ScoreStudio Pro

Manual de uso · El marcador de tenis de mesa para tu Mac, tu pantalla y tus directos



Versión 3.5 · macOS

CONTENIDO

Índice

01	Bienvenido a ScoreStudio Pro	Qué hace y qué necesitas
02	Instalar y activar la licencia	Los primeros cinco minutos
03	La pantalla de inicio	Por dónde empezar
04	Partido rápido	Un partido suelto, individual o dobles
05	Encuentro por equipos	Seis partidos, dobles de desempate y acta
06	El acta del encuentro	Completar, guardar en PDF y enviar
07	Marcador en el proyector o la tele	La pantalla del pabellón
08	Rótulos para el directo con OBS	El marcador encima de tu vídeo
09	La pantalla de presentación	El cartel antes del partido
10	El móvil o la tablet como mando	Llevar el marcador desde la mesa
11	Teclado y Stream Deck	Marcar sin tocar el ratón, con perfil ya montado
12	Base de datos de jugadores	Filtros e importación desde Excel
13	Escudos y apariencia	Tu club, en claro u oscuro
14	Atajos de teclado	Todos en una tabla
15	Si algo no funciona	Soluciones rápidas

CAPÍTULO 1

Bienvenido a ScoreStudio Pro

ScoreStudio Pro lleva el marcador de tus partidos de tenis de mesa desde el Mac y lo enseña a la vez donde haga falta: en la pantalla del pabellón, en tu retransmisión en directo y en el móvil del árbitro.

Qué puedes hacer

- **Llevar el marcador** de un partido suelto o de un encuentro completo por equipos, con sets, saque, tiempos muertos y tarjetas.
- **Enseñarlo en un proyector o una tele**, con cuatro diseños de marcador de partido y cinco de marcador general del encuentro.
- **Ponerlo encima de tu directo** de YouTube o Twitch con OBS, con cinco modelos de rótulo y pantallas automáticas de fin de set, tiempo muerto y fin de partido.
- **Marcar desde el móvil o la tablet**, sin instalar nada: basta con escanear un código QR.
- **Hacer el acta del encuentro** al terminar, guardarla en PDF y enviarla por correo.
- **Guardar a tus jugadores** con su club, categoría y estatus, e importarlos desde Excel.

Qué necesitas

PARA	NECESITAS
Usar la app	Un Mac con macOS 15 o posterior.
La pantalla del pabellón	Un proyector o una tele conectados al Mac (HDMI, AirPlay…). Es opcional.
El directo	OBS Studio, gratuito, en el mismo Mac. Es opcional.
El mando	Un móvil o una tablet conectados a la **misma WiFi** que el Mac. Es opcional.
Botonera	Un Elgato Stream Deck. Es opcional. Las primeras licencias incluyen un perfil ya montado (capítulo 11).

> **No hace falta internet**
> Todo funciona dentro de tu red: el Mac, el proyector, OBS y el móvil se hablan entre ellos. Internet solo hace falta para comprar la licencia.

CAPÍTULO 2

Instalar y activar la licencia

En cinco minutos tienes la app lista para tu primer partido.

Instalar

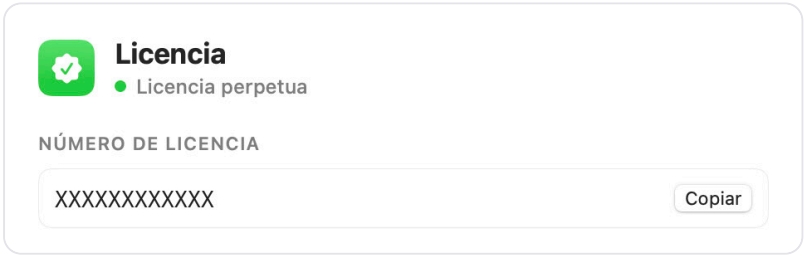
1. Abre el archivo que has descargado y **arrastra ScoreStudio Pro a la carpeta Aplicaciones**.
2. Ábrela desde Aplicaciones o desde Launchpad. La primera vez, el Mac puede preguntarte si quieres abrirla: pulsa **Abrir**.
3. Si el Mac pregunta si la app puede recibir conexiones de la red, pulsa **Permitir**. Es lo que deja que OBS, el proyector y el móvil vean el marcador.

La prueba gratuita

La app funciona completa durante **3 días** para que la pruebes con tus partidos. Cuando se acaba, te pide la licencia. Tus jugadores, escudos y ajustes siguen guardados.

Activar la licencia

1. Compra la licencia en la web. Te llegará por correo una clave que empieza por `SSP-`.
2. Copia la clave entera del correo.
3. En la app, pulsa **Ver licencia** en la pantalla de inicio (o espera a que la app te la pida), pégala en la casilla y pulsa **Activar licencia**.



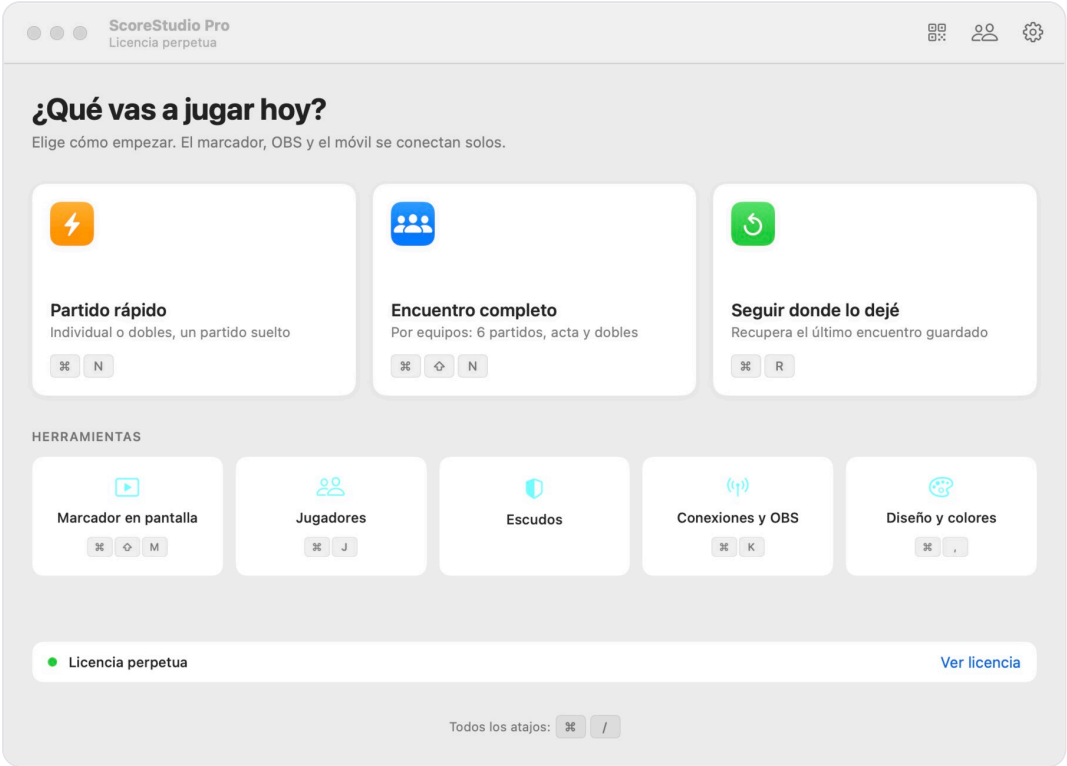
Con la licencia activa ves su tipo y tu número de licencia.

> **¿Cambias de Mac?**
> En el panel de la licencia pulsa **Quitar licencia de este Mac…** y actívala después en el ordenador nuevo con la misma clave.

CAPÍTULO 3

La pantalla de inicio

Cada vez que abres la app te pregunta qué vas a jugar hoy.



Tres formas de empezar

- **Partido rápido** ⌘ N: un partido suelto, individual o de dobles. Ideal para entrenamientos, torneos o exhibiciones.
- **Encuentro completo** ⌘ ⇧ N: una eliminatoria de liga por equipos, con sus seis partidos, el dobles de desempate y el acta.
- **Seguir donde lo dejé** ⌘ R: recupera el último encuentro tal como estaba, por ejemplo si has cerrado la app sin querer.

Herramientas

- **Marcador en pantalla**: abre el marcador en el proyector o la tele (capítulo 7).
- **Jugadores**: tu base de datos de jugadores (capítulo 12).
- **Escudos**: los escudos de los dos equipos (capítulo 13).
- **Conexiones y OBS**: todo lo necesario para OBS, el móvil, el Stream Deck y el teclado.
- **Diseño y colores**: los ajustes de todos los marcadores.

Arriba a la derecha tienes siempre tres botones: **Conectar móvil** (el código QR), **Jugadores** y **Ajustes**. Con la flecha de arriba a la izquierda vuelves al inicio.

Pon el ratón encima

Casi todos los botones explican lo que hacen si dejas el ratón quieto sobre ellos un momento.

CAPÍTULO 4

Partido rápido

Un partido suelto en tres clics.

Configurar el partido

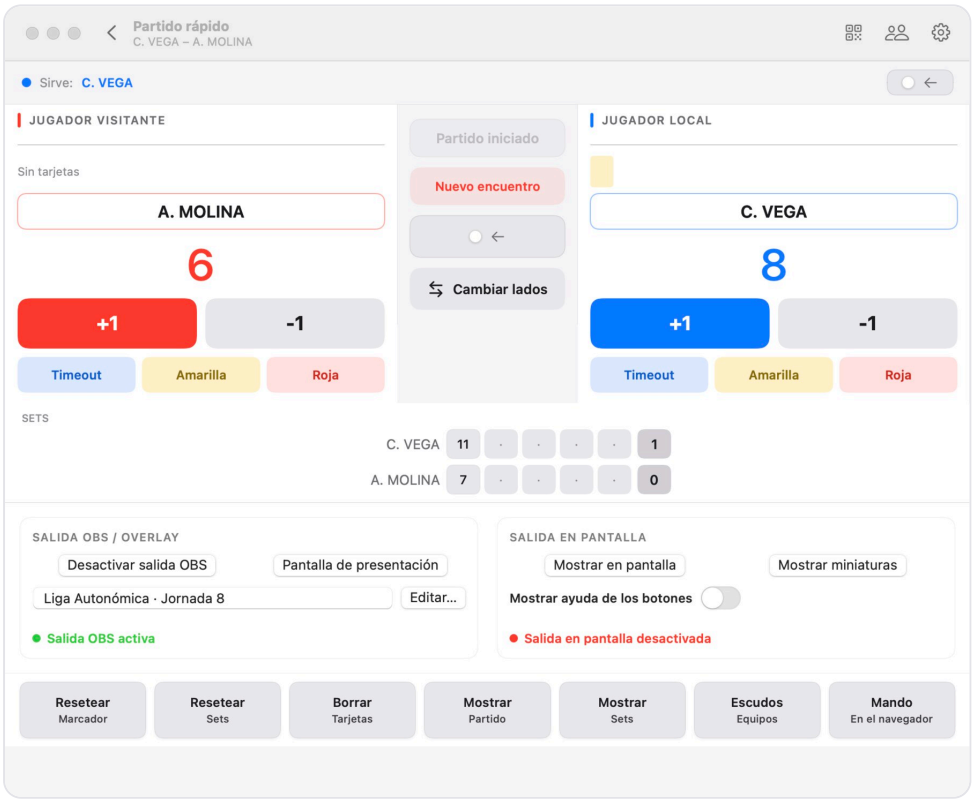


Pulsa **Partido rápido** y elige:

- **Tipo**: individual o dobles.
- **Puntos por set**: 7, 11, 15 o 21.
- **Al mejor de**: 1, 3, 5 o 7 sets.

Pulsa **Empezar** (o Intro). La app recuerda lo último que jugaste, y si lo cambias aparece **Lo de siempre** para volver a 11 puntos al mejor de 5.

El panel del partido

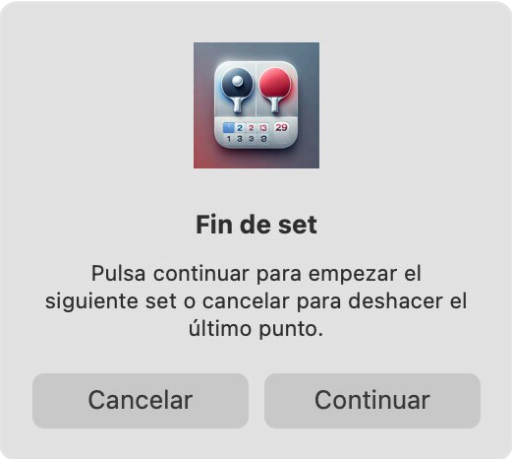


Segundo set en juego. Arriba se ve quién saca; abajo, los sets.

1. **Escribe los nombres** en las dos casillas grandes. Es el nombre que saldrá en todos los marcadores.
2. Pulsa **+1** cada vez que un jugador gana un punto. Si te equivocas, **−1** lo quita.

3. **El saque** se lleva solo. La franja de arriba dice quién saca; el botón con la pelota y la flecha lo cambia a mano si hace falta.
4. **Timeout** lanza el tiempo muerto de un minuto, con su cuenta atrás en OBS. **Amarilla** y **Roja** ponen las tarjetas.
5. **Cambiar lados** da la vuelta a los marcadores si los jugadores cambian de campo. Al acabar cada set la app ya los cambia sola.

Al terminar un set



La app te avisa. Pulsa **Continuar** para empezar el siguiente set, o **Cancelar** si el último punto estaba mal y quieres quitarlo.

Mientras tanto, OBS enseña cómo van los sets y quién ha ganado el último, parpadeando para que se vea (capítulo 8).

Al terminar el partido

La app pregunta qué quieres hacer: **Mantener nombres y jugar otro** (la revancha), **Borrar todo** para empezar de cero, o **Cerrar** y dejarlo como está.

Los botones de abajo

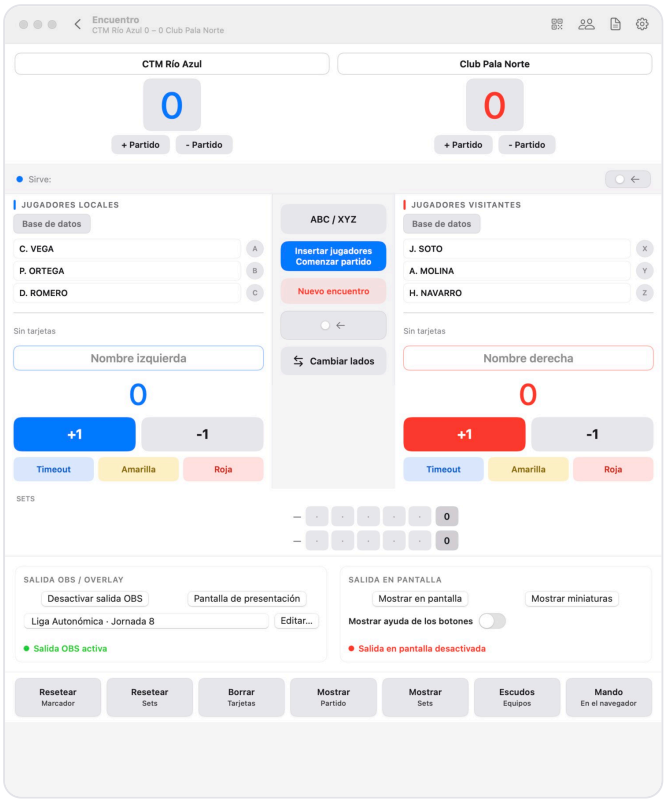
BOTÓN	QUÉ HACE
Resetear marcador	Pone a cero los puntos del set.
Resetear sets	Borra los sets jugados.
Borrar tarjetas	Quita las amarillas y rojas.
Mostrar partido	Enseña en OBS la pantalla de fin de partido (o la quita).
Mostrar sets	Enseña los tanteos de los sets ya jugados en los marcadores.
Escudos · Equipos	Abre los escudos de los dos equipos.
Mando · En el navegador	Abre el mando del móvil en el navegador del Mac.

CAPÍTULO 5

Encuentro por equipos

Una eliminatoria de liga completa: tres jugadores por equipo, seis partidos individuales y, si hay empate a 3, un dobles de desempate.

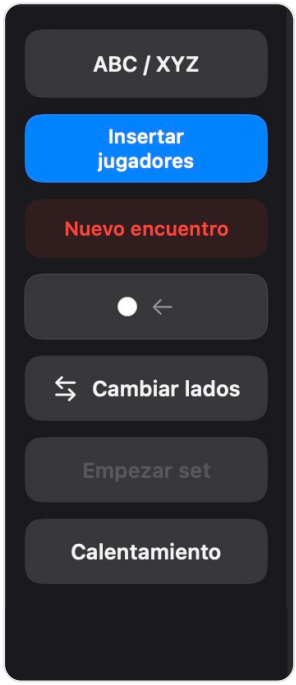
Preparar el encuentro



Equipos y jugadores listos para el primer partido.

1. **Nombre de cada equipo** en las dos casillas de arriba.
2. **Jugadores**: escribe los tres de cada equipo, o pulsa **Base de datos** para elegirlos de tu lista (capítulo 12).
3. **ABC / XYZ**: decide qué equipo juega con las letras A, B y C y cuál con X, Y y Z, como en el sorteo del acta.
4. Pulsa **Insertar jugadores**. La app pone en el marcador a los dos que tocan según el orden oficial.
5. Pulsa **Calentamiento**: en el directo se presentan los dos mientras calientan. Cuando estén listos, **Comenzar partido** quita la presentación y te pregunta **quién saca primero**.





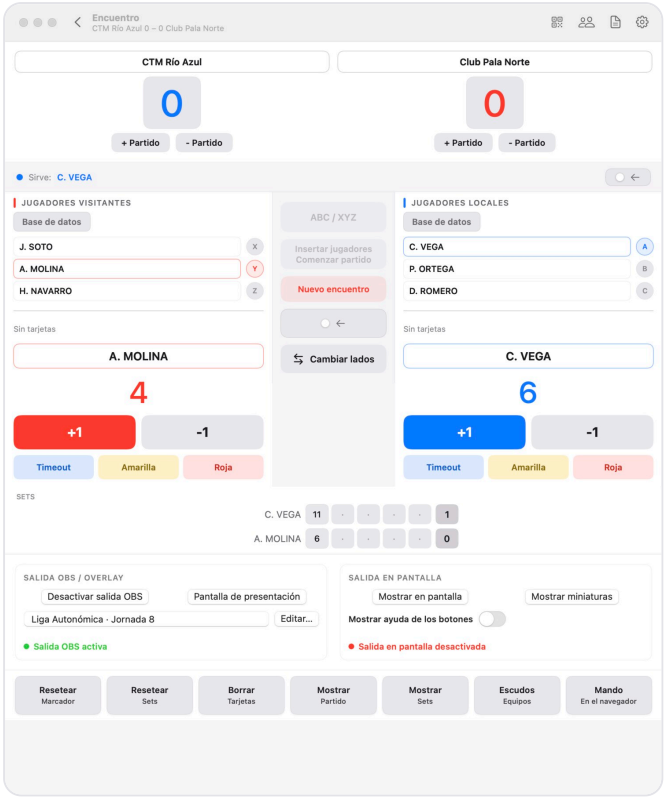
La columna del medio del panel.

Los dos botones nuevos

Empezar set y **Calentamiento** están debajo de **Cambiar lados**. Se encienden solos cuando toca usarlos y el resto del tiempo se quedan apagados, así que no hay que acordarse de nada: si uno está encendido, es el que toca.

Calentamiento cambia a **Comenzar partido** mientras la presentación está puesta.

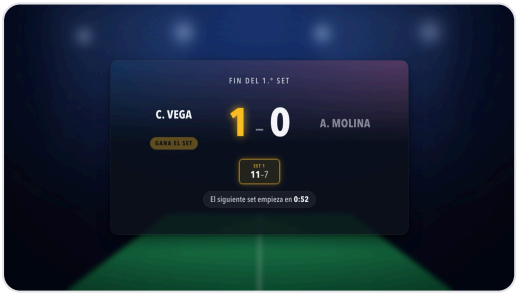
Durante el encuentro



Arriba, el resultado del encuentro. En medio, el partido que se está jugando.

Cada partido se marca igual que un partido rápido (capítulo 4). Arriba ves cuántos partidos lleva ganados cada equipo; con **+ Partido** y **– Partido** puedes corregirlo a mano.

Entre set y set: el minuto de descanso

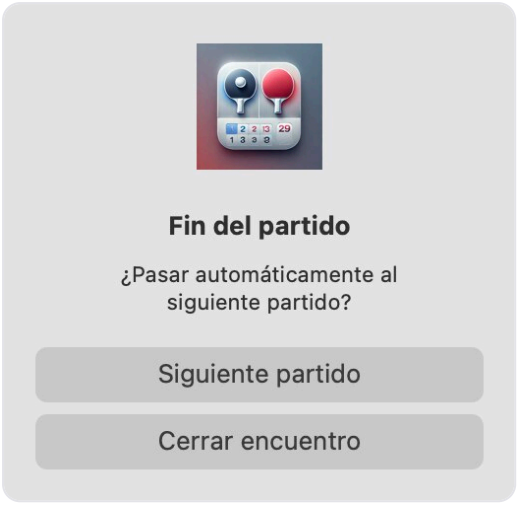


Al acabar un set, la app te avisa. Pulsa **Continuar** para darlo por bueno, o **Cancelar** si el último punto estaba mal.

En ese momento, y no antes, el directo enseña la pantalla de fin de set con **un minuto en cuenta atrás**. Al llegar a cero vuelve solo el marcador y sigue el partido.

Si los jugadores vuelven antes, pulsa **Empezar set**: corta el minuto y sigue. Mientras el minuto corre, ese botón va enseñando lo que queda.

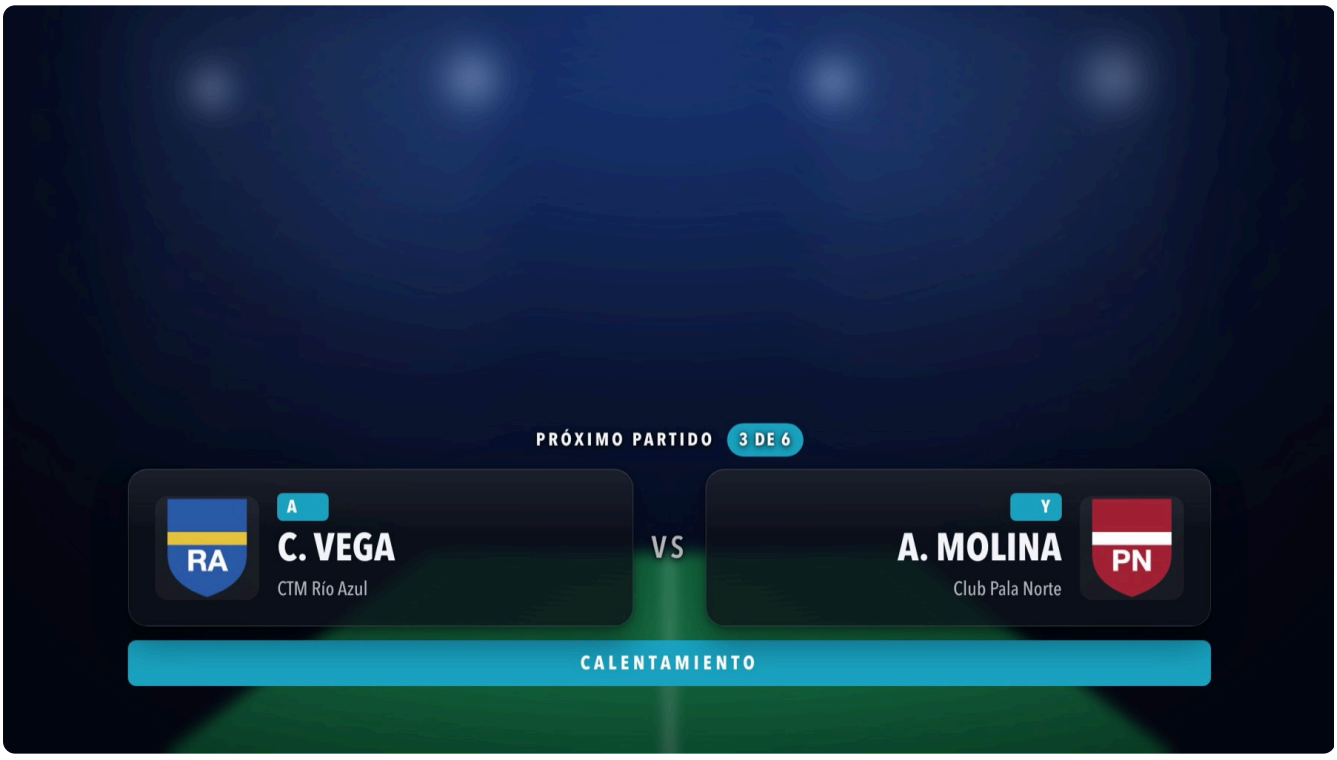
Al terminar cada partido



El aviso te pide confirmar. Al pulsar **Confirmar partido**, el partido se suma al equipo ganador y en el directo sale la pantalla con el resultado y todos los sets, que se queda ahí para que el público la vea.

Justo después la app pregunta si pasas al siguiente: **Siguiente partido** lo prepara con los jugadores ya puestos, o **Cerrar encuentro** si lo dejáis aquí.

Cuando salgan a calentar, pulsa **Calentamiento** y se presentan en el directo. Al acabar, **Comenzar partido** pregunta quién saca y devuelve el marcador.



La pantalla de calentamiento: quién juega ahora, con su letra, su club y su escudo. El cartel va abajo, para que se vea a los jugadores calentar.

¿Calientan en el otro lado?

La pantalla de calentamiento sigue al botón **Cambiar lados**, así que puedes ponerla como estén de verdad en la mesa y dejarlo ya preparado para el partido.

Empate a 3: el dobles

Si el encuentro llega a 3-3, la app te pregunta si queréis jugar el dobles de desempate. Pulsa **Jugar dobles**, elige las dos parejas y se juega como cualquier otro partido. Si no lo jugáis, pulsa **Cerrar encuentro así**.

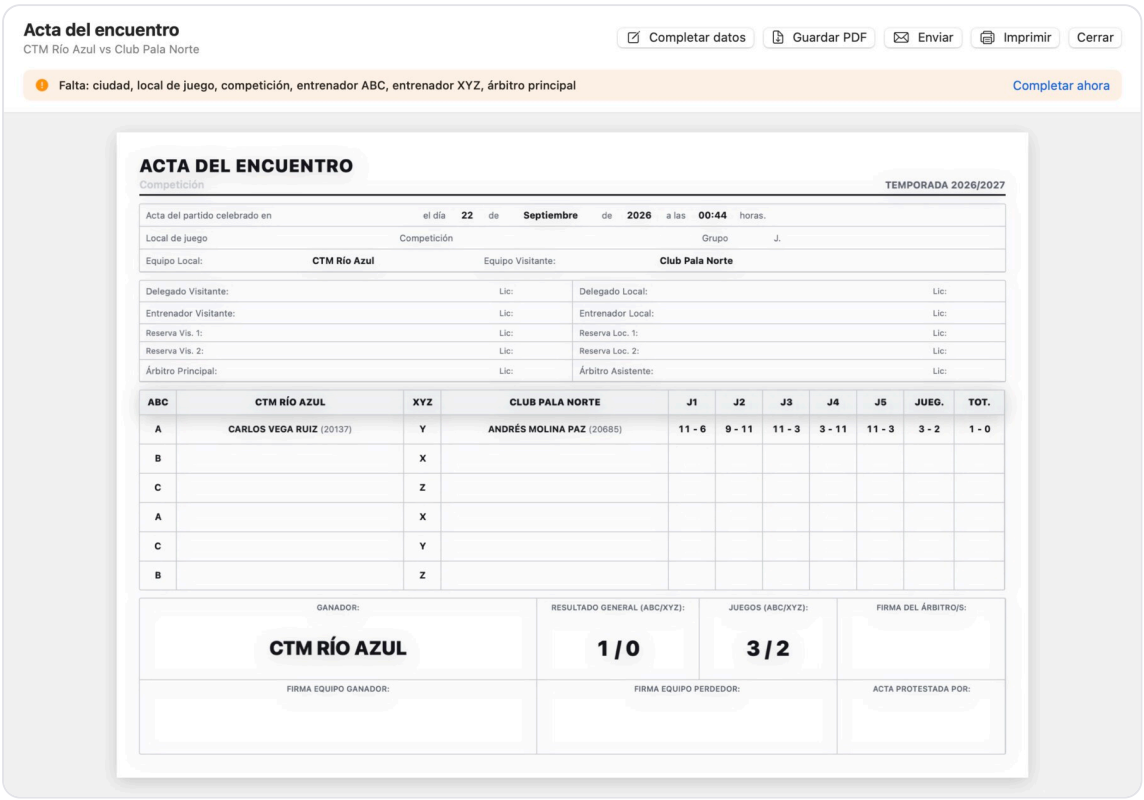
> **Se guarda solo**
> El encuentro se guarda mientras juegas. Si cierras la app o vuelves al inicio, **Seguir donde lo dejé** lo recupera tal como estaba.

CAPÍTULO 6

El acta del encuentro

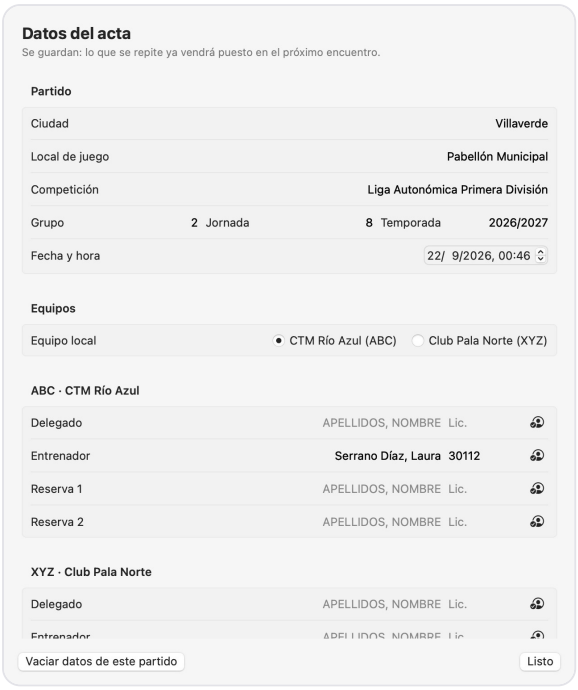
Al acabar, la app rellena el acta con todos los partidos y sus tanteos. Tú solo añades lo que no puede saber: el pabellón, los entrenadores, el árbitro…

Ábrela con el botón del documento de la barra de arriba o con ⌘ P.



La franja naranja dice qué datos faltan. «Completar ahora» te lleva directo a ellos.

Completar los datos



Pulsa **Completar datos** y rellena:

- Ciudad, local de juego, competición, grupo, jornada y temporada.
- Qué equipo es el local.
- Delegado, entrenador y reservas de cada equipo, con su licencia.
- Árbitro principal y asistente.
- Las direcciones de correo a las que envías el acta.

Lo que se repite (competición, pabellón, entrenadores…) **se queda guardado** para el próximo encuentro. **Vaciar datos de este partido** borra solo lo que cambia cada jornada.

Guardar, enviar e imprimir

- **Guardar PDF**: guarda el acta en PDF, lista para subir a la web de la federación.
- **Enviar**: abre un correo nuevo en tu programa de correo con el PDF adjunto y los destinatarios que guardaste.
- **Imprimir**: para firmarla en papel.

ACTA DEL ENCUENTRO

Liga Autonómica Primera División — TEMPORADA 2025/2026

Acta del partido celebrado en **Villaverde** el día **26** de **Septiembre** de **2025** a las **18:30** horas.

Local de juego **Pabellón Municipal** Competición **Liga Autonómica Primera División** Grupo **2** J. **8**

Equipo Local: **Club Pala Norte** Equipo Visitante: **CTM Río Azul**

Delegado Visitante:	Lic:	Delegado Local:	Lic:
Entrenador Visitante:	Lic:	Entrenador Local: **SERRANO DÍAZ, LAURA**	Lic: **30112**
Reserva Vis. 1:	Lic:	Reserva Loc. 1:	Lic:
Reserva Vis. 2:	Lic:	Reserva Loc. 2:	Lic:
Árbitro Principal: **IBÁÑEZ CRUZ, TOMÁS**	Lic: **18804**	Árbitro Asistente:	Lic:

ABC	CTM RÍO AZUL	XYZ	CLUB PALA NORTE	J1	J2	J3	J4	J5	JUEG.	TOT.
A	VEGA RUIZ, CARLOS (20137)	Y	MOLINA PAZ, ANDRÉS (20685)	8 - 11	5 - 11	8 - 11			0 - 3	0 - 1
B	P. ORTEGA	X	J. SOTO	3 - 11	5 - 11	6 - 11			0 - 3	0 - 2
C	D. ROMERO	Z	H. NAVARRO	11 - 13	11 - 9	9 - 11	9 - 11		1 - 3	0 - 3
A	VEGA RUIZ, CARLOS (20137)	X	J. SOTO	14 - 16	8 - 11	9 - 11			0 - 3	0 - 4
C		Y								
B		Z								

GANADOR:	RESULTADO GENERAL (ABC/XYZ):	JUEGOS (ABC/XYZ):	FIRMA DEL ÁRBITRO/S:
CLUB PALA NORTE	**0 / 4**	**1 / 12**	

FIRMA EQUIPO GANADOR:	FIRMA EQUIPO PERDEDOR:	ACTA PROTESTADA POR:

El acta terminada, con el formato de la federación.

CAPÍTULO 7

Marcador en el proyector o la tele

El marcador grande para que lo vea todo el pabellón.

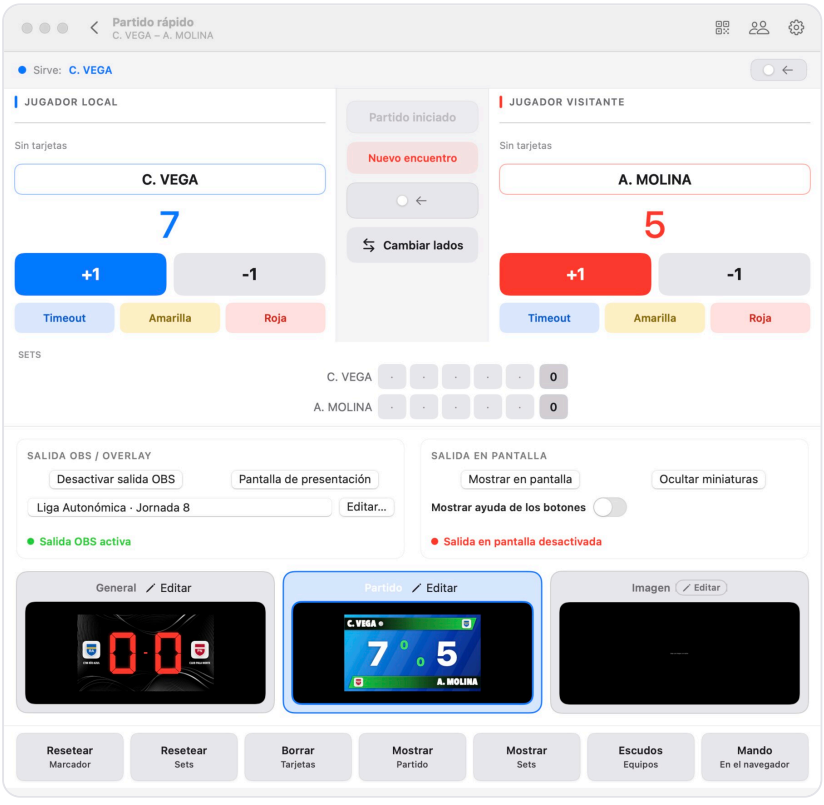
Sacarlo a la pantalla

1. Conecta el proyector o la tele al Mac.
2. En el panel del partido, en **Salida en pantalla**, pulsa **Mostrar en pantalla** (o ⌘ ⇧ M). Se abre la ventana **Marcador**.
3. Arrastra esa ventana al proyector y ponla a pantalla completa con el botón verde de la ventana.

El mismo botón, que ahora dice **Ocultar**, la cierra.

Qué se ve: las miniaturas

Pulsa **Mostrar miniaturas** para ver las tres cosas que puedes sacar a la pantalla. **Haz clic en una** y es la que se ve en el proyector:



- **General**: el resultado del encuentro por equipos, para los descansos entre partidos.
- **Partido**: el marcador del partido que se está jugando.
- **Multimedia**: una foto, un pase de fotos o un vídeo.

El botón **Editar** de cada miniatura cambia su diseño o su contenido sin salir del partido.

La pantalla Multimedia: fotos y vídeo

Pulsa **Editar** en la miniatura Multimedia y elige qué se ve:

- **Imagen fija**: un cartel, el horario de la jornada o la foto de los equipos.
- **Pase de diapositivas**: varias imágenes que van pasando solas. Eliges cuántos segundos dura cada una, puedes ponerlas en orden aleatorio y ordenarlas arrastrándolas en la lista.
- **Vídeo**: un vídeo (MP4 o MOV) que se repite en bucle. Va sin sonido salvo que actives **Con sonido**, y solo suena mientras esa pantalla está a la vista.

También puedes **arrastrar los archivos** desde el Finder a la ventana o a la propia miniatura: una imagen suelta se pone como imagen fija, varias imágenes van al pase y un vídeo se pone como vídeo.

Debajo del pase está el bloque **Publicidad en OBS**: esas mismas imágenes son las que salen en el directo. Se explica en el capítulo 8.

> **Ideal para los descansos**
> Patrocinadores, horarios, la clasificación o fotos del club, pasando solos mientras no se juega.

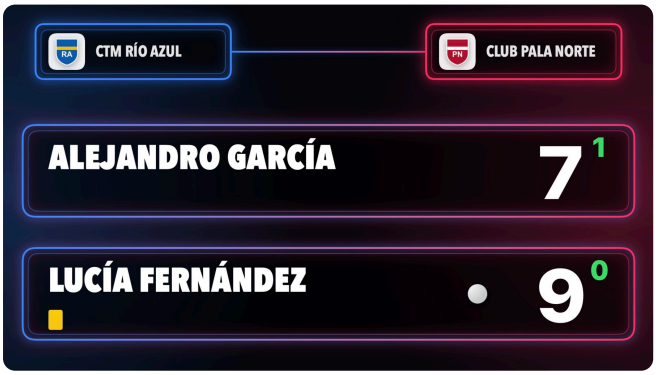
Cuatro diseños para el partido



Classic



Digital



Broadcast



World Cup

Cinco diseños para el marcador general



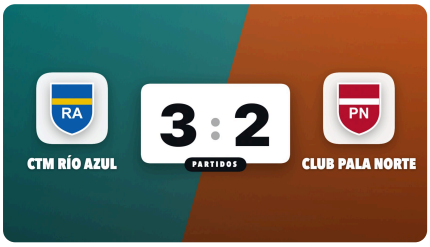
LED



Estadio



Pabellón



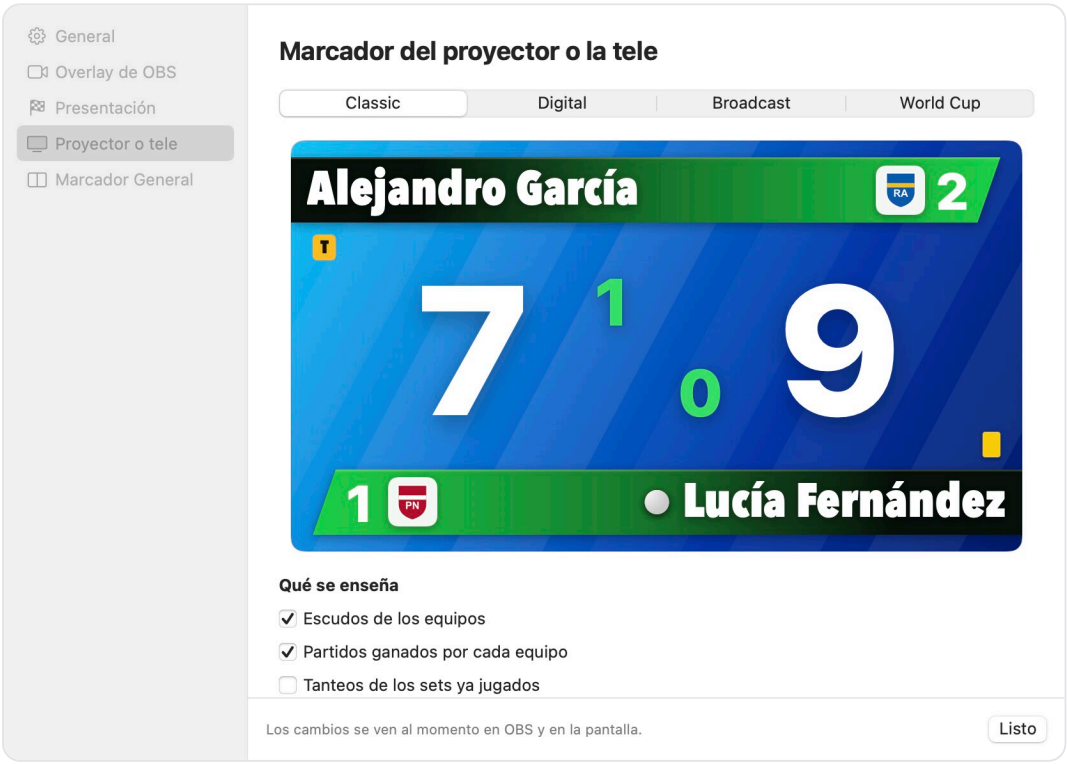
Videomarcador



Retro

Personalizarlos

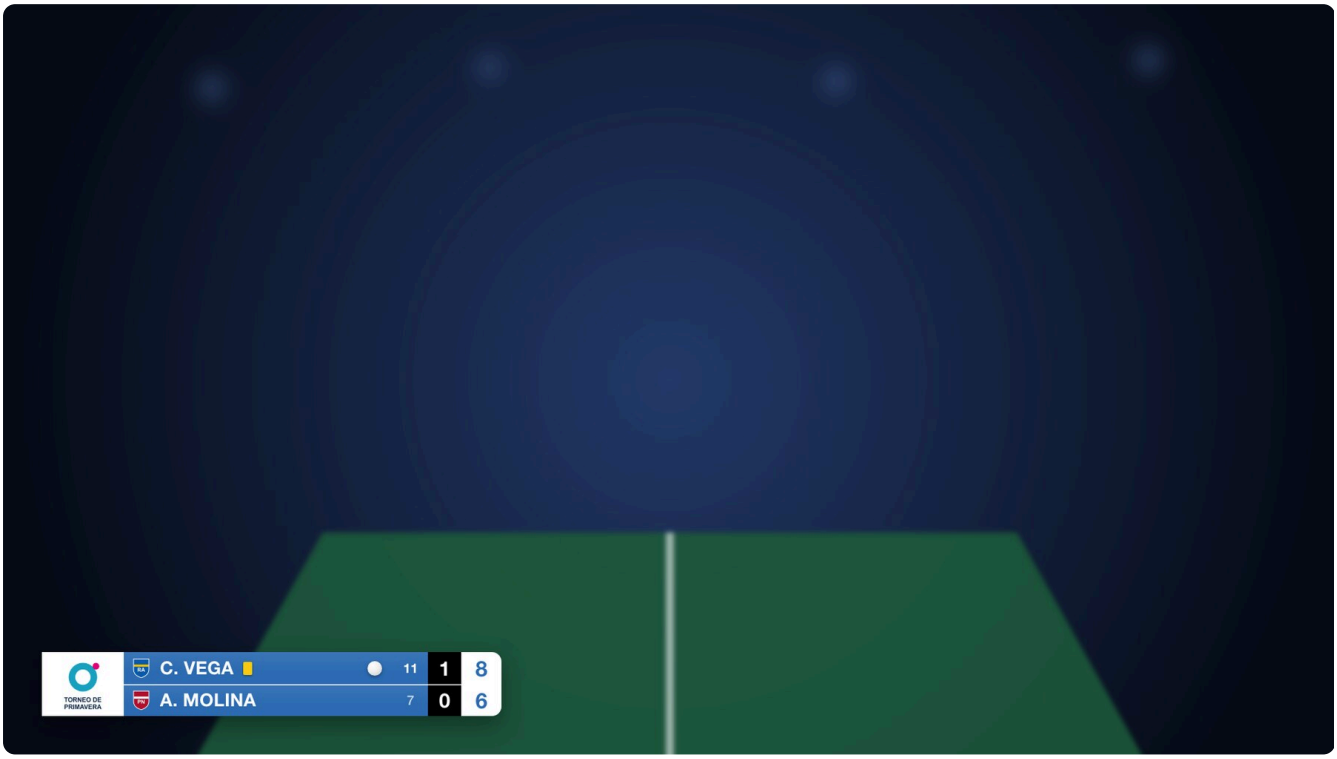
En **Ajustes** ⌘ , → **Proyector o tele** eliges el diseño y ves cómo queda al momento. Puedes decidir si salen los escudos, los partidos ganados por cada equipo y los tanteos de los sets, cambiar los colores de nombres y números, y poner de fondo un color o una imagen tuya. **Volver al diseño original** lo deja como venía.



CAPÍTULO 8

Rótulos para el directo con OBS

Si retransmites los partidos con OBS, ScoreStudio Pro pone el marcador encima del vídeo, como en la tele.



El rótulo Torneo sobre la imagen del partido.

Configurarlo una sola vez

1. Abre OBS y elige la escena de tu partido.
2. En **Fuentes**, pulsa **+** y elige **Navegador**. Ponle un nombre, por ejemplo «Marcador».
3. En **URL** escribe `http://127.0.0.1:8765/obs`
4. Pon **Ancho 1920** y **Alto 1080** y pulsa **Aceptar**.

Ya está. Esa única fuente cambia sola entre el marcador, el fin de set, el tiempo muerto, el fin de partido y la presentación. La dirección también la tienes en **Conexiones y OBS**, con un botón para copiarla.



La salida empieza apagada

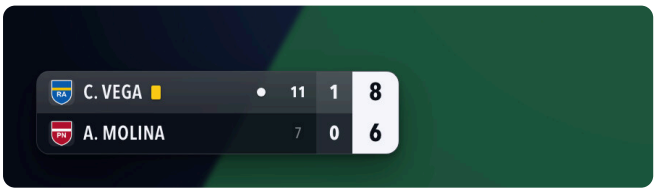
Al abrir la app, la salida a OBS está desactivada: en el directo no aparece nada hasta que pulsas **Activar salida OBS** en el panel. También se enciende sola al usar la presentación, la publi o el calentamiento.

¿No sale nada en OBS?

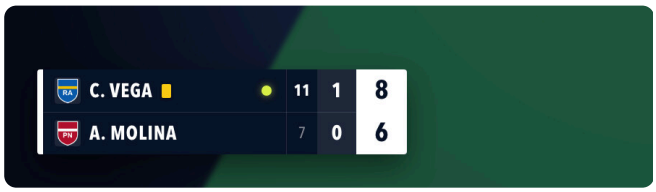
Comprueba que la app está abierta y que en el panel pone **Salida OBS activa** en verde. El botón **Desactivar salida OBS** lo quita todo de golpe, por ejemplo durante la publicidad.

Cinco modelos de rótulo

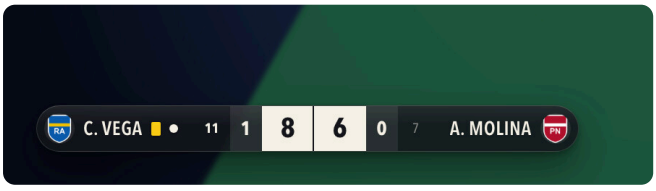
Elige el modelo en **Ajustes** → **Overlay de OBS**. Cambian la forma, no solo el color:



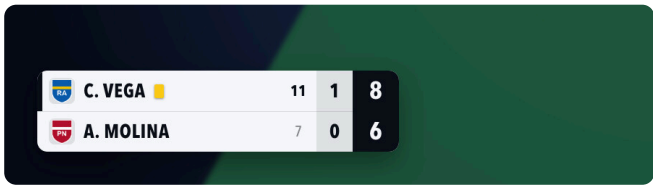
Cristal



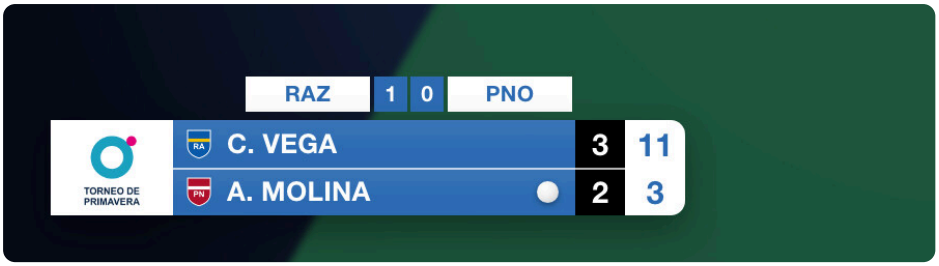
Televisión



En línea



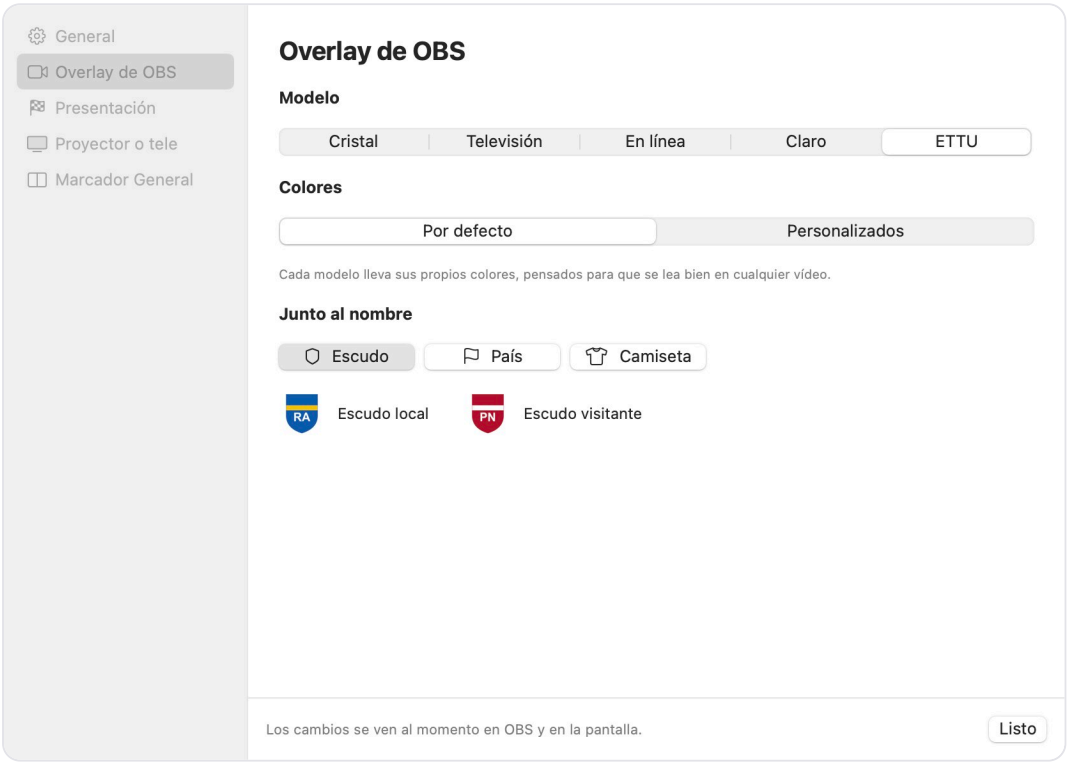
Claro



Torneo en un encuentro por equipos.

El quinto, **Torneo**, es el de la foto del principio: el logo del evento a la izquierda y, en los encuentros por equipos, los códigos de los países o clubes con los partidos ganados encima.

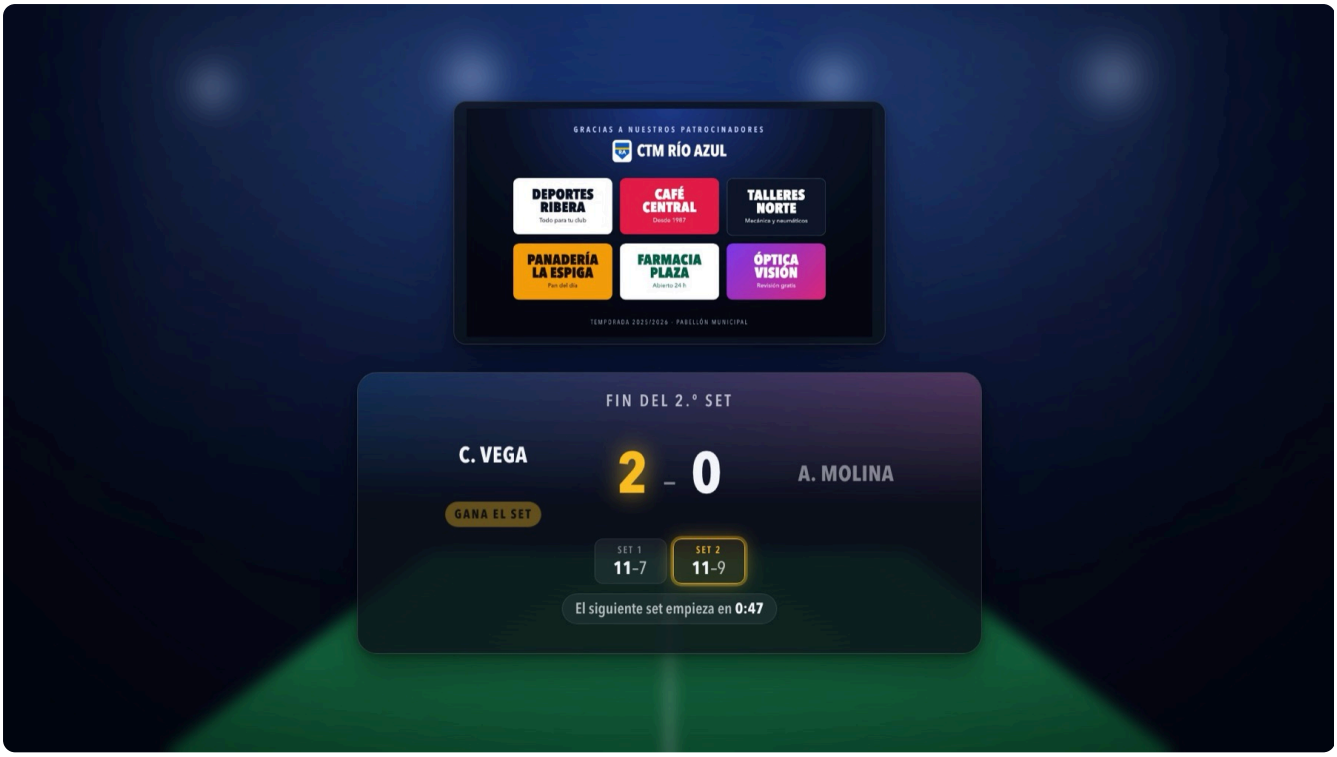
Colores y lo que sale junto al nombre



- **Colores por defecto**: cada modelo con los suyos, pensados para leerse bien sobre cualquier vídeo. **Personalizados**: eliges tú el fondo y el color de nombres y números.
- **Junto al nombre** puedes poner el **escudo**, la **bandera del país**, una **camiseta** del color de cada equipo, dos de ellas, las tres o ninguna.

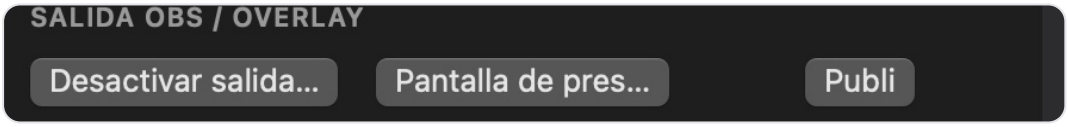
La publicidad de tus patrocinadores

El mismo pase de imágenes que preparaste en la pantalla Multimedia (capítulo 7) puede salir **dentro del directo**, sin quitar el marcador ni parar el partido. Es la forma más fácil de darle algo a quien patrocina al club.



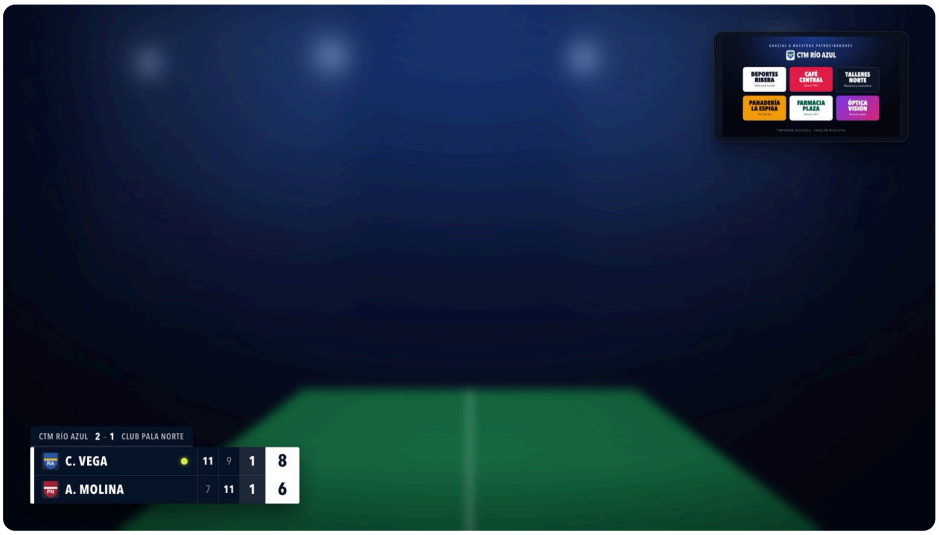
Fin de set con la publi encima. El cartel de los datos se estrecha solo para que se vean bien las dos cosas.

Se pone y se quita con el botón **Publi** del panel, en **Salida OBS / Overlay**. Vuelve a pulsarlo (**Quitar publi**) para dejar de verla. También está en el mando del móvil y se puede poner en el Stream Deck.



Dónde se coloca

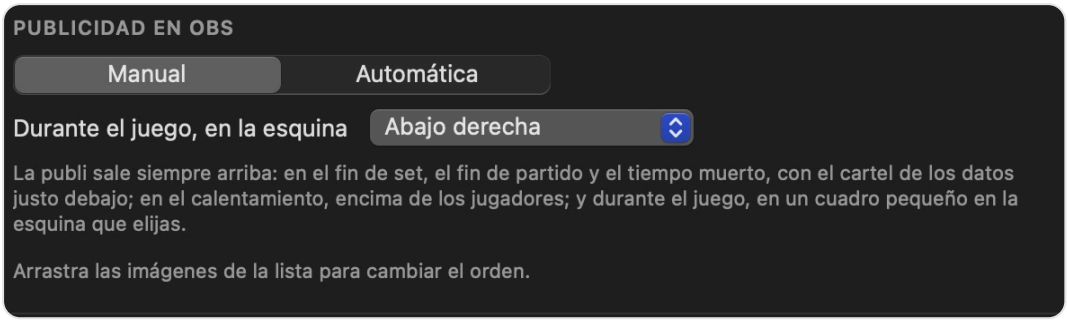
- **Mientras se juega**: en un recuadro pequeño, en la esquina que elijas, lejos del marcador.
- **En el fin de set, el fin de partido y el tiempo muerto**: arriba, con el cartel de los datos justo debajo.
- **En el calentamiento**: arriba, encima de los dos jugadores.



Durante el juego, arriba a la derecha. El marcador se ve igual de bien.

Manual o automática

En la ventana **Multimedia**, debajo del pase, está el bloque **Publicidad en OBS**:

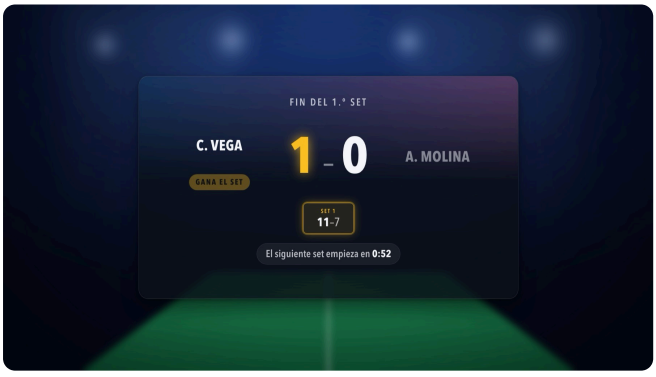


- **Manual**: sale solo cuando pulsas **Publi**.
- **Automática**: entra sola en el fin de set, el fin de partido, el tiempo muerto y el calentamiento, a los segundos que tú digas.
- **Durante el juego, en la esquina**: arriba izquierda, arriba derecha o abajo derecha. Abajo a la izquierda no se puede: ahí está el marcador.

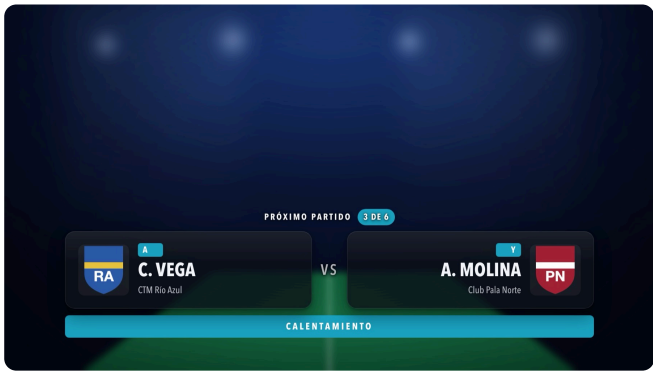
En el directo solo se pasan imágenes; el vídeo es únicamente para el proyector o la tele.

> **Con la presentación puesta, no**
> Mientras se ve la pantalla de presentación, el botón **Publi** está apagado, para que no se monten las dos cosas. Y si pones la presentación con la publi puesta, la publi se quita sola.

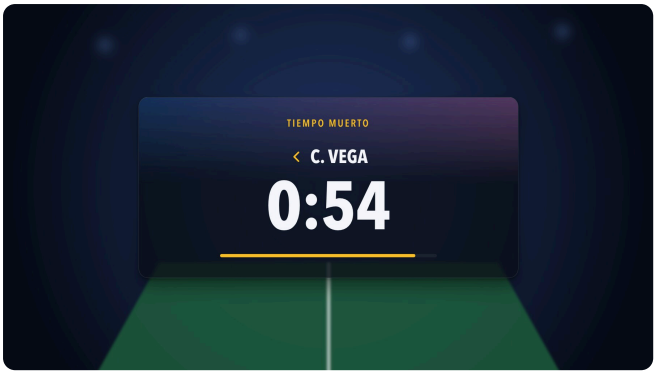
Las pantallas que salen solas



Fin de set: los sets, quién ganó el último parpadeando y el minuto de descanso.



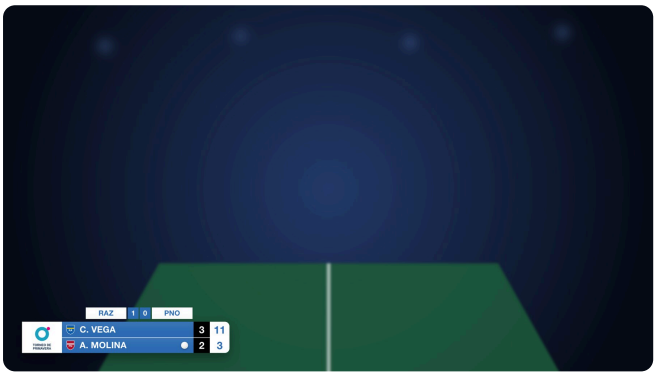
Calentamiento: los dos jugadores del siguiente partido (encuentros por equipos).



Tiempo muerto: quién lo pide y la cuenta atrás.



Fin de partido: el ganador y todos los sets. Se queda hasta el siguiente partido.



Durante el juego vuelve el rótulo, con el resultado del encuentro encima.

En los encuentros por equipos, estas pantallas salen **cuando tú confirmas** el set o el partido en el aviso de la app, no al meterse el último punto. Así mandas tú sobre lo que ve el público (capítulo 5).

CAPÍTULO 9

La pantalla de presentación

El cartel que se ve en el directo antes de empezar: el evento, la fecha, el pabellón, los dos equipos y la hora.



Presentación Torneo: cartel del evento arriba y rótulo del partido abajo.

Enseñarla

En el panel, en **Salida OBS / Overlay**, pulsa `Pantalla de presentación`. Vuelve a pulsarlo (**Cerrar presentación**) cuando empiece el partido.

Personalizarla

Pulsa `Editar…` junto al nombre del evento, o ve a **Ajustes** → **Presentación**. La miniatura cambia mientras escribes.



CAMPO	DÓNDE SALE
Diseño	Torneo (cartel y rótulo) o Clásica (tarjeta con los dos escudos).
Evento	La banda de color del cartel.
Fecha y lugar	Debajo del nombre del evento.
Hora	Entre los dos equipos. Si la dejas vacía pone «VS».
Competición y ronda	La franja blanca de debajo de los equipos.
Logo del evento	Arriba del cartel, y a la izquierda del rótulo Torneo durante el partido. Arrástralo al recuadro.
Color	La banda del cartel y la barra de los equipos.
Códigos	Los códigos de tres letras del rótulo Torneo (por ejemplo ESP o POR). Si los dejas vacíos, salen del nombre del equipo.

Si dejas un campo vacío, su franja desaparece y el resto sigue bien colocado. Los equipos salen del encuentro; en un partido rápido salen los nombres de los jugadores.



Diseño clásico.

CAPÍTULO 10

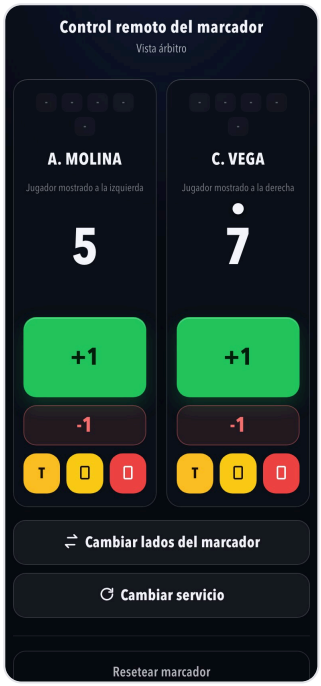
El móvil o la tablet como mando

El árbitro o el delegado pueden llevar el marcador desde la mesa, con su propio móvil. No hay que instalar nada.

1. Conecta el móvil a la **misma WiFi** que el Mac.
2. En la app, pulsa el botón del **código QR** (arriba a la derecha).
3. Abre la cámara del móvil, apunta al código y toca el enlace. El mando se abre ya conectado.



El código QR y el enlace para copiarlo o enviarlo por AirDrop.



El mando en el móvil.

Desde el mando se suman y quitan puntos, se piden tiempos muertos, se ponen tarjetas, se cambia el saque y se cambian los lados. Lo que pulsas se ve al momento en el Mac, en el proyector y en OBS.

> **Un código nuevo cada vez**
> El código de acceso cambia cada vez que abres la app, para que nadie más de la WiFi pueda tocar tu marcador. Si reinicias la app, vuelve a escanear el QR.

En **Conexiones y OBS** → **Móvil y tablet** tienes un QR para el mando de partido rápido y otro para el de encuentro por equipos.

CAPÍTULO 11

Teclado y Stream Deck

Para marcar deprisa sin buscar botones con el ratón.

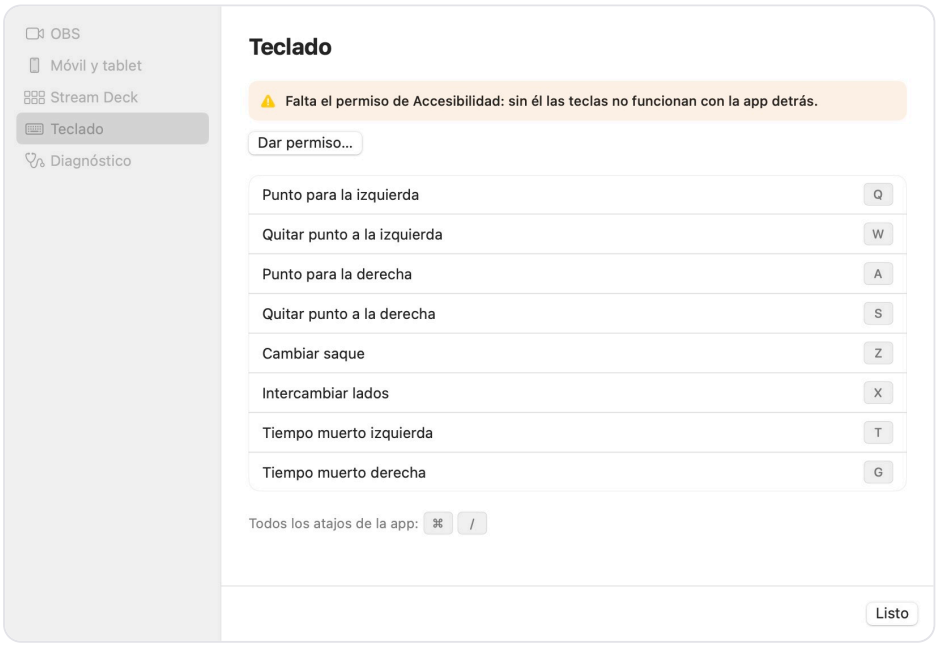
Teclas del marcador

Estas teclas funcionan aunque tengas otra app delante, por ejemplo OBS:

TECLA	QUÉ HACE	TECLA	QUÉ HACE
Q	Punto para la izquierda	W	Quitar punto a la izquierda
A	Punto para la derecha	S	Quitar punto a la derecha
E	Partido ganado izquierda	R	Quitar partido izquierda
D	Partido ganado derecha	F	Quitar partido derecha
Z	Cambiar saque	X	Intercambiar lados
T	Tiempo muerto izquierda	G	Tiempo muerto derecha

Da el permiso de Accesibilidad

Para que las teclas funcionen con la app detrás, el Mac tiene que darle permiso. En **Conexiones y OBS** → **Teclado** pulsa **Dar permiso…**, activa ScoreStudio Pro en **Ajustes del Sistema** → **Privacidad y seguridad** → **Accesibilidad** y vuelve a abrir la app.



Stream Deck

Con un Elgato Stream Deck marcas con teclas de verdad, sin mirar la pantalla: un punto, un tiempo muerto, el cambio de saque… Las teclas hablan con la app dentro del propio Mac, sin plugins y sin Internet. Solo hace falta que **ScoreStudio Pro esté abierto**.

El perfil ya montado

Con las primeras licencias va de regalo un **perfil de Stream Deck ya preparado**, con sus iconos: diez teclas en dos filas, con la misma distribución que el panel de la app. Está hecho para el Stream Deck de 15 teclas y necesita ScoreStudio Pro 3.4 o posterior. La fila de abajo del Stream Deck queda libre para tus propias teclas.



El perfil de ScoreStudio Pro para Stream Deck: cada icono es una tecla.

	1	2	3	4	5
Fila de arriba	+1 izquierda	Calentar / Iniciar	Saque	Set	+1 derecha
Fila de abajo	−1 izquierda	Tiempo muerto izq.	Lados	Tiempo muerto der.	−1 derecha

Instalarlo

Lo descargas con el botón **Descargar el perfil** de la página que se abre al pagar, y el enlace también va en el email con tu licencia. Es un archivo llamado `ScoreStudio-Pro-Stream-Deck.streamDeckProfile`.

1. Abre la app **Stream Deck**. Si ya tienes perfiles de ScoreStudio de una prueba anterior, elimínalos: Stream Deck no sustituye un perfil por otro con el mismo nombre, y los antiguos seguirían llamando a direcciones viejas.
2. Haz **doble clic** en el archivo descargado. Stream Deck lo importa.
3. En el desplegable de perfiles de Stream Deck, elige **ScoreStudio Pro 3.4+**.
4. Abre ScoreStudio Pro, empieza un partido y prueba una tecla.

Las teclas que hacen dos cosas

Para no llenar el Stream Deck, tres teclas cambian de función según el momento del partido, igual que los botones de la app:

TECLA	QUÉ HACE
Calentar / Iniciar	La primera pulsación empieza el calentamiento; la siguiente comienza el partido. Es el botón **Calentamiento** del panel y solo existe en los encuentros por equipos.
+1 izquierda +1 derecha	Suman un punto. Pero si la app está preguntando **¿Quién saca?**, contestan a eso: sacará el lado que pulses.
Set	Con el aviso de fin de set en pantalla, lo confirma (**Continuar**). En un encuentro por equipos, si ya está el minuto de descanso en marcha, empieza el siguiente set (**Empezar set**).

Un encuentro con el Stream Deck

1. **Calentar / Iniciar**: los dos jugadores que tocan se presentan en el directo mientras calientan.
2. **Calentar / Iniciar** otra vez: la app pregunta **¿Quién saca?**
3. **+1 izquierda** o **+1 derecha**, según quién saque. Empieza el partido.
4. Durante el set, los **+1** y **–1**, los **tiempos muertos**, **Saque** y **Lados**.
5. Al ganar un set, **Set** confirma el aviso, y **Set** otra vez empieza el siguiente. Al ganar el último, **Set** confirma el fin de partido.
6. **Calentar / Iniciar** pasa al partido siguiente, y vuelta a empezar.

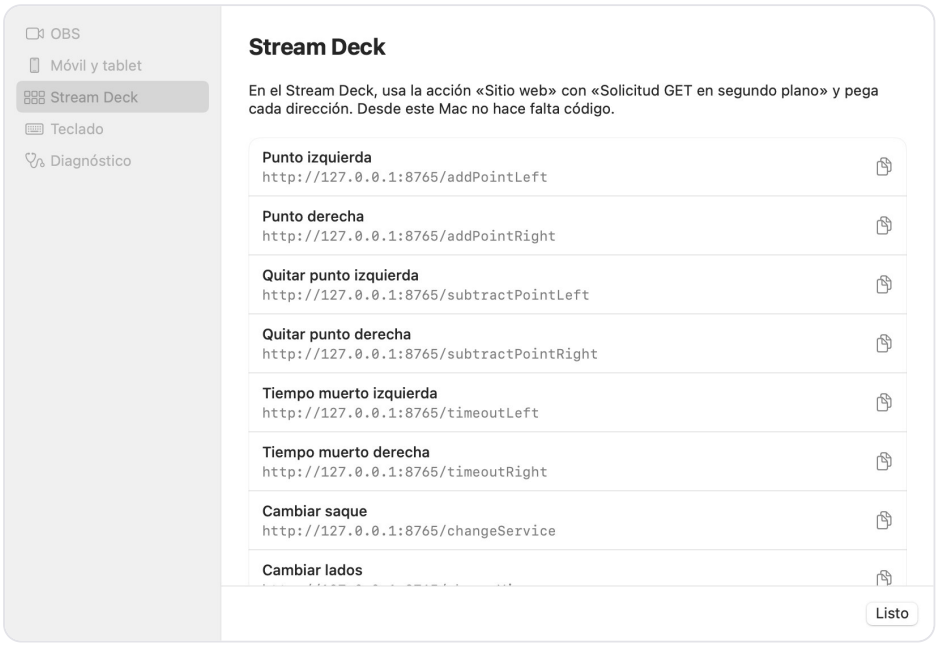
> **Si te arrepientes en «¿Quién saca?»**
> Si en ese aviso pulsas **Cancelar** con el ratón, la app vuelve al calentamiento con los jugadores puestos y el reloj donde estaba. **Calentar / Iniciar** vuelve a abrir la pregunta.

> **En el partido rápido**
> No hay calentamiento, así que Calentar / Iniciar no hace nada. Los **+1** y **–1**, los tiempos muertos, **Saque**, **Lados** y **Set** (que aquí equivale a **Continuar**) funcionan igual.

Montar las teclas tú mismo

Si tu Stream Deck es de otro modelo, o quieres una tecla propia (por ejemplo, una para la publicidad), cada tecla es una acción normal de Stream Deck:

1. En la app del Stream Deck, arrastra a un botón la acción **Sitio web**.
2. Marca **Solicitud GET en segundo plano**.
3. Pega la dirección de la acción que quieras. Las tienes todas en **Conexiones y OBS → Stream Deck**, cada una con su botón de copiar. Las dos marcadas **(una tecla)** son las de Calentar / Iniciar y Set.

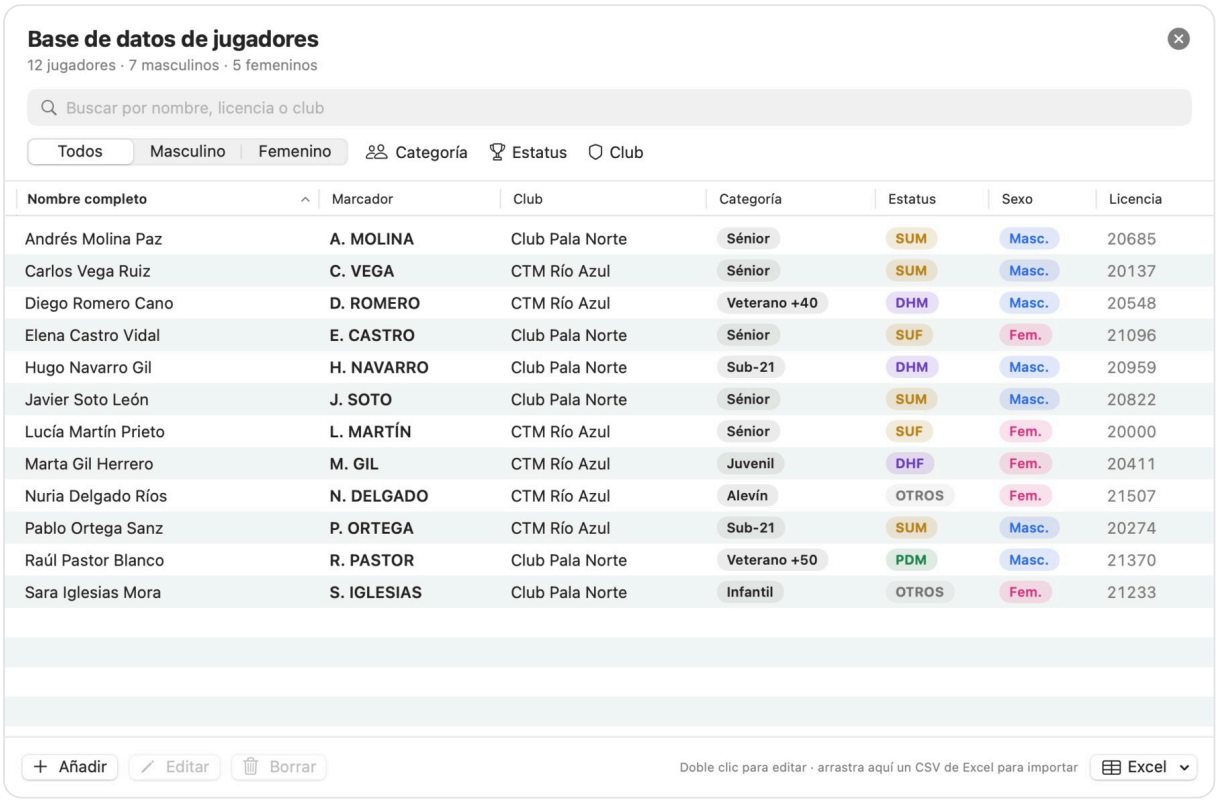


CAPÍTULO 12

Base de datos de jugadores

Guarda a los jugadores de tu club y de tus rivales una vez, y elígelos en cada encuentro con un clic.

Ábrela con el botón **Jugadores** o con ⌘ J.



Añadir y editar

- **Añadir** abre la ficha de un jugador nuevo: nombre completo, nombre para el marcador, licencia, sexo, categoría, estatus y club.
- Haz **doble clic** en un jugador para editarlo, o selecciónalo y pulsa **Editar** o **Borrar**.
- Pulsa el título de una columna para ordenar la lista por ella.

Buscar y filtrar

Escribe en el buscador un nombre, una licencia o un club. Debajo puedes filtrar por **sexo**, **categoría** (de benjamín a veterano +75), **estatus** y **club**. Los filtros se combinan: por ejemplo, «femenino» + «Sub-21» + tu club.

ESTATUS	SIGNIFICA	ESTATUS	SIGNIFICA
SUM	Superdivisión masculina	SUF	Superdivisión femenina
DHM	División de Honor masculina	DHF	División de Honor femenina
PDM	Primera División masculina	PDF	Primera División femenina
SDM	Segunda División masculina	SDF	Segunda División femenina
OTROS	Cualquier otra competición		

Importar desde Excel

1. Pulsa **Excel** → **Guardar plantilla para Excel…** y ábrela en Excel. Ya trae las columnas preparadas.
2. Rellena una fila por jugador. Solo es obligatorio el **nombre**; el resto de columnas son Licencia, Marcador, Categoría, Sexo, Estatus y Club.
3. En Excel, guárdala como **CSV**.
4. Pulsa **Excel** → **Importar desde CSV…**, o simplemente **arrastra el archivo** a la ventana de jugadores.
5. La app te enseña lo que va a importar antes de hacerlo. Si un jugador ya está (misma licencia o mismo nombre), lo actualiza en lugar de repetirlo.

> **También sirve tu propio Excel**
>
> No hace falta usar la plantilla: la app reconoce títulos como «Apellidos y nombre», «Jugadora», «Equipo» o «Nº licencia». Con **Exportar a CSV…** sacas la lista que estés viendo, con sus filtros.

CAPÍTULO 13

Escudos y apariencia

Los escudos de los equipos

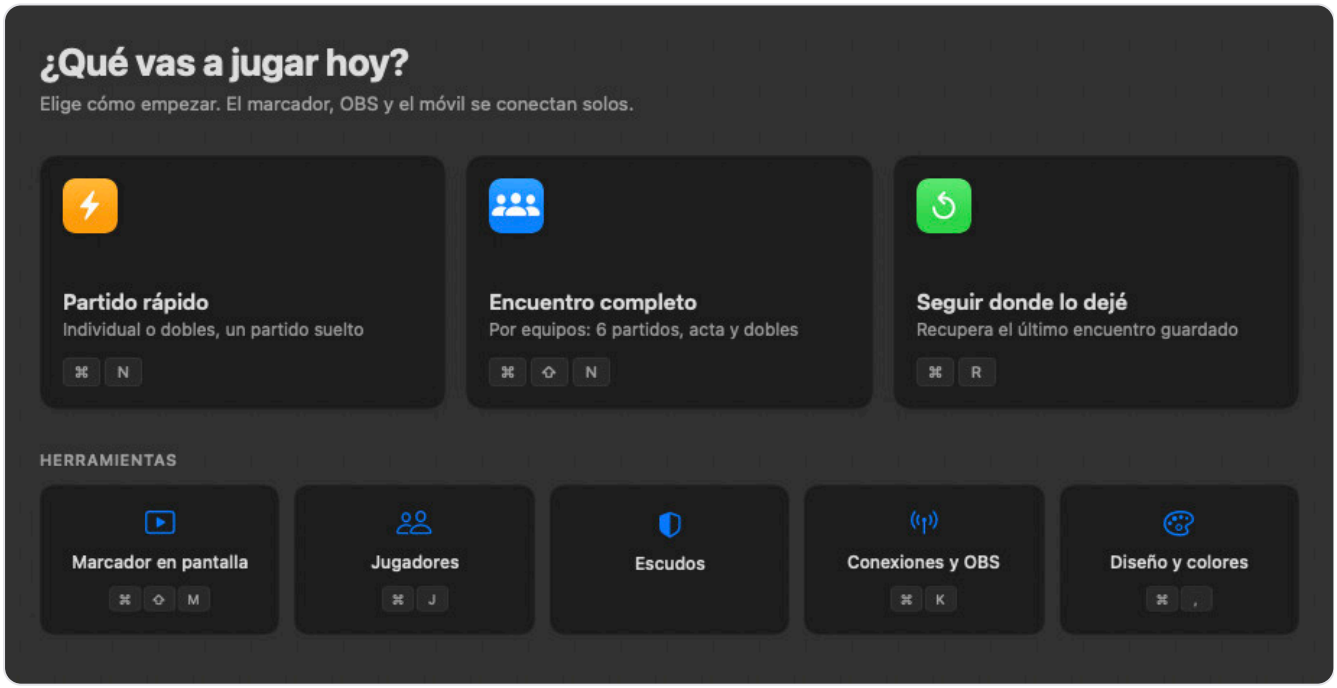


Abre **Escudos** desde el inicio o desde el panel. **Arrastra la imagen** de cada escudo desde el Finder a su recuadro, o pulsa **Elegir…**.

Salen en el proyector, en OBS, en la presentación y en el acta. Queda mejor un **PNG con fondo transparente**.

Modo claro u oscuro

En **Ajustes** → **General** eliges la apariencia de la app: **Claro**, **Oscuro** o **Automático** (cambia con el Mac). Solo afecta a las ventanas de la app: el proyector y OBS mantienen sus colores.



La app en modo oscuro.

CAPÍTULO 14

Atajos de teclado

Con ⌘ / tienes esta lista siempre a mano dentro de la app.

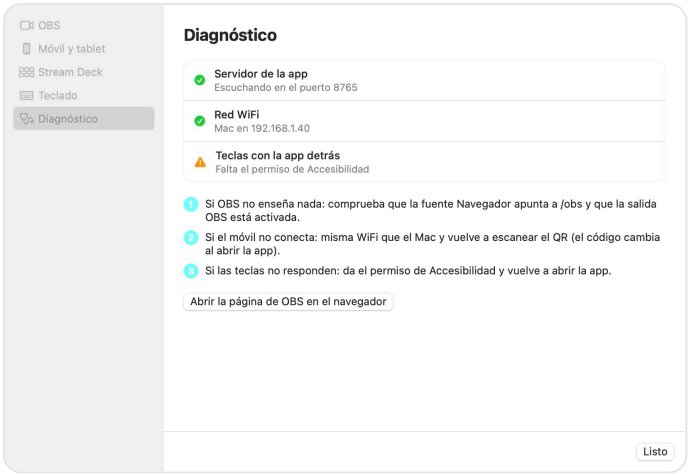
ATAJO	QUÉ HACE
⌘ N	Partido rápido
⌘ ⇧ N	Encuentro completo
⌘ R	Seguir donde lo dejé
⌘ [	Volver al inicio
⌘ J	Base de datos de jugadores
⌘ P	Acta del encuentro
⌘ K	Conexiones y OBS
⌘ ,	Ajustes
⌘ ⇧ M	Marcador en el proyector o la tele
⌘ ⇧ O	Activar o desactivar la salida OBS
⌘ ⇧ S	Tanteos de los sets
⌘ ⇧ I	Pantalla de partido en OBS
⌘ /	Ver todos los atajos

Y las teclas del marcador (Q W A S E R D F Z X T G) del capítulo 11.

CAPÍTULO 15

Si algo no funciona

En **Conexiones y OBS** → **Diagnóstico** la app revisa sola lo más habitual.



OBS no enseña nada

- La app tiene que estar abierta.
- En el panel debe poner **Salida OBS activa** en verde.
- La fuente Navegador de OBS debe apuntar a `http://127.0.0.1:8765/obs` con tamaño 1920 × 1080.
- En OBS, haz clic derecho en la fuente → **Actualizar**.

El móvil no se conecta

- El móvil y el Mac tienen que estar en la **misma WiFi** (no los datos del móvil).
- Si has vuelto a abrir la app, el código ha cambiado: vuelve a escanear el QR.
- Algunas WiFi de pabellones o colegios no dejan que los aparatos se vean entre sí. Prueba con el punto de acceso de tu móvil.

Las teclas no hacen nada

- Da el permiso de Accesibilidad (capítulo 11) y vuelve a abrir la app.

El Stream Deck no hace nada

- ScoreStudio Pro tiene que estar abierto y ser la versión 3.4 o posterior.
- Cierra cualquier otra copia de ScoreStudio Pro que tengas abierta (una versión antigua, por ejemplo): dos copias se disputan la misma conexión y las teclas hablan con la equivocada.
- Elige en Stream Deck el perfil **ScoreStudio Pro 3.4+** y elimina los de antes: sus teclas no hacen lo mismo (por ejemplo, la de Set no confirma el fin de set).
- Para comprobar que la app responde, abre en Safari `http://127.0.0.1:8765/state`: si aparece un texto con los datos del marcador, la app está bien y el fallo está en el perfil.

El marcador no sale en el proyector

- Comprueba que el Mac detecta el proyector en **Ajustes del Sistema → Pantallas**.
- Pulsa **Mostrar en pantalla** y arrastra la ventana Marcador al proyector.

He cerrado la app a mitad de encuentro

- Ábrela y pulsa **Seguir donde lo dejé** ⌘ R.

¡Buenos partidos!
ScoreStudio Pro