

Modelagem de Dados Completa

1. Arquitetura de Entidades

A estrutura foi desenhada para suportar a **Unificação de Identidade**, permitindo que o atleta veja seu desempenho global no Distrito Federal, independente de onde jogue.

1.1. Tabela: Atletas

O "CV" do jogador. Centraliza o **FIFA Style Card**

- **id_atleta (PK)**: Identificador único universal.
- **nome_completo**: Nome para exibição em rankings e súmulas.
- **foto_url**: Imagem para o grid visual da súmula e o Card.
- **ra_principal**: Região Administrativa de preferência (ex: Asa Sul, Noroeste)
- **overall_global**: Média ponderada de performance em todas as peladas
- **posicao_preferencial**: (Goleiro, Zagueiro, Meia, Atacante).

1.2. Tabela: Grupos

A comunidade fixa (ex: "Pelada da AABB")

- **id_grupo (PK)**: Identificador da pelada.
- **nome_grupo**: Nome social do grupo.
- **fator_k_dificuldade**: Peso técnico (Nível da Pelada) para normalizar o ranking unificado
- **id_scout_adm (FK)**: Referência ao atleta que detém a "Autoridade de Scout"
- **localizacao_ra**: Região onde a pelada ocorre (ex: Asa Sul)

1.3. Tabela: Membros_Grupo (Tabela Auxiliar)

Define quem são os participantes fixos/mensalistas de um grupo.

- **id_grupo (FK)**: Vinculação ao grupo.
- **id_atleta (FK)**: Vinculação ao atleta membro.

1.4. Tabela: Partidas (Evento da Noite)

O "balde" de dados de uma sessão específica.

- **id_partida (PK)**: Identificador do evento.
- **id_grupo (FK)**: Vinculação ao grupo de origem.
- **data_evento**: Data para controle de "Temporada" e evolução temporal
- **gols_total_noite**: Soma para a **Trava de Consistência** (RF08)
- **status_sumula**: (Aberta, Fechada, Revisão Pendente)

1.5. Tabela: Participantes_Partida (Check-in/Presença)

A lista dos confirmados. É o filtro para a interface do Scout.

- **id_partida (FK)**: Vinculação ao evento daquela data.
- **id_atleta (FK)**: Vinculação aos atletas que de fato compareceram.

1.6. Tabela: Desempenho_Scout (A Súmula)

Onde os scouts individuais moram e alimentam o Card

- **id_scout (PK)**: Registro único.
- **id_partida (FK)**: Referência ao evento.
- **id_atleta (FK)**: Referência ao jogador (Identidade Unificada).
- **gols**: Quantidade de gols marcados
- **assistencias**: Quantidade de assistências.
- **vitorias / empates / derrotas**: Retrospecto de competitividade na sessão.
- **nota_desempenho**: Avaliação 0-10 dada pelo Scout (Alimenta o Overall).

2. Regras de Inteligência de Dados

1. **Filtro de Contexto:** A interface de **Súmula Rápida** (RF04) deve exibir apenas os atletas listados em `Participantes_Partida` para aquele `id_partida`.
2. **Cálculo Unificado (\$P_u\$):** O desempenho global é calculado cruzando a `nota_desempenho` com o `fator_k_dificuldade` do grupo.