TORNEOS DE FÚTBOL

Match reúne al organizador, los capitanes y los jugadores del torneo

Cada uno hace su parte desde su celular en matchrivals.app.



SITUACIÓN ACTUAL

Hoy el torneo se coordina entre la cancha, WhatsApp y papel

Antes de usar Match, estas cuatro tareas pasan por canales separados.

1. **Inscripción en la cancha**
   El registro de los equipos se hace en persona directamente en la cancha.

2. **Enlaces por grupo de WhatsApp**
   La organización envía los enlaces del torneo por un grupo de WhatsApp.

3. **Resultados solo en papel**
   Cada fecha se juega con planilla en papel y el resultado se queda ahí.

4. **Preguntas antes de cada fecha**
   Los jugadores preguntan cuándo y dónde les toca jugar.

CÓMO FUNCIONA

En Match cada rol hace su parte desde su celular

Cada actor entra con su cuenta y todo queda en el mismo torneo.

1. **La organización**
   Crea el torneo, aprueba los equipos y publica cada fecha.
2. **El capitán**
   Inscribe al equipo y agrega a sus jugadores a la plantilla.
3. **Cada jugador**
   Entra con su propia cuenta y queda vinculado a su equipo.



PARA EQUIPOS Y JUGADORES

Al entrar al torneo consultas fechas, tablas, llaves y reglamento

Si la organización deja visible la página pública, cualquier persona puede verla sin iniciar sesión.

1. **Horarios y avisos en el Buzón**
   Cada fecha muestra día, hora y cancha. Si la organización notifica, el aviso llega al Buzón; con recordatorios activos, Match recuerda partidos próximos.

2. **Tablas, llaves y reglamento**
   Ves puntos, goles, tarjetas, las llaves y el reglamento que la organización publica en Match.

3. **Texto listo para WhatsApp**
   Cuando la organización publica una fecha, Match le genera el texto listo para pegar en el grupo de WhatsApp.



PARA EL CAPITÁN

El capitán inscribe al equipo y arma la plantilla

Quien crea el equipo queda como Dueño. Solo el Dueño o un Administrador generan el enlace y aprueban solicitudes.

1 **Inscribe tu equipo**

Abre el enlace del torneo, entra con Google o correo, elige Crear un equipo nuevo y toca Inscribir mi equipo.

2 **Comparte el enlace del equipo**

Envía un solo enlace por WhatsApp, vigente 7 días, y acepta a cada jugador en Solicitudes mientras la organización aprueba el equipo.

3 **Envía la plantilla del torneo**

Suma a cada jugador con Agregar jugador y toca Enviar plantilla al organizador. También puedes bajarla en PDF o Excel con Descargar planilla.



PARA CADA JUGADOR

Cada jugador entra por el enlace y el capitán lo agrega

No necesitas descargar una app en la tienda. Match abre en el navegador del celular y puedes agregarlo a la pantalla de inicio.

1. **Crea tu cuenta y únete**
   Abre el enlace del capitán con Google o correo, llena tus datos (18 años o más), acepta términos y toca Unirme al equipo.

2. **Completa tu perfil de jugador**
   Indica tu posición y tu pie hábil; la autoevaluación es opcional. Unirte al equipo no te inscribe todavía al torneo.

3. **Quedas en la plantilla del torneo**
   Tu capitán te agrega al torneo y te llega un aviso al Buzón, sin aceptar nada más. Match no pide número de documento.



ORGANIZADOR · CONFIGURACIÓN

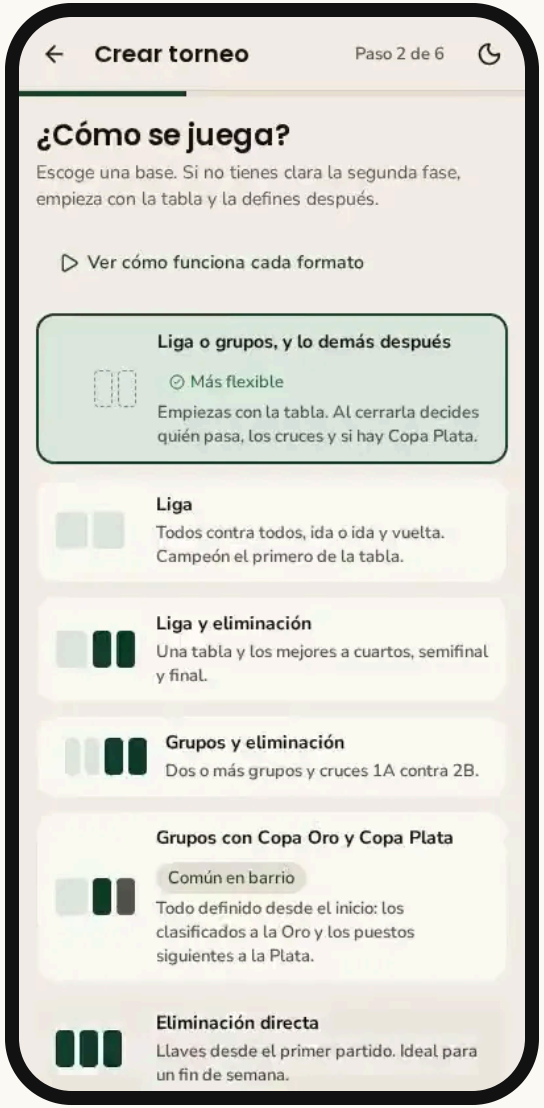
La organización define las reglas del torneo e invita equipos

El asistente de creación resulta más cómodo en computador, aunque también funciona desde el celular.

1. **Formato, fases y puntuación**
   Configuras datos, fechas, visibilidad, formato de juego, grupos, puntos por resultado y el orden de desempate.

2. **Disciplina, edad y plantillas**
   Defines las reglas de disciplina, los límites de edad y el mínimo y máximo de jugadores por equipo.

3. **Invitación y aprobación de equipos**
   Invitas con enlace usando Compartir por WhatsApp o Copiar, o directo a un equipo en Match, y aceptas o rechazas cada inscripción.



ORGANIZADOR · PROGRAMACIÓN

Match propone los horarios y la organización decide qué publicar

Cada fecha se arma con tus canchas y tus días, y tú ajustas los partidos que quieras antes de publicarlos.

1 **Sorteo de cruces**

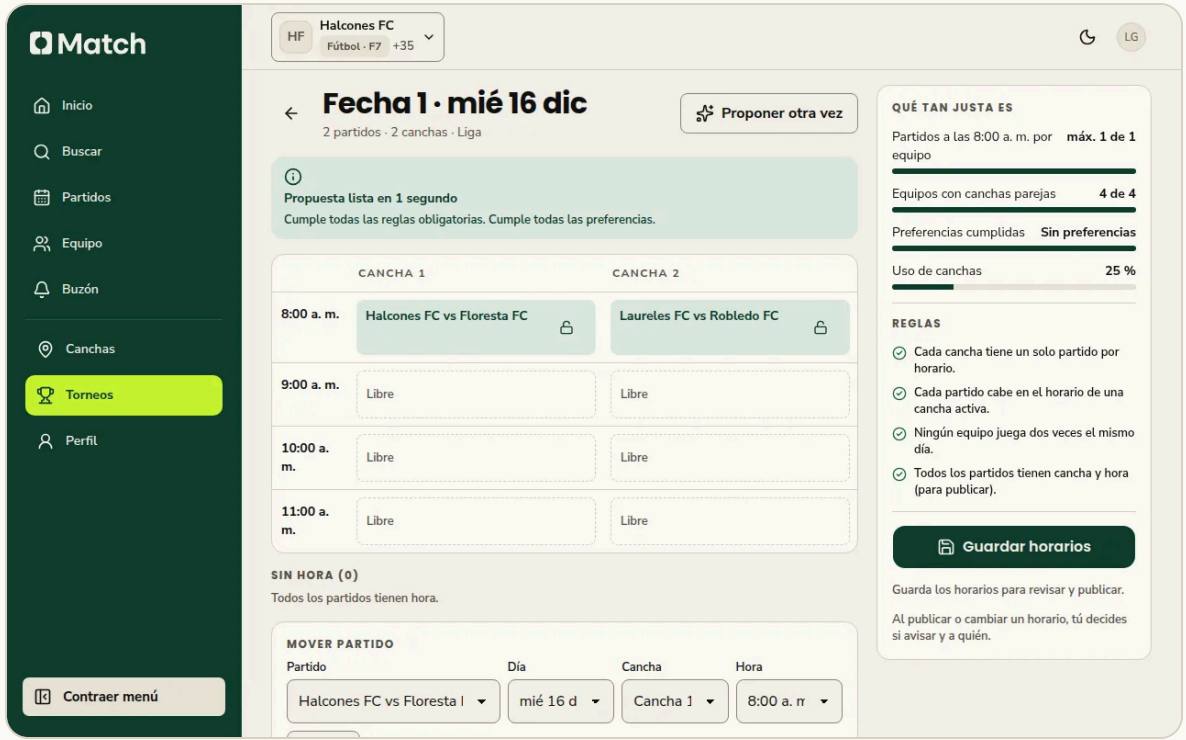
Sorteas los partidos de la fase y puedes volver a sortear antes de guardar.

2 **Propuesta con reglas básicas**

Agregas canchas y días; Match propone horarios con un partido por cancha y franja, y ningún equipo juega dos veces el mismo día.

3 **Ajuste, publicación y nuevas fases**

Mueves los partidos que quieras, guardas y publicas eligiendo si avisas. Las fases siguientes se agregan al cerrar la fase anterior.



ORGANIZADOR · PLANILLAS

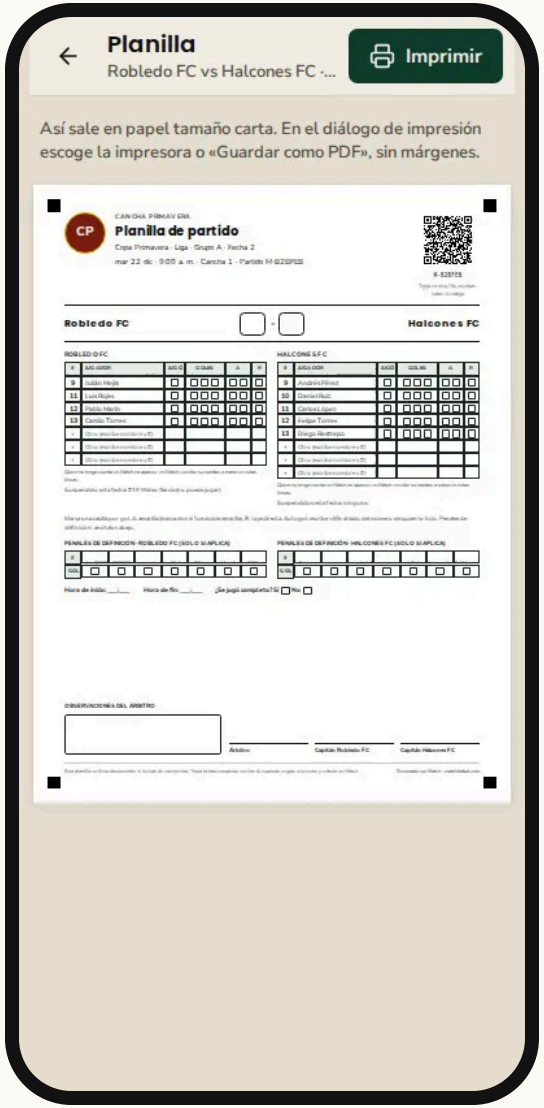
Ningún resultado cuenta hasta que la organización lo aprueba

Cada partido tiene su planilla lista para imprimir o bajar en PDF.

1. **Carga de planilla y lectura opcional**
   Tras el partido subes la foto y transcribes goles, tarjetas y minutos. La lectura opcional con IA propone datos, pero no publica nada.

2. **Borrador y aprobación obligatoria**
   El marcador guardado queda en borrador y no suma en la tabla hasta que alguien con permiso lo aprueba.

3. **Cálculo en Sanciones**
   Las suspensiones salen de las tarjetas. Una tarjeta a alguien sin cuenta en Match cuenta para el equipo, pero no genera suspensión.



ORGANIZADOR · POSICIONES

Cada marcador aprobado actualiza las tablas y las llaves

En la sección Tablas todo se calcula a partir de los marcadores aprobados por la organización.

1 Posiciones completas

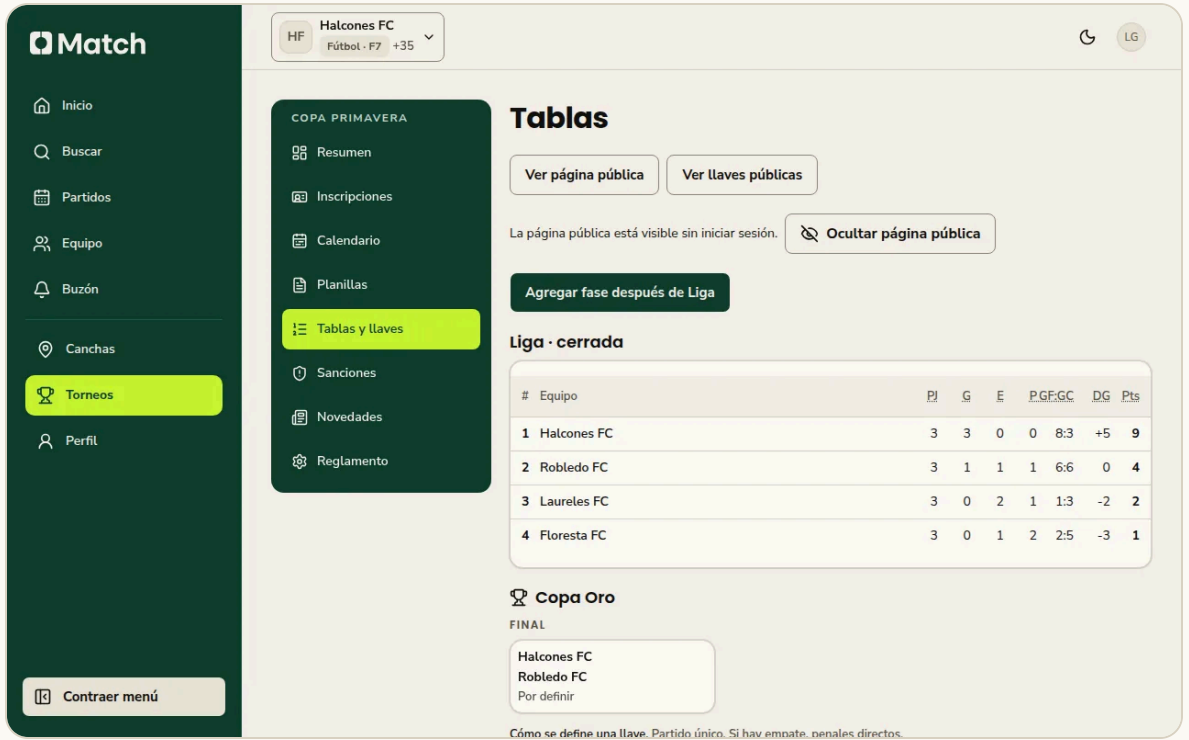
Muestra partidos jugados, ganados, empatados, perdidos, goles a favor y en contra, diferencia de gol y puntos.

2 Goles, tarjetas y llaves

Muestra el registro de goles, tarjetas y el avance de las llaves.

3 Página pública con enlace

La organización decide si la muestra o la oculta. Cuando está visible, cualquiera la abre sin iniciar sesión.



ORGANIZADOR · GESTIÓN

Pagos, multas, reglamento y fechas jugadas tienen registro en Match

Además de programar y llevar tablas, puedes cargar fechas que ya se jugaron en papel.

1. **Equipo organizador con roles**
   Invitas con un enlace a cada integrante según su rol: Dueño, Administrador o Planillas.

2. **Pagos privados y multas**
   Defines inscripción por equipo y valor por tarjeta, y registras abonos y saldos. Match registra los pagos, no los cobra.

3. **Reglamento, premios y noticias**
   Publicas el reglamento con historial de versiones, muestras los premios en la página pública y subes noticias con imágenes y aviso opcional.



ALCANCE Y LÍMITES

Lo que Match no hace

Quien no tenga cuenta en Match no aparece en la plantilla del torneo; puede anotarse a mano en las líneas en blanco de la planilla impresa.

1. **No cobra ni procesa pagos**
   Los equipos pagan por fuera y la organización registra en Match lo que recibió.

2. **No reserva canchas**
   Para separar horarios o confirmar disponibilidad, contactas directamente a la cancha.

3. **No verifica identidad**
   Match no pide documento de identidad; la organización revisa el documento original en la cancha.

4. **La IA no publica resultados**
   La lectura opcional solo propone datos desde la foto; la organización revisa y aprueba cada marcador.

SIGUIENTES PASOS

¿Con qué paso empiezas hoy en Match?

Las guías por rol están en matchrivals.app/ayuda. Abre el enlace que corresponde a tu rol para empezar hoy.

1. **Si organizas el torneo**

   Crea tu cuenta en matchrivals.app y crea el torneo.

2. **Si eres capitán**

   Pide a la organización el enlace del torneo y sigue la guía del capitán.

3. **Si eres jugador**

   Pide a tu capitán el enlace del equipo y sigue la guía del jugador.