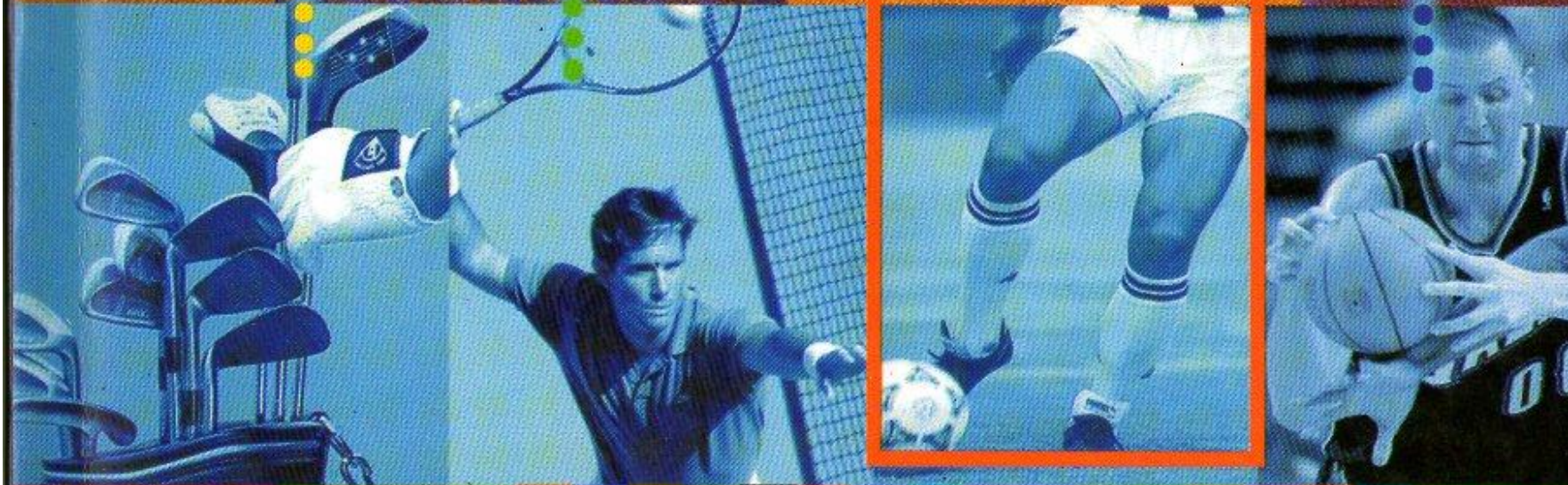



JULIO LITWIN

ADMINISTRACIÓN DE COMPETENCIAS DEPORTIVAS

PLANEAMIENTO ORGANIZACIÓN GESTIÓN EVALUACIÓN



EDITORIAL
STADIUM



Índice

Introducción a la administración de campeonatos	11
Clasificación de los campeonatos	16
1. Campeonatos por extensión	17
Campeonatos por Escalera	17
Campeonatos por Pirámide	22
Campeonatos por Chimenea	26
Campeonatos por Telaraña	27
Campeonatos por Acumulación	27
2. Campeonatos por puntos	29
Campeonatos por puntos	38
Campeonatos por rotación	38
3. Campeonatos por eliminación	40
Campeonatos por simple eliminación	41
Campeonatos por doble eliminación	49
4. Campeonatos combinados	58
Puntos y eliminación	59
Eliminación y puntos	60
Puntos y extensión	61
Extensión y puntos	61
Eliminación y extensión	62
Extensión y eliminación	63

Índice	
5. Campeonatos con tiempo de juego prefijado	64
Administración de competencias	65
Lista de control	66
Comité Organizador	66
Director General Ejecutivo	67
Directores de cada deporte	68
Comisión o encargado de la invitación – inscripción – habilitación y acreditación	69
Comisión o encargado de instalaciones y equipos	70
Encargado de equipo y útiles	71
Comisión o encargado de alojamiento	72
Comisión o encargado de alimentación	73
Comisión o encargado de transporte	74
Comisión o encargado de finanzas	75
Comisión o encargado de publicidad – márketing – relaciones públicas	77
Comisión o encargado del servicio médico	79
Encargado de los árbitros (jueces)	80
Comisión fiscal - Tribunal arbitral	80
Comisión o encargado de protocolo	81
Comisión o encargado de ceremonias	82
Comisión o encargado de bienvenida y despedida	82
Comisión o encargado de premios	83
Encargado de seguridad	84
Encargado de seguros	85
Encargado de personal rentado – Recursos humanos	87
Comisión o encargado de voluntarios	87
Comisión o encargado de actividades extradeportivas	88
Encargado del Centro de Prensa	89
Encargado del sistema de comunicaciones	90
Encargado de resultados	91
Comisión o encargado de juego limpio y comportamiento ético	91
Encargado de medio ambiente	92
Comisión o encargado de asuntos legales	92
Comisión o encargado de evaluación	93
Cronograma: Calendario de funciones para el planeamiento de un evento deportivo	94

	Índice
Esquemas de reglamentos	99
Esquema de reglamento para competencias de un solo deporte	99
Esquema de reglamento para competencias multi- deportivas	100
Apéndice I: Campeonatos por puntos (3 a 15 participantes)	103
Apéndice II: Campeonatos de simple y doble eliminación (3 a 40 participantes)	117
Anexos	
1. Aspectos prácticos	187
2. Organigrama	191
3. Programa - Competencias multi-deportivas	192
4. Funciones a cumplir por el locatario	193
5. Campeonatos en centros educativos	198
6. Evaluación de un evento deportivo	200
7. Evaluación de la competencia por el participante	203
8. Glosario	204
Bibliografía	207

INTRODUCCIÓN A LA ADMINISTRACIÓN DE CAMPEONATOS

Este trabajo no es original, es simplemente un esfuerzo para organizar en forma sistemática una cantidad de información, en su mayoría conocida, a los efectos de facilitar la puesta en marcha de competencias deportivas.

Las informaciones serán útiles para las federaciones o comités deportivos, los administradores de instituciones deportivas y para el quehacer diario de los profesores de Educación Física, de los recreacionistas y de todos los deportistas que arman sus propios campeonatos.

No sólo intentaremos presentar la forma de confeccionar los torneos, sino también (para su gran mayoría) el modo de administrarlos.

La presentación del material será la siguiente:

- Presentación de los distintos tipos de competencias deportivas.
- Administración de las competencias deportivas.

- Presentación de campeonatos diagramados para facilitar la confección de los campeonatos por puntos y por simple y doble eliminación.
- Temas a tener en cuenta en todas las competencias.

Existen muchos niveles de necesidad de administración en la organización de las competencias deportivas, desde un campeonato de vóleybol en una clase de cuarto grado en un colegio de educación primaria, o un campeonato de bochas en un centro recreativo, hasta los esfuerzos máximos de administrar los Juegos Olímpicos o el Campeonato Mundial de Fútbol.

La constante es que todos los tipos de campeonatos exigen ser excelentemente administrados a fin de obtener los logros buscados.

A modo de ejemplo, podríamos enumerar algunos de los múltiples tipos de competencias deportivas, debiendo cada una de ellas ser administrada de acuerdo a los objetivos de las mismas.

- Competencias de un solo deporte.
De varios deportes o multi-deportes.
- Competencias de una clase de colegio.
Entre varias clases de un colegio.
Entre varios colegios.
- Competencias de aficionados.
De federados.
De profesionales.
- Competencias dentro de una comunidad.
Entre varias comunidades.
De un país e internacionales.
- Competencias educativas o recreativas
De deportistas amateurs.
De deportistas profesionales.

En todas las competencias, desde las realizadas con niños de una clase escolar, hasta una competencia multi-deportiva inter-

nacional, debemos tomar en consideración una cantidad de elementos que les son comunes. En algunos casos, un solo recreacionista o profesor de Educación Física puede resolver con éxito la administración del campeonato en relativamente poco tiempo y sin necesidad de colaboración. En otros, tal como en los juegos multi-deportivos de un país o internacionales, debemos contar con un equipo de personas profesionales y semanas, meses o años de preparación para obtener el éxito buscado.

Cabe mencionar que desde hace tiempo existen empresas profesionales que se dedican a la administración de eventos deportivos.

Hay elementos comunes que se deben solucionar antes de realizar cualquier tipo de competencias, tales como:

- Marcar los objetivos de la misma.
- Presupuestar los gastos y la financiación.
- Designar las autoridades.
- Obtener las instalaciones y los equipos-útiles necesarios.
- Conseguir los árbitros.
- Diseñar un sistema de emergencias.
- Armar un sistema médico.
- Planificar ceremonias.
- Conseguir los premios y varios otros ítems que iremos presentando más adelante.

Por lo tanto, el éxito de una competencia deportiva no es casual. Su administración requiere una gran planificación y una reflexión previa, prestando atención tanto a los detalles más pequeños como a las grandes consideraciones.

Peter Drucker enfatiza los dos aspectos más importantes para una excelente administración:

- **Eficacia:** "La capacidad para determinar los objetivos apropiados", o en otras palabras, trabajar únicamente en las tareas correctas, que nos lleven a los objetivos propuestos; y

- **Eficiencia:** "Hacer correctamente las cosas", o sea, trabajar con el mínimo de recursos para lograr las metas propuestas.

James Stoner y co-autores, definen administración como "el proceso de planificar, organizar, dirigir y controlar las actividades de los miembros de la organización y el empleo de todos los demás recursos organizacionales, con el propósito de alcanzar las metas establecidas para la organización".

Donald S. McCuaig en su manual "From Purpose to Achievement", menciona que en el proceso administrativo existe una función previa a la planificación: la investigación. Para otros autores, la investigación forma parte de la planificación.

INVESTIGACIÓN: La máxima autoridad (Ministerio, Federación, Directorio, etc.) que organiza el evento determina los fines de dicho torneo; nombra los profesionales que los llevarán a cabo y quienes pueden participar en el mismo.

Determina la filosofía y las políticas de cómo administrar la competencia, mediante qué métodos y medios los fines deben ser logrados y los recursos que los organizadores tendrán a su disposición.

PLANIFICACIÓN: Es el desarrollo de un plan o programa que indica la relación de acciones y recursos hacia los fines.

El planeamiento es un proceso continuo, no tiene un principio ni un final y determina qué, quién, por qué, dónde, cuándo y cómo lograr el éxito para alcanzar los fines propuestos.

Es establecer un curso de acción adecuado para asegurar los resultados correctos.

En esta etapa se marcan los objetivos de cada una de las unidades de trabajo de la organización.

El planeamiento es una función esencial y en su ausencia todo queda librado a la suerte.

ORGANIZACIÓN: Organizar significa formar una realidad viva, un todo de partes interdependientes; proveer una estructura ordenada que involucre una acción unida.

Por ende, organización es el proceso de asignar tareas, autoridad, recursos y coordinar los esfuerzos del personal en procura de alcanzar objetivos.

Este proceso tiene dos aspectos específicos: estructura y coordinación.

DIRECCIÓN: Significa guiar hacia los fines, marcar y/o mantener el rumbo, hacer que algo tome una dirección particular, regular el ritmo de marcha, guiar o conducir, aconsejar e instruir con la finalidad de lograr determinadas metas.

Aunque la dirección involucra la correcta utilización de recursos materiales, es esencialmente una función humana.

CONTROL (EVALUACIÓN): Es el proceso evaluatorio necesario para asegurar que las actividades se están realizando de acuerdo a lo planificado.

El propósito del control es mantener en curso la totalidad de la actividad programada, en cada uno de sus segmentos, identificando la posición actual y determinando el grado y naturaleza de la desviación sobre el camino planificado.

Entonces:

- Se establecen estándares de desempeño.
- Se evalúan los resultados en un momento preciso.
- Se comparan los resultados con las normas previamente establecidas.
- Se toman las medidas adecuadas para mantenerse en el camino correcto.

CLASIFICACIÓN DE LOS CAMPEONATOS

Existen muchos tipos de campeonatos. Algunos tienen corta duración (horas, media jornada o jornada) y otros larga (días, meses y hasta temporadas).

Pero no solamente son clasificables por su duración, ya que la elección de uno u otro tipo, depende también de la actividad en la cual se quiere competir, de las instalaciones, personal y dinero disponible, del propósito del mismo, entre otros.

Por su organización, clasificaremos los campeonatos en:

- a) **De extensión:** No tienen un fixture predeterminado y se compite durante una determinada "extensión" de tiempo.
- b) **Por puntos:** Son aquéllos en los cuales cada uno de los competidores enfrenta a cada uno de los restantes.
- c) **De eliminación:** Sus participantes son eliminados del campeonato al perder un predeterminado número de partidos.
- d) **Combinados:** Son los que presentan características de dos tipos de los campeonatos mencionados.
- e) **Por tiempo de juego pre-fijado:** La duración de cada partido es ajustada al tiempo disponible para finalizar la competencia.

CAMPEONATOS POR EXTENSIÓN

1

La organización de un campeonato por extensión es muy importante, ya que no existe un programa de partidos (fixture) predeterminado.

La responsabilidad de programar los partidos recae directamente en cada uno de los participantes.

A los efectos de difundir, reglamentar, controlar, estimular y evaluar el campeonato, deberá ser nombrado un "director" del mismo.

Los campeonatos por extensión son en su mayoría muy similares, por lo cual, para captar el interés de los competidores, es conveniente utilizarlos alternadamente. Así aumentaremos la participación.

CAMPEONATOS POR ESCALERA

GENERALIDADES

El campeonato por "escalera" es uno de los más representativos en la categoría "de extensión".

Se utiliza con efectividad en aquellas competencias con participación individual o en parejas, tales como pelota a paleta, tenis, tenis de mesa, ajedrez, golf, vóleybol dupla, etc.

Es ideal en actividades de colegios, facultades, centros recreativos, institutos militares, comunidades religiosas, clubes deportivos, campamentos, entre otros.

Se puede utilizar eficazmente con el fin de realizar el ranking en un deporte, o actividad en determinada institución.

Según los objetivos del campeonato y su situación, puede durar en la mayoría de los casos una semana, un par de meses y hasta un año. En situación de campamento se puede realizar en menor tiempo, aumentando la cantidad de partidos a jugar por día o semana.

El número ideal para estos campeonatos ronda los 12 participantes, considerándose un mínimo de 8 y un máximo de 16. En caso de que los competidores sean más, es conveniente construir 2 ó más escaleras.

El objetivo del participante es llegar al primer peldaño de la escalera y permanecer en él.

ORGANIZACIÓN

Será el responsable del torneo un "director" que trabajará solo o asistido por una comisión formada por miembros de la institución en la que se realiza el torneo, o por los propios participantes.

Se dispondrá un avisador que incluya los elementos anotados en el Diagrama N° 1 y que únicamente el director, o quien éste designe, podrá modificar.

CAMPEONATO DE

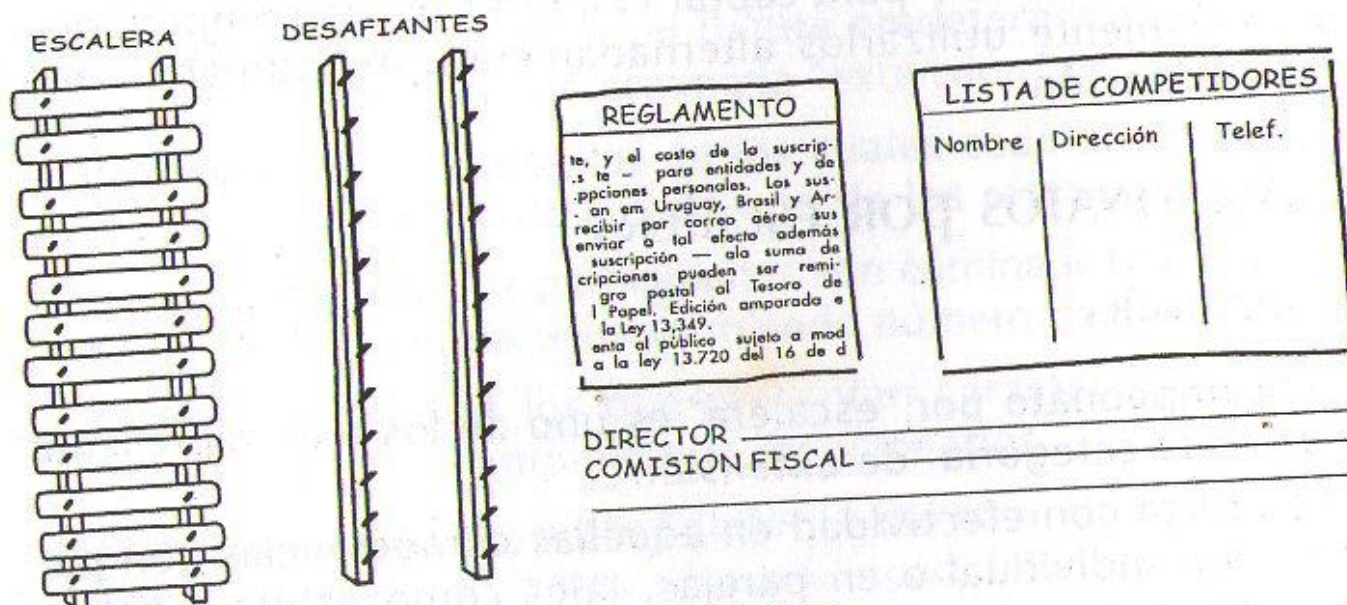


DIAGRAMA N° 1

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 del torneo.

TARJETA DE RESULTADO

Campeonato de Categoría

el / / , a la hora..... en la cancha

..... el/los jugador/es

..... se impusieron a

..... por el tanteador de a

..... Firma del perdedor Firma del ganador

DIAGRAMA N° 2

ORDEN DE LOS PARTICIPANTES AL INICIAR LA COMPETENCIA

Tres son los métodos más comunes para establecerlo:

- a) **Por sorteo:** O sea que los jugadores, por "suerte", son ubicados en la escalera.
- b) **Por habilidad:** La determina el director del torneo y/o una comisión, ubicando al mejor participante en el último puesto y al menos hábil en el primero, a efectos de que en la escalera se produzca mucho movimiento al comenzar el campeonato.
- c) **Mixto:** Determinado porcentaje de participantes por habilidad y el resto por sorteo.

DE LA COMPETENCIA

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

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

Si gana a ocupantes de dos sitios por encima -o sea, por ejemplo que el N°6 le gana al N°4, una solución es que troquen puestos y otra es que el N°4 pasa a ser N°5 y el N°5 pasa a ser N°6.

En la mayoría de los casos conviene disponer que, para poder desafiar a un participante que esté en mejor posición en la escalera, habrá que ganarle previamente a uno que esté por debajo.

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

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



DIAGRAMA N° 3

El avisador

Se sugiere realizar la escalera utilizando depresores de lengua o tarjetas de cartulina gruesa (Diagrama N°1) o confeccionarla con palillos de colgar ropa, facilitando de esta forma el movimiento de los participantes. Ver Diagrama N°3.

En determinadas situaciones, es conveniente tener la escalera a la vista, pero bajo protección segura, o poseer una copia de la situación del momento, a los efectos de evitar que se manibre con ella.

EJEMPLO DE REGLAMENTO - CAMPEONATO ESCALERA

Campeonato de:..... (ejemplo tenis doble femenino)
 Organizado por:..... (el Club)
 Objetivos del torneo:.....
 Director responsable:..... Teléfonos:.....
 E-mail:.....

Tipo de torneo:..... ESCALERA

Participantes. Podrán competir las que cumplan los siguientes requisitos:

- A. (sexo femenino)
- B. (de 25 a 40 años de edad)
- C. (no federadas)
- D. (las primeras 14 inscriptas)
- E.
- F.

Tendrá una duración de 4 meses, comenzando el día lunes...../...../..... y terminando el domingo/...../..... a la hora.....

Lugar de juego: Se jugará en las canchas 2 y 3 del Club:.....

Días y horas de juego: Los días lunes, miércoles y viernes de 17:30 a 20:30 horas.

Lugar de inscripción: Secretaría del Club de 14:00 a 20:00 horas.

Hasta el día/...../..... hasta las 20:00 horas

Premios:.....

Reglamentación: Se jugará por el reglamento de la Federación.....

Reglas especiales para este torneo:

- 1) Las tenistas ganan el juego por:
 - Victoria en el juego.
 - No presentación de las rivales.
 - No aceptación de un desafío en condiciones reglamentarias.
- 2) Cada doble de tenistas podrá desafiar hasta 2 posiciones por encima de ellas.
- 3) Cuando las jugadoras que defienden su posición vencen, no hay modificaciones en la escalera y sus adversarias sólo podrán desafiarlas después de dos semanas.
- 4) Cuando las jugadoras que defienden su posición pierden, deben trocar sitio en la escalera con las jugadoras desafiantes.

- 5) Cada doble tenista debe jugar por lo menos un partido por semana.
- 6) Los partidos serán realizados en el orden en que se efectuaron los desafíos. Cuando existiese multiplicidad de desafíos, tendrán prioridad las participantes que han jugado el menor número de partidos.
- 7) Un doble tenista debe jugar dentro de los 7 días de haber sido desafiado, salvo que ya estuviese programado un partido con anterioridad.
- 8) Es prioritario en el orden de los partidos, el desafío de abajo antes que el desafío para subir en la escalera.
- 9) Si se pierde un partido que desafiaron hacia arriba, deben obligatoriamente desafiarse o aceptar un desafío de abajo.
- 10) En caso de dudas, se recurrirá a un Tribunal Arbitral formado por 3 miembros.

CAMPEONATOS POR PIRÁMIDE

El campeonato por "pirámide" es similar al de "escalera" ya que el objetivo del participante es llegar a la cima y tratar de permanecer en ella.

Las generalidades y organización del campeonato por escalera también se aplican a este tipo de campeonato.

La pirámide no ordena a todos los jugadores por su habilidad como en la escalera, sino por grupos, pero de cualquier manera da posibilidad para mayor número de participantes y hay un solo ganador.

Hay tres tipos de pirámides: cerrada, abierta y corona.

PIRÁMIDE CERRADA: DOS FORMAS DE TRAZARLA

Cada uno de los competidores tiene un lugar en la pirámide. Los jugadores pueden ser ubicados en la pirámide de acuerdo a las tres formas ya conocidas:

- a) **Por sorteo:** O sea que por "suerte" son ubicados en la pirámide.
- b) **Por habilidad:** Ubicando a los mejores participantes en la base de la pirámide y a los menos hábiles en su cima.

- c) **Mixto:** Determinado el porcentaje de participantes por habilidad y el resto por sorteo.

A efectos de facilitar el movimiento de los participantes, se puede confeccionar la pirámide con clavos y chapitas, como lo demuestra el Diagrama N°5.

De la competencia. El participante debe desafiar a otro jugador de su mismo nivel. Si gana puede entonces desafiar a otro del nivel inmediatamente superior; si pierde debe jugar con uno del nivel inferior.

Si cuando desafía a un participante del nivel superior gana, trocan sitio ambos participantes; si pierde, queda todo igual.

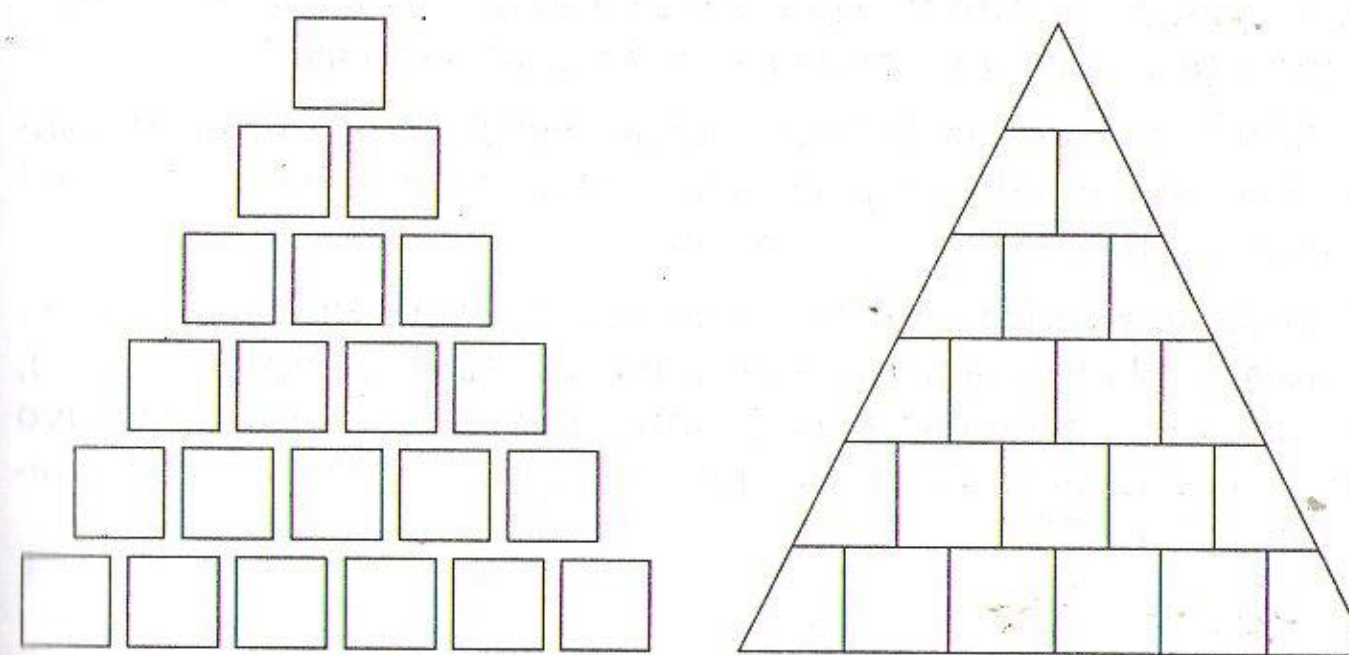


DIAGRAMA N° 4

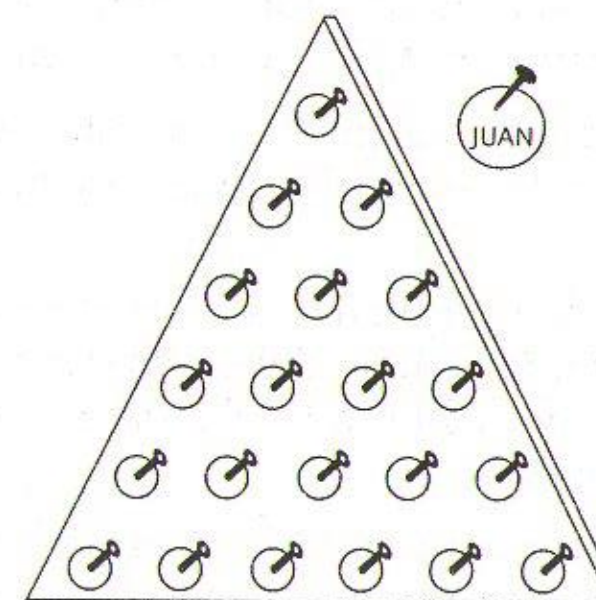


DIAGRAMA N° 5

PIRÁMIDE ABIERTA

Este tipo de pirámide se plantea teniendo en cuenta el número de participantes, ya que su base debe tener tantos lugares como la mitad del número de competidores. Por ejemplo, para 14 participantes, 7 lugares en la base.

Ningún participante tiene su sitio en la pirámide, sino que ganará un lugar en la base ganando a otro competidor. El perdedor debe desafiar a otro participante a efectos de lograr un sitio en la base.

Gana el participante que llega a la cima de la pirámide. También puede realizarse exigiendo que el que esté en la cima defienda su posición y gane dos veces consecutivas.

Si no hay sitio en la base, puede desafiarse a un participante que esté en ella; si gana ocupa su sitio en la pirámide, quedando fuera de ella el perdedor.

Una variante: Después que todos están en la pirámide, marcar un lapso de tiempo determinado (por ejemplo, un mes), a efectos de que si un participante empezó con retraso, o tuvo un principio desafortunado, puede lograr igualmente una buena posición.

PIRÁMIDE CORONA

La pirámide "corona" es una forma ampliada del campeonato "pirámide" y permite un gran número de jugadores.

Está formada por varias pirámides, cada una de 10 lugares. El número de pirámides depende del número de participantes.

Las pirámides están dibujadas a diferentes niveles tal como lo muestra el Diagrama N°6. Se debe observar que las cimas de las pirámides de abajo estén a la misma altura que la base de la pirámide de arriba.

Los desafíos se realizan como en las pirámides "cerrada" o "abierta" dentro de cada pirámide y al mismo nivel, o sea horizontalmente, entre pirámides.

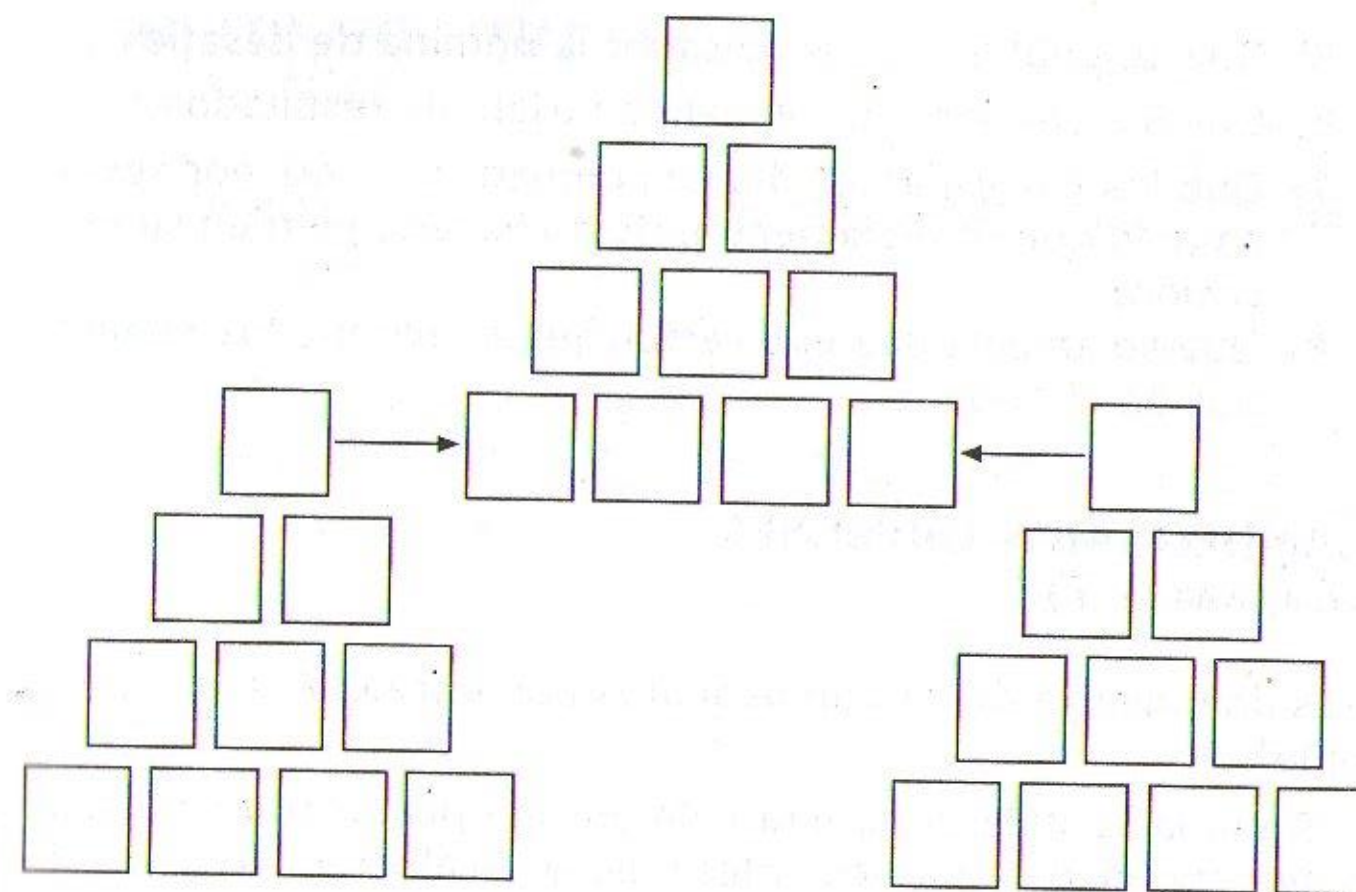


DIAGRAMA N° 6

El objetivo del participante es llegar a la cima de la pirámide "corona" que está por encima de todas las demás.

La ubicación de los participantes en la pirámide "corona" puede ser:

- Por habilidad, colocando entonces a los mejores debajo y a los menos hábiles arriba.
- Por sorteo.
- Como en la pirámide "abierta".

Se sugiere, al igual que en el campeonato por "escalera", atender las siguientes previsiones:

- 1) Proporcionar a cada uno de los participantes la nómina de todos los jugadores, con dirección, teléfono, e-mail y forma de ponerse en contacto con ellos.
- 2) Que los nombres sean claramente legibles en las pirámides.
- 3) Que los participantes "arreglen" sus propios partidos.
- 4) Que se notifique de los partidos jugados al director del torneo.

- 5) Que se publique en el avisador la nómina de desafíos.
- 6) Que los participantes llenen la tarjeta de resultados.
- 7) Que los participantes deben competir una vez por semana (o lo que se reglamente). De no hacerlo pierden su ubicación.
- 8) Que solamente sea el director quien coloque los resultados en el avisador.

CAMPEONATOS CHIMENEA (DIAGRAMA N°7)

Es una mezcla de los campeonatos por "escalera" y por "pirámide".

Tiene la ventaja de la pirámide en que puede competir una mayor cantidad de participantes y de la escalera que da un ranking a los tres primeros puestos.

Puede ser jugado tanto en forma "cerrada" como "abierta".

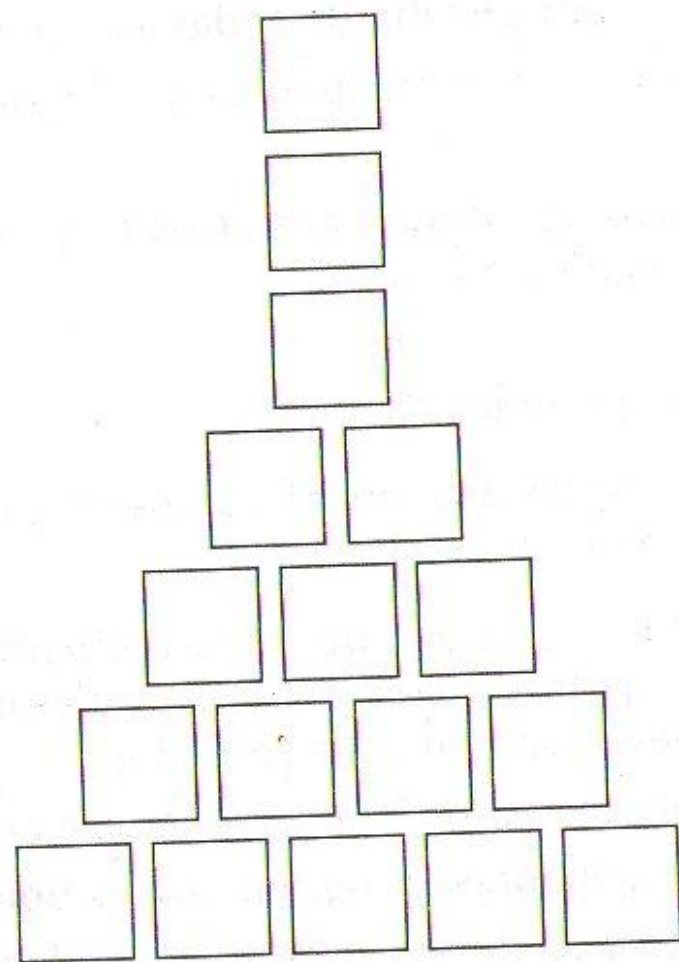


DIAGRAMA N° 7

CAMPEONATOS TELARAÑA (DIAGRAMA N°8)

El campeonato en "telaraña" es muy similar a los de "escalera" y "pirámide" por cuanto:

- a) Es mejor para actividades individuales o en pareja.
- b) Se usa la misma organización.
- c) Se utiliza la misma forma de ubicar a los participantes.
- d) Los desafíos se pueden realizar en la misma forma.

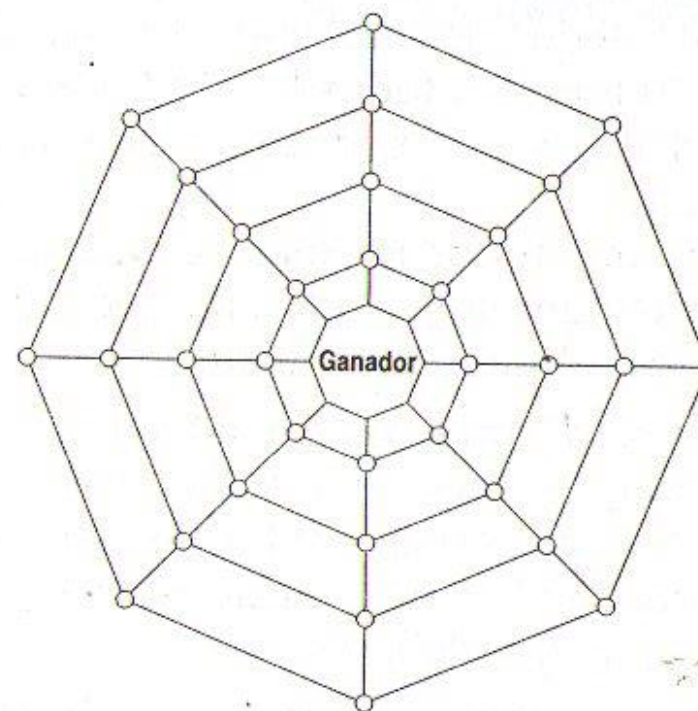


DIAGRAMA N° 8

Es ventaja de este tipo de campeonato poder incluir en el diagrama a cualquier número de participantes.

Sus desventajas: que el número de participantes es igual en todos los anillos (por ejemplo en el Diagrama N°8 son ocho) y que el participante que ocupa el centro tiene muchos desafíos.

CAMPEONATOS POR ACUMULACIÓN

Son campeonatos en los que se acumulan por suma los resultados o goles obtenidos por un jugador en varias actuaciones, o la de un equipo o aun los resultados de los integrantes de un equipo.

Los campeonatos por "acumulación" pueden funcionar tanto para los deportes individuales como para los de equipo.

Puede competir individualmente contra su propio récord o contra el récord de otra persona; o un equipo puede competir contra otro acumulando los resultados individuales de todos sus jugadores.

Un claro ejemplo de este tipo de campeonato es la tabla de "goleadores" de un campeonato de fútbol.

Ejemplos de distintas formas de campeonatos por "acumulación":

- 1) "Travesía alrededor de Sudamérica": Los nadadores pueden nadar 20 minutos todos los días. Cada metro nadado equivale a 100 metros. El nadador que complete antes la travesía, gana.
O podría ser que todos los días se nadaran 1.500 metros (y se toma el tiempo de cada uno) y gana el que lo realiza en el menor tiempo acumulado.
- 2) En básquetbol informal (en el cual, en cada clase o sesión se hacen equipos nuevos) si todos los participantes juegan un partido por clase, anotar los partidos ganados en el mes. El ganador de más partidos será por ello declarado el mejor jugador de la clase.
- 3) ¿Cuál es el jugador que primero anota 100 tantos en básquetbol o consigue 5 goles en fútbol?
- 4) En atletismo: 10 alumnos del equipo A tiran la bala y se suman sus lanzamientos, compitiendo contra otro equipo. O los participantes compiten en las distintas pruebas y se suman sus resultados.

Este tipo de campeonato despierta mucho interés en la actividad, al mismo tiempo puede convertir pruebas individuales en un esfuerzo de equipo.

Por la suma de los resultados individuales de los integrantes de un equipo, la competencia saca el énfasis en la actuación individual y premia el esfuerzo colectivo. Muy importante en el deporte con objetivos educativos.

CAMPEONATOS POR PUNTOS

2

El campeonato por "puntos" es, probablemente, el más equitativo de los campeonatos, siempre que el tiempo e instalaciones disponibles lo permitan, ya que cada jugador o equipo juega el mayor (e igual) número de partidos. Se basa en que cada participante se enfrenta, por turno, a todos los otros jugadores o equipos.

Vence el equipo que gana más partidos. Puede suceder un empate entre dos o más participantes y ser entonces necesario recurrir a partidos suplementarios para definir un ganador. Procedimientos para esa definición pueden ser:

- a) Coronar a quien ganó el partido entre ambos participantes.
- b) Por "gol average".

Es un tipo de campeonato ideal para actividades individuales como para las de equipo y es conveniente para cualquier tipo de institución.

Resulta muy apropiado cuando se proyecta un campeonato que dure una temporada, ya que también puede jugarse a varias ruedas.

Es un campeonato de organización relativamente fácil, ya que puede confeccionarse un calendario de partidos fijos; sin embargo, hay que avisar con tiempo a los participantes sobre la fecha, lugar, hora y contrincante.

Lo mejor es dar a cada equipo el calendario de sus propios partidos.

Al plantear un campeonato por puntos hay que tomar en cuenta:

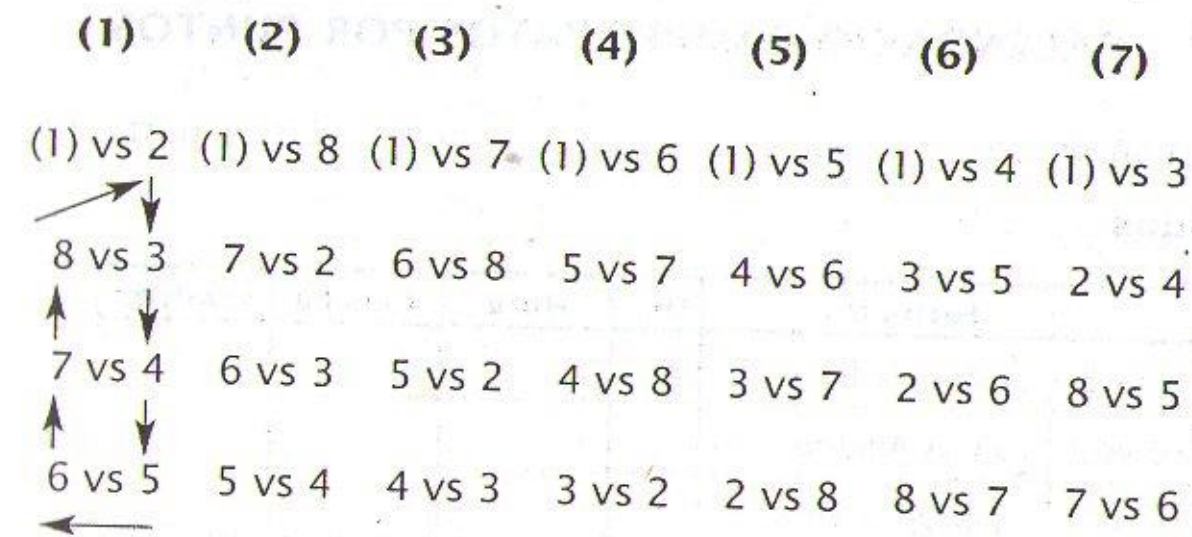
- Cada equipo o jugador recibe un número para la organización del campeonato, ya que es mucho más fácil manejarse con éstos.
- Los números se adjudican por sorteo entre los jugadores o equipos.
- Al realizar el calendario hay que tratar que los participantes tengan el mismo tiempo de descanso entre partido y partido, que jueguen el mismo número de partidos en cada cancha (si hay varias) y también que jueguen a distintas horas (si hubiera horario diverso).
- Los jugadores o equipos deben figurar y ser llamados por su nombre y no sólo por su número.

MÉTODO ROTATIVO PARA LA CONFECCIÓN DE UN CALENDARIO

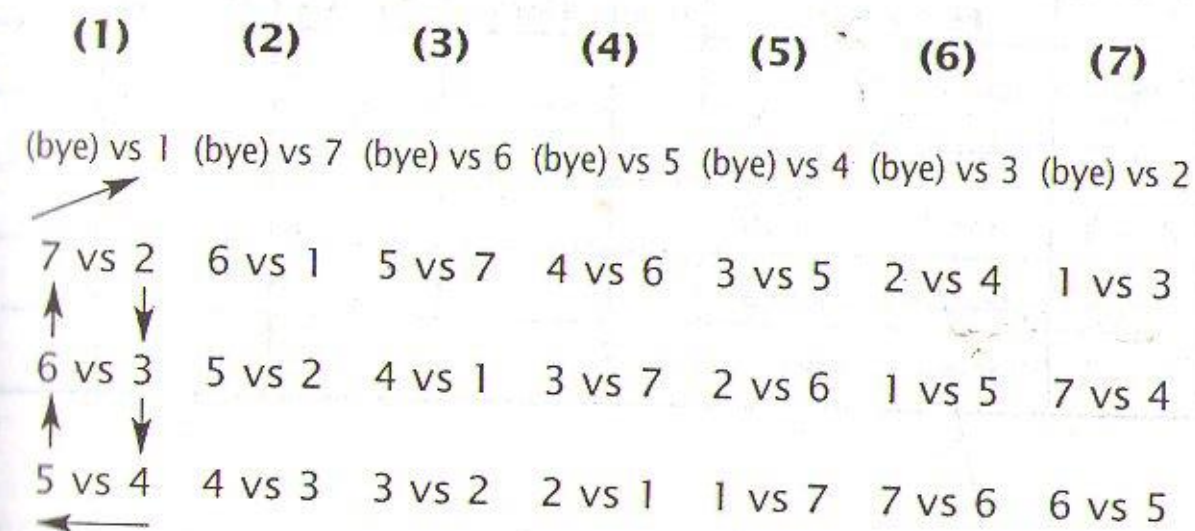
El método rotativo para la confección de un calendario es sin lugar a dudas el más fácil de confeccionar. Se basa en que un equipo queda estacionario y los otros se desplazan en el sentido de las agujas del reloj.

El número que figura arriba, entre paréntesis, es el de la fecha:

- Con número par de equipos (por ejemplo, con 8 equipos); el equipo estacionario es el 1 y los demás corren un lugar en cada fecha.



- Con número impar de equipos (por ejemplo, con 7 equipos), se marcará en el sitio del equipo que queda fijo la palabra "bye" (equipo que queda libre en dicha fecha). Se procede en la misma forma que con los pares y el equipo que juega contra "bye" está libre en dicha fecha.



Publicación del calendario

En el avisador del torneo debe figurar un calendario de partidos y/o distribuir una copia a cada participante para comunicar y recordar las fechas de los partidos. Como así también en el Diagrama N°9 debe figurar el día, la hora, el lugar y los árbitros designados.

Este mismo tipo de calendario puede también utilizarse en los campeonatos por eliminación.

CALENDARIO CAMPEONATOS POR PUNTOS

Campeonato de..... con.....10..... participantes.

Partidos

		Fecha N°1	Día	Hora	Cancha	Árbitros	
(1)	1 vs 2	Juan vs Pedro					
(2)	10 vs 3	Luis vs Alberto					
(3)	9 vs 4	Santiago vs Federico					
(4)	8 vs 5	Gonzalo vs Alex					
(5)	7 vs 6	Mauro vs Roberto					

		Fecha N°2	Día	Hora	Cancha	Árbitros	
(6)	1 vs 10	Juan vs Luis					
(7)	9 vs 2	Santiago vs Pedro					
(8)	8 vs 3	Gonzalo vs Alberto					
(9)	7 vs 4	Mauro vs Federico					
(10)	6 vs 5	Roberto vs Alex					

		Fecha N°3	Día	Hora	Cancha	Árbitros	
(11)	1 vs 9	Juan vs Santiago					
(12)	8 vs 10	Gonzalo vs Luis					
(13)	7 vs 2	Mauro vs Pedro					
(14)	6 vs 3	Roberto vs Alberto					
(15)	5 vs 4	Alex vs Federico					

Y continuar hasta terminar las 9 fechas.

CAMPEONATO DE:

Partido N°	Día	Hora	Cancha I	Cancha II	Árbitro/s
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					

DIAGRAMA N° 9

NÚMERO DE PARTIDOS POR FECHA

- a) Si el número es par, la cantidad de partidos por fecha es la mitad de la cantidad de participantes. Por ejemplo, 8 participantes dan 4 partidos por fecha.
- b) Si el número de participantes es impar, la cantidad de partidos es el número de participantes menos uno dividido dos. Por ejemplo, 7 participantes dan: 7 menos 1 dividido 2, es igual a 3 partidos por fecha.

NÚMERO DE FECHAS

El número de fechas en un campeonato por "puntos" se determina de la siguiente manera:

- a) Cuando hay un número par de equipos, la cantidad de fechas es igual al número de equipos menos uno.
- b) Cuando el número de equipos es impar, la cantidad de fechas equivale al número de equipos.

NÚMERO DE PARTIDOS

Para determinar el número de partidos de un campeonato por "puntos" se utiliza la siguiente fórmula:

$$\text{Número de partidos} = \frac{\text{número de equipos} \times (\text{número de equipos} - 1)}{2}$$

o sea

$$\frac{N \times (N - 1)}{2}$$

en un campeonato de ocho equipos sería:

$$\frac{8 \times (8 - 1)}{2} = \frac{8 \times 7}{2} = 28 \text{ partidos}$$

DIAGRAMA DE CAMPEONATO POR PUNTOS

		CAMPEONATOS POR PUNTOS							Total Puntos	Clasificación
		1	2	3	4	5	6	7		
Los Bomberos	1									
Arriba y Abajo	2									
La Querencia	3									
Peloduro	4									
Sacachispas	5									
Los Azules	6									
Los Bochas	7									

DIAGRAMA N° 10

La lectura de los puntajes de cada equipo se realiza horizontalmente y la del equipo contra el que compitió verticalmente.

Por ejemplo: en el Diagrama N°10 el partido de básquetbol que La Querencia (3) le ganó a Los Azules (6); por tanto, en la línea horizontal 3 bajo la vertical 6 se coloca el punto ganado y en la línea horizontal 6 bajo la vertical 3 se coloca el 0, que indica el punto perdido.

Se puede ubicar en el cuadro también el resultado del partido, por ejemplo:

$$\frac{1}{78-56} \text{ para el ganador y } \frac{0}{56-78} \text{ para el perdedor.}$$

Debido a que un equipo no puede competir contra sí mismo aparecen los cuadros inutilizados en diagonal.

Otra forma de dibujar el campeonato por "puntos" es:

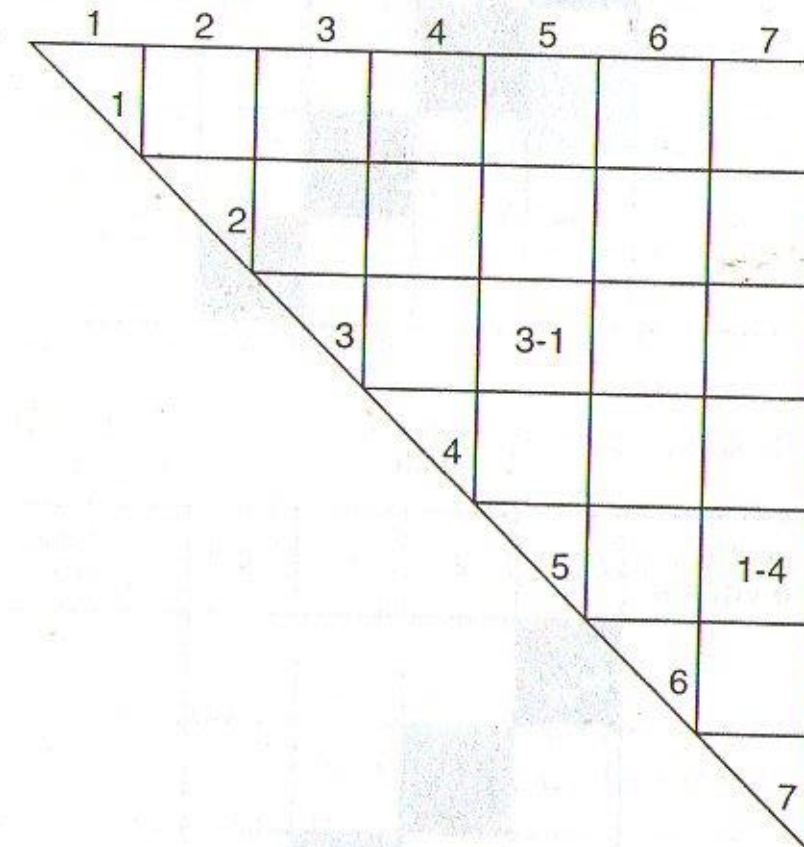


DIAGRAMA N° 11

Leyendo con referencia al número horizontal, está primero el puntaje de dicho equipo y segundo el del equipo de la vertical.

En el ejemplo del Diagrama N°11 el equipo 3 le ganó al equipo 5 por 3 a 1 y el equipo 5 perdió contra el equipo 7 por 4 tantos a 1.

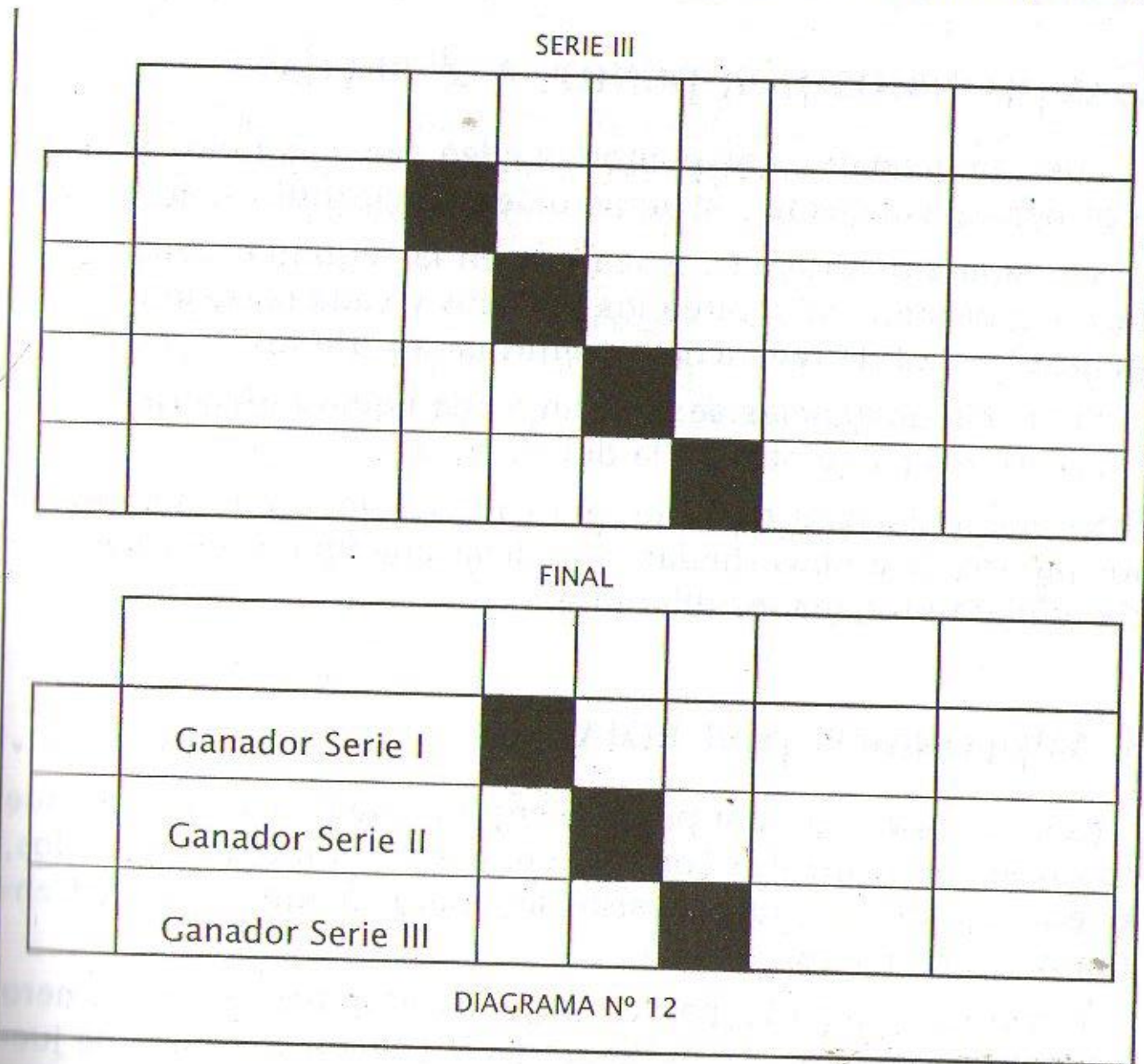
En este tipo de dibujo es más difícil sumar los totales.

Cuando el número de equipos es grande (generalmente mayor de 8 equipos) es conveniente realizar el campeonato por series. Por ejemplo, si son 12 equipos serían 66 partidos a jugar, pero si se realizan dos series de 6 equipos, serían 30 partidos (sin final) o tres series de 4 equipos (Diagrama N°12), serían 18 partidos (sin final) y 21 partidos con final (Diagrama N°12).

La final se puede realizar con los primeros o con los primeros y segundos de cada serie.

SERIE I							
	Nombre del jugador o equipo	1	2	3	4	Total puntos	Clasificación
1		■					
2			■				
3				■			
4					■		

SERIE II							
	Nombre del jugador o equipo	1	2	3	4	Total puntos	Clasificación
1		■					
2			■				
3				■			
4					■		



OTORGAMIENTO DE PUNTOS POR PARTIDO

Normalmente la cuenta será de 1 punto para el ganador y 0 punto para el perdedor.

En actividades con posibilidad de empate hay dos posibilidades:

Posibilidad A: 2 puntos al ganador.
1 punto por empate a cada uno de los jugadores o equipos.
0 punto al perdedor.

Posibilidad B: 3 puntos al ganador.
1 punto por empate a cada jugador o equipo.
0 punto al perdedor.

CAMPEONATOS POR PUNTOS A 2 RUEDAS

Los campeonatos por puntos pueden ser mejorados si tenemos tiempo suficiente y el número de participantes es adecuado.

Se juega a dos ruedas, o sea que en la segunda rueda, idéntica a la primera, se repiten los partidos y cada participante tiene posibilidad de revancha o confirmar su triunfo.

Si las circunstancias se prestan, cada equipo juega un partido en su cancha y otro en la del adversario.

Se puede declarar ganador, por cada rueda, o por la suma de los puntos de ambas ruedas, o realizar una final si en cada rueda hubiera un ganador diferente.

CAMPEONATOS POR ROTACIÓN

Es un campeonato por puntos "impuro", ya que a pesar de que todos los participantes compiten el mismo número de partidos, puede suceder que uno o varios jugadores o equipos se enfrenten más de una vez entre sí.

El número de participantes debe ser el doble que el número de lugares de juego. En el Diagrama N°13, con 4 lugares de juego, pueden participar 8 equipos o jugadores.

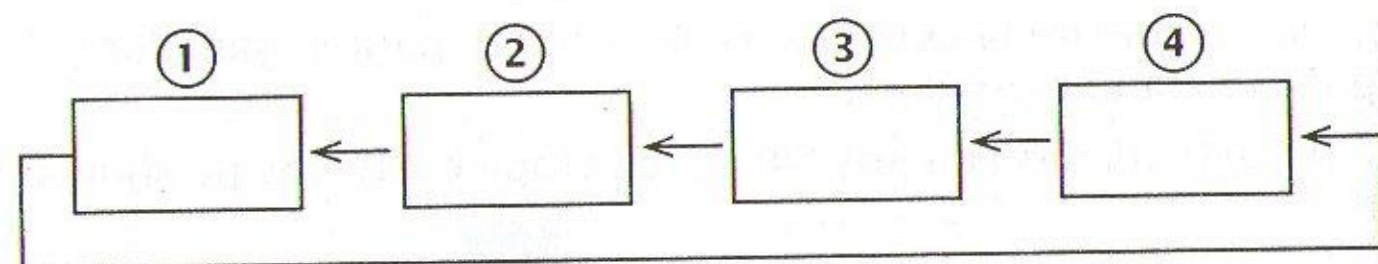


DIAGRAMA N° 13

Se presta para juegos de mesa, tenis, pelota paleta, vóleybol, entre otros.

El jugador o equipo que pierde permanece en el sitio y el ganador rota hacia el próximo sitio de juego como lo indica el Diagrama N°13. Cumplidas las fechas acordadas (el número mínimo de fechas es igual al número de lugares de juego o sea, la

mitad del número de participantes) y se declarará triunfador al que hubiera ganado mayor número de partidos.

Es mejor definir los partidos por tiempo de juego que por tantos, ya que jugando un tiempo predeterminado los participantes no deben esperar que otros terminen para continuar con la competencia.

Esta forma de torneo es adecuada para campamentos, centros recreativos, reuniones sociales y en centros educativos o deportivos donde la abundancia de instalaciones no es obstáculo.

CAMPEONATOS POR ELIMINACIÓN



3

Este tipo de campeonato se basa en la eliminación de la mitad de los participantes en cada fecha. Si los perdedores no tienen más oportunidad de jugar, se le llama de simple eliminación. Si se integra a una rueda de perdedores (repechaje) se le llama de doble eliminación. Se puede también realizar con ruedas consuelo: los que han sido eliminados y han jugado solamente uno o dos partidos, tienen una oportunidad de competir entre sí en otra rueda eliminatoria, pero ya no dentro del campeonato original.

La gran ventaja de esta forma de campeonatos es la rapidez con que se puede determinar un ganador.

Se adapta a las situaciones de centros deportivos, docentes, recreativos, campamentos y a cualquier tipo de actividad deportiva (individual o de equipo) y social.

Tienen un gran valor por generar interés en una actividad de manera rápida.

CAMPEONATOS POR SIMPLE ELIMINACIÓN

El campeonato de simple eliminación es el método más rápido y simple para determinar un ganador.

Los participantes que pierden en cada fecha quedan eliminados; por lo tanto, en cada fecha quedan eliminados la mitad de los participantes.

Este campeonato es muy valioso cuando la cantidad de participantes es grande, se dispone de poco tiempo y las instalaciones son insuficientes.

Desde el punto de vista educativo, su desventaja principal radica en que los participantes menos capaces son eliminados rápidamente (siendo los que necesitan más actividad) y por consecuencia los mejores dotados son los que más intervienen.

Otra desventaja a tener presente es que un buen participante puede ser eliminado por una actuación pobre y entonces los resultados (orden de equipos) del campeonato no serían reflejo fiel del valor de cada participante.

DETERMINACIÓN DEL NÚMERO DE PARTIDOS

El número de partidos es igual al de participantes menos 1. Por ejemplo, para 17 participantes sería: 17-1.

Si se desea determinar el tercer puesto habrá un partido extra; en tal caso el número de partidos será igual al de participantes.

NÚMERO DE FECHAS

Se determina el número de fechas elevando la potencia del número "2" tantas veces como sea necesario para igualar o sobrepasar el número de participantes. Por ejemplo, ocho participantes es $2 \text{ al cubo} = 2 \text{ por } 2 \text{ por } 2 = 8$; o sea, 3 fechas.

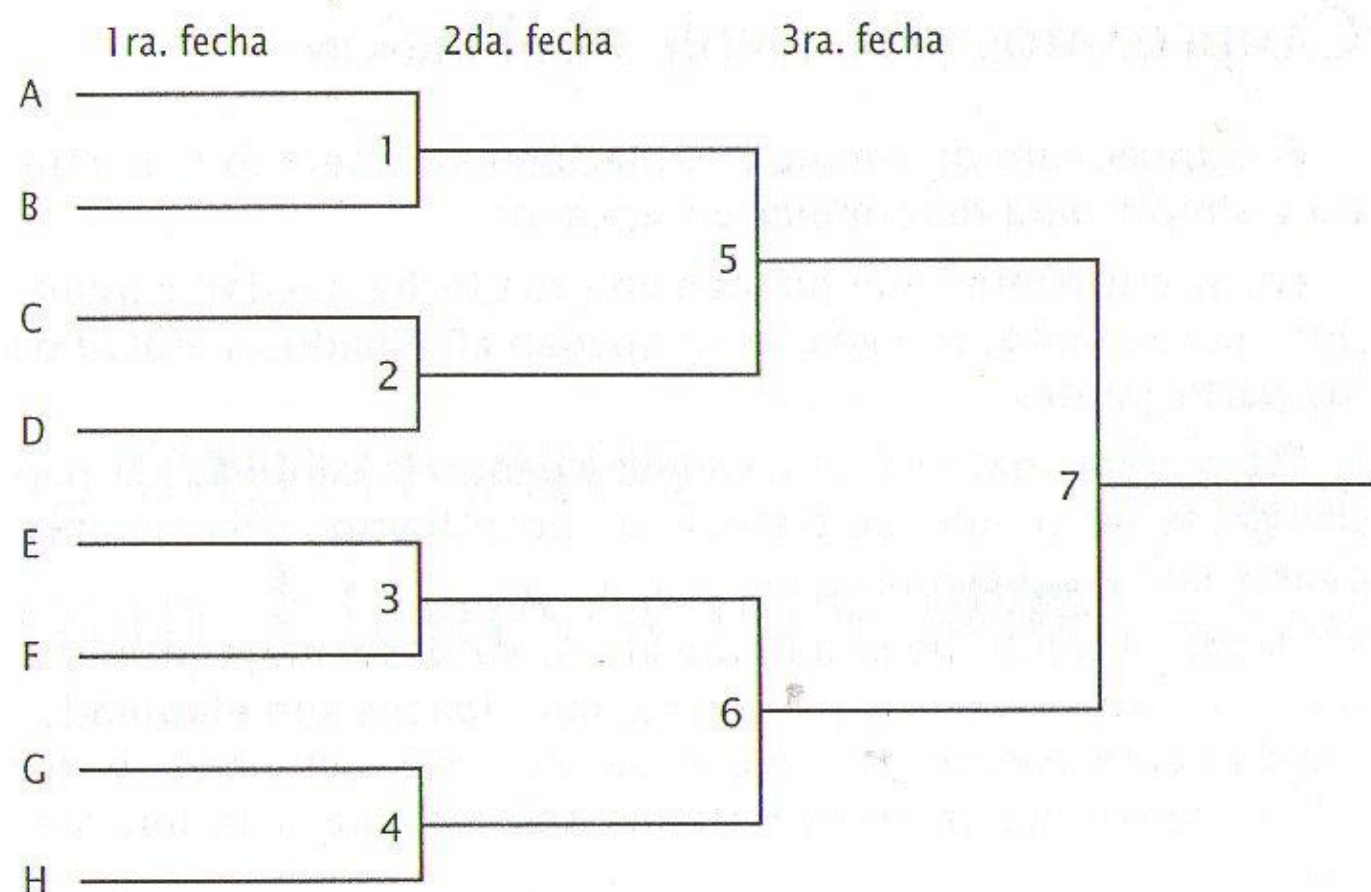


DIAGRAMA N° 14

DIAGRAMA DEL FIXTURE

Cuando el número de participantes es una potencia de 2, resulta relativamente simple realizar un fixture.

Por ejemplo, en el Diagrama N°14 de ocho participantes es fácil establecer los partidos a disputar, ya que se colocan en pares para competir. Todos los competidores juegan y en cada fecha se elimina la mitad de los competidores.

Si el número de participantes no es una potencia de 2, se debe jugar una cantidad de partidos preliminares (el número depende de la cantidad de competidores) en la que sólo participará una parte de éstos, mientras que los otros están inactivos (bye). Los resultados de los partidos preliminares eliminan una cantidad de participantes permaneciendo en competencia un número que equivale a una potencia de 2.

A la inactividad de un jugador o equipo en esta rueda preliminar se le llama "bye" o "libre". Es muy importante que todos los bye se encuentren únicamente en esta fecha preliminar.

NÚMERO DE "BYE"

Se obtiene el número de bye restando el número de participantes a la primera potencia de 2 mayor que la cantidad de participantes.

Por ejemplo: si hay 11 participantes, la primera potencia de 2 mayor que este número es 16; por lo tanto $(16 - 11 = 5)$ hay 5 equipos bye en la primera fecha, como se ve en el Diagrama N°15. Es obvio que si hay 11 participantes y 5 bye, sólo restan 6 participantes para jugar en la primera fecha; 3 de ellos al perder, quedan eliminados y los 3 ganadores más los 5 bye entran a la segunda fecha, siendo 8 participantes y en consecuencia una potencia de 2.

Se debe enfatizar que únicamente se encuentran participantes bye en la primera fecha.

DIAGRAMA DEL CAMPEONATO DE SIMPLE ELIMINACIÓN CON BYE

Hay varias formas de realizar los diagramas con bye; en el Diagrama N°15 se presentan tres de estas formas, en las que hay 11 competidores.

Si hay 11 competidores, la determinación de bye es de 16 menos 11 o sea que habrá 5 bye.

En A se dibuja el diagrama de la potencia de 2 mayor que el número de participantes, o sea 16 partidos; los sitios vacíos se marcan con la palabra bye o libre; es decir que el participante de esa "llave" no compite en esa fecha.

En el B, no ocupan sitio los bye y en la primera fecha sólo están señalados los participantes de estos partidos preliminares y los participantes bye solamente son señalados en la segunda fecha.

En C, es similar al B con la única diferencia de que en el dibujo todos los participantes salen de la misma línea.

Utilizaremos por comodidad la forma C ya que en ella se puede ubicar más fácilmente a los participantes.

La ubicación de los bye en el diagrama la veremos más adelante.

UBICACIÓN DE LOS COMPETIDORES EN EL DIAGRAMA

La ubicación de los competidores en el diagrama puede realizarse de dos formas:

- Por azar, cuando no se conoce el valor de cada participante.
- Por "siembra", que significa ceder un sitio de preferencia a los supuestamente mejores. En la práctica, se trata de que los mejores participantes compitan entre sí en las instancias finales.

Esto tiene como fundamento que no se encuentren los supuestamente mejores en las primeras fechas y por lo tanto, se

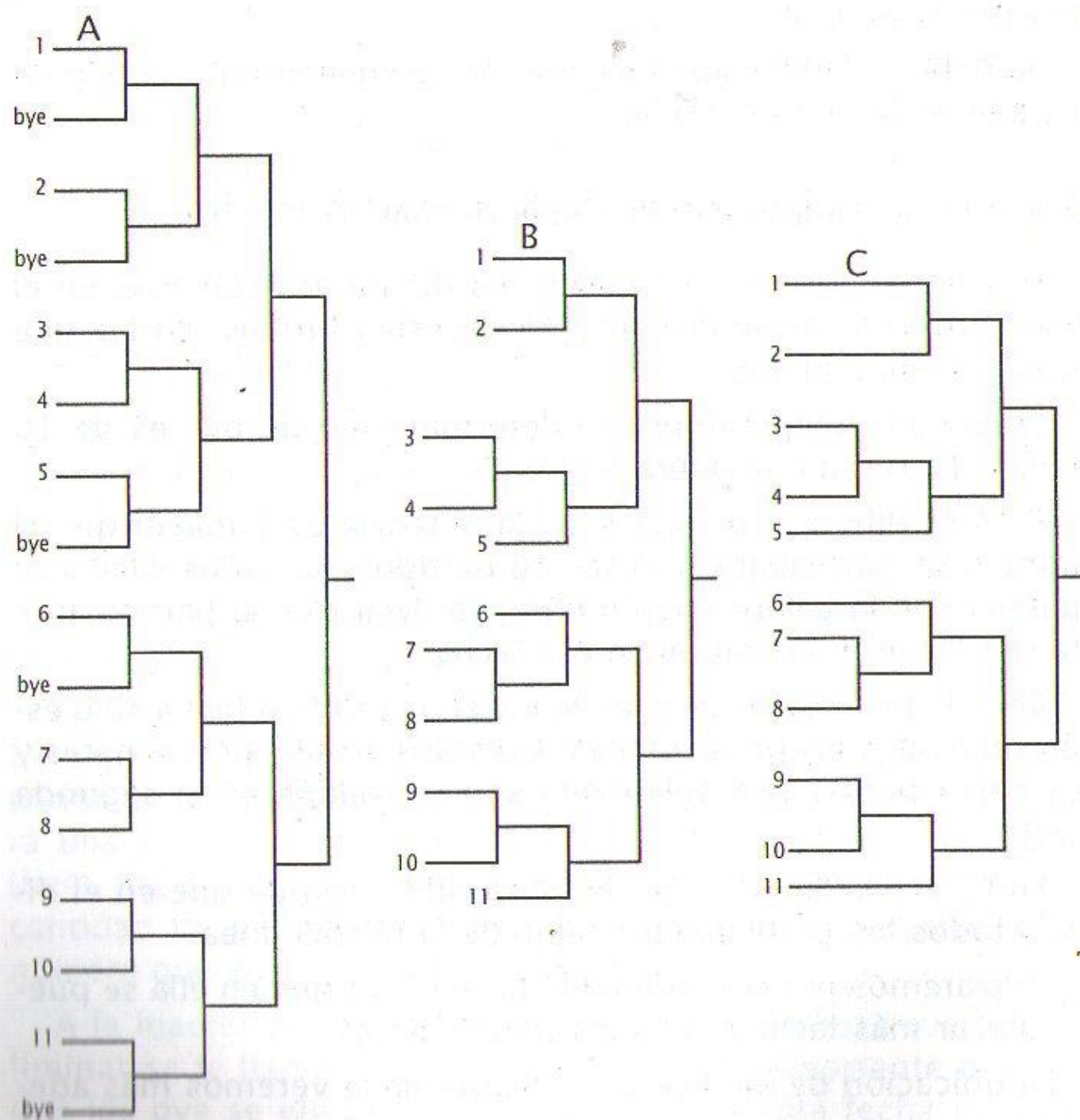


DIAGRAMA N° 15

eliminen entre sí, dando entonces posibilidad de que los mediocres ocupen buenos puestos y el campeonato no nos brinde el orden de calidad de los competidores.

Mediante el estudio del diagrama también se debe dar preferencia a que no compitan entre sí en las primeras fechas los participantes que representan a una misma institución y fijar a los competidores con más tiempo de desplazamiento un lugar en el fixture de un partido que comience más tarde.

Es costumbre sembrar los dos mejores participantes hasta ocho competidores y los cuatro mejores hasta quince, aunque se puede realizar con más.

FORMA DE REALIZAR LA "SIEMBRA"

Utilizaremos el Diagrama N°16, de 16 competidores, como ejemplo.

Como se puede observar en él, las líneas punteadas horizontales dividen teóricamente el torneo. La horizontal punteada (a) divide el torneo por la mitad y las horizontales (b) y (c) en cuartos.

Si desea "sembrar" dos equipos, se ubica el primero en el tope (en A) y el segundo en el lugar más bajo (en P).

Si se desea "sembrar" cuatro equipos se colocan los dos primeros como en la anterior, el tercero en el último puesto de la mitad superior (en H) y el cuarto en el primer puesto en la mitad inferior (en I).

Si se desea "sembrar" ocho equipos procederemos con los primeros cuatro como anteriormente; el quinto va último del primer cuarto (en D), el sexto va primero del último cuarto (en M), el séptimo va primero del segundo cuarto (en E) y el octavo va último del tercer cuarto (en L).

Cuando el diagrama no es simétrico como el de 16 participantes, igual se realiza la división en mitades, en cuartos y, si es necesario, en octavos.

Si se desean "sembrar" todos los equipos, se sigue subdividiendo el diagrama y se colocan los participantes de acuerdo al criterio utilizado en el ejemplo.

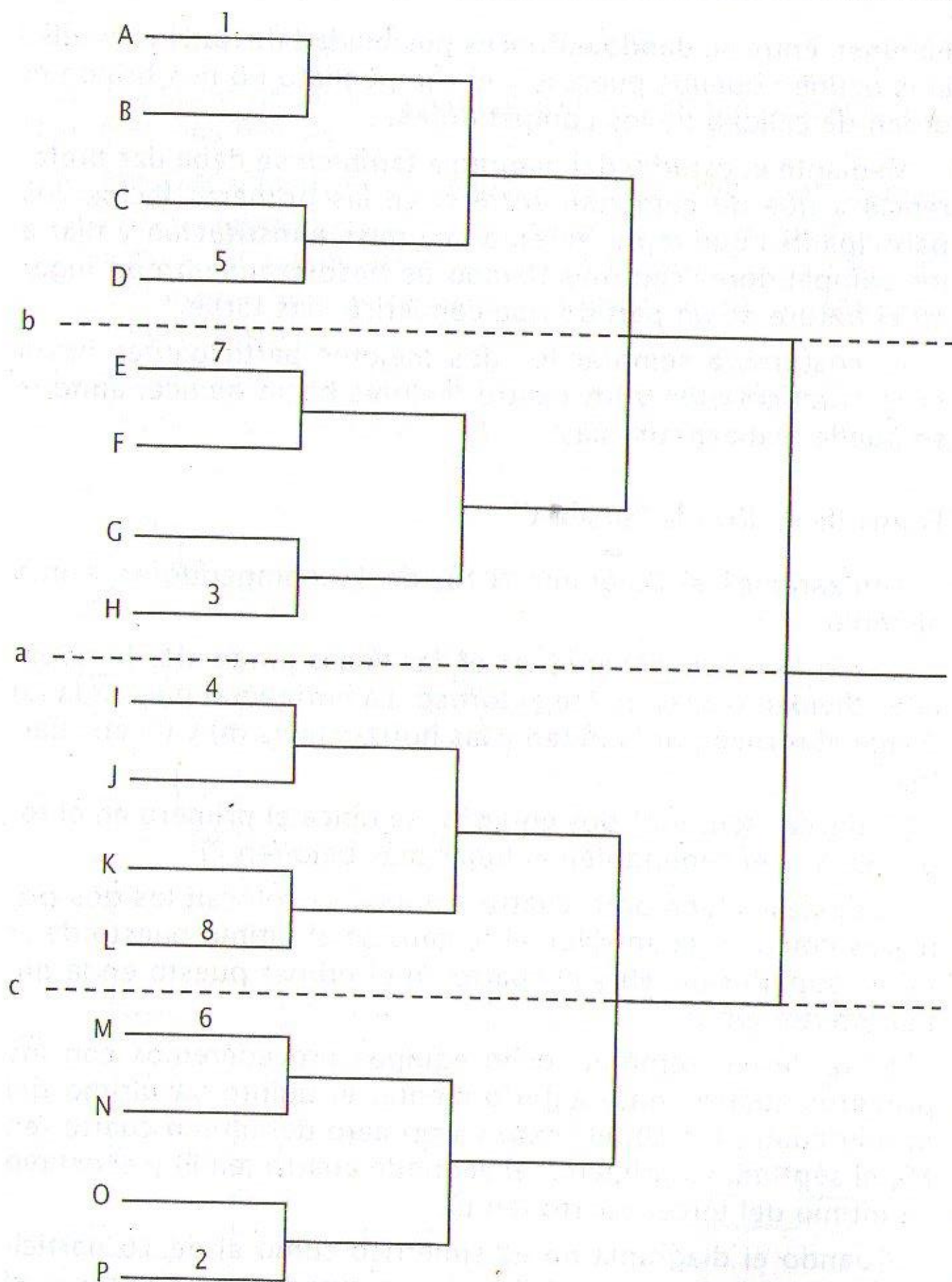


DIAGRAMA N° 16

Los equipos que no se "siembran" ocupan los restantes puestos por sorteo.

Ubicación de los "bye"

Los "bye" se colocan en la misma forma que al realizar la "siembra", por lo tanto, el primer "bye" se le adjudica al participante que es el primer "sembrado"; el siguiente al segundo y así sucesivamente, mientras haya "bye" disponibles.

El ejemplo lo tenemos en el Diagrama N°17, en el cual, con los 6 equipos participantes, hay dos que corresponden a 1 y 6 y que además serían los dos primeros equipos que fueron "sembrados".

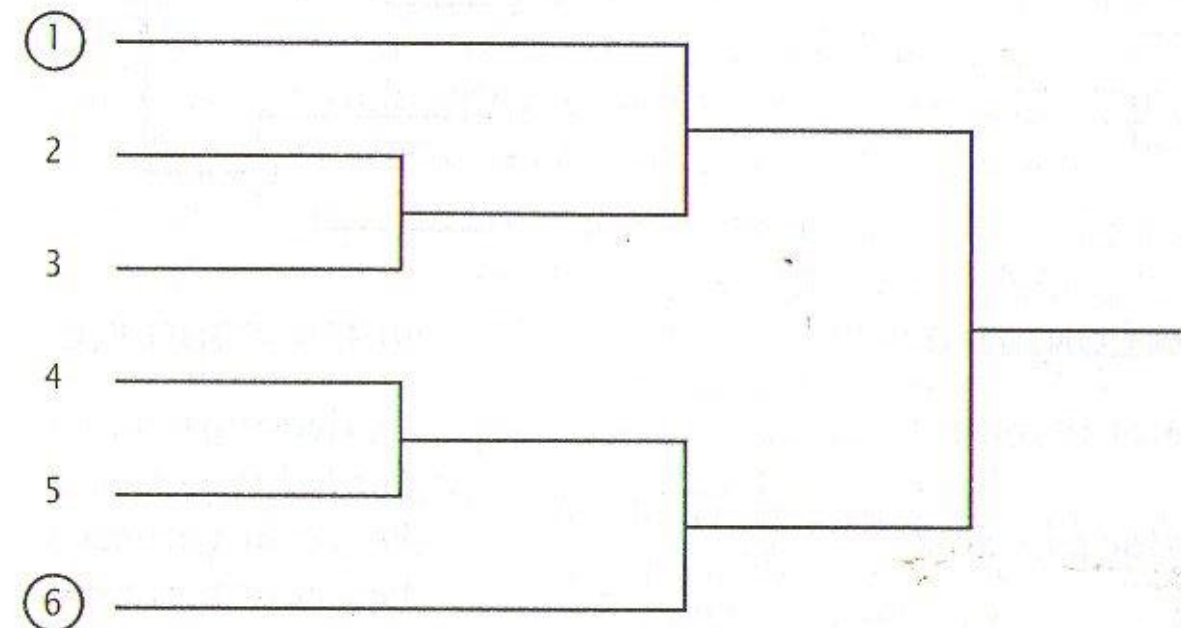
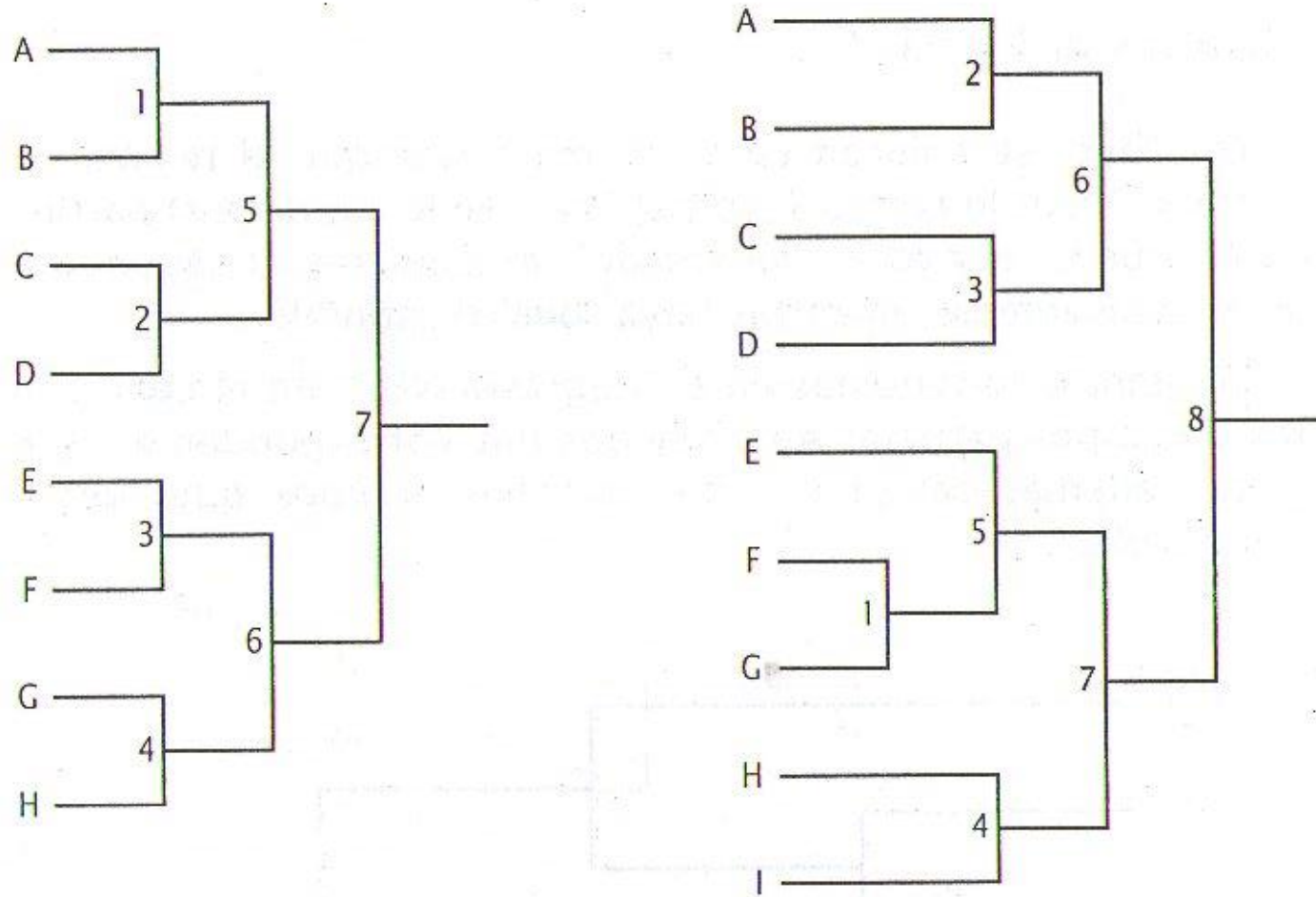


DIAGRAMA N° 17

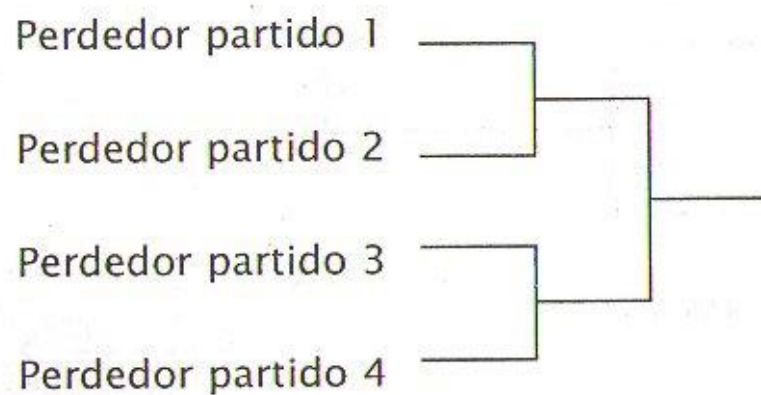
Rueda CONSUELO

Para que los participantes jueguen un mínimo de dos partidos, se puede realizar una rueda consuelo que consiste en proveer una simple eliminación para todos aquellos que perdieron y por lo tanto quedaron eliminados en su primer partido.

Esta rueda se disputa completamente separada y se puede hacer simultáneamente siempre que hubiese instalaciones disponibles. Ejemplos en el Diagrama N°18.



RUEDA CONSUELO



RUEDA CONSUELO

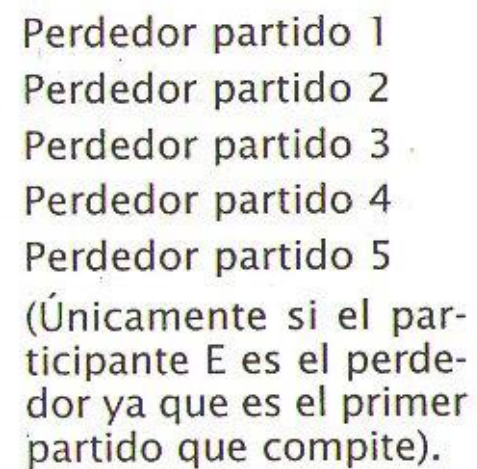


DIAGRAMA Nº 18

SISTEMA BAGNALL-WILD

Este sistema se utiliza cuando interesa determinar con mayor justicia los puestos 2º y 3º.

Se realiza una simple eliminación entre todos los participantes que fueron eliminados por el ganador menos el perdedor del partido final. El ganador de esta eliminación juega contra el finalista perdedor por el segundo puesto. Si pierde, el finalista

perdedor queda tercero y su vencedor segundo; si gana, él queda segundo y todos sus derrotados en la primera eliminación compiten en una simple eliminación; el ganador compete contra el perdedor del segundo puesto para determinar el tercer lugar.

CAMPEONATOS POR DOBLE ELIMINACIÓN

Para que un participante sea eliminado en este campeonato, debe perder dos partidos.

La competencia continúa hasta que todos los participantes menos uno (el ganador) han perdido dos partidos.

Es un tipo de campeonato que combina en forma eficaz dos características positivas: rapidez para resolver un ganador y posibilitar a un participante perdedor en un partido pobre, el continuar en la competencia con aptitud de ser ganador.

Todos los participantes comienzan en la rueda de ganadores, que es similar a una de simple eliminación y a medida que son eliminados se integran a la rueda de perdedores. El que pierde en la rueda de perdedores (o sea el perdedor de dos partidos) queda eliminado del campeonato.

Al finalizar ambas ruedas, queda un ganador de la de ganadores en condición de invicto y un ganador de la de perdedores con un solo partido perdido. Juegan un partido final entre sí; si ganara el campeón de ganadores, quedará primero y segundo el campeón de perdedores; si ganara el campeón de perdedores deberán jugar otro partido, ya que ambos tendrán un solo partido perdido; el ganador de este segundo partido será el ganador del campeonato; el otro, el segundo.

Una variación interesante es realizar el campeonato de doble eliminación con rueda consuelo, para asegurar por lo menos tres partidos a cada uno de los participantes.

NÚMERO DE PARTIDOS

El número de partidos para un campeonato de doble eliminación está dado por el número de participantes por dos menos dos o menos uno $[N = P \text{ por } 2 - 2 \text{ (ó } - 1)]$. Será menos 2 si en

el partido final entre campeones gana el campeón de la rueda de ganadores y menos 1 si gana el campeón de la rueda de perdedores. Ejemplo: 16 participantes, N° de partidos = $16 \text{ por } 2 - 1 \text{ ó } -2 = 32 - 1 = 31 \text{ ó } 32 - 2 = 30$.

DIAGRAMA DEL CAMPEONATO

La rueda de ganadores se dibuja en la misma forma que en un campeonato por simple eliminación.

Es recomendable el uso de la "siembra" a los efectos de no enviar de inmediato a un participante fuerte a la rueda de perdedores, que es mucho más trabajosa que la de ganadores.

La rueda de perdedores se puede plantear de tres formas distintas, como se puede observar en los diagramas N°19 A y B.

En 19 A, la rueda de perdedores se dibuja hacia atrás de la de ganadores. El movimiento de los participantes perdedores se realiza mediante líneas punteadas que parten del centro de la llave e indican hacia dónde va el perdedor de cada partido. El número rodeado de un círculo determina el orden de los partidos.

En 19 B, la rueda de perdedores se dibuja debajo de la de ganadores. El movimiento de los participantes perdedores se establece por indicaciones escritas basadas en el número del partido.

En 19 C, la rueda de perdedores se dibuja al costado, enfrenándola a la rueda de ganadores y el movimiento de los participantes perdedores se realiza en la misma forma que en B.

En primera instancia es más fácil dibujar el tipo A, pero para presentarlo a los participantes son recomendables los tipos B y C, mucho más fáciles para comprender y seguir el movimiento de los competidores.

La rueda de perdedores es un campeonato por simple eliminación, complicado por la adición de participantes a medida que se va desarrollando la rueda de ganadores.

Debemos evitar asimismo participantes bye después de la primera fecha de la rueda de perdedores.

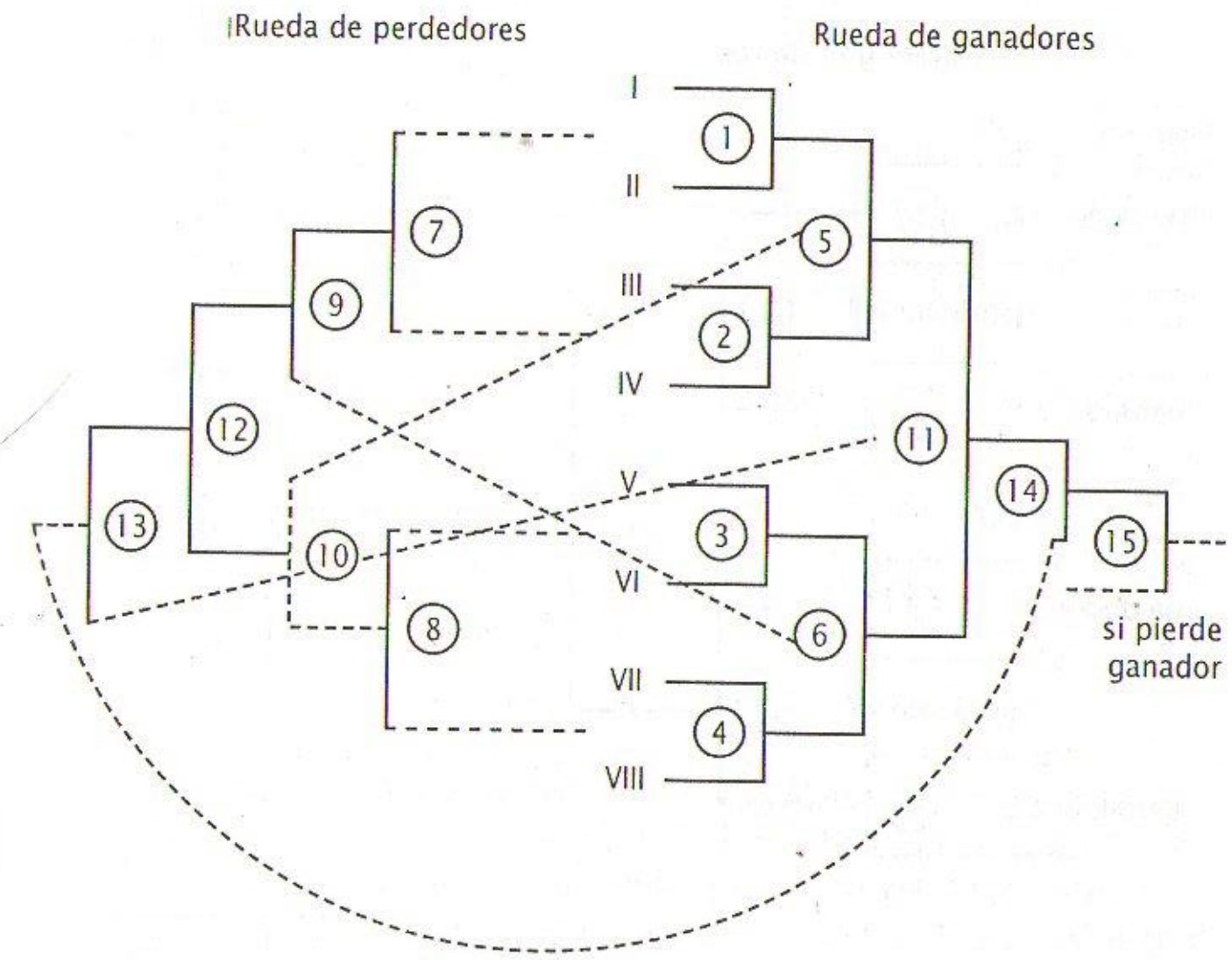
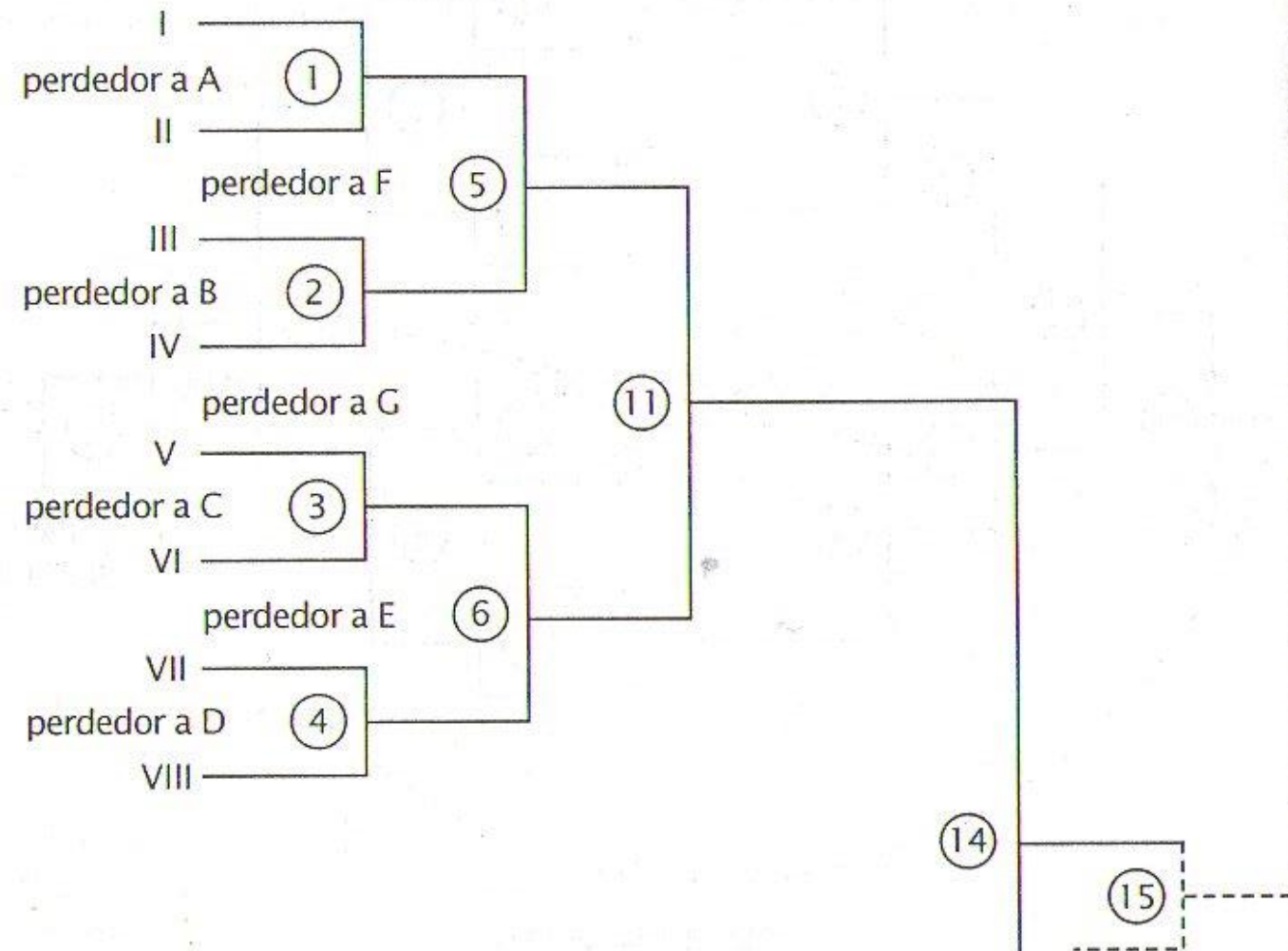


DIAGRAMA N° 19 A

Para una mejor organización, los perdedores pasarán como grupo a la rueda de perdedores; como es lógico, solamente en la primera fecha (cuando existen "bye") puede venir un número de perdedores que no sea potencia de 2, ya que en las restantes fechas vendrán, como ejemplo: 16,8,4,2 y, por último, 1 perdedor. En caso de existir "bye", se estudian en la rueda de perdedores los participantes que vendrán de la otra fecha de la rueda de ganadores y se prevén los "bye" necesarios para dejar siempre una potencia de 2.

Al realizar el diagrama debemos evitar que dos participantes que han competido entre sí en la rueda de ganadores, lo hagan nuevamente, o postergar el posible enfrentamiento hacia el final del campeonato para impedir que un participante elimine a otro ganándole ambos partidos. Para precaver este inconveniente se realizan los cruzamientos.

Rueda de ganadores



Rueda de perdedores

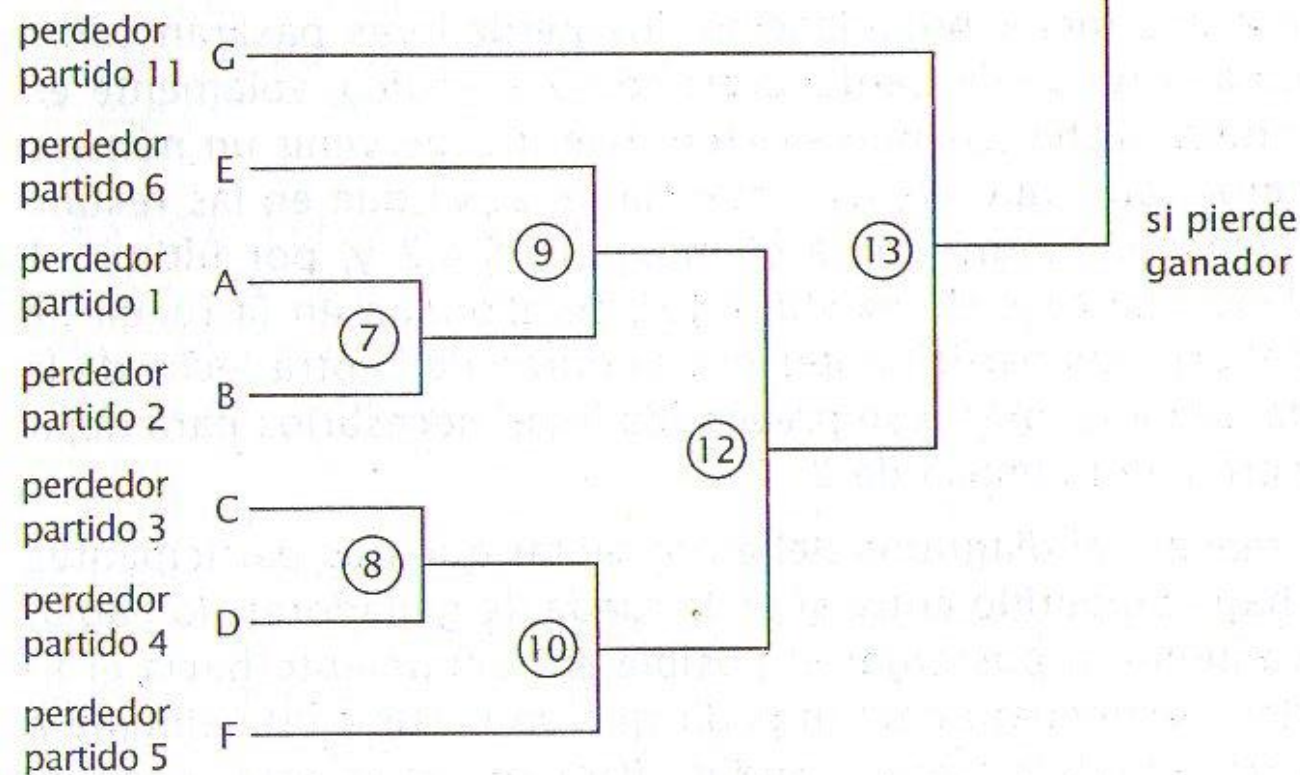


DIAGRAMA N° 19 B

Rueda ganadores



Rueda perdedores

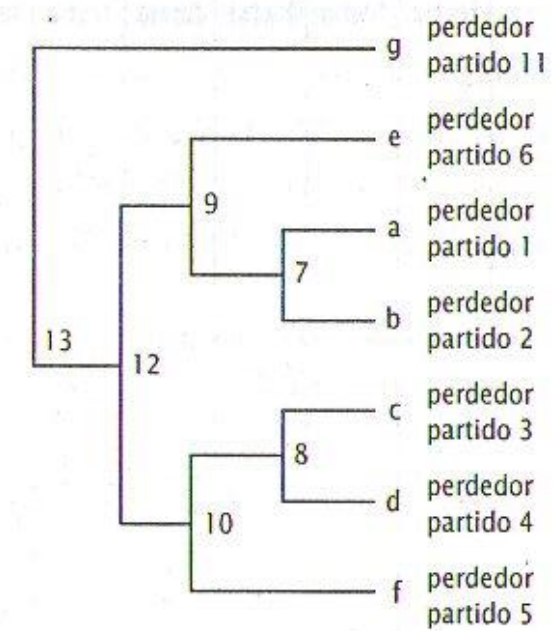


DIAGRAMA N° 19 C

En el Diagrama N°20 se observan claramente los cruzamientos de los participantes perdedores. En este ejemplo, en la primera fecha de la rueda de perdedores hay 8 participantes perdedores que no realizan cruzamiento ni existen "bye". Al jugarse esta primera fecha quedan 4 participantes (los otros cuatro quedan eliminados al perder el segundo partido), que sumados a los cuatro perdedores que vienen de la otra fecha de la rueda de ganadores, forman una potencia de 2. Estos perdedores realizan un cruce pequeño.

Al jugar quedan cuatro participantes, pero como sólo vendrán dos participantes de la rueda de ganadores deben jugar antes entre sí (tercera fecha de la rueda de perdedores). Para la cuarta fecha de esta rueda de perdedores, los dos participantes que vienen de la rueda de ganadores, realizan un cruzamiento mayor. En la quinta fecha juegan entre sí y queda solamente uno, que juega contra el perdedor de la final de la rueda de ganadores para cumplir la sexta fecha del ejemplo. Por último, el ganador de la rueda de perdedores debe jugar, como ya fue explicado, con el ganador de la rueda de ganadores.

Algunos autores, en lugar de cruzar primero el pequeño y luego el mayor, prefieren invertir realizando primero el cruce mayor.

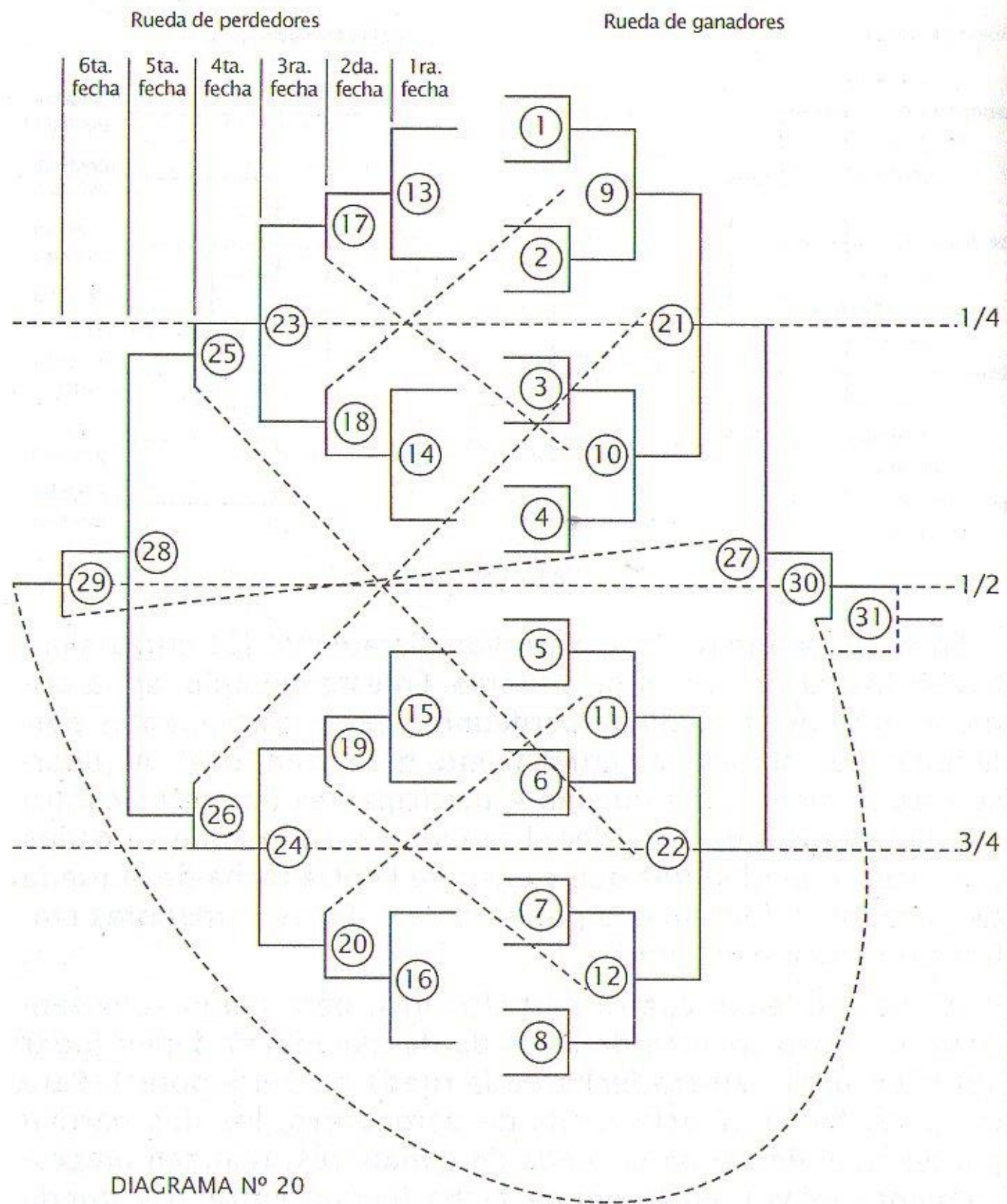


DIAGRAMA N° 20

Hay que buscar, en lo posible, la simetría en el dibujo del campeonato; dicha simetría es imposible cuando el número de participantes es impar.

Rueda de perdedores sin cruzamientos

Manteniendo la misma estructura que en los dibujos A, B y C del Diagrama N° 19, se puede confeccionar la rueda de perde-

dores en forma más simple eliminando los cruzamientos. Los perdedores de cada fecha de la rueda de ganadores compiten como grupo en la rueda de perdedores. El ganador de los perdedores de la primera fecha juega contra el vencedor de los perdedores de la segunda fecha y el triunfador contra el de la tercera fecha; y así sucesivamente hasta que quede un solo ganador de la rueda de perdedores.

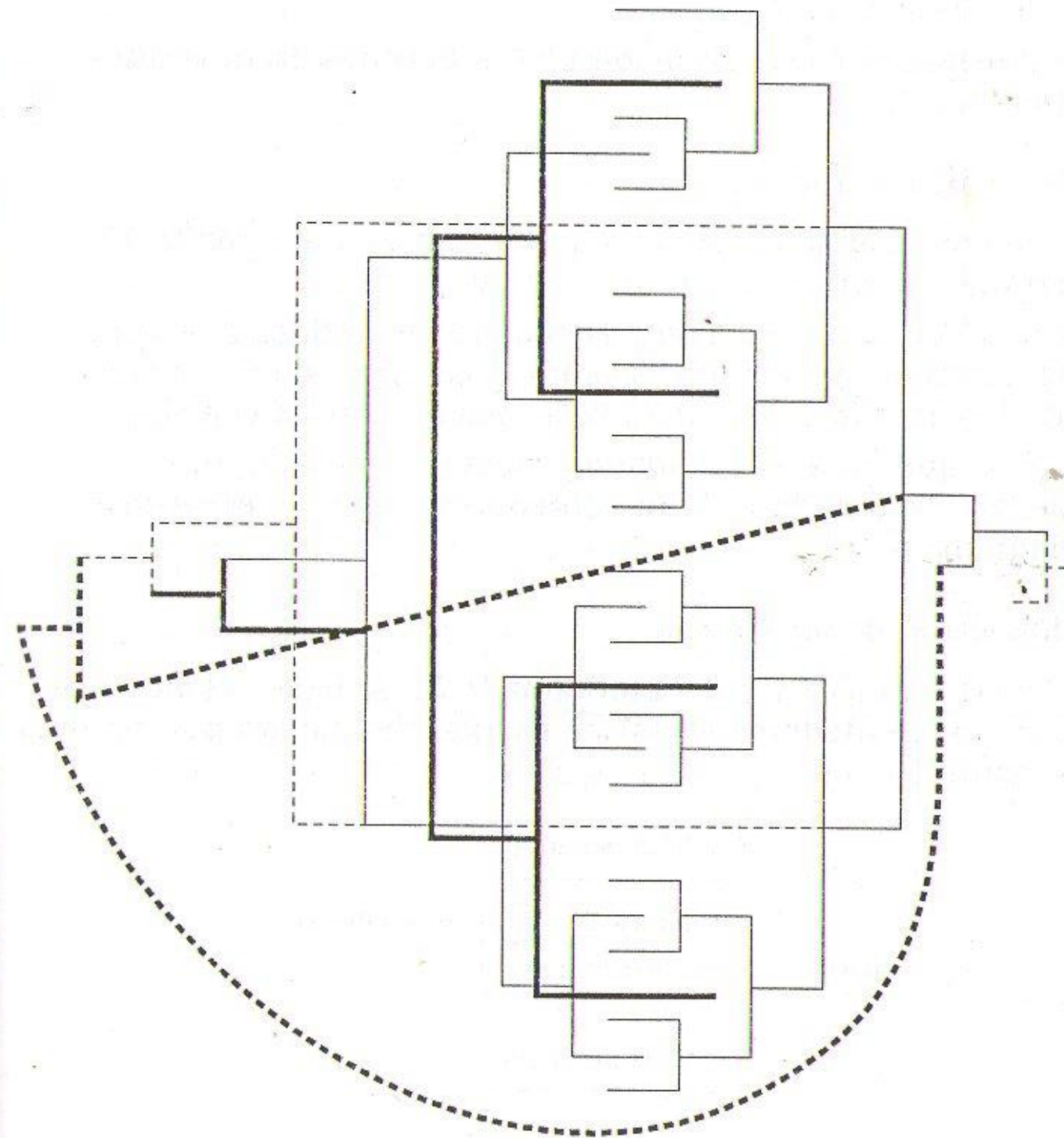


DIAGRAMA N° 21

Como se puede apreciar en el Diagrama N°21, con 15 participantes, hay 7 perdedores de la primera fecha que compiten entre sí hasta quedar uno solo. De la segunda fecha hay cuatro perdedores que también compiten entre sí y los ganadores juegan entre sí. De la tercera fecha vienen dos perdedores que juegan entre ellos y el vencedor compite contra el ganador anterior. Como de la cuarta fecha viene solamente uno, éste compite contra el único ganador que resta y el que triunfe es el ganador de perdedores que va a competir contra el ganador de ganadores.

Esta solución de doble eliminación se puede dibujar también en las formas B y C.

Utilizaremos esta solución en los partidos diagramados del Apéndice II.

ORDEN DE LOS PARTIDOS

Se marca en la llave como lo muestra el Diagrama N° 17, encerrando en un círculo el número del partido.

Hay que tomar en cuenta el número de partidos que se puede realizar al mismo tiempo y tratar de dar el mismo descanso (cantidad de partidos entre juegos) a cada uno de los contrincantes.

Hay que observar cuidadosamente la relación entre ambas ruedas (de ganadores y de perdedores) como en el ejemplo del Diagrama N° 16.

MOVIMIENTO DE PERDEDORES

En las formas B y C del Diagrama N° 22 se indica el movimiento de los perdedores en forma escrita, de manera que permita su control.

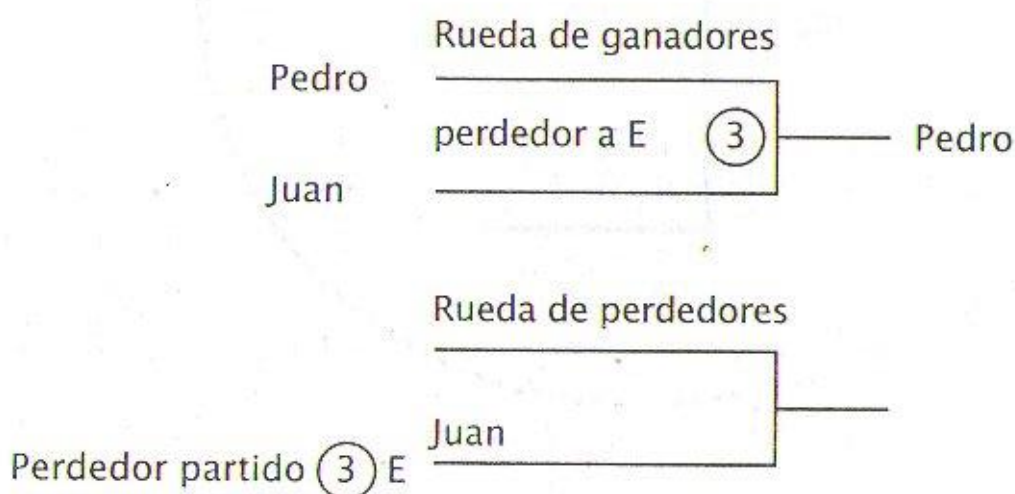


DIAGRAMA N° 22

Calendario de un campeonato por doble eliminación

Basado en el Diagrama N° 19 B

Campeonato de

N° del partido _____	Juegan _____	Día	Hora	Cancha	Árbitro
(1)	I vs II				
(2)	III vs IV				
(3)	V vs VI				
(4)	VII vs. VIII				
(5) Ganadores partidos	1 vs 2				
(6) Ganadores partidos	3 vs 4				
(7) Perdedores partidos	1 vs 2				
(8) Perdedores partidos	3 vs 4				
(9) Ganador partido 7 vs Perdedor partido 6					
(10) Ganador partido 8 vs Perdedor partido 5					
(11) Ganadores partidos 5 vs 6					
(12) Ganadores partidos 9 vs 10					
(13) Ganador partido 12 vs Perdedor partido 11					
(14) Ganadores partidos 11 vs 13					
(15) Sólo si pierde el ganador del partido 11					

Siempre es preferible y más claro usar nombres de los participantes y no números.

CAMPEONATOS COMBINADOS

4

Los campeonatos combinados son los que unen dos de los campeonatos ya descriptos.

Daremos ejemplos de varias formas de diagramarlos, pero sin lugar a dudas, el director del torneo deberá aplicar su imaginación a los efectos de combinar campeonatos en la forma más apta para los objetivos propuestos.

Hay seis formas básicas de combinar campeonatos:

- 1) Puntos y eliminación.
- 2) Eliminación y puntos.
- 3) Puntos y extensión.
- 4) Extensión y puntos.
- 5) Eliminación y extensión.
- 6) Extensión y eliminación.

Los ejemplos que mostraremos a continuación, son posibilidades que habrá que adaptar en otras eventuales combinaciones.

PUNTOS Y ELIMINACIÓN

Es un campeonato que posibilita a cada participante jugar varios partidos y, al mismo tiempo, es de probable rápida conclusión.

Ejemplo clásico es la organización de los últimos campeonatos mundiales de fútbol. Son equis series de 4 equipos a dilucidar por puntos, clasificándose los dos primeros de cada serie para una rueda final por simple eliminación. En estos campeonatos mundiales de fútbol se resuelven el tercero y cuarto puestos por un partido entre los perdedores de las semifinales.

Se puede observar el dibujo de este campeonato en el Diagrama N°23.

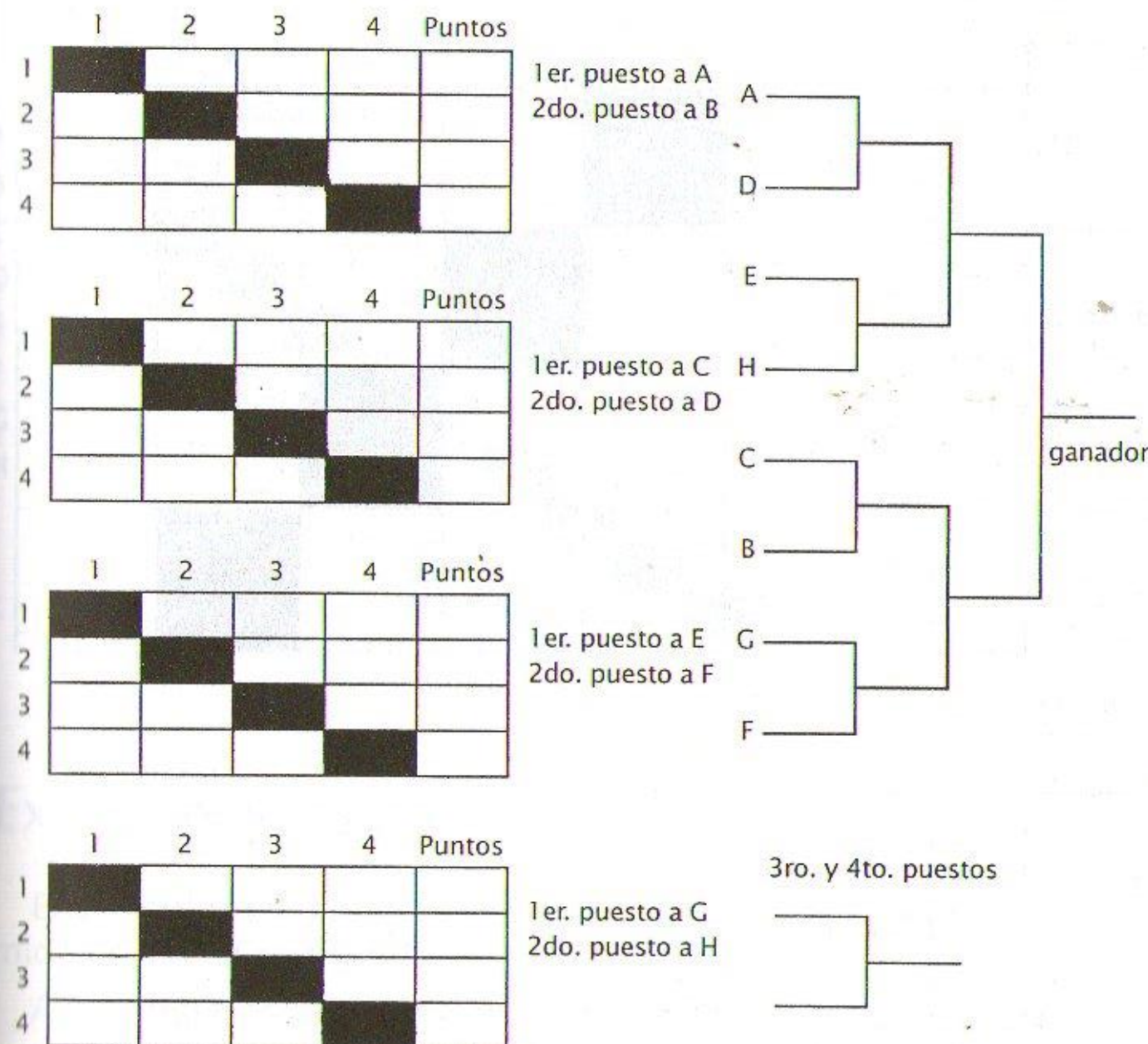
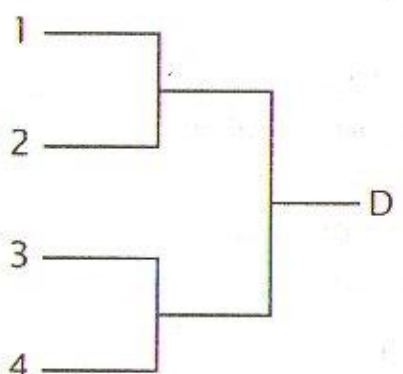
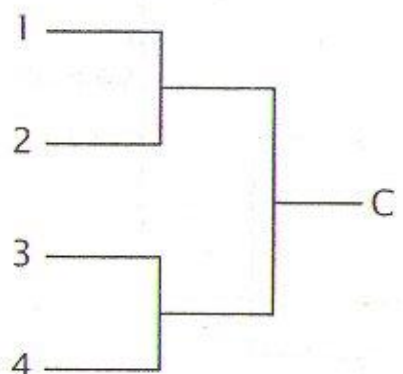
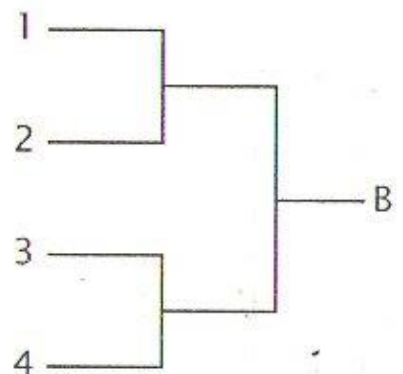
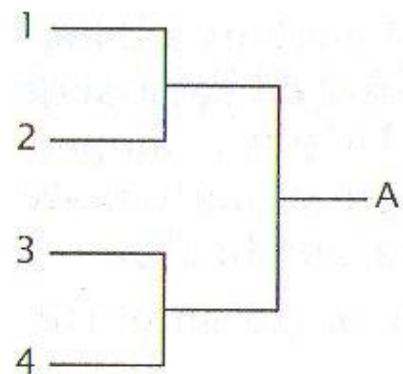


DIAGRAMA N° 23

ELIMINACIÓN Y PUNTOS

El Diagrama N°24 es claro y presenta forma inversa del anterior.

También puede ser previsto que una determinada cantidad de los ocupantes de los primeros puestos de un campeonato por simple o doble eliminación, pasen a una rueda final por puntos.



	A	B	C	D	Puntos
A					
B					
C					
D					

DIAGRAMA N° 24

No da, como en el anterior, posibilidad de jugar a todos los participantes varios partidos; pero la rueda por puntos es más justa para la resolución del ganador.

PUNTOS Y EXTENSIÓN

El ejemplo del Diagrama N°25 muestra un campeonato por puntos con final en escalera.

Es interesante el hecho de que los mejores puedan nuevamente competir entre sí, con posibilidad de revancha.

Hay que reglamentar en especial el número de participantes que pasa a la rueda en escalera y la posición en que se entra en ésta.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	Puntos
A												
B												
C												
D												
E												
F												
G												
H												
I												
J												
K												

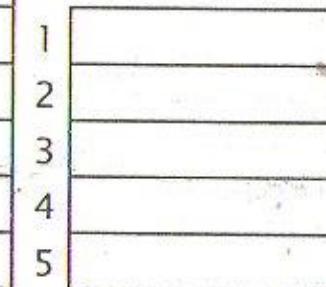
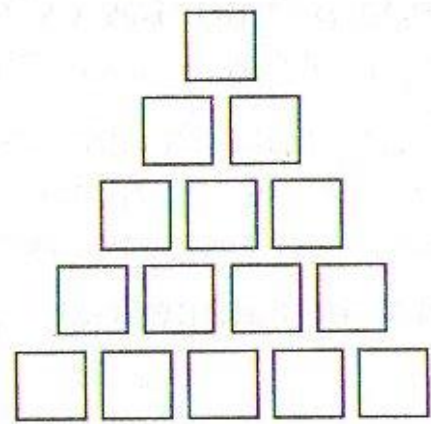


DIAGRAMA N° 25

EXTENSIÓN Y PUNTOS

El ejemplo del Diagrama N°26 muestra un campeonato pirámide con final por puntos.

A los mejores ubicados en la pirámide, en este caso 6 competidores, pasan a una rueda final por puntos.



	A	B	C	D	E	F	Puntos
A							
B							
C							
D							
E							
F							

DIAGRAMA Nº 26

Eliminación y Extensión

El ejemplo del Diagrama Nº 27 nos muestra un campeonato por eliminación (trunco) con rueda final en escalera. Lo importante es realizar una buena "siembra" de jugadores en el campeonato de eliminación, como forma de seleccionar participantes para la final en escalera.

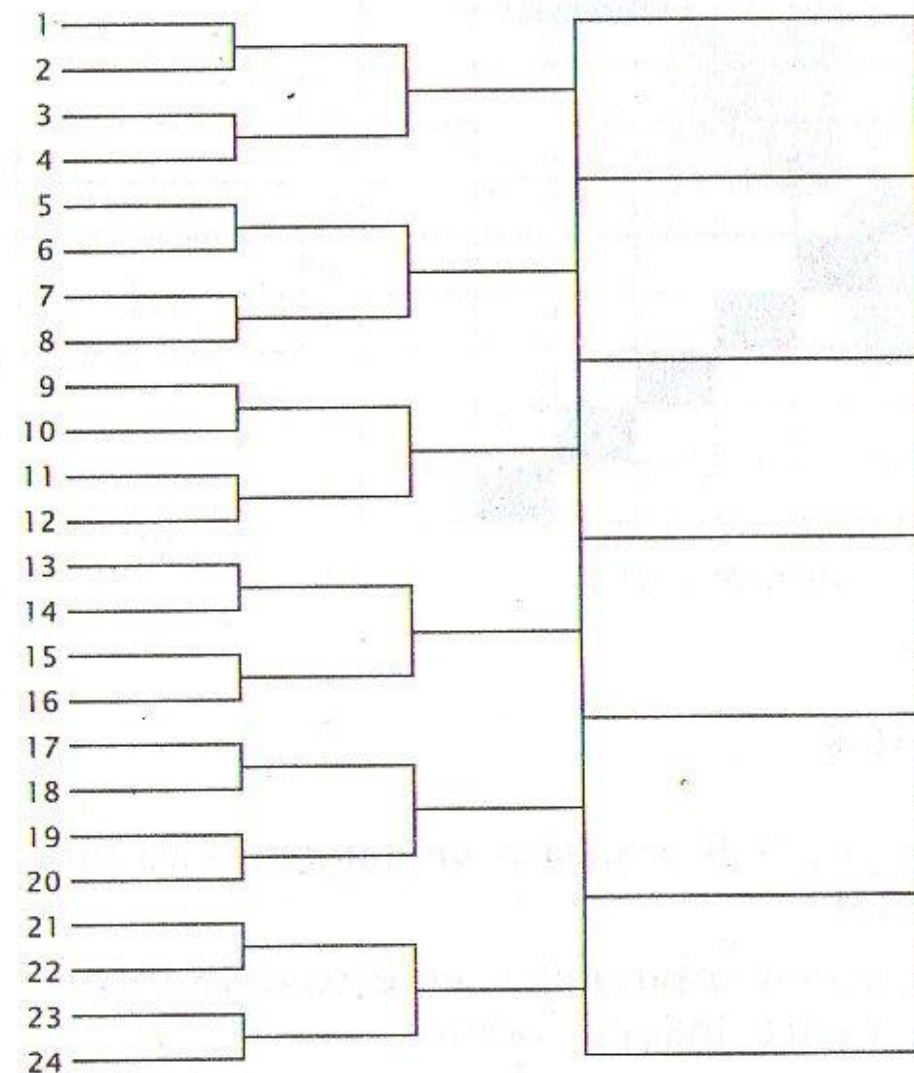


DIAGRAMA Nº 27

EXTENSIÓN y ELIMINACIÓN

El ejemplo del Diagrama Nº 28 es el de un campeonato pirámide corona con un final por eliminación.

La corona selecciona los mejores participantes y la rueda final, por eliminación simple o doble, permite aumentar el interés del torneo.

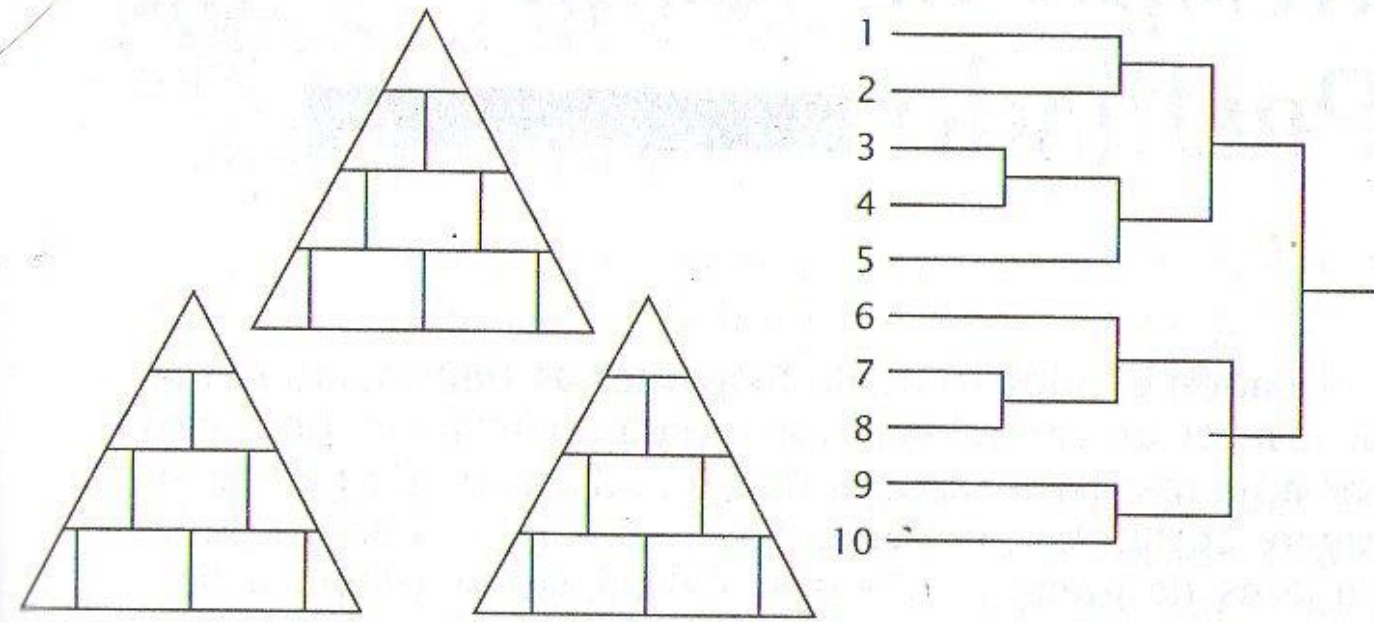


DIAGRAMA Nº 28

CAMPEONATOS CON TIEMPO DE JUEGO PREFIJADO

5

Cuando el número de participantes es demasiado numeroso y deseamos un campeonato de rápida finalización, podemos recurrir a marcar para cada partido una duración de tiempo relativamente corta. Así, dependiendo de las posibilidades de canchas (lugares de juego), podemos realizar la competencia dentro de las posibilidades horarias con las que contamos. Por ejemplo:

Campeonato de vóleybol:

- 12 participantes.
- 4 canchas de juego.
- Campeonato por puntos.
- Tiempo de juego para cada partido = 15 minutos.
- Número de partidos es $12 \times 11 \div 2 = 66$ partidos.
- $66 \text{ partidos} \times 15 \text{ minutos} = 990 \text{ minutos}$.
- $990 \text{ minutos} \div 4 \text{ canchas} = 248 \text{ minutos por cancha}$.

Contando los minutos para los cambios de cancha y considerando una buena organización, podríamos concluir el campeonato en poco más de 5 horas, con la ventaja de que cada equipo puede jugar 165 minutos o sea prácticamente 3 horas.

También los campeonatos con tiempo de juego prefijado, pueden ser por simple o doble eliminación, dependiendo del número de participantes, la cantidad de canchas de juego y el tipo de deporte a desarrollar.

ADMINISTRACIÓN DE COMPETENCIAS

La administración de eventos deportivos no escapa al presupuesto que establece como ineludible la adopción de provisiones frente a la eventualidad de una realización, cualquiera sea su índole.

Debemos tomar en cuenta que las planificaciones pueden llegar a ser muy diferentes. Entre una competencia llevada a cabo en pocos minutos, con 4 ó 5 deportistas o equipos participantes, de un solo deporte y en una sola instalación y un evento planificado con años de anticipación, en el cual participan miles de deportistas de muchos países, de uno o multi-deportes, realizado en muchas instalaciones, incluso a veces en distintas ciudades y compitiendo durante un lapso de tiempo prolongado, evidentemente, la diferencia es notoria.

De esta diferencia, se desprende la necesidad de una adecuada planificación, adaptada a cada tipo de competencia, que abarque todas las circunstancias - aun las de escasa entidad - susceptibles de acontecer que incidirán en mayor o menor grado, en el éxito final del evento.

Similares razones promueven el establecimiento previo de una reglamentación que será guía para los participantes y respaldo para el organizador.

Consecuentes con la validez de lo expresado, presentaremos en forma práctica el material apto para tal fin, a los efectos de facilitar su utilización inmediata y su aplicación directa.

En tal sentido presentaremos:

- Lista de Control.
- Calendario de planeamiento previo al evento.
- Esquemas de reglamento.

La estructura de la lista de control emerge de la necesidad de apreciar con la debida previsión, los siguientes tres aspectos que encabezan las columnas: si, no, tiempo. Los dos primeros casos corresponden a la aprobación o prescindencia de organización, o previsión del aspecto tratado; el tercero alude al tiempo de anticipación con que tal aspecto debe ser encarado, en caso de afirmación previa.

En cuanto a los esquemas de reglamento, éstos no pretenden ser más que una guía general – y no un molde – que servirá para desarrollar el reglamento propiamente dicho, con arreglo a las condicionantes propias de toda actividad deportiva.

LISTA DE CONTROL

COMITÉ ORGANIZADOR	SÍ	NO	TIEMPO
<ul style="list-style-type: none"> • NOMBRADO por la INSTITUCIÓN PATROCINANTE y responsable frente a las autoridades de la misma. • RESPONSABLE de la totalidad del Campeonato. • DETERMINA su integración la institución patrocinante (5 ó 6 miembros activos). ¿Cargos honorarios? • DELEGA funciones en el Director General Ejecutivo y a través de él a otros. • SOLICITA autorización para organizar el campeonato a federación o • NOMBRA al presidente honorario y Vips. • Se RELACIONA hacia fuera de la administración del campeonato. • APRUEBA el nombramiento de encargados o comisiones. 			

COMITÉ ORGANIZADOR	SÍ	NO	TIEMPO
<ul style="list-style-type: none"> • DETERMINA los recursos disponibles para la realización de la competencia. • CONSIDERA todos los informes del director ejecutivo y los de comisiones y encargados. • PRESENTA informes a la institución patrocinante y/o federación. • DETERMINA quiénes pueden participar, o sea, quiénes van a ser los invitados. • • 			

DIRECTOR GENERAL EJECUTIVO	SÍ	NO	TIEMPO
<ul style="list-style-type: none"> • Es el MÁXIMO Director Ejecutivo y responde al Comité Organizador del Torneo. • PROYECTA el reglamento general del campeonato. • PROYECTA el cronograma de las distintas tareas a cumplir, antes, durante y después del campeonato. • PROYECTA el organigrama a los efectos de delegar funciones a comisiones o encargados. • MANTIENE la rutina administrativa o en caso necesario crea la Gerencia General Administrativa. • PREPARA el calendario de la competencia. • TRABAJA con y supervisa a todas las comisiones o encargados. • RECLUTA las personas para trabajar en las comisiones o encargados, tanto profesionales como voluntarios. 			

DIRECTOR GENERAL EJECUTIVO	SÍ	NO	TIEMPO
<ul style="list-style-type: none"> • DELEGA funciones en los comités o encargados, les da la autoridad y los recursos para poder cumplir con éxito su tarea. • PREPARA y ENVÍA las Invitaciones a los factibles participantes. • EVALÚA en forma continua. • ELEVA los informes necesarios al Comité Organizador. • EVALÚA los presupuestos y los eleva al Comité Organizador. • • • 			

DIRECTOR DE CADA DEPORTE	SÍ	NO	TIEMPO
<p>(Solamente en casos de competencias multi-deportes)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Son los COORDINADORES operativos de cada deporte. • Son los RESPONSABLES de la conducción total del evento deportivo de su especialidad. • Se encarga de las RELACIONES con la Federación de su deporte. • DESIGNA el personal profesional o voluntario necesario para llevar a buen destino el torneo de dicho deporte. • COMUNICAN el REGLAMENTO deportivo a ser utilizado en el campeonato. • SUPERVISAN las instalaciones y equipos necesarios para el torneo. 			

DIRECTOR DE CADA DEPORTE	SÍ	NO	TIEMPO
<ul style="list-style-type: none"> • PREPARAN los formularios de cada juego y comprueban si todos los participantes están anotados correctamente y de acuerdo al reglamento. • • 			

COMISION O ENCARGADO DE - LA INVITACIÓN - INSCRIPCIÓN - HABILITACIÓN - Y ACREDITACIÓN	SÍ	NO	TIEMPO
<p>INVITACIONES</p> <ul style="list-style-type: none"> • La invitación deberá mandarse por lo menos (días - meses - años) antes de la fecha del campeonato. • En la invitación se incluirá la siguiente información: <ul style="list-style-type: none"> - Nombre y fecha de la /s competencia /s. - Nombre de la Institución organizadora y su dirección. - Nombre, dirección, correo electrónico, número telefónico y fax de la persona encargada de las invitaciones e inscripciones. - Descripción de las distintas competencias y reglamento de las mismas. - Descripción de las instalaciones y equipos a ser utilizados. - Tipo de alojamiento, comidas disponibles y sus costos aproximados. - Última fecha para la aceptación de inscripciones. - La invitación debe ser acompañada por formulario de inscripciones. - El programa para todo el período de la competencia. - - 			

FORMULARIO DE INSCRIPCIONES	SÍ	NO	TIEMPO
<ul style="list-style-type: none"> • El formulario de inscripción deberá contener la información necesaria para dicha competencia: <ul style="list-style-type: none"> – El número de equipos y/o deportistas que participarán (hombres – mujeres). – El número total de deportistas, entrenadores y otros, para los cuales hay que preparar las reservas necesarias. – El costo de la inscripción y qué se incluye en la misma. • Asimismo, deberá aceptar o no las inscripciones y confirmarlas. • Controlar si cada participante está en condición reglamentaria. • Controlar los formularios de juego y comprobar si todos los participantes están correctamente anotados. • Crear y supervisar las "tarjetas de identificación" de los deportistas, árbitros, entrenadores, médicos, autoridades, personal rentado – voluntario, entre otros. • • 			

COMISIÓN O ENCARGADO DE INSTALACIONES Y EQUIPOS	SÍ	NO	TIEMPO
<p>Serán sus cometidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • INVESTIGAR las necesidades de instalaciones y equipamiento para cubrir todas las necesidades del torneo (Instalaciones para competir y entrenar, servicio médico, depósitos, vestuarios, entre otros y equipamiento en condiciones: Iluminación, ventilación, calefacción, entre otros.). 			

COMISIÓN O ENCARGADO DE INSTALACIONES Y EQUIPOS	SÍ	NO	TIEMPO
<ul style="list-style-type: none"> • SELECCIONAR – OBTENER – ACONDICIONAR las instalaciones y equipamiento necesario. • PENSAR si necesitarán instalaciones para público, prensa, oficina administrativa, entre otros. • PROYECTAR el presupuesto y elevarlo al Director General Ejecutivo. • INSPECCIONAR previamente y durante la competencia, a los efectos de asegurar el éxito. • MANTENER en perfectas condiciones antes, durante y al finalizar, la totalidad de las instalaciones y equipo. • • 			

ENCARGADO DE EQUIPOS Y ÚTILES	SÍ	NO	TIEMPO
<ul style="list-style-type: none"> • PROYECTA el presupuesto y lo eleva. • EFECTÚA un listado de todo el equipamiento necesario para el evento: artículos que duran por equis años (computadoras, fotocopadoras, cronómetros, sistemas de comunicación, entre otros) y considera las tres opciones para obtenerlo: <ul style="list-style-type: none"> – Compra – Alquiler – Préstamo • EFECTÚA un listado de todos los útiles necesarios para el evento: artículos que tienen una duración pequeña en tiempo o se usan por una o poquísimas veces; por ejemplo, lapiceras, hojas de papel, pelotas, útiles de limpieza, entre otros. 			

ENCARGADO DE EQUIPOS Y ÚTILES	SÍ	NO	TIEMPO
<ul style="list-style-type: none"> • SOLICITA a todas las comisiones o encargados formular sus necesidades con el tiempo necesario. • REGLAMENTA el sistema de compras y alquiler. • SUPERVISA que todo esté disponible en el momento preciso y en excelentes condiciones. • INFORMA sobre el equipamiento y útiles una vez terminada la competencia. • • 			

COMISIÓN O ENCARGADO DE ALOJAMIENTO	SÍ	NO	TIEMPO
<ul style="list-style-type: none"> • ESTUDIA todas las posibilidades de alojamiento para los deportistas, dirigentes, árbitros y personal que participará en el campeonato. • EVALÚA en relación a las necesidades de cada uno de los participantes. • PROYECTA el presupuesto y lo eleva. • GESTIONA y RESERVA en: <ul style="list-style-type: none"> - Villas Olímpicas - Centros deportivos - Dormitorios universitarios - Hoteles - Hogares estudiantiles - Centros militares - Centros docentes - Centros religiosos - Albergues - - 			

COMISIÓN O ENCARGADO DE ALOJAMIENTO	SÍ	NO	TIEMPO
<ul style="list-style-type: none"> • REGLAMENTA su funcionamiento: <ul style="list-style-type: none"> - Fecha de apertura y cierre de los mismos. - Costos - Disciplina - Seguridad - Horarios de visita - Servicio médico - Posibilidades de lugares sociales - Servicio de transporte - Control de ingresos o visitas - Posibilidad de cyber - Distancia con servicio de alimentación o cafetería y restaurante en el lugar - Servicio de GUÍAS. - - • NOTIFICA a cada delegación los costos de los alojamientos. • DISTRIBUYE los alojamientos. • PREPARA LISTADOS con el lugar de alojamiento de cada uno de los participantes. • SUPERVISA todos los alojamientos. • • 			

COMISIÓN O ENCARGADO DE ALIMENTACIÓN	SÍ	NO	TIEMPO
<ul style="list-style-type: none"> • ESTUDIA todas las posibilidades de alimentación para los deportistas, dirigentes, árbitros y personal que participa en el torneo. • Los EVALÚA para poder compararlos con las necesidades de cada uno de los participantes. • PROYECTA el presupuesto y lo eleva. 			

COMISIÓN O ENCARGADO DE ALIMENTACIÓN	SÍ	NO	TIEMPO
<ul style="list-style-type: none"> • NOTIFICA a cada delegación los costos de la alimentación. • DETERMINA los menús o dietas especiales a tiempo. • FIJA los horarios de las comidas y las posibles excepciones. • CONTROLA todo lo que implica el servicio de alimentación. • CONTROLA a quienes utilizan el servicio y a quienes lo dispensan. • • 			

COMISIÓN O ENCARGADO DE TRANSPORTE	SÍ	NO	TIEMPO
<ul style="list-style-type: none"> • PROYECTA el presupuesto y lo eleva. • PLANIFICA el transporte para: <ul style="list-style-type: none"> – Recepción y despedida de los participantes. – Alojamiento y entrenamiento. – Alojamiento y competencia. – Alojamiento o campo de juego y alimentación. – Eventos especiales. – Emergencias. – – • REGLAMENTA su uso. • ESTABLECE las prioridades de usuarios. <ul style="list-style-type: none"> – Frecuencias. – Rutas. – Autoridades dentro del transporte. – Exigencia en el transporte de primeros auxilios y sistema de comunicaciones. 			

COMISIÓN O ENCARGADO DE TRANSPORTE	SÍ	NO	TIEMPO
<ul style="list-style-type: none"> • DISTRIBUYE planos de la ciudad y/o de los lugares de actividad • PLANEA el transporte de autoridades, árbitros, personal, entre otros. • Se RESPONSABILIZA del estado de los ómnibus, autos, camionetas, ambulancias y de los gastos que éstos generen. • • 			

COMISIÓN O ENCARGADO DE FINANZAS	SÍ	NO	TIEMPO
<p>Todo campeonato deportivo debe tener una viabilidad económica, desde un torneo de vóleibol en un colegio secundario (factiblemente financiado por el colegio), a los grandes eventos mundiales multi-deportivos que deben elaborar un programa de fuentes de recursos que le permitan lograr los ingresos necesarios para llevarlos a cabo.</p> <p>Los gastos presupuestados se compararán con los recursos probables de ingreso. La comisión o el encargado deberá:</p> <ul style="list-style-type: none"> • PROYECTAR el presupuesto general. Presupuesto es el plan de su campeonato, expresado en términos financieros. El punto de partida es el establecimiento de los fines del torneo que nos ayudan a precisar las prioridades. • ELEVARLO al Director Ejecutivo para su aprobación. • GESTIONAR el capital y las • FUENTES DE INGRESOS: <ul style="list-style-type: none"> – Donativos. – Estado, municipio, empresas estatales, entre otros. 			

COMISIÓN O ENCARGADO DE FINANZAS	SÍ	NO	TIEMPO
<ul style="list-style-type: none"> - Patrocinadores. Empresas industriales o comerciales. - Fundaciones. - Personas adineradas. - Licencias para vender determinados artículos. - Esfuerzo de voluntarios y /o competidores. - Juegos (kermeses - bingo - loterías). - Bailes. - Venta de artículos. • FIJAR PRECIOS <ul style="list-style-type: none"> - Para participar. - Alojamiento. - Alimentación. - Transporte. - Entradas al espectáculo deportivo. - • Hay que definir a priori: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Quién guarda el dinero? - ¿Quién tiene la autoridad para retirar el dinero, cuánto y por qué motivos? - ¿Qué política existe para manejar el nivel de gastos? - ¿Cómo se informa de los gastos? - ¿Quién lleva las cuentas? - ¿.....? - ¿.....? • AUDITORÍA, deberá: <ul style="list-style-type: none"> - Asegurar que la auditoría se lleve a cabo en forma eficaz y rentable. - Supervisar los sistemas financieros y los controles internos. - Recomendar o no el balance financiero. - Controlar si los gastos son los apropiados. - - 			

COMISIÓN O ENCARGADO DE PUBLICIDAD - MARKETING - RELACIONES PÚBLICAS	SÍ	NO	TIEMPO
<p>Estas funciones dependen de la dimensión de los juegos y el fin de los mismos. Por ejemplo: en un campeonato escolar, todo se realiza dentro de su propio ámbito y el de los padres de los competidores; su viabilidad económica depende únicamente de su propia financiación.</p> <p>En los grandes campeonatos, en cambio, existe una finalidad de lucro (económica o de otros valores) por lo cual, éstas funciones toman un rol muy importante. De ellas depende muchas veces el éxito.</p> <ul style="list-style-type: none"> • PUBLICIDAD <ul style="list-style-type: none"> - Sus objetivos son comunicar la realización del campeonato a todos los factibles participantes. - El comité organizador es el que delimita a los factibles participantes, por lo tanto la publicidad apunta a los mismos. - Determinar qué tipo de publicidad es la necesaria. - Determinar por qué medios se informará del campeonato y la forma más económica. - Determinar qué se debe comunicar. - Determinar quién lo debe expresar. <p>La publicidad puede ser :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Sin costo:</i> Generalmente si el torneo es de interés comunitario y sin fines de lucro, entonces lograremos el apoyo de la prensa, la radio y la TV. - <i>Con costo:</i> Si los promotores u organizadores tienen un fin de lucro económico u otras ganancias. 			

COMISIÓN O ENCARGADO DE PUBLICIDAD - MÁRKETING - RELACIONES PÚBLICAS	SÍ	NO	TIEMPO
<p>• MÁRKETING</p> <p>En las grandes competencias, donde se invierten sumas importantes de dinero y mucho esfuerzo humano, el márketing debe estar presente para asegurar el éxito de la empresa.</p> <p>J.J. Llambi en su libro Márketing Estratégico dice: "El márketing es la publicidad, la promoción y la venta a presión, es decir, un conjunto de medios de venta" (...) "El márketing es un conjunto de herramientas de análisis (...) estudio de mercado (...) y es el arquitecto de la sociedad de consumo".</p> <p>• RELACIONES PÚBLICAS</p> <p>Será su cometido:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mantener a todos los que participan del torneo (tanto deportistas, como padres, familiares, autoridades, personal rentado, voluntario, árbitros, público) en un contexto cálido y cuidando que las relaciones sean las correctas entre todos y previniendo al máximo las factibles fricciones. - Para lograrlo es imperativo: <ul style="list-style-type: none"> ▪ El mejor planeamiento. ▪ Prevenir al máximo los errores. ▪ Mantener el diálogo entre todos. ▪ Un excelente entrenamiento del personal en estos aspectos. ▪ Proyectar el presupuesto y elevarlo. ▪ Establecer contactos con prensa (escrita, oral y televisiva). ▪ Preparar buen material informativo y distribuirlo a tiempo; antes, durante y después del torneo. ▪ Imprimir buenos programas. 			

COMISIÓN O ENCARGADO DE PUBLICIDAD - MÁRKETING - RELACIONES PÚBLICAS	SÍ	NO	TIEMPO
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Preparar emblemas adhesivos. ▪ Preparar afiches. ▪ Preparar folletos. ▪ Preparar el logotipo. ▪ Elegir una mascota. <p>.....</p> <p>.....</p>			

COMISIÓN O ENCARGADO DEL SERVICIO MÉDICO	SÍ	NO	TIEMPO
<ul style="list-style-type: none"> • PROYECTA el presupuesto y lo eleva. • ORGANIZA los servicios de : <ul style="list-style-type: none"> - Atención médica a los deportistas, entrenadores, arbitros, dirigentes, vips (invitados especiales), personal rentado y voluntario, público. - Control antidopaje. - Reglamentar los exámenes médicos. - Ambulancia. - Fisioterapia - - • RECLUTA el personal médico, técnico y administrativo necesario. • PROCURA los equipos y medicamentos necesarios. • INSPECCIONA los alimentos y la forma de prepararlos. • PREPARA informes escritos por cada accidente. • PREPARA una guía detallada para los controles de drogas durante la competencia. • • 			

ENCARGADO DE LOS ÁRBITROS (JUECES)	SÍ	NO	TIEMPO
<ul style="list-style-type: none"> • PROYECTA el presupuesto y lo eleva. • VALORA el número de árbitros y ayudantes necesarios. • SELECCIONA los mejores árbitros y ayudantes (entrevistas). • ORGANIZA reuniones preparatorias previo al certamen, con árbitros y ayudantes. • UNIFICA criterios reglamentarios y comunica reglamentaciones especiales del torneo. • RATIFICA árbitros y ayudantes para cada partido o evento. • SUPERVISA durante todo el torneo. • PROCURA los útiles de necesidad específica tales como silbatos, bocinas, banderas, formularios, cintas métricas, etc. • • 			

COMISIÓN FISCAL - TRIBUNAL ARBITRAL	SÍ	NO	TIEMPO
<p>Son sus cometidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • INTEGRAR una comisión fiscal general (Competencias multi-deportivas). • INTEGRAR Tribunal Arbitral de cada deporte. <p>En los casos que surjan desaciertos referentes a la correcta aplicación de las regulaciones de los juegos, la Comisión Fiscal decidirá sobre el particular, a solicitud de la Comisión General del Campeonato o de los Presidentes de cada delegación y sus decisiones serán definitivas e inapelables.</p>			

COMISIÓN FISCAL - TRIBUNAL ARBITRAL	SÍ	NO	TIEMPO
<p>El Tribunal Arbitral tratará todo asunto de alteración de la disciplina en el marco de los juegos, tanto durante la competencia, como en todo el contexto del torneo. También atenderá todas las apelaciones técnico-reglamentarias.</p> <ul style="list-style-type: none"> • REGLAMENTARÁ todo lo disciplinario: <ul style="list-style-type: none"> - Transgresiones y sus castigos. - Nómina de castigos. - Nómina de transgresiones. - Procedimientos de trabajo del tribunal. - Reuniones de la comisión o tribunal reglamentario. - Presentación de la demanda. - Contenido de la demanda. - Citaciones a comparecer. - - 			

COMISIÓN O ENCARGADO DE PROTOCOLO	SÍ	NO	TIEMPO
<p>Cada competencia deportiva posee su ceremonial más o menos reglamentado por costumbre o por decreto; tiene sus propios procedimientos y ceremonias especiales.</p> <p>En competencias de gran envergadura, hay que confeccionar un "Manual de Protocolo" por lo tanto tenemos que clasificar los protocolos en:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ceremonia de apertura y cierre. - Entrega de premios. - Tratamiento a los VIPS (invitados especiales) - Regalos y recuerdos. - Invitaciones especiales. - - 			

COMISIÓN O ENCARGADO DE PROTOCOLO	SÍ	NO	TIEMPO
<p>Todas las actividades protocolares deben ser planificadas para el mejor disfrute de la competencia por parte de los participantes y así, darle relieve al evento.</p> <p>Como siempre, hay que PROYECTAR el presupuesto y elevarlo.</p> <ul style="list-style-type: none"> 			

COMISIÓN O ENCARGADO DE CEREMONIAS	SÍ	NO	TIEMPO
<ul style="list-style-type: none"> • PROYECTA el presupuesto y lo eleva. • PLANIFICA y lleva a cabo el programa de la ceremonia de apertura. • PLANIFICA y lleva a cabo el programa de la ceremonia de cierre. • PREPARA y lleva a cabo los Juramentos (deportistas, árbitros, entre otros). <p>Debemos tomar en cuenta los protocolos internacionales y las costumbres ya establecidas, destacando algún rasgo local.</p> <ul style="list-style-type: none"> 			

COMISIÓN O ENCARGADO DE BIENVENIDA Y DESPEDIDA	SÍ	NO	TIEMPO
<p>Son sus obligaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • PREPARAR el presupuesto y elevarlo. • Ponerse en CONTACTO con todas las delegaciones o participantes, para conocer: <ul style="list-style-type: none"> - Medio en el que se viaja. - Día y hora programada de llegada. - Lugar de alojamiento. 			

COMISIÓN O ENCARGADO DE BIENVENIDA Y DESPEDIDA	SÍ	NO	TIEMPO
<ul style="list-style-type: none"> - Número de personas. - - <ul style="list-style-type: none"> • CONTACTAR a todas las delegaciones o participantes para conocer. <ul style="list-style-type: none"> - Día y hora programada de salida. - Medio en el que viaja. - Número de personas. • COORDINAR con el encargado de transporte las necesidades de vehículos. • PREPARAR el personal necesario para cumplir las tareas. • PREPARAR y disponer de material informativo sobre las competencias y mapas de la región. • • 			

COMISIÓN O ENCARGADO DE PREMIOS	SÍ	NO	TIEMPO
<p>Será su cometido:</p> <ul style="list-style-type: none"> • PROYECTAR el presupuesto y elevarlo. • La ceremonia de entrega de premios debe ser un acto protocolar, formal; que enfatice el valor de los mismos al deportista exitoso. • DESIGNAR un maestro de ceremonias, quien dirigirá la entrega de premios. Generalmente es el locutor. • PREPARAR los planos que indiquen cómo será la ceremonia de entrega de premios. • PREPARAR el material necesario: <ul style="list-style-type: none"> - Banderas y astas. - Podios. 			

COMISIÓN O ENCARGADO DE PREMIOS	SÍ	NO	TIEMPO
<ul style="list-style-type: none"> - Bandeja para las medallas. - Sistema sonoro (Himnos en caso necesario). - • RECLUTAR y preparar el personal necesario. • OBTENER listado de las autoridades o invitados especiales que harán entrega de los premios. • DISEÑAR y ordenar los premios, tales como: <ul style="list-style-type: none"> - Diploma - Medallas - Trofeos - Plaquetas • • 			

ENCARGADO DE SEGURIDAD	SÍ	NO	TIEMPO
<ul style="list-style-type: none"> - Fallas eléctricas. - Incendios. - Cleptomanía. - Cambios de moneda. - Sabotajes en los partidos. - Accidentes de tráfico. - Control de espectadores..... - • PLANIFICAR SEGURIDAD externa: <ul style="list-style-type: none"> - Terrorismo. - Asaltos o intento de asalto. - Personas sospechosas. - Drogas: consumo y/o tráfico. - Manifestaciones. - - 			

ENCARGADO DE SEGURIDAD	SÍ	NO	TIEMPO
<p>Se encargará de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • PROYECTAR el presupuesto y elevarlo. • La seguridad como tal corresponde a los cuerpos de seguridad del Estado. • DISEÑAR los procedimientos de PREVENCIÓN y de ACTUACIÓN en casos especiales. "El mejor problema es el que no sucede y si sucede, que no crezca". • PLANIFICAR la seguridad interna. <ul style="list-style-type: none"> - Inspección de instalaciones, equipos y útiles. - Disciplina de los participantes. - Desmayos, caídas, infartos y otros. - Lluvias. 			

ENCARGADO DE SEGUROS	SÍ	NO	TIEMPO
<ul style="list-style-type: none"> • PROYECTA el presupuesto y lo eleva. <p>Es evidente que, a pesar de todas las precauciones, pueden ocurrir accidentes en competencias de deportes riesgosos, o bien donde haya muchos espectadores y personas trabajando.</p> <p>El seguro está comprometido primariamente con la pérdida económica, por lo tanto hay que:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Estudiar los riesgos posibles. 2. Tratar de eliminarlos o reducirlos por medio de la prevención y la educación. 3. Determinar los tipos de seguro necesario para cubrir todas las posibilidades. 4. Comprar el tipo y la cantidad de seguros necesarios. 			

ENCARGADO DE SEGUROS	SÍ	NO	TIEMPO
<p>Todas las personas involucradas en un torneo deportivo, desde los administradores, técnicos deportivos o profesores de Educación Física, deportistas, público, personal, árbitros, o periodistas, deben estar protegidos por un seguro apropiado.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Por daño físico al asegurado. 2. Por cobertura a daño de terceros (por ejemplo de un deportista a otro). <p>Seguros a contratar</p> <ul style="list-style-type: none"> - Seguro de accidentes del Trabajo (generalmente requerido por ley). - Al contratar servicios a terceros, estos deberán contar con póliza vigente de seguro de accidentes. - Seguro de responsabilidad civil extra contractual a terceros, cubre los daños a bienes materiales y personas que concurren y /o participen de los eventos a realizarse. - Seguro sobre las existencias generales de las instalaciones donde se desarrollen la actividades: incendio, robo, hurto, huracanes, tornados y tempestades, entre otros. - Seguro de indemnización profesional (mala praxis). - Accidente del deportista (incapacidad laboral). - Pérdida de ingresos. - Gastos médicos. - Seguro para trabajadores voluntarios. - - 			

ENCARGADO DE PERSONAL RENTADO - RECURSOS HUMANOS	SÍ	NO	TIEMPO
<ul style="list-style-type: none"> • PROYECTA el presupuesto y lo eleva. • RECLUTA el personal necesario, del mejor nivel posible. • ENTRENA en las funciones específicas para las que fue contratado. • Determina los PROCEDIMIENTOS de cada una de las funciones. • Hace un LISTADO de todo el personal a contratar: <ul style="list-style-type: none"> - Profesionales. - Técnicos. - Árbitros. - Administrativos. - Servicios especializados (electricistas, sanitarios, calderistas, entre otros). - Limpieza. - Vendedores de entradas, porteros, acomodadores, entre otros. - - 			

COMISIÓN O ENCARGADO DE VOLUNTARIOS	SÍ	NO	TIEMPO
<p>Hoy en día existe una demanda creciente de voluntarios para colaborar con el desarrollo del deporte.</p> <p>Hay tres tipos de funciones que pueden cumplir los voluntarios (a excepción de la competencia).</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. LIDERAZGO ADMINISTRATIVO: ser miembro de comités o comisiones, secretarios, tesoreros, u otros. 2. LIDERAZGO TÉCNICO: Son los voluntarios que colaboran en la parte técnica, tales como ex deportistas, estudiantes de Educación Física, u otros. 			

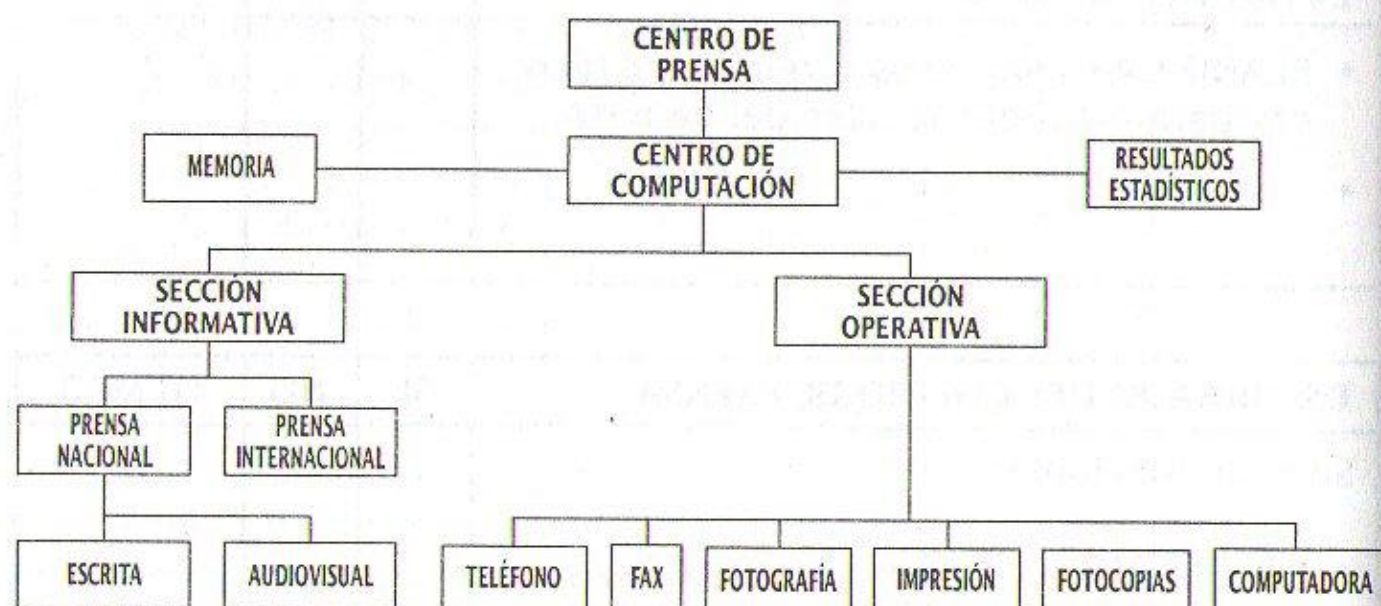
COMISIÓN O ENCARGADO DE VOLUNTARIOS	SÍ	NO	TIEMPO
<p>3 FUNCIONES que no tienen requerimientos especiales, tales como: llevar registros, ayudar a recaudar fondos, proporcionar transporte, ser guías, traductores y otros.</p> <p>Son FUENTES de voluntarios:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Personas que previamente compitieron. - Estudiantes. - Padres o parientes. - Jubilados-Retirados (con experiencia deportiva o administrativa). - - <p>Hay dos TEMAS básicos: ¿Cómo reclutarlos? ¿Cómo mantenerlos?</p> <ul style="list-style-type: none"> • PROYECTAR el presupuesto y elevarlo. • • 			

COMISIÓN O ENCARGADOS DE ACTIVIDADES EXTRA DEPORTIVAS	SÍ	NO	TIEMPO
<p>Deberá:</p> <ul style="list-style-type: none"> • PROYECTAR y elevar el presupuesto. • CREAR un programa de actividades recreativas-culturales, formales e informales, para los deportistas y en caso necesario, para los asistentes. • Actividades formales tales como exposiciones, teatro, cine, coros, ballet o danza, excursiones o paseos. • Actividades informales tales como televisión, reuniones grupales, guitarreada, etc. 			

COMISIÓN O ENCARGADOS DE ACTIVIDADES EXTRA DEPORTIVAS	SÍ	NO	TIEMPO
<ul style="list-style-type: none"> • PLANIFICAR congresos o reuniones técnicas para los profesionales del deporte. • • 			

ENCARGADO DEL CENTRO DE PRENSA	SÍ	NO	TIEMPO
<p>Son sus funciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • PROYECTAR y elevar el presupuesto. • ELABORAR toda la información que se registre con motivo de las competencias. • ASEGURAR la cobertura informativa más completa y que llegue al máximo posible de público. • Procurar que el ACCESO a la noticia sea libre y de hecho presentar al deporte como una recreación. • Asegurarse que los MEDIOS DE COMUNICACIÓN hagan una gran contribución al deporte y a la institución organizadora del evento. • PREPARAR boletines informativos, fotografías, videos y otros. • Dar ACREDITACIÓN a los periodistas. • CREAR un archivo. • • • 			

ORGANIGRAMA DEL CENTRO DE PRENSA



ENCARGADO DEL SISTEMA DE COMUNICACIONES	SÍ	NO	TIEMPO
<ul style="list-style-type: none"> • PROYECTA y eleva el presupuesto. <p>El objetivo es crear un sistema de comunicaciones antes, durante y después del evento entre:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los distintos Encargados y/o Comisiones. - Los organizadores y los participantes invitados. <ul style="list-style-type: none"> • Da información a todas las delegaciones o participantes de todo lo que está involucrado en la competencia. • Establecer la comunicación con el público en general. • Establecer comunicación entre los encargados deportivos y los participantes de cada deporte. • • • 			

ENCARGADO DE RESULTADOS	SÍ	NO	TIEMPO
<ul style="list-style-type: none"> • PROYECTA y eleva el presupuesto. • VERIFICA los resultados (en los formularios oficiales). • Es el RESPONSABLE de la comunicación precisa y en el tiempo adecuado al Centro de control del evento. • Es el RESPONSABLE de la documentación. • • 			

COMISIÓN O ENCARGADOS DE JUEGO LIMPIO Y COMPORTAMIENTO ÉTICO	SÍ	NO	TIEMPO
<p>Son sus responsabilidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • PROYECTAR y elevar el presupuesto. <p>El Comité Olímpico Internacional, en el Manual de Administración Deportiva señala: "hay dos partes en los juramentos olímpicos: el cumplimiento de las reglas y el comportamiento según el espíritu deportivo. El término juego limpio cubre ambas, aunque algunas veces se refiere más al cumplimiento de las normas y otras veces a mostrar el espíritu deportivo". "El juego limpio demuestra las actitudes y los comportamientos deportivos que concuerden con la creencia de que el deporte es una lucha ética que no incluye actos de violencia, estafa, abuso de drogas o cualquier otra actuación ilícita en el deseo de ganar".</p> <p>Por lo antedicho, hay que:</p> <ul style="list-style-type: none"> • FOMENTAR el juego limpio de los deportistas a través de : <ul style="list-style-type: none"> - Educadores - Entrenadores - Médicos 			

COMISIÓN O ENCARGADOS DE JUEGO LIMPIO Y COMPORTAMIENTO ÉTICO	SÍ	NO	TIEMPO
<ul style="list-style-type: none"> - Oficiales - Padres - Medios de comunicación - Espectadores - Administradores <ul style="list-style-type: none"> • Definir: ¿QUIÉN DECIDE en los deportes de contacto o en los de no contacto, dónde se encuentra el límite sobre la VIOLENCIA? • • 			

ENCARGADO DE MEDIO AMBIENTE	SÍ	NO	TIEMPO
<ul style="list-style-type: none"> • DESARROLLA políticas para reducir o eliminar los impactos medioambientales que puedan afectar la salud y seguridad de los deportistas y espectadores. • Mejora el atractivo medioambiental de las instalaciones deportivas. • CONTROLA las actividades deportivas de conformidad con las normas medioambientales. • • • PROYECTA el presupuesto y lo eleva. • • 			

COMISIÓN O ENCARGADO DE ASUNTOS LEGALES	SÍ	NO	TIEMPO
<p>ESTUDIA las necesidades de acuerdo a la importancia del campeonato y a los factibles riesgos de crear una comisión o encargado de problemas legales.</p>			

COMISIÓN O ENCARGADO DE ASUNTOS LEGALES	SÍ	NO	TIEMPO
<p>En toda competencia deportiva existen riesgos que la Institución Organizadora debe considerar, asesorándose al máximo nivel posible.</p> <ul style="list-style-type: none"> • • 			

COMISIÓN O ENCARGADO DE EVALUACIÓN	SÍ	NO	TIEMPO
<ul style="list-style-type: none"> • SRUFFLEBEAM y SHINKFIELD definen la evaluación como "el proceso de identificar, obtener y proporcionar información útil y descriptiva acerca del valor y el mérito de las metas, la planificación, la realización y el impacto de un objeto determinado, con el fin de servir de guías para la toma de decisiones, solucionar los problemas de responsabilidad y promover la comprensión de los fenómenos implicados". SERGIO NILO señala: "generalmente evaluación significa proveer información a través de medios formales, tales como criterios, mediciones y estadísticas, que sirven como bases racionales para la emisión de juicios en situaciones decisionales". • EVALUACIÓN es la ciencia de proporcionar información para la toma de decisiones. • De acuerdo al PROPÓSITO puede ser: <ul style="list-style-type: none"> - SUMATIVA: la que se practica al final del campeonato. - FORMATIVA: que provee una retroalimentación casi permanente permitiendo correcciones en cada paso del evento. - DIAGNÓSTICA: determina las características de la competencia antes del comienzo de la misma, estableciendo además, las causas que provocan deficiencias a la falta de logro de los objetivos propuestos. 			

COMISIÓN O ENCARGADO DE EVALUACIÓN	SÍ	NO	TIEMPO
<ul style="list-style-type: none"> • La EVALUACIÓN puede dividirse en cuatro situaciones decisionales: <ul style="list-style-type: none"> - Evaluación del CONTEXTO: nos permite definir el territorio y/o quien participará de la competencia. - Evaluación de las ENTRADAS: estudia cuáles son los recursos humanos y materiales con los que podemos contar. - Evaluación del PROCESO: es la realizada durante la progresión de la competencia y los problemas que aparecen en la misma. - Evaluación del PRODUCTO: se refiere a las mediciones y juicios sobre los resultados, no solamente al final de la competencia, sino también tan a menudo como se considere necesario. <p>.....</p> <p>.....</p>			

CRONOGRAMA

CALENDARIO DE FUNCIONES PARA EL PLANTEAMIENTO DE UN EVENTO DEPORTIVO

Las funciones a cumplirse en forma previa a la iniciación del evento, pueden variar en su comienzo de acuerdo a la envergadura del mismo. Para organizar un Juego Panamericano, por ejemplo, las funciones pueden comenzar varios años antes, pero para un campeonato de vóley en un campamento recreativo, pueden hacerlo en relativamente pocas horas.

Ordenaremos las funciones de planeamiento, de acuerdo al campeonato programado. Los organizadores determinarán el tiempo previo necesario que requiere dicha función.

Los organizadores deberán también incluir las funciones específicas que requiera su propia competencia.

PREGUNTAS A PLANTEARSE ANTES DE COMENZAR A PLANIFICAR

- ¿Mi institución (organización) tiene la capacidad para desarrollar el torneo?
 - Contamos con:
 - ¿Las instalaciones y equipos necesarios?
 - ¿Los recursos humanos necesarios?
 - ¿La viabilidad económica?
 - ¿Los conocimientos específicos necesarios?
 - ¿El tiempo necesario?
 - ¿El apoyo de las autoridades de la institución?
 - ¿El apoyo total de los miembros de la Institución?
 - ¿Hemos planificado torneos similares? ¿Qué éxito obtuvieron?
 - ¿Cuáles fueron los factores en que se tuvo éxito? ¿Cuáles fueron los factores con problemas?
-

FUNCIONES PREVIAS:

..... meses antes.

- La institución patrocinante decide realizar la competencia.
- Nombra al comité organizador
- Nombra al director general ejecutivo.

..... meses antes.

- Proyecta presupuesto general preliminar.
- Reserva y mejora instalaciones deportivas y auxiliares.
- Planifica programa de la competencia.
- Solicita aprobación de federaciones deportivas.
- Nombra directores de cada deporte.
- Nombra los comités o encargados necesarios.

..... meses antes.

- Desarrolla logotipo, afiches, papelería, video, entre otros.
- Todos los directores, comités y encargados deben estar activos.

- Chequea las instalaciones.
- Efectúa el lanzamiento y notificación de la competencia a los posibles participantes.
- Inicia un programa de promoción.
- Realiza contactos con la prensa.
- Envía invitaciones para competir.
-
-

..... meses antes.

- Envía el reglamento de cada deporte a las instituciones o participantes invitados.
- Envía folletos, afiches o videos, a todos los invitados.
- Prepara todo el equipamiento y útiles necesarios para el evento.
- Tiene pronto un listado de árbitros o jueces.
- Comunica gastos (costos) a las delegaciones invitadas (inscripción, alojamiento, alimentación y otros).
- Publica y envía el calendario deportivo total de la competencia.
- Pone en funcionamiento a todos los directores, comités y encargados.
- Establece los procedimientos de inscripción.
-
-

..... meses antes.

- Prepara ceremonias de apertura y cierre.
- Envía fichas de inscripción (con fecha de cierre).
- Prepara premios.
- Se encarga de preparar todo lo extra deportivo.
-
-

..... meses antes.

- Tener el presupuesto aprobado.
-
-

..... meses antes.

- Hace reuniones con árbitros y jueces participantes.
- Prepara el programa de la competencia y las entradas (tickets) para el público.
- Lleva a cabo reuniones con los directores, comités y encargados para un chequeo total.
- Marca la fecha final de pago de los costos a las instituciones o competidores.
- Se reúne con los voluntarios.
- Ensaya las ceremonias (apertura, cierre, entrega de premios).
-
-
-

..... tiempo antes.

- Hace carteleras informativas.
- Tiene prontos los recuerdos y souvenirs del evento.
- Confirma árbitros y jueces.
- Pone los premios en exhibición.
- Confirma las inscripciones y realiza sorteos si es necesario.
- Confirma todo lo respectivo a seguridad.
- Se asegura de que las instalaciones, equipos y útiles estén disponibles.
- Confirma el personal rentado y voluntario.
-
-
-

..... tiempo antes.

- Chequea los actos de bienvenida y despedida.
- Chequea los alojamientos.
- Chequea los lugares de alimentación.
- Chequea el transporte.
- Hace los contactos finales con la prensa.

-
-
-

FUNCIONES DURANTE LA COMPETENCIA:

- Todo el personal debe trabajar full-time.
- Se debe alentar constantemente a los voluntarios.
- Se debe mantener la competencia en movimiento y cumpliendo los horarios programados.
- Se debe supervisar constantemente la competencia y todos los servicios complementarios.

-
-
-

FUNCIONES DESPUÉS DE LA COMPETENCIA:

- Presentar el informe final a la institución patrocinante.
- Presentar el informe a las instituciones o participantes.
- Enviar cartas de agradecimiento a todos los que participaron: dirigentes, personal rentado y voluntario, patrocinadores, instituciones y participantes y demás.
- El Comité de Evaluación realizará la evaluación total de la competencia.

-
-
-

ESQUEMAS DE REGLAMENTOS

Esquema de reglamento para competencias de un solo deporte.

Campeonato de
 Organizado por
 Objetivos del torneo
 Director responsable Tel.: E-mail
 De los competidores: podrán participar los competidores que cumplan con los siguientes requisitos:
 a)
 b)
 c)

Inscripción en desde el día/...../.....
 hasta el día/...../..... desde la hora hasta la hora
 Clasificación de los participantes o equipos (de ser necesario) de acuerdo a los siguientes puntos:
 a)
 b)
 c)

Los capitanes se designarán (de haber necesidad) de la siguiente forma:
 a)
 b)

Iniciación del torneo el día/...../.....
 Terminación del torneo el día/...../.....
 El tipo de torneo será
 Se jugará en..... los días
 En el horario de horas, hasta las horas.
 Reglamentación: se utilizará el reglamento
 En caso de ser necesarias, las reglas especiales serán:
 a)
 b)
 c)
 d)

Jueces: serán designados por
 Puntaje: será utilizado el siguiente criterio:
 a)
 b)
 c)

Tribunal arbitral. Estará integrado por:
 a)
 b)
 c)

Esquema de reglamento para competencias multi-deportivas

- El Reglamento General tiene como finalidad, normar y regular las actividades de los diversos organismos que intervienen en la preparación y realización de los "XXX Juegos" y facilitar la interpretación a la invitación de estos Juegos, apegándose a las reglas generales que rigen en las Federaciones Internacionales de cada uno de los deportes.
- Institución organizadora:
- Campeonatos de los siguientes deportes:

Programa de la competencia

.....

.....

Fechas de inauguración y cierre de la competencia/...../..... /...../.....

Invitaciones a las siguientes:

.....

Inscripciones en: desde el día/...../..... hasta el día/...../.....

Elegibilidad para participar son:

- a)
- b)
- c)
- d)
- e)

Formularios de inscripción: Cada institución deberá confirmar el número de participantes de cada deporte individual y de equipos antes del:/...../.....

Los sorteos para los calendarios de partidos y las series para X deportes se realizarán:

Reglamentos: en las regulaciones de cada disciplina deportiva estarán especificadas las reglas, sistemas de competición y su programación.

Premiaciones: se entregarán:

.....

Árbitros:

.....

Supervisión: todas las competencias deportivas serán supervisadas y controladas por:

Jurado de Apelación: el Comité Organizador nombrará un Jurado de Apelación, para cada deporte para resolver problemas técnicos.

Jurado de Honor: todos los asuntos que no estén bajo la jurisdicción del

Jurado de Apelación serán tratados por el Jurado de Honor y las decisiones de este jurado serán inapelables.

Jueces y Árbitros: se solicitará a cada Federación deportiva la colaboración de los jueces y árbitros oficiales acreditados.

Reglamentación Deportiva: se utilizará el Reglamento Oficial de cada deporte.

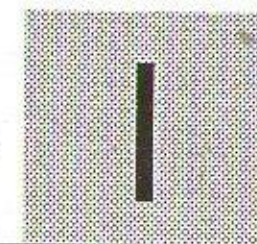
Reglamentaciones Especiales: en caso de fuerza mayor se comunicará los cambios reglamentarios con X días de anticipación.

Número de inscriptos en cada deporte por institución:

Deporte	N°
Deporte	N°
Deporte	N°
Deporte	N°

APÉNDICE

CAMPEONATOS POR PUNTOS (3 A 15 PARTICIPANTES)



Utilización de los Diagramas

	Nombre de jugador o equipo	1	2	3	4	5	Total puntos	Clasificación
1	Los Bajos		3 1-0	1 2-2	0 1-2	1 1-1	5	3ro.
2	Los Altos	0 0-1		1 0-0	0 0-3	0 0-2	1	5to.
3	Los Gordos	1 2-2	1 0-0		0 1-2	0 0-4	2	4to.
4	Los Flacos	3 2-1	3 3-0	3 2-1		3 1-0	12	1ro.
5	Los Simpáticos	1 1-1	3 2-0	3 4-0	0 0-1		8	2do.

El ejemplo es un campeonato de fútbol y el puntaje será:

- Ganados: 3 puntos
- Empatados: 1 punto
- Perdidos: 0 puntos

La lectura de los puntajes de cada equipo se realiza horizontalmente y la del equipo contra el cual compitió verticalmente.

Por ejemplo: el partido de fútbol entre Los Flacos (4) y Los Altos (2) fue ganado por los primeros por 3 a 0. Por lo tanto en la línea (4) bajo la vertical (2) se colocan los dos puntos ganados, y en la horizontal (2) bajo la vertical (4) se coloca el puntaje que indique el partido perdido.

CAMPEONATO POR PUNTOS (3 Participantes)

Cantidad de partidos: 3

Cantidad de fechas: 3

Cantidad de partidos por fecha: 1

1ª fecha
bye - 1
3 - 2

2ª fecha
bye - 3
2 - 1

3ª fecha
bye - 2
1 - 3

	Nombre del jugador o equipo	1	2	3	Total puntos	Clasificación
1						
2						
3						

CAMPEONATO POR PUNTOS (4 Participantes)

Cantidad de partidos: 6

Cantidad de fechas: 3

Cantidad de partidos por fecha: 2

1ª fecha
1 - 2
4 - 3

2ª fecha
1 - 4
3 - 2

3ª fecha
1 - 3
2 - 4

	Nombre del jugador o equipo	1	2	3	4	Total puntos	Clasificación
1							
2							
3							
4							

CAMPEONATO POR PUNTOS (5 Participantes)

Cantidad de partidos: 10

Cantidad de fechas: 5

Cantidad de partidos por fecha: 2

1ª fecha
bye - 1
5 - 2
4 - 3

2ª fecha
bye - 5
4 - 1
3 - 2

3ª fecha
bye - 4
3 - 5
2 - 1

4ª fecha
bye - 3
2 - 4
1 - 5

5ª fecha
bye - 2
1 - 3
5 - 4

	Nombre del jugador o equipo	1	2	3	4	5	Total puntos	Clasificación
1								
2								
3								
4								
5								

CAMPEONATO POR PUNTOS (6 Participantes)

Cantidad de partidos: 15

Cantidad de fechas: 5

Cantidad de partidos por fecha: 3

1ª fecha
1 - 2
6 - 3
5 - 4

2ª fecha
1 - 6
5 - 2
4 - 3

3ª fecha
1 - 5
4 - 6
3 - 2

4ª fecha
1 - 4
3 - 5
2 - 6

5ª fecha
1 - 3
2 - 4
6 - 5

	Nombre del jugador o equipo	1	2	3	4	5	6	Total puntos	Clasificación
1									
2									
3									
4									
5									
6									

CAMPEONATO POR PUNTOS (7 Participantes)

Cantidad de partidos: 21
 Cantidad de fechas: 7
 Cantidad de partidos por fecha: 3

<i>1ª fecha</i>	<i>2ª fecha</i>	<i>3ª fecha</i>	<i>4ª fecha</i>	<i>5ª fecha</i>	<i>6ª fecha</i>	<i>7ª fecha</i>
bye - 1	bye - 7	bye - 6	bye - 5	bye - 4	bye - 3	bye - 2
7 - 2	6 - 1	5 - 7	4 - 6	3 - 5	2 - 4	1 - 3
6 - 3	5 - 2	4 - 1	3 - 7	2 - 6	1 - 5	7 - 4
5 - 4	4 - 3	3 - 2	2 - 1	1 - 7	7 - 6	6 - 5

	Nombre del jugador o equipo							Total puntos	Clasificación
	1	2	3	4	5	6	7		
1	■								
2		■							
3			■						
4				■					
5					■				
6						■			
7							■		

CAMPEONATO POR PUNTOS (8 Participantes)

Cantidad de partidos: 28
 Cantidad de fechas: 7
 Cantidad de partidos por fecha: 4

<i>1ª fecha</i>	<i>2ª fecha</i>	<i>3ª fecha</i>	<i>4ª fecha</i>	<i>5ª fecha</i>	<i>6ª fecha</i>	<i>7ª fecha</i>
1 - 2	1 - 8	1 - 7	1 - 6	1 - 5	1 - 4	1 - 3
8 - 3	7 - 2	6 - 8	5 - 7	4 - 6	3 - 5	2 - 4
7 - 4	6 - 3	5 - 2	4 - 8	3 - 7	2 - 6	8 - 5
6 - 5	5 - 4	4 - 3	3 - 2	2 - 8	8 - 7	7 - 6

	Nombre del jugador o equipo								Total puntos	Clasificación
	1	2	3	4	5	6	7	8		
1	■									
2		■								
3			■							
4				■						
5					■					
6						■				
7							■			
8								■		

CAMPEONATO POR PUNTOS (9 Participantes)

Cantidad de partidos: 36
 Cantidad de fechas: 9
 Cantidad de partidos por fecha: 4

<i>1ª fecha</i>	<i>2ª fecha</i>	<i>3ª fecha</i>
bye - 1	bye - 9	bye - 8
9 - 2	8 - 1	7 - 9
8 - 3	7 - 2	6 - 1
7 - 4	6 - 3	5 - 2
6 - 5	5 - 4	4 - 3

<i>4ª fecha</i>	<i>5ª fecha</i>	<i>6ª fecha</i>
bye - 7	bye - 6	bye - 5
6 - 8	5 - 7	4 - 6
5 - 9	4 - 8	3 - 7
4 - 1	3 - 9	2 - 8
3 - 2	2 - 1	1 - 9

<i>7ª fecha</i>	<i>8ª fecha</i>	<i>9ª fecha</i>
bye - 4	bye - 3	bye - 2
3 - 5	2 - 4	1 - 3
2 - 6	1 - 5	9 - 4
1 - 7	9 - 6	8 - 5
9 - 8	8 - 7	7 - 6

	Nombre del jugador o equipo									Total puntos	Clasificación
	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1	■										
2		■									
3			■								
4				■							
5					■						
6						■					
7							■				
8								■			
9									■		

CAMPEONATO POR PUNTOS (10 Participantes)

Cantidad de partidos: 45

Cantidad de fechas: 9

Cantidad de partidos por fecha: 5

<i>1ª fecha</i>	<i>2ª fecha</i>	<i>3ª fecha</i>
1 - 2	1 - 10	1 - 9
10 - 3	9 - 2	8 - 10
9 - 4	8 - 3	7 - 2
8 - 5	7 - 4	6 - 3
7 - 6	6 - 5	5 - 4

<i>4ª fecha</i>	<i>5ª fecha</i>	<i>6ª fecha</i>
1 - 8	1 - 7	1 - 6
7 - 9	6 - 8	5 - 7
6 - 10	5 - 9	4 - 8
5 - 2	4 - 10	3 - 9
4 - 3	3 - 2	2 - 10

<i>7ª fecha</i>	<i>8ª fecha</i>	<i>9ª fecha</i>
1 - 5	1 - 4	1 - 3
4 - 6	3 - 5	2 - 4
3 - 7	2 - 6	10 - 5
2 - 8	10 - 7	9 - 6
10 - 9	9 - 8	8 - 7

	Nombre del jugador o equipo										Total puntos	Clasificación
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	■											
2		■										
3			■									
4				■								
5					■							
6						■						
7							■					
8								■				
9									■			
10										■		

CAMPEONATO POR PUNTOS (11 Participantes)

Cantidad de partidos: 55

Cantidad de fechas: 11

Cantidad de partidos por fecha: 5

<i>1ª fecha</i>	<i>2ª fecha</i>	<i>3ª fecha</i>	<i>4ª fecha</i>
bye - 1	bye - 11	bye - 10	bye - 9
11 - 2	10 - 1	9 - 11	8 - 10
10 - 3	9 - 2	8 - 1	7 - 11
9 - 4	8 - 3	7 - 2	6 - 1
6 - 5	7 - 4	6 - 3	5 - 2
7 - 6	6 - 5	5 - 4	4 - 3

<i>5ª fecha</i>	<i>6ª fecha</i>	<i>7ª fecha</i>	<i>8ª fecha</i>
bye - 8	bye - 7	bye - 6	bye - 5
7 - 9	6 - 8	5 - 7	4 - 6
6 - 10	5 - 9	4 - 8	3 - 7
5 - 11	4 - 10	3 - 9	2 - 8
4 - 1	3 - 11	2 - 10	1 - 9
3 - 2	2 - 1	1 - 11	11 - 10

<i>9ª fecha</i>	<i>10ª fecha</i>	<i>11ª fecha</i>
bye - 4	bye - 3	bye - 2
3 - 5	2 - 4	1 - 3
2 - 6	1 - 5	11 - 4
1 - 7	11 - 6	10 - 5
11 - 8	10 - 7	9 - 6
10 - 9	9 - 8	8 - 7

	Nombre del jugador o equipo											Total puntos	Clasificación
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
1	■												
2		■											
3			■										
4				■									
5					■								
6						■							
7							■						
8								■					
9									■				
10										■			
11											■		

CAMPEONATO POR PUNTOS (12 Participantes)

Cantidad de partidos: 66

Cantidad de fechas: 11

Cantidad de partidos por fecha: 6

<i>1ª fecha</i>	<i>2ª fecha</i>	<i>3ª fecha</i>	<i>4ª fecha</i>
1 - 2	1 - 12	1 - 11	1 - 10
12 - 3	11 - 2	10 - 12	9 - 11
11 - 4	10 - 3	9 - 2	8 - 12
10 - 5	9 - 4	8 - 3	7 - 2
9 - 6	8 - 5	7 - 4	6 - 3
8 - 7	7 - 6	6 - 5	5 - 4

<i>5ª fecha</i>	<i>6ª fecha</i>	<i>7ª fecha</i>	<i>8ª fecha</i>
1 - 9	1 - 8	1 - 7	1 - 6
8 - 10	7 - 9	6 - 8	5 - 7
7 - 11	6 - 10	5 - 9	4 - 8
6 - 12	5 - 11	4 - 10	3 - 9
5 - 2	4 - 12	3 - 11	2 - 10
4 - 3	3 - 2	2 - 12	12 - 11

<i>9ª fecha</i>	<i>10ª fecha</i>	<i>11ª fecha</i>
1 - 5	1 - 4	1 - 3
4 - 6	3 - 5	2 - 4
3 - 7	2 - 6	12 - 5
2 - 8	12 - 7	11 - 6
12 - 9	11 - 8	10 - 7
11 - 10	10 - 9	9 - 8

Nombre del jugador o equipo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Total puntos	Clasificación
1	■													
2		■												
3			■											
4				■										
5					■									
6						■								
7							■							
8								■						
9									■					
10										■				
11											■			
12												■		

CAMPEONATO POR PUNTOS (13 Participantes)

Cantidad de partidos: 78

Cantidad de fechas: 13

Cantidad de partidos por fecha: 6

<i>1ª fecha</i>	<i>2ª fecha</i>	<i>3ª fecha</i>	<i>4ª fecha</i>	<i>5ª fecha</i>	<i>6ª fecha</i>	<i>7ª fecha</i>
bye - 1	bye - 13	bye - 12	bye - 11	bye - 10	bye - 9	bye - 8
13 - 2	12 - 1	11 - 13	10 - 12	9 - 11	8 - 10	7 - 9
12 - 3	11 - 2	10 - 1	9 - 13	8 - 12	7 - 11	6 - 10
11 - 4	10 - 3	9 - 2	8 - 1	7 - 13	6 - 12	5 - 11
10 - 5	9 - 4	8 - 3	7 - 2	6 - 1	5 - 13	4 - 12
9 - 6	8 - 5	7 - 4	6 - 3	5 - 2	4 - 1	3 - 13
8 - 7	7 - 6	6 - 5	5 - 4	4 - 3	3 - 2	2 - 1

<i>8ª fecha</i>	<i>9ª fecha</i>	<i>10ª fecha</i>	<i>11ª fecha</i>	<i>12ª fecha</i>	<i>13ª fecha</i>
bye - 7	bye - 6	bye - 5	bye - 4	bye - 3	bye - 2
6 - 8	5 - 7	4 - 6	3 - 5	2 - 4	1 - 3
5 - 9	4 - 8	3 - 7	2 - 6	1 - 5	13 - 4
4 - 10	3 - 9	2 - 8	1 - 7	13 - 6	12 - 5
3 - 11	2 - 10	1 - 9	13 - 8	12 - 7	11 - 6
2 - 12	1 - 11	13 - 10	12 - 9	11 - 8	10 - 7
1 - 13	13 - 12	12 - 11	11 - 10	10 - 9	9 - 8

Nombre del jugador o equipo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	Total puntos	Clasificación
1	■														
2		■													
3			■												
4				■											
5					■										
6						■									
7							■								
8								■							
9									■						
10										■					
11											■				
12												■			
13													■		

CAMPEONATO POR PUNTOS (14 Participantes)

Cantidad de partidos: 91
 Cantidad de fechas: 13
 Cantidad de partidos por fecha: 7

1ª fecha	2ª fecha	3ª fecha	4ª fecha	5ª fecha	6ª fecha	7ª fecha
1-2	1-14	1-13	1-12	1-11	1-10	1-9
14-3	13-2	12-14	11-13	10-12	9-11	8-10
13-4	12-3	11-2	10-14	9-13	8-12	7-11
12-5	11-4	10-3	9-2	8-14	7-13	6-12
11-6	10-5	9-4	8-3	7-2	6-14	5-13
10-7	9-6	8-5	7-4	6-3	5-2	4-14
9-8	8-7	7-6	6-5	5-4	4-3	3-2

8ª fecha	9ª fecha	10ª fecha	11ª fecha	12ª fecha	13ª fecha
1-8	1-7	1-6	1-5	1-4	1-3
7-9	6-8	5-7	4-6	3-5	2-4
6-10	5-9	4-8	3-7	2-6	14-5
5-11	4-10	3-9	2-8	14-7	13-6
4-12	3-11	2-10	14-9	13-8	12-7
3-13	2-12	14-11	13-10	12-9	11-8
2-14	14-13	13-12	12-11	11-10	10-9

Nombre del jugador o equipo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	Total puntos	Clasificación
1	■															
2		■														
3			■													
4				■												
5					■											
6						■										
7							■									
8								■								
9									■							
10										■						
11											■					
12												■				
13													■			
14														■		

CAMPEONATO POR PUNTOS (15 Participantes)

Cantidad de partidos: 105
 Cantidad de fechas: 15
 Cantidad de partidos por fecha: 7

1ª fecha	2ª fecha	3ª fecha	4ª fecha	5ª fecha	6ª fecha	7ª fecha	8ª fecha
bye-1	bye-15	bye-14	bye-13	bye-12	bye-11	bye-10	bye-9
15-2	14-1	13-15	12-14	11-13	10-12	9-11	8-10
14-3	13-2	12-1	11-15	10-14	9-13	8-12	7-11
13-4	12-3	11-2	10-1	9-15	8-14	7-13	6-12
12-5	11-4	10-3	9-2	8-1	7-15	6-14	5-13
11-6	10-5	9-4	8-3	7-2	6-1	5-15	4-14
10-7	9-6	8-5	7-4	6-3	5-2	4-1	3-15
9-8	8-7	7-6	6-5	5-4	4-3	3-2	2-1

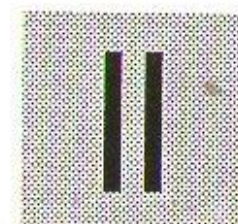
9ª fecha	10ª fecha	11ª fecha	12ª fecha	13ª fecha	14ª fecha	15ª fecha
bye-8	bye-7	bye-6	bye-5	bye-4	bye-3	bye-2
7-9	6-8	5-7	4-6	3-5	2-4	1-3
6-10	5-9	4-8	3-7	2-6	1-5	15-4
5-11	4-10	3-9	2-8	1-7	15-6	14-5
4-12	3-11	2-10	1-9	15-8	14-7	13-6
3-13	2-12	1-11	15-10	14-9	13-8	12-7
2-14	1-13	15-12	14-11	13-10	12-9	11-8
1-15	15-14	14-13	13-12	12-11	11-10	10-9

Nombre del jugador o equipo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Total puntos	Clasificación
1	■																
2		■															
3			■														
4				■													
5					■												
6						■											
7							■										
8								■									
9									■								
10										■							
11											■						
12												■					
13													■				
14														■			
15															■		

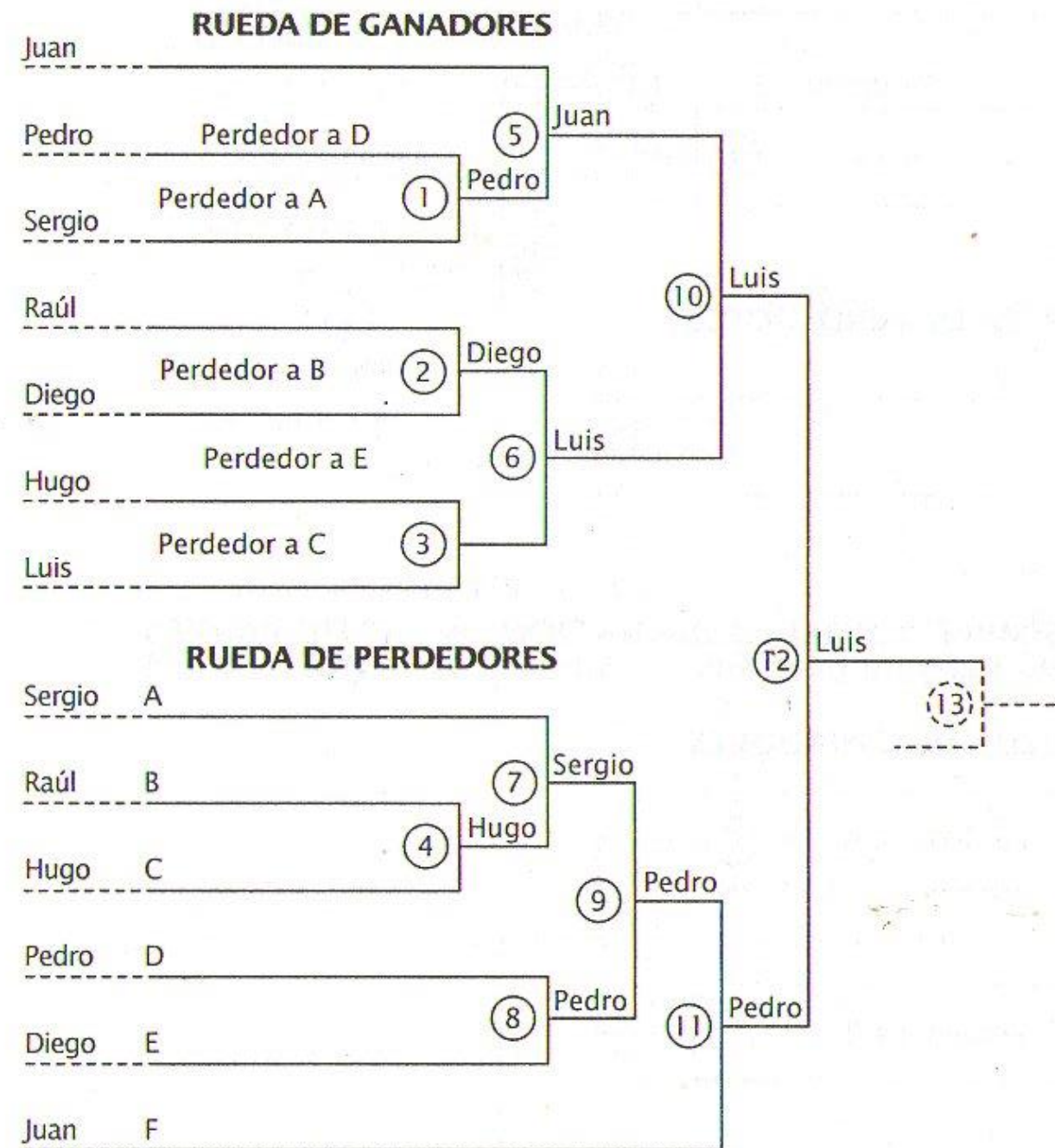
APÉNDICE

CAMPEONATOS POR Simple y Doble Eliminación

(3 A 40 PARTICIPANTES)



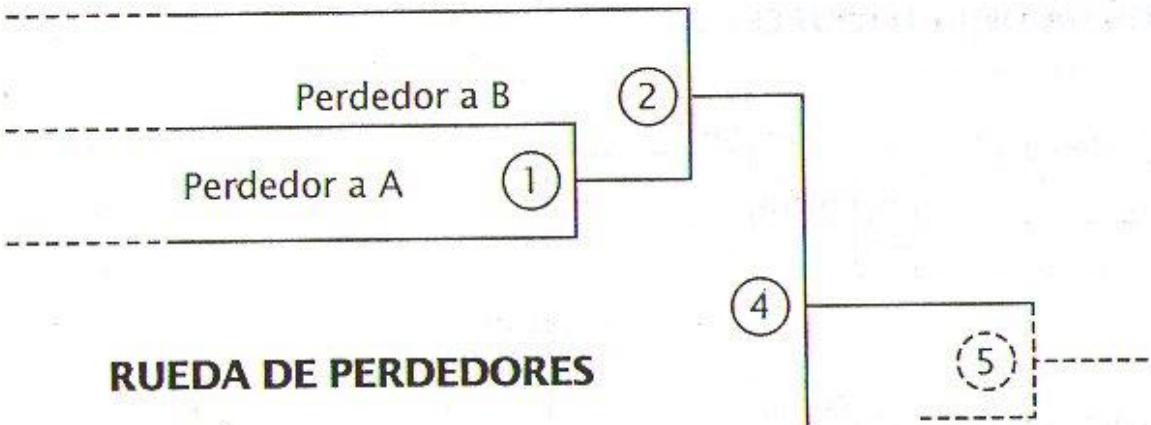
Utilización de los Diagramas



- El punteado indica dónde anotar el nombre del participante o del equipo, tanto en la rueda de ganadores, como en la de perdedores.
- ┌───┐ La llave indica cuáles son los participantes y sobre la línea resultante deberá anotarse el ganador.
- ⑩ El número dentro del círculo indica el orden en el cual se jugarán los partidos. El orden marcado en los diagramas no es imperativo y deberá adaptarse a la actividad, al número de los lugares de juego y a todos los factores que puedan afectar al campeonato.
- Perdedor a Indican en qué lugar de la rueda de perdedores se ubicará al perdedor de dicho partido.
- ┌───┐ (13) ----- Indican la realización de un posible partido, siempre que pierda el ganador de la rueda de ganadores.

SIMPLE Y DOBLE ELIMINACIÓN - 3 PARTICIPANTES
Número de partidos: Simple: 2 Doble: 5 ó 4

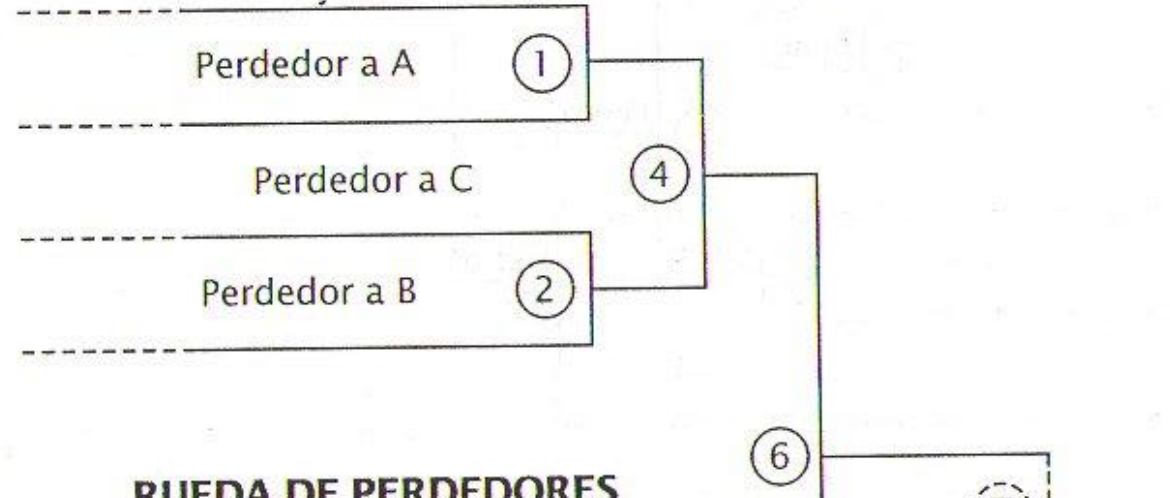
RUEDA DE GANADORES



RUEDA DE PERDEDORES

SIMPLE Y DOBLE ELIMINACIÓN - 4 PARTICIPANTES
Número de partidos: Simple: 3 Doble: 7 ó 6

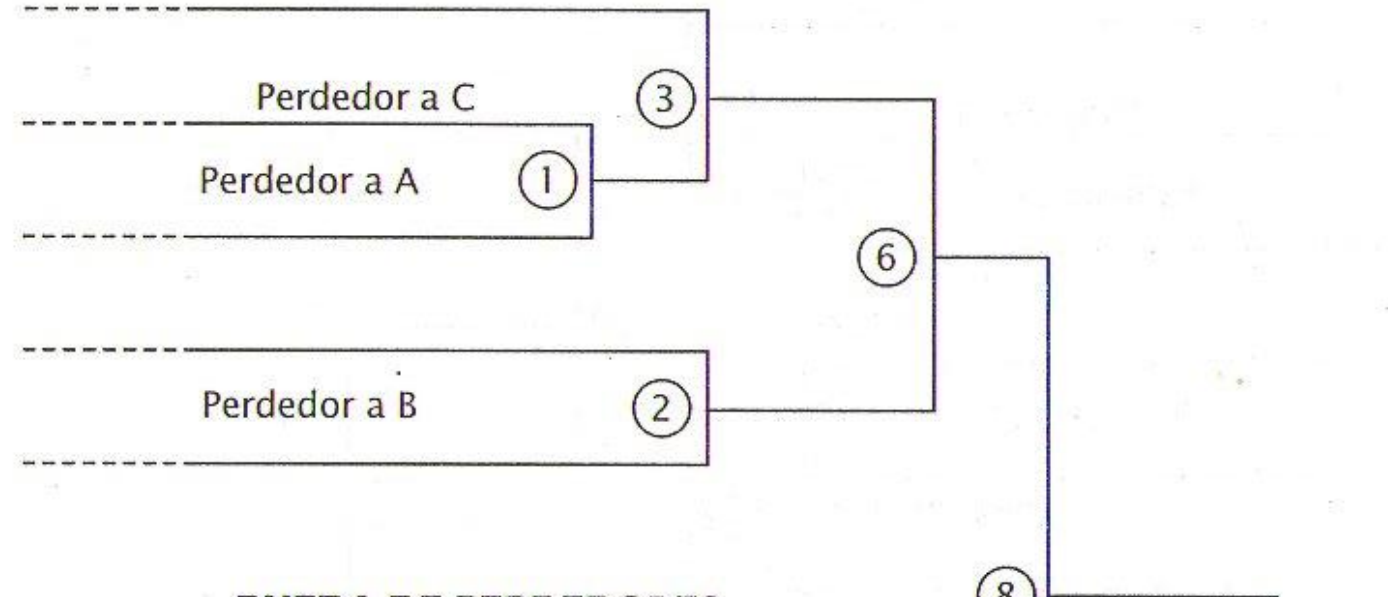
RUEDA DE GANADORES



RUEDA DE PERDEDORES

SIMPLE Y DOBLE ELIMINACIÓN - 5 PARTICIPANTES
Número de partidos: Simple: 4 Doble: 9 u 8

RUEDA DE GANADORES

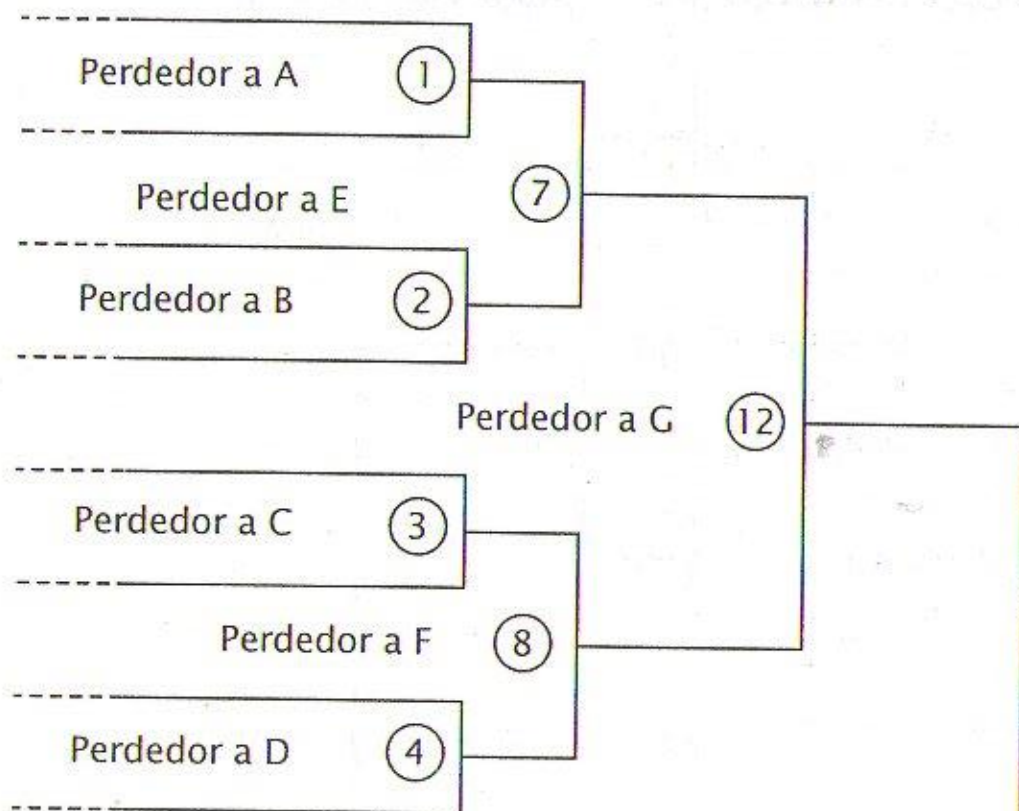


RUEDA DE PERDEDORES

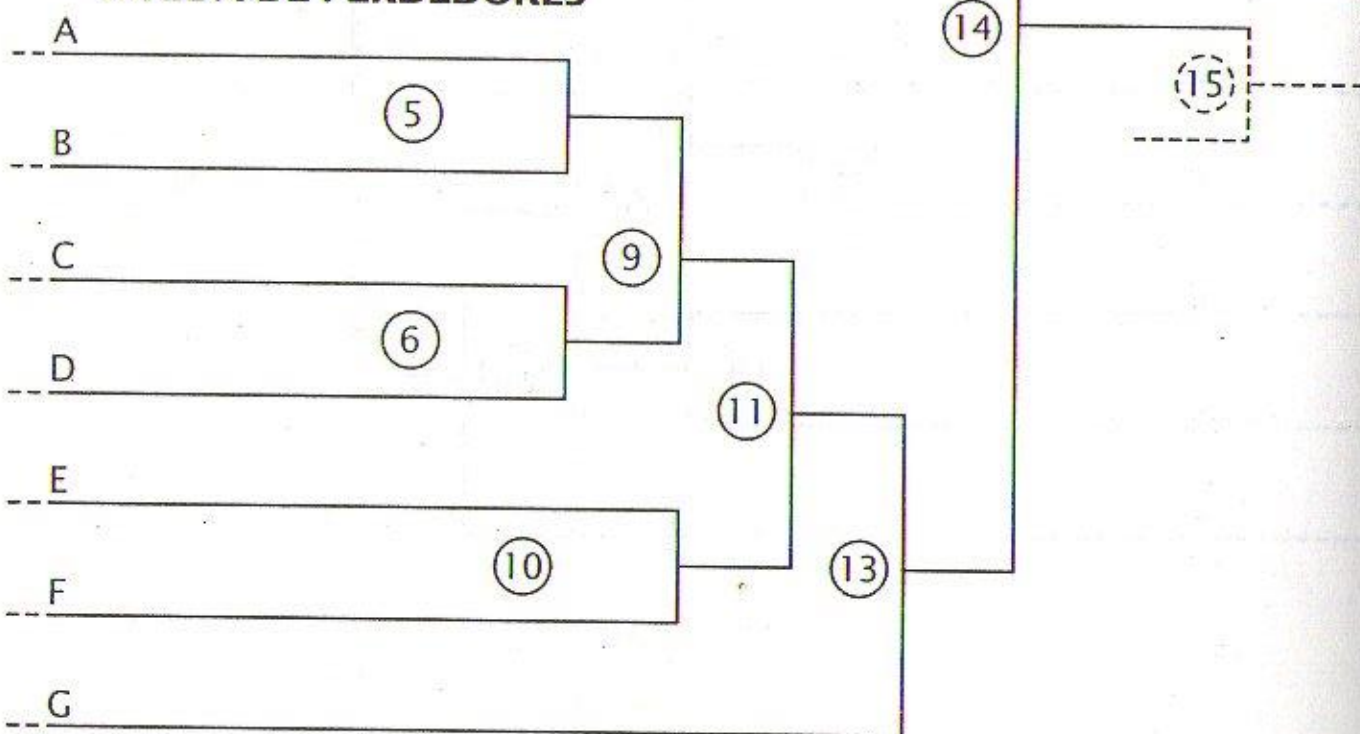
* El partido punteado se realiza únicamente si pierde el ganador de la rueda de ganadores.

SIMPLE Y DOBLE ELIMINACIÓN - 8 PARTICIPANTES
 Número de partidos: Simple: 7 Doble: 15 ó 14

RUEDA DE GANADORES

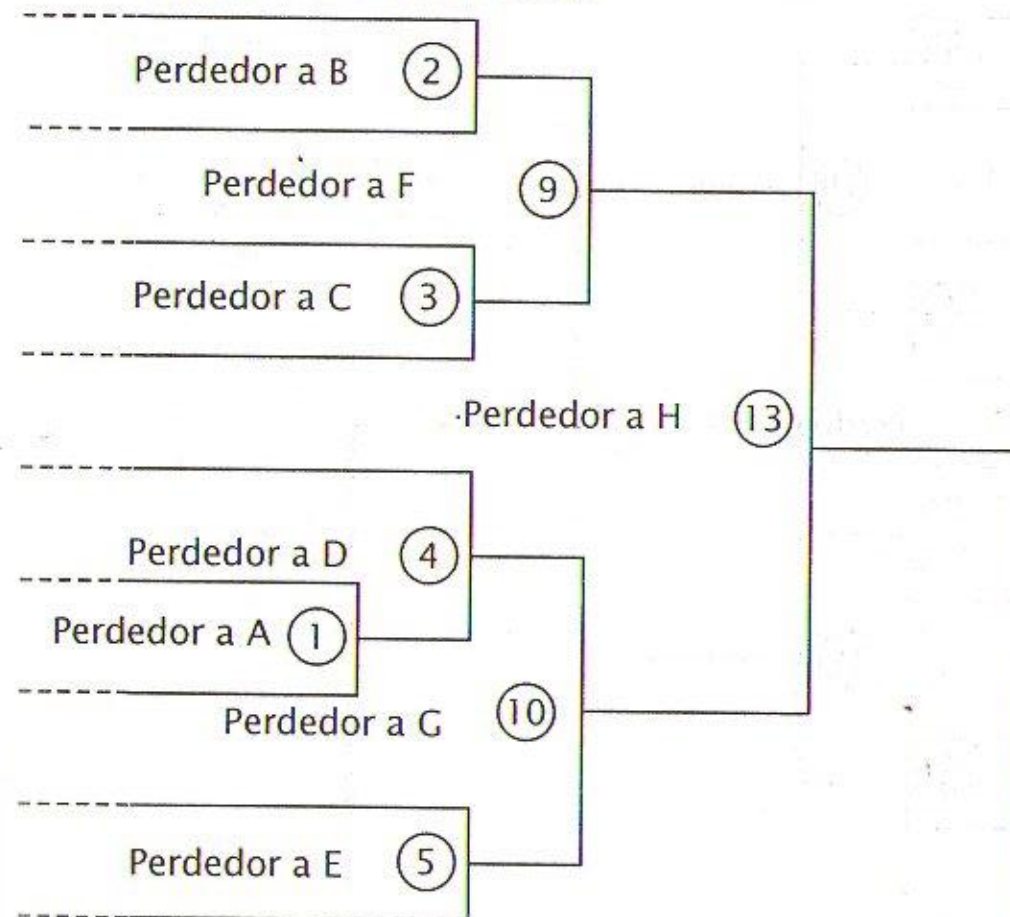


RUEDA DE PERDEDORES

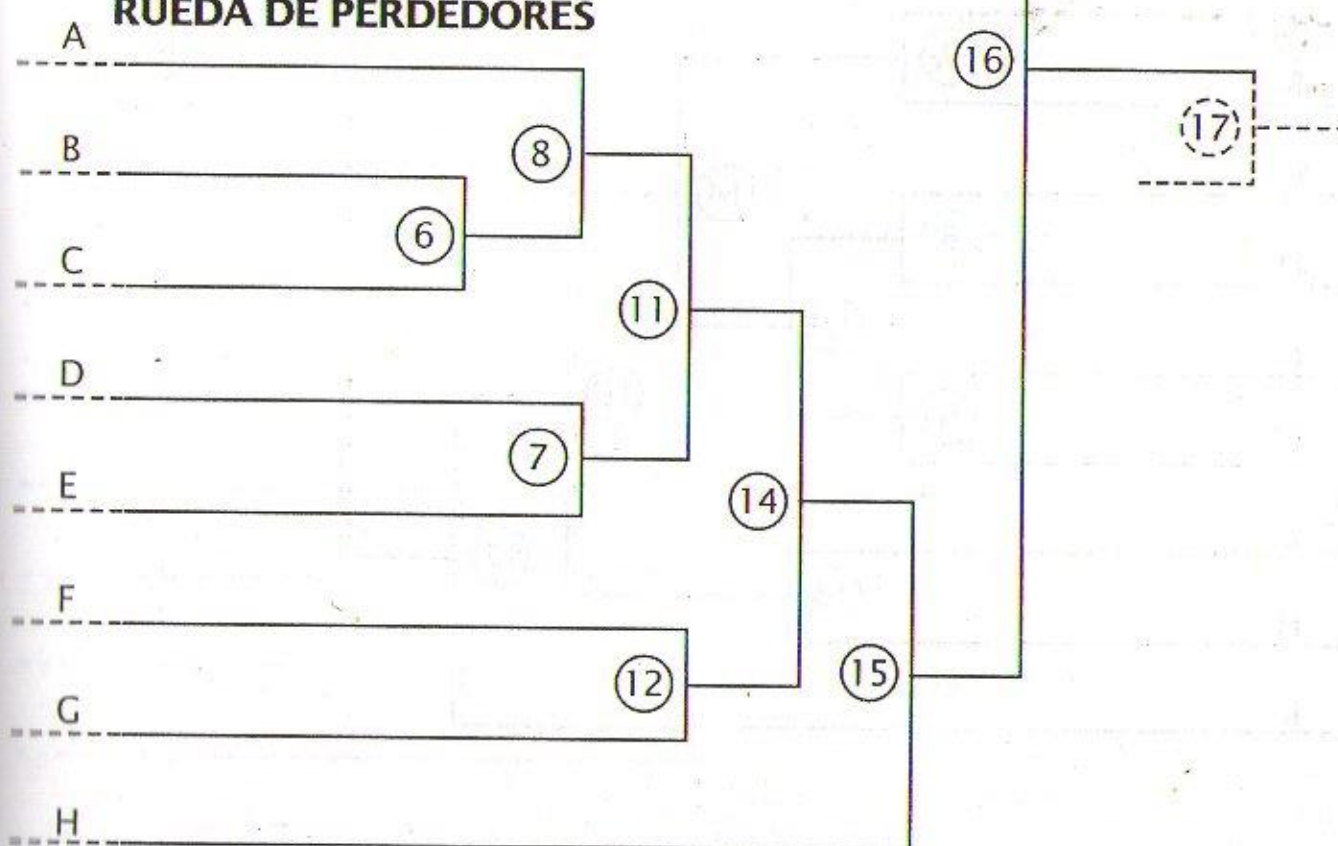


SIMPLE Y DOBLE ELIMINACIÓN - 9 PARTICIPANTES
 Número de partidos: Simple: 8 Doble: 17 ó 16

RUEDA DE GANADORES

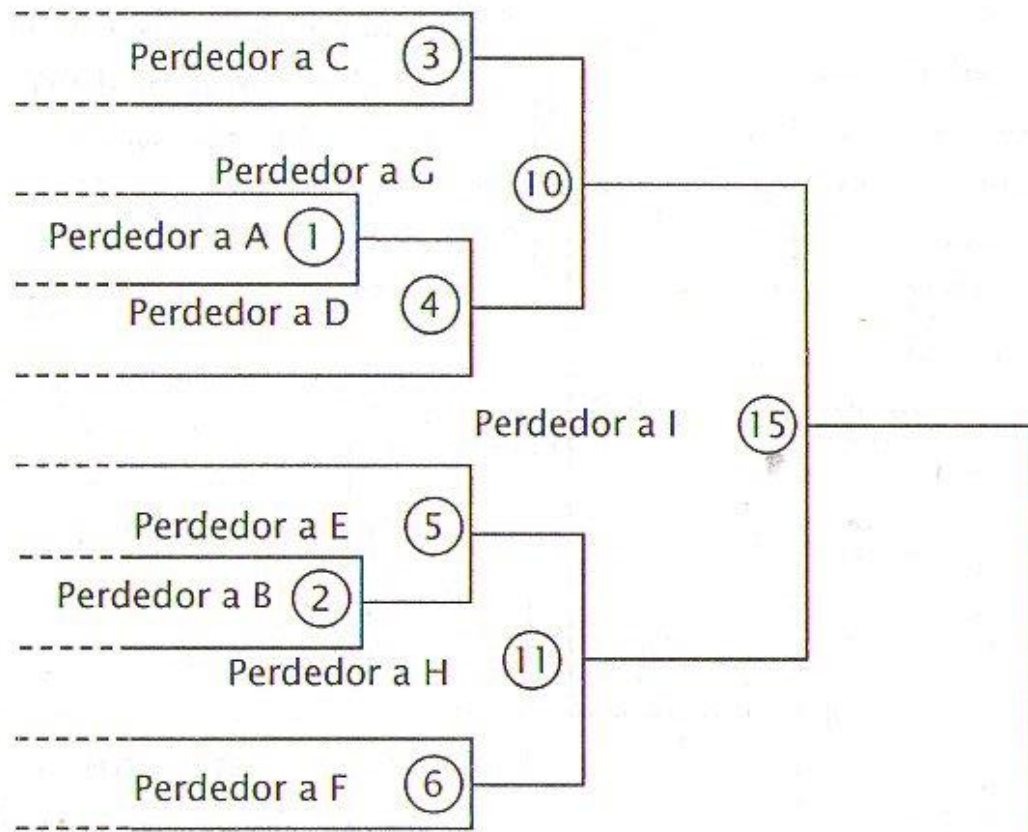


RUEDA DE PERDEDORES

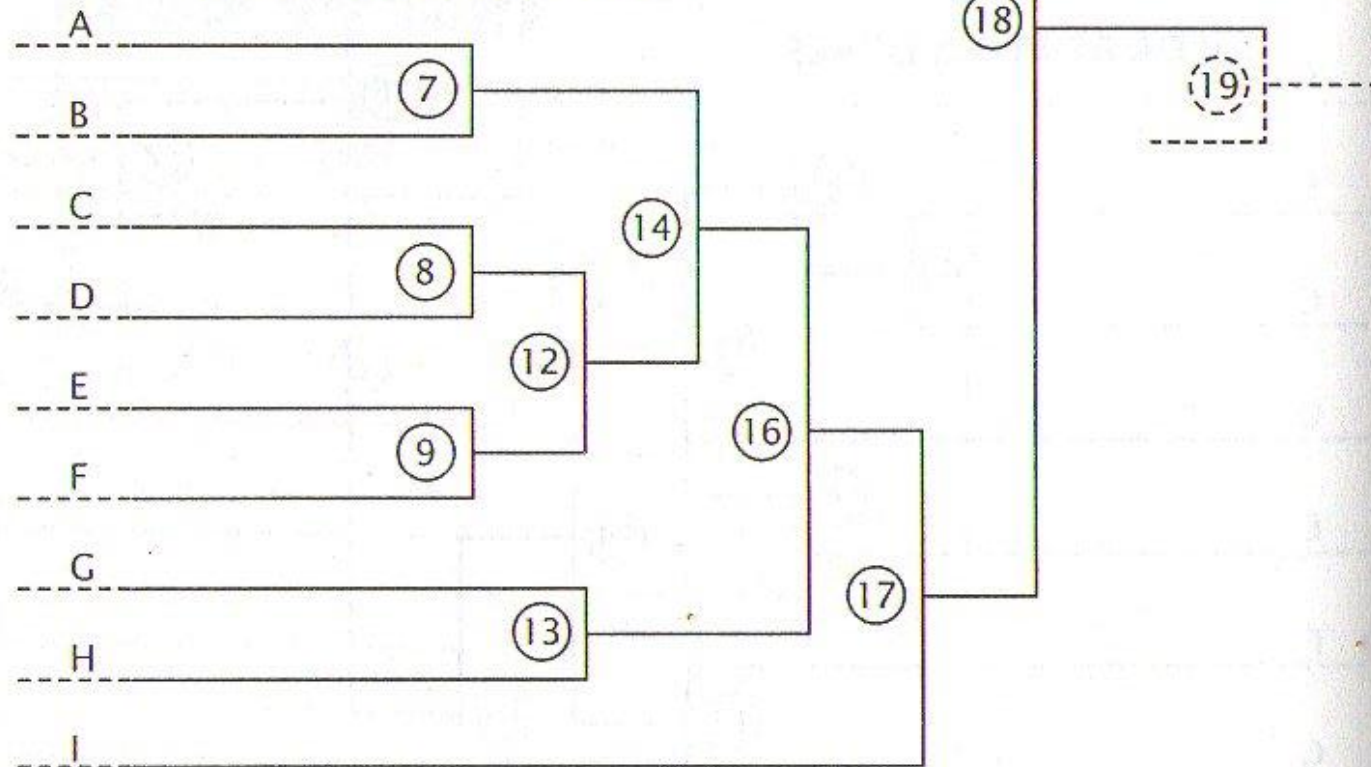


SIMPLE Y DOBLE ELIMINACIÓN - 10 PARTICIPANTES
 Número de partidos: Simple: 9 Doble: 19 ó 18

RUEDA DE GANADORES

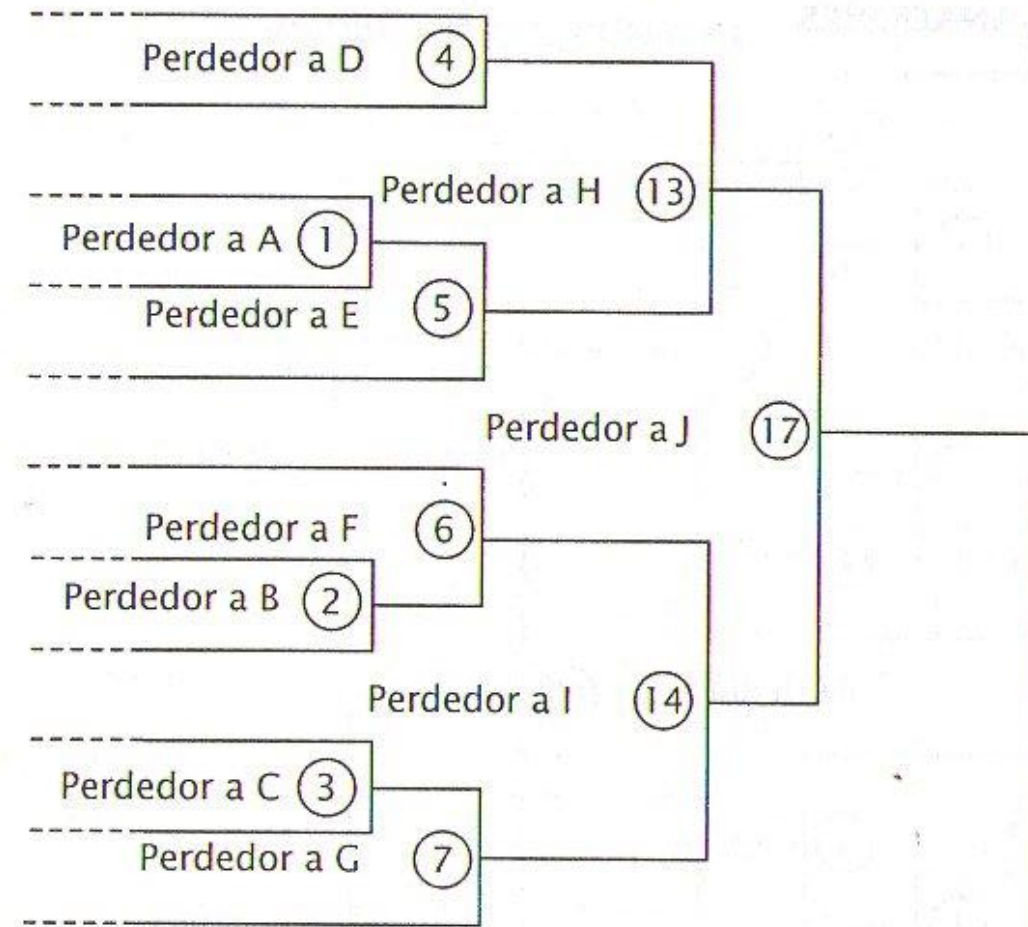


RUEDA DE PERDEDORES

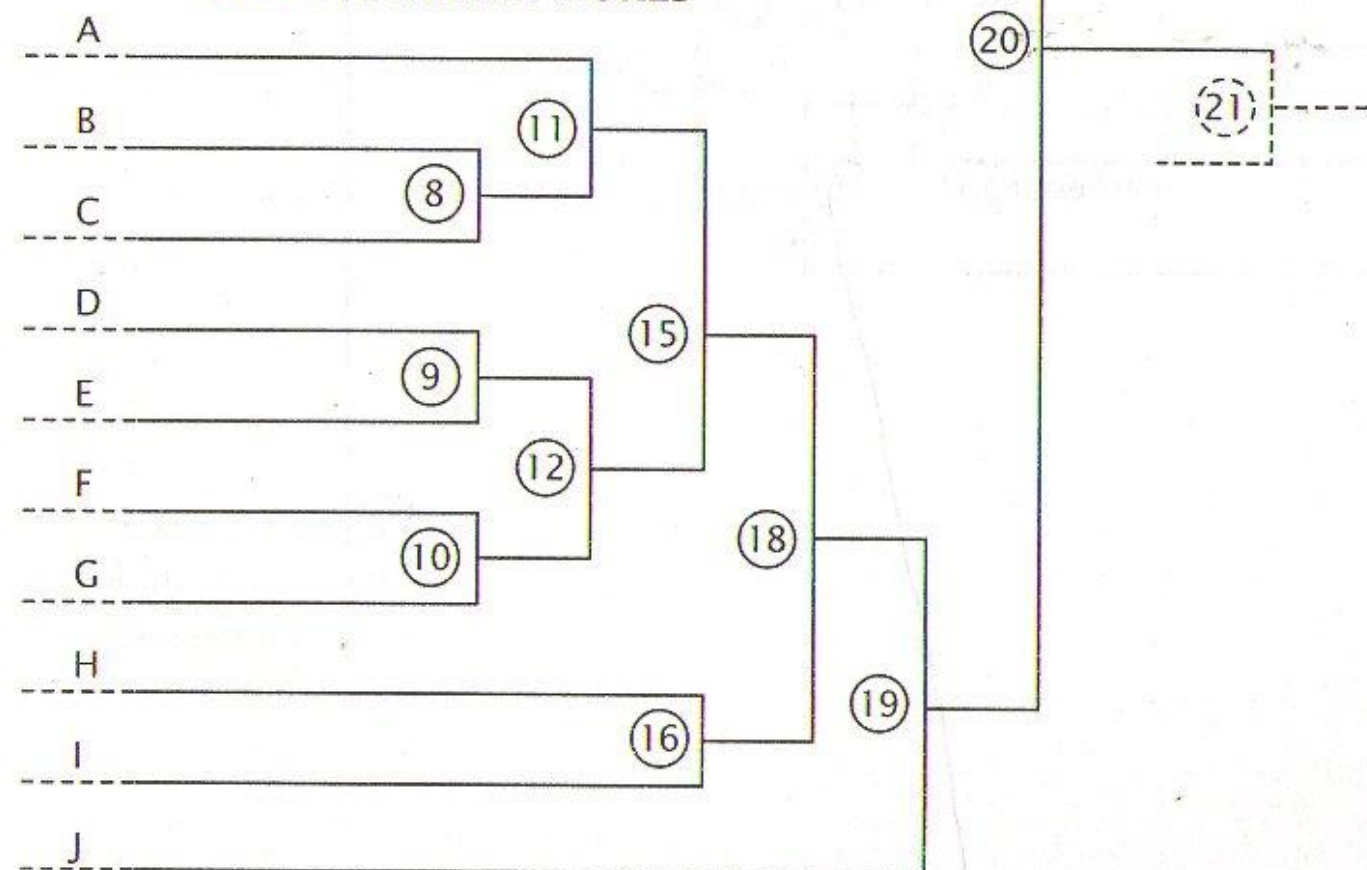


SIMPLE Y DOBLE ELIMINACIÓN - 11 PARTICIPANTES
 Número de partidos: Simple: 10 Doble: 21 ó 20

RUEDA DE GANADORES

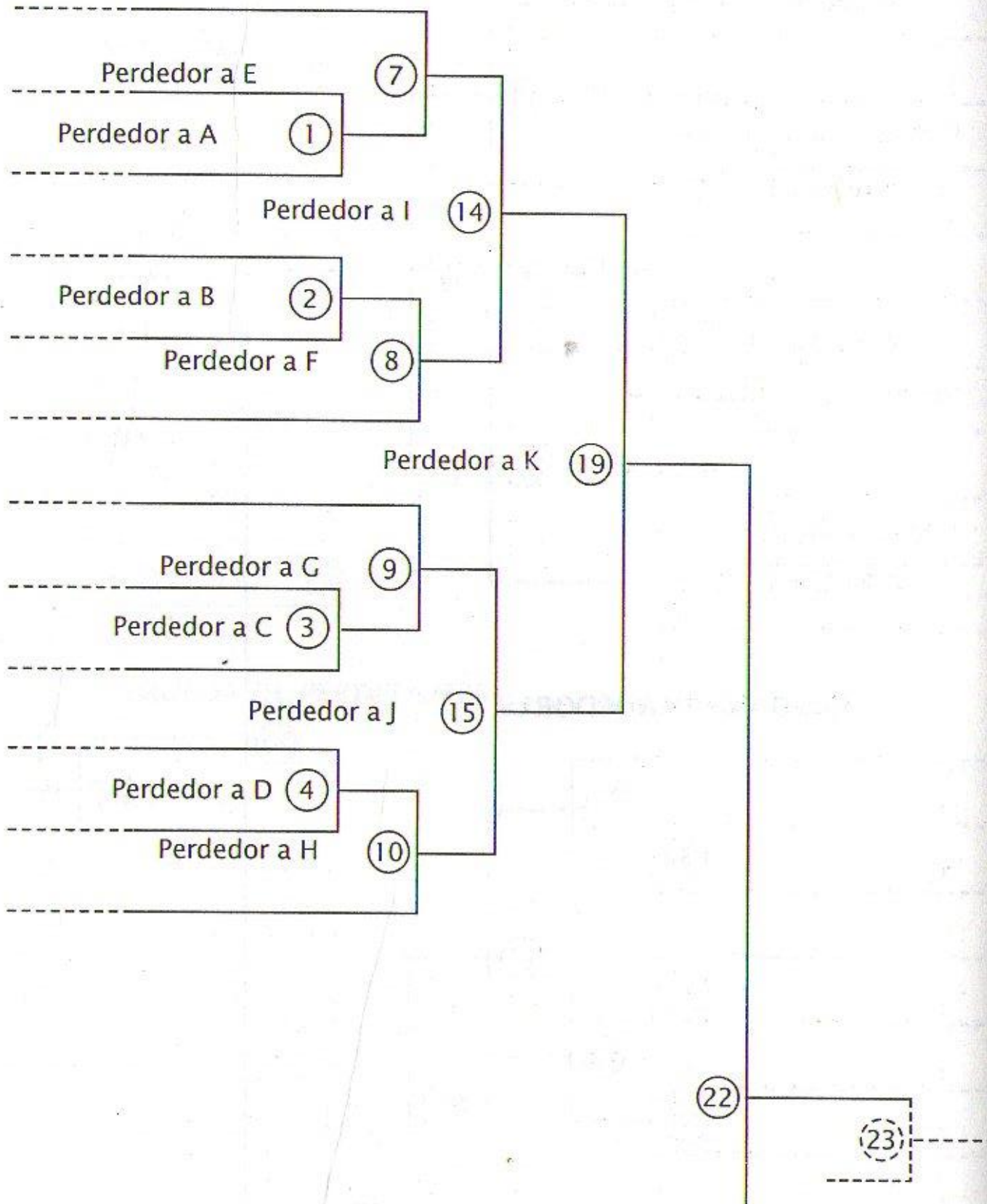


RUEDA DE PERDEDORES

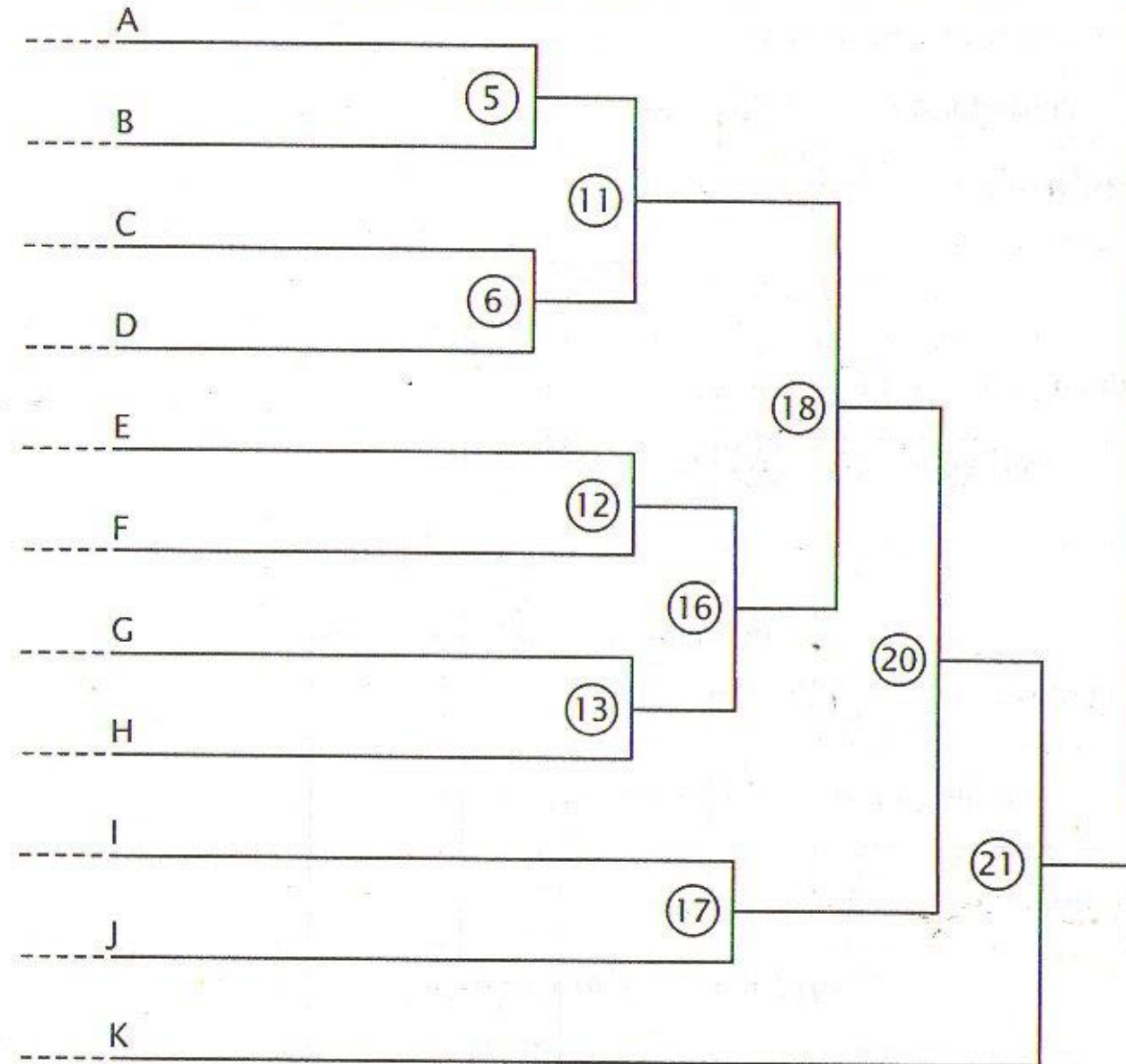


SIMPLE Y DOBLE ELIMINACIÓN - 12 PARTICIPANTES
 Número de partidos: Simple: 11 Doble: 23 ó 22

RUEDA DE GANADORES

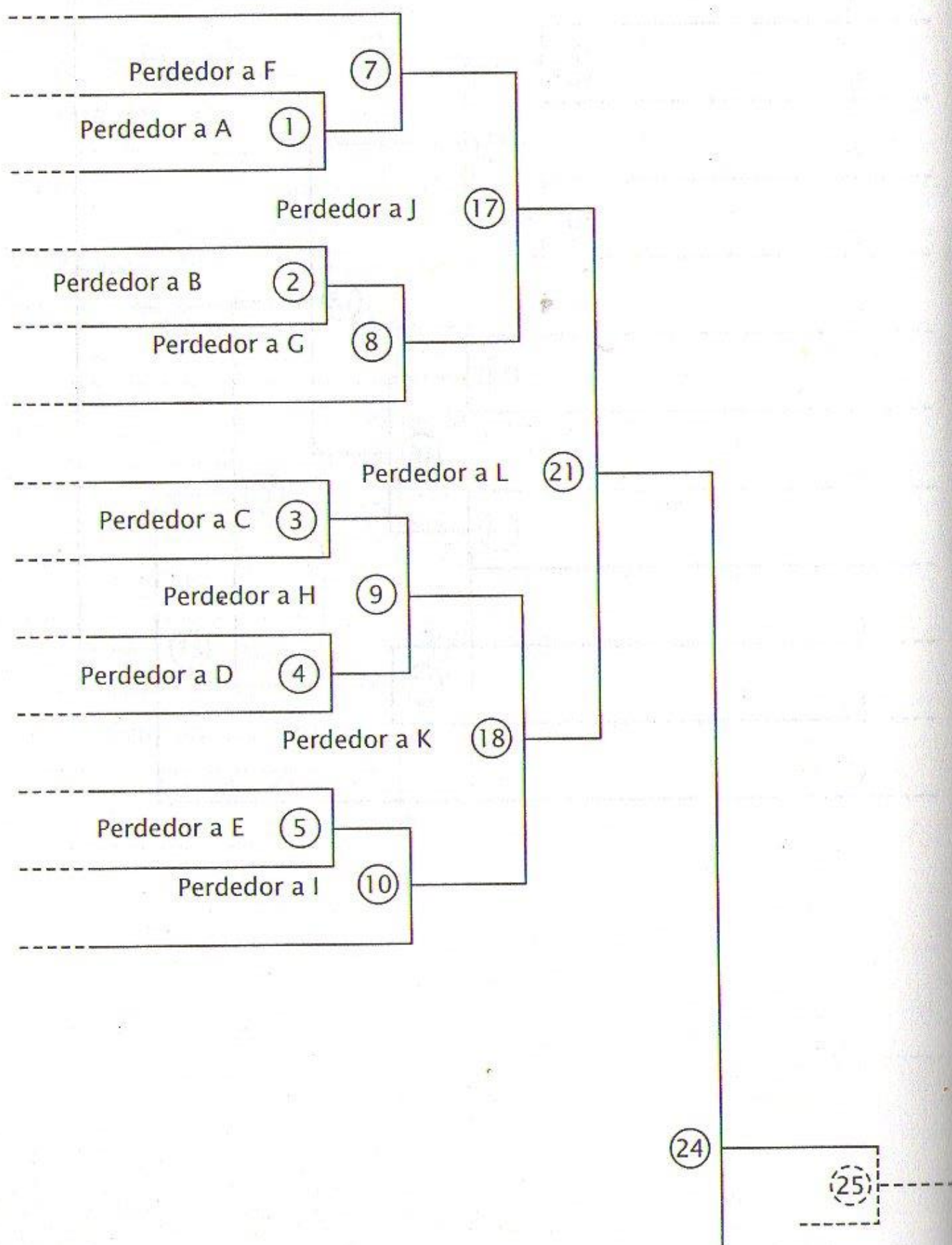


RUEDA DE PERDEDORES

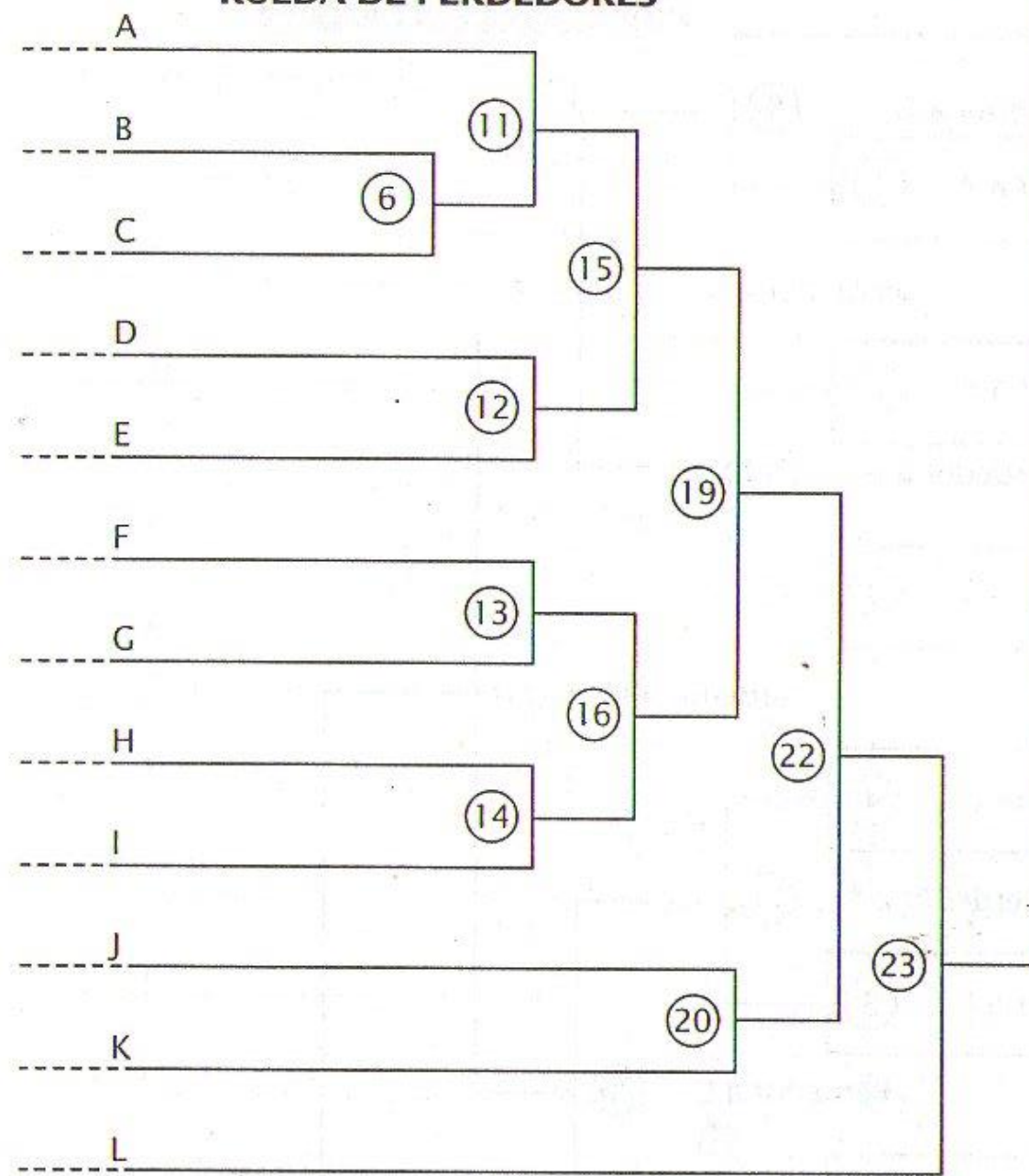


SIMPLE Y DOBLE ELIMINACIÓN - 13 PARTICIPANTES
 Número de partidos: Simple: 12 Doble: 25 ó 44

RUEDA DE GANADORES

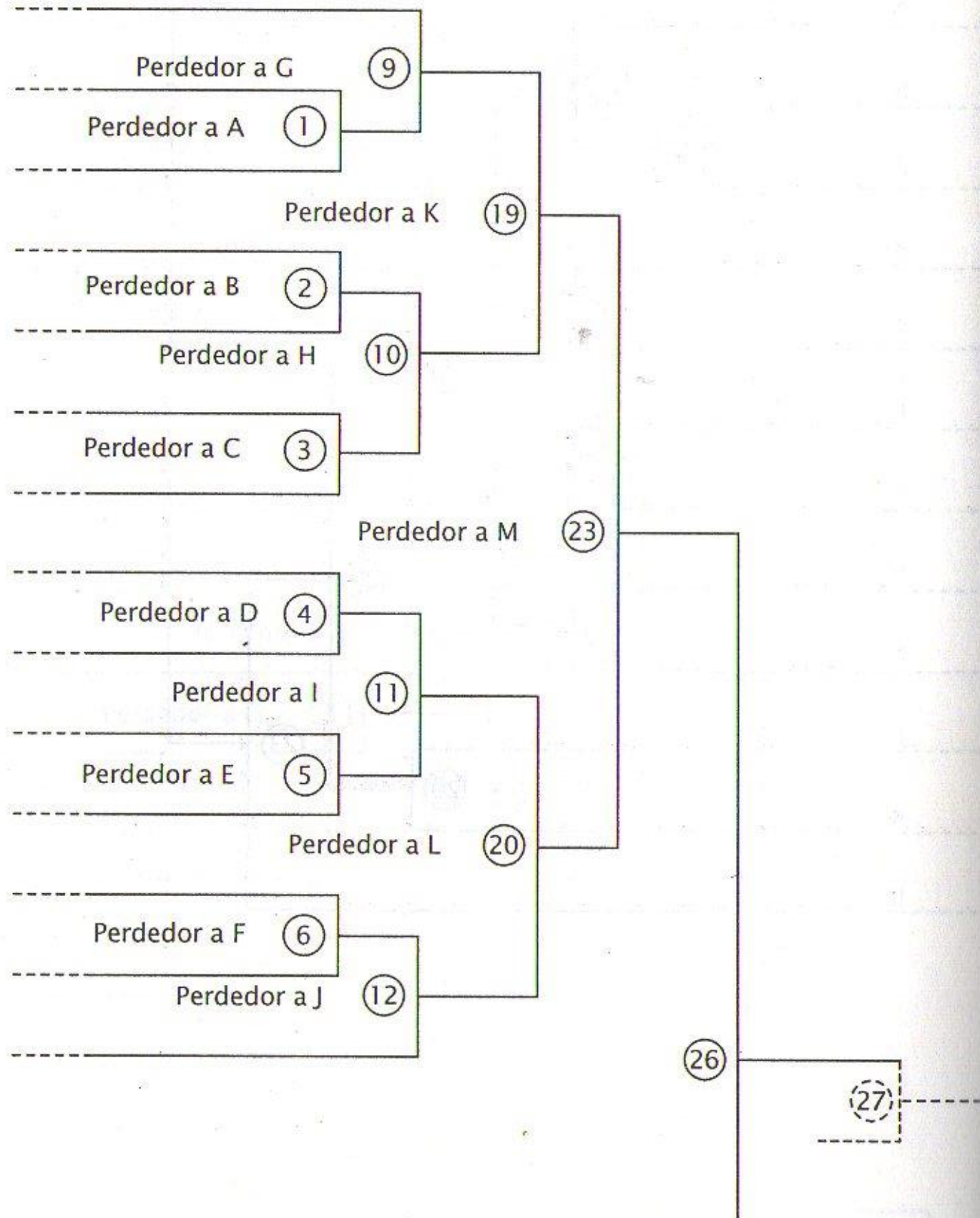


RUEDA DE PERDEDORES

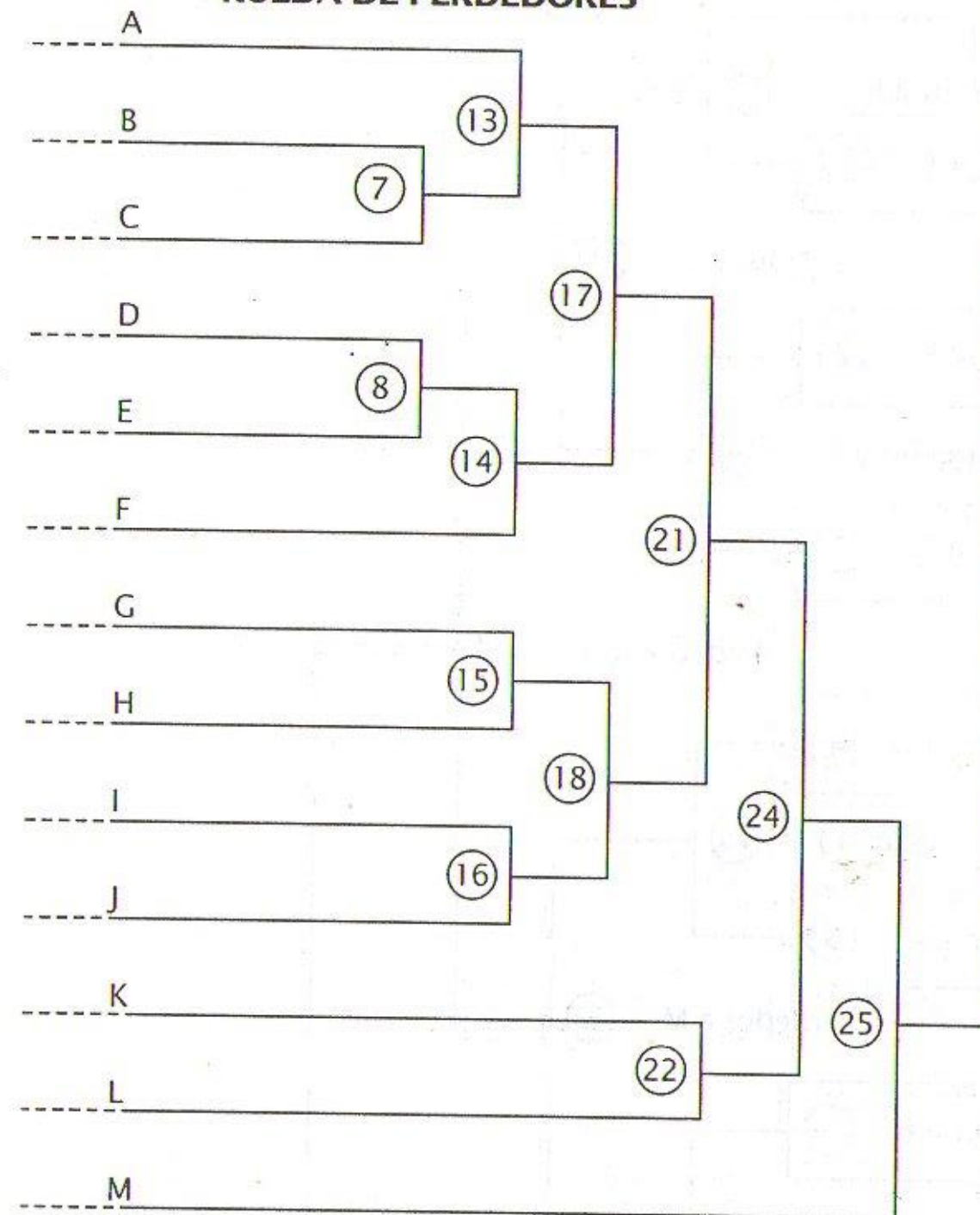


SIMPLE Y DOBLE ELIMINACIÓN - 14 PARTICIPANTES
 Número de partidos: Simple: 13 Doble: 27 ó 26

RUEDA DE GANADORES

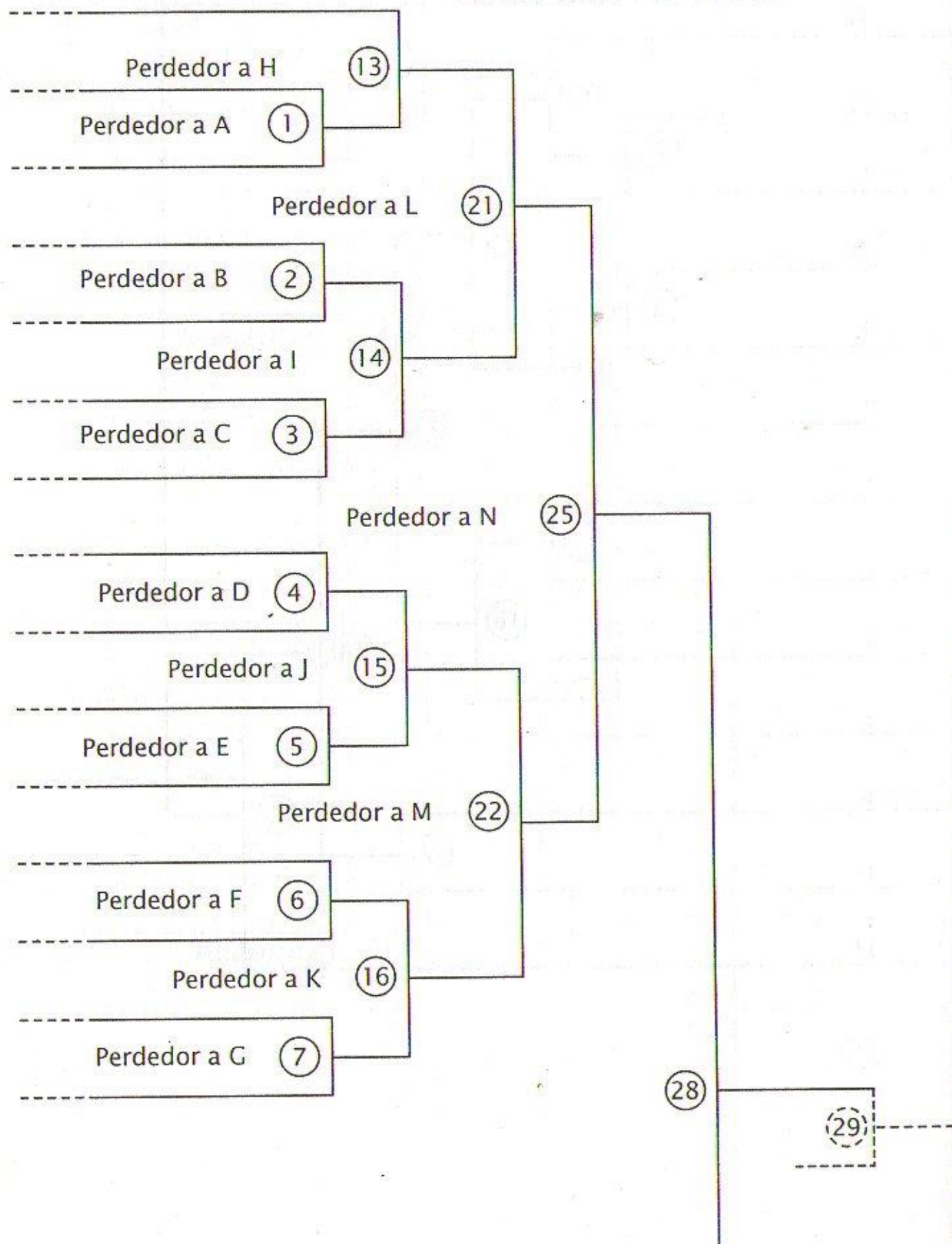


RUEDA DE PERDEDORES

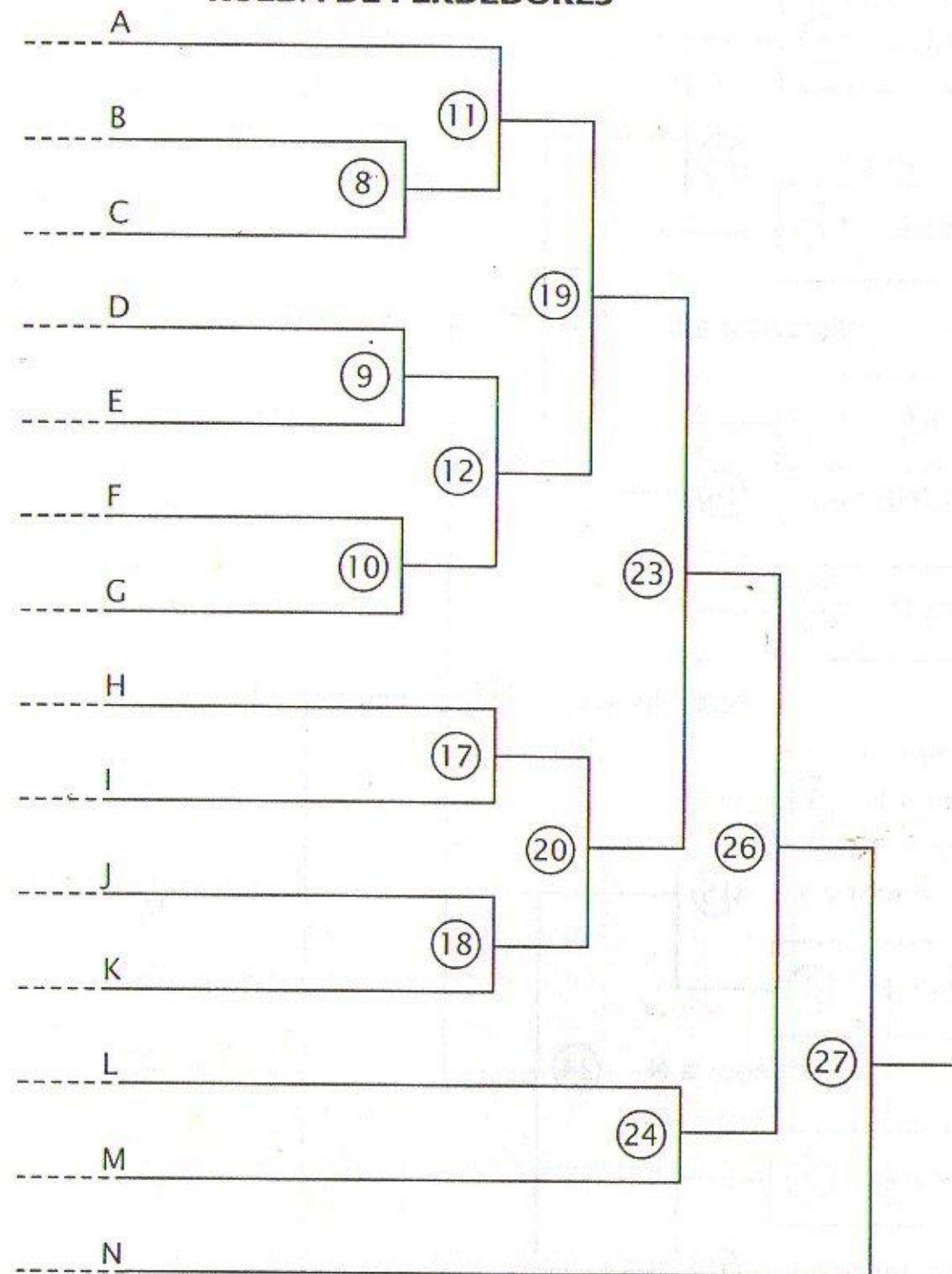


SIMPLE Y DOBLE ELIMINACIÓN - 15 PARTICIPANTES
 Número de partidos: Simple: 14 Doble: 29 ó 28

RUEDA DE GANADORES

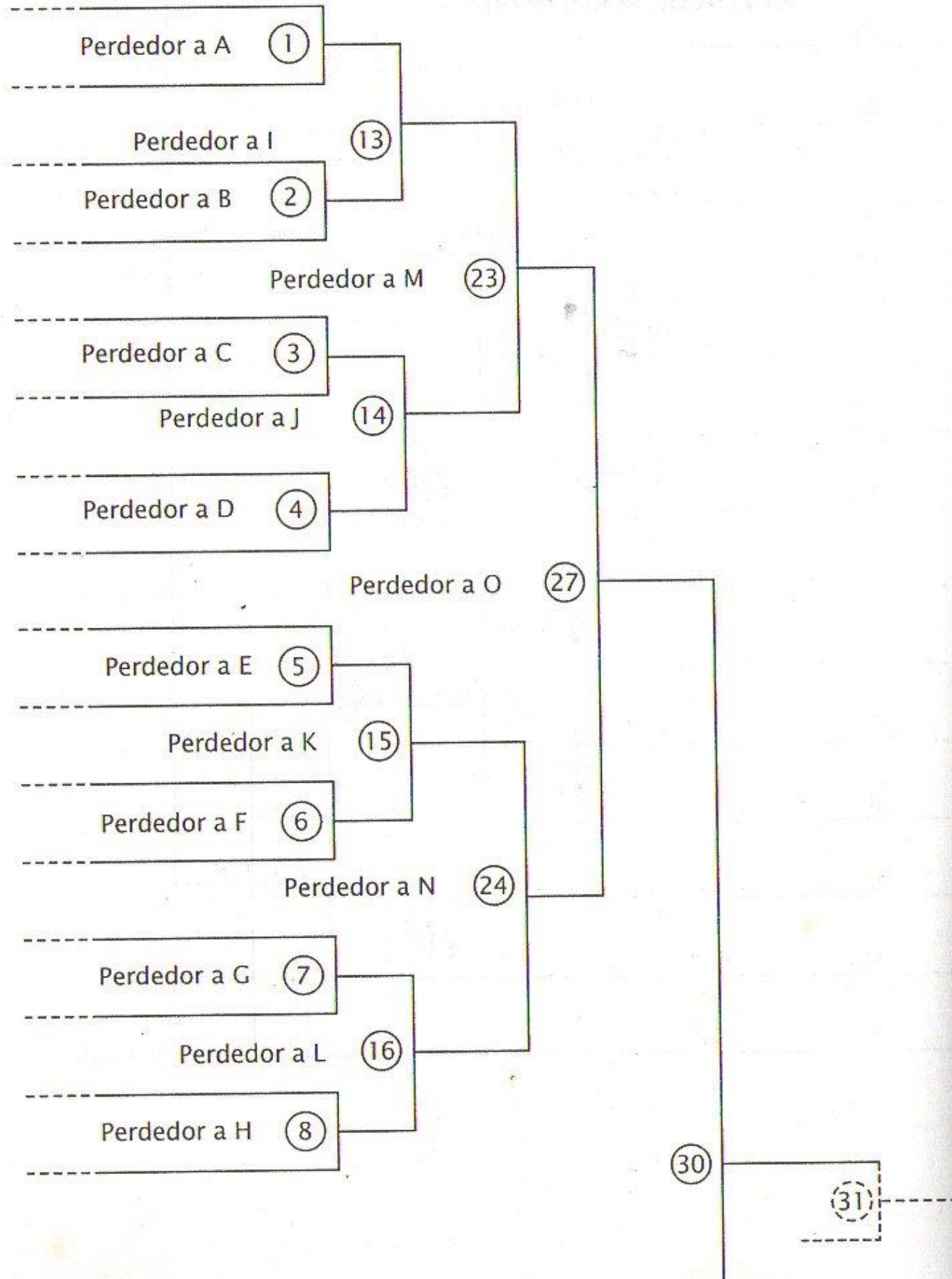


RUEDA DE PERDEDORES

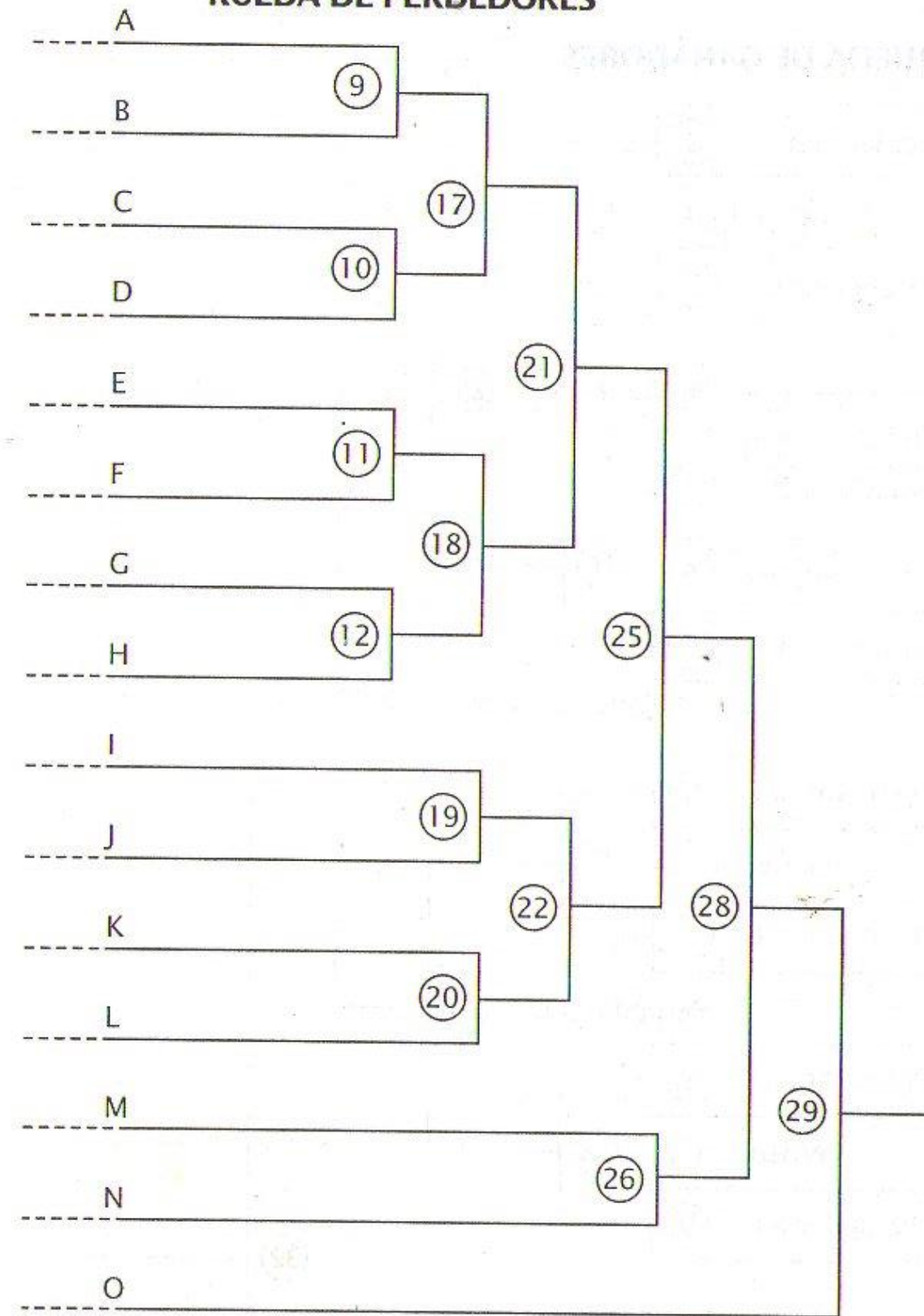


SIMPLE Y DOBLE ELIMINACIÓN - 16 PARTICIPANTES
 Número de partidos: Simple: 15 Doble: 31 ó 30

RUEDA DE GANADORES

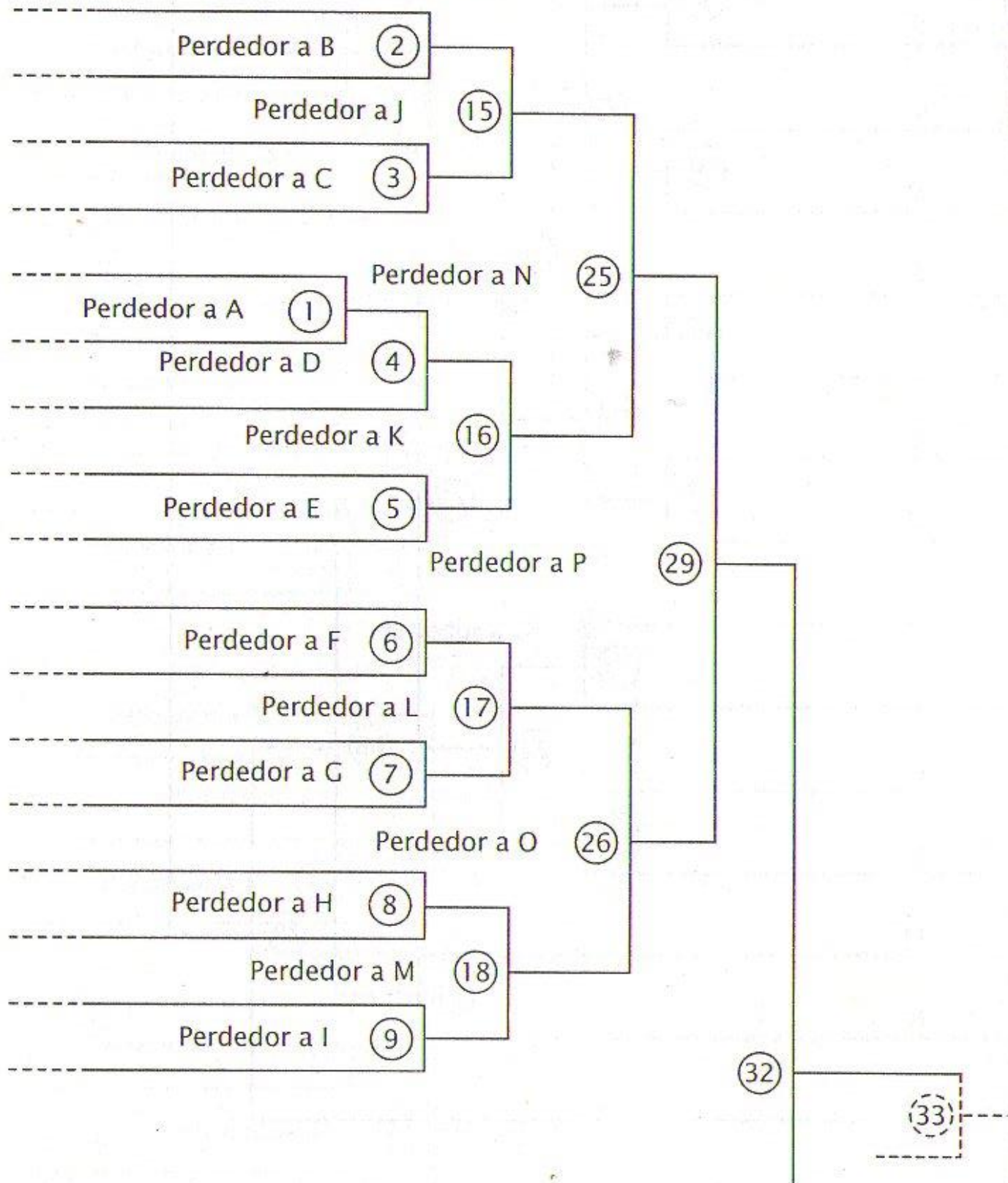


RUEDA DE PERDEDORES

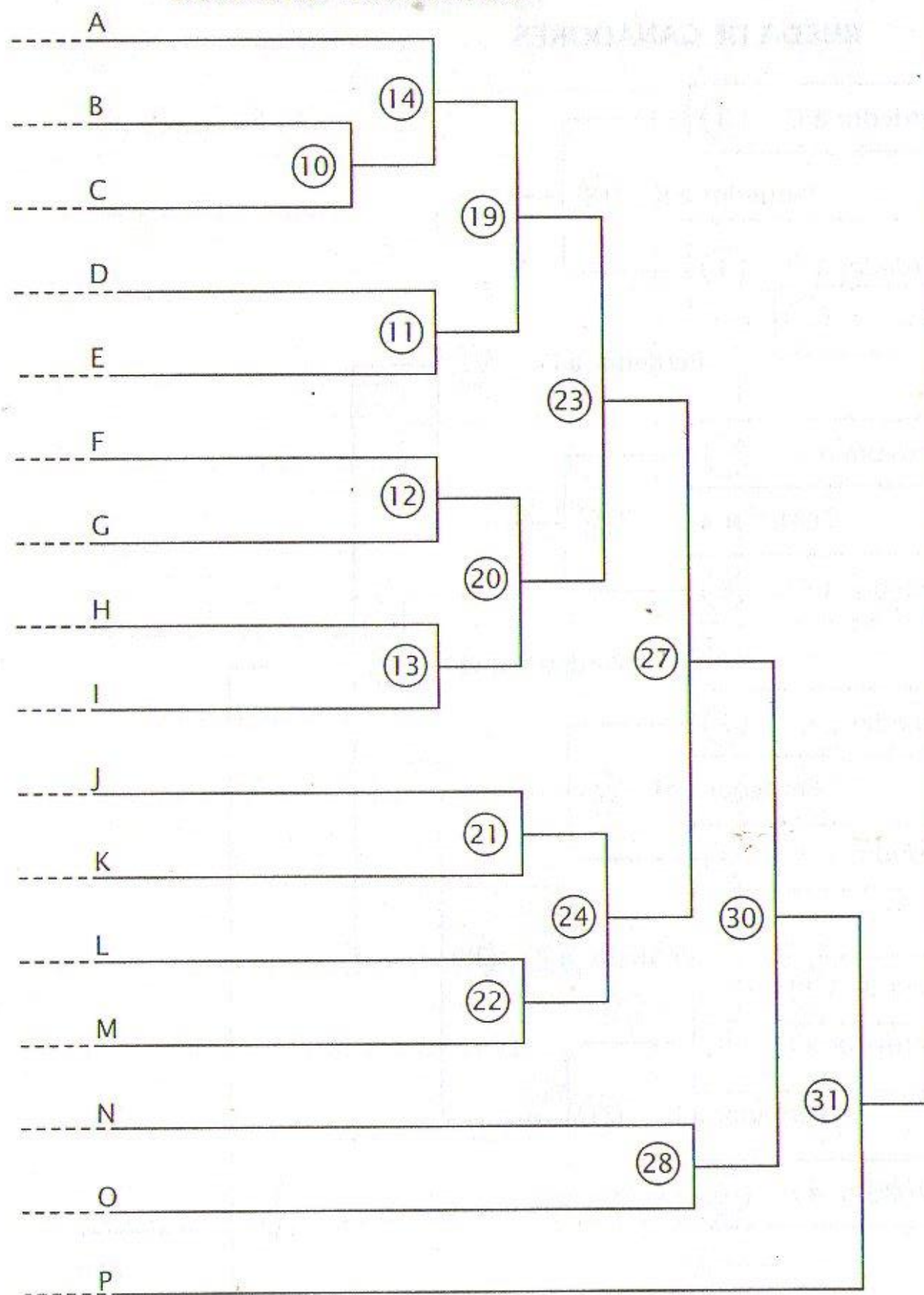


SIMPLE Y DOBLE ELIMINACIÓN - 17 PARTICIPANTES
 Número de partidos: Simple: 16 Doble: 33 ó 32

RUEDA DE GANADORES

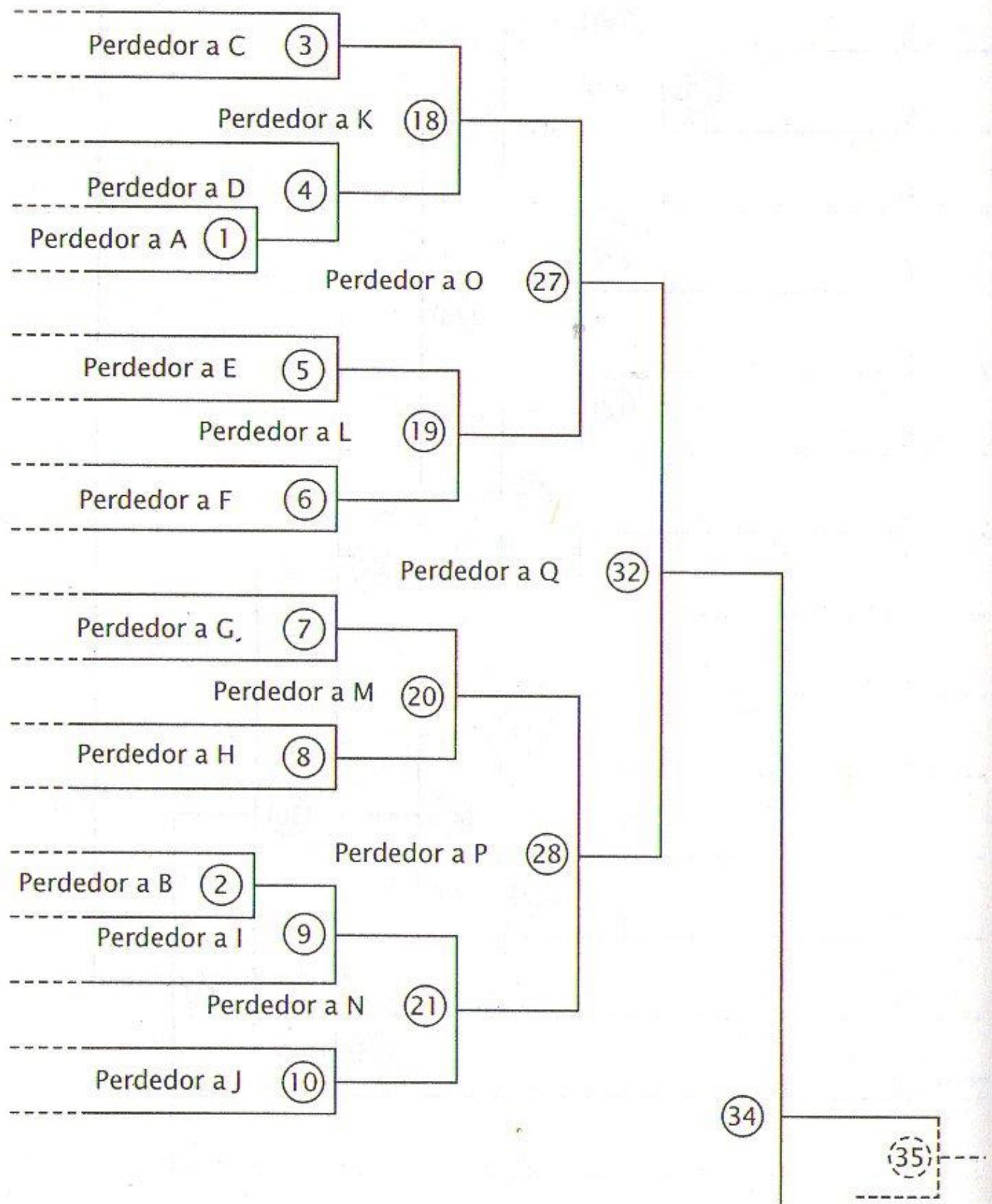


RUEDA DE PERDEDORES

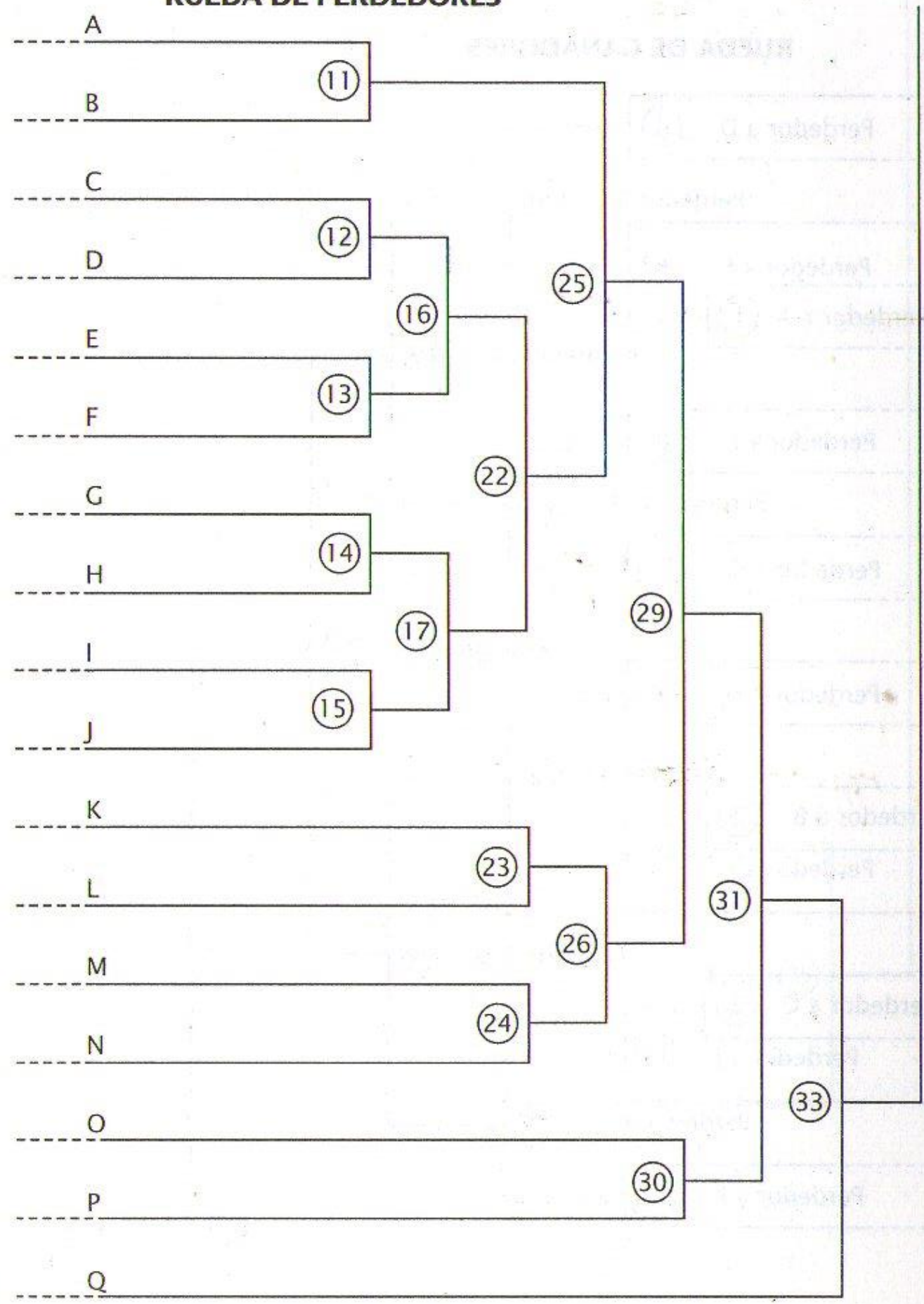


SIMPLE Y DOBLE ELIMINACIÓN - 18 PARTICIPANTES
 Número de partidos: Simple: 17 Doble: 35 ó 34

RUEDA DE GANADORES

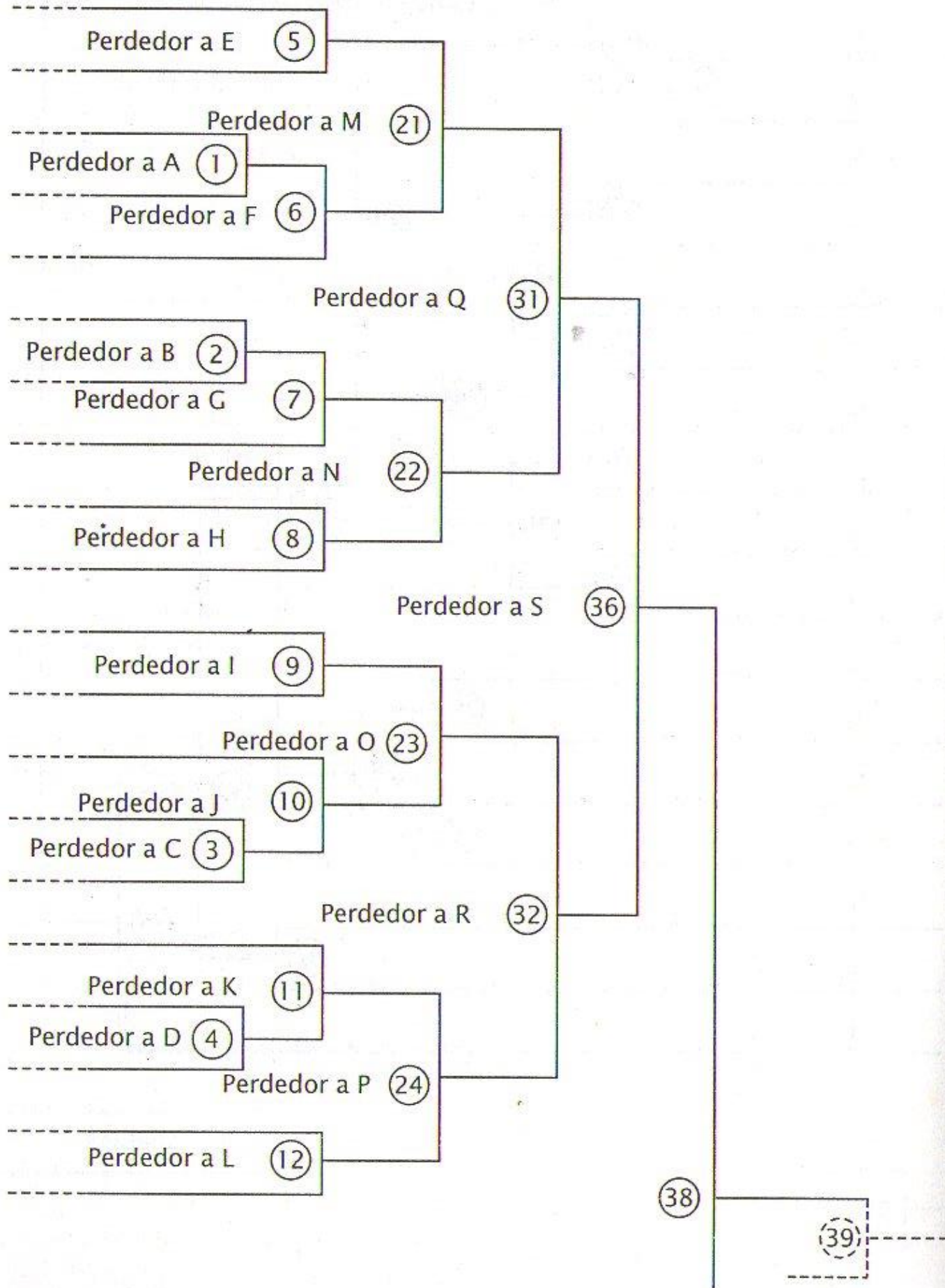


RUEDA DE PERDEDORES

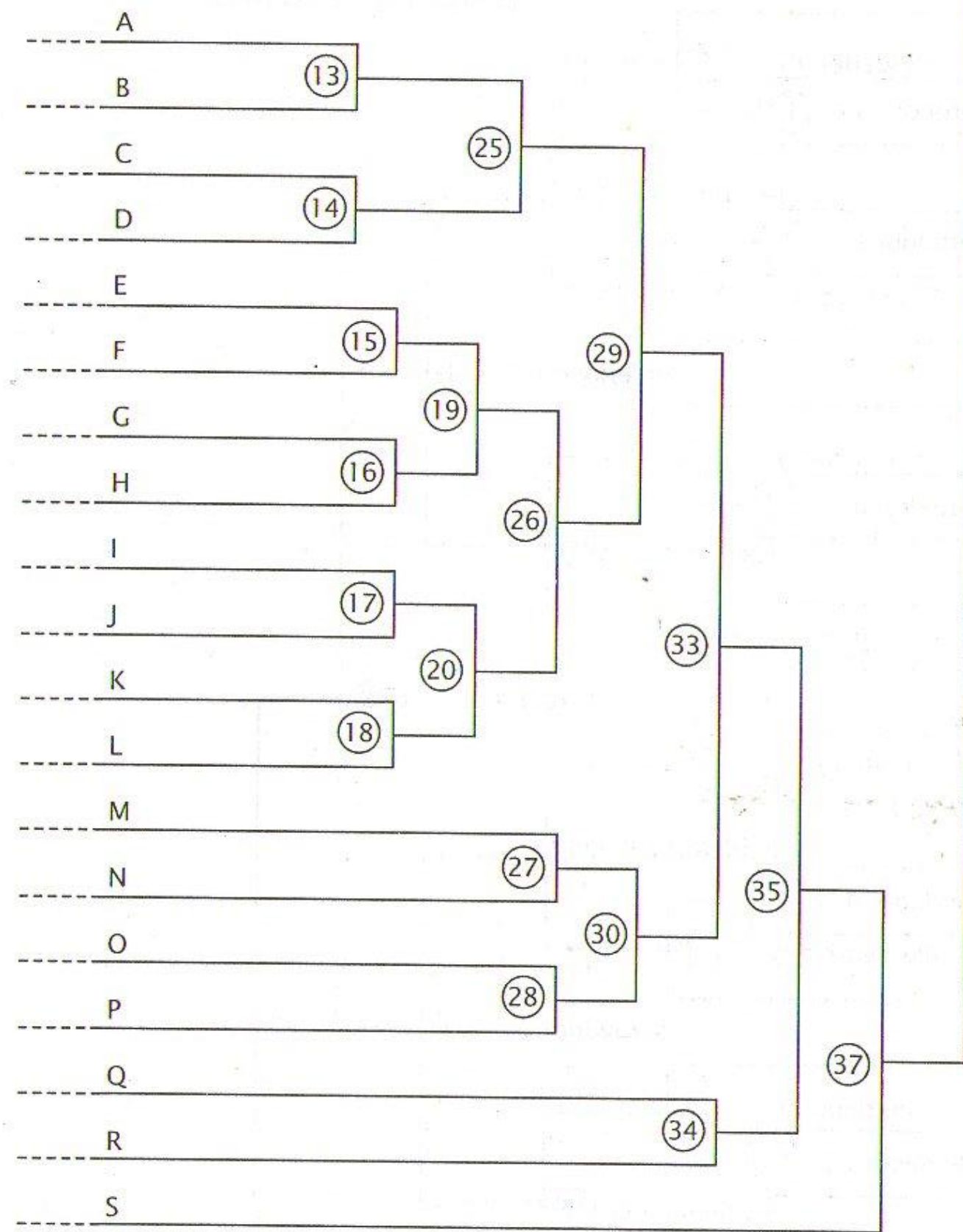


SIMPLE Y DOBLE ELIMINACIÓN - 20 PARTICIPANTES
 Número de partidos: Simple: 19 Doble: 39 ó 38

RUEDA DE GANADORES

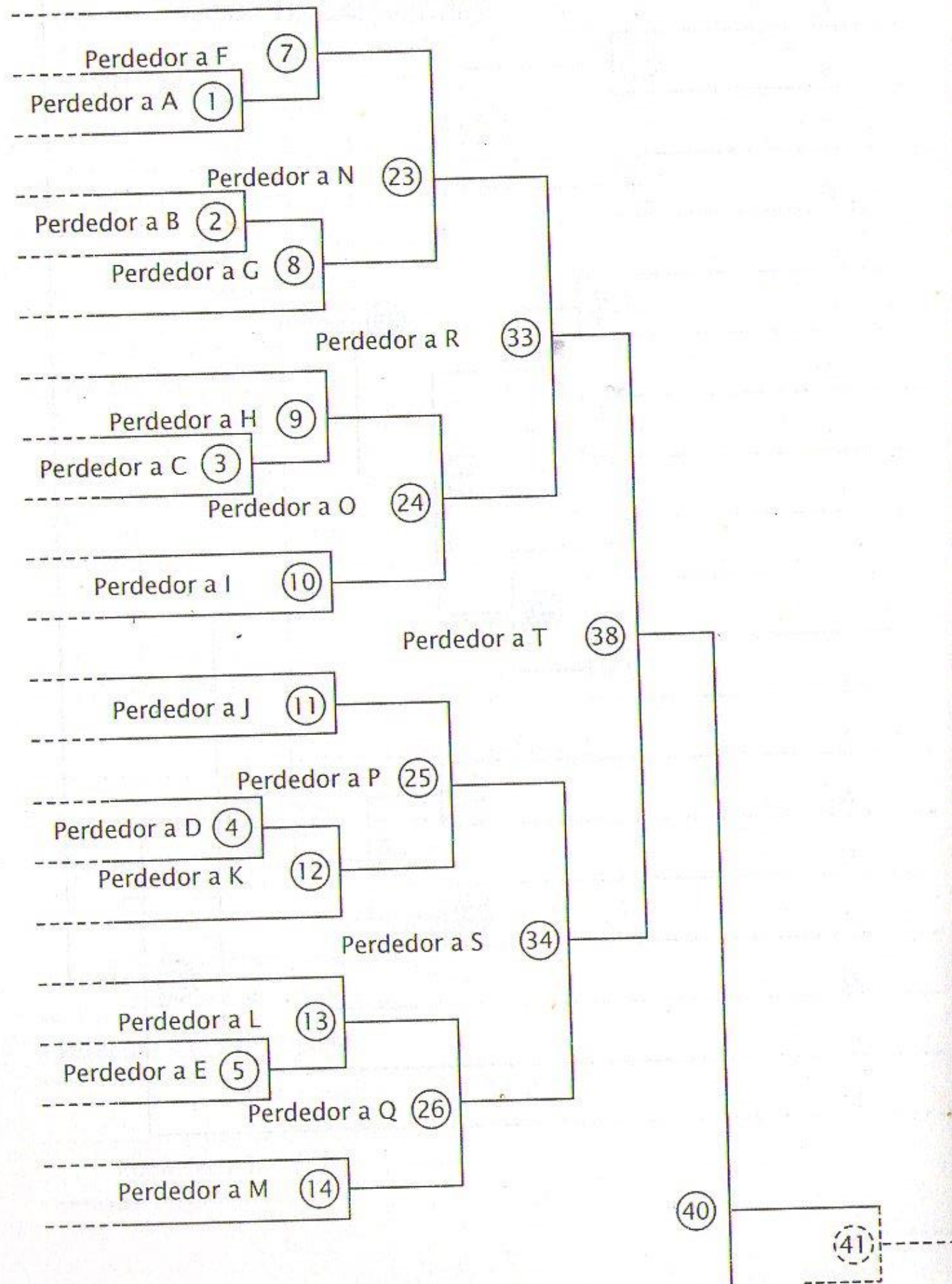


RUEDA DE PERDEDORES

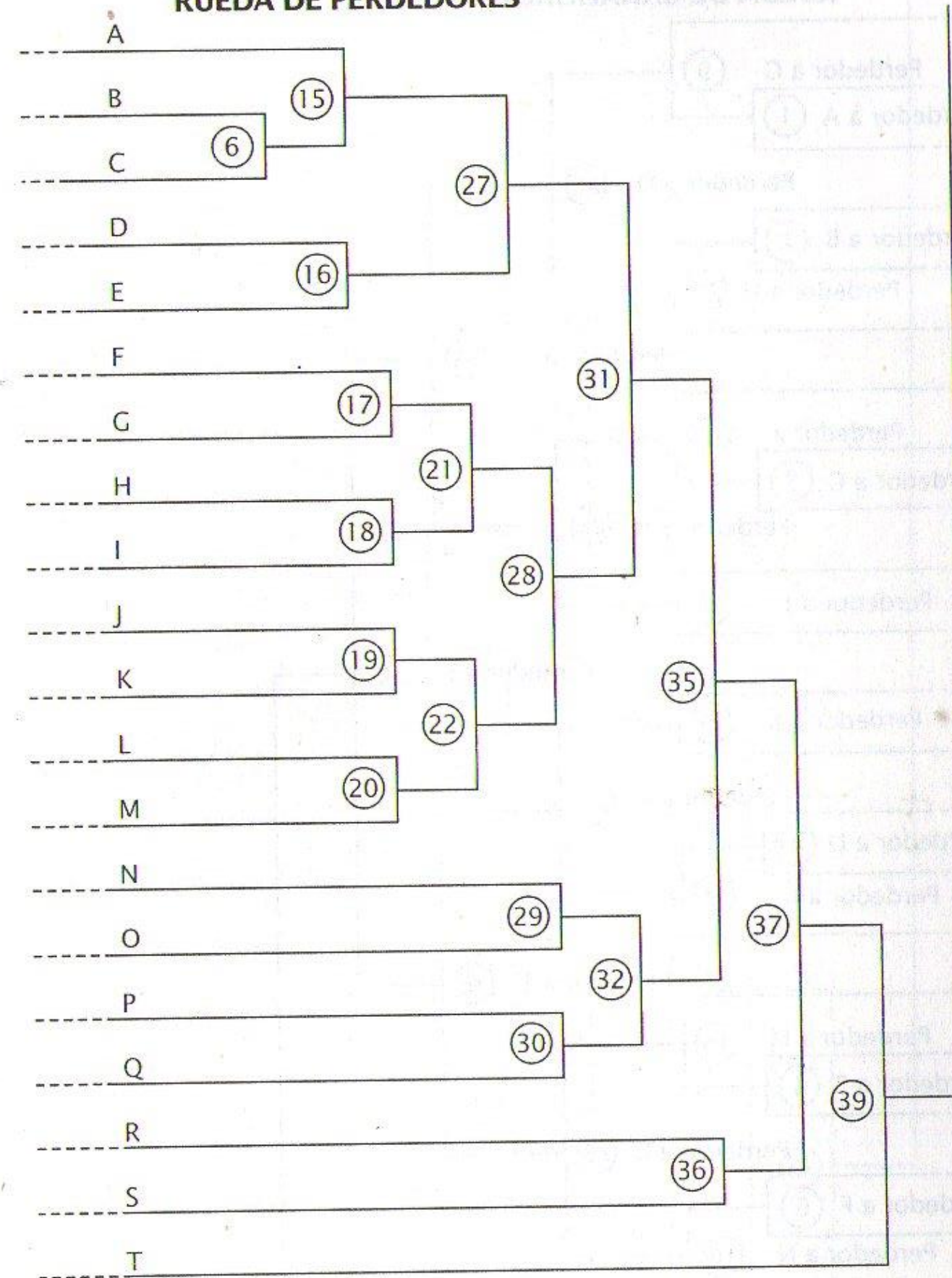


SIMPLE Y DOBLE ELIMINACIÓN - 21 PARTICIPANTES
 Número de partidos: Simple: 20 Doble: 41 ó 40

RUEDA DE GANADORES

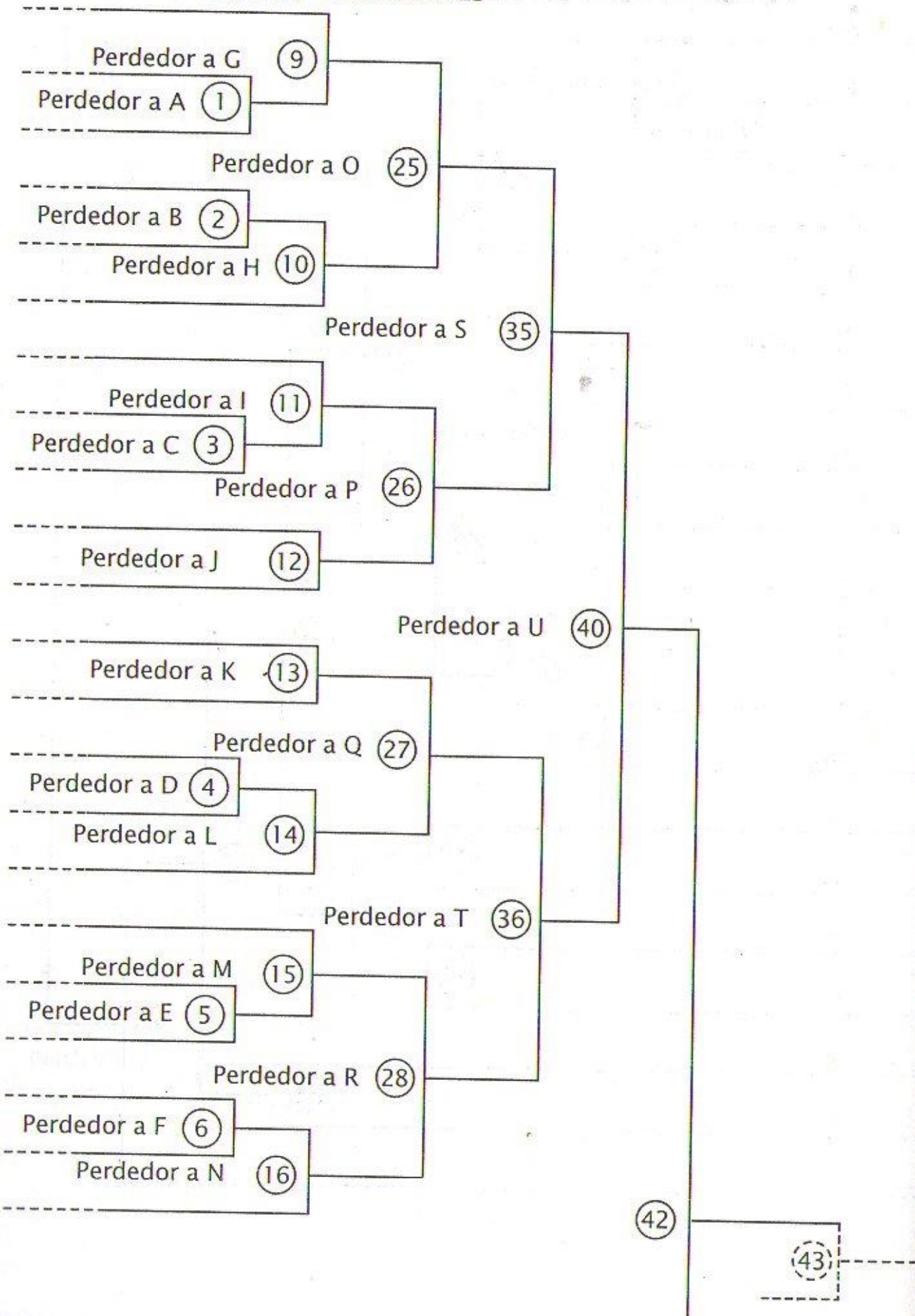


RUEDA DE PERDEDORES

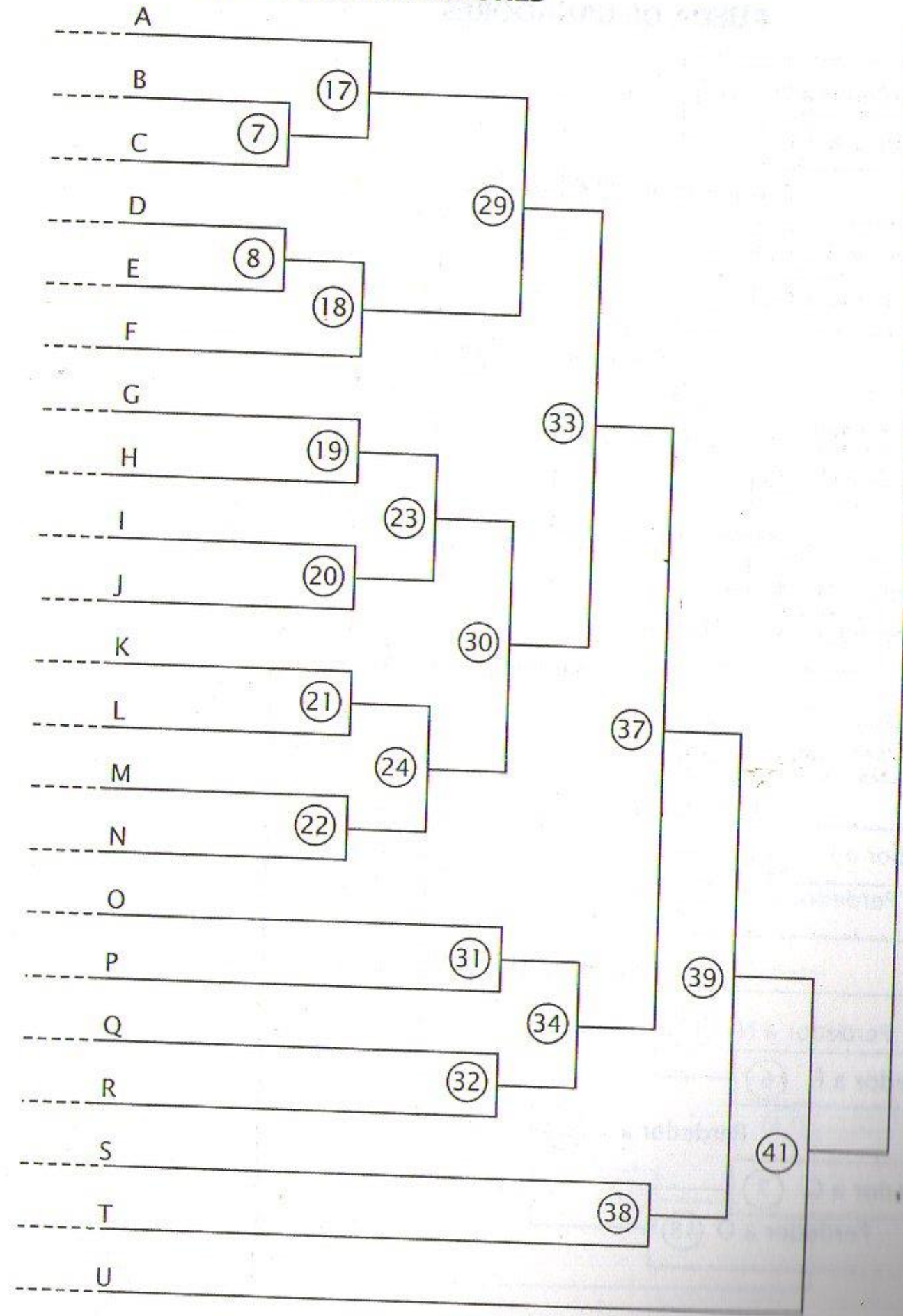


SIMPLE Y DOBLE ELIMINACIÓN - 22 PARTICIPANTES
 Número de partidos: Simple: 21 Doble: 43 ó 42

RUEDA DE GANADORES

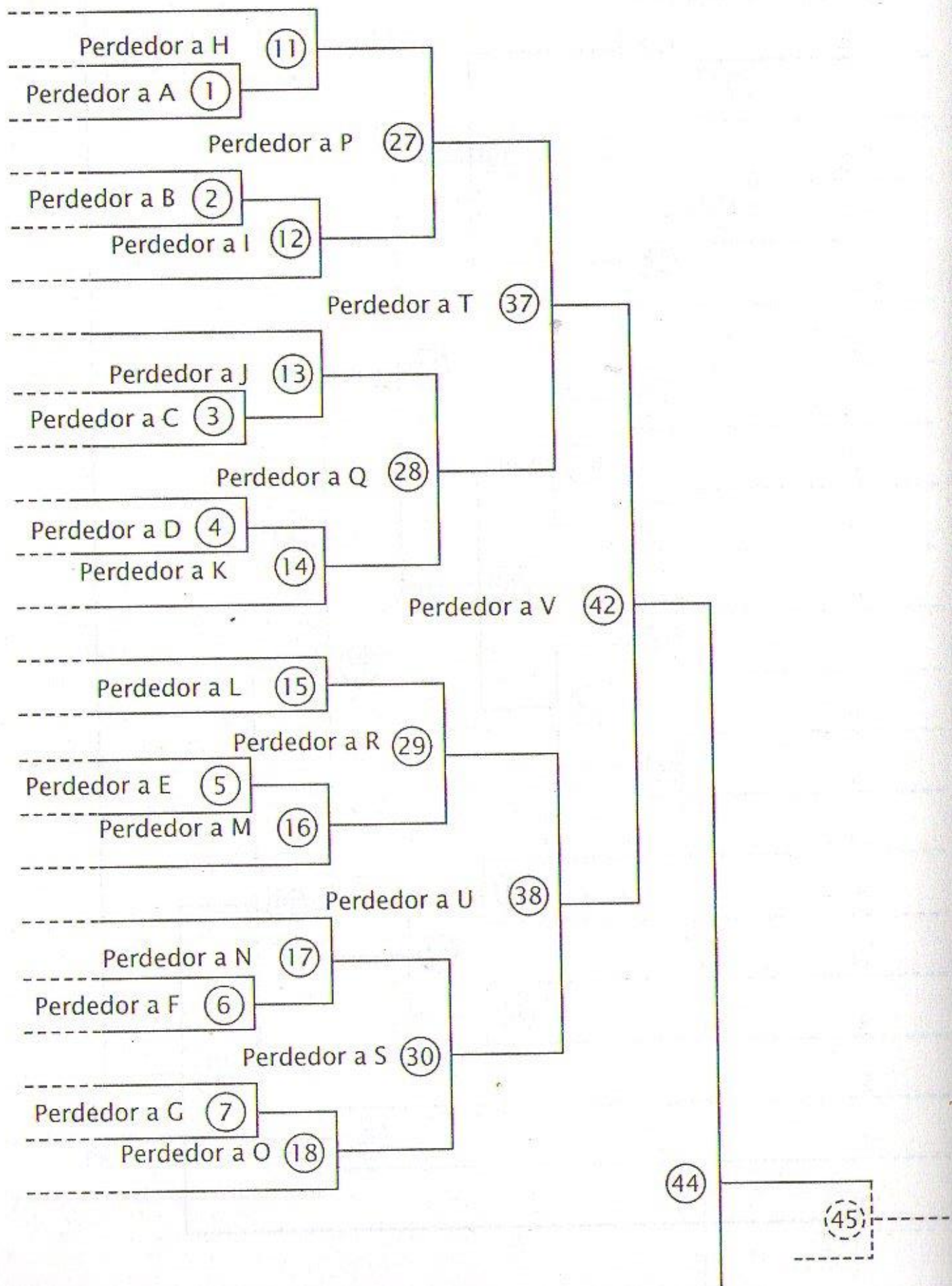


RUEDA DE PERDEDORES

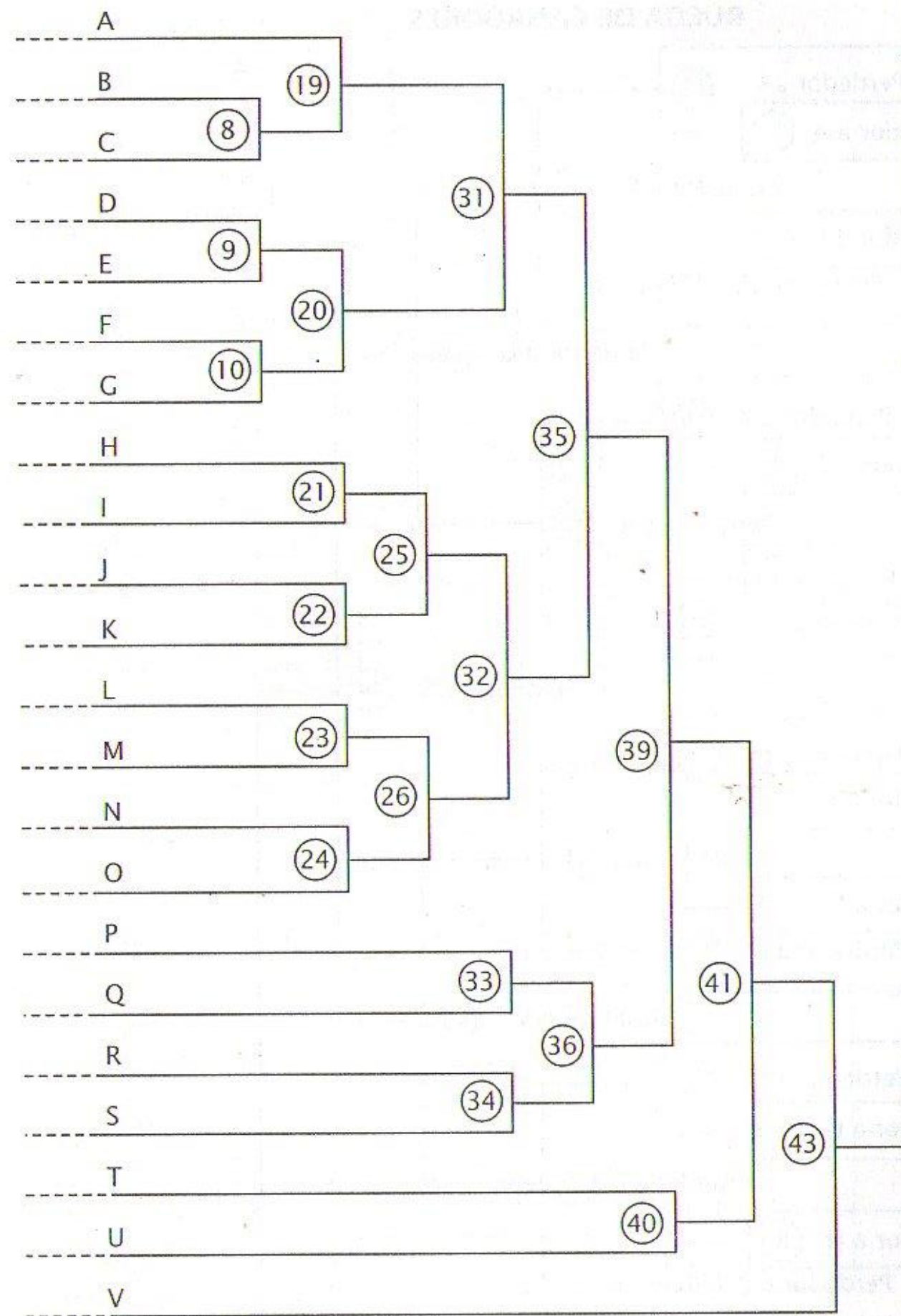


SIMPLE Y DOBLE ELIMINACIÓN - 23 PARTICIPANTES
 Número de partidos: Simple: 22 Doble: 45 ó 44

RUEDA DE GANADORES

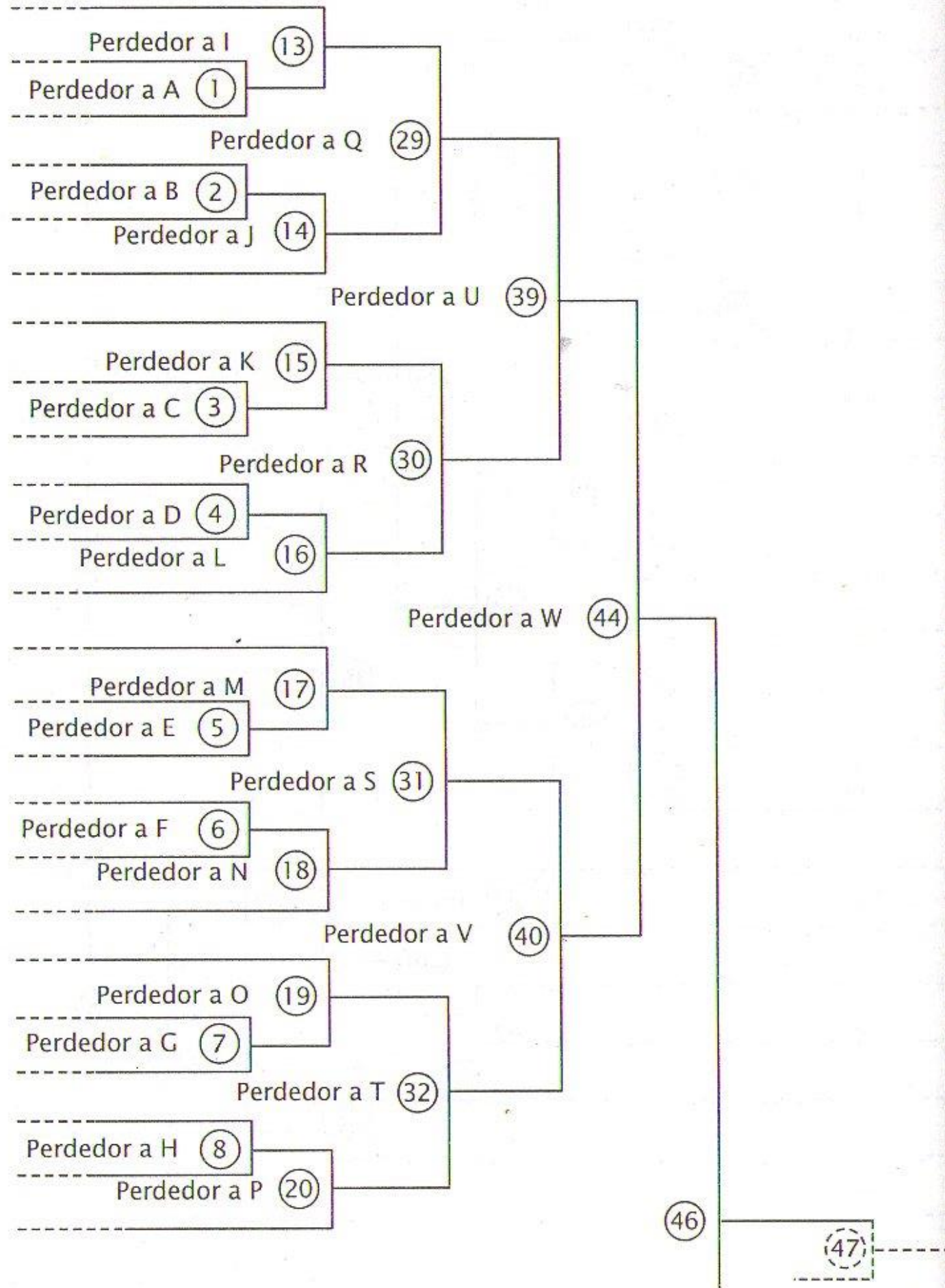


RUEDA DE PERDEDORES

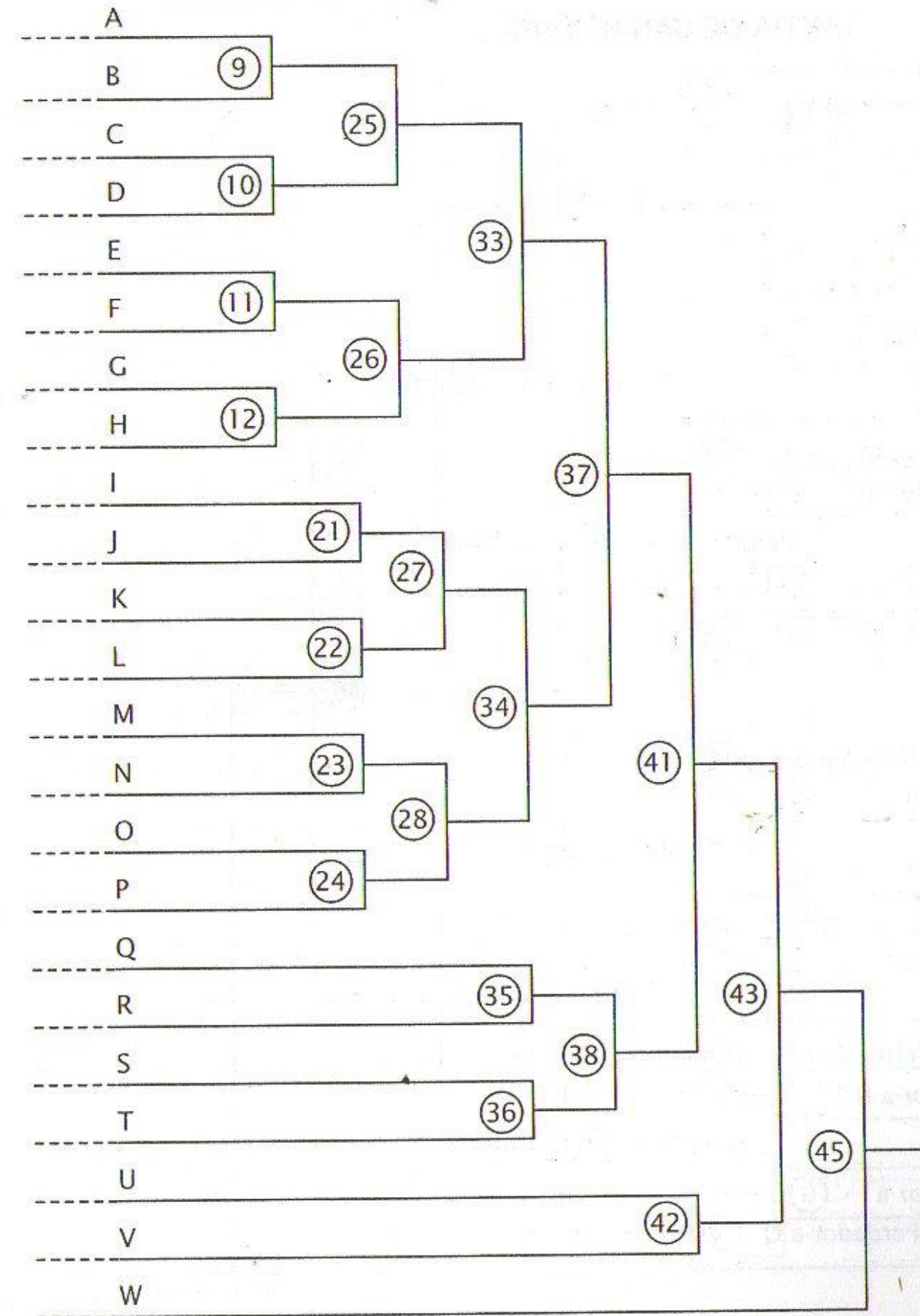


SIMPLE Y DOBLE ELIMINACIÓN - 24 PARTICIPANTES
Número de partidos: Simple: 23 Doble: 47 ó 46

RUEDA DE GANADORES

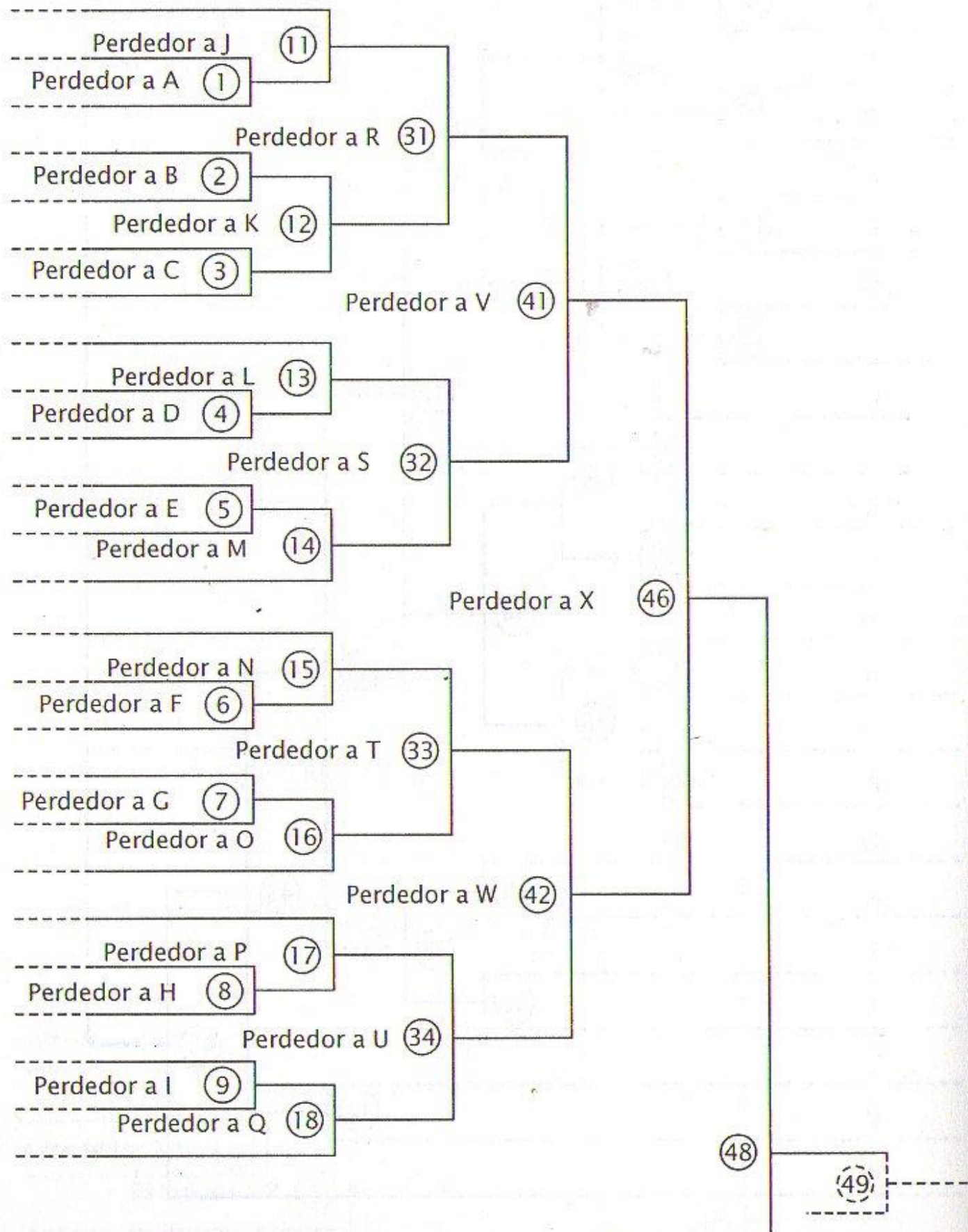


RUEDA DE PERDEDORES

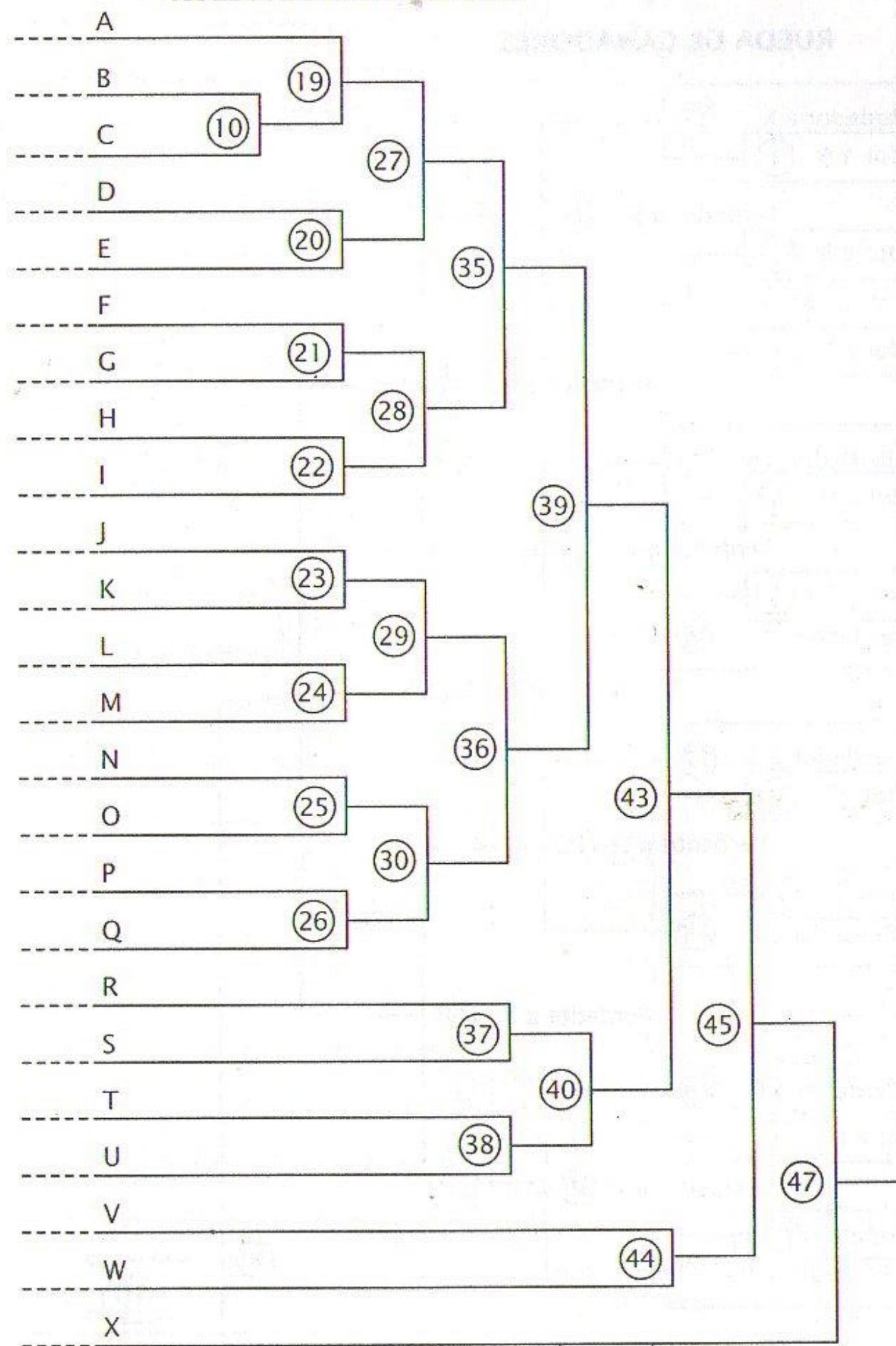


SIMPLE Y DOBLE ELIMINACIÓN - 25 PARTICIPANTES
 Número de partidos: Simple: 24 Doble: 49 ó 48

RUEDA DE GANADORES

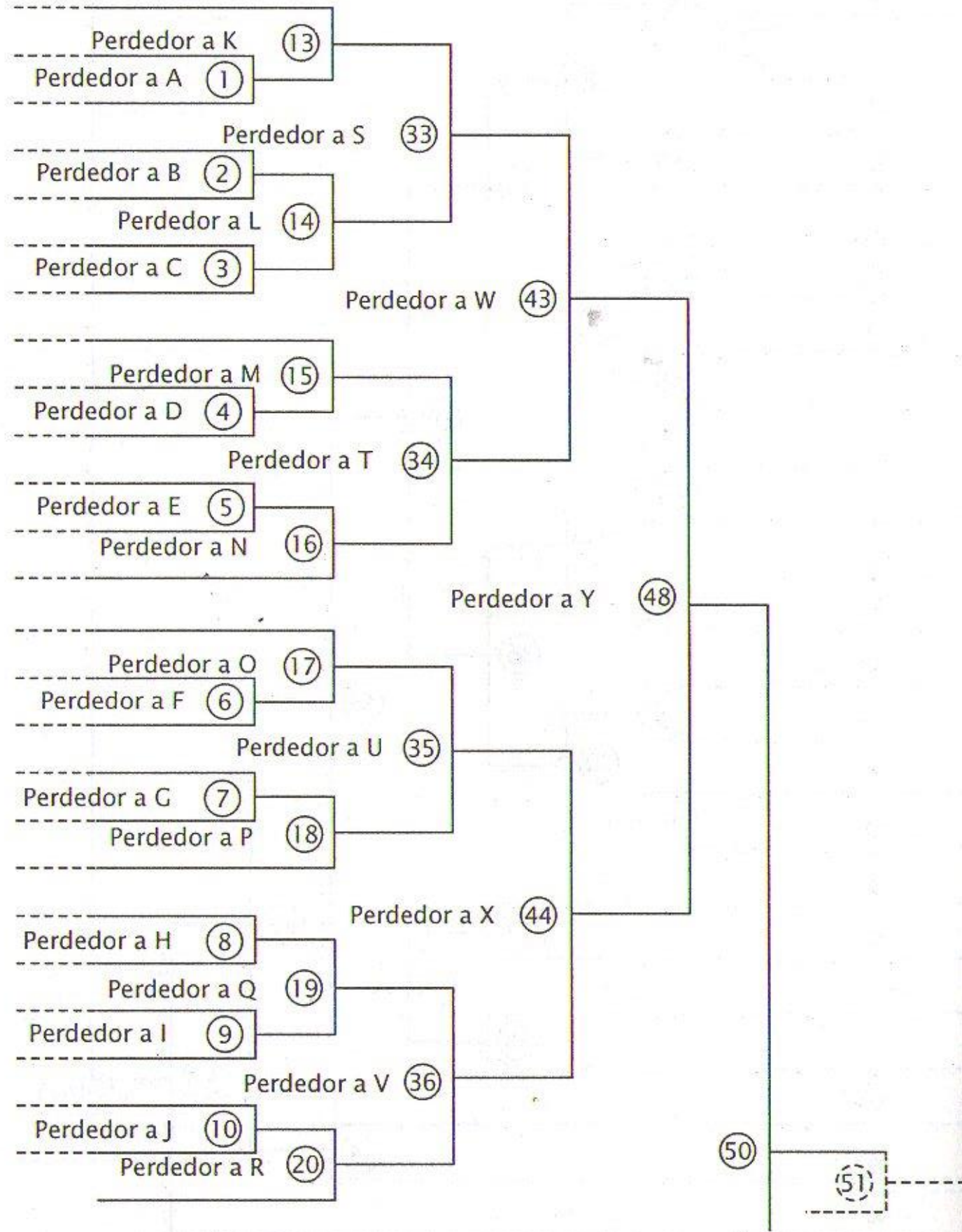


RUEDA DE PERDEDORES

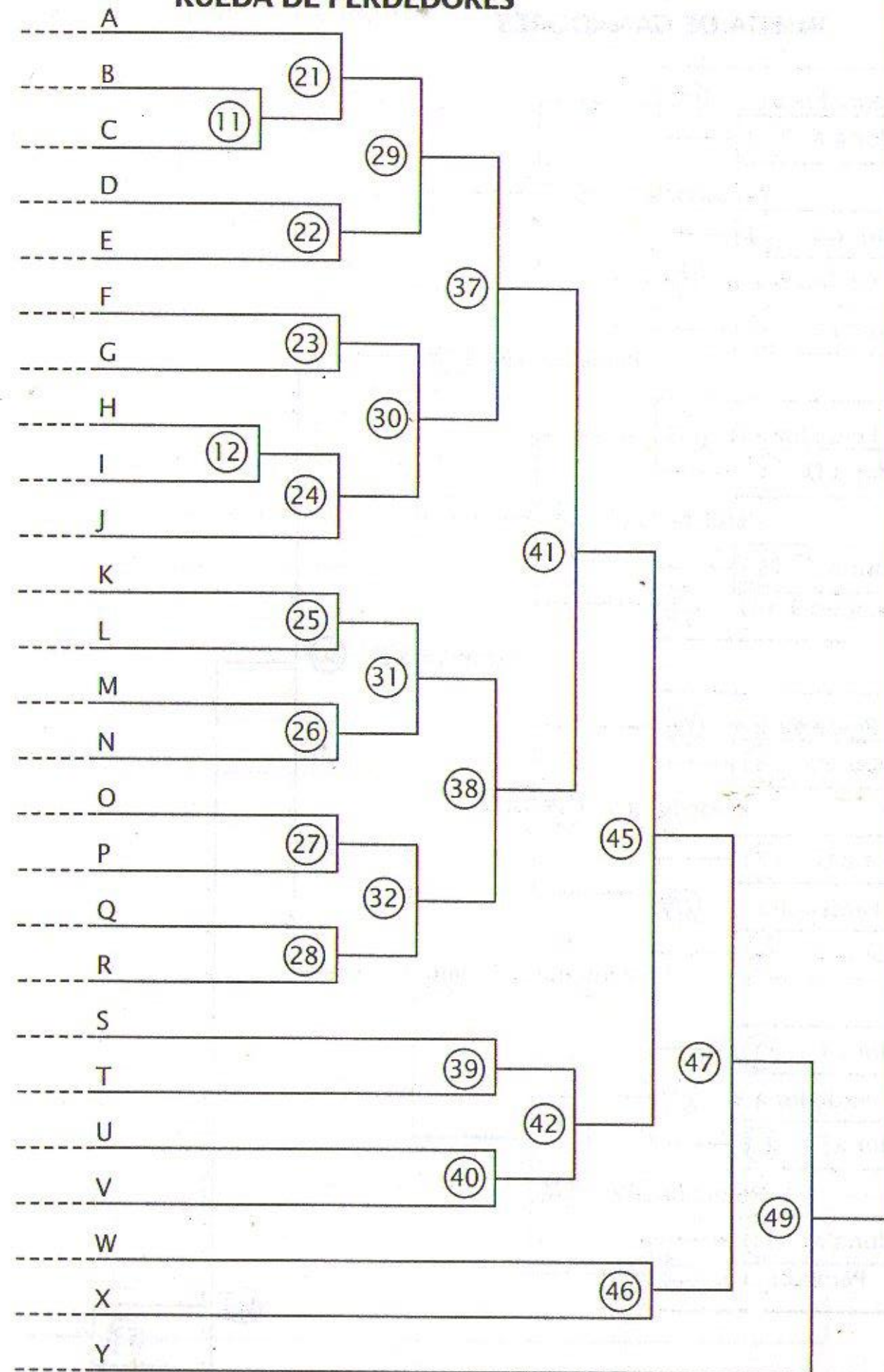


SIMPLE Y DOBLE ELIMINACIÓN - 26 PARTICIPANTES
Número de partidos: Simple: 25 Doble: 51 ó 150

RUEDA DE GANADORES

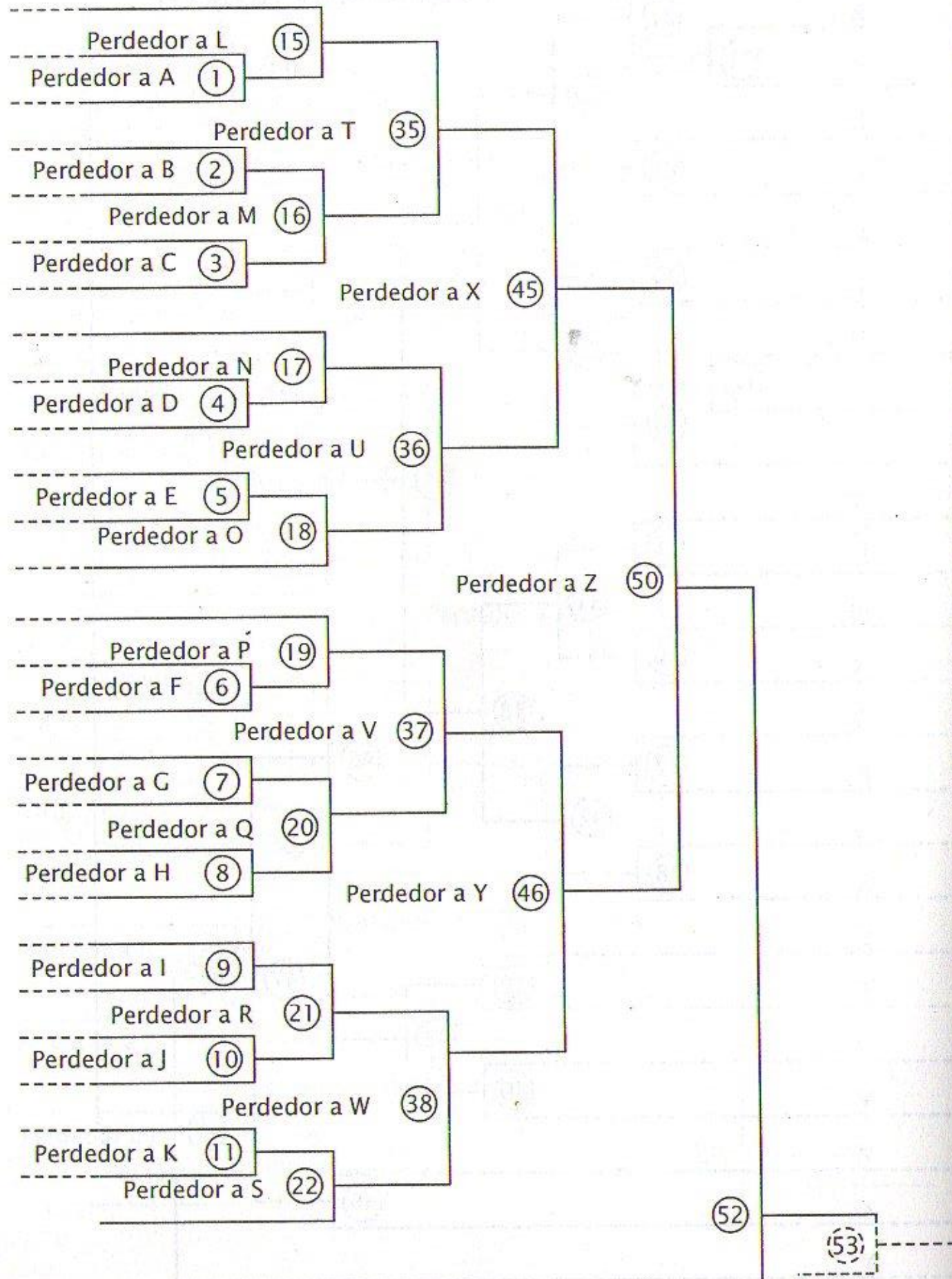


RUEDA DE PERDEDORES

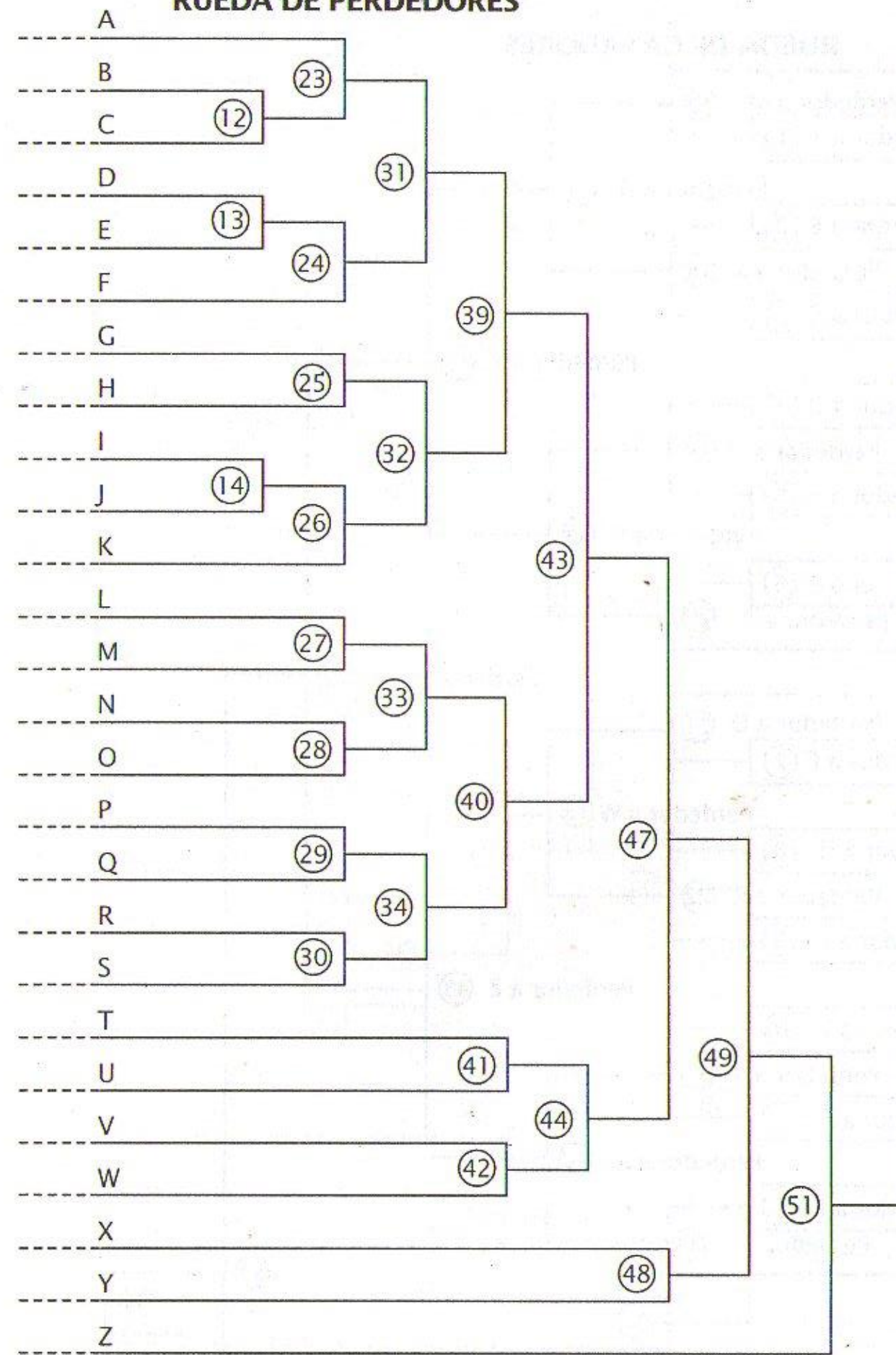


SIMPLE Y DOBLE ELIMINACIÓN - 27 PARTICIPANTES
 Número de partidos: Simple: 26 Doble: 53 ó 52

RUEDA DE GANADORES

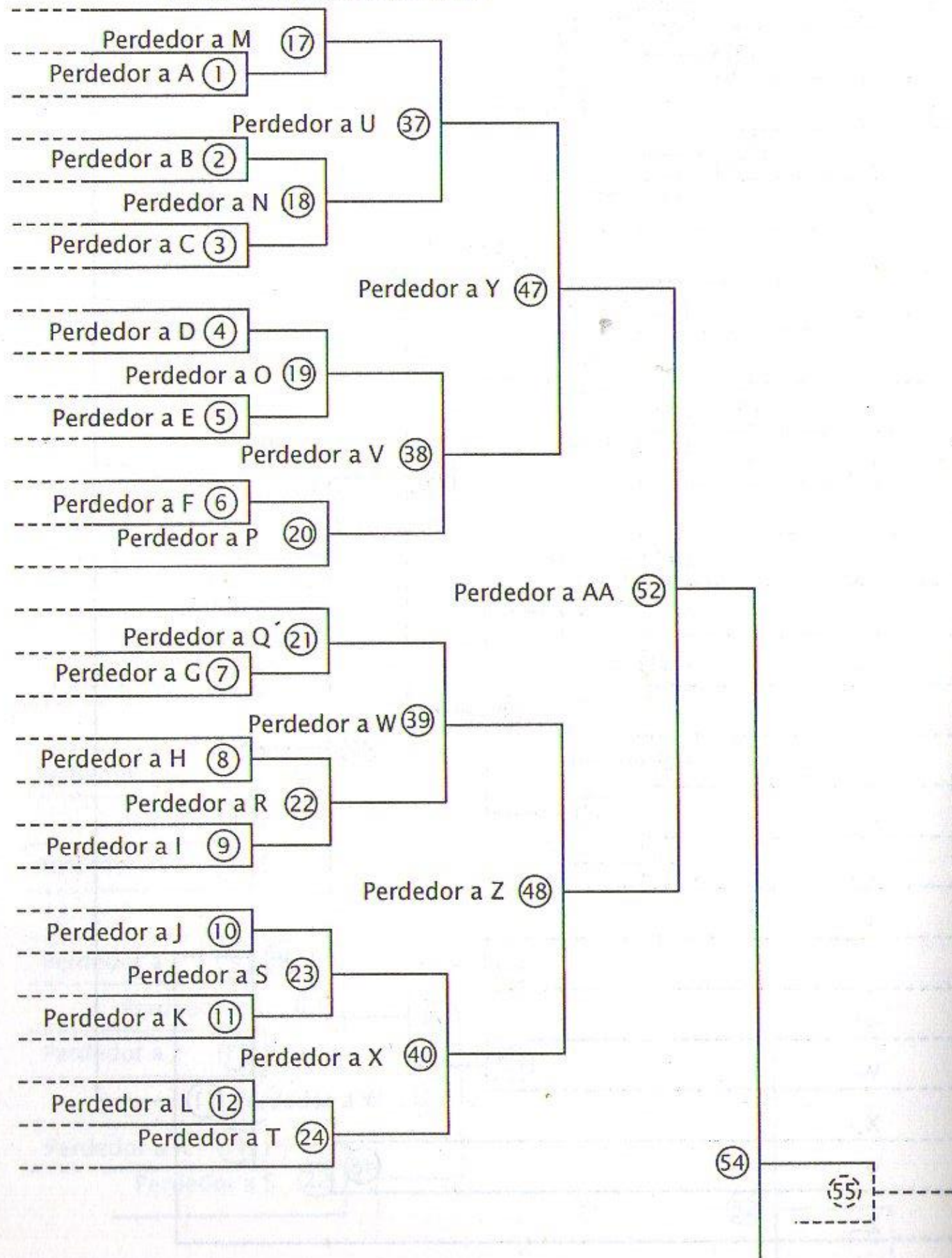


RUEDA DE PERDEDORES

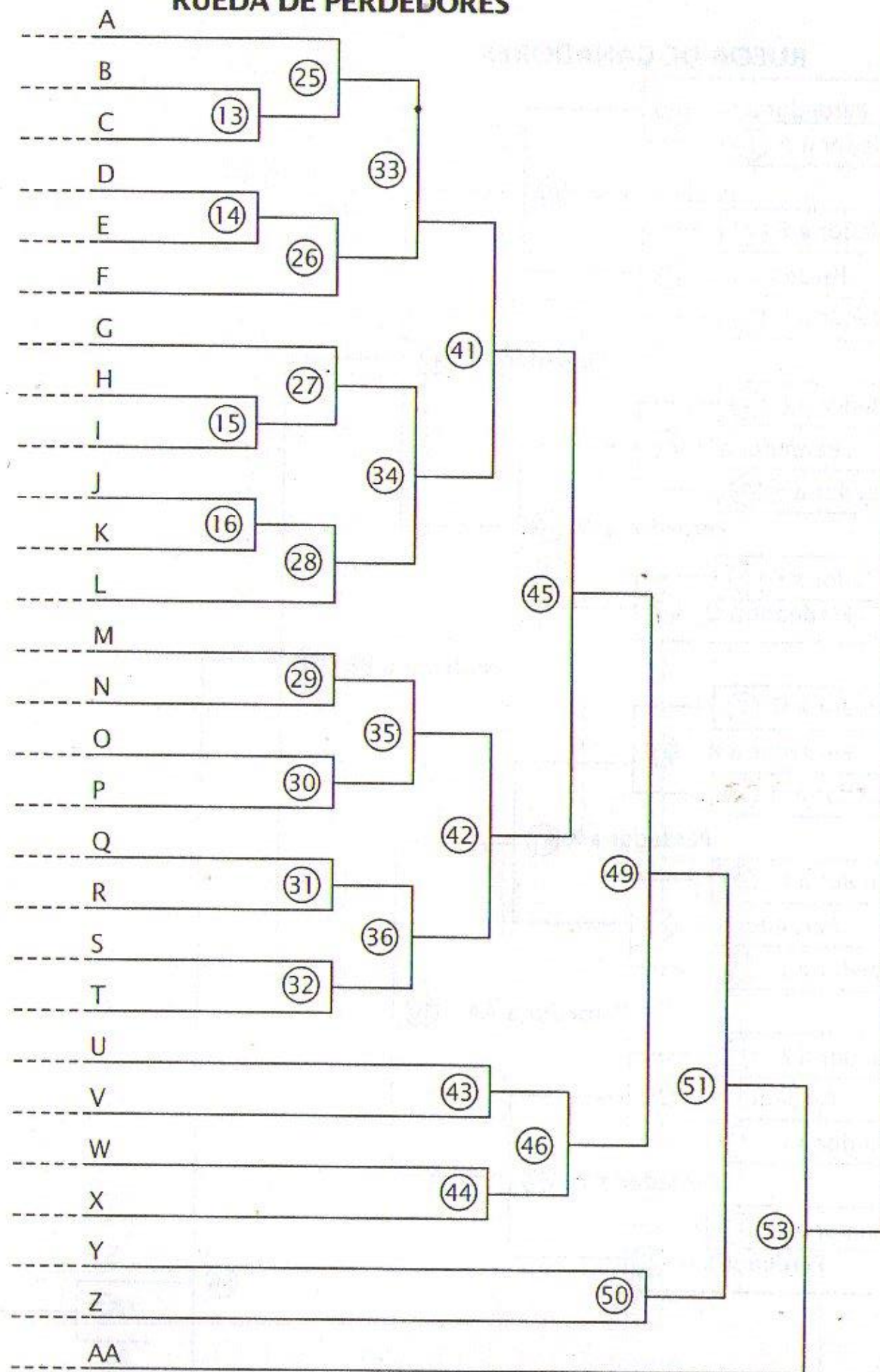


SIMPLE Y DOBLE ELIMINACIÓN - 28 PARTICIPANTES
Número de partidos: Simple: 27 Doble: 55 ó 54

RUEDA DE GANADORES

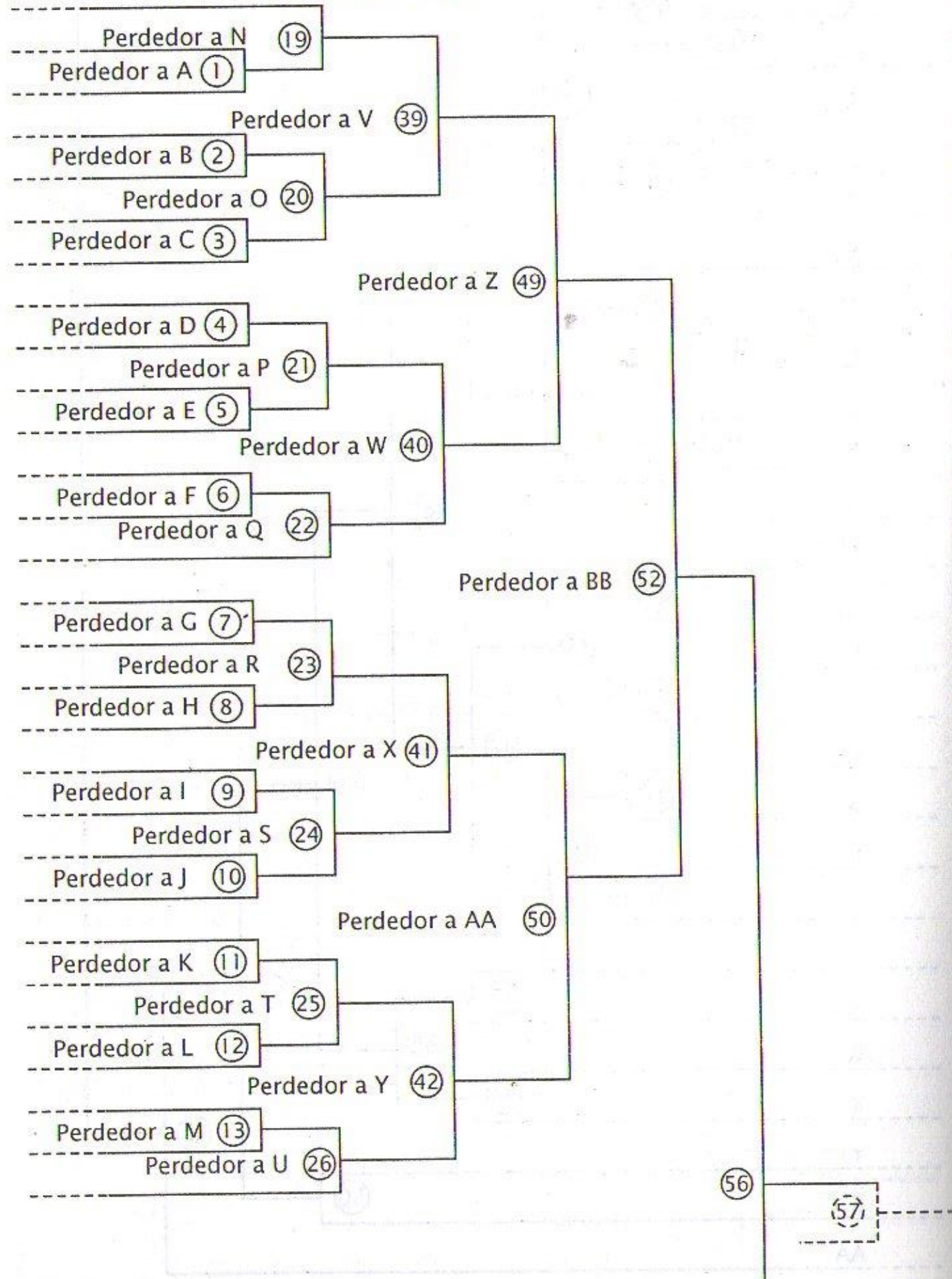


RUEDA DE PERDEDORES

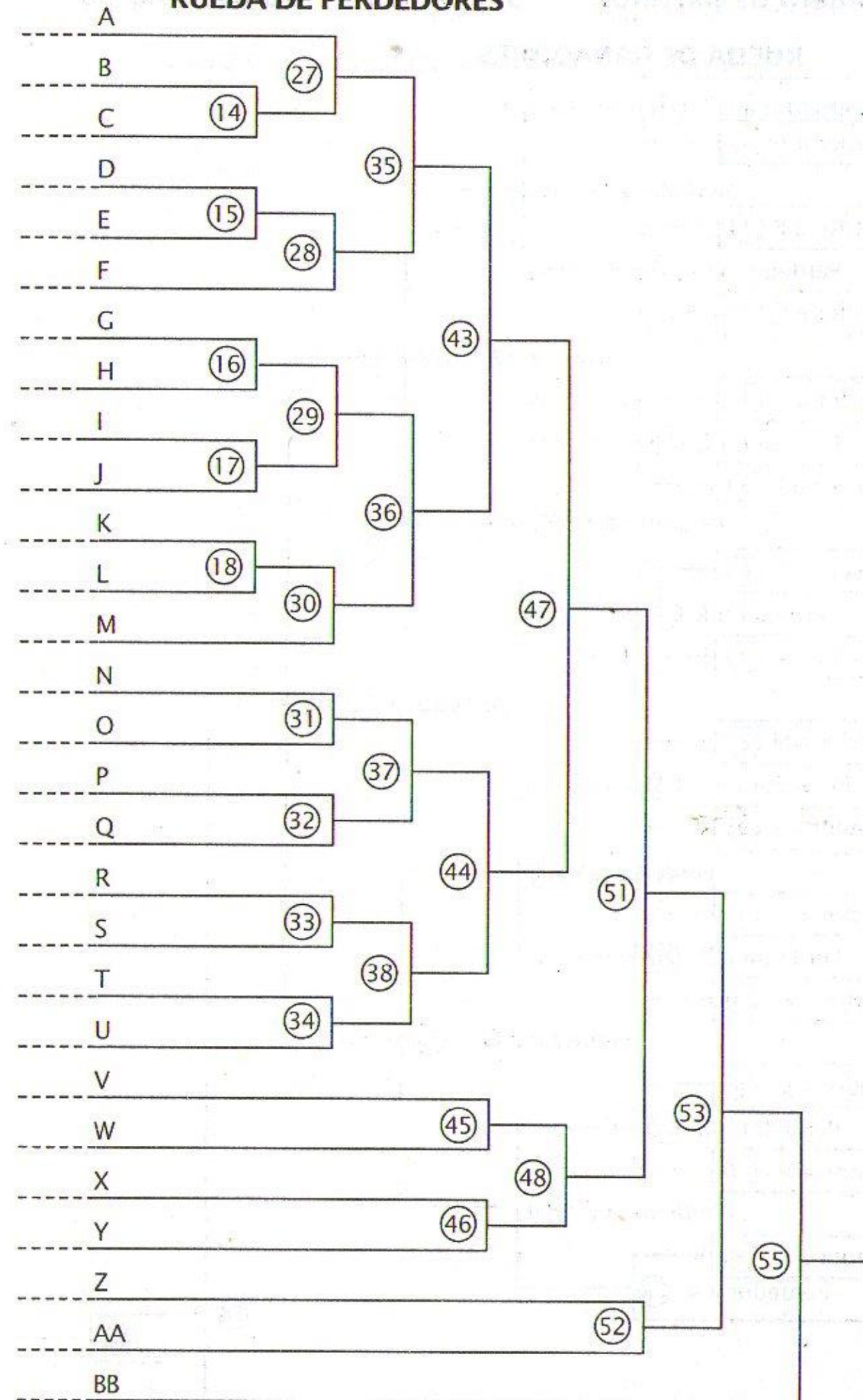


SIMPLE Y DOBLE ELIMINACIÓN - 29 PARTICIPANTES
 Número de partidos: Simple: 28 Doble: 57 ó 56

RUEDA DE GANADORES

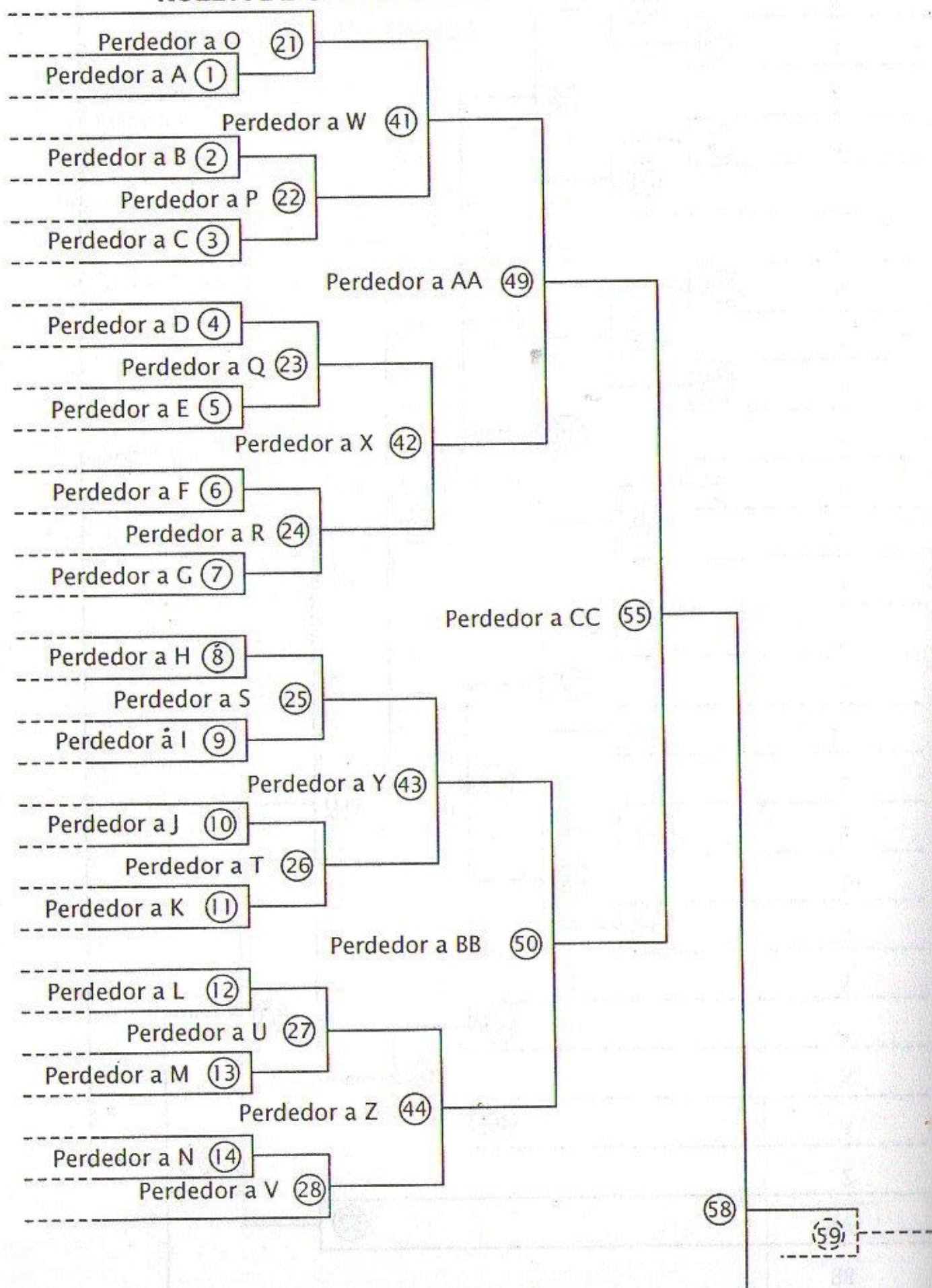


RUEDA DE PERDEDORES

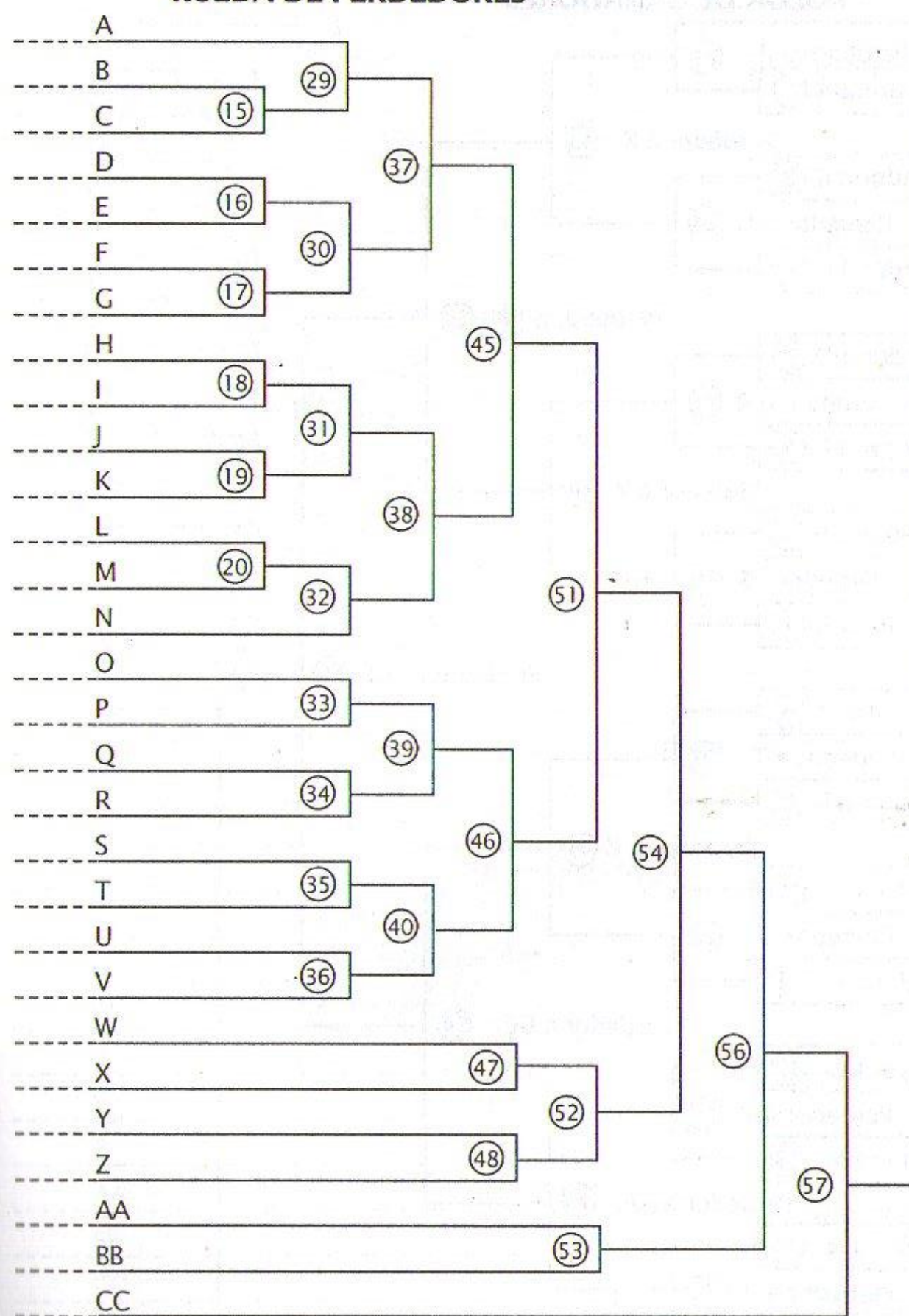


SIMPLE Y DOBLE ELIMINACIÓN - 30 PARTICIPANTES
 Número de partidos: Simple: 29 Doble: 59 ó 58

RUEDA DE GANADORES

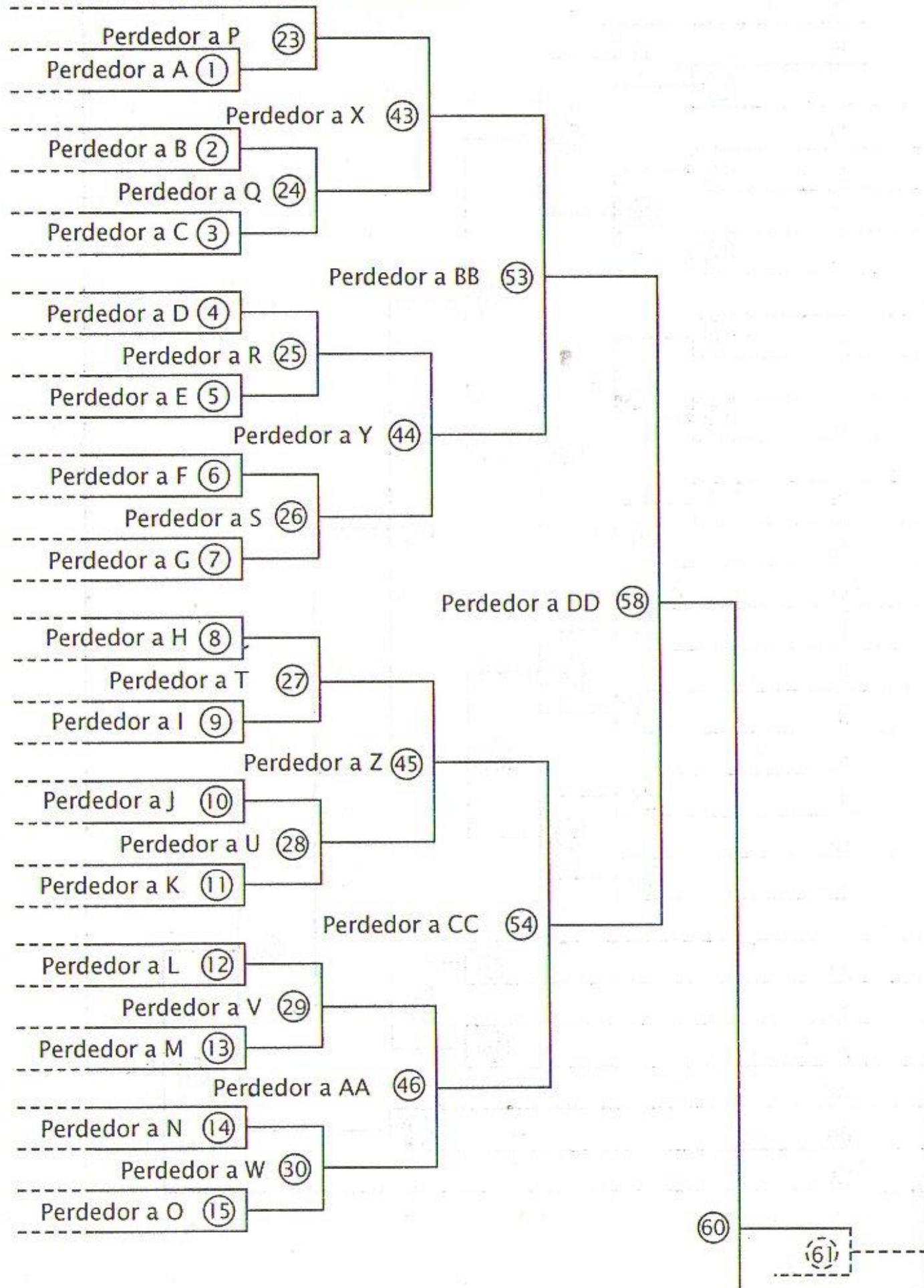


RUEDA DE PERDEDORES

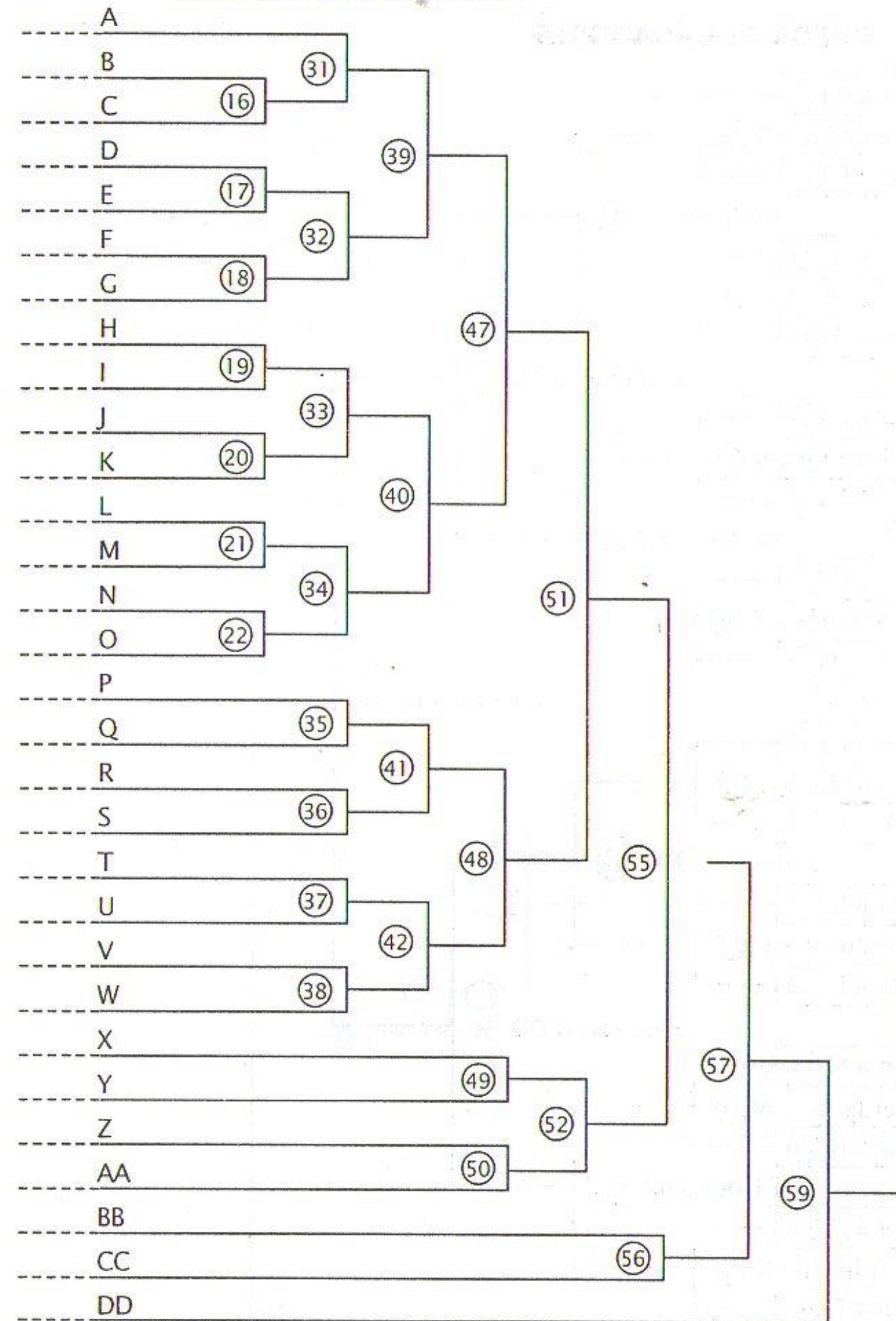


SIMPLE Y DOBLE ELIMINACIÓN - 31 PARTICIPANTES
Número de partidos: Simple: 30 Doble: 61 ó 60

RUEDA DE GANADORES

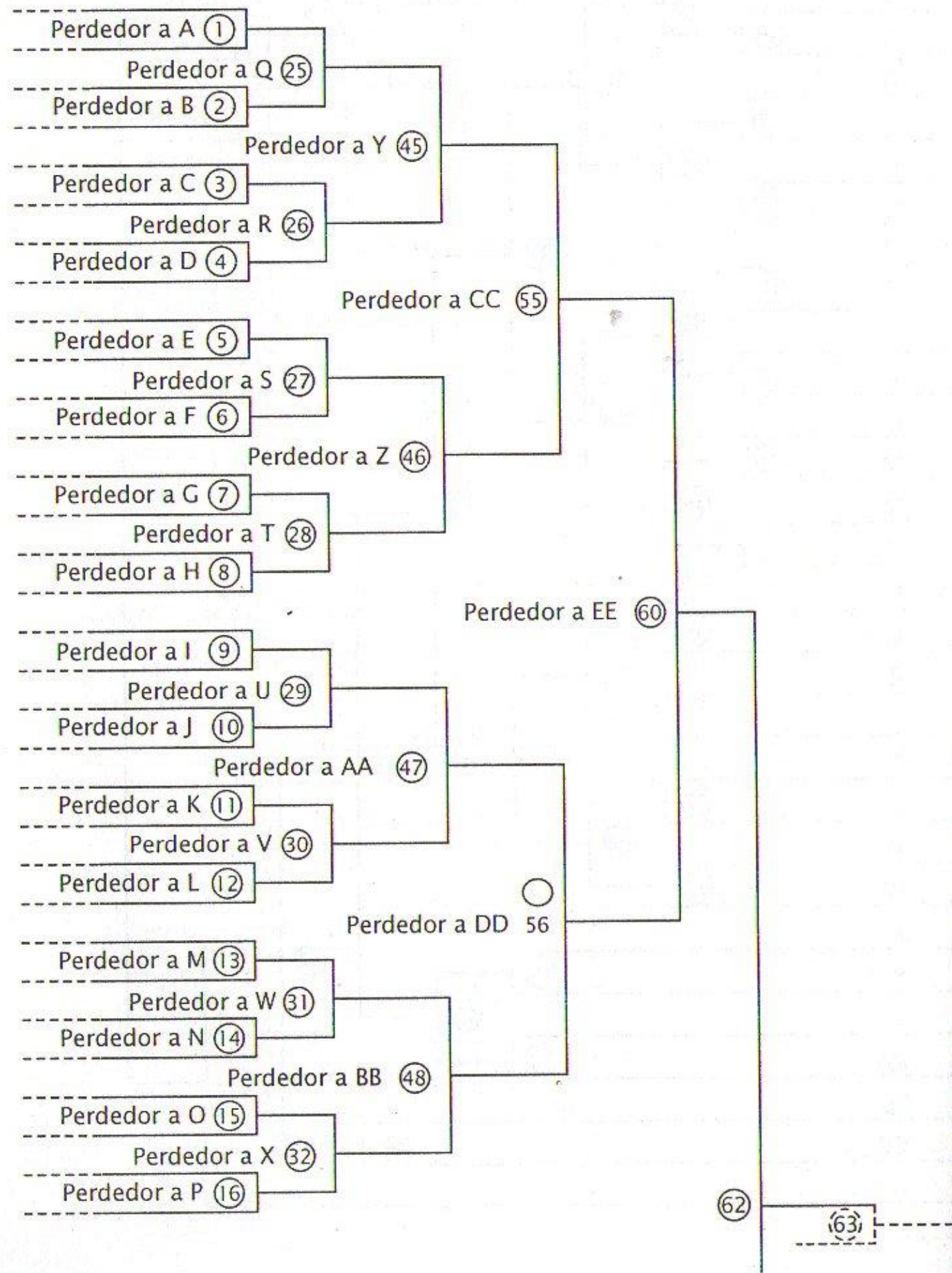


RUEDA DE PERDEDORES

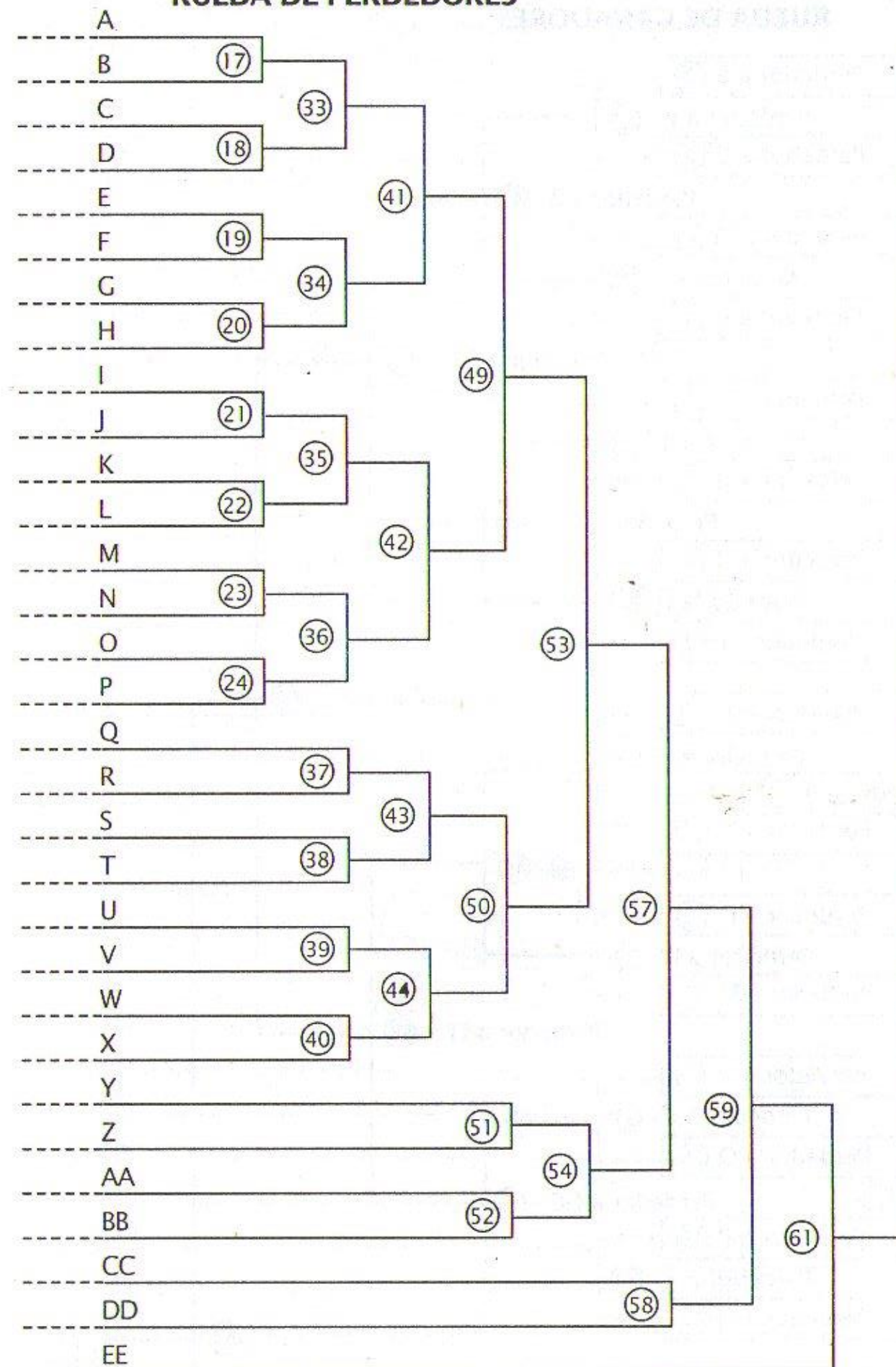


SIMPLE Y DOBLE ELIMINACIÓN - 32 PARTICIPANTES
 Número de partidos: Simple: 31 Doble: 63 ó 62

RUEDA DE GANADORES

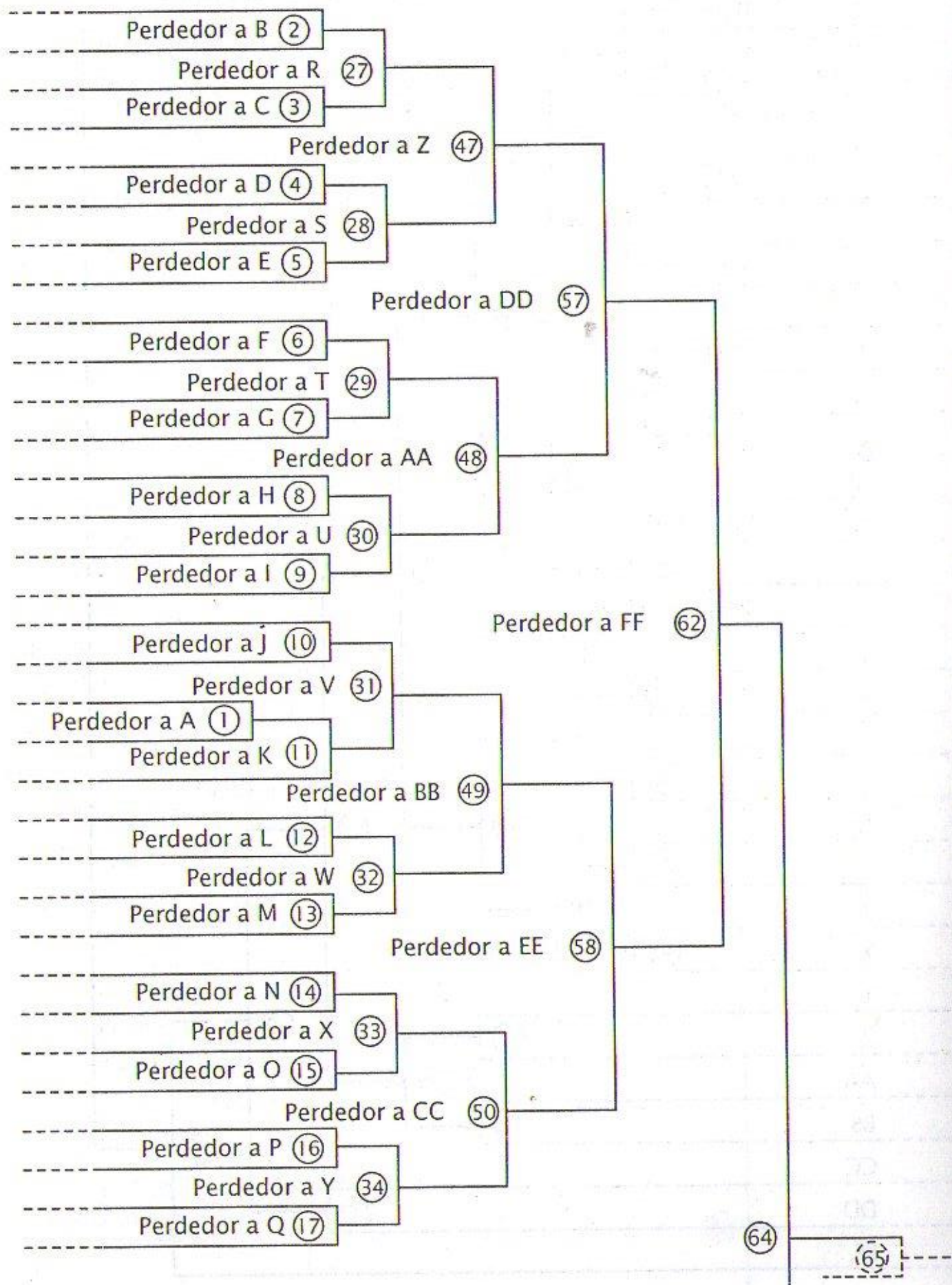


RUEDA DE PERDEDORES

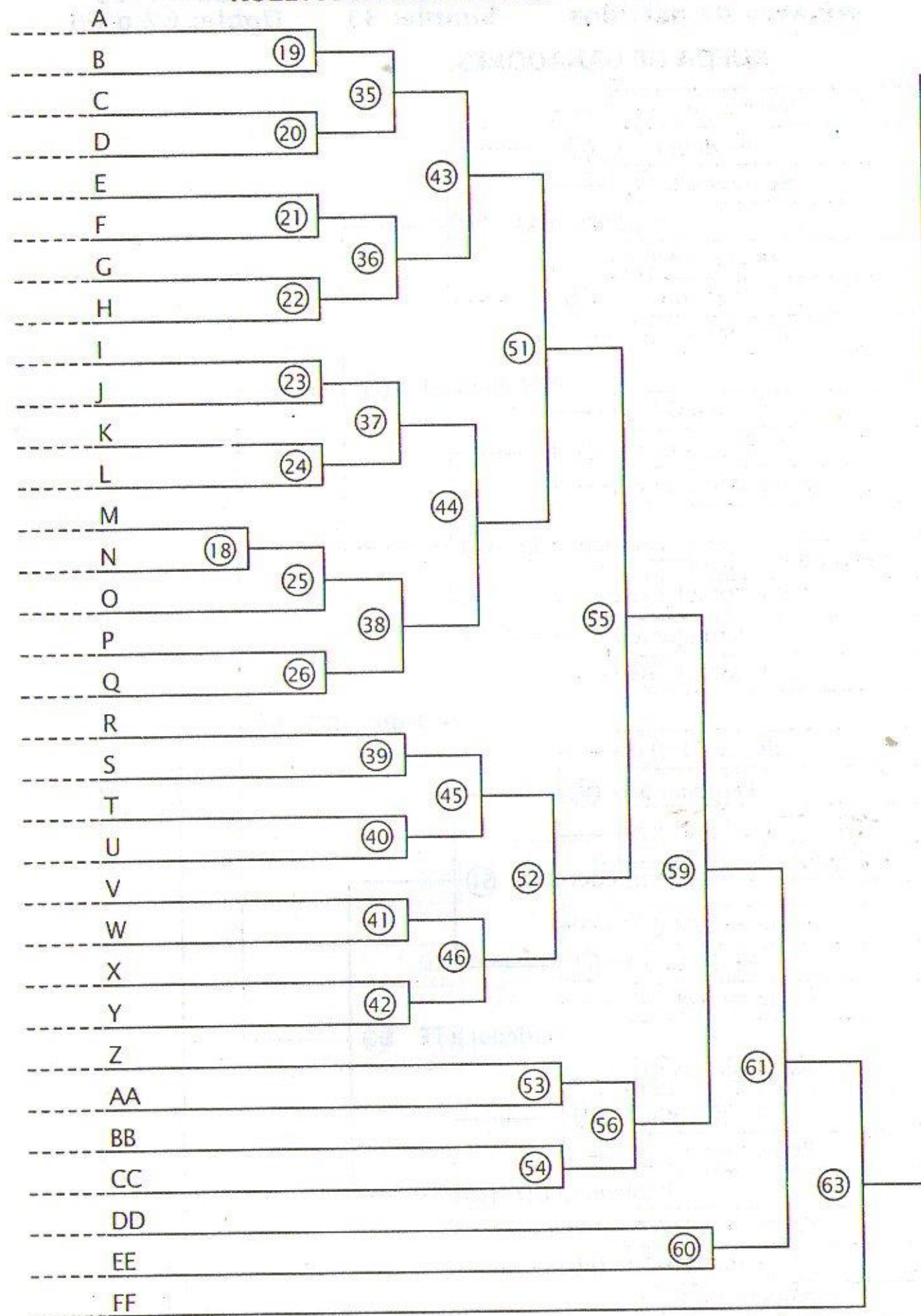


SIMPLE Y DOBLE ELIMINACIÓN - 33 PARTICIPANTES
Número de partidos: Simple: 32 Doble: 65 ó 64

RUEDA DE GANADORES

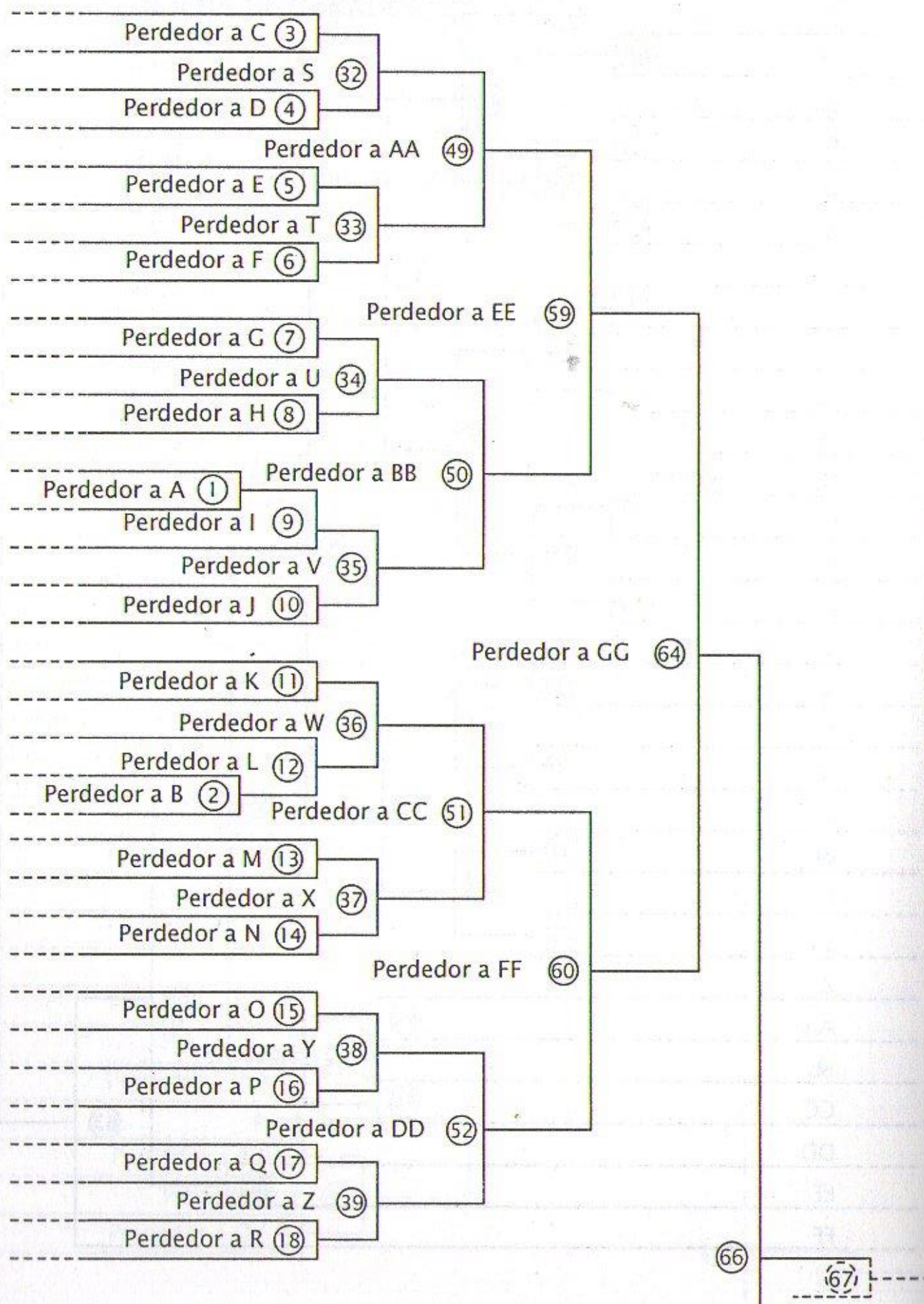


RUEDA DE PERDEDORES

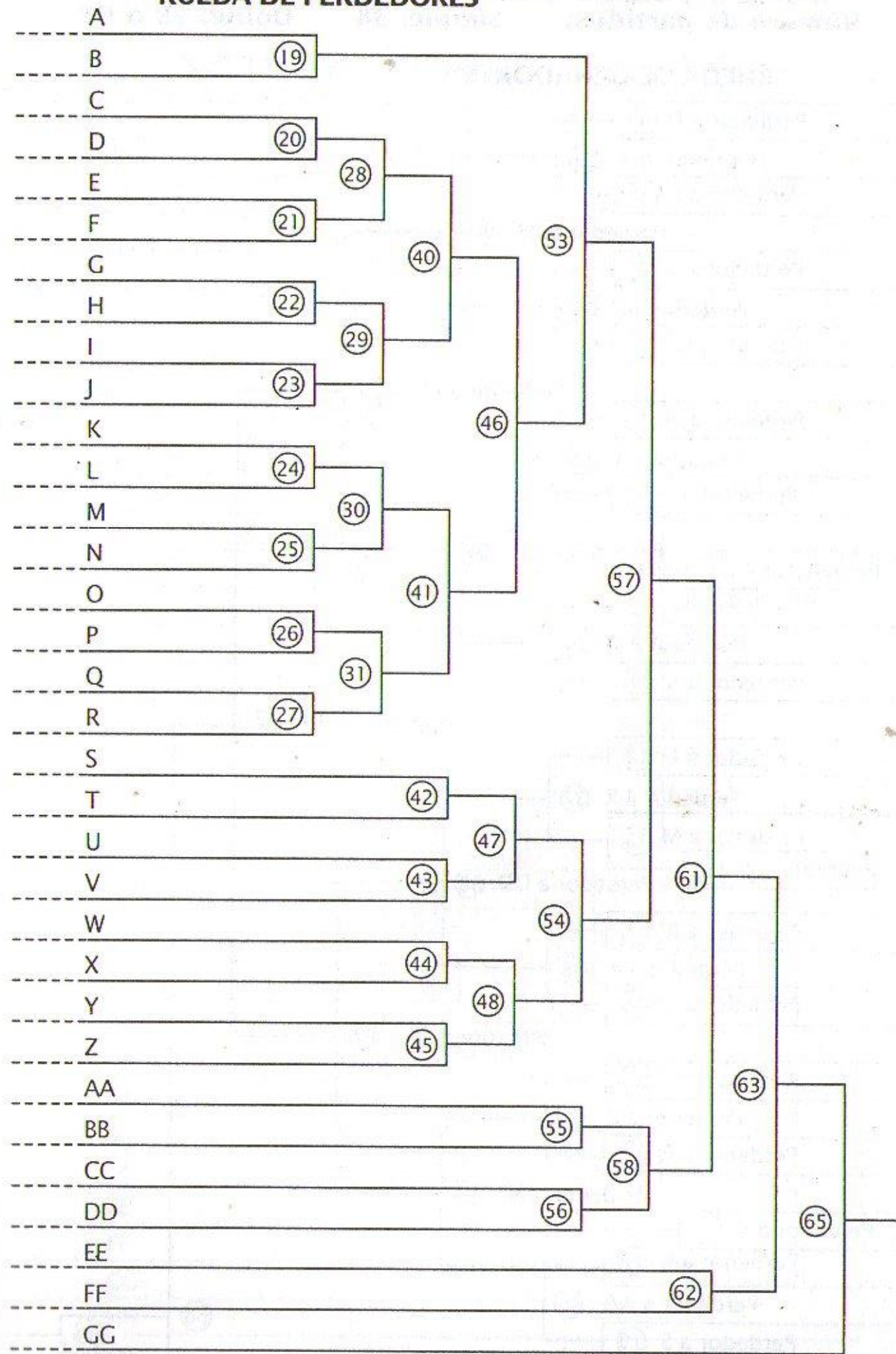


SIMPLE Y DOBLE ELIMINACIÓN - 34 PARTICIPANTES
 Número de partidos: Simple: 33 Doble: 67 ó 66

RUEDA DE GANADORES

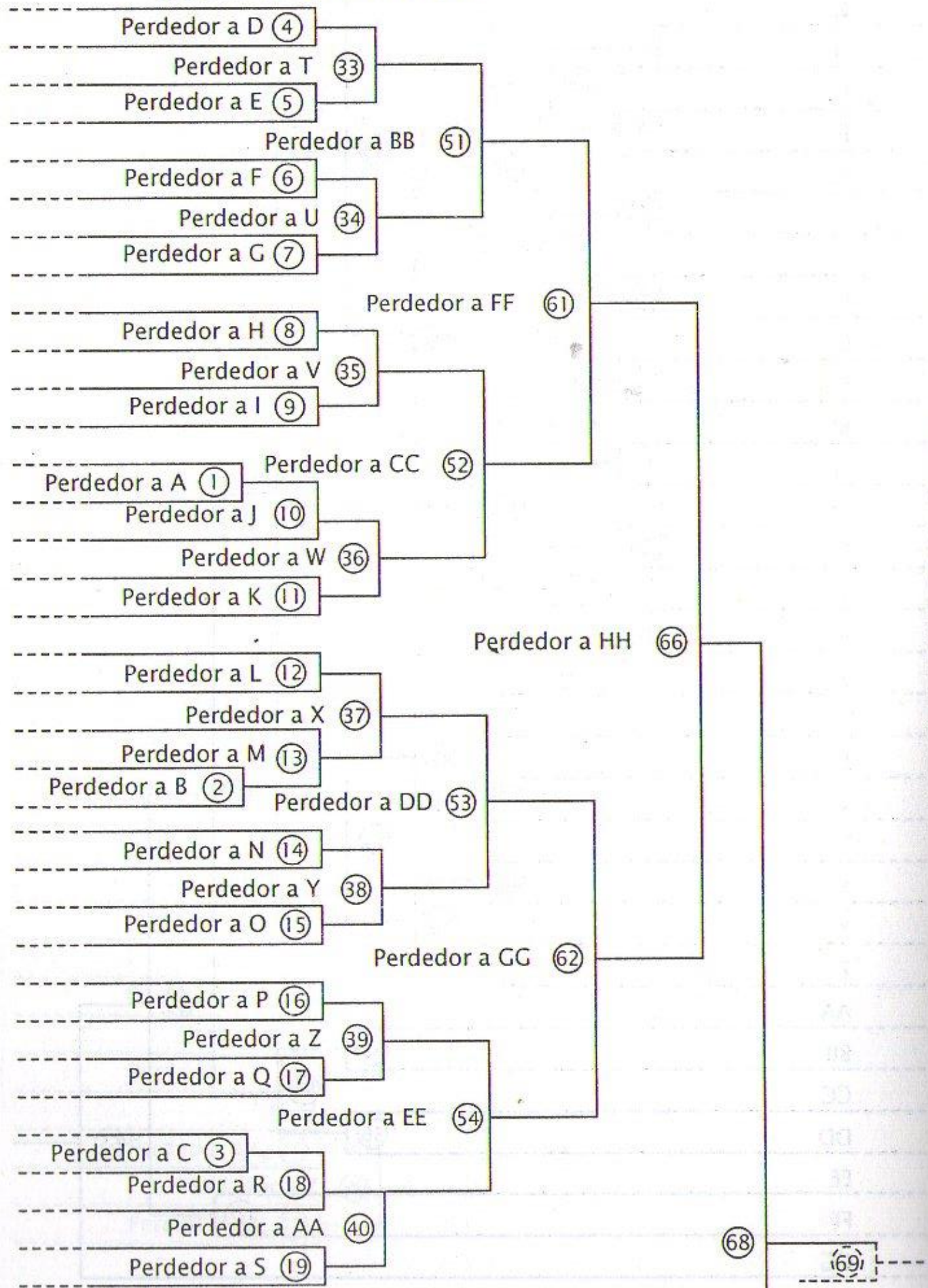


RUEDA DE PERDEDORES

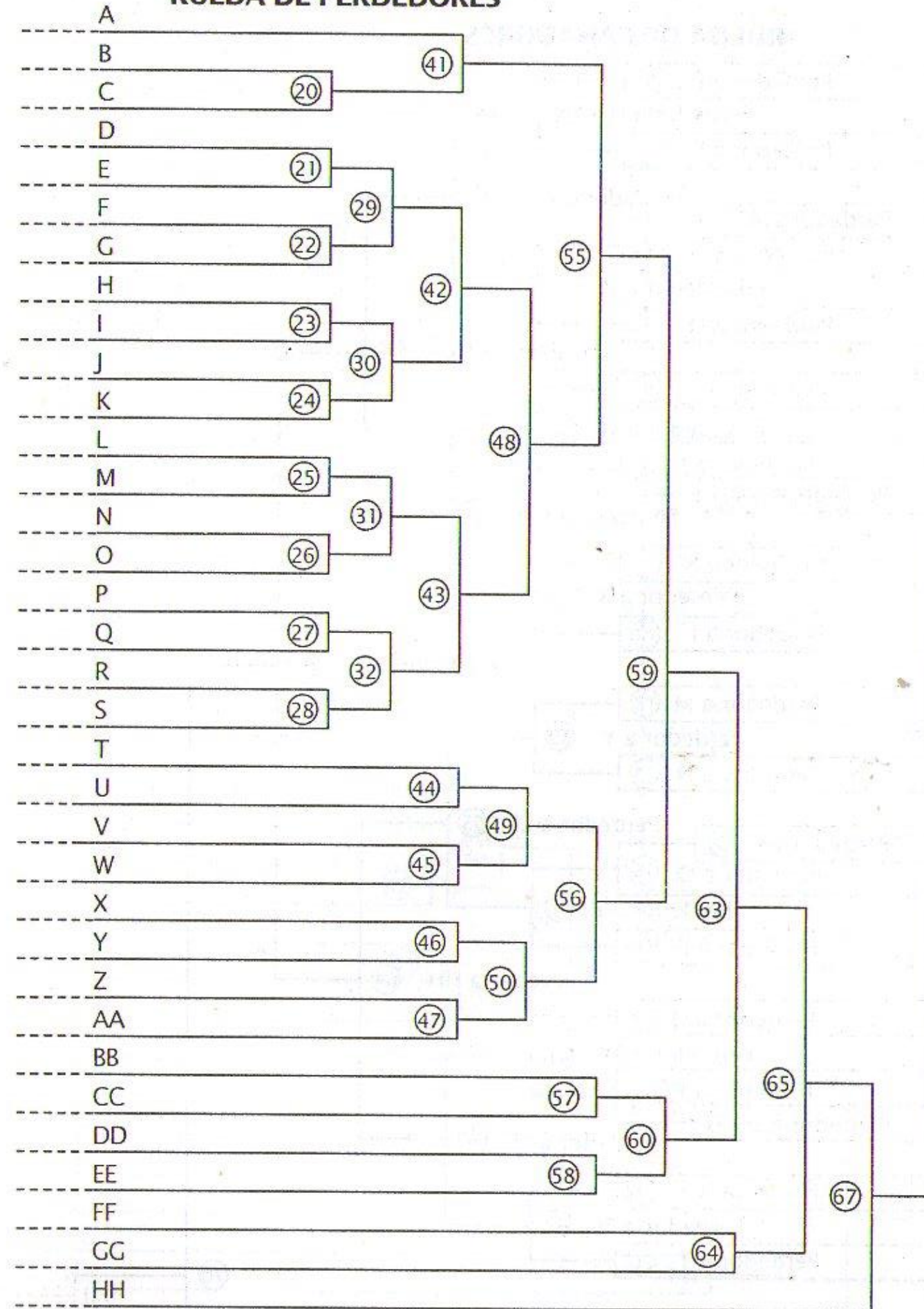


SIMPLE Y DOBLE ELIMINACIÓN - 35 PARTICIPANTES
Número de partidos: Simple: 34 Doble: 69 ó 68

RUEDA DE GANADORES

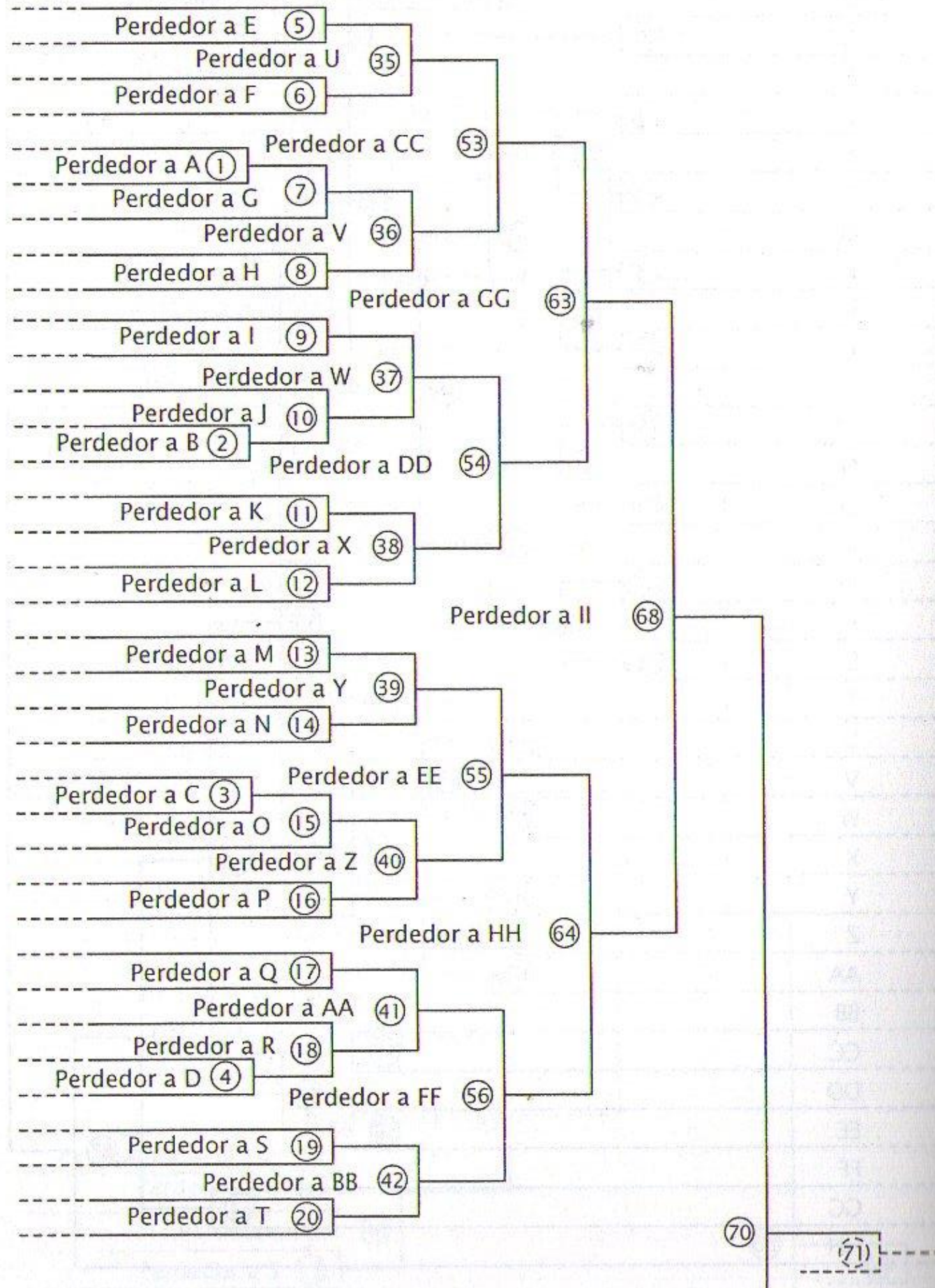


RUEDA DE PERDEDORES

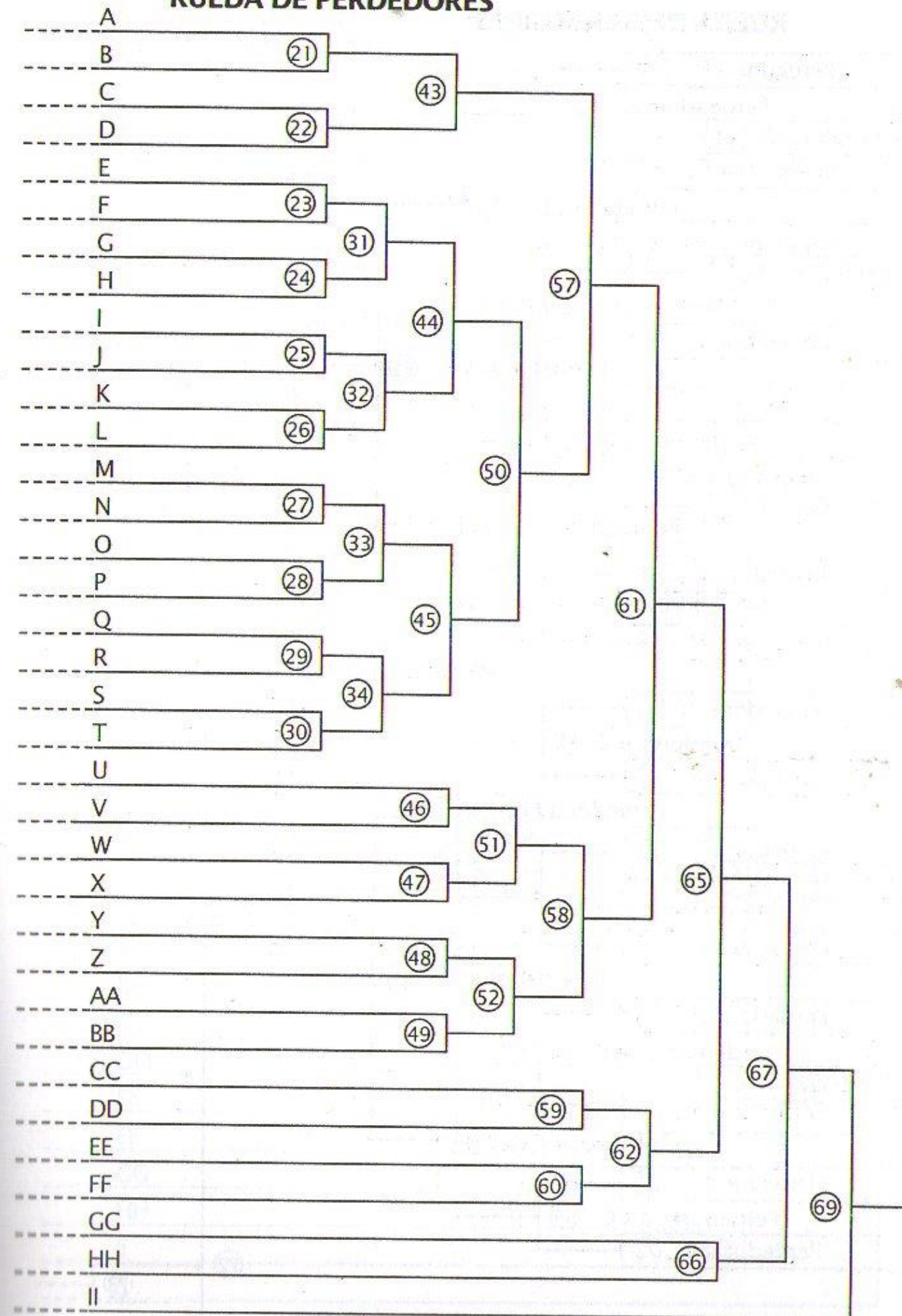


SIMPLE Y DOBLE ELIMINACIÓN - 36 PARTICIPANTES
 Número de partidos: Simple: 35 Doble: 71 ó 70

RUEDA DE GANADORES

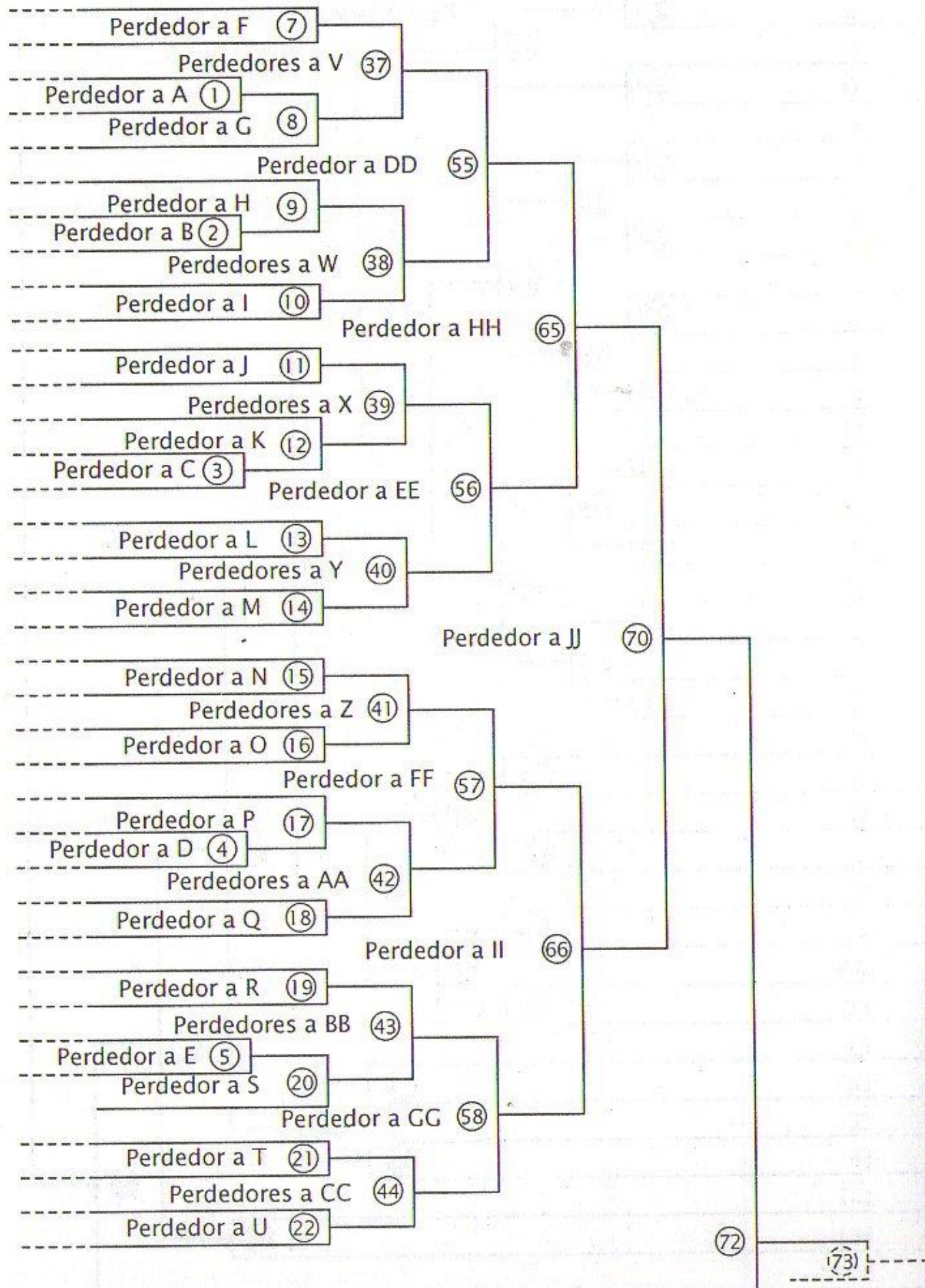


RUEDA DE PERDEDORES

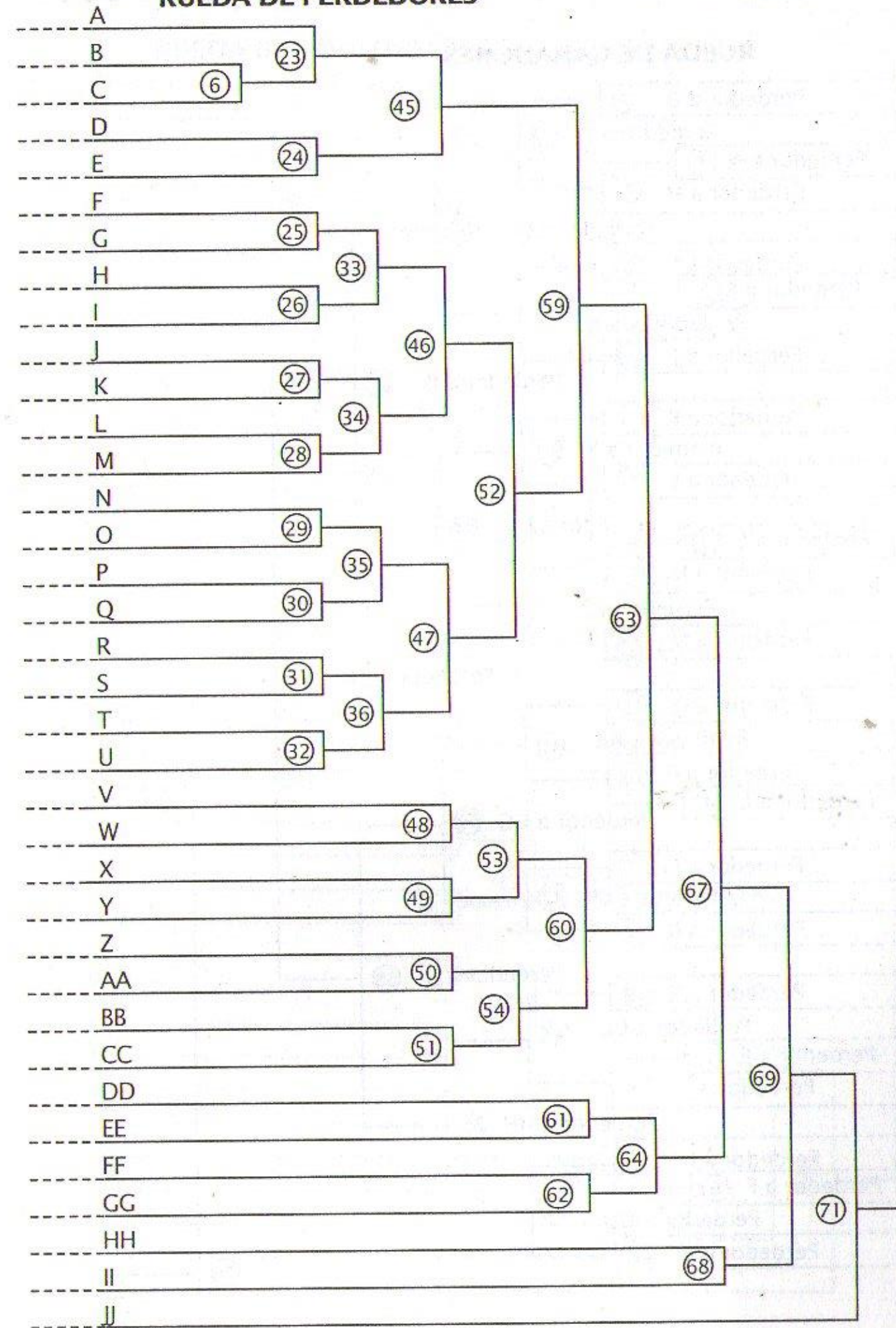


SIMPLE Y DOBLE ELIMINACIÓN - 37 PARTICIPANTES
 Número de partidos: Simple: 36 Doble: 73 ó 72

RUEDA DE GANADORES

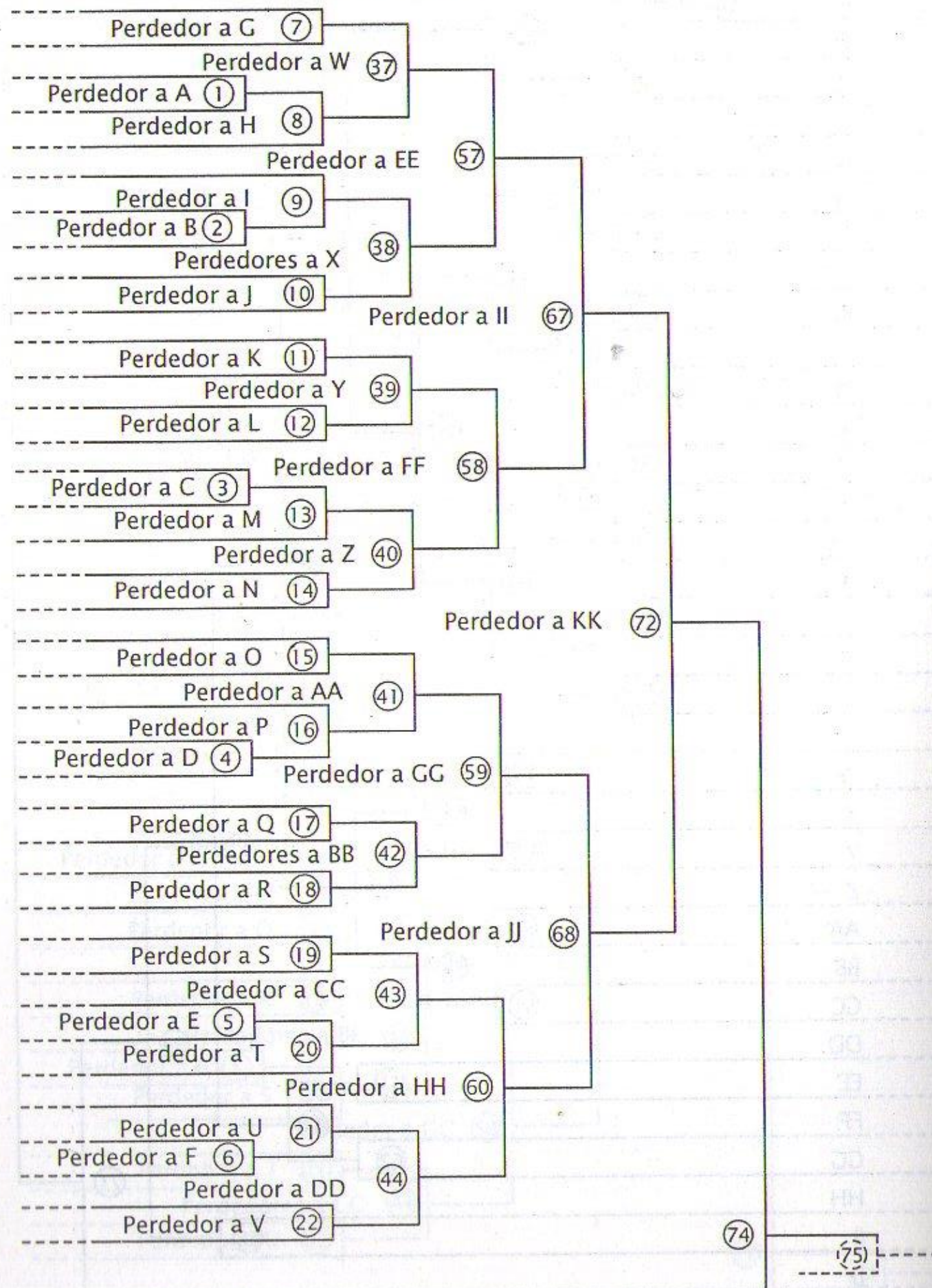


RUEDA DE PERDEDORES

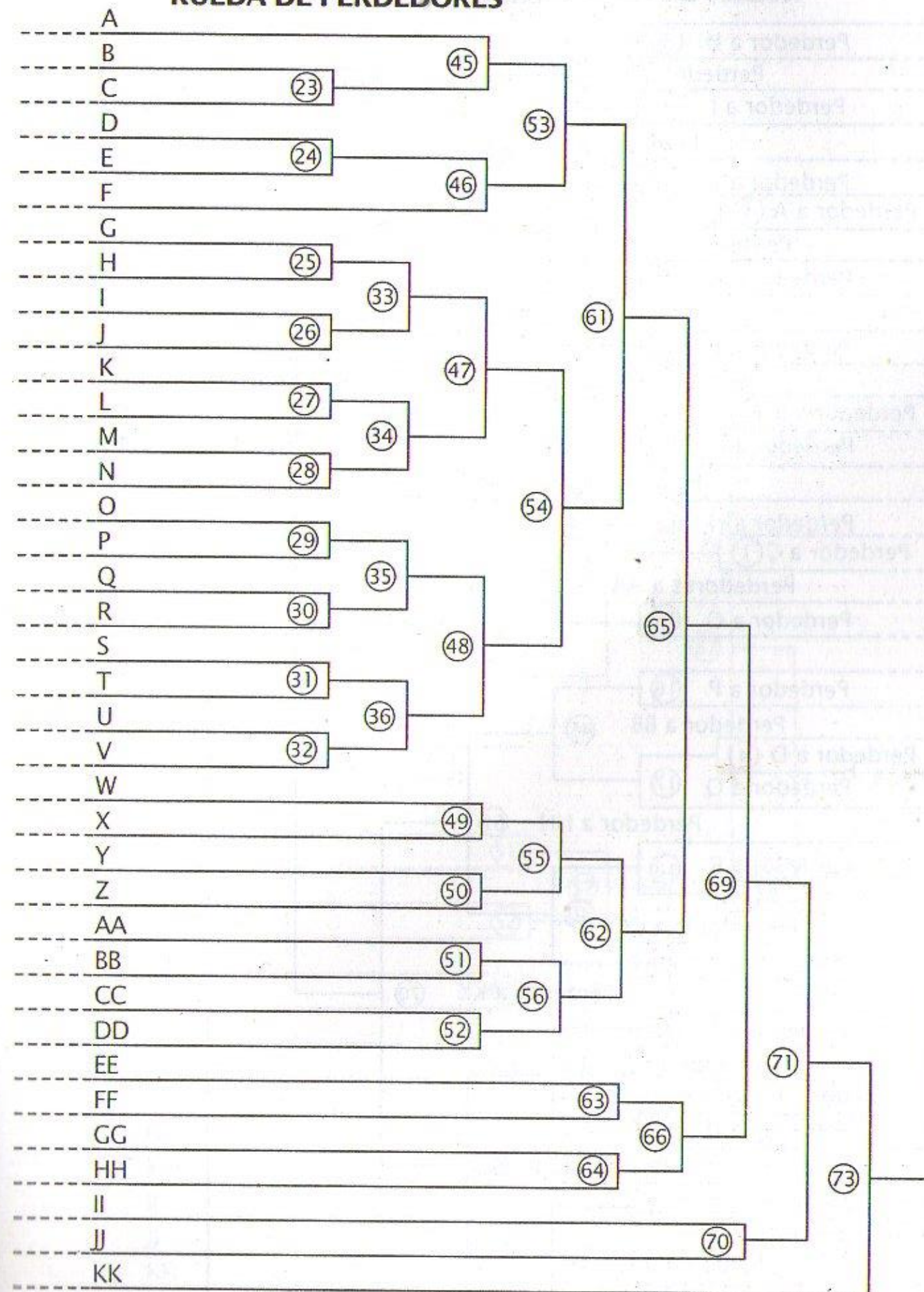


SIMPLE Y DOBLE ELIMINACIÓN - 38 PARTICIPANTES
 Número de partidos: Simple: 37 Doble: 75 ó 74

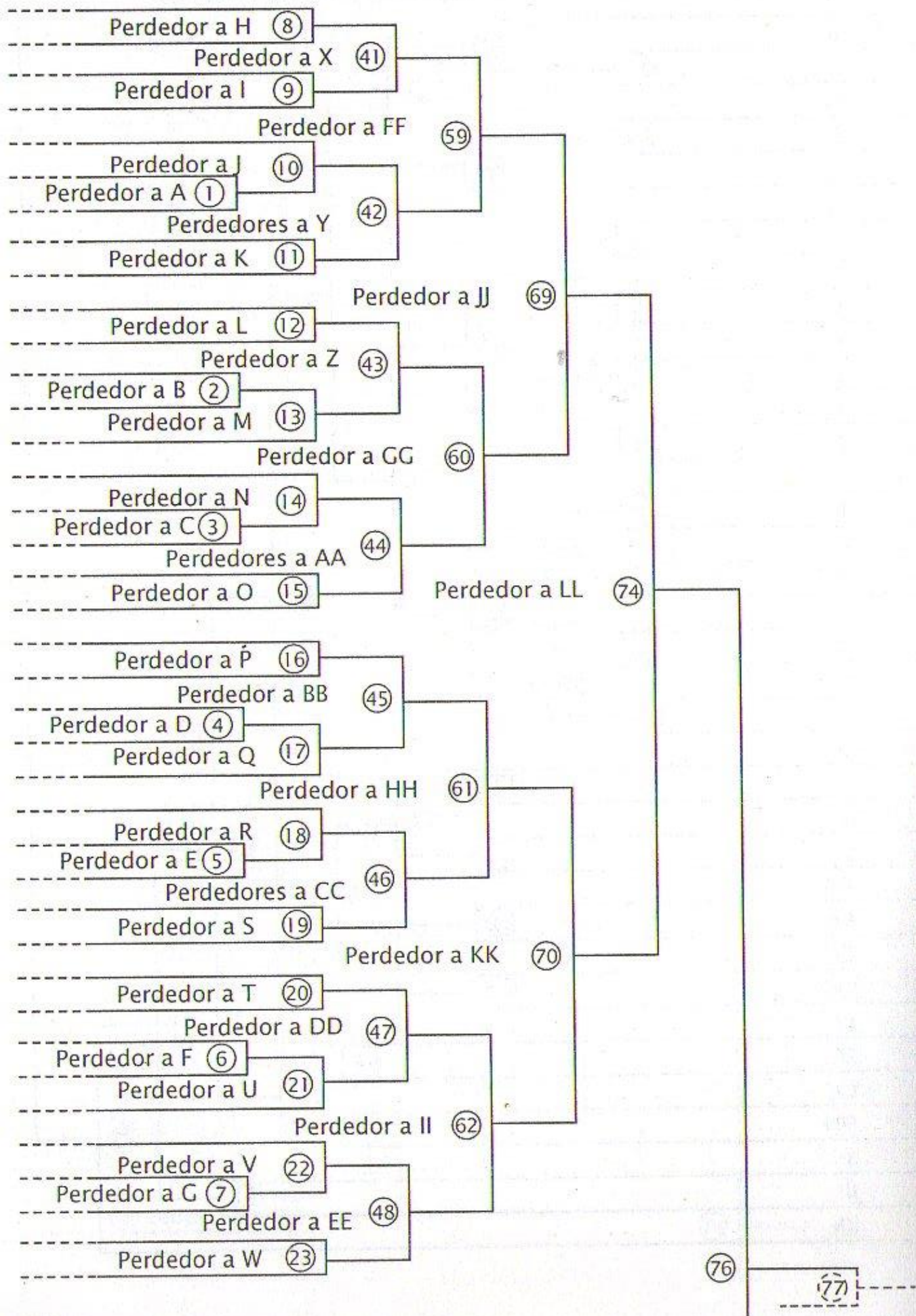
RUEDA DE GANADORES



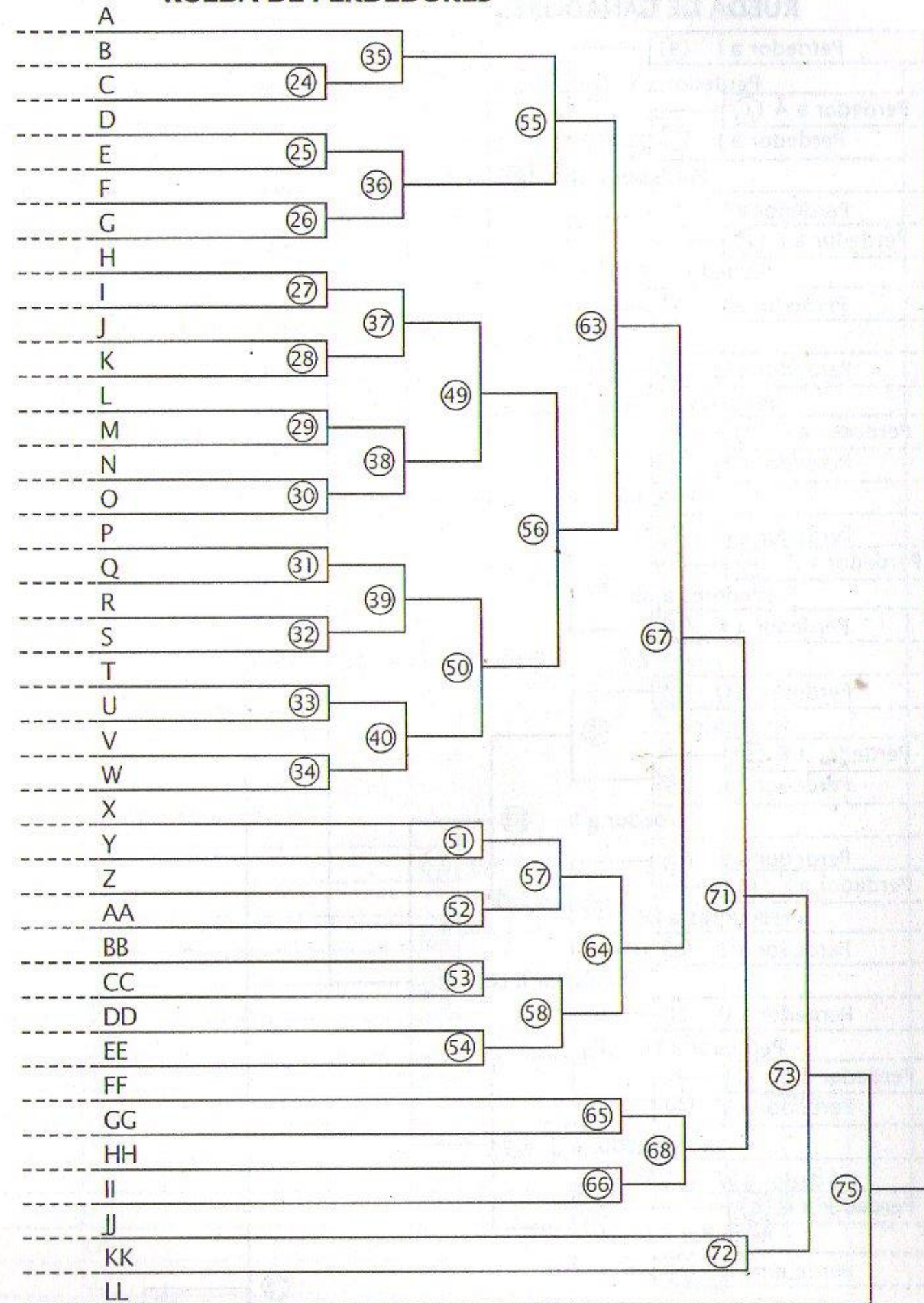
RUEDA DE PERDEDORES



SIMPLE Y DOBLE ELIMINACIÓN - 39 PARTICIPANTES
Número de partidos: Simple: 38 Doble: 77 ó 76
RUEDA DE GANADORES

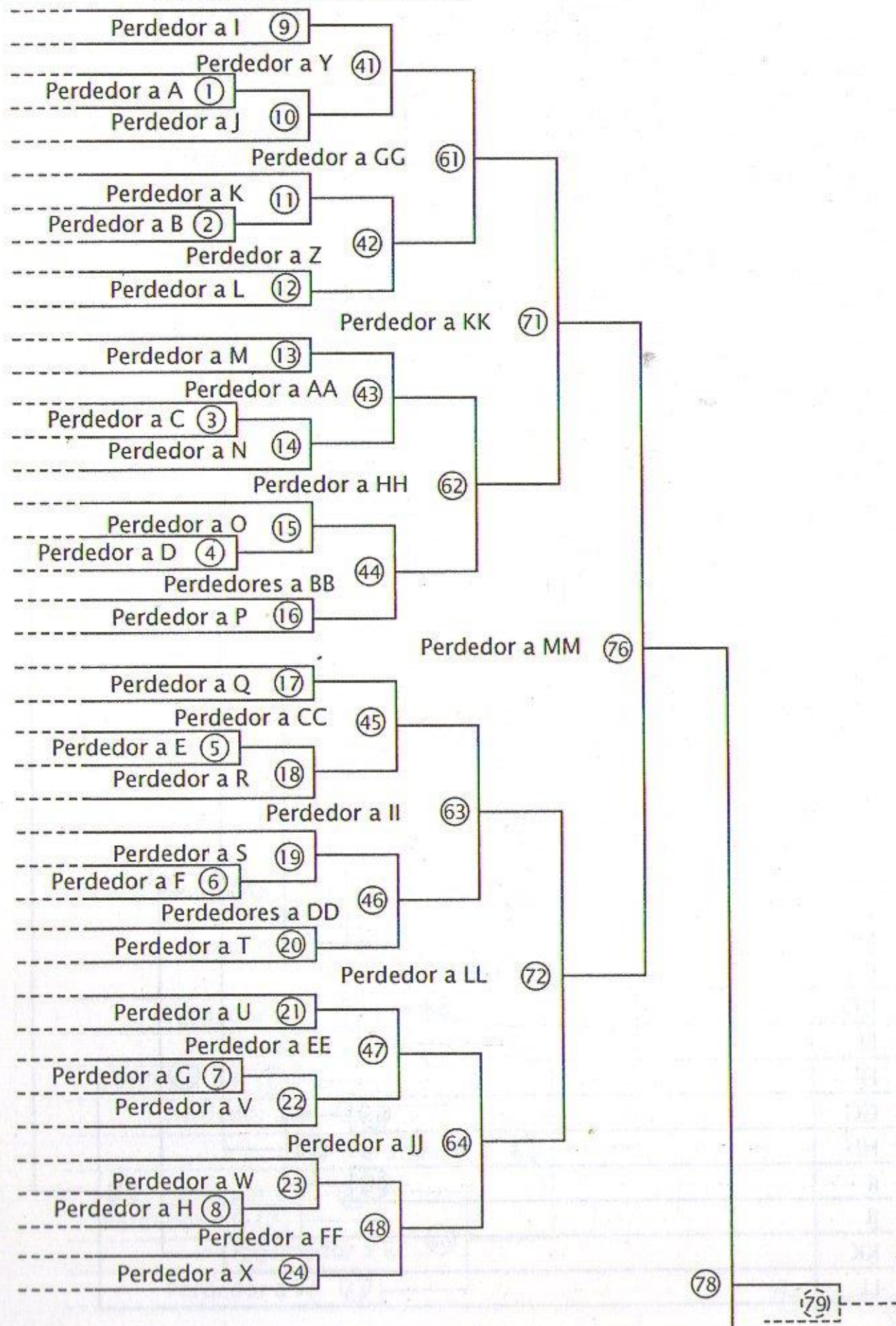


RUEDA DE PERDEDORES

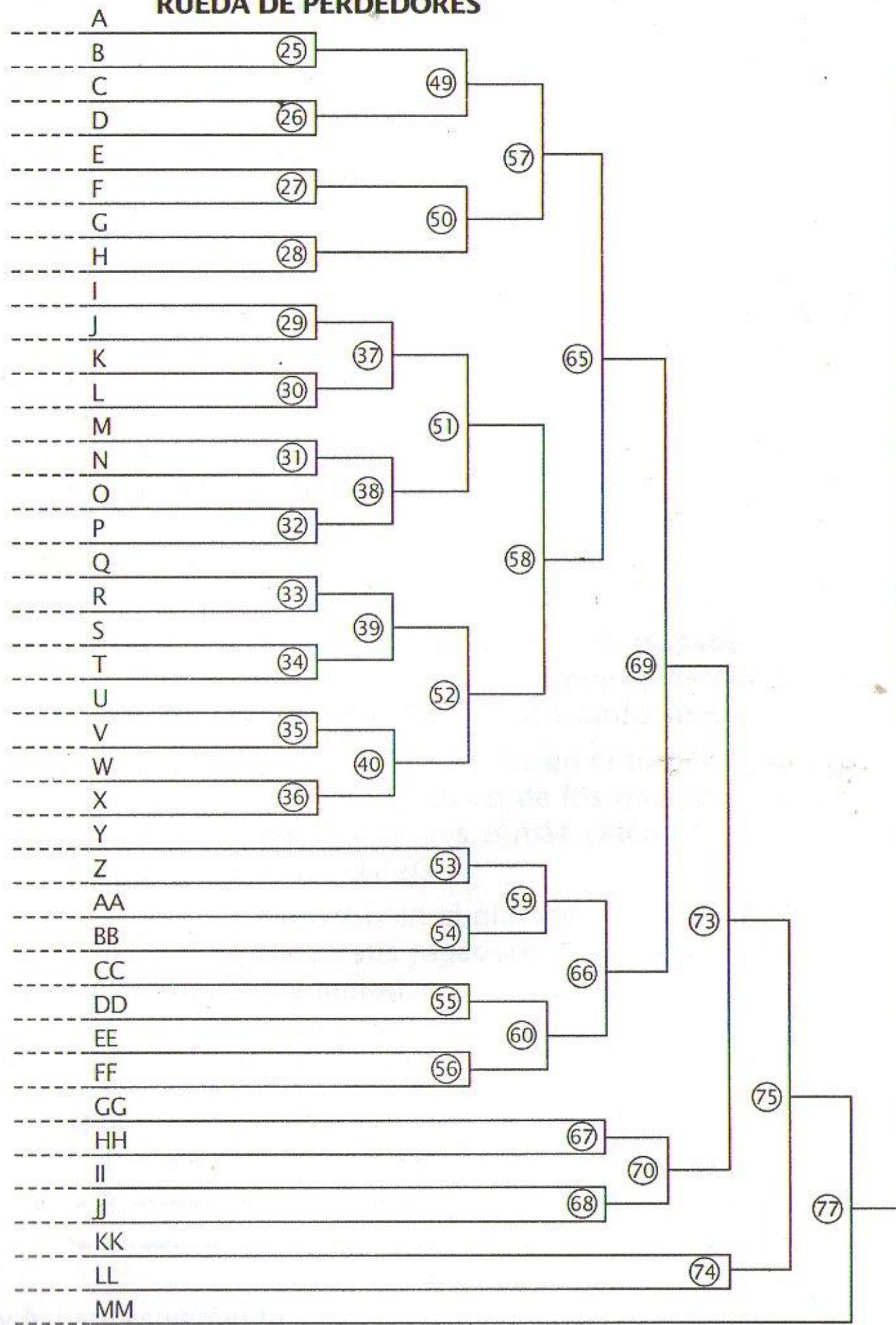


SIMPLE Y DOBLE ELIMINACIÓN - 40 PARTICIPANTES
 Número de partidos: Simple: 39 Doble: 79 ó 78

RUEDA DE GANADORES



RUEDA DE PERDEDORES



ANEXO 1

ASPECTOS PRÁCTICOS

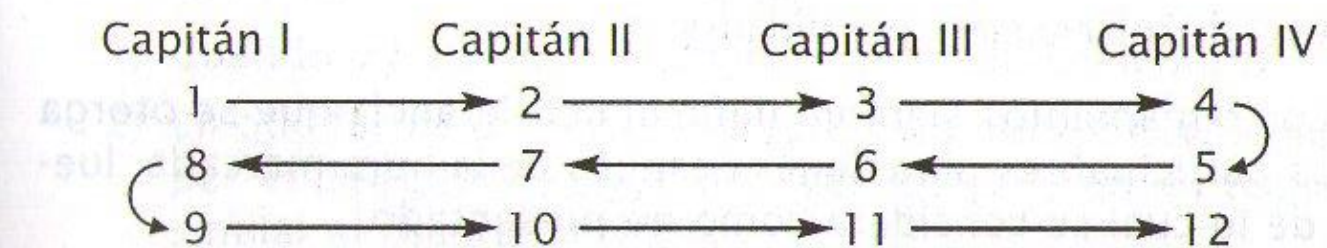
ELECCIÓN DE EQUIPOS

El director con experiencia en competencias, sabe que el éxito de las mismas depende fundamentalmente de que los equipos tengan fuerzas o posibilidades de triunfo similares.

Si los equipos se anotan como tales en el torneo, hay que reglamentar de forma que el poderío de los mismos sea similar, o realizar la competencia en dos o más categorías que permitan una lucha deportiva pareja.

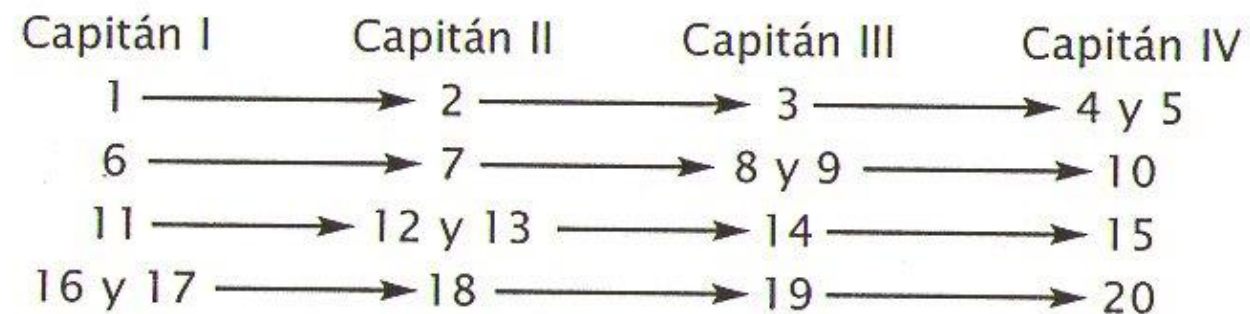
Si los equipos se forman en el gimnasio o cancha por medio de capitanes que eligen sus jugadores, es conveniente utilizar uno de los siguientes métodos:

A)



y así sucesivamente.

B)



y uno cada uno.

ÁRBITROS

Un programa de competencias asegura parcialmente su éxito utilizando árbitros competentes. Dos son los aspectos fundamentales: selección y entrenamiento de los mismos.

Se pueden contratar árbitros profesionales si el presupuesto cubre los gastos, o reclutar o seleccionarlos entre los docentes de Educación Física, o de otra asignatura, ex participantes en el deporte y voluntarios. Es conveniente prepararlos por medio de cursos y práctica supervisada.

NO PRESENTACIÓN

Cuando un participante o equipo no se presenta a un partido, el director del torneo debe ponerse en contacto con el mismo para determinar la causa y tratar de solucionarla.

En los campeonatos por puntos, cuando un equipo no se presenta por segunda vez, debe ser eliminado y considerar en el puntaje como ganadores a todos sus rivales en el partido programado con dicho equipo.

TIEMPO DE TOLERANCIA Y PENALIDADES

Los reglamentos siempre definen la tolerancia que se otorga a los participantes para llegar después de la hora marcada, luego de lo cual se considera como no presentado.

En los centros docentes o recreativos, interesa jugar de cualquier manera el encuentro; se puede instituir una penalidad,

por ejemplo dos tantos por minuto en el básquetbol. De cualquier forma se recomienda que el partido se realice aunque sea como mera práctica.

SUSPENSIÓN DE PARTIDOS

La suspensión de partidos debe mantenerse en el mínimo indispensable y generalmente la causa que los motiva es el mal tiempo. Se deben realizar precisiones al respecto en el reglamento y en el calendario de partidos.

En los campeonatos por puntos hay tres alternativas:

- Jugar los partidos suspendidos al finalizar el calendario programado.
- Jugar los partidos suspendidos en el primer momento disponible, sin retrasar los otros partidos programados.
- Jugar los partidos suspendidos en la próxima fecha y posponer el resto de los encuentros programados para dicha fecha.

En los campeonatos por eliminación, no hay más remedio que jugar en la primera oportunidad factible y posponer los otros partidos.

PROTESTAS

La elección de buenos árbitros y la correcta supervisión del personal docente, eliminarán la mayoría de las protestas.

Es conveniente reglamentar el procedimiento a seguir en caso de protestas. Para ello habrá que definir:

- Cuándo y hasta qué momento se puede presentar.
- En qué forma debe hacerse (protesta por escrito, firmada por el delegado o el capitán del equipo y en un formato similar al Diagrama N°29).
- Cómo estará constituido el tribunal arbitral y de cuánto tiempo dispone para dictar el fallo.

FORMULARIO DE PROTESTA

Equipo que protesta..... Fecha del partido

Árbitro Fecha de la protesta

Resultado en el momento de la protesta Tiempo de juego

Situación específica que se protesta

.....

.....

.....

Firma del capitán o delegado

DIAGRAMA Nº 29

Gol AVERAGE

El gol average es el cociente resultante de dividir el total de los goles a favor por el total de los goles en contra.

Por ejemplo, en cuatro partidos los resultados fueron:

Equipo A: 4 - 1 ≠ 3 - 1 ≠ 2 - 2 ≠ 1 - 2

Equipo B: 3 - 2 ≠ 1 - 1 ≠ 1 - 0 ≠ 0 - 1

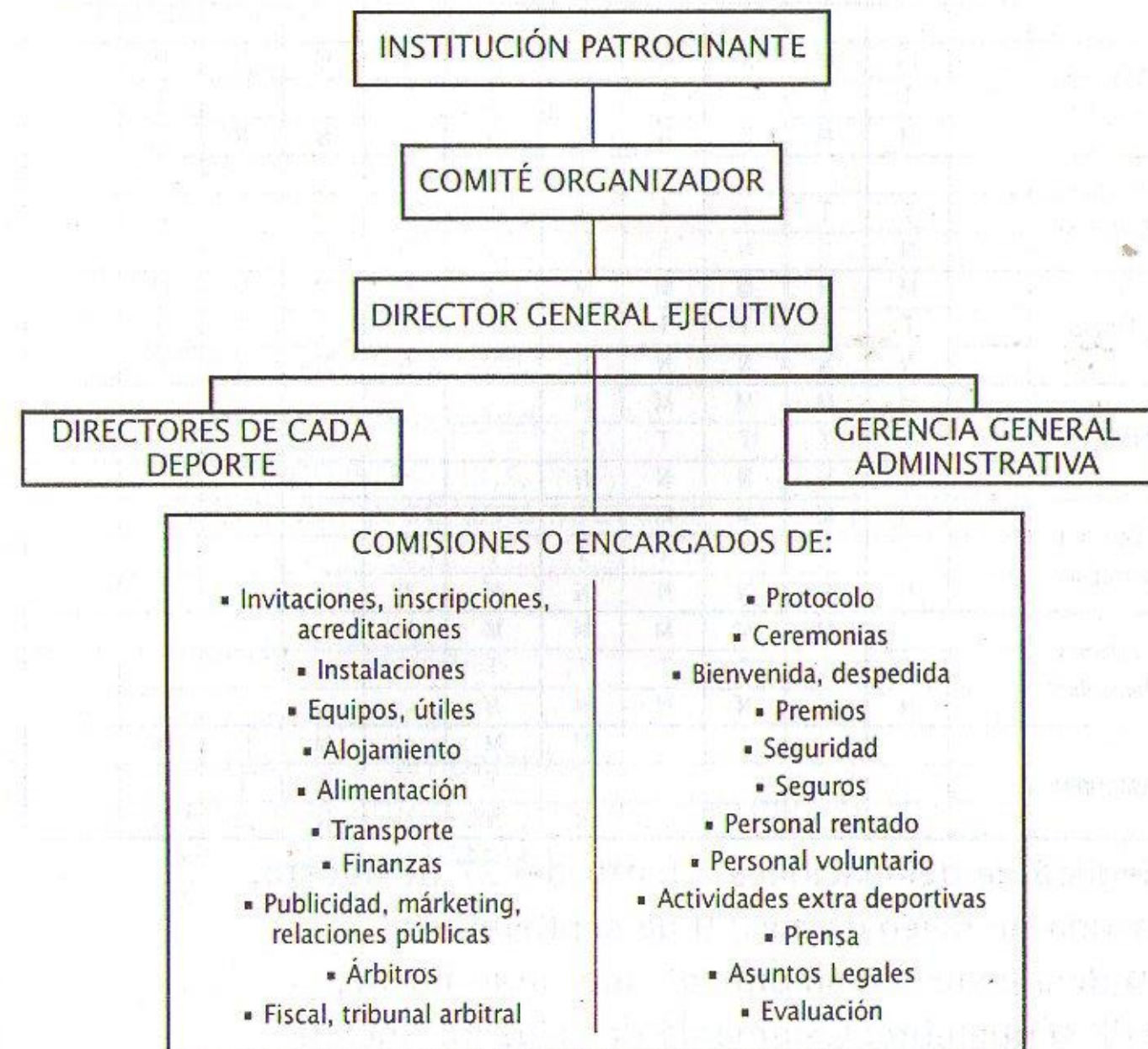
Equipo A: 10 : 6 = 1,666

Equipo B: 5 : 4 = 1,250

ANEXO 2

ORGANIGRAMA

JUEGOS XXXXX 2009



ANEXO 3

PROGRAMA COMPETENCIA MULTI-DEPORTIVA 2021

MONTEVIDEO, URUGUAY, 30 DE AGOSTO AL 8 DE SEPTIEMBRE

M = Mañana

T = Tarde

N = Noche

Deportes	Juev.	Vier.	Sáb.	Dom.	Lun.	Mart.	Miérc.	Juev.	Vier.	Sáb.	Dom.	Lugar
	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	
Atletismo							M	M	M	M	M	
							T	T	T	T	T	
Básquetbol masculino		M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	
	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	
Básquetbol femenino												
		N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	
Fútbol		M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	
	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	
Natación												
		N	N	N	N	N						
Vóleybol masculino		M	M	M	M							
		T	T	T	T	T	T	T				
Vóleybol femenino			M	M	M	M	M	M				
		T	T	T	T	T	T	T				
Waterpolo						M	M	M	M	M	M	
						T	T	T	T	T	T	
						N	N	N	N	N	N	

Llegada de delegaciones a partir del 27 de agosto.

Partida de delegaciones: 9 de septiembre.

29 de agosto: Ceremonia de apertura - noche.

8 de septiembre: Ceremonia de clausura - noche.

ANEXO 4

FUNCIONES A CUMPLIR POR EL LOCATARIO PARA UN EVENTO DEPORTIVO

Lista de chequeo

Funciones

FUNCIONES

1. Publicidad.

- Programas.
- Afiches.
- Periódicos, radio, TV.

2. Programa del partido.

- Venta de publicidad.
- Distribución.
- Venta del programa souvenir.

3. Venta de entradas.

- Ventas previas.
- Ventas día del partido.
- Venta de entradas para los partidarios del equipo visitante.
- Control de ingreso.
- Invitaciones.
- Resumen económico.

4. Concesiones.

- Notificar a los concesionarios.
- Anuncios durante el partido.
- Control económico.

5. Acomodadores de público.

- Contratar el número necesario.
- Supervisar.

6. Banda de música.

- Lugar de concentración.
- Lugar en las gradas.
- Presentación y coordinación con "cheerleader".

7. "Cheerleaders" y mascotas.

- Coordinación.
- Lugar físico.

8. Seguridad.

- Coordinación con la policía.
- Determinar horarios.
- Determinar lugares a controlar.
- Planes para situaciones críticas.

9. Entretenimiento previo y en intervalos.

- Programar.
- Coordinar y anunciar.
- Presentación de los participantes.

10. Mesa de control.

- Equipos y útiles necesarios.
- Sistemas de control de tiempo.
- Planillas.

11. Zona de prensa.

- Control de ingreso a periodistas.
- Espacio para radios.
- Espacio para televisión.
- Espacio para prensa escrita.

12. Distribución de graderías.

- Lugar para locatarios.
- Lugar para visitantes.
- Lugar para invitados.
- Lugar para dirigentes.

13. Participantes visitantes.

- Recibirlos y darles la bienvenida.
- Vestuario de visitantes.
- Espacio médico.
- Lugar en la cancha de juego.

14. Árbitros.

- Recibirlos y darles la bienvenida.
- Vestuario de los árbitros.
- Pagarles sus servicios.

15. Emergencias médicas.

- Servicio médico.
- Ambulancia.
-
-

16. Funciones para cumplir antes del evento.

- Revisar y armar gradas para espectadores.
- Controlar los elementos de seguridad.
- Armar la mesa de control.
- Armar o chequear los tableros avisadores.
- Revisar iluminación.
- Revisar sistema sonoro.
- Bloquear lugares donde no debe entrar público.
- Limpieza total (canchas, vestuarios, gabinetes higiénicos, entre otros).
-
-

17. Funciones durante el juego.

- Control de público.
- Limpieza del piso de cancha si es necesario.
- Anuncios.
- Planes de emergencias (incendio, protestas, tumulto y otros).
-
-

18. Funciones después del juego.

- Acompañar a equipos y árbitros para salir de cancha de juego (túnel).
- Supervisar la salida del público.

- Revisar todas las instalaciones.
- Limpieza de todas las instalaciones.
- Retornar a su lugar mesa de control, tableros avisadores, etc.
- Control del sistema lumínico.
-
-

19. Informes.

- Realizar los informes necesarios.

ANEXO 5

CAMPEONATOS EN CENTROS EDUCATIVOS

Frost y Marshall en su libro *Administration of Physical Education and Athletics* nos brindan guías para la administración de eventos deportivos internos de un centro docente y/o entre varios centros educativos.

- Las competencias deportivas en los centros educativos deben ser organizadas y dirigidas dándole prioridad a la salud y el bienestar del deportista-estudiante.
- Las competencias deben ser administradas para impartir primariamente valores humanos.
- Las competencias deben enfocarse en las necesidades e intereses de los estudiantes.
- Las competencias deportivas deben ser parte integral del programa educativo total.
- Las competencias deportivas no deben sustituir, sino más bien complementar, los programas básicos de Educación Física y Deportes.
- Los programas de competencias deportivas deben administrarse de acuerdo a las necesidades, recursos y circunstancias de cada centro docente.
- Las competencias deportivas deben ser administradas por profesionales de Educación Física y/o Deportes especializados en este tipo de programa.

- El número de deportes debe ser lo más amplio posible para satisfacer las necesidades e intereses del mayor espectro de los estudiantes.
- Deben ser administrados en forma eficiente para dar posibilidad de participar al mayor número de estudiantes.
- Debe existir un balance de participación correcta femenina-masculina y crear distintos niveles de competición para que los no tan hábiles puedan participar.
- Los menores de edad deben competir con permiso escrito de los padres.
- Una correcta supervisión de las instalaciones, equipos y útiles debe realizarse para asegurar una participación más segura.
- Se debe poseer un protocolo estandarizado para las emergencias médicas y primeros auxilios.
- Se debe dar la oportunidad a los estudiantes más hábiles, de representar a su centro educativo y competir de acuerdo a su nivel deportivo.

ANEXO 6

EVALUACIÓN DE UN EVENTO DEPORTIVO

La evaluación de una competencia deportiva se debe encarar desde el punto de vista de todos los actores que participan en la misma. Por lo tanto, deberían realizarla:

- Los organizadores del evento.
- El director general ejecutivo.
- Los directores de cada deporte.
- Los directores de cada delegación.
- Los participantes.
- Los árbitros (jueces).
- Las comisiones o encargados.
- La prensa.

ESQUEMA DE UN FORMATO EVALUATORIO

Le solicitamos que nos brinde su opinión/comentarios sobre los siguientes aspectos del evento deportivo:

Por favor, califique desde 1 (el nivel más bajo) hasta 10 (el nivel más alto). Si lo desea agregue comentarios.

Preguntas

Puntaje

Información sobre el evento - a tiempo - completa.
Sistema de inscripción – acreditación.
Recepción / bienvenida a su delegación (deportista).
Ceremonia de apertura.
Reglamentos aplicados.
Nivel de los árbitros / jueces.
Información durante el evento.
Nivel del alojamiento.
Nivel de la alimentación.
Nivel de los traslados internos.
Nivel de las instalaciones / equipamiento de la competencia.
Nivel de las instalaciones / equipamiento de los entrenamientos.
Sistema de servicio médico.
Sistema de seguridad.
Costos de la inscripción.
Costos del alojamiento.
Costos de la alimentación.
Otros.
Solución de sus problemas por parte de los organizadores.

Nivel de los premios.

Nivel de las actividades extra deportivas, sociales y artísticas.

Nivel de las clínicas o congresos técnico deportivos.

Nivel de la ceremonia de clausura.

Despedida a su delegación /deportista.

Cuál de las actividades debe ser: Mantenido
 Eliminada
 Cambiada
 Agregada

Cuál servicio debe ser: Mantenido
 Eliminado
 Cambiado
 Agregado

¿Cumplió el evento con los objetivos que usted se propuso?

Comentarios que usted desea realizar

Muchas gracias

Delegación o deportista

ANEXO 7

EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA POR EL PARTICIPANTE

En nombre de, institución organizadora de la competencia de, le transmito nuestra complacencia por su participación. En el deseo de superar dicha organización en los próximos torneos, le solicitamos complete el siguiente formulario del que se puede o no solicitar su firma.

	SÍ	NO
1. ¿Se enteró de la competencia con tiempo suficiente para prepararse?		
2. ¿Fue completa la información que recibió?		
3. ¿Disfrutó de la competencia?		
4. ¿Son a su juicio satisfactorios los procedimientos para la inscripción?		
5. ¿Su ubicación en el diagrama de la competencia y el calendario de partidos le resultaron aceptables?		
6. ¿Estuvo usted conforme con las instalaciones disponibles?		
7. Considerando los problemas que siempre existen con los arbitrajes, ¿le merecen éstos alguna objeción?		
8. ¿Las fechas del torneo fueron dispuestas adecuadamente?		
9. ¿Los alojamientos provocaron observaciones?		
10. ¿Y la alimentación?		
11. ¿Fue adecuada la organización del torneo?		
12. Si se encarara la realización de un próximo torneo, ¿usted participaría?		

Si lo desea, comente las preguntas contestadas negativamente o realice las observaciones que crea más pertinentes:

.....

Muchas gracias

Director del torneo

SEMIFINAL

En el campeonato por eliminación es cuando quedan únicamente cuatro participantes en competencias.

FINAL

En el campeonato por eliminación, es cuando quedan únicamente dos participantes en competencia.

DEFAULT - ABANDONO

Cuando el participante contrario no puede competir o no puede terminar el partido.

FIXTURE

Programa u orden del total de partidos de un campeonato.

FECHAS - ROUND

Es el número de partidos en cualquier campeonato en el cual cada participante está en el mismo punto de progreso.

GOL AVERAGE

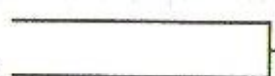
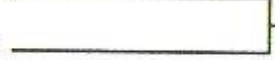
Es la determinación, después de terminado el campeonato, o de una etapa del mismo, del cociente resultante de la división de los goles o tantos a favor por los goles o tantos en contra. Sirve para la definición del lugar entre los participantes empatados.

HÁNDICAP

Competencia deportiva en la que a un participante o equipo, se le concede una ventaja en puntos, peso, tiempo, o distancia para igualar la partida o juego.

LLAVE - BRACKET

En el diagrama de los campeonatos por eliminación, llave es: unir dos participantes por medio de líneas lo cual significa que debe jugar uno contra el otro.

Los Zorros 
Los Diablos 

O cuando una varias llaves y una puede ser la llave de ganadores y otra la de perdedores.

PARTIDO - MATCH

Es un juego o enfrentamiento entre dos oponentes (participantes) donde se determina el ganador o el empate entre ambos. Se pue-

ANEXO 8**GLOSARIO****BYE - LIBRE**

El jugador o equipo que pasa a la siguiente fecha sin jugar.

CALENDARIO DEL CAMPEONATO - DRAW SHEET

Diagrama sobre papel del programa de partidos, que indica a cada jugador o equipo contra quién compite, lugar, día y hora. Marca también el progreso de cada participante. Lo correcto es tenerlo en una cartelera y que cada participante tenga una copia.

CAMPEONATO/COMPETENCIA/EVENTO DEPORTIVO/TORNEO

Se los toma como sinónimos, en algunos deportes se prefiere o es costumbre usar uno en particular.

CAMPEONATO POR PUNTOS - ROUND ROBIN

Se basa en que cada participante debe enfrentarse por turnos a todos los otros jugadores o equipos.

CAMPEONATO POR ELIMINACIÓN

Se basa en la eliminación de la mitad de los participantes en cada fecha. Si el perdedor pasa a una rueda de "perdedores" llamada de repechaje, se trata de un campeonato de doble eliminación (Para salir del campeonato debe perder dos partidos).

CUARTOS DE FINAL

En el campeonato por eliminación, es cuando quedan únicamente 8 participantes en competencia.

de jugar por puntos (goles) o por una determinada cantidad de series (tenis - béisbol).

MULTI - DEPORTES

Evento en el que se compite en varios deportes.

RÉCORD

Es el mejor puntaje en un deporte o prueba a través del tiempo.

REPECHAJE

En los campeonatos por eliminación, es cuando a un participante se le da una segunda oportunidad de competir. Al campeonato se le llama de doble eliminación.

RUEDAS

Los campeonatos por puntos se pueden jugar a una, dos o tres ruedas, o sea que en la segunda o tercera rueda, idénticas a la primera, se repiten los partidos y cada participante tiene la posibilidad de revancha o de confirmar su triunfo.

RUEDA CONSUELO

Cuando un participante pierde en su primer partido, en un campeonato por simple eliminación pasa a una Rueda Consuelo, pero ésta no se integrará a la rueda de ganadores.

SIEMBRA

Ceder un puesto de preferencia (en los campeonatos por eliminación) a los supuestos mejores.

En las competencias por puntos con varias series, también se acostumbra "sembrar" a los supuestos mejores.

VERSUS

El juego entre dos oponentes usualmente se escribe con la palabra "versus" y se abrevia "vs.", por ejemplo: Alex vs. Mauro.

WALKOVER

"Caminar por encima": se aplica cuando un participante no se presenta a competir y el otro participante es declarado ganador.

BIBLIOGRAFÍA

- ACOSTA HERNÁNDEZ, Rubén; Dirección, Gestión y Administración de las Organizaciones Deportivas. Editorial Paidotribo, 1999.
- BEEMAN, HARRIS F. y HUMPHREY, James H.; Intramural Sports. WM. C. Brown Co. Dubuque, Iowa, 1954.
- BOYDEN, Douglas y BURTON, Roger; Staging Successful Tournaments. Association Press, New York, 1957.
- CANZIANI, Horacio B; Organogramas para Torneos. Asociación Cristiana de Jóvenes, Montevideo, 1964.
- COMITÉ OLÍMPICO INTERNACIONAL; Manual de Administración Deportiva, 1999.
- FROST, Ruben B. y MARSHALL, Stanley L.; Administration of Physical Education and Athletics. Wm. C. Brown Company Publishers, Dubuque, Iowa 1977.
- HUGHES, William y FRENCH, Esther; The Administration of Physical Education. The Ronald Press Co. New York, 1954.
- MC CUAIG, Donald S.; From Purpose to Achievement. YMCA, Canadá.
- MITCHELL, Elmer D.; Intramural Sports. A.S. Barnes & Co. New York, 1939.
- MULLIN, Bernard J.; HARDY, Stephen; SUTTON, William A.; Marketing Deportivo. Editorial Paidotribo, 1995.

- PARIS ROCHE, Fernando; La Planificación Estratégica en las Organizaciones Deportivas. Editorial Paidotribo, 3ª Edición, 2003.
- RAMOS, Jair J.; Organização de Campeonatos e Torneios. Revista de Educação Física N° 73, Brasil, 1953.
- STONER, James; FREEMAN, Edward y GILBERT, Daniel; Administration. Prentice Hall Hispanoamericana S.A., México, 1996.
- STUFFLEBEAM, Daniel L. y SHINKFIELD, Anthony J.; Evaluación Sistemática. Ediciones Paidós, Barcelona; Buenos Aires; México, 1987.
- WILLIAM, Jesé F.; BROWNELL, Clifford L. y VERNER, Elmon L.; The Administration of Health Education and Physical Education. W.B. Saunders Co., Filadelfia y Londres, 1958.

Este libro se terminó de imprimir en el mes de
abril de 2005 en Gráfica General Belgrano
Coop. de Trabajo Ltda. - Aristóbulo del Valle 1942
Buenos Aires Tel. 4302-3612
e-mail: graficabelgrano@yahoo.com.ar

ADMINISTRACIÓN DE COMPETENCIAS DEPORTIVAS

Esta publicación es un valioso esfuerzo para organizar en forma sistemática información que, si bien en parte, es ya conocida, a los efectos de facilitar la puesta en marcha de competencias deportivas.

Estos conceptos serán útiles para las federaciones o comités deportivos, los administradores de instituciones deportivas y para el quehacer diario de los profesores de Educación Física, de los recreacionistas y de dirigentes, entrenadores y deportistas que arman sus propios campeonatos.

No sólo se presenta la forma de confeccionar los torneos, sino también (para su gran mayoría) el modo de administrarlos.

El presente libro cumple funciones como:

- **Libro de texto** para estudiantes de Institutos o Facultades de Deportes, Educación Física, Recreación y Administración Deportiva.
- **Manual de consulta** para federaciones deportivas, centros deportivos, clubes o instituciones deportivas, centros docentes, centros recreativos, campamentos y escuelas deportivas.
- **Manual de información** para "empresas" que organizan eventos deportivos.
- **Información práctica** para deportistas que deseen organizar sus propias competencias.

A su vez, el contenido del libro se ocupa de:

- *Explicar en forma teórica los diversos sistemas para organizar campeonatos deportivos.*
- *Presentar la administración de los mismos con listas de control de fácil aplicación.*
- *Ofrecer esquemas de reglamentos de competencias e información sobre diversos aspectos prácticos que facilitan la tarea.*
- *Presentar diagramas de campeonatos por puntos y de simple o doble eliminación a los efectos de una rápida puesta en marcha de los mismos.*

ISBN 950-531-218-0



9 789505 312184

