

## Tipos de fases

Cada categoría de un torneo está compuesta por una o varias fases. Te explicamos los diferentes tipos de fases disponibles en Xparty:

### Eliminatoria

Para cuadros eliminatorios en formato llave, se pueden jugar a 1 o más partidos. Incluye fase consolación. Los participantes avanzan o pasan a consolación automáticamente según el resultado. Se pueden imprimir los cuadros en formato normal o espejo.

---

### Liga

Los participantes juegan todos contra todos. Es el formato usado por ejemplo en la Liga de Fútbol Profesional Española. El calendario de partidos se genera automáticamente. La clasificación se calcula automáticamente según los resultados. Se puede imprimir el calendario y clasificaciones.

---

### Grupos o liguillas

Los participantes se agrupan en diferentes grupos, en cada grupo juegan todos contra todos y las clasificaciones son independientes. Es el formato usado por ejemplo en la primera ronda de la Europa Champions League. Este tipo de fase suele jugarse previamente a una ronda eliminatoria. El calendario de partidos se genera automáticamente. La clasificación en todos los grupos se calcula automáticamente según los resultados. Se puede imprimir el calendario y clasificaciones.

---

### Fase por niveles con ascensos y descensos

Al igual que en una fase de grupos, los participantes se agrupan por niveles en diferentes grupos, en cada grupo juegan todos contra todos y las clasificaciones son independientes. Una vez finalizada la fase, con un sólo click podrás generar una nueva fase con la misma configuración y participantes. **El sistema calcula automáticamente los participantes que ascienden y descienden colocándolos en su grupo correspondiente.**

---

Estos son los principales tipos de fases.

Por supuesto puedes combinar varias fases. Por ejemplo si tienes un torneo con liguilla de grupos + playoffs, crea dos fases, una tipo Grupos y otra eliminatoria. Luego podrás pasar automáticamente a los participantes clasificados en la fase de grupos a la fase eliminatoria.