

***COLEGIO NACIONAL NICOLAS ESGUERRA***

***GUIA DE RECUPERACION – PRIMER TRIMESTRE***

***AREA DE EDUCACION FISICA***

**ONCE**

1. Realiza la siguiente lectura y desarrolla las actividades en tu cuaderno de educación física.

**Para organizar un torneo deportivo se debe elaborar el plan considerando lo siguiente:**

Objetivo del torneo, participantes, determinar los deportes que incluirá, requisitos que deben cumplir los participantes, lugar y forma de las inscripciones, autoridades o responsables del evento, fecha de realización, ramas y categorías de participación. Reglamento de competencia y de juego, jueces o árbitros. Lugar donde se llevarán a cabo los juegos y premiación.

**Otros aspectos a tener en cuenta**

La convocatoria. Una vez elaborada y aceptada la planificación, los organizadores llevan a cabo una promoción del torneo para tener una cantidad adecuada de participantes, dependiendo del número de ellos, se establecerá el sistema de competencia.

Realización de inscripciones. Durante el tiempo de publicación de la convocatoria se pueden realizar las inscripciones de los participantes, es importante contar con las planillas de inscripción para formalizar la participación de los competidores.

Ejecución del torneo. Todo lo planeado debe llevarse a la práctica, es la parte fundamental y razón de ser del torneo, es el momento en que los participantes compiten unos con otros.

**Actividad No 1**

Considerando las indicaciones anteriores y con las orientaciones dadas en clase de Educación Física, prepara la planificación de un mini torneo deportivo siguiendo el esquema propuesto arriba. Cada Ítem que se enuncio en la lectura.

1. Realiza la siguiente lectura y resuelve la actividad en tu cuaderno de Educación Física.

**Sistema de todos contra todos**

El sistema de todos contra todos o sistema de liga es un sistema de [competición](https://es.wikipedia.org/wiki/Competici%C3%B3n_%28deporte%29), generalmente [deportiva](https://es.wikipedia.org/wiki/Deporte), 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 -como triangular, cuadrangular, pentagonal, hexagonal, etc.- según la cantidad de participantes.

Este tipo de torneo se utiliza habitualmente en las ligas nacionales de deportes de pelota como [fútbol](https://es.wikipedia.org/wiki/F%C3%BAtbol), [baloncesto](https://es.wikipedia.org/wiki/Baloncesto), [rugby](https://es.wikipedia.org/wiki/Rugby) y [béisbol](https://es.wikipedia.org/wiki/B%C3%A9isbol), donde varios equipos se enfrentan en temporadas de medio año o año completo.

En algunas copas internacionales, entre ellas las más importantes, como la [Copa Mundial de Fútbol](https://es.wikipedia.org/wiki/Copa_Mundial_de_F%C3%BAtbol), la [Liga de Campeones de la UEFA](https://es.wikipedia.org/wiki/Liga_de_Campeones_de_la_UEFA) y la [Copa Libertadores de América](https://es.wikipedia.org/wiki/Copa_Libertadores_de_Am%C3%A9rica), se emplea un sistema de dos fases. En una primera fase, los equipos se dividen en grupos de pocos integrantes -generalmente cuatro-, que se enfrentan en un sistema de todos contra todos. Los mejores equipos de cada grupo pasan a la segunda fase, que suele ser de [eliminación directa](https://es.wikipedia.org/wiki/Eliminaci%C3%B3n_directa)

**Criterios de clasificación**

Los participantes de un torneo de este tipo en general son clasificados en tablas, para poder valorar su actuación. Estas tablas aplican diversos criterios de acuerdo con los resultados, que determinan una puntuación a cada uno de los competidores. En el caso del fútbol, cada victoria entrega 3 puntos, 1 por cada empate y 0 por derrota. Este sistema fue adoptado gradualmente desde los [años 1980](https://es.wikipedia.org/wiki/A%C3%B1os_1980) y [años 1990](https://es.wikipedia.org/wiki/A%C3%B1os_1990), reemplazando al antiguo sistema de dos puntos por victoria y uno por empate.

En muchas oportunidades, especialmente en el caso de torneos con pocos participantes, la puntuación no basta para determinar todas las posiciones, por lo que se usan diversos criterios de desempate, que varían en cada torneo. Lo más habitual es considerar los goles anotados y recibidos, en distintas combinaciones.

La [Copa Mundial de Fútbol](https://es.wikipedia.org/wiki/Copa_Mundial_de_F%C3%BAtbol), el principal torneo de selecciones nacionales de fútbol, utiliza los siguientes patrones de desempate en caso de que dos o más equipos terminen con idéntica cantidad de puntos:

1. Mayor [diferencia de goles](https://es.wikipedia.org/wiki/Diferencia_de_goles).
2. Mayor número de goles anotados.
3. Mayor número de puntos obtenidos en los partidos disputados entre los equipos empatados.
4. Mayor diferencia de goles en los partidos disputados entre los equipos empatados.
5. Mayor número de goles anotados en los partidos disputados entre los equipos empatados.
6. Sorteo del comité organizador.

**Elaboración de fixture**

Un fixture es una tabla de emparejamientos de equipos o jugadores en un torneo por sistema de "todos contra todos".

Para elaborar manualmente un fixture, se tiene en cuenta que la cantidad de rondas es igual al número de participantes menos 1, y la cantidad de enfrentamientos por ronda es igual a la mitad del número de participantes. Por ejemplo, un torneo de ocho participantes requiere siete rondas y cuatro enfrentamientos por ronda.

En este ejemplo de torneo con ocho participantes, se crea una tabla de siete filas (rondas) por cuatro columnas (juegos). La tabla se comienza escribiendo sucesivamente y hasta el final los números de los participantes hasta el impar más alto; es decir, que en este ejemplo se escriben los números del 1 al 7

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Ronda | Partida 1 | Partida 2 | Partida 3 | Partida 4 |
| 1.ª | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 2.ª | 5 | 6 | 7 | 1 |
| 3.ª | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 4.ª | 6 | 7 | 1 | 2 |
| 5.ª | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 6.ª | 7 | 1 | 2 | 3 |
| 7.ª | 4 | 5 | 6 | 7 |

Si el número de participantes es par, el último número se escribe alternativamente a derecha e izquierda del número de la primera columna (si el número de participantes es impar, no se escribe dicho número y el participante de la primera columna queda libre en la ronda correspondiente):

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Ronda | Partida 1 | Partida 2 | Partida 3 | Partida 4 |
| 1.ª | 1-8 | 2 | 3 | 4 |
| 2.ª | 8-5 | 6 | 7 | 1 |
| 3.ª | 2-8 | 3 | 4 | 5 |
| 4.ª | 8-6 | 7 | 1 | 2 |
| 5.ª | 3-8 | 4 | 5 | 6 |
| 6.ª | 8-7 | 1 | 2 | 3 |
| 7.ª | 4-8 | 5 | 6 | 7 |

Por último, se completan los emparejamientos por filas y columnas escribiendo hacia abajo los números faltantes empezando por el impar más alto:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Ronda | Partida 1 | Partida 2 | Partida 3 | Partida 4 |
| 1.ª | 1-8 | 2-7 | 3-6 | 4-5 |
| 2.ª | 8-5 | 6-4 | 7-3 | 1-2 |
| 3.ª | 2-8 | 3-1 | 4-7 | 5-6 |
| 4.ª | 8-6 | 7-5 | 1-4 | 2-3 |
| 5.ª | 3-8 | 4-2 | 5-1 | 6-7 |
| 6.ª | 8-7 | 1-6 | 2-5 | 3-4 |
| 7.ª | 4-8 | 5-3 | 6-2 | 7-1 |

El primer número en cada enfrentamiento tendrá la prioridad correspondiente (la condición de local, las piezas blancas en ajedrez, etc.). En caso de ser un torneo a doble vuelta, en la segunda se invierten los números de cada juego.

Actividad No2: Realiza un fixture teniendo en cuenta los ejemplos dados en la lectura anterior. Ubica 8 equipos, ponles nombres a los equipos y realiza la organización de las fechas de competencia.

Actividad No3:

3.1 Consulta el concepto de Ecología y en tu cuaderno de educación física escribe mínimo en una hoja la importancia de la ecología en la vida del ser humano.

3.2 Consulta el concepto de Educacion física y deporte y escribe en una hoja la importancia de estos en la vida del ser humano.

3.3 En una hoja produce un texto donde se evidencie la relación que tu identificas entre ecología y educación física y deporte. La importancia o no según tu opinión personal de estos tres conceptos en la vida del ser humano.

Actividad No 4: Realizar actividad física durante el receso escolar y entrena las capacidades físicas (fuerza, resistencia, velocidad y flexibilidad) para presentar las pruebas prácticas en clase.