

Sistemas de organización de torneos

1. CONCEPTOS.

Torneos: Conjunto de enfrentamientos con unas reglas predeterminadas.

Participante: Cada una de las personas o equipos que toman parte en un torneo.

Enfrentamiento: Cada situación que determina un vencedor. Es similar enfrentamiento a encuentro o partido.

Ronda: Conjunto de enfrentamientos, al final de la ronda todos los participantes han jugado el mismo número de partidos, aunque se puede dar con un partido de diferencia.

Estructura interna: Parte organizativa que se refiere a los enfrentamientos, como el orden de los partidos o las reglas de cada encuentro.

Estructura externa: Parte organizativa que se refiere a las inscripciones, instalaciones, publicidad, presupuesto, materiales,...

Empate: Cuando dos o más participantes tienen los mismos puntos al final de un encuentro, una ronda o un torneo.

2. CLASIFICACIÓN DE LOS TORNEOS.

a) En función del objetivo.

- Torneos lúdicos: Diversión, objetivo recreativo.
- Torneos competitivos: Objetivo proclamar un campeón, objetivo de ganar. Puede existir torneos competitivos clasificatorios cuyo objetivo sea seleccionar un número de participantes que acceden a la siguiente fase.
- Torneos educativos: Objetivo poner en práctica algo aprendido, para mejorar un aprendizaje. Establecen niveles de aprendizaje o habilidad motriz.
- Torneos socializantes: Objetivo establecer nuevas relaciones o profundizar en otras ya existentes, a realizar en campamentos, jornadas de animación,...

b) En función del tipo de participación.

b.1. Según la participación en sí.

- Eliminatorios: Los participantes abandonan el torneo al perder uno o más encuentros.
- No eliminatorios: Todos los participantes permanecen hasta el final.

b.2. La continuidad en la participación.

- De participación simultánea: Todos participan a la vez y descansan al mismo tiempo.
- De participación alternativa: Participan divididos en grupos, se alternan actividades y descanso.
- De participación consecutiva: Unos van participando a medida que otros van descansando, no es necesario que todos terminen para que otros comiencen.

b.3. La organización de los enfrentamientos.

- De participación libre: Cada participante decide al final de cada enfrentamiento con quién quiere jugar en función de su situación en ese momento.
- De participación estructurada: Está decidido en cada momento con quién debe enfrentarse.

c. En función de la Estructura interna.

- Torneos de liga:
 - Liga sencilla
 - Vuelta única
 - Doble vuelta
 - Varias vueltas
 - Liga dividida.

- Torneos de eliminación directa o copa:
- Torneos de doble eliminación.
- Torneos multinivel.
- Torneos en línea.
- Torneos con objetivo único, con doble objetivo, “gana y sigue”, con objetivo central,...
- Torneos en círculo o reloj
- Torneos en escalera, ascendente, sube y baja.
- Torneos en red, redes abiertas, redes cerradas.
- Torneos en pirámide.
- Torneos en telarañas.
- Torneos por rotación.
- Torneos por recorridos.

3. TORNEOS DE LIGA.

Características:

- Competitivos.
- No eliminatorios.
- Participación estructurada.
- Generalmente participación simultánea.

Objetivo:

- Determinar un campeón o clasificar la participación de equipos para una fase posterior.
- De todos los participantes, ganar el mayor número de encuentros.

Organización inicial: Inscripciones y sorteo para el orden de juego.

Sistema de juego.

Según el orden fijado de antemano y conocido por todos, se juegan los encuentros. En función del resultado en cada encuentro se van dando puntos a los participantes, ganando el torneo el que mas puntos tenga al final del torneo.

El orden debe ser respetado, de forma que todos terminen a la vez y que durante el desarrollo ningún participante se quede con más de un encuentro retrasado.

Se anotan los resultados en una tabla para tener una visión panorámica. El sistema de anotación puede ser el establecido por el reglamento o aquél que nosotros queramos.

	1	2	3	4	5	6
1			P		+4	
2				G		
3				6		
4		E				
5	0-3					
6						

Diferentes anotaciones en una tabla de resultado:
 P, E, G: Perdido, ganado o empatado. Para ligas de una sola vuelta.
 +4: Puntos del equipo.
 0-3: Resultado del encuentro.

Antes de comenzar el torneo debe quedar claro el criterio para la asignación de puntos por ganar, perder o empatar. Algunos posibles sistemas de puntuación:

	<u>Con posibilidad de empate</u>			<u>Sin empate</u>		
	a)	b)	c)	a)	b)	c)
Partido ganado:	2	3	3	1	2	2
Partido empatado:	1	2	1	-	-	-
Partido perdido:	0	1	0	0	1	0

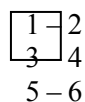
- En el caso de la puntuación tipo a) la valoración de la victoria y la derrota están igualados.
- En el caso de la puntuación tipo b) estaremos primando la participación.
- En el caso de puntuación tipo c) prima la victoria por encima de la participación y la derrota.

Se pueden añadir puntos negativos a los no presentados o retirados, que debe ser estudiado por el comité organizador. Cuando finaliza el torneo se establece la clasificación sumando el total de puntos de los participantes.

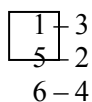
Métodos para establecer el calendario:

Rotativo: Establecemos los emparejamientos y un participante se queda quieto y los demás se mueven en sentido de las agujas del reloj:

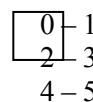
- Número par:
 - Número de participación de forma circular con emparejamientos en la primera ronda.
 - Se queda 1 quieto y los demás giran en sentido de las agujas del reloj.
 - Sucesivamente giran los demás menos el 1, formándose una liga a una vuelta.
- Número impar:
 - Igual, pero el nº 0 permanecerá quieto, que será el equipo que descanse.



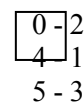
5 - 6



6 - 4



4 - 5



5 - 3

1ª y 2ª ronda número par de participantes

1ª y 2ª ronda con número impar de participantes

Es importante para un sistema de liga:

- Número de rondas:
 - Si es par: El mismo número de participantes menos uno.
 - Si es impar: Habrá el mismo número de participantes que de rondas.
- Número de encuentros en cada ronda:
 - Si es par: El número de equipos dividido entre dos.
 - Si es impar: El número de equipos dividido entre dos menos uno.
- Número total de encuentros a disputar:
 - Si es liga a una vuelta: Número de equipos menos uno.
 - Si es a doble vuelta: Número de equipos menos uno y multiplicado por dos.

4. TORNEOS DE ELIMINACIÓN DIRECTA O COPA.

Características:

- Altamente competitivo
- Eliminatorio
- Participación estructurada y sucesiva

Objetivo:

- Determinar un campeón en poco tiempo.

Organización inicial:

- Inscripción y determinar los emparejamientos:
 - Por orden según una clasificación anterior:
 - Favorecer a los mejores.
 - Enfrentamientos de diferente nivel, separando 2 mejores.
 - Sin clasificación previa: Por sorteo.
- En todos los casos, se asignan a los jugadores el número con que entrarán en el cuadro de eliminación, ocupando el lugar que les corresponda.

Rondas: Final, semifinal, cuartos de final, octavos de final, ...

Es importante el orden en el que se realizarán los encuentros para que todos los jugadores descansen de forma similar.

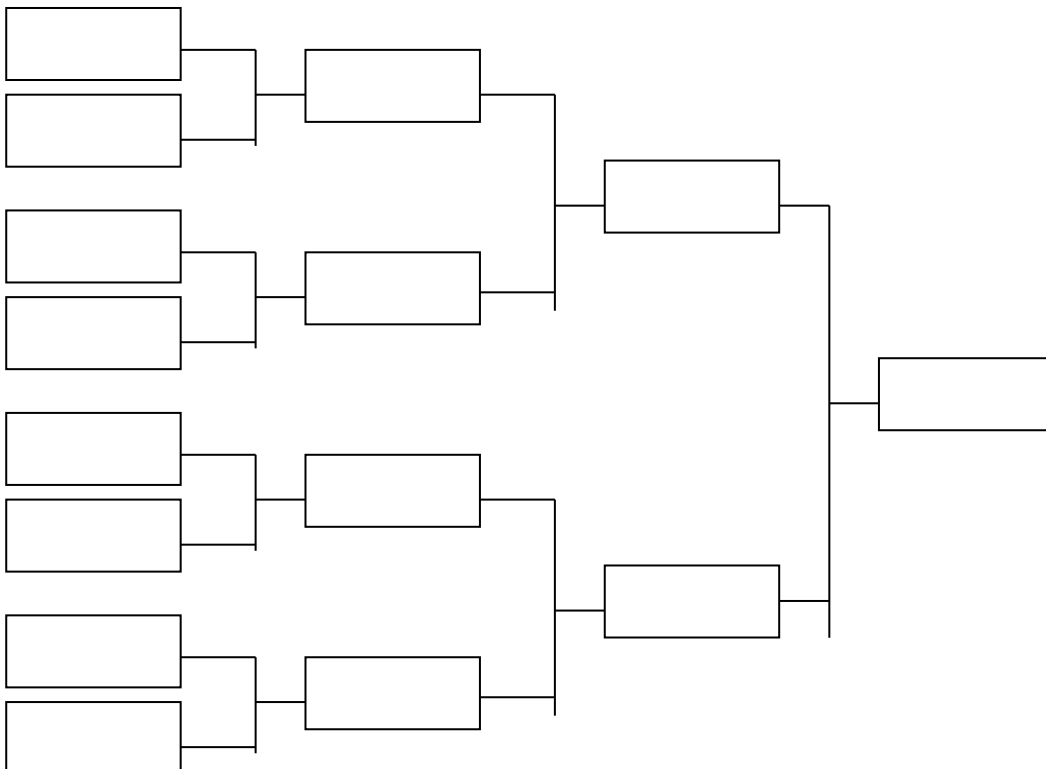
Sistema de juego.

Después del sorteo se realizan los enfrentamientos, respetando el orden. Es ideal que sean equipos o jugadores en potencia de 2 (2, 4, 8, 16, 32,...) si no es así, habrá equipos que jueguen menos número de encuentros, para lo cual se puede:

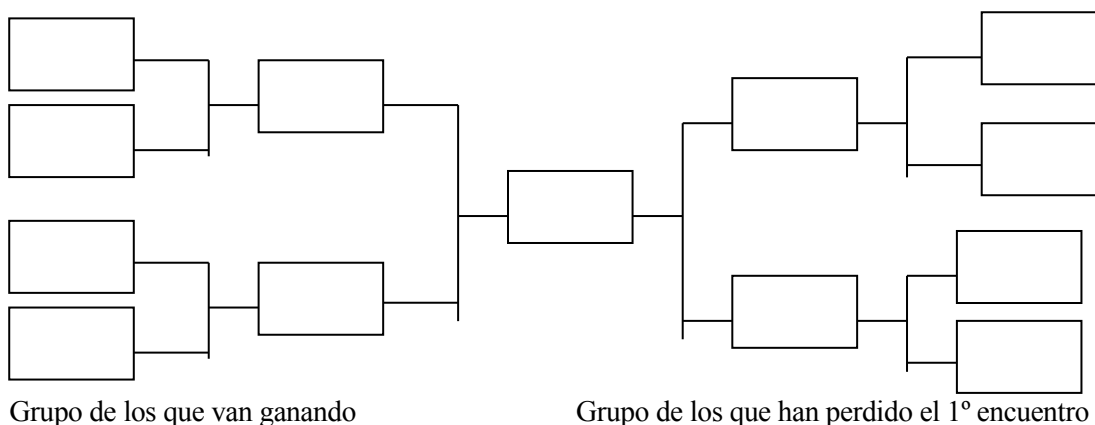
- Que el equipo no juegue la primera ronda, pasando directamente a la siguiente.
- Elegir el mejor equipo perdedor de la primera ronda para jugar con el equipo que no tubo enfrentamiento, dándole otra oportunidad para continuar en el torneo.
- Elegir al equipo que pasa a la siguiente ronda sin jugar la primera por sorteo.

Hay que determinar los desempates, ya que el enfrentamiento no puede terminar en empate.

Aplicaciones: Cuando se quiere un campeón y no se dispone de muchas fechas.



También se puede establecer que cada equipo juegue como mínimo dos encuentros y se puedan ir clasificando para la final, con dos grupos que convergen en uno mismo, produciéndose un mayor número de encuentros.



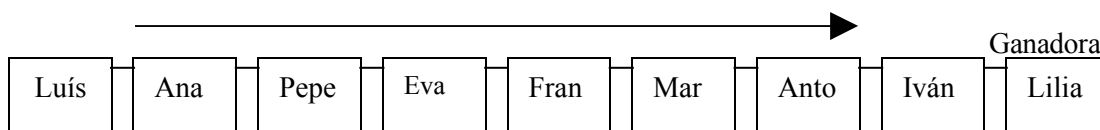
5. TORNEOS EN LÍNEA.

Características:

- No eliminatorios.
- Lúdico-competitivos en diferente grado.
- De participación simultánea y libre.

Organización inicial:

- Cada jugador tiene una ficha con su nombre, que puede ser una tablilla de madera, una hoja a la mitad en una cuerda, una al lado de otra.
- La colocación en la cuerda puede ser de forma aleatoria, haciendo un sorteo o colocándolos por orden de llegada al terreno de juego o de inscripción al torneo.
- La forma puede ser horizontal o vertical (esta última le da una apariencia más competitiva).



Sistema en línea con objetivo único: El objetivo es llegar a un extremo de la línea a base de ganar encuentros a los demás.

Sistema de juego:

- Cada jugador desafía a otros que están 1, 2 ó 3 puestos por delante de él y debe aceptar los desafíos de otro que esté por detrás 1, 2 ó 3 puestos (Se pueden variar el número de puestos por delante o por detrás en función del número de participantes).
- Si un jugador desafía y gana se intercambian las posiciones, y si pierde se queda igual. Cualquier jugador está obligado a aceptar el primer desafío.
- No se puede jugar con el mismo participante dos enfrentamientos seguidos.
- Se suele jugar a tiempo hasta una hora o fecha determinada.
- El jugador en la primera posición es el ganador del torneo.
- Si se juega en una fecha es mejor determinar el número mínimo y máximo de enfrentamientos diarios o semanales.

Aplicaciones:

- Útil en actividades de baja organización, individual o por parejas.
- Como primera clasificación para niveles de juego similares.
- En torneos de autogestión, el animador puede participar o permanecer al margen.

Inconvenientes:

- Cuando se lleva mucho tiempo, se crean “bloques” o niveles de juego, de forma que se establecen tres grupos, y participante se relaciona siempre con los mismos.

- Se debe realizar con participantes que sean autónomos en la participación y en la aceptación y respeto a las reglas, si no es así, se pueden crear conflictos o se crea la necesidad de tener un árbitro en cada actividad.

Variante:

- Surge porque un jugador siempre intenta jugar con quien está por delante de él, y el que está detrás de él se le hace difícil avanzar.
- La variante consiste en que después del primer enfrentamiento, para poder desafiar a alguien de delante hay que ganar un partido a un jugador que esté por detrás.

6. TORNEOS DE LIGA NO COMPETITIVA.

Características:

- Lúdico-socializante.
- No eliminatorio.
- Participación libre.
- Participación sucesiva-simultánea en función de las instalaciones.

Organización inicial:

- Inscripción con el número de jugadores, se sitúan todos en un cuadro.
- Cada jugador dispone de una ficha individual donde están todos los participantes con los que debe jugar y anota los resultados.

	1	2	3	4	5	6
1 Rosa			X			
2 Andrés					X	
3 Ana				X		
4 Luis						
5 Pedro	X	X				
6 María			X			

Ficha panorámica

Nombre: Rosa				Fecha	
Torneo					
Andrés	Ana	Luis	Pedro	María	
V	D	E			
V: Victoria D: Derrota E: Empate					
Ganados:		Perdidos:		Empatados:	

Ficha individual

Sistema de juego:

- Se enfrentan en cualquier orden.
- Cada jugador decide con quién quiere jugar en función de los partidos jugados y de los jugadores que estén libres.
- En el cuadro panorámico se coloca con "X" (De esta forma nadie sabe los resultados) los partidos que se van jugando y cada jugador anota en su ficha el resultado (P, G, E ó 4-3).
- Que ningún jugador se quede rezagado.
- Intentar que no existe más de un encuentro de diferencia entre los jugadores.

7. TORNEOS EN RED.

Características:

- Torneos lúdicos, competitivos, no eliminatorios, de participación libre y sucesiva-simultánea.

Sistema de juego:

- Se basan en una estructura gráfica, dentro de la cual los participantes se van moviendo en función de los resultados para alcanzar una posición que determina el ganador del torneo.

Pirámide.

- Estructura en pirámide.
- La entrada de participantes es amplia y va disminuyendo a medida que suben por la estructura gráfica.
- Las posibilidades de enfrentamiento con otros jugadores va disminuyendo progresivamente a medida que asciende.

Telaraña.

- Estructuras "circulares" en las que el objetivo está en alcanzar el centro.
- Ventaja: Siempre hay un número grande de posibilidades de enfrentamientos.

8. CÓMO SELECCIONAR UN TORNEO.

1. Qué objetivo pretendemos con el torneo:

- Si se desea sacar un campeón.
- Si queremos que la gente se relacione.
- Si queremos que pase un rato divertido.

2. Capacidades materiales:

- Instalaciones: número y disponibilidad horaria.
- Material.
- Tiempo para finalizar el torneo.

3. Número de participantes.

BIBLIOGRAFÍA

LLINÁS, JOSÉ MIGUEL: Sistemas de organización de Torneos . “*Dinamización en el centro escolar*”.
Curso de la Escuela Canaria del Deporte. Santa Cruz de Tenerife.