

■ Manual de Usuario – Gestión de Torneos de Videojuegos y Deportes

1. Introducción

Este manual tiene como objetivo guiar a los usuarios en el uso del sistema de gestión de torneos. El sistema permite crear, organizar y administrar torneos de forma sencilla, tanto de videojuegos como de deportes tradicionales.

2. Requisitos Previos

- ■ Dispositivo: PC, tablet o smartphone con acceso a internet.
- ■ Conexión: estable para garantizar actualizaciones en tiempo real.
- ■ Cuenta de usuario: registro previo con correo electrónico o redes sociales.

3. Acceso al Sistema

- Ingresar a la página web o aplicación.
- Seleccionar Iniciar sesión o Registrarse.
- Completar los datos solicitados (nombre, correo, contraseña).
- Confirmar mediante correo de verificación.

4. Funciones Principales

- Creación de Torneos: configurar nombre, tipo, modalidad, número de equipos/jugadores, fecha, hora y lugar.
- Inscripción de Jugadores/Equipos: compartir enlace, registrar participantes, validar inscripciones.
- Gestión de Partidos: generar enfrentamientos, registrar resultados, actualizar tablas o llaves.
- Comunicación: chat interno y notificaciones sobre horarios/resultados.
- Resultados y Clasificación: visualización en tiempo real, exportar resultados en PDF o imagen.

5. Roles de Usuario

- ■ Administrador: crea torneos, valida inscripciones, gestiona resultados.
- ■ Jugador/Equipo: se inscribe y participa en los encuentros.
- ■ Espectador: puede seguir resultados en vivo.

6. Buenas Prácticas

- Registrar resultados inmediatamente después de cada partido.
- Mantener la comunicación clara con los participantes.
- Respetar los horarios establecidos.
- Usar árbitros o moderadores en caso de disputas.

7. Soporte Técnico

En caso de inconvenientes: revisar FAQ o contactar soporte técnico vía correo electrónico o chat.

8. Seguridad y Privacidad

- Los datos personales de los jugadores se usarán solo para fines de inscripción.
- No compartir contraseñas ni accesos.
- Denunciar conductas antideportivas o trampas.

9. Glosario Básico

- Bracket: estructura visual de enfrentamientos.
- Eliminación simple: el que pierde queda fuera.
- Eliminación doble: cada jugador/equipo tiene dos oportunidades.
- Liga: todos contra todos por puntos.

10. Conclusión

El sistema de gestión de torneos facilita la organización, ahorra tiempo y permite una experiencia competitiva clara, ordenada y justa, tanto en videojuegos como en deportes tradicionales.