
MANUAL DE USO

Guía completa de todas las funciones de la app: organiza tu liga, administra torneos, equipos, jugadores, árbitros, resultados, estadísticas y pagos — sin papeleo.

ORGANIZADOR

JUGADOR

ÁRBITRO

DELEGADO

CONTENIDO

1 · Conoce LeagueOS	3
2 · Primeros pasos: cuentas y acceso	4
3 · Guía del Organizador	5
3.1 · Panel de inicio (Dashboard)	5
3.2 · Torneos	5
3.3 · Equipos	6
3.4 · Jugadores y roster	6
3.5 · Calendario y partidos	7
3.6 · Registrar resultados	7
3.7 · Árbitros	7
3.8 · Reportes arbitrales	8
3.9 · Posiciones y estadísticas	8
3.10 · Liguilla y bracket	8
3.11 · Pagos	8
3.12 · Inscripciones	9
3.13 · Credenciales digitales	9
3.14 · Panel de administración e historial	9
4 · Guía del Jugador	10
5 · Guía del Delegado	11
6 · Guía del Árbitro	12
7 · Configuración de la app	13
8 · Suscripción y planes	14
9 · Preguntas frecuentes	15
10 · Buenas prácticas	16

CONOCE LEAGUEOS

LeagueOS es la plataforma para administrar ligas de fútbol amateur de principio a fin: torneos, equipos, jugadores, calendario, resultados, posiciones en vivo, estadísticas, árbitros, credenciales y pagos — todo desde tu teléfono o la web.

LOS CUATRO ROLES

ROL	QUÉ HACE	CÓMO ENTRA
ORGANIZADOR	Dueño y administrador de la liga. Crea torneos, equipos y partidos; registra resultados, confirma reportes, gestiona árbitros, pagos e inscripciones.	Se registra solo desde la app y su liga se crea al instante.
JUGADOR	Consulta su perfil, estadísticas, calendario de su equipo, tabla de posiciones, roster y saldo de pagos.	El organizador lo pre-registra con su número de teléfono ; el jugador completa su cuenta después.
ÁRBITRO	Ve los partidos que le asignaron y llena el reporte arbitral oficial (marcador, goles, tarjetas, alineaciones). Puede registrar resultados si el organizador lo habilita.	Mismo flujo que el jugador: pre-registro por teléfono.
DELEGADO	Un jugador de confianza que además gestiona la plantilla de su equipo: propone altas de jugadores que el organizador aprueba.	El organizador lo nombra desde la lista de jugadores.

CÓMO NAVEGA CADA ROL

- **Organizador:** en móvil usa las pestañas inferiores (Inicio, Torneos, Calendario, Posiciones, Estadísticas, Árbitros, Reportes) y el **avatar** de la esquina superior para abrir el Panel de Administración (Inscripciones, Resultados, Jugadores, Pagos, Configuración). En la versión web tiene una barra lateral con todas las secciones, incluidas Pagos, Incripciones, Liguilla y Suscripción.
- **Jugador:** su pantalla principal es **Mi Perfil**; desde ahí abre Calendario, Tabla de posiciones, Mi Equipo y (si es delegado) Mi Plantilla.
- **Árbitro:** entra directo a **Mis Partidos** y también puede consultar Calendario, Posiciones y Estadísticas.

IDIOMAS Y TEMAS

La app está disponible en **español e inglés** (se detecta automáticamente del dispositivo y puede cambiarse en Configuración) y tiene 4 temas visuales, incluido el **Modo Sol** de contraste máximo para usarla en la cancha bajo luz directa (ver capítulo 7).

PRIMEROS PASOS: CUENTAS Y ACCESO

Todos entran por la misma puerta: la pantalla de inicio de sesión.

2.1 · CREAR TU LIGA (ORGANIZADOR)

- 1 En la pantalla de entrada toca **Crear cuenta de Organizador**.
- 2 Escribe **tu nombre completo** y el **nombre de tu liga**.
- 3 Captura tu **email** y una **contraseña** de mínimo 6 caracteres (se pide confirmarla).
- 4 Toca **Crear mi liga**. Tu liga queda creada al instante y entras directo al panel de inicio.

No necesitas configurar nada más para empezar: tu **primer torneo es gratis** y la prueba de la suscripción dura 30 días (capítulo 8).

2.2 · REGISTRO DE JUGADOR (2 PASOS)

- 1 **Verifica tu número.** Requisito: que el organizador ya te haya registrado **con tu teléfono**. En "Entrar como Jugador → Registrarme como jugador", escribe tu teléfono y toca **Verificar número →**. La app lo busca en el registro de tu liga.
- 2 **Crea tu cuenta.** Si tu número existe, la app te saluda por tu nombre. Captura email y contraseña y toca **Crear cuenta ✓**. Entrás directo a Mi Perfil.

SI TU NÚMERO NO APARECE

Pide a tu organizador que te agregue al equipo primero. Si el número ya tiene cuenta, inicia sesión en lugar de registrarte.

2.3 · REGISTRO DE ÁRBITRO (2 PASOS)

Idéntico al del jugador, pero desde "Entrar como Árbitro → Registrarme como árbitro". El organizador debe haberte dado de alta con tu teléfono en la pestaña Árbitros. Al terminar entras directo a **Mis Partidos**.

2.4 · INICIAR SESIÓN Y RECUPERAR CONTRASEÑA

- Cada rol tiene su acceso: el general (organizador), "Entrar como Jugador" y "Entrar como Árbitro". El acceso de árbitro **verifica el rol**: si la cuenta no es de árbitro, te indica usar el acceso correspondiente.
- **¿Olvidaste tu contraseña?** Escribe tu email en el campo y toca el enlace: recibirás un correo para restablecerla (revisa también spam). Disponible en los tres accesos.
- **Tutorial de bienvenida:** la primera vez que entras, un recorrido de 3 pantallas te muestra lo esencial de tu rol. Puedes tocar **Omitir** o avanzar con **Siguiente** hasta **Empezar**.

GUÍA DEL ORGANIZADOR

Todo el ciclo de tu liga: crear el torneo, dar de alta equipos y jugadores, programar el calendario, registrar resultados y dejar que la tabla, las estadísticas y el historial se calculen solos.

Ruta rápida para arrancar tu liga

- 1 Registra tus **equipos** (pestaña Equipos o desde Torneos).
- 2 Crea tu **torneo** (pestaña Torneos).
- 3 Da de alta a tus **jugadores** con su teléfono (roster de cada equipo).
- 4 Programa los **partidos** — o genera el calendario completo con un toque (Fixture).
- 5 Registra **resultados** jornada a jornada: posiciones y estadísticas se actualizan solas.

3.1 · PANEL DE INICIO (DASHBOARD)

Tu resumen en vivo. Muestra el **torneo activo** con su barra de progreso de jornadas, cuatro contadores (Equipos, Jugadores, Partidos jugados, Jornada), las **stats del torneo** (goles, amarillas, expulsiones y el goleador líder, calculados de los reportes arbitrales), el **top 5 de la tabla**, los **próximos 3 partidos** y los **resultados recientes** (tócalos para editar el resultado). El avatar de la esquina abre el Panel de Administración.

PRIMERA VEZ

Si aún no tienes torneo ni equipos, el panel te guía con 3 pasos clicables: registrar equipos, crear torneo y programar partidos.

3.2 · TORNEOS

Formatos disponibles: **Liga** (todos contra todos), **Liguilla**, **Copa** y **Grupos + Eliminación**. Modalidades: **Fútbol 11**, **Fútbol 7** y **Fútbol 5**.

Crear un torneo

- 1 En Torneos toca **+ Nuevo**.
- 2 Escribe el nombre (ej. "Apertura 2026") y la fecha de inicio.
- 3 Define las **jornadas**: en formato Liga se calculan solas según tus equipos, con interruptor **Ida y vuelta** o **Solo ida**; puedes ajustarlas a mano.
- 4 Opcional: monto de inscripción (\$) por equipo.
- 5 Elige formato y modalidad, y toca **Crear torneo**.

Menú "... del torneo activo

- **Editar torneo** — cambia nombre, fechas, jornadas, formato o modalidad.
- **Posiciones de arranque** — ¿tu liga ya iba a media temporada antes de usar la app? Captura por equipo los PJ/PG/PE/PP/GF/GC previos y la tabla los sumará automáticamente.

- **Finalizar torneo** — cierra el torneo y guarda un resumen permanente con campeón, tabla final, goleador y totales. Cada jugador recibe la entrada correspondiente en su historial de carrera. **No se puede deshacer.**

En la tarjeta del torneo también puedes agregar equipos rápidos (**+ Equipo**), abrir la **Liguilla** (formatos de eliminación), generar el fixture, crear partidos y cambiar el **logo de tu liga** (menú "... " del encabezado). Abajo, el **Historial** lista tus torneos finalizados con su campeón y goleador.

3.3 · EQUIPOS

- **+ Equipo** : nombre, **1 a 4 encargados** (nombre obligatorio, teléfono opcional), color distintivo y logo opcional desde tu galería.
- Cada tarjeta muestra el logo, los puntos y la línea V/E/D/PJ del torneo activo; el primer lugar lleva el badge "**Líder**". Toca la tarjeta para abrir su roster.
- Menú "... ": **cambiar logo**, **editar** (nombre, color, logo y monto de inscripción — crea el cobro automáticamente) y **eliminar equipo**.

3.4 · JUGADORES Y ROSTER

Pre-registrar un jugador

- 1 Abre el roster (toca un equipo, o entra a Jugadores desde el Panel de Administración) y toca **+ Jugador** .
- 2 Foto opcional (cámara o galería), **nombre completo** y **teléfono — obligatorio**: es la llave con la que el jugador creará su cuenta.
- 3 Dorsal opcional y equipo. Toca **Registrar** .

Menú "... " de cada jugador

- **Cambiar foto** y **editar** (nombre, teléfono, dorsal, equipo).
- **Transferir a otro equipo** — conserva todo su historial.
- **Hacer / quitar delegado** — le da acceso a la gestión de plantilla de su equipo (capítulo 5).
- **Dar de baja** — lo vuelve inactivo conservando sus goles y tarjetas; **Eliminar** lo borra definitivamente.

En esta pantalla también verás la tarjeta "**Goleador del torneo**", el acceso a la **credencial** de cada jugador, un banner rojo si el equipo tiene **pagos pendientes** y, cuando tus delegados proponen altas, la sección "**Pendientes de aprobación**" con botones **✓ Aprobar** / **× Rechazar** .

3.5 · CALENDARIO Y PARTIDOS

El calendario se organiza por **jornadas** (pestañas con contador de pendientes) y filtros Todos / Próximos / Finalizados. Cada tarjeta muestra equipos, fecha, hora, cancha, estado y árbitros asignados.

Programar un partido manual

- 1 Toca **+ Partido**.
- 2 Elige equipo local y visitante (no pueden repetirse).
- 3 Fecha, hora, cancha (si la dejas vacía queda "Por definir") y número de jornada.
- 4 Opcional: asigna árbitro central y de línea desde aquí.
- 5 Al guardar, los jugadores de ambos equipos reciben una **notificación push** con los datos del partido.

Generar el calendario completo (Fixture)

Toca **Fixture** y la app crea el **round-robin completo** (todos contra todos): defines fecha de inicio, hora, cancha, **días entre jornadas** (default 7) y, si tu torneo ya iba avanzado, la **jornada de inicio**. La app te muestra el cálculo (equipos → jornadas → partidos) y pide confirmación antes de crear todo.

Menú "... " de cada partido

- **Editar partido** — fecha, hora, cancha y árbitro principal.
- **Asignar árbitros** — central, línea 1 y línea 2.
- **Eliminar partido** — con confirmación; los partidos finalizados ya no se pueden modificar desde este menú.

3.6 · REGISTRAR RESULTADOS

- 1 Entra desde la tarjeta del partido (**Registrar resultado**), desde el Dashboard o desde el Panel de Administración.
- 2 Captura el **marcador final** — o usa los marcadores rápidos (0-0, 1-0, 2-1...).
- 3 Agrega los **eventos**: gol, asistencia, tarjeta amarilla o roja, con jugador (buscador agrupado por equipo) y minuto.
- 4 Notas opcionales (ej. "Suspendido por lluvia al minuto 80").
- 5 Toca **✓ Confirmar resultado**.

Al confirmar: el partido queda finalizado, las **estadísticas de cada jugador se actualizan**, la **jornada avanza sola** cuando todos sus partidos terminan, en liguilla el **ganador avanza al siguiente cruce**, y ambos equipos reciben push con el marcador. Un resultado registrado puede **reabrirse y editarse** desde la lista "Resultados ya registrados".

3.7 · ÁRBITROS

- **+ Árbitro**: nombre y teléfono opcional. Si capturas el teléfono, el árbitro podrá crear su cuenta y entrar a la app (badge "**Registrado**" cuando lo haga; mientras, "**Pendiente**").
- Interruptor "**Árbitros registran resultados**": permite que el árbitro central capture el marcador desde la cancha. Apagado, los árbitros solo llenan reportes.
- Asigna árbitros a cada partido desde el Calendario (sección 3.5).

3.8 · REPORTE ARBITRALES

El reporte arbitral es el **documento oficial del partido**: marcador, alineaciones, goles (con dobles y autogoles), tarjetas (amarilla, segunda amarilla, roja directa) y comentarios del árbitro. Su ciclo: **Borrador** → **Enviado** → **Confirmado**.

- 1 El árbitro central llena el reporte desde su pantalla Mis Partidos y lo **envía**.
- 2 Tú lo revisas en la pestaña **Reportes** (agrupados por torneo, con filtros Pendientes / Enviados / Confirmados); puedes corregir cualquier dato.
- 3 Toca **Confirmar reporte**: cierra el documento, notifica el resultado a ambos equipos y, en ligüilla, avanza al ganador. Si necesitas corregir después, usa **Reabrir para edición**.

IMPORTANTE

Las pantallas de Estadísticas y los goleadores de Posiciones se calculan **solo con reportes enviados o confirmados** — los borradores no cuentan. Confirma los reportes para que las estadísticas oficiales estén al día.

3.9 · POSICIONES Y ESTADÍSTICAS

- **Posiciones**: tabla completa por torneo (PJ, PG, PE, PP, GF, GC, Pts = 3·victoria + 1·empate; desempate por diferencia de goles), con medallas para el top 3, zona de clasificación en verde y zona de descenso en rojo, más el top 5 de goleadores.
- **Estadísticas**: dos pestañas globales — **Goleadores** (goles y autogoles) y **Disciplina** (amarillas, rojas directas y dobles amarillas; las expulsiones resaltan la fila).
- Ambas se alimentan en automático: la tabla, de los resultados; goleadores y disciplina, de los reportes arbitrales.

3.10 · LIGÜILLA Y BRACKET

Disponible en torneos de formato **Copa, Ligüilla o Grupos + Eliminación**.

- 1 En la pestaña Ligüilla toca **+ Generar**.
- 2 Elige **2, 4 u 8 equipos**: se siembran según la tabla de posiciones (1º vs 8º, 4º vs 5º, 2º vs 7º, 3º vs 6º...).
- 3 Define fecha, hora y cancha por defecto y confirma.

El bracket se dibuja por columnas (Cuartos → Semifinal → Final). Toca un cruce para registrar su resultado; el **ganador avanza automáticamente** y los cruces futuros aparecen como "Por determinar". Al terminar la final verás el banner **Campeón**. El botón **Reiniciar** borra el bracket completo para regenerarlo.

3.11 · PAGOS

Controla inscripciones y cuotas en dos pestañas: **Por Equipo** y **Por Jugador**, con totales de **Cargado / Cobrado / Pendiente**.

- 1 Define las **cuotas estándar** (monto por equipo y por jugador) con **Editar cuotas**.
- 2 Toca **Generar cobros**: crea automáticamente el cargo "Inscripción" a cada equipo o jugador que no lo tenga.
- 3 Cuando recibas un abono, toca el pago y actualiza el **monto pagado**: el estado cambia solo entre **Pendiente / Parcial / Pagado** con su barra de progreso.

También puedes crear pagos individuales (**+ Nuevo**), cobrar la inscripción desde Editar equipo, y agregar cargos a un jugador desde su perfil. El jugador ve su saldo en Mi Perfil, y el roster de un equipo con deuda muestra un banner de aviso.

3.12 · INSCRIPCIONES

Solicitudes de jugadores que piden unirse a tu liga. Filtros Pendientes / Todas / Aprobadas / Rechazadas. En cada solicitud: **✓ Aprobar** o **× Rechazar**. Al aprobar, la app **vincula al jugador por su teléfono** con su registro en la liga; si el nombre o equipo no coinciden te pide confirmarlo.

3.13 · CREDENCIALES DIGITALES

Cada jugador tiene una **credencial tipo gafete** (formato CR80) con foto, nombre, dorsal, equipo y los escudos de liga y equipo. Como organizador (o árbitro) puedes:

- **Compartir la credencial** en PDF por WhatsApp, email, etc.
- **Imprimirla** directamente (con recomendación de tamaño real CR80).
- **Imprimir el equipo completo**: 9 credenciales por hoja A4, listas para recortar.

3.14 · PANEL DE ADMINISTRACIÓN E HISTORIAL

- **Panel de Administración** (avatar del Dashboard): alertas de **inscripciones pendientes** y **partidos sin resultado**, accesos rápidos con contadores (Inscripciones, Resultados, Jugadores, Pagos, Torneos, Calendario, Configuración), resumen del torneo y **actividad reciente** de tu liga.
- **Historial de torneo**: al finalizar un torneo se guarda su resumen permanente — campeón, tabla final (top 8), goleador y totales. Ábrelo desde la sección Historial de la pestaña Torneos.
- **Perfil de jugador**: toca cualquier jugador para ver sus stats del torneo (goles, autogoles, amarillas con contador de acumulación, expulsiones), su gráfico de goles por jornada, su **carrera completa** torneo por torneo y sus pagos.

GUÍA DEL JUGADOR

Tu liga en el bolsillo: tu perfil, tus números, tus partidos, tu equipo y la tabla — siempre al día.

4.1 · MI PERFIL

- **Tu foto:** toca el avatar para subir o cambiar tu foto de perfil desde la galería.
- **Tu equipo:** equipo, posición y número de dorsal.
- **Tus estadísticas:** partidos jugados, goles, asistencias, tarjetas amarillas y rojas.
- **Tu saldo:** si tienes pagos pendientes verás el monto; si no, "Al día ✓". Los pagos se arreglan directamente con tu organizador.
- **Mi Liga:** accesos a Calendario (con tu próximo partido), Tabla de Posiciones (con tu lugar actual), Mi Equipo y — si eres delegado — Mi Plantilla.
- **Ayuda:** preguntas frecuentes y envío de comentarios al equipo de LeagueOS.

4.2 · MIS PARTIDOS (CALENDARIO)

Todos los partidos de tu equipo, con filtros **Todos / Próximos / Finalizados**. Cada partido muestra jornada, fecha, hora, cancha y — al terminar — el marcador con tu etiqueta de **Victoria**, **Empate** o **Derrota**.

4.3 · MI TABLA

La tabla de posiciones completa del torneo con tu equipo resaltado y tu lugar en grande, la zona de clasificación (verde) y de descenso (rojo), y el **top 10 de goleadores** — con "(tú)" si estás en la lista.

4.4 · MI EQUIPO

El roster completo de tu equipo ordenado por dorsal: foto, nombre, posición y mini-stats de goles y asistencias de cada compañero.

4.5 · TU CREDENCIAL Y TU CARRERA

Tu credencial digital muestra tu foto, nombre, dorsal y equipo (la impresión la hace el organizador o un árbitro). Tu **historial de carrera** —goles, tarjetas y torneos jugados— se acumula automáticamente cada vez que un torneo finaliza.

4.6 · NOTIFICACIONES

Recibirás una notificación en tu teléfono cuando **programen un partido** de tu equipo y cuando **registren un resultado**. Asegúrate de aceptar el permiso de notificaciones al entrar a tu perfil.

GUÍA DEL DELEGADO

El delegado es el capitán administrativo del equipo: un jugador que además puede proponer altas a la plantilla, sin esperar al organizador.

5.1 · CÓMO TE NOMBRAN DELEGADO

El organizador abre tu ficha en su lista de jugadores y elige "**Hacer delegado**". Desde ese momento verás la tarjeta "**Mi Plantilla — Gestionar mi plantilla →**" en tu perfil.

5.2 · AGREGAR JUGADORES A TU EQUIPO

- 1 En Mi Perfil entra a **Mi Plantilla** y toca **+ Agregar jugador**.
- 2 Captura nombre completo, **teléfono (obligatorio** — con él iniciará sesión) y dorsal opcional.
- 3 Toca **Enviar para aprobación**.

El jugador queda con estado **Pendiente** hasta que el organizador lo apruebe (pasa a **✓ Activo**) o lo rechace (**× Rechazado**). Verás el estado de cada uno en tu lista. El nuevo jugador puede crear su cuenta con su teléfono desde el primer momento, aunque siga pendiente.

NOTA

Los jugadores que agregas pasan siempre por revisión del organizador antes de aparecer en el roster oficial.

GUÍA DEL ÁRBITRO

Tus partidos asignados y el reporte arbitral oficial, llenado desde la cancha.

6.1 · MIS PARTIDOS

Lista de los partidos del torneo activo donde fuiste asignado, agrupados en **Próximos** y **Finalizados**, cada uno con tu rol: **CENTRAL** **LÍNEA 1** **LÍNEA 2**. Solo el **árbitro central** llena el reporte del partido.

6.2 · LLENAR EL REPORTE ARBITRAL

- 1 En Mis Partidos toca **Completar reporte** en el partido correspondiente.
- 2 **Alineaciones:** selecciona titulares (contador hasta 11) y suplentes de cada equipo con el picker múltiple.
- 3 **Goles:** agrega cada gol con equipo, jugador, minuto opcional, **cantidad** (para dobles o triples en un solo evento) y el interruptor **Gol en propia puerta** si aplica. El marcador se recalcula solo.
- 4 **Tarjetas:** equipo, jugador, tipo (**Amarilla / 2ª amarilla / Roja directa**) y minuto. Al elegir al jugador verás cuántas amarillas acumula en el torneo.
- 5 Agrega tus **comentarios** del partido.
- 6 Usa **Guardar borrador** mientras trabajas y **Enviar reporte** al terminar. El organizador lo revisará y confirmará.

6.3 · REGISTRAR EL MARCADOR (SI ESTÁ HABILITADO)

Si el organizador activó "**Árbitros registran resultados**", verás el badge "**Registro activo**" y podrás capturar el marcador y eventos de tus partidos como central, con el mismo formulario del organizador (sección 3.6). Si no está habilitado, la pantalla te lo indicará.

6.4 · MÁS HERRAMIENTAS

Como árbitro también puedes consultar Calendario, Posiciones y Estadísticas, **exportar e imprimir credenciales** de jugadores (sección 3.13) y ajustar tu cuenta en Configuración.

CONFIGURACIÓN DE LA APP

Dos pestañas: Liga (solo organizador) y Cuenta (todos los roles).

7.1 · APARIENCIA — LOS 4 TEMAS

TEMA	PARA QUÉ SIRVE
Oscuro (default)	El look "Cancha" de la app: negro puro, acento rojo y datos deportivos en amarillo.
Claro	Fondo blanco para interiores con mucha luz.
Sistema	Sigue automáticamente el modo claro/oscurο de tu teléfono.
Sol	Modo exterior: contraste máximo (blanco, bordes negros, rojos profundos) para leer la pantalla en la cancha bajo luz directa del sol.

7.2 · IDIOMA

Español o English. Se detecta automáticamente del dispositivo; cámbialo cuando quieras en Configuración > Cuenta. Tu elección se recuerda.

7.3 · CUENTA Y SEGURIDAD

- **Cambiar contraseña:** requiere tu contraseña actual y la nueva de mínimo 6 caracteres.
- **Cerrar sesión:** botón rojo al final, con confirmación.

7.4 · AJUSTES DE LIGA (ORGANIZADOR)

- **Logo de la liga:** toca el logo para cambiarlo desde tu galería.
- **Notificaciones push** y **Tabla pública:** interruptores de visibilidad de tu liga.
- **Zona de peligro:** **Finalizar torneo activo** (guarda el resumen histórico) y **Eliminar liga** — borra todos los datos permanentemente, con doble confirmación.

7.5 · AYUDA Y SOPORTE

Preguntas frecuentes dentro de la app (capítulo 9) y **Enviar comentario:** escribe tu opinión o reporte (hasta 1000 caracteres) y llega directo al equipo de LeagueOS. Disponible para organizador (Configuración) y jugador (Mi Perfil).

SUSCRIPCIÓN Y PLANES

Empieza gratis y paga solo cuando tu liga ya está rodando.

\$40 USD / MES · PLAN BASE	2 LIGAS INCLUIDAS	+\$15 POR LIGA EXTRA / MES	30 DÍAS DE PRUEBA GRATIS
--------------------------------------	-----------------------------	--------------------------------------	---------------------------------------

- **Tu primer torneo es gratis**, sin suscripción. Para crear más torneos necesitas una suscripción activa o en prueba.
- El plan base incluye **2 ligas, árbitros ilimitados, liguilla/playoffs y reportes y estadísticas**. Puedes agregar hasta 20 ligas extra.
- **Prueba de 30 días**: toca **Comenzar prueba gratis** en la pestaña Suscripción; el pago se procesa de forma segura con **Stripe**.
- En la misma pestaña ves tu estado (Prueba gratis / Activa / Pago pendiente / Cancelada) y los días restantes de prueba.
- **Administrar suscripción** → abre el portal seguro de Stripe para cambiar tarjeta, agregar o quitar ligas extra, o cancelar.

PREGUNTAS FRECUENTES

Las mismas respuestas que encontrarás dentro de la app, en Ayuda y soporte.

PARA ORGANIZADORES

■ ¿Cómo creo un torneo?

Ve a la pestaña Torneos y toca "Nuevo torneo". Define nombre, formato y fechas, y listo.

■ ¿Cómo agrego equipos y jugadores?

En la pestaña Equipos creas los equipos. Los jugadores se pre-registran con su número de teléfono y completan su registro desde la app.

■ ¿Cómo registro el resultado de un partido?

Abre el partido desde Calendario y toca "Registrar resultado". También puedes asignar un árbitro para que lo capture.

■ ¿Cómo cambio el idioma o el tema?

En Configuración > Cuenta encuentras las opciones de Idioma y Apariencia.

■ ¿Cómo funciona la suscripción?

En la pestaña Suscripción puedes ver tu plan actual y administrarlo.

PARA JUGADORES

■ ¿Cómo cambio mi foto de perfil?

Toca tu foto en la parte superior de tu perfil y elige una imagen de tu galería.

■ ¿Dónde veo mis próximos partidos?

En tu perfil, abre "Calendario" para ver tus partidos y jornadas.

■ ¿Dónde veo la tabla de posiciones?

En tu perfil, abre "Posiciones" o "Mi tabla" para ver cómo va tu equipo.

■ Tengo un pago pendiente, ¿qué hago?

Tu saldo aparece en tu perfil. Acércate al organizador de tu liga para ponerte al día.

BUENAS PRÁCTICAS

Consejos para sacarle todo el jugo a LeagueOS desde la primera jornada.

- **El teléfono es la llave.** Captura siempre el número correcto al pre-registrar jugadores y árbitros: con ese número crearán su cuenta. Si un jugador no puede registrarse, verifica su número en su ficha.
- **Usa el reporte arbitral como fuente oficial.** Goleadores y disciplina se calculan de los reportes enviados/confirmados. Flujo recomendado: el árbitro central llena y envía el reporte, y tú lo confirmas — así las estadísticas siempre cuadran.
- **¿Liga a media temporada?** No pierdas lo jugado: usa **Posiciones de arranque** (menú del torneo) para cargar la tabla previa, y la **Jornada de inicio** del generador de fixture para continuar el calendario donde se quedó.
- **Genera el fixture en lugar de capturar partido por partido.** Un round-robin completo en segundos; después solo ajusta horarios o canchas con "Editar partido".
- **Finaliza tus torneos.** Al finalizar se guarda el resumen histórico (campeón, tabla, goleador) y se alimenta la carrera de cada jugador. Sin esto no hay historial.
- **Nombra delegados.** Deja que cada equipo proponga sus altas y tú solo apruebas — menos trabajo de captura para ti.
- **Cobra con "Generar cobros".** Define las cuotas estándar una sola vez y genera los cargos de toda la liga con un toque; después solo actualiza abonos.
- **Modo Sol en la cancha.** Si no se lee la pantalla a pleno rayo de sol, cambia el tema a "Sol" en Configuración: contraste máximo pensado para exterior.



LEAGUEOS

Gestión de ligas amateur, sin papeleo.

Soporte y comentarios: eduardosalas12345678@gmail.com

También puedes escribirnos desde la app: Configuración > Enviar comentario.

Política de privacidad: leagueos-14da6.web.app/privacy.html

© 2026 LeagueOS · Manual de uso v1.0.0