



Opta España

Resultados en directo

Descripción del fichero Xml de resultados en directo



1.- DESCRIPCIÓN GENERAL

El archivo de resultados en directo contiene información acerca de todos los partidos de una competición, la definición de cuándo y donde se jugará el evento, también el estado del partido y el resultado final.

Se incluirá la información necesaria para asociar a los otros canales los archivos relacionados con la competición. La nomenclatura del nombre de estos archivos siguen la regla:

Nomenclatura:

CRF_CCCCC_FF_JJ.Xml

CRF	Prefijo que indica que el archivo es de resultados en directo
CCCCC	ID de competición (5 dígitos)
FF	ID de la Fase (2 dígitos) (00 si la competición es de tipo liga)
JJ	Número de la Jornada

NOTA: Opta España puede agregar secciones, nuevos atributos en este modelo sin comunicar previamente a los usuarios. El contenido actual siempre se mantendrá.

2.- DESCRIPCIÓN

1.1 Cabecera

Todos los archivos xml que proporciona Opta España están en formato de codificación UTF-8 (8-bit Unicode Transformation Format)



2.2 Sección de datos generales <DG>

Atributo	Descripción
ID	Código de competición
DES	Nombre de la competición
TIP	Tipo de competición 1=Liga 2=Eliminatorias 4=NBA 5=Fechas 6=Playoff 7=Etapas / Grandes premios 8=Ranking 10=Quiniela 11=Copa Davis
JO	Jornada
FA	Código de Fase 1=Final 2=Semifinal 3=Cuartos 4=Octavos 5= 6ª ronda 6= 5ª ronda 7= 4ª ronda 8= 3ª ronda 9= 2ª ronda 10= 1ª ronda
FE	Fecha de generación del archivo
DEP	Código de deporte. Ver documentación apéndice A
FN	Nombre del archivo Este nombre es el que debe utilizarse cuando se recibe por http
FG	Nombre del archivo genérico. Este nombre es el que debe utilizarse cuando se recibe por http
NFAS	Lista de códigos de fases incluidos en el calendario (separados por comas ","). Si la competición es de tipo Liga NFAS="0"
NGRU	Lista de número de grupos que tiene cada fase (separados por comas ","). Si la competición es de tipo Liga NGRU="0"
NJOR	Lista de número de jornadas que tiene cada fase (separados por comas ","). Si la competición es de tipo Liga NJOR=número de jornadas de la competición
TEQU	Tipo de Equipos 1=Clubs 2=Selecciones
WIDSEASON	Id de temporada para usar con los Widgets de Opta. Si su valor es -1 significa que se puede enlazar con widgets
WIDCOMP	Id de competición para usar con los Widgets de Opta. Si su valor es -1 significa que se puede enlazar con widgets
IDUNICO	Código de competición único, válido para todas las temporadas y que junto con el atributo TEMP forma una clave de competición
TEMP	Año en 4 cifras que indica la temporada de la competición.

	Normalmente es el año n que se inicia. No hay reglas definidas y Opta España puede asignar el que considere adecuado.
--	---

2.3 Sección de Resultados <RES>

Atributo	Descripción
ID	ID dado por Opta España. No tiene que ser correlativo
GR	Nombre del Grupo. Si es una competición sin grupos, irá vacío
CL	Código del equipo local
EL	Nombre del equipo local
CV	Código del equipo visitante
EV	Nombre del equipo visitante
GL	Goles de equipo local. Puntos para deportes basados en puntos o sets para deportes basados en sets
GV	Goles de equipo visitante. Puntos para deportes basados en puntos o sets para deportes basados en sets
FP	Fecha del partido en formato DD-MM-AAAA
HI	Hora de inicio del partido en formato HH:MM
ES	Estado del partido <u>Fútbol, Balonmano y deportes similares</u> 0=Sin comenzar 1=1ª parte 2=Descanso 3=2ª parte 4=1ª parte de la prórroga 5=2ª parte de la prórroga 6=Tanda de penaltis 7=Finalizado 8=Suspendido (partido comenzado) 9=Aplazado (partido sin comenzar) 100=Anulado (no se jugará nunca) <u>Baloncesto</u> 0=Sin comenzar 1=1er. cuarto 2=Descanso 3=2º cuarto 4=3er. cuarto 5=4º cuarto 7=Finalizado 8=Suspendido (partido comenzado) 9=Aplazado (partido sin comenzar) 10=1ª prórroga 11=2ª prórroga 12=3ª prórroga 13=4ª prórroga 100=Anulado (no se jugará nunca)



NG	Sólo fútbol. Número de goles en el partido
NT	Sólo fútbol. Número de tarjetas rojas en el partido.
PL	Goles marcados en la tanda de penaltis del equipo local
PV	Goles marcados en la tanda de penaltis del equipo visitante
EST	Nombre Estadio
IDPAR	ID del partido en el calendario
CORL	Nombre corto del equipo local
CORV	Nombre corto del equipo visitante
GD	Indica si Opta España realiza narración en directo 0=No 1=Si
CP	Nombre del fichero del partido en directo (si GD=1)
GDN	Indica si Opta España realiza narración manual 0=No 1=Si
GF	Indica cuando está la ficha del partido disponible (si GD=0) 0=No disponible 1=Disponible
HF	Hora de finalización del partido en formato HH:MM
PAISL	País del equipo local (Siglas asignadas por Opta España)
PAISV	País del equipo visitante (Siglas asignadas por Opta España)
PACOIL	País del equipo local (Siglas asignadas por el COI)
PACOIV	País del equipo visitante (Siglas asignadas por el COI)
CON2	Nombre del ganador del partido
CODG	Código del ganador del partido
IGL	Goles marcados por el equipo local en el partido de ida. Sólo si la competición es de eliminatorias y tiene jornadas de ida y vuelta
IGV	Goles marcados por el equipo visitante en el partido de ida. Sólo si la competición es de eliminatorias y tiene jornadas de ida y vuelta
MIN	Si deporte es Fútbol: minuto por el que transcurre el partido. Cuando ha descuentos en las diferentes partes el formato es 45+x o 90+x. La primera parte empieza en minuto 1 y la segunda en minuto 46. Si hubiese prórroga en minuto 91 y 2ª parte en minuto 105. Si deporte es Baloncesto: Minuto en el que transcurre el partido Si deporte es Balonmano: Minuto en el que transcurre el partido
NES	Código del estadio
ARB	Nombre del árbitro del partido
NAR	Código del árbitro
TUTC	Fecha y hora UTC (GMT) con el formato, yyyy-mm-ddThh:mm:ss
DTL	Desplazamiento de la hora respecto al horario UTC del sitio (estadio) donde se juega el partido. Formato: Ejemplos: 1, -3, 9:30, -3:45
WIDPAR	Id de partido para usar con los widgets de OPTA. Si su valor es -1 significa que se puede enlazar con widgets
CTVS	Códigos de las televisiones que retransmiten el partido separados por ","

2.3.1 Sección de goles <GOL> (fútbol)

Atributo	Descripción
ID	Número de orden del gol
ML	Marcador del equipo local después del gol
MV	Marcador del equipo visitante después del gol
PA	Parte del partido en el que se ha producido el gol
MI	Minuto del partido en el que se ha producido el gol
JU	Nombre del jugador que ha marcado
TI	Tipo de gol 0=Gol 1=Gol de penalty 2=Gol en propia puerta
CE	Código del equipo al que favorece el gol
CJ	Código del jugador que ha marcado
DJ	Dorsal del jugador que ha marcado

2.3.2 Sección de tarjetas rojas <TAR> (fútbol)

Atributo	Descripción
ID	Número de orden de la tarjeta roja
ML	Marcador del equipo local en el momento que se muestra la tarjeta roja
MV	Marcador del equipo visitante en el momento que se muestra la tarjeta roja
PA	Parte del partido en el que se ha mostrado la tarjeta
MI	Minuto del partido en el que se ha mostrado la tarjeta
JU	Nombre del jugador que ha marcado
TI	Sin valor definido (no usar)
CE	Código del equipo al que pertenece el jugador que recibe la tarjeta
CJ	Código del jugador al que se le muestra la tarjeta
DJ	Dorsal del jugador al que se le muestra la tarjeta

2.3.3 Sección Cuartos <RCTOS> (baloncesto)

Atributo	Descripción
ID	ID del cuarto
MLC	Marcador del equipo local en el cuarto
MVC	Marcador del equipo visitante en el cuarto

2.3.4 Sección Partes <RCTOS> (balonmano)

Atributo	Descripción
ID	ID de la parte
MLC	Marcador del equipo local en la parte



MVC	Marcador del equipo visitante en la parte
-----	---