

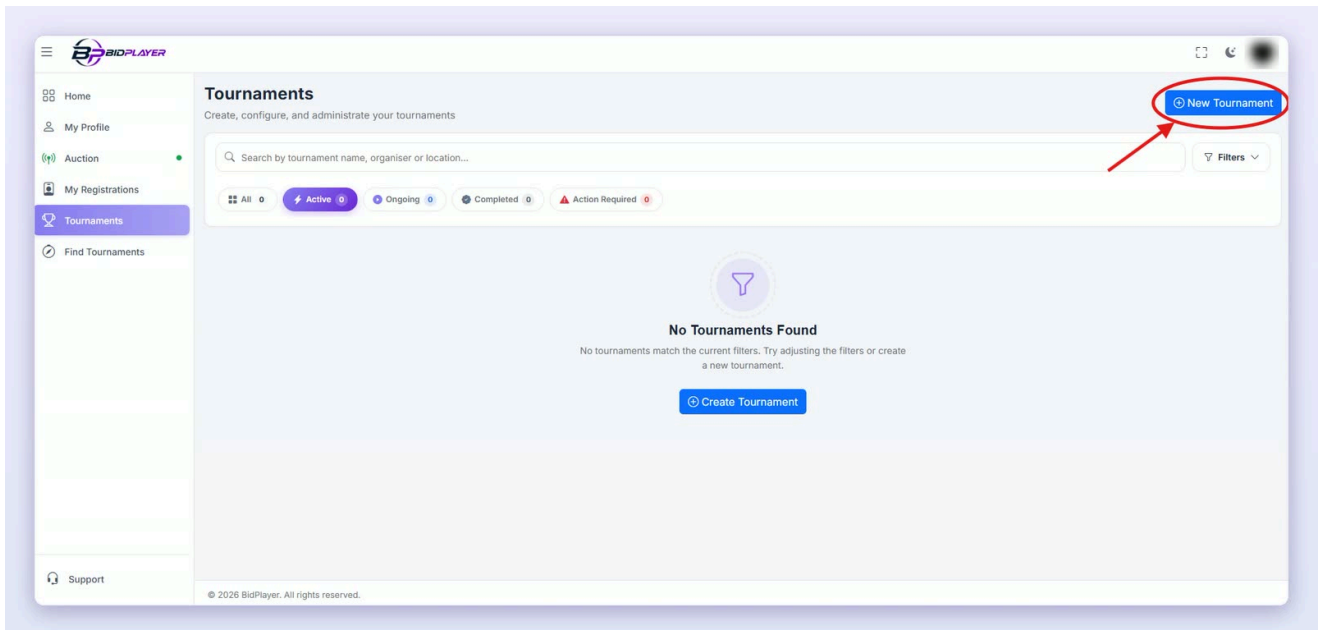


ടൂർണമെന്റ് എങ്ങനെ ഉണ്ടാക്കാം

നാല് ലളിതമായ ഘട്ടങ്ങൾ. കുറച്ച് മിനിറ്റ് മാത്രം മതി.

1 തുടങ്ങുക

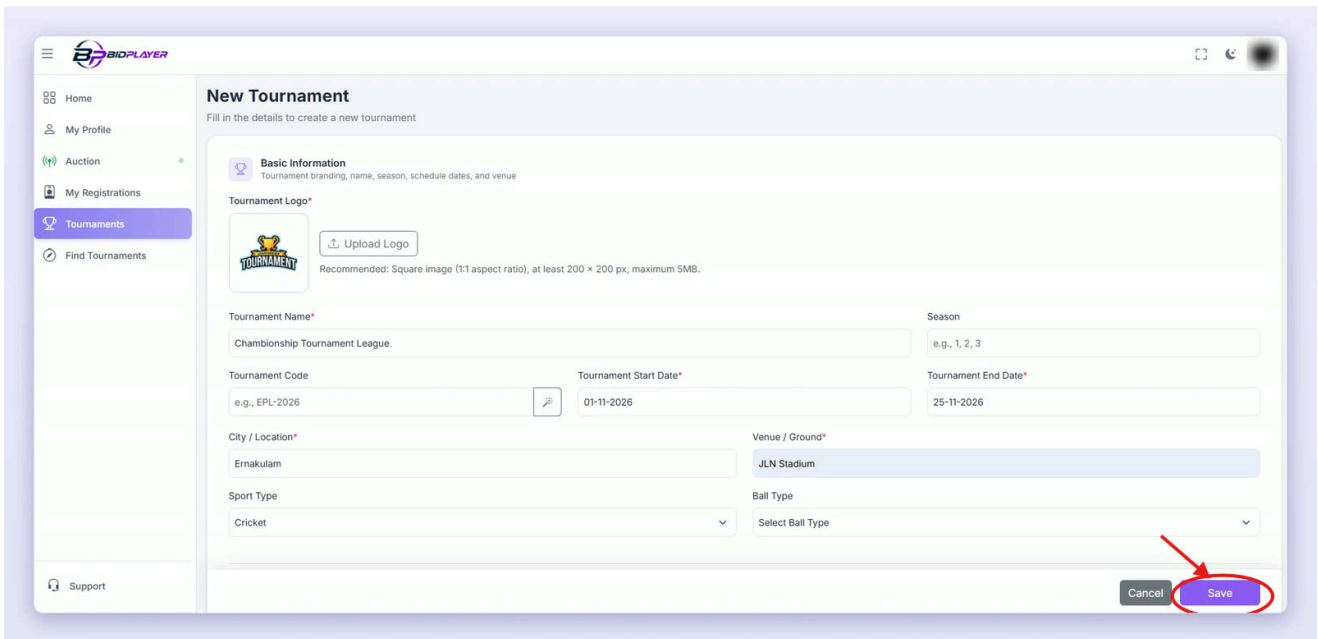
സൈൻ ഇൻ ചെയ്ത് **Tournaments** തുറന്ന് **New Tournament** ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.



Tournaments പേജിലെ New Tournament (ചുവന്ന വൃത്തം) ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

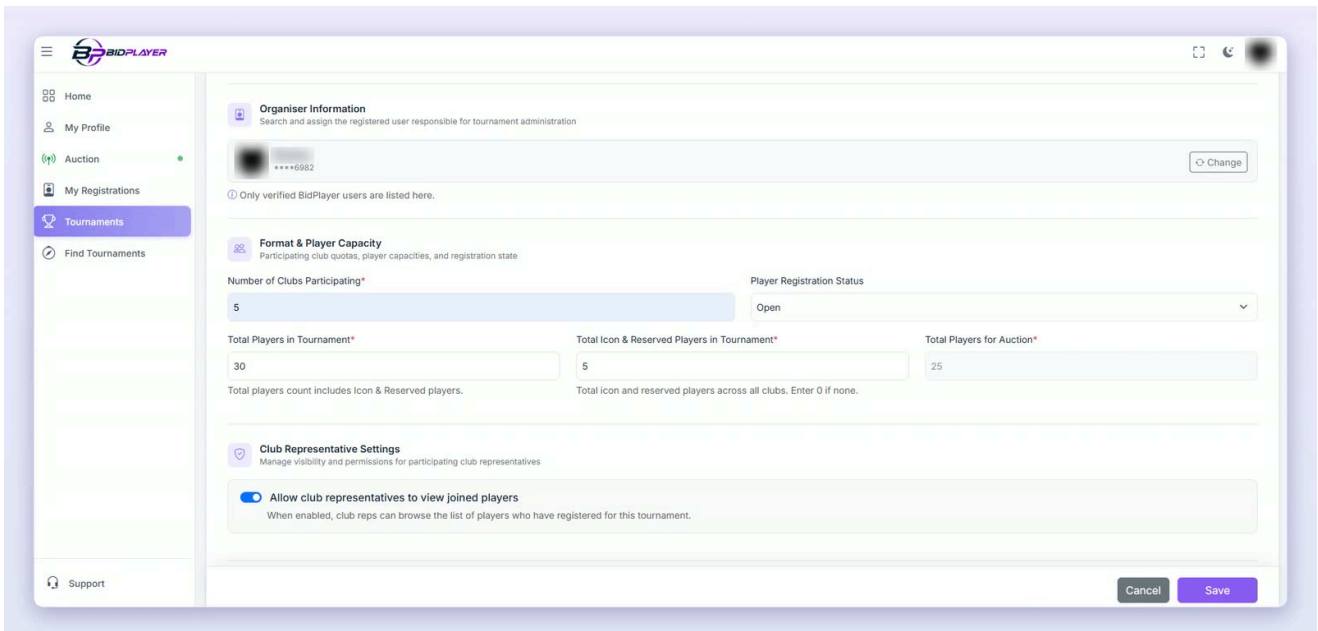
2 വിവരങ്ങൾ നൽകുക

ടൂർണമെന്റിന്റെ പേര്, തീയതികൾ, വേദി, ക്ലബ്ബുകളുടെയും കളിക്കാരുടെയും എണ്ണം എന്നിവ നൽകുക. * ഉള്ള ഫീൽഡുകൾ നിർബന്ധമാണ്.



അടിസ്ഥാന വിവരങ്ങൾ: ലോഗോ, പേര്, തീയതികൾ, വേദി, കായിക ഇനം.

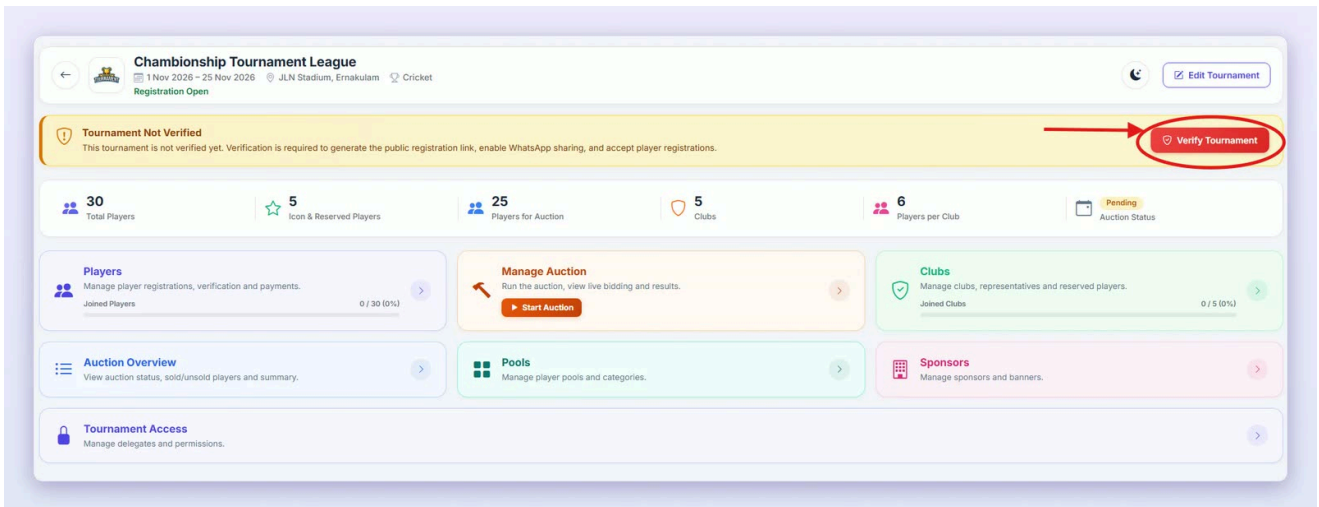
2 വിവരങ്ങൾ നൽകുക (തുടർച്ച)



സംഘാടകൻ, ക്ലബ്ബുകളുടെയും കളിക്കാരുടെയും എണ്ണം. കഴിഞ്ഞാൽ Save ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

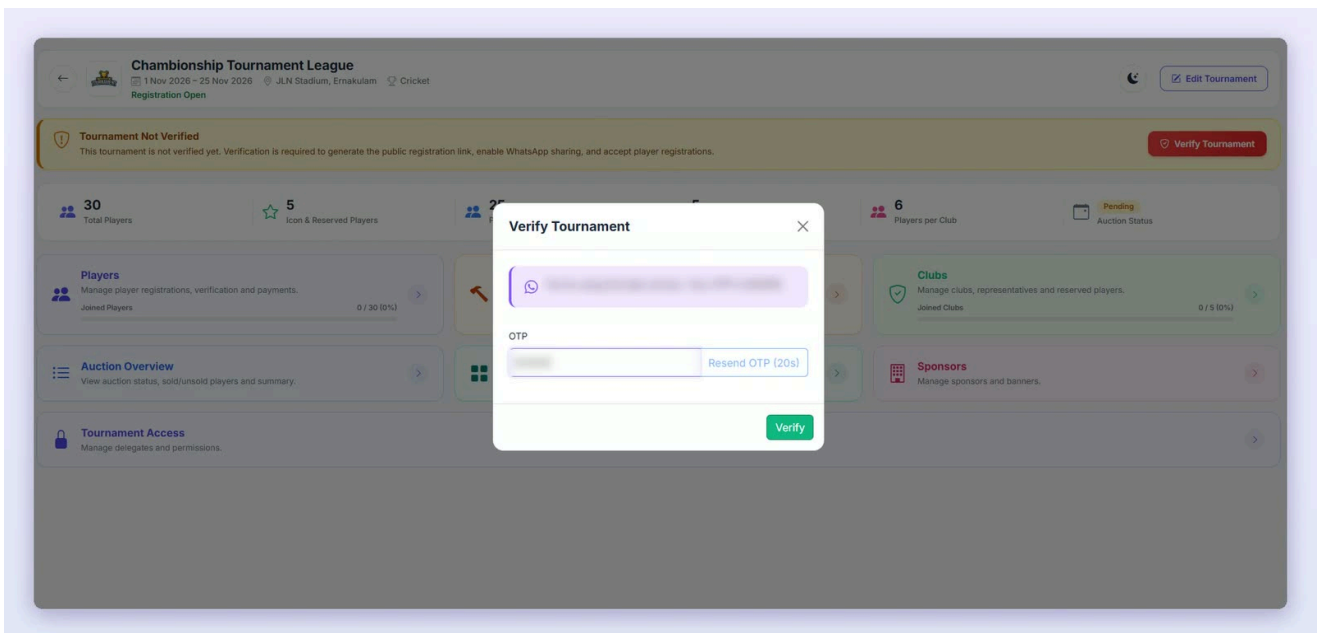
3 OTP ഉപയോഗിച്ച് വെരിഫൈ ചെയ്യുക

പുതിയ ടൂർണമെന്റിൽ **Tournament Not Verified** എന്ന് കാണിക്കും. **Verify Tournament** ക്ലിക്ക് ചെയ്ത്, ലഭിച്ച OTP നൽകി **Verify** ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.



മഞ്ഞ് നോട്ടീസിലെ Verify Tournament ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

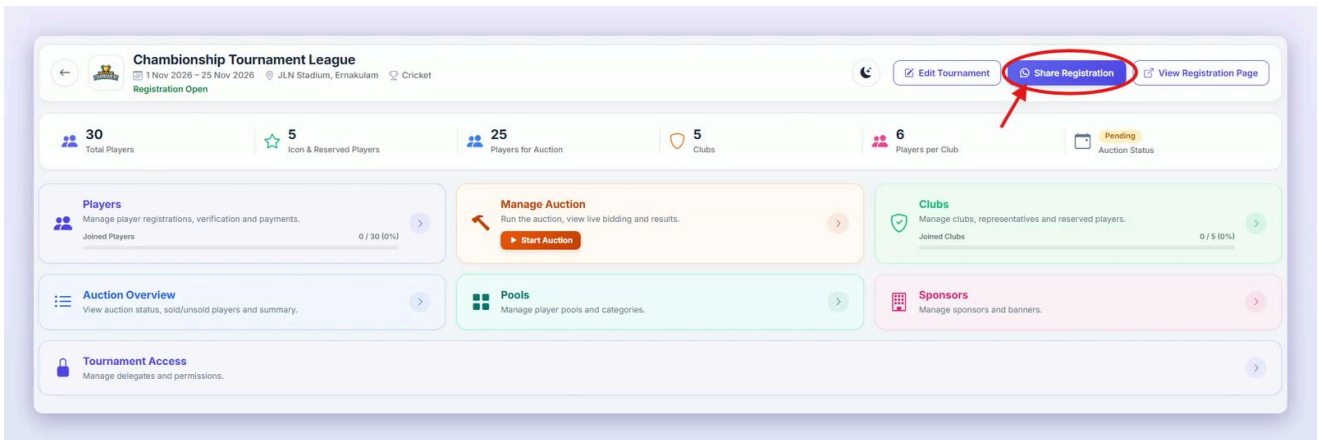
3 OTP ഉപയോഗിച്ച് വെരിഫൈ ചെയ്യുക (തുടർച്ച)



OTP നൽകി Verify ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

4 രജിസ്ട്രേഷൻ ലിങ്ക് ഷെയർ ചെയ്യുക

വെരിഫൈ ചെയ്തു കഴിഞ്ഞാൽ രജിസ്ട്രേഷൻ ലിങ്ക് തയ്യാറാകും. ഷെയർ ഓപ്ഷനുകൾ ഉപയോഗിച്ച് ഇത് കളിക്കാർക്ക് അയയ്ക്കുക, ഉദാഹരണത്തിന് WhatsApp വഴി.



രജിസ്ട്രേഷൻ ലിങ്ക് അയയ്ക്കാൻ Share Registration (ചുവന്ന വൃത്തം) ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക, ഉദാഹരണത്തിന് WhatsApp വഴി.

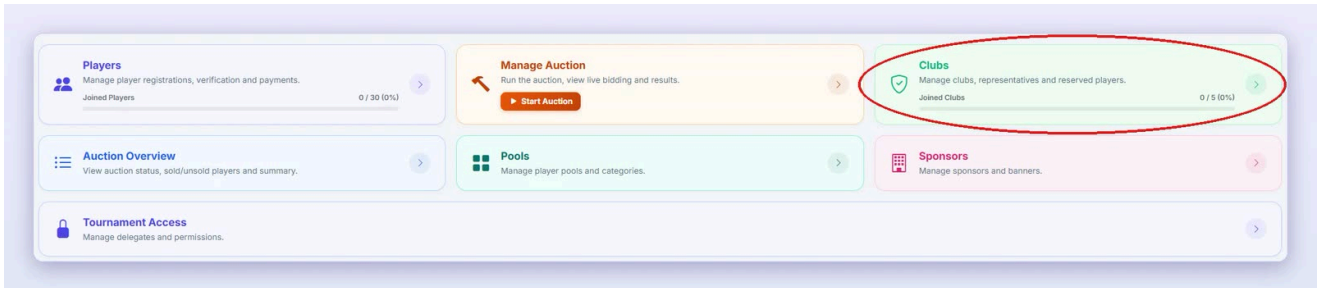
കളിക്കാർക്ക് എങ്ങനെ രജിസ്റ്റർ ചെയ്യാം എന്നും ടൂർണമെന്റ് സംഘാടകന് കളിക്കാരെ എങ്ങനെ ചേർക്കാം എന്നും അറിയാൻ **കളിക്കാരെ രജിസ്റ്റർ ചെയ്യുക** കാണുക.

ക്ലബ്ബ് എങ്ങനെ ഉണ്ടാക്കാം

ക്ലബ്ബുകളെ നിങ്ങൾക്ക് ചേർക്കാം, അല്ലെങ്കിൽ ലിങ്ക് വഴി ക്ലബ്ബുകൾക്ക് സ്വയം രജിസ്റ്റർ ചെയ്യാം.

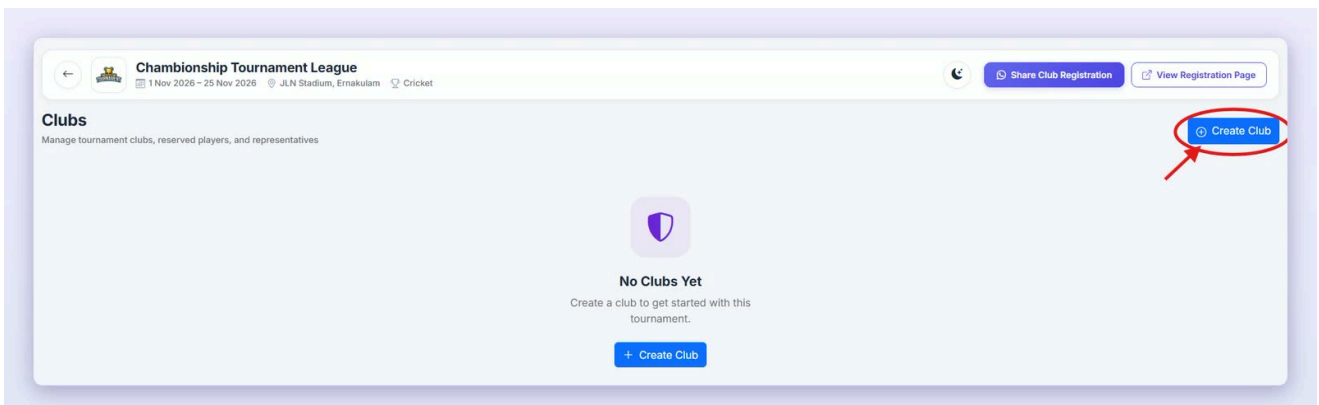
1 Add Club തുറക്കുക

Tournament Organiser വിൻഡോയിൽ **Clubs** കാർഡ് തുറന്ന് ക്ലബ്ബ് ചേർക്കാൻ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.



ടൂർണമെന്റ് പേജിലെ Clubs കാർഡ് (ചുവന്ന വൃത്തം) തുറക്കുക.

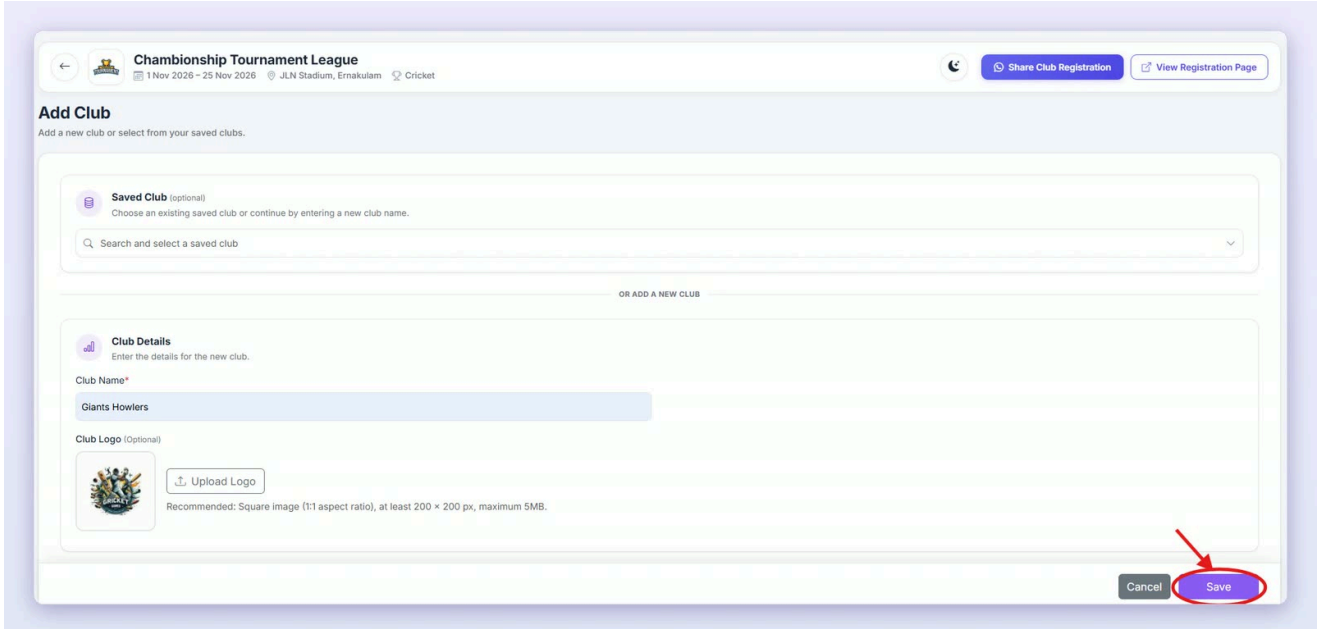
1 Add Club തുറക്കുക (തുടർച്ച)



Create Club (ചുവന്ന വൃത്തം) ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

2 ക്ലബ്ബ് ഇമ്പോർട്ട് ചെയ്യുക അല്ലെങ്കിൽ പുതിയതായി ഉണ്ടാക്കുക

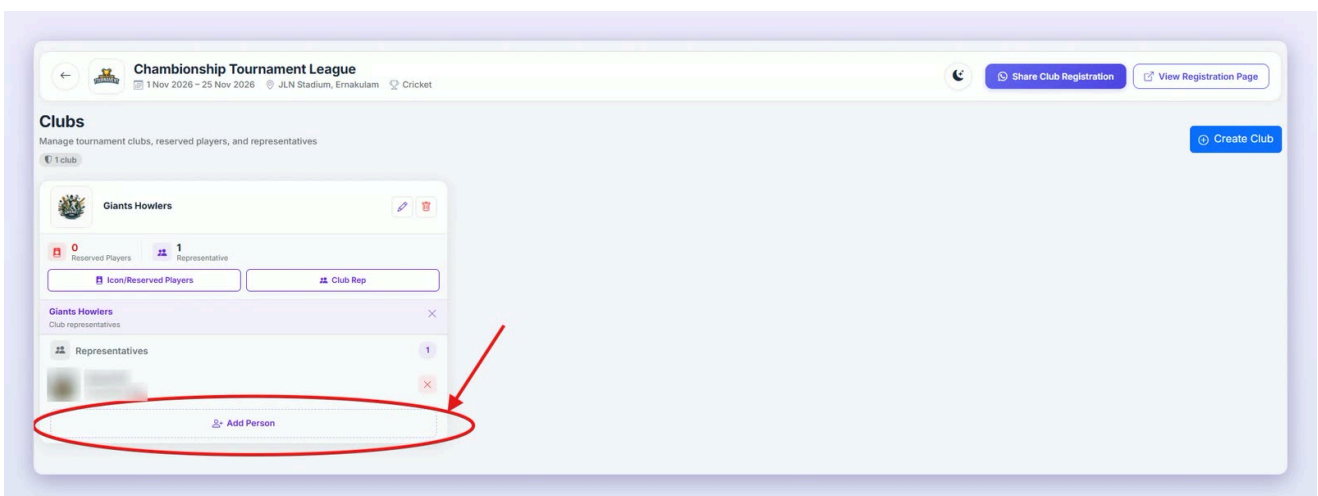
ക്ലബ്ബ് ഇതിനകം BidPlayer-ൽ രജിസ്റ്റർ ചെയ്തിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ, പേര് തിരഞ്ഞ് **Import** ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് ഇമ്പോർട്ട് ചെയ്യാം. അല്ലെങ്കിൽ പുതിയ ക്ലബ്ബിന്റെ പേര് നൽകുക, വേണമെങ്കിൽ ലോഗോയും ചേർക്കാം.



സേവ് ചെയ്ത ക്ലബ്ബ് തിരഞ്ഞെടുത്ത് ഇമ്പോർട്ട് ചെയ്യുക, അല്ലെങ്കിൽ പുതിയ ക്ലബ്ബിന്റെ പേരും ലോഗോയും നൽകുക. തുടർന്ന് Save (ചുവന്ന വൃത്തം) ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

3 ക്ലബ്ബ് പ്രതിനിധികളെ ചേർക്കുക

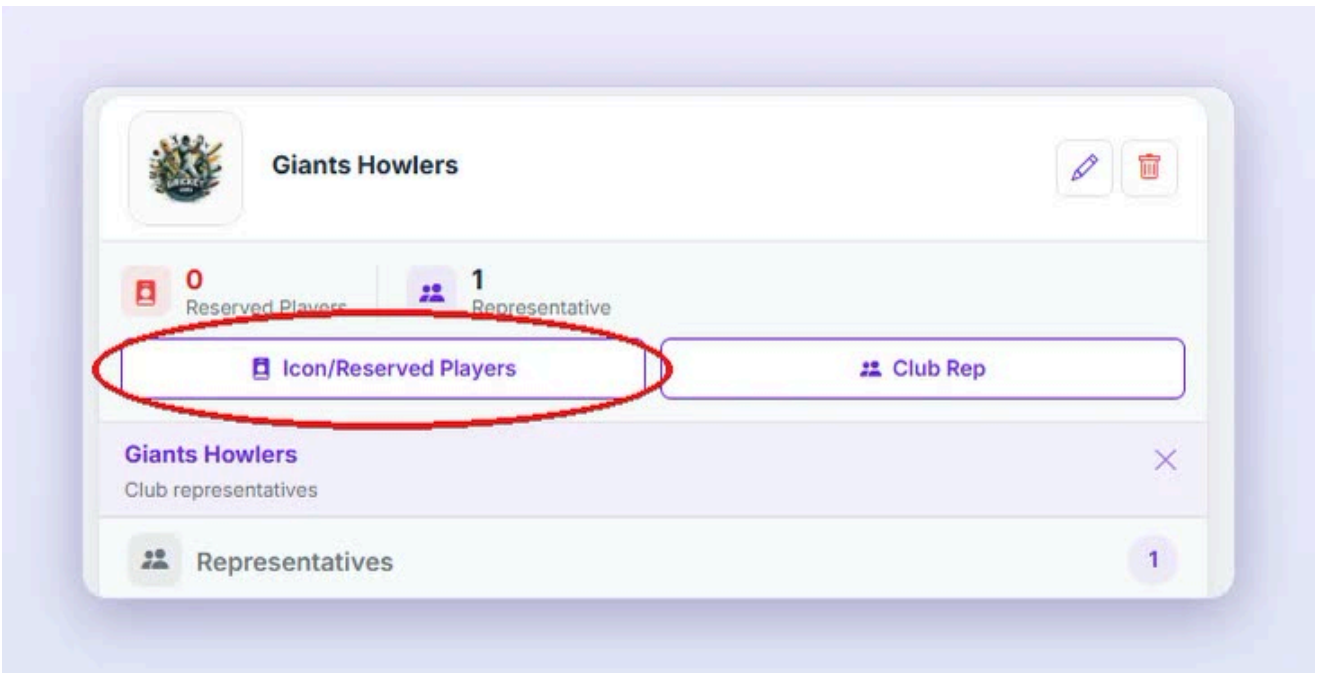
കുറഞ്ഞത് ഒരു പ്രതിനിധി നിർബന്ധമാണ്. അവർ ക്ലബ്ബ് നിയന്ത്രിക്കുകയും ലേലത്തിൽ ബിഡ് ചെയ്യുകയും ചെയ്യും. നിലവിലുള്ള BidPlayer ഉപയോക്താവോ പുതിയ ആളോ ആകാം.



Representatives-ന് താഴെ Add Person (ചുവന്ന വൃത്തം) ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് ക്ലബ്ബ് പ്രതിനിധിയെ ചേർക്കുക.

4 റിസർവ്ഡ് കളിക്കാരെ ചേർക്കുക (ഓപ്ഷണൽ)

ടൂർണമെന്റിൽ ചേർന്ന കളിക്കാരെ **Icon Player, Captain, Owner, Manager** അല്ലെങ്കിൽ **Assigned** ആയി നേരിട്ട് ക്ലബ്ബിന് നൽകാം. റിസർവ്ഡ് കളിക്കാർ ലേലത്തിൽ ഉണ്ടാകില്ല.



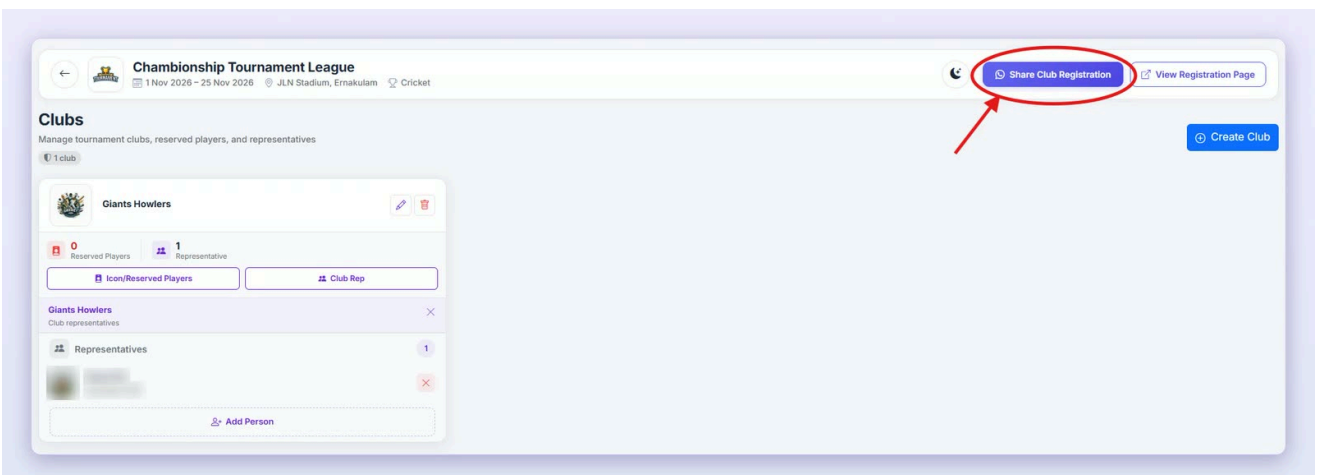
കളിക്കാരെ നേരിട്ട് ക്ലബ്ബിന് നൽകാൻ Icon/Reserved Players (ചുവന്ന വൃത്തം) ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

5 സേവ് ചെയ്യുക

Save ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. ക്ലബ്ബ് നിങ്ങളുടെ ടൂർണമെന്റിൽ ചേർക്കപ്പെടും.

അല്ലെങ്കിൽ ലിങ്ക് വഴി ക്ലബ്ബുകൾ രജിസ്റ്റർ ചെയ്യൂ

പേജിന്റെ മുകളിൽ, ലിങ്ക് കോപ്പി ചെയ്യാൻ **Club Registration Link**, WhatsApp-ൽ അയയ്ക്കാൻ **Share Club Registration**, പ്രിവ്യൂ കാണാൻ **View Registration Page** എന്നിവ ഉപയോഗിക്കുക. ക്ലബ്ബുകൾ ലിങ്കിൽ നിന്ന് സ്വയം രജിസ്റ്റർ ചെയ്യും.



ക്ലബ്ബുകൾക്ക് രജിസ്ട്രേഷൻ ലിങ്ക് അയയ്ക്കാൻ Share Club Registration (ചുവന്ന വൃത്തം) ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

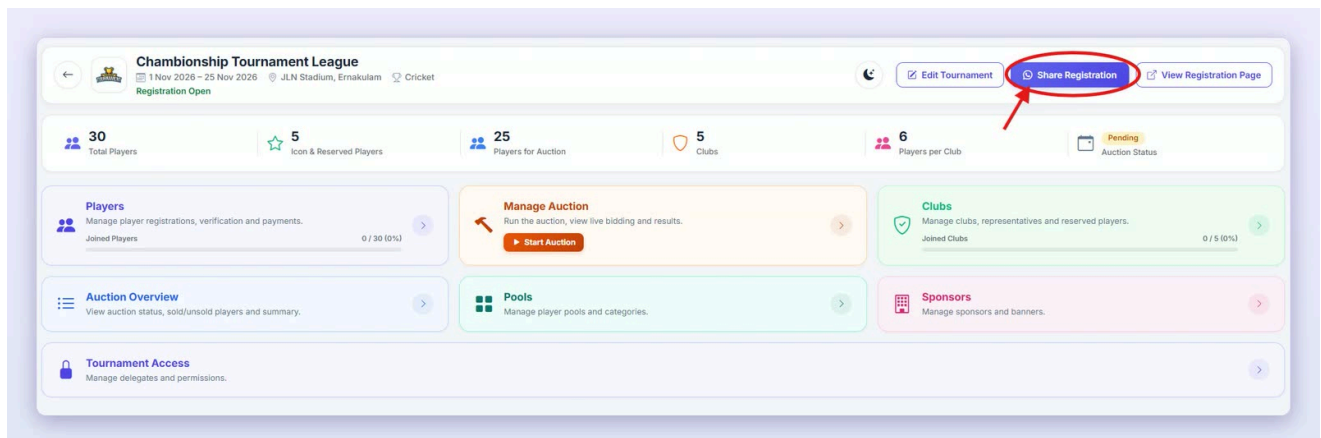
കളിക്കാരെ എങ്ങനെ രജിസ്റ്റർ ചെയ്യാം

കളിക്കാരെ രജിസ്റ്റർ ചെയ്യാൻ രണ്ട് വഴികളുണ്ട്: കളിക്കാരൻ സ്വയം രജിസ്റ്റർ ചെയ്യുന്ന രജിസ്ട്രേഷൻ ലിങ്ക് വഴി, അല്ലെങ്കിൽ ടൂർണമെന്റ് സംഘാടകനായ നിങ്ങൾ നേരിട്ട്.

വഴി 1 - രജിസ്ട്രേഷൻ ലിങ്ക് വഴി

1 ലിങ്ക് ഷെയർ ചെയ്യുക

ആദ്യം ടൂർണമെന്റ് വെരിഫൈ ചെയ്യുക, തുടർന്ന് ഷെയർ ഓപ്ഷനുകൾ ഉപയോഗിച്ച് രജിസ്ട്രേഷൻ ലിങ്ക് കളിക്കാർക്ക് അയയ്ക്കുക.

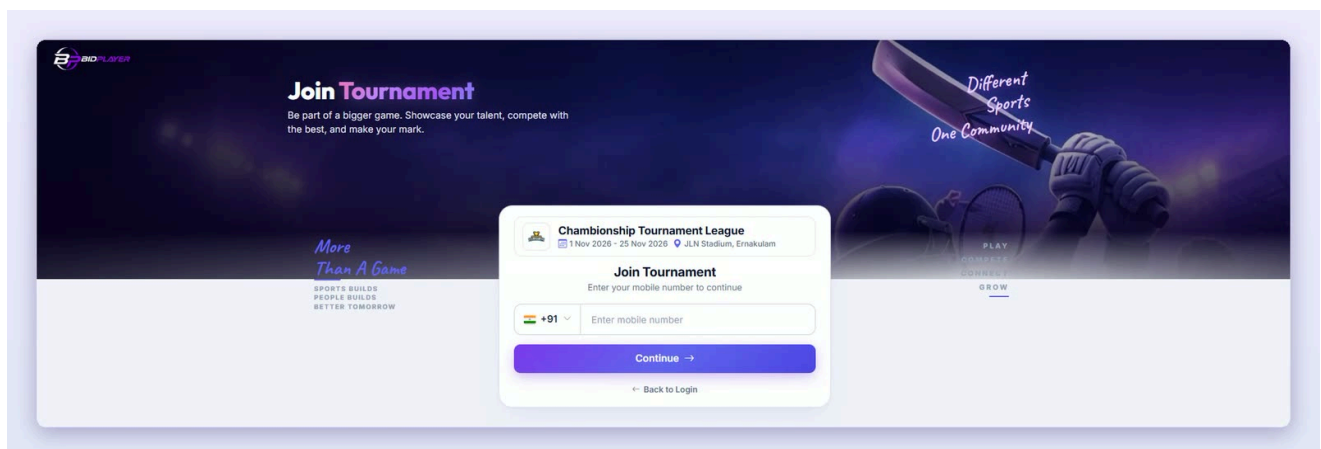


രജിസ്ട്രേഷൻ ലിങ്ക് അയയ്ക്കാൻ Share Registration (ചുവന്ന വൃത്തം) ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക, ഉദാഹരണത്തിന് WhatsApp വഴി.

വഴി 1 - രജിസ്ട്രേഷൻ ലിങ്ക് വഴി

2 കളിക്കാരൻ ലിങ്ക് തുറക്കുന്നു

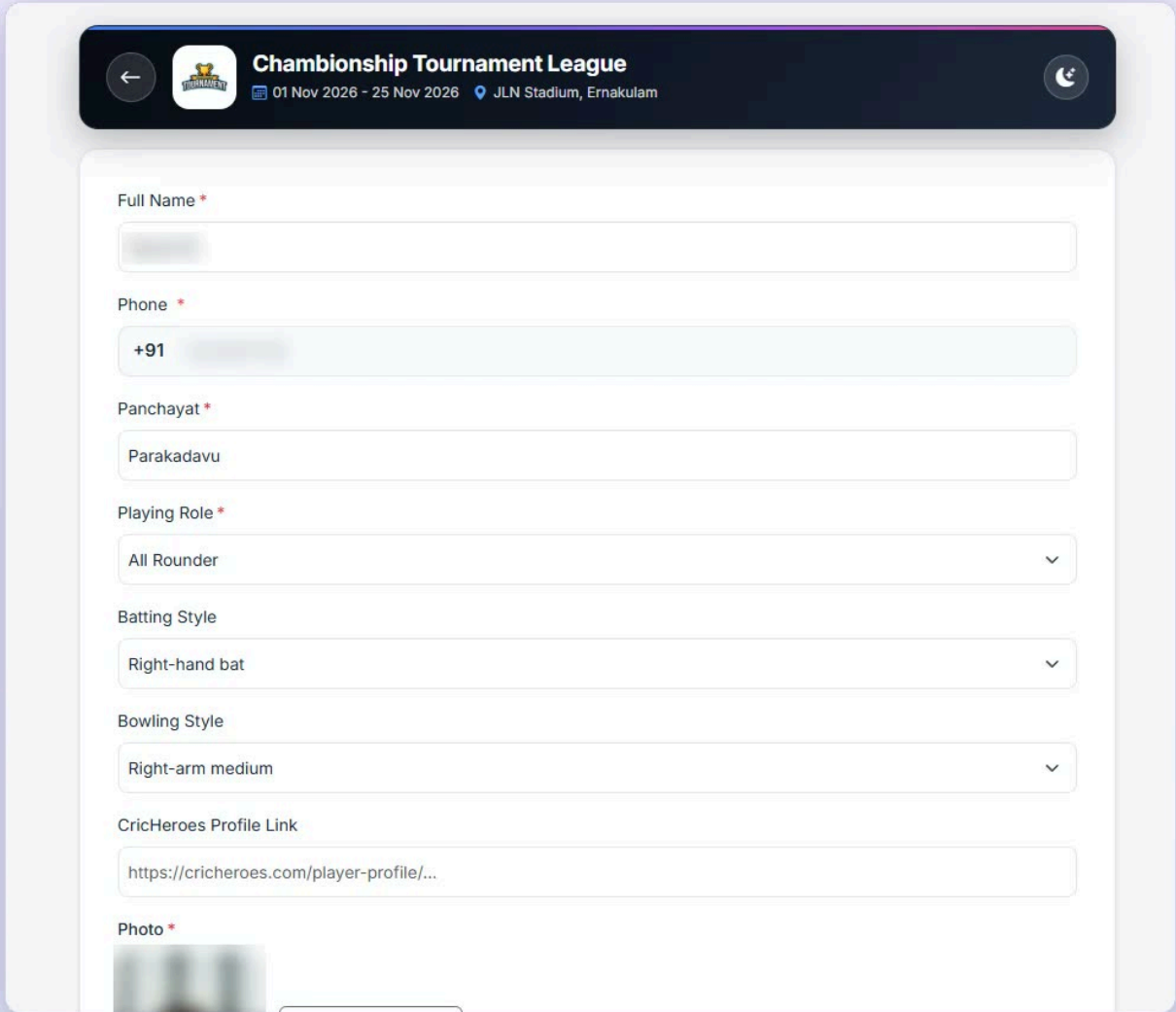
കളിക്കാരൻ മൊബൈൽ നമ്പർ നൽകി **Continue** ക്ലിക്ക് ചെയ്യുന്നു.



കളിക്കാരൻ ഇവിടെ മൊബൈൽ നമ്പർ നൽകി Continue ക്ലിക്ക് ചെയ്യുന്നു.

3 കളിക്കാരൻ ഫോം പൂരിപ്പിക്കുന്നു

പേര്, പഞ്ചായത്ത്, കളിക്കുന്ന റോൾ എന്നിവ നിർബന്ധമാണ്. ബാറ്റിംഗ് സ്റ്റൈൽ, ബൗളിംഗ് സ്റ്റൈൽ, CricHeroes ലിങ്ക് എന്നിവ ഓപ്ഷണലാണ്.



The screenshot shows a mobile app interface for the 'Championship Tournament League'. The header bar is dark blue with a back arrow, a tournament logo, the title 'Championship Tournament League', the dates '01 Nov 2026 - 25 Nov 2026', the location 'JLN Stadium, Ernakulam', and a moon icon. Below the header is a registration form with the following fields:

- Full Name ***: A text input field.
- Phone ***: A text input field with a dropdown menu showing '+91'.
- Panchayat ***: A text input field with the value 'Parakadavu'.
- Playing Role ***: A dropdown menu with the value 'All Rounder'.
- Batting Style**: A dropdown menu with the value 'Right-hand bat'.
- Bowling Style**: A dropdown menu with the value 'Right-arm medium'.
- CricHeroes Profile Link**: A text input field with the value 'https://cricheroes.com/player-profile/...'.
- Photo ***: A photo input field with a placeholder image.

കളിക്കാരൻ പേര്, പഞ്ചായത്ത്, കളിക്കുന്ന റോൾ എന്നിവ നൽകി ഫോട്ടോ അപ്ലോഡ് ചെയ്യുന്നു.

4 കളിക്കാരൻ പണമടയ്ക്കുന്നു

കളിക്കാരൻ രജിസ്ട്രേഷൻ ഫീസ് സംഘാടകന് നേരിട്ട് അടച്ച്, പേയ്മെന്റ് സ്ക്രീൻഷോട്ട് അപ്ലോഡ് ചെയ്ത്, നിബന്ധനകൾ അംഗീകരിച്ച് **Complete Registration** ക്ലിക്ക് ചെയ്യുന്നു.

The image shows a registration form with the following sections:

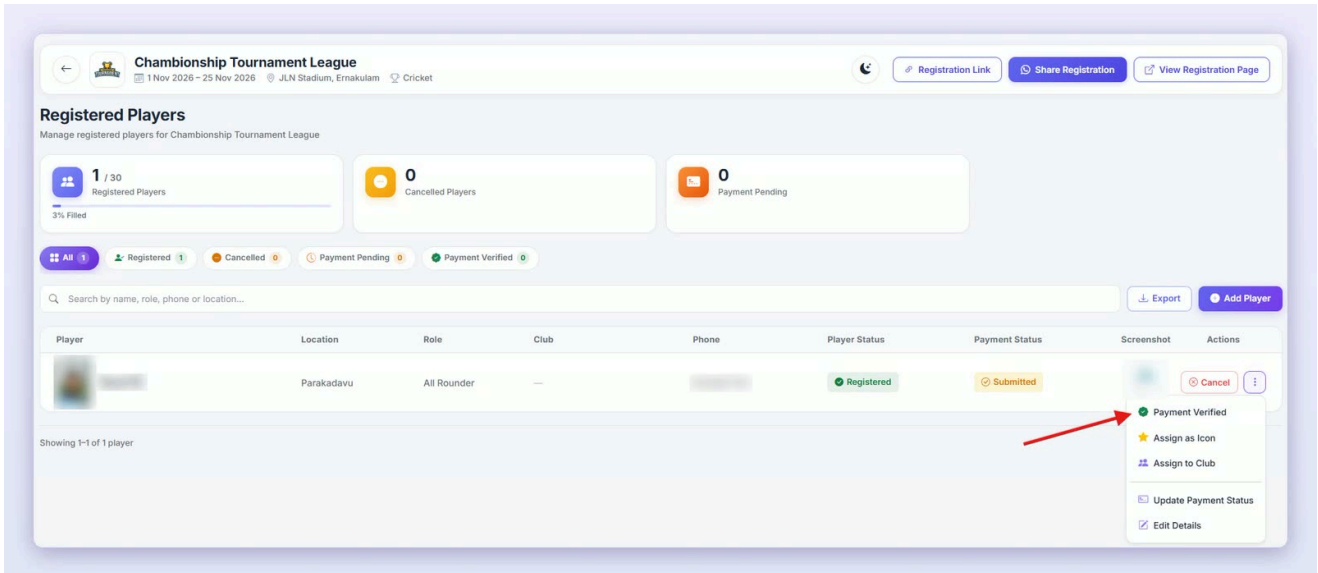
- Photo ***: A placeholder for a profile picture with an "Upload Image" button. Below it, text reads: "Recommended: Use a portrait photo (4:5 aspect ratio), at least 480 × 600 px, maximum 5MB."
- Payment and contact details**: A section header with the instruction "Use the payment and contact information provided by the organiser".
- Contact Details**: A sub-section with a "Name:" label and a text input field.
- Payment Screenshot**: A section with a placeholder for a payment screenshot and an "Upload Image" button. Below it, text reads: "No registration fee for this tournament — payment proof is optional. Max 5 MB."
- Agreements**: Two checkboxes with text:
 - ☐ I agree to the [Tournament Instructions](#), [Terms of Service](#), and [Privacy Policy](#).
 - ☐ I understand that all payments are made directly to the tournament organiser and not through this platform. The platform is not responsible for any payment or refund issues.
- Complete Registration**: A large purple button at the bottom, circled in red with an arrow pointing to it from the left.

പേയ്മെന്റ് സ്ക്രീൻഷോട്ട് അപ്ലോഡ് ചെയ്ത്, രണ്ട് ബോക്സുകളും ടിക്ക് ചെയ്ത് Complete Registration (ചുവന്ന വൃത്തം) ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

വഴി 1 - രജിസ്ട്രേഷൻ ലിങ്ക് വഴി

5 സംഘാടകൻ വെരിഫൈ ചെയ്ത് അംഗീകരിക്കുന്നു

കളിക്കാരൻ ലിങ്ക് വഴി രജിസ്റ്റർ ചെയ്തു കഴിഞ്ഞ ശേഷം, Tournament Organiser വിൻഡോയിലെ **Players** കാർഡ് തുറക്കുക. ഓരോ പേയ്മെന്റും പരിശോധിച്ച് കളിക്കാരനെ വെരിഫൈ ചെയ്ത് അംഗീകരിക്കുക.

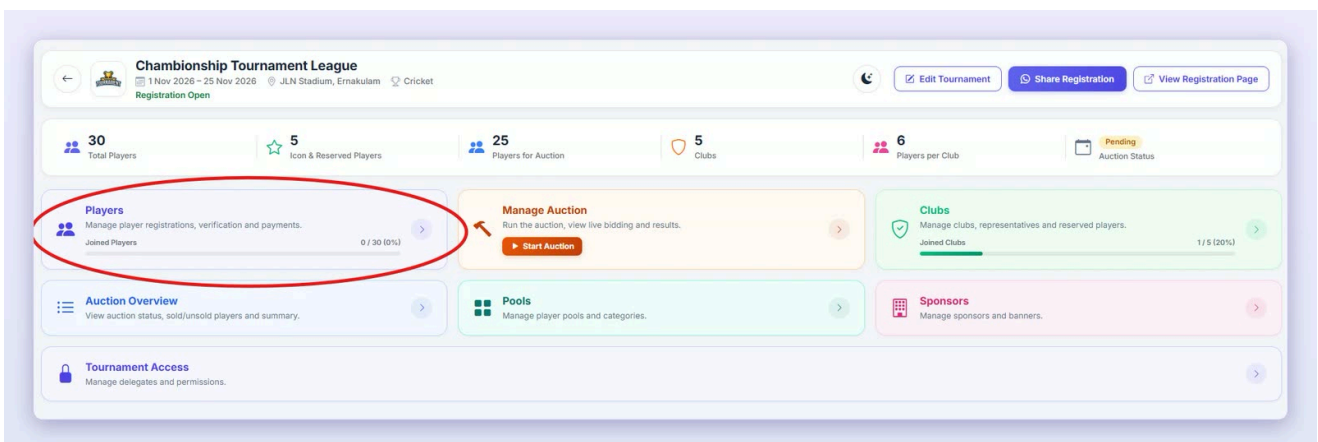


കളിക്കാരന്റെ : മെനു തുറന്ന് Payment Verified (പുറന്ന അമ്പ്) തിരഞ്ഞെടുക്കുക.

വഴി 2 - ടൂർണ്ണമെന്റ് സംഘാടകൻ വഴി

1 Players കാർഡ് തുറക്കുക

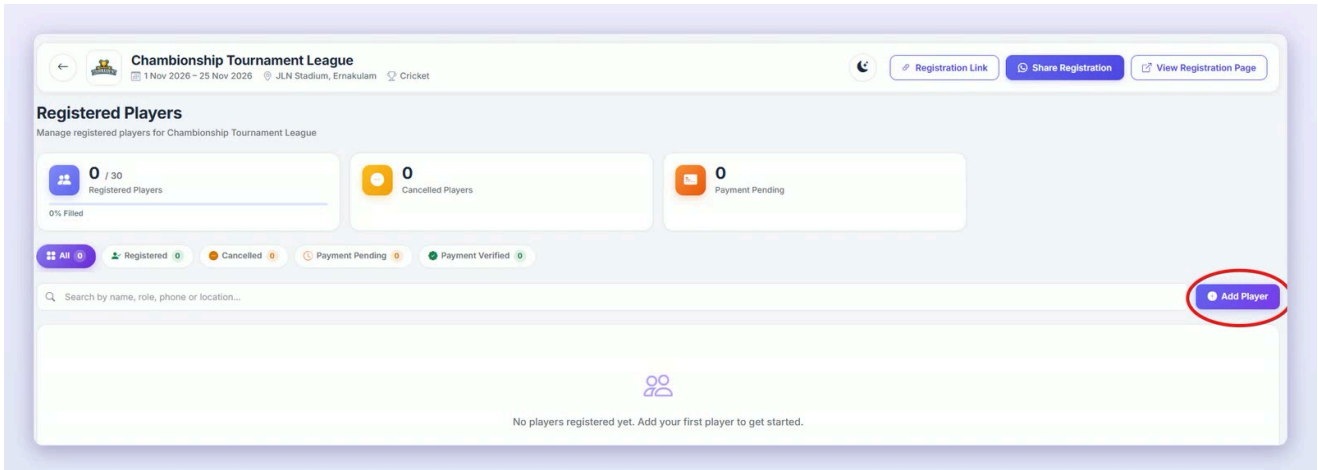
ലിങ്ക് ഷെയർ ചെയ്യാതെ തന്നെ നിങ്ങൾക്ക് കളിക്കാരെ നേരിട്ട് ചേർക്കാം. Tournament Organiser വിൻഡോയിൽ **Players** കാർഡ് തുറക്കുക.



Players കാർഡ് (പുറന്ന വൃത്തം) തുറക്കുക.

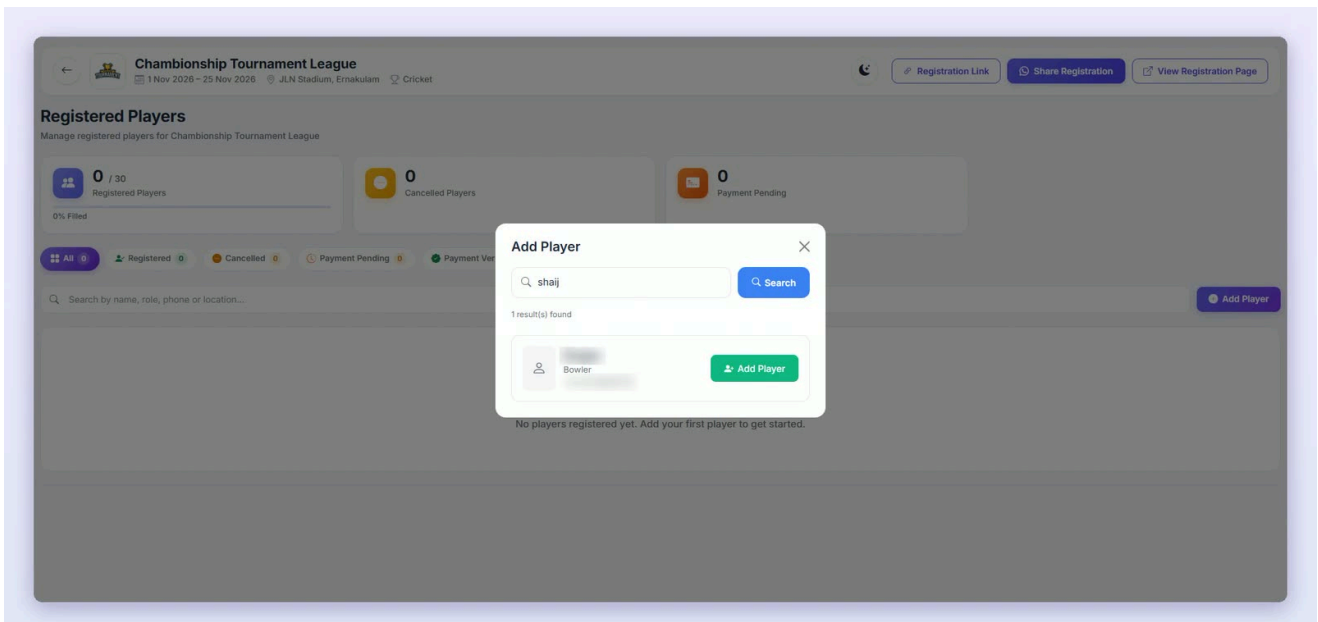
2 കളിക്കാരനെ ചേർക്കുക

Add Player ക്ലിക്ക് ചെയ്ത്, കളിക്കാരനെ പേര് അല്ലെങ്കിൽ ഫോൺ നമ്പർ നൽകി തിരയുക. തുടർന്ന് അവരുടെ പേരിന് അടുത്തുള്ള **Add Player** ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. ടൂർണ്ണമെന്റിൽ ഇതിനകം ഉള്ളവരെ **Already registered** എന്ന് കാണിക്കും.



Add Player (ചുവന്ന വൃത്തം) ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

2 കളിക്കാരനെ ചേർക്കുക (തുടർച്ച)



കളിക്കാരനെ പേര് നൽകി തിരഞ്ഞ്, Add Player ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

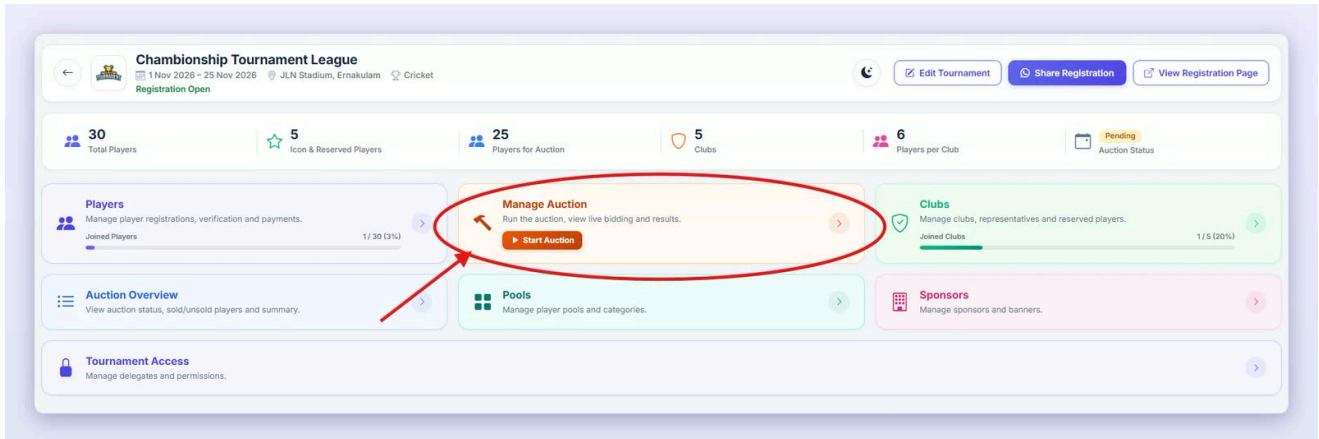
ലേലം എങ്ങനെ സജ്ജീകരിക്കാം

ലേലം എപ്പോൾ, ഓരോ ക്ലബിനും എത്ര പോയിന്റ്, ആരാണ് ബിഡ് ചെയ്യുക എന്നിവ തീരുമാനിക്കുക. എല്ലാം **Auction Settings** സ്ക്രീനിൽ തന്നെയാണ്.

1 Auction Settings തുറക്കുക

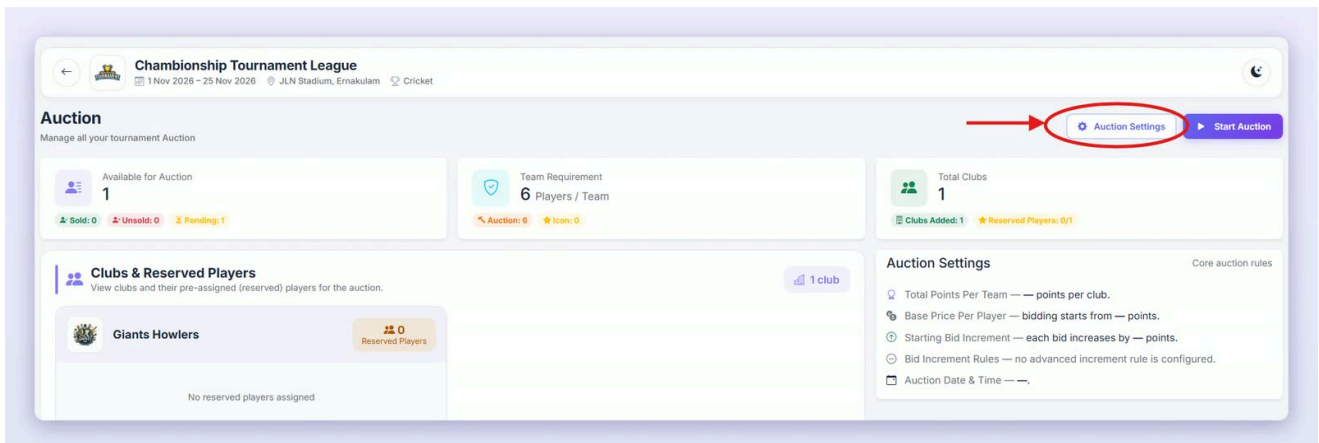
Tournament Organiser വിൻഡോയിൽ ടൂർണമെന്റ് തുറന്ന് **Auction** കാർഡ് ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

* ഉള്ള ഫീൽഡുകൾ നിർബന്ധമാണ്.



Manage Auction കാർഡ് (ചുവന്ന വൃത്തം) ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

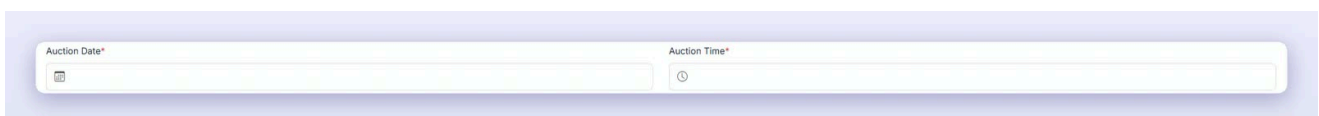
1 Auction Settings തുറക്കുക (തുടർച്ച)



Auction Settings (ചുവന്ന വൃത്തം) ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

2 തീയതിയും സമയവും തിരഞ്ഞെടുക്കുക

Auction Date, Auction Time എന്നിവ തിരഞ്ഞെടുക്കുക.



Auction Date, Auction Time എന്നിവ തിരഞ്ഞെടുക്കുക.

3 പോയിന്റുകൾ നൽകുക

- **Total Points Per Team** – ഓരോ ക്ലബ്ബിനും ചെലവഴിക്കാവുന്ന ആകെ പോയിന്റ്, ഉദാഹരണത്തിന് 6000.
- **Base Price Per Player** – ഓരോ കളിക്കാരന്റെയും അടിസ്ഥാന വില, ഉദാഹരണത്തിന് 200.

Total Points Per Team*	Base Price Per Player*
e.g. 6000	e.g. 200

Total Points Per Team, Base Price Per Player എന്നിവ നൽകുക.

4 ബിഡ് ഇൻക്രിമെന്റ് നൽകുക

- **Starting Bid Increment** – ഓരോ ബിഡിലും തുക എത്ര കൂടും, ഉദാഹരണത്തിന് 50.
- **Change Increment After Points** – ഓപ്ഷണലാണ്. ബിഡ് ഈ തുകയ്ക്ക് (ഉദാഹരണത്തിന് 500) മുകളിൽ പോയാൽ **New Bid Increment** (ഉദാഹരണത്തിന് 100) ഉപയോഗിക്കും. ഒരേ ഇൻക്രിമെന്റ് മതിയെങ്കിൽ ഇത് ഒഴിച്ചിടുക.

ഇവ നൽകിയാൽ ബിഡ് എങ്ങനെ കൂടും എന്ന് ഒരു ഉദാഹരണം താഴെ കാണിക്കും.

Bid Increment Rules		
Starting Bid Increment*	Change Increment After Points	New Bid Increment
e.g. 50	e.g. 500	e.g. 100
Optional — leave blank to use one increment throughout		
① Enter values above to see an example.		

ബിഡ് ഇൻക്രിമെന്റുകൾ നൽകുക. നൽകിക്കഴിഞ്ഞാൽ താഴെ ഒരു ഉദാഹരണം കാണിക്കും.

5 ബിഡ്ഡിംഗ് രീതി തിരഞ്ഞെടുക്കുക

ആരാണ് ബിഡ് ചെയ്യേണ്ടത് എന്ന് ഇത് തീരുമാനിക്കുന്നു.

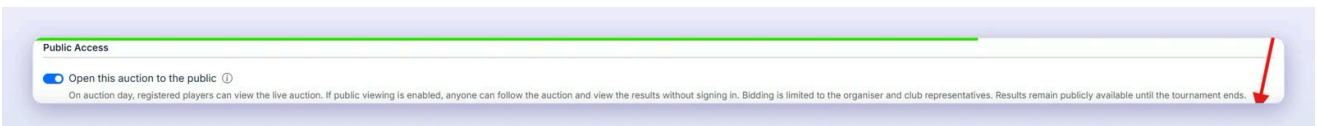
- **Club Rep Bidding** – ക്ലബ് പ്രതിനിധികൾക്ക് സ്വന്തം ലോഗിനിൽ നിന്ന് എവിടെ നിന്നും സ്വയം ബിഡ് ചെയ്യാം. ഓൺലൈൻ ലേലത്തിന് ഇത് ഉപയോഗിക്കാം. *Sold, Unsold, Start Player, Next Player* എന്നിവ ലേലക്കാരൻ (auctioneer) നിയന്ത്രിക്കും.
- **Auctioneer Bidding** – ക്ലബ് പ്രതിനിധികൾ നേരിട്ട് സ്ഥലത്തുണ്ടാകും. അവർ ബിഡ് വിളിച്ചു പറയും; ഓരോ ബിഡും ലേലക്കാരൻ സ്ഥിരീകരിക്കുകയും ലേലം മുഴുവൻ നിയന്ത്രിക്കുകയും ചെയ്യും.



പച്ച ബോക്സ്: ആരാണ് ബിഡ് ചെയ്യേണ്ടത് എന്ന് തിരഞ്ഞെടുക്കുക, Club Rep Bidding അല്ലെങ്കിൽ Auctioneer Bidding.

6 ലേലം പൊതുജനങ്ങൾക്കായി തുറക്കുക (ഓപ്ഷണൽ)

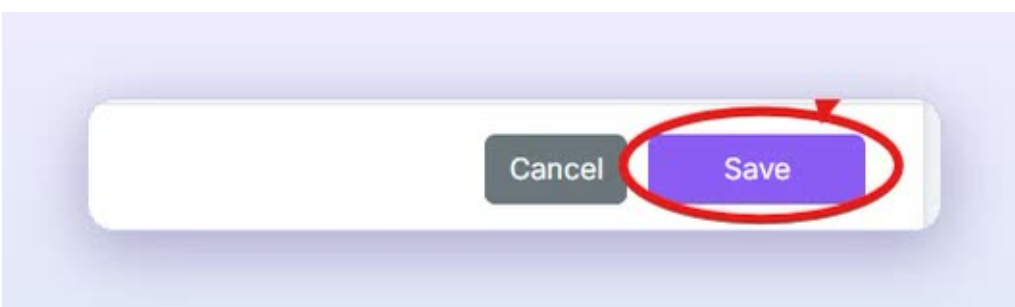
Open this auction to the public ഓൺ ചെയ്താൽ രജിസ്റ്റർ ചെയ്യാത്തവർക്ക് പോലും സൈൻ ഇൻ ചെയ്യാതെ ലൈവ് ലേലവും ഫലങ്ങളും കാണാം. ബിഡ്ഡിംഗ് സംഘാടകനും ക്ലബ് പ്രതിനിധികൾക്കും മാത്രമായിരിക്കും. ടൂർണമെന്റ് തീരുന്നതുവരെ ഫലങ്ങൾ പൊതുവായി ലഭ്യമായിരിക്കും.



ആർക്കും ലേലം കാണാൻ കഴിയണമെങ്കിൽ Open this auction to the public ഓൺ ചെയ്യുക.

7 കുറിപ്പുകൾ ചേർത്ത് സേവ് ചെയ്യുക

ആവശ്യമെങ്കിൽ **Auction Notes** ചേർത്ത് **Save** ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. പൊതുജനങ്ങൾ കാണുന്ന പേജ് കാണാൻ മുകളിലെ **View Public Page** ഉപയോഗിക്കുക.



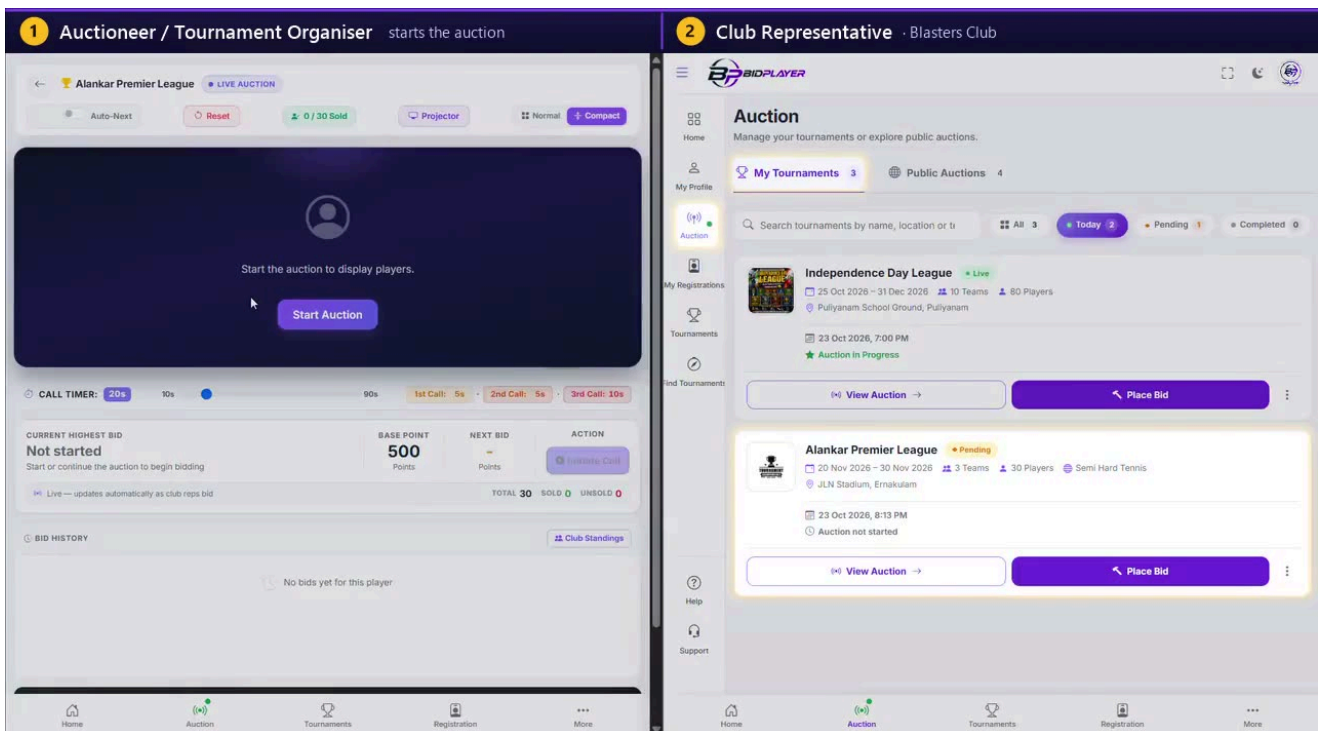
കഴിഞ്ഞാൽ Save (ചുവന്ന വൃത്തം) ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

ലേലം എങ്ങനെ നടത്താം

ടൂർണമെന്റ് സംഘാടകനായ ലേലക്കാരൻ (Auctioneer) ലേലം നടത്തുന്നു; ക്ലബ് പ്രതിനിധികൾ സ്വന്തം ലോഗിനിൽ നിന്ന് അവരുടെ ക്ലബിനായി ബിഡ് ചെയ്യുന്നു. എല്ലാവരും ഒരേ ലൈവ് സ്ക്രീൻ കാണും. ഇവിടെ **Club Rep Bidding** ആണ് കാണിക്കുന്നത്. Auctioneer Bidding-ൽ പ്രതിനിധികൾ വിളിച്ചു പറയുന്ന ബിഡുകൾ ലേലക്കാരൻ സ്ഥിരീകരിക്കും.

1 ലേല സ്ക്രീനുകൾ തുറക്കുക

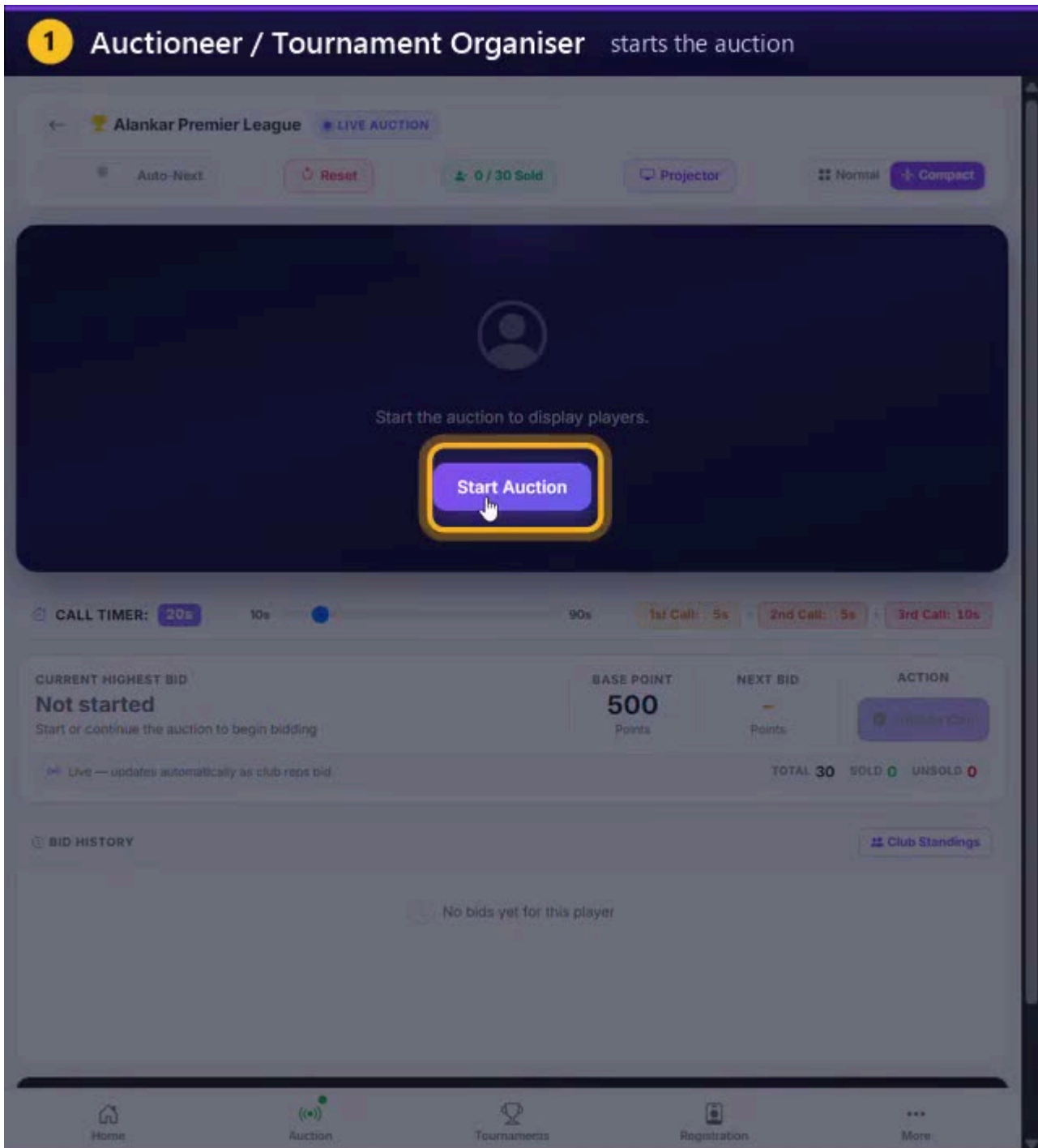
ലേലക്കാരൻ: Manage Auction തുറന്ന് **Start Auction** ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് ലൈവ് ലേല സ്ക്രീൻ തുറക്കുക. **ക്ലബ് പ്രതിനിധികൾ: സ്വന്തം ലോഗിനിൽ സൈൻ ഇൻ ചെയ്ത് Auction → My Tournaments → View Auction** തുറക്കുക.



ഇടത്: ലേലക്കാരന്റെ ലൈവ് സ്ക്രീൻ. വലത്: ക്ലബ് പ്രതിനിധി Auction → My Tournaments വഴി ടൂർണമെന്റ് തുറക്കുന്നു.

2 Start Auction ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക

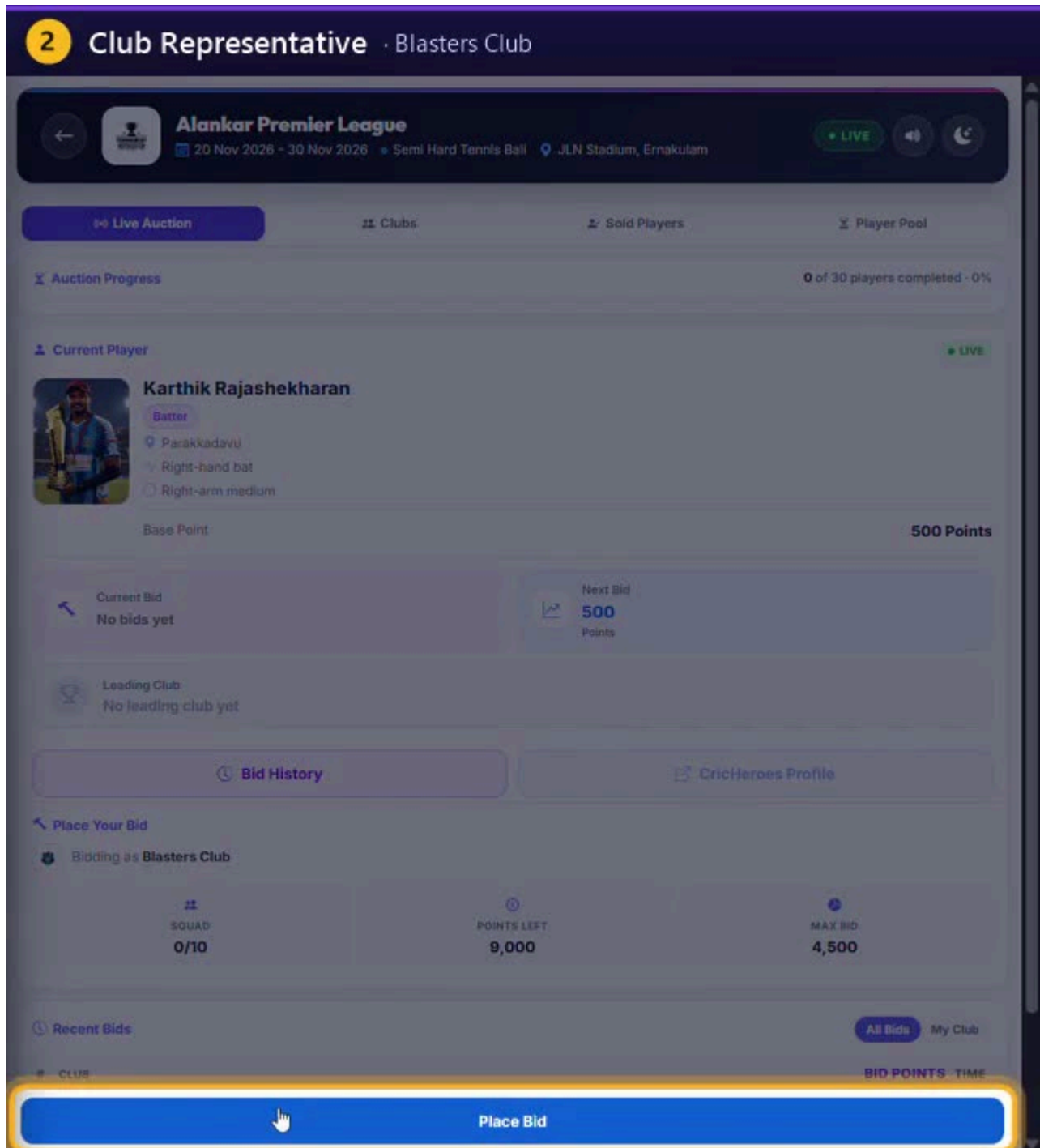
Start Auction ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. ആദ്യത്തെ കളിക്കാരൻ എല്ലാ വിൻഡോയിലും ഒരേ സമയം കാണിക്കും.



ലേലക്കാരൻ: Start Auction (ഹൈലൈറ്റ് ചെയ്തത്) ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

3 ക്ലബ് പ്രതിനിധി: Place Bid ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക

Place Bid ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. ഓരോ ബിഡും ബിഡ് ഇൻക്രിമെന്റിന് അനുസരിച്ച് കൂടും (ഈ ഉദാഹരണത്തിൽ 100 പോയിന്റ്).



ക്ലബ് പ്രതിനിധി: Place Bid (ഹൈലൈറ്റ് ചെയ്തത്) ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

4 ഓരോ ബിഡും ലേലക്കാരൻ ഉടൻ കാണും

ബിഡ് വയ്ക്കുന്ന നിമിഷം തന്നെ ലേലക്കാരൻ അത് കാണും. ഇവിടെ ഏറ്റവും ഉയർന്ന ബിഡ് Blasters Club-ന്റെ 500 പോയിന്റ് ആണ്.

1 Auctioneer / Tournament Organiser starts the auction

Alankar Premier League

LIVE AUCTION

Auto-Next

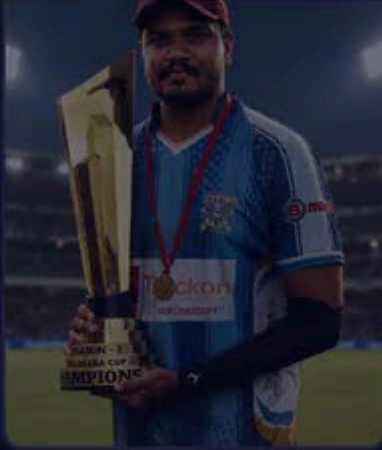
Reset

0 / 30 Sold

Projector

Normal

Compact



Karthik Rajashekharan

BATTER

Right-hand bat

Right-arm medium

Parakkadavu

BASE PRICE

500 pts

CALL TIMER: 20s

10s

90s

1st Call: 5s

2nd Call: 5s

3rd Call: 10s

CURRENT HIGHEST BID

500 Points

Blasters Club

BASE POINT

500 Points

NEXT BID

600 Points

ACTION

Initiate Call

Live — updates automatically as club reps bid

TOTAL 30 SOLD 0 UNSOLD 0

BID HISTORY (1)

Club Standings

Home

Auction

Tournaments

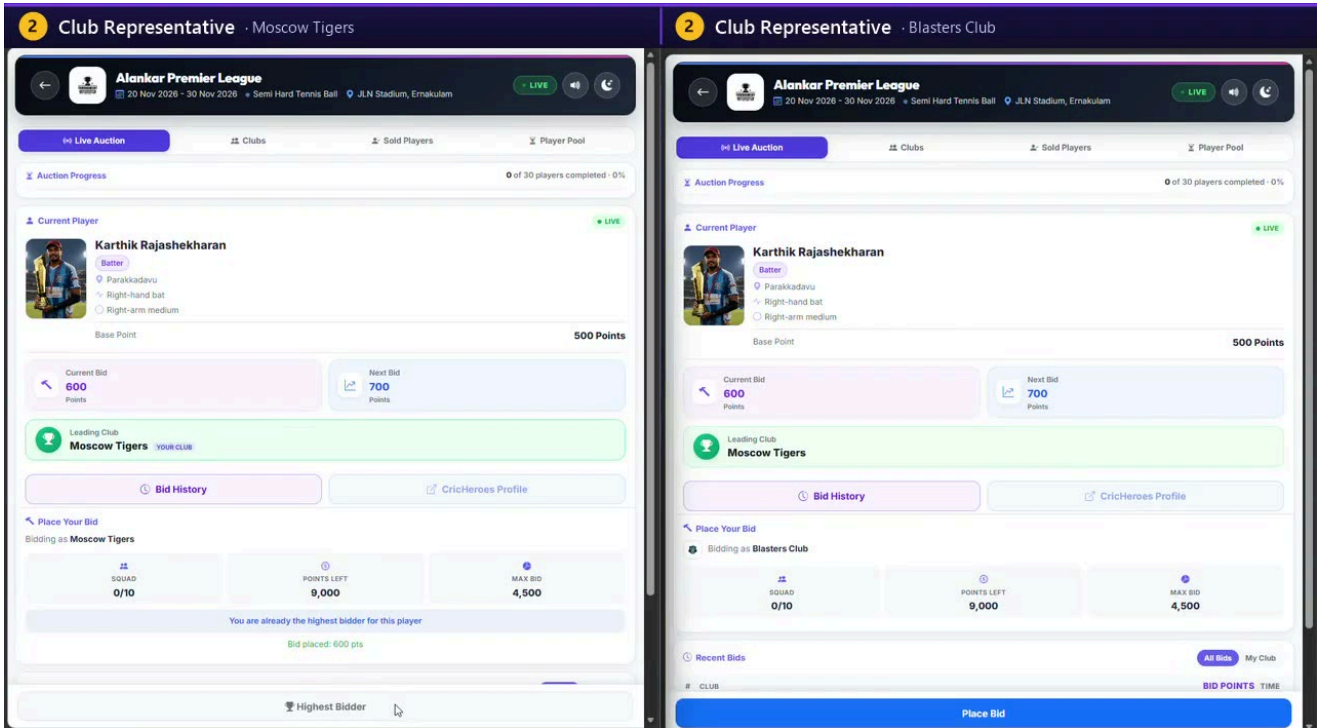
Registration

More

ലേലക്കാരൻ: നിലവിലെ ഏറ്റവും ഉയർന്ന ബിഡ് ഉടൻ അപ്ഡേറ്റ് ആകും (ഹൈലൈറ്റ് ചെയ്തത്).

5 മറ്റ് ക്ലബ്ബുകൾ സ്വന്തം വിൻഡോയിൽ നിന്ന് ബിഡ് ചെയ്യുന്നു

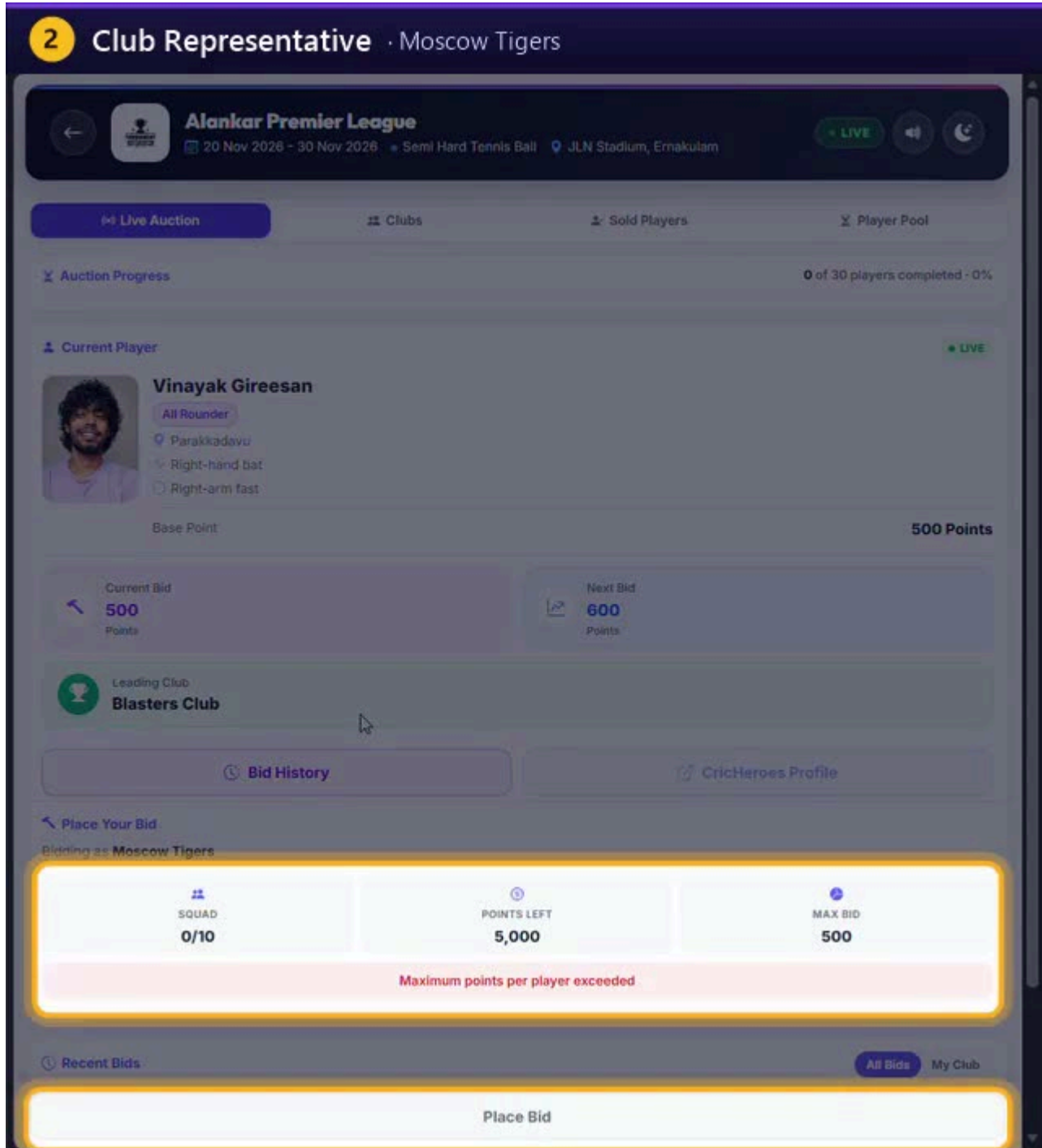
മറ്റ് ക്ലബ്ബുകളും അവരുടെ സ്വന്തം വിൻഡോയിൽ നിന്ന് ബിഡ് ചെയ്യും. ബിഡ് 600, 700, 800 എന്നിങ്ങനെ കൂടും; ഏറ്റവും ഉയർന്ന ബിഡ് വിജയിക്കും.



രണ്ട് ക്ലബ്ബ് പ്രതിനിധികൾ സ്വന്തം വിൻഡോകളിൽ നിന്ന് ബിഡ് ചെയ്യുന്നു.

6 ഓരോ ക്ലബ്ബിനും Max Bid ഉണ്ട്

Max Bid-ന് മുകളിൽ Place Bid പ്രവർത്തിക്കില്ല, ഒരു മുന്നറിയിപ്പ് കാണിക്കും. ബാക്കി ടീമിനെ അടിസ്ഥാന വിലയിൽ പൂർത്തിയാക്കാൻ ആവശ്യമായ പോയിന്റ് ബാക്കി വച്ച് ഒരു ക്ലബ്ബിന് ഒരു കളിക്കാരനായി ബിഡ് ചെയ്യാവുന്ന പരമാവധി തുകയാണ് Max Bid.



Max Bid-ന് മുകളിൽ Place Bid പ്രവർത്തിക്കില്ല, മുന്നറിയിപ്പ് കാണിക്കും (ഹൈലൈറ്റ് ചെയ്തത്).

7 ലേലക്കാരൻ: Initiate Call ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക

കൗൺസിലർ തുടങ്ങാൻ **Initiate Call** ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക: 1st call, 2nd call, 3rd call (ഈ ഉദാഹരണത്തിൽ 20 സെക്കൻഡ്).

The screenshot displays the 'Alankar Premier League LIVE AUCTION' interface. At the top, a yellow circle with the number '1' indicates the first step: 'Auctioneer / Tournament Organiser starts the auction'. The interface includes a navigation bar with 'Auto-Next', 'Reset', '0 / 30 Sold', 'Projector', 'Normal', and 'Compact' options. The main content area features a photo of Karthik Rajashekharan, a Batter, with details: 'Right-hand bat', 'Right-arm medium', and 'Parakkadavu'. The 'BASE PRICE' is set at '500 pts'. Below this, a 'CALL TIMER' bar shows '20s' selected, with '1st Call: 5s', '2nd Call: 5s', and '3rd Call: 10s' options. The 'CURRENT HIGHEST BID' is '800 Points' by 'Moscow Tigers'. The 'BASE POINT' is '500 Points' and the 'NEXT BID' is '900 Points'. The 'ACTION' section highlights the '1ST CALL: 20s' button, which has a 'Pause' option. The bottom navigation bar includes 'Home', 'Auction', 'Tournaments', 'Registration', and 'More'.

ലേലക്കാരൻ: കൗൺസിലർ തുടങ്ങാൻ Initiate Call (ഹെലെറ്റ് ചെയ്തത്) ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

8

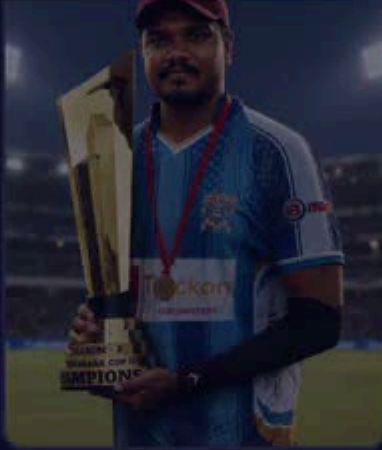
കളിക്കാരനെ നൽകാൻ Sold ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക

ഏറ്റവും ഉയർന്ന ബിഡ് വിളിച്ച ക്ലബിന് (Moscow Tigers, 800 പോയിന്റ്) കളിക്കാരനെ നൽകാൻ **Sold** ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. **Pause** കൗണ്ട്ഡൗൺ പിടിച്ചുനിർത്തും.

1 Auctioneer / Tournament Organiser starts the auction

← Alankar Premier League • LIVE AUCTION

Auto-Next Reset 0 / 30 Sold Projector Normal Compact



Karthik Rajashekharan

BATTER

Right-hand bat Right-arm medium

Parakkadavu

BASE PRICE 500 pts

CALL TIMER: 20s 10s 90s 1st Call: 5s 2nd Call: 5s 3rd Call: 10s

CURRENT HIGHEST BID	BASE POINT	NEXT BID	ACTION
800 Points Moscow Tigers	500 Points	900 Points	PAUSED (16s) Resume Sold

Live — updates automatically as club reps bid

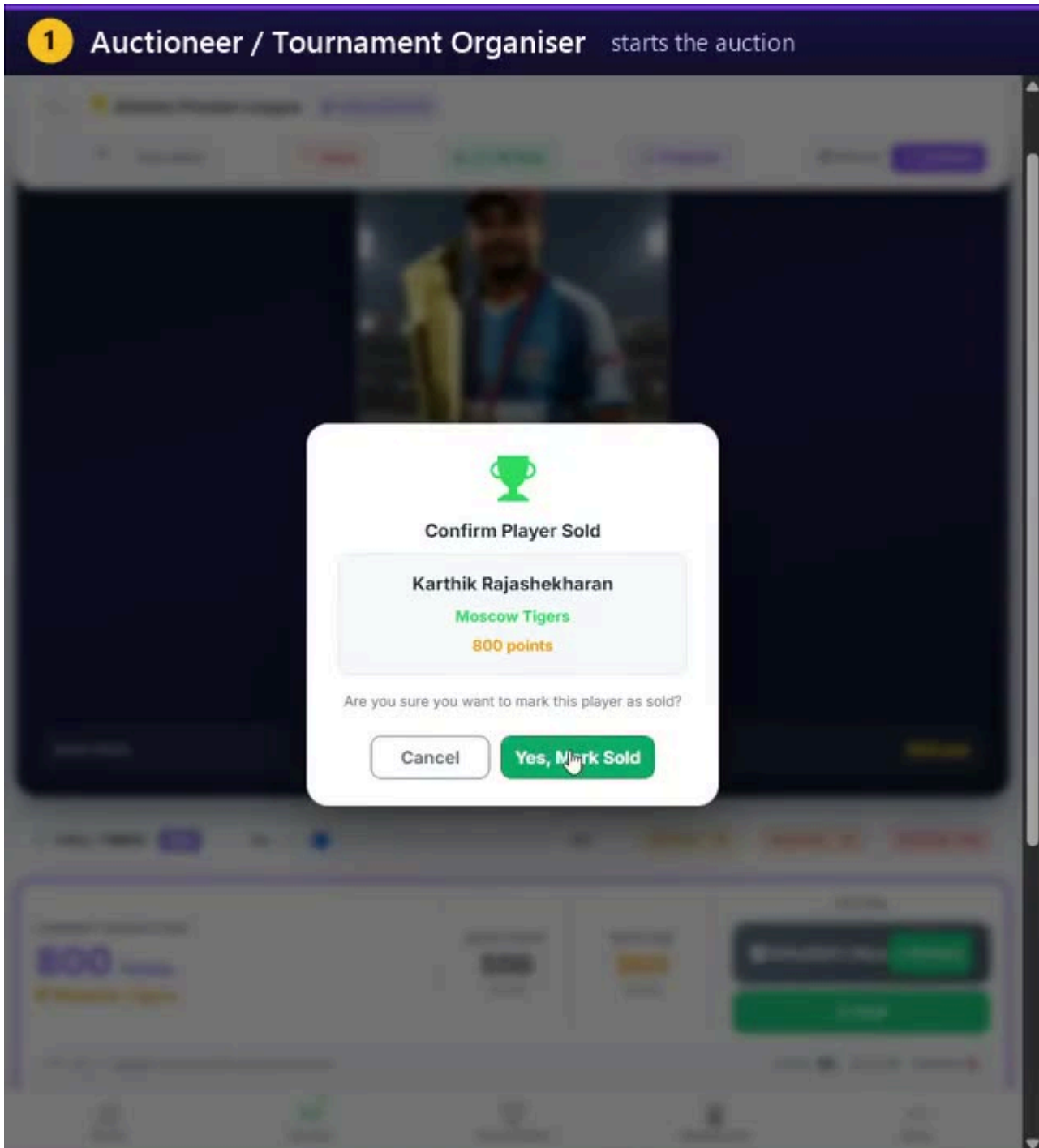
TOTAL 30 SOLD 0 UNSOLD 0

Home Auction Tournaments Registration More

Sold (ഹൈലൈറ്റ് ചെയ്തത്) ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. Pause കൗണ്ട്ഡൗൺ പിടിച്ചുനിർത്തും.

9 Yes, Mark Sold ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് സ്ഥിരീകരിക്കുക

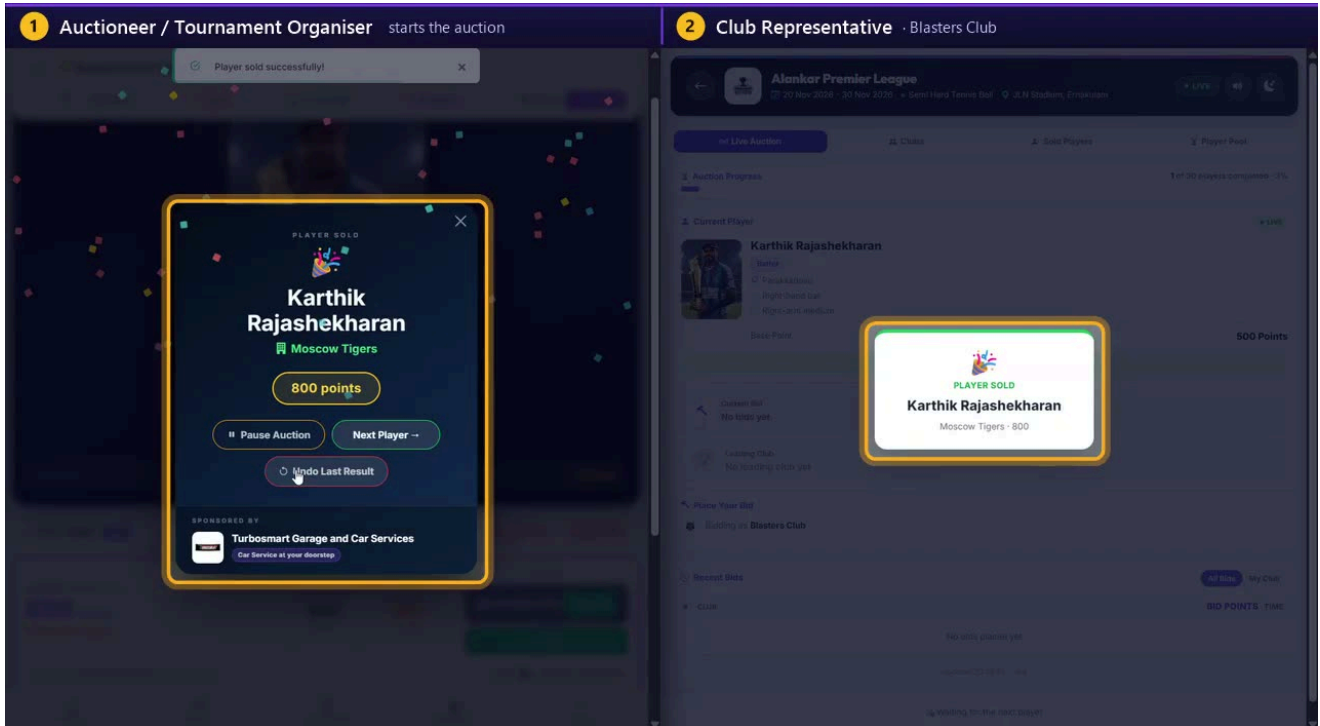
Yes, Mark Sold ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് വിൽപ്പന സ്ഥിരീകരിക്കുക.



വിൽപ്പന സ്ഥിരീകരിക്കാൻ Yes, Mark Sold ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

10 ഫലം എല്ലാവരും ഒരേ സമയം കാണും

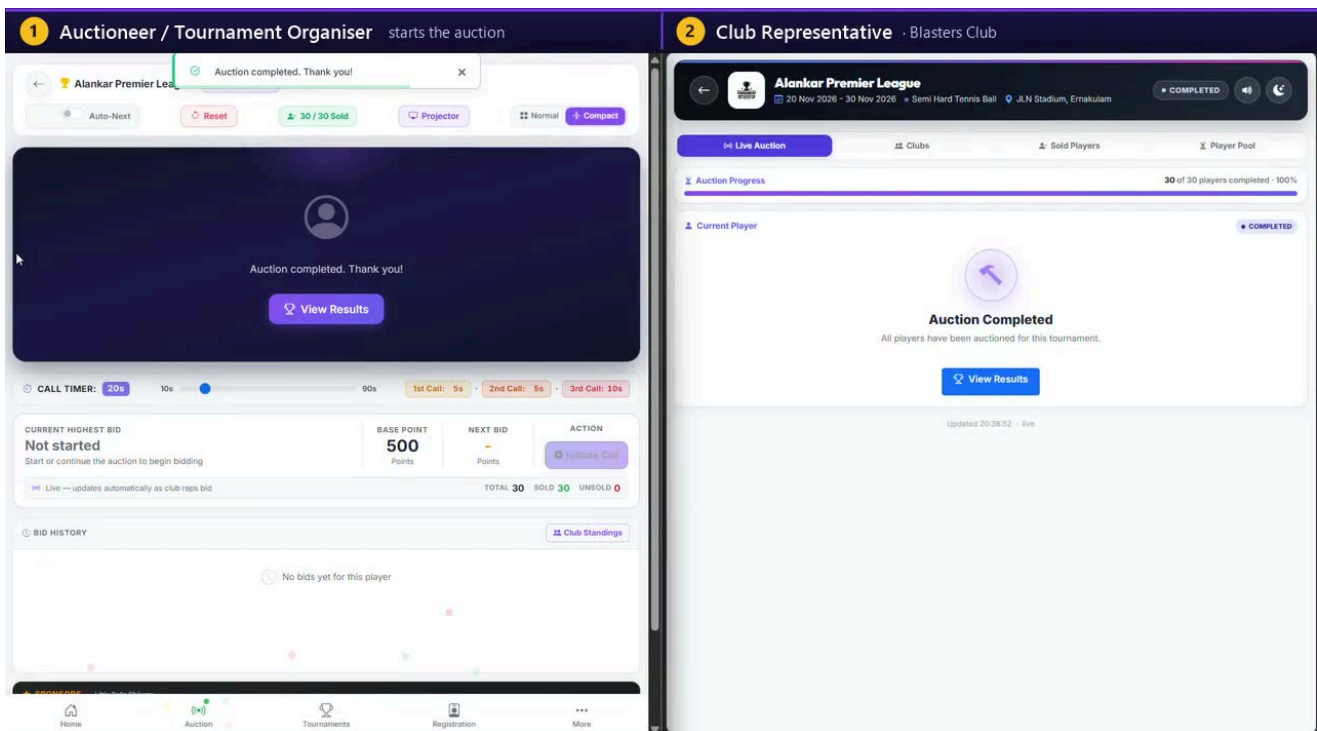
ഫലം എല്ലാവരും ഒരേ സമയം കാണും. **Next Player** ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് ഓരോ കളിക്കാരനും ഇത് ആവർത്തിക്കുക; എല്ലാ കളിക്കാരും കഴിയുന്നതുവരെ ലേലം തുടരും. ഒരു വിൽപ്പന തിരുത്തലാക്കി **Undo Last Result** ഉപയോഗിക്കുക.



ഫലം എല്ലാവരും ഒരേ സമയം കാണും. ലേലക്കാരൻ Next Player ക്ലിക്ക് ചെയ്യുന്നു.

11 ലേലം പൂർത്തിയായി

എല്ലാ കളിക്കാരും ലേലത്തിലൂടെ കടന്നുപോയാൽ സ്ക്രീനിൽ **Auction completed** എന്ന് കാണിക്കും. **View Results** ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.



ലേലം പൂർത്തിയായി: ലേലക്കാരന്റെയും ക്ലബ് പ്രതിനിധിയുടെയും സ്ക്രീൻ.

12 ക്ലബ് പ്രതിനിധികൾക്ക് ഫലങ്ങൾ കാണാം

ക്ലബ് പ്രതിനിധികൾക്ക് **Team Squads, All Sold Players, Icon Players, Top 10** എന്നിവ കാണാം; ഒരു ടീമിന്റെ സ്ക്വാഡ് പോസ്റ്റർ **Download Poster** വഴി ഡൗൺലോഡ് ചെയ്യാം.

The screenshot displays the 'ALANKAR PREMIER LEAGUE' interface. At the top, it shows the tournament details: 'SEMI HARD TENNIS BALL', dates '20 NOV 2026 - 30 NOV 2026', and location 'JLN STADIUM, ERNAKULAM'. A 'Completed' status and a 'Share' button are also visible. Below this, there are tabs for 'Team Squads' (3), 'All Sold Players' (33), 'Icon Players' (3), and 'Top 10'. The 'Blasters Club' is selected, showing its roster: 6 All Rounders, 1 Right Batsman, and 4 Bowlers. A 'Download Poster' button is present. The main section, titled 'TEAM SQUAD BLASTERS CLUB', features four player cards:

- Pavin Polachan** (Batter) - Icon Player
- Anoop Vijayan** (All Rounder)
- Athul Krishna NM** (All Rounder)
- Akhil** (Bowler)

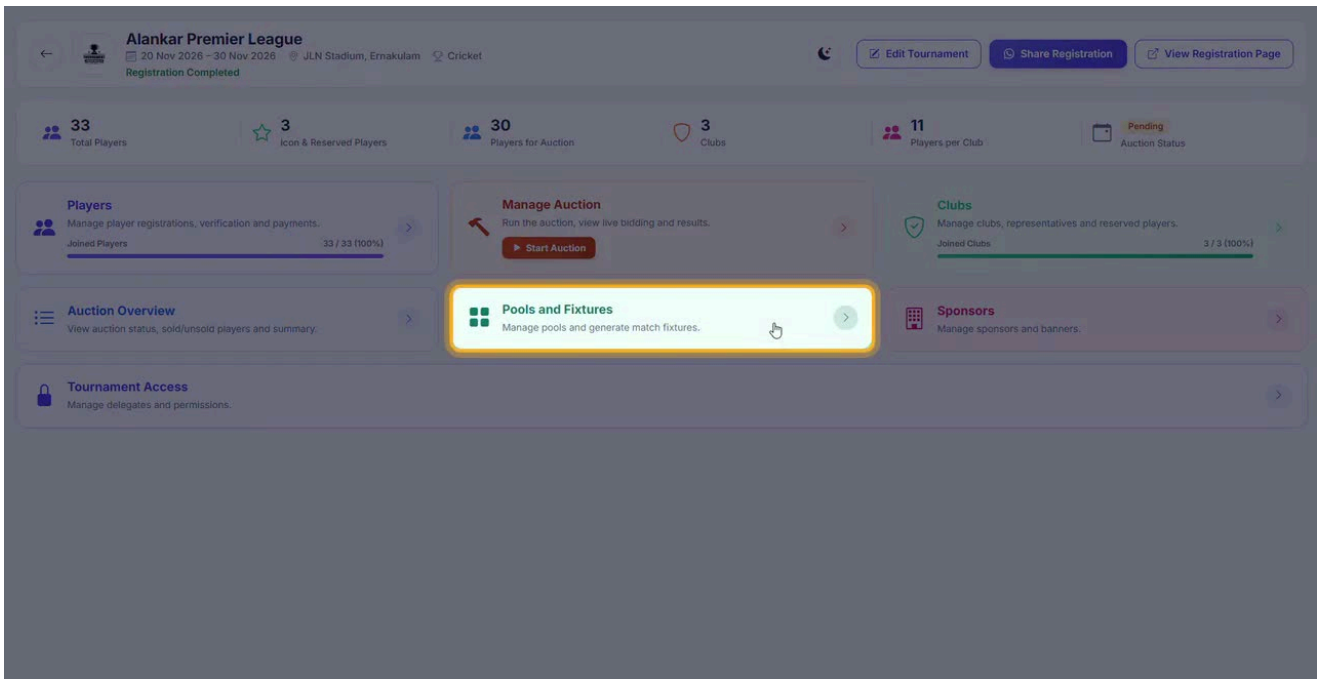
ടീം സ്ക്വാഡുകൾ, വിറ്റ കളിക്കാർ, ഐക്കൺ കളിക്കാർ, ഡൗൺലോഡ് ചെയ്യാവുന്ന പോസ്റ്റർ.

പുളകളും ഫിക്സ്ചറുകളും

IPL-ലെ ഗ്രൂപ്പ് ഘട്ടം പോലെ, പുളകൾ നിങ്ങളുടെ ക്ലബ്ബുകളെ ഗ്രൂപ്പുകളായി തിരിക്കുന്നു. ന്യായമായ റാൻഡം സ്പിൻ വഴി പുളകൾ നറുക്കെടുക്കുക, തുടർന്ന് മത്സര ഷെഡ്യൂളായ ഫിക്സ്ചറുകൾ ഉണ്ടാക്കുക.

1 Pools and Fixtures തുറക്കുക

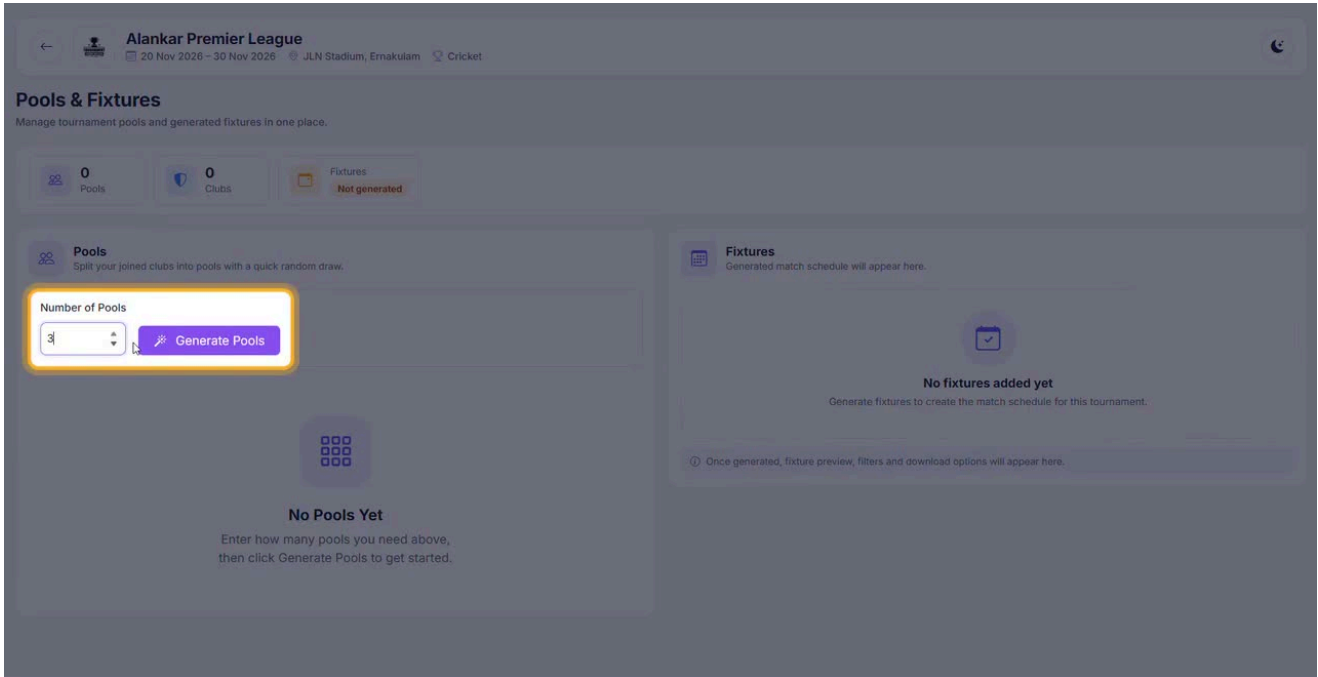
ക്ലബ്ബുകൾ ചേർന്നു കഴിഞ്ഞാൽ, Tournament Organiser വിൻഡോയിലെ **Pools and Fixtures** കാർഡ് തുറക്കുക.



ടൂർണമെന്റ് പേജിലെ Pools and Fixtures കാർഡ് (ഹൈലൈറ്റ് ചെയ്തത്) തുറക്കുക.

2 എത്ര പൂജുകൾ വേണമെന്ന് നൽകുക

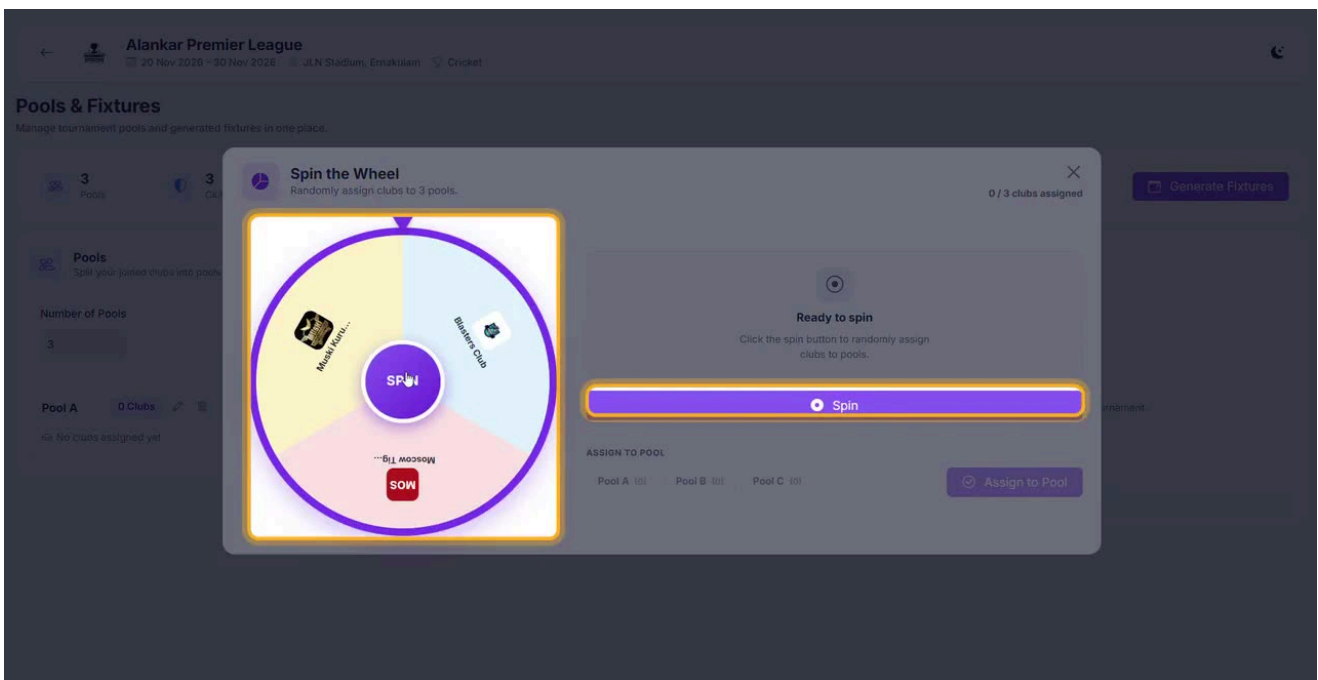
പൂജകളുടെ എണ്ണം നൽകി **Generate Pools** ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.



പൂജകളുടെ എണ്ണം നൽകി **Generate Pools** (ഹൈലൈറ്റ് ചെയ്തത്) ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

3 ക്ലബ്ബുകളെ പൂജകളിലേക്ക് നറുക്കെടുക്കുക

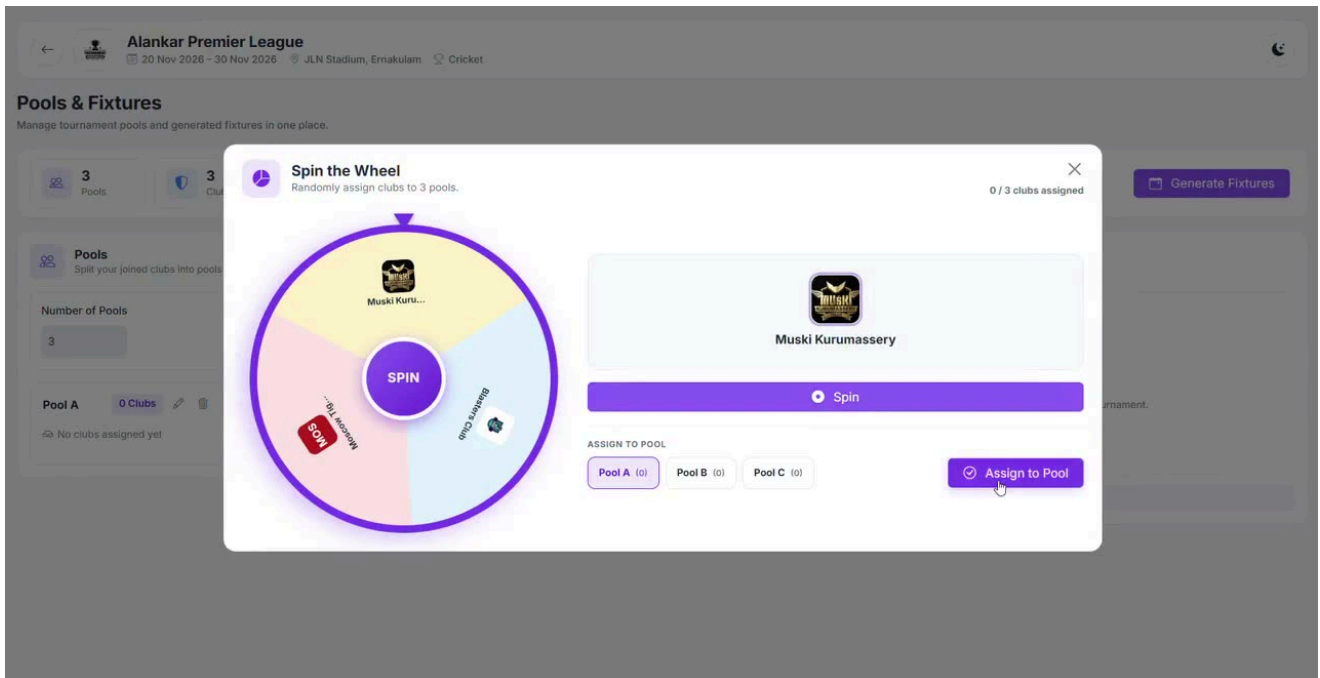
Spin the Wheel ക്ലിക്ക് ചെയ്ത്, തുടർന്ന് **Spin** ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. വീൽ ഒരു ക്ലബ്ബിനെ റാൻഡം ആയി തിരഞ്ഞെടുക്കും, അതിനാൽ നറുക്കെടുപ്പ് ന്യായമാണ്.



Spin (ഹൈലൈറ്റ് ചെയ്തത്) ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക; വീൽ ഒരു ക്ലബ്ബിനെ റാൻഡം ആയി തിരഞ്ഞെടുക്കും.

3 ക്ലബ്ബുകളെ പുളുകളിലേക്ക് നറുക്കെടുക്കുക (തുടർച്ച)

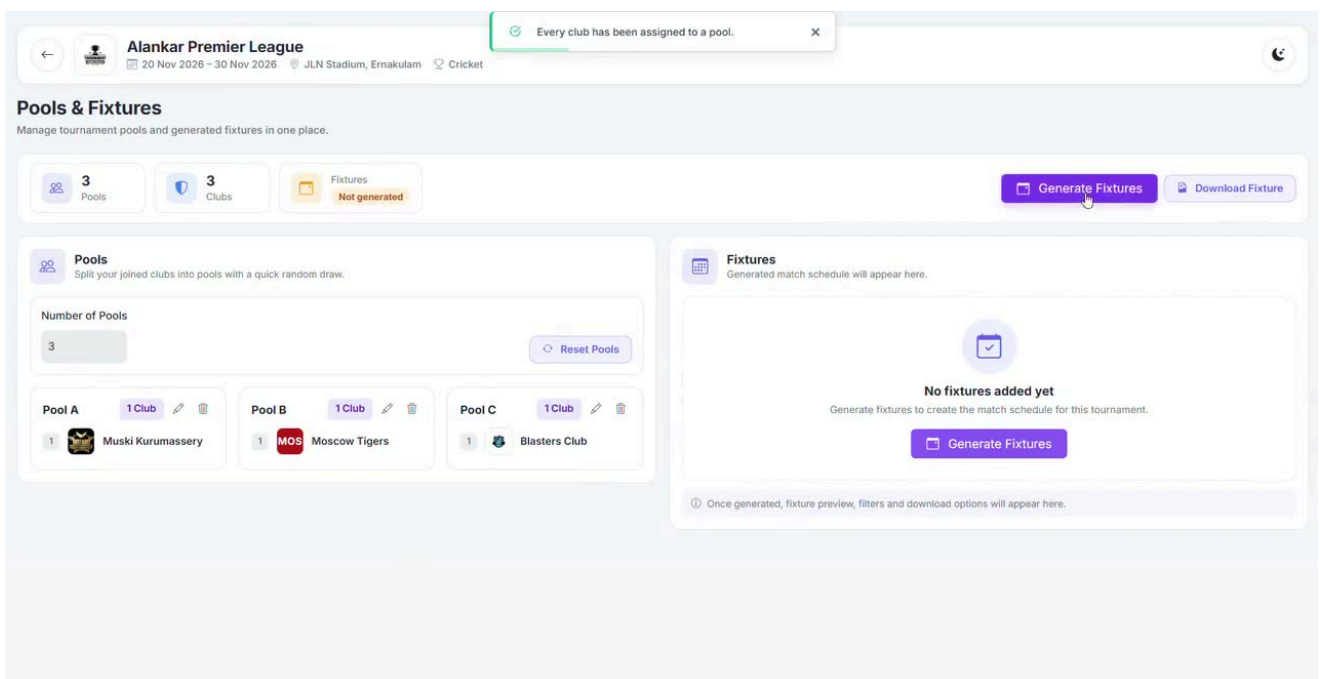
Assign to Pool ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക; വീൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത പുളിൽ ക്ലബ്ബ് ചേരും. എല്ലാ ക്ലബ്ബിനും ഒരു പുൾ ലഭിക്കുന്നതുവരെ വീണ്ടും സ്പിൻ ചെയ്യുക.



വീൽ തിരഞ്ഞെടുത്ത പുളിൽ ക്ലബ്ബിനെ ചേർക്കാൻ **Assign to Pool** ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

4 ഫിക്സ്ചറുകൾ ഉണ്ടാക്കുക

എല്ലാ ക്ലബ്ബും ഒരു പുളിൽ ആയിക്കഴിഞ്ഞാൽ **Generate Fixtures** ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.



എല്ലാ ക്ലബ്ബും ഒരു പുളിലാണ്. **Generate Fixtures** ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

4 ഫിക്സ്ചറുകൾ ഉണ്ടാക്കുക (തുടർച്ച)

ഫിക്സ്ചർ തരം തിരഞ്ഞെടുക്കുക:

- **Pool Matches** - ഒരേ പുളിലെ ക്ലബ്ബുകൾ തമ്മിൽ കളിക്കും (A1 vs A2).
- **Cross-Pool Matches** - വ്യത്യസ്ത പുളുകളിലെ ക്ലബ്ബുകൾ തമ്മിൽ കളിക്കും (A1 vs B1).
- **All Teams** - ഏത് പുളിലായാലും ഓരോ ക്ലബ്ബും മറ്റെല്ലാ ക്ലബ്ബുകളുമായും കളിക്കും.
- **Custom Fixtures** - മത്സരങ്ങൾ നിങ്ങൾ തന്നെ തിരഞ്ഞെടുക്കും.

Alankar Premier League
20 Nov 2026 - 30 Nov 2026 | JLN Stadium, Ernakulam | Cricket

Fixture Management

Create and manage tournament fixtures. Choose the format, set the timings and generate matches.

Fixture Type

- Pool Matches** (Selected)
A1 vs A2, B1 vs B2, etc.
- Cross-Pool Matches**
A1 vs B1, A2 vs B2, etc.
- All Teams**
A1 vs A2, A1 vs B1, etc.
- Custom Fixtures**
Choose matches manually

Generate fixtures

Pools
All pools

Match format (per pair)
Once

First match date *
20-11-2026

First match time *
7:00 AM

Match duration (minutes) *
40 minutes

Break between matches (minutes) *
5 minutes

Last match end time (optional)
5:30 PM

Matches that cannot finish before this time will move to the next day.

Pools & Clubs [Edit Pools](#)

- A** (1 club)
1. Muski Kurumassery
- B** (1 club)
1. Moscow Tigers
- C** (1 club)
1. Blasters Club

Pool matches: each club plays the other clubs in the same pool.

ഫിക്സ്ചർ തരം തിരഞ്ഞെടുക്കുക: Pool Matches, Cross-Pool Matches, All Teams അല്ലെങ്കിൽ Custom Fixtures.

4 ഫിക്സ്ചറുകൾ ഉണ്ടാക്കുക (തുടർച്ച)

ആദ്യ മത്സരത്തിന്റെ തീയതിയും സമയവും, ഓരോ മത്സരത്തിന്റെയും ദൈർഘ്യവും, മത്സരങ്ങൾക്കിടയിലെ ഇടവേളയും നൽകുക. അവസാന മത്സരം തീരേണ്ട സമയവും നൽകാം (ഓപ്ഷണൽ); അതിനുള്ളിൽ തീരാത്ത മത്സരങ്ങൾ അടുത്ത ദിവസത്തേക്ക് മാറും. തുടർന്ന് **Generate Fixtures** ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് സ്ഥിരീകരിക്കുക.

Alankar Premier League
20 Nov 2026 – 30 Nov 2026 | JLN Stadium, Ernakulam | Cricket

Fixture Management

Create and manage tournament fixtures. Choose the format, set the timings and generate matches.

Fixture Type

- ☐ Pool Matches
A1 vs A2, B1 vs B2, etc.
A1 vs A2
- ☐ Cross-Pool Matches
A1 vs B1, A2 vs B2, etc.
A1 vs B1
- ☒ All Teams
A1 vs A2, A1 vs B1, etc.
A1 vs B2
- ☐ Custom Fixtures
Choose matches manually
A1 vs B3

Generate fixtures

Match format (per pair)
Once

First match date *
20-11-2026

First match time *
7:00 AM

Match duration (minutes) *
40 minutes

Break between matches (minutes) *
5 minutes

Last match end time (optional)
5:30 PM

All teams: every club plays every other club, whatever pool it is in.

Generate Fixtures Total matches to be generated: 3

Pools & Clubs [Edit Pools](#)

- A** (1 clubs)
1. Muski Kurumassery
- B** (1 clubs)
1. Moscow Tigers
- C** (1 clubs)
1. Blasters Club

Matches run one after another with the break between them and start at the same time each day. All matches must start on or before the tournament's end date.

തീയതി, ആരംഭ സമയം, മത്സര ദൈർഘ്യം, ഇടവേള എന്നിവ നൽകി Generate Fixtures ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

5 ക്രമം മാറ്റണമെങ്കിൽ മത്സരങ്ങൾ പരസ്പരം മാറ്റുക

ഏതെങ്കിലും രണ്ട് മത്സരങ്ങൾ ടിക്ക് ചെയ്ത്, **Swap Matches** ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് സ്ഥിരീകരിക്കുക. രണ്ട് മത്സരങ്ങളും തീയതിയും സമയവും സ്ഥാനവും പരസ്പരം മാറും. ഒരു പൂളിലെ മത്സരങ്ങൾ മാത്രം കാണാൻ പൂൾ ഫിൽട്ടറുകൾ (All Matches, A, B, C) ഉപയോഗിക്കുക.

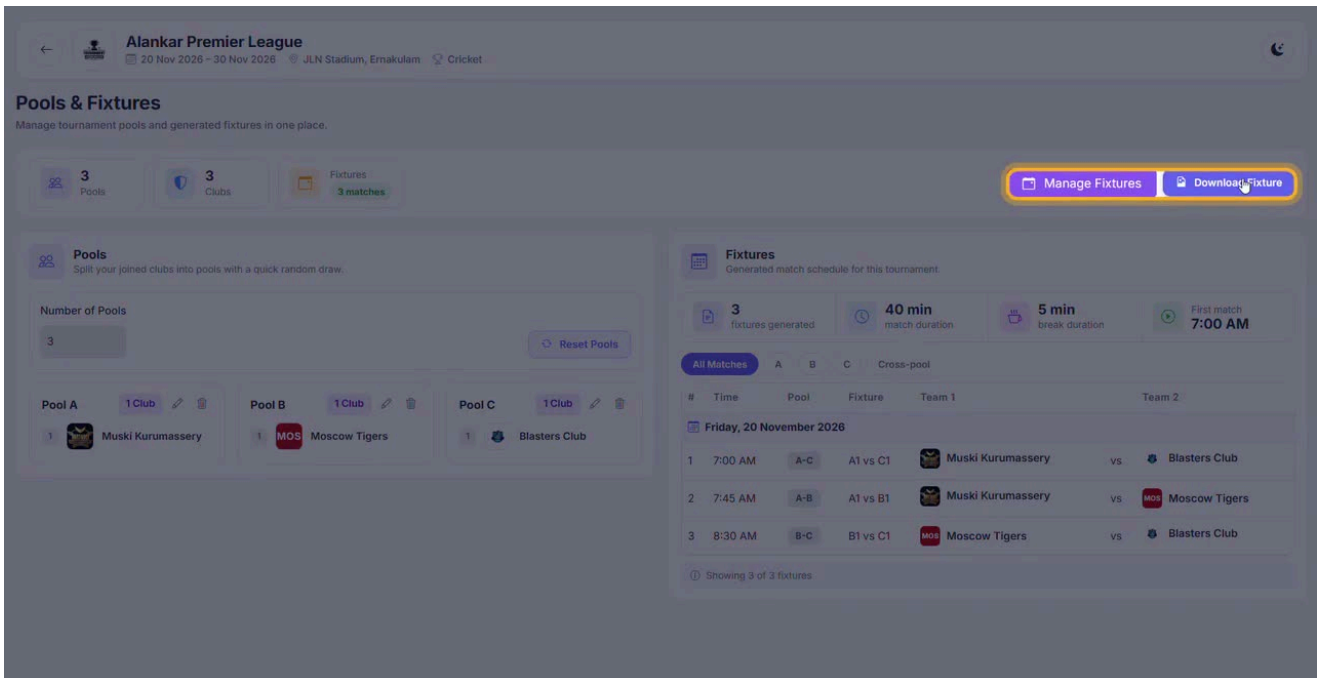
The screenshot shows the 'Alankar Premier League' Fixture Management interface. At the top, it says '20 Nov 2026 - 30 Nov 2026' and 'JLN Stadium, Ernakulam'. Below this, there's a 'Fixture Management' section with a 'Swap Matches (2 selected)' button. A 'Fixture Preview' section shows 3 matches for Friday, 20 November 2026. The matches are listed in a table with columns: Match No., Time, Pool, Fixture, Team 1, Team 2, and Actions. Match 1 is A1 vs B1 at 7:00 AM in Pool A-B. Match 2 is A1 vs C1 at 7:45 AM in Pool A-C. Match 3 is B1 vs C1 at 8:30 AM in Pool B-C. The first two matches are selected, and the 'Swap Matches' button is highlighted.

Match No.	Time	Pool	Fixture	Team 1	Team 2	Actions
1	7:00 AM	A-B	A1 vs B1	Muski Kurumassery	Moscow Tigers	[Edit] [Delete]
2	7:45 AM	A-C	A1 vs C1	Muski Kurumassery	Blasters Club	[Edit] [Delete]
3	8:30 AM	B-C	B1 vs C1	Moscow Tigers	Blasters Club	[Edit] [Delete]

രണ്ട് മത്സരങ്ങൾ ടിക്ക് ചെയ്ത് Swap Matches (ഹൈലൈറ്റ് ചെയ്തത്) ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

6 ഫിക്സ്ചറുകൾ ഡൗൺലോഡ് ചെയ്യുക

Pools & Fixtures പേജിൽ **Download Fixture** ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് മത്സര ഷെഡ്യൂൾ സേവ് ചെയ്യുക. എല്ലാ ക്ലബ്ബും ഒരു പൂളിൽ ആയിരിക്കണമെന്നതിന് മാത്രമേ ഈ ബട്ടൺ കാണൂ.



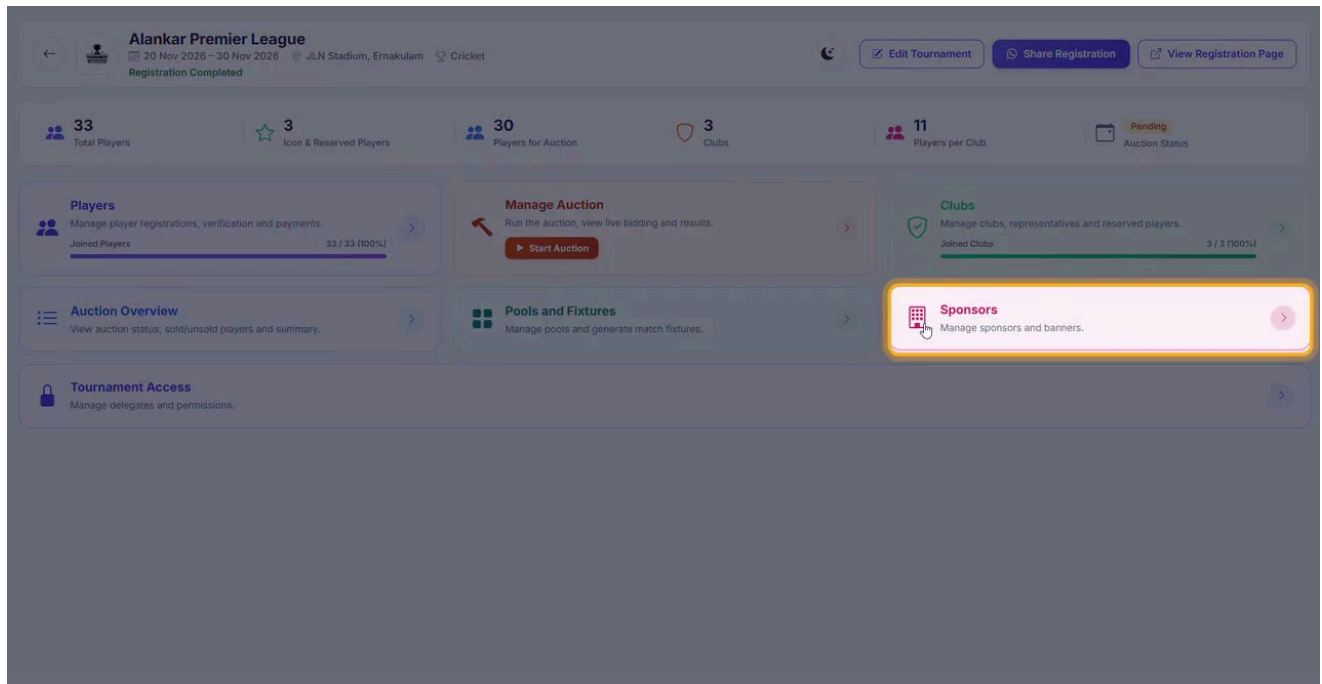
മത്സര ഷെഡ്യൂൾ സേവ് ചെയ്യാൻ Download Fixture (ഹെലൈറ്റ് ചെയ്തത്) ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

സ്പോൺസർമാർ

സ്പോൺസർമാർ നിങ്ങളുടെ ടൂർണമെന്റിനെ പിന്തുണയ്ക്കുന്നു. നിങ്ങൾ തന്നെ അവരെ ചേർക്കുക; അവർ രജിസ്ട്രേഷൻ പേജിലും ലൈവ് ലേല ബാനറിലും കാണിക്കും.

1 Sponsors തുറക്കുക

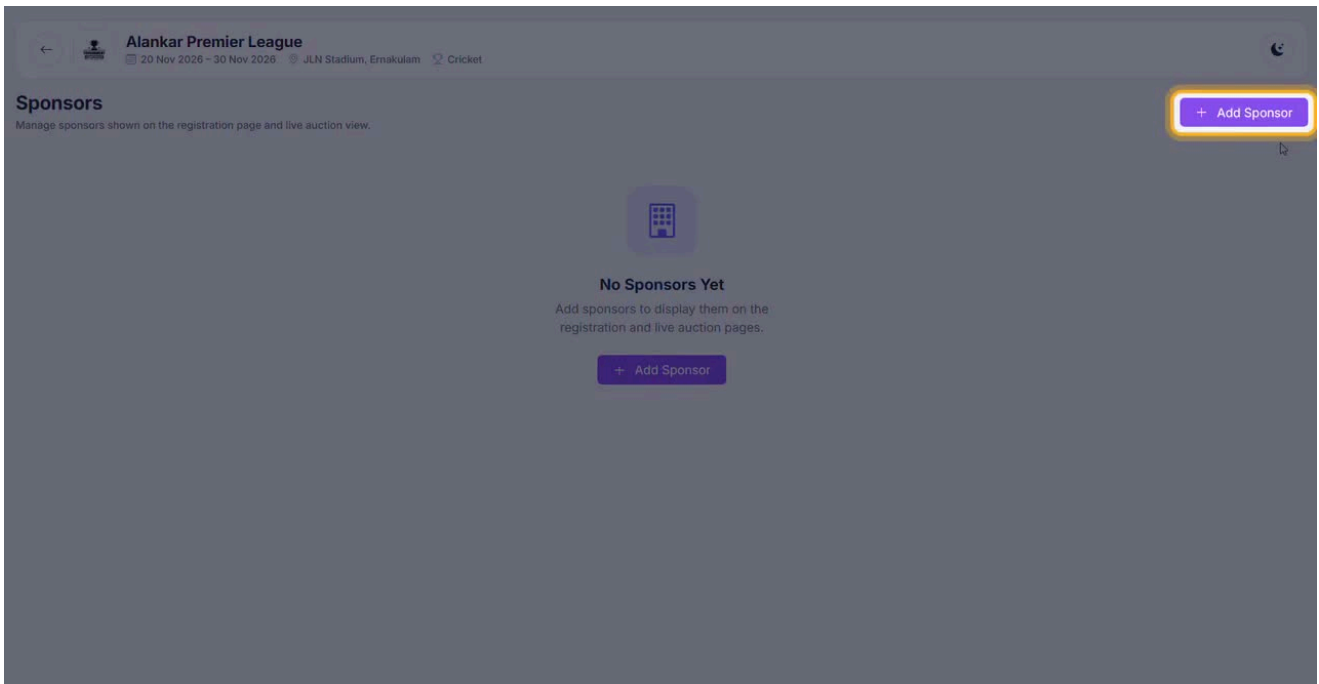
Tournament Organiser വിൻഡോയിലെ **Sponsors** കാർഡ് തുറക്കുക.



ടൂർണമെന്റ് പേജിലെ Sponsors കാർഡ് (ഹൈലൈറ്റ് ചെയ്തത്) തുറക്കുക.

2 Add Sponsor ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക

Add Sponsor ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. സ്പോൺസർമാർ രജിസ്ട്രേഷൻ പേജിലും ലൈവ് ലേല ബാനറിലും കാണിക്കും.



Add Sponsor (ഹെഡെറ്റ് ചെയ്തത്) ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

സ്പോൺസറുടെ ലോഗോ അപ്ലോഡ് ചെയ്യുക

Upload Logo ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് ലോഗോ തിരഞ്ഞെടുക്കുക. ചതുരാകൃതിയിലുള്ള ചിത്രമാണ് ഏറ്റവും നല്ലത് (JPG, PNG അല്ലെങ്കിൽ WEBP, പരമാവധി 5 MB). ലോഗോ ഓപ്ഷണലാണ്. പകരം വീതിയുള്ള ഫുൾ-വിഡ്ത്ത് ചിത്രം വേണമെങ്കിൽ Image Type-ന് താഴെ **Banner Image** തിരഞ്ഞെടുക്കുക (3.5:1 അനുപാതം).

Alankar Premier League
 20 Nov 2026 - 30 Nov 2026 | JLN Stadium, Ernakulam | Cricket

Add Sponsor
 Sponsors appear on the registration page and the live auction banner.

Image Type
☒ Logo + Message ☐ Banner Image
 Upload a logo with a short message, or a full-width banner image.

Logo (optional)

 Square image recommended - JPG, PNG, WEBP - max 5MB

Sponsor Name *
 e.g. Cyan Advertisers

Location
 e.g. Angamaly, Ernakulam

Description
 e.g. Flex and vinyl printing, flex boards, signboards, hoardings, banners, and design works.

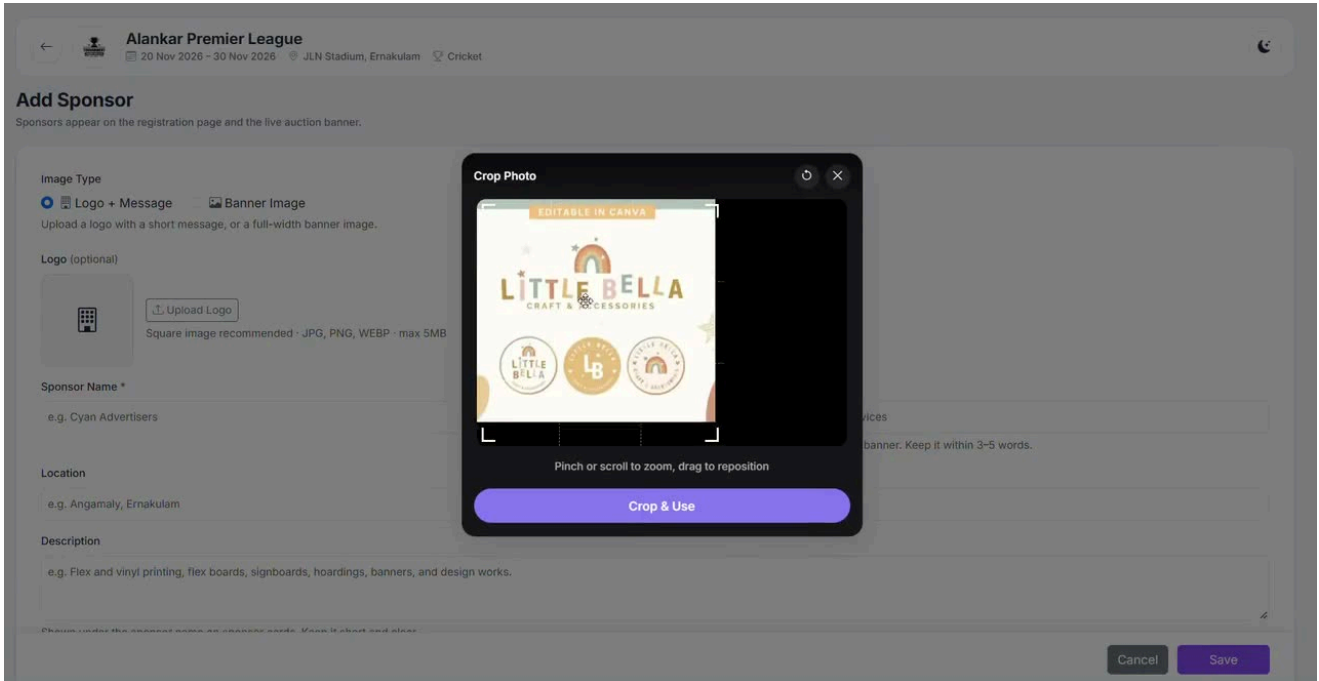
Short Message *
 e.g. Flex Printing and Advertising Services
 Shown with the logo in the live auction banner. Keep it within 3-5 words.

Contact Number
 +91 9876543210

സ്പോൺസറുടെ ലോഗോ (ഐലൈറ്റ് ചെയ്ത്) അപ്ലോഡ് ചെയ്യുക.

3 സ്പോൺസറുടെ ലോഗോ അപ്ലോഡ് ചെയ്യുക (തുടർച്ച)

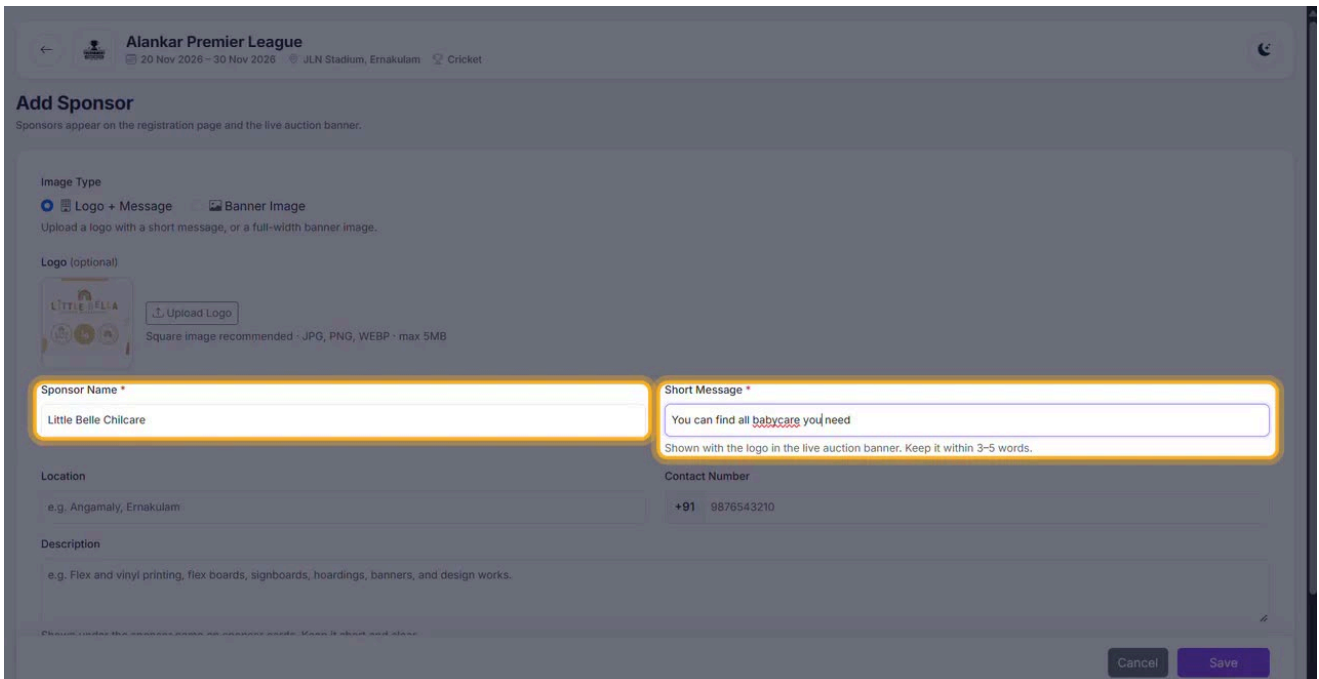
ചിത്രം ക്രോപ്പ് ചെയ്ത്, തുടർന്ന് **Crop & Use** ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. ലോഗോയുടെ പ്രിവ്യൂ ഫോമിൽ കാണിക്കും.



ചിത്രം ക്രോപ്പ് ചെയ്ത് Crop & Use ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

4 സ്പോൺസറുടെ പേരും ഒരു ചെറിയ സന്ദേശവും നൽകുക

രണ്ടും നിർബന്ധമാണ്. സന്ദേശം 3-5 വാക്കിൽ ഒതുക്കുക: ലൈവ് ലേല ബാനറിൽ ലോഗോയുടെ കൂടെ ഇത് കാണിക്കും.



സ്പോൺസറുടെ പേരും ചെറിയ സന്ദേശവും (ഹൈലൈറ്റ് ചെയ്തത്) നൽകുക.

5 ലൊക്കേഷൻ ചേർക്കുക (ഓപ്ഷണൽ)

സ്ഥലം ടൈപ്പ് ചെയ്യുക, അല്ലെങ്കിൽ നിർദ്ദേശങ്ങളിൽ നിന്ന് തിരഞ്ഞെടുക്കുക.

Alankar Premier League
20 Nov 2026 – 30 Nov 2026 JLN Stadium, Emakulam Cricket

Add Sponsor

Sponsors appear on the registration page and the live auction banner.

Image Type
☒ Logo + Message ☐ Banner Image
Upload a logo with a short message, or a full-width banner image.

Logo (optional)
Upload Logo
Square image recommended · JPG, PNG, WEBP · max 5MB

Sponsor Name *
Little Belle Chilcare

Location
Emakulam

Short Message *
You can find all baby care you need
Shown with the logo in the live auction banner. Keep it within 3–5 words.

Contact Number
+91 9876543210

Description
e.g. Flex and vinyl printing, flex boards, signboards, hoardings, banners, and design works.

Cancel Save

സ്ഥലം ടൈപ്പ് ചെയ്യുക അല്ലെങ്കിൽ നിർദ്ദേശങ്ങളിൽ നിന്ന് തിരഞ്ഞെടുക്കുക.

6 കോൺടാക്ട് നമ്പർ ചേർക്കുക (ഓപ്ഷണൽ)

സാധുവായ 10 അക്ക മൊബൈൽ നമ്പർ നൽകുക. ഇത് രജിസ്ട്രേഷൻ പേജിൽ സ്പോൺസറുടെ കൂടെ കാണിക്കും.

Alankar Premier League
20 Nov 2026 – 30 Nov 2026 JLN Stadium, Emakulam Cricket

Add Sponsor

Sponsors appear on the registration page and the live auction banner.

Image Type
☒ Logo + Message ☐ Banner Image
Upload a logo with a short message, or a full-width banner image.

Logo (optional)
Upload Logo
Square image recommended · JPG, PNG, WEBP · max 5MB

Sponsor Name *
Little Belle Chilcare

Location
Puliyannam

Short Message *
You can find all baby care you need
Shown with the logo in the live auction banner. Keep it within 3–5 words.

Contact Number
+91

Description
e.g. Flex and vinyl printing, flex boards, signboards, hoardings, banners, and design works.

Shown under the sponsor name on sponsor cards. Keep it short and clear.

☒ Active

Cancel Save

സ്പോൺസറുടെ കോൺടാക്ട് നമ്പർ (ഹെലിപ്പെറ്റ് ചെയ്തത്) നൽകുക.

7 ചെറിയ വിവരണം ചേർക്കുക (ഓപ്ഷണൽ)

സ്പോൺസർ കാർഡുകളിൽ സ്പോൺസറുടെ പേരിന് താഴെ വിവരണം കാണിക്കും. ചെറുതും വ്യക്തവുമായി എഴുതുക. സ്പോൺസറെ കാണിക്കാൻ **Active** ഓണായി വയ്ക്കുക.

Alankar Premier League
20 Nov 2026 – 30 Nov 2026 | JLN Stadium, Ernakulam | Cricket

Image Type
☒ Logo + Message ☐ Banner Image
Upload a logo with a short message, or a full-width banner image.

Logo (optional)
 Upload Logo
Square image recommended · JPG, PNG, WEBP · max 5MB

Sponsor Name *
Little Belle Chilcare

Short Message *
You can find all baby care you need
Shown with the logo in the live auction banner. Keep it within 3–5 words.

Location
Puliyannam

Contact Number
+91

Description
Baby Dress, Baby Care and all kind of Baby Products
Shown under the sponsor name on sponsor cards. Keep it short and clear.

☒ Active

Cancel Save

ചെറിയ വിവരണം ചേർത്ത് Active ഓണായി വയ്ക്കുക.

8 Save ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക

സ്പോൺസറെ ചേർക്കാൻ **Save** ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

Alankar Premier League
20 Nov 2026 – 30 Nov 2026 | JLN Stadium, Ernakulam | Cricket

Image Type
☒ Logo + Message ☐ Banner Image
Upload a logo with a short message, or a full-width banner image.

Logo (optional)
 Upload Logo
Square image recommended · JPG, PNG, WEBP · max 5MB

Sponsor Name *
Little Belle Chilcare

Short Message *
You can find all baby care you need
Shown with the logo in the live auction banner. Keep it within 3–5 words.

Location
Puliyannam

Contact Number
+91

Description
Baby Dress, Baby Care and all kind of Baby Products are available in the store
Shown under the sponsor name on sponsor cards. Keep it short and clear.

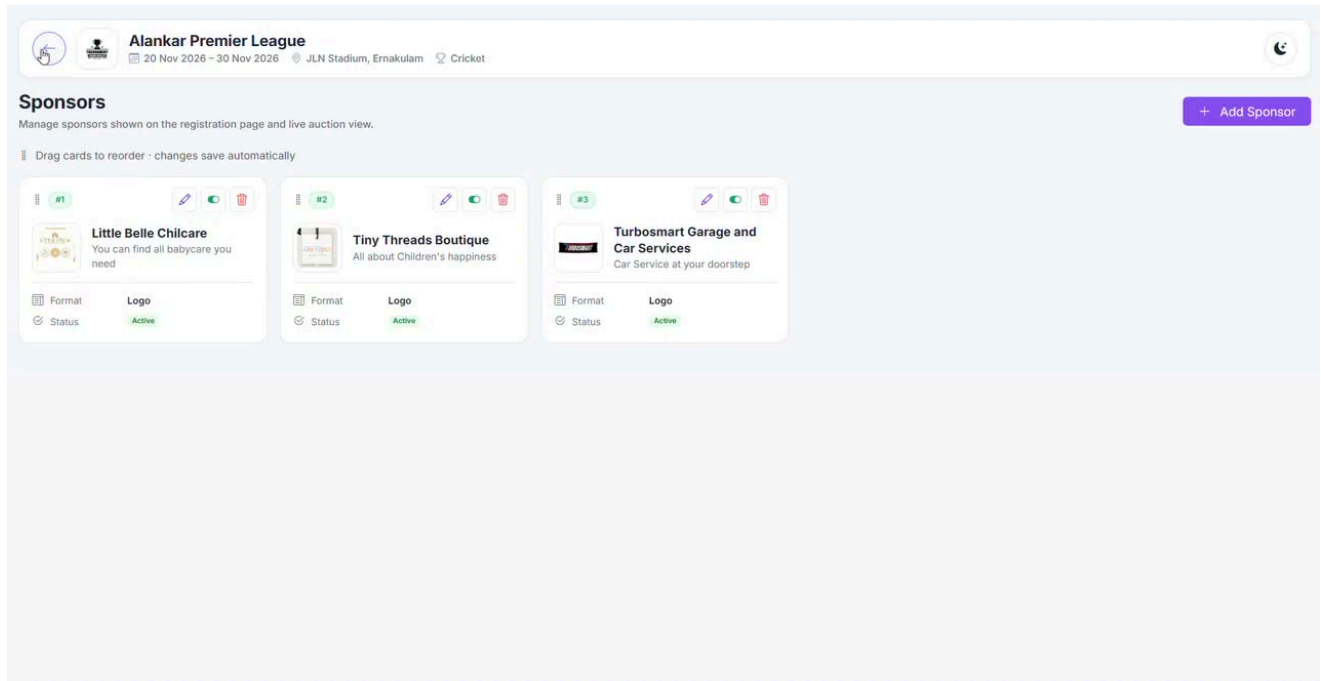
☒ Active

Cancel Save

Save (ഹൈലൈറ്റ് ചെയ്തത്) ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

സ്പോൺസർമാർ തയ്യാർ

നിങ്ങളുടെ സ്പോൺസർമാർ ഇനി രജിസ്ട്രേഷൻ പേജിലും ലൈവ് ലേല ബാനറിലും കാണിക്കും. ഈ പേജിൽ കാർഡുകൾ വലിച്ച് ക്രമം മാറ്റാം, സ്പോൺസറെ എഡിറ്റ് ചെയ്യാം, ടോഗിൾ ഉപയോഗിച്ച് ഓഫ് ചെയ്യാം, അല്ലെങ്കിൽ ഡിലീറ്റ് ചെയ്യാം. Active ആയ സ്പോൺസർമാർ മാത്രമേ കാണിക്കൂ.



സ്പോൺസർ കാർഡുകൾ: ക്രമം മാറ്റാൻ വലിക്കുക, എഡിറ്റ് ചെയ്യുക, ഓൺ/ഓഫ് ചെയ്യുക, അല്ലെങ്കിൽ ഡിലീറ്റ് ചെയ്യുക.

പദാവലി

ഈ ഗൈഡിൽ ഉപയോഗിച്ച വാക്കുകളുടെ ചുരുക്ക അർത്ഥങ്ങൾ.

Tournament Organiser (ടൂർണമെന്റ് സംഘാടകൻ)

ടൂർണമെന്റ് ഉണ്ടാക്കി നടത്തുന്ന വ്യക്തി: ക്ലബ്ബുകളെയും കളിക്കാരെയും ചേർക്കുകയും ലേലം സജ്ജീകരിക്കുകയും ചെയ്യുന്നു.

Club Rep (ക്ലബ് പ്രതിനിധി)

ക്ലബ്ബിനെ നിയന്ത്രിക്കുന്ന വ്യക്തി. Club Rep Bidding-ൽ ലേലത്തിൽ ക്ലബ്ബിന്റെ ബിഡുകൾ ഇവർ വയ്ക്കുന്നു.

Auctioneer (ലേലം നടത്തുന്നയാൾ)

തത്സമയ ലേലം നിയന്ത്രിക്കുന്നു: ഓരോ കളിക്കാരനെയും തുടങ്ങുക, Sold അല്ലെങ്കിൽ Unsold ആക്കുക, അടുത്ത കളിക്കാരനിലേക്ക് പോകുക. Auctioneer Bidding-ൽ ഓരോ ബിഡും സ്ഥിരീകരിക്കുകയും ചെയ്യും.

Icon / Reserved Player

ലേലത്തിന് മുമ്പ് Icon Player, Captain, Owner, Manager അല്ലെങ്കിൽ Assigned ആയി നേരിട്ട് ക്ലബ്ബിന് നൽകുന്ന കളിക്കാരൻ. റിസർവ്ഡ് കളിക്കാർ ലേലത്തിൽ ഉൾപ്പെടില്ല.

Pool (പുൾ)

ടൂർണമെന്റിലെ ക്ലബ്ബുകളുടെ ഒരു ഗ്രൂപ്പ്, IPL-ലെ ഗ്രൂപ്പ് ഘട്ടം പോലെ.

Fixture (ഫിക്സ്ചർ)

രണ്ട് ക്ലബ്ബുകൾ തമ്മിലുള്ള ഒരു നിശ്ചിത മത്സരം, തീയതിയും സമയവും പൂജ്യം സഹിതം. എല്ലാ ഫിക്സ്ചറുകളും ചേരുമ്പോൾ മത്സര ഷെഡ്യൂൾ ആകും.

Sponsor (സ്പോൺസർ)

നിങ്ങളുടെ ടൂർണമെന്റിനെ പിന്തുണയ്ക്കുന്ന ഒരു സ്ഥാപനമോ വ്യക്തിയോ. Active ആയ സ്പോൺസർമാർ രജിസ്ട്രേഷൻ പേജിലും ലൈവ് ലേല ബാനറിലും കാണിക്കും.

Base Price

ലേലത്തിൽ ഓരോ കളിക്കാരന്റെയും തുടക്ക വില.

Total Points Per Team

ലേലത്തിൽ ഓരോ ക്ലബ്ബിനും ചെലവാക്കാവുന്ന പോയിന്റ്.

Bid Increment

ഓരോ തവണയും ബിഡ് എത്ര കൂടും എന്നത്. ബിഡ് ഒരു നിശ്ചിത തുക കടന്നാൽ ഇത് മാറ്റാം.

Max Bid

ബാക്കി ടീമിനെ അടിസ്ഥാന വിലയിൽ പൂർത്തിയാക്കാൻ ആവശ്യമായ പോയിന്റ് ബാക്കി വച്ച് ഒരു ക്ലബ്ബിന് ഒരു കളിക്കാരനായി ബിഡ് ചെയ്യാവുന്ന പരമാവധി തുക.