



ADMINISTRA TU LIGA

Todo lo que hace el panel de administración, en el orden en que lo usarás durante la temporada. Usa el buscador de la izquierda para ir directo a lo que necesitas.



PRIMEROS PASOS

Qué es el panel de administración y cómo está organizado.

El panel de administración es donde se opera la liga semana a semana: jugadores, equipos, rol de juegos, captura de pinos, handicap, cobranza y comunicación. Se entra desde el portal con el usuario que el club te asignó, y cada liga tiene su propio panel.

CÓMO ESTÁ ORGANIZADO

Arriba están las **pestañas**. Cada una es un módulo independiente. Las que usarás cada semana son

 **Puntuación**,  **Capturas Capitanes** y  **Pagos**. Las de configuración ( **Config. Liga**,  **Rol de Juegos**) se usan al arrancar la temporada y rara vez después.

EL FLUJO DE UNA TEMPORADA

- 1 Configurar la liga:** semanas, juegos por serie, sistema de handicap, tarifa. (*Config. Liga*)
- 2 Crear equipos y jugadores,** con su promedio base si ya tienen historial. (*Equipos, Jugadores*)
- 3 Generar el rol de juegos:** quién juega contra quién, en qué pista, qué fecha. (*Rol de Juegos*)
- 4 Cada semana:** capturar pinos (o aprobar lo que envían los capitanes), registrar pagos, publicar avisos.
- 5 Al final:** playoffs, reporte de temporada, bolsa de premios.



Los jugadores no necesitan cuenta. Cada uno recibe un **enlace personal** desde donde ve sus promedios, su equipo y sus pagos. Ver [Jugadores](#).



Pestaña  **Config. Liga**. Todo lo que define cómo se juega y cómo se cobra.

DATOS GENERALES

Campo	Para qué sirve
Nombre, boliche, ubicación	Se muestran en la página pública, hojas impresas y correos.
Presidente, secretario, contacto	Informativos; aparecen en el reglamento y la página pública.
Día y hora de juego	Se usan para calcular la semana en juego y en los avisos.
Fecha de inicio	Punto de partida para fechar cada semana del rol de juegos.
Juegos por serie	Normalmente 3. Define cuántas columnas de juego hay en captura y hojas.
Total de semanas	Largo de la temporada regular. El rol de juegos se genera con este número.
Pista inicial	Desde qué pista empieza a asignar el rol.

JUGADORES POR EQUIPO (PARA PAGOS)

De **1 a 6**. No limita cuántos jugadores puedes registrar; es la referencia para la cuota del equipo y el indicador "pagados / esperados". Elige **1 jugador (individual)** para ligas de singles o mano a mano: cada "equipo" es una persona y todo lo demás funciona igual.

TARIFA Y BLIND

- **Tarifa por jugador por día de juego:** base de toda la cobranza.
- **Castigo por blind (pinos):** cuando un jugador no llega, se le anota un blind = su promedio menos este castigo. Ver [Puntuación](#).

OPCIONES DE HANDICAP

Se explican a detalle en [Handicap](#). En resumen:

- **Sistema:** por porcentaje (base – promedio) × factor, o por rangos de promedio. Se puede configurar distinto para hombres y mujeres.
- **Tope de HCP:** máximo de pinos de handicap por juego, por género.
- **Sin handicap en semana 1:** todos juegan scratch la primera semana.
- **Mantener promedio base:** el HCP se sostiene en el promedio base durante los primeros N juegos (default 9).

OTROS

- **Recibos de pago:** al registrar un pago se envía recibo por correo al jugador (si tiene correo).
- **Tema:** color de la página pública de la liga.



Cambiar el sistema de handicap, el tope o el factor **no recalcula solo** las semanas ya jugadas. Después de cambiar, usa  en Puntuación o Promedios y HCP si quieres que las semanas anteriores se ajusten.



EQUIPOS

Pestaña  Equipos.

Un equipo tiene nombre, emoji (aparece en todas las pantallas y hojas) y sus jugadores. El orden de los equipos se usa para el rol de juegos y las listas.

- **Crear equipo:** nombre y emoji. Después agrégle jugadores desde Jugadores.
- **Editar perfil del equipo:** nombre, emoji, división (informativa).
- **Capitán:** se marca desde el jugador (Editar Jugador → "Es el capitán de su equipo"). Solo puede haber uno por equipo; al marcar otro, el anterior se desmarca solo. El capitán recibe el enlace de captura (ver [Capturas de capitanes](#)).
- **Eliminar equipo:** solo si no tiene partidos jugados. Un equipo con historial no se puede borrar; oculta a sus jugadores en su lugar.



Crea **todos** los equipos antes de generar el rol de juegos. Si agregas un equipo después, el rol se tiene que regenerar (ver advertencia en [Rol de juegos](#)).



Pestaña  **Jugadores**. Alta, edición, enlaces personales, cambios de equipo y bajas.

DAR DE ALTA

Selecciona el equipo, escribe el nombre, elige género y, si ya tiene historial, su **promedio base**. El promedio base se usa para el handicap mientras el jugador no tiene juegos en esta liga (o durante sus primeros N juegos si la liga tiene activa la regla "mantener promedio base").

EDITAR JUGADOR

Campo	Detalle
Correo / Teléfono	Para recibos, avisos y WhatsApp. El opt-in de WhatsApp es obligatorio para enviarle mensajes.
Género	Define qué fórmula de handicap se le aplica (si la liga las tiene separadas).
Senior	Etiqueta informativa (👴 SR) para categorías por edad.
Promedio base	Promedio de entrada. Ver Handicap .
HCP fijo 	Bloquea el handicap en un número. Ignora promedio, semana y overrides. Útil para invitados o reglas especiales.
Patrocinado 	No paga cuota en toda la temporada: cada semana que juegue se registra sola como patrocinada. Ver el manual del tesorero .
Capitán	Uno por equipo. Recibe el enlace de captura.
BowlID	Número de 5 dígitos que une al jugador en todas sus ligas. Ver Página pública y BowlID .
Equipo	Cambia al jugador de equipo. Ver abajo.

CAMBIAR DE EQUIPO A MEDIA TEMPORADA

En Editar Jugador, bloque azul **Equipo**: elige el equipo nuevo y guarda. El jugador aparece en el equipo nuevo a partir de la siguiente captura.



Las semanas que ya jugó no se tocan. Cada pino guarda con qué equipo se tiró, así que sus juegos anteriores siguen contando para el equipo anterior (pinos, puntos y resultado). Conserva su promedio, su HCP, su historial y su enlace personal. Deja de ser capitán del equipo que abandona.

OCULTAR A UN JUGADOR (BAJA DE TEMPORADA)

Botón  **Ocultar**. Úsalo cuando alguien deja la liga. El jugador desaparece de listas, hoja de juego, captura, cobranza, página pública y rankings **de aquí en adelante**, pero:

- Sus scores **no se borran**. Las semanas que jugó siguen mostrándolo y los totales de esas semanas no cambian.
- En Jugadores aparece al final del equipo en la sección gris **OCULTOS**, con botón  **Mostrar** para regresarlo.

Quitar (borrar de verdad) solo aparece si el jugador **no tiene ningún juego registrado**.

ENLACE PERSONAL DEL JUGADOR

Cada jugador tiene un enlace único (`jugador.php?t=...`) donde ve sus promedios, juegos, equipo y pagos sin contraseña. Desde Jugadores puedes **generar el enlace**, **copiarlo** o **enviarlo por correo** al jugador. Si el jugador tiene BowlID, su panel (`mi.php`) junta todas sus ligas.



El enlace es el acceso del jugador: quien lo tenga ve su información. Si se filtra, genera uno nuevo con "Generar enlace" — el anterior deja de funcionar.

05



ROL DE JUEGOS Y CALENDARIO

Pestañas  **Rol de Juegos** y  **Calendario**.

GENERAR EL ROL

Con los equipos ya creados, **Generar rol** crea todos los partidos de la temporada: para cada semana, qué equipo contra cuál y en qué pista, con fecha a partir de la fecha de inicio. Con número impar de equipos, un equipo descansa cada semana.

CALENDARIO

Vista semana por semana con pista, equipos y estado (jugado / pendiente). Desde aquí se puede ajustar una fecha puntual (por ejemplo, un día festivo).



Regenerar el rol borra los partidos existentes y los crea de nuevo. Si ya hay semanas capturadas, esos scores quedan sin partido. Solo regenera antes de que empiece la temporada o si sabes exactamente lo que haces. Si un capitán ya había enviado una captura y regeneras, el sistema vuelve a ubicar su envío por liga, semana y equipo al aprobarlo.

PUNTUACIÓN (CAPTURA SEMANAL)

Pestaña  **Puntuación**. El módulo central de cada semana.

CAPTURAR UN PARTIDO

- 1 Elige la **semana** (por default abre la semana en juego según el calendario).
- 2 Elige el **partido** (pista y equipos) y da **Cargar**. Los partidos ya capturados se marcan con ✓.
- 3 Captura los pines de cada jugador, juego por juego. Los totales, el HCP y el neto se calculan en vivo.
- 4 **Guardar**. El partido queda con totales, puntos y ganador.

COLUMNA HCP

- **Morado**: calculado automáticamente del promedio. Puedes editarlo para ese partido (override).
- **Dorado**: override manual. Con **reset** vuelve a la fórmula.
- **Verde** : HCP fijo del jugador, se edita en Jugadores.
- **BASE**: HCP sostenido en el promedio base por la regla "mantener promedio base".

BLIND (JUGADOR QUE NO LLEGÓ)

Marca la casilla **blind** del juego que faltó, o usa  **Todo Blind** para los tres. Se anota su promedio menos el castigo por blind. Los juegos blind **no cuentan** para el promedio del jugador ni para sus marcas, pero sí suman al equipo.

JUGAR SCRATCH ESTA SEMANA

Interruptor arriba de la captura: ese partido se juega sin handicap, sin importar la configuración de la liga. Es una excepción puntual por partido.

CÓMO SE PUNTÚA UN PARTIDO

Sistema de **4 puntos**: 1 punto por cada juego ganado (neto, con handicap) y 1 punto por la serie total. En empate, cada equipo recibe **medio punto** (se muestra como .5).

ACCIONES DEL PARTIDO

Acción	Qué hace
 Recalcular	Vuelve a calcular HCP, netos y puntos con la configuración actual. Úsalo después de cambiar reglas de handicap.

Limpiar

Borra los scores del partido y lo deja como no jugado. También invalida los envíos aprobados de los capitanes de esa semana para que puedan volver a capturar.

✨ Generar
resumen

La IA escribe una crónica de la jornada con resultados y mejores juegos, para compartir.

ID Enviar a
BowIID

Manda los pinos crudos (sin handicap) de la semana a BowIID de los jugadores vinculados. Los blind no se envían.



CAPTURAS DE CAPITANES

Pestaña  **Capturas Capitanes**. Los capitanes mandan los pinos desde su celular con foto del marcador; tú apruebas.

ACTIVAR

Interruptor **Captura por capitán: ACTIVADA / DESACTIVADA**. Cuando está activa, cada equipo tiene un enlace ([capturar.php?t=...](#)) que puedes copiar o enviar al capitán. Solo el capitán del equipo debería tenerlo.

QUÉ VE EL CAPITÁN

Al abrir su enlace ve la **primera semana que su equipo todavía no tiene capturada**, contra quién juega y la lista de su equipo. Captura los tres juegos de cada jugador, marca blind si alguien faltó, adjunta la foto del marcador y envía. Si ya envió y está pendiente, ve el aviso; si fue rechazado, ve el motivo y puede corregir y reenviar.



La semana se detecta **por equipo**: aunque el equipo rival ya haya capturado ese partido, al capitán le sigue saliendo su semana pendiente.

BANDEJA DE PENDIENTES

Arriba a la derecha está la **SEMANA EN JUEGO** según el calendario. Cada envío muestra equipo, semana, fecha, tabla de pinos y foto (clic para ampliar).

- **Corregir un puntaje**: los números de la tabla son editables. Si el capitán se equivocó en un juego, corrígelo ahí mismo (se pinta dorado) y aprueba. Queda registrado qué cambiaste.
- **Aplicar a semana**: por default la semana del envío. Si el capitán capturó con la semana equivocada, verás un aviso  y puedes elegir la correcta antes de aprobar.
-  **Aprobar** : escribe los pinos en el partido y recalcula. Solo toca a los jugadores de ese equipo, nunca al rival.
-  **Rechazar** : con motivo opcional. El capitán lo ve en su enlace y puede reenviar.



Si limpias un partido desde Puntuación, los envíos aprobados de esa semana se marcan como rechazados con la nota "scores limpiados" para que el capitán pueda capturar de nuevo. Es normal.



HANDICAP Y PROMEDIOS

Pestaña  **Promedios y HCP** y reglas de Config. Liga. Cómo se calcula el handicap y qué lo modifica.

EL PROMEDIO

Promedio = suma de pinos ÷ juegos registrados, **sin contar blinds**. Para el handicap de una semana se usan los juegos de las **semanas anteriores** (la semana 1 usa sus propios juegos). Si el jugador no tiene juegos, se usa su **promedio base**.

SISTEMAS DE HANDICAP

Sistema	Cálculo	Ejemplo
Porcentaje (estándar)	$(\text{Base} - \text{Promedio}) \times \text{Factor}\%$	Base 220, factor 80%, promedio 150 → $(220 - 150) \times 0.8 = 56$
Rangos	Tabla de pinos fijos por rango de promedio	180-219 → 20 · 140-179 → 40 · hasta 139 → 60

Base y factor pueden ser distintos para hombres y mujeres. El **tope de HCP** limita el resultado por género. El HCP nunca es negativo.

JERARQUÍA: QUÉ MANDA SOBRE QUÉ

1. **Jugar scratch esta semana** (partido) o **Sin HCP en semana 1** (liga) → HCP 0 para todos.
2. **HCP fijo**  del jugador.
3. **Override** manual en ese partido.
4. Cálculo automático del promedio (con la regla de promedio base si aplica).

REGLA "MANTENER PROMEDIO BASE"

Para ligas donde un jugador con promedio conocido lo conserva durante sus primeros juegos. Se activa en Config. Liga con el número de juegos (default 9).

- Aplica solo a jugadores con **promedio base > 0**.
- Mientras tenga **menos de N juegos** registrados (sin blind), su HCP se calcula con el promedio base. En pantalla se marca **BASE**.
- Al completar N juegos, el HCP pasa al promedio real de todos sus juegos. Como el HCP usa semanas anteriores, si juntó los 9 en las semanas 1-3, la semana 4 ya sale con HCP real.
- El promedio que se muestra en listas siempre es el real; solo el HCP se sostiene.



Si activas la regla a media temporada y luego recalculas semanas ya jugadas, esos HCP cambian con la regla nueva.

HOJA DE HCP

Desde Promedios y HCP: imprime la lista de todos los jugadores con promedio, juegos y HCP vigente, por equipo. Útil para pegar en el boliche cada semana.



HOJA DE JUEGO E IMPRESIONES

Pestaña  **Hoja de Juego** y botones de imprimir en otros módulos.

- **Hoja de juego:** por semana, una hoja por pista con los dos equipos, sus jugadores, promedio y HCP, y espacios para anotar. Se imprime para llevar a las pistas. Los jugadores ocultos no aparecen.
- **Hoja de HCP:** lista de promedios y handicaps (ver Handicap).
- **Reporte de cobranza:** resumen imprimible de pagos y adeudos (ver Cobranza).
- **Reporte de temporada:** standings, mejores marcas y estadísticas de toda la temporada, listo para imprimir o compartir.



Todas las hojas se abren en una pestaña nueva ya en formato de impresión. Usa "Guardar como PDF" del navegador si prefieres enviarlas por WhatsApp.

10 PAGOS Y COBRANZA

Pestañas  Pagos / Cobros,  Reporte Cobranza,  Historial,  Cobranza Pendiente,  Estado de Cuenta y  Bolsa de Premios.

El detalle de cómo registrar cada tipo de pago (efectivo, tarjeta, abonos, patrocinados, pacers, blinds), cómo cuadrar la caja y cómo usar cada reporte está en el [Manual del tesorero](#). Aplica igual si tú llevas la caja desde el panel de admin.

LO QUE SOLO EL ADMINISTRADOR TIENE

- **Estado de cuenta:** resumen por jugador de toda la temporada: pagado, abonado, pendiente, y totales de la liga.
- **Bolsa de premios:** la bolsa es un **monto definido** por la liga (por ejemplo \$5,000), que se captura y se guarda aquí junto con los porcentajes de 1º y 2º (3º es automático). Los premios y el cuadro "si fuera la premiación hoy" se calculan sobre ese monto. Lo recaudado real aparece solo como referencia y no incluye pacers ni patrocinados.
- **Patrocinado toda la temporada** se activa desde Editar Jugador (el tesorero no puede editar jugadores).
- **Tarifa y recibos** se definen en Config. Liga.



Los jugadores ocultos ya no aparecen en cobranza. Si alguien se fue debiendo, cobra antes de ocultarlo, o consúltalo en Historial.

11 AVISOS, ENVÍO MASIVO Y REGLAMENTO

Pestañas  Avisos,  Envío Masivo y  Reglamento.

AVISOS

Mensajes que aparecen en la página pública de la liga y en el panel de cada jugador. Tienen título, texto, fecha y se pueden fijar o desactivar. Úsalos para cambios de horario, torneos, cobros.

ENVÍO MASIVO

Correo (y WhatsApp a quienes dieron opt-in) a toda la liga, a un equipo o a una selección de jugadores. Incluye plantillas para acceso personal, recordatorio de pago y aviso general. Cada envío queda en la bitácora.

REGLAMENTO

Editor del reglamento de la liga. Se publica en la página pública y en el enlace de cada jugador. Se puede pedir a la IA un borrador a partir de la configuración de la liga y editarlo.

12



PLAYOFFS Y BRACKET

Pestaña **Playoffs / Bracket.**

Al terminar la temporada regular, genera el bracket con los equipos clasificados según los standings (elige cuántos entran). Cada ronda se captura como un partido normal y el ganador avanza solo. El bracket se publica en la página pública ([bracket.php](#)) y el campeón queda registrado en el reporte de temporada.



Los partidos de playoffs usan las mismas reglas de handicap que la liga, salvo que actives "jugar scratch" en cada partido.

13



PÁGINA PÚBLICA Y BOWLID

Lo que ven los jugadores y el público sin contraseña.

PÁGINA PÚBLICA DE LA LIGA

Desde el panel hay un botón **Ver página pública**. Incluye: standings, resultados por semana ([matchups.php](#)), destacados de la semana y de la temporada (mejor juego y mejor serie por género), tops, estadísticas por jugador, avisos, reglamento y bracket. Es la que conviene compartir en el grupo de WhatsApp de la liga.

PÁGINA DEL CLUB

Si el club tiene página pública activada ([/c/nombre-del-club](#)), ahí aparecen todas sus ligas con enlace a cada una.

BOWLID

Identificador de 5 dígitos por jugador, válido en todas las ligas del sistema. Se captura en Editar Jugador. Con BowlID:

- El jugador ve **todas sus ligas** en un solo panel ([mi.php](#)), aunque sean de clubes distintos.
- Sus pinos se pueden **enviar a BowlID** desde Puntuación para su historial global.

14



SOPORTE

Pestaña **Tickets de Soporte.**

Si algo no funciona o necesitas un ajuste, abre un ticket desde el panel con asunto, descripción y prioridad. El equipo de LigaBoliche lo recibe con el contexto de tu liga. Verás las respuestas en la misma pestaña.

15 ? PREGUNTAS FRECUENTES

Los casos que más se repiten y cómo resolverlos.

UN JUGADOR SE CAMBIA DE EQUIPO EN LA SEMANA 17

Editar Jugador → Equipo → elige el nuevo → Guardar. Sus semanas anteriores se quedan con el equipo anterior; conserva promedio e historial. [Ver Jugadores](#).

UN JUGADOR SE VA DE LA LIGA Y TIENE JUEGOS

No lo borres: . Sus juegos y los resultados de su equipo no cambian. [Ver Jugadores](#).

EL CAPITÁN CAPTURÓ CON LA SEMANA EQUIVOCADA

En la bandeja verás el aviso  de semana distinta. Elige la semana correcta en "Aplicar a semana" y aprueba. [Ver Capturas](#).

EL CAPITÁN SE EQUIVOCÓ EN UN PUNTAJE

Corrígelo en la tabla de la bandeja (queda dorado) y aprueba. No hace falta rechazar. [Ver Capturas](#).

AL CAPITÁN LE SALE UNA SEMANA ADELANTADA

Ese equipo ya tiene pinos en la semana que esperabas. Si fue un error, limpia el partido desde Puntuación: el enlace del capitán regresa a esa semana.

CAMBIÉ EL HANDICAP Y LOS STANDINGS NO SE MOVIERON

Los partidos ya jugados no se recalculan solos. Usa  en cada partido, o el recálculo masivo en Promedios y HCP. [Ver Handicap](#).

¿CÓMO SE DESEMPATA UN JUEGO?

Medio punto para cada equipo, tanto en juego como en serie. Se muestra como .5 en standings.

UN JUGADOR NO LLEGÓ

Marca blind en sus juegos (o Todo Blind). Su equipo suma su promedio menos el castigo; el jugador no altera su promedio. [Ver Puntuación](#).

UN PATROCINADO APARECE CON DEUDA

Activa " Patrocinado toda la temporada" en Editar Jugador: sus semanas se corrigen solas. [Ver manual del tesorero](#).

LIGA INDIVIDUAL (1 JUGADOR POR EQUIPO)

En Config. Liga elige "1 jugador (individual)". Cada persona es un equipo. Rol, captura, standings y cobranza funcionan igual. Si la persona no llega, se marca blind como en cualquier equipo.

LigaBoliche · Centro de ayuda · [Inicio](#) · ligaboliche.com.mx · [Aviso de privacidad](#)