



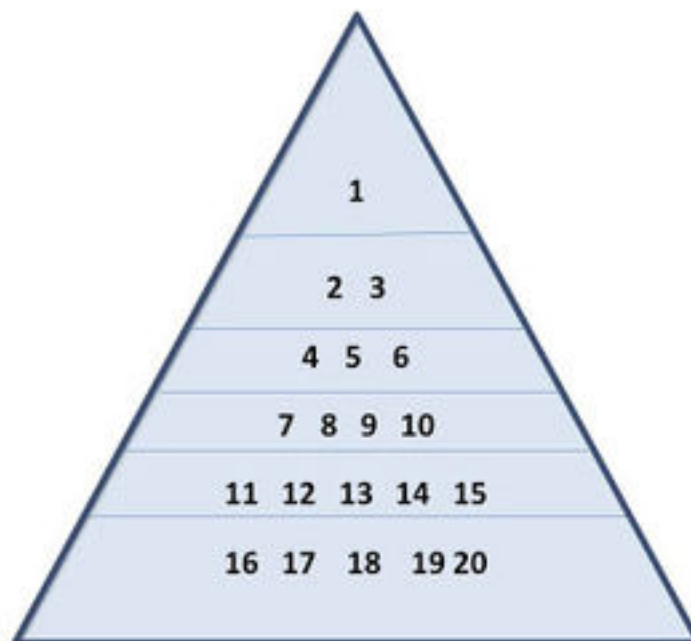
NOMBRES Y APELLIDOS DEL ESTUDIANTE:	
DOCENTE: VÍCTOR MANUEL GARCÍA	
TEMA:	Los métodos de eliminación para organización de torneos-Pirámide.
Enviar por medio digital a Mail.	victor.garcia@normalsuperiornocaima.edu.co WhatsApp. 3204393374
OBJETIVO:	Elaboro métodos de eliminación adecuados al proceso interno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

Sistema de pirámide - Desafío o ranking

En este sistema como su nombre lo indica, se dispone a los participantes (por su nivel técnico o por sorteo) en una pirámide dividida en líneas horizontales que van numeradas en orden ascendente desde el vértice de la figura y hacia abajo hasta llegar a la base. Opera por medio de retos o desafíos que un jugador de una posición inferior hace a uno de más arriba (el número 10 reta al número 8), en caso de ganar el retador este toma el puesto del retado y el retador desciende.

El máximo de puestos hasta los que se puede retar, el tiempo que debe haber entre un reto y otro, las normas para retar de una línea a otra, las posiciones finales del retador al retado según el resultado del encuentro, son aspectos que se reglamentan según las necesidades de la organización, pero que deben ser conocidas claramente por todos los competidores antes del inicio de su participación.

PIRAMIDE





Sistema de Pirámide

Es muy similar al de escalera siendo el objetivo del participante llegar a la cima y tratar de permanecer en ella. Se aplican las mismas generalidades del torneo por escalera. La única diferencia es que el torneo pirámide no ordena a los jugadores por su habilidad como en la escalera, sino en grupos, pero por lo contrario da posibilidad para un mayor número de participantes y en definitiva hay un solo ganador. Existen tres tipos de pirámides: cerrada, abierta y corona.

Pirámide cerrada: dos formas de trazarla

a) Cada uno de los competidores tiene un lugar en la pirámide. b) Los jugadores pueden ser ubicados en la pirámide en las tres formas ya conocidas: Por sorteo; por habilidad; mixto De la competencia. El participante deberá desafiar y enfrentar a otro jugador de su mismo nivel; si gana puede entonces desafiar a otro del nivel inmediatamente superior; si pierde debe jugar con uno del nivel inferior. Orden de los participantes al iniciar la competencia Tres son los métodos más comunes para establecerlo: a) Por sorteo; o sea que los jugadores, por "suerte", son ubicados en la escalera. b) Por habilidad; la determina el director del torneo o una comisión, ubicando al mejor participante en el último puesto y al menos hábil en el primero, a efectos de que en la escalera se produzca mucho movimiento. c) Mixto; determinando un porcentaje de participantes por habilidad y el resto por sorteo.

De la competencia

Los participantes tienen obligación de jugar un partido por semana (o según se reglamente). El director del torneo revisará los partidos realizados en la semana y en caso de que un jugador o varios no hayan participado, el(los) jugador(es) perderá(n) un lugar (trocando el sitio con el que está debajo) como si hubiese(n) perdido por no presentarse.

Cada participante puede desafiar a ocupantes de hasta dos puestos por encima del suyo en la escalera; si gana trocan el sitio en la escalera; si pierde, la escalera permanece igual.

Si gana a ocupantes de 2 sitios por encima -o sea, por ejemplo, que el N° 6 le gana al N° 4 - puede ser que cambien puestos y otra es que el N° 6 pase a ser N° 4, el N° 4 pase a ser N° 5 y el N° 5 pase a ser N° 6.

Una disposición bastante importante es que para poder desafiar a un participante que esté en mejor posición en la escalera habrá que ganarle previamente a uno que esté por debajo.



Cada competidor debe "arreglar" sus propios partidos, y notificar al director del torneo a los efectos de la reserva de cancha (o lo que sea necesario) y marque en el avisador el desafío realizado.

La competencia finaliza en una fecha pre-indicada (por ejemplo, 3 meses) y ganará el que está en la cima de la escalera al cumplirse dicho lapso.

El avisador

Se sugiere realizar la escalera utilizando depresores de lengua o tarjetas de cartulina gruesa; o confeccionarla con palillos de colgar ropa, facilitando de esta forma el movimiento de participantes. En determinadas situaciones es conveniente tener la escalera a la vista pero bajo protección segura o poseer una copia de la situación del momento, a los efectos de evitar que se maniobre con ella.

Pirámide abierta

Se plantea teniendo en cuenta la cantidad de participantes ya que su base debe tener tantos lugares como la mitad de los mismos. Por ejemplo para 12 participantes 6 lugares. Ningún participante tiene lugar en la pirámide y ganará un lugar en la base ganándole a otro. El perdedor deberá desafiar y ganarle a otro para lograr su lugar. Al igual de la pirámide cerrada gana el que llega a la base y se mantiene un tiempo preanunciado. También puede exigirse que quien llega a la cima gane dos veces consecutivas manteniendo su posición.

Pirámide corona

Es una forma ampliada de la pirámide y permite participar a un gran número de jugadores. Esta formada por varias pirámides de 10 lugares, el número depende de la cantidad de participantes. Los desafíos se realizan dentro de cada pirámide y al mismo nivel entre pirámides. El objetivo es llegar a la cima de la pirámide que se encuentra por encima de todas y mantenerse en ella.

ACTIVIDAD:

1. Realice en este documento un sistema de eliminación por categoría con el método de pirámide, 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.