Features:

1. Creación de perfil de jugadores. Este perfil contiene la información relevante de un jugador, como género, posición en la que juega, estatura, peso y Bio general, correo electrónico, Facebook y Twitter celular (para realizar y recibir notificaciones) y disponibilidad para jugar y la ciudad actual en la que se encuentra el usuario.
2. Creación/Inscripción de cancha y administrador. Se busca el administrador existente según el documento de identificación o se crea un contacto nuevo.
3. Creación de turnos de cancha. La creación de turno la realiza un usuario administrador.
4. Cambio de turnos. Es posible cambiar el turno aplicado, seleccionando un turno diferente. Si se encuentra una o más reservas activas se valida que puedan entrar dentro del nuevo turno aplicado y en caso de que la reserva quede fuera del horario del turno es necesario cancelarla. La ventaja de manejar los turnos es poder realizar bloqueos/desbloqueos de horario según la disponibilidad del servicio (días festivos, vacaciones, mantenimiento, campeonatos, etc.). El cambio de turnos lo realiza un usuario administrador.
5. Ver reservas. Sólo los usuarios registrados o administradores pueden ver las reservas. El usuario selecciona la ciudad y cancha que quiere observar. Puede ver los espacios reservados y los disponibles. Si la reserva no es privada puede ver el detalle de la reserva (jugadores, equipos)
6. Realizar reserva. Únicamente los usuarios registrados o administradores pueden realizar la reserva. El usuario selecciona la ciudad y cancha que desea reservar, seguido del día y hora de inicio y fin de la reserva. (opcional continuar con paso 8)
   1. Si se abona total o parcialmente en 50% o más del valor, no caduca la reserva; de lo contrario, la reserva tiene vigencia de 12 horas después de la creación o 3 horas antes del inicio. A la reserva está asociado un valor a pagar. (configurable por el administrador)
7. Bloquear vencimiento de reserva. El usuario administrador bloquea el vencimiento de una reserva para que así no se cancele automáticamente, especialmente por haber recibido el pago de la reserva en la oficina.
8. Invitar jugadores/equipos. Una vez realizada una reserva el usuario puede invitar a equipos registrados o a jugadores . La invitación se realiza tanto a usuarios registrados, como a contactos de correo electrónico, Facebook y Twitter del usuario que reserva.
9. Marcar reserva como Privada. Se marca la reserva como privada, luego de realizarla evita que los demás usuarios que no hagan parte de los jugadores invitados puedan ver los detalles de la reserva, y no se envían notificaciones a aquellos usuarios marcados como interesados en jugar en ese horario.
10. Cancelar reserva. El usuario que realiza la reserva o el usuario administrador puede cancelar dicha reserva, notificando a los jugadores/equipos invitados.
11. Marcar interesado un horario. Un usuario que no haya realizado una reserva determinada puede seleccionar un horario no reservado y marcarlo como “interesado” para jugar. En este caso recibirá notificaciones una vez se realice la reserva siempre y cuando la reserva realizada no sea Privada. Basta que el horario interesado debe coincida parcialmente con el horario reservado para recibir las notificaciones.
12. Ver interesados en horario. Un usuario puede ver si hay otros que están interesados en este horario. De esta manera, podría realizar la reserva e invitar a los usuarios interesados.
13. Enviar invitación a interesados. Una vez realizada una reserva, la persona que la realiza puede aceptar el envío de notificaciones a interesados. Luego de esto se envía la alerta a los usuarios que marquen interesado el horario reservado.
14. Publicar reserva. El usuario que realiza la reserva publica en redes sociales la información de cancha y horarios en donde se realizará el partido con el fin de atraer/ informar a los contactos.
15. Cancelar recibo de alerta. Un usuario que previamente ha marcado un horario como interesado puede en cualquier momento cancelar el recibo de notificaciones.
16. Aceptar/rechazar invitación. Un usuario invitado o marcado como interesado en un horario, que sea notificado de una reserva puede aceptar, rechazar o marcar como provisional la invitación. Este estado de confirmación queda registrado en los detalles de la reserva. Y puede ser modificado por el jugador antes de iniciar el partido.
17. Pedir ser aceptado en juego. Un usuario que no esté invitado ni haya marcado el horario interesado previamente puede solicitar preinscripción al usuario dueño de la reserva.
18. Pago de reserva. A través de conexión a entidades bancarias se realiza el pago total o parcial de la reserva. Una vez se realice el pago, se bloquea el vencimiento de la reserva.
19. Crear campeonato /copa. Los administradores de canchas inscriben los equipos a participar.
20. Organizar campeonato. Los administradores registran los partidos se los equipos inscritos.