PADEL APP

PARA ORGANIZADORES DE TORNEOS Y LIGAS

# MANUAL DEL ORGANIZADOR

Cómo armar y llevar un torneo o una liga de pádel desde la app: inscripción, sorteo, fixture, resultados y seguimiento.

padelapp.ar

Octubre 2026

ANTES DE EMPEZAR

# QUÉ VAS A ENCONTRAR

Organizar una competencia en Padel App se hace en cuatro tiempos: la creás y la pagás, los equipos se inscriben, armás el fixture y cargás los resultados. Los jugadores reciben avisos automáticos en cada paso. Este manual recorre el proceso completo.

1 **Qué podés organizar**
Torneos y ligas, y cómo activar el permiso de organizador.

2 **Creá y publicá tu competencia**
El formulario y el pago por MercadoPago.

3 **Compartí el link e inscribí equipos**
Cómo se anotan las parejas y cómo editar la competencia.

4 **Sorteo y armado de grupos o zonas**
Pasar de la inscripción al fixture.

5 **Jornadas: canchas y horarios**
Programar los partidos y reprogramarlos.

6 **Cargá los resultados**
Registrar los partidos y ver la tabla.

7 **Fase eliminatoria y final**
De los grupos a la llave y al campeón.

8 **Avisos y seguimiento público**
Qué se avisa solo y cómo siguen todos el torneo.

9 **Cancelar una competencia**
Qué pasa si no se puede realizar.

10 **Preguntas frecuentes**
Respuestas rápidas a las dudas más comunes.

CAPÍTULO 1 DE 10

# QUÉ PODÉS ORGANIZAR

Padel App tiene dos tipos de competencia, las dos para parejas.

1. **Torneo:** los equipos se reparten en grupos de 4 y los mejores pasan a una llave eliminatoria hasta la final. El cupo es de 4, 8, 16, 32 o 64 equipos.
2. **Liga:** los equipos se reparten en zonas, juegan todos contra todos y los mejores de cada zona pasan a la llave final.
3. Para organizar, tu cuenta de jugador tiene que tener el **permiso de organizador**: se activa al registrarte, marcando **También organizo torneos o ligas**, o después desde tu perfil, en **Editar mis datos**.
4. Con el permiso activo, en tu **perfil** aparece el botón **Organizar competencia**.
5. Cada competencia se paga **una sola vez**, con un arancel único por MercadoPago (sin mensualidad). El monto vigente lo ves en el formulario antes de pagar.

**Tip.** Podés organizar todas las competencias que quieras: cada una se paga por separado.




El botón «Organizar competencia» en tu perfil.

CAPÍTULO 2 DE 10

# CREÁ Y PUBLICÁ TU COMPETENCIA

Tocá **Organizar competencia** en tu perfil y completá el formulario.

1. Si querés, subí un **flyer** de la competencia.
2. Elegí el **tipo**: Torneo o Liga.
3. Escribí el **nombre**, la **fecha** y la **hora** de inicio, la **ubicación** (club o dirección) y la **ciudad**.
4. Marcá las **categorías admitidas**. Cada pareja compite en la categoría que corresponde al nivel de sus jugadores.
5. Elegí el **cupo de equipos**.
6. Indicá el **cierre de inscripción**: fecha y hora. La inscripción cierra sola cuando se llena el cupo o en esa fecha, lo que ocurra primero.
7. Cargá los **minutos estimados por partido** (por defecto, 90).
8. Tocá **Ir a pagar** y completá el pago en MercadoPago. Al volver, tu competencia queda **publicada**.

**Importante.** Si volvés de MercadoPago y no ves la competencia, esperá unos segundos: el pago se confirma en segundo plano.




Datos de la competencia.



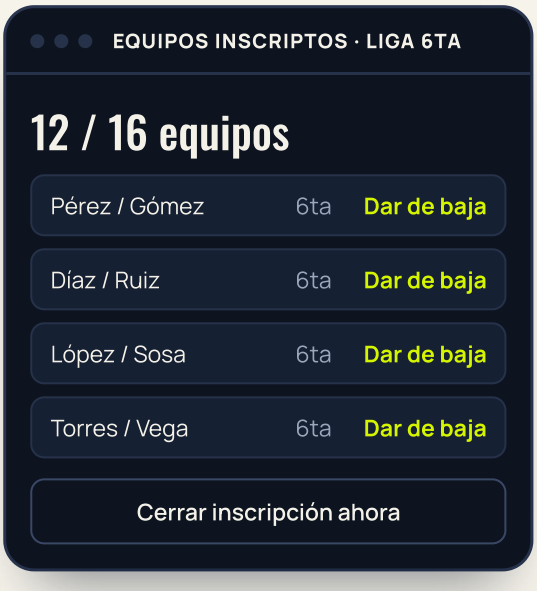

Cupo, cierre y pago del arancel.

CAPÍTULO 3 DE 10

# COMPARTÍ EL LINK E INSCRIBÍ EQUIPOS

Cada competencia tiene su página pública. Compartila para que las parejas se inscriban.

1. En la página de la competencia encontrás el **link para compartir** y el botón **Copiar**. Mandalo por WhatsApp o por redes.
2. Cada pareja se inscribe sola: un jugador entra al link, toca **Inscribir mi equipo** y busca a su **compañero** (tiene que estar registrado en la app).
3. La pareja compite en la **categoría del nivel de los dos jugadores**, que tiene que estar entre las admitidas. Ningún jugador puede estar dos veces en la misma competencia.
4. Desde tu **panel de organizador** ves los equipos inscriptos y podés **dar de baja** a uno si hace falta.
5. Mientras la inscripción esté abierta, podés **editar** la competencia (nombre, fecha, lugar, categorías, cupo y cierre). Los inscriptos reciben un aviso del cambio.
6. Cuando quieras, podés tocar **Cerrar inscripción ahora**, aunque no se haya llenado el cupo.




Ejemplo ilustrativo de la pantalla.

**Importante.** El cupo nuevo no puede ser menor a la cantidad de equipos que ya se inscribieron, y no podés sacar una categoría que ya tiene equipos.

CAPÍTULO 4 DE 10

# SORTEO Y ARMADO DE GRUPOS O ZONAS

Cuando se cierra la inscripción, armás la competencia desde tu panel.

1. **En un torneo:** el cupo tiene que cerrar en grupos completos de 4 (4, 8, 16, 32 o 64 equipos). Si te quedaron equipos de más o de menos, dá de baja los que sobren hasta llegar a un número válido.
2. Tocá **Generar fixture de grupos**. La app sortea los equipos en grupos de 4 y arma todos los partidos de la fase de grupos.
3. **En una liga:** primero tocá **Configurar zonas**: elegís cuántas zonas querés (con al menos 2 equipos por zona) y la app reparte los equipos.
4. En la liga, la cantidad de clasificados totales tiene que formar una llave pareja (potencia de 2: 2, 4, 8, 16…). Si no cierra, la app te avisa para que pruebes con otra cantidad de zonas.
5. Cada jugador inscripto recibe un **aviso** con el sorteo y su grupo o zona.

**Tip.** Una liga necesita al menos 4 equipos inscriptos para poder armarse.




Ejemplo ilustrativo de la pantalla.

CAPÍTULO 5 DE 10

# JORNADAS: CANCHAS Y HORARIOS

Los partidos se programan por **jornadas**: una fecha con una cantidad de canchas disponibles.

1. En tu panel tocá **Crear próxima jornada**.
2. Elegí la **fecha**, la **hora de inicio**, cuántas **canchas disponibles** tenés y los **minutos por partido**.
3. La app arma sola **todos los partidos pendientes** de esa fecha, repartidos entre las canchas, sin que un equipo juegue dos partidos a la vez.
4. Los jugadores reciben un **aviso** con su horario y su cancha.
5. Si algo cambia, usá **Reprogramar** en el partido: elegís el nuevo día, hora y cancha, y tocás **Guardar**. La app controla que la cancha no esté ocupada ni que alguno de los equipos ya juegue a esa hora, y avisa a los jugadores.




Ejemplo ilustrativo de la pantalla.

**Importante.** Un partido que ya se jugó no se puede reprogramar. Y el partido tiene que tener jornada asignada para poder moverlo.

CAPÍTULO 6 DE 10

# CARGÁ LOS RESULTADOS

Después de cada partido cargás el resultado y la tabla de posiciones se actualiza al instante.

1. En el partido, tocá **Cargar resultado**: se abre un formulario con los sets.
2. Escribí los **games de cada set** de los dos equipos. Los sets tienen que tener un ganador (no puede haber empate dentro de un set) y el partido no puede terminar empatado.
3. Tocá **Guardar resultado**. La app suma los puntos y actualiza la **tabla de posiciones**.
4. Si te equivocaste, usá **Corregir resultado** y **Guardar corrección**. Se puede corregir mientras no se haya jugado el partido siguiente que depende de ese resultado, y mientras la fase eliminatoria no se haya armado con las posiciones de los grupos.
5. Los jugadores reciben un aviso con el resultado.

**Tip.** Cargá los resultados cuanto antes: los jugadores y quienes siguen el torneo los ven al instante en el link público.




Ejemplo ilustrativo de la pantalla.

CAPÍTULO 7 DE 10

# FASE ELIMINATORIA Y FINAL

Cuando se completaron todos los partidos de grupos o zonas, pasás a la etapa final.

1. Con todos los resultados de grupos cargados, tocá **Armar fase eliminatoria**. La app toma las posiciones y arma la llave.
2. Programá las jornadas de la llave igual que antes y cargá los resultados.
3. El ganador de cada partido **avanza solo** al siguiente cruce.
4. Al cargar la final, queda definido el **campeón** de la competencia.
5. **Liga con una sola zona:** no hace falta llave. Tocá **Confirmar campeón y finalizar liga** para dar por campeón al primero (esa acción no se puede deshacer).

**Importante.** Si falta algún resultado de la fase de grupos, la app no te deja armar la eliminatoria: te avisa que todavía faltan resultados.




Ejemplo ilustrativo de la pantalla.

CAPÍTULO 8 DE 10

# AVISOS Y SEGUIMIENTO PÚBLICO

No tenés que escribirle a cada jugador: la app avisa sola en cada paso.

1. Cada equipo inscripto recibe avisos del **sorteo**, de los **horarios** de sus partidos, de los **resultados**, de los **cambios** en la competencia y de una eventual **cancelación**.
2. El **link público** de la competencia muestra el estado de la inscripción, las zonas o grupos, la tabla de posiciones, los partidos con su cancha y horario, y los resultados.
3. El link **se actualiza solo**: cualquiera lo abre, sin necesidad de tener cuenta, y ve siempre lo último.
4. Compartilo en el grupo de WhatsApp del torneo y en tus redes para que todos sigan el avance.

**Tip.** Cuando cambies un horario, usá siempre **Reprogramar**: así los jugadores reciben el aviso automáticamente.




Ejemplo ilustrativo de la pantalla.

CAPÍTULO 9 DE 10

# CANCELAR UNA COMPETENCIA

Si por algún motivo la competencia no puede realizarse, podés cancelarla desde tu panel.

1. Entrá al **panel de organizador** de la competencia.
2. Tocá **Cancelar esta competencia** y confirmá en el cartel que aparece.
3. Todos los inscriptos reciben un **aviso** de la cancelación, y la página pública muestra que fue cancelada.
4. Una competencia **finalizada** no se puede cancelar.

**Importante.** La cancelación **no se puede deshacer**. El arancel que pagaste **no se devuelve automáticamente**: escribinos por WhatsApp al +54 9 385 585 5355 y lo gestionamos.




Ejemplo ilustrativo de la pantalla.

CAPÍTULO 10 DE 10

# PREGUNTAS FRECUENTES

1. **¿Cuánto cuesta organizar?** Un arancel único por cada competencia, sin mensualidad. El monto vigente lo ves en el formulario antes de pagar.
2. **¿Puedo modificar la competencia después de publicarla?** Sí, mientras la inscripción esté abierta.
3. **¿Qué pasa si no se llena el cupo?** Podés cerrar la inscripción antes de tiempo y, si el número de equipos arma grupos completos, seguir adelante.
4. **¿Los jugadores necesitan cuenta?** Sí: para inscribirse, el jugador y su compañero tienen que estar registrados y tener el mismo nivel.
5. **¿Puedo organizar un torneo en un club que no usa Padel App?** Sí. La competencia se arma por fuera de los clubes: vos cargás la ubicación y las canchas disponibles en cada jornada.
6. **¿Cómo veo los avisos que recibieron mis jugadores?** Se envían solos; vos solo cargás horarios y resultados.
7. **¿Qué hago si tengo un problema?** Escribinos por WhatsApp al +54 9 385 585 5355.

PADEL APP

# ¿NECESITÁS AYUDA?

Si algo no queda claro o tenés una duda que no está en este manual, escribinos. Respondemos rápido.

**WHATSAPP**
+54 9 385 585 5355

**WEB**
padelapp.ar

Desarrollado por Hernán Navarro · instagram.com/hernannavarro_