



OnAPB

Manual de Usuario - Sistema de Gestión OnAPB

Sitio Web Oficial: onapb.com





| | |
|---|-----------|
| Capítulo 1 - Visitante (Sin Cuenta) | 4 |
| 1.1 Página de Inicio (/) | 4 |
| 1.2 Cartelera de Eventos (/eventos) | 4 |
| 1.3 Tabla de Posiciones y Goleadores de Torneo | 4 |
| 1.4 Noticias (/noticias) | 4 |
| 1.6 Registro (/asociate) | 4 |
| 1.7 Iniciar Sesión | 5 |
| 1.8 Recuperar Contraseña (/recuperar) | 5 |
| Capítulo 2 - Jugador Federado | 5 |
| 2.1 Iniciar Sesión | 6 |
| 2.2 Panel de Usuario (/panel-usuario) | 6 |
| 2.3 Solicitar QR para un Partido | 6 |
| 2.4 Mis QRs (/panel-usuario/mis-qrs) | 6 |
| 2.5 Beneficios de Promociones | 7 |
| 2.6 Seguir Equipos | 7 |
| 2.7 Notificaciones (/notificaciones) | 7 |
| 2.8 Editar Datos Personales | 7 |
| 2.9 Cambiar Contraseña | 7 |
| 2.10 Cerrar Sesión | 8 |
| Capítulo 3 - Aficionado / Hincha | 8 |
| 3.1 Inicio de Sesión y Registro | 8 |
| 3.2 Panel de Usuario | 8 |
| 3.3 Solicitar QR para un Partido | 8 |
| 3.4 Mis QRs, Promociones, Notificaciones y Cuenta | 8 |
| Capítulo 4 - Administrador de Club | 8 |
| 4.1 Inicio de Sesión | 8 |
| 4.2 Dashboard del Administrador de Club (/admin) | 9 |
| 4.3 Gestión de Jugadores (/admin/jugadores)Ver listado de jugadores | 9 |
| 4.4 Gestión de Equipos (/admin/equipos)Ver listado de equipos | 10 |
| 4.5 Editar Identidad Visual del Club (/admin/clubes/{id}/editar) | 10 |
| 4.6 Gestión de Pases / Traspasos (/admin/pases) | 10 |
| 4.7 Escanear QR en Partidos (/admin/escanear-qr) | 11 |
| 4.8 Cerrar Sesión | 11 |
| Capítulo 5 - Súper Administrador (OnAPB) | 11 |
| 5.1 Inicio de Sesión | 11 |
| 5.2 Dashboard del Súper Administrador (/admin) | 11 |
| 5.3 Módulo de Clubes (/admin/clubes)Ver todos los clubes | 11 |
| 5.4 Módulo de Equipos (/admin/equipos) | 12 |
| 5.5 Módulo de Jugadores (/admin/jugadores)Ver todos los jugadores | 12 |
| 5.6 Módulo de Eventos / Partidos (/admin/eventos)Ver todos los eventos | 12 |
| 5.7 Módulo de Torneos (/admin/torneos)Crear un torneo | 12 |
| 5.8 Módulo de Pases / Traspasos (/admin/pases)Ver todos los pases | 13 |
| 5.9 Módulo de Noticias (/admin/noticias)Crear una noticia | 13 |
| 5.10 Módulo de Promociones (/admin/promociones) - Crear una promoción / local con beneficio | 13 |
| 5.11 Módulo de Carrusel / Hero (/admin/carousel)Agregar una diapositiva | 14 |
| 5.12 Módulo de Sponsors (/admin/sponsors)Agregar un sponsor | 14 |
| 5.13 Módulo de Usuarios Administradores (/admin/usuarios)Ver todos los administradores | 14 |
| 5.14 Módulo de Categorías (/admin/categorias)Crear una categoría | 14 |
| 5.15 Escanear QR en Eventos (/admin/escanear-qr) | 14 |
| 5.16 Configuración General (/admin/configuracion) | 14 |
| Preguntas Frecuentes | 15 |
| ¿Cómo sé si ya tengo una cuenta de jugador? | 15 |
| ¿Puedo tener cuenta de jugador Y de aficionado con el mismo DNI? | 15 |
| ¿Qué pasa si el QR que generé fue escaneado? | 15 |
| ¿Puedo generar el QR de una promo más de una vez? | 15 |
| ¿Qué significa cada tipo de QR? | 15 |





Capítulo 1 - Visitante (Sin Cuenta)

Toda persona puede acceder a onapb.com sin necesidad de registro para consultar la información pública de la liga.

1.1 Página de Inicio (/)

Al ingresar al sitio, el visitante encuentra:

- Carrusel / Hero: Diapositivas destacadas configuradas por la asociación (noticias importantes, convocatorias, avisos).
- Próximos Partidos: Listado de los eventos más cercanos con día, hora y equipos.
- Noticias recientes: Artículos publicados por OnAPB.
- Sponsors: Franja rotativa con los patrocinadores de la liga, visible en el pie de página.

1.2 Cartelera de Eventos (/eventos)

Permite visualizar todos los partidos programados: próximos, en curso y finalizados.

- Cada tarjeta de evento detalla: equipos, categoría, fecha, hora y sede.
- Al hacer clic en un evento, se accede al detalle del partido con información completa.
- Si el partido ha finalizado, se muestran los marcadores finales.

1.3 Tabla de Posiciones y Goleadores de Torneo

Desde la sección de torneos, el usuario puede consultar:

- Posiciones por grupo o categoría.
- Tabla de goleadores del torneo con puntos acumulados.
- Bracket de Playoffs: diagrama del cuadro eliminatorio, si corresponde.

1.4 Noticias (/noticias)

Listado de artículos publicados por la asociación, incluyendo imagen, título y texto completo.

1.5 Promociones y Lugares con Beneficios (/promos)

- Mapa y/o listado de locales comerciales asociados que ofrecen descuentos a miembros de OnAPB.
- Acceso a información de cada comercio (nombre, dirección, beneficio).
- Para obtener el QR de descuento, es obligatorio tener una cuenta e iniciar sesión.

1.6 Registro (/asociate)

Para acceder a todos los beneficios del sistema, el visitante puede crear una cuenta a





través de dos vías: Vía A - Registrarse como Aficionado

1. Acceder a [/asociate](#) y seleccionar la pestaña "Soy Aficionado".
2. Completar el formulario: Nombre, Apellido, DNI, Email, Fecha de Nacimiento (opcional), Teléfono (opcional), Localidad (opcional), Contraseña.
3. Resolver el captcha de seguridad (Cloudflare Turnstile).
4. Hacer clic en "Registrarme".
5. El sistema envía un correo de bienvenida a la dirección ingresada.
6. ☒ Listo. La cuenta está creada y se puede iniciar sesión con DNI y contraseña.

Vía B - Activar cuenta como Jugador Federado *Dirigido a jugadores que ya han sido cargados en el sistema por el administrador de su club.*

1. Acceder a [/asociate](#) y seleccionar la pestaña "Soy Jugador".
2. Ingresar Nombre, Apellido y DNI (exactamente como figuran en la ficha).
3. Aceptar los términos y hacer clic en "Buscar".
4. El sistema valida los datos con el padrón. En caso de coincidencia, muestra la ficha del jugador (nombre, club, categoría).
5. Completar el formulario de activación: Email, Teléfono (opcional), Contraseña.
6. Resolver el captcha de seguridad.
7. Hacer clic en "Activar mi cuenta".
8. El sistema envía un correo de bienvenida.
9. ☒ Listo. La cuenta queda activa y se puede iniciar sesión.

Nota: Si el DNI no se encuentra en el padrón de jugadores, el sistema sugiere registrarse como Aficionado.

1.7 Iniciar Sesión

- Desde el menú superior, hacer clic en "Iniciar Sesión" o ir a la pantalla de *login*.
- Se muestra un formulario con dos pestañas:
 - Jugadores / Aficionados: ingresar DNI y contraseña + captcha.
 - Administradores: ingresar usuario y contraseña + captcha.

1.8 Recuperar Contraseña (/recuperar)

En caso de olvido de la contraseña:

1. Acceder a [/recuperar](#).
2. Ingresar el DNI y la dirección de email asociados a la cuenta.
3. El sistema envía un enlace de restablecimiento válido por 1 hora.
4. Hacer clic en el enlace del correo y establecer la nueva contraseña (mínimo 6 caracteres, requiere confirmación).

Capítulo 2 - Jugador Federado

Un jugador que ha activado su cuenta (Vía B de [/asociate](#)) tiene acceso a un Panel de Usuario con funcionalidades específicas para deportistas federados.





2.1 Iniciar Sesión

- En la pantalla de *login*, pestaña "Jugadores / Aficionados".
- Ingresar DNI y contraseña.
- El sistema detecta automáticamente si la cuenta corresponde a un Jugador o Aficionado.

2.2 Panel de Usuario (/panel-usuario)

Al acceder al panel, el jugador visualiza de un vistazo:

- Sus datos personales: nombre, DNI, club, categoría (calculada automáticamente por edad).
- Sus equipos asignados (puede pertenecer a varios equipos dentro de su club).
- Resumen de QRs: cantidad de pases de eventos solicitados.
- Notificaciones del sistema (ícono en el menú superior con contador).

2.3 Solicitar QR para un Partido

Funcionalidad principal que permite obtener un código QR de acceso a un evento.

Pasos:

1. Desde el menú público o el panel, ir a Eventos y buscar el partido deseado.
2. Entrar al detalle del partido.
3. Si el partido está en estado *Próximo* o *En Curso*, aparece el botón "Solicitar QR".
4. Hacer clic en el botón. El sistema verifica automáticamente:
 - Si el jugador pertenece a uno de los equipos del partido → genera la cantidad de QRs configurada (por defecto 3, para acompañantes). Tipo: *invitado*.
 - Si el jugador es de categoría Libre pero no juega ese partido → genera 1 QR con descuento del 50%. Tipo: *libre_50*.
 - Si el jugador no cumple ninguna condición → el botón no estará disponible o muestra un mensaje explicativo.
5. ☒ El sistema genera los QRs y envía un correo con los códigos al email registrado.
6. El jugador es redirigido automáticamente a Mis QRs para ver los códigos generados.

Restricción: Solo se puede solicitar QR una vez por partido. Si ya se solicitó, el botón queda inhabilitado con un mensaje informativo.

2.4 Mis QRs (/panel-usuario/mis-qrs)

- Lista de todos los códigos QR del jugador, ordenados del más reciente al más antiguo.
- Cada QR muestra:
 - Imagen del código QR (escaneable).
 - Evento al que pertenece (equipos, fecha, hora).
 - Estado: Válido / Usado (según si fue escaneado en puerta).
 - Tipo de QR (*invitado*, *libre_50*, etc.).
- Se puede filtrar por evento específico.





2.5 Beneficios de Promociones

1. Ir a Promos desde el menú principal.
2. Ver el mapa/listado de locales con beneficios.
3. Hacer clic en "Obtener mi QR de beneficio" en el local deseado.
4. El sistema genera un QR de descuento único para ese local.
5. Ver el QR en pantalla para presentarlo en el comercio.

Restricción: Solo se puede generar 1 QR por local por usuario.

2.6 Seguir Equipos

- Desde la página pública de un equipo (</equipos/{id}>), hacer clic en "Seguir".
- Acceder a Mis Equipos Seguidos desde el Panel para ver el historial de partidos de los equipos favoritos.
- Hacer clic nuevamente en "Seguir" en un equipo ya seguido lo deja de seguir (función *toggle*).

2.7 Notificaciones (/notificaciones)

- El ícono de campana en el menú muestra la cantidad de notificaciones no leídas.
- Las notificaciones pueden ser generadas automáticamente por el sistema (ej: "Tus QRs para el partido del sábado están disponibles").
- Desde el centro de notificaciones se puede:
 - Marcar como leída una notificación individual.
 - Marcar todas como leídas.
 - Eliminar notificaciones individuales.
 - Eliminar todas las notificaciones.

2.8 Editar Datos Personales

Desde el Panel de Usuario, sección "Mi Cuenta":

- Actualizar email y teléfono.
- Los jugadores no pueden modificar su nombre, DNI o fecha de nacimiento (datos gestionados por el Administrador de Club).

2.9 Cambiar Contraseña

Desde el Panel de Usuario, sección "Seguridad":

1. Ingresar la contraseña actual.
2. Ingresar la nueva contraseña (mínimo 6 caracteres).
3. Confirmar la nueva contraseña.
4. Guardar cambios.





2.10 Cerrar Sesión

- Hacer clic en "Cerrar Sesión" en el menú (esquina superior derecha o menú hamburguesa en móvil).

Capítulo 3 - Aficionado / Hinch

El aficionado posee las mismas capacidades que el jugador en cuanto al disfrute de la plataforma, con diferencias en la lógica de los QRs.

3.1 Inicio de Sesión y Registro

Idéntico al Jugador: *login* con DNI + contraseña. El registro es mediante la Vía A descrita en el Capítulo 1.

3.2 Panel de Usuario

Similar al del Jugador, con las siguientes diferencias visibles:

- No se muestra información de club ni categoría federada.
- El campo "Localidad" sí es editable (además de email y teléfono).

3.3 Solicitar QR para un Partido

El aficionado puede solicitar 1 QR por partido. A diferencia del jugador federado:

- No hay distinción por equipo ni categoría.
- Se genera 1 QR de tipo **publico**.
- (Nota: Actualmente se genera de forma directa. En futuras fases, este QR estará sujeto a la compra de la entrada).

El proceso de solicitud es idéntico al apartado 2.3.

3.4 Mis QRs, Promociones, Notificaciones y Cuenta

El funcionamiento es exactamente igual que para el Jugador (ver apartados 2.4 al 2.10).

Capítulo 4 - Administrador de Club

El Administrador de Club es el responsable designado para gestionar su institución dentro de OnAPB. Accede al panel de administración con alcance limitado a los datos de su club.

4.1 Inicio de Sesión

- En la pantalla de *login*, pestaña "Administradores".





- Ingresar usuario (asignado por un Súper Administrador) y contraseña.

4.2 Dashboard del Administrador de Club (/admin)

Al ingresar, el Administrador de Club visualiza:

- Estadísticas rápidas de su club: cantidad de equipos, jugadores y eventos relacionados.
- Nombre e identificación de su club.
- Accesos rápidos a los módulos disponibles.

4.3 Gestión de Jugadores (/admin/jugadores) Ver listado de jugadores

- Lista de todos los jugadores pertenecientes a su club.
- Búsqueda por nombre, apellido o DNI.
- Cada jugador muestra: nombre, DNI, fecha de nacimiento, categoría (calculada automáticamente) y estado (activo/inactivo).

Crear un nuevo jugador

1. Hacer clic en "Nuevo Jugador".
2. Completar el formulario: DNI, Nombre, Apellido, Fecha de Nacimiento, Club de Origen.
 - El campo "Club Actual" se asigna automáticamente al club del administrador.
3. Guardar.
4. El jugador se crea con estado inactivo. Deberá completar su registro en </asociate> para activar su cuenta.

Validación: Si el DNI ya existe, se muestra un error indicando a qué club pertenece el jugador actualmente. Editar un jugador

- Modificar datos básicos (nombre, apellido, fecha de nacimiento, teléfono).
- No puede cambiar el club actual del jugador (requiere un pase gestionado por el Súper Administrador).

Eliminar un jugador

- El jugador se marca como eliminado (*SoftDelete*). No se borra físicamente.

Importar jugadores desde CSV

1. Hacer clic en "Importar CSV".
2. Subir un archivo CSV en formato CAB (Argentina Basketball) o formato interno.
3. El sistema detecta automáticamente el formato y procesa cada fila.
4. Al finalizar, muestra un resumen: nuevos creados, omitidos (ya existían), errores.

Exportar jugadores a CSV

- Descargar el listado completo de jugadores del club en formato CSV, compatible con el reimportador interno.





4.4 Gestión de Equipos (/admin/equipos) Ver listado de equipos

- Lista de los equipos del club con cantidad de jugadores.

Crear un nuevo equipo

1. Hacer clic en "Nuevo Equipo".
2. Seleccionar Categoría (ej: U13, U15, Primera) y División (A, B, etc.).
3. El club se asigna automáticamente.

Editar y eliminar equipos

- Modificar categoría y división.
- Eliminar (*SoftDelete*).

Gestionar jugadores del equipo

1. Desde el listado de equipos, hacer clic en "Ver Plantel".
2. Ver la lista de jugadores asignados a ese equipo.
3. Agregar jugador: buscar por nombre/apellido/DNI y hacer clic en "Agregar".
 - Solo se pueden agregar jugadores del mismo club.
4. Remover jugador: hacer clic en "Quitar" al lado del jugador.

4.5 Editar Identidad Visual del Club (/admin/clubes/{id}/editar)

El Administrador de Club puede personalizar la apariencia de su club:

- Logo/Escudo: subir una imagen (JPEG, PNG, WEBP, máx. 1MB).
- Fondo de QR (*QR Background*): subir una imagen para usar como fondo decorativo en los códigos QR generados para los partidos de su club.
- Color de texto del QR: ingresar un color hexadecimal para personalizar la tipografía sobre el QR.

4.6 Gestión de Pases / Traspasos (/admin/pases)

Los pases son solicitudes formales para transferir un jugador de un club a otro. Solicitar un pase

1. Ir a Pases y hacer clic en "Nuevo Pase".
2. Seleccionar el jugador a transferir y el club de destino.
3. Enviar la solicitud.
4. El Súper Administrador recibirá la solicitud para aprobarla o rechazarla.



Ver estado de pases

- Listado de todos los pases solicitados por el club.
- Estado posible: Pendiente, Aprobado, Rechazado.



4.7 Escanear QR en Partidos (/admin/escanear-qr)

Funcionalidad para usar en la puerta del evento el día del partido.

1. Ir a "Escanear QR" en el menú.
2. Seleccionar el evento (partido) a gestionar. Solo aparecen eventos relacionados con su club.
3. Activar la cámara del dispositivo o ingresar manualmente el código del QR.
4. El sistema valida el QR en tiempo real:
 -  QR Válido: muestra nombre del titular, tipo de QR y pasa el estado a "Usado".
 -  QR Inválido o Ya Usado: muestra el error correspondiente.

4.8 Cerrar Sesión

- Hacer clic en "Cerrar Sesión" en el menú del panel administrador.

Capítulo 5 - Súper Administrador (OnAPB)

El Súper Administrador tiene control total sobre todas las entidades del sistema y es el personal de la asociación OnAPB.

5.1 Inicio de Sesión

Igual que el Administrador de Club: pestaña "Administradores", usuario y contraseña.

5.2 Dashboard del Súper Administrador (/admin)

Al ingresar, el Súper Administrador visualiza:

- Estadísticas globales: total de clubes, equipos, jugadores, eventos, promociones y noticias en todo el sistema.
- Accesos rápidos a todos los módulos.

5.3 Módulo de Clubes (/admin/clubes) Ver todos los clubes

- Lista de todos los clubes registrados con conteo de equipos y jugadores.

Crear un club

1. Clic en "Nuevo Club".
2. Ingresar ID Club (numérico) y Nombre.

Editar un club

- Modificar nombre, logo, fondo de QR y color de texto.

Eliminar un club





- El club se marca como eliminado (*SoftDelete*). Los equipos y jugadores asociados quedan preservados.

5.4 Módulo de Equipos (/admin/equipos)

Idéntico al del Administrador de Club pero con visión global. Al crear un equipo, puede seleccionar cualquier club del sistema.

5.5 Módulo de Jugadores (/admin/jugadores) Ver todos los jugadores

- Lista global de todos los jugadores de todos los clubes, con filtros y paginación.

Crear, editar, eliminar jugador

- Idéntico al Admin de Club, pero con acceso a cambiar el Club Actual del jugador (útil para finiquitar traspasos).

Importar / Exportar CSV

- Importación masiva de jugadores en varios formatos para un club específico o global.

5.6 Módulo de Eventos / Partidos (/admin/eventos) Ver todos los eventos

- Lista de todos los partidos con filtros por estado: Próximos, En Curso, Finalizados.

Crear un nuevo partido

1. Completar: Nombre del evento, Equipo Local y Equipo Visitante, Fecha, Hora de Inicio y Hora de Fin, Sede, Torneo (opcional) y Límite de QRs por jugador (configurable).
2. Guardar. El evento queda en estado "Próximo".

Editar un partido

- Modificar cualquier campo del evento.

Registrar resultados

1. Entrar al evento y acceder a la sección "Cargar Estadísticas" o "Resultado".
2. Ingresar marcador local y visitante.
3. Registrar puntos individuales por jugador (para la tabla de goleadores).
4. Guardar. El evento cambia automáticamente a estado "Finalizado".

Eliminar un evento

- El evento se marca como eliminado (*SoftDelete*). Los QRs asociados se limpian.

5.7 Módulo de Torneos (/admin/torneos) Crear un torneo

1. Clic en "Nuevo Torneo".
2. Ingresar nombre y año.





Añadir equipos al torneo

- Buscar el equipo y asignarle un grupo si aplica.

Generar Fixture de Fase Regular

1. Configurar la cantidad de vueltas.
2. El sistema genera un *preview* y, al confirmar, crea los eventos en el sistema.

Importar resultados históricos

- Subir un CSV con resultados de partidos ya jugados.

Gestionar Playoffs

1. Configurar cuántos equipos clasifican.
2. Generar el *bracket* eliminatorio y "Avanzar ganador" al siguiente cruce.

Ver posiciones y goleadores

- Acceso a las tablas de posiciones, ranking de anotadores y el *bracket* visual.

5.8 Módulo de Pases / Traspasos (/admin/pases) Ver todos los pases

- Lista de todas las solicitudes de traspaso.

Aprobar o rechazar un pase

- Revisar los datos. Al hacer clic en "Aprobar", el jugador cambia de club.

Crear un pase directamente

- Ejecutar una transferencia sin necesidad de solicitud previa.

5.9 Módulo de Noticias (/admin/noticias) Crear una noticia

- Completar: Título, Contenido, Imagen (opcional).

Editar y eliminar noticias

- Actualizar o eliminar la noticia del sitio público.

5.10 Módulo de Promociones (/admin/promociones) - Crear una promoción / local con beneficio

- Completar: Nombre del local, Descripción del beneficio, Dirección, Imagen, Coordenadas.

Editar y eliminar promociones

- Actualizar información o eliminar la promoción.





5.11 Módulo de Carrusel / Hero (/admin/carousel) Agregar una diapositiva

- Subir una imagen, completar un enlace opcional y guardar.

Editar y eliminar diapositivas

- Actualizar o eliminar del carrusel.

5.12 Módulo de Sponsors (/admin/sponsors) Agregar un sponsor

- Subir el logo del patrocinador e ingresar URL opcional.

Editar y eliminar sponsors

- Reemplazar logo, cambiar URL o eliminar.

5.13 Módulo de Usuarios Administradores (/admin/usuarios) Ver todos los administradores

- Lista de todos los usuarios con acceso al panel.

Crear un nuevo administrador

- Ingresar: Usuario, Contraseña, Rol (1 = Súper Admin o 2 = Admin de Club) y Club (si aplica).

Editar y eliminar administradores

- Cambiar contraseña, rol o club asignado.

5.14 Módulo de Categorías (/admin/categorias) Crear una categoría

- Ingresar nombre, edad mínima y edad máxima.
- Marcar si es "Categoría Libre".

Editar y eliminar categorías

- Las modificaciones se aplican automáticamente a todos los jugadores existentes.

5.15 Escanear QR en Eventos (/admin/escanear-qr)

Idéntico al del Administrador de Club, pero con visión de todos los eventos del sistema.

5.16 Configuración General (/admin/configuracion)

Ajustes globales del sistema, como frecuencia de *backups* automáticos y otros parámetros de comportamiento.





Preguntas Frecuentes

¿Cómo sé si ya tengo una cuenta de jugador?

Si eres jugador federado, tu DNI ya está cargado. Debes ir a [/asociate](#) → pestaña "Soy Jugador" para activar la cuenta.

¿Puedo tener cuenta de jugador Y de aficionado con el mismo DNI?

No. El sistema valida el DNI y notifica si ya existe un registro.

¿Qué pasa si el QR que generé fue escaneado?

El estado del QR cambia a "Usado" y no puede ser utilizado nuevamente. Cada QR tiene un solo uso.

¿Puedo generar el QR de una promo más de una vez?

No. Solo se puede generar un QR de beneficio por usuario y por cada promoción.

¿Qué significa cada tipo de QR?

- [invitado](#) → Jugador que pertenece a un equipo del partido. Puede generar múltiples (para acompañantes).
- [libre_50](#) → Jugador de categoría Libre. Obtiene descuento del 50% en la entrada.
- [publico](#) → Aficionado. Acceso estándar.

Manual redactado para el Proyecto Integrador OnAPB — Taller de Integración, FCYT UADER 2026.

