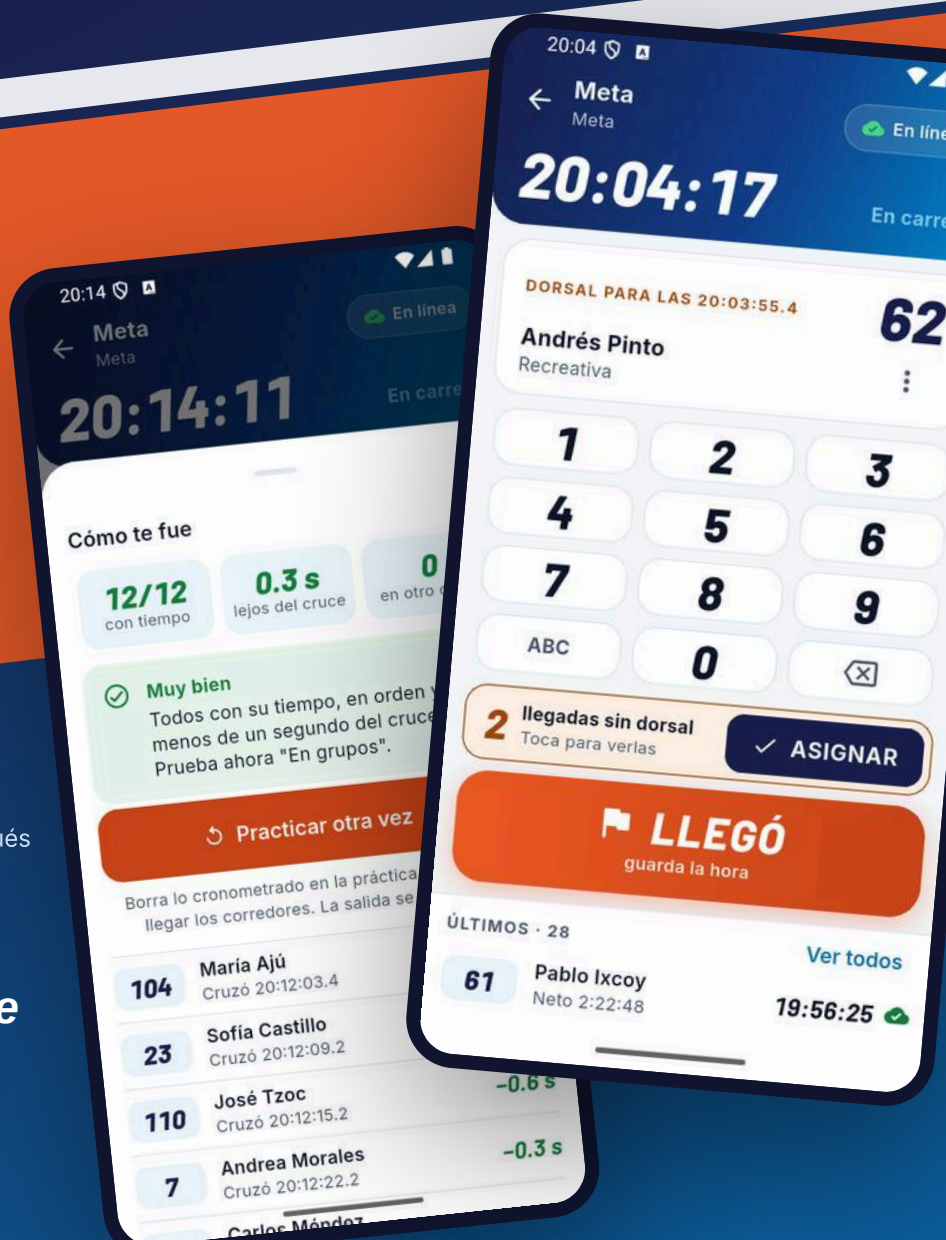
Ciclo Tempo

EDICIÓN NOVIEMBRE DE 2026 · WEB Y APP

MANUAL DE USUARIO

Inscribe, cronometra y publica los resultados de tu carrera. La guía completa, paso a paso, para organizaciones, su equipo y sus cronometradores.



EN ESTA EDICIÓN

- **Inscripción en línea**
  Los corredores se anotan solos desde un enlace
- **Cronometra sin señal**
  La app móvil guarda todo y lo envía después
- **Carrera de práctica**
  Entrena el dedo antes del día real
- **Habilitación al instante**
  Envías el comprobante y cronometras

ciclotempo.com

Contenido

Ciclotempo es la plataforma para inscribir corredores, cronometrar carreras de ciclismo y atletismo y publicar los resultados en vivo. Con un teléfono registras las llegadas —con o sin señal— y los corredores, sus familias y el público ven los tiempos al instante, sin crear una cuenta.

Este manual explica, paso a paso, todo lo que hace una organización: desde crear la cuenta hasta publicar la clasificación oficial. Los ejemplos usan un club ficticio, el **Club Ciclista Quetzal**, con dos carreras: el **Gran Fondo Antigua** (un solo día) y el **Reto Quetzal** (tres días).

01 ANTES DE EMPEZAR
Cómo está organizado Ciclotempo

02 PRIMEROS PASOS
Crear tu cuenta

03 PRIMEROS PASOS
Configurar tu organización

04 PRIMEROS PASOS
La pantalla de Inicio

05 PREPARACIÓN
Crear un evento y su edición

06 PREPARACIÓN
Preparar la edición

07 INSCRIPCIONES NUEVO
Inscripción en línea

08 PAGO ACTUALIZADO
Pago y habilitación

09 PREPARACIÓN
Tu equipo de trabajo

10 PRÁCTICA NUEVO
Practica antes de la carrera

11 DÍA DE CARRERA ACTUALIZADO
El día de la carrera: la consola web

12 APP PARA ANDROID NUEVO
La app móvil: cronometrar sin señal

13 DÍA DE CARRERA
Si eres cronometrador

14 DESPUÉS DE LA META
Resultados

15 CORREDORES EN EL MAPA NUEVO
Seguimiento en vivo

16 CASO DE USO
Caso de uso: Reto Quetzal, una carrera de tres días

17 TU CUENTA
Tu perfil, tus avisos y la seguridad de tu cuenta

18 RESPUESTAS RÁPIDAS
Preguntas frecuentes

ANTES DE EMPEZAR

01 Cómo está organizado Ciclotempo

Cuatro palabras, cinco roles y un recorrido de siete pasos: con eso entiendes todas las pantallas del sistema. Léelo una vez y el resto del manual se vuelve consulta.

EN ESTE CAPÍTULO

Las cuatro palabras · Quién hace qué · El recorrido completo

Las cuatro palabras

CONCEPTO	QUÉ ES	EJEMPLO
Evento	Tu carrera, la que se repite cada año.	Gran Fondo Antigua
Edición	Una fecha concreta de ese evento, con sus categorías, participantes y tiempos.	Gran Fondo Antigua 2026
Etapa	Un día o tramo de la edición. Una carrera de un día tiene una sola etapa; una de tres días, tres.	Día 1 · Quetzaltenango – San Marcos
Punto de control	Un lugar donde se toman tiempos: la meta y, si quieres, puntos intermedios.	Km 45 · San Lucas Sacatepéquez, Meta

Quién hace qué

ROL	QUÉ PUEDE HACER
Dueño de la organización	Todo: crea eventos y ediciones, prepara la carrera, envía el comprobante de pago, abre la inscripción en línea, cronometra y gestiona su equipo. Es la persona que creó la cuenta.
Coorganizador	Administra las ediciones de la organización (categorías, etapas, participantes, inscripción en línea, cronometraje y resultados). No envía el pago, no crea ni borra eventos o ediciones y no gestiona el equipo.
Inscripciones	Sólo trabaja con los corredores: los agrega, edita e importa, y revisa los pagos de la inscripción en línea, en todas las ediciones de la organización.
Cronometrador	Sólo registra tiempos, y únicamente en los puntos de control que le asignen.
Público y corredores	Se inscriben desde un enlace y consultan los resultados en la página pública, sin cuenta. Si activas el seguimiento en vivo, los corredores transmiten su ubicación desde la app y su familia los sigue en un mapa.

El recorrido completo

1. Creas tu cuenta y configuras tu organización.
2. Creas el evento y su edición.
3. Preparas la edición: categorías, etapas y puntos de control, participantes.
4. Si quieres, abres la **inscripción en línea** para que los corredores se anoten solos.
5. Envías el comprobante de pago: la edición queda **habilitada al instante**.
6. El día de la carrera inicias la edición y cronometras, desde la web o desde la app (que funciona sin señal). Si activaste el seguimiento en vivo, las familias siguen a los corredores en el mapa.
7. Finalizas la carrera y compartes los resultados y el PDF oficial.

★ NUEVO

Lo que cambió en esta edición del manual: inscripción en línea (capítulo 7), habilitación automática al enviar el comprobante, pago en efectivo y cortesías (capítulo 8), carrera de práctica (capítulo 10), botón LLEGÓ, trabajo sin conexión, corrección del orden de llegada y teléfono de respaldo en la consola (capítulo 11), la app móvil para cronometrar sin señal (capítulo 12) y el **seguimiento en vivo** de los corredores en un mapa (capítulo 15).

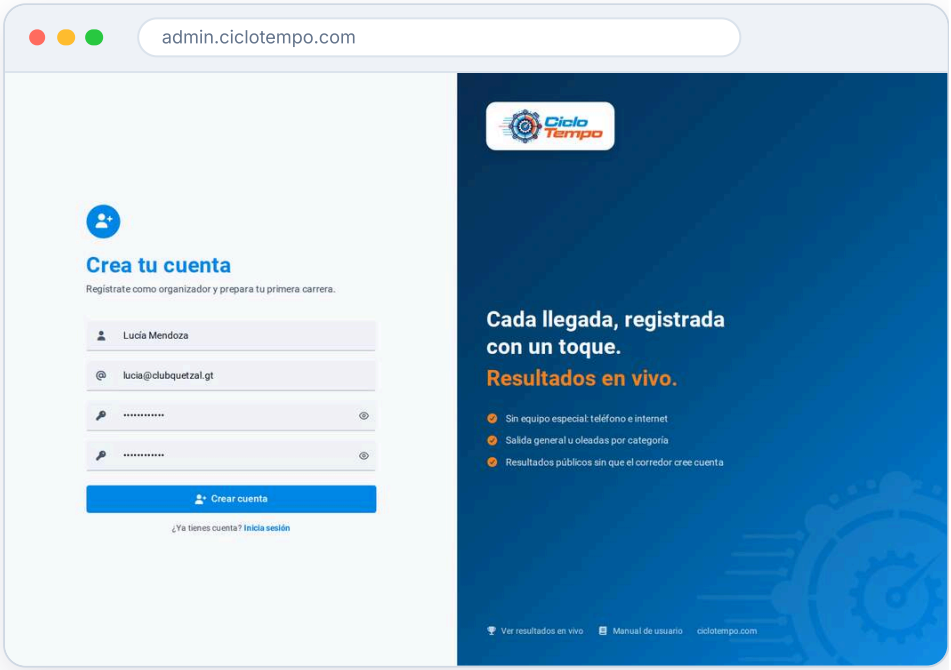
PRIMEROS PASOS

02 Crear tu cuenta

Dos minutos y un correo de verificación. La cuenta es gratuita: sólo se paga cada edición que vas a cronometrar.

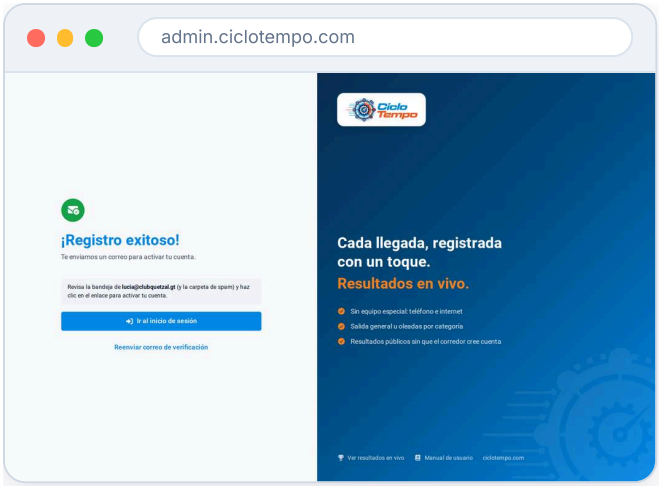
1. Entra a **admin.ciclotempo.com** y pulsa **Regístrate**.
2. Escribe tu nombre, tu correo y una contraseña, y pulsa **Crear cuenta**.

   La contraseña debe tener al menos 8 caracteres, con mayúsculas, minúsculas, números y al menos uno de estos símbolos: `@ $ ! % * ? &`.

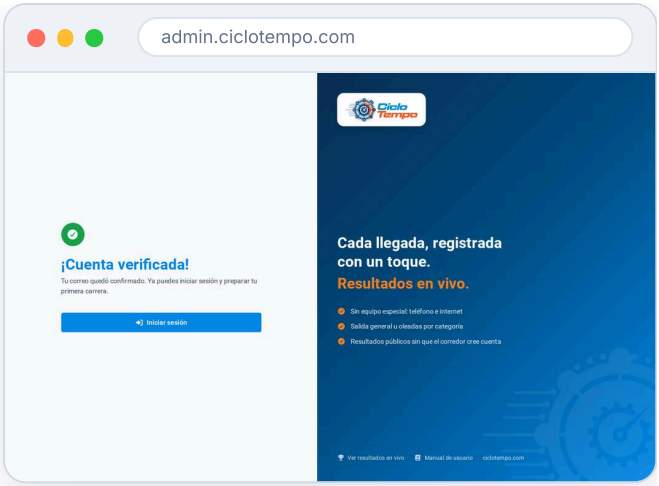


1 El formulario de registro: nombre, correo y contraseña.

3. Te enviamos un correo para activar la cuenta. Ábrelo y pulsa el botón del mensaje. El enlace vence en 24 horas; si no te llegó, usa **Reenviar correo de verificación**.

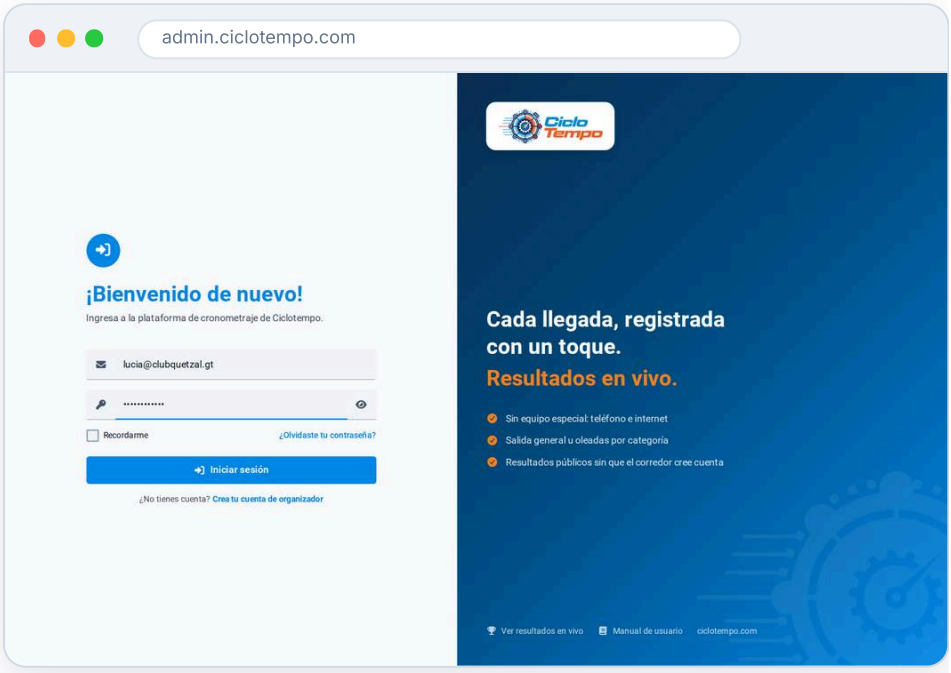


2 Después de registrarte, Ciclotempo te pide revisar tu correo.



3 Al abrir el enlace del correo, la cuenta queda verificada.

4 Inicia sesión con tu correo y contraseña. Marca **Recordarme** si usas tu propio dispositivo.



4 La pantalla de inicio de sesión.

DATO

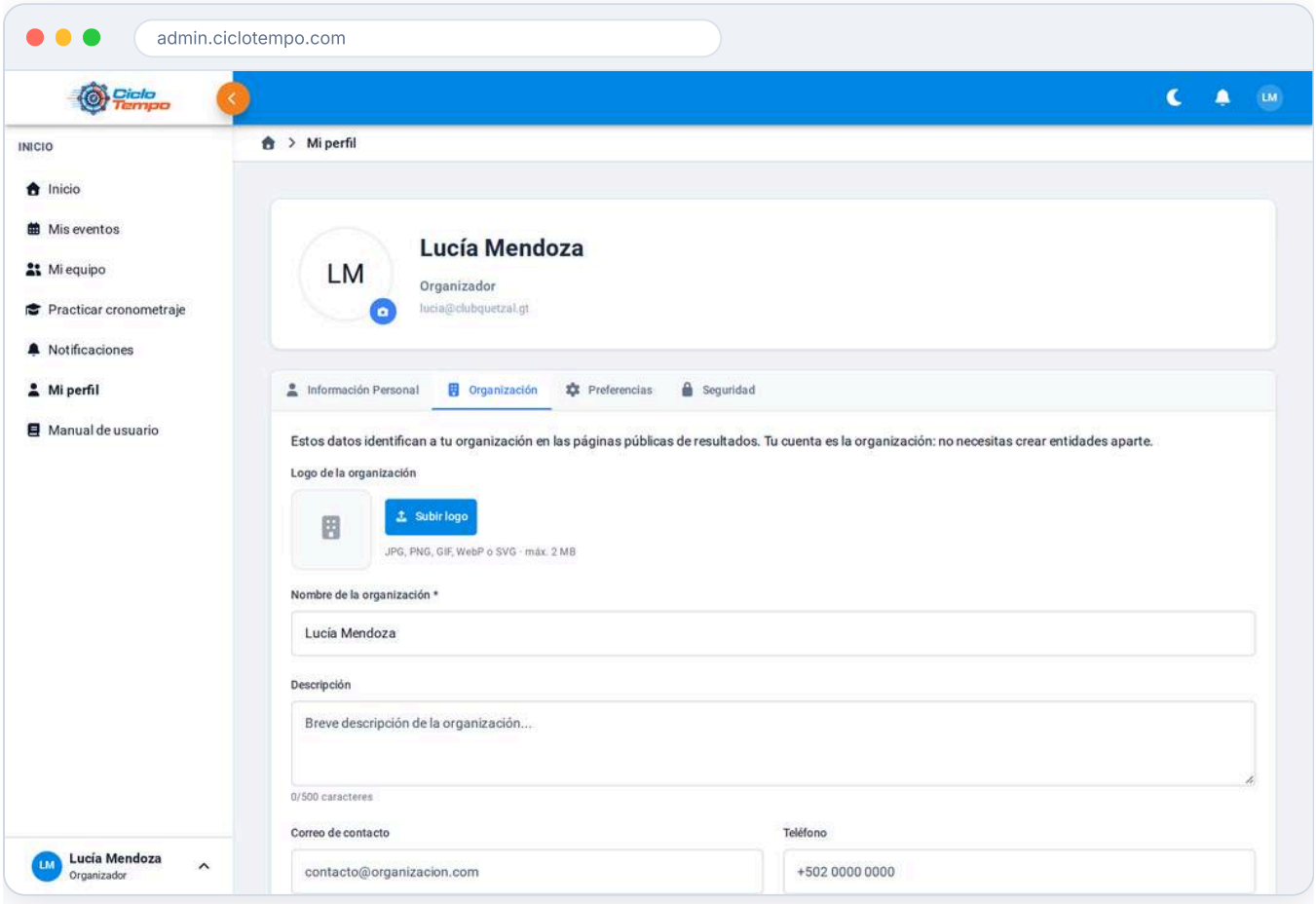
Si alguna vez inicias sesión desde un lugar o dispositivo nuevo, Ciclotempo puede pedirte un código que llega a tu correo. Es una medida de seguridad para tu cuenta.

PRIMEROS PASOS

03 Configurar tu organización

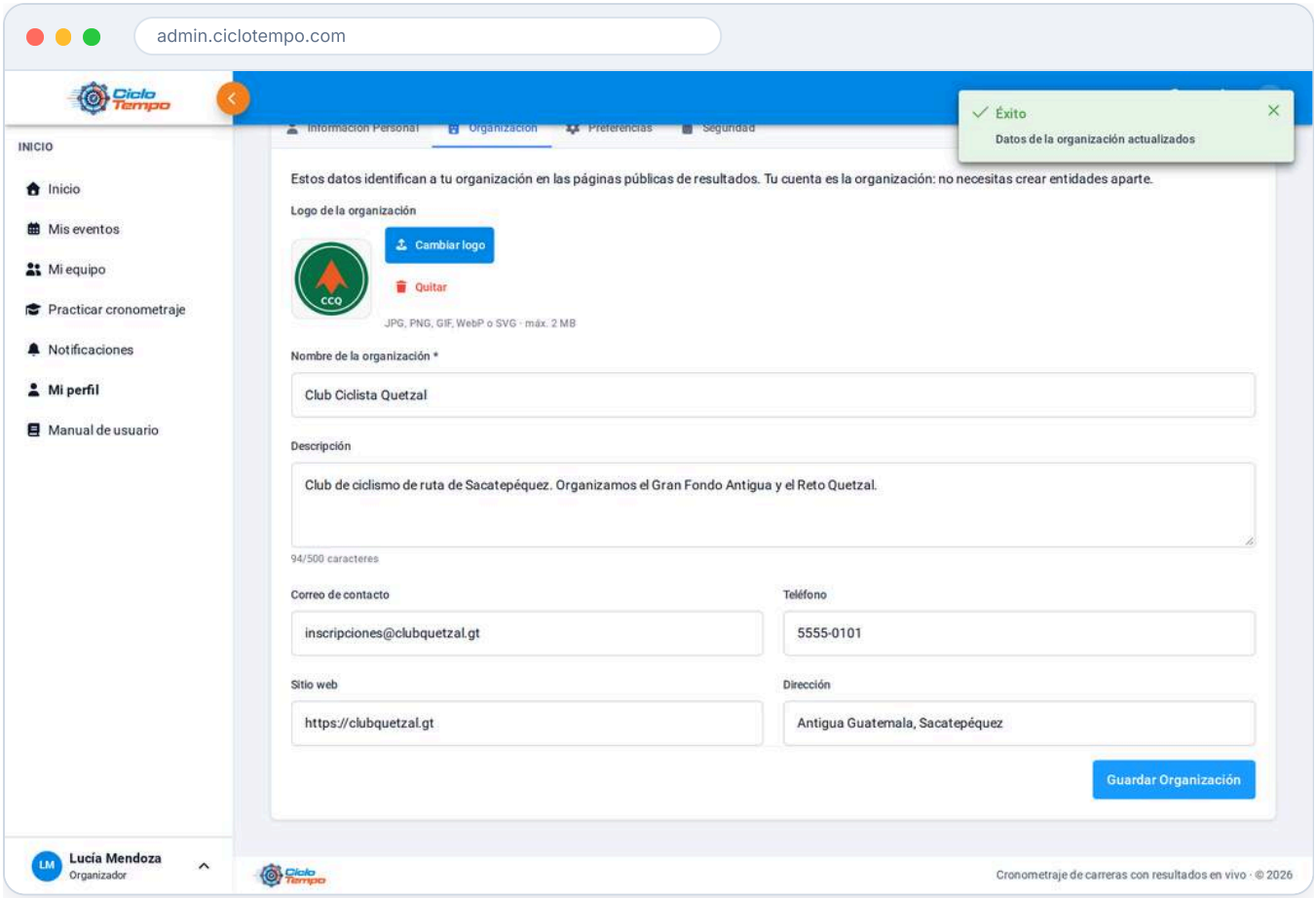
Tu organización es el nombre —y el logo— con el que aparecen tus carreras en la inscripción en línea, en los resultados públicos y en el PDF oficial.

La primera vez que intentes crear un evento, Ciclotempo te llevará a **Mi perfil → Organización** para que la completes.



5 Los datos de la organización: logo, nombre y contacto.

1. Sube el **logo** (JPG, PNG, GIF, WebP o SVG, máximo 2 MB).
2. Escribe el **nombre de la organización**. Es obligatorio.
3. Si quieres, completa la descripción, el correo y el teléfono de contacto, el sitio web y la dirección.
4. Pulsa **Guardar Organización**.



6 La organización guardada.

Si todavía no tienes el logo, puedes pulsar **Omitir por ahora** y completarlo después.

CONSEJO

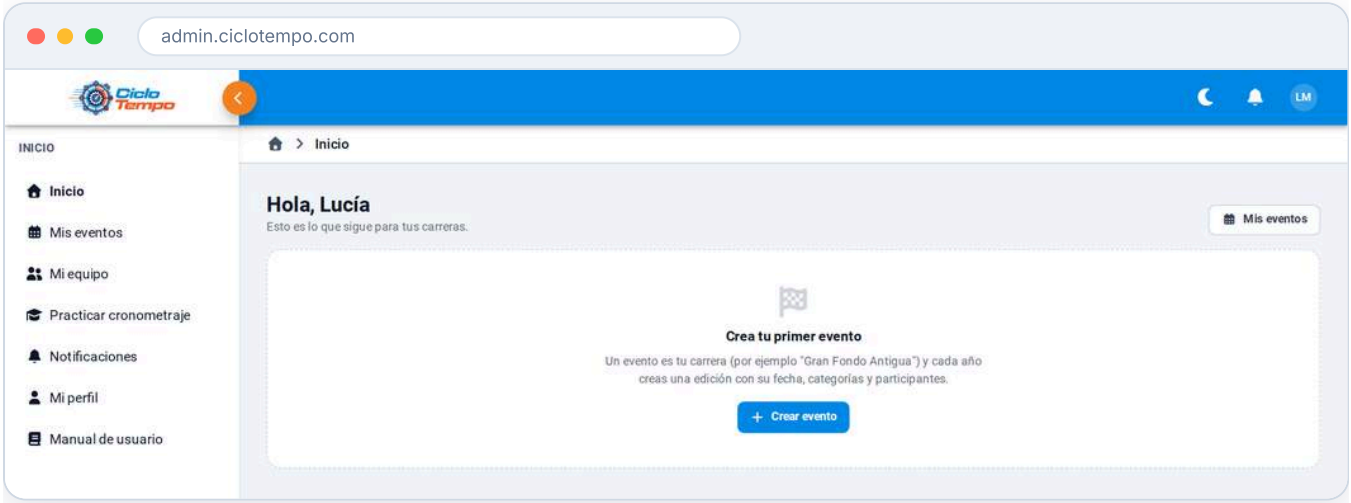
Vale la pena subir el logo antes de abrir la inscripción en línea: es lo primero que ve el corredor al abrir tu enlace.

PRIMEROS PASOS

04 La pantalla de Inicio

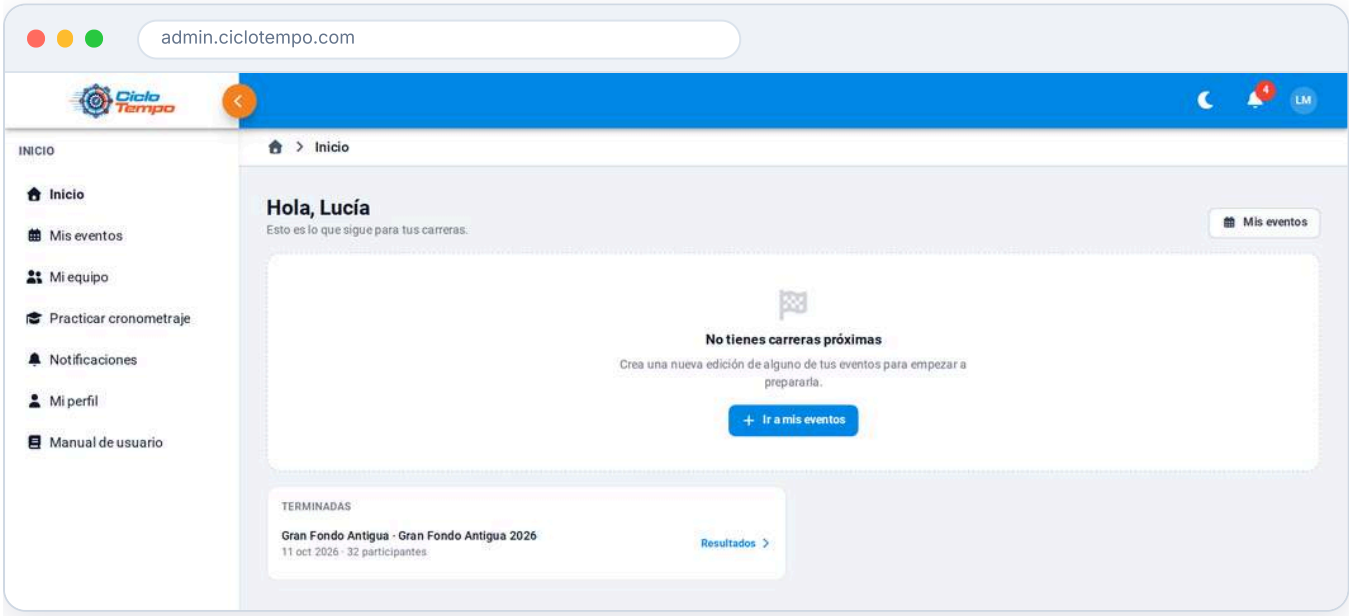
Inicio te muestra lo que sigue en tus carreras: la próxima edición con lo que le falta para estar lista, las siguientes y las últimas que terminaste.

La primera vez te invita a crear tu primer evento.



7 Inicio de una cuenta nueva.

Cuando ya tienes carreras, Inicio las ordena por fecha y te deja entrar a cada una con un toque.



8 Inicio con carreras: las próximas arriba, las terminadas abajo.

En el menú de la izquierda tienes:

- **Inicio**
- **Mis eventos**: tus eventos y sus ediciones.
- **Mi equipo**: las personas que te ayudan (sólo el dueño de la organización).
- **Practicar cronometraje**: una carrera de mentira para aprender la consola (ver el capítulo 10).
- **Mis cronometrajes**: aparece si alguien te asignó como cronometrador.
- **Notificaciones**: avisos como una nueva inscripción en línea o la confirmación de tu pago. También las ves en la campana de arriba.
- **Mi perfil**: tus datos, tu organización y la seguridad de tu cuenta.
- **Manual de usuario**: este documento, siempre en su última versión.

El botón naranja junto al logo esconde o muestra el menú. Con el menú escondido, el contenido usa todo el ancho de la pantalla: útil en tablas grandes como la de participantes.

PREPARACIÓN

05 Crear un evento y su edición

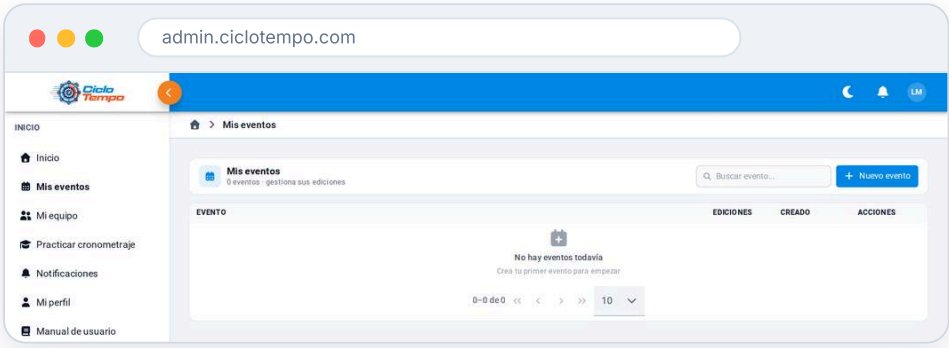
El evento es tu carrera de siempre; la edición, la de este año. Se crean una vez y de ahí en adelante todo el trabajo ocurre dentro de la edición.

EN ESTE CAPÍTULO

Crear el evento · Crear la edición · El espacio de trabajo de la edición · Los estados de una edición

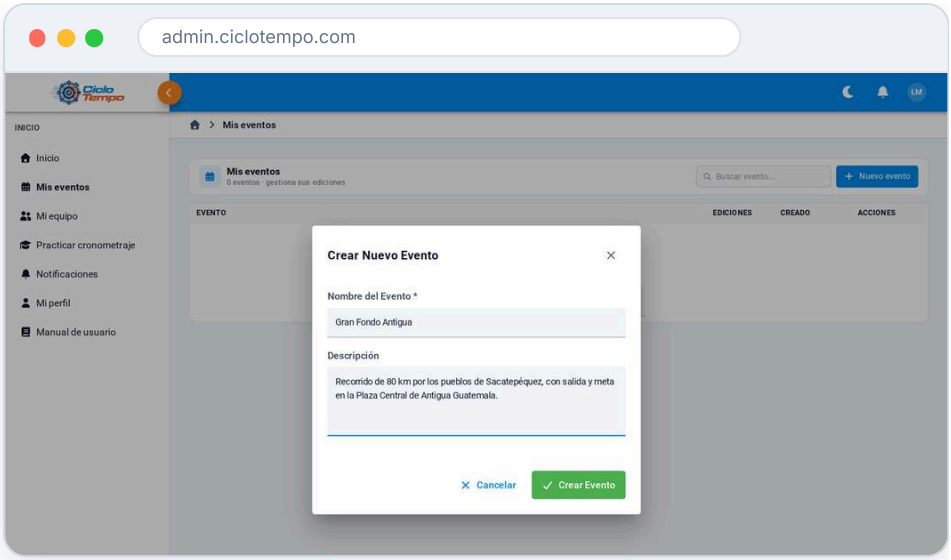
Crear el evento

1. Ve a **Mis eventos** y pulsa **Nuevo evento**.



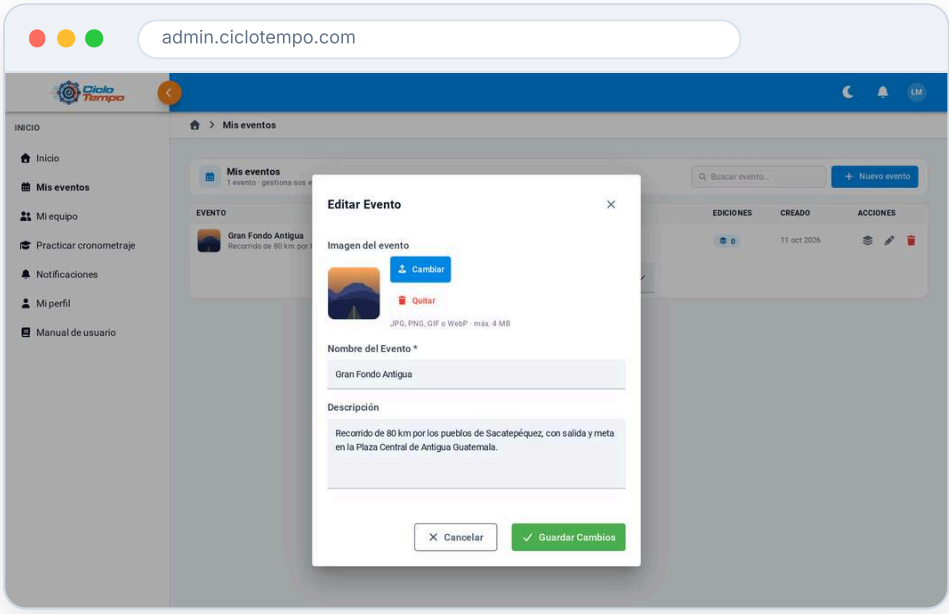
9 Mis eventos, todavía vacío.

2. Escribe el nombre y, si quieres, una descripción. Pulsa **Crear Evento**.

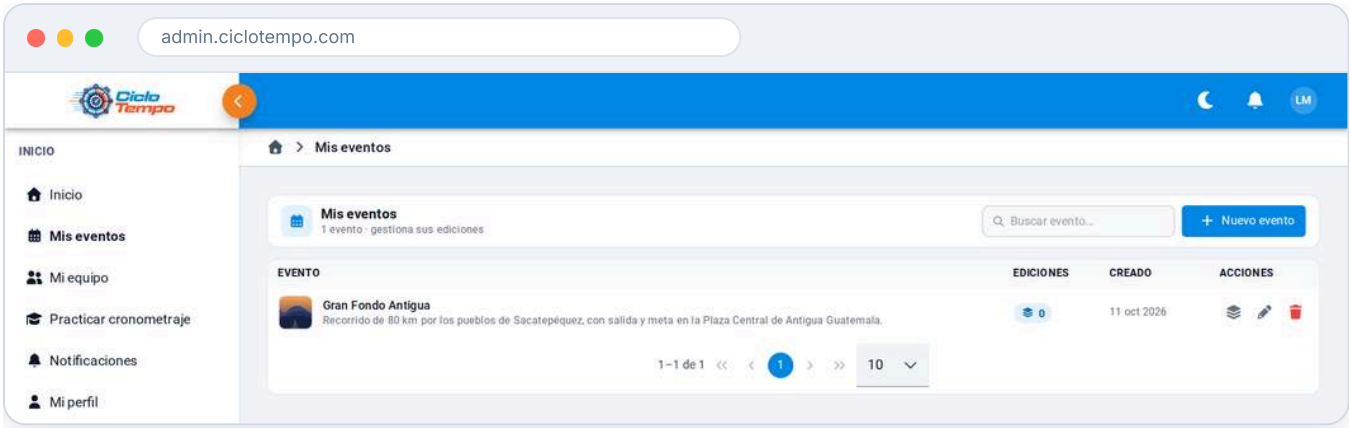


10 Los datos del evento.

3 Para agregar una imagen de portada, pulsa el lápiz del evento (**Editar**), sube la imagen (JPG, PNG, GIF o WebP, máximo 4 MB) y pulsa **Guardar Cambios**. La imagen aparece en la página pública de resultados.



11 La portada del evento se sube al editarlo.

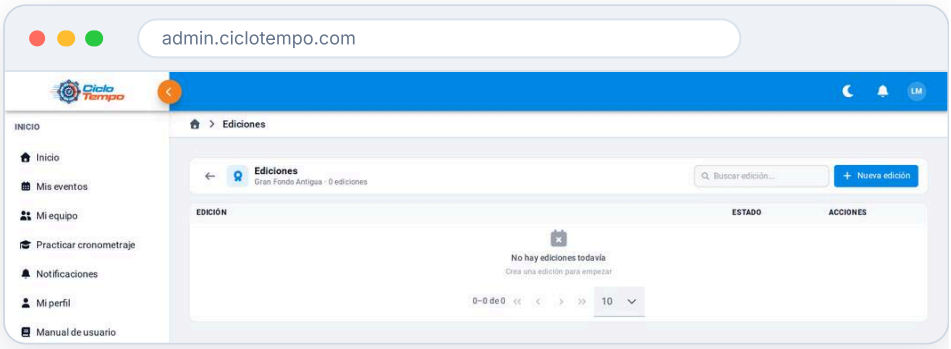


12 La lista de eventos, con el número de ediciones de cada uno.

Cada evento muestra cuántas ediciones tiene. El ícono de capas abre sus ediciones.

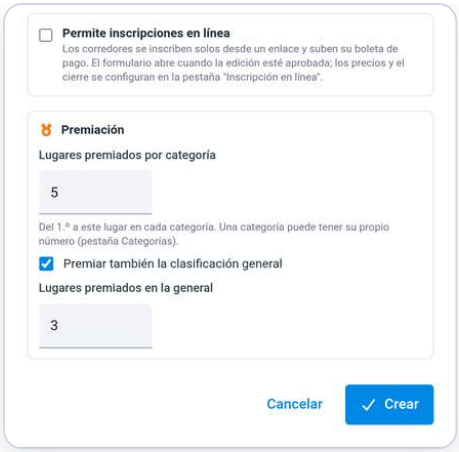
Crear la edición

1. En el evento, pulsa el ícono de capas (**Ver ediciones**) y luego **Nueva edición**.



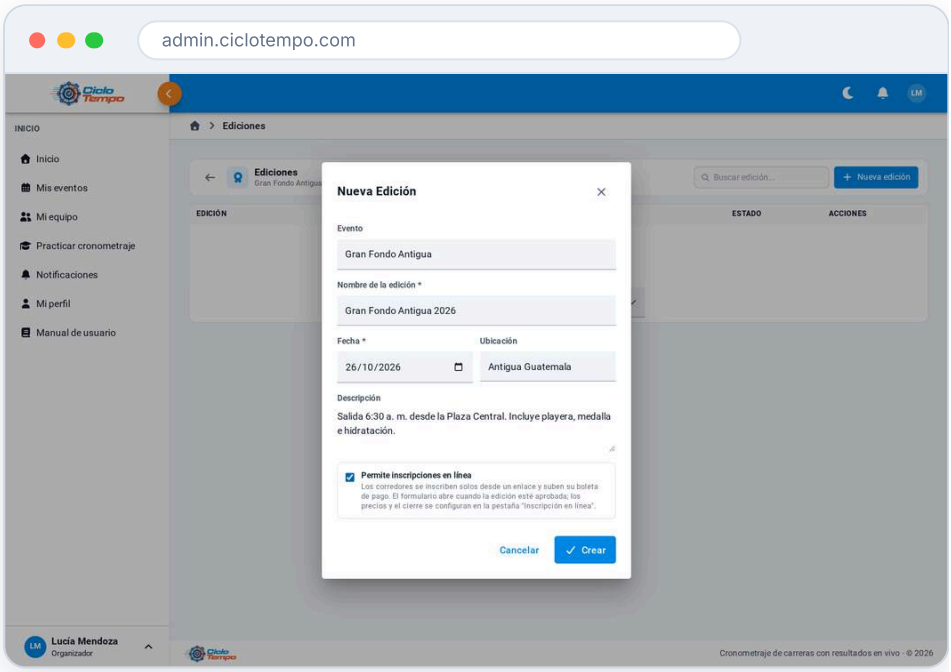
13 Un evento sin ediciones.

2. Completa el nombre, la fecha, la ubicación y una descripción.
3. Si quieres que los corredores se anoten solos desde un enlace, marca **Permite inscripciones en línea**. Los precios y la fecha de cierre se configuran después, en la pestaña **Inscripción en línea** de la edición; puedes marcar o desmarcar esta casilla más adelante.
4. En **Premiación**, indica hasta qué lugar se premia en cada categoría (del 1.º al 3.º si no lo cambias). Si también hay premios para la **clasificación general**, sin importar la categoría, marca **Premiar también la clasificación general** y escribe cuántos lugares. Puedes cambiarlo después con **Editar**.



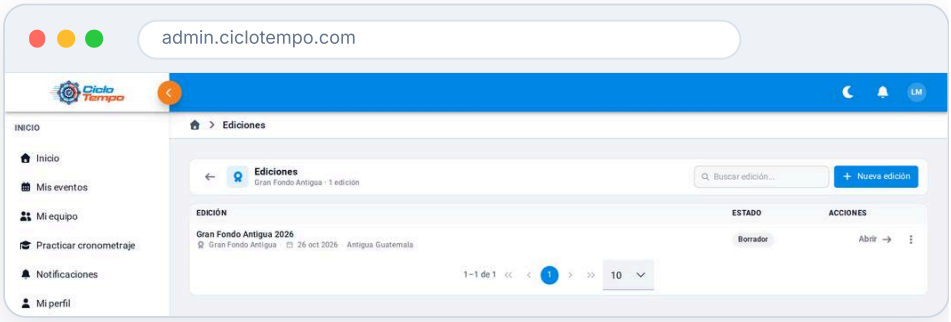
14 La sección Premiación de la edición: del 1.º al 5.º en cada categoría, y del 1.º al 3.º en la general.

5 Pulsa **Crear**.



15 La nueva edición, con la casilla de inscripciones en línea.

6 La edición queda en estado **Borrador**. Pulsa **Abrir** para empezar a prepararla.

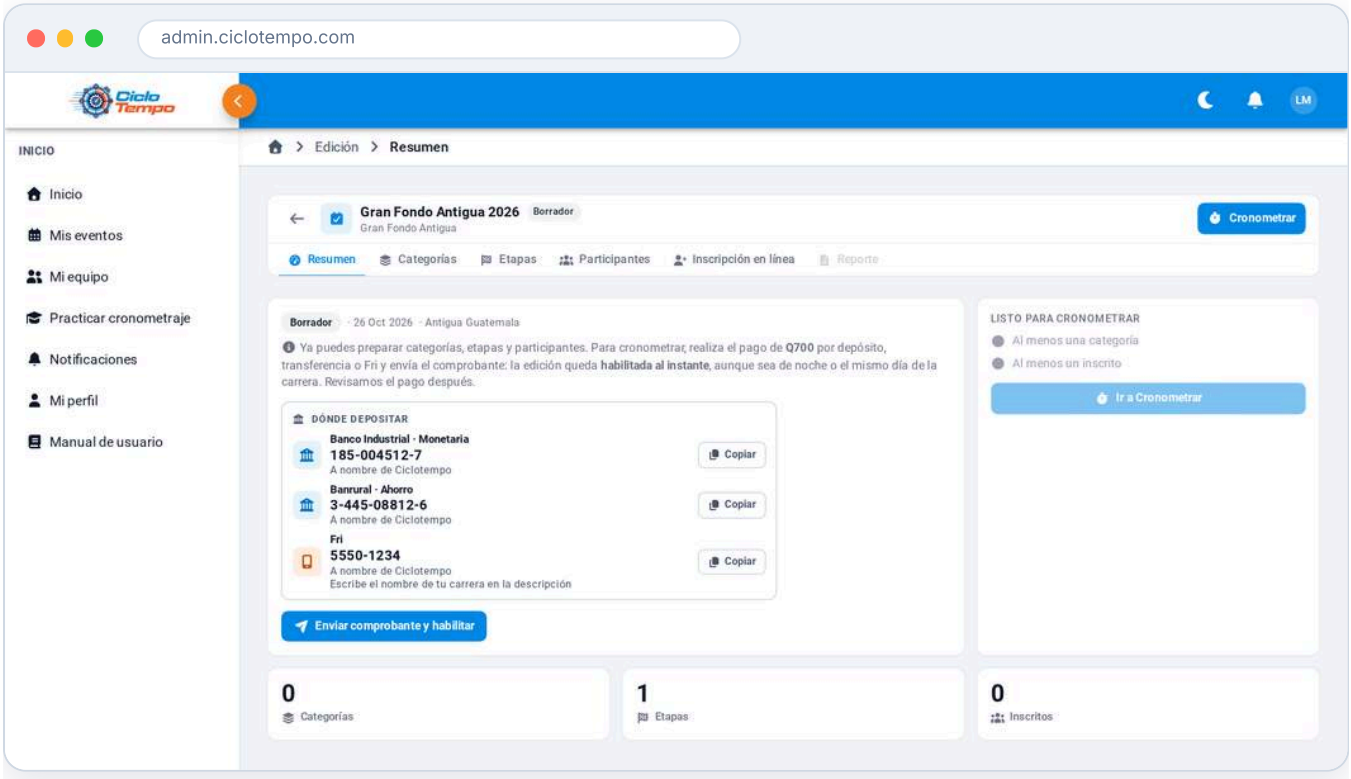


16 La edición recién creada, en Borrador.

El espacio de trabajo de la edición

Al abrir una edición verás su nombre, su estado y el botón **Cronometrar**, y estas pestañas:

- **Resumen**: el estado, lo que falta para cronometrar, el pago y las acciones principales.
- **Categorías**
- **Etapas**: etapas y puntos de control.
- **Participantes**
- **Inscripción en línea**: el enlace para los corredores, los precios y los pagos por revisar.
- **En vivo**: el seguimiento de los corredores en el mapa, por GPS (ver el capítulo 15).
- **Bonificaciones**: sólo en ediciones de varias etapas (ver el caso de uso del Reto Quetzal).
- **Reporte**: se habilita cuando la edición está finalizada.



17 El Resumen de una edición en Borrador: qué falta y cómo habilitarla.

Los estados de una edición

ESTADO	QUÉ SIGNIFICA
Borrador	La estás preparando. Todavía no se puede cronometrar.
Aprobado	Está habilitada: enviaste el comprobante (o registramos tu pago). Ya puedes cronometrar.
En curso	Iniciaste la edición el día de la carrera. Sus resultados se ven en vivo.
Completado	Finalizaste la carrera. Los tiempos quedan congelados y se habilita el reporte oficial.
Suspendida	No pudimos confirmar tu pago. No es un estado aparte: es un aviso rojo sobre la edición (ver el capítulo 8).

PREPARACIÓN

06 Preparar la edición

Categorías, puntos de control y participantes. Todo se prepara sin pagar y sin prisa: el pago sólo hace falta para cronometrar.

EN ESTE CAPÍTULO

Categorías · Etapas y puntos de control · Participantes

Categorías

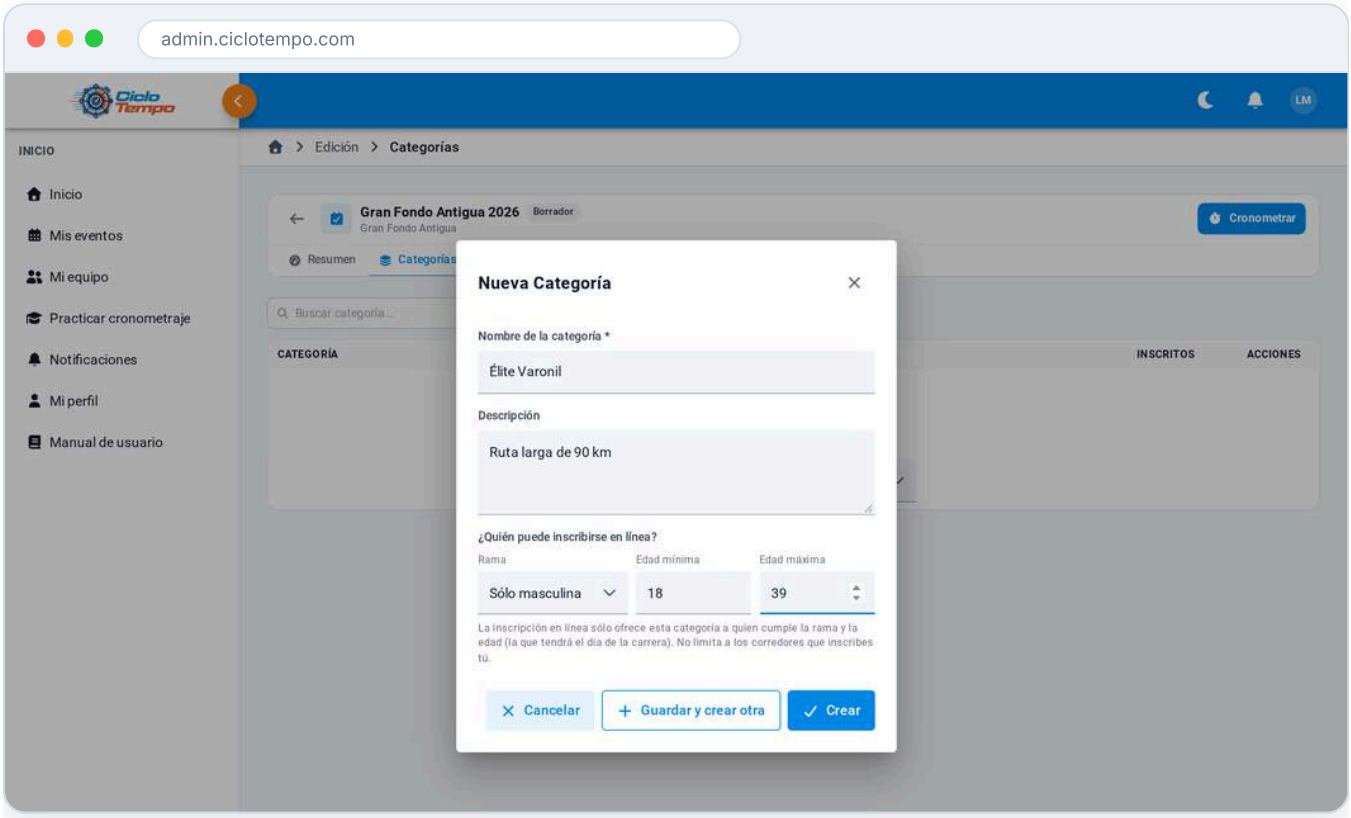
Cada participante se inscribe en una categoría, y los resultados se pueden ver por categoría.

1. Abre la pestaña **Categorías** y pulsa **Nueva categoría**.
2. Escribe el nombre (por ejemplo, *Élite Varonil*).
3. Escribe el **precio de inscripción**: lo que paga cada corredor de esta categoría, en quetzales; **0** si es gratis. Pon el precio normal, sin descuentos. El cobro de Ciclotempo es el 4 % de este precio (capítulo 8) y el precio se muestra en los resultados públicos. Una vez habilitada la edición, el precio puede **subir pero no bajar**; si te equivocaste, escríbenos.
4. Agrega una descripción opcional (*Ruta larga de 90 km*).
5. En **¿Quién puede inscribirse en línea?** indica a quién va dirigida:
   - **Rama**: *Mixta (todos)*, *Sólo femenina* o *Sólo masculina*.
   - **Edad mínima** y **Edad máxima**: déjalas vacías si no hay límite. Puedes llenar sólo una (*desde 40 años*).
6. **Lugares premiados**: déjalo vacío para premiar como el resto de la edición. Escribe un número si esta categoría premia distinto; por ejemplo, del 1.º al 5.º en *Élite* aunque la edición premie del 1.º al 3.º.

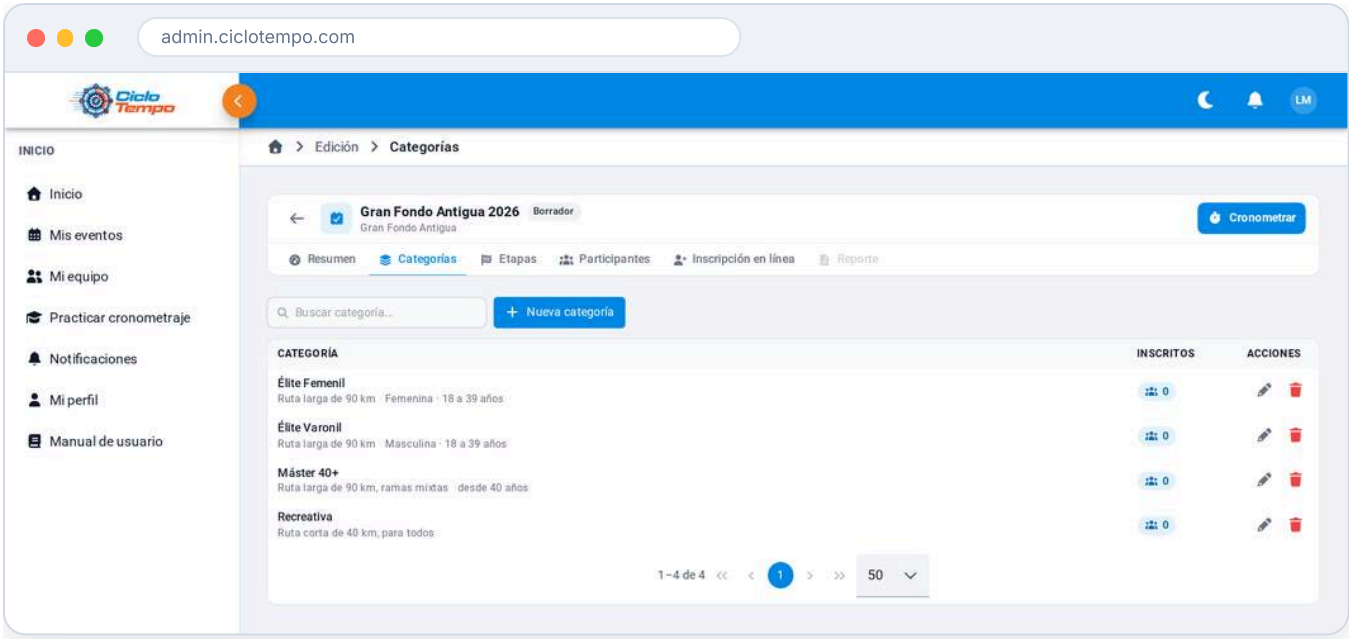


18 Una categoría que premia del 1.º al 5.º, distinto del resto de la edición.

7 Pulsa **Crear**, o **Guardar y crear otra** para seguir sin cerrar la ventana.



19 Una categoría nueva: nombre, descripción, rama y edades.



20 Las categorías de la edición, con a quién van dirigidas y sus inscritos.

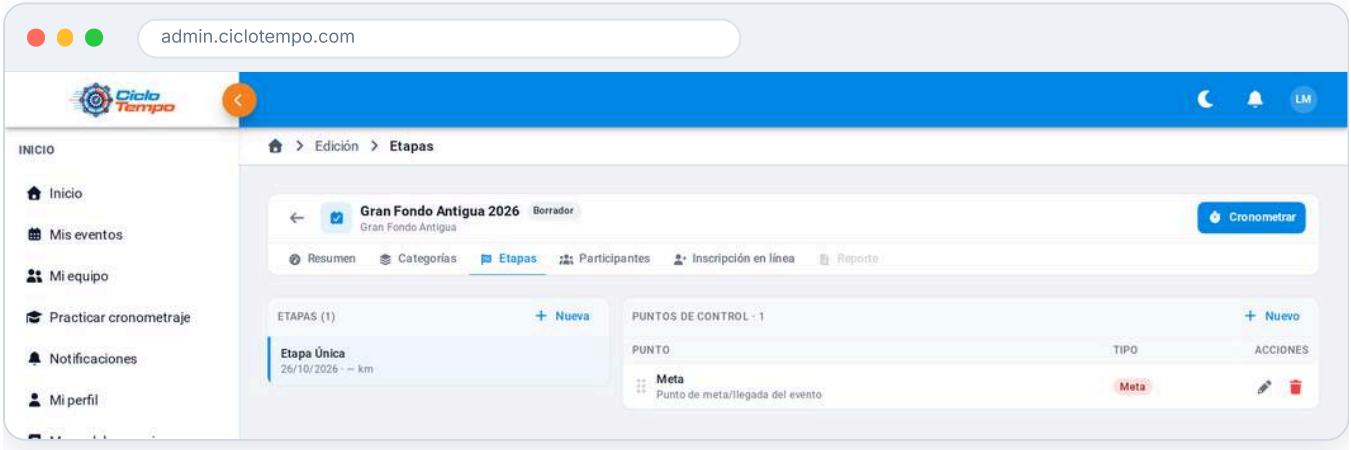
La lista muestra el precio de cada categoría, a quién va dirigida, hasta qué lugar premia y cuántos inscritos tiene. Una categoría marcada **Sin precio** necesita el suyo antes de que pagues la edición. El lápiz la edita y el bote de basura la elimina.

DATO

La rama y las edades se aplican en la **inscripción en línea**: el corredor sólo puede elegir las categorías que le corresponden, según la edad que tendrá el día de la carrera. No limitan a los corredores que inscribes tú a mano o importas: ahí decides tú.

Etapas y puntos de control

Toda edición nace con una etapa llamada **Etapa Única** y un punto de control **Meta**. Para una carrera de un día no necesitas hacer nada más.



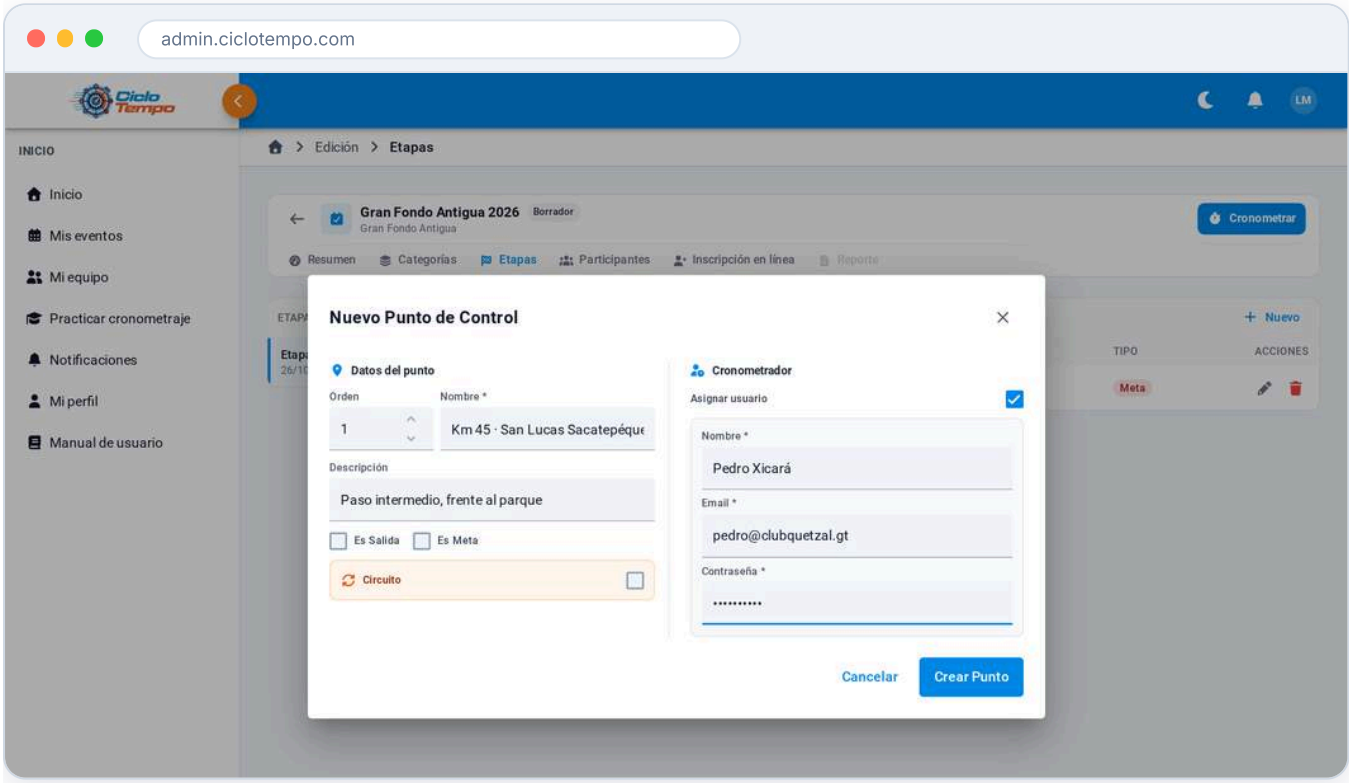
21 La etapa única con su Meta.

Agregar un punto intermedio (por ejemplo, un paso en el km 45):

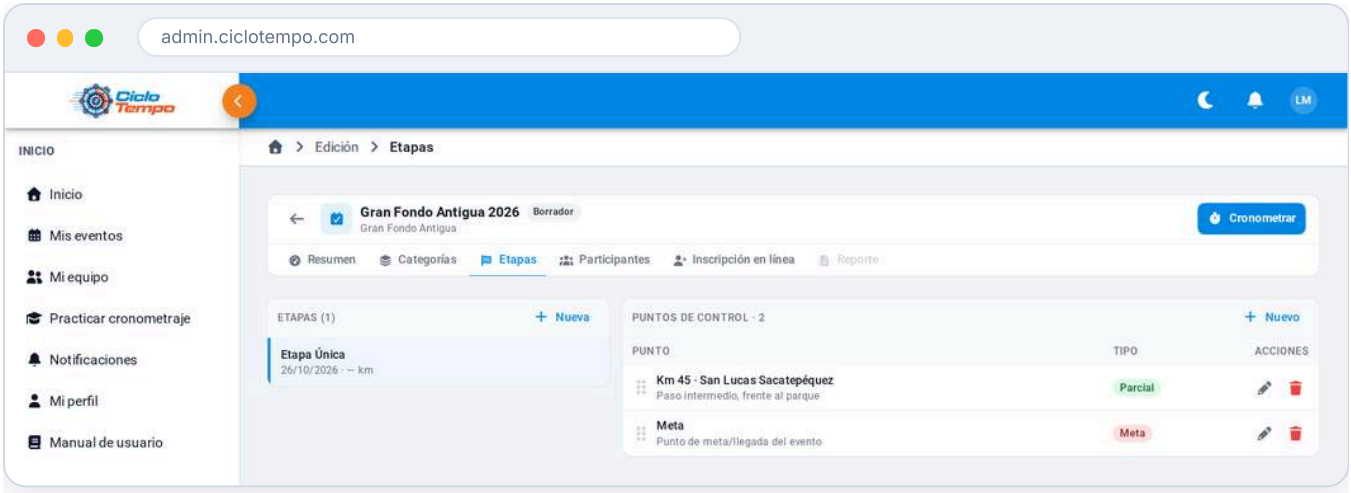
1. En la pestaña **Etapas**, pulsa **Nuevo** en el panel de puntos de control.
2. Escribe el nombre y, si quieres, una descripción. Ciclotempo lo coloca antes de la meta.
3. Marca **Circuito** si los corredores pasan varias veces por ese punto e indica el número de vueltas.
4. Pulsa **Crear Punto**.

Asignar un cronometrador al punto. En el mismo formulario, a la derecha:

- Si la persona ya es parte de tu equipo como cronometrador, elígela en **Cronometrador del equipo**. No necesitas escribir ninguna contraseña.
- Si no, marca **Asignar usuario** y escribe su nombre, correo y una contraseña. Ciclotempo le crea una cuenta de cronometrador y la agrega a tu equipo. Comparte esos datos con esa persona.



22 Un punto intermedio con su cronometrador.



23 La etapa con el punto intermedio antes de la Meta.

Puedes arrastrar los puntos para cambiar su orden y usar el lápiz para editarlos.

DATO

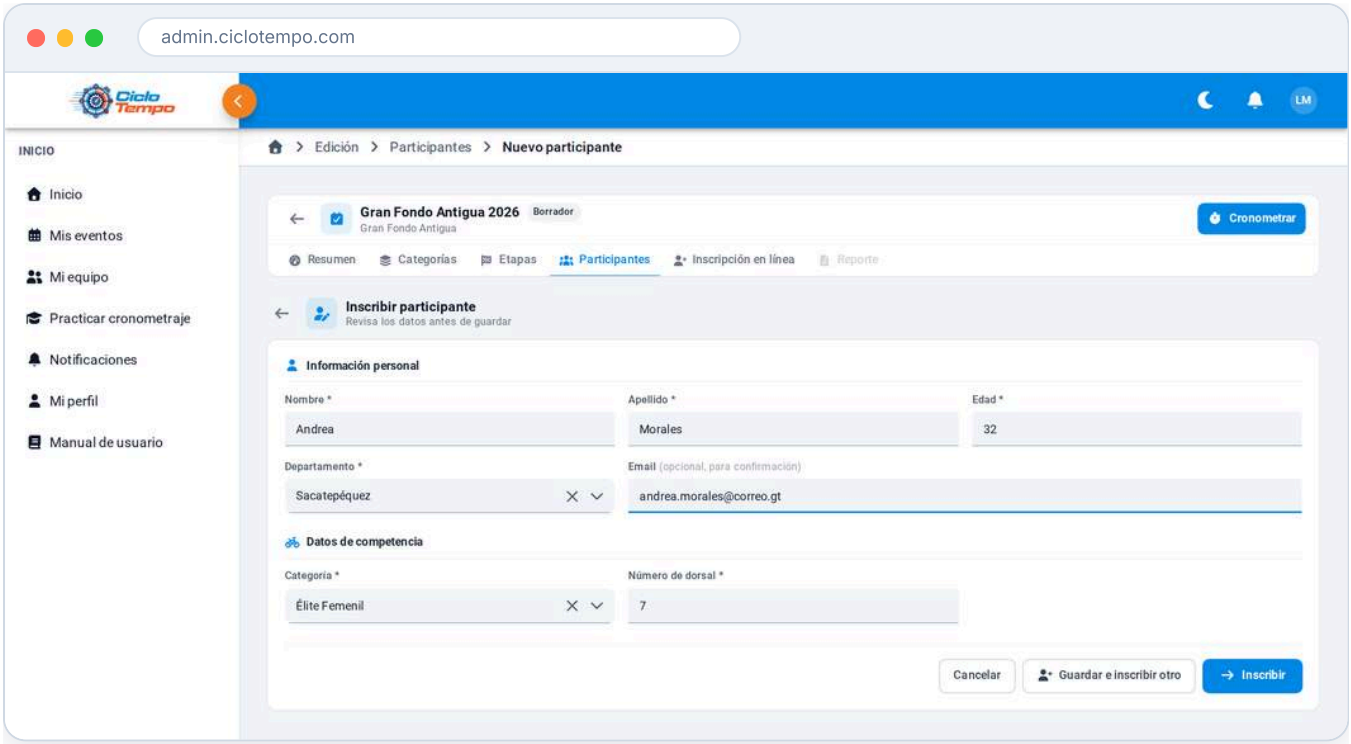
Para carreras de varios días, crea una etapa por día con **Nueva** en el panel de etapas. Lo verás en el caso de uso del Reto Quetzal.

Participantes

Hay tres formas de llenar la lista de salida, y se pueden combinar: inscribir uno por uno, importar desde Excel y recibir inscripciones en línea (capítulo 7).

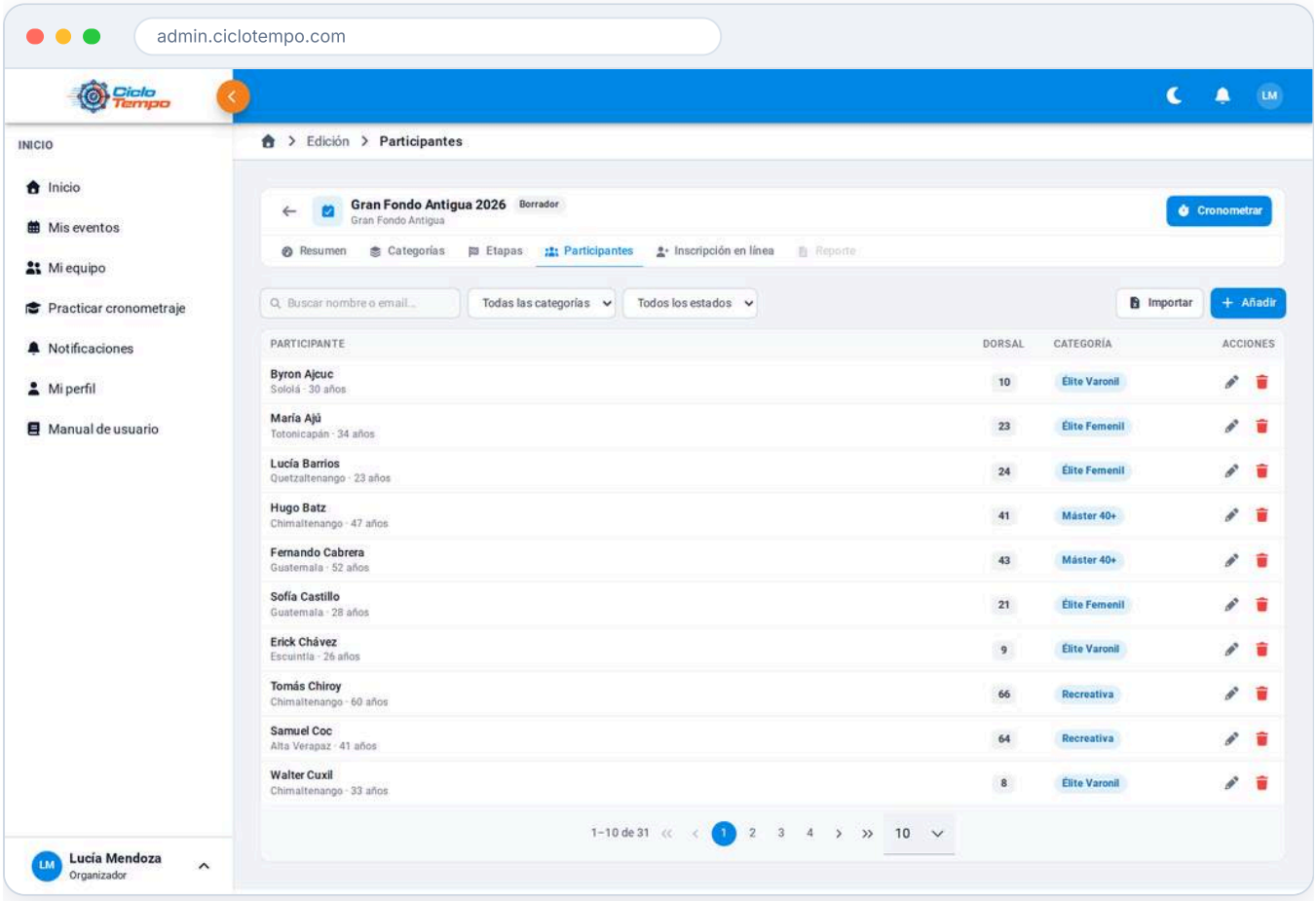
Inscribir uno por uno:

1. En la pestaña **Participantes**, pulsa **Añadir**.
2. Completa nombre, apellido, edad, departamento, categoría y número de dorsal. El correo es opcional: si lo escribes, el participante recibe una confirmación de su inscripción.
3. Pulsa **Inscribir**, o **Guardar e inscribir otro** para seguir con el siguiente.



24 La ficha de inscripción de un participante.

El dorsal no se puede repetir dentro de la misma edición; si ya está asignado, Ciclotempo te lo avisa.

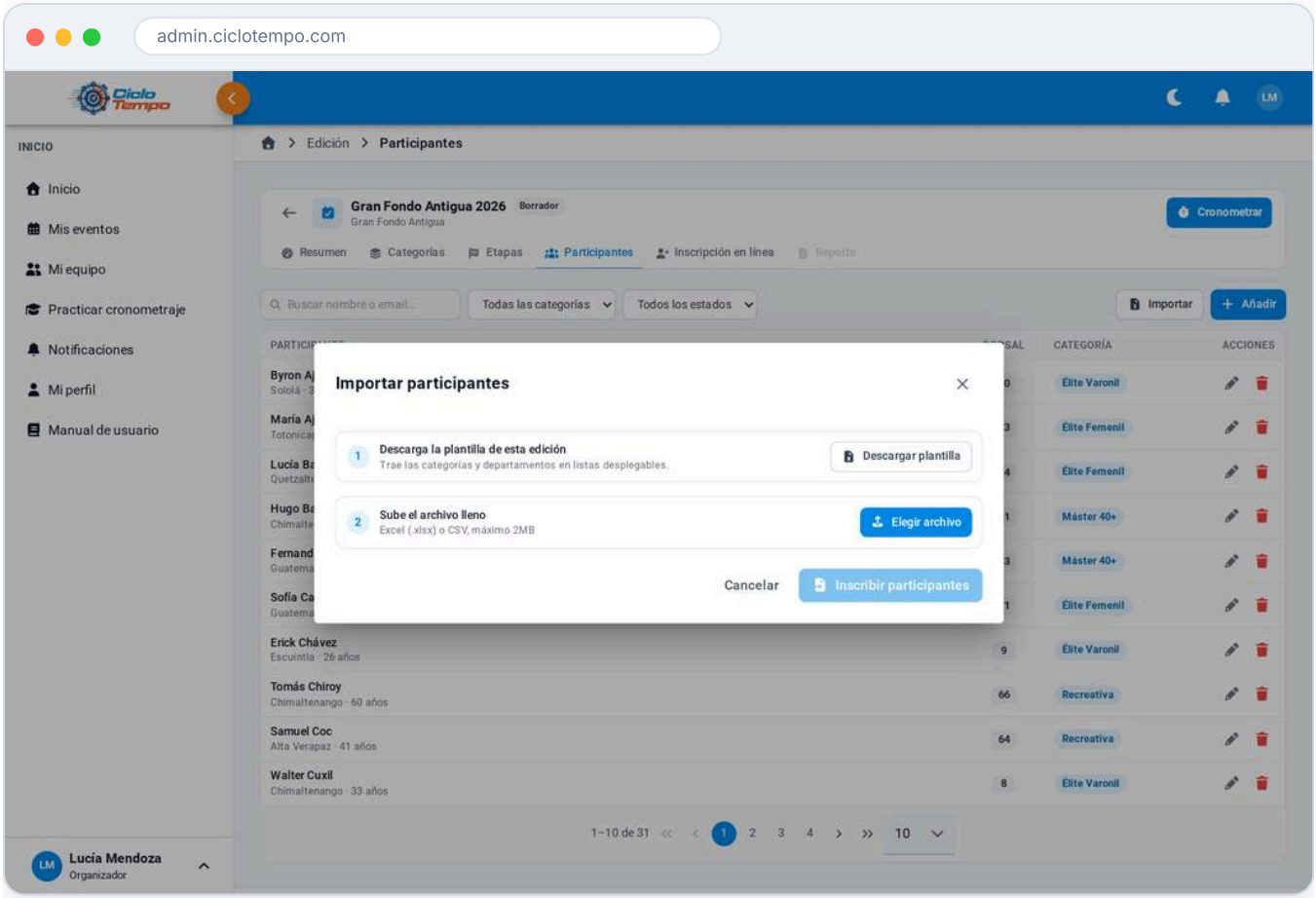


25 La lista de participantes, con búsqueda y filtros.

Arriba de la lista puedes buscar por nombre o correo y filtrar por categoría o estado. El lápiz edita al participante y el bote de basura lo elimina.

> **Nota.** Antes de la carrera puedes quitar corredores y cambiarlos de categoría libremente. Desde el día de la carrera, si quitas a un corredor o lo pasas a una categoría más barata, Ciclotempo te pide el motivo y lo revisa: lo explica Quitar o cambiar corredores con la carrera ya empezada, en el capítulo 8.

Importar desde Excel: si tienes muchos inscritos, pulsa **Importar**.

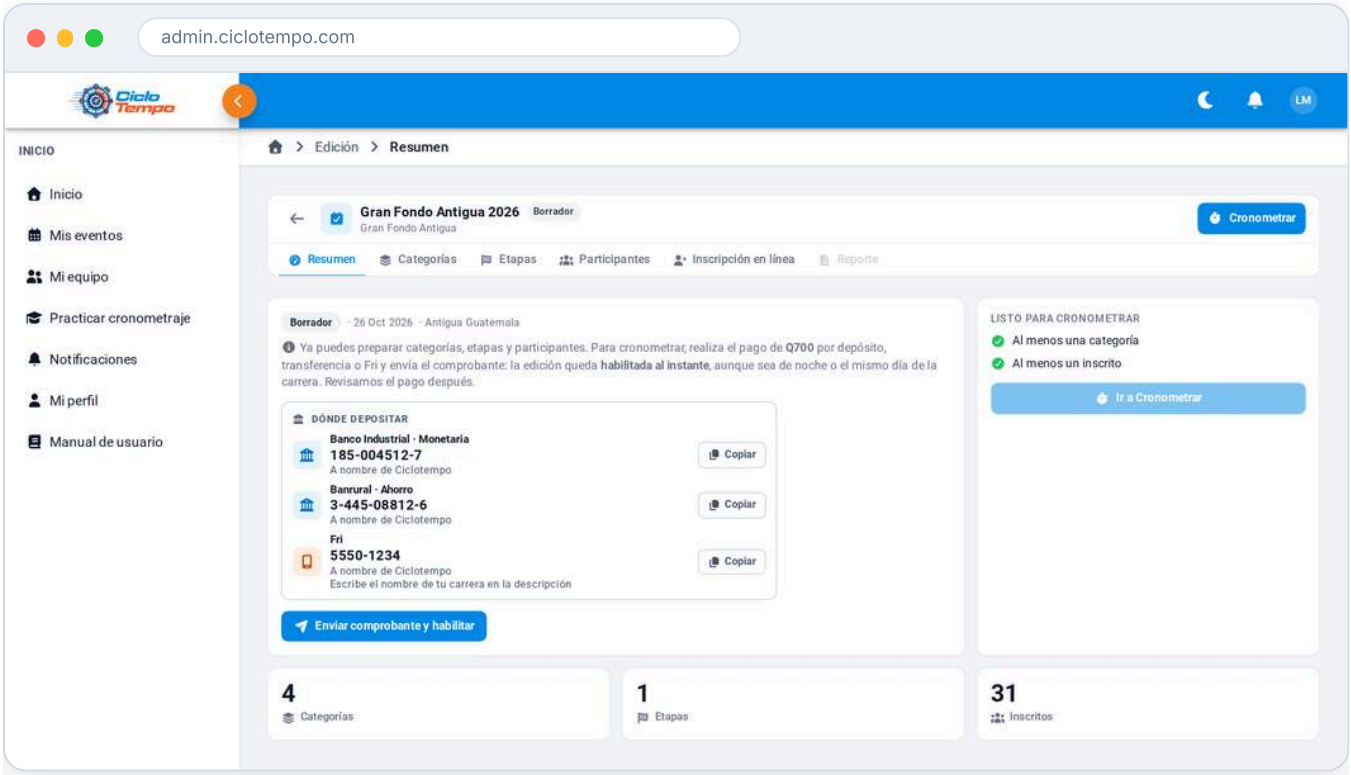


26 La importación: plantilla, archivo y revisión.

1. **Descarga la plantilla de esta edición.** Ya trae tus categorías y los departamentos en listas desplegables, para evitar errores de escritura.
2. Llénala: nombre, apellido, edad, departamento, categoría y dorsal son obligatorios; el correo es opcional.
3. **Sube el archivo lleno** (máximo 2 MB). Ciclotempo te muestra una revisión fila por fila antes de guardar.
4. Si hay errores, corrígelos en el archivo y vuelve a subirlo. La importación es de todo o nada: no se guarda ninguna fila hasta que todas están correctas.

Las inscripciones importadas no envían correos de confirmación. Si la edición todavía no tiene categorías, Ciclotempo te pedirá crearlas primero.

En el **Resumen**, el recuadro **Listo para cronometrar** te dice si ya tienes al menos una categoría y al menos un inscrito.



27 El Resumen cuando la edición ya tiene categorías e inscritos.

07

INSCRIPCIONES NUEVO

Inscripción en línea

Comparte un enlace y deja que los corredores se anoten solos, desde su teléfono y sin crear cuenta. Tú sólo revisas los pagos; el dorsal se asigna solo.

EN ESTE CAPÍTULO

Cómo funciona, en corto · Configurar la inscripción · Compartir el enlace · Lo que ve el corredor · Revisar los pagos

Cómo funciona, en corto

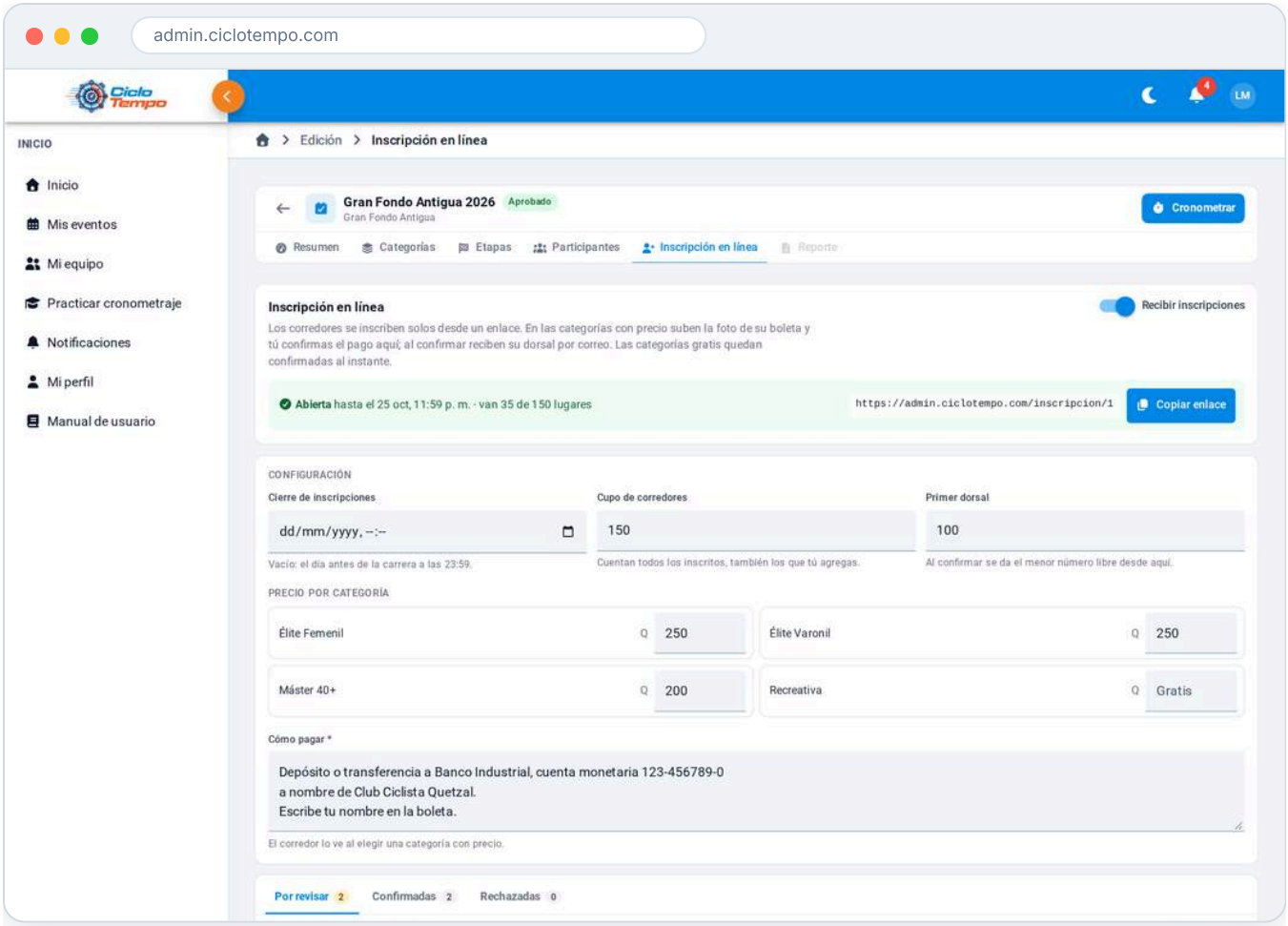
1. Marcas que la edición **permite inscripciones en línea**, le pones precio a cada categoría (o la dejas gratis) y, si quieres, indicas su rama y sus edades.
2. Compartes el enlace por WhatsApp, redes o tu sitio web.
3. El corredor llena sus datos, elige su categoría y, si la categoría tiene precio, sube la foto de su boleta de depósito o transferencia.
4. Tú revisas la boleta y confirmas. En ese momento Ciclotempo le asigna dorsal y le avisa por correo.
5. Las categorías **gratis** se confirman al instante, sin revisión.

IMPORTANTE

El dinero de las inscripciones va directo a **tu** cuenta bancaria: el corredor deposita donde tú le indiques. Ciclotempo no cobra ni retiene nada de esas inscripciones; sólo guarda la boleta para que la revises.

Configurar la inscripción

Abre la pestaña **Inscripción en línea** de la edición.



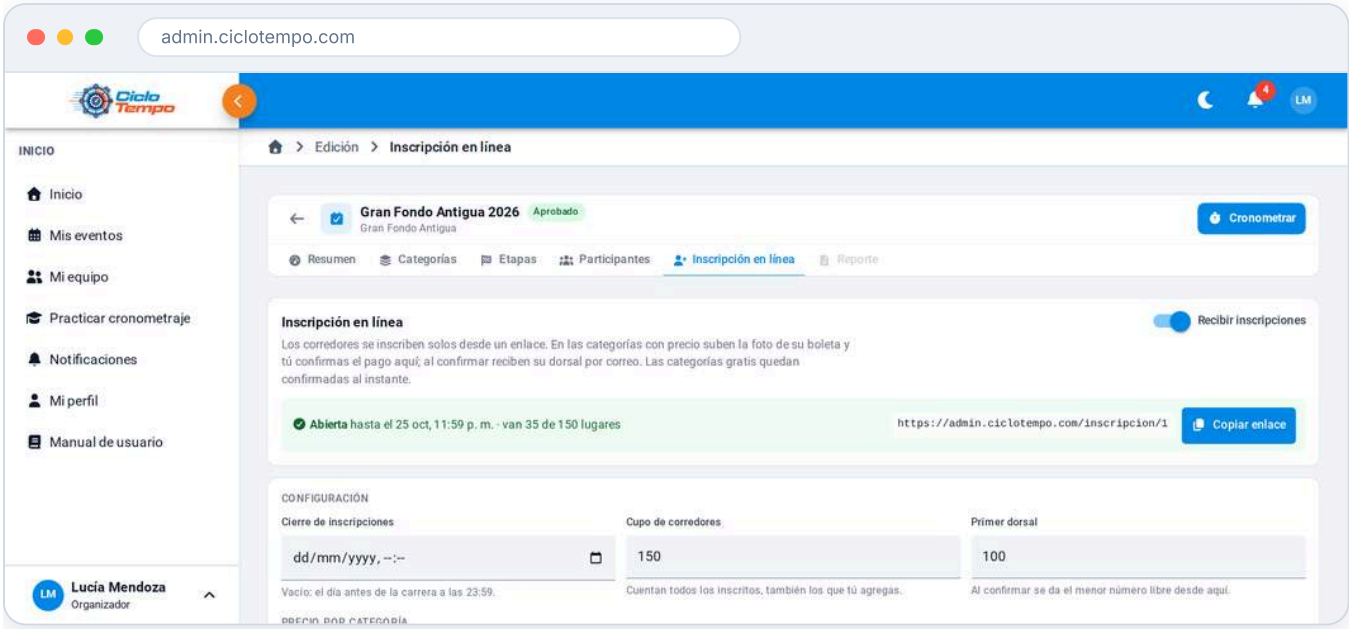
28 La configuración: interruptor, enlace, cierre, cupo, primer dorsal, precios y cómo pagar.

- **Recibir inscripciones**: el interruptor de arriba a la derecha abre o cierra el formulario cuando quieras.
- **Cierre de inscripciones**: fecha y hora límite. Si lo dejas vacío, cierra el día antes de la carrera a las 23:59.
- **Cupo de corredores**: el máximo de inscritos. Cuentan todos, también los que tú agregas a mano o importas. Vacío significa sin límite.
- **Primer dorsal**: al confirmar a un corredor se le da el menor número libre a partir de aquí. Si tus élites usan del 1 al 99, pon 100 y los inscritos en línea empezarán en el 100.
- **Precio por categoría**: el monto en quetzales. Una categoría sin precio es **gratis**.
- **Cómo pagar**: el texto que ve el corredor al elegir una categoría con precio. Escribe el banco, el tipo y número de cuenta, a nombre de quién y cualquier indicación (por ejemplo, *escribe tu nombre en la boleta*). Es obligatorio si alguna categoría tiene precio.

Pulsa **Guardar cambios**.

Compartir el enlace

La franja verde te dice si la inscripción está **abierta**, hasta cuándo y cuántos lugares van ocupados. A la derecha está el enlace; **Copiar enlace** lo deja listo para pegar.

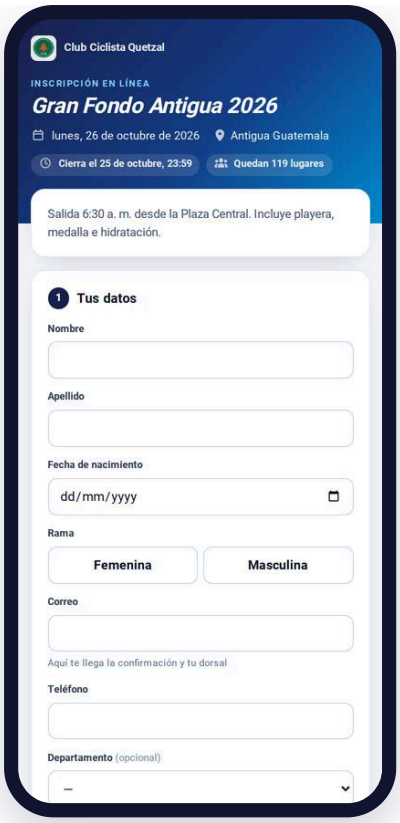


29 El estado de la inscripción y el enlace para compartir.

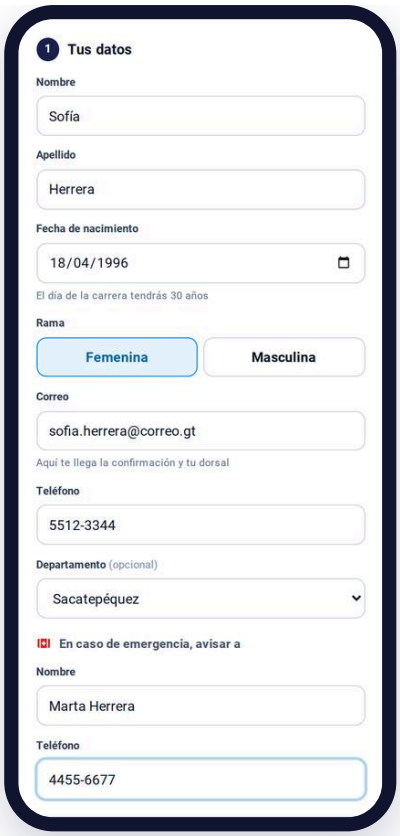
> **IMPORTANTE**
>
> El formulario abre al público cuando la edición está **habilitada y con el pago confirmado** por Ciclotempo (ver el capítulo 8). Mientras revisamos tu comprobante puedes dejar todo configurado; el enlace empieza a funcionar en cuanto lo confirmamos. El formulario se cierra solo al llegar la fecha de cierre, al llenarse el cupo, si la edición se suspende y cuando inicias la edición el día de la carrera.

Lo que ve el corredor

El corredor abre el enlace en su teléfono. Arriba ve tu logo, la carrera, la fecha, el lugar, cuándo cierra la inscripción y cuántos lugares quedan.



30 La página de inscripción en el teléfono.



31 Sus datos, incluido a quién avisar en una emergencia.

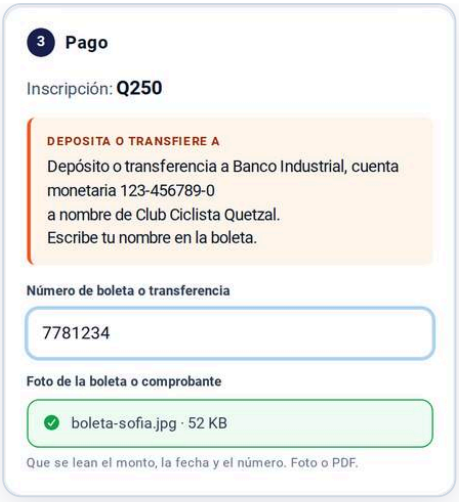
1. Sus datos. Nombre, apellido, fecha de nacimiento, rama, correo, teléfono, departamento (opcional) y un contacto de emergencia con su teléfono. A su correo le llegan la confirmación y el dorsal.

2. Su categoría. Ve todas las categorías con su precio y a quién van dirigidas, y elige una. Las que no le corresponden por su rama o por la edad que tendrá el día de la carrera aparecen apagadas, con el motivo (*No te corresponde · Masculina*).

3. Su pago. Si la categoría tiene precio, ve tus instrucciones de pago, escribe el número de la boleta o transferencia y sube la foto (o el PDF). Desde el teléfono puede tomar la foto en ese momento.



32 El corredor elige entre las categorías que le corresponden.



33 En una categoría con precio: instrucciones, número de boleta y foto.

Al pulsar **Inscribirme** ve el resultado:



34 Categoría con precio: la inscripción queda en espera de tu revisión.

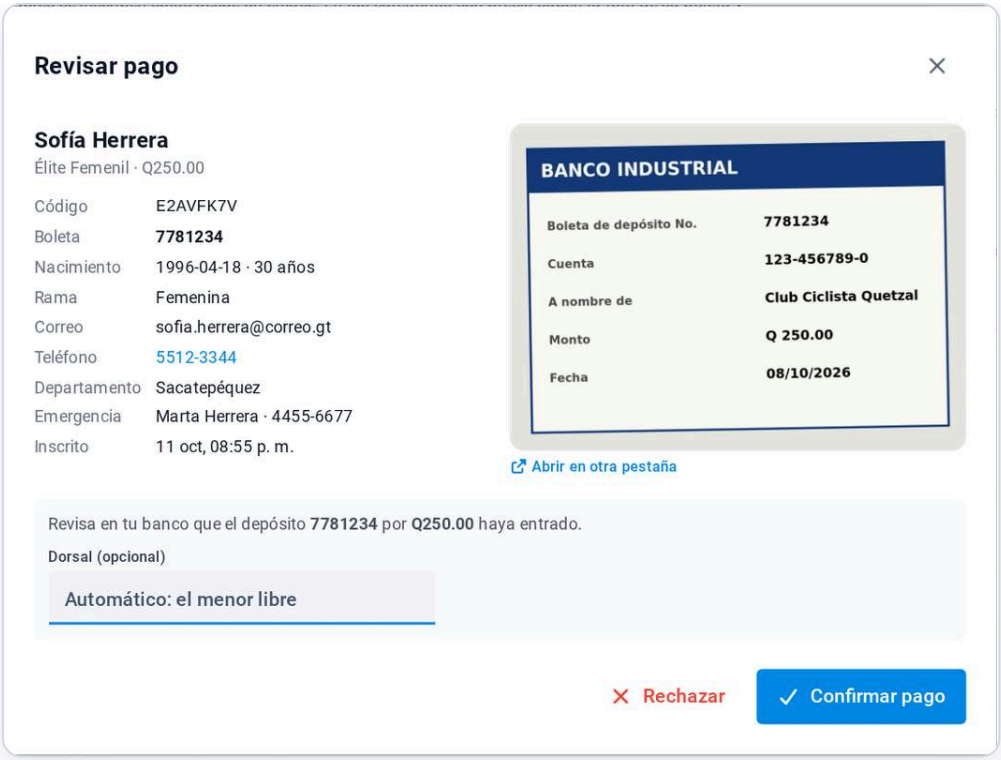


35 Categoría gratis: inscrito al instante, con su dorsal.

En los dos casos recibe un **código de inscripción** de ocho caracteres. Le sirve para identificarse si necesita escribirte.

Revisar los pagos

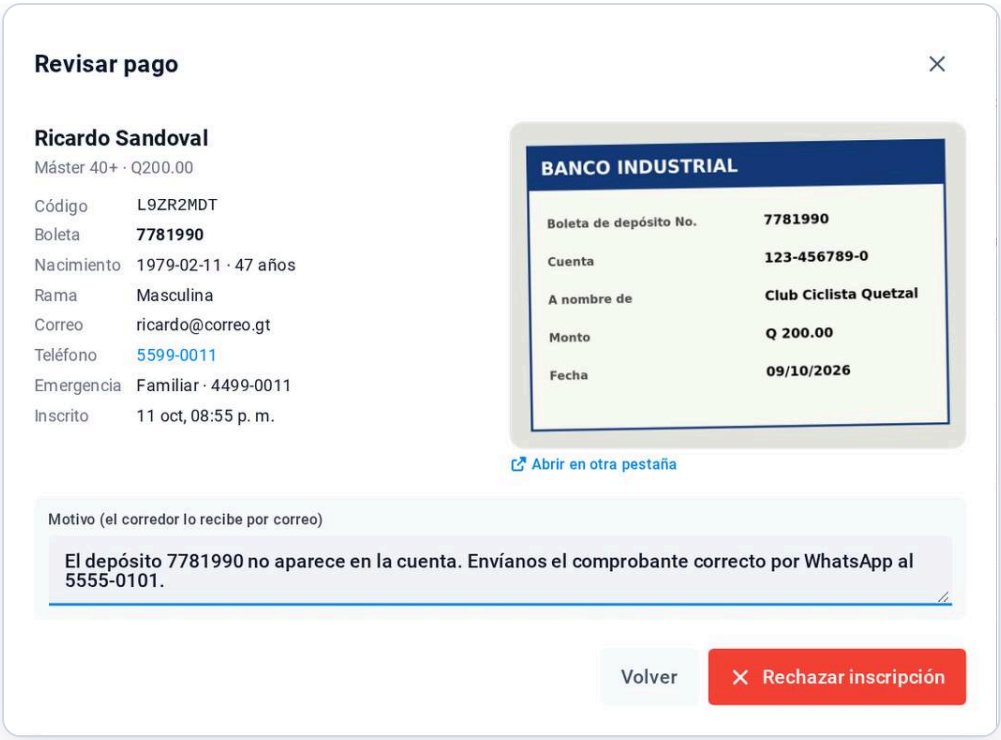
Cada inscripción con precio llega a la pestaña **Inscripción en línea**, en la lista **Por revisar**, y te avisa en la campana **en el momento**, sin recargar la página; la lista también se actualiza sola. Toca una fila para abrirla.



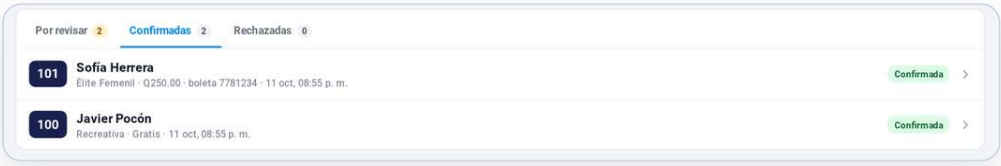
36 Revisar un pago: los datos del corredor y la foto de su boleta.

A la izquierda están los datos del corredor y el número de boleta; a la derecha, la foto (**Abrir en otra pestaña** la muestra en grande). Compara con tu banco que el depósito haya entrado por el monto indicado.

- **Confirmar pago**: el corredor queda inscrito, recibe su dorsal por correo y pasa a **Confirmadas** y a la pestaña **Participantes**. En **Dorsal (opcional)** puedes escribir uno específico; si lo dejas vacío recibe el menor número libre.
- **Rechazar**: escribe el motivo —el corredor lo recibe por correo— y pulsa **Rechazar inscripción**. Su lugar queda libre y puede volver a inscribirse con el comprobante correcto.



37 Al rechazar, el motivo viaja por correo al corredor.



38 Los confirmados, cada uno con su dorsal.

CONSEJO

Los inscritos en línea son participantes como cualquier otro: los puedes editar, cambiar de categoría o de dorsal en la pestaña **Participantes**. La persona de tu equipo con el rol **Inscripciones** también puede revisar estos pagos.

PAGO ACTUALIZADO

08 Pago y habilitación

Envías el comprobante y la edición queda habilitada en ese mismo instante, a cualquier hora. La revisión del pago viene después y no te detiene.

EN ESTE CAPÍTULO

Cuánto cuesta · Dónde depositar · Enviar el comprobante y habilitar · Si llegan más corredores de los que pagaste · Quitar o cambiar corredores con la carrera ya empezada · La declaración que aceptas · Si pagas en efectivo · Cortesía de Ciclotempo · Si la edición se suspende

Cada edición se paga una vez, por depósito, transferencia o **Fri**, **antes de cronometrar**. Todo lo demás (categorías, etapas, participantes) lo puedes preparar sin haber pagado.

Cuánto cuesta NUEVO

Pagas el **4 % del precio de inscripción** de cada corredor, con un mínimo de **Q2.50 por corredor** y de **Q200 por edición**. Si cada categoría tiene su precio, cada corredor cuenta el 4 % del precio de su categoría.

INSCRIPCIÓN	CORREDORES	PAGAS
Q35	50	Q200 (mínimo por edición)
Q100	75	Q300
Q150	200	Q1,200
Q35	300	Q750 (mínimo de Q2.50 por corredor)

Al pagar dices **cuántos corredores esperas** y pagas ese estimado. Al final cuentan los inscritos confirmados; las inscripciones en línea que aún no revisas no cuentan. Los corredores que quites con la carrera ya empezada siguen contando hasta que Ciclotempo los revise (ver más abajo). Puedes tener hasta un **10 % más** de lo que pagaste sin pagar nada: si pagaste Q300, el cobro puede llegar a Q330.

Una carrera de varios días es una sola edición: se paga una sola vez.

Antes de pagar, cada categoría necesita su **precio de inscripción** (ver Categorías en el capítulo 6). El precio que declaras es el que cobras: se muestra en los resultados públicos y, al enviar el comprobante, lo declaras como real.

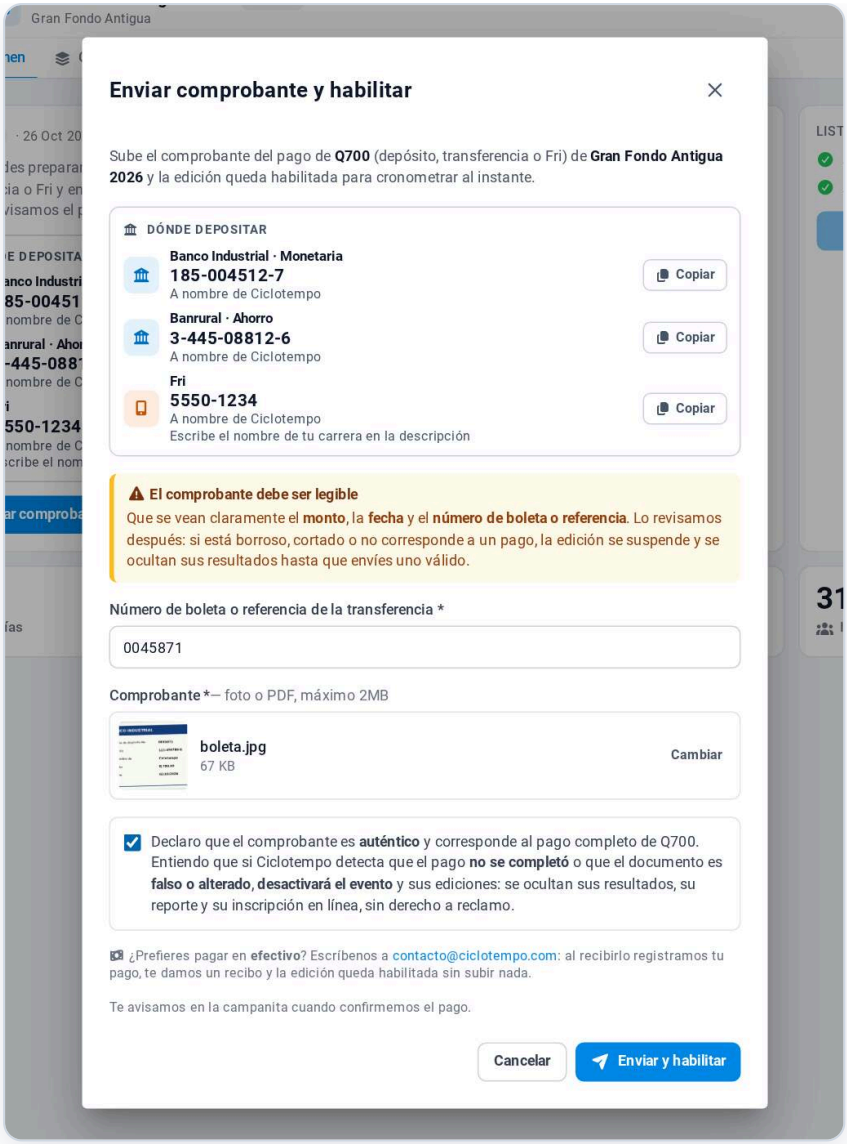
Dónde depositar

En el **Resumen** de una edición sin pagar, el recuadro **Dónde depositar** muestra las cuentas de Ciclotempo: banco, tipo y número de cuenta, y a nombre de quién; si hay una cuenta de **Fri**, el teléfono o usuario al que le envías desde tu app. El botón **Copiar** deja el número listo para pegarlo en tu banca en línea. Las mismas cuentas aparecen otra vez al enviar el comprobante.

Guarda la boleta o toma una captura de la transferencia: es lo que vas a subir.

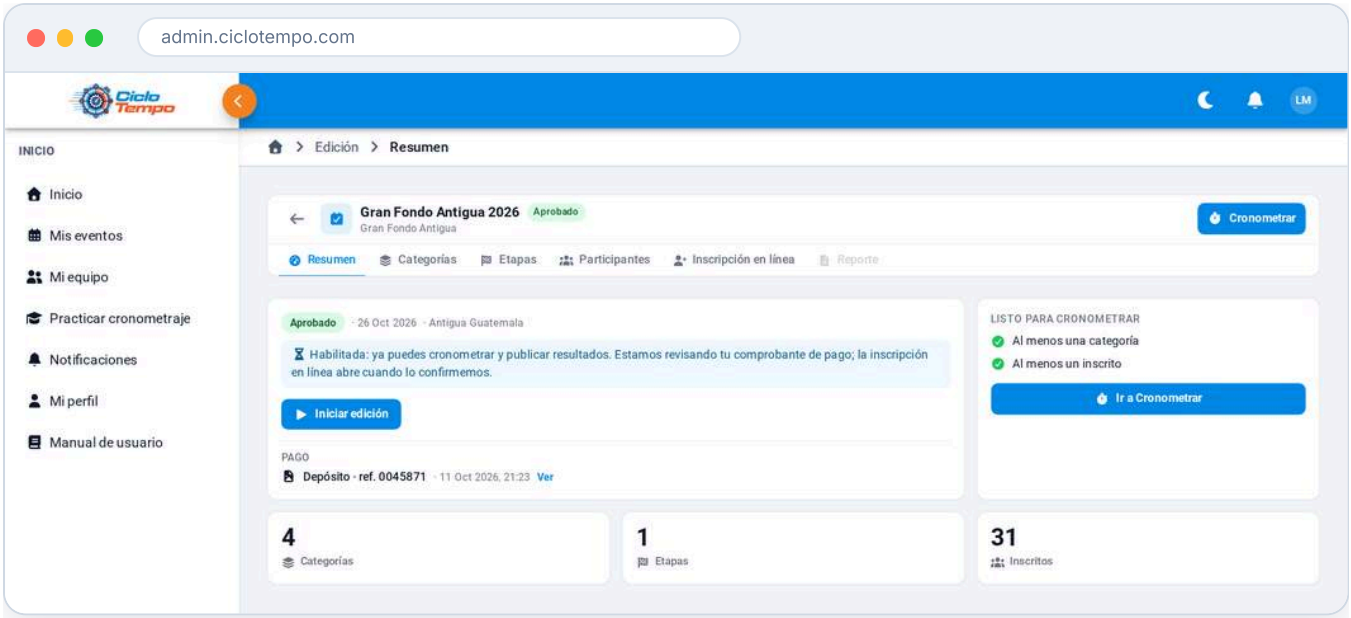
Enviar el comprobante y habilitar

1. En el **Resumen**, pulsa **Enviar comprobante y habilitar**.
2. Escribe **cuántos corredores esperas**. Aparece escrito el número de inscritos que ya tienes; no puedes poner menos. Debajo ves el monto a pagar y cuánto cuesta en promedio cada corredor de tu edición.
3. Escribe el **número de boleta o de referencia** de la transferencia (en Fri, el número de la transacción).
4. Sube el **comprobante**: una foto o un PDF de máximo 2 MB. Desde el teléfono puedes tomar la foto directamente.
5. Lee y marca la **declaración** (ver abajo).
6. Pulsa **Enviar y habilitar**.



39 Enviar el comprobante: dónde depositar, referencia, archivo y declaración.

La edición pasa a **Aprobado** de inmediato: ya puedes iniciarla y cronometrar, aunque sea de noche o el mismo día de la carrera. En el Resumen ves tu comprobante; con **Ver** puedes abrirlo.



40 Habilitada al instante; la revisión del pago sigue por su cuenta.

Después revisamos el comprobante contra el banco. Cuando lo confirmamos recibes el aviso **Pago confirmado** en la campana y, si la tenías configurada, se abre tu inscripción en línea.

Si llegan más corredores de los que pagaste NUEVO

En el **Resumen** de una edición habilitada, el recuadro del **cobro** muestra lo que pagaste, por cuántos corredores, cuántos inscritos tienes y cuánto cuestan hoy. La barra se pone amarilla cuando te quedan pocos corredores y roja cuando ya pasaste el 10 % extra.

Si esperas más corredores, pulsa **Pagar por más corredores**: escribes cuántos esperas ahora, pagas **sólo la diferencia** y subes el comprobante igual que la primera vez. Se aplica al instante, aunque sea el mismo día de la carrera.

Si el día de la carrera llegan más, **la carrera no se detiene**: el cronometraje, la premiación y los resultados públicos siguen normales. Lo único que queda en espera hasta que pagues la diferencia es:

- El **reporte oficial** (la pestaña **Reporte** y su PDF).
- La **siguiente edición** de tu organización: no se puede habilitar mientras haya una diferencia pendiente.

Para ponerte al día, pulsa **Pagar la diferencia** en el Resumen. Por ejemplo: la inscripción es de Q100 (Q4 por corredor), pagaste Q300 por 75 corredores y llegaron 90; el cobro es Q360, más de los Q330 que cubre tu pago, así que la diferencia es Q60.

CONSEJO

Si abres la inscripción en línea, revisa el recuadro del cobro unos días antes de la carrera. Pagar por más corredores antes evita que el reporte quede en espera.

Quitar o cambiar corredores con la carrera ya empezada NUEVO

El cobro cuenta a los corredores que corrieron. Por eso, desde que la carrera **empieza** (llega su fecha, o registras el primer tiempo), quitar a un corredor o pasarlo a una categoría más barata ya no baja el cobro por sí solo:

1. Al quitar al corredor (o al cambiarlo de categoría, en **Participantes** o en la consola), Ciclotempo te dice cuánto bajaría el cobro y te pide el **motivo**. Por ejemplo: *se inscribió dos veces*, *corrió la ruta corta*.
2. Escribe el motivo y pulsa **Hacer el cambio**. El cambio se hace al instante: el corredor sale de la lista o pasa a su nueva categoría, y sus tiempos se manejan como siempre.
3. Lo que el cambio bajaría **sigue contando en el cobro** hasta que Ciclotempo lo revise.
4. Si el cambio corrige un error (un duplicado, una mala inscripción), lo **aprobamos** y ese monto deja de contar. Si no, lo **rechazamos** y sigue contando. En los dos casos te llega un aviso a la campana.

En el **Resumen**, el recuadro del cobro muestra la lista **Bajas y cambios de categoría**: a quién quitaste o cambiaste, el motivo y si está *Por revisar*, *Aprobada: ya no cuenta* o *No aprobada: sigue contando*.

Por ejemplo: un trail cobra Q130 de inscripción (Q5.20 por corredor). La organización pagó Q1,820 por 350 corredores, con un límite de Q2,002, y llegaron 391; el cobro es Q2,034, así que debe Q214. Si quita a 6 corredores después de la carrera, el cobro sigue siendo Q2,034 hasta que Ciclotempo revise esas 6 bajas.

Lo demás no cambia:

- **Pasar a un corredor a una categoría igual o más cara** no pide motivo.
- **Antes de la carrera** puedes quitar y cambiar corredores sin motivo.
- Con la carrera ya empezada **no se puede eliminar** una categoría que todavía tiene corredores: pásalos a otra categoría o quítalos primero, uno por uno. Tampoco se puede eliminar la **edición** ni su **evento**: si es un error, escríbenos a contacto@ciclotempo.com.
- Las ediciones de **cortesía** no tienen cobro, así que no piden motivo.

La declaración que aceptas

Para poder habilitar sin esperar una revisión, al enviar el comprobante declaras que:

- El comprobante es **auténtico** y corresponde al **pago completo** del estimado (o de la diferencia).
- Los **precios de inscripción** que declaraste son los que cobras. Si Ciclotempo comprueba que cobras más (por ejemplo, en el afiche de tu carrera), corrige el precio y debes la diferencia, como cuando llegan más corredores.
- Si Ciclotempo detecta que el pago **no se completó** o que el documento es **falso o alterado**, **desactivará el evento** y sus ediciones: se ocultan sus resultados, su reporte y su inscripción en línea, sin derecho a reclamo.

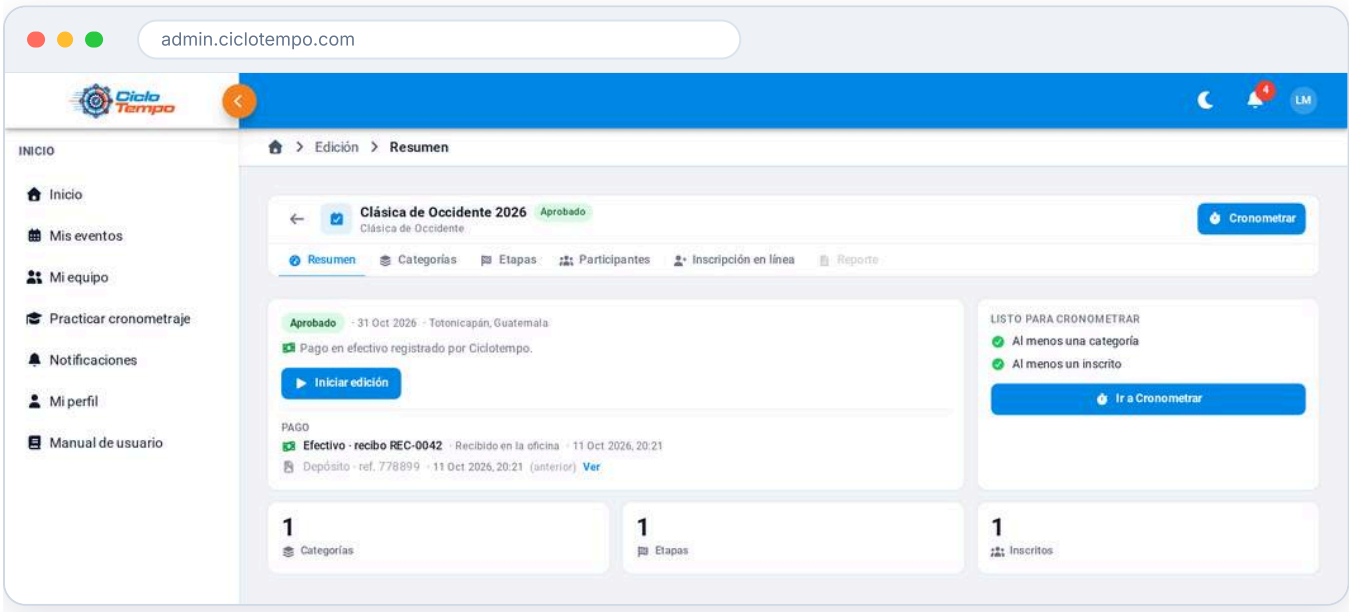
La casilla es obligatoria: sin marcarla no se puede enviar.

IMPORTANTE

El comprobante debe ser legible: que se vean claramente el **monto**, la **fecha** y el **número de boleta o referencia**. Un archivo borroso, cortado o que no corresponde a un pago termina en una suspensión.

Si pagas en efectivo

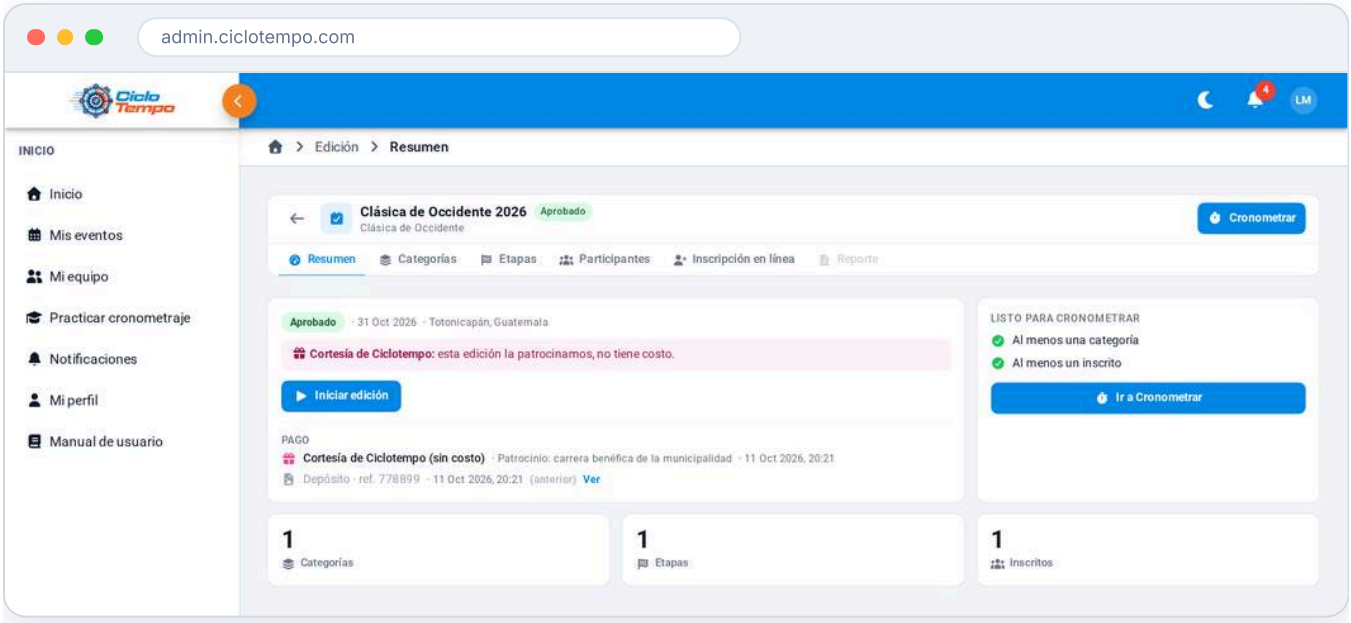
No subas nada. Escríbenos a **contacto@ciclotempo.com** y dinos cuántos corredores esperas: al recibir el efectivo registramos tu pago, te damos un número de recibo y la edición queda habilitada. En el Resumen lo verás como **Pago en efectivo registrado por Ciclotempo**, con el número de recibo.



41 Una edición pagada en efectivo.

Cortesía de Ciclotempo

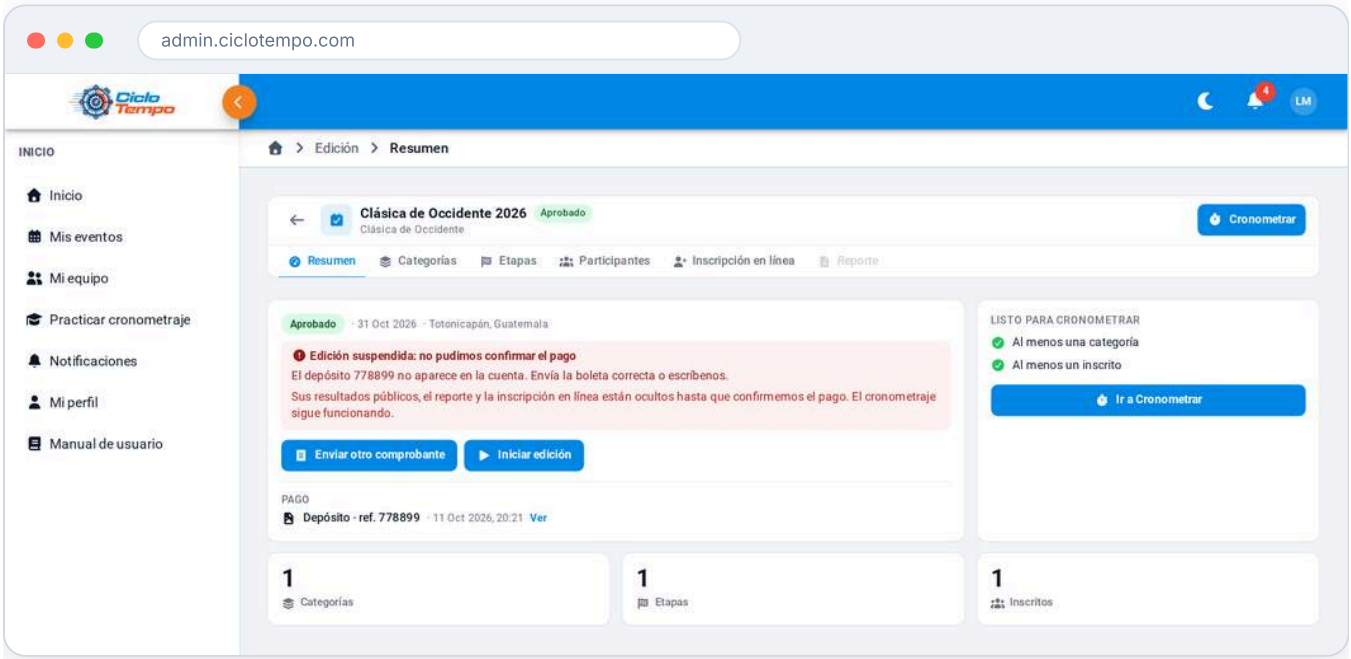
A veces Ciclotempo patrocina una carrera. En ese caso habilitamos la edición sin costo, con todas las funciones y sin límite de corredores; en el Resumen aparece **Cortesía de Ciclotempo**. No necesitas enviar comprobante.



42 Una edición patrocinada por Ciclotempo.

Si la edición se suspende

Si no podemos confirmar el pago, la edición queda **suspendida** y recibes el motivo por correo y en la campana. En el Resumen aparece un aviso rojo.



43 Una edición suspendida: el motivo y el botón para enviar otro comprobante.

Mientras esté suspendida:

- Sus **resultados públicos**, su **reporte** y su **inscripción en línea** quedan ocultos.
- El **cronometraje sigue funcionando**: si la carrera es hoy, no pierdes ningún tiempo.

Para resolverlo, pulsa **Enviar otro comprobante** y sube el correcto, o escríbenos. Cuando confirmamos el pago, la suspensión se levanta y todo vuelve a mostrarse, con los tiempos que tomaste.

IMPORTANTE

Un evento con comprobante falso, o creado sólo para probar el sistema sin pagar, puede ser **eliminado** por Ciclotempo: desaparece de tus listas y ya no se puede abrir. Si crees que fue un error, escríbenos: los datos se conservan y el evento se puede restaurar.

Solamente el dueño de la organización ve el comprobante y puede enviarlo.

PREPARACIÓN

09 Tu equipo de trabajo

Una carrera no se cronometra en solitario. En **Mi equipo** invitas a las personas que te ayudan y decides qué puede hacer cada una.

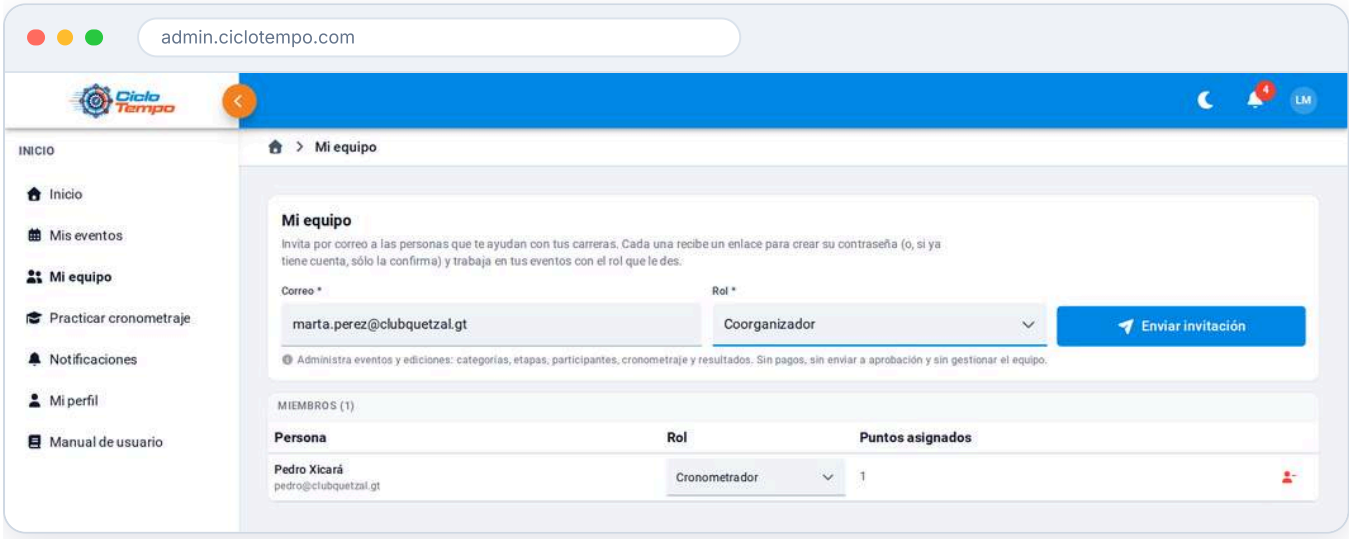
EN ESTE CAPÍTULO

Invitar a alguien · Administrar el equipo · Qué ve cada miembro

Sólo el dueño de la organización ve esta pantalla.

Invitar a alguien

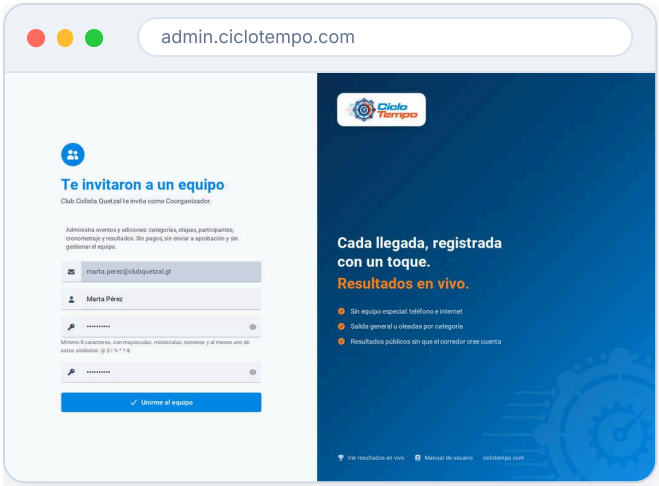
1. Escribe su correo y elige el rol: **Coorganizador**, **Inscripciones** o **Cronometrador**. Debajo verás un resumen de lo que permite cada rol.
2. Pulsa **Enviar invitación**.



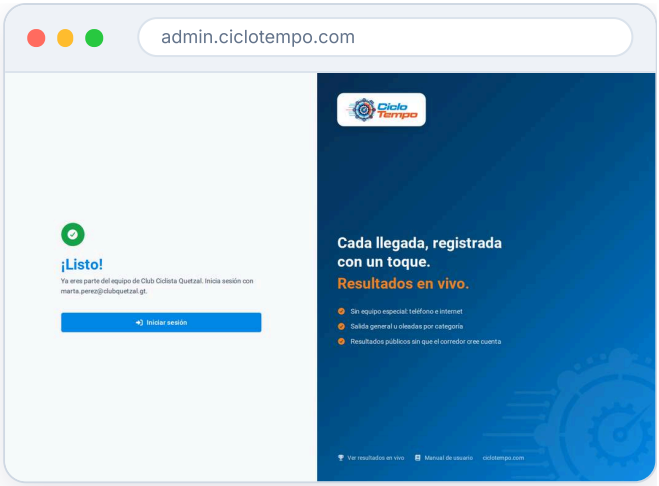
44 Invitar a una persona y elegir su rol.

La persona recibe un correo con un enlace que vence en 7 días y sirve una sola vez:

- Si **no tiene cuenta**, escribe su nombre y crea su contraseña. Su correo queda verificado automáticamente.
- Si **ya tiene cuenta** con ese correo, sólo confirma su contraseña.



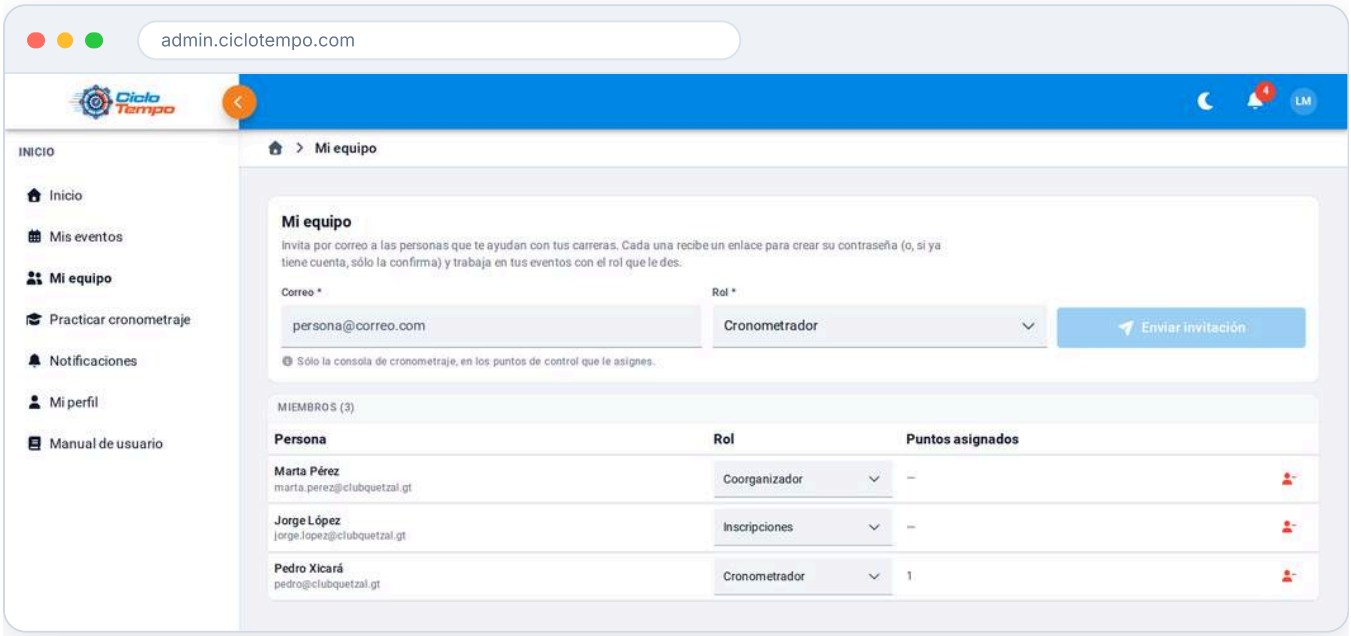
45 La página que abre el invitado.



46 La invitación aceptada.

Después inicia sesión como siempre y encuentra tus eventos en **Mis eventos**.

Administrar el equipo



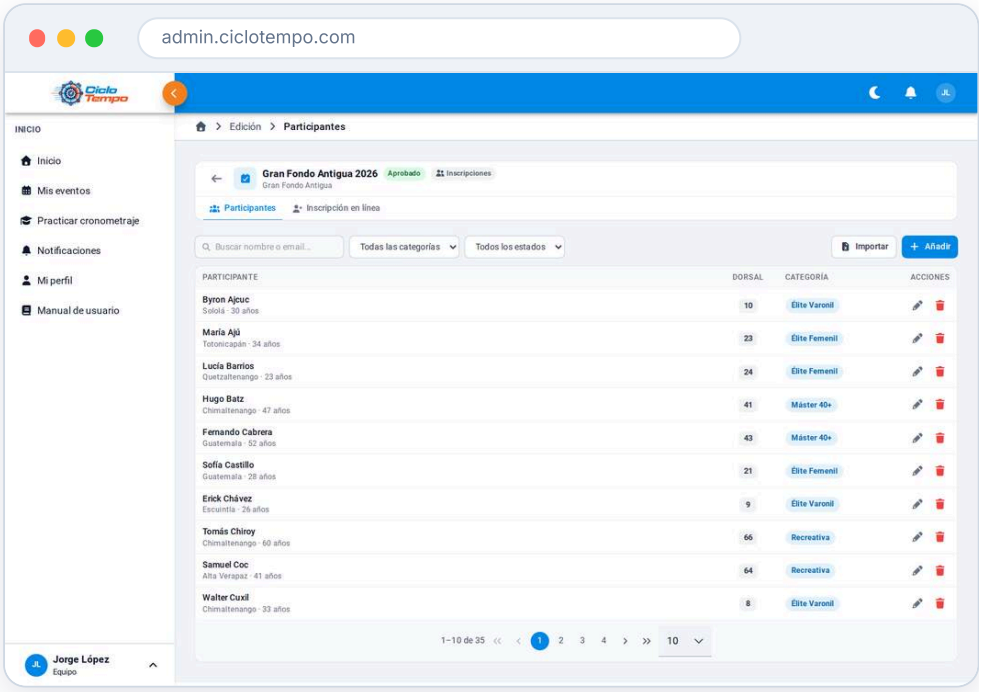
47 Mi equipo: miembros, roles e invitaciones pendientes.

- **Cambiar el rol:** elige el nuevo rol en la lista de esa persona. El cambio aplica de inmediato.
- **Quitar a alguien:** pulsa el ícono de la persona con el signo menos. Pierde el acceso a tus eventos al instante y se le retiran los puntos de control que tenía asignados.
- **Invitaciones pendientes:** puedes **reenviarlas** (se genera un enlace nuevo y el anterior deja de servir) o **cancelarlas**.
- Los cronometradores que creas desde un punto de control aparecen aquí automáticamente. En la columna **Puntos asignados** ves cuántos puntos tiene cada uno.

Una misma persona puede ser parte de varios equipos; por ejemplo, un cronometrador que trabaja para varios clubes.

Qué ve cada miembro

- El **coorganizador** ve tus eventos y ediciones con todas las pestañas, pero no el comprobante de pago ni los botones de enviar el comprobante, crear o eliminar.
- La persona de **Inscripciones** sólo ve las pestañas **Participantes** e **Inscripción en línea** de cada edición.



48 Lo que ve la persona de Inscripciones.

- El **cronometrador** entra directamente a **Mis cronometrajes** (ver el capítulo 13).

Todos entran con su propia cuenta también a la **app móvil**, y ahí ven lo mismo que les permite su rol.

PRÁCTICA NUEVO

10 Practica antes de la carrera

Una carrera de mentira, con doce corredores que llegan solos a la meta. Sirve para que tú y tus cronometradores lleguen al día de la carrera con el dedo entrenado.

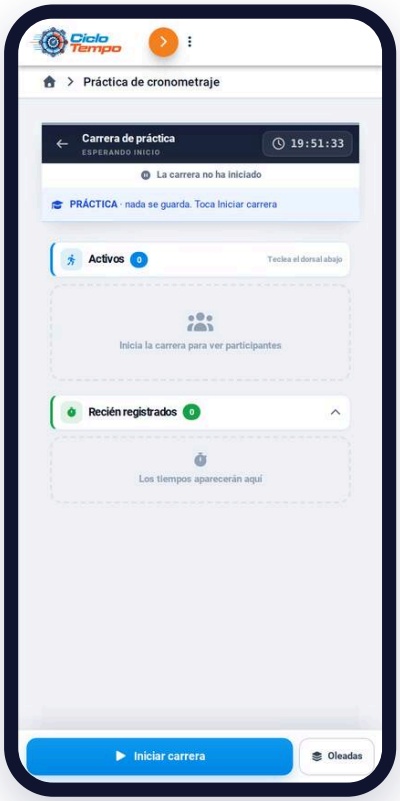
EN ESTE CAPÍTULO

En la web · Cómo leer tu resultado · En la app

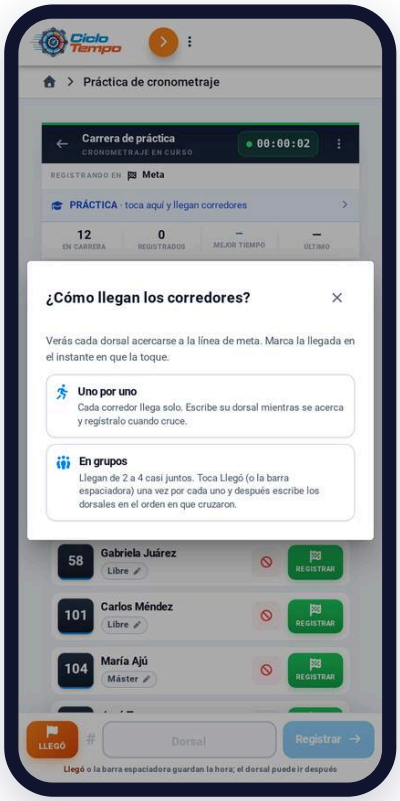
La práctica existe en la **web** y en la **app**, y funciona igual en las dos. **Nada de lo que hagas en ella se guarda, se envía ni se publica**, así que puedes equivocarte todo lo que quieras.

En la web

En el menú, entra a **Practicar cronometraje**. Se abre la misma consola del día de la carrera, con una franja azul que dice **PRÁCTICA**.

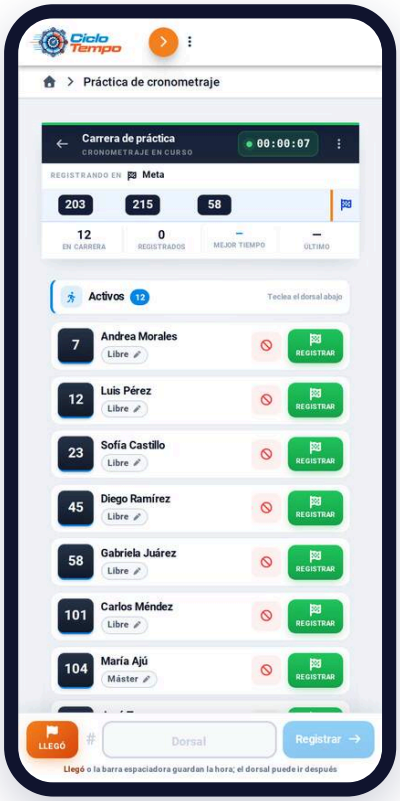


49 La práctica en la web: primero, Iniciar carrera.

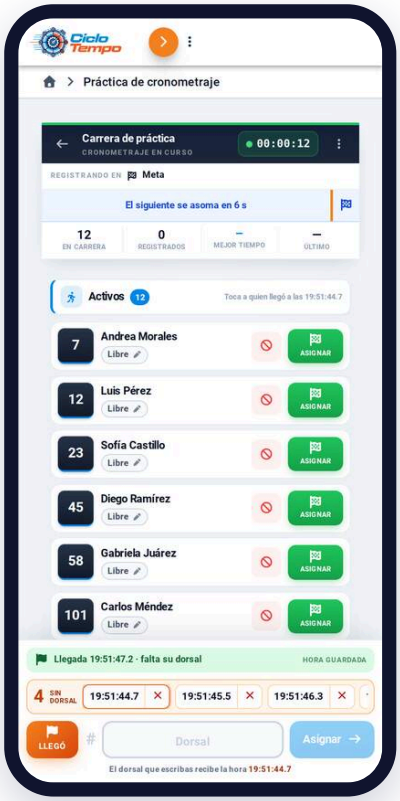


50 Elige cómo llegan los corredores.

1. Pulsa **Iniciar carrera**, igual que harías el día real.
2. Toca la franja azul y elige cómo llegan los corredores:
   - **Uno por uno**: cada corredor llega solo. Escribe su dorsal mientras se acerca y regístralo cuando cruce.
   - **En grupos**: llegan de 2 a 4 casi juntos. Toca **LLEGÓ** (o la barra espaciadora) una vez por cada uno y después escribe los dorsales en el orden en que cruzaron.
3. La franja se convierte en una **pista**: cada dorsal avanza hacia la línea de meta de la derecha. El instante en que la ficha toca la línea es el cruce: ahí marcas.



51 La pista: tres dorsales acercándose a la línea.



52 Marcaste las llegadas; ahora les pones dorsal.

1. Al terminar, la franja abre **Cómo te fue**.



53

Cómo te fue: cuántos con tiempo, qué tan lejos del cruce y cuántos en otro orden.

Cómo leer tu resultado

DATO	QUÉ MIDE	QUÉ BUSCAR
Con tiempo	Cuántos de los 12 corredores quedaron con tiempo.	12/12. Si falta alguno, se te pasó una llegada.
Lejos del cruce	En promedio, cuánto antes o después del cruce marcaste.	Menos de un segundo.
En otro orden	Cuántos quedaron con el dorsal de otro (cambiados dentro de un grupo).	0.

Debajo, corredor por corredor, ves la hora exacta del cruce y tu diferencia: **+0.1 s** es una décima tarde; **−0.3 s**, tres décimas antes; **Sin tiempo**, que no lo registraste.

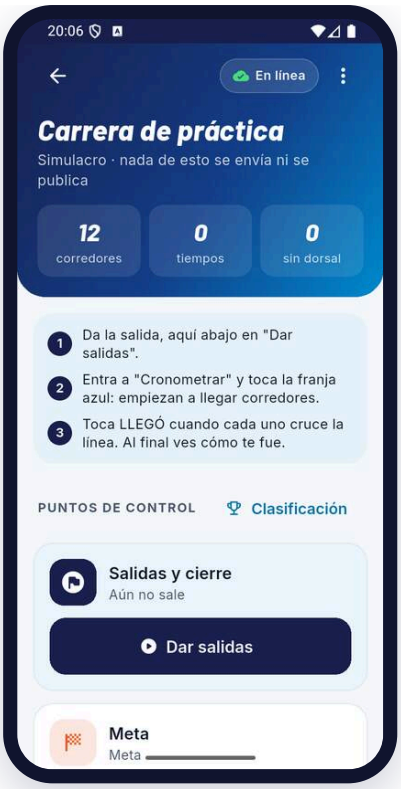
Practicar otra vez borra lo cronometrado y vuelven a llegar los corredores; la salida se conserva.

En la app

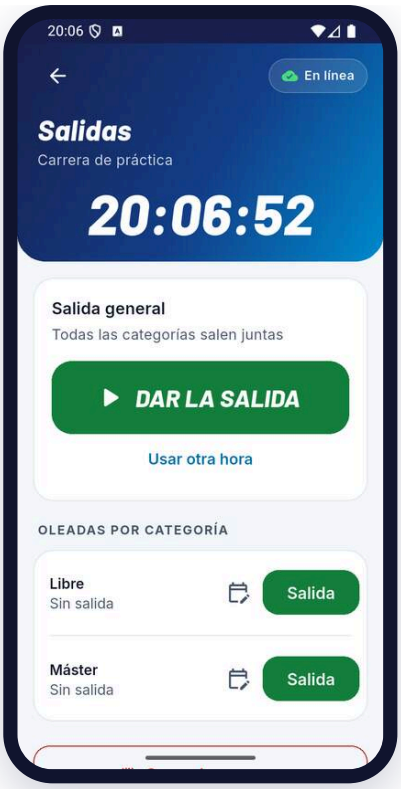
En la pantalla principal de la app, la tarjeta **¿Primera vez? Practica antes** tiene el botón **Empezar la práctica**. No necesita señal.



54 La práctica está en la pantalla principal de la app.



55 La carrera de práctica, con los tres pasos.

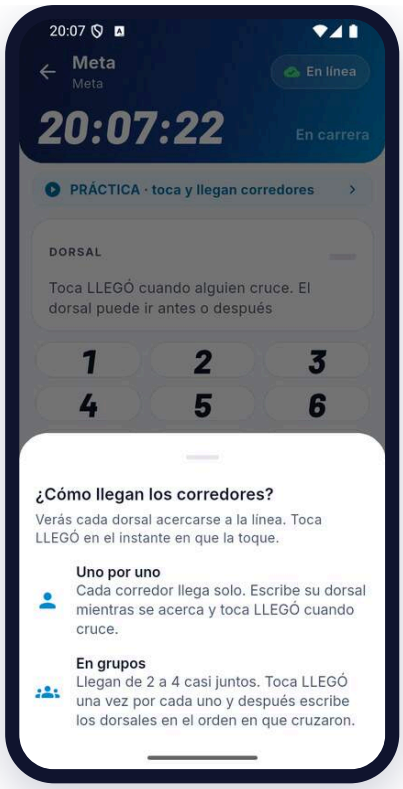


56 Primero se da la salida.

1. Toca **Dar salidas** y luego **DAR LA SALIDA**. Confirma la hora.
2. Vuelve y entra a **Cronometrar** en la Meta.
3. Toca la franja azul **PRÁCTICA · toca y llegan corredores** y elige **Uno por uno** o **En grupos**.



57 La consola de práctica en la app.



58 Los dos modos de llegada.



59 La pista: el dorsal 58 se acerca a la meta.

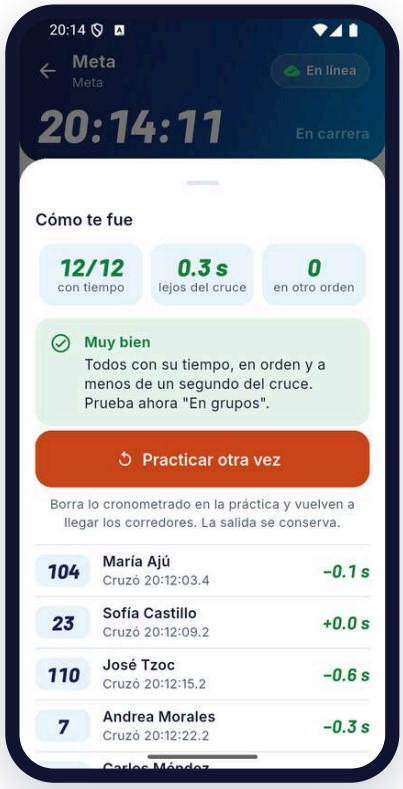
1 Toca **LLEGÓ** cuando cada ficha toque la línea. Si no escribiste el dorsal antes, escríbelo después y toca **ASIGNAR**.



60 Asignar dorsales a las llegadas ya marcadas.



61 Una práctica con errores: la app te dice qué corregir.



62 Una práctica limpia: todos con tiempo y en orden.

Cuando el resultado tiene errores, la app te explica cada uno: llegadas que quedaron sin dorsal, corredores sin tiempo, dorsales en otro orden o toques lejos del cruce. En el menú ⋮ de la carrera de práctica, **Empezar de cero** borra también la salida.

CONSEJO

Haz que cada cronometrador complete una práctica **En grupos** con 12/12 antes de la carrera. Es el caso difícil del día real: un pelotón que cruza en el mismo segundo.

DÍA DE CARRERA ACTUALIZADO

11 El día de la carrera: la consola web

La consola está pensada para usarse en el teléfono, con una mano, a la orilla de la carretera. Un botón guarda la hora del cruce; el dorsal puede ir antes o después.

EN ESTE CAPÍTULO

La víspera: lista de verificación · Iniciar la edición · Dar la salida · Conoce la consola · Registrar llegadas · La hora es la del servidor · Si se cae la conexión · Corregir errores · Descalificar · El teléfono de respaldo · El menú de la consola · Finalizar la carrera

DATO

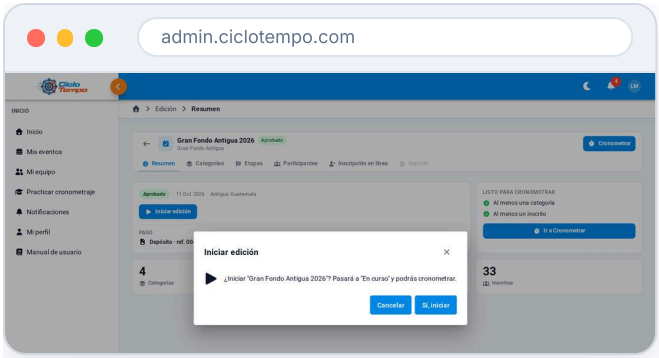
Este capítulo describe la consola del navegador (admin.ciclotempo.com), que necesita internet. Si la meta está donde la señal falla, usa la **app móvil** del capítulo 12: hace lo mismo y funciona sin señal.

La víspera: lista de verificación

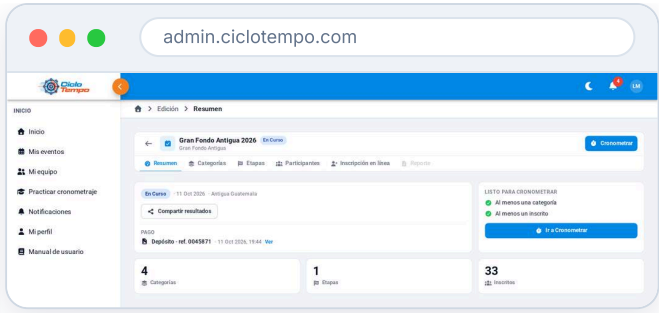
- [ ] La edición está **habilitada** (estado *Aprobado*) y sin aviso de suspensión.
- [ ] Todos los corredores tienen **categoría y dorsal**; los pagos de la inscripción en línea están revisados.
- [ ] Cada punto de control tiene **su cronometrador**, y cada cronometrador ya entró con su cuenta.
- [ ] Todos hicieron al menos una **práctica** (capítulo 10).
- [ ] Los teléfonos tienen **batería** (y batería externa) y, si usarán la app, la carrera ya está **descargada**.
- [ ] Decidiste cómo será la salida: **general** o por **oleadas**.

Iniciar la edición

El día de la carrera, en el **Resumen**, pulsa **Iniciar edición**. La edición pasa a **En curso** y queda lista para cronometrar. Desde ese momento la inscripción en línea se cierra y los resultados empiezan a verse en la página pública.



63 Iniciar la edición el día de la carrera.

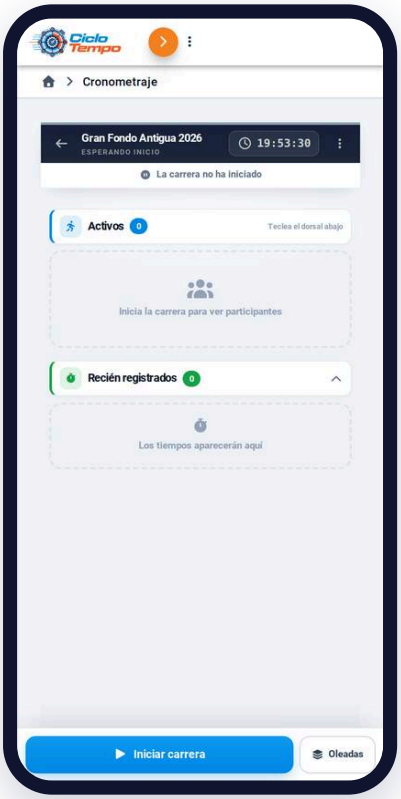


64 La edición En curso: botones para cronometrar y compartir resultados.

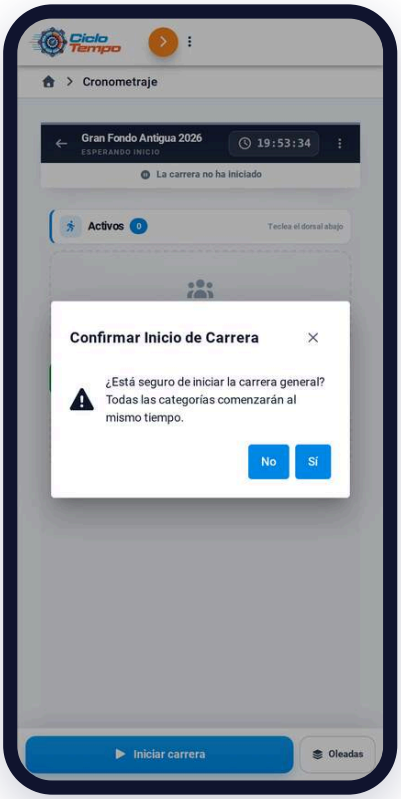
Desde aquí también puedes pulsar **Compartir resultados** para copiar el enlace público de la carrera.

Abre la consola con el botón **Cronometrar** de la edición o con **Ir a Cronometrar** en el Resumen.

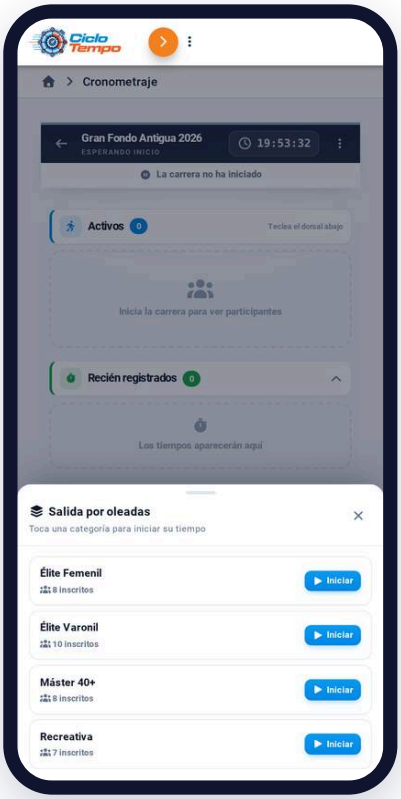
Dar la salida



65 La consola antes de la salida.



66 Iniciar carrera: todas las categorías a la vez.



67 Oleadas: una categoría a la vez.

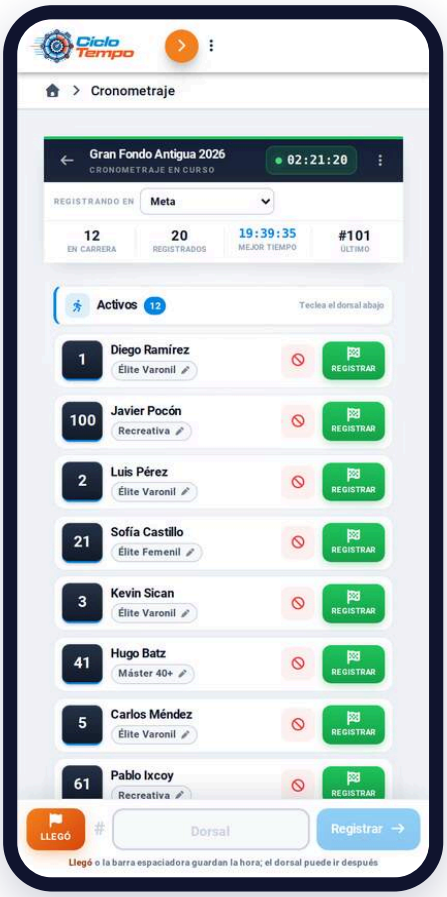
Tienes dos formas de dar la salida:

- **Iniciar carrera:** todas las categorías salen al mismo tiempo. Ciclotempo te pide confirmarlo.

- **Oleadas:** cada categoría sale a una hora distinta. Toca **Iniciar** en una categoría cuando le des la salida; las que ya salieron muestran su cronómetro.

El **tiempo neto** de cada corredor se calcula desde la salida de su categoría.

Conoce la consola



68

La consola en carrera.

- **Arriba**: el nombre de la carrera y el **reloj de carrera**, que cuenta desde la salida.
- **Registrando en**: el punto de control en el que estás. Si la etapa tiene puntos intermedios, elige aquí el tuyo.
- **Los cuatro números**: cuántos corredores siguen **en carrera**, cuántos se **registraron** en este punto, el **mejor tiempo** y el **último** dorsal registrado.
- **Activos**: los corredores que todavía no pasan por este punto.
- **Recién registrados**: los últimos tiempos, el último arriba, con las acciones para corregirlos. La hora lleva las **milésimas** (*08:15:30.850*): si dos corredores cruzan en el mismo segundo, se ve quién llegó primero.
- **Los avisos**: cada registro muestra un aviso con el dorsal, el nombre y la hora (*#109 Andrea Xicará · 08:15:30.850*). Se ven **dos a la vez** como mucho, para no tapar la lista en una llegada masiva.

- **La barra de abajo**: el botón naranja **LLEGÓ**, la casilla del **dorsal** y el botón **Registrar**.

> **En tiempo real.** Si varios cronometran la misma carrera (otra computadora, la app en otro punto), lo que registra cada uno aparece en las demás consolas **en el momento**, sin recargar. Si la conexión en vivo se cae, la consola vuelve sola a revisar cada 5 segundos, como antes.

Registrar llegadas

Hay dos maneras, y puedes alternarlas según venga la carrera.

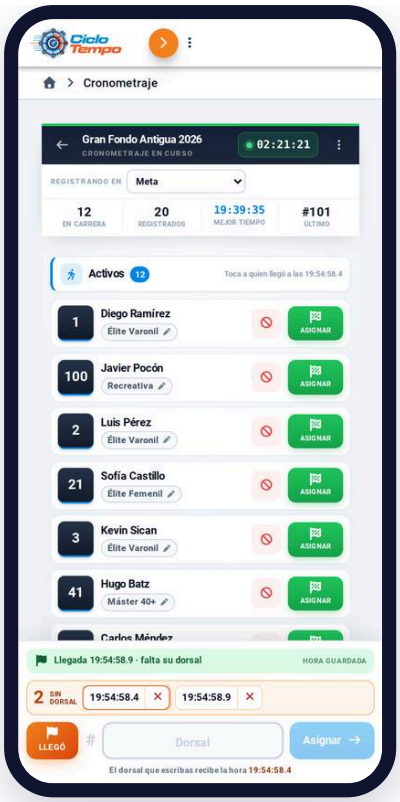
El dorsal primero — cuando ves venir a un corredor solo:

1. Escribe su dorsal en la casilla de abajo.
2. Cuando cruce, pulsa **Registrar** (o la tecla Enter).

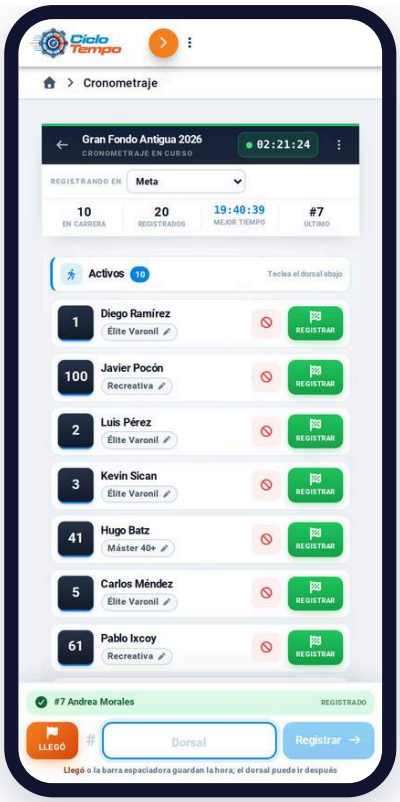
También puedes pulsar **Registrar** en la fila del corredor dentro de la lista **Activos**. Abajo aparece la confirmación con su nombre.

LLEGÓ primero — cuando llegan varios juntos y no da tiempo de escribir:

1. Toca **LLEGÓ** una vez por cada corredor que cruza. En una computadora, la **barra espaciadora** hace lo mismo. Cada toque guarda la hora exacta de ese instante.
2. Las llegadas quedan en la franja **SIN DORSAL**, en el orden en que cruzaron, cada una con su hora.
3. Escribe el dorsal del primero y pulsa **Asignar**; después el del segundo, y así. Cada corredor recibe la hora de **su toque**, no la del momento en que escribiste el dorsal.



69 Dos llegadas marcadas con LLEGÓ, esperando su dorsal.



70 El dorsal registrado: la confirmación aparece abajo.

Mientras haya llegadas sin dorsal, el botón de cada fila de **Activos** cambia a **Asignar**: puedes tocar al corredor en la lista en vez de escribir su número. La × de una llegada la descarta, por si tocaste LLEGÓ por error.

CONSEJO

Con dos personas en la meta el trabajo es más fino: una mira la línea y toca **LLEGÓ**; la otra canta o anota los dorsales en orden. Después se asignan con calma.

Detalles que conviene saber:

- **No se duplica.** Si registras dos veces al mismo corredor en el mismo punto, Ciclotempo conserva el primero y te avisa.
- **Mismo segundo, distinto puesto.** El tiempo se muestra al segundo, pero Ciclotempo guarda las milésimas de cada toque. Dos corredores de la misma salida que cruzan en el mismo segundo quedan en el orden en que los marcaste.
- **Circuito.** En un punto marcado como circuito, el botón indica **Vuelta** en cada paso y **Meta** en la última vuelta, y cada fila muestra en qué vuelta va el corredor.

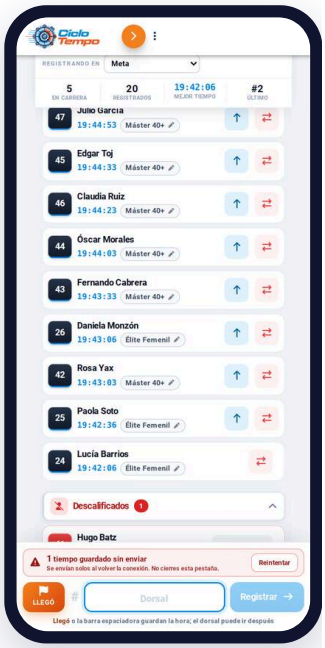
La hora es la del servidor

Cada llegada se guarda con la **hora del servidor**, no con la del teléfono. La consola compara los dos relojes al abrir y corrige la diferencia sola, así que la salida dada en un equipo y la meta tomada en otro quedan en el mismo reloj. Si el reloj de tu equipo está muy desviado verás el aviso *El reloj de este equipo va… Los tiempos se toman con la hora del servidor*: es informativo, no tienes que hacer nada.

Si se cae la conexión

La consola sigue recibiendo llegadas aunque se vaya el internet un momento. El tiempo se guarda en el navegador, con su hora correcta, y aparece el aviso rojo **tiempo guardado sin enviar**.

- Los tiempos pendientes **se envían solos** cuando vuelve la conexión; **Reintentar** lo fuerza.
- **No cierres la pestaña** mientras haya tiempos sin enviar.
- Si en tu meta la señal es mala de forma habitual, no dependas de esto: usa la app.



71 Sin conexión: el tiempo queda guardado y se envía solo al volver la señal.

Corregir errores

En **Recién registrados**, cada tiempo tiene tres controles: la **flecha hacia arriba** (orden), las **flechas rojas** (corregir) y la **etiqueta de la categoría** con el lápiz.

Dos corredores quedaron en el orden equivocado NUEVO

Pasa en los embalajes: cruzaron 1, 2, 3, 4, **5, 6**, 7, pero en la prisa quedaron anotados 1, 2, 3, 4, **6, 5**, 7.

1. En **Recién registrados**, busca al corredor que debe ir **adelante** (el 5) y toca su **flecha hacia arriba**.
2. Ciclotempo te muestra el cambio: los dos corredores **intercambian su hora** de llegada, y el tiempo neto de cada uno se recalcula desde su propia salida.
3. Escribe el **motivo** (por ejemplo, *el video de la meta muestra al 5 adelante del 6*) y pulsa **Corregir el orden**.

Cada toque sube al corredor **un puesto**. Si hay que moverlo más de un lugar, repite con el siguiente. El cambio queda en el **Historial de correcciones** con tu nombre, la hora anterior y el motivo.

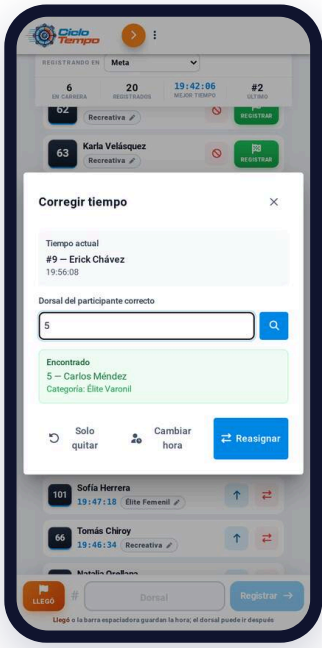


72 Corregir el orden de llegada: los dos corredores intercambian su hora.

Registré el dorsal equivocado

Pulsa las **flechas rojas** del tiempo (**Corregir**), escribe el dorsal correcto y búscalo. Ciclotempo te muestra a quién encontró:

- **Reasignar**: el tiempo pasa al corredor correcto.
- **Cambiar hora**: el corredor es el correcto, pero la hora no.
- **Solo quitar**: ese tiempo no debía existir.

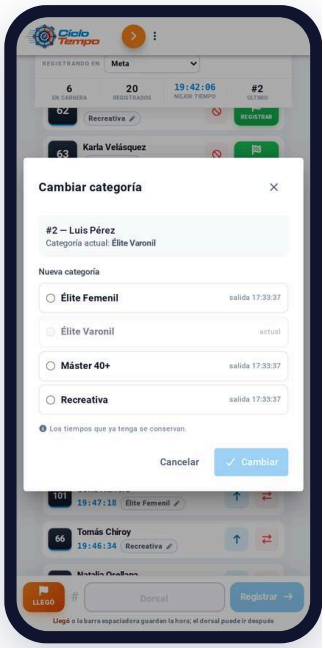


73 Corregir un tiempo: reasignarlo, cambiar su hora o quitarlo.

El corredor está en la categoría equivocada

Toca su categoría (la etiqueta con el lápiz), elige la nueva y pulsa **Cambiar**. Los tiempos que ya tenga se conservan. Si usaste oleadas, aparece la casilla **Recalcular sus tiempos netos con la salida de la nueva categoría**: déjala marcada si el corredor salió con la nueva categoría y desmárcala si salió con la oleada de su categoría anterior.

Si la nueva categoría es más barata, Ciclotempo te pide el motivo antes de hacer el cambio (capítulo 8).

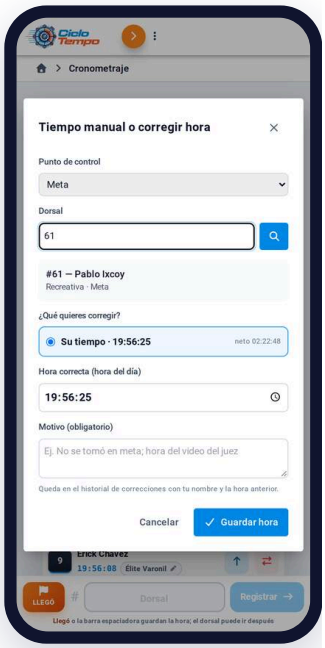


74 Cambiar a un corredor de categoría desde la consola.

Se me pasó un corredor, o su hora está mal

En el menú ⋮, elige **Tiempo manual o corregir hora**.

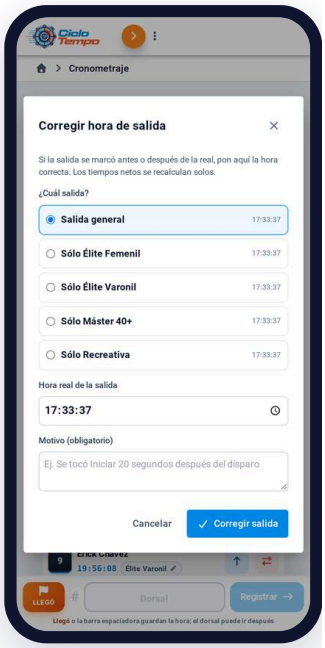
1. Elige el punto de control y escribe el dorsal.
2. Si el corredor ya tiene tiempo, elige **Su tiempo** para corregirlo; si no lo tiene, se crea uno nuevo.
3. Escribe la **hora correcta** (la hora del día en que cruzó, por ejemplo la del video o la de la planilla del juez).
4. Escribe el **motivo**, que es obligatorio, y pulsa **Guardar hora**.



75 Tiempo manual: dorsal, hora correcta y motivo.

La salida se marcó tarde o temprano

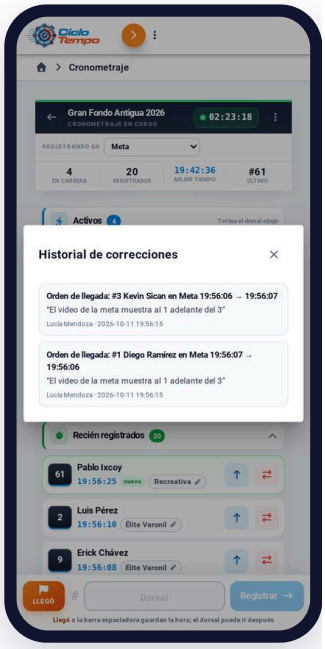
Si tocaste **Iniciar carrera** unos segundos antes o después del disparo real, elige **Corregir hora de salida** en el menú ⋮. Indica si fue la **salida general** o la de una sola categoría, escribe la **hora real** y el motivo. Los tiempos netos de todos los corredores afectados se recalculan solos.



76 Corregir la hora de salida, general o de una categoría.

El historial de correcciones

Todas las correcciones —orden, reasignaciones, horas manuales y salidas— quedan en ⋮ → **Historial de correcciones**, con quién la hizo, cuándo, la hora anterior, la nueva y el motivo. Es tu respaldo ante cualquier reclamo.

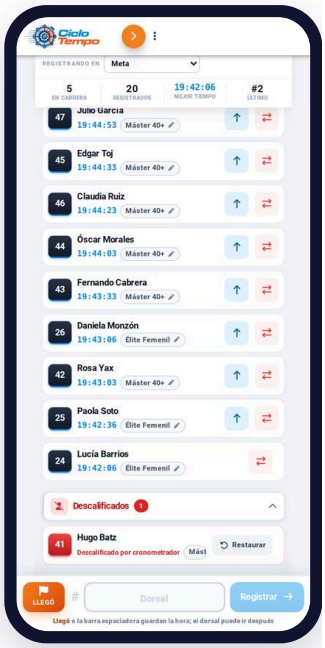


77 El historial: cada corrección con su autor y su motivo.

Descalificar

Pulsa el círculo rojo tachado en la fila del corredor. Elige el motivo con uno de los botones (*Corte de ruta*, *Ayuda externa no permitida*, *Conducta antideportiva*…) o escríbelo, y pulsa **Descalificar**: el motivo es obligatorio. Aparece en la sección **Descalificados** con su motivo, y queda en el historial. Si fue un error, pulsa **Restaurar**.

En los resultados, un descalificado aparece como **DQ**, al final de la tabla y sin puesto.



78 La sección de descalificados, con el botón Restaurar.

El teléfono de respaldo NUEVO

Si un segundo teléfono cronometró el mismo punto con la app en **modo respaldo** (capítulo 12), sus tiempos no son oficiales: quedan guardados aparte por si al teléfono titular le falta alguno. Los ves en ⋮ → **Tiempos del teléfono de respaldo**.

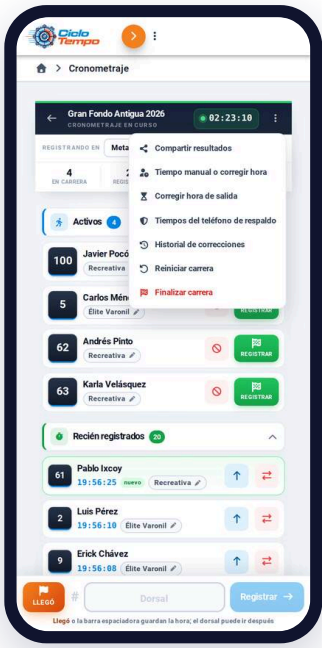
- Los corredores que **están en el respaldo y no tienen tiempo oficial** aparecen resaltados. **Promover** convierte ese tiempo en el oficial; el botón de arriba promueve todos los que faltan de una vez.
- Los demás muestran su tiempo oficial y la diferencia con el respaldo (*igual*, *+1 s*): sirve para confirmar que el titular cronometró bien.



79 Los tiempos del respaldo comparados con los oficiales.

El menú de la consola

El botón ⋮ de arriba a la derecha abre el menú:

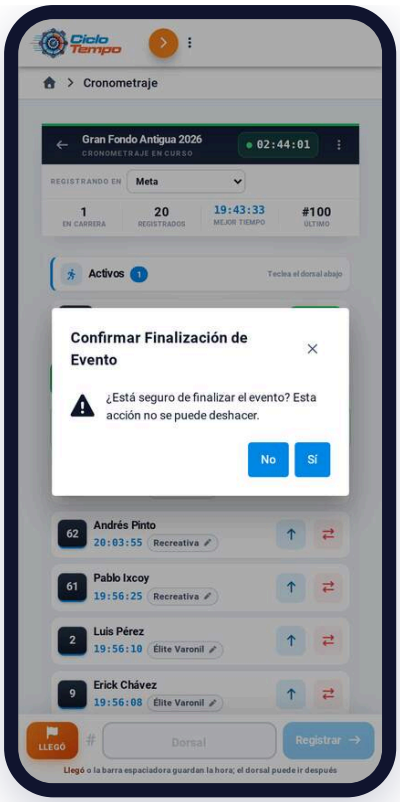


80 El menú de la consola.

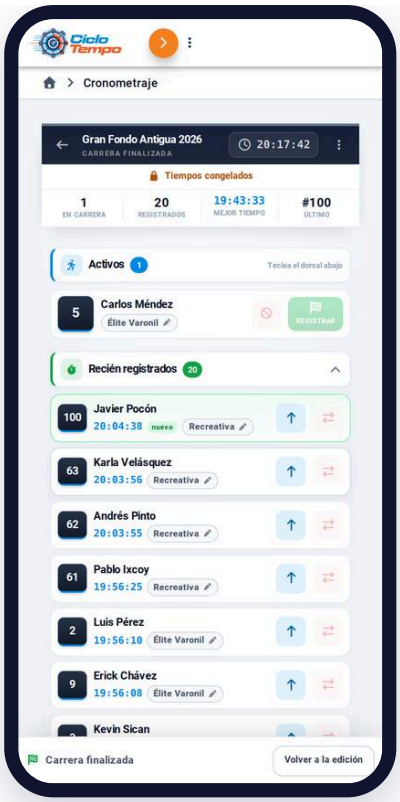
OPCIÓN	PARA QUÉ SIRVE
Compartir resultados	Copia el enlace de la página pública.
Tiempo manual o corregir hora	Agrega un tiempo que faltó o corrige la hora de uno.
Corregir hora de salida	Ajusta la salida general o la de una categoría.
Tiempos del teléfono de respaldo	Compara y promueve lo que tomó un segundo teléfono.
Historial de correcciones	Todo lo que se corrigió, con autor y motivo.
Reiniciar carrera	Borra **todos** los tiempos y deja la carrera como si no hubiera empezado. Sólo para pruebas antes del evento o para un inicio accidental.
Finalizar carrera	Cierra el cronometraje.

Finalizar la carrera

Cuando ya no falta nadie por llegar, elige **Finalizar carrera** en el menú y confirma. Los tiempos quedan congelados, la edición pasa a **Completado** y se habilita el reporte oficial. En una carrera de varios días, esta opción cierra la etapa del día; la última etapa cierra el evento.



81 Confirmar la finalización.



82 La carrera finalizada: tiempos congelados.

IMPORTANTE

Finalizar no se puede deshacer. Antes de confirmar, revisa que no queden llegadas **sin dorsal** ni tiempos **sin enviar**, y que el teléfono de respaldo no tenga corredores que le falten al titular.

APP PARA ANDROID NUEVO

12 La app móvil: cronometrar sin señal

En la montaña y en la carretera la cobertura falla. La app descarga la carrera al teléfono y cronometra sin internet: cada tiempo se guarda en el momento y se envía solo cuando vuelve la señal.

EN ESTE CAPÍTULO

Qué necesitas · Instalar la app · Ingresar y descargar la carrera · Un teléfono por punto de control · Dar las salidas · La consola de la app · Corregir en la app · Sin señal, y de vuelta con señal · El reloj de la app · El modo respaldo: un segundo teléfono en la meta · Quitar la carrera del teléfono

Descarga la carrera con señal, cronometra sin señal, y la app se encarga del resto.

Qué necesitas

- Un teléfono **Android 7.0 o más nuevo**.
- Tu **cuenta de Ciclotempo**: la misma de la web. Cada persona de tu equipo entra con la suya y ve lo que le permite su rol.
- **Señal o wifi una vez**, antes de la carrera, para ingresar y descargar. Después ya no hace falta.

No es obligatoria: si en tu meta hay buena señal, la consola web del capítulo anterior hace el mismo trabajo. Y se pueden mezclar: un punto con la app y otro con la web, en la misma carrera.

★ NUEVO

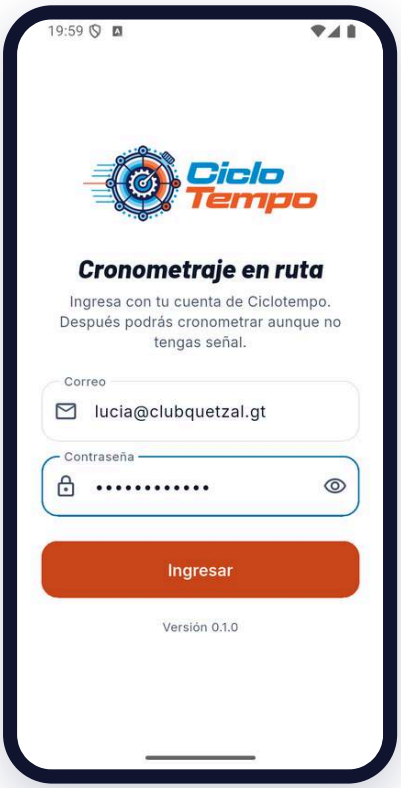
La misma app sirve a los **corredores** para transmitir su ubicación durante la carrera, sin cuenta: lo explica el capítulo 15.

Instalar la app

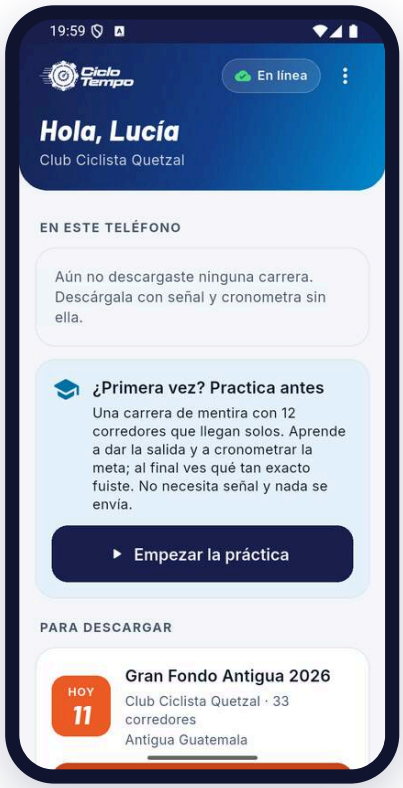
1. En el teléfono, abre **ciclotempo.com**, ve a la sección **App** y toca **Descargar para Android**.
2. Abre el archivo descargado. Android te pedirá permiso para instalar apps de esta fuente: activa **Permitir** y toca **Instalar**.
3. Si no se instala, tu teléfono puede ser de 32 bits: descarga la **versión para teléfonos de 32 bits** que está en la misma sección.

Para actualizarla, descarga la versión nueva e instálala encima: no pierdes nada de lo guardado.

Ingresar y descargar la carrera



83 Ingresa con tu cuenta de siempre.



84 Tus carreras: las descargadas y las que puedes descargar.

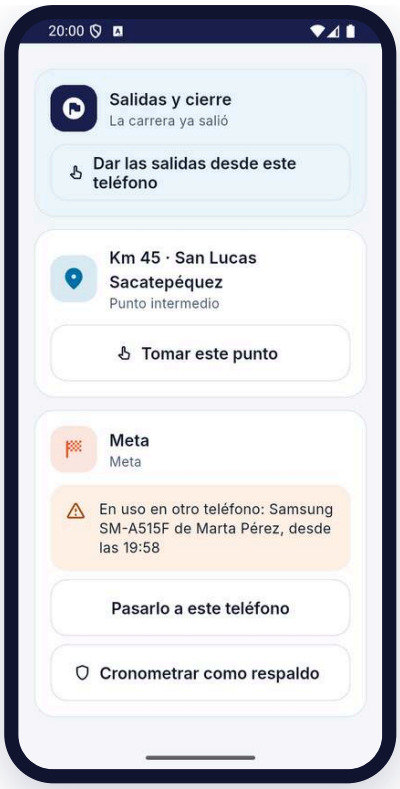


85 Antes de descargar: el botón Descargar para trabajar offline.

1. Abre la app e ingresa con tu correo y tu contraseña.
2. En **Para descargar** están las carreras habilitadas a las que tienes acceso. Toca la tuya.
3. Toca **Descargar para trabajar offline**. La app baja los corredores, las categorías, los puntos de control y los tiempos que ya existan.



86 La carrera en el teléfono: corredores, tiempos y lo pendiente por enviar.



87 Los puntos de control: salidas, intermedios y meta.

La carrera queda marcada como **Disponible sin señal**. Arriba ves tres números —**corredores**, **tiempos** y **por enviar**— y debajo el estado de la sincronización y el del reloj.

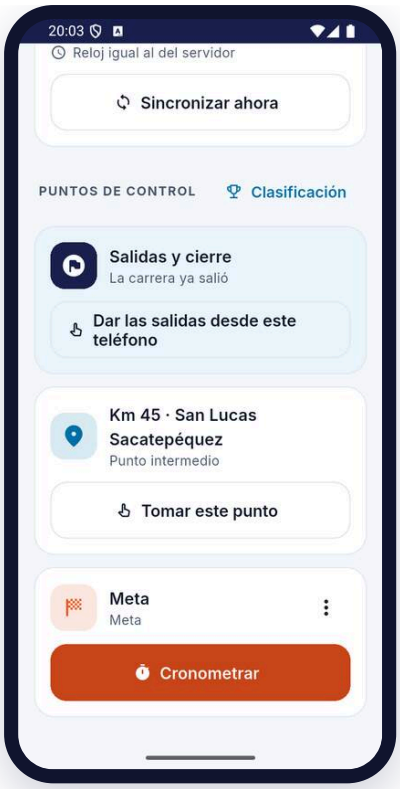
> **IMPORTANTE**
>
> Descarga la carrera y pulsa **Sincronizar ahora** una última vez **con señal** antes de salir hacia el punto: en el hotel, en la oficina o en la línea de salida. Así llevas la lista de corredores al día y el reloj comparado con el del servidor.

Un teléfono por punto de control

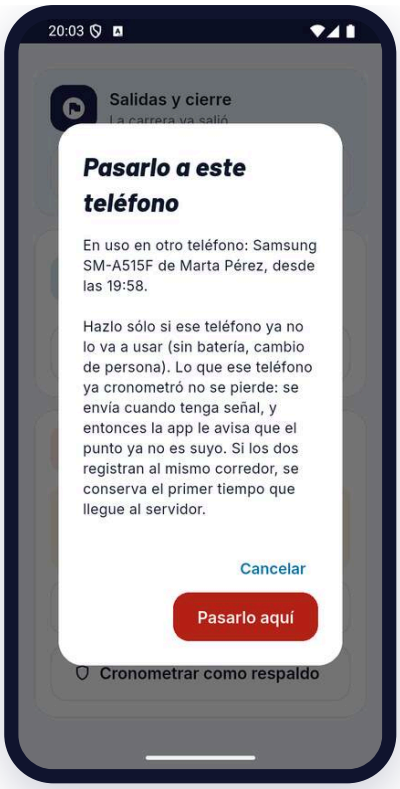
Cada punto de control lo cronometra **un solo teléfono**. Para eso, con señal, cada teléfono **toma** su punto:

- En el punto que te toca, toca **Tomar este punto**. Queda reservado para tu teléfono y aparece el botón **Cronometrar**.
- **Salidas y cierre** es un punto más: lo toma quien dará las salidas, con **Dar las salidas desde este teléfono**.
- Si el punto ya lo tiene otro teléfono, la app te dice cuál, de quién y desde qué hora.

El dueño y el coorganizador pueden tomar cualquier punto; un cronometrador, sólo los que tiene asignados.



88 Un punto tomado: ya se puede cronometrar.

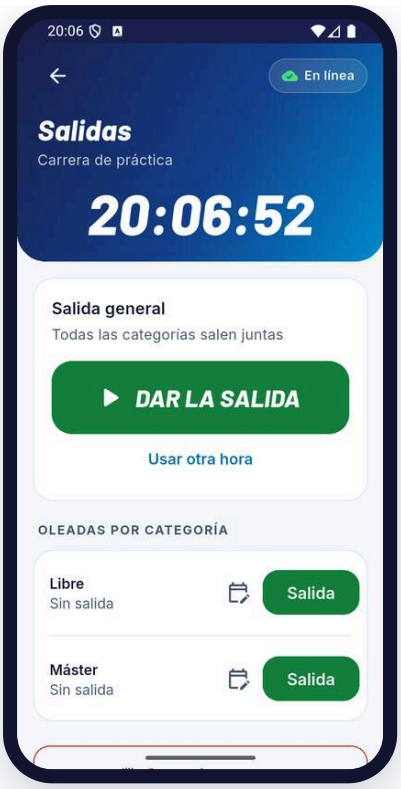


89 Pasar el punto a este teléfono, con su advertencia.

Pasarlo a este teléfono sirve cuando el otro teléfono ya no va a usarse (se quedó sin batería, cambió la persona). El teléfono que pierde el punto no pierde nada: lo que ya cronometró se envía cuando tenga señal, y la app le avisa que el punto ya no es suyo. Si los dos registraron al mismo corredor, se conserva el primer tiempo que llegó al servidor.

Dar las salidas

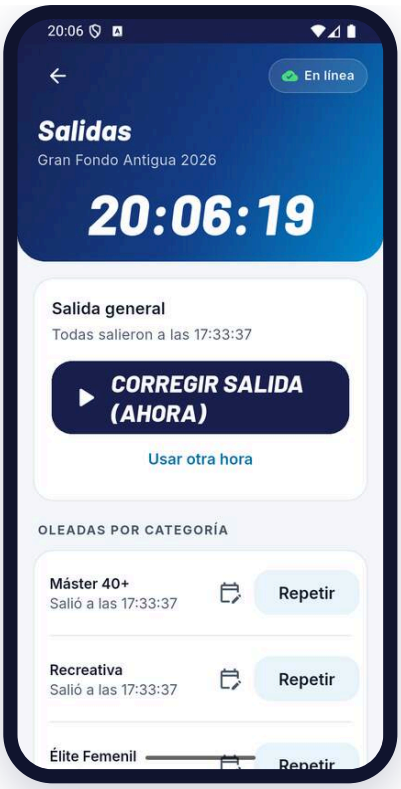
Entra a **Dar salidas**.



90 Antes de la salida: general o por oleadas.



91 La app confirma la hora exacta del toque.

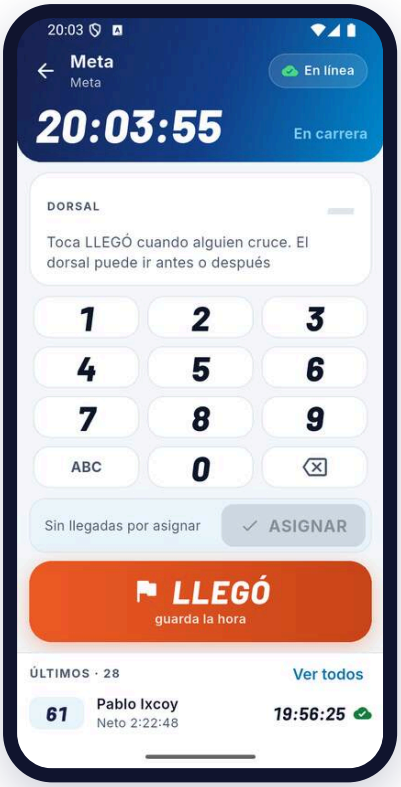


92 Después: corregir la salida o repetir una oleada.

- **DAR LA SALIDA**: todas las categorías salen juntas. La hora que se guarda es la del instante en que tocaste el botón; la confirmación sólo te la muestra.
- **Usar otra hora**: si la salida ya se dio y nadie la marcó, escribe la hora real.
- **Oleadas por categoría**: el botón **Salida** de cada categoría, cuando le toque. El ícono del calendario permite escribir una hora en vez de usar la de ahora.
- Después de la salida, los botones cambian a **Corregir salida** y **Repetir**: corrigen la hora y recalculan los tiempos netos.

Al final de esta pantalla está el botón para **cerrar** la etapa cuando termine la carrera. Las salidas y el cierre funcionan también sin señal.

La consola de la app



93 La consola: reloj, dorsal, teclado y LLEGÓ.



94 Con el dorsal escrito, la app muestra quién es.



95 Registrado: nombre, hora y tiempo neto.

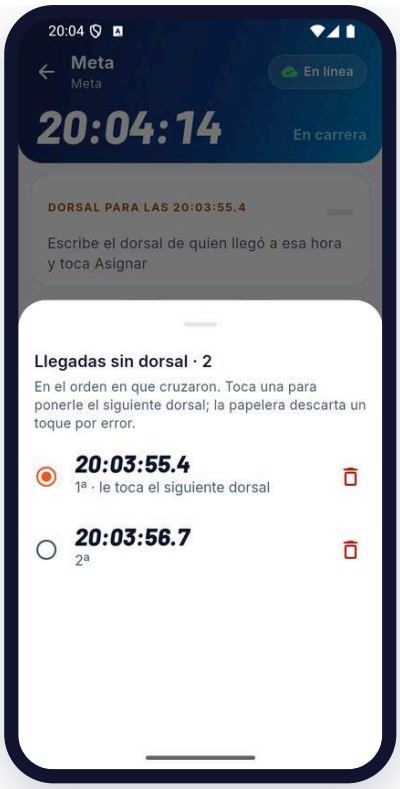
- **Arriba**: el punto, el estado de la conexión y el **reloj** (hora del servidor).
- **Dorsal**: lo que vas escribiendo con el teclado grande. **ABC** cambia a letras, para dorsales como *A12*.
- **LLEGÓ**: el botón enorme. Guarda la hora del instante en que el dedo **toca** la pantalla.
- **Últimos**: los tiempos más recientes; **Ver todos** abre la lista completa.

El dorsal primero. Escribe el dorsal mientras el corredor se acerca —la app te muestra su nombre y su categoría, para confirmar que es él— y toca **LLEGÓ** cuando cruce. Queda registrado en ese toque.

LLEGÓ primero. Si llegan varios juntos, toca **LLEGÓ** una vez por cada uno. Las llegadas quedan guardadas con su hora y la franja de abajo las cuenta.



96 Dos llegadas esperando dorsal.



97 La lista de llegadas sin dorsal, en el orden en que cruzaron.

Después escribe el dorsal del primero y toca **ASIGNAR**; luego el siguiente. La casilla te dice a qué hora corresponde el dorsal que vas a escribir (*DORSAL PARA LAS 20:03:55.4*). Si tocas la franja **llegadas sin dorsal** ves la lista: puedes elegir cuál recibe el siguiente dorsal, o descartar con la papelera un toque que fue por error.

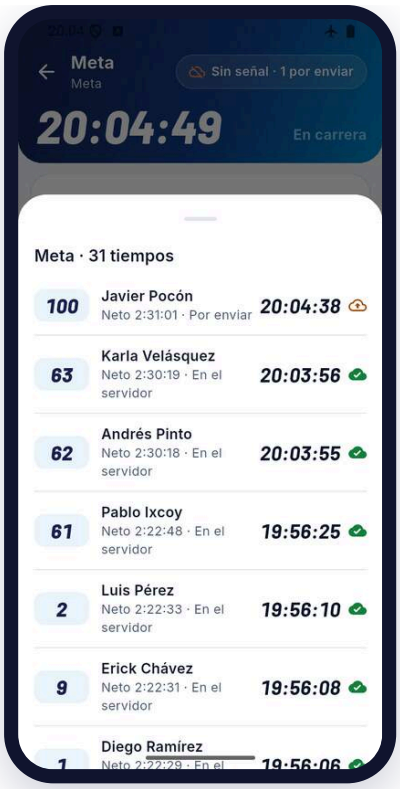
CONSEJO

Los **botones de volumen** del teléfono también marcan una llegada. Puedes cronometrar mirando la línea de meta, sin mirar la pantalla.

Una llegada sin dorsal vive sólo en el teléfono y no se envía hasta que le pones dorsal. La app te avisa si intentas cerrar sesión o quitar la carrera con llegadas pendientes.

Corregir en la app

Toca cualquier tiempo, en **Últimos** o en **Ver todos**:



98 Todos los tiempos del punto, con su estado de envío.



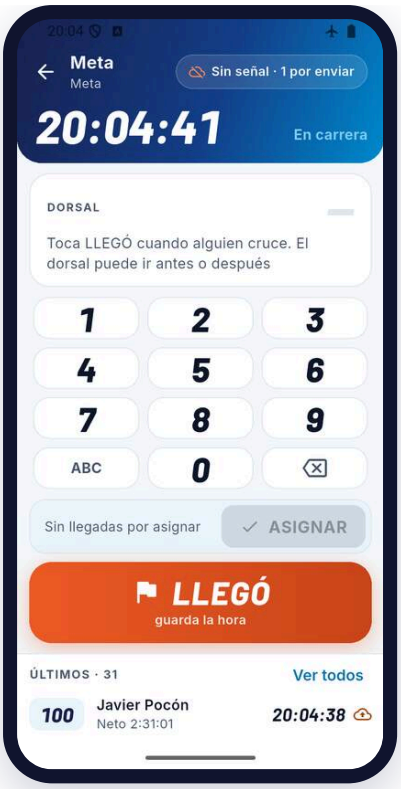
99 Las acciones sobre un tiempo.

- **Corregir el dorsal**: la hora se conserva y vuelve a la lista sin dorsal, para ponerle el correcto.
- **Deshacer este tiempo**: borra también la hora. Para un toque por error.
- **Descalificar**: marca al corredor como descalificado; se puede quitar después.

Lo que necesita más cuidado —corregir el orden de llegada, cambiar una hora a mano, cambiar de categoría, reasignar un tiempo a otro corredor— se hace en la **consola web**, con señal, como explica el capítulo 11.

Sin señal, y de vuelta con señal

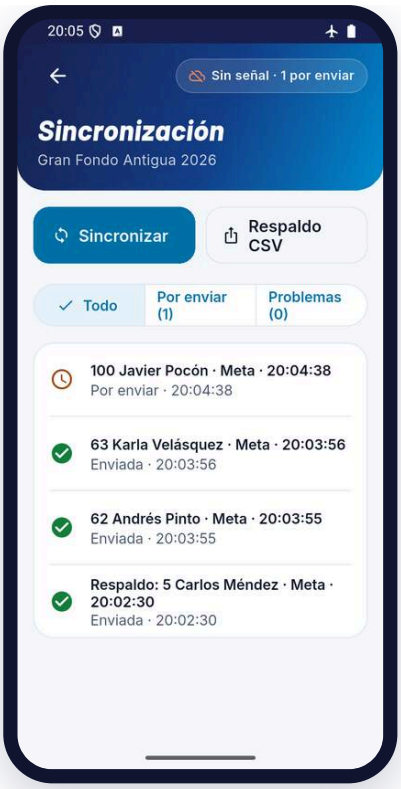
Cuando no hay señal, la app lo dice arriba (**Sin señal · 1 por enviar**) y sigue trabajando exactamente igual. Cada tiempo queda guardado en el teléfono con una nube naranja.



100 Sin señal: el tiempo se guarda y espera.



101 La carrera indica cuántas operaciones faltan por enviar.



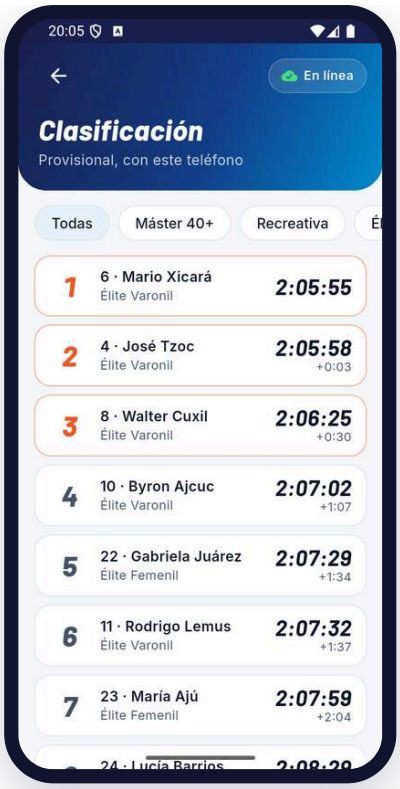
102 El detalle de la sincronización, operación por operación.

Cuando vuelve la señal, la app envía todo **sola, en orden y sin duplicar**; también puedes tocar **Sincronizar ahora**. La nube pasa a verde (**En el servidor**) y la carrera dice **Todo enviado**.

Con señal, la tarjeta de la carrera dice **En vivo: lo de los demás teléfonos llega solo**. Mientras la carrera está abierta en la app, lo que registran los otros teléfonos o la web (llegadas, salidas, correcciones, inscripciones nuevas) baja **solo**, a los pocos segundos, sin tocar *Sincronizar ahora*. Para cuidar los datos del teléfono, varias llegadas seguidas se juntan en una sola descarga.



103 Todo enviado: nada pendiente en el teléfono.



104 La clasificación provisional, con lo que tiene el teléfono.

En el menú ⋮ de la carrera, **Detalle de sincronización** muestra cada operación y su estado:

- **Por enviar**: está en el teléfono, esperando señal.
- **Enviada**: ya está en el servidor.
- **Problemas**: el servidor no la aceptó, con el motivo. El caso típico es un tiempo **repetido**: otro teléfono o la web ya habían registrado a ese corredor en ese punto, y se conserva el primero.

Respaldo CSV comparte todos los tiempos del teléfono como un archivo (por correo, WhatsApp o Bluetooth). Es el último recurso por si la señal nunca vuelve.

La **Clasificación** de la app es **provisional**: se arma con lo que tiene ese teléfono. La oficial es la de la página pública.

	SIN SEÑAL	SÓLO CON SEÑAL
Dar la salida general o por oleadas	✔	
Registrar llegadas y vueltas	✔	
Deshacer, corregir el dorsal, descalificar	✔	
Cerrar la etapa	✔	
Ingresar y descargar la carrera		✔
Tomar, pasar o soltar un punto		✔
Cambiar de categoría, reasignar, corregir el orden (en la web)		✔

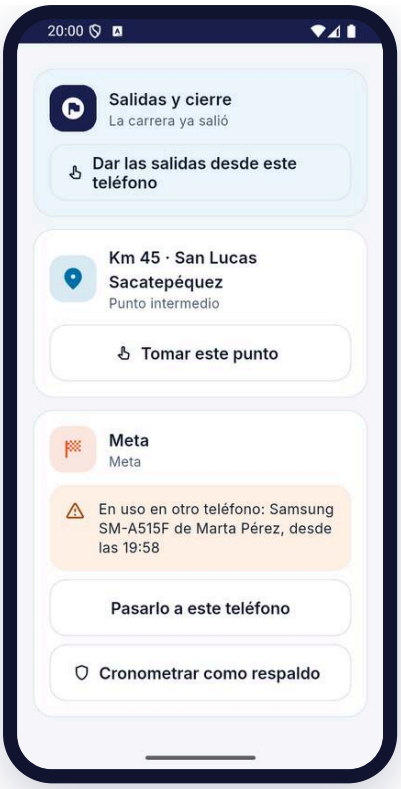
El reloj de la app

La app cronometra con la **hora del servidor**. Cada vez que tiene señal le pregunta la hora, calcula la diferencia con el reloj del teléfono y la recuerda; desde entonces corrige cada toque, también sin señal y después de cerrar la app. En la carrera verás uno de estos avisos:

- **Reloj igual al del servidor**: todo en orden.
- **Reloj corregido +3.2 s**: el teléfono iba adelantado o atrasado y la app lo compensa. No tienes que hacer nada.
- **Reloj sin comparar**: el teléfono nunca tuvo señal con la app abierta. **Sincroniza una vez con señal antes de la carrera.**

El modo respaldo: un segundo teléfono en la meta

En una meta importante conviene tener dos teléfonos. El segundo no toma el punto: entra como **respaldo**.



105 En un punto ocupado, la opción Cronometrar como respaldo.



106 La consola en modo respaldo: tiempos no oficiales.



107 Un tiempo de respaldo guardado.

1. En el punto que ya tiene otro teléfono, toca **Cronometrar como respaldo**.
2. Cronometra igual que el titular. La franja **RESPALDO · tiempos no oficiales** te recuerda en qué modo estás.
3. Los tiempos se envían aparte y **no chocan** con los del titular ni aparecen en los resultados.

Si al titular se le pasó un corredor, se quedó sin batería o se perdió el teléfono, el organizador abre en la consola web ⋮ → **Tiempos del teléfono de respaldo** y **promueve** los que falten (capítulo 11).

Quitar la carrera del teléfono

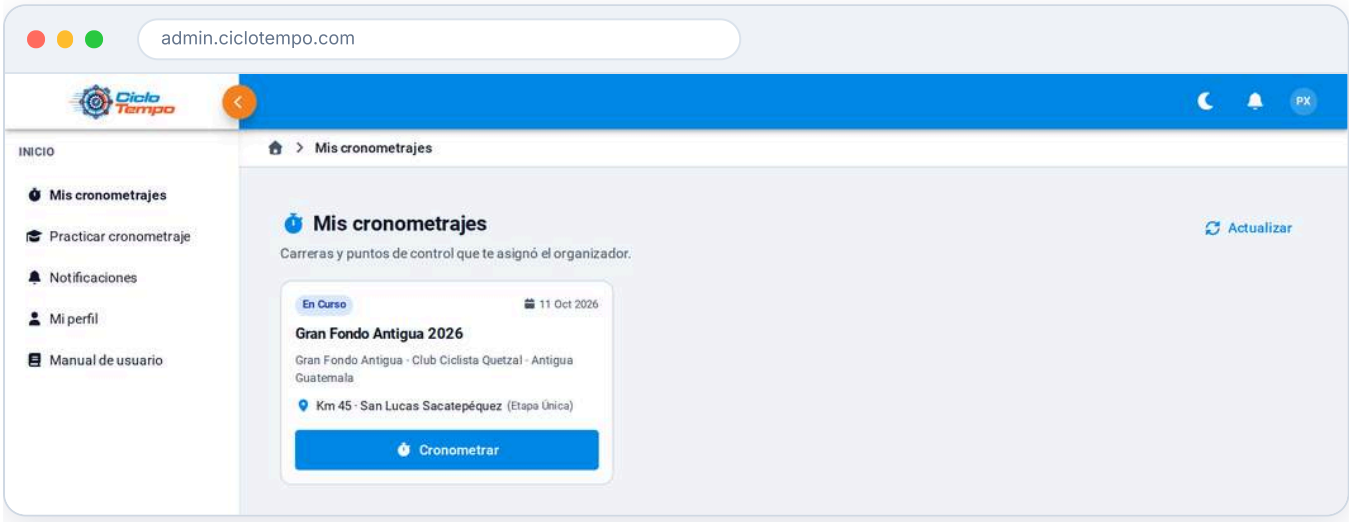
Cuando todo esté enviado, ⋮ → **Quitar del teléfono** libera el espacio. La app no te deja hacerlo sin avisar si quedan operaciones por enviar o llegadas sin dorsal.

DÍA DE CARRERA

13 Si eres cronometrador

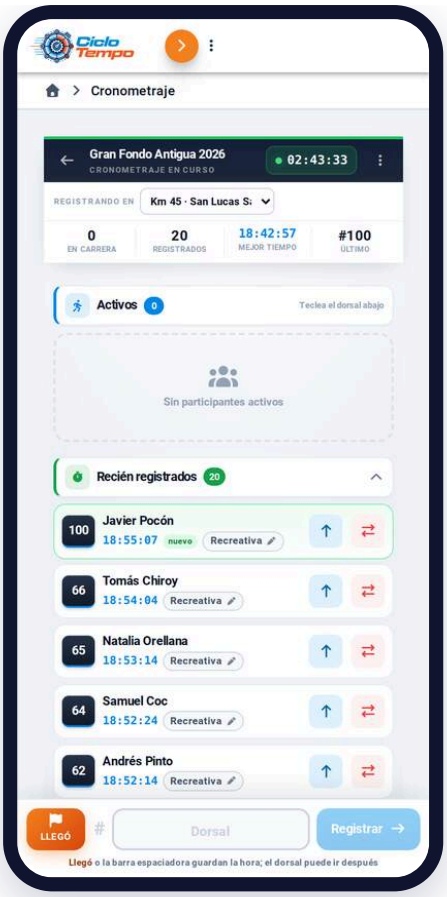
Te asignaron un punto de control. Tu trabajo es uno solo, y es el más importante de la carrera: que cada corredor que pase por tu punto quede con su hora.

Al iniciar sesión en la web entras a **Mis cronometrajes**. Ahí ves las carreras y los puntos que te tocan.



108 Mis cronometrajes: tu carrera y tu punto.

Pulsa **Cronometrar** en la tarjeta de la carrera. La consola se abre en tu punto de control; registras las llegadas igual que en el capítulo 11. La salida y el cierre los da el organizador.



109

La consola del cronometrador, abierta en su punto.

Si vas a usar la **app**, entra con tu misma cuenta: verás sólo las carreras donde tienes puntos asignados, y sólo esos puntos se pueden tomar. Sigue el capítulo 12.

Tu rutina, en cinco pasos

1. **Días antes:** entra con tu cuenta y haz una práctica **En grupos** hasta lograr 12/12 (capítulo 10).
2. **Con señal, antes de salir al punto:** en la app, descarga la carrera, toma tu punto y sincroniza.
3. **En el punto:** abre **Cronometrar** y espera. Si un corredor viene solo, escribe su dorsal y toca LLEGÓ al cruzar; si vienen juntos, LLEGÓ por cada uno y los dorsales después.
4. **Si te equivocas:** toca el tiempo y corrige el dorsal o deshazlo. Si no sabes qué pasó, avísale al organizador: casi todo se puede corregir después.
5. **Al terminar:** revisa que no queden llegadas sin dorsal y, cuando tengas señal, que la carrera diga **Todo enviado**.

CONSEJO

Ante la duda, toca **LLEGÓ**. Una hora guardada sin dorsal se resuelve después; una llegada que nadie marcó, no.

DESPUÉS DE LA META

14 Resultados

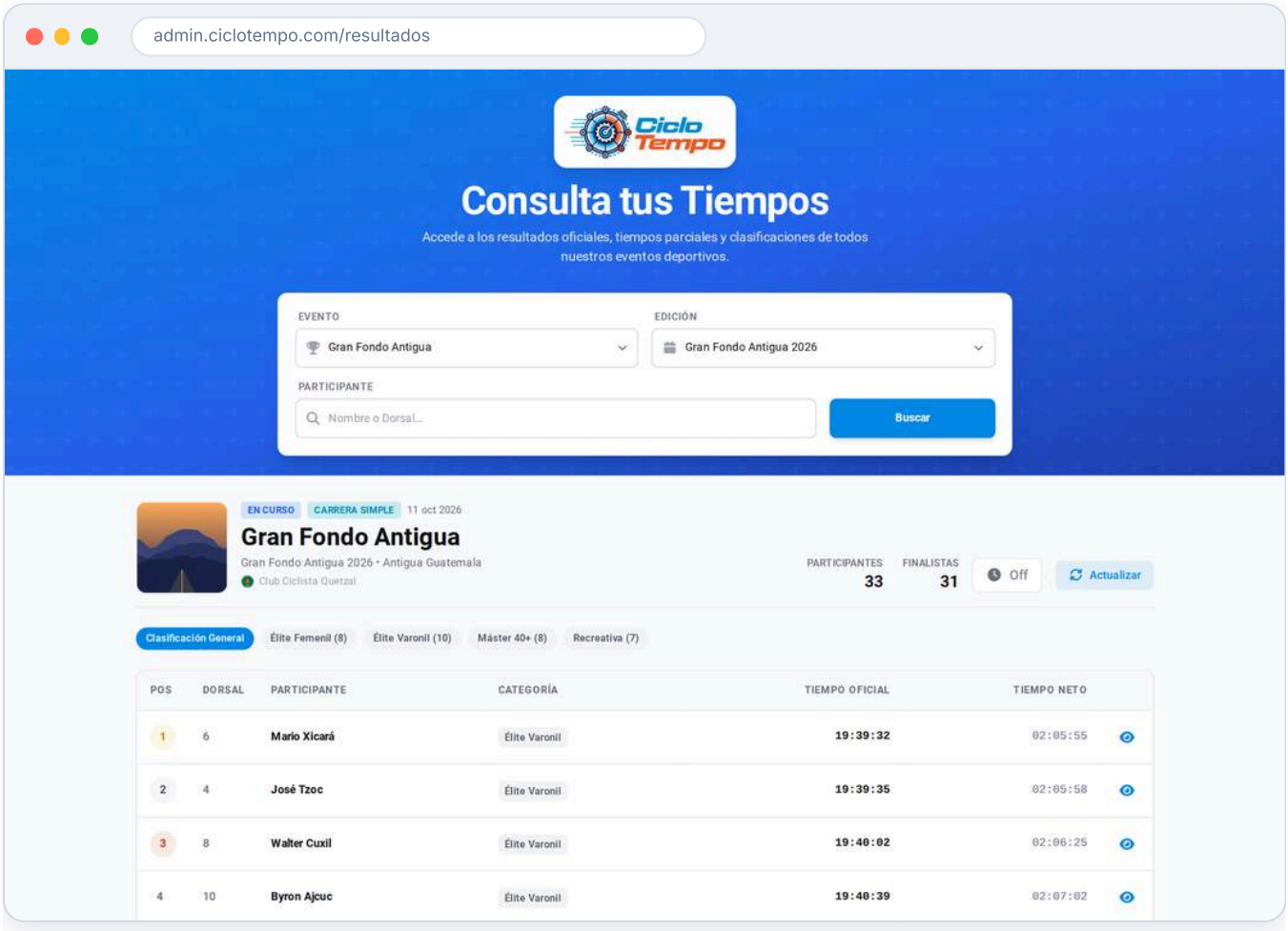
Lo que registras en la meta aparece en la página pública en segundos. Cualquiera puede verlo desde su teléfono, sin cuenta y sin instalar nada.

EN ESTE CAPÍTULO

La página pública · El reporte oficial · La premiación

La página pública

Los resultados se publican en **admin.ciclotempo.com/resultados**. Comparte el enlace con **Compartir resultados**, en el Resumen o en la consola: abre directamente tu edición.

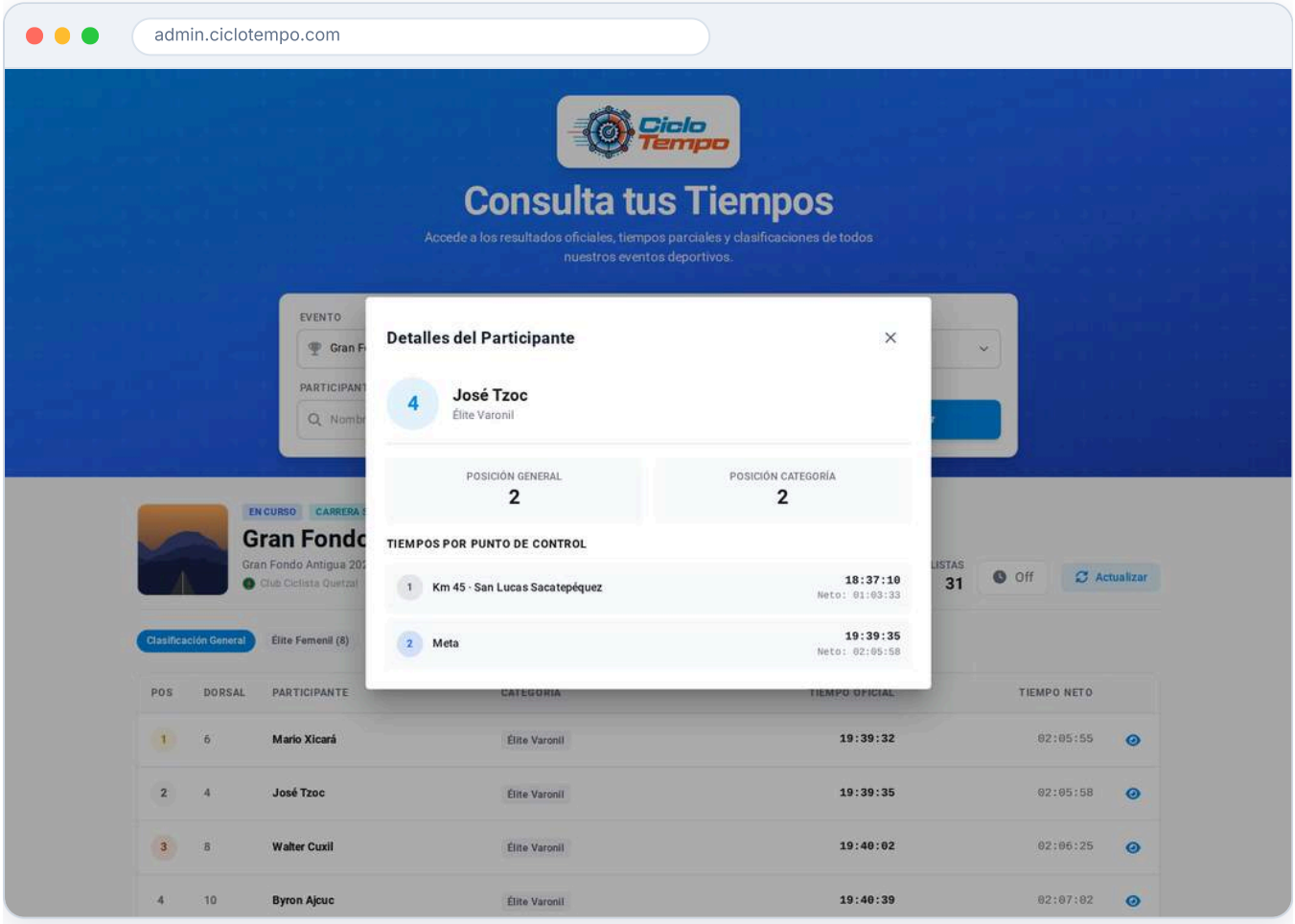


110 Los resultados en vivo, mientras la carrera está en curso.

- Elige el **evento** y la **edición**, o busca a un corredor por nombre o dorsal.

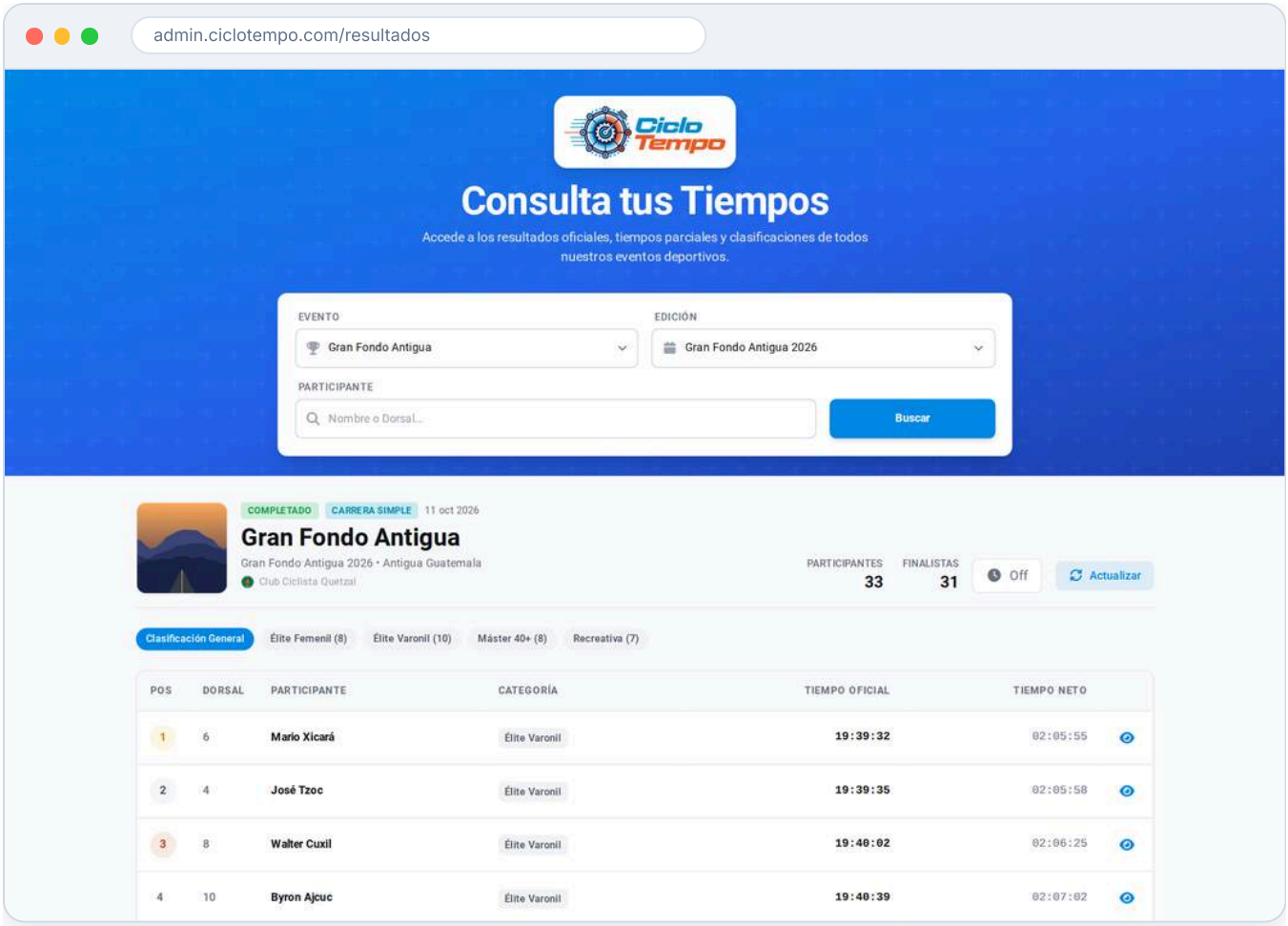
- **Clasificación General** muestra a todos; los botones de cada categoría filtran la tabla.
- **Tiempo oficial** es la hora del reloj a la que el corredor cruzó la meta; **Tiempo neto** es lo que tardó desde su salida. La clasificación se ordena por el tiempo neto, así que es justa aunque las categorías hayan salido en oleadas distintas.
- Si dos corredores de la misma salida tienen el mismo tiempo, quedan en el **orden en que cruzaron** la línea.
- Mientras la carrera está en curso, activa el botón del reloj (**En Vivo**) para que la tabla se actualice **sola en el momento** en que se registra cada llegada (si la conexión en vivo no está disponible, cada 15 segundos). **Actualizar** la refresca cuando quieras.
- Un corredor sin tiempo aparece como **DNF** cuando la carrera termina, y uno descalificado aparece como **DQ**, al final de la tabla y sin puesto.

Pulsa el ojo de una fila para ver la ficha del corredor: su posición en la general y en su categoría, y su tiempo en cada punto de control.



111 La ficha de un corredor: sus puestos y su paso por cada punto.

Cuando finalizas la carrera, la misma página pasa a mostrar la clasificación **final**: el enlace que compartiste sigue sirviendo.



112 La clasificación final, con los DNF y DQ al pie de la tabla.

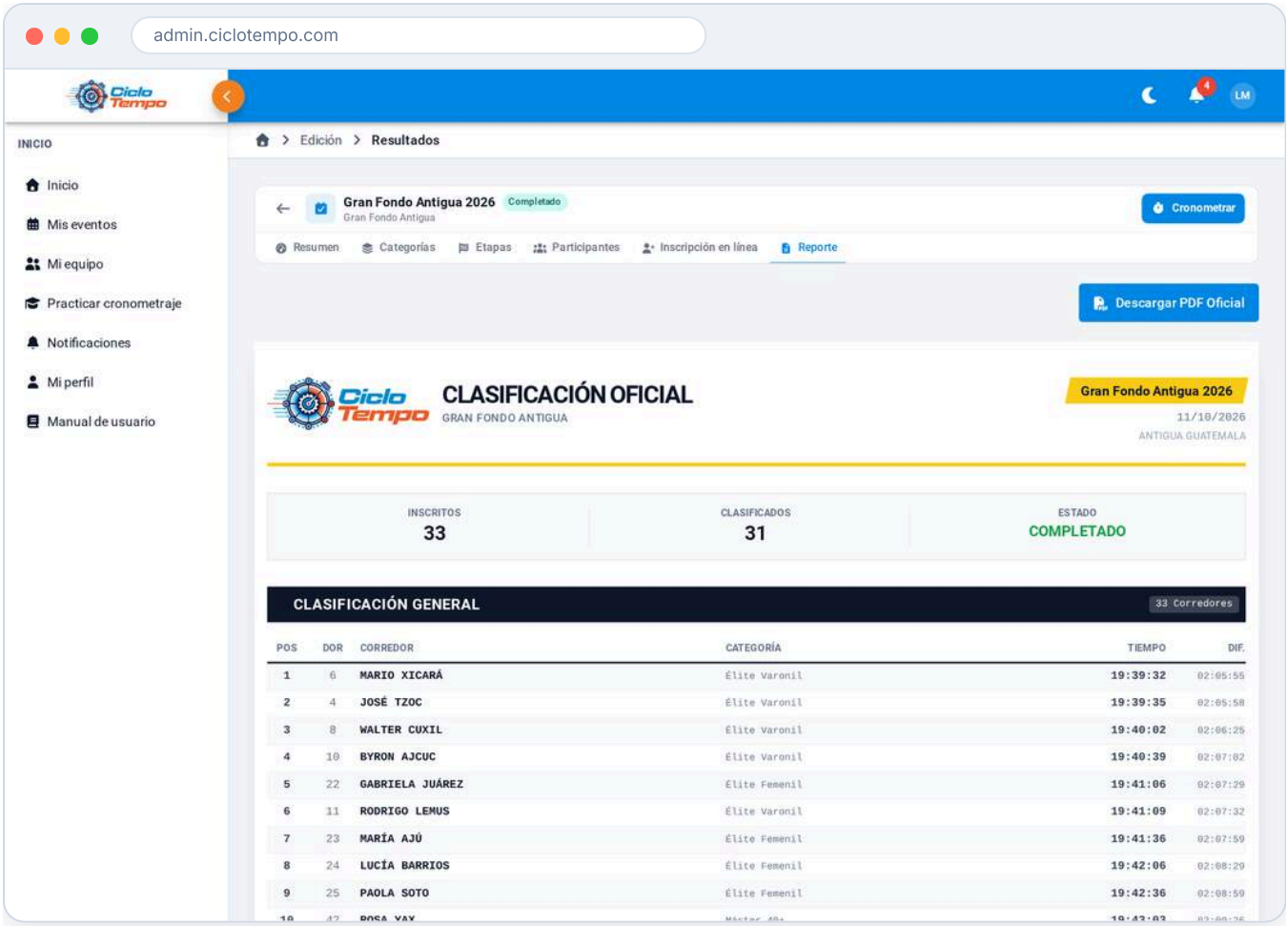
DATO

Una edición aparece en la página pública cuando está **En curso** o **Completada**. Si está **suspendida** por un problema con el pago, sus resultados quedan ocultos hasta que se resuelva; los tiempos no se pierden.

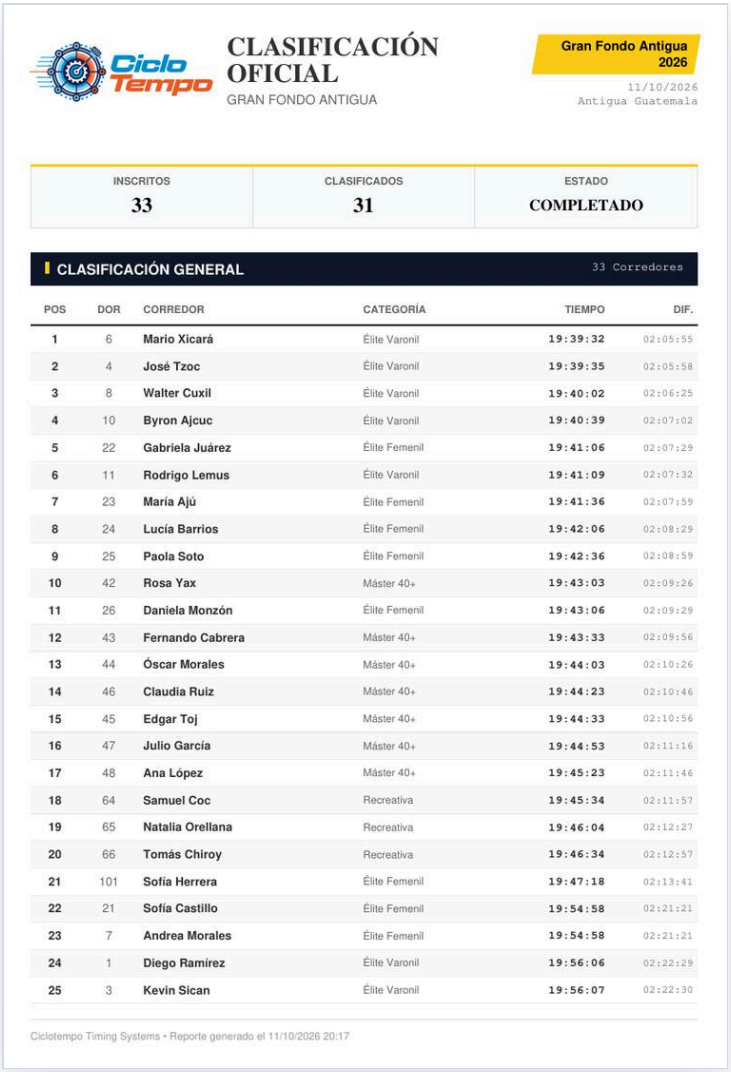
El reporte oficial

Cuando la edición está **Completada**, la pestaña **Reporte** muestra la clasificación oficial: primero la general y después cada categoría. Pulsa **Descargar PDF Oficial** para obtener el documento listo para imprimir, firmar o compartir.

Si con los corredores reales el cobro pasó en más de un 10 % lo pagado, el reporte queda en espera hasta que se pague la diferencia (capítulo 8); la pantalla lo explica y lleva al Resumen para pagarla.



113 La pestaña Reporte, con la clasificación oficial.



CLASIFICACIÓN OFICIAL

GRAN FONDO ANTIGUA

Gran Fondo Antigua 2026

11/10/2026

Antigua Guatemala

INSCRITOS	CLASIFICADOS	ESTADO
33	31	COMPLETADO

CLASIFICACIÓN GENERAL — 33 Corredores

POS	DOR	CORREDOR	CATEGORÍA	TIEMPO	DIF.
1	6	Mario Xicará	Élite Varonil	19:39:32	02:05:55
2	4	José Tzoc	Élite Varonil	19:39:35	02:05:58
3	8	Walter Cuxil	Élite Varonil	19:40:02	02:06:25
4	10	Byron Ajcuc	Élite Varonil	19:40:39	02:07:02
5	22	Gabriela Juárez	Élite Femenil	19:41:06	02:07:29
6	11	Rodrigo Lemus	Élite Varonil	19:41:09	02:07:32
7	23	María Ajú	Élite Femenil	19:41:36	02:07:59
8	24	Lucía Barrios	Élite Femenil	19:42:06	02:08:29
9	25	Paola Soto	Élite Femenil	19:42:36	02:08:59
10	42	Rosa Yax	Máster 40+	19:43:03	02:09:26
11	26	Daniela Monzón	Élite Femenil	19:43:06	02:09:29
12	43	Fernando Cabrera	Máster 40+	19:43:33	02:09:56
13	44	Óscar Morales	Máster 40+	19:44:03	02:10:26
14	46	Claudia Ruiz	Máster 40+	19:44:23	02:10:46
15	45	Edgar Toj	Máster 40+	19:44:33	02:10:56
16	47	Julio García	Máster 40+	19:44:53	02:11:16
17	48	Ana López	Máster 40+	19:45:23	02:11:46
18	64	Samuel Coc	Recreativa	19:45:34	02:11:57
19	65	Natalia Orellana	Recreativa	19:46:04	02:12:27
20	66	Tomás Chiroy	Recreativa	19:46:34	02:12:57
21	101	Sofía Herrera	Élite Femenil	19:47:18	02:13:41
22	21	Sofía Castillo	Élite Femenil	19:54:58	02:21:21
23	7	Andrea Morales	Élite Femenil	19:54:58	02:21:21
24	1	Diego Ramírez	Élite Varonil	19:56:06	02:22:29
25	3	Kevin Sican	Élite Varonil	19:56:07	02:22:30

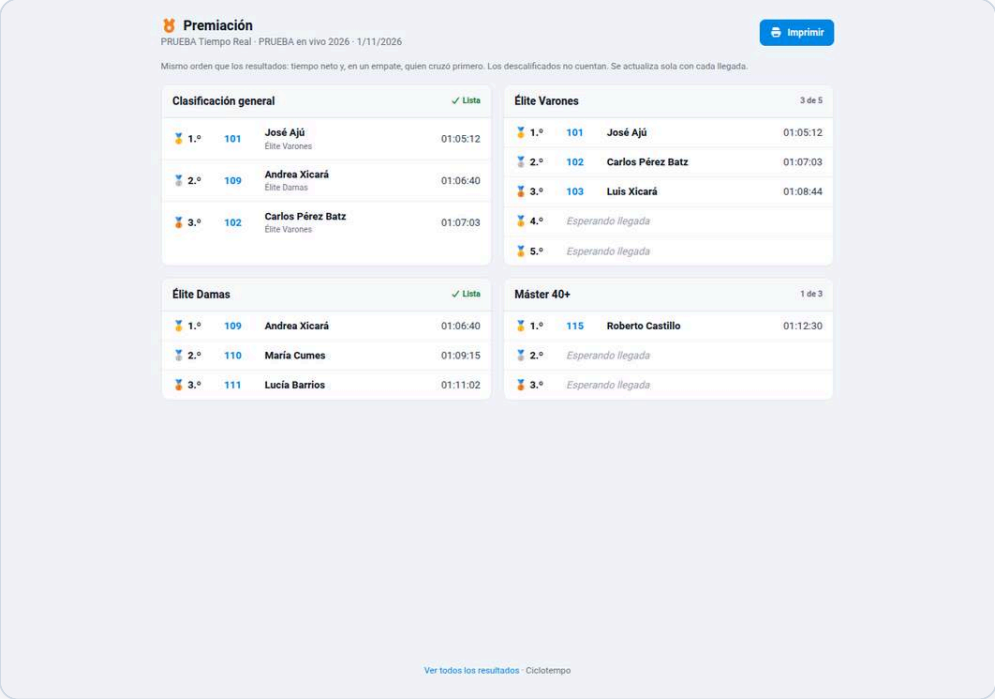
Ciclotempo Timing Systems • Reporte generado el 11/10/2026 20:17

114 El PDF oficial, listo para imprimir.

En el PDF, cada premiado lleva **Premio 1.º**, **Premio 2.º**… junto a su nombre: en cada categoría, sus premiados; en la clasificación general, los de la general si la edición la premia.

La premiación

La pestaña **Premiación** de la edición muestra quiénes reciben premio: los primeros de cada categoría, hasta el lugar que fijaste, y los de la clasificación general si la edición la premia. Es lo que se lee en el micrófono durante la ceremonia.



115 La hoja de premiación: la general y cada categoría, con los lugares que faltan.

- El orden es el mismo de los resultados: **tiempo neto** y, en un empate, quien cruzó primero. Los **descalificados no cuentan**: el siguiente sube un lugar.
- Se llena **sola** con cada llegada. Cada categoría dice cuántos premiados tiene ya (*3 de 5*) y **Lista** cuando están todos. Los lugares vacíos dicen **Esperando llegada**.
- **Imprimir** saca sólo las listas, sin el menú del panel.
- **Enlace para el locutor** copia una dirección que se abre sin cuenta, en cualquier teléfono. La página pública de resultados también tiene el botón **Premiación**.

Cuando llegan todos los premiados de una categoría, recibes un aviso en la campana: *Premiación lista: Élite Varones*. Así puedes llamar a esa premiación sin esperar a que termine toda la carrera. Les llega también a tus coorganizadores, una sola vez por categoría.

En los **resultados públicos**, los premiados llevan una marca junto al nombre: una **medalla** con su puesto en la categoría (oro, plata y bronce para los tres primeros) y un **trofeo** si también tienen premio en la general. En la **app**, al elegir una categoría en la clasificación, sus premiados aparecen resaltados.

DATO

En una carrera de varios días se premia la **clasificación general**, la suma de todos los días. La hoja de premiación la muestra desde el primer día, pero el aviso de la campana sólo llega en las carreras de un día.

CORREDORES EN EL MAPA NUEVO

15 Seguimiento en vivo

Cada corredor puede transmitir su ubicación con la app de Ciclotempo, y su familia y tu organización lo ven avanzar en un mapa, en vivo y sin cuenta. Si el teléfono se queda sin señal en la montaña, guarda el recorrido y lo envía al recuperarla.

EN ESTE CAPÍTULO

Cómo funciona · Activar el seguimiento · Entregar el PIN y las claves · El recorrido oficial · Para el corredor: transmitir desde la app · Para la familia: el mapa en vivo · El día de la carrera: qué mirar en el panel · Ver el recorrido de cada corredor · Cuando la carrera termina · Privacidad · Lista de verificación del seguimiento

Tú activas el seguimiento, el corredor toca Iniciar, y su familia lo sigue en el mapa.

Cómo funciona

Son tres piezas:

1. **Tú**, en la pestaña **En vivo** de la edición, activas el seguimiento. Ciclotempo genera el **PIN de la carrera** y una **clave personal** para cada corredor.
2. **El corredor**, en la app de Ciclotempo, toca **Seguir mi carrera en vivo**, escribe el PIN, su dorsal y su clave, y antes de la salida toca **Iniciar transmisión**. No necesita cuenta.
3. **La familia y el público** abren el **mapa en vivo** de la carrera, o el enlace que el corredor les compartió, y lo ven moverse.

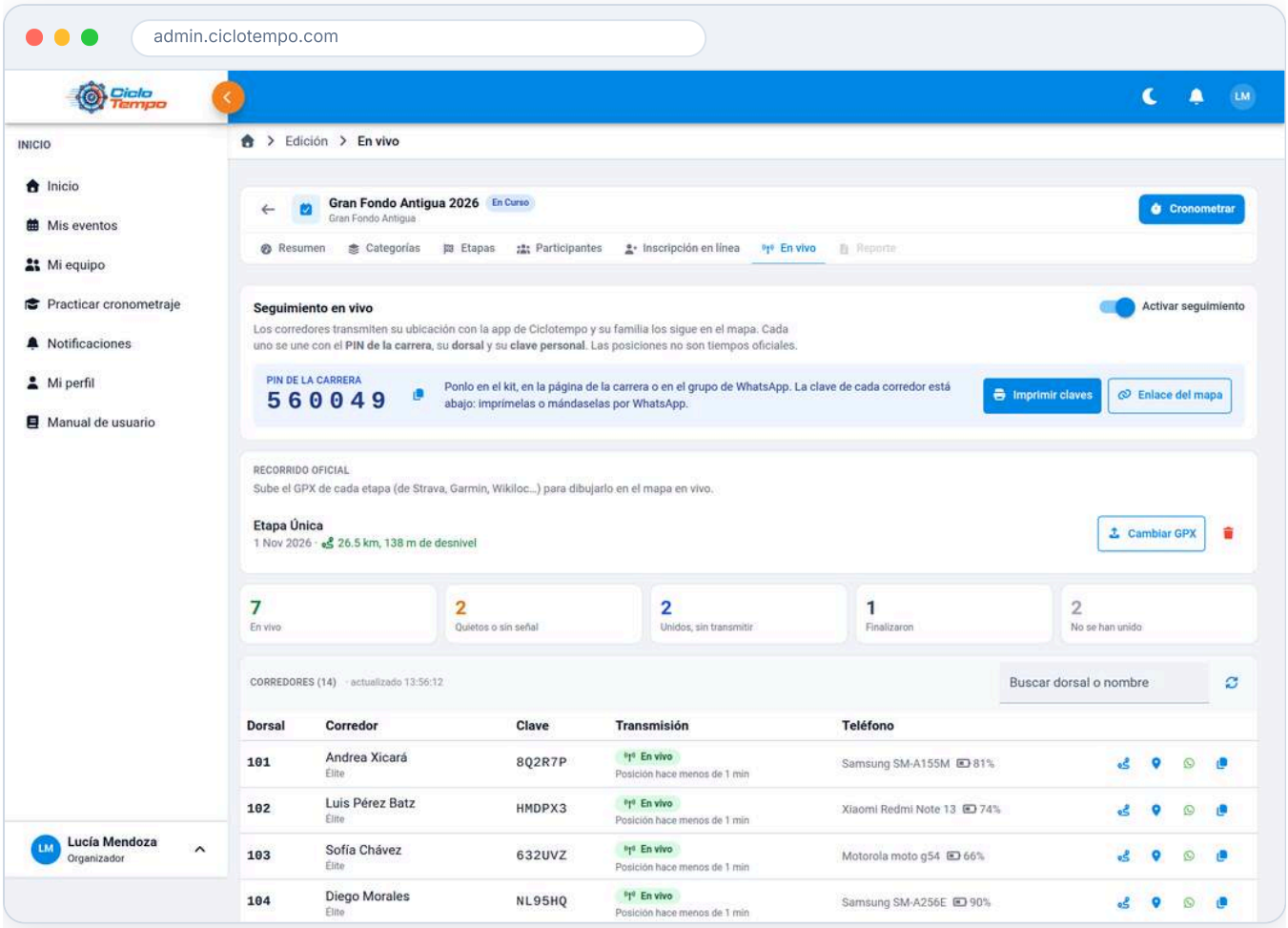
IMPORTANTE

Las posiciones del GPS **no son tiempos oficiales**. El cronometraje sigue siendo el de los puntos de control (capítulos 11 y 12). El seguimiento sirve para que la familia esté tranquila y para que tu organización sepa dónde va cada corredor.

La app transmite sólo en teléfonos **Android** (7.0 o más nuevo), la misma app del capítulo 12.

Activar el seguimiento

Abre la edición y entra a la pestaña **En vivo**. Enciende **Activar seguimiento**: aparece el **PIN de la carrera**, de seis números.



116 La pestaña En vivo: el PIN de la carrera, el recorrido oficial y cada corredor con su clave y el estado de su transmisión.

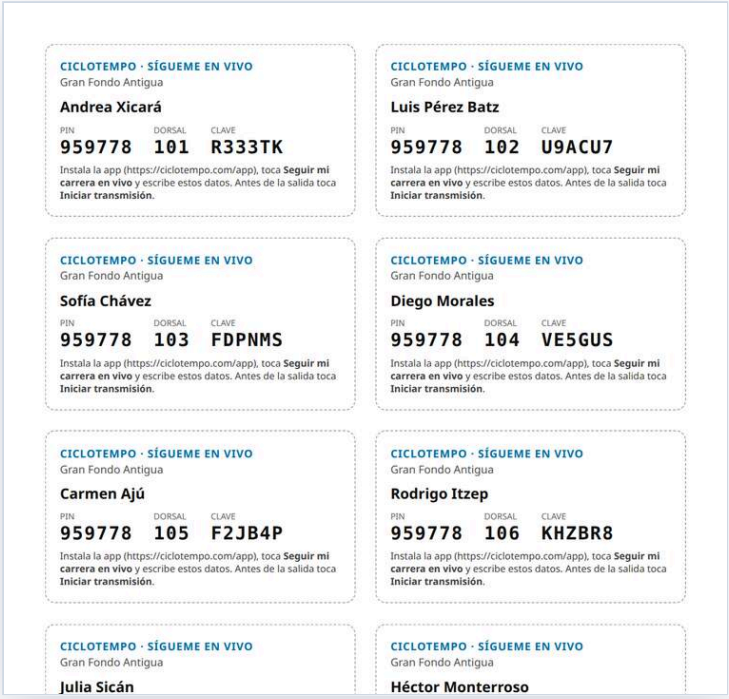
- Puedes activarlo **días antes**: así los corredores se unen con calma, desde su casa. La transmisión empieza cuando cada uno toca **Iniciar** en la app.
- Si lo apagas, los teléfonos dejan de transmitir en su siguiente envío. Al encenderlo otra vez, el PIN y las claves **no cambian**: lo que ya imprimiste sigue sirviendo.
- La tabla tiene a todos los corredores **confirmados** de la edición. Si inscribes a alguien después, su clave aparece la próxima vez que abras la pestaña.

Entregar el PIN y las claves

Cada corredor necesita tres datos: el **PIN de la carrera**, su **dorsal** y su **clave personal** (seis letras y números). Tienes tres formas de dárselos:

- **Imprimir claves**: abre una hoja con una tarjeta por corredor, lista para imprimir, recortar y meter en el kit.

- **WhatsApp**: el botón verde de cada fila abre WhatsApp con un mensaje para ese corredor, con su PIN, su clave, el enlace para instalar la app y su enlace en vivo. Aparece cuando el corredor tiene teléfono en su inscripción.
- **Copiar**: el botón de copiar de cada fila copia ese mismo mensaje, para pegarlo donde quieras.



117 Las tarjetas de Imprimir claves: una por corredor, para el kit.

El PIN es el mismo para todos: ponlo también en la página de la carrera o en el grupo de WhatsApp. La clave es personal, y sin ella nadie puede transmitir con el dorsal de otro.

CONSEJO

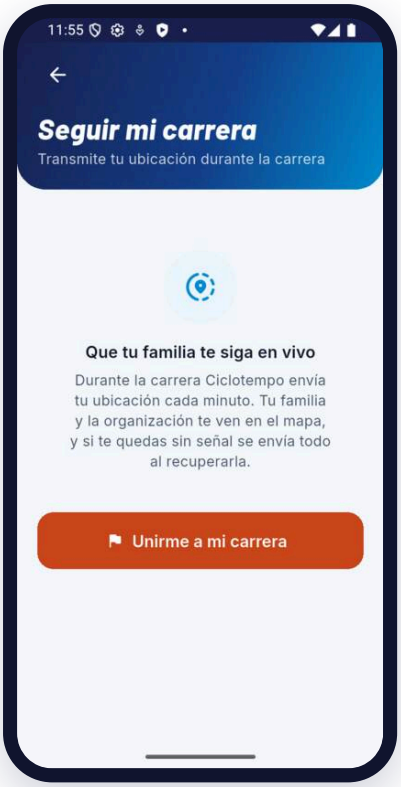
Pídeles que se unan **antes del día de la carrera**: el PIN y la clave se escriben una sola vez, y así resuelves dudas con tiempo. El día de la carrera sólo tienen que tocar **Iniciar transmisión**.

El recorrido oficial

En **Recorrido oficial**, sube el **GPX** de cada etapa: el archivo de la ruta que exportas de Strava, Garmin, Wikiloc o tu reloj. Ciclotempo lo simplifica para que el mapa cargue rápido en un teléfono y te muestra la **distancia** y el **desnivel**. El mapa en vivo lo dibuja debajo de los corredores.

Con **Cambiar GPX** lo reemplazas y con el basurero lo quitas. Si la carrera tiene varios días, sube uno por etapa: el mapa muestra el de la etapa en curso.

Para el corredor: transmitir desde la app



118 Seguir mi carrera, en la pantalla de ingreso de la app.



119 El corredor escribe el PIN, su dorsal y su clave, y acepta que se muestre su ubicación.



120 Unido: sólo falta tocar Iniciar transmisión antes de la salida.

1. Instala la app de Ciclotempo (sección **App** de ciclotempo.com, igual que en el capítulo 12).
2. En la pantalla de ingreso, toca **Seguir mi carrera en vivo** y después **Unirme a mi carrera**. No hace falta cuenta.
3. Escribe el **PIN de la carrera**, tu **dorsal** y tu **clave personal**, marca **Acepto que se muestre mi ubicación** y toca **Unirme a la carrera**.
4. Antes de la salida, toca **Iniciar transmisión**. Android pide dos permisos: en **Ubicación**, deja activada **Precisa** y elige **Mientras se usa la app**; en **Notificaciones**, toca **Permitir**.
5. En **Antes de la carrera**, toca **Permitir** en el aviso de la batería, y sigue el consejo de tu marca si aparece (Samsung, Xiaomi, Huawei y otras tienen su propio ahorro de batería).

Desde ahí la app transmite sola. Puedes apagar la pantalla y guardar el teléfono en el bolsillo o en la bolsa de la bicicleta: una notificación fija, **Ciclotempo te sigue en vivo**, te recuerda que está transmitiendo.



121

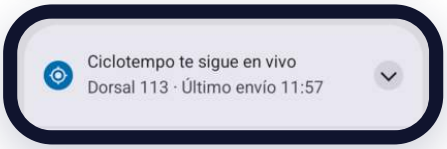
Transmitiendo: la última posición, el último envío y lo que espera el siguiente envío.

- La app guarda un punto cada **20 metros** que avanzas (como mucho uno cada **5 segundos**) y los envía **cada minuto**. Si te detienes, igual avisa cada minuto que sigues conectado.
- **Sin señal** sigue guardando. Los puntos esperan en el teléfono (**puntos por enviar**) y salen todos, en orden, cuando vuelve la señal. Tu familia ve el recorrido completo, no sólo el último punto.
- Con **Compartir mi enlace en vivo** mandas a tu familia el enlace directo a ti en el mapa.
- Al cruzar la meta, o si abandonas, toca **Finalizar transmisión**. Dejas de aparecer en el mapa. Si no tienes señal en ese momento, la app avisa a Ciclotempo en cuanto la tenga.
- En una carrera de **varios días**, al día siguiente toca **Transmitir de nuevo**: usa el PIN y la clave que ya escribiste.
- Con **Ver mi recorrido** ves en un mapa lo que transmitiste cada día, con la distancia, el tiempo, la velocidad promedio y la máxima y el desnivel. **Descargar GPX** lo guarda como archivo para subirlo a Strava, Garmin Connect o Wikiloc. Funciona también después de finalizar y cuando la carrera ya terminó.



122

Ver mi recorrido: el mapa del día, sus cifras y el botón para descargar el GPX.



123

La notificación fija mientras transmite: el dorsal y la hora del último envío.

IMPORTANTE

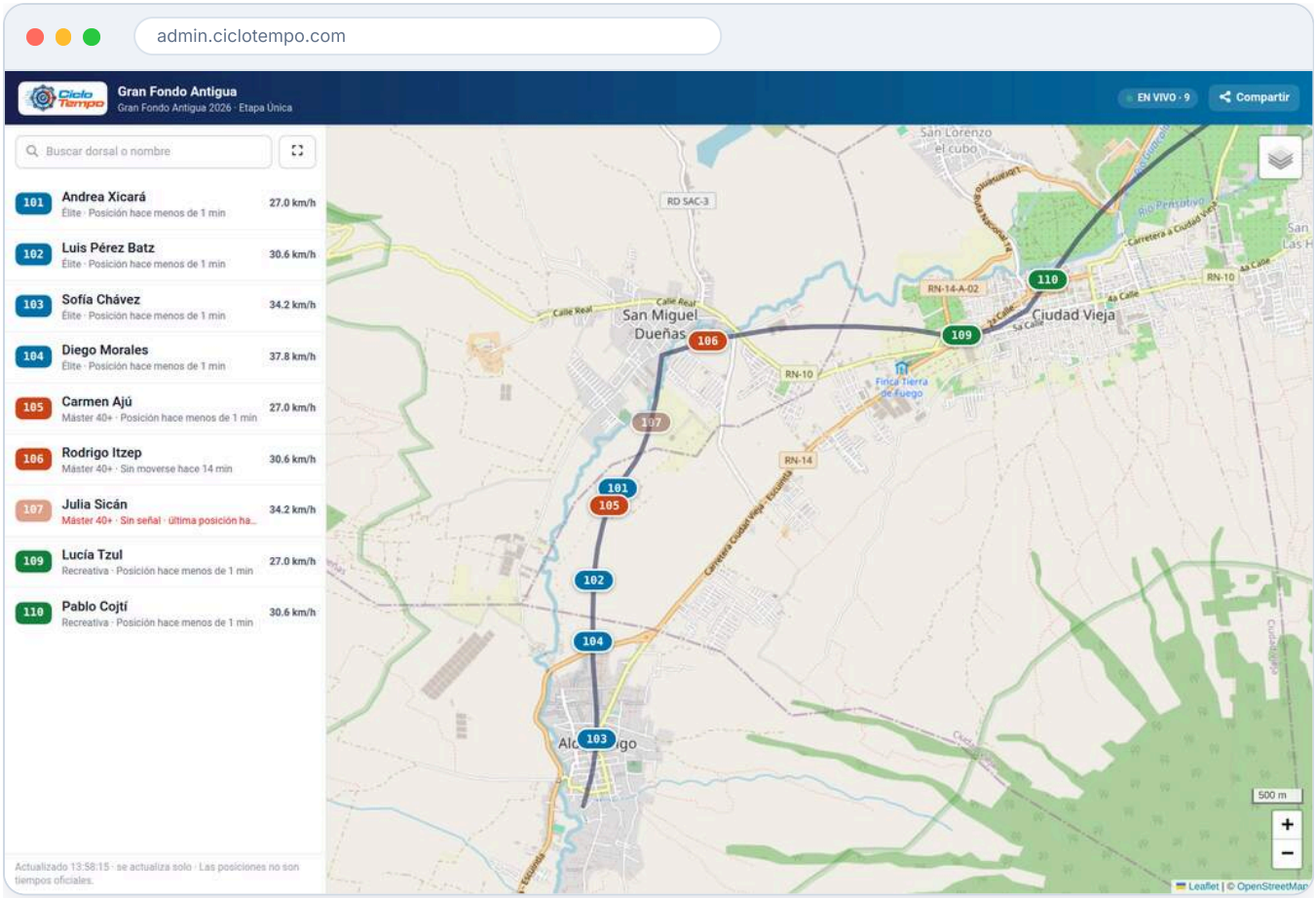
No cierres Ciclotempo deslizándola en la lista de apps recientes, y lleva el teléfono con carga. Transmitir gasta poco, pero el GPS encendido toda la carrera se nota en una carrera larga.

DATO

Si el corredor se une con su dorsal desde **otro teléfono**, el primero deja de transmitir solo. Así nunca hay dos marcadores del mismo corredor.

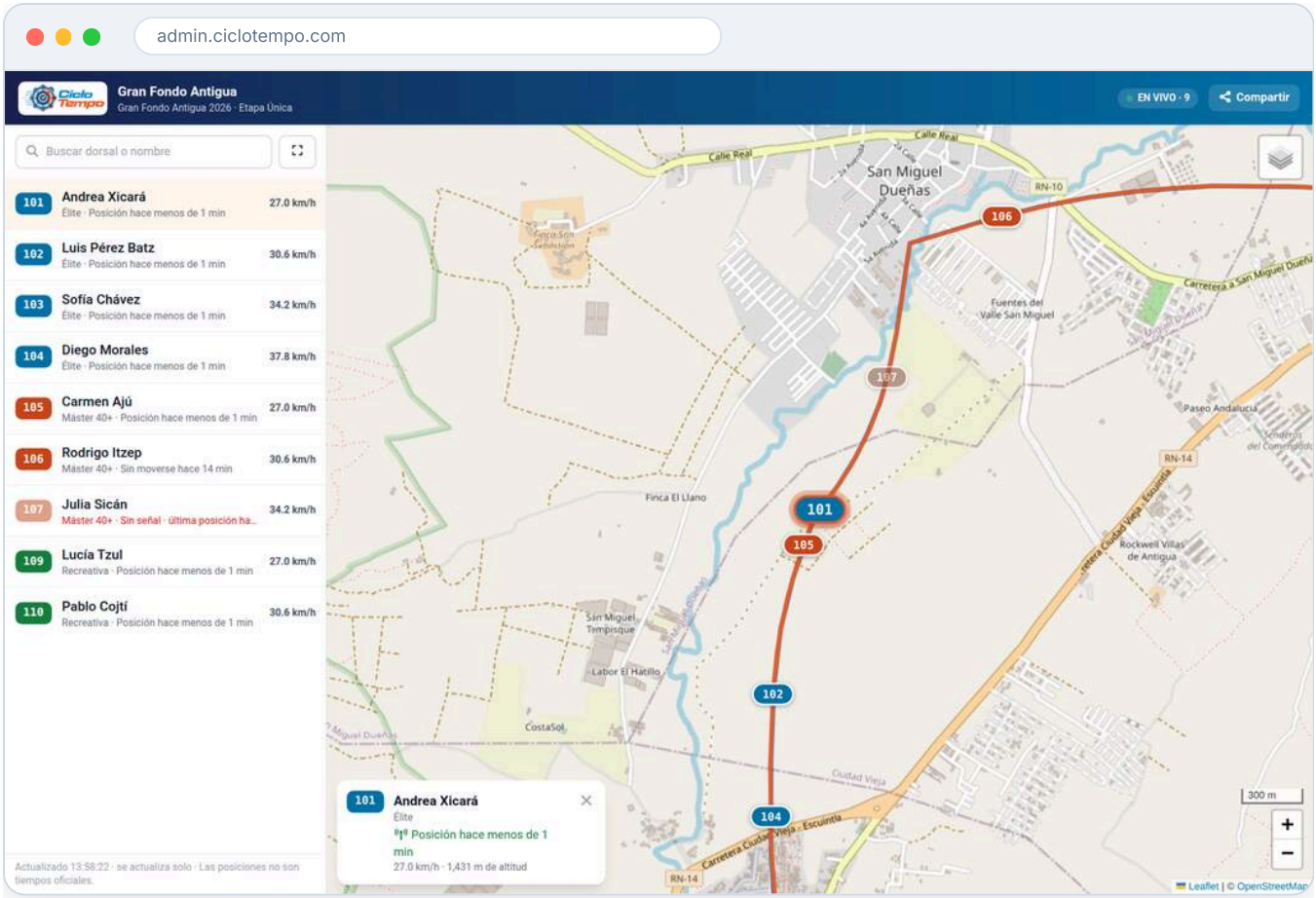
Para la familia: el mapa en vivo

El mapa está en **admin.ciclotempo.com/en-vivo/** seguido del número de la edición. Cópialo con **Enlace del mapa** en la pestaña En vivo y compártelo junto con el de los resultados. No hace falta cuenta ni instalar nada.



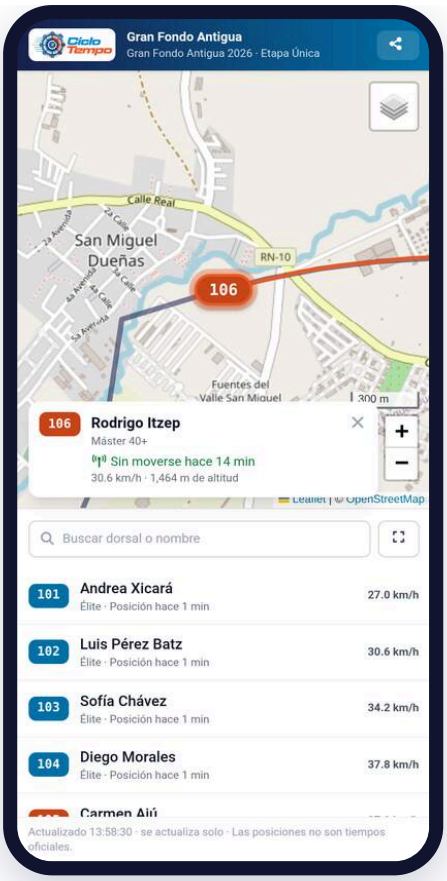
124 El mapa en vivo: el recorrido oficial, un marcador por corredor con el color de su categoría y la lista con buscador.

- Cada corredor es un marcador con su **dorsal**, del color de su categoría. Si su teléfono no reporta desde hace unos minutos, el marcador se pone **gris** y la lista dice **Sin señal** y desde cuándo.
- **Sin moverse hace 14 min** quiere decir que el teléfono sigue conectado pero el corredor no avanza: un puesto de abastecimiento, un descanso… o algo que conviene revisar.
- Toca a un corredor, en el mapa o en la lista, para ver el **trazo que lleva recorrido** (la línea naranja), su velocidad y su altitud. El mapa lo sigue mientras avanza.
- El botón de capas cambia a **Relieve (curvas de nivel)**, útil en montaña. El botón de las esquinas encuadra a todos.
- El mapa se actualiza **solo**: cada posición aparece en cuanto el teléfono del corredor la envía (si la conexión en vivo no está disponible, cada 15 segundos).



125 El enlace de un corredor abre el mapa directo en él, con el trazo que lleva.

El **enlace de un corredor** termina en su dorsal (por ejemplo, **/en-vivo/12/106**). Es el que comparte el corredor desde la app y el que va en el mensaje de WhatsApp. Si ese corredor todavía no transmite, el mapa lo dice y se actualiza solo hasta que aparezca.



126

En el teléfono: el mapa arriba y la lista abajo.

El día de la carrera: qué mirar en el panel

La pestaña **En vivo** se actualiza **sola** en cuanto un corredor empieza, envía o termina su transmisión (si la conexión en vivo no está disponible, cada 30 segundos). Los recuadros de arriba cuentan y filtran:

ESTADO	QUÉ QUIERE DECIR
En vivo	El teléfono transmite y el corredor avanza.
Quieto	El teléfono sigue reportando, pero la posición no cambia desde hace más de 10 minutos.
Sin señal	El teléfono no reporta desde hace más de 3 minutos: zona sin cobertura, batería agotada o el teléfono cerró la app.
Unido, sin transmitir	Ya escribió su PIN y su clave, pero todavía no tocó Iniciar.
Finalizó	Tocó Finalizar transmisión.
No se ha unido	Todavía no entra con su clave. Mándale su mensaje por WhatsApp.

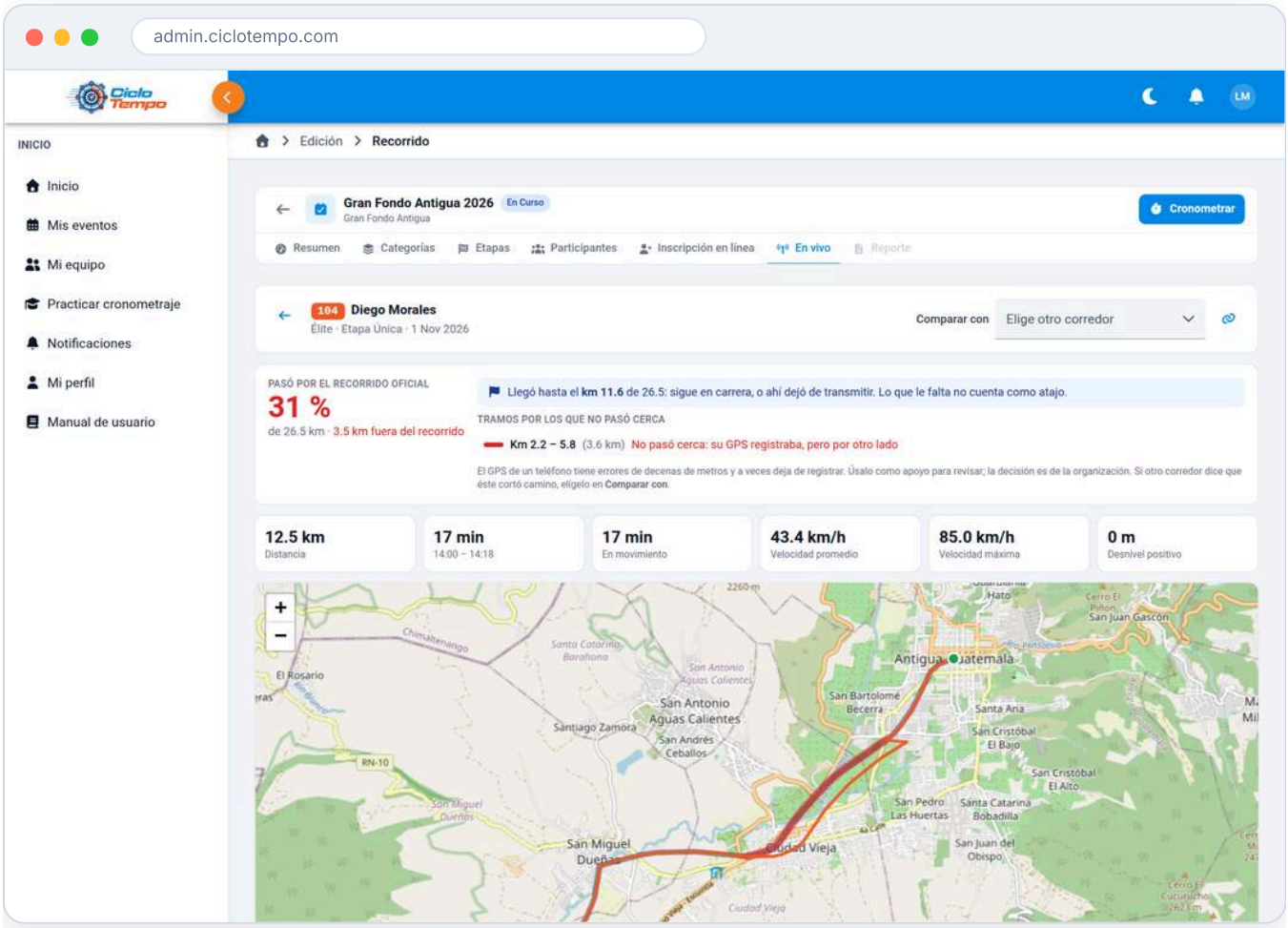
Toca **Quietos o sin señal** para ver sólo a los que necesitan atención. El botón de ubicación de cada fila abre su última posición en Google Maps, para mandar a alguien a buscarlo. La columna **Teléfono** muestra el modelo del teléfono con el que transmite.

CONSEJO

Un corredor **Sin señal** en una zona sin cobertura es normal: cuando la recupere, su recorrido aparece completo. Uno **Quieto** durante mucho tiempo, lejos de un puesto de abastecimiento, sí merece una llamada.

Ver el recorrido de cada corredor

En la pestaña **En vivo**, el botón de ruta de cada fila abre **todo lo que transmitió ese corredor** en la etapa, sobre el recorrido oficial. Sirve para responder una pregunta: ¿hizo todo el recorrido, o tomó un atajo? Funciona durante la carrera y después, aunque el corredor ya haya finalizado.



127 El recorrido de un corredor sobre la ruta oficial: pasó por el 31 %, llegó hasta el km 11,6 y no pasó cerca del km 2,2 al 5,8.

- **Pasó por el recorrido oficial**: qué parte de la ruta tuvo cerca su teléfono (a menos de 100 m). En verde, 95 % o más; en amarillo, de 80 % a 95 %; en rojo, menos.
- **Llegó hasta el km…**: si todavía va en carrera, o si ahí dejó de transmitir. Lo que le falta **no** cuenta como atajo.
- **Tramos por los que no pasó cerca**, en rojo sobre el mapa. Toca uno para acercarte. Hay dos tipos:

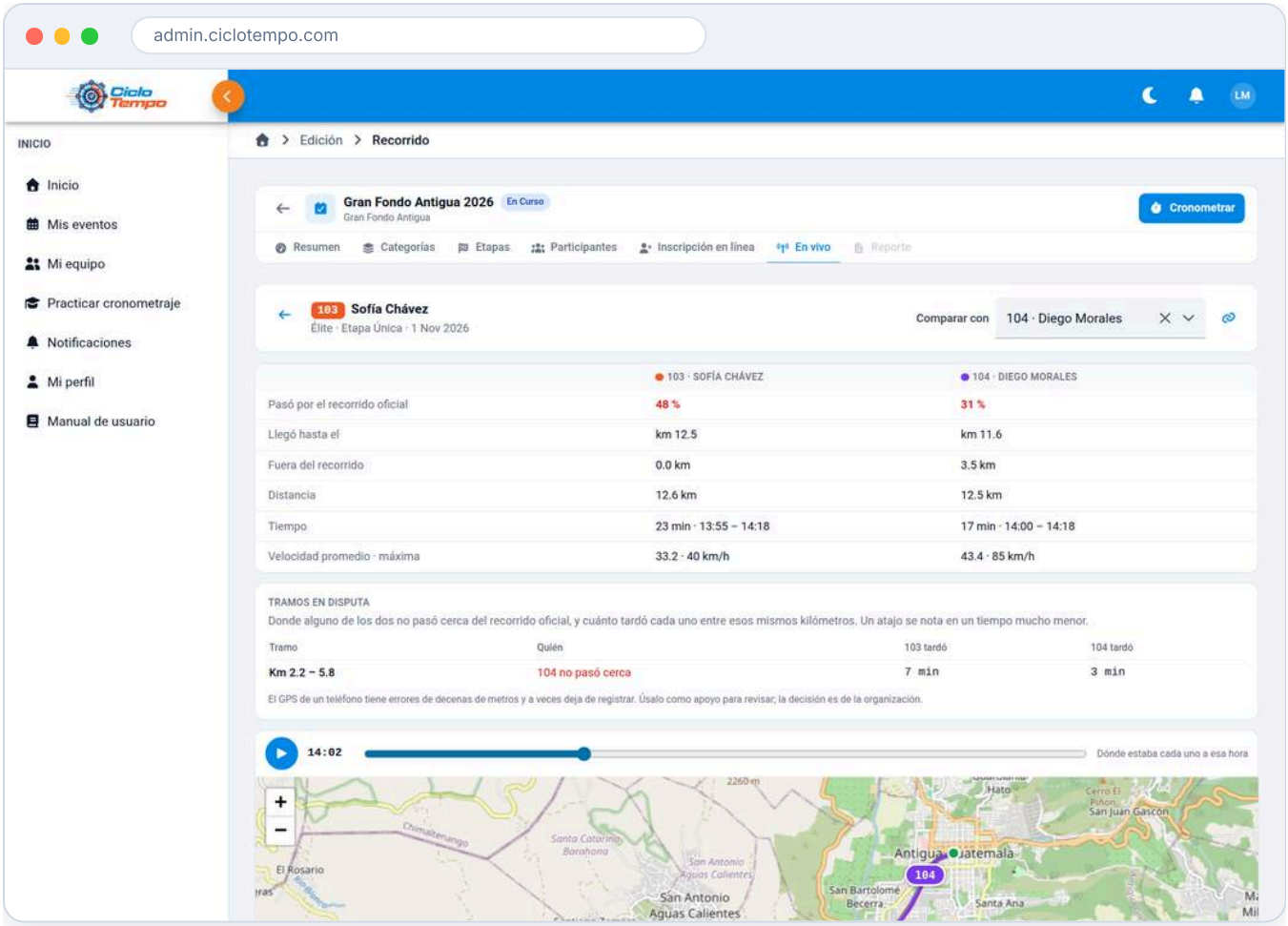
    - **No pasó cerca**: su teléfono registraba, pero por otro lado. Es lo que deja un atajo o un desvío.
    - **Sin datos**: su GPS no registró ese rato, por ejemplo en un túnel o con el teléfono apagado. No dice nada a favor ni en contra.
- **Fuera del recorrido**: los kilómetros que hizo lejos de la ruta oficial.
- Abajo, sus cifras: distancia, tiempo, tiempo en movimiento, velocidad promedio y máxima, y desnivel. En una carrera de varios días, los botones de arriba cambian de etapa.

Para la comparación hace falta el **GPX de la etapa** (sección *El recorrido oficial*). En una ruta de ida y vuelta, o de vueltas a un circuito, Ciclotempo sigue al corredor en orden: la ida y la vuelta no se confunden.

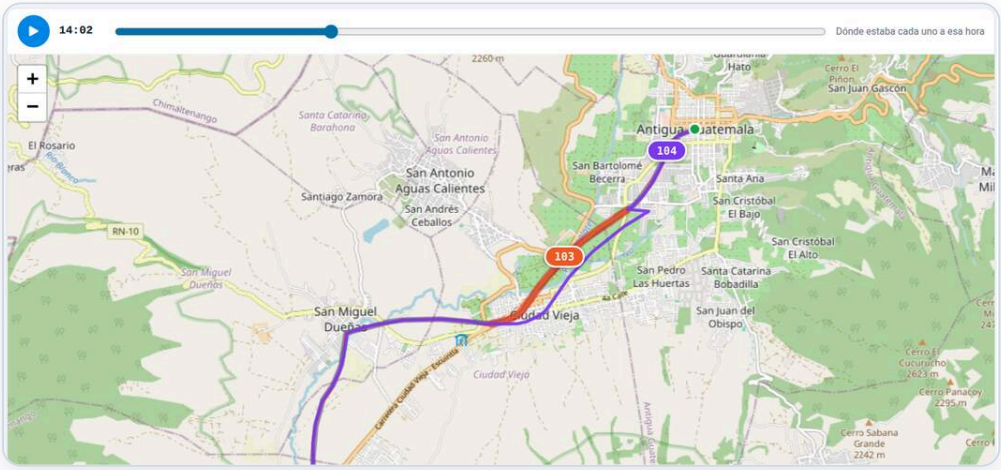
Comparar dos corredores

Cuando un corredor se acerca a decir que otro **cortó camino**, abre el recorrido de quien reclama y, en **Comparar con**, elige al otro. La página muestra:

- **Lado a lado**: cuánto del recorrido oficial pasó cada uno, hasta qué kilómetro llegó, los kilómetros fuera de ruta, la distancia, el tiempo y las velocidades.
- **Tramos en disputa**: cada tramo en que alguno de los dos no pasó cerca, con **cuánto tardó cada uno entre esos mismos kilómetros**. Un atajo se nota en un tiempo mucho menor: en el ejemplo, del km 2,2 al 5,8 uno tardó 7 minutos por la ruta y el otro 3 por otro camino. Toca un tramo para verlo en el mapa.
- **Los dos trazos en el mapa**, cada uno de su color.
- **La repetición**: mueve la barra de la hora, o toca reproducir, y verás **dónde estaba cada uno en el mismo instante**. Sirve para preguntas como "¿cómo me pasó si yo iba adelante?".



128 Comparar dos corredores: lado a lado y el tramo en disputa, con el tiempo de cada uno.



129 La repetición: dónde estaba cada uno a las 14:02. El de morado ya había cortado camino.

El enlace del botón de cadena guarda la comparación y la etapa: mándalo a otro juez de tu organización para que vea lo mismo (necesita entrar con su cuenta).

IMPORTANTE

Es una **herramienta de apoyo**, no una prueba. El GPS de un teléfono tiene errores de decenas de metros, a veces deja de registrar, y nada garantiza que el teléfono lo llevara el corredor. Úsala para saber a quién revisar: con los jueces de ruta, los puntos de control y lo que diga el corredor, la decisión es de tu organización.

Cuando la carrera termina

Al **finalizar la edición** (capítulo 11) el seguimiento se cierra solo: el mapa en vivo deja de mostrarse, los teléfonos que seguían transmitiendo se detienen con el aviso **La carrera terminó**, y la app ya no deja unirse a esa carrera. En la pestaña En vivo el interruptor ya no se puede encender.

Lo mismo pasa si la edición se **cancela**.



130 Lo que ve el corredor cuando la carrera termina mientras transmite.

Privacidad

- El corredor **acepta** que se muestre su ubicación antes de transmitir.
- Se muestra **sólo mientras transmite**: al tocar **Finalizar**, o tras 12 horas sin una posición nueva, deja de aparecer.
- El mapa muestra el **nombre, el dorsal y la categoría**, lo mismo que los resultados públicos. El teléfono y la clave sólo los ve tu organización.
- Tu organización puede ver el **recorrido completo** de cada corredor para verificarlo, y el corredor puede ver el suyo en **Ver mi recorrido**. Nadie más.
- Las posiciones se **borran a los 30 días**: hasta entonces se pueden revisar.

Lista de verificación del seguimiento

- [ ] El seguimiento está **activado** en la pestaña En vivo y el PIN está en la página de la carrera o en el grupo de WhatsApp.
- [ ] Cada corredor recibió su **clave** (impresa en el kit o por WhatsApp).
- [ ] Subiste el **GPX** de cada etapa.
- [ ] Los corredores **se unieron** antes del día de la carrera (revisa **No se han unido**).
- [ ] En la salida, todos tocaron **Iniciar transmisión** (revisa **Unidos, sin transmitir**).
- [ ] Compartiste el **enlace del mapa** con las familias.
- [ ] Durante la carrera, alguien de tu equipo vigila **Quietos o sin señal**.
- [ ] Al terminar, revisa con **Ver recorrido** a los corredores con tramos en rojo antes de publicar la clasificación final.

CASO DE USO

16 Caso de uso: Reto Quetzal, una carrera de tres días

Tres días, tres rutas y un solo ganador: quien suma el menor tiempo total, aunque no haya ganado ninguna etapa. Así se prepara y se cronometra una vuelta por etapas.

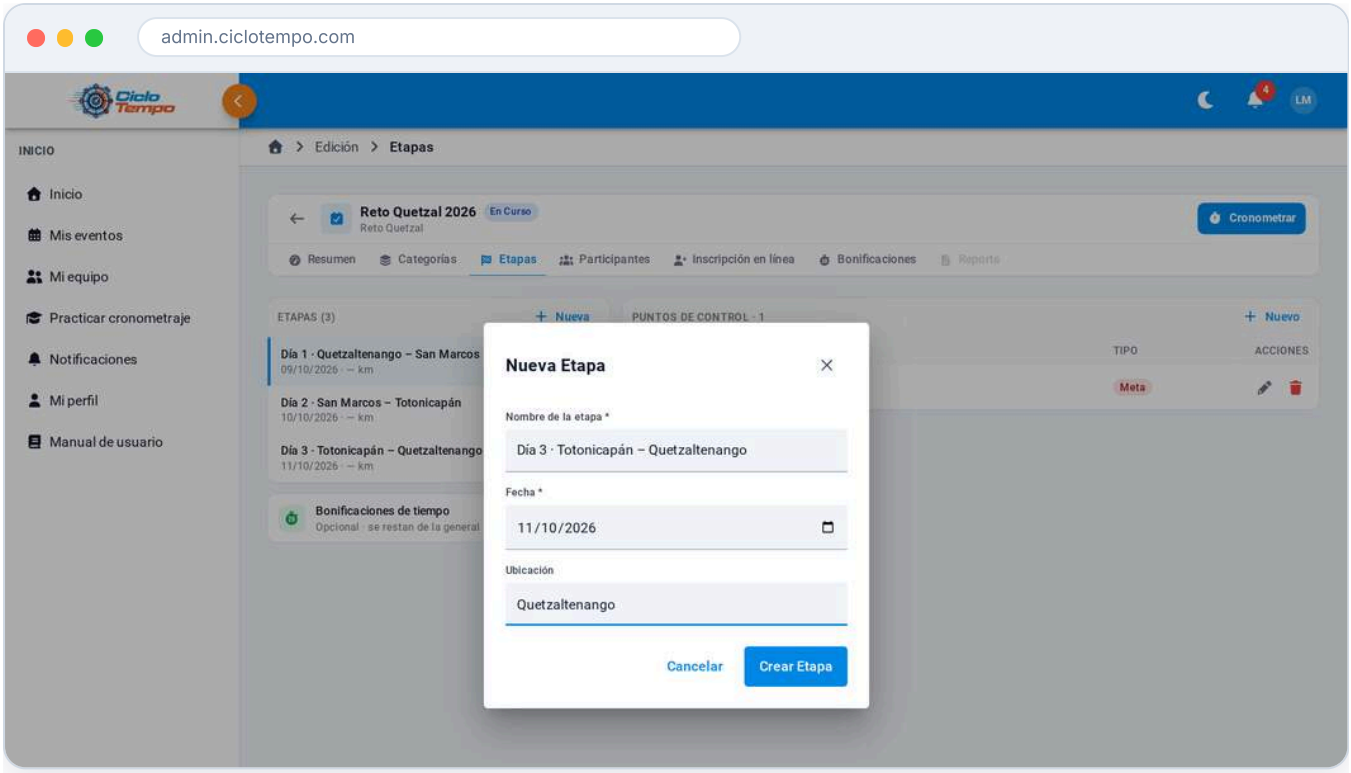
EN ESTE CAPÍTULO

- Una edición con una etapa por día
- Cronometrar cada día
- Bonificaciones de tiempo (opcional)
- La clasificación
- El PDF oficial

En nuestro ejemplo, **Fredy Tzunún** gana el Reto Quetzal 2026 sin ganar ningún día: fue tercero, segundo y segundo. Y **Dani Ixcot**, que ganó el día 3, queda fuera de la general porque abandonó el día 2.

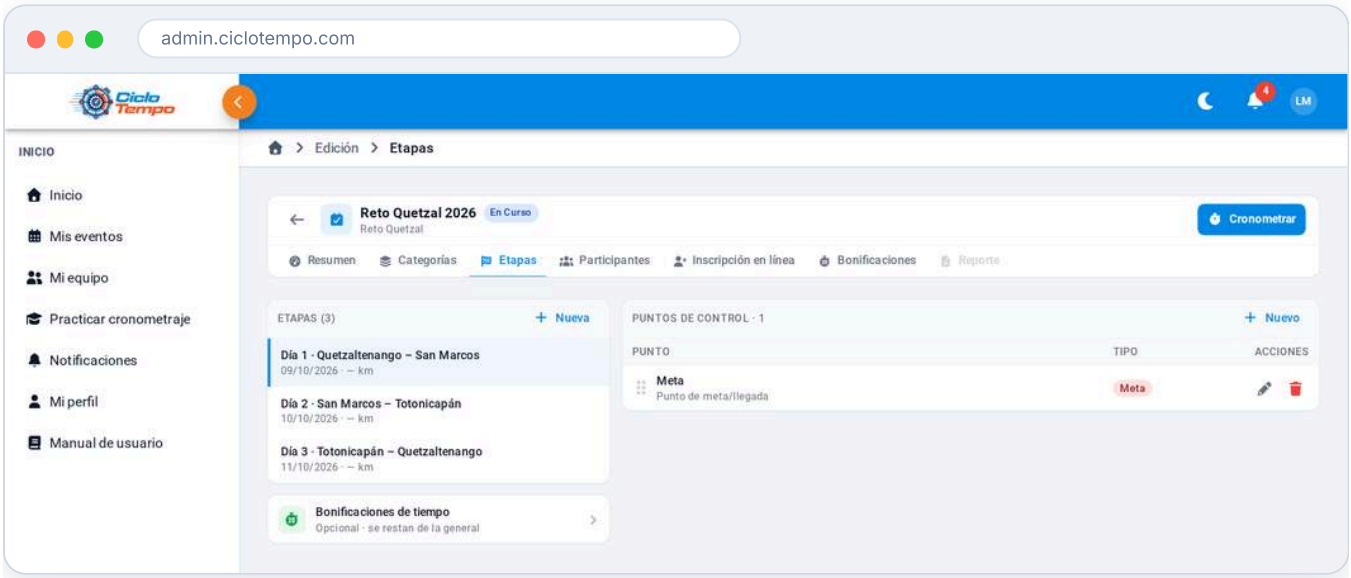
1. Una edición con una etapa por día

Crea el evento **Reto Quetzal** y la edición **Reto Quetzal 2026** como cualquier otra (capítulo 5). Luego, en la pestaña **Etapas**, pulsa **Nueva** y crea una etapa por día, con su nombre, fecha y ubicación.



131 Una etapa nueva: nombre, fecha y ubicación.

Al crear la primera etapa, la *Etapa Única* se reemplaza automáticamente. Cada etapa nueva trae su propio punto **Meta**, y puedes agregarle puntos intermedios como en cualquier carrera.



132 Las tres etapas del Reto Quetzal, cada una con su Meta.

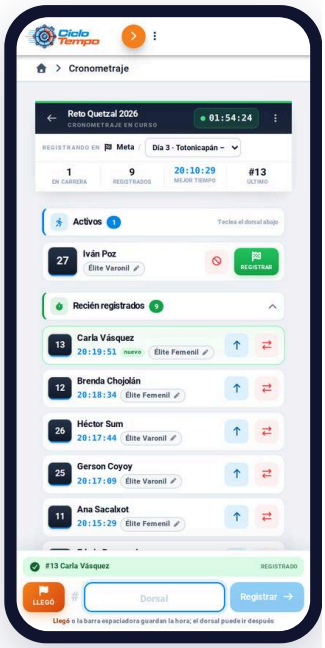
Las categorías y los participantes son los mismos para los tres días: se crean una sola vez.

2. Cronometrar cada día

Cada mañana abre la consola. Junto a **Registrando en** eliges la etapa del día; las etapas siguientes se habilitan cuando la anterior está finalizada.

1. Da la salida de la etapa con **Iniciar carrera** u **Oleadas**. Cada día tiene su propia hora de salida.
2. Registra las llegadas como siempre.
3. Al terminar el día, en el menú ⋮, pulsa **Finalizar carrera**. En los días 1 y 2 esto **cierra la etapa**; en el último día cierra el evento.

Si un corredor **abandona** un día, simplemente no registres su llegada. Cuando cierres esa etapa aparecerá como **DNF**, pero sus tiempos de los otros días se siguen viendo.



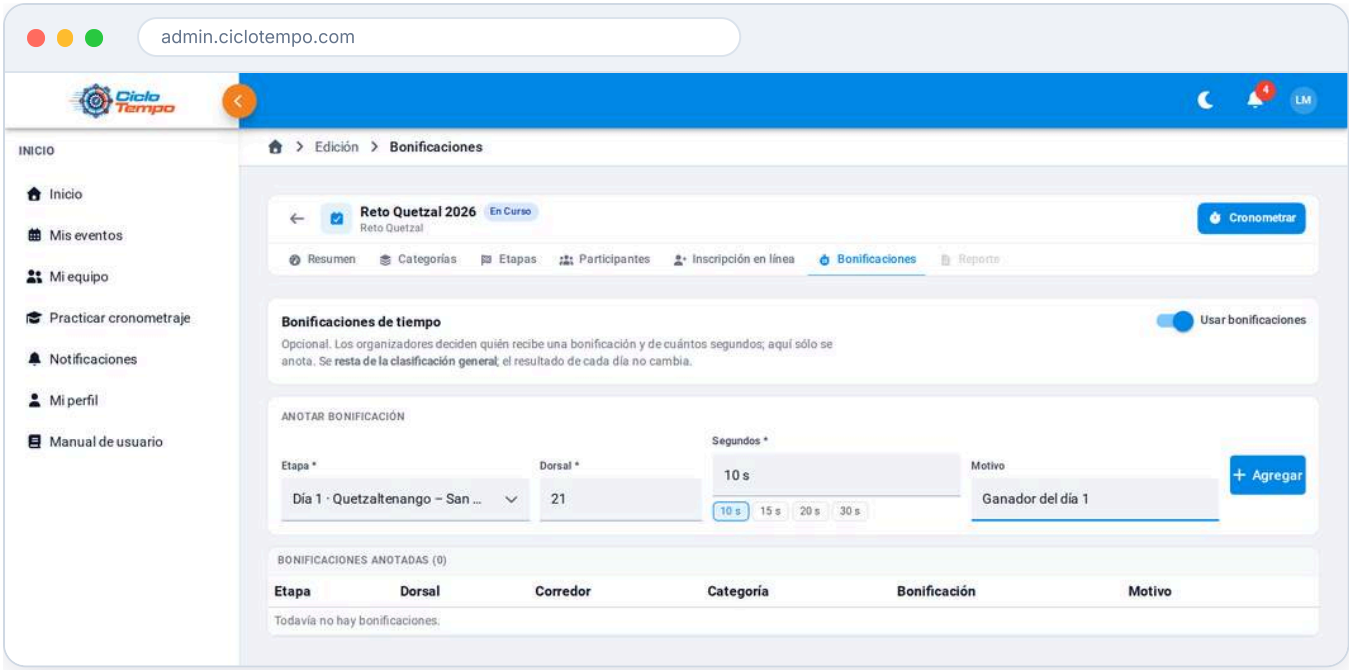
133 La consola en el día 3: el selector de etapa junto al punto.

En la **app** funciona igual: cada etapa tiene sus propios puntos y su propio **Salidas y cierre**.

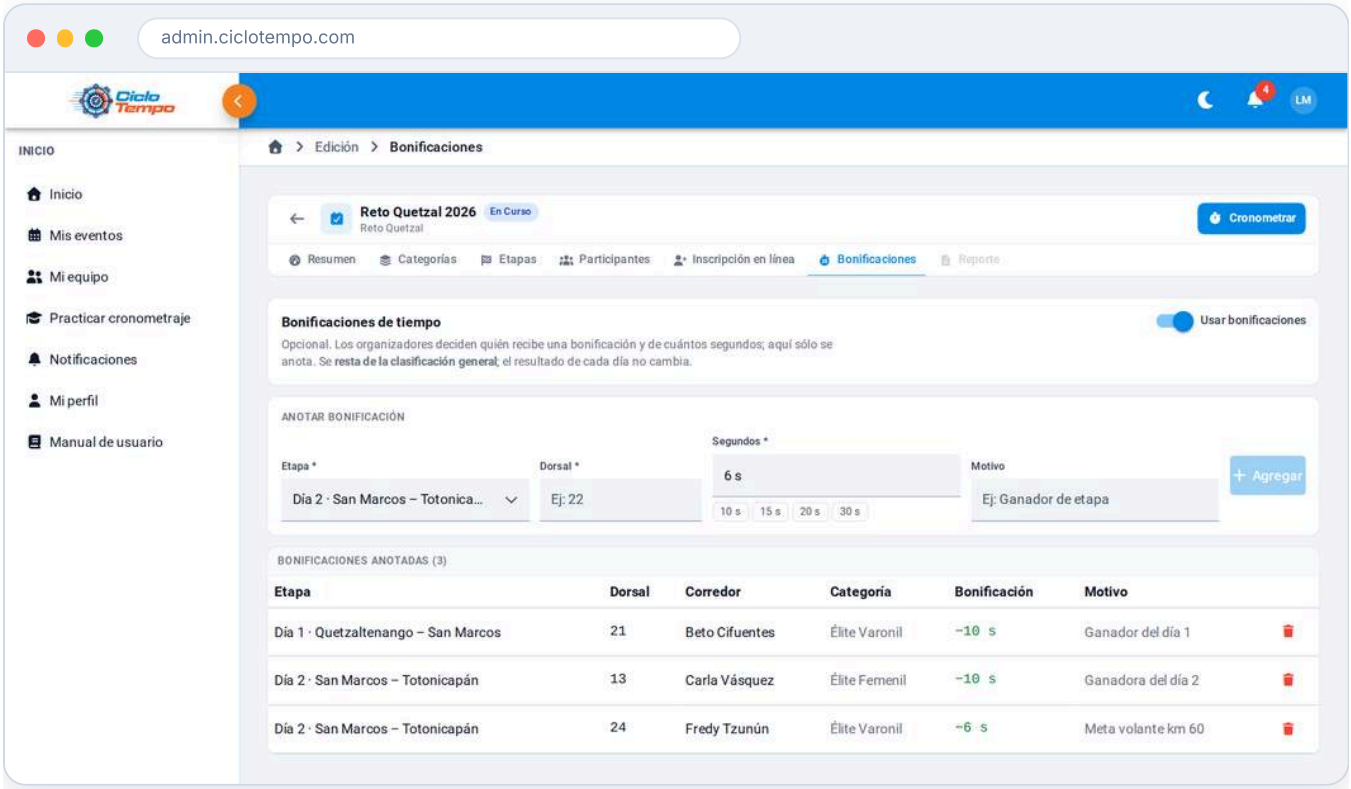
3. Bonificaciones de tiempo (opcional)

Algunas vueltas por etapas restan segundos a ciertos corredores; por ejemplo, 10 segundos al ganador de cada día. Ciclotempo no decide quién recibe una bonificación ni de cuánto es: eso lo definen los organizadores según su reglamento. En el sistema sólo se anota.

1. Abre la pestaña **Bonificaciones** de la edición (también puedes llegar desde **Etapas** → **Bonificaciones de tiempo**). Sólo aparece en ediciones con varias etapas.
2. Activa **Usar bonificaciones**.
3. Elige la etapa, escribe el dorsal y los segundos (hay botones rápidos de 10, 15, 20 y 30 s), agrega un motivo si quieres y pulsa **Agregar**.



134 Anotar una bonificación: etapa, dorsal, segundos y motivo.



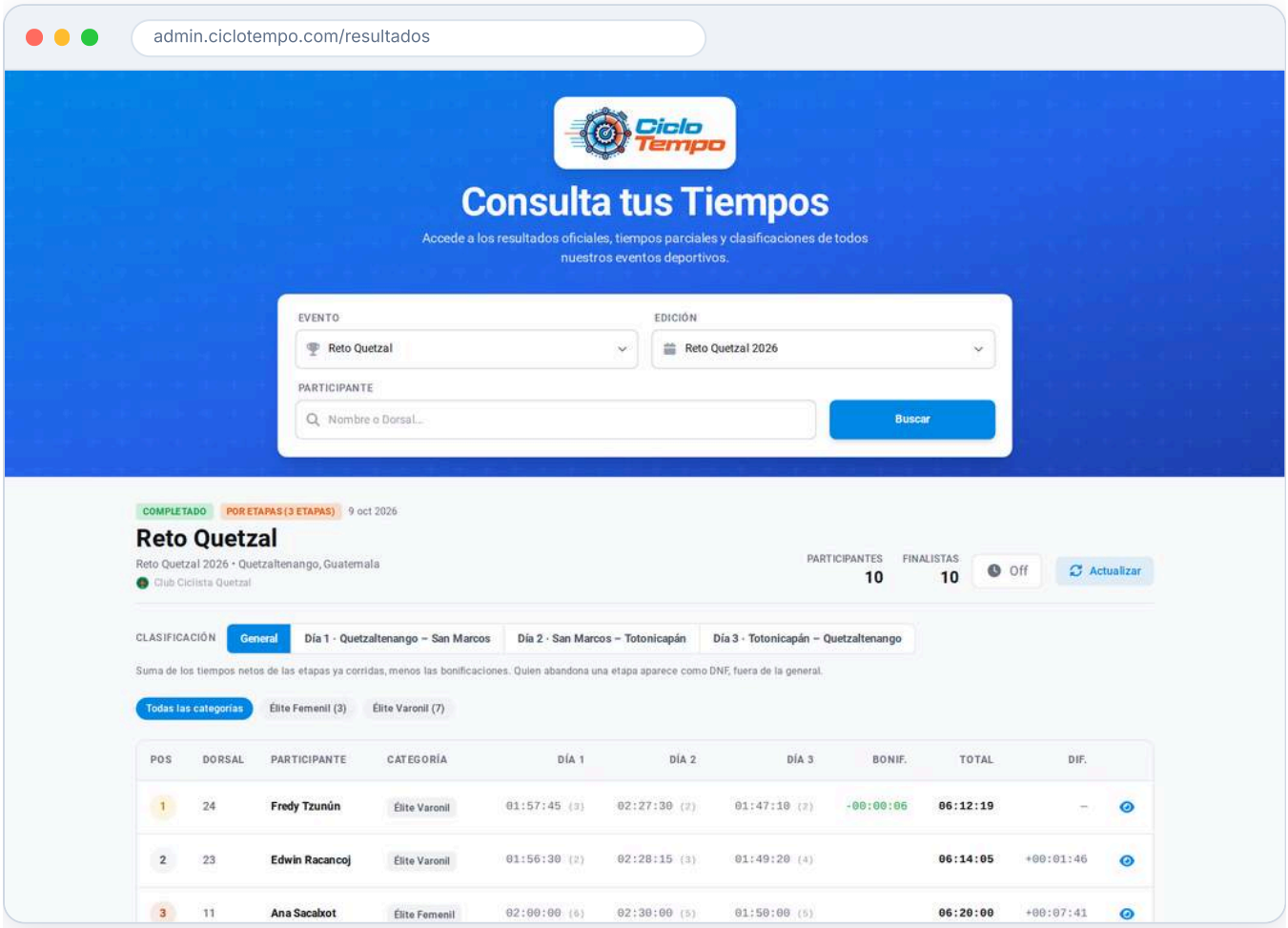
135 Las bonificaciones anotadas.

Un corredor puede tener varias bonificaciones en la misma etapa. Las bonificaciones se **restan sólo de la clasificación general**; el resultado de cada día no cambia. Si desactivas la opción, las anotadas se conservan pero dejan de restarse.

4. La clasificación

En la página pública, las ediciones de varias etapas tienen un selector **General | Día 1 | Día 2 | Día 3**.

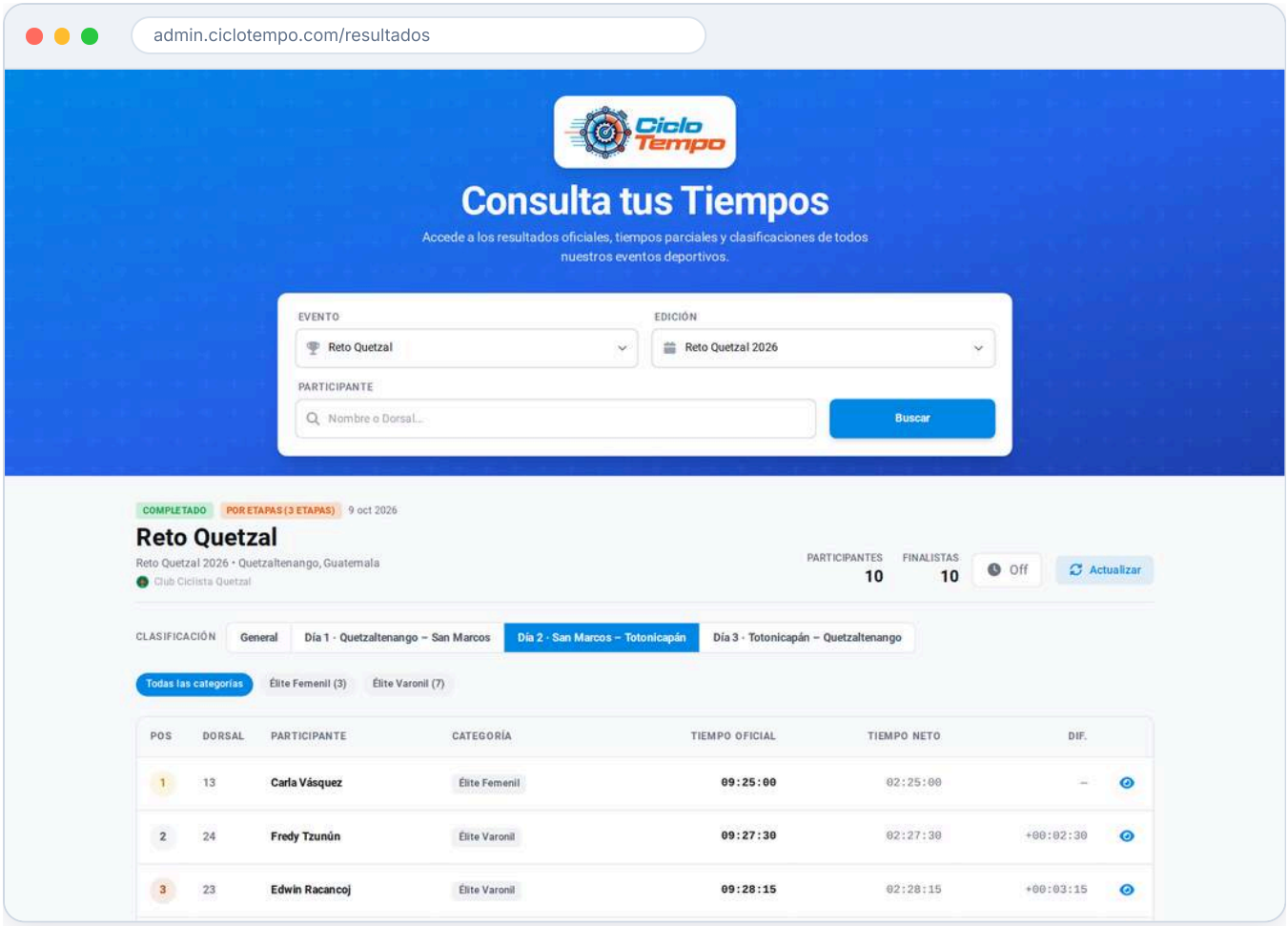
General: una sola fila por corredor, con el tiempo de cada día (y su puesto de ese día entre paréntesis), la bonificación, el **total** y la **diferencia** con el líder.



136 La clasificación general: los tres días, la bonificación, el total y la diferencia.

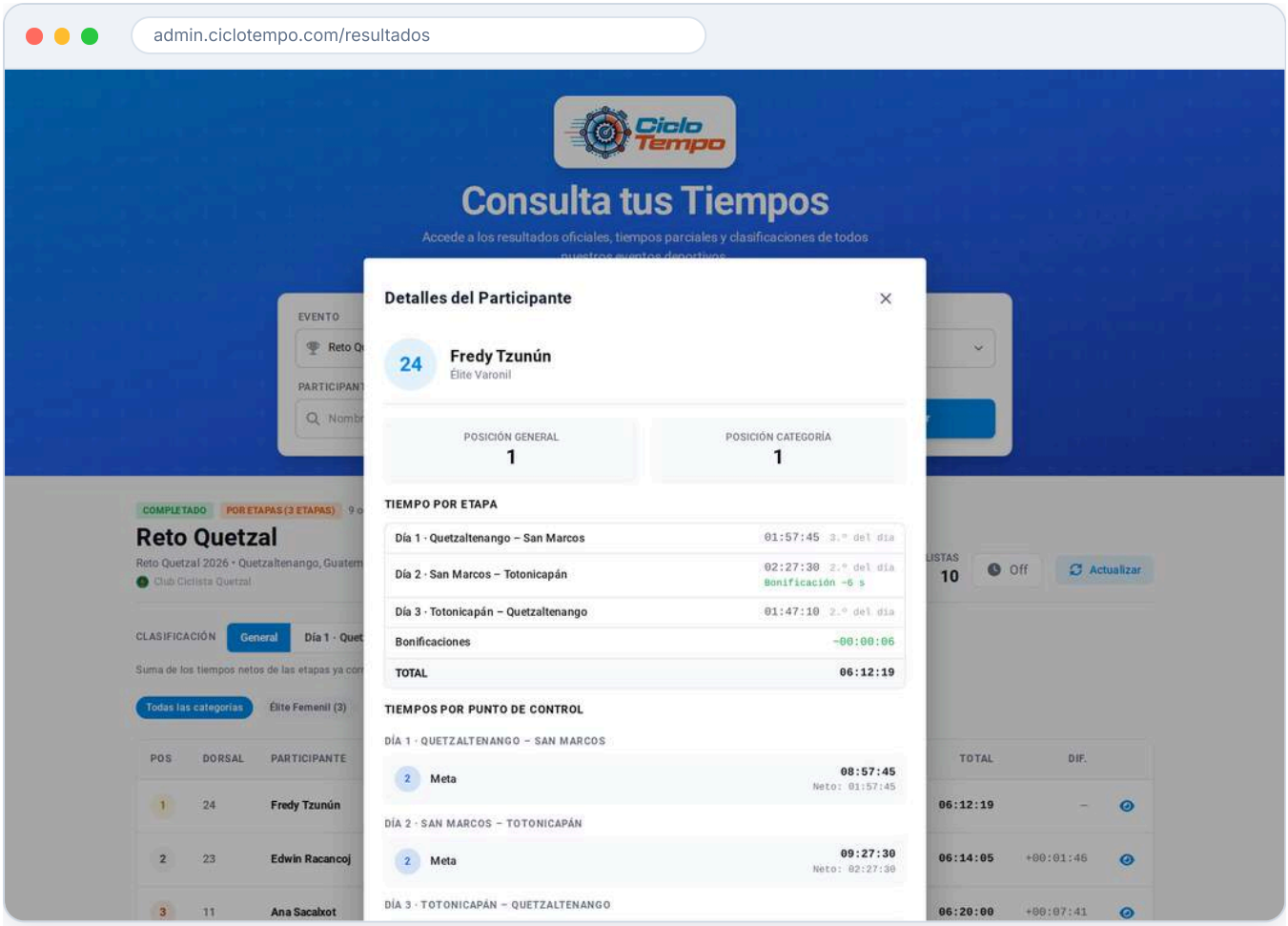
- El total es la suma de los tiempos netos de las etapas ya corridas, menos las bonificaciones. Así, la tarde del día 1 la general ya muestra la clasificación de ese día.
- Quien abandona o es descalificado en alguna etapa queda fuera de la general, al final de la tabla.
- Si dos corredores empatan en el total, comparten el mismo puesto.

Cada día: el podio de esa etapa, ordenado por su tiempo neto, sin bonificaciones.



137 La clasificación de un día.

La ficha del corredor muestra su tiempo y su puesto en cada día, las bonificaciones y su total.



138 La ficha de un corredor en una carrera por etapas.

5. El PDF oficial

Al finalizar el último día, el reporte oficial presenta la general con una fila por corredor y los días en columnas, además de la bonificación, el total y la diferencia. Si la carrera tiene más de cuatro días, la hoja sale en horizontal para que quepan todas las columnas.



CLASIFICACIÓN OFICIAL

RETO QUETZAL

Reto Quetzal 2026

09/10/2026
Quetzaltenango, Guatemala

INSCRITOS	CLASIFICADOS	ESTADO
10	10	COMPLETADO

CLASIFICACIÓN GENERAL — 10 Corredores

POS	DOR	CORREDOR	CATEGORÍA	DÍA 1	DÍA 2	DÍA 3	BONIF.	TOTAL	DIF.
1	24	Fredy Tzunún	Élite Varonil	01:57:45	02:27:30	01:47:10	-00:00:06	06:12:19	–
2	23	Edwin Racancoj	Élite Varonil	01:56:30	02:28:15	01:49:20		06:14:05	+00:01:46
3	11	Ana Sacalxot	Élite Femenil	02:00:00	02:30:00	01:50:00		06:20:00	+00:07:41
4	26	Héctor Sum	Élite Varonil	01:59:05	02:29:50	01:52:15		06:21:10	+00:08:51
5	21	Beto Cifuentes	Élite Varonil	01:55:00	02:40:00	01:48:00	-00:00:10	06:22:50	+00:10:31
6	25	Gerson Coyoy	Élite Varonil	02:01:20	02:31:05	01:51:40		06:24:05	+00:11:46
7	13	Carla Vásquez	Élite Femenil	02:05:00	02:25:00	01:54:22	-00:00:10	06:24:12	+00:11:53
8	12	Brenda Chojolán	Élite Femenil	02:03:10	02:33:40	01:53:05		06:29:55	+00:17:36
9	27	Iván Poz	Élite Varonil	02:02:40	02:35:25	01:55:10		06:33:15	+00:20:56
DNF	22	Dani Ixcot	Élite Varonil	01:58:00	DNF	01:45:00		DNF	–

Ciclotempo Timing Systems • Reporte generado el 11/10/2026 20:21

139 El PDF oficial de una carrera por etapas.

TU CUENTA

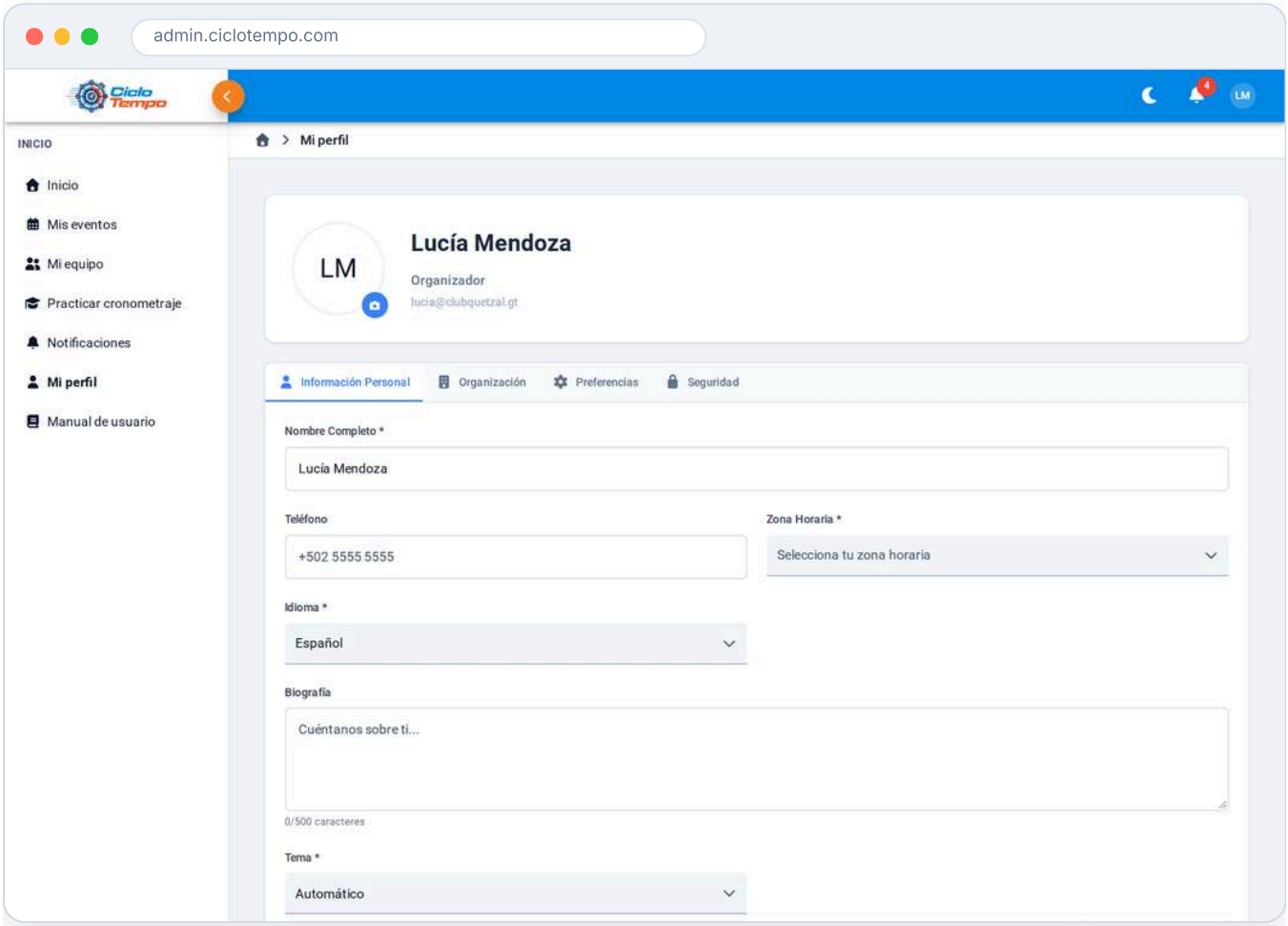
17 Tu perfil, tus avisos y la seguridad de tu cuenta

Tus datos, los de tu organización, lo que quieres que te avisemos y las llaves de tu cuenta, en un solo lugar.

EN ESTE CAPÍTULO — Mi perfil · Seguridad · Notificaciones

Mi perfil

Mi perfil tiene cuatro pestañas:

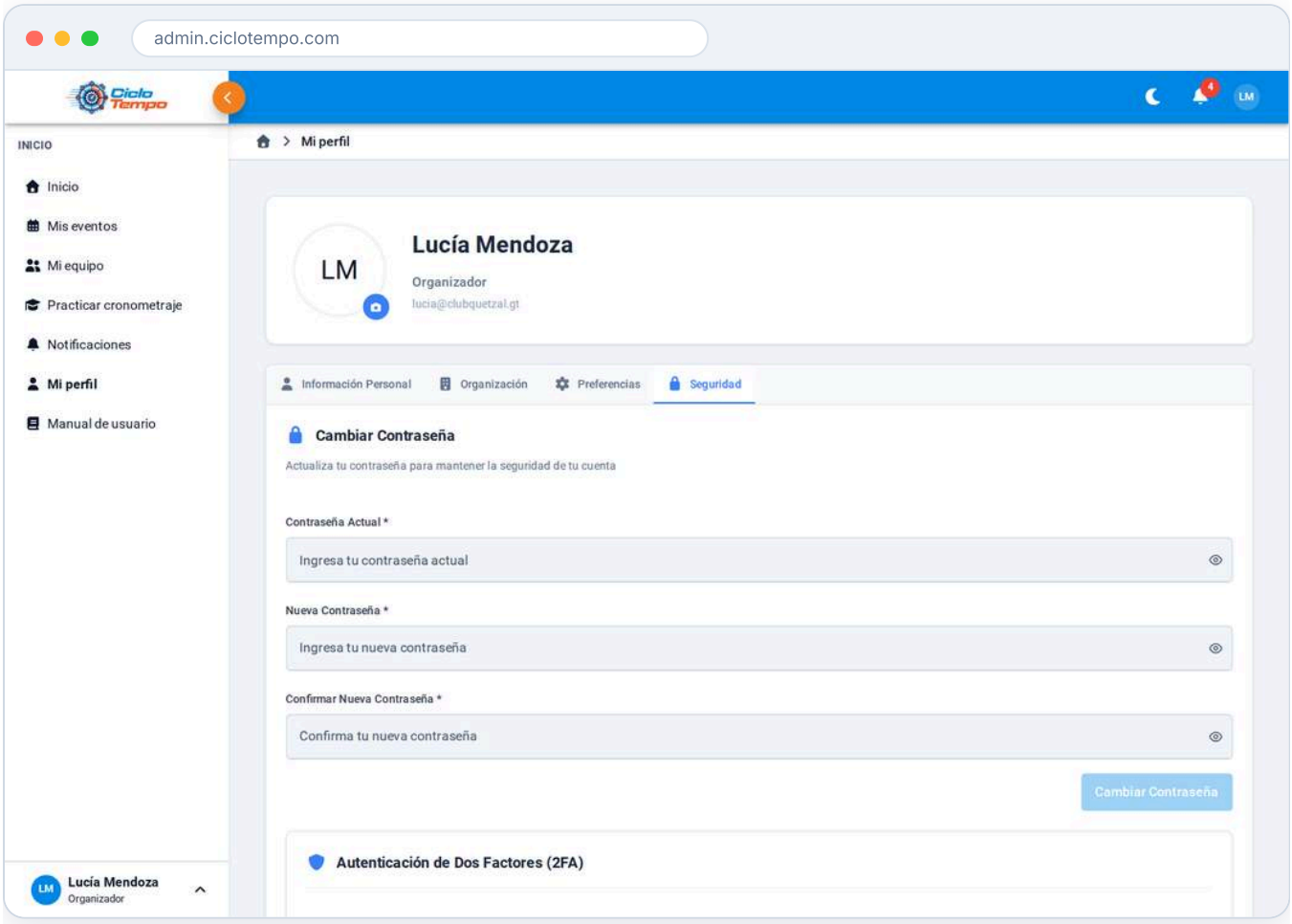


140 Mi perfil: información personal, organización, preferencias y seguridad.

- **Información personal**: tu nombre, teléfono, zona horaria, idioma y tema (claro u oscuro). La luna de la barra superior cambia el tema con un toque.
- **Organización**: los datos y el logo de tu organización (capítulo 3).

- **Preferencias**: qué notificaciones quieres recibir.
- **Seguridad**: tu contraseña y la verificación en dos pasos.

Seguridad



141 La pestaña Seguridad: contraseña y verificación en dos pasos.

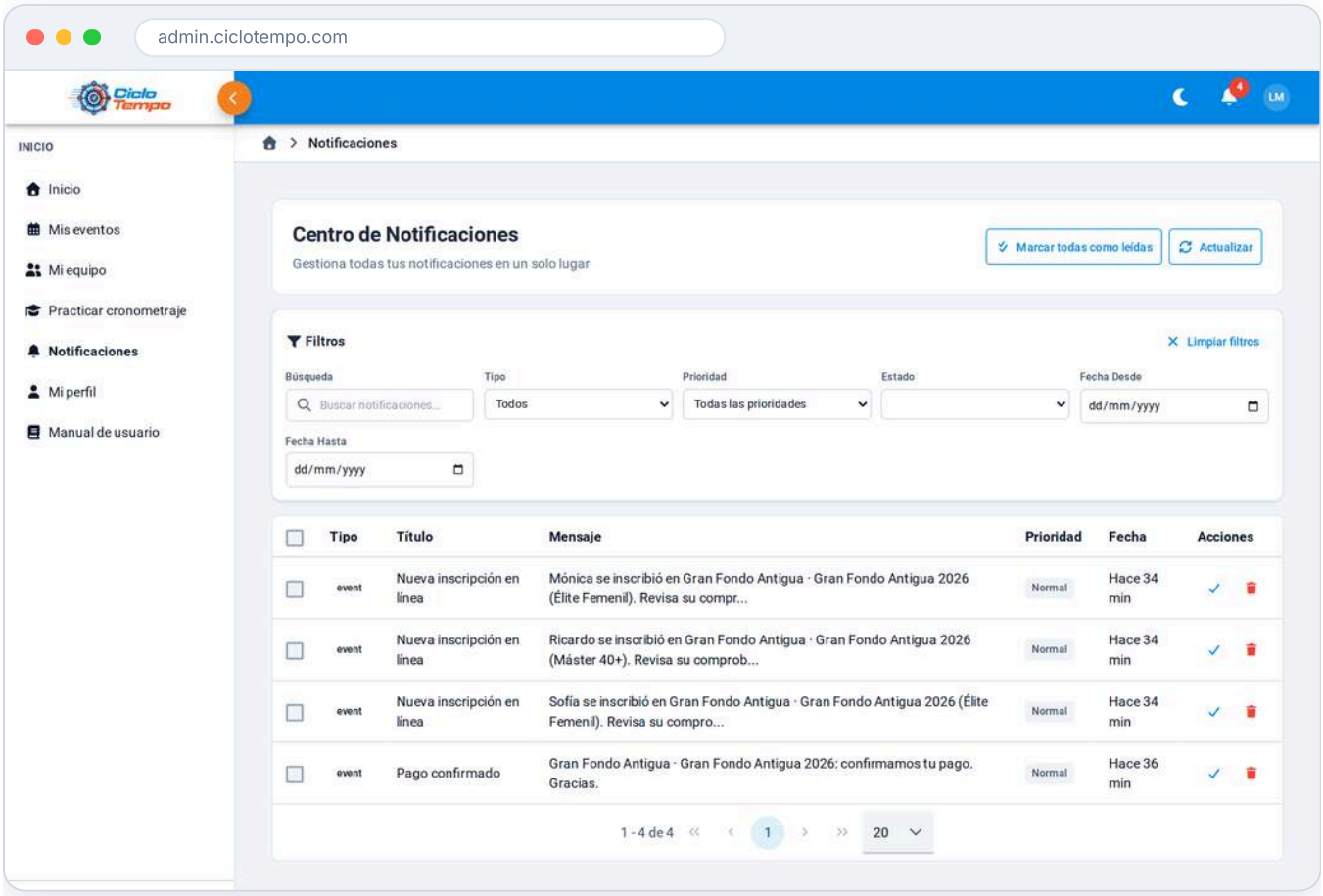
- **Cambiar tu contraseña**: escribe la actual y dos veces la nueva.
- **Verificación en dos pasos (2FA)**: al iniciar sesión, además de tu contraseña, Ciclotempo te pedirá un código de una aplicación de autenticación en tu teléfono. Guarda los **códigos de respaldo** en un lugar seguro: te sirven si pierdes el teléfono.

CONSEJO	Activa la verificación en dos pasos en la cuenta del dueño de la organización: es la única que puede enviar pagos, gestionar el equipo y eliminar eventos.

Notificaciones

La campana de la barra superior muestra los avisos nuevos; **Notificaciones**, en el menú, los guarda todos. Los más comunes:

- **Nueva inscripción en línea**: un corredor se anotó y, si su categoría tiene precio, su pago espera tu revisión.
- **Pago confirmado**: revisamos el comprobante de tu edición.
- **Edición suspendida**: no pudimos confirmar el pago, con el motivo.



142 El centro de notificaciones, con filtros.

Puedes filtrarlas por tipo, prioridad, estado y fecha, marcarlas como leídas o eliminarlas.

RESPUESTAS RÁPIDAS

18 Preguntas frecuentes

Las dudas que más se repiten, agrupadas por momento de la carrera. Si la tuya no está, escríbenos a contacto@ciclotempo.com.

EN ESTE CAPÍTULO

Cuenta y pago · Inscripción en línea · El día de la carrera · Después · Seguimiento en vivo · Glosario rápido

Cuenta y pago

Olvidé mi contraseña. En la pantalla de inicio de sesión pulsa *¿Olvidaste tu contraseña?*, escribe tu correo y sigue el enlace que te enviamos.

No me llega el correo de verificación. Revisa la carpeta de spam o promociones. Desde la pantalla de inicio de sesión puedes pedir que te lo reenviemos.

¿Puedo preparar la carrera antes de pagar? Sí. Categorías, etapas, puntos de control y participantes se preparan sin pagar. El pago sólo es necesario para habilitar la edición y cronometrar.

Deposité de noche y la carrera es mañana temprano. ¿Tengo que esperar a que alguien apruebe? No. Al enviar el comprobante la edición queda habilitada en ese instante, a cualquier hora. La revisión del pago se hace después.

¿A dónde deposito? Las cuentas están en el **Resumen** de la edición, en el recuadro **Dónde depositar**, y al pulsar **Enviar comprobante y habilitar**. Puedes pagar por depósito, transferencia o Fri.

¿Puedo pagar en efectivo? Sí. Escríbenos a contacto@ciclotempo.com: al recibirlo registramos el pago, te damos un recibo y la edición queda habilitada, sin subir nada.

Quité a un corredor después de la carrera y el cobro no bajó. Es normal: con la carrera ya empezada, lo que un corredor quitado (o pasado a una categoría más barata) bajaría el cobro sigue contando hasta que Ciclotempo revise el motivo que escribiste. Si era un error, lo aprobamos y deja de contar. Ves cada caso en el **Resumen**, en **Bajas y cambios de categoría**.

Mi edición aparece suspendida. No pudimos confirmar el pago; el motivo está en tu correo, en la campana y en el Resumen. Pulsa **Enviar otro comprobante** o escríbenos. Mientras tanto puedes seguir cronometrando; sólo quedan ocultos los resultados, el reporte y la inscripción en línea.

Inscripción en línea

Abrí la inscripción pero el enlace dice que aún no está abierta. El formulario abre cuando Ciclotempo confirma el pago de la edición. Si ya enviaste el comprobante, es cuestión de horas; todo lo que configuraste queda guardado.

¿Ciclotempo cobra las inscripciones de mis corredores? No. El corredor deposita en la cuenta que tú indicas en **Cómo pagar** y sube la foto de su boleta; tú la revisas.

Un corredor subió la boleta equivocada. Rechaza la inscripción con el motivo: lo recibe por correo y puede inscribirse otra vez con el comprobante correcto.

Un corredor dice que no puede elegir su categoría. La categoría tiene una rama o un rango de edad que no le corresponde; la edad se calcula al día de la carrera. Si es un caso especial, inscríbelo tú desde **Participantes**, o cambia la regla en **Categorías**.

¿Puedo elegir el dorsal de un inscrito en línea? Sí. Al confirmar su pago escribe el número en **Dorsal (opcional)**, o cámbialo después en la pestaña **Participantes**.

¿Puedo inscribir a mano y recibir inscripciones en línea a la vez? Sí. Todos cuentan para el mismo cupo y nunca se repite un dorsal.

El día de la carrera

¿Necesito la app para cronometrar? No. Con buena señal, la consola web es suficiente. La app es para los lugares donde la señal falla, y para tener un teléfono de respaldo.

Me quedé sin señal en plena carrera. En la app no cambia nada: sigue cronometrando y los tiempos se envían solos al volver la señal. En la web, los tiempos quedan guardados en el navegador: no cierres la pestaña.

¿Qué pasa si toco dos veces Registrar o LLEGÓ? Un mismo corredor no puede tener dos tiempos en el mismo punto: se conserva el primero. Un toque de LLEGÓ de más queda como llegada sin dorsal y lo descartas con la ✕ (web) o la papelera (app).

Registré un dorsal equivocado. En la web, en **Recién registrados**, pulsa **Corregir** en ese tiempo y reasígnalo, o quítalo con **Solo quitar**. En la app, toca el tiempo y elige **Corregir el dorsal**.

Dos corredores quedaron en el orden contrario. En la consola web, toca la flecha hacia arriba del que debe ir adelante, escribe el motivo y confirma. Intercambian sus horas.

Un corredor salió en la oleada de otra categoría. Cámbialo de categoría desde la consola y desmarca la casilla **Recalcular sus tiempos netos…**, para que su tiempo se siga contando desde la salida con la que realmente partió.

Se me quedó sin batería el teléfono de la meta. Desde otro teléfono, con señal, toca **Pasarlo a este teléfono** y sigue cronometrando. Si había un teléfono de respaldo, promueve sus tiempos desde la consola web para cubrir lo que haya faltado.

¿Puedo tener varias personas cronometrando a la vez? Sí. Asigna un cronometrador a cada punto de control. Cada uno registra en su punto, y los resultados se combinan al instante.

Di la salida unos segundos tarde. Menú ⋮ → **Corregir hora de salida** en la web, o **Corregir salida** / **Usar otra hora** en la app. Los tiempos netos se recalculan solos.

Después

¿Cómo comparto los resultados? Con **Compartir resultados**, en el Resumen de la edición o en el menú ⋮ de la consola, se copia el enlace. Pégalo en WhatsApp, redes sociales o tu sitio web.

Finalicé la carrera y encontré un error. Los tiempos quedan congelados al finalizar. Escríbenos con el detalle: podemos **reabrir la carrera** para que la corrijas desde la consola y la finalices otra vez.

Una persona de mi equipo ya no trabaja conmigo. En **Mi equipo**, quítala de la lista. Pierde el acceso de inmediato, en la web y en la app.

Seguimiento en vivo

¿El corredor necesita cuenta en Ciclotempo? No. Sólo la app, el PIN de la carrera, su dorsal y su clave personal, que le da tu organización.

¿Funciona en iPhone? Por ahora la app es sólo para Android. Un corredor con iPhone no puede transmitir, pero su familia sí puede ver el mapa desde cualquier teléfono.

Un corredor perdió su clave. Está en la pestaña **En vivo**, en su fila: mándasela con el botón de WhatsApp o cópiala.

El corredor dice que transmite, pero no aparece en el mapa. Revisa su fila en la pestaña En vivo. **Unido, sin transmitir**: le falta tocar **Iniciar transmisión**. **Sin señal**: su teléfono no tiene cobertura o cerró la app; pídele que abra

Ciclotempo y revise el aviso de la batería.

¿Las posiciones cuentan para la clasificación? No. La clasificación sale sólo de los tiempos de los puntos de control. El mapa es para seguir a los corredores, no para cronometrarlos.

¿Puedo ver mi recorrido después de la carrera? Sí. En la app, toca **Ver mi recorrido**: tienes el mapa de cada día, tus cifras y el GPX para Strava, durante 30 días.

¿Cómo sé si un corredor cortó camino? En la pestaña **En vivo**, toca el botón de ruta de su fila. Verás qué parte del recorrido oficial tuvo cerca y, en rojo, los tramos por los que no pasó. Si otro corredor lo acusa, usa **Comparar con**: verás cuánto tardó cada uno en el tramo en disputa. Tómalo como una señal para revisar, no como prueba: el GPS de un teléfono también se equivoca.

¿Cuánta batería gasta? Poco, porque la app sólo envía un lote por minuto, pero el GPS queda encendido toda la carrera. Que el corredor salga con el teléfono cargado; en una carrera de muchas horas, mejor con una batería externa.

Glosario rápido

TÉRMINO	SIGNIFICADO
Dorsal	El número que lleva el corredor. No se repite dentro de una edición.
Tiempo oficial	La hora del reloj a la que el corredor cruzó un punto.
Tiempo neto	Lo que tardó desde la salida de su categoría. Con él se ordena la clasificación.
Rama	A quién va dirigida una categoría: femenina, masculina o mixta.
Oleada	La salida de una categoría a una hora distinta de las demás.
Llegada sin dorsal	Una hora guardada con LLEGÓ que todavía no tiene corredor.
DNF	*Did Not Finish*: no terminó, o no tiene tiempo en la meta.
DQ	Descalificado. Aparece al final, sin puesto.
Habilitada	Una edición que ya se puede cronometrar (estado *Aprobado*).
Suspendida	Una edición cuyo pago no se pudo confirmar: sus resultados quedan ocultos.
Baja	Un corredor quitado, o pasado a una categoría más barata, con la carrera ya empezada. Sigue contando en el cobro hasta que Ciclotempo la apruebe.
Tomar un punto	Reservar un punto de control para un teléfono, en la app.
Respaldo	Un segundo teléfono que cronometra el mismo punto sin ser oficial.
Promover	Convertir un tiempo de respaldo en el tiempo oficial.
Seguimiento en vivo	Los corredores transmiten su ubicación desde la app y se ven en un mapa público.
PIN de la carrera	Seis números, los mismos para todos, con los que el corredor encuentra la carrera en la app.
Clave personal	Seis letras y números, distintos para cada corredor, que confirman que el dorsal es suyo.
Cobertura	Qué parte del recorrido oficial tuvo cerca el teléfono de un corredor, al verificar su recorrido.
Quieto	Un corredor cuyo teléfono sigue conectado pero no avanza desde hace más de 10 minutos.

NOS VEMOS EN LA META

¿Una duda que este manual no resuelve, o una idea para mejorar Ciclotempo? Escríbenos: leemos todos los mensajes.

CORREO	contacto@ciclotempo.com
SISTEMA	admin.ciclotempo.com
RESULTADOS	admin.ciclotempo.com/resultados
APP Y SITIO	ciclotempo.com