

# ❓ PROMPT FINAL — B5TOOLS TOURNAMENT CREATOR (BUILDER VERSION)

*Versión completa, enterprise, escalable, modular y preparada para producción real*

---

Quiero que generes el sistema **COMPLETO, PROFESIONAL, ESCALABLE, MULTIMÓDULO y TOTALMENTE CONFIGURABLE** para crear, gestionar y administrar torneos del deporte tradicional jugado con pelota de goma y mano.

Este sistema corresponderá al módulo:

## ❑ B5Tools Tournament Creator — Builder

El Builder se ejecutará en un subdominio independiente (por ejemplo: `tournaments.b5tools.com`) y trabajará sobre **una única base de datos central compartida con el dominio principal** (`b5tools.com`), donde solo se crea la "card" del torneo en estado `draft`.

El Builder debe **cargar, completar, configurar y administrar** ese torneo existente, generando toda la estructura interna profesional.

NO uses marcas ni federaciones reales.

---

## ❑ FLUJO DEL TORNEO ENTRE DOMINIOS

El funcionamiento debe ser así:

1. El dominio principal (`b5tools.com/torneos`) crea solo la **card** del torneo (estado: `draft`).
2. El organizador hace clic en “**Generar / Configurar Torneo**”.
3. Se abre el Builder en:
4. `tournaments.b5tools.com/builder/[id]`
5. El Builder carga la card desde la base de datos central.
6. El Builder genera todo el torneo (fases, grupos, fixtures, brackets, sets, árbitros, etc.).

7. Al finalizar, marca el torneo como:
  - o `configured`
  - o `ready`
  - o `live`
8. El dominio principal ahora lo muestra públicamente.

El Builder es **panel privado completo**.

El dominio principal es **panel público**.

---

## ☐ ARQUITECTURA PRINCIPAL

El Builder debe generar:

1. **Arquitectura completa del sistema**
2. **Base de datos Supabase (PostgreSQL)**
3. **SQL** para todas las tablas
4. **Modelos TypeScript**
5. **APIs (REST + RPC)**
6. **Realtime** para anotación, estadísticas y brackets
7. **Edge Functions / Workers**
8. **Reglas de seguridad**
9. **Algoritmos completos**
10. **Componentes UI**
11. **Paneles privados**
12. **Panel de transmisión**
13. **Integraciones**
14. **Sistema de IA**
15. **Aplicación móvil**
16. **Notificaciones push**

Todo debe integrarse en un sistema coherente y escalable.

---

## ☐ CONFIGURACIÓN DEL TORNEO (WIZARD COMPLETO)

El Builder debe permitir configurar:

### **Datos generales**

- Nombre
- País, ciudad
- Organizador
- Logo, branding, colores

- Fechas

## **Tipo de torneo**

- Abierto (inscripción libre)
- Solo por invitación
- Solo clubes
- Equipos internos

## **Coste de participación**

- Gratis
- Pago por equipo
- Pago por jugador
- Pago único
- Métodos de pago integrados

## **Equipos y grupos**

- Cantidad total de equipos
- Cantidad de grupos
- Equipos por grupo
- BYEs configurables

## **Sistema de puntuación**

- Puntos por victoria
- Puntos por derrota
- Empates (si aplica)

## **Criterios de desempate (orden)**

- Carreras anotadas
- Carreras permitidas
- Diferencia
- Directo
- Extras personalizables

## **Fases del torneo**

- Fase regular
- Eliminatorias
- Play-in
- Consolación
- Final

## **Sets por partido**

- 1 set
  - 3 sets (gana 2)
  - Cada set tiene hoja de anotación independiente
- 

## ☐ ☐ ☐ **GESTIÓN DE EQUIPOS Y ROSTERS**

- Equipos internos o seleccionados desde base global
  - Roster: titulares + suplentes
  - Cambios permitidos
  - Jugadores con estadísticas globales y por torneo
- 

## ☐ **FIXTURE Y SORTEO**

- Sorteo manual o automatizado
  - Generación automática de grupos
  - Fixture completo de fase regular
  - Fixture completo de eliminatorias
  - Reprogramación
  - Editor de emparejamientos
  - Bracket visual editable en tiempo real
- 

## ☐ **LÓGICA DEL TORNEO (CORE PROFESIONAL)**

- Asignación automática de equipos
- Clasificación automática
- Resolución automática + manual de empates
- Bracket auto-actualizable
- Estadísticas por:
  - Torneo
  - Equipo
  - Jugador
  - Set
  - Partido
- Realtime para:
  - Marcadores
  - Sets
  - Estadísticas

- Overlays
  - Panel en vivo
- 

## ☐ ☐ **SISTEMA AVANZADO DE ÁRBITROS**

- Creación interna (no público)
  - Activación por Magic Link
  - Perfil propio
  - Árbitro principal + asistente
  - Asignación inteligente (motor automático basado en:
    - disponibilidad
    - carga de trabajo
    - nivel
    - historial
  - Evaluaciones post-partido
  - Ranking interno
  - Detección de inconsistencias con IA
- 

## ☐ **MÓDULO DE INSCRIPCIÓN DE EQUIPOS**

- Formulario público
  - Pagos integrados
  - Validación del organizador
  - Estados:
    - Preinscrito
    - Pendiente
    - Aprobado
    - Rechazado
- 

## ☐ **MÓDULO DE ACREDITACIONES**

- Generación automática de credenciales en PDF
- QR dinámico
- Scanner integrado
- Control de acceso por sede/cancha
- Registro de entrada/salida
- Validez según rol (jugador, árbitro, coach, staff)

---

## ☐ **MARKETPLACE DE ÁRBITROS**

- Perfiles profesionales
- Reseñas
- Precios
- Disponibilidad
- Matching automático
- Contratación directa
- Integración automática con el torneo

---

## ☐ **PANEL DE PARTIDO EN VIVO**

- Marcador
- Sets
- Eventos del partido
- Heatmaps / analytics en vivo
- Estadísticas automáticas en tiempo real
- Modo pantalla grande
- Modo comentarista

---

## ☐ **SISTEMA DE TRANSMISIÓN + OVERLAYS**

- Marcadores gráficos
- Sets y estadísticas
- Lower thirds
- Animaciones
- Integración OBS via URL
- Actualización instantánea
- Panel de control remoto (desde app móvil o builder)

---

## ☐ **MÓDULO DE IA**

### **Predicciones**

- Ganador probable
- Porcentajes por set

- Clasificación proyectada
- Upset probability

## **Análisis avanzado**

- Jugador del partido sugerido
- Tendencias
- Inconsistencias detectadas
- Highlights sugeridos

## **Árbitros**

- Evaluación automática
- Métrica de consistencia
- Sugerencia de asignaciones

## **Overlays inteligentes**

- Datos destacados
  - Tendencias automáticas
  - Eventos detectados por IA
- 

## ☐ **APP MÓVIL NATIVA**

- Panel del árbitro
  - Panel del jugador
  - Panel de organizador
  - Notificaciones push
  - Scanner QR
  - Modo offline
  - Control de overlays y transmisión
- 

## ☐ **SISTEMA DE NOTIFICACIONES PUSH**

- Web push
- Móvil (iOS / Android)
- In-app
- Eventos automáticos:
  - partido comienza
  - set iniciado
  - inscripción aprobada

- nuevo fixture
- cambios de horario

---

## □ **MÓDULOS PROFESIONALES ADICIONALES**

- **Offline Mode** con cache + re-sync
- **Rule Engine** modular
- **Workflow Engine** (automatización)
- **Design System** B5Tools
- **Telemetría**
- **Templates de torneos**
- **Multisedes y canchas**
- **API Keys + Webhooks + SDK**
- **Background Jobs / CRON**

---

## □ **SALIDA ESPERADA DEL BUILDER**

Genera TODO:

1. Arquitectura completa
2. Diagrama de tablas
3. SQL Supabase
4. Modelos TS
5. Endpoints REST y RPC
6. Lógica interna de todos los módulos
7. Algoritmos formales:
  - Sorteo
  - Fixture
  - Eliminatorias
  - Clasificación
  - Empates
  - Brackets
  - Sets
  - Árbitros automáticos
  - IA
  - Inscripciones
  - Acreditaciones
8. Componentes UI (estructura y props)
9. Panel privado completo
10. Panel en vivo
11. Overlays
12. App móvil (estructura)



- 13. Notificaciones
  - 14. Telemetría
  - 15. Escalabilidad
  - 16. Integración con dashboard principal
- 

## ☐ **IMPORTANTE**

El Builder:

- ✓ No crea torneos nuevos
- ✓ Carga el torneo existente (creado en el dominio principal)
- ✓ Lo configura
- ✓ Lo administra
- ✓ Lo lleva a cabo