



El pickleball se juega en la cancha. Todo lo demás, lo pone DinkGo.

La plataforma colombiana para clubes y organizadores:
inscripciones con pago en línea, el día del torneo en una sola
pantalla y la plata clara de punta a punta.

Juega. Conecta. Compite.

Para clubes, organizadores, jugadores, socios y patrocinadores.

Ya en el App Store · dinkgo.app

Del Excel y los gritos, **al Control Room.**

Un torneo de club hoy es una planilla de Excel, un grupo de WhatsApp echando humo y alguien gritando nombres cancha por cancha. Cuando llueve, se rehace todo a mano; cuando alguien no llega, el cuadro se traba; y al final nadie sabe bien dónde quedó la plata.



Cero planillas

Divisiones, calendario, marcadores y posiciones viven en un solo lugar — y el público los ve sin instalar nada.



Cero perseguir gente

El pago confirma el cupo solo, el llamado a cancha suena en el teléfono del jugador y la lista de espera sube sola.



Cero improvisar

La lluvia, el retraso y el que no llegó tienen botón propio: escenarios listos, walkover con motivo y el cuadro que sigue andando.



Confianza de sala de control

Toda decisión sensible pide **motivo escrito**, declara sus consecuencias antes de actuar, se puede **simular antes de aplicar** — y queda auditada con nombre y hora.



COPA DEMO DINKGO

● EN VIVO

La mesa, en una pantalla

15 partidos **12** inscritos

2 canchas



01

Publica

El asistente arma sede, torneo, divisiones, precios y portada — y publica.



02

Cobra

El jugador paga con tarjeta o PSE y su cupo queda tomado, sin que tú intervengas.

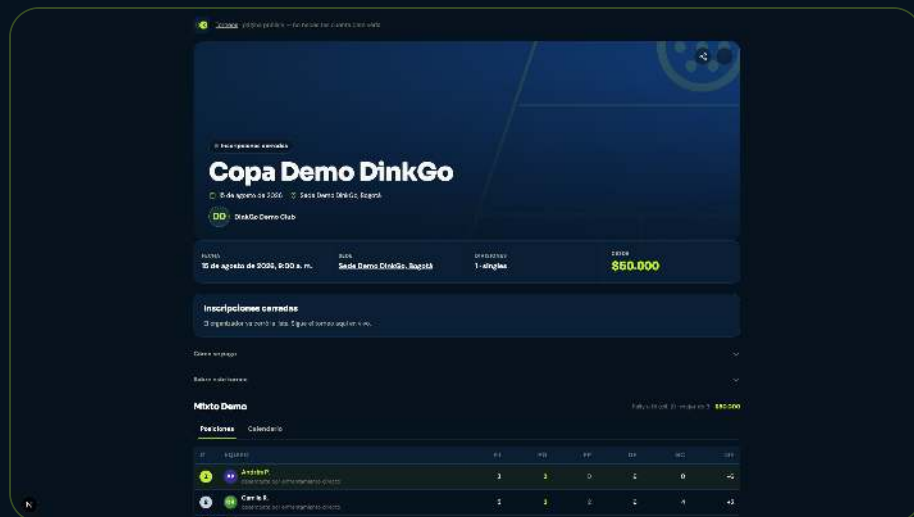


03

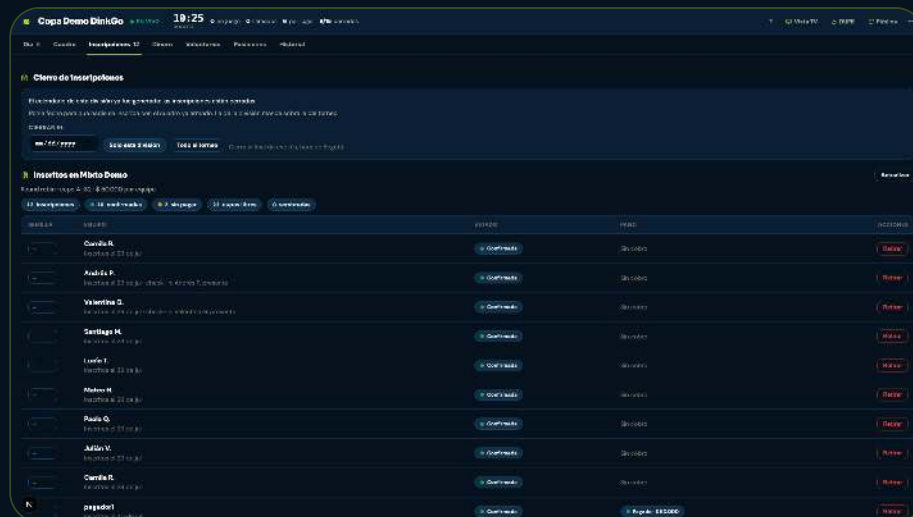
Opera

Calendario en un clic, la mesa en vivo y cada marcador moviendo la tabla al instante.

Inscripciones que se cobran solas.



La página pública del torneo: fecha, sede, divisiones, precios y cómo se paga — se ve en cualquier navegador, sin cuenta. El enlace viaja por WhatsApp y el preview ya vende el torneo.



La gestión de inscritos, división por división: estado y pago de cada equipo, semillas para el cuadro, retiro con motivo y cierre de inscripciones con fecha. ¿Ya tienes la planilla de siempre? Se pega y se importa, línea por línea.

7 FORMATOS

Round robin

Pools + bracket

Eliminación sencilla

Consolación

Doble eliminación

Sistema suizo

King of the Court

Cada división con sus reglas: side-out o rally · a 7, 9, 11, 15 o 21 · diferencia de 2 o punto de oro · 1 game o al mejor de 3 o 5.



Tarjeta y PSE

Checkout con la pasarela **Bold**: el jugador paga al inscribirse y la confirmación llega sola, con auditoría del pago.



Efectivo y Nequi también

El pago por fuera se registra a mano, y el «ya te pagué por Nequi» llega como comprobante a una bandeja para confirmarlo o rechazarlo con motivo.



Cupos y lista de espera

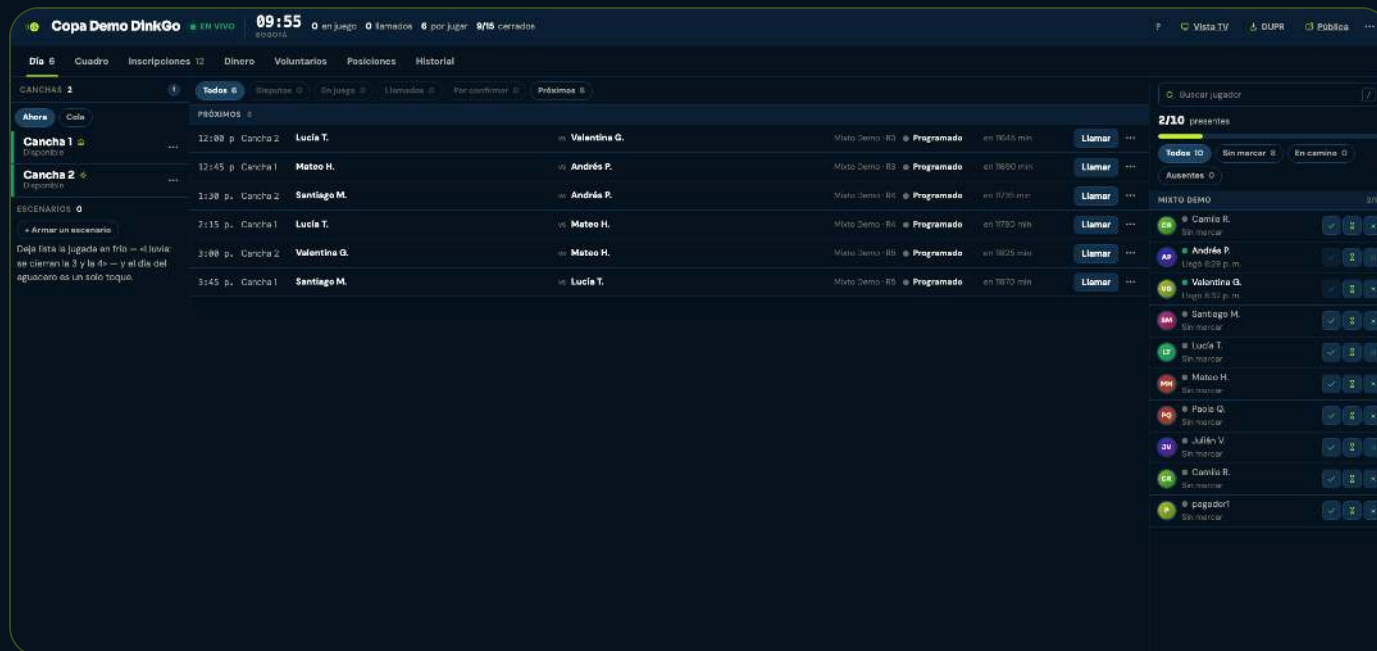
Cupo lleno, lista de espera con turno. Alguien se retira y entra el primero, solo, con su push: «¡Tienes cupo!».



Bolsa de parejas

El que llega solo se apunta con su nivel y su lado — derecha o revés. Eliges dos y quedan inscritos juntos: «¡Ya tienes pareja!».

El día del torneo, en una sola pantalla.



El Control Room, tres columnas que no scrollean: las canchas con su estado y los escenarios, la cola de partidos con el botón «Llamar», y el check-in del día. Siete pestañas — Día · Cuadro · Inscripciones · Dinero · Voluntarios · Posiciones · Historial — y atajos de teclado para operar sin soltar la mesa: **L** llamar · **J** en juego · **W** walkover · **/** buscar jugador.



Te llaman a la cancha 2

Mixto Demo · ronda 3 — preséntate en la cancha 2 (hora prevista 12:45 p. m.)



La banda de alertas de la mesa

«Mixto Demo: Andrés P. avisó 15 min de retraso — empieza en 12 min.» Ausente bloquea el llamado; retrasado solo advierte.

Relojes que vigilan solos

Cada fila cuenta sus minutos: en ámbar a los 45 de juego, «8 min tarde» si no empieza, y el flash lima cuando algo cambió en vivo.

El cierre, sin sustos

«Finalizar» te muestra el podio **antes** de congelarlo; si algo falta por cerrar, lo lista y pide motivo. Al final, el aviso les llega a todos los inscritos.

Cola por cancha

Qué se juega ahora y quién sigue en cada cancha. «Llamar» avisa a los jugadores y ocupa la cancha; también se puede repetir o deshacer el llamado sin ruido.

Check-in sin fila

QR en la sede o un toque en la mesa: presente, en camino con minutos, o ausente con motivo. El buscador encuentra «Muñoz» aunque escribas «munoz».

«Voy tarde», con aviso

El jugador avisa desde la app, la mesa lo ve en la cola y su pareja recibe el push. El trancón deja de ser un misterio.

El que no llegó, no traba

Walkover con motivo, partido cerrado y el cuadro sigue. A un ausente no se le puede llamar — el botón ni se ofrece.

Llueve, y no pasa nada.

Cierras una cancha y CourtPulse recalcula el resto del día. «Ver qué pasaría» lo resume en tres cifras antes de tocar nada — cuántos partidos se mueven, cuántos minutos de retraso en promedio, cuántas personas reciben aviso — con la tabla de cada movimiento y su porqué. Nada se rehace a mano, y nada cambia sin que lo apruebes.

Bloquea con motivo



Simula sin escribir nada



Aplica cuando te convenza



Avisa solo a los afectados



Deshaz si escampa



Escenarios de lluvia

La jugada se deja lista en frío — «Lluvia: se cierran la 3 y la 4» — y el día del aguacero es un solo toque: la simulación llega pre-armada con esas canchas.



«¿Y si llueve?», antes del torneo

Simula perder el 25, 50 o 75 % de las canchas con el calendario real: «Sin la mitad de las canchas, el torneo se corre ~40 min y 3 partidos quedan sin hora.» Se sabe el viernes, no el sábado bajo el aguacero.



Y si escampa, deshaces

El rollback devuelve cancha y hora a los partidos **sin empezar** y reabre las canchas; lo que ya se jugó no se toca. Y te dice cuántos volvieron y por qué.



Multi-sede

Cada división puede jugar en su propia sede y el tablero las cubre todas, con su rótulo — el open grande cabe, y una mesa no pisa a la otra.

— LOS 7 ESTADOS DE CANCHA

Disponible lista para el siguiente llamado

Ocupada hay partido en juego

En preparación secado, redes, limpieza

Condicional se juega, con reservas

En inspección alguien la está revisando

Bloqueada fuera de juego, con motivo

Cerrada terminó su jornada

Siempre color + **etiqueta**, nunca el color solo — la mesa opera igual con sol de frente o con daltonismo. Techada o descubierta, cada cancha lo declara: es lo que CourtPulse mira cuando llueve.



Cambio de cancha

Mixto Demo: ahora en cancha 1 · 2:15 p. m. — le llega solo a quien le cambió algo. Los demás ni se enteran, que es la idea.

El marcador es un acuerdo, **no una discusión.**

— SIN ÁRBITRO — ENTRE JUGADORES

Propones → Confirma → ¿Disputa?

El marcador se reporta desde la cancha, el rival confirma y la tabla se mueve al instante — validado contra las reglas de la división (un 11-9 no entra en una división a 15). Si no hay acuerdo, la disputa la resuelve la mesa con motivo escrito, y queda en el historial.

— CON ÁRBITRO — LA PLANILLA MANDA

Juez de silla, punto a punto

El director asigna el juez y solo su tablet lleva el marcador: side-out con canto de tres números y arranque en **0-0-2**, o rally. Tiempos muertos, tiempo médico, amonestaciones, falta técnica y desafíos de línea — cada uno se enciende y se dimensiona por torneo, con dos presets: **«Como manda el reglamento»** y **«Torneo social, sin protocolo»**. El resultado queda en firme y la lista de eventos es el acta.



Posiciones con el porqué

Desempates configurables — enfrentamiento directo incluido — y una columna que dice **qué criterio decidió cada puesto**: la respuesta lista para cuando alguien reclame en la mesa.



La planilla del juez, en vivo: marcador gigante, «SACA · DERECHA» cantado en lima, tiempos por equipo y la botonera — deshacer, tiempo muerto por lado y el resto del protocolo que este torneo tenga encendido.



El modo TV en el televisor de la sede: reloj, próximo llamado y la tabla en vivo, con QR para seguirlo en el celular. Se deja abierto todo el día.



El kiosco por cancha: la tablet apoyada en cada cancha con quién juega ahí y quién sigue, en letra de tres metros. Sobrevive al wifi de sede.

Avisos que sí sirven, y solo cuando importan.

Estos son **textos reales** de la plataforma, no maquetas. Cada push abre la pantalla exacta y queda también en la campana de la app — historial de 90 días, por si sonó con el teléfono en el bolso.



Te toca jugar en 30 minutos — cancha 2

Copa Demo DinkGo · Mixto Demo · ronda 4 — 2:15 p. m. en cancha 2. Ve calentando.



Se desocupó la cancha 1

Copa Demo DinkGo · Mixto Demo · ronda 4 — la cancha 1 quedó libre y tu partido es el siguiente (1:30 p. m.). Preséntate en la mesa.



Confirma el marcador

Mixto Demo: proponen 11-8, 9-11, 11-6 — confirma o disputa



Tu pareja llega tarde

Mixto Demo: Andrés P. avisó que llega ~15 min tarde.



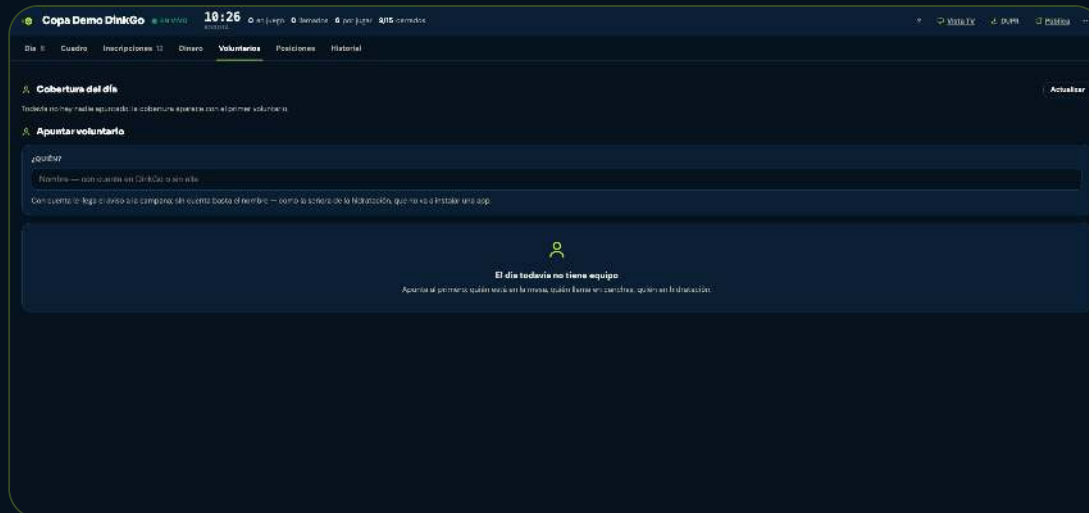
Falta uno en «Martes de Dobles»

A las 6:30 p. m. en Cancha del Parque. El primero que llegue, juega.



Inscripción confirmada

Mixto Demo: tu pago fue aprobado. ¡Nos vemos en la cancha!



Los voluntarios del día: quién está en la mesa, quién llama en canchas, quién en hidratación — con franjas horarias y la cobertura del día a la vista. Con cuenta les llega el aviso a la campana; sin cuenta basta el nombre, como la señora de la hidratación que no va a instalar una app.



«Anunciar a todos»

«Se retrasa media hora por lluvia» le llega a todos los inscritos — por la campana y al teléfono — con el alcance dicho antes del botón («le llega a 24 personas») y el historial de cuántos lo recibieron. Puede anunciarlo cualquiera de la operación: el que está en la mesa es quien primero sabe que llueve.



Cero ruido

La regla de diseño es una sola: se avisa **cuando el jugador tiene algo que hacer** — un resultado por confirmar, un llamado, un cambio. Lo demás no suena.

La plata, clara de punta a punta.

Dinero del torneo

\$50,000 EN CASH
\$50,000 EN TRANSFERENCIA
\$0 CREDITO POR TI
\$100,000 TOTAL

Sin pagar

QUIÉN	POR QUÉ	MONTO	ESTADO
Camila R.	Monto DinkGo	\$ 50.000	Se canceló el pago
Andrés E.	Monto DinkGo	\$ 50.000	Se canceló el pago
Valentina G.	Monto DinkGo	\$ 50.000	Se canceló el pago
Santiago H.	Monto DinkGo	\$ 50.000	Se canceló el pago
Juan T.	Monto DinkGo	\$ 50.000	Se canceló el pago
Miguel M.	Monto DinkGo	\$ 50.000	Se canceló el pago
Andrés Q.	Monto DinkGo	\$ 50.000	Se canceló el pago
Juan V.	Monto DinkGo	\$ 50.000	Se canceló el pago
Camila R.	Monto DinkGo	\$ 50.000	Se canceló el pago
Valentina G.	Monto DinkGo	\$ 50.000	Se canceló el pago
Juan V.	Monto DinkGo	\$ 50.000	Se canceló el pago
Juan V.	Monto DinkGo	\$ 50.000	Se canceló el pago

Pagos

QUIÉN	MONTO	POR QUÉ	FECHA
Camila R.	\$ 50.000	Entrada de PSE	20 de jul
Camila R.	\$ 50.000	Entrada de PSE	20 de jul

El dinero del torneo en cinco cifras — recaudado, en DinkGo, cobrado por ti, sin cobrar y anulado — con la lista de quién falta (la que hoy se persigue por WhatsApp), «Registrar pago» para efectivo, Nequí o transferencia, y la anulación con motivo que libera el cupo.

Lo que DinkGo te debe

\$50,000 EN CASH
\$50,000 EN TRANSFERENCIA
\$0 CREDITO POR TI

Quién es del club

QUIÉN	MONTO	POR QUÉ	FECHA
Camila R.	\$ 50.000	Entrada de pago	20/07/2022

«Lo que DinkGo te debe», sin letra menuda: lo pagado por tarjeta, PSE o saldo queda en custodia y se gira a tu cuenta; cada giro se registra con su número para cuadrarlo con tu extracto. Lo que cobraste directo ya es tuyo y no entra en la resta.



Cada peso, con nombre

Quién lo pagó, por qué torneo, por qué medio y cuándo se giró — carnés de socio incluidos, con su renglón aparte. Y hoy, **sin comisión**.



Exportación DUPR

Los resultados confirmados salen en CSV con la plantilla oficial de club de DUPR, desde el Control Room. Los walkover no se exportan: no son partidos.



El papel nunca falla

Hoja imprimible con **dos QR** — marcadores en vivo y check-in —, reporte del torneo en PDF con la marca del club, calendario con raya para anotar a mano y pegar en la pared, y CSV de todo. Si el wifi de la sede muere, el torneo sigue.

Cómo spend el torneo

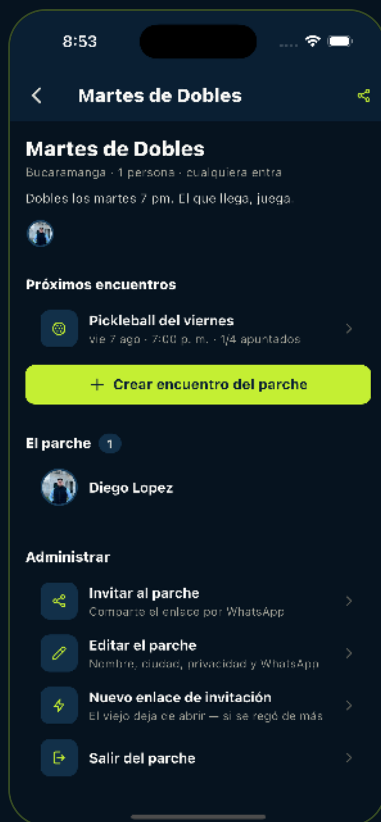
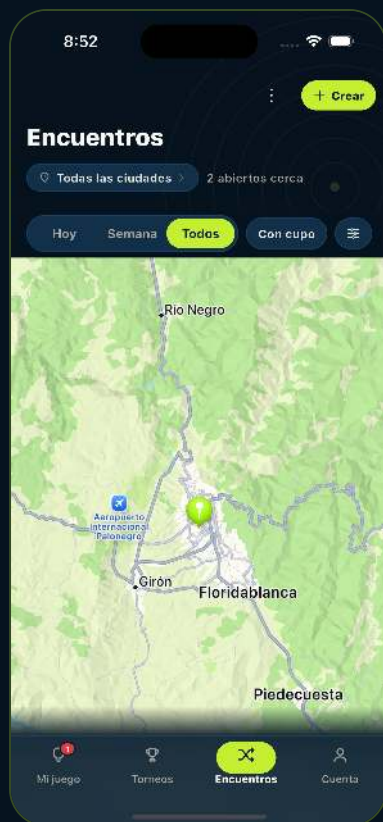
100 % EN CASH
0 min EN TRANSFERENCIA
13 % CREDITO POR TI
0 % TOTAL

Historial

QUIÉN	MONTO	POR QUÉ	FECHA
Camila R.	\$ 50.000	Entrada de pago	20/07/2022

El reporte operativo honesto y la auditoría: puntualidad, retraso promedio, walkovers y disputas — cada cifra con su base al lado — y el historial de todo lo que se tocó, con quién y el motivo que escribió: «Camila R. avisó que llega tarde (~15 min): 'trancón en la 80'».

Y entre torneo y torneo: **tu juego, tu parche, tu ciudad.**



El radar y el mapa

Los encuentros con cupo de tu ciudad, en lista o en el mapa. Levantas la mano, dices «hoy juego», y quedas en la lista.

Wallet y cuotas

Saldo en pesos para torneos y para dividir la cancha con los amigos: recargas, pagas tu cuota en un tap y el «yo te la debo» desaparece — con extracto completo.

El parche, con nombre

El grupo de siempre con su enlace de invitación por WhatsApp, sus encuentros y el «¿repetimos el martes que viene?» en un toque. Rey de la cancha y americano incluidos: la rotación deja de administrarse a gritos.

Membresías con carné

La vitrina pública del club vende la membresía: el socio paga en línea — tarjeta, PSE o saldo — y recibe su carné digital. El **descuento de socio se aplica solo** al inscribirse a torneos del club (en dobles basta con que uno sea socio). Carné que vence, aviso que llega; renovar antes no pierde días. Sin cobros automáticos.

«Falta uno»

¿Se cayó el cuarto? Un botón hace sonar el teléfono de quienes están para jugar. El primero que diga «voy», juega.

Un club con roles claros

Seis roles — dueño, administrador, director, operador de mesa, árbitro y miembro — y cada uno **se explica, no se nombra**: el operador registra pagos en efectivo pero no resuelve disputas; el árbitro cierra walkovers pero no toca precios; un juez no se asigna a sí mismo.

Comunidad cuidada

Reportes revisados en 24 horas, bloqueo entre jugadores que no silencia lo operativo, y filtro de lenguaje en servidor — pensado para el español de Colombia.

Y en la muñeca

App de Apple Watch: marcas el game con la corona, la esfera te dice tu cancha y tu ronda, y el modo Entrenar mide pulso, calorías y golpes — calibrado a tu propio brazo.



Tu próximo torneo puede fluir así.

Hecho en Colombia, en español, para las canchas de acá. Crea tu organización, publica el torneo y abre inscripciones en minutos — la página pública se arma sola.

Agenda una demo → admin@dlsoft.dev

Motivo escrito en toda decisión sensible

Simular antes de aplicar

Todo auditado, con nombre y hora

dinkgo.app · ya disponible en el App Store para iPhone, iPad y Apple Watch

admin@dlsoft.dev

DL SOFT TECHNOLOGIES S.A.S. · Bucaramanga, Colombia · Juega. Conecta. Compite.