



LA CAJA DE LA LIGA

Cómo registrar cada pago, abonos, patrocinados y pacers, y cómo usar los reportes para cobrar y cuadrar. Aplica al panel del tesorero y a las pestañas de dinero del administrador.



TU ACCESO Y TU PANEL

El tesorero tiene un usuario propio con un panel solo de dinero.

El club crea tu usuario con rol **Tesorero** (desde su panel, en Usuarios). Puede darte acceso a **todas las ligas del club** o solo a **una liga**. Entrás por el portal principal con tu usuario y contraseña, igual que el administrador.

QUÉ VES

Tu panel ([finanzas.php](#)) tiene únicamente las cuatro pestañas de dinero:

Pestaña	Para qué
 Pagos / Cobros	Registrar lo que se cobra cada semana. Aquí pasas la mayor parte del tiempo.
 Reporte Cobranza	Cuadro de toda la temporada: quién ha pagado qué. Imprimible y enviable.
 Historial de Pagos	Bitácora por jugador con cada semana, recibo y pagos a destiempo.
 Cobranza Pendiente	Solo lo que se debe, con totales por jugador y equipo.

No puedes cambiar la configuración de la liga, jugadores ni puntuaciones. Si algo de eso está mal (un jugador que ya no juega, una tarifa distinta), avísale al administrador.



Si eres el administrador y también llevas la caja, todo esto está en tu panel de admin con las mismas pestañas, más **Estado de Cuenta** y **Bolsa de Premios**.



CÓMO FUNCIONA EL COBRO

Tres ideas que explican todo lo demás.

1. SE COBRA POR JUGADOR, POR SEMANA

La liga tiene una **tarifa por jugador por día de juego** (la fija el administrador en Config. Liga). Cada semana que un jugador **juega** (tiene pinos capturados) genera un cargo por esa tarifa. Si no jugó esa semana, no hay cargo.

2. CADA SEMANA DE CADA JUGADOR TIENE UN ESTADO

Estado	Significado	¿Cuenta como deuda?	¿Suma al recaudado?
PAGADO	Pagó la tarifa completa.	No	Sí
ABONO	Pagó una parte; queda saldo.	Sí, el saldo	Sí, lo abonado
PENDIENTE	Jugó y no ha pagado.	Sí	No
PACER · \$0	Jugó de relleno, exento de cuota.	No	No
PATROCINADO	Alguien más cubre su cuota (el club, un patrocinador).	No	No — no entra dinero a la caja
BLIND	No llegó; el equipo jugó con su blind.	Sí (la cuota se debe aunque no haya venido, salvo que la liga decida otra cosa)	No, hasta que pague

3. EL REGISTRO ES LO QUE MANDA

Los reportes, los recibos, los recordatorios y lo que el jugador ve en su enlace salen de lo que **tú registras**. Si cobras y no lo marcas, el jugador aparece como deudor. Marca al momento, en el boliche, desde el celular.



REGISTRAR PAGOS SEMANA POR SEMANA

Pestaña  **Pagos / Cobros**. Los botones de cada jugador y qué hace cada uno.

LA PANTALLA

Arriba eliges la **semana**. Abajo, un bloque por equipo con sus jugadores, y en cada jugador una fila de botones. El encabezado del equipo muestra **pagados / esperados** (esperados = jugadores por equipo configurados en la liga) y, si hay deuda acumulada, el total en rojo.

LOS BOTONES DE CADA JUGADOR

Botón	Qué registra	Cuándo usarlo
 Efectivo	Pago completo en efectivo.	Te dio el dinero en mano.
 Tarjeta	Pago completo con tarjeta o transferencia.	Pagó en caja del boliche o por transferencia. Sirve para cuadrar contra el estado de cuenta.
 Patrocinado	Semana cubierta por un patrocinador.	Solo para casos de una semana. Si el jugador es patrocinado toda la temporada , pídele al administrador que lo marque en su ficha (ver más abajo) y ya no tienes que hacer nada.
 Pacer · \$0	Jugador de relleno exento.	Entró a completar equipo y la liga no le cobra.
 Blind	Marca la semana como blind, sin pago.	No llegó. La cuota queda pendiente hasta que la cubra.
 Abono	Pago parcial. Escribes la cantidad.	Te dio parte. Ver Abonos .

Para **quitar** un pago registrado por error, vuelve a picar el mismo botón: la semana regresa a pendiente. Si el jugador ya recibió recibo por correo, avísale que fue un error.

ACCIONES POR SEMANA

- **Marcar todos como pagados:** cuando cobraste a toda la liga de una vez (por ejemplo, el club retuvo la cuota en caja). Pide confirmación.
- **Desmarcar todos:** deshace lo anterior. Úsalo con cuidado; borra todos los registros de esa semana.

LIQUIDAR TODO LO PENDIENTE DE UN JUGADOR

Botón **Liquidar todo** en el jugador: marca como pagadas en efectivo **todas** sus semanas pendientes de la temporada de un solo golpe. Para cuando alguien se pone al corriente con varias semanas.

RECIBOS

Si la liga tiene recibos activados y el jugador tiene correo, al marcar un pago completo se le envía el **recibo** automáticamente. Los abonos mandan un comprobante con el saldo restante. Pacer y patrocinado no generan recibo (no hay dinero del jugador). Cada recibo tiene su enlace en Historial de Pagos.



Registra desde el celular en el boliche, semana en curso. Es la diferencia entre una cobranza limpia y pasar el domingo reconstruyendo quién pagó.

04



ABONOS (PAGOS PARCIALES)

Cuando el jugador paga una parte de la semana.

- 1 En la semana, pica 💰 **Abono** en el jugador.
- 2 Escribe la cantidad que te dio y confirma.
- 3 La semana queda como **ABONO** con el saldo pendiente visible. El jugador recibe comprobante de abono con lo que falta (si tiene correo).
- 4 Cuando complete, registra otro abono por el resto: al llegar a la tarifa completa, la semana pasa sola a **PAGADO**.

Si registraste un abono por error, usa **Quitar abono** (↩) en esa semana: regresa a pendiente sin saldo.



Un abono es **por semana**. Si alguien te da \$500 "a cuenta de lo que debe", repártelo semana por semana empezando por la más antigua. No existe un saldo a favor global.



Los que juegan pero no pagan de su bolsa.

PATROCINADO TODA LA TEMPORADA

Si un jugador no paga cuota en toda la temporada (lo cubre el club, un negocio, un premio), el administrador lo marca en su ficha: **Editar Jugador** → **Patrocinado toda la temporada**. A partir de ahí:

- Cada semana que juegue se registra **sola** como patrocinada. No tienes que marcarlo tú.
- Nunca aparece como pendiente ni en recordatorios.
- **No suma al dinero recaudado**: en cobranza y bolsa se ve como semana cubierta, pero no como ingreso a la caja.
- En la lista de jugadores sale con junto al nombre.

PATROCINADO UNA SEMANA SUELTA

Usa el botón de esa semana en Pagos. Es lo mismo pero manual y solo para esa fecha.

PACER

Jugador de relleno exento de cuota: botón en la semana. Cargo \$0, no cuenta como deuda ni como ingreso. Si el pacer participa varias semanas, se marca cada vez.



Si ves a un patrocinado con semanas en rojo, es que lo estaban marcando semana por semana y alguna se olvidó. Pide al administrador que active la casilla de temporada: al guardar, esas semanas se corrigen solas.



REPORTES: COBRANZA, HISTORIAL Y PENDIENTES

Las tres vistas para revisar, cuadrar y cobrar.



REPORTE DE COBRANZA

Cuadro de toda la temporada: un renglón por jugador, una columna por semana, con el estado de cada una y totales por equipo. Abajo, el **gran total recaudado** — excluye pacers y patrocinados porque no entra dinero por ellos. Se puede **imprimir** y **enviar por correo** al administrador o al club.



HISTORIAL DE PAGOS

Por equipo y jugador: semanas pagadas (cada una con enlace a su recibo), total pagado, abonado y deuda. Marca con 🕒 las semanas que se pagaron **más de 7 días después** de la sesión, y con ⚠️ a los jugadores con historial de mora. Es tu herramienta para saber a quién hay que insistirle.



COBRANZA PENDIENTE

Solo lo que se debe, por equipo y jugador, con las semanas exactas y el monto. Desde aquí se mandan **recordatorios** por correo o WhatsApp a quienes deben (WhatsApp solo a quienes aceptaron recibir mensajes). Es la lista para ir a cobrar el día de juego.



Rutina que funciona: **antes** del día de juego abre Cobranza Pendiente y manda recordatorios; **durante**, registra en Pagos desde el celular; **después**, revisa que el equipo marque "pagados / esperados" completo.



CUADRAR LA CAJA

Que el dinero físico coincida con el sistema.

AL FINAL DEL DÍA DE JUEGO

- 1 Cuenta el efectivo y las transferencias/tarjeta por separado.
- 2 En Reporte de Cobranza, filtra mentalmente por la semana de hoy: suma de debe ser tu efectivo; suma de debe coincidir con la caja del boliche o el estado de cuenta.
- 3 Lo que no cuadre casi siempre es un pago no registrado (te dieron y no marcaste) o un pago marcado con el método equivocado. Corrige picando el botón correcto.

AL FINAL DE LA TEMPORADA

- **Reporte de Cobranza:** gran total recaudado real (sin pacers ni patrocinados).
- **Estado de Cuenta** (panel de admin): total cobrado, total pendiente y jugadores con deuda.
- **Bolsa de Premios** (panel de admin): la bolsa es un monto **definido** por la liga (por ejemplo \$5,000), no lo recaudado. Los porcentajes 1º/2º/3º se calculan sobre ese monto. Lo recaudado aparece solo como referencia para decidir cuánto repartir.



Si el administrador cambia la **tarifa** a media temporada, el sistema actualiza el monto de todas las semanas no pagadas. Las ya pagadas conservan lo que se cobró. Coordínalo con él antes de cambiarla.



PREGUNTAS FRECUENTES

MARQUÉ PAGADO AL JUGADOR EQUIVOCADO

Pica el mismo botón otra vez para quitarlo, y marca al correcto. Si salió recibo por correo, avísale que fue un error.

UN JUGADOR NO JUGÓ ESA SEMANA PERO LE APARECE CARGO

El cargo existe solo si tiene pinos capturados esa semana. Si el administrador le puso blind, sí jugó "en papel" y se debe la cuota; si la liga no cobra blinds, márcalo 🍷 o pídele al administrador que lo defina.

UN JUGADOR DEJÓ LA LIGA DEBIENDO

Cobra antes de que el administrador lo oculte: los ocultos ya no aparecen en cobranza. Su deuda sigue en Historial de Pagos si la necesitas.

ME DIERON DINERO DE VARIAS SEMANAS JUNTO

Usa **Liquidar todo** en el jugador si cubre todo lo pendiente. Si es parcial, abona semana por semana empezando por la más antigua.

¿CÓMO SÉ QUIÉN PAGÓ TARDE?

Historial de Pagos marca con 🕒 los pagos hechos más de 7 días después de la sesión, y con ⚠️ a los reincidentes.

EL PATROCINADO SIGUE APARECIENDO CON DEUDA

Lo estaban marcando semana por semana. Pide que activen "Patrocinado toda la temporada" en su ficha; se corrige solo.

NO ME DEJA ENTRAR A UNA LIGA

Tu usuario está limitado a una liga o a un club. Pide al administrador del club que ajuste tu acceso en Usuarios.