

JUEGOS DEPORTIVOS MUNICIPALES: DEPORTES COLECTIVOS

Fichero: Partidos

Columna XLS	Nombre Campo	Tipo	Descripción
A	Código_temporada	Numérico	Es el primer año de la temporada, por ejemplo si es la temporada 2009/2010 en este campo se guarda 2009.
B	Código_competición	Texto	Código de la competición
C	Código_fase	Numérico	Cada competición se compone de una o más fases.
D	Código_grupo	Numérico	Número de grupo
E	Jornada	Numérico	Número de jornada
F	Partido	Numérico	Número de partido
G	Código_equipo1	Numérico	Código numérico del equipo que juega como local
H	Código_equipo2	Numérico	Código numérico del equipo que juega como visitante
I	Resultado1	Numérico	Número de goles marcados por el equipo que juega como local
J	Resultado2	Numérico	Número de goles marcados por el equipo que juega como visitante
K	Código_campo	Numérico	Código del campo en donde esta programado el partido
L	Fecha	Fecha	Fecha de juego del partido
M	Hora	Numérico	Hora y minutos de juego del partido
N	Programado	Numérico	Un 1 indica que el partido ha sido programado: se le ha asignado fecha, hora y campo.
O	Estado	Texto	<ul style="list-style-type: none">> A: encuentro reprogramado, es decir, encuentro que tras haber sido suspendido o aplazado ha sido dotado de nueva fecha, campo y hora de celebración.> C: se emplea para encuentros, cuyas actas, antes de darles un resultado, tienen que ser tramitadas por los Comités de disciplina deportiva o de competición> F: finalizado> S: suspendido> N: no presentado alguno de los equipos. Para saber quién ha sido el equipo que no se ha presentado, habría que mirar el resultado (el equipo que ha perdido sería el no presentado)> O: aplazado organización> R: se emplea para encuentros de los cuales la organización desconoce el resultado. Lo habitual en este caso es que el acta del encuentro no haya sido entregada por el árbitro.
P	Nombre_temporada	Texto	Descripción de la temporada.
Q	Nombre_competición	Texto	Descripción de la competición por ejemplo Juegostivos Municipales.
R	Nombre_fase	Texto	Descripción de la fase por ejemplo grupo, distrito, final, etc.

S	Nombre_grupo	Texto	Descripción del grupo.
T	Nombre_deporte	Texto	Deporte del grupo (baloncesto, futbol, etc.).
U	Nombre_categoría	Texto	Categoría del grupo (benjamín, alevín, sénior, etc.)
V	Nombre_jornada	Texto	Número de la jornada
W	Equipo_local	Texto	Descripción del equipo que juega como local
X	Equipo_visitante	Texto	Descripción del equipo que juega como visitante.
Y	Campo	Texto	Descripción del campo de juego
Z	Sexo_grupo	Texto	Sexo del grupo (masculino/femenino)
AA	Distrito	Texto	Descripción del distrito
AB	Observaciones	Texto	Indicara las incidencias que ha habido en el partido, si ha sido suspendido, aplazado, etc.
AC	sistema_competición	Texto	En este campo se guardara la descripción de la jornada. Según el sistema de competición se guardara un valor diferente: <ul style="list-style-type: none"> > Liga: se guarda un valor numérico 1,2, etc. > Copa: se guarda la ronda (semifinales, cuartos,
AD	Coord_x_campo	Numérico	Correspondiente la coordenada X en un mapa de Madrid, de la situación del campo de juego
AE	Coord_y_campo	Numérico	Correspondiente la coordenada Y en un mapa de Madrid, de la situación del campo de juego
AF	Camiseta_equipo1	Texto	Color de la camiseta del equipo local
AG	Camiseta_equipo2	Texto	Color de la camiseta del equipo visitante