

PROMPT FINAL DEFINITIVO — B5TOOLS TOURNAMENT CREATOR

Quiero que generes el sistema COMPLETO, PROFESIONAL, ESCALABLE y TOTALMENTE CONFIGURABLE para crear, gestionar y administrar torneos del deporte tradicional jugado con pelota de goma y mano, tal y como se practica en parques, escuelas, clubes, ligas locales y competiciones urbanas.

Este sistema será parte de **B5Tools**, y se llamará **B5Tools Tournament Creator**.

El sistema debe incluir:

- Arquitectura completa
- Base de datos
- Backend
- Frontend
- Roles
- UI/UX
- Lógica deportiva
- Realtime
- Paneles privados
- Gestión de árbitros
- Gestión de administradores
- Sets por partido
- Hojas de anotación por set
- Brackets
- Fixture
- Procesos internos
- Seguridad
- Escalabilidad

Sobre todo, NO uses nombres ni referencias a organizaciones deportivas ni marcas externas.

Solo usa terminología general del deporte recreativo tal como se juega popularmente.

¶ OBJETIVO GENERAL

Desarrollar un sistema dinámico: **B5Tools Tournament Creator**, donde el usuario pueda crear torneos personalizados y configurables al 100%, con fases, grupos, cruces, fixture, bracket, estadísticas, sets, árbitros y administrador de torneos.

¶ CONFIGURACIÓN DEL TORNEO

El sistema debe permitir configurar:

- Nombre del torneo
 - País, ciudad, club organizador
 - Logo, colores y branding del torneo
 - Fecha de inicio y fin
 - Cantidad total de equipos
 - Cantidad de grupos (A, B, C...)
 - Equipos por grupo
 - Sistema de puntos configurable:
 - Victoria: valor configurable
 - Derrota: valor configurable
 - Criterios de desempate (orden seleccionable):
 - Carreras anotadas
 - Carreras permitidas
 - Diferencia de carreras
 - Enfrentamiento directo
 - Criterios adicionales configurables
 - Clasificación configurable:
 - Número de equipos que avanzan por grupo
 - Play-in
 - Eliminatorias directas
 - Consolation bracket
 - Partido por tercer lugar
 - Configuración de fases:
 - Fase regular (grupos)
 - Eliminatorias directas
 - Play-in
 - Consolación
 - Final
 - Configuración de BYEs (equipos avanzan automáticamente)
 - **Opciones de Sets por partido:**
 - Cada partido puede ser a **1 set o a 3 sets (gana 2)**
 - Antes de comenzar cada partido se podrá definir si es 1 o 3 sets
 - Por cada set jugado se generará una hoja de anotación independiente usando la hoja oficial ya existente en mi proyecto.
-

2 GESTIÓN DE EQUIPOS Y ROSTERS

El sistema debe incluir:

- Creación de equipos internos dentro del torneo o selección de equipos preexistentes guardados en la plataforma
 - Cada equipo tiene su roster completo (titulares + suplentes)
 - Antes de cada partido se seleccionan los jugadores titulares desde el roster
 - Los suplentes pueden ser usados para cambios
 - Los jugadores se almacenan de forma independiente para estadísticas globales
-

GENERACIÓN DE FIXTURE Y SORTEO

El sistema debe:

- Permitir sorteo manual y automático
 - Crear los grupos
 - Crear el fixture de grupos
 - Crear el fixture de todas las fases eliminatorias
 - Permitir reprogramar partidos
 - Editar emparejamientos
 - Mostrar un **bracket visual** completamente editable en tiempo real
-

LÓGICA COMPLETA DEL SISTEMA

Debe incluir:

- Asignación automática y manual de equipos a grupos
 - Generación automática de fixtures
 - Cálculo en tiempo real de tabla de posiciones
 - Cálculo de clasificados
 - Resolución automática y manual de empates
 - Generación del bracket
 - Actualización automática del bracket al ingresar resultados
 - Estadísticas globales del torneo
 - Estadísticas por equipo
 - Estadísticas por jugador
 - Estadísticas por set y por partido
 - Guardado en tiempo real en base de datos
-

GESTIÓN DE ÁRBITROS

Debe incluir:

- Los árbitros **NO se pueden registrar desde la web pública**
- Solo el superadministrador o un CRM interno puede crear usuarios árbitros
- Los árbitros reciben un Magic Link para activar su cuenta
- Los árbitros solo ven los partidos que se les asignan
- Cada árbitro tiene un perfil único para anotar en tiempo real
- Las hojas de anotación se sincronizan en tiempo real para que:
 - Árbitros
 - Anotadores
 - Administradores del torneotengan la misma información simultáneamente

- Cada set genera una hoja de anotación independiente
 - Un árbitro puede ver historial de sets del partido
-

🔗 GESTIÓN DE ADMINISTRADORES DEL TORNEO

Debe incluir:

- Los administradores del torneo no pueden registrarse libremente
 - Pueden ser creados por:
 - El superadmin
 - O el creador del torneo mediante invitación
 - Roles del torneo:
 - admin_torneo
 - referee
 - anotador
 - estadístico
 - Cada rol ve solo su panel correspondiente
-

🔗 ROLES DEL SISTEMA

Roles globales:

- user (registro público normal)
- admin_global (solo tú)
- referee (creado internamente)
- anotador (creado internamente)

Roles por torneo:

- admin_torneo
 - referee_torneo
 - anotador_torneo
-

🔗 INTERFAZ DE USUARIO — UI COMPLETA

Generar:

1. **Wizard / Paso a paso** para crear torneos
2. Pantalla de edición del torneo
3. Configuración avanzada

4. Vista de grupos
5. Vista de partidos
6. Vista de equipos
7. Vista de rostros
8. Vista del bracket
9. Panel administrativo para organizadores
10. Panel de árbitros
11. Panel de anotación con sets
12. Vista pública del torneo
13. Vista previa completa antes de guardar

Estilo: moderno, deportivo, dinámico, identidad B5Tools.

🔗 TECNOLOGÍAS Y ARQUITECTURA

Utiliza:

- Frontend: React o Next.js
 - Backend: Supabase (Auth, DB, Realtime)
 - Base de datos: PostgreSQL (crear todas las tablas necesarias)
 - API: REST + RPC
 - Realtime para standings, anotación y estadística
 - Generación de hojas de anotación por set
-

🔗 SALIDA ESPERADA

Quiero que generes TODO de forma ordenada:

1. Arquitectura completa
2. Diagrama de base de datos
3. SQL completo para Supabase
4. Modelos TypeScript
5. Endpoints y funciones RPC
6. Algoritmos formales:
 - Sorteo
 - Fixture
 - Clasificación
 - Desempates
 - Brackets
 - Sets por partido
 - Sincronización de hojas de anotación
7. Componentes UI (con estructura y props)
8. Lógica del panel administrativo
9. Lógica del panel de árbitros

10. Lógica del panel público
 11. Recomendaciones de escalabilidad
 12. Cómo integrarlo al dashboard principal de B5Tools
-

AL FINAL PREGÚNTAME

Si deseo también crear:

- Módulo de inscripción de equipos
- Módulo de acreditaciones
- Sistema de árbitros avanzado
- Panel de partido en vivo
- Sistema de transmisión con overlays