

Sistema de Gestão de Torneios Esportivos

Versão: 1.0

Autor: Eduardo Siles, Hiara Faustino, João Guilherme, Paulo Vitor, Pedro Reimberg

1. Visão Geral

O sistema permitirá criar e gerenciar torneios esportivos multi-modalidade, cobrindo: cadastro de entidades (times, atletas), inscrição em campeonatos, sorteio e controle de chaveamento, agenda/calendário de jogos, súmulas/estatísticas de partidas, publicação de notícias e geração de relatórios avançados.

1.1 Objetivos

- Centralizar a operação de campeonatos (pré, durante e pós-jogo).
- Reduzir erros operacionais com regras de negócio configuráveis por torneio/modalidade.
- Aumentar a transparência com relatórios públicos e privados.
- Prover base histórica para decisões (ex.: punições, rankings, desempenho).

1.2 Escopo

Inclui: gerenciamento de edições de torneios, chaveamentos (mata-mata e fase de grupos), súmulas, estatísticas, tabelas, relatórios e CMS básico de notícias.

Não inclui (nesta versão): bilhetagem/ingressos, transmissão de vídeo, arbitragem por vídeo (VAR), pagamentos online.

1.3 Atores

- **Administrador do Sistema (ADM):** configura modalidades, parâmetros globais, perfis e permissões.
- **Organizador do Torneio (ORG):** cria torneios/edições, define regulamentos, executa sorteios, agenda jogos, homologa resultados.
- **Técnico/Clube (TEC):** gerencia elenco, escalações e solicitações (inscrição, transferências).

1.4 Prioridades

- **Essencial:** torneios/edições, chaveamento, calendário, súmula, estatísticas básicas, relatórios principais, notícias.
- **Importante :** integrações CSV/API, notificações, auditoria.
- **Desejável:** dashboards avançados, multi-idioma, app móvel.

[RFC01] Autenticar e autorizar usuários

[RFS01.1] Cadastrar Usuários

documentos. Tabela 1 – Atributos

Atributos	Explicação
Nome Completo	Texto obrigatório, com nome completo do cliente
Email	Texto obrigatório, com formato válido de email
Senha	Texto obrigatório, mínimo de 8 caracteres, deve conter letras e números. Armazenado com criptografia.
Papel	Lista: ADM / ORG / TEC.

Organização	Lista com organizações já cadastrada no sistema, Obrigatório se papel = ORG.
Equipe	Lista com equipes já cadastrada no sistema, Obrigatório se papel = TEC (Técnico só pode ter uma equipe).
Status	Gera automaticamente ao criar user (Ativo)

Regras de Negócio:

1. E-mail deve ser único no sistema.
2. Técnico (TEC) pode ser associado apenas a uma única equipe.
3. Apenas Administradores podem criar usuários Organizador (ORG).
4. Apenas Administradores ou Organizador podem criar Técnico (TEC) dentro de suas equipes.

Prioridade:

☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

[RFS01.2] Autenticar Login

Atores: Todos

documentos. Tabela 1 – Atributos obrigatórios

Atributos	Explicação
E-mail	Texto obrigatório, formato válido de e-mail
Senha	Texto obrigatório, mínimo de 8 caracteres, deve conter letras e números. Armazenado com criptografia.

Regras de Negócio:

1. Haverá um bloqueio de login de 15 minutos após 4 tentativas.
2. Após login, carregar permissões e vínculos com organizações ou equipes.

Prioridade:

☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

[RFC02] Manter organizações

Esse requisito descreve as funções administrativas para gerenciar organizações esportivas (como federações, associações ou clubes-matriz) dentro do sistema.

Cada torneio e time deve estar vinculado a uma organização, que será o nível superior de controle.

[RFS02.1] Cadastrar organizações

Atores: Administrador

Tabela 2 – Atributos

Filtro	Explicação
Nome	Texto obrigatório. Nome oficial e único da organização.
CNPJ / Identificador	Texto obrigatório no formato válido de CNPJ (NN.NNN.NNN/NNNN-NN).
Responsável	Texto obrigatório com nome completo do representante..
Telefone	Texto obrigatório. Telefone com DDD do representante da organização
Email	Texto obrigatório. E-mail válido do representante da organização
Endereço / Localização	Texto opcional. Endereço físico da sede.

Regras de Negócio:

1. O nome da organização deve ser único no sistema.
2. O CNPJ deve ser validado conforme formato nacional.
3. Organizações podem ser vinculadas a torneios, clubes e atletas.

Prioridade:

☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

[RFS02.2] Consultar organizações

Atores: Administrador

Tabela 3 – Filtros disponíveis

Filtro	Explicação
Nome	Texto livre. Permite pesquisar por parte do nome.
Responsável	Texto livre. Busca por nome do responsável.
Status	Lista (ativo / inativo).

Tabela 4 – Atributos retornados

Filtro	Explicação
Id	Identificador numérico único.

Nome	Texto. Nome oficial da organização.
Responsável	Texto. Nome do responsável cadastrado.
Email	Texto. E-mail principal.
Telefone	Texto. Telefone principal.
Status	Lista (ativo / inativo).
Data de criação	Data no formato DD/MM/AAAA.

Ordenação:

- Padrão: alfabética por nome
- Alternativa: por data de criação

Prioridade:

☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

[RFS02.3] Editar organizações

Atores: ADM

Tabela 5 – Edições Possíveis

Filtro	Explicação
Nome	Texto. Pode ser alterado se não houver torneios associados..
Responsável / E-mail / Telefone	Texto. Atualização livre.
Endereço	Texto. Atualização livre.
Status	Lista (ativo / inativo). Pode ser alterado conforme necessidade.
Endereço / Localização	Texto opcional. Endereço físico da sede.

Regras de Negócio:

1. Se houver torneios vinculados, não é permitido renomear a organização.

Prioridade:

☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

[RFS02.4] Excluir organizações

Atores: ADM

Regras de Negócio:

1. Não é permitido excluir organizações com torneios, clubes ou atletas vinculados.
2. Exclusão física apenas se não houver dependências.
3. Caso contrário, aplicar exclusão lógica (status = inativo).

Prioridade:

☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

[RFC03] Manter Torneios

Permite cadastrar, consultar, editar e excluir torneios e suas edições.

Cada torneio pertence a uma organização e é criado para uma categoria específica (ex.: Sub-15, Sub-17, Adulto).

O requisito define toda a gestão administrativa de um torneio, incluindo formato, regras, calendário e regulamento.

[RFS03.1] Cadastrar Torneios

Atores: Organizador (ORG), Administrador (ADM)

Tabela 6 – Atributos obrigatórios

Atributo	Explicação
Organização	Lista. Selecionar uma organização previamente cadastrada.
Nome do Torneio	Texto obrigatório. Nome oficial do torneio.
Edição / Temporada	Texto obrigatório no formato AAAA (ex.: 2025).
Categoria	Lista. Ex.: Sub-11, Sub-13, Sub-15, Sub-17, Sub-20, Adulto.

Formato do Torneio	Lista. Liga / Fase de grupos / Mata-mata / Grupos + Mata-mata.
CrITÉrios de Desempate	Texto livre. Ex.: saldo de gols, confronto direto, gols marcados.
Janela de Inscrição	Intervalo de datas (DD/MM/AAAA a DD/MM/AAAA).

Capacidade Máxima de Participantes	Número inteiro (quantidade máxima de equipes).
Data de início	Data obrigatória (formato DD/MM/AAAA). Indica o começo oficial do torneio.
Data de Termino	Data obrigatória (formato DD/MM/AAAA). Indica o encerramento oficial do torneio.

Regras de Negócio:

1. O nome do torneio + edição deve ser único.
2. Cada torneio deve estar vinculado a uma organização existente.
3. A **categoria** define automaticamente restrições de idade dos atletas em requisitos posteriores.

Prioridade:

☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

[RFS03.2] Consultar Torneios

Atores: ORG, ADM

Tabela 6 – Filtros disponíveis

Atributo	Explicação
Organização	Lista de organizações cadastradas.
Nome do Torneio	Texto livre.
Categoria	Lista: Sub-11, Sub-13, Sub-15, Sub-17, etc.
Ano / Edição	Texto (AAAA).
Status	Lista: em configuração/ publicado / encerrado.

Tabela 7 – Atributos retornados

Atributo	Explicação
Id	Identificador único do torneio.
Nome do Torneio	Nome da edição.
Edição / Temporada	Ano da edição.

Categoria	Categoria selecionada na criação.
Formato	Liga, Grupos, Mata-mata...
Status	Situação atual.
Datas	Período de início e fim

Ordenação:

- Padrão: por data de criação (decrecente)
- Alternativa: por data de início da edição

Regras de Negócio:

1. Administradores têm acesso a todos os torneios cadastrados.
2. Os organizadores visualizam apenas torneios da própria organização.

Prioridade:

☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

[RFS03.3] Editar Torneios:

Atores: ORG

Tabela 8 – Edições possíveis

Atributo	Explicação
Status	Lista: em configuração/ publicado / encerrado.
Datas de Início / Fim	Campos de data.
Formato do Torneio	Lista. Liga / Fase de grupos / Mata-mata / Grupos + Mata-mata.
Categoria	Lista. Ex.: Sub-11, Sub-13, Sub-15, Sub-17, Adulto.
Capacidade Máxima de Participantes	Número inteiro. Quantidade máxima de equipes.
CrITÉrios de Desempate	Texto livre. Ex.: saldo de gols, confronto direto, gols marcados.

Regras de Negócio:

1. Após o torneio ser publicado, **não é permitido** fazer edições

Prioridade:

☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

[RFS03.4] Excluir Torneio

Atores: ADM, ORG

Regras de Negócio:

1. Só é permitido excluir torneios com status em configuração ou sem equipes inscritas
2. Torneios publicados ou encerrados só podem ser **inativados** (exclusão lógica).

Prioridade:

☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

[RFC04] Manter Equipes

[RFS04.1] Cadastrar Equipes

Atores: Organizador (ORG), Administrador (ADM)

Tabela 9 – Atributos

Atributo	Explicação
Nome da Equipe	Texto obrigatório. Nome oficial e único dentro do torneio.
Técnico / Responsável	Texto obrigatório. Nome completo do responsável técnico da equipe.
Telefone	Texto obrigatório. Telefone com DDD do responsável
E-mail	Texto obrigatório. E-mail válido do responsável.
Capacidade Máxima de Atletas	Número inteiro. Limite de atletas na equipe
Status	Lista: ativo / inativo.

Regras de Negócio:

1. O nome da equipe deve ser único no sistema

Prioridade:

☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

[RFS04.2] Consultar Equipes

Atores: ORG, ADM, TEC

Tabela 10 – Filtros disponíveis

Atributo	Explicação
Nome	Texto livre. Pesquisa parcial por nome.
Técnico / Responsável	Texto livre.
Status	Lista: ativo / inativo.

Tabela 11 – Atributos retornados

Atributo	Explicação
id	Código único
Nome da Equipe	Nome da equipe
Técnico	Nome do responsável técnico.
Status	Ativo / inativo
Data de criação	DD/MM/AAAA

Ordenação:

- Padrão: alfabética por nom
- Alternativa: por data de criação

Prioridade:

☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

[RFS04.3] Editar Equipes:

Atores: ADM, ORG, TEC

Tabela 12 – Edições possíveis

Atributo	Explicação
Nome da Equipe	Texto Livre
Técnico / Responsável	Texto livre.
Telefone/Email	Texto livre.

Regras de Negócio:

1. Nome da equipe não pode duplicar outro nome no sistema.

Prioridade:

☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

[RFS04.4] Excluir Equipes

Atores: ADM, TEC

Regras de Negócio:

1. *Equipes com atletas ou inscrições em torneios só podem ser inativadas (status = inativo).*
2. *Exclusão física permitida apenas se não houver dependências.*

Prioridade:

☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

[RFS04.5] Inscrição de Equipe em Torneio

Atores: ADM, TEC

Tabela 9 – Atributos

Atributo	Explicação
Torneio	Lista de torneios existentes.
Equipe	Lista de equipes cadastradas no sistema.

Regras de Negócio:

1. Uma equipe pode se inscrever em vários torneios.
2. Um torneio pode ter várias equipes.
3. A categoria do torneio valida a idade dos atletas da equipe.
4. Responsável Técnico pode inscrever apenas suas equipes nos torneios.

Prioridade:

☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

[RFC05] Manter atletas

[RFC05.1] Cadastrar Atletas

Atores: ORG, TEC, EMP, ADM

Tabela 13 – Atributos

Atributo	Explicação
Equipe	Lista. Selecionar uma equipe existente.
Nome completo	Texto obrigatório com nome completo do Atleta
Data de nascimento	DD/MM/AAAA. A idade deve estar dentro da faixa etária dos torneios em que a equipe está inscrita.

Documento	Texto obrigatório. CPF válido.
Posição	Lista: Goleiro, Zagueiro, Meio-campo, Atacante.
Número da camisa	Número inteiro (1 a 99).
Telefone	Texto opcional.

Regras de Negócio:

1. Atletas devem pertencer a uma equipe existente.
2. A idade deve respeitar a categoria dos torneios em que a equipe estiver inscrita.
3. CPF deve ser único no sistema.

Prioridade:

☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

[RFS05.2] Consultar Atletas

Atores: Todos

Tabela 15 – Filtros disponíveis

Atributo	Explicação
Equipe	Lista de equipes cadastradas.
Torneio	Lista de torneios em que a equipe está inscrita.
Nome do atleta	Texto livre
Posição	Lista de posições.

Tabela 16 – Atributos retornados

Atributo	Explicação
id	Código único do jogador
Nome	Nome do jogador
Equipe	Nome da equipe
Torneio(s)	Lista de torneios da equipe.
Categoria	Categoria do torneio
Posição	Função em campo.
Idade	Calculada Automaticamente

Ordenação:

- Padrão: *alfabética por nome.*
- *Alternativa: por equipe ou torneio*

Regras de Negócio:

1. TEC veem apenas atletas de suas equipes.
2. Administradores veem todos os atletas.

[RFS05.3] Editar Atleta:

Atores: TEC, ADM

Tabela 17 – Edições possíveis

Atributo	Explicação
Nome completo	Texto livre com nome completo do atleta
Posição	Lista de posições
Equipe	Lista com todas as equipes ativas do sistema
Número da camisa	Numero inteiro (1 a 99)
Status	Lista: ativo / inativo
Telefone	Telefone do atleta

Regras de Negócio:

1. CPF não pode ser alterado.
2. Mudança de equipe permitida apenas se a idade do atleta respeitar a categoria dos torneios da nova equipe.

Prioridade: ☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

[RFS05.4] Excluir Atleta

Atores: TEC, ADM

Regras de Negócio:

1. Atletas vinculados a torneios publicados só podem ser inativados (status = inativo).

Prioridade:

☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

[RFC06] Sortear Chaveamento

Permite gerar automaticamente o chaveamento de um torneio, distribuindo equipes em confrontos de acordo com o formato definido no torneio (liga, fase de grupos, mata-mata ou grupos + mata-mata).

[RFS06.1] Gerar Chaveamento

Atores: Organizador (ORG), Administrador (ADM)

Tabela 18 – Atributos obrigatórios

Atributo	Explicação
Torneio	Lista. Selecionar um torneio com status “em configuração” e inscrições finalizadas.

Processo:

1. O Organizador seleciona o torneio e aciona a função de “Gerar Chaveamento”.
2. O sistema verifica se:
 - O torneio está com status “em configuração”;
 - As inscrições estão encerradas;
 - Há pelo menos **duas equipes aprovadas**;
3. O sistema realiza o sorteio automaticamente:
 - Distribui as equipes conforme o formato do torneio;
 - Cria os grupos e confrontos iniciais (quando aplicável);
 - Atualiza o status do torneio para “publicado”.

Regras de Negócio:

1. Cada torneio só pode ter **um chaveamento ativo** por edição.
2. Em caso de erro ou desistência, o organizador pode **reverter o sorteio** (status volta para “em configuração”).
3. O sorteio deve garantir **aleatoriedade justa** (sem repetição de confrontos no mesmo grupo, exceto em formato Liga).
4. Os confrontos são registrados em uma tabela específica (ex.: **partida**), associada a grupos e fases.

Prioridade:

☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

[RFS06.2] Consultar Chaveamento

Atores: ORG, ADM, TEC

Tabela 19 – Filtros disponíveis

Atributo	Explicação
Torneio	Selecionar torneio ou edição
Equipe	Texto livre. Buscar equipe participante.

Tabela 20 – Atributos retornados

Atributo	Explicação
id	Código único
Equipes	Equipes participantes do confronto atual.
Grupo	Nome do grupo (A, B, C...) se aplicável.
Fase	Nome da fase do torneio (Grupos, Quartas, etc.). Se aplicável
Equipes no mesmo grupo/fase	Retorna Equipes que estão no mesmo grupo ou fase do torneio

Ordenação:

- Padrão: Por fase (ordem lógica do torneio).
- Alternativa: Ordem alfabética pelo nome do grupo

Prioridade:

☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

[RFC07] Gerenciar Partidas

Permite registrar e atualizar os resultados das partidas já existentes em um torneio. As partidas são geradas automaticamente durante o sorteio de chaveamento ([RFC06]) e podem ter seus resultados lançados posteriormente pelo Organizador ou Administrador.

[RFS07.1] Registrar Resultados das partidas

Atores: Organizador (ORG), Administrador (ADM)

Tabela 18 – Atributos obrigatórios

Atributo	Explicação
Partida	Selecionar a partida existente (vinculada a um torneio).
Gols Mandante	Numero inteiro com número de gols maior que 0 da equipe mandante
Gols Visitante	Numero inteiro com número de gols maior que 0 da equipe visitante
Observações	Texto opcional para casos que necessitam de observações na partida, como wo, adiamento
Status da partida	Lista com status; Concluída / Cancelada / Marcada
Data da Partida	Data no formato DD/MM/AAAA

Regras de Negócio:

1. Partidas são criadas automaticamente no sorteio ([RFC06]) e **não podem ser criadas manualmente**.
2. O Organizador ou Administrador pode registrar ou alterar o resultado **enquanto o torneio estiver “Publicado”**.
3. Após o status “Concluída”, somente Administradores podem editar o

resultado.

4. Não é permitido registrar gols negativos ou empates inválidos em formatos que exigem vencedores (mata-mata, por exemplo).

Prioridade:

☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

[RFS07.2] Consultar Partidas

Atores: ORG, ADM, TEC

Tabela 19 – Filtros disponíveis

Atributo	Explicação
Torneio	Selecionar torneio ou edição específico
Equipe	Texto livre. Buscar equipe participante.
Status da partida	Lista com status; Concluída / Cancelada / Marcada
Data da partida	Data no formato DD/MM/AAAA

Tabela 20 – Atributos retornados

Atributo	Explicação
id	Código único
Equipe Mandante	Equipe mandante da partida
Gols Mandante	Número de gols da Equipe mandante na partida
Equipe Visitante	Equipe visitante da partida
Gols visitante	Número de gols da Equipe visitante na partida
Status	Status da Partida (Concluída / Cancelada / Marcada)

Observações	Observações registradas (opcional)
Data da Partida	Data no formato DD/MM/AAAA

Ordenação:

- Padrão: Por data da partida

Regras de Negócio:

1. Técnicos (TEC) só visualizam partidas dos torneios em que suas equipes estão inscritas.
2. Organizadores (ORG) visualizam todas as partidas de torneios de sua organização.
3. Administradores (ADM) podem visualizar partidas de qualquer torneio.
4. Partidas concluídas exibem o resultado; partidas agendadas exibem as equipes e a Data.

Prioridade:

☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável