



INSTITUCIÓN EDUCATIVA MADRE LAURA

HACIA LA TRANSFORMACION CON AMOR

NIT 8060035965- DANE 113001002413



GUIA DE APRENDIZAJE (DECIMO) –AREA DE EDUCACION FISICA

SISTEMAS DE ELIMINACIÓN EN LAS COMPETENCIAS DEPORTIVAS

DOCENTE: FERNANDO DANIEL ASCENCIO CADENA

Periodo: 1

Semana:

Fecha de envío: 8 DE MARZO DE 2021

Fecha de revisión: 27 DE MARZO DE 2021

Propósito de aprendizaje:

Conocer e implementar los sistemas de eliminación más conocidos.

INTRODUCCIÓN

En la presente guía encontraras un texto y videos concerniente a los sistemas de eliminación por competencias, este texto y videos te ayudaran a resolver los ejercicios que encontraras en la sesión de aplicación. que encuentras en la sesión de aplicación.

INDAGACIÓN

Sistemas empleados en las competencias deportivas que son implementados según las características de éstas para sacar un campeón, subcampeón y los restantes lugares. Los mismos son universales y se pueden emplear en todos los deportes, pero hay sistemas de eliminación que se avienen más a uno u otro deporte.

CONCEPTUALIZACIÓN

1. Lee y transcribe al cuaderno la siguiente información:

Sistemas de eliminación en las competencias deportivas. Existen diferentes tipos de competencia que son utilizadas según el torneo y los equipos. Cada torneo implementa un sistema de eliminación para ir

seleccionando en la medida en que avanza la competencia los participantes y seleccionar al final de la misma un campeón, subcampeón y los restantes puestos.

Tipos de Sistemas por Eliminación.

- Sistema por simple eliminación (SENCILLA O DIRECTA)
- Sistema por doble eliminación (DOBLE)
- Sistema por eliminación y puntos
- Sistema Round Robin doble, triple y cuádruple

Sistemas de eliminación más conocidos y utilizados

- Todos contra todos individual
- Todos contra todos por grupos
- Eliminación sencilla
- Eliminación doble
- Sistema suizo
- Pirámide, desafío o ranking
- Final cruzada

Ejemplo 1:

[VIDEO: ELIMINACIÓN SENCILLA 5,6,7 Y 9 EQUIPOS.](#)

[Link: https://www.youtube.com/watch?v=iSGZJqhrxsc](https://www.youtube.com/watch?v=iSGZJqhrxsc)

La eliminación directa: es un sistema en torneos que consiste en que el perdedor de un encuentro queda inmediatamente eliminado de la competición, mientras que el ganador avanza a la siguiente fase. Se van jugando rondas y en cada una de ellas se elimina la mitad de participantes hasta dejar un único competidor que se corona como campeón. Sin embargo, pueden existir excepciones en que un participante previamente eliminado pueda seguir compitiendo, ya sea volviendo al sistema de eliminación o disputando encuentros de consolación como el partido del tercer lugar. Este sistema es conocido a veces por su denominación en inglés estadounidense, playoff (juego-fuera).

Este sistema se utiliza mucho en torneos deportivos, como en el tenis, en algunas copas del fútbol y baloncesto.

Para conocer el número total de juegos del calendario en este sistema de eliminación se toma el total de equipos y se le resta 1.

Ejemplo: $(T - 1) = "N"$ ----- $(11 - 1) = "N"$ ----- $10 = "N"$ Es decir que (En total serán 10 Juegos)

Para conocer la cantidad de equipos que deben participar en el primer día de competencia o primera ronda del evento se emplea la siguiente fórmula matemática:

$(T - 2 \text{ a la } x) 2 = "N"$ Donde "T" representa el total de equipos a participar; el número "2" (es una constante) que se toma como base a la cual se eleva a un exponente "X" que será un número mayor que "1". (2, 3, 4, 5, 6, 7, 8... Etc.), potencias estas que como resultado darán (4, 8, 16, 23, 64..... etc.), de la que utilizaremos la que cuya resultante arroje una cifra igual o inmediatamente inferior a "T".

Por ejemplo:

Si tenemos 11 equipos inscritos, la constante (2) la elevamos a "3" que nos dará una resultante igual a [8] porque si lo elevamos a "4" nos daría [16] y 16 es mayor que la cantidad de equipos participantes 11, por lo que sería de la siguiente manera:

$(11 - 2 \text{ elevado a la } 3) \text{ multiplicado por } 2 = "N"$. $(11 - 8) 2 = "N"$ $(3) 2 = "N"$ $6 = "N"$

Es decir que jugarán el primer día de competencia o primera ronda "6" equipos.



Ejemplo 2:

VIDEO: SISTEMAS TODOS CONTRA TODOS.

LINK: <https://www.youtube.com/watch?v=L1vXVE7AwRQ>

Sistema de todos contra todos

El sistema de todos contra todos o sistema de liga es un sistema de competición, generalmente deportiva, en que todos los participantes del torneo se enfrentan entre ellos en un número constante de oportunidades (habitualmente una o dos). Este tipo de competición es también llamado liguilla o round-robin. Un torneo de todos contra todos puede adoptar un nombre particular según la cantidad de participantes como triangular, cuadrangular, pentagonal, hexagonal, etc.

Este tipo de torneo se utiliza habitualmente en las ligas nacionales de deportes de pelota como fútbol, fútbol sala, baloncesto, donde varios equipos se enfrentan en temporadas de medio año o año completo.

Para determinar el número total de partidos utilizamos la siguiente fórmula: $n = \frac{N(N-1)}{2}$

$n = \#$ de confrontaciones $N = \#$ de participantes $n = \frac{N-1}{2}$ (número de confrontaciones).

TP= TOTAL PARTICIPANTES

Para determinar el número de fechas o rondas es igual al número de participantes (N), si el número de éstos es impar o el número inmediatamente anterior (N-1) si es par. El número de partidos por fecha es igual a $\frac{N}{2}$, si N es par, si es impar $\frac{N-1}{2}$, en el último caso en cada fecha de juego descansa un equipo.

Ejemplo: Liga con 8 equipos

IDA

Ronda 1: 1-8 2-7 3-6 4-5

Ronda 2: 8-5 6-4 7-3 1-2

Ronda 3: 2-8 3-1 4-7 5-6

Ronda 4: 8-6 7-5 1-4 2-3

Ronda 5: 3-8 4-2 5-1 6-7

Ronda 6: 8-7 1-6 2-5 3-4

Ronda 7: 4-8 5-3 6-2 7-1

VUELTA

Ronda 1: 8-1 7-2 6-3 5-4

Ronda 2: 5-8 4-6 3-7 2-1

Ronda 3: 8-2 1-3 7-4 6-5

Ronda 4: 6-8 5-7 4-1 3-2

Ronda 5: 8-3 2-4 1-5 7-6

Ronda 6: 7-8 6-1 5-2 4-3

Ronda 7: 8-4 3-5 2-6 1-7

APLICACIÓN

Teniendo en cuenta los ejemplos presentados, realice un ejercicio con cada sistema de juego, lo estudia y aplica en un torneo organizado en casa según se presten las condiciones. Por ejemplo: torneo de juegos de mesa (dominó, parques, ajedrez, naipes) banquitas, mini baloncesto o cualquier deporte modificado o actividad lúdico-recreativa.

Debe presentar el sistema de juego escrito con los siguientes aspectos:

- Nombre del torneo.
- Nombres de los participantes
- Desarrollo del sistema
- Resultados
- Premiación

ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN

La guía resuelta debe ser enviada al correo iemfernandoascencio@gmail.com en la fecha estipulada, la cual encuentras al inicio de este documento. El estudiante que haga la entrega después de la fecha nombrada anteriormente, recibirá una nota en relación a los días de retraso. La mayoría de las preguntas requieren respuestas a nivel personal, por lo tanto, la copia de algún compañero se verá reflejada con 1.0. Lee atentamente las instrucciones para que resuelvas la guía de manera correcta.

AUTOEVALUACIÓN

¿QUÉ APRENDÍ?

	SIEMPRE	ALGUNAS VECES	NUNCA	¿por qué?
Buscaste orientación en tu profesor de E. Física?				
Entregaste antes de la fecha estipulada?				
Asistes a las clases por zoom?				

Te gusta cómo se desarrollan las clases en zoom?				
---	--	--	--	--