

ORGANIZACIÓN DE CAMPEONATOS DEPORTIVOS

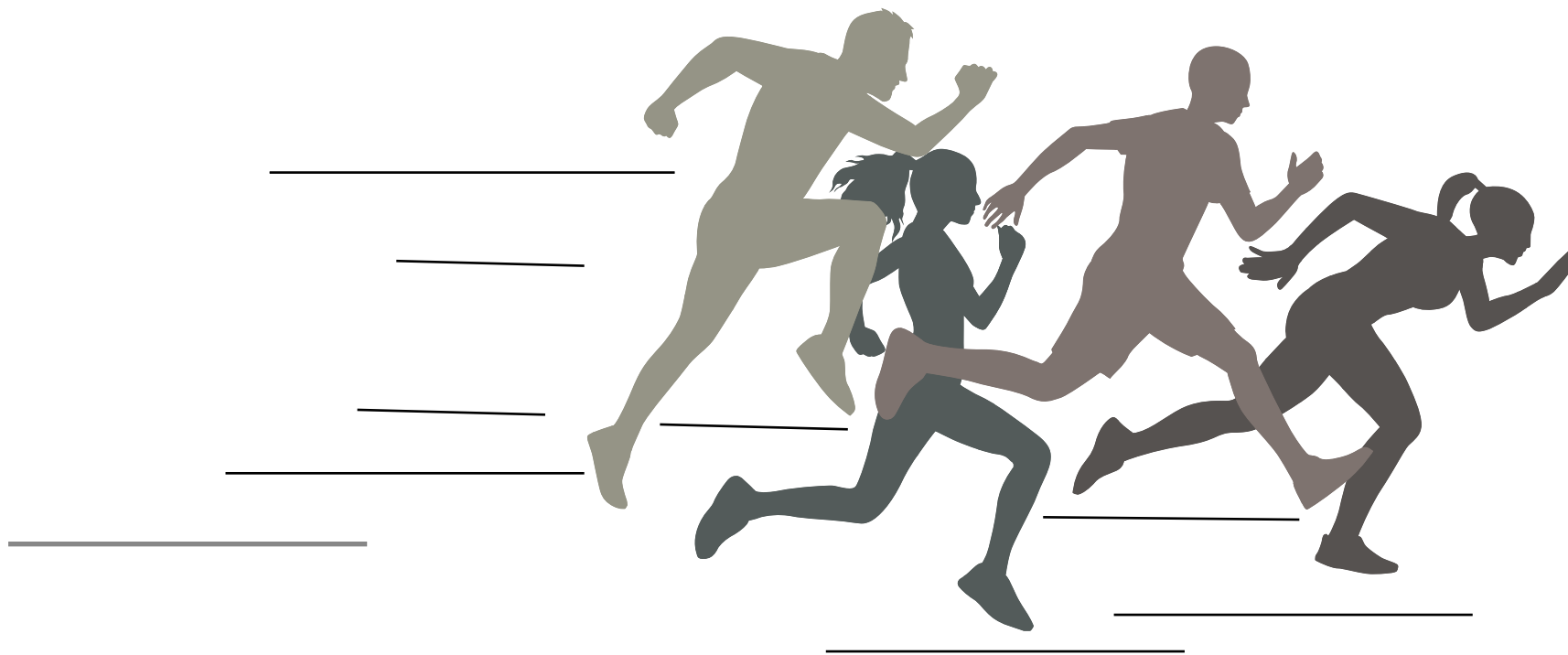
GUÍA METODOLÓGICA
TOMO I



ORGANIZACIÓN DE CAMPEONATOS DEPORTIVOS

GUÍA METODOLÓGICA

TOMO I





Edita

Editorial Universidad Técnica del Norte
Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología
de la Universidad Técnica del Norte.
Av. 17 de Julio 5-21
IBARRA-ECUADOR
Tel: +593 62997800
www.utn.edu.ec

Título

Organización de Campeonatos Deportivos
Guía Metodológica
Tomo I

Autor

Dr. C. Ph.D. Ernesto Fabián Zambrano Yalamá

Revisores Académicos

Dr. Ph.D. Pedro Luís de la Paz Rodríguez
Universidad de Ciencias de la Cultura Física y el Deporte
Dr. C. Calixto del Canto Colls PH.D.
Universidad de Ciencias Pedagógicas Enrique José Varona

Revisión de estilo

Dr. C. Yudeisy Pérez González
Biblioteca Especializada Centro de Estudios Martianos

Diagramación y Maquetación:

Marco Arias
Jessica Chasiguano
Nataly Fernández
Alejandra Franco
Mónica Torres

ISBN 978-9942-784-83-4
IBARRA - ECUADOR 2019



“ORGANIZACIÓN DE CAMPEONATOS DEPORTIVOS GUÍA METODOLÓGICA” TOMO I

Dr. C. Ph.D. Ernesto Fabián Zambrano Yalamá
Autor

- Licenciado en Educación Física, Deportes y Recreación
- Diplomado Superior en Investigación Educativa
- Diplomado Superior en Tecnología, Gerencia y Liderazgo
- Diplomado Superior en Currículo y Didáctica
- Máster en Educación Superior
- Máster en Docencia de la Cultura Física
- Doctor en Ciencias de la Educación, Mención Investigación Educativa
- Entrenador Profesional de Fútbol
- Árbitro Profesional de Fútbol
- Doctor Ph.D. en Ciencias Pedagógicas –Universidad de la Habana – Cuba
- Catedrático de la Universidad Técnica del Norte Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología (FECYT) Instituto de Educación Física, Deportes y Recreación

INDICE CONTENIDOS

PÁG

Índice	6
Dedicatoria	12
Agradecimiento	13
Presentación	14
Introducción	16
Capítulo I: La organización deportiva en el ámbito pedagógico y la formación de competencias	19
Esquema del capítulo I	20
Cumplimiento de los principios pedagógicos y didácticos, a través de la organización de campeonatos deportivos	21
Principio de la científicidad y de la unidad de la vida	22
Principio de la unidad de la instrucción con la educación	22
Principio de la planificación y la sistematización	23
Principio de atención a las diferencias individuales	23
Principio de la asequibilidad y la accesibilidad	24
Principio de la consolidación, aplicación y solidez de los conocimientos	24
Principio de la relación intermateria	25

Principio del papel dirigente del maestro en la actividad consciente y la participación activa del alumno.	26
Principio de la utilización del trabajo educativo para y a través del grupo en unión con la actividad independiente del alumno.	27
Escenario de la asignatura Administración Deportiva en las carreras de Educación Física, Pedagogía de la Actividad Física y Entrenamiento Deportivo.	28
Aprender mediante el servicio a la colectividad	29
Estrategias a utilizar en el proceso enseñanza aprendizaje	30
Resultados de aprendizaje esperados, con la utilización del documento de estudio y trabajo en el aula.	31
El documento de estudio brinda oportunidades de desarrollar competencias específicas de organización deportiva.	32
Competencias a desarrollar	33
Competencias genéricas a desarrollar	33
Competencias específicas a desarrollar	34
Planificación de los contenidos para el desarrollo y formación de la competencia profesional de organización de campeonatos deportivos	36
Capítulo II. Modalidades de organización de campeonatos deportivos	44
La práctica deportiva: una necesidad inminente en la sociedad	46
Factores que se deben considerar para desarrollar un tipo de campeonato deportivo	47

Sistemas de organización de campeonato deportivos y su clasificación	49
Campeonatos en la modalidad de extensión	51
Campeonatos en la modalidad por escalera	52
Organización de campeonatos en la modalidad por escalera	53
Campeonatos en la modalidad por pirámide	62
Campeonatos en la modalidad de chimenea	69
Otras modalidades de campeonatos	70
Campeonatos en la modalidad de eliminación	71
Campeonatos en la modalidad por puntos	71
Campeonatos en la modalidad combinados	72
Requisitos para organizar campeonato deportivos	73
Modalidades para solucionar los empates	75
Tipos de campeonatos	76
Modalidad de campeonatos por puntos	77
Etapas para organizar un campeonato por puntos	78
Capítulo III: la organización de campeonatos deportivos	107
Sistemas de organización de campeonatos	110
Sistemas de eliminación simple o sencilla	113
1. Componente cognitivo del sistema de eliminación simple	113
2. Componente metodológico del Sistema de eliminación simple	117
2.1 Proceso metodológico a desarrollar en el sistema de eliminación simple.	117

Sistema de eliminación simple, proceso "A"	128
1. Componente cognitivo del sistema de eliminación simple, proceso "A"	128
1.1 Proceso metodológico del sistema de eliminación simple proceso "A"	128
1.1.1 Pasos a desarrollar en el sistema de eliminación simple, proceso "A"	129
2. Componente procedimental del sistema de eliminación simple, proceso "A".	137
2.1 Bloque de ejercicios resueltos del sistema de eliminación simple, proceso "A"	137
2.2 Bloque de ejercicios de aplicación, del sistema de eliminación simple, proceso "A"	149
2.3 Bloque de ejercicios de retroalimentación y trabajo autónomo, del sistema de eliminación simple, proceso "A"	168
Sistema de eliminación simple, proceso "B"	179
1. Componente cognitivo del sistema de eliminación simple, proceso "B"	179
1.1 Proceso metodológico del sistema de eliminación simple proceso "B"	179
1.1.1 Pasos a desarrollar en el sistema de eliminación simple, proceso "B"	179
2. Componente procedimental mediante el desarrollo de habilidades del sistema de eliminación simple, proceso "B".	187
2.1 Bloque de ejercicios resueltos del sistema de eliminación simple, proceso "B"	187
2.2 Bloque de ejercicios de aplicación, del sistema de eliminación simple, proceso "B"	270

2.3 Bloque de ejercicios de retroalimentación y trabajo autónomo, del sistema de eliminación simple, proceso "B"	326
Capítulo IV: Organización de campeonatos en el sistema de eliminación doble	338
Sistemas de eliminación doble	340
Número de partidos finales que deberán jugarse	341
Sistema de eliminación doble proceso "A"	343
1. Componente cognitivo del sistema de eliminación doble proceso "A"	343
1.1 Proceso metodológico del sistema de eliminación doble proceso "A"	343
1.1.1 Pasos a desarrollar en el sistema de eliminación doble proceso "A"	343
2. Componente procedimental del Sistema de eliminación doble proceso "A". Desarrollo de habilidades	362
2.1 Bloque de ejercicios resueltos del sistema de eliminación doble proceso "A".	362
2.2 Bloque de ejercicios de aplicación del sistema de eliminación doble proceso "A"	411
2.3 Bloque de ejercicios de retroalimentación y trabajo autónomo, del sistema de eliminación doble, proceso "A"	520

Sistema de eliminación doble proceso “B”	522
1. Componente cognitivo del sistema de eliminación doble proceso “B”	522
1.1 Proceso metodológico del sistema de eliminación doble proceso “B”	524
1.1.1 Pasos a desarrollar en el sistema de eliminación doble proceso “B”	524
2. Componente procedimental del Sistema de eliminación doble proceso “B”. Desarrollo de habilidades	544
2.1 Bloque de ejercicios resueltos del sistema de eliminación doble proceso “B”.	545
2.2 Bloque de ejercicios de aplicación del sistema de eliminación doble proceso “B”	606
2.3 Bloque de ejercicios de retroalimentación y trabajo autónomo del sistema de eliminación doble, proceso “B”	665
Bibliografía	669

DEDICATORIA

A Pilar por ser el motor que me ha impulsado a llegar a feliz término con este sueño de escribir el presente libro.

A mis hijos Catherine y Johnny, a mis nietos, quienes son la razón de ser de mi existencia.

A mis padres que con su esfuerzo y sacrificio me formaron como un hombre de bien y como un verdadero profesional de la educación.

Una dedicatoria especial al Lic. René Mina Andrade, maestro por varios años de la asignatura Legislación Deportiva de la UTN, que se encuentra en el cielo, un compañero y amigo entrañable y eterno, que gracias a sus consejos y conocimientos, me forjó en mí a través de su ejemplo como el pilar y bastión fundamental para ir enriqueciendo los contenidos del presente libro.

AGRADECIMIENTO

A las dignas autoridades de nuestra prestigiosa Universidad Técnica del Norte, de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología (FECYT) y del Instituto de Educación Física, Deportes y Recreación, por permitirme escribir el presente trabajo bibliográfico.

A mis maestros del doctorado PhD. del Centro de estudios para el Perfeccionamiento de la Educación Superior CEPES de la Universidad de la Habana y a los catedráticos de la Universidad de Deportes Manuel Fajardo en Cuba, por ser mis ejemplos a seguir para continuar haciendo educación con altos niveles de formación académica.

A los doctores PhD. de nacionalidad cubana: Luis de La Paz, Amarilis Torres, Calixto del Canto, Dr. Ariel Ruiz (+), por haberme permitido trabajar conjuntamente una importante investigación mediante mi tesis doctoral, seré su ejemplo a seguir.

A las instituciones y organizaciones deportivas del deporte barrial, parroquial, provincial, a los clubes y a los señores dirigentes deportivos que permitieron intercambiar ideas con los miembros de sus instituciones.

GRACIAS A TODOS Y CADA UNO DE USTEDES POR
SU VALIOSO APORTE.

Presentación

El autor de esta investigación, preocupado por el constante mejoramiento del aprendizaje en los estudiantes universitarios de las carreras de Educación Física, Pedagogía de la Actividad Física y Entrenamiento Deportivo, pertenecientes al Instituto de Educación Física, Deportes y Recreación de la Universidad Técnica del Norte, ha elaborado para la asignatura de Administración Deportiva el presente documento de estudio y de trabajo en el aula, donde se encuentran los contenidos teóricos, acompañados de ordenadores gráficos, cuadros sinópticos, ejercicios resueltos, ejercicios de trabajo a resolver en clase, ejercicios a resolver mediante la retroalimentación y el trabajo autónomo y una serie de ejercicios de organización deportiva, que se han efectuado en el contexto del deporte universitario, local, provincial y nacional.

Para una mejor comprensión y aprehensión de los conocimientos por parte de los estudiantes, el tratamiento de cada uno de los contenidos está orientado con criterios pedagógicos y didácticos, de fácil comprensión, manejo y estudio de cada uno de los temas, de manera que van desde los temas más fáciles hasta los más difíciles. Ello le permite al estudiante relacionar todos los contenidos teóricos con la parte práctica, mediante el trabajo en el aula, desarrollando los ejercicios que figuran en el libro de trabajo, ejercicios a desarrollar en casa y ejercicios que tienen que realizar en grupo, mediante el aprendizaje autónomo, la búsqueda de la información necesaria, experiencias acontecidas, errores identificados de organización, poniendo en práctica su inteligencia y creatividad organizativa para una adecuada organización deportiva.

Para la correcta utilización del texto, y por tratarse de un documento de estudio y trabajo en el aula para la asignatura Administración Deportiva, el usuario debe utilizar la lectura comprensiva y continua, debe identificar las ideas principales y secundarias, el subrayado, el análisis y la síntesis, la solución de problemas, y otros, que le permitan su comprensión y aplicación adecuada.

La utilización del trabajo en equipo, el análisis, la discusión, la emisión del criterio personal, el intercambio de ideas, experiencias y otros, le permitirán asimilar los conocimientos expuestos, llegando a la aprehensión, dominio y manejo de los contenidos de la asignatura, lo cual, a su vez, le posibilitará relacionar la teoría con la práctica y su aplicación en el campo profesional-laboral, alcanzando de esta manera la competencia específica de organización de campeonatos deportivos.

Para llegar al dominio de la organización de campeonatos deportivos, se recomienda la práctica constante de ejercicios, en todas sus modalidades, referidas en el presente documento escrito.

El cuerpo del libro consta de una introducción y cuatro capítulos, los mismos, se encuentran organizadas de la siguiente manera. El uno hace referencia a la organización deportiva en el ambiente pedagógico y la formación de competencias. El dos, está orientado hacia el tratamiento de las modalidades de organización de campeonatos deportivos.

El tres dirige su atención hacia la organización de eventos y campeonatos deportivos y el sistema de eliminación simple en sus dos modalidades, con sus diferentes componentes; y, finalmente el cuatro se refiere al sistema de eliminación doble en todas sus modalidades.

El presente documento, está orientado a estudiantes universitarios de las carreras de licenciatura en Educación Física, Pedagogía de la Actividad Física y Entrenamiento Deportivo, del Instituto de Educación Física, Deportes y Recreación, de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología (FECYT) de la Universidad Técnica del Norte, entrenadores, dirigentes, jugadores, organizadores deportivos y todas las personas que se encuentren vinculadas a la organización de campeonatos deportivos.

INTRODUCCIÓN

La Organización de Campeonatos Deportivos. Guía Metodológica. Tomo I.



En la actualidad el mundo en que vivimos, nos brinda tantas dificultades, donde el medio ambiente, sus formas de vida, la inseguridad, las dificultades y problemas sociales, sus costumbres y tradiciones, trabajos tediosos, empleadores exigentes e incomprensibles, la inestabilidad laboral, la falta de empleo y otros problemas latentes del entorno, vienen causando verdaderos inconvenientes y dificultades de adaptabilidad del ser humano, en vista que su gente se encuentra pasando por momentos estresantes, donde su tiempo es verdaderamente corto ante tantas obligaciones a cumplir.

Este tipo de acciones diarias y permanentes viene causando una serie de enfermedades de toda índole, por lo que las personas tratan de cambiar de ambiente, mediante la búsqueda de la más adecuada válvula de escape a través de la práctica deportiva.

Por ello la práctica deportiva se debe realizar de una manera ordenada y organizada. Es ahí cuando va tomando fuerza e importancia la organización de una serie de actividades deportivas, específicamente de la organización de campeonatos deportivos de toda índole.

Generalmente esta organización desarrolla personas en las cuales solo ha primado su buena voluntad de trabajo, más aún no se han especializado en esta área. Referente a una capacitación adecuada, Byl, J. (2016 prefacio) manifiesta que “se logrará hasta que las ligas y los torneos más complicados resulten eficaces”, que considero se alcanzará mediante una organización bien dirigida; por lo que es oportuno ofrecer una capacitación adecuada, mediante la adquisición de nuevos conocimientos, que le permitan desarrollar sus habilidades, donde puedan relacionar la teoría con la práctica, en el campo de su aplicabilidad; y todos estos conocimientos y habilidades se puedan aplicar en el campo pre-profesional, profesional y laboral; para de esta manera desarrollar competencias profesionales, que en la actualidad es el objetivo principal de la educación mundial.

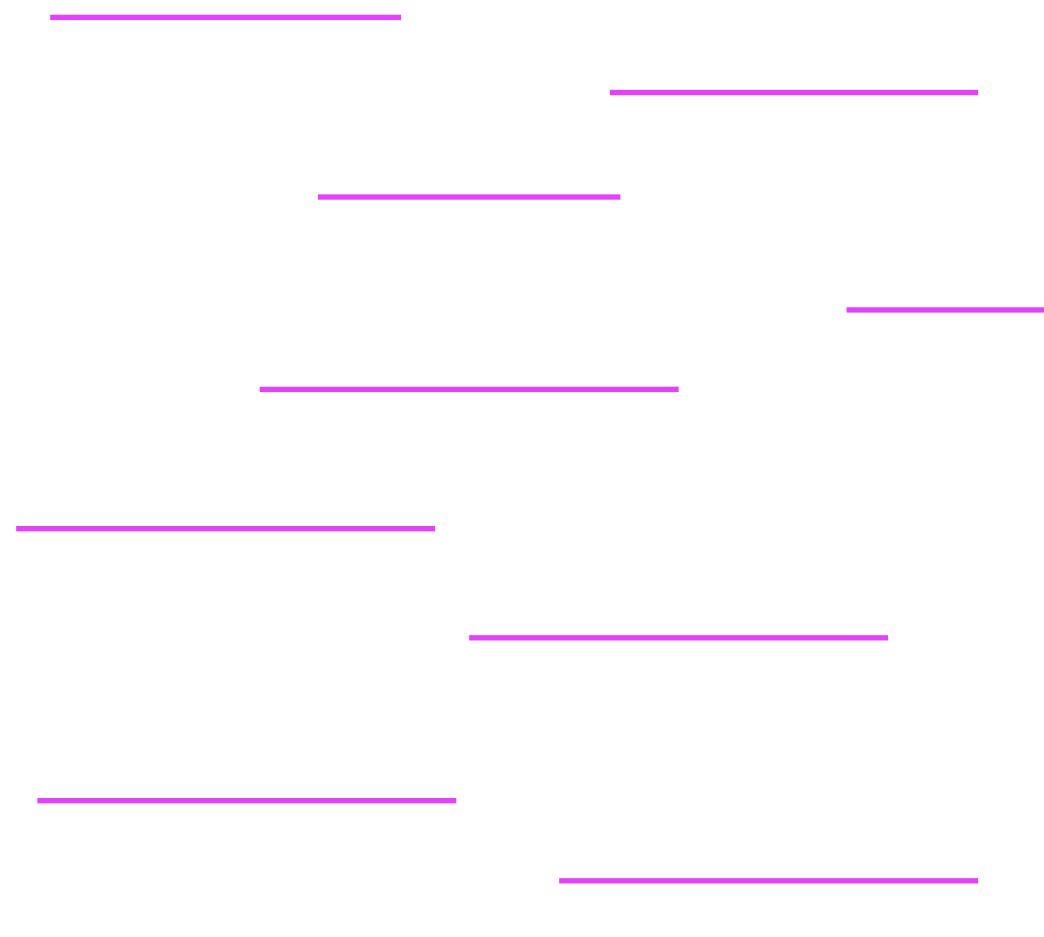
Referente a la importancia misma de la organización deportiva, dentro de los contextos locales, nacionales y mundiales, Rodríguez, B., Iglesias, J. (2005, p3) manifiestan que “una buena organización evita contratiempos referentes a suspender un evento o campeonato, disminuir

costos de hospedaje, alimentación y transporte”; con ello se concuerda la utilización adecuada de los escenarios deportivos, el uso adecuado del tiempo que se necesita para las competiciones, la aplicación de un sistema de organización de campeonatos acordes a las necesidades de los participantes y muchas otras situaciones y contratiempos que se presentan en el quehacer organizativo y que deben ser solventados en la planificación.

El autor de esta investigación, preocupado por el constante mejoramiento del aprendizaje en los estudiantes universitarios de las carreras de Educación Física y Entrenamiento Deportivo, de la Universidad Técnica del Norte, ha elaborado para la asignatura de Administración Deportiva el presente documento de estudio y de trabajo en el aula, en el que se encuentran los contenidos desde el punto de vista teórico, con su proceso metodológico adecuado, acompañado de ordenadores gráficos, cuadros sinópticos, ejercicios resueltos, ejercicios de trabajo a resolver en clase, ejercicios a resolver mediante el aprendizaje autónomo y una serie de ejercicios de organización deportiva, que se han efectuado en el contexto del deporte universitario, provincial y nacional.

Para una mejor comprensión y aprehensión de los conocimientos por parte de los estudiantes, el tratamiento de cada uno de los contenidos está orientado con criterios pedagógicos y didácticos, de fácil comprensión, manejo y estudio de cada uno de los temas, de manera que se encuentran secuencialmente planteados.

Esto permite al estudiante relacionar todos los contenidos teóricos con la parte práctica, mediante el trabajo en el aula, desarrollando los ejercicios que figuran en el libro de trabajo, ejercicios a desarrollar en casa y ejercicios que tienen que realizar en grupo, mediante el aprendizaje autónomo, la búsqueda de la información necesaria, experiencias acontecidas, errores identificados de organización, poniendo en práctica su inteligencia y creatividad organizativa para una adecuada organización deportiva.



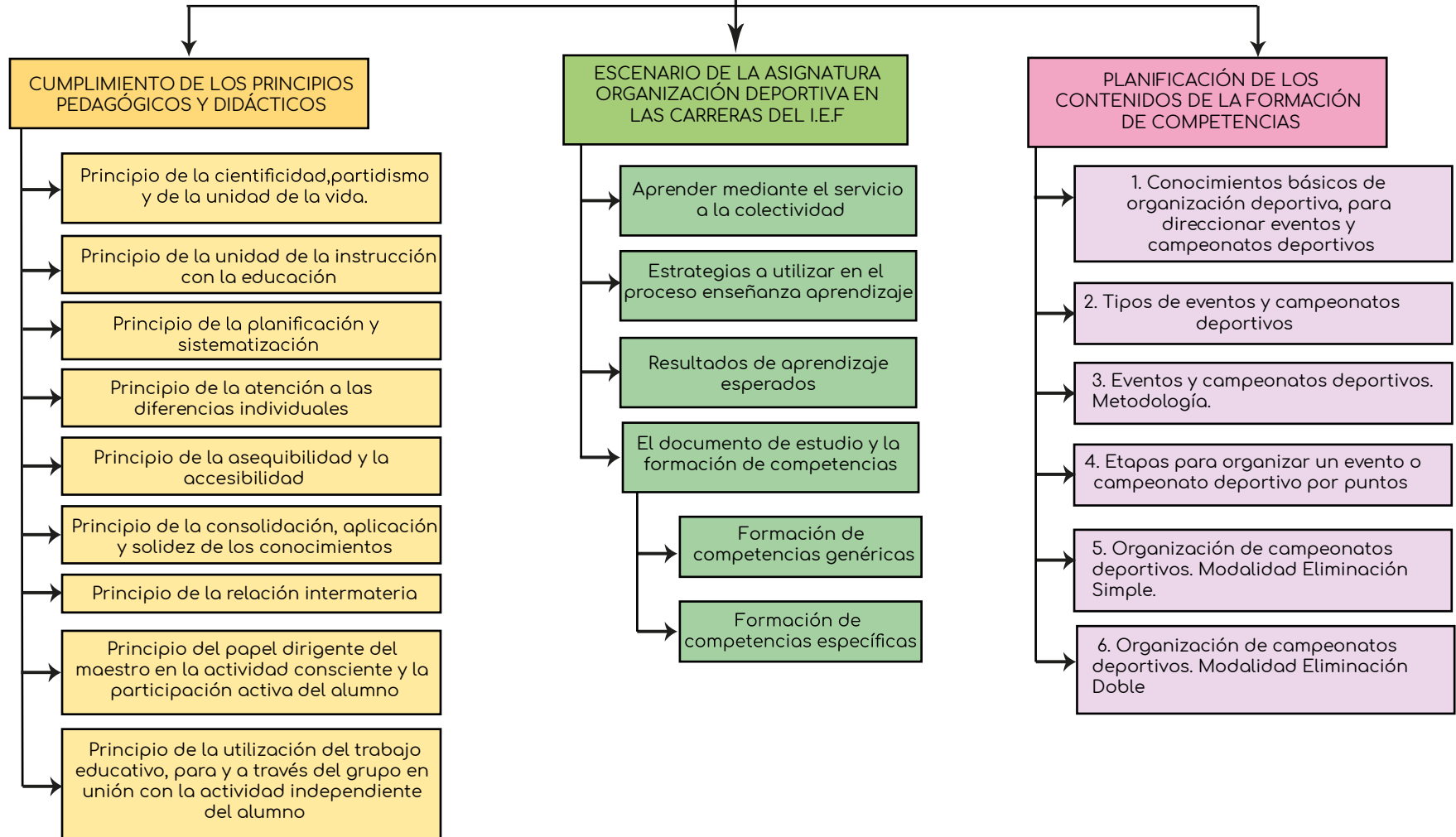


CAPÍTULO I

LA ORGANIZACIÓN DEPORTIVA EN EL AMBIENTE PEDAGÓGICO Y LA FORMACIÓN DE COMPETENCIAS

CAPÍTULO I

La organización deportiva en el ambiente pedagógico y la formación de competencias



Cumplimiento de los principios pedagógicos y didácticos, a través de la organización de campeonatos deportivos

El proceso pedagógico, didáctico y metodológico de la organización de campeonatos deportivos, conlleva a cumplir con los principios que demanda la pedagogía, en cualquier campo del saber educativo.

Dentro de los ámbitos de la educación física, los deportes y la recreación no son una excepción y de forma particular la organización deportiva, por lo que el presente documento escrito cumple con los siguientes principios pedagógicos:

Principio de la científicidad y de la unidad de la vida

Cuando se enfoca el proceso pedagógico como una herramienta para enseñar y aprender, mediante el tratamiento de la temática de organización de campeonatos deportivos se le transmite a los estudiantes una relación de la evolución de la ciencia con las necesidades de la vida, motivando a ser parte de la investigación para la solución de problemas, relacionando la teoría con la práctica.

Este principio se refleja en la organización deportiva, de la siguiente manera:

- La relación del cumplimiento de los objetivos planteados en la organización deportiva con las exigencias sociales propias de nuestro entorno.
- El desarrollo de conocimientos sólidos y necesariamente útiles para la vida práctica del estudiante.

- La concientización del estudiante por un perfeccionamiento permanente, para mejorar su preparación académica dentro del contexto de la organización deportiva, donde le permita desenvolverse con solvencia en el manejo de grandes grupos de personas que buscan la práctica de la actividad física.

Principio de la unidad de la instrucción con la educación

Dentro del proceso docente – educativo, conocido como proceso de enseñanza aprendizaje, el maestro debe instruir para educar; en otras palabras, la formación que brinda el docente le debe permitir al estudiante formar sus propias competencias, relacionando la teoría con la práctica.

“Conocimientos que no se pueden poner en práctica, son conocimientos vanos e inservibles”. Los conocimientos deben servir al estudiante para la vida.

Referente a los conocimientos que se expone para la organización deportiva, les permiten al estudiante formar su competencia a través de la adquisición y desarrollo de habilidades, que no es otra cosa que relacionar la teoría para la puesta en práctica en el ambiente pre-profesional, profesional y laboral.

Principio de la planificación y la sistematización

La organización deportiva, conlleva a planificar de una manera ordenada las diferentes etapas que demanda la organización de campeonatos deportivos.

Estas etapas se deben integrar de una manera

secuencial y evolutiva, con la finalidad de cumplir en forma ordenada. El cumplimiento correcto de estas etapas conduce a una excelente organización.

Principio de atención a las diferencias individuales

La Constitución de la República y la Ley del Deporte, Educación Física y Recreación, garantizan la práctica de la actividad física, como un derecho de todos y a toda la población, sin ningún tipo de discriminación, considerando las diferencias individuales.

Es por ello que la planificación de las actividades, mediante la organización deportiva, es fundamental para dar atención a todo grupo de personas que demanden de la práctica deportiva.

Los estudiantes se encontrarán preparados para dar atención a las personas especialmente con características especiales y que demuestren diferencias individuales, ya que su accionar estará planificado de una manera especializada.

Principio de la asequibilidad y la accesibilidad

La manera como están expuestos los contenidos facilita al estudiante, comprender, entender y aprehender los conocimientos; es decir los contenidos son asequibles, ya que están tratados de una manera simplificada didácticamente.

Se considera que los contenidos son accesibles, ya que dan la posibilidad de asimilar dichos conocimientos con facilidad, enlazando los adquiridos previamente con los nuevos, para convertirlos en potenciales.

Las exigencias de las tareas a desarrollar en el presente documento, que cumplen con un proceso metodológico adecuado, le permiten al estudiante cumplir con lo planificado y poner en práctica los contenidos teóricos, mediante ejercicios resueltos, ejercicios de aplicación y ejercicios de trabajo autónomo, para que desarrolle su habilidad sin problemas ni contratiempos.

Principio de la consolidación, aplicación y solidez de los conocimientos

Una buena enseñanza se mide por los resultados que demuestran los estudiantes, mediante la aplicación de lo aprehendido en las aulas universitarias.

Ese es el objetivo que se persigue en este

documento, que los conocimientos adquiridos como componente cognitivo, el estudiante los pueda poner en práctica, mediante la demostración del desarrollo de su habilidad para organizar cualquier tipo de campeonatos y eventos deportivos. Su proceso metodológico le permite asimilar los conocimientos y desarrollar habilidades, como pilares fundamentales de la formación de su competencia profesional.

Cuando un estudiante tiene la capacidad y solvencia para desenvolverse en la vida laboral y profesional, se puede asegurar que la formación estuvo acorde a las exigencias sociales.

Referente al tratamiento de este principio es fundamental hacer referencia a lo manifestado por Ruiz, A., Rodríguez, A. y Dorta, F. (1989 p70) que afirman:

“Tanto la aplicación racional de los métodos, los procedimientos y las formas en el tratamiento de la materia, como la integración de los diferentes principios didácticos, así como el carácter sistemático de las actividades docentes, extra-docentes y extraescolares, son condiciones indispensables para un trabajo instructivo-educativo exitoso, lo que quiere decir, entre otros, una formación sólida y perdurable”.

Principio de la relación intermateria

Este principio obliga a la asignatura de Administración deportiva a interrelacionarse con las otras ciencias de la carrera. Es por ello que sus contenidos tienen una estrecha relación, manteniendo un carácter inter y multidisciplinario, ya que la Organización de Campeonatos Deportivos se lo debe llevar a la práctica en todas las asignaturas.

De igual manera se puede desarrollar investigaciones referentes a la cátedra, relacionándose directa e indirectamente con las otras asignaturas.

Principio del papel dirigente del maestro en la actividad consciente y la participación activa del alumno

La organización deportiva dentro del proceso docente educativo, conlleva una gran responsabilidad, por el compromiso que existe al manejar grandes masas de personas, que su único objetivo es practicar un tipo de actividad física, de una forma adecuada y ordenada, ya sea por deporte, por recreación o por salud. Este compromiso implica que tanto el docente como el profesor tienen que cumplir ciertos parámetros de responsabilidad.

En el desarrollo del proceso docente educativo deben cumplir con las siguientes exigencias (Ruiz, A., Rodríguez, A. y Dorta, F. 1989 p71):

- Papel dirigente del maestro;
- Actividad consciente del alumno; y,
- Participación activa del alumno.

Con estas exigencias se puede evidenciar que el maestro cumple con la función de direccionar las actividades organizativas, entregando responsabilidades a los estudiantes.

En cambio, el estudiante se transforma en ente activo, cumpliendo con una serie de funciones que exige la organización deportiva, ya sea formando parte de las comisiones, funciones directivas, de jueces, árbitros y muchas otras más.

Con esta participación activa del estudiante, el profesor siempre deberá estar motivando al estudiante para que sus funciones sean cumplidas con éxito.

Principio de la utilización del trabajo educativo para y a través del grupo en unión con la actividad independiente del alumno

En la educación actual el siglo XXI, se propende a impulsar el trabajo colaborativo, también llamado trabajo colectivo o trabajo en equipo, donde se debe motivar a los estudiantes hacia el cumplimiento de las actividades académicas mediante la ayuda mutua, es una manera eficaz para mejorar el aprendizaje.

En la organización deportiva, este trabajo es fundamental, ya que demanda la conformación de comisiones y cada una de ellas exige responsabilidades. Todos los miembros que están a cargo de la organización de un determinado campeonato o evento deportivo deben retribuir al cumplimiento individual de sus funciones para que mancomunadamente tributen a la excelencia de una buena organización de una

forma globalizante. “Si uno falla fallan todos” y de ese principio no se deben olvidar.

Es por esto que se replica que el trabajo en equipo es la base fundamental para el éxito de una organización deportiva.

Todos estos principios pedagógicos mantienen una interrelación directa, aunque cada uno de ellos tiene un enfoque específico. Pero se puede aseverar que todos ellos retribuyen a mejorar el proceso docente educativo, y por ende a mejorar la educación. Es por ello que la organización deportiva, cumple con todos estos principios pedagógicos para que en el tratamiento, estudio y puesta en práctica de sus contenidos, el estudiante alcance la aprehensión de los conocimientos; el desarrollo de habilidades, acompañado de una serie de actitudes y valores acordes a la formación académica, contribuyen a que los estudiantes formen su competencia profesional de organización de eventos y campeonatos deportivos.

Escenario de la asignatura Administración Deportiva en las carreras de Educación Física, Pedagogía de la Actividad Física y Entrenamiento Deportivo

Las carreras de Educación Física, Pedagogía de la Actividad Física y Entrenamiento Deportivo cumplen con un papel fundamental y preponderante en la formación profesional de sus estudiantes, los mismos, en su vida profesional- laboral deben cumplir con actividades de docencia, investigación, entrenamiento, dirección, control, administración y, específicamente, la organización de eventos y campeonatos deportivos, en todas sus manifestaciones organizativas, considerando la edad, el sexo, las condiciones sociales, las dificultades motoras y psicológicas, entre otras; en los estratos e instituciones de toda índole, que requieran de los servicios de los egresados, los cuales deben demostrar profesionalismo, calidad humana, integración a la vida social y ayudar a solucionar los problemas sociales, muy latentes en el campo de la educación física, el deporte, la recreación y el entrenamiento deportivo.

Al ser la organización de campeonatos deportivos parte preponderante de la asignatura Administración Deportiva una de las más importantes de las carreras, los estudiantes se enfocarán en las diversas etapas y formas de organización de campeonatos deportivos en sus diferentes modalidades, dando relevancia a las más significativas y más utilizadas en el campo deportivo, así como en calcular el número total de partidos, el número de fechas, el número de partidos por fecha.

Así mismo, deben tener la capacidad para elaborar un diagrama de partidos; saber cómo elaborar calendarios de juegos en sus diferentes modalidades; tener la habilidad suficiente para elaborar, manejar y manipular una tabla de resultados en sus diferentes formas; elaborar con solvencia tablas de posiciones, que le ayudarán a determinar a los ganadores de un determinado torneo; y, finalmente, poseer todos

los conocimientos necesarios para evaluar el desarrollo de todo el evento deportivo, conjuntamente con todo el personal humano que participó en la organización, identificando los aspectos positivos y negativos, los cuales servirán para mejorar la organización de un posterior evento.

Con la finalidad de perfeccionar el nivel de aprendizaje, se desarrollarán ejercicios de aplicación y de trabajo en el aula, así como una serie de ejercicios a desarrollar mediante el trabajo autónomo, con el objetivo de que el estudiante ponga en práctica su ingenio y creatividad.

La organización deportiva es un campo eminentemente importante para la formación profesional del futuro experto de la educación física, quien direccionará todo lo referente a la organización de pequeños y grandes eventos deportivos en todos sus niveles.

Aprender mediante el servicio a la colectividad

Con la finalidad de cumplir con la misión de nuestra universidad, que tiene que ver con el cumplimiento de actividades de vinculación con la colectividad, se hará uso de este ambiente, y por intermedio de los servicios que debe ofertar la carrera de Educación Física y Entrenamiento Deportivo, se brindará a todas las instituciones que lo deseen nuestros servicios en lo referente a la organización de eventos y campeonatos deportivos.

Los estudiantes estarán en condiciones de poner en práctica las competencias específicas adquiridas para organizar cualquier tipo de campeonato deportivo.

Para ello, el docente organizará a los estudiantes mediante grupos de trabajo, según la magnitud del tipo de organización que requiera de los servicios, y en este sentido

se les dará a conocer el contexto del nivel organizativo, el tipo de institución y el grado o nivel de organización que deben aplicar.

Inmediatamente, a cada uno de los grupos, con su coordinador de grupo, se les asignará sus funciones organizativas y de responsabilidad individual y grupal. Una vez socializado el trabajo a realizar por cada uno de los grupos, los estudiantes empiezan a analizar las actividades que deben cumplir y el tipo de conocimientos y técnicas que deben aplicar.

Luego se hace una exposición de cada grupo sobre las decisiones que desean tomar y el docente dará un seguimiento de las actividades de cada grupo y, de ser necesario, retroalimentará sus actuaciones y decisiones para que el trabajo sea más eficiente por parte de los estudiantes.

Por último, los grupos, en una plenaria, expondrán y compartirán sus experiencias y las estrategias aplicadas para afrontar los problemas que se han suscitado y que se pueden suscitar en el transcurso del desarrollo de dicho evento a organizar.

Estrategias a utilizar en el proceso enseñanza aprendizaje

Las estrategias de enseñanza son las herramientas que utiliza el docente para el tratamiento de los contenidos de la asignatura; en cambio, las estrategias de aprendizaje son las herramientas utilizadas por el estudiante para la aprehensión de conocimientos, de aprender a aprender, de aprender a estudiar, de aprender a hacer, mediante el aprendizaje autónomo.

Las estrategias que se pueden utilizar en el proceso enseñanza-aprendizaje de la asignatura Administración Deportiva, son las siguientes:

- Estrategias para indagar conocimientos previos: Brainstorming (lluvia de ideas), preguntas exploratorias, organizadores gráficos, resúmenes, síntesis, otros.
- Estrategias grupales: debate, simposio,

mesa redonda, foro, seminario, taller, estudio de caso, aprendizaje basado en problemas ABP, aprender mediante el servicio a la colectividad, aprendizaje basado en las tecnologías de la información y comunicación (TIC) y otros que se aplican para el tratamiento de los contenidos cognitivos y procedimentales de la asignatura.

Resultados de aprendizaje esperados, con la utilización del documento de estudio y trabajo en el aula

El presente documento de estudio pretende alcanzar en los estudiantes los siguientes resultados de aprendizaje:

1. Aplicarán los conocimientos de la organización deportiva en la dirección de eventos y campeonatos deportivos.

2. Identificarán problemas dentro del campo de la organización deportiva y plantearán soluciones adecuadas.

3. Diagnosticarán, planificarán, organizarán, ejecutarán y controlarán eventos deportivos sustentables.

4. Diseñarán sistemas de organización de eventos y campeonatos deportivos en sus diferentes modalidades, bajo reglamentos reales de nivel deportivo- organizativo.

5. Trabajarán con un equipo multidisciplinario en la organización de eventos y campeonatos deportivos, administrando, organizando, dirigiendo, controlando y evaluando, para alcanzar el éxito que demanda la sociedad.

6. Analizarán los impactos de la organización deportiva en el entorno ambiental, sociocultural y económico de la institución organizadora y del sector.

7. Mantendrán una comunicación adecuada con la comunidad participante en los eventos deportivos.

8. Actuarán con altos valores éticos, morales, culturales y sociales en el desempeño de sus actividades profesionales, cuidando procedimientos que garanticen seguridad en las actividades de organización deportiva.

El documento de estudio brinda oportunidades de desarrollar competencias específicas de organización deportiva

Este documento de estudio ayuda a los estudiantes a desarrollar sus competencias tanto genéricas como específicas; tienen la oportunidad de aplicar los conocimientos adquiridos en las aulas, es decir, de relacionar y enlazar la teoría con la práctica; aprenderán a diagnosticar las necesidades de la colectividad y las respuestas de solución que deben dar a la población como estudiantes universitarios

y organizadores de ese evento; ayuda enormemente a trabajar en grupo cooperativo, con solidaridad y ayuda mutua, direccionando su mirada hacia el éxito de su grupo; y por último, favorece el aprendizaje por proyectos que los estudiantes han desarrollado y han aplicado, con las consecuentes observaciones de aceptación y el nivel de errores y aciertos.

Este documento de estudio ayuda a los estudiantes a desarrollar sus competencias tanto genéricas como específicas; tienen la oportunidad de aplicar los conocimientos adquiridos en las aulas, es decir, de relacionar y enlazar la teoría con la práctica; aprenderán a diagnosticar las necesidades de la colectividad y las respuestas de solución que deben dar a la población como estudiantes universitarios y organizadores de ese evento; ayuda enormemente a trabajar en grupo cooperativo, con solidaridad y ayuda mutua, direccionando su mirada hacia el éxito de su grupo; y por último, favorece el aprendizaje por proyectos que los estudiantes han desarrollado y han aplicado, con las consecuentes observaciones de aceptación y el nivel de errores y aciertos.

Más aún, tendrán la habilidad para tratar a las personas con profesionalismo, calidad y calidez, mediante la relación social con todos los integrantes y miembros de ese conglomerado social vinculado directa o indirectamente con dicho evento deportivo.

Competencias a desarrollar

En el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje de la temática constante en el presente documento de estudio, que ayudará a reforzar los conocimientos de la asignatura, los estudiantes deben desarrollar las siguientes competencias:

Competencias genéricas a desarrollar

- Aplica los conocimientos en la práctica.
- Organiza y planifica las actividades de organización deportiva.
- Conoce sobre el área de estudio (Administración y Organización Deportiva) y la profesión.
- Actúa con responsabilidad social y compromiso ciudadano en el ámbito educativo-deportivo.
- Aprende y se actualiza permanentemente.
- Posee un proceder profesional con altos niveles de crítica y autocrítica.
- Actúa en nuevas situaciones y diferentes ámbitos donde se necesite de un organizador deportivo.
- Implementa creativamente un programa para organización un evento o campeonato deportivo.
- Identifica, plantea y resuelve problemas en el ámbito organizativo del deporte.
- Toma decisiones en el campo de la organización de un evento deportivo.

- Trabaja en equipo, con las comisiones y sus miembros, que amerite la organización deportiva, para direccionar eventos y campeonatos deportivos.
- Motiva a todos los miembros de las diferentes comisiones organizativas para el fiel cumplimiento de sus actividades.
- Actúa en el medio sociocultural en el que se desarrolle su profesión.
- Trabaja en forma autónoma, poniendo en práctica su ingenio y creatividad.
- Cumple con sus funciones organizativas del deporte y la actividad física, mediante valores éticos y morales.

Competencias específicas a desarrollar

Una vez que maneje y utilice adecuadamente este documento de estudio, consulta y trabajo en el aula, el estudiante alcanzará las siguientes competencias específicas de la asignatura:

- a. Analiza las diferentes etapas del proceso organizativo para ser aplicado en las diversas instituciones deportivas.
- b. Posee capacidad suficiente para comprender los diferentes aspectos de la situación del deporte nacional e internacional.
- c. Aplica con solvencia los conocimientos de la organización deportiva en el desarrollo de las actividades deportivas, de las diferentes instituciones.
- d. Diseña sistemas de organización de campeonatos en todas las modalidades, bajo reglamentos reales de nivel deportivo.

e. Trabaja con un equipo multidisciplinario en la organización de eventos deportivos y organización de campeonatos en todas las modalidades, con el trabajo en equipo.

f. Maneja una comunicación adecuada con la comunidad, participante en los eventos deportivos.

g. Mantiene un criterio de capacitación y actualización de conocimientos de manera permanente y constante en el ámbito de la organización deportiva, así como también de sus leyes y reglamentos.

h. Interactúa social y educativamente con diferentes actores del ámbito deportivo y de la comunidad donde se desarrolle la organización deportiva, para favorecer los procesos de desarrollo, cambio, transformación e innovación.

i. Produce materiales como planillas, tablas y cuadros, necesarios en la organización deportiva.



Planificación de los contenidos para el desarrollo y formación de la competencia profesional de organización de campeonatos deportivos

En la actualidad, la educación formal y no formal está direccionando su proceso enseñanza-aprendizaje hacia la adquisición, desarrollo y formación de competencias profesionales, para que el estudiante tenga la capacidad de afrontar y dar solución a problemas de la vida cotidiana; que posea las habilidades y destrezas necesarias para resolver un problema o enfrentar la realidad, mediante la interrelación de las diferentes áreas del conocimiento y, de esta manera, generar nuevos conocimientos.

Este tratamiento constituye la interacción entre el estudiante, el contexto y la especialidad.¹

Los cuadros de contenidos están organizados de tal manera que existe una interrelación entre las competencias cognitivas, procedimentales y actitudinales, relacionadas cada una de ellas con los resultados de aprendizaje correspondientes a cada tema o contenido; las evidencias de aprendizaje, acciones de la estrategia, así como las técnicas y los instrumentos de evaluación.

¹ Ministerio de Educación de Guatemala, "El Currículo organizado en competencias", planificación de los aprendizajes, Editorial DIGECADE, Guatemala, 2010, p. 15.

Contenidos	Componentes de la competencia específica	Resultado de aprendizaje	Evidencias	Acciones de la estrategia	Técnicas e instrumentos de evaluación
1. Conocimientos básicos de organización deportiva, para direccionar eventos y campeonatos deportivos.	Componente cognitivo (saber): Manejo de conocimientos teóricos y prácticos sobre organización deportiva.	Analizar conocimientos básicos de organización deportiva, para direccionar eventos y campeonatos deportivos.	Organizar eventos y campeonatos deportivos en todos sus niveles.	<ul style="list-style-type: none"> - Análisis de marco teórico en el libro de trabajo en el aula. - Lecturas individuales y grupales. - Trabajos en grupo. - Plenarias. - Organizadores gráficos. - Discusión. - Exposiciones. 	Pruebas de ejecución, pruebas orales, pruebas escritas, exposiciones, trabajos escritos, utilización de organizadores gráficos, debate, otros.
	Componente procedimental (saber hacer): Direcciona eventos deportivos bajo principios teóricos de Organización deportiva.	Direccionar eventos deportivos, aplicando los conocimientos teóricos dentro del campo práctico profesional.	Mediante la organización deportiva, gestiona, organiza, direcciona y controla eventos deportivos.	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajo individual y colectivo - Aplicación práctica en el libro de trabajo en el aula. - Desarrollo de ejercicios de aplicación mediante el trabajo autónomo. - Discusión y análisis de la forma de aplicación de una determinada modalidad de organización deportiva. 	Pruebas de ejecución; demostraciones prácticas; explicaciones metodológicas; resolución de ejercicios de organización deportiva; exámenes de preguntas abiertas y cerradas; exposiciones de trabajos elaborados; productos variados utilizando la tecnología, gráficos o tics; producto final de organización de un evento o campeonato deportivo, otros.
	Componente actitudinal (saber hacer): Propone alternativas de acción para promover la organización deportiva	Promover en diferentes contextos la organización y práctica deportiva.	Promociona eventos deportivos mediante la impartición de conocimientos de organización deportiva.	<ul style="list-style-type: none"> - Actividades de promoción de los beneficios que brinda la práctica deportiva. - Promotores y motivadores deportivos 	Participación activa en la promoción de la práctica deportiva y su importancia.

Contenidos	Componentes de la competencia específica	Resultado de aprendizaje	Evidencias	Acciones de la estrategia	Técnicas e instrumentos de evaluación
2. Tipos de eventos y campeonatos deportivos	Componente cognitivo (saber): Dominio y comprensión de los diferentes tipos de eventos y campeonatos deportivos con sus características específicas de cada uno de ellos para una adecuada aplicación.	Analizar los diferentes factores del proceso organizativo para ser aplicados en la organización de un evento deportivo.	Aplica cada uno de los factores de organización en un evento deportivo con solvencia y seguridad.	<ul style="list-style-type: none"> - Análisis del marco teórico en el libro de trabajo en aula. - Lecturas individuales y grupales. - Trabajos en grupo - Plenarias - Organizadores gráficos - Análisis de estudios de casos. - Discusión - Exposiciones. 	Pruebas de ejecución, pruebas orales, pruebas escritas, exposiciones, trabajos escritos, utilización de organizadores gráficos, debate, otros.
	Componente procedimental (saber hacer): uso y aplicación adecuada de cada uno de los tipos de eventos y campeonatos deportivos de acuerdo al contexto organizativo institucional.	Aplicación de los tipos de eventos y campeonatos deportivos, en base a la necesidad institucional.	Utiliza los diferentes factores del proceso organizativo para ser aplicado en la organización de un evento o campeonato.	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajo individual y colectivo - Aplicación práctica en el libro de trabajo en el aula - Desarrollo de ejercicios de aplicación mediante el trabajo autónomo. - Criterio de aplicación de los diferentes tipos de eventos y campeonatos deportivos, adaptado en bases a las necesidades de los participantes y de las instituciones organizadoras. 	Pruebas de ejecución; demostraciones prácticas; explicaciones metodológicas; resolución de ejercicios de organización deportiva; exámenes de preguntas abiertas y cerradas; exposiciones de trabajos elaborados; productos variados utilizando la tecnología, gráficos o tics; producto final de organización de un evento o campeonato deportivo, otros.
	Componente actitudinal (saber hacer): Demostrar la capacidad intelectual y creativa para aplicar un determinado tipo de evento o campeonato deportivo, en base a las características y necesidades que requieren las instituciones organizadoras.	Demostración de solvencia académica en el campo de la organización de eventos y campeonatos deportivos	Se desenvuelve acertadamente mediante la aplicación de los conocimientos teóricos y prácticos.	<ul style="list-style-type: none"> - Demuestra solvencia académica en su accionar profesional. - Aplica su creatividad y su capacidad intelectual. - Creatividad en la organización de un evento o campeonato deportivo. - Adaptación al medio social, a través de una comunicación adecuada. - Demuestre liderazgo ante las grandes masas de deportistas y participantes de cualquier tipo de evento deportivo. - Trabajo en equipo inter y multidisciplinario. - Capacidad para identificar los problemas y búsqueda de la solución más adecuada. 	Demostrar su capacidad intelectual y creativa para implementar un determinado sistema de eliminación de un evento o campeonato deportivo.

Contenidos	Componentes de la competencia específica	Resultado de aprendizaje	Evidencias	Acciones de la estrategia	Técnicas e instrumentos de evaluación
3. Eventos y campeonatos deportivos	Componente cognitivo (saber): Domina la teoría y metodología de la organización de eventos y campeonatos deportivos para orientar acciones organizativas en el campo del diseño, ejecución y evaluación.	Aprehensión de las bases teóricas de los diferentes tipos de eventos y campeonatos deportivos.	Conoce y analiza las bases teóricas que demanda la organización de eventos deportivos.	<ul style="list-style-type: none"> - Análisis del marco teórico en el libro de trabajo en aula. - Lecturas individuales y grupales. - Trabajos en grupo - Plenarias - Organizadores gráficos - Análisis de estudios de casos. - Exposiciones. 	Pruebas de ejecución, pruebas orales, pruebas escritas, exposiciones, trabajos escritos, utilización de organizadores gráficos, debate, otros.
	Componente procedimental (saber hacer): Diseña, gestiona, implementa, aplica y evalúa diferentes tipos de eventos y campeonatos deportivos .	Manejo adecuado de los diferentes tipos de eventos y campeonatos deportivos en diferentes contextos de organización	Aplica adecuadamente los diferentes tipos de eventos y campeonatos deportivos en base a las necesidades que demanda una institución organizadora.	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajo individual y colectivo - Aplicación práctica en el libro de trabajo en el aula - Desarrollo de ejercicios de aplicación mediante el trabajo autónomo. - Aplicación práctica del diseño, gestión e implementación de un evento deportivo en las diversas instituciones organizadoras como parte de las actividades pre-profesionales de vinculación con la colectividad. 	Pruebas de ejecución; demostraciones prácticas; explicaciones metodológicas; resolución de ejercicios de organización deportiva; exámenes de preguntas abiertas y cerradas; exposiciones de trabajos elaborados; productos variados utilizando la tecnología, gráficos o tics: producto final de organización de un evento o campeonato deportivo, otros.
	Componente actitudinal (saber hacer): Capacidad de desenvolverse con solvencia y creatividad ante la sociedad.	Trabajo en equipo y entrega de responsabilidades a los integrantes del grupo organizador.	Demuestra la importancia del trabajo corporativo y en equipo para el éxito de un evento deportivo.	<ul style="list-style-type: none"> - Demuestra solvencia académica en su accionar profesional. - Aplica su creatividad y su capacidad intelectual. - Creatividad en la organización de un evento o campeonato deportivo. - Adaptación al medio social, a través de una comunicación adecuada. - Demuestre liderazgo ante las grandes masas de deportistas y participantes de cualquier tipo de evento deportivo. - Trabajo en equipo inter y multidisciplinario. - Capacidad para identificar los problemas y búsqueda de la solución más adecuada. 	El grado de desenvolvimiento en las actividades que demanda la organización de un evento o campeonato deportivo.

Contenidos	Componentes de la competencia específica	Resultado de aprendizaje	Evidencias	Acciones de la estrategia	Técnicas e instrumentos de evaluación
4. Etapas para organizar un evento o campeonato por puntos	Componente cognitivo (saber): Conoce cada una de las etapas de organización de un evento deportivo.	Conocer y analizar cada uno de los acápites de las etapas que se requiere en la organización de un evento o campeonato deportivo.	Conoce y analiza todas y cada una de las etapas para la organización de un evento o campeonato deportivo.	<ul style="list-style-type: none"> - Análisis del marco teórico en el libro de trabajo en aula. - Lecturas individuales y grupales. - Trabajos en grupo - Plenarias - Organizadores gráficos - Análisis de estudios de casos. - Discusión. - ABP y búsqueda de solución al problema. - Exposiciones. 	Pruebas de ejecución, pruebas orales, pruebas escritas, exposiciones, trabajos escritos, utilización de organizadores gráficos, debate, otros.
	Componente procedimental (saber hacer): conoce y cumple con cada una de las etapas en la organización de un evento o campeonato deportivo.	Implementación y aplicación de las etapas de la organización de un evento o campeonato deportivo.	Diseña, gestiona, implementa, aplica y evalúa el cumplimiento de cada una de las etapas de la organización de un evento deportivo.	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajo individual y colectivo - Aplicación práctica en el libro de trabajo en el aula - Utilización práctica del programa computacional en Excel. - Desarrollo de ejercicios de aplicación de cada una de las etapas, mediante el trabajo autónomo - Aplicación práctica de las diferentes etapas de organización de un evento o campeonato por puntos. - Análisis de casos de aplicación de las etapas que demanda la organización de un evento o campeonato deportivo. 	Pruebas de ejecución; demostraciones prácticas; explicaciones metodológicas; resolución de ejercicios de organización deportiva; exámenes de preguntas abiertas y cerradas; exposiciones de trabajos elaborados; productos variados utilizando la tecnología, gráficos o tics: producto final de organización de un evento o campeonato deportivo, otros.
	Componente actitudinal (saber hacer): Dentro del grupo organizador demuestra liderazgo, mediante la implementación de cada una de las etapas que demanda la organización de un evento o campeonato deportivo.	Creación y evaluación de ambientes de trabajo	Crea y evalúa ambiente favorable para la organización de un determinado evento deportivo.	<ul style="list-style-type: none"> - Demuestra solvencia académica en su accionar profesional. - Aplica su creatividad y su capacidad intelectual. - Creatividad en la organización de un evento o campeonato deportivo. - Adaptación al medio social, a través de una comunicación adecuada. - Demuestra liderazgo ante las grandes masas de deportistas y participantes de cualquier tipo de evento deportivo. - Trabaja en equipo inter y multidisciplinario. - Capacidad para identificar los problemas y búsqueda de la solución más adecuada. 	El grado de ingenio demostrado en la aplicación de cada una de las etapas de la organización, para alcanzar el éxito del evento o campeonato.

Contenidos	Componentes de la competencia específica	Resultado de aprendizaje	Evidencias	Acciones de la estrategia	Técnicas e instrumentos de evaluación
5. Organización de campeonatos. Sistemas de Eliminación Simple.	Componente cognitivo (saber): Dominio de los fundamentos teóricos generales y específicos del Sistema de Eliminación Simple.	Conoce y reflexiona sobre las bases teóricas del Sistema de Eliminación Simple en sus dos modalidades para su correcta aplicación.	Analiza e identifica con solvencia el tipo de Sistema de Eliminación Simple que demanda la institución organizadora.	<ul style="list-style-type: none"> - Análisis del marco teórico en el libro de trabajo en aula. - Lecturas individuales y grupales. - Trabajos en grupo - Plenarias - Organizadores gráficos - Análisis de estudios de casos. - Exposiciones. 	Pruebas de ejecución, pruebas orales, pruebas escritas, exposiciones, trabajos escritos, utilización de organizadores gráficos, debate, otros.
	Componente procedimental (saber hacer): Habilidad para elaborar todo el proceso del Sistema de eliminación simple, en sus diferentes etapas.	Diseñar sistemas de organización de campeonatos en la modalidad de Eliminación Simple bajo reglamentos reales de nivel deportivo.	Diseña el sistema de organización de campeonatos en la modalidad de Eliminación Simple con criterios técnicos.	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajo individual y colectivo - Aplicación práctica en el libro de trabajo en el aula - Utilización práctica del programa computacional en Excel. - Desarrollo de ejercicios de aplicación mediante el trabajo autónomo - Aplicación práctica en las diversas instituciones organizadoras como parte de las actividades pre-profesionales de vinculación con la colectividad. 	Pruebas de ejecución; demostraciones prácticas; explicaciones metodológicas; resolución de ejercicios de organización deportiva; exámenes de preguntas abiertas y cerradas; exposiciones de trabajos elaborados; productos variados utilizando la tecnología, gráficos o tics; producto final de organización de un evento o campeonato deportivo, otros.
	Componente actitudinal (saber hacer): Capacidad de aplicar los conocimientos teóricos y prácticos del Sistema de Eliminación Simple en la práctica profesional.	Aptitud personal para adaptarse a las necesidades de la organización deportiva.	Demstrar su actitud hacia la integración del grupo y trabajar en equipo para el éxito de la organización.	<ul style="list-style-type: none"> - Demuestra solvencia académica en su accionar profesional. - Aplica su creatividad y su capacidad intelectual. - Creatividad en la organización de un evento o campeonato deportivo. - Adaptación al medio social, a través de una comunicación adecuada. - Demuestra liderazgo ante las grandes masas de deportistas y participantes de cualquier tipo de evento deportivo. - Trabaja en equipo inter y multidisciplinario. - Capacidad para identificar los problemas y búsqueda de la solución más adecuada. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ingenio, creatividad y liderazgo para implementar la modalidad más adecuada del Sistema de Eliminación Simple - Grado de adaptación en la institución organizadora. - Dominio de las bases teóricas para relacionarlos con la práctica en sus actividades profesionales. - Demuestra actitudes de éxito en su accionar profesional.

Contenidos	Componentes de la competencia específica	Resultado de aprendizaje	Evidencias	Acciones de la estrategia	Técnicas e instrumentos de evaluación
6. Organización de campeonatos. Sistemas de Eliminación Doble.	Componente cognitivo (saber): Conocer y reflexionar sobre las bases teóricas del Sistema de Eliminación Doble.	Conoce y reflexiona sobre las bases teóricas del Sistema de Eliminación Doble en sus dos modalidades para su correcta aplicación.	Analiza e identifica con solvencia el tipo de Sistema de Eliminación Doble que demanda la institución organizadora.	<ul style="list-style-type: none"> - Análisis del marco teórico en el libro de trabajo en aula. - Lecturas individuales y grupales. - Trabajos en grupo - Plenarias - Organizadores gráficos - Análisis de estudios de casos. - Exposiciones. 	Pruebas de ejecución, pruebas orales, pruebas escritas, exposiciones, trabajos escritos, utilización de organizadores gráficos, debate, otros.
	Componente procedimental (saber hacer): Diseñar sistemas de organización de campeonatos en la modalidad de Eliminación doble.	Diseñar sistemas de organización de campeonatos en la modalidad de Eliminación Doble bajo reglamentos reales de nivel deportivo.	Diseña el sistema de organización de campeonatos en la modalidad de Eliminación Doble con criterios técnicos.	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajo individual y colectivo - Aplicación práctica en el libro de trabajo en el aula - Utilización práctica del programa computacional en Excel. - Desarrollo de ejercicios de aplicación mediante el trabajo autónomo - Aplicación práctica en las diversas instituciones organizadoras como parte de las actividades pre-profesionales de vinculación con la colectividad. 	Pruebas de ejecución; demostraciones prácticas; explicaciones metodológicas; resolución de ejercicios de organización deportiva; exámenes de preguntas abiertas y cerradas; exposiciones de trabajos elaborados; productos variados utilizando la tecnología, gráficos o tics; producto final de organización de un evento o campeonato deportivo, otros.
	Componente actitudinal (saber hacer): Actitud personal y profesional para aplicar el sistema de eliminación Doble, en sus diferentes modalidades.	Actitud personal para adaptarse a las necesidades de la organización deportiva en la modalidad de eliminación Doble.	Demostrar su actitud hacia la integración del grupo y trabajar en equipo para el éxito de la organización, mediante el sistema de eliminación Doble	<ul style="list-style-type: none"> - Demuestra solvencia académica en su accionar profesional. - Aplica su creatividad y su capacidad intelectual. - Creatividad en la organización de un evento o campeonato deportivo. - Adaptación al medio social, a través de una comunicación adecuada. - Demuestra liderazgo ante las grandes masas de deportistas y participantes de cualquier tipo de evento deportivo. - Trabaja en equipo inter y multidisciplinario. - Capacidad para identificar los problemas y búsqueda de la solución más adecuada. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ingenio, creatividad y liderazgo para implementar la modalidad más adecuada del Sistema de Eliminación Simple - Grado de adaptación en la institución organizadora. - Dominio de las bases teóricas para relacionarlos con la práctica en sus actividades profesionales. - Demuestra actitudes de éxito en su accionar profesional.

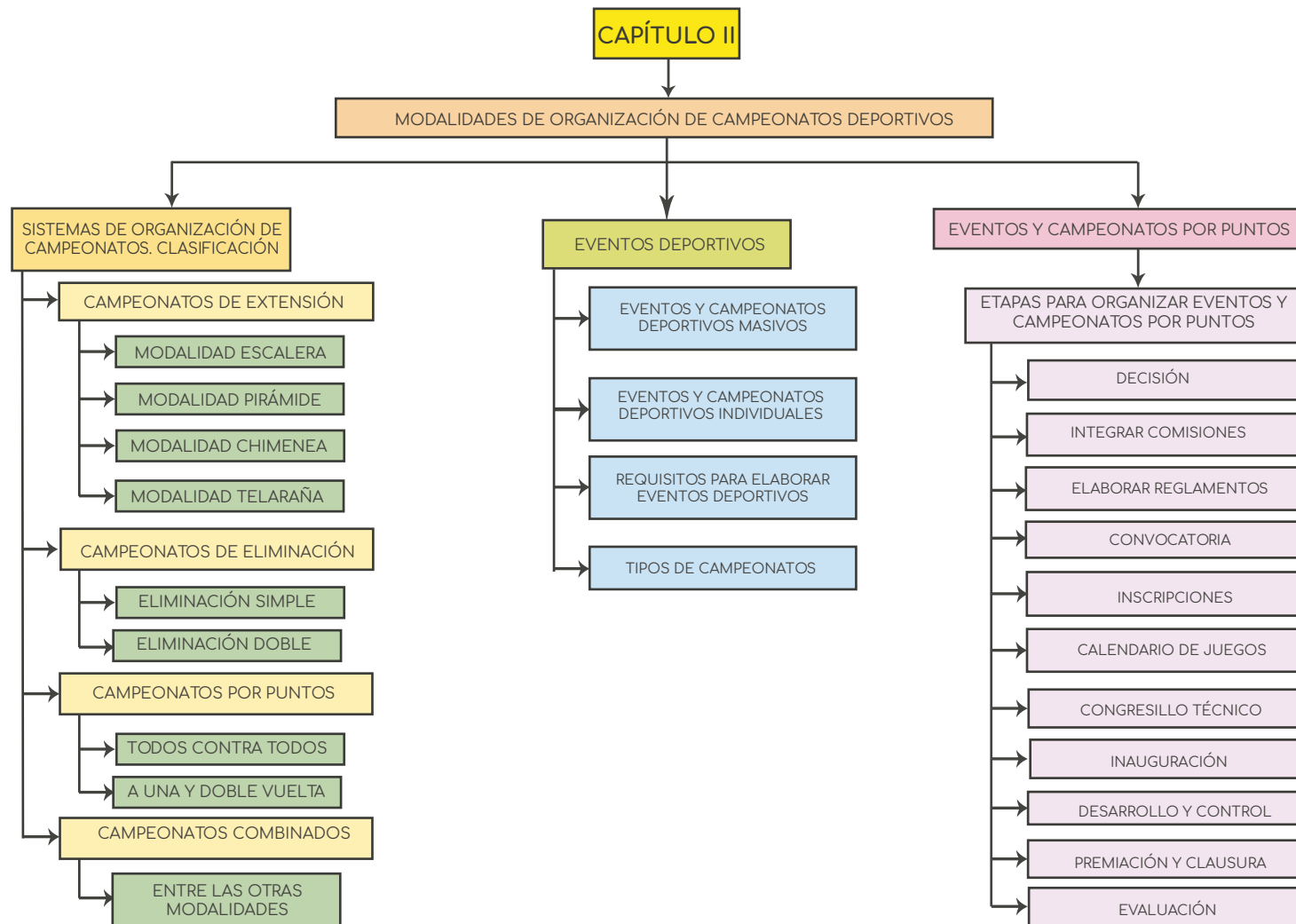
Contenidos	Componentes de la competencia específica	Resultado de aprendizaje	Evidencias	Acciones de la estrategia	Técnicas e instrumentos de evaluación
7. Actualización Profesional.	Componente cognitivo (saber): Capacidad de aprender y actualizarse (abstracción, análisis, síntesis) en temas relacionados con la organización deportiva.	Mantener una capacitación y actualización de conocimientos de manera permanente y constante en el ámbito científico, de leyes y reglamentos.	Conoce los adelantos de la ciencia y la tecnología, las leyes y reglamentos actualizados de la actividad deportiva y nuevos criterios de organización deportiva.	Asistencia a cursos, seminarios, simposios, conferencias, congresos y otros actos de mejoramiento profesional.	Pruebas de ejecución, pruebas orales, pruebas escritas, exposiciones, trabajos escritos, utilización de organizadores gráficos, debate, otros.
	Componente procedimental (saber hacer): Proyecta y desarrolla acciones de organización deportiva con carácter interdisciplinario y acciones de grupo.	Asistencia y participación de eventos académicos de superación profesional, dentro del campo de la organización deportiva.	Asiste y participa en eventos de carácter académico como actividades de mejoramiento y perfeccionamiento profesional.	Participación activa en cursos, seminarios, simposios, conferencias, talleres, congresos, y otros actos de mejoramiento y actualización profesional.	Certificados de asistencia y participación activa en eventos académicos de superación profesional. Socialización de los conocimientos adquiridos en los eventos académicos a los demás miembros de la comunidad.
	Componente actitudinal (saber hacer): Compromiso de autosuperación mediante el aprendizaje autónomo, con responsabilidad social y compromiso ciudadano	Actividades de autosuperación profesional a través de un trabajo autónomo con responsabilidad social y compromiso ciudadano.	Mantiene una capacitación y actualización de conocimientos de manera permanente y constante en el ámbito de leyes y reglamentos.	Demostración de su perfeccionamiento profesional y deseos de superación dentro del campo de la organización deportiva, direccionado hacia el alcance de liderazgo.	Empoderamiento de los conocimientos adquiridos en los eventos académicos y solvencia en las exposiciones de socialización.



CAPÍTULO II

MODALIDADES DE ORGANIZACIÓN DE CAMPEONATOS DEPORTIVOS

En el siguiente esquema exponemos los contenidos a tratar en el presente capítulo:



La práctica deportiva una necesidad inminente en la sociedad

El mundo en la actualidad se mueve mediante una serie de actividades sociales, culturales y deportivas, entre ellas, la organización de una diversidad de campeonatos en todas las disciplinas deportivas, considerando la edad, el género, la condición social y económica. Esto ha motivado poder tratar con mayor detenimiento e importancia lo que significa la organización de un evento deportivo, en la magnitud que consideren sus organizadores. Hoy en día, el aspecto económico es uno de los factores preponderantes y determinantes para la organización de estos, el número de escenarios deportivos; la cantidad suficiente de implementos para su utilización y de los recursos humanos considerados dirigentes u organizadores de los mismos, conducen al éxito de la organización.

El mundo en que vivimos nos conlleva a poder ocupar de mejor manera el tiempo libre, especialmente dirigiendo a los niños y jóvenes hacia la práctica constante de diversas actividades deportivas, de una manera disciplinada. La sociedad en que vivimos, a veces los lleva a gastar su tiempo en actividades negativas, mal intencionadas, al consumo de drogas, de alcohol, de cigarrillos, a pervertir la mente y el espíritu, dando lugar a la deformación de la verdadera evolución de su personalidad desde tempranas edades. Lo anterior, ha sido motivo de preocupación del Estado ecuatoriano, ya que el consumo de drogas en los establecimientos educativos va aumentando con gran celeridad, incorporándose al consumo, estudiantes que desconocen los aspectos negativos y catastróficos que ocasionan dichos estupefacientes en el organismo de los seres humanos y en la sociedad. El Ministerio de Educación con otros estamentos del estado, conjuntamente con los estamentos especializados de la

Policía Nacional, se encuentra en estos momentos erradicando el consumo de drogas, alcohol y cigarrillos en los establecimientos educativos.

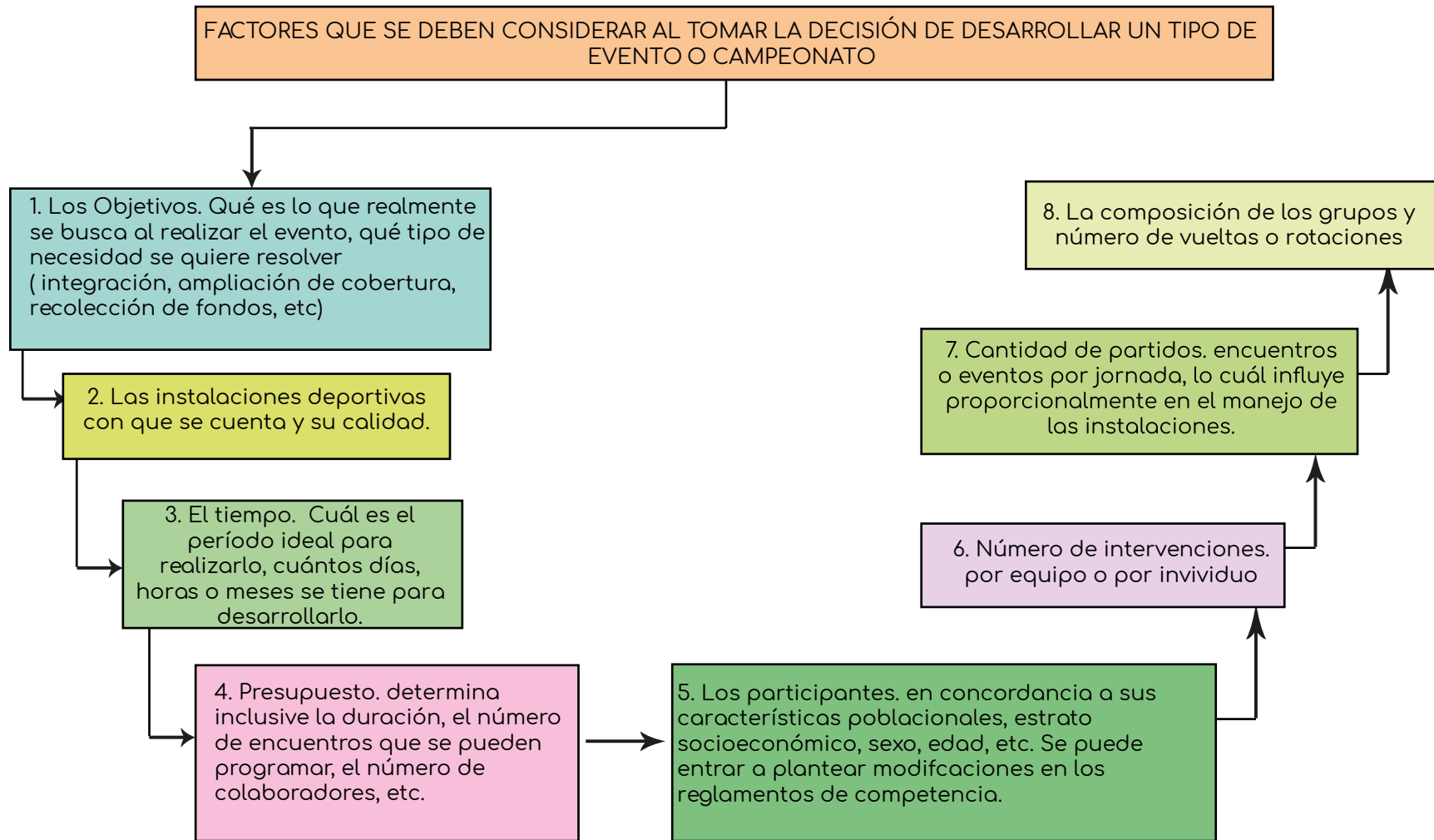
Factores que se deben considerar para desarrollar un tipo de campeonato deportivo

Existen varios factores que se deben de considerar al tomar la decisión de desarrollar un tipo de evento u otro, entre ellos se destacan:

- Los objetivos: qué es lo que realmente se busca al realizar el evento, qué tipo de necesidad se quiere resolver (integración, ampliación de cobertura, recolección de fondos, entre otros).
- Las instalaciones deportivas: con que se cuenta, así como su calidad.
- El tiempo: cuál es el período ideal para

realizarlo, cuántos días, horas o meses se tiene para su desarrollo.

- El presupuesto: determina inclusive, la duración, el número de encuentros que se pueden programar, el número de colaboradores y otros elementos.
- Los participantes: en concordancia con sus características poblacionales, estrato socioeconómico, sexo, edad y otros indicadores, se puede plantear modificaciones en los reglamentos de competencia.
- Cantidad de partidos, encuentros, o eventos por jornada: Lo cual influye proporcionalmente en el manejo de las instalaciones.
- Número de intervenciones por equipo o por individuo.
- La composición de los grupos y número de vueltas o rotaciones.



Sistemas de organización de campeonatos deportivos y su clasificación

En la actualidad existe una gran variedad de tipos de organización de un campeonato y su tipología depende del gusto del organizador.

Byl, J. (2016. p1) afirma que un director del evento debe tener varias razones para elegir la manera de organizar a los participantes en la competición, por lo que se debe considerar y tomar en cuenta el objetivo que persigue la organización de dicho campeonato o torneo.

Existe una diversidad de clasificaciones de campeonatos, de acuerdo con los autores que los tratan. Litwin, J. (s/a. p6), en su libro Organización de campeonatos deportivos plantea varias clasificaciones; en la primera clasifica por la duración, a los campeonatos en:

- a) de corta duración (horas, media jornada o jornada);
- b) de larga duración (días, semanas, meses y hasta temporadas).

La segunda clasificación lo hace considerando la organización:

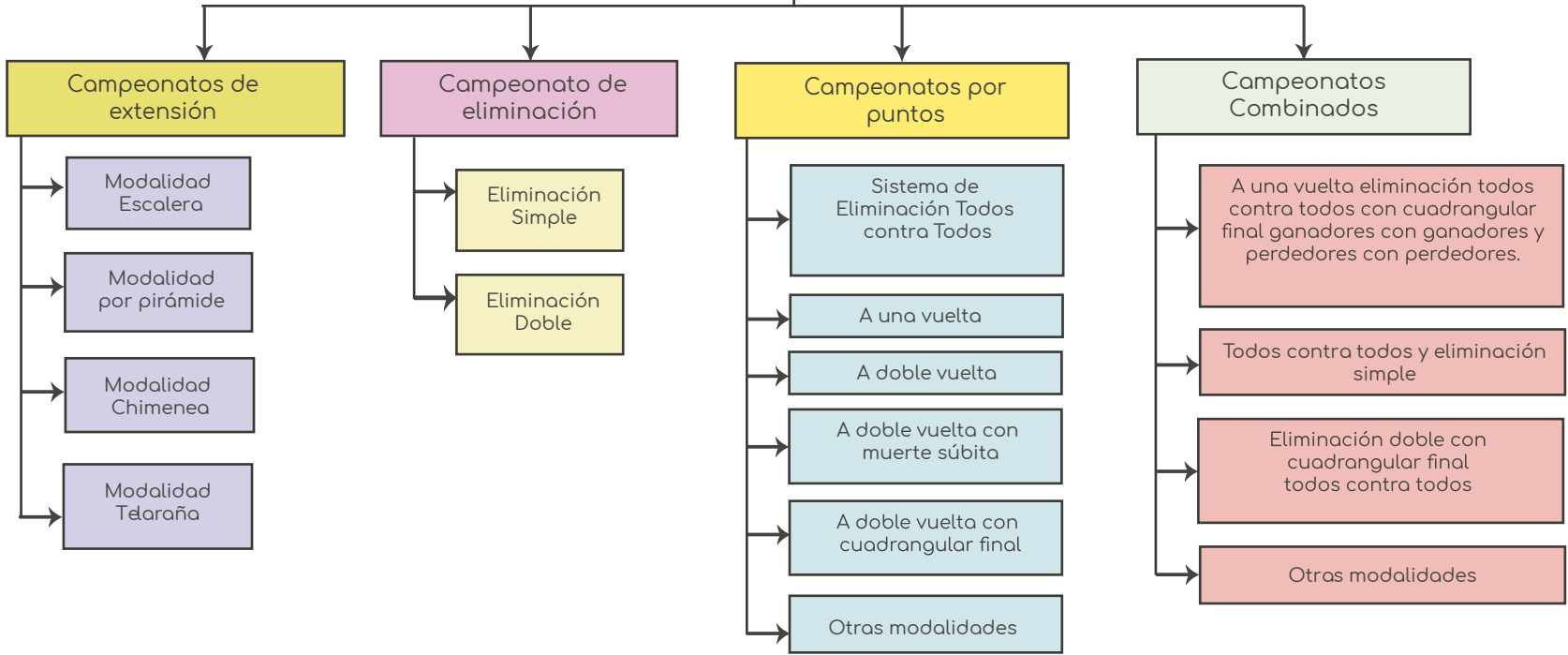
- a) campeonatos de extensión;
- b) de eliminación y
- c) combinados.

Para que el organizador considere un determinado tipo de campeonato, debe tener en cuenta el tipo de actividad en que se quiere competir, de las instalaciones que posee, del personal de apoyo y de los recursos económicos disponibles, del objetivo que persigue y finalmente de los beneficios que se pretende alcanzar.

Para su estudio y tratamiento se clasificará a los campeonatos de la manera siguiente:

SISTEMAS DE ORGANIZACIÓN DE EVENTOS Y CAMPEONATOS DEPORTIVOS

Para su estudio se clasificará a los campeonatos de la siguiente manera:



1. Campeonatos en la modalidad de extensión

Son aquellos campeonatos que no tienen un calendario preestablecido, por lo que sus encuentros se desarrollan en un tiempo indeterminado; es decir, no tienen un período de duración definido, ya que no existe un calendario de juegos previsto. La programación de cada uno de los partidos es de estricta responsabilidad de los participantes. Es por ello que para que exista una adecuada organización de estos campeonatos, se debe nombrar un coordinador general del evento, para que sea el encargado de organizar, planificar, reglamentar, dirigir, controlar, motivar y evaluar este tipo de campeonatos. Byl, J. (2016. p115) afirma que este tipo de torneos suelen utilizarse para actividades duales, en especial en deportes de raqueta; puede ser muy eficaz como planificación de una competición interna e incluso en las actividades deportivas en las clases de Educación Física.

En este tipo de campeonatos los deportistas retan a los jugadores que se encuentran en una escala superior a ellos, por lo que los encuentros dependen de los competidores. Por la similitud que existe en este tipo de campeonatos por extensión, deben ser utilizados de una manera alternada, con la finalidad de crear un interés innovador y curioso de participación en los equipos o deportistas. Al respecto Litwin, J. (s/a. p7), afirma que “los campeonatos por extensión son en su mayoría muy similares, por lo que, para interesar a los competidores, es conveniente utilizarlos alternadamente para incrementar la participación”.

1.1 Campeonatos en la modalidad por Escalera

Dentro de este tipo de campeonatos, el más conocido es el denominado “campeonato por escalera” y que por su nombre es el ejemplo de este tipo de campeonatos. Su objetivo es ir subiendo por la escalera ganando partidos contra los que están por encima de nosotros (Byl, J. 2016, p117). Esta modalidad se utiliza con más frecuencia en campeonatos de carácter individual o por parejas, por ejemplo, en deportes como el tenis de mesa, el tenis de campo, el ajedrez, el golf, los juegos sociales (cartas, billar, villa, y otros). En instituciones educativas, centros de recreación, entidades militares, grupos sociales, clubes deportivos, campamentos vacacionales, escuelas vacacionales, grupos de la tercera edad, instituciones públicas y privadas, entre otros, se utiliza este tipo de modalidad de campeonatos.

Con los equipos o jugadores participantes y utilizando esta modalidad, se puede estructurar un ranking de jugadores o equipos participantes. Este tipo de campeonatos, de acuerdo con la direccionalidad que le den los organizadores, pueden tener períodos de corta y larga duración, puede durar un mes o durar un año entero. El tiempo de duración de estos campeonatos depende del número de partidos que se juegue cada semana. Para que tenga éxito esta modalidad de campeonato, deben participar como número ideal 12 equipos o jugadores, con un mínimo de 8 equipos y un máximo de 16 equipos o jugadores. Si existe demanda de participación con un mayor número de equipos, es recomendable elaborar varias escaleras, formando grupos de participantes, considerando el ranking, la edad, el género y las condiciones técnicas de los participantes; ubicando a los participantes de una manera equitativa y justa, con la finalidad de que todos tengan las mismas aspiraciones de llegar a la cima de la escalera.

Según Lutwin, J. (s/a. p7) “el objetivo del participante es llegar al primer peldaño de la escalera y permanecer en él”, por lo que todos los participantes orientan sus aspiraciones a llegar al sitio más alto.

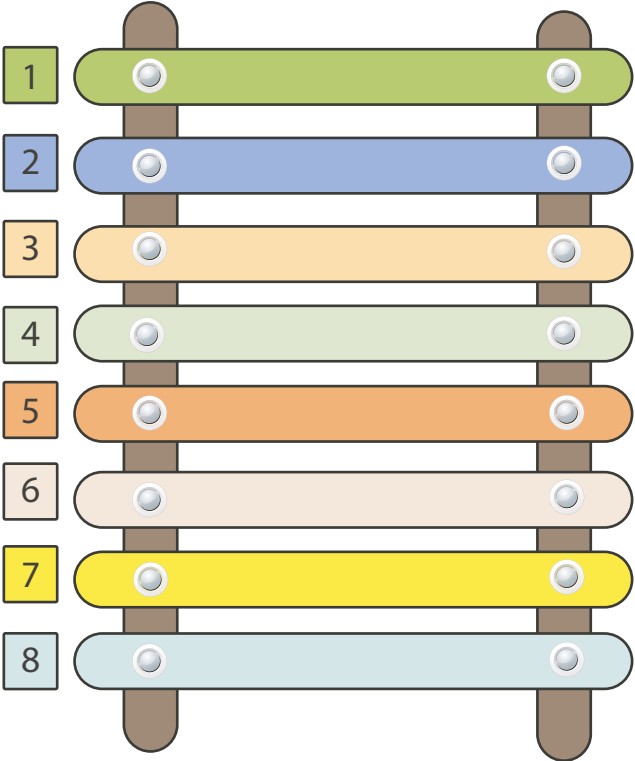
1.1.1 Organización de campeonatos en la modalidad por Escalera

Nombramiento del director. El director del evento será la persona encargada de su organización y desarrollo; para ello deberá estructurar un grupo de trabajo, que estará conformado por los demás directivos u organizadores, eso a su vez, por los mismos jugadores o equipos participantes, con la finalidad de que el evento alcance un feliz término. Lutwin, J. (s/a. p8) aduce que “se dispondrá de un avisador que incluya los elementos anotados en el diagrama siguiente y que únicamente el

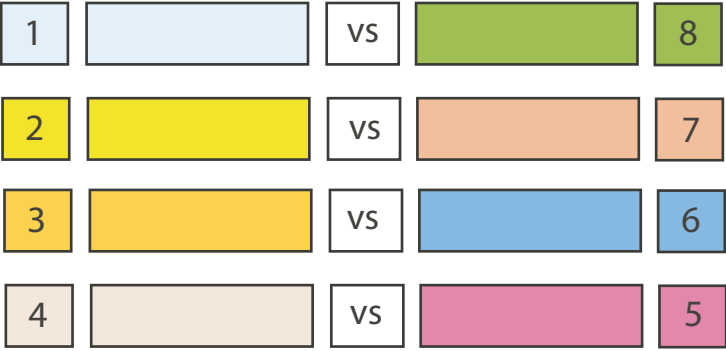
director, o quien éste designe, podrá modificar”. Continúa manifestando que “es conveniente que a cada competidor se le entregue una nómina de competidores y la forma de ponerse en contacto con ellos, un reglamento y tarjetas de resultado que el vencedor del partido debe llenar y entregar al director”; por lo que esta disposición se convierte en una regla, donde se declara vencedor de un encuentro, mediante la verificación de la ficha entregada por el jugador o equipo vencedor.

EJEMPLO DE UN CAMPEONATO DE TENIS DE CAMPO

ESCALERA



DESAFIANTES



1.1.1.1 Cuadro de partidos

En el cuadro de partidos, sobre la base del enfrentamiento entre competidores, se llevará un registro, contabilizando los resultados de cada encuentro y tomando en cuenta quién con quién se enfrenta, con la finalidad de llevar un control preciso del desarrollo de todo el evento.

Lista de los equipos participantes/ jugadores			
Nº	Equipos / Jugadores	Dirección	Teléfono
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

1.1.1.2 Reglamento del campeonato

Los organizadores, antes de dar inicio al torneo, deben elaborar un reglamento, donde consten todos los acápite referentes a su desarrollo, tanto para competidores como para la modalidad de ejecución de este, así como las penalidades y la forma de clasificación, mediante un determinado número de puntos alcanzados en cada encuentro. Este reglamento debe ser manejado por la comisión organizadora para su aplicación y ejecución. Los reglamentos de competencia deben ser socializados y entregados en formato escrito a todos los equipos participantes.

1.1.1.3 Cuadros de resultados de cada partido

La siguiente ficha de control de resultados ayudará a los organizadores y a los participantes a llevar el control del evento de una manera más segura y precisa, y saber quién con quién se ha enfrentado y cuáles son los resultados de los encuentros.

FICHA PARA EL CONTROL DE RESULTADOS			
Campeonato de tenis de campo del Ibarra Tenis Club		Categoría:	
Día y Fecha:	Domingo 23 de Julio de 2013	Ciudad/lugar:	Ibarra
Escenario:	Ibarra Tenis Club	Cancha N°:	
1° Partido:	Hora: 12:00	Nicolás Lappenty vs	Andrés Gómez
Jugador/Equipo ganador:		Marcador:	
Firma del ganador		Firma del perdedor	

1.1.1.4 Ubicación de los participantes en la escalera

Para la ubicación de los jugadores en la escalera, se puede hacer de tres formas:

- Por sorteo,
- Por ranking o por cualidades técnicas de los jugadores o equipos,
- Modalidad mixta.

1.1.1.5 Modalidad por sorteo

Mediante un sorteo, ya sea con papelitos, en ánfora o por cualquier otra modalidad, los jugadores o equipos participantes escogerán un número, el mismo que les servirá para ubicarse en el lugar numerado de la escalera.

1.1.1.6 Modalidad por ranking o por cualidades técnicas de los participantes

Se ubica al mejor jugador en el peldaño más bajo de la escalera; en cambio, en el peldaño superior se ubica al equipo o jugador inferior o menos dotado técnicamente, y así sucesivamente con los otros equipos, es decir, se debe considerar las condiciones técnicas de los equipos. Aquí prima mucho el criterio de los organizadores, con la finalidad de que existan excelentes encuentros en toda la escalera.

1.1.1.7 Modalidad mixta

Se considera a los mejores equipos dotados técnicamente, ubicándolos en la posición última de la escalera; los otros equipos que no han sido considerados en la ubicación directa serán ubicados en los otros puestos de la escalera por sorteo. A esto le llamamos modalidad mixta.

1.1.1.8 Desarrollo del campeonato

Existen varios criterios sobre el desarrollo de las competencias con esta modalidad, según Litwin J. (s/a. p9), “los participantes tienen la obligación de jugar un partido por semana (o según se reglamente el tiempo). El Director del evento revisará los partidos realizados en la semana y en caso de que un jugador o varios no hayan participado, él o los participantes perderán un lugar (cambiándose al sitio con el que está debajo) como si hubiese perdido el encuentro por no presentación”. Lutwin, J. (s/a. p9) explica que cada participante puede desafiar a ocupantes de hasta dos puestos por encima del suyo en la escalera; si gana, asciende de puesto en el sitio de la escalera; si pierde, la escalera permanece igual. Si gana a participantes de dos sitios por

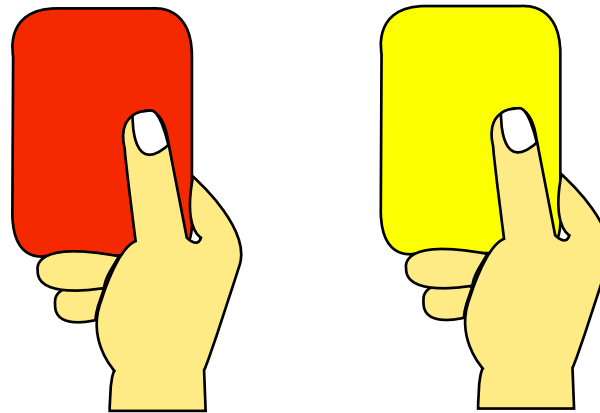
encima, es decir, por ejemplo, que el equipo N° 6 le gana al equipo N° 4 una solución sería que cambien los puestos en ascenso y otra sería que el N° 6 pase a ser N° 4, el N° 4 pase a ser N° 5 y el N° 5 pase a ser el N° 6. Vale la pena recalcar que para que un equipo o jugador participante ascienda adecuadamente en la escalera, primero debería enfrentarse a otro equipo o jugador que se encuentre inmediatamente encima de su puesto, por lo que no es tan aconsejable enfrentarse a otro jugador o equipo dos puestos por encima del equipo. Para enfrentarse a un jugador o equipo que se encuentra dos puestos más arriba, primero debe enfrentarse a un equipo que se encuentra en el peldaño inmediato superior. En caso contrario, no podría enfrentar a otro equipo o jugador más superior (dos puestos más arriba). Cada equipo o jugador participante debe alcanzar o arreglar su respectivo encuentro, para inmediatamente comunicar al director del evento, con la finalidad de que él disponga de los escenarios e implementación deportiva,

y a la vez dicho encuentro sea registrado por el director en el cartelón de partidos.

Una vez realizados los encuentros, finalizará la competencia dentro de una fecha indicada con anterioridad (en dos meses), debiendo ganar el equipo por jugador que se encuentre en ese momento en la cima de la escalera, después de cumplirse el plazo o la fecha antes indicada. Es importante confeccionar un aparato denominado Informador, donde se dará a conocer los encuentros y los equipos o jugadores ganadores de cada encuentro, con el objetivo de que los participantes o equipos vayan armando sus próximos encuentros, de acuerdo con sus intereses y condiciones. Esta escalera (Informador) debe estar ubicada en un lugar seguro y visible para todos los participantes, con las lengüetas de papel o cartulina que contienen los nombres de los ganadores y participantes, con el fin de que no sea destruida.

Precautelando los intereses organizativos, se debe llevar una copia de los resultados y encuentros jugados, y de esta manera evitar la manipulación de dicho proceso de desarrollo de tal evento deportivo o campeonato.

Litwin, J. (s/a. p9), aconseja que para realizar el Informador se debe utilizar depresores de lengua o tarjetas de cartulina gruesa; o confeccionarla con palillos de colgar ropa, facilitando de esta forma el movimiento de participantes. Ejemplo:



1.2 Campeonatos en la modalidad por pirámide

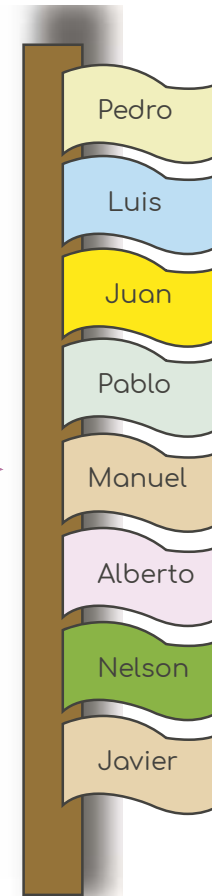
Esta modalidad de campeonato tiene similares características con la modalidad escalera, se diferencian en que en esta última se ubica a los competidores en forma individual; en cambio, en la modalidad de pirámide se ubica a grupos de equipos en cada nivel de la pirámide. Los participantes sólo pueden retar a jugadores situados uno o dos niveles por encima del suyo propio (Byl, J. 2016 p117).

En esta modalidad, los competidores pretenden alcanzar la cima de la pirámide y mantenerse en su cúspide. En lo que se refiere a la organización y el desarrollo del campeonato, se aplica con los mismos criterios de la modalidad de escalera.

Según Litwin, J. (s/a. p10) la modalidad de pirámide no ordena a todos los jugadores por su habilidad y condiciones técnicas, sino por grupos de participantes. La modalidad de pirámide, en comparación con la de escalera, brinda la oportunidad de que concurra mayor

cantidad de equipos o participantes. En esta modalidad existen tres tipos de pirámides:

- Pirámide cerrada
- Pirámide abierta
- Pirámide corona



1.2.1 Campeonatos en la modalidad pirámide cerrada

Paragraficar una pirámide, donde se pueda ubicar a los equipos, siempre debe estar la cúspide en la parte de arriba y la base en la parte de abajo. En cada una de las partes de la pirámide deben ser ubicados los participantes, de tres maneras: por sorteo, por habilidad y mixto, las mismas que ya se aplicaron en la modalidad de escalera:

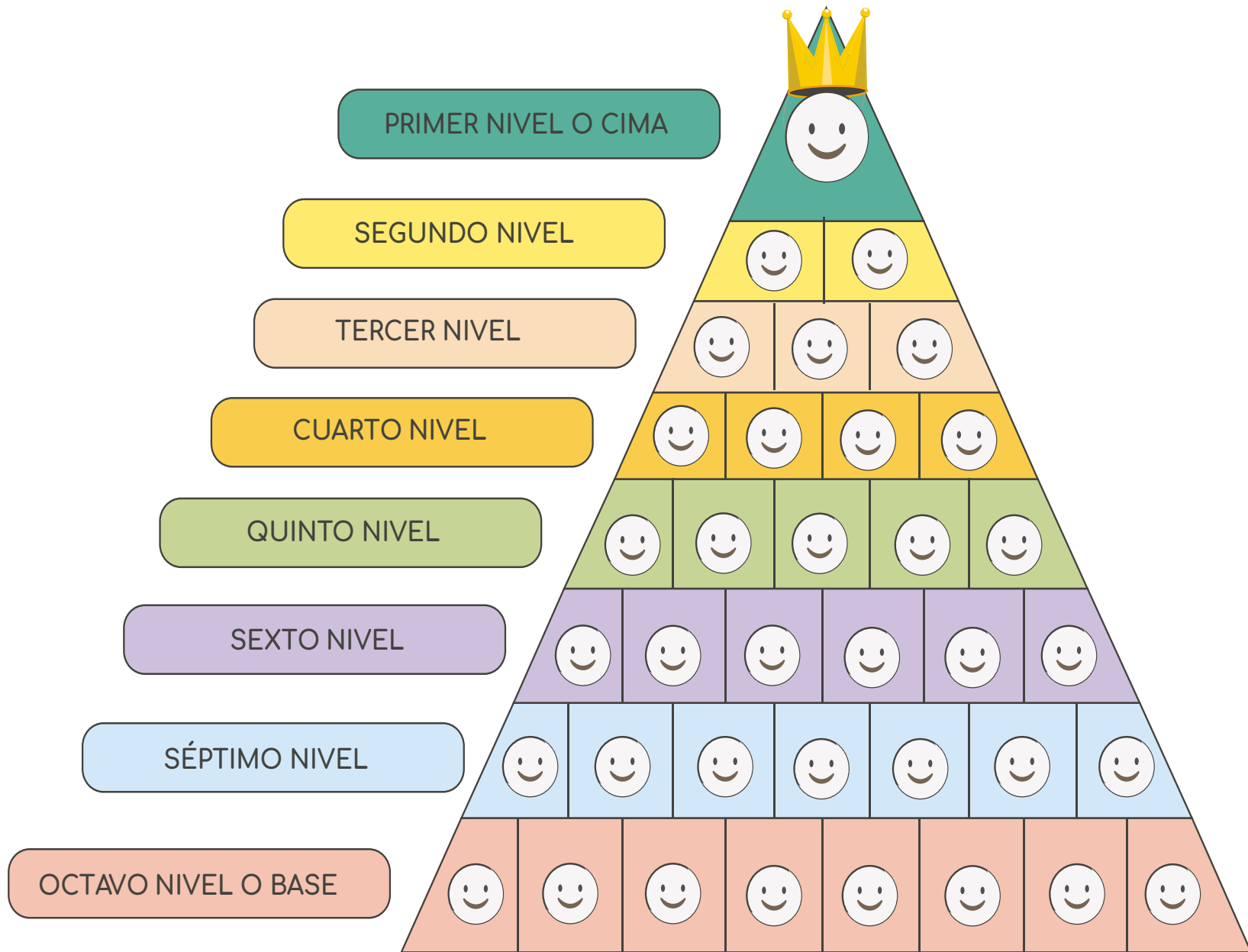
- Por sorteo: los participantes serán ubicados en la pirámide.
- Por habilidad o condición técnica: los organizadores consideran las condiciones técnicas de los equipos, ubicando a los más dotados en la base de la pirámide y a los menos dotados en su cúspide.

1.2.2 Modalidad de competencia

El participante de un nivel debe desafiar a otro competidor de su mismo nivel; si gana ese encuentro, podrá desafiar a otro competidor del nivel inmediato superior; pero si pierde el encuentro, debe jugar con un participante del nivel inferior de la pirámide. Un participante que desafía a otro participante del nivel superior, y gana, debe intercambiar los sitios; pero si pierde el encuentro, quedan las ubicaciones en el mismo lugar sin modificaciones.

1.2.3 Campeonatos en la modalidad pirámide abierta

Este tipo de pirámide se utiliza cuando existe un número considerable de participantes; los espacios de los niveles de la pirámide deben estar en concordancia con el número de participantes; por ejemplo, si existen doce participantes, en la base de la pirámide deben existir 6 espacios, para ser ubicados en cada espacio dos participantes. Para que un competidor se pueda ubicar en un lugar de la pirámide, debe ganar a otro competidor; el perdedor debe desafiar a otro participante con la finalidad de alcanzar un sitio en la pirámide. En este torneo el participante ganador es aquel que ha llegado a la cima de la pirámide; para mantenerse en la cima y ser el campeón del torneo, debe ser desafiado, como mínimo, en dos ocasiones y ser el ganador de estos encuentros. Si un equipo no tiene un sitio en la base de la pirámide, debe desafiar y ganar el encuentro a un participante que tiene sitio en la base de ésta y así alcanzará un sitio, quedando fuera de la pirámide el participante perdedor.

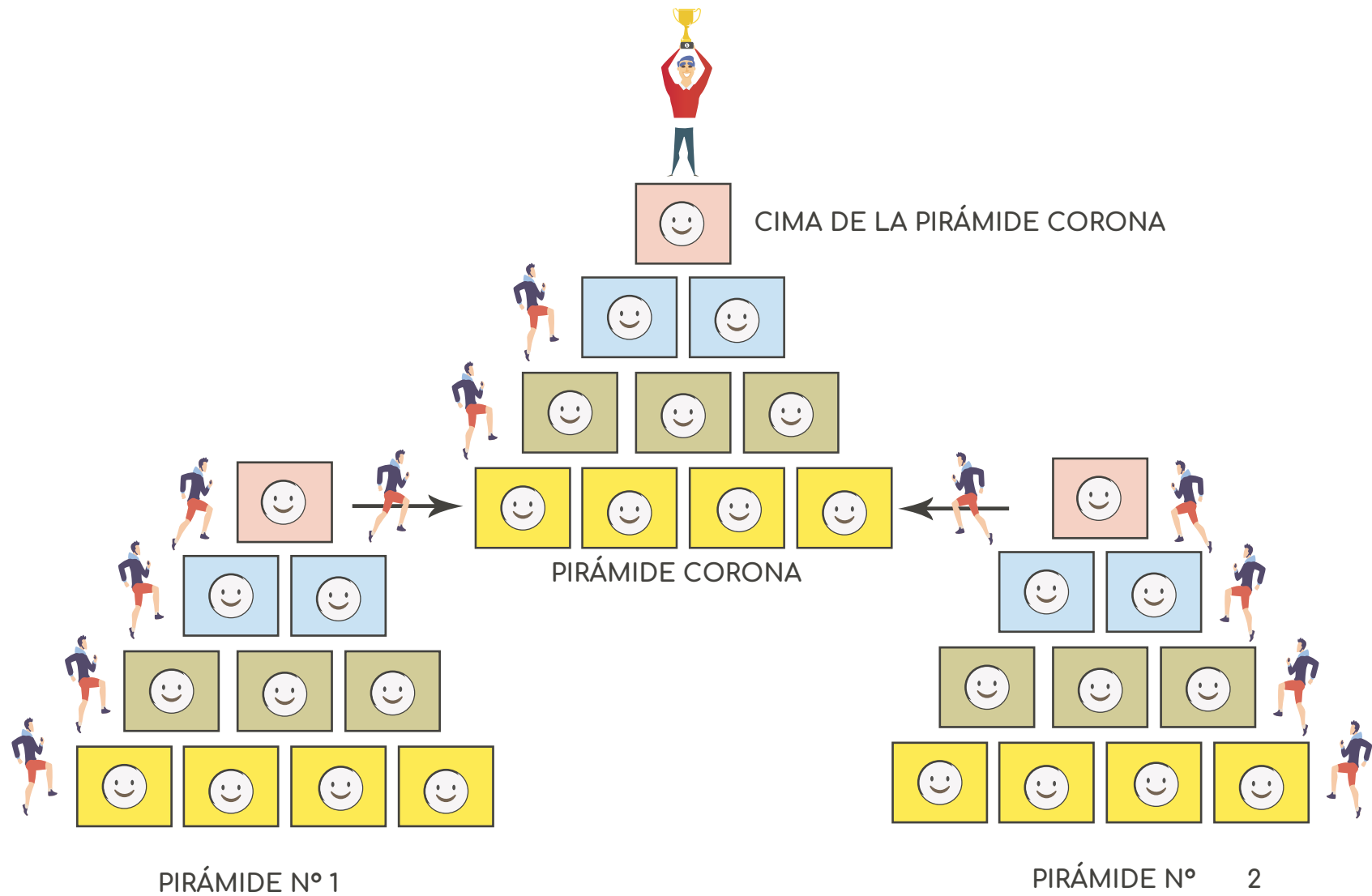


1.2.4 Campeonatos en la modalidad de pirámide corona

Esta pirámide no es más que la repetición de varias pirámides a la vez. Esta modalidad funciona cuando existe gran cantidad de participantes. Por ejemplo, una pirámide Corona conformada por tres pirámides, las cuales forman un triángulo, con la característica de que se ubica en la parte de arriba a una primera pirámide, en la parte inferior y a los costados de la base de la pirámide de arriba se ubican las otras dos pirámides; las cimas de las pirámides de abajo deben estar a la misma altura de la base de la pirámide superior, con el objetivo de que los participantes que alcanzan las cimas de las pirámides inferiores pasen a la base de la pirámide superior y siga ascendiendo hasta llegar a la cima de la pirámide superior, coronándose el participante campeón del torneo.

Ejemplo: Como se puede observar en la gráfica, el objetivo de los participantes es llegar a la cima de la pirámide corona principal, que se encuentra sobre las otras pirámides.

PIRÁMIDE EN CORONA



Según Litwin J. (s/a. p12), la ubicación de los participantes en la pirámide corona puede ser: por habilidad, por sorteo y como en la pirámide abierta:

-Por habilidad técnica de los equipos:

Colocando al mejor en la parte inferior y al menos dotado técnicamente en la parte de arriba de la pirámide.

- Por sorteo:

mediante la modalidad de sorteo, ya sea con papeles, ánfora u otro método, a todos los participantes se les somete a un sorteo para la ubicación en los diferentes niveles de la escalera.

- Como en la pirámide abierta:

De igual manera, Litwin, J. (s/a. p12) sugiere a los deportistas que tomen en cuenta las consideraciones siguientes:

- Facilitar a cada uno de los participantes la nómina de todos los competidores, con la dirección, números telefónicos, correo y cualquier otra forma de ponerse en contacto con ellos.

- Que los nombres sean claramente legibles en las pirámides.

- Que los participantes "conformen" sus propios partidos.

- Que se notifique de los partidos jugados al director del torneo.

- Que se publique en la cartelera (Informador) la nómina de desafíos o encuentros.

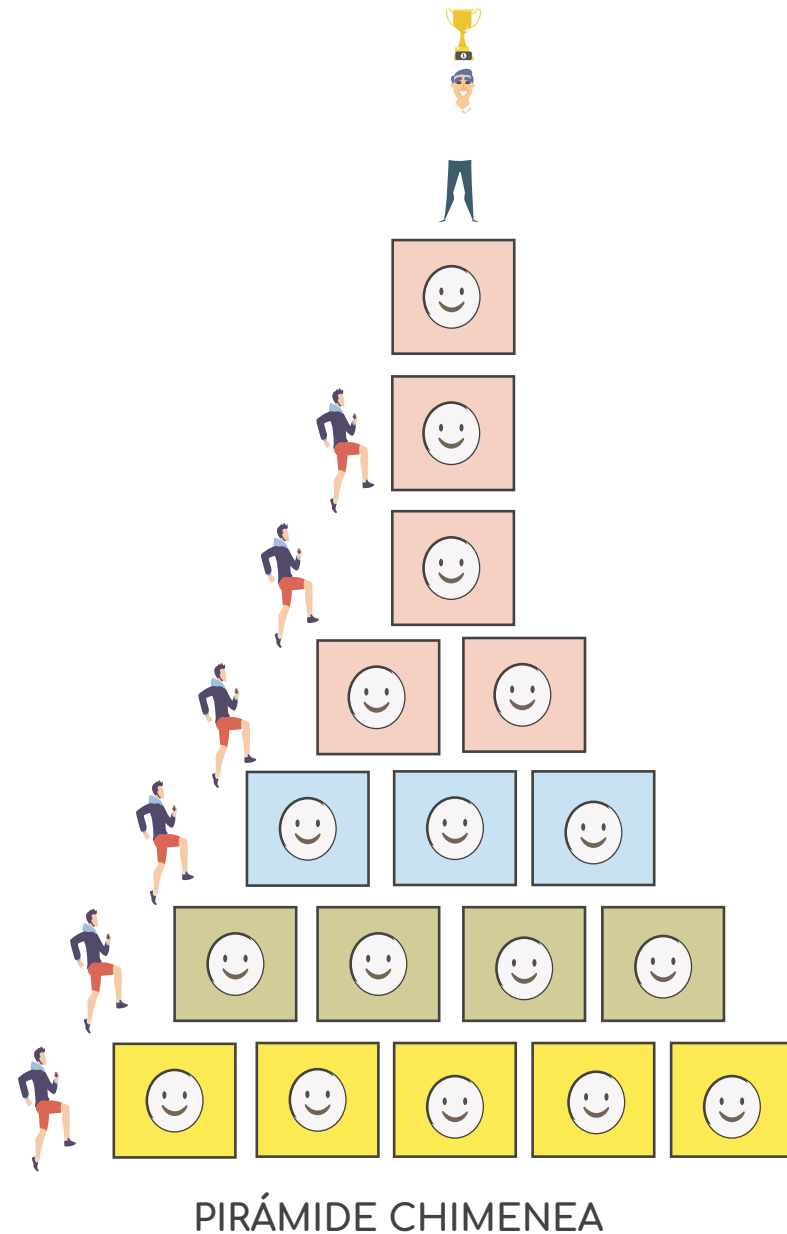
- Que los participantes llenen la tarjeta de resultados.

- Que los participantes deben competir una vez por semana; de no hacerlo, pierden su ubicación.

- Que solamente sea el director quien coloque los resultados en la cartelera o Informador.

1.3 Campeonatos en la modalidad de chimenea

Esta modalidad se aprovecha de las otras modalidades, especialmente de la modalidad de escalera y por pirámide, utilizando lo mejor de cada una de ellas; por ejemplo, utiliza de la modalidad de pirámide, el hecho de que pueden participar mayor número de participantes; a diferencia de la modalidad de escalera, que ubica a los equipos en un ranking en los tres primeros puestos. Esta modalidad de chimenea se la puede jugar en forma cerrada o abierta, de acuerdo con los intereses de los organizadores o de los participantes.



1.4 Otras modalidades de campeonatos

Existen otras modalidades de organización, dentro de la especialidad de pirámide, que no son muy usuales en el campo deportivo, y más aún en nuestro país. Modalidades como la de telaraña, que en otras palabras, tiene mucha similitud con las modalidades anteriores contra todos. Es un sistema donde se reparten los puntos de una manera equitativa, igual para todos y cada uno de los participantes. Además, es equitativo, porque todos los equipos juegan en todas las canchas,

2. Campeonatos en la modalidad de eliminación

Llamados también de eliminación simple o eliminación doble. Los competidores, al perder un partido, salen eliminados del campeonato en un determinado número de partidos. Más adelante se tratará con mayor detenimiento estas dos modalidades.

3. Campeonatos en la modalidad por puntos

Son aquellos campeonatos donde los competidores se enfrentan entre sí, todos se alternan los horarios y las fechas de los juegos. Juegan igual número de encuentros. Litwin, J. (s/a. p15) manifiesta que este tipo de campeonatos son muy recomendables

cuando se pretende que su duración sea durante una temporada, como también se puede jugar en varias ruedas. En esta modalidad, una vez que se juegan todos los encuentros, el participante que gana el mayor número de encuentros y alcanza el mayor número de puntos, será el ganador del torneo. Así mismo, en esta modalidad se considera el gol diferencia o aro diferencia y los puntos. Esta modalidad es la más utilizada en todo tipo de instituciones deportivas y sociales, tanto para deportes individuales como deportes colectivos. Además, estos campeonatos se desarrollan en un tiempo determinado, previsto de acuerdo con las fechas en las que se vaya a jugar y con la modalidad de campeonato que se aplique. Existen varias formas de elaborar calendarios de juegos, según el tiempo disponible para jugar en cada fecha. Se puede jugar tanto a una rueda como a dos ruedas; se le puede agregar una etapa final en la modalidad mixta. En otras palabras, esta modalidad se presta para realizar campeonatos mixtos, donde se combina el sistema de eliminación por puntos y luego se pasa al sistema de eliminación

simple o doble, o viceversa, dependiendo del criterio de los organizadores. Más adelante, se abordará con mayor detenimiento este sistema o modalidad de campeonato, con la aplicación de ejercicios desarrollados y ejercicios para desarrollar, facilitando al lector aprehender la organización, la elaboración y el control de campeonatos deportivos.

todos por series; luego los dos primeros equipos de cada serie pasan a la siguiente etapa a competir en la modalidad de eliminación simple; los equipos ganadores pasan a la siguiente etapa formando un cuadrangular del cual saldrá el campeón, y así sucesivamente. Este tipo de campeonatos es utilizado por las grandes organizaciones deportivas del mundo. Por ejemplo, el campeonato mundial de fútbol, los juegos olímpicos, las copas continentales en varios deportes, y así sucesivamente.

4. Campeonatos en la modalidad combinados

Son campeonatos en los que se utiliza dos tipos de modalidades; es decir primero, eliminación simple o doble, en la siguiente etapa todos contra todos y terminan con eliminación simple; o empiezan en su primera etapa con eliminación todos contra

4.1 Eventos y campeonatos deportivos

Los eventos y campeonatos deportivos, se pueden identificar en dos clases:

1. **Eventos deportivos masivos:** son eventos en los cuales se compite en varios deportes al mismo tiempo. Ejemplo: juegos.

2. **Eventos deportivos individuales:** cuando se compite en un solo deporte y se llaman: campeonatos.

- b) **Reglamentación:**
 - Reglamento general (juegos)
 - Reglamento del deporte

4.2 Requisitos para organizar campeonatos deportivos

Los requisitos que debe considerar el organizador para preparar un evento o campeonato deportivo, son los siguientes:

1. **Base legal:** comprende dos aspectos:

a) **Decisión:**
Expresa la voluntad y decisión de realizar un evento deportivo, para lo cual, se deben considerar aspectos económicos, sociales, infraestructurales, de implementación y otros.

2. **Recursos económicos:**

El aspecto económico es fundamental, por lo tanto, se elaborará un presupuesto, donde consten los ingresos y egresos. Si es evento deportivo masivo tiene que haber un presupuesto general y si es individual, un presupuesto por deporte.

3. **Recursos humanos:**

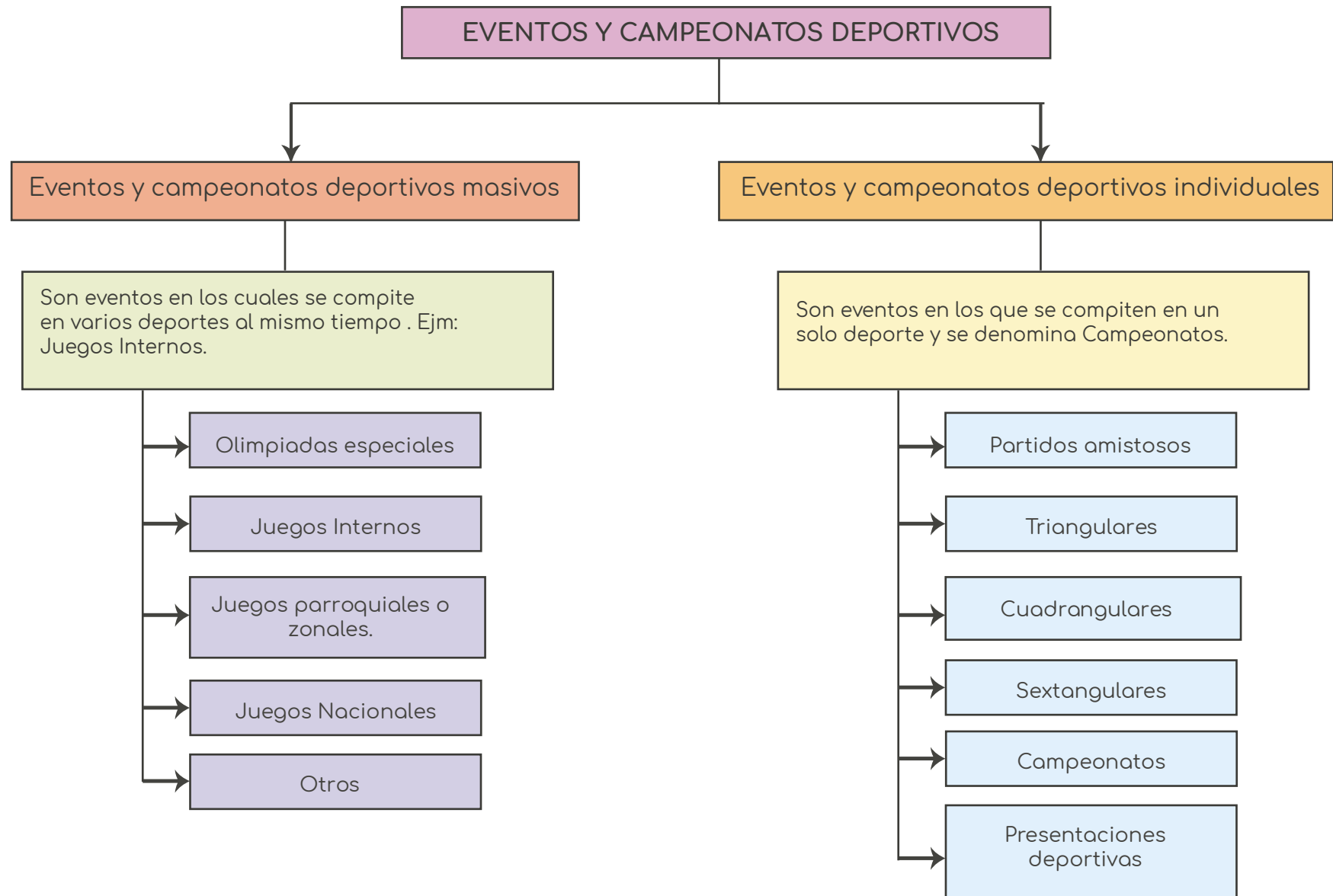
- Personal administrativo
- Personal técnico
- Personal de apoyo

4. **Recursos físicos:**

- Implementos: técnicos y logísticos
- Infraestructura (escenarios)

5. **Espacio y tiempo:**

- Calendarios de juegos



Modalidades para solucionar los empates

a. Si quedan empatados, para clasificar se puede proceder de las siguientes formas. Ejemplo:

$$\begin{aligned}1ro. &= 18 \\2do. &= 18 \\3ro. &= 18\end{aligned}$$

b. Se aplica el gol diferencia que es la resta de goles a favor, menos los goles en contra. Ejemplo:

$$\begin{aligned}20 - 18 &= + 2 \\21 - 15 &= + 6 \\16 - 30 &= - 14\end{aligned}$$

c. Mayor número de goles a favor. Ejemplo:

$$\begin{aligned}20 - 4 &= + 16 \\18 - 2 &= + 16 \\16 - 0 &= + 16\end{aligned}$$

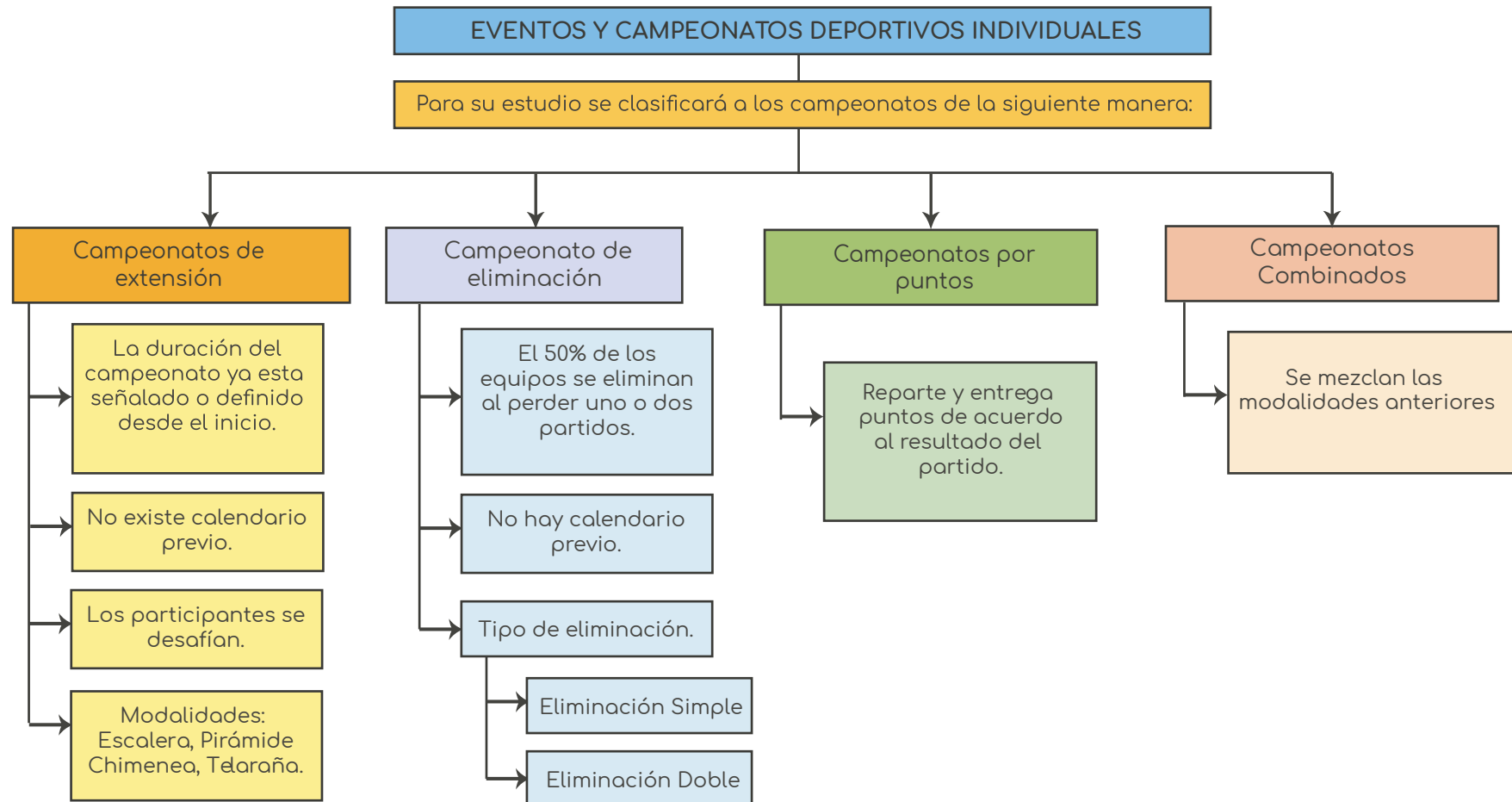
d. Ver el menor número de goles en contra.

e. Supremacía: ¿cuál equipo ganó?

f. Partido extra (no sorteo).

Tipos de campeonatos

Para la organización de campeonatos deportivos de diferente índole, el organizador puede utilizar una serie de tipos y formas de campeonatos, como ya se manifestó anteriormente.



En el presente tomo I con la finalidad de dar a conocer en forma didáctica y pedagógica, se dará un tratamiento especializado a dos tipos de modalidades de eliminación:

- Campeonatos por eliminación simple:
Proceso "A" y proceso "B"
- Campeonatos por eliminación doble:
Proceso "A" y proceso "B"

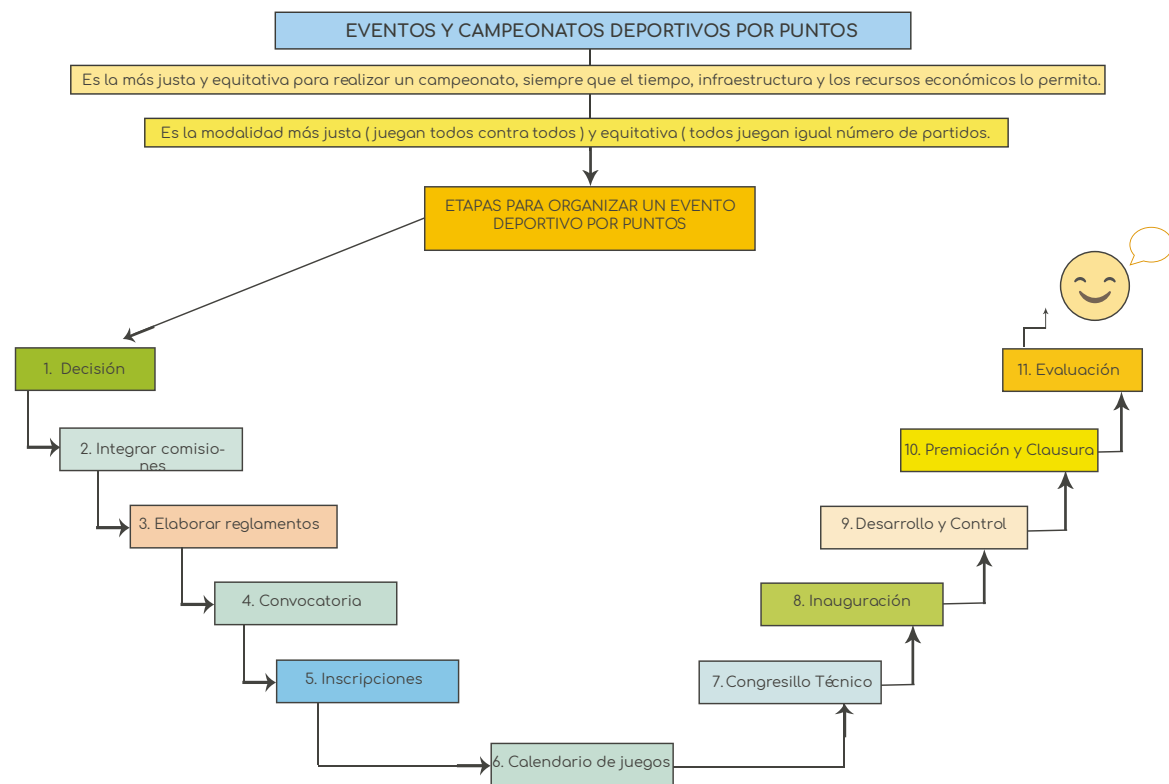
Modalidad de campeonatos por puntos

Esta modalidad es la más justa y equitativa para realizar un campeonato, siempre que el tiempo, la infraestructura y los recursos económicos lo ameriten; se dice que es la más justa porque todos los participantes se enfrentan contra todos; y equitativa porque todos juegan el mismo e igual número de partidos.

Etapas para organizar un campeonato por puntos

Se debe considerar las siguientes etapas para organizar un campeonato por puntos:

- I. Decisión
- II. Integrar comisiones
- III. Elaborar reglamento interno
- IV. Convocatoria
- V. Inscripciones
- VI. Calendario de juegos
- VII. Congreso
- VIII. Acto de inauguración
- IX. Desarrollo y control
- X. Premiación y clausura
- XI. Evaluación



I. Decisión:

Es la voluntad de realizar el evento, para lo cual se analizan todos los factores indispensables: económicos, humanos, implementación, infraestructura, entre otros.



II. Integrar comisiones:

Son grupos de personas que se encargan de algo y se nombra la comisión organizadora, luego la comisión técnica y comisión de penas, y otras como propaganda, boletaje, etcétera.



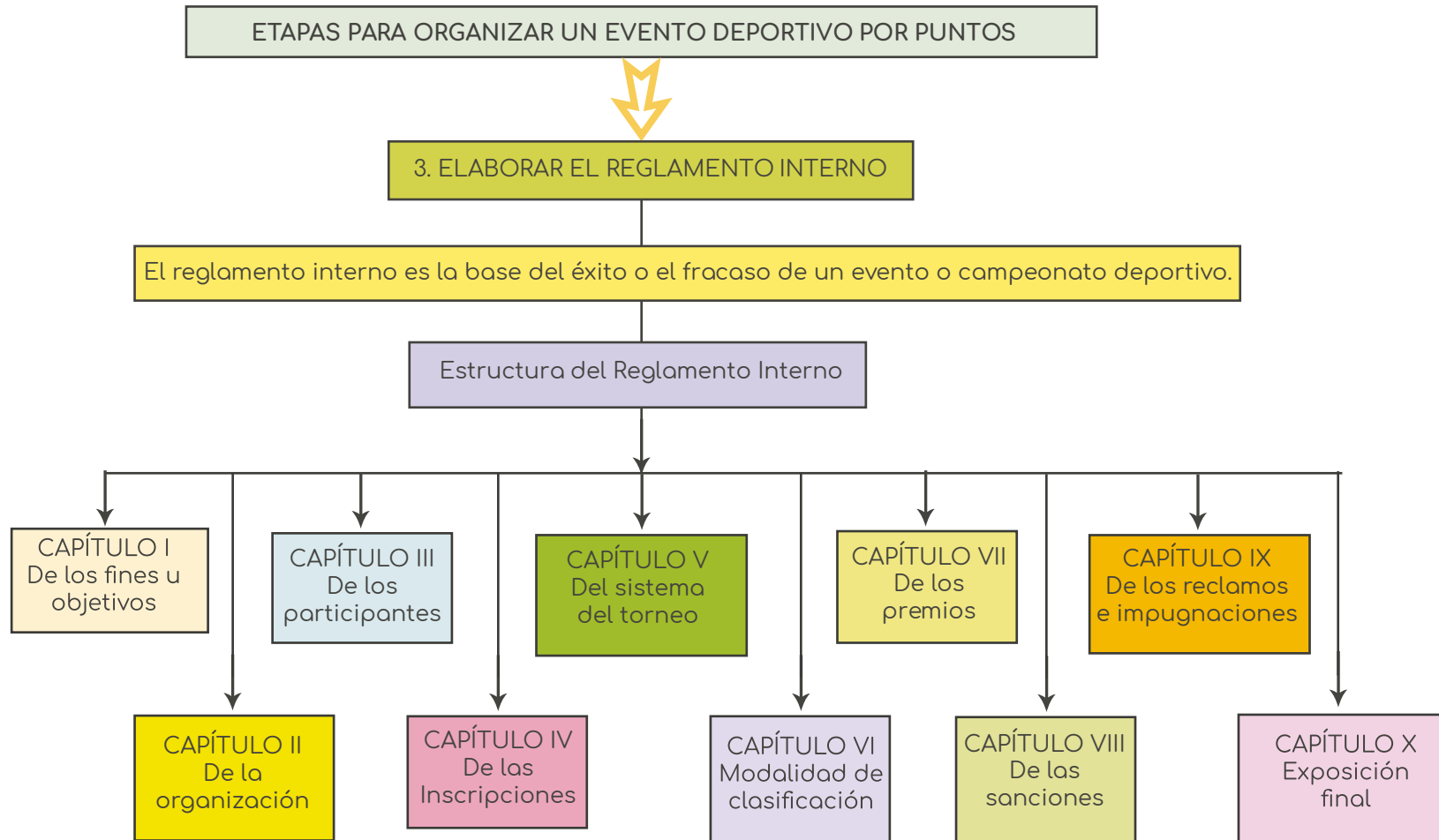
III. Elaborar el reglamento interno:

el reglamento interno es la base del éxito o el fracaso de un torneo, en vista de que bajo esos principios se jugará, por lo que su construcción se debe hacer tomando en consideración los supuestos que pueden causar problemas. De igual manera se debe hacer constar los principios fundamentales de organización. A continuación se da a conocer un ejemplo de la estructura de un reglamento interno, el mismo que debe ser adaptado a las condiciones, necesidades e intereses de la organización.



III.1. Estructura de un reglamento interno.-

Un reglamento interno puede constar de 10 capítulos; dentro de cada capítulo existen artículos y dentro de los artículos puede haber numerales o literales.



Ejemplo de un esquema de reglamento interno:

Capítulo I

De los fines u objetivos

Art. 1 (¿Qué es lo que quiere seguir?)

Art. 2 (¿Cuándo?)

Art. 3 (¿Dónde?)

Capítulo II

De la organización

Art. 4 (¿Cuándo?)

Art. 5 (¿Dónde?)

Capítulo III

De los participantes

Art. 6.....

Art. 7.....

Capítulo IV

De las inscripciones

Art. 8.....

Art. 9.....

Art. 10.....

Art. 11.....

Enviar los documentos siguientes: Nómina de los jugadores, carnet de cancha de cada jugador y copia de la cédula de identidad a color.

Capítulo V

Del sistema del torneo

Art. 13 (¿Cómo se realiza?)

Capítulo VI

De las clasificaciones

Art. 14 (¿Cuántos puntos?)

Capítulo VII

De los premios

Art. 15.....

Capítulo VIII

De las penas y castigos

Art. 16.....

Capítulo IX

De los reclamos

Art. 17.....

Capítulo X Exposición final

Art. 18.....

Todo lo que no conste o no esté contemplado en el presente reglamento prevalecerán las decisiones de.....

IV. Convocatoria:

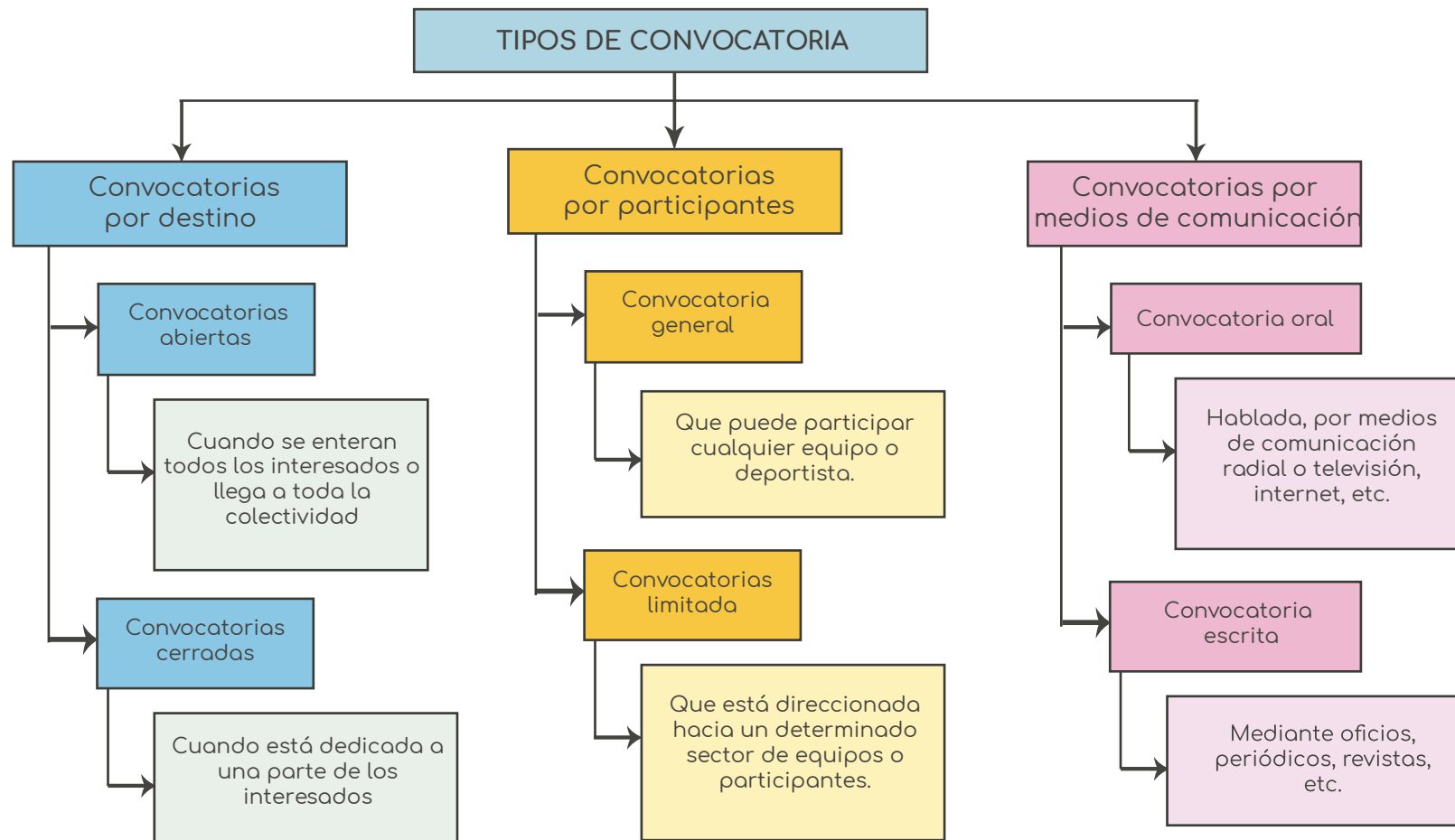
Convocatoria es la invitación para deportistas e interesados, con la finalidad de que participen en un evento.



Tipos de convocatorias

La convocatoria se puede realizar de tres formas:

- a) Por destino
- b) Por participantes
- c) Por medios de comunicación



a) **Por destino:**

- Convocatorias abiertas: cuando se enteran todos o llega a toda la colectividad.
- Convocatorias cerradas: cuando está dedicada a una parte de los interesados.

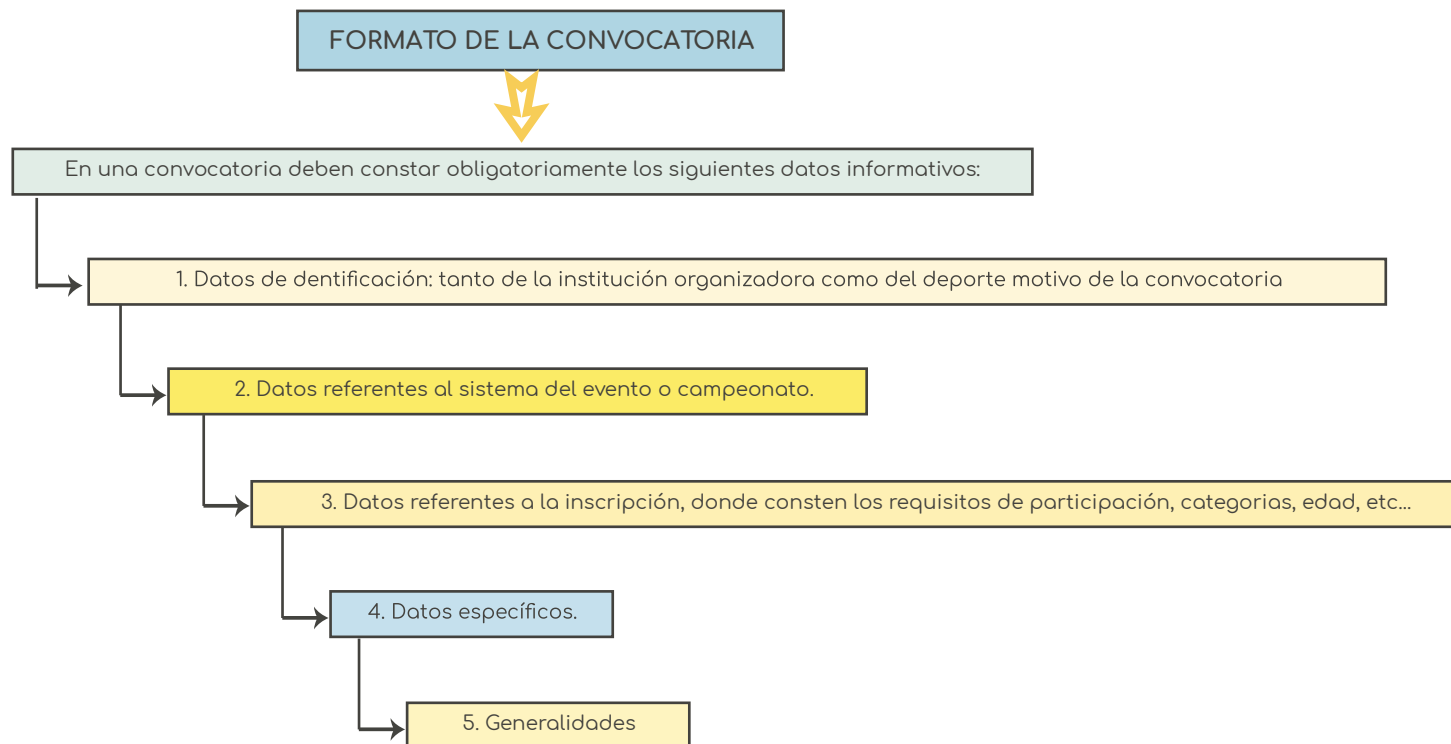
b) **Por participantes:**

- Convocatoria general: que participa cualquier interesado.
- Convocatoria limitada: que está direccionada hacia un determinado sector de participantes.

c) **Por intermedio de un medio de comunicación:**

Se lo puede realizar de dos maneras:

- Convocatoria oral: hablada.
- Convocatoria escrita: como oficios, periódicos, revistas, y otros.



Formato de la convocatoria

En una convocatoria constan obligatoriamente los datos siguientes:

1. Datos de identificación: tanto de la institución; como del deporte.
2. Datos referentes al sistema del evento.
3. Datos referentes a la inscripción.
4. Datos específicos.
5. Generalidades.

EJEMPLO DE UNA CONVOCATORIA



CONVOCATORIA

El Instituto de Educación Física, Deporte y Recreación de la UTN, invita a quienes deseen participar en el Primer campeonato institucional de servidores públicos, que se realizará en las canchas sintéticas de la institución.

El presente evento se dará inicio el 15 de diciembre, en las ramas masculinas y femeninas en las siguientes categorías:

Categoría A: hasta 35 años de edad.

Categoría B: hasta los 50 años.

Categoría C: de 51 años en adelante

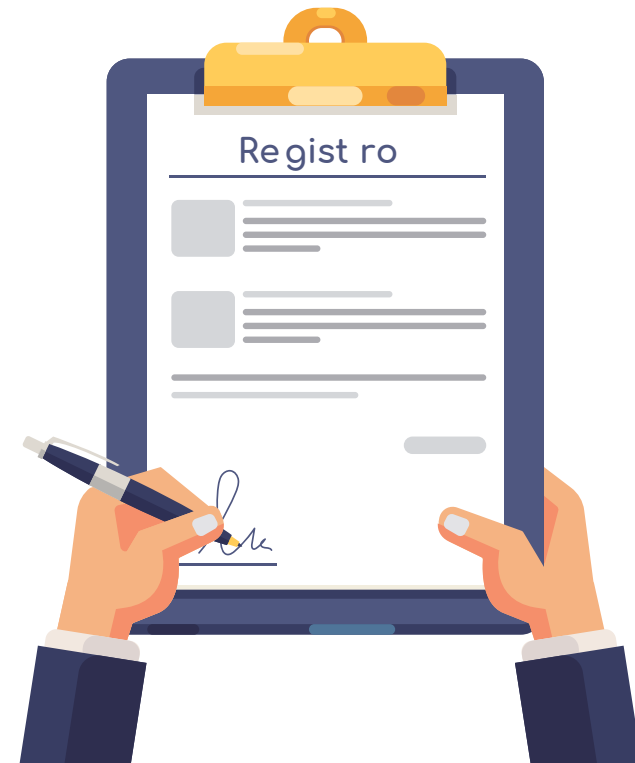
Las inscripciones se recibirán en la secretaria del Instituto de Educación Física de la UTN, desde el día lunes 27 de noviembre hasta el 13 de diciembre del presente año, en horario de 09H00 a 17H00 ininterumpidamente. El momento de la inscripción se hará la entrega del reglamento interno del evento.

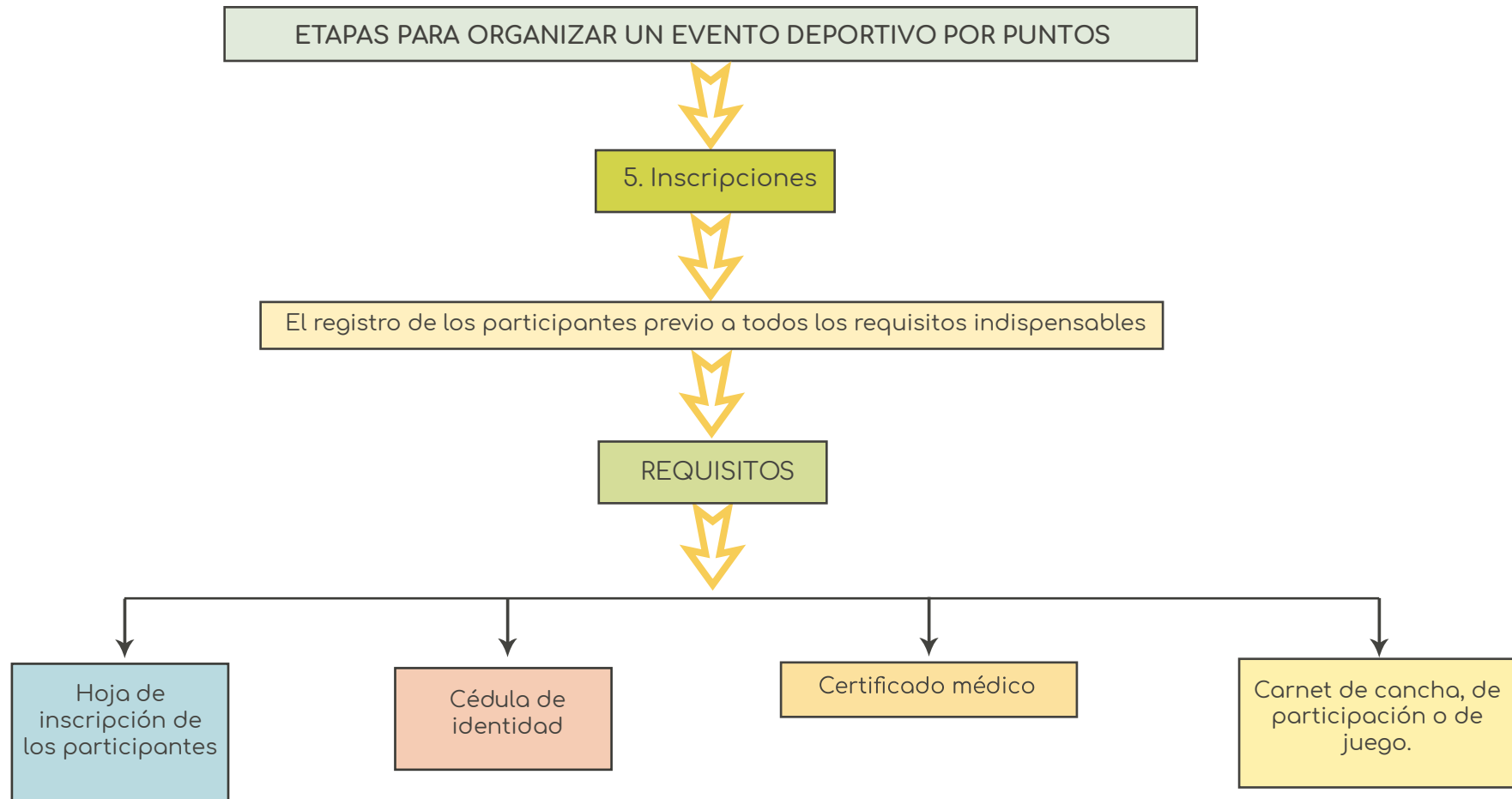
El valor de la inscripción es de 200 dólares americanos.

LA COMISIÓN ORGANIZADORA

V. Inscripciones

Las Inscripciones no son más que los registros de los participantes previos a todos los factores indispensables. Los equipos deben presentar los requisitos que se requiere para la participación, tales como documentos personales de identificación, pases originales de los equipos a los cuales pertenecen los jugadores, números de carnet de cancha con las fotografías actualizadas, certificados médicos, y otros que se considere necesario. Todos estos documentos tienen que estar debidamente registrados en la planilla de inscripción que para el efecto donará la institución organizadora del evento.





Ejemplo de una planilla de inscripción de jugadores

Existen varias modalidades de planillas de juego o de inscripción. Cada una de las instituciones deportivas, organizadoras del torneo o campeonato, confecciona su propia planilla de juego, en base a sus necesidades e intereses.

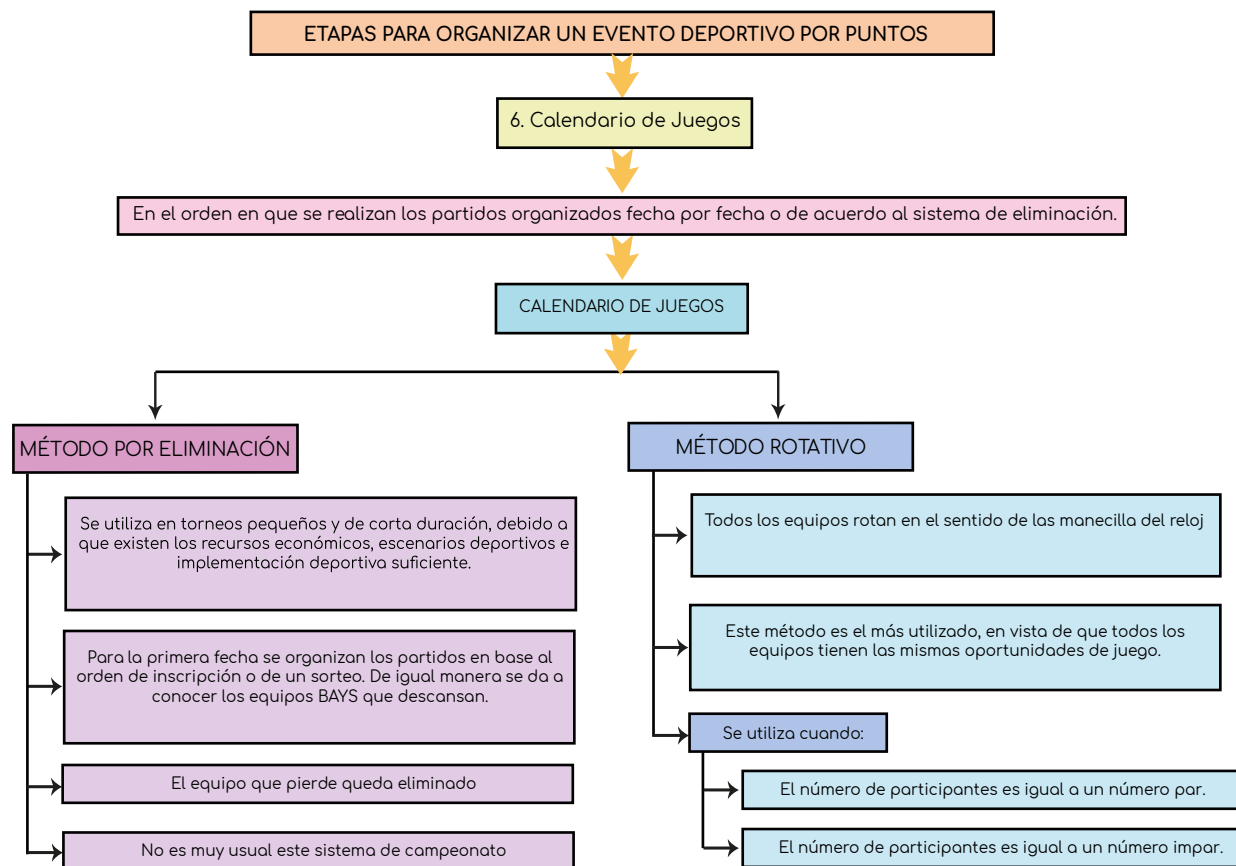
Como ejemplo se plantea un formato de planilla de juego que sirva como matriz para confeccionar una nueva planilla o documento de inscripción:

"FEDERACIÓN ECUATORIANA DE FÚTBOL"			
Equipo:		Categoría:	
Provincia:		Ciudad:	
Dirigente:		Médico:	
Director Técnico:A		sistente Técnico:	
Preparador Físico:		Kinesiólogo:	
Nº	Apellidos y Nombres	Fecha nacimiento	Observaciones
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
Firma del DTF		irma del DT	

VI. Calendario de juegos

Los calendarios de juegos representan el orden en el que se realizan los partidos; existen varias modalidades para elaborar un calendario de juegos, por lo que les damos a conocer las tres formas más importantes y más utilizadas:

- 6.1 Por sorteo
- 6.2 Por método rotativo
- 6.3 Por método Berger



6.1 Método por sorteo

Este método se utiliza en torneos pequeños y de corta duración, debido a que no existen escenarios deportivos, ni implementación ni recursos económicos suficientes.

Para organizar los partidos de una primera fecha, de todos los participantes se sortea para ver entre quienes se enfrentan; y el equipo que pierde queda eliminado. Por este motivo no es muy usual este sistema de calendario de juegos.

6.2 Método rotativo

Este método es el más utilizado en la organización de un campeonato, en vista de que todos los equipos tienen las mismas oportunidades de juego. Esto quiere decir que rotan todos los equipos y lo hacen en el sentido de las manecillas del reloj. Se realiza cuando:

- a) El número de equipos participantes es impar.
- b) El número de equipos participantes es par.

Ejemplo con número IMPAR de equipos participantes
(5 equipos). Bay (equipo que descansa)

	1ºfecha	2ºfecha	3ºfecha	4ºfecha	5º fecha
Bays	Bay 1	Bay 2	Bay 3	Bay 4	Bay 5
1ºPartido:	5 - 2	1 - 3	2 - 4	3 - 5	4 - 1
2ºPartido:	4 - 3	5 - 4	1 - 5	2 - 1	3 - 2

Ejemplo con número PAR de equipos participantes
(6 equipos)

	1ºfecha	2ºfecha	3ºfecha	4ºfecha	5º fecha
1ºPartido:	1 - 2	1 - 3	1 - 4	1 - 5	1 - 6
2ºPartido:	6 - 3	2 - 4	3 - 5	4 - 6	5 - 2
3ºPartido:	5 - 4	6 - 5	2 - 6	3 - 2	4 - 3

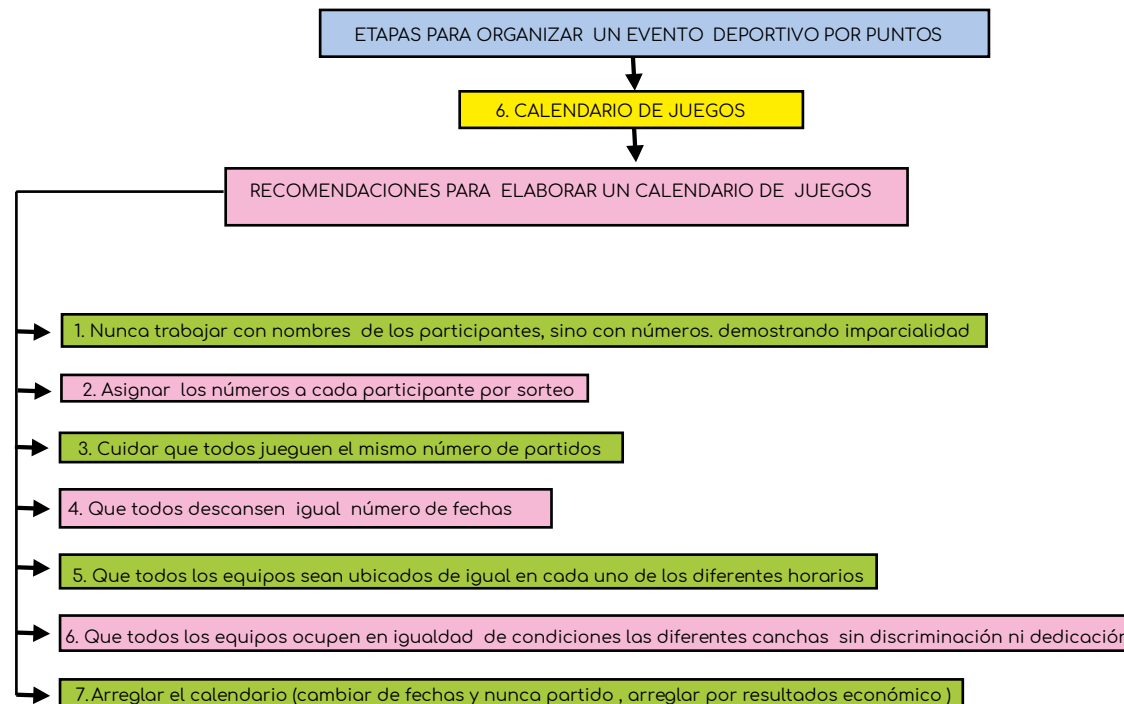
6.3 Método Berger

Este método tiene un grado de similitud al método rotativo, en el que todos los equipos rotan.

Elaboración de calendarios de juegos

La elaboración de calendarios de juegos, es la más grande responsabilidad que tiene el organizador deportivo, porque de éste depende el éxito o fracaso de un torneo. Para confeccionar un calendario de juegos se debe considerar varios aspectos importantes, como son el tiempo disponible, la infraestructura e implementación con que se cuenta, el número de equipos participantes, la cantidad de jueces y árbitros, los recursos económicos necesarios y otros aspectos a tomar en cuenta. Además al momento de elaborar un calendario de juegos se debe demostrar imparcialidad y equidad, con la finalidad de que todos los equipos o participantes se encuentren en igualdad de condiciones. El calendario de juegos es el documento que demuestra cuando, donde y a qué hora se juega un determinado partido o competición, de acuerdo a las categorías, sexo, edad, y otros aspectos a tener en cuenta. Rodríguez, B. e Iglesias, J. (2005, p39).

Recomendaciones para elaborar un calendario de juegos



1. Nunca trabajar con nombres, sino con números.

2. Asignar los números por sorteo.

3. Cuidar que todos jueguen el mismo número de partidos.

4. Que todos descansen igual número de fechas.

5. Que todos los equipos ocupen por igual los diferentes horarios.

6. Que todos ocupen por igual las diferentes canchas.

7. Arreglar el calendario (cambiar fechas y nunca partidos, arreglar por resultados y por aspectos económicos).

Pasos previos a considerar en la confección de un calendario de juegos en la modalidad rotativa.

Brevemente se da a conocer los pasos que se debe considerar para la elaboración de un calendario de juegos, antes de su estructuración. Para la elaboración de un calendario de juegos, se debe cumplir con los pasos siguientes:

a) Cálculo del número total de partidos.

Se utiliza la siguiente fórmula:

$$NTP = \frac{N^{\circ} \text{ Eq} (N^{\circ} \text{ Eq} - 1)}{2}$$

Donde:

N° TP: Número total de partidos

N° Eq: Número de equipos participantes

Ejemplo con 8 equipos:

$$NTP = \frac{8 \times (8 - 1)}{2}$$

$$NTP = \frac{8 \times 7}{2}$$

$$NTP = \frac{56}{2}$$

$$NTP = 28 \text{ partidos}$$

b) Cálculo del número de fechas:

1. Cuando el número de equipos es igual a un número par, se resta uno y se obtiene el número de fechas.

$$\text{Ejemplo: } 6 \text{ equipos} = 6 - 1 = 5 \text{ fechas}$$

$$10 \text{ equipos} = 10 - 1 = 9 \text{ fechas}$$

2. Si el número de equipos es igual a un número impar, el número de fechas es igual al número de equipos participantes.

$$\text{Ejemplo: } 5 \text{ equipos} = 5 \text{ fechas}$$

$$7 \text{ equipos} = 7 \text{ fechas}$$

c) Calcular el número de partidos por fecha.

Para calcular el número de partidos por fecha, existen dos casos:

1. Si el número de equipos es igual a un número par, se divide para 2. Ejemplo: 8 participantes / 2 = 4 partidos por fecha.
10 participantes / 2 = 5 partidos por fecha

2. Si el número de equipos es igual a un número impar, se resta uno y se divide para dos.
Ejemplo: 7 participantes - 1 = 6 ÷ 2 = 3 partidos por fecha
9 participantes - 1 = 8 ÷ 2 = 4 partidos por fecha

3. Se divide el número total de partidos para el número de fechas; para lo cual se utiliza la siguiente fórmula:
$$N^{\circ} P \times F = N^{\circ} TP$$
$$N^{\circ} F$$

VII. Congresillo técnico

El congresillo técnico es una reunión a la que asisten los delegados de cada equipo participante, los cuales tienen todas las atribuciones para participar, con voz y voto, siempre que se encuentren acreditados por la institución a la que representan. En este congresillo se debe tratar cinco aspectos importantes:

1. Calificar a los jugadores.
2. Conocer el calendario de juegos, con sus respectivos escenarios deportivos y horarios.
3. Cumplir el capítulo I y II del reglamento interno (sorteos).
4. Elaborar el sorteo de los equipos, si así amerita la comisión organizadora.
5. Otros elementos que considere la comisión organizadora.

ETAPAS PARA ORGANIZAR UN EVENTO DEPORTIVO POR PUNTOS

7. CONGRESILLO TÉCNICO

Es una reunión técnica y dirigencial a la que asisten los delegados de cada uno de los equipos o deportistas participantes. Los mismos que tienen todas las atribuciones para participar del congresillo, con voz y voto, siempre que se encuentren acreditados por la institución a la que representan.

En este congresillo técnico se deben tratar los siguientes aspectos importantes:

1. Calificación y acreditación de los jugadores, cuerpos técnico y dirigentes de cada equipo

2. Dar a conocer el calendario de juegos, los horarios, la clasificación, las sanciones. Además sus respectivos escenarios deportivos.

3. Dar a conocer el cumplimiento del Reglamento interno (Sorteos)

4. Elaborar el sorteo de los equipos.

5. Otros aspectos importantes que considere la comisión organizadora.

VIII. Acto de inauguración del evento o campeonato

Es el programa de inauguración de un evento deportivo y consta de los siguientes aspectos:

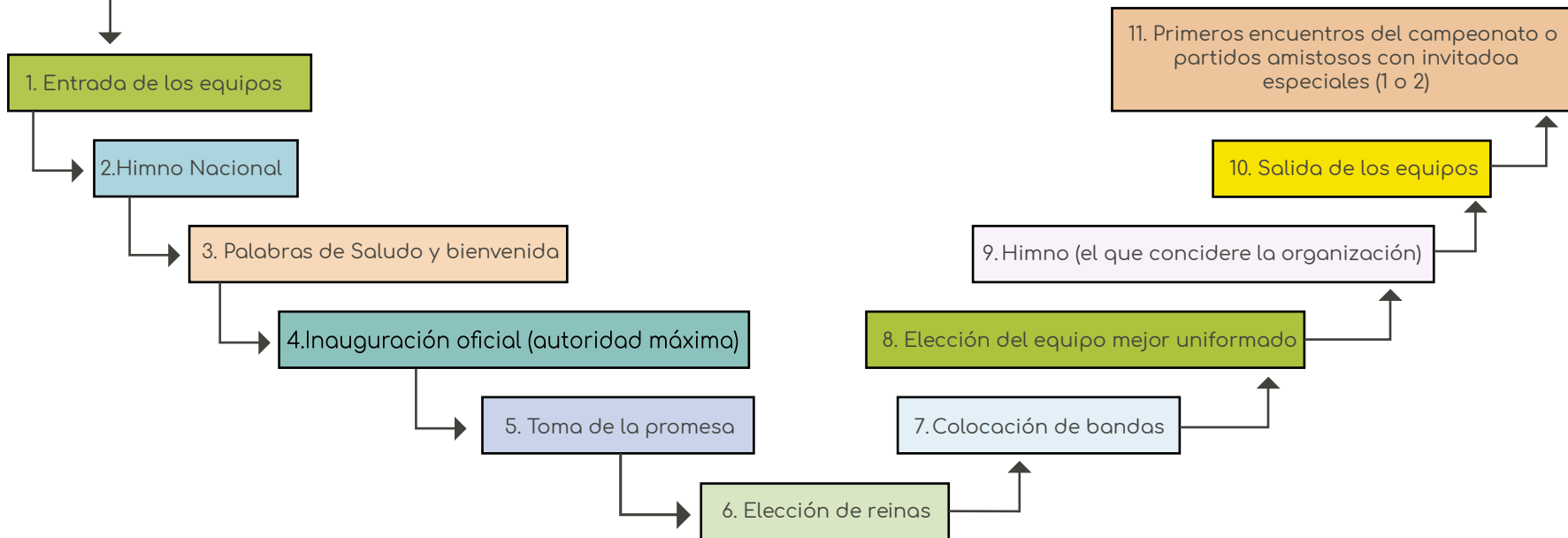
1. Entrada de los equipos.
2. Himno nacional.
3. Palabras de saludo.
4. Inauguración (autoridad máxima).
5. Toma de la promesa.
6. Elección de reinas.
7. Colocación de bandas.
8. Elección del equipo mejor uniformado.
9. Himno de la ciudad, del club, de la liga barrial u otro que consideren los organizadores.
10. Salida de equipos.
11. Primeros encuentros del campeonato o partidos amistosos con invitados especiales (uno o dos).



ETAPAS PARA ORGANIZAR UN EVENTO DEPORTIVO POR PUNTOS

8. INAUGURACIÓN DEL EVENTO

Es el programa de inauguración de un evento o campeonato deportivo, que consta de los siguientes aspectos:



IX. Desarrollo y control del evento o torneo

Para realizar el evento, se debe considerar:

- a) Cuadros de control, ya sea de una rueda o de dos ruedas; o cuadros acumulados de todo el evento (cuadro de resultados).
- b) Tabla de posiciones al finalizar la primera rueda y la segunda rueda; tablas acumulativas o de finalización del campeonato.
- c) Las tablas de posiciones se los puede elaborar después de cada fecha, de cada rueda o al finalizar el torneo o campeonato.
- d) las tablas de posiciones dan a conocer la ubicación de los equipos y deportistas participantes.



ETAPAS ORGANIZAR UN EVENTO DEPORTIVO POR PUNTOS

9 DESARROLLO Y CONTROL

Para realizar el evento se debe considerar los siguientes aspectos de control preponderantes

a) Cuadros de resultados y control, ya sea para una rueda o de doble rueda; o cuadros acumulados de todo el campeonato (cuadro de resultados).

b) Los Cuadros de Resultados, deben ser manejados y manipulados por el personal especializado, ya que de su manejo depende el éxito o el fracaso del torneo. Estas tablas exigen mucho cuidado y precisión. Una equivocación puede causar grandes problemas entre los participantes y entre los dirigentes, ya que está en juego muchos intereses de participación.

c) Las Tablas de Posiciones se los puede elaborar después de cada fecha, de cada rueda o al finalizar el torneo o campeonato.

d) Las Tablas dan a conocer la ubicación de los equipos y deportistas participantes.

X. Premiación y clausura

En la fecha final o en acto especial, se premia a los participantes triunfadores y se lleva a efecto el programa de clausura, considerando fundamentalmente los siguientes aspectos:

1. Lectura de resultados finales y ubicación de los equipos.
2. Entrega de premios, trofeos y medallas si así lo han considerado los organizadores.
3. Se cumple con actos de reconocimiento a personalidades que se han destacado durante el desarrollo del evento o campeonato deportivo, tales como: mejores árbitros, dirigentes, deportistas, al mejor jugador, al goleador del torneo; y, otros reconocimientos que considere la comisión organizadora.



ETAPAS PARA ORGANIZAR UN EVENTO DEPORTIVO POR PUNTOS

10. PREMIACIÓN Y CLAUSURA

A la finalización de la última fecha del campeonato o en acto especial se premia a los participantes triunfadores. Se lleva a efecto en programa de clausura, considerando los siguientes aspectos importantes:

1. Lectura de los resultados finales y ubicación de los equipos.

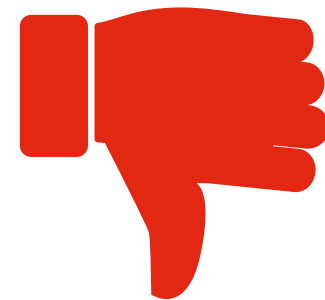
2. Entrega de premios, trofeos y medallas si así lo han considerado los organizadores.

3. Reconocimiento a los mejores arbitros, dirigentes deportivos, al mejor jugador, al goleador del torneo. Otros reconocimientos.

XI. Evaluación del evento o torneo

Una vez finalizado el evento o campeonato, es obligación de los directivos u organizadores analizar todo lo que ha ocurrido antes y durante su desarrollo; el análisis debe ser tanto de los aspectos negativos, como de los positivos. Analizarán también todo lo que no se ha tomado en cuenta o que han dejado pasar por alto.

Se debe identificar además las fortalezas y debilidades del evento, con la finalidad de tomarlas en cuenta para otros eventos deportivos, con el direccionamiento de mejorar y aumentar los ingresos económicos y organizativos, si así lo consideran



ETAPAS PARA ORGANIZAR UN EVENTO DEPORTIVO POR PUNTOS

11. EVALUACIÓN DEL TORNEO

Es obligación de los directivos u organizadores analizar todo lo que ha ocurrido antes y durante el desarrollo del mismo.

Se debe analizar y evaluar los siguientes aspectos:

Identificar las fortalezas y debilidades del evento, con la finalidad de tomar en cuenta para próximos eventos, orientados a mejorar y aumentar los ingresos económicos organizativos.

Análisis de los aspectos negativos suscitados durante el desarrollo del torneo

Análisis de los aspectos positivos que se desarrollaron durante el torneo

Analizar el nivel de logros y objetivos alcanzados

Analizar los beneficios logrados.

Analizar los objetivos organizativos a mejorar o reforzar

Evaluar todo lo que no se ha tomado en cuenta o que han dejado pasar por alto

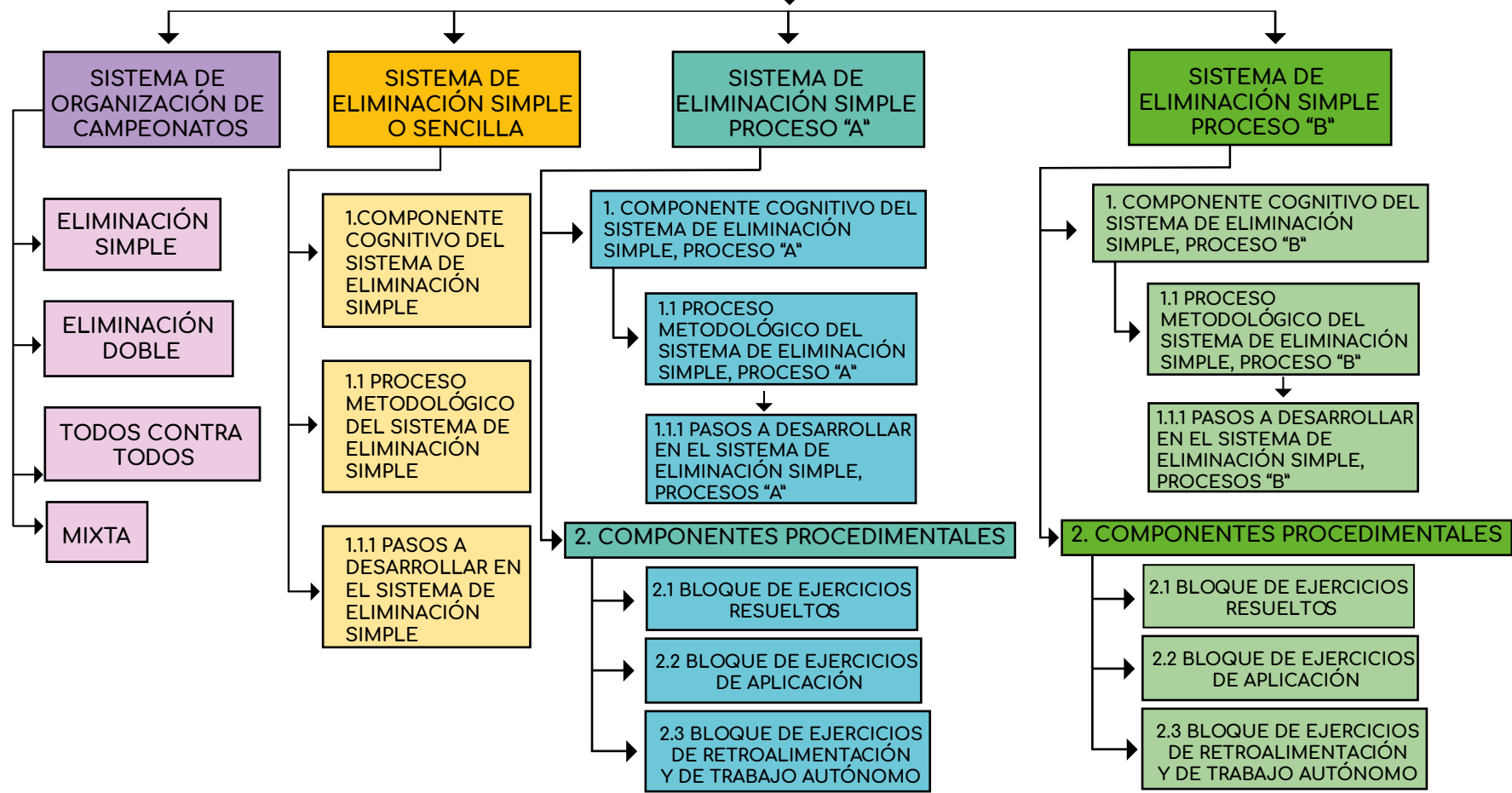


CAPÍTULO III

LA ORGANIZACIÓN DE CAMPEONATOS DEPORTIVOS

CONTENIDO DE CAPÍTULO III

ORGANIZACIÓN DE EVENTOS Y CAMPEONATOS DEPORTIVOS



¿Nunca se ha parado a pensar que cada fin de semana se celebran en todo el mundo miles y miles de eventos deportivos, amén de otros que se desarrollan por semana?

Este planteamiento es suficiente para pensar que el mundo del deporte es, con mucha diferencia, la disciplina que más actos lleva a cabo. Sin embargo, hasta hace muy poco tiempo, apenas se prestaba atención a la puesta en marcha de una debida formación para los profesionales que cada semana tienen que enfrentarse a la organización de ese partido de fútbol, esa final de un torneo de tenis o cualquier otra cita deportiva.

Desde las instituciones más pequeñas hasta las más grandes, sin importar su impacto barrial, local, provincial, nacional o internacional, se encuentran insertadas en la organización de una gran diversidad de campeonatos deportivos, en diferentes disciplinas deportivas y sociales, mediante los juegos de salón, con la finalidad de dar un servicio a los diferentes sectores de la sociedad, tratando de ocupar adecuadamente su tiempo libre, si hablamos desde el punto de vista recreativo o competitivo con el deporte de competencia o de alto nivel.

Pero si se va más allá donde se está mirando nos ponemos a pensar: ¿quiénes son los encargados de organizar estos campeonatos deportivos?, ¿cómo aprendieron los diferentes sistemas de organización?, ¿acaso lo estarán haciendo bien o mal?, ¿cómo están llevando el control?; son incógnitas que debemos despejarnos.

Con el surgimiento de la tecnología de la información y el avance de la ciencia, es oportuno pensar que todas las personas o instituciones dedicadas a esta gran tarea de organizar campeonatos deportivos, también tienen derecho a prepararse, actualizar sus conocimientos y en gran medida a actualizar su formación profesional, con la finalidad que su accionar se encuentre acorde al adelanto de la ciencia y la tecnología.

Visualizando este problema es oportuno dar a conocer de una manera pedagógica y didáctica los sistemas de organización de campeonatos más utilizados en nuestro entorno, con la finalidad de que puedan ser utilizados por los beneficiarios, de una manera más operativa y fácil de aplicar en sus instituciones u organizaciones.

A continuación se expone en el siguiente esquema los contenidos a tratarse en el capítulo III.

Sistemas de organización de campeonatos

Los sistemas de organización de campeonatos más conocidos y utilizados dentro del campo deportivo son los siguientes:

1. Eliminación simple o sencilla
2. Eliminación doble
3. Eliminación todos contra todos
4. Eliminación mixta

Con la finalidad de dar a conocer la temática de estos sistemas, en forma detallada, se tratará cada uno de ellos con mayor detenimiento y extensión, de la siguiente manera:

Exposición de los contenidos del sistema de eliminación simple o sencilla

Con la finalidad de poder explicar el procedimiento de cómo se encuentran expuestos los contenidos cognitivos y procedimentales para alcanzar competencias específicas en la asignatura, se expone un ejercicio de organización de campeonatos, donde se demuestra el carácter pedagógico-didáctico y evolutivo, que ayuda al estudiante a relacionar la teoría con la práctica y a utilizar los contenidos cognitivos, procedimentales y actitudinales en el campo práctico-profesional-laboral.

A partir de este documento de estudio y de trabajo en el aula, el desarrollo y la organización de un campeonato cumplen con los siguientes pasos:

- Contenidos cognitivos referentes al tema tratado, si es necesario se fortalece el aprendizaje con un ordenador gráfico.

- Datos informativos necesarios sobre las condiciones en que se va a desarrollar un evento o campeonato:

- Presentación de la plantilla de inscripción por parte de la comisión organizadora.
- Sorteo de los equipos o deportistas participantes, con la finalidad de asignarles un número de participación.
- Cálculo del número total de partidos, su fórmula, la explicación de cómo aplicarla, los ejemplos desarrollados y ejercicios de aplicación y práctica.
- Cálculo de los equipos BAYS (Equipos o deportistas que descansan la primera fecha). Se debe tomar en cuenta si el número de equipos es igual a una potencia perfecta de dos (PP2), no se calcula equipos BAYS.

Pero si el número de equipos o deportistas participantes no es igual a una potencia perfecta de dos (PP2), se debe calcular BAYS, para ello se debe buscar la potencia perfecta de dos inmediatamente mayor al número de equipos

($PP2 > N^{\circ}Eq$), de la cual será restado el número de equipos y su resultado serán los equipos o deportistas que no jugarán la primera fecha del torneo.

- Elaboración del diagrama de partidos del torneo.
- confección del cuadro de partidos del número de partidos por fechas.
- Luego se expone el cuadro de partidos con datos informativos de cada fecha, su forma de elaboración, el ejemplo desarrollado y los ejercicios de aplicación y práctica por parte de los estudiantes.

Estos cuadros, se pueden hacer en un solo cuadro, cuando se vaya a jugar en una sola cancha, pero si el número de partidos es bastante grande, se debe dividir en varias canchas; en ese caso se debe realizar cuadros de partidos con datos informativos para cada una de las canchas, como veremos más adelante.

En campeonatos donde cada uno de los equipos posean su propia cancha, se debe

realizar cuadros con datos informativos para cada encuentro.

- Estos cuadros deben obtener toda la información necesaria y precisa que la colectividad deportiva demanda, tanto jugadores, cuerpo técnico, aficionados y la prensa, donde se dé a conocer la fecha, el lugar, el día, la hora y los equipos que se van a enfrentar. En algunos torneos incluso se da a conocer los nombres de los árbitros que dirigirán el encuentro.

- Se expondrá el Cuadro de ubicación final de los equipos, donde se da a conocer al equipo campeón, vicecampeón, tercero y cuarto lugar.

- Se expone una serie de ejercicios resueltos como ejemplo de aplicación y ejercicios de aplicación, donde el estudiante pueda aplicar sus conocimientos teóricos en el campo práctico, permitiéndole relacionar la teoría con la práctica.

- Como actividades de retroalimentación y con el objetivo de fortalecer el aprendizaje, se plantea una serie de ejercicios de aplicación

como práctica y aprendizaje autónomo, donde se le hace pensar y actuar al estudiante en diferentes contextos de organización de campeonatos, entregándoles todos los datos informativos que necesita para dicha organización.

El estudiante debe poner en práctica toda su capacidad y habilidades cognitivas y creativas para una adecuada organización.

Sistema de eliminación Simple o Sencilla

1. Componente cognitivo del sistema de eliminación simple

1.1 Importancia

Este sistema de eliminación simple es el que más comúnmente se utiliza, especialmente cuando no existe el tiempo suficiente y la infraestructura necesaria. (Byl, J. 2016 p2) manifiesta que el torneo por eliminatoria simple es muy recomendable cuando el número de participantes es grande, el tiempo disponible es breve o el número de sedes de juego es limitado.

En este sistema de eliminación, debe haber en cada encuentro un equipo ganador; es decir, no existen los empates, en vista de que el equipo ganador clasifica para la siguiente fecha. El equipo perdedor del encuentro queda eliminado del torneo.

El mayor atractivo de un torneo por eliminatoria simple es precisamente su sencillez (Byl, J. 2016. p2).

Este sistema es muy utilizado en las competiciones de combate, de fuerza rápida y resistencia, donde se utilizan grupos eliminatorios como atletismo o ciclismo, remo, kayak, canoa y natación Rodríguez B. e Iglesias B. (2005, p95). Este sistema de eliminación no es recomendable para competencias de deportes colectivos.

Los motivos para la realización de la eliminación simple son los siguientes:

- a) Se utiliza esta eliminación, cuando no se cuenta con el tiempo suficiente.
- b) Cuando hay demasiado número de participantes.

- c) Cuando se carece de la infraestructura suficiente.
 - d) Cuando no se tienen los recursos necesarios.
 - e) Cuando no se posee la implementación necesaria. Ejemplo:
 - Cancha, Balones, Redes, etcétera.
 - f) Cuando no existen suficientes árbitros o jueces.
- Un equipo fuerte puede quedar fuera del campeonato por una mala presentación, un mal arbitraje, o enfermedad de alguno de los integrantes.

1.2 Ventajas y desventajas

Ventajas:

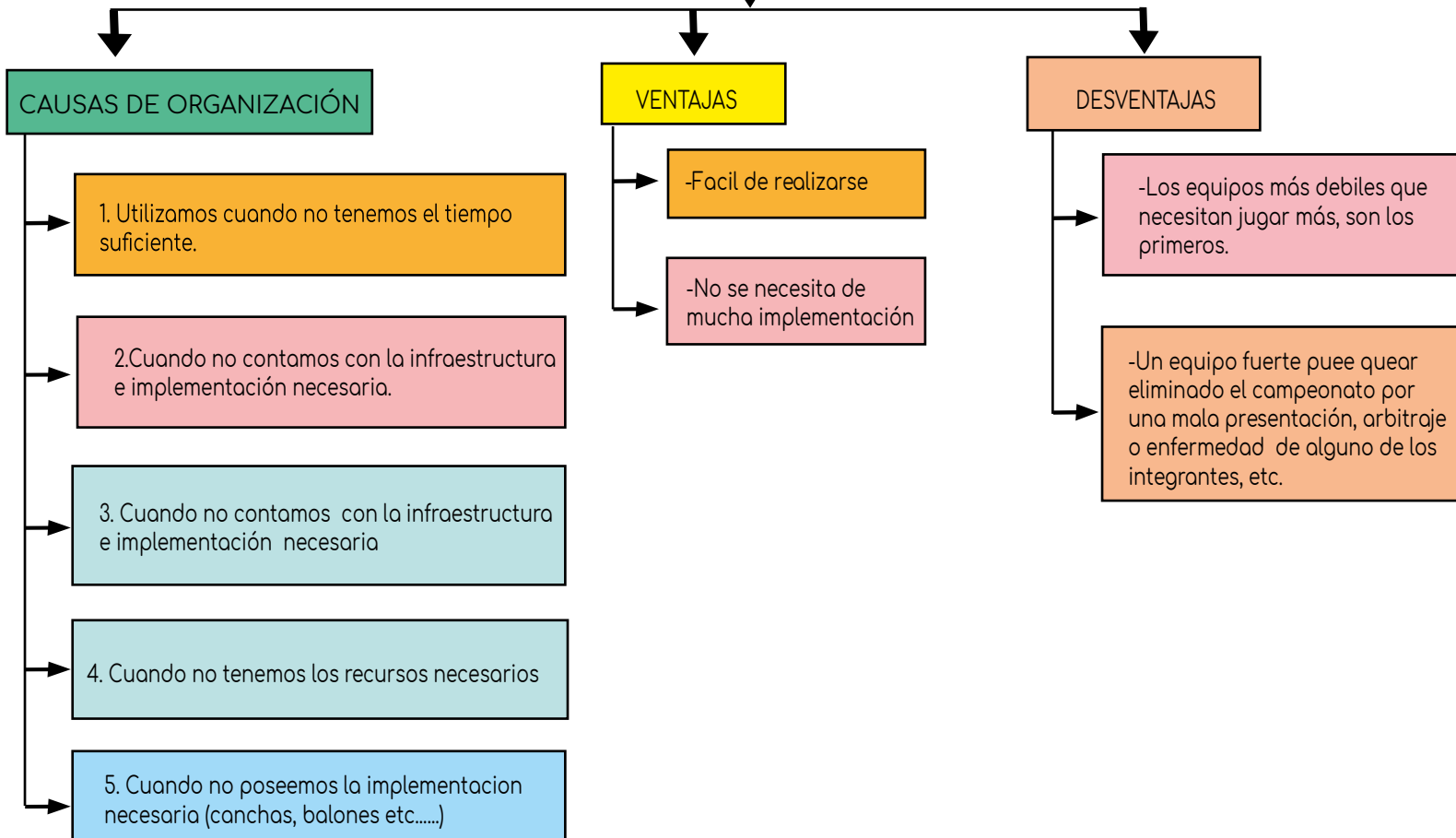
- Fácil de realizarse.
- No se necesita de mucha implementación.

Desventajas:

- Los equipos más débiles, que necesitan jugar más, son los eliminados.

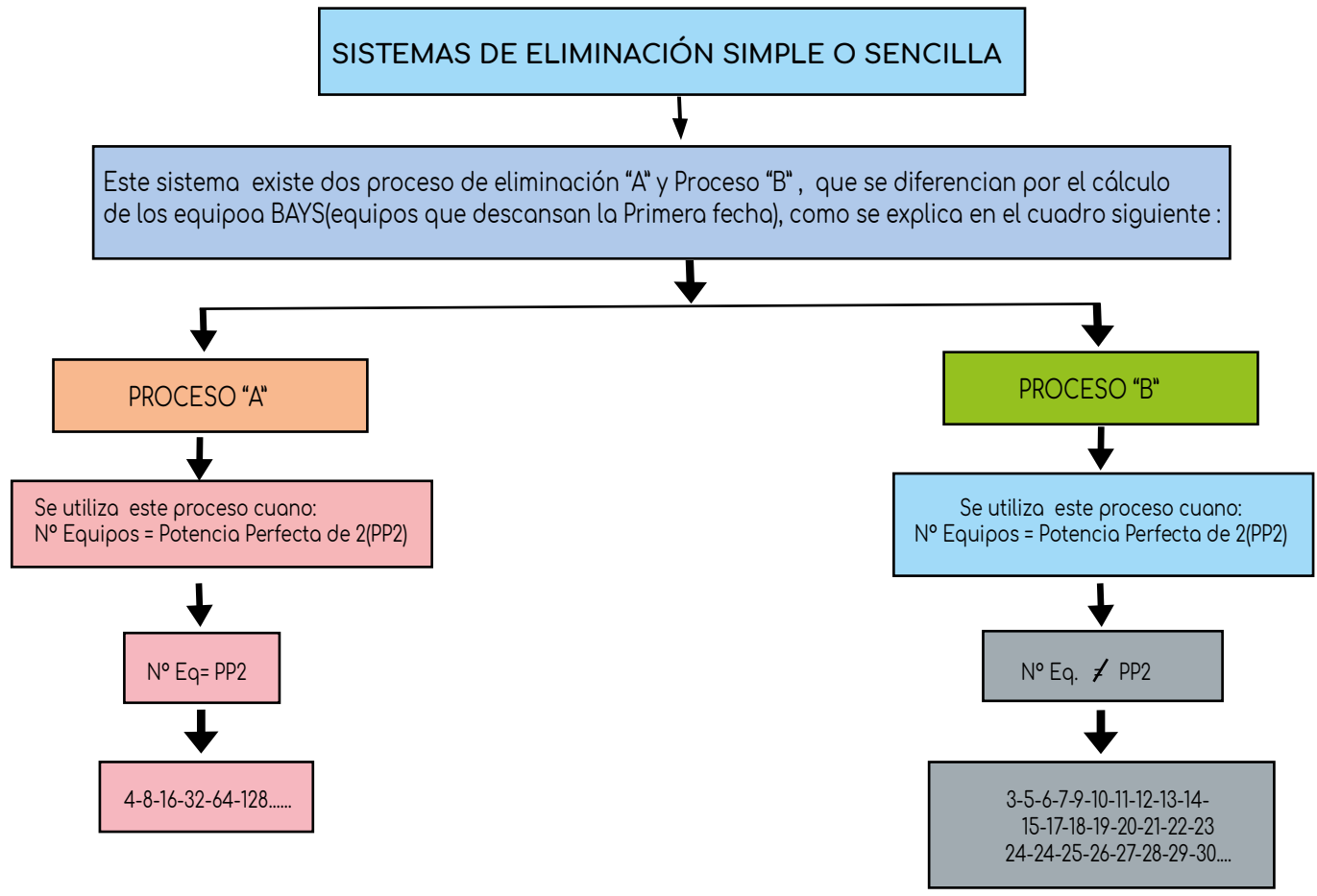
SISTEMAS DE ELIMINACIÓN SIMPLE O SENCILLA

Este sistema de eliminación simple o sencilla se utiliza cuando no existe el tiempo suficiente y la infraestructura necesaria. se organiza bajo esta modalidad bajo los siguientes permisos.



1.3 Modalidades del sistema de eliminación simple

Existen dos modalidades para organizar campeonatos deportivos, bajo el sistema de eliminación simple: los procesos "A" y "B", que se diferencian por el cálculo de equipos Bays, como se explica en el cuadro siguiente:



2. Componente metodológico del sistema de eliminación simple

Este sistema de eliminación simple cumple con todos los parámetros didácticos y pedagógicos, que le permiten la aprehensión de los conocimientos desde el punto de vista cognitivo; es decir adquiere nuevos conocimientos, que son la base fundamental para el desarrollo de habilidades en su segundo soporte de la competencia.

2.1 Procesos metodológicos a desarrollar en el sistema de eliminación simple

Con la finalidad de poder desarrollar cualquier modalidad del sistema de eliminación simple, se deben desarrollar los siguientes pasos, de una manera ordenada y secuencial:

PASOS A DESARROLLAR EN LOS SISTEMAS DE ELIMINACIÓN SIMPLE

Pasos a desarrollar

1. Nomina a los equipos participantes.

2. Realizamos el sorteo a los equipos participantes.

3. Calculamos el Número Total de Partidos (NTP)

4. Calculamos en Número de equipos BAYS (descansan la primera fecha)

5. Elaboramos el diagrama de partidos

6. Elaboramos el Cuadro del Número de Partidos por Fechas

7. Confeccionamos el Cuadro de Partidos con datos Informativos

8. Se elabora el Cuadro de ubicación Final de los equipos

Primer Paso. Nominamos a los equipos participantes

En base a la convocatoria que realiza la comisión organizadora, los equipos presentan la hoja de inscripción de los jugadores, con sus respectivos números de camiseta, color

del uniforme, fecha de nacimiento, número de cédula, nombre de la madrina, nómina del cuerpo técnico, u otros datos informativos que requiera la comisión organizadora, la misma que manejará una hoja de inscripción, donde los equipos serán registrados, asignándoles un número de inscripción, si así lo amerita la organización.

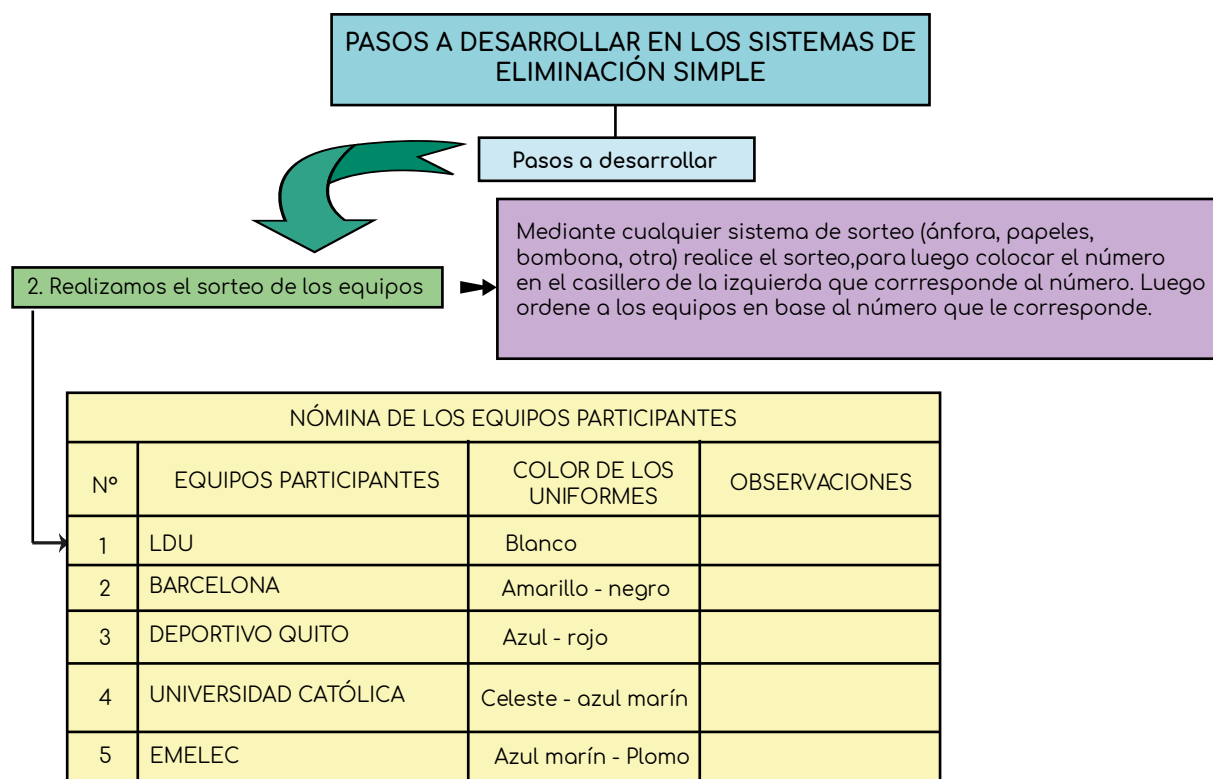


Segundo Paso. Realizamos el sorteo de los equipos.

Con el número de equipos participantes se procede a realizar el sorteo de los equipos, utilizando cualquier mecanismo, ya sea mediante un ánfora, papeles, bombona u otro mecanismo, con la finalidad de asignar un número a cada uno de los equipos participantes, número que

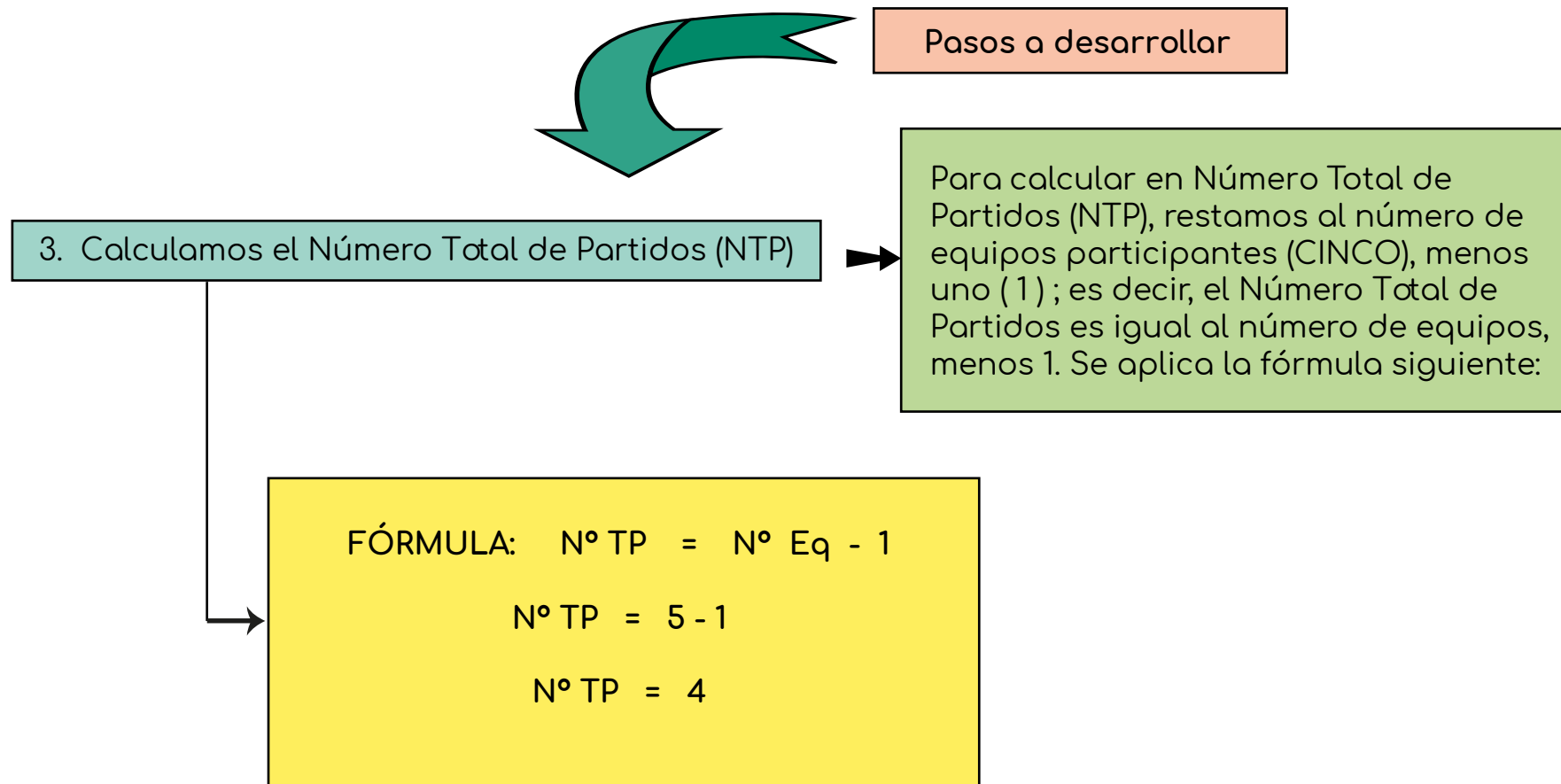
servirá para realizar los calendarios de juegos.

Este mecanismo demuestra a los equipos o deportistas asistentes la seriedad de la organización, mediante la igualdad de oportunidades y de participación. Este sorteo lo puede realizar la comisión organizadora o en el Congresillo Técnico, con la presencia de los representantes de cada uno de los equipos o deportistas.



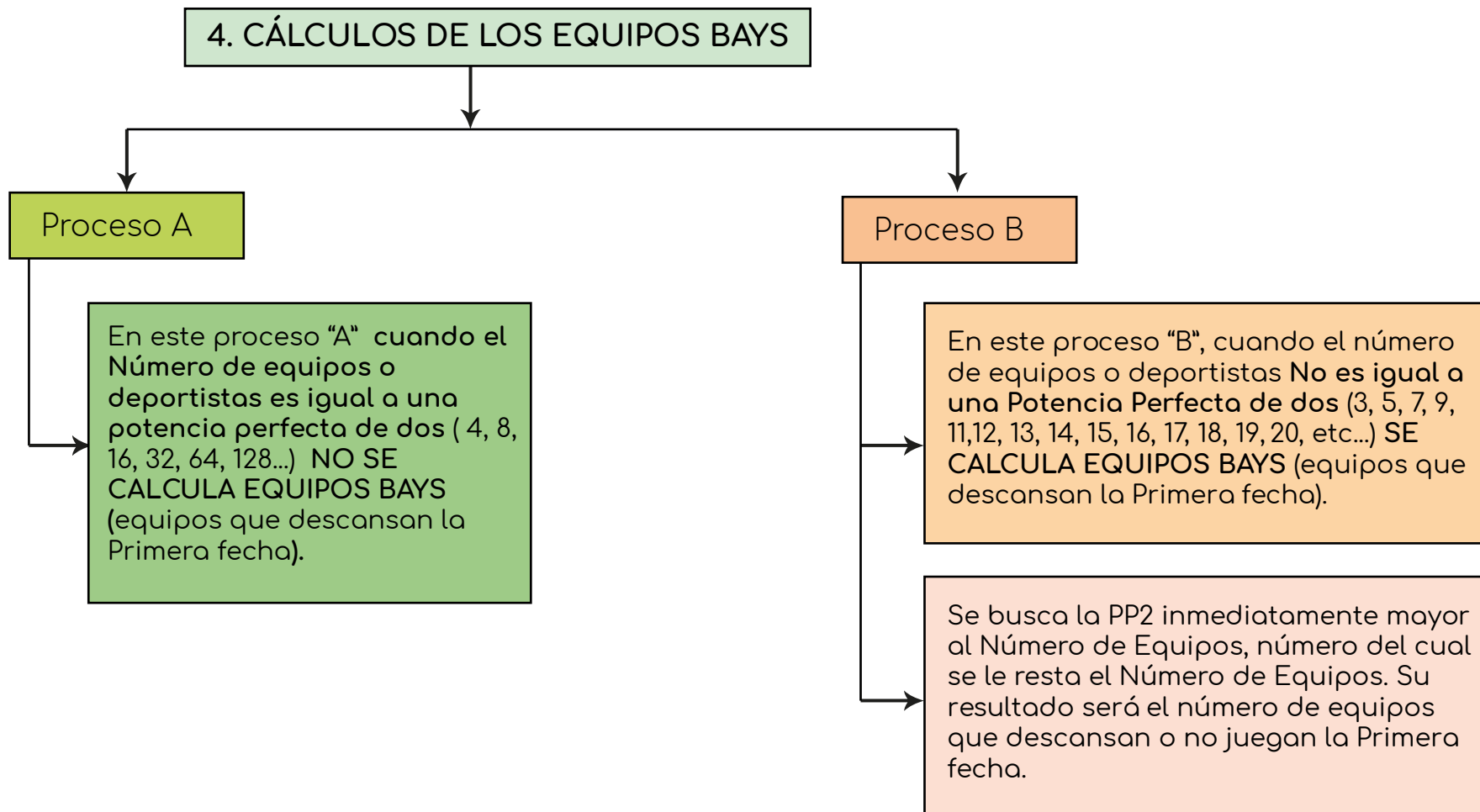
Tercer Paso. Cálculo del número total de partidos.

Para calcular el número total de partidos en el sistema de eliminación simple, se utiliza el Número de equipos participantes al cual se le resta uno, aplicando la siguiente fórmula:



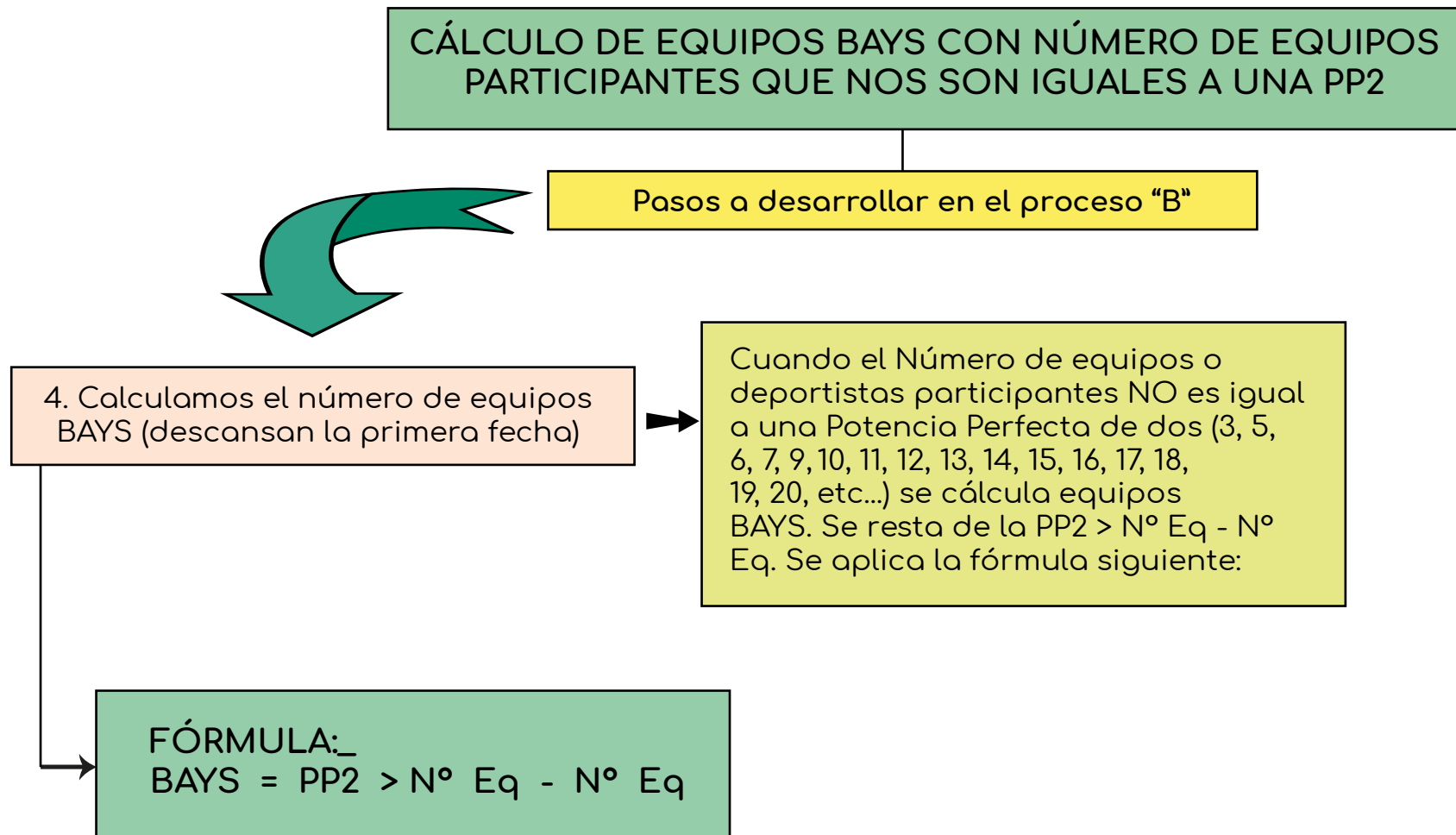
Cuarto Paso. Cálculo del número de equipos Bays

En este proceso de eliminación simple, para el cálculo de los equipos BAYS, que son los equipos o deportistas que descansan o no juegan en la primera fecha, existen dos procesos: A y B, como se detalla a continuación:



Proceso "A": Cálculo de los equipos Bays.- Este proceso se utiliza cuando el número de equipos o deportistas participantes, es igual a una PP2 (2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, etc.....):

Proceso "B": Cálculo de los equipos Bays.- Este proceso se utiliza cuando el número de equipos o deportistas participantes no es igual a un número equivalente a una pp2, como se describe en el siguiente esquema:

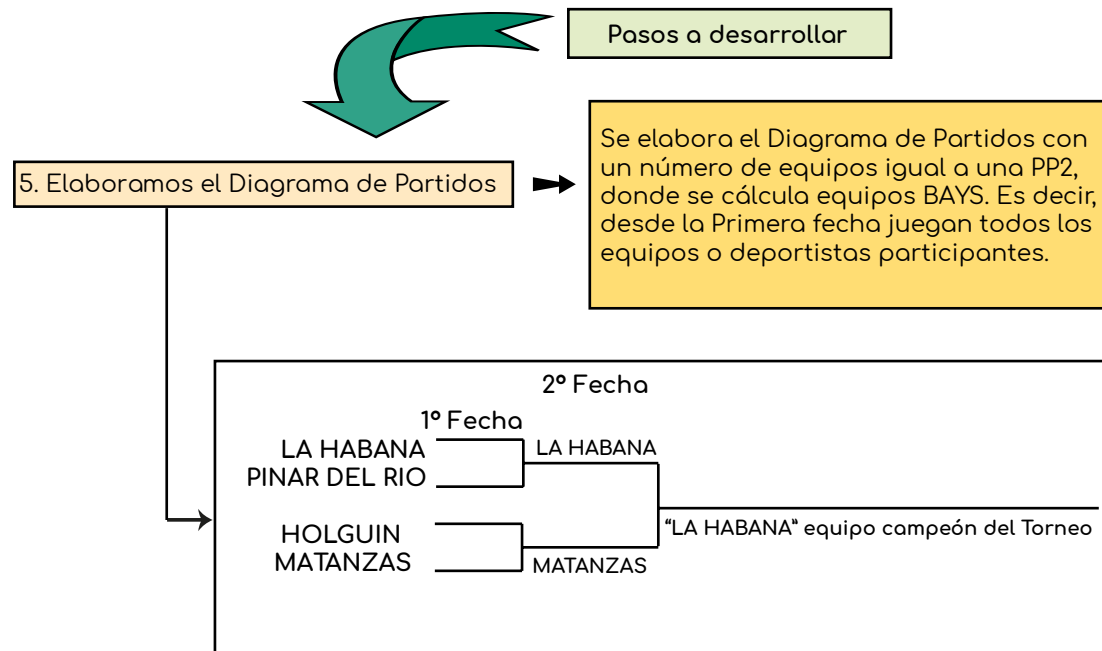


Quinto Paso. Elaboración del diagrama de partidos

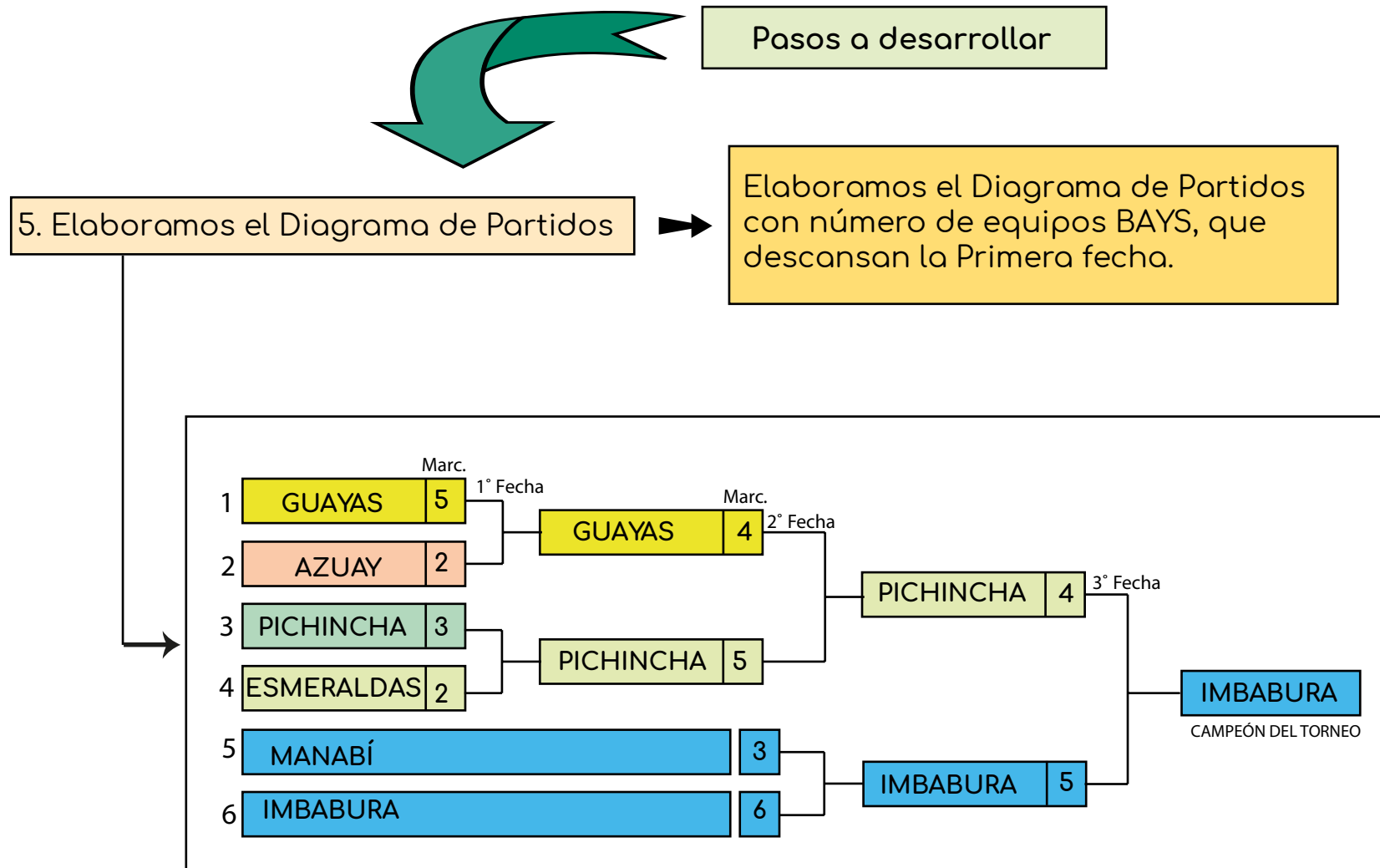
Según el proceso a utilizar, en base al número de equipos participantes y al tener el número de equipos BAYS, se procede a elaborar el diagrama de partidos, para ello se debe considerar el número de equipos o deportistas que descansarán la primera fecha. Estos equipos o participantes deben ser ubicados preferentemente en los primeros números o en los últimos números.

Para elaborar el diagrama, se debe enlistar en forma vertical a los equipos participantes, para luego hacer constar los equipos Bays y empezar a formar los partidos entre equipos contiguos, sin tomar en cuenta a los equipos BAYS, como se explica en el siguiente esquema:

- a. Diagrama de partidos de un campeonato con número de equipos iguales a una potencia perfecta de dos.

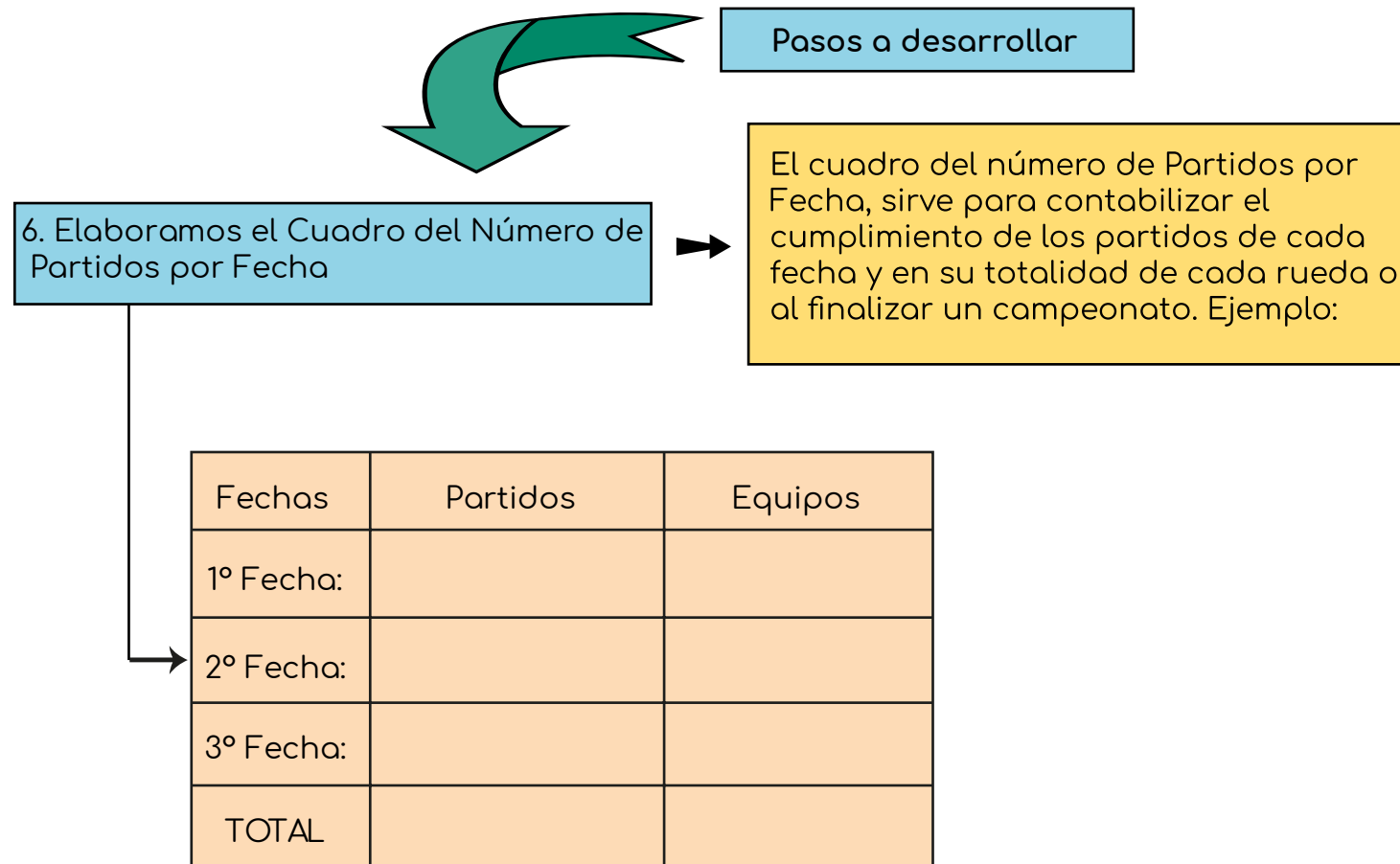


b. Diagrama de partidos de un campeonato con número de equipos que no es igual a una potencia perfecta de dos.



Sexto Paso. Elaboración del cuadro de número de partidos por fecha

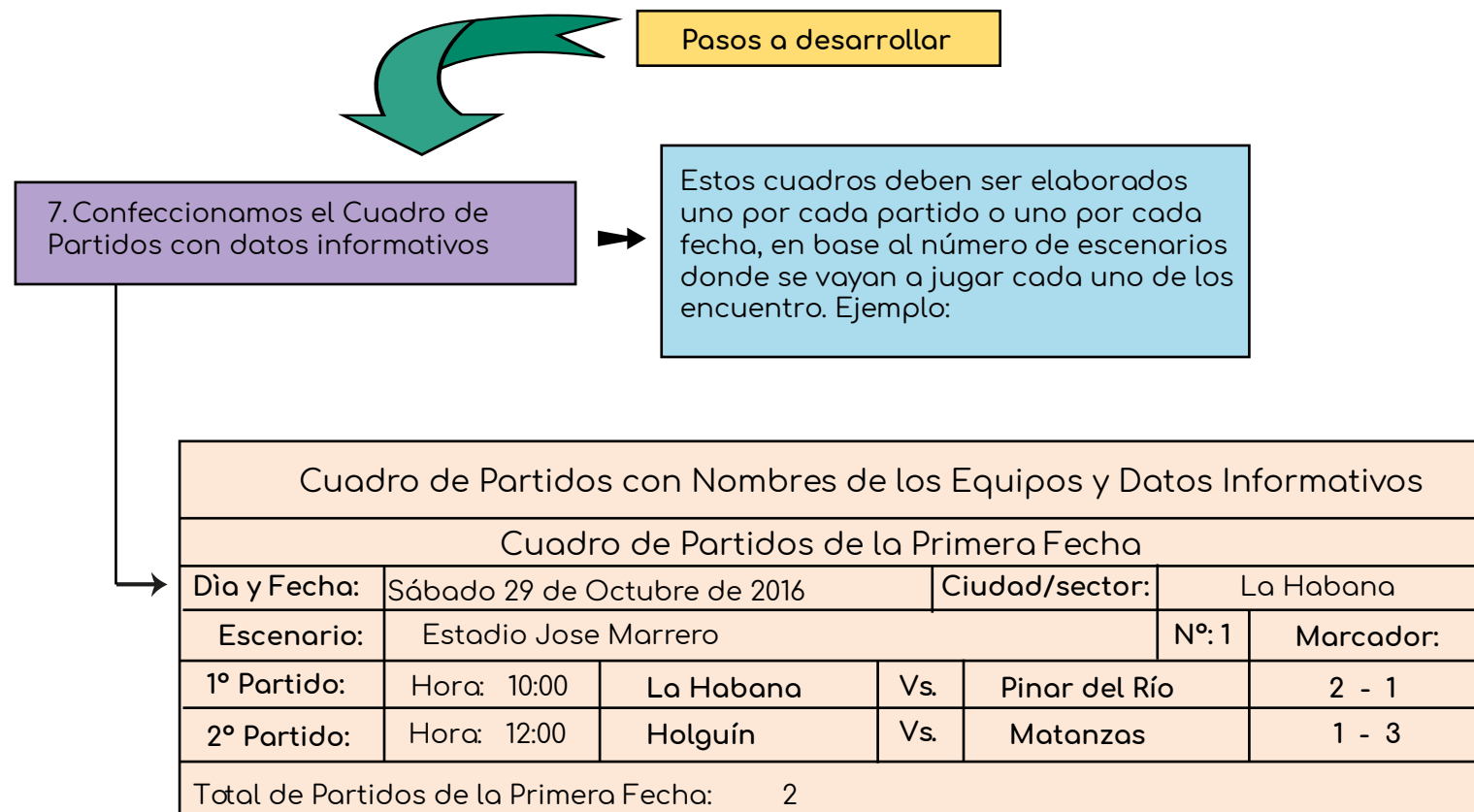
Con la finalidad de dar cumplimiento al número total de partidos que se debe jugar en un torneo, se elabora un cuadro donde se registre el número de partidos que se ha jugado en cada una de las fechas y de esta manera contabilizar la totalidad de partidos; lo cual se explica en el siguiente esquema:



Séptimo Paso. Confección del cuadro de partidos por fecha con datos informativos.

Estos cuadros de partidos con datos informativos son los más importantes para la

organización de un campeonato, en vista de que entrega toda la información necesaria que necesitan todas las personas vinculadas al torneo, ya sea como jugadores, cuerpo técnico, dirigentes, aficionados y la prensa, de cada uno de los encuentros que se van a desarrollar, elaborándose de la siguiente manera, a modo de ejemplo:



Octavo Paso. Cuadro de ubicación final de los equipos

En este sistema de eliminación simple, después de haberse cumplido con todos los partidos, se procede a declarar ganadores del torneo, a los equipos ganadores como campeón, vicecampeón, tercer lugar y cuarto lugar; dichas ubicaciones se debe dar a conocer a toda la comunidad deportiva vinculada al desarrollo del torneo.

Sistema de eliminación simple, proceso "A"

1. Componente cognitivo del sistema de eliminación simple, proceso "A"

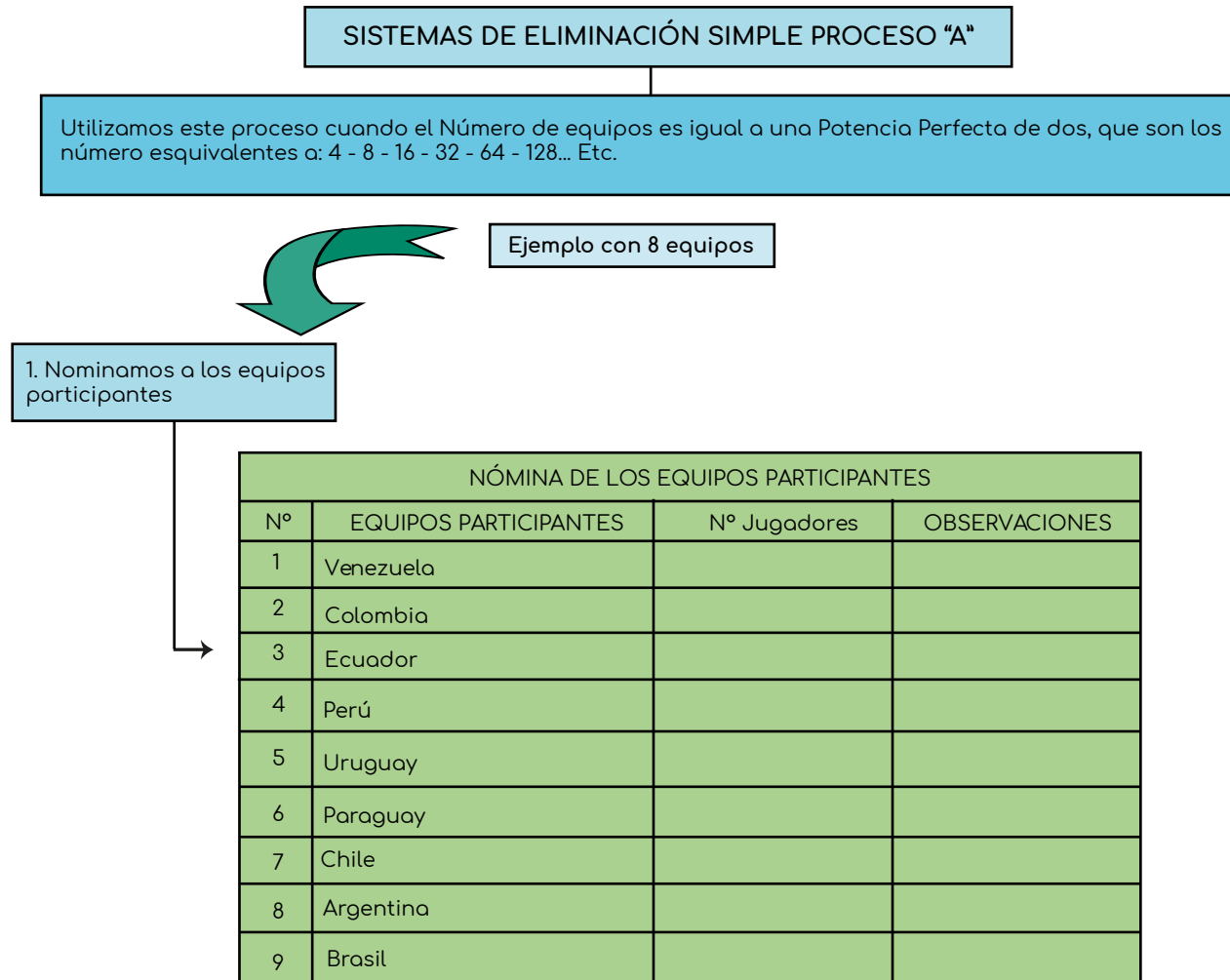
Se utiliza este proceso cuando el número de los equipos participantes es igual a una potencia perfecta de 2 (PP2), que son los números equivalentes a: 2 - 4 - 8 - 16 - 32 - 64 - 128..., etcétera.

1.1 Proceso metodológico del sistema de eliminación simple, proceso "A"

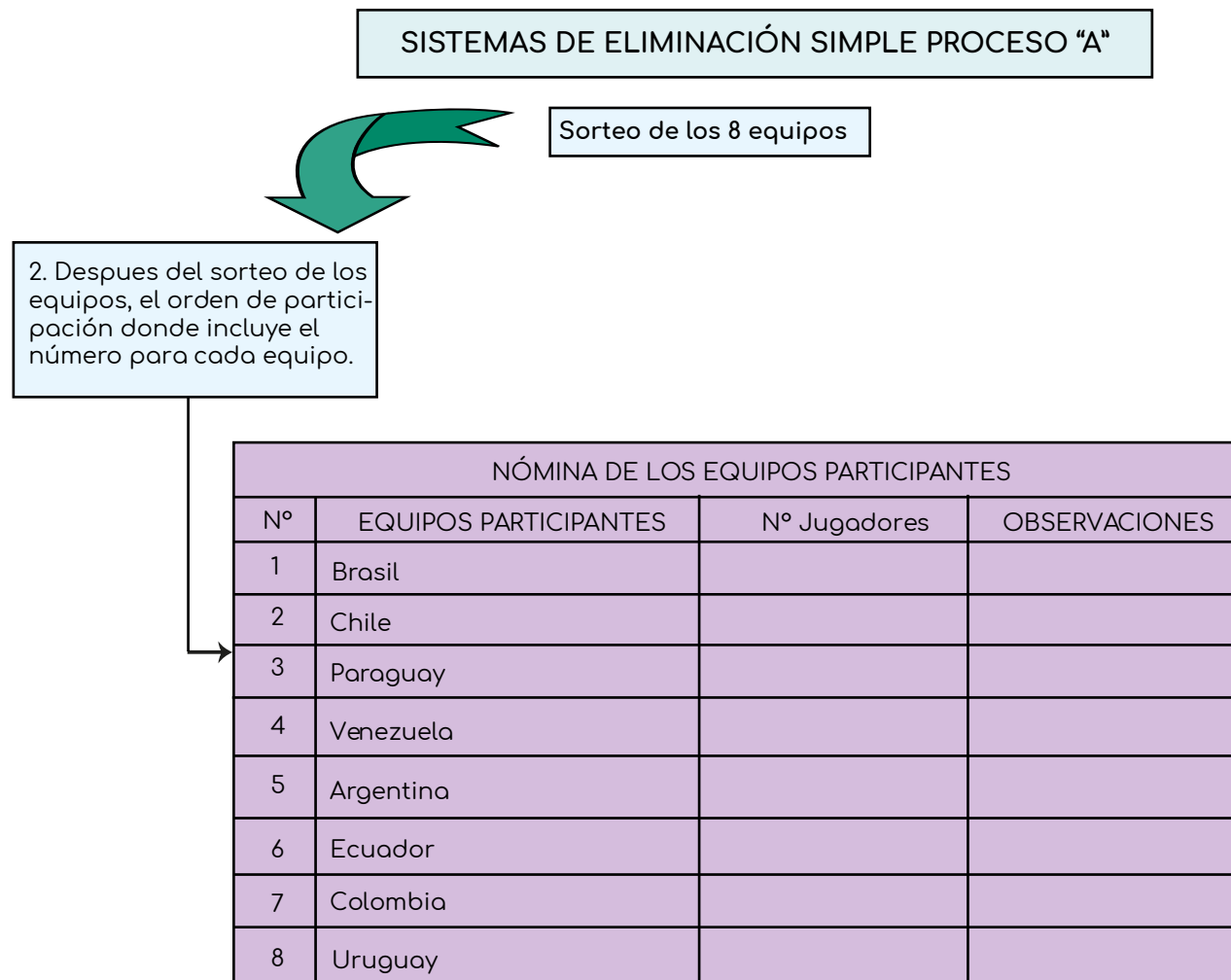
Con la finalidad de facilitar al usuario la adquisición de conocimientos dentro del componente cognitivo, se ha desarrollado una serie de pasos que conforman el proceso metodológico, con carácter progresivo, donde se explica el desarrollo de cada una de las etapas que debe cumplir el organizador para desarrollar este sistema de eliminación simple, proceso "A" del campeonato.

1.1.1 Pasos a desarrollar en el sistema de eliminación simple, proceso "A"

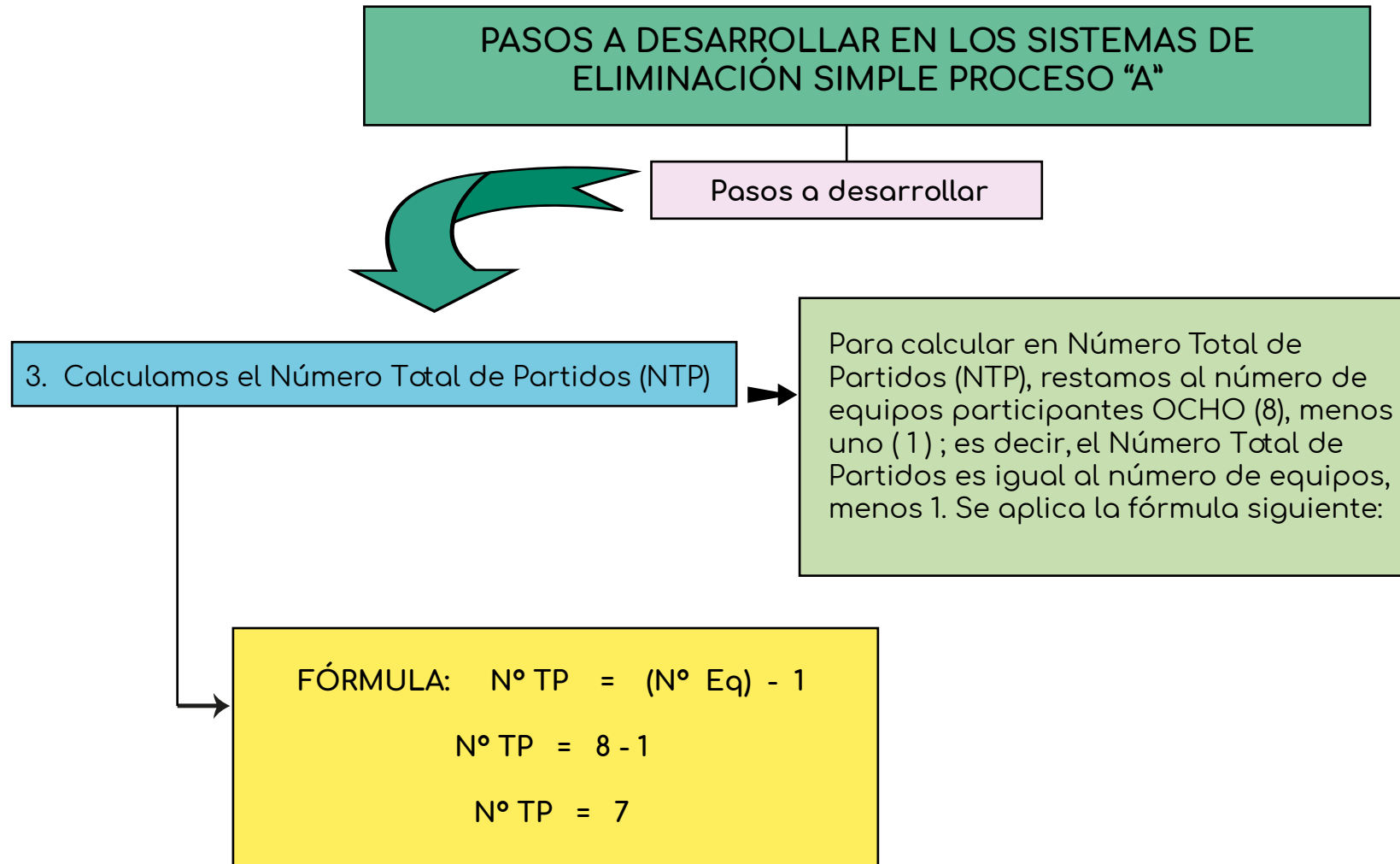
Primer Paso. Se procede a la inscripción de los equipos en una plantilla estructurada por la comisión organizadora.



Segundo Paso. Se lleva a efecto el sorteo de los equipos que se encuentran inscritos, con la finalidad de asignar un número de participación:

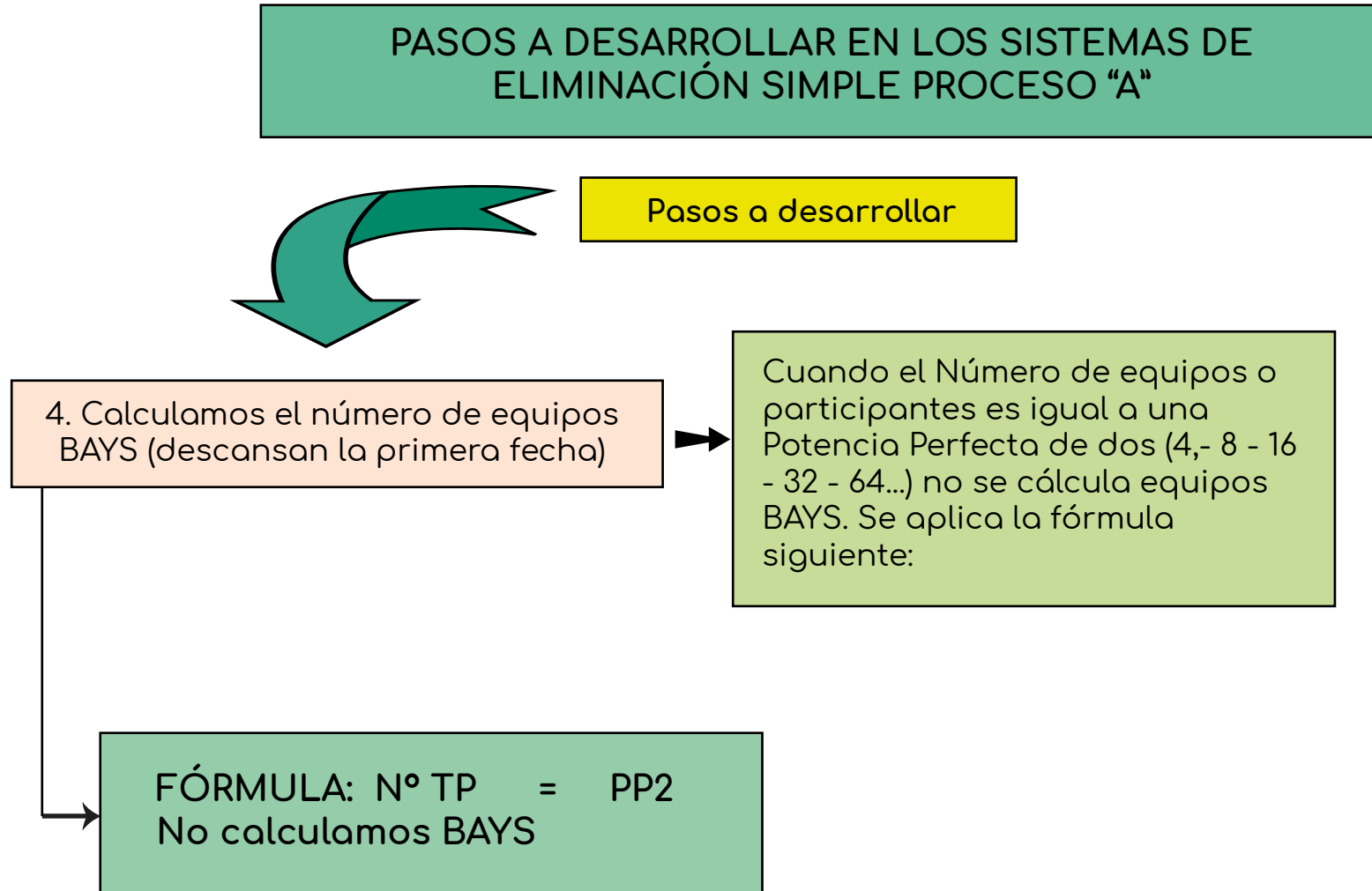


Tercer Paso. Se calcula el número total de partidos aplicando de la siguiente manera:



Cuarto Paso. Cálculo de equipos BAYS. En este proceso "A", cuando el número de equipos o deportistas participantes es igual a una PP2", no se calcula equipos Bays; en otras palabras

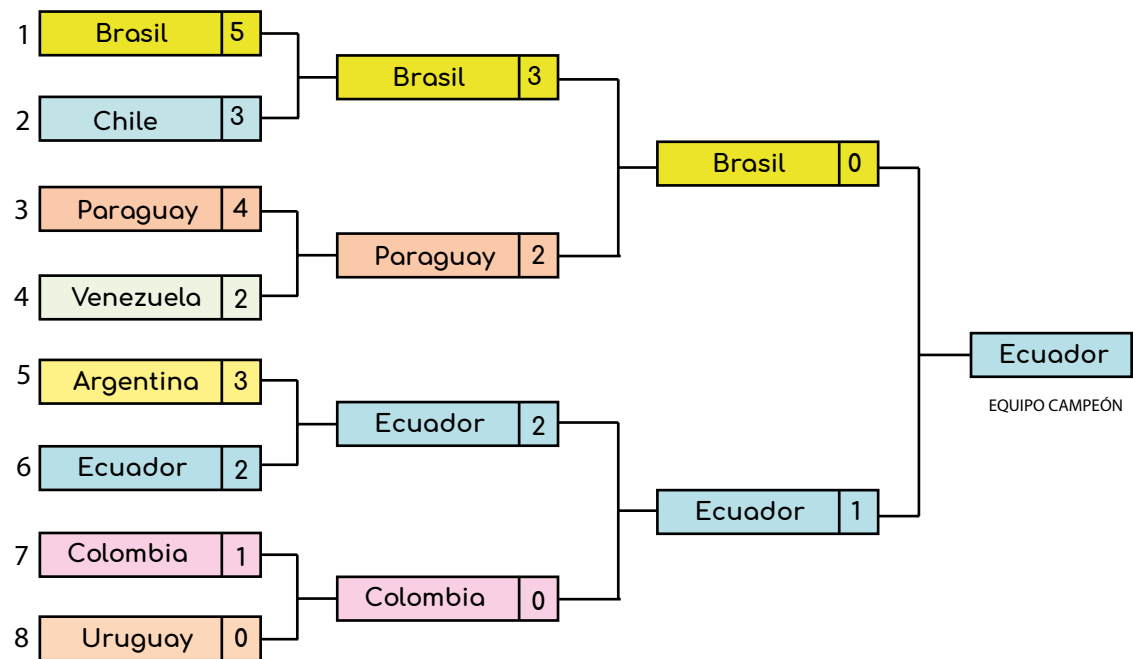
todos los participantes empiezan jugando desde la primera fecha.



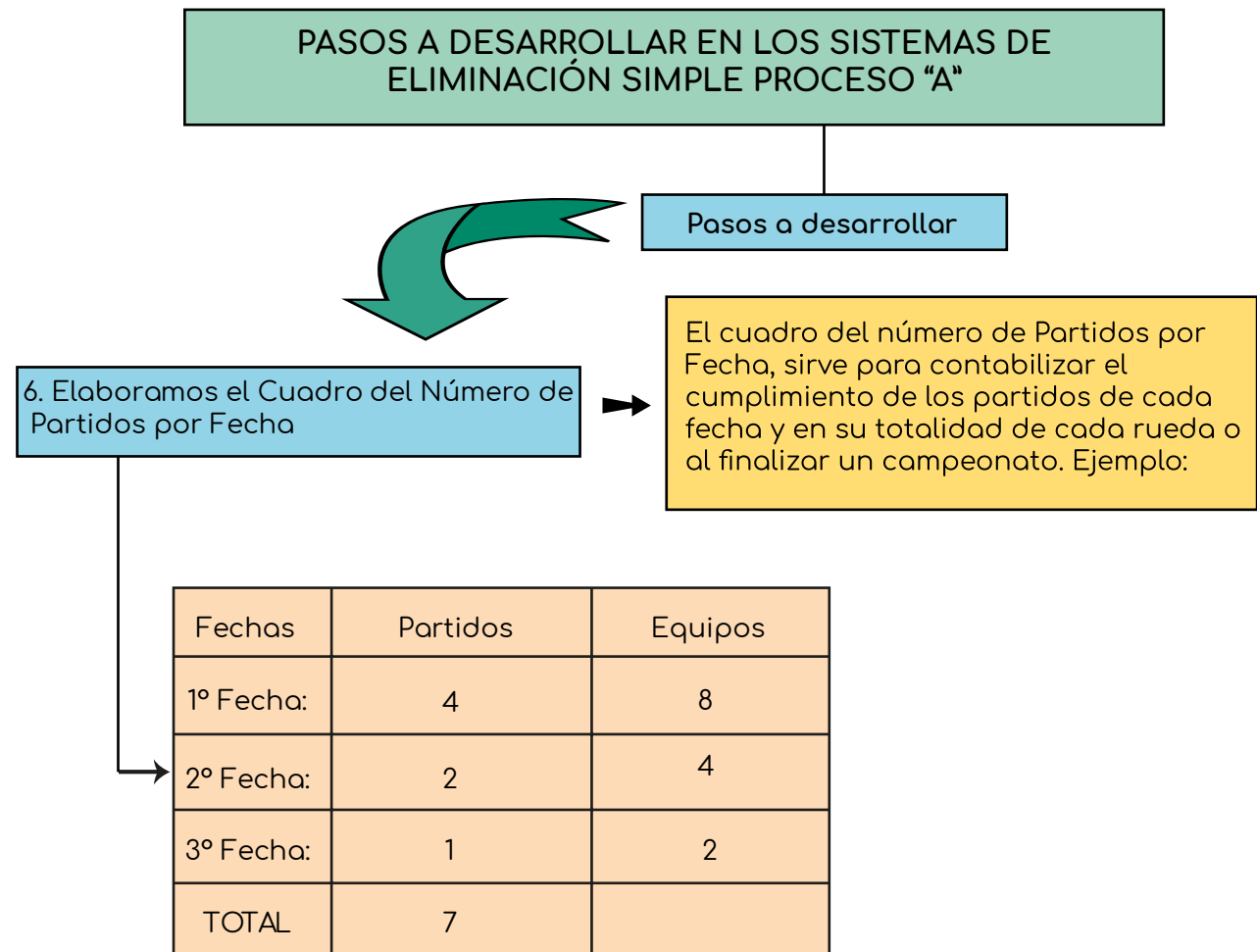
Quinto Paso. Elaboramos el diagrama de partidos, donde se puede visualizar los diferentes encuentros en cada una de las fechas, hasta su etapa final.

PASOS A DESARROLLAR EN LOS SISTEMAS DE ELIMINACIÓN SIMPLE PROCESO "A"

5. Elaboramos el Diagrama de Partidos

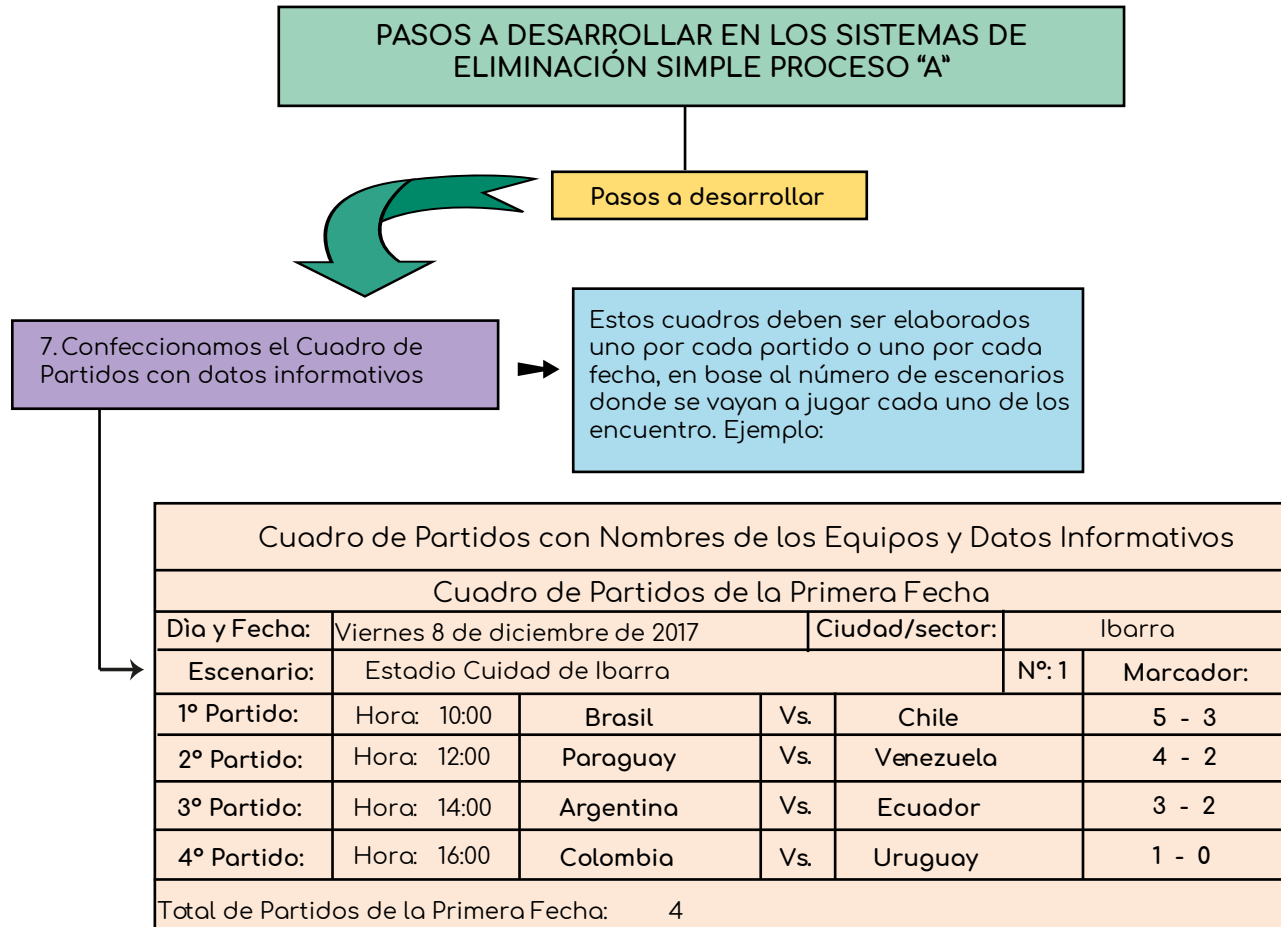


Sexto Paso. Se procede a elaborar el cuadro del número de partidos jugados en cada fecha. Este cuadro ayudará al organizador a visualizar el cumplimiento de todos y cada uno de los partidos en cada fecha.



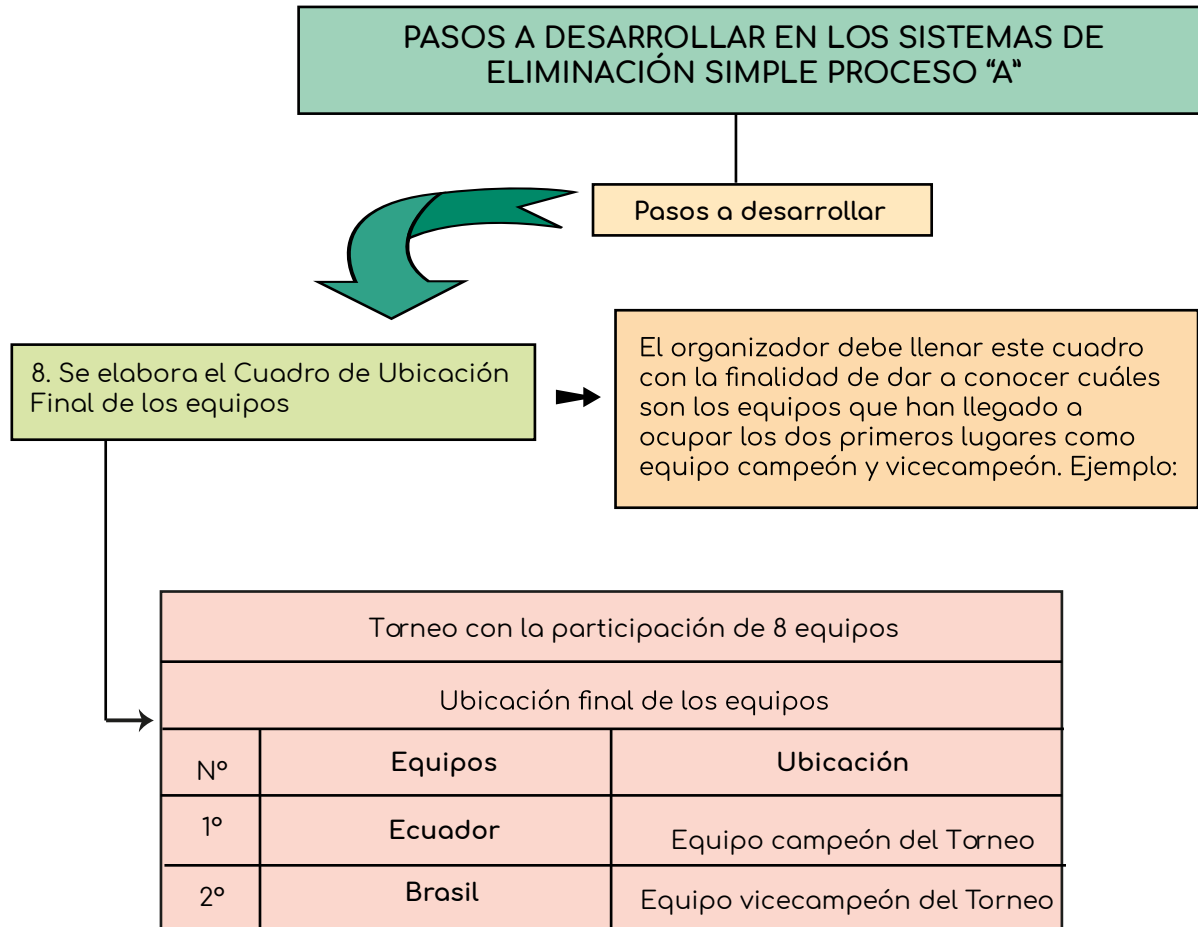
Séptimo Paso. Se confecciona el cuadro de partidos por fecha con datos informativos. En este cuadro deben constar todos los datos informativos que demanda la comunidad deportiva, como la fecha, el lugar, el día, la hora, los equipos que se van a enfrentar, el número

de cancha y en algunos casos los nombres de los árbitros que van a dirigir el encuentro. Estos datos deben demandar la veracidad de la información.



Octavo Paso. Por último se elabora el cuadro final de ubicaciones de los equipos. Para esto se debe considerar los partidos jugados en cada fecha, en base a los partidos constantes en el diagrama de partidos.

Este cuadro sirve para contabilizar el cumplimiento de todos y cada uno de los partidos de una determinada rueda o campeonato.



2. Componente procedimental del sistema de eliminación simple proceso "A"

Este componente procedimental considerado el segundo pilar de formación de la competencia específica de organización de campeonatos deportivos, permite al usuario o lector, adquirir y desarrollar las habilidades necesarias, con la base primordial del componente cognitivo; es decir en este pilar procedimental le permite aplicar los conocimientos teóricos en el campo práctico y que mediante su puesta en práctica van desarrollando las habilidades necesarias para organizar un campeonato deportivo. Este componente consta de tres bloques de ejercicios:

- 2.1 Bloque de ejercicios resueltos
- 2.2 Bloque de ejercicios de aplicación
- 2.3 Bloque de ejercicios de retroalimentación y aprendizaje autónomo

2.1 Bloque de ejercicios resueltos

Se expone una serie de ejercicios resueltos, con la finalidad de que el usuario pueda visualizar las formas de desarrollar esta modalidad, de que pueda llegar a manejar este tipo de campeonatos y puedan ser aplicados en el campo práctico.

Ejercicio resuelto con 4 equipos:

Datos informativos:

Para este campeonato de fútbol participarán cuatro equipos que llevarán los nombres de ciudades de la provincia de Imbabura: Ibarra, Otavalo, Cotacachi y Urcuquí.

Se jugará en el Estadio Ciudad de Ibarra, en las

fechas: sábado 07 y domingo 08 de abril del 2018, a las 10H00 y 12H00, respectivamente.

Equipos participantes: Ibarra, Otavalo, Cotacachi y Urcuquí.

Sorteo de los equipos para asignar números:

Es importante hacer un sorteo de los equipos, ya sea utilizando papelitos, un ánfora o cualquier otra modalidad; con esto se demuestra la transparencia de la organización. Mediante este sorteo se asigna un número a cada equipo o deportista participante, el mismo que servirá para la ubicación de los equipos y elaboración del diagrama de partidos.

SORTEO DE LOS EQUIPOS CON SUS NÚMEROS			
Nº	Equipos	Nº	Equipos
1	Urcuquí	2	Ibarra
3	Otavalo	4	Cotacachi

Primer Paso. Calculamos el número total de partidos.

Para calcular el número total de partidos, se resta el número de equipos participantes CINCO (5), menos UNO (1); es decir, el número total de partidos es igual al número de equipos, menos 1. Se aplica la fórmula siguiente:

Fórmula: $N^{\circ} TP = N^{\circ} Eq - 1$
 $N^{\circ} TP = 4 - 1$
 $N^{\circ} TP = 3$ Partidos

En este torneo se jugarán un total de 3 partidos

Segundo Paso. Cálculo de los equipos Bays (equipos que no juegan la primera fecha).

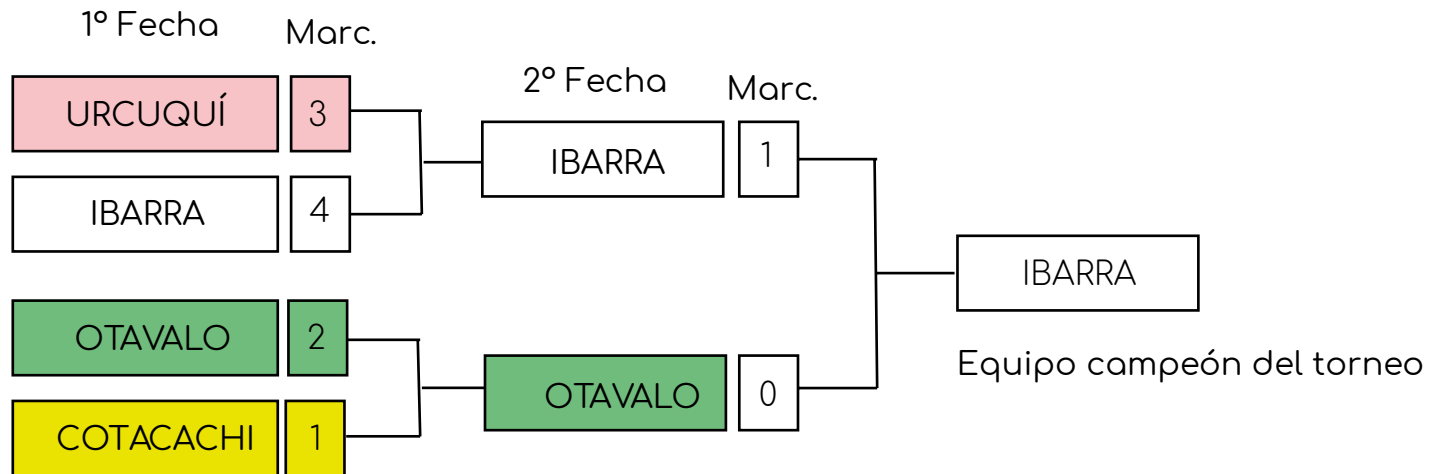
Cuando el número de equipos (4) es igual a una potencia perfecta de dos (2 - 4- 8 - 16 - 32 - 64...), no calculamos equipos Bays. Es decir, desde la primera fecha, todos los equipos empiezan participando en el torneo. Clasifican a la siguiente fecha, los equipos ganadores de cada encuentro. El equipo campeón del torneo, será el

equipo que haya ganado todos los encuentros.

Nº Eq = PP2 => No calculamos Bays

Tercer Paso. Se elabora el diagrama de partidos.

Es importante utilizar para cada fecha un color de bolígrafo, con el fin de distinguir la columna de partidos de cada una. Además, los trazados de las líneas de los partidos de cada fecha deben ser verticales y uniformes, a la misma altura, y de esta manera no se confunden los partidos de cada una con los partidos de la siguiente fecha:



Cuarto Paso. Elaborar el cuadro del número de partidos por fechas.

Sobre la base del diagrama de partidos, se debe ir contabilizando el número de partidos que se juega en cada fecha y registrarlo en el siguiente cuadro, para posteriormente contar el número total de partidos que se han jugado en todo el torneo y verificar si coincide el número de partidos con el diagrama de partidos.

En este ejemplo, en la primera fecha se han jugado 2 partidos con la participación de cuatro equipos; para la segunda fecha se ha jugado 1 partido, con el enfrentamiento de dos equipos, jugándose un total de 3 partidos en este torneo, que es el número de partidos igual al que consta en el diagrama. Este cuadro nos sirve para que el organizador pueda controlar el cumplimiento de todos los encuentros que se deben jugar.

CUADRO DE PARTIDOS POR FECHA		
FECHAS	PARTIDOS	EQUIPOS
1ra. Fecha:	2	4
2da. Fecha:	1	2
TOTAL:	3	

Quinto Paso. Cuadros de partidos con datos informativos.

Estos cuadros con datos informativos deben ser elaborados uno por cada fecha en la que se va a jugar; por ejemplo, un cuadro para la primera fecha, otro cuadro para la segunda fecha, y así sucesivamente.

Los siguientes cuadros se deben llenar con los datos informativos del torneo, ubicando el día y la fecha en los que se van a desarrollar los encuentros, así como la ciudad o el sector del escenario deportivo; el nombre del estadio o la cancha, y si en un escenario deportivo existen varias canchas, ponga el número de la cancha; los horarios de cada partido; los partidos con los nombres de los equipos y registre el marcador de cada encuentro. Ejemplos:

Primera fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS				
Partidos de la Primera Fecha				
Día y fecha:	Sábado 08 de abril de 2017		Ciudad/sector:	Ibarra
Escenario:	Estadio Ciudad de Ibarra		Nº: 1	Marcador
1º partido:	Hora: 10H00	Urcuquí	Vs. Ibarra	2 - 1
2º partido:	Hora: 12H00	Otavalo	Vs. Cotacachi	1 - 3
Total de partidos de la primera fecha: 2				

Segunda fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS				
Partidos de la Segunda Fecha				
Día y fecha:	Domingo 30 de octubre de 2016		Ciudad/sector:	La Habana
Escenario:	Estadio José Marrero		Nº: 1	Marcador
1º partido:	Hora: 12H00	Ibarra	Vs.	Otavalo
Equipo ganador del partido y campeón del torneo:		Equipo "Ibarra"		

Sexto Paso. Cuadro de la ubicación final de los equipos.

El organizador debe llenar este cuadro para dar a conocer cuáles son los equipos que han llegado a ocupar los dos primeros lugares, como son el equipo campeón y el equipo vicecampeón.

Ubicación final de los equipos		
Nº	Equipos	Ubicación
1º	"Ibarra"	Equipo campeón del torneo
2º	"Otavalo"	Equipo vicecampeón del torneo

Ejercicio resuelto con 8 equipos:

Datos informativos:

Se organiza un campeonato de básquet con la participación de los siguientes ocho equipos: Mavort, UTN, LDU, Nacional, Barcelona; Emelec, La Salle y la UDLA. El presente campeonato se jugará en el Coliseo de deportes Rumiñahui, de la ciudad de Quito, en las fechas: Primera fecha: Viernes 15 de junio dos partidos en horarios de 20H00 y 21H00; sábado 16 de Junio dos partidos, en horarios de 18H00 y 20H00. Segunda fecha:

viernes 22 de junio dos partidos en horarios de 20H00 y 21H00. Tercera fecha: sábado 23 de junio, se jugará el partido final, en horario de las 20H00.

Equipos participantes: Mavorth, UTN, LDU, Nacional, Barcelona; Emelec, La Salle y la UDLA.

Sorteo de los equipos para asignar números:

Para la realización del sorteo de los equipos, se puede utilizar papelitos, un ánfora o cualquier otra modalidad; demostrando la transparencia de la organización.

SORTEO DE LOS EQUIPOS CON SUS NÚMEROS			
Nº	Equipos	Nº	Equipos
1	LDU	2	Barcelona
3	La Salle	4	Mavorth
5	UDLA	6	UTN
7	Nacional	8	Emelec

Primer paso. Calculamos el número total de partidos.

Para calcular el número total de partidos, restamos el número de equipos participantes CINCO (5), menos UNO (1); es decir, el número total de partidos es igual al número de equipos, menos 1. Se aplica la fórmula siguiente:

$$\begin{aligned} \text{N}^\circ \text{ TP} &= \text{N}^\circ \text{ Eq} - 1 \\ \text{N}^\circ \text{ TP} &= 8 - 1 \\ \text{N}^\circ \text{ TP} &= 7 \text{ Partidos} \end{aligned}$$

En este torneo se jugarán un total de 7 partidos

Segundo paso. Cálculo de los equipos Bays (equipos que no juegan la primera fecha).

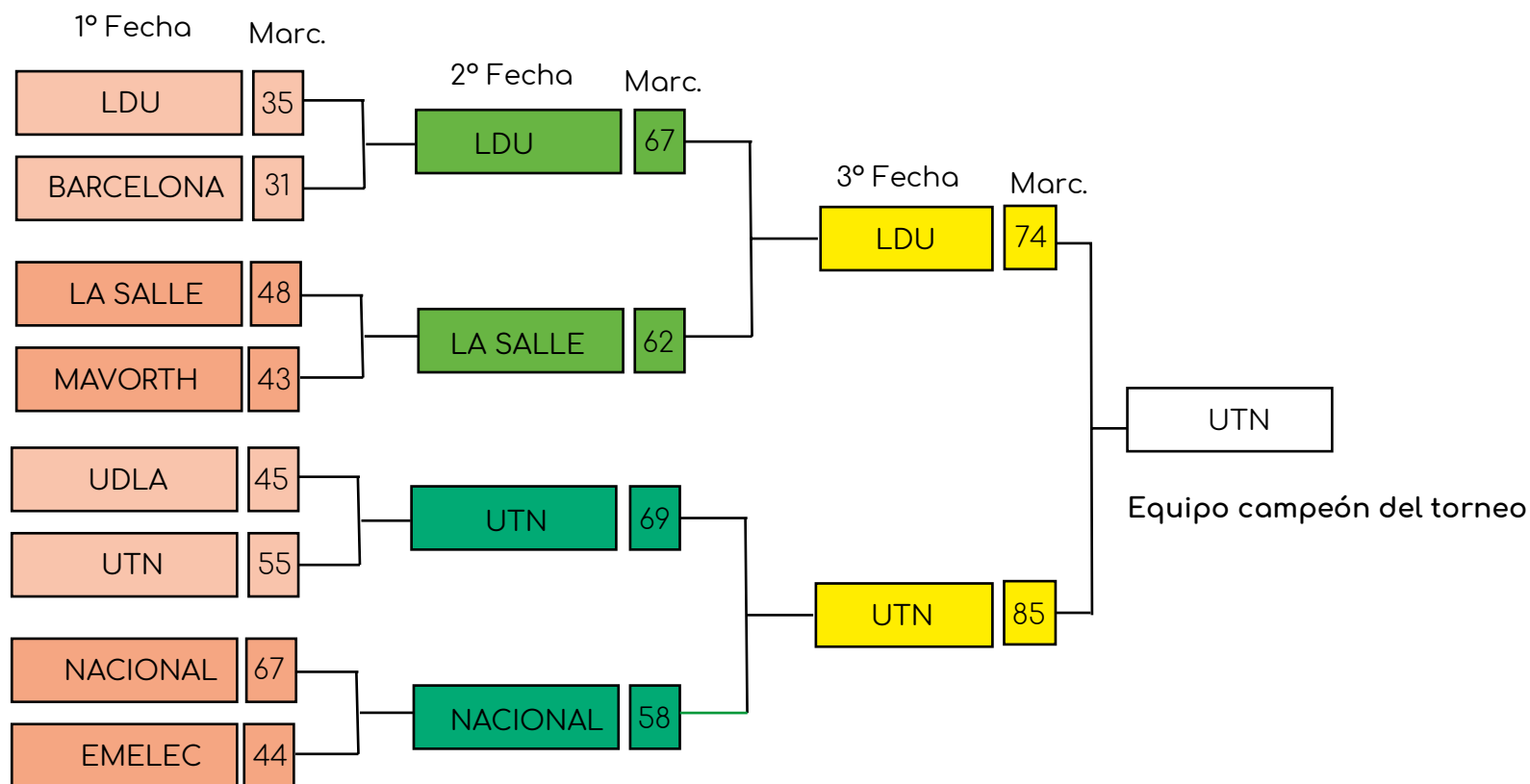
Cuando el número de equipos (8) es igual a una potencia perfecta de dos (2 - 4- 8 - 16 - 32 - 64...), no calculamos equipos Bays; es decir, desde la primera fecha, todos los equipos empiezan participando en el torneo. Clasifican a la siguiente fecha, los equipos ganadores de cada encuentro.

El equipo campeón del torneo, será el equipo que haya ganado todos los encuentros.

$\text{N}^\circ \text{ Eq} = \text{PP2} \Rightarrow$ No calculamos Bays

Tercer paso. Elaboramos el diagrama de partidos.

Para elaborar este diagrama de partidos, el usuario debe identificar claramente los partidos de cada fecha. Es por ello que se debe utilizar para cada fecha un color de bolígrafo, con el fin de distinguir la columna de partidos de cada una de las fechas. Además, los trazados de las líneas de los partidos de cada fecha deben ser verticales y uniformes, a la misma altura, y de esta manera no se confunden los partidos de cada fecha con los partidos de la siguiente fecha:



Cuarto paso. Confeccionamos el cuadro del número de partidos por fechas.

Sobre la base del diagrama de partidos, se debe ir contabilizando el número de partidos que se juegan en cada fecha y registrarlo en el siguiente

cuadro, para posteriormente contar el número total de partidos que se han jugado en todo el torneo. En este ejemplo, en la primera fecha se han jugado 4 partidos con la participación de ocho equipos; para la segunda fecha se ha jugado 2 partidos, con el enfrentamiento de cuatro equipos; jugándose un total de 7 partidos en este torneo, que es el número de

partidos igual al que consta en el diagrama. Este cuadro nos sirve para que el organizador pueda controlar el cumplimiento de todos los encuentros que se deben jugar.

CUADRO DEL NÚMERO DE PARTIDOS POR FECHA		
FECHAS	PARTIDOS	EQUIPOS
1º Fecha:	4	8
2º Fecha:	2	4
3º Fecha:	1	2
TOTAL:	7	

Quinto paso. Cuadros de partidos con datos informativos.

Estos cuadros con datos informativos deben ser elaborados uno por cada fecha en la que se va a jugar. Por ejemplo, un cuadro para la primera fecha, otro cuadro para la segunda fecha, y así sucesivamente.

Los siguientes cuadros se deben llenar con los datos informativos del torneo, ubicando el día

y la fecha en los que se van a desarrollar los encuentros, así como la ciudad o el sector del escenario deportivo; el nombre del estadio o la cancha, y si en un escenario deportivo existen varias canchas, coloque el número de la cancha; los horarios de cada partido; los partidos con los nombres de los equipos y registre el marcador de cada encuentro. Ejemplos:

Primera fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS				
Partidos de la Primera Fecha				
Día y fecha:	Viernes 15 de junio del 2017		Ciudad/sector:	Quito
Escenario:	Coliseo de Deportes Rumiñahui		Nº: 1	Marcador
1º partido:	Hora: 20H00	LDU	Vs. Barcelona	35 - 31
2º partido:	Hora: 21H00	La Salle	Vs. Mavorth	48 - 43
Día y fecha:	Sábado 16 de junio del 2017		Ciudad/sector:	Quito
Escenario:	Coliseo de Deportes Rumiñahui		Nº: 1	Marcador
3º partido:	Hora: 18H00	UDLA	Vs. UTN	45 - 55
4º partido:	Hora: 20H00	Nacional	Vs. Emelec	67 - 59
Total de partidos de la primera fecha: 4				

Segunda fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS				
Partidos de la Segunda Fecha				
Día y fecha:	Viernes 22 de Junio del 2017	Ciudad/sector:	Quito	
Escenario:	Coliseo de Deportes Rumiñahui	Nº: 1	Marcador	
1º partido:	Hora: 20H00	LDU	Vs.	La Salle
				67 - 62
2º partido:	Hora: 21H00	UTN	Vs.	Nacional
				69 - 65
Total de partidos de la segunda fecha: 2				

Tercera fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS				
Partidos de la Tercera Fecha				
Día y fecha:	Sábado 23 de Junio del 2017	Ciudad/sector:	Quito	
Escenario:	Coliseo de Deportes Rumiñahui	Nº: 1	Marcador	
1º partido:	Hora: 20H00	LDU	Vs.	UTN
				74 - 85
Equipo ganador del partido y campeón del torneo:		UTN		

Sexto Paso. Cuadro de ubicación final de los equipos.

El organizador debe llenar este cuadro para dar a conocer cuáles son los equipos que han llegado a ocupar los dos primeros lugares, como son el equipo campeón y el equipo vicecampeón.

Ubicación final de los equipos		
Nº	Equipos	Ubicación
1º	"UTN"	Equipo campeón del torneo
2º	"LDU"	Equipo vicecampeón del torneo

2.2 Bloque de ejercicios de aplicación de eliminación simple, proceso "A"

Para desarrollar competencias en la educación, es importante que los conocimientos sean aplicados en la parte práctica; es por ello que a continuación se expondrán una serie de ejercicios de aplicación, donde el estudiante podrá ir desarrollando cada uno de los pasos

a seguir, basándose en criterios metodológicos progresivos y evolutivos, expuestos en páginas anteriores.

Ejercicio de aplicación con ocho equipos:

Datos informativos:

Elabore un campeonato de basquetbol en la modalidad de eliminación simple proceso "A". Para ello, el mencionado campeonato de basquetbol se jugará en el Coliseo Rumiñahui de Quito, los días sábados 12, 19 y 26 de marzo

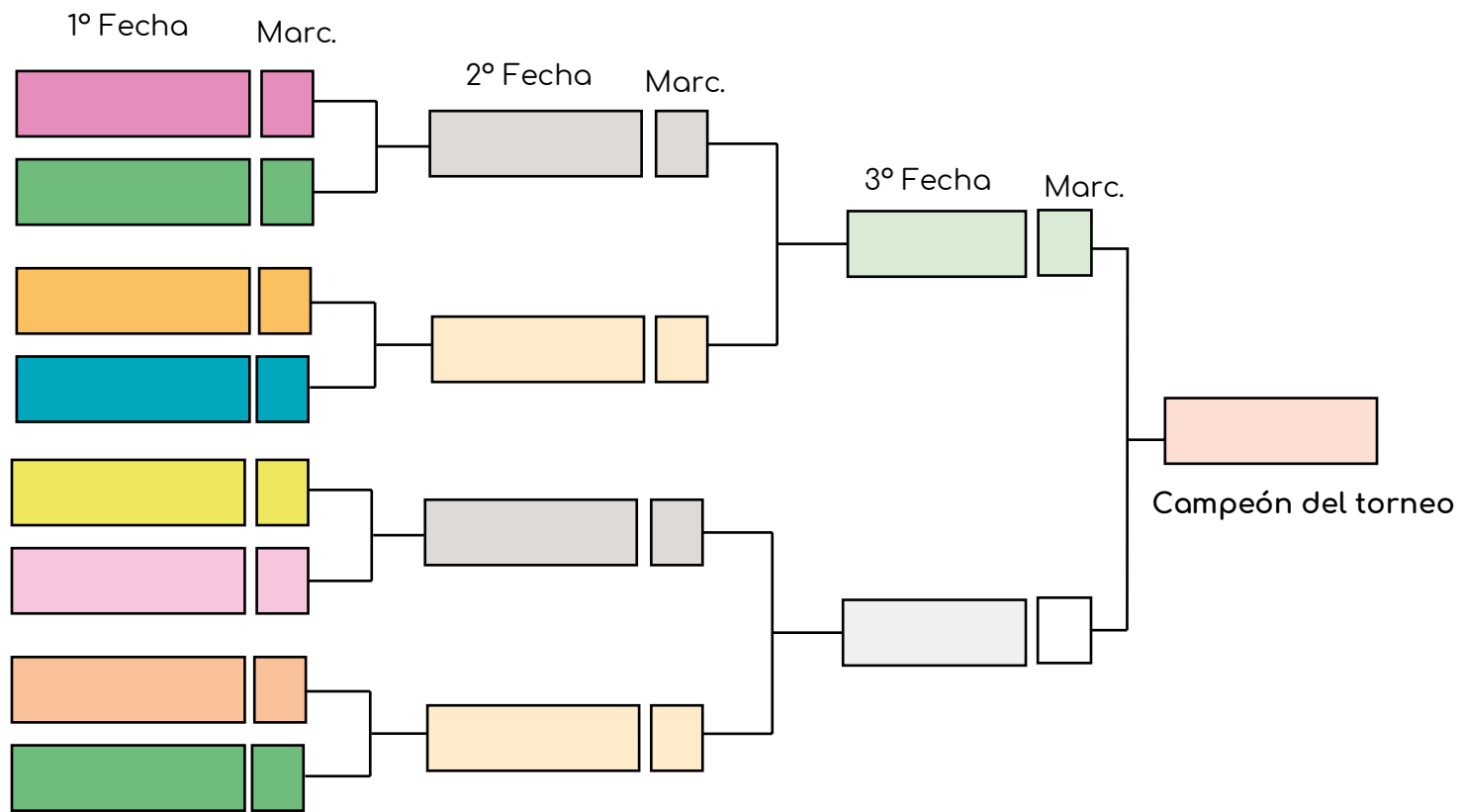
del 2017. Se jugará en horarios de 18H00, 19H00, 20H00 y 21H00. En todas las fechas se empieza a las 18H00.

Equipos participantes: enero, febrero, marzo, abril, mayo, junio, julio, agosto.

Sorteo de los equipos para asignar números: realice un sorteo de los equipos, utilizando papeles o ánfora, ubique en los números a los equipos sorteados:

Nº	Equipos	Nº	Equipos	Nº	Equipos	
1		2		3		
4		5		6		
7		8				

1. Calcule el número total de partidos, los marcadores de cada partido, de acuerdo al criterio del organizador, dentro de cada rectángulo y continúe con la elaboración del diagrama):
2. Elabore el diagrama de partidos por fecha (coloque los nombres de los equipos y



3. Elabore el cuadro del número total de partidos jugados por fechas:

Fechas	Partidos	Equipos
1º Fecha:		
2º Fecha:		
3º Fecha:		
TOTAL		

4. Cuadros de partidos con datos de cada fecha desarrollada. En los casilleros informativos:

Elabore los cuadros, llenando en cada recuadro todos los datos informativos mencionados anteriormente y en base al diagrama de partidos graficado en el inciso N° 2 llene los cuadros correspondientes a los partidos, con los horarios respectivos y sus marcadores obtenidos en cada uno de los encuentros jugados, hasta identificar al equipo campeón del torneo.

Recuerde que estos cuadros son los más importantes para todas las personas que necesitan de información, referente al desenvolvimiento de cada equipo y para el conocimiento de los resultados de los partidos

de cada fecha desarrollada. En los casilleros correspondientes a "MARCADOR" coloque el marcador que se obtuvo de cada encuentro.

Considerando que el número que ubica al lado izquierdo corresponde al equipos ubicado en el lado izquierdo, que por cierto es el equipo local. El número que coloca al lado derecho pertenece al equipo que se encuentra al lado derecho; es decir, es el equipo visitante. Por ejemplo si en los casilleros usted ubica un marcador de los equipos LDU Vs. NACIONAL: 2 - 3; quiere decir, que el número 2 corresponde a LDU; en cambio el número 3 pertenece al equipo NACIONAL.

Primera fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS			
Nº FECHA:	PARTIDOS DE LA PRIMERA FECHA		
DÍA Y FECHA:			Ciudad/sector:
ESCENARIO			Cancha Nº
1º partido:	Hora:	Vs.	-
2º partido:	Hora:	Vs.	-
3º partido:	Hora:	Vs.	-
4º partido:	Hora:	Vs.	-
Total de partidos de la Primera Fecha:			

Segunda fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS				
Nº Fecha:	PARTIDOS DE LA SEGUNDA FECHA			
DÍA Y FECHA:			Ciudad/sector:	
ESCENARIO:			Cancha N°	Marcador
1º partido:	Hora:	Vs.		-
2º partido:	Hora:	Vs.		-
Total de partidos de la Segunda Fecha:				

Tercera fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS				
Nº DE LA FECHA	PARTIDOS DE LA TERCERA FECHA			
DÍA Y FECHA			CIUDAD/SECTOR:	
ESCENARIO:			Cancha N°	Marcador
1º partido	Hora:	Vs.		-
Total de partidos de la Tercera Fecha:				

5. Cuadro de ubicación final de los equipos:

Torneo con la participación de 8 equipos		
Ubicación final de los equipos		
Nº	Equipos	Equipos
1º		Equipo campeón del torneo
2º		Equipo vicecampeón del torneo

Ejercicio de aplicación con dieciséis equipos:

Datos informativos:

Organice un campeonato de fútbol en la modalidad de eliminación simple proceso "A". Para ello, el mencionado campeonato se jugará en las canchas sintéticas de la UTN Nº 1 y Nº 2, distribuyéndose los partidos equitativamente para cada una de ellas.

Los partidos de la primera fecha se jugarán en las dos canchas, de la siguiente manera: los cuatro primeros partidos se jugarán en la cancha Nº 1; en cambio los cuatro últimos partidos se jugarán en la cancha Nº2.

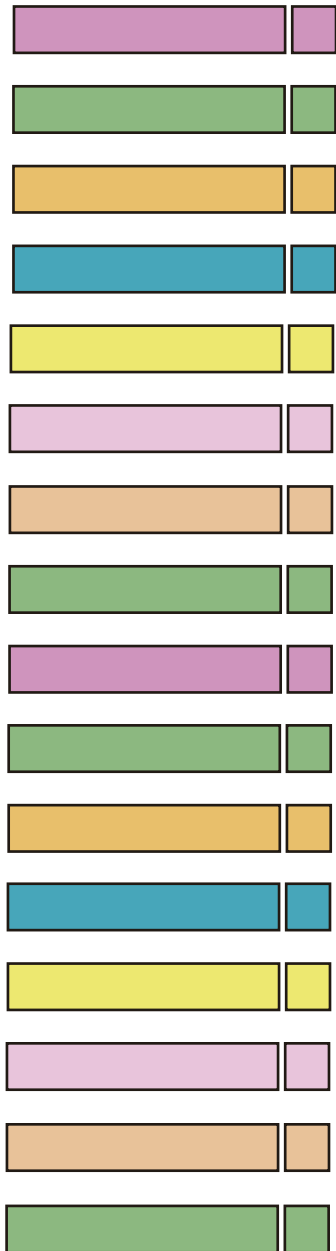
La segunda fecha se juega de igual manera en las dos canchas, con igual distribución de la primera fecha. La tercera y cuarta fecha se jugará en la cancha sintética Nº 1. Se jugará los días sábados 01, 08, 15, y 26 de marzo del 2016, a partir de las 10H00, con un tiempo de duración de cada encuentro de una hora.

Equipos participantes: Tulcán, Ibarra, Otavalo, Cayambe, Quito, Latacunga, Ambato, Salcedo, Riobamba, Cuenca, Loja, Guayaquil, Manta, Portoviejo, Esmeraldas y Machala.

Sorteo de los equipos para asignar números: realice un sorteo de los equipos, utilizando papeles o ánfora, ubique en los números a los equipos sorteados:

SORTEO DE EQUIPOS					
Nº	Equipos	Nº	Equipos	Nº	Equipos
1º		2º		3º	
4º		5º		6º	
7º		8º		9º	
10º		11º		12º	
13º		14º		15º	
16º					

1. Calcule el número total de partidos, utilizando la fórmula correspondiente:
2. Cálculo de los equipos Bays. Como el número de equipos participantes es igual a una potencia perfecta de dos, no se calcula equipos Bays.
3. Elabore el diagrama de partidos por fecha (coloque los nombres de los equipos y los marcadores que considere el organizador, dentro de cada rectángulo y continúe con la elaboración del diagrama):



4. Elabore el cuadro del número total de partidos jugados por fechas:

Fechas	Partidos	Equipos
1° Fecha:		
2° Fecha:		
3° Fecha:		
4° Fecha:		
Total		

5. Cuadros de partidos con datos informativos: Elabore los cuadros, llenando todos los datos informativos mencionados anteriormente y los partidos con los horarios respectivos y sus marcadores producidos en cada encuentro, hasta identificar al equipo campeón del torneo.

Primera fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS			
Nº DE LA FECHA	PARTIDOS DE LA PRIMERA FECHA		
DÍA Y FECHA			CIUDAD/SECTOR:
ESCENARIO:			Cancha N°
1º partido	Hora:	Vs.	-
2º partido	Hora:	Vs.	-
3º partido	Hora:	Vs.	-
4º partido	Hora:	Vs.	-
ESCENARIO:			Cancha N°
5º partido	Hora:	Vs.	-
6º partido	Hora:	Vs.	-
7º partido	Hora:	Vs.	-
8º partido	Hora:	Vs.	-
Total de partidos de la Primera Fecha:			

Segunda fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS				
Nº DE LA FECHA	PARTIDOS DE LA SEGUNDA FECHA			
DÍA Y FECHA			CIUDAD/SECTOR:	
ESCENARIO:			Cancha N°	Marcador
1º partido	Hora:		Vs.	-
2º partido	Hora:		Vs.	-
ESCENARIO:			Cancha N°	Marcador
3º partido	Hora:		Vs.	-
4º partido	Hora:		Vs.	-
Total de partidos de la Segunda Fecha:				

Tercera fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS				
Nº DE LA FECHA	PARTIDOS DE LA TERCERA FECHA			
DÍA Y FECHA			CIUDAD/SECTOR:	
ESCENARIO:			Cancha N°	Marcador
1º partido	Hora:		Vs.	-
2º partido	Hora:		Vs.	-
Total de partidos de la Tercera Fecha:				

Cuarta fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS			
Nº DE LA FECHA	PARTIDOS DE LA CUARTA FECHA		
DÍA Y FECHA		CIUDAD/SECTOR:	
ESCENARIO:		Cancha Nº	Marcador
1º partido	Hora:	Vs.	-
Total de partidos de la Cuarta Fecha:			

Ubicación final de los equipos:

Torneo con la participación de 8 equipos		
Ubicación final de los equipos		
Nº	Equipos	Equipos
1º		Equipo campeón del torneo
2º		Equipo vicecampeón del torneo

Ejercicio de aplicación con treinta y dos equipos:

Datos informativos:

Organice un campeonato de Voleibol en la modalidad de eliminación simple proceso "A". Para ello, el mencionado campeonato se jugará en las canchas N° 1 y N° 2 del Coliseo Luis Leoro Franco, de la ciudad de Ibarra, distribuyéndose los partidos equitativamente en las dos canchas. La primera fecha se llevará a efecto los días sábado 5 y domingo 6 de mayo, a partir de las 08H00, con un lapso de tiempo de una hora para cada partido. La segunda fecha se jugará los

días Sábado 12 y domingo 13 de mayo, a partir de las 08H00, distribuyendo equitativamente los encuentros en las dos canchas 1 y 2.

Los partidos de la tercera fecha se jugarán en las dos canchas, el día sábado 19 de mayo, a partir de las 10h00. Los partidos de la cuarta fecha se desarrollarán en la cancha N° 1, el día domingo 27 de mayo del 2018, a partir de las 16H00.

Equipos participantes: usted como organizador coloque los nombres de los 32 equipos participantes.

Sorteo de los equipos para asignar números: realice un sorteo de los equipos, utilizando papeles o ánfora, ubique en los números a los equipos sorteados:

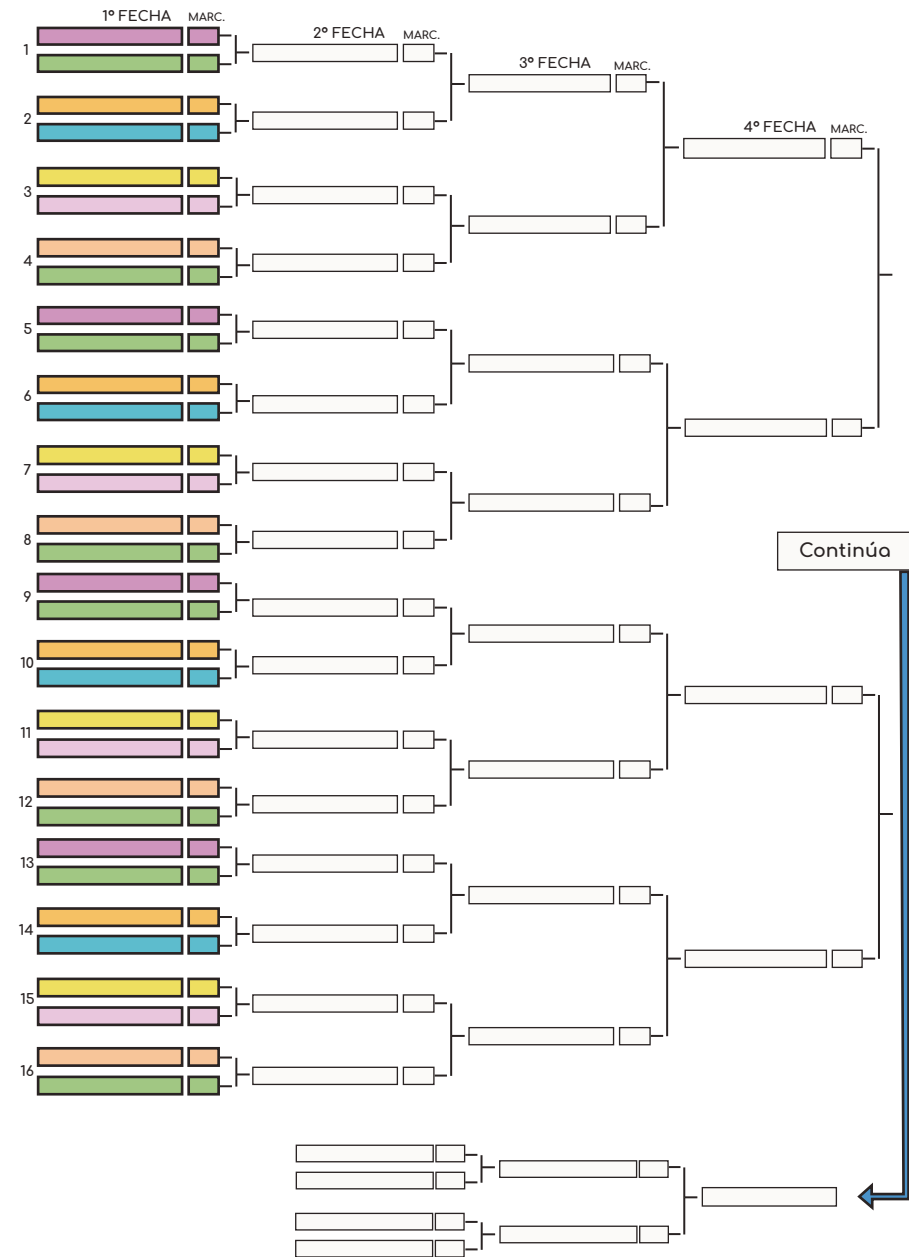
SORTEO DE LOS EQUIPOS O PARTICIPANTES INSCRITOS							
N°	Equipos	N°	Equipos	N°	Equipos	N°	Equipos
1		2		3		4	
5		6		7		8	
9		10		11		12	
13		14		15		16	
17		18		19		20	
21		22		23		24	
25		26		27		28	
29		30		31		32	

1. Calcule el número total de partidos, utilizando la fórmula correspondiente:

2. Elabore el diagrama de partidos por fecha. Coloque los nombres de los equipos dentro de cada rectángulo.

Al tratarse de un campeonato de voleibol, en el diagrama no se registran los marcadores, más bien se registran los números de sets ganados.

Coloque el nombre del equipo ganador del encuentro en el casillero de la siguiente fecha y continúe con la elaboración del diagrama hasta la finalización del campeonato.



3. Elabore el cuadro del número total de partidos jugados por fechas

CUADRO DEL NÚMERO TOTAL DE PARTIDOS		
Fecha	Partidos	Equipos
1º Fecha:		
2º Fecha:		
3º Fecha:		
4º Fecha:		
TOTAL		

4. Cuadros de partidos con datos informativos

Elabore los cuadros, llenando todos los datos informativos mencionados anteriormente y los partidos con los horarios respectivos y sus marcadores producidos en cada encuentro, hasta identificar al equipo campeón del torneo.

Primera fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS			
Nº DE LA FECHA	PARTIDOS DE LA PRIMERA FECHA		
DÍA Y FECHA	Ciudad/ sector:		
ESCENARIO			Cancha N°
1º partido:	Hora:	Vs.	-
2º partido:	Hora:	Vs.	-
3º partido:	Hora:	Vs.	-
4º partido:	Hora:	Vs.	-
ESCENARIO			Cancha N°
5º partido:	Hora:	Vs.	-
6º partido:	Hora:	Vs.	-
7º partido:	Hora:	Vs.	-
8º partido:	Hora:	Vs.	-
DÍA Y FECHA	Ciudad/ sector:		
ESCENARIO			Cancha N°
9º partido:	Hora:	Vs.	-
10º partido:	Hora:	Vs.	-
11º partido:	Hora:	Vs.	-
12º partido:	Hora:	Vs.	-
ESCENARIO			Cancha N°
13º partido:	Hora:	Vs.	-
14º partido:	Hora:	Vs.	-
15º partido:	Hora:	Vs.	-
16º partido:	Hora:	Vs.	-
Total de partidos de la Primera Fecha:			

Segunda fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS			
Nº DE LA FECHA	SEGUNDA FECHA		
DÍA Y FECHA			Ciudad/ Sector:
ESCENARIO			Marcador
1º partido:	Hora:	Vs.	-
2º partido:	Hora:	Vs.	-
3º partido:	Hora:	Vs.	-
4º partido:	Hora:	Vs.	-
ESCENARIO			Cancha Nº
5º partido:	Hora:	Vs.	-
6º partido:	Hora:	Vs.	-
7º partido:	Hora:	Vs.	-
8º partido:	Hora:	Vs.	-
Total de partidos de la Segunda Fecha:			

Tercera fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS			
Nº DE LA FECHA:	TERCERA FECHA		
DÍA Y FECHA:		Ciudad/sector:	
ESCENARIO			Cancha N°
1º partido:	Hora:	Vs.	-
2º Partido:	Hora:	Vs.	-
ESCENARIO			Cancha N°
1º partido:	Hora:	Vs.	-
2º Partido:	Hora:	Vs.	-
Total de partidos de la Tercera Fecha:			

Cuarta fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS			
Nº DE LA FECHA	CUARTA FECHA		
CIUDAD:		DÍA Y FECHA:	
ESCENARIO:			Cancha N°:M
1º partido:	Hora:	Vs.	-
2º partido:	Hora:	Vs.	-
Total de partidos de la Cuarta Fecha:			

Quinta fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS				
Nº DE LA FECHA	QUINTA FECHA			
DÍA Y FECHA:		Ciudad/sector:		
ESCENARIO			Cancha N°:M	arcador
1º partido:	Hora:	Vs.		-
Total de partidos de la Quinta Fecha				

Ubicación final de los equipos:

TORNEO CON LA PARTICIPACION DE 8 EQUIPOS		
Ubicación final de los equipos		
Nº	Equipos	Equipos
1º		Equipo campeón del torneo
2º		Equipo vicecampeón del torneo

2.3 Bloque de ejercicios de retroalimentación y trabajo autónomo del sistema de eliminación simple, proceso “A”

En la aplicación y desarrollo de estos ejercicios, el estudiante debe poner en práctica todos los conocimientos teóricos y prácticos expuestos en el documento de estudio, demostrando su creatividad para alcanzar el éxito de la organización de un evento deportivo.

Mediante los criterios de evolución del trabajo realizado por el estudiante, mediante el cumplimiento de cada uno de los pasos que exige la organización de este tipo de campeonatos, se podrá alcanzar la valoración cualitativa y cuantitativa porcentual del nivel de competencias alcanzado por el estudiante durante su ciclo de estudios, en lo referente a la asimilación y aprehensión de conocimientos de la asignatura. El estudiante sabrá demostrar su nivel profesional para aplicar los conocimientos en su vida práctica laboral, mediante el dominio y aplicación de todos los contenidos

de organización de campeonatos deportivos, que, por supuesto, serán de vital importancia en la vida profesional del estudiante y futuro profesional de la Educación Física y el Entrenamiento Deportivo.

Ejercicio de retroalimentación N° 1 con cuatro equipos participantes:

Datos informativos:

Organice un campeonato de fútbol con la participación de cuatro equipos en el sistema de eliminación simple proceso “A”; para ello usted como organizador vaya creando los datos informativos del evento, desde los nombres de los equipos, las fechas en que se van a desarrollar los partidos, el nombre del escenario deportivo, la ciudad, el sector y las horas de cada encuentro. Considere los siguientes aspectos de organización:

Planilla de inscripción de los equipos/ deportistas participantes:

En la siguiente planilla inscriba a los equipos o deportistas participantes en el evento a organizarse, en el orden de inscripción:

PLANILLA DE INSCRIPCIÓN DE LOS EQUIPOS/JUGADORES PARTICIPANTES				
Nº	NOMBRE DE LOS EQUIPOS	Nº JUGADORES	COLOR UNIFORME	NOMBRE MADRINA
1º				
2º				
3º				
4º				

1. Sorteo de los equipos/ deportistas participantes

En una reunión o congresillo técnico, realice el sorteo de los equipos o deportistas participantes, ya sea utilizando un ánfora o mediante una funda negra con papelitos donde consten los

números o nombres de los equipos. Una vez sorteados, se debe registrar en el siguiente cuadro, en forma ordenada. El número que le corresponde a cada uno de los equipos servirá para la elaboración del diagrama de partidos. Utilice el siguiente cuadro:

Nº	EQUIPOS PARTICIPANTES	Nº	EQUIPOS PARTICIPANTES
1		2	
3		4	

2. Cuadro de datos informativos del evento

El siguiente cuadro de datos informativos, le sirve al organizador para llenar todos los casilleros en blanco correspondientes a cada fecha, con los datos informativos que les solicitan.

Estos datos deben ser precisos el momento de llenar cada uno de los casilleros, porque son datos que direccionan el desarrollo de los encuentros en cada una de las fechas, escenarios y la hora de juego:

Cuadros de Datos informativos de la Primera Fecha					
Ciudad		Día y Fecha:			
Escenario:				Sector:	
Partidos:	1° Partido	2° Partido	3° Partido	4° Partido	5° Partido
Hora:					
Cancha:	A1	B2	C3	D4	E5

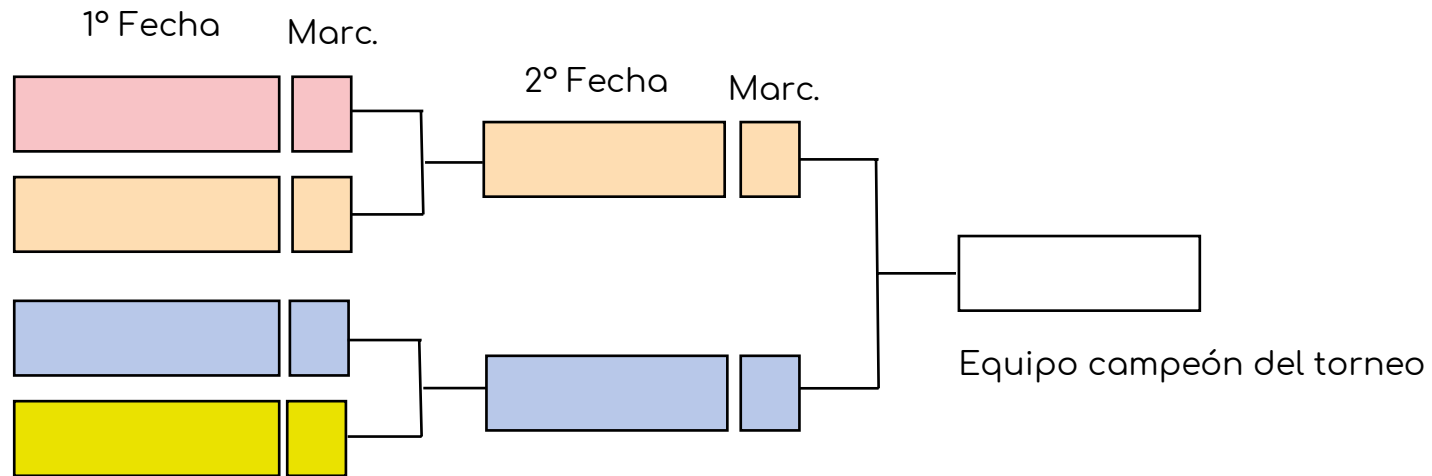
Cuadros de Datos informativos de la Segunda Fecha					
Ciudad		Día y Fecha:			
Escenario:				Sector:	
Partidos:	1° Partido	2° Partido	3° Partido	4° Partido	5° Partido
Hora:					
Cancha:	A1	B2	C3	D4	E5

3. Planilla de inscripción de jugadores

Cada uno de los equipos debe presentar la hoja de inscripción de jugadores y cuerpo técnico, con todos los datos informativos que demanda la organización del evento deportivo, para su registro e inscripción. La planilla es la siguiente:

NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN ORGANIZADORA				
CAMPEONATO DE:.....				
PLANILLA DE INSCRIPCIÓN DE JUGADORES				
Ciudad:		Fecha:		
EQUIPO:		Número de jugadores:		
NÓMINA DEL CUERPO TÉCNICO				
FUNCIÓN:	APELLIDOS Y NOMBRES			
Director Técnico:		Médico:		
Asistente Técnico:		Kinesiólogo:		
Preparador Físico:		Madrina:		
NÓMINA DE LOS DEPORTISTAS				
Nº	Apellidos y Nombres	Fecha Nacimiento	Nº Cédula de Identidad	Observaciones
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
Firma del Dirigente		Firma del Director Técnico		

4. Calcule el número total de partidos, utilizando la fórmula respectiva.
5. Elabore el diagrama de partidos, colocando los nombres de los equipos.



6. Confeccione el cuadro de partidos por fecha con datos informativos

Primera fecha:

Cuadro de partidos con datos informativos				
Partidos de la Primera Fecha				
Día y fecha:			Ciudad/sector:	
Escenario:			cancha N°:	Marcador
1º partido:	Hora:		Vs.	
2º partido:	Hora:		Vs.	
Total de partidos de la primera fecha:				

Segunda fecha:

Cuadro de Partidos con Datos Informativos				
Partidos de la Segunda Fecha				
Nº Fecha:				
Día y Fecha:			Ciudad/sector:	
Escenario:			Cancha N°	Marcador:
1º Partido:	Hora		Vs.	
2º Partido:	Hora		Vs.	
Total de Partidos de la Segunda Fecha:				

7. Elabore el cuadro de partidos por fechas

Fechas	Partidos	Equipos
1º Fecha:		
2º Fecha:		
TOTAL		

8. Construya el cuadro de los equipos ganadores

Ubicación final de los equipos		
Ubic	Equipos	Ubicación
1º		Equipo campeón del Torneo
2º		Equipo vicecampeón del Torneo

Ejercicio de retroalimentación N°2 del sistema de eliminación simple, proceso "A":

Organice un campeonato de fútbol donde participan los siguientes equipos: Aucas, LDU, U. Católica, D. Quito. Este evento se efectuará en las instalaciones del escenario olímpico Atahualpa de la ciudad de Quito, los días sábado 2 y domingo 3 de enero de 2016, a partir de las 10H00.

MARCADORES DE CADA PARTIDO A UTILIZAR:
3-1, 2-5, 4-3.

Utilice estos marcadores en el orden de los encuentros del diagrama de partidos desde el primer partido superior hacia abajo, en cada fecha.

Desarrolle los siguientes pasos:

a) Calcule el número total de partidos.

b) Realice un sorteo para entregar los números que le corresponden a cada equipo.

c) Identifique a los equipos Bays.

d) Elabore el cronograma de partidos

e) Construya el cuadro de partidos por fecha con los nombres de los equipos.

f) ¿Cuál es el equipo campeón de este torneo?

Ejercicio de retroalimentación N°3 del sistema de eliminación simple, proceso "A:

En un barrio organizan un campeonato de Ecuavoley, donde participan los equipos siguientes: Nápoli, Macaby, Estrella Roja, ORC, 28 de Mayo, Azaya, La Victoria, PSV. Este campeonato se realizará los días viernes 8, sábado 9 y domingo 10 de enero de 2016, en las dos canchas deportivas de Ajaví de la ciudad de Ibarra, a partir de las 15H00.

Los partidos de la primera fecha se jugarán en las dos canchas, N° 1 y N° 2, es decir, dos partidos en cada cancha.

Para la segunda y tercera fecha se jugarán los encuentros en la cancha N° 1. Registre los marcadores, contabilizando los sets ganados y perdidos, para ver cuál es el equipo ganador.

Este campeonato se jugará en dos sets, y en caso de empate a un set se jugará un tercer

set, del cual saldrá el ganador del partido. Los marcadores serán registrados sobre la base del número de sets ganados y perdidos.

MARCADORES DE CADA PARTIDO A UTILIZAR:
3-1, 1-2, 2-0, 1-3, 1-2, 0-2, 2-1.

Utilice estos marcadores en el orden de los encuentros del diagrama de partidos, desde el primer partido superior hacia abajo, en cada fecha. Aplique los pasos siguientes:

- Calcule el número total de partidos.
- Realice un sorteo para entregar los números que le corresponden a cada equipo.
- Identifique a los equipos Bays.
- Elabore el cronograma de partidos.
- Construya el cuadro de partidos por fecha con los nombres de los equipos.
- ¿Cuál es el equipo campeón de este torneo?

Ejercicio de retroalimentación N°4 del sistema de eliminación simple, proceso "A:

En el Club Ibarra Tennis Club de la ciudad de Ibarra, organizan un torneo juvenil de tenis, donde participan los deportistas siguientes: Arroyo, Yépez, Hidrovo, Cazar, Almeida, Iza, Vargas, Vela, Villota, Garrido, Bastidas, Aguilar, Rea, Ortiz, Osejos, Yandún. Este torneo se desarrollará los días viernes 15, sábado 16 y domingo 17 de enero de 2016, a partir de las 9H00. Se jugará en cuatro canchas.

Para la primera fecha se jugarán dos encuentros en cada cancha; para la segunda fecha se jugará un encuentro en cada una de ellas; para la tercera y cuarta fecha se jugarán los dos encuentros en la cancha N° 1.

Se debe programar cada encuentro con un tiempo de duración aproximado de una hora. Este campeonato se jugará en dos sets y en caso de empate a un set, se jugará un tercer

set del cual saldrá el ganador del partido. Los marcadores serán registrados sobre la base del número de sets ganados y perdidos.

MARCADORES DE CADA PARTIDO A UTILIZAR:
0-2, 3-1, 3-2, 1-2, 2-3, 2-0, 2-1, 1-3,
1-2, 3-2, 0-2, 2-1.

Utilice estos marcadores en el orden de los encuentros del diagrama de partidos, desde el primer partido superior hacia abajo, en cada fecha. Aplique los pasos siguientes:

- a) Calcule el número total de partidos.
- b) Realice un sorteo para entregar los números que le corresponden a cada deportista.
- c) Identifique a los deportistas Bays.
- d) Elabore el cronograma de partidos.
- e) Construya el cuadro de partidos por fecha con los nombres de los equipos.
- f) ¿Cuál es el deportista campeón de este torneo?

Sistema de eliminación simple, proceso "B"

1. Componente cognitivo del sistema de eliminación simple, proceso "B"

Se utiliza este proceso cuando el número de equipos o deportistas participantes no es igual a una potencia perfecta de dos (PP2) (2 - 4 - 8 - 16 - 32 - 64...).

En este proceso se calcula equipos Bays (descansan la primera fecha); para ello buscamos la potencia perfecta de dos inmediatamente mayor al número de equipos, del cual restamos

el número de equipos; el resultado es el número de equipos Bays que no jugarán la primera fecha.

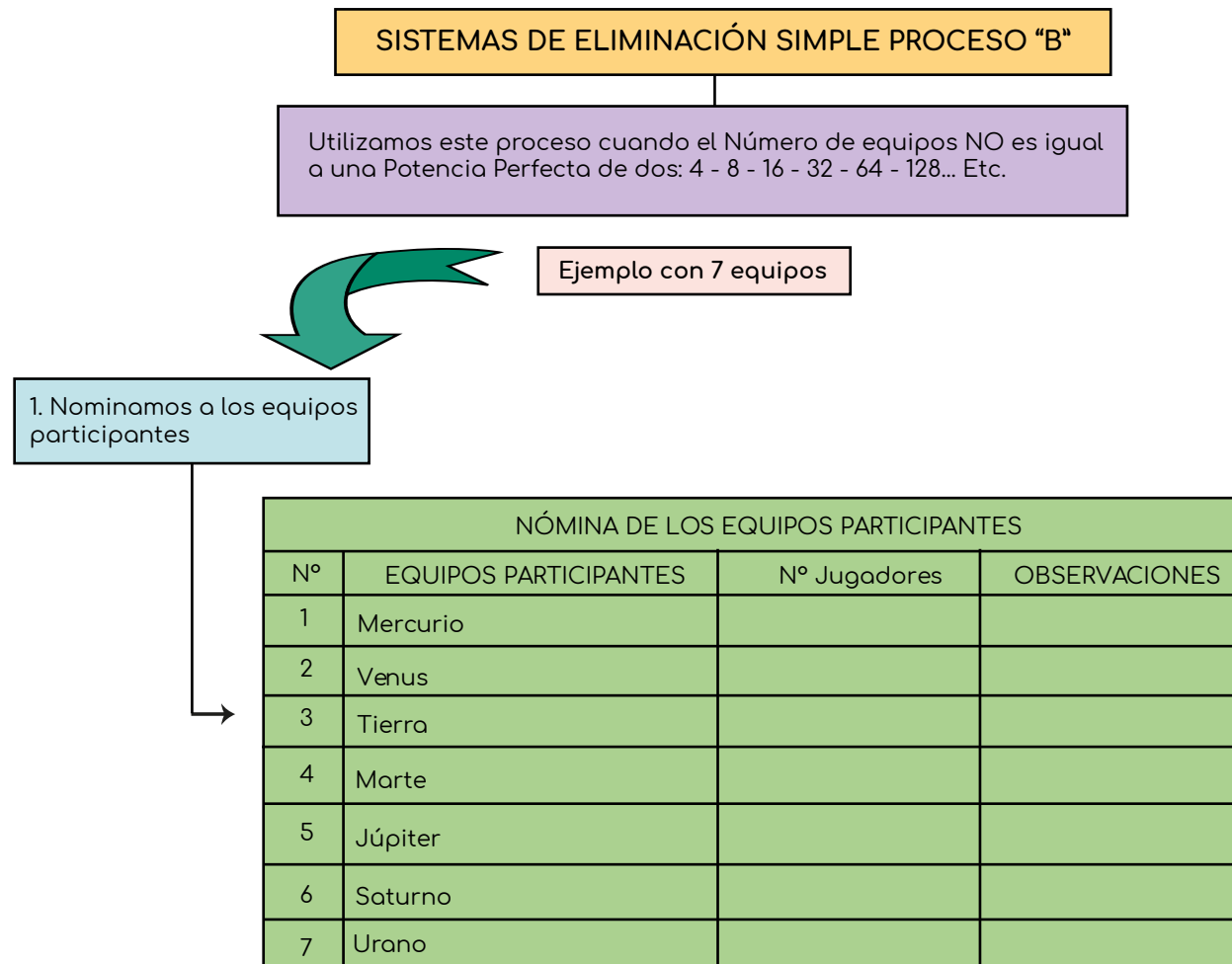
1.1 Proceso metodológico del sistema de eliminación simple, proceso "B".

1.1.1 Pasos a desarrollar en el sistema de eliminación simple, proceso "B"

Los pasos a seguir en este proceso se los demostrará mediante el desarrollo de un ejercicio con siete equipos (\neq PP2).

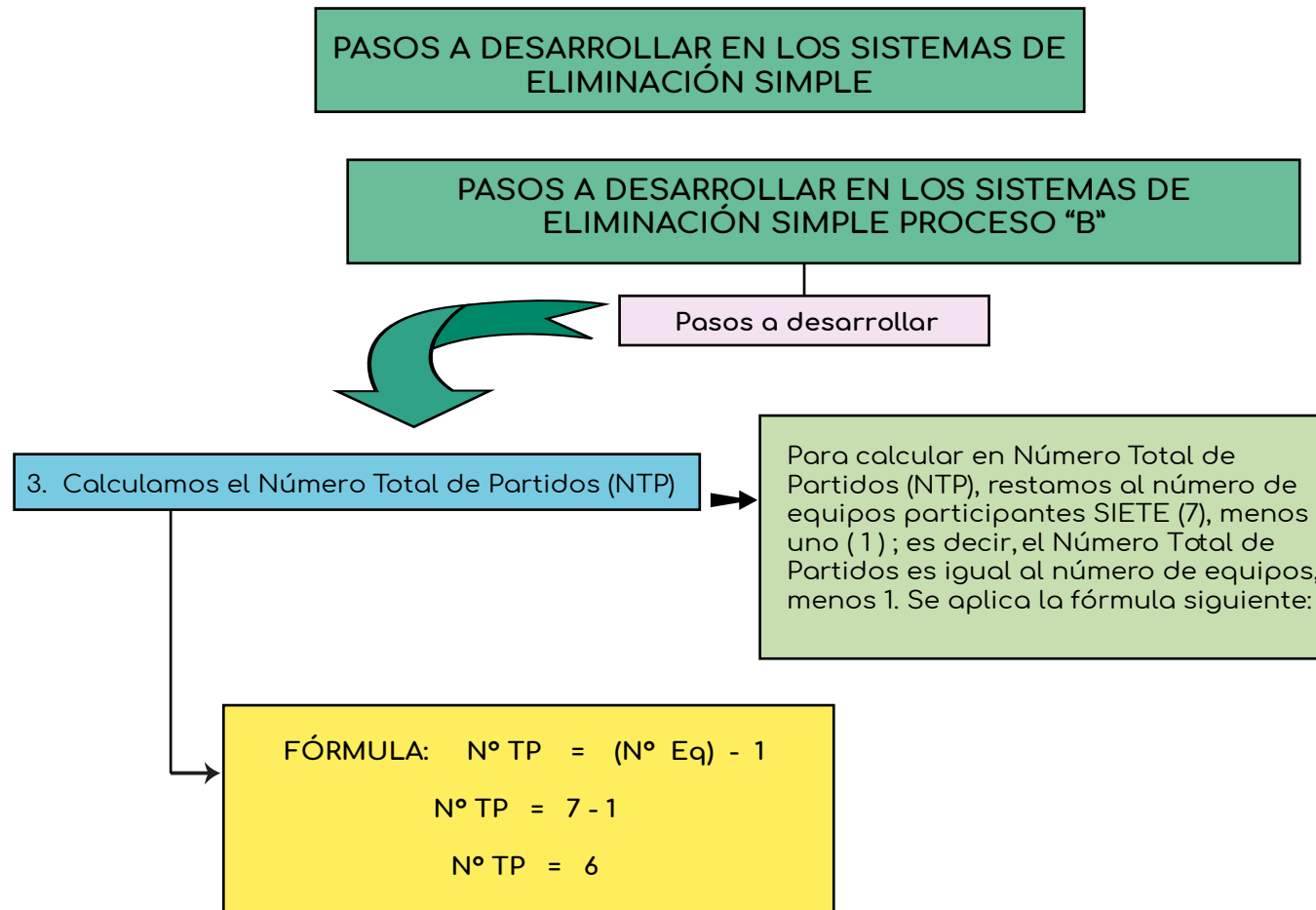
Primer paso.

Procedemos a la inscripción de los equipos en una plantilla estructurada por la comisión organizadora.



Segundo Paso.

Se lleva a efecto el sorteo de los equipos que se encuentran inscritos, con la finalidad de asignar un número de participación.

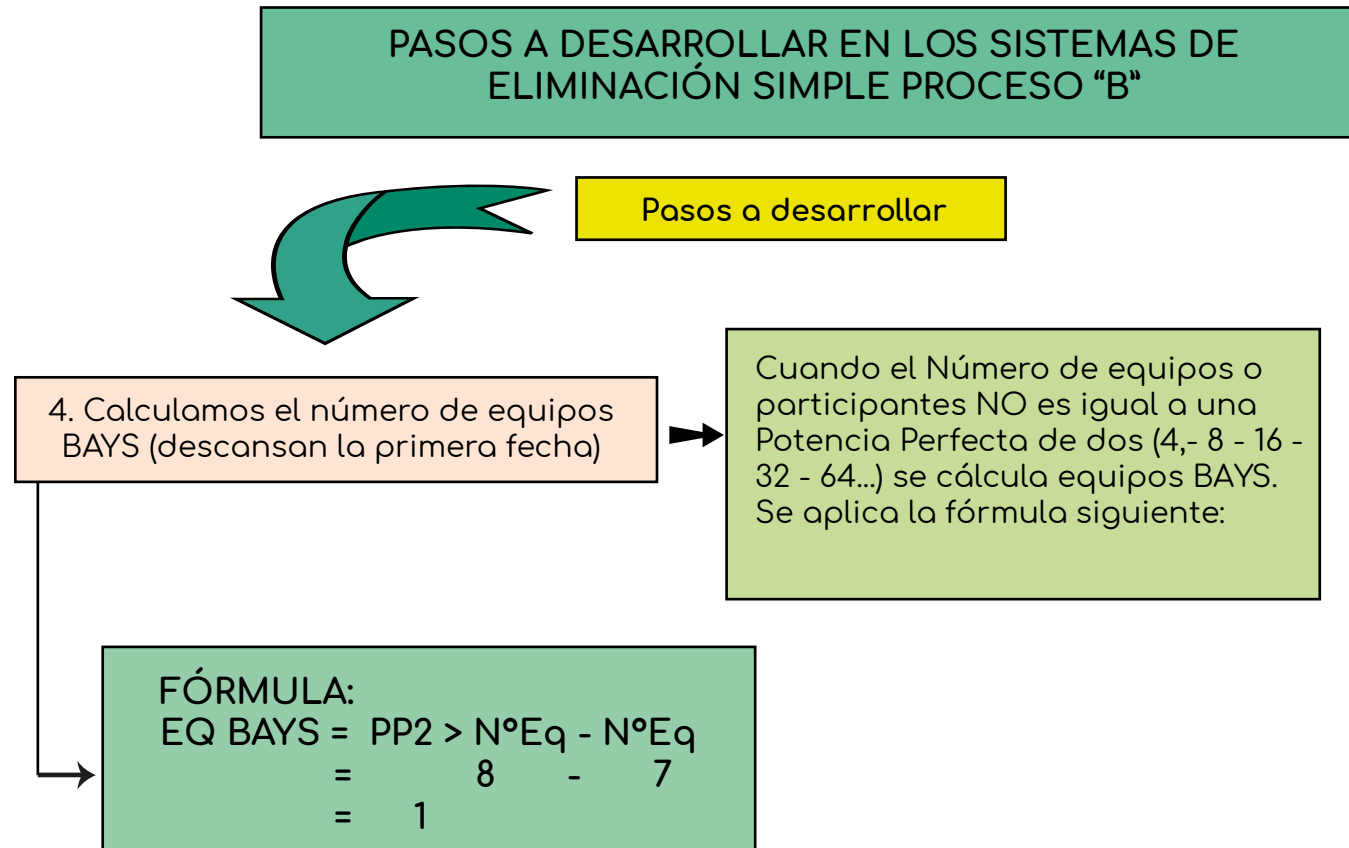


Tercer Paso.

Se calcula el número total de partidos aplicando la siguiente fórmula, como se demuestra en el esquema.

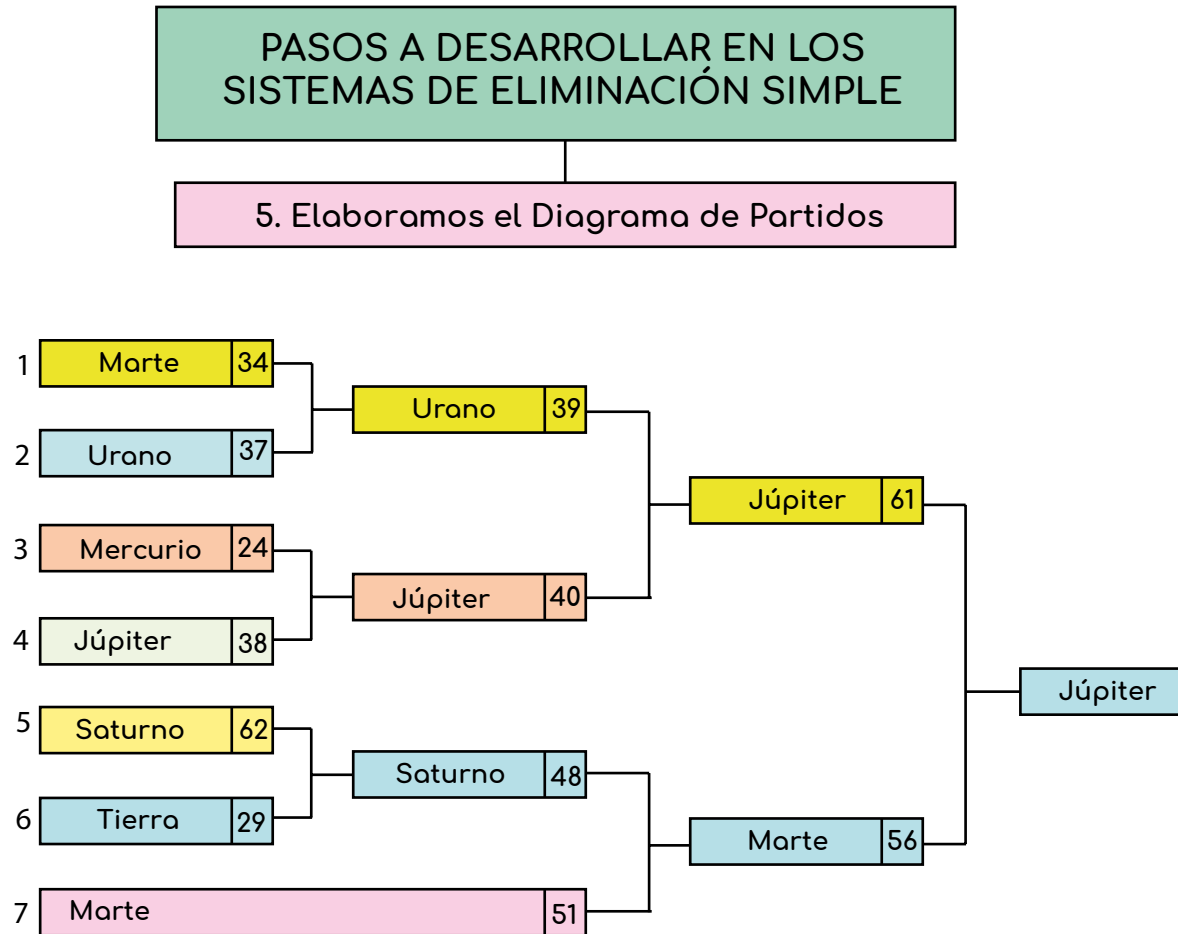
Cuarto Paso. Cálculo de equipos BAYS.

En este proceso "A", cuando el número de equipos o deportistas participantes es igual a una PP2", no se calcula equipos Bays. En otras palabras todos los participantes empiezan jugando desde la primera fecha.



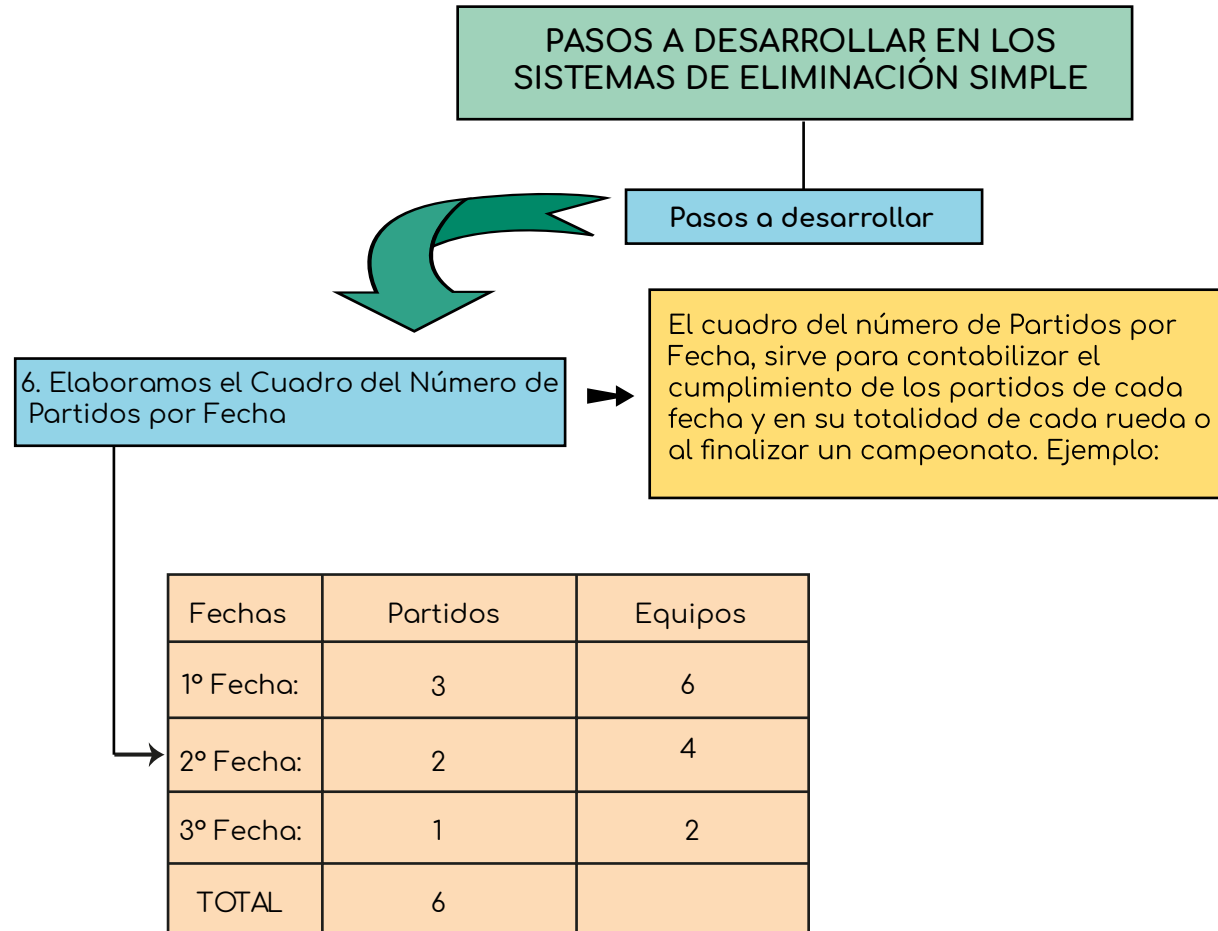
Quinto Paso.

Elaboramos el diagrama de partidos, donde se puede visualizar los diferentes encuentros en cada una de las fechas, hasta su etapa final.



Sexto Paso.

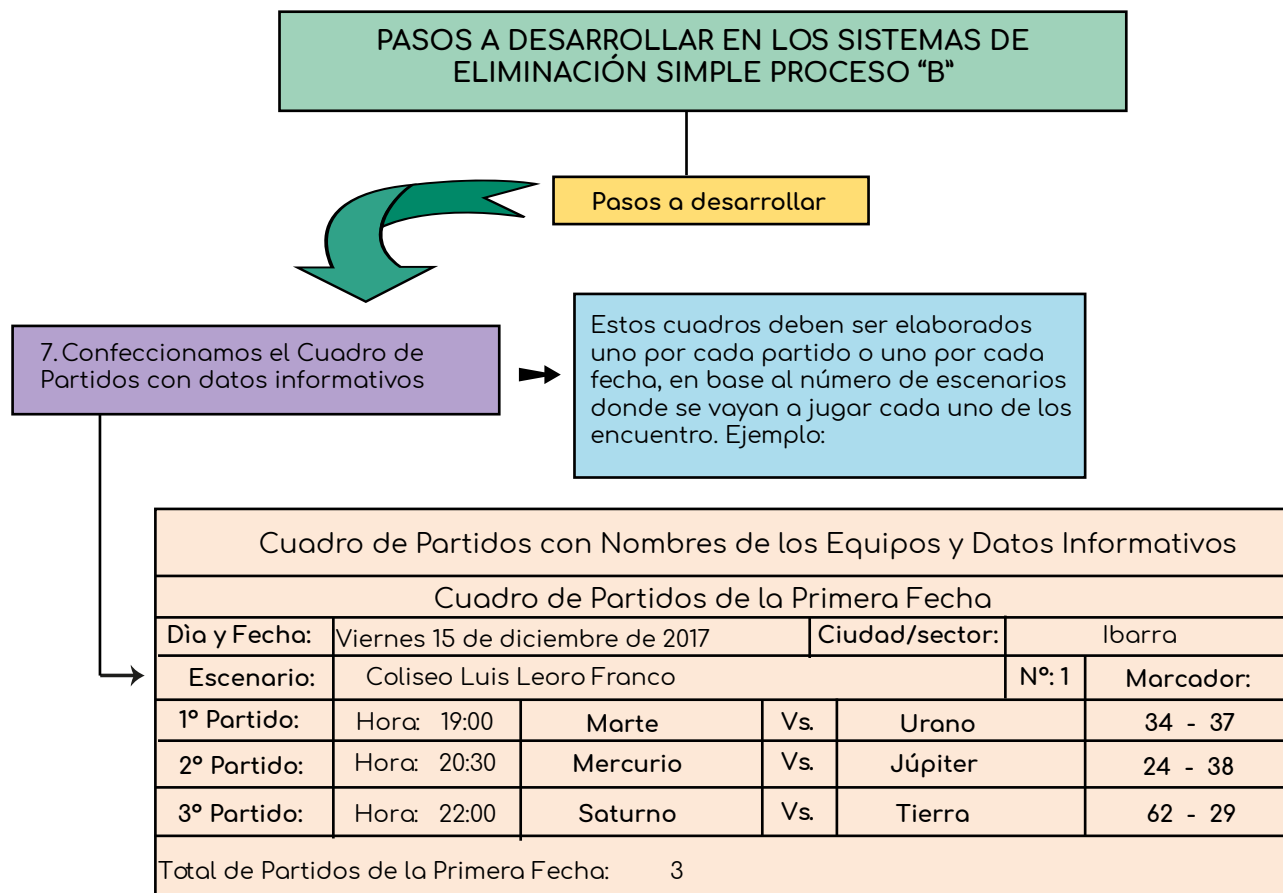
Se procede a elaborar el cuadro del número de partidos jugados en cada fecha. Este cuadro ayudará al organizador a visualizar el cumplimiento de todos y cada uno de los partidos en cada fecha.



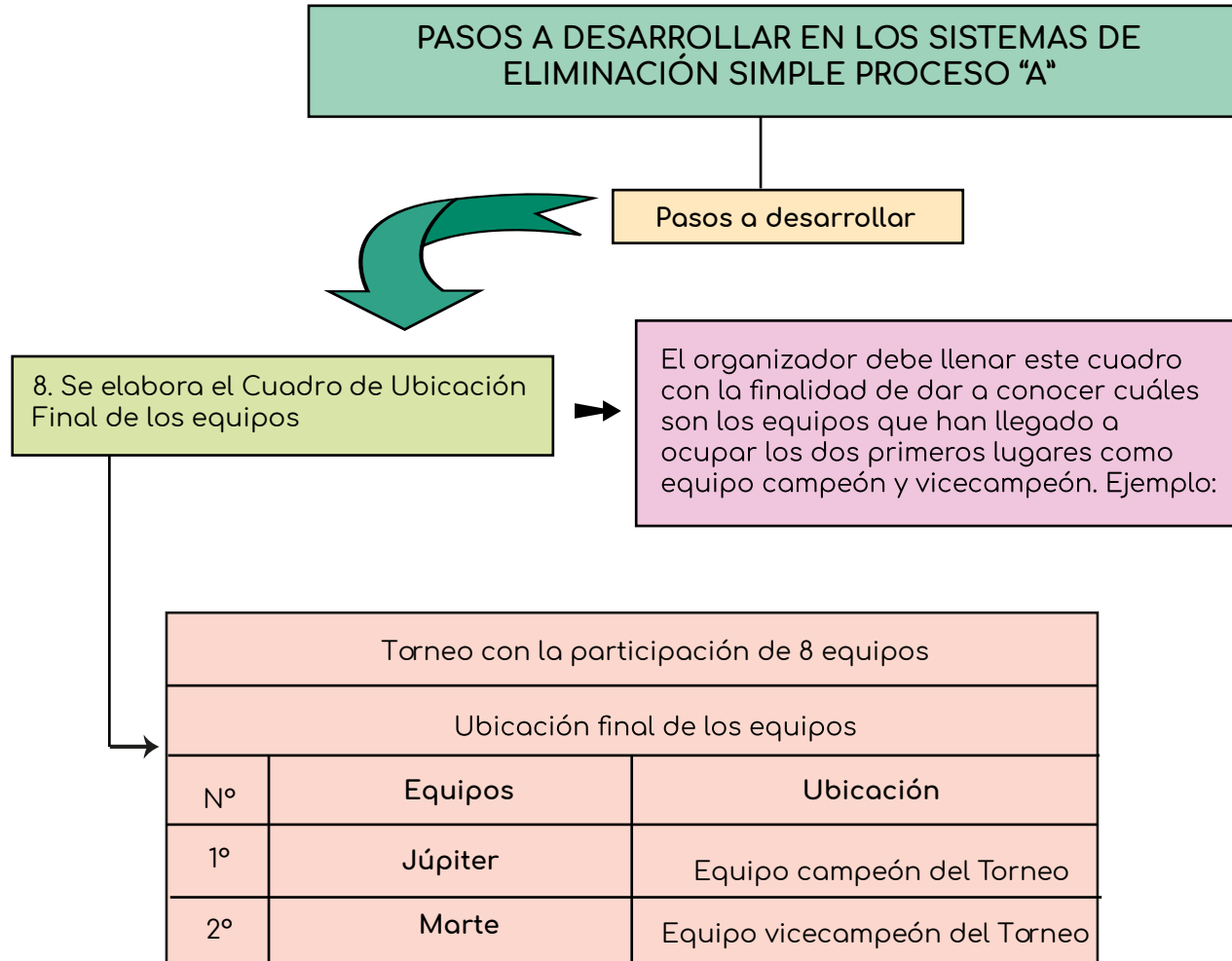
Séptimo Paso. Se confecciona el cuadro de partidos por fecha con datos informativos.

En este cuadro debe constar todos los datos informativos que demanda la comunidad

deportiva, como la fecha, el lugar, el día, la hora, los equipos que se van a enfrentar, el número de cancha y en algunos casos los nombres de los árbitros que van a dirigir el encuentro. Estos datos deben demandar la veracidad de la información.



Octavo Paso. Se elabora el cuadro final de ubicaciones de los equipos.



2. Componente procedimental mediante el desarrollo de habilidades del sistema de eliminación simple proceso “B”

En este bloque le permite al estudiante poner en práctica todos los conocimientos adquiridos en el primer bloque. Para ello se expone una serie de ejercicios resueltos, ejercicios de aplicación y ejercicios de retroalimentación y trabajo autónomo, que serán suficientes para demostrar el nivel de desarrollo de sus habilidades.

2.1 Bloque de ejercicios resueltos del sistema de eliminación simple, proceso “B”

A continuación se expone una serie de ejercicios resueltos, que permite exponer todo el proceso metodológico, en diferentes ejemplos de organización de campeonatos; además, permite a los usuarios visualizar la organización, paso a paso, para su correcta aplicación en el siguiente bloque de ejercicios de aplicación.

Ejercicio resuelto con 5 equipos:

Datos informativos:

Organice un campeonato de Fútbol Sala, en la cancha del Coliseo de deportes de la Unidad Educativa Ibarra, de la ciudad de Ibarra, con un tiempo de duración de cada partido de 50 minutos (dos tiempos de 20 minutos), con 10 minutos de descanso; por lo tanto, programe los encuentros cada hora. Este torneo se llevará a cabo los días 8, 9 y 10 de abril de 2016, a partir de las 16H00.

Equipos participantes:

EE.UU., Canadá, México, Jamaica y Cuba

Sorteo de los equipos con sus números respectivos:

Sorteo de los equipos con sus números respectivos					
Nº	Equipos		Equipos Nº	Nº	Equipos
1	Cuba	2	Mexico	3	EE.UU
	Jamaica 4		Canadá 5		

Primer paso. Cálculo del número total de partidos (Nº TP).

Para calcular el número total de partidos, al número de equipos participantes que es CINCO le restamos UNO, y ese resultado es el total de partidos que se jugarán en este torneo. Utilizamos la fórmula siguiente:

$$N^{\circ} TP = N^{\circ} Eq - 1$$

$$N^{\circ} TP = 5 - 1$$

$$N^{\circ} TP = 4$$

Segundo paso. Calculamos equipos Bays.

Para calcular el número de equipos Bays se busca la potencia perfecta MAYOR al número de equipos, que es igual a 8; a su vez el número de equipos participantes es 5, entonces hay que restar 8 - 5. Este resultado es el número de equipos Bays que no juegan la primera fecha. Utilizamos la fórmula siguiente:

$$BAYS = (PP2 > N^{\circ} Eq) - N^{\circ} Eq$$

$$BAYS = 8 - 5 = 3$$

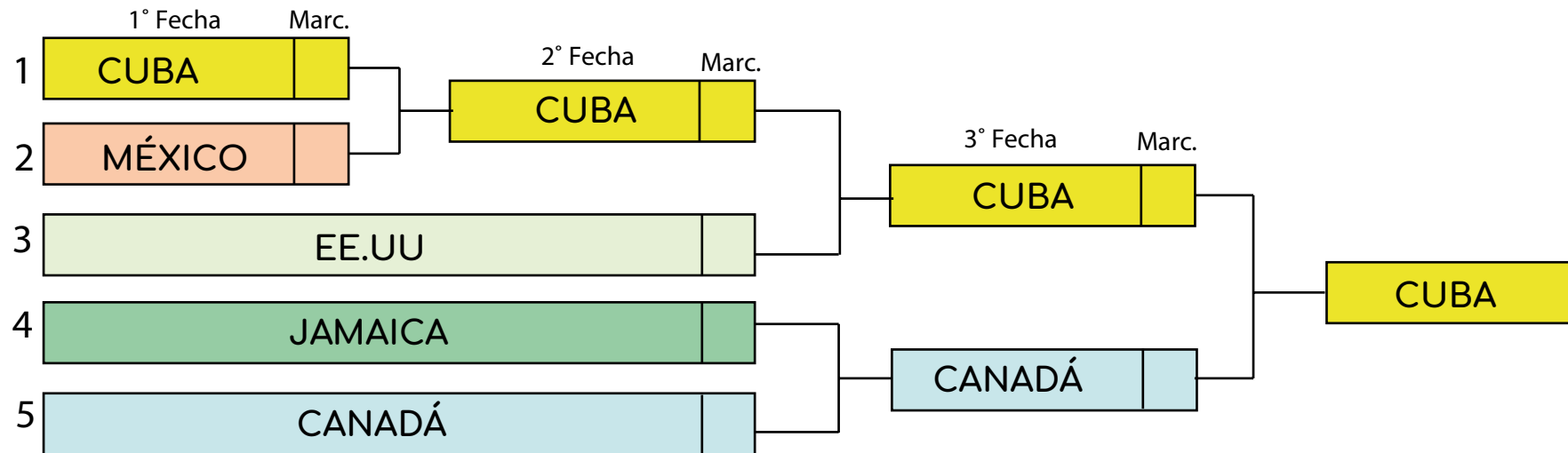
$$BAYS = 3 \text{ equipos no juegan la primera fecha}$$

Tercer paso. Diagrama de partidos.

Una vez que se ha calculado el número de equipos Bays que descansarán la primera fecha, con los equipos restantes se debe empezar a elaborar el diagrama de partidos, empezando por la primera fecha.

Para la segunda fecha ya juegan los equipos Bays, más el o los equipos ganadores de los partidos de la primera fecha.

Para la tercera fecha solo participan los ganadores de los encuentros de la segunda fecha. Se debe continuar hasta identificar al equipo campeón de esta rueda. El diagrama de la primera rueda es el siguiente:



Cuarto paso. Cuadro del número total de partidos jugados por fecha.

Se confecciona este cuadro registrando la sumatoria de los partidos jugados en cada

fecha, con la finalidad de llevar el control del cumplimiento de todos los partidos que deben jugarse en cada fecha y en cada rueda. Este resultado total debe coincidir con el total de partidos constantes en el diagrama de partidos expuesto en el paso anterior.

Fechas	Partidos	Equipos
1º Fecha:	1	2
2º Fecha:	2	4
3º Fecha:	1	2
TOTAL	4	

Quinto paso. Cuadros de partidos con datos informativos.

El organizador debe llenar todos los datos informativos necesarios para cada encuentro, pues resulta muy necesario y útil, tanto para la prensa, los dirigentes deportivos, los miembros del cuerpo técnico como para los aficionados, conocer quiénes juegan, así como cuándo y

dónde se realizarán dichos encuentros.

En la organización de un campeonato con un número grande de equipos participantes y que se deban jugar algunos partidos en un solo escenario deportivo, es potestad de los organizadores dividir los encuentros de una fecha determinada y dirigirlos hacia varios escenarios deportivos, en caso de que existan,

ya que de esta manera se facilita su desarrollo y no se desgastan los escenarios deportivos con tantos encuentros. Para ello, los cuadros de datos informativos deben ser muy explícitos en la exposición de sus datos, para que no exista confusión en la ubicación de cada encuentro.

Los cuadros deben ser expuestos de la manera siguiente:

Primera Fecha.

Cuadro de Partidos con Datos Informativos					
Nº Fecha:	Partidos de la Primera Fecha				
Día y Fecha:	Viernes 8 de abril de 2016	Ciudad/sector:	Ibarra		
Escenario:	Coliseo de la Unidad Deportiva Ibarra			Cancha N°	Marcador:
Descansa:	EE.UU, Jamaica, Canadá				
1º Partido:	Hora: 16h00	Cuba	Vs.	México	5 - 2
Total de Partidos de la Primera Fecha: 1 Partido					

Segunda fecha:

Cuadro de Partidos con Datos Informativos					
Nº Fecha:	Partidos de la Segunda Fecha				
Día y Fecha:	Sábado 9 de abril de 2016	Ciudad/sector:		Ibarra	
Escenario:	Coliseo de la Unidad Deportiva Ibarra			Cancha Nº	Marcador:
1º Partido:	Hora: 16h00	Cuba	Vs.	EE.UU	4 - 3
2º Partido:	Hora: 17h00	Jamaica	Vs.	Canadá	2 - 6
Total de Partidos de la Segunda Fecha: 2 partidos					

Tercera fecha:

Cuadro de Partidos con Datos Informativos					
Nº Fecha:	Partidos de la Tercera Fecha				
Día y Fecha:	Domingo 10 de abril de 2016	Ciudad/sector:		Ibarra	
Escenario:	Coliseo de la Unidad Deportiva Ibarra			Cancha Nº	Marcador:
1º Partido:	Hora: 16h00	Cuba	Vs.	Canadá	7 - 5
Total de Partidos de la Tercera Fecha: 1 partido					

Sexto paso. Ubicación final de los equipos.

Una vez finalizado el torneo, con el cumplimiento y desarrollo de todos los encuentros, el dirigente

organizador debe elaborar el siguiente cuadro, con el objetivo de dar a conocer a la afición deportiva y a la prensa, el equipo campeón y vicecampeón del torneo:

Ubicación final de los equipos		
Ubic	Equipos	Ubicación
1°	Cuba	Equipo campeón del Torneo
2°	Canadá	Equipo vicecampeón del Torneo

Ejercicio resuelto con 6 equipos:

Datos informativos:

Organice un campeonato de Basquetbol, en la cancha del Coliseo Luis Leoro Franco, de la ciudad de Ibarra. Cada partido tendrá un tiempo de duración de 60 minutos, por lo tanto

programe los encuentros cada hora. Este torneo se llevará a cabo los días 8, 9 y 10 de abril de 2016, a partir de las 16H00.

Equipos participantes: Manabí, Esmeraldas, Guayas, Imbabura, Pichincha y Azuay.

Sorteo de los equipos con sus números respectivos:

Sorteo de los equipos con sus números respectivos					
N° N	Equipos	°	Equipos	N°	Equipos
1	Guayas	2	Azuay	3	Pichincha
45	Esmeraldas		Manabí	6	Imbabura

Primer paso. Cálculo del número total de partidos (N°TP).

Para calcular el número total de partidos, al número de equipos participantes que es SEIS le restamos UNO, y ese resultado es el total de partidos que se jugarán en este torneo. Utilizamos la fórmula siguiente:

$$\begin{aligned} N^{\circ} TP &= N^{\circ} Eq - 1 \\ N^{\circ} TP &= 6 - 1 \\ N^{\circ} TP &= 5 \end{aligned}$$

Segundo paso. Calculamos equipos Bays.

Para calcular el número de equipos Bays se busca la potencia perfecta MAYOR al número de equipos, que es igual a 8; a su vez el número

de equipos participantes es 6, entonces hay que restar 8 - 6.

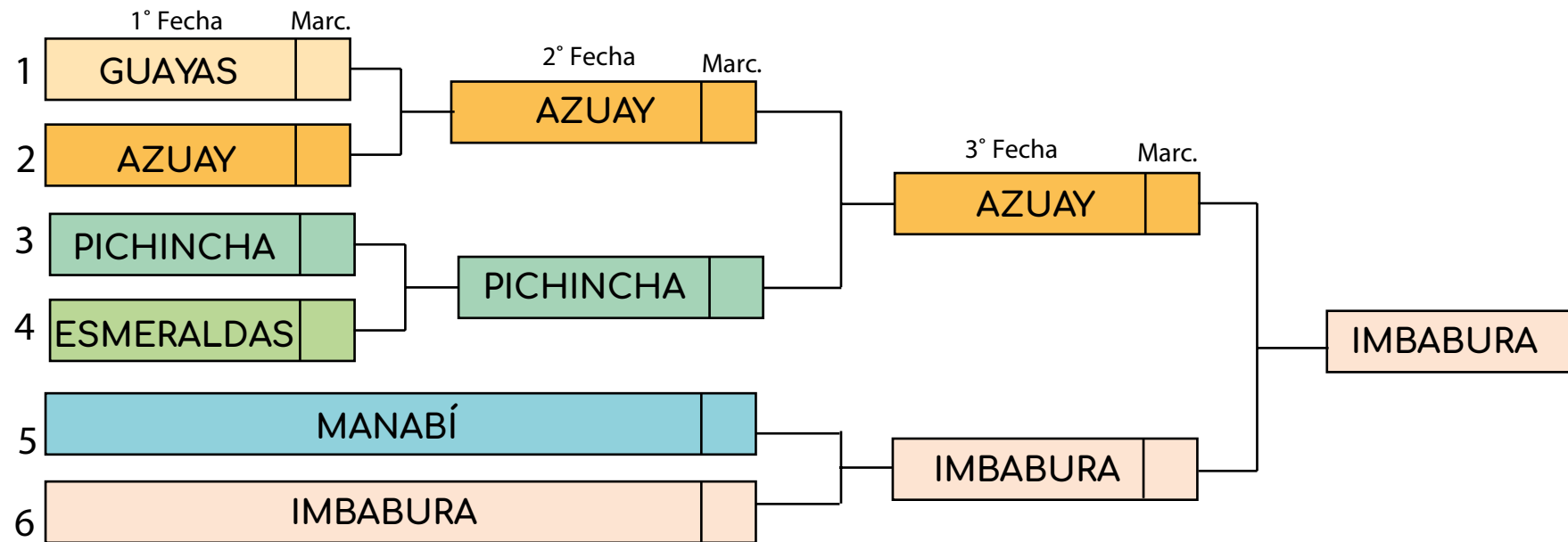
Este resultado es el número de equipos Bays que no juegan la primera fecha. Utilizamos la fórmula siguiente:

$$\begin{aligned} BAYS &= (PP2 > N^{\circ} Eq) - N^{\circ} Eq \\ BAYS &= 8 - 6 = 2 \\ BAYS &= 2 \text{ equipos no juegan la primera fecha} \end{aligned}$$

Tercer paso. Diagrama de partidos.

Una vez que se ha calculado el número de equipos Bays que descansarán la primera fecha, con los equipos restantes se debe empezar a elaborar el diagrama de partidos, empezando por la primera fecha. Para la segunda fecha ya juegan los equipos Bays, más el o los equipos ganadores de los partidos de la primera

fecha. Para la tercera fecha solo participan los ganadores de los encuentros de la segunda fecha. Se debe continuar hasta identificar al equipo campeón de esta rueda. El diagrama de la primera rueda es el siguiente:



Cuarto paso. Cuadro del número total de partidos jugados por fecha.

Se confecciona este cuadro registrando la sumatoria de los partidos jugados en cada fecha, con la finalidad de llevar el control del

cumplimiento de todos los partidos que deben jugarse en cada fecha y en cada rueda.

Este resultado total debe coincidir con el total de partidos constantes en el diagrama de partidos expuesto en el paso anterior.

FECHAS	PARTIDOS	EQUIPOS
1° Fecha:	2	2
2° Fecha:	2	4
3° Fecha:	1	2
TOTAL:	5	

Quinto paso. Cuadros de partidos con datos informativos.

El organizador debe llenar todos los datos informativos necesarios para cada encuentro, pues resulta muy necesario y útil, tanto para la prensa, los dirigentes deportivos, los miembros del cuerpo técnico como para los aficionados, conocer quiénes juegan, así como cuándo y dónde se realizarán dichos encuentros.

En la organización de un campeonato con un número grande de equipos participantes y que se deban jugar algunos partidos en un solo escenario deportivo, es potestad de los organizadores dividir los encuentros de una fecha determinada y dirigirlos hacia varios escenarios deportivos, en caso de que existan, ya que de esta manera se facilita su desarrollo y no se desgastan los escenarios deportivos con tantos encuentros.

Para ello, los cuadros de datos informativos deben ser muy explícitos en la exposición de sus datos, para que no exista confusión en la ubicación de cada encuentro. Los cuadros deben ser expuestos de la manera siguiente:

Primera fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS				
Partidos de la Primera Fecha				
Día y fecha:	Viernes 8 de abril de 2016	Ciudad/sector:	Ibarra	
Escenario:	Coliseo Luis Leoro Franco	Cancha N°:	Marcador	
1º partido:	Hora: 16H00	Cuba	Vs.	México
Total de partidos de la primera fecha:				1 partido
				5 - 2

Segunda fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS				
Partidos de la Segunda Fecha				
Día y fecha:	Sábado 09 de abril de 2016	Ciudad/sector:	Ibarra	
Escenario:	Coliseo Luis Leoro Franco	Cancha N°:	Marcador	
1º partido:	Hora: 16H00	Cuba	Vs.	EE.UU
2º partido:	Hora: 17H00	Jamaica	Vs.	Canadá
Total de partidos de la segunda fecha:				2 partidos
				4 - 3
				2 - 6

Tercera fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS				
Partidos de la Tercera Fecha				
Día y fecha:	Domingo 10 de abril de 2016		Ciudad/sector:	Ibarra
Escenario:	Coliseo Luis Leoro Franco		Cancha N°:	Marcador
1º partido:	Hora: 16H00	Cuba	Vs. Canadá	7 - 5
Total de partidos de la tercera fecha: 1 partido				

Sexto paso. Ubicación final de los equipos.

con el objetivo de dar a conocer a la afición deportiva y a la prensa, el equipo campeón y vicecampeón del torneo:

Una vez finalizado el torneo, con el cumplimiento y desarrollo de todos los encuentros, el dirigente organizador debe elaborar el siguiente cuadro,

Torneo con la participación de 5 equipos		
Ubicación final de los equipos		
Nº	Equipos	Ubicación
1º	Cuba	Equipo campeón del torneo
2º	Canadá	Equipo vicecampeón del torneo

Ejercicio resuelto con 9 equipos

Datos informativos:

Se organiza un campeonato de mini básquet, con la participación de nueve equipos: Pitufos, Ardillitas, Colibrís, Cebras, Conejitos, Yoguis, Correcaminos, Furiosos y Pulguitas.

Este campeonato se llevará a efecto en la cancha de la Unidad Educativa Atahualpa, los días: 10, 11, 12 y 13 de abril del 2018.

Programe cada partido con una hora de duración. Los partidos de cada fecha se jugarán a partir de las 08H30, 9H30, 10H30 y 11H30, de acuerdo al número de partidos de cada fecha.

Se reciben las inscripciones y se les hace constar en la hoja de inscripciones

1°	Pitufos	2°	Ardillitas	3°	Colibrís
4°	Cebras	5°	Conejitos	4°	Yoguis
7°	Correcaminos	8°	Furiosos	9°	Pulguitas

Sorteo de los equipos con sus números respectivos: con los equipos o participantes inscriptos elabore el sorteo para asignar los números a los equipos, los mismos que servirán para elaborar el diagrama de partidos.

Para la realización de este sorteo puede utilizar papелitos, funda negra, ánfora, bombona, etc. Una vez realizado el sorteo ubique a los equipos en base al número que le corresponde a cada uno de ellos, de la siguiente manera:

SORTEO DE LOS EQUIPOS CON SUS NÚMEROS RESPECTIVOS					
Nº	Equipos	Nº	Equipos	Nº	Equipos
1	Pulguitas	2	Correcaminos	3	Furiosos
4	Yoguis	5	Conejitos	6	Cebras
7	Colibrís	8	Ardillitas	9	Pitufos

Primer paso. Calculamos el Número Total de Partidos (Nº TP)

Para ello utilizamos la siguiente fórmula:

$$\begin{aligned} N^{\circ} TP &= N^{\circ} Eq - 1 \\ N^{\circ} TP &= 9 - 1 \\ N^{\circ} TP &= 8 \end{aligned}$$

Segundo paso: Calculamos equipos BAYS.

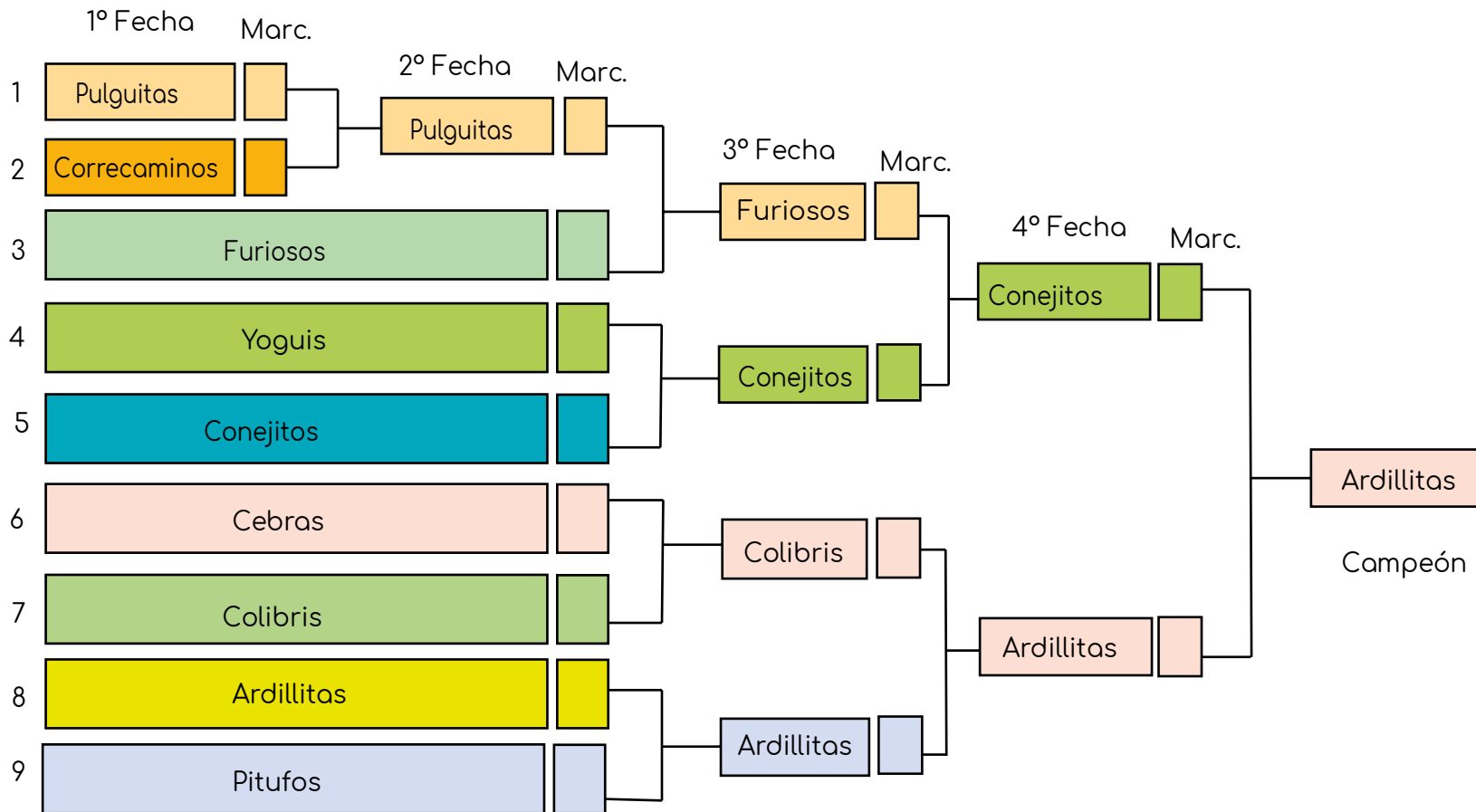
Buscamos la $PP2 > N^{\circ} Eq$, del cual le restamos el número de equipos. De este resultado salen los equipos Bays que no jugarán la primera fecha.

$$\begin{aligned} BAYS &= (PP2 > N^{\circ} Eq) - N^{\circ} Eq \\ BAYS &= 16 - 9 = 7 \\ BAYS &= 7 \text{ equipos no juegan la primera fecha.} \end{aligned}$$

Tercer Paso. Diagrama de partidos.

Una vez que el organizador ya ha elaborado el sorteo de los equipos y les ha asignado un número, procede a elaborar el diagrama de partidos con los números y la ubicación que

les corresponde a cada equipo, coloque los marcadores que usted considere, en cada uno de los casilleros de los equipos, de la siguiente manera:



Cuarto paso. Cuadro de partidos por fecha.

Elabore el siguiente cuadro, en base a los partidos constantes en el diagrama de partidos. Observe que se hayan jugado todos los encuentros.

FECHAS	PARTIDOS	EQUIPOS
1º Fecha:	1	2
2º Fecha:	4	8
3º Fecha:	2	4
4º Fecha:	1	2
TOTAL:	8	

Quinto paso. Cuadros de partidos con datos informativos.

En base al diagrama de partidos llene los siguientes cuadros con todos los datos informativos que demanda la organización de este evento deportivo:

Primera fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS				
Partidos de la Primera Fecha				
Día y fecha:	Martes 10 de abril del 2018	Ciudad/sector:	Ibarra	
Escenario:	Unidad Educativa Atahualpa	Cancha N°:	Marcador	
1º partido:	Hora: 8H30	Pulguitas	Vs.	Correcaminos
Total de partidos de la primera fecha:		1 partido		

Segunda fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS				
Partidos de la Segunda Fecha				
Día y fecha:	Miércoles 11 de abril del 2018	Ciudad/sector:	Ibarra	
Escenario:	Unidad Educativa Atahualpa	Cancha N°:	Marcador	
1º partido:	Hora: 8H30	Pulguitas	Vs.	Furiosos
2º partido:	Hora: 9H30	Yoguis	Vs.	Conejitos
3º partido:	Hora: 10H30	Cebras	Vs.	Colibris
4º partido:	Hora: 11H30	Ardillitas	Vs.	Pitufos
Total de partidos de la segunda fecha:		4 partidos		

Tercera fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS				
Partidos de la Tercera Fecha				
Día y fecha:	Jueves 12 de abril del 2018	Ciudad/sector:	Ibarra	
Escenario:	Unidad Educativa Atahualpa	Cancha N°:	Marcador	
1º partido:	Hora: 8H30	Furiosos	Vs.	Conejitos
2º partido:	Hora: 9H30	Colibris	Vs.	Ardillitas
Total de partidos de la tercera fecha:		2 partido		

Cuarta fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON NOMBRES DE LOS EQUIPOS				
Partidos de la Cuarta Fecha				
Día y fecha:	Viernes 13 de abril del 2018	Ciudad/sector:	Ibarra	
Escenario:	Unidad Educativa Atahualpa	Cancha N°:	Marcador	
1º partido:	Hora: 8H30	Conejitos	Vs.	Ardillitas
Total de partidos de la cuarta fecha:		1 partido		

Sexto paso: ubicación final de los equipos:

CUADRO FINAL DE UBICACIONES CON 9 EQUIPOS		
Ubicación final de los equipos		
Nº	Equipos	Ubicación
1º	Ardillitas	Equipo campeón del torneo
2º	Conejitos	Equipo vicecampeón del torneo

Ejemplo de ejercicio resuelto con 10 equipos:

Datos informativos:

Se organiza un campeonato de tenis de campo, con los siguientes deportistas: Andy Murray, Novak Djokovic, Stan Wawrinka, Roger Federer, Rafael Nadal, Milos Raonic, Marin Cilic, Kei Nishikori, Dominic Thiem, David Goffin.

Este campeonato se jugará en las dos canchas del Quito Tenis, los días: 26, 27, 28 y 29 de abril del 2018.

Cada partido se programará cada hora a partir de las 10H00. Los partidos se jugarán en horarios desde las 10H00, 11H00, 12H00 y 15H00.

Todos los partidos se jugarán en la cancha N° 1, a excepción de los partidos de la segunda fecha, que se jugarán en las dos canchas 1 y 2, de la siguiente manera: los dos primeros partidos se jugarán en la cancha 1; en cambio; los dos últimos partidos se jugarán en la cancha N° 2.

Sorteo de los equipos con sus números respectivos:

Con los jugadores inscritos, se procede a realizar un sorteo, para la asignación de números de

participación; para ello se puede utilizar un ánfora, sorteo con papeles, utilizando el orden de inscripción u otra modalidad a utilizar. Después del sorteo, los resultados son los siguientes:

SORTEO DE LOS EQUIPOS CON SUS NÚMEROS					
Nº	Equipos	Nº	Equipos	Nº	Equipos
1	Novak Djokovic	2	Roger Federer	3	Rafael Nadal
4	MarinCilic	5	Andy Murray	6	Stan Wawrinka
7	KeiNishikori	8	DominicThiem	9	David Goffin
10	Milos Raonic				

Primer paso. Calculamos el Número Total de Partidos (Nº TP)

$$N^{\circ} TP = N^{\circ} Eq - 1$$

$$N^{\circ} TP = 10 - 1 = 9$$

$$N^{\circ} TP = 9$$

Segundo paso. Calculamos equipos BAYS

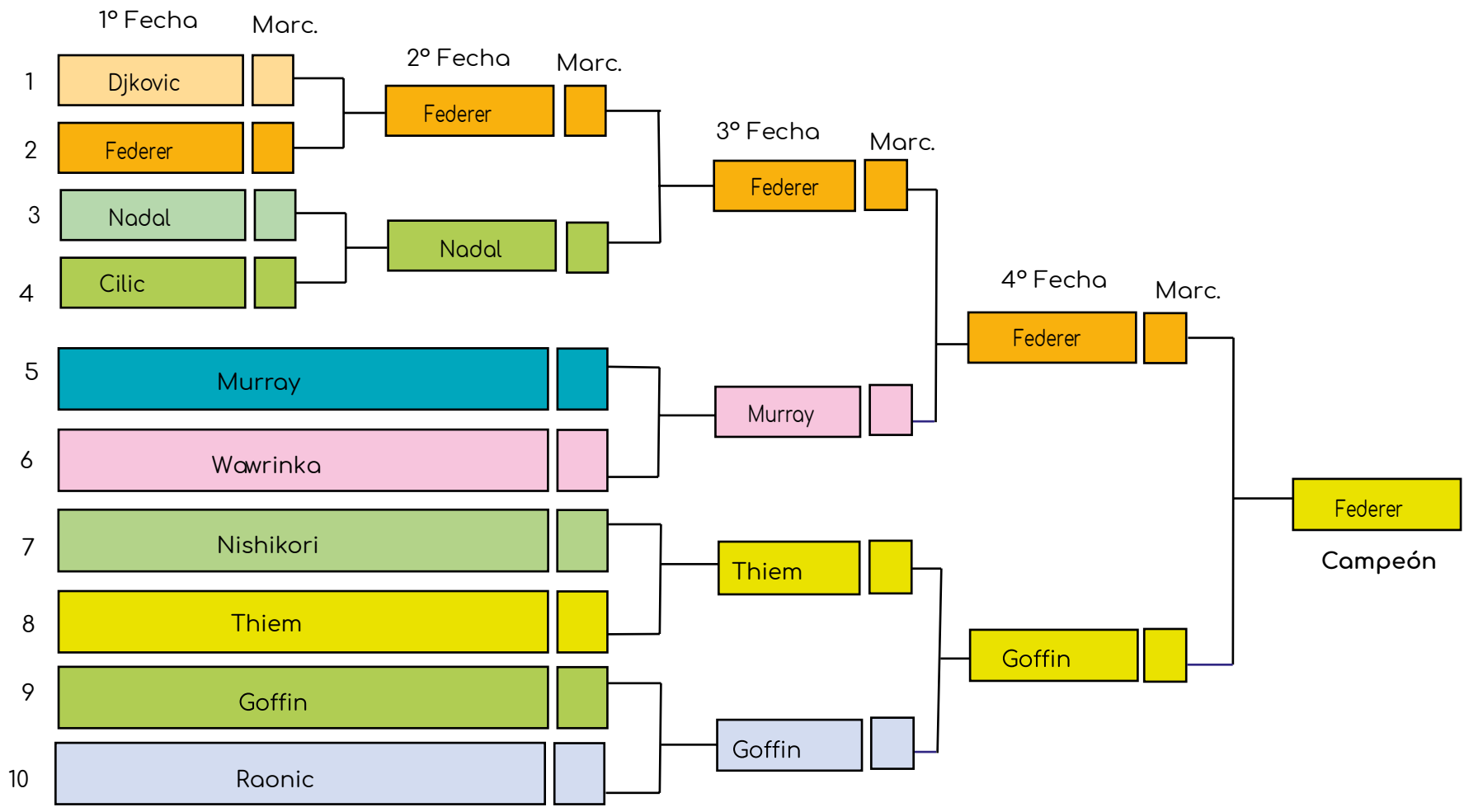
$$BAYS = (PP2 > N^{\circ} Eq) - N^{\circ} Eq$$

$$BAYS = 16 - 10 = 6$$

BAYS = 6 equipos no juegan la Primera Fecha

Tercer paso. Diagrama de partidos.

Elabore el diagrama de partidos, desde la primera fecha hasta la última, donde se declare al equipo campeón. Coloque los nombres de los equipos en base a la asignación de números del sorteo. En los casilleros pequeños asignados para los marcadores coloque los sets ganados de cada equipo en cada encuentro.



Cuarto paso. Confeccione el cuadro de partidos por fecha

FECHAS	PARTIDOS	EQUIPOS
1º Fecha:	2	4
2º Fecha:	4	8
3º Fecha:	2	4
4º Fecha:	1	2
TOTAL:	9	

Quinto paso. Elabore los cuadros de partidos con datos informativos

Primera fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS				
Partidos de la Primera Fecha				
Día y fecha:	Jueves 26 de abril del 2018		Ciudad/sector:	Quito
Escenario:	Quito Tenis y Golf Club		Cancha N°:	Marcador
1º partido:	Hora: 10H00	Djókovic	Vs. Federer	-
2º partido	Hora: 11H00	Nadal	Vs. Cilic	-
Total de partidos de la primera fecha:		2 partido		

Segunda fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS				
Partidos de la Segunda Fecha				
Día y fecha:	Viernes 27 de abril del 2018		Ciudad/sector:	Quito
Escenario:	Quito Tennis y Golf Club		Cancha N°:	Marcador
1º partido:	Hora: 10H00	Federer	Vs.	Nadal
2º partido:	Hora: 11H00	Murray	Vs.	Wawrinka
Escenario:	Quito Tennis y Golf Club		N°:	Marcador
3º partido:	Hora: 12H00	Nishikori	Vs.	Thiem
4º partido:	Hora: 15H00	Goffin	Vs.	Raonic
Total de partidos de la segunda fecha: 4				

Tercera fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS				
Partidos de la Tercera Fecha				
Día y fecha:	Sábado 28 de abril del 2018		Ciudad/sector:	Quito
Escenario:	Quito Tennis y Golf Club		Cancha N°:	Marcador
1º partido:	Hora: 10H00	Federer	Vs.	Murray
2º partido:	Hora: 11H00	Thiem	Vs.	Goffin
Total de partidos de la tercera fecha: 2 partidos				

Cuarta fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS			
Partidos de la Cuarta Fecha			
Día y fecha:	Domingo 29 de abril del 2018	Ciudad/sector:	Quito
Escenario:	Quito Tennis y Golf Club	Cancha N°:	Marcador
1º partido:	Hora: 10H00	Federer Vs. Goffin	-
Total de partidos de la cuarta fecha: 1 partido			

Sexto paso: Elabore el cuadro de ubicación final de los equipos, en base a los resultados obtenidos identifique al equipo campeón, vicecampeón y tercer puesto del torneo:

TORNEO CON LA PARTICIPACIÓN DE 10 EQUIPOS		
Ubicación final de los equipos		
Nº	Equipos	Ubicación
1º	Federer	Equipo campeón del torneo
2º	Goffin	Equipo vicecampeón del torneo
3º		Tercer Lugar

Ejercicio resuelto con 11 equipos:

Datos informativos:

Se organiza un campeonato de tenis de mesa con la participación de los equipos:

1	Guayas	2	Pichincha	3	Esmeraldas
4	Azuay	5	Loja	4	Pichincha
7	Manabí	89	Tungurahua		Imbabura
10	Chimborazo	11	Sucumbíos		

Este campeonato se jugará en las instalaciones del polideportivo de la Unidad Educativa Teodoro Gómez de la Torre, los días: 18, 19, 20 y 21 de abril del 2018, jugándose una fecha por día, en horarios de 10H00, 11H00, 15H00 y 16H00 respectivamente. Las instalaciones disponen de dos mesas para los partidos. La primera, tercera y cuarta fecha se jugarán en la mesa N°1;

en cambio los partidos de la segunda fecha se distribuirán equitativamente en las dos mesas: los dos primeros partidos se jugaran en la mesa N°1 y los dos últimos partidos se jugarán en la mesa N°2. Todos los partidos de cada fecha iniciarán a las 10H00.

Sorteo de los deportistas con sus números respectivos:

SORTEO DE LOS EQUIPOS CON SUS NÚMEROS					
Nº	Equipos	Nº	Equipos	Nº	Equipos
1	Manabí	2	Chimborazo	3	Pichincha
4	Imbabura	5	Sucumbíos	6	Azuay
7	Bolivar	8	Guayas	9	Esmeraldas
10	Loja	11	Tungurahua		

Primer paso. Calculamos el número total de partidos (NºTP) que se jugará en todo el torneo:

$$N^{\circ}TP = N^{\circ} Eq - 1$$

$$N^{\circ}TP = 11 - 1 = 10$$

Número Total de Partidos= 10

Segundo paso. Calculamos equipos BAYS (equipos que no jugarán la primera fecha).

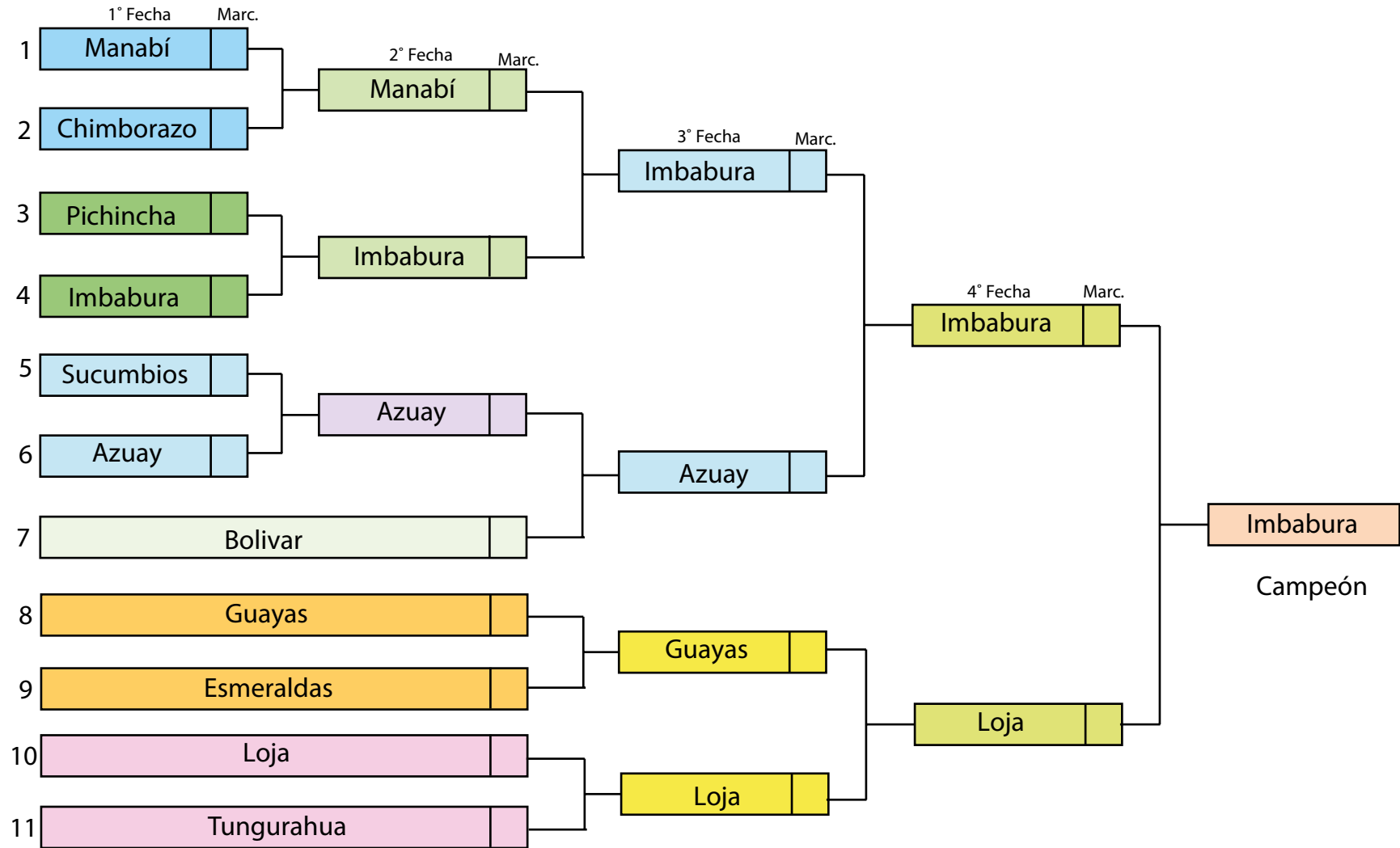
$$BAY = (PP2 > N^{\circ} Eq.) - N^{\circ} Eq.$$

$$BAY = 16 - 11 = 5$$

BAYS = 5 equipos no juegan la primera fecha.

Tercer paso. Diagrama de partidos.

Elabore este diagrama colocando los nombres de los equipos en base al sorteo, con los sets ganados en el casillero pequeño adjunto.



Cuarto paso. Cuadro de partidos por fecha

FECHAS	PARTIDOS	EQUIPOS
1° Fecha:	3	6
2° Fecha:	4	8
3° Fecha:	2	4
4° Fecha:	1	2
TOTAL:	10	

Quinto paso. Cuadros de partidos con datos informativos: en cada uno de los casilleros coloque los datos informativos correspondientes; y los partidos de cada fecha en su orden. Además coloque los sets ganados de cada participante que correspondan a cada encuentro.

Primera fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS			
Partidos de la Primera Fecha			
Día y fecha:	Miércoles 18 de abril del 2018	Ciudad/sector:	Ibarra
Escenario:	Unidad Educativa Teodoro Gómez de la Torre	Mesa N°: 1	Marcador
1º partido:	Hora: 10H00	Manabí Vs. Chimborazo	-
2º partido:	Hora: 11H00	Pichincha Vs. Imbabura	-
Escenario:	Unidad Educativa Teodoro Gómez de la Torre	Mesa N°: 2	Marcador
3º partido:	Hora: 15H00	Sucumbíos Vs. Azuay	-
Total de partidos de la primera fecha: 3 partidos			

Segunda fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS			
Partidos de la Segunda Fecha			
Día y fecha:	Jueves 19 de abril del 2018	Ciudad/sector:	Ibarra
Escenario:	Unidad Educativa Teodoro Gómez de la Torre	Mesa N°: 1	Marcador
1° partido:	Hora: 10H00	Manabí Vs. Imbabura	-
2° partido:	Hora: 11H00	Azuay Vs. Bolivar	-
Escenario:	Unidad Educativa Teodoro Gómez de la Torre	Mesa N°: 2	Marcador
3° partido:	Hora: 15H00	Guayas Vs. Esmeraldas	-
4° partido:	Hora: 16H00	Loja Vs. Tungurahua	
Total de partidos de la segunda fecha: 4 partidos			

Tercera fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS				
Partidos de la Segunda Fecha				
Día y fecha:	Viernes 20 de abril del 2018		Ciudad/sector:	Ibarra
Escenario:	Unidad Educativa Teodoro Gómez de la Torre		Mesa N°: 1	Marcador
1º partido:	Hora: 10H00	Imbabura	Vs. Azuay	-
2º partido:	Hora: 11H00	Guayas	Vs. Loja	-
Total de partidos de la tercera fecha: 2 partidos				

Cuarta fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS				
Partidos de la Cuarta Fecha				
Día y fecha:	Sábado 21 de abril del 2018		Ciudad/sector:	Ibarra
Escenario:	Unidad Educativa Teodoro Gómez de la Torre		Mesa N°: 1	Marcador
1º partido:	Hora: 10H00	Imbabura	Vs. Loja	-
Total de partidos de la cuarta fecha: 1 partido				

Sexto paso. Cuadro de ubicación final de los equipos: Construya este cuadro con la finalidad de identificar a los equipos campeón, vicecampeón y tercer puesto alcanzados en este torneo.

TORNEO CON LA PARTICIPACIÓN DE 11 PARTICIPANTES		
Ubicación final de los equipos		
Nº	Equipos	Ubicación
1º	Imbabura	Equipo campeón del torneo
2º	Loja	Equipo vicecampeón del torneo
3º		Tercer Lugar

Ejercicio resuelto con 12 equipos:

Datos informativos:

Organice un campeonato de fútbol Máster en la modalidad de eliminación simple proceso "B", con la participación de doce equipos. Los partidos se llevarán a efecto en el estadio de la Universidad Católica, sede Ibarra, los días 6, 7, 8

y 9 de julio del 2017, La primera fecha se jugará el jueves 6 de julio, en horarios de 10H00, 12H00, 14H00 y 16H00.

Los partidos de la segunda fecha, se jugarán el viernes 7 de julio, en horarios de 10H00, 12H00, 14H00 y 16H00.

La tercera fecha se jugará el sábado 8 de julio, con horarios de 10H00 y 12H00; y finalmente la cuarta fecha se jugará el domingo 9 de julio el partido final a las 11H00, con un tiempo de

duración de cada encuentro de dos tiempos de 40 minutos y un tiempo de descanso de 15 minutos.

El registro de los marcadores de cada encuentro, tanto en la hoja del diagrama como en los cuadros de partidos con datos informativos, es de única responsabilidad del organizador. Se lo debe registrar después de obtenidos los resultados de cada encuentro.

Utilice los siguientes marcadores en el orden de los partidos, empezando en el primer partido de la primera fecha hasta culminar en el último partido de la última fecha. Los marcadores son los siguientes: 3-4; 2-1; 3-6; 2-3; 2-3; 4-1; 3-1; 0-2; 2-1; 2-1; 1-0.

Equipos participantes: Chile, Argentina, Uruguay, Paraguay, Bolivia, Brasil, Perú, Ecuador, Colombia, Venezuela, México y Jamaica.

Sorteo de los equipos con sus respectivos números de participación:

Con la finalidad de demostrar transparencia en la organización, elabore un sorteo con la presencia de los representantes de los equipos, ya sea utilizando papелitos o un ánfora; luego de realizar el sorteo, registre a cada uno de los equipos en el número que le corresponde, en el cuadro siguiente:

SORTEO DE LOS EQUIPOS CON SUS NÚMEROS RESPECTIVOS					
Nº	Equipos	Nº	Equipos	Nº	Equipos
1	Venezuela	2	México	3	Ecuador
4	Jamaica	5	Colombia	6	Brasil
7	Uruguay	8	Argentina	9	Chile
10	Bolivia	11	Perú	12	Paraguay

Primer paso. Cálculo del número total de partidos (N°TP).

Para calcular el número total de partidos, al número de equipos participantes que es DOCE le restamos UNO, y ese resultado es el total de partidos que se jugarán en este torneo. Utilizamos la fórmula siguiente:

$$N^{\circ} TP = N^{\circ} Eq - 1$$

$$N^{\circ} TP = 12 - 1$$

$$N^{\circ} TP = 11$$

Segundo paso. Calculamos equipos Bays.

Para calcular el número de equipos Bays se busca la potencia perfecta MAYOR al número de equipos, que es igual a 16; a su vez el número de equipos participantes es 12, entonces hay que restar 16 - 12. Este resultado es el número de equipos Bays que no juegan la primera fecha. Utilizamos la fórmula siguiente:

$$BAYS = (PP2 > N^{\circ} Eq) - N^{\circ} Eq$$

$$BAYS = 16 - 12 = 4$$

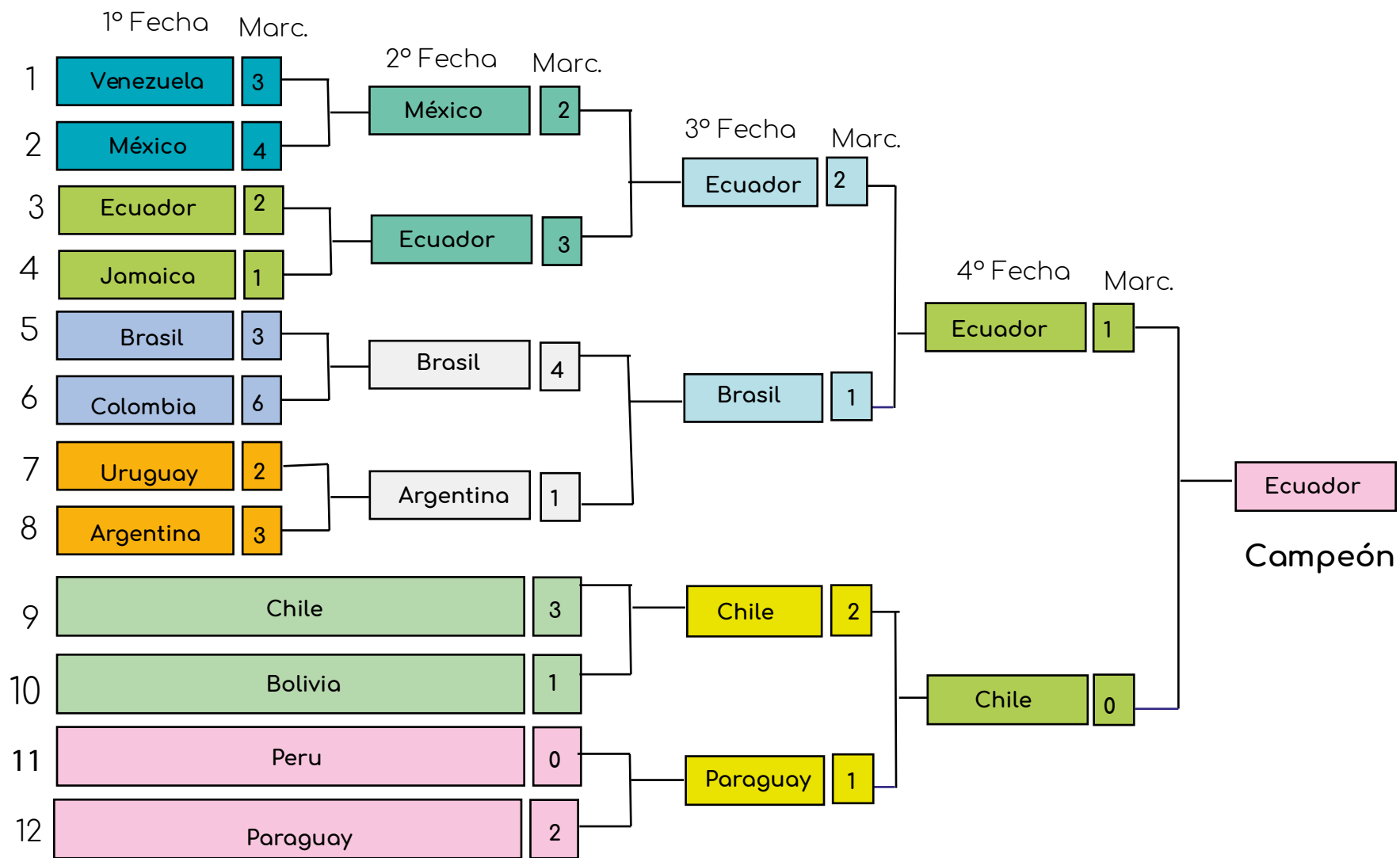
BAYS = 4 equipos no juegan la primera fecha

Nombres de equipos Bays que descansan la primera fecha: Chile, Bolivia, Perú y Paraguay.

Tercer paso. Diagrama de partidos.

Una vez que se ha calculado el número de equipos Bays que descansarán la primera fecha, con los equipos restantes confecciona el diagrama de partidos, empezando por la primera fecha. Para la segunda fecha ya juegan los equipos Bays, más el o los equipos ganadores de los partidos de la primera fecha.

Para la tercera fecha solo participan los ganadores de los encuentros de la segunda fecha. Se debe continuar hasta identificar al equipo campeón de esta rueda. Coloque los nombres de los equipos dentro de cada rectángulo. El diagrama de partidos es el siguiente:



Cuarto paso. Elabore el cuadro del número total de partidos jugados por fecha:

Fechas	Partido	Equipo
1º Fecha:	4	8
2º Fecha:	4	8
3. Fecha:	2	4
4º fecha:	1	2
TOTAL	11	

Quinto paso. Confeccione los cuadros de partidos con datos informativos de todas las fechas, hasta determinar al equipo campeón del torneo. Coloque los nombres de los equipos de cada encuentro con sus respectivos marcadores alcanzados en cada encuentro.

Primera fecha:

Cuadro de partidos con datos informativos			
Nº Fecha:	Partidos de la Primera Fecha		
Día y fecha:	Jueves 6 de Julio del 2017	Ciudad/sector:	Ibarra
Escenario:	Estadio de la Universidad Católica Sede Ibarra	Cancha N°:M	arcador
1º partido:	Hora:10H00	Venezuela Vs México	3 - 4
2º partido:	Hora:12H00	Ecuador Vs. Jamaica	2 - 1
3º partido:	Hora:14H00	Colombia Vs. Brasil	3 - 6
4º partido:	Hora:16H00	Uruguay Vs. Argentina	2 - 3
Total de partidos de la primera fecha: 4			

Segunda fecha:

Cuadro de partidos con datos informativos			
Nº Fecha:	Partidos de la Segunda Fecha		
Día y fecha:	Viernes 7 de Julio del 2017	Ciudad/sector:	Ibarra
Escenario:	Estadio de la Universidad Católica Sede Ibarra	Cancha	Marcador
1º partido:	Hora:10H00	México Vs. Ecuador	2 - 3
2º partido:	Hora:12H00	Brasil Vs. Argentina	4 - 1
3º partido:	Hora:14H00	Chile Vs. Bolivia	3 - 1
4º partido:	Hora:16H00	Perú Vs. Paraguay	0 - 2
Total de partidos de la segunda fecha: 4			

Tercera fecha:

Cuadro de partidos con datos informativos			
Nº Fecha:	Partidos de la Tercera Fecha		
Día y fecha:	Sábado 8 de Julio del 2017	Ciudad/sector:	Ibarra
Escenario:	Estadio de la Universidad Católica Sede Ibarra	Cancha	Marcador
1º partido:	Hora:10H00	Ecuador Vs. Brasil	2-1
2º partido:	Hora:12H00	Chile Vs. Paraguay	2-1
Total de partidos de la Tercera fecha: 2			

Cuarta fecha:

Cuadro de partidos con datos informativos			
Nº Fecha:	Partidos de la Cuarta Fecha		
Día y fecha:	Domingo 9 de Julio del 2017	Ciudad/sector:	Ibarra
Escenario:	Estadio de la Universidad Católica Sede Ibarra	Cancha Nº	Marcador
1º partido:	Hora:10H00	Ecuador Vs. Chile	1-0
Total de partidos de la cuarta fecha: 1			

Sexto paso. Ubicación final de los equipos:

Cuadro de ubicación final de los equipos		
Ubic.	Equipos	Ubicación
1º	Ecuador	Equipo Campeón del Torneo
2º	Chile	Equipo ViceCampeón del Torneo

Ejercicio resuelto con 13 equipos:

Se organiza un campeonato sudamericano de fútbol femenino senior con la participación de los siguientes equipos:

1	Argentina	2	Chile	3	Colombia	4	México
5	Uruguay	6	Bolivia	7	Ecuador	8	Cuba
9	Paraguay	10	Perú	11	Venezuela	12	Panamá
13	Brasil						

Este campeonato se jugarán en los siguientes estadios de la ciudad de Quito: cancha N°1: estadio de LDU; y, cancha N°2. Estadio del Aucas. Los partidos se llevarán a efecto los días: 12, 13, 14 y 15 de abril del 2018, en horarios de 10H00, 12H00 y 16H00.

Todos los encuentros inician a las 10H00. Los partidos de la primera y segunda fecha se jugarán en las dos canchas, distribuyendo los partidos en forma equitativa. En la primera fecha se jugarán los tres primeros partidos en la cancha N°1 y los dos últimos encuentros en la cancha N°2.

Para la segunda fecha se jugarán dos partidos en cada cancha en su orden lógico; es decir, los dos primeros partidos en la cancha N°1 y los dos últimos partidos en la cancha N°2. Los partidos de la tercera y cuarta fecha se jugarán en la cancha N°1. Los marcadores de cada partido se encuentran ubicados en los casilleros de cada equipo. Identifique al equipo ganador:

Sorteo de los equipos con sus números respectivos: con los equipos participantes realice un sorteo en cualquier modalidad y registre en el siguiente cuadro el orden y número que le corresponde a cada equipo participante:

Sorteo de los equipos con sus números respectivos							
N°	Equipos	N°	Equipos	N°	Equipos	N°	Equipos
1	Brasil	2	Bolivia	3	Paraguay	4	Perú
5	Cuba	6	Chile	7	Uruguay	8	Venezuela
9	Panamá	10	Argentina	11	México	12	Ecuador
13	Colombia						

Primer paso. Calculamos el número total de partidos (N° TP), que se jugarán en todo el torneo, utilizando la siguiente fórmula:

$$N^{\circ} TP = N^{\circ} Eq - 1$$

$$N^{\circ} TP = 13 - 1 = 12$$

$$N^{\circ} TP = 12$$

Segundo paso. Calculamos equipos BAYS. Se busca la potencia perfecta de dos inmediatamente superior al número de equipos, del cual le restamos el número de equipos participantes, por lo que utilizamos la siguiente fórmula:

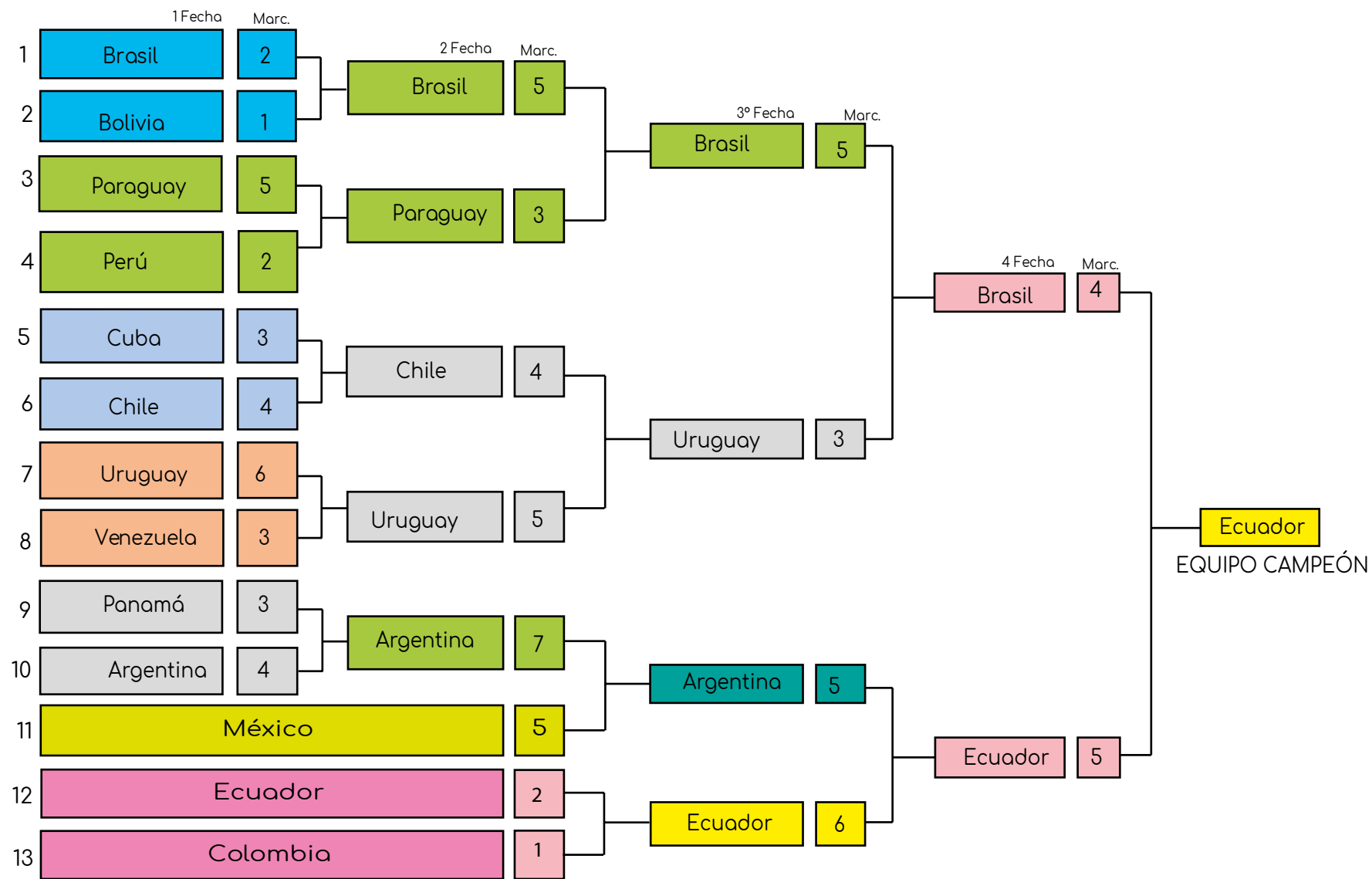
$$BAY = (PP2 > N^{\circ} Eq) - N^{\circ} Eq$$

$$BAY = 16 - 13 = 3$$

BAYS = 3 equipos no juegan la primera fecha.

Tercer paso. Diagrama de partidos.

Elabore el diagrama de partidos, desde la primera fecha hasta la última, donde se declare al equipo campeón. Coloque los nombres de los equipos en base a la asignación de números del sorteo. En los casilleros pequeños asignados para los marcadores coloque los sets ganados de cada equipo en cada encuentro.



Cuarto paso. Cuadro de partidos por fecha. Elabore el cuadro de partidos que se han jugados en cada fecha, en base al diagrama de partidos:

Fechas	Partidos	Equipos
1º Fecha:	5	10
2º Fecha:	4	8
3º Fecha:	2	4
4º Fecha:	1	2
TOTAL	12	

Quinto paso. Cuadros de partidos con datos informativos: Confeccione los cuadros de partidos con todos los datos informativos que demanda cada fecha o cada encuentro. Haga constar los partidos a jugarse con los marcadores respectivos, en base al diagrama de partidos.

Primera fecha:

Cuadro de partidos con datos informativos			
Nº Fecha:	Partidos de la Primera Fecha		
Día y fecha:	Jueves 12 de abril del 2018	Ciudad/sector:	Quito
Escenario:	Estadio de LDU Quito	Cancha Nº	Marcador
1º partido:	HORA:10h00	Brasil Vs.Bolivia	-
2º partido:	HORA:12h00	Paraguay Vs. Perú	-
3º partido:	HORA:16h00	Cuba Vs. Chile	-
ESCENARIO:	Estadio del Aucas	Cancha Nº:	Marcador
4º partido:	HORA: 10h00	Uruguay Vs. Venezuela	-
5º partido:	HORA: 12h00	Panamá Vs. Argentina	-
Total de partidos de la primera fecha:			

Segunda fecha:

Cuadro de partidos con datos informativos			
Partidos de la Segunda Fecha			
Día y fecha:	Viernes 13 de abril del 2018	Ciudad/sector:	Quito
Escenario:	Estadio de LDU Quito	Cancha N°	Marcador
1° partido:	HORA:10h00	Brasil Vs. Paraguay	-
2° partido:	HORA:12h00	Chile Vs. Argentina	-
ESCENARIO:	Estadio del Aucas	Cancha N°:	Marcador
3° partido:	HORA: 10h00	Argentina Vs. México	-
4° partido:	HORA: 12h00	Ecuador Vs. Colombia	-
Total de partidos de la Segunda fecha:			

Tercera fecha:

Cuadro de partidos con datos informativos			
Nº Fecha:	Partidos de la Tercera Fecha		
Día y fecha:	Sabado 14 de abril del 2018	Ciudad/sector:	Quito
Escenario:	Estadio de LDU Quito	Cancha Nº:	Marcador
1º partido:	HORA:10h00	Brasil Vs. Uruguay	-
2º partido:	HORA:12h00	Argentina Vs. Uruguay	-
Total de partidos de la Tercera fecha:			

Cuarta fecha:

Cuadro de partidos con datos informativos			
Nº Fecha:	Partidos de la Cuarto Fecha		
Día y fecha:	Domingo 15 de abril del 2018	Ciudad/sector:	Quito
Escenario:	Estadio de LDU Quito	Cancha Nº:	Marcador
1º partido:	HORA:10h00	Brasil Vs. Ecuador	-
Total de partidos de la Cuarta fecha:			

Sexto paso. Ubicación final de los equipos: confeccione el siguiente cuadro donde consten los tres primeros lugares: campeón, vicecampeón y tercer lugar:

Torneo con la participación de 13 equipos		
Ubicación final de los equipos		
N°	EQUIPOS	Ubicación
1°	Ecuador	Equipo Campeón del Torneo
2°	Brasil	Equipo Vicecampeón del Torneo
3°		Tercer Lugar

Ejercicio resuelto con 14 equipos:

Datos informativos:

Se organiza el campeonato nacional de basquetbol universitario con la participación de las siguientes universidades: U. Central, ESPE, UDLA, UTE, U. San Francisco, PUCE, UPS, ESPOL, UTN, ESPOCH, U. Ambato, U. Azuay, U.N. Loja, UTPL.

Este campeonato se desarrollará en las instalaciones de la Universidad Técnica del Norte, en dos escenarios: Cancha N°1 polideportivo; cancha N°2 escenario abierto, los días: 25, 26, 27 y 28 de Abril del 2018, en horarios de 16H00, 17H00, 18H00.

La primera y segunda fecha se jugará en las dos canchas, de la siguiente manera: en la primera fecha los tres primeros partidos se jugarán en la cancha N°1; los tres últimos partidos se jugarán en la cancha N°2.

Para la segunda fecha los dos primeros partidos se jugarán en la cancha N°2 y los dos últimos partidos se jugarán en la cancha N° 1. Los partidos de la tercera y cuarta fecha se jugarán en la cancha N°1, en su orden. Todos los primeros partidos de todas las fechas darán inicio a las 16H00. Los marcadores son los siguientes: 34-28; 29-36; 54-39; 45-48; 36-42; 32-38; 40-31; 60-53; 47-45; 52-50; 38-39; 53-48; 42-46.

Utilice estos marcadores en el orden de los partidos, empezando en la primera fecha desde su primer partido hasta su último, para luego pasar a la segunda fecha y así sucesivamente hasta culminar con el último partido final.

Sorteo de los deportistas con sus números respectivos: para elaborar el sorteo con los equipos inscritos, se puede utilizar cualquier modalidad de sorteo, siendo el resultado el siguiente:

Sorteo de los equipos con sus números respectivos					
N°	Equipos	N°	Equipos	N°	Equipos
1	U. San Francisco	2	UPS	3	ESPOCH
4	U. Ambato	5	UDLA	6	ESPE
7	U. Azuay	8	U. Central	9	UTE
10	PUCE	11	U.N. Loja	12	UTPL
13	UTN	14	ESPOL		

Primer paso. Calculamos el Número Total de Partidos (N° TP).

$$N^{\circ} TP = N^{\circ} Eq - 1$$

$$N^{\circ} TP = 14 - 1$$

$$N^{\circ} TP = 13$$

Segundo paso. Calculamos equipos BAYS. Para esto se busca la potencia perfecta de dos inmediatamente mayor (16) al número de equipos participantes (14).

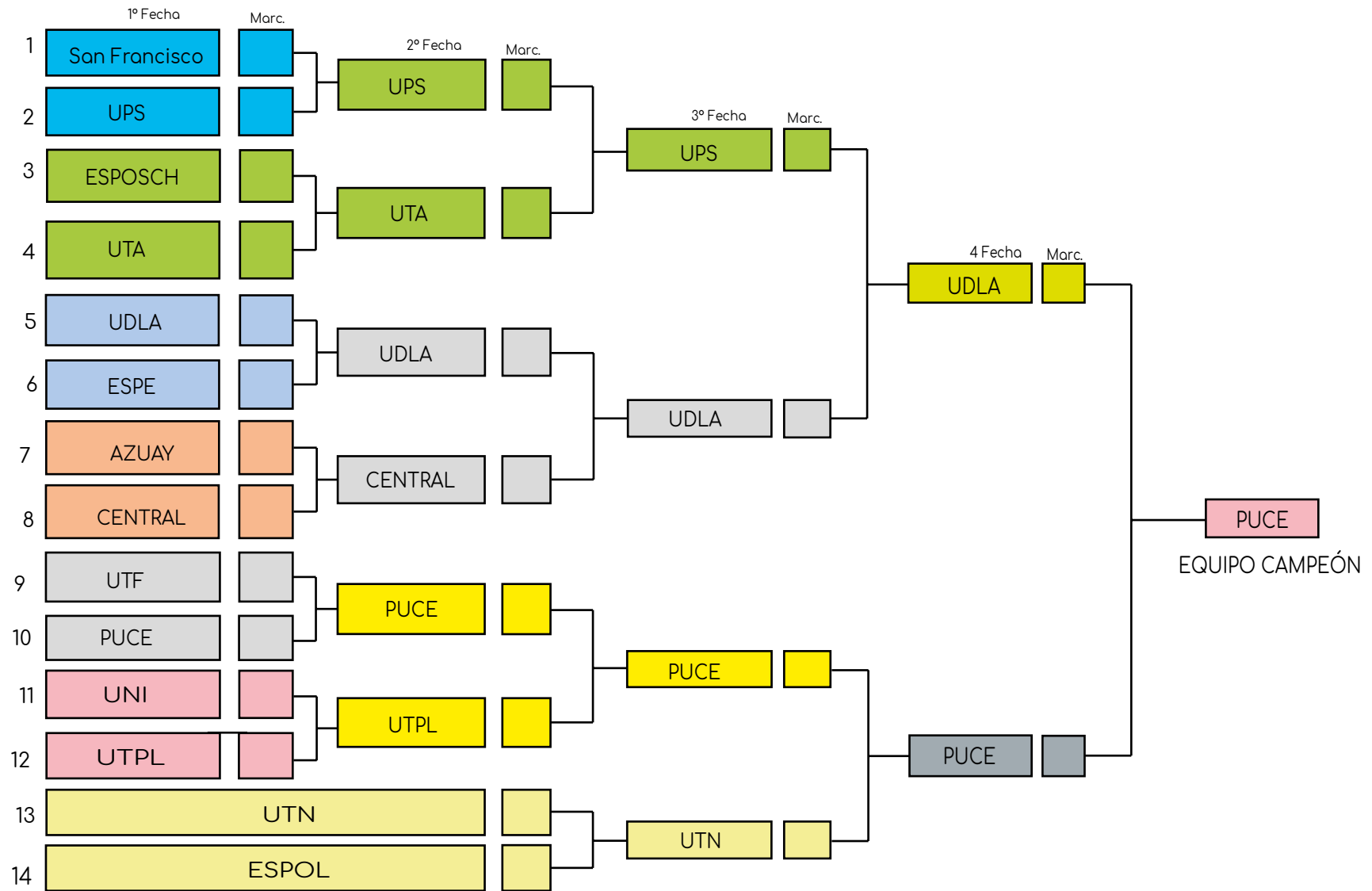
$$BAYS = (PP2 > N^{\circ} Eq) - N^{\circ} Eq$$

$$BAYS = 16 - 14 = 2$$

BAYS = 2 Equipos no juegan la primera fecha

Tercer paso. Diagrama de partidos.

Ubique a los equipos en base a los números asignados en el sorteo. Además coloque los marcadores que obtuvieron cada equipo en cada encuentro jugado, en cada uno de sus casilleros. Coloque los supuestos marcadores que se encuentran al inicio del presente ejercicio.



Cuarto paso. Cuadro de partidos por fecha, contabilizando los partidos que se jugaron en cada fecha:

Fechas	Partidos	Equipos
1º Fecha:		
2º Fecha:		
3º Fecha:		
4º Fecha:		
TOTAL		

Quinto paso. Cuadros de partidos con datos informativos

Primera fecha:

Cuadro de partidos con datos informativos			
Nº Fecha:	Partidos de la Primera Fecha		
Día y fecha:	Miercoles 25 de abril del 2018	Ciudad/sector:	Ibarra
Escenario:	Polideportivo de la Universidad Técnica del Norte	Cancha Nº	Marcador
1º partido:	HORA:16h00	San Francisco Vs. UPS	-
2º partido:	HORA:17h00	ESPOCH Vs. UTA	-
3º partido:	HORA:18h00	UDLA Vs. ESPE	-
ESCENARIO:	Estadio del Aucas	Cancha Nº:	Marcador
4º partido:	HORA:16h00	U. AZUAY VSU. CENTRAL	-
5º partido:	HORA:17h00	Panama VS Argentina	-
6º partido:	HORA:18h00	UNL Vs. UTPL	-
Total de partidos de la primera fecha: 6			

Segunda fecha:

Cuadro de partidos con datos informativos			
Nº Fecha:	Partidos de la Segunda Fecha		
Día y fecha:	Jueves 26 de Abril del 2018	Ciudad/sector:	Quito
Escenario:	Polideportivo de la Universidad Técnica del Norte	Cancha Nº 1	Marcador
1º partido:	HORA:16h00	UPS Vs. UTA	-
2º partido:	HORA:17h00	UDLA Vs. C. CENTRAL	-
ESCENARIO:	Cancha abierta de la Universidad Técnica del Nore	Cancha Nº: 2	Marcador
3º partido:	HORA: 16h00	PUCE VS UTPL	-
4º partido:	HORA: 17 h00	UTN VS. ESPOL	-
Total de partidos de la segunda fecha: 4			

Tercera fecha:

Cuadro de partidos con datos informativos			
Nº Fecha:	Partidos de la Tercera Fecha		
Día y fecha:	Jueves 26 de Abril del 2018	Ciudad/sector:	Ibarra
Escenario:	Polideportivo de la Universidad Técnica del Norte	Cancha Nº 1	Marcador
1º partido:	HORA:16h00	UPS Vs. UDLA	-
2º partido:	HORA:17h00	PUCE Vs. UTN	-
Total de partidos de la tercera fecha: 2			

Cuarta fecha:

Cuadro de partidos con datos informativos			
Nº Fecha:	Partidos de la Cuarta Fecha		
Día y fecha:	Jueves 26 de Abril del 2018	Ciudad/sector:	Ibarra
Escenario:	Polideportivo de la Universidad Técnica del Norte	Cancha Nº 1	Marcador
1º partido:	HORA:16h00	UPS Vs. PUCE	-
Total de partidos de la cuarta fecha: 1			

Sexto paso: Ubicación final de los equipos:

Cuadro de ubicación final de los equipos		
Ubic.	Equipos	Ubicación
1°	PUCE	Equipo Campeón del Torneo
2°	UDLA	Equipo Vicecampeón del Torneo

Ejercicios resueltos con 15 equipos:

Datos informativos:

Se organiza un campeonato mundial de tenis de mesa con la participación de los siguientes países:

1	China	2	Japón	3	Indonesia
5	Taiwán	5	Bolivia	6	EE.UU.
9	Francia	8	Perú	9	Inglaterra
10	Portugal	11	Italia	12	Brasil
13	Argentina	14	Suiza	15	Ecuador

Este campeonato se jugará en el Coliseo de Deportes de Barcelona España, con tres canchas, durante los días: 9, 10, 11 y 12 de mayo del 2018, en horarios de 09H00, 10H00 y 11H00.

Todos los primeros partidos de cada fecha se empezarán jugando a las 09H00. Los partidos de la primera fecha se jugarán de la siguiente manera: los tres primeros partidos se jugarán en la cancha N° 1; el cuarto y quinto partido en

la cancha N° 2; el sexto y séptimo partido en la cancha N° 3.

Los partidos de la segunda fecha se jugarán:

Los dos primeros partidos en la cancha N° 1 y los dos últimos partidos en la cancha N°2. Los partidos de la tercera y cuarta fecha se jugarán en la cancha N° 1.

Sorteo de los deportistas con sus números respectivos:

Sorteo de los equipos con sus números respectivos					
N° N	Equipos	°	Equipos	N°	Equipos
1	Ecuador	2	Portugal	3	Alemania
4	Italia	5	China	6	Suiza
7	Japón	8	Brasil	9	EE.UU
10	Taiwán	11	España	12	Argentina
13	Francia	14	Indonesia	15	Inglaterra

Primer paso. Calculamos el número total de partidos (N° TP), que se jugarán en el presente torneo:

$$N^{\circ} TP = N^{\circ} Eq - 1$$

$$N^{\circ} TP = 15 - 1$$

$$N^{\circ} TP = 14$$

Segundo paso. Calculamos equipos

BAYS. Se busca la potencia perfecta de dos inmediatamente mayor al número de equipos, del cual le restamos el número de equipos, para ello se utiliza la siguiente fórmula:

$$BAYS = (PP2 > N^{\circ} Eq) - N^{\circ} Eq$$

$$BAYS = 16 - 15 = 1$$

BAYS = 1 equipo no juega la primera fecha.

Tercer paso. Diagrama de partidos.

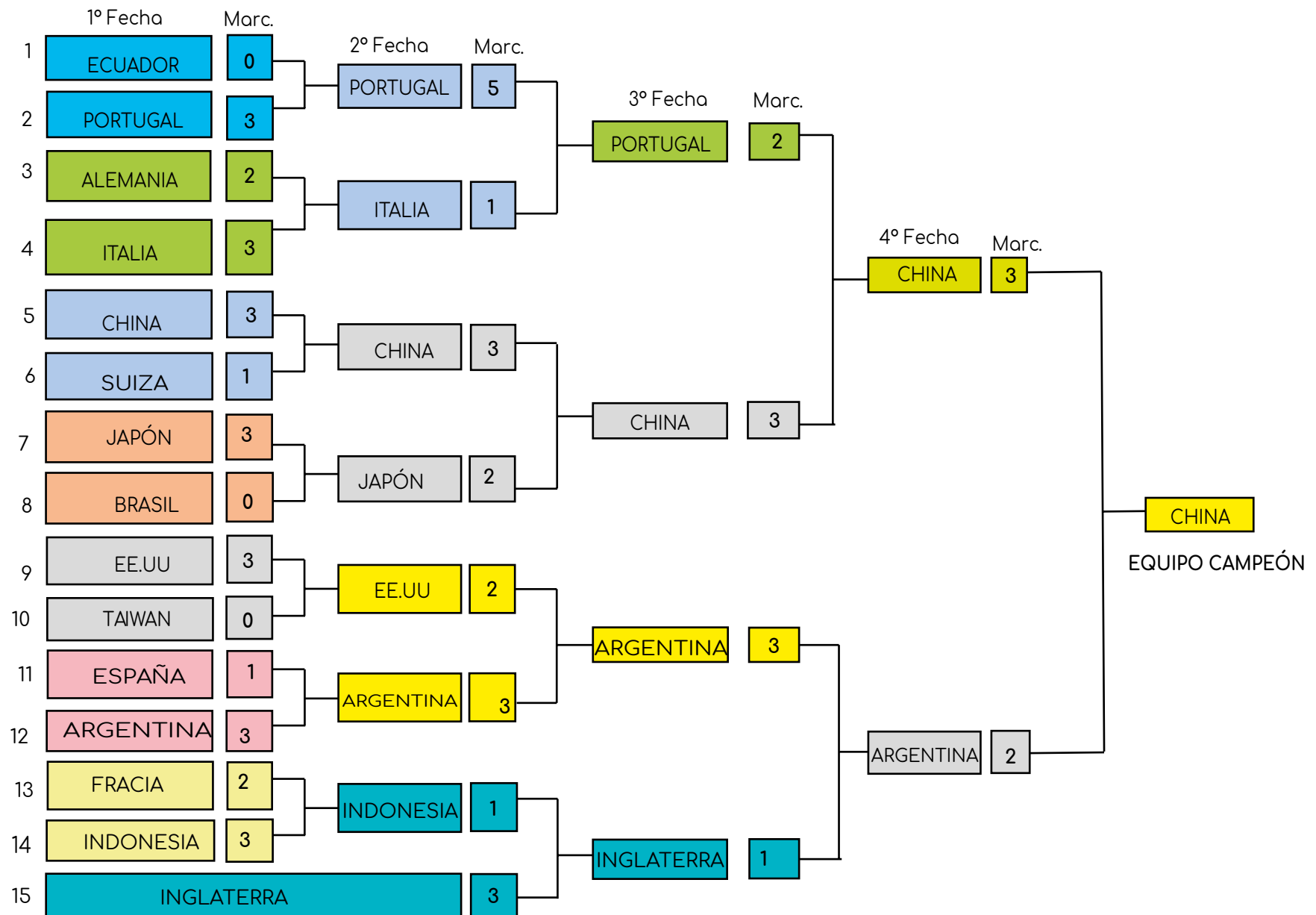
Ubique a los equipos en el orden del cuadro del sorteo, desde la primera fecha hasta la finalización del torneo.

Coloque los marcadores de cada equipo, haciendo constar los sets ganados de cada equipo; pero si un deportista o equipo no ha

ganado ningún set ponga 0 ganados. Los sets ganados deben ser uno, dos o tres. Por ejemplo en un partido se puede ganar con el marcador de 3-2; 3-1 o 3-0. El equipo ganador clasifica a la siguiente fecha y así sucesivamente hasta la culminación del torneo.

Los marcadores son los siguientes: 0-3; 2-3; 3-1; 3-0; 3- 2; 1-3; 2-3; 3-1; 3-2; 2-3; 1-3; 2-3; 3-1 y 3-2.

Utilice estos marcadores en orden de los partidos, desde el primero hasta el último partido de cada fecha, para luego pasar a la siguiente fecha hasta su culminación en la última fecha.



Cuarto paso. Cuadro de partidos por fecha. Confeccionamos este cuadro haciendo constar el número de partidos jugados en cada fecha, para finalmente sumar todos los encuentros jugados, operación que servirá para verificar si se han jugado todos los encuentros y si el número de partidos es igual al cálculo del número total de partidos, calculados en el primer paso.

Fechas	Partidos	Equipos
1º Fecha:		
2º Fecha:		
3º Fecha:		
4º Fecha:		
TOTAL		

Quinto paso. Cuadros de partidos con datos informativos. Elabore un cuadro para cada fecha. Recuerde que para llenar estos cuadros deben considerar el número de canchas disponibles para cada fecha y los días a jugarse. Tome en cuenta el escenario, el día y la fecha en el que se va a jugar cada encuentro de cada fecha. Revise el encabezado del ejercicio.

Primera fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS			
Nº Fecha:	Partidos de la Primera Fecha		
Día y fecha:	Miercoles 9 de mayo del 2018	Ciudad/sector:	España
Escenario:	Coliseo de Deportes de Barcelona	Cancha Nº: 1	Marcador
1º partido:	Hora: 9h00	Ecuador Vs. Portugal	-
2º partido:	Hora: 10h00	Alemania Vs. Italia	-
3º partido:	Hora: 11h00	China Vs. Suiza	-
Escenario:	Coliseo de Deportes de Barcelona		
4º partido:	Hora: 9h00	Japón VS Brasil	-
5º partido:	Hora: 11h00	EE.UU. VS Taiwán	-
Escenario:	Coliseo de Deportes de Barcelona		
6º partido:	Hora: 9h00	España Vs. Argentina	-
7º partido:	Hora: 10h00	Francia Vs Indonesia	-
Total de partidos de la primera fecha: 7 partidos			

Segunda fecha:

Cuadro de partidos con datos informativos			
Partidos de la Segunda Fecha			
Día y fecha:	Jueves 10 de mayo del 2018	Ciudad/sector:	España
Escenario:	Coliseo Deportivo de Barcelona	Cancha N°1	Marcador
1° partido:	HORA: 9h00	Portugal Vs.Italia	-
2° partido:	HORA:12h00	China Vs. Japón	-
ESCENARIO:	Estadio del Aucas	Cancha N°2:	Marcador
3° partido:	HORA: 9h00	EE. UU. VS ARGENTINA	-
4° partido:	HORA: 10h00	Indonesia VS Inglaterra	-
Total de partidos de la segunda fecha: 4 partido			

Tercera fecha:

Cuadro de partidos con datos informativos			
Nº Fecha:	Partidos de la Tercera Fecha		
Día y fecha:	Viernes 11 de mayo del 2018	Ciudad/sector:	España
Escenario:	Coliseo Deportivo de Barcelona	Cancha Nº 1	Marcador
1º partido:	HORA:9 h00	Portugal Vs China	-
2º partido:	HORA:10h00	Argentina Vs Inglaterra	-
Total de partidos de la tercera fecha: 2 partidos			

Cuarta fecha:

Cuadro de partidos con datos informativos			
Nº Fecha:	Partidos de la Cuarta Fecha		
Día y fecha:	Sábado 12 de mayo del 2018	Ciudad/sector:	España
Escenario:	Coliseo Deportivo de Barcelona	Cancha Nº 1:	Marcador
1º partido:	China Vs. Argentina		-
Total de partidos de la cuarta fecha: 1			

Sexto paso: Ubicación final de los equipos:

Cuadro de ubicación final de los equipos	
Equipos	Ubicación
China	Equipo Campeón del Torneo
Argentina	Equipo Vicecampeón del Torneo

Ejercicios de eliminación simple por series:

Ejemplo de ejercicio resuelto por series con 21 equipos:

Datos informativos:

Se organiza un campeonato de naipes denominado juego del 40, el mismo que se desarrollará en las instalaciones del Coliseo

Julio Cesar Hidalgo, de la ciudad de Quito. Para este campeonato se cuenta con tres mesas: "MA", "MB" y "MC", una mesa para cada serie. Se jugarán las partidas los días: 2, 3, 4, 5 y 6 de mayo del 2018, en horarios de 17H00, 18H00, 19H00 con la participación de 21 personas.

Las tres series en su fase clasificatoria se jugarán en cada mesa. El campeón de cada serie clasifica al triangular final, del cual saldrá el campeón del torneo. El triangular final se jugará en la mesa "MA".

Por la gran cantidad de participantes y por la disposición de un tiempo corto para organizar

este campeonato, la comisión organizadora decide formar tres series de la siguiente manera:

a) Para la formación de series, de acuerdo al criterio del organizador se puede realizar por sorteo en forma equitativa; o a su vez, nombrando y colocando cabezas de serie. Para ello se debe tener identificado a los tres mejores equipos, para ubicar a cada uno de ellos en cada serie. Posteriormente por sorteo ir colocando a los equipos restantes en cada serie, para de esta manera formar las series. Con esta consideración se formarán tres series: Serie "A": 6 participantes; Serie "B": 7 participantes; Serie "C": 8 participantes.

b) Los participantes campeones de cada serie jugarán una nueva eliminación simple del cual saldrá el jugador campeón.

c) El organizador debe ir desarrollando el ejercicio serie por serie, para identificar a los equipos campeones de cada serie. En este caso se empezará desarrollando la serie "A", luego la serie "B" y finalmente se termina desarrollando la serie "C".

SERIE A = 6 participantes: Marco, Mario, Javier, Luis, Rómel y Carlos

Primer paso. Calculamos el número total de partidos (N° TP) que se jugarán en todo el torneo.

$$N^{\circ} TP = N^{\circ} Eq - 1$$

$$N^{\circ} TP = 6 - 1 = 5$$

$$N^{\circ} TP = 5 \text{ partidos}$$

Segundo paso. Calculamos participantes BAYS, que descansarán en la primera fecha, para ello utilizamos la siguiente fórmula:

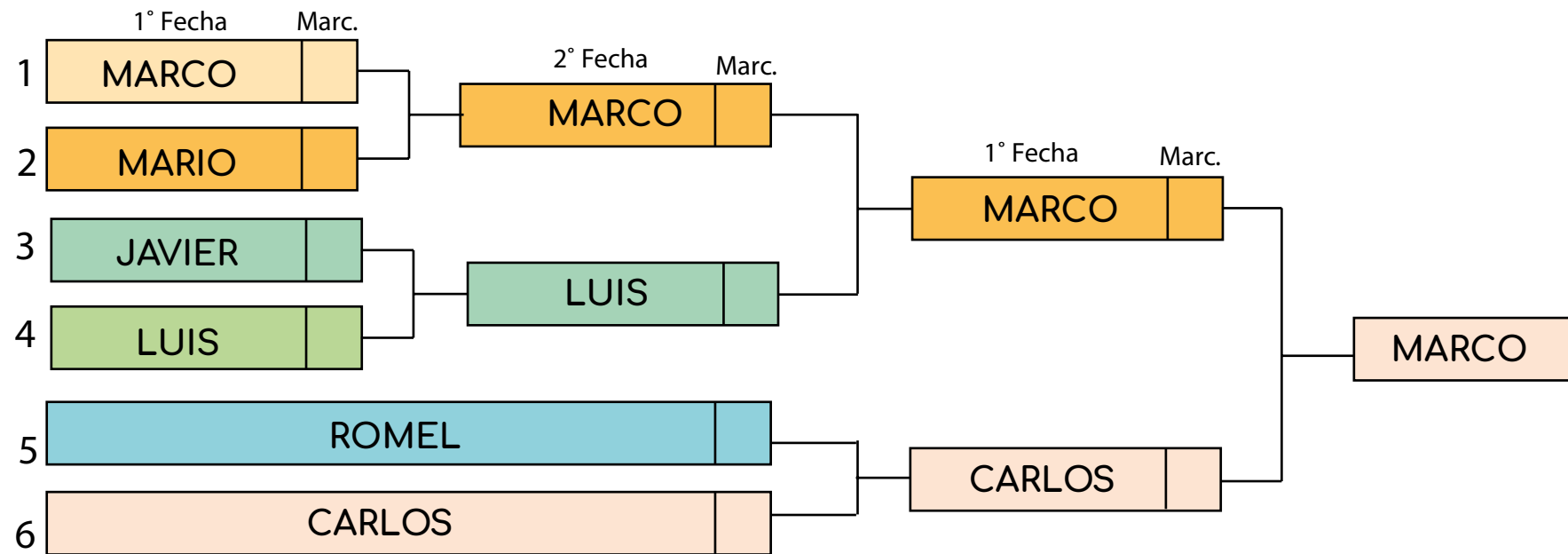
$$BAYS = (PP2 > N^{\circ} Eq) - N^{\circ} Eq.$$

$$BAYS = 8 - 6 = 2$$

BAYS = 2 participantes no juegan la primera fecha.

Tercer paso. Diagrama de partidos de la serie "A". Ubique a los equipos en base al número asignado a cada participante en el sorteo.

Coloque los marcadores en base a las partidas ganadas que pueden ser 2-0 o 2-1; 0-2 o 1-2. Usted simule los marcadores en cada encuentro y vaya clasificando a los participantes en base a los marcadores que usted coloque.



Cuarto paso. Cuadro de partidos por fecha

Fechas	Partidos	Equipos
1º Fecha:	2	4
2º Fecha:	2	4
3º Fecha:	1	2
TOTAL	5	

Quinto paso. Cuadros de partidos con datos informativos de la serie "A"

Primera fecha:

Cuadro de Partidos con Datos Informativos de la serie "A"						
Partidos de la Primera Fecha						
Día y Fecha:	Miércoles 2 de mayo de 2018			Ciudad/sector:	Quito	
Escenario:	Coliseo Julio Cesar Hidalgo			Cancha N°	Marcador:	
1° Partido:	Hora: 17h00	Marco	Vs.	Mario	-	
2° Partido:	Hora: 18h00	Javier	Vs.	luis	-	
Total de Partidos de la Primera Fecha: 2 partidos						

Segunda fecha:

Cuadro de Partidos con Datos Informativos de la serie "A"						
Partidos de la Segunda Fecha						
Día y Fecha:	Jueves 3 de mayo de 2018			Ciudad/sector:	Quito	
Escenario:	Coliseo Julio Cesar Hidalgo			Mesa "A"	Marcador:	
1º Partido:	Hora: 17h00	Marco	Vs.	Luis	-	
2º Partido:	Hora: 18h00	Rómel	Vs.	Carlos	-	
Total de Partidos de la Segunda Fecha: 2 partidos						

Tercera fecha:

Cuadro de Partidos con Datos Informativos de la serie "A"						
Partidos de la Tercera Fecha						
Día y Fecha:	Viernes 4 de mayo de 2018			Ciudad/sector:	Quito	
Escenario:	Coliseo Julio Cesar Hidalgo			Mesa "A"	Marcador:	
1º Partido:	Hora: 17h00	Marco	Vs.	Carlos	-	
Total de Partidos de la Tercera Fecha: 1 partido						

Sexto paso: Equipo clasificado de la serie "A"

Equipo clasificado de la serie "A"		
N°	EQUIPOS	UBICACIÓN
1°	Marco	Equipo Campeón de la serie "A"

Serie "B" = 7 participantes: Ana, Lucía, Aída, Lorena, Belén, Gloria e Isabel.

Primer paso. Calculamos el Número Total de Partidos (N° TP).

$$N^{\circ} TP = N^{\circ} Eq - 1$$

$$N^{\circ} TP = 7 - 1$$

$$N^{\circ} TP = 6$$

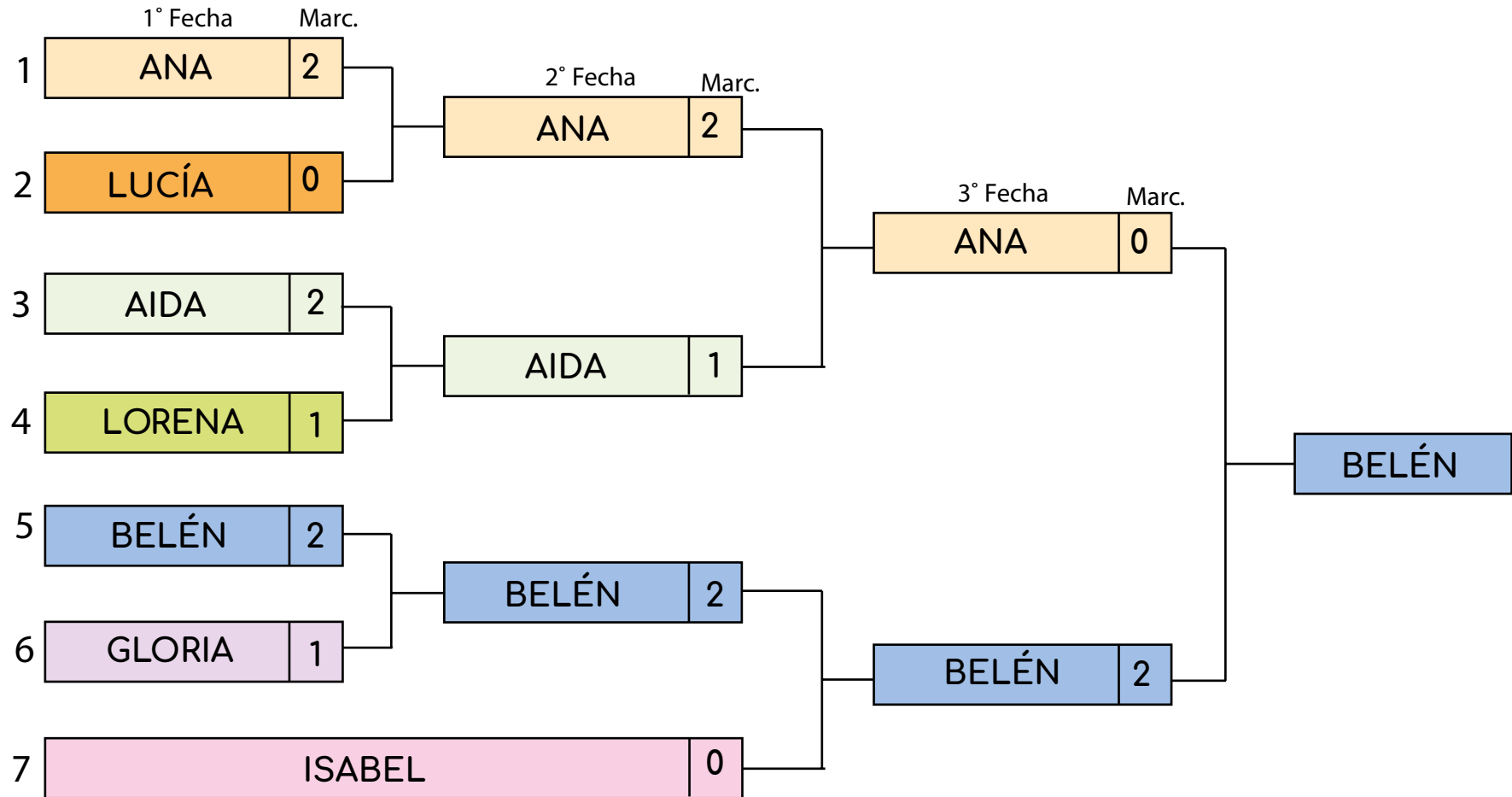
Segundo paso. Calculamos participantes BAYS, jugadores que no jugarán la primera fecha:

$$BAY = (PP2 > N^{\circ} Eq) - N^{\circ} Eq$$

$$BAY = 8 - 7 = 1$$

BAYS = 1 participante no juega la primera fecha.

Tercer paso. Diagrama de partidos de la serie "B". Coloque los nombres de los equipos en base al orden de inscripción o del sorteo.



Cuarto paso. Cuadro de partidos por fecha

Fechas	Partidos	Equipos
1º Fecha:	3	6
2º Fecha:	2	4
3º Fecha:	1	2
TOTAL	6	

Quinto paso. Cuadros de partidos con datos informativos de la serie "B"

Primera fecha:

Cuadro de Partidos con Datos Informativos de la serie "B"						
Partidos de la Primera Fecha						
Día y Fecha:	Miércoles 2 de mayo de 2018			Ciudad/sector:	Quito	
Escenario:	Coliseo Julio Cesar Hidalgo			Mesa "B"	Marcador:	
1º Partido:	Hora: 17h00	Ana	Vs.	Lucía	-	
2º Partido:	Hora: 18h00	Aida	Vs.	Lorena	-	
3º Partido:	Hora: 19h00	Belén	Vs.	Gloria	-	
Total de Partidos de la Primera Fecha: 3 partidos						

Segunda fecha:

Cuadro de Partidos con Datos Informativos de la serie "B"						
Partidos de la Segunda Fecha						
Día y Fecha:	Jueves 3 de mayo de 2018			Ciudad/sector:	Quito	
Escenario:	Coliseo Julio Cesar Hidalgo			Mesa "B"	Marcador:	
1º Partido:	Hora: 17h00	Ana	Vs.	Aida	-	
2º Partido:	Hora: 18h00	Belén	Vs.	Isabel	-	
Total de Partidos de la Segunda Fecha: 2 partidos						

Tercera fecha:

Cuadro de Partidos con Datos Informativos de la serie "B"						
Partidos de la Tercera Fecha						
Día y Fecha:	Viernes 4 de mayo de 2018			Ciudad/sector:	Quito	
Escenario:	Coliseo Julio Cesar Hidalgo			Mesa "B"		
1º Partido:	Hora: 17h00	Ana	Vs.	Belén	Marcador:	
Total de Partidos de la Tercera Fecha: 1 partido					-	

Sexto paso: Equipo clasificado de la serie "B"

Equipo clasificado de la serie "B"		
N°	EQUIPOS	UBICACIÓN
1°	Belén	Equipo Campeón de la serie "B"

Serie "C"= 8 participantes: Juan, Humberto, Marcelo, Xavier, Pablo, Ramiro, Arturo y Byron

Primer paso. Calculamos el número total de partidos (N° TP) que se jugarán en esta serie.

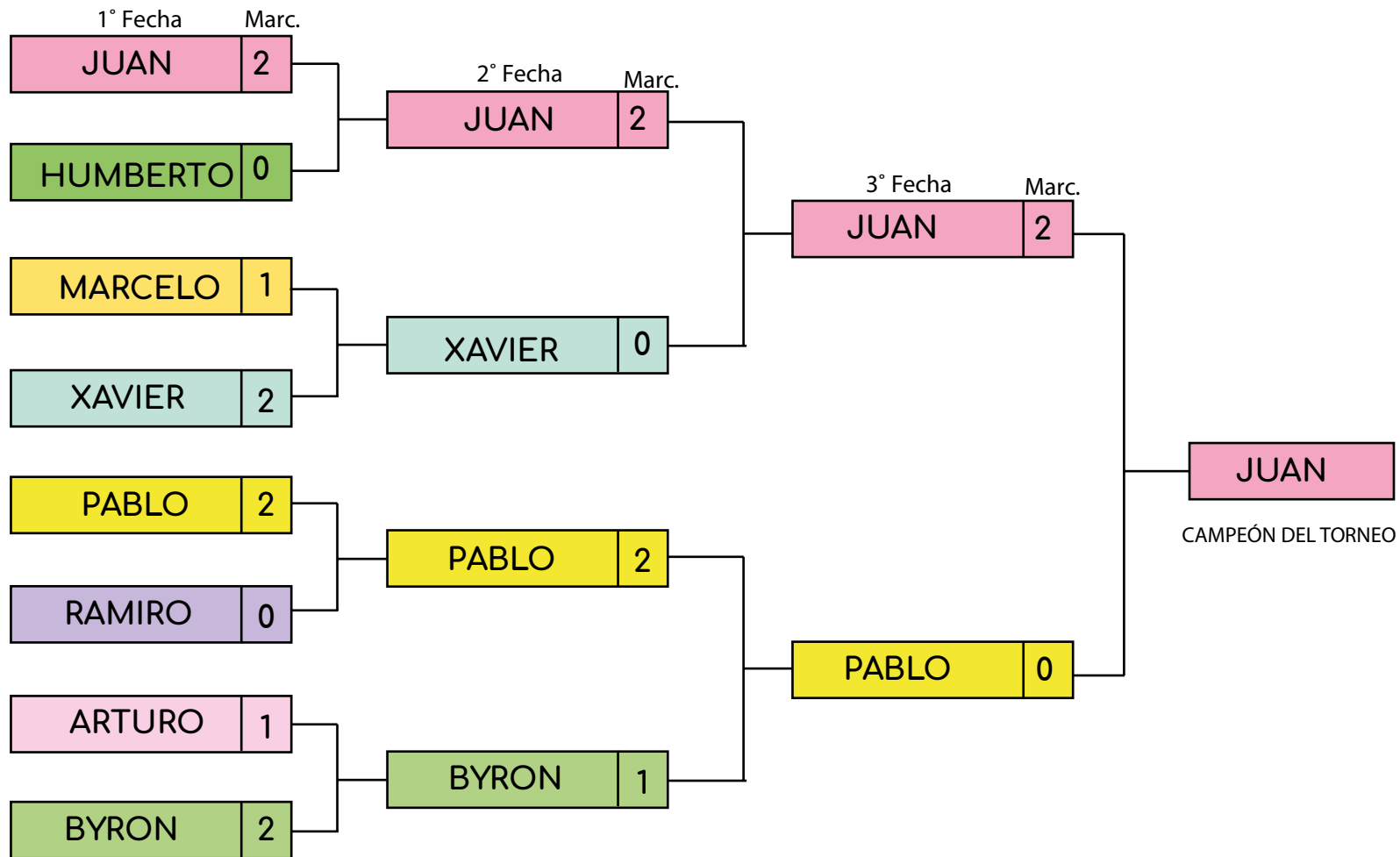
$$N^{\circ} TP = N^{\circ} Eq - 1$$

$$N^{\circ} TP = 8 - 1 = 7$$

N° TP = 7 partidos

Segundo paso. No calculamos equipos BAYS, porque el N° de Equipos (8) es igual a una potencia perfecta de dos.

Tercer paso. Diagrama de partidos de la Serie "C". Ubique a los señores participantes en base al orden de inscripción, mediante el sorteo.



Cuarto paso. Cuadro de partidos por fecha

Fechas	Partidos	Equipos
1º Fecha:	4	8
2º Fecha:	2	4
3º Fecha:	1	2
TOTAL	7	

Quinto paso. Cuadros de partidos con datos informativos de la serie "C"

Primera fecha:

Cuadro de Partidos con Datos Informativos de la serie "C"						
Partidos de la Primera Fecha						
Día y Fecha:	Miércoles 2 de mayo de 2018			Ciudad/sector:	Quito	
Escenario:	Coliseo Julio Cesar Hidalgo			Mesa "C"	Marcador:	
1º Partido:	Hora: 17h00	Juan	Vs.	Humberto	-	
2º Partido:	Hora: 18h00	Marcelo	Vs.	Xavier	-	
3º Partido:	Hora: 19h00	Pablo	Vs.	Ramiro	-	
4º Partido:	Hora: 20h00	Arturo	Vs.	Byron	-	
Total de Partidos de la Primera Fecha: 4 partidos						

Segunda fecha:

Cuadro de Partidos con Datos Informativos de la serie "C"						
Partidos de la Segunda Fecha						
Día y Fecha:	Jueves 3 de mayo de 2018			Ciudad/sector:	Quito	
Escenario:	Coliseo Julio Cesar Hidalgo			Mesa "C"	Marcador:	
1º Partido:	Hora: 17h00	Juan	Vs.	Xavier	-	
2º Partido:	Hora: 18h00	Pablo	Vs.	Byron	-	
Total de Partidos de la Segunda Fecha: 2 partidos						

Tercera fecha:

Cuadro de Partidos con Datos Informativos de la serie "C"						
Partidos de la Tercera Fecha						
Día y Fecha:	Viernes 4 de mayo de 2018			Ciudad/sector:	Quito	
Escenario:	Coliseo Julio Cesar Hidalgo			Mesa "C"	Marcador:	
1º Partido:	Hora: 17h00	Juan	Vs.	Pablo	-	
Total de Partidos de la Tercera Fecha: 1 partido						

Sexto paso: Equipo clasificado de la serie "C"

Equipo clasificado de la serie "C"		
N°	EQUIPOS	UBICACIÓN
1°	Juan	Equipo Campeón de la serie "C"

Equipos campeones de cada serie:

SERIE A -> Marco
 SERIE B -> Belén
 SERIE C -> Juan

Triangular final mediante sistema de eliminación simple con equipos campeones de las 3 series:

Los 3 equipos campeones de cada serie jugarán una nueva eliminación simple, de la cual saldrá el equipo campeón del torneo.

Primer paso. Calculamos el número total de partidos (N° TP)

$$N^{\circ} TP = N^{\circ} Eq - 1$$

$$N^{\circ} TP = 3 - 1 = 2$$

$$N^{\circ} TP = 2$$

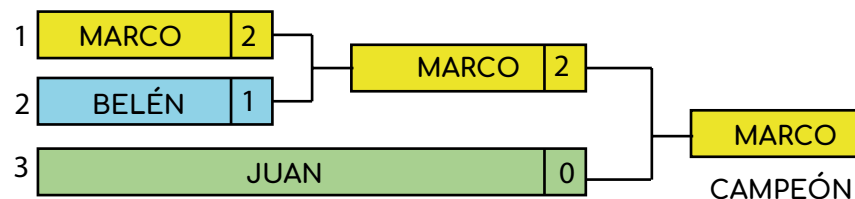
Segundo paso. Calculamos equipos BAYS

$$Bays = (PP2 > N^{\circ} Eq.) - N^{\circ} Eq.$$

$$Bays = 4 - 3 = 1$$

BAYS = 1 equipo no juega la primera fecha.

Tercer paso. Diagrama de partidos



Cuarto paso. Cuadro de partidos por fecha

Fechas	Partidos	Equipos
1º Fecha:		
2º Fecha:		
TOTAL		

Quinto paso. Cuadros de partidos con datos informativos.

Primera fecha:

Cuadro de Partidos con Datos Informativos del triangular final						
Partidos de la Primera Fecha						
Día y Fecha:	Sábado 5 de mayo de 2018			Ciudad/sector:	Quito	
Escenario:	Coliseo Julio Cesar Hidalgo				Mesa "A"	Marcador:
1º Partido:	Hora: 17h00	Marco	Vs.	Belén	-	
Total de Partidos de la Primera Fecha: 1 partido						

Segunda fecha:

Cuadro de Partidos con Datos Informativos del triangular final				
Partidos de la Segunda Fecha				
Día y Fecha:	Domingo 6 de mayo de 2018		Ciudad/sector:	Quito
Escenario:	Coliseo Julio Cesar Hidalgo		Mesa "A"	Marcador:
1º Partido:	Hora: 18h00	Marco	Vs.	Juan
Total de Partidos de la Segunda Fecha: 1 partido				

Sexto paso. Ubicación final de los equipos

Torneo con la participación de 21 equipos por serie		
Ubicación final de los equipos		
Nº	EQUIPOS	UBICACIÓN
1º	Marco	Equipo Campeón del Torneo
2º	Juan	Equipo Vicecampeón del Torneo

2.2 Bloque de ejercicios de aplicación del sistema de eliminación simple proceso “B”

Para alcanzar el desarrollo de competencias en educación, es importante relacionar la teoría con la práctica; es por ello que en el presente libro no es una excepción, al insertarse en el ámbito del desarrollo de competencias, para ello, una vez dominado y adquirido los conocimientos necesarios, el usuario debe aplicarlos en el campo práctico, dentro del ámbito de su profesión.

Este bloque de ejercicios de aplicación, le ayudará a desarrollar habilidades necesarias y primordiales para la organización de campeonatos bajo esta modalidad.

Ejercicio de aplicación con 6 equipos:

Datos informativos:

Elabore un campeonato de Fútbol Sala en la modalidad de eliminación simple proceso “B”, con seis nombres de profesiones: ingenieros, arquitectos, profesores, médicos, agrónomos, militares. El torneo se desarrollará los días 26, 27 y 28 de mayo de 2016, en el Coliseo Luis Leoro Franco, de la ciudad de Ibarra, a partir de las 18H00.

Programe los partidos cada hora. Los marcadores de cada partido quedan a criterio del organizador.

Primer paso. Equipos participantes:

Ingenieros, Arquitectos, Profesores, Médicos, Agrónomos, Militares.

Segundo paso. Sorteo de los equipos con sus respectivos números de

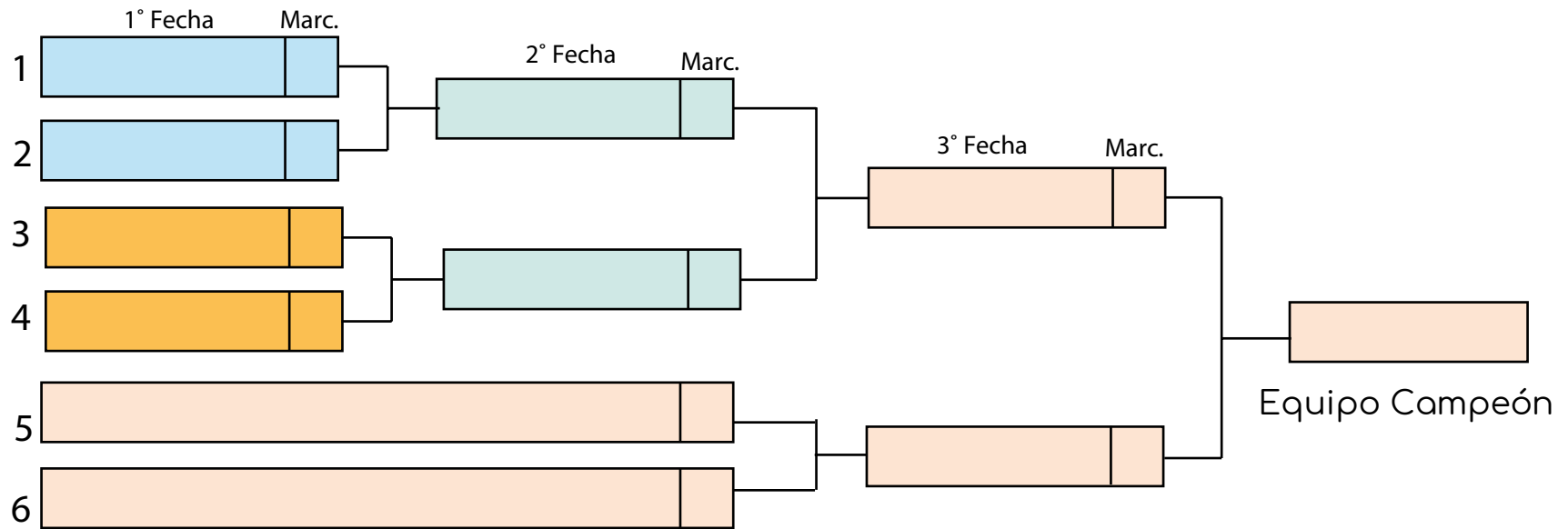
participación, con la finalidad de demostrar transparencia en la organización, elabore un sorteo en presencia de los representantes de los equipos, ya sea utilizando papelitos o un ánfora; luego de realizar el sorteo, registre a cada uno de los equipos por el número que le corresponde, en el cuadro siguiente:

Sorteo de los equipos con sus números respectivos					
Nº N	Equipos	°	Equipos	Nº	Equipos
1		2		3	
4		5		6	

Tercer paso. Calcule el número total de partidos, utilizando la fórmula correspondiente

Cuarto paso. Calcule el número de equipos Bays, aplicando la fórmula correspondiente para la modalidad del proceso "B"

Quinto paso. Elabore el diagrama de partidos por fecha (coloque los nombres de los equipos dentro de cada rectángulo):



Sexto paso. Elabore el cuadro del número total de partidos jugados por fecha

Fechas	Partidos	Equipos
1º Fecha:		
2º Fecha:		
3º Fecha:		
TOTAL		

Séptimo paso. Confeccione los cuadros de partidos con datos informativos de todas las fechas, hasta determinar al equipo campeón del torneo:

Primera fecha:

Cuadro de Partidos con Datos Informativos						
Partidos de la Primera Fecha						
Día y Fecha:				Ciudad/sector:		
Escenario:				Cancha N°	Marcador:	
1° Partido:	Hora:		Vs.			
2° Partido:	Hora:		Vs.			
Total de Partidos de la Primera Fecha:						

Segunda fecha:

Cuadro de Partidos con Datos Informativos						
Partidos de la Segunda Fecha						
Día y Fecha:				Ciudad/sector:		
Escenario:				Cancha N°	Marcador:	
1° Partido:	Hora:		Vs.			
2° Partido:	Hora:		Vs.			
Total de Partidos de la Segunda Fecha:						

Tercera fecha:

Cuadro de Partidos con Datos Informativos					
Partidos de la Tercera Fecha					
Día y Fecha:				Ciudad/sector:	
Escenario:				Cancha N°	Marcador:
1° Partido:	Hora:		Vs.		
Total de Partidos de la Tercera Fecha:					

Octavo paso. Ubicación final de los equipos

Torneo con la participación de 6 equipos		
Ubicación final de los equipos		
N°	EQUIPOS	UBICACIÓN
1°		Equipo Campeón del Torneo
2°		Equipo Vicecampeón del Torneo

Ejercicio de aplicación con 7 equipos:

Datos informativos:

Elabore un campeonato de basquetbol en la modalidad de eliminación simple proceso "B", con siete equipos participantes: Loja, Carchi, Manabí, Imbabura, Guayas, Cotopaxi y Pichincha. El torneo se desarrollará los días 26, 27 y 28 de mayo de 2016, en el Coliseo Luis Leoro Franco, de la ciudad de Ibarra, a partir de las 18H00. Programe los partidos cada hora. Los marcadores de cada partido quedan a criterio

del organizador.

Equipos participantes: Loja, Carchi, Manabí, Imbabura, Guayas, Cotopaxi y Pichincha.

Sorteo de los equipos con sus respectivos números de participación:

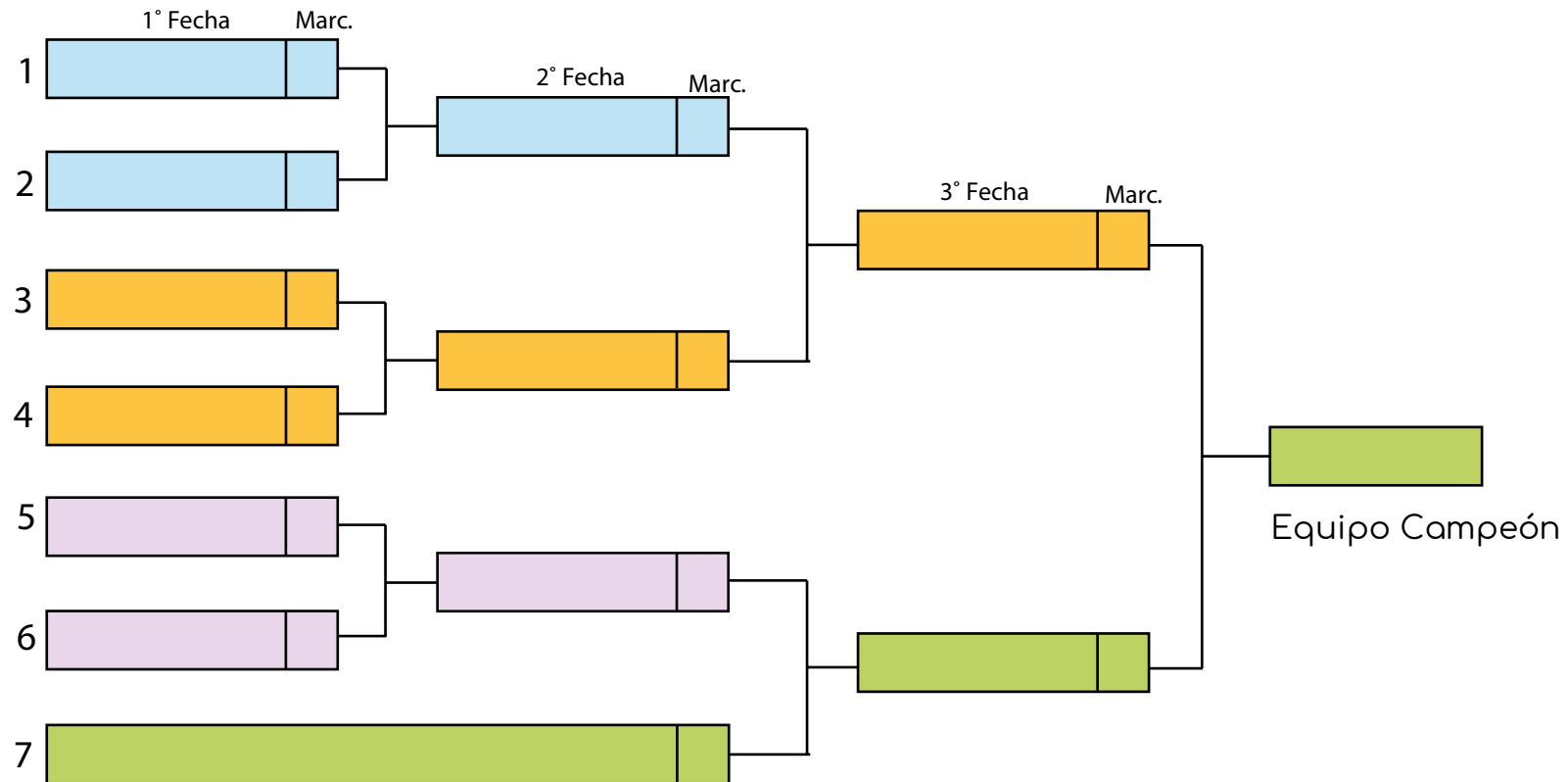
con la finalidad de demostrar transparencia en la organización, elabore un sorteo con la presencia de los representantes de los equipos, ya sea utilizando papelitos o un ánfora; luego de realizar el sorteo, registre a cada uno de los equipos en el número que le corresponde, en el cuadro siguiente:

Sorteo de los equipos con sus números respectivos					
Nº	Equipos	Nº	Equipos	Nº	Equipos
1	Manabí	2	Imbabura	3	Carchi
4	Pichincha	5	Loja	6	Guayas
7	Cotopaxi				

Primer paso. Calcule el número total de partidos, utilizando la fórmula correspondiente:

Segundo paso. Calcule el número de equipos Bays, aplicando la fórmula correspondiente para la modalidad del proceso "B":

Tercer paso. Elabore el diagrama de partidos por fecha (coloque los nombres de los equipos dentro de cada rectángulo):



Cuarto paso. Elabore el cuadro del número total de partidos jugados por fecha:

Fechas	Partidos	Equipos
1º Fecha:		
2º Fecha:		
3º Fecha:		
TOTAL		

Quinto paso. Confeccione los cuadros de partidos, con datos informativos de todas las fechas, hasta determinar al equipo campeón del torneo:

Primera fecha:

Cuadro de Partidos con Datos Informativos						
Partidos de la Primera Fecha						
Día y Fecha:				Ciudad/sector:		
Escenario:					Cancha N°	Marcador:
1° Partido:	Hora:		Vs.			-
2° Partido:	Hora:		Vs.			-
3° Partido:	Hora:		Vs.			-
Total de Partidos de la Primera Fecha:						

Segunda fecha:

Cuadro de Partidos con Datos Informativos						
Partidos de la Segunda Fecha						
Día y Fecha:				Ciudad/sector:		
Escenario:				Cancha N°	Marcador:	
1° Partido:	Hora:		Vs.		-	
2° Partido:	Hora:		Vs.		-	
Total de Partidos de la Segunda Fecha:						

Tercera fecha:

Cuadro de Partidos con Datos Informativos						
Partidos de la Tercera Fecha						
Día y Fecha:				Ciudad/sector:		
Escenario:				Cancha N°	Marcador:	
1° Partido:	Hora:		Vs.		-	
Total de Partidos de la Tercera Fecha:						

Sexto paso. Ubicación final de los equipos

Torneo con la participación de 6 equipos		
Ubicación final de los equipos		
N°	EQUIPOS	UBICACIÓN
1°		Equipo Campeón del Torneo
2°		Equipo Vicecampeón del Torneo

Ejercicio de aplicación con 9 equipos:

Datos informativos:

Elabore un campeonato de Ecuavoley en la modalidad de eliminación simple proceso "B", con nueve equipos participantes. El torneo se desarrollará los días 25, 26, 27 y 28 de mayo de

2017, en el Coliseo de la Universidad Técnica del Norte, de la ciudad de Ibarra, a partir de las 15H00. Programe los partidos cada hora y media.

Los marcadores de cada partido de Ecuavoley se registrarán en base al número de sets ganados de cada equipo, como por ejemplo: 2-0; 2-1; 0-2; 1-2, quedando a criterio del organizador el registro de los marcadores en cada partido de cada fecha.

Equipos participantes: Los Ceibos, Alpachaca, La Campiña, Amazonas, Ferronorte, Ajaví, Yacucalle, La Victoria y El Olivo.

de los equipos, ya sea utilizando papelitos o un ánfora; luego de realizar el sorteo, registre a cada uno de los equipos en el número que le corresponde, en el cuadro siguiente:

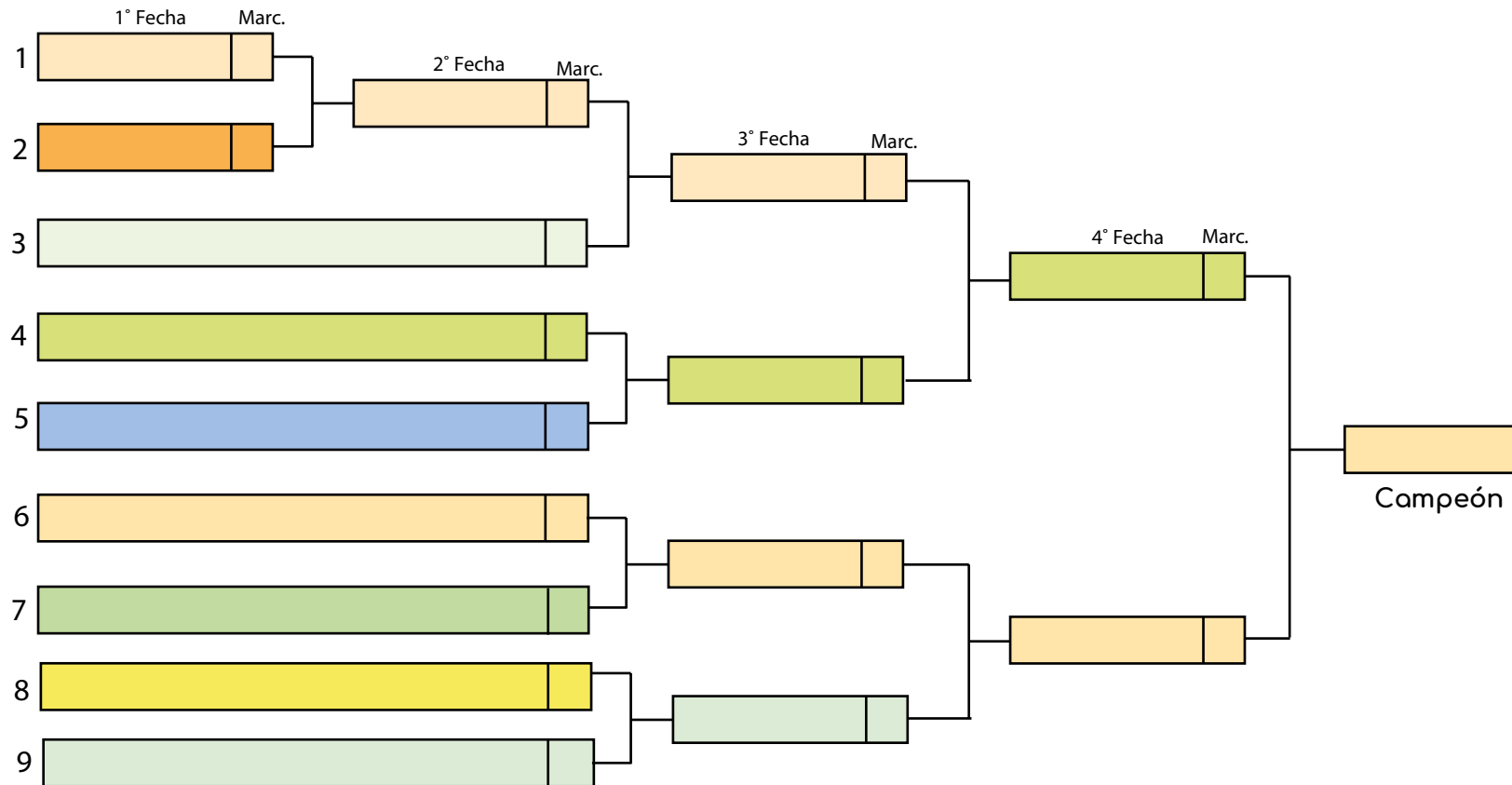
Sorteo de los equipos con sus respectivos números de participación: con la finalidad de demostrar transparencia en la organización, elabore un sorteo con la presencia de los representantes

Sorteo de los equipos con sus números respectivos					
Nº	Equipos	Nº	Equipos	Nº	Equipos
1	Amazonas	2	Ferronorte	3	Ajaví
4	La Victoria	5	El Olivo	6	Yacucalle
7	La Campiña	8	Alpachaca	9	Los Ceibos

Primer paso. Calcule el número total de partidos, utilizando la fórmula correspondiente:

Segundo paso. Calcule el número de equipos Bays, aplicando la fórmula correspondiente para la modalidad del proceso "B":

Tercer paso. Elabore el diagrama de partidos por fecha (coloque los nombres de los equipos y los marcadores dentro del rectángulo respectivo):



Cuarto paso: Elabore el cuadro del número total de partidos jugados por fecha:

Fechas	Partidos	Equipos
1º Fecha:		
2º Fecha:		
3º Fecha:		
4º Fecha:		
TOTAL		

Quinto paso: Confeccione los cuadros de partidos con datos informativos de todas las fechas, hasta determinar al equipo campeón del torneo:

Primera fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS			
Nº Fecha:	Partidos de la Primera Fecha		
Día y fecha:		Ciudad/sector:	
Escenario:		Cancha Nº:	Marcador
1º partido:	Hora:	Vs.	-
Total de partidos de la primera fecha:			

Segunda fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS			
Nº Fecha:	Partidos de la Segunda Fecha		
Día y fecha:		Ciudad/sector:	
Escenario:		Cancha Nº:	Marcador
1º partido:	Hora:	Vs.	-
2º partido:	Hora:	Vs.	-
3º partido:	Hora:	Vs.	-
4º partido:	Hora:	Vs.	-
Total de partidos de la segunda fecha:			

Tercera fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS			
Nº Fecha:	Partidos de la Tercera Fecha		
Día y fecha:			Ciudad/sector:
Escenario:			Cancha N°:
1º partido:	Hora:	Vs.	-
2º partido:	Hora:	Vs.	-
Total de partidos de la tercera fecha:			

Cuarta fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS			
Nº Fecha:	Partidos de la Cuarta Fecha		
Día y fecha:			Ciudad/sector:
Escenario:			Cancha N°:
1º partido:	Hora:	Vs.	-
Total de partidos de la cuarta fecha:			

Sexto paso. Ubicación final de los equipos

Ubicación final de los equipos		
Nº	Equipos	Ubicación
1º		Equipo campeón del torneo
2º		Equipo vicecampeón del torneo

Ejercicio de aplicación con 10 equipos:

Datos informativos:

Elabore un campeonato de Indorfútbol en la modalidad de eliminación simple proceso "B", con diez equipos participantes.

El torneo se desarrollará los días 01, 02, 03 y 04 de junio del 2017, en la cancha de la Unidad Educativa La Salle, de la ciudad de Ibarra, a partir de las 09H00. Programe los partidos con una duración de una hora.

El registro de los marcadores de cada encuentro, tanto en la hoja del diagrama como en los cuadros de partidos con datos informativos, es de única responsabilidad del organizador.

Equipos participantes: Arquitectos, Ingenieros, profesores, mecánicos, albañiles, plomeros, zapateros, electricistas, topógrafos y médicos.

Sorteo de los equipos con sus respectivos números de participación: con la finalidad de demostrar transparencia en la organización, elabore un sorteo con la presencia de los representantes

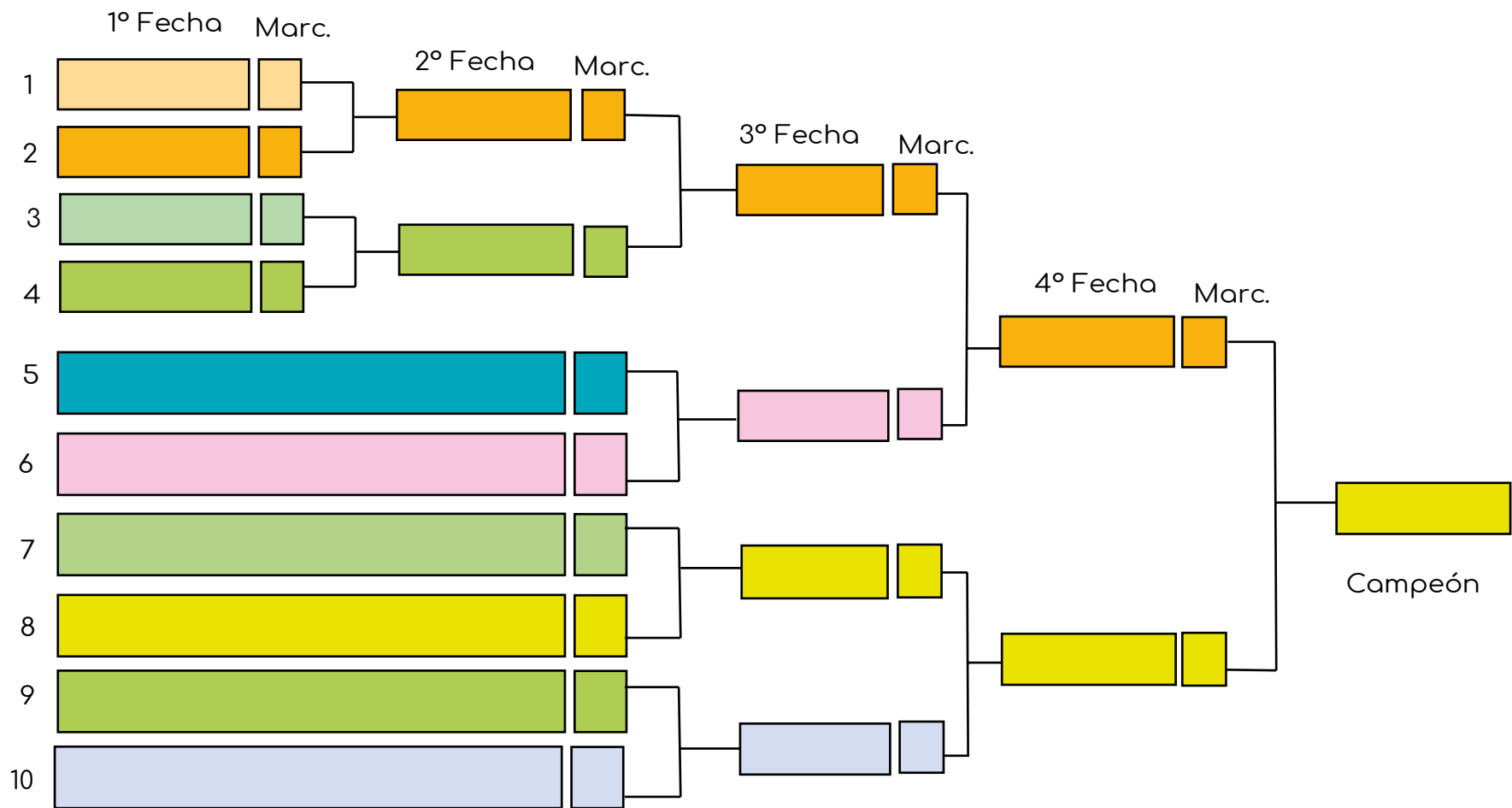
de los equipos, ya sea utilizando papelitos o un ánfora; luego de realizar el sorteo, registre a cada uno de los equipos en el número que le corresponde, en el cuadro siguiente:

SORTEO DE LOS EQUIPOS CON SUS NÚMEROS RESPECTIVOS					
Nº	Equipos	Nº	Equipos	Nº	Equipos
1	Ingenieros	2	Albañiles	3	Plomeros
4	Electricistas	5	Zapateros	6	Médicos
7	Topógrafos	8	Profesores	9	Mecánicos
10	Arquitectos				

Primer paso. Calcule el número total de partidos, utilizando la fórmula correspondiente:

Segundo paso. Calcule el número de equipos Bays, aplicando la fórmula correspondiente para la modalidad del proceso "B".

Tercer paso. Elabore el diagrama de partidos por fecha (coloque los nombres de los equipos dentro de cada rectángulo):



Cuarto paso: Elabore el cuadro del número total de partidos jugados por fecha:

FECHAS	PARTIDOS	EQUIPOS
1º Fecha:		
2º Fecha:		
3º Fecha:		
4º Fecha:		
TOTAL:		

Quinto paso. Confeccione los cuadros de partidos, con datos informativos de todas las fechas, hasta determinar al equipo campeón del torneo:

Primera fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS				
Nº Fecha:	Partidos de la Primera Fecha			
Día y fecha:			Ciudad/sector:	
Escenario:			Cancha Nº:	Marcador
1º partido:	Hora:	Vs.		-
2º partido:	Hora:	Vs.		-
Total de partidos de la primera fecha:				

Segunda fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS				
Nº Fecha:	Partidos de la Segunda Fecha			
Día y fecha:			Ciudad/sector:	
Escenario:			Cancha Nº:	Marcador
1º partido:	Hora:	Vs.		-
2º partido:	Hora:	Vs.		-
3º partido:	Hora:	Vs.		-
4º partido:	Hora:	Vs.		-
Total de partidos de la segunda fecha:				

Tercera fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS				
Nº Fecha:	Partidos de la Tercera Fecha			
Día y fecha:			Ciudad/sector:	
Escenario:			Cancha Nº:	Marcador
1º partido:	Hora:	Vs.		-
2º partido:	Hora:	Vs.		-
Total de partidos de la tercera fecha:				

Cuarta fecha:

CUADROS DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS				
Nº Fecha:	Partidos de la Cuarta Fecha			
Día y fecha:			Ciudad/sector:	
Escenario:			Cancha Nº:	Marcador
1º partido:	Hora:	Vs.		-
Total de partidos de la cuarta fecha:				

Sexto paso. Ubicación final de los equipos

Ubicación final de los equipos		
Nº	Equipos	Ubicación
1º		Equipo campeón del torneo
2º		Equipo vicecampeón del torneo

Ejercicio de aplicación con 11 equipos:

Datos informativos:

Organice un campeonato de Minibásquet en la modalidad de eliminación simple proceso "B", con la participación de once equipos. Los partidos se desarrollarán los días 08, 09, 10 y 11 de junio del 2017, en la cancha de la Unidad Educativa Ibarra, de la ciudad de Ibarra, en horarios de las 15H00, 16H00 y 17H00.

Los partidos de la primera y segunda fecha se jugarán en las dos canchas del patio central, distribuyendo los partidos en forma equitativa. El registro de los marcadores de cada encuentro, tanto en la hoja del diagrama como en los cuadros de partidos con datos informativos, es responsable el organizador.

Se debe registrar después de obtenidos los resultados de cada encuentro.

Equipos participantes: Ardillitas, Elefantes, Perritos, Gatitos, Tigres, Cebras, Cocodrilos, Conejitos, Monitos, Leones y Ositos.

Sorteo de los equipos con sus respectivos números de participación:

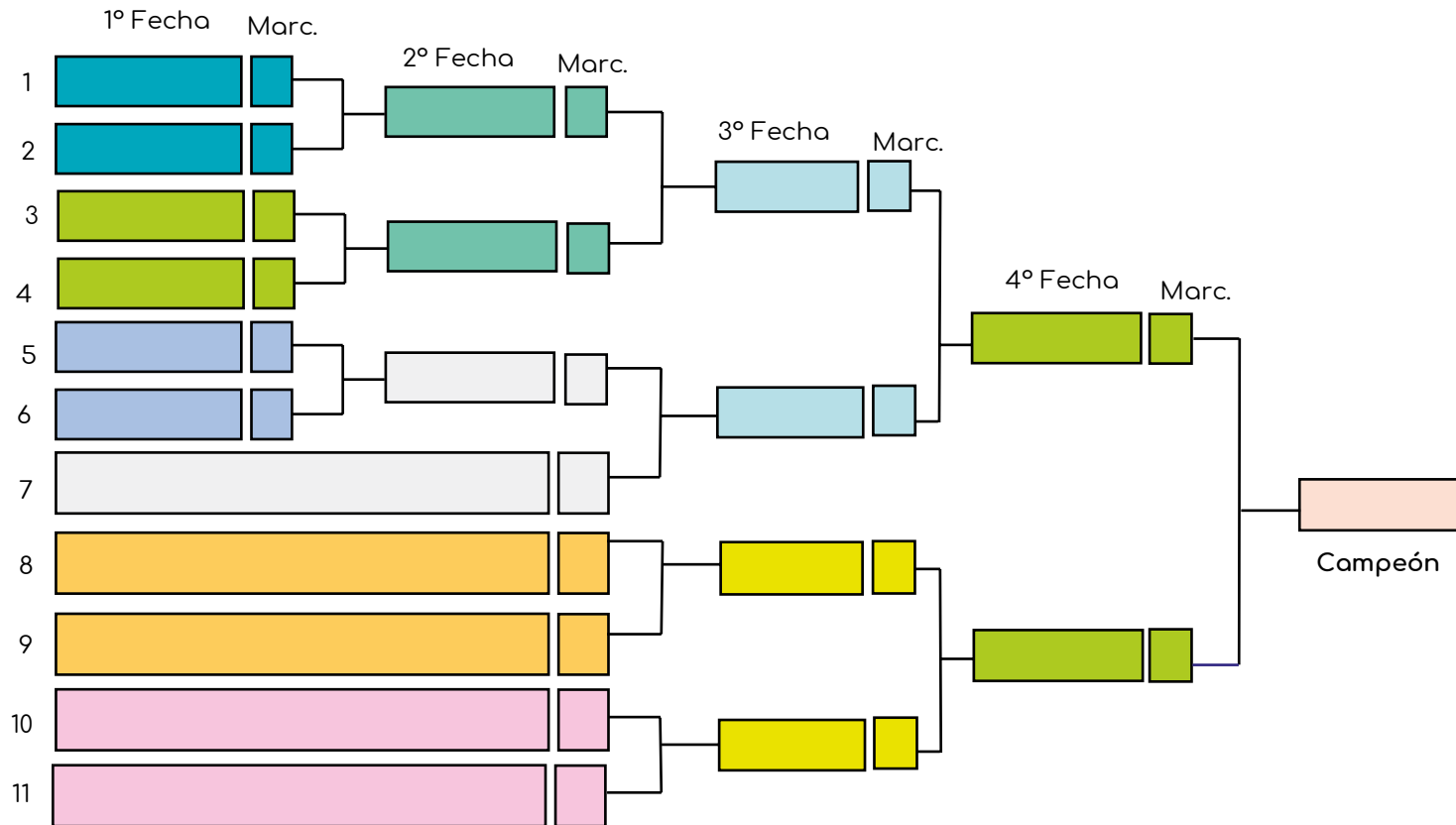
Elabore un sorteo ya sea utilizando papелitos o un ánfora; registre a cada uno de los equipos en el número que le corresponde, en el cuadro siguiente:

SORTEO DE LOS EQUIPOS CON SUS NÚMEROS RESPECTIVOS					
Nº	Equipos	Nº	Equipos	Nº	Equipos
1		2		3	
4		5		6	
7		8		9	
10		11			

Primer paso. Calcule el número total de partidos, utilizando la fórmula correspondiente.

Segundo paso. Calcule el número de equipos Bays, aplicando la fórmula correspondiente para la modalidad del proceso "B".

Tercer paso. Elabore el diagrama de partidos por fecha (coloque los nombres de los equipos dentro de cada rectángulo):



Cuarto paso: Elabore el cuadro del número total de partidos jugados por fecha:

FECHAS	PARTIDOS	EQUIPOS
1º Fecha:		
2º Fecha:		
3º Fecha:		
4º Fecha:		
TOTAL:		

Quinto paso. Confeccione los cuadros de partidos con datos informativos de todas las fechas, hasta determinar al equipo campeón del torneo.

Primera fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS			
Partidos de la Primera Fecha			
Día y fecha:			Ciudad/sector:
Escenario:			Mesa N°: Marcador
1º partido:	Hora:	Vs.	-
2º partido:	Hora:	Vs.	-
Escenario:			Mesa N°: Marcador
3º partido:	Hora:	Vs.	-
Total de partidos de la primera fecha:			

Segunda fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS			
Partidos de la Segunda Fecha			
Día y fecha:			Ciudad/sector:
Escenario:			Mesa N°: Marcador
1º partido:	Hora:	Vs.	-
2º partido:	Hora:	Vs.	-
Escenario:			Mesa N°: Marcador
3º partido:	Hora:	Vs.	-
4º partido:	Hora:		-
Total de partidos de la segunda fecha:			

Tercera fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS				
Partidos de la Tercera Fecha				
Día y fecha:			Ciudad/sector:	
Escenario:			Mesa N°:	Marcador
1º partido:	Hora:	Vs.		-
2º partido:	Hora:			-
Total de partidos de la tercera fecha:				

Cuarta fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS				
Partidos de la Cuarta Fecha				
Día y fecha:			Ciudad/sector:	
Escenario:			Mesa N°:	Marcador
1º partido:	Hora:	Vs.		-
Total de partidos de la cuarta fecha:				

Sexto paso. Ubicación final de los equipos

UBICACIÓN FINAL DE LOS 6 EQUIPOS		
Ubicación final de los equipos		
Nº	Equipos	Ubicación
1º		Equipo campeón del torneo
2º		Equipo vicecampeón del torneo

Ejercicio de aplicación con 12 equipos:

Datos informativos:

Organice un campeonato de tenis de mesa Máster en la modalidad de eliminación simple proceso "B", con la participación de doce deportistas representantes de 12 provincias del Ecuador: Loja, Azuay, Chimborazo, Tungurahua, Cotopaxi, Pichincha, Imbabura, Carchi,

Esmeraldas, Manabí, Guayas y Sucumbíos. Los partidos se llevarán a efecto en el Coliseo de deportes Luis Leoro Franco, de Ibarra, los días 27, 28, 29 y 30 de julio del 2017. La primera fecha se jugará el jueves 27 de julio, en horarios de 10H00, 12H00, 14H00 y 16H00.

Los partidos de la segunda fecha, se jugarán el viernes 28 de julio, en horarios de 10H00, 12H00, 14H00 y 16H00. La tercera fecha se jugará el sábado 29 de julio, con horarios de 10H00 y 12H00; y finalmente la cuarta fecha en su partido final se jugará el domingo 30 de julio a

las 11H00, con un tiempo estimado de duración de cada encuentro una hora. El registro de los marcadores de cada encuentro, se deben registrar en base a los sets ganados y perdidos de cada equipo, tanto en la hoja del diagrama como en los cuadros de partidos con datos informativos, por lo que el registro adecuado es

de única responsabilidad del organizador, que lo debe hacer después de terminado cada uno de los encuentros.

Equipos participantes: Registre los nombres de los deportistas, en base al orden de inscripción, en el siguiente cuadro:

Cuadro de registro de equipos participantes					
Nº	Equipos	Nº	Equipos	Nº	Equipos
1	Loja	2	Azuay	3	Chimborazo
4	Tungurahua	5	Cotopaxi	6	Pichincha
7	Imbabura	8	Carchi	9	Esmeraldas
10	Manabí	11	Guayas	12	Sucumbíos

Sorteo de los deportistas con sus respectivos números de participación:

Una vez que se ha terminado la etapa de inscripción de los deportistas participantes, en el Congresillo Técnico, el organizador debe

proceder a sortear a los deportistas, ya sea utilizando un ánfora o mediante el uso de papелitos. Una vez que se le asigna un número a cada deportista, registre los nombres de los participantes, en base al sorteo y en su orden, en el siguiente cuadro:

Cuadro de registro de equipos participantes					
Nº	Equipos	Nº	Equipos	Nº	Equipos
1		2		3	
4		5		6	
7		8		9	
10		11		12	

Primer paso. Cálculo del número total de partidos (NºTP). Para calcular el número total de partidos, al número de participantes le restamos UNO, y ese resultado es el total de partidos que se jugarán en este torneo. Utilice la fórmula correspondiente:

Segundo paso. Calculamos equipos Bays. Para calcular el número de equipos Bays se busca la potencia perfecta MAYOR al número de participantes, del cual se le resta el número de participantes. Este resultado es el número de equipos Bays que no juegan la primera fecha. Utilice la fórmula respectiva de este proceso:

Tercer paso. Diagrama de partidos.

El Diagrama de partidos no es sino el mapa de partidos. Para ello se estructura con todos los nombres de los participantes. En la primera fecha no participan los deportistas Bays, los mismos que entran en la contienda a partir de la segunda fecha, más los deportistas ganadores de los partidos de la primera fecha. En la tercera fecha juegan los ganadores de todos los partidos de la segunda fecha.

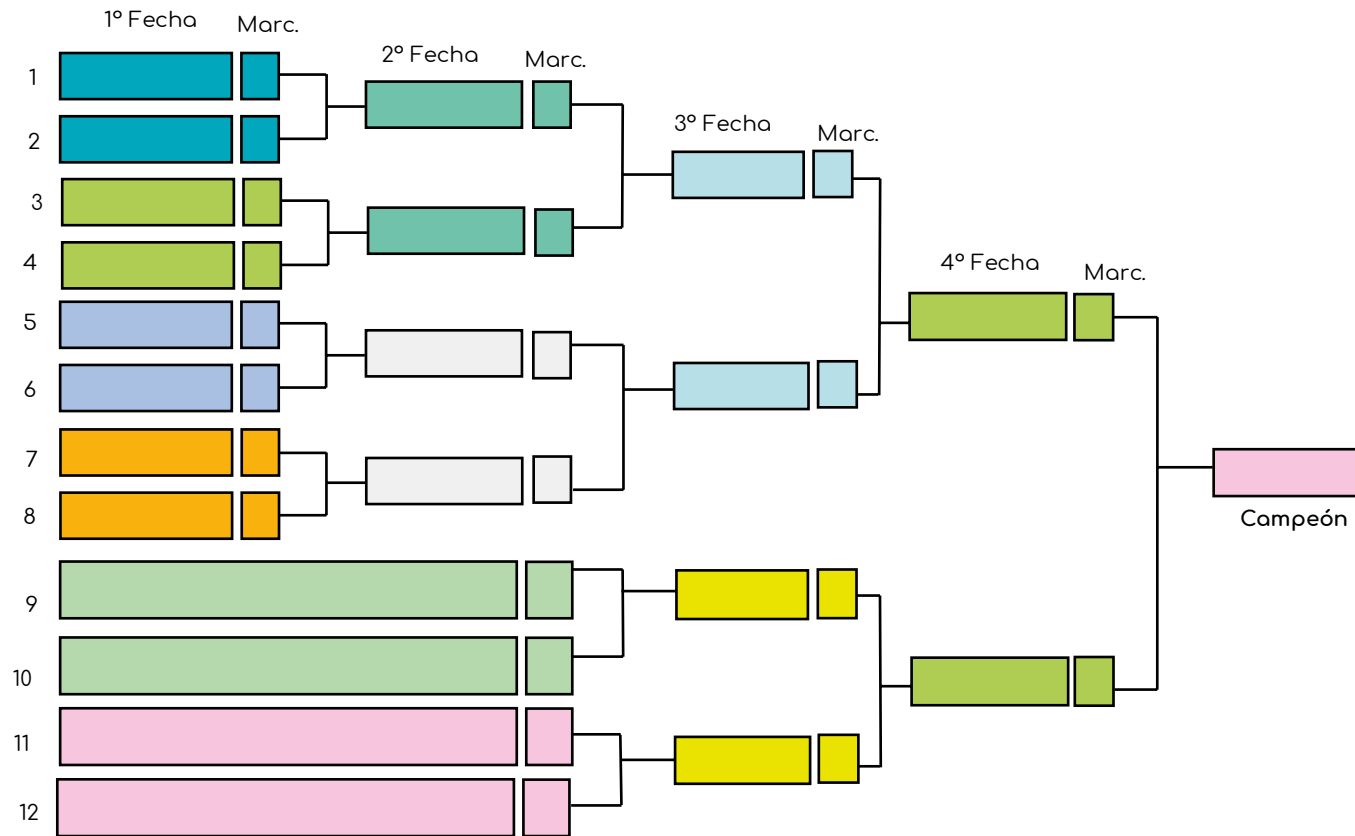
En la cuarta fecha de igual manera juegan solo los ganadores de los partidos de la tercera fecha. En cada uno de los cuadros grandes que se encuentran en la primera columna, coloque

los nombres de los deportistas participantes, en base al sorteo realizado.

En los cuadros pequeños adjuntos, corresponden a los marcadores de los sets alcanzados por cada uno de los deportistas, este registro debe hacerlo después de terminado cada uno de los encuentros.

Para la segunda, tercera y cuarta fecha debe ir registrando el nombre de los deportistas ganadores de cada encuentro con su respectivo marcador, hasta que llegue al partido final e identifique al deportista campeón del torneo.

Este registro se lo hace de izquierda a derecha, en forma horizontal, de la siguiente manera:



Cuarto paso: Elabore el cuadro del número total de partidos jugados por fecha:

FECHAS	PARTIDOS	EQUIPOS
1º Fecha:		
2º Fecha:		
3º Fecha:		
4º Fecha:		
TOTAL:		

Quinto paso. Confeccione los cuadros de partidos, con datos informativos de todas las fechas, hasta determinar al equipo campeón del torneo.

Primera fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS			
Nº Fecha:	Partidos de la Primera Fecha		
Día y fecha:		Ciudad/sector:	
Escenario:		Cancha Nº:	Marcador
1º partido:	Hora:	Vs.	-
2º partido:	Hora:	Vs.	-
3º partido:	Hora:	Vs.	-
4º partido:	Hora:	Vs.	-
Total de partidos de la primera fecha:			

Segunda fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS			
Nº Fecha:	Partidos de la Segunda Fecha		
Día y fecha:		Ciudad/sector:	
Escenario:		Cancha Nº:	Marcador
1º partido:	Hora:	Vs.	-
2º partido:	Hora:	Vs.	-
3º partido:	Hora:	Vs.	-
4º partido:	Hora:	Vs.	-
Total de partidos de la segunda fecha:			

Tercera fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS				
Nº Fecha:	Partidos de la Tercera Fecha			
Día y fecha:			Ciudad/sector:	
Escenario:			Cancha Nº:	Marcador
1º partido:	Hora:	Vs.		-
2º partido:	Hora:	Vs.		-
Total de partidos de la tercera fecha:				

Cuarta fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS				
Nº Fecha:	Partidos de la Cuarta Fecha			
Día y fecha:			Ciudad/sector:	
Escenario:			Cancha Nº:	Marcador
1º partido:	Hora:	Vs.		-
Total de partidos de la cuarta fecha:				

Sexto paso. Ubicación final de los equipos

UBICACIÓN FINAL DE LOS 6 EQUIPOS		
Ubicación final de los equipos		
Nº	Equipos	Ubicación
1º		Equipo campeón del torneo
2º		Equipo vicecampeón del torneo

Ejercicio de aplicación con 13 equipos:

Datos informativos:

Se organiza un campeonato de fútbol en la modalidad de eliminación simple proceso "B", con la participación de trece equipos. Los partidos se llevarán a efecto en las canchas sintéticas de la Universidad Técnica del Norte de la ciudad de Ibarra, los días 3, 4, 5 y 6 de agosto del 2017.

La primera fecha se jugará el jueves 3 de agosto, distribuidos los partidos de la siguiente manera: los tres primeros partidos se jugarán en la cancha N° 1; el cuarto y quinto partido se jugarán en la cancha N° 2, en horarios de 09H00, 10H00, 11H00, respectivamente.

Los partidos de la segunda fecha, se jugarán el viernes 04 de agosto, distribuidos de la siguiente manera: los dos primeros partidos se jugarán en la cancha N° 1; los dos siguientes partidos se jugarán en la cancha N° 2, en horarios de 10H00 y 12H00, respectivamente.

La tercera fecha se jugará el sábado 05 de agosto, con horarios de 10H00 y 12H00; y finalmente la cuarta fecha en su partido final se jugará el domingo 06 de agosto a las 11H00, con un tiempo estimado de duración de cada encuentro de una hora.

El registro de los marcadores de cada encuentro, se debe llevar tanto en la hoja del diagrama

como en los cuadros de partidos con datos informativos después de terminado cada uno de los encuentros.

Equipos participantes: Registre los nombres de los equipos, en base al orden de inscripción, en el siguiente cuadro:

Cuadro de registro de equipos participantes					
Nº	Equipos	Nº	Equipos	Nº	Equipos
1		2		3	
4		5		6	
7		8		9	
10		11		12	
13					

Sorteo de los equipos con sus respectivos números de participación: Una vez que se ha terminado la etapa de inscripción de los equipos participantes, en el Congresillo Técnico, el organizador debe proceder a sortear a los

equipos participantes, ya sea utilizando un ánfora o mediante el uso de papeletas.

Una vez que se le asigna un número a cada equipo, registre los nombres de los equipos, en base al sorteo y en su orden, en el siguiente cuadro:

Cuadro de registro de equipos participantes					
Nº	Equipos	Nº	Equipos	Nº	Equipos
1		2		3	
4		5		6	
7		8		9	
10		11		12	
13					

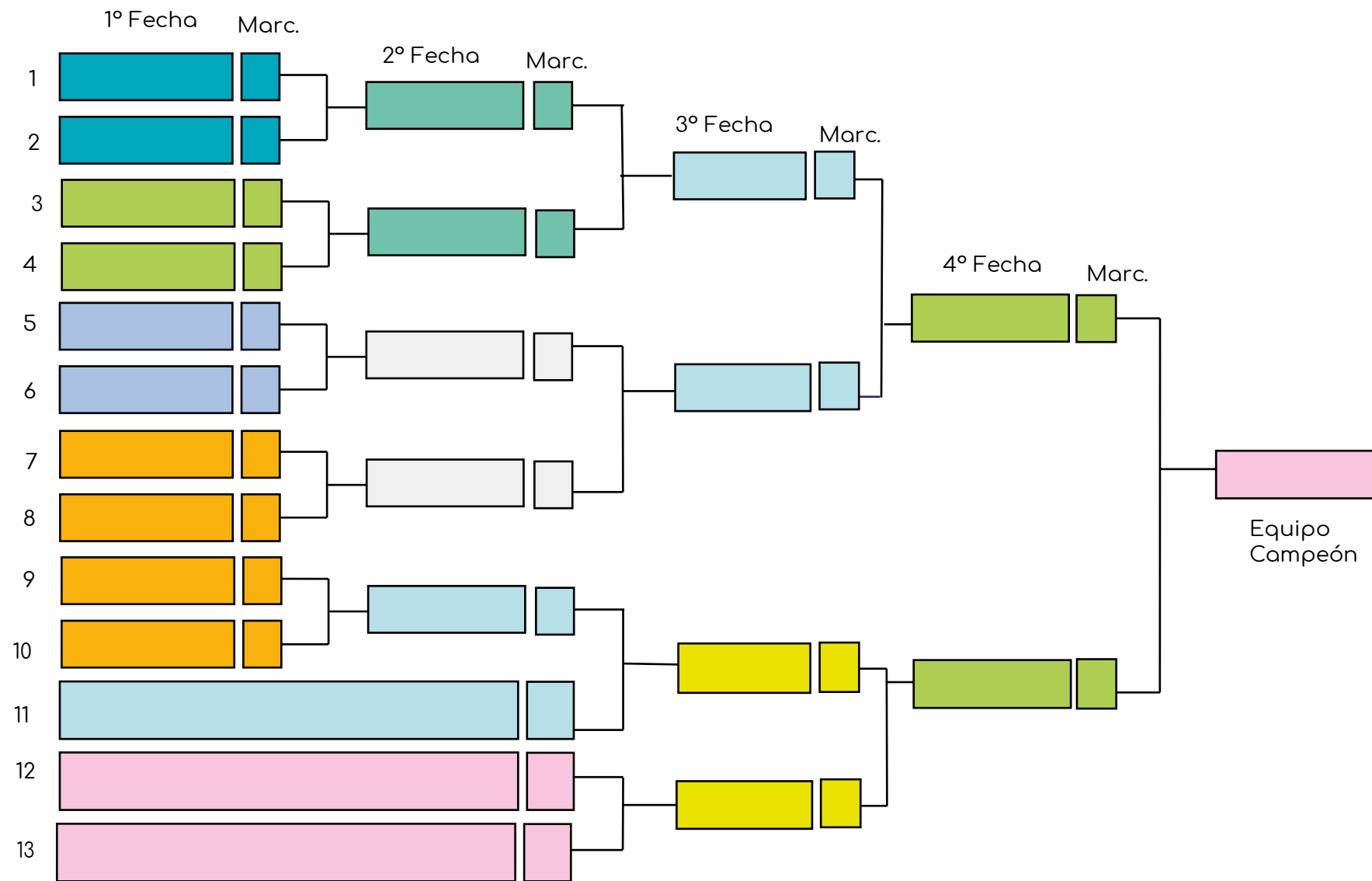
Primer paso. Cálculo del número total de partidos (N°TP). Para calcular el número total de partidos, al número de equipos participantes le restamos UNO, y ese resultado es el total de partidos que se jugarán en este torneo. Utilice la fórmula respectiva:

Segundo paso. Calculamos equipos Bays. Para calcular el número de equipos Bays se busca la potencia perfecta de dos MAYOR al número de equipos, del cual se le resta el número de equipos. Este resultado es el número de equipos Bays que no juegan la primera fecha. Utilice la fórmula que corresponde:

Tercer paso. Diagrama de partidos. Coloque los nombres de los equipos participantes, en base al sorteo realizado. En los cuadros pequeños adjuntos, corresponden a los marcadores alcanzados por cada uno de los equipos, este registro debe hacerlo después de terminado cada uno de los encuentros.

Para la segunda, tercera y cuarta fecha debe ir registrando el nombre de los equipos ganadores de cada encuentro con su respectivo marcador,

hasta que llegue al partido final e identifique al equipo campeón del torneo. Este registro se lo hace de izquierda a derecha, en forma horizontal, de la siguiente manera:



Cuarto paso: Elabore el cuadro del número total de partidos jugados por fecha:

FECHAS	PARTIDOS	EQUIPOS
1º Fecha:		
2º Fecha:		
3º Fecha:		
4º Fecha:		
TOTAL:		

Quinto paso. Confeccione los cuadros de partidos con datos informativos de todas las fechas, hasta determinar al equipo campeón del torneo.

Primera fecha:

CUADROS DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS				
Nº Fecha:	Partidos de la Primera Fecha			
Día y fecha:			Ciudad/sector:	
Escenario:			Cancha Nº:	Marcador
1º partido:	Hora:	Vs.		-
2º partido:	Hora:	Vs.		-
3º partido:	Hora:	Vs.		-
Escenario:			Cancha Nº:	Marcador
4º partido:	Hora:	Vs.		-
5º partido:	Hora:	Vs.		-
Total de partidos de la primera fecha:				

Segunda fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS						
Nº Fecha	Partidos de la Segunda Fecha					
Día y Fecha:				Ciudad/sector:		
Escenario:					Cancha N°:	Marcador:
1º Partido:	Hora:		Vs.			-
2º Partido:	Hora:		Vs.			-
Escenario:					Cancha N°:	Marcador:
3º Partido:	Hora:		Vs.			-
4º Partido:	Hora:		Vs.			-
Total de Partidos de la Segunda Fecha:						

Tercera fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS						
Nº Fecha:	Partidos de la Tercera Fecha					
Día y Fecha:				Ciudad/sector:		
Escenario:					Cancha Nº	Marcador:
1º Partido:	Hora:		Vs.			-
2º Partido:	Hora:		Vs.			-
Total de partidos de la tercera fecha:						

Cuarta fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS					
Nº Fecha:	Partidos de la Cuarta Fecha				
Día y Fecha:				Ciudad/sector:	
Escenario:				Cancha Nº	Marcador:
1º Partido:	Hora:		Vs.		-
Total de partidos de la cuarta fecha:					

Sexto paso. Ubicación final de los equipos

Ubicación final de los 6 equipos		
Ubicación final de los equipos		
Nº	EQUIPOS	UBICACIÓN
1º		Equipo Campeón del Torneo
2º		Equipo Vicecampeón del Torneo

Ejercicio de aplicación con 14 equipos:

Datos informativos:

Organice un campeonato de tenis de campo en la modalidad de eliminación simple proceso "B", con la participación de catorce deportistas. Los partidos se llevarán a efecto en las canchas del Ibarra Tennis Club, los días 10, 11, 12 y 13 de agosto del 2017.

Los seis partidos de la primera fecha se jugarán el jueves 10 de julio, distribuidos de la siguiente manera: los tres primeros partidos se jugarán en la cancha N° 1; y los siguientes tres partidos se jugarán en su orden en la cancha N° 2, en horarios de 10H00, 12H00 y 15H00.

Los partidos de la segunda fecha, se jugarán el viernes 11 de agosto, distribuidos de la siguiente manera: Los dos primeros partidos se jugarán en la cancha N° 1; y los dos siguientes encuentros se jugarán en la cancha N° 2; en horarios de 10H00 y 12H00. La tercera fecha se jugará el sábado 12 de agosto, en la cancha N° 1, con horarios de

10H00 y 12H00; y finalmente la cuarta fecha se jugará el domingo 13 de agosto el partido final a las 11H00.

El registro de los marcadores de cada encuentro, tanto en la hoja del diagrama como en los cuadros de partidos con datos informativos, es de única responsabilidad del organizador. Se deben registrar después de obtenidos los resultados de cada encuentro, en base al número de sets ganados y perdidos.

Participantes: Gómez Andrés, Lapenti Nicolás, Endara Iván, Doria Eugenio, Lendel Iván, Yépez Fabián, Yandún Vicente, Pérez Hugo, Zambrano Ernesto, Salazar Paúl, Meneses Elmer, Castro Raúl, Osejos Ernesto y Oliva Carlos.

Sorteo de los deportistas con sus respectivos números de participación: con la finalidad de demostrar transparencia en la organización, elabore un sorteo con la presencia de los representantes de los participantes, ya sea utilizando papelitos o un ánfora; luego de realizar el sorteo, registre a cada uno de los deportistas en el número que le corresponde, en el cuadro siguiente:

Sorteo de los equipos con sus números respectivos					
Nº	Deportistas	Nº	Deportistas	Nº	Deportistas
1		2		3	
4		5		6	
7		8		9	
10		11		12	
13		14			

Primer paso. Cálculo del número total de partidos (N°TP). Para calcular el número total de partidos, al número de equipos participantes le restamos UNO, y ese resultado es el total de partidos que se jugarán en este torneo. Utilice la fórmula siguiente: $N^{\circ} TP = N^{\circ} Eq - 1$

Segundo paso. Calculamos deportistas Bays. Para calcular el número de deportistas Bays se busca la potencia perfecta MAYOR al número de equipos, del cual

le restamos el número de equipos participantes. Este resultado es el número de deportistas Bays que no juegan la primera fecha. Utilice la fórmula siguiente:

$$BAYS = (PP2 > N^{\circ} Eq) - N^{\circ} Eq$$

Nombres de deportistas Bays que descansan la primera fecha:

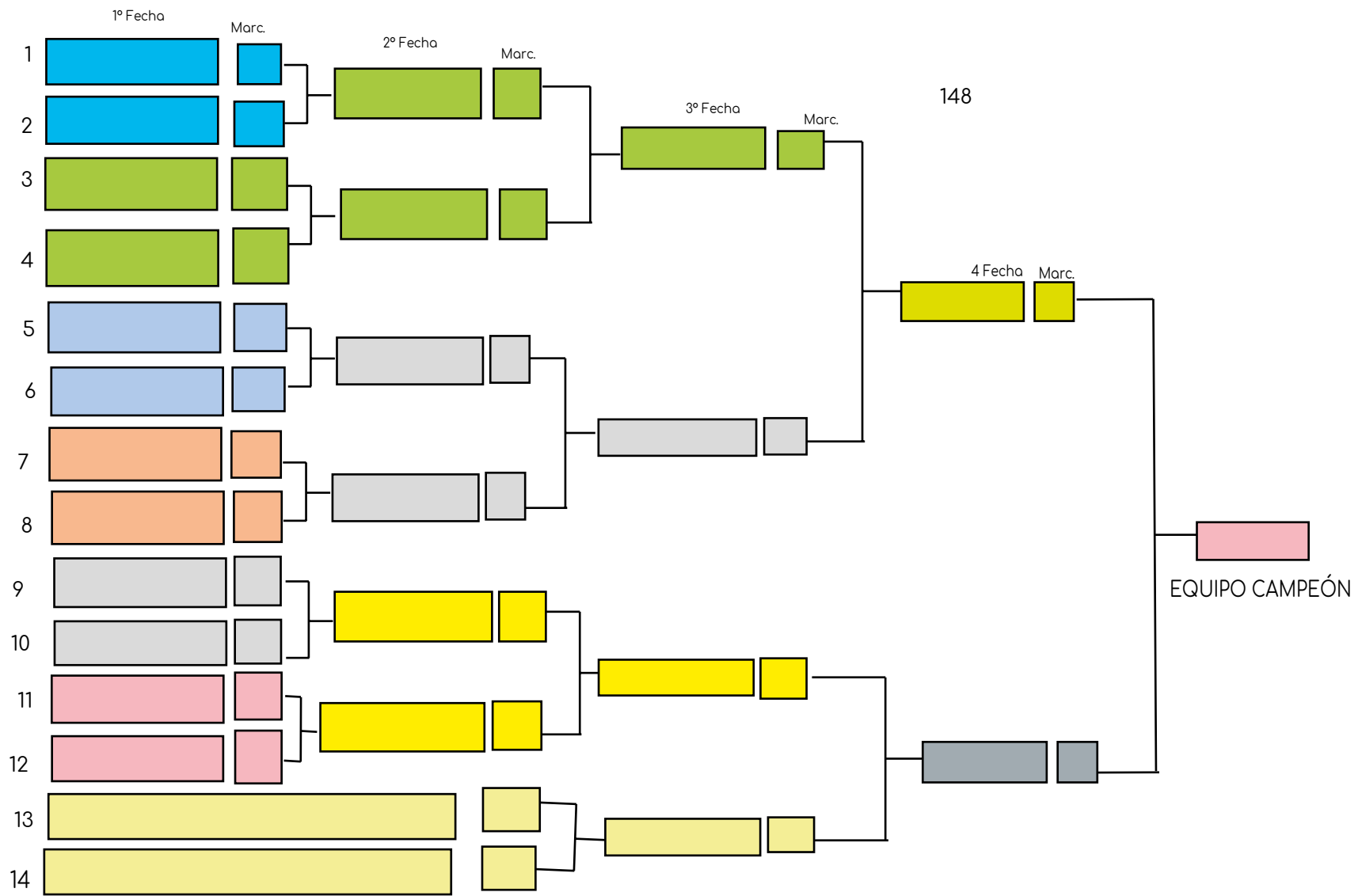
.....

Tercer paso. Diagrama de partidos.

Una vez que se ha calculado el número de deportistas Bays que descansarán la primera fecha, con los jugadores restantes confeccione el diagrama de partidos, empezando por la primera fecha. Para la segunda fecha ya juegan los deportistas Bays, más el o los deportistas ganadores de los partidos de la primera

fecha. Para la tercera fecha solo participan los ganadores de los encuentros de la segunda fecha.

Se debe continuar hasta identificar al jugador campeón de esta rueda. Coloque los nombres de los deportistas dentro de cada rectángulo. El diagrama de partidos es el siguiente:



Cuarto paso: Elabore el cuadro del número total de partidos jugados por fecha:

Fechas	Partidos	Nº de Equipos
1º Fecha:		
2º Fecha:		
3º Fecha:		
4º Fecha:		
TOTAL		

Quinto paso. Confeccione los cuadros de partidos con datos informativos de todas las fechas, hasta determinar al equipo campeón del torneo.

Primera fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS				
Nº Fecha:	Partidos de la Primera Fecha			
Día y Fecha:			Ciudad/sector:	
Escenario:			Cancha Nº:	Marcador:
1º Partido:	Hora:	Vs.		-
2º Partido:	Hora:	Vs.		-
3º Partido:	Hora:	Vs.		
Escenario:			Cancha Nº:	Marcador:
4º Partido:	Hora:	Vs.		-
5º Partido:	Hora:	Vs.		-
6º Partido:	Hora:	Vs.		-
Total de Partidos de la Primera Fecha:				

Segunda fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS						
Nº Fecha:	Partidos de la Segunda Fecha					
Día y Fecha:				Ciudad/sector:		
Escenario:				Cancha Nº:	Marcador:	
1º Partido:	Hora:		Vs.		-	
2º Partido:	Hora:		Vs.		-	
Escenario:				Cancha Nº:	Marcador:	
3º Partido:	Hora:		Vs.		-	
4º Partido:	Hora:		Vs.		-	
Total de Partidos de la Segunda Fecha:						

Tercera fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS						
Nº Fecha:	Partidos de la Tercera Fecha					
Día y Fecha:				Ciudad/sector:		
Escenario:				Cancha Nº	Marcador:	
1º Partido:	Hora:		Vs.		-	
2º Partido:	Hora:		Vs.		-	
Total de partidos de la tercera fecha:						

Cuarta fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS						
Nº Fecha:	Partidos de la Cuarta Fecha					
Día y Fecha:				Ciudad/sector:		
Escenario:				Cancha Nº	Marcador:	
1º Partido:	Hora:		Vs.		-	
Total de partidos de la cuarta fecha:						

Sexto paso. Ubicación final de los equipos

Ubicación final de los 6 equipos		
Ubicación final de los equipos		
Ubic	EQUIPOS	UBICACIÓN
1°		Equipo Campeón del Torneo
2°		Equipo Vicecampeón del Torneo

2.3 Bloque de ejercicios de retroalimentación y trabajo autónomo del sistema de eliminación simple, proceso "B"

Una vez que el estudiante ya ha puesto en práctica en los diversos ejercicios plasmados en el documento de estudio y trabajo en el aula, es necesario que aplique sus conocimientos teóricos y prácticos, de una manera autónoma, con la finalidad de reforzar en la práctica,

afianzando dichos conocimientos para un desarrollo eficaz de las habilidades en esta modalidad.

Estos ejercicios de retroalimentación y trabajo autónomo, les brindan la oportunidad de desarrollarse en forma individual o en grupo, potenciando el trabajo colaborativo, como la base fundamental de la organización deportiva.

Ejercicio de retroalimentación N° 1 con cinco equipos participantes:

Datos informativos:

Organice un campeonato de Básquet con la participación de cinco equipos en el sistema de eliminación simple proceso "A", para ello usted como organizador, vaya creando datos que van desde los nombres de los equipos, lugar y sector donde se vaya de llevar a efecto el evento

deportivo, el nombre del escenario deportivo, las fechas y horarios de cada encuentro u otros datos informativos que usted considere necesario.

Considere los siguientes aspectos de organización en forma ordenada y secuencial

1. Planilla de Inscripción de los equipos/deportistas participantes

En la siguiente planilla inscriba a los equipos o deportistas participantes en el evento a organizarse, en el orden de inscripción:

PLANILLA DE INSCRIPCIÓN DE LOS EQUIPOS/JUGADORES PARTICIPANTES				
N°	NOMBRES DE LOS EQUIPOS	N° JUGADORES	COLOR UNIFORME	NOMBRE MADRINA

2. Sorteo de los equipos/ deportistas participantes

En una reunión o Congreso Técnico, realice el sorteo de los equipos de deportistas participantes, ya sea utilizando un ánfora o mediante una funda negra con papелitos donde consten los números o nombres de los equipos. Una vez sorteados, se debe registrar en el siguiente cuadro, en forma ordenada. El número que le corresponde a cada uno de los equipos servirá para la elaboración del diagrama de partidos. Utilice el siguiente cuadro:

N°	EQUIPOS PARTICIPANTES	N°	EQUIPOS PARTICIPANTES
1		4	
2		5	
3			

3. Cuadro de datos informativos del evento

El siguiente cuadro de datos informativos, le sirve al organizador para llenar todos los casilleros en blanco correspondientes a cada fecha, con los datos informativos que les solicitan. Estos datos deben ser precisos el momento de llenar cada uno de los casilleros, porque son datos que direccionan el desarrollo de los encuentros en cada una de las fechas, escenarios y la hora de juego

Cuadro de Datos Informativos de la Primera Fecha					
Ciudad:		Día y Fecha:			
Escenario:				Sector:	A1
Partidos:	1° Partido	2° Partido	3° Partido	4° Partido	5° Partido
Hora:					
Cancha:	A1	B2	C3	D4	E5

Cuadro de Datos Informativos de la Segunda Fecha					
Ciudad:		Día y Fecha:			
Escenario:				Sector:	A1
Partidos:	1° Partido	2° Partido	3° Partido	4° Partido	5° Partido
Hora:					
Cancha:	A1	B2	C3	D4	E5

4. Planilla de inscripción de jugadores

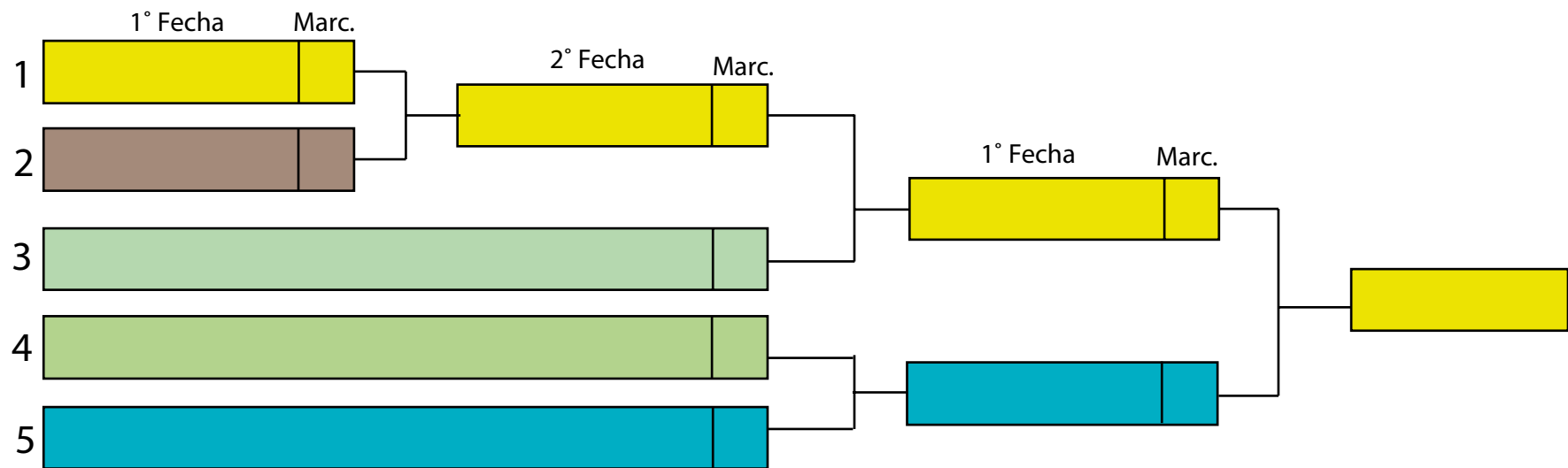
Cada uno de los equipos debe presentar la hoja de Inscripción de jugadores y cuerpo técnico, con todos los datos informativos que demanda la organización del evento deportivo para su registro e inscripción. Se sugiere la siguiente planilla de inscripción:

NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN ORGANIZADORA				
CAMPEONATO DE:.....				
PLANILLA DE INSCRIPCIÓN DE JUGADORES				
Ciudad:		Fecha:		
EQUIPO:		Número de jugadores:		
NÓMINA DEL CUERPO TÉCNICO				
FUNCIÓN:	APELLIDOS Y NOMBRES			
Director Técnico:A		sistente Técnico:		
Preparador Físico:		Utilero:		
Médico:		Kinesiólogo:		
Madrina:		Directivo:		
NÓMINA DE LOS DEPORTISTAS				
Nº	Apellidos y Nombres	Fecha Nacimiento	Nº Cédula de Identidad	Observaciones
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
Firma del DirigenteF		irma del Director Técnico		

5. Calcule el número total de partidos, utilizando la fórmula respectiva:

6. Calcule el número de equipos o deportistas Bays, utilizando la fórmula correspondiente:

7. Elabore el diagrama de partidos:



8. Confeccione el cuadro de partidos por fecha con datos informativos:

Primera fecha:

Cuadro de Partidos con Datos Informativos				
Nº Fecha:	Partidos de la Primera Fecha			
Día y Fecha:		Ciudad/sector:	Ibarra	
Escenario:			Cancha Nº	Marcador:
1º Partido:			Vs.	
Total de Partidos finales: uno (1)				

Segunda fecha:

Cuadro de Partidos con Datos Informativos				
Nº Fecha:	Partidos de la Segunda Fecha			
Día y Fecha:		Ciudad/sector:	Ibarra	
Escenario:			Cancha N°	Marcador:
1º Partido:			Vs.	
Total de Partidos finales: uno (1)				

Tercera fecha:

Cuadro de Partidos con Datos Informativos				
Nº Fecha:	Partidos de la Tercera Fecha			
Día y Fecha:		Ciudad/sector:	Ibarra	
Escenario:			Cancha N°	Marcador:
1º Partido:			Vs.	
Total de Partidos finales: uno (1)				

9. Elabore el cuadro de partidos por fechas:

Fechas	Partidos	Equipos
1º Fecha:		
2º Fecha:		
TOTAL		

10. Construya el cuadro de los equipos ganadores:

Ubicación final de los equipos		
Nº	EQUIPOS	UBICACIÓN
1º		Equipo Campeón del Torneo
2º		Equipo Vicecampeón del Torneo

Ejercicio de retroalimentación N°2 del sistema de eliminación simple, proceso "B":

La Federación Deportiva de Imbabura, para los días viernes 29, sábado 30 y domingo 31 de enero de 2016, organiza un campeonato de fútbol de salón, donde participan CINCO equipos. Este campeonato se realizará en la cancha del Coliseo de deportes del Colegio Ibarra de la ciudad de Ibarra, a partir de las 14H00.

Equipos participantes: Teodoro Gómez, San Francisco, 17 de Julio, Sánchez y Cifuentes y San Diego.

Marcadores: 7-4, 6-5, 3-6, 2-7. Desarrolle los pasos siguientes:

- a) Calcule el número total de partidos.
- b) Realice un sorteo para entregar los números que le corresponden a cada deportista.

- c) Identifique a los deportistas Bays.
- d) Elabore el cronograma de partidos.
- e) Construya el cuadro de partidos por fecha con los nombres de los equipos.
- f) ¿Cuál es el deportista campeón de este torneo?

Ejercicio de retroalimentación N°3 del sistema de eliminación simple, proceso "B":

Para los días miércoles 3, jueves 4, viernes 5, sábado 6 y domingo 7 de febrero, la Federación Ecuatoriana de Fútbol organiza un torneo en el sistema de eliminación simple proceso "B", con la participación de las selecciones de las provincias de la sierra: Carchi, Imbabura, Pichincha, Cotopaxi, Tungurahua, Bolívar, Chimborazo, Cañar, Azuay y Loja.

Este torneo se desarrollará en las instalaciones del ESCENARIO Olímpico Ciudad de Ibarra, de la ciudad de Ibarra, en los siguientes horarios y días: los partidos de la primera fecha se jugará el día miércoles 3 de febrero, a partir de las 10H00 y 12H00; los encuentros de la segunda fecha se jugará de la siguiente manera; los dos primeros encuentros se jugarán el día jueves 3 de febrero; los otros dos encuentros se jugarán el día viernes 4 de febrero, en los horarios 14H00 y 16H00.

Los partidos de la tercera fecha se jugarán el día sábado 4 de febrero a las 10H00 y 12H00. El partido de la cuarta fecha que es el partido final, se jugará a las 11H00.

Equipos participantes: Carchi, Imbabura, Pichincha, Cotopaxi, Tungurahua, Bolívar, Chimborazo, Cañar, Azuay y Loja.

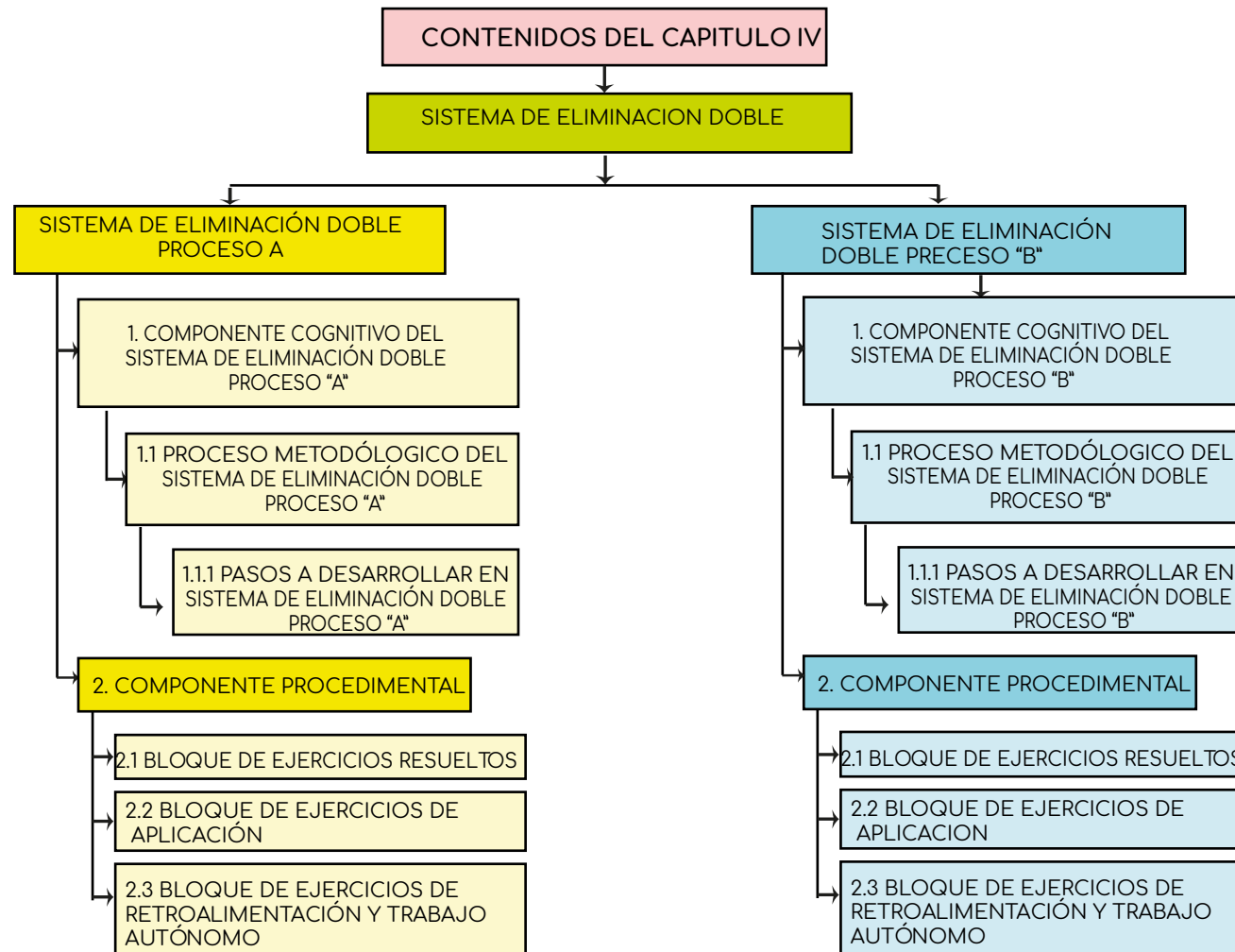
Usted, como organizador desarrolle, los pasos siguientes:

- a) Calcule el número total de partidos.
- b) Realice un sorteo para entregar los números que le corresponden a cada equipo.
- c) Identifique a los equipos Bays.
- d) Elabore el cronograma de partidos.
- e) Construya el cuadro de partidos por fecha con los nombres de los equipos.
- f) ¿Cuál es el equipo campeón de este torneo?



CAPÍTULO IV
ORGANIZACIÓN DE CAMPEONATOS
EN EL SISTEMA DE ELIMINACIÓN
DOBLE

Con la finalidad de viabilizar la secuencialidad del proceso metodológico de los contenidos del capítulo IV de mejor manera y que se pueda visualizar en forma global, se expone en el siguiente esquema:



SISTEMAS DE ELIMINACIÓN DOBLE

El sistema de eliminación doble no es más que una doble eliminación simple, con dos etapas, la primera etapa denominada de clasificación; y, la segunda etapa llamada de consuelo.

Este sistema permite a los equipos que no tuvieron una buena actuación y perdieron dicho encuentro, poder recuperarse en la segunda etapa de consuelo, para llegar a jugar los partidos finales.

Por otro lado los supuestos equipos débiles pueden eliminar a los equipos más fuertes.

Es por ello que esta modalidad oferta una oportunidad de recuperación a los equipos en la rueda de consuelo. Según Byl, J. (2016. p70) “el formato de eliminatoria doble asegura que todos los participantes disputen al menos dos encuentros”.

Este sistema de eliminación doble es una buena opción cuando existe gran cantidad de equipos, no existen los campos de juego suficientes y no se cuenta con el tiempo necesario para su desarrollo, es ahí cuando se debe utilizar esta modalidad de eliminación doble.

La parte interesante de esta modalidad son los partidos finales, en vista de que se deben enfrentar los campeones de cada rueda (clasificatoria y de consuelo), de estos encuentros saldrá el equipo campeón y vicecampeón del torneo.

La parte interesante de este sistema de eliminación doble, se considera que un equipo para que tenga aspiraciones de llegar a ser campeón, no debe perder más de dos encuentros.

En otras palabras, para ser campeón de la primera rueda debe ganar todos los encuentros; en cambio si pierde un partido, le da la opción de jugar la segunda rueda o rueda de consuelo y que en ésta sin perder ni un solo partido pueda ser el campeón de la segunda rueda y definir el campeonato del torneo, disputando un encuentro final con el campeón de la primera rueda.

Sobre este aspecto, Rodríguez B. e Iglesias J. (2005 p109) opinan que para que un equipo o competidor pueda proclamarse campeón, no podrá ser vencido en más de una ocasión.

Este sistema de eliminación doble no es más que un evento de dos eliminaciones simples; es decir, dos etapas clasificatorias:

- Primera rueda de clasificación
- Segunda rueda de consuelo

En cada rueda clasifica el equipo campeón; y, los dos equipos clasificados son los que jugarán partidos finales. El número de encuentros finales dependerán de los resultados.

Número de partidos finales que deberán jugarse

A. Se jugará un solo partido final si en el primer partido final gana el equipo ganador de la primera rueda.

B. Se jugará un segundo partido final si en el primer partido final gana el equipo ganador de la rueda de consuelo.

En este sistema de eliminación doble existen dos modalidades o procesos:

- Sistema de eliminación doble, proceso "A"
- Sistema de eliminación doble, proceso "B"

SISTEMA DE ELIMINACIÓN DOBLE

En este sistema de eliminación doble, existen modalidades o procesos, que se diferencian en el cálculo de equipos bays, de la siguiente manera:

PROCESO "A"

Para calcular los equipos BAYS, se utiliza la PP2 inmediata superior al Número de equipos, resultado del cual se resta en Número de Equipos

FÓRMULA:
$$\text{Eq. Bays} = \text{PP2} > \text{N}^\circ \text{Eq.} - \text{N}^\circ \text{Eq}$$

PROCESO "B"

Para calcular los equipos BAYS, se utiliza la PP2 inmediata inferior al número de equipos, resultado del cual se resta del Número de Equipos; este resultado será multiplicado por dos y dicho resultado le restamos nuevamente del número de equipos:

FÓRMULA:
$$\text{Eq. Bays} = (\text{N}^\circ \text{Eq.} - \text{PP2} > \text{N}^\circ \text{Eq.}) \times 2 - \text{N}^\circ \text{Eq}$$

Sistema de eliminación doble proceso "A"

1. Componente cognitivo del sistema de eliminación doble, proceso "A"

Este sistema de eliminación se caracteriza por el hecho de que para calcular el número de equipos Bays se utiliza la potencia perfecta de dos inmediata superior al número de equipos, del cual se resta el número de equipos.

La fórmula es la siguiente:

$$\text{Bays} = (2^{\text{N}^\circ \text{Eq}}) - \text{N}^\circ \text{Eq}$$

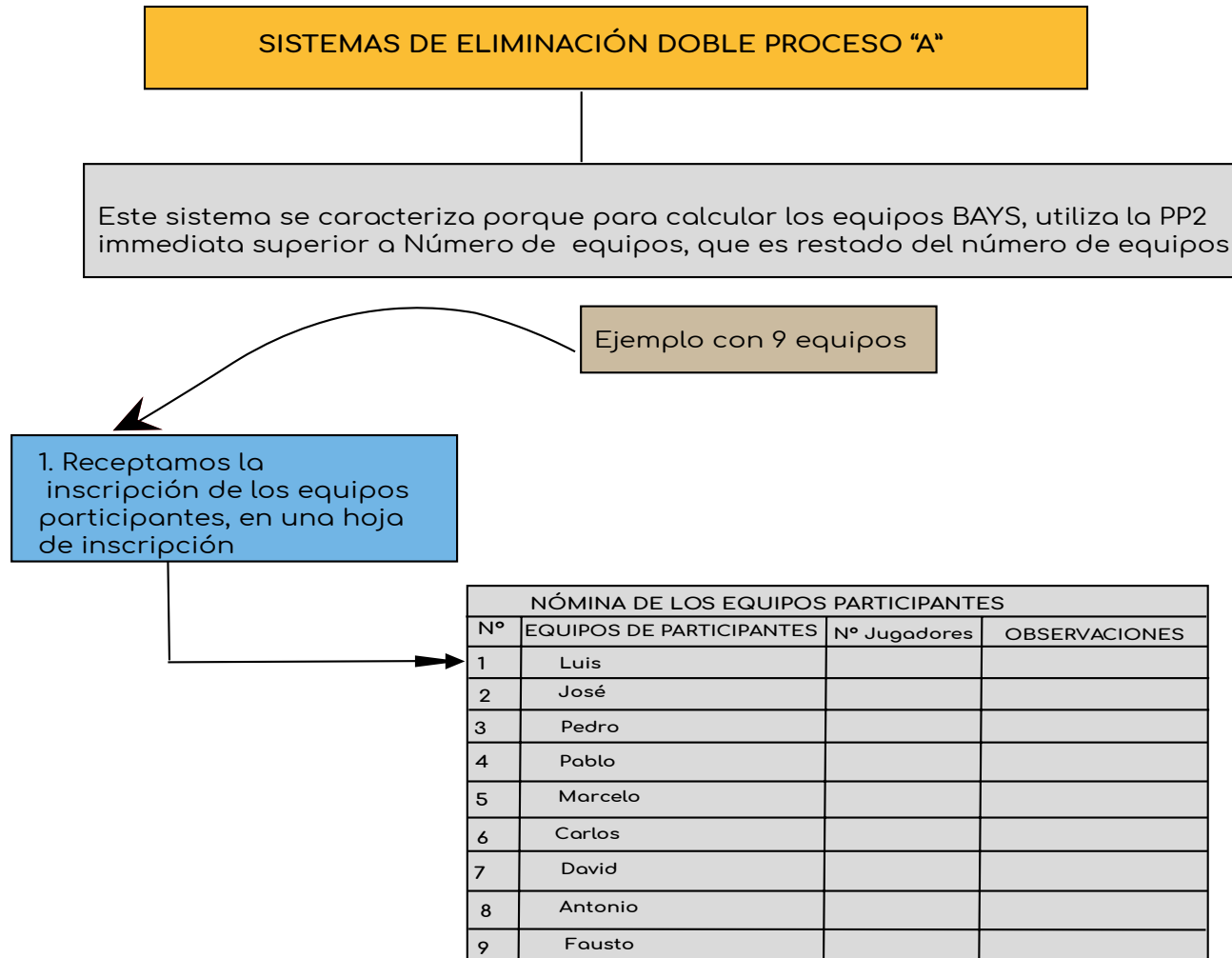
1.1 Proceso metodológico del sistema de eliminación doble Proceso "A"

1.1.1 Pasos a desarrollar en el sistema de eliminación doble, proceso "A"

Para desarrollar este sistema de eliminación doble proceso "A" se debe cumplir con los siguientes pasos:

Primer paso.
Inscripción de los equipos o deportistas participantes.

Organizadores proceden a inscribir a los equipos o deportistas participantes, siendo registrados en la hoja de inscripción siguiente:



Segundo paso. Sorteo de los equipos

Con los equipos inscritos se procede al sorteo de los equipos, al que se puede utilizar un ánfora, bombona, papeles, o cualquier otro sistema de sorteo. Se debe recordar que este sorteo debe ser transparente, donde los equipos puedan participar con equidad. Este sorteo tiene el objetivo de asignar un número de participación, el mismo que servirá para elaborar los calendarios de juegos o diagrama de partidos.

PASOS A DESARROLLAR EN LOS SISTEMAS DE ELIMINACIÓN DOBLE PROCESO "A"

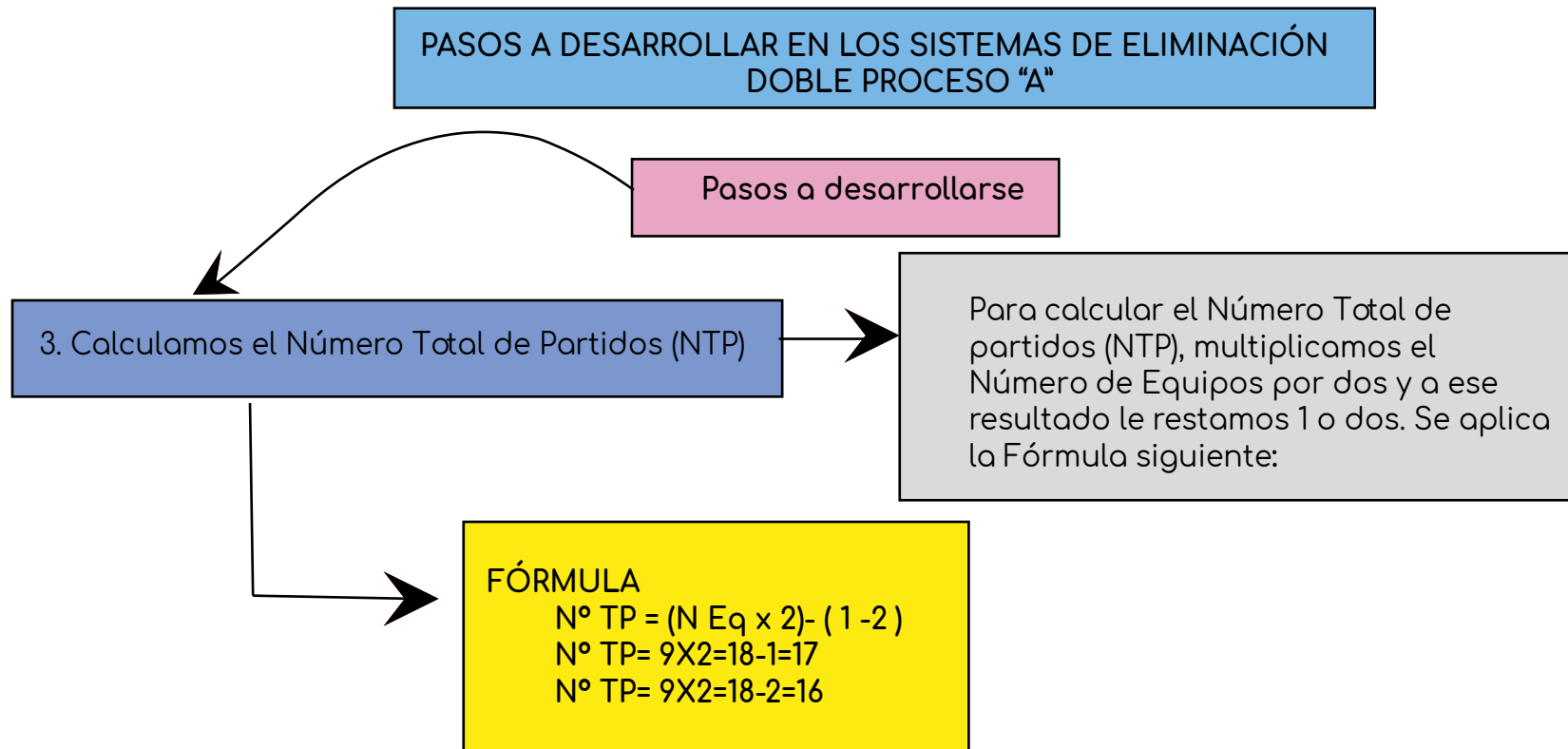
Sorteo de los 9 equipos

2. Después del sorteo de los equipos, se asigna el orden de participación donde incluye el número para cada equipo.

NÓMINA DE LOS EQUIPOS PARTICIPANTES			
Nº	EQUIPOS DE PARTICIPANTES	Nº Jugadores	OBSERVACIONES
1	Fausto		
2	Antonio		
3	David		
4	Carlos		
5	Marcelo		
6	Pablo		
7	Pedro		
8	José		
9	Luis		

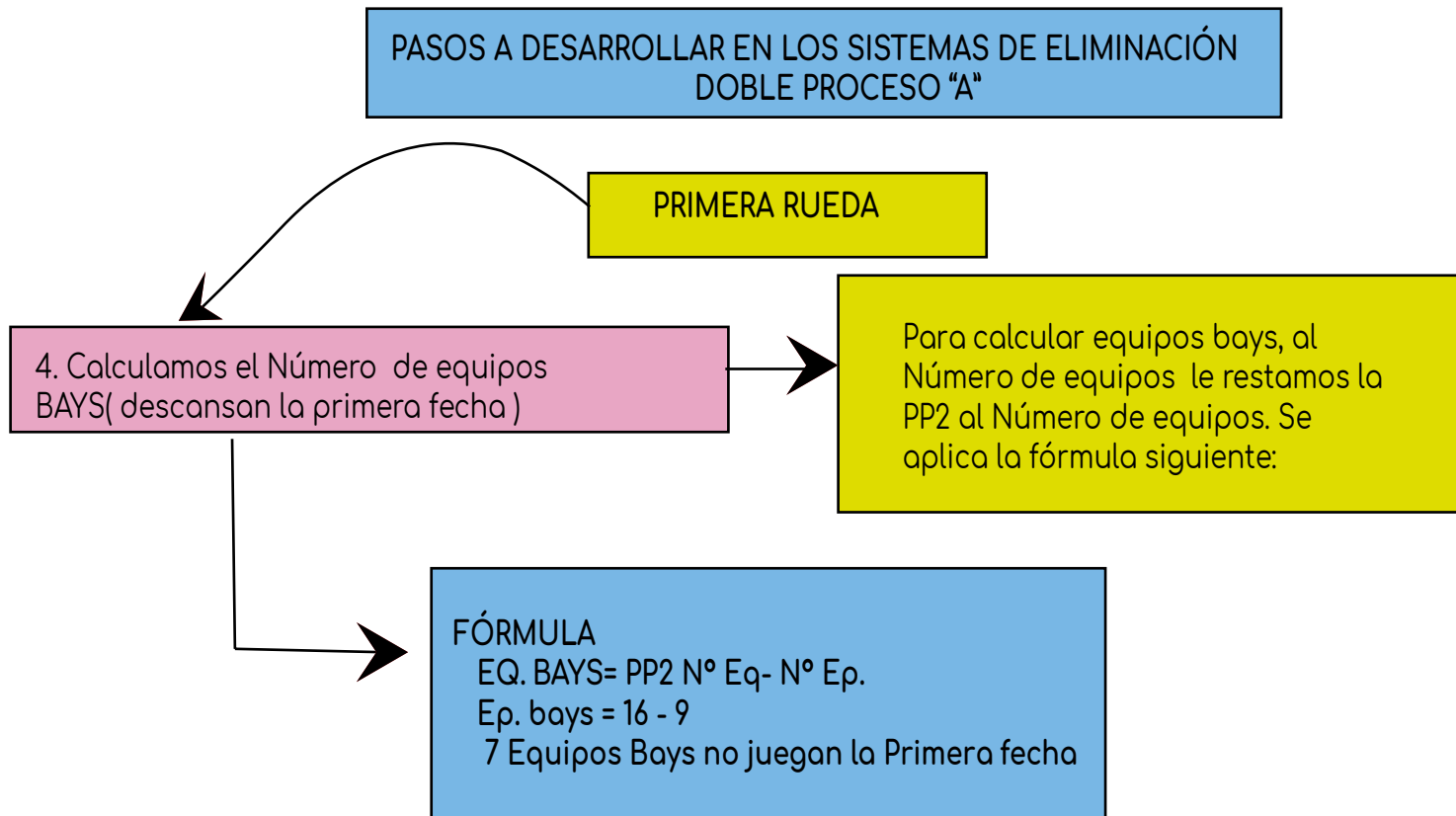
Tercer paso.
Se calcula el número total de partidos (NTP)

Se calcula el número total de partidos que se jugarán en el presente campeonato. Para ello se multiplica el número de participantes por dos y a ese resultado se le resta 1 o 2, aplicando la fórmula respectiva.



Cuarto paso. Calculamos el número de equipos Bays

Cuando el número de equipos o deportistas participantes no es igual a un número equivalente a una potencia perfecta de dos, se debe calcular el número de equipos Bays, que son los equipos o participantes que descansarán la primera fecha. Para ello se debe utilizar la potencia perfecta de dos inmediatamente mayor al número de participantes. De la siguiente manera:

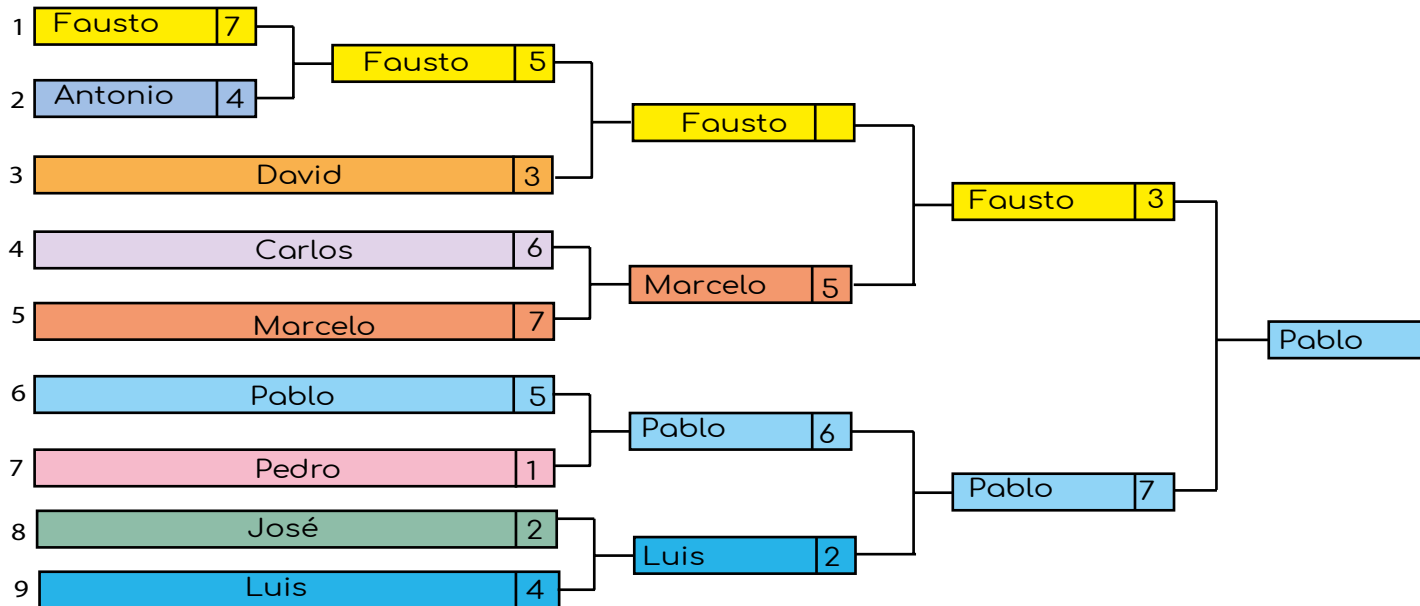


Quinto paso.
Elaboración del diagrama de partidos

Una vez que se ha calculado el número de equipos Bays, se procede a la elaboración del diagrama de partidos, donde se puede visualizar los partidos que se deben jugar en cada una de las fechas.

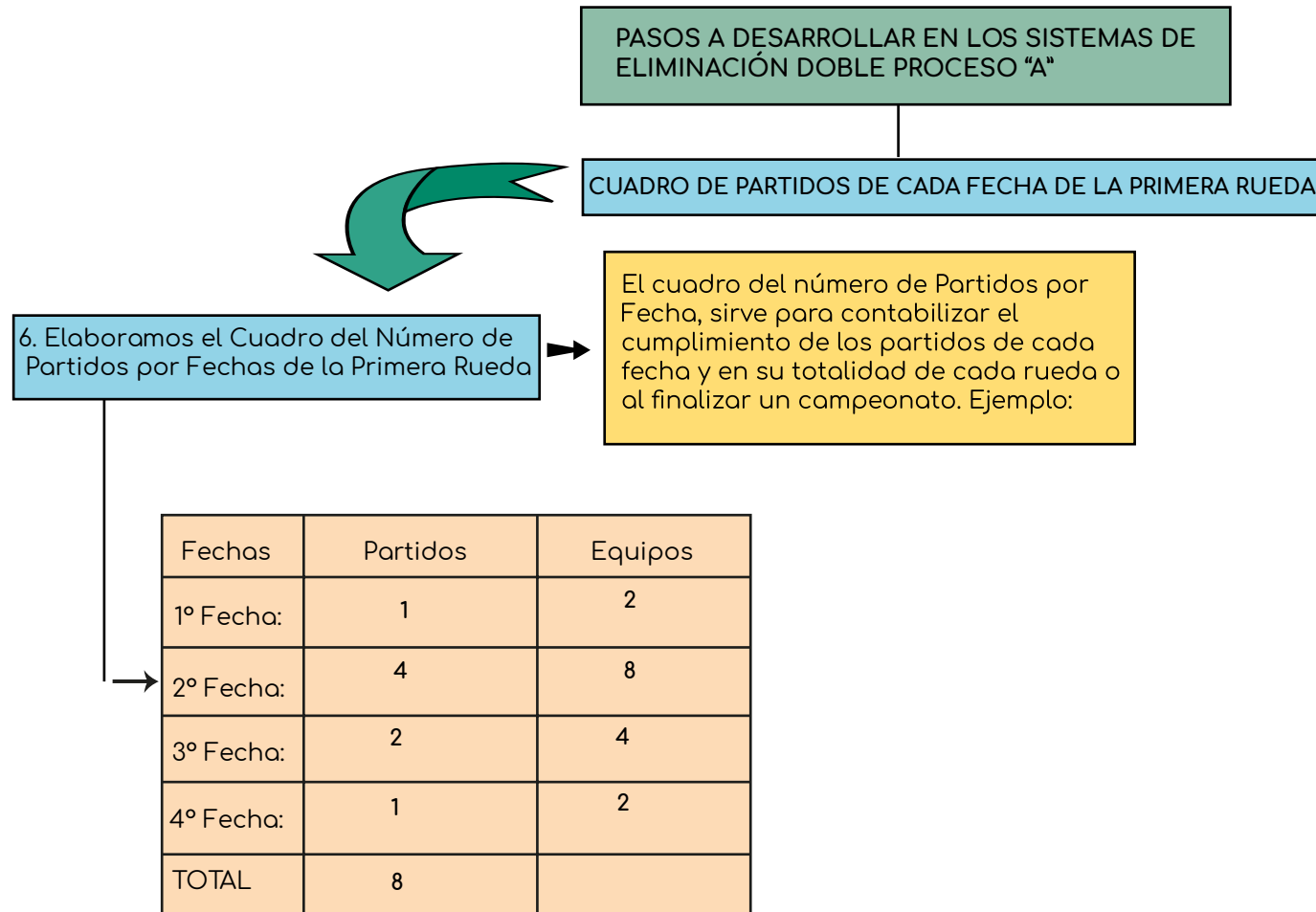
PASOS A DESARROLLAR EN LOS SISTEMAS DE ELIMINACIÓN DOBLE PROCESO "A"

10. Elaboramos el Diagrama de Partidos de la Segunda Rueda



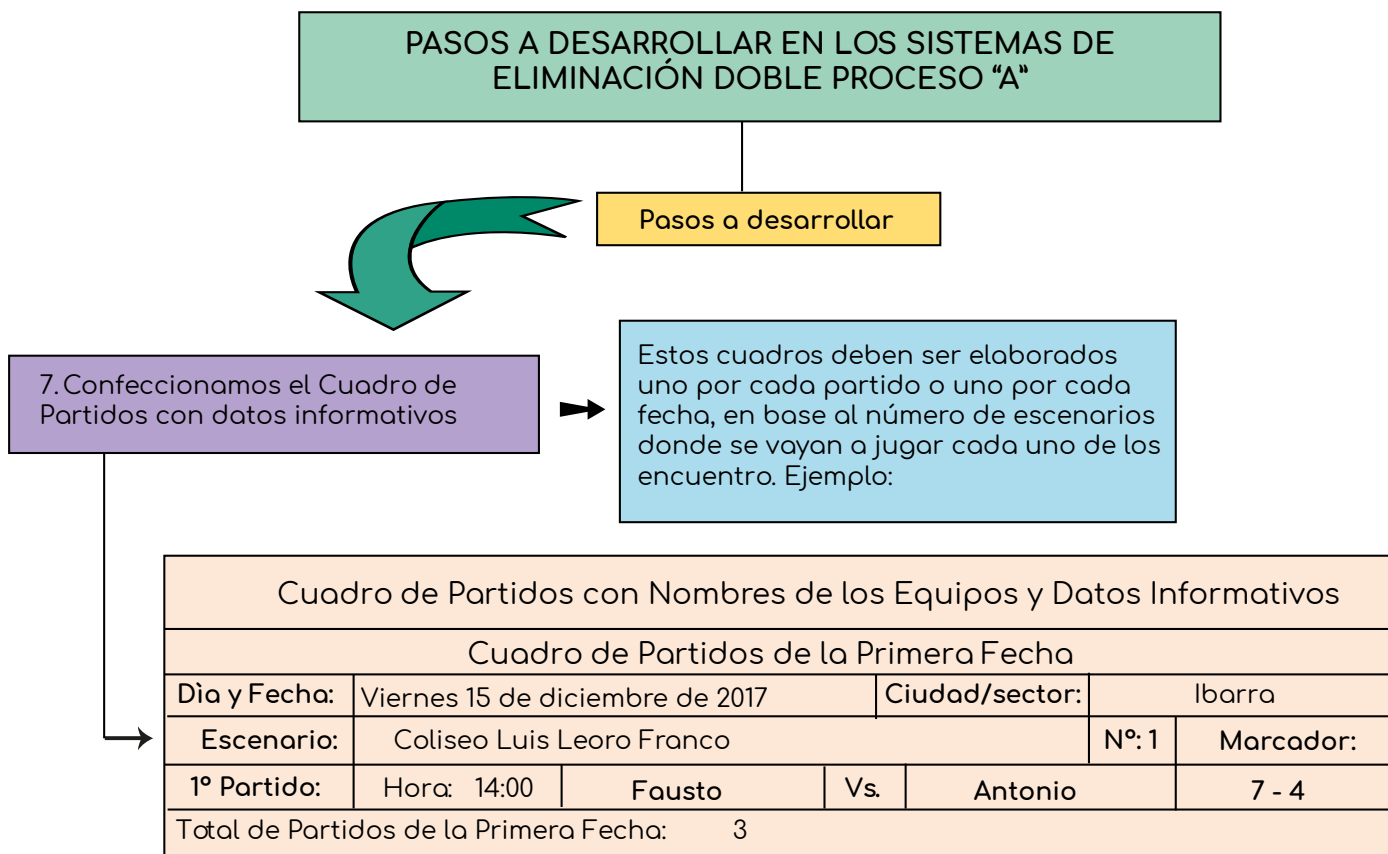
Sexto paso.
Confección del cuadro de partidos
jugados en cada fecha:

Una vez que se ha cumplido con todos los partidos constantes en el diagrama de partidos, se procede a confeccionar el cuadro de partidos que se jugaron en cada una de las fechas, con la finalidad de verificar si se han jugado todos y cada uno de los encuentros en cada fecha. Por ejemplo:



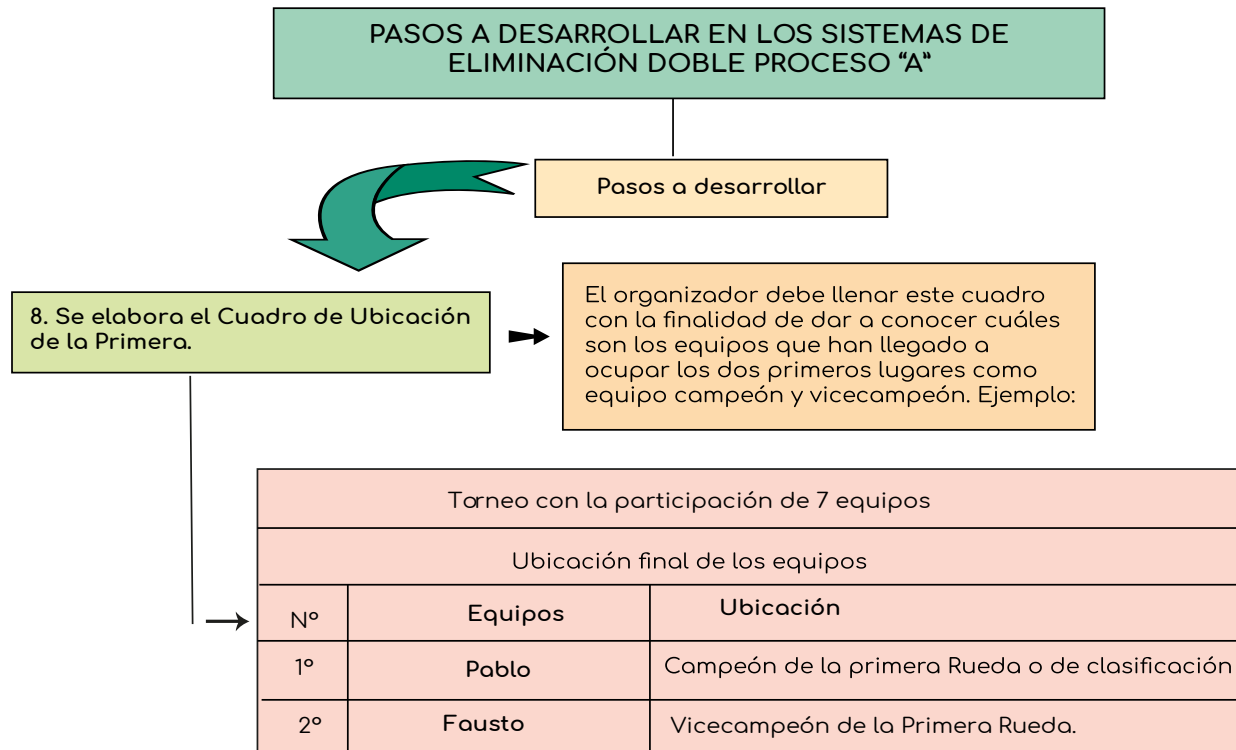
**Séptimo paso.
Se elaboran los cuadros de partidos con datos informativos**

En este paso se procede a la elaboración de los cuadros de partidos con datos informativos de cada fecha, con la finalidad de dar a conocer toda la información necesaria de cada uno de los partidos, como por ejemplo se conozca la fecha, el día, el lugar, el nombre del escenario deportivo, la hora y los equipos que se van a enfrentar, de la siguiente manera:



Octavo paso.
 Confección del cuadro de ubicación final de los equipos de la primera rueda

Una vez finalizada la primera rueda, se procede a confeccionar el cuadro de ubicación final de los equipos, donde se pueda observar cual es el equipo campeón y vicecampeón de la primera rueda.

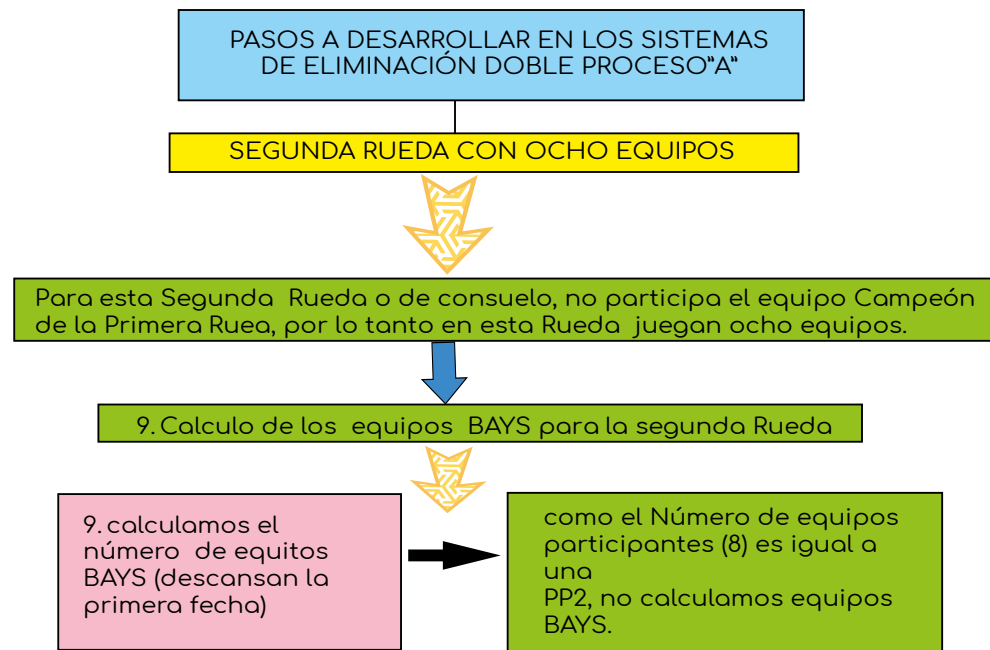


Segunda rueda

Para la segunda rueda se jugará con el número total de participantes menos el equipo o participante ganador de la primera rueda.

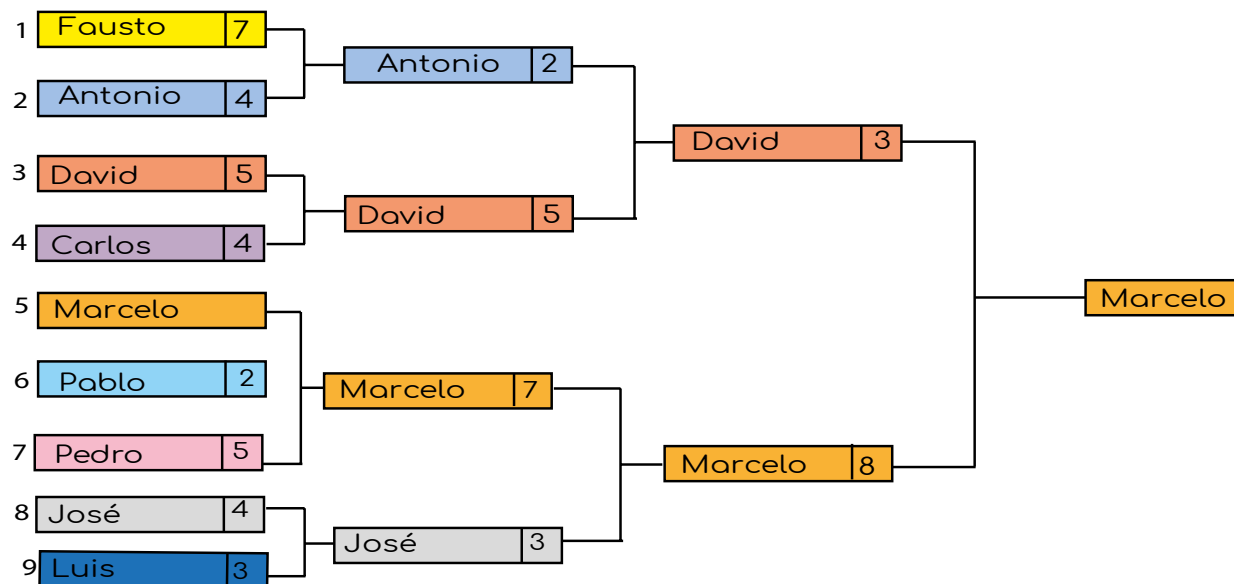
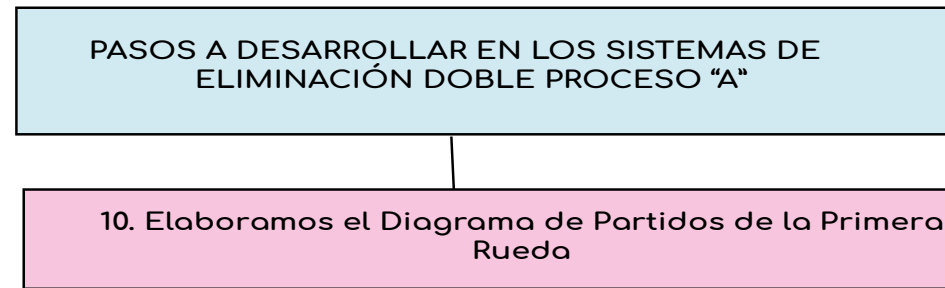
Noveno paso.
Se calcula el número de equipos Bays para la segunda rueda

En este ejemplo con nueve participantes, para la segunda rueda participan ocho, ya que el equipo o participante campeón de la primera rueda no participa. Como el número de equipos participantes (ocho) es igual a una potencia perfecta de dos, no se calcula participantes Bays; es decir, inician jugando desde la primera fecha todos los participantes en esta segunda rueda o rueda de consuelo. En otras palabras, cuando no se calcula Bays no existen participantes que descansen la primera fecha.



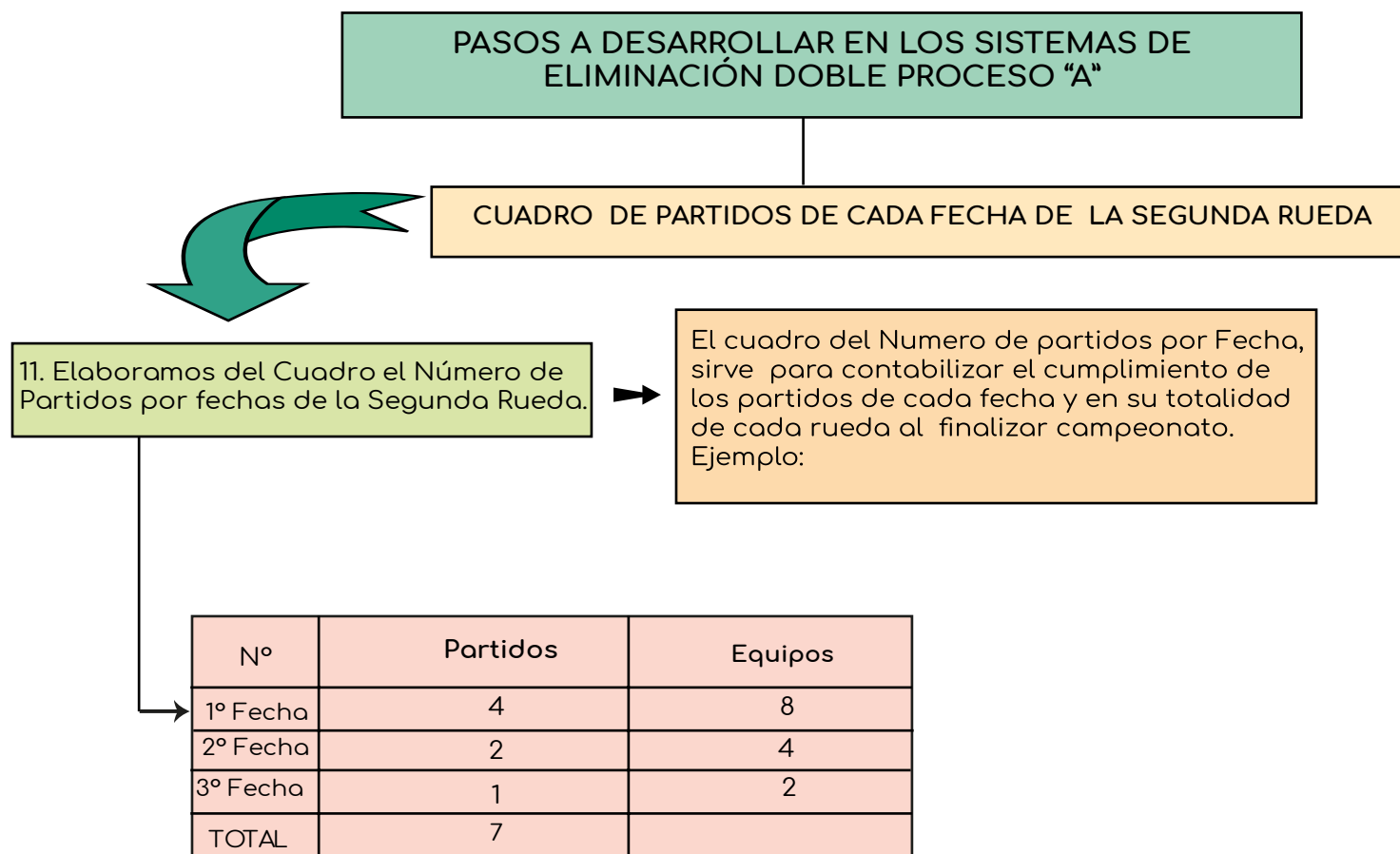
Décimo paso. Elaboración del diagrama de partidos para la segunda rueda

Para la segunda rueda se elabora el diagrama de partidos, donde se pueda observar todos y cada uno de los partidos que se jugarán en cada una de las fechas. De la siguiente manera:



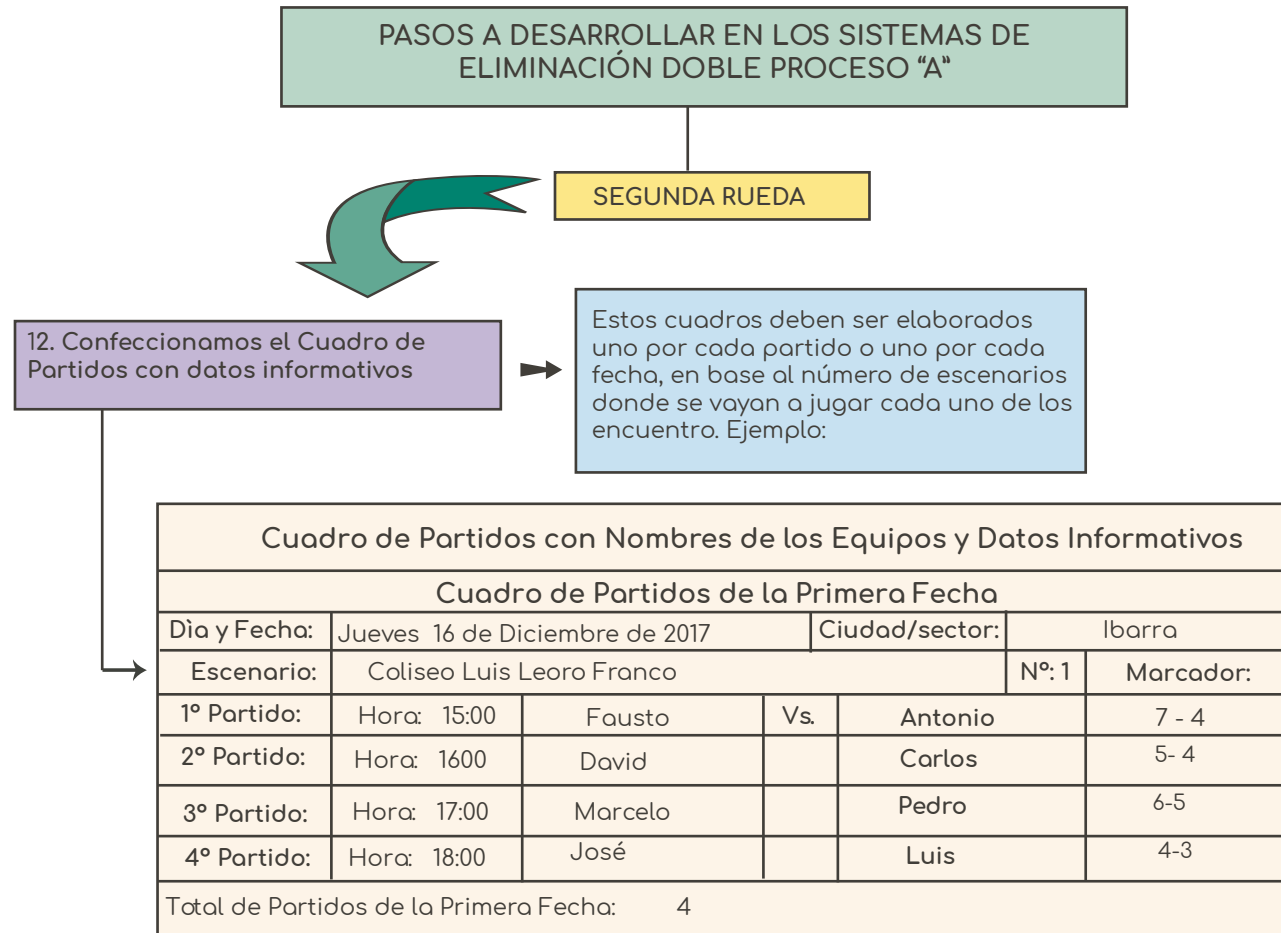
Décimo primer paso. Construimos el cuadro del número de partidos por fechas

Una vez que se han cumplido los partidos constantes en el diagrama de partidos, se construye el cuadro del número de Partidos jugados en cada una de las fechas, con la finalidad de poder visualizar el cumplimiento del total de partidos que se debe jugar en cada una de las fechas de esta segunda rueda.



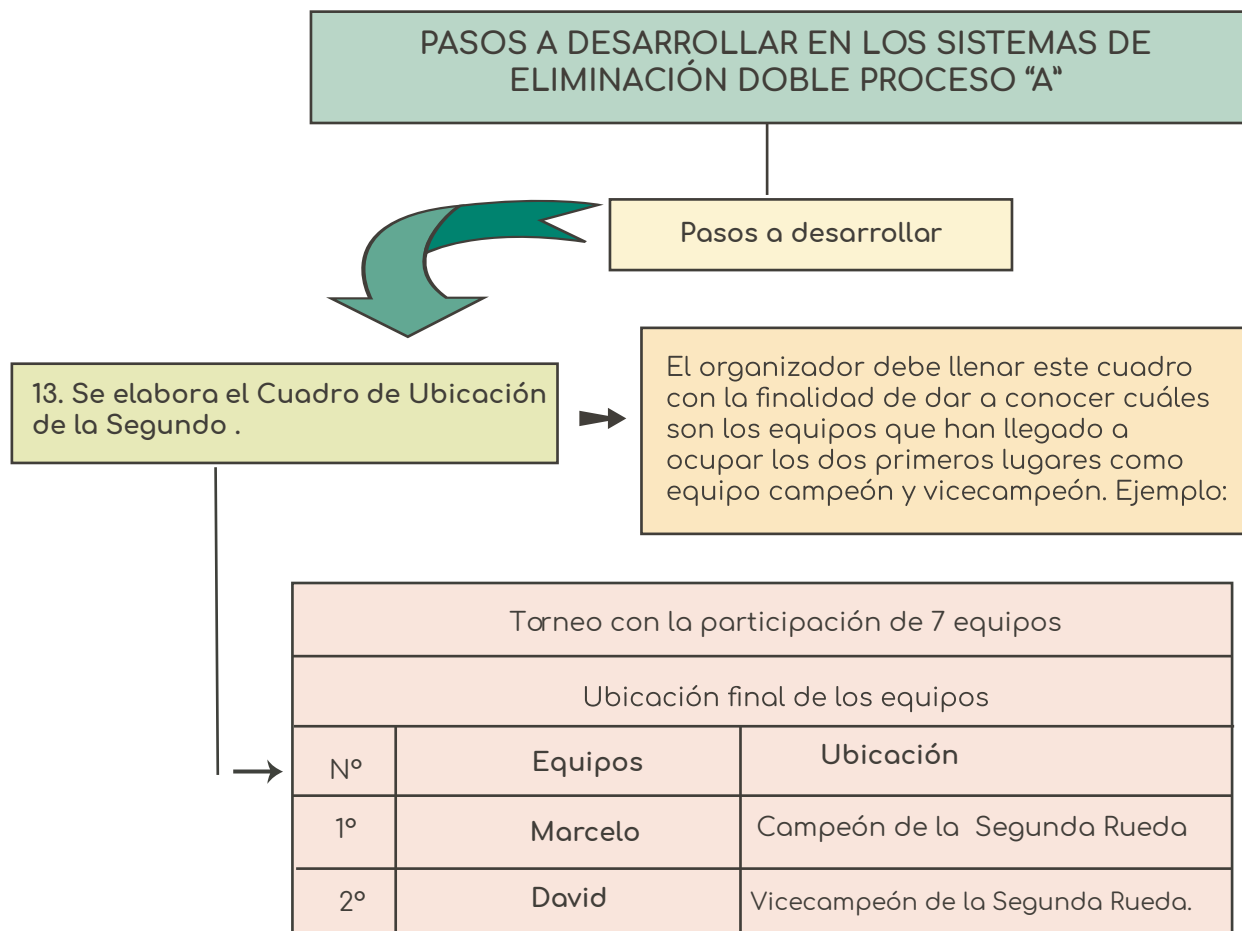
Décimo segundo paso. Elaboración del cuadro de partidos con datos informativos de la segunda rueda

El organizador debe elaborar los cuadros de partidos con datos informativos de cada una de las fechas correspondientes a la segunda rueda o de consuelo.



Décimo tercer paso. Elaboración del cuadro de ubicación final de los equipos de la segunda rueda

Después de cumplir con todos los partidos de la segunda rueda, se procede a elaborar el cuadro final de partidos, con el propósito de visualizar el cumplimiento total de los partidos correspondientes a la segunda rueda.



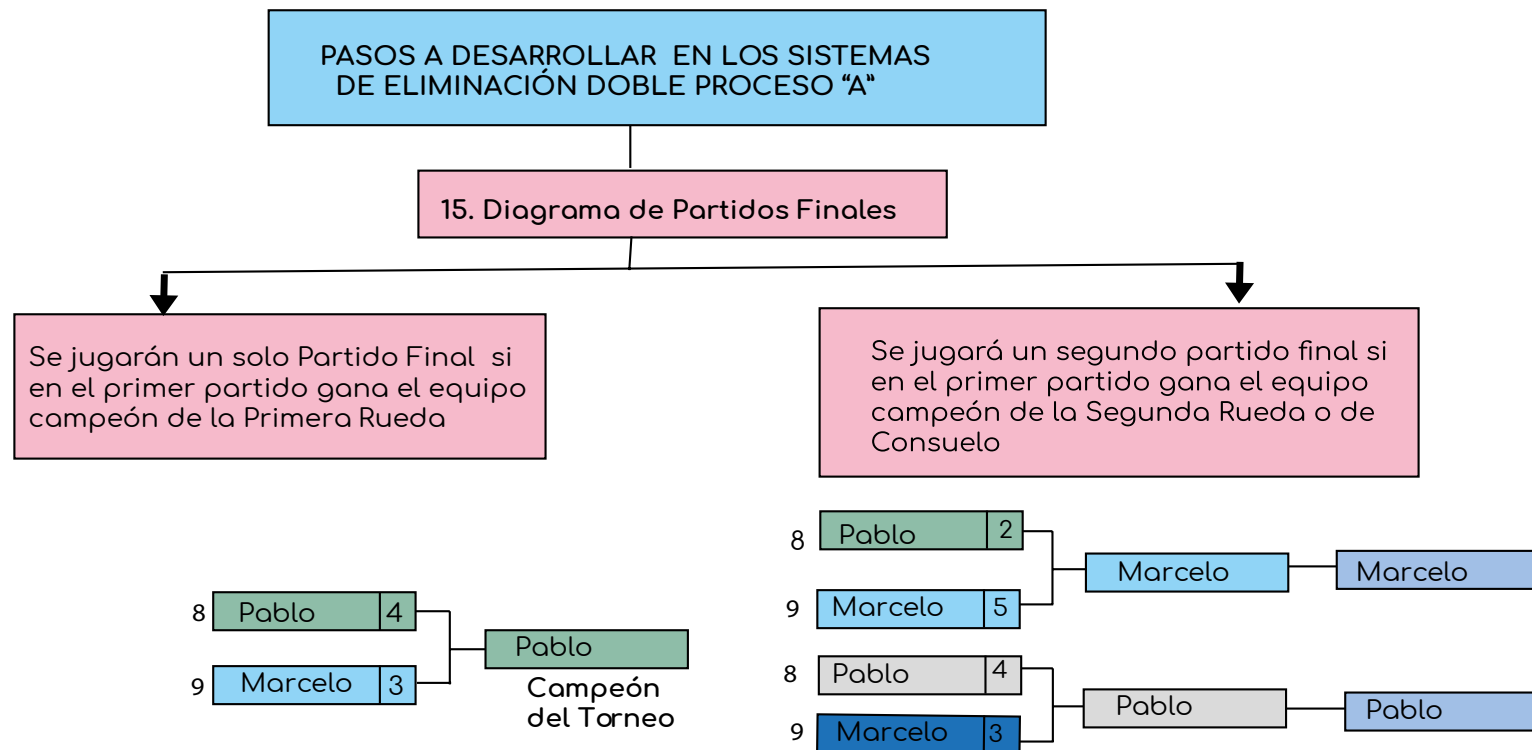
Décimo cuarto paso.
Cuadro de los participantes clasificados a los partidos finales

Se procede a elaborar el cuadro de participantes campeones de cada una de las ruedas, para pasar a elaborar el cuadro de partidos finales.



Décimo quinto paso. Diagrama de partidos finales

Una vez que se han jugado las dos ruedas, se procede a organizar los partidos finales. Se jugará un partido final si en este primer partido gana el equipo campeón de la primera rueda, ya que no tendría ningún partido perdido. Pero si en este primer partido final gana el equipo ganador de la segunda rueda o de consuelo, se debe jugar un segundo partido final, ya que los dos equipos finalistas empatarían a un partido perdido. Es por ello que de este segundo partido final saldrá el campeón y vicecampeón del torneo.



Décimo Sexto paso.
Elaboramos el cuadro de partidos finales con datos informativos

Primer partido final:

Después de elaborar el diagrama de partidos finales, se procede a elaborar el cuadro de partidos finales con datos informativos, de la siguiente manera:

PASOS A DESARROLLAR EN LOS SISTEMAS DE ELIMINACIÓN DOBLE PROCESO "A"

16. Cuadro del Primer Partido Final

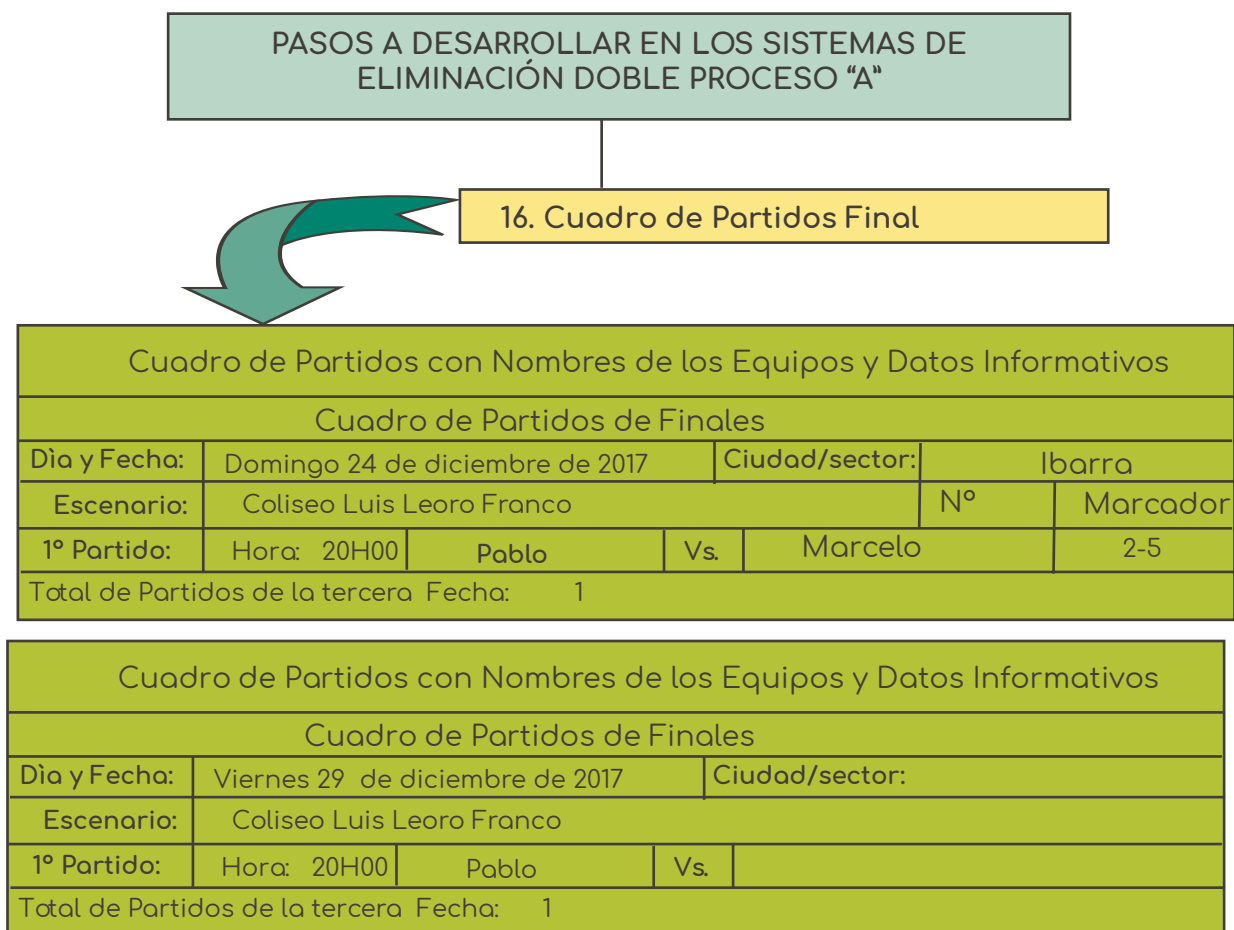
Cuadro de Partidos con Nombres de los Equipos y Datos Informativos

Cuadro de Partidos de Finales

Día y Fecha:	Domingo 24 de diciembre de 2017	Ciudad/sector:	
Escenario:	Coliseo Luis Leoro Franco		
1º Partido:	Hora: 20H00	Pablo	Vs.
Total de Partidos de la tercera Fecha:		1	

Segundo partido final:

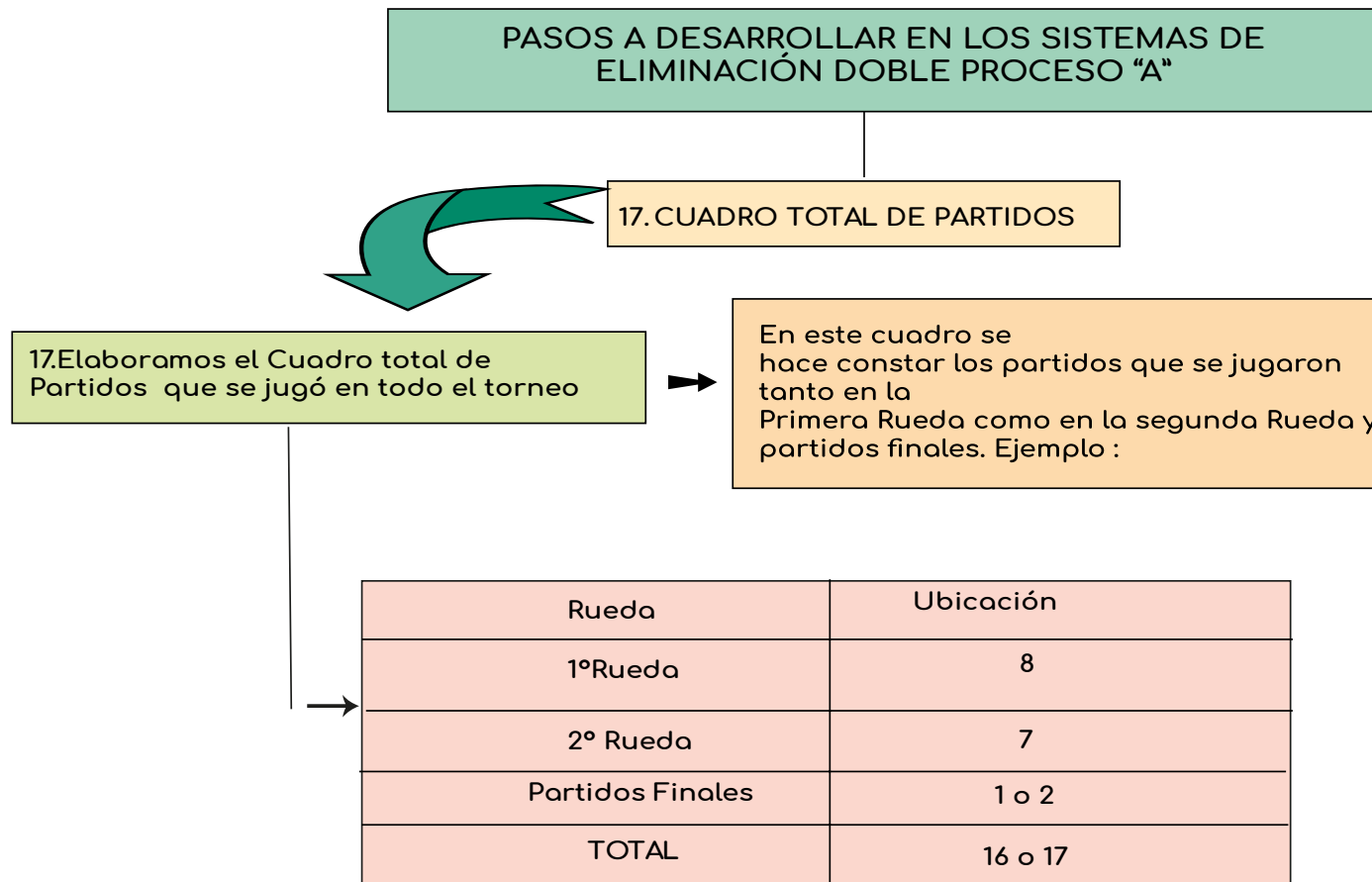
Si en el primer partido final gana el equipo o participante ganador de la segunda rueda o rueda de consuelo, se debe jugar un segundo partido final, para ello se procede a elaborar el cuadro del partido final con datos informativos.



Décimo séptimo paso.

Elaboración del cuadro total de partidos de todo el campeonato:

Una vez finalizado el torneo, el organizador confecciona el cuadro general de partidos jugados en las dos ruedas, con el objetivo de controlar el cumplimiento de todos los encuentros.



2. Componente procedimental del sistema de eliminación doble proceso "A". Desarrollo de habilidades

Después de la adquisición de conocimientos, los estudiantes pasarán al segundo bloque denominado componente procedimental, dividido en tres bloques:

- 2.1 Bloque de ejercicios resueltos .
- 2.2 Bloque de ejercicios de aplicación .
- 2.3 Bloque de ejercicios de retroalimentación y trabajo autónomo .

En este componente el estudiante tendrá la oportunidad de aplicar los conocimientos teóricos en el campo práctico; es decir, relacionando la teoría con la práctica.

Al observar el desarrollo de los ejercicios resueltos, será muy fácil desarrollar y aplicar los conocimientos en el bloque de ejercicios de aplicación mediante la simulación de organización de campeonatos desde el punto

de vista práctico; para luego aplicar mediante el bloque de ejercicios de retroalimentación y trabajo autónomo ir desarrollando paulatinamente sus habilidades y por ende sus competencias específicas de organización de campeonatos deportivos. Cuando el usuario llegue a dominar tanto los conocimientos como desarrollar habilidades, estaría en condiciones de desenvolverse en la vida pre-profesional, profesional y laboral, para de esta manera dar solución a problemas de organización que demande la sociedad, dentro del ámbito de la organización deportiva.

2.1 Bloque de ejercicios resueltos del sistema de eliminación doble proceso "A"

En este bloque se exponen una serie de ejercicios resueltos, donde se podrá visualizar todos los pasos metodológicos secuenciales y progresivos, que debe seguir el usuario para organizar campeonatos, en la modalidad de eliminación doble, tanto en el proceso "A" como

en el proceso “B”. Además, por su contextura de cada uno de los ejercicios, se puede utilizar los esquemas para su aplicación práctica.

Ejercicio resuelto con 5 equipos:

Datos informativos:

Se organiza un campeonato de basquetbol con la participación de cinco provincias: Loja, Guayas, Imbabura, Pichincha y Azuay. Este torneo se realizará en el Coliseo Volter Paladines Polo de la ciudad de Guayaquil. La primera rueda se llevará a cabo los días 23, 24 y 25 de junio de 2016; y la segunda rueda los días 30 de junio y 1 de julio de 2016, a partir de las 17H00. Los partidos finales se jugarán de la siguiente manera: Si se juega un solo partido final este se jugará el día sábado 2 de julio, a las 20H00; pero si se juega un segundo partido final, este se jugará el domingo 3 de julio, a las 16H00. Se debe programar cada partido por el lapso de una hora.

Equipos participantes: Loja, Guayas, Imbabura, Pichincha y Azuay

Sorteo de los equipos para asignar números:

Sorteo de los equipos con sus números respectivos					
N° N	Equipos	°	Equipos	N°	Equipos
1	Imbabura	2	Pichincha	3	Guayas
45	Azuay		Loja		

Primer paso. Número total de partidos.

Para calcular el número total de partidos (N° TP), multiplicamos el número de equipos participantes (N° Eq) por dos (2) y a este resultado le restamos 1 y 2. Para ello utilizamos la fórmula siguiente:

$$N^{\circ}TP = N^{\circ}Eq \times 2 (-1 \text{ o } -2)$$

$$N^{\circ}TP = 5 \times 2 = 10 - 1 = 9 \text{ partidos (2 partidos finales)}$$

$$N^{\circ}TP = 5 \times 2 = 10 - 2 = 8 \text{ partidos (1 partido final)}$$

El número total de partidos depende del número de partidos finales que se jueguen; que pueden ser en total 8 o 9 encuentros; es decir, que si se juega Un partido final, serán 8 partidos y si se juegan dos partidos finales, serán 9 partidos total de todo el campeonato. Para determinar el número de partidos finales, se considera que si en el primer partido final gana el equipo campeón de la primera

rueda, se jugará un solo partido final. Pero si en el primer partido final gana el equipo ganador de la segunda rueda o de consuelo, se jugará un segundo partido final, debido a que los dos equipos empataron a un partido perdido. De este segundo partido saldrá el equipo campeón del torneo.

Segundo paso. Cálculo de equipos Bays.

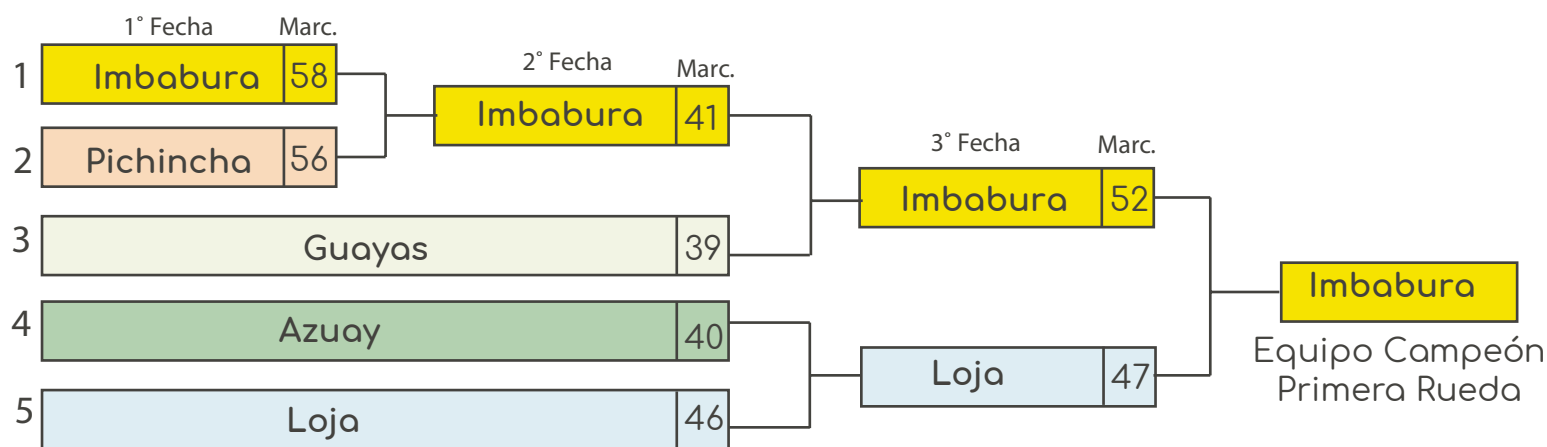
Calculamos equipos Bays para la primera rueda, utilizando la potencia perfecta de 2 mayor al número de equipos ($PP2 > N^{\circ} \text{ Equipos} = 8$), del cual le restamos el número de equipos ($N^{\circ} \text{ Eq} = 5$), de cuyo resultado saldrán los equipos Bays (equipos que no juegan la primera fecha). Utilizamos la fórmula siguiente: $PP2 > N^{\circ} \text{ Eq} - N^{\circ} \text{ Eq}$

Aplicación de la fórmula del sistema de eliminación doble proceso "A"					
PP2 > N° Eq	Menos	N° Eq	Igual	Resultado	Equipos Bays
8	-	5	=3		Equipos Bays

Fórmula: $PP2 > N^{\circ} \text{ Eq}$
 $(8) - N^{\circ} \text{ Eq} (5).$
 $8 -$
 $5 = 3 \text{ Bays}$
 3 equipos no juegan
 la primera fecha

Tercer paso. Diagrama de partidos de la primera rueda.

Para elaborar el diagrama de partidos de la primera rueda, una vez que ya se ha calculado a los equipos Bays, que son los que no juegan la primera fecha (siempre utilice los equipos superiores), se tendrá en cuenta que en este caso descansarán los 3 equipos que empiezan en la parte inferior: Guayas, Azuay y Loja, que no juegan la primera fecha, es decir, se jugará en esta primera fecha solo un encuentro entre los equipos Imbabura con Pichincha. Para la segunda fecha, ya juegan los 3 equipos que no jugaron la primera fecha, más el equipo ganador del primer partido de la primera fecha, de la siguiente manera: Imbabura con Guayas; y Azuay con Loja. Para la tercera fecha, se enfrentan los equipos ganadores de los partidos de la segunda fecha: Imbabura con Loja. El ganador del partido anterior será el campeón de la primera rueda, que es el equipo Imbabura. Este equipo llega a ser campeón sin haber perdido ni un solo partido, con todos sus partidos ganados; en cambio, el equipo Loja llega al partido final y pierde el encuentro con Imbabura, por lo que tiene que participar en la segunda rueda de consuelo. El diagrama para este torneo se encuentra elaborado de la forma siguiente:



Cuarto paso. Cuadro de partidos jugados por fecha.

Para elaborar el cuadro total de partidos jugados por fecha de la primera rueda, sobre la base del diagrama, el organizador debe ir registrando fecha por fecha el número de partidos que se han jugado, con la finalidad de contabilizarlos al final de cada rueda, y con este resultado se podrá ejecutar un mejor control de cumplimiento de todos los encuentros del torneo. El número total de partidos jugados, tanto en el diagrama como en este cuadro tiene que coincidir en su valor total.

Fechas	Partidos	Equipos
1° Fecha:	1	2
2° Fecha:	2	4
3° Fecha:	1	2
TOTAL	4 partidos	

Quinto paso. Cuadros de partidos con datos informativos de la primera rueda.

El organizador, o el estudiante a su cargo, deben llenar en las siguientes planillas todos los datos informativos que necesita, ya sea la prensa, el dirigente, los jugadores, los aficionados o cualquier otra persona interesada de informarse sobre el desarrollo de los encuentros. En estas planillas se visualiza toda la información de cada uno de los encuentros, por eso se deben llenar cuidadosamente porque son estos documentos los que ayudan al control estadístico de todo el campeonato.

Primera fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DE LA PRIMERA RUEDA				
Partidos de la Primera Fecha				
Día y fecha:	Jueves 23 de junio de 2016	Ciudad/sector:	Guayaquil	
Escenario:	Coliseo Volter Paladines Polo	Cancha N°:	Marcador	
1º partido:	Hora: 20H00	Imbabura	Vs.	Pichincha
				58 - 56
Total de partidos de la primera fecha: uno (1)				

Segunda fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DE LA PRIMERA RUEDA				
Partidos de la Segunda Fecha				
Día y fecha:	Viernes 24 de junio de 2016	Ciudad/sector:	Guayaquil	
Escenario:	Coliseo Volter Paladines Polo	Cancha N°:	Marcador	
1º partido:	Hora: 17H00	Imbabura	Vs.	Guayas
				41 - 39
2º partido:	Hora: 18H00	Azuay	Vs.	Loja
				40 - 46
Total de partidos de la segunda fecha: dos (2)				

Tercera fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DE LA PRIMERA RUEDA				
Partidos de la Tercera Fecha				
Día y fecha:	Sábado 25 de junio de 2016		Ciudad/sector:	Guayaquil
Escenario:	Coliseo Volter Paladines Polo		Cancha N°:	Marcador
1º partido:	Hora: 20H00	Imbabura	Vs.	Loja
Total de partidos de la tercera fecha: uno (1)				

Sexto paso. Ubicación de los equipos finalizada la primera rueda

Torneo con la participación de 5 equipos		
Ubicación de los equipos de la primera rueda		
Nº	Equipos	Ubicación
1º	Imbabura	Equipo campeón de la primera rueda
2º	Loja	Segundo Lugar

Segunda rueda de consuelo

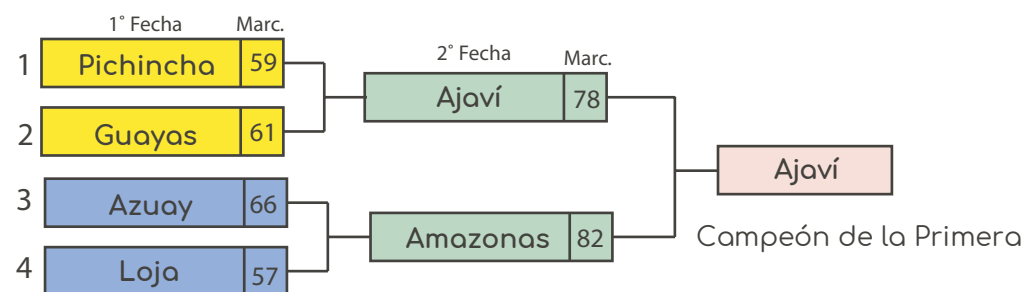
Para la segunda rueda, solamente participan cuatro equipos, ya que el quinto equipo campeón de la primera rueda (Imbabura), no participa en esta rueda de consuelo; es decir, la segunda rueda de consuelo se juega con los cuatro equipos que no lograron llegar a ser campeones en la primera rueda: Pichincha, Guayas, Azuay y Loja.

Séptimo paso. Cálculo de los equipos Bays de la segunda rueda.

Como el número de equipos participantes (4) es igual a una potencia perfecta de 2, no calculamos equipos Bays, por lo tanto, empiezan jugando desde la primera fecha todos los equipos participantes.

Octavo paso. Diagrama de partidos de la segunda rueda.

Elabore el diagrama de partidos, considerando el número de equipos Bays si es necesario; pero en este caso, como el número de equipos (4) es igual a una PP2, no se calcula equipos Bays, por lo tanto, se elabora el diagrama con todos los equipos participantes, de la siguiente manera:



Noveno paso. Cuadro de partidos jugados por fecha de la segunda rueda

Se confecciona este cuadro registrando la sumatoria de los partidos jugados en cada fecha, con la finalidad de llevar el control del cumplimiento de todos los partidos que deben jugarse en cada fecha y en cada rueda. Este resultado total debe coincidir con el total de partidos constantes en el diagrama de partidos expuesto en el paso anterior.

Décimo paso. Cuadros de partidos con datos informativos de la segunda rueda, con las orientaciones existentes en la primera rueda.

Primera fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DE LA SEGUNDA RUEDA			
Partidos de la Primera Fecha			
Día y fecha:	Jueves 30 de junio de 2016	Ciudad/sector:	Guayaquil
Escenario:	Coliseo Volter Paladines Polo	Cancha N°:	Marcador
1º partido:	Hora: 17H00	Pichincha Vs. Guayas	59 - 61
2º partido:	Hora: 18H00	Azuay Vs. Loja	66 - 57
Total de partidos de la primera fecha: dos (2)			

Segunda fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DE LA SEGUNDA RUEDA			
Partidos de la Segunda Fecha			
Día y fecha:	Viernes 01 de julio de 2016	Ciudad/sector:	Guayaquil
Escenario:	Coliseo Volter Paladines Polo	Cancha N°:	Marcador
1º partido:	Hora: 20H00	Guayas Vs. Azuay	78 - 82
Total de partidos de la segunda fecha: uno (1)			

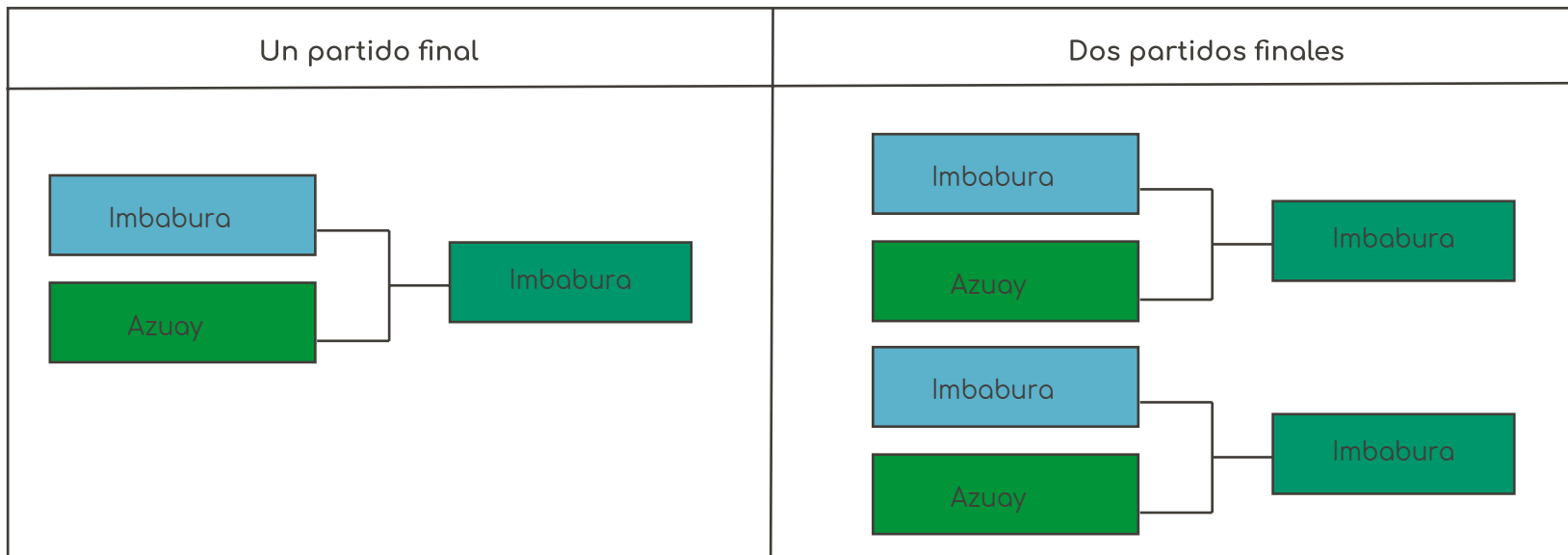
Décimo primer paso.

Ubicación de los equipos finalizada la segunda rueda

Torneo con la participación de 5 equipos		
Ubicación de los equipos de la segunda rueda		
Nº	Equipos	Ubicación
1º	Azuay	Equipo campeón de la segunda rueda
2º	Guayas	Segundo Lugar

Décimo segundo paso. Partidos finales.

En el primer partido final se enfrentan los ganadores tanto de la primera rueda, como el ganador de la segunda rueda. Si en el primer partido final gana el equipo campeón de la primera rueda, en este caso es el equipo Imbabura, se jugará un solo partido final. Pero si en el primer partido final gana el equipo ganador de la segunda rueda o de consuelo, que es el equipo Azuay, se jugará un segundo partido final, del cual saldrá el equipo campeón del torneo. Ejemplo con uno y dos partidos finales:



Décimo tercer paso. Cuadro de partidos finales con datos informativos: Un partido final:

Se juega un solo partido final porque en este partido ganó el equipo campeón de la primera rueda, que es el equipo Imbabura.

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DEL PARTIDO FINAL			
Primer Partido Final			
Día y fecha:	Sábado 02 de julio de 2016	Ciudad/sector:	Guayaquil
Escenario:	Coliseo Volter Paladines Polo	Cancha N°:	Marcador
1º partido:	Hora: 20H00	Imbabura Vs. Azuay	85 - 79
Total de partidos finales: uno (1)			

Dos partidos finales:

Se jugarán dos partidos finales si en el primer partido final gana el equipo campeón de la rueda de consuelo, de la siguiente manera:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DEL PARTIDO FINAL			
Segundo Partido Final			
Día y fecha:	Sábado 02 de julio de 2016	Ciudad/sector:G	Guayaquil
Escenario:	Coliseo Volter Paladines Polo	Cancha N°:	Marcador
1º partido:	Hora: 20H00	Imbabura Vs. Azuay	66 - 70

Como en este primer partido final triunfa el equipo ganador de la segunda rueda de consuelo, que es el equipo Azuay, empatan a un partido perdido con el ganador del equipo campeón de la primera rueda, que es el equipo Imbabura; por lo tanto, se juega un segundo partido final para saber cuál es el equipo campeón.

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DEL PARTIDO FINAL				
Segundo Partido Final				
Día y fecha:	Domingo 03 de julio de 2016		Ciudad/sector:	Guayaquil
Escenario:	Coliseo Volter Paladines Polo		Cancha N°:	Marcador
2 partido:	Hora: 12H00	Azuay	Vs.	Imbabura 93 - 95
Total de partidos finales: dos (2)				

Décimo cuarto paso. Cuadro general de partidos.

Para elaborar este cuadro, se debe registrar el número de partidos jugados tanto en la primera rueda como en la segunda, así como el número total de partidos finales. De la sumatoria total, se llega a determinar el cumplimiento del número total de partidos que se han llevado a efecto en todo el torneo.

CUADRO GENERAL DE PARTIDOS	
RUEDAS	PARTIDOS
1º rueda:	4
2º rueda:	3
Partidos finales:	1 o 2
TOTAL:	8 o 9

Décimo quinto paso. Ubicación final de los equipos.

Obtenidos todos los resultados del campeonato, se procede a elaborar el cuadro de ubicación de los equipos, donde se observa al equipo campeón, vicecampeón y tercer lugar del torneo, de la siguiente manera:

Torneo con la participación de 5 equipos		
Ubicación final de los equipos		
	Equipos	Ubicación
	Imbabura	Equipo campeón del torneo
	Azuay	Equipo vicecampeón del torneo

Ejercicio resuelto con 6 equipos:

Datos informativos:

Se organiza un campeonato de fútbol con la participación de los seis cantones de la provincia de Imbabura: Ibarra, Otavalo, Urcuquí, Atuntaqui, Cotacachi y Pimampiro. Este torneo se realizará a en el Escenario de la Liga Barrial San Miguel de Ibarra, de la ciudad de Ibarra. La primera rueda se llevará a cabo los días 20, 21 y 22 de abril de 2018; y la segunda rueda los días 27, 28 y 29 de abril del 2018, en horarios de 08H00, 10H00 y 12H00. Los partidos finales se jugarán de la siguiente manera: Si se juega un solo partido final este se jugará el día sábado 5 de mayo, a las 12H00; pero si se juega un segundo partido final, este se jugará el domingo 6 de mayo, a las 12H00. Se debe programar cada partido por el lapso de dos horas.

Sorteo de los equipos para asignar números:

SORTEO DE LOS EQUIPOS CON SUS NÚMEROS RESPECTIVOS					
Nº	Equipos	Nº	Equipos	Nº	Equipos
1	Pimampiro	2	Cotacachi	3	Otavalo
4	Urcuquí	5	Ibarra	6	Atuntaqui

Primer paso. Número total de partidos.

Para calcular el número total de partidos (N° TP), multiplicamos el número de equipos participantes (N° Eq) por dos (2) y a este resultado le restamos 1 y 2. Para ello se utiliza la fórmula siguiente:

$$N^{\circ}TP = N^{\circ}Eq \times 2 (-1 \text{ o } -2)$$

$$N^{\circ}TP = 6 \times 2 = 12 - 1 = 11 \text{ partidos (2 partidos finales)}$$

$$N^{\circ}TP = 6 \times 2 = 12 - 2 = 10 \text{ partidos (1 partido final)}$$

El número total de partidos depende del número de partidos finales que se jueguen; que pueden ser en total 10 u 11 encuentros; es decir, si se juega un partido final serán 10 partidos; pero si se juegan dos partidos finales, serán 11 partidos total de todo el campeonato.

Segundo paso. Cálculo de equipos Bays.

Calculamos equipos Bays para la primera rueda, utilizando la potencia perfecta de 2 mayor al número de equipos ($PP2 > N^{\circ} \text{ Equipos} = 8$), del cual le restamos el número de equipos ($N^{\circ} \text{ Eq} = 5$), de cuyo resultado saldrán los equipos Bays (equipos que no juegan la primera fecha). Utilizamos la fórmula siguiente: $PP2 > N^{\circ} \text{ Eq} - N^{\circ} \text{ Eq}$

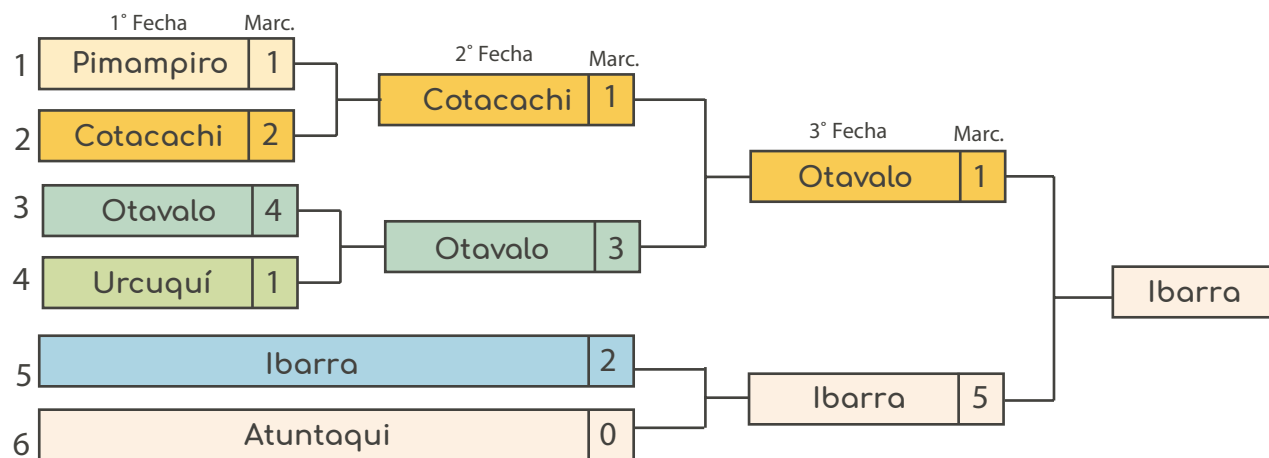
Aplicación de la fórmula del sistema de eliminación doble proceso "A"					
PP2 > N° Eq	Menos	N° Eq	Igual	Resultado	Equipos Bays
8	-	6	=	2	Equipos Bays

Fórmula: $PP2 > N^{\circ} \text{ Eq} (8) - N^{\circ} \text{ Eq} (5)$.

$$8 - 6 = 2 \text{ equipos Bays (no juegan la primera fecha)}$$

Tercer paso. Diagrama de partidos de la primera rueda.

Para elaborar el diagrama de partidos de la primera rueda, una vez que ya se ha calculado a los equipos Bays, que son los que no juegan la primera fecha (siempre utilice los equipos superiores), se tendrá en cuenta que en este caso descansarán los 2 últimos equipos de la parte inferior: Ibarra y Atuntaqui, que no juegan la primera fecha; es decir, se jugarán en la primera fecha dos encuentros: Primer partido: Pimampiro vs. Cotacachi; segundo partido: Otavalo vs. Urcuquí. Para la segunda fecha, ya juegan los 2 equipos que no jugaron la primera fecha, más los equipos ganadores de la primera fecha, siendo los partidos siguientes: primer partido: Cotacachi vs. Otavalo; segundo partido: Ibarra vs. Atuntaqui. Para la tercera fecha, se enfrentan los equipos ganadores de los partidos de la segunda fecha: Otavalo vs. Ibarra. El ganador del partido anterior será el campeón de la primera rueda, en este caso es el equipo Ibarra. Este equipo llega a ser campeón sin haber perdido ni un solo partido, con todos sus partidos ganados; en cambio, el equipo Otavalo, al perder el partido final, se queda con un partido perdido, por lo que tiene que participar en la segunda rueda de consuelo. Coloque los marcadores de cada partido de acuerdo a su criterio, considerando el equipo ganador que pasa a la siguiente fecha. El diagrama para este torneo se encuentra elaborado de la forma siguiente:



Cuarto paso. Cuadro de partidos jugados por fecha.

Para elaborar el cuadro total de partidos jugados por fecha de la primera rueda, sobre la base del diagrama, el organizador debe ir registrando fecha por fecha el número de partidos que se han jugado, con la finalidad de contabilizarlos al final de cada rueda, y con este resultado se podrá ejecutar un mejor control de cumplimiento de todos los encuentros del torneo.

El número total de partidos jugados, tanto en el diagrama como en este cuadro tiene que coincidir en su valor total.

FECHAS	PARTIDOS	EQUIPOS
1º Fecha:	2	4
2º Fecha:	2	4
3º Fecha:	1	2
TOTAL:	5 partidos	

Quinto paso. Cuadros de partidos con datos informativos de la primera rueda.

El organizador a su cargo, debe llenar en las siguientes planillas todos los datos informativos que necesita, ya sea la prensa, el dirigente, los jugadores, los aficionados o cualquier otra persona interesada para informarse sobre el desarrollo de los encuentros. En estas planillas se visualiza toda la información de cada uno de los encuentros, por eso se deben llenar cuidadosamente porque son estos documentos los que ayudan al control estadístico de todo el campeonato. Coloquen todos los datos informativos que se encuentran al inicio del ejercicio en cada cuadro, correspondientes a cada fecha:

Primera fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DE LA PRIMERA RUEDA			
Partidos de la Primera Fecha			
Día y fecha:	Viernes 20 de abril del 2018	Ciudad/sector:	Ibarra
Escenario:	Liga Barrial San Miguel de Ibarra	Cancha N°:	Marcador
1º partido:	Hora: 8 H00	Pimampiro Vs. Cotacahi	1 - 2
2º partido:	Hora: 10 H00	Otavalo Vs. Urcuquí	4 - 1
Total de partidos de la primera fecha: dos (2)			

Segunda fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DE LA PRIMERA RUEDA				
Partidos de la Segunda Fecha				
Día y fecha:	Sábado 21 de abril del 2018	Ciudad/sector:	Ibarra	
Escenario:	Liga Barrial San Miguel de Ibarra	Cancha N°:	Marcador	
1º partido:	Hora: 8 H00	Cotacachi	Vs.	Otavalo
				1 - 3
2º partido:	Hora: 10 H00	Ibarra	Vs.	Atuntaqui
				2 - 0
Total de partidos de la segunda fecha: dos (2)				

Tercera fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DE LA PRIMERA RUEDA				
Partidos de la Tercera Fecha				
Día y fecha:	Domingo 22 de abril del 2018	Ciudad/sector:	Ibarra	
Escenario:	Liga Barrial San Miguel de Ibarra	Cancha N°:	Marcador	
1º partido:	Hora: 12H00	Otavalo	Vs.	Ibarra
				1 - 5
Total de partidos de la tercera fecha: uno (1)				

Sexto paso. Ubicación de los equipos de la primera rueda.

Al obtener los resultados de la primera rueda, es importante elaborar el cuadro de ubicaciones de la primera rueda, con el fin de dar a conocer a los usuarios el equipo campeón de la esta rueda, de la siguiente forma:

Torneo con la participación de 5 equipos		
Ubicación de los equipos de la Primera Rueda		
N°	EQUIPOS	UBICACIÓN
1°	Ibarra	Equipo Campeón de la Primera rueda
2°	Otavaló	Segundo lugar

Segunda rueda de consuelo

Para la segunda rueda, solamente participan cinco equipos, ya que el sexto equipo campeón de la primera rueda (Ibarra), no participa en esta rueda de consuelo; es decir, la segunda rueda de consuelo se juega con los cinco equipos que no lograron llegar a ser campeones en la primera rueda: Pimampiro, Cotacachi, Otavaló, Urcuquí y Atuntaqui.

Séptimo paso. Cálculo de los equipos Bays de la segunda rueda.

Como el número de equipos participantes (5) no es igual a una potencia perfecta de 2, calculamos equipos Bays, utilizando la siguiente fórmula: $PP2 > N^{\circ} Eq - N^{\circ} Eq$

Aplicación de la fórmula del sistema de eliminación doble proceso "A"					
$PP2 > N^{\circ} Eq$	Menos	$N^{\circ} Eq$	Igual	Resultado	Equipos Bays
8	-	5	=	3	Equipos Bays

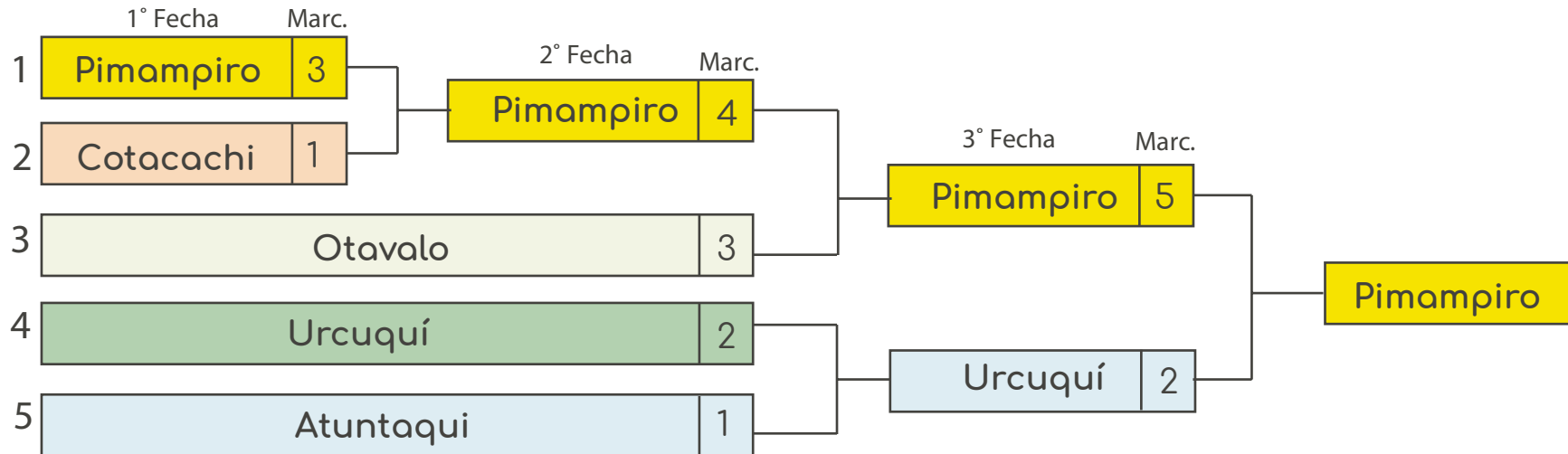
Fórmula: $PP2 > N^{\circ} Eq (8) - N^{\circ} Eq (5)$.

$$8 - 5 = 3$$

3 equipos Bays (no juegan la primera fecha)

Octavo paso. Diagrama de partidos de la segunda rueda.

Elabore el diagrama de partidos, considerando el número de equipos Bays si es necesario. Como el número de equipos (5) no es igual a una PP2, se calcula equipos Bays que son tres que no juegan la primera fecha. Usted como organizador coloque los nombres de los equipos en su orden, de acuerdo al sorteo elaborado en la primera fecha; o también puede hacer otro sorteo exclusivamente para la segunda rueda. Además coloque los marcadores de cada partido que usted considere; quedando el diagrama de la siguiente manera:



Noveno paso. Cuadro de partidos jugados por fecha de la segunda rueda.

Se confecciona este cuadro registrando la sumatoria de los partidos jugados en cada fecha, con la finalidad de llevar el control del cumplimiento de todos los partidos que deben jugarse en cada fecha y en cada rueda. Este resultado total debe coincidir con el total de partidos constantes en el diagrama de partidos expuesto en el paso anterior.

FECHAS	PARTIDOS	EQUIPOS
1° Fecha:	1	2
2° Fecha:	2	4
3° Fecha:	1	2
TOTAL:	4 partidos	

Décimo paso. Cuadros de partidos con datos informativos de la segunda rueda,

con las orientaciones existentes en la primera rueda

Primera fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DE LA SEGUNDA RUEDA				
Partidos de la Primera Fecha				
Día y fecha:	Viernes 27 de abril del 2018		Ciudad/sector:	Ibarra
Escenario:	Liga Barrial San Miguel de Ibarra		Cancha N°:	Marcador
1º partido:	Hora: 8H00	Pimampiro	Vs. Cotacachi	3 - 1
Total de partidos de la primera fecha: uno (1)				

Segunda fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DE LA SEGUNDA RUEDA				
Partidos de la Segunda Fecha				
Día y fecha:	Sábado 28 de abril del 2018	Ciudad/sector:	Ibarra	
Escenario:	Liga Barrial San Miguel de Ibarra	Cancha N°:	Marcador	
1º partido:	Hora: 8H00	Pimampiro	Vs.	Otavalo
				4 - 3
2º partido:	Hora: 10H00	Urququí	Vs.	Atuntaqui
				2 - 1
Total de partidos de la segunda fecha: dos (2)				

Tercera fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DE LA SEGUNDA RUEDA				
Partidos de la Tercera Fecha				
Día y fecha:	Domingo 29 de abril del 2018	Ciudad/sector:	Ibarra	
Escenario:	Liga Barrial San Miguel de Ibarra	Cancha N°:	Marcador	
1º partido:	Hora: 12H00	Pimampiro	Vs.	Urququí
				5 - 2
Total de partidos de la Tercera fecha: uno (1)				

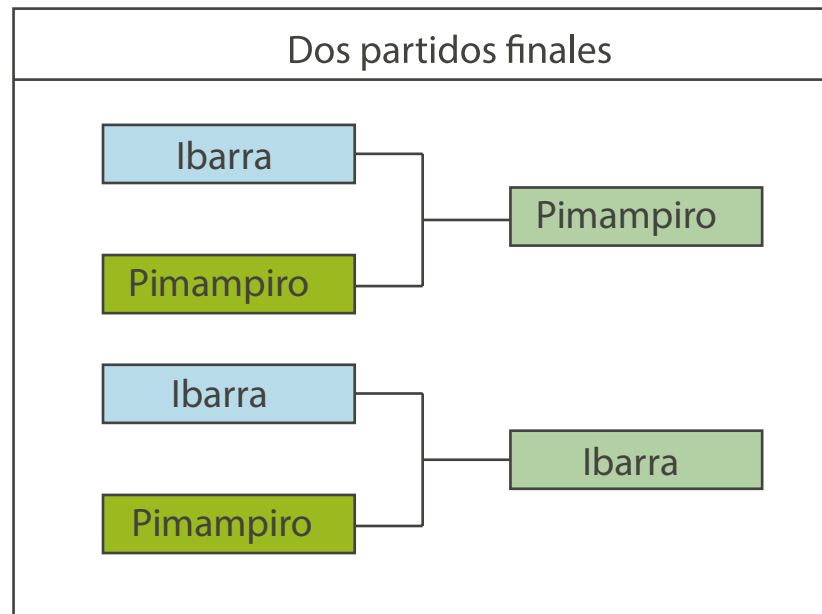
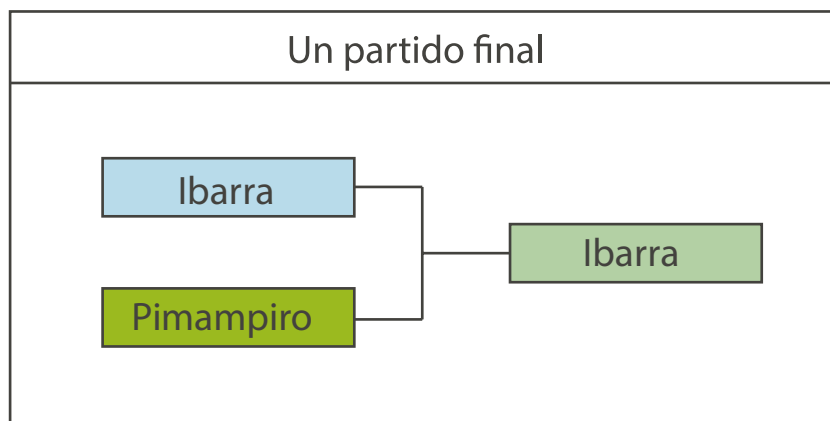
Décimo primer paso.

Ubicación de los equipos finalizada la segunda rueda

Torneo con la participación de 5 equipos		
Ubicación de los equipos de la segunda rueda		
Nº	EQUIPOS	UBICACIÓN
1º	Pimampiro	Equipo Campeón de la segunda rueda
2º	Urcuquí	Segundo lugar

Décimo segundo paso. Partidos finales.

En el primer partido final se enfrentan los ganadores tanto de la primera rueda, como el ganador de la segunda rueda. Si en el primer partido final gana el equipo campeón de la primera rueda, en este caso es el equipo Ibarra, se jugará un solo partido final. Pero si en el primer partido final gana el equipo ganador de la segunda rueda o de consuelo, se jugará un segundo partido final, del cual saldrá el equipo campeón del torneo. Ejemplo con uno y dos partidos finales:



Décimo tercer paso. Cuadro de partidos finales con datos informativos

Un partido final:

Se jugará un solo partido final porque en este partido ganó el equipo campeón de la primera rueda.

Cuadro de Partidos con Datos Informativos del partido final					
Nº Fecha:	Primer Partido Final				
Día y Fecha:	Sábado 5 de mayo del 2018	Ciudad/sector:	Ibarra		
Escenario:	Liga barrial San Miguel de Ibarra			Cancha Nº	Marcador:
1º Partido:	Hora: 12h00	Ibarra	Vs.	Pimampiro	1 - 0
Total de Partidos finales: uno (1)					

Dos partidos finales:

Se jugarán dos partidos finales si en el primer partido final gana el equipo campeón de la rueda de consuelo, de la siguiente manera:

Cuadro de Partidos con Datos Informativos del partido final					
Nº Fecha:	Primer Partido Final				
Día y Fecha:	Sábado 5 de mayo del 2018	Ciudad/sector:	Ibarra		
Escenario:	Liga barrial San Miguel de Ibarra			Cancha Nº	Marcador:
1º Partido:	Hora: 12h00	Ibarra	Vs.	Pimampiro	1 - 2
Total de Partidos finales: uno (1)					

Como en este primer partido final triunfa el equipo ganador de la segunda rueda de consuelo, que es el equipo Azuay, empatan a un partido perdido con el ganador del equipo campeón de la primera rueda, que es el equipo Imbabura; por lo tanto, se juega un segundo partido final para saber cuál es el equipo campeón.

Cuadro de Partidos con Datos Informativos del partido final				
Nº Fecha:	Cuadro del segundo partido final			
Día y Fecha:	Domingo 6 de mayo del 2018	Ciudad/sector:	Ibarra	
Escenario:	Liga barrial San Miguel de Ibarra		Cancha N°:	Marcador:
2º Partido:	Hora: 12h00	Ibarra	Vs.	Pimampiro 1 - 0
Total de Partidos finales: uno (1)				

Décimo cuarto paso. Cuadro general de partidos.

Para elaborar este cuadro, se debe registrar el número de partidos jugados tanto en la primera rueda como en la segunda, además del número total de partidos finales. De la sumatorio total, se llega a determinar el cumplimiento del número total de partidos que se han llevado a efecto en todo el torneo.

CUADRO GENERAL DE PARTIDOS	
1° Rueda:	5
2° Rueda:	4
Partidos finales:	1 o 2
TOTAL:	10 o 11

Décimo quinto paso. Ubicación final de los equipos

Torneo con la participación de 5 equipos		
Ubicación final de los equipos		
N°	EQUIPOS	UBICACIÓN
1°	Ibarra	Equipo Campeón del Torneo
2°	Pimampiro	Equipo Vicecampeón del Torneo

Ejercicio resuelto con 7 equipos:

Datos informativos:

Se organiza un campeonato de ECUAVOLEY con la participación de los siete equipos: Ceibos, Olivo, Alpachaca, Ajaví, Ferronorte, Amazonas y Caranqui. Este torneo se realizará en el Coliseo Luis Leoro Franco, de la ciudad de Ibarra. La primera rueda se llevará a cabo los días 6, 7 y 8 de abril de 2018; y la segunda rueda los días 13, 14 y 15 de abril del 2018, en horarios de 15H00, 16H30 y 18H00. Los partidos finales se jugarán de la siguiente manera: Si se juega un solo partido final este se jugará el día sábado 21 de abril, a las 16H00; pero si se juega un segundo partido final, éste se jugará el domingo 22 de abril, a las 10H00. Se debe programar cada partido por el lapso de una hora y media.

Sorteo de los equipos para asignar números:

Sorteo de los equipos con sus números respectivos					
Nº N	Equipos	°	Equipos	Nº	Equipos
1	Ajaví	2	Ceibos	3	Caranqui
4	Amazonas	5	Alpachaca	6	Olivo
7	Ferronorte				

Primer paso. Número total de partidos.

Para calcular el número total de partidos ($N^{\circ}TP$), se multiplica el número de equipos participantes ($N^{\circ}Eq$) por dos (2) y a este resultado se le resta 1 y 2. Para ello se utiliza la fórmula siguiente: $N^{\circ}TP = N^{\circ}Eq \times 2 - (1 \text{ o } 2)$

$$N^{\circ}TP = 7 \times 2 = 14 - 1 = 13 \text{ partidos (2 partidos finales)}$$

$$N^{\circ}TP = 7 \times 2 = 14 - 2 = 12 \text{ partidos (1 partido final)}$$

El número total de partidos depende del número de partidos finales que se jueguen; que pueden ser en total 12 o 13 encuentros; es decir, si se juega un partido final serán 12 partidos; pero si se juegan dos partidos finales, serán 13 partidos en total de todo el campeonato.

Segundo paso. Cálculo de equipos Bays.

Calculamos equipos Bays para la primera rueda, utilizando la potencia perfecta de 2 mayor al número de equipos ($PP2 > N^{\circ} \text{ Equipos} = 8$), del cual se resta el número de equipos ($N^{\circ} Eq = 7$), de cuyo resultado saldrán los equipos Bays (equipos que no juegan la primera fecha). Utilizamos la fórmula siguiente: $PP2 > N^{\circ} Eq - N^{\circ} Eq$

Aplicación de la fórmula del sistema de eliminación doble proceso "A"					
$PP2 > N^{\circ} Eq$	Menos	$N^{\circ} Eq$	Igual	Resultado	Equipos Bays
8	-	7	=	1	Equipos Bays

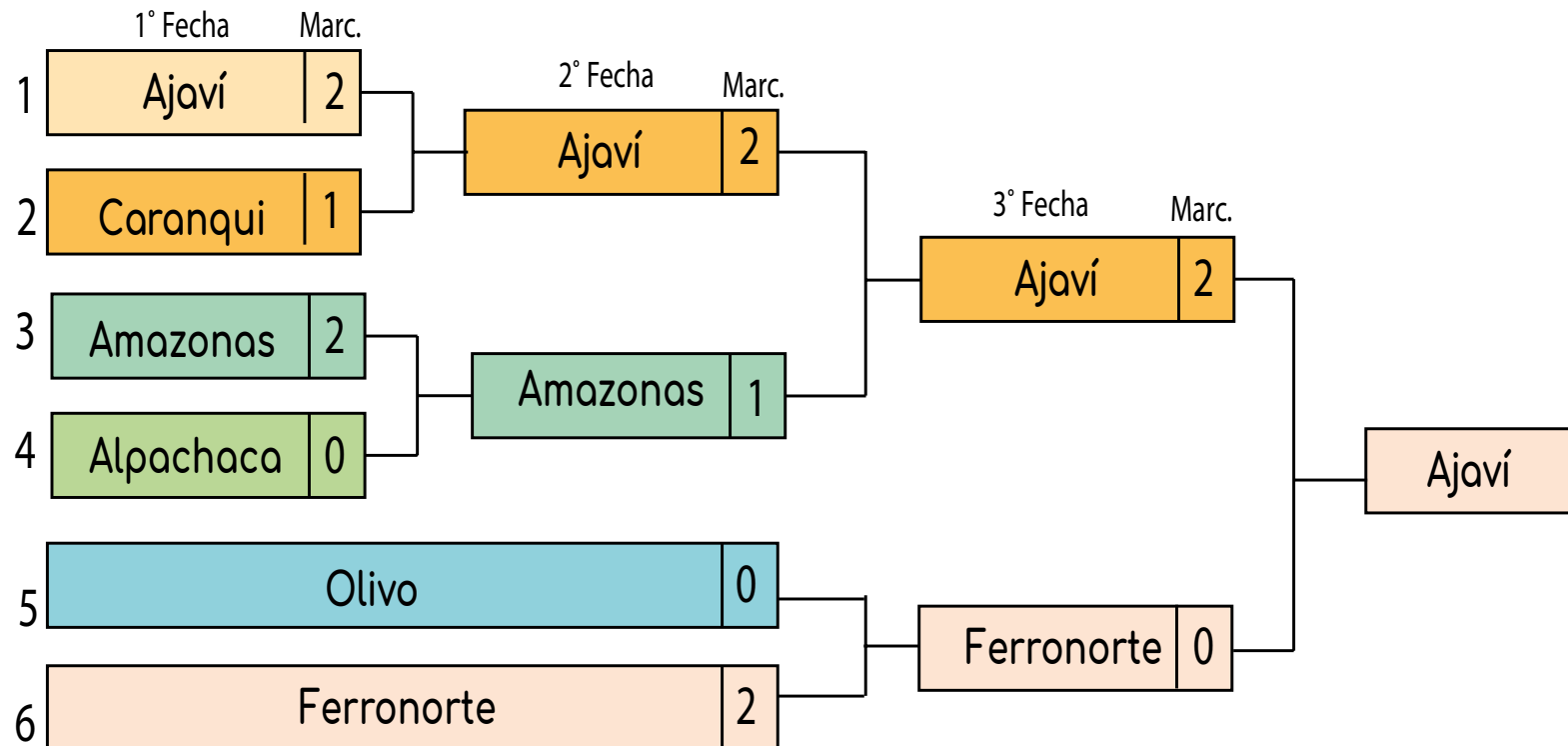
$$\text{Fórmula: } PP2 > N^{\circ} Eq (8) - N^{\circ} Eq (5).$$

$$8 - 7 = 1$$

1 equipo Bay (no juega la primera fecha)

Tercer paso. Diagrama de partidos de la primera rueda.

Elabore el diagrama de partidos correspondiente a la primera rueda o rueda de consuelo, considerando el número de equipos Bays que no jugarán la primera rueda. Ubique a los equipos en base al orden del sorteo. De igual manera coloque los nombres de los equipos ganadores que pasan a la siguiente fecha. En los cuadros correspondientes a los marcadores escriba el número de sets ganados por cada equipo (Ejm: 2-1, 2-0). El diagrama para esta primera rueda es el siguiente:



Cuarto paso. Cuadro de partidos jugados por fecha.

Elabore el cuadro total de partidos jugados por fecha de la primera rueda, sobre la base de los partidos constantes en el diagrama. El número total de partidos jugados, tanto en el diagrama como en este cuadro tiene que coincidir en su valor total.

Fechas	Partidos	Equipos
1º Fecha:	3	6
2º Fecha:	2	4
3º Fecha:	1	2
TOTAL	6 partidos	

Quinto paso. Cuadros de partidos con datos informativos de la primera rueda.

El organizador a su cargo debe llenar en las siguientes planillas todos los datos informativos de cada fecha, como medio de orientación e información para la prensa, dirigentes, jugadores, aficionados o cualquier otra persona interesada para informarse sobre el desarrollo de los encuentros. En estas planillas se visualiza toda la información de cada uno de los encuentros, por eso se deben llenar cuidadosamente porque son estos documentos los que ayudan al control estadístico de todo el campeonato. Coloque todos los datos informativos que se encuentran al inicio del ejercicio en cada cuadro, correspondiente a cada fecha:

Primera fecha:

Cuadro de Partidos con Datos Informativos de la primera rueda						
Partidos de la Primera Fecha						
Día y Fecha:	Viernes 6 de abril del 2018			Ciudad/sector:	Ibarra	
Escenario:	Coliseo Luis Leoro Franco			Cancha N°:	Marcador:	
1° Partido:	Hora: 15H00	Ajaví	Vs.	Ceibos	1 - 2	
2° Partido:	Hora: 16H30	Caranqui	Vs.	Amazonas	0 - 2	
3° Partido:	Hora: 18H00	Alpachaca	Vs.	Olivo	2 - 1	
Total de Partidos de la Primera Fecha: tres (3)						

Segunda fecha:

Cuadro de Partidos con Datos Informativos de la primera rueda						
Partidos de la Segunda Fecha						
Día y Fecha:	Sábado 7 de abril del 2018			Ciudad/sector:	Ibarra	
Escenario:	Coliseo Luis Leoro Franco				Cancha N°	Marcador:
1° Partido:	Hora: 15H00	Ceibos	Vs.	Amazonas	2 - 1	
2° Partido:	Hora: 16H30	Alpachaca	Vs.	Ferronorte	1 - 2	
Total de Partidos de la Segunda Fecha: dos (2)						

Tercera fecha:

Cuadro de Partidos con Datos Informativos de la primera rueda						
Partidos de la Tercera Fecha						
Día y Fecha:	Domingo 8 de abril del 2018			Ciudad/sector:	Ibarra	
Escenario:	Coliseo Luis Leoro Franco				Cancha N°	Marcador:
1° Partido:	Hora: 16H30	Ceibos	Vs.	Ferronorte	2 - 1	
Total de Partidos de la Tercera Fecha: uno (1)						

Sexto paso. Ubicación de los equipos finalizada la primera rueda

Identifique cuál es el equipo campeón y vicecampeón de esta rueda.

Torneo con la participación de 5 equipos		
Ubicación de los equipos de la primera rueda		
N°	EQUIPOS	UBICACIÓN
1°	Ceibos	Equipo Campeón de la primera rueda
2°	Ferronorte	Segundo Lugar

Segunda rueda de consuelo

Para la segunda rueda, solamente participan seis equipos, ya que el séptimo que es el equipo campeón de la primera rueda no participa en esta rueda de consuelo; es decir, la segunda rueda de consuelo se juega con los seis equipos que no lograron llegar a ser campeones en la primera rueda.

Séptimo paso. Cálculo de los equipos Bays de la segunda rueda.

Como el número de equipos participantes (6) no es igual a una potencia perfecta de 2, calculamos equipos Bays, utilizando la siguiente fórmula:

$$PP2 > N^{\circ} \text{ Eq} - N^{\circ} \text{ Eq}$$

Aplicación de la fórmula del sistema de eliminación doble proceso "A"					
PP2 > N° Eq	Menos	N° Eq	Igual	Resultado	Equipos Bays
8	-	6	=	2	Equipos Bays

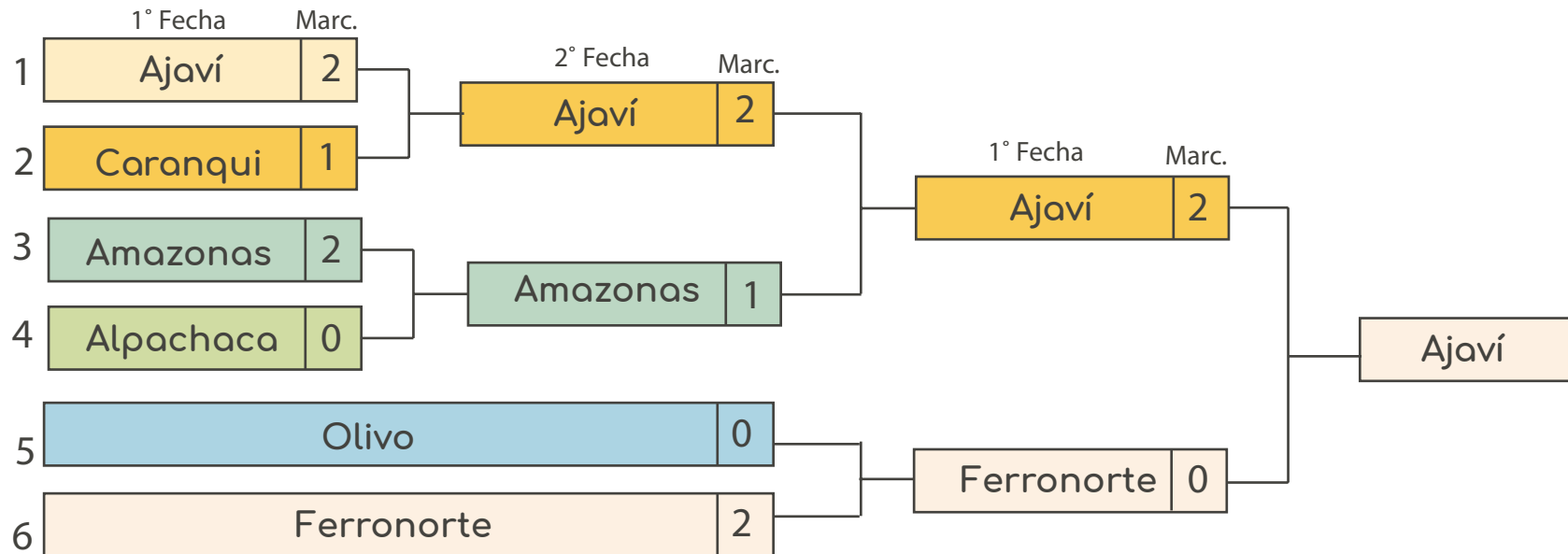
Fórmula: $PP2 > N^{\circ} \text{ Eq} (8) - N^{\circ} \text{ Eq} (6).$

$$8 - 6 = 2$$

2 equipos Bays (no juegan la primera fecha)

Octavo paso. Diagrama de partidos de la segunda rueda.

Elabore el diagrama de partidos, considerando el número de equipos Bays si es necesario. Como el número de equipos participantes (6) no es igual a una PP2, se calcula equipos Bays que son dos que no juegan la primera fecha. Usted como organizador coloque los nombres de los equipos en su orden, de acuerdo al sorteo elaborado en la primera rueda; o también puede hacer otro sorteo exclusivamente para la segunda rueda, quedando el diagrama de la siguiente manera:



Noveno paso. Cuadro de partidos jugados por fecha de la segunda rueda.

Se confecciona este cuadro registrando la sumatoria de los partidos jugados en cada fecha, con la finalidad de llevar el control del cumplimiento de todos los partidos que deben jugarse en cada fecha y en cada rueda. Este resultado total debe coincidir con el total de partidos constantes en el diagrama de partidos expuesto en el paso anterior.

Fechas	Partidos	Equipos
1º Fecha:	2	4
2º Fecha:	2	4
3º Fecha:	1	2
TOTAL	5 partido	

Décimo paso. Cuadros de partidos con datos informativos de la segunda rueda, con las orientaciones existentes en la primera rueda:

Primera fecha:

Cuadro de Partidos con Datos Informativos de la Segunda rueda					
Partidos de la Primera Fecha					
Día y Fecha:	Viernes 13 de abril del 2018			Ciudad/sector:	Ibarra
Escenario:	Coliseo Luis Leoro Franco			Cancha N°:	Marcador:
1° Partido:	Hora: 15H00	Ajaví	Vs.	Caranqui	2 - 1
2° Partido:	Hora: 16H30	Amazonas	Vs.	Alpachaca	2 - 0
Total de Partidos de la Primera Fecha: Uno (1)					

Segunda fecha:

Cuadro de Partidos con Datos Informativos de la Segunda rueda					
Partidos de la Segunda Fecha					
Día y Fecha:	Sábado 14 de abril del 2018			Ciudad/sector:	Ibarra
Escenario:	Coliseo Luis Leoro Franco			Cancha N°	Marcador:
1° Partido:	Hora: 15H00	Ajaví	Vs.	Amazonas	2 - 1
2° Partido:	Hora: 16H30	Olivo	Vs.	Ferronorte	0 - 2
Total de Partidos de la Segunda Fecha: dos (2)					

Tercera fecha:

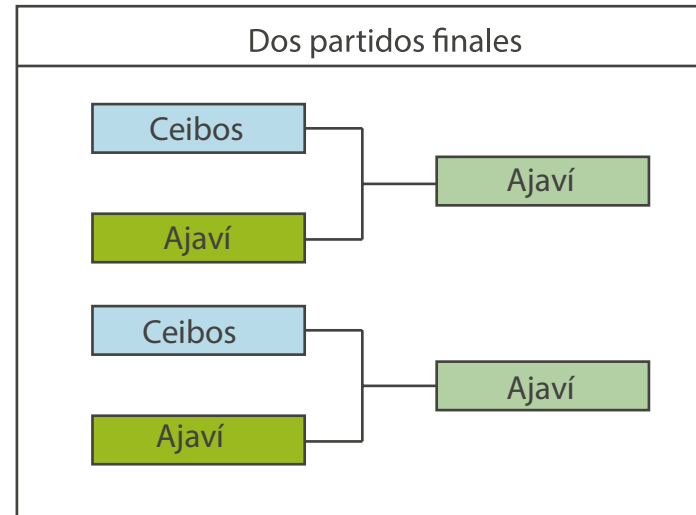
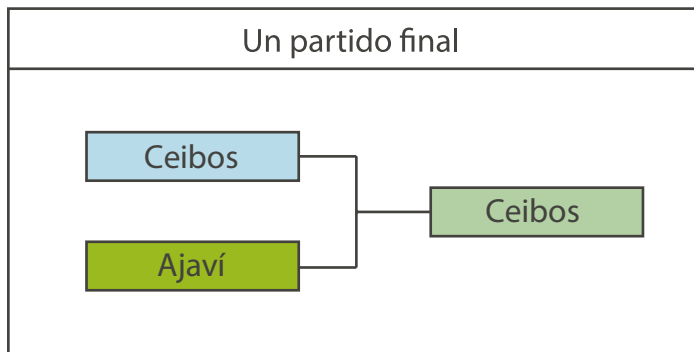
Cuadro de Partidos con Datos Informativos de la Segunda rueda					
Partidos de la Tercera Fecha					
Día y Fecha:	Domingo 15 de abril del 2018		Ciudad/sector:	Ibarra	
Escenario:	Coliseo Luis Leoro Franco			Cancha N°	Marcador:
1° Partido:	Hora: 15H00	Ajaví	Vs.	Ferronorte	2 - 0
Total de Partidos de la Tercera Fecha: uno (1)					

Décimo primer paso. Ubicación de los equipos finalizada la segunda rueda

Torneo con la participación de 5 equipos		
Ubicación de los equipos de la segunda rueda		
N°	EQUIPOS	UBICACIÓN
1°	Ajaví	Equipo Campeón de la segunda rueda
2°	Ferronorte	Segundo lugar

Décimo segundo paso. Partidos finales.

En el primer partido final se enfrentan los ganadores tanto de la primera rueda, como el ganador de la segunda rueda. Si en el primer partido final gana el equipo campeón de la primera rueda, se jugará un solo partido final. Pero si en el primer partido final gana el equipo ganador de la segunda rueda o de consuelo, se jugará un segundo partido final, del cual saldrá el equipo campeón del torneo. Ejemplo con uno y dos partidos finales:



Décimo tercer paso: cuadro de partidos finales con datos informativos:

Un partido final:

Se jugará un solo partido final porque en este partido ganó el equipo campeón de la primera rueda.

Cuadro de Partidos finales con Datos Informativos					
Cuadro del primer partido final					
Día y Fecha:	Sábado 21 de abril del 2018			Ciudad/sector:	Ibarra
Escenario:	Coliseo Luis Leoro Franco			Cancha N°:	Marcador:
1° Partido:	Hora: 15H00	Ceibos	Vs.	Ajaví	2 - 1
Total de Partidos finales: Uno (1)					

Dos partidos finales:

Se jugarán dos partidos finales si en el primer partido final gana el equipo campeón de la rueda de consuelo, de la siguiente manera:

Cuadro de Partidos finales con Datos Informativos						
Primer partido final						
Día y Fecha:	Sábado 21 de abril del 2018			Ciudad/sector:	Ibarra	
Escenario:	Coliseo Luis Leoro Franco				Cancha N°:	Marcador:
1° Partido:	Hora: 16H00	Ceibos	Vs.	Ajaví	1 - 2	

Como en este primer partido final triunfa el equipo ganador de la segunda rueda de consuelo, empatan a un partido perdido con el ganador del equipo campeón de la primera rueda; por lo tanto, se juega un segundo partido final para saber cuál es el equipo campeón.

Cuadro de Partidos finales con Datos Informativos						
Segundo partido final						
Día y Fecha:	Domingo 22 de abril del 2018			Ciudad/sector:	Ibarra	
Escenario:	Coliseo Luis Leoro Franco				Cancha N°:	Marcador:
2° Partido:	Hora: 10H00	Ceibos	Vs.	Ajaví	1 - 2	
Total de Partidos finales: Uno (1)						

Décimo cuarto paso. Cuadro general de partidos.

Para elaborar este cuadro, se debe registrar el número de partidos jugados tanto en la primera rueda como en la segunda, así como el número total de partidos finales. De la sumatoria total, se llega a determinar el cumplimiento del número total de partidos que se han llevado a efecto en todo el torneo.

CUADRO GENERAL DE PARTIDOS	
1° Rueda:	6
2° Rueda:	5
Partidos finales:	1 o 2
TOTAL:	12 o 13

Décimo quinto paso. Ubicación final de los equipos

Torneo con la participación de 5 equipos		
Ubicación final de los equipos		
N°	EQUIPOS	UBICACIÓN
1°	Ajaví	Equipo Campeón del Torneo
2°	Ceibos	Equipo Vicecampeón del Torneo

2.2 Bloque de ejercicios de aplicación del sistema de eliminación doble, proceso “A”

El aporte de este bloque para el desarrollo de habilidades consiste en la aplicación del sustento teórico en el campo práctico, donde el estudiante o usuario debe demostrar sus destrezas para organizar campeonatos deportivos, utilizando el sistema de eliminación doble, proceso “A”. Practicar mediante una serie de ejercicios de aplicación le permitirá desarrollar su ingenio y creatividad para el desarrollo de un campeonato. A continuación, se visualiza una serie de ejercicios para su aplicación práctica.

Ejercicio de aplicación con 8 equipos:

Datos informativos:

Se organiza un campeonato de Tenis de campo con la participación de los siguientes ocho deportistas: Gómez, Martínez, Quelal, Meneses, Muñoz, Yépez, Guevara y Pérez. Este torneo se realizará en la cancha del Ibarra Tenis Club, de la ciudad de Ibarra. Los partidos de la primera rueda se realizarán en su orden los días 20, 21 y 22 de abril del 2018; y la segunda rueda los días 27, 28 y 29 de abril del 2018, en horarios de 10H00, 11H30, 15H00 y 16H30. Los partidos finales se jugarán de la siguiente manera: Si se juega un solo partido final este se jugará el día sábado 5 de mayo, a las 10H00; pero si se juega un segundo partido final, éste se jugará el domingo 6 de mayo, a las 10H00. Se debe programar cada partido por el lapso de 11/2 horas.

Sorteo de los equipos para asignar números:

Sorteo de los equipos con sus números respectivos					
Nº N	Equipos	°	Equipos	Nº	Equipos
1		2		3	
4		5		6	
78					

Primer paso. Número total de partidos.

Para calcular el número total de partidos (Nº TP), multiplicamos el número de equipos participantes (Nº Eq) por dos (2) y a este resultado le restamos 1 y 2. Para ello utilizamos la fórmula siguiente:

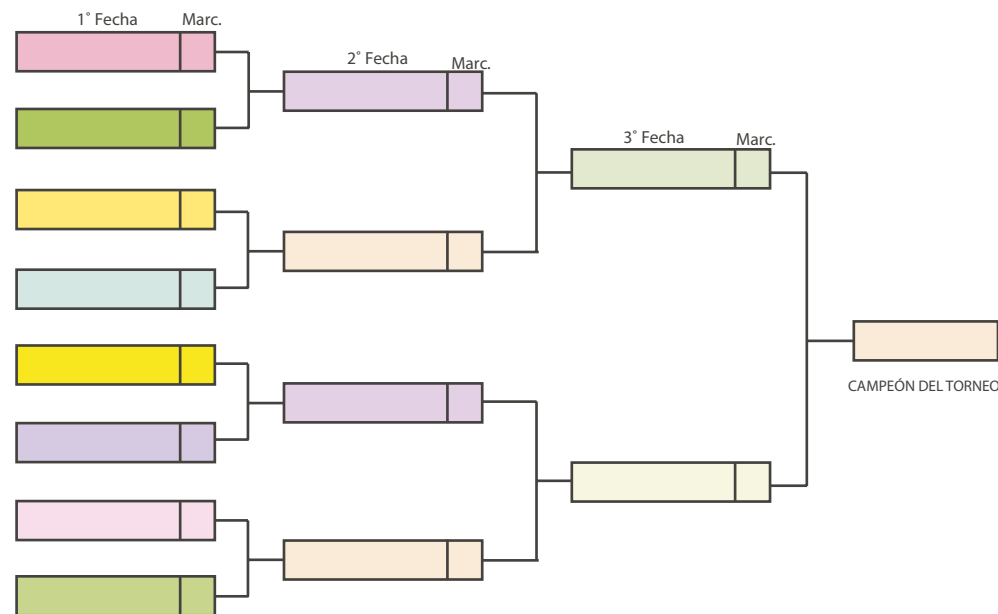
$$N^{\circ}TP = N^{\circ}Eq \times 2 (-1 \text{ o } -2)$$

Segundo paso. Cálculo de equipos Bays.

Como el número de deportistas participantes que son ocho es igual a un número equivalente a una potencia perfecta de dos, no calculamos equipos Bays. En otras palabras, todos los deportistas empiezan jugando desde la primera fecha.

Tercer paso. Diagrama de partidos de la primera rueda.

Al ser el número de deportistas participantes ocho que es igual a una potencia perfecta de dos (PP2), no se calcula Bays, por lo tanto, todos los deportistas participarán desde la primera fecha. Coloque los nombres de los equipos en base al orden del sorteo. El diagrama para esta primera rueda es el siguiente:



Cuarto paso. Cuadro de partidos jugados por fecha.

Elabore el cuadro total de partidos jugados por fecha de la primera rueda, sobre la base de los partidos constantes en el diagrama. El número total de partidos jugados, tanto en el diagrama como en este cuadro tiene que coincidir en su valor total.

Fechas	Partidos	Equipos
1º Fecha:		
2º Fecha:		
3º Fecha:		
TOTAL		

Quinto paso. Cuadros de partidos con datos informativos de la primera rueda.

El organizador a su cargo, debe llenar en las siguientes planillas todos los datos informativos de cada fecha, como medio de orientación e información para la prensa, dirigentes, jugadores, aficionados o cualquier otra persona interesada para informarse sobre el desarrollo de los encuentros. En estas planillas se visualiza toda la información de cada uno de los encuentros, por eso se deben llenar cuidadosamente porque son estos documentos los que ayudan al control estadístico de todo el campeonato. Coloque los datos informativos que se encuentran al inicio del ejercicio en cada cuadro, correspondientes a cada fecha:

Primera fecha:

Cuadro de Partidos con Datos Informativos de la primera rueda						
Partidos de la Primera Fecha						
Día y Fecha:				Ciudad/sector:		
Escenario:				Cancha N°:	Marcador:	
1° Partido:	Hora:		Vs.		-	
2° Partido:	Hora:		Vs.		-	
3° Partido:	Hora:		Vs.		-	
4° Partido:	Hora:		Vs.		-	
Total de Partidos de la Primera Fecha:						

Segunda fecha:

Cuadro de Partidos con Datos Informativos de la primera rueda						
Partidos de la Segunda Fecha						
Día y Fecha:				Ciudad/sector:		
Escenario:				Cancha N°	Marcador:	
1° Partido:	Hora:		Vs.		-	
2° Partido:	Hora:		Vs.		-	
Total de Partidos de la Segunda Fecha:						

Tercera fecha:

Cuadro de Partidos con Datos Informativos						
Partidos de la Tercera Fecha						
Día y Fecha:				Ciudad/sector:		
Escenario:				Cancha N°	Marcador:	
1° Partido:	Hora:		Vs.		-	
Total de Partidos de la Tercera Fecha:						

Sexto paso. Ubicación de los equipos finalizada la primera rueda.

En el siguiente cuadro ubique al equipo campeón y vicecampeón de esta rueda:

Ubicación de los equipos de la Primera rueda		
N°	EQUIPOS	UBICACIÓN
1°		Equipo Campeón de la primera rueda
2°		Segundo lugar

Segunda rueda de consuelo

Para la segunda rueda, solamente participan siete equipos, ya que el octavo que es el equipo campeón de la primera rueda no participa en esta rueda de consuelo; es decir, la segunda rueda de consuelo se juega con los siete equipos que no lograron llegar a ser campeones en la Primera Rueda.

Séptimo paso. Cálculo de los equipos Bays de la segunda rueda.

Como el número de equipos participantes (7) no es igual a una potencia perfecta de 2, calculamos equipos Bays, utilizando la siguiente fórmula:

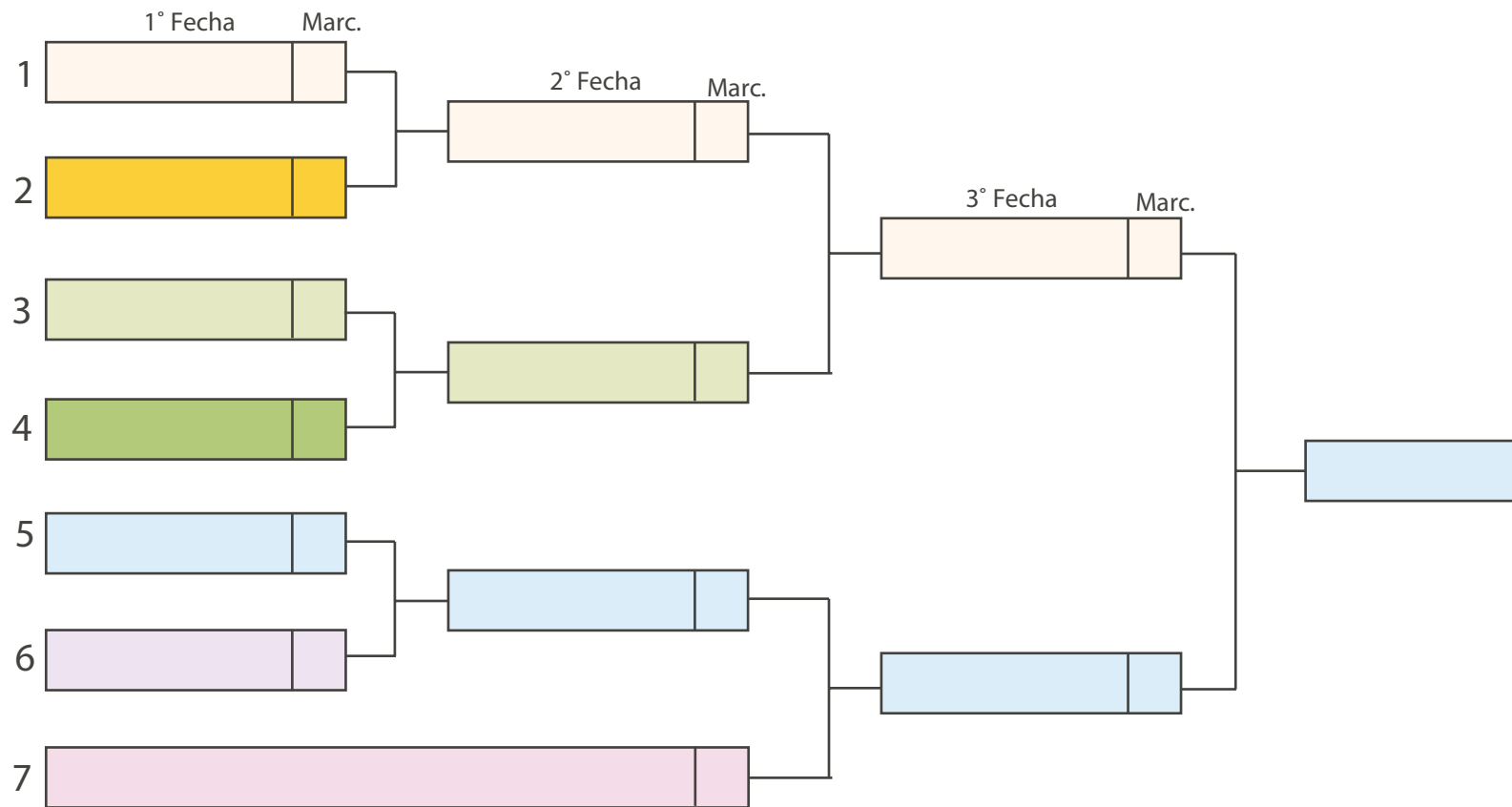
$$PP2 > N^{\circ} \text{ Eq} - N^{\circ} \text{ Eq}$$

Aplicación de la fórmula del sistema de eliminación doble proceso "A"					
PP2 > N° Eq	Menos	N° Eq	Igual	Resultado	Equipos Bays

Equipos Bays:

Octavo paso. Diagrama de partidos de la segunda rueda.

Elabore el diagrama de partidos. Usted como organizador coloque los nombres de los equipos en su orden, de acuerdo al sorteo elaborado en la primera rueda; o también puede hacer otro sorteo exclusivamente para la segunda rueda. Además, coloque los marcadores de cada partido que usted considere; quedando el diagrama de la siguiente manera:



Noveno paso. Cuadro de partidos jugados por fecha de la segunda rueda.

Se confecciona este cuadro registrando la sumatoria de los partidos jugados en cada fecha, con la finalidad de llevar el control del cumplimiento de todos los partidos que deben jugarse en cada fecha y en cada rueda. Este resultado total debe coincidir con el total de partidos constantes en el diagrama de partidos expuesto en el paso anterior.

Fechas	Partidos	Equipos
1° Fecha:		
2° Fecha:		
3° Fecha:		
TOTAL		

Décimo paso. Cuadros de partidos con datos informativos de la segunda rueda.

Para elaborar los siguientes cuadros, tome en cuenta los datos informativos emitidos al inicio del ejercicio y basado en el diagrama de partidos de la segunda rueda.

Primera fecha:

Cuadro de Partidos con Datos Informativos de la Segunda rueda					
Partidos de la Primera Fecha					
Día y Fecha:				Ciudad/sector:	
Escenario:				Cancha N°:	Marcador:
1° Partido:	Hora:		Vs.		-
2° Partido:	Hora:		Vs.		-
3° Partido:	Hora:		Vs.		-
Total de Partidos de la Primera Fecha: tres (3)					

Segunda fecha:

Cuadro de Partidos con Datos Informativos de la segunda rueda						
Partidos de la Segunda Fecha						
Día y Fecha:				Ciudad/sector:		
Escenario:				Cancha N°	Marcador:	
1° Partido:	Hora: 1		Vs.		-	
2° Partido:	Hora:		Vs.		-	
Total de Partidos de la Segunda Fecha: dos (2)						

Tercera fecha:

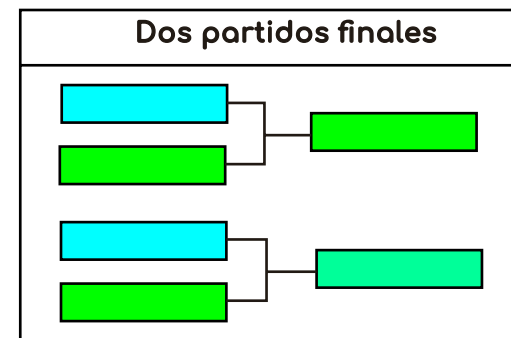
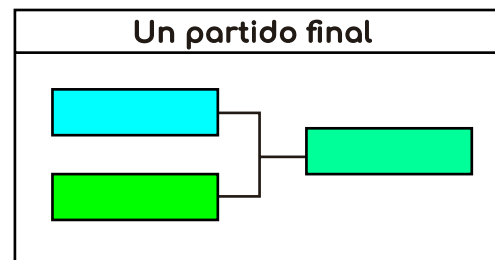
Cuadro de Partidos con Datos Informativos de la segunda rueda						
Partidos de la Tercera Fecha						
Día y Fecha:				Ciudad/sector:		
Escenario:				Cancha N°	Marcador:	
1° Partido:	Hora:		Vs.		-	
Total de Partidos de la Tercera Fecha: uno (1)						

Décimo primer paso. Ubicación de los equipos finalizada la segunda rueda

Torneo con la participación de 5 equipos		
Ubicación de los equipos de la Segunda rueda		
N°	EQUIPOS	UBICACIÓN
1°	Ojeda	Equipo Campeón de la segunda rueda
2°	Basantes	Segundo lugar

Décimo segundo paso. Partidos finales.

En el primer partido final se enfrentan los ganadores tanto de la primera rueda, como el ganador de la segunda rueda. Si en el primer partido final gana el equipo campeón de la primera rueda, se jugará un solo partido final. Pero si en el primer partido final gana el equipo ganador de la segunda rueda o de consuelo, se jugará un segundo partido final, del cual saldrá el equipo campeón del torneo. Ejemplo con uno y dos partidos finales:



Décimo tercer paso. Cuadro de partidos finales con datos informativos:

Un partido final:

Se jugará un solo partido final porque en este partido ganó el equipo campeón de la primera rueda.

Cuadro de Partidos finales con Datos Informativos					
Primer partido final					
Día y Fecha:				Ciudad/sector:	
Escenario:				Cancha Nº:	Marcador:
1º Partido:	Hora:		Vs.		-
Total de Partidos finales:					

Dos partidos finales:

Se jugarán dos partidos finales si en el primer partido final gana el equipo campeón de la rueda de consuelo, de la siguiente manera:

Cuadro de Partidos finales con Datos Informativos					
Primer partido final					
Día y Fecha:				Ciudad/sector:	
Escenario:				Cancha Nº:	Marcador:
1º Partido:	Hora:		Vs.		-
Total de Partidos finales:					

Como en el primer partido final triunfó el equipo ganador de la segunda rueda de consuelo, empatan a un partido perdido con el ganador del equipo campeón de la primera rueda; por lo tanto, se juega un segundo partido final para saber cuál es el equipo campeón.

Cuadro de Partidos finales con Datos Informativos						
Segundo partido final						
Día y Fecha:				Ciudad/sector:		
Escenario:				Cancha N°:	Marcador:	
2° Partido:	Hora:		Vs.		-	
Total de Partidos finales:						

Décimo cuarto paso. Cuadro general de partidos.

Para elaborar este cuadro, se debe registrar el número de partidos jugados tanto en la primera rueda como en la segunda, así como el número total de partidos finales. De la sumatoria total, se llega a determinar el cumplimiento del número total de partidos que se han llevado a efecto en todo el torneo.

CUADRO GENERAL DE PARTIDOS	
RUEDAS	PARTIDOS
1° Rueda:	
2° Rueda:	
Partidos finales:	
TOTAL:	

Décimo quinto paso. Ubicación final de los equipos

Torneo con la participación de 5 equipos		
Ubicación final de los equipos		
N°	EQUIPOS	UBICACIÓN
1°		Equipo Campeón del Torneo
2°		Equipo Vicecampeón del Torneo

Ejercicio de aplicación con 9 equipos participantes:

Se organiza un campeonato de basquetbol, en la modalidad de eliminación doble proceso "A", con la participación de nueve provincias: Loja, Guayas, Tungurahua, Pastaza, Imbabura, Los Ríos, Pichincha, Carchi, Esmeraldas, en el que jueguen Un partido final. Este campeonato se jugará en la ciudad de Ibarra, en el Coliseo Luis Leoro Franco. La primera rueda se jugará los días 4, 5, 6 y 7 de noviembre de 2018. Se jugará una fecha del campeonato por día. Programe los partidos a partir de las 17H00, un partido cada hora. La segunda rueda se jugará los días 8, 9 y 10 de noviembre. El partido final se jugará el 11 de noviembre a las 20H00. Se jugará un partido final.

Marcadores para la primera rueda:

Utilice los siguientes marcadores para cada encuentro, sobre la base del orden siguiente, en cada encuentro, empezando por el primer partido de la primera fecha, y continúe hasta finalizar todos los partidos de todas las fechas a jugarse:

MARCADORES PARA LA PRIMERA RUEDA: 41-36, 54-57, 38-39, 42-57, 36-32, 73-70, 68-60, 53-55.

MARCADORES PARA LA SEGUNDA RUEDA: 85-74, 59-62, 48-39, 39- 46, 50-49, 6366, 50-52.

MARCADOR PARA EL PARTIDO FINAL: 73-63.

Equipos participantes:

Loja, Guayas, Tungurahua, Pastaza, Imbabura, Los Ríos, Pichincha, Carchi, Esmeraldas.

Sorteo de los equipos asignando números:

Elabore el sorteo de los equipos participantes y en base a eso, coloque los nombres en los casilleros que les corresponde del siguiente cuadro:

Sorteo de los equipos con sus números respectivos					
Nº N	Equipos	°	Equipos	Nº	Equipos
1		2		3	
4		5		6	
78				9	

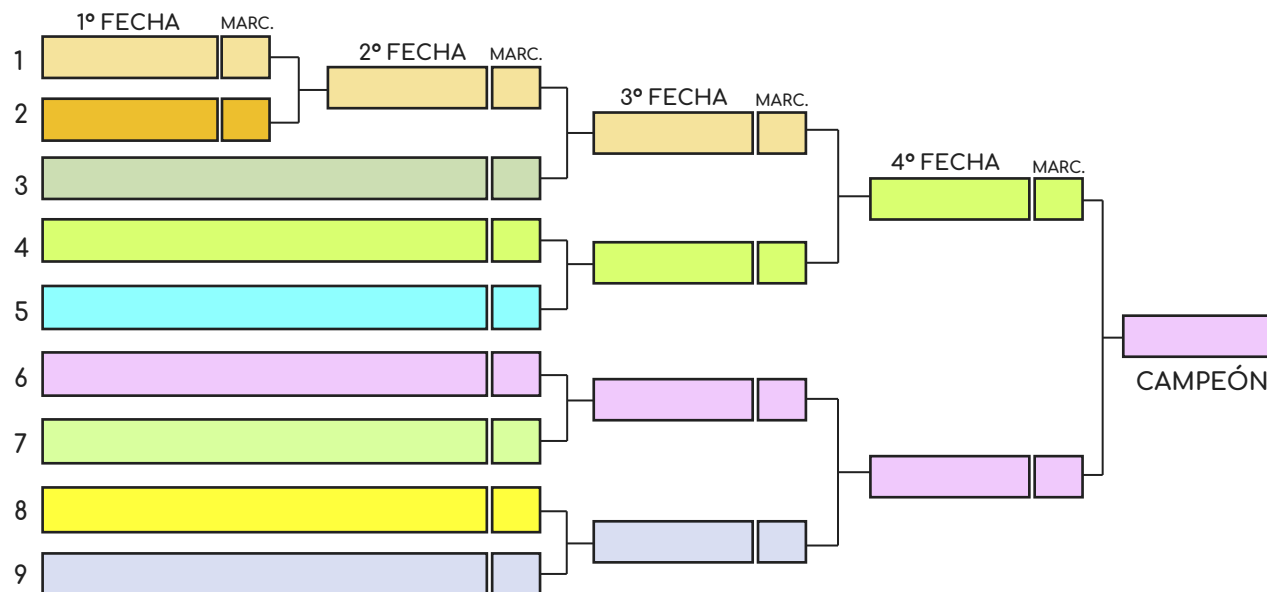
Primera rueda:

1. Calcule el número total de partidos, utilizando la fórmula correspondiente:
2. Calcule el número de equipos Bays para la primera rueda, utilizando la fórmula correspondiente:

Listado de equipos Bays que descansan la primera fecha:

Sorteo de los equipos con sus números respectivos					
Nº N	Equipos	°	Equipos	Nº	Equipos
1		2		3	
4		5		6	
78				9	

3. Elabore el diagrama de partidos de la primera rueda (coloque los nombres de los equipos dentro de cada rectángulo):



4. Elabore el cuadro de partidos jugados por fecha de la primera rueda:

CUADRO DEL N° DE PARTIDOS POR FECHA		
Fechas	Partidos	N° Equipos
1° Fecha:		
2° Fecha:		
3° Fecha:		
4° Fecha:		
Total		

5. Cuadros de partidos con datos informativos:

Primera fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DE LA PRIMERA RUEDA			
PARTIDOS DE LA PRIMERA FECHA			
DÍA Y FECHA:		Ciudad/sector:	
ESCENARIO		Cancha N°	Marcador
1° partido:	Hora:	Vs.	-
Total de partidos de la Primera Fecha:			

Segunda fecha:

Cuadro de Partidos con Datos Informativos de la primera rueda						
Partidos de la Segunda Fecha						
Día y Fecha:				Ciudad/sector:		
Escenario:				Cancha N°:	Marcador:	
1° Partido:	Hora:		Vs.		-	
2° Partido:	Hora:		Vs.		-	
3° Partido:	Hora:		Vs.		-	
4° Partido:	Hora:		Vs.		-	
Total de Partidos de la segunda Fecha:						

Tercera fecha:

Cuadro de Partidos con Datos Informativos de la primera rueda						
Partidos de la Tercera Fecha						
Día y Fecha:				Ciudad/sector:		
Escenario:				Cancha N°	Marcador:	
1° Partido:	Hora:		Vs.		-	
2° Partido:	Hora:		Vs.		-	
Total de Partidos de la Tercera Fecha:						

Cuarta fecha:

Cuadro de Partidos con Datos Informativos de la primera rueda						
Partidos de la Cuarta Fecha						
Día y Fecha:				Ciudad/sector:		
Escenario:				Cancha N°	Marcador:	
1° Partido:	Hora:		Vs.		-	
Total de Partidos de la Cuarta Fecha:						

6. Ubicación de los equipos finalizada la primera rueda:

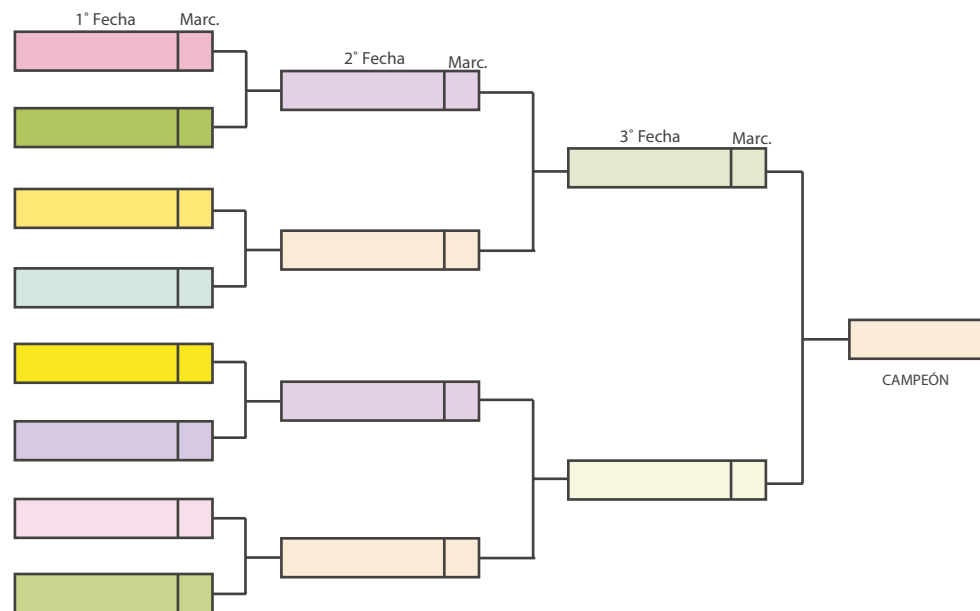
Ubicación de los equipos de la Primera rueda		
N°	EQUIPOS	UBICACIÓN
1°		Equipo Campeón de la primera rueda
2°		Segundo lugar

Segunda rueda:

7. Para la segunda rueda se jugará con ____ equipos, ya que en esta etapa no juega el equipo ganador de la primera etapa.

8. Calcule el número de equipos Bays para la segunda rueda, utilizando la fórmula correspondiente:

9. Elabore el diagrama de partidos por fecha de la segunda rueda. En esta rueda no participa el equipo campeón de la primera rueda. Se jugará con ocho equipos:



10. Construya el cuadro de partidos jugados por fecha de la segunda rueda:

Fechas	Partidos	Equipos
1º Fecha:		
2º Fecha:		
3º Fecha:		
4º Fecha:		
TOTAL		

11. Confeccione los cuadros de partidos con datos informativos de la segunda rueda

Primera fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DE LA SEGUNDA RUEDA			
Nº Fecha:	Partidos de la Primera Fecha		
Día y fecha:		Ciudad/sector:	
Escenario:		Cancha N°:	Marcador
1º partido:	Hora:	Vs.	-
2º partido:	Hora:	Vs.	-
3º partido:	Hora:	Vs.	-
4º partido:	Hora:	Vs.	-
Total de partidos de la primera fecha:			

Segunda fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DE LA SEGUNDA RUEDA				
Partidos de la Segunda Fecha				
Día y fecha:			Ciudad/sector:	
Escenario:			Cancha N°:	Marcador
1º partido:	Hora:			
2º partido:	Hora:			
Total de partidos de la segunda fecha:				

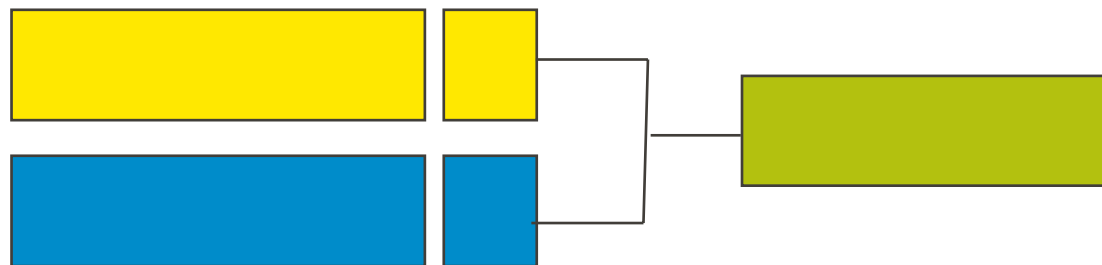
Tercera fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS DE LA SEGUNDA RUEDA				
Partidos de la Tercera Fecha				
Día y fecha:			Ciudad/sector:	
Escenario:			Cancha N°:	Marcador
1º partido:	Hora:			-
Total de partidos de la tercera fecha:				

12. Elabore el cuadro de la ubicación de los equipos finalizada la segunda rueda:

UBICACIÓN DE LOS EQUIPOS DE LA SEGUNDA RUEDA		
Nº	Equipos	Ubicación
1º		Equipo campeón de la segunda rueda
2º		Segundo Lugar

13. Elabore el diagrama del partido final:
Se jugará un partido final:



14. Cuadro de partidos finales con datos informativos

Un partido final:

CUADRO DE PARTIDOS CON NOMBRES DE LOS EQUIPOS			
Cuadro con datos informativos del partido final			
Día y fecha:		Ciudad/sector:	
Escenario:		Cancha N°:	Marcador
1º partido:	Hora:		-
Total de partidos finales:			

15. Confeccione el cuadro general de partidos jugados en todo el torneo

CUADRO GENERAL DE PARTIDOS	
RUEDAS	PARTIDOS
1º rueda:	
2º rueda:	
Partidos finales:	
TOTAL:	

16. Construya el cuadro de ubicación final de los equipos

Ubicación final de los equipos		
Nº	Equipos	Ubicación
1º		Equipo campeón del torneo
2º		Equipo vicecampeón del torneo

Ejercicio de aplicación con 10 equipos:

Datos informativos:

Se organiza un campeonato de Indorfútbol, en la modalidad de eliminación doble, proceso "A", con la participación de 10 equipos: Quito, Ibarra, Tulcán, Ambato, Otavalo, Loja, Guayaquil, Cuenca, Riobamba y Manta. Usted como organizador coloque Los datos informativos y los marcadores en cada encuentro de cada fecha. Desarrolle los siguientes pasos:

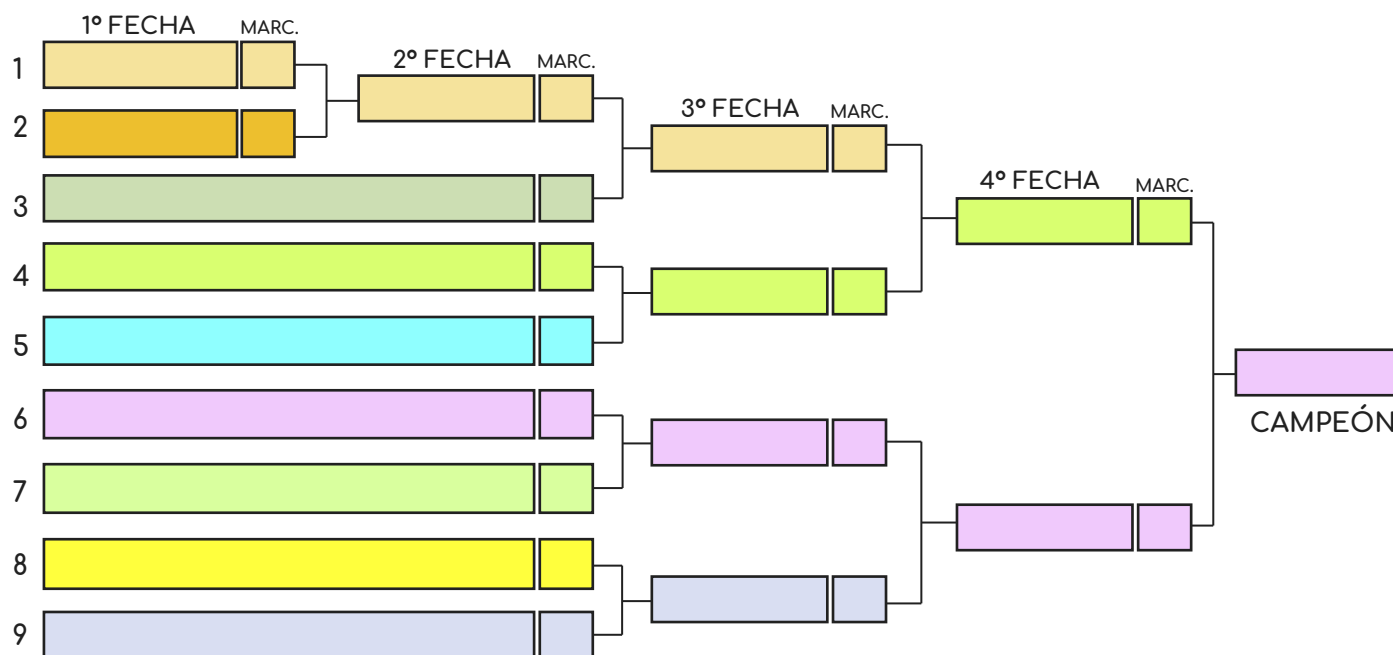
Primera rueda

Primer paso. Calcule el número total de partidos (N° TP).

Segundo paso. Calcule equipos BAYS para la primera rueda, utilizando la $PP2 > N^{\circ}$ Equipos.

Tercer paso. Diagrama de partidos de la primera rueda.

Coloque los nombres de los equipos en cada uno de los casilleros de colores, en base al orden de sorteo. Considere a los equipos Bays que no jugarán la primera fecha. En base a su criterio coloque los marcadores de cada partido, en los casilleros adjuntos del nombre de los equipos:



Cuarto paso: Cuadro de partidos por fecha de la primera rueda:

FECHAS	PARTIDOS	EQUIPOS
1º Fecha:		
2º Fecha:		
3º Fecha:		
4º Fecha:		
TOTAL:		

Quinto paso. Cuadros de partidos con datos informativos de la primera rueda:

Primera fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DE LA PRIMERA RUEDA			
Partidos de la Primera Fecha			
Día y fecha:		Ciudad/sector:	
Escenario:		Cancha N°:	Marcador
1º partido:	Hora:		
2º partido:	Hora:		
Total de partidos de la primera fecha:			

Segunda fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DE LA PRIMERA RUEDA			
Nº Fecha:	Partidos de la Segunda Fecha		
Día y fecha:		Ciudad/sector:	
Escenario:		Cancha Nº:	Marcador
1º partido:	Hora:	Vs.	-
2º partido:	Hora:	Vs.	-
3º partido:	Hora:	Vs.	-
4º partido:	Hora:	Vs.	-
Total de partidos de la segunda fecha:			

Tercera fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DE LA PRIMERA RUEDA			
Partidos de la Tercera Fecha			
Día y fecha:		Ciudad/sector:	
Escenario:		Cancha N°:	Marcador
1° partido:	Hora:		
2° partido:	Hora:		
Total de partidos de la tercera fecha:			

Cuarta fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS DE LA PRIMERA RUEDA			
Partidos de la Cuarta Fecha			
Día y fecha:		Ciudad/sector:	
Escenario:		Cancha N°:	Marcador
1° partido:	Hora:		-
Total de partidos de la cuarta fecha:			

Sexto paso. Ubicación de los equipos finalizada la primera rueda

UBICACIÓN DE LOS EQUIPOS DE LA PRIMERA RUEDA		
Nº	Equipos	Ubicación
1º		Equipo campeón de la primera rueda
2º		Segundo Lugar

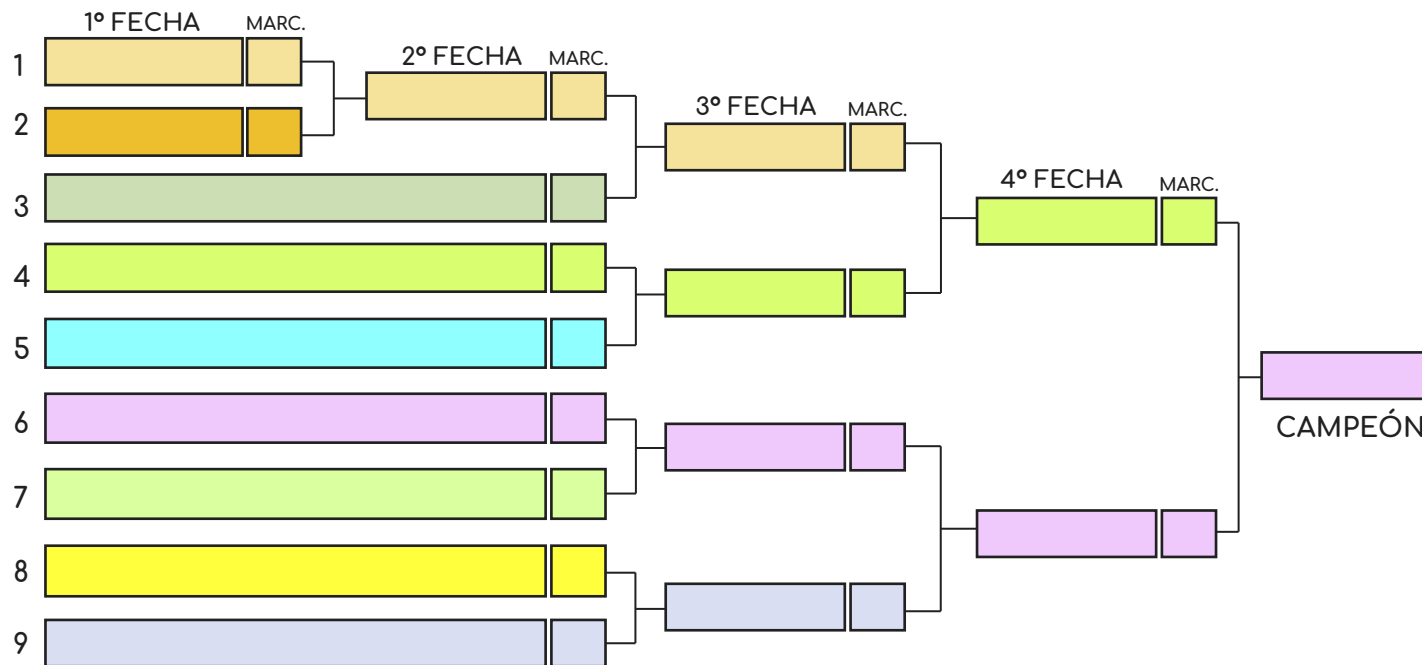
Segunda rueda de consuelo

Para la segunda rueda de consuelo, solamente juegan nueve equipos, ya que el equipo campeón de la primera rueda no participa en esta segunda rueda.

Séptimo paso. Calcule equipos BAYS para la segunda rueda, utilizando la PP2> N° Equipos.

Octavo paso. Diagrama de partidos de la segunda rueda.

Considere los equipos Bays que no jugarán en la primera fecha.



Noveno paso. Elabore el cuadro de partidos por fecha de la segunda rueda, con la finalidad de verificar si se han cumplido todos los encuentros, de acuerdo al diagrama de partidos.

FECHAS	PARTIDOS	EQUIPOS
1° Fecha:		
2° Fecha:		
3° Fecha:		
4° Fecha:		
TOTAL:		

Décimo paso.

Cuadros de partidos con datos informativos de la segunda rueda.

Primera fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DE LA SEGUNDA RUEDA				
Partidos de la Primera Fecha				
Día y fecha:			Ciudad/sector:	
Escenario:			Cancha N°:	Marcador
1º partido:	Hora:			
2º partido:	Hora:			
Total de partidos de la primer fecha:				

Segunda fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DE LA SEGUNDA RUEDA				
Nº Fecha:	Partidos de la Segunda Fecha			
Día y fecha:		Ciudad/sector:		
Escenario:			Cancha Nº:	Marcador
1º partido:	Hora:	Vs.		-
2º partido:	Hora:	Vs.		-
3º partido:	Hora:	Vs.		-
4º partido:	Hora:	Vs.		-
Total de partidos de la segunda fecha:				

Tercera fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DE LA SEGUNDA RUEDA				
Nº Fecha:	Partidos de la Tercera Fecha			
Día y fecha:		Ciudad/sector:		
Escenario:			Cancha Nº:	Marcador
1º partido:	Hora:	Vs.		-
2º partido:	Hora:	Vs.		-
Total de partidos de la tercera fecha:				

Cuarta fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DE LA SEGUNDA RUEDA				
Nº Fecha:	Partidos de la Cuarta Fecha			
Día y fecha:		Ciudad/sector:		
Escenario:			Cancha Nº:	Marcador
1º partido:	Hora:	Vs.		-
Total de partidos de la cuarta fecha:				

Décimo primer paso.

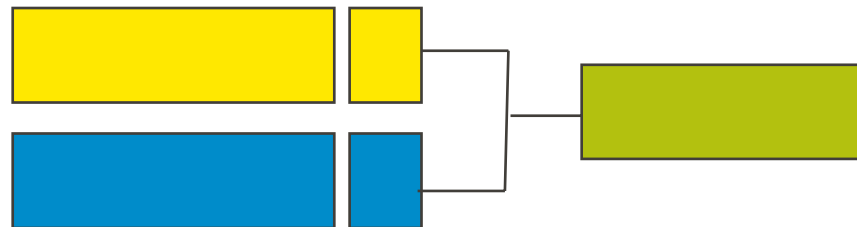
Cuadro de ubicación de los equipos finalizada la segunda rueda

TORNEO CON LA PARTICIPACIÓN DE 10 EQUIPOS		
UBICACIÓN DE LOS EQUIPOS DE LA SEGUNDA RUEDA		
Nº	Equipos	Ubicación
1º		Equipo campeón de la segunda rueda
2º		Segundo lugar

Décimo segundo paso. Partidos finales.

En el primer partido final se enfrentan los ganadores tanto de la primera rueda, como de la segunda rueda. Si en el primer partido final gana el equipo campeón de la primera rueda, se jugará un solo partido final. Pero si en el primer partido final gana el equipo ganador de la segunda rueda o de consuelo, se jugará un segundo partido final, del cual saldrá el equipo campeón del torneo. Ejemplo con uno y dos partidos finales:

Se jugará un partido final si gana en este encuentro el campeón de la primera rueda, de la siguiente manera:



Décimo Tercer paso.

Cuadro de partidos finales con datos informativos:

Un partido final:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS				
Nº Fecha:	CUADRO DEL PRIMER PARTIDO FINAL			
Día y fecha:		Ciudad/sector:		
Escenario:			Cancha N°:	Marcador
1º partido:	Hora:	Vs.		-
Total de partidos finales :				

Dos partidos finales:

CUADRO DE PARTIDOS CON NOMBRES DE LOS EQUIPOS				
Cuadro del Primer Partido Final				
Día y fecha:		Ciudad/sector:		
Escenario:			Cancha N°:	Marcador
1º partido:	Hora:	Vs.		-
CUADRO DE PARTIDOS CON NOMBRES DE LOS EQUIPOS				
Cuadro del Segundo Partido Final				
Día y fecha:		Ciudad/sector:		
Escenario:			Cancha N°:	Marcador
2º partido:	Hora:	Vs.		-
Total de partidos finales:				

Décimo cuarto paso. Cuadro general de partidos

CUADRO GENERAL DE PARTIDOS	
RUEDAS	PARTIDOS
1º rueda:	
2º rueda:	
Partidos finales:	
TOTAL:	

Décimo quinto paso: Cuadro de ubicación final de los equipos

TORNEO CON LA PARTICIPACIÓN DE 10 EQUIPOS		
UBICACIÓN FINAL DE LOS EQUIPOS		
Nº	Equipos	Ubicación
1º		Equipo campeón del torneo
2º		Equipo campeón del torneo

Ejercicio de aplicación con 11 equipos

Datos informativos:

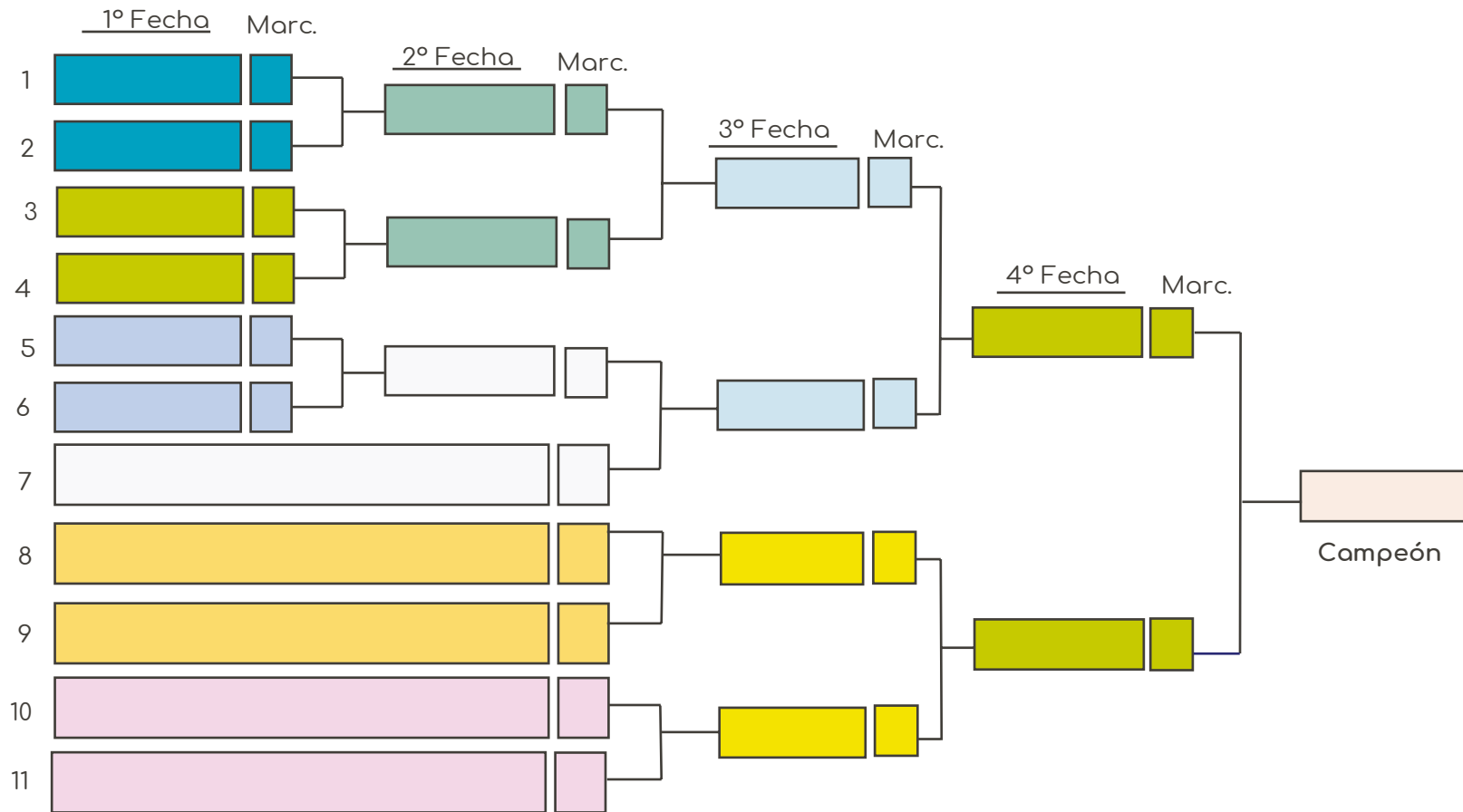
Se organiza un campeonato de Ajedrez, en la modalidad de eliminación doble, proceso "A", con la participación de los siguientes deportistas: Correa, Moreno, Rivadeneira, Vaca, Glass, Pareja, Nebot, Castillo, Martínez, Cordero y Bucarám.

Primera rueda:

Primer paso. Calcule el número total de partidos (N° TP):

Segundo paso. Calcule equipos BAYS para la primera rueda, utilizando la PP2 $>N^{\circ}$ Equipos:

Tercer paso. Diagrama de partidos de la primera rueda:



Cuarto paso. Cuadro de partidos por fecha de la primera rueda:

Declare el número han jugado en esta primera finalidad de poder cumplimiento de constantes en el diagrama de partidos: de partidos que se cada fecha de rueda, con la comprobar el todos los partidos

FECHAS	PARTIDOS	EQUIPOS
1º Fecha:		
2º Fecha:		
3º Fecha:		
4º Fecha:		
TOTAL:		

Quinto paso. Cuadros de partidos con datos informativos de la primera rueda:

Primera fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DE LA PRIMERA RUEDA			
Nº Fecha:	Partidos de la Primera Fecha		
Día y fecha:		Ciudad/sector:	
Escenario:		Cancha Nº:	Marcador
1º partido:	Hora:	Vs.	-
2º partido:	Hora:	Vs.	-
3º partido:	Hora:	Vs.	-
Total de partidos de la primera fecha:			

Segunda fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DE LA PRIMERA RUEDA			
Nº Fecha:	Partidos de la Segunda Fecha		
Día y fecha:		Ciudad/sector:	
Escenario:		Cancha Nº:	Marcador
1º partido:	Hora:	Vs.	-
2º partido:	Hora:	Vs.	-
3º partido:	Hora:	Vs.	-
4º partido:	Hora:	Vs.	-
Total de partidos de la segunda fecha:			

Tercera fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DE LA PRIMERA RUEDA				
Nº Fecha:	Partidos de la Tercera Fecha			
Día y fecha:		Ciudad/sector:		
Escenario:			Cancha Nº:	Marcador
1º partido:	Hora:	Vs.		-
2º partido:	Hora:	Vs.		-
Total de partidos de la tercera fecha:				

Cuarta fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DE LA PRIMERA RUEDA				
Nº Fecha:	Partidos de la Cuarta Fecha			
Día y fecha:		Ciudad/sector:		
Escenario:			Cancha Nº:	Marcador
1º partido:	Hora:	Vs.		-
Total de partidos de la cuarta fecha:				

Sexto paso. Ubicación de los equipos finalizada la primera rueda

CUADRO DE UBICACIÓN DE LOS EQUIPOS DE LA PRIMERA RUEDA		
Nº	Equipos	Ubicación
1º		Deportista campeón de la primera rueda
2º		Segundo lugar

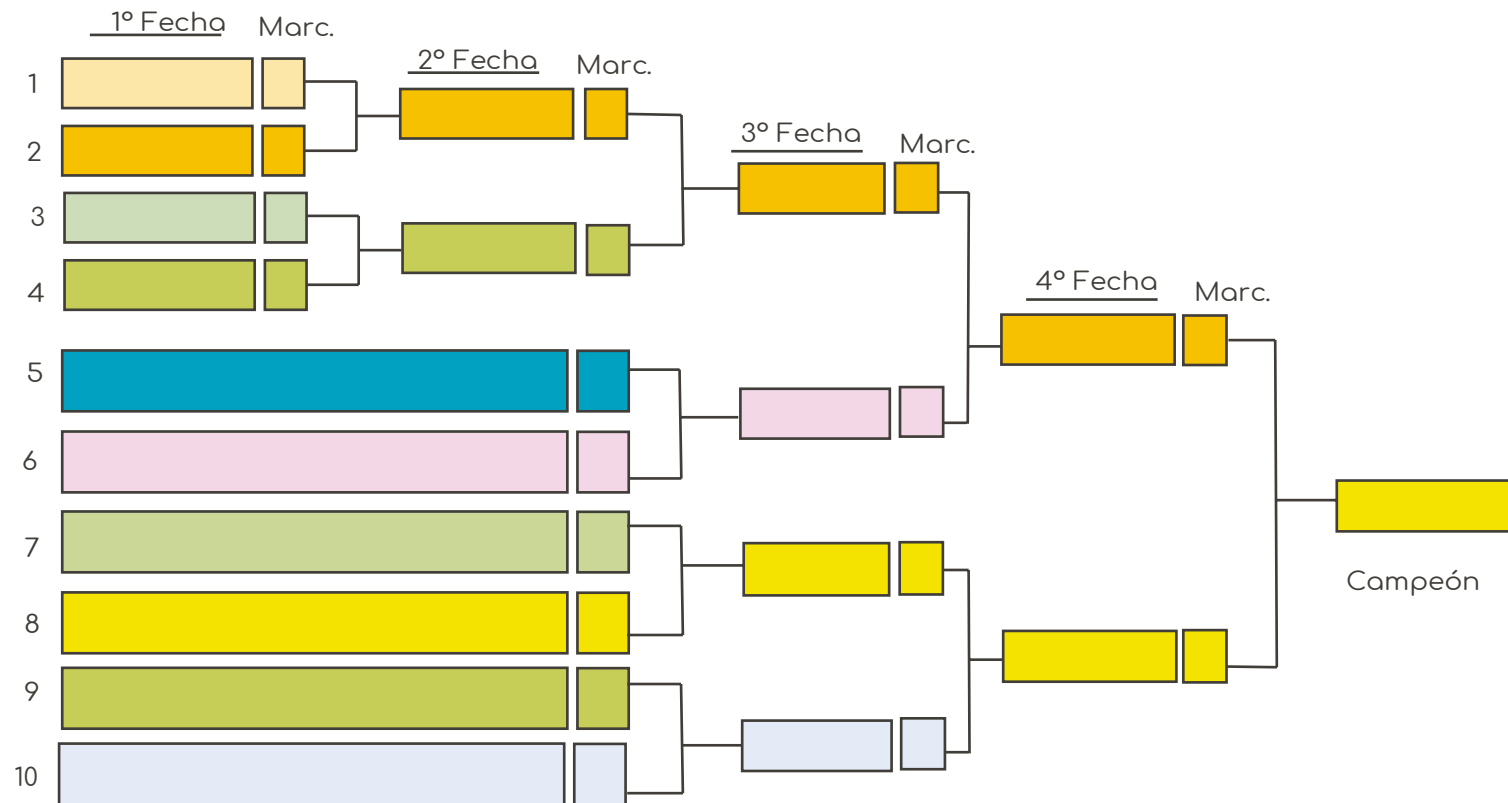
Segunda rueda de consuelo

Para la segunda rueda, solamente juegan 10 equipos, ya que el equipo campeón de la primera rueda no participa en esta rueda de consuelo.

Para la segunda rueda participan los deportistas que no llegaron a ser campeones en la primera rueda, siendo los siguientes: Correa, Moreno, Rivadeneira, Vaca, Glass, Pareja, Nebot, Castillo, Martínez, Cordero y Bucaram (recuerden que en esta rueda no participa el deportista campeón de la primera rueda).

Séptimo paso. Calcule equipos BAYS, para la segunda rueda, utilizando la fórmula $PP2 > N^{\circ}$ Equipos

Octavo paso. Elabore el diagrama de partidos de la segunda rueda:



Noveno paso. Cuadro de partidos por fecha de la segunda rueda

FECHAS	PARTIDOS	EQUIPOS
1º Fecha:		
2º Fecha:		
3º Fecha:		
4º Fecha:		
TOTAL:		

Décimo paso.

Confeccione los cuadros de partidos con datos informativos de la segunda rueda:

Primera fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DE LA SEGUNDA RUEDA			
Nº Fecha:	Partidos de la Primera Fecha		
Día y fecha:		Ciudad/sector:	
Escenario:		Cancha Nº:	Marcador
1º partido:	Hora:	Vs.	-
2º partido:	Hora:	Vs.	-
Total de partidos de la primera fecha:			

Segunda fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DE LA SEGUNDA RUEDA			
Nº Fecha:	Partidos de la Segunda Fecha		
Día y fecha:		Ciudad/sector:	
Escenario:		Cancha Nº:	Marcador
1º partido:	Hora:	Vs.	-
2º partido:	Hora:	Vs.	-
3º partido:	Hora:	Vs.	-
4º partido:	Hora:	Vs.	-
Total de partidos de la segunda fecha:			

Tercera fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DE LA SEGUNDA RUEDA			
Nº Fecha:	Partidos de la Tercera Fecha		
Día y fecha:		Ciudad/sector:	
Escenario:		Cancha Nº:	Marcador
1º partido:	Hora:	Vs.	-
2º partido:	Hora:	Vs.	-
Total de partidos de la tercera fecha:			

Cuarta fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DE LA SEGUNDA RUEDA			
Nº Fecha:	Partidos de la Cuarta Fecha		
Día y fecha:		Ciudad/sector:	
Escenario:		Cancha Nº:	Marcador
1º partido:	Hora:	Vs.	-
Total de partidos de la cuarta fecha:			

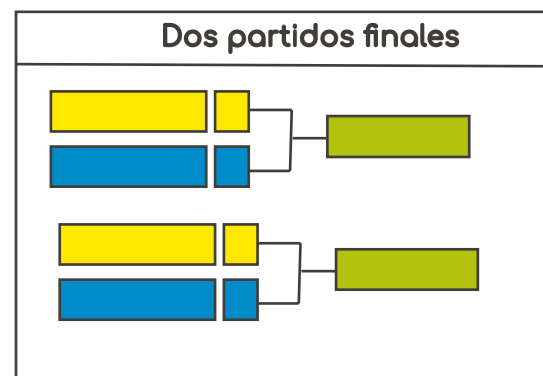
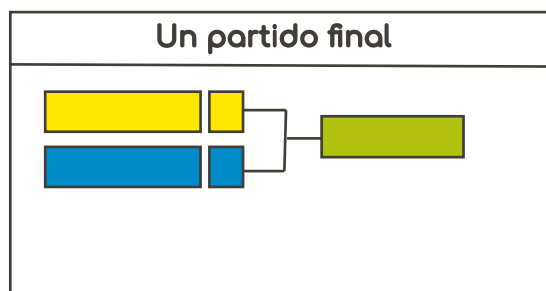
Décimo primer paso. Cuadro de ubicación de los equipos.

Confeccione el cuadro de ubicación de los equipos finalizada la segunda rueda.

CUADRO DE UBICACIÓN DE LOS EQUIPOS DE LA SEGUNDA RUEDA		
Nº	Equipos	Ubicación
1º		Equipo campeón de la segunda rueda
2º		Segundo lugar

Décimo segundo paso. Partidos finales.

En el primer partido final se enfrentan los ganadores tanto de la primera rueda, como de la segunda rueda. Si en el primer partido final gana el equipo campeón de la primera rueda, se jugará un solo partido final. Pero si en el primer partido final gana el equipo ganador de la segunda rueda o de consuelo, se jugará un segundo partido final, del cual saldrá el equipo campeón del torneo. Ejemplo con uno y dos partidos finales:



Décimo tercer paso.

Cuadro de partidos finales con datos informativos:

Un partido final:

CUADRO DEL PARTIDO FINAL CON DATOS INFORMATIVOS				
Nº Fecha:	PRIMER PARTIDO FINAL			
Día y fecha:		Ciudad/sector:		
Escenario:			Cancha Nº:	Marcador
1º partido:	Hora:	Vs.		-
Total de partidos finales:				

Dos partidos finales:

CUADRO DEL PARTIDO FINAL CON DATOS INFORMATIVOS				
Nº Fecha:	PRIMER PARTIDO FINAL			
Día y fecha:		Ciudad/sector:		
Escenario:			Cancha Nº:	Marcador
1º partido:	Hora:	Vs.		-

CUADRO DEL PARTIDO FINAL CON DATOS INFORMATIVOS				
Nº Fecha:	SEGUNDO PARTIDO FINAL			
Día y fecha:		Ciudad/sector:		
Escenario:			Cancha Nº:	Marcador
2º partido:	Hora:	Vs.		-
Total de partidos finales:				

Décimo cuarto paso. Cuadro general de partidos

Elabore este cuadro con la visión de poder controlar el cumplimiento de todos los encuentros a cumplirse tanto en la primera y segunda rueda, como también los partidos finales.

CUADRO GENERAL DE PARTIDOS	
RUEDAS	PARTIDOS
1º rueda:	
2º rueda:	
Partidos finales:	
TOTAL:	

Décimo quinto paso. Ubicación final de los equipos

TORNEO CON LA PARTICIPACIÓN DE 11 EQUIPOS		
Nº	Equipos	Ubicación
1º		Equipo campeón del torneo
2º		Equipo vicecampeón del torneo

Ejercicio de aplicación con 12 equipos:

Datos informativos:

Se organiza un campeonato de básquet, en la modalidad de eliminación doble proceso "A", con la participación de 12 equipos: EE. UU, Canadá, Venezuela, Colombia, Ecuador, Perú, Bolivia, Chile, Argentina, Uruguay, Paraguay y Brasil. Programe los partidos cada hora. Usted como organizador coloque los marcadores a su gusto en cada uno de los casilleros de cada partido. De igual manera usted imponga los datos informativos con fechas secuenciales para cada fecha.

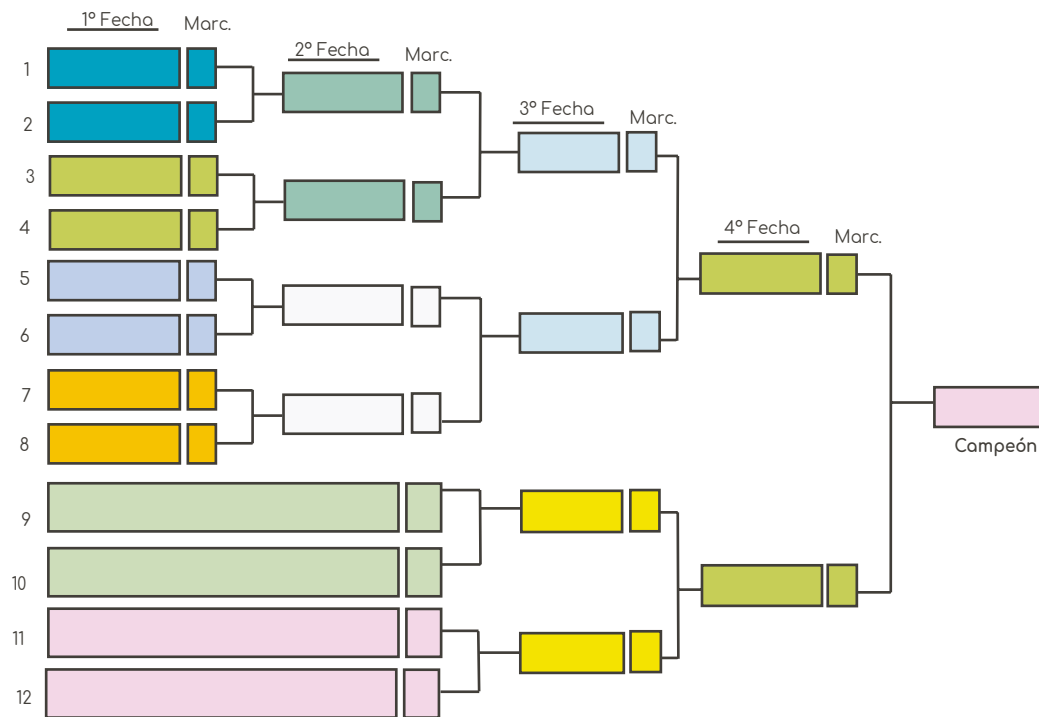
Primera rueda:

Primer paso. Calcule el número total de partidos (N° TP):

Segundo paso. Calcule equipos BAYS para la primera rueda, utilizando la fórmula $PP2 > N^\circ$ de Equipos.

Tercer paso. Diagrama de partidos de la primera rueda

Ubique los nombres de los equipos, de acuerdo al orden del sorteo. En los casilleros pequeños ubique los marcadores de cada partido.



Cuarto paso.

Cuadro de partidos por fecha de la primera rueda:

FECHAS	PARTIDOS	EQUIPOS
1º Fecha:		
2º Fecha:		
3º Fecha:		
4º Fecha:		
TOTAL:		

Quinto paso.

Cuadros de partidos con datos informativos de la primera rueda:

Primera fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DE LA PRIMERA RUEDA			
Nº Fecha:	Partidos de la Primera Fecha		
Día y fecha:		Ciudad/sector:	
Escenario:		Cancha Nº:	Marcador
1º partido:	Hora:	Vs.	-
2º partido:	Hora:	Vs.	-
3º partido:	Hora:	Vs.	-
4º partido:	Hora:	Vs.	-
Total de partidos de la primera fecha:			

Segunda fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DE LA PRIMERA RUEDA			
Nº Fecha:	Partidos de la Segunda Fecha		
Día y fecha:		Ciudad/sector:	
Escenario:		Cancha Nº:	Marcador
1º partido:	Hora:	Vs.	-
2º partido:	Hora:	Vs.	-
3º partido:	Hora:	Vs.	-
4º partido:	Hora:	Vs.	-
Total de partidos de la segunda fecha:			

Tercera fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DE LA PRIMERA RUEDA			
N° Fecha:	Partidos de la Tercera Fecha		
Día y fecha:		Ciudad/sector:	
Escenario:		Cancha N°:	Marcador
1° partido:	Hora:	Vs.	-
2° partido:	Hora:	Vs.	-
Total de partidos de la tercera fecha:			

Cuarta fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DE LA PRIMERA RUEDA			
N° Fecha:	Partidos de la Cuarta Fecha		
Día y fecha:		Ciudad/sector:	
Escenario:		Cancha N°:	Marcador
1° partido:	Hora:	Vs.	-
Total de partidos de la cuarta fecha:			

Sexto paso. Elabore el cuadro de ubicación de los equipos finalizada la primera rueda

UBICACIÓN DE LOS EQUIPOS DE LA PRIMERA RUEDA		
Nº	Equipos	Ubicación
1º		Equipo campeón de la primera rueda
2º		Segundo lugar

Segunda rueda de consuelo

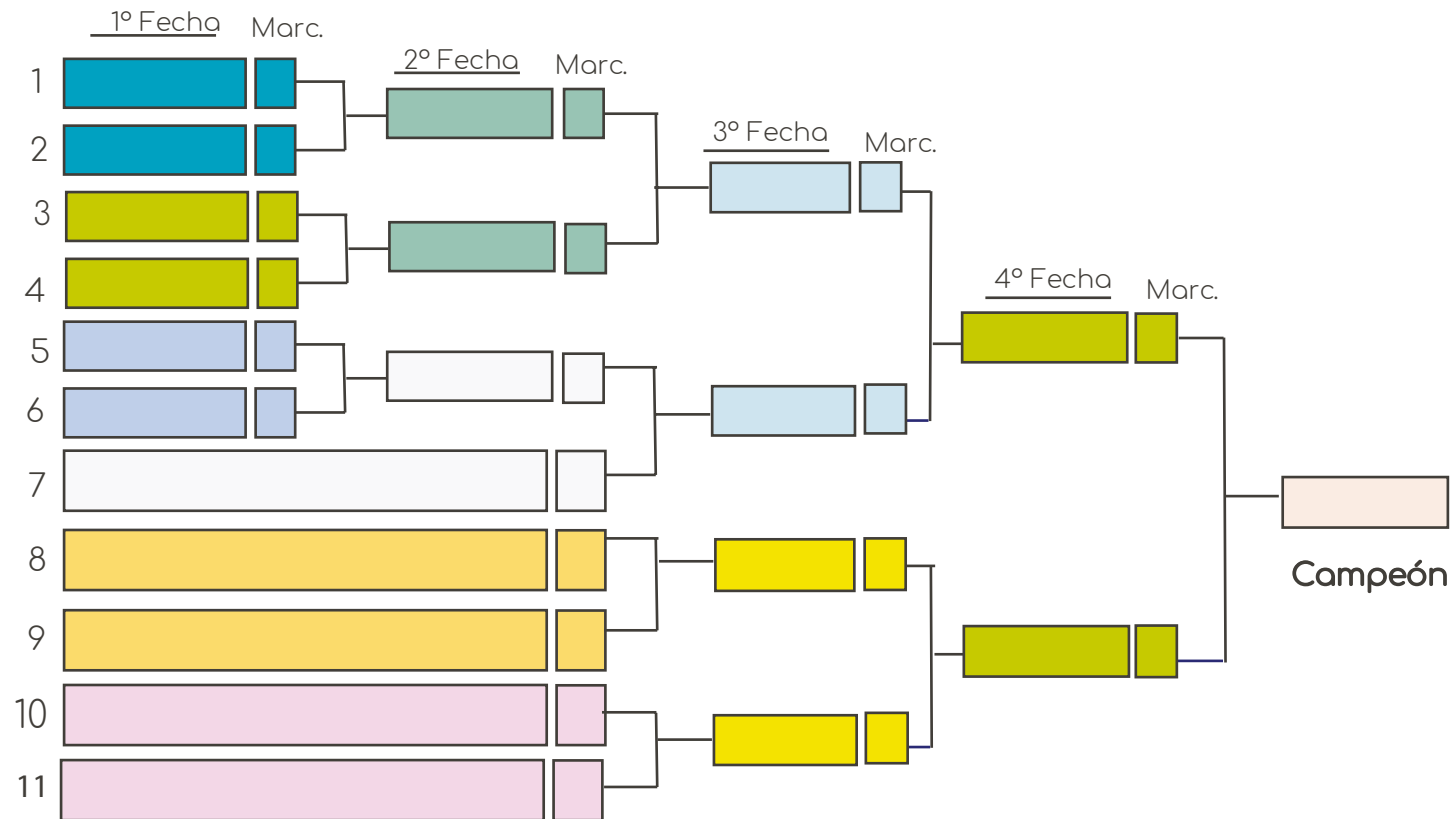
Para la segunda rueda, solamente juegan once equipos, ya que el equipo campeón de la primera rueda no participa en esta rueda de consuelo.

La segunda rueda se juega con 11 equipos, ya que el campeón de la primera rueda no participa en esta rueda de consuelo, ya que está clasificado para el partido final. Los equipos participantes son los siguientes: EE. UU, Canadá, Venezuela, Colombia, Ecuador, Perú, Bolivia, Chile, Argentina, Uruguay, Paraguay y Brasil (elimine el nombre del equipo campeón de la primera rueda).

Séptimo paso. Calcule equipos BAYS para la segunda rueda, utilizando la fórmula $PP2 > N^{\circ}$ Equipos:

Octavo paso.

Diagrama de partidos de la segunda rueda:



Noveno paso.

Cuadro de partidos por fecha de la segunda rueda:

FECHAS	PARTIDOS	EQUIPOS
1º Fecha:		
2º Fecha:		
3º Fecha:		
4º Fecha:		
TOTAL:		

Décimo paso.

Cuadros de partidos con datos informativos de la segunda rueda. Elabore los cuadros de partidos de cada una de las fechas con todos los datos informativos.

Primera fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DE LA SEGUNDA RUEDA			
Nº Fecha:	Partidos de la Primera Fecha		
Día y fecha:		Ciudad/sector:	
Escenario:		Cancha Nº:	Marcador
1º partido:	Hora:	Vs.	-
2º partido:	Hora:	Vs.	-
3º partido:	Hora:	Vs.	-
Total de partidos de la primera fecha:			

Segunda fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DE LA SEGUNDA RUEDA			
Nº Fecha:	Partidos de la Segunda Fecha		
Día y fecha:		Ciudad/sector:	
Escenario:		Cancha Nº:	Marcador
1º partido:	Hora:	Vs.	-
2º partido:	Hora:	Vs.	-
3º partido:	Hora:	Vs.	-
4º partido:	Hora:	Vs.	-
Total de partidos de la segunda fecha:			

Tercera fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DE LA SEGUNDA RUEDA				
Nº Fecha:	Partidos de la Tercera Fecha			
Día y fecha:		Ciudad/sector:		
Escenario:			Cancha Nº:	Marcador
1º partido:	Hora:	Vs.		-
2º partido:	Hora:	Vs.		-
Total de partidos de la tercera fecha:				

Cuarta fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DE LA SEGUNDA RUEDA				
Nº Fecha:	Partidos de la Cuarta Fecha			
Día y fecha:		Ciudad/sector:		
Escenario:			Cancha Nº:	Marcador
1º partido:	Hora:	Vs.		-
Total de partidos de la cuarta fecha:				

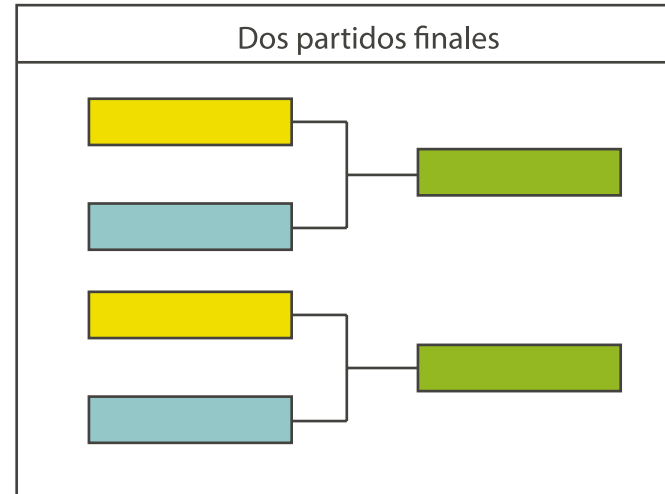
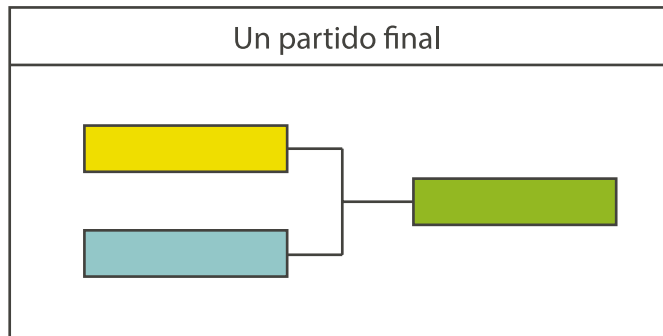
Décimo primer paso.

Ubicación de los equipos finalizada la segunda rueda:

TORNEO CON LA PARTICIPACIÓN DE 12 EQUIPOS		
Ubicación de los equipos de la segunda rueda		
Nº	Equipos	Ubicación
1º		Equipo campeón de la segunda rueda
2º		Segundo lugar

Décimo segundo paso. Partidos finales

En el primer partido final se enfrentan los ganadores tanto de la primera rueda, como de la segunda rueda. Si en el primer partido final gana el equipo campeón de la primera rueda, se jugará un solo partido final. Pero si en el primer partido final gana el equipo ganador de la segunda rueda o de consuelo, se jugará un segundo partido final, del cual saldrá el equipo campeón del torneo. Ejemplo con uno y dos partidos finales:



Décimo tercer paso.

Cuadro de partidos finales con datos informativos:

Un partido final:

CUADRO DEL PARTIDO FINAL CON DATOS INFORMATIVOS			
Nº Fecha:	CUADRO DEL PRIMER PARTIDO FINAL		
Día y fecha:		Ciudad/sector:	
Escenario:		Cancha Nº:	Marcador
1º partido:	Hora:	Vs.	-
Total de partidos finales:			

Dos partidos finales:

CUADRO DEL PARTIDO FINAL CON DATOS INFORMATIVOS					
Primer Partido Final					
Día y Fecha:				Ciudad/sector:	
Escenario:				Cancha N°	Marcador:
1° Partido:	Hora:		Vs.		-

CUADRO DEL PARTIDO FINAL CON DATOS INFORMATIVOS					
Segundo Partido Final					
Día y Fecha:				Ciudad/sector:	
Escenario:				Cancha N°	Marcador:
2° Partido:	Hora:		Vs.		-
TOTAL DE PARTIDOS FINALES:					

Décimo cuarto paso. Cuadro general de partidos

CUADRO GENERAL DE PARTIDOS	
RUEDAS	PARTIDOS
1° Rueda:	
2° Rueda:	
Partidos finales:	
TOTAL:	

Décimo quinto paso. Ubicación final de los equipos

En el siguiente cuadro haga constar los nombres de los equipos campeón y vicecampeón del torneo:

TORNEO CON LA PARTICIPACIÓN DE 12 EQUIPOS		
Ubicación Final de los equipos		
N°	EQUIPOS	UBICACIÓN
1°		Equipo Campeón del Torneo
2°		Equipo Vicecampeón del Torneo

Ejercicio de aplicación con 14 equipos:

Datos informativos:

Se organiza un campeonato de Fútbol profesional, en la modalidad de eliminación doble, proceso "A", con la participación de los siguientes equipos: Nacional, LDU, D. Quito, Aucas, U. Católica, Independiente, Macará, T. Universitario, Olmedo, D. Cuenca, LDU Loja, Barcelona, Emelec y Delfín. Usted como organizador, identifique las fechas en que se va a jugar tanto la primera como la segunda rueda y los partidos finales. Para lo cual usted debe imponer los marcadores de cada partido, en los casilleros respectivos. En este campeonato se jugará un partido final.

Primera rueda:

Primer paso.

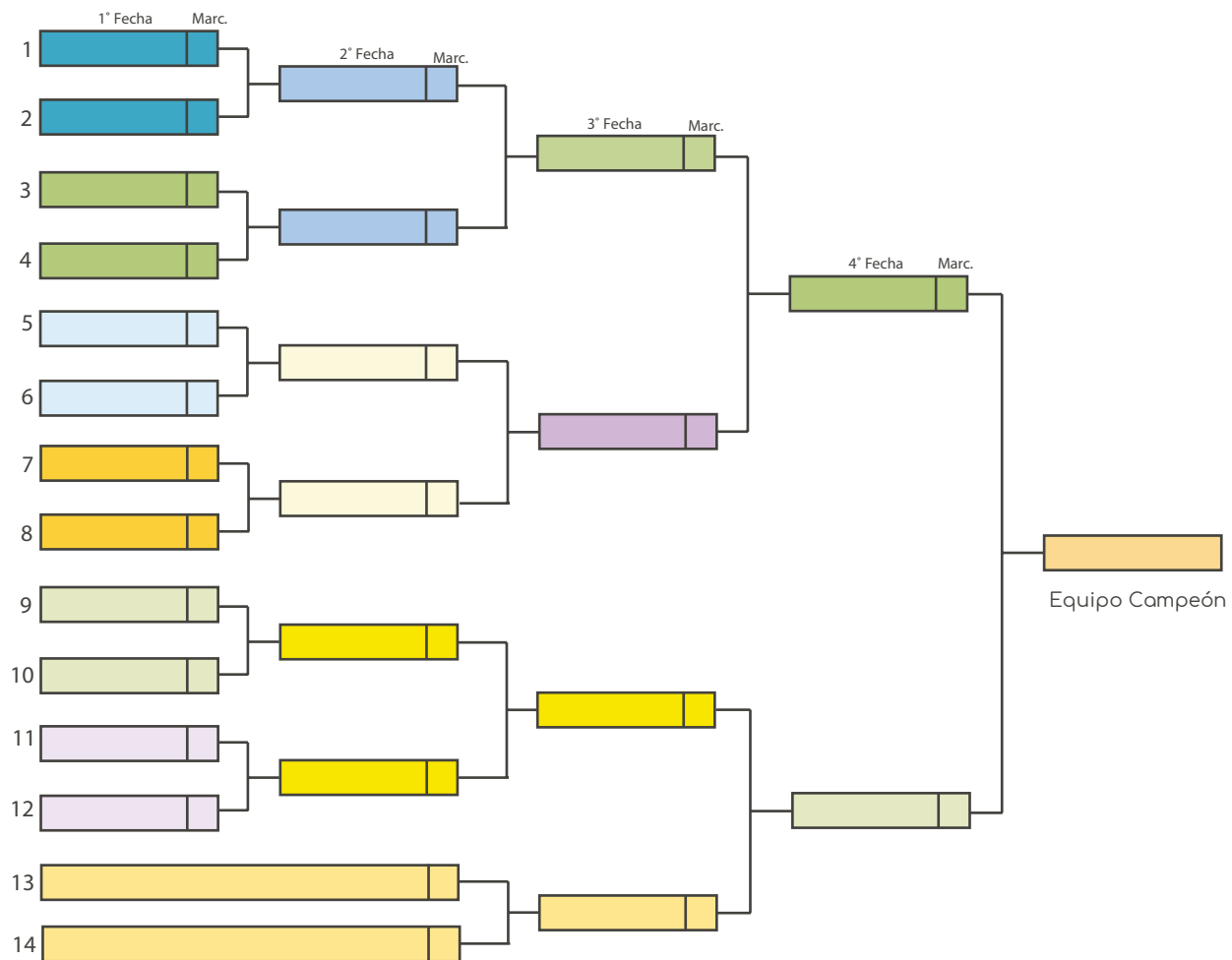
Calcule el número total de partidos (N° TP)

Segundo paso. Calcule los equipos BAYS para la primera rueda.

Utilice la fórmula $PP2 > N^{\circ} Eq - N^{\circ} Eq$.

Tercer paso.

Elabore el diagrama de partidos de la primera rueda. Coloque los nombres de los equipos en el orden del sorteo, en cada uno de los recuadros de colores de la izquierda. Los equipos ganadores de cada partido pasan a jugar en la siguiente fecha.



Cuarto paso.

Elabore el cuadro de partidos por fecha de la primera rueda:

Fechas	Partidos	Equipos
1º Fecha:		
2º Fecha:		
3º Fecha:		
4º Fecha:		
TOTAL		

Quinto paso. Elabore los cuadros de partidos con datos informativos de la primera rueda.

Coloque todos los datos informativos en cada uno de los casilleros, con la finalidad de que el usuario pueda obtener la información necesaria sobre el desarrollo de un encuentro.

Primera fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DE LA PRIMERA RUEDA						
Partidos de la Primera Fecha						
Día y Fecha:				Ciudad/sector:		
Escenario:				Cancha N°:	Marcador:	
1° Partido:	Hora:		Vs.		-	
2° Partido:	Hora:		Vs.		-	
3° Partido:	Hora:		Vs.		-	
4° Partido:	Hora:		Vs.		-	
5° Partido:	Hora:		Vs.		-	
6° Partido:	Hora:		Vs.		-	
TOTAL DE PARTIDOS DE LA PRIMERA FECHA:						

Segunda fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DE LA PRIMERA RUEDA						
Partidos de la Segunda Fecha						
Día y Fecha:				Ciudad/sector:		
Escenario:				Cancha N°:	Marcador:	
1° Partido:	Hora:		Vs.		-	
2° Partido:	Hora:		Vs.		-	
3° Partido:	Hora:		Vs.		-	
4° Partido:	Hora:		Vs.		-	
TOTAL DE PARTIDOS DE LA SEGUNDA FECHA:						

Tercera fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DE LA PRIMERA RUEDA						
Partidos de la Tercera Fecha						
Día y Fecha:				Ciudad/sector:		
Escenario:				Cancha N°	Marcador:	
1° Partido:	Hora:		Vs.		-	
2° Partido:	Hora:		Vs.		-	
TOTAL DE PARTIDOS DE LA TERCERA FECHA:						

Cuarta fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DE LA PRIMERA RUEDA					
Partidos de la Cuarta Fecha					
Día y Fecha:				Ciudad/sector:	
Escenario:				Cancha N°	Marcador:
1° Partido:	Hora:		Vs.		-
TOTAL PARTIDOS DE LA CUARTA FECHA:					

Sexto paso.

Confeccione el cuadro de ubicación de los equipos finalizada la primera rueda:

UBICACIÓN DE LOS EQUIPOS DE LA PRIMERA RUEDA		
N°	EQUIPOS	UBICACIÓN
1°		Equipo Campeón de la primera rueda
2°		Segundo lugar

Segunda rueda de consuelo

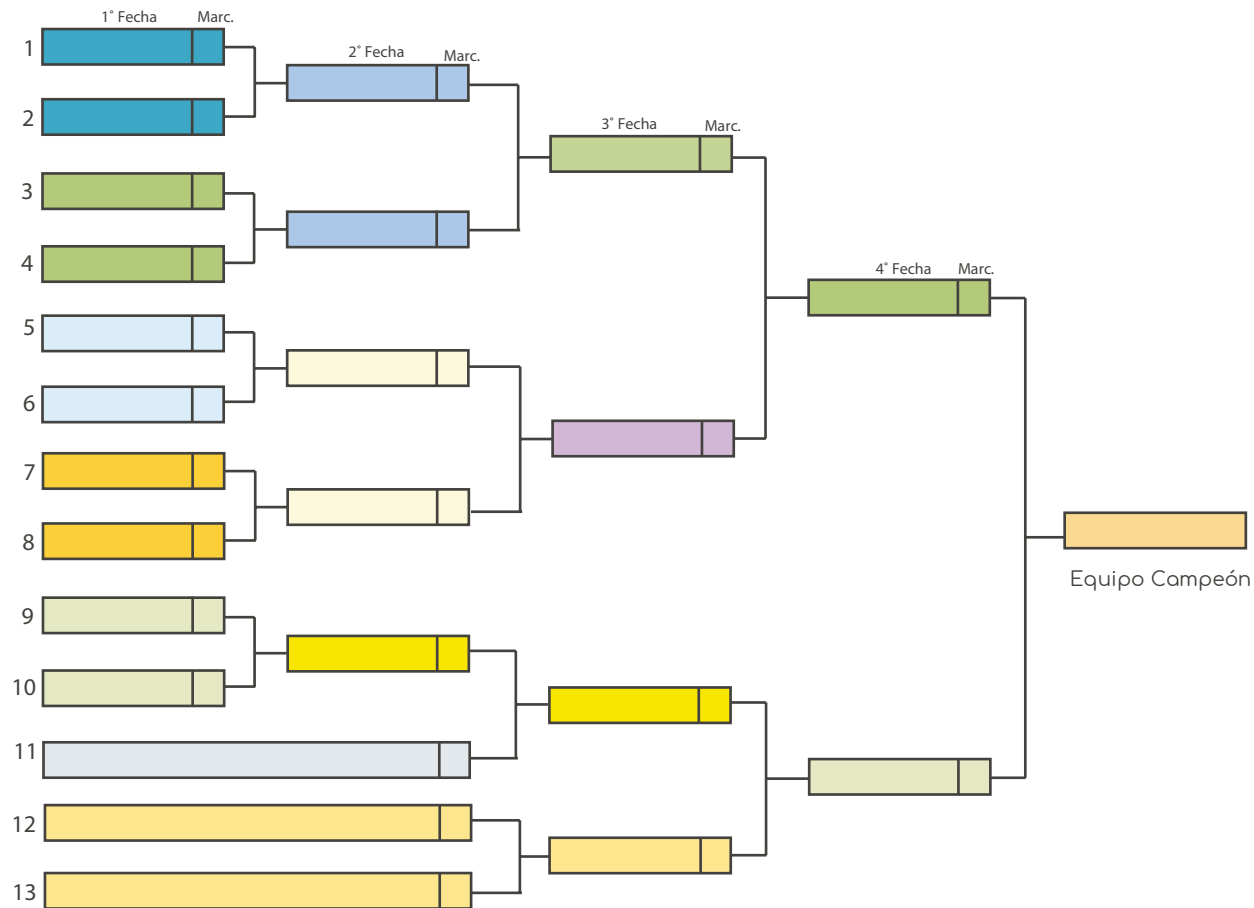
Para la segunda rueda, solamente juegan trece equipos, ya que el equipo campeón de la primera rueda, no participa en esta rueda de consuelo.

Séptimo paso. Equipos Bays.

Calcule equipos BAYS para la segunda rueda.

Octavo paso. Diagrama de partidos de la segunda rueda.-

Elabore el diagrama de partidos colocando los nombres de los equipos con sus respectivos marcadores, en base al siguiente esquema:



Noveno paso.

Elabore el cuadro de partidos por fecha de la segunda rueda:

Fechas	Partidos	Equipos
1º Fecha:		
2º Fecha:		
3º Fecha:		
4º Fecha:		
TOTAL		

Décimo paso.

Cuadros de partidos con datos informativos de la segunda rueda. Elabore los cuadros de partidos con datos informativos, de cada una de las fechas.

Primera fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON NOMBRES DE LOS EQUIPOS						
Partidos de la Primera Fecha						
Día y Fecha:				Ciudad/sector:		
Escenario:				Cancha N°:	Marcador:	
1° Partido:	Hora:		Vs.		-	
2° Partido:	Hora:		Vs.		-	
3° Partido:	Hora:		Vs.		-	
4° Partido:	Hora:		Vs.		-	
5° Partido:	Hora:		Vs.		-	
TOTAL DE PARTIDOS DE LA PRIMERA FECHA:						

Segunda fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON NOMBRES DE LOS EQUIPOS						
Partidos de la Segunda Fecha						
Día y Fecha:				Ciudad/sector:		
Escenario:				Cancha N°:	Marcador:	
1° Partido:	Hora:		Vs.		-	
2° Partido:	Hora:		Vs.		-	
3° Partido:	Hora:		Vs.		-	
4° Partido:	Hora:		Vs.		-	
TOTAL DE PARTIDOS DE LA SEGUNDA FECHA:						

Tercera fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON NOMBRES DE LOS EQUIPOS						
Partidos de la Tercera Fecha						
Día y Fecha:				Ciudad/sector:		
Escenario:				Cancha N°	Marcador:	
1° Partido:	Hora:		Vs.		-	
2° Partido:	Hora:		Vs.		-	
TOTAL DE PARTIDOS DE LA TERCERA FECHA:						

Cuarta fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON NOMBRES DE LOS EQUIPOS						
Partidos de la Cuarta Fecha						
Día y Fecha:				Ciudad/sector:		
Escenario:				Cancha N°	Marcador:	
1° Partido:	Hora:		Vs.		-	
TOTAL PARTIDOS DE LA CUARTA FECHA:						

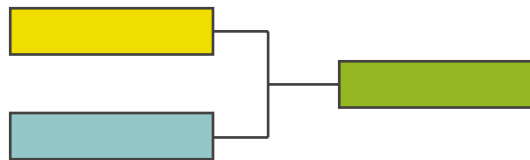
Décimo primer paso.

Cuadro de ubicación de los equipos. En el siguiente cuadro haga constar los equipos que alcanzaron los primeros puestos como equipo campeón y vicecampeón de la segunda rueda.

UBICACIÓN DE LOS EQUIPOS DE LA SEGUNDA RUEDA		
N°	EQUIPOS	UBICACIÓN
1°		Equipo Campeón de la segunda rueda
2°		Segundo lugar

Décimo segundo paso. Partido final

Se jugará un solo partido final. Considere el marcador respectivo para que se juegue un solo partido final. En el casillero amarillo coloque el nombre del equipo campeón de la primera rueda. En el casillero celeste coloque al campeón de la segunda rueda de consuelo.



Décimo tercer paso.

Cuadro de partidos finales con datos informativos:

Un partido final:

CUADRO DEL PARTIDO FINAL CON DATOS INFORMATIVOS					
Primer Partido Final					
Día y Fecha:				Ciudad/sector:	
Escenario:				Cancha N°	Marcador:
1° Partido:	Hora:		Vs.		-
TOTAL DE PARTIDOS FINALES:					

Dos partidos finales:

CUADRO DEL PARTIDO FINAL CON DATOS INFORMATIVOS						
Primer Partido Final						
Día y Fecha:				Ciudad/sector:		
Escenario:				Cancha N°	Marcador:	
1° Partido:	Hora:		Vs.		-	
CUADRO DEL PARTIDO FINAL CON DATOS INFORMATIVOS						
Segundo Partido Final						
Día y Fecha:				Ciudad/sector:		
Escenario:				Cancha N°	Marcador:	
2° Partido:	Hora:		Vs.		-	
TOTAL DE PARTIDOS FINALES:						

Décimo cuarto paso.

Construya el cuadro general de partidos:

CUADRO GENERAL DE PARTIDOS	
RUEDAS	PARTIDOS
1º Rueda:	
2º Rueda:	
Partidos finales:	
TOTAL:	

Décimo quinto paso.

Elabore el cuadro de ubicación final de los equipos:

TORNEO CON LA PARTICIPACIÓN DE 12 EQUIPOS		
Ubicación Final de los equipos		
Nº	EQUIPOS	UBICACIÓN
1º		Equipo Campeón del Torneo
2º		Equipo Vicecampeón del Torneo

Ejercicio de aplicación con 15 equipos:

Datos informativos:

Se organiza un campeonato de Ecuavoley en el sistema de eliminación Doble, proceso "A", con la participación de quince equipos: Carchi, Imbabura, Pichincha, Cotopaxi, Tungurahua, Bolívar, Chimborazo, Cañar, Azuay, Loja, Sucumbíos, Pastaza, Esmeraldas, Manabí y Guayas. En los cuadros de los marcadores coloque los números de sets ganados y perdidos de cada equipo, en cada partido. En este sentido organice este campeonato en fechas y horarios que usted lo considere adecuado, para cada fecha de cada rueda. Coloque los marcadores que corresponden a cada equipo. Ubique el número de sets ganados por cada equipo (Ejm: 2-0; 2-1; 0-2; 1-2). El equipo que más sets ha ganado clasifica a la siguiente fecha.

Primera rueda

Primer paso.

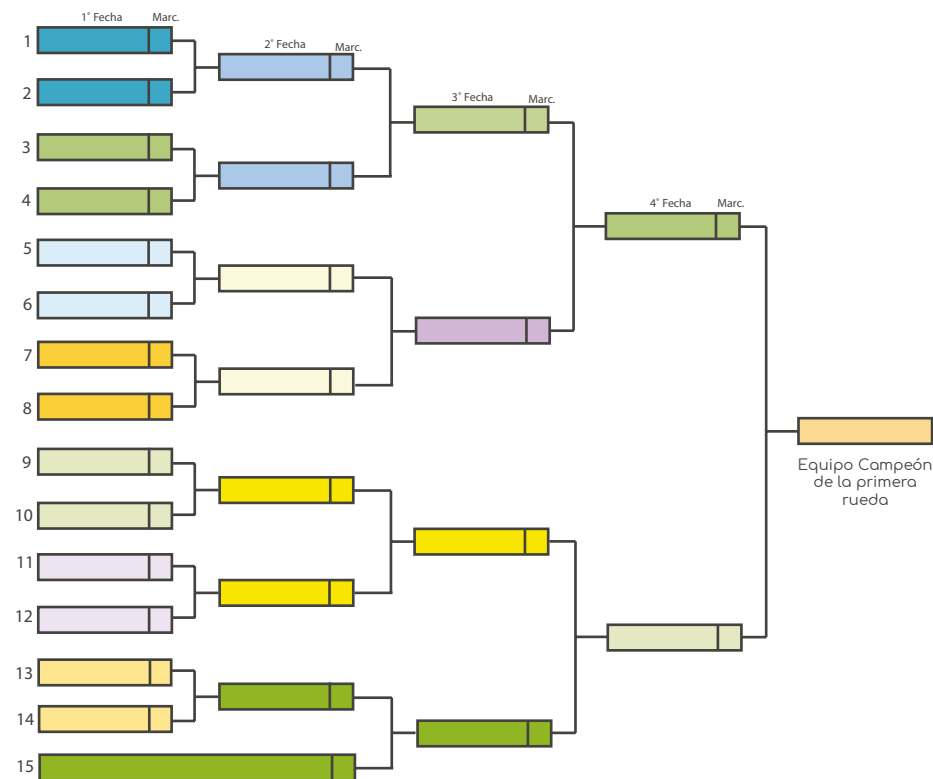
Calcule el número total de partidos (N° TP):

Segundo paso.

Realice el cálculo de los equipos BAYS para la primera rueda

Tercer paso.

Confeccione el diagrama de partidos de la primera rueda, para ello coloque los nombres de los equipos, en base al orden del sorteo:



Cuarto paso.

Confeccione el cuadro de partidos por fecha de la primera rueda. Elabore el siguiente cuadro, donde consten el número de partidos que se jugaron en cada fecha, con la totalidad de partidos jugados en toda la rueda.

Fechas	Partidos	Equipos
1º Fecha:		
2º Fecha:		
3º Fecha:		
4º Fecha:		
TOTAL		

Quinto paso.

Cuadros de partidos con datos informativos de la primera rueda.

Primera fecha:

Los primeros cuatro partidos se jugarán en la cancha N° 1; mientras los tres últimos partidos se jugarán en la cancha N° 2.

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DE LA PRIMERA RUEDA			
Partidos de la Primera Fecha			
Día y Fecha:		Ciudad/sector:	
Escenario:		Cancha N°:	Marcador:
1° Partido:	Hora:	Vs.	-
2° Partido:	Hora:	Vs.	-
3° Partido:	Hora:	Vs.	-
4° Partido:	Hora:	Vs.	-
Escenario:		Cancha N°:	Marcador:
5° Partido:	Hora:	Vs.	-
6° Partido:	Hora:	Vs.	-
7° Partido:	Hora:	Vs.	-
Total de Partidos de la Primera Fecha:			

Segunda fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DE LA PRIMERA RUEDA						
Partidos de la Segunda Fecha						
Día y Fecha:				Ciudad/sector:		
Escenario:				Cancha N°:	Marcador:	
1° Partido:	Hora:		Vs.		-	
2° Partido:	Hora:		Vs.		-	
3° Partido:	Hora:		Vs.		-	
4° Partido:	Hora:		Vs.		-	
Total de Partidos de la Segunda Fecha:						

Tercera fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DE LA PRIMERA RUEDA					
Partidos de la Tercera Fecha					
Día y Fecha:				Ciudad/sector:	
Escenario:				Cancha N°	Marcador:
1° Partido:	Hora:		Vs.		-
2° Partido:	Hora:		Vs.		-
Total de partidos de la tercera fecha:					

Cuarta fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DE LA PRIMERA RUEDA					
Partidos de la Cuarta Fecha					
Día y Fecha:				Ciudad/sector:	
Escenario:				Cancha N°	Marcador:
1° Partido:	Hora:		Vs.		-
Total de partidos de la cuarta fecha:					

Sexto paso.

Elaborar el cuadro de ubicación de los equipos finalizada la primera rueda:

UBICACIÓN DE LOS EQUIPOS DE LA PRIMERA RUEDA		
N°	EQUIPOS	UBICACIÓN
1°		Equipo Campeón de la primera rueda
2°		Segundo lugar

Segunda rueda de consuelo

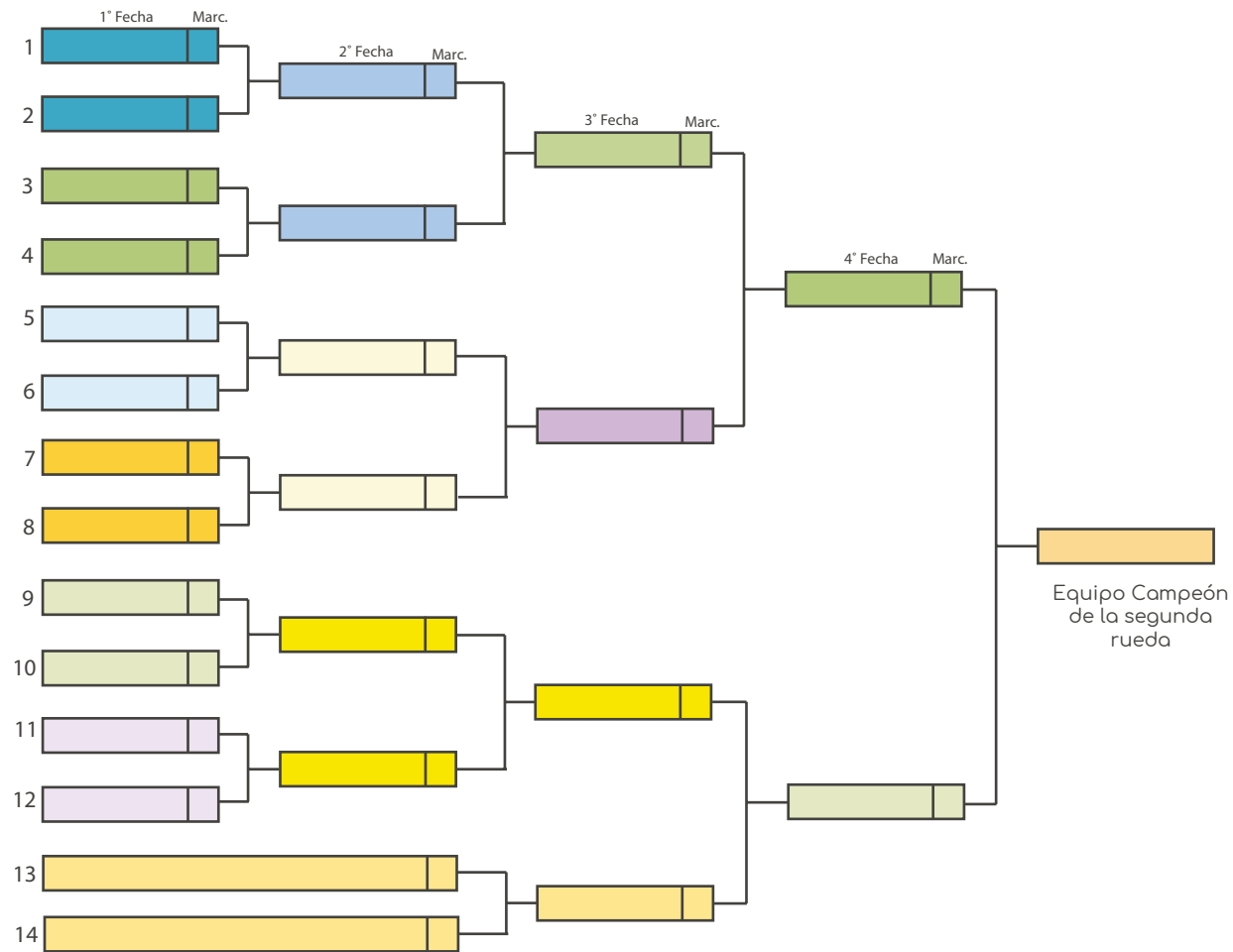
Para la segunda rueda, solamente juegan catorce equipos, ya que el equipo campeón de la primera rueda no participa en esta segunda rueda de consuelo.

Séptimo paso.

Identificación de los equipos BAYS para la segunda rueda. Calcule los equipos Bays, utilizando la potencia perfecta de dos mayor al número de equipos (realice en el reverso):

Octavo paso.

Elabore el diagrama de partidos de la segunda rueda. Coloque los nombres de los equipos en las casillas de la izquierda. Además, coloque los marcadores en los casilleros respectivos de cada equipo.



Noveno paso.

Confeccione el cuadro de partidos por fecha de la segunda rueda:

FECHAS	PARTIDOS	EQUIPOS
1º Fecha:		
2º Fecha:		
3º Fecha:		
4º Fecha:		
TOTAL:		

Décimo paso. Construya los cuadros de partidos con datos informativos de la segunda rueda

Los tres primeros partidos se jugarán en la cancha N° 1; mientras los tres últimos partidos se jugarán en la cancha N° 2.

Primera fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DE LA SEGUNDA RUEDA			
Partidos de la Primera Fecha			
Día y fecha:		Ciudad/sector:	
Escenario:		Cancha N°:	Marcador
1° partido:	Hora:	Vs.	-
2° partido:	Hora:	Vs.	-
3° partido:	Hora:	Vs.	-
Escenario:		Cancha N°:	Marcador
4° partido:	Hora:	Vs.	-
5° partido:	Hora:	Vs.	-
6° partido:	Hora:	Vs.	-
Total de partidos de la primera fecha:			

Segunda fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DE LA SEGUNDA RUEDA			
Partidos de la Segunda Fecha			
Día y fecha:			Ciudad/sector:
Escenario:			Cancha N°: Marcador
1º partido:	Hora:	Vs.	-
2º partido:	Hora:	Vs.	-
3º partido:	Hora:	Vs.	-
4º partido:	Hora:	Vs.	-
Total de partidos de la segunda fecha:			

Tercera fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DE LA SEGUNDA RUEDA			
Partidos de la Tercera Fecha			
Día y fecha:		Ciudad/sector:	
Escenario:		Cancha N°:	Marcador
1º partido:	Hora:	Vs.	-
2º partido:	Hora:	Vs.	-
Total de partidos de la tercera fecha:			

Cuarta fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DE LA SEGUNDA RUEDA			
Partidos de la Cuarta Fecha			
Día y fecha:		Ciudad/sector:	
Escenario:		Cancha N°:	Marcador
1º partido:	Hora:	Vs.	-
Total de partidos de la cuarta fecha:			

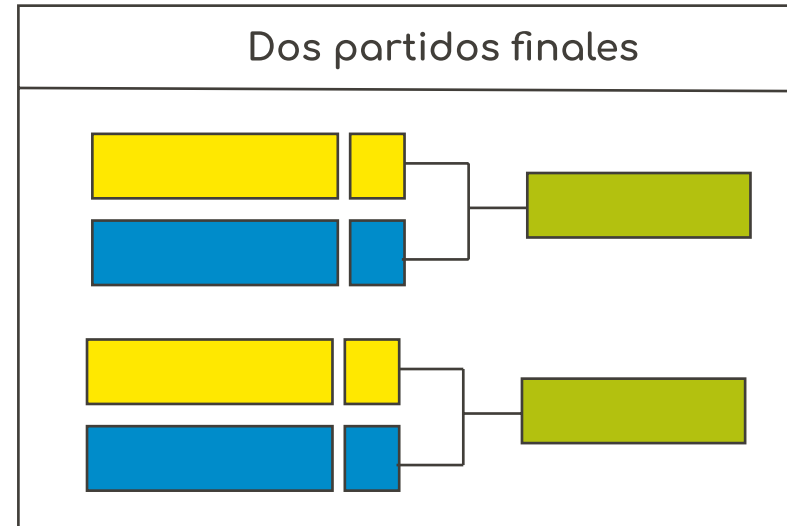
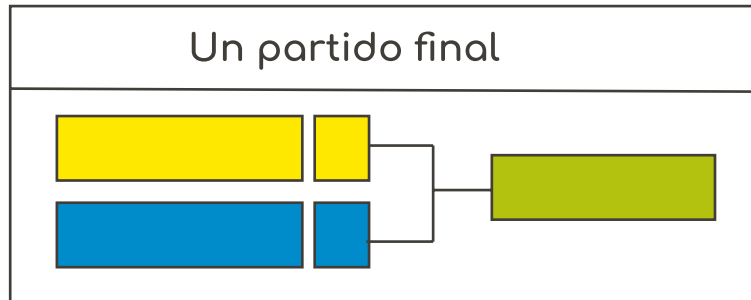
Décimo primer paso.

Construya el cuadro de ubicación de los equipos finalizada la segunda rueda:

UBICACIÓN DE LOS EQUIPOS DE LA SEGUNDA RUEDA		
Nº	Equipos	Ubicación
1º		Equipo campeón de la segunda rueda
2º		Segundo lugar

Décimo segundo paso. Partidos finales:

Si en el primer partido final gana el equipo campeón de la primera rueda, se jugará un solo partido final. Pero si en el primer partido final gana el equipo ganador de la rueda de consuelo, se jugará un segundo partido final, del cual saldrá el equipo campeón del torneo.



Décimo tercer paso.

Elabore el cuadro de partidos finales con datos informativos

Un partido final:

CUADRO DEL PARTIDO FINAL CON DATOS INFORMATIVOS			
CUADRO DEL PRIMER PARTIDO FINAL			
Día y fecha:		Ciudad/sector:	
Escenario:		Cancha N°:	Marcador
1º partido:	Hora:	Vs.	-
Total de partidos finales:			

Dos partidos finales:

CUADRO DEL PARTIDO FINAL CON DATOS INFORMATIVOS			
PRIMER PARTIDO FINAL			
Día y fecha:		Ciudad/sector:	
Escenario:		Cancha N°:	Marcador
1º partido:	Hora:	Vs.	-
Total de partidos finales:			

CUADRO DEL PARTIDO FINAL CON DATOS INFORMATIVOS			
SEGUNDO PARTIDO FINAL			
Día y fecha:		Ciudad/sector:	
Escenario:		Cancha N°:	Marcador
2º partido:	Hora:	Vs.	-
Total de partidos finales:			

Décimo cuarto paso.

Construya el Cuadro general de partidos:

CUADRO GENERAL DE PARTIDOS	
RUEDAS	PARTIDOS
1º rueda:	
2º rueda:	
Partidos finales:	
TOTAL:	

Décimo quinto paso.

Elabore el cuadro de ubicación final de los equipos:

UBICACIÓN FINAL DE LOS EQUIPOS		
Nº	Equipos	Ubicación
1º		Equipo campeón del torneo
2º		Equipo campeón del torneo

2.3 Bloque de ejercicios de retroalimentación y trabajo autónomo, del sistema de eliminación doble, proceso "A"

En la aplicación y desarrollo de estos ejercicios, el estudiante debe poner en práctica todos los conocimientos teóricos y prácticos expuestos en el documento de estudio, demostrando su creatividad para alcanzar el éxito de la organización de un evento deportivo.

Con los criterios de evolución del trabajo realizado por el estudiante, mediante el cumplimiento de cada uno de los pasos que exige la organización de este tipo de campeonatos, se podrá alcanzar la valoración cualitativa y cuantitativa porcentual del nivel de competencias alcanzado por el estudiante durante su ciclo de estudios, en lo referente a la asimilación y aprehensión de conocimientos de la asignatura. El estudiante sabrá demostrar su nivel profesional para aplicar los conocimientos

en su vida práctica laboral, mediante el dominio y aplicación de todos los contenidos de organización de campeonatos deportivos, que, por supuesto, serán de vital importancia en la vida profesional del estudiante y futuro profesional de la Educación Física y el Entrenamiento Deportivo.

Ejercicio de retroalimentación N°1 del sistema de eliminación doble, proceso "A":

Los órganos del cuerpo humano organizan un torneo del juego de CARTAS, denominado Juego del cuarenta, este torneo se jugará los días viernes y sábados, a partir del día viernes 4 de marzo, donde participan los órganos siguientes: estómago, hígado, faringe,

oídos, páncreas, intestinos, riñones, corazón y pulmones. El torneo se efectuará a partir de las 18H00 en adelante. Programe cada juego con 30 minutos de duración. Cada juego comprenderá dos sets y si persiste un empate, se jugará un tercer set de donde saldrá el jugador ganador y clasificado a la siguiente fecha.

Equipos participantes: estómago, hígado, faringe, oídos, páncreas, intestinos, riñones, corazón y pulmones.

MARCADORES PARA LA PRIMERA RUEDA:
1-2, 2-0, 2-1, 2-0, 2-1, 2-0, 2-1, 2-1.

MARCADORES PARA LA SEGUNDA RUEDA:
2-1, 2-0, 2-1, 2-1, 1-2, 2-0, 2-1.

Realice los siguientes cálculos previos:

a) Calcule el número total de partidos de todo el torneo.

b) Realice un sorteo para entregar los números

que le corresponden a cada participante.

c) Identifique a los equipos Bays de la primera rueda.

d) Elabore el cronograma de partidos de la primera rueda.

e) Construya el cuadro de partidos por fecha de la primera rueda con los nombres de los equipos.

f) Calcule Bays con el número de equipos que van a participar en la segunda rueda o de consuelo.

g) Construya el cronograma de partidos de la segunda rueda.

h) Elabore el cuadro de partidos por fecha de la segunda rueda con los nombres de los equipos.

i) Elabore los cuadros de los dos partidos finales e identifique al equipo campeón.

SISTEMA DE ELIMINACIÓN DOBLE PROCESO "B"

1. Componente cognitivo del sistema de eliminación doble, proceso "B"

El proceso de eliminación doble proceso "B" tiene similitud con el proceso "A" en todos los pasos, a excepción del cálculo de los equipos BAYS. A diferencia del proceso "A" donde se utiliza la potencia perfecta de dos mayor al número de equipos; en este proceso "B" en cambio se utiliza la potencia perfecta de dos menor al número de equipos.

En este proceso, para calcular los equipos Bays, se utiliza la potencia perfecta de 2 menor al número de equipos; PP2 que será restada del N° de equipos; este resultado será multiplicado

por 2 y dicho resultado lo restamos nuevamente por el N° de equipos: Utilice la siguiente fórmula:

$$\text{BAYS: } [(N^\circ \text{ Eq} - \text{PP2} < N^\circ \text{ Eq}) \times 2] - N^\circ \text{ Eq}$$

Ejercicios para calcular los equipos Bays

Con 7 equipos:

1. Paso: Se busca a la $PP2 < N^{\circ} Eq = 4$

2. Paso: Al número de equipos (7) se le resta la $PP2 < N^{\circ} Eq$. de la siguiente manera:

$$(N^{\circ} Eq - PP2 < N^{\circ} Eq) \\ 7 - 4 = 3$$

3. Paso: A este resultado obtenido se le multiplica x 2

$$3 \times 2 = 6$$

4. Paso: El resultado obtenido se le resta al número de equipos (7):

$$7 - 6 = 1$$

1 Bay no juega la primera fecha

9 Equipos:

1. Paso: Se busca la $PP2 < N^{\circ} Eq = 8$

2. Paso: Al número de equipos (9) se le resta la $PP2 < N^{\circ} Eq$. de la siguiente manera:

$$(N^{\circ} Eq - PP2 < N^{\circ} Eq) \\ 9 - 8 = 1$$

3. Paso: El resultado obtenido se multiplica x 2

$$1 \times 2 = 2$$

4. Paso: El resultado obtenido se resta al número de equipos

$$9 - 2 = 7$$

7 Bays no juegan la primera fecha

15 Equipos:

1. Paso: Se busca la $PP2 < N^{\circ} Eq = 8$

2. Paso: Al número de equipos (15) se le resta la $PP2 < N^{\circ} Eq.$ de la siguiente manera:

$$N^{\circ} Eq - PP2 < N^{\circ} Eq \\ 15 - 8 = 7$$

3. Paso: El resultado obtenido se multiplica x 2

$$7 \times 2 = 14$$

4. Paso: El resultado obtenido se resta al número de equipos:

$$15 - 14 = 1$$

1 Bay no juega la primera fecha

1.1 Proceso metodológico del sistema de eliminación doble proceso "B"

El proceso metodológico consiste en describir todos y cada uno de los pasos que sirve para desarrollar este proceso. Con la finalidad de darle una característica didáctica y pedagógica, se utilizará organizadores gráficos, para una mejor comprensión y aprehensión de conocimientos y del proceso mismo.

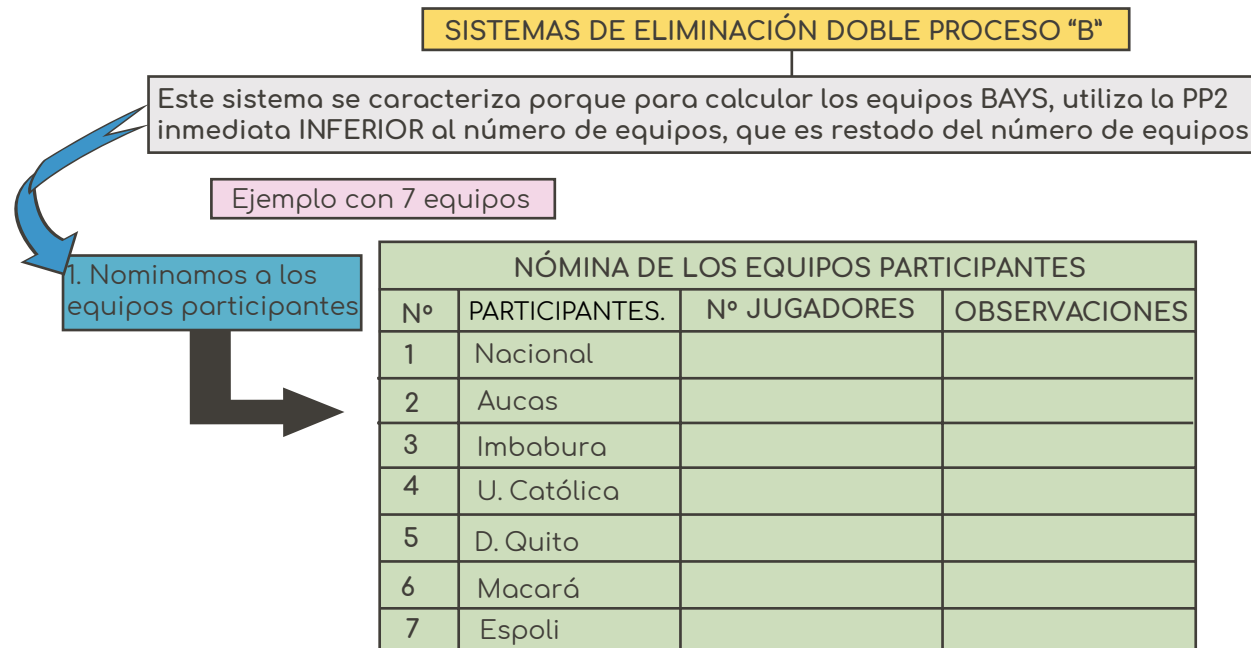
1.1.1 Pasos a desarrollar en el sistema de eliminación doble proceso "B"

Los pasos metodológicos están diseñados de una manera secuencial progresiva, que le permite al lector la aplicación ordenada para desarrollar cada uno de los pasos con carácter secuencial y progresivo. Este ordenamiento de pasos va desde el cálculo del número total de

partidos hasta el cuadro final de ubicaciones de los equipos, donde se puede visualizar qué equipos llegaron a disputar los partidos finales y cuál de ellos es campeón y vicecampeón del torneo. Los pasos son los siguientes:

Primer paso. Inscripción de los equipos

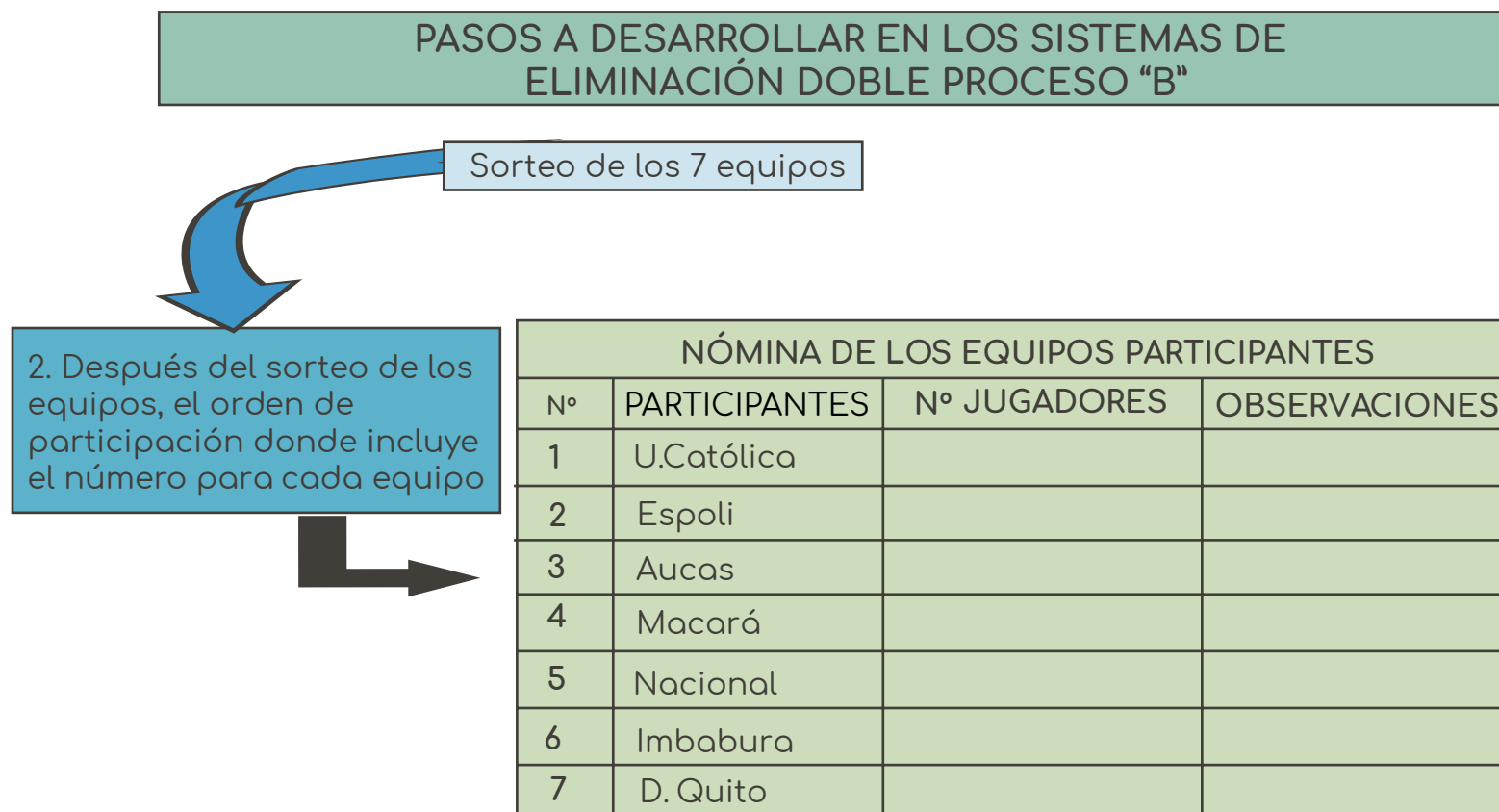
Se receipta las inscripciones de los equipos participantes en formularios de inscripción.



DR. PHD. ERNESTO F. ZAMBRANO Y. * CATEDRÁTICO

Segundo paso. Sorteo de los equipos

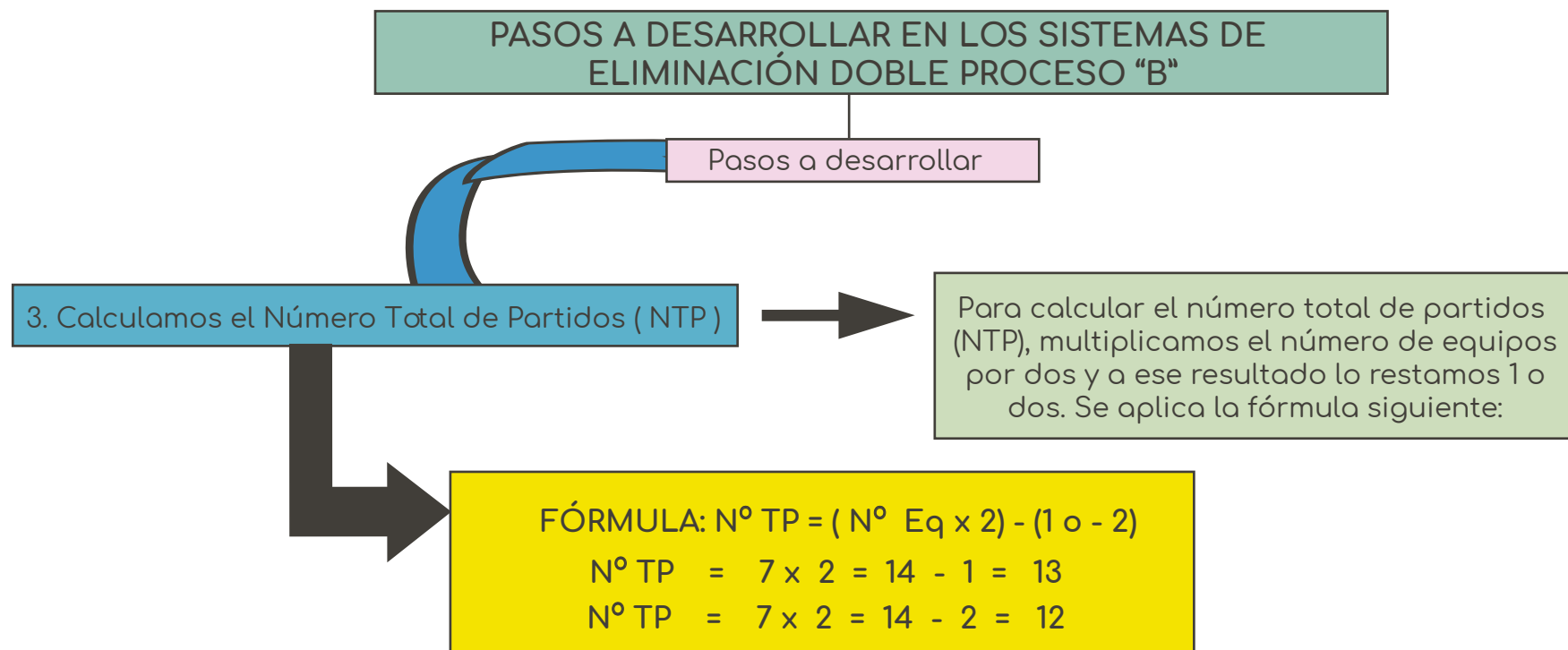
Con los equipos inscritos se procede al sorteo de los equipos, con el objetivo de asignar el número, que servirá para elaborar el diagrama de partidos.



DR. PHD. ERNESTO F. ZAMBRANO Y. * CATEDRÁTICO

Tercer paso. Cálculo del número total de partidos

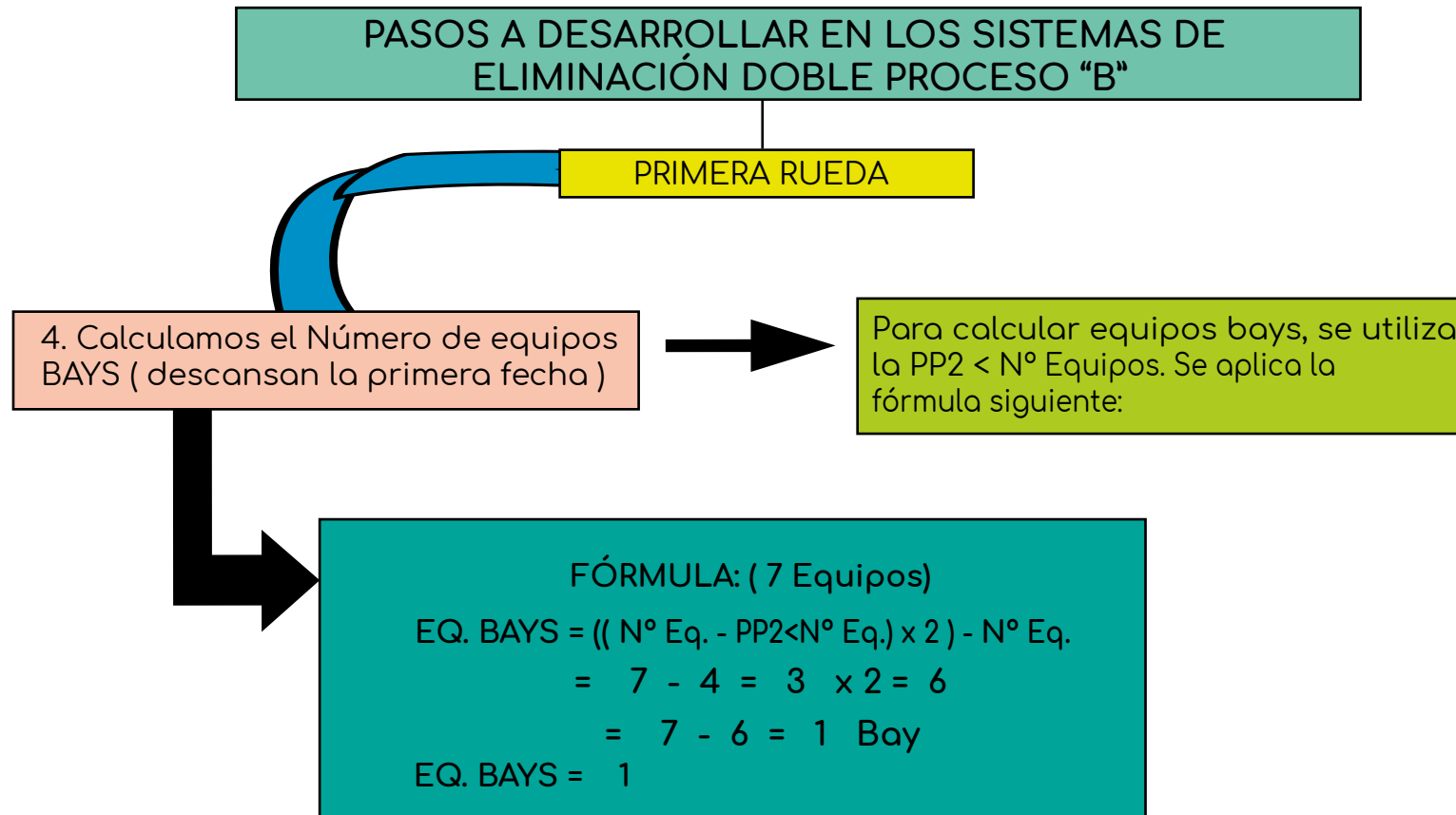
Se calcula el número total de partidos (NTP) que se jugará en el torneo, utilizando la siguiente fórmula:



DR. PHD. ERNESTO F. ZAMBRANO Y. * CATEDRÁTICO

Cuarto paso. Cálculo de los equipos Bays

Para el cálculo de los equipos Bays se utiliza la potencia perfecta de dos (PP2) menor al número de equipos, utilizando la siguiente fórmula:



PASOS A DESARROLLAR EN LOS SISTEMAS DE ELIMINACIÓN DOBLE PROCESO "B"

PRIMERA RUEDA

4. Calculamos el Número de equipos BAYS (descansan la primera fecha)

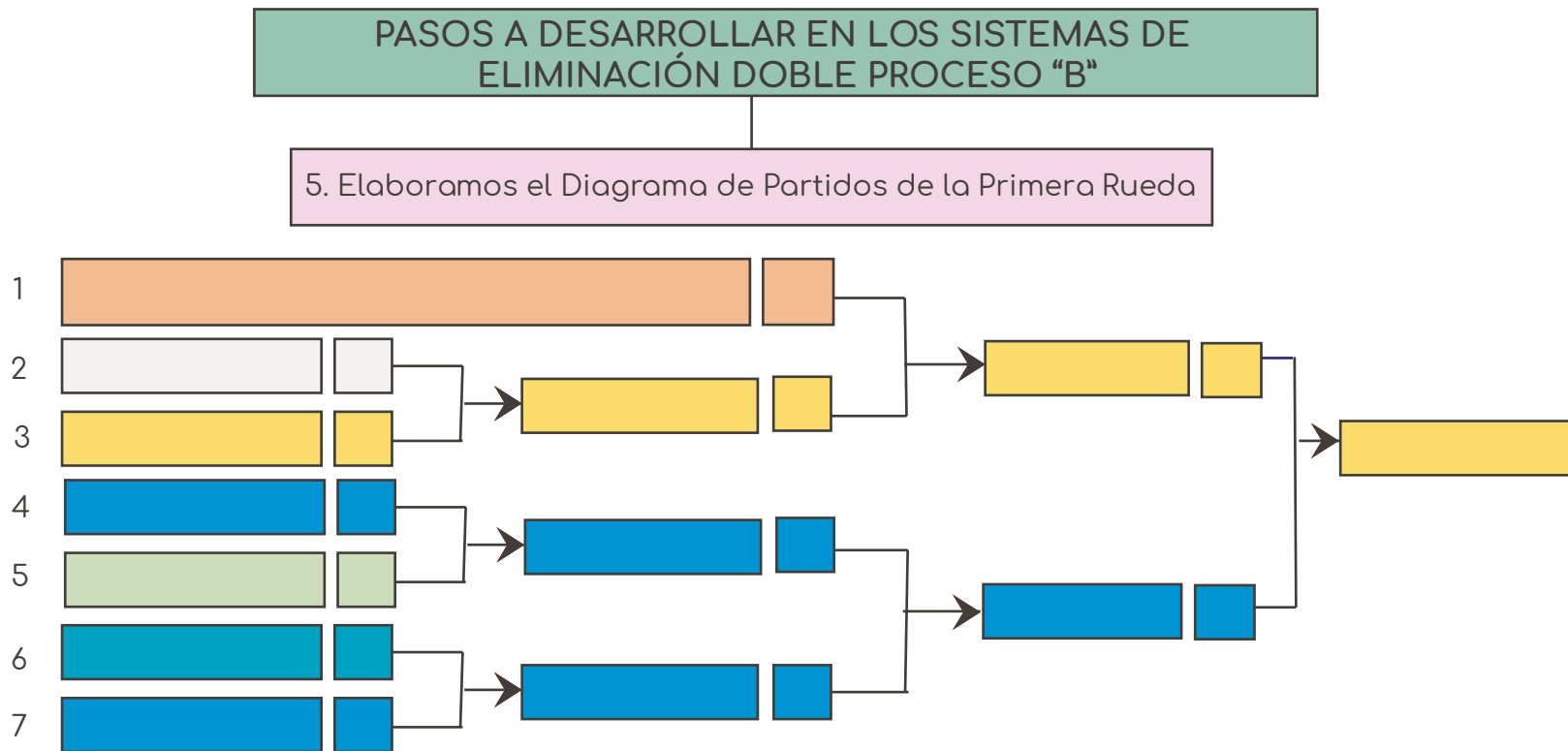
Para calcular equipos bays, se utiliza la PP2 < N° Equipos. Se aplica la fórmula siguiente:

$$\begin{aligned} &\text{FÓRMULA: (7 Equipos)} \\ \text{EQ. BAYS} &= ((\text{N}^\circ \text{Eq.} - \text{PP2} < \text{N}^\circ \text{Eq.}) \times 2) - \text{N}^\circ \text{Eq.} \\ &= 7 - 4 = 3 \times 2 = 6 \\ &= 7 - 6 = 1 \text{ Bay} \\ \text{EQ. BAYS} &= 1 \end{aligned}$$

DR. PHD. ERNESTO F. ZAMBRANO Y. * CATEDRÁTICO

Quinto paso. Elaboración del diagrama de partidos

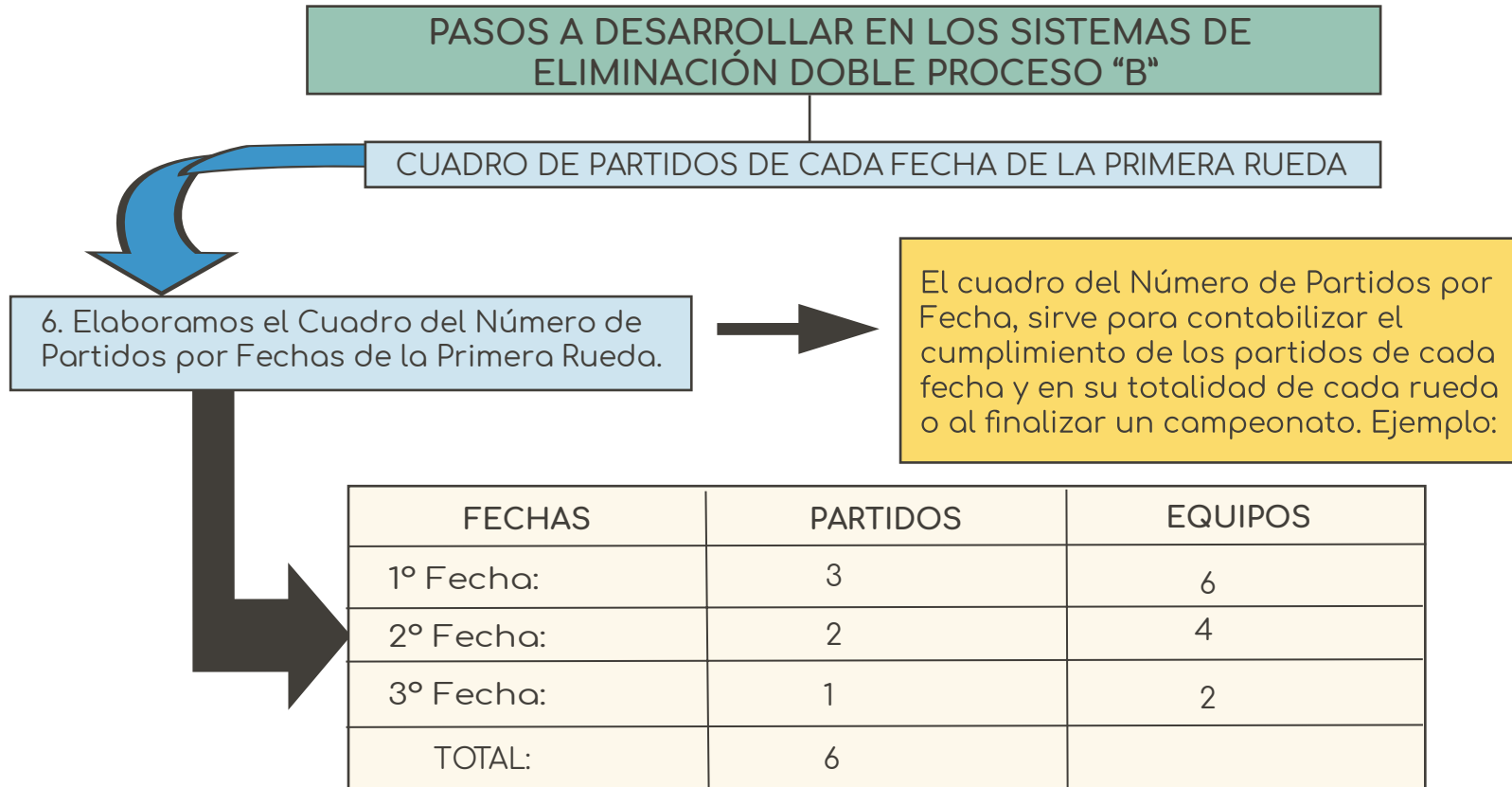
Una vez identificado los equipos Bays, se procede a confeccionar el diagrama de partidos, correspondiente a la primera rueda.



DR. PHD. ERNESTO F. ZAMBRANO Y. * CATEDRÁTICO

Sexto paso. Cuadro de partidos por fecha

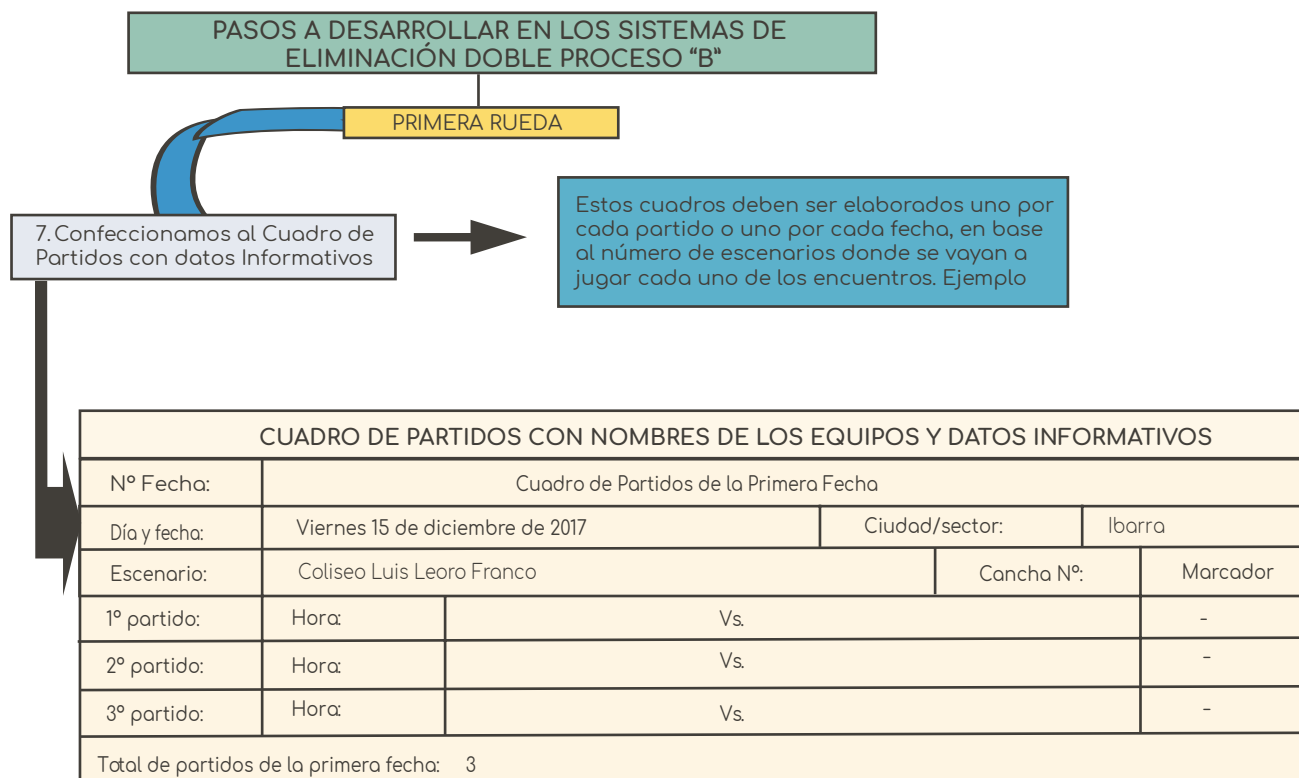
Se elabora el cuadro de partidos por fecha correspondiente a la primera rueda. Este cuadro sirve para contabilizar el número de partidos que se debe cumplir en la primera rueda, en base al diagrama de partidos.



DR. PHD. ERNESTO F. ZAMBRANO Y. * CATEDRÁTICO

Séptimo paso. Cuadro de partidos con datos informativos

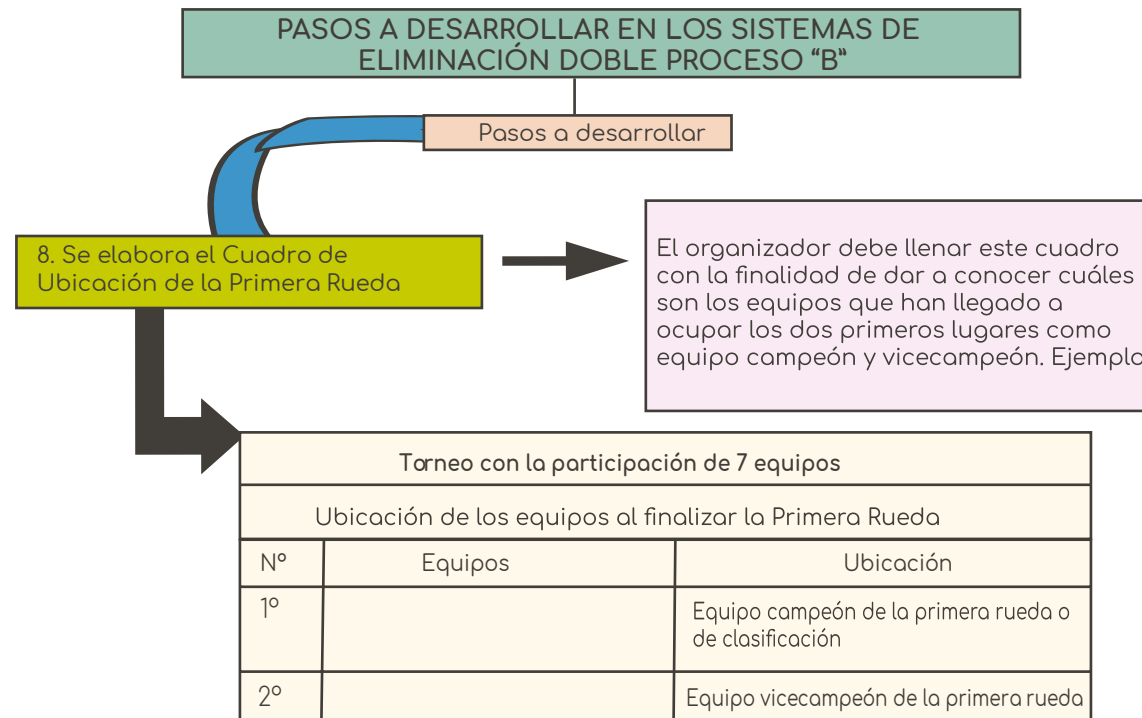
Se elabora el cuadro de partidos con datos informativos. Este cuadro se puede hacer para cada partido o para cada fecha, teniendo en cuentas los partidos que se deben cumplir, con base en el diagrama de partidos. En este cuadro deben constar los datos informativos necesarios para que todas las personas vinculadas a esta acción deportiva puedan obtener toda la información necesaria de cada partido.



DR. PH.D. ERNESTO F. ZAMBRANO Y. * CATEDRÁTICO

Octavo paso. Cuadro de ubicación de la primera rueda

Se elabora el cuadro de ubicación de los equipos, con la finalidad de poder visualizar cual es el equipo campeón de esta rueda de clasificación y que se encuentra clasificado al partido o partidos finales. Este equipo campeón no jugará la segunda rueda.



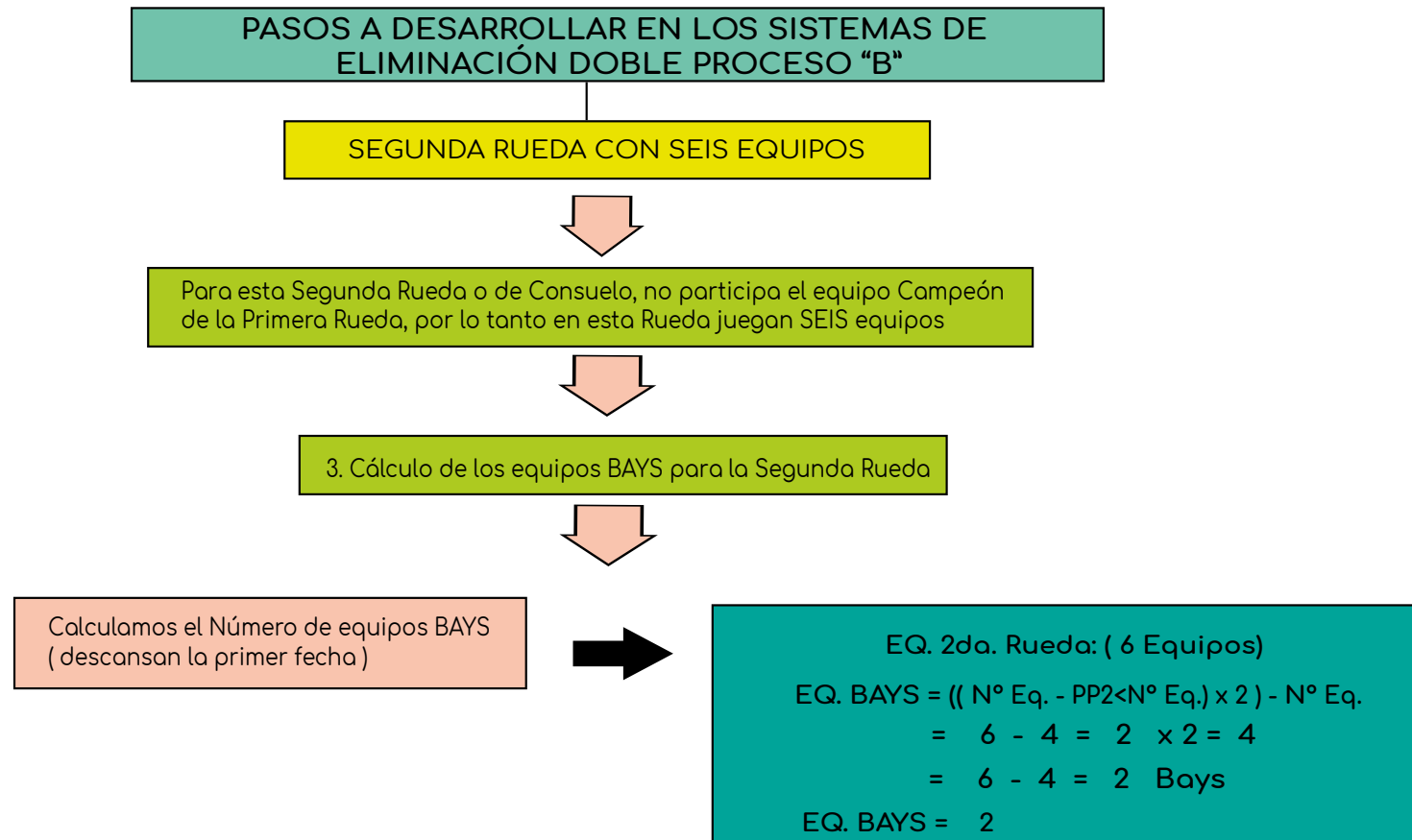
Segunda rueda:

En esta segunda rueda de consuelo participan todos los equipos que no llegaron a ser el equipo campeón de la primera rueda.

DR. PHD. ERNESTO F. ZAMBRANO Y. * CATEDRÁTICO

Noveno paso. Cálculo de los equipos Bays para la segunda rueda

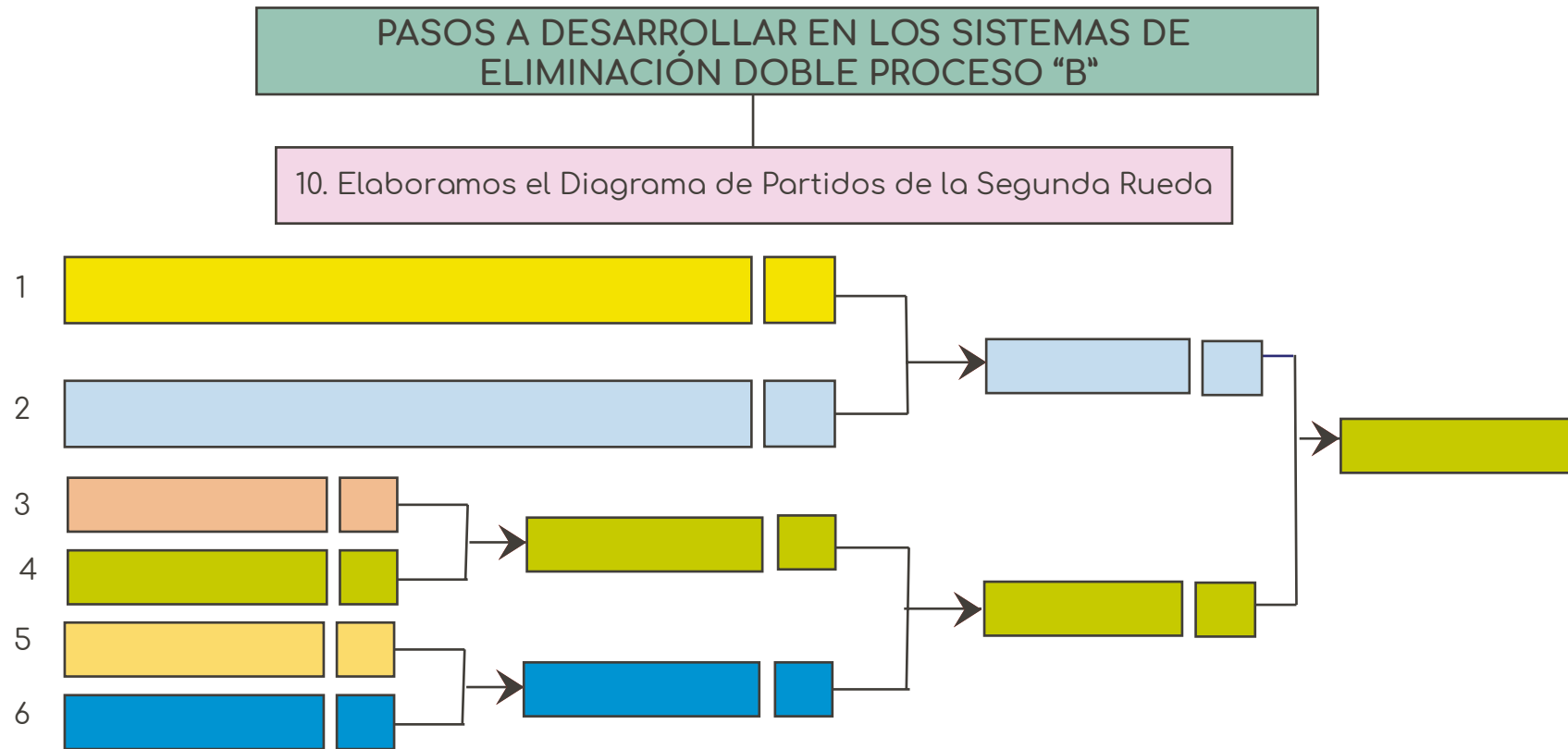
En esta segunda rueda de consuelo se debe calcular equipos Bays nuevamente con el número de equipos participantes, siempre y cuando ese número no sea igual a una potencia perfecta de dos:



DR. PHD. ERNESTO F. ZAMBRANO Y. * CATEDRÁTICO

Décimo paso. Diagrama de partidos de la segunda rueda

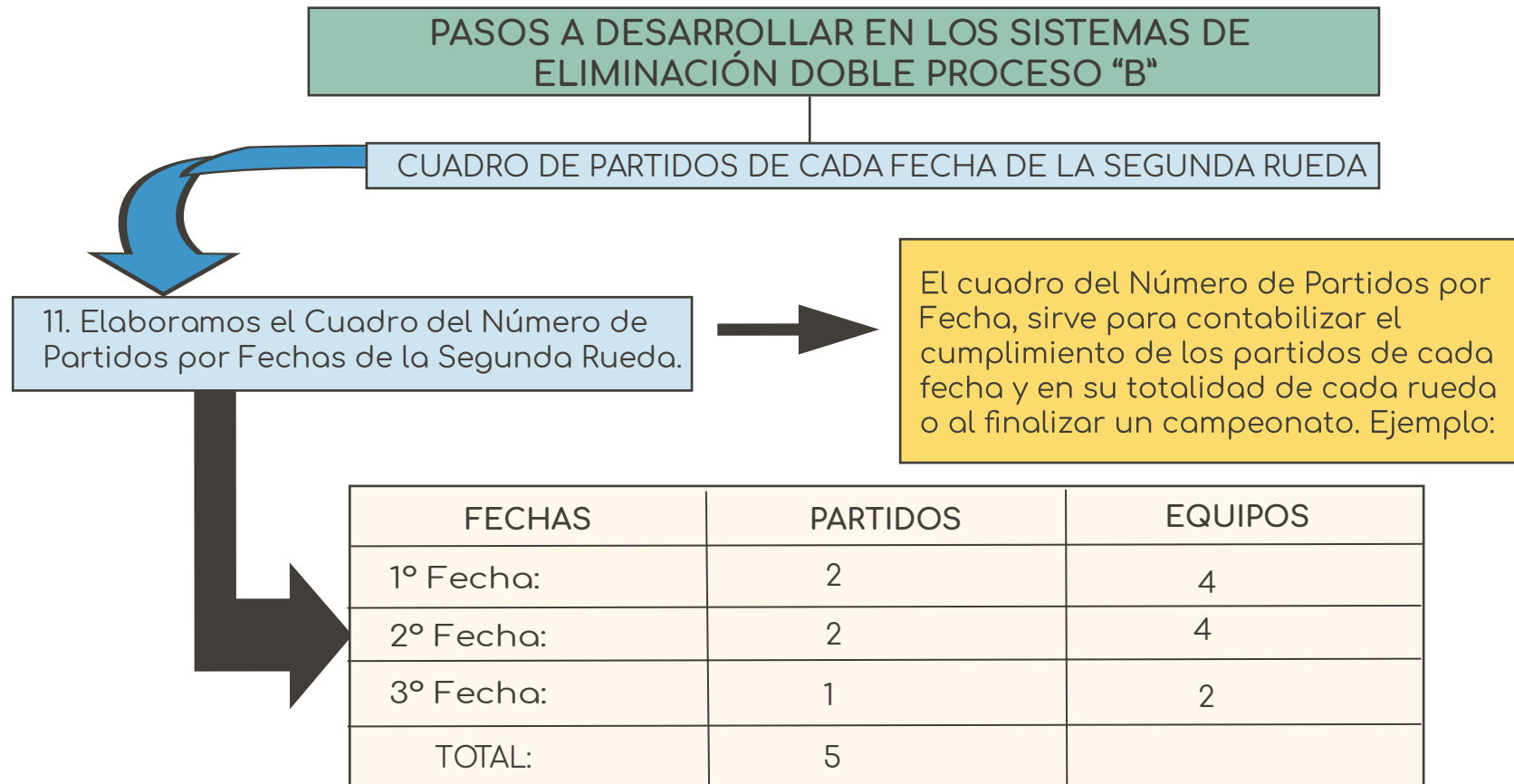
Se procede a confeccionar el diagrama de partidos, correspondiente a la segunda rueda, considerando el número de equipos Bays que no jugará la primera fecha.



DR. PHD. ERNESTO F. ZAMBRANO Y. * CATEDRÁTICO

Décimo primer paso. Cuadro de partidos por fecha de la segunda rueda

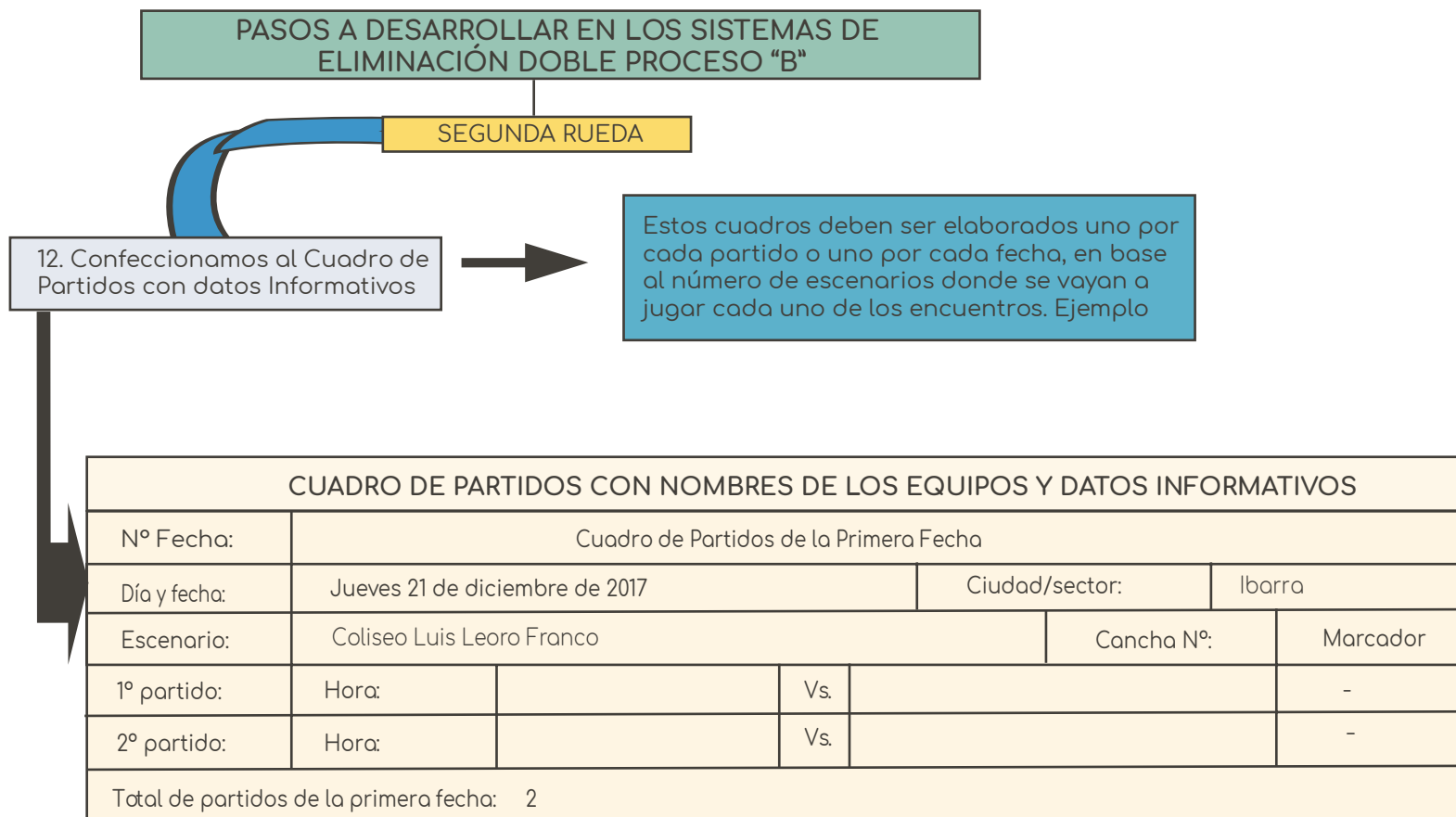
Se elabora el cuadro de partidos por fecha, con el fin de controlar el cumplimiento de todos los partidos constantes en el diagrama de partidos de la segunda rueda.



DR. PHD. ERNESTO F. ZAMBRANO Y. * CATEDRÁTICO

Décimo segundo paso. Cuadro de partidos con datos informativos de la segunda rueda

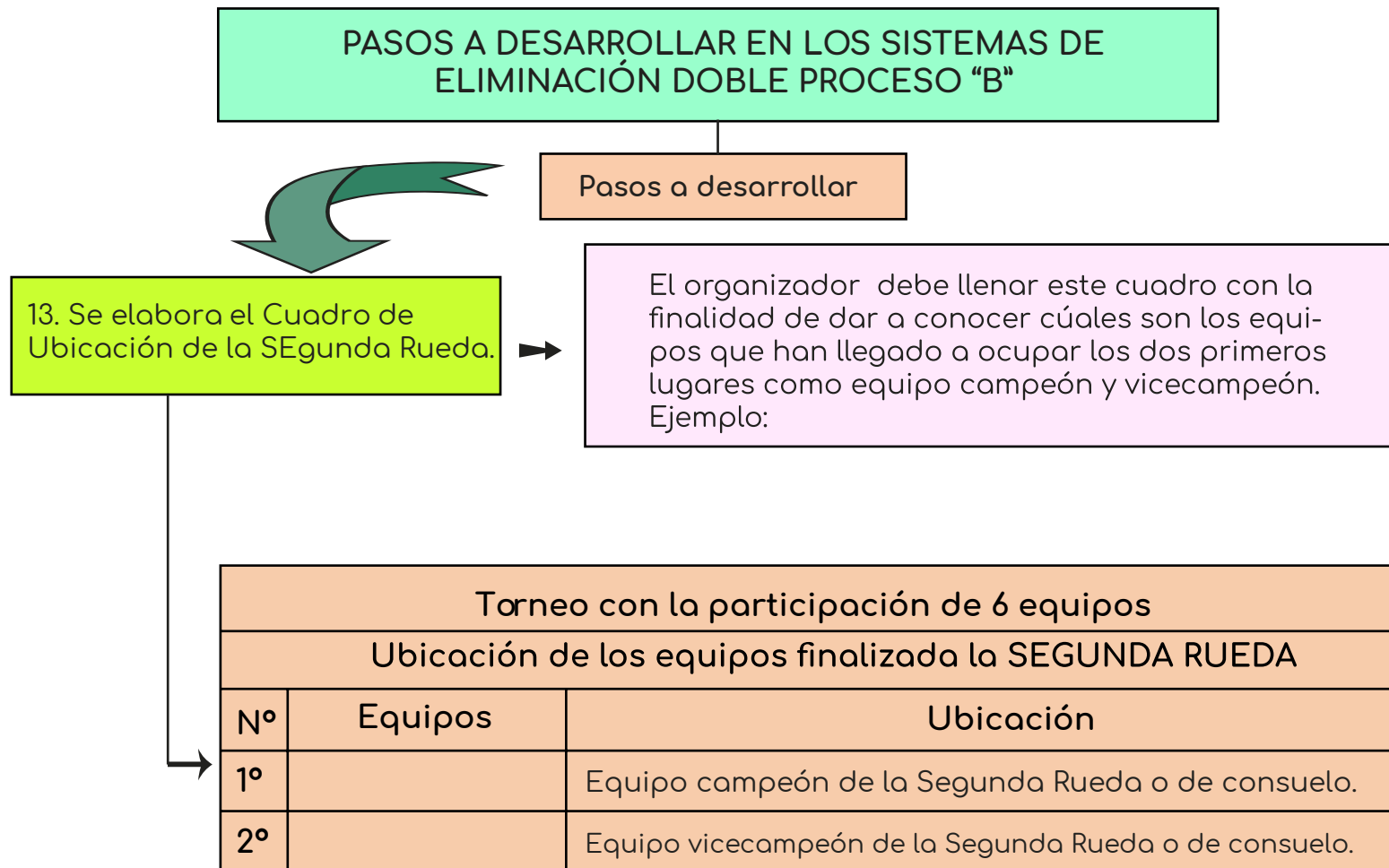
De igual manera se debe confeccionar los cuadros de partidos con datos informativos de la segunda rueda, de todos los partidos a jugarse en cada una de las fechas. Estos cuadros deben contener toda la información necesaria de cada encuentro.



DR. PHD. ERNESTO F. ZAMBRANO Y. * CATEDRÁTICO

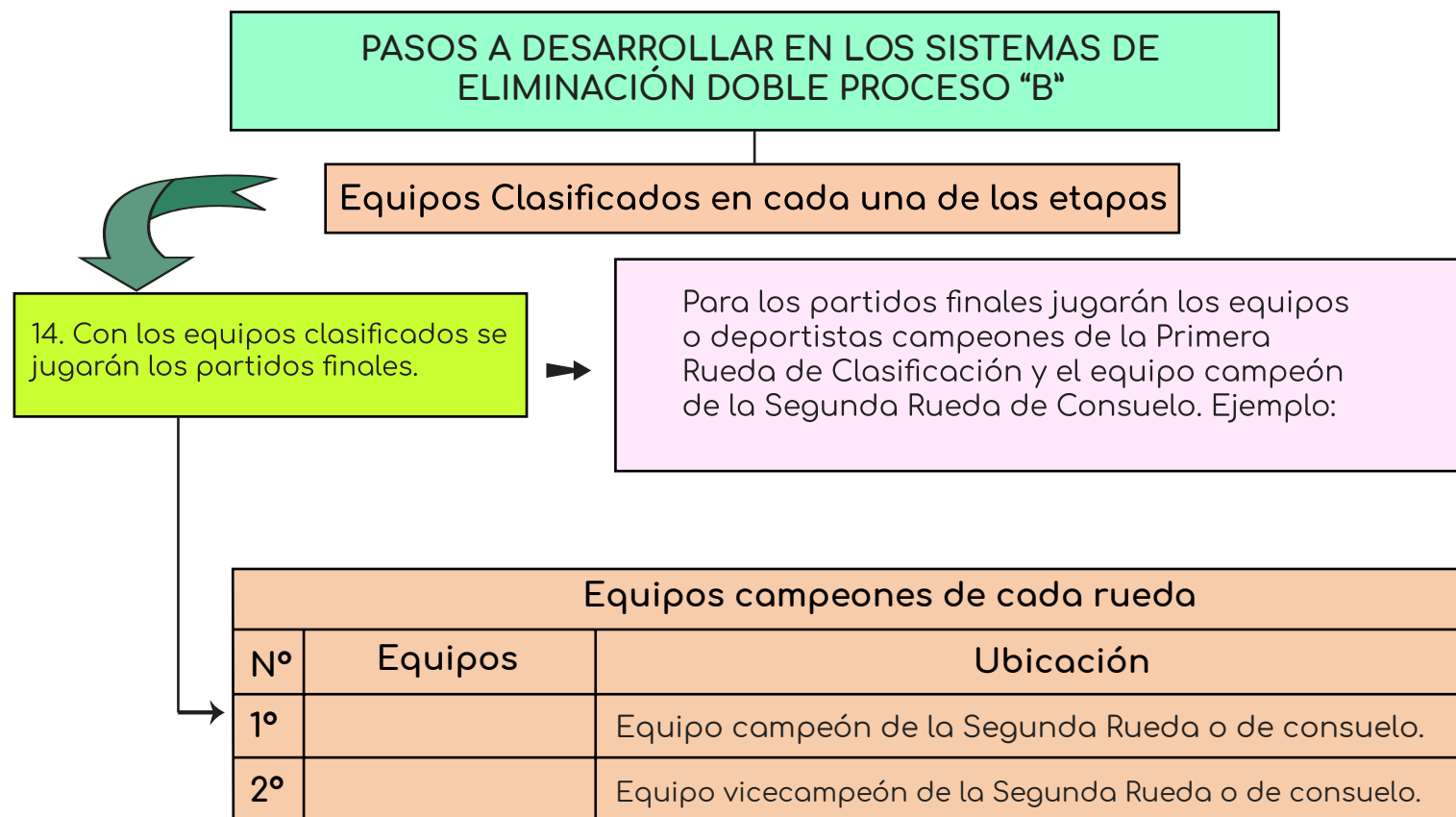
Décimo tercer paso. Cuadro de ubicación de la segunda rueda

Una vez terminados todos los partidos de la segunda rueda, se procede a elaborar el cuadro de ubicación de los equipos de la segunda rueda.



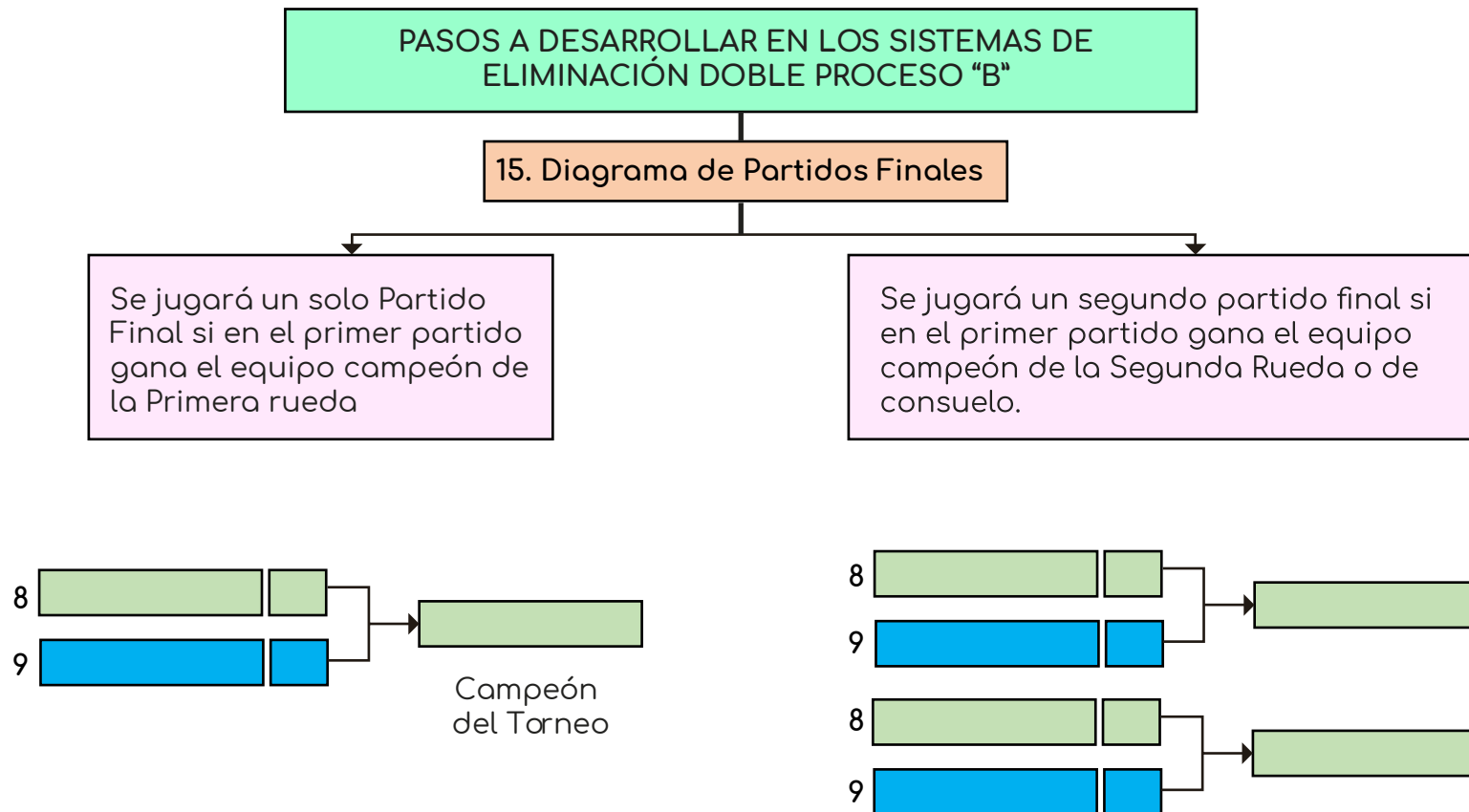
Décimo cuarto paso. Encuentros finales

Los equipos campeones tanto de la rueda de clasificación como de la rueda de consuelo jugarán ya sea uno o dos partidos finales. Se jugará un partido final si gana en este encuentro el campeón de la primera rueda o de clasificación; pero si en este primer partido final gana el equipo campeón de la segunda rueda o de consuelo se debe jugar un segundo partido, ya que los dos equipos se encuentran empatados en partidos perdidos. De este segundo partido final saldrá el equipo campeón y vicecampeón del torneo.



Décimo quinto paso. Partidos finales

En este sistema de eliminación doble, existen dos posibilidades de jugar partidos finales; es decir, se jugará un solo partido final si en este partido gana el equipo o deportista campeón de la primera rueda; pero, si en este primer partido final gana el equipo ganador de la segunda rueda o de consuelo, obligatoriamente se debe jugar un segundo partido final, ya que los dos equipos se encuentran empates a un partido perdido. De este segundo partido final saldrá el equipo o deportista campeón y vicecampeón del torneo.

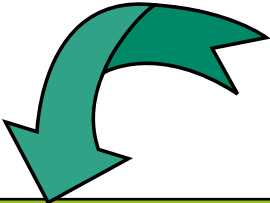


Décimo sexto paso: Cuadro de partidos finales con datos informativos

Después de elaborar los diagramas de partidos finales, se debe confeccionar los cuadros de partidos con datos informativos, con la finalidad de que el público pueda saber dónde se va a desarrollar ese encuentro y asista en forma masiva a presenciarlo.

a) Cuadro con datos informativos del primer partido final:

PASOS A DESARROLLAR EN LOS SISTEMAS DE ELIMINACIÓN DOBLE PROCESO "B"



16. Cuadro del Partido Final

Cuadro de partidos con datos informativos			
Cuadro de partidos Finales			
Día y fecha:	Domingo 24 de Diciembre del 2017C	ciudad/sector:	Ibarra
Escenario:	Coliseo Luis Leoro Franco	Nº:	Marcador
1º partido:	HORA:	Vs.	
Total de partidos de la tercero fecha: 1			

b) Cuadros de partidos con datos informativos de los dos partidos finales:

PASOS A DESARROLLAR EN LOS SISTEMAS DE ELIMINACIÓN DOBLE PROCESO "B"

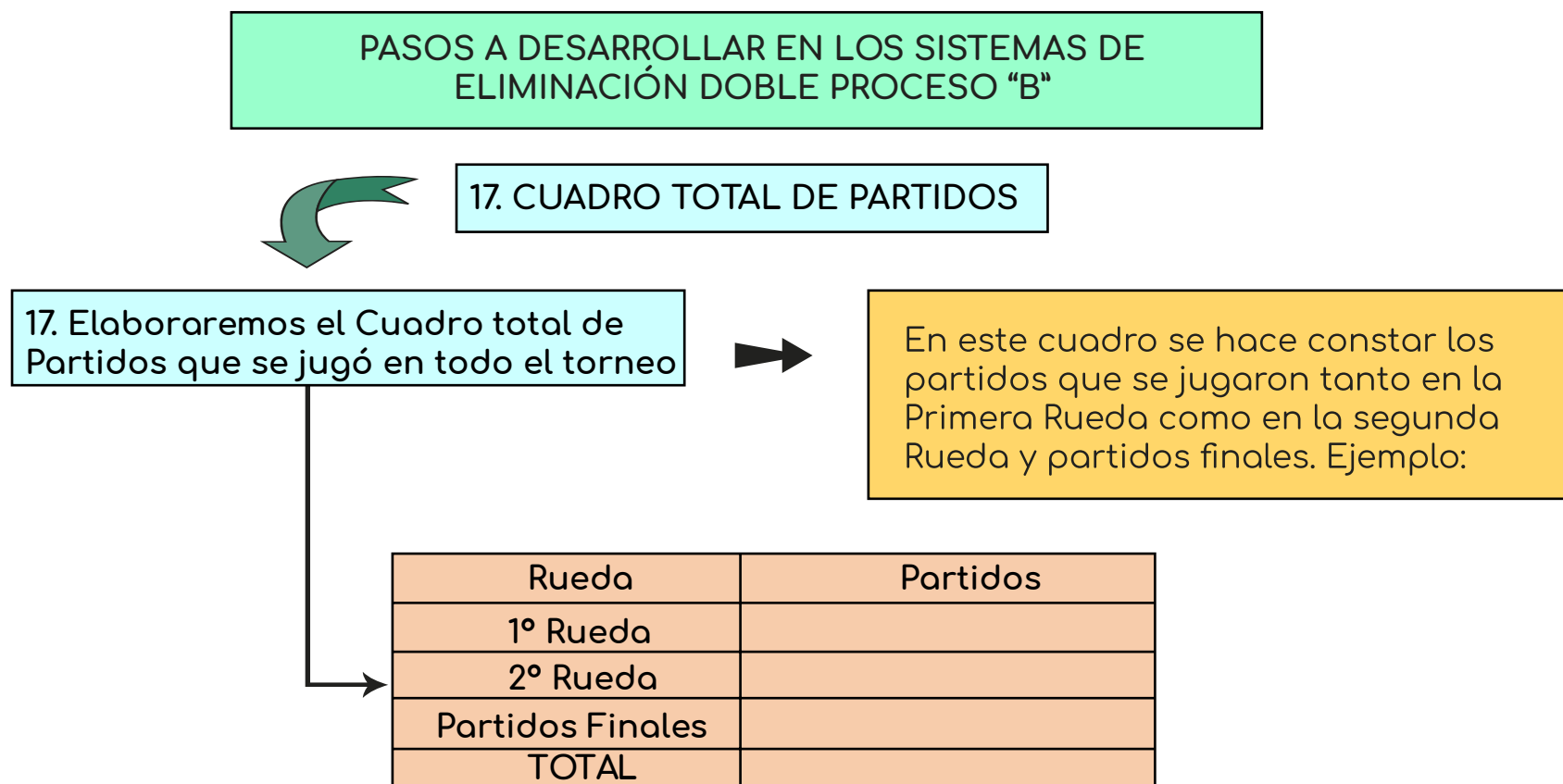
Cuadro del Partido Final

Cuadro de partidos con datos informativos				
Cuadro de partidos Finales				
Día y fecha:	Domingo 24 de Diciembre del 2017		Ciudad/sector:	Ibarra
Escenario:	Coliseo Luis Leoro Franco		Nº:	Marcador
1º partido:	HORA:		Vs.	
Total de partidos de la tercero fecha: 1				

Cuadro de partidos con datos informativos				
Cuadro de partidos Finales				
Día y fecha:	Viernes 29 diciembre 2017		Ciudad/sector:	Ibarra
Escenario:	Coliseo Luis Leoro Franco		Nº:	Marcador
1º partido:	HORA:		Vs.	
Total de partidos de la tercero fecha: 1				

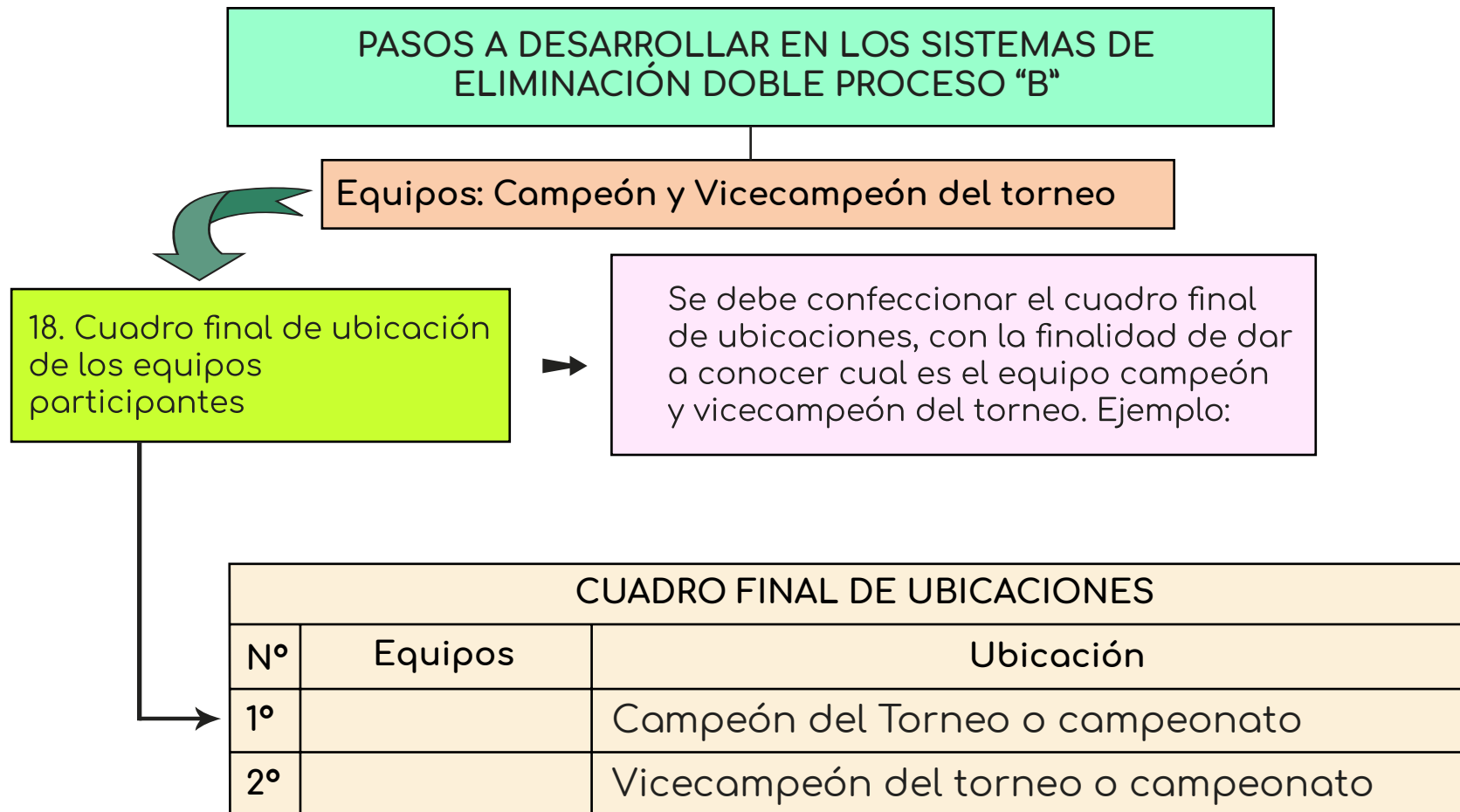
Décimo séptimo paso. Cuadro total de partidos

Al finalizar el torneo o campeonato, el organizador debe elaborar el cuadro total de partidos, con la finalidad de poder controlar el cumplimiento de todos los encuentros, tanto de la primera como de la segunda rueda y partidos finales.



Décimo octavo paso.

Estructure el cuadro final de ubicación de los equipos o deportistas participantes. El organizador debe elaborar este cuadro, con la finalidad de que se identifiquen a los equipos campeón y vicecampeón del torneo.



2. Componente Procedimental del sistema de eliminación doble, proceso “B”. Desarrollo de habilidades

El componente Procedimental se desarrolla después de la adquisición y dominio de conocimientos. Este segundo bloque denominado componente procedimental, se encuentra dividido en tres bloques:

2.1 Bloque de ejercicios resueltos

2.2 Bloque de ejercicios de aplicación

2.3 Bloque de ejercicios de retroalimentación y trabajo autónomo

En este componente el estudiante tendrá la oportunidad de aplicar los conocimientos teóricos (cognitivos) en el campo práctico (procedimental); es decir, relacionando la teoría con la práctica. Al observar el desarrollo de cada uno de los ejercicios resueltos, le será muy fácil desarrollar y aplicar los conocimientos en el bloque de ejercicios de aplicación, mediante la simulación de organización de campeonatos; para luego aplicar los conocimientos a través de sus habilidades desarrolladas en los ejercicios de retroalimentación y trabajo autónomo, para de esta manera demostrar el nivel de desarrollo de sus competencias específicas de organización de campeonatos deportivos.

2.1 Bloque de ejercicios resueltos del sistema de eliminación doble, proceso “B”

Este bloque se encuentra conformado por una serie de ejercicios resueltos, donde se podrá visualizar todos los pasos metodológicos secuenciales y progresivos, que debe seguir el usuario para organizar campeonatos, en la modalidad de eliminación doble proceso “B”. Además, por su estructura de cada uno de los ejercicios, se puede utilizar los esquemas para su aplicación práctica.

Ejercicio resuelto con 5 equipos:

Datos informativos:

Se organiza un campeonato de fútbol femenino con la participación de cinco provincias: Mercurio, Venus, Tierra, Marte y Júpiter. Este torneo se llevará a efecto en el Coliseo Rumiñahui de la ciudad de Quito. La primera rueda se llevará a cabo los días 6, 7 y 8 de julio del 2018; y la segunda rueda los días 13, 14 y 15 de julio del 2018, a partir de las 09h00. Los partidos finales se jugarán de la siguiente manera: Si se juega un solo partido final éste se jugará el día sábado 21 de julio, a las 10H00; pero si se juega un segundo partido final, este se jugará el domingo 22 de julio, a las 16H00. Se debe programar cada partido por el lapso de una hora y treinta.

Equipos participantes: Mercurio, Venus, Tierra, Marte y Júpiter.

Sorteo de los equipos para asignar números:

Sorteo de los equipos con su números respectivos					
Nº	Equipos	Nº	Equipos	Nº	Equipos
1	Júpiter	2	Tierra	3	Venus
4	Marte	5	Mercurio		

Primer paso. Número total de partidos

Para calcular el número total de partidos (Nº TP), multiplicamos el número de equipos participantes (Nº Eq) por dos (2) y a este resultado se le resta 1 y 2. Para ello se utiliza la fórmula siguiente:

$$N^{\circ}TP = N^{\circ}Eq \times 2 (-1 \text{ o } -2)$$

$$N^{\circ}TP = 5 \times 2 = 10 - 1 = 9 \text{ partidos (2 partidos finales)}$$

$$N^{\circ}TP = 5 \times 2 = 10 - 2 = 8 \text{ partidos (1 partido final)}$$

El número total de partidos depende del número de partidos finales que se jueguen; que pueden ser en total 8 o 9 encuentros; es decir, que, si se juega un partido final, serán 8 partidos y si se juegan dos partidos finales, serán 9 partidos total de todo el campeonato. Para determinar el número de partidos finales, se considera que, si en el primer partido final gana el equipo campeón de la primera rueda, se jugará un solo partido final. Pero si en el primer partido final gana el equipo ganador de la segunda rueda o de consuelo, se jugará un segundo partido final, debido a que los dos equipos empataron a un partido perdido. De este segundo partido saldrá el equipo campeón del torneo.

Segundo paso. Cálculo de equipos Bays

Calculamos equipos Bays para la primera rueda, utilizando la potencia perfecta de 2 menor al número de equipos ($PP2 < N^{\circ} \text{ Equipos} = 4$), para ser restado del número de equipos ($N^{\circ} \text{ Eq} = 5$), luego se multiplica por dos; y este resultado lo restamos del número de equipos. Este resultado será el número de equipos Bays (equipos que no juegan la primera fecha). Utilizamos la fórmula siguiente:

$$PP2 > N^{\circ} \text{ Eq} - N^{\circ} \text{ Eq}$$

Aplicación de la fórmula del Sistema de Eliminación Doble, proceso "B"								
N°Eq.	Menos	PP2 < N°Eq	Igual	Resultado	X2	N°Eq.	Menos	Resultado
5	-	4	=	1	1 x 2 = 2	5	- 2 =	3 Bays

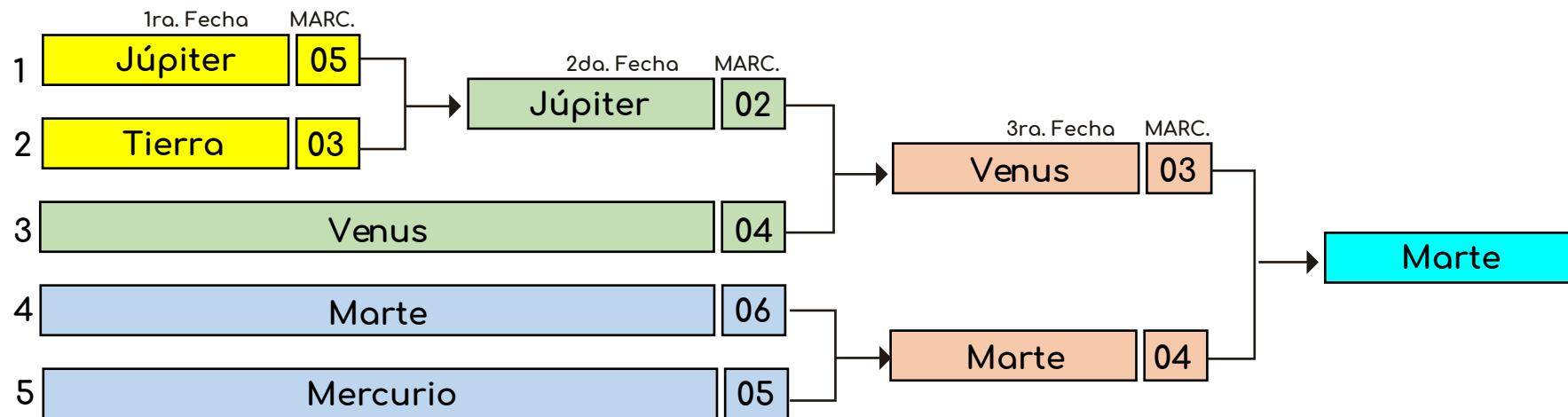
$$\text{Fórmula: } (N^{\circ} \text{ Eq} - PP2 < N^{\circ} \text{ Eq}) = \text{Result.} \times 2 = \text{Result} - N^{\circ} \text{ Eq.}$$

$$5 - 4 = 1 \times 2 = 2 - 5 = 3$$

3 Bays = 3 equipos no juegan la primera fecha

Tercer paso. Diagrama de partidos de la primera rueda

Para elaborar el diagrama de partidos de la primera rueda, una vez que ya se ha calculado a los equipos Bays, que son los que no juegan la primera fecha (siempre utilice los equipos inferiores), se tendrá en cuenta que en este caso descansarán los 3 equipos que se encuentran en la parte inferior: Venus, Marte y Mercurio, que no juegan la primera fecha, es decir, se jugará en esta primera fecha solo un encuentro entre los equipos Júpiter con Tierra. Para la segunda fecha, ya juegan los 3 equipos que no jugaron la primera fecha, más el equipo ganador del primer partido de la primera fecha, de la siguiente manera: Júpiter con Venus; y Marte con Mercurio. Para la tercera fecha, se enfrentan los equipos ganadores de los partidos de la segunda fecha: Venus con Marte. El ganador del partido anterior será el campeón de la primera rueda; en este caso es el equipo Marte. Este equipo llega a ser campeón sin haber perdido ni un solo partido, con todos sus partidos ganados; en cambio, el equipo Venus llega al partido final y pierde el encuentro con Marte, por lo que tiene que participar en la segunda rueda de consuelo. El diagrama para este torneo se encuentra elaborado de la forma siguiente:



Cuarto paso. Cuadro de partidos jugados por fecha

Para elaborar el cuadro total de partidos jugados por fecha de la primera rueda, sobre la base del diagrama, el organizador debe ir registrando fecha por fecha el número de partidos que se han jugado, con la finalidad de contabilizarlos al final de cada rueda, y con este resultado se podrá ejecutar un mejor control de cumplimiento de todos los encuentros del torneo. El número total de partidos jugados, tanto en el diagrama como en este cuadro tiene que coincidir en su valor total.

Fechas	Partidos	Equipos
1º Fecha:	1	2
2º Fecha:	2	4
3º Fecha:	1	2
TOTAL	4 partidos	

Quinto paso. Cuadros de partidos con datos informativos de la primera rueda

El organizador, o el estudiante a su cargo, deben llenar en las siguientes planillas todos los datos informativos que necesita, ya sea la prensa, el dirigente, los jugadores, los aficionados o cualquier otra persona interesada de informarse sobre el desarrollo de los encuentros. En estas planillas se visualiza toda la información de cada uno de los encuentros, por eso se deben llenar cuidadosamente porque son estos documentos los que ayudan al control estadístico de todo el campeonato.

Primera fecha:

Cuadro de Partidos con Datos Informativos de la primera rueda						
Partidos de la Primera Fecha						
Día y Fecha:	Viernes 06 de julio del 2018			Ciudad/sector:	Quito	
Escenario:	Coliseo Rumiñahui				Cancha N°	Marcador:
1° Partido:	Hora:09H00	Júpiter	Vs.	Tierra	5 - 3	
Total de Partidos de la Primera Fecha: uno (1)						

Segunda fecha:

Cuadro de Partidos con Datos Informativos de la primera rueda						
Partidos de la Segunda Fecha						
Día y Fecha:	Sábado 7 de Julio del 2018			Ciudad/sector:	Quito	
Escenario:	Coliseo Rumiñahui				Cancha N°	Marcador:
1° Partido:	Hora: 09H00	Júpiter	Vs.	Venus	2 - 4	
2° Partido:	Hora: 11H00	Marte	Vs.	Mercurio	6 - 5	
Total de Partidos de la Segunda Fecha: dos (2)						

Tercera fecha:

CUADRO DE PARTIDOS FINALES CON DATOS INFORMATIVOS DE LA PRIMERA RUEDA				
Nº Fecha:	Partidos de la Tercera Fecha			
Día y fecha	Domingo 8 de Julio del 2018	Ciudad/Sector:	Quito	
Escenario	Coliseo Rumiñahui		Cancha N°:	Marcador
1º partido:	Hora:10H00	Venus	Vs.	Marte
Total de partidos de la tercera fecha: uno (1)				03-04

Sexto paso. Ubicación de los equipos finalizada la primera rueda

Ubicación de los equipos de la primera rueda		
Nº	Equipos	Ubicación
1º	Martes	Equipo campeón de la primera rueda
2º	Venus	Segundo lugar

Segunda rueda de consuelo

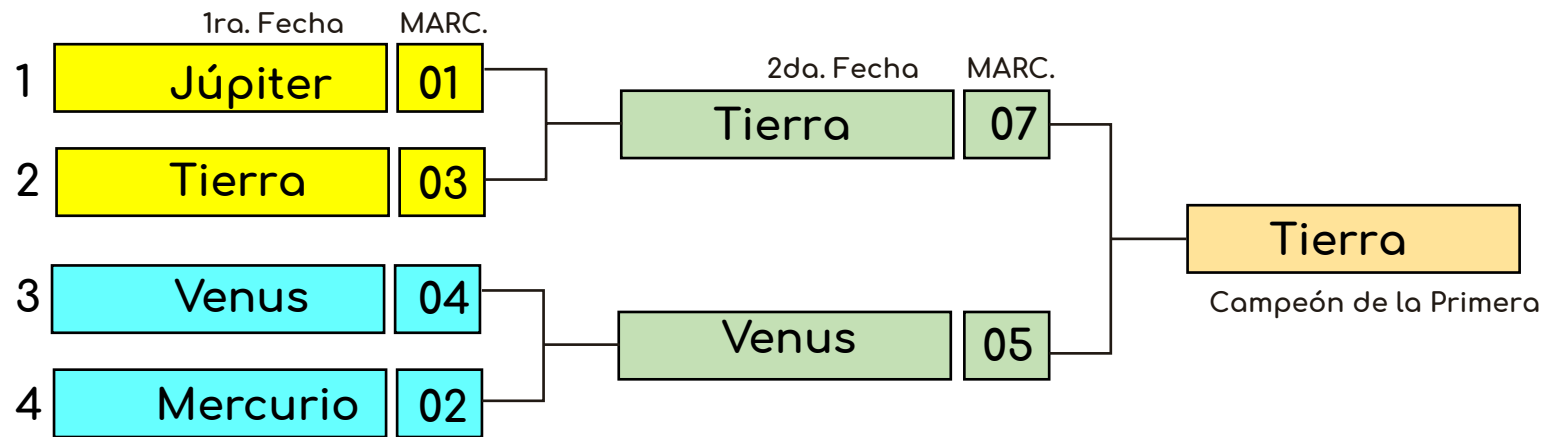
Para la segunda rueda, solamente participan cuatro equipos, ya que el quinto equipo campeón de la primera rueda (Marte), no participa en esta rueda de consuelo; es decir, la segunda rueda de consuelo se juega con los cuatro equipos que no lograron llegar a ser campeones en la primera rueda: Júpiter, Tierra, Venus y Mercurio.

Séptimo paso. Cálculo de los equipos Bays de la segunda rueda

Como el número de equipos participantes (4) es igual a una potencia perfecta de 2, no calculamos equipos Bays, por lo tanto, empiezan jugando desde la primera fecha todos los equipos participantes.

Octavo paso. Diagrama de partidos de la segunda rueda

Elabore el diagrama de partidos, considerando el número de equipos Bays si es necesario; pero en este caso, como el número de equipos (4) es igual a una PP2, no se calcula equipos Bays, por lo tanto, se elabora el diagrama con todos los equipos participantes, de la siguiente manera:



Noveno paso. Cuadro de partidos jugados por fecha de la segunda rueda

Se confecciona este cuadro registrando la sumatoria de los partidos jugados en cada fecha, con la finalidad de llevar el control del cumplimiento de todos los partidos que deben jugarse en cada fecha y en cada rueda. Este resultado total debe coincidir con el total de partidos constantes en el diagrama de partidos expuesto en el paso anterior.

Décimo paso. Cuadros de partidos con datos informativos de la segunda rueda, con las orientaciones existentes en la primera rueda.

Primera fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DE LA SEGUNDA RUEDA				
Partidos de la Primera Fecha				
Día y fecha	Viernes 13 de Julio del 2018		Ciudad/Sector:	Quito
Escenario	Coliseo Rumiñahui		Cancha N°:	Marcador
1º partido:	Hora: 09H00	Júpiter	Vs. Tierra	01-03
2º partido:	Hora: 10H30	Venus	Vs. Mercurio	04-02
Total de partidos de la primera fecha: dos (2)				

Segunda fecha

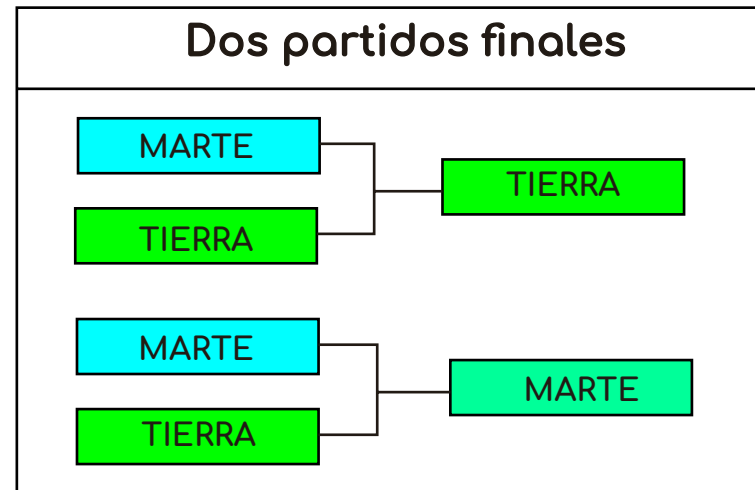
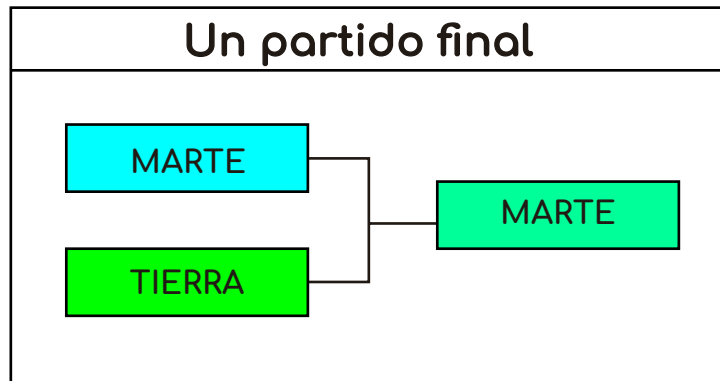
Cuadro de Partidos con Datos Informativos de la Segunda rueda				
Partidos de la Segunda Fecha				
Día y Fecha:	Sábado 14 de julio del 2018		Ciudad/sector:	Quito
Escenario:	Coliseo Rumiñahui		Cancha N°	Marcador:
1º Partido:	Hora:15H00	Tierra	Vs. Venus	7 - 5
Total de Partidos de la Segunda Fecha: uno (1)				

Décimo primer paso. Cuadro de ubicación de los equipos finalizada la segunda rueda:

Torneo con la participación de 5 equipos		
Nº	Equipos	Ubicación
1º	TIERRA	Equipo campeón de la segunda rueda
2º	VENUS	Segundo lugar

Décimo segundo paso. Partidos finales.

En el primer partido final se enfrentan los ganadores tanto de la primera rueda, como el ganador de la segunda rueda. Si en el primer partido final gana el equipo campeón de la primera rueda, en este caso es el equipo Marte se jugará un solo partido final. Pero si en el primer partido final gana el equipo ganador de la segunda rueda o de consuelo, que es el equipo Tierra, se jugará un segundo partido final, del cual saldrá el equipo campeón del torneo. Ejemplo con uno y dos partidos finales:



Décimo tercer paso. Cuadro de partidos finales con datos informativos

Un partido final:

Se juega un solo partido final porque en este partido ganó el equipo campeón de la primera rueda, que es el equipo Marte.

CUADRO DE PARTIDOS FINALES CON DATOS INFORMATIVOS				
Primer partido final				
Día y fecha	Sábado 21 de Julio del 2018	Ciudad/Sector:	Quito	
Escenario	Coliseo Rumiñahui		Cancha N°:	Marcador
1º partido:	Hora: 11H00	Marte	Vs. Tierra	05-03
Total de partidos finales : uno (1)				

Dos partidos finales:

Se jugarán dos partidos finales si en el primer partido final gana el equipo campeón de la rueda de consuelo, de la siguiente manera:

CUADRO DE PARTIDOS FINALES CON DATOS INFORMATIVOS				
Segundo partido final				
Día y fecha	Sábado 21 de Julio del 2018	Ciudad/Sector:	Quito	
Escenario	Coliseo Rumiñahui		Cancha N°:	Marcador
1º partido:	Hora: 21H00	Marte	Vs. Tierra	03-05

Como en este primer partido final triunfa el equipo ganador de la segunda rueda de consuelo, que es el equipo Tierra, empatan a un partido perdido con el ganador del equipo campeón de la primera rueda, que es el equipo Marte; por lo tanto, se juega un segundo partido final para saber cuál es el equipo campeón.

CUADRO DE PARTIDOS FINALES CON DATOS INFORMATIVOS				
Segundo partido final				
Día y fecha	Domingo 22 de Julio del 2018	Ciudad/Sector:	Quito	
Escenario	Coliseo Rumiñahui		Cancha N°:	Marcador
2º partido:	Hora: 12H00	Marte	Vs. Tierra	06-05
Total de partidos finales: dos (2)				

Décimo cuarto paso. Cuadro general de partidos

Para elaborar este cuadro, se debe registrar el número de partidos jugados tanto en la primera rueda como en la segunda, así como el número total de partidos finales. De la sumatoria total, se llega a determinar el cumplimiento del número total de partidos que se han llevado a efecto en todo el torneo.

CUADROS GENERALES DE PARTIDOS	
Ruedas	Partidos
1° rueda:	4
2° rueda:	3
Partidos finales:	1 o 2
Total:	8 o 9

Décimo quinto paso. Ubicación final de los equipos

Torneo con la participación de 5 equipos		
Ubicación final de los equipos		
N°	EQUIPOS	UBICACIÓN
1°	Marte	Equipo Campeón del Torneo
2°	Tierra	Equipo Vicecampeón del Torneo

Ejercicio resuelto con 6 equipos:

Datos informativos:

Se organiza un campeonato de fútbol sala con la participación de los seis países de Europa: España, Francia, Alemania, Portugal, Italia y Suiza. Este torneo se realizará en el escenario de Barcelona, España. La primera rueda se llevará a cabo los días 16, 17 y 18 de marzo del 2018; y la segunda rueda los días 23, 24 y 25 de marzo del 2018, en horarios de 10H00, 11H00 y 12H00. Los partidos finales se jugarán de la siguiente manera: Se juega un solo partido final el día sábado 31 de marzo del 2018, a las 10H00. Se debe programar cada partido por el lapso de una hora.

Sorteo de los equipos para asignar números:

Sorteo de los equipos con sus números respectivos					
Nº N	Equipos	°	Equipos	Nº	Equipos
1	Alemania	2	Francia	3	Suiza
45	España		Italia	6	Portugal

Primer paso. Número total de partidos

Para calcular el número total de partidos (N° TP), multiplicamos el número de equipos participantes (N° Eq) por dos (2) y a este resultado le restamos 1 y 2. Para ello utilizamos la fórmula siguiente:

$$N^{\circ}\text{TP} = N^{\circ}\text{Eq} \times 2 (-1 \text{ o } -2)$$

$$N^{\circ}\text{TP} = 6 \times 2 = 12 - 1 = 11 \text{ partidos (2 partidos finales)}$$

$$N^{\circ}\text{TP} = 6 \times 2 = 12 - 2 = 10 \text{ partidos (1 partido final)}$$

El número total de partidos depende del número de partidos finales que se jueguen; que pueden ser en total 10 u 11 encuentros; es decir, si se juega un partido final serán 10 partidos que se jugarán en todo el campeonato.

Segundo paso. Cálculo de equipos Bays

Calculamos equipos Bays para la primera rueda, utilizando la potencia perfecta de 2 menor al número de equipos ($PP2 < N^{\circ}$ Equipos = 4), para ser restado del número de equipos (N° Eq = 6), este resultado lo multiplicamos por dos; y lo restamos del número de equipos. Este producto será el número de equipos Bays (equipos que no juegan la primera fecha). Utilizamos la fórmula siguiente:

$$PP2 > N^{\circ} \text{ Eq} - N^{\circ} \text{ Eq}$$

Aplicación de la formula del sistema de Eliminación Doble, proceso "B"								
N° Eq.	Menos	PP N° Eq	Igual	Resultado	X2	N°Eq	Menos	Resultado
6	-	4	=	2	→ 2x2=4	6 - 4 =		2 Bays

Fórmula: $(N^{\circ} \text{ Eq} - PP2 < N^{\circ} \text{ Eq}) = \text{Result.} \times 2 = \text{Result} - N^{\circ} \text{ Eq.}$

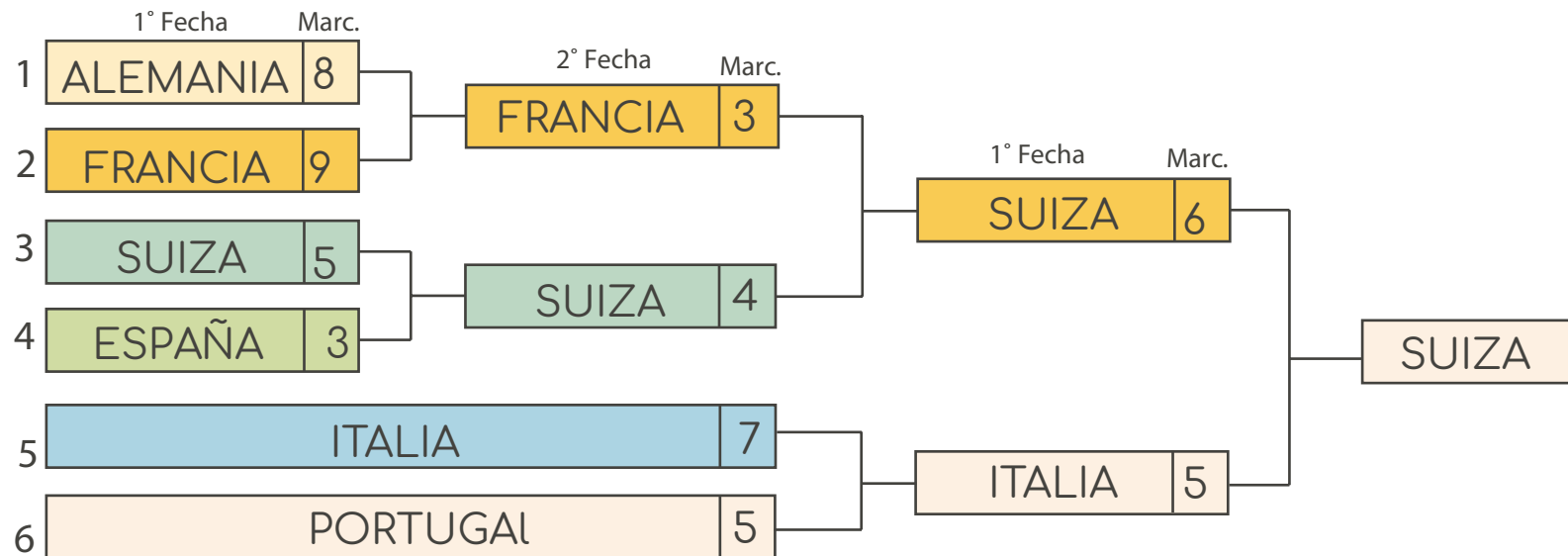
$$6 - 4 = 2 \quad \times \quad 2 = 4 \quad - \quad 6 = 2$$

2 Bays = 2 equipos no juegan la primera fecha

Tercer paso. Diagrama de partidos de la primera rueda

Para elaborar el diagrama de partidos de la primera rueda, una vez que ya se ha calculado a los equipos Bays, que son los que no juegan la primera fecha (siempre utilice los equipos inferiores), se tendrá en cuenta que en este caso descansarán los 2 últimos equipos de la parte inferior: Italia y Portugal, que no juegan la primera fecha; es decir, se jugarán en la primera fecha dos encuentros. Para la segunda fecha, ya juegan los 2 equipos que no jugaron la primera fecha, debiéndose jugar dos encuentros. Para la tercera fecha, se enfrentan los equipos ganadores de los partidos

de la segunda fecha. El ganador del partido anterior será el campeón de la primera rueda. Este equipo llega a ser campeón sin haber perdido ni un solo partido, con todos ganados. Coloque los marcadores de cada partido de acuerdo a su criterio, considerando el equipo ganador que pasa a la siguiente fecha. El diagrama para este torneo se encuentra elaborado de la forma siguiente:



Cuarto paso. Cuadro de partidos jugados por fecha

Para elaborar el cuadro total de partidos jugados por fecha de la primera rueda, sobre la base del diagrama, el organizador debe ir registrando fecha por fecha el número de partidos que se han jugado, con la finalidad de contabilizarlos al final de cada rueda, y con este resultado se podrá ejecutar un mejor control de cumplimiento de todos los encuentros del torneo. El número total de partidos jugados, tanto en el diagrama como en este cuadro tiene que coincidir en su totalidad.

Fechas	Partidos	Equipos
1º Fecha:	2	4
2º Fecha:	2	4
3º Fecha:	1	2
TOTAL	5 partidos	

Quinto paso. Cuadros de partidos con datos informativos de la primera rueda

El organizador a su cargo debe llenar en las siguientes planillas todos los datos informativos que necesita, ya sea la prensa, el dirigente, los jugadores, los aficionados o cualquier otra persona interesada para informarse sobre el desarrollo de los encuentros. En estas planillas se visualiza toda la información de cada uno de los encuentros, por eso se deben llenar cuidadosamente porque son estos documentos los que ayudan al control estadístico de todo el campeonato. Coloque todos los datos informativos que se encuentran al inicio del ejercicio en cada cuadro, correspondientes a cada fecha

Primera fecha:

Cuadro de Partidos con Datos Informativos de la primera rueda				
Partidos de la Primera Fecha				
Día y Fecha:	Viernes 16 de marzo del 2018	Ciudad/sector:	Barcelona - España	
Escenario:	Barcelona		Cancha N°	Marcador:
1° Partido:	Hora: 10H00	Alemania	Vs. Francia	8 - 9
2° Partido:	Hora: 11H00	Suiza	Vs. España	5 - 3
Total de Partidos de la Primera Fecha: uno (2)				

Segunda fecha:

Cuadro de Partidos con Datos Informativos de la primera rueda				
Partidos de la Segunda Fecha				
Día y Fecha:	Sábado 17 de marzo del 2018	Ciudad/sector:	Barcelona - España	
Escenario:	Barcelona		Cancha N°	Marcador:
1º Partido:	Hora: 10H00	Francia	Vs. Suiza	3 - 4
2º Partido:	Hora: 11H00	Italia	Vs. Portugal	7 - 5
Total de Partidos de la Segunda Fecha: dos (2)				

Tercera fecha:

Cuadro de Partidos con Datos Informativos				
Partidos de la Tercera Fecha				
Día y Fecha:	Domingo 18 de marzo del 2018	Ciudad/sector:	Barcelona	
Escenario:	Barcelona		Cancha N°	Marcador:
1º Partido:	Hora: 11H00	Suiza	Vs. Italia	6-5
Total de Partidos de la Tercera Fecha: uno (1)				

Sexto paso. Ubicación de los equipos finalizada la primera rueda

Identifique cual es el equipo campeón y vicecampeón de esta rueda.

Torneo con la participación de 5 equipos		
Ubicación de los equipos de la Primera rueda		
Nº	EQUIPOS	Ubicación
	Suiza	Equipo Campeón de la primera rueda
2º	Italia	Segundo lugar

Segunda rueda de consuelo

Para la segunda rueda, solamente participan cinco equipos, ya que el sexto equipo campeón de la primera rueda (Suiza), no participa en esta rueda de consuelo; es decir, la segunda rueda de consuelo se juega con los cinco equipos que no lograron llegar a ser campeones en la primera rueda: Alemania, Francia, España, Italia y Portugal.

Séptimo paso. Cálculo de equipos Bays para la segunda rueda

Para calcular los equipos Bays de la segunda rueda, se utiliza la potencia perfecta de 2 menor al número de equipos ($PP2 < N^{\circ} \text{Equipos} = 4$), para ser restado al número de equipos ($N^{\circ} \text{Eq} = 5$), a este resultado le multiplicamos por dos; y a este resultado le restamos del número de equipos. Este producto será el número de equipos Bays (equipos que no juegan la primera fecha). Utilizamos la fórmula siguiente:

Aplicación de la formula del sistema de Eliminación Doble, proceso "B"								
N° Eq.	Menos	PP N° Eq	Igual	Resultado	X2	N°Ep	Menos	Resultado
5	-	4	=	1	→ 1x1=2	5-2=		3 Bays

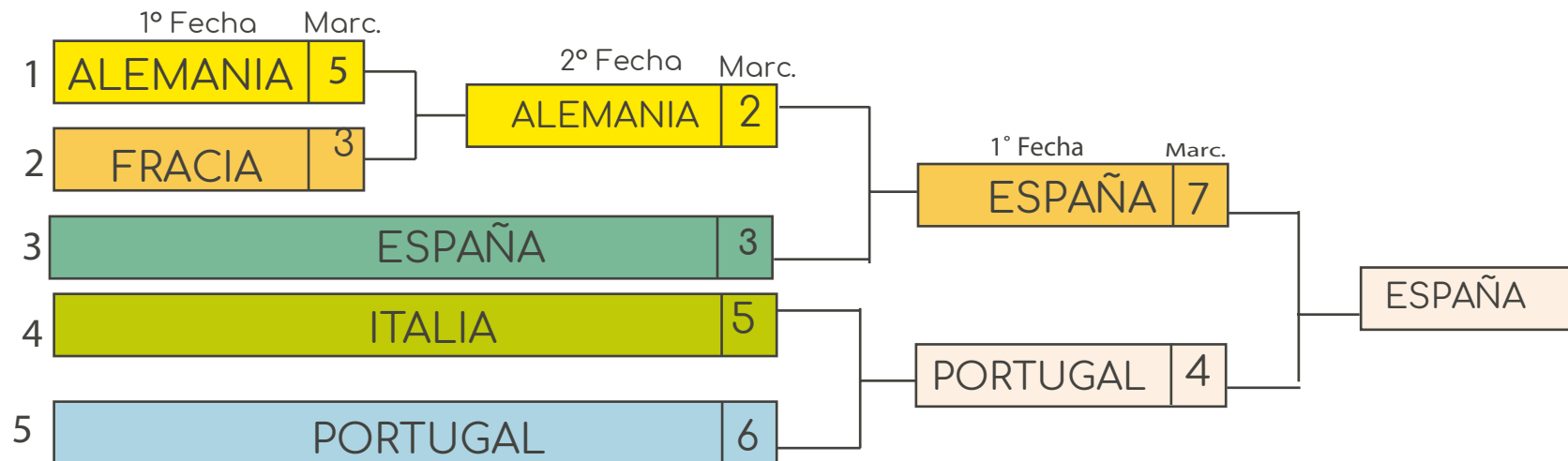
$$\text{Fórmula: } (N^{\circ} \text{Eq} - PP2 < N^{\circ} \text{Eq}) = \text{Result.} \times 2 = \text{Result} - N^{\circ} \text{Eq.}$$

$$5 - 4 = 1 \times 2 = 2 - 5 = 3$$

3 Bays = 3 equipos no juegan la primera fecha

Octavo paso. Diagrama de partidos de la segunda rueda

Elabore el diagrama de partidos, considerando el número de equipos Bays. Como el número de equipos (5) no es igual a una PP2, se calcula equipos Bays que son tres que no juegan la primera fecha. Coloque los nombres de los equipos en su orden, de acuerdo al sorteo elaborado en la primera fecha; o también puede hacer otro sorteo exclusivamente para la segunda rueda. Además de acuerdo a su criterio coloque los marcadores de cada partido; quedando el diagrama de la siguiente manera:



Noveno paso. Cuadro de partidos jugados por fecha de la segunda rueda

Se confecciona este cuadro registrando la sumatoria de los partidos jugados en cada fecha, con la finalidad de llevar el control del cumplimiento de todos los partidos que deben jugarse en cada fecha y en cada rueda. Este resultado total debe coincidir con el total de partidos constantes en el diagrama de partidos expuesto en el paso anterior.

Fechas	Partidos	Equipos
1º Fecha:	2	2
2º Fecha:	2	4
3º Fecha:	1	2
TOTAL	5 partidos	

Décimo paso. Cuadros de partidos con datos informativos de la segunda rueda, con las orientaciones existentes en la primera rueda.

Primera fecha:

Cuadro de Partidos con Datos Informativos				
Partidos de la Primera Fecha				
Día y Fecha:	Viernes 23 de marzo del 2018	Ciudad/sector:	Barcelona - España	
Escenario:	Barcelona		Cancha N°	Marcador:
1º Partido:	Hora: 11H00	Alemania	Vs. Francia	5- 3
Total de Partidos de la Primera Fecha: uno (1)				

Segunda fecha:

Cuadro de Partidos con Datos Informativos de la primera rueda				
Partidos de la Segunda Fecha				
Día y Fecha:	Sábado 24 de marzo del 2018	Ciudad/sector:	Barcelona - España	
Escenario:	Barcelona		Cancha N°	Marcador:
1º Partido:	Hora: 10H00	Francia	Vs. Suiza	2 - 3
2º Partido:	Hora: 11H00	Italia	Vs. Portugal	5- 6
Total de Partidos de la Segunda Fecha: dos (2)				

Tercera fecha:

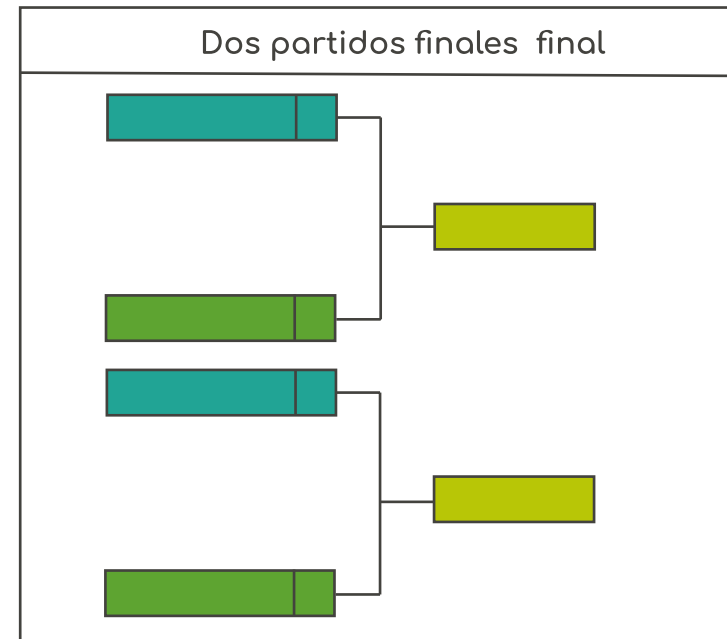
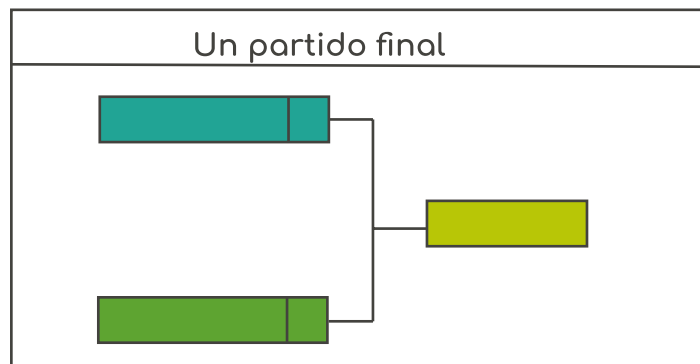
Cuadro de Partidos con Datos Informativos				
Partidos de la Tercera Fecha				
Día y Fecha:	Sábados 24 de marzo del 2018	Ciudad/sector:	Barcelona - España	
Escenario:	Barcelona		Cancha N°	Marcador:
1º Partido:	Hora: 10H00	España	Vs. Portugal	7- 4
Total de Partidos de la Tercera Fecha: uno (1)				

Décimo primer paso. Ubicación de los equipos finalizada la segunda rueda

Ubicación de los equipos de la Segunda rueda		
Nº	EQUIPOS	Ubicación
1º	España	Equipo Campeón de la segunda rueda
2º	Suiza	segundo lugar

Décimo segundo paso. Partidos finales.

En el primer partido final se enfrentan los ganadores tanto de la primera rueda, como el ganador de la segunda rueda. Si en el primer partido final gana el equipo campeón de la primera rueda, en este caso es el equipo España, se jugará un solo partido final. Pero si en el primer partido final gana el equipo ganador de la segunda rueda o de consuelo, se jugará un segundo partido final, del cual saldrá el equipo campeón del torneo. Ejemplo con uno y dos partidos finales:



Décimo tercer paso. Cuadro de partidos finales con datos informativos

Un partido final:

Se jugará un solo partido final porque en este partido ganó el equipo campeón de la primera rueda.

Cuadro de Partidos con Datos Informativos				
Primer partido final				
Día y Fecha:	Sábados 31 de marzo del 2018	Ciudad/sector: Barcelona- España		
Escenario:	Barcelona	Cancha N°	Marcador	
1º Partido:	Hora: 10H00	Suiza	Vs. España	5- 3
Total de Partidos finales: uno (1)				

Décimo cuarto paso. Cuadro general de partidos

Para elaborar este cuadro, se debe registrar el número de partidos jugados tanto en la primera rueda como en la segunda, así como el número total de partidos finales. De la sumatoria total, se llega a determinar el cumplimiento del número total de partidos que se han llevado a efecto en todo el torneo.

CUADRO GENERAL DE PARTIDO	
Ruedas:	Partidos
1º rueda:	5
2º Rueda:	4
Partidos Finales:	1
TOTAL :	10

Décimo quinto paso. Ubicación final de los equipos

Torneo con la participación de 5 equipos		
Ubicación de los equipos		
Nº	EQUIPOS	Ubicación
1º	Suiza	Equipo Campeón del torneo
2º	España	Equipo Vicecampeón del torneo

Ejercicio resuelto con 7 equipos

Datos informativos:

Se organiza un campeonato de Basquetbol con la participación de siete universidades: Espe, UTN, Espol, U. Central, U. Católica, Espoch y UDLA. Este torneo se realizará en el Coliseo de deportes de la ESPE, en la ciudad de Sangolquí. La primera rueda se llevará a cabo los días 6, 7 y 8 de abril de 2018; y la segunda rueda los días 13, 14 y 15 de abril del 2018, en horarios de 16H00, 17H30 y 19H00. Los partidos finales se jugarán de la siguiente manera: se jugarán dos partidos finales, el primer partido se jugará el día sábado 21 de abril, a las 16H00; el segundo partido final se jugará el domingo 22 de abril, a las 10H00. Se debe programar cada partido por el lapso de tiempo de una hora y media.

Sorteo de los equipos para asignar números:

Sorteo de los equipos con sus números respectivos					
Nº N	Equipos	°	Equipos	Nº	Equipos
1	ESPOL	2	U. CATÓLICA	3	ESPE
4	UDLA	5	U. CENTRAL	6	ESPOCH
7	UTN				

Primer paso. Número total de partidos.

Para calcular el número total de partidos (Nº TP), multiplicamos el número de equipos participantes (Nº Eq) por dos (2) y a este resultado le restamos 1 y 2. Para ello utilizamos la fórmula siguiente:

$$N^{\circ}TP = N^{\circ}Eq \times 2 (-1 \text{ o } -2)$$

$$N^{\circ}TP = 7 \times 2 = 14 - 1 = 13 \text{ partidos (2 partidos finales)}$$

$$N^{\circ}TP = 7 \times 2 = 14 - 2 = 12 \text{ partidos (1 partido final)}$$

El número total de partidos depende del número de partidos finales que se jueguen. En este caso se jugarán 13 partidos, en vista de que se jugarán dos partidos finales en total de todo el campeonato.

Segundo paso. Cálculo de equipos Bays

Calculamos equipos Bays para la primera rueda, utilizando la potencia perfecta de 2 menor al número de equipos ($PP2 < N^{\circ} \text{ Equipos} = 4$), para ser restado del número de equipos ($N^{\circ} \text{ Eq} = 7$), a este resultado le multiplicamos por dos; y a este resultado le restamos del número de equipos. Este producto será el número de equipos Bays (equipos que no juegan la primera fecha). Utilizamos la fórmula siguiente:

$$PP2 > N^{\circ} \text{ Eq} - N^{\circ} \text{ Eq}$$

Aplicación de la fórmula del sistema de eliminación doble, proceso "B"								
N° EqX	Menos	PP2 < N° Eq	gual	Resultado	2	N° Eq	Menos	Resultado
7	-	4	=	3	→ 3 x 2 = 6	7	- 6 =	1 Bay

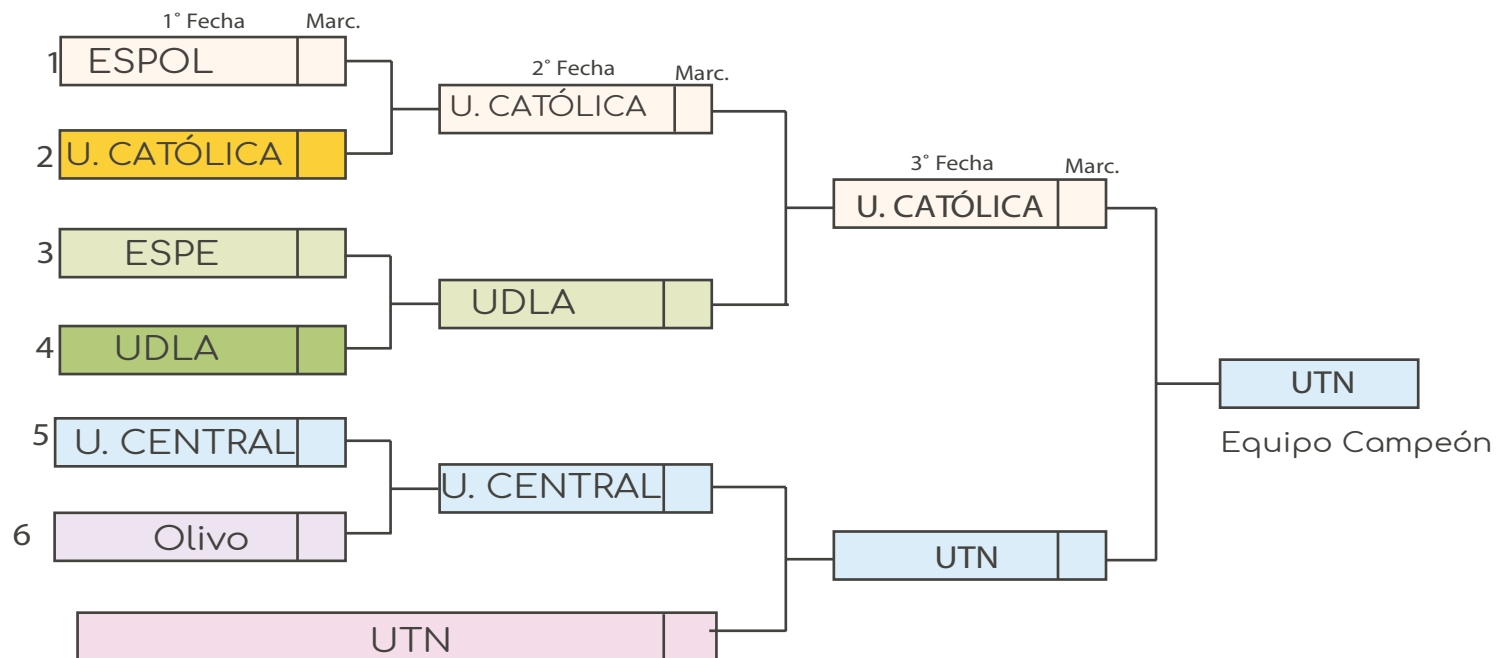
$$\text{Fórmula: } (N^{\circ} \text{ Eq} - PP2 < N^{\circ} \text{ Eq}) = \text{Result.} \times 2 = \text{Result} - N^{\circ} \text{ Eq.}$$

$$7 - 4 = 3 \times 2 = 6 - 7 = 1$$

1 Bay = 1 equipo no juega la primera fecha

Tercer paso. Diagrama de partidos de la primera rueda

Elabore el diagrama de partidos correspondiente a la primera rueda o rueda de clasificación, considerando el número de equipos Bays que no jugarán la primera fecha. Ubique a los equipos en base al orden del sorteo. De igual manera coloque los nombres de los participantes y los marcadores de los equipos, identificando a los ganadores que pasan a la siguiente fecha. El diagrama para esta primera rueda es el siguiente:



Cuarto paso. Cuadro de partidos jugados por fecha

Elabore el cuadro total de partidos jugados por fecha de la primera rueda, sobre la base de los partidos constantes en el diagrama. El número total de partidos jugados, tanto en el diagrama como en este cuadro tiene que coincidir con el total de encuentros.

Fechas	Partidos	Equipos
1º Fecha:	3	6
2º Fecha:	2	4
3º Fecha:	1	2
TOTAL	6 partidos	

Quinto paso. Cuadros de partidos con datos informativos de la primera rueda

Se debe llenar las planillas con los datos informativos de cada fecha, como medio de orientación e información para la prensa, dirigentes, jugadores, aficionados o cualquier otra persona interesada para informarse sobre el desarrollo de los encuentros. En estas planillas se visualiza toda la información de cada uno de los encuentros, por eso se deben llenar cuidadosamente todos los casilleros, siendo estos documentos los que ayudan al control estadístico de todo el campeonato. Coloque todos los datos informativos que se encuentran al inicio del ejercicio en cada cuadro, correspondientes a cada fecha.

Primera fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DE LA PRIMERA RUEDA						
Partidos de la Primera Fecha						
Día y Fecha:	Viernes 6 de abril del 2018			Ciudad/sector:	Sangolquí	
Escenario:	Coliseo de deportes de la ESPE			Cancha N°	Marcador:	
1° Partido:	Hora: 16H00	ESPOL	Vs.	C. CATÓLICA	47 - 58	
2° Partido:	Hora: 17H30	ESPE	Vs.	UDLA	61 - 72	
3° Partido:	Hora: 19H00	U. CENTRAL	Vs.	ESPOCH	83 - 70	
Total de Partidos de la Primera Fecha: tres (3)						

Segunda fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DE LA PRIMERA RUEDA						
Partidos de la Segunda Fecha						
Día y Fecha:	Sábado 7 de abril del 2018			Ciudad/sector:	Sangolquí	
Escenario:	Coliseo de deportes de la ESPE			Cancha N°:	Marcador:	
1° Partido:	Hora: 16H00	U. CATÓLICA	Vs.	UDLA	56 - 49	
2° Partido:	Hora: 17H30	U. CENTRAL	Vs.	UTN	59 - 70	
Total de partidos de la segunda fecha: dos (2)						

Tercera fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DE LA PRIMERA RUEDA				
Partidos de la Tercera Fecha				
Día y Fecha:	Domingo 8 de abril del 2018	Ciudad/sector:	Sangolquí	
Escenario:	Coliseo de deportes de la ESPE		Cancha N°:	Marcador:
2° Partido:	Hora: 16H00	U. Católica	Vs.	U. UTN 67 - 72
Total de partidos de la tercera fecha: Uno (1)				

Sexto paso. Ubicación de los equipos finalizada la primera rueda

Identifique cuál es el equipo campeón y vicecampeón de esta rueda.

Ubicación de los equipos de la Primera rueda		
N°	EQUIPOS	UBICACIÓN
1°	UTN	Equipo Campeón de la primera rueda
2°	U. CATÓLICA	Segundo lugar

Segunda rueda de consuelo

Para la segunda rueda, solamente participan seis equipos, ya que el séptimo que es el equipo campeón de la primera rueda no participa en esta rueda de consuelo; es decir, la segunda rueda de consuelo se juega con los seis equipos que no lograron llegar a ser campeones en la primera rueda.

Séptimo paso. Cálculo de equipos Bays

Calculamos equipos Bays para la segunda rueda, utilizando la potencia perfecta de 2 menor al número de equipos ($PP2 < N^{\circ} \text{Equipos} = 4$), para ser restado del número de equipos ($N^{\circ} \text{Eq} = 6$), a este resultado le multiplicamos por dos; y a este resultado le restamos del número de equipos. Este producto será el número de equipos Bays (equipos que no juegan la primera fecha). Utilizamos la fórmula siguiente:

$$PP2 > N^{\circ} \text{Eq} - N^{\circ} \text{Eq}$$

Aplicación de la fórmula del Sistema de Eliminación Doble, proceso "B"								
N° Eq.	Menos	PP2 < N°Eq	Igual	Resultado	X 2	N° Eq.	Menos	Resultado
6	-	6	=	2	2 x 2 = 4	6	- 4 =	2 Bays

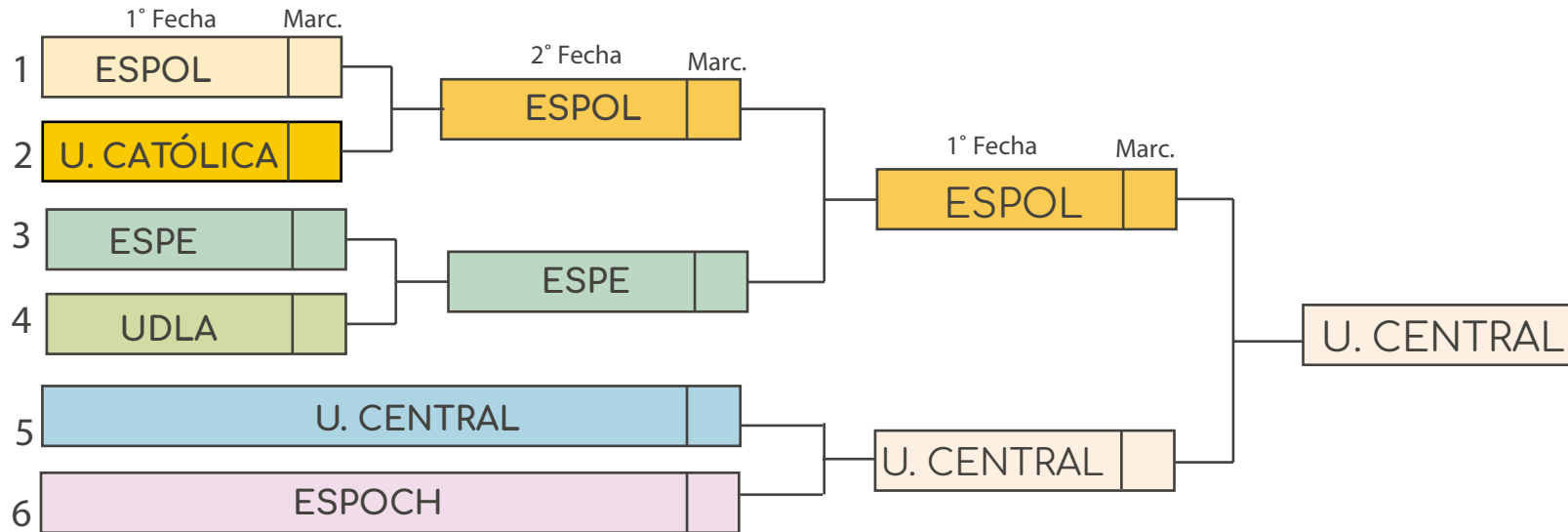
$$\text{Fórmula: } (N^{\circ} \text{Eq} - PP2 < N^{\circ} \text{Eq}) = \text{Result.} \times 2 = \text{Result} - N^{\circ} \text{Eq.}$$

$$6 - 4 = 2 \times 2 = 4 - 6 = 2$$

2 Bays = 2 equipos no juegan la primera fecha

Octavo paso. Diagrama de partidos de la segunda rueda.

Elabore el diagrama de partidos, considerando el número de equipos Bays si es necesario. Como el número de equipos participantes (6) no es igual a una PP2, se calcula equipos Bays que son dos que no juegan la primera fecha. Usted como organizador coloque los nombres de los equipos en su orden, de acuerdo al sorteo elaborado en la primera rueda; también puede hacer otro sorteo exclusivamente para la segunda rueda. Además, escriba los marcadores respectivos, tomando en cuenta los equipos que pasan a la siguiente fecha; quedando el diagrama de la siguiente manera:



Noveno paso. Cuadro de partidos jugados por fecha de la segunda rueda

Se confecciona este cuadro registrando la sumatoria de los partidos jugados en cada fecha, con la finalidad de llevar el control del cumplimiento de todos los partidos que deben jugarse en cada fecha y en cada rueda. Este resultado total debe coincidir con el total de partidos constantes en el diagrama de partidos expuesto en el paso anterior.

Fechas	Partidos	Equipos
1º Fecha:	3	4
2º Fecha:	2	4
3º Fecha:	1	2
TOTAL	5 partidos	

Décimo paso. Cuadros de partidos con datos informativos de la segunda rueda, con las orientaciones existentes en la primera rueda:

Primera fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DE LA SEGUNDA RUEDA					
Partidos de la Primera Fecha					
Día y Fecha:	Viernes 13 de abril del 2018			Ciudad/sector:	Sangolquí
Escenario:	Coliseo de deportes de la ESPE			Cancha N°:	Marcador:
1° Partido:	Hora: 16H00	ESPOL	Vs.	U. CATÓLICA	67 - 59
2° Partido:	Hora: 17H30	ESPE	Vs.	UDLA	75 - 70
Total de partidos de la Primera fecha: Uno (1)					

Segunda fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DE LA SEGUNDA RUEDA					
Partidos de la Segunda Fecha					
Día y Fecha:	Sábado 14 de abril del 2018			Ciudad/sector:	Sangolquí
Escenario:	Coliseo de deportes de la ESPE			Cancha N°:	Marcador:
1° Partido:	Hora: 16H00	ESPOL	Vs.	ESPE	85 - 78
2° Partido:	Hora: 17H30	U. CENTRAL	Vs.	ESPOCH	77 - 72
Total de partidos de la segunda fecha: dos (2)					

Tercera fecha:

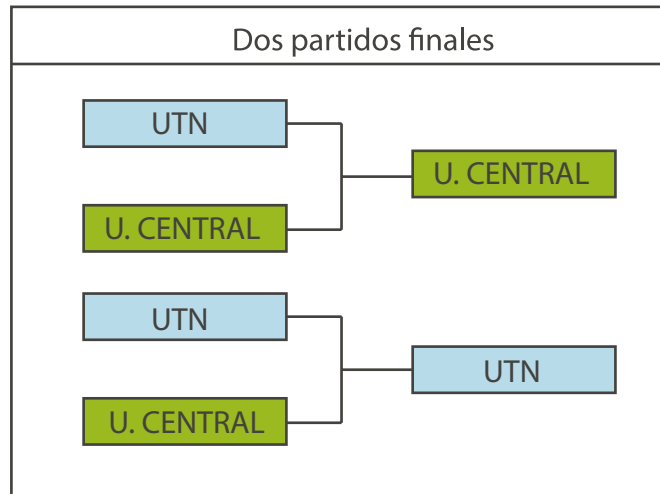
CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DE LA SEGUNDA RUEDA					
Partidos de la Tercera Fecha					
Día y Fecha:	Domingo 15 de abril del 2018			Ciudad/sector:	Sangolquí
Escenario:	Coliseo de deportes de la ESPE			Cancha N°:	Marcador:
2° Partido:	Hora: 16H00	Ibarra	Vs.	U. CENTRAL	76 - 85
Total de partidos de la tercera fecha: Uno (1)					

Décimo primer paso. Ubicación de los equipos finalizada la segunda rueda

UBICACIÓN DE LOS EQUIPOS DE LA SEGUNDA RUEDA		
N°	EQUIPOS	UBICACIÓN
1°	U. CENTRAL	Equipo campeón de la segunda rueda
2°	ESPOL	Segundo lugar

Décimo segundo paso. Partidos finales

En el primer partido final se enfrentan los ganadores tanto de la primera rueda, como el ganador de la segunda rueda. Si en el primer partido final gana el equipo campeón de la primera rueda, se jugará un solo partido final. Pero si en el primer partido final gana el equipo ganador de la segunda rueda o de consuelo, se jugará un segundo partido final, del cual saldrá el equipo campeón del torneo. Ejemplo con uno y dos partidos finales:



Décimo tercer paso. Cuadro de partidos finales con datos informativos

Dos partidos finales:

Se jugarán dos partidos finales si en el primer partido final gana el equipo campeón de la rueda de consuelo, de la siguiente manera:

Cuadro de Partidos finales con Datos Informativos					
Primer partido final					
Día y Fecha:	Sábado 1 de abril del 2018		Ciudad/sector:	Sangolquí	
Escenario:	Coliseo de deportes de la ESPE			Cancha N°:	Marcador:
1° Partido:	Hora: 16H00	UTN	Vs.	U.Central	95 - 98
Total de Partidos finales: Uno (1)					

Como en este primer partido final triunfa el equipo ganador de la segunda rueda de consuelo, empatan a un partido perdido con el ganador del equipo campeón de la primera rueda; por lo tanto, se juega un segundo partido final para saber cuál es el equipo campeón.

Cuadro de Partidos finales con Datos Informativos					
Segundo partido final					
Día y Fecha:	Domingo 2 de abril del 2018		Ciudad/sector:	Sangolquí	
Escenario:	Coliseo de deportes de la ESPE			Cancha N°:	Marcador:
1° Partido:	Hora: 10H00	UTN	Vs.	U.Central	101 - 98

Décimo cuarto paso. Cuadro general de partidos

Para elaborar este cuadro, se debe registrar el número de partidos jugados tanto en la primera rueda como en la segunda, así como el número total de partidos finales. De la sumatoria total, se llega a determinar el cumplimiento del número total de partidos que se han llevado a efecto en todo el torneo.

CUADRO GENERAL DE PARTIDOS	
RUEDAS	PARTIDOS
1° Rueda:	6
2° Rueda:	5
Partidos finales:	2
TOTAL:	13

Décimo quinto paso. Ubicación final de los equipos

Torneo con la participación de 5 equipos		
Ubicación final de los equipos		
N°	EQUIPOS	UBICACIÓN
1°	UTN	Equipo Campeón del Torneo
2°	U.CENTRAL	Equipo Vicecampeón del Torneo

Ejemplo de ejercicio resuelto con 8 equipos:

Datos informativos:

En la ciudad de Ibarra, en el Coliseo de deportes Luis Leoro Franco, se llevará a efecto un campeonato de Tenis de mesa con la participación de los siguientes ocho deportistas: Martínez, Realpe, Cevallos, Ojeda, Rea, Meza, Basantes y Castillo. Los partidos de la primera rueda se realizarán en su orden los días 11, 12 y 13 de mayo del 2018; y la segunda rueda los días 18, 19 y 20 de mayo del 2018, en horarios de 15H00, 16H00, 17H00 y 18H00. Se jugará un solo partido final, en el siguiente horario: sábado 26 de mayo, a las 16H00

Sorteo de los equipos para asignar números:

Sorteo de los equipos con sus números respectivos					
N° N	Equipos	°	Equipos	N°	Equipos
1	CEVALLOS	2	REAM	3	EZA
4	BASANTES	5	MARTINEZ	6	CASTILLO
78	REALPE		OJEDA		

Primer paso. Número total de partidos

Para calcular el número total de partidos ($N^{\circ} TP$), multiplicamos el número de equipos participantes ($N^{\circ} Eq$) por dos (2) y a este resultado le restamos 1 y 2. Para ello utilizamos la fórmula siguiente:

$$N^{\circ} TP = N^{\circ} Eq \times 2 (-1 \text{ o } -2)$$

$$N^{\circ} TP = 8 \times 2 = 16 - 1 = 15 \text{ partidos (2 partidos finales)}$$

$$N^{\circ} TP = 8 \times 2 = 16 - 2 = 14 \text{ partidos (1 partido final)}$$

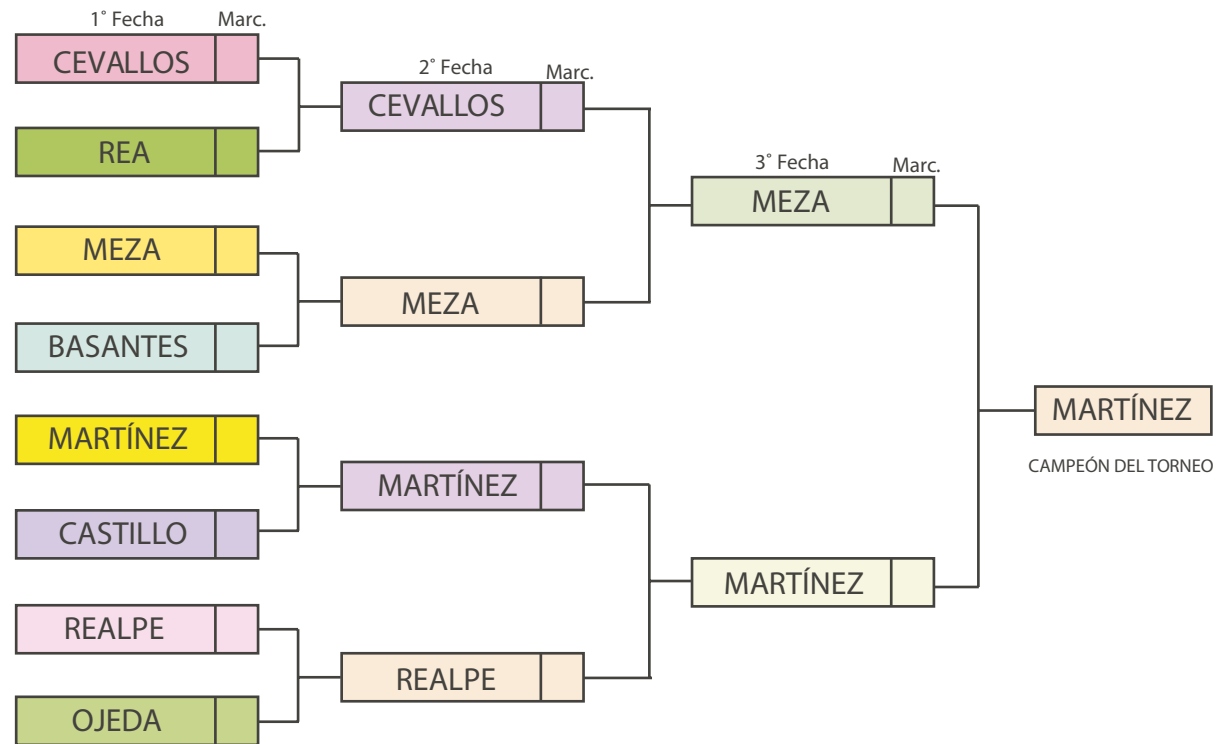
El número total de partidos depende del número de partidos finales que se jueguen; que pueden ser en total 14 o 15 encuentros; en este caso se jugarán 14 partidos en total de todo el campeonato.

Segundo paso. Cálculo de equipos Bays de la primera rueda

Como el número de deportistas participantes que son ocho es igual a un número equivalente a una potencia perfecta de dos, no calculamos equipos Bays. En otras palabras, todos los deportistas empiezan jugando desde la primera fecha.

Tercer paso. Diagrama de partidos de la primera rueda

Al ser el número de deportistas participantes ocho igual a una potencia perfecta de dos, no se calcula Bays, por lo tanto, todos los deportistas participarán desde la primera fecha. El diagrama para esta primera rueda es la siguiente:



Cuarto paso. Cuadro de partidos jugados por fecha

Elabore el cuadro total de partidos jugados por fecha de la primera rueda, sobre la base de los partidos constantes en el diagrama. El número total de partidos jugados, tanto en el diagrama como en este cuadro tiene que coincidir en su totalidad.

Fechas	Partidos	Equipos
1º Fecha:	4	8
2º Fecha:	2	4
3º Fecha:	1	2
TOTAL	7 partidos	

Quinto paso. Cuadros de partidos con datos informativos de la primera rueda

En estas planillas se visualiza toda la información de cada uno de los encuentros, por eso se deben llenar cuidadosamente porque estos documentos son los que ayudan al control estadístico de todo el campeonato. Coloque todos los datos informativos que se encuentran al inicio del ejercicio, en cada cuadro correspondiente a cada fecha.

Primera fecha:

Cuadro de Partidos con Datos Informativos de la primera rueda						
Partidos de la Primera Fecha						
Día y Fecha:	Viernes 11 de mayo del 2018			Ciudad/sector:	Ibarra	
Escenario:	Coliseo de deportes Luis Leoro Franco			Cancha N°:	Marcador:	
1° Partido:	Hora: 15H00	Cevallos	Vs.	Rea	6 - 2	
2° Partido:	Hora: 16H00	Meza	Vs.	Basantes	3 - 1	
3° Partido:	Hora: 17H00	Martínez	Vs.	Castillo	6 - 3	
4° Partido:	Hora: 18H00	Realpe	Vs.	Ojeda	6 - 5	
Total de Partidos de la Primera Fecha: tres (4)						

Segunda fecha:

Cuadro de Partidos con Datos Informativos de la primera rueda						
Partidos de la Segunda Fecha						
Día y Fecha:	Sábado 12 de mayo del 2018			Ciudad/sector:	Ibarra	
Escenario:	Coliseo de deportes Luis Leoro Franco			Cancha N°	Marcador:	
1° Partido:	Hora: 15H00	Cevallos	Vs.	Meza	3 - 6	
2° Partido:	Hora: 16H00	Martínez	Vs.	Realpe	6 - 2	
Total de Partidos de la Segunda Fecha: dos (2)						

Tercera fecha:

Cuadro de Partidos con Datos Informativos de la primera rueda						
Partidos de la Tercera Fecha						
Día y Fecha:	Domingo 13 de mayo del 2018			Ciudad/sector:	Ibarra	
Escenario:	Coliseo de deportes Luis Leoro Franco			Cancha N°	Marcador:	
1° Partido:	Hora:15H00	Meza	Vs.	Martínez	2 - 6	
Total de Partidos de la Tercera Fecha: uno (1)						

Sexto paso. Ubicación de los equipos finalizada la primera rueda

En el siguiente cuadro ubique al equipo campeón y vicecampeón de esta rueda:

Torneo con la participación de 5 equipos		
Ubicación de los equipos de la Primera rueda		
N°	EQUIPOS	UBICACIÓN
1°	Martínez	Equipo Campeón de la primera rueda
2°	Meza	Segundo lugar

Segunda rueda de consuelo

Para la segunda rueda, solamente participan siete equipos, ya que el octavo que es el equipo campeón de la primera rueda no participa en esta rueda de consuelo; es decir, la segunda rueda de consuelo se juega con los siete equipos que no lograron llegar a ser campeones en la primera rueda.

Séptimo paso. Cálculo de equipos Bays

Calculamos equipos Bays para la segunda rueda, utilizando la potencia perfecta de 2 menor al número de equipos ($PP2 < N^{\circ} \text{ Equipos} = 4$), para ser restado del número de equipos ($N^{\circ} \text{ Eq} = 7$), a este resultado le multiplicamos por dos; y a este resultado le restamos del número de equipos. Este producto será el número de equipos Bays (equipos que no juegan la primera fecha). Utilizamos la fórmula siguiente:

$$PP2 > N^{\circ} \text{ Eq} - N^{\circ} \text{ Eq}$$

Aplicación de la fórmula del sistema de eliminación doble, proceso "B"								
N° EqX	Menos	PP2 < N° Eq	gual	Resultado	2	N° Eq	Menos	Resultado
7	-	4	=	3	→ 3 x 2 = 6	7	- 6 =	1 Bay

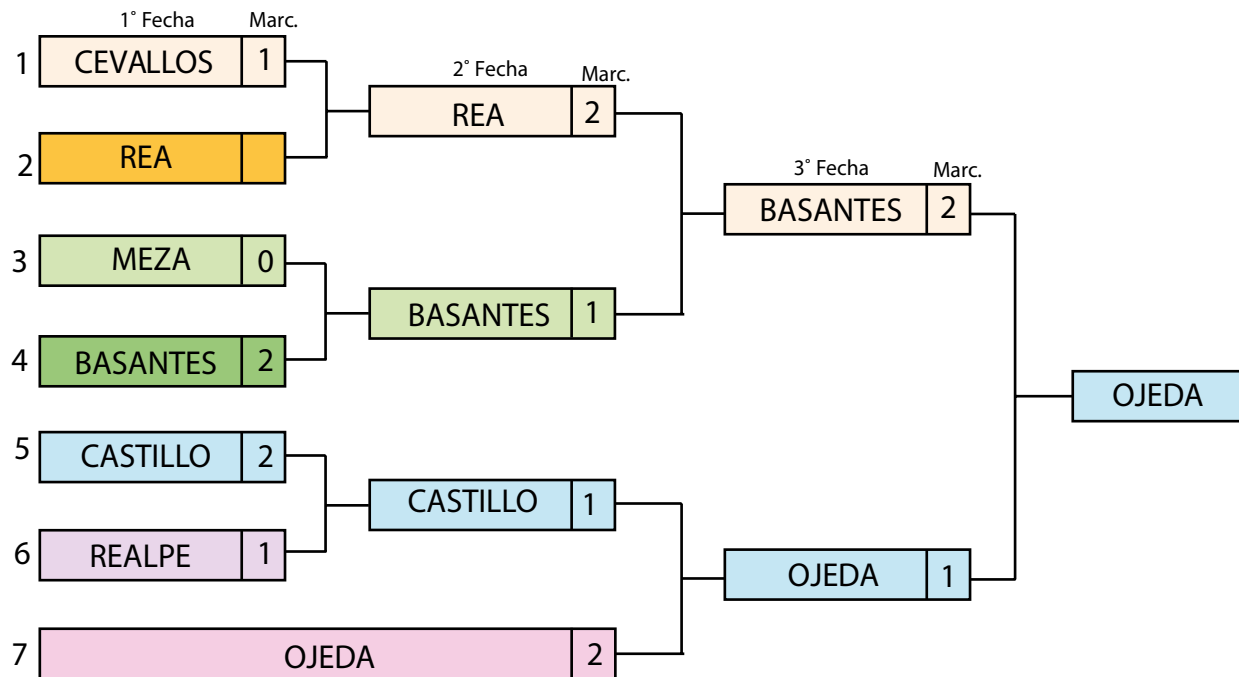
$$\text{Fórmula: } (N^{\circ} \text{ Eq} - PP2 < N^{\circ} \text{ Eq}) = \text{Result.} \times 2 = \text{Result} - N^{\circ} \text{ Eq.}$$

$$7 - 4 = 3 \times 2 = 6 - 7 = 1$$

1 Bay = 1 equipo no juega la primera fecha

Octavo paso. Diagrama de partidos de la segunda rueda

Elabore el diagrama de partidos, considerando el número de equipos Bays. Usted como organizador coloque los nombres de los equipos en su orden, de acuerdo al sorteo elaborado en la primera rueda; o también puede hacer otro sorteo exclusivamente para la segunda rueda. Además, coloque los marcadores de cada partido que usted lo considere, quedando el diagrama de la siguiente manera:



Noveno paso. Cuadro de partidos jugados por fecha de la segunda rueda

Se confecciona este cuadro registrando la sumatoria de los partidos jugados en cada fecha, con la finalidad de llevar el control del cumplimiento de todos los partidos que deben jugarse en cada fecha y en cada rueda. Este resultado total debe coincidir con el total de partidos constantes en el diagrama de partidos expuesto en el paso anterior.

Fechas	Partidos	Equipos
1º Fecha:	3	6
2º Fecha:	2	4
3º Fecha:	1	2
TOTAL	6 partidos	

Décimo paso. Cuadros de partidos con datos informativos de la segunda rueda, con las orientaciones existentes en la primera rueda:

Primera fecha:

Cuadro de Partidos con Datos Informativos de la Segunda rueda						
Partidos de la Primera Fecha						
Día y Fecha:	Viernes 18 de mayo del 2018			Ciudad/sector:	Ibarra	
Escenario:	Coliseo de deportes Luis Leoro Franco			Cancha N°:	Marcador:	
1° Partido:	Hora: 15H00	Cevallos	Vs.	Rea	5 - 6	
2° Partido:	Hora: 16H00	Meza	Vs.	Basantes	2 - 6	
3° Partido:	Hora: 17H00	Castillo	Vs.	Realpe	6 - 1	
Total de Partidos de la Primera Fecha: tres (3)						

Segunda fecha:

Cuadro de Partidos con Datos Informativos de la segunda rueda						
Partidos de la Segunda Fecha						
Día y Fecha:	Sábado 19 de mayo del 2018			Ciudad/sector:	Ibarra	
Escenario:	Coliseo de deportes Luis Leoro Franco			Cancha N°	Marcador:	
1° Partido:	Hora: 15H00	Rea	Vs.	Basantes	2 - 6	
2° Partido:	Hora: 16H00	Castillo	Vs.	Ojeda	1 - 6	
Total de Partidos de la Segunda Fecha: dos (2)						

Tercera fecha:

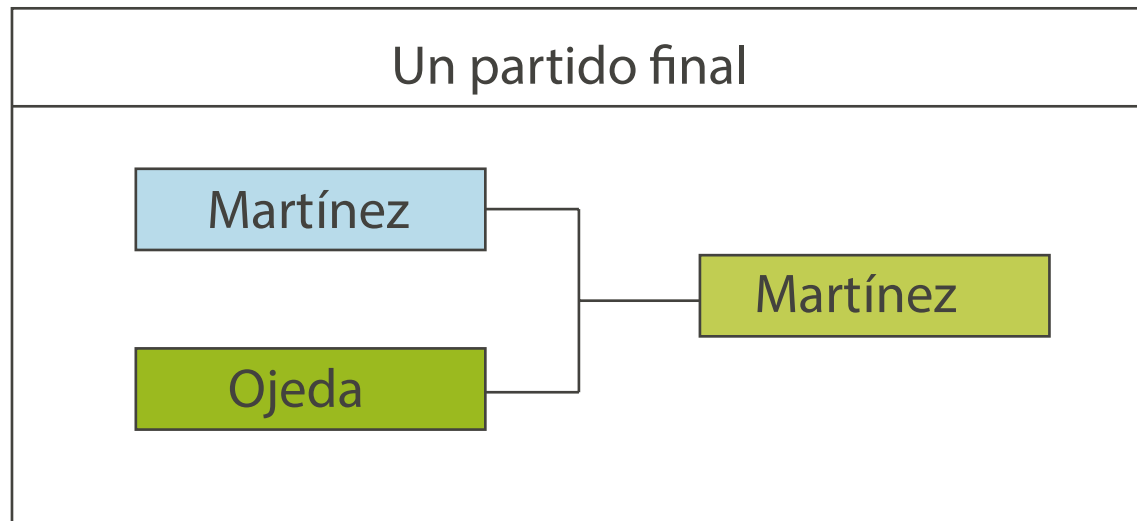
Cuadro de Partidos con Datos Informativos de la segunda rueda					
Partidos de la Tercera Fecha					
Día y Fecha:	Domingo 20 de mayo del 2018			Ciudad/sector:	Ibarra
Escenario:	Coliseo de deportes Luis Leoro Franco			Cancha N°	Marcador:
1° Partido:	Hora:15H00	Basantes	Vs.	Ojeda	5 - 6
Total de Partidos de la Tercera Fecha: uno (1)					

Décimo primer paso. Ubicación de los equipos finalizada la segunda rueda

Torneo con la participación de 5 equipos		
Ubicación de los equipos de la Segunda rueda		
N°	EQUIPOS	UBICACIÓN
1°	Ojeda	Equipo Campeón de la segunda rueda
2°	Basantes	Segundo lugar

Décimo segundo paso. Partidos finales

En este primer partido final se enfrentan los ganadores tanto de la primera rueda, como el ganador de la segunda rueda. Si en el primer partido final gana el equipo campeón de la primera rueda, se jugará un solo partido final. Ejemplo con un partido final:



Décimo tercer paso. Cuadro de partidos finales con datos informativos

Un partido final:

Se jugará un solo partido final porque en este partido ganó el equipo campeón de la primera rueda.

Cuadro de Partidos finales con Datos Informativos					
Cuadro del primer partido final					
Día y Fecha:	Sábado 26 de mayo del 2018			Ciudad/sector:	Ibarra
Escenario:	Coliseo de deportes Luis Leoro Franco			Cancha N°:	Marcador:
1° Partido:	Hora: 16H00	Martínez	Vs.	Ojeda	6 - 5
Total de Partidos finales: Uno (1)					

Décimo cuarto paso. Cuadro general de partidos

Para elaborar este cuadro, se debe registrar el número de partidos jugados tanto en la primera rueda como en la segunda, así como el número total de partidos finales. De la sumatoria total, se llega a determinar el cumplimiento del número total de partidos que se han llevado a efecto en todo el torneo.

CUADRO GENERAL DE PARTIDOS	
RUEDAS	PARTIDOS
1° Rueda:	6
2° Rueda:	5
Partidos finales:	1
TOTAL:	12

Décimo quinto paso. Ubicación final de los equipos

Torneo con la participación de 5 equipos		
Ubicación final de los equipos		
N°	EQUIPOS	UBICACIÓN
1°	Martínez	Campeón del Torneo
2°	Ojeda	Viccampeón del Torneo

2.2 Bloque de ejercicios de aplicación del sistema de eliminación doble, proceso “B”

Este bloque le permite al estudiante o usuario desarrollar habilidades, mediante la aplicación del sustento teórico en el campo práctico, demostrando sus destrezas para organizar campeonatos deportivos, utilizando el sistema de eliminación doble, proceso “B”. La práctica mediante una serie de ejercicios de aplicación le permitirá desarrollar su ingenio y creatividad para el desarrollo de un campeonato. A continuación, se expone una serie de ejercicios para su aplicación práctica.

Ejercicio de aplicación con 9 equipos participantes:

Datos informativos:

Se organiza un Campeonato de Fútbol, en la modalidad de eliminación doble proceso "B", con la participación de nueve equipos: LDU, Nacional, Barcelona, Emelec, D. Quito, Macará, U. Católica, Aucas y Delfín, donde jueguen un partido final. Este campeonato se jugará en la ciudad de Quito, en el Escenario Olímpico Atahualpa. La primera rueda se jugará los días: 7, 8, 9 y 10 de junio del 2018. La segunda rueda se jugará los días: 14, 15 y 16 de junio del 2018. El partido final se jugará el domingo 17 de junio del 2018, a las 12H00. Se jugará una fecha del campeonato por día. Programe los partidos seguidos a partir de las 10H00, un partido cada dos horas

Marcadores para la primera rueda:

Utilice los siguientes marcadores para cada encuentro, sobre la base del orden siguiente, en cada encuentro, empezando por el primer partido de la primera fecha, y continúe hasta finalizar todos los partidos de todas las fechas a jugarse:

MARCADORES PARA LA PRIMERA RUEDA:

3-2; 5-1; 4-3; 3-3; 2-4; 1-3; 4-1; 2-2

MARCADORES PARA LA SEGUNDA RUEDA:

2-1; 3-2; 4-3; 3-3; 2-5; 3-1; 2-6

MARCADOR PARA EL PARTIDO FINAL:

5-3

Equipos participantes:

LDU, Nacional, Barcelona, Emelec, D. Quito, Macará, U. Católica, Aucas y Delfín.

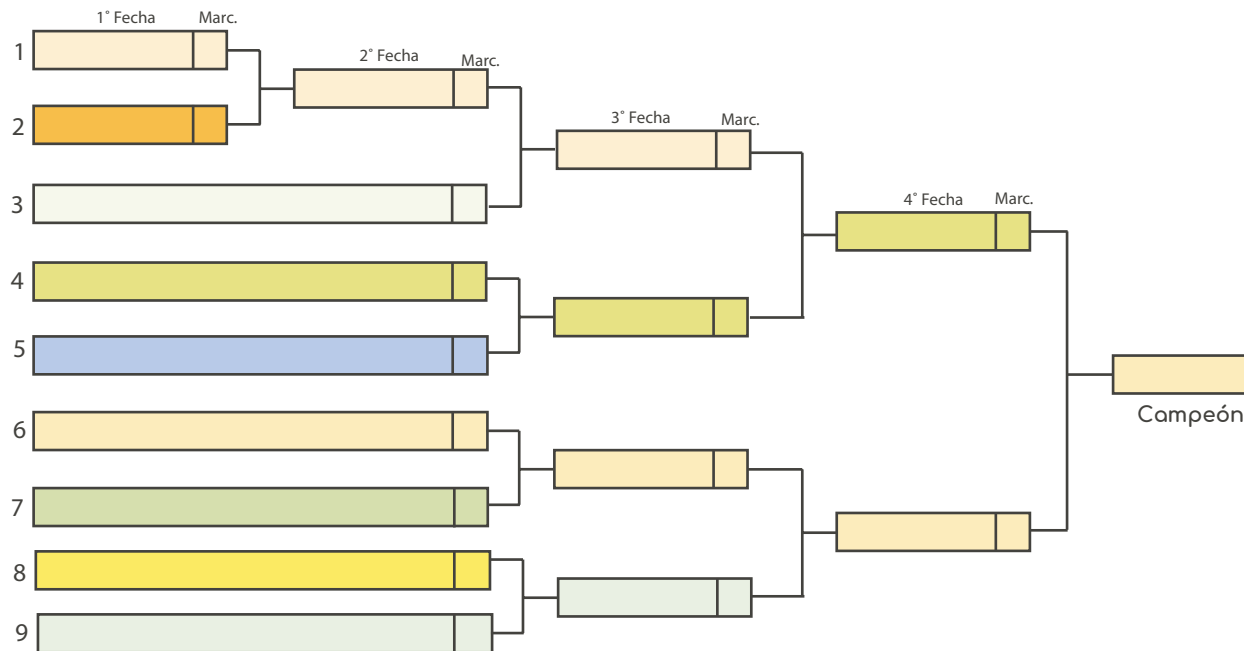
Sorteo de los equipos asignando números:

Elabore un sorteo de los equipos, con la finalidad de asignarles un número y un orden de participación. Ese número sirve para elaborar los calendarios de juegos y el diagrama de partidos.

Sorteo de los equipos con sus números respectivos					
Nº	Equipos	Nº	Equipos	Nº	Equipos
1		2		3	
4		5		6	
7		8		9	

Primera rueda:

1. Calcule el número total de partidos, que se jugarán durante todo el torneo; sumando los partidos jugados tanto en la primera y segunda rueda como el número de partidos finales, utilizando la fórmula correspondiente.
2. Calcule el número de equipos Bays, que no jugarán la primera fecha, para la primera rueda, utilizando la fórmula correspondiente.
3. Elabore el diagrama de partidos de la primera rueda (coloque los nombres de los equipos dentro de cada rectángulo, como también los marcadores respectivos de cada uno de los equipos).



4. Cuadro de partidos por fecha de la primera rueda. Elabore el cuadro de partidos que se han jugado en cada fecha, para verificar la totalidad de partidos que se deben jugar en esta rueda.

CUADRO DEL N° DE PARTIDOS POR FECHA		
Fechas	Partidos	Equipos
1° Fecha:		
2° Fecha:		
3° Fecha:		
TOTAL		

5. Cuadros de partidos con datos informativos

Primera fecha:

Cuadro de Partidos con Datos Informativos de la primera rueda						
Partidos de la Primera Fecha						
Día y Fecha:				Ciudad/sector:		
Escenario:				Cancha N°:	Marcador:	
1° Partido:	Hora:		Vs.		-	
Total de Partidos de la Primera Fecha:						

Segunda fecha:

Cuadro de Partidos con Datos Informativos de la primera rueda						
Partidos de la Segunda Fecha						
Día y Fecha:				Ciudad/sector:		
Escenario:				Cancha N°:	Marcador:	
1° Partido:	Hora:		Vs.		-	
2° Partido:	Hora:		Vs.		-	
3° Partido:	Hora:		Vs.		-	
4° Partido:	Hora:		Vs.		-	
Total de Partidos de la segunda Fecha:						

Tercera fecha:

Cuadro de Partidos con Datos Informativos de la primera rueda						
Partidos de la Tercera Fecha						
Día y Fecha:				Ciudad/sector:		
Escenario:				Cancha N°:	Marcador:	
1° Partido:	Hora:		Vs.		-	
2° Partido:	Hora:		Vs.		-	
Total de Partidos de la Tercera Fecha:						

Cuarta fecha:

Cuadro de Partidos con Datos Informativos de la primera rueda					
Partidos de la Cuarta Fecha					
Día y Fecha:				Ciudad/sector:	
Escenario:				Cancha N°	Marcador:
1º Partido:	Hora:		Vs.		-
Total de Partidos de la Cuarta Fecha:					

6. Ubicación de los equipos finalizada la primera rueda

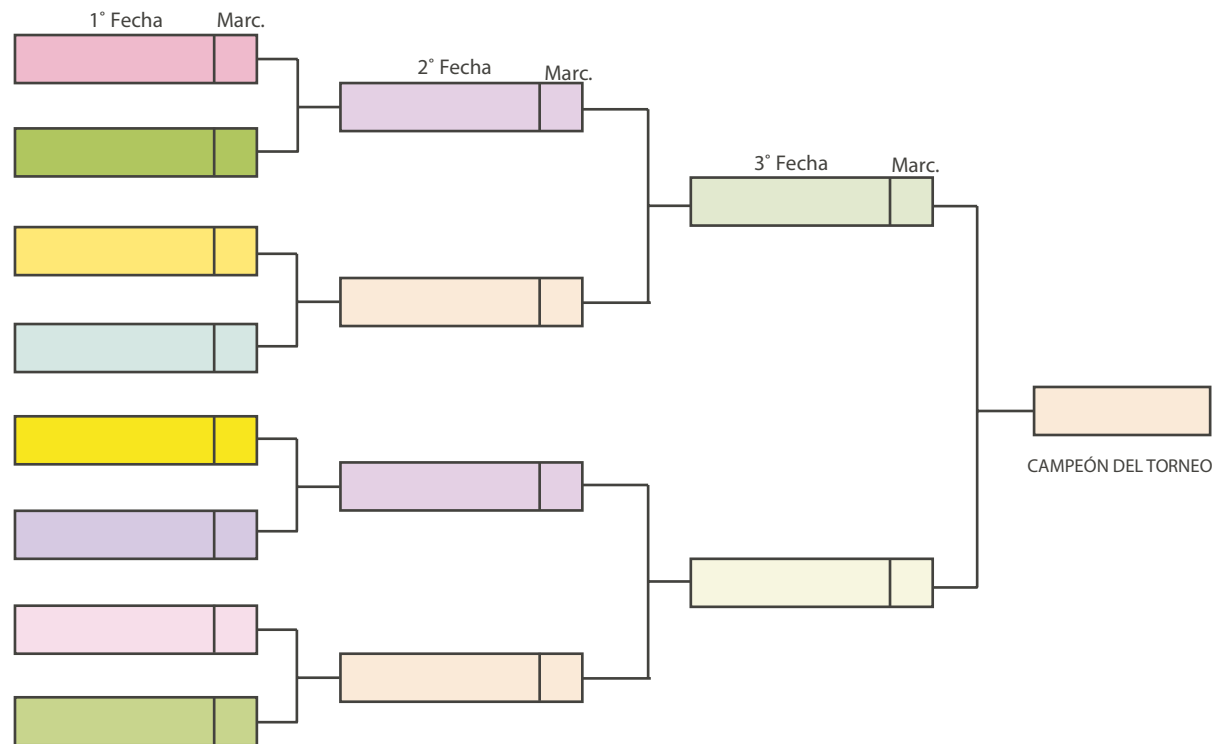
Ubicación de los equipos de la Primera rueda		
N°	EQUIPOS	UBICACIÓN
1°		Equipo Campeón de la primera rueda
2°		Segundo lugar

Segunda rueda:

Para la segunda rueda se jugará con ocho equipos, ya que en esta etapa no juega el equipo ganador de la primera etapa.

7. Calcule el número de equipos Bays para la segunda rueda, utilizando la fórmula correspondiente:

8. Elabore el diagrama de partidos de la segunda rueda. En esta rueda no participa el equipo campeón de la primera rueda. Se jugará con ocho equipos:



9. Elabore el cuadro de partidos jugados por fecha de la segunda rueda

Fechas	Partidos	Equipos
1º Fecha:		
2º Fecha:		
3º Fecha:		
4º Fecha:		
TOTAL		

10. Cuadros de partidos con datos informativos de la segunda rueda

Primera fecha:

Cuadro de Partidos con Datos Informativos de la Segunda rueda						
Partidos de la Primera Fecha						
Día y Fecha:				Ciudad/sector:		
Escenario:				Cancha N°:	Marcador:	
1º Partido:	Hora:		Vs.		-	
2º Partido:	Hora:		Vs.		-	
3º Partido:	Hora:		Vs.		-	
4º Partido:	Hora:		Vs.		-	
Total de Partidos de la Primera Fecha:						

Segunda fecha:

Cuadro de Partidos con Datos Informativos de la Segunda rueda						
Partidos de la Segunda Fecha						
Día y Fecha:				Ciudad/sector:		
Escenario:				Cancha N°	Marcador:	
1° Partido:	Hora:		Vs.		-	
2° Partido:	Hora:		Vs.		-	
Total de Partidos de la Segunda Fecha:						

Tercera fecha:

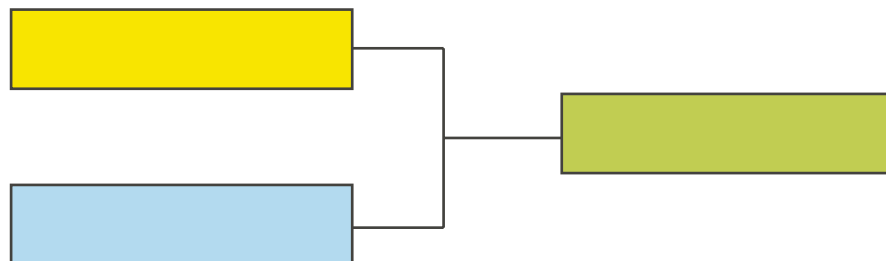
Cuadro de Partidos con Datos Informativos de la Segunda rueda						
Partidos de la Tercera Fecha						
Día y Fecha:				Ciudad/sector:		
Escenario:				Cancha N°	Marcador:	
1° Partido:	Hora:		Vs.		-	
Total de Partidos de la tercera Fecha:						

11. Construya el cuadro de ubicación de los equipos finalizada la segunda rueda

Ubicación de los equipos de la Segunda rueda		
N°	EQUIPOS	UBICACIÓN
1°		Equipo Campeón de la segunda rueda
2°		Segundo lugar

12. Elabore el diagrama del partido final

En el presente campeonato se jugará un solo partido final. Para ello el organizador debe considerar los marcadores para que se cumpla con esta disposición:



13. Cuadro de partidos finales con datos informativos

Un partido final:

CUADRO DEL PARTIDO FINAL CON DATOS INFORMATIVOS						
Día y Fecha:				Ciudad/sector:		
Escenario:				Cancha N°	Marcador:	
1° Partido:	Hora:		Vs.		-	
Total de Partidos Finales:						

14. Cuadro general de partidos jugados en todo el torneo:

CUADRO GENERAL DE PARTIDOS	
RUEDAS	PARTIDOS
1° Rueda:	
2° Rueda:	
Partidos finales:	
TOTAL:	

15. Ubicación final de los equipos

Torneo con la participación de 9 equipos		
Ubicación final de los equipos		
N°	EQUIPOS	UBICACIÓN
1°		Equipo Campeón del Torneo
2°		Equipo Vicecampeón del Torneo

Ejercicio de aplicación con 11 equipos Datos informativos:

Se organiza un Campeonato de Basquetbol, en la modalidad de eliminación doble proceso "B", con la participación de once provincias: Azuay, Manabí, Loja, Guayas, Tungurahua, Pastaza, Imbabura, Los Ríos, Pichincha, Carchi y Esmeraldas, donde jueguen dos partidos finales. Este campeonato se jugará en la ciudad de Ibarra, en el Coliseo Luis Leoro Franco. La primera rueda se jugará los días: 3, 4, 5 y 6 de mayo del 2018. La segunda rueda se jugará los días: 10, 11, 12 y 13 de mayo del 2018. El partido final se jugará el día sábado 19 de mayo del 2018 a las 20H00. Se jugará una fecha del campeonato por día. Programe los partidos a partir de las 17H00, un partido cada hora.

Primera rueda

Primer paso.

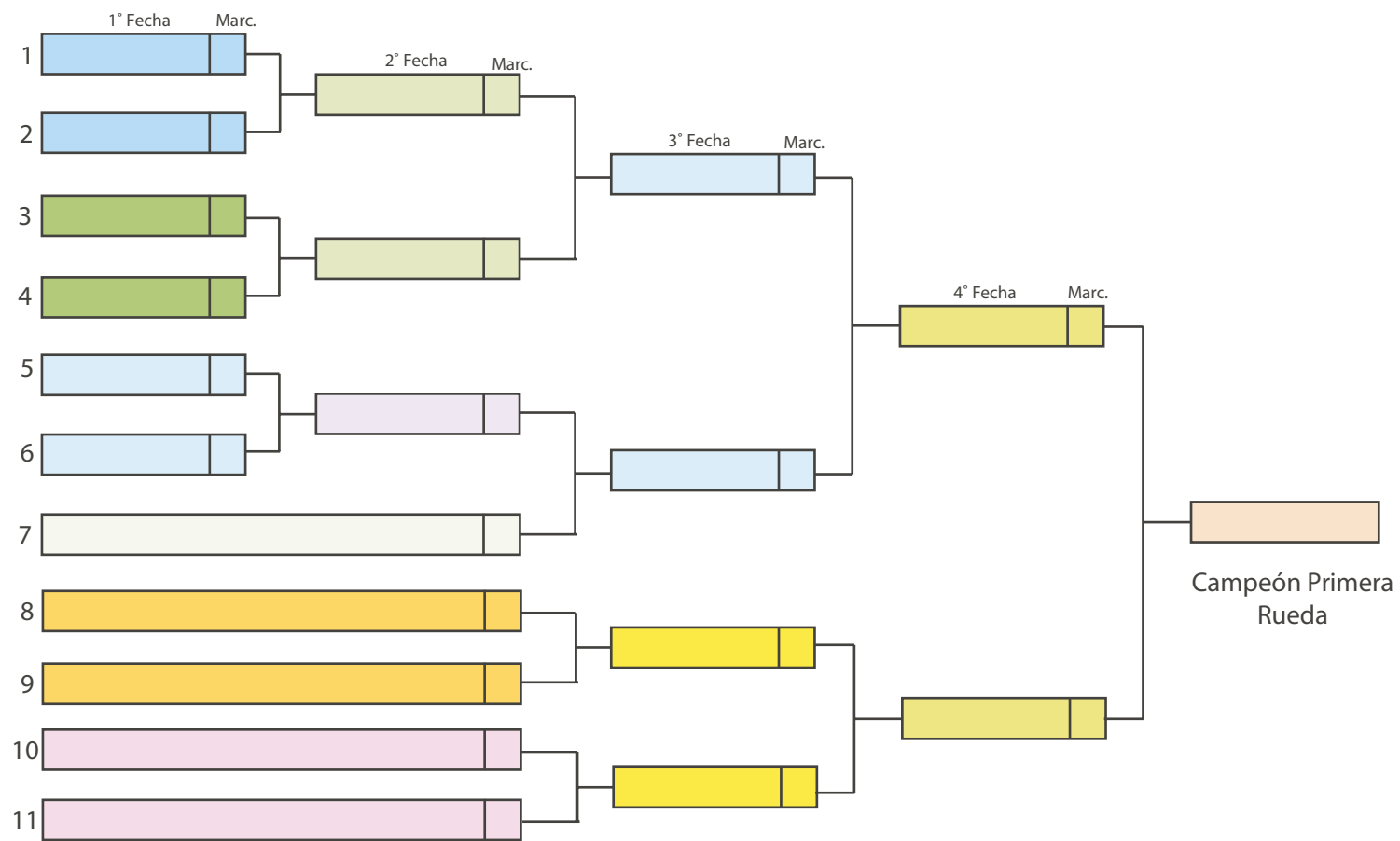
Calcule el número total de partidos (N° TP), utilizando la fórmula respectiva.

Segundo paso.

Calcule equipos BAYS para la primera rueda, utilizando la fórmula correspondiente al proceso "B":

Tercer paso.

Diagrama de partidos de la primera rueda. Coloque los nombres de los equipos con sus marcadores respectivos. El equipo ganador del encuentro pasa a jugar la siguiente fecha, hasta que termine el diagrama con el equipo campeón.



Cuarto paso.

Cuadro de partidos por fecha de la primera rueda. Declare el número de partidos que se han jugado en cada fecha de esta primera rueda, con la finalidad de poder comprobar el cumplimiento de todos los partidos constantes en el diagrama de partidos.

Fechas	Partidos	Equipos
1º Fecha:		
2º Fecha:		
3º Fecha:		
4º Fecha:		
TOTAL		

Quinto paso.

Cuadros de partidos con datos informativos de la primera rueda:

Primera fecha:

Cuadro de Partidos con Datos Informativos de la Primera rueda						
Partidos de la Primera Fecha						
Día y Fecha:				Ciudad/sector:		
Escenario:				Cancha N°:	Marcador:	
1° Partido:	Hora:		Vs.		-	
2° Partido:	Hora:		Vs.		-	
3° Partido:	Hora:		Vs.		-	
Total de Partidos de la Primera Fecha:						

Segunda fecha:

Cuadro de Partidos con Datos Informativos de la Primera rueda						
Partidos de la Segunda Fecha						
Día y Fecha:				Ciudad/sector:		
Escenario:				Cancha N°:	Marcador:	
1° Partido:	Hora:		Vs.		-	
2° Partido:	Hora:		Vs.		-	
3° Partido:	Hora:		Vs.		-	
4° Partido:	Hora:		Vs.		-	
Total de Partidos de la Segunda Fecha:						

Tercera fecha:

Cuadro de Partidos con Datos Informativos de la primera rueda						
Partidos de la Tercera Fecha						
Día y Fecha:				Ciudad/sector:		
Escenario:				Cancha N°	Marcador:	
1° Partido:	Hora:		Vs.		-	
2° Partido:	Hora:		Vs.		-	
Total de Partidos de la Tercera Fecha:						

Cuarta fecha:

Cuadro de Partidos con Datos Informativos de la primera rueda					
Partidos de la Cuarta Fecha					
Día y Fecha:				Ciudad/sector:	
Escenario:				Cancha N°	Marcador:
1° Partido:	Hora:		Vs.		-
Total de Partidos de la Cuarta Fecha:					

Sexto paso.

Ubicación de los equipos finalizada la primera rueda

Ubicación de los equipos de la Primera rueda		
N°	EQUIPOS	UBICACIÓN
1°		Deportista Campeón de la primera rueda
2°		Segundo lugar

Segunda rueda de consuelo:

Para la segunda rueda, solamente juegan 10 equipos, ya que el equipo campeón de la primera rueda no participa en esta rueda de consuelo.

Equipos participantes:

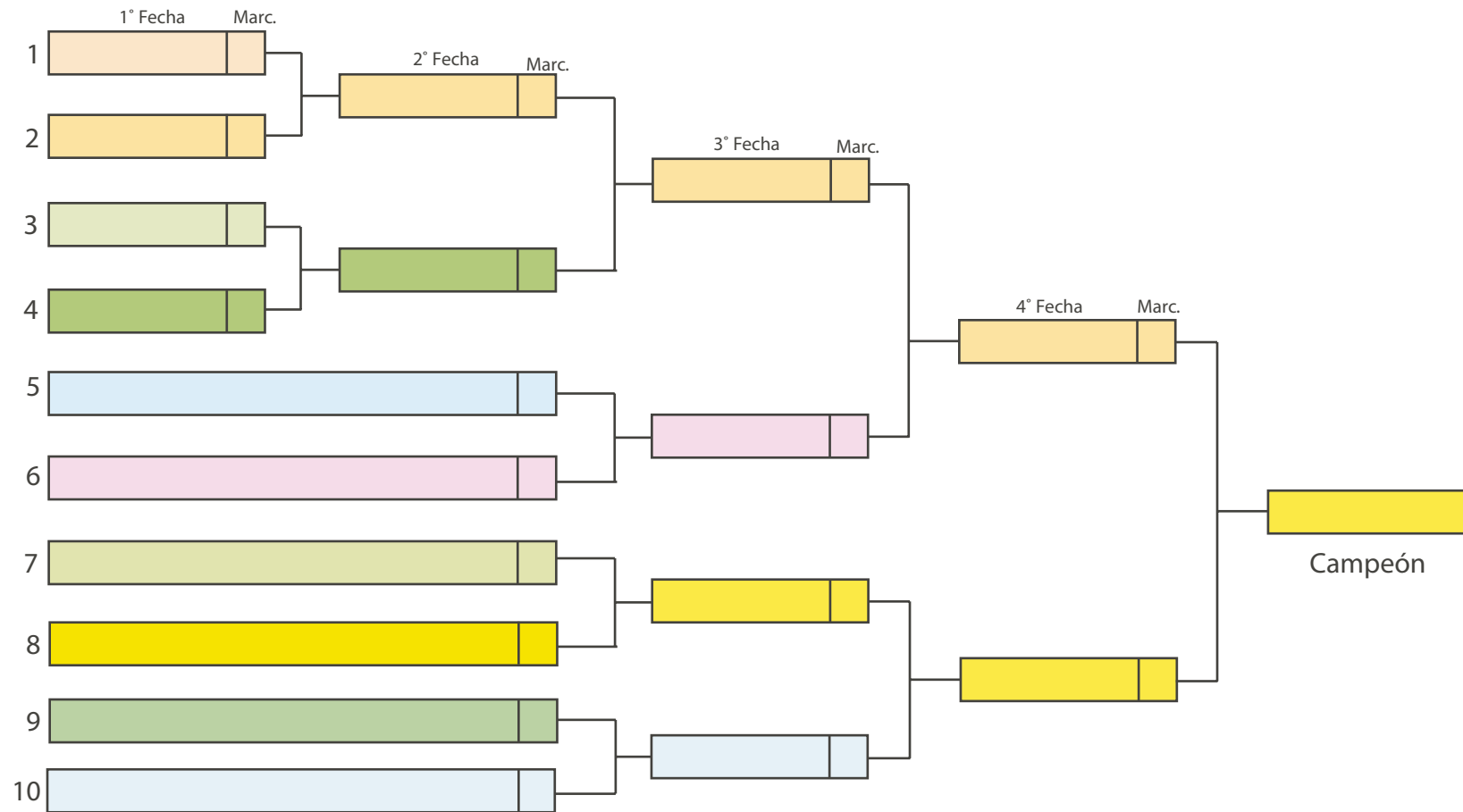
Para la segunda rueda participan los deportistas que no llegaron a ser campeones en la primera rueda (recuerden que en esta rueda no participa el campeón de la primera rueda).

Séptimo paso.

Calcule equipos Bays, para la segunda rueda, utilizando el proceso "B".

Octavo paso.

Diagrama de partidos de la segunda rueda. Coloque los nombres de los equipos participantes y sus marcadores de cada encuentro. El equipo ganador pasa a jugar en la siguiente fecha.



Noveno paso. Cuadro de partidos por fecha de la segunda rueda

Fechas	Partidos	Equipos
1º Fecha:		
2º Fecha:		
3º Fecha:		
4º Fecha:		
TOTAL		

Décimo paso.

Cuadros de partidos con datos informativos de la segunda rueda

Primera fecha:

Cuadro de Partidos con Datos Informativos de la segunda rueda						
Partidos de la Primera Fecha						
Día y Fecha:				Ciudad/sector:		
Escenario:				Cancha N°	Marcador:	
1° Partido:	Hora:		Vs.		-	
2° Partido:	Hora:		Vs.		-	
Total de Partidos de la Primera Fecha:						

Segunda fecha:

Cuadro de Partidos con Datos Informativos de la Segunda rueda						
Partidos de la Segunda Fecha						
Día y Fecha:				Ciudad/sector:		
Escenario:				Cancha N°:	Marcador:	
1° Partido:	Hora:		Vs.		-	
2° Partido:	Hora:		Vs.		-	
3° Partido:	Hora:		Vs.		-	
4° Partido:	Hora:		Vs.		-	
Total de Partidos de la Segunda Fecha:						

Tercera fecha:

Cuadro de Partidos con Datos Informativos de la segunda rueda						
Partidos de la Tercera Fecha						
Día y Fecha:				Ciudad/sector:		
Escenario:				Cancha N°	Marcador:	
1° Partido:	Hora:		Vs.		-	
2° Partido:	Hora:		Vs.		-	
Total de Partidos de la Tercera Fecha:						

Cuarta fecha:

Cuadro de Partidos con Datos Informativos de la segunda rueda						
Partidos de la Cuarta Fecha						
Día y Fecha:				Ciudad/sector:		
Escenario:				Cancha N°	Marcador:	
1° Partido:	Hora:		Vs.		-	
Total de Partidos de la Cuarta Fecha:						

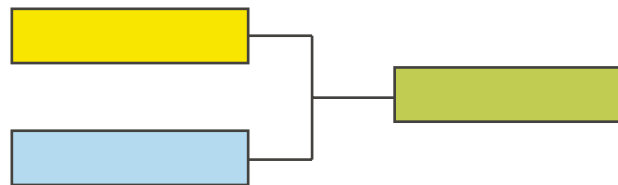
Décimo primer paso.

Ubicación de los equipos finalizada la segunda rueda

Ubicación de los equipos de la Segunda rueda		
N°	EQUIPOS	UBICACIÓN
1°		Equipo Campeón de la segunda rueda
2°		Segundo lugar

Décimo segundo paso. Partido final

En este primer partido final se enfrentan los equipos campeones de la primera y segunda rueda. Si en el primer partido final gana el equipo campeón de la primera rueda, se jugará un solo partido final del cual saldrá el equipo campeón del torneo. Ejemplo con un partido final:



Décimo tercer paso. Cuadro de partidos finales con datos informativos

Un partido final:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DEL PARTIDO FINAL						
Día y Fecha:				Ciudad/sector:		
Escenario:				Cancha N°	Marcador:	
1° Partido:	Hora:		Vs.		-	
Total de Partidos Finales:						

Décimo cuarto paso.

Cuadro general de partidos. Elabore este cuadro con la visión de poder controlar el cumplimiento de todos los encuentros a cumplirse tanto en la primera y segunda rueda, como también los partidos finales.

CUADRO GENERAL DE PARTIDOS	
RUEDAS	PARTIDOS
1° Rueda:	
2° Rueda:	
Partidos finales:	
TOTAL:	

Décimo quinto paso. Ubicación final de los equipos

Torneo con la participación de 11 equipos		
Ubicación final de los equipos		
N°	EQUIPOS	UBICACIÓN
1°		Equipo Campeón del Torneo
2°		Equipo Vicecampeón del Torneo

Ejercicio de aplicación con 14 equipos:

Datos informativos:

Se organiza un campeonato de Tenis de campo, en la modalidad de eliminación doble, proceso "B", con la participación de los siguientes equipos: Toyota, Chevrolet, Nissan, Ford, Kía, Hunday, Renault, Porsche, Fiat, Haval, Great Wall, Ferrari, GMC y BMW.

Este campeonato se llevará a efecto en las canchas del Ibarra Tennis Club de la ciudad de Ibarra. En la primera rueda, los partidos de la primera fecha se jugarán en las canchas N° 1 y 2, de la

siguiente forma: los tres primeros partidos se jugarán en la cancha N° 1; en cambio los tres últimos partidos se jugarán en la cancha N° 2. Los partidos a partir de la segunda fecha en adelante se jugarán solo en la cancha N° 1.

Los partidos de cada fecha se jugarán a partir de las 09H00, 10H30 y 12H00. En la segunda rueda, los partidos de la primera fecha se jugarán en las canchas N° 1 y 2, de la siguiente forma: los tres primeros partidos se jugarán

en la cancha N° 1; en cambio los dos últimos partidos se jugarán en la cancha N° 2. Los partidos de la segunda fecha se dividirán equitativamente en su orden en las canchas N° 1 y 2. Los partidos de la tercera y cuarta fecha se jugarán en la cancha N° 1, a partir de las 09H00 y 10H30.

En este campeonato se jugará un partido final. Para lo cual usted debe colocar los marcadores en cada partido para cumplir con las mencionadas indicaciones. Coloque los marcadores resultantes de cada partido, en los casilleros respectivos. En este deporte no se registran los marcadores de cada partido y solo se coloca al equipo campeón. Los resultados quedan registrados en las planillas de juego. Por lo tanto, deje en blanco los casilleros correspondientes a los marcadores de cada equipo, en el diagrama de partidos que a continuación presentamos.

Primera rueda:

Primer paso.

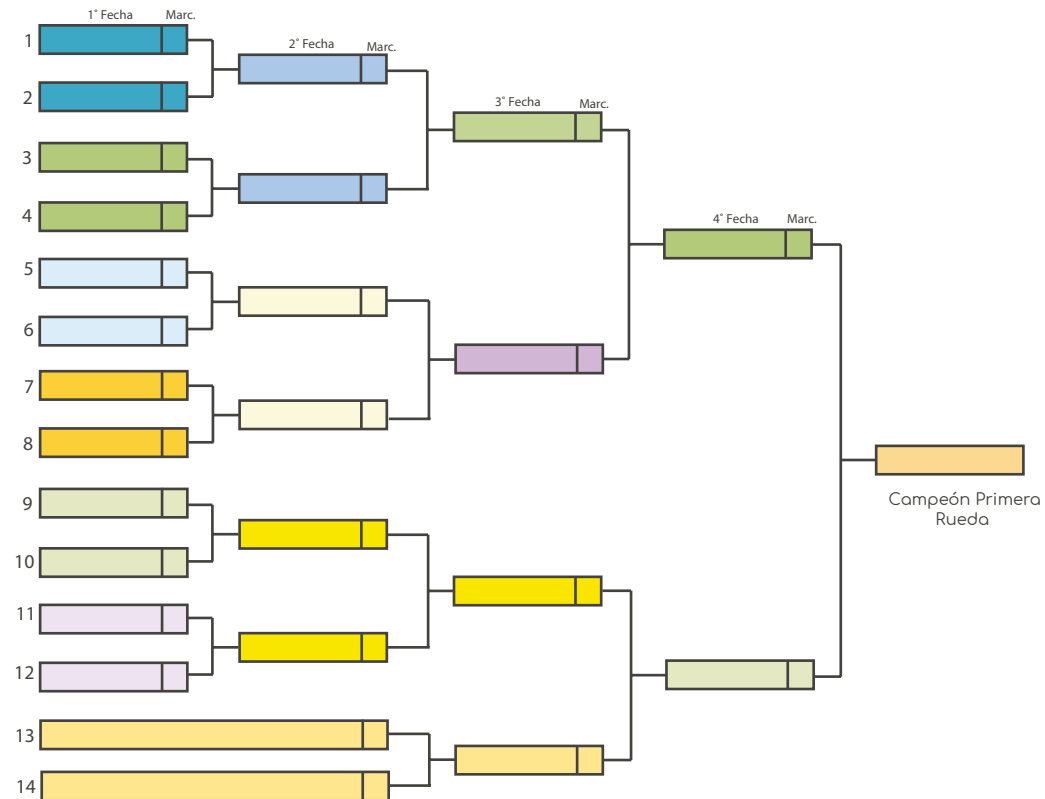
Calculamos el número total de partidos (N° TP).

Segundo paso.

Calculamos equipos Bays para la primera rueda, utilizando el proceso "B".

Tercer paso.

Diagrama de Partidos de la primera rueda. Coloque los nombres de los equipos en el orden del sorteo, en cada uno de los recuadros de colores de la izquierda. Los equipos ganadores de cada partido pasan a jugar en la siguiente fecha.



Cuarto paso.

Cuadro de partidos por fecha de la primera rueda:

Fechas	Partidos	Equipos
1º Fecha:		
2º Fecha:		
3º Fecha:		
4º Fecha:		
TOTAL		

Quinto paso.

Cuadros de partidos con datos informativos de la primera rueda:

Primera fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DE LA PRIMERA RUEDA			
Partidos de la Primera Fecha			
Día y Fecha:		Ciudad/sector:	
Escenario:			Cancha N°: Marcador:
1° Partido:	Hora:	Vs.	-
2° Partido:	Hora:	Vs.	-
3° Partido:	Hora:	Vs.	-
Escenario:			Cancha N°: Marcador:
4° Partido:	Hora:	Vs.	-
5° Partido:	Hora:	Vs.	-
6° Partido:	Hora:	Vs.	-
Total de Partidos de la Primera Fecha:			

Segunda fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DE LA PRIMERA RUEDA						
Partidos de la Segunda Fecha						
Día y Fecha:				Ciudad/sector:		
Escenario:					Cancha N°:	Marcador:
1° Partido:	Hora:		Vs.		-	
2° Partido:	Hora:		Vs.		-	
Escenario:					Cancha N°:	Marcador:
3° Partido:	Hora:		Vs.		-	
4° Partido:	Hora:		Vs.		-	
Total de Partidos de la Segunda Fecha:						

Tercera fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DE LA PRIMERA RUEDA					
Partidos de la Tercera Fecha					
Día y Fecha:			Ciudad/sector:		
Escenario:				Cancha N°	Marcador:
1° Partido:	Hora:		Vs.		-
2° Partido:	Hora:		Vs.		-
Total de partidos de la tercera fecha:					

Cuarta fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DE LA PRIMERA RUEDA					
Partidos de la Cuarta Fecha					
Día y Fecha:			Ciudad/sector:		
Escenario:				Cancha N°	Marcador:
1° Partido:	Hora:		Vs.		-
Total de partidos de la cuarta fecha:					

Sexto paso.

Ubicación de los equipos finalizada la primera rueda:

UBICACIÓN DE LOS EQUIPOS DE LA PRIMERA RUEDA		
N°	EQUIPOS	UBICACIÓN
1°		Equipo Campeón de la primera rueda
2°		Segundo lugar

Segunda rueda de consuelo

Para la segunda rueda, solamente juegan trece equipos, ya que el equipo campeón de la primera rueda no participa en esta rueda de consuelo.

Equipos participantes en la segunda rueda:

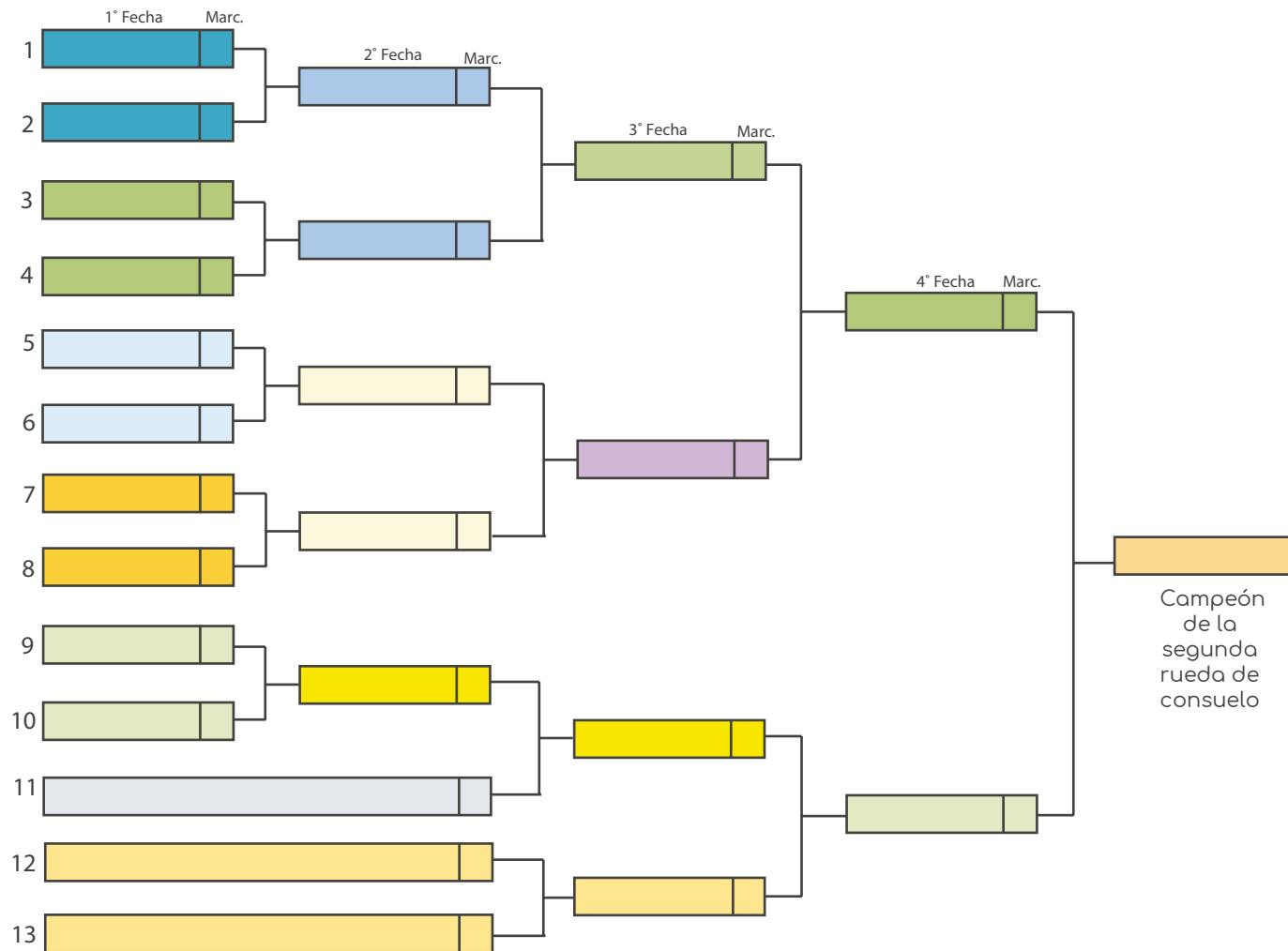
Se juega con trece equipos, en vista a que no participa en esta rueda el equipo campeón de la primera rueda.

Séptimo paso.

Calculamos equipos BAYS para la segunda rueda, utilizando el proceso "B":

Octavo paso.

Diagrama de Partidos de la segunda rueda con trece equipos. Coloque los nombres de los equipos en el mismo orden de la primera fecha.



Noveno paso.

Cuadro de partidos por fecha de la segunda rueda

Fechas	Partidos	Equipos
1º Fecha:	5	10
2º Fecha:	4	8
3º Fecha:	2	4
4º Fecha:	1	2
TOTAL	12	

Décimo paso.

Cuadros de partidos con datos informativos de la segunda rueda. Coloque todos los datos informativos que se da a conocer al inicio del presente ejercicio, para cada fecha de cada rueda:

Primera fecha:

Cuadro de Partidos con Datos Informativos de la Segunda rueda						
Partidos de la Primera Fecha						
Día y Fecha:				Ciudad/sector:		
Escenario:				Cancha N°:	Marcador:	
1° Partido:	Hora:		Vs.		-	
2° Partido:	Hora:		Vs.		-	
3° Partido:	Hora:		Vs.		-	
4° Partido:	Hora:		Vs.		-	
5° Partido:	Hora:		Vs.		-	
Total de Partidos de la Primera Fecha:						

Segunda fecha:

Cuadro de Partidos con Datos Informativos de la Segunda rueda						
Partidos de la Segunda Fecha						
Día y Fecha:				Ciudad/sector:		
Escenario:				Cancha N°:	Marcador:	
1° Partido:	Hora:		Vs.		-	
2° Partido:	Hora:		Vs.		-	
3° Partido:	Hora:		Vs.		-	
4° Partido:	Hora:		Vs.		-	
Total de Partidos de la Segunda Fecha:						

Tercera fecha:

Cuadro de Partidos con Datos Informativos de la segunda rueda						
Partidos de la Tercera Fecha						
Día y Fecha:				Ciudad/sector:		
Escenario:				Cancha N°	Marcador:	
1° Partido:	Hora:		Vs.		-	
2° Partido:	Hora:		Vs.		-	
Total de Partidos de la Tercera Fecha:						

Cuarta fecha:

Cuadro de Partidos con Datos Informativos de la segunda rueda						
Partidos de la Cuarta Fecha						
Día y Fecha:				Ciudad/sector:		
Escenario:				Cancha N°	Marcador:	
1° Partido:	Hora:		Vs.		-	
Total de Partidos de la Cuarta Fecha:						

Décimo primer paso.

Ubicación de los equipos finalizada la segunda rueda:

Torneo con la participación de 14 equipos		
Ubicación de los equipos de la segunda rueda		
N°	EQUIPOS	UBICACIÓN
1°		Equipo Campeón de la segunda rueda
2°		Segundo lugar

Décimo segundo paso. Partidos finales

Se jugarán dos partidos finales. Considere el marcador respectivo para que se jueguen dos partidos finales. En el casillero amarillo coloque el nombre del equipo campeón de la primera rueda. En el casillero celeste coloque al campeón de la segunda rueda de consuelo. Del segundo partido final saldrá el equipo campeón del torneo.



Décimo tercer paso. Cuadro de partidos finales con datos informativos

Dos partidos finales:

Cuadro de Partidos con Datos Informativos de los partidos finales						
Primer Partido Final						
Día y Fecha:				Ciudad/sector:		
Escenario:				Cancha N°	Marcador:	
1° Partido:	Hora:		Vs.		-	

Cuadro de Partidos con Datos Informativos de los partidos finales						
Segundo Partido Final						
Día y Fecha:				Ciudad/sector:		
Escenario:				Cancha N°	Marcador:	
2° Partido:	Hora:		Vs.		-	
Total de Partidos Finales:						

Décimo cuarto paso. Cuadro general de partidos

CUADRO GENERAL DE PARTIDOS	
RUEDAS	PARTIDOS
1° Rueda:	
2° Rueda:	
Partidos finales:	
TOTAL:	

Décimo quinto paso. Ubicación final de los equipos

Torneo con la participación de 14 equipos		
Ubicación final de los equipos		
N°	EQUIPOS	UBICACIÓN
1°		Equipo Campeón del Torneo
2°		Equipo Vicecampeón del Torneo

Ejercicio de aplicación con 15 equipos:

Datos informativos:

Se organiza un campeonato de fútbol infantil en el sistema de eliminación doble proceso "B", con la participación de quince equipos: Esmeraldas, Portoviejo, Guayaquil, Machala, Babahoyo, Loja, Cuenca, Azogues, Riobamba, Guaranda, Ambato, Latacunga, Quito, Ibarra y Tulcán. Este campeonato se efectuará en las canchas N° 1 y 2 de la Liga San Miguel de Ibarra. En la primera rueda, los partidos de la primera fecha se jugarán de la siguiente manera: Los cuatro primeros partidos se jugarán en la cancha N°1; en cambio los tres últimos partidos en la cancha N°2. Para la segunda fecha, se distribuirán los partidos equitativamente en las dos canchas en su orden. Los partidos a partir de la tercera fecha se jugarán solo en la cancha N°1. En la segunda rueda, los partidos de la primera fecha se jugarán de la siguiente manera: Los tres primeros partidos se jugarán en la cancha N°1; en cambio los tres últimos partidos en la cancha N°2. Para la segunda fecha, se distribuirán los partidos equitativamente en las dos canchas en su orden. Los partidos a partir de la tercera fecha se jugarán solo en la cancha N°1. Los encuentros se jugarán en horarios de las 09H00, 10H00, 11H00. Se jugará un partido final.

Los partidos de la primera rueda se efectuarán los días 7, 8, 9 y 10 de junio del 2018. Los partidos de la segunda rueda los días: 14, 15, 16 y 17 de junio del 2018. El partido final se jugará el día 23 de junio del 2018, a las 11H00.

De igual manera organice este campeonato en fechas y horarios que usted considere, para cada fecha de cada rueda.

Primera rueda:

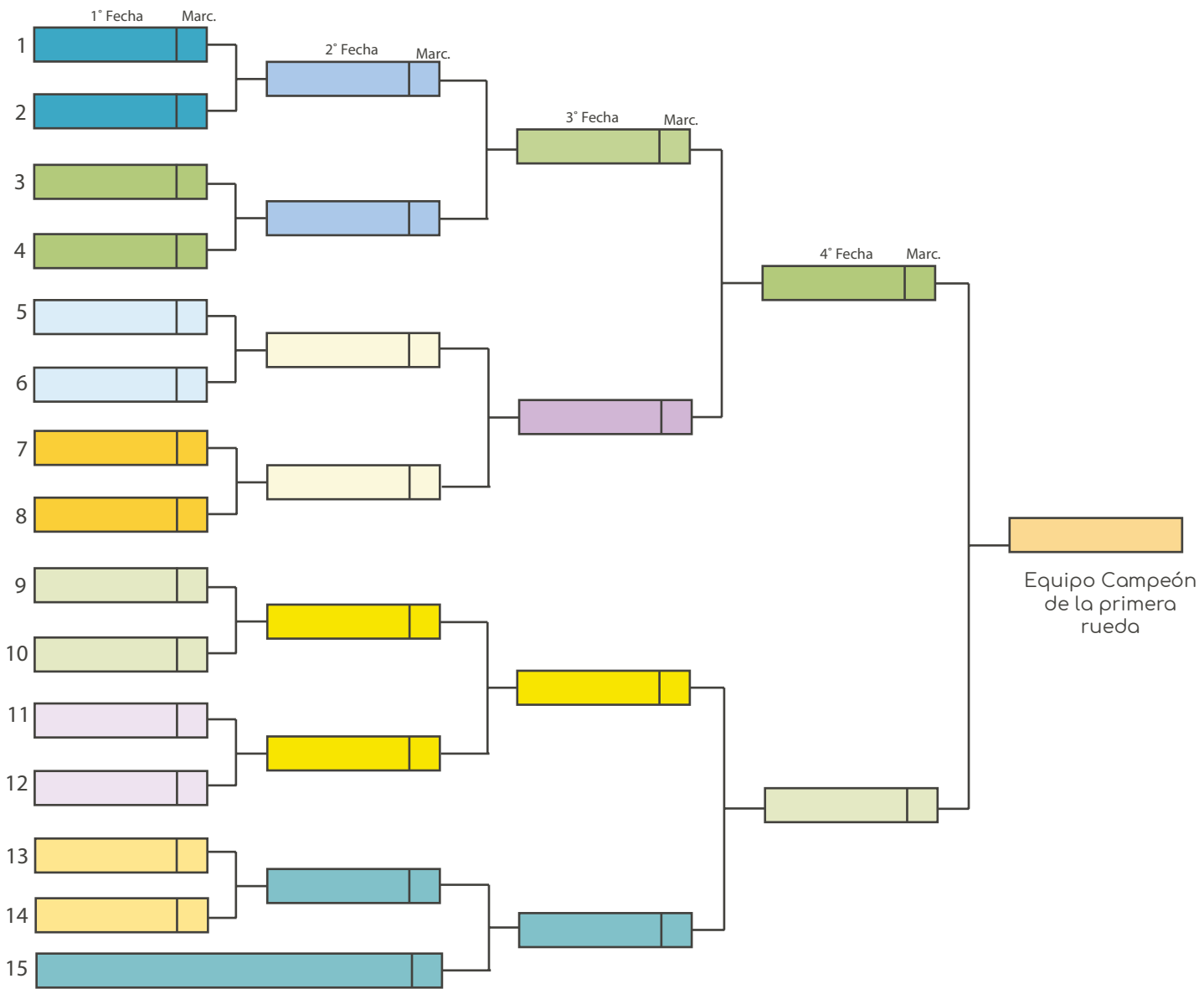
Primer paso. Calcule el Número Total de Partidos (N° TP).

Segundo paso.

Realice el cálculo de los equipos Bays para la primera rueda, utilizando el proceso "B".

Tercer paso. Diagrama de partidos de la primera rueda

Coloque los nombres de los equipos, en base al orden del sorteo. Además, haga constar los marcadores en los casilleros de cada equipo. Considere que el equipo ganador de cada encuentro clasifica a la siguiente fecha, hasta



Cuarto paso. Cuadro de partidos por fecha de la primera rueda:

Fechas	Partidos	Equipos
1º Fecha:		
2º Fecha:		
3º Fecha:		
4º Fecha:		
TOTAL		

Quinto paso.

Cuadros de partidos con datos informativos de la primera rueda:

Primera fecha:

Los primeros cuatro partidos se jugarán en la cancha N° 1; mientras los tres últimos partidos se jugarán en la cancha N° 2.

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DE LA PRIMERA RUEDA			
Partidos de la Primera Fecha			
Día y Fecha:			Ciudad/sector:
Escenario:			Cancha N°: Marcador:
1° Partido:	Hora:	Vs.	-
2° Partido:	Hora:	Vs.	-
3° Partido:	Hora:	Vs.	-
4° Partido:	Hora:	Vs.	-
Escenario:			Cancha N°: Marcador:
5° Partido:	Hora:	Vs.	-
6° Partido:	Hora:	Vs.	-
7° Partido:	Hora:	Vs.	-
Total de Partidos de la Primera Fecha:			

Segunda fecha:

los dos primeros partidos jugarán en la cancha N° 1; mientras los dos últimos se jugarán en la cancha N° 2.

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DE LA PRIMERA RUEDA						
Partidos de la Segunda Fecha						
Día y Fecha:				Ciudad/sector:		
Escenario:					Cancha N°:	Marcador:
1° Partido:	Hora:		Vs.		-	
2° Partido:	Hora:		Vs.		-	
Escenario:					Cancha N°:	Marcador:
3° Partido:	Hora:		Vs.		-	
4° Partido:	Hora:		Vs.		-	
Total de Partidos de la Segunda Fecha:						

Tercera fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DE LA PRIMERA RUEDA					
Partidos de la Tercera Fecha					
Día y Fecha:			Ciudad/sector:		
Escenario:				Cancha N°	Marcador:
1° Partido:	Hora:		Vs.		-
2° Partido:	Hora:		Vs.		-
Total de partidos de la tercera fecha:					

Cuarta fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DE LA PRIMERA RUEDA					
Partidos de la Cuarta Fecha					
Día y Fecha:			Ciudad/sector:		
Escenario:				Cancha N°	Marcador:
1° Partido:	Hora:		Vs.		-
Total de partidos de la cuarta fecha:					

Sexto paso.

Elabore el cuadro de ubicación de los equipos finalizada la primera rueda:

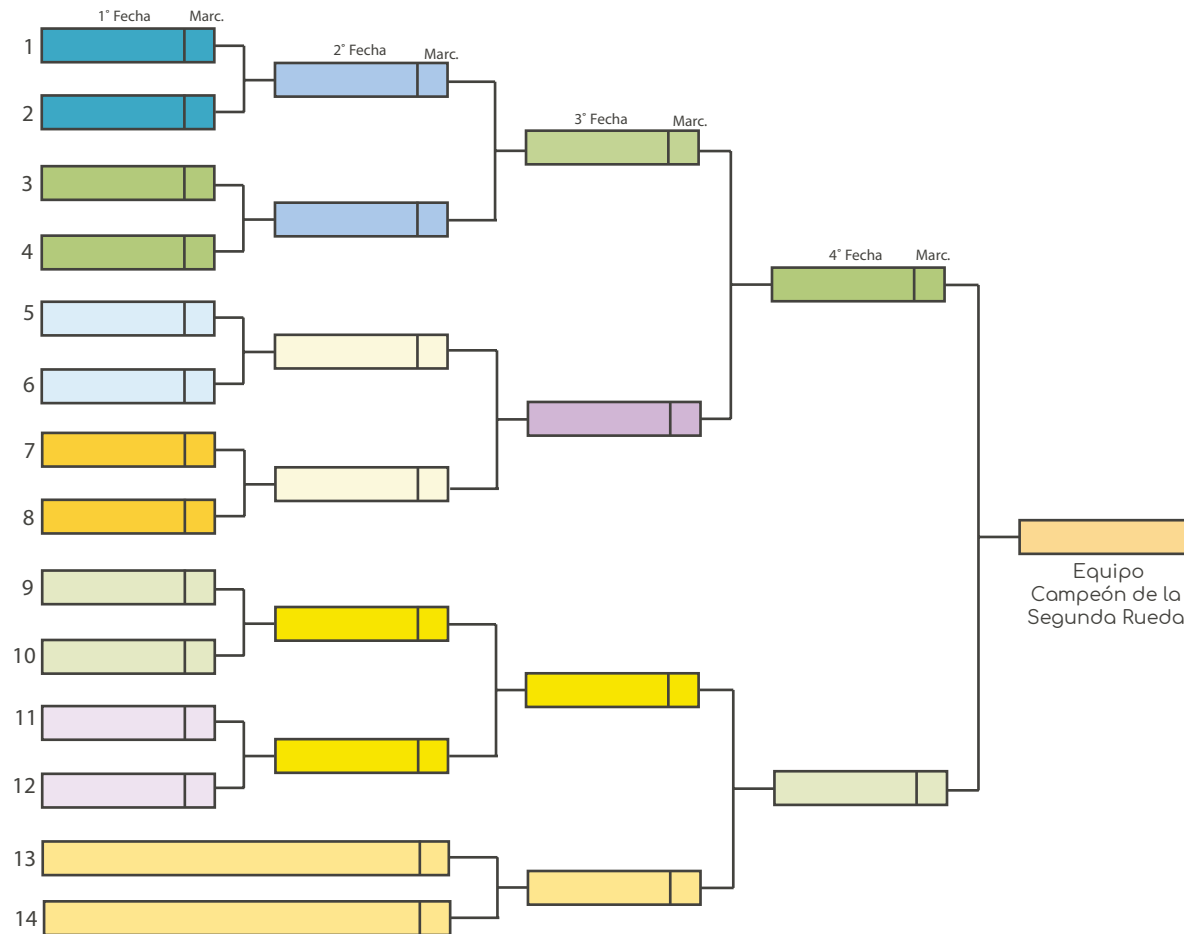
UBICACIÓN DE LOS EQUIPOS DE LA PRIMERA RUEDA		
N°	EQUIPOS	UBICACIÓN
1°		Equipo Campeón de la primera rueda
2°		Segundo lugar

Segunda rueda de consuelo

Para la segunda rueda, solamente juegan catorce equipos, ya que el equipo campeón de la primera rueda no participa en esta segunda rueda de consuelo. Séptimo paso. Cálculo de los equipos BAYS para la segunda rueda, utilizando la potencia perfecta de dos mayor al número de equipos:

Octavo paso.

Se elabora el diagrama de partidos de la segunda rueda. Se debe considerar el grupo de equipos Bays que no jugarán la primera fecha. Coloque los nombres de los equipos en las casillas de la izquierda, ya sea en el mismo orden que jugaron la primera rueda o puede hacer otro sorteo.



Noveno paso.

Cuadro de partidos por fecha de la segunda rueda:

Fechas	Partidos	Equipos
1º Fecha:		
2º Fecha:		
3º Fecha:		
4º Fecha:		
TOTAL		

Décimo paso.

Cuadros de partidos con datos informativos de la segunda rueda. Los tres primeros partidos se jugarán en la cancha N° 1; mientras los tres últimos partidos se jugarán en la cancha N° 2.

Primera fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DE LA SEGUNDA RUEDA			
Partidos de la Primera Fecha			
Día y Fecha:			Ciudad/sector:
Escenario:			Cancha N°: Marcador:
1° Partido:	Hora:	Vs.	-
2° Partido:	Hora:	Vs.	-
3° Partido:	Hora:	Vs.	
Escenario:			Cancha N°: Marcador:
4° Partido:	Hora:	Vs.	-
5° Partido:	Hora:	Vs.	-
6° Partido:	Hora:	Vs.	-
Total de Partidos de la Primera Fecha:			

Segunda fecha:

los dos primeros encuentros jugarán en la cancha N°1; mientras que los dos últimos encuentros jugarán en la cancha N°2.

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DE LA SEGUNDA RUEDA						
Partidos de la Segunda Fecha						
Día y Fecha:				Ciudad/sector:		
Escenario:					Cancha N°:	Marcador:
1° Partido:	Hora:		Vs.		-	
2° Partido:	Hora:		Vs.		-	
Escenario:					Cancha N°:	Marcador:
3° Partido:	Hora:		Vs.		-	
4° Partido:	Hora:		Vs.		-	
Total de Partidos de la Segunda Fecha:						

Tercera fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DE LA SEGUNDA RUEDA								
Partidos de la Tercera Fecha								
Día y Fecha:					Ciudad/sector:			
Escenario:					Cancha N°	Marcador:		
1° Partido:	Hora:		Vs.			-		
2° Partido:	Hora:		Vs.			-		
Total de partidos de la tercera fecha:								

Cuarta fecha:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DE LA SEGUNDA RUEDA								
Partidos de la Cuarta Fecha								
Día y Fecha:					Ciudad/sector:			
Escenario:					Cancha N°	Marcador:		
1° Partido:	Hora:		Vs.			-		
Total de partidos de la cuarta fecha:								

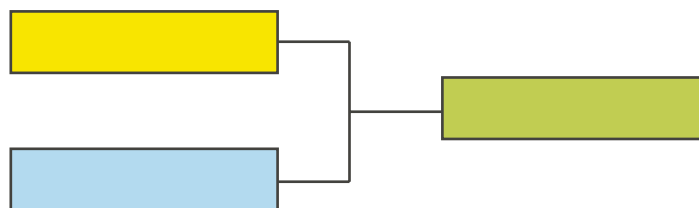
Décimo primer paso.

Ubicación de los equipos finalizada la segunda rueda

UBICACIÓN DE LOS EQUIPOS DE LA SEGUNDA RUEDA		
N°	EQUIPOS	UBICACIÓN
1°		Equipo Campeón de la segunda rueda
2°		Segundo lugar

Décimo segundo paso.

Partido final Si en el Primer partido final gana el equipo campeón de la primera rueda, se jugará un solo partido final.



Décimo tercer paso.

Cuadro de partidos finales con datos informativos:

Un partido final:

CUADRO DE PARTIDOS CON DATOS INFORMATIVOS DEL PARTIDO FINAL					
Primer Partido Final					
Día y Fecha:				Ciudad/sector:	
Escenario:				Cancha N°	Marcador:
1° Partido:	Hora:		Vs.		-
Total de partidos finales:					

Décimo cuarto paso.

Cuadro general de partidos. Contabilice los partidos jugados tanto en la primera como en la segunda rueda y el partido final.

CUADRO GENERAL DE PARTIDOS	
RUEDAS	PARTIDOS
1° Rueda:	
2° Rueda:	
Partidos finales:	
TOTAL:	

Décimo quinto paso.

Ubicación final de los equipos

Torneo con la participación de 15 equipos		
Ubicación final de los equipos		
N°	EQUIPOS	UBICACIÓN
1°		Equipo Campeón del Torneo
2°		Equipo Vicecampeón del Torneo

2.3 Bloque de ejercicios de retroalimentación y trabajo autónomo, del sistema de eliminación doble proceso “B”

Los ejercicios de retroalimentación tienen la finalidad de reforzar los conocimientos de los estudiantes, mediante el trabajo autónomo, individualizado o mediante el trabajo en grupo o colaborativo. El estudiante en el desarrollo de estos ejercicios debe poner en práctica todo su ingenio y creatividad para medir su nivel de conocimientos adquiridos y el grado de desarrollo de sus habilidades alcanzadas durante el tratamiento de la asignatura Organización Deportiva.

Cuando el estudiante tiene la idea clara de su nivel de conocimientos teóricos y prácticos, se sentirá capaz para poner en práctica en su accionar pre profesional, profesional y laboral, con solvencia y profesionalismo.

Ejercicio de retroalimentación N°2 del Sistema de eliminación doble, proceso “B”:

Se organiza un campeonato de fútbol de la categoría de reserva, con la modalidad de eliminación doble, con los diez equipos de la primera categoría del fútbol ecuatoriano: D. Imbabura, LDU, Nacional, D. Quito, Macará, Olmedo, Azogues, D. Cuenca, Barcelona y Emelec. Teniendo en cuenta los días y horarios, este campeonato se jugará de la manera siguiente: los partidos de la primera fecha se jugarán el día sábado 5 de marzo, a las 12H00; los partidos de la segunda fecha, con dos partidos diarios, los días sábado 12 y domingo 13 de marzo, en horarios de las 10H00 y 12H00; los partidos de la

tercera fecha el día sábado 19 de marzo, a las 14H00 y 16H00; el partido de la cuarta fecha se jugará el día domingo 20 de marzo a las 12H00. Todos los encuentros se jugarán en el Escenario de LDU de Quito. Cada partido se debe programar para dos horas de duración. Los partidos de la segunda rueda se jugarán en las fechas siguientes: el partido de la primera fecha se jugará el día sábado 26 de marzo, a las 15H00; los partidos de la segunda fecha se jugarán el día domingo 27 de marzo, en horarios de 10H00, 12H00, 14H00 y 16H00; los partidos de la tercera fecha el día sábado 2 de abril de 2016, en horario de las 14H00 y 16H00; y el partido de la cuarta fecha se jugará el día domingo 3 de abril de 2016, a las 11H00, en el mismo escenario deportivo. Los partidos finales se jugarán los días sábado 9 y domingo 10 de abril de 2016, a las 10H00, en el mismo escenario deportivo.

MARCADORES DE LA PRIMERA RUEDA:
2-3, 4-1, 5-4, 3-0, 2-5, 3-1, 6-4, 4-5, 1-2.

MARCADORES DE LA SEGUNDA RUEDA:
1-3, 4-2, 3-1, 2-4, 5-3, 6-2, 3-5, 4-3.

MARCADORES DE LOS PARTIDOS FINALES:
2-3, 1-0.

Aplique todos los cálculos previos:

a) Calcule el número total de partidos de todo el torneo.

b) Realice un sorteo para entregar los números que le corresponden a cada participante.

c) Identifique a los equipos Bays de la primera rueda.

d) Elabore el cronograma de partidos de la primera rueda.

e) Construya el cuadro de partidos por fecha de la primera rueda con los nombres de los equipos.

f) Calcule Bays con el número de equipos que van a participar en la segunda rueda o de consuelo.

g) Construya el cronograma de partidos de la segunda rueda.

h) Elabore el cuadro de partidos por fecha de la segunda rueda con nombres de los equipos.

i) Elabore los cuadros de los dos partidos finales e identifique al equipo campeón.

Ejercicios mixtos utilizando los dos procesos

Ejercicio de retroalimentación N°1 del sistema de eliminación simple y doble mixta:

Organice un campeonato de basquetbol, utilizando los dos sistemas de eliminación doble con los equipos siguientes: Alpachaca, El Sagrario, San Francisco, Azaya, Caranqui, San Antonio. Usted ubique las fechas, los horarios y el escenario deportivo, así como invente los marcadores de cada encuentro. Ponga en práctica su creatividad en la organización de este torneo.

Cumpla con los siguientes pasos:

- a) Elabore todos los cálculos previos.
- b) En la primera rueda utilice el proceso "B" y en la segunda rueda el proceso "A" para el cálculo de los equipos Bays.
- c) Elabore los diagramas de partidos tanto de la primera como de la segunda rueda.
- d) Confeccione los cuadros de partidos por fecha con datos informativos en cada una de las ruedas, haciendo constar los nombres de los equipos.
- e) Elabore en las dos ruedas los cuadros de partidos jugados en cada fecha.
- f) Confeccione el cuadro final de partidos jugados en cada rueda.
- g) Elabore el diagrama de partidos finales y el cuadro de partidos con datos informativos de los partidos finales.
- h) Haga jugar un partido final.

Ejercicio de retroalimentación N° 2 mixto aplicando el sistema de eliminación simple y doble:

Organice un torneo utilizando el sistema de eliminación doble y sus dos procesos, con 17 equipos organizados en dos series: serie "A", 9 equipos y serie "B", 8 equipos; en la fase clasificatoria haga uso del proceso "A" y en la rueda de consuelo el proceso "B". Clasifican para la siguiente etapa los equipos que han llegado a disputar las fases finales de cada serie. Se jugarán todos los partidos de las dos series en dos canchas en las que usted como organizador distribuirá los partidos equitativamente. Haga jugar un partido final en la fase clasificatoria y dos partidos finales en la segunda rueda. Utilice los nombres de los equipos en los cuadros de partidos. Utilice a su criterio los nombres de los equipos del fútbol profesional del Ecuador, así como sus marcadores. Haga constar el escenario deportivo, los días y las fechas de realización, y también los horarios de cada fecha, tomando como base su creatividad.

En cada uno de estos ejercicios demuestre su nivel de conocimientos, sus capacidades, habilidades y destrezas para organizar eventos y campeonatos deportivos, que serán de gran utilidad en su vida profesional y laboral. Si desconoce acerca de algún tema que necesite en la organización de estos eventos deportivos, o si se le presentan dificultades de organización, consulte con su libro de trabajo, donde encontrará todo lo que usted necesita para la organización de eventos deportivos; y si, a pesar de haber consultado en el libro todavía tiene dificultades de organización, consulte con su profesor de la asignatura para que le conceda las orientaciones necesarias que necesite.

¡Éxitos en su trabajo autónomo y de retroalimentación!

Bibliografía

- Acosta, R. (2005). Dirección, gestión y administración de las organizaciones deportivas, Editorial Paidotribo, Barcelona, España.
- Byl, John, (2016). “Cómo organizar competiciones deportivas”. Barcelona España: Editorial Paidotribo.
- Desbordes, M., Falgoux, J. (2006). “Gestión y organización de un evento deportivo”. España. Editorial INDE.
- Gutiérrez, J. (2003). “Fundamentos de Administración Deportiva”, Colombia. Editorial Kinesis.
- Gutiérrez, J. (2009). Dirección & Gestión Deportiva”. Armenia Colombia. Editorial Kinesis.
- Gutiérrez, J. Fundamentos de administración deportiva, Editorial Kinesis, 2005.
- Hechavarría, M. (2008). “Lo que todo entrenador deportivo o director técnico debe saber hacer”. Cuba. Editorial Deportes.
- Litwin, J. (s/a.) Organización de campeonatos deportivos. Buenos Aires, Argentina. Editorial Stadium.
- Manual de administración deportiva, Solidaridad Olímpica, Canadá, 2001.
- Ministerio de Educación de Guatemala, “El Currículo organizado en competencias”, planificación de los aprendizajes, Editorial DIGECADE, Guatemala, 2010, p. 15.
- París Roche, Fernando, La planificación estratégica en las organizaciones deportivas, Editorial Paidotribo, Barcelona, España.
- Pimienta, J. (2012). Estrategias de enseñanza aprendizaje. Docencia universitaria basada en competencias, México, Editorial Pearson, 2012.

- Roche, F. (2012). "La planificación estratégica en las organizaciones deportivas". España. Editorial Paidotribo.
- Rodríguez, B., Iglesias, J. (2005). "Organización Deportiva". Cuba. Editorial Deportes.
- Rodríguez, M., García, S., Menéndez, S. (2008). Pedagogía. Selección de lecturas. La Habana Cuba. Editorial Deportes.
- Ruiz, A., López, A. y Dorta, F. (1989). Metodología de la enseñanza de la Educación Física. La Habana Cuba. Editorial Pueblo y Educación.
- Sebastiani, E., Solá, J., Capell, M. Campos, R., Blázquez D. (2009). Guía para la evaluación de las competencias en ciencias de la actividad física y del deporte. España. Agencia per a la Qualitat del Sistema Universitari de Catalunya.
- Tejeda, R., Sánchez, P. (2008). La formación basada en competencias profesionales en los contextos universitarios. Holguín Cuba. ISBN: 978- 959-16-0961-8 300 378. Libro electrónico.
- Zambrano, E. (2016). Estrategia metodológica para contribuir al desarrollo de los conocimientos y habilidades de la competencia profesional de organización de eventos y campeonatos deportivos en los estudiantes de las carreras de Educación Física y Entrenamiento Deportivo de la Universidad Técnica del Norte en Ecuador. (Tesis de Doctorado PhD. En Ciencias Pedagógicas). Universidad de La Habana, Cuba.



ISBN: 978-9942-784-83-4



9 789942 784834

IBARRA- ECUADOR
2019