

GENERADOR DE TORNEOS



Creado por: Héctor Álvarez Castellano

Registrado bajo licencia: [Creative Commons 4.0 \(CC BY-NC-SA 4.0 ES\)](#)

MANUAL DE USUARIO

ÍNDICE

1. Menú Principal

1.1 Menú Archivo	4
1.1.1 Nuevo Torneo	4 - 6
1.1.2 Equipos Opuestos	7 - 8
1.1.3 Abrir Torneo	8
1.1.4 Guardar Torneo	9
1.1.5 Salir	9
 1.2 Menú Informes	 10
1.2.1 Jornada Actual	10
1.2.2 Resultados Jornada	10
1.2.3 Clasificación	10
1.2.4 Calendario	11 - 12
1.2.5 Todas Jornadas	12
1.2.6 Todos Resultados	12
1.2.7 Jornada Aplazados	12 - 13
1.2.8 Resultados Aplazados	13
 1.3 Menú Opciones	 13
1.3.1 Modificar Tabla	13 - 14
1.3.2 Modificar Tabla Clasificación	15
1.3.3 Añadir Sanciones Clasificación	15 - 16
 1.4 Menú Ayuda	 16
1.4.1 Acerca De	17
1.4.2 Atribuciones	17
1.4.3 Manual de Usuario	17
 1.5 Atajos de Teclado	 17

2. Pestañas

2.1 Pestaña Calendario	18 - 20
2.2 Pestaña Clasificación	20 - 21

3. Deportes

3.1 Fútbol, Fútbol Sala y Hockey Patines	22
3.2 Ajedrez	22
3.3 Bádminton	22 - 23
3.4 Balonmano, Waterpolo y Hockey Hierba	23
3.5 Baloncesto	23
3.6 Béisbol y Curling	23 - 24
3.7 Fútbol Americano	24
3.8 Hockey Hielo	24
3.9 Rugby	24
3.10 Tenis (3 sets) y Frontenis, Pádel y Voley Playa	25
3.11 Tenis (5 sets) y Tenis de Mesa	25
3.12 Voleibol	25

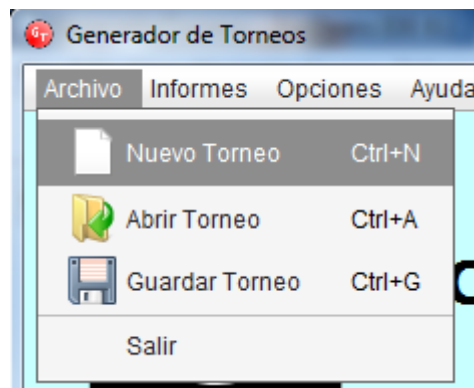
1. Menú Principal

1.1 Menú Archivo

En el menú archivo se encuentran las opciones básicas del programa, crear un nuevo torneo, cargar un torneo previamente creado, guardar el torneo actual y salir de la aplicación.

1.1.1 Nuevo Torneo

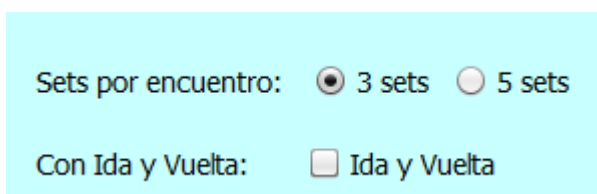
Al seleccionar la opción **Nuevo Torneo** se abre una ventana nueva con las opciones correspondientes.

A screenshot of the 'Generar un Nuevo Torneo' dialog box. The title bar says 'Generar un Nuevo Torneo'. The main title is 'GENERAR NUEVO TORNEO'. It contains several input fields and buttons. On the left: 'Nombre del Torneo:' with a text box containing 'Liga Regional'; 'Seleccione un deporte o actividad:' with a dropdown menu showing 'Fútbol'; 'Seleccione el tipo de Torneo:' with radio buttons for 'Liga' (selected) and 'Eliminatorias'; and 'Con Ida y Vuelta:' with a checkbox for 'Ida y Vuelta'. At the bottom are 'Cancelar' and 'Aceptar' buttons. On the right: 'Introduzca el nombre del participante:' with a text box containing 'Celia'; a list box containing 'Mariano', 'Roberto', and 'Martina'; and three icons: a green plus, a green minus, and a green double arrow.

En el campo de nombre del torneo se debe colocar el nombre que se desea dar al torneo.

Debajo se ha de escoger el deporte. Para ello se selecciona de la lista desplegable.

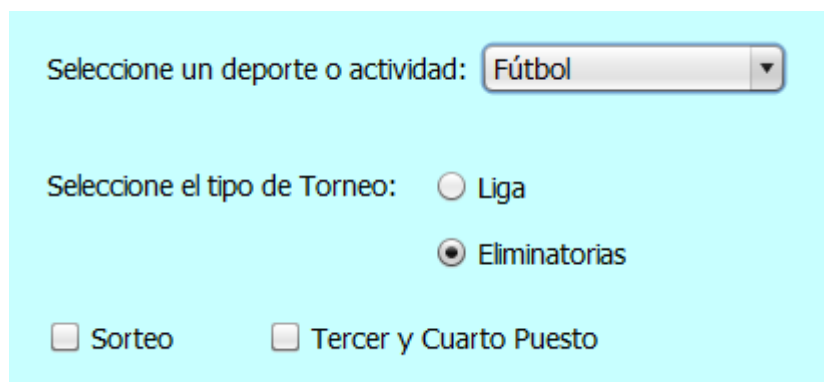
El siguiente paso es escoger el tipo de competición, una liga o un torneo con rondas eliminatorias. En caso de escoger **Liga**, sólo queda escoger si se desea que el torneo tenga sólo **Ida o Ida y Vuelta**. También se pueden escoger algunas opciones especiales en función del deporte seleccionado, como por ejemplo los sets necesarios para ganar el partido en el tenis.



Sets por encuentro: ☒ 3 sets ☐ 5 sets

Con Ida y Vuelta: ☐ Ida y Vuelta

Si por el contrario se escogió la opción **Eliminatorias** tendremos nuevas opciones a nuestra disposición.



Seleccione un deporte o actividad: Fútbol ▼

Seleccione el tipo de Torneo: ☐ Liga ☒ Eliminatorias

☐ Sorteo ☐ Tercer y Cuarto Puesto

La opción **Sorteo** sirve para colocar los participantes en el calendario de forma aleatoria. **Si no se marca esta casilla los participantes se colocan como muestra la imagen:**

EQUIPO LOCAL	RES.L	RES.V	EQUIPO VISITANTE
Equipo E			Equipo D
Equipo F			Equipo C
Equipo G			Equipo B
Equipo H			Equipo A

No seleccionar esta opción permite al usuario colocar los participantes en una posición concreta de la tabla.

En la primera ronda pueden quedar participantes sin oponente por lo que, de ser así, pasarán de ronda automáticamente.

En los torneos de tipo Liga no existe esta opción porque siempre se realiza un sorteo de forma automática.

La opción **Tercer y Cuarto Puesto** indica que de marcarse se ha de añadir este partido a la ronda final del torneo (en lugar de que aparezca solamente el partido de la final).

Para **añadir un participante** hay que indicar el nombre del mismo en el campo de texto correspondiente y pulsar el botón "+" o pulsar Enter. Si dejamos el ratón encima de un participante unos segundos, podremos saber la posición que ocupa en la lista (útil para saber cuántos participantes se han añadido cuando son muchos los que hay que incluir).

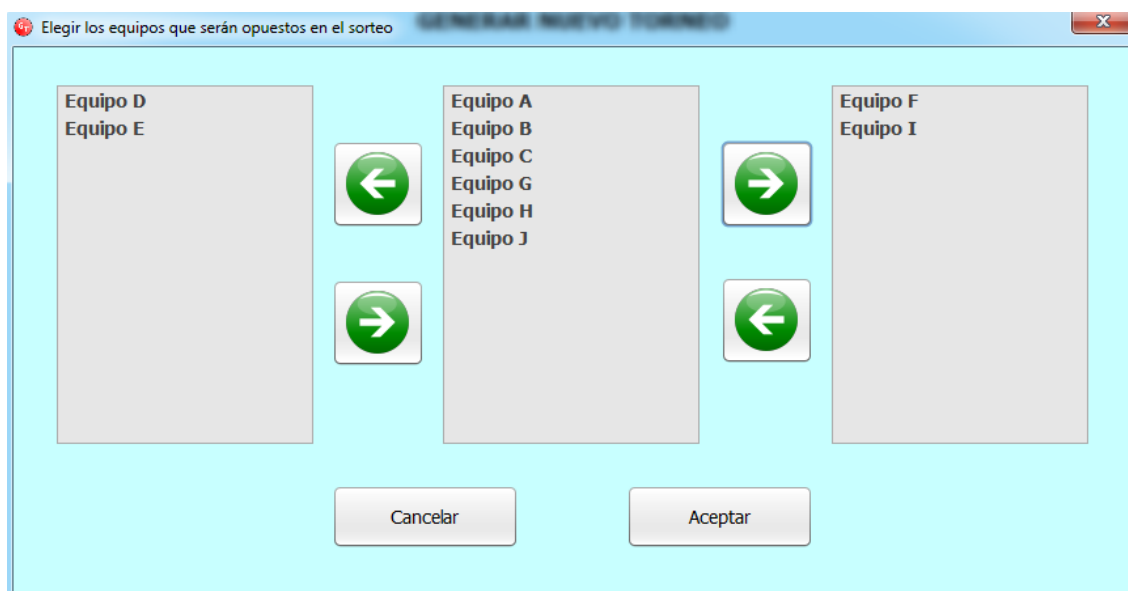
Para **eliminar un participante** se elige el participante que se desea eliminar con el ratón y se pulsa el botón "-". Tras ello aparecerá un mensaje asegurando que el participante seleccionado ha sido eliminado de la lista.



El número total de participantes debe ser al menos de 3 y no debe sobrepasar los 1000.

1.1.2 Equipos Opuestos

Al crear un nuevo torneo (sólo está disponible para los torneos de tipo Liga) la aplicación nos permite elegir si queremos asignar a los participantes como **opuestos de cara al sorteo**. Esto significa que no jugarán nunca a la vez como locales (o visitantes). Es una opción que **se utiliza cuando dos participantes comparten la misma pista** o cuando por otros motivos (por ejemplo económicos, o de tráfico en la ciudad) interesa que esos dos participantes no coincidan en el calendario como locales. Al **pulsar el botón con las dos flechas** se desplegará la pantalla de selección de equipos opuestos:



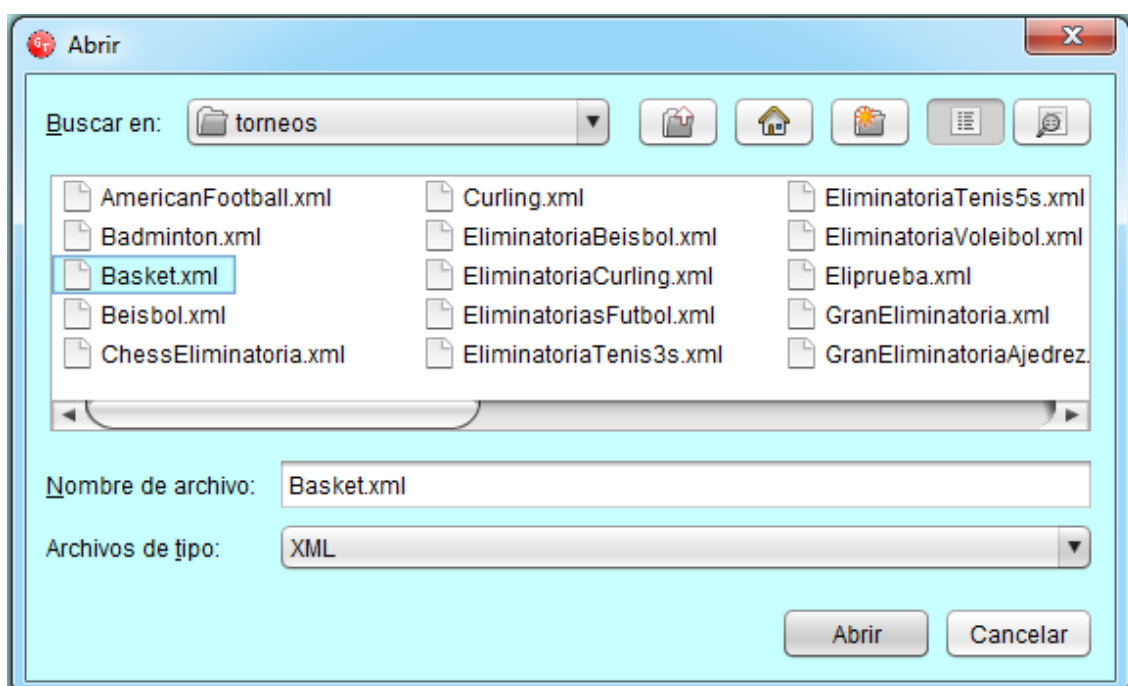
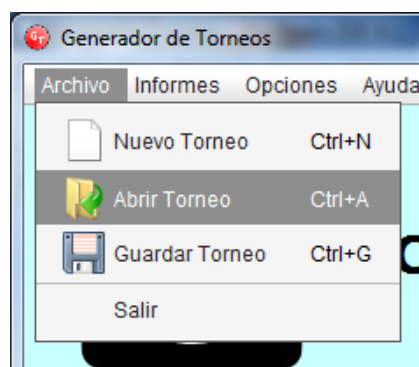
Los botones con flechas se utilizan para mover al participante seleccionado de una tabla a otra. De este modo si se quiere que dos participantes sean opuestos se debe colocar cada uno en una tabla lateral, **siendo las posiciones de los equipos las que indican cuál es el opuesto de cuál** (el

primero de la izquierda con el primero de la derecha y así sucesivamente). Si se desea que algún equipo vuelva a la lista central se deben utilizar los botones de flechas correspondientes para devolver este participante a su posición inicial.

Es importante que coincida el número de equipos de las tablas laterales, de lo contrario se producirá un error.

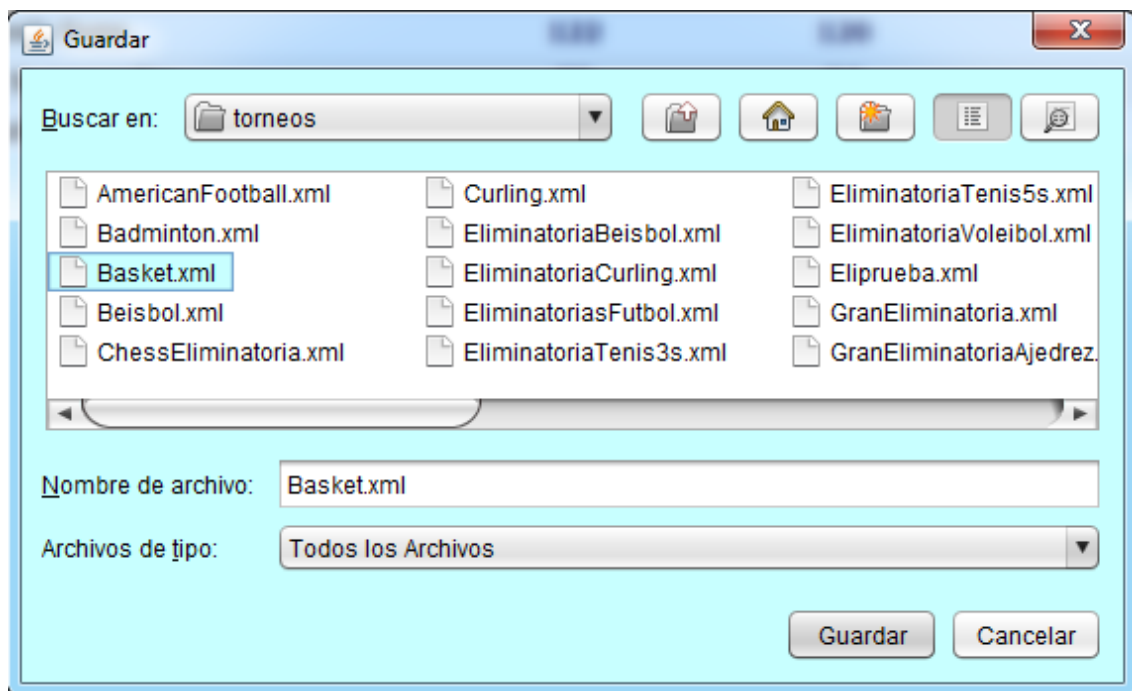
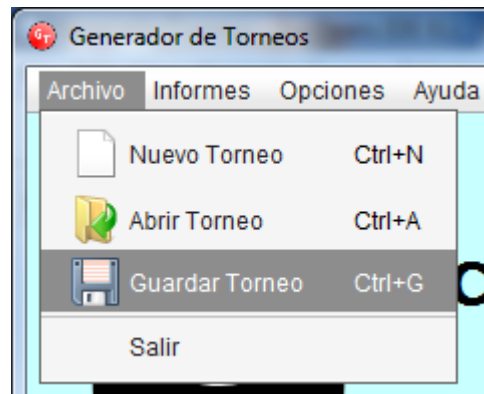
1.1.3 Abrir Torneo

La aplicación guarda los torneos en archivos XML. Cuando queramos abrir un torneo simplemente debemos pulsar este botón y nos aparecerá un explorador en el que se debe elegir el torneo que se desea cargar. Si todo va bien se cargará el torneo, de lo contrario se mostrará un mensaje de error. En caso de que haya un torneo abierto se avisará al usuario de que debe guardar los datos del actual torneo si no quiere que se pierdan.



1.1.4 Guardar Torneo

Los torneos se guardan en archivos XML. Cuando se desee guardar el archivo simplemente hay que pulsar en el botón guardar torneo y después elegir donde se quiere guardar el archivo y que nombre utilizar o bien escoger un archivo creado anteriormente y sobrescribirlo.



1.1.5 Salir

Al pulsar en salir se cierra la aplicación.

1.2 Menú Informes

El menú informes consta múltiples opciones que permiten al usuario generar distintos archivos PDF del torneo cargado con diferentes datos a representar.

1.2.1 Jornada Actual

Esta opción genera un documento con los enfrentamientos que se disputan en la jornada que se encuentre cargada en pantalla en ese momento.

Curling Liga

JORNADA: **1**

FECHA	HORA	PARTIDO		CAMPO
22/12/14	22:30	Toronto	- Chicago	Pista 3
		Philadelphia	- Seattle	

DESCANSA: Vancouver

1 / 1

1.2.2 Resultados Jornada

Crea un documento con los resultados de la jornada que se haya seleccionada. Si la jornada en cuestión no tiene resultados escritos, el documento no mostrará resultados, pero el archivo se generará de igual forma.

1.2.3 Clasificación

Al pulsar en esta opción se generará un documento con la información contenida en la clasificación en ese mismo instante (es importante recordar actualizar la clasificación tras introducir los datos de la jornada). Esta opción sólo está disponible para los torneos de tipo Liga, ya que las eliminatorias no precisan de una clasificación.

1.2.4 Calendario

Permite al usuario crear un documento que recoge todos los partidos de las ligas o las eliminatorias. Para poder utilizar esta opción, se pide al usuario que guarde antes los datos en el archivo. Dependiendo del deporte, si hay partidos con resultados también se mostrarán en el calendario.

Liga Regional						
Nº	FECHA	PARTIDO			HORA	
1						
	Comunidad Valenciana	1	-	2	Navarra	
	País Vasco	2	-	0	Cataluña	
	Galicia	3	-	1	Cantabria	
	Madrid	1	-	1	Andalucía	
	Extremadura	2	-	1	Aragón	
	Murcia	-			DESCANSA	
2						
	Navarra	-			Extremadura	
	Cataluña	-			Murcia	
	Cantabria	-			País Vasco	
	Andalucía	-			Galicia	
	Aragón	-			Madrid	
	Comunidad Valenciana	-			DESCANSA	
3						
	Comunidad Valenciana	-			Cataluña	
	Murcia	-			Cantabria	
	País Vasco	-			Andalucía	
	Galicia	-			Aragón	
	Extremadura	-			Madrid	
	Navarra	-			DESCANSA	
4						
	Cataluña	-			Navarra	
	Cantabria	-			Comunidad Valenciana	
	Andalucía	-			Murcia	
	Aragón	-			País Vasco	
	Madrid	-			Galicia	
	Extremadura	-			DESCANSA	
5						
	Navarra	-			Cantabria	
	Comunidad Valenciana	-			Andalucía	
	Murcia	-			Aragón	
	País Vasco	-			Madrid	
	Extremadura	-			Galicia	
	Cataluña	-			DESCANSA	

Si un participante no tiene rival para esa jornada se mostrará el texto DESCANSA (donde debería estar colocado el nombre del oponente).

En las eliminatorias el calendario se muestra diferente. Incluye las columnas **ganador y desempate**. La columna ganador muestra quien ha pasado de ronda, independientemente del resultado de esa jornada (es importante que el usuario elija bien qué participante debe avanzar a la siguiente ronda) siendo la L de local y la V de visitante.

En la columna desempate el usuario puede apuntar cualquier observación particular de ese partido, por ejemplo, como se produce el desempate en un partido empatado (prórroga, penaltis, etc.).

En el calendario de eliminatorias los partidos que no se han disputado aparecen como PARTIDO + Nº de partido a disputar en todo el torneo.

Al crear un torneo de eliminatorias de ida y vuelta, se creará de forma automática una final con ida y vuelta. Si se desea que **el calendario sólo muestre la ida** (porque se quiere una final a un partido, por lo tanto se ignora el partido de vuelta) **debemos contestar NO a la pregunta que hace la aplicación cuando se va a crear el informe.**

Torneo Regional

FECHA	PARTIDO				G	DESEMPATE	HORA
Cuartos de Final							
	Cantabria	3	-	2	Madrid		
	Navarra	2	-	2	Cataluña		
	Aragon	1	-	0	Murcia		
	País Vasco	1	-	3	Galicia		
Cuartos de Final - Vuelta							
	Madrid	1	-	0	Cantabria	L	
	Cataluña	2	-	2	Navarra	V	Prorroga 0 - 1
	Murcia	0	-	1	Aragon	V	
	Galicia	1	-	1	País Vasco	L	
Semifinales							
	Madrid	2	-	1	Navarra		
	PARTIDO 10		-		PARTIDO 10		
Semifinales - Vuelta							
	Navarra	2	-	2	Madrid	V	
	PARTIDO 12		-		PARTIDO 12	L	
Final - 3º y 4º Puesto							
	PARTIDO 13		-		PARTIDO 13		
	PARTIDO 14		-		PARTIDO 14		

1.2.5 Todas Jornadas

Crea documentos PDF de todas las jornadas del torneo (por separado).

1.2.6 Todos Resultados

Crea documentos PDF de todos los resultados de todas las jornadas del torneo (por separado).

1.2.7 Jornada Aplazados

Permite al usuario crear un documento PDF que muestre todos los partidos que desee incluir (pueden ser partidos de jornadas diferentes) en un documento. Al pulsar sobre esta opción se abre una ventana que muestra todos los partidos

de todas las jornadas, indicando la jornada a la que pertenecen. Para seleccionarlos simplemente hay que marcar con SI los partidos elegidos. Al pulsar Aceptar se nos pedirá un nombre para el archivo que se creará con los partidos escogidos y con el nombre de la jornada como Aplz.

JORNADA	FECHA	HORA	EQUIPO LOCAL	EQUIPO VISITANTE	CAMPO	APLAZAR
1	22/12/14	22:30	Toronto	Chicago	Pista 3	NO
1			Philadelphia	Seattle		SI
2			Chicago	Vancouver		NO
2			Seattle	Toronto		SI
3			Vancouver	Seattle		SI
3			Philadelphia	Toronto		NO
4			Philadelphia	Chicago		NO
4			Toronto	Vancouver		NO
5			Chicago	Seattle		NO
5			Vancouver	Philadelphia		NO

1.2.8 Resultados Aplazados

Funciona exactamente igual que la opción anterior con la diferencia de que mostrará los resultados de la jornada de aplazados (hay que volver a seleccionar los partidos).

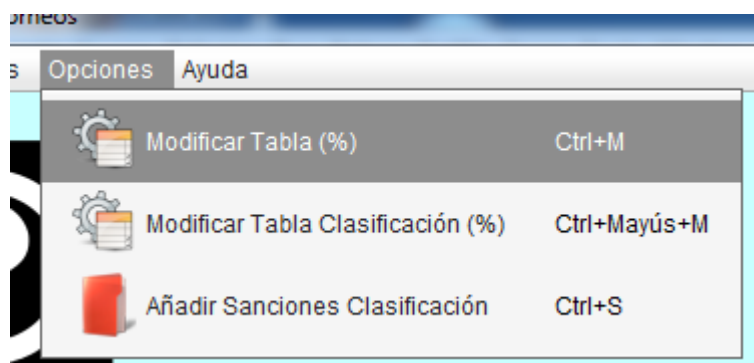
1.3 Menú Opciones

El menú opciones contiene tres utilidades diferentes, modificar la tabla, modificar la tabla de clasificación, y poner sanciones a los participantes.

1.3.1 Modificar Tabla

Permite al usuario ajustar el tamaño de las columnas del deporte que se está utilizando (cada deporte cuenta con diferente numero de columnas) sumando o restando puntos porcentuales a las columnas, de tal forma que **el marcador que se muestra en la ventana debe quedar a 100%** para que los cambios se apliquen. Además cuenta con un campo que **modifica la altura de las**

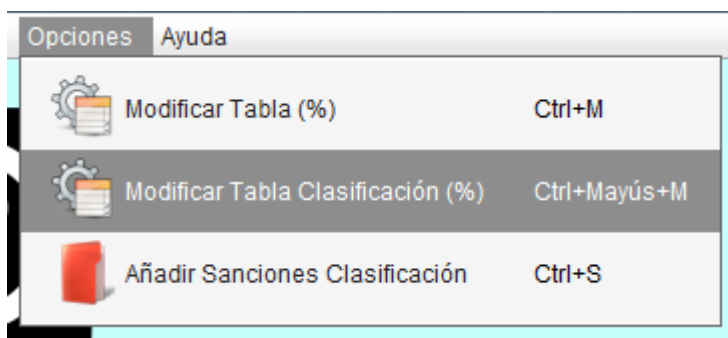
filas, siendo esta modificación en píxeles y no en porcentaje. Una vez realizados los cambios quedarán guardados en el programa, de tal forma que si se crea otro torneo de ese mismo deporte se mostrará con las modificaciones aplicadas. Esta opción permite al usuario ajustar la visión de la tabla a su pantalla.



A screenshot of a dialog box titled 'Modificar el tamaño de la tabla' (Modify table size). The dialog box has a light blue background and a white border. It contains several input fields with labels and numerical values, each with up and down arrow buttons for adjustment. The fields are: 'EQUIPO LOCAL' (24), 'RES.L' (8), 'RES.V' (8), 'EQUIPO VISITANTE' (24), 'CAMPO' (14), and 'ALTURA FILAS' (25). At the bottom, there are three buttons: 'Cancelar' (Cancel), '100' (a large number), and 'Aceptar' (Accept).

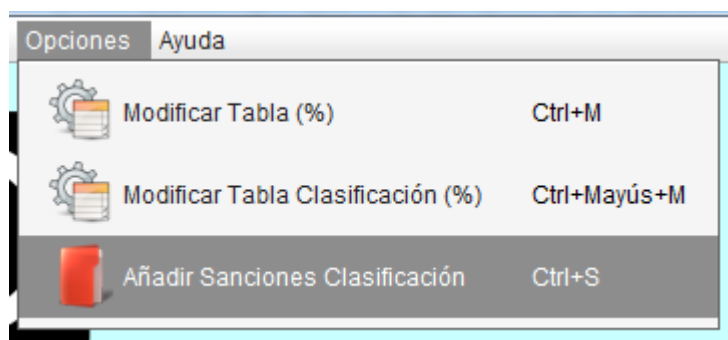
1.3.2 Modificar Tabla Clasificación

Funciona exactamente igual que el anterior, incluido el campo que asigna la altura a las filas. Al ser dos tablas diferentes podemos hacer que la tabla del calendario y de la clasificación se ajusten de forma totalmente distinta. Esta opción solo está disponible para los torneos de tipo Liga.

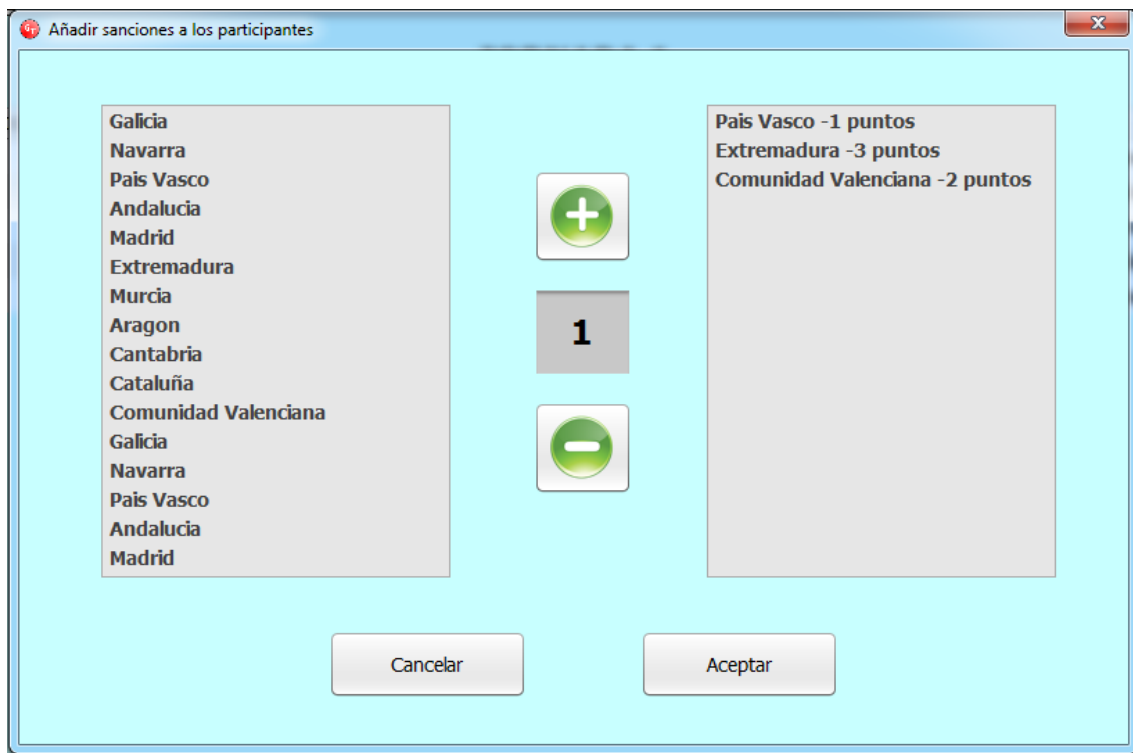


1.3.3 Añadir Sanciones Clasificación

Esta opción se utiliza para añadir una sanción a un participante en la clasificación. Tras añadir una sanción hay que actualizar la clasificación para que se haga efectiva la sanción. La clasificación no muestra ninguna señal de que un equipo haya sido sancionado (aparte del desajuste entre partidos ganados/empatados/perdidos y la puntuación final), para comprobar que sanciones están vigentes hay que entrar en este mismo menú, y en la tabla de la derecha se pueden ver las sanciones en activo.



Para añadir una sanción simplemente hay que seleccionar el participante que se quiere sancionar, cambiar el número de puntos en el cuadro central al número de puntos que se desea restar (por defecto aparecerá 1) y pulsar el botón "+". Si se desea cancelar una sanción se debe seleccionar el equipo de la tabla derecha correspondiente y pulsar el botón "-". Para que los cambios tengan lugar hay que pulsar Aceptar.



En caso de necesitar poner dos o más sanciones a un mismo participante habrá que realizar la suma de éstas, pues sólo se admite una sanción por participante, por lo que se recomienda al usuario mantener un registro con las sanciones y las razones de éstas en un documento aparte.

1.4 Menú Ayuda

El menú de ayuda muestra información sobre el programa, su funcionamiento, y sobre los créditos de las imágenes e iconos que lo requieren.

1.4.1 Acerca de

Muestra información básica del programa.

1.4.2 Atribuciones

Muestra las atribuciones de autoría de las fotos y los iconos que así lo requieren. Contiene enlaces al material en cuestión, los sitios de sus autores así como a las licencias que han utilizado para registrar el material.

1.4.3 Manual de Usuario

Muestra este manual.

1.5 Atajos de teclado

Nuevo Torneo - **Ctrl + N**

Abrir Torneo - **Ctrl + A**

Guardar Torneo - **Ctrl + G**

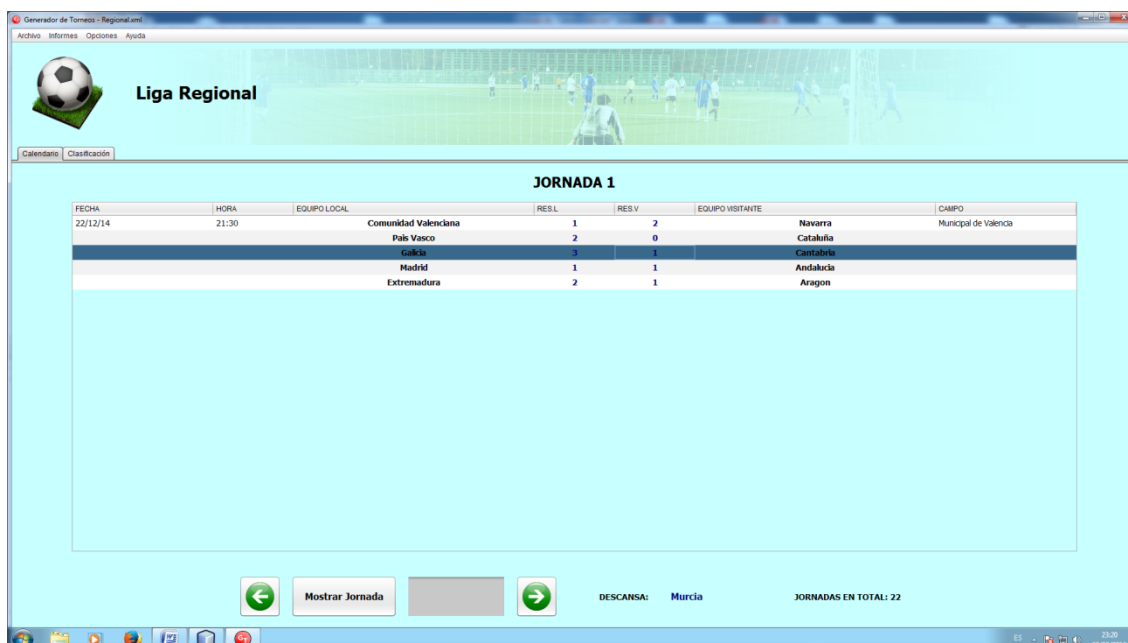
Modificar Tabla - **Ctrl + M**

Modificar Tabla Clasificación - **Ctrl + Mayúsculas + M**

Añadir Sanciones Clasificación - **Ctrl + S**

2. Pestañas

2.1 Pestaña Calendario



En la parte superior de la pantalla se puede ver el icono del deporte seleccionado y el nombre que se ha establecido para el torneo.

En la pestaña calendario se encuentra la tabla con el calendario de la jornada que se indica justo arriba. En la parte baja de la pantalla hay una serie de botones y etiquetas con distintas funciones:

La flecha izquierda muestra la jornada anterior (si se encuentra en la jornada 1 mostrará la última jornada), mientras que **la flecha derecha** muestra la jornada siguiente (si se encuentra en la última jornada mostrará la primera jornada).

El botón mostrar jornada muestra la jornada que se indica en el cuadro de texto que está justo al lado. Si no se escribe ningún número o se escribe el 0, se muestra la jornada 1, si se escribe un número de jornada superior al número total de jornadas, se muestra la última jornada (si se escribe un número de jornada existente se muestra la jornada indicada).

Cuando la **competición cuenta con equipos impares** el participante sin oponente de cada jornada aparecerá junto al texto DESCANSA.

A la derecha del todo se encuentra el **número total de jornadas** que tiene la competición.



Para rellenar los campos de la tabla simplemente se ha de hacer doble click en ellos y escribir el valor correspondiente. Cuando cambiamos de jornada, si el valor no se ajusta a los tipos establecidos para ese campo, la aplicación muestra un error y borra el texto escrito.

Si se guarda el archivo con algún valor de tipo incorrecto (como letras en un campo de goles) la aplicación nos avisará del error antes de guardar, pero si se guarda la información errónea será borrada.

FECHA	HORA
22/12/14	
22/12/14	
22/12/14	

Podemos usar la combinación **Alt + click** en un valor para copiarlo al portapapeles. Para rellenar los demás campos con ese valor seleccionamos el campo vacío y pulsamos de nuevo Alt + click.

Hay algunos campos especiales como el de prórroga en hockey hielo, que nos permite elegir si hubo prórroga o no en el partido con una lista desplegable.

En las eliminatorias el funcionamiento es exactamente el mismo con alguna diferencia. En este tipo de torneo cada jornada representa una ronda de eliminatorias, así pues, en un torneo con 3 rondas, el número 1 en el campo de texto de mostrar jornada mostrará la primera ronda, el 2 la segunda y así sucesivamente. El número total de jornadas muestra en realidad el número total de rondas, (con ida y vuelta salen rondas dobles).

Para **indicar que equipos avanzan a la siguiente ronda** debemos escoger el ganador (Local o Visitante) en el campo Ganador. **En caso de que la**

eliminatória sea de ida y vuelta habrá que indicar en el partido de vuelta el ganador de la eliminatória. La aplicación calculará automáticamente los enfrentamientos siguientes en función de los equipos que se indiquen como ganadores (por eso se deben ignorar los enfrentamientos que muestra el programa en las jornadas posteriores, antes de poner los resultados a la ronda actual).

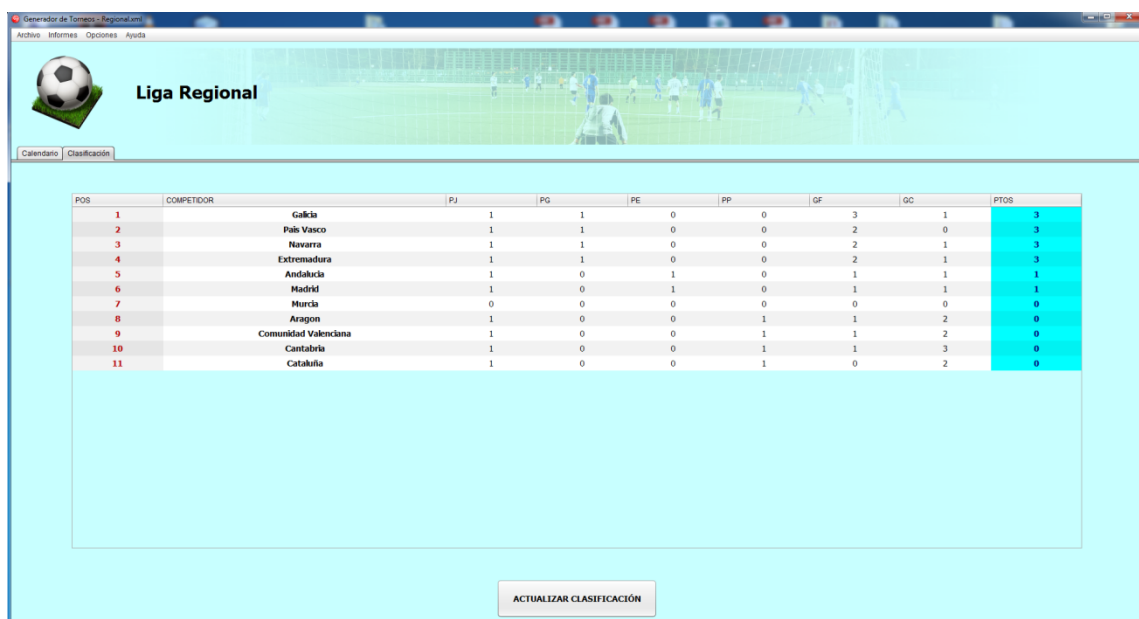
Cuartos de Final						
LOCAL	RES.L	RES.V	EQUIPO VISITANTE	CAMPO	GANADOR	RESU
Cantabria	3	2	Madrid		LOCAL	
Navarra	2	2	Cataluña		VISITANTE	
Aragón	1	0	Murcia		LOCAL	
País Vasco	1	3	Galicia		VISITANTE	

2.2 Pestaña Clasificación

En la pestaña clasificación se muestra la clasificación del torneo. Los torneos de tipo eliminatória no muestran nada.

En la tabla de clasificación no se puede modificar ningún valor, la aplicación calcula los resultados del calendario y los muestra en la tabla clasificación.

Para mostrar los resultados actuales se debe pulsar el botón **Actualizar Clasificación**.



POS	COMPETIDOR	PJ	PG	PE	PP	GF	GC	PTOS
1	Galicia	1	1	0	0	3	1	3
2	País Vasco	1	1	0	0	2	0	3
3	Navarra	1	1	0	0	2	1	3
4	Extremadura	1	1	0	0	2	1	3
5	Andalucía	1	0	1	0	1	1	1
6	Madrid	1	0	1	0	1	1	1
7	Murcia	0	0	0	0	0	0	0
8	Aragón	1	0	0	1	1	2	0
9	Comunidad Valenciana	1	0	0	1	1	2	0
10	Cantabria	1	0	0	1	1	3	0
11	Cataluña	1	0	0	1	0	2	0

ACTUALIZAR CLASIFICACIÓN

Las [sanciones asignadas](#) a los participantes se muestran en la clasificación de forma automática (una vez se pulsa el botón de actualizar).

3. Deportes

A continuación se detallan las principales características de los deportes que incluye la aplicación, ya que existe la posibilidad de que no se entiendan algunas funciones o la puntuación no se ajuste a la que el usuario espera (existen distintas formas de puntuar en el mismo deporte en función del país, de si la competición es nacional o internacional, etc.).

3.1 Fútbol, Fútbol Sala y Hockey Patines

La victoria se cuenta por 3 puntos, el empate 1 punto y la derrota 0 puntos. En ningún deporte se cuenta el enfrentamiento directo para desempatar (se cuentan los goles en la general). El orden de desempate es :

- Número de puntos
- Diferencia de goles
- Goles a favor

3.2 Ajedrez

Los únicos valores válidos son 1, 0.5, y 0 para la victoria, empate y derrota respectivamente. La clasificación se organiza de esta forma:

- Puntos
- Partidas ganadas
- Puntuación Sonneborn - Berger

No se tiene en cuenta el enfrentamiento directo para desempatar.

Para jugar con la regla de Bilbao se ha de crear un torneo de fútbol.

3.3 Bádminton

El vencedor será el mejor a 3 sets. La puntuación es libre, por lo que el usuario puede puntuar como crea conveniente. La clasificación se ordena de este modo:

- Número de victorias
- Diferencia de sets
- Sets a favor
- Diferencia de puntos
- Puntos a favor

La aplicación **desecha todos los juegos que no se deben jugar de forma automática** (por ejemplo, en un partido al mejor de 3 sets no se puede ganar 3 sets a 0, o 2 - 0, o 2 - 1).

No se permite el empate en ningún set.

3.4 Balonmano, Waterpolo y Hockey Hierba

La victoria se cuenta por 2 puntos, el empate 1 punto y la derrota 0 puntos. En ningún deporte se cuenta el enfrentamiento directo para desempatar (se cuentan los goles en la general). El orden de desempate es :

- Número de puntos
- Diferencia de goles
- Goles a favor

3.5 Baloncesto

En el baloncesto la clasificación se organiza como sigue:

- Número de victorias
- Diferencia de puntos
- Puntos a favor

No se permite el empate en ningún partido.

3.6 Béisbol y Curling

En la tabla de calendario podemos observar diferencias entre estos dos deportes. En el curling se pueden ver las casillas correspondientes a 12 rondas (algunas para desempatar), mientras que en el béisbol hay 9 rondas, una casilla de entrada extra y las casillas correspondientes a las estadísticas de Hits y Errores.

Es importante que el usuario sea cuidadoso al introducir los datos en las rondas, ya que el programa no suma las rondas en la casilla del total, sino que sólo tiene en cuenta el resultado final para la clasificación.

En estos dos deportes la clasificación se ordena como sigue:

- Número de victorias
- Diferencia de puntos

- Puntos a favor

3.7 Fútbol Americano

En algunas competiciones de fútbol americano no se utilizan empates, o sólo tras la prórroga si no se consigue desempatar. El usuario tiene la posibilidad de utilizar la tabla como le parezca más apropiado.

En fútbol americano la clasificación se ordena de la siguiente manera:

- Número de victorias
- Número de empates
- Diferencia de puntos
- Puntos a favor

3.8 Hockey Hielo

La victoria se cuenta por 2 puntos, la victoria en la prórroga también otorga 2 puntos, la derrota en la prórroga suma 1 punto y la derrota en el partido 0 puntos. La clasificación se ordena así:

- Número de puntos
- Diferencia de goles
- Goles a favor

Es importante seleccionar SI en el campo prórroga en cada partido que haya tenido prórroga, ya que la puntuación en la clasificación será diferente.

3.9 Rugby

En el rugby el sistema de puntuación es:

- Cada victoria otorga 4 puntos.
- El empate suma 2 puntos.
- Realizar 4 ensayos en un partido otorga un punto extra.
- Perder un partido por 7 puntos o menos da un punto extra.

La clasificación se ordena como sigue:

- Puntos
- Diferencia de puntuación (puntos del partido)
- Diferencia de Tries

3.10 Tenis (3 sets), Frontenis, Pádel y Voley Playa

El vencedor será el mejor a 3 sets. La puntuación es libre, por lo que el usuario puede puntuar como crea conveniente. La clasificación se ordena de este modo:

- Número de victorias
- Diferencia de sets
- Sets a favor
- Diferencia de juegos
- Juegos a favor

La aplicación **desecha todos los juegos que no se deben jugar de forma automática** (por ejemplo, en un partido al mejor de 3 sets no se puede ganar 3 sets a 0, o 2 - 0, o 2 - 1).

No se permite el empate en ningún set.

3.11 Tenis (5 sets), Tenis de Mesa

El vencedor será el mejor a 5 sets. Todas las demás normas funcionan igual que en el Tenis a 3 sets. **En tenis de mesa en lugar de desempatar por juegos se desempata por puntos.**

3.12 Voleibol

En el voleibol los partidos son al mejor de 5 sets. El sistema de puntuación del voleibol funciona de la siguiente manera:

- Los partidos que acaban 3 - 0 ó 3 - 1 (en sets) suman 3 puntos al ganador.
- Los partidos que terminan 3 - 2 suman 2 puntos al ganador y 1 punto al perdedor.

La puntuación es libre, por lo que el usuario puede puntuar como crea conveniente. La clasificación se ordena de este modo:

- Puntos
- Diferencia de sets
- Sets a favor
- Diferencia de puntuación (puntos del partido)
- Puntuación a favor (puntos del partido)