

	INSTITUCION EDUCATIVA LA DIVINA PASTORA “AMOR, ELEGANCIA Y EXCELENCIA”	DP – 2020 – F08
	GESTIÓN ACADÉMICA	Versión: 01
	GUIA DE ESTUDIO	

FECHA:	Semana	ASIGNATURA:	Educación física
GRADO:	Décimo	DOCENTE:	WILTON ALONSO MOSQUERA GALEANO
UNIDAD TEMÁTICA:	FUNDAMENTOS BÁSICOS SOBRE ORGANIZACIÓN	DESEMPEÑO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elabore programaciones, tablas de resultados, y planillas para el desarrollo de los eventos

INDICACIONES

Lee atentamente toda la información contenida en la guía y Soluciona el taller anexo.

SISTEMA ROUND ROBIN O TODOS CONTRA TODOS.

El más utilizado y representativo de los sistemas por puntos, el que cubre los requisitos para ser aplicado en grandes eventos, es el Round Robin o todos contra todos. Este sistema consiste en que cada participante se enfrenta por turnos al resto de ellos, otorgándose un determinado número de puntos por triunfo, empate y, en algunas ocasiones, por derrota, el competidor campeón será aquel que acumule el mayor número de puntos.

Este tipo de sistema puede aplicarse tanto para deportes individuales como de conjunto y se presta para eventos de larga duración conocidos como temporadas.

Ventajas:

- 1) **Es el sistema que determina al campeón más justo.**

Por su característica de enfrentar a todos los competidores entre sí, permite obtener un vencedor real de la justa en la mayoría de los casos.

- 2) **Permite a los competidores efectuar un mayor número de encuentros.**

Además de participar en un número mayor de encuentros, éste es el mismo para todos los competidores.

- 3) **Permite elaborar un calendario de encuentros bien determinado.**

Elaborado el rol de encuentros, quedan determinados perfectamente los contendientes encada jornada, lo que permite programar adecuadamente la distribución de canchas y horarios.

- 4) **Se adapta a cualquier situación.**

Puede aplicarse en la mayoría de los deportes y se adapta a los objetivos de cualquier institución.

Desventajas:

- 1) **Requiere de una mayor cantidad de recursos y tiempo.**

Provocado, naturalmente, por la mayor cantidad de encuentros que se realizan.

- 2) **Es posible que pierda interés antes de finalizar el evento.**

En este sistema, el campeón puede definirse algunas jornadas antes de finalizar el evento, lo que causa desilusión y desinterés tanto en el resto de los competidores, como en el público espectador.

Elaboración del roll o calendario de encuentros.

Una adecuada planeación en este sistema, deberá prever que el descanso entre encuentro y encuentro sea igual para todos los participantes, que participen todos los competidores en cada jornada y, programar de tal manera que se evite la posibilidad de que pueda darse un encuentro repetido.

Método rotativo.

El método más sencillo y de mayor utilización para la elaboración de un roll de juegos en round robin es el método rotativo, el cual consiste en fijar un competidor en alguna posición y rotar al resto de ellos en el sentido de las manecillas del reloj un lugar por cada jornada. Con objeto de facilitar la elaboración e interpretación de este calendario, deberá designarse un número determinado y progresivo a cada competidor o, en su caso, elaborar el calendario de juegos de acuerdo al número de competidores y posteriormente sortear los números entre ellos.

Ejemplo con 6 competidores:

Primera Jornada	Segunda Jornada	Tercera Jornada	Cuarta Jornada	Quinta Jornada

Las flechas indican el movimiento de los competidores .

En caso de que el numero de competidores sea non (impar), se fijara la palabra “bye” (exento) y el resto de competidores rotara posiciones como en el ejemplo anterior. El competidor que queda enfrentado a la palabra “bye” no jugara esa ronda.

Ejemplo con 5 competidores:

Primera Jornada	Segunda Jornada	Tercera Jornada	Cuarta Jornada	Quinta Jornada

Calendario de encuentros para round robin

Con 8 competidores

1ª J	2ª J	3ª J	4ª J	5ª J	6ª J	7ª J
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

Lectura del roll de encuentros en el método rotativo.

Los contendientes se encuentran enfrentados, la línea horizontal significa “contra” y la indicación de la jornada correspondiente se ubica en la parte superior. Así por ejemplo, en el roll de juegos con 8 competidores, en la primera jornada se enfrentan los competidores 1 contra 2, 8 contra 3, 7 contra 4, y 6 contra 5.

Formas de asentar resultados en la gráfica.

2 3-2		1 3-3		0 2-3
-----------------	--	-----------------	--	-----------------

TRIUNFO

EMPATE

DERROTA

Señalar el número de puntos obtenidos por triunfo, empate, o derrota. Esta forma permite contabilizar los puntos con facilidad. El numero de la parte superior representa los puntos obtenidos y los numeros inferiores corresponden al marcador del partido.

GRÁFICA DE CONCENTRACIÓN DE RESULTADOS PARA UN EVENTO DE ROUND ROBIN. (8 COMPETIDORES)

Nº	COMPETIDORES	1	2	3	4	5	6	7	8	J. G.	J. E.	J. P.	PU NT OS	LU GA R
1	BARCELONA	x	3 2-1											
2	REAL MADRID	0 1-2	x											
3	SANTANDER			x	1 3-3									
4	A. DE MADRID				x									
5	MURCIA			1 3-3		x								
6	ESPAÑOL						x							
7	CADIZ							x						
8	RICARTEz								x					

J. G. = JUEGOS GANADOS

J. E. = JUEGOS EMPATADOS

J. P. JUEGOS PERDIDOS

Los enfrentamientos se marcan en la casilla de cada uno de los dos contendores, como lo muestra el ejemplo,.

En el ejemplo de la grafica se dan como referencia dos partidos jugado 2 partidos entre:

Barcelona VS Real Madrid
2 -- 1

Santander VS Murcia
3 -- 3

Resolución de empates en la clasificación.

En el sistema de round robin, con frecuencia pueden aparecer competidores empatados en la clasificación final de la competencia para lo que será necesario establecer los mecanismos que puedan determinar, con justicia, a los ocupantes de cada una de las posiciones, fundamentalmente sí se trata del primer lugar. Entre los mecanismos más utilizados para este fin, se encuentran los siguientes:

Diferencia de tantos:

Consiste en la suma algebraica de los tantos obtenidos, los cuales se considerarán positivos, y los tantos recibidos, que se considerarán negativos.

Gol average:

El gol average es determinado por el cociente de dividir el total de tantos a favor entre el total de tantos en contra. Tomando como referencia los datos del ejemplo anterior, el gol average de este competidor será....

Resultado del encuentro entre los competidores empatados:

Este procedimiento consiste en recurrir al resultado del encuentro celebrado entre los competidores involucrados en el empate en la clasificación designándose como poseedor de la posición disputada al competidor que en dicho encuentro haya resultado ganador.

Encuentro extra:

Agotadas las posibilidades anteriores y no habiéndose resuelto el empate se recurrirá a la celebración de un encuentro extra entre los competidores que se disputan la posición para determinar a su poseedor.

TALLER

Con la informacion que brinda esta guia deberas desarrollar un sistema de **ROUND ROBIN** para 10 equipos,

- Realizar la rotacion de las rondas.
- Deberas diseñar el grafico de concentracion de resultados e inventar los marcadores en cada partido para al final poder determinar el ganador del torneo.