Problema

Organizar un torneo deportivo suena emocionante, pero, puede ser un verdadero dolor de cabeza si no se tiene una buena estructura o herramientas adecuadas. Piensa en esto: hay un montón de equipos que quieren jugar, pero alguien tiene que decidir quién juega contra quién, cuándo y dónde, ¿no? Ahora, imagina que esto se hace a mano, con papel y lápiz o incluso con una hoja de cálculo. Claro, puede funcionar, pero la verdad es que es súper fácil cometer errores, como asignar dos partidos a la misma hora o no cumplir con el formato del torneo (tipo eliminación directa, todos contra todos, etc.).

Además, en torneos más grandes, la cantidad de información puede ser abrumadora: resultados, clasificaciones, próximos enfrentamientos... O sea, todo esto se puede descontrolar rápidamente si no hay un sistema claro. Esto no solo afecta a los organizadores, sino también a los equipos y al público, porque al final nadie entiende quién avanza o cuándo será el siguiente partido.

Por supuesto que este problema se vuelve aún más evidente cuando los recursos son limitados, ya sea en tiempo, personal o herramientas. Entonces, lo que queremos es resolver esto con algo que sea práctico, eficiente y fácil de usar. ¡Ah, y que se vea profesional también, porque eso siempre suma puntos!

Alcance

Ahora, siendo realistas, no podemos solucionar absolutamente todo lo que implica organizar un torneo, porque, bueno, algunos factores están fuera de nuestro control, como si un equipo no llega a tiempo o si hay un problema en las instalaciones. Pero sí podemos comprometernos a crear una solución que cubra las áreas más importantes:

- Gestión de enfrentamientos: Vamos a asegurarnos de que se puedan organizar los partidos según el formato del torneo elegido. Esto incluye formatos comunes como eliminación directa, todos contra todos y hasta fases mixtas (por ejemplo, una fase grupal seguida de eliminatorias).
- 2. **Seguimiento de resultados:** La idea es que los resultados se puedan registrar fácilmente, y a partir de ellos, el sistema pueda actualizar las clasificaciones, los avances de los equipos y, si aplica, los enfrentamientos futuros. Todo esto de manera automática, para que no haya que hacerlo a mano.
- 3. **Visualización clara:** Queremos que tanto los organizadores como los participantes puedan ver fácilmente el estado del torneo, ya sea en un árbol de eliminación, una

tabla de posiciones o un calendario de partidos. O sea, que todo esté bien claro y accesible.

4. **Escalabilidad:** Aunque nos enfocaremos inicialmente en torneos pequeños o medianos (digamos, de hasta 16 o 32 equipos), el sistema debe ser lo suficientemente flexible como para adaptarse a eventos más grandes en el futuro.

En resumen, el alcance se limita a cubrir la organización y el seguimiento de torneos, pero no incluye aspectos como la logística de las instalaciones o la comunicación directa con los equipos fuera de la plataforma.

Funcionalidades

Ahora, vamos a hablar de lo que esta solución si o si debe tener

1. Registro de equipos:

Lo primero es que se puedan registrar los equipos que van a participar

2. Programación de partidos:

La idea es que el sistema asigne fechas y horarios a los partidos. Claro, al principio puede ser algo simple, pero lo ideal es que permita personalizar los horarios según la disponibilidad de las canchas o los equipos.

3. Registro de resultados:

Cada partido necesita un espacio para registrar el marcador final. Dependiendo del formato del torneo, el sistema debería calcular automáticamente qué equipo avanza o cómo afecta el resultado a la tabla de posiciones.

4. Visualización de progreso:

Porque, seamos honestos, nadie quiere revisar una lista interminable de datos. Queremos que el sistema muestre de manera visual y bonita el progreso del torneo, ya sea un árbol de eliminatorias o una tabla bien ordenada para formatos de todos contra todos.

Conclusión

L solución que estamos planteando es un **organizador de torneos deportivos** que facilite la vida a los organizadores y haga que el proceso sea más ordenado, claro y profesional.