



Revista Digital de Educación Física

ISSN: 1989-8304 D.L.: J 864-2009

ANÁLISIS DE LOS FACTORES A TENER EN CUENTA PARA LA REALIZACIÓN DE CAMPEONATOS ESCOLARES EN EL CONTEXTO EDUCATIVO

Rafael Ortega Cuello

Profesor de Educación Física. Madrid (España).
Email: rafaelortegacuello@hotmail.com

RESUMEN

Con este artículo lo que se pretende es analizar los aspectos más importantes que hay en la confección de campeonatos escolares y cómo podemos llevar a cabo su organización mediante diferentes sistemas. Es importante que el docente de educación física conozca cuáles son estos sistemas, para después poder desarrollarlos en diferentes deportes, con el objetivo de gestionar tanto el tiempo como el espacio del que se dispone en sus respectivos centros educativos.

PALABRAS CLAVE

Evento deportivo, Organización deportiva, estructuración espacial y temporal, campeonato escolar.

1. INTRODUCCIÓN

Durante muchos años uno de los grandes problemas que han tenido los docentes de educación física especialmente en primaria es la falta de formación a la hora de organizar campeonatos escolares. Por ello lo que queremos lograr con este artículo es que los docentes tengan una ayuda para poder desarrollar estos campeonatos escolares.

Es fundamental que los profesores de educación física se involucren en la creación y organización de dicho campeonatos ya que puede ayudar a prevenir uno de los principales factores con los que tenemos que luchar en nuestro día a día como son el sedentarismo y la obesidad. Saber estructurar dichos campeonatos es importante ya que le puede proporcionar al alumno esa media hora al día necesaria para realizar actividad física, además de poder competir y relacionarse con sus compañeros.

Por lo tanto nuestro principal objetivo es analizar los diferentes tipos de campeonatos que tenemos y cómo podemos realizar una correcta estructuración tanto de los equipos como del tiempo y el espacio.

2. LOS DISTINTOS CAMPEONATOS

Según Monroy (2013) el número de equipos inscritos en una competición varía en lo que respecta a las combinaciones de números para cada competición, ya que dependen naturalmente, del número de equipos participantes en cada una. La relación de turno obligado entre los equipos hace inevitable que lleven un movimiento regular de vaivén, es decir, que haya diferentes formas de organización en la construcción de campeonatos, con ligeros matices derivados del número de equipos en liza.

El procedimiento más aconsejable para la designación y formación de calendarios en una competición son los siguientes que se argumentan a continuación.

2.1. CAMPEONATOS POR PUNTOS

Son aquellos en que cada uno de los competidores se enfrenta a cada uno de los restantes. Vence el equipo que gana más partidos. Puede suceder un empate entre dos o más participantes y ser entonces necesario recurrir a partidos suplementarios o al golaveraje (viendo quién ganó el partido que se disputó entre ellos o por la diferencia de goles a favor y goles en contra) para definir un ganador.

Es un campeonato de organización relativamente sencilla, ya que puede confeccionarse un calendario de partidos fijos; sin embargo, hay que avisar con tiempo a los participantes la fecha, lugar, hora y contrincante. Lo mejor es dar a cada equipo el número de partidos que juegan, la cancha y las horas. Este sistema se utiliza en la mayoría de los deportes de equipo, tales como el fútbol, baloncesto, balonmano y hockey.

Según el Reglamento de la Real Federación Española de Fútbol (2009), la competición puede ser por puntos, jugándose a una o más vueltas, todos contra todos. Se recoge la posibilidad de llevarlo a cabo en una fase o en dos.

En el caso del baloncesto, el Reglamento General y de Competiciones de julio de 2008, en su artículo 74, establece que las competiciones podrán celebrarse por sistema de liga en uno o más grupos, todos contra todos, a una o más vueltas, en una o varias fases y con inclusión o no de eliminatorias por el sistema de play-off, que se disputará al mejor de un número impar de encuentros.

Según Monroy (2013) podemos estructurar los calendarios teniendo en cuenta diferentes métodos de construcción en función de sus características.

a) Método rotativo para la confección de un calendario:

Se basa en que un equipo queda estacionario y los otros se desplazan en el sentido de las agujas del reloj.

Jornada 1	Jornada 2	Jornada 3	Jornada 4	Jornada 5	Jornada 6	Jornada 7
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

b) Si el número de equipos es impar:

Con un número impar de equipos se marcará en el sitio del equipo que queda fijo la letra "b" por ejemplo que indicará que el equipo que juegue con "b" queda libre esa jornada. Se procede en la misma forma que con los equipos pares.

Jornada 1	Jornada 2	Jornada 3	Jornada 4	Jornada 5	Jornada 6	Jornada 7
b-1	b-7	b-6	b-5	b-4	b-3	b-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

c) Publicación del calendario:

En la información del torneo debería figurar un calendario de partidos y distribuir una copia a cada participante para comunicar y recordar las fechas de los partidos. También debería figurar el día, la hora, lugar y los árbitros asignados. Este mismo calendario puede utilizarse en los campeonatos por eliminación

d) Número de fechas

El número de fechas en un campeonato por puntos es: cuando hay un número par de equipos la cantidad de fechas es igual al número de equipos menos uno. Cuando el número de equipos es impar la cantidad de fechas o jornadas es igual al número de equipo.

e) Número de partidos

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

- $N^{\circ} \text{ equipos} \times (n^{\circ} \text{ equipos}-1)$: dará el número de partidos en caso de que haya ida y vuelta.
- $N^{\circ} \text{ equipos} \times (n^{\circ} \text{ equipos}-1) / 2$: dará el número de partidos en caso de que sólo se juegue un partido de "ida" y no la "vuelta"

Debido a que un equipo no puede competir contra sí mismo aparecen los cuadros inutilizados en diagonal. Cuando el número de equipos es grande 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 o tres series de 4 equipos serían 18 partidos y 21 partidos con la final. La Final se puede realizar con los primeros y segundos de cada serie.

f) Campeonato por rotación

Es un campeonato por puntos impuro, ya que a pesar de que todos los jugadores compiten el mismo número de partidos, puede suceder que uno o varios jugadores se enfrenten más de una vez entre sí. Se puede usar únicamente cuando hay mínimo de 4 lugares de juego. Se presta para juegos de mesa, de pelota, de frontón, voleibol, bádminton...

El jugador o equipo que pierde permanece en el sitio y el ganador rota hacia el próximo sitio de juego. Cumplidas cuatro fechas, se declarará triunfador al que hubiera ganado mayor número de partidos. Es mejor definir los partidos por tiempo que por tantos, ya que jugando por tiempos, los participantes no deben esperar que otros terminen para continuar la competencia.

g) Variación de campeonato por rotación

Se presta para juegos de mesa, de pelota, deportes como el voleibol, el bádminton...

Los partidos se realizan por tiempo. Cuando finaliza el tiempo, el equipo/jugador que vaya ganando subirá un campo y el perdedor bajará un campo (en caso de empate, se jugará un último punto de desempate). De esta manera se irán igualando los niveles de los equipos/jugadores y al final de la competición quién esté en el campo más alto será el ganador y en el más bajo el perdedor.

2.2. CAMPEONATOS POR ELIMINACIÓN

Son aquellos cuyos participantes son eliminados del campeonato al perder un número predeterminado de partidos. Este tipo de campeonatos 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 una rueda de perdedores se le llama doble eliminación. Se puede realizar también con pruebas de consuelos: los que han sido eliminados y han jugado sólo uno o dos partidos, tienen una oportunidad de competir entre ellos en otra rueda eliminatoria, pero ya no dentro del campeonato original.

a) Campeonato de simple eliminación

La desventaja principal radica en que los participantes menos capaces son eliminados rápidamente y por consecuencia, los mejor dotados son los que más intervienen. Otra desventaja es que un buen participante puede ser eliminado por una actuación pobre y entonces los resultados no reflejarían fielmente el valor de cada participante.

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

Cuando el número de participantes es una potencia de 2 es relativamente simple realizar el cuadro de competición. Si el número no es una potencia de 2 se debe jugar una cantidad de partidos preliminares en la que sólo participarán una parte de estos, mientras que otros están inactivos (b). Los resultados de los partidos preliminares eliminan una cantidad de participantes permaneciendo en competición un número que equivale a una potencia de 2. A la inactividad en esta rueda preliminar la llamaremos (b). Es muy importante que todos los (b) se encuentren únicamente en esta serie preliminar. El número de (b) se obtiene restando a la primera potencia de 2 mayor que el número de participantes. Se debe enfatizar que únicamente se encuentran participantes (b) en la primera fecha.

Si hay 11 competidores, la determinación (b) es 16 menos 11, o sea que habrá 5 (b). La ubicación de (b) en el diagrama la veremos más adelante. 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 referencia a los supuestamente mejores.

En la práctica se trata de que los mejores participantes compitan entre sí en las instancias finales

Mediante el estudio del diagrama, también se debe dar preferencia a que no compitan entre sí en las primeras fechas aquellos que representan una misma

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

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

Cuando interesa determinar con mayor justicia los puestos 2º y 3º se utiliza el sistema Bagnall-Wild. 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 queda tercero y su ganador 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.

b) Campeonato de doble eliminación

Se basa en que para que un jugador sea eliminado debe perder dos partidos. La competición continúa hasta que todos los participantes menos uno, el ganador, han perdido dos partidos. Es un tipo de campeonato que combina de forma eficaz dos características positivas: rapidez para resolver un ganador y posibilitar a un participante perdedor en un partido, el continuar en la competición con posibilidades de ser el 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 en 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 rueda de ganadores en condición de invicto y un ganador de la rueda de perdedores con un solo partido perdido. Juegan un partido final entre sí; si ganara el campeón de ganadores, quedaría primero y segundo el campeón de perdedores; si ganara el campeón de perdedores, deberá jugar otro partido ya que ambos tendrán un solo partido perdido; el ganador de este segundo partido será el ganador del campeonato; el otro jugador será el segundo.

El número de partidos para un campeonato de doble eliminación está dado por el número de participantes por dos menos dos o menos 1 ($N^{\circ} \text{partic} \times 2 - 2$ (ó $- 1$)). Será menos 2 si en el partido final entre campeones gana el campeón de la rueda de ganadores, y menos uno si gana el campeón de la rueda de perdedores. La rueda de ganadores se dibuja de 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 en tres formas distintas de las cuales una sería: la rueda de perdedores se dibuja de costado, enfrentándola con la rueda de ganadores, y el movimiento de los participantes perdedores se establece por indicaciones escritas basadas en el número del partido.

Al realizar el diagrama debemos evitar que dos participantes que han competido entre sí en la rueda de ganadores lo hagan nuevamente, o postergar en la medida de lo posible dicho enfrentamiento hasta el final del campeonato, para impedir que un participante elimine a otro ganándole ambos partidos. El diagrama será el siguiente:

Se puede confeccionar la rueda de perdedores en forma más simple, eliminando los cruzamientos. Los perdedores de cada fecha de la rueda de ganadores compiten como grupo en la rueda de los 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.

2.3. CAMPEONATOS COMBINADOS

Son los que tienen caracteres de dos tipos distintos de los campeonatos mencionados: Hay seis formas de combinación de campeonatos básicos:

a) Puntos y eliminación

Es un campeonato que posibilita a cada participante jugar varios partidos y, al mismo tiempo, es de probable rápida conclusión. Un ejemplo clásico es la organización de los campeonatos mundiales de fútbol o la liga de campeones. Son 4 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.

b) Eliminación y puntos

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

c) Puntos y extensión

En este caso se presenta un calendario a modo de escalera para que los mejores equipos puedan nuevamente coincidir entre sí. Debemos de tener en cuenta en especial el número de equipos que pasaran a la rueda en escalera y en la posición en la que se quedarán.

d) Extensión y puntos.

Se presentara de modo que dará igual la posibilidad de encontrarse a los mejores equipos en la rueda final por puntos para ser campeón.

e) Eliminación y extensión.

Para el caso de esta forma de campeonato lo que se tendrá en cuenta es que lo importante será realizar una buena “siembra” de jugadores en el campeonato de eliminación como forma de seleccionar equipos para la final en escalera.

f) Extensión y eliminación.

La forma de corona selecciona a los mejores equipos y la rueda final debido a la eliminación de algunos permite aumentar el interés del torneo.

3. CONCLUSIÓN

Para acabar debo de reseñar que la organización de campeonatos es uno de los apartados en el que los docentes más énfasis debe de poner durante su actividad en el centro escolar. En este sentido es importante ya que con el desarrollo de este tipo de actividades durante el periodo de descanso como puede ser el recreo, estamos fomentando el deporte y además se está luchando contra algo que está a la orden del día y es uno de nuestros máximos peligros como son la obesidad y el sedentarismo. Por lo tanto los docentes debe de conocer que métodos de competición tenemos y cómo podemos organizarlos.

Lo que se ha podido ver en la búsqueda de información es que la mayor parte de los libros estaban dedicados a la organización de eventos basados en el ámbito profesional o en el alto rendimiento, de modo que a se ha encontrado menos de que creía en lo que respecta a la organización de campeonatos o actividades lúdicas en el centro educativo. Sería importante que durante futuras investigaciones se llevaran a cabo otro tipo de organizaciones de actividades deportivas dentro del centro para fomentar la actividad física.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Monroy, A. & Rodríguez, B. (2013). *Manual de organización de actividades deportivos*. Madrid: GEU.

Federación Española de Fútbol (2013). Reglamento general y de competiciones. Extraído el 8 de abril de 2014 del sitio web:
<http://www.rfef.es/normativas-sanciones/bases-de-competici%C3%B3n>

Federación Española de Baloncesto (2008). Reglamento general y de competiciones. Extraído el 8 de abril de 2014 del sitio web:
<http://www.feb.es/inicio.aspx?tabid=40>

Fecha de recepción: 31/3/2014
Fecha de aceptación: 23/4/2014