



3c3 App

Información general

Nota inicial: Se recomienda el uso de la aplicación en un equipo informático (pc o laptop). Se debe **ajustar el zoom del navegador** donde trabaje para una mejor experiencia de uso. Sobre todo en dispositivos móviles donde la pantalla debe contener bastante información en poco espacio.

La aplicación ha sido creada para poder crear un **torneo de baloncesto 3c3** de forma sencilla a través de una aplicación (Web, Android o IOS).

Trabaja completamente en local sin necesidad de Back-ends ni otros procedimientos complicados.

Usa la memoria local para todo el torneo y la recupera en caso de salirnos de la aplicación. También permite guardar un torneo para ser recuperado de forma sencilla con un archivo json.

Puede crear grupos de 2 a 5 equipos, final y consolación y final four entre grupos.

Se ha desarrollado con un máximo de 5 equipos porque con una combinación ordenada de los grupos se puede desarrollar un torneo de una amplitud media.

Ejemplos:

Un grupo de 7 equipos:

- Se crea un grupo de 3 equipos, otro de 4 equipos y final4 entre ellos.

Un grupo de 10 equipos:

- Se crean 2 grupos de 5 equipos y posteriormente final4 o se crea un nuevo grupo de 4 equipos donde se enfrentan todos contra todos con los dos primeros de cada grupo.

Un grupo de 14 equipos:

- Se crean 2 grupos de 5 equipos y 1 grupo de 4. Los primeros de cada grupo pasan a una liguilla final (nuevo grupo de 3 equipos)

Una final independiente:

- Usar el método crear final manual de la App.
- Se crean 1 grupo auxiliar de 2 equipos que ocultaremos a la vista de clasificaciones. Después creamos un final/consolación entre los dos.

Por lo tanto es **responsabilidad de los responsables del torneo** del diseño del mismo antes de introducirlo en el programa y de usar la creatividad para explotar las opciones de la App.

El acceso web tiene la dirección **3c3tecnologiaamigable.netlify.app**.

La aplicación está disponible para su descarga en www.tecnologiaamigable.es

LOGIN INICIAL

Para el uso de la aplicación se deben aceptar los términos de uso como condición indispensable e inevitable.

 **Términos y Condiciones**

Exención de Responsabilidad (Disclaimer)

1. Naturaleza del Servicio: Esta aplicación se proporciona de forma gratuita y con fines meramente informativos y de entretenimiento para la gestión de eventos deportivos. El desarrollador no garantiza que el funcionamiento de la aplicación sea ininterrumpido o libre de errores.

2. Exclusión de Garantías: El usuario acepta que el uso de la aplicación es bajo su propia cuenta y riesgo. La aplicación se entrega "tal cual" y "según disponibilidad", sin garantías de ningún tipo, ya sean expresas o implícitas, incluyendo, pero no limitado a, la precisión de los resultados, clasificaciones o tiempos mostrados.

3. Limitación de Responsabilidad: En la medida máxima permitida por la ley, el desarrollador no será responsable por ningún daño directo, indirecto, incidental, especial o consecuente que resulte del uso o la imposibilidad de uso de la aplicación, incluyendo, entre otros: errores en el cálculo de resultados o clasificaciones; pérdida de datos almacenados en el dispositivo o en la nube; fallos técnicos durante el transcurso de un torneo; cualquier decisión organizativa tomada por el usuario basada en la información proporcionada por la app; información de tipo ilegal u ofensiva que el usuario final transmite mediante ella.

4. Modificaciones y Suspensión: El desarrollador se reserva el derecho de modificar, actualizar o suspender la aplicación y sus servicios en cualquier momento, sin previo aviso y sin que ello genere derecho a indemnización alguna.

Términos de Uso y Responsabilidad

1. Contenido Generado por el Usuario: El usuario es el único responsable de la información, textos, nombres de equipos, imágenes o cualquier otro contenido que introduzca, publique o transmita a través de la aplicación. Queda estrictamente prohibido el uso de la plataforma para la difusión de contenido ilegal, ofensivo, difamatorio, violento o que vulnere derechos de terceros.

2. Seguridad Técnica y Malware: El usuario se compromete a no utilizar la aplicación para la distribución de virus, software malicioso (malware), troyanos, ataques de denegación de servicio o cualquier otro código o tecnología que pueda dañar, interferir o interceptar de forma ilícita el funcionamiento de la aplicación.

3. Indemnización: El usuario se compromete a mantener indemne al desarrollador frente a cualquier reclamación, sanción o daño derivado del incumplimiento de estas normas.

4. Supervisión y Expulsión: El desarrollador se reserva el derecho de eliminar cualquier contenido que considere inapropiado o peligroso, así como de bloquear el acceso a cualquier usuario que haga un uso fraudulento o ilícito de las herramientas proporcionadas.

Acepto los términos y deseo entrar

Se acepta que el creador solo aporta la herramienta, y es responsabilidad únicamente del usuario de que el contenido sea adecuado y acorde a las leyes, además de aceptar que la herramienta es gratuita y el creador no se hace responsable de posibles fallos de funcionamiento.

PANTALLA DE INICIO

La pantalla inicial nos permite:

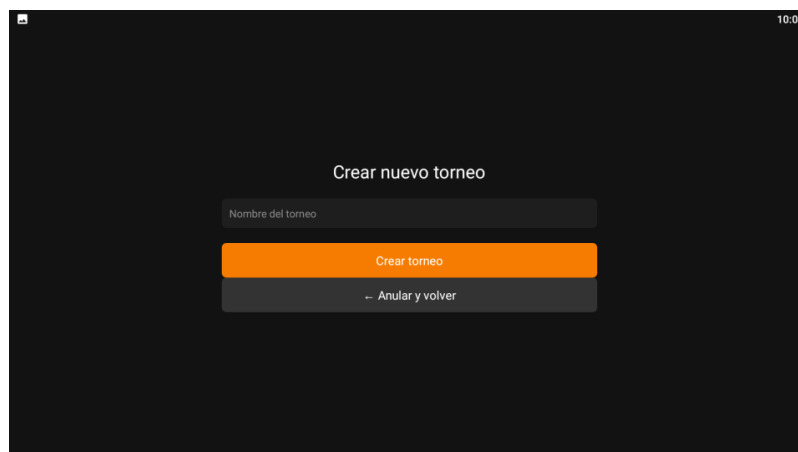
- Acceder al torneo actual (si existe)
- Crear, cargar o grabar un torneo
- Cerrar la sesión actual (Se cierra automáticamente cada 24h)
 - El cierre de sesión conserva el torneo actual en memoria local



1. Creación del torneo

Se introduce el nombre del torneo que se usará como título principal en adelante.

La aplicación creará un token identificativo del torneo, además de un QR (pinchar para acceder) con el link a la página de visualización de todos los datos de los mismos para los usuarios (Esa web estática debe subirse con cada cambio desde el menú *Ajustes*. No se actualiza automáticamente).



2. Guardar un torneo

El torneo se puede guardar mediante un simple archivo .json en local (por ejemplo carpeta *descargas*).



3. Cargar un torneo

Un torneo se puede recuperar si ha sido guardado simplemente cargando el .json correspondiente.

El torneo activo se queda en memoria mientras no se cree un nuevo, por lo que salir o cerrar el navegador no es ningún problema y volviendo a entrar se recupera el torneo activo.



DASHBOARD DEL TORNEO

En esta pantalla disponemos de toda la información del torneo, incluyendo un QR que nos lleva directamente a la página de información del torneo para los usuarios y que es descargable para introducir en la publicidad del torneo.

Nota: Ésta página no está disponible hasta que el responsable del torneo la cuelgue por primera vez, y debe actualizarla cada vez que desee que un cambio realizado se refleje en la web externa para usuarios.



Disponemos de los siguientes accesos:

- **Gestión de grupos:** Da acceso a la página de creación de los grupos
- **Resultados y clasificaciones:** Acceso directo a la introducción de rondas, resultados y visualización de las clasificaciones de cada grupo.
- **Resumen general:** Acceso a la página Info de la App que contiene todos los datos del torneo.
- **Web Externa / Sincronización:** Acceso a la pantalla para enviar al servidor los datos del torneo visibles al usuario.

PANTALLA DE GRUPOS

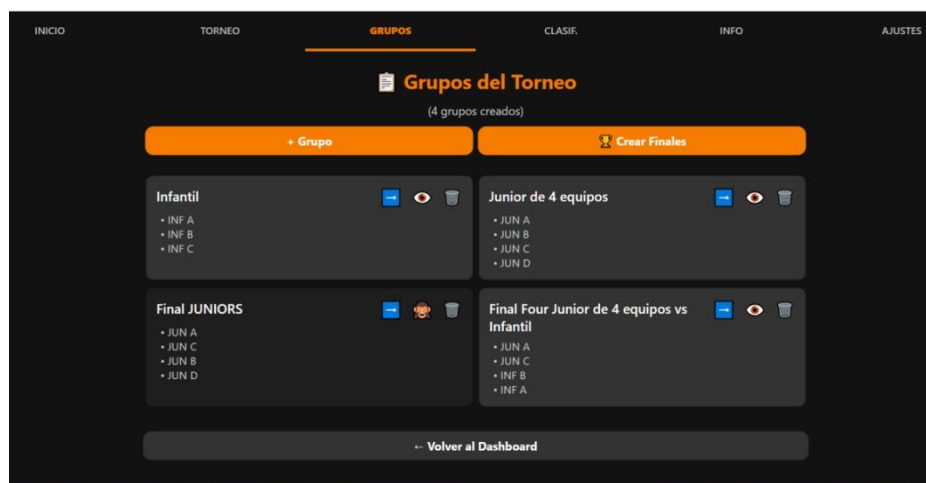
En esta pantalla se pueden crear grupos nuevos y también finales.

Se muestran además los grupos ya creados con sus equipos correspondientes y se habilitan dos botones para crear un grupo nuevo y otro para crear grupos de finales.

En el resumen de cada grupo, además de los nombres de los equipos, tenemos tres botones para ir directamente a los resultados del grupo (👉), para eliminar el grupo completo (🗑️) o para ocultarlo tanto en el info como en la web externa al público (👁️).

Los grupos ocultos aparecen en un tono más oscuro y con un icono diferente (👁️).

Ocultar los grupos es especialmente útil si queremos crear algún tipo de partido sin especificar (no final/no final4) combinado con crear finales.



1. Creación de nuevo grupo (+grupo)

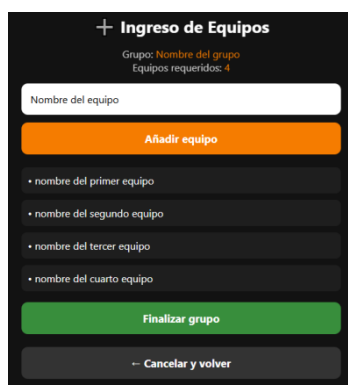


Para crear un nuevo grupo, se introduce el nombre del grupo y el número de equipos que lo componen y damos en “continuar”

Después se van introduciendo los nombres de los equipos y vamos aceptando.



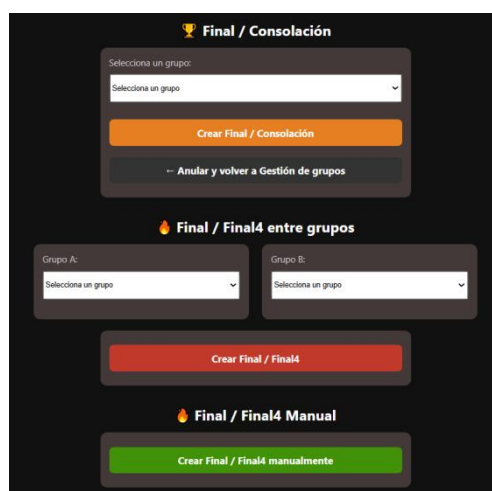
Finalmente se habilita el botón de finalizar el grupo con un resumen de sus componentes.



2. Crear Finales

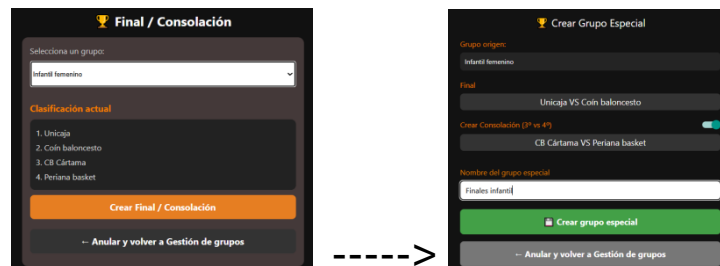
Crear Finales

En ésta opción podemos crear distintos tipos de finales entre un mismo grupo, dos grupos diferentes, o de forma manual eligiendo cualquiera de los equipos del torneo.



Final/Consolación:

En este menú se selecciona un solo grupo y se crea una final simple, y una final de consolación si se desea, mediante el formato: Final:1º vs 2º y Consolación: 3º vs 4º.

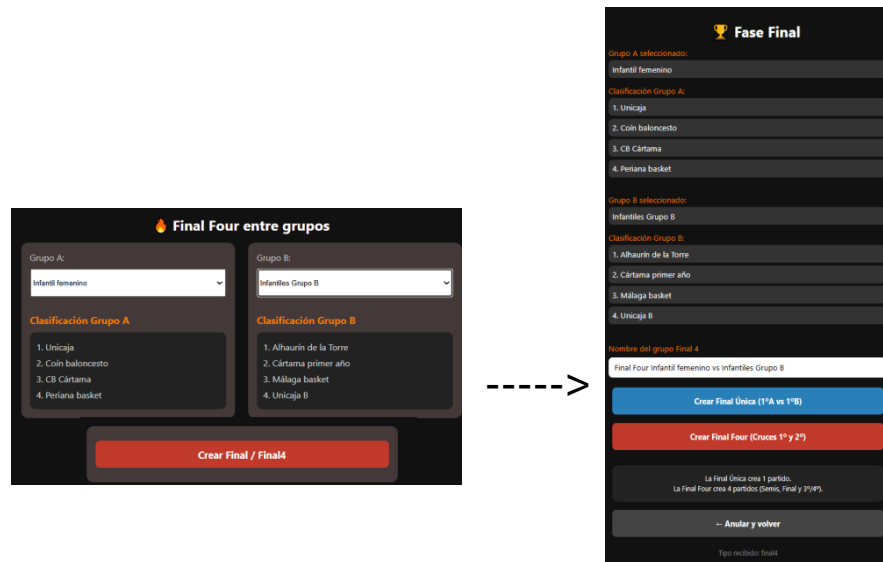


Con el selector  podemos **activar/desactivar** la creación de la **final de consolación**.

Final / Final four entre grupos:

Mediante esta opción se crea una **final simple** o **final a cuatro entre dos grupos** mediante el formato: **Semifinal1**: 1º Grupo A vs 2º Grupo B y **Semifinal2**: 1º Grupo B vs 2º Grupo A.

Posteriormente se juegan la final y el 3º y 4º puesto.



Crear Final / Final four manualmente:

En esta opción podemos crear **finales y finales a 4 con cualquiera de los equipos del torneo** sin importar al grupo que pertenezcan.

Es **especialmente útil** en el caso de querer crear una final o final a cuatro no prevista en los casos anteriores.

Se seleccionan los equipos en la columna izquierda para crear el listado de equipos que formarán la final a cuatro. El formato es 1ºvs2º en final simple y 1ºvs4º y 2ºvs3º en final four.

The screenshot shows a web interface titled "Crear Final Four por Selección Global". It features a dark theme with orange and green accents. At the top, there's a header with a trophy icon and the title. Below it, a section labeled "Nombre del grupo Final 4" contains a text input field with "Final de exhibición" entered. The main area is divided into two columns: "Equipos Disponibles (6)" on the left and "Final Four (2/4)" on the right. The left column lists teams: "Alhaurín de la Torre", "Cádiz baloncesto", "Málaga basket", "Periana basket", and "Úbeda". The right column shows two selected teams: "1. CB Cártama" and "2. Cártama primer año". Below the columns, there are three buttons: "Crear Final Simple (2 equipos)" in green, "Crear Final Four (4 equipos)" in grey, and "Anular y volver" in grey. At the bottom, there are two small lines of text: "Para 'Final Simple': selecciona 2 equipos." and "Para 'Final Four': selecciona 4 equipos. (1º vs 4º - 2º vs 3º)".

INTRODUCCIÓN DE RESULTADOS

En esta pantalla se selecciona el grupo donde se desean introducir los datos de la **ronda/pista** y los **resultados** de los enfrentamiento.



Se muestra justo debajo una **clasificación dinámica** que muestra toda la información necesaria para comprender el orden.

Mediante un **sistema de etiquetas** se informa de qué criterio se ha usado, mostrando los datos relativos al Minigrupo (Grupo creado con los enfrentamientos entre los implicados):

- **Blanco y negro:** Clasificación pura sin más criterios que las victorias.
- **Verde:** Minigrupo resuelto con el criterio victorias entre los implicados.

Clasificación	
1º CCC5:	3V PF: 25 PC: 23 Dif: 2
2º EE5 (MG V: 2):	2V PF: 24 PC: 24 Dif: 0
3º BBB5 (MG V: 1):	2V PF: 21 PC: 21 Dif: 0
4º DDD5 (MG V: 0):	2V PF: 24 PC: 24 Dif: 0
5º AAA5:	1V PF: 24 PC: 26 Dif: -2

- **Amarillo:** Minigrupo empatado a Victorias resuelto mediante (MG DifMG/PFMG)


Clasificación	
1º Los bajitos (MG V: 1 D: 1 PF: 15):	2V PF: 29 PC: 19 Dif: 10
2º Zipper (MG V: 1 D: 0 PF: 19):	2V PF: 31 PC: 27 Dif: 4
3º Los mejores cadetes (MG V: 1 D: -1 PF: 18):	2V PF: 26 PC: 23 Dif: 3
4º Milisegundos:	0V PF: 17 PC: 34 Dif: -17

- **Naranja:** Resolución mediante el **enfrentamiento entre dos equipos (ED)**
 - o Resolución de **ED** en emparejamientos de minigrupos (**Ed mg**)


Clasificación	
1º Milisegundos (ED):	2V PF: 19 PC: 18 Dif: 1
2º Zipper (ED):	2V PF: 22 PC: 20 Dif: 2
3º Los bajitos (ED):	1V PF: 822 PC: 23 Dif: 799
4º Los mejores cadetes (ED):	1V PF: 24 PC: 826 Dif: -802

Clasificación	
1º Los mejores cadetes (ED (mg V: 1 D: 0 PF: 19):	2V PF: 27 PC: 23 Dif: 4
2º Zipper (ED (mg V: 1 D: 0 PF: 19):	2V PF: 31 PC: 27 Dif: 4
3º Los bajitos (MG V: 1 D: 0 PF: 15):	2V PF: 29 PC: 20 Dif: 9
4º Milisegundos:	0V PF: 17 PC: 34 Dif: -17

- **Azul:** Resolución por diferencia global (**DG**)
 - o **Violeta:** Resolución de **ED** en emparejamientos resueltos DG (**DG-ED**)


 Clasificación

1º Los mejores cadetes DG (V: 1 D: 0 PF: 14):	2V PF: 24 PC: 20 Dif: 4
2º Zipper DG (V: 1 D: 0 PF: 14):	2V PF: 22 PC: 20 Dif: 2
3º Milisegundos DG (V: 1 D: 0 PF: 14):	2V PF: 19 PC: 18 Dif: 1
4º Los bajitos: 0V PF: 16 PC: 23 Dif: -7	

 Clasificación


1º Los mejores cadetes DG (V: 1 D: 0 PF: 14):	2V PF: 22 PC: 20 Dif: 2
2º Milisegundos DG-ED (V: 1 D: 0 PF: 14):	2V PF: 19 PC: 18 Dif: 1
3º Zipper DG-ED (V: 1 D: 0 PF: 14):	2V PF: 21 PC: 20 Dif: 1
4º Los bajitos: 0V PF: 16 PC: 20 Dif: -4	

- **Morado:** Resolución por Puntos a favor global (**PFG**)

 Clasificación

1º BBB5: 3V PF: 17 PC: 12 Dif: 5
2º AAAS EMP (ALF V: 1 D: 0 PF: 7): 2V PF: 15 PC: 14 Dif: 1
3º DDD5 EMP (ALF V: 1 D: 0 PF: 7): 2V PF: 15 PC: 14 Dif: 1
4º CCC5 PFG (V: 1 D: 0 PF: 7): 2V PF: 14 PC: 13 Dif: 1
5º EEES: 1V PF: 10 PC: 18 Dif: -8

- **Rojo:** Ordenación por orden Alfabético (**EMP**) (La organización debe decidir como resolverlo).

 Clasificación

1º los bajitos EMP (ALF V: 1 D: 0 PF: 11):	1V PF: 11 PC: 11 Dif: 0
2º Los mejores cadetes EMP (ALF V: 1 D: 0 PF: 11):	1V PF: 11 PC: 11 Dif: 0
3º zipper EMP (ALF V: 1 D: 0 PF: 11):	1V PF: 11 PC: 11 Dif: 0

PÁGINA GENERAL DE INFORMACIÓN

En esta pantalla disponemos de la información completa del torneo mediante tres pestañas: Resumen, Rondas e Información general.

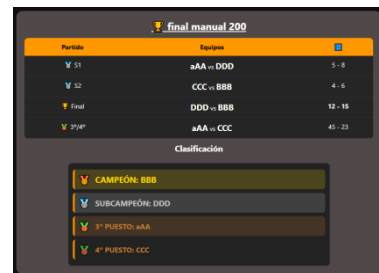
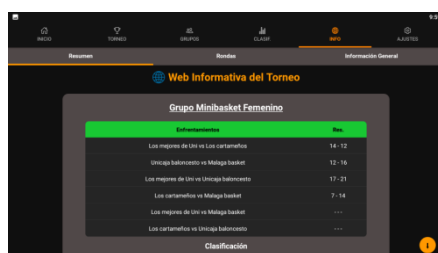
1. Resumen

Se muestran los enfrentamientos con sus resultados y las clasificaciones.

Si hay fases finales definidas se muestran los enfrentamientos de semifinales o finales si los hubiere y la definición de los pódiums.

Disponemos de un botón de scroll automático (🔽).

Los grupos que definamos como **ocultos** no aparecen este resumen ni en el archivo generado para subir al servidor.

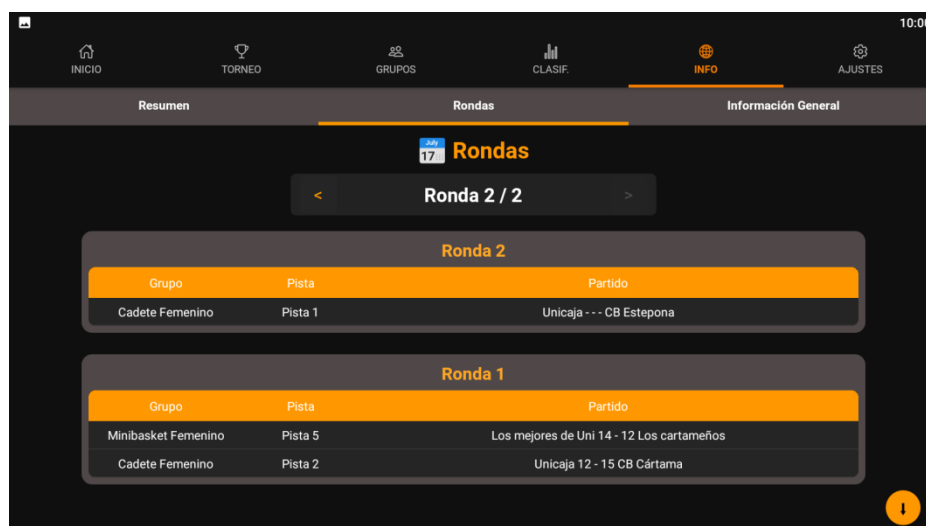


2. Rondas

Se muestran las rondas que estén definidas en los enfrentamientos.

De forma automática se muestra desde la ronda más reciente hasta la más antigua, teniendo un selector de rondas en caso de que queramos mostrar sólo desde una ronda en particular.

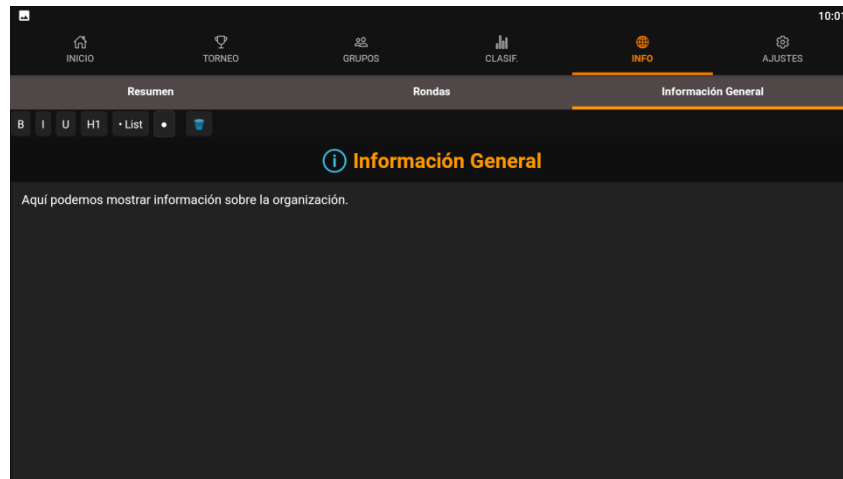
También se dispone en esta pantalla de un scroll automático.



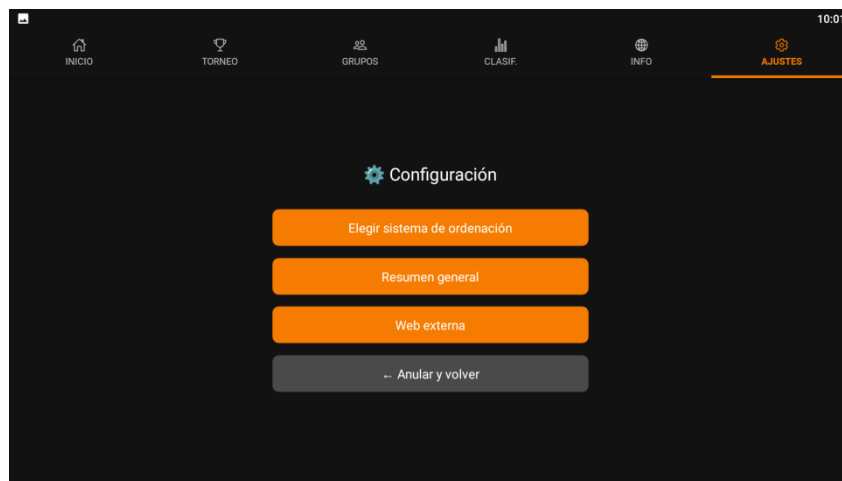
3. Información del torneo

En esta pestaña disponemos de un editor de texto muy básico en el que podemos añadir información relativa al torneo que no recojan las pantallas anteriores (reglas, sanciones, modificaciones, etc.).

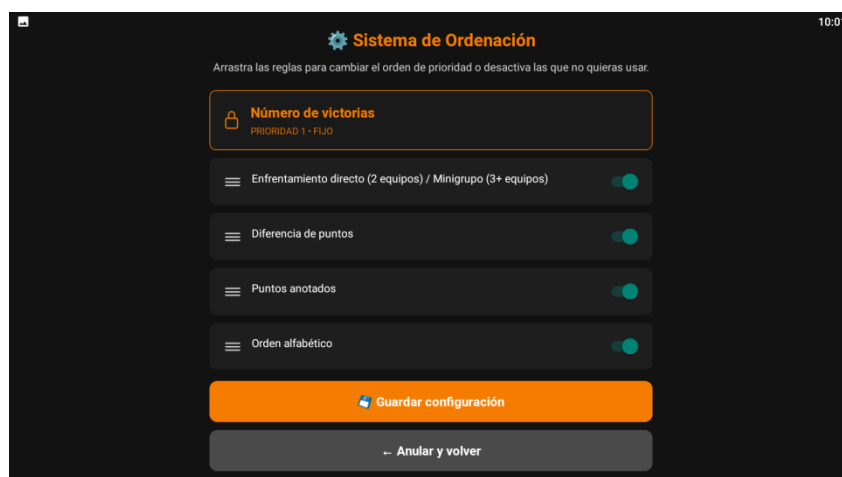
Se recomienda crear la información en un editor de texto externo y copiarla aquí posteriormente para mantener los formatos.



AJUSTES



1. Sistema de clasificación



En la versión actual no se implementa la opción de cambiar el sistema de desempate. Esta opción se mantiene fija mediante el siguiente sistema:

1. Victorias en el grupo

- Se ordena por número total de victorias.

2. Empates en victorias

- **Dos equipos:** gana el enfrentamiento directo (H2H).
- **Tres o más equipos:** se crea un minigrupo con sus resultados y se aplica el criterio desde el punto 1.
- Si no se resuelve, se pasa al siguiente criterio.

3. Diferencia de puntos (en el minigrupo)

- **Dos equipos:** se aplica H2H.
- **Tres o más equipos:** se pasa al siguiente criterio.

4. Puntos a favor (en el minigrupo)

- **Dos equipos:** se aplica H2H.
- **Tres o más equipos:** se pasa al siguiente criterio.

5. Diferencia global

- **Dos equipos:** se aplica H2H.
- **Tres o más equipos:** se pasa al siguiente criterio.

6. Puntos a favor globales

7. Último recurso

- Orden alfabético o decisión de la organización (sorteo, nuevos partidos, etc.).

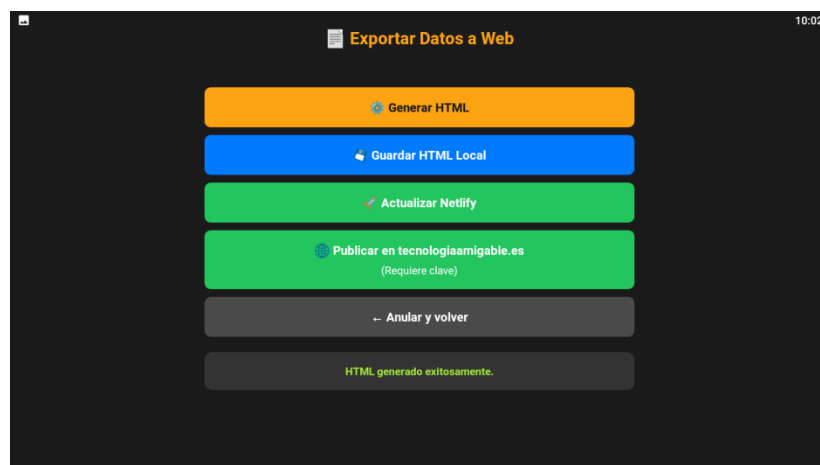
2. Información en Web externa

La App crea en tiempo de ejecución una web estática llamada que contiene la información del torneo en el momento que se crea y puede ser publicada mediante tres procesos independientes:

1. Generar y guardar *index.html* localmente *
 2. Netlify (Sólo Android) *
 3. www.tecnologiaamigable.es (App Web y Android)
- * (puede no estar disponible)

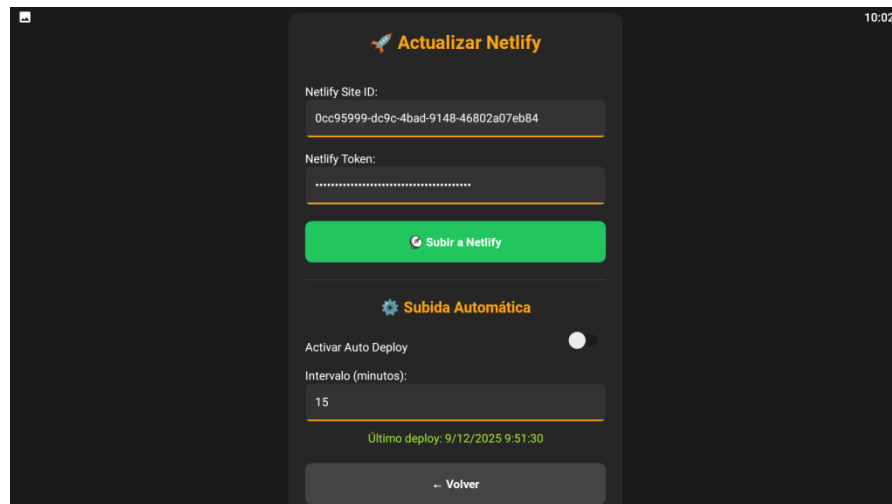
1. Guardar HTML:

Se genera un archivo *index.html* que puede grabarse localmente en el dispositivo. Posteriormente se puede abrir con un navegador localmente o colgar manualmente donde queramos.



2. Proceso Netlify (Sólo disponible en App móvil):

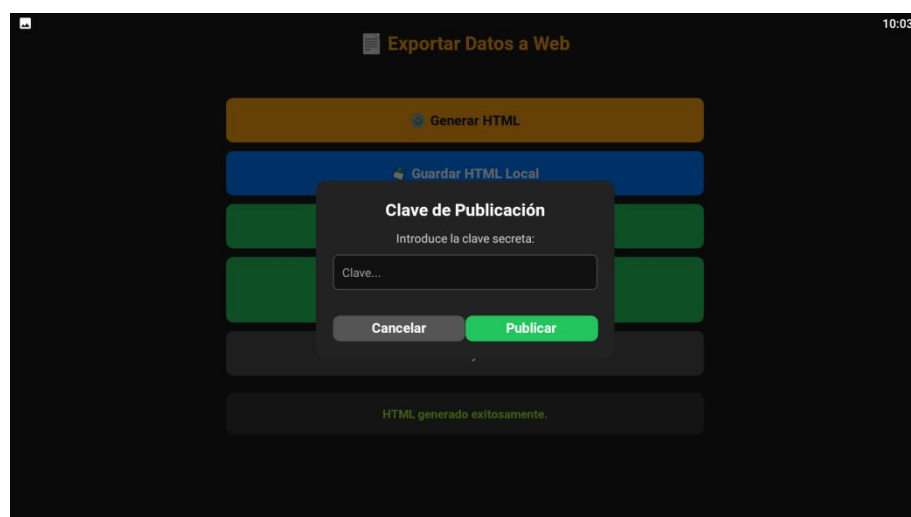
Se realiza mediante un “deploy” a la página Netlify.
Se puede usar cualquier implementación netlify personal que contenga únicamente un archivo “index.html” introduciendo en los campos el ID del proyecto y el token personal.



3. TecnologiaAmigable:

Se cuelga en el alojamiento de tecnologiaamigable.es que es un dominio privado y necesita de una clave (key: "2025" para uso gratuito).

La web se crea con el ID del torneo y se proporciona un link mediante el QR creado con el torneo para el acceso al mismo desde internet.



NOTA: Se recuerda que para que los cambios sea visualicen en el link externo se debe actualizar desde el botón “Web externa” cada vez que se introduzcan rondas o resultados que queramos sean visibles. Se recomienda subir datos por rondas jugadas

EXCEPCIÓN DE RESPONSABILIDAD Y TÉRMINOS DE USO.

Exención de Responsabilidad (Disclaimer)

1. Naturaleza del Servicio: Esta aplicación se proporciona de forma gratuita y con fines meramente informativos y de entretenimiento para la gestión de eventos deportivos. El desarrollador no garantiza que el funcionamiento de la aplicación sea ininterrumpido o libre de errores.

2. Exclusión de Garantías: El usuario acepta que el uso de la aplicación es bajo su propia cuenta y riesgo. La aplicación se entrega "tal cual" y "según disponibilidad", sin garantías de ningún tipo, ya sean expresas o implícitas, incluyendo, pero no limitado a, la precisión de los resultados, clasificaciones o tiempos mostrados.

3. Limitación de Responsabilidad: En la medida máxima permitida por la ley, el desarrollador no será responsable por ningún daño directo, indirecto, incidental, especial o consecuente que resulte del uso o la imposibilidad de uso de la aplicación, incluyendo, entre otros: errores en el cálculo de resultados o clasificaciones; pérdida de datos almacenados en el dispositivo o en la nube; fallos técnicos durante el transcurso de un torneo; cualquier decisión organizativa tomada por el usuario basada en la información proporcionada por la app; información de tipo ilegal u ofensiva que el usuario final transmite mediante ella. **4. Modificaciones y Suspensión:** El desarrollador se reserva el derecho de modificar, actualizar o suspender la aplicación y sus servicios en cualquier momento, sin previo aviso y sin que ello genere derecho a indemnización alguna.

Términos de Uso y Responsabilidad

1. Contenido Generado por el Usuario: El usuario es el único responsable de la información, textos, nombres de equipos, imágenes o cualquier otro contenido que introduzca, publique o transmita a través de la aplicación. Queda estrictamente prohibido el uso de la plataforma para la difusión de contenido ilegal, ofensivo, difamatorio, violento o que vulnere derechos de terceros.

2. Seguridad Técnica y Malware: El usuario se compromete a no utilizar la aplicación para la distribución de virus, software malicioso (malware), troyanos, ataques de denegación de servicio o cualquier otro código o tecnología que pueda dañar, interferir o interceptar de forma ilícita el funcionamiento de la aplicación.

3. Indemnización: El usuario se compromete a mantener indemne al desarrollador frente a cualquier reclamación, sanción o daño derivado del incumplimiento de estas normas.

4. Supervisión y Expulsión: El desarrollador se reserva el derecho de eliminar cualquier contenido que considere inapropiado o peligroso, así como de bloquear el acceso a cualquier usuario que haga un uso fraudulento o ilícito de las herramientas proporcionadas.