

## 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"> <li>&gt; A: encuentro reprogramado, es decir, encuentro que tras haber sido suspendido o aplazado ha sido dotado de nueva fecha, campo y hora de celebración.</li> <li>&gt; 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</li> <li>&gt; F: finalizado</li> <li>&gt; S: suspendido</li> <li>&gt; 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)</li> <li>&gt; O: aplazado organización</li> <li>&gt; 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.</li> </ul>
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"> <li>&gt; Liga: se guarda un valor numérico 1,2, etc.</li> <li>&gt; Copa: se guarda la ronda (semifinales, cuartos,</li> </ul>
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