



NOMBRES Y APELLIDOS DEL ESTUDIANTE:	
DOCENTE: VÍCTOR MANUEL GARCÍA	
TEMA:	Los métodos de eliminación para organización de torneos.
Enviar por medio digital a Mail.	victor.garcia@normalsuperiornocaima.edu.co WhatsApp. 3204393374
OBJETIVO:	Elaboro métodos de eliminación adecuados al proceso interno de nuestra institución y nuestro campeonato.
Forma de entrega:	Se puede realizar la entrega por mail, WhatsApp o enviando foto legible, preferiblemente escaneada.

Sistemas de Competición

En el deporte existen varios sistemas de competencia, los cuales son utilizados según el torneo y los equipos. Los mismos tienen la función de clasificar y ordenar la competencia, hacerla más lúdica y por sobre todo hacerla justa. Es así como el orden de los partidos, grupos y finales se hace de acuerdo a un total de equipos, a una realidad de torneo y de su población participante.

Sistemas por Extensión

- Sistema por escalera
- Sistema por pirámide
- Sistema por chimenea
- Sistema por telaraña

Sistemas por Puntos

- Sistema por acumulación
- Sistema por extensión y puntos
- Sistema por extensión y eliminación
- Sistema por acumulación de puntos
- Sistema por rotación
- Sistema por punto y eliminación
- Sistema por punto y extensión
- Sistema suizo.

Sistemas de Eliminación

Todo torneo, debe implementar un sistema de eliminación, con el fin de ir seleccionando paulatinamente a los participantes y entregar al final del mismo un campeón, un subcampeón y los restantes lugares en la clasificación general. Los sistemas de eliminación son universales y pueden ser empleados en todos los



deportes sin importar la naturaleza de los mismos, pero existen algunos sistemas que son más apropiados a un deporte que a otro.

Tipos de Sistemas por Eliminación

- Sistema por simple eliminación (SENCILLA O DIRECTA)
- Sistema por doble eliminación (DOBLE)
- Sistema por eliminación y puntos
- Sistema Round Robin doble, triple y cuádruple

Sistemas de eliminación más conocidos y utilizados

- Todos contra todos individual
- Todos contra todos por grupos
- Eliminación sencilla
- Eliminación doble
- Sistema suizo
- Pirámide, desafío o ranking
- Final cruzada

Todos contra todos

- Todos los jugadores / participantes compiten entre sí un número determinado de veces, generalmente una o dos.
- Independientemente de los resultados, cada equipo/jugador realiza el mismo número de juegos que los demás.
- Aunque un equipo/jugador esté descalificado de la competencia, puede seguir participando en los encuentros que resten.
- Puede haber empates.
- Cantidad media de participantes o jugadores.
- Puede usarse con muchos participantes si se dispone de mucho tiempo y/o instalaciones deportivas.
- Una desventaja es que, finalizada la programación de encuentros, es muy complicado agregar un nuevo participante, pues eso representaría elaborar toda la programación de nuevo.
- Agregar un participante más, representa cierta cantidad de encuentros más, lo que puede generar problemas de tiempo o instalaciones, si se disponen de forma limitada.

La cantidad de encuentros o juegos, se puede calcular de manera sencilla, mediante esta fórmula:

Donde:



T = total de partidos o encuentros

n = total de participantes o jugadores

Por ejemplo, si participan 4 equipos (**n**), **T** es igual a $4(4-1) = 12$, dividido entre 2, da como resultado **seis** (6) encuentros.

La programación, o el orden en que se enfrentarán los participantes, se determina de la siguiente manera:

- Se le asigna un número a cada participante o equipo (puede ser aleatorio o por ranking)
- Se dibuja una columna hacia abajo, escribiendo los números desde el 1 hasta la mitad del total de equipos (n)
- Al llegar a la mitad, se empieza a escribir los números restantes en una columna hacia arriba, iniciando a la par del último número de la izquierda. Los números quedarán dibujados de manera que formen una especie de letra U mayúscula.
- Repetir ese proceso, moviendo todos los números excepto el 1, en sentido antihorario (lado contrario de como giran las agujas del reloj), hasta que se enfrente el participante 1 y el 2.
- Si es un número impar de participantes, se agrega una X al final, y el equipo que le toque enfrentarse a X, descansa.

1	4	1	3	1	2
2	3	4	2	3	4

El control de los encuentros se puede registrar en la siguiente tabla, en donde se coloca el resultado del encuentro en la celda correspondiente.

	A	B	C	D
A	XXXXX			
B		XXXXX		
C			XXXXX	
D				XXXXX



ACTIVIDAD:

1. Realice en este documento un sistema de eliminación con el método todos contra todos teniendo en cuenta el ejemplo de la lectura para los siguientes equipos:

601-602-701-702-801-802 en la categoría A.

901-1001-1101-Formación complementaria-Docentes en la categoría B.