Guía de viajes de equipos

DigitalSport · Guía para clubes · octubre de 2026

Cómo organizar entre las familias los coches de los partidos fuera de casa, paso a paso y con capturas de la app.

Qué es el grupo de viaje

El grupo de viaje es un espacio por equipo donde las familias deciden, partido a partido, quién lleva coche y quién va en cada uno. Está disponible para todos los clubes de DigitalSport sin coste.

- **Para quién:** equipos de deportes colectivos con desplazamientos a lo largo de la temporada, sobre todo categorías de menores.
- **Qué trae hecho:** el calendario de partidos fuera de casa del equipo, con fecha, hora, rival, pabellón y mapa.
- **Qué hacen las familias:** entran con su cuenta de DigitalSport, apuntan a quién llevan, ofrecen coche o piden plaza.
- **Qué hace el organizador:** publica la convocatoria de cada viaje, fija la hora de salida y cierra el viaje cuando todos tienen coche.
- **Qué recibe cada familia:** avisos en la app y por correo, en el idioma de su cuenta, con lo que cambia en su viaje.

Los nombres los escribe cada familia a mano. La app no copia la plantilla del equipo, así que nadie fuera del grupo ve quién viaja.

Solo pueden abrir un grupo quienes gestionan el club en DigitalSport o tienen licencia en él esta temporada. El resto entra por un enlace de invitación que reparte el organizador.

La app se usa desde el móvil en la dirección **viajes.digitalsport.es**, con el mismo usuario y contraseña de DigitalSport.

Paso 1: el club abre el grupo desde la ficha del equipo

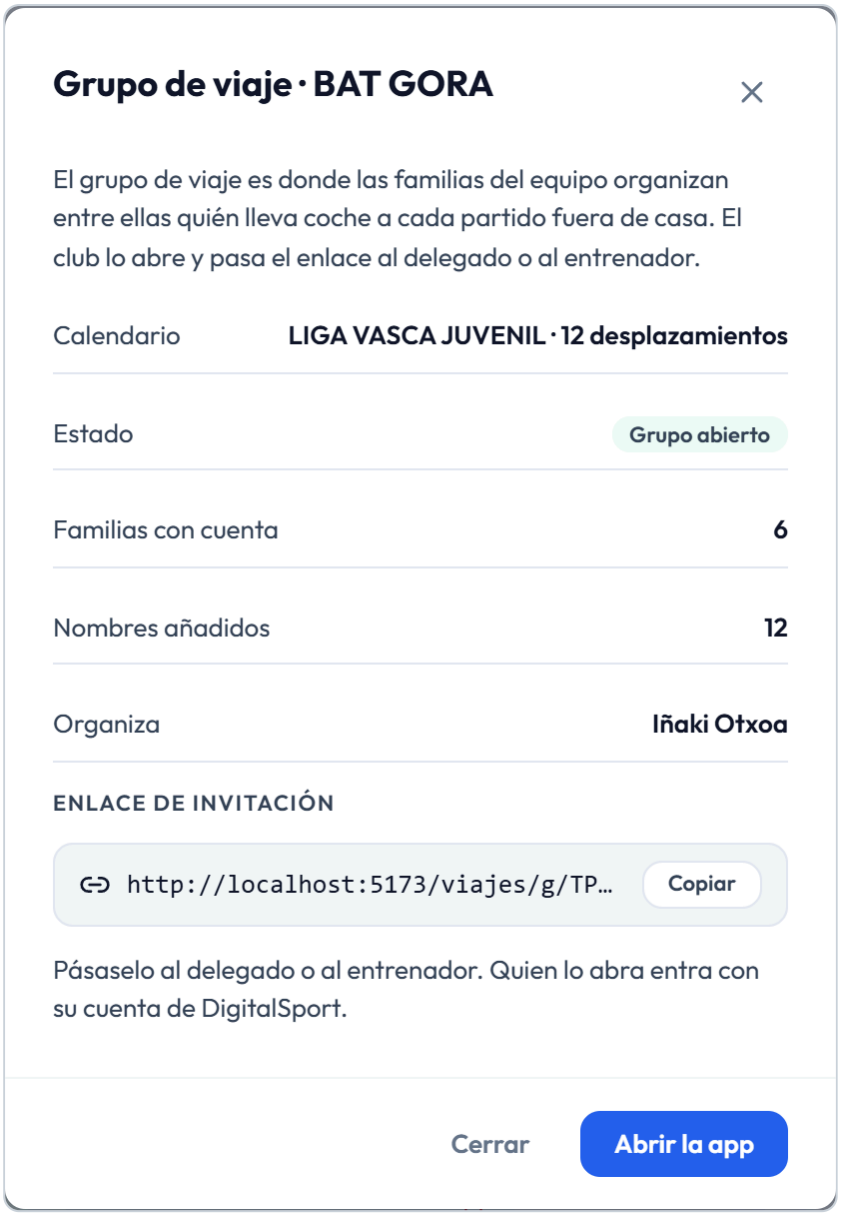
En la intranet de DigitalSport, en **Gestión deportiva, apartado de equipos e integrantes**, el club entra en la ficha del equipo y pulsa el botón **Grupo de viaje** de la cabecera.

Cabecera de la ficha del equipo en la intranet, con el botón Grupo de viaje junto a los contadores de deportistas y técnicos

Si el equipo aún no tiene grupo, la ventana dice cuántos desplazamientos tiene su calendario y ofrece **Abrir el grupo**. Quien lo abre queda como organizador y puede entrar en la app.

Ventana Grupo de viaje de un equipo sin grupo: calendario con sus desplazamientos y botón Abrir el grupo

Con el grupo abierto, la misma ventana enseña el estado, cuántas familias han entrado, cuántos nombres hay, quién organiza y el **enlace de invitación** con su botón **Copiar**. Ese enlace es lo que el club pasa al delegado o al entrenador del equipo.

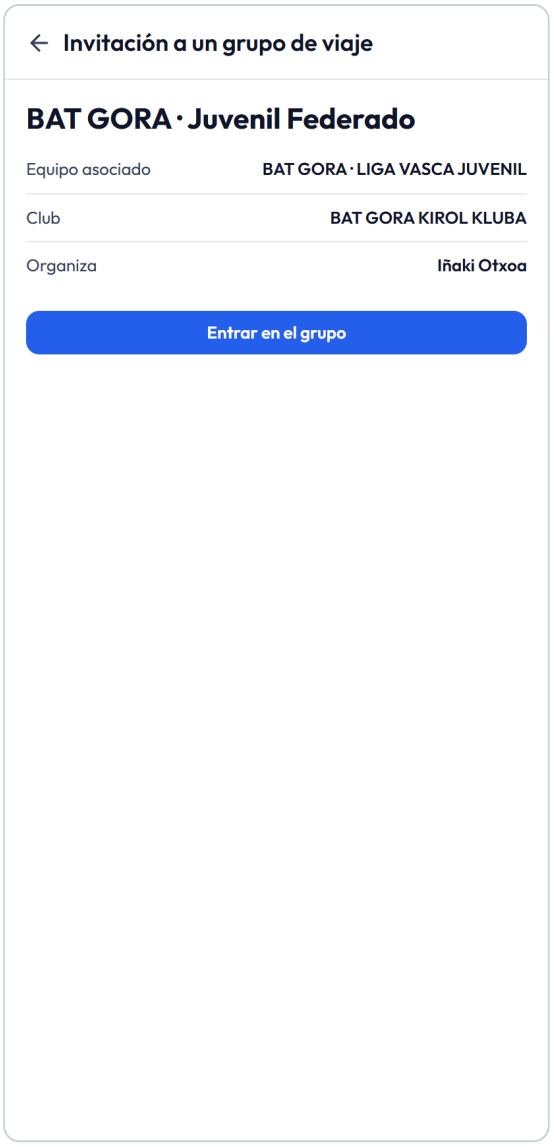


Ventana Grupo de viaje de un equipo con grupo: estado, familias con cuenta, nombres añadidos, organizador y enlace de invitación

- El grupo se asocia al calendario del equipo en la competición de esta temporada. Cada partido fuera de casa será un viaje.
- También puede abrirlo una familia con licencia en el club, desde la propia app, si el club prefiere no hacerlo.
- Hay un grupo por equipo. Si ya existe, la ventana lo muestra en vez de ofrecer abrirlo.

Paso 2: el delegado reparte el enlace y las familias entran

El organizador copia el enlace de invitación y lo pega en el grupo de mensajería del equipo. Cada familia lo abre en el móvil, entra con su cuenta de DigitalSport y pulsa **Entrar en el grupo**.



Invitación a un grupo de viaje: nombre del equipo, quién organiza y el botón Entrar en el grupo

- Sin cuenta de DigitalSport no se puede entrar. Se crea una vez en digitalsport.es con el correo de la familia.
- Una misma cuenta sirve para varios equipos: un hijo en juvenil y otro en alevín son dos grupos en la misma app.
- Si el enlace se renueva, el antiguo deja de funcionar. Quien ya estaba dentro no tiene que volver a entrar.

Quien abre la app sin estar en ningún grupo ve esta pantalla. Puede pegar el enlace que le han pasado o, si gestiona el club o tiene licencia, abrir el grupo de su equipo.

Pantalla de inicio sin grupos: campo para pegar el enlace de invitación y bloque para abrir el grupo del propio equipo

Paso 3: cada familia añade los nombres de sus hijos

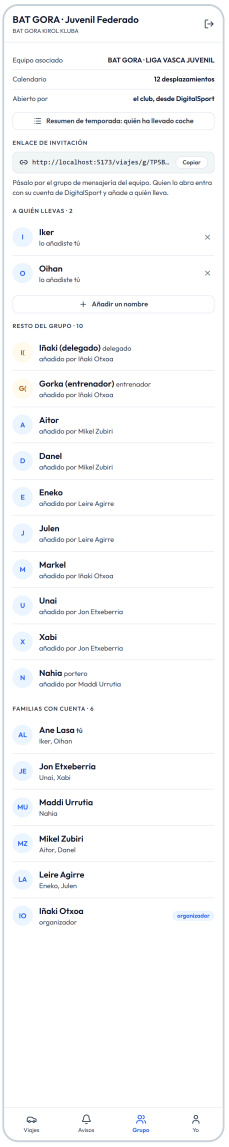
En la pestaña **Grupo**, cada familia pulsa **Añadir un nombre** y escribe a quién lleva. Con el nombre de pila basta. Solo el grupo lo ve.

Ventana Añadir a quien llevas: campo Nombre y desplegable Qué es, con Jugador o jugadora elegido

En **Qué es** se elige una de estas cuatro opciones:

Opción	Quién la usa
Jugador o jugadora	La familia de cada jugador de campo
Portero o portera	La familia del portero, para verlo en la convocatoria
Entrenador (yo mismo)	El entrenador, si viaja con el equipo y necesita plaza
Delegado (yo mismo)	El delegado, si viaja con el equipo

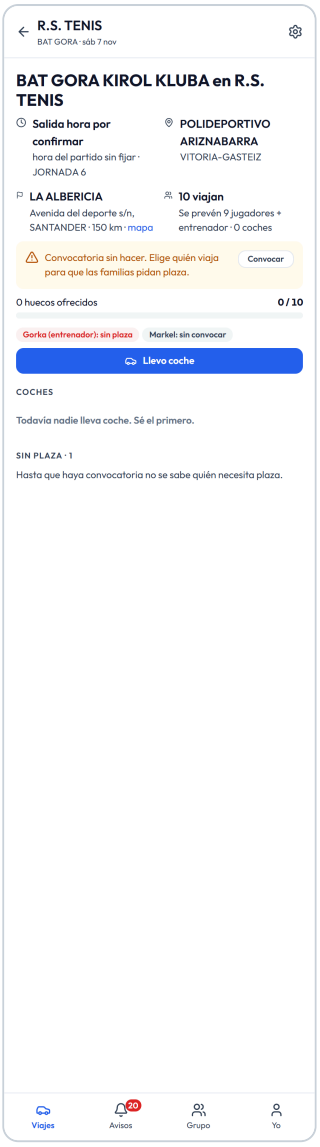
La pestaña Grupo muestra después a quién lleva cada uno y el resto del grupo, con quién añadió cada nombre. Un nombre se quita con la X. El organizador puede quitar cualquiera.



Pestaña Grupo de una familia: equipo asociado, calendario, sus nombres y el resto del grupo

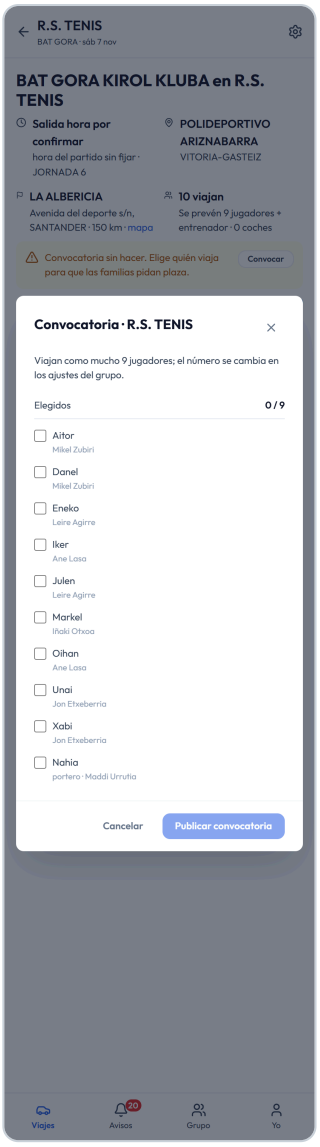
Paso 4: el organizador publica la convocatoria de cada viaje

Cada partido fuera de casa del calendario aparece en la pestaña **Viajes** como un viaje. Hasta que el organizador publica la convocatoria, nadie puede pedir plaza: el viaje avisa con **Convocatoria sin hacer**.



Viaje sin convocatoria: datos del partido, aviso Convocatoria sin hacer y botón Convocar

El organizador pulsa **Convocar**, marca a los jugadores que viajan y pulsa **Publicar convocatoria**. El tope de jugadores es el de los ajustes del grupo, nueve por defecto. El entrenador y el delegado entran aparte, según los ajustes.

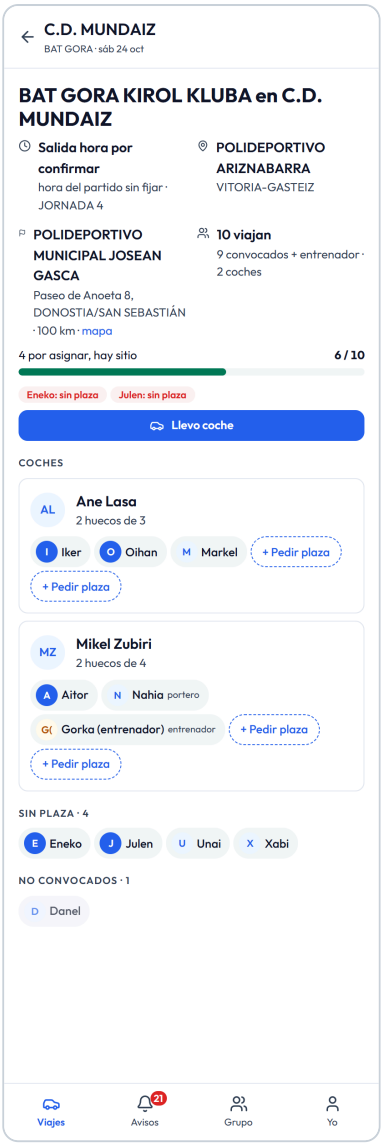


Ventana Convocatoria: lista de jugadores con casilla y contador Elegidos 0 de 9

- Al publicar, todas las familias reciben el aviso **Convocatoria** con la lista de quien va.
- Si una familia ya había ofrecido coche, sus hijos convocados suben a él solos.
- La convocatoria se puede cambiar mientras el viaje siga abierto. Quien sale de ella deja su plaza libre.

Paso 5: ofrecer coche, pedir plaza y acompañantes

Con la convocatoria publicada, la pantalla del viaje muestra cuántos viajan, los coches ofrecidos y quién sigue sin plaza. La barra verde dice cuántos de los viajeros tienen ya coche.

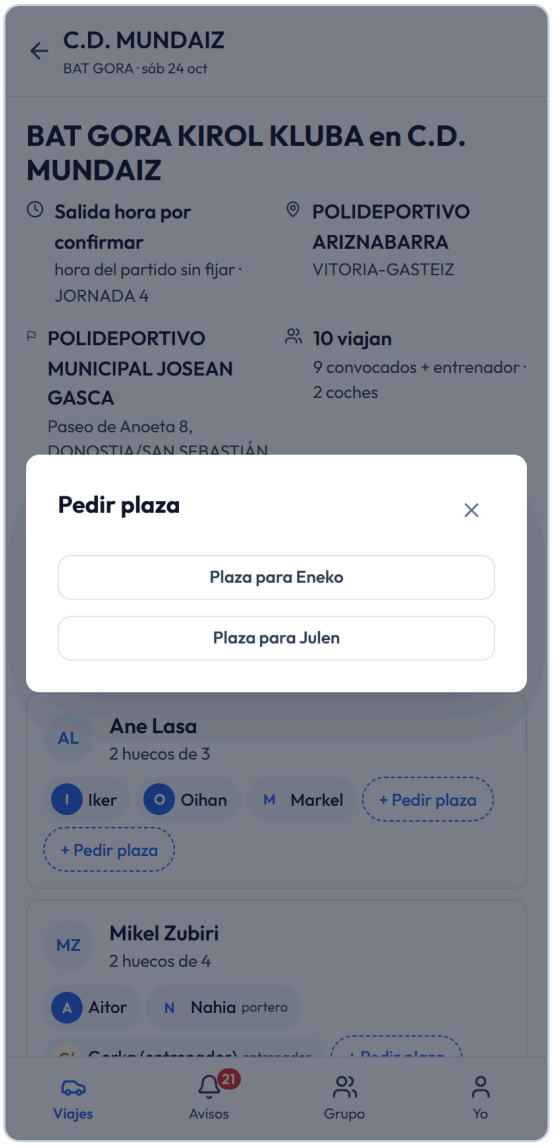


Pantalla del viaje para una familia: 4 por asignar, dos coches con sus pasajeros y huecos, y la lista Sin plaza

Ofrecer coche. Quien puede llevar pulsa **Llevo coche**, indica las plazas libres para otros y confirma que tiene carné y seguro en vigor. Sus propios hijos convocados no gastan esas plazas: van aparte.

Ventana Llevo coche: plazas libres para otros, hora de salida propia, nota para las familias y casilla de confirmación

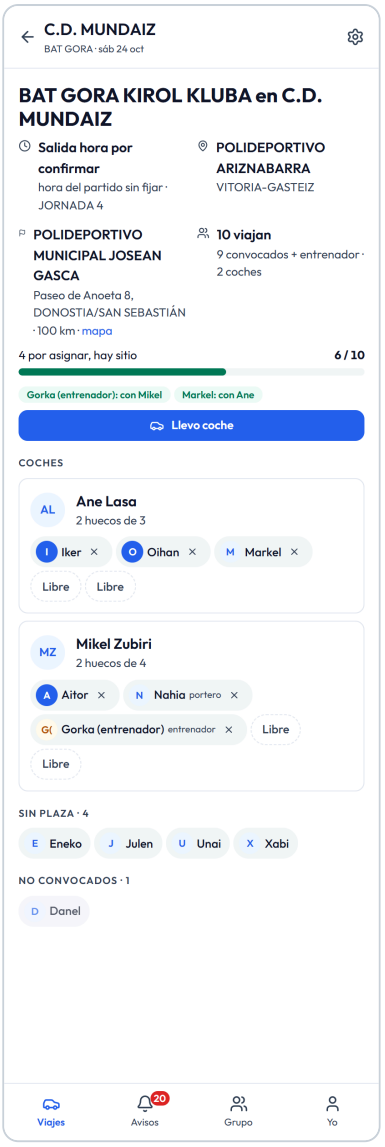
Pedir plaza. Cada familia pulsa **Pedir plaza** en el coche que prefiera y elige para cuál de sus hijos. El conductor recibe un aviso. Si se quiere cambiar de coche, se quita la plaza con la X y se pide otra.



Ventana Pedir plaza con un botón por cada hijo pendiente

Acompañantes. Cuando todos los viajeros tienen coche y sobran huecos, padres y madres pueden pedir plaza para ellos mismos. Un coche con 4 plazas y 2 jugadores deja 2 huecos para acompañantes.

El organizador ve lo mismo que las familias y además puede sentar a cualquier jugador en cualquier coche, fijar la hora de salida y cerrar el viaje desde la rueda de ajustes de la esquina.

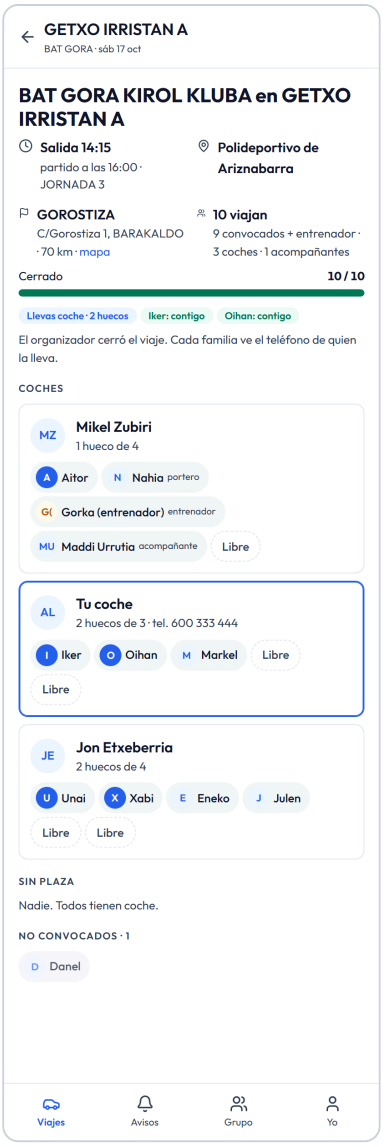


Pantalla del viaje para el organizador, con la rueda de ajustes arriba a la derecha

Paso 6: hora de salida y cierre del viaje

Cuando todos los viajeros tienen coche, el organizador fija la hora y el punto de salida y cierra el viaje desde la rueda de ajustes del viaje.

- **Hora de salida.** El organizador la escribe una vez para todo el equipo. Un conductor que salga a otra hora lo indica en su coche. Al cambiarla, el grupo recibe el aviso **Cambio de hora**.
- **Cerrar el viaje.** Solo se puede cerrar con la convocatoria publicada y nadie sin plaza. Al cerrar, cada familia ve el teléfono de quien la lleva y ya no se mueven plazas.
- **Reabrir.** Si hay una baja de última hora, el organizador reabre el viaje, se recolocan las plazas y se vuelve a cerrar.



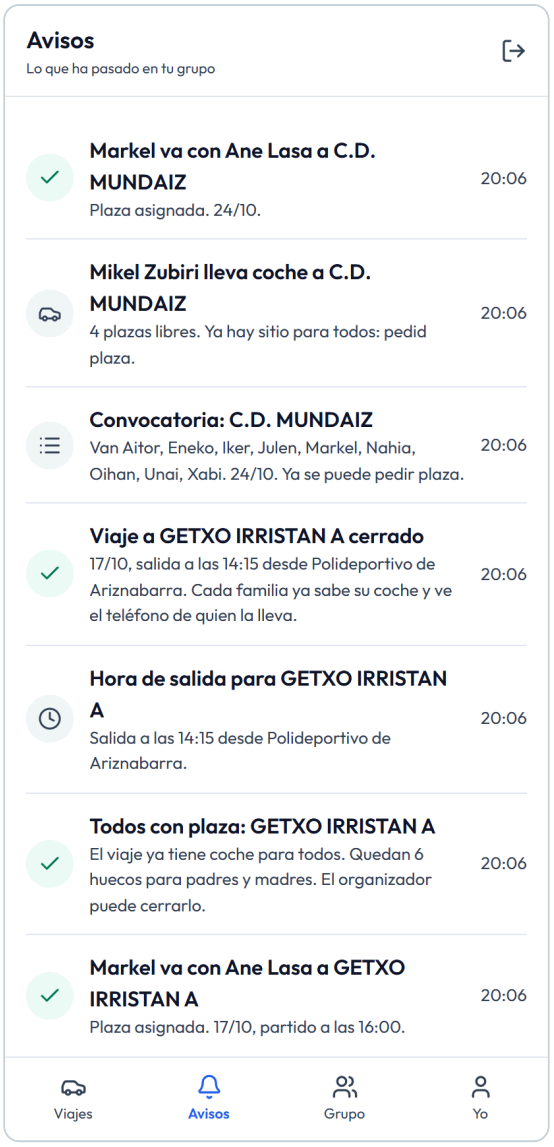
Viaje cerrado: salida a las 14:15, barra completa 10 de 10, tres coches con sus pasajeros y el teléfono del conductor en el coche propio

En la lista de viajes, cada uno lleva su etiqueta de estado: **Sin convocatoria**, **Faltan N plazas**, **N por asignar** cuando hay sitio pero falta pedirlo, **Todos con plaza** o **Cerrado**. Debajo, cada familia ve en qué coche va cada uno de sus hijos.

Lista de próximos desplazamientos con fecha, rival, hora, municipio, kilómetros y etiquetas de estado

Avisos: qué llega, a quién y en qué idioma

Cada cambio en un viaje genera un aviso en la pestaña **Avisos** y, salvo los dos que se indican, un correo a la dirección de la cuenta, o una notificación en el móvil a quien tenga activados los avisos (ver Avisos en el móvil). Cada persona lo recibe en el idioma de su cuenta de DigitalSport: castellano, euskera, catalán, gallego, inglés o francés.



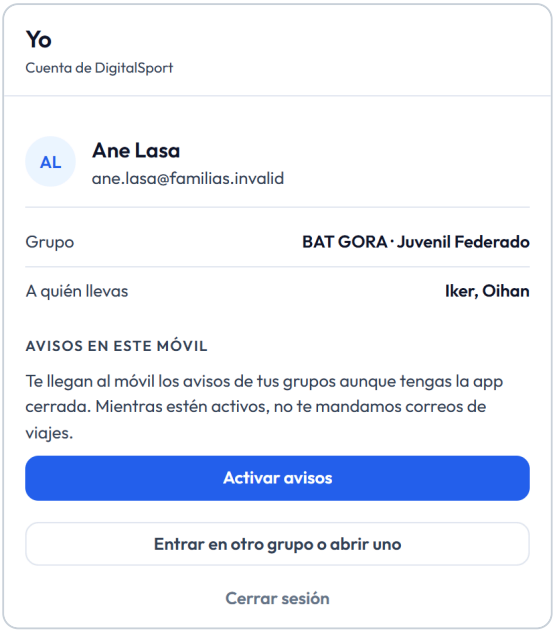
Pestaña Avisos con la lista de lo que ha pasado en el grupo: plazas asignadas, coches ofrecidos, convocatoria, viaje cerrado y hora de salida

Aviso	Quién lo recibe
Viaje nuevo	Todo el grupo, cuando entra un partido nuevo en el calendario después de abrir el grupo
Convocatoria	Todo el grupo, con la lista de quien viaja
Alguien lleva coche	Todo el grupo menos el conductor, solo en la app
Plaza asignada	El conductor y la familia del jugador
Todos con plaza	Todo el grupo, solo en la app
Hora de salida o cambio de hora	Todo el grupo
Viaje cerrado	Todo el grupo
Coche retirado o plaza quitada	Solo las familias afectadas
Faltan plazas	Todo el grupo, una vez al día, los días previos al viaje si alguien sigue sin coche

El correo lleva un botón que abre el viaje en la app. No hace falta tener la app abierta para enterarse.

Avisos en el móvil

Cada familia puede recibir los avisos como notificaciones del móvil, aunque tenga la app cerrada. Quien los activa deja de recibir los correos de viajes: le llega todo al móvil, también "Alguien lleva coche" y "Todos con plaza".



Pestaña Yo con el bloque Avisos en este móvil y el botón Activar avisos

1. Abre la app en **viajes.digitalsport.es** y ve a la pestaña **Yo**.

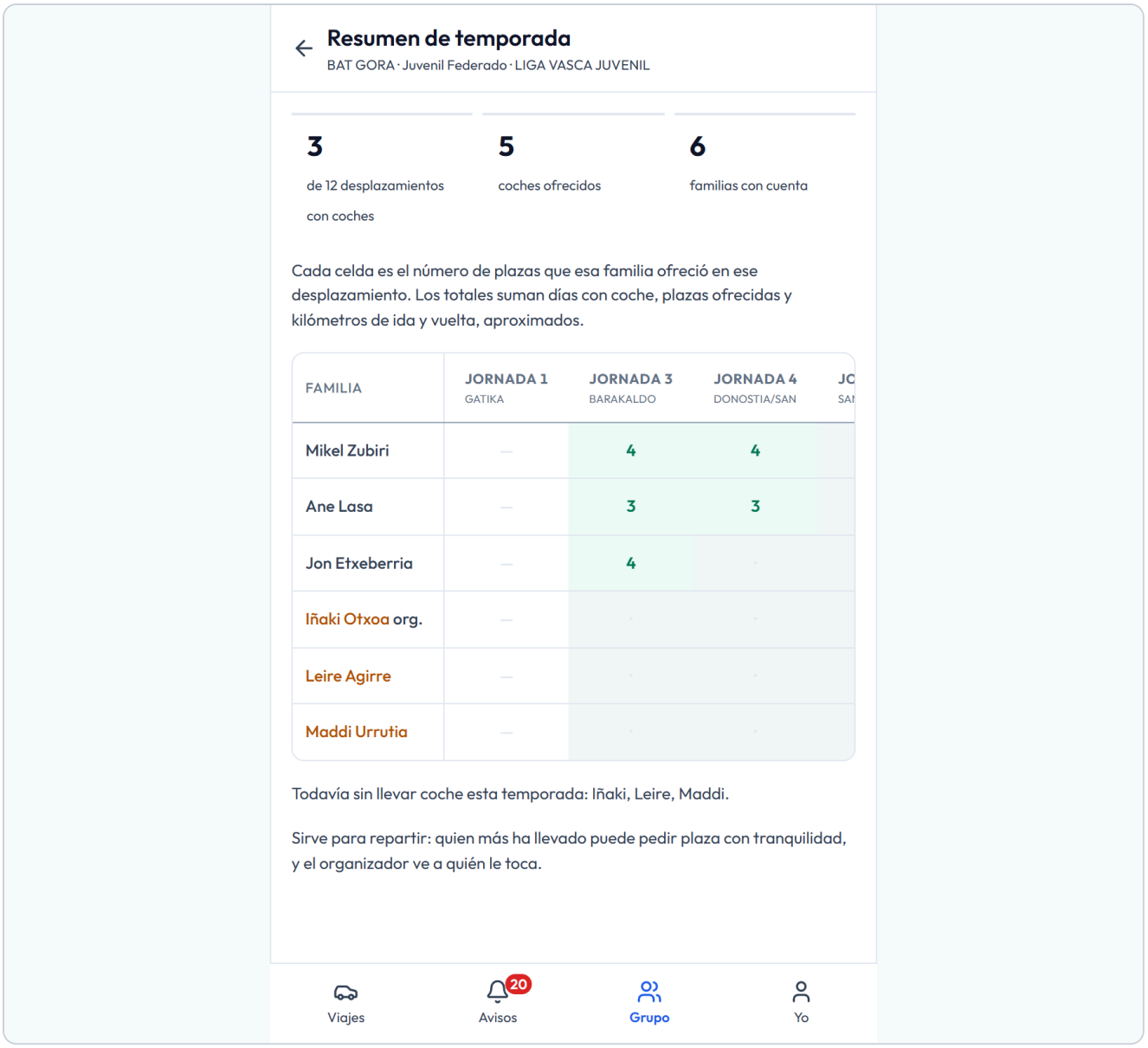
2. En **Avisos en este móvil**, pulsa **Activar avisos**.
3. El móvil pregunta si permites notificaciones: responde **Permitir**.

Al tocar una notificación se abre la app en ese viaje. Los avisos se activan en cada móvil por separado: quien use dos aparatos los activa en los dos.

- **iPhone:** los avisos solo funcionan con la app instalada. Primero, en Safari, botón **Compartir** y **Añadir a pantalla de inicio**. Después se abre la app desde ese icono y se activan los avisos desde ahí.
- **Android:** funcionan en Chrome aunque no se instale la app. Instalarla con **Instalar en el móvil**, en la misma pestaña, deja un icono propio.
- **Si el botón se queda girando:** el navegador no ha mostrado la pregunta. Toca el icono de la campana o del candado en la barra de direcciones y permite las notificaciones.
- **Si se dijo que no:** el bloque lo indica, y solo se reactivan desde los ajustes del móvil o del navegador.
- **Para dejar de recibirlos: Desactivar avisos** en la misma pestaña. A partir de ahí vuelven los correos.

Resumen de temporada: quién ha llevado coche

Desde la pestaña Grupo, el botón **Resumen de temporada** abre una tabla con una fila por familia y una columna por desplazamiento. Cada celda es el número de plazas que esa familia ofreció ese día.



Resumen de temporada: tres cifras arriba, tabla de familias por jornada con las plazas ofrecidas y la lista de quien todavía no ha llevado coche

- Arriba, tres cifras: desplazamientos con coches, coches ofrecidos y familias con cuenta.
- Los totales por familia suman días con coche, plazas ofrecidas y kilómetros de ida y vuelta, aproximados.
- Al pie, la lista de familias que todavía no han llevado coche esta temporada.

Sirve para repartir con justicia: quien más ha llevado puede pedir plaza con tranquilidad, y el organizador ve a quién le toca.

Ajustes del grupo y preguntas frecuentes

El organizador ajusta el grupo desde la pestaña Grupo, botón **Ajustes**. Los valores de partida sirven para la mayoría de equipos.

Ajuste	Qué hace	Valor inicial
Jugadores que viajan	Cuántos jugadores entran como máximo en cada convocatoria	9
Viaja el entrenador	Si el entrenador cuenta como viajero que necesita plaza	Sí
Viaja el delegado	Si el delegado cuenta como viajero que necesita plaza	No
Acompañantes	Si padres y madres pueden ocupar los huecos que sobran	Sí
Apertura automática	Si cada partido fuera de casa del calendario crea su viaje solo	Sí
Días de aviso	Con cuántos días de antelación se recuerda que faltan plazas	2
Solo con licencia	Si el enlace solo deja entrar a cuentas con licencia en el club	No
Punto de salida	Desde dónde sale el equipo; viene de la instalación del equipo	Pabellón del equipo

¿Qué pasa si el partido no está en el calendario? El organizador lo crea con **Viaje a mano** desde la pestaña Grupo: rival, fecha, hora y destino.

¿Quién ve los nombres de los jugadores? Solo las familias que han entrado en el grupo. Los nombres los escribe cada familia y pueden ser solo el nombre de pila.

¿Qué pasa si se filtra el enlace? El organizador pulsa **Renovar el enlace**. El antiguo deja de abrir el grupo y quienes ya estaban dentro siguen dentro.

¿Puede haber más de un organizador? Sí. En la pestaña Grupo, junto a cada familia, el organizador tiene el botón **Hacer organizador**.

¿Y si una familia se equivoca de coche? Mientras el viaje esté abierto, cada familia puede quitar su plaza con la X y pedir otra. Si el conductor retira el coche, las familias afectadas reciben un aviso.

¿Cuándo se ve el teléfono del conductor? Al cerrar el viaje. Hasta entonces cada familia ve solo el nombre de quien lleva.

¿Qué necesita cada familia? Una cuenta de DigitalSport, la misma que para licencias o inscripciones. Si no la tiene, la crea en digitalsport.es antes de abrir el enlace.