



ESCUELA CENTRAL  
— DE —  
EDUCACIÓN FÍSICA

---

---

ORGANIZACIÓN  
— DE —  
COMPETICIONES DE JUEGOS



1942





ESCUELA CENTRAL  
— DE —  
EDUCACIÓN FÍSICA

ORGANIZACIÓN  
— DE —  
COMPETICIONES DE JUEGOS

88

1942

EQUIPOS		A	B	C	D	E	F	G
A .....	1. <sup>a</sup> vuelta							
	2. <sup>a</sup> vuelta							
B .....	1. <sup>a</sup> vuelta							
	2. <sup>a</sup> vuelta							
C .....	1. <sup>a</sup> vuelta							
	2. <sup>a</sup> vuelta							
D .....	1. <sup>a</sup> vuelta							
	2. <sup>a</sup> vuelta							
E .....	1. <sup>a</sup> vuelta							
	2. <sup>a</sup> vuelta							
F .....	1. <sup>a</sup> vuelta							
	2. <sup>a</sup> vuelta							
G .....	1. <sup>a</sup> vuelta							
	2. <sup>a</sup> vuelta							

# ORGANIZACIÓN DE COMPETICIONES DE JUEGOS

---

La organización de competiciones trata de la confección de programas indispensables para el desenvolvimiento regular y metódico de los juegos en disputa de campeonatos. De manera idéntica, aprovechándose los mismos principios, deben ser organizadas ciertas competiciones individuales.

Varios procedimientos pueden ser empleados en la organización que se trate; no obstante, la elección debe recaer en el que mejor satisfaga las condiciones particulares del campeonato que vaya a realizarse.

Entre los innumerables procedimientos o sistemas empleados, mundialmente conocidos, podemos destacar dos de características distintas: el de las «eliminaciones sucesivas» o de «eliminatorias» y el de las «poules». Los demás utilizados, como el de las «dobles eliminatorias», el de «Bergwal», y el de las «eliminatorias de consolación», no son más que variantes del procedimiento de las eliminaciones sucesivas; las «Poules» separadas constituyen un caso especial de las «Poules» simples.

Además de los procedimientos citados, pueden ser adoptados otros y las más variadas combinaciones pueden hacerse con los dos citados.

## Procedimientos de "Eliminaciones sucesivas" o de "Eliminatorias"

Es un procedimiento corrientemente adoptado en las competiciones.

Cada equipo se enfrenta con otro, siendo el vencido eliminado definitivamente de la competición.

Por este procedimiento, se determina el vencedor por eliminación de los vencidos.

En función del número de inscritos, dos casos se pueden presentar:

1.º El número de ellos es exactamente 4, 8, 16, 32, etc., esto es, una potencia de dos.

2.º Ese número no es exactamente una potencia de dos.

*En el primer caso*, se da a cada equipo un número por sorteo y juegan todos la 1.ª vuelta; el 1 con el 2, el 3 con el 4, el 5 con el 6, el 7 con el 8, etc. Los vencedores de esta vuelta, jugarán entre sí de una manera idéntica, constituyendo otra vuelta, esto es: el vencedor de 1 y 2, juega con el de 3 y 4; el de 5 y 6, con el de 7 y 8, etc., y así sucesivamente son organizadas las demás vueltas hasta determinarse en la última el vencedor de la competición.

Cuando se quiera determinar el 3.º y el 4.º puesto, deben enfrentarse, antes del fin de la competición, los dos equipos vencidos en las semifinales, dejándose la final para el último juego. De la misma manera, una eliminatoria entre los vencidos de la vuelta anterior, permitirá la determinación de la colocación de los otros participantes.

EJEMPLO: 8 INSCRITOS

1. <sup>a</sup> vuelta	Semifinal	Final
1.....	2.....	
2.....		2 (2. <sup>o</sup> )...
3.....	3.....	
4.....		8 vencedor (1. <sup>o</sup> )
5.....	5.....	
6.....		
7.....	8.....	
8.....		

3.<sup>o</sup> y 4.<sup>o</sup> Puestos

(4. <sup>o</sup> ) 3.....		
5.....		5 vencedor (3. <sup>o</sup> )

5.<sup>o</sup> y 6.<sup>o</sup> Puestos

1.....	1 (6. <sup>o</sup> )...	
4.....		7 vencedor (5. <sup>o</sup> )
6.....	7.....	
7.....		

7.<sup>o</sup> y 8.<sup>o</sup> Puestos

4.....		
(8. <sup>o</sup> ) 6.....		4 vencedor (7. <sup>o</sup> )

*En el segundo caso, es preciso, para el desarrollo normal de la competición, excluir de la 1.ª vuelta el número de participantes necesarios para que en la 2.ª quede un número igual a la potencia de dos inferior a su número, y ya estaremos en el caso anterior.*

Los participantes que no intervienen en la 1.ª vuelta («bypass» o exentos), unidos a los vencedores de la misma, darán el número deseado para la 2.ª.

La diferencia entre el número de participantes y la potencia de dos inmediatamente superior, dará el número de los «exentos» o excluidos de tomar parte en la 1.ª vuelta.

La diferencia entre el número de participantes y la potencia de dos inmediatamente inferior, dará el número de partidos a jugar en la 1.ª vuelta.

#### EJEMPLO: 13 INSCRITOS

8 deben quedar para la 2.ª vuelta (potencia de dos inmediatamente inferior).

Excluidos o «exentos» de la 1.ª vuelta:  $16 - 13 = 3$ .

Núm. de partidos a jugar en la 1.ª vuelta:  $13 - 8 = 5$ .

En la organización de los equipos o individuos que tienen que competir, se debe proceder como en el caso anterior; los «exentos» serán igualmente designados por la suerte o escogidos entre los mejores participantes.

Por último, es preciso observar que en función del número de «exentos», se debe tender a dar una cierta estética a la organización de las «llaves», tres casos se pueden presentar: 1.º, existe un «exento»; 2.º, el número de ellos es par, y 3.º, ese número es impar.

En el primer caso, se coloca al final; en el segundo,

se inscriben los indicados en igual número al principio que al fin; en el último, se coloca al final un exento más que al principio.

### E J E M P L O S

#### 1.<sup>er</sup> caso.

1...	2 vencedor.
2...	
3...	
4...	
5...	
6...	
(7)....	

#### 2.<sup>o</sup> caso.

(1)....	4 vencedor.
2...	
3...	
4...	
5...	
6...	
(6)....	

#### 3.<sup>er</sup> caso.

(1).....	9 vencedor.
(2).....	
(3).....	
4.....	
5.....	
(6).....	
(7).....	
(8).....	
(9).....	

Los números encerrados entre paréntesis son los participantes «exentos» de tomar parte en la 1.<sup>a</sup> vuelta.

*Ventajas de este procedimiento.*—Extremadamente sencillo y de fácil organización, este procedimiento permite disputar una competición en poco tiempo, cualquiera que sea el número de inscritos. Para que estas competiciones «relámpagos» sean posibles en una sola jornada, es preciso establecer una menor duración en los juegos y estipular de antemano un reglamento especial para el referido concurso. Por ejemplo, en los concursos de Baloncesto, se pueden jugar dos tiempos de diez minutos o uno sólo de quince, teniendo en cuenta en el resultado final el número de faltas personales hechas cuando no se haga tantos.

*Desventajas.*—Presenta el inconveniente de eliminar de salida los equipos débiles, no permitiendo a un participante desgraciado la posibilidad de rehabilitarse, pues una vez batido, es irremediablemente eliminado. Además de esto, el segundo colocado no representa, en la mayor parte de las veces, él o el conjunto más fuerte después del vencedor, pues basta que éste haya encontrado los más fuertes adversarios en las vueltas que preceden a la final. Así, el equipo que podría ser colocado en segundo lugar, no será clasificado. De ahí haber surgido otros procedimientos, calcados en el presente, para subsanar los inconvenientes señalados.

## Procedimiento de "Dobles Eliminatorias"

Es un procedimiento comúnmente empleado en los campeonatos de Balón-volea y Baloncesto, en él se determina el vencedor por la doble eliminación de los vencidos.

Consiste su desarrollo en la realización de dos competiciones distintas, la de los vencedores y la de los vencidos, utilizándose en ambos el procedimiento de las «eliminaciones sucesivas».

Primeramente, los participantes luchan dos a dos, siendo los vencidos separados de la competición principal. Así, después de la primera vuelta, los vencidos apartados, juegan entre si hasta llegar a determinar en un último juego, EL VENCEDOR DE LOS VENCIDOS, en la citada vuelta. Y así, sucesivamente, en las demás vueltas, hasta obtener el vencedor de la competición principal, son organizadas las demás competiciones de los vencidos.

Esto hecho, los vencedores de las diferentes competiciones de los vencidos, mas el vencido de la final del concurso de los vencedores, jugarán entre si, para determinar el vencedor de los vencidos.

Por último, dos equipos, uno de cada concurso, se encontrarán para disputarse la final. Esta consistirá en una partida, cuyo vencedor deberá ganar dos o tres juegos. El título máximo se puede adjudicar también en la siguiente forma: Si el vencedor del concurso de los vencedores venciese, será declarado vencedor, pues su adversario contará con dos derrotas; en el caso contrario, los dos quedarán con una derrota, de modo que un nuevo encuentro decidirá el vencedor.

# COMPETICIÓN ENTRE 13 CONCURSANTES

## CONCURSO

### DE LOS «VENCEDORES»

(\*) 1.<sup>a</sup> vuelta 2.<sup>a</sup> vuelta 3. Final Final

1.....	1 vencedor
2...{(2)....	
(3)...	
(4)...	
5...{(5)....	
6...{(6)....	
(7)...	
8...{(8)....	
(9)...	
(10)...	
11...{(11)...	
12.....	

## CONCURSO

### DE LOS «VENCIDOS»

*De la primera vuelta*

3.....	7 vencedor
4.{ 7..	
7.	
9.....	

*De la segunda vuelta*

2...{(2)...	2 vencedor
6...{(6)...	
11...{(11)...	

*Semifinal*

5...{(5 vencedor
8...{(8)...

*Final*

12

## CONCURSO

### PARA DETERMINAR EL VENCEDOR DE LOS VENCIDOS

7.{ 2..	5 vencedor
2.{ 5..	
5.{ 5..	
12.	

10

(\*) Véase «tercer caso», pág. 5.—Los números entre paréntesis son los vencidos.

*Observación.*— Dentro de las condiciones establecidas, deberán jugar 1 y 5 para disputarse el primer puesto.

*Ventajas de este procedimiento.*— Más deportivo que el anterior, el procedimiento de los dobles eliminatorios corrige la desventaja del alejamiento inmediato de los equipos batidos, por el establecimiento de un nuevo concurso para los vencidos. De esta manera, los equipos batidos, todavía pueden aparecer, teniendo hasta la posibilidad de alcanzar el campeonato. Además de esto, el segundo colocado representa en la mayor parte de las veces, el conjunto más fuerte después del vencedor, debido a las numerosas y duras pruebas a que es sometido.

*Desventajas.*— Presenta el inconveniente de ser un poco largo, siendo bajo el punto de vista deportivo inferior el procedimiento de las «Poules», preferible cuando se disponga de tiempo.

## Procedimiento de "Bergwall"

---

Es un procedimiento empleado para determinar los lugares o puestos siguientes al vencedor cuando se quiere llegar a resultados finales bastante justos.

Conocido el vencedor del concurso por el «procedimiento de las eliminatorias», se obtendrá el segundo puesto, organizándose un *segundo concurso*, idéntico al anterior, entre los participantes batidos directamente por el vencedor durante el transcurso del primer concurso. Así, si hubiese cuatro vueltas, el segundo concurso será entre los cuatro participantes batidos por el vencedor (uno en cada vuelta).

De la misma forma se procederá para determinar el tercer puesto, esto es, se organizará un *tercer concurso* entre los participantes batidos por el vencedor del segundo concurso, y así sucesivamente se obtendrán los demás puestos.

EJEMPLO: 15 PARTICIPANTES (Véase 3.er caso, pág. 5)

PRIMER CONCURSO

1.ª vuelta 2.ª vuelta 3. final Final

1....	2....	(4)....	7....	
2....	3....			
3....	4....			
4....				
5....	(5)....	7....		
6....				
7....	7....			
(8)....				
9....	9....	12....	7 vencedor.	
10....				
11....				
12....	12....	(12)...		
13....				
14....				
15.....	15....			

SEGUNDO CONCURSO

(Para el segundo puesto)

12....	(4)....	8
4....		
(5)....	8....	
8....		

TERCER CONCURSO

(Para el tercer puesto)

4....	4
(5)....	

El participante 5 quedará clasificado en el 4.<sup>o</sup> lugar.

*Valor del procedimiento.*—Más racional y justo que el procedimiento simple de las eliminatorias.

*Nota.*—Los números entre paréntesis son los participantes batidos por el vencedor de cada concurso.

## Procedimiento de las "Eliminatorias de consolación"

Con este procedimiento se obtiene el vencedor, después de una serie de juegos por el «procedimiento de las eliminatorias», pero teniendo los participantes eliminados al principio de la competición la posibilidad de rehabilitarse por medio de las llamadas «vueltas de consolación».

Por la suerte, se enfrentarán los equipos dos a dos, de forma que todos tomen parte en la 1.<sup>a</sup> vuelta. Es necesario tener presente que la «regla de los exentos» *no será aplicada mientras duren las vueltas de consolación*, debiendo la suerte designar, en el caso de que el número de participantes sea impar, el que quedará con derecho de jugar la vuelta siguiente.

Los vencidos de esa primera vuelta jugarán una «vuelta de consolación», siendo los en ella vencidos eliminados definitivamente del concurso.

Hecho esto, *los vencedores* de la primera vuelta, mas *los vencedores* de la vuelta de consolación, jugarán entre si, constituyendo una segunda vuelta. Como en la vuelta anterior, a criterio de los organizadores del concurso, los vencidos jugarán otra vuelta de consolación.

De manera idéntica, los vencedores de la segunda vuelta y los de la correspondiente de consolación constituirán una nueva vuelta.

Para evitar el prolongar demasiado el concurso, se suprimen las eliminatorias de consolación a partir de

determinada vuelta establecida por los organizadores del concurso.

Desde este momento, los que son vencidos son definitivamente eliminados siguiendo el procedimiento básico de las eliminatorias.

Este procedimiento se empleó en el juego de Baloncesto durante la Olimpiada de 1936, y como ejemplo aclaratorio de lo que hemos dicho sobre el mismo, indicamos a continuación las bases por las que se rigió aquella Olimpiada de Baloncesto:

**A)** Si los equipos que toman parte en el concurso son 16, tendrá lugar una jugada de consolación después de la primera vuelta. El concurso se desarrollará en 6 días, de la manera siguiente:

1.<sup>a</sup> jornada: Primera vuelta.

2.<sup>a</sup> jornada: Vuelta de consolación para los vencidos de la primera jornada.

3.<sup>a</sup> jornada: Los vencedores de la primera jornada y los de la de consolación jugarán con

4.<sup>a</sup> jornada: arreglo al sistema de eliminatorias.

5.<sup>a</sup> jornada: Semifinales.

6.<sup>a</sup> jornada: Final y ejemplo entre los vencidos de la semifinal para disputarse el tercer puesto.

Ejemplo: 13 equipos toman parte en el concurso.

1.ª jornada		2.ª jornada	
(1.ª vuelta)		(vuelta de consolación)	
Vencidos	Vencedores	Vencidos	Vencedores
1	2	9	6
3	4	12	8
6	5	1	3
8	7		
9	10		
12	11		
13	→		

(POR EL SISTEMA DE ELIMINATORIAS)

3.<sup>a</sup> jord.<sup>a</sup>   4.<sup>a</sup> jord.<sup>a</sup>   5.<sup>a</sup> jord.<sup>a</sup>   6.<sup>a</sup> jord.<sup>a</sup>

7.....	4.....	5.....	5 vencedor.
4.....			
19.....	5.....		
5.....			
11....	5.....		
10....			
8....	8.....		
3.....			
6....	2.....		
2.....			

DURANTE LA 6.<sup>a</sup> JORNADA

(Lucharán para el tercer puesto)

4.....	2
8....	

(Para las tres primeras jornadas, decidirá la suerte.)

*B)* Si toman parte más de 16 equipos, después de la primera y segunda vuelta, se celebrarán vueltas de consolación y el concurso tendrá lugar en ocho días de la manera siguiente:

- 1.<sup>a</sup> jornada: Primera vuelta.
- 2.<sup>a</sup> jornada: Vuelta de consolación para los vencidos de la primera jornada.
- 3.<sup>a</sup> jornada: Segunda vuelta celebrada entre los vencedores de la primera y los de la de consolación.
- 4.<sup>a</sup> jornada: Vuelta de consolación para los vencidos de la segunda.
- 5.<sup>a</sup> jornada y 6.<sup>a</sup> jornada: { Los vencedores de la segunda vuelta y los vencedores de la segunda vuelta de consolación se enfrentarán en una tercera vuelta con arreglo al «sistema de eliminatorias».
- 7.<sup>a</sup> jornada: Semifinales.
- 8.<sup>a</sup> jornada: Final y encuentro entre los vencidos de la semifinal para disputarse el tercer puesto.

<u>1.ª jornada</u>		<u>2.ª jornada</u>	
(1.ª vuelta)		(vueltas de consolación)	
<u>Vencidos</u>	<u>Vencedores</u>	<u>Vencidos</u>	<u>Vencedores</u>
2	1	11	7
4	3	16	2
5	6	5	10
7	8	18	19
10	9	13	4
11	12		
13	14		
16	15		
18	17		
19	20		

En este Concurso toman parte 20 equipos.

<u>3.ª jornada</u> (2.ª vuelta)		<u>4.ª jornada</u> (2.ª vuelta consolación)	
<u>Vencidos</u>	<u>Vencedores</u>	<u>Vencidos</u>	<u>Vencedores</u>
9 ← ⟨ 9 14 ⟩ → 14		3 ← ⟨ 3 4 ⟩ → 4	
8 ← ⟨ 17 8 ⟩ → 17		15 ← ⟨ 15 8 ⟩ → 8	
1 ← ⟨ 6 1 ⟩ → 6		7 ← ⟨ 9 7 ⟩ → 9	
15 ← ⟨ 12 15 ⟩ → 12			1 →
3 ← ⟨ 20 3 ⟩ → 20			
4 ← ⟨ 10 4 ⟩ → 10			
7 ← ⟨ 2 7 ⟩ → 2			
	19 →		

**(PARA EL SISTEMA DE ELIMINATORIAS)**

### 5. <sup>a</sup> jord. 6. <sup>a</sup> jord. 7. <sup>a</sup> jord.

$$\left. \begin{array}{r} 12 \\ 20 \end{array} \right\} 20 \dots$$

$$\frac{2}{19} \dots \left\{ \frac{2}{19} \dots \right\}$$

$$10 \dots \left\{ \begin{array}{l} 4 \dots \\ 4 \dots \end{array} \right\}$$

4. ....

$$\left. \begin{array}{l} 6 \dots \\ 8 \dots \end{array} \right\} \begin{array}{l} 9 \dots \\ 10 \dots \end{array}$$

17....} 8....}  
14.....}

1.....{1....)

#### 4 vencedor.

#### DURANTE LA 8.ª JORNADA

(Lucharán para el tercer puesto)

20...{  
8...}

(Para las cinco primeras jornadas, decide la suerte).

## Procedimiento de las «Poules» (por puntos).

---

Consiste este procedimiento en combinar los participantes de modo que cada uno de ellos se encuentre con todos los demás.

### Forma de combinar los participantes y número de partidos a jugar.

Supongamos que se desea organizar una competición entre cinco equipos, y que éstos sean *a, b, c, d* y *e*.

- a)* Tendrá que enfrentarse con los demás:  
*ab, ac, ad, ae* ..... 4 partidos.
  - b)* Habiéndose enfrentado con *a*, luchará contra los otros tres: *bc, bd, be* ..... 3 »
  - c)* Habiéndose encontrado con *a* y *b*, luchará contra los otros dos: *cd, ce* .. 2 »
  - d)* Habiéndose encontrado con *a, b* y *c*, sólo tendrá que luchar contra *e*: *de*. 1 »
- TOTAL ..... 10 »

Lo anterior nos indica la forma de combinar los participantes, esto es, que basta colocar al lado de cada uno sucesivamente cada uno de los que le siguen, y también que, para averiguar el número de partidos, basta tomar el número inmediatamente inferior al de los inscritos y sumarle sucesivamente todos los demás por debajo de él.

Ejemplo: = 7 inscritos:  $6 + 5 + 4 + 3 + 2 + 1 = 21$  partidos.

El número de partidos a jugar también se puede averiguar por medio de la siguiente fórmula:

$$P = \frac{n(n-1)}{2} \quad P = \text{Número de partidos.}$$
$$n = \text{Número de inscritos.}$$

Ejemplo: 7 inscritos  $P = \frac{7 \cdot 6}{2} = 21$ .

### Número mínimo de jornadas.

Teniendo en cuenta que cada equipo no debe jugar en un día más que un solo partido, podemos considerar dos casos:

1.º Que el número de inscritos sea par. El número mínimo de jornadas será igual al número de inscritos menos uno.

2.º Que el número de inscritos sea impar. El número mínimo de jornadas será igual al número de inscritos.

### Organización de los «Poules».

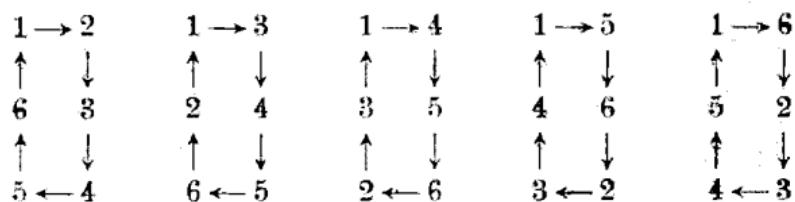
Si el número de inscritos fuera par. Se parte del número 1, que quedará siempre fijo, y los demás girarán de izquierda a derecha como las agujas de un reloj hasta llegar nuevamente a la combinación original.

Ejemplo: 6 equipos.

$$\text{Número de partidos} = \frac{6 \cdot 5}{2} = 15.$$

Número mínimo de jornadas =  $6 - 1 = 5$ .

Número de partidos en cada jornada =  $15 : 5 = 3$ .



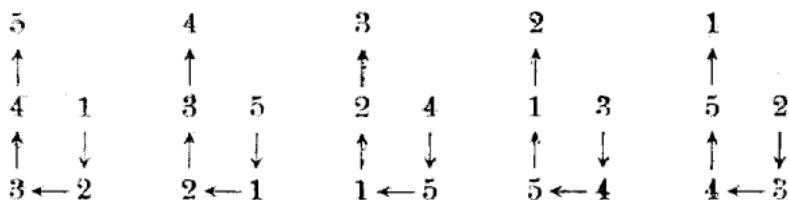
Si el número de inscritos fuese impar. Todos los números, incluso el 1, giran de izquierda a derecha hasta abajo del lado derecho y hasta arriba del lado izquierdo. En cada jornada descansará el número que, sin competidor, queda arriba del lado izquierdo.

Ejemplo: 5 equipos.

$$\text{Número de partidos} = \frac{5 \cdot 4}{2} = 10.$$

$$\text{Número mínimo de jornadas} = 5.$$

$$\text{Número de partidos en cada jornada} = 10 : 5 = 2.$$



Organizadas las «Poules», se confecciona el calendario procurando que los equipos no jueguen en días consecutivos ni más de dos veces en semana.

Ejemplo: Calendario para 5 equipos.

1. <sup>a</sup> Jornada	2. <sup>a</sup> Jornada	3. <sup>a</sup> Jornada	4. <sup>a</sup> Jornada	5. <sup>a</sup> Jornada
(Dia...)	(Dia...)	(Dia...)	(Dia...)	(Dia...)
4 — 1 3 — 2	3 — 5 2 — 1	2 — 4 1 — 5	1 — 3 5 — 4	5 — 2 4 — 3

### Clasificación.

La clasificación se establece por la suma de puntos ganados a razón de:

Partido ganado = 2 puntos. Partido empatado = 1 punto, y partido perdido = 0 puntos.

### Cuadro de resultados y clasificación.

El cuadro que figura a continuación es interesante para poder seguir la marcha de un campeonato, pues en él se va anotando el resultado de los encuentros y debe figurar en los programas que se redacten con motivo de dicho campeonato.

Para más claridad, supongamos que se juega un campeonato entre los equipos que se indican. Se incluye el tanteo y resultado de cada encuentro especificando los goals a favor o en contra, puntos ganados y la clasificación. Los goals a favor o en contra sirven para la clasificación de los equipos que ganaron igual número de puntos. La clasificación de estos equipos se hace por el llamado «Goal average», que consiste en dividir el número de goals a favor por el número de goals en contra, clasificándose en primer lugar el que obtenga mayor cociente. Esta operación ha sido necesario hacerla con los equipos *C* y *E* para el segundo y tercer puesto, y con el *D* y el *F* para el quinto y sexto.

Este procedimiento debe ser empleado cuando el número de equipos no es muy numeroso y se dispone de mucho tiempo.

Lo explicado es suponiendo que cada equipo luche una sola vez contra todos los demás, pero el procedi-

**Cuadro de resultados y clasificación del Campeonato Regional de Hockey. — 1940-1941.**

EQUIPOS	A	B	C	D	E	F	G
A .....	1-6	0-2	1-2	0-2	1-0	4-0	
B .....	6-1	2-1	6-0	2-1			11-0
C .....	2-0	1-2	1-0	0-1	2-0	3-0	
D .....	2-1	0-6	0 1		0-2	1-1	
E .....	2-0	1-2	1-0	2-0		1-0	
F.....	0-1	0-2	1-1	0-1			5-1
G .....	0-4	0-11	0-3			1-5	

	PARTIDOS			GOALS		Clasificación...	
	Jugados ..	Ganados ..	Empatados ..	Pérdidos ..	Favor... ..		
A .....	6	2	0	4	7	12	4. <sup>o</sup>
B .....	5	5	0	0	27	3	1. <sup>o</sup>
C .....	6	4	0	2	9	3	8
D.....	5	1	1	3	3	11	3. <sup>o</sup>
E .....	5	4	0	1	7	2	8
F.....	5	1	1	3	6	6	5. <sup>o</sup>
G .....	4	0	0	4	1	23	0

miento clásico es a *doble vuelta*, que consiste en organizar una segunda «poule» igual a la primera. Cada equipo, por lo tanto, se encuentra dos veces con todos los demás (una vez en su campo y otra en el de su adversario).

Si el número de participantes fuera muy elevado, exigiría mucho tiempo el desarrollo del concurso, sobre todo si los equipos no son de una misma población o región.

Ejemplo: 24 equipos —  $p = \frac{24 \cdot 23}{2} = 276$  juegos.

En este caso se debe emplear el procedimiento de las «poules separadas».

El cuadro indicador de los resultados y la clasificación se modifica en la forma que figura a continuación:

EQUIPOS		A	B	C	D	E	F	G
A .....	1. <sup>a</sup> vuelta							
	2. <sup>a</sup> vuelta							
B .....	1. <sup>a</sup> vuelta							
	2. <sup>a</sup> vuelta							
C .....	1. <sup>a</sup> vuelta							
	2. <sup>a</sup> vuelta							
D .....	1. <sup>a</sup> vuelta							
	2. <sup>a</sup> vuelta							
E .....	1. <sup>a</sup> vuelta							
	2. <sup>a</sup> vuelta							
F .....	1. <sup>a</sup> vuelta							
	2. <sup>a</sup> vuelta							
G .....	1. <sup>a</sup> vuelta							
	2. <sup>a</sup> vuelta							

## Procedimiento de las "Poules" separadas

Este procedimiento se usa en los campeonatos regionales o de las ligas que posean gran número de equipos. Se obtiene el vencedor, organizando una «Poule» simple con los vencedores de las diferentes «Poules» separadas.

Se organiza el campeonato, formando grupos con todos los equipos inscritos y disputándose cada grupo una «Poule» simple.

Ejemplo: 24 equipos. Se dividen en cuatro grupos de seis.

Una «Poule» será:  $\frac{6 \cdot 5}{2} = 15$  juegos.

Las cuatro  $15 \cdot 4 = 60$  juegos.

Los cuatro vencedores de las «Poules» simples, se encontrarán en una «Poule» final que constará de  $\frac{4 \cdot 3}{2} = 6$  juegos.

Se han verificado, por lo tanto, sólo 66 encuentros.

Es potestativo de los organizadores, el que pasen a la «Poule» final el primero o los dos primeros clasificados de cada «Poule» simple.

La ventaja de este procedimiento, es que se puede realizar en un tiempo relativamente corto.

## Otros procedimientos

---

Para determinar competiciones, se pueden combinar los procedimientos anteriores.

Se puede realizar, por lo tanto, una competición utilizando los diferentes procedimientos explicados.

Ejemplos: 16 equipos.

1.º 4 «Poules» de cuatro equipos cada una (procedimiento de las «Poules» separadas), 2 semifinales de 2 (procedimiento de las eliminaciones sucesivas), 1 final de 2.

2.º Un turno eliminatorio (procedimiento de las eliminaciones)—2 «Poules» de 4 (procedimientos de las «Poules» separadas)—Una final de 2.

Como ejemplo de esta combinación de procedimientos, se incluye a continuación parte del Reglamento por el que se rigió el torneo de Hockey en la Olimpiada de Berlín de 1936, y el desarrollo del mismo con arreglo al número de equipos que se presentaron.

## Reglamento para el torneo de Hockey en la Olimpiada de Berlín (1936)

---

1. El torneo de Hockey se celebrará de acuerdo con las reglas de la Federación Internacional de Hockey.

2. Celebración del torneo.

Según el programa, cada equipo jugará por lo menos 3, y a lo sumo 6 juegos.

De 3 a 5 equipos: Un grupo. Jugará cada equipo contra todos los demás. Clasificación por puntos.

De 6 a 10 equipos: Dos grupos de 3 a 5 equipos. Clasificándose 2 equipos para las semifinales. El vencedor del grupo A jugará contra el segundo del grupo B. El vencedor del grupo B con el segundo del grupo A. Entre los vencedores de las semifinales se celebrará un nuevo encuentro (la final) para determinar el primero y el segundo puesto. Los que hayan sido vencidos en las semifinales, se enfrentarán de nuevo para determinar el tercer puesto. (Juegos de consolación).

De 11 a 13 equipos: Tres grupos de 3 a 5 equipos. Del grupo A y B saldrá de cada uno un equipo para la semifinal; del grupo C, 2 equipos. El primero del grupo A jugará contra el segundo del grupo C y el primero del grupo B contra el primero del grupo C. Después final entre los primeros de la semifinal para determinar el primero y segundo puesto. Los vencidos en la semifinal se disputarán el tercer puesto. (Juegos de consolación).

Con arreglo a la reglamentación anterior, y puesto que se presentaron 11 equipos, se realizaron dos «Poules» de 4 equipos cada una y una de 3 (procedimiento de las «Poules» separadas). Dos semifinales de dos (procedimiento de las eliminaciones sucesivas) y una final de dos.

El puesto tres se lo disputaron los vencidos de la semifinal. (Partido de consolación).

## Recordatorio de detalles a tener en cuenta en la organización de los campeonatos

### A) Por parte de la entidad organizadora:

1.º Reparto de las reglas oficiales y de las del campeonato entre las entidades participantes.

2.º Elección de los terrenos de juego que han de ser utilizados.

3.º Evitar que los equipos jueguen: más de dos veces en una misma semana en días consecutivos, y dos veces en una jornada.

### B) Por parte de la sociedad visitada:

1.º Preparar el local vestuario para el equipo visitante.

2.º Marcar el campo.

3.º Evitar la permanencia de espectadores en el terreno de juego.

4.º Organizar un servicio de orden con objeto de garantizar la regularidad del juego y eliminar los factores de desorden.

5.º Para evitar pérdida de tiempo, designar los individuos encargados de coger balones o el elemento del juego de que se trate, que salga fuera del campo.

6.º Colocar en un lugar visible para el público un marcador o cuadro de resultados, debiendo al mismo tiempo designar un individuo para manejarlo.

7.º Tener a disposición del árbitro un elemento





