

TIPOS DE CLASIFICACION

1.- LIGAS

1.1.- Liga -Tipo1

Código interno = 1

CRITERIOS

- 1.- Puntos
- 2.- Diferencia de Goles (puntos si el deporte es de puntos).
Marcados-Encajados
- 3.- Goles (puntos) marcados

Debe usarse para las ligas cuando no se conozcan los criterios.

Ejemplos:

1.2.- Liga- Tipo2

Código interno = 2

CRITERIOS

- 1.- Puntos
- 2.- Si dos a mas equipos están empatados y han jugado ya todos sus enfrentamientos se hace el calculo del “gol average”
Se hace una clasificación en la que solo se computan los partidos jugados entre ellos y se clasifican por el siguiente orden:
 - Puntos
 - Diferencia de Goles
 - Goles Marcados entre ellos
 - Diferencia de Goles marcados en el total de la competición
 - Goles Marcados en el total de la competición

Si un subgrupo del grupo anterior esta empatado a puntos a este subgrupo se le aplican las reglas de descritas en el punto 2 y así sucesivamente

- 3.- Si no han jugado todos sus enfrentamientos los criterios después de los puntos son:

- Diferencia de Goles
- Goles Marcados

Ejemplos: Ligas españolas de fútbol

1.3.- Liga- Tipo3

Código interno = 3

CRITERIOS

- 1.- Puntos
- 2.- Si dos a mas equipos están empatados y se esta en la segunda vuelta se hace el calculo del “gol average”
Se hace una clasificación en la que solo se computan los partidos jugados entre ellos y se clasifican por el siguiente orden:
 - Puntos
 - Diferencia de Goles
 - Goles Marcados entre ellos
 - Diferencia de Goles marcados en el total de la competición
 - Goles Marcados en el total de la competición

Si un subgrupo del grupo anterior esta empatado a puntos a este subgrupo se le aplican las reglas de descritas en el punto 2 y así sucesivamente

- 3.- Si no se esta en la segunda vuelta criterios después de los puntos son:
 - Diferencia de Goles (puntos)
 - Goles Marcados

Ejemplos:

1.4.- Liga- Tipo4

Código interno = 11

CRITERIOS

- 1.- Puntos

- En favor del equipo que registre mayor diferencia de goles
- De subsistir la igualdad, en favor del equipo que hubiese obtenido mayor cantidad de goles a favor.
- De mantenerse la igualdad, en favor del equipo que, considerando exclusivamente los partidos disputados durante el certamen, contra aquellos con quienes empata la posición, hubiera obtenido mayor cantidad de puntos o, en caso de igualdad de estos, en el siguiente orden: Mayor diferencia de goles y mayor cantidad de goles a favor

Ejemplos: Ligas Argentinas

1.5.- Liga Tipo 5

Código interno = 10

Liga con puntos extra en función de goles o puntos conseguidos

CRITERIOS

- 1.- Puntos
- 2.- Partidos ganados
- 3.- Gol average entre empatados

Ejemplos: Rugby con puntos extras en función de resultado

"En las competiciones por puntos con sistema de puntuación con "bonus" para resolver los empates se tendrá en cuenta lo siguiente:

*1.- En las competiciones por puntos a un número par de vueltas, si al final de la misma se produce empate entre dos equipos, el primer criterio para resolver el empate es considerar como mejor clasificado al equipo que haya ganado más partidos en el total de la competición; **caso de que esto no resuelva el empate se resolverá por el resultado particular obtenido en su confrontación**, y si no se dilucidase así el empate se recurrirá a la mayor diferencia de tantos, teniendo en cuenta los resultados obtenidos por ambos equipos en el total de la competición con todos los equipos que tomaron parte y se hubieran clasificado. Si este nuevo procedimiento arrojara también empate, se resolverá por el mejor coeficiente general resultante de dividir la suma de tantos a favor por la suma de tantos en contra obtenidos también con todos los equipos clasificados en la competición. Si este nuevo procedimiento no resolviera el empate se procedería a un partido entre ellos, siempre que se trate de lograr título, conseguir ascenso, o evitar descenso, ya que caso contrario se consideraría ex-aequo. En los casos en que haya que tenerse en cuenta los tantos del total de la*

Competición, no se contabilizará para ninguno de los equipos, aquellos que provengan de encuentros contra algún equipo que haya tenido alguna incomparecencia con los equipos empatados.

2.- Estos mismos procedimientos se seguirán en el caso de empate a puntos entre más de dos equipos al final de la competición, siendo el primer criterio para resolver el orden de clasificación entre los equipos empatados el del mayor número de encuentros ganados en el total de la competición. Si esto no resuelve el empate se confeccionará una clasificación particular con los resultados obtenidos en todos los encuentros disputados entre los equipos empatados; el primer criterio a tener en cuenta es el de los puntos obtenidos, a continuación al número de partidos ganados, a continuación a Página 20 FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE RUGBY REGLAMENTO DE PARTIDOS Y COMPETICIONES la diferencia de tantos a favor y en contra y posteriormente al cociente de tantos a favor y en contra; todo ello referido a los encuentros celebrados entre ellos. Si este procedimiento particular no resolviese aún el empate entre algunos de ellos, para resolver este concreto empate se recurrirá a los distintos procedimientos previstos en el punto anterior teniendo en cuenta los resultados obtenidos por los equipos empatados en el total de la Competición"

1. 6.- Liga Tipo NBA

Código interno = 4

CRITERIOS

Ver normas de la NBA

Ejemplos:

1. 7.- Liga Tipo 6

Código interno = 16

CRITERIOS

En caso de empate primero: El cociente de sets a favor y en contra, resultando vencedor el que más alto lo tenga.

Ejemplos: Liga de Voley

1. 8.- Liga Tipo 7

Código interno = 17

CRITERIOS

- 1.- Puntos
- 2. En caso de empate las siguiente reglas

Artículo 87.- En las competiciones por sistema de liga, cuando al establecer las clasificaciones al final de cada jornada, o de la competición en una de sus partes o al final, se encuentren dos o más equipos empatados a puntos, para establecer el orden definitivo se procederá del siguiente modo:

1. Hasta finalizar la primera vuelta de las competiciones cuyo sistema de liga sea a doble vuelta, el orden de clasificación se establecerá de la siguiente forma:

- a) En primer lugar se tendrá en cuenta la mayor diferencia general de tantos a favor y en contra.
- b) En segundo lugar el mayor cociente general de tantos a favor y en contra.
- c) En tercer lugar los puntos conseguidos solamente entre los equipos empatados.
- d) En cuarto lugar la mayor diferencia de tantos a favor y en contra entre los equipos que continúen empatados.
- e) En quinto lugar el mayor cociente de tantos a favor y en contra entre los equipos que continúen empatados.

2.-Desde el inicio de la segunda vuelta y hasta el final de cada Competición y en Campeonatos de España, la clasificación se obtendrá de la siguiente forma:

a) Si son dos los equipos empatados se establecerá su clasificación teniendo en cuenta, los siguientes criterios:

1º.- Los puntos obtenidos en los partidos jugados entre ellos, clasificándose en primer lugar, el que sume más puntos.

2º.- Mayor diferencia de tantos a favor y en contra en la suma de los encuentros jugador entre ellos

3º **Mayor número de tantos a favor**

4º.- Mayor diferencia de tantos a favor y en contra en la suma de todos los encuentros de la competición.

5º.- Mayor número de tantos a favor en la suma de todos los encuentros de la competición.

b) Si son más de dos los equipos empatados a puntos, se establecerá su clasificación por los criterios definidos en el apartado a)

Si aplicando los criterios anteriores, se reduce el número de equipos

30

Ejemplos: Liga LEB de plata

1. 8.- Liga Tipo 8

Código interno = 18

Ejemplos: Liga ACB año 2008

CRITERIOS

- 1.- Puntos
- 2. En caso de empate las siguiente reglas

Artículo 25.

Desempates

1. Cuando intervenga en alguno de los supuestos de empate un equipo que contase en su contra con algún tanteo de 2-0, éste ocupará la última posición de todos los equipos empatados a victorias con él.

2. Cuando en el transcurso de la Liga Regular se produzca un empate en el que intervenga un equipo que hubiera disputado un número inferior de partidos, éste ocupará la primera posición de todos los equipos empatados a victorias con él, sin perjuicio de lo previsto en el apartado 1.

3. En aplicación del mismo criterio si en el empate a victorias los equipos con menor número de partidos jugados son dos o más, corresponderá a éstos mejor clasificación, resolviéndose como a continuación se expresa el empate entre aquellos equipos que continúen empatados.

4. Cuando al establecer la clasificación, al final de cada jornada o una vez terminada la Liga Regular, se encuentren dos o más equipos empatados a victorias se procederá como a continuación se expresa, sin perjuicio de lo previsto en los tres apartados anteriores:

4.1. Cuando los equipos empatados no se han enfrentado o lo han hecho sólo una vez. Siempre que el empate a número de victorias se produzca entre equipos que por no haber finalizado la Liga Regular todavía no se hayan enfrentado todos contra todos o se hayan enfrentado sólo una vez, se resolverá su clasificación de aquella jornada, en primer lugar, por la mayor diferencia de tantos a favor y en contra teniendo en cuenta todos los encuentros disputados en la Liga Regular. De no resolverse totalmente el empate, la clasificación de los que continúen empatados se resolverá por el mayor número de tantos a favor, teniendo igualmente en cuenta todos los encuentros disputados.

De persistir el empate, se aplicará a los equipos que permanezcan empatados la suma de los cocientes de tantos a favor y en contra de cada uno de los encuentros disputados, resultando vencedor el que más alto lo tenga.

25.4.2. Cuando todos los equipos empatados se han enfrentado dos veces, en partido de ida y vuelta:

a) Si son dos los equipos empatados, se tendrá en cuenta, en primer lugar, el número de victorias en los partidos jugados entre ellos, resultando vencedor el que tenga más victorias. Si los dos equipos tienen el mismo número de victorias, se resolverá por la mayor diferencia de tantos a favor y en contra en los encuentros jugados entre ellos. De persistir el empate, se aplicará primero la diferencia de tantos, en segundo lugar el mayor número de tantos y si fuera necesario la suma de cocientes, teniendo en cuenta todos los encuentros jugados

en la Liga Regular.

b) Si los equipos empatados a victorias son más de dos, se establecerá la clasificación teniendo en cuenta, en primer lugar, las victorias obtenidas en los partidos jugados solamente entre ellos. De subsistir la igualdad entre algunos o todos, para determinar la clasificación de los equipos que permanezcan empatados se procederá de nuevo a la suma de victorias en los partidos jugados solamente entre ellos, repitiendo el mismo procedimiento siempre que no quede totalmente resuelto el empate.

c) Cuando tras la aplicación del procedimiento expresado en el párrafo anterior no sea posible resolver el empate por contar todos los equipos empatados con el mismo número de victorias en los partidos disputados entre ellos, la clasificación de los equipos que continúen empatados se determinará por la diferencia de tantos a favor y en contra en los encuentros disputados solamente entre ellos. De no resolverse totalmente el empate, la clasificación de los que continúen empatados se resolverá por el mayor número de tantos a favor en los encuentros disputados entre ellos.

d) De no resolverse totalmente el empate por los procedimientos anteriores se aplicará a los equipos que continúen empatados y hasta la resolución del empate, en primer lugar la diferencia de tantos, en segundo lugar el número de tantos, y si fuera necesario la suma de cocientes, teniendo en cuenta todos los partidos disputados en la Liga Regular.

e) Si en el transcurso de la aplicación de cualquiera de los criterios previstos en los dos párrafos anteriores el desempate se resolviera parcialmente, de forma que una parte de los equipos implicados generen un nuevo empate, para la resolución de éste se aplicará nuevamente el mismo procedimiento desde el inicio, aplicando siempre en primer lugar el mayor número de victorias en los partidos disputados únicamente entre ellos.

25.4.3. Siempre que se hace referencia al mayor cociente de tantos a favor y en contra se entenderá con una precisión de hasta las cien milésimas.

1. 9- Liga Tipo 9

Código interno = 19

Ejemplos: Fútbol sala Gallego

CRITERIOS

a) Si en una clasificación por puntos se produce empate entre dos clubs, este se resolverá:

1) Por la mayor diferencia de goles a favor, sumados a favor o en contra, según los resultados de los dos partidos jugados exclusivamente entre ellos.

2) Por la mayor diferencia de goles a favor, pero teniendo en cuenta todos los obtenidos y recibidos en el transcurso de la competición.

3) Por el mayor coeficiente de goles resultante de la división de los goles a favor o en contra obtenidos y recibidos en el transcurso de la competición

4) De ser idéntica la diferencia, resultará campeón el que marque más goles.

b) Si hay empate entre más de dos clubs este se resolverá:

1) Por la puntuación que les corresponda teniendo en cuenta los resultados obtenidos en los partidos entre ellos, como si los demás no jugaran.

2) Por la mayor diferencia de goles a favor y en contra considerados únicamente los partidos jugados entre los equipos empatados.

3) Por la mayor diferencia de goles a favor y en contra, en todos los partidos de la competición, y, siendo aquella idéntica, a favor del club que marque más.

1. 10- Liga Tipo 10

Código interno = 21

Ejemplos: Volley

NOTA: Este tipo implica que hay que definir en la competición: **3 Puntos** por ganar y **0 por perder**

CRITERIOS

Puntos según resultados de los set's

Si se gana 3-0, 3-1 se conceden 3 puntos. Si el resultado es 3-2 se conceden dos puntos al ganador y uno al perdedor

- Primero: En caso de empate a puntos se valora como primera opción para establecer el equipo mejor clasificado el número de victorias.

- Segundo: El cociente de sets a lo largo de toda la competición, resultando vencedor el que más alto lo tenga.

- Tercero: El mayor cociente de puntos a lo largo de toda la competición.

- Cuarto: De persistir el empate entre dos o más equipos, aplicando los puntos 1º y 2º pero tomando como base exclusivamente, los encuentros disputados entre los equipos empatados.

- Quinto: Si pese a ello, persistiera el empate, por el desarrollo de eliminatoria a partido único entre los implicados, en campo neutral.

1. 11- Liga Tipo 11

Código interno = 27

Ejemplos: Asobal

CRITERIOS

CRITERIOS DE CLASIFICACIÓN EN CASO DE EMPATE ENTRE DOS O MÁS EQUIPOS, SISTEMA DE LIGA A UNA O DOS VUELTAS

ENTRE DOS CLUBES

- 1.- Resultado del partido jugado entre ambos clubes exclusivamente.
- 2.- Mayor diferencia de goles con la intervención de todos los clubes que participan en la competición.
- 3.- Mayor número de goles marcados interviniendo todos los clubes.
- 4.- Mejor cociente resultante de dividir la suma de goles a favor por la de goles en contra de los obtenidos entre los clubes empatados.
- 5.- Mejor cociente general resultante de dividir la suma de goles a favor por la de goles en contra con la intervención de todos los clubes.
- 6.- En el caso poco probable de que persistiese el empate, se celebrará un encuentro de desempate con las prórrogas reglamentarias.

ENTRE MÁS DE DOS CLUBES

- 1.- Puntos resultantes en una clasificación particular entre los clubes empatados.
- 2.- Mayor diferencia de goles entre ellos exclusivamente.
- 3.- Mayor diferencia de goles interviniendo el resto de los equipos.
- 4.- Mayor número de goles marcados interviniendo exclusivamente los clubes empatados.
- 5.- Mayor número de goles marcados por todos los clubes que intervinieron en la competición.
- 6.- Mejor cociente general de la competición, resultante de dividir la suma de goles a favor por la de goles en contra. (No implementada)

1. 12- Liga Tipo 12

Código interno = 30

Ligas especiales

CRITERIOS

Ligas especiales, Victorias, diferencia de goles, goles marcados y alfabético

1. 13- Liga Tipo 13

Código interno = 32

Ligas italiana de basket

CRITERIOS

Deshacer igualdad entre dos equipos:

1. enfrentamientos directos,
2. cociente puntos en los enfrentamientos directos (total de puntos conseguidos dividido entre el total de puntos recibidos),
3. cociente puntos en el total de partidos del campeonato (total de puntos conseguidos dividido entre el total de puntos recibidos).

Deshacer igualdad entre tres o más equipos:

1. clasificación de ellos como si fuera una liga de tres o más equipos implicados,
2. cociente puntos en los enfrentamientos directos (total de puntos conseguidos dividido entre el total de puntos recibidos),
3. cociente puntos en el total de partidos del campeonato (total de puntos conseguidos dividido entre el total de puntos recibidos).

2. ELIMINATORIAS Y PLAYOFFS

2.1.- Eliminatorias directas

Las competiciones con grupos no entran en esta categoría, solo aquellas en las que todas sus rondas son eliminatorias directas.

Código interno = 5

CRITERIOS

Ejemplos: Copa del Rey

2.2.- Playoffs

Código interno = 6

CRITERIOS

3. COMPETICIONES CON GRUPOS Y FASES

3.1.- Grupos Tipo 1

Grupos, con jornada de ida y vuelta

Código interno = 7

CRITERIOS

Si dos equipos están empatados a puntos

- 1.- Mayor nº de puntos obtenidos en sus enfrentamientos
- 2.- Mayor diferencia de goles (marcados-encajados) en los partidos jugados entre ellos.
- 3.- Mayor numero de goles marcados fuera en los partidos jugados entre ellos

- 4.- Mayor diferencia de Goles en el total del Grupo
- 5.- Mayor nº de goles marcados

Ejemplos: Champions

3.2.- Grupos Tipo 2.

Grupos, con una sola jornada, en la clasificación solo se tienen en cuenta solo los enfrentamientos de una fase.

Código interno = 8

CRITERIOS

Si dos equipos están empatados a puntos

- 1.- A favor del equipo con mejor diferencia de goles a su favor. La diferencia de goles se obtiene, restando de los goles marcados, los goles recibidos.
- 2.- Si no hubiere diferencia de goles, se clasificará el equipo que haya marcado mayor cantidad de goles.
- 3.- Si el empate fuera entre dos equipos, y aún se mantuviese la igualdad, se reputará vencedor a quien lo haya hecho en el partido jugado entre ellos.

Ejemplos: Mundiales de Fútbol, Copa America.

3.3.- Grupos Tipo 3.

Grupos, con una sola jornada, en la clasificación solo se tienen en cuenta solo los enfrentamientos de una fase.

Código interno = 12

CRITERIOS

Si dos equipos están empatados a puntos

- 1.- Golaverage de los enfrentamientos entre ellos
- A favor del equipo con mejor diferencia de goles a su favor. La diferencia de goles se obtiene, restando de los goles marcados, los goles recibidos.
- 2.- Si no hubiere diferencia de goles, se clasificará el equipo que haya marcado

mayor cantidad de goles.

Ejemplos:

3.4.- Grupos Tipo 4.

Grupos, con puntos validos de todos los partidos de la fase anterior jugados contra equipos que se han clasificado aunque estén en distinto grupo en la fase actual.

Código interno = 9

CRITERIOS

Si dos equipos están empatados a puntos

- 1.- A favor del equipo con mejor diferencia de goles a su favor. La diferencia de goles se obtiene, restando de los goles marcados, los goles recibidos.
- 2.- Si no hubiere diferencia de goles, se clasificará el equipo que haya marcado mayor cantidad de goles.
- 3.- Si el empate fuera entre dos equipos, y aún se mantuviese la igualdad, se reputará vencedor a quien lo haya hecho en el partido jugado entre ellos.

Ejemplos:

3.5.- Grupos Tipo 5.

Grupos, con puntos validos de todos los partidos de la fase anterior jugados contra equipos que se han clasificado aunque estén en distinto grupo en la fase actual.

Código interno = 15

CRITERIOS

Si dos equipos están empatados a puntos

- 1.- Golaverage de los enfrentamientos entre ellos
- A favor del equipo con mejor diferencia de goles a su favor. La diferencia de goles se obtiene, restando de los goles marcados, los goles recibidos.
- 2.- Si no hubiere diferencia de goles, se clasificará el equipo que haya marcado mayor cantidad de goles.

Ejemplos:

3.6.- Grupos Tipo 6.

Grupos, con puntos validos de solo los partidos de la fase anterior jugados contra los equipos que se han clasificado y están en su grupo en esta fase

Código interno = 13

CRITERIOS

Si dos equipos están empatados a puntos

- 1.- Golaverage de los enfrentamientos entre ellos
- A favor del equipo con mejor diferencia de goles a su favor. La diferencia de goles se obtiene, restando de los goles marcados, los goles recibidos.
- 2.- Si no hubiere diferencia de goles, se clasificará el equipo que haya marcado mayor cantidad de goles.

Ejemplos: EuroBasket 2007

3.7.- Grupos Tipo 7.

Grupos con puntos validos de solo los partidos de la fase anterior jugados contra los equipos que se han clasificado y están en su grupo en esta fase.

Código interno = 14

CRITERIOS

Si dos equipos están empatados a puntos

- 1.- A favor del equipo con mejor diferencia de goles a su favor. La diferencia de goles se obtiene, restando de los goles marcados, los goles recibidos.
- 2.- Si no hubiere diferencia de goles, se clasificará el equipo que haya marcado mayor cantidad de goles.
- 3.- Si el empate fuera entre dos equipos, y aún se mantuviese la igualdad, se reputará vencedor a quien lo haya hecho en el partido jugado entre ellos.

Ejemplos:

3.8.- Grupos Tipo 8.

Grupos, con jornada de ida y vuelta y además jornadas extras jugadas con equipos de otros grupos pero que sirven para la clasificación del grupo sin incluir los equipos de otro grupo.

En el calendario estos partidos aparecen como partidos del grupo

Código interno = 20

CRITERIOS

Si dos equipos están empatados a puntos

- 1.- Mayor nº de puntos obtenidos en sus enfrentamientos
- 2.- Mayor diferencia de goles (marcados-encajados) en los partidos jugados entre ellos.
- 3.- Mayor numero de goles marcados fuera en los partidos jugados entre ellos
- 4.- Mayor diferencia de Goles en el total del Grupo
- 5.- Mayor nº de goles marcados

Ejemplos: Liga Ecuatoriana 2009

3.9.- Grupos Tipo 9.

Grupos con puntos extra en función de goles o puntos conseguidos

Grupos con puntos validos (Incluidos los Bonus) de los partidos de la fase en juego mas los partidos de la fase anterior jugados contra los equipos que se han clasificado y están en su grupo en esta fase.

Código interno = 22

CRITERIOS

- 1.- Puntos
- 2.-Partidos ganados
- 3.- Diferencia de Goles (puntos si el deporte es de puntos).
Marcados-Encajados
- 4.- Goles (puntos) marcados

Ejemplos: Rugby con puntos extras en función de resultado

3.10.- Grupos Tipo 10.

Grupos, con jornadas jugadas con equipos de otros grupos.
En el calendario estos partidos aparecen como partidos del grupo

Código interno = 23

CRITERIOS

Si dos equipos están empatados a puntos

- 1.- Mayor nº de puntos obtenidos en sus enfrentamientos
- 2.- Mayor diferencia de goles (marcados-encajados) en los partidos jugados entre ellos.
- 3.- Mayor numero de goles marcados fuera en los partidos jugados entre ellos
- 4.- Mayor diferencia de Goles en el total del Grupo
- 5.- Mayor nº de goles marcados

Ejemplos: Liga Taça Rio (Campeonato carica)

3.11.- Grupos Tipo 11.

Major soccer league, definida como NBA y con clasificación por puntos

Para desempates:

<http://www.mlssoccer.com/competition-rules-and-regulations>

Código interno = 24

CRITERIOS

Si dos equipos están empatados a puntos

- 1.- Diferencia entre partidos ganados y perdidos
- 2.- Mayor diferencia de goles (marcados-encajados) en los partidos jugados entre ellos.

Ejemplos: Major soccer league

3.12.- Grupos Tipo 12.

Código interno = 25

CRITERIOS

Grupos / Eliminatorias de voley, Con 3 puntos por 3-0, 3-1 y 2 puntos por 3-2 y uno para el que pierde, cociente de sets como 1º concepto

Ejemplos: Voley liga de campeones

3.13.- Grupos Tipo 13.

Hockey hielo americano

Código interno = 26

CRITERIOS

Hay puntos para el equipo que pierde en la prórroga o en los penaltis y además se le considera el partido empatado. Se le suman los puntos asignados en la definición de la competición a los partidos empatados.

Si dos equipos están empatados a puntos

Ejemplos: NHL

3.14.- Grupos Tipo 14.

Liga Paulista

Código interno = 28

CRITERIOS

SI empate a puntos, mayor nº de victorias, Mayor diferencia de goles y mas goles marcados

Ejemplos: Liga Paulista

CRITERIOS

SI empate a puntos, mayor nº de victorias, Mayor diferencia de goles y mas goles marcados

Ejemplos: Liga Paulista

3.15.- Grupos Tipo 15.

Hockey sobre hielo español. Grupos, sin empates

SISTEMA DE PUNTUACIÓN

PJ	Partidos Jugados	
PG	Partidos Ganados	3 puntos
PP	Partidos Perdidos	0 puntos
PGP	Partidos Ganados en Prórroga ó Penaltis	2 puntos
PPP	Partidos Perdidos en Prórroga ó Penaltis	1 punto
GF	Goles a Favor	
GC	Goles en Contra	
DG	Diferencia de Goles	
Pts	Puntos	
Forfait	Partido Perdido 5-0 y Sanción	-1 punto

Código interno = 29

Ejemplos: Liga Hockey sobre hielo

3.16- Grupos Tipo 16.

Baloncesto de los países del Este

Standings tiebreakers: Group A, Group B

#	Name	Description
1.	Percent	League-wide winning percentage
2.	InnerPercent	Percent of wins counting games between tied teams only
3.	InnerBasketDiff	Goal difference between tied teams
4.	Points	Points
5.	TotalBasketDiff	League-wide goal difference

Código interno = 31

Ejemplos: Liga de basket de los países del este

3.17.- Grupos Tipo 17.

Tenis Master

Código interno = 33

CRITERIOS

Numero de partidos ganados, N° de st ganados, N° de juegos ganados

Ejemplos:

3.18- Grupos Tipo 18.

Hockey

1. Reglamento del Campeonato

La Liga Nacional de Hockey Hielo Sénior Masculino tendrá 3 fases bien diferenciadas.

1º Fase:

✎ Los equipos se reparten en dos grupos según criterios de la DTN en la primera temporada y según los resultados obtenidos en la temporada pasada para las siguientes temporadas.

✎ Se juegan partidos de ida, es decir, 4 partidos por equipo, se establece una clasificación en cada grupo.

✎ Los 2 equipos mejor clasificados de cada grupo juegan la Copa del Rey 2015 y para las siguientes temporadas jugarán la Copa de Invierno. Las semifinales de esta competición se realizan emparejando al primer de un grupo con el segundo del otro grupo.

✎ Según los resultados, los equipos se clasifican para jugar la 2º fase de la competición.

2º Fase:

✎ Los 2 equipos mejor clasificados de cada grupo de la 1º fase y el mejor 3º forman la 1º división.

✎ Los demás equipos forman la 2º división.

✎ En la 1º división los equipos llegan con TODOS los puntos obtenidos en la 1º fase (no los resultados).

✎ En la 2º división los equipos llegan con los TODOS los puntos obtenidos en la 1º fase y con los resultados de los partidos que hayan podido disputar entre ellos. **Nota: los partidos entre estos equipos forman parte del calendario de 2º división y no los vuelven a jugar en la 2º fase.**

✎ En la 1º división se juegan partidos entre los 5 equipos clasificados en una liga de ida y vuelta, 10 partidos.

✎ En la 2º división se juegan partidos entre los 5 equipos clasificados en una liga de ida y vuelta contando los partidos que ya han jugado entre ellos.

3º Fase:

Play-Off de la 1º división:

✎ Los 4 mejores equipos se clasifican para las semifinales de Play-Off al mejor de 5 partidos en 3 fines de semana (los problemas de fechas nos llevan a organizar el 5º partido en martes si fuera necesario).

✎ Los equipos clasificados para la final jugarán dicha final al mejor de 5 partidos en 3 fines de semana.

Código interno = 34

Ejemplos: hockey

3.19.- Grupos Tipo 19

Grupos, con jornada de ida y vuelta

Código interno = 35

CRITERIOS

Si dos equipos están empatados a puntos

- 1.- Mayor nº de puntos obtenidos en sus enfrentamientos (no importa cuantos hayan jugado)
- 2.- Mayor diferencia de goles (marcados-encajados) en los partidos jugados entre ellos.
- 3.- Mayor número de goles marcados fuera en los partidos jugados entre ellos
- 4.- Mayor diferencia de Goles en el total del Grupo
- 5.- Mayor nº de goles marcados

Ejemplos: Clasificación Eurocopa

3.20.- Grupos Tipo 20

Euroliga. Grupos, con jornada de ida y vuelta

Código interno = 36

- 1.- Cociente de victorias
- 2.- Diferencia de puntos marcados
3. Victorias y derrotas entre los equipos implicados.
4. Diferencia de puntos entre los equipos implicados. Si contar los puntos marcados/encajados en la prórroga
3. Puntos conseguidos durante la fase de grupos.

3.21.- Grupos Tipo 21

Código interno = 37

Grupos. Se suman los puntos conseguidos en la fase anterior (todos los partidos jugados en la fase anterior)

En Caso de empate:

- Diferencia de puntos marcados-Encajados
- Mayor número de puntos marcados.

Ejemplo: Basket, clasificación para el mundial 2019 grupo de Europa

3.22.- Grupos Tipo 22

Código interno = 38

En Caso de empate:

- Diferencia de Sets ganados -Sets perdidos
- Mayor número de Sets ganados

Ejemplo: Copa Davis

3.23.- Grupos Tipo 23

Código interno = 39

1 . Hasta finalizar la primera vuelta de las competiciones cuyo sistema de liga sea a doble vuelta, el orden de clasificación se establecerá de la siguiente forma: a) En primer lugar, se tendrá en cuenta el número de partidos jugados, el que menor número de partidos haya jugado b) En segundo lugar, la mayor diferencia general de tantos a favor y en contra. c) En tercer lugar, el mayor cociente general de tantos a favor y en contra. d) En cuarto lugar, los puntos conseguidos solamente entre los equipos empatados. e) En quinto lugar, la mayor diferencia de tantos a favor y en contra entre los equipos que continúen empatados. f) En sexto lugar, el mayor cociente de tantos a favor y en contra entre los equipos que continúen empatados.

2. Desde el inicio de la segunda vuelta y hasta el final de cada Competición y en todas la Fases Finales, la clasificación se obtendrá de la siguiente forma: a) Si son dos los equipos empatados se

establecerá su clasificación teniendo en cuenta, los siguientes criterios: 1º. Los puntos obtenidos en los partidos jugados entre ellos, clasificándose en primer lugar, el que sume más puntos. 2º. Mayor diferencia de tantos a favor y en contra en la suma de los encuentros jugados entre ellos. 3º. Mayor número de tantos a favor de uno en los encuentros jugados entre ellos. 4º. Mayor diferencia de tantos a favor y en contra en la suma de todos los encuentros de la competición. 5º. Mayor número de tantos a favor en la suma de todos los encuentros de la competición.

Ejemplo: LEB de Plata

3.24.- Grupos Tipo 24

Código interno = 40

Clasificación diseñada para 2ªB y Tercera de Fútbol, temporada 2020-21, para Grupos con número de equipos IMPAR, donde en la segunda fase los equipos se clasifican por el cociente entre Puntos/Partidos Jugados. Se acumulan puntos y partidos jugados de la 1ª Fase

3.25.- Grupos Tipo 25.

Grupos con puntos válidos (Incluidos los Bonus) de solo los partidos de la fase anterior jugados contra los equipos que se han clasificado y están en su grupo en esta fase.

Código interno = 41

CRITERIOS

Si dos equipos están empatados a puntos

- 1.- A favor del equipo con mejor diferencia de goles a su favor. La diferencia de goles se obtiene, restando de los goles marcados, los goles recibidos.
- 2.- Si no hubiere diferencia de goles, se clasificará el equipo que haya marcado mayor cantidad de goles.
- 3.- Si el empate fuera entre dos equipos, y aún se mantuviese la igualdad, se reputará vencedor a quien lo haya hecho en el partido jugado entre ellos.

Ejemplos: Rugby.

3.26.- Grupos Tipo 26

Código interno = 42

Grupos. Se suman los puntos conseguidos en la fase anterior (todos los partidos jugados en la fase anterior).

Primer criterio de Clasificación es el cociente entre Puntos conseguidos y partidos jugados.

En Caso de empate:

- Diferencia de puntos marcados-Encajados
- Mayor número de puntos marcados.

Ejemplo: Fútbol sala de 2ª con dos grupos

3.26.- Grupos Tipo 27

Código interno = 43

Grupos. Se suman los puntos conseguidos en la fase anterior (todos los partidos jugados en la fase anterior).

Primer criterio de Clasificación son los puntos acumulados en todas las fases, Golavara (fútbol), diferencia de Goles.

Ejemplo: Grupos de 2ªB y 3ª que tienen el mismo número de equipos en todas las fases

3.27.- Grupos Tipo 28

Código interno = 44

Ejemplo ACB

CRITERIOS

- 1.- Puntos
- 2. En caso de empate las siguientes reglas

Artículo 25.

Desempates

1. Cuando intervenga en alguno de los supuestos de empate un equipo que contase en su contra con algún tanteo de 2-0, éste ocupará la última posición de todos los equipos empatados a victorias con él.

2. Cuando en el transcurso de la Liga Regular se produzca un empate en el que intervenga un equipo que hubiera disputado un número inferior de partidos, éste ocupará la primera posición de todos los equipos empatados a victorias con él, sin perjuicio de lo previsto en el apartado 1.

3. En aplicación del mismo criterio si en el empate a victorias los equipos con menor número de partidos jugados son dos o más, corresponderá a éstos mejor clasificación, resolviéndose como a continuación se expresa el empate entre aquellos equipos que continúen empatados.

4. Cuando al establecer la clasificación, al final de cada jornada o una vez terminada la Liga Regular, se encuentren dos o más equipos empatados a victorias se procederá como a continuación se expresa, sin perjuicio de lo previsto en los tres apartados anteriores:

4.1. Cuando los equipos empatados no se han enfrentado o lo han hecho sólo una vez. Siempre que el empate a número de victorias se produzca entre equipos que por no haber finalizado la Liga Regular todavía no se hayan enfrentado todos contra todos o se hayan enfrentado sólo una vez, se resolverá su clasificación de aquella jornada, en primer lugar, por la mayor diferencia de tantos a favor y en contra teniendo en cuenta todos los encuentros disputados en la Liga Regular. De no resolverse totalmente el empate, la clasificación de los que continúen empatados se resolverá por el mayor número de tantos a favor, teniendo igualmente en cuenta todos los encuentros disputados.

De persistir el empate, se aplicará a los equipos que permanezcan empatados la suma de los cocientes de tantos a favor y en contra de cada uno de los encuentros disputados, resultando vencedor el que más alto lo tenga.

25.4.2. Cuando todos los equipos empatados se han enfrentado dos veces, en partido de ida y vuelta:

a) Si son dos los equipos empatados, se tendrá en cuenta, en primer lugar, el número de victorias en los partidos jugados entre ellos, resultando vencedor el que tenga más victorias. Si los dos equipos tienen el mismo número de victorias, se resolverá por la mayor diferencia de tantos a favor y en contra en los encuentros jugados entre ellos. De persistir el empate, se aplicará primero la diferencia de tantos, en segundo lugar el mayor número de tantos y si fuera necesario la suma de cocientes, teniendo en cuenta todos los encuentros jugados en la Liga Regular.

b) Si los equipos empatados a victorias son más de dos, se establecerá la clasificación teniendo en cuenta, en primer lugar, las victorias obtenidas en los partidos jugados solamente entre ellos. De subsistir la igualdad entre algunos o todos, para determinar la clasificación de los equipos que permanezcan empatados se procederá de nuevo a la suma de victorias en los partidos jugados solamente entre ellos, repitiendo el mismo procedimiento siempre que no quede totalmente resuelto el empate.

c) Cuando tras la aplicación del procedimiento expresado en el párrafo anterior no sea posible resolver el empate por contar todos los equipos empatados con el mismo número de victorias en los partidos disputados entre ellos, la clasificación de los equipos que continúen empatados se determinará por la diferencia de tantos a favor y en contra en los encuentros disputados solamente entre ellos. De no resolverse totalmente el empate, la clasificación de los que continúen empatados se resolverá por el mayor número de tantos a favor en los encuentros disputados entre ellos.

d) De no resolverse totalmente el empate por los procedimientos anteriores se aplicará a los equipos que continúen empatados y hasta la resolución del empate, en primer lugar la diferencia de tantos, en segundo lugar el número de tantos, y si fuera necesario la suma de cocientes, teniendo en cuenta todos los partidos disputados en la Liga Regular.

e) Si en el transcurso de la aplicación de cualquiera de los criterios previstos en los dos párrafos anteriores el desempate se resolviera parcialmente, de forma que una parte de los equipos implicados generen un nuevo empate, para la resolución de éste se aplicará nuevamente el mismo procedimiento desde el inicio, aplicando siempre en primer lugar el mayor número de victorias en los partidos disputados únicamente entre ellos.

25.4.3. Siempre que se hace referencia al mayor cociente de tantos a favor y en contra se entenderá con una precisión de hasta las cien milésimas.

3.26.- Grupos Tipo 29

Código interno = 45

What happens if teams in the same group finish a Round tied?

Here's how ties will be broken if two teams are tied in classification from the same group (ranked from first tie-breaker to be used to last):

1. Win-Loss
2. Goal difference of games between teams concerned
3. Higher number of goals in the games between them
4. Higher goal difference in all games of the group
5. Higher number of goals in all games in the group
6. Draw

Grupos. Se suman los puntos conseguidos en la fase anterior (todos los partidos jugados en la fase anterior).

Pero con la salvedad;

As per Article D.3.3 of the Official Basketball Rules, and to uniformly classify teams across these two groups (A and B), the first-round games against the last ranked team of Group A, will not be considered for the classification to Group I, resulting in all teams in Group I having the same number of games played.

Es decir, en Grupos donde se incluyen equipos de grupos con distintos nº de partidos jugados. A los que han jugado mas partidos se le quitan los jugados contra el ultimo clasificado del grupo

Competicion "Clasificaciones para el mundial de basket"

4.- CLASIFICACION MANUAL

En este tipo el programa solo calcula los datos, los puestos no los toca y deben ser definidos manualmente en el programa de:

"Carrusel→ClasificacionesXML→Modifica Clasificación

Esta opción esta para ser usada en casos urgentes en que no se conoce el tipo de clasificacion (o no funciona adecuadamente) y es necesario corregirla.

Hay un Check en:

Mantenimiento→Competiciones→Los puestos de la clasificación se editaran manualmente.