

T
196.3343
PAET
V.1

ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DEL LITORAL



PROGRAMA DE TECNOLOGIA EN COMPUTACION

PROYECTO DE GRADUACION

PREVIO A LA OBTENCION DEL TITULO DE:
ANALISTA DE SISTEMAS

T E M A

Módulo de Torneo

MANUAL DE DISEÑO

AUTORES

Fausto M. Pazmiño Miele
Moroni D. Salazar Huiracocha

DIRECTOR

MAE. ALEXANDRA PALADINES

A Ñ O

1.999 - 2.000

DEDICATORIA

A Dios que siempre guía mis pasos. A mis padres por ser testimonios vivos de esfuerzo y trabajo; ese ejemplo alimentaba mis fuerzas cuando me encontraba cansado de luchar. Y a todas las personas que supieron extender su mano cuando la necesitaba para que este trabajo se realice en el tiempo solicitado.



AGRADECIMIENTO

En primer lugar agradezco a Dios por ser ese Padre que no abandona, y por darme las fuerzas necesarias para culminar este manual.

Agradezco a mis padres por el apoyo que siempre he recibido de ellos, en cualquier decisión que tome.

A todos mis compañeros de tesis, que convertidos en una familia, supimos enfrentar con madurez y responsabilidad cada etapa del desarrollo de este sistema.

DECLARACIÓN EXPRESA

La responsabilidad por los hechos, ideas y doctrinas expuestas en este Proyecto de Graduación nos corresponden exclusivamente; y el patrimonio intelectual de la misma *al **PROTCOM (Programa de Tecnología en Computación)*** de la Escuela Superior Politécnica del Litoral.

FIRMA DEL DIRECTOR DE PROYECTO

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'MAE. Alexandra Paladini de Ponce', written over a horizontal line.

MAE. Alexandra Paladini de Ponce

FIRMA DE LOS AUTORES



Moron David Salazar Huiracocha



Fausto Maximiliano Pazmiño Mies

TABLA DE CONTENIDO

1. INTRODUCCIÓN AL SISTEMA.....	1
1.1. INTRODUCCIÓN	1
1.2. ANTECEDENTES	1
1.3. DIAGRAMA GENERAL DEL SISTEMA	2
2. DIAGRAMAS DE FLUJO DE DATOS.....	1
2.1. SISTEMA DE JUEGO DEL CAMPEONATO	1
2.2. NARRATIVA DEL SISTEMA DE JUEGO	1
2.3. EQUIPOS PARTICIPANTES	2
2.4. NARRATIVA DE EQUIPOS PARTICIPANTES.....	2
2.5. CALENDARIO DE JUEGO	3
2.6. NARRATIVA DEL CALENDARIO DE JUEGO.....	3
2.7. DESIGNACIÓN DE INSPECTORES	4
2.8. NARRATIVA DE DESIGNACIÓN DE INSPECTORES.....	4
3. DIAGRAMAS DE FLUJO DE INFORMACIÓN.....	1
3.1. SISTEMA DE JUEGO.....	1
3.2. EQUIPOS PARTICIPANTES	2
3.3. CALENDARIO DE JUEGO	3
3.4. DESIGNACIÓN DE INSPECTORES	4
4. DIAGRAMA JERÁRQUICO DEL SISTEMA	1
4.1. MÓDULO GENERAL DEL MÓDULO DE TORNEO	2
4.1.1 Módulo de Torneo (0000)	2
4.1.2 Archivo (1000)	2
4.1.3 Ver (2000).....	2
4.1.4 Proceso (3000)	2
4.1.5 Estadísticas (4000).....	2
4.1.6 Consultas/Reportes (5000).....	2
4.1.7 Mantenimientos (6000).....	2
4.1.8 Sistemas (7000)	2
4.2. MÓDULO ARCHIVO.....	3
4.2.1 Configurar Impresora (1010)	3
4.2.2 Nueva Sesión (1020).....	3
4.2.3 Salir (1030).....	3
4.3. MÓDULO VER.....	4
4.3.1 Barra de Herramientas (2010).....	4
4.3.2 Barra de Estado (2020)	4
4.3.3 Cascada (2030)	4
4.3.4 Mosaico Horizontal (2040).....	4
4.3.5 Mosaico Vertical (2050).....	4
4.4. MÓDULO PROCESOS.....	5
4.4.1 Organización de Campeonato (3010).....	5
4.4.2 Equipos Participantes (3020).....	5
4.4.3 Sistema de Juego del Campeonato (3030)	5
4.4.4 Cronograma de Etapas (3040)	5
4.4.5 Calendario de Juego (3050)	5
4.4.6 Designación de Inspectores (3060)	5

4.4.7 Cambio de Categoría (3070)	6
4.4.8 Cierre de Campeonato (3080)	6
4.5. ESTADÍSTICAS	7
4.5.1 Fichas (4010)	7
4.5.2 Estadísticas de Jugadores (4020)	7
4.5.3 Estadísticas de Goleadores (4030)	7
4.5.4 Estadísticas de Sancionados (4040)	7
4.5.5 Arqueros Menos Goleados (4050)	7
4.5.6 Estadísticas de Clubes por Asociación (4060)	7
4.5.7 Calendario de Juego (4070)	7
4.5.8 Tabla de Posiciones (4080)	8
4.5.9 Goleadores de la Fecha (4090)	8
4.5.10 Estadísticas del Campeonato (4100)	8
4.6. MÓDULO CONSULTAS/REPORTES	9
4.6.1 Equipos Participantes (5010)	9
4.6.2 Campeonatos (5020)	9
4.7. MÓDULO MANTENIMIENTOS	10
4.7.1 Tipo de Campeonato (6010)	10
4.7.2 División (6020)	10
4.7.3 Categoría (6030)	10
4.7.4 Número Ordinal (6040)	10
4.8. MÓDULO SISTEMAS	11
4.8.1 Depuración de Datos (6010)	11
4.8.2 Acerca de... (6020)	11
5. ESTANDARIZACIONES	1
5.1. FORMATOS PARA ALMACENAMIENTO DE INFORMACIÓN	1
5.1.1. Nombre la Base de Datos	1
5.1.2. Nombres de Tablas	1
5.1.3. Nombre de Campos	1
5.1.4. Nombre de Índices	3
5.1.5. Nombre de Trigger	3
5.1.6. Nombre de Store Procedures	3
5.1.7. Nombre de Vistas	4
5.2. FORMATOS PARA VARIABLES DEL SISTEMA	5
5.2.1. Nombre del Proyecto	5
5.2.2. Nombre Lógico y Físico de Formas	5
5.2.3. Nombre de Controles	5
5.2.4. Nombre de Variables	6
5.2.5. Nombre de Módulos	7
5.2.6. Nombre de Procedimientos y Funciones	7
5.2.7. Nombre de Reportes	7
5.3. PLAN DE CÓDIGOS	8
5.3.1. Campeonatos	8
5.3.2. División	8
5.3.3. Categoría	9
5.3.4. Número Ordinal	9
5.3.5. Tipo de Campeonatos	10
5.3.6. Psicólogo	10
5.3.7. Enfermedades	11



5.3.8. Cirugías	11
5.3.9. Medicamentos	12
6. MODELO ENTIDAD/RELACIÓN	1
7. DISEÑO DE ARCHIVOS	1
7.1. TABLAS MAESTRAS	1
7.1.1 Tabla de Campeonato	1
7.1.2 Tabla de Tipo de Campeonatos.....	2
7.1.3 Tabla de Categoría	3
7.1.4 Tabla de Divisiones	4
7.1.5 Tabla de Número Ordinal.....	5
7.1.6 Tabla de Psicólogo	6
7.1.7 Tabla de Enfermedades.....	7
7.1.8 Tabla de Cirugías	8
7.1.9 Tabla de Medicamentos.....	9
7.2. TABLAS RELACIONALES.....	10
7.2.1 Tabla de Equipos por Grupos	10
7.3. TABLAS TRANSACCIONALES.....	12
7.3.1 Tabla de Organización de Campeonatos.....	12
7.3.2 Tabla de Etapas del Campeonato	14
7.3.3 Tabla de Equipos Inscritos.....	15
7.3.4 Tabla de Clasificación de la Copa	16
7.3.5 Tabla de Partidos del Campeonatos.....	17
7.3.6 Tabla de Puntos por Etapa	19
7.3.7 Tabla de Uniforme del Equipo	20
7.3.8 Tabla de Campeonato por Grupo	21
7.3.9 Tabla de Cambio de Categoría.....	22
7.3.10 Tabla de Fecha del Campeonato.....	23
7.3.11 Tabla de Jugadores Inscritos.....	24
7.3.12 Tabla de Cargos de los Directivos	26
7.4. TABLAS HISTÓRICAS	27
7.4.1 Tabla de Organización de Campeonatos.....	27
7.4.2 Tabla de Uniforme del Equipo	29
7.4.3 Tabla de Clasificación de la Copa	30
7.4.4 Tabla de Equipos Inscritos.....	31
7.4.5 Tabla de Partidos del Campeonatos.....	32
7.4.6 Tabla de Jugadores Inscritos.....	34
7.4.7 Tabla de Cambio de Categoría.....	36
7.4.8 Tabla de Fecha del Campeonato.....	37
7.4.9 Tabla de Etapas del Campeonato	38
7.4.10 Tabla de Campeonato por Grupo	39
7.4.11 Tabla de Puntos por Etapa	40
7.4.12 Tabla de Equipos por Grupos	41
7.4.13 Tabla de Imagen de Uniformes.....	42
7.4.14 Tabla de Cargos de los Directivos	43
8. DISEÑO DE ENTRADAS Y SALIDAS	1

8.1. DISEÑO DE PANTALLAS	1
8.1.1. Mantenimiento de Campeonato.....	1
8.1.2. Mantenimiento de Categorías.....	3
8.1.3. Mantenimiento de Divisiones.....	5
8.1.4. Mantenimiento de Numeración Ordinal	7
8.1.5. Organización de Campeonatos	9
8.1.6. Equipos Participantes	11
8.1.7. Sistema de Juego.....	19
8.1.8. Cronograma de Etapas.....	22
8.1.9. Calendario de Juego	24
8.1.10. Designación de Inspectores	27
8.1.11. Cambio de Categoría.....	29
8.1.12. Procedimiento de Cierre de Campeonato.....	31
8.1.13. Consulta de Campeonato	34
8.1.14. Consulta de Equipos Participantes	36
8.1.15. Fichas.....	38
8.1.16. Calendario/Tabla de Posiciones/Goleador de la Fecha.....	53
8.1.17. Clubes por Asociación.....	55
8.1.18. Estadística del Campeonato.....	57
8.1.19. Estadística de Jugadores/Goleadores/Sancionados/Arqueros menos Goleados	59
8.2. DISEÑO DE REPORTES	61
8.2.1. Reporte de Campeonatos.....	61
8.2.2. Reporte de Clubes Participantes en el Campeonato.....	62
8.2.3. Reporte de Jugadores Participantes en el Campeonato	63
8.2.4. Designación de Inspectores	64
8.2.5. Clubes Ganadores del Campeonato	65
8.2.6. Reporte de Ficha del Jugador	66
8.2.7. Reporte de Ficha del Cuerpo Técnico	68
8.2.8. Reporte de Ficha del Árbitro.....	70
8.2.9. Tabla de Posiciones	72
8.2.10. Calendario de Juego (1 provincia).....	73
8.2.11. Calendario de Juego (2 provincias)	74
8.2.12. Calendario de Juego (3 provincias)	75
8.2.13. Calendario de Juego (4 provincias)	76
8.2.14. Calendario de Juego (5 provincias)	77
8.2.15. Calendario de Juego (6 provincias)	78
8.2.16. Calendario de Juego (7 provincias)	79
8.2.17. Goleadores de la Fecha	80
8.2.18. Clubes por Asociación.....	81
8.2.19. Estadística del Campeonato (1 columna).....	82
8.2.20. Estadística del Campeonato (2 columnas)	83
8.2.21. Estadística del Campeonato (3 columnas)	84
8.2.22. Estadística del Campeonato (4 columnas)	85
8.2.23. Estadística del Campeonato (5 columnas)	86
8.2.24. Estadística del Campeonato (6 columnas)	87
8.2.25. Estadística del Campeonato (7 columnas)	88
8.2.26. Estadística del Campeonato (8 columnas)	89
8.2.27. Estadística del Campeonato (9 columnas)	90
8.2.28. Estadística del Campeonato (10 columnas)	91

8.2.29. Estadística del Campeonato (11 columnas)	92
8.2.30. Estadística del Campeonato (12 columnas)	93
8.2.31. Estadística del Campeonato (13 columnas)	94
8.2.32. Estadística del Campeonato (14 columnas)	95
8.2.33. Estadística del Campeonato (15 columnas)	96
8.2.34. Estadística del Campeonato (16 columnas)	97
8.2.35. Estadístico de Jugadores	98
8.2.36. Estadístico de Jugadores por Club	99
8.2.37. Estadístico de Jugadores por Función	100
8.2.38. Estadístico de Jugadores por División	101
8.2.39. Estadístico de Jugadores por Club y Función	102
8.2.40. Estadístico de Jugadores por Club y División	103
8.2.41. Estadístico de Jugadores por Función y División	104
8.2.42. Estadístico de Jugadores por Club, Función y División	105
8.2.43. Estadístico de Goleadores	106
8.2.44. Estadístico de Goleadores por Función	107
8.2.45. Estadístico de Goleadores por División	108
8.2.46. Estadístico de Goleadores por Función y División	109
8.2.47. Estadístico de Sancionados	110
8.2.48. Estadístico de Sancionados por Función	111
8.2.49. Estadístico de Sancionados por División	112
8.2.50. Estadístico de Sancionados por Función y División	113
8.2.51. Estadístico de Arqueros Menos Goleados	114
8.2.52. Estadístico de Arqueros Menos Goleados por División	115
 9. DIAGRAMAS IPO Y NARRATIVAS DE PROGRAMA	 1
9.1. MANTENIMIENTO DE TIPO DE CAMPEONATO	1
9.1.1. IPO de Tipo de Campeonato	1
9.1.2. Narrativas de Tipo de Campeonato	2
9.2. MANTENIMIENTO DE DIVISIÓN	4
9.2.1. IPO de División	4
9.2.2. Narrativas de División	5
9.3. MANTENIMIENTO DE CATEGORÍA	7
9.3.1. IPO de Categoría	7
9.3.2. Narrativas de Categoría	8
9.4. MANTENIMIENTO DE NÚMERO ORDINAL	10
9.4.1. IPO de Número Ordinal	10
9.4.2. Narrativas de Número Ordinal	11
9.5. ORGANIZACIÓN DE CAMPEONATO	13
9.5.1. IPO de Organización de Campeonato	13
9.5.2. Narrativas de Organización de Campeonato	14
9.6. EQUIPOS PARTICIPANTES	17
9.6.1. IPO de Ingreso de Equipos Participantes	17
9.6.2. Narrativas de Equipos Participantes	18
9.7. SISTEMA DE JUEGO DEL CAMPEONATO	27
9.7.1. IPO de Sistema de Juego del Campeonato	27
9.7.2. Narrativas de Sistema de Juego del Campeonato	28
9.8. CRONOGRAMA DE ETAPAS	30
9.8.1. IPO de Cronograma de Etapas	30
9.8.2. Narrativas de Cronograma de Etapas	31

9.9. CALENDARIO DE JUEGO	32
9.9.1. IPO de Calendario de Juego	32
9.9.2. Narrativas de Calendario de Juego	33
9.10. DESIGNACIÓN DE INSPECTORES	38
9.10.1. IPO de Designación de Inspectores	38
9.10.2. Narrativas de Designación de Inspectores	39
9.11. CAMBIO DE CATEGORÍA	42
9.11.1. IPO de Cambio de Categoría	42
9.11.2. Narrativas de Cambio de Categoría	43
9.12. CIERRE DE CAMPEONATO	45
9.12.1. IPO de Cierre de Campeonato	45
9.12.2. Narrativas de Cierre de Campeonato	46
9.13. CONSULTA DE CAMPEONATOS	50
9.13.1. IPO de Consulta de Campeonatos	50
9.13.2. Narrativas de Consulta de Campeonatos	51
9.14. CALENDARIO/TABLA POSICIONES/GOLEADOR FECHA	52
9.14.1. IPO de Calendario/Tabla de Posiciones/Goleador de la Fecha.....	52
9.14.2. Narrativa de Calendario/Tabla de Posiciones/Goleador de la Fecha	53
9.15. CLUBES POR ASOCIACIÓN	57
9.15.1. IPO de Clubes por Asociación	57
9.15.2. Narrativa de Clubes por Asociación	58
9.16. ESTADÍSTICA DEL CAMPEONATO	60
9.16.1. IPO de Estadística del Campeonato.....	60
9.16.2. Narrativa de Estadísticas del Campeonato.....	61
9.17. ESTADÍSTICA DE JUGADORES / GOLEADORES / SANCIONADOS / ARQUEROS MENOS GOLEADOS	64
9.17.1. IPO de Estadística de Jugadores / Goleadores / Sancionados / Arqueros menos Goleados.....	64
9.17.2. Narrativa de Estadísticas de Jugadores / Goleadores / Sancionados / Arqueros menos Goleados	65
 10. SEGURIDADES DEL SISTEMA	 1
10.1. NIVELES DE SEGURIDAD DE ACCESO Y USO	1
10.2. SEGURIDADES DE DATOS	2
10.2.11. Respaldo de la Base de Datos	2
10.3. RESTAURACIÓN	2
 11. CARACTERÍSTICAS DE OPERACIÓN.....	 1



CAPÍTULO 1.

INTRODUCCIÓN AL SISTEMA

1. INTRODUCCIÓN AL SISTEMA

1.1. INTRODUCCIÓN

Con este manual, los responsables del Mantenimiento del Módulo de Torneo estarán en capacidad de conocer:

- La dimensión real del Módulo.
- Las normas y políticas usadas en la elaboración del Módulo.
- El diseño utilizado.
- Las estructuras de datos.
- Los procesos utilizados.
- Los estándares de pantallas y reportes usados en el Módulo.

Este manual está elaborado como un soporte para el desarrollo y mantenimiento de la operación del Módulo de Torneo. Entre las personas que tendrán la responsabilidad de realizar estas tareas se encuentran:

- Analistas de Sistemas.
- Programadores.
- Personal de conocimiento de Análisis y/o Programación.

1.2. ANTECEDENTES

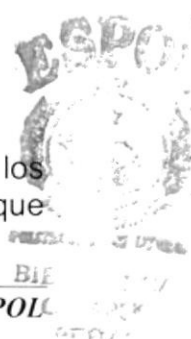
La Federación Ecuatoriana de Fútbol (F.E.F.) es un organismo deportivo autónomo, de derecho privado, con sede en la ciudad de Guayaquil y está sujeta a las Leyes de la República, a los Estatutos y Reglamentos de los organismos nacionales e internacionales a los que es afiliada; y a sus propios Estatutos y Reglamentos.

La función básica de la F.E.F. es fomentar, organizar, controlar y dirigir la práctica del fútbol en eventos internacionales, campeonatos nacionales, tanto como en el ámbito No Aficionado como en el Aficionado.

Con el convenio entre la ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL y la FEDERACIÓN ECUATORIANA DE FÚTBOL nace el Proyecto Automatización 2000 que agrupa varios sistemas informáticos necesarios para el funcionamiento eficiente de F.E.F.; entre estos sistemas se contempla al **Módulo de Torneo** que se alimentará de varios módulos y proporcionará información para los siguientes usuarios:

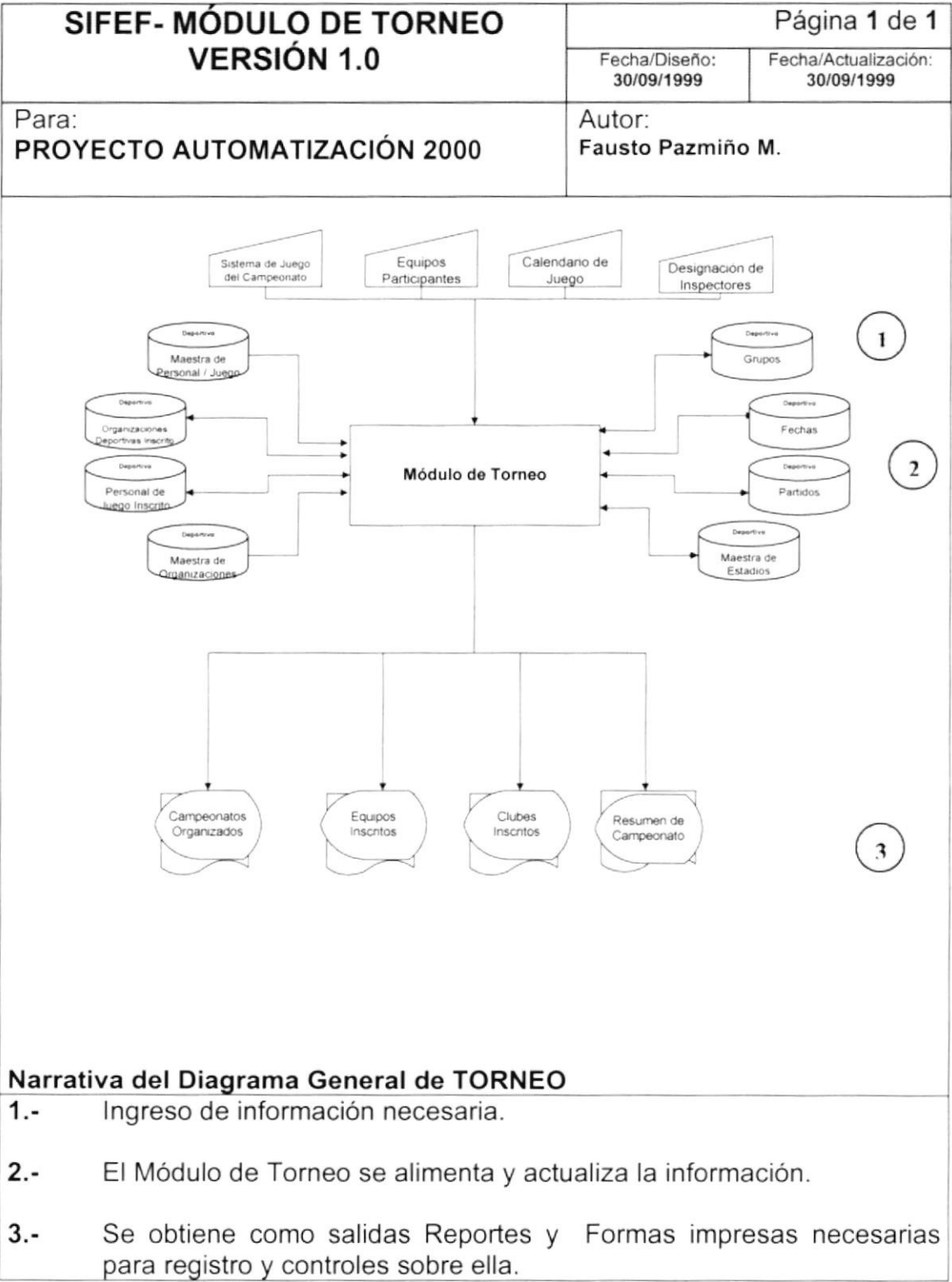
- Miembros del Comité Ejecutivo.
- Secretaría General.

La concepción del Módulo se origina de la necesidad de llevar un control de los registros de las personas que intervienen en los diferentes campeonatos que



organice la F.E.F., obtener oportunamente consultas sin necesidad de recurrir a los diversos departamentos del edificio para recopilar información.

1.3. DIAGRAMA GENERAL DEL SISTEMA



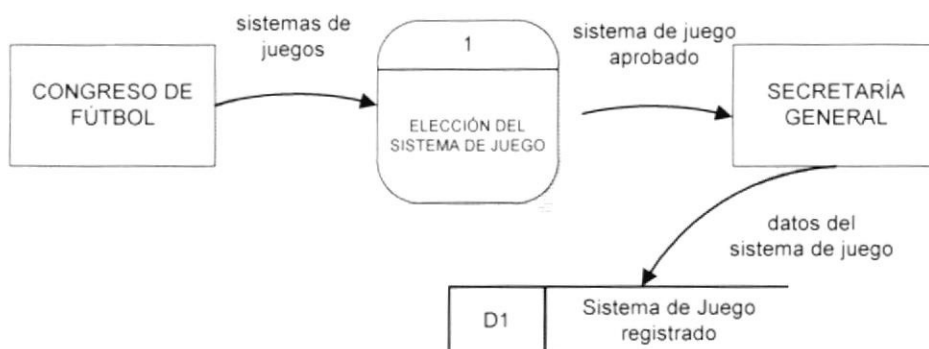


CAPÍTULO 2.

DIAGRAMAS DE FLUJO DE DATOS

2. DIAGRAMAS DE FLUJO DE DATOS

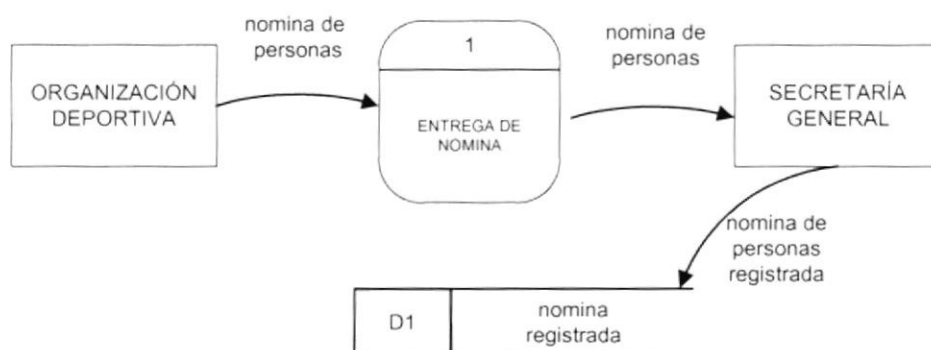
2.1. SISTEMA DE JUEGO DEL CAMPEONATO



2.2. NARRATIVA DEL SISTEMA DE JUEGO

1. El Congreso delibera sobre elección del sistema de juego, una vez aprobado es entregado a Secretaría General.
2. Secretaría General efectúa el respectivo registro del calendario de juego.

2.3. EQUIPOS PARTICIPANTES

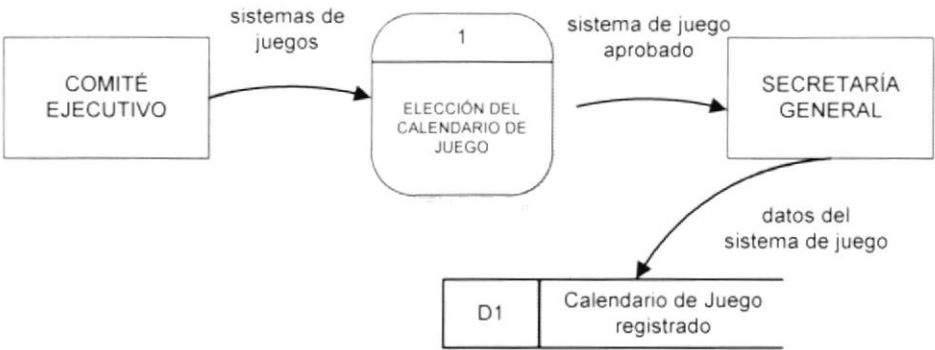


2.4. NARRATIVA DE EQUIPOS PARTICIPANTES

1. El Organismo Deportivo entrega la nómina de las personas que van a participar en el campeonato, junto con los datos, la información del uniforme principal y alterno.
2. Secretaría General efectúa el respectivo registro de las personas.



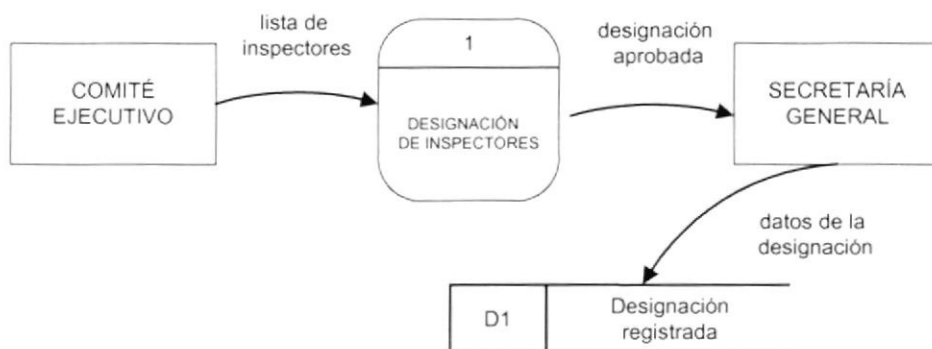
2.5. CALENDARIO DE JUEGO



2.6. NARRATIVA DEL CALENDARIO DE JUEGO

1. El Comité Ejecutivo delibera sobre elección del calendario de juego, una vez aprobado es entregado a Secretaría General.
2. Secretaría General efectúa el respectivo registro del calendario de juego.

2.7. DESIGNACIÓN DE INSPECTORES



2.8. NARRATIVA DE DESIGNACIÓN DE INSPECTORES

1. El Comité Ejecutivo delibera sobre elección del calendario de juego, una vez aprobado es entregado a Secretaría General.
2. Secretaría General efectúa el respectivo registro del calendario de juego.

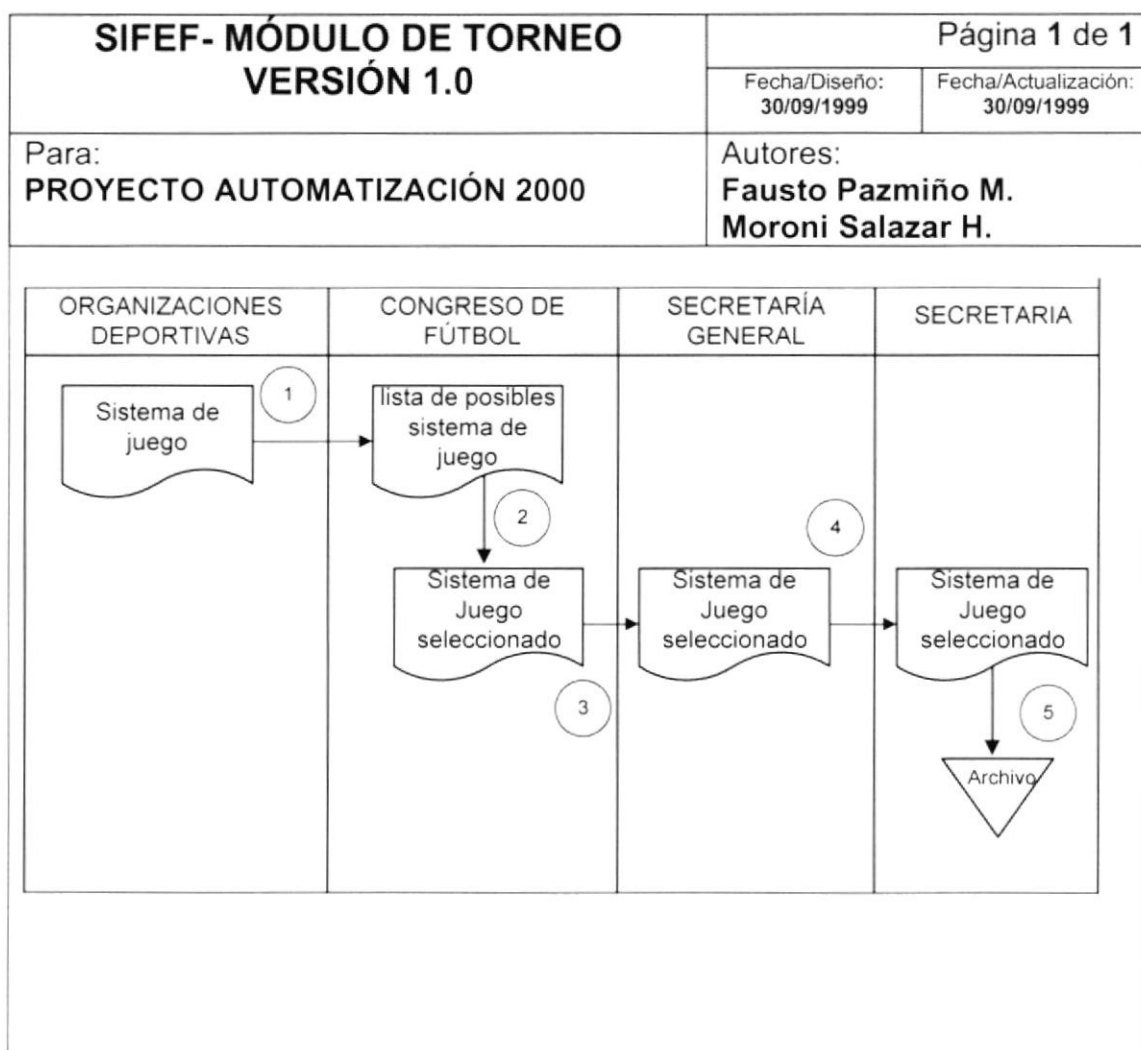


CAPÍTULO 3.

DIAGRAMAS DE FLUJO DE INFORMACIÓN

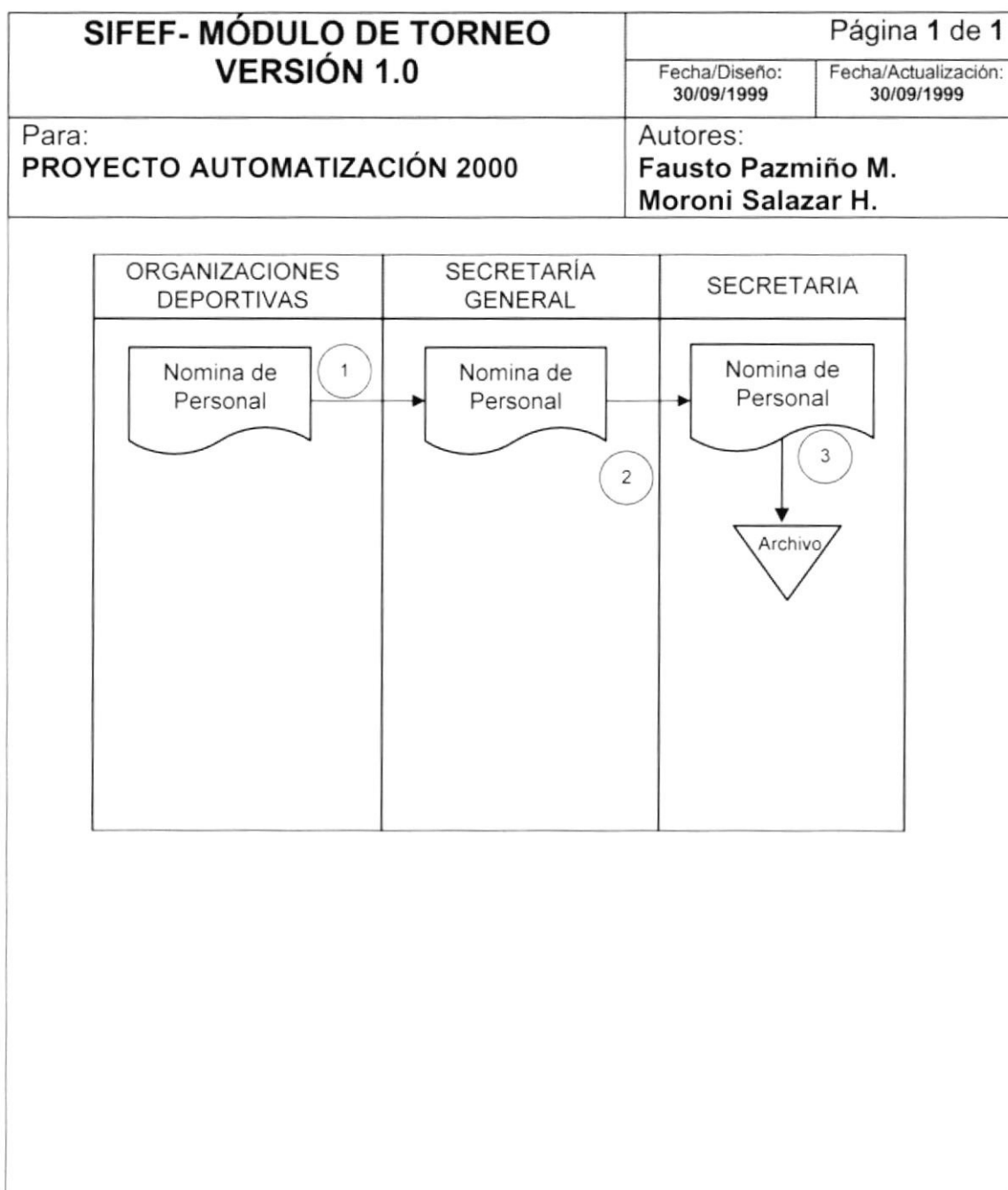
3. DIAGRAMAS DE FLUJO DE INFORMACIÓN

3.1. SISTEMA DE JUEGO



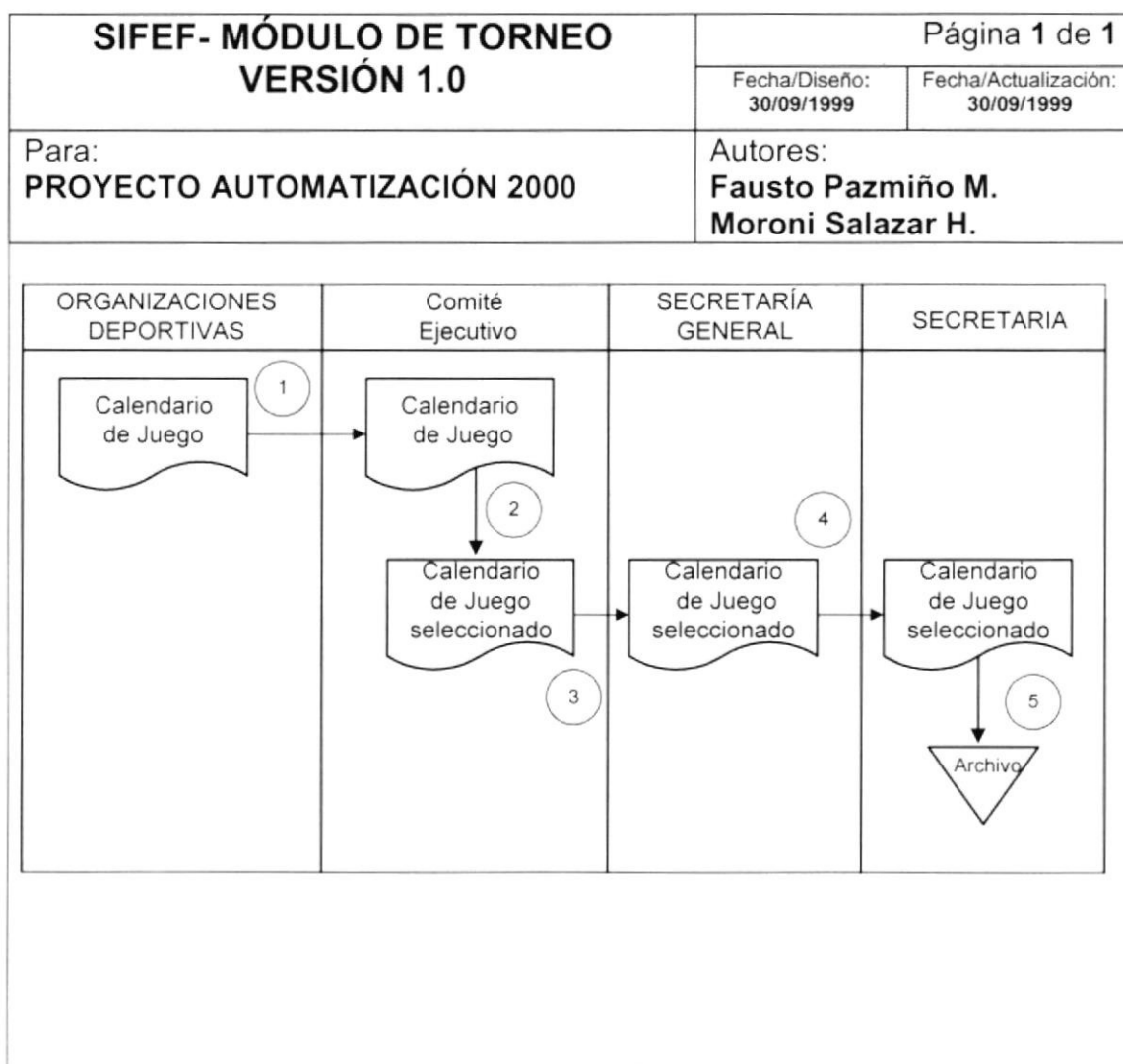
1. La Organización Deportiva entrega el sistema de juego propuesto al congreso de fútbol.
2. Cuando se reúna el Congreso de Fútbol se seleccionará al Sistema de Juego de los entregados.
3. El Sistema de Juego es entregado a Secretaría General para que lleve el control del mismo.
4. La Secretaria lo archiva.

3.2. EQUIPOS PARTICIPANTES



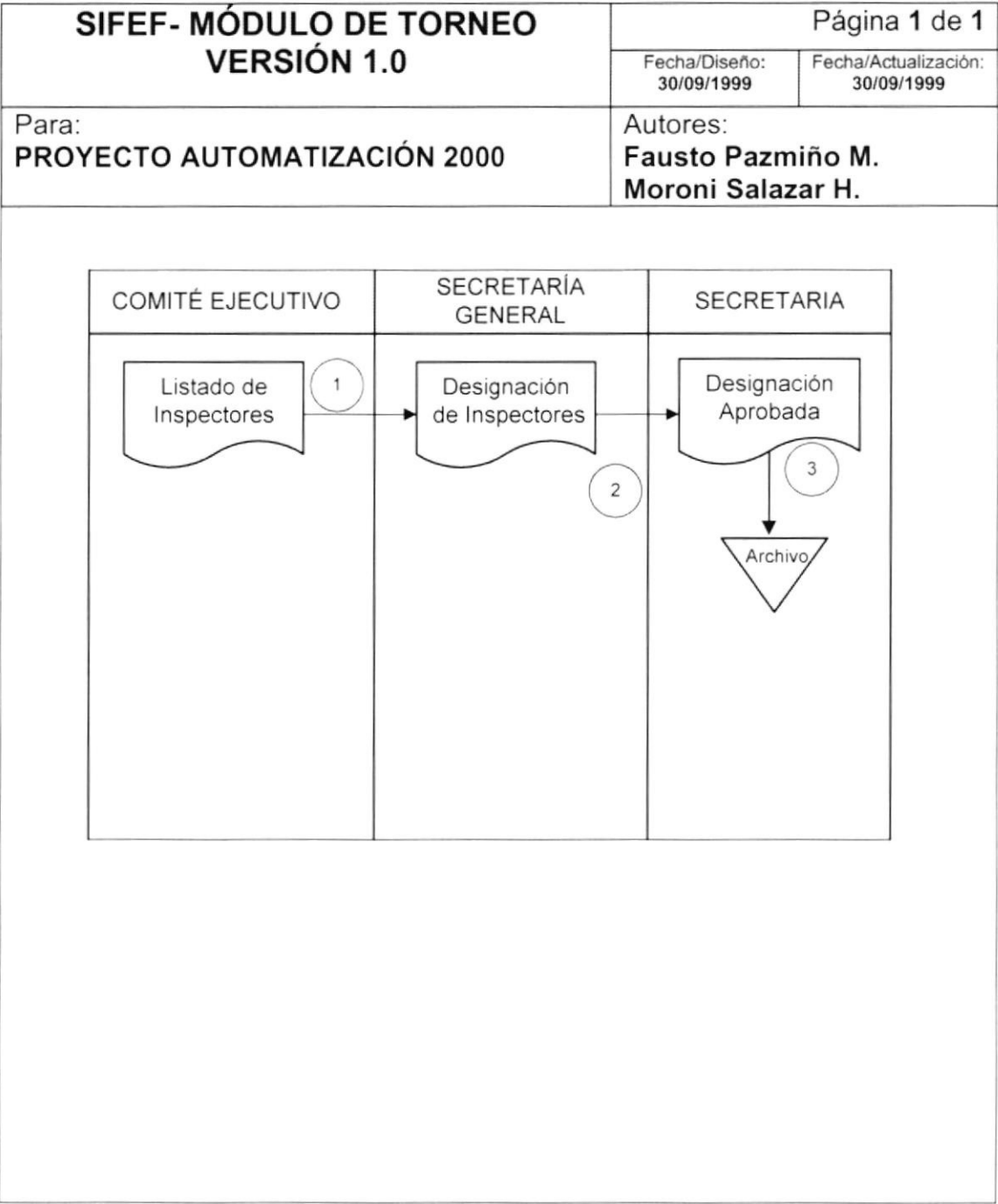
1. La Organización Deportiva entrega el listado del personal de juego que participará en el Campeonato de Fútbol.
2. La nomina del personal es entregado al Secretaria.
3. La nomina es archivada.

3.3. CALENDARIO DE JUEGO



1. La Organización Deportiva entrega una asignación de equipos al campeonato.
2. Se aprueba el Calendario por parte el Comité Ejecutivo.
3. El Calendario de Juego seleccionado es entregado a Secretaría General para que lo controle.
4. El Calendario de Juego es archivado.

3.4. DESIGNACIÓN DE INSPECTORES



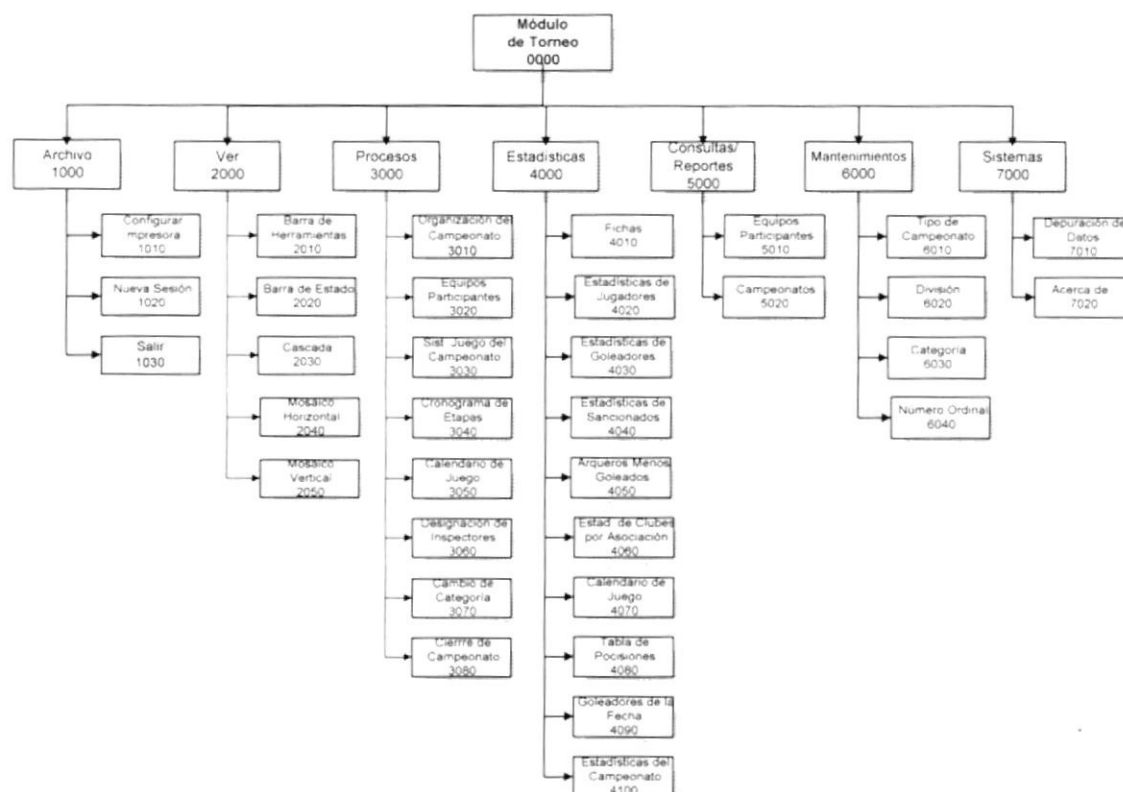
- 1. En base al listado de inspectores el comité ejecutivo.
- 2. La nomina de inspectores designados es entregado a la Secretaria.
- 3. La nomina de inspectores es archivada.



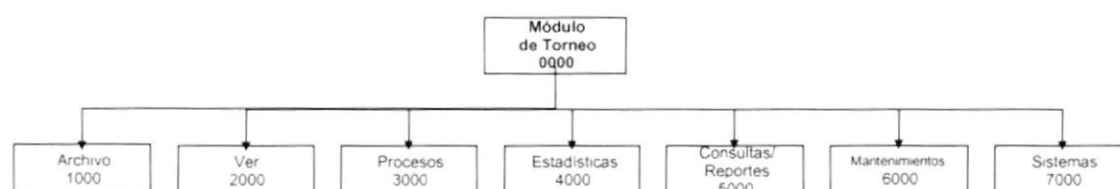
CAPÍTULO 4.

DIAGRAMA JERÁRQUICO DEL SISTEMA

4. DIAGRAMA JERÁRQUICO DEL SISTEMA



4.1. MÓDULO GENERAL DEL MÓDULO DE TORNEO



4.1.1 Módulo de Torneo (0000)

Permite enlazar todas las opciones del Módulo de Torneo para la organización, estructuración, inscripciones de equipos participantes y un control sobre los campeonatos que se generan.

4.1.2 Archivo (1000)

Permite configurar la impresora, iniciar una nueva sesión o salir del sistema.

4.1.3 Ver (2000)

Permite visualizar o no la barra de herramientas, la barra de estado. Así como también las ventanas en cascada, mosaico horizontal, mosaico vertical.

4.1.4 Proceso (3000)

Permite ingresar las designaciones de árbitros, Escalafón Automático, Escalafón Manual, Exámenes Físicas y Académicos, Control Semanal y Cambio de Asociación que maneja la Comisión de Arbitraje.

4.1.5 Estadísticas (4000)

Permite realizar cuadros comparativos en cual se pueden apreciar todo de una manera gráfica y fácil de entender y además de poder evaluar los rendimientos de los equipos, jugadores, etc.

4.1.6 Consultas/Reportes (5000)

Permite realizar las diferentes consultas para el control de árbitros tal como escalafón previo automático.

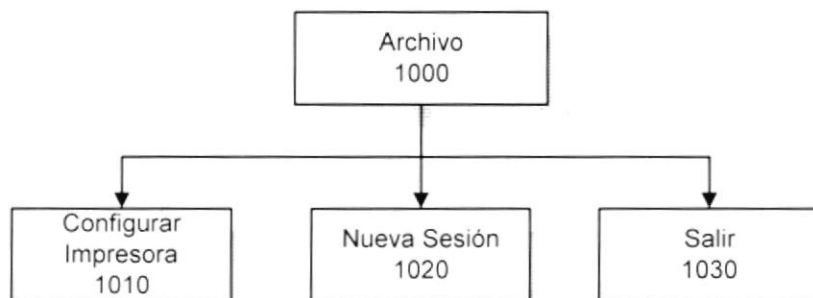
4.1.7 Mantenimientos (6000)

Permite registrar la información de las diferentes tablas maestra que maneja el módulo.

4.1.8 Sistemas (7000)

Permite visualizar información del sistema y realizar el proceso de depuración de las tablas que maneja el mismo.

4.2. MÓDULO ARCHIVO



4.2.1 Configurar Impresora (1010)

Permite configurar la impresora que tiene asociada la máquina la cual va a ser considerada como predeterminada en los reportes y las propiedades de la misma.

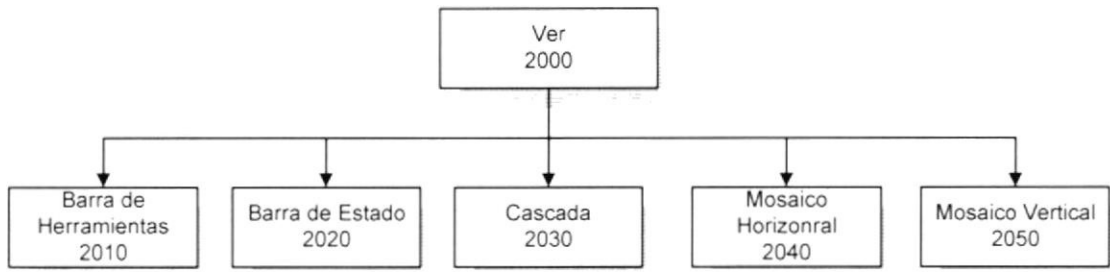
4.2.2 Nueva Sesión (1020)

Permite que el usuario inicie una nueva sesión dentro del Sistema de Presupuesto. Esta sesión puede ser iniciada por el mismo con el usuario que ingreso inicialmente o con otro usuario.

4.2.3 Salir (1030)

Permite salir del sistema.

4.3. MÓDULO VER



4.3.1 Barra de Herramientas (2010)

Permite visualizar u ocultar la barra de herramientas del Módulo de Disciplina.

4.3.2 Barra de Estado (2020)

Permite visualizar u ocultar la barra de estado del Módulo de Disciplina.

4.3.3 Cascada (2030)

Organiza las ventanas abiertas dentro del formulario en forma de cascada.

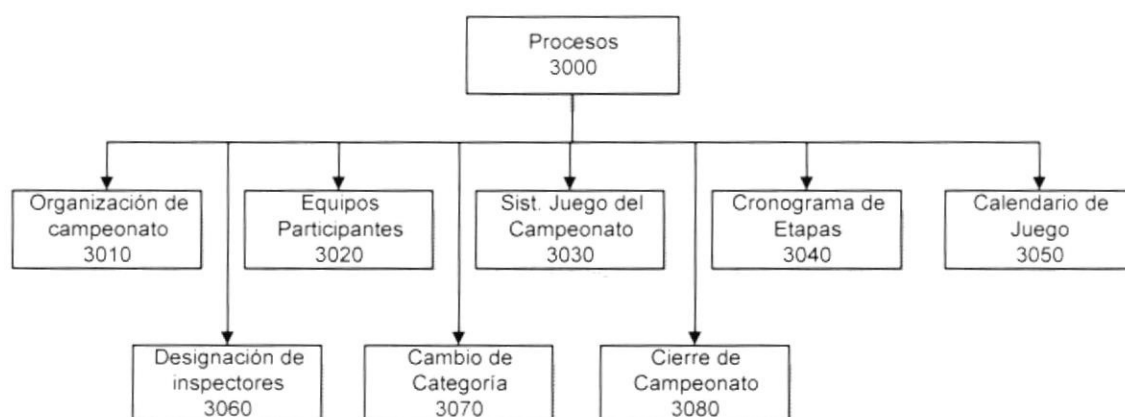
4.3.4 Mosaico Horizontal (2040)

Organiza las ventanas abiertas dentro del formulario en forma de mosaico horizontal.

4.3.5 Mosaico Vertical (2050)

Organiza las ventanas abiertas dentro del formulario en forma de mosaico vertical.

4.4. MÓDULO PROCESOS



4.4.1 Organización de Campeonato (3010)

Permite ingresar lo que es la organización del campeonato.

4.4.2 Equipos Participantes (3020)

Permite poder inscribir lo que son los clubes a participar, las inscripciones de los jugadores, los directivos, los colores de los uniformes, etc.

4.4.3 Sistema de Juego del Campeonato (3030)

Permite realizar lo que es la estructuración del campeonato, es decir de cuantas etapas, grupos, fechas y partidos se van a tener a lo largo de todo el campeonato.

4.4.4 Cronograma de Etapas (3040)

Permite especificar los tiempos de inicio y finalización de las etapas.

4.4.5 Calendario de Juego (3050)

Permite elaborar las asignaciones de los equipos a las etapas y grupos correspondientes así como la organización del calendario de los partidos a realizarse.

4.4.6 Designación de Inspectores (3060)

Este proceso permite realizar la designaciones de inspectores principales y suplentes a los partidos para su respectiva inspección sobre el desenvolvimiento del mismo.

4.4.7 Cambio de Categoría (3070)

Realiza el ascenso, descenso según como se hayan posesionado en la finalización del campeonato.

4.4.8 Cierre de Campeonato (3080)

Permite definir el campeón y vicecampeón del torneo, además de también definir los equipos que van a participar en los diferentes torneos internacionales.

4.5. ESTADÍSTICAS



4.5.1 Fichas (4010)

Realiza consultas sobre datos personales y deportivos con diferentes formatos de impresión para cada tipo de persona diferente.

4.5.2 Estadísticas de Jugadores (4020)

Esta opción permite listar datos estadísticos como: goles, actuaciones, sanciones, de los jugadores de un campeonato.

4.5.3 Estadísticas de Goleadores (4030)

Esta opción permite listar los jugadores que han convertido goles durante el campeonato seleccionado.

4.5.4 Estadísticas de Sancionados (4040)

Esta opción permite listar los jugadores que fueron sancionados con tarjetas amarillas y/o rojas durante el campeonato seleccionado.

4.5.5 Arqueros Menos Goleados (4050)

Esta opción permite listar los arqueros que menos goles recibieron durante el campeonato seleccionado.

4.5.6 Estadísticas de Clubes por Asociación (4060)

Esta opción permite listar los clubes inscritos en una asociación y que están inscritos en un campeonato determinado.

4.5.7 Calendario de Juego (4070)

Esta opción permite listar el calendario de juego de un grupo y etapa de campeonato seleccionados.

4.5.8 Tabla de Posiciones (4080)

Esta opción permite listar la tabla de posiciones de un grupo de una etapa y campeonato seleccionados.

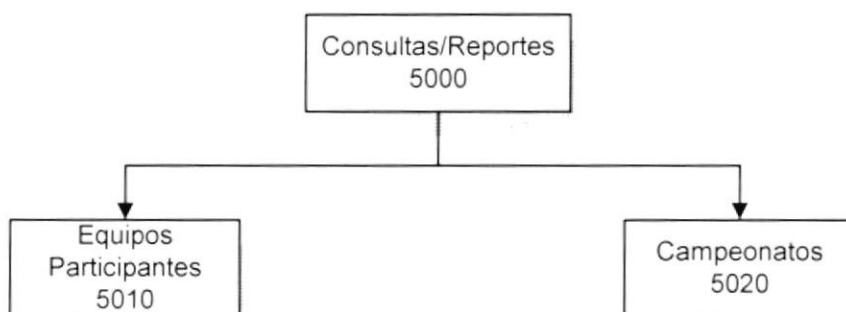
4.5.9 Goleadores de la Fecha (4090)

Esta opción permite listar los jugadores que convirtieron goles en una fecha del campeonato seleccionada.

4.5.10 Estadísticas del Campeonato (4100)

Esta opción permite listar información general acerca de los clubes participantes en un campeonato determinado, tales como: jugadores inscritos, nacionales, goleadores, sancionados, juveniles, etc.

4.6. MÓDULO CONSULTAS/REPORTES



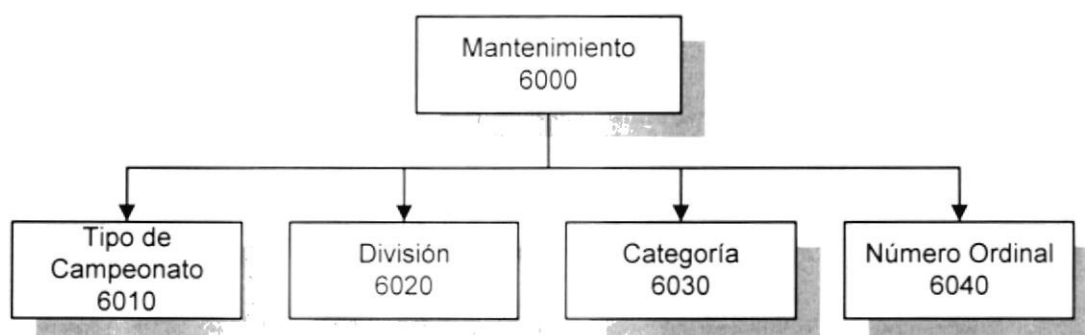
4.6.1 Equipos Participantes (5010)

Realiza consultas sobre las inscripciones de clubes, jugadores y directivos que pertenecen a un campeonato.

4.6.2 Campeonatos (5020)

Realiza consultas sobre el estado de cómo se encuentran los campeonatos locales o internacionales según como se vayan desarrollando.

4.7. MÓDULO MANTENIMIENTOS



4.7.1 Tipo de Campeonato (6010)

Permite ingresar los diferentes campeonato como según se creen ya sea localmente o internacionalmente.

4.7.2 División (6020)

Permite tipificar las divisiones que se vayan a manejar en el campeonato.

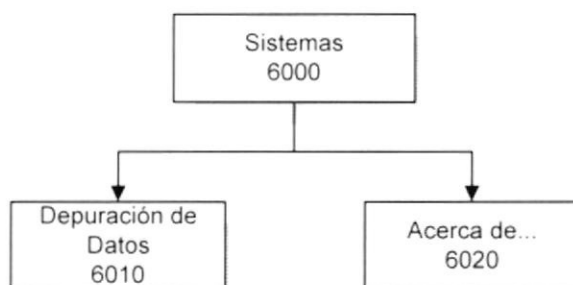
4.7.3 Categoría (6030)

Permite tipificar las categorías que se vayan a manejar en el campeonato.

4.7.4 Número Ordinal (6040)

Permite registrar los números ordinales ya sea numéricamente y descriptivamente.

4.8. MÓDULO SISTEMAS



4.8.1 Depuración de Datos (6010)

Permite realizar la verificación de la información de las tablas de escalafón manual, automático, etc.; así como también pasar a históricos, eliminar la información de los archivos históricos o de los transaccionales.

4.8.2 Acerca de... (6020)

Da información sobre el sistema y la penalización de los derechos del autor por su distribución no autorizada.



CAPÍTULO 5.

ESTANDARIZACIONES

5. ESTANDARIZACIONES

5.1. FORMATOS PARA ALMACENAMIENTO DE INFORMACIÓN

5.1.1. Nombre la Base de Datos

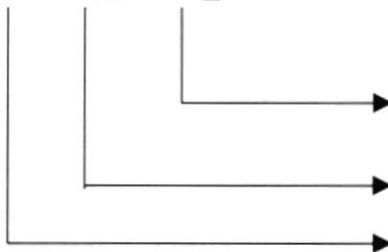
XXXXXX XXXXXXXX.....



Nombre descriptivo del sistema.

5.1.2. Nombres de Tablas

XXX X_XXXX_XXXX



Identificadores Mnemónicos de 4 dígitos.

Indicador Tipo Tabla.

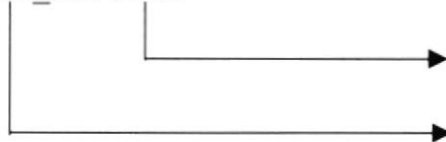
Abreviación del Nombre del Sistema.

Indicador Tipo Tabla:

- T = Transacción
- M = Maestra
- H = Histórica
- D = Detalle
- P = Parámetro
- E = Temporal
- R = Relacionada

5.1.3. Nombre de Campos

XXX_XXXXXX

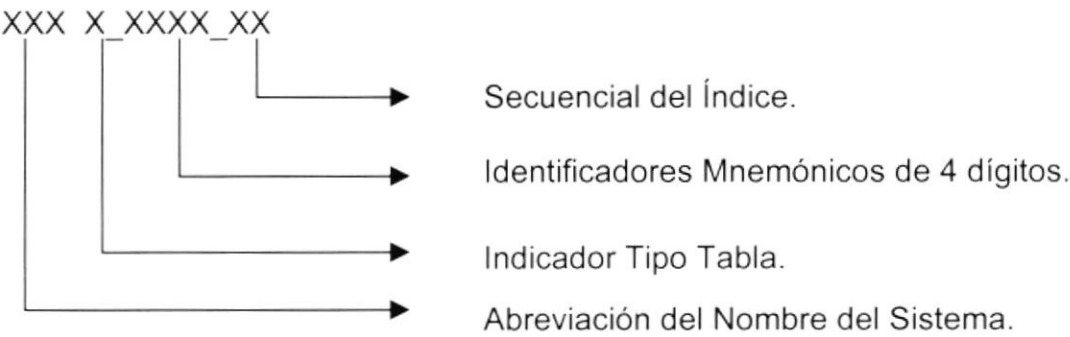


Descriptivo.

Mnemónico del campo.

Mnemónico	Significado
Abr	Abreviatura
año	Año
ape	Apellido
cas	Casilla
cnd	Condición
cnt	Cantidad
Cod	Código
Des	Descripción
dir	Dirección
ema	E-Mail
est	Estado
fax	Faxsímil
fec	Fecha
hor	Hora
mes	Mes
niv	Nivel
nom	Nombre
num	Número
obs	Observación
pbx	PBX
por	Porcentaje
psw	Password
Ref	Referencia
reg	Región
ruc	R.U.C
sdo	Saldo
sec	Secuencia
Seg	Segundo
Sim	Símbolo
Tel	Teléfono
Tip	Tipo
Tot	Total
Usr	Usuario
Val	Valor
Zon	Zona

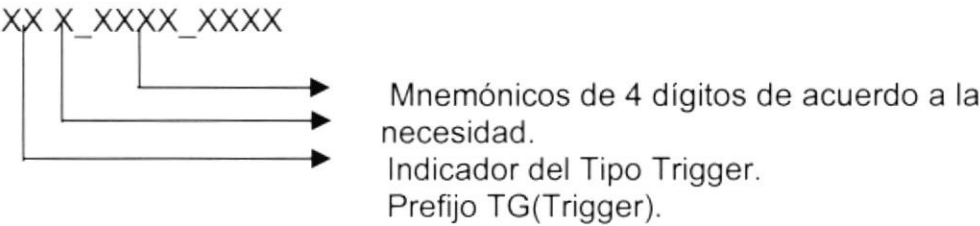
5.1.4. Nombre de Índices



Indicador Tipo Tabla:

- T = Transacción
- M = Maestra
- H = Histórica
- P = Parámetro
- E = Temporal

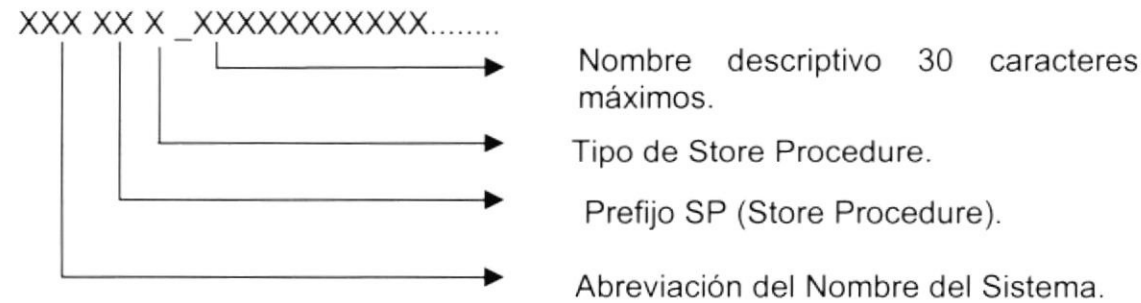
5.1.5. Nombre de Trigger



Indicador Tipo Trigger:

- I = Insertar.
- U = Actualizar.
- E = Eliminar.

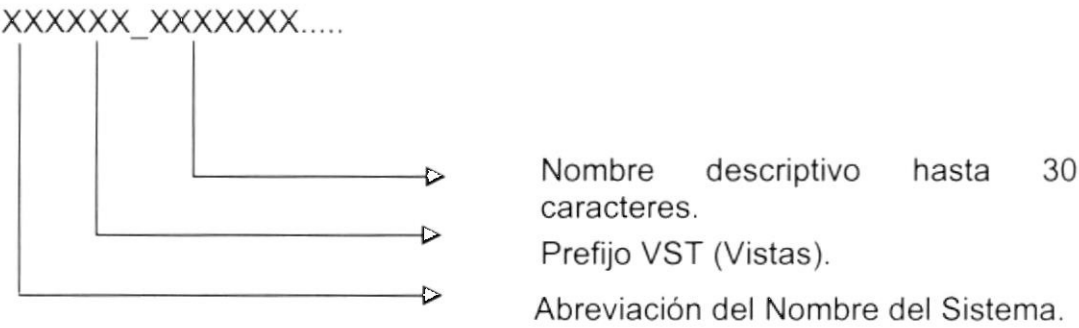
5.1.6. Nombre de Store Procedures



Indicador Tipo Store Procedure:

- C = Consulta
- P = Proceso
- M = Mantenimiento

5.1.7. Nombre de Vistas

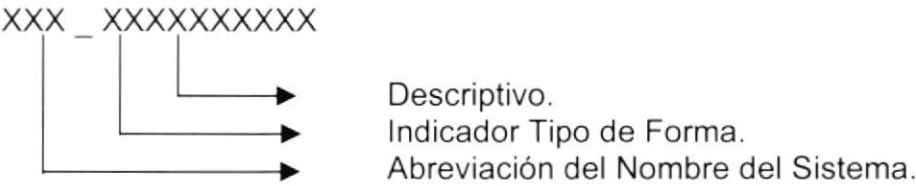


5.2. FORMATOS PARA VARIABLES DEL SISTEMA

5.2.1. Nombre del Proyecto



5.2.2. Nombre Lógico y Físico de Formas



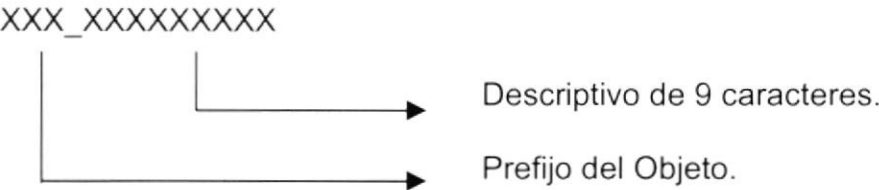
Indicador Tipo Formas:

- M =Mantenimiento
- C = Consultas/Reportes
- P = Procesos

El formato del Nombre Lógico:

El Nombre Lógico es igual nombre físico.

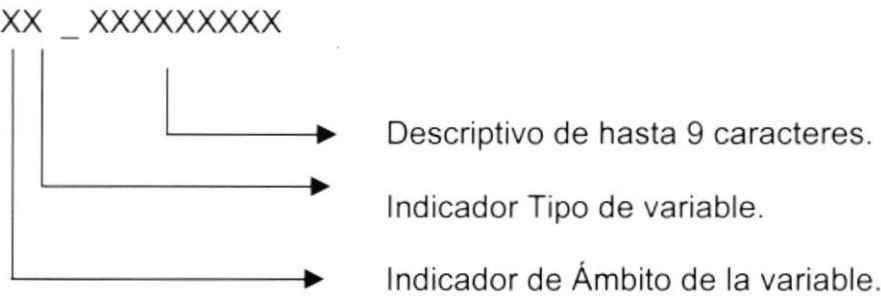
5.2.3. Nombre de Controles



Objeto	Prefijo
ComboBox	Cbo
ListBox	Lst
Grid	Grd
OutLine	Out
Check box	Chk
SSCheck box	Sschk
Option Button	Opt
SSOption Button	Ssopt
Command Button	Cmd
SSComand Button	Sscmd
SSRibon	Rib

Objeto	Prefijo
Spin Botton	Spn
Directory List Box	Dir
Drive List Box	Drv
File List Box	Fil
Frame	Fra
SSFrame	Ssfra
Label	Lbl
Panel	Pnl
Text Box	Txt
Masked Edit	Msk
Line	Lin
Shape	Shp
Menu Bar	Mnu
Image	Img
Picture Box	Pic
OLE Client	Ole
Timer	Tmr
Horizontal Scroll Bar	Hsb
Vertical Scroll Bar	Vsb
Treeview	Trv
SSTab	Stb
UpdDown	Upd
Msflexgrid	Mfg
Animation	Anm
Imagelist	Iml
ToolBar	Tbr
CommogDialog	Cdl
Far Point Spread	Spr

5.2.4. Nombre de Variables



Indicador de Ámbito de la variable:

- G = Global
- L = Local

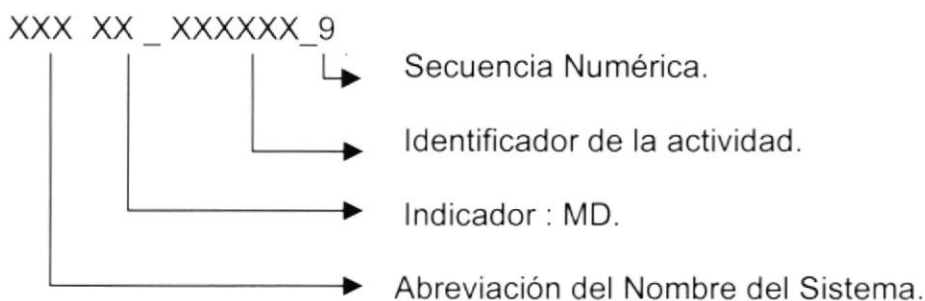
Indicador Tipo de variable:

P = Proyecto

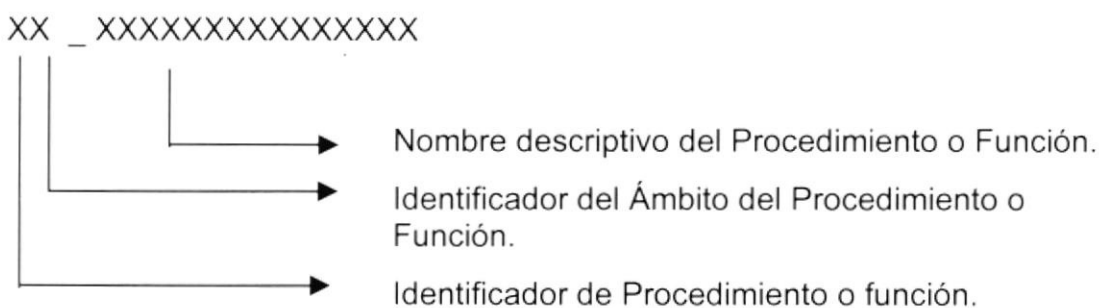
F = Forma

M = Módulo

5.2.5. Nombre de Módulos



5.2.6. Nombre de Procedimientos y Funciones



Identificador de Procedimiento o función:

P=Procedimiento.

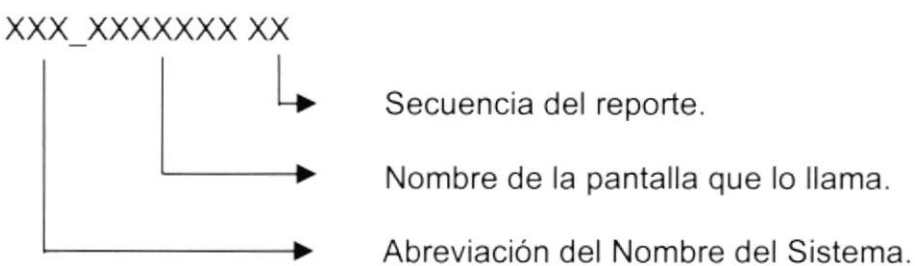
F=Función.

Identificador del Ámbito del Procedimiento o Función:

G=Global.

L=Local.

5.2.7. Nombre de Reportes



5.3. PLAN DE CÓDIGOS

5.3.1. Campeonatos

TABLA de Campeonatos (SDFM_CAMP_EONA)			
TIPO	NUMÉRICO	NOMBRE LÓGICO	Código de Campeonato
LONGITUD	2	NOMBRE FÍSICO	Cod_campeo
		FORMATO	
	99		
	Sequencial numérico de 2 dígitos.		

5.3.2. División

TABLA de División (SDFM_DIVI_SION)			
TIPO	NUMÉRICO	NOMBRE LÓGICO	Código de División
LONGITUD	2	NOMBRE FÍSICO	Cod_divisi
		FORMATO	
	99		
	Sequencial numérico de 2 dígitos.		

5.3.3. Categoría

TABLA de Categoría (SDFM_CATE_GORI)			
TIPO	NUMÉRICO	NOMBRE LÓGICO	Código de División
LONGITUD	2	NOMBRE FÍSICO	Cod_divisi
		FORMATO	
	99		
	Sequencial numérico de 2 dígitos		

5.3.4. Número Ordinal

TABLA de Número Ordinal (SDFM_NUME_ORDI)			
TIPO	NUMÉRICO	NOMBRE LÓGICO	Código de Número Ordinal
LONGITUD	2	NOMBRE FÍSICO	Cod_numord
		FORMATO	
	9999		
	Sequencial numérico de 4 dígitos		

5.3.5. Tipo de Campeonatos

TABLA de Tipo de Campeonatos (SDFM_CAMP_EONA)			
TIPO	NUMÉRICO	NOMBRE LÓGICO	Código de Campeonato
LONGITUD	2	NOMBRE FÍSICO	Cod_tipoca
		FORMATO	
99 └─┬─> Secuencial numérico de 2 dígitos.			

5.3.6. Psicólogo

TABLA de Psicólogo (SDFM_PSIC_OLOG)			
TIPO	NUMÉRICO	NOMBRE LÓGICO	Código de Psicólogo
LONGITUD	2	NOMBRE FÍSICO	Cod_perjue
		FORMATO	
XXXXX.....XXX └─┬─> Código de la persona de 20 caracteres.			

5.3.7. Enfermedades

TABLA de Enfermedades (SDFM_ENFE_RMED)			
TIPO	NUMÉRICO	NOMBRE LÓGICO	Código de enfermedad
LONGITUD	2	NOMBRE FÍSICO	cod_enferm
		FORMATO	
	99		
	Sequencial numérico de 2 dígitos.		

5.3.8. Cirugías

TABLA de Cirugías (SDFM_CIRU_GIAS)			
TIPO	NUMÉRICO	NOMBRE LÓGICO	Código de Cirugía
LONGITUD	2	NOMBRE FÍSICO	cod_cirugi
		FORMATO	
	99		
	Sequencial numérico de 2 dígitos.		

5.3.9. Medicamentos

TABLA de Psicólogo (SDFM_MEDI_CAME)			
TIPO	NUMÉRICO	NOMBRE LÓGICO	Código de Medicamentos
LONGITUD	2	NOMBRE FÍSICO FORMATO	cod_medica
99 Sequencial numérico de 2 dígitos.			



CAPÍTULO 6

MODELO ENTIDAD/RELACIÓN





CAPÍTULO 7

DISEÑO DE LOS ARCHIVOS



7. DISEÑO DE LOS ARCHIVOS

7.1. TABLAS MAESTRAS

7.1.1 Tabla de Campeonato

SIFEF- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0				Página 1 de 1			
				Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999		
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000				Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Maximiliano Pazmiño M.			
Nombre de la Tabla: SDFM_CAMP_EONA			Base de Datos: FEDERACION	Tipo: Maestra	Long. Reg: 56 bytes		
Descripción: Campeonato.							
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO							
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1.	cod_empres	numeric	2	Código de empresa	✓	✓	Si
2.	cod_campeo	numeric	2	Código del campeonato	✓		Si
3.	nom_campeo	varchar	35	Nombre del campeonato			No
4.	por_gravam	numeric	5,2	Porcentaje de gravamen			No
5.	cod_tipoca	numeric	2	Código del tipo de campeonato		✓	No
6.	est_campeo	char	1	Estado del campeonato			No
Observación:							

7.1.2 Tabla de Tipo de Campeonatos

SIFEF- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0				Página 1 de 1			
				Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999		
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000				Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Maximiliano Pazmiño M.			
Nombre de la Tabla: SDFM_TIPO_CAMP			Base de Datos: FEDERACION	Tipo: Maestra	Long. Reg: 45 bytes		
Descripción: Tipo de Campeonatos.							
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO							
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1.	cod_empres	numeric	2	Código de empresa	✓	✓	Si
2.	cod_tipoca	numeric	2	Código del tipo de campeonato	✓		Si
3.	des_tipoca	varchar	35	Descripción del tipo de campeonato			No
Observación:							

7.1.3 Tabla de Categoría

SIFEF- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0					Página 1 de 1		
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000					Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999	
Nombre de la Tabla: SDFM_CATE_GORI					Base de Datos: FEDERACION	Tipo: Maestra	Long. Reg: 57 bytes
Descripción: Categoría.							
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO							
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1.	cod_empres	numeric	2	Código de empresa	✓	✓	Si
2.	cod_catego	numeric	2	Código de categoría	✓		Si
3.	des_catego	varchar	35	Descripción de la categoría			No
4.	val_porcen	numeric	3	Porcentaje a sancionar			No
5.	val_priori	numeric	2	Prioridad			No
6.	est_modifi	char	1	Estado de modificado			No
7.	est_catego	char	1	Estado de la categoría			No
Observación:							

7.1.4 Tabla de Divisiones

SIFEF- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0				Página 1 de 1			
				Fecha/Diseño: 30/09/1999		Fecha/Actualización: 30/09/1999	
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000				Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Maximiliano Pazmiño M.			
Nombre de la Tabla: SDFM_DIVI_SION			Base de Datos: FEDERACION	Tipo: Maestra		Long. Reg: 60 bytes	
Descripción: Divisiones.							
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO							
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1.	cod_empres	numeric	2	Código de empresa	✓	✓	Si
2.	cod_divisi	numeric	2	Código de la división	✓		Si
3.	des_divisi	varchar	35	Descripción de la división			No
4.	num_añosdi	numeric	2	Número de años de la división			No
5.	val_viaarb	numeric	18,2	Valor del viático del árbitro			No
6.	est_divisi	char	1	Estado de la división			No
Observación:							

7.1.5 Tabla de Número Ordinal

SIFEF- MÓDULO DE TORNEO				Página 1 de 1			
VERSIÓN 1.0				Fecha/Diseño: 30/09/1999		Fecha/Actualización: 30/09/1999	
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000				Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Maximiliano Pazmiño M.			
Nombre de la Tabla: SDFM_NUME_ORDI			Base de Datos: FEDERACION		Tipo: Maestra		Long. Reg: 51 bytes
Descripción: Número Ordinal.							
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO							
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1.	cod_empres	numeric	2	Código de empresa	✓	✓	Si
2.	cod_numord	numeric	2	Código de numeración ordinal	✓		Si
3.	des_numord	varchar	35	Descripción de numeración ordinal			No
4.	num_repres	numeric	3	Numeración ordinal			No
5.	est_numord	char	1	Estado del registro			No
Observación:							

7.1.6 Tabla de Psicólogo

SIFEF- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0					Página 1 de 1		
					Fecha/Diseño: 30/09/1999		Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000					Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Maximiliano Pazmiño M.		
Nombre de la Tabla: SDFM_PSIC_OLOG				Base de Datos: FEDERACION	Tipo: Maestra		Long. Reg: 1025 bytes
Descripción: Psicólogo.							
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO							
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1.	cod_empres	numeric	2	Código de empresa	✓	✓	Si
2.	cod_perjue	varchar	20	Código de personal de juego	✓	✓	Si
3.	obs_person	varchar	250	Observación de la personalidad			No
4.	obs_habdes	varchar	250	Observación de la habilidad y destreza			No
5.	obs_conoci	varchar	250	Observación del conocimiento			No
6.	obs_conclu	varchar	250	Conclusión			No
Observación:							

7.1.7 Tabla de Enfermedades

SIFEF- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0					Página 1 de 1		
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000					Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999	
Nombre de la Tabla: SDFM_ENFE_RMED					Base de Datos: FEDERACION	Tipo: Maestra	Long. Reg: 330 bytes
Descripción: Enfermedades.							
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO							
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1.	cod_empres	numeric	2	Código de empresa	✓	✓	Si
2.	cod_perjue	varchar	20	Código de personal de juego	✓	✓	Si
3.	cod_enferm	numeric	3	Código de enfermedad	✓		Si
4.	des_enferm	varchar	50	Descripción de la enfermedad			No
5.	obs_enferm	varchar	250	Observaciones de la enfermedad			No
Observación:							

7.1.8 Tabla de Cirugías

SIFEF- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0					Página 1 de 1		
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000					Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999	
Nombre de la Tabla: SDFM_CIRU_GIAS					Base de Datos: FEDERACION	Tipo: Maestra	Long. Reg: 334 bytes
Descripción: Cirugías.							
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO							
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1.	cod_empres	numeric	2	Código de empresa	✓	✓	Si
2.	cod_perjue	varchar	20	Código de personal de juego	✓	✓	Si
3.	cod_cirugi	numeric	3	Código de cirugía	✓		Si
4.	fec_cirugi	smalldatetime	8	Fecha de la cirugía			No
5.	des_cirugi	varchar	50	Cirugías realizadas			No
6.	obs_cirugi	varchar	250	Observación de la cirugía			No
Observación:							

7.1.9 Tabla de Medicamentos

SIFEFF- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0					Página 1 de 1		
					Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999	
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000					Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Maximiliano Pazmiño M.		
Nombre de la Tabla: SDFM_MEDI_CAME			Base de Datos: FEDERACION	Tipo: Maestra	Long. Reg: 80 bytes		
Descripción: Medicamentos.							
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO							
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1.	cod_empres	numeric	2	Código de empresa	✓	✓	Si
2.	cod_perjue	varchar	20	Código de personal de juego	✓	✓	Si
3.	cod_medica	numeric	3	Código de medicamentos	✓		Si
4.	des_medica	varchar	50	Descripción de medicamentos			No
Observación:							

7.2. TABLAS RELACIONALES

7.2.1 Tabla de Equipos por Grupos

SIFEF- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0				Página 1 de 1			
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000				Fecha/Diseño: 30/09/1999		Fecha/Actualización: 30/09/1999	
				Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Maximiliano Pazmiño M.			
Nombre de la Tabla: SDFR_GRUP_EQUI			Base de Datos: FEDERACION		Tipo: Relacional		Long. Reg: 111 bytes
Descripción: Equipos por Grupos.							
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO							
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1.	cod_empres	numeric	2	Código de empresa	✓	✓	Si
2.	año_campeo	numeric	4	Año del campeonato	✓	✓	Si
3.	cod_campeo	numeric	2	Código del campeonato	✓	✓	Si
4.	sec_campeo	numeric	3	Secuencia de campeonatos	✓	✓	Si
5.	cod_etapas	numeric	2	Código de etapa	✓	✓	Si
6.	cod_grupos	numeric	2	Código de grupo	✓	✓	Si
7.	cod_organi	varchar	20	Código que identifica a la organización deportiva	✓	✓	Si
8.	val_pargan	numeric	8	Número de partidos ganados			No
9.	val_paremp	numeric	8	Número de partidos empatados			No
10.	val_parper	numeric	8	Número de partidos perdidos			No
11.	val_golfav	numeric	8	Número de goles a favor			No
12.	val_golcon	numeric	8	Número de goles en contra			No
13.	val_punrea	numeric	8	Acumulador del punto real			No
14.	val_punsan	numeric	8	Acumulador de los puntos por sanción			No
15.	cod_usuari	char	8	Código de usuario			No
16.	fec_ingres	datetime	8	Fecha de ingreso			No
17.	val_punpen	numeric	8	Puntos penales			No
18.	val_punbon	numeric	8	Puntos por bonificación			No
Observación:							

SIFEF- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0					Página 1 de 1		
					Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999	
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000					Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Maximiliano Pazmiño M.		
Nombre de la Tabla: SDFR_IMAG_UNIF			Base de Datos: FEDERACION	Tipo: Relacional	Long. Reg: 57 bytes		
Descripción: Imagen de Uniformes.							
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO							
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1.	Cod_empres	numeric	2	Código de empresa	✓	✓	Si
2.	Año_campeo	numeric	4	Año del campeonato	✓	✓	Si
3.	Cod_campeo	numeric	2	Código del campeonato	✓	✓	Si
4.	sec_campeo	numeric	3	Secuencia de campeonatos	✓	✓	Si
5.	cod_organ	varchar	20	Código que identifica a la organización deportiva	✓	✓	Si
6.	Tip_unifor	char	1	Código del uniforme alternativo	✓	✓	Si
7.	Ima_unifor	image	16	Imagen del uniforme			No
Observación:							

7.3. TABLAS TRANSACCIONALES

7.3.1 Tabla de Organización de Campeonatos

SIFEF- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0				Página 1 de 2				
				Fecha/Diseño: 30/09/1999		Fecha/Actualización: 30/09/1999		
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000				Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Maximiliano Pazmiño M.				
Nombre de la Tabla: SDFT_CAMP_AÑOS			Base de Datos: FEDERACION		Tipo: Transaccional		Long. Reg: 163 bytes	
Descripción: Organización de Campeonatos.								
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO								
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO	
1.	cod_empres	numeric	2	Código de empresa	✓	✓	Si	
2.	año_campeo	numeric	4	Año del campeonato	✓		Si	
3.	cod_campeo	numeric	2	Código del campeonato	✓	✓	Si	
4.	sec_campeo	numeric	3	Secuencia de campeonatos	✓		Si	
5.	cod_catego	numeric	2	Código de categoría		✓	No	
6.	cod_organi	varchar	20	Código que identifica a la organización deportiva		✓	No	
7.	cod_divisi	numeric	2	Código de la división		✓	No	
8.	fec_inicam	smalldatetime	8	Fecha de inicio del campeonato			No	
9.	fec_fincam	smalldatetime	8	Fecha final del campeonato			No	
10.	num_etapas	numeric	2	Número de etapas			No	
11.	num_equipo	numeric	3	Número del equipo			No	
12.	val_pungan	numeric	2	Valor en puntos por ganar			No	
13.	val_punemp	numeric	2	Valor en puntos por empates			No	
14.	val_penale	numeric	2	Valor de puntos por penales			No	
15.	num_subcat	numeric	2	Número que suben de categoría			No	
16.	num_bajcat	numeric	2	Número que bajan de categoría			No	
17.	num_jugmay	numeric	3	Número de jugadores mayores de edad			No	
18.	num_jugext	numeric	3	Número de jugadores extranjeros			No	
19.	num_jugnac	numeric	3	Número de jugadores nacionales			No	
Observación:								

SIFEF- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0				Página 2 de 2				
				Fecha/Diseño: 30/09/1999		Fecha/Actualización: 30/09/1999		
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000				Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Maximiliano Pazmiño M.				
Nombre de la Tabla: SDFT_CAMP_AÑOS			Base de Datos: FEDERACION		Tipo: Transaccional		Long. Reg: 163 bytes	
Descripción: Organización de Campeonatos.								
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO								
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO	
20.	cod_orgcam	varchar	20	Código de organización del campeonato			No	
21.	cod_orgvic	varchar	20	Código del equipo vice-campeón			No	
22.	cod_usuari	char	8	Código de usuario			No	
23.	fec_usuari	datetime	8	Fecha del usuario			No	
24.	fec_ingres	datetime	8	Fecha de ingreso al sistema			No	
25.	est_campeo	char	1	Estado del campeonato			No	
26.	est_regist	char	1	Estado del registro			No	
Observación:								

7.3.2 Tabla de Etapas del Campeonato

SIFEF- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0				Página 1 de 1			
				Fecha/Diseño: 30/09/1999		Fecha/Actualización: 30/09/1999	
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000				Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Maximiliano Pazmiño M.			
Nombre de la Tabla: SDFT_CAMP_ETAP			Base de Datos: FEDERACION	Tipo: Transaccional		Long. Reg: 86 bytes	
Descripción: Etapas del Campeonato.							
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO							
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1.	cod_empres	numeric	2	Código de empresa	✓	✓	Si
2.	año_campeo	numeric	4	Año del campeonato	✓	✓	Si
3.	cod_campeo	numeric	2	Código del campeonato	✓	✓	Si
4.	sec_campeo	numeric	3	Secuencia de campeonatos	✓	✓	Si
5.	cod_etapas	numeric	2	Código de etapa	✓		Si
6.	cod_numord	numeric	2	Código de numeración ordinal		✓	No
7.	num_equipar	numeric	3	Número de equipos participantes			No
8.	est_idavue	char	1	Estado que indica si es de ida y vuelta			No
9.	est_cierre	char	18	Estado de cierre de campeonato			No
10.	fec_inieta	smalldatetime	8	Fecha de inicio de etapa			No
11.	fec_fineta	smalldatetime	8	Fecha final de etapa			No
12.	cod_usuari	char	8	Código de usuario			No
13.	fec_ingres	datetime	8	Fecha de ingreso			No
14.	fec_usuari	datetime	8	Fecha de actualización			No
Observación:							

7.3.3 Tabla de Equipos Inscritos

SIFEF- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0				Página 1 de 1				
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000				Fecha/Diseño: 30/09/1999		Fecha/Actualización: 30/09/1999		
				Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Maximiliano Pazmiño M.				
Nombre de la Tabla: SDFT_EQUI_INSC			Base de Datos: FEDERACION		Tipo: Transaccional		Long. Reg: 135 bytes	
Descripción: Equipos Inscritos.								
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO								
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO	
1.	cod_empres	numeric	2	Código de empresa	✓	✓	Si	
2.	año_campeo	numeric	4	Año del campeonato	✓	✓	Si	
3.	cod_campeo	numeric	2	Código del campeonato	✓	✓	Si	
4.	sec_campeo	numeric	3	Secuencia de campeonatos	✓	✓	Si	
5.	cod_organi	varchar	20	Código que identifica a la organización deportiva	✓	✓	Si	
6.	val_puntos	numeric	8,2	Valor en puntos			No	
7.	est_equpar	char	1	Estado que indica si esta inscrito el equipo			No	
8.	num_inscri	numeric	8	Número de inscritos en el campeonato			No	
9.	num_nacion	numeric	8	Número de jugadores nacionales			No	
10.	num_extran	numeric	8	Número de jugadores extranjeros			No	
11.	num_goles	numeric	8	Número de goles en el campeonato			No	
12.	num_nacext	numeric	8	Número de jugadores nacionalizados			No	
13.	num_amon	numeric	8	Número de amonestados			No	
14.	num_expuls	numeric	8	Número de expulsados			No	
15.	num_cuatar	numeric	8	Número de suspendidos por cuarta tarjeta amarilla			No	
16.	num_tarama	numeric	8	Número de tarjetas amarillas en el campeonato			No	
17.	num_tarroj	numeric	8	Número de tarjetas rojas en el campeonato			No	
18.	num_posici	numeric	8	Número ordinal de la posición en la tabla de posiciones			No	
19.	fec_inscri	smalldatetime	8	Fecha de inscripción			No	
20.	val_punpen	numeric	8	Puntos penales			No	
21.	val_punbon	numeric	8	Puntos por bonificación			No	
Observación:								

7.3.4 Tabla de Clasificación de la Copa

SIFE- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0				Página 1 de 1			
				Fecha/Diseño: 30/09/1999		Fecha/Actualización: 30/09/1999	
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000				Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Maximiliano Pazmiño M.			
Nombre de la Tabla: SDFT_CLAS_COPA			Base de Datos: FEDERACION	Tipo: Transaccional		Long. Reg: 43 bytes	
Descripción: Clasificación de la Copa.							
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO							
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1.	cod_empres	numeric	2	Código de empresa	✓	✓	Si
2.	año_campeo	numeric	4	Año del campeonato	✓	✓	Si
3.	cod_campeo	numeric	2	Código del campeonato	✓	✓	Si
4.	sec_campeo	numeric	3	Secuencia de campeonatos	✓	✓	Si
5.	cod_organi	varchar	20	Código que identifica a la organización deportiva	✓	✓	Si
6.	tip_tcopas	char	3	Tipo de torneo	✓		Si
Observación:							

7.3.5 Tabla de Partidos del Campeonatos

SIFEF- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0				Página 1 de 2			
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000				Fecha/Diseño: 30/09/1999		Fecha/Actualización: 30/09/1999	
				Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Maximiliano Pazmiño M.			
Nombre de la Tabla: SDFT_CAMP_PART			Base de Datos: FEDERACION		Tipo: Transaccional		Long. Reg: 194 bytes
Descripción: Partidos del Campeonatos.							
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO							
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1.	Cod_empres	numeric	2	Código de empresa	✓	✓	Si
2.	año_campeo	numeric	4	Año del campeonato	✓	✓	Si
3.	cod_campeo	numeric	2	Código del campeonato	✓	✓	Si
4.	sec_campeo	numeric	3	Secuencia de campeonatos	✓	✓	Si
5.	cod_etapas	numeric	2	Código de etapa	✓	✓	Si
6.	cod_grupos	numeric	2	Código de grupo	✓	✓	Si
7.	cod_fechas	numeric	2	Código de fechas	✓	✓	Si
8.	cod_partid	numeric	2	Código de partido	✓		Si
9.	cod_inspri	varchar	20	Código de personal de juego		✓	No
10.	cod_estadi	numeric	4	Código de estadios		✓	No
11.	cod_organ1	varchar	20	Código que identifica a la organización deportiva		✓	No
12.	cod_organ2	varchar	20	Código de organización del equipo 2			No
13.	fec_pardia	smalldatetime	8	Fecha del día del partido			No
14.	cod_inssup	varchar	20	Código del inspector principal			No
15.	cod_usuari	char	8	Código de usuario			No
16.	fec_ingres	datetime	8	Fecha de ingreso			No
17.	num_golloc	numeric	2	Goles local			No
18.	num_golvis	numeric	2	Goles visitantes			No
19.	fec_design	smalldatetime	8	Fecha de designación			No
20.	fec_usuari	datetime	8	Fecha del usuario			No
Observación:							

SIFEF- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0				Página 2 de 2			
				Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999		
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000				Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Maximiliano Pazmiño M.			
Nombre de la Tabla: SDFT_CAMP_PART		Base de Datos: FEDERACION		Tipo: Transaccional		Long. Reg: 194 bytes	
Descripción: Partidos del Campeonatos.							
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO							
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
21.	fec_oripar	smalldatetime	8	Fecha de suspensión del partido			No
22.	val_puneq1	numeric	5,2	Puntos por partido			No
23.	val_puneq2	numeric	5,2	Valor en puntos del equipo 2			No
24.	est_pagado	char	1	Se ha pagado el viático de ese partido			No
25.	val_empalo	numeric	2	Valor de empate al equipo local			No
26.	val_empavi	numeric	2	Puntos por empate del visitante			No
Observación:							

7.3.6 Tabla de Puntos por Etapa

SIFEF- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0					Página 1 de 1		
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000					Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999	
Nombre de la Tabla: SDFT_PUNT_ETAP					Base de Datos: FEDERACION	Tipo: Transaccional	Long. Reg: 40 bytes
Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Maximiliano Pazmiño M.							
Descripción: Puntos por Etapa.							
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO							
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1.	cod_empres	numeric	2	Código de empresa	✓	✓	Si
2.	año_campeo	numeric	4	Año del campeonato	✓	✓	Si
3.	cod_campeo	numeric	2	Código del campeonato	✓	✓	Si
4.	sec_campeo	numeric	3	Secuencia de campeonatos	✓	✓	Si
5.	cod_etapas	Numeric	2	Código de etapa	✓	✓	Si
6.	cod_grupos	numeric	2	Código de grupo	✓	✓	Si
7.	sec_puntos	numeric	2	Secuencial de puntos	✓		Si
8.	val_puntos	numeric	5,2	Valor en puntos			No
Observación:							

7.3.7 Tabla de Uniforme del Equipo

SIFEF- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0				Página 1 de 1				
				Fecha/Diseño: 30/09/1999		Fecha/Actualización: 30/09/1999		
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000				Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Maximiliano Pazmiño M.				
Nombre de la Tabla: SDFT_UNIF_EQUI			Base de Datos: FEDERACION		Tipo: Transaccional		Long. Reg: 216 bytes	
Descripción: Uniforme del Equipo.								
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO								
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO	
1.	cod_empres	numeric	2	Código de empresa	✓	✓	Si	
2.	año_campeo	numeric	4	Año del campeonato	✓	✓	Si	
3.	cod_campeo	numeric	2	Código del campeonato	✓	✓	Si	
4.	sec_campeo	numeric	3	Secuencia de campeonatos	✓	✓	Si	
5.	cod_organi	varchar	20	Código que identifica a la organización deportiva	✓	✓	Si	
6.	tip_unifor	char	1	Código del uniforme alternativo	✓		Si	
7.	col_camise	varchar	35	Color de camiseta			No	
8.	col_numcam	varchar	35	Color del número de la camiseta			No	
9.	col_pantal	varchar	35	Color de la pantaloneta			No	
10.	col_numpan	varchar	35	Color del número de la pantaloneta			No	
11.	col_poline	varchar	35	Color de los polines			No	
Observación:								

7.3.8 Tabla de Campeonato por Grupo

SIFEF- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0				Página 1 de 1				
				Fecha/Diseño: 30/09/1999		Fecha/Actualización: 30/09/1999		
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000				Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Maximiliano Pazmiño M.				
Nombre de la Tabla: SDFT_CAMP_GRUP			Base de Datos: FEDERACION		Tipo: Transaccional		Long. Reg: 46 bytes	
Descripción: Campeonato por Grupo.								
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO								
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO	
1.	cod_empres	numeric	2	Código de empresa	✓	✓	Si	
2.	año_campeo	numeric	4	Año del campeonato	✓	✓	Si	
3.	cod_campeo	numeric	2	Código del campeonato	✓	✓	Si	
4.	sec_campeo	numeric	3	Secuencia de campeonatos	✓	✓	Si	
5.	cod_etapas	numeric	2	Código de etapa	✓	✓	Si	
6.	cod_grupos	numeric	2	Código de grupo	✓		Si	
7.	cod_numord	numeric	2	Código de numeración ordinal		✓	No	
8.	num_equgru	numeric	2	Número de equipos por grupo			No	
9.	num_clagru	numeric	2	Número de equipos que clasifican por grupo			No	
10.	est_cierre	char	1	Cierre de grupo en el campeonato			No	
Observación:								

7.3.9 Tabla de Cambio de Categoría

SIFE- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0				Página 1 de 1			
				Fecha/Diseño: 30/09/1999		Fecha/Actualización: 30/09/1999	
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000				Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Maximiliano Pazmiño M.			
Nombre de la Tabla: SDFT_CAMB_CATE			Base de Datos: FEDERACION	Tipo: Transaccional		Long. Reg: 319 bytes	
Descripción: Cambio de Categoría.							
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO							
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1.	cod_empres	numeric	2	Código de empresa	✓	✓	Si
2.	año_campeo	numeric	4	Año del campeonato	✓		Si
3.	cod_organi	varchar	20	Código que identifica a la organización deportiva	✓	✓	Si
4.	sec_cambio	numeric	2	Secuencia de cambio	✓		Si
5.	cod_catego	numeric	2	Código de categoría		✓	No
6.	est_cambio	char	1	Estado de cambio			No
7.	fec_cambio	smalldatetime	8	Fecha del cambio			No
8.	obs_cambio	varchar	250	Observación sobre el cambio de categoría			No
9.	fec_regist	datetime	8	Fecha del registro			No
10.	fec_usuari	datetime	8	Fecha del usuario			No
11.	cod_usuari	char	8	Código del usuario			No
Observación:							

7.3.10 Tabla de Fecha del Campeonato

SIFEF- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0				Página 1 de 1			
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000				Fecha/Diseño: 30/09/1999		Fecha/Actualización: 30/09/1999	
				Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Maximiliano Pazmiño M.			
Nombre de la Tabla: SDFT_CAMP_FECH			Base de Datos: FEDERACION		Tipo: Transaccional		Long. Reg: 105 bytes
Descripción: Fecha del Campeonato.							
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO							
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1.	cod_empres	numeric	2	Código de empresa	✓	✓	Si
2.	año_campeo	numeric	4	Año del campeonato	✓	✓	Si
3.	cod_campeo	numeric	2	Código del campeonato	✓	✓	Si
4.	sec_campeo	numeric	3	Secuencia de campeonatos	✓	✓	Si
5.	cod_etapas	numeric	2	Código de etapa	✓	✓	Si
6.	cod_grupos	numeric	2	Código de grupo	✓	✓	Si
7.	cod_fechas	numeric	2	Código de fechas	✓		Si
8.	cod_numord	numeric	2	Código de numeración ordinal		✓	No
9.	cod_asistc	varchar	20	Código de asistencia central			No
10.	cod_asistl	varchar	2'	Código de asistencia			No
11.	est_vuelta	char	1	Estado de la vuelta			No
12.	cod_usuari	char	8	Código del usuario			No
13.	fec_usuari	datetime	8	Fecha de usuario			No
14.	fec_ingres	datetime	8	Fecha de ingreso			No
Observación:							

7.3.11 Tabla de Jugadores Inscritos

SIFEF- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0				Página 1 de 2			
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000				Fecha/Diseño: 30/09/1999		Fecha/Actualización: 30/09/1999	
				Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Maximiliano Pazmiño M.			
Nombre de la Tabla: SDFT_JUGA_INSC			Base de Datos: FEDERACION		Tipo: Transaccional		Long. Reg: 144 bytes
Descripción: Jugadores Inscritos.							
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO							
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1.	cod_empres	numeric	2	Código de empresa	✓	✓	Si
2.	año_campeo	numeric	4	Año del campeonato	✓	✓	Si
3.	cod_campeo	numeric	2	Código del campeonato	✓	✓	Si
4.	sec_campeo	numeric	3	Secuencia de campeonatos	✓	✓	Si
5.	cod_organi	varchar	20	Código que identifica a la organización deportiva	✓	✓	Si
6.	cod_perjue	varchar	20	Código de personal de juego	✓	✓	Si
7.	cod_tipper	numeric	2	Código de tipo de persona		✓	No
8.	est_jugpar	char	1	Estado que indica si el jugador se inscribió en el campeonato			No
9.	est_nacion	char	1	Indica si es nacional o extranjero			No
10.	est_actuac	char	1	Indica si el jugador actuó en el campeonato			No
11.	cod_divisi	numeric	2	Código de la división		✓	No
12.	num_goless	numeric	8	Número de goles del jugador			No
13.	num_tarama	numeric	8	Número de tarjetas amarillas			No
14.	num_tarroj	numeric	8	Número de tarjetas rojas			No
15.	val_minjug	numeric	8	Indica el número de minutos jugados			No
16.	val_totpar	numeric	8	Total de minutos jugados por partido			No
17.	num_tarjet	numeric	2	Acumulador de las cuatro tarjetas amarillas			No
18.	num_parjug	numeric	3	Número de partidos jugados			No
19.	cod_prifun	numeric	2	Código de la función principal del jugador			No
20.	num_suspen	numeric	8	Número de suspensiones			No
Observación:							

SIFE- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0				Página 2 de 2			
				Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999		
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000				Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Maximiliano Pazmiño M.			
Nombre de la Tabla: SDFT_JUGA_INSC		Base de Datos: FEDERACION		Tipo: Transaccional		Long. Reg: 144 bytes	
Descripción: Jugadores Inscritos.							
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO							
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
21.	num_goltap	numeric	8	Número de goles tapados			No
22.	fec_inscri	smalldatetime	8	Fecha de inscripción			No
23.	fec_retira	smalldatetime	8	Fecha de transferencia a otro club			No
24.	fec_habili	smalldatetime	8	Fecha de habilitación del jugador			No
25.	est_transf	char	1	Estado que indica si fue transferido o no			No
26.	cod_usuari	char	8	Código de usuario que realiza el ingreso			Si
Observación:							

7.3.12 Tabla de Cargos de los Directivos

SIFEF- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0				Página 1 de 1			
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000				Fecha/Diseño: 30/09/1999		Fecha/Actualización: 30/09/1999	
				Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Maximiliano Pazmiño M.			
Nombre de la Tabla: SDFT_DIRE_CARG			Base de Datos: FEDERACION		Tipo: Transaccional		Long. Reg: 73 bytes
Descripción: Cargos de los Directivos.							
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO							
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1.	cod_empres	Numeric	2	Código de empresa	✓	✓	Si
2.	año_campeo	Numeric	4	Año del campeonato	✓	✓	Si
3.	cod_campeo	Numeric	2	Código del campeonato	✓	✓	Si
4.	sec_campeo	Numeric	3	Secuencia de campeonatos	✓	✓	Si
5.	cod_organi	Varchar	20	Código de la organización deportiva	✓	✓	Si
6.	cod_perjue	Varchar	20	Código del personal de juego	✓	✓	Si
7.	cod_cargos	Numeric	2	Código del cargo del directivo	✓	✓	Si
8.	cod_fechas	datetime	8	Código de numeración ordinal		✓	No
Observación:							

7.4. TABLAS HISTÓRICAS

7.4.1 Tabla de Organización de Campeonatos

SIFE- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0				Página 1 de 2			
				Fecha/Diseño: 30/09/1999		Fecha/Actualización: 30/09/1999	
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000				Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Maximiliano Pazmiño M.			
Nombre de la Tabla: SDFH_CAMP_AÑOS			Base de Datos: FEDERACION		Tipo: Histórica		Long. Reg: 163 bytes
Descripción: Organización de Campeonatos.							
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO							
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1.	cod_empres	numeric	2	Código de empresa	✓	✓	Si
2.	año_campeo	numeric	4	Año del campeonato	✓		Si
3.	cod_campeo	numeric	2	Código del campeonato	✓	✓	Si
4.	sec_campeo	numeric	3	Secuencia de campeonatos	✓		Si
5.	cod_catego	numeric	2	Código de categoría		✓	No
6.	cod_organ	varchar	20	Código que identifica a la organización deportiva		✓	No
7.	cod_divisi	numeric	2	Código de la división		✓	No
8.	fec_inicam	smalldatetime	8	Fecha de inicio del campeonato			No
9.	fec_fincam	smalldatetime	8	Fecha final del campeonato			No
10.	num_etapas	numeric	2	Número de etapas			No
11.	num_equipo	numeric	3	Número del equipo			No
12.	val_pungan	numeric	2	Valor en puntos por ganar			No
13.	val_punemp	numeric	2	Valor en puntos por empates			No
14.	val_penale	numeric	2	Valor de puntos por penales			No
15.	num_subcat	numeric	2	Número que suben de categoría			No
16.	num_bajcat	numeric	2	Número que bajan de categoría			No
17.	num_jugmay	numeric	3	Número de jugadores mayores de edad			No
18.	num_jugext	numeric	3	Número de jugadores extranjeros			No
19.	num_jugnac	numeric	3	Número de jugadores nacionales			No
Observación:							

SIFE- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0				Página 2 de 2				
				Fecha/Diseño: 30/09/1999		Fecha/Actualización: 30/09/1999		
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000				Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Maximiliano Pazmiño M.				
Nombre de la Tabla: SDFH_CAMP_AÑOS			Base de Datos: FEDERACION		Tipo: Histórica		Long. Reg: 163 bytes	
Descripción: Organización de Campeonatos.								
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO								
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO	
20.	cod_orgcam	varchar	20	Código de organización del campeonato			No	
21.	cod_orgvic	varchar	20	Código del equipo vice-campeón			No	
22.	cod_usuari	char	8	Código de usuario			No	
23.	fec_usuari	datetime	8	Fecha del usuario			No	
24.	fec_ingres	datetime	8	Fecha de ingreso al sistema			No	
25.	est_campeo	char	1	Estado del campeonato			No	
26.	est_regist	char	1	Estado del registro			No	
Observación:								

7.4.2 Tabla de Uniforme del Equipo

SIFEF- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0				Página 1 de 1			
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000				Fecha/Diseño: 30/09/1999		Fecha/Actualización: 30/09/1999	
				Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Maximiliano Pazmiño M.			
Nombre de la Tabla: SDFH_UNIF_EQUI			Base de Datos: FEDERACION		Tipo: Histórica		Long. Reg: 216 bytes
Descripción: Uniforme del Equipo.							
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO							
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1.	cod_empres	numeric	2	Código de empresa	✓	✓	Si
2.	año_campeo	numeric	4	Año del campeonato	✓	✓	Si
3.	cod_campeo	numeric	2	Código del campeonato	✓	✓	Si
4.	sec_campeo	numeric	3	Secuencia de campeonatos	✓	✓	Si
5.	cod_organ	varchar	20	Código que identifica a la organización deportiva	✓	✓	Si
6.	tip_unifor	char	1	Código del uniforme alterno	✓		Si
7.	col_camise	varchar	35	Color de camiseta			No
8.	col_numcam	varchar	35	Color del número de la camiseta			No
9.	col_pantal	varchar	35	Color de la pantaloneta			No
10.	col_numpan	varchar	35	Color del número de la pantaloneta			No
11.	col_poline	varchar	35	Color de los polines			No
Observación:							

7.4.3 Tabla de Clasificación de la Copa

SIFE- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0				Página 1 de 1			
				Fecha/Diseño: 30/09/1999		Fecha/Actualización: 30/09/1999	
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000				Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Maximiliano Pazmiño M.			
Nombre de la Tabla: SDFH_CLAS_COPA			Base de Datos: FEDERACION	Tipo: Histórica		Long. Reg: 43 bytes	
Descripción: Clasificación de la Copa.							
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO							
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1.	cod_empres	numeric	2	Código de empresa	✓	✓	Si
2.	año_campeo	numeric	4	Año del campeonato	✓	✓	Si
3.	cod_campeo	numeric	2	Código del campeonato	✓	✓	Si
4.	sec_campeo	numeric	3	Secuencia de campeonatos	✓	✓	Si
5.	cod_organi	varchar	20	Código que identifica a la organización deportiva	✓	✓	Si
6.	tip_tcopas	char	3	Tipo de torneo	✓		Si
Observación:							

7.4.4 Tabla de Equipos Inscritos

SIFEF- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0				Página 1 de 1			
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000				Fecha/Diseño: 30/09/1999		Fecha/Actualización: 30/09/1999	
				Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Maximiliano Pazmiño M.			
Nombre de la Tabla: SDFH_EQUI_INSC			Base de Datos: FEDERACION		Tipo: Histórica		Long. Reg: 135 bytes
Descripción: Equipos Inscritos.							
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO							
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1.	cod_empres	numeric	2	Código de empresa	✓	✓	Si
2.	año_campeo	numeric	4	Año del campeonato	✓	✓	Si
3.	cod_campeo	numeric	2	Código del campeonato	✓	✓	Si
4.	sec_campeo	numeric	3	Secuencia de campeonatos	✓	✓	Si
5.	cod_organ	varchar	20	Código que identifica a la organización deportiva	✓	✓	Si
6.	val_puntos	numeric	8,2	Valor en puntos			No
7.	est_equipar	char	1	Estado que indica si esta inscrito el equipo			No
8.	num_inscri	numeric	8	Número de inscritos en el campeonato			No
9.	num_nacion	numeric	8	Número de jugadores nacionales			No
10.	num_extran	numeric	8	Número de jugadores extranjeros			No
11.	num_goles	numeric	8	Número de goles en el campeonato			No
12.	num_nacext	numeric	8	Número de jugadores nacionalizados			No
13.	num_amon	numeric	8	Número de amonestados			No
14.	num_expuls	numeric	8	Número de expulsados			No
15.	num_cuatar	numeric	8	Número de suspendidos por cuarta tarjeta amarilla			No
16.	num_tarama	numeric	8	Número de tarjetas amarillas en el campeonato			No
17.	num_tarroj	numeric	8	Número de tarjetas rojas en el campeonato			No
18.	num_posici	numeric	8	Número ordinal de la posición en la tabla de posiciones			No
19.	fec_inscri	smalldatetime	8	Fecha de inscripción			No
20.	val_punpen	numeric	8	Puntos penales			No
21.	val_punbon	numeric	8	Puntos por bonificación			No
Observación:							

7.4.5 Tabla de Partidos del Campeonatos

SIFEF- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0				Página 1 de 2				
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000				Fecha/Diseño: 30/09/1999		Fecha/Actualización: 30/09/1999		
				Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Maximiliano Pazmiño M.				
Nombre de la Tabla: SDFH_CAMP_PART			Base de Datos: FEDERACION		Tipo: Histórica		Long. Reg: 194 bytes	
Descripción: Partidos del Campeonatos.								
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO								
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO	
1.	B Cod_empres	numeric	2	Código de empresa	✓	✓	Si	
2.	año_campeo	numeric	4	Año del campeonato	✓	✓	Si	
3.	cod_campeo	numeric	2	Código del campeonato	✓	✓	Si	
4.	sec_campeo	numeric	3	Secuencia de campeonatos	✓	✓	Si	
5.	cod_etapas	numeric	2	Código de etapa	✓	✓	Si	
6.	cod_grupos	numeric	2	Código de grupo	✓	✓	Si	
7.	cod_fechas	numeric	2	Código de fechas	✓	✓	Si	
8.	cod_partid	numeric	2	Código de partido	✓		Si	
9.	cod_inspri	varchar	20	Código de personal de juego		✓	No	
10.	cod_estadi	numeric	4	Código de estadios		✓	No	
11.	cod_organ1	varchar	20	Código que identifica a la organización deportiva		✓	No	
12.	cod_organ2	varchar	20	Código de organización del equipo 2			No	
13.	fec_pardia	smalldatetime	8	Fecha del día del partido			No	
14.	cod_inssup	varchar	20	Código del inspector principal			No	
15.	cod_usuari	char	8	Código de usuario			No	
16.	fec_ingres	datetime	8	Fecha de ingreso			No	
17.	num_golloc	numeric	2	Goles local			No	
18.	num_golvis	numeric	2	Goles visitantes			No	
19.	fec_design	smalldatetime	8	Fecha de designación			No	
20.	fec_usuari	datetime	8	Fecha del usuario			No	
Observación:								

SIFEF- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0				Página 2 de 2			
				Fecha/Diseño: 30/09/1999		Fecha/Actualización: 30/09/1999	
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000				Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Maximiliano Pazmiño M.			
Nombre de la Tabla: SDFH_CAMP_PART			Base de Datos: FEDERACION		Tipo: Histórica		Long. Reg: 194 bytes
Descripción: Partidos del Campeonatos.							
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO							
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
21.	fec_oripar	smalldatetime	8	Fecha de suspensión del partido			No
22.	val_puneq1	numeric	5,2	Puntos por partido			No
23.	val_puneq2	numeric	5,2	Valor en puntos del equipo 2			No
24.	est_pagado	char	1	Se ha pagado el viático de ese partido			No
25.	val_empalo	numeric	2	Valor de empate al equipo local			No
26.	val_empavi	numeric	2	Puntos por empate del visitante			No
Observación:							

7.4.6 Tabla de Jugadores Inscritos

SIFEF- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0				Página 1 de 2			
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000				Fecha/Diseño: 30/09/1999		Fecha/Actualización: 30/09/1999	
				Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Maximiliano Pazmiño M.			
Nombre de la Tabla: SDFH_JUGA_INSC			Base de Datos: FEDERACION		Tipo: Histórica		Long. Reg: 144 bytes
Descripción: Jugadores Inscritos.							
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO							
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1.	cod_empres	numeric	2	Código de empresa	✓	✓	Si
2.	año_campeo	numeric	4	Año del campeonato	✓	✓	Si
3.	cod_campeo	numeric	2	Código del campeonato	✓	✓	Si
4.	sec_campeo	numeric	3	Secuencia de campeonatos	✓	✓	Si
5.	cod_organ	varchar	20	Código que identifica a la organización deportiva	✓	✓	Si
6.	cod_perjue	varchar	20	Código de personal de juego	✓	✓	Si
7.	cod_tipper	numeric	2	Código de tipo de persona		✓	No
8.	est_jugpar	char	1	Estado que indica si el jugador se inscribió en el campeonato			No
9.	est_nacion	char	1	Indica si es nacional o extranjero			No
10.	est_actuac	char	1	Indica si el jugador actuó en el campeonato			No
11.	cod_divisi	numeric	2	Código de la división		✓	No
12.	num_goles	numeric	8	Número de goles del jugador			No
13.	num_tarama	numeric	8	Número de tarjetas amarillas			No
14.	num_tarroj	numeric	8	Número de tarjetas rojas			No
15.	val_minjug	numeric	8	Indica el número de minutos jugados			No
16.	val_totpar	numeric	8	Total de minutos jugados por partido			No
17.	num_tarjet	numeric	2	Acumulador de las cuatro tarjetas amarillas			No
18.	num_parjug	numeric	3	Número de partidos jugados			No
19.	cod_prifun	numeric	2	Código de la función principal del jugador			No
20.	num_suspen	numeric	8	Número de suspensiones			No
Observación:							

SIFE- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0				Página 2 de 2			
				Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999		
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000				Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Maximiliano Pazmiño M.			
Nombre de la Tabla: SDFH_JUGA_INSC		Base de Datos: FEDERACION		Tipo: Histórica		Long. Reg: 144 bytes	
Descripción: Jugadores Inscritos.							
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO							
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
21.	num_goltap	numeric	8	Número de goles tapados			No
22.	fec_inscri	smalldatetime	8	Fecha de inscripción			No
23.	fec_retira	smalldatetime	8	Fecha de transferencia a otro club			No
24.	fec_habili	smalldatetime	8	Fecha de habilitación del jugador			No
25.	est_transf	char	1	Estado que indica si fue transferido o no			No
26.	cod_usuari	char	8	Código de usuario que realiza el ingreso			Si
Observación:							

7.4.7 Tabla de Cambio de Categoría

SIFEF- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0				Página 1 de 1			
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000				Fecha/Diseño: 30/09/1999			
				Fecha/Actualización: 30/09/1999			
Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Maximiliano Pazmiño M.							
Nombre de la Tabla: SDFH_CAMB_CATE		Base de Datos: FEDERACION		Tipo: Histórica		Long. Reg: 319 bytes	
Descripción: Cambio de Categoría.							
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO							
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1.	cod_empres	numeric	2	Código de empresa	✓	✓	Si
2.	año_campeo	numeric	4	Año del campeonato	✓		Si
3.	cod_organi	varchar	20	Código que identifica a la organización deportiva	✓	✓	Si
4.	sec_cambio	numeric	2	Secuencia de cambio	✓		Si
5.	cod_catego	numeric	2	Código de categoría		✓	No
6.	est_cambio	char	1	Estado de cambio			No
7.	fec_cambio	smalldatetime	8	Fecha del cambio			No
8.	obs_cambio	varchar	250	Observación sobre el cambio de categoría			No
9.	fec_regist	datetime	8	Fecha del registro			No
10.	fec_usuari	datetime	8	Fecha del usuario			No
11.	cod_usuari	char	8	Código del usuario			No
Observación:							

7.4.8 Tabla de Fecha del Campeonato

SIFEF- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0					Página 1 de 1			
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000					Fecha/Diseño: 30/09/1999		Fecha/Actualización: 30/09/1999	
					Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Maximiliano Pazmiño M.			
Nombre de la Tabla: SDFH_CAMP_FECH			Base de Datos: FEDERACION		Tipo: Histórica		Long. Reg: 105 bytes	
Descripción: Fecha del Campeonato.								
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO								
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO	
1.	cod_empres	numeric	2	Código de empresa	✓	✓	Si	
2.	año_campeo	numeric	4	Año del campeonato	✓	✓	Si	
3.	cod_campeo	numeric	2	Código del campeonato	✓	✓	Si	
4.	sec_campeo	numeric	3	Secuencia de campeonatos	✓	✓	Si	
5.	cod_etapas	numeric	2	Código de etapa	✓	✓	Si	
6.	cod_grupos	numeric	2	Código de grupo	✓	✓	Si	
7.	cod_fechas	numeric	2	Código de fechas	✓		Si	
8.	cod_numord	numeric	2	Código de numeración ordinal		✓	No	
9.	cod_asistc	varchar	20	Código de asistencia central			No	
10.	cod_asistl	varchar	2'	Código de asistencia			No	
11.	est_vuelta	char	1	Estado de la vuelta			No	
12.	cod_usuari	char	8	Código del usuario			No	
13.	fec_usuari	datetime	8	Fecha de usuario			No	
14.	fec_ingres	datetime	8	Fecha de ingreso			No	
Observación:								

7.4.9 Tabla de Etapas del Campeonato

SIFEF- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0					Página 1 de 1			
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000					Fecha/Diseño: 30/09/1999		Fecha/Actualización: 30/09/1999	
					Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Maximiliano Pazmiño M.			
Nombre de la Tabla: SDFH_CAMP_ETAP			Base de Datos: FEDERACION		Tipo: Histórica		Long. Reg: 35 bytes	
Descripción: Etapas del Campeonato.								
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO								
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO	
1.	cod_empres	numeric	2	Código de empresa	✓	✓	Si	
2.	año_campeo	numeric	4	Año del campeonato	✓	✓	Si	
3.	cod_campeo	numeric	2	Código del campeonato	✓	✓	Si	
4.	sec_campeo	numeric	3	Secuencia de campeonatos	✓	✓	Si	
5.	cod_etapas	numeric	2	Código de etapa	✓		Si	
6.	cod_numord	numeric	2	Código de numeración ordinal		✓	No	
7.	num_equipar	numeric	3	Número de equipos participantes			No	
8.	num_claeta	numeric	2	Número que clasifican a la siguiente etapa			No	
9.	est_idavue	char	1	Estado que indica si es de ida y vuelta			No	
10.	est_cierre	char	18	Estado de cierre de campeonato			No	
11.	fec_inieta	smalldatetime	8	Fecha de inicio de etapa			No	
12.	fec_fineta	smalldatetime	8	Fecha final de etapa			No	
13.	cod_usuari	char	8	Código de usuario			No	
14.	fec_ingres	datetime	8	Fecha de ingreso			No	
15.	fec_usuari	datetime	8	Fecha de actualización			No	
Observación:								

7.4.10 Tabla de Campeonato por Grupo

SIFEF- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0				Página 1 de 1			
				Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999		
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000				Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Maximiliano Pazmiño M.			
Nombre de la Tabla: SDFH_CAMP_GRUP		Base de Datos: FEDERACION		Tipo: Histórica		Long. Reg: 36 bytes	
Descripción: Campeonato por Grupo.							
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO							
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1.	cod_empres	numeric	2	Código de empresa	✓	✓	Si
2.	año_campeo	numeric	4	Año del campeonato	✓	✓	Si
3.	cod_campeo	numeric	2	Código del campeonato	✓	✓	Si
4.	sec_campeo	numeric	3	Secuencia de campeonatos	✓	✓	Si
5.	cod_etapas	numeric	2	Código de etapa	✓	✓	Si
6.	cod_grupos	numeric	2	Código de grupo	✓		Si
7.	cod_numord	numeric	2	Código de numeración ordinal		✓	No
8.	est_cierre	char	1	Cierre de grupo en el campeonato			No
Observación:							

7.4.11 Tabla de Puntos por Etapa

SIFE- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0				Página 1 de 1			
				Fecha/Diseño: 30/09/1999		Fecha/Actualización: 30/09/1999	
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000				Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Maximiliano Pazmiño M.			
Nombre de la Tabla: SDFH_PUNT_ETAP			Base de Datos: FEDERACION		Tipo: Histórica		Long. Reg: 35 bytes
Descripción: Puntos por Etapa.							
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO							
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1.	cod_empres	numeric	2	Código de empresa	✓	✓	Si
2.	año_campeo	numeric	4	Año del campeonato	✓	✓	Si
3.	cod_campeo	numeric	2	Código del campeonato	✓	✓	Si
4.	sec_campeo	numeric	3	Secuencia de campeonatos	✓	✓	Si
5.	cod_etapas	numeric(	2	Código de etapa	✓	✓	Si
6.	sec_puntos	numeric	2	Secuencial de puntos	✓		Si
7.	val_puntos	numeric	5,2	Valor en puntos			No
Observación:							

7.4.12 Tabla de Equipos por Grupos

SIFEF- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0					Página 1 de 1			
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000					Fecha/Diseño: 30/09/1999		Fecha/Actualización: 30/09/1999	
					Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Maximiliano Pazmiño M.			
Nombre de la Tabla: SDFH_GRP_EQUI				Base de Datos: FEDERACION	Tipo: Histórica		Long. Reg: 111 bytes	
Descripción: Equipos por Grupos.								
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO								
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO	
1.	cod_empres	numeric	2	Código de empresa	✓	✓	Si	
2.	año_campeo	numeric	4	Año del campeonato	✓	✓	Si	
3.	cod_campeo	numeric	2	Código del campeonato	✓	✓	Si	
4.	sec_campeo	numeric	3	Secuencia de campeonatos	✓	✓	Si	
5.	cod_etapas	numeric	2	Código de etapa	✓	✓	Si	
6.	cod_grupos	numeric	2	Código de grupo	✓	✓	Si	
7.	cod_organ	varchar	20	Código que identifica a la organización deportiva	✓	✓	Si	
8.	val_pargan	numeric	8	Número de partidos ganados			No	
9.	val_paremp	numeric	8	Número de partidos empatados			No	
10.	val_parper	numeric	8	Número de partidos perdidos			No	
11.	val_golfav	numeric	8	Número de goles a favor			No	
12.	val_golcon	numeric	8	Número de goles en contra			No	
13.	val_punrea	numeric	8	Acumulador del punto real			No	
14.	val_punsan	numeric	8	Acumulador de los puntos por sanción			No	
15.	cod_usuari	char	8	Código de usuario			No	
16.	fec_ingres	datetime	8	Fecha de ingreso			No	
17.	val_punpen	numeric	8	Puntos penales			No	
18.	val_punbon	numeric	8	Puntos por bonificación			No	
Observación:								

7.4.13 Tabla de Imagen de Uniformes

SIFEF- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0					Página 1 de 1			
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000					Fecha/Diseño: 30/09/1999		Fecha/Actualización: 30/09/1999	
					Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Maximiliano Pazmiño M.			
Nombre de la Tabla: SDFH_IMAG_UNIF				Base de Datos: FEDERACION	Tipo: Histórica		Long. Reg: 57 bytes	
Descripción: Imagen de Uniformes.								
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO								
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO	
1.	cod_empres	numeric	2	Código de empresa	✓	✓	Si	
2.	año_campeo	numeric	4	Año del campeonato	✓	✓	Si	
3.	cod_campeo	numeric	2	Código del campeonato	✓	✓	Si	
4.	sec_campeo	numeric	3	Secuencia de campeonatos	✓	✓	Si	
5.	cod_organi	varchar	20	Código que identifica a la organización deportiva	✓	✓	Si	
6.	tip_unifor	char	1	Código del uniforme alternativo	✓	✓	Si	
7.	ima_unifor	image	16	Imagen del uniforme			No	
Observación:								

7.4.14 Tabla de Cargos de los Directivos

SIFEF- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0				Página 1 de 1			
				Fecha/Diseño: 30/09/1999		Fecha/Actualización: 30/09/1999	
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000				Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Maximiliano Pazmiño M.			
Nombre de la Tabla: SDFH_DIRE_CARG			Base de Datos: FEDERACION	Tipo: Histórica		Long. Reg: 73 bytes	
Descripción: Cargos de los Directivos.							
DESCRIPCIÓN DEL REGISTRO							
No.	NOMBRE	TIPO	LONG.	DESCRIPCIÓN	PK	FK	NULO
1.	cod_empres	Numeric	2	Código de empresa	✓	✓	Si
2.	año_campeo	Numeric	4	Año del campeonato	✓	✓	Si
3.	cod_campeo	Numeric	2	Código del campeonato	✓	✓	Si
4.	sec_campeo	Numeric	3	Secuencia de campeonatos	✓	✓	Si
5.	cod_organi	Varchar	20	Código de la organización deportiva	✓	✓	Si
6.	cod_perjue	Varchar	20	Código del personal de juego	✓	✓	Si
7.	cod_cargos	Numeric	2	Código del cargo del directivo	✓	✓	Si
8.	cod_fechas	datetime	8	Código de numeración ordinal		✓	No
Observación:							



CAPÍTULO 8

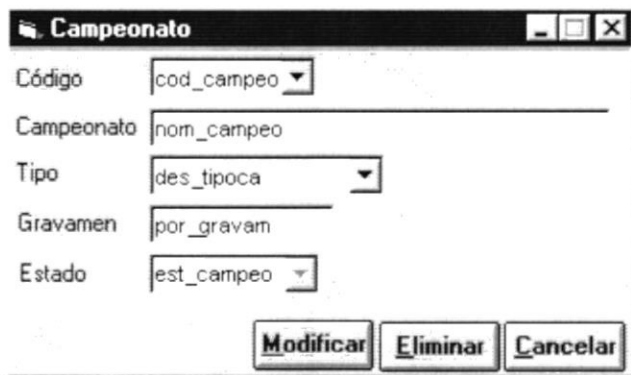
DISEÑO DE ENTRADAS Y SALIDAS



8. DISEÑO DE ENTRADAS Y SALIDAS

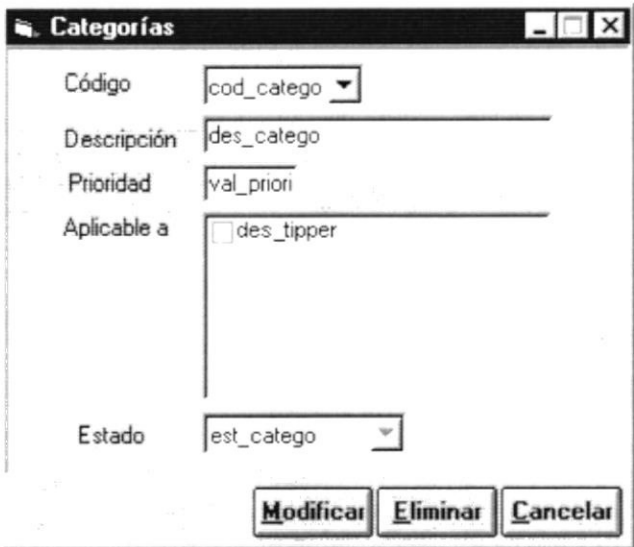
8.1. DISEÑO DE PANTALLAS

8.1.1. Mantenimiento de Campeonato

SIFE- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Fausto Pazmiño M. Moroni David Salazar H.	
Nombre del Archivo: SDF_MCAMPEONAT.frm		Descripción: Mantenimiento de Campeonato.	
DISÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
 The screenshot shows a Windows-style dialog box titled "Campeonato". It contains five input fields, each with a label and a text box containing a variable name: "Código" with "cod_campeo", "Campeonato" with "nom_campeo", "Tipo" with "des_tipoca", "Gravamen" with "por_gravam", and "Estado" with "est_campeo". The "Código", "Tipo", and "Estado" fields have dropdown arrows. At the bottom right, there are three buttons: "Modificar", "Eliminar", and "Cancelar".			
Observaciones:			

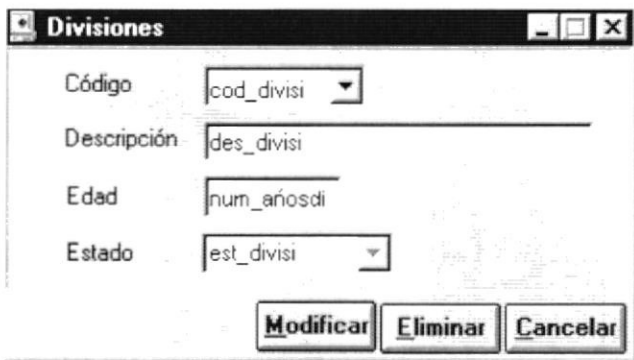
SIFEF- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 2 de 2	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Fausto Pazmiño M. Moroni David Salazar H.	
Nombre del Archivo: SDF_MCAMPEONAT.frm	Descripción: Mantenimiento de Campeonato.		
LISTA DE ELEMENTOS			
NOMBRE DEL OBJETO	NOMBRE DEL CAMPO	CONTENIDO	FORMATO DE EDICIÓN
Cbo_Codigo	cod_campeo	Código del campeonato	9(2)
Txt_Descrip	nom_campeo	Nombre del campeonato	X(35)
Cbo_Tipo	des_tipoca	Tipo de campeonato	X(35)
Txt_Gravamen	por_gravam	Porcentaje de gravamen	9(5,2)
Cbo_Estado	est_campeo	Estado del campeonato	X(1)
Observaciones:			

8.1.2. Mantenimiento de Categorías

SIFE- F- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Fausto Pazmiño M. Moroni David Salazar H.	
Nombre del Archivo: SDF_MCATEGORIA.frm	Descripción: Mantenimiento de Categorías.		
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
			
Observaciones:			

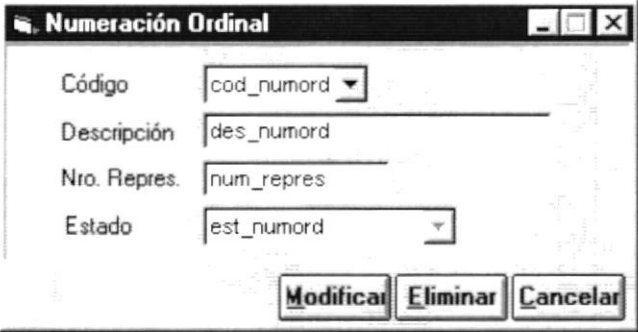
SIFEf- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 2 de 2	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Fausto Pazmiño M. Moroni David Salazar H.	
Nombre del Archivo: SDF_MCATEGORIA.frm	Descripción: Mantenimiento de Categorías.		
LISTA DE ELEMENTOS			
NOMBRE DEL OBJETO	NOMBRE DEL CAMPO	CONTENIDO	FORMATO DE EDICIÓN
Cbo_Codigo	cod_catego	Descripción de categoría	9(2)
Txt_Descrip	des_catego	Descripción de categoría	X(35)
Txt_Prioridad	val_priori	Valor de prioridad	9(2)
Lst_Entidad	des_tipper	Tipo de persona	X(35)
Cbo_Estado	est_catego	Estado de la categoría	X(1)
Observaciones:			

8.1.3. Mantenimiento de Divisiones

SIFEF- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Fausto Pazmiño M. Moroni David Salazar H.	
Nombre del Archivo: SDF_MDIVISIONE.frm	Descripción: Mantenimiento de Divisiones.		
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
			
Observaciones:			

SIFEf- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 2 de 2	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Fausto Pazmiño M. Moroni David Salazar H.	
Nombre del Archivo: SDF_MDIVISIONE.frm	Descripción: Mantenimiento de Divisiones.		
LISTA DE ELEMENTOS			
NOMBRE DEL OBJETO	NOMBRE DEL CAMPO	CONTENIDO	FORMATO DE EDICIÓN
Cbo_Codigo	cod_divisi	Código de la división	9(2)
Txt_Descrip	des_divisi	Descripción de división	X(35)
Txt_Edad	num_añosdi	Edad de la división	9(2)
Cbo_Estado	est_divisi	Estado de la división	X(1)
Observaciones:			

8.1.4. Mantenimiento de Numeración Ordinal

SIFE- F- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Fausto Pazmiño M. Moroni David Salazar H.	
Nombre del Archivo: SDF_MNROORDINA.frm	Descripción: Mantenimiento de Numeración Ordinal.		
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
			
Observaciones:			

SIFE- F- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 2 de 2	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Fausto Pazmiño M. Moroni David Salazar H.	
Nombre del Archivo: SDF_MNROORDINA.frm	Descripción: Mantenimiento de Numeración Ordinal.		
LISTA DE ELEMENTOS			
NOMBRE DEL OBJETO	NOMBRE DEL CAMPO	CONTENIDO	FORMATO DE EDICIÓN
Cbo_Codigo	cod_numord	Código de la numeración ordinal	9(2)
Txt_Descrip	des_numord	Descripción de la numeración ordinal	X(35)
txt_Nro_Repre	num_repres	Número de representantes	9(3)
Cbo_Estado	est_numord	Estado de la numeración ordinal	X(1)
Observaciones:			

8.1.5. Organización de Campeonatos

SIFEF- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Fausto Pazmiño M. Moroni David Salazar H.	
Nombre del Archivo: SDF_PORGACAMPE.frm	Descripción: Organización de Campeonatos.		

DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS

Organización de Campeonatos

Campeonato	nom_campeo	Año Campeonato	año_campeo
Código	sec_campeo	Estado Campeonato	est_campeo
Tipo	des_tipoca		
Estado	est_campeo		

Organizado Por	abr_organ	División	des_divisi
País	des_paises	Categoría	des_catego

Nro. Jug. Mayores	num_jugmay	Nro. Jug. Extranjero	num_jugext	Fecha Inicio	fec_inicam
Nro. Nacionalizado	num_jugnac			Fecha Fin	fec_fincam
Cuantos Ascender	num_subcat	Cuantos Descender	num_bajcat		

Modificar Eliminar Cancelar

Observaciones:

SIFEF- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 2 de 2	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Fausto Pazmiño M. Moroni David Salazar H.	
Nombre del Archivo: SDF_PORGACAMPE.frm	Descripción: Organización de Campeonatos.		
LISTA DE ELEMENTOS			
NOMBRE DEL OBJETO	NOMBRE DEL CAMPO	CONTENIDO	FORMATO DE EDICIÓN
Cbo_DsCamp	nom_campeo	Nombre del campeonato	X(35)
Cbo_Codigo	sec_campeo	Código de secuencia del campeonato	9(2)
Lbl_Año	año_campeo	Año del campeonato	9(4)
Cbo_Tipo	des_tipoca	Tipo de campeonato	X(35)
Cbo_Estado	est_regist	Estado del registro	X(1)
Txt_EstCampeo	est_campeo	Estado del campeonato	X(1)
Cbo_Entidad	abr_organi	Abreviatura de la organización	X(35)
Cbo_Pais	des_paises	Descripción del país	X(35)
Cbo_Division	des_divisi	Descripción de la división	X(35)
Cbo_Catego	des_catego	Descripción de la categoría	X(35)
Txt_NroJugNac	num_jugmay	Número de jugadores nacionales	9(3)
Txt_NroNacionalizado	num_jugnac	Número de jugadores nacionalizados	9(3)
Txt_NroJugExt	num_jugext	Número de jugadores extranjeros	9(3)
Txt_Nro_Asc	num_subcat	Número de equipos que ascienden	9(2)
Txt_Nro_Des	num_bajcat	Número de equipos que descienden	9(2)
Msk_Inic	fec_inicam	Fecha de inicio del campeonato	X(10)
Msk_Fin	fec_fincam	Fecha de finalización del campeonato	X(10)
Observaciones:			



8.1.6. Equipos Participantes

SIFE- MÓDULO DE TORNEO		Página 1 de 8																
VERSIÓN 1.0		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999															
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Fausto Pazmiño M. Moroni David Salazar H.																
Nombre del Archivo: SDF_PEQUIINSCR.frm	Descripción: Equipos Participantes.																	
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS																		
 Equipos Participantes en el Campeonato Campeonato nom_campeo Código sec_campeo Tipo des_tipoca Estado est_regist Año Campeonato año_campeo Estado Campeonato est_campeo País des_campeo Organizado Por abr_organ División des_divisi Categoría des_catego Asociaciones Equipos Jugadores Uniforme Principal Uniforme Altern Cuerpo Técnico Directivos <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"><thead><tr><th></th><th>Inscrito</th><th>Habilitado</th><th>Apellidos</th><th></th></tr></thead><tbody><tr><td>1</td><td>☐ fec_inscri</td><td>☐ fec_habili</td><td>ape_perjue</td><td>nom_perjue</td></tr><tr><td colspan="5" style="height: 150px;"></td></tr></tbody></table> Aceptar Cancelar					Inscrito	Habilitado	Apellidos		1	☐ fec_inscri	☐ fec_habili	ape_perjue	nom_perjue					
	Inscrito	Habilitado	Apellidos															
1	☐ fec_inscri	☐ fec_habili	ape_perjue	nom_perjue														
Observaciones:																		

SIFE- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 2 de 8	
Fecha/Diseño: 30/09/1999		Fecha/Actualización: 30/09/1999	
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Fausto Pazmiño M. Moroni David Salazar H.	
Nombre del Archivo: SDF_PEQUIINSCR.frm		Descripción: Equipos Participantes.	
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			

Campeonato:

Código:

Tipo:

Estado:

Año Campeonato:

Estado Campeonato:

País:

Organizado Por:

División:

Categoría:

Asociaciones	Equipos	Jugadores	Uniforme Principal	Uniforme Altern	Cuerpo Técnico	Directivos
abr_organ	abr_organ	Color: col_camise Camiseta: col_numcam Pantaloneta: col_pantal Número: col_numpal Medias: col_poline				

Adelante

Atrás

Observaciones:

SIFEF- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 3 de 8	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Fausto Pazmiño M. Moroni David Salazar H.	
Nombre del Archivo: SDF_PEQUIINSCR.frm		Descripción: Equipos Participantes.	
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
Equipos Participantes en el Campeonato Campeonato nom_campeo Código sec_campeo Tipo des_tipoca Estado est_regist Año Campeonato año_campeo Estado Campeonato est_campeo País des_campeo Organizado Por abr_organ División des_divisi Categoría des_catego Asociaciones abr_organ Equipos abr_organ Jugadores Uniforme Principal Uniforme Altern Cuerpo Técnico Directivos Camiseta col_camise Número col_numcam Pantaloneta col_pantal Número col_numpan Polines col_poline Adelante Atrás ima_unifor Aceptar Cancelar			

Observaciones:

SIFE- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 4 de 8	
Fecha/Diseño: 30/09/1999		Fecha/Actualización: 30/09/1999	
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Fausto Pazmiño M. Moroni David Salazar H.	
Nombre del Archivo: SDF_PEQUIINSCR.frm		Descripción: Equipos Participantes.	
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			

Campeonato

Código

Tipo

Estado

Año Campeonato

Estado Campeonato

País

Organizado Por

División

Categoría

Jugadores
Uniforme Principal
Uniforme Altern
Cuerpo Técnico
Directivos

Asociaciones

Equipos

#	Inscrito	Habilitado	Apellidos	nom_perue
1	fec_inscri	fec_habili	ape_perue	nom_perue

Observaciones:

SIFE- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 5 de 8	
Fecha/Diseño: 30/09/1999		Fecha/Actualización: 30/09/1999	
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Fausto Pazmiño M. Moroni David Salazar H.	
Nombre del Archivo: SDF_PEQUIINSCR.frm		Descripción: Equipos Participantes.	
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			

Campeonato

Código

Tipo

Estado

Año Campeonato

Estado Campeonato

País

Organizado Por

División

Categoría

Asociaciones

Equipos

Jugadores

Uniforme Principal

Uniforme Altern

Cuerpo Técnico

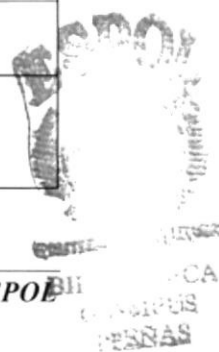
Directivos

#	Inscrito	Habilitado	Apellidos	nom_perjue
1	☒	☒	ape_perjue	nom_perjue

Observaciones:

SIFE- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 6 de 8	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Fausto Pazmiño M. Moroni David Salazar H.	
Nombre del Archivo: SDF_PEQUIINSCR.frm	Descripción: Equipos Participantes.		
LISTA DE ELEMENTOS			
NOMBRE DEL OBJETO	NOMBRE DEL CAMPO	CONTENIDO	FORMATO DE EDICIÓN
Cbo_DsCamp	nom_campeo	Nombre del campeonato	X(35)
Cbo_Codigo	sec_campeo	Código de secuencia del campeonato	9(2)
Lbl_Año	año_campeo	Año del campeonato	9(4)
Cbo_Tipo	des_tipoca	Tipo de campeonato	X(35)
Cbo_Estado	est_regist	Estado del registro	X(1)
Txt_EstCampeo	est_campeo	Estado del campeonato	X(1)
Cbo_Entidad	abr_organi	Abreviatura de la organización	X(35)
Cbo_Pais	des_paises	Descripción del país	X(35)
Cbo_Division	des_divisi	Descripción de la división	X(35)
Cbo_Catego	des_catego	Descripción de la categoría	X(35)
Lst_Aso	abr_organi	Abreviatura de la asociación	X(35)
Lst_Equi	abr_organi	Abreviatura del club	X(35)
Spr_jugadores	est_jugpar	Estado que indica si el jugador esta inscrito	X(1)
Spr_jugadores	est_jugpar	Estado que indica si el jugador esta habilitado	X(1)
Spr_jugadores	ape_perjue	Apellido del jugador	X(35)
Spr_jugadores	nom_perjue	Nombre del jugador	X(35)
Spr_jugadores	des_nacion	Descripción de la nacionalidad	X(35)
Spr_jugadores	cod_perjue	Cédula o pasaporte del jugador	X(20)
Spr_jugadores	fec_nacimi	Fecha de nacimiento del jugador	X(10)
Txt_colorCamP	col_camise	Color de la camiseta del uniforme principal	X(35)
Observaciones:			

SIFEF- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 7 de 8	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualizació: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Fausto Pazmiño M. Moroni David Salazar H.	
Nombre del Archivo: SDF_PEQUIINSCR.frm	Descripción: Equipos Participantes.		
LISTA DE ELEMENTOS			
NOMBRE DEL OBJETO	NOMBRE DEL CAMPO	CONTENIDO	FORMATO DE EDICIÓN
Txt_colorNuCP	col_numcam	Color del número de la camiseta del uniforme principal	X(35)
Txt_colorPanP	col_pantal	Color de la pantaloneta del uniforme principal	X(35)
Txt_colorNupP	col_numpan	Color de número de la pantaloneta del uniforme principal	X(35)
Txt_colorPolP	col_poline	Color de los polines	X(35)
Img_PrincAdel	ima_unifor	Imagen de la parte de adelante del uniforme principal	Image
Img_PrincAtra	ima_unifor	Imagen de la parte de atrás del uniforme principal	Image
Txt_colorCamA	col_camise	Color de la camiseta del uniforme alterno	X(35)
Txt_colorNuCA	col_numcam	Color del número de la camiseta del uniforme alterno	X(35)
Txt_colorPanA	col_pantal	Color de la pantaloneta del uniforme alterno	X(35)
Txt_colorNupA	col_numpan	Color de número de la pantaloneta del uniforme alterno	X(35)
Txt_colorPolP	col_poline	Color de los polines	X(35)
Img_SecunAdel	ima_unifor	Imagen de la parte de adelante del uniforme alterno	Image
Img_SecunAtra	ima_unifor	Imagen de la parte de atrás del uniforme alterno	Image
Spr_CuerpoTecnico	est_jugpar	Estado que indica si el cuerpo técnico esta inscrito	X(1)
Observaciones:			



SIFEF- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 8 de 8	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualizació: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Fausto Pazmiño M. Moroni David Salazar H.	
Nombre del Archivo: SDF_PEQUIINSCR.frm		Descripción: Equipos Participantes.	
LISTA DE ELEMENTOS			
NOMBRE DEL OBJETO	NOMBRE DEL CAMPO	CONTENIDO	FORMATO DE EDICIÓN
Spr_CuerpoTecnico	est_jugpar	Estado que indica si el cuerpo técnico esta habilitado	X(1)
Spr_CuerpoTecnico	ape_perjue	Apellido del cuerpo técnico	X(35)
Spr_CuerpoTecnico	nom_perjue	Nombre del cuerpo técnico	X(35)
Spr_CuerpoTecnico	des_nacion	Descripción de la nacionalidad	X(35)
Spr_CuerpoTecnico	cod_perjue	Cédula o Pasaporte del cuerpo técnico	X(20)
Spr_CuerpoTecnico	fec_nacimi	Fecha de nacimiento del cuerpo técnico	X(10)
Spr_Directivos	est_jugpar	Estado que indica si el directivo esta inscrito	X(1)
Spr_Directivos	est_jugpar	Estado que indica si el directivo esta habilitado	X(1)
Spr_Directivos	ape_perjue	Apellido del directivo	X(35)
Spr_Directivos	nom_perjue	Nombre del directivo	X(35)
Spr_Directivos	des_nacion	Descripción de la nacionalidad	X(35)
Spr_Directivos	cod_perjue	Cédula o pasaporte del directivo	X(20)
Spr_Directivos	fec_nacimi	Fecha de nacimiento del directivo	X(10)
Observaciones:			

8.1.7. Sistema de Juego

SIFE- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 3	
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Fausto Pazmiño M. Moroni David Salazar H.	
Nombre del Archivo: SDF_PSISTJUEGO.frm	Descripción: Sistema de Juego del Campeonato.		
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
Sistema de Juego del Campeonato Campeonato des_campeo Código cod_campeo Tipo des_tipcam Estado est_regist Año Campeonato año_campeo Estado Campeonato est_campeo Division des_divisi Categoría des_catego Nro. Equipos num_equipo No. de Etapas num_etapas Puntos: Por Ganar val_pungan Por Empate val_punemp Por Penal val_penale << >> Cancelar			

SIFE- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 2 de 3	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Fausto Pazmiño M. Moroni David Salazar H.	
Nombre del Archivo: SDF_PSISTJUEGO.frm	Descripción: Sistema de Juego del Campeonato.		

DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS



Etapas

Etapas

1

est_idavue

N° de Grupos

÷

☒ Ida y Vuelta

Bonificación y Penalización

Grupo	# Equipos	# Clasif.	1 Luq.	2 Luq.	3 Luq.	4 Luq.
cod_grupos	num_equgru	num_clagru	val_puntos	val_puntos	val_puntos	val_puntos

<<

>>

Cancelar

Observaciones:

SIFE- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 3 de 3	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualizació: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Fausto Pazmiño M. Moroni David Salazar H.	
Nombre del Archivo: SDF_PSISTJUEGO.frm	Descripción: Sistema de Juego del Campeonato.		
LISTA DE ELEMENTOS			
NOMBRE DEL OBJETO	NOMBRE DEL CAMPO	CONTENIDO	FORMATO DE EDICIÓN
Cbo_DsCamp	nom_campeo	Nombre del campeonato	X(35)
Cbo_Codigo	sec_campeo	Código de secuencia del campeonato	9(2)
Lbl_Año	año_campeo	Año del campeonato	9(4)
Cbo_Tipo	des_tipoca	Tipo de campeonato	X(35)
Cbo_Estado	est_regist	Estado del registro	X(1)
Txt_EstCampeo	est_campeo	Estado del campeonato	X(1)
Cbo_Entidad	abr_organi	Abreviatura de la organización	X(35)
Cbo_Pais	des_paises	Descripción del país	X(35)
Cbo_Division	des_divisi	Descripción de la división	X(35)
Cbo_Catego	des_catego	Descripción de la categoría	X(35)
Txt_NroEquipo	num_equipo	Número de equipos	9(3)
Txt_NroEtapa	num_etapas	Número de etapas	9(2)
Txt_PtoGanar	val_pungan	Valor en puntos por ganar	9(2)
Txt_PtoEmpate	val_punemp	Valor en puntos por empates	9(2)
Txt_PtoPenal	val_penale	Valor en puntos por penales	9(2)
Observaciones:			

8.1.8. Cronograma de Etapas

SIFEFF- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 2	
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Fausto Pazmiño M. Moroni David Salazar H.	
Nombre del Archivo: SDF_PCRONOETAP.frm	Descripción: Cronograma de Etapas.		
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
Cronograma de Etapas x Campeonato nom_campeo Codigo sec_campeo Tipo des_tipoca Estado est_cierre Año Campeonato año_campeo Estado Campeonato est_campeo Organizado Por nom_organ País des_paises División des_divisi Categoría des_catego Fecha Inicio Campeonato fec_inicam Fecha Finalización Campeonato fec_fincam Etapas des_numord Inicio fec_inieta Finalización fec_fineta Aceptar Cancelar			
Observaciones:			

SIFEF- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 2 de 2	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Fausto Pazmiño M. Moroni David Salazar H.	
Nombre del Archivo: SDF_PCRONOETAP.frm	Descripción: Cronograma de Etapas.		
LISTA DE ELEMENTOS			
NOMBRE DEL OBJETO	NOMBRE DEL CAMPO	CONTENIDO	FORMATO DE EDICIÓN
Cbo_DsCamp	nom_campeo	Nombre del campeonato	X(35)
Cbo_Codigo	sec_campeo	Código de secuencia del campeonato	9(2)
Lbl_Año	año_campeo	Año del campeonato	9(4)
Cbo_Tipo	des_tipoca	Tipo de campeonato	X(35)
Cbo_Estado	est_regist	Estado del registro	X(1)
Txt_EstCampeo	est_campeo	Estado del campeonato	X(1)
Cbo_Entidad	abr_organi	Abreviatura de la organización	X(35)
Cbo_Pais	des_paises	Descripción del país	X(35)
Cbo_Division	des_divisi	Descripción de la división	X(35)
Cbo_Catego	des_catego	Descripción de la categoría	X(35)
Msk_FecIniCamp	fec_inicam	Fecha de inicio del campeonato	X(10)
Msk_FecFinCamp	fec_fincam	Fecha de fin del campeonato	X(10)
Cbo_Etapa	des_numord	Descripción del número de la etapa	X(35)
Msk_FecInicio	fec_inieta	Fecha de inicio de la etapa	X(10)
Msk_FecFinal	fec_fineta	Fecha de fin de la etapa	X(10)
Observaciones:			

8.1.9. Calendario de Juego

SIFEf- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 1																										
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización : 30/09/1999																									
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Fausto Pazmiño M. Moroni David Salazar H.																										
Nombre del Archivo: SDF_PDESIGRUPO.frm	Descripción: Calendario de Juego.																											
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS																												
Calendario de Juego Campeonato nom_campeo ... Código sec_campeo Tipo des_tipoca Estado est_regist Año Campeonato año_campeo País des_paises Estado Campeonato est_campeo Organizado Por abr_organ División des_divisi Categoría des_catego Designación de Equipos a Grupos Calendario de Juego Etapa des_numord <table><thead><tr><th></th><th>Equipo 1</th><th>Equipo 2</th><th>Equipo 3</th><th>Equipo 4</th><th>Equipo 5</th><th></th></tr></thead><tbody><tr><td>Grupo 1</td><td>abr_organ</td><td>abr_organ</td><td>abr_organ</td><td>abr_organ</td><td>abr_organ</td><td></td></tr><tr><td colspan="7"></td></tr></tbody></table> Modificar Cancelar <tr><td colspan="4">Observaciones:</td></tr>					Equipo 1	Equipo 2	Equipo 3	Equipo 4	Equipo 5		Grupo 1	abr_organ	abr_organ	abr_organ	abr_organ	abr_organ									Observaciones:			
	Equipo 1	Equipo 2	Equipo 3	Equipo 4	Equipo 5																							
Grupo 1	abr_organ	abr_organ	abr_organ	abr_organ	abr_organ																							
Observaciones:																												

SIFEf- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 2 de 3																						
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización : 30/09/1999																					
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Fausto Pazmiño M. Moroni David Salazar H.																						
Nombre del Archivo: SDF_PDESIGRUPO.frm	Descripción: Calendario de Juego.																							
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS																								
Calendario de Juego Campeonato nom_campeo Código sec_campeo Tipo des_tipoca Estado est_regist Año Campeonato año_campeo Estado Campeonato est_campeo País des_paises Organizado Por abr_organ División des_divisi Categoría des_catego Designación de Equipos a Grupos Calendario de Juego Grupo num_repres Fecha des_numord Vuelta des_numord <table border="1"><thead><tr><th>Día</th><th>Hora</th><th>Equipo Local</th><th>Equipo Visitante</th><th>País</th><th>Ciudad</th><th>Estadio</th></tr></thead><tbody><tr><td>fec_pardia</td><td>fec_pardia</td><td>abr_organ</td><td>abr_organ</td><td>des_paises</td><td>des_ciudad</td><td>abr_estadi</td></tr><tr><td colspan="7"></td></tr></tbody></table> Modificar Cancelar				Día	Hora	Equipo Local	Equipo Visitante	País	Ciudad	Estadio	fec_pardia	fec_pardia	abr_organ	abr_organ	des_paises	des_ciudad	abr_estadi							
Día	Hora	Equipo Local	Equipo Visitante	País	Ciudad	Estadio																		
fec_pardia	fec_pardia	abr_organ	abr_organ	des_paises	des_ciudad	abr_estadi																		

SIFE- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 3 de 3	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Fausto Pazmiño M. Moroni David Salazar H.	
Nombre del Archivo: SDF_PCALENDARI.frm	Descripción: Calendario de Juego.		
LISTA DE ELEMENTOS			
NOMBRE DEL OBJETO	NOMBRE DEL CAMPO	CONTENIDO	FORMATO DE EDICIÓN
Cbo_DsCamp	nom_campeo	Nombre del campeonato	X(35)
Cbo_Codigo	sec_campeo	Código de secuencia del campeonato	9(2)
Lbl_Año	año_campeo	Año del campeonato	9(4)
Cbo_Tipo	des_tipoca	Tipo de campeonato	X(35)
Cbo_Estado	est_regist	Estado del registro	X(1)
Txt_EstCampeo	est_campeo	Estado del campeonato	X(1)
Cbo_Entidad	abr_organi	Abreviatura de la organización	X(35)
Cbo_Pais	des_paises	Descripción del país	X(35)
Cbo_Division	des_divisi	Descripción de la división	X(35)
Cbo_Catego	des_catego	Descripción de la categoría	X(35)
Cbo_Nom_Camp	nom_campeo	Nombre del campeonato	X(35)
Cbo_Etapa	des_numord	Etapas del campeonato	X(35)
Spr_Grup	abr_organi	Equipos participantes	X(35)
Cbo_Grupo	num_repres	Número ordinal del grupo	9(3)
Cbo_Fecha	des_numord	Fecha de campeonato	X(35)
Cbo_Vuelta	des_numord	Número de vuelta	X(35)
Spr_Calendario	fec_pardia	Día del partido	X(10)
Spr_Calendario	fec_pardia	Hora del partido	X(5)
Spr_Calendario	abr_organi	Equipo local	X(35)
Spr_Calendario	abr_organi	Equipo visitante	X(35)
Spr_Calendario	des_paises	País del encuentro	X(35)
Spr_Calendario	des_ciudad	Ciudad del encuentro	X(35)
Spr_Calendario	abr_estadi	Estadio del encuentro	X(35)
Observaciones:			

8.1.10. Designación de Inspectores

SIFE- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 2																			
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Fausto Pazmiño M. Moroni David Salazar H.																			
Nombre del Archivo: SDF_PDESIGINSP.frm		Descripción: Designación de Inspectores.																			
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS																					
Designación de Inspectores Campeonato: nom_campeo Código: sec_campeo Tipo: des_tipca Estado: est_regist Año Campeonato: año_campeo Estado Campeonato: est_campeo País: des_paises Organizado Por: abr_organ División: des_divisi Categoría: des_catego Etapa: des_numord Grupo: num_repres Fecha: des_numord Vuelta: des_numord <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 10px;"><thead><tr><th>Principal</th><th>Procedencia</th><th>Suplente</th><th>Procedencia</th><th>Día Program.</th><th>Hora Progr.</th></tr></thead><tbody><tr><td> ape_perjue nom_perjue </td><td> abr_organ </td><td> abr_perjue nom_perjue </td><td> abr_organ </td><td> fec_pardia </td><td> fec_pardia </td></tr><tr><td colspan="6" style="height: 40px;"></td></tr></tbody></table> Aceptar Mostrar Cancelar				Principal	Procedencia	Suplente	Procedencia	Día Program.	Hora Progr.	ape_perjue nom_perjue	abr_organ	abr_perjue nom_perjue	abr_organ	fec_pardia	fec_pardia						
Principal	Procedencia	Suplente	Procedencia	Día Program.	Hora Progr.																
ape_perjue nom_perjue	abr_organ	abr_perjue nom_perjue	abr_organ	fec_pardia	fec_pardia																

| Observaciones: | | | |

SIFE- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 2 de 2	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Fausto Pazmiño M. Moroni David Salazar H.	
Nombre del Archivo: SDF_PDESIGINSP.frm	Descripción: Designación de Inspectores.		
LISTA DE ELEMENTOS			
NOMBRE DEL OBJETO	NOMBRE DEL CAMPO	CONTENIDO	FORMATO DE EDICIÓN
Cbo_DsCamp	nom_campeo	Nombre del campeonato	X(35)
Cbo_Codigo	sec_campeo	Código de secuencia del campeonato	9(2)
Lbl_Año	año_campeo	Año del campeonato	9(4)
Cbo_Tipo	des_tipoca	Tipo de campeonato	X(35)
Cbo_Estado	est_regist	Estado del registro	X(1)
Txt_EstCampeo	est_campeo	Estado del campeonato	X(1)
Cbo_Entidad	abr_organi	Abreviatura de la organización	X(35)
Cbo_Pais	des_paises	Descripción del país	X(35)
Cbo_Division	des_divisi	Descripción de la división	X(35)
Cbo_Catego	des_catego	Descripción de la categoría	X(35)
Cbo_Etapa	des_numord	Etapas del campeonato	X(35)
Cbo_Grupo	num_repres	Número ordinal del grupo	9(3)
Cbo_Fecha	des_numord	Fecha de campeonato	X(35)
Cbo_Vuelta	des_numord	Número de vuelta	X(35)
Spr_Calendario	fec_pardia	Día del partido	X(10)
Spr_Calendario	fec_pardia	Hora del partido	X(5)
Spr_Calendario	abr_organi	Equipo local	X(35)
Spr_Calendario	abr_organi	Equipo visitante	X(35)
Spr_Calendario	des_paises	País del encuentro	X(35)
Spr_Calendario	des_ciudad	Ciudad del encuentro	X(35)
Spr_Calendario	abr_estadi	Estadio del encuentro	X(35)
Observaciones:			



8.1.11. Cambio de Categoría

SIFE- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 2	
Fecha/Diseño: 30/09/1999		Fecha/Actualización: 30/09/1999	
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Fausto Pazmiño M. Moroni David Salazar H.	
Nombre del Archivo: SDF_PCAMBCATEG.frm		Descripción: Cambio de Categoría.	
DISÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			

Cambio de Categoría
_ _ X

País

Ruc/Ext ... |

Club

Situación

Categoría

#	Fecha	Categoría	Tipo	Observación
1	fec_cambio	des_catego	✓ est_cambio	obs_cambio

Observaciones:

SIFEF- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 2 de 2	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Fausto Pazmiño M. Moroni David Salazar H.	
Nombre del Archivo: SDF_PCAMBCATEG.frm	Descripción: Cambio de Categoría.		
LISTA DE ELEMENTOS			
NOMBRE DEL OBJETO	NOMBRE DEL CAMPO	CONTENIDO	FORMATO DE EDICIÓN
Cbo_Pais	des_paises	Descripción del país	X(35)
Txt_Codi	cod_organi	Código del club	X(20)
Lbl_Apellido	abr_organi	Abreviatura del club	X(35)
Cbo_Situacion	est_organi	Situación del club	X(1)
Lbl_Categoria	des_catego	Descripción de la categoría	X(35)
Spr_Cambio	fec_cambio	Fecha del cambio	X(10)
Spr_Cambio	des_catego	Descripción de la categoría	X(35)
Spr_Cambio	est_cambio	Estado del cambio	X(1)
Spr_Cambio	obs_cambio	Observación del cambio	X(250)
Observaciones:			

8.1.12. Procedimiento de Cierre de Campeonato

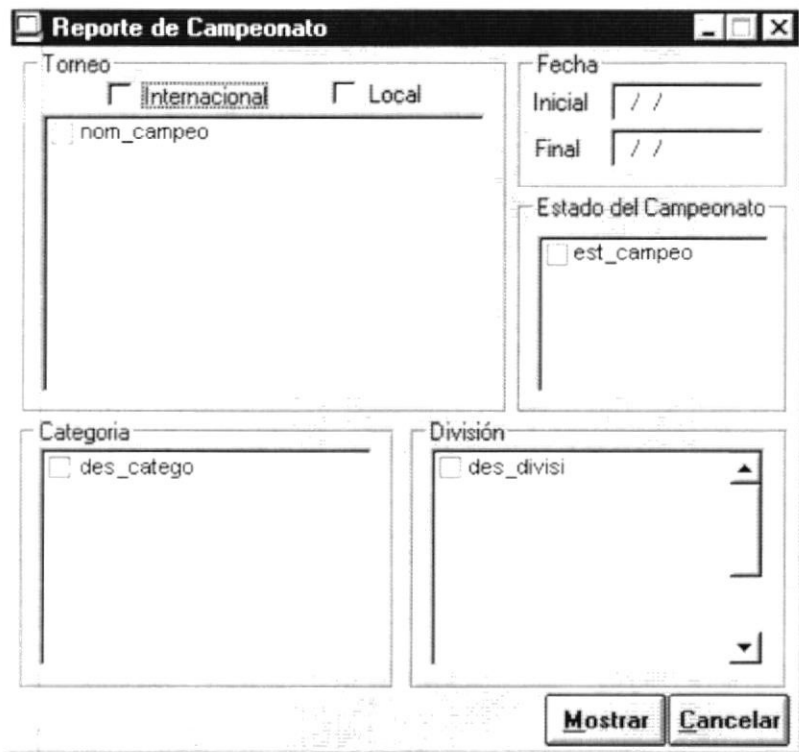
SIFE- F- MÓDULO DE TORNEO		Página 1 de 3																																	
VERSIÓN 1.0		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999																																
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Fausto Pazmiño M. Moroni David Salazar H.																																	
Nombre del Archivo: SDF_PCIERRECAMP.frm	Descripción: Cierre de Campeonato.																																		
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS																																			
 Este Proceso realiza la verificación y almacenamiento de la información almacenada para facilitar la consulta de Estadísticas del campeonato que ha finalizado y solicita información sobre los equipos que han ganado el campeonato y a que torneo serán enviados <table><tr><td>Campeonato</td><td> nom_campeo </td><td>Año Campeonato</td><td> año_campeo </td><td>País</td><td> des_paises </td></tr><tr><td>Código</td><td> sec_campeo </td><td>Estado Campeonato</td><td> est_campeo </td><td>Organizado Por</td><td> abr_organ </td></tr><tr><td>Tipo</td><td> des_tipca </td><td>Cierre Campeonato</td><td>☒</td><td>Categoría</td><td> des_catego </td></tr><tr><td>Estado</td><td> est_regist </td><td>Cierre Etapa</td><td>☐</td><td>División</td><td> des_divisi </td></tr></table> <table><tr><th></th><th>Club</th><th>Torneo</th><th>Clasificaci</th></tr><tr><td>1</td><td>abr_organ</td><td> nom_campeo </td><td></td></tr></table> Mostrar Iniciar Cancelar				Campeonato	nom_campeo	Año Campeonato	año_campeo	País	des_paises	Código	sec_campeo	Estado Campeonato	est_campeo	Organizado Por	abr_organ	Tipo	des_tipca	Cierre Campeonato	☒	Categoría	des_catego	Estado	est_regist	Cierre Etapa	☐	División	des_divisi		Club	Torneo	Clasificaci	1	abr_organ	nom_campeo	
Campeonato	nom_campeo	Año Campeonato	año_campeo	País	des_paises																														
Código	sec_campeo	Estado Campeonato	est_campeo	Organizado Por	abr_organ																														
Tipo	des_tipca	Cierre Campeonato	☒	Categoría	des_catego																														
Estado	est_regist	Cierre Etapa	☐	División	des_divisi																														
	Club	Torneo	Clasificaci																																
1	abr_organ	nom_campeo																																	
Observaciones:																																			

SIFE- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 2 de 3																
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Fausto Pazmiño M. Moroni David Salazar H.																
Nombre del Archivo: SDF_PCIERRECAM.frm	Descripción: Cierre de Campeonato.																	
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS																		
Cierre de Campeonato _[] x Este Proceso realiza la verificación y almacenamiento de la información almacenada para facilitar la consulta de Estadísticas del campeonato que ha finalizado y solicita información sobre los equipos que han ganado el campeonato y a que torneo serán enviados Campeonato nom_campeo Código sec_campeo Tipo des_tipca Estado est_regist Año Campeonato año_campeo Estado Campeonato est_campeo Cierre Campeonato ☒ Cierre Etapa ☐ País des_paises Organizado Por abr_organi Categoría des_catego División des_divisi Etapa des_numord Grupo num_repres Inicio fec_inicam Finalizacion fec_fincam <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"><thead><tr><th style="width: 30%;">Ruc/ced/pass</th><th style="width: 40%;">Nombre</th><th style="width: 30%;">Posición</th></tr></thead><tbody><tr><td>cod_organi</td><td>abr_organi</td><td></td></tr><tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr><tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr><tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr></tbody></table> Mostrar Iniciar Cancelar				Ruc/ced/pass	Nombre	Posición	cod_organi	abr_organi										
Ruc/ced/pass	Nombre	Posición																
cod_organi	abr_organi																	

Observaciones:

SIFE- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 3 de 3	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Fausto Pazmiño M. Moroni David Salazar H.	
Nombre del Archivo: SDF_PCIRRECAM.frm	Descripción: Cierre de Campeonato.		
LISTA DE ELEMENTOS			
NOMBRE DEL OBJETO	NOMBRE DEL CAMPO	CONTENIDO	FORMATO DE EDICIÓN
Cbo_DsCamp	nom_campeo	Nombre del campeonato	X(35)
Cbo_Codigo	sec_campeo	Código de secuencia del campeonato	9(2)
Lbl_Año	año_campeo	Año del campeonato	9(4)
Cbo_Tipo	des_tipoca	Tipo de campeonato	X(35)
Cbo_Estado	est_regist	Estado del registro	X(1)
Txt_EstCampeo	est_campeo	Estado del campeonato	X(1)
Cbo_Entidad	abr_organ	Abreviatura de la organización	X(35)
Cbo_Pais	des_paises	Descripción del país	X(35)
Cbo_Division	des_divisi	Descripción de la división	X(35)
Cbo_Catego	des_catego	Descripción de la categoría	X(35)
Spr_clubsganadores	abr_organ	Abreviatura del club	X(35)
Spr_clubsganadores	nom_campeo	Nombre del campeonato	X(35)
Cbo_Etapa	des_numord	Número ordinal de la etapa	X(35)
Cbo_grupo	num_repres	Número que representa al grupo	9(3)
Msk_FecInicio	fec_inicam	Fecha de inicio del campeonato	X(10)
Msk_FecFinal	fec_fincam	Fecha de finalización del campeonato	X(10)
Spr_grupos	cod_organ	Código del club	X(20)
Spr_grupos	abr_organ	Abreviatura del club	X(35)
Observaciones:			

8.1.13. Consulta de Campeonato

SIFEF- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 2	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Fausto Pazmiño M. Moroni David Salazar H.	
Nombre del Archivo: SDF_CCAMPEONAT.frm	Descripción: Consulta de Campeonato.		
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
			
Observaciones:			

SIFEF- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 2 de 2	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Fausto Pazmiño M. Moroni David Salazar H.	
Nombre del Archivo: SDF_CCAMPEONAT.frm	Descripción: Consulta de Campeonatos.		
LISTA DE ELEMENTOS			
NOMBRE DEL OBJETO	NOMBRE DEL CAMPO	CONTENIDO	FORMATO DE EDICIÓN
Lst_Torneo	nom_campeo	Nombre del campeonato	X(35)
Lst_Estado	est_campeo	Estado del campeonato	X(1)
Lst_Categoria	des_catego	Categoría del campeonato	X(35)
Lst_Division	des_divisi	División del campeonato	X(35)
Observaciones:			

8.1.14. Consulta de Equipos Participantes

SIFE- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 2	
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Fausto Pazmiño M. Moroni David Salazar H.	
Nombre del Archivo: SDF_CequiInscr.frm		Descripción: Equipos Participantes.	
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			

Observaciones:

SIFE- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 2 de 2	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Fausto Pazmiño M. Moroni David Salazar H.	
Nombre del Archivo: SDF_CequiInscr.frm	Descripción: Consulta de Campeonatos.		
LISTA DE ELEMENTOS			
NOMBRE DEL OBJETO	NOMBRE DEL CAMPO	CONTENIDO	FORMATO DE EDICIÓN
Cbo_DsCamp	nom_campeo	Nombre del campeonato	X(35)
Cbo_Codigo	sec_campeo	Código de secuencia del campeonato	9(2)
Lbl_Año	año_campeo	Año del campeonato	9(4)
Cbo_Tipo	des_tipoca	Tipo de campeonato	X(35)
Cbo_Estado	est_regist	Estado del registro	X(1)
Txt_EstCampeo	est_campeo	Estado del campeonato	X(1)
Cbo_Entidad	abr_organi	Abreviatura de la organización	X(35)
Cbo_Pais	des_paises	Descripción del país	X(35)
Cbo_Division	des_divisi	Descripción de la división	X(35)
Cbo_Catego	des_catego	Descripción de la categoría	X(35)
Cbo_asocia	abr_organi	Abreviatura de la organización	X(35)
Lst_opciones	est_jugpar	Estado de inscripción	X(1)
Observaciones:			

8.1.15. Fichas

SIFE- MÓDULO DE TORNEO

VERSIÓN 1.0

Fecha/Diseño:

30/09/1999

Fecha/Actualización:

30/09/1999

Para:

PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000

Autores:

Fausto Pazmiño M.

Moroni David Salazar H.

Nombre del Archivo:

SDF_CFICHAPERS.frm

Descripción:

Fichas.

DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS

Fichas

Céd/Pass

cod_perje

...

▼

Tipo

des_tipper

▼

Apellidos

ape_perje

Nombres

nom_perje

Dirección

dir_perje

▼

País

des_paises

Nacionalidad

des_nacion

Teléfono 1

tel_perju1

Teléfono 2

tel_perju2

Situación

est_perje

Estado/provincia

des_provin

Ciudad

des_ciudad

Fecha Nacimiento

fec_nacimi

Fecha Ingreso

fec_ingper

Cupo de Crédito

val_credit

ima_perje

Datos Generales

Actividad Deportiva

Datos Médicos

Datos Psicológicos

Sexo

est_sexope

Ced. Militar

num_cedmil

Est. Civil

des_estciv

Instrucción

est_inspcr

Profesión

nom_titpro

Idiomas

des_idioma

Grupo Sanguíneo

est_grusan

Hijos

num_hijosp

Familiares

	Apellidos	Nombres	Cédula Identidad
Madre	ape_famil	nom_famil	num_cedula

Pasaporte

	Número	Fecha de Expedición	Fecha de Expiración	F.E.F.	Obtuvo por
1	num_pasapo	fec_expedi	fec_expira	est_obtffef	des_obtffef

Mostrar

Aceptar

Cancelar

Observaciones:

SIFEF- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 2 de 15																																														
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Fausto Pazmiño M. Moroni David Salazar H.																																														
Nombre del Archivo: SDF_CFICHAPERS.frm	Descripción: Fichas.																																															
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS																																																
Fichas X Céd/Pass: cod_perjue .. v Tipo: des_tipper Apellidos: ape_perjue Nombres: nom_perjue Dirección: dir_perjue País: des_paises Nacionalidad: des_nacion Teléfono 1: tel_perju1 Teléfono 2: tel_perju2 Situación: est_perjue Estado/provincia: des_provin Ciudad: des_ciudad Fecha Nacimiento: fec_nacimi Fecha Ingreso: fec_ingper Cupo de Crédito: val_credit ima_perjue Datos Generales Actividad Deportiva Datos Médicos Datos Psicológicos Actuaciones Nacionales <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"><thead><tr><th>Año</th><th>Campeonato</th><th>Categoría</th><th>División</th><th>RJ</th><th>TA</th><th>TR</th><th>GS</th></tr></thead><tbody><tr><td>año_campeo</td><td>nom_campeo</td><td>des_catego</td><td>des_divisi</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td colspan="8" style="height: 20px;"></td></tr></tbody></table> Actuaciones Internacionales <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"><thead><tr><th>Año</th><th>Campeonato</th><th>División</th><th>RJ</th><th>TA</th><th>TR</th><th>GS</th></tr></thead><tbody><tr><td>año_campeo</td><td>nom_campeo</td><td>des_divisi</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td colspan="7" style="height: 20px;"></td></tr></tbody></table> Club Actual: est_profes ☐ Profesional Asociación: abr_organ Club: abr_organ Función: des_funcio Dueño: abr_organ Mostrar Aceptar Cancelar				Año	Campeonato	Categoría	División	RJ	TA	TR	GS	año_campeo	nom_campeo	des_catego	des_divisi													Año	Campeonato	División	RJ	TA	TR	GS	año_campeo	nom_campeo	des_divisi											
Año	Campeonato	Categoría	División	RJ	TA	TR	GS																																									
año_campeo	nom_campeo	des_catego	des_divisi																																													
Año	Campeonato	División	RJ	TA	TR	GS																																										
año_campeo	nom_campeo	des_divisi																																														

Observaciones:

SIFE- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 3 de 15	
Fecha/Diseño: 30/09/1999		Fecha/Actualización: 30/09/1999	
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Fausto Pazmiño M. Moroni David Salazar H.	
Nombre del Archivo: SDF_CFICHAPERS.frm		Descripción: Fichas.	
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			

Fichas

<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="border-bottom: 1px solid black;">Céd/Pass</td> <td style="border-bottom: 1px solid black;">cod_perje</td> </tr> <tr> <td style="border-bottom: 1px solid black;">Tipo</td> <td style="border-bottom: 1px solid black;">des_tipper</td> </tr> <tr> <td style="border-bottom: 1px solid black;">Apellidos</td> <td style="border-bottom: 1px solid black;">ape_perje</td> </tr> <tr> <td style="border-bottom: 1px solid black;">Nombres</td> <td style="border-bottom: 1px solid black;">nom_perje</td> </tr> <tr> <td style="border-bottom: 1px solid black;">Dirección</td> <td style="border-bottom: 1px solid black;">dir_perje</td> </tr> </table>	Céd/Pass	cod_perje	Tipo	des_tipper	Apellidos	ape_perje	Nombres	nom_perje	Dirección	dir_perje	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="border-bottom: 1px solid black;">Nacionalidad</td> <td style="border-bottom: 1px solid black;">des_nacion</td> </tr> <tr> <td style="border-bottom: 1px solid black;">Teléfono 1</td> <td style="border-bottom: 1px solid black;">tel_perju1</td> </tr> <tr> <td style="border-bottom: 1px solid black;">Teléfono 2</td> <td style="border-bottom: 1px solid black;">tel_perju2</td> </tr> </table>	Nacionalidad	des_nacion	Teléfono 1	tel_perju1	Teléfono 2	tel_perju2	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="border-bottom: 1px solid black;">País</td> <td style="border-bottom: 1px solid black;">des_paises</td> </tr> <tr> <td style="border-bottom: 1px solid black;">Estado/provincia</td> <td style="border-bottom: 1px solid black;">des_provin</td> </tr> <tr> <td style="border-bottom: 1px solid black;">Ciudad</td> <td style="border-bottom: 1px solid black;">des_ciudad</td> </tr> <tr> <td style="border-bottom: 1px solid black;">Fecha Nacimiento</td> <td style="border-bottom: 1px solid black;">fec_nacim</td> </tr> </table>	País	des_paises	Estado/provincia	des_provin	Ciudad	des_ciudad	Fecha Nacimiento	fec_nacim	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="border-bottom: 1px solid black;">Situación</td> <td style="border-bottom: 1px solid black;">est_perje</td> </tr> <tr> <td style="border-bottom: 1px solid black;">Fecha Ingreso</td> <td style="border-bottom: 1px solid black;">fec_ingper</td> </tr> <tr> <td style="border-bottom: 1px solid black;">Cupo de Crédito</td> <td style="border-bottom: 1px solid black;">val_credit</td> </tr> </table>	Situación	est_perje	Fecha Ingreso	fec_ingper	Cupo de Crédito	val_credit
Céd/Pass	cod_perje																																
Tipo	des_tipper																																
Apellidos	ape_perje																																
Nombres	nom_perje																																
Dirección	dir_perje																																
Nacionalidad	des_nacion																																
Teléfono 1	tel_perju1																																
Teléfono 2	tel_perju2																																
País	des_paises																																
Estado/provincia	des_provin																																
Ciudad	des_ciudad																																
Fecha Nacimiento	fec_nacim																																
Situación	est_perje																																
Fecha Ingreso	fec_ingper																																
Cupo de Crédito	val_credit																																

Datos Generales
Actividad Deportiva
Datos Médicos
Datos Psicológicos

<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th colspan="2" style="text-align: left; border-bottom: 1px solid black;">Enfermedades Adquiridas</th> </tr> <tr> <td style="width: 5%; border-bottom: 1px solid black;">1</td> <td style="border-bottom: 1px solid black;">des_enterm</td> </tr> <tr> <td style="border-bottom: 1px solid black;"></td> <td style="border-bottom: 1px solid black;">obs_enterm</td> </tr> </table>	Enfermedades Adquiridas		1	des_enterm		obs_enterm	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th colspan="2" style="text-align: left; border-bottom: 1px solid black;">Medicamentos Contraindicados</th> </tr> <tr> <td style="width: 5%; border-bottom: 1px solid black;">1</td> <td style="border-bottom: 1px solid black;">des_medica</td> </tr> </table>	Medicamentos Contraindicados		1	des_medica
Enfermedades Adquiridas											
1	des_enterm										
	obs_enterm										
Medicamentos Contraindicados											
1	des_medica										

	Fecha	Cirujías Realizadas	Observaciones
1	fec_cirugi	des_cirugi	obs_cirugi

Mostrar

Aceptar

Cancelar

Observaciones:

SIFE- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 4 de 15																											
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999																										
Nombre del Archivo: SDF_CFICHAPERS.frm		Descripción: Fichas.																											
Autores: Fausto Pazmiño M. Moroni David Salazar H.																													
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS																													
Fichas <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 30%; vertical-align: top;"> Céd/Pass cod_perjue </td> <td style="width: 30%; vertical-align: top;"> País des_paises </td> <td style="width: 30%; vertical-align: top;"> Situación est_perjue </td> <td rowspan="5" style="width: 10%; text-align: center; vertical-align: middle;"> </td> </tr> <tr> <td> Tipo des_tipper </td> <td> Estado/provincia des_provin </td> <td> Fecha Ingreso fec_ingper </td> </tr> <tr> <td> Apellidos ape_perjue </td> <td> Nacionalidad des_nacion </td> <td> Cupo de Crédito vai_credit </td> </tr> <tr> <td> Nombres nom_perjue </td> <td> Teléfono 1 tel_perju1 </td> <td> Ciudad des_ciudad </td> </tr> <tr> <td> Dirección dir_perjue </td> <td> Teléfono 2 tel_perju2 </td> <td> Fecha Nacimiento fec_nacimi </td> </tr> </table> Datos Generales Actividad Deportiva Datos Médicos Datos Psicológicos <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20%;"></td> <td style="width: 80%; text-align: center;">Observaciones</td> </tr> <tr> <td>Personalidad</td> <td> obs_person </td> </tr> <tr> <td>Habilidad y Destreza</td> <td> obs_habdes </td> </tr> <tr> <td>Conocimiento</td> <td> obs_conoci </td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="border-top: 1px solid black; padding-top: 5px;"> Conclusiones Psicológicas obs_conclu </td> </tr> </table> Mostrar Aceptar Cancelar				Céd/Pass cod_perjue	País des_paises	Situación est_perjue		Tipo des_tipper	Estado/provincia des_provin	Fecha Ingreso fec_ingper	Apellidos ape_perjue	Nacionalidad des_nacion	Cupo de Crédito vai_credit	Nombres nom_perjue	Teléfono 1 tel_perju1	Ciudad des_ciudad	Dirección dir_perjue	Teléfono 2 tel_perju2	Fecha Nacimiento fec_nacimi		Observaciones	Personalidad	obs_person	Habilidad y Destreza	obs_habdes	Conocimiento	obs_conoci	Conclusiones Psicológicas obs_conclu	
Céd/Pass cod_perjue	País des_paises	Situación est_perjue																											
Tipo des_tipper	Estado/provincia des_provin	Fecha Ingreso fec_ingper																											
Apellidos ape_perjue	Nacionalidad des_nacion	Cupo de Crédito vai_credit																											
Nombres nom_perjue	Teléfono 1 tel_perju1	Ciudad des_ciudad																											
Dirección dir_perjue	Teléfono 2 tel_perju2	Fecha Nacimiento fec_nacimi																											
	Observaciones																												
Personalidad	obs_person																												
Habilidad y Destreza	obs_habdes																												
Conocimiento	obs_conoci																												
Conclusiones Psicológicas obs_conclu																													
Observaciones:																													

SIFE- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 5 de 15	
Fecha/Diseño: 30/09/1999		Fecha/Actualización: 30/09/1999	
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Fausto Pazmiño M. Moroni David Salazar H.	
Nombre del Archivo: SDF_CFICHAPERS.frm		Descripción: Fichas.	
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			

Fichas
✕

Céd/Pass

Tipo

Apellidos

Nombres

Dirección

Nacionalidad

Teléfono 1

Teléfono 2

País

Estado/provincia

Ciudad

Fecha Nacimiento

Situación

Fecha Ingreso

Cupo de Crédito

ima_perjue

Datos Generales
Datos Deportivos
Cursos Obtenidos
Datos Médicos
Datos Psicológicos

Sexo

Ced. Militar

Rec. Policial

Est. Civil

Instrucción

Profesión

Idiomas

Grupo Sanguíneo

No. de Hijos

Pasaporte

Número	Fecha de Expedición	Fecha de Expiración	F.E.F.	Obltuvo por
1 num_pasapo	fec_expedi	fec_expira	est_otrtet	des_otrtet

Otras Direcciones

Dirección	País	Ciudad	Código
1 dir_perjue	des_paises	des_ciudad	

Mostrar
Aceptar
Cancelar

Observaciones:

SIFEF- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 6 de 15													
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Fausto Pazmiño M. Moroni David Salazar H.													
Nombre del Archivo: SDF_CFICHAPERS.frm	Descripción: Fichas.														
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS															
Fichas X Céd/Pass cod_perjue Tipo des_tipper Apellidos ape_perjue Nombres nom_perjue Dirección dir_perjue Nacionalidad des_nacion Teléfono 1 tel_perju1 Teléfono 2 tel_perju2 País des_paises Estado/provincia des_provin Ciudad des_ciudad Fecha Nacimiento fec_nacimi Situación est_perjue Fecha Ingreso fec_ingper Cupo de Crédito val_credit ima_perjue Datos Generales Datos Deportivos Cursos Obtenidos Datos Médicos Datos Psicológicos <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Fecha</th> <th>País</th> <th>Prof.</th> <th>Asociación</th> <th>Club</th> <th>Función</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>fec_destra</td> <td>des_paises</td> <td>est_profes</td> <td>abr_organ</td> <td>abr_organ</td> <td>des_funcio</td> </tr> </tbody> </table> Club Actual est_profes ☒ Profesional Asociación abr_organ Club abr_organ Función des_funcio Mostrar Aceptar Cancelar				Fecha	País	Prof.	Asociación	Club	Función	fec_destra	des_paises	est_profes	abr_organ	abr_organ	des_funcio
Fecha	País	Prof.	Asociación	Club	Función										
fec_destra	des_paises	est_profes	abr_organ	abr_organ	des_funcio										
Observaciones:															

SIFE- MÓDULO DE TORNEO

VERSIÓN 1.0

Fecha/Diseño:

30/09/1999

Fecha/Actualización:

30/09/1999

Para:

PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000

Autores:

Fausto Pazmiño M.

Moroni David Salazar H.

Nombre del Archivo:

SDF_CFICHAPERS.frm

Descripción:

Fichas.

DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS

Fichas

Céd/Pass

cod_perje

...

▼

Tipo

des_tpper

▼

Apellidos

ape_perje

Nombres

nom_perje

Dirección

dir_perje

▼

Nacionalidad

des_nacion

Teléfono 1

tel_perju1

Teléfono 2

tel_perju2

País

des_paises

Estado/provincia

des_provin

Ciudad

des_ciudad

Fecha Nacimiento

fec_nacimi

Situación

est_perje

Fecha Ingreso

fec_ingper

Cupo de Crédito

val_credt

ima_perje

Datos Generales

Actividad Deportiva

Cursos Obtenidos

Datos Médicos

Datos Psicológicos

Cursos Obtenidos

Fecha	Cursos Oficiales	País	Ciudad	N° Horas
fec_cursos	des_cursos	des_paises	des_ciudad	num_horcur

Mostrar

Aceptar

Cancelar

Observaciones:

SIFEF- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 8 de 15																																																										
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Fausto Pazmiño M. Moroni David Salazar H.																																																										
Nombre del Archivo: SDF_CFICHAPERS.frm	Descripción: Fichas.																																																											
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS																																																												
Fichas <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20%;">Céd/Pass</td> <td style="width: 20%;"> cod_perue </td> <td style="width: 20%;">País</td> <td style="width: 20%;"> des_paises </td> <td style="width: 20%;">Situación</td> <td style="width: 20%;"> est_perue </td> </tr> <tr> <td>Tipo</td> <td> des_tipper </td> <td>Nacionalidad</td> <td> des_nacion </td> <td>Estado/provincia</td> <td> des_provin </td> </tr> <tr> <td>Apellidos</td> <td> ape_perue </td> <td>Teléfono 1</td> <td> tel_peru1 </td> <td>Ciudad</td> <td> des_ciudad </td> </tr> <tr> <td>Nombres</td> <td> nom_perue </td> <td>Teléfono 2</td> <td> tel_peru2 </td> <td>Fecha Nacimiento</td> <td> fec_nacimi </td> </tr> <tr> <td>Dirección</td> <td> dir_perue </td> <td></td> <td></td> <td>Fecha Ingreso</td> <td> fec_ingper </td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Cupo de Crédito</td> <td> val_credit </td> </tr> </table> ima_perue Datos Generales Actividad Deportiva Pruebas Realizadas Datos Médicos Datos Psicológicos <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%;"> Sexo est_sexope Ced. Militar num_cedmil Rec. Policial num_recpol Est. Civil des_estciv Instrucción est_inspcr Profesión nom_ttpro Idiomas des_idiona Grupo Sanguíneo est_grusan No. de Hijos num_hijosp </td> <td style="width: 75%;"> Pasaporte <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th>Número</th> <th>Fecha de Expedición</th> <th>Fecha de Expiración</th> <th>F.E.F.</th> <th>Obltuvo por</th> </tr> <tr> <td>1 num_pasapo </td> <td> fec_expedi </td> <td> fec_expira </td> <td> est_obtref </td> <td> des_obtref </td> </tr> </table> Datos Laborales <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 30%;">País des_paises </td> <td style="width: 30%;">Dirección dir_empres </td> <td style="width: 40%;">Teléfono 1 val_codarp - tel_empre1 </td> </tr> <tr> <td>Ciudad des_ciudad </td> <td>Cargo des_cargos </td> <td>Teléfono 2 val_codarp - tel_empre2 </td> </tr> <tr> <td colspan="3">Empresa nom_empres </td> </tr> </table> </td> </tr> </table> Mostrar Aceptar Cancelar				Céd/Pass	cod_perue	País	des_paises	Situación	est_perue	Tipo	des_tipper	Nacionalidad	des_nacion	Estado/provincia	des_provin	Apellidos	ape_perue	Teléfono 1	tel_peru1	Ciudad	des_ciudad	Nombres	nom_perue	Teléfono 2	tel_peru2	Fecha Nacimiento	fec_nacimi	Dirección	dir_perue			Fecha Ingreso	fec_ingper					Cupo de Crédito	val_credit	Sexo est_sexope Ced. Militar num_cedmil Rec. Policial num_recpol Est. Civil des_estciv Instrucción est_inspcr Profesión nom_ttpro Idiomas des_idiona Grupo Sanguíneo est_grusan No. de Hijos num_hijosp	Pasaporte <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th>Número</th> <th>Fecha de Expedición</th> <th>Fecha de Expiración</th> <th>F.E.F.</th> <th>Obltuvo por</th> </tr> <tr> <td>1 num_pasapo </td> <td> fec_expedi </td> <td> fec_expira </td> <td> est_obtref </td> <td> des_obtref </td> </tr> </table> Datos Laborales <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 30%;">País des_paises </td> <td style="width: 30%;">Dirección dir_empres </td> <td style="width: 40%;">Teléfono 1 val_codarp - tel_empre1 </td> </tr> <tr> <td>Ciudad des_ciudad </td> <td>Cargo des_cargos </td> <td>Teléfono 2 val_codarp - tel_empre2 </td> </tr> <tr> <td colspan="3">Empresa nom_empres </td> </tr> </table>	Número	Fecha de Expedición	Fecha de Expiración	F.E.F.	Obltuvo por	1 num_pasapo	fec_expedi	fec_expira	est_obtref	des_obtref	País des_paises	Dirección dir_empres	Teléfono 1 val_codarp - tel_empre1	Ciudad des_ciudad	Cargo des_cargos	Teléfono 2 val_codarp - tel_empre2	Empresa nom_empres		
Céd/Pass	cod_perue	País	des_paises	Situación	est_perue																																																							
Tipo	des_tipper	Nacionalidad	des_nacion	Estado/provincia	des_provin																																																							
Apellidos	ape_perue	Teléfono 1	tel_peru1	Ciudad	des_ciudad																																																							
Nombres	nom_perue	Teléfono 2	tel_peru2	Fecha Nacimiento	fec_nacimi																																																							
Dirección	dir_perue			Fecha Ingreso	fec_ingper																																																							
				Cupo de Crédito	val_credit																																																							
Sexo est_sexope Ced. Militar num_cedmil Rec. Policial num_recpol Est. Civil des_estciv Instrucción est_inspcr Profesión nom_ttpro Idiomas des_idiona Grupo Sanguíneo est_grusan No. de Hijos num_hijosp	Pasaporte <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th>Número</th> <th>Fecha de Expedición</th> <th>Fecha de Expiración</th> <th>F.E.F.</th> <th>Obltuvo por</th> </tr> <tr> <td>1 num_pasapo </td> <td> fec_expedi </td> <td> fec_expira </td> <td> est_obtref </td> <td> des_obtref </td> </tr> </table> Datos Laborales <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 30%;">País des_paises </td> <td style="width: 30%;">Dirección dir_empres </td> <td style="width: 40%;">Teléfono 1 val_codarp - tel_empre1 </td> </tr> <tr> <td>Ciudad des_ciudad </td> <td>Cargo des_cargos </td> <td>Teléfono 2 val_codarp - tel_empre2 </td> </tr> <tr> <td colspan="3">Empresa nom_empres </td> </tr> </table>	Número	Fecha de Expedición	Fecha de Expiración	F.E.F.	Obltuvo por	1 num_pasapo	fec_expedi	fec_expira	est_obtref	des_obtref	País des_paises	Dirección dir_empres	Teléfono 1 val_codarp - tel_empre1	Ciudad des_ciudad	Cargo des_cargos	Teléfono 2 val_codarp - tel_empre2	Empresa nom_empres																																										
Número	Fecha de Expedición	Fecha de Expiración	F.E.F.	Obltuvo por																																																								
1 num_pasapo	fec_expedi	fec_expira	est_obtref	des_obtref																																																								
País des_paises	Dirección dir_empres	Teléfono 1 val_codarp - tel_empre1																																																										
Ciudad des_ciudad	Cargo des_cargos	Teléfono 2 val_codarp - tel_empre2																																																										
Empresa nom_empres																																																												
Observaciones:																																																												

SIFEF- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 9 de 15																															
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Fausto Pazmiño M. Moroni David Salazar H.																															
Nombre del Archivo: SDF_CFICHAPERS.frm	Descripción: Fichas.																																
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS																																	
Fichas Céd/Pass cod_perjue Tipo des_tipper Apellidos ape_perjue Nombres nom_perjue Dirección dir_perjue Nacionalidad des_nacion Teléfono 1 tel_perju1 Teléfono 2 tel_perju2 País des_paises Estado/provincia des_provin Ciudad des_ciudad Fecha Nacimiento fec_nacim Situación est_perjue Fecha Ingreso fec_ingper Cupo de Crédito val_credit Datos Generales: ☐ Actividad Deportiva ☐ Pruebas Realizadas ☐ Datos Médicos ☐ Datos Psicológicos Actuaciones Nacionales <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Año</th> <th>Campeonato</th> <th>Categoría</th> <th>División</th> <th>AC</th> <th>A1</th> <th>A2</th> <th>AS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>año_campeo</td> <td>nom_campeo</td> <td>des_catego</td> <td>des_divisi</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> Designaciones Internacionales <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Año</th> <th>Campeonato</th> <th>División</th> <th>AC</th> <th>A1</th> <th>A2</th> <th>AS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>año_campeo</td> <td>nom_campeo</td> <td>des_divisi</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> Datos Deportivos Asociación abr_organi Categoría abr_organi Función des_funcio Mostrar Aceptar Cancelar				Año	Campeonato	Categoría	División	AC	A1	A2	AS	año_campeo	nom_campeo	des_catego	des_divisi					Año	Campeonato	División	AC	A1	A2	AS	año_campeo	nom_campeo	des_divisi				
Año	Campeonato	Categoría	División	AC	A1	A2	AS																										
año_campeo	nom_campeo	des_catego	des_divisi																														
Año	Campeonato	División	AC	A1	A2	AS																											
año_campeo	nom_campeo	des_divisi																															
Observaciones:																																	

SIFE- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 10 de 15																		
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999																	
Nombre del Archivo: SDF_CFICHAPERS.frm		Descripción: Fichas.																		
Autores: Fausto Pazmiño M. Moroni David Salazar H.																				
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS																				
Fichas ✕ Céd/Pass cod_perjue Tipo des_tipper Apellidos ape_perjue Nombres nom_perjue Dirección dir_perjue Nacionalidad des_nacion Teléfono 1 tel_perju1 Teléfono 2 tel_perju2 País des_paises Estado/provincia des_provin Ciudad des_ciudad Fecha Nacimiento fec_nacim Situación est_perjue Fecha Ingreso fec_ingper Cupo de Crédito val_credit ima_perjue																				
Datos Generales Actividad Deportiva Pruebas Realizadas Datos Médicos Datos Psicológicos <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Prueba</th> <th>Fecha</th> <th>Tipo</th> <th>Promedio</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>tec_califi</td> <td>des_prueba</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="3">Escalafón</th> </tr> <tr> <th>Fecha</th> <th>Escalafón</th> <th>Función</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>tec_sistem</td> <td>des_catego</td> <td>des_funcio</td> </tr> </tbody> </table>				Prueba	Fecha	Tipo	Promedio	tec_califi	des_prueba			Escalafón			Fecha	Escalafón	Función	tec_sistem	des_catego	des_funcio
Prueba	Fecha	Tipo	Promedio																	
tec_califi	des_prueba																			
Escalafón																				
Fecha	Escalafón	Función																		
tec_sistem	des_catego	des_funcio																		
Mostrar Aceptar Cancelar																				
Observaciones:																				

SIFE - MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 11 de 15	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Fausto Pazmiño M. Moroni David Salazar H.	
Nombre del Archivo: SDF_CFICHAPERS.frm	Descripción: Fichas.		
LISTA DE ELEMENTOS			
NOMBRE DEL OBJETO	NOMBRE DEL CAMPO	CONTENIDO	FORMATO DE EDICIÓN
Txt_Codi	cod_perjue	Código del personal de juego	X(20)
Cbo_Tipo	des_tipper	Descripción del tipo de persona	X(35)
Txt_Nomb	nom_perjue	Nombre del personal de juego	X(35)
Txt_Apel	ape_perjue	Apellido del personal de juego	X(35)
Txt_Direc	dir_perjue	Dirección del personal de juego	X(50)
Txt_Cl	num_cedula	Número de cédula en caso de ser naturalizada	X(10)
Cbo_Naci	des_nacion	Descripción de la nacionalidad	X(35)
Txt_Tel1	tel_perju1	Teléfono 1 del personal de juego	X(15)
Txt_Tel2	tel_perju2	Teléfono 2 del personal de juego	X(15)
Cbo_Pais	des_paises	Descripción del país	X(35)
Cbo_Prov	des_provin	Descripción de la provincia	X(35)
Cbo_Ciudad	des_ciudad	Descripción de la ciudad	X(35)
Msk_Fnac	fec_nacimi	Fecha de nacimiento	X(10)
Cbo_Situacion	est_perjue	Estado de situación del personal de juego	X(1)
Msk_Ingr	fec_ingper	Fecha de ingreso del personal de juego	X(10)
Txt_Credito	val_credit	Valor de crédito del personal de juego	9(18,2)
Img_Foto	ima_perjue	Imagen de la foto del personal de juego	Image
Cbo_Sexo	est_sexope	Sexo del personal de juego	X(1)
Txt_Mili	num_cedmil	Número de cédula militar	X(10)
Observaciones:			

SIFE - MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 12 de 15	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Fausto Pazmiño M. Moroni David Salazar H.	
Nombre del Archivo: SDF_CFICHAPERS.frm		Descripción: Fichas.	
LISTA DE ELEMENTOS			
NOMBRE DEL OBJETO	NOMBRE DEL CAMPO	CONTENIDO	FORMATO DE EDICIÓN
Txt_Reco	num_recpol	Número de récord policial	X(10)
Cbo_Estc	des_estciv	Descripción del estado civil	X(1)
Cbo_Inst	est_inspcr	Estado que indica la instrucción del personal de juego	X(1)
Cbo_Prof	nom_titpro	Descripción de la profesión	X(35)
Lst_Idio	des_idioma	Descripción del idioma	X(35)
Cbo_Grup	est_grusan	Estado del grupo sanguíneo	X(1)
Txt_Noh	num_hijosp	Número de hijos del personal de juego	9(2)
Spr_Repr	ape_famili	Apellido del familiar	X(35)
Spr_Repr	nom_famili	Nombre del familiar	X(35)
Spr_Repr	num_cedula	Número de cédula	X(10)
Spr_Repr	dir_famili	Dirección del familiar	X(50)
Spr_Repr	tel_famili	Teléfono del familiar	9(15)
Spr_Repr	est_grusan	Estado del grupo sanguíneo	X(1)
Spr_Pasa	num_pasapo	Número del pasaporte	X(20)
Spr_Pasa	fec_expedi	Fecha de expedición	X(10)
Spr_Pasa	fec_expira	Fecha de expiración	X(10)
Spr_Pasa	est_obtfef	Estado que indica si lo obtuvo por la F.E.F.	X(1)
Spr_Pasa	des_obtpas	Descripción que indica como obtuvo el pasaporte	X(35)
Msk_Nacional	año_campeo	Año del campeonato	9(4)
Msk_Nacional	nom_campeo	Nombre del campeonato	X(35)
Msk_Nacional	des_catego	Descripción de la categoría	X(35)
Msk_Nacional	des_divisi	Descripción de la división	X(35)
Observaciones:			

SIFE- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 13 de 15	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Fausto Pazmiño M. Moroni David Salazar H.	
Nombre del Archivo: SDF_CFICHAPERS.frm		Descripción: Fichas.	
LISTA DE ELEMENTOS			
NOMBRE DEL OBJETO	NOMBRE DEL CAMPO	CONTENIDO	FORMATO DE EDICIÓN
Msk_Internacional	año_campeo	Año del campeonato	9(4)
Msk_Internacional	nom_campeo	Nombre del campeonato	X(35)
Msk_Internacional	des_divisi	Descripción de la división	X(35)
Chk_Prof	est_profes	Estado de profesional	X(1)
Cbo_Aso	abr_organi	Abreviatura de la asociación	X(35)
Cbo_Club	abr_organi	Abreviatura del club	X(35)
Spr_Func	des_funcio	Descripción de la función	X(35)
Lbl_Duen	abr_organi	Abreviatura del dueño del pase	X(1)
Spr_Diag	des_enferm	Descripción de la enfermedad	X(250)
Spr_Diag	obs_enferm	Observación de la enfermedad	X(50)
Spr_Medi	des_medica	Descripción del medicamento	X(50)
Spr_Ciru	fec_cirugi	Fecha de la cirugía	X(50)
Spr_Ciru	des_cirugi	Descripción de la cirugía	X(250)
Spr_Ciru	obs_cirugi	Observación de la cirugía	X(250)
Spr_Psico	obs_person	Personalidad de la persona	X(250)
Spr_Psico	obs_habdes	Habilidad y destreza de la persona	X(250)
Spr_Psico	obs_conoci	Conocimiento de la persona	X(250)
Txt_Conclu	obs_conclu	Conclusión psicológica de la persona	X(250)
Spr_Dire	dir_perjue	Dirección del cuerpo técnico	X(50)
Spr_Dire	des_paises	Descripción del país	X(35)
Observaciones:			

SIFEF- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 14 de 15	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Fausto Pazmiño M. Moroni David Salazar H.	
Nombre del Archivo: SDF_CFICHAPERS.frm		Descripción: Fichas.	
LISTA DE ELEMENTOS			
NOMBRE DEL OBJETO	NOMBRE DEL CAMPO	CONTENIDO	FORMATO DE EDICIÓN
Spr_Dire	des_ciudad	Descripción de la ciudad	X(35)
Spr_Dire	val_codarp	Código de área del país	9(4)
Spr_Dire	val_codare	Código de área de la ciudad	9(4)
Spr_Dire	tel_perju1	Teléfono 1 de la dirección	X(15)
Spr_Dire	tel_perju2	Teléfono 2 de la dirección	X(15)
Msk_Transf	fec_destra	Fecha de inicio de la trayectoria	X(10)
Msk_Transf	des_paises	Descripción del país	X(35)
Msk_Transf	est_profes	Estado que indica si el club es profesional	X(1)
Msk_Transf	abr_organ	Abreviatura de la asociación	X(35)
Msk_Transf	abr_organ	Abreviatura del club	X(35)
Msk_Transf	des_función	Descripción de la función	X(35)
Spr_Cursos	fec_cursos	Fecha del curso	X(10)
Spr_Cursos	des_cursos	Descripción del curso	X(35)
Spr_Cursos	des_paises	Descripción del país	X(35)
Spr_Cursos	num_horcur	Abreviatura de la organización	9(3)
Spr_Cursos	nom_dictad	Nombre de la persona que dicto el curso	X(50)
Cbo_PaisTra	des_paises	País del trabajo	X(1)
Cbo_CiudTra	des_ciudad	Ciudad del trabajo	X(1)
Txt_Empr	nom_empres	Nombre de la empresa	X(1)
Txt_Dire	dir_empres	Dirección de la empresa	X(50)
Txt_Carg	des_cargos	Descripción del cargo	X(35)
Txt_Tte1	tel_empre1	Teléfono 1 de la empresa	X(15)
Txt_Tte2	tel_empre2	Teléfono 2 de la empresa	X(15)
Observaciones:			

SIFE- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 15 de 15	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Fausto Pazmiño M. Moroni David Salazar H.	
Nombre del Archivo: SDF_CFICHAPERS.frm	Descripción: Fichas.		
LISTA DE ELEMENTOS			
NOMBRE DEL OBJETO	NOMBRE DEL CAMPO	CONTENIDO	FORMATO DE EDICIÓN
Lbl_Ar1	val_codarp	Código de área del país	9(4)
Lbl_Ar1	val_codare	Código de área de la ciudad	9(4)
Lbl_Ar2	val_codarp	Código de área de la ciudad	9(4)
Lbl_Ar2	val_codare	Código de área de la ciudad	9(4)
Lbl_Cate	des_catego	Descripción de la categoría	X(35)
Msk_Pruebas	fec_califi	Fecha de calificación de la prueba	X(10)
Msk_Pruebas	des_prueba	Descripción de la prueba	X(35)
Msk_Escalafon	fec_sistem	Fecha del escalafón	X(10)
Msk_Escalafon	des_catego	Descripción de la categoría	X(35)
Msk_Escalafon	des_funcio	Descripción de la función	X(35)
Observaciones:			

8.1.16. Calendario/Tabla de Posiciones/Goleador de la Fecha

SIFE- MÓDULO DE TORNEO		Página 1 de 2	
VERSIÓN 1.0		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Fausto Pazmiño M. Moroni David Salazar H.	
Nombre del Archivo: SDF_CDATOSCAMP.frm	Descripción: Calendario / Tabla de Posiciones / Goleador de la Fecha.		
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
Form1 Campeonato nom_campeo Tipo des_tipoca Estado est_regist Año Campeonato año_campeo Estado Campeonato est_campeo Organizado Por des_organ País des_paises División des_divisi Categoría des_catego Etapas des_numord Grupo constantes Escoja provincias a mostrar: des_provin Mostrar Cancelar			
Observaciones:			

SIFE- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 2 de 2	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Fausto Pazmiño M. Moroni David Salazar H.	
Nombre del Archivo: SDF_CDATOSCAMP.frm	Descripción: Calendario / Tabla de Posiciones / Goleador de la Fecha.		
LISTA DE ELEMENTOS			
NOMBRE DEL OBJETO	NOMBRE DEL CAMPO	CONTENIDO	FORMATO DE EDICIÓN
Cbo_DsCamp	nom_campeo	Nombre del campeonato	X(35)
Cbo_Codigo	sec_campeo	Secuencia del campeonato	9(3)
Cbo_Tipo	des_tipoca	Tipo de campeonato	9(2)
Cbo_Estado	est_regist	Estado del torneo	X(10)
Lbl_Año	año_campeo	Año del campeonato	9(4)
Txt_EstCampeo	est_campeo	Estado del campeonato	X(10)
Cbo_Entidad	des_organ	Nombre de la organización	X(35)
Cbo_Pais	des_paises	Descripción del país	X(35)
Cbo_Division	des_divisi	Descripción de la división	X(35)
Cbo_Catego	des_catego	Descripción de la categoría	X(35)
Cbo_Etapa	des_numord	Descripción número ordinal	X(15)
Lst_Etapa	cod_etapas	Código de etapa	9(2)
Lst_Grupo	cod_grupos	Código de grupo	9(2)
	cod_fechas	Código de fecha	9(2)
Observaciones: 			

8.1.17. Clubes por Asociación

SIFEF- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 2	
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Fausto Pazmiño M. Moroni David Salazar H.	
Nombre del Archivo: SDF_CDATOSCLUB.frm	Descripción: Clubes por Asociación.		
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
Campeonato nom_campeo ... Tipo des_tipoca Estado est_regist Año Campeonato año_campeo Estado Campeonato est_campeo Organizado Por des_organ División des_divisi País des_paises Categoría des_catego ☐ Solo presentar clubes de las siguientes Asociaciones: Mostrar Cancelar			

SIFEF- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 2 de 2	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Fausto Pazmiño M. Moroni David Salazar H.	
Nombre del Archivo: SDF_CDATOSCLUB.frm	Descripción: Clubes por Asociación.		
LISTA DE ELEMENTOS			
NOMBRE DEL OBJETO	NOMBRE DEL CAMPO	CONTENIDO	FORMATO DE EDICIÓN
Cbo_DsCamp	nom_campeo	Nombre del campeonato	X(35)
Cbo_Codigo	sec_campeo	Secuencia del campeonato	9(3)
Cbo_Tipo	des_tipoca	Tipo de campeonato	9(2)
Cbo_Estado	est_regist	Estado del torneo	X(10)
Lbl_Año	año_campeo	Año del campeonato	9(4)
Txt_EstCampeo	est_campeo	Estado del campeonato	X(10)
Cbo_Entidad	des_organ	Nombre de la organización	X(35)
Cbo_Pais	des_paises	Descripción del país	X(35)
Cbo_Division	des_divisi	Descripción de la división	X(35)
Cbo_Catego	des_catego	Descripción de la categoría	X(35)
Lst_Nom_Asoc	des_organ	Descripción número ordinal	X(35)
Lst_Cod_Asoc	cod_organ	Código de etapa	X(20)
Observaciones:			

8.1.18. Estadística del Campeonato

SIFEFF- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 1	
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Fausto Pazmiño M. Moroni David Salazar H.	
Nombre del Archivo: SDF_CESTACAMPE.frm	Descripción: Estadística del Campeonato.		
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
 Estadística del Campeonato _ _ _ x Campeonato nom_campeo Tipo des_tipoca Estado est_regist Año Campeonato año_campeo Estado Campeonato est_campeo Organizado Por des_organ País des_paises División des_divisi Categoría des_catego Club ☐ Solo presentar jugadores de: des_organ Datos a consultar Mostrar ☐ constantes Actuaron ☐ des_divisi Mostrar Cancelar			
Observaciones:			

SIFEF- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 2 de 2	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Fausto Pazmiño M. Moroni David Salazar H.	
Nombre del Archivo: SDF_ CESTACAMPE.frm	Descripción: Estadística del Campeonato.		
LISTA DE ELEMENTOS			
NOMBRE DEL OBJETO	NOMBRE DEL CAMPO	CONTENIDO	FORMATO DE EDICIÓN
Cbo_DsCamp	nom_campeo	Nombre del campeonato	X(35)
Cbo_Codigo	sec_campeo	Secuencia del campeonato	9(3)
Cbo_Tipo	des_tipoca	Tipo de campeonato	9(2)
Cbo_Estado	est_regist	Estado del Torneo	X(10)
Lbl_Año	año_campeo	Año del campeonato	9(4)
Txt_EstCampeo	est_campeo	Estado del campeonato	X(10)
Cbo_Entidad	des_organi	Nombre de la organización	X(35)
Cbo_Pais	des_paises	Descripción del país	X(35)
Cbo_Division	des_divisi	Descripción de la división	X(35)
Cbo_Catego	des_catego	Descripción de la categoría	X(35)
Cbo_Club	des_organi	Descripción del club	X(35)
Lst_Club	cod_organi	Código del club	X(20)
Lst_Division	des_divisi	Descripción de la división	X(35)
Lst_Cod_Division	cod_divisi	Código de la división	9(2)
Observaciones:			

8.1.19. Estadística de Jugadores/Goleadores/Sancionados/Arqueros menos Goleados

SIFE- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 1	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Fausto Pazmiño M. Moroni David Salazar H.	
Nombre del Archivo: SDF_CESTAJUGAD.frm	Descripción: Estadística de jugadores / goleadores / sancionados / arqueros menos goleados.		
DISEÑO DE FORMATO DE PANTALLAS			
Campeonato nom_campeo Tipo des_tipoca Estado est_regist Organizado Por des_organ País des_paises Año Campeonato año_campeo Estado Campeonato est_campeo División des_divisi Categoría des_catego Club ☐ Solo presentar jugadores de: des_organ Jugador Función ☐ Presentar jugadores de esta función: des_funcio ☐ Nacionales ☐ Nacionalizados ☐ Extranjeros División ☐ Presentar jugadores de esta división: des_divisi Mostrar Cancelar			
Observaciones:			

SIFEF- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 2 de 2	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Fausto Pazmiño M. Moroni David Salazar H.	
Nombre del Archivo: SDF_CESTAJUGAD.frm	Descripción: Estadística de jugadores / goleadores / sancionados / arqueros menos goleados.		
LISTA DE ELEMENTOS			
NOMBRE DEL OBJETO	NOMBRE DEL CAMPO	CONTENIDO	FORMATO DE EDICIÓN
Cbo_DsCamp	nom_campeo	Nombre del campeonato	X(35)
Cbo_Codigo	sec_campeo	Secuencia del campeonato	9(3)
Cbo_Tipo	des_tipoca	Tipo de campeonato	9(2)
Cbo_Estado	est_regist	Estado del torneo	X(10)
Lbl_Año	año_campeo	Año del campeonato	9(4)
Txt_EstCampeo	est_campeo	Estado del campeonato	X(10)
Cbo_Entidad	des_organi	Nombre de la organización	X(35)
Cbo_Pais	des_paises	Descripción del país	X(35)
Cbo_Division	des_divisi	Descripción de la división	X(35)
Cbo_Catego	des_catego	Descripción de la categoría	X(35)
Cbo_Club	des_numord	Descripción número ordinal	X(15)
Lst_Club	cod_etapas	Código de etapa	9(2)
Cbo_FunJug	des_numord	Descripción número ordinal	X(15)
Lst_FunJug	cod_etapas	Código de etapa	9(2)
Cbo_DivJug	des_numord	Descripción número ordinal	X(15)
Lst_DivJug	cod_etapas	Código de etapa	9(2)
Observaciones:			

8.2. DISEÑO DE REPORTES

8.2.1. Reporte de Campeonatos

SIFE- F- MÓDULO DE TORNEO		Página 1 de 1			
VERSIÓN 1.0		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999		
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Pazmiño M.			
Nombre del Reporte: sdf_ccampeonat01.rpt	Descripción: Reporte de Campeonatos.				
DISEÑO DE REPORTES					
Emp_logo		Fecha emisión: -@Fecha-- Usuario : -@Usuario-- Página : 999			
----X(45) @Empresa---- ----X(13) @Ruc---- CAMPEONATOS X(10) @aux desde X(10)@aux fechaini X(10) @aux hasta X(10)@aux fechafin					
Campeonato	Categoría	División	Fecha Inicio	Fecha Final	Estado
X(35) des_tipoca					
X(35) nom_campeo	X(35) des_catego	X(35) des_divisi	X(10) fec_inicam	X(10) fec_fincam	X(15) estado
					
sdf_ccampeonat01					
Observaciones:					



8.2.2. Reporte de Clubes Participantes en el Campeonato

SIFEF- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 1			
Fecha/Diseño: 30/09/1999		Fecha/Actualización: 30/09/1999			
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Pazmiño M.			
Nombre del Reporte: sdf_pequiinscr01.rpt	Descripción: Reporte de Clubes Participantes en el Campeonato.				
DISEÑO DE REPORTES					
Emp_logo Fecha emisión: :@Fecha-- Usuario : :@Usuario-- Página :999 -----X(45) @Empresa----- -----X(13) @Ruc----- CLUBES PARTICIPANTES EN EL CAMPEONATO X(11) @desde X(11)@hasta X(35) @Campeonato X(35) @Division X(35) @Categoria					
Ruc/Ced/Pass	Fecha	Club	Asociación	Ciudad	Estado
X(20) cod_organ	X(11) fec_inscri	X(50) nom_organ	X(50) asociacion	X(35) des_ciudad	X(15) estado
↓	↓	↓	↓	↓	↓
sdf_pequiinscr01					
Observaciones:					

8.2.3. Reporte de Jugadores Participantes en el Campeonato

SIFEF- MÓDULO DE TORNEO		Página 1 de 1										
VERSIÓN 1.0		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999									
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Pazmiño M.										
Nombre del Reporte: sdf_pequiinscr02.rpt	Descripción: Reporte de Jugadores Participantes en el Campeonato.											
DISEÑO DE REPORTES												
Emp_logo Fecha emisión: -@Fecha-- Usuario : -@Usuario-- Página : 999 -----X(45) @Empresa----- -----X(13) @Ruc----- JUGADORES PARTICIPANTES EN ELCAMPEONATO X(11) @desde X(11)@hasta X(35) @Campeonato X(35) @Division X(35) @Categoria Asociación: X(50)@Asociación <table><tr><td>Ruc/Ced/pass</td><td>Apellidos</td><td>Nombres</td><td>Inscripción</td><td>Habilitado</td><td>Ruc/Ced/Pass</td><td>Nacionalidad</td><td>Fec. Nac.</td><td>Estado</td></tr></table> Club: X(20) cod_organi X(35) nom_organi X(20) cod_perjuei X(35) nom_perjue X(11) habilitacion X(35) des_nacion X(15) estado X(35) ape_perjue X(11) inscripcion X(20) cod_perjue X(11) fec_nacimi h h h h h h h h h sdf_pequiinscr02				Ruc/Ced/pass	Apellidos	Nombres	Inscripción	Habilitado	Ruc/Ced/Pass	Nacionalidad	Fec. Nac.	Estado
Ruc/Ced/pass	Apellidos	Nombres	Inscripción	Habilitado	Ruc/Ced/Pass	Nacionalidad	Fec. Nac.	Estado				
Observaciones:												

8.2.4. Designación de Inspectores

SIFEF- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 1										
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Pazmiño M.										
Nombre del Reporte: sdf_cdesiginsp01.rpt	Descripción: Reporte de Designación de Inspectores.											
DISEÑO DE REPORTES												
Emp_logo		Fecha emisión: @Fecha-- Usuario : @Usuario-- Página :999										
 ----X(45) @Empresa----- ----X(13) @Ruc----- 												
DESIGNACIÓN DE INSPECTORES												
Campeonato Ecuatoriano de Fútbol												
División: @aux_division Categoría: @aux_categoria Etapa: @aux_etapa Grupo: @aux_grupo Fecha: @aux_fecha Vuelta: @aux_vuelta												
Día Prog.	Hora Prog.	Estadio	Principal	Procedencia	Suplente	Procedencia						
<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 16.6%; text-align: center; vertical-align: top;"> X(10) @ aux_fec_part X(5) @aux_hora </td> <td style="width: 16.6%; text-align: center; vertical-align: top;"> X(35) abr_estadi X(70) @aux_nombprinc </td> <td style="width: 16.6%; text-align: center; vertical-align: top;"> X(35) nom_prin_provin X(70) @aux_nombsuple </td> <td style="width: 16.6%; text-align: center; vertical-align: top;"> </td> <td style="width: 16.6%; text-align: center; vertical-align: top;"> </td> <td style="width: 16.6%; text-align: center; vertical-align: top;"> </td> </tr> </table>							X(10) @ aux_fec_part X(5) @aux_hora 	X(35) abr_estadi X(70) @aux_nombprinc 	X(35) nom_prin_provin X(70) @aux_nombsuple 			
X(10) @ aux_fec_part X(5) @aux_hora 	X(35) abr_estadi X(70) @aux_nombprinc 	X(35) nom_prin_provin X(70) @aux_nombsuple 										
sdf_cdesiginsp01												
Observaciones:												

8.2.5. Clubes Ganadores del Campeonato

SIFE- F- MÓDULO DE TORNEO		Página 1 de 1	
VERSIÓN 1.0		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Reporte: sdf_cierreca01.rpt	Descripción: Reporte de Cierre de Campeonato.		
DISEÑO DE REPORTES			
Emp_logo Fecha emisión: -@Fecha-- Usuario : -@Usuario-- Página : 999 -----X(45) @Empresa----- -----X(13) @Ruc----- Clubes Ganadores del Campeonato Año: 9(4) @Anio X(35) @Campeonato X(35) @Division X(35) @Categoria Campeón @clubcampeon Vicecampeón @clubvicecampeon			
Club		Clasifica a:	
X(50)Nom_organ		X(50)Nom_campeo	
			
sdf_cierreca01			
Observaciones:			

8.2.6. Reporte de Ficha del Jugador

SIFE- MÓDULO DE TORNEO				Página 1 de 2			
VERSIÓN 1.0				Fecha/Diseño: 30/09/1999		Fecha/Actualización: 30/09/1999	
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000				Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Pazmiño M.			
Nombre del Reporte: sdf_cpersjuego01.rpt		Descripción: Reporte de Registro del Jugador.					
DISEÑO DE REPORTES							
FICHA DEL JUGADOR							
Emp_logo		Nombres: X(70) @Nombres Céd/Pass: X(20) @Numero				Foto	
Fecha de Registro		Situación					
X(11) @Reg		X(10) @Situacion					
País		Provincia/Estado		Ciudad		Nacionalidad	
X(35) @País		X(35) @Provincia		X(35) @Ciudad		X(35) @Nacionalidad	
Dirección				Teléfono 1		Teléfono 2	
X(50) @Direccion				X(15) @Telefono1		X(15) @Telefono2	
Fecha Nacimiento		Sexo	Estado Civil	N° Hijos	Tipo de Sangre	Cédula Militar	
X(11) @Naci		X(9) @Sexo	X(7) @EstadoCivil	9(2) @Hijos	X(10) @ Grupo	X(10) @ Militar	
Instrucción		Profesión			Idiomas		
X(35) @ Instrucción		X(35) @ Profesion			X(35) @ Idiomas		
Pasaportes							
Número		Fecha de Expedición		Fecha de Expiración		Como Obtuvo el Pasaporte	
X(20) Numero		X(11) Expedicion		X(11) Expiracion		X(35) Obtuvo	
Familiares							
Padre	Apellidos		Nombres		Cédula de Identidad		
	X(35) Apellidos		X(35) Nombres		X(10) CI		
	Dirección			Teléfono		Tipo de Sangre	
	X(50) Direccion			X(15) Telefono		X(10) Sangre	
Datos Médicos							
Enfermedades Adquiridas				Observaciones			
X(50) des_enferm				X(250) obs_enferm			
Medicamentos Contra Indicados							
X(50) de_medica							
Fecha		Cirugías Realizadas		Observaciones			
X(11) Fec_Ciru		X(50) des_cirugi		X(250) obs_cirugi			
Datos Psicológicos							
Concepto		Observaciones					
Personalidad		X(250) @ obs_person					
Habilidad y Destreza		X(250) @ obs_habdes					
Conocimiento		X(250) @ obs_conoci					
Conclusiones		X(250) @ obs_conclu					
Actuaciones Nacionales							
Año	Campeonato	Categoría	División	PJ	TA	TR	GS
9(4) año	X(35) Campeonato	X(35) Categoria	X(35) Division	9(3) pjugados	9(3) tamarillas	9(3) trojas	9(3) goles
Actuaciones Internacionales							
Año	Campeonato	División	PJ	TA	TR	GS	
9(4) año	X(35) Campeonato	X(35) Division	9(3) pjugados	9(3) tamarillas	9(3) trojas	9(3) goles	
Observaciones:							

[illegible]

8.2.7. Reporte de Ficha del Cuerpo Técnico

SIFEF- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 2	
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Nombre del Reporte: sdf_cpersjuego04.rpt		Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Pazmiño M.	
Descripción: Reporte de Registro del Cuerpo Técnico.			
DISEÑO DE REPORTES			
FICHA DEL CUERPO TÉCNICO			
Emp_logo	Nombres: X(70) @Nombres Céd/Pass: X(20) @Numero		Foto
Fecha de Registro X(11) @Reg			
País	Provincia/Estado	Ciudad	Nacionalidad
X(35) @País	X(35) @Provincia	X(35) @Ciudad	X(35) @Nacionalidad
Dirección		Teléfono 1	Teléfono 2
X(50) @Direccion		X(15) @Telefono1	X(15) @Telefono2
Fecha Nac.	Sexo	Estado Civil	N° Hijos
X(11) @Naci	X(9) @Sexo	X(7) @EstadoCivil	9(2) @Hijos
Instrucción		Profesión	Idiomas
X(35) @ Instrucción		X(35) @ Profesion	X(35) @ Idiomas
Pasaportes			
Número	Fecha de Expedición	Fecha de Expiración	Como Obtuvo el Pasaporte
X(20) Numero	X(11) Expedicion	X(11) Expiracion	X(35) Obtuvo
Otras Direcciones			
Dirección	País	Ciudad	Teléfono 1
X(50) Direccion	X(35) Pais	X(35) Ciudad	X(15) Telefono1
Cursos Obtenidos			
Fecha	Cursos Oficiales	País	Ciudad
X(11) @fec6	X(35) Descripcion	X(35) Pais	X(35) Ciudad
N° Horas	Dictado por		
9(2) Horas	X(50) Dictado		
Datos Médicos			
Enfermedades Adquiridas		Observaciones	
X(50) des_enferm		X(250) obs_enferm	
Medicamentos Contra Indicados			
X(50) de medica			
Fecha	Cirugías Realizadas	Observaciones	
X(11) Fec_Ciru	X(50) des_cirugi	X(250) obs_cirugi	
Datos Psicológicos			
Concepto	Observaciones		
Personalidad	X(250) @ obs_person		
Habilidad y Destreza	X(250) @ obs_habdes		
Conocimiento	X(250) @ obs_conoci		
Conclusiones	X(250) @ obs_conclu		
Datos Deportivos			
Fecha	País	Prof.	Asociación
X(11) Fec_Tra	X(35) Pais	X(1)	X(35) Asociacion
Club		Función	
X(35) Club		X(35) Funcion	
Observaciones:			

SIFE- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 2 de 2	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Reporte: sdf_cpersjuego02.rpt		Descripción: Reporte de Ficha del Árbitro.	
DISEÑO DE REPORTES			
Profesional X(2) @ Prof	Asociación X(35) @ Asociacion	Club X(35) @ Club	Función X(35) @ Funcion1
Firma del Secretario General		Firma del Titular	
			
Huella Digital			
			
Observaciones:			

SIFE- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0				Página 2 de 2			
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000				Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Pazmiño M.			
Nombre del Reporte: sdf_cpersjuego02.rpt				Descripción: Reporte de Ficha del Árbitro.			
DISEÑO DE REPORTES							
FICHA DEL JUGADOR							
Escalafón							
Fecha		Escalafón		Función			
X(11) @ Fec_Esca		X(35) @ Escalafon		X(35) @ Funcion			
Actuaciones Nacionales							
Año	Campeonato	Categoría	División	PJ	TA	TR	GS
9(4) año	X(35) Campeonato	X(35) categoria	X(35) Division	9(3) Acentral	9(3) Alinea1	9(3) Alinea2	9(3) Asuplente
Actuaciones Internacionales							
Año	Campeonato	División	PJ	TA	TR	GS	
9(4) año	X(35) Campeonato	X(35) Division	9(3) Acentral	9(3) Alinea1	9(3) Alinea2	9(3) Asuplente	
Datos Deportivos							
Asociación				Función		Categoría	
X(35) @ Club				X(35) @ Funcion1		X(35) @ Categoria2	
Firma del Pdte. De la Comisión de Arbitraje				Firma del Titular		Huella Digital	
							
Observaciones:							

8.2.9. Tabla de Posiciones

SIFE F - MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0				Página 1 de 1			
				Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999		
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000				Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Pazmiño M.			
Nombre del Reporte: SDF_CDATOSCAMP01.rpt		Descripción: Tabla de Posiciones.					
DISEÑO DE REPORTES							
Emp_logo Fecha emisión: -@Fecha-- Usuario : -@Usuario-- Página :999 -----X(45) @Empresa----- -----X(13) @Ruc----- X(80) @Nom_CamVst X(50) @Nom_EtaVst Tabla de Posiciones							
Club	PJ	PG	PE	PP	GF	GC	Ptos.
X(35) Nom_organ	9(3) Val_parjug	9(3) Val_pargan	9(3) Val_paremp	9(3) Val_parper	9(3) Val_golfav	9(3) Val_golcon	9(3) Val_punrea
SDF_CDATOSCAMP01							
Observaciones:							

8.2.10. Calendario de Juego (1 provincia)

SIFE- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 1	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Reporte: SDF_CDATOSCAMP04.rpt	Descripción: Calendario de Juego (1 provincia).		
DISEÑO DE REPORTES			
Emp_logo Fecha emisión: -@Fecha-- Usuario : -@Usuario-- Página : 999 -----X(45) @Empresa----- -----X(13) @Ruc----- X(80) @Nom_CamVst Calendario de Juego X(50) @Vuelta X(20) @Prov1tb X(20) @Fec  X(8) dia_partid  X(10) fec_partid  X(70) @Prov1  SDF_CDATOSCAMP04			
Observaciones:			

8.2.11. Calendario de Juego (2 provincias)

SIFE- F- MÓDULO DE TORNEO			Página 1 de 1	
VERSIÓN 1.0			Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000			Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Reporte: SDF_CDATOSCAMP05.rpt		Descripción: Calendario de Juego (2 provincias).		
DISEÑO DE REPORTES				
Emp_logo Fecha emisión: -@Fecha-- Usuario : -@Usuario-- Página :999 -----X(45) @Empresa----- -----X(13) @Ruc----- X(80) @Nom_CamVst Calendario de Juego X(50) @Vuelta				
X(20) @Fec		X(8) dia_partid	X(10) fec_partid	X(20) @Prov1tb
X(70) @Prov1		X(20) @Prov2tb		
X(70) @Prov2				
h ↓ h ↓ h ↓ h ↓ h ↓				
SDF_CDATOSCAMP05				
Observaciones:				

8.2.12. Calendario de Juego (3 provincias)

SIFE- F- MÓDULO DE TORNEO			Página 1 de 1		
VERSIÓN 1.0			Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999	
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000			Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Pazmiño M.		
Nombre del Reporte: SDF_CDATOSCAMP06.rpt		Descripción: Calendario de Juego (3 provincias).			
DISEÑO DE REPORTES					
Emp_logo			Fecha emisión: -@Fecha-- Usuario : -@Usuario-- Página :999		
-----X(45) @Empresa----- -----X(13) @Ruc----- X(80) @Nom_CamVst Calendario de Juego X(50) @Vuelta					
X(20) @Fec	X(8) dia_partid	X(10) fec_partid	X(20) @Prov1tb X(70) @Prov1	X(20) @Prov2tb X(70) @Prov2	X(20) @Prov3tb X(70) @Prov3
					
SDF_CDATOSCAMP06					
Observaciones:					

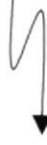
8.2.13. Calendario de Juego (4 provincias)

SIFE- F- MÓDULO DE TORNEO			Página 1 de 1				
VERSIÓN 1.0			Fecha/Diseño: 30/09/1999		Fecha/Actualización: 30/09/1999		
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000			Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Pazmiño M.				
Nombre del Reporte: SDF_CDATOSCAMP07.rpt		Descripción: Calendario de Juego (4 provincias).					
DISEÑO DE REPORTES							
Emp_logo			Fecha emisión: -@Fecha-- Usuario : -@Usuario-- Página : 999				
-----X(45) @Empresa----- -----X(13) @Ruc----- X(80) @Nom_CamVst Calendario de Juego X(50) @Vuelta							
X(20) @Fec		X(8) dia_partid	X(10) fec_partid	X(20) @Prov1tb X(70) @Prov1	X(20) @Prov2tb X(70) @Prov2	X(20) @Prov3tb X(70) @Prov3	X(20) @Prov4tb X(70) @Prov4
SDF_CDATOSCAMP07							
Observaciones:							

8.2.14. Calendario de Juego (5 provincias)

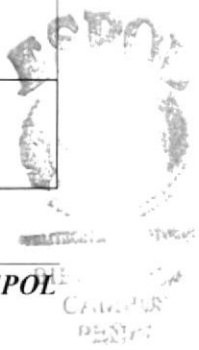
SIFE- F- MÓDULO DE TORNEO			Página 1 de 1	
VERSIÓN 1.0			Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000			Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Reporte: SDF_CDATOSCAMP08.rpt		Descripción: Calendario de Juego (5 provincias).		
DISEÑO DE REPORTES				
Emp_logo			Fecha emisión: -@Fecha-- Usuario : -@Usuario-- Página : 999	
-----X(45) @Empresa----- -----X(13) @Ruc----- X(80) @Nom_CamVst Calendario de Juego X(50) @Vuelta X(20) @Prov1tbX(20) @Prov2tbX(20) @Prov3tbX(20) @Prov4tbX(20) @Prov5tb X(20) @FecX(8) dia_partidX(10) fec_partidX(70) @Prov1X(70) @Prov2X(70) @Prov3X(70) @Prov4X(70) @Prov5 				
SDF_CDATOSCAMP08				
Observaciones:				

8.2.15. Calendario de Juego (6 provincias)

SIFE- F- MÓDULO DE TORNEO			Página 1 de 1					
VERSIÓN 1.0			Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999				
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000			Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Pazmiño M.					
Nombre del Reporte: SDF_CDATOSCAMP09.rpt		Descripción: Calendario de Juego (6 provincias).						
DISEÑO DE REPORTES								
Emp_logo Fecha emisión: -@Fecha-- Usuario : -@Usuario-- Página : 999 ----X(45) @Empresa----- ----X(13) @Ruc----- X(80) @Nom_CamVst Calendario de Juego X(50) @Vuelta								
X(20) @Fec	X(8) dia_partid	X(10) fec_partid	X(20) @Prov1tb X(70) @Prov1	X(20) @Prov2tb X(70) @Prov2	X(20) @Prov3tb X(70) @Prov3	X(20) @Prov4tb X(70) @Prov4	X(20) @Prov5tb X(70) @Prov5	X(20) @Prov6tb X(70) @Prov6
								
SDF_CDATOSCAMP09								
Observaciones:								

8.2.16. Calendario de Juego (7 provincias)

SIFEF- MÓDULO DE TORNEO			Página 1 de 1						
VERSIÓN 1.0			Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999					
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000			Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Pazmiño M.						
Nombre del Reporte: SDF_CDATOSCAMP04.rpt		Descripción: Calendario de Juego (7 provincias).							
DISEÑO DE REPORTES									
Emp_logo			Fecha emisión: -@Fecha-- Usuario : -@Usuario-- Página :999						
-----X(45) @Empresa----- -----X(13) @Ruc----- X(80) @Nom_CamVst Calendario de Juego X(50) @Vuelta									
X(20) @Fec	X(8) dia_partid	X(10) fec_partid	X(20) Prov1tb X(70) Prov1	X(20) Prov2tb X(70) Prov2	X(20) Prov3tb X(70) Prov3	X(20) Prov4tb X(70) Prov4	X(20) Prov5tb X(70) Prov5	X(20) Prov6tb X(70) Prov6	X(20) Prov7tb X(70) Prov7
									
SDF_CDATOSCAMP10									
Observaciones:									



8.2.17. Goleadores de la Fecha

SIFE- F- MÓDULO DE TORNEO		Página 1 de 1	
VERSIÓN 1.0		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Reporte: SDF_CDATOSCAMP15.rpt	Descripción: Goleadores de la Fecha.		
DISEÑO DE REPORTES			
Emp_logo		Fecha emisión: -@Fecha-- Usuario : -@Usuario-- Página : 999	
-----X(45) @Empresa----- -----X(13) @Ruc----- X(80) @Nom_CamVst X(50) des_etafec			
Jugador	Club	Goles	
X(50) nom_jugador	X(35) nom_equipo	9(3) num_goles	
			
SDF_CDATOSCAMP15			
Observaciones:			

8.2.18. Clubes por Asociación

SIFE- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 1	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Reporte: SDF_CDATOSCAMP15.rpt	Descripción: Clubes por asociación.		
DISEÑO DE REPORTES			
Emp_logo Fecha emisión: -@Fecha-- Usuario : -@Usuario-- Página : 999 -----X(45) @Empresa----- -----X(13) @Ruc----- X(80) @Nom_CamVst Clubes Participantes			
Asociación Provincial X(50) nom_afilia	9(3) @Nroregistro	Club x(50) nom_organi	
			
SDF_CDATOSCAMP15			
Observaciones:			

8.2.19. Estadística del Campeonato (1 columna)

SIFEF- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 1	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Reporte: SDF_CESTACAMPE01.rpt	Descripción: Estadística del Campeonato (1 columna).		
DISEÑO DE REPORTES			
Emp_logo Fecha emisión: -@Fecha-- Usuario : -@Usuario-- Página : 999 -----X(45) @Empresa----- -----X(13) @Ruc----- Datos Estadísticos X(80) Nom_Campeo X(35) nom_organ  X(5) @For1 9(4) @Num1 			
SDF_CESTACAMPE01			
Observaciones:			

8.2.20. Estadística del Campeonato (2 columnas)

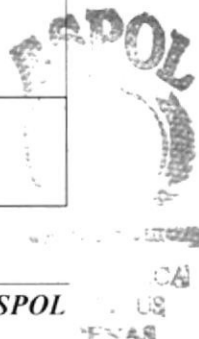
SIFEF- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 1	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Reporte: SDF_CESTACAMPE02.rpt	Descripción: Estadística del Campeonato (2 columnas).		
DISEÑO DE REPORTES			
Emp_logo Fecha emisión: @Fecha-- Usuario : @Usuario-- Página :999 -----X(45) @Empresa----- -----X(13) @Ruc----- Datos Estadísticos X(80) Nom_Campeonato X(5) @For1 9(4) @Num1  X(5) @For2 9(4) @Num2  X(35) nom_organ 			
SDF_CESTACAMPE02			
Observaciones:			

8.2.21. Estadística del Campeonato (3 columnas)

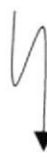
SIFEF- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 1									
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999								
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Pazmiño M.									
Nombre del Reporte: SDF_CESTACAMPE03.rpt	Descripción: Estadística del Campeonato (3 columnas).										
DISEÑO DE REPORTES											
Emp_logo Fecha emisión: -@Fecha-- Usuario : -@Usuario-- Página :999 -----X(45) @Empresa----- -----X(13) @Ruc----- Datos Estadísticos X(80) Nom_Campeonato <table border="1" style="width: 100%; margin-top: 20px;"> <thead> <tr> <th style="width: 25%;">X(35) nom_organi</th> <th style="width: 25%;">X(5) @For1 9(4) @Num1</th> <th style="width: 25%;">X(5) @For2 9(4) @Num2</th> <th style="width: 25%;">X(5) @For3 9(4) @Num3</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">  </td> <td style="text-align: center;">  </td> <td style="text-align: center;">  </td> <td style="text-align: center;">  </td> </tr> </tbody> </table>				X(35) nom_organi	X(5) @For1 9(4) @Num1	X(5) @For2 9(4) @Num2	X(5) @For3 9(4) @Num3				
X(35) nom_organi	X(5) @For1 9(4) @Num1	X(5) @For2 9(4) @Num2	X(5) @For3 9(4) @Num3								
											
SDF_CESTACAMPE03											
Observaciones:											

8.2.22. Estadística del Campeonato (4 columnas)

SIFE- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 1		
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999	
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Pazmiño M.		
Nombre del Reporte: SDF_CESTACAMPE04.rpt	Descripción: Estadística del Campeonato (4 columnas).			
DISEÑO DE REPORTES				
Emp_logo		Fecha emisión: -@Fecha-- Usuario : -@Usuario-- Página : 999		
-----X(45) @Empresa----- -----X(13) @Ruc----- Datos Estadísticos X(80) Nom_Campeo				
	X(5) @For1 9(4) @Num1	X(5) @For2 9(4) @Num2	X(5) @For3 9(4) @Num3	X(5) @For4 9(4) @Num4
X(35) nom_organ				
				
SDF_CESTACAMPE04				
Observaciones:				



8.2.23. Estadística del Campeonato (5 columnas)

SIFE- F- MÓDULO DE TORNEO		Página 1 de 1			
VERSIÓN 1.0		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999		
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Pazmiño M.			
Nombre del Reporte: SDF_CESTACAMPE05.rpt	Descripción: Estadística del Campeonato (5 columnas).				
DISEÑO DE REPORTES					
Emp_logo		Fecha emisión: -@Fecha-- Usuario : -@Usuario-- Página : 999			
-----X(45) @Empresa----- -----X(13) @Ruc----- Datos Estadísticos X(80) Nom_Campeo					
	X(5) @For1	X(5) @For2	X(5) @For3	X(5) @For4	X(5) @For5
X(35) nom_organ	9(4) @Num1	9(4) @Num2	9(4) @Num3	9(4) @Num4	9(4) @Num5
					
SDF_CESTACAMPE05					
Observaciones:					

8.2.24. Estadística del Campeonato (6 columnas)

SIFE- F- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 1				
Fecha/Diseño: 30/09/1999		Fecha/Actualización: 30/09/1999				
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Pazmiño M.				
Nombre del Reporte: SDF_CESTACAMPE06.rpt	Descripción: Estadística del Campeonato (6 columnas).					
DISEÑO DE REPORTES						
Emp_logo		Fecha emisión: -@Fecha-- Usuario : -@Usuario-- Página :999				
-----X(45) @Empresa----- -----X(13) @Ruc----- Datos Estadísticos X(80) Nom_Campeo						
	X(5) @For1	X(5) @For2	X(5) @For3	X(5) @For4	X(5) @For5	X(5) @For6
X(35) nom_organ	9(4) @Num1	9(4) @Num2	9(4) @Num3	9(4) @Num4	9(4) @Num5	9(4) @Num6
						
SDF_CESTACAMPE06						
Observaciones:						

8.2.25. Estadística del Campeonato (7 columnas)

SIFEF- MÓDULO DE TORNEO				Página 1 de 1			
VERSIÓN 1.0				Fecha/Diseño: 30/09/1999		Fecha/Actualización: 30/09/1999	
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000				Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Pazmiño M.			
Nombre del Reporte: SDF_CESTACAMPE07.rpt		Descripción: Estadística del Campeonato (7 columnas).					
DISEÑO DE REPORTES							
Emp_logo				Fecha emisión: -@Fecha-- Usuario : -@Usuario-- Página : 999			
-----X(45) @Empresa----- -----X(13) @Ruc----- Datos Estadísticos X(80) Nom_Campeo							
	X(5) @For1	X(5) @For2	X(5) @For3	X(5) @For4	X(5) @For5	X(5) @For6	X(5) @For7
X(35) nom_organ	9(4) @Num1	9(4) @Num2	9(4) @Num3	9(4) @Num4	9(4) @Num5	9(4) @Num6	9(4) @Num7
							
SDF_CESTACAMPE07							
Observaciones:							

8.2.26. Estadística del Campeonato (8 columnas)

SIFE- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 1						
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Pazmiño M.						
Nombre del Reporte: SDF_CESTACAMPE08.rpt	Descripción: Estadística del Campeonato (8 columnas).							
DISEÑO DE REPORTES								
Emp_logo		Fecha emisión: -@Fecha-- Usuario : -@Usuario-- Página : 999						
 -----X(45) @Empresa----- -----X(13) @Ruc----- Datos Estadísticos X(80) Nom_Campeonato								
X(35) nom_organ	X(5) @For1 9(4) @Num1	X(5) @For2 9(4) @Num2	X(5) @For3 9(4) @Num3	X(5) @For4 9(4) @Num4	X(5) @For5 9(4) @Num5	X(5) @For6 9(4) @Num6	X(5) @For7 9(4) @Num7	X(5) @For8 9(4) @Num8
								
SDF_CESTACAMPE08								
Observaciones:								

8.2.27. Estadística del Campeonato (9 columnas)

SIFE- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 1							
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999						
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Pazmiño M.							
Nombre del Reporte: SDF_CESTACAMPE09.rpt	Descripción: Estadística del Campeonato (9 columnas).								
DISEÑO DE REPORTES									
Emp_logo		Fecha emisión: -@Fecha-- Usuario : -@Usuario-- Página :999							
 -----X(45) @Empresa----- -----X(13) @Ruc----- 									
Datos Estadísticos X(80) Nom_Campeonato									
	X(5) @For1	X(5) @For2	X(5) @For3	X(5) @For4	X(5) @For5	X(5) @For6	X(5) @For7	X(5) @For8	X(5) @For9
X(35) nom_orga	9(4) @Num1	9(4) @Num2	9(4) @Num3	9(4) @Num4	9(4) @Num5	9(4) @Num6	9(4) @Num7	9(4) @Num8	9(4) @Num9
									
↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
SDF_CESTACAMPE09									
Observaciones:									

8.2.28. Estadística del Campeonato (10 columnas)

SIFE- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 1	
Fecha/Diseño: 30/09/1999		Fecha/Actualización: 30/09/1999	
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Reporte: SDF_CESTACAMPE10.rpt	Descripción: Estadística del Campeonato (10 columnas).		
DISEÑO DE REPORTES			
Emp_logo		Fecha emisión: :@Fecha-- Usuario : :@Usuario-- Página :999	
 -----X(45) @Empresa----- -----X(13) @Ruc----- 			
Datos Estadísticos X(80) Nom_Campeonato			
X(35) nom_organ	X(5) @For1 9(4) @Num1	X(5) @For2 9(4) @Num2	X(5) @For3 9(4) @Num3
	X(5) @For4 9(4) @Num4	X(5) @For5 9(4) @Num5	X(5) @For6 9(4) @Num6
	X(5) @For7 9(4) @Num7	X(5) @For8 9(4) @Num8	X(5) @For9 9(4) @Num9
	X(5) @For10 9(4) @Num10		
SDF_CESTACAMPE10			
Observaciones:			

8.2.29. Estadística del Campeonato (11 columnas)

SIFE F - MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0						Página 1 de 1																													
						Fecha/Diseño: 30/09/1999			Fecha/Actualización: 30/09/1999																										
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000						Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Pazmiño M.																													
Nombre del Reporte: SDF_CESTACAMPE11.rpt			Descripción: Estadística del Campeonato (11 columnas).																																
DISEÑO DE REPORTES																																			
Emp_logo						Fecha emisión: -@Fecha-- Usuario : -@Usuario-- Página :999																													
-----X(45) @Empresa----- -----X(13) @Ruc----- Datos Estadísticos X(80) Nom_Campeo																																			
<table><tr><td></td><td>X(5) @For1</td><td>X(5) @For2</td><td>X(5) @For3</td><td>X(5) @For4</td><td>X(5) @For5</td><td>X(5) @For6</td><td>X(5) @For7</td><td>X(5) @For8</td><td>X(5) @For9</td><td>X(5) @For10</td><td>X(5) @For11</td></tr><tr><td>X(35) nom_orga ni</td><td>9(4) @Num1</td><td>9(4) @Num2</td><td>9(4) @Num3</td><td>9(4) @Num4</td><td>9(4) @Num5</td><td>9(4) @Num6</td><td>9(4) @Num7</td><td>9(4) @Num8</td><td>9(4) @Num9</td><td>9(4) @Num10</td><td>9(4) @Num11</td></tr></table>													X(5) @For1	X(5) @For2	X(5) @For3	X(5) @For4	X(5) @For5	X(5) @For6	X(5) @For7	X(5) @For8	X(5) @For9	X(5) @For10	X(5) @For11	X(35) nom_orga ni	9(4) @Num1	9(4) @Num2	9(4) @Num3	9(4) @Num4	9(4) @Num5	9(4) @Num6	9(4) @Num7	9(4) @Num8	9(4) @Num9	9(4) @Num10	9(4) @Num11
	X(5) @For1	X(5) @For2	X(5) @For3	X(5) @For4	X(5) @For5	X(5) @For6	X(5) @For7	X(5) @For8	X(5) @For9	X(5) @For10	X(5) @For11																								
X(35) nom_orga ni	9(4) @Num1	9(4) @Num2	9(4) @Num3	9(4) @Num4	9(4) @Num5	9(4) @Num6	9(4) @Num7	9(4) @Num8	9(4) @Num9	9(4) @Num10	9(4) @Num11																								
SDF_CESTACAMPE11																																			
Observaciones:																																			

8.2.30. Estadística del Campeonato (12 columnas)

SIFE- MÓDULO DE TORNEO						Página 1 de 1																																												
VERSIÓN 1.0						Fecha/Diseño: 30/09/1999		Fecha/Actualización: 30/09/1999																																										
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000						Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Pazmiño M.																																												
Nombre del Reporte: SDF_CESTACAMPE12.rpt			Descripción: Estadística del Campeonato (12 columnas).																																															
DISEÑO DE REPORTES																																																		
Emp_logo						Fecha emisión: -@Fecha- Usuario : -@Usuario- Página :999																																												
-----X(45) @Empresa----- -----X(13) @Ruc----- Datos Estadísticos X(80) Nom_Campeo <table><tr><td></td><td>X(5) @For1</td><td>X(5) @For2</td><td>X(5) @For3</td><td>X(5) @For4</td><td>X(5) @For5</td><td>X(5) @For6</td><td>X(5) @For7</td><td>X(5) @For8</td><td>X(5) @For9</td><td>X(5) @For10</td><td>X(5) @For11</td><td>X(5) @For12</td></tr><tr><td>X(35) nom_organi</td><td>9(4) @Num1</td><td>9(4) @Num2</td><td>9(4) @Num3</td><td>9(4) @Num4</td><td>9(4) @Num5</td><td>9(4) @Num6</td><td>9(4) @Num7</td><td>9(4) @Num8</td><td>9(4) @Num9</td><td>9(4) @Num10</td><td>9(4) @Num11</td><td>9(4) @Num12</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>													X(5) @For1	X(5) @For2	X(5) @For3	X(5) @For4	X(5) @For5	X(5) @For6	X(5) @For7	X(5) @For8	X(5) @For9	X(5) @For10	X(5) @For11	X(5) @For12	X(35) nom_organi	9(4) @Num1	9(4) @Num2	9(4) @Num3	9(4) @Num4	9(4) @Num5	9(4) @Num6	9(4) @Num7	9(4) @Num8	9(4) @Num9	9(4) @Num10	9(4) @Num11	9(4) @Num12													
	X(5) @For1	X(5) @For2	X(5) @For3	X(5) @For4	X(5) @For5	X(5) @For6	X(5) @For7	X(5) @For8	X(5) @For9	X(5) @For10	X(5) @For11	X(5) @For12																																						
X(35) nom_organi	9(4) @Num1	9(4) @Num2	9(4) @Num3	9(4) @Num4	9(4) @Num5	9(4) @Num6	9(4) @Num7	9(4) @Num8	9(4) @Num9	9(4) @Num10	9(4) @Num11	9(4) @Num12																																						
																																																		
SDF_CESTACAMPE12																																																		
Observaciones:																																																		

8.2.31. Estadística del Campeonato (13 columnas)

SIFE- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 1	
Fecha/Diseño: 30/09/1999		Fecha/Actualización: 30/09/1999	
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Reporte: SDF_CESTACAMPE13.rpt	Descripción: Estadística del Campeonato (13 columnas).		
DISEÑO DE REPORTES			
Emp_logo		Fecha emisión: -@Fecha-- Usuario : -@Usuario-- Página :999	
-----X(45) @Empresa----- -----X(13) @Ruc----- Datos Estadísticos X(80) Nom_Campeonato			
X(35) nom_organi	X(5) @For1	X(5) @For2	X(5) @For3
	X(4) @Num1	X(4) @Num2	X(4) @Num3
	X(5) @For4	X(5) @For5	X(5) @For6
	X(4) @Num4	X(4) @Num5	X(4) @Num6
	X(5) @For7	X(5) @For8	X(5) @For9
	X(4) @Num7	X(4) @Num8	X(4) @Num9
	X(5) @For10	X(5) @For11	X(5) @For12
	X(4) @Num10	X(4) @Num11	X(4) @Num12
	X(5) @For13	X(5) @For14	X(5) @For15
	X(4) @Num13	X(4) @Num14	X(4) @Num15
SDF_CESTACAMPE13			
Observaciones:			

8.2.32. Estadística del Campeonato (14 columnas)

SIFE F - MÓDULO DE TORNEO		Página 1 de 1	
VERSIÓN 1.0		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Reporte: SDF_CESTACAMPE14.rpt	Descripción: Estadística del Campeonato (14 columnas).		
DISEÑO DE REPORTES			
Emp_logo		Fecha emisión: -@Fecha-- Usuario : -@Usuario-- Página :999	
-----X(45) @Empresa----- -----X(13) @Ruc-----			
Datos Estadísticos X(80) Nom_Campeo			
X(35) nom_organi		X(5) @For 1	X(5) @For 2
		X(5) @For 3	X(5) @For 4
		X(5) @For 5	X(5) @For 6
		X(5) @For 7	X(5) @For 8
		X(5) @For 9	X(5) @For 10
		X(5) @For 11	X(5) @For 12
		X(5) @For 13	X(5) @For 14
		(94) @Nu m1	(94) @Nu m2
		(94) @Nu m3	(94) @Nu m4
		(94) @Nu m5	(94) @Nu m6
		(94) @Nu m7	(94) @Nu m8
		(94) @Nu m9	(94) @Nu m10
		(94) @Nu m11	(94) @Nu m12
		(94) @Nu m13	(94) @Nu m14
SDF_CESTACAMPE15			
Observaciones:			

8.2.33. Estadística del Campeonato (15 columnas)

SIFE- F- MÓDULO DE TORNEO		Página 1 de 1																															
VERSIÓN 1.0		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999																														
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Pazmiño M.																															
Nombre del Reporte: SDF_CESTACAMPE15.rpt	Descripción: Estadística del Campeonato (15 columnas).																																
DISEÑO DE REPORTES																																	
Emp_logo Fecha emisión: -@Fecha-- Usuario : -@Usuario-- Página : 999 -----X(45) @Empresa----- -----X(13) @Ruc----- Datos Estadísticos X(80) Nom_Campeo <table><tr><td>X(5) @For 1</td><td>X(5) @For 2</td><td>X(5) @For 3</td><td>X(5) @For 4</td><td>X(5) @For 5</td><td>X(5) @For 6</td><td>X(5) @For 7</td><td>X(5) @For 8</td><td>X(5) @For 9</td><td>X(5) @For 10</td><td>X(5) @For 11</td><td>X(5) @For 12</td><td>X(5) @For 13</td><td>X(5) @For 14</td><td>X(5) @For 15</td></tr><tr><td>X(4) @Nu m1</td><td>X(4) @Nu m2</td><td>X(4) @Nu m3</td><td>X(4) @Nu m4</td><td>X(4) @Nu m5</td><td>X(4) @Nu m6</td><td>X(4) @Nu m7</td><td>X(4) @Nu m8</td><td>X(4) @Nu m9</td><td>X(4) @Nu m10</td><td>X(4) @Nu m11</td><td>X(4) @Nu m12</td><td>X(4) @Nu m13</td><td>X(4) @Nu m14</td><td>X(4) @Nu m15</td></tr></table>				X(5) @For 1	X(5) @For 2	X(5) @For 3	X(5) @For 4	X(5) @For 5	X(5) @For 6	X(5) @For 7	X(5) @For 8	X(5) @For 9	X(5) @For 10	X(5) @For 11	X(5) @For 12	X(5) @For 13	X(5) @For 14	X(5) @For 15	X(4) @Nu m1	X(4) @Nu m2	X(4) @Nu m3	X(4) @Nu m4	X(4) @Nu m5	X(4) @Nu m6	X(4) @Nu m7	X(4) @Nu m8	X(4) @Nu m9	X(4) @Nu m10	X(4) @Nu m11	X(4) @Nu m12	X(4) @Nu m13	X(4) @Nu m14	X(4) @Nu m15
X(5) @For 1	X(5) @For 2	X(5) @For 3	X(5) @For 4	X(5) @For 5	X(5) @For 6	X(5) @For 7	X(5) @For 8	X(5) @For 9	X(5) @For 10	X(5) @For 11	X(5) @For 12	X(5) @For 13	X(5) @For 14	X(5) @For 15																			
X(4) @Nu m1	X(4) @Nu m2	X(4) @Nu m3	X(4) @Nu m4	X(4) @Nu m5	X(4) @Nu m6	X(4) @Nu m7	X(4) @Nu m8	X(4) @Nu m9	X(4) @Nu m10	X(4) @Nu m11	X(4) @Nu m12	X(4) @Nu m13	X(4) @Nu m14	X(4) @Nu m15																			
SDF_CESTACAMPE15																																	
Observaciones:																																	

8.2.34. Estadística del Campeonato (16 columnas)

SIFE- F- MÓDULO DE TORNEO		Página 1 de 1														
VERSIÓN 1.0		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999													
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Pazmiño M.														
Nombre del Reporte: SDF_CESTACAMPE16.rpt	Descripción: Estadística del Campeonato (16 columnas).															
DISEÑO DE REPORTES																
Emp_logo		Fecha emisión: -@Fecha-- Usuario : -@Usuario-- Página :999														
-----X(45) @Empresa----- -----X(13) @Ruc----- Datos Estadísticos X(80) Nom_Campeo																
X(35) nom_organ	X(5) @For 1	X(5) @For 2	X(5) @For 3	X(5) @For 4	X(5) @For 5	X(5) @For 6	X(5) @For 7	X(5) @For 8	X(5) @For 9	X(5) @For 10	X(5) @For 11	X(5) @For 12	X(5) @For 13	X(5) @For 14	X(5) @For 15	X(5) @For 16
	9(4) @7u m1	9(4) @7u m2	9(4) @7u m3	9(4) @7u m4	9(4) @7u m5	9(4) @7u m6	9(4) @7u m7	9(4) @7u m8	9(4) @7u m9	9(4) @7u m10	9(4) @7u m11	9(4) @7u m12	9(4) @7u m13	9(4) @7u m14	9(4) @7u m15	9(4) @7u m16
SDF_CESTACAMPE16																
Observaciones:																

8.2.35. Estadístico de Jugadores

SIFE- SISTEMA DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 1								
Fecha/Diseño: 30/09/1999		Fecha/Actualización: 30/09/1999								
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Pazmiño M.								
Nombre del Reporte: SDF_CESTAJUGAD01.rpt	Descripción: Reporte Estadístico de Jugadores.									
DISEÑO DE REPORTES										
Emp_logo		Fecha emisión: ~@Fecha~ Usuario : ~@Usuario~ Página :999								
 ----X(45) @Empresa----- ----X(13) @Ruc----- ----X(80) @nom_camvst----- <u>Estadístico de Jugadores</u>										
Jugador	Nacionalidad	Función	División Jugador	Tarjetas Amarillas Rojas	Total Goles	Partidos Jugados	Goles Por Partido	Minutos Jugados	Estado	
Club: X(35)nom_organ Minutos: 9(2) @MinClub										
X(50) nom_jugador	X(15) nacionalizado	X(15) des_funcio	X(15) des_divisga	9(3) @amarillas	9(3) @Rojas	9(3) @goles	9(3) @Partidos	9(3) @Promedio	9(3) gMinJugador	X(15) estado
↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
SDF_CESTAJUGAD01										
Observaciones:										

8.2.36. Estadístico de Jugadores por Club

SIFE- SISTEMA DE TORNEO				Página 1 de 1						
VERSIÓN 1.0				Fecha/Diseño: 30/09/1999		Fecha/Actualización: 30/09/1999				
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000				Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Pazmiño M.						
Nombre del Reporte: SDF_CESTAJUGAD02.rpt		Descripción: Reporte Estadístico de Jugadores.								
DISEÑO DE REPORTES										
Emp_logo				Fecha emisión: -@Fecha-- Usuario : -@Usuario-- Página :999						
-----X(45) @Empresa----- -----X(13) @Ruc----- -----X(80) @nom_camvst----- <u>Estadístico de Jugadores</u>										
Club: X(35)nom_organi Minutos: 9(2)@MinClub										
Jugador	Nacionalidad	Función	División Jugador	Tarjetas Amarillas	Rojas	Total Goles	Partidos Jugados	Goles Por Partido	Minutos Jugados	Estado
X(50) nom_jugador	X(15) nacionalizado	X(15) des_funcio	X(15) des_divjug	9(3) @amarillas	9(3) @Rojas	9(3) @goles	9(3) @Partidos	9(3) @Promedio	9(3) @MinJugador	X(15) estado
SDF_CESTAJUGAD02										
Observaciones:										

8.2.37. Estadístico de Jugadores por Función

SIFE- SISTEMA DE TORNEO		Página 1 de 1																															
VERSIÓN 1.0		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999																														
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Pazmiño M.																															
Nombre del Reporte: SDF_CESTAJUGAD03.rpt	Descripción: Reporte Estadístico de Jugadores.																																
DISEÑO DE REPORTES																																	
Emp_logo Fecha emisión: -@Fecha-- Usuario : -@Usuario-- Página : 999 -----X(45) @Empresa----- -----X(13) @Ruc----- -----X(80) @nom camvst----- <u>Estadístico de Jugadores</u> Función del Jugador: X(15)des_funcio <table><tr><td>Jugador</td><td>Nacionalidad</td><td>División Jugador</td><td>Tarjetas Amarillas</td><td>Rojas</td><td>Total Goles</td><td>Partidos Jugados</td><td>Goles Por Partido</td><td>Minutos Jugados</td><td>Estado</td></tr></table> Club: X(35)nom_organ Minutos: 9(2)@MinClub <table><tr><td>X(50) nom_jugado</td><td>X(15) Nacionalizado</td><td>X(15) des_divjug</td><td>9(3) @amarillas</td><td>9(3) @Rojas</td><td>9(3) @goles</td><td>9(3) @Partidos</td><td>9(3) @Promedio</td><td>9(3) @MinJugador</td><td>X(15) estado</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>				Jugador	Nacionalidad	División Jugador	Tarjetas Amarillas	Rojas	Total Goles	Partidos Jugados	Goles Por Partido	Minutos Jugados	Estado	X(50) nom_jugado	X(15) Nacionalizado	X(15) des_divjug	9(3) @amarillas	9(3) @Rojas	9(3) @goles	9(3) @Partidos	9(3) @Promedio	9(3) @MinJugador	X(15) estado										
Jugador	Nacionalidad	División Jugador	Tarjetas Amarillas	Rojas	Total Goles	Partidos Jugados	Goles Por Partido	Minutos Jugados	Estado																								
X(50) nom_jugado	X(15) Nacionalizado	X(15) des_divjug	9(3) @amarillas	9(3) @Rojas	9(3) @goles	9(3) @Partidos	9(3) @Promedio	9(3) @MinJugador	X(15) estado																								
																																	
SDF_CESTAJUGAD03																																	
Observaciones:																																	

8.2.38. Estadístico de Jugadores por División

SIFE- SISTEMA DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 1							
Fecha/Diseño: 30/09/1999		Fecha/Actualización: 30/09/1999							
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Pazmiño M.							
Nombre del Reporte: SDF_CESTAJUGAD04.rpt		Descripción: Reporte Estadístico de Jugadores.							
DISEÑO DE REPORTES									
Emp_logo		Fecha emisión: -@Fecha-- Usuario : -@Usuario-- Página :999							
-----X(45) @Empresa----- -----X(13) @Ruc----- -----X(80) @nom camvst----- Estadístico de Jugadores									
División del Jugador:		X(15)des_divjug							
Jugador	Nacionalidad	Función Jugador	Tarjetas Amarillas Rojas	Total Goles	Partidos Jugados	Goles Por Partido	Minutos Jugados	Estado	
Club: X(35)nom_organ		Minutos: @MinClub							
X(50) nom_jugador	X(15) Nacionalizado	X(15) des_funcio	9(3) @Amarillas	9(3) @Rojas	9(3) @Goles	9(3) @Partidos	9(3) @Promedio	9(3) @MinJugador	X(15) estado
									
SDF_CESTAJUGAD04									
Observaciones:									

8.2.39. Estadístico de Jugadores por Club y Función

SIFE- SISTEMA DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 1	
		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Reporte: SDF_CESTAJUGAD05.rpt	Descripción: Reporte Estadístico de Jugadores.		
DISEÑO DE REPORTES			
Emp_logo		Fecha emisión: :@Fecha-- Usuario : :@Usuario-- Página :999	
 ----X(45) @Empresa---- ----X(13) @Ruc---- ----X(80) @nom_camvst---- <u>Estadístico de Jugadores</u>			
Club: X(35)nom_organi Minutos: 9(2)@MinClub Función del Jugador: X(15)des_funcio			
Jugador	Nacionalidad	División Jugador	Tarjetas Amarillas Rojas
			Total Goles
			Partidos Jugados
			Goles Por Partido
			Minutos Jugados
			Estado
X(50) nom_jugador	X(15) Nacionalizado	X(15) des_divjug	9(3) @Amarillas 9(3) @Rojas
			9(3) @Goles 9(3) @Partidos
			9(3) @Promedio 9(3) @MinJugador
			X(15) estado
SDF_CESTAJUGAD05			
Observaciones:			



8.2.40. Estadístico de Jugadores por Club y División

SIFE F - SISTEMA DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 1						
Fecha/Diseño: 30/09/1999		Fecha/Actualización: 30/09/1999						
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Pazmiño M.						
Nombre del Reporte: SDF_CESTAJUGAD06.rpt	Descripción: Reporte Estadístico de Jugadores.							
DISEÑO DE REPORTES								
Emp_logo		Fecha emisión: -@Fecha-- Usuario : -@Usuario-- Página :999						
-----X(45) @Empresa----- -----X(13) @Ruc----- -----X(80) @nom_camvst----- Estadístico de Jugadores								
Club: X(35)nom_organi Minutos: 9(2) @MinClub División del Jugador: X(15)des_divjug								
Jugador	Nacionalidad	Función Jugador	Tarjetas Amarillas Rojas	Total Goles	Partidos Jugados	Goles Por Partido	Minutos Jugados	Estado
X(50) nom_jugador	X(15) Nacionalizado	X(15) des_funcio	9(3) @amarillas 9(3) @Rojas	9(3) @goles	9(3) @Partidos	9(3) @Promedio	9(3) oMinJugador	X(15) estado
SDF_CESTAJUGAD06								
Observaciones:								

8.2.41. Estadístico de Jugadores por Función y División

SIFE- SISTEMA DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 1	
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Reporte: SDF_CESTAJUGAD07.rpt	Descripción: Reporte Estadístico de Jugadores.		
DISEÑO DE REPORTES			
Emp_logo		Fecha emisión: @Fecha-- Usuario : @Usuario-- Página :999	
 -----X(45) @Empresa----- -----X(13) @Ruc----- -----X(80) @nom camvst----- <u>Estadístico de Jugadores</u>			
Función del Jugador: X(15)des_funcio		División del Jugador: X(15)des_divjug	
Jugador	Nacionalidad	Tarjetas Amarillas Rojas	Total Goles
Partidos Jugados	Goles Por Partido	Minutos Jugados	Estado
Club: X(35)nom_organi Minutos: 9(2) @MinClub			
X(50) nom_jugador	X(15) Nacionalizado	9(3) @Amarillas	9(3) @Rojas
9(3) @Goles	9(3) @Partidos	9(3) @Promedio	9(3) @MinJugador
X(15) estado			
h ↓ h ↓ h ↓ h ↓ h ↓ h ↓ h ↓ h ↓ h ↓			
SDF_CESTAJUGAD07			
Observaciones:			

8.2.42. Estadístico de Jugadores por Club, Función y División

SIFE- SISTEMA DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 1						
Fecha/Diseño: 30/09/1999		Fecha/Actualización: 30/09/1999						
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Pazmiño M.						
Nombre del Reporte: SDF_CESTAJUGAD08.rpt		Descripción: Reporte Estadístico de Jugadores.						
DISEÑO DE REPORTES								
Emp_logo		Fecha emisión: @Fecha-- Usuario : @Usuario-- Página :999						
----X(45) @Empresa---- ----X(13) @Ruc---- ----X(80) @nom_camvst---- Estadístico de Jugadores								
Club: X(35)nom_organ		Minutos: 9(2) @MinClub						
Función del Jugador: X(15)des_funcio		División del Jugador: X(15)des_divjug						
Jugador	Nacionalidad	Tarjetas Amarillas Rojas	Total Goles	Partidos Jugados	Goles Por Partido	Minutos Jugados	Estado	
X(50) nom_jugador	X(15) Nacionalizado	9(3) @Amarillas	9(3) @Rojas	9(3) @Goles	9(3) @Partidos	9(3) @Promedio	9(3) @MinJugador	X(15) estado
SDF_CESTAJUGAD08								
Observaciones:								

8.2.43. Estadístico de Goleadores

SIFE- SISTEMA DE TORNEO				Página 1 de 1			
VERSIÓN 1.0				Fecha/Diseño: 30/09/1999		Fecha/Actualización: 30/09/1999	
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000				Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Pazmiño M.			
Nombre del Reporte: SDF_CESTAGOLES01.rpt		Descripción: Reporte Estadístico de Goleadores.					
DISEÑO DE REPORTES							
Emp_logo				Fecha emisión: :@Fecha-- Usuario : :@Usuario-- Página :999			
----X(45) @Empresa----- ----X(13) @Ruc----- ----X(80) @nom_camvst----- Estadístico de Goleadores							
Jugador	Club	Nacionalidad	Función	División	Total Goles	Partidos Jugados	Promedio Por Partido
X(50) nom_jugador	X(35) nom_organi	X(15) nacionalizado	X(15) des_funcio	X(15) des_divjug	9(3) @Goles	9(3) @Partidos	9(3) @Promedio
SDF_CESTAGOLES01							
Observaciones:							

8.2.44. Estadístico de Goleadores por Función

SIFE- SISTEMA DE TORNEO				Página 1 de 1			
VERSIÓN 1.0				Fecha/Diseño: 30/09/1999		Fecha/Actualización: 30/09/1999	
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000				Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Pazmiño M.			
Nombre del Reporte: SDF_CESTAGOLES03.rpt			Descripción: Reporte Estadístico de Goleadores.				
DISEÑO DE REPORTES							
Emp_logo				Fecha emisión: -@Fecha-- Usuario : -@Usuario-- Página :999			
-----X(45) @Empresa----- -----X(13) @Ruc----- -----X(80) @nom_camvst----- <u>Estadístico de Goleadores</u>							
Función del Jugador:				X(15)des_funcio			
Jugador	Club	Nacionalidad	División	Total Goles	Partidos Jugados	Promedio Por Partido	
X(50) Nom_jugador	X(35) nom_organi	X(15) nacionalizado	X(15) des_dhjug	9(3) @goles	9(3) @Partidos	9(3) @Promedio	
							
SDF_CESTAGOLES03							
Observaciones:							

8.2.45. Estadístico de Goleadores por División

SIFE- SISTEMA DE TORNEO				Página 1 de 1		
VERSIÓN 1.0				Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999	
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000				Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Pazmiño M.		
Nombre del Reporte: SDF_CESTAGOLES04.rpt		Descripción: Reporte Estadístico de Goleadores.				
DISEÑO DE REPORTES						
Emp_logo				Fecha emisión: -@Fecha-- Usuario : -@Usuario-- Página : 999		
-----X(45) @Empresa----- -----X(13) @Ruc----- -----X(80) @nom_camvst----- Estadístico de Goleadores						
División del Jugador:				X(15)des_divjug		
Jugador	Club	Nacionalidad	Función	Total Goles	Partidos Jugados	Promedio Por Partido
X(50) nom_jugador	X(35) nom_organi	X(15) nacionalizado	X(15) des_funcio	9(3) @goles	9(3) @Partidos	9(3) @Promedio
						
SDF_CESTAGOLES04						
Observaciones:						

8.2.46. Estadístico de Goleadores por Función y División

SIFE- SISTEMA DE TORNEO		Página 1 de 1			
VERSIÓN 1.0		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999		
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Pazmiño M.			
Nombre del Reporte: SDF_CESTAGOLES07.rpt	Descripción: Reporte Estadístico de Goleadores.				
DISEÑO DE REPORTES					
Emp_logo Fecha emisión: -@Fecha-- Usuario : -@Usuario-- Página : 999 ----X(45) @Empresa----- ----X(13) @Ruc----- ----X(80) @nom_camvst----- <u>Estadístico de Goleadores</u>					
Función del Jugador: X(15)des_funcio		División del Jugador: X(15)des_divjug			
Jugador	Club	Nacionalidad	Total Goles	Partidos Jugados	Promedio Por Partido
X(50) nom_jugador	X(35) nom_organi	X(15) nacionalizado	9(3) @goles	9(3) @Partidos	9(3) @Promedio
SDF_CESTAGOLES07					
Observaciones:					

8.2.47. Estadístico de Sancionados

SIFE- SISTEMA DE TORNEO					Página 1 de 1			
VERSIÓN 1.0					Fecha/Diseño: 30/09/1999		Fecha/Actualización: 30/09/1999	
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000					Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Pazmiño M.			
Nombre del Reporte: SDF_CESTASANCI01.rpt			Descripción: Reporte Estadístico de Sancionados.					
DISEÑO DE REPORTES								
Emp_logo					Fecha emisión: -@Fecha-- Usuario : -@Usuario-- Página :999			
-----X(45) @Empresa----- -----X(13) @Ruc----- -----X(80) @nom_camvst----- <u>Estadístico de Sancionados</u>								
Jugador	Club	Nacionalidad	Función	División	Tarjetas Amarillas Rojas		Suspens. 4ta. T.A.	Estado
X(50) nom_jugador	X(35) nom_organi	X(15) nacionalizado	X(15) des_funcio	X(15) des_divjug	9(3) @amarillas	9(3) @Rojas	9(3) num_suspen	X(15) estado
								
SDF_CESTASANCI01								
Observaciones:								

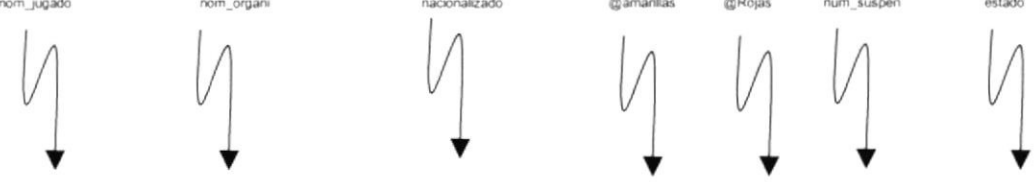
8.2.48. Estadístico de Sancionados por Función

SIFE- SISTEMA DE TORNEO				Página 1 de 1			
VERSIÓN 1.0				Fecha/Diseño: 30/09/1999		Fecha/Actualización: 30/09/1999	
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000				Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Pazmiño M.			
Nombre del Reporte: SDF_CESTASANCI03.rpt		Descripción: Reporte Estadístico de Sancionados.					
DISEÑO DE REPORTES							
Emp_logo				Fecha emisión: -@Fecha-- Usuario : -@Usuario-- Página :999			
-----X(45) @Empresa----- -----X(13) @Ruc----- -----X(80) @nom_camvst----- <u>Estadístico de Sancionados</u>							
Función del Jugador: X(15)des_funcio							
Jugador	Club	Nacionalidad	División	Tarjetas Amarillas	Rojas	Suspens. 4ta. T.A.	Estado
X(50) nom_jugador	X(35) nom_organi	X(15) nacionalizado	X(15) des_divjug	9(3) @amarillas	9(3) @Rojas	9(3) num_suspen	X(15) estado
SDF_CESTASANCI03							
Observaciones:							

8.2.49. Estadístico de Sancionados por División

SIFE- SISTEMA DE TORNEO		Página 1 de 1					
VERSIÓN 1.0		Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999				
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Pazmiño M.					
Nombre del Reporte: SDF_CESTASANCI04.rpt	Descripción: Reporte Estadístico de Sancionados.						
DISEÑO DE REPORTES							
Emp_logo		Fecha emisión: -@Fecha-- Usuario : -@Usuario-- Página : 999					
-----X(45) @Empresa----- -----X(13) @Ruc----- -----X(80) @nom_camvst----- <u>Estadístico de Sancionados</u>							
División del Jugador: X(15)des_divjug							
Jugador	Club	Nacionalidad	Función	Tarjetas Amarillas	Rojas	Suspens. 4ta. T.A.	Estado
X(50) nom_jugador	X(35) nom_organi	X(15) nacionalizado	X(15) des_funcio	9(3) @amarillas	9(3) @Rojas	9(3) num_suspen	X(15) estado
SDF_CESTASANCI04							
Observaciones:							

8.2.50. Estadístico de Sancionados por Función y División

SIFE- SISTEMA DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 1	
Fecha/Diseño: 30/09/1999		Fecha/Actualización: 30/09/1999	
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Reporte: SDF_CESTASANCI07.rpt	Descripción: Reporte Estadístico de Sancionados.		
DISEÑO DE REPORTES			
Emp_logo		Fecha emisión: @Fecha-- Usuario : @Usuario-- Página :999	
 ----X(45) @Empresa----- ----X(13) @Ruc----- ----X(80) @nom_camvst----- <u>Estadístico de Sancionados</u>			
Función del Jugador: X(15)des_funcio		División del Jugador: X(15)des_divjug	
Jugador	Club	Nacionalidad	Tarjetas Amarillas Rojas Suspens. 4ta. T.A. Estado
X(50) nom_jugado	X(35) nom_organi	X(15) nacionalizado	9(3) @amarillas 9(3) @Rojas 9(3) num_suspen X(15) estado 
SDF_CESTASANCI04			
Observaciones:			

8.2.51. Estadístico de Arqueros Menos Goleados

SIFE- SISTEMA DE TORNEO VERSIÓN 1.0				Página 1 de 1		
Fecha/Diseño: 30/09/1999				Fecha/Actualización: 30/09/1999		
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000				Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Pazmiño M.		
Nombre del Reporte: SDF_CESTAARQUE01.rpt		Descripción: Reporte Estadístico de Arqueros Menos Goleados.				
DISEÑO DE REPORTES						
Emp_logo				Fecha emisión: @Fecha-- Usuario : @Usuario-- Página :999		
 ----X(45) @Empresa----- ----X(13) @Ruc----- ----X(80) @nom_camvst----- <u>Arqueros menos Goleados</u>						
Jugador	Club	Nacionalidad	División	Total Goles	Partidos Jugados	Promedio Por Partido
X(50) nom_jugador 	X(35) nom_organi 	X(15) nacionalizado 	X(15) des_divjug 	9(3) @goles 	9(3) @Partidos 	9(3) @Promedio 
SDF_CESTAARQUE01						
Observaciones:						

8.2.52. Estadístico de Arqueros Menos Goleados por División

SIFE- SISTEMA DE TORNEO				Página 1 de 1		
VERSIÓN 1.0				Fecha/Diseño: 30/09/1999	Fecha/Actualización: 30/09/1999	
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000				Autores: Moroni David Salazar H. Fausto Pazmiño M.		
Nombre del Reporte: SDF_CESTAARQUE04.rpt		Descripción: Reporte Arqueros menos Goleados.				
DISEÑO DE REPORTES						
Emp_logo				Fecha emisión: @Fecha-- Usuario : @Usuario-- Página :999		
-----X(45) @Empresa----- -----X(13) @Ruc----- -----X(80) @nom_camvst----- <u>Arqueros menos Goleados</u>						
División del Arquero:				X(15)des_divjug		
Jugador	Club	Nacionalidad	Función	Total Goles	Partidos Jugados	Promedio Por Partido
X(50) nom_jugador	X(35) nom_organi	X(15) nacionalizado	X(15) des_funcio	9(3) @goles	9(3) @Partidos	9(3) @Promedio
SDF_CESTAARQUES04						
Observaciones:						



CAPÍTULO 9



DIAGRAMAS IPO Y NARRATIVAS DE PROGRAMAS

9. DIAGRAMAS IPO Y NARRATIVAS DE PROGRAMA

9.1. MANTENIMIENTO DE TIPO DE CAMPEONATO

9.1.1. IPO de Tipo de Campeonato

SIFE- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 1							
		Fecha/Diseño: 01/01/1999	Fecha/Actualización: 01/01/1999						
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Moroni Salazar H. Fausto Pazmiño M.							
Nombre del Archivo: SDF_MCAMPEONAT.frm		Menú: Mnu_Tipo_Camp							
El mantenimiento de tipo de campeonato consiste en tener una lista de los campeonatos que se deseen llevar.									
DESCRIPCIÓN DE PROGRAMAS									
<table border="1"><thead><tr><th>ENTRADA</th><th>PROCESO</th><th>SALIDA</th></tr></thead><tbody><tr><td> <pre>graph LR; A[Información digitada] --> C[SDF_MCAMPEONAT]; B[SDFM_TIPO_CAMP] --> C; C --> D[SDFM_CAMP_EONA]</pre> </td><td></td><td></td></tr></tbody></table>				ENTRADA	PROCESO	SALIDA	<pre>graph LR; A[Información digitada] --> C[SDF_MCAMPEONAT]; B[SDFM_TIPO_CAMP] --> C; C --> D[SDFM_CAMP_EONA]</pre>		
ENTRADA	PROCESO	SALIDA							
<pre>graph LR; A[Información digitada] --> C[SDF_MCAMPEONAT]; B[SDFM_TIPO_CAMP] --> C; C --> D[SDFM_CAMP_EONA]</pre>									
Observaciones:									

9.1.2. Narrativas de Tipo de Campeonato

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_MCAMPEONAT.frm	Secuencia: Página 1 de 2
Para su explicación se lo ha dividido de la siguiente manera: 1. Carga del Formulario 1. Se llena el campo de código usando el store procedure SDFSPC_CAMPEONATO enviando los parámetros opción = C que extrae la información existente en la tabla SDFM_CAMP_EONA el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 68. 2. Se llena el campo tipo de campeonato usando el store procedure SDFSPC_TIPO_CAMPEONATO enviando los parámetros opcion = T que extrae información de la tabla SDFM_TIPO_CAMP. Ver sección "Explicación de stores" página 68. 2. Ingreso de Registro 1. Se presiona <enter> en el campo del código estando el combo vacío, se ejecuta el store procedure SEGSPC_TRAERPARAMETRO que consulta en la tabla SEGP_PARA_METR el parámetro "sec_campeo", que contiene la secuencia con que se grabará el registro. 2. Al momento de grabar el registro se usa el siguiente store procedure SDFSPM_CAMPEONATO enviando el parámetro opcion = I grabando el registro en la tabla SDFM_CAMP_EONA. Ver sección "Explicación de stores" página 68. 3. Modificación de Registro 1. Al consultar el registro que va a modificarse, se ejecuta el siguiente store procedure SDFSPC_CAMPEONATO enviando los parámetros opcion = T que extrae la información existente en la tabla SDFM_CAMP_EONA el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido Ver sección "Explicación de stores" página 68.	
Observaciones:	

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_MCAMPEONAT.frm	Secuencia: Página 1 de 2
2. Al momento de modificar el registro se usa el siguiente store procedure SDFSPM_CAMPEONATO enviando el parámetro opcion = M grabando el registro en la tabla SDFM_CAMP_EONA. Ver sección "Explicación de stores" página 68. 4. Eliminación de Registro 1. Al consultar el registro que va a modificarse, se ejecuta el siguiente store procedure SDFSPC_CAMPEONATO enviando los parámetros opcion = T que extrae la información existente en la tabla SDFM_CAMP_EONA el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido Ver sección "Explicación de stores" página 68. 2. Al momento de eliminar el registro se usa el siguiente store procedure SDFSPM_CAMP_AÑOS enviando el parámetro opcion = E cambiando el estado del registro de "activo" a "eliminado" en la tabla SDFM_CAMP_EONA. Ver sección "Explicación de stores" página 68.	
Observaciones:	

9.2. MANTENIMIENTO DE DIVISIÓN

9.2.1. IPO de División

SIFE- F- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 1							
		Fecha/Diseño: 01/01/1999	Fecha/Actualización: 01/01/1999						
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Moroni Salazar H. Fausto Pazmiño M.							
Nombre del Archivo: SDF_MDIVISIONE.frm		Menú: Mnu_Divi_sion							
El mantenimiento de división consiste en tener una lista de las divisiones que se deseen llevar.									
DESCRIPCIÓN DE PROGRAMAS									
<table border="1"><thead><tr><th>ENTRADA</th><th>PROCESO</th><th>SALIDA</th></tr></thead><tbody><tr><td> Información digitada </td><td> SDF_MDIVISIONE </td><td> SDFM_DIVI_SION </td></tr></tbody></table>				ENTRADA	PROCESO	SALIDA	Información digitada	SDF_MDIVISIONE	SDFM_DIVI_SION
ENTRADA	PROCESO	SALIDA							
Información digitada	SDF_MDIVISIONE	SDFM_DIVI_SION							
Observaciones:									

9.2.2. Narrativas de División

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_MDIVISIONE.frm	Secuencia: Página 1 de 2
Para su explicación se lo ha dividido de la siguiente manera: 1. Carga del Formulario 1. Se llena el campo de código usando el store procedure SDFSPC_TRAER_DIVISION enviando los parámetros opción = C que extrae la información existente en la tabla SDFM_DIVI_SION el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 69. 2. Ingreso de Registro 1. Se presiona <enter> en el campo del código estando el combo vacío, se ejecuta el store procedure SEGSPC_TRAERPARAMETRO que consulta en la tabla SEGP_PARA_METR el parámetro "sec_divisi", que contiene la secuencia con que se grabará el registro. 2. Al momento de grabar el registro se usa el siguiente store procedure SDFSPM_DIVISION enviando el parámetro opcion = I grabando el registro en la tabla SDFM_DIVI_SION. Ver sección "Explicación de stores" página 69. 3. Modificación de Registro 1. Al consultar el registro que va a modificarse, se ejecuta el siguiente store procedure SDFSPC_TRAER_DIVISION enviando los parámetros opcion = T que extrae la información existente en la tabla SDFM_DIVI_SION el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 69. 2. Al momento de modificar el registro se usa el siguiente store procedure SDFSPM_DIVISION enviando el parámetro opcion = M grabando el registro en la tabla SDFM_DIVI_SION. Ver sección "Explicación de stores" página 69.	
Observaciones:	

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_MDIVISIONE.frm	Secuencia: Página 2 de 2
4. Eliminación de Registro 1. Al consultar el registro que va a modificarse, se ejecuta el siguiente store procedure SDFSPC_TRAER_DIVISION enviando los parámetros opcion = T que extrae la información existente en la tabla SDFM_DIVISION el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido Ver sección "Explicación de stores" página 69. 2. Al momento de eliminar el registro se usa el siguiente store procedure SDFSPM_DIVISION enviando el parámetro opcion = E cambiando el estado del registro de "activo" a "eliminado" en la tabla SDFM_DIVISION. Ver sección "Explicación de stores" página 69.	
Observaciones:	

9.3. MANTENIMIENTO DE CATEGORÍA

9.3.1. IPO de Categoría

SIFEFE- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 1	
		Fecha/Diseño: 01/01/1999	Fecha/Actualización: 01/01/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Moroni Salazar H. Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Archivo: SDF_MCATEGORIA.frm		Menú: Mnu_Cate_gori	
El mantenimiento de categoría consiste en tener una lista de las categorías que se lleven para los diferentes campeonatos.			
DESCRIPCIÓN DE PROGRAMAS			
ENTRADA	PROCESO	SALIDA	
Observaciones:			



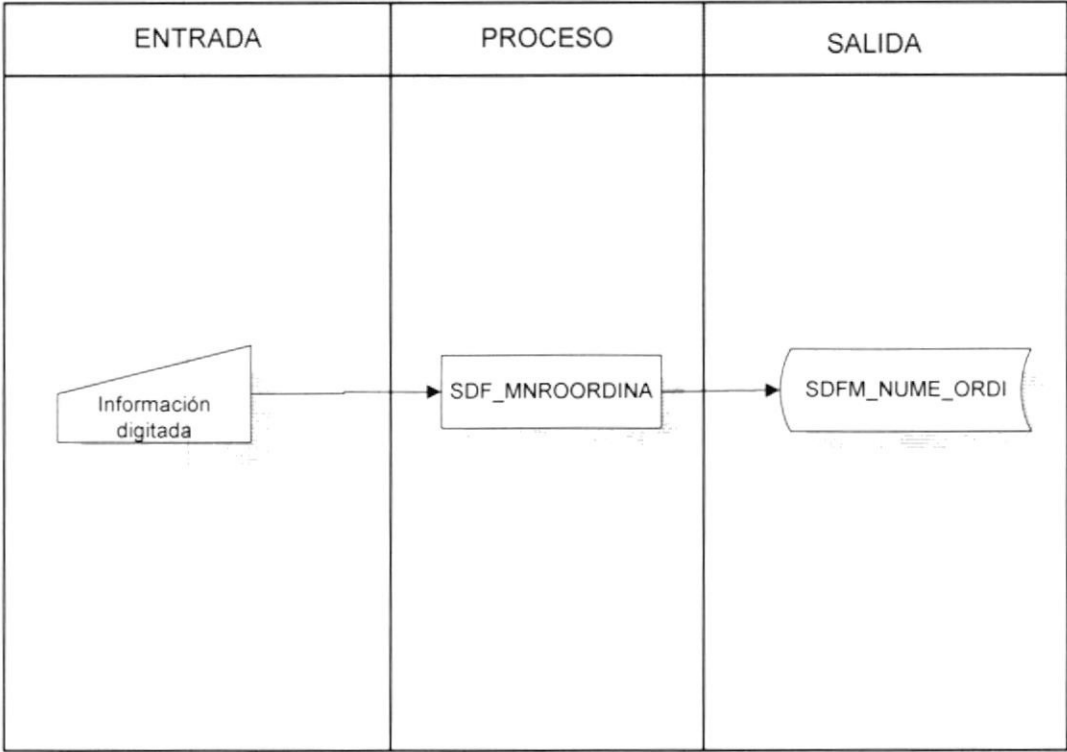
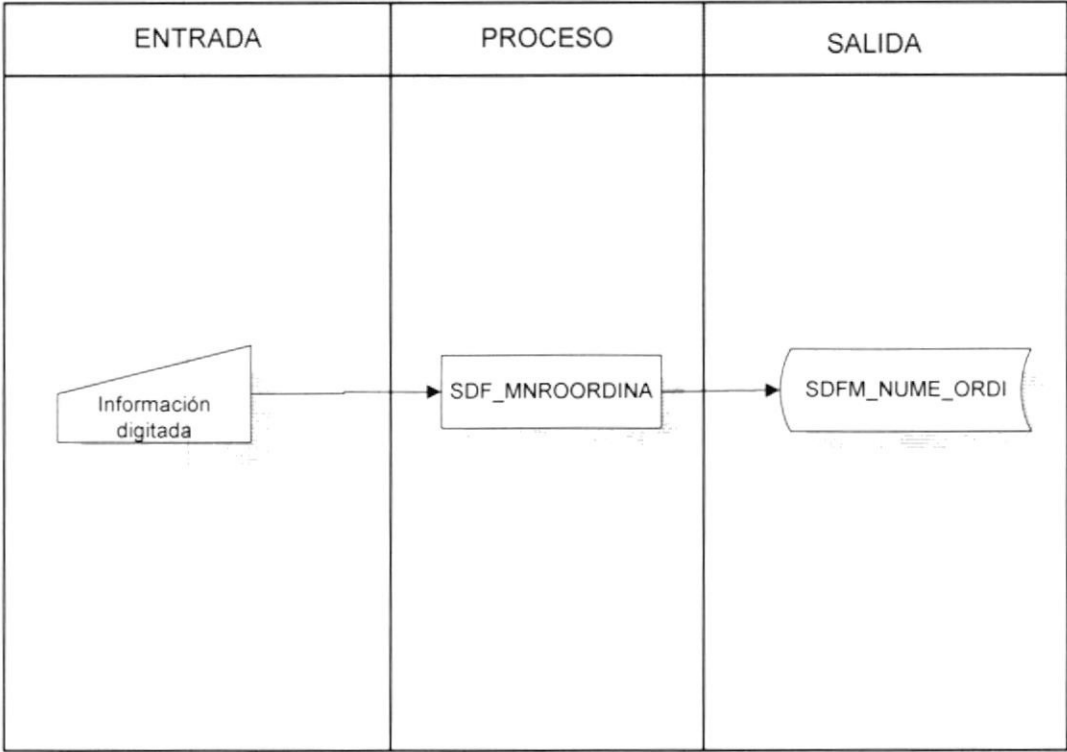
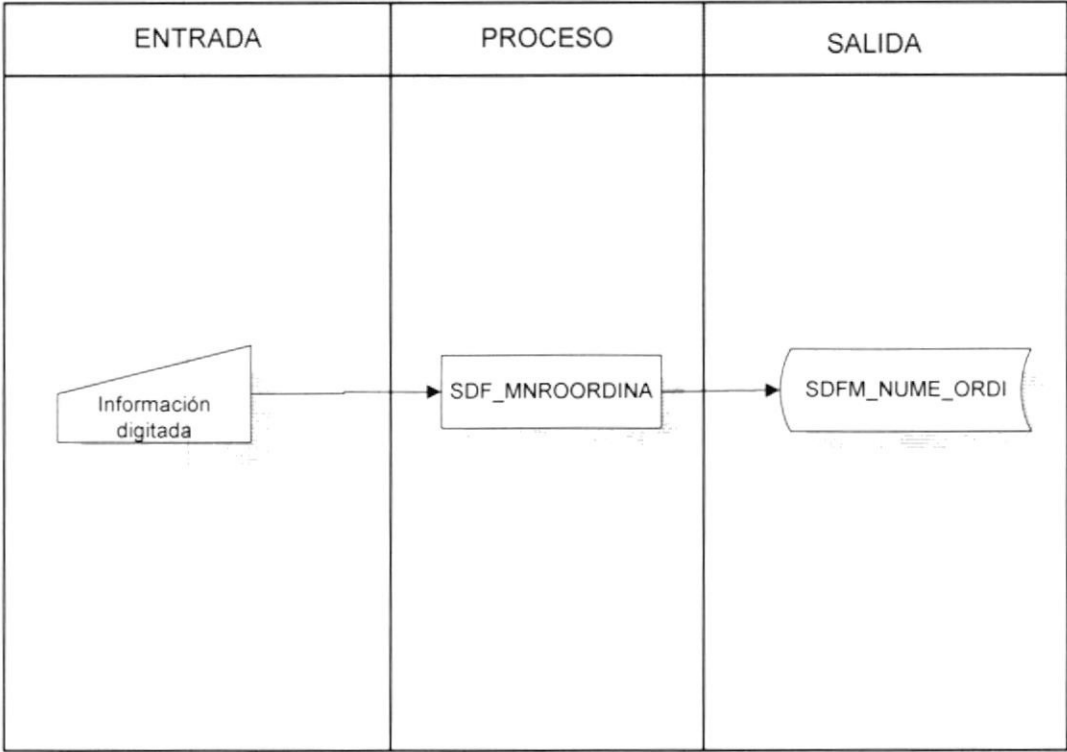
9.3.2. Narrativas de Categoría

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_MCATEGORIA.frm	Secuencia: Página 1 de 2
Para su explicación se lo ha dividido de la siguiente manera: 1. Carga del Formulario 1. Se llena el campo de código usando el store procedure SDFSPC_CATEGORIA enviando los parámetros opción = C que extrae la información existente en la tabla SDFM_CATE_GORI el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 70. 2. Se llena la lista de personas "aplicable a" usando el store procedure SDFSPC_TIPO_PERS que trae información de la tabla SDFM_TIPO_PERS. Ver sección "Explicación de stores" página 82. 2. Ingreso de Registro 1. Se presiona <enter> en el campo del código estando el combo vacío, se ejecuta el store procedure SEGSPC_TRAERPARAMETRO que consulta en la tabla SEGP_PARA_METR el parámetro "sec_categor", que contiene la secuencia con que se grabará el registro. 2. Al momento de grabar el registro se usa el siguiente store procedure SDFSPM_CATEGORIA enviando el parámetro opcion = I grabando la cabecera del registro en la tabla SDFM_CATE_GORI. Ver sección "Explicación de stores" página 70. 3. Se graba también los detalles de las personas a quien puede ser aplicada la categoría usando el store SDFSPM_CATE_CAMP enviando el parámetro opción = I grabando los detalles en la tabla SDFR_CATE_CAMP. Ver sección "Explicación de stores" página 83. 4. Modificación de Registro 1. Al consultar la cabecera del registro que va a modificarse, se ejecuta el siguiente store procedure SDFSPC_CATEGORIA enviando el parámetro opcion = T que extrae la información existente en la tabla SDFM_CATE_GORI el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido Ver sección "Explicación de stores" página 70.	
Observaciones:	

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_MCATEGORIA.frm	Secuencia: Página 2 de 2
- Para mostrar los detalles de las personas que es aplicable la categoría se ejecuta el store SDFSPC_CATE_CAMP. Ver sección "Explicación de stores" página 83. - Al momento de modificar el registro se usa el siguiente store procedure SDFSPM_CATEGORIA enviando el parámetro opcion = M grabando el registro cabecera en la tabla SDFM_CATE_GORI. Ver sección "Explicación de stores" página 70. - Se graba al mismo instante los registros detalles que son a las personas que es aplicable la categoría usando el store SDFSPM_CATE_CAMP enviando el parámetro opcion = I grabando los registros en la tabla SDFR_CATE_CAMP. Ver sección "Explicación de stores" página 70. 5. Eliminación de Registro - Al consultar la cabecera del registro que va a modificarse, se ejecuta el siguiente store procedure SDFSPC_CATEGORIA enviando el parámetro opcion = T que extrae la información existente en la tabla SDFM_CATE_GORI el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido Ver sección "Explicación de stores" página 70. - Al momento de eliminar el registro se usa el siguiente store procedure SDFSPM_CATEGORIA enviando el parámetro opcion = E cambiando el estado del registro de "activo" a "eliminado" en la tabla SDFM_CATE_GORI. Ver sección "Explicación de stores" página 70.	
Observaciones:	

9.4. MANTENIMIENTO DE NÚMERO ORDINAL

9.4.1. IPO de Número Ordinal

SIFE- F- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 1							
		Fecha/Diseño: 01/01/1999	Fecha/Actualización: 01/01/1999						
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Moroni Salazar H. Fausto Pazmiño M.							
Nombre del Archivo: SDF_MNROORDINA.frm	Menú: Mnu_Nume_Ordi								
El mantenimiento de número ordinal consiste en tener una lista de números ordinal que se requieran llevar.									
DESCRIPCIÓN DE PROGRAMAS									
<table border="1"><thead><tr><th>ENTRADA</th><th>PROCESO</th><th>SALIDA</th></tr></thead><tbody><tr><td></td><td></td><td></td></tr></tbody></table>				ENTRADA	PROCESO	SALIDA			
ENTRADA	PROCESO	SALIDA							
									
Observaciones:									

9.4.2. Narrativas de Número Ordinal

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_MNROORDINA.frm	Secuencia: Página 1 de 2
Para su explicación se lo ha dividido de la siguiente manera: 1. Carga del Formulario 1. Se llena el campo de código usando el store procedure SDFSPC_TRAER_NRO_ORD enviando los parámetros opción = C que extrae la información existente en la tabla SDFM_NUME_ORDI el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección "Explicación de stores" página 71. 2. Ingreso de Registro 1. Se presiona <enter> en el campo del código estando el combo vacío, se ejecuta el store procedure SEGSPC_TRAERPARAMETRO que consulta en la tabla SEGP_PARA_METR el parámetro "sec_numord", que contiene la secuencia con que se grabará el registro. 2. Al momento de grabar el registro se usa el siguiente store procedure SDFSPM_NRO_ORD enviando el parámetro opcion = I grabando la cabecera del registro en la tabla SDFM_NUME_ORDI. Ver sección "Explicación de stores" página 71. 3. Modificación de Registro 1. Al consultar el registro que va a modificarse, se ejecuta el siguiente store procedure SDFSPC_TRAER_NRO_ORD enviando el parámetro opcion = T que extrae la información existente en la tabla SDFM_NUME_ORDI el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido Ver sección "Explicación de stores" página 71. 2. Al momento de modificar el registro se usa el siguiente store procedure SDFSPM_NRO_ORD enviando el parámetro opcion = M grabando el registro cabecera en la tabla SDFM_NUME_ORDI. Ver sección "Explicación de stores" página 71.	
Observaciones:	

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_MNROORDINA.frm	Secuencia: Página 2 de 2
4. Eliminación de Registro 1. Al consultar el registro que va a modificarse, se ejecuta el siguiente store procedure SDFSPC_TRAER_NRO_ORD enviando el parámetro opcion = T que extrae la información existente en la tabla SDFM_NUME_ORDI el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido Ver sección "Explicación de stores" página 71. 2. Al momento de eliminar el registro se usa el siguiente store procedure SDFSPM_NRO_ORD enviando el parámetro opcion = E cambiando el estado del registro de "activo" a "eliminado" en la tabla SDFM_NUME_ORDI. Ver sección "Explicación de stores" página 71.	
Observaciones:	

9.5. ORGANIZACIÓN DE CAMPEONATO

9.5.1. IPO de Organización de Campeonato

SIFEF- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 1									
		Fecha/Diseño: 01/01/1999	Fecha/Actualización: 01/01/1999								
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Moroni Salazar H. Fausto Pazmiño M.									
Nombre del Archivo: SDF_PORGACAMPE.frm		Menú: Mnu_Orga_Camp									
El proceso de organización de campeonato consiste en la creación de un campeonato en el cual se registran datos específicos sobre la parametrización y planificación de como se llevar el este cuando se lo realice.											
DESCRIPCIÓN DE PROGRAMAS											
<table border="1"><thead><tr><th>ENTRADA</th><th>PROCESO</th><th colspan="2">SALIDA</th></tr></thead><tbody><tr><td> Información digitada SDFM_CAMP_EONA SDFM_TIPO_CAMP SDFM_ORGA_DEOI SDFM_PAIS_MUND SDFM_DIVI_SION SDFM_CATE_GORI </td><td> SDF_PORGACAMPE </td><td colspan="2"> SDFT_CAMP_AÑOS </td></tr></tbody></table>				ENTRADA	PROCESO	SALIDA		Información digitada SDFM_CAMP_EONA SDFM_TIPO_CAMP SDFM_ORGA_DEOI SDFM_PAIS_MUND SDFM_DIVI_SION SDFM_CATE_GORI	SDF_PORGACAMPE	SDFT_CAMP_AÑOS	
ENTRADA	PROCESO	SALIDA									
Información digitada SDFM_CAMP_EONA SDFM_TIPO_CAMP SDFM_ORGA_DEOI SDFM_PAIS_MUND SDFM_DIVI_SION SDFM_CATE_GORI	SDF_PORGACAMPE	SDFT_CAMP_AÑOS									
Observaciones:											

9.5.2. Narrativas de Organización de Campeonato

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_PORGACAMPE.frm	Secuencia: Página 1 de 3
Para su explicación se lo ha dividido de la siguiente manera: 1. Carga del Formulario 1. Cuando se carga la forma "Organización de Campeonato" se llena el campo de año de campeonato usando el store procedure SEGSPC_TRAERPARAMETRO enviando el parámetro opción = cod_parame que extrae la información existente en la tabla SEGP_PARA_METR el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. 2. Se llena el combo de campeonato utilizando el store SDFSPC_CAMPEONATO enviando el parámetro opcion = 'A' el cual trae todos los campeonatos de la tabla SDFM_CAMP_EONA. Ver sección "Explicación de stores" página 68. 3. Se llena el combo Organizado Por usando el store SDFSPC_ORGANIZACIONES enviando el parámetro tip_cons = W, tip_organi = A, est_profes = 1 y est_asocia = F indicando que traiga todas las asociaciones nacionales y provinciales activas y eliminadas de la tabla SDFM_ORGA_DEPO. 4. Se llena el combo de Categoría usando el store SDFSPC_CATEGORIA utilizando el parámetro opcion = 'D' que trae datos de la tabla SDFM_CATE_GORI. Ver sección "Explicación de stores" página 70. 5. Se llena el combo de división usando el store SDFSPC_TRAER_DIVISION opción = B que trae datos de la tabla SDFM_DIVI_SION. Ver sección "Explicación de stores" página 69. 6. Por último se trae de la tabla de parámetros SEGP_PARA_METR la división que es de mayores utilizando el store SEGP_PARA_METR enviando el parámetro cod_parame = cod_mayore.	
Observaciones:	

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_PORGACAMPE.frm	Secuencia: Página 2 de 3
2. Iniciar el proceso de Organización de Campeonato - Una vez que se escoge el en el combo el campeonato se llena el combo código utilizando el store SDFSPC_CAMP_AÑOS utilizando el parámetro opción = C sacando información de la tabla SDFT_CAMP_AÑOS. Ver sección "Explicación de stores" página 73. - Al haber realizado el punto 1 y se escoge en el combo código algún elemento se ejecuta el store SDFSPC_CAMP_AÑOS utilizando el parámetro opcion = T. Ver sección "Explicación de stores" página 73. - Después de haber seleccionado todos elementos necesarios que se proceden al presionar el botón Aceptar y se ejecuta el store SDFSPM_CAMP_AÑOS usando el parámetro opción = I se grabará el registro en la tabla SDFT_CAMP_AÑOS. Ver sección "Explicación de stores" página 73. 3. Modificar el proceso de Organización de Campeonato - Se debe de elegir un campeonato en el combo al realizar la selección se ejecutará el store SDFSPC_CAMP_AÑOS enviando el parámetro opcion = C para que aparezcan los códigos pertenecientes a ese campeonato sacando información de la tabla SDFT_CAMP_AÑOS. Ver sección "Explicación de stores" página 73. - Si se elige un código en el combo entonces se ejecutará el store SDFSPC_CAMP_AÑOS enviando el parámetro opcion = T para que aparezcan todos los datos en la pantalla de organización de campeonato. Ver sección "Explicación de stores" página 73. - Después de haber modificado algún elemento de la pantalla se procede a presionar el botón Modificar y se ejecuta el store SDFSPM_CAMP_AÑOS usando el parámetro opción = M se grabará el registro en la tabla SDFT_CAMP_AÑOS. Ver sección "Explicación de stores" página 73.	
Observaciones:	

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_PORGACAMPE.frm	Secuencia: Página 3 de 3
4. Eliminación de Registro 1. Se debe de elegir un campeonato en el combo al realizar la selección se ejecutará el store SDFSPC_CAMP_AÑOS enviando el parámetro opcion = C para que aparezcan los códigos pertenecientes a ese campeonato sacando información de la tabla SDFT_CAMP_AÑOS. Ver sección "Explicación de stores" página 73. 2. Si se elige un código en el combo entonces se ejecutará el store SDFSPC_CAMP_AÑOS enviando el parámetro opcion = T para que aparezcan todos los datos en la pantalla de organización de campeonato. Ver sección "Explicación de stores" página 73. 3. Entonces se procede a presionar el botón Eliminar y se ejecuta el store SDFSPM_CAMP_AÑOS usando el parámetro opción = E se grabará el registro en la tabla SDFT_CAMP_AÑOS pasando del estado activo a eliminado. Ver sección "Explicación de stores" página 73.	
Observaciones:	

9.6. EQUIPOS PARTICIPANTES

9.6.1. IPO de Ingreso de Equipos Participantes

SIFE- MÓDULO DE TORNEO

VERSIÓN 1.0

Página 1 de 1

Fecha/Diseño:
01/01/1999

Fecha/Actualización:
01/01/1999

Para:
PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000

Autores:
Moroni Salazar H.
Fausto Pazmiño M.

Nombre del Archivo:
SDF_PEQUIINSCR.frm

Menú:
Mnu_MEqui

El proceso de registro de equipos consiste en facilitar el registro de los clubes y el registro y la habilitación de jugadores, cuerpo técnico y directivos y almacenar los colores y fotografías de los jugadores.

DESCRIPCIÓN DE PROGRAMAS

ENTRADA		PROCESO	SALIDA
SDFM_PERS_JUEG	INFORMACIÓN DIGITADA	SDF_PEQUIINSCR	SDFM_JUGA_INSC
SDFM_UNIF_EQUI	SDFM_JUGA_INSC		SDFM_EQUI_INSC
SDFM_ORGA_DEPO	SDFM_ORGA_DEPO		SDFM_UNIF_EQUI
SDFM_PAIS_MUND	SDFM_PAIS_MUND		SDFM_DIRE_CARG
SDFM_TIPO_PERS	SDFR_VARI_FUNC		
SDFM_FUNC_CION	SDFM_CAMP_AÑOS		
SDFM_AFIL_ORGA	SDFM_DIVI_SION		
SDFM_CAMP_EONA	SDFM_TIPO_CAMP		

Observaciones:

9.6.2. Narrativas de Equipos Participantes

NARRATIVA DEL PROGRAMA																																																											
Nombre del Archivo: SDF_PEQUIINSCR.frm	Secuencia: Página 1 de 9																																																										
Para su explicación se lo ha dividido de la siguiente manera: 1. Carga del Formulario 1. Se llenan las siguientes variables globales de la siguiente forma GF_Flag_Modificado = False, GF_Flag_DsCamp_Click = True y GF_Flag_Entidad_Click = True, para saber cuando cargar el formulario. 2. Se crean las tablas temporales que se utilizan en el proceso de inscripción con la siguiente estructura. TABLA SDFT_JUGA_INSC tiene los siguientes campos: <table> <tr><td>Cod_asocia</td><td>TEXT (20)</td></tr> <tr><td>Cod_organi</td><td>TEXT (20)</td></tr> <tr><td>cod_perjue</td><td>TEXT (20)</td></tr> <tr><td>est_nacion</td><td>TEXT (1)</td></tr> <tr><td>cod_divisi</td><td>INTEGER</td></tr> <tr><td>cod_tipper</td><td>INTEGER</td></tr> <tr><td>cod_funcio</td><td>INTEGER</td></tr> <tr><td>est_habili</td><td>TEXT (1)</td></tr> <tr><td>est_transf</td><td>TEXT (1)</td></tr> <tr><td>grabado</td><td>TEXT (1)</td></tr> <tr><td>est_actuac</td><td>TEXT (1)</td></tr> <tr><td>fec_actuac</td><td>TEXT (15)</td></tr> <tr><td>fec_habili</td><td>TEXT (15)</td></tr> </table> Se crea la clave primaria PrimariaJug con los siguientes campos cod_asocia, cod_organi, cod_perjue. TABLA SDFT_CLUB_INSC tiene los siguientes campos: <table> <tr><td>cod_asocia</td><td>TEXT (20)</td></tr> <tr><td>cod_organi</td><td>TEXT (20)</td></tr> <tr><td>col_campri</td><td>TEXT (35)</td></tr> <tr><td>col_nucapr</td><td>TEXT (35)</td></tr> <tr><td>col_panpri</td><td>TEXT (35)</td></tr> <tr><td>col_nupapr</td><td>TEXT (35)</td></tr> <tr><td>col_polpri</td><td>TEXT (35)</td></tr> <tr><td>col_camsec</td><td>TEXT (35)</td></tr> <tr><td>col_nucase</td><td>TEXT (35)</td></tr> <tr><td>col_pansec</td><td>TEXT (35)</td></tr> <tr><td>col_nupase</td><td>TEXT (35)</td></tr> <tr><td>col_polsec</td><td>TEXT (35)</td></tr> <tr><td>num_jugext</td><td>INTEGER</td></tr> <tr><td>num_jugmay</td><td>INTEGER</td></tr> <tr><td>num_jugnac</td><td>INTEGER</td></tr> <tr><td>grabado</td><td>TEXT(1)</td></tr> </table> Se crea la clave primaria PrimariaClub con los siguientes campos cod_asocia, cod_organi.		Cod_asocia	TEXT (20)	Cod_organi	TEXT (20)	cod_perjue	TEXT (20)	est_nacion	TEXT (1)	cod_divisi	INTEGER	cod_tipper	INTEGER	cod_funcio	INTEGER	est_habili	TEXT (1)	est_transf	TEXT (1)	grabado	TEXT (1)	est_actuac	TEXT (1)	fec_actuac	TEXT (15)	fec_habili	TEXT (15)	cod_asocia	TEXT (20)	cod_organi	TEXT (20)	col_campri	TEXT (35)	col_nucapr	TEXT (35)	col_panpri	TEXT (35)	col_nupapr	TEXT (35)	col_polpri	TEXT (35)	col_camsec	TEXT (35)	col_nucase	TEXT (35)	col_pansec	TEXT (35)	col_nupase	TEXT (35)	col_polsec	TEXT (35)	num_jugext	INTEGER	num_jugmay	INTEGER	num_jugnac	INTEGER	grabado	TEXT(1)
Cod_asocia	TEXT (20)																																																										
Cod_organi	TEXT (20)																																																										
cod_perjue	TEXT (20)																																																										
est_nacion	TEXT (1)																																																										
cod_divisi	INTEGER																																																										
cod_tipper	INTEGER																																																										
cod_funcio	INTEGER																																																										
est_habili	TEXT (1)																																																										
est_transf	TEXT (1)																																																										
grabado	TEXT (1)																																																										
est_actuac	TEXT (1)																																																										
fec_actuac	TEXT (15)																																																										
fec_habili	TEXT (15)																																																										
cod_asocia	TEXT (20)																																																										
cod_organi	TEXT (20)																																																										
col_campri	TEXT (35)																																																										
col_nucapr	TEXT (35)																																																										
col_panpri	TEXT (35)																																																										
col_nupapr	TEXT (35)																																																										
col_polpri	TEXT (35)																																																										
col_camsec	TEXT (35)																																																										
col_nucase	TEXT (35)																																																										
col_pansec	TEXT (35)																																																										
col_nupase	TEXT (35)																																																										
col_polsec	TEXT (35)																																																										
num_jugext	INTEGER																																																										
num_jugmay	INTEGER																																																										
num_jugnac	INTEGER																																																										
grabado	TEXT(1)																																																										
Observaciones:																																																											

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_PEQUIINSCR.frm	Secuencia: Página 2 de 9
3. Se toma la fecha del servidor utilizando el store Procedure SDFSPC_FECHA Ver sección "Explicación de stores" página 73. 4. Se toma el año del campeonato actual de la tabla de parámetros utilizando el store Procedure SEGSPC_TRAERPARAMETRO Ver sección "Explicación de stores" página 87. 5. Se llena el campo de código usando el store procedure SDFSPC_CAMPEONATO enviando los parámetros opción=A que extrae la información existente en la tabla SDFM_CAMP_EONA y SDFM_TIPO_CAMP Ver sección "Explicación de stores" página 68. 6. Se llena el campo organizaciones usando el store procedure SDFSPC_ORGANIZACIONES enviando los parámetros opcion= * que extrae información de las tablas SDFM_ORGA_DEPO, SDFM_TIPO_PERS, SDFM_PAIS_MUND. 7. Se llena el campo categoría usando el store procedure SDFSPC_CATEGORIA enviando los parámetros opcion= E que extrae información de las tablas SDFM_CATE_GORI. 8. Se llena el campo división usando el store procedure SDFSPC_TRAER_DIVISIÓN enviando los parámetros opcion= D que extrae información de las tablas SDFM_DIVI_SION. 9. Se llena saca el pais donde se encuentra ubicada la empresa de la tabla de parámetros utilizando el store procedure SEGSPC_TRAERPARAMETRO. 10. Se limpian los controles de la pantalla 2. Selección del registro a ingresar 1. Se selecciona el campeonato a ingresar si existen datos ingresados en el campeonato y en el código preguntará "Desea grabar los cambios ". Si la respuesta es afirmativa llamará al proceso PL_PROCESAR_REGISTROS ver Página 26, caso contrario PL_BORRAR_TABLA donde se borran las tablas temporales. Si no existen datos ingresados llama al procedimiento PL_BORRAR_TABLA. 2. Se limpian los controles. Se le asigna la posición del campeonato al combo de tipo de campeonato.	
Observaciones:	

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_PEQUIINSCR.frm	Secuencia: Página 3 de 9
3. Una vez que se ha seleccionado el campeonato se llenan los datos con la función PL_LLENAR_CBO_CODIGO se envía como parámetro el código del campeonato y en la función se llenan todos los campeonatos de ese tipo con el campo "sec_campeo" mediante el store procedure SDFSPC_CAMP_AÑOS Ver sección "Explicación de stores" página 69, y se almacena el código del campeonato seleccionado y la carpeta de equipos se hace invisible. 4. Cuando se selecciona la secuencia del campeonato se siguen los pasos 1 y 2, luego se llena el campeonato mediante el procedimiento FL_MOSTRAR_CAMPEONATO, se le envían como parámetro el código del campeonato y la secuencia del campeonato, el procedimiento se ajusta para que afecte los campos que se utilizan en la forma de equipos inscritos. 5. En el procedimiento FL_MOSTRAR_CAMPEONATO, se cargan los siguientes datos: Se consulta la Organización del Campeonato que deseamos mediante el store SDFSPC_CAMP_AÑOS. Se Permite Consultar los parámetros del Campeonato mediante el store SDFSPC_PARAMETROS CAMPEONATO Ver sección "Explicación de stores" página 90, los valores a consultar son: - El máximo de jugadores mayores. - El máximo de jugadores extranjeros. - El máximo de jugadores nacionalizados. 6. Se asigna el Estado del Campeonato en una variable global y se muestra en la pantalla. 7. Se asigna el Estado del Registro en el combo y se muestra en la pantalla. 8. Utilizando la función FL_BUSCAR_CBO que permite buscar un elemento en el objeto y asignarle la posición en el mismo. 9. Se busca en el combo de organizaciones para mostrar quien organiza el campeonato. 10. Se busca en el combo de división para mostrar la división del campeonato, se almacena la edad permitida en una variable global, recorriendo el conjunto de resultados de la tabla de divisiones, cuando coincida con la división del campeonato.	
Observaciones:	

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_PEQUIINSCR.frm	Secuencia: Página 4 de 9
11. Se busca en el combo de categorías para mostrar la categoría del campeonato el cual llama al store procedure SDFSPC_ORGANIZACIONES_NACIONALES Ver sección "Explicación de stores" página 20, se almacena en una variable global el tipo de la organización. 12. Si el tipo de persona es P entonces: Se limpia la lista de asociaciones se llama al procedimiento PL_LLENARORGANIZACIONES que recibe como parámetros el objeto a llenar, el tipo de organización, el código de la organización y a que nivel se quiere presentar la información. 1: Muestra las asociaciones. 2: Muestra los clubes. Se envía como objeto aquel que muestra los clubes. Se limpia el objeto que muestra la lista de organizaciones Se debe identificar si el campeonato es internacional y el nivel es igual a 2 estos valores permitirán traer las organizaciones y los clubes correctos, mediante el store procedure SDFSPC_TRAER ORGANIZACIONES Ver sección "Explicación de stores" página 90, y se llena el objeto con las organizaciones y se almacenan en dos arreglos. Uno para almacenar el código de las organizaciones y el otro para guardar el estado que será para grabar la información en forma correcta. Se debe verificar cuales están inscritos utilizando el store procedure SDFSPC_ORGANIZACIONESREGISTRADAS Ver sección "Explicación de stores" página 91, si no se encuentran inscritos deberá insertarlo en el objeto y agregarlo en el arreglo de clubes, al mismo tiempo se debe grabar en la base temporal de Access SDFT_CLUB_INSC. Con estado "G" de grabado 13. Una vez ingresado en el objeto se deben marcar las organizaciones que han sido inscritas mediante el procedimiento PL_MARCAR CLUBES que consulta los elementos que están en la tabla temporal para marcarlos en el objeto Caso contrario Se limpia la lista de asociaciones se llama al procedimiento PL_LLENARORGANIZACIONES Se envía como objeto aquel que muestra las asociaciones. 14. Se hace visible el objeto que muestra a los clubes y la carpeta que muestra a los jugadores.	
Observaciones:	

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_PEQUIINSCR.frm	Secuencia: Página 5 de 9
3. Selección de los clubes - Se divide en la selección de las asociaciones o los clubes. 1. Selección de asociación: a. Cuando se selecciona la asociación se asigna el código a una variable global a la forma para saber cual es la asociación que maneja los clubs que se muestran. b. Se llama al procedimiento PL_LLENARORGANIZACIONES y se envían como parámetros el objeto a llenar, el tipo de organización "C" para club, el código de la asociación actual y el nivel 2. c. Una vez lleno el objeto se deben marcar las organizaciones que han sido inscritas mediante el procedimiento PL_MARCARCLUBES que consulta los elementos que están en la tabla temporal para marcarlos en el objeto. 2. Selección de clubes: a. El contenido de los controles que guardan los colores de los equipos, se almacenan en variables locales para poder limpiar los controles, se limpian los controles. b. Se llama a la función GP_LLENARSPREADS se envían como parámetro el conjunto de resultados que almacena a los jugadores GF_Rdojugadores y el tipo "J". c. Para identificar que los registros a ingresar corresponden a los jugadores. d. En la función GP_LLENARSPREADS si el tipo es "J" se limpia el control spread que muestra los jugadores; si el estado del campeonato es diferente de "Finalizado" entonces se deben tomar los datos de la tabla de personal de juego para mostrar los jugadores que pueden ser inscritos en el campeonato mediante el store procedure "SDFSPC_TRAERJUGADORES " Vea sección "Explicación de stores" página 91. e. Si el tipo de la organización deportiva que organiza el campeonato es "R" solo se toma en cuenta a los jugadores nacionales o nacionalizados. Se deben cargar los siguientes datos: Fecha de inscripción, fecha de habilitación, apellidos,nombres, nacionalidad, cédula o pasaporte, descripción de la función, tipo (cédula o pasaporte), código del país, código del club, fecha de nacimiento,código del país sede, código de la nacionalidad, código de la función, código del tipo de persona, estado de transferencia, estado de grabado, estado de actuación, edad.	
Observaciones:	

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_PEQUIINSCR.frm	Secuencia: Página 6 de 9
Para los jugadores se le asigna un color diferente a las letras dependiendo de si es extranjero, nacional, nacionalizado o juvenil. Tomando en cuenta el valor de las columnas que almacenan los códigos de país, nacionalidad, país sede y edad. f. Se debe verificar cuales estan inscritos con ayuda del store procedure SDFSPC_JUGADORESREGISTRADOS Vea sección "Explicación de stores" página 91, y si no se encuentran inscritos deberá insertarlo en el control spread y al mismo tiempo se debe grabar en la base temporal de Access SDFT_JUGA_INSC. g. Luego se compara los elementos que están ingresados en la base con los que se encuentran en el control spread, se colorea el fondo de las letras de colores para los siguientes casos: h. Cuando ya han sido inscritos en el campeonato y cuando han sido transferidos a otro Club. Pero esta validación solo se aplica a los jugadores. i. Una vez que se ha llenado la información si no es la primera vez se actualiza la tabla SDFT_CLUB_INSC. j. Se almacena el código del club que se ha escogido se llenan los colores tomando los datos de la tabla temporal SDFT_CLUB_INSC y se inicializan las variables que llevan la cuenta de los jugadores nacionalizados, extranjeros y nacionales. k. Si el club esta seleccionado se verifica si el club esta insertado en la tabla temporal con estado "T ", caso contrario se lo actualiza con los siguientes estados: Si en la tabla esta "T" se lo actualiza con "T" Si en la tabla esta "G" se lo actualiza con "G" Si en la tabla esta "D" se lo actualiza con "G" Si en la tabla esta "E" se lo actualiza con "T" Junto con los acumuladores de jugadores extranjeros, nacionales y nacionalizados. l. Caso contrario se verifica si el club existe en la tabla temporal se lo actualiza con los siguientes estados: Si en la tabla esta "G" se lo actualiza con "D" Si en la tabla esta "T" se lo actualiza con "E" Junto con los acumuladores de jugadores extranjeros, nacionales y nacionalizados. m. En todos los casos se actualiza el arreglo que maneja el estado de los clubes.	
Observaciones:	

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_PEQUIINSCR.frm	Secuencia: Página 7 de 9
3. Selección de los jugadores e ingreso de colores en la pantalla 1. El control spread que muestra a los jugadores se llena cuando se selecciona el club a ingresar, los colores, cuerpo técnico, directivos se llenan cuando se seleccione la carpeta donde se encuentran. 2. Si se selecciona la carpeta donde estan los colores del uniforme principal o alterno, se consultan los colores en la base con el store procedure "SDFSPC_COLORESREGISTRADOS". Vea sección "Explicación de stores" pagina 91. 3. Y se muestran en pantalla, siempre que no se hayan modificado los campos en la pantalla, en ese caso no se modifican. Cuando se escoge la carpeta del cuerpo técnico se llama a la función GP_LLENARSPREADS y se envían como parámetros al conjunto de resultados que almacena al cuerpo técnico GF_Rdojugadores y el tipo "T". Cuando se escoge la carpeta de los directivos se llama a la función GP_LLENARSPREADS y se envían como parámetros al conjunto de resultados que almacena al cuerpo técnico GF_RdoDirectivos y el tipo "D". 4. En el control spread que almacena a los jugadores cuando se presiona el botón de la columna 19 se llama a la forma personal de juego para mostrar la ficha del jugador. 5. Si se presiona la columna 1 que es donde se almacena la fecha de inscripción debe realizar las siguientes operaciones: Acumula a los jugadores extranjeros, nacionales y nacionalizados. 6. Si se presiona la columna 2 que es donde se almacena la fecha de habilitación debe realizar las siguientes operaciones: Verificar que este seleccionada la fecha de inscripción. Verificar que si ha sido transferido no se lo puede habilitar. Verificar que si ha jugado por lo menos un partido no se lo puede deshabilitar. 7. En ambos casos si esta seleccionado y si no existe en la tabla temporal SDFT_JUGA_INSC se lo grabará si existe se lo actualizará con los siguientes estados: Si en el Spread la columna que almacena el estado de grabado es : "T" se lo actualiza con "P" "G" se lo actualiza con "U" "E" se lo actualiza con "T" "D" se lo actualiza con "G"	
Observaciones:	

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_PEQUIINSCR.frm	Secuencia: Página 8 de 9
Si esta sin seleccionar y la columna es igual a 1 entonces Si en el Spread la columna que almacena el estado de grabado es: "T" se lo actualiza con "E" "G" se lo actualiza con "D" Si la columna es igual a 2 entonces Si en el Spread la columna que almacena el estado de grabado es: "T" se lo actualiza con "P" "G" se lo actualiza con "U" 8. Si se presiona la cabecera en el control spread se ordenan todos los registros por la columna seleccionada. 9. Cuando se muestran los directivos en la columna de cargos se muestra la leyenda "Cargos asignados". 10. Cuando se realice clic sobre la columna que muestra los cargos se llama al store procedure SDFSPC_CARGOSPORPERSONA Vea sección "Explicación de stores" pagina 91. 11. Se limpia el combo en la linea activa del spread y se llena con el resultado de la consulta. 12. Proceso de grabar los registros ingresados 1. Una vez que los registros han sido seleccionados puede tener dos opciones para grabar los registros cambiarse de campeonato o presionar el botón grabar. 2. Cambiarse de campeonato: a. Si el código del campeonato es diferente de nulo en la pantalla y existen asociaciones entonces muestra un mensaje preguntando si desea grabar la información si la respuesta es afirmativa graba utilizando el procedimiento PL_PROCESAR_REGISTROS los registros sino borra la tabla temporal. b. Si el campo código es nulo o la lista de asociaciones es igual a 0 borra la tabla. c. Lo mismo debe realizarse cuando se cambia el tipo de campeonato. Si el tipo del campeonato es diferente de nulo y si el código del campeonato es diferente de nulo.	
Observaciones:	

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_PEQUIINSCR.frm	Secuencia: Página 9 de 9
3. Presionando el botón grabar: - Se llama al procedimiento PL_PROCESAR_REGISTROS el cual selecciona de la tabla temporal los Sql = "SELECT * FROM SDFT_CLUB_INSC where grabado = 'T' or grabado = 'D' or grabado = 'G'". - Si existen clubes verifica si existen jugadores y muestra la pantalla SDF_CEUIGRABA que muestra el avance de grabado de los registros. - Actualiza los campos que almacenan los colores en la tabla temporal del registro en pantalla. - Realiza un ciclo que recorre los clubes y por cada club toma los registros de la tabla temporal y los graba si el estado de grabado en la tabla temporal es igual a "T" y actualiza el estado de grabado a "G", los actualiza si el estado de grabado es "G" y actualiza el estado de grabado a "G" o los elimina si el estado de los clubs es "D" y los borra de la tabla temporal; utilizando los stores SDFSPM_CLUBESREGISTRADOS y SDFSPM_UNIFCOLORES Vea sección "Explicación de stores" pagina 91. La tabla temporal que se actualiza es SDFT_CLUB_INSC. - Selecciona a los jugadores que pertenecen al club actual y los graba uno a uno tomando en cuenta. Si el estado de grabado es "T" o "P" se graba en la base y se actualiza la tabla temporal y se cambia el estado de grabado a "G". Si el estado es "D" se los elimina de la base y el estado de grabado de la tabla temporal se actualiza a "E". Si el estado de grabado es "U" o el estado de habilitado es "A" se actualiza en la base y se actualiza el estado de grabado de la base temporal a "U" utilizando el store procedure SDFSPM_JUGADORESREGISTRADOS. Vea sección "Explicación de stores" ver página 91, una vez que se ha grabado el registro se verifica si tiene cargos asignados mediante el store procedure SDFSPC_CARGOSPORPERSONA y se almacenan en la base con ayuda del store procedure SDFSPM_CARGOSPOR PERSONA Vea sección "Explicación de stores" ver página 91. - Cuando se termina de grabar los registros se limpian las variables utilizadas y se ejecutan los siguientes procedimientos en secuencia: PI_GenerarTablasTemporales, PL_Sacar_Fecha_Sistema, PL_Sacar_Año_Sistema, PL_Llenar_Cbo_Campeonato, PL_Llenar_Cbo_Entidad, PL_Llenar_Cbo_Categoria, PL_Llenar_Cbo_Division, PL_Sacar_Pais_Sede.	
Observaciones:	

9.7. SISTEMA DE JUEGO DEL CAMPEONATO

9.7.1. IPO de Sistema de Juego del Campeonato

SIFE- F- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 1							
		Fecha/Diseño: 01/01/1999	Fecha/Actualización: 01/01/1999						
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Moroni Salazar H. Fausto Pazmiño M.							
Nombre del Archivo: SDF_PSISTJUEGO.frm		Menú: Mnu_Sist_Jueg							
El proceso de sistema de juego consiste en dar un esquema de como debe de regirse un campeonato relacionado con el aspecto de estructuración de etapas, grupos, fechas y partidos que se requieran manejar.									
DESCRIPCIÓN DE PROGRAMAS									
<table border="1"><thead><tr><th>ENTRADA</th><th>PROCESO</th><th>SALIDA</th></tr></thead><tbody><tr><td> Información digitada SDFM_CAMP_EONA SDFM_TIPO_CAMP SDFM_CAMP_AÑOS SDFM_CATE_GORI SDFM_DIVI_SION SDFM_NUME_ORDI </td><td> SDF_PSISTJUEGO </td><td> SDFT_CAMP_AÑOS SDFT_CAMP_ETAP SDFT_PUNT_ETAP SDFT_CAMP_GRUP SDFR_GRUP_EQUI SDFT_CAMP_FECH SDFT_CAMP_PART </td></tr></tbody></table>				ENTRADA	PROCESO	SALIDA	Información digitada SDFM_CAMP_EONA SDFM_TIPO_CAMP SDFM_CAMP_AÑOS SDFM_CATE_GORI SDFM_DIVI_SION SDFM_NUME_ORDI	SDF_PSISTJUEGO	SDFT_CAMP_AÑOS SDFT_CAMP_ETAP SDFT_PUNT_ETAP SDFT_CAMP_GRUP SDFR_GRUP_EQUI SDFT_CAMP_FECH SDFT_CAMP_PART
ENTRADA	PROCESO	SALIDA							
Información digitada SDFM_CAMP_EONA SDFM_TIPO_CAMP SDFM_CAMP_AÑOS SDFM_CATE_GORI SDFM_DIVI_SION SDFM_NUME_ORDI	SDF_PSISTJUEGO	SDFT_CAMP_AÑOS SDFT_CAMP_ETAP SDFT_PUNT_ETAP SDFT_CAMP_GRUP SDFR_GRUP_EQUI SDFT_CAMP_FECH SDFT_CAMP_PART							
Observaciones:									

9.7.2. Narrativas de Sistema de Juego del Campeonato

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_PSISTJUEGO.frm	Secuencia: Página 1 de 2
Para su explicación se lo ha dividido de la siguiente manera: 1. Carga del Formulario 1. Cuando se carga la forma "Sistema de Juego del Campeonato" se llena el campo de año de campeonato usando el store procedure SEGSPC_TRAERPARAMETRO enviando el parámetro opción = cod_parame que extrae la información existente en la tabla SEGP_PARA_METR el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. 2. Se llena el combo de campeonato utilizando el store SDFSPC_CAMPEONATO enviando el parámetro opcion = 'A' el cual trae todos los campeonatos de la tabla SDFM_CAMP_EONA. Ver sección "Explicación de stores" página 68. 3. Se llena el combo de Categoría usando el store SDFSPC_CATEGORIA utilizando el parámetro opcion = 'D' que trae datos de la tabla SDFM_CATE_GORI. Ver sección "Explicación de stores" página 69. 4. Se llena el combo de división usando el store SDFSPC_TRAER_DIVISION opción = B que trae datos de la tabla SDFM_DIVI_SION. Ver sección "Explicación de stores" página 69. 2. Iniciar el proceso de Sistema de Juego del Campeonato 1. Una vez que se escoge en el combo el campeonato se llena el combo código utilizando el store SDFSPC_CAMP_AÑOS utilizando el parámetro opción = C sacando los datos SDFT_CAMP_AÑOS. Ver sección "Explicación de stores" página 73. 2. Al haber realizado el punto 1 y se escoge en el combo código algún elemento se ejecuta el store SDFSPC_CAMP_AÑOS utilizando el parámetro opcion = T.	
Observaciones:	

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_PORGACAMPE.frm	Secuencia: Página 2 de 2
3. Después de haber realizado el ingreso se procede a presionar el botón Aceptar y se ejecuta el store SDFSPM_SIST_CAMP usando el parámetro opción = X para borrar el sistema de juego la información a borrar serán de las tablas SDFT_CAMP_AÑOS, SDFT_CAMP_ETAP, SDFT_PUNT_ETAP, SDFT_CAMP_GRUP, SDFR_GRUP_EQUI, SDFT_CAMP_FECH y SDFT_CAMP_PART. Ver sección "Explicación de stores" página 74. 4. Se procede a ejecutar el store SDFSPM_CAMP_AÑOS enviando el parámetro opcion = N para cambiar el estado del campeonato de la tabla SDFT_CAMP_AÑOS de programado a estructurado. Ver sección "Explicación de stores" página 73. 5. Se ejecuta el store SDFSPM_ETAPAS_CAMP enviando el parámetro opcion = I para ingresar las etapas en la tabla SDFT_CAMP_ETAP. Ver sección "Explicación de stores" página 74. 6. Se ejecuta el store SDFSPM_PUNT_ETAPA enviando el parámetro opcion = I para ingresar el puntaje de la etapa en la tabla SDFT_PUNT_ETAP. Ver sección "Explicación de stores" página 74. 7. Se ejecuta el store SDFSPM_GRUPO_CAMP enviando el parámetro opcion = I para ingresar los grupos del campeonato en la tabla SDFT_CAMP_GRUP. Ver sección "Explicación de stores" página 75. 8. Se ejecuta el store SDFSPM_FECHA_CAMP enviando el parámetro opcion = I para ingresar las fechas del campeonato en la tabla SDFT_CAMP_FECH. Ver sección "Explicación de stores" página 75. 9. Se ejecuta el store SDFSPM_PARTIDO_CAMP enviando el parámetro opcion = I para ingresar los partidos del campeonato en la tabla SDFT_CAMP_PART. Ver sección "Explicación de stores" página 75. Se tiene que recalcar que solo se genera la clave y no el resto de los datos en la mayoría de los registros que genera el sistema de juego del campeonato, es decir que solo se da la estructura del campeonato de como se va a desarrollar o se va a desempeñar.	
Observaciones:	

9.8. CRONOGRAMA DE ETAPAS

9.8.1. IPO de Cronograma de Etapas

SIFE- F- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 1							
		Fecha/Diseño: 01/01/1999	Fecha/Actualización: 01/01/1999						
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Moroni Salazar H. Fausto Pazmiño M.							
Nombre del Archivo: SDF_PCRONOETAP.frm		Menú: Mnu_Cron_Etap							
El proceso de cronograma de etapas consiste en dar un lapso de tiempo de inicio y finalización de las etapas que tenga algún campeonato.									
DESCRIPCIÓN DE PROGRAMAS									
<table border="1"><thead><tr><th>ENTRADA</th><th>PROCESO</th><th>SALIDA</th></tr></thead><tbody><tr><td> Información digitada SDFM_CAMP_EONA SDFM_TIPO_CAMP SDFM_CAMP_AÑOS SDFM_CATE_GORI SDFM_DIVI_SION SDFM_ORGA_DEPO SDFM_PAIS_MUND SDFM_ETAP_CAMP </td><td> SDF_PCRONOETAP </td><td> SDFM_CAMP_ETAP </td></tr></tbody></table>				ENTRADA	PROCESO	SALIDA	Información digitada SDFM_CAMP_EONA SDFM_TIPO_CAMP SDFM_CAMP_AÑOS SDFM_CATE_GORI SDFM_DIVI_SION SDFM_ORGA_DEPO SDFM_PAIS_MUND SDFM_ETAP_CAMP	SDF_PCRONOETAP	SDFM_CAMP_ETAP
ENTRADA	PROCESO	SALIDA							
Información digitada SDFM_CAMP_EONA SDFM_TIPO_CAMP SDFM_CAMP_AÑOS SDFM_CATE_GORI SDFM_DIVI_SION SDFM_ORGA_DEPO SDFM_PAIS_MUND SDFM_ETAP_CAMP	SDF_PCRONOETAP	SDFM_CAMP_ETAP							
Observaciones:									

9.8.2. Narrativas de Cronograma de Etapas

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_PCRONOETAP.frm	Secuencia: Página 1 de 1
Para su explicación se lo ha dividido de la siguiente manera: 1. Carga del Formulario 1. Cuando se carga la forma "Cronograma de Etapas" se llena el campo de año de campeonato usando el store procedure SEGSPC_TRAERPARAMETRO enviando el parámetro opción = cod_parama que extrae la información existente en la tabla SEGP_PARA_METR el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. 2. Iniciar el proceso de Cronograma de Etapas 1. Una vez que se escoge por medio del botón de ayuda al usuario el campeonato que se quiere consultar se lo hace por medio del store SDFSPC_CAMP_AÑOS usando el parámetro opcion = B. Ver sección "Explicación de stores" página 76. 2. Se ejecuta inmediatamente el store SDFSPC_ETAPAS_CAMP con el parámetro opcion = G el cual permite llenar el combo de etapa, fecha de inicio y fecha de finalización. Ver sección "Explicación de stores" página 76. 3. Al haber realizado el punto 1 y se escoge en el combo código algún elemento se ejecuta el store SDFSPC_CAMP_AÑOS utilizando el parámetro opcion = T. Ver sección "Explicación de stores" página 73. 4. En el momento de presionar el botón aceptar se ejecuta el store SDFSPC_ETAPAS_CAMP usando el parámetro opcion = H que va a permitir las fechas de inicio y finalización validarlas en el momento de querer grabar. Ver sección "Explicación de stores" página 76. 5. En caso de que las fechas no tengan ningún inconveniente se ejecutará el store SDFSPM_ETAPAS_CAMP usando el parámetro opcion = F, entonces se grabará la información.	
Observaciones:	

9.9. CALENDARIO DE JUEGO

9.9.1. IPO de Calendario de Juego

SIFE- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 1									
		Fecha/Diseño: 01/01/1999	Fecha/Actualización: 01/01/1999								
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Moroni Salazar H. Fausto Pazmiño M.									
Nombre del Archivo: SDF_PDESIGRUPO.frm		Menú: Mnu_Cale_Jueg									
El proceso de calendario de juego consiste en asignar los equipos a un grupo específico y de realizar el calendario de acuerdo a dicha designación.											
DESCRIPCIÓN DE PROGRAMAS											
<table><tr><td>ENTRADA</td><td>PROCESO</td><td colspan="2">SALIDA</td></tr><tr><td> Información digitada SDFT_CAMP_AÑOS SDFT_CAMP_ETAP SDFT_CAMP_GRUP SDFT_CAMP_FECH SDFR_GRUP_EQUI SDFT_CAMP_PART SDFM_ORGA_DEPO SDFM_PAIS_MUND SDFM_ESTA_DIOS </td><td> SDF_PDESIGRUPO </td><td colspan="2"> SDFT_CAMP_PART SDFT_GRUP_EQUI </td></tr></table>				ENTRADA	PROCESO	SALIDA		Información digitada SDFT_CAMP_AÑOS SDFT_CAMP_ETAP SDFT_CAMP_GRUP SDFT_CAMP_FECH SDFR_GRUP_EQUI SDFT_CAMP_PART SDFM_ORGA_DEPO SDFM_PAIS_MUND SDFM_ESTA_DIOS	SDF_PDESIGRUPO	SDFT_CAMP_PART SDFT_GRUP_EQUI	
ENTRADA	PROCESO	SALIDA									
Información digitada SDFT_CAMP_AÑOS SDFT_CAMP_ETAP SDFT_CAMP_GRUP SDFT_CAMP_FECH SDFR_GRUP_EQUI SDFT_CAMP_PART SDFM_ORGA_DEPO SDFM_PAIS_MUND SDFM_ESTA_DIOS	SDF_PDESIGRUPO	SDFT_CAMP_PART SDFT_GRUP_EQUI									
Observaciones:											

9.9.2. Narrativas de Calendario de Juego

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_PDESIGRUPO.frm	Secuencia: Página 1 de 5
Para su explicación se lo ha dividido de la siguiente manera: 1. Carga del Formulario 1. Cuando se carga la forma "Calendario de Juego" se llena el campo de año de campeonato usando el store procedure SEGSPC_TRAERPARAMETRO enviando el parámetro opción = cod_parame que extrae la información existente en la tabla SEGP_PARA_METR el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. 2. Se llena el combo de campeonato y tipo mediante el store SDFSPC_CAMPEONATO enviando el parámetro opcion = A. Ver sección "Explicación de stores" página 68. 3. Se llena el combo de "Organizado Por" y país mediante el store SDFSPC_ORGANIZACIONES enviando el parámetro opción = W. 4. Se llena el combo de división mediante el store SDFSPC_TRAER_DIVISION enviando el parámetro opcion = B. Ver sección "Explicación de stores" página 69. 5. Se llena el combo de categoría mediante el store SDFSPC_CATEGORIA enviando el parámetro opcion = D. Ver sección "Explicación de stores" página 70. 6. En caso de que las fechas no tengan ningún inconveniente se ejecutará el store SDFSPM_ETAPAS_CAMP usando el parámetro opcion = F, entonces se grabará la información. Ver sección "Explicación de stores" página 74. 2. Iniciar el proceso de Calendario de Juego 1. Una vez que se escoge en el combo el campeonato se llena el combo código utilizando el store SDFSPC_CAMP_AÑOS utilizando el parámetro opción = C sacando los datos SDFT_CAMP_AÑOS. Ver sección "Explicación de stores" página 73.	
Observaciones:	

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_PDESIGRUPO.frm	Secuencia: Página 2 de 5
2. Al haber realizado el punto 1 y se escoge en el combo código algún elemento se ejecuta el store SDFSPC_CAMP_AÑOS utilizando el parámetro opcion = T. Ver sección "Explicación de stores" página 73. 3. Al escoger la etapa se verifica si la etapa no ha finalizado mediante el store SDFSPC_ETAPAS_CAMP usando el parámetro opcion = E. Ver sección "Explicación de stores" página 76. 4. Al ejecutar el paso anterior se ejecutará mediante el store SDFSPC_ETAPAS_CAMP usando el parámetro opcion = C que llenará el combo de etapa. Ver sección "Explicación de stores" página 76. 5. Seguidamente se procede a generar la lista con respecto a la etapa seleccionada mediante el store SDFSPC_ETAPAS_CAMP usando el parámetro opcion = D. Ver sección "Explicación de stores" página 77. 6. Al escoger un elemento del combo de etapa se llenará el combo de grupo mediante el store SDFSPC_GRUPO_CAMP usando el parámetro opcion = C. Ver sección "Explicación de stores" página 77. 7. Seguidamente la lista de grupos tomará forma mediante el store SDFSPC_GRUPOSCAMPEONATO usando el parámetro opcion = G. Ver sección "Explicación de stores" página 57. 8. Obtengo información acerca de la fecha de inicio y de fin de una etapa mediante el store SDFSPC_GRUPOSCAMPEONATO usando el parámetro opcion = E. Ver sección "Explicación de stores" página 86. 9. Al escoger un elemento del combo de grupo se llenará el combo de fecha mediante el store SDFSPC_FECHA_CAMP usando el parámetro opcion = C. Ver sección "Explicación de stores" página 77. 10. Obtengo información acerca del número de partidos de una fecha mediante el store SDFSPC_FECHA_CAMP usando el parámetro opcion = E. Ver sección "Explicación de stores" página 77. 11. Lleno la lista de países de los partidos mediante el store SDFSPC_FECHA_CAMP usando el parámetro opcion = E. Ver sección "Explicación de stores" página 77.	
Observaciones:	

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_PDESIGRUPO.frm	Secuencia: Página 3 de 5
12. Se extrae el país donde esta localizado el sistema, por medio del store procedure SEGSPC_TRAERPARAMETRO enviando el parámetro tip_parame = N. 13. Lleno la lista de estadios de los partidos mediante el store SDFSPC_ESTADIOS usando el parámetro tip_cons = P o C. 14. Lleno la lista de equipos pertenecientes al grupo escogido mediante el store SDFSPC_GRUPOSCAMPEONATO usando el parámetro opcion =F. Ver sección "Explicación de stores" página 86. • En Caso de Grabar estando en la carpeta de Designación de Grupos. 15. Se usa el siguiente store procedure SDFSPC_GRUPOSCAMPEONATO enviando el parámetro opcion =V verificando que no se encuentre partidos organizados en el mismo horario. Ver sección "Explicación de stores" página 86. 16. Se usa el siguiente store procedure SDFSPM_GRUPOSCAMPEONATO enviando el parámetro opcion =I grabando el registro en la tabla SDFR_GRUP_EQUI. Ver sección "Explicación de stores" página 86. • En Caso de Grabar estando en la carpeta de Calendario de Juego. 17. Se usa el siguiente store procedure SDFSPM_PARTIDO_CAMP enviando el parámetro opcion =P grabando el registro en la tabla SDFT_CAMP_PART. Ver sección "Explicación de stores" página 75. 3. Modificar el proceso de Calendario de Juego 1. Se procede a realizar los pasos del 1 al 7 de Iniciar el proceso de Calendario de Juego. 2. Procedo a consultar los equipos designados mediante el store SDFSPC_GRUPOSCAMPEONATO usando el parámetro opcion =P. Ver sección "Explicación de stores" página 86.	
Observaciones:	

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_PDESIGRUPO.frm	Secuencia: Página 4 de 5
3. Si se elige un código en el combo entonces se ejecutará el store SDFSPC_CAMP_AÑOS enviando el parámetro opcion = T para que aparezcan todos los datos en la pantalla de organización de campeonato. Ver sección "Explicación de stores" página 73. • En Caso de Modificar estando en la carpeta de Designación de Grupos. 4. Se usa el siguiente store procedure SDFSPM_PARTIDO_CAMP para la eliminación de la designación de inspectores de los partidos modificados enviando el parámetro opcion =Q. Ver sección "Explicación de stores" página 75. 5. Se usa el siguiente store SDFSPM_DESIGNACION_ARBITROS para la eliminación de la designación de árbitros de los partidos modificados enviando el parámetro opcion =Q. 6. Se usa el siguiente store procedure SDFSPM_GRUPOSCAMPEONATO enviando el parámetro opcion =X blanqueando los registros anteriormente ingresados de la tabla SDFR_GRUP_EQUI. Ver sección "Explicación de stores" página 85. 7. Se usa el siguiente store procedure SDFSPM_GRUPOSCAMPEONATO enviando el parámetro opcion =M modificando el registro en la tabla SDFR_GRUP_EQUI. Ver sección "Explicación de stores" página 85. • En Caso de Modificar estando en la carpeta de Calendario de Juego. 8. Se usa el siguiente store procedure SDFSPC_GRUPOSCAMPEONATO enviando el parámetro opcion =E extrae la fecha de inicio y fin de una etapa de la tabla SDFR_CAMP_ETAP. Ver sección "Explicación de stores" página 86. 9. Se usa el siguiente store procedure SDFSPC_GRUPOSCAMPEONATO enviando el parámetro opcion =V valido que no se encuentren los partidos repetidos SDFR_GRUP_EQUI. Ver sección "Explicación de stores" página 86. 10. Se usa el siguiente store procedure SDFSPC_GRUPOSCAMPEONATO enviando el parámetro opcion =Y valido que no se encuentren los partidos en el mismo horario SDFR_GRUP_EQUI. Ver sección "Explicación de stores" página 86.	
Observaciones:	

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_PDESIGRUPO.frm	Secuencia: Página 5 de 5
11. Se usa el siguiente store procedure SDFSPM_GRUPOSCAMPEONATO enviando el parámetro opcion =M, seguido se ejecuta la opcion =L y la opcion =N que verifican que el horario del partido no se cruce. Ver sección "Explicación de stores" página 85. 12. Se usa el siguiente store procedure SDFSPM_PARTIDO_CAMP enviando el parámetro opcion =P modificar el registro en la tabla SDFT_CAMP_PART. Ver sección "Explicación de stores" página 75.	
Observaciones:	

9.10. DESIGNACIÓN DE INSPECTORES

9.10.1. IPO de Designación de Inspectores

SIFE- F- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 1	
Fecha/Diseño: 01/01/1999		Fecha/Actualización: 01/01/1999	
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Moroni Salazar H. Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Archivo: SDF_PDESIGINSP.frm		Menú: Mnu_Desig_Insp	
El proceso de designación de inspectores consiste en ubicar a los inspectores en que partidos deben de actuar, dependiendo de algunas restricciones que da el sistema.			
DESCRIPCIÓN DE PROGRAMAS			
ENTRADA	PROCESO	SALIDA	
SDFM_CAMP_EONA SDFM_TIPO_CAMP SDFT_CAMP_AÑOS SDFM_CATE_GORI SDFM_DIVI_SION SDFM_ORGA_DEPO SDFM_PAIS_MUND SDFM_ETAP_CAMP SDFM_GRUP_CAMP SDFM_FECH_CAMP SDFM_CAMP_PART SDFM_ESTA_DIOS SDFM_CIUDEDES SDFM_PERS_JUEG	SDF_PDESIGINSP	SDFT_CAMP_PART	
Observaciones:			



9.10.2. Narrativas de Designación de Inspectores

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_PDESIGINSP.frm	Secuencia: Página 1 de 3
Para su explicación se lo ha dividido de la siguiente manera: 1. Carga del Formulario 1. Cuando se carga la forma "Designación de Inspectores" se llena el campo de año de campeonato usando el store procedure SEGSPC_TRAERPARAMETRO enviando el parámetro opción = cod_parame que extrae la información existente en la tabla SEGP_PARA_METR el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. 2. Se llena el combo de campeonato y tipo mediante el store SDFSPC_CAMPEONATO enviando el parámetro opcion = A. Ver sección "Explicación de stores" página 68. 3. Se llena el combo de "Organizado Por" y país mediante el store SDFSPC_ORGANIZACIONES enviando el parámetro opción = W. 4. Se llena el combo de división mediante el store SDFSPC_TRAER_DIVISION enviando el parámetro opcion = B. Ver sección "Explicación de stores" página 69. 5. Se llena el combo de categoría mediante el store SDFSPC_CATEGORIA enviando el parámetro opcion = D. Ver sección "Explicación de stores" página 70. 6. Se llena el combo de inspectores en el spread los campos de nombre y procedencia del spread mediante el store SEGSPC_CARGARTABLA2. 2. Iniciar el proceso de Sistema de Juego del Campeonato 1. Una vez que se escoge un campeonato en el combo se llena el combo de código mediante el store SDFSPC_CAMP_AÑOS usando el parámetro opcion = C. Ver sección "Explicación de stores" página 73.	
Observaciones:	

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_PDESIGINSP.frm	Secuencia: Página 2 de 3
2. Si escoge un elemento del combo de código se ejecuta el store SDFSPC_CAMP_AÑOS usando el parámetro opcion = T que permitirá aparecer el campo estado, la división y la categoría a la que corresponde. Ver sección "Explicación de stores" página 73. 3. Al ejecutar el paso anterior se ejecutará mediante el store SDFSPC_ETAPAS_CAMP usando el parámetro opcion = C que llenará el combo de etapa. Ver sección "Explicación de stores" página 76. 4. Al escoger un elemento del combo de etapa se llenará el combo de grupo mediante el store SDFSPC_GRUPO_CAMP usando el parámetro opcion = C. Ver sección "Explicación de stores" página 77. 5. Al escoger un elemento del combo de grupo se llenará el combo de fecha y de vuelta mediante el store SDFSPC_FECHA_CAMP usando el parámetro opcion = C. Ver sección "Explicación de stores" página 77. 6. Al escoger una fecha se ejecutará el store SEGSPC_CARGARTABLA2 para poder mostrar los partidos en el spread mostrando la hora del partido, la fecha del partido, el partido en sí, la ciudad del estadio y el estadio. 7. La restricción que se realiza es que no se escoja un inspector que ya ha sido asignado a un equipo en la fecha anterior para lo cual se ejecuta el store SEGSPC_CARGARTABLA2 indicando los campos, la tabla y la condición para los inspectores. 8. En el momento de grabar se ejecutará el store SDFSPM_PARTIDO_CAMP usando el parámetro opcion = N para registrar en la tabla SDFT_CAMP_PART el inspector suplente y principal. Ver sección "Explicación de stores" página 75. 3. Mostrar Designación de Inspectores 1. Una vez que se escoge un campeonato en el combo se llena el combo de código mediante el store SDFSPC_CAMP_AÑOS usando el parámetro opcion = C. Ver sección "Explicación de stores" página 73.	
Observaciones:	

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_PDESIGINSP.frm	Secuencia: Página 3 de 3
2. Si escoge un elemento del combo de código se ejecuta el store SDFSPC_CAMP_AÑOS usando el parámetro opcion = T que permitirá aparecer el campo estado, la división y la categoría a la que corresponde. Ver sección "Explicación de stores" página 73. 3. Presionamos el botón mostrar en ese momento se ejecutará el store SDFSPC_REPORTDESIGINSP usando todos los parámetros del store el cual mostrará un reporte en el que se traerá el código del partido, la fecha del partido, nombre del equipo local, nombre y apellido del inspector principal, nombre del estadio, nombre del equipo visitante, nombre y apellido del inspector suplente, provincia de la organización del inspector principal y provincia de la organización del inspector suplente. Ver sección "Explicación de stores" página 77. 4. El reporte se llama sdf_cdesiginsp01.	
Observaciones:	

9.11. CAMBIO DE CATEGORÍA

9.11.1. IPO de Cambio de Categoría

SIFEF- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 1							
Fecha/Diseño: 01/01/1999		Fecha/Actualización: 01/01/1999							
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Moroni Salazar H. Fausto Pazmiño M.							
Nombre del Archivo: SDF_PCAMBCATEG.frm		Menú: Mnu_Camb_Cate							
El proceso de cambio de categoría consiste en hacer variar a los clubes su categoría dependiendo una incidencia.									
DESCRIPCIÓN DE PROGRAMAS									
<table border="1"><thead><tr><th>ENTRADA</th><th>PROCESO</th><th>SALIDA</th></tr></thead><tbody><tr><td> Información digitada SDFM_PAIS_MUND SDFM_ORGA_DEPO SDFM_DIVISION SDFT_CAMP_FECH </td><td> SDF_PCAMBCATEG </td><td> SDFT_CAMB_CATE </td></tr></tbody></table>				ENTRADA	PROCESO	SALIDA	Información digitada SDFM_PAIS_MUND SDFM_ORGA_DEPO SDFM_DIVISION SDFT_CAMP_FECH	SDF_PCAMBCATEG	SDFT_CAMB_CATE
ENTRADA	PROCESO	SALIDA							
Información digitada SDFM_PAIS_MUND SDFM_ORGA_DEPO SDFM_DIVISION SDFT_CAMP_FECH	SDF_PCAMBCATEG	SDFT_CAMB_CATE							
Observaciones:									

9.11.2. Narrativas de Cambio de Categoría

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_PCAMBCATEG.frm	Secuencia: Página 1 de 5
Para su explicación se lo ha dividido de la siguiente manera: 1. Carga del Formulario 1. Se ejecuta el store procedure SDFSPC_FECHA enviando el parámetro opcion =A, el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. Ver sección “Explicación de stores” página 77. 2. Se extrae el país donde esta localizado el sistema, por medio del store procedure SEGSPC_TRAERPARAMETRO enviando el parámetro tip_param = N. 2. Iniciar el proceso de Cambio de Categoría 1. Al consultar al club que se le desea realizar el cambio de categoría se ejecuta el siguiente store SDFSPC_CABECERAORGANIZACION enviando el parámetro tip_cons = E. 2. Se llena el campo de países usando el store procedure SDFSPC_CONSULTAPAISES enviando los parámetros tipo =G y activo =T que extrae la información existente en la tabla SDFM_PAIS_MUND el que actúa de diferente manera de acuerdo al valor recibido. 3. Se ejecuta el store procedure SDFSPC_CATEGORIA enviando el parámetro opcion =W. Ver sección “Explicación de stores” página 70. 4. En el momento de grabar se ejecutará el store SDFSPM_CAMBIO usando el parámetro opcion = I para registrar en la tabla SDFM_CAMB_CATE. Ver sección “Explicación de stores” página 85.	
Observaciones:	

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_PDESIGRUPO.frm	Secuencia: Página 2 de 5
3. Modificar el proceso de Cambio de Categoría 1. Se procede a realizar los pasos del 1 al 3 de Iniciar el proceso de Cambio de Categoría. 2. Seguidamente se ejecuta el siguiente store procedure SDFSPC_ACTUACIONESINTERNACIONALES utilizando el parámetro bandera = L. Ver sección "Explicación de stores" página 86. 3. En el momento de modificar se ejecutará el store SDFSPM_CAMBIO usando el parámetro opcion = M para registrar en la tabla SDFM_CAMB_CATE. Ver sección "Explicación de stores" página 85.	
Observaciones:	

9.12. CIERRE DE CAMPEONATO

9.12.1. IPO de Cierre de Campeonato

SIFE- F- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 1							
		Fecha/Diseño: 01/01/1999	Fecha/Actualización: 01/01/1999						
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Moroni Salazar H. Fausto Pazmiño M.							
Nombre del Archivo: SDF_PCIRRECAM.frm		Menú: Mnu_Cier_Camp							
El proceso de cierre de campeonato consiste en verificar los datos en las tablas transaccionales y calcular los valores para las estadísticas durante el proceso de cierre de etapa y calcular los valores y registrar los clubes que han ganado en el campeonato.									
DESCRIPCIÓN DE PROGRAMAS									
<table border="1"><thead><tr><th>ENTRADA</th><th>PROCESO</th><th>SALIDA</th></tr></thead><tbody><tr><td> INFORMACIÓN DIGITADA SDFT_JUGA_INSC SDFT_CAMP_PART SDFM_ORGA_DEPO SDFT_PUNT_ETAP SDFT_EQUI_INSC SDFR_EQUI_GRUP SDFT_CAMP_AÑOS SDFT_CLAS_COPA SDFM_TIPO_CAMP </td><td> SDF_PEQUIINSCR </td><td> SDFT_JUGA_INSC SDFT_EQUI_INSC SDFR_GRUP_EQUI SDFT_CLAS_COPA </td></tr></tbody></table>				ENTRADA	PROCESO	SALIDA	INFORMACIÓN DIGITADA SDFT_JUGA_INSC SDFT_CAMP_PART SDFM_ORGA_DEPO SDFT_PUNT_ETAP SDFT_EQUI_INSC SDFR_EQUI_GRUP SDFT_CAMP_AÑOS SDFT_CLAS_COPA SDFM_TIPO_CAMP	SDF_PEQUIINSCR	SDFT_JUGA_INSC SDFT_EQUI_INSC SDFR_GRUP_EQUI SDFT_CLAS_COPA
ENTRADA	PROCESO	SALIDA							
INFORMACIÓN DIGITADA SDFT_JUGA_INSC SDFT_CAMP_PART SDFM_ORGA_DEPO SDFT_PUNT_ETAP SDFT_EQUI_INSC SDFR_EQUI_GRUP SDFT_CAMP_AÑOS SDFT_CLAS_COPA SDFM_TIPO_CAMP	SDF_PEQUIINSCR	SDFT_JUGA_INSC SDFT_EQUI_INSC SDFR_GRUP_EQUI SDFT_CLAS_COPA							



9.12.2. Narrativas de Cierre de Campeonato.

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_PCIERRECAM.frm	Secuencia: Página 1 de 5
Para su explicación se lo ha dividido de la siguiente manera: 1. Carga del Formulario 1. Se llenan las siguientes variables globales de la siguiente forma GF_Flag_Modificado = False, GF_Flag_DsCamp_Click = True y GF_Flag_Entidad_Click = True, para saber cuando cargar el formulario. 2. Se toma la fecha del servidor utilizando el store Procedure SDFS_PC_FECHA. 3. Se toma el año del campeonato actual de la tabla de parámetros utilizando el store Procedure SEGSPC_TRAERPARAMETRO. 4. Se llena el campo de código usando el store procedure SDFS_PC_CAMPEONATO enviando los parámetros opción=A que extrae la información existente en la tabla SDFM_CAMP_EONA y SDFM_TIPO_CAMP. 5. Se llena el campo organizaciones usando el store procedure SDFS_PC_ORGANIZACIONES enviando los parámetros opcion= * que extrae información de las tablas SDFM_ORGA_DEPO, SDFM_TIPO_PERS, SDFM_PAIS_MUND. 6. Se llena el campo categoría usando el store procedure SDFS_PC_CATEGORIA enviando los parámetros opcion= E que extrae información de las tablas SDFM_CATE_GORI. 7. Se llena el campo división usando el store procedure SDFS_PC_TRAER_DIVISIÓN enviando los parámetros opcion= D que extrae información de las tablas SDFM_DIVI_SION. 8. Se obtiene el país donde se encuentra ubicada la empresa de la tabla de parámetros utilizando el store procedure SEGSPC_TRAERPARAMETRO. 9. Se limpian los controles de la pantalla. 10. Dependiendo de sí la etapa esta cerrada o no, se muestra en la pantalla la información de las etapas a cerrar o solicita ingresar la información de los clubes que se van a ingresar.	
Observaciones:	

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_PCIERRECAM.frm	Secuencia: Página 1 de 5
1. Si se va a cerrar una etapa se llena el combo de las etapas con el store procedure SDFSPC_ETAPAS_CAMP Ver sección "Explicación de stores" página 76. 2. Si es por cierre de campeonato y el campeonato esta cerrado llama al store SDFSPC_CIERRECAMPEONATO. Ver sección "Explicación de stores" página 92 para mostrar los clubes que quedaron campeones en el campeonato escogido y aquellos que van a otro campeonato.7 3. Si el campeonato esta finalizado entonces llama al store procedure SDFSPC_ORGANIZACIONESREGISTRADAS para mostrar a los clubes que estan inscritos en ese campeonato y se llenan los combos del objeto spread que muestra a ese campeonato, también se llama al store procedure SDFSPC_CAMPEONATO para cargar todos los campeonatos ingresados. 2. Iniciar el proceso de Cierre de Etapa. 1. Verifica si la cantidad de partidos jugados es igual a la cantidad de partidos programados mediante el store procedure SDFSPC_EXISTENPARTIDOS. 2. Si ambos son iguales mediante el store procedure SDFSPC_CALCULODEPUNTOS se cargan los puntos por grupos. 3. Se actualiza el estado de cierre de grupo con el store procedure SDFSPC_EXISTENPARTIDOS opción "G". Ver sección "Explicación de stores" página 93. 4. Verifica si todos los grupos estan cerrados para actualizar el estado de cierre de etapa opción "C". 5. Verifica si existe una etapa anterior para tomar en cuenta los puntos de bonificación y penalización mediante el store procedure SDFSPC_AGREGAR_BONIFICACION opción P, ordena a los equipos por los puntos obtenidos opción "C". Ver sección "Explicación de stores" página 93. 6. Añade los puntos por bonificación o penalización recorriendo el conjunto de resultados anterior utilizando la opción "U". 7. Iniciar el proceso de Cierre de Campeonato. 1. Se llama al procedimiento PL_CIERRE_SDFT_JUGA_INSC que actualiza los campos de la tabla SDFT_JUGA_INSC se cargan todos los jugadores inscritos con el store procedure SDFSPC_CIERRE JUGADORES CAMPEONATO. Ver sección "Explicación de stores" página 93, opción "J", en el ciclo que recorre el conjunto de resultados seleccionado se verifica por cada jugador el numero de partidos en los que ha participado.	
Observaciones:	

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_PCIERRECAM.frm	Secuencia: Página 1 de 5
2. Y se actualiza con ayuda del store procedure SDFSPP_GRABA JUGADORES CAMPEONATO. Ver sección "Explicación de stores" página 93. 3. Luego se llama al procedimiento PL_CIERRE_SDFT_EQUI_INSC donde se actualizan los puntos para la tabla de posiciones final con el store procedure SDFSPP_CIERRECAMPEONATOEQUIPOS opción "P" y SDFSPP_GRABACIERRECAMPEONATOEQUIPOS opción "P". Ver sección "Explicación de stores" página 93. 4. Se actualizan las tarjetas amarillas, rojas y los goles con el store procedure SDFSPP_CIERRECAMPEONATOEQUIPOS opción "T" y SDFSPP_GRABACIERRECAMPEONATOEQUIPOS opción "T". 5. Se actualizan las suspensiones por cuarta tarjeta amarilla con el store procedure SDFSPP_CIERRECAMPEONATOEQUIPOS opción "4" y SDFSPP_GRABACIERRECAMPEONATOEQUIPOS opción "4". 6. Se actualizan las amonestaciones con el store procedure SDFSPP_CIERRECAMPEONATOEQUIPOS opción "A" y SDFSPP_GRABACIERRECAMPEONATOEQUIPOS opción "A". 7. Se actualizan los expulsados con el store procedure SDFSPP_CIERRECAMPEONATOEQUIPOS opción "E" y SDFSPP_GRABACIERRECAMPEONATOEQUIPOS opción "E". 8. Se actualizan los nacionales con el store procedure SDFSPP_CIERRECAMPEONATOEQUIPOS opción "N" y SDFSPP_GRABACIERRECAMPEONATOEQUIPOS opción "N". 9. Se actualizan los extranjeros con el store procedure SDFSPP_CIERRECAMPEONATOEQUIPOS opción "F" y SDFSPP_GRABACIERRECAMPEONATOEQUIPOS opción "F". 10. Se actualizan los nacionalizados con el store procedure SDFSPP_CIERRECAMPEONATOEQUIPOS opción "X" y SDFSPP_GRABACIERRECAMPEONATOEQUIPOS opción "X". 11. Se actualizan el total de inscritos por club con el store procedure SDFSPP_CIERRECAMPEONATOEQUIPOS opción "I" y SDFSPP_GRABACIERRECAMPEONATOEQUIPOS opción "I".	
Observaciones:	

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_PCIERRECAM.frm	Secuencia: Página 1 de 5
12. Se actualizan los totales de actuación por divisiones con el store procedure SDFSPP_CIERRECAMPEONATOEQUIPOS opción "C" y SDFSPP_GRABACIERRECAMPEONATOEQUIPOS opción "C". 13. Luego se graban los clubes que han sido ingresados con el store procedure SDFSPP_CIERRECAMPEONATO y se actualiza el estado a ha cerrado del campeonato.	
Observaciones:	



9.13. CONSULTA DE CAMPEONATOS

9.13.1. IPO de Consulta de Campeonatos

SIFE- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 1	
		Fecha/Diseño: 01/01/1999	Fecha/Actualización: 01/01/1999
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Moroni Salazar H. Fausto Pazmiño M.	
Nombre del Archivo: SDF_CCAMPEONAT.frm		Menú: Mnu_Camp_enat	
La consulta de Campeonatos consiste en obtener un listado de como se está desempeñando o se lleva a cabo uno o varios campeonatos en cualquier momento que se requiera.			
DESCRIPCIÓN DE PROGRAMAS			
Información digitada SDFM_CAMP_EONA SDFM_TIPO_CAMP SDFM_CAMP_AÑOS SDFM_CATEGORI SDFM_DIVISION SDF_CCAMPEONAT Listado de Campeonatos			
Observaciones:			

9.13.2. Narrativas de Consulta de Campeonatos

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_CCAMPEONAT.frm	Secuencia: Página 1 de 1
Para su explicación se lo ha dividido de la siguiente manera: 1. Carga del Formulario 1. Cuando se carga la forma "Consulta de Campeonatos" se llena la lista de categoría utilizando el store SDFSPC_CATEGORIA usando el parámetro opcion = A. Ver sección "Explicación de stores" página 70. 2. Se llena la lista de división utilizando el store SDFSPC_TRAER_DIVISION usando el parámetro opcion = A. Ver sección "Explicación de stores" página 69. 3. Se inicializa el arreglo GF_Arr_Campeonato que va a contener los campeonatos que iremos seleccionando para la consulta. 4. Se llena el arreglo GF_Arr_Estado que va a contener todos los estados posibles que puedan haber para cualquier campeonato. 2. Ejecución de la Consulta 1. Al momento de dar clic en el botón mostrar (cmd_mostrar) se visualizará el reporte (sdf_ccampeonat01) donde se muestra todos los campeonatos que estuvieron de acuerdo a la selección que se le haya establecido. 2. Antes de presentar el reporte se llama al procedimiento "PG_RegisterDataSource" que permite registrar el ODBC a trabajar. 3. Este reporte utiliza el store SDFSPC_REPORTCAMPEONATO utilizando el parámetro opcion = A.	
Observaciones:	

9.14. CALENDARIO/TABLA POSICIONES/GOLEADOR FECHA

9.14.1. IPO de Calendario/Tabla de Posiciones/Goleador de la Fecha

SIFEFE- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 1									
		Fecha/Diseño: 01/01/1999	Fecha/Actualización 01/01/1999								
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Moroni Salazar H. Fausto Pazmiño M.									
Nombre del Archivo: SDF_CDATOSCAMP.Frm		Menús: Mnu_Esta_Cale/Mnu_Tabl_Posición Mnu_Goleador									
Descripción: Pantalla de consulta del Calendario de Juego, Tabla de Posiciones y Goleador de la fecha.											
DESCRIPCIÓN DE PROGRAMAS											
<table border="1"><thead><tr><th>ENTRADA</th><th>PROCESO</th><th colspan="2">SALIDA</th></tr></thead><tbody><tr><td> Información digitada SIGVST_CALENDARIO SIGVST_POSICIONES SIGVST_SDF_GOLES_FECHA </td><td> SDF_CDATOSCAMP </td><td colspan="2"> Goleador de la Fecha Calendario Tabla de Posiciones </td></tr></tbody></table>				ENTRADA	PROCESO	SALIDA		Información digitada SIGVST_CALENDARIO SIGVST_POSICIONES SIGVST_SDF_GOLES_FECHA	SDF_CDATOSCAMP	Goleador de la Fecha Calendario Tabla de Posiciones	
ENTRADA	PROCESO	SALIDA									
Información digitada SIGVST_CALENDARIO SIGVST_POSICIONES SIGVST_SDF_GOLES_FECHA	SDF_CDATOSCAMP	Goleador de la Fecha Calendario Tabla de Posiciones									
Observaciones: El tipo de reporte a presentar es elegido desde el menú principal.											

9.14.2. Narrativa de Calendario/Tabla de Posiciones/Goleador de la Fecha

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_CDATOSCAMP.frm	Secuencia: Página 1 de 4
Esta pantalla permite generar los reportes de calendario de juego, tabla de posiciones y goleador de la fecha. Estos reportes son elegidos desde el menú principal. 1. Carga de Formulario 1. Se inicializa las variables booleanas de país, club, función y división. 2. Se ejecuta el procedimiento PL_Sacar_Fecha_Sistema, el cual ejecuta el Store Procedure SDFSPC_FECHA enviándole el prámetro 'A'. Este Store Procedure carga en un objeto RdoResultSet el año del sistema. 2. Selección de un Campeonato 1. Se asigna a la variable Gp_Cónsul_Campeo el valor de 8. 2. Se llama a la pantalla SDF_CorgaCampe en modo vbModal. Esta pantalla muestra los campeonatos ingresados en el Sistema. Una vez que se selecciona un campeonato, se ejecuta un procedimiento que llena los campos informativos de la pantalla SDF_CDATOSCAMP. 3. Una vez seleccionado el campeonato se ejecuta el procedimiento FG_Cambia_Numeros, el cual llama al Store Procedure SIGSPC_NUMERO_ETAPAS, enviándole como parámetros: el código de la empresa, el año del campeonato, el código del campeonato, la secuencia del campeonato. Este Store Procedure carga en un objeto RdoResultSet el número de etapas del campeonato. 4. Luego de esto, se ejecuta un ciclo en el cual se va llenando un control ListBox con números desde el 1 hasta el total de etapas de campeonato; al mismo tiempo se a ejecutando el Store Procedure SIGSPC_NUMERO_ORDINAL enviándole como parámetro el código de la empresa y un número, este Store Procedure devuelve un número enviado transformado en su equivalente ordinal, y con éste se llena un control ComboBox.	
Observaciones:	

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_CDATOSCAMP.frm	Secuencia: Página 2 de 4
3. Selección de una Etapa 1. Se verifica si la opción de reporte es Goleador de la Fecha: si es así, se ejecuta el Store Procedure SDFSPC_ETAPAS_CAMP, enviándole como parámetros: el código de la empresa, el año del campeonato, el código del campeonato, la secuencia del campeonato, el número de etapa y el número de grupo. Este Store Procedure devuelve las provincias donde se jugarán partidos del campeonato. 2. Luego de esto, se ejecuta un ciclo en el cual se va llenando un control ComboBox con números desde el 1 hasta el total de etapas de campeonato. 4. Selección de un Grupo 1. Se ejecuta el Store Procedure SIGVST_TRAE_PROVINCIAS, enviándole como parámetros: 'F', el código de la empresa, el año del campeonato, el código del campeonato, la secuencia del campeonato, el número de etapa, caso contrario, se ejecuta el mismo Store Procedure cambiando el parámetro 'F' por 'D'. Este Store Procedure devuelve el número de fechas o de grupos de la etapa, según sea el caso. 2. Luego de esto, se ejecuta un ciclo en el cual se va llenando dos controles ListBox uno con el nombre de las provincias donde se jugarán partidos y otro con un código para esas provincias. 5. Consulta de Calendario/Tabla Posiciones/Goleador Fecha 1. Se verifica que se hayan seleccionado los campos necesarios para la consulta. 2. Se ejecuta el Store Procedure SIGSPC_ESTADO_ETAPA, enviándole como parámetros: el código de la empresa, el año del campeonato, el código del campeonato, la secuencia del campeonato, el número de etapa. Este procedimiento carga en un objeto RdoResultSet el estado de la etapa. 3. Si la opción de reporte es Tabla de Posiciones y el estado del campeonato es diferente de Cerrado, se envía un mensaje de advertencia y se sale de la subrutina.	
Observaciones:	

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_CDATOSCAMP.frm	Secuencia: Página 3 de 4
4. Se verifica que exista información en el objeto RdoResultSet; si existe se llama a la Forma SIG_GENGRAFIC, caso contrario se presenta un mensaje de advertencia y se sale de la subrutina. 5. Se verifica la opción de reporte y continúa el proceso de acuerdo a la opción. 6. Calendario 1. Se verifica que haya escogido provincias del control ListBox. 2. Se ejecuta el Procedimiento Pg_Calendario2 el cual ejecuta: primeramente el procedimiento PG_Forma_Cadena_R2 para forma una cadena con las provincias elegida; luego ejecuta el Store Procedure SIGSPC_SDF_FECHAS_CALENDARIO enviándole como parámetros: el código de la empresa, el año del campeonato, el código del campeonato, la secuencia del campeonato, el número de etapa, el número de grupo, la cadena con las provincias elegidas, este store procedure carga en un objeto RdoResultSet las fechas correspondientes a las provincias seleccionadas; por último, la información del objeto RdoResultSet es reorganizada y grabada a una tabla temporal en Access. 3. Luego se verifica el número de provincias seleccionadas con la propiedad SelCount del control ListBox, y de acuerdo al número de provincias escogemos un reporte. 4. Se envía los valores para fórmulas del CrystalReport, para luego presentar el preliminar del reporte. 7. Tabla de Posiciones 1. Se ejecuta el Store Procedure SIGSPC_TABLA_POSICIONES enviándole como parámetros: el código de la empresa, el año del campeonato, el código del campeonato, la secuencia del campeonato, el número de etapa, el número de grupo, con ésta acción verificamos que exista información. 2. Se envía los valores para las fórmulas y parámetros del CrystalReport, para luego presentar el preliminar del reporte.	
Observaciones:	

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_CDATOSCAMP.frm	Secuencia: Página 4 de 4
8. Goleador de la Fecha 1. Se ejecuta el Store Procedure SIGSPC_GOLEADORES_FECHA enviándole como parámetros: el código de la empresa, el año del campeonato, el código del campeonato, la secuencia del campeonato, el número de etapa, la fecha, con ésta acción verificamos que exista información. 2. Se envía los valores para las fórmulas y parámetros del CrystalReport, para luego presentar el preliminar del reporte.	
Observaciones:	

9.15. CLUBES POR ASOCIACIÓN

9.15.1. IPO de Clubes por Asociación

SIFE- F- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 1							
		Fecha/Diseño: 01/01/1999	Fecha/Actualización 01/01/1999						
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Moroni Salazar H. Fausto Pazmiño M.							
Nombre del Archivo: SDF_CDATOSCLUB.Frm		Menú: Mnu_Esta_Club							
Descripción: Pantalla de consulta de Estadística de clubes por asociación.									
DESCRIPCIÓN DE PROGRAMAS									
<table><tr><td>ENTRADA</td><td>PROCESO</td><td>SALIDA</td></tr><tr><td> Información digitada SIGVST_CLUBES_X_ASOCIACION </td><td> SDF_CDATOSCLUB </td><td> Clubes por Asociación </td></tr></table>				ENTRADA	PROCESO	SALIDA	Información digitada SIGVST_CLUBES_X_ASOCIACION	SDF_CDATOSCLUB	Clubes por Asociación
ENTRADA	PROCESO	SALIDA							
Información digitada SIGVST_CLUBES_X_ASOCIACION	SDF_CDATOSCLUB	Clubes por Asociación							
Observaciones:									

9.15.2. Narrativa de Clubes por Asociación

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_CDATOSCLUB.frm	Secuencia: Página 1 de 2
Esta pantalla permite generar el reporte de clubes por asociación. 1. Selección de un Campeonato 1. Se asigna a la variable Gp_Cónsul_Campeo el valor de 6. 2. Se llama a la pantalla SDF_CorgaCampe en modo vbModal. Esta pantalla muestra los campeonatos ingresados en el Sistema. Una vez que se selecciona un campeonato, se ejecuta un procedimiento que llena los campos informativos de la pantalla SDF_CDATOSCLUB. 3. Una vez seleccionado el campeonato se ejecuta el procedimiento FG_Llena_Aociación, el cual llama al Store Procedure SIGSPC_ASOCIACIONES_CAMPEONATO, enviándole como parámetros: el código de la empresa, el año del campeonato, el código del campeonato, la secuencia del campeonato. Este Store Procedure carga en un objeto RdoResultSet las provincias que tienen equipos participando en el campeonato. 4. Luego de esto, se ejecuta un ciclo en el cual se va llenando dos controles ListBox, uno con la descripción de las provincias y otro con el código respectivo. 2. Consulta de Clubes por Asociación 1. Se verifica que se hayan seleccionado los campos necesarios para la consulta. 2. Se verifica el valor de la propiedad Value del control CheckBox, si es 1 verifica que se haya seleccionado provincias del control ListBox y ejecutar el procedimiento PG_Forma_Cadena_R para forma la cadena con las provincias seleccionadas. 3. Se ejecuta el Store Procedure SIGSPC_CLUB_X_ASOCIACION, enviándole como parámetros: la cadena con las provincias seleccionadas, el código de la empresa, el año del campeonato, el código del campeonato, la secuencia del campeonato, el número de etapa. Esto se hace para verificar que exista información.	
Observaciones:	

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_CDATOSCLUB.frm	Secuencia: Página 2 de 2
4. Se envía los valores para las fórmulas y parámetros del CrystalReport, para luego presentar el preliminar del reporte.	
Observaciones:	

9.16. ESTADÍSTICA DEL CAMPEONATO

9.16.1. IPO de Estadística del Campeonato

SIFE- F- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 1							
		Fecha/Diseño: 01/01/1999	Fecha/Actualización 01/01/1999						
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Moroni Salazar H. Fausto Pazmiño M.							
Nombre del Archivo: SDF_CESTACAMPE.Frm		Menú: Mnu_Esta_Campe							
Descripción: Pantalla de consulta de Estadística del Campeonato.									
DESCRIPCIÓN DE PROGRAMAS									
<table border="1"><thead><tr><th>ENTRADA</th><th>PROCESO</th><th>SALIDA</th></tr></thead><tbody><tr><td> <pre>graph LR; A[Información digitada] --> C[SDF_CESTACAMPE]; B[SIGVST_CAMPEONATO] --> C; C --> D[Estadísticas del Campeonato];</pre> </td><td></td><td></td></tr></tbody></table>				ENTRADA	PROCESO	SALIDA	<pre>graph LR; A[Información digitada] --> C[SDF_CESTACAMPE]; B[SIGVST_CAMPEONATO] --> C; C --> D[Estadísticas del Campeonato];</pre>		
ENTRADA	PROCESO	SALIDA							
<pre>graph LR; A[Información digitada] --> C[SDF_CESTACAMPE]; B[SIGVST_CAMPEONATO] --> C; C --> D[Estadísticas del Campeonato];</pre>									
Observaciones:									



9.16.2. Narrativa de Estadísticas del Campeonato

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_CESTACAMPE.frm	Secuencia: Página 1 de 3
Esta pantalla permite generar el reporte de estadística del Campeonato. 1. Carga de Formulario - Se ejecuta el Store Procedure SIGSPC_TRAE_DIVISIONES enviándole el parámetro 'A'. Este Store Procedure carga en un objeto RdoResultSet las divisiones existentes en las tablas. - Luego de esto, se ejecuta un ciclo en el cual se va llenando dos controles ListBox, uno con las descripciones de las divisiones y otro con el código respectivo. - Se llena un control ListBox con campos que se pueden mostrar en el reporte. 2. Selección de un Campeonato - Se asigna a la variable Gp_Cónsul_Campeonato el valor de 7. - Se llama a la pantalla SDF_CorgaCampe en modo vbModal. Esta pantalla muestra los campeonatos ingresados en el Sistema. Una vez que se selecciona un campeonato, se ejecuta un procedimiento que llena los campos informativos de la pantalla SDF_CESTACAMPE. - Una vez seleccionado el campeonato se ejecuta el Store Procedure SIGSPC_CLUBES_CAMPEONATO, enviándole como parámetros: el código de la empresa, el año del campeonato, el código del campeonato, la secuencia del campeonato. Este Store Procedure carga en un objeto RdoResultSet los clubes que estén inscritos en el campeonato. - Luego de esto, se ejecuta un ciclo en el cual se va llenando un control ComboBox con las descripciones de los clubes y un control ListBox con los códigos respectivos.	
Observaciones:	

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_CESTACAMPE.frm	Secuencia: Página 2 de 3
3. Consulta de Estadística del campeonato 1. Se verifica que se hayan seleccionado un campeonato para la consulta. 2. Se Ejecuta el Store Procedure SIGSPC_ESTADO_CAMPEONATO enviándole como parámetros el código de la empresa, el año del campeonato, el código del campeonato, la secuencia del campeonato. Este Store Procedure carga en un objeto RdoResultSet el estado del campeonato. 3. Se verifica el valor del estado del Campeonato si es diferente a "C" (Cerrado) se envía un mensaje de advertencia y se sale de la subrutina. 4. Se verifica la propiedad Value del objeto CheckBox si es 1 se verifica que haya escogido un club del objeto ComboBox, si no es así se envía un mensaje de advertencia y se sale de la subrutina. 5. Se verifica que se haya escogido por lo menos un elemento de cualquiera de los controles ListBox, si no es así se envía un mensaje de advertencia y se sale de la subrutina. 6. Si se escogió elementos del control ListBox que tiene campos a MOSTRAR, se ejecuta el procedimiento PG_Forma_Cad_Campos que formará una cadena con los campos a mostrar. 7. Si se escogió elementos del control ListBox que contiene los campos de ACTUARON, se asigna la cadena ",cod_divjug, num_actuar " a una variable. 8. Se verifica el valor de la propiedad Value del control CheckBox, si es 1 verifica que se haya seleccionado provincias del control ListBox y ejecutar el procedimiento PG_Forma_Cadena_R para forma la cadena con las provincias seleccionadas. 9. Se ejecuta el procedimiento PG_Campeonato, el cual ejecuta el Store Procedure SIGSPC_SDF_CAMPEONATO enviándole como parámetros la cadena de campos a mostrar, la cadena de actuaron, el código de la empresa, el año del campeonato, el código del campeonato, la secuencia del campeonato, cadena de club. Este Store Procedure carga en un objeto RdoResultSet con toda la información requerida. Luego, se clasifica la información y se la guarda en una tabla temporal en Access.	
Observaciones:	

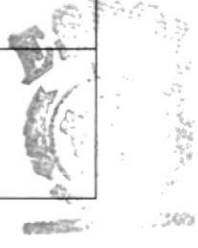
NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_CESTACAMPE.frm	Secuencia: Página 3 de 3
10. Se suma el valor de las propiedades SelCount de los controles ListBox, y de acuerdo al número resultante se asigna un reporte específico. 11. Se envía los valores para las fórmulas y parámetros del CrystalReport, para luego presentar el preliminar del reporte.	
Observaciones:	

9.17. ESTADÍSTICA DE JUGADORES / GOLEADORES / SANCIONADOS / ARQUEROS MENOS GOLEADOS

9.17.1. IPO de Estadística de Jugadores / Goleadores / Sancionados / Arqueros menos Goleados

SIFE- F- MÓDULO DE TORNEO VERSIÓN 1.0		Página 1 de 1									
		Fecha/Diseño: 01/01/1999	Fecha/Actualización 01/01/1999								
Para: PROYECTO AUTOMATIZACIÓN 2000		Autores: Moroni Salazar H. Fausto Pazmiño M.									
Nombre del Archivo: SDF_CESTAJUGAD.Frm		Menú: Mnu_Esta_Juga / Mnu_Esta_Gole / Mnu_Esta_Sanc / Mnu_Arqu_Eros									
Descripción: Pantalla de consulta de Estadística de jugadores, goleadores, sancionados y arqueros menos goleados.											
DESCRIPCIÓN DE PROGRAMAS											
<table><tr><th>ENTRADA</th><th>PROCESO</th><th colspan="2">SALIDA</th></tr><tr><td> Información digitada SIGVST_ESTAD_JUGADORES </td><td> SDF_CESTAJUGAD </td><td colspan="2"> Estadística de Jugadores Estadísticas de Goleadores Estadísticas de Sancionados Arqueros menos Goleados </td></tr></table>				ENTRADA	PROCESO	SALIDA		Información digitada SIGVST_ESTAD_JUGADORES	SDF_CESTAJUGAD	Estadística de Jugadores Estadísticas de Goleadores Estadísticas de Sancionados Arqueros menos Goleados	
ENTRADA	PROCESO	SALIDA									
Información digitada SIGVST_ESTAD_JUGADORES	SDF_CESTAJUGAD	Estadística de Jugadores Estadísticas de Goleadores Estadísticas de Sancionados Arqueros menos Goleados									
Observaciones:											

9.17.2. Narrativa de Estadísticas de Jugadores / Goleadores / Sancionados / Arqueros menos Goleados

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_CESTAJUGAD.frm	Secuencia: Página 1 de 3
Esta pantalla permite generar el reporte de estadística de jugadores, goleadores, sancionados y arqueros menos goleados del Campeonato. Estos reportes son elegidos desde el menú principal. 1. Carga de Formulario 1. Se ejecuta el Store Procedure SIGSPC_TRAE_DIVISIONES enviándole el parámetro el código de la empresa. Este Store Procedure carga en un objeto RdoResultSet las divisiones de los jugadores. 2. Luego de esto, se ejecuta un ciclo en el cual se va llenando un control ListBox con los códigos de las divisiones y un control ComboBox con las descripciones respectivas. 3. Se ejecuta el Store Procedure SIGSPC_FUNCION_JUGADORES enviándole el parámetro el código de la empresa. Este Store Procedure carga en un objeto RdoResultSet las funciones de los jugadores. 4. Luego de esto, se ejecuta un ciclo en el cual se va llenando un control ListBox con los códigos de las funciones y un control ComboBox con las descripciones respectivas. 2. Selección de un Campeonato 1. Se asigna a la variable Gp_Cónsul_Campeo el valor de 5. 2. Se llama a la pantalla SDF_CorgaCampe en modo vbModal. Esta pantalla muestra los campeonatos ingresados en el Sistema. Una vez que se selecciona un campeonato, se ejecuta un procedimiento que llena los campos informativos de la pantalla SDF_CESTACAMPE. 3. Una vez seleccionado el campeonato se ejecuta el Store Procedure SIGSPC_CLUBES_CAMPEONATO, enviándole como parámetros: el código de la empresa, el año del campeonato, el código del campeonato, la secuencia del campeonato. Este Store Procedure carga en un objeto RdoResultSet los clubes que estén inscritos en el campeonato.	
Observaciones: 	

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_CESTACAMPE.frm	Secuencia: Página 2 de 3
4. Luego de esto, se ejecuta un ciclo en el cual se va llenando un control ComboBox con las DESCRIPCIONES de los clubes y un control ListBox con los códigos respectivos. 3. Consulta de Estadística de Jugadores, Goleadores, Sancionados y Arqueros menos goleados 1. Se verifica el valor de la propiedad Value del control CheckBox de club: si es 1 y se ha elegido un club: se asigna a una variable string el código del club a mostrar y el valor de true a una variable boolean; si es 1 y no se ha asignado club alguno: se envía un mensaje de advertencia y se sale de la subrutina; si es 0, se asigna ' ' a la variable string y el valor de false a una variable boolean. 2. Si la opción elegida en el menú principal fue la de Arqueros menos goleados, se asigna el código de función arquero a una variable. 3. Si la opción elegida es diferente entonces se verifica el valor de la propiedad Value del control CheckBox de función: si es 1 y se ha elegido una función: se asigna a una variable string el código de la función a mostrar y el valor de true a una variable boolean; si es 1 y no se ha asignado función alguna: se envía un mensaje de advertencia y se sale de la subrutina; si es 0 entonces se asigna ' ' a la variable string y el valor de false a una variable boolean. 4. Se verifica el valor de la propiedad Value del control CheckBox de la función: si es 1 y se ha elegido una división: se asigna a una variable string el código de la división a mostrar y el valor de true a una variable boolean; si es 1 y no se ha asignado división alguna: se envía un mensaje de advertencia y se sale de la subrutina; si es 0, se asigna ' ' a la variable string y el valor de false a una variable boolean. 5. Se verifica las propiedades Value de los controle CheckBox de las nacionalidades de los jugadores a mostrar. 6. Se verifica que se haya escogido un campeonato si no es así se envía un mensaje de advertencia y se sale de la subrutina. 7. Se ejecuta el Store Procedure SIGSPC_ESTADO_CAMPEONATO enviándole como parámetros el código de la empresa, el año del campeonato, el código del campeonato, la secuencia del campeonato.	
Observaciones:	

NARRATIVA DEL PROGRAMA	
Nombre del Archivo: SDF_CESTAJUGAD.frm	Secuencia: Página 3 de 3
Este Store Procedure carga en un objeto RdoResultSet el estado del campeonato. - Se verifica el valor del estado del Campeonato si es diferente a "C" (Cerrado) se envía un mensaje de advertencia y se sale de la subrutina. - De acuerdo a la opción escogida en el menú se asigna el nombre a una variable string. - Se verifica el valor de la variables boolean, y de acuerdo a ellas se añade a la variable string que tiene el nombre del reporte un numero. - Se envía los valores para las formulas y parámetros del CrystalReport, para luego presentar el preliminar del reporte.	
Observaciones:	

DETALLE DE LOS STORES PROCEDURES
SDFSPC_CAMPEONATO Este Store Procedure muestra por determinada tarea los registros de la tabla maestra (SDFM_CAMP_EONA). Si la opción de consulta es: ▪ “C” muestra todos los códigos de una empresa determinada. ▪ “T” muestra un registro específico de la tabla. ▪ “A” muestra todos los registros ordenados por el nombre del campeonato. ▪ “B” muestra todos los torneo locales o internacionales.
SDFSPM_CAMPEONATO Este Store Procedure ingresa o modifica los registros de la tabla (SDFM_CAMP_EONA), por determinada tarea. Si la tarea es: ▪ “I” primero trae y actualiza el parámetro (sec_campeo) el cual es el código secuencial del registro por medio del Store Procedure (SEGSPM_ACTUALIZAPARAMETRO). Valida si el código que dio el Store de actualiza parámetro es nulo o menor a 1, si es así da la letra “P” y no realiza el ingreso. ▪ Caso contrario pregunta si el registro existe en la tabla, si es así ingresa el registro a la tabla, si todo esta correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”. ▪ “M” pregunta si existe el registro a modificar en la tabla, si es así procede a realizar la modificación y da la letra “S”, caso contrario no realiza nada y da la letra “N”. ▪ “E” pregunta si existe el registro a eliminar en la tabla. Si es así procede a eliminar lógicamente el registro y da la letra “S”, caso contrario no realiza nada y da la letra “N”.
SDFSPC_TIPO_CAMPEONATO Este Store Procedure muestra por determinada tarea los registros de la tabla maestra SDFM_TIPO_CAMP. Si la opción de consulta es: ▪ “C” muestra todos los códigos de una empresa determinada. ▪ “T” muestra todos los campos de todos los registros de una empresa determina.
Observaciones: Todos los Store Procedure manda a Visual la variable cuyo nombre es “resultado”

DETALLE DE LOS STORES PROCEDURES

SDFSPC_TRAER_DIVISION

Este Store Procedure muestra por determinada tarea los registros de la tabla maestra SDFM_DIVISION. Si la opción de consulta es

- “C” muestra todos los códigos de una empresa determinada.
- “T” muestra todos los campos de un registro en específico.
- “A” muestra todos los registros que tenga estado de activo.
- “B” saca todos los registros ordenados por la descripción de la división.
- “E” saca todos los registros ordenados por el número de años de la división.

SDFSPM_DIVISION

Este Store Procedure ingresa o modifica los registros de la tabla SDFM_DIVISION, por determinada tarea. Si la tarea es:

- “I” primero trae y actualiza el parámetro (sec_divisi) el cual es el código secuencial del registro por medio del Store Procedure (SEGSPM_ACTUALIZAPARAMETRO). Valida si el código que dio el Store de actualiza parámetro es nulo o menor a 1, si es así da la letra “P” y no realiza el ingreso.

Caso contrario pregunta si el registro existe en la tabla, si es así ingresa el registro a la tabla, si todo esta correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”.

- “M” pregunta si existe el registro a modificar en la tabla, si es así procede a realizar la modificación y da la letra “S”, caso contrario no realiza nada y da la letra “N”.
- “E” pregunta si existe el registro a eliminar en la tabla. Si es así procede a eliminar lógicamente el registro y da la letra “S”, caso contrario no realiza nada y da la letra “N”.

Observaciones:



DETALLE DE LOS STORES PROCEDURES**SDFSPC_CATEGORIA**

Este Store Procedure muestra por determinada tarea los registros de la tabla maestra (SDFM_CATE_GORI). Si la opción de consulta es

- “A” muestra todos los registros que tengan estado activo.
- “B” muestra el código y la descripción de todos los registros que tengan estado de eliminado.
- “C” saca todos los códigos de los registros activos y eliminados.
- “D” saca el código, descripción y estado de todos los registros activos y eliminados.
- “E” saca todos los campos de todos los registros.
- “F” saca todos los campos de todos los registros ordenados por el valor de prioridad.
- “T” saca todos los campos de un registro específico.
- “P” saca el registro que tenga el valor más alto de prioridad y que sea activo.
- “Q” saca el registro que tenga el valor de prioridad más alto entre los registros activos y eliminados
- “W” muestra los registros de un determinado tipo de persona.

SDFSPM_CATEGORIA

Este Store Procedure ingresa o modifica los registros de la tabla SDFM_CATE_GORI, por determinada tarea. Si la tarea es:

- “I” primero trae y actualiza el parámetro (sec_catego) el cual es el código secuencial del registro por medio del Store Procedure SEGSPM_ACTUALIZAPARAMETRO. Valida si el código que dio el Store de actualiza parámetro es nulo o menor a 1, si es así da la letra “P” y no realiza el ingreso.
- Caso contrario pregunta si el registro existe en la tabla, si es así ingresa el registro a la tabla, si todo esta correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”.

Observaciones:

DETALLE DE LOS STORES PROCEDURES

- **"M"** pregunta si existe el registro a modificar en la tabla, si es así procede a realizar la modificación y da la letra "S", caso contrario no realiza nada y da la letra "N".
- **"N"** pregunta si existe el registro para modificar el valor de porcentaje en caso de realizar la modificación dará la letra "S", caso contrario no efectúa ninguna operación y dará la letra "N".
- **"E"** pregunta si existe el registro a eliminar en la tabla. Si es así procede a eliminar lógicamente el registro y da la letra "S", caso contrario no realiza nada y da la letra "N".

SDFSPC_TRAER_NRO_ORD

Este Store Procedure muestra por determinada tarea los registros de la tabla maestra SDFM_NUME_ORDI. Si la opción de consulta es

- **"C"** saca todos los códigos de todos los registros activos y eliminados.
- **"T"** muestra un registro en específico.
- **"A"** muestra todos los campos de todos los registros que tenga estado activo.

SDFS PM_NRO_ORD

Este Store Procedure ingresa o modifica los registros de la tabla SDFM_NUME_ORDI, por determinada tarea. Si la tarea es:

- **"I"** primero trae y actualiza el parámetro (sec_numord) el cual es el código secuencial del registro por medio del Store Procedure SEGSPM_ACTUALIZAPARAMETRO. Valida si el código que dio el Store de actualiza parámetro es nulo o menor a 1, si es así da la letra "P" y no realiza el ingreso.
- Caso contrario pregunta si el registro existe en la tabla, si es así ingresa el registro a la tabla, si todo está correcto da la letra "S" y si ocurrió algún error manda "N".
- **"M"** pregunta si existe el registro a modificar en la tabla, si es así procede a realizar la modificación y da la letra "S", caso contrario no realiza nada y da la letra "N".

Observaciones:



DETALLE DE LOS STORES PROCEDURES
▪ “N” pregunta si existe el registro para modificar el valor de porcentaje en caso de realizar la modificación dará la letra “S”, caso contrario no efectúa ninguna operación y dará la letra “N”. ▪ “E” pregunta si existe el registro a eliminar en la tabla. Si es así procede a eliminar lógicamente el registro y da la letra “S”, caso contrario no realiza nada y da la letra “N”.
Observaciones:

DETALLE DE LOS STORES PROCEDURES**SDFSPC_CAMP_AÑOS**

Este Store Procedure muestra por determinada tarea los registros de la tabla maestra SDFT_CAMP_AÑOS. Si la opción de consulta es

- “C” saca todas las secuencias de campeonato de un campeonato que se especifique.
- “T” muestra todos los campos de un registro.
- “A” muestra todos los campos de todos los registros ya sean activos o eliminados.
- “S” consulta todos los campos de todos los registro que tengan estado activo.
- “H” consulta todos los registros transaccionales e históricos

SDFSPM_CAMP_AÑOS

Este Store Procedure ingresa o modifica los registros de la tabla SDFT_CAMP_AÑOS, por determinada tarea. Si la tarea es:

- “I” dentro del store se genera un código secuencial propio para el campeonato ejecutando el store SDFSPC_SECUENCIA_CAMPEONATO.
- Caso contrario pregunta si el registro existe en la tabla, si es así ingresa el registro a la tabla, si todo esta correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”.
- “M” pregunta si existe el registro a modificar en la tabla, si es así procede a realizar la modificación y da la letra “S”, caso contrario no realiza nada y da la letra “N”.
- “N” pregunta si existe el registro para modificar otros campos que la opcion “M” no la puede hacer en caso de realizar la modificación dará la letra “S”, caso contrario no efectúa ninguna operación y dará la letra “N”.
- “F” pregunta si existe el registro para poder cambiar el estado del campeonato a finalizado en caso de realizarse la operación se devolverá la letra “S”, caso contrario no efectúa ninguna operación y dará la letra “N”.

Observaciones:

DETALLE DE LOS STORES PROCEDURES

SDFSPC_SECUENCIA_CAMPEONATO

Este store permite sacar la secuencia de campeonato que le toca en la tabla SDFT_CAMP_AÑOS, hay que recalcar que no se utiliza la tabla de parámetros en este store.

SDFSPM_SIST_CAMP

Este Store Procedure ejerce una operación de gran importancia y se debe de tener mucha consideración al utilizarlo, por determinada tarea. Si la tarea es:

- “X” esta opción es de gran cuidado la cual permite borrar el sistema de juego se eliminará cierta información de las tablas SDFT_CAMP_PART, SDFT_CAMP_FECH, SDFR_GRUP_EQUI, SDFT_CAMP_GRUP, SDFT_PUNT_ETAP y SDFT_CAMP_ETAP.

SDFSPM_ETAPAS_CAMP

Este Store Procedure ingresa o modifica los registros de la tabla (SDFT_CAMP_ETAP), por determinada tarea. Si la tarea es:

- “I” se pregunta si el registro existe en la tabla, si es así SDFSPC_SACAR_COD_ORDINAL y si devuelve el valor de “null” retornará la letra “X” en caso de que devuelva el valor de -99 retornará la letra “O”, si todo esta correcto se grabará el registro y dará la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”.
- “F” pregunta si existe el registro a modificar en la tabla, si es así procede a realizar la modificación para lo que son las fechas de inicio y finalización de la etapa y dará la letra “S”, caso contrario no realiza nada y da la letra “N”.

SDFSPC_SACAR_COD_ORDINAL

Este store sirve para consultar el número ordinal de acuerdo al número representativo que se especifique y que tenga estado activo.

SDFSPM_PUNT_ETAPA

Este Store Procedure ingresa los registros de la tabla SDFT_PUNT_ETAP, por determinada tarea. Si la tarea es:

- “I” se especifica que se quiere grabar un registro pero antes de grabar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si es así ingresa el registro a la tabla, si todo esta correcto da la letra “S”, y si ocurrió algún error manda “N”.

Observaciones:

DETALLE DE LOS STORES PROCEDURES

SDFSPM_GRUPO_CAMP

Este Store Procedure ingresa o modifica los registros de la tabla SDFT_CAMP_GRUP, por determinada tarea. Si la tarea es:

- “I” se pregunta si el registro existe en la tabla, si es así SDFSPC_SACAR_COD_ORDINAL y si devuelve el valor de “null” retornará la letra “X” en caso de que devuelva el valor de -99 retornará la letra “O”, si todo esta correcto se grabará el registro y dará la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”.

SDFSPM_FECHA_CAMP

Este Store Procedure ingresa o modifica los registros de la tabla SDFT_CAMP_FECH, por determinada tarea. Si la tarea es:

- “I” se pregunta si el registro existe en la tabla, si es así SDFSPC_SACAR_COD_ORDINAL y si devuelve el valor de “null” retornará la letra “X” en caso de que devuelva el valor de -99 retornará la letra “O”, si todo esta correcto se grabará el registro y dará la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”.

SDFSPM_PARTIDO_CAMP

Este Store Procedure ingresa o modifica los registros de la tabla SDFT_CAMP_PART, por determinada tarea. Si la tarea es:

“I” se pregunta si el registro existe en la tabla, si es así SDFSPC_SACAR_COD_ORDINAL y si devuelve el valor de “null” retornará la letra “X” en caso de que devuelva el valor de -99 retornará la letra “O”, si todo esta correcto se grabará el registro y dará la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”.

- “I” se especifica que se quiere grabar un registro pero antes de grabar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si es así ingresa el registro a la tabla, si todo esta correcto da la letra “S”, y si ocurrió algún error manda “N”.
- “M” se especifica que se va a actualizar algunos valores de esta tabla, esta opción es utilizada por el informe del inspector para registrar datos del partido.
- “L” se utiliza para registrar el resultado del partido en lo que es referente a resultado.

Observaciones:

DETALLE DE LOS STORES PROCEDURES

- “N” se utiliza para poder registrar los inspectores principal y suplente en los partidos.
- “O” permite actualizar el estado de partido, en la cual se puede definir si un partido no se ha jugado, si ya ha sido jugado o si está suspendido.
- “P” permite registrar lo que es el calendario de juego es decir permite registrar los equipos, el estadio y la fecha del partido en que se va a jugar.
- “Q” permite deshacer cualquier asignación de inspectores que haya realizado, los equipos asignados, el estadio y la fecha del partido. En otras palabras permite blanquear estos datos.

SDFSPC_ETAPAS_CAMP

Este Store Procedure consulta los registros de la tabla SDFT_CAMP_ETAP, por determinada tarea. Si la tarea es:

- “T” permite consultar todas las etapas de un campeonato lo que consulta es todos los campos y el número de grupos que contienen la etapa.
- “C” permite consultar todas las etapas de un campeonato junto con el número ordinal que corresponde dependiendo de que código tenga.
- “D” muestra todos los campos de una etapa específica, el número de grupos que contiene y el número de partidos jugados.
- “J” permite saber si se han jugados todos los partidos de una etapa específica.
- “F” permite saber cuantas fechas hay en una etapa específica.
- “G” permite consultar todas las etapas junto con el número ordinal respectivo, esta opción es exclusiva para el proceso de cronograma de etapas.
- “H” esta opción permite validar las fechas que se utilizan en el cronograma de etapas para el inicio y finalización de las etapas.

Observaciones:

DETALLE DE LOS STORES PROCEDURES**SDFSPC_GRUPO_CAMP**

Este Store Procedure consulta los registros de la tabla SDFT_CAMP_GRUP, por determinada tarea. Si la tarea es:

- “C” permite consultar los códigos de grupos que pertenecen a una etapa específica.

SDFSPC_FECHA_CAMP

Este Store Procedure consulta los registros de la tabla SDFT_CAMP_FECH, por determinada tarea. Si la tarea es:

- “C” permite consultar los códigos de la fecha, la vuelta y la descripción del número ordinal correspondiente, pertenecientes a un grupo.
- “D” permite consultar las fechas, con su número ordinal descripción y representativo correspondiente dependiendo del código de la fecha que pertenecen a un grupo en específico.
- “E” consulta el número de partidos jugados en una fecha en específico.

SDFSPC_REPORTDESIGINSP

- Este Store Procedure permite realizar el reporte de designación de inspectores, no utiliza ningún parámetro u opción para poder realizar alguna tarea solamente se utilizan parámetros fijos.

SDFSPC_FECHA

Este Store Procedure consulta la fecha del sistema en distinto formato. Si la tarea es:

- “A” permite consultar la fecha del sistema en el formato mm/dd/yyyy.
- “B” permite consultar la fecha del sistema en el formato yyyy/mm/dd.

SDFSPC_MONEDA

Este Store Procedure consulta los registros de la tabla SBTM_MONE_GENE, por determinada tarea. Si la tarea es:

- “A” permite consultar el código y la descripción de las monedas que tengan estado activo perteneciente a una empresa.

Observaciones:

DETALLE DE LOS STORES PROCEDURES

- “B” permite consultar el código y la descripción de las monedas que tengan estado eliminado perteneciente a una empresa.
- “C” consulta todos los registros activos y eliminados de una empresa en específico.
- “D” consulta todos los campos de una registro en específico.

SDFSPC_SALARIOS

Este Store Procedure consulta los registros de la tabla SDFT_SALA_ARBI y SDFD_SALA_ARBI, por determinada tarea. Si la tarea es:

- “A” permite consultar la fecha de resolución y el número de oficio de la tabla SDFT_SALA_ARBI de una empresa específica.
- “B” permite consultar un registro por medio de la fecha de resolución.
- “C” permite consultar un registro por medio de un número de oficio en específico.
- “D” consulta los registros de la tabla SDFD_SALA_ARBI que pertenezcan a la tabla SDFT_SALA_ARBI, es decir los detalles que pertenezcan a la cabecera.
- “E” consulta solo la fecha de resolución y el número de oficio de una empresa específica.

SDFSPC_ULTIMO_SUELDO

Este Store Procedure consulta los registros de la tabla SDFD_SALA_ARBI, por determinada tarea. Si la tarea es:

- “A” permite consultar el código y la descripción de las monedas que tengan estado activo perteneciente a una empresa.
- “B” permite consultar el código y la descripción de las monedas que tengan estado eliminado perteneciente a una empresa.
- “C” consulta todos los registros activos y eliminados de una empresa en específico.
- “D” consulta todos los campos de una registro en específico.

Observaciones:

DETALLE DE LOS STORES PROCEDURES**SDFSPC_SALARIOS**

Este Store Procedure consulta los registros de la tabla SDFT_SALA_ARBI y SDFD_SALA_ARBI, por determinada tarea. Si la tarea es:

- “A” permite consultar la fecha de resolución y el número de oficio de la tabla SDFT_SALA_ARBI de una empresa específica.
- “B” permite consultar un registro por medio de la fecha de resolución.
- “C” permite consultar un registro por medio de un número de oficio en específico.
- “D” consulta los registros de la tabla SDFD_SALA_ARBI que pertenezcan a la tabla SDFT_SALA_ARBI, es decir los detalles que pertenezcan a la cabecera.
- “E” consulta solo la fecha de resolución y el número de oficio de una empresa específica.

SDFSPC_ULTIMO_SUELDO

Este Store Procedure consulta los registros de la tabla SDFD_SALA_ARBI, por determinada tarea. Si la tarea es:

- “A” permite consultar el último sueldo de la categoría del árbitro.
- “B” consulta el último registro que se ha ingresado de alguna categoría y moneda específica.
- “C” consulta todos los registros activos y eliminados de una empresa en específico.
- “D” consulta si la fecha de resolución que manda como parámetro es mayor que cualquier registro de la misma categoría y moneda.

SDFSPM_SALARIO_CAB

Este Store Procedure da mantenimiento a los registros de la tabla SDFT_SALA_ARBI, por determinada tarea. Si la tarea es:

- “I” permite ingresar el registro en la tabla.
- “M” permite modificar un registro en específico en la tabla.

Observaciones:

DETALLE DE LOS STORES PROCEDURES**SDFSPM_SALARIO_DET**

Este Store Procedure da mantenimiento a los registros de la tabla SDFD_SALA_ARBI, por determinada tarea. Si la tarea es:

- “I” permite ingresar los detalles de los salarios de los árbitros.
- “X” permite eliminar físicamente un grupo de detalles correspondiente a una cabecera específica.

SDFSPC_PERSJUEG

Este Store Procedure consulta los registros de la tabla SDFM_PERS_JUEG, por determinada tarea. Si la tarea es:

- “A” permite consultar un grupo de registros de acuerdo al título profesional y el estado del registro que tenga.
- “B” consulta el código de título profesional de un registro en específico.
- “C” permite consultar el código de la persona, el nombre y el apellido de un grupo de registros de acuerdo al título profesional que tenga estado activo y considerando también al estado del registro de personal de juego.

SDFSPC_INSTRUCTOR

Este Store Procedure consulta los registros de la tabla SDFM_INST_GENE, por determinada tarea. Si la tarea es:

- “C” consulta todos los códigos de los instructores activos y eliminados de una empresa específica.
- “T” consulta todos los campos de un registro en específico de acuerdo al código del instructor.
- “A” permite consultar a todos los instructores haciendo referencia también a las tablas de SPRM_TITU_PROF y SDFM_PERS_JUEG.
- “P” consulta un registro en específico de acuerdo al código del personal de juego.
- “D” esta opción es otra vista de los registros para la opción de Pruebas Semanales.

Observaciones:

DETALLE DE LOS STORES PROCEDURES

- **“B”** consulta el código del instructor, el estado del instructor y los nombres y apellidos completos de una empresa específica, este store es utilizado expresamente para las opciones de Planificación Académica y Pruebas Semanales.
- **“E”** consulta los instructores correspondientes a una provincia en específica.
- **“F”** permite sacar el nombre del instructor de acuerdo a un código del instructor en específico.

SDFSPM_INSTRUCTOR

Este Store Procedure consulta los registros de la tabla SDFM_INST_GENE, por determinada tarea. Si la tarea es:

- **“I”** primero trae y actualiza el parámetro (sec_instge) el cual es el código secuencial del registro por medio del Store Procedure SEGSPM_ACTUALIZAPARAMETRO. Valida si el código que dio el Store de actualiza parámetro es nulo o menor a 1, si es así da la letra “P” y no realiza el ingreso.
- **“M”** permite modificar un registro específico dependiendo del código del instructor.
- **“E”** esta opción permite modificar el estado de un registro en específico.

SDFSPC_PRUEBA

Este Store Procedure consulta los registros de la tabla SDFM_PRUE_CURS, dependiendo de la empresa, el sexo de la prueba y del tipo de prueba.

SDFPC_PRUE_CURS

Este Store Procedure consulta los registros de la tabla SDFM_PRUE_CURS, por determinada tarea. Si la tarea es:

- **“C”** consulta todos los códigos de las pruebas físicas y académicas de una empresa en específica.
- **“T”** consulta todos los campos de un registro en específico de acuerdo al código de la prueba.
- **“A”** permite consultar a todas las pruebas ordenadas por la descripción.

Observaciones:

DETALLE DE LOS STORES PROCEDURES

- **“B”** consulta aquellos registros que están clasificados para las pruebas físicas.
- **“D”** permite mostrar todos los campos de un registro siempre y cuando se tengan calificaciones relacionadas con la prueba.

SDFSPM_PRUE_CURS

Este Store Procedure ingresa o modifica los registros de la tabla (SDFM_PRUE_CURS), por determinada tarea. Si la tarea es:

- **“I”** primero trae y actualiza el parámetro (sec_pruecur) el cual es el código secuencial del registro por medio del Store Procedure SEGSPM_ACTUALIZAPARAMETRO. Valida si el código que dio el Store de actualiza parámetro es nulo o menor a 1, si es así da la letra “P” y no realiza el ingreso.
- **“M”** permite modificar un registro específico dependiendo del código de la prueba.
- **“E”** permite modificar el estado del registro poniendo de eliminado a activo y viceversa de una prueba en específica.

SDFSPC_CALI_PRUE

Este Store Procedure permite consultar la tabla SDFR_CALI_PRUE, se lo consulta por una prueba específica sacando así las calificaciones que son asignadas a la misma.

SDFSPC_CALI_PRUE2

Este Store Procedure consulta los registros de la tabla SDFR_CALI_PRUE, por determinada tarea. Si la tarea es:

- **“A”** permite consultar la máxima y mínima calificación que tiene una prueba asignada.

SDFSPC_TIPO_PERS

Este Store Procedure permite consultar la tabla SDFM_TIPO_PERS, en la que solo se podrán consultar las personas que sean árbitros, inspectores y clubes.

Observaciones:

DETALLE DE LOS STORES PROCEDURES**SDFSPM_CALI_PRUE**

Este Store Procedure ingresa o modifica los registros de la tabla SDFR_CALI_PRUE, por determinada tarea. Si la tarea es:

- “I” ingresa registros relacionando las tablas SDFM_PRUE_CURS y SDFM_CALI_GENE.
- “X” borra todos los registros que tengan relaciona una prueba específica.

SDFSPM_PRUE_CURS

Este Store Procedure ingresa o modifica los registros de la tabla SDFM_PRUE_CURS, por determinada tarea. Si la tarea es:

- “I” primero trae y actualiza el parámetro (sec_pruecu) el cual es el código secuencial del registro por medio del Store Procedure SEGSPM_ACTUALIZAPARAMETRO. Valida si el código que dio el Store de actualiza parámetro es nulo o menor a 1, si es así da la letra “P” y no realiza el ingreso.
- “M” permite modificar un registro en específico dependiendo del código de la prueba.
- “E” permite modificar el estado del registro poniendo de eliminado a activo y viceversa de una prueba en específica.

SDFSPC_CATE_CAMP

Este Store Procedure permite consultar las tablas SDFR_CATE_CAMP y SDFM_TIPO_PERS, permite de una categoría en específica todas las personas que estén relacionada a la misma de una empresa específica.

SDFSPM_CATE_CAMP

Este Store Procedure ingresa o modifica los registros de la tabla SDFR_CATE_CAMP, por determinada tarea. Si la tarea es:

- “I” permite ingresar en la tabla una relación de una categoría con una persona que se haya especificado.
- “M” permite modificar el estado del registro relacional poniéndola de eliminada a activa o viceversa.

Observaciones:

DETALLE DE LOS STORES PROCEDURES

- “E” permite eliminar n registro relacional lógicamente poniendo del estado activo a eliminado.
- “X” permite eliminar todos los registros relacionados que tenga relación con una categoría en específica.

SDFPC_EXISTE_NRO_REPRES

Este Store Procedure permite consultar la tabla SDFM_NUME_ORDI, efectuando saber si el número ordinal que se manda por el parámetro existe en algún registro activo de la tabla.

SDFSPC_CALIFICACION

Este Store Procedure consulta los registros de la tabla SDFM_CALI_GENE, por determinada tarea. Si la tarea es:

- “G” permite consultar todos los campos de todos los registros de una empresa específica.
- “T” permite consultar todos los registros que tengan estado activo.
- “D” permite consultar un registro en específico.
- “C” permite consultar el código y el estado de todos los registro de una empresa en particular.

SDFSPM_CALIFICACION

Este Store Procedure ingresa o modifica los registros de la tabla SDFM_CALI_GENE, por determinada tarea. Si la tarea es:

- “I” primero trae y actualiza el parámetro (sec_califi) el cual es el código secuencial del registro por medio del Store Procedure SEGSPM_ACTUALIZAPARAMETRO. Valida si el código que dio el Store de actualiza parámetro es nulo o menor a 1, si es así da la letra “P” y no realiza el ingreso. En caso de poder traer el código
- “M” pregunta si existe el registro a modificar en la tabla, si es así procede a realizar la modificación y da la letra “S”, caso contrario no realiza nada y da la letra “N”.

Observaciones:

DETALLE DE LOS STORES PROCEDURES

- “E” pregunta si existe el registro que se va eliminar existe en ese caso se procede a cambiar el estado de activo a eliminado y devolverá la letra “S”, caso contrario devolverá la letra “N” y no efectuará ninguna operación.

SDFSPPC_IDIOMAMATERNO

Este Store Procedure permite consultar la tabla SDFM_IDIO_MUND y SDFM_PAIS_MUND, la cual devolverá el idioma materno dependiendo del país.

SDFSPPM_CAMBIO

Este Store Procedure ingresa los registros de la tabla SDFT_CAMB_CATE, por determinada tarea. Si la tarea es:

- “I” se especifica que se quiere grabar un registro pero antes de grabar se pregunta si el registro no existe en la tabla y se procede a actualizar la categoría de la tabla SDFM_ORGA_DEPO, si es así ingresa el registro a la tabla, si todo esta correcto da la letra “S”, y si ocurrió algún error manda “N”.
- “M” se especifica que se quiere modificar un registro pero antes de modificar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si es así ingresa el registro a la tabla y se procede a actualizar la categoría de la tabla SDFM_ORGA_DEPO, si todo esta correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”.
- “X” se especifica que se quiere eliminar un registro, después de efectuar la eliminación se procede a actualizar la información de la tabla SDFM_ORGA_DEPO, si todo esta correcto da la letra “W” y si ocurrió algún error manda “T”.

SDFSPPM_GRUPOSCAMPEONATO

Este Store Procedure ingresa los registros de la tabla SDFR_GRUP_EQUI, por determinada tarea. Si la tarea es:

- “I” se especifica que se quiere grabar un registro pero antes de grabar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si es así ingresa el registro a la tabla, si todo esta correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “X”.
- “X” se especifica que se quiere eliminar un registro, después de efectuar la eliminación, si todo esta correcto da la letra “W” y si ocurrió algún error manda “T”.

Observaciones:

DETALLE DE LOS STORES PROCEDURES

SDFSPC_CABECERA2

Este store sirve para consultar los datos del personal de juego dependiendo el tipo de persona ingresado.

SDFSPC_PARTIDOSPITADOS

Este store sirve para consultar los datos del personal de juego dependiendo el tipo de persona ingresado.

SDFSPC_ACTUACIONESINTERNACIONALES

Este Store Procedure consulta los registros de la tabla SDFT_CAMB_CATE y SDFT_ACTU_INTE, por determinada tarea. Si la tarea es:

- “L” permite consultar todas los cambios de categorías pertenecientes a un club específico.
- “W” permite consultar todas las actuaciones internacionales pertenecientes a un personal de juego específico.

SDFSPC_CLUBES

Este Store Procedure consulta los registros de la tabla SDFT_EQUI_INSC, por determinada tarea. Si la tarea es:

- “C” permite consultar los equipos inscritos a un campeonato específico.

SDFSPC_GRUPOSCAMPEONATO

Este Store Procedure consulta los registros de las tablas SDFT_CAMP_ETAP, SDFT_EQUI_INSC, SDFR_GRUP_EQUI, SDFT_CAMP_GRUP, SDFT_CAMP_FECH y SDFT_CAMP_PART, por determinada tarea. Si la tarea es:

- “G” permite consultar todos los equipos que están designados a grupos.
- “F” permite consultar todos los equipos que están designados a un grupo específico.
- “P” permite consultar todos los partidos correspondientes a una fecha del campeonato.

Observaciones:

DETALLE DE LOS STORES PROCEDURES

- “V” permite consultar todos los partidos en caso de que se desee ingresar los registros, la consulta es correspondiente a una fecha del campeonato con la variedad que extrae el código del club visitante más el código del equipo local para verificar que no se repita el partido en la etapa pero si en caso de que sea de ida y vuelta.
- “Y” permite consultar todos los partidos en caso de que se desee modificar los registros, la consulta es correspondiente a una fecha del campeonato con la variedad que extrae el código del club visitante más el código del equipo local para verificar que no se repita el partido en la etapa pero si en caso de que sea de ida y vuelta.
- “E” permite consultar la fecha de inicio y fin de una etapa.
- “M” permite consultar todos los partidos correspondientes a un año específico.
- “N” permite consultar todos los partidos correspondientes a un grupo de un campeonato específico.
- “J” permite consultar si un jugador esta inscrito en un campeonato específico.

SDFS_PC_ACTUACIONESJUGADOR

Este Store Procedure consulta los registros de las vistas SIGVST_ESTAD_JUGADORES y SDFVST_PARTIDOSPITADOS, y de las tablas SDFT_ACTU_INTE, SDFT_ESCA_MANU, SDFT_PRUE_FISI, SDFT_EXAM_TEOR, SDFT_DESI_ARBI, SDFH_HIST_TIPO, SDFM_CIRU_GIAS, SDFM_MEDI_CAME, SDFM_ENFE_RMED y SDFT_CAMP_PART, por determinada tarea. Si la tarea es:

- “A” permite consultar las actuaciones nacionales de un jugador.
- “B” permite consultar actuaciones internacionales de un jugador.
- “C” permite consultar los datos del escalafón manual y automático de un árbitro.
- “D” permite consultar las calificaciones físicas de un árbitro.
- “E” permite consultar las calificaciones académicas de un árbitro.
- “F” permite consultar las designaciones internacionales de un árbitro.
- “G” permite consultar las actuaciones nacionales de un árbitro.

Observaciones:

DETALLE DE LOS STORES PROCEDURES

- “H” permite consultar el último tipo de cambio de la persona y verifica si lo tiene.
- “I” permite consultar las enfermedades de una persona.
- “J” permite consultar las cirugías de una persona.
- “K” permite consultar los medicamentos de una persona.
- “E” permite consultar la fecha de inicio y fin de una etapa.
- “M” permite consultar todos los partidos correspondientes a un año específico.
- “N” permite consultar todos los partidos correspondientes a un grupo de un campeonato específico.
- “J” permite consultar si un jugador esta inscrito en un campeonato específico.

SDFSPC_ACTUACIONESJUGADOR

Este Store Procedure consulta los registros de las vistas SIGVST_ESTAD_JUGADORES y SDFVST_PARTIDOSPITADOS, y de las tablas SDFT_ACTU_INTE, SDFT_ESCA_MANU, SDFT_PRUE_FISI, SDFT_EXAM_TEOR, SDFT_DESI_ARBI, SDFH_HIST_TIPO, SDFM_CIRU_GIAS, SDFM_MEDI_CAME, SDFM_ENFE_RMED y SDFT_CAMP_PART, por determinada tarea. Si la tarea es:

- “A” permite consultar las actuaciones nacionales de un jugador.
- “B” permite consultar actuaciones internacionales de un jugador.
- “C” permite consultar los datos del escalafón manual y automático de un árbitro.
- “D” permite consultar las calificaciones físicas de un árbitro.
- “E” permite consultar las calificaciones académicas de un árbitro.
- “F” permite consultar las designaciones internacionales de un árbitro.
- “G” permite consultar las actuaciones nacionales de un árbitro.
- “H” permite consultar el último tipo de cambio de la persona y verifica si lo tiene.
- “I” permite consultar las enfermedades que tiene la persona.

Observaciones:

DETALLE DE LOS STORES PROCEDURES

- “L” permite consultar los datos psicológicos de la persona.

SDFM_ENFERMEDAD

Este Store Procedure ingresa los registros de la tabla SDFM_ENFE_RMED, por determinada tarea. Si la tarea es:

- “I” se especifica que se quiere grabar un registro pero antes de grabar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si es así ingresa el registro a la tabla, si todo esta correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”.
- “M” se especifica que se quiere modificar un registro pero antes de modificar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si todo esta correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”.
- “E” se especifica que se quiere eliminar un registro físicamente, después de efectuar la eliminación, si todo esta correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”.

SDFM_CIRUGIAS

Este Store Procedure ingresa los registros de la tabla SDFM_CIRU_GIAS, por determinada tarea. Si la tarea es:

- “I” se especifica que se quiere grabar un registro pero antes de grabar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si es así ingresa el registro a la tabla, si todo esta correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”.
- “M” se especifica que se quiere modificar un registro pero antes de modificar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si todo esta correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”.
- “E” se especifica que se quiere eliminar un registro físicamente, después de efectuar la eliminación, si todo esta correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”.

SDFM_MEDICAMENTOS

Este Store Procedure ingresa los registros de la tabla SDFM_MEDICAMENTOS, por determinada tarea. Si la tarea es:

- “I” se especifica que se quiere grabar un registro pero antes de grabar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si es así ingresa el registro a la tabla, si todo esta correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”.

Observaciones:

DETALLE DE LOS STORES PROCEDURES

- “J” permite consultar las cirugías que tiene la persona.
- “K” permite consultar los medicamentos que tiene la persona.
- “M” se especifica que se quiere modificar un registro pero antes de modificar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si todo esta correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”.
- “E” se especifica que se quiere eliminar un registro físicamente, después de efectuar la eliminación, si todo esta correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”.

SDFM_PSICOLOGOCO

Este Store Procedure ingresa los registros de la tabla SDFM_PSIC_OLOG, por determinada tarea. Si la tarea es:

- “I” se especifica que se quiere grabar un registro pero antes de grabar se pregunta si el registro no existe en la tabla, si es así ingresa el registro a la tabla, si todo esta correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”.
- “E” se especifica que se quiere eliminar un registro físicamente, después de efectuar la eliminación, si todo esta correcto da la letra “S” y si ocurrió algún error manda “N”.

SEGSPC_TRAERPARAMETRO

Este Store Procedure permite traer un registro de la tabla de parámetros si el procedimiento tip_parame:

- “N” trae el valor numerico del registro
- Caso contrario trae el valor alfanumerico.

SDFSPC_PARAMETROS CAMPEONATO

Selecciona los valores de numero de jugadores mayores, extranjeros y nacionalizados de la tabla sdft_camp_años.

SDFSPC_ORGANIZACIONES NACIONALES

Selecciona el codigo del tipo de persona y el estado de personal de juego de la tabla de organizaciones deportivas.

SDFSPC_TRAER ORGANIZACIONES

Permite seleccionar las organizaciones provinciales, nacionales y clubes.

Observaciones:

DETALLE DE LOS STORES PROCEDURES**SDFSPC_ORGANIZACIONESREGISTRADAS**

Permite seleccionar los clubes que se encuentran grabados en la base de datos en la tabla de equipos inscritos SDFT_EQUI_INSC.

SDFSPC_TRAERJUGADORES

Carga las personas que se encuentran en la tabla de personal de juego SDFM_PERS_JUEG y que pertenecen a una organización específica y a un tipo de persona.

SDFSPC_JUGADORESREGISTRADOS

Carga las personas que se encuentran grabados en la tabla de jugadores inscritos de juego SDFT_EQUI_INSC y que pertenecen a una organización específica y a un tipo de persona.

SDFSPC_COLORESREGISTRADOS

Muestra los colores que están grabados en la base en la tabla de colores de uniforme SDFT_UNIF_EQUI.

SDFSPC_CARGOSPORPERSONA

Muestra los cargos que posee cada persona en la tabla de cargos por persona SDFT_DIRE_CARG.

SDFSPM_CLUBESREGISTRADOS

Graba los registros en la tabla SDFT_EQUI_INSC.

SDFSPM_UNIFCOLORES

Graba los registros en la tabla SDFT_UNIF_EQUI.

SDFSPM_JUGADORES REGISTRADOS

Graba los registros en la tabla SDFT_JUGA_INSC.

SDFSPM_CARGOSPOR PERSONA

Graba los registros en la tabla SDFT_DIRE_CARG.

SDFSPC_CIERRECAMPEONATO

Consulta los equipos que quedaron ganadores de un campeonato específica

- “L” trae los clubes que se encuentran registrados en la tabla SDFT_CLAS_COPA.
- “C” trae los clubs que quedaron como campeón y vice campeón en la tabla SDFT_CAMP_AÑOS.

Observaciones:

DETALLE DE LOS STORES PROCEDURES

SDFSPPC_EXISTENPARTIDOS.

Consulta los partidos que estan en la tabla SDFT_CAMP_PART.

- “P” trae los partidos que tienen el estado de programado.
- “J” trae los partidos que tienen el estado de jugado.
- “G” actualiza el estado de los partidos SDFT_CAMP_PART.
- “C” actualiza el estado de cerrado en la tabla SDFT_CAMP_ETAP.

SDFSPPC_AGREGAR_BONIFICACION

- “C” Muestra la posición de los equipos en la tabla de acuerdo al puntaje obtenido por los partidos.
- “U” actualiza los puntos por bonificación de los clubes en la tabla SDFR_GRUP_EQUI.

SDFSPP_CIERRE JUGADORES CAMPEONATO

- “J” Muestra los jugadores que estan inscritos en ese campeonato.
- “C” Cuenta los partidos en los que ha actuado por jugador.

SDFSPP_GRABA JUGADORES CAMPEONATO

Actualiza los partidos jugados en la tabla SDFT_JUGA_INSC.

SDFSPP_GRABACIERRE CAMPEONATO EQUIPOS

- “P” calcula los puntos para la tabla de posiciones final.
- “T” trae el total de goles, tarjetas amarillas y rojas agrupados por club.
- “4” trae el total de suspensiones por cuarta tarjeta amarilla.
- “A” trae el total de amonestados por club.
- “E” trae el total de expulsados por club.
- “N” trae el total de jugadores nacionales por club.
- “F” trae el total de jugadores extranjeros por club.
- “X” trae el total de jugadores nacionalizados por club.
- “I” actualiza el total de jugadores inscritos por club.
- “C”. Graba el total de actuaciones por club y por división.

Observaciones:



CAPÍTULO 10

SEGURIDADES DEL SISTEMA



10. SEGURIDADES DEL SISTEMA

10.1. NIVELES DE SEGURIDAD DE ACCESO Y USO

La entrada a SIFEF se realizará mediante una barra donde los Sistemas que han sido instalados en el Cliente, al momento de elegir el Sistema Deportivo se pedirá un Usuario y un Password (Clave de Acceso), también se elegirá con que Empresa va a trabajar.

Además, una vez dentro del Sistema según el Perfil de Usuario, tendrá acceso a todas o determinadas opciones del Sistema y se controlará todas las acciones hechas por el Usuario a través de una bitácora electrónica, dentro del mismo.

Los Perfiles de Usuario serán asignados según las funciones del mismo dentro de la Institución.

Nivel	Niveles de seguridad	Acceso o funciones
1	Administrador	Acceso total a las operaciones del Sistema, incluyendo: • Respaldo de datos. • Restauración de datos. • Creación de niveles de acceso. • Creación de Usuarios. • Actualización de parámetros del Sistema. • Depuración de Datos.
2	Secretaria y Auxiliares.	Los mantenimientos, ciertos procesos básicos de su trabajo diario y todas las Consultas/Reportes de la información que maneja el Sistema.
3	Miembros del Comité Ejecutivo	Acceso total al Sistema.

El administrador de la base de datos se encargará de realizar la depuración de los datos del Sistema Deportivo cada de tres años. La información existente en el período de tiempo indicado es esencial para el correcto desempeño de las transacciones diarias.

10.2. SEGURIDADES DE DATOS

Para asegurar los datos se hará con el Respaldo de toda la Base de Datos que será controlado por el DBMS.

10.2.11. Respaldo de la Base de Datos

Item a Evaluar	Explicación
Período en que se realiza el Respaldo	Todos los días.
Período en que se borran los Respaldos	No se borran.
Persona que lo realiza	Administrador de la Base de Datos.
Tipo de Respaldo	Toda la Base de Datos.
Tipo de Dispositivo	Tape Backup (Cintas de Respaldo).
Ubicación del Respaldo	Habitación segura a prueba de fuego.

10.3. RESTAURACIÓN

Este proceso se da cuando se ha perdido información y se desea recuperar la información respaldada. El Administrador de la Base de datos es la única persona autorizada para realizar este proceso.



CAPÍTULO 11

CARACTERÍSTICAS DE OPERACIÓN



11. CARACTERÍSTICAS DE OPERACIÓN

No.	Frecuencia	Operación	Empleado
1	Cuando es necesario.	Registros de los Mantenimientos según lo que indique el reglamento de la Federación.	Secretaria del comité ejecutivo.
2	Cuando es necesario.	Organización del Campeonato.	Secretaria del comité ejecutivo
3	Inicio de Cada Torneo	Registro de las inscripciones de los clubes, jugadores y cuerpo técnico.	Secretaria del comité ejecutivo