PROGRAMA INTRA-MUROS.

Las competencias intra-muros constituyen la base del programa de la Dirección General de Deportes de la Universidad Autónoma de Nuevo León. En ellas debe participar la mayor población posible de cada uno de los planteles. - El término intra-muros no significa exactamente que la competencia debe hacerse en instalaciones enclavadas en el -- propio plantel. Una competencia intra-muros de basquetbol puede hacerse, en caso de no contar con instalación adecuada, en Ciudad Universitaria o en otro plantel.

Al organizar las competencias intra-muros, es necesario tomar en consideración las normas generales dadas por la Dirección General de Deportes.

A fin de satisfacer los intereses de todos, lo - indicado parece ser la realización de un programa múltiple que considere factores tales como: edad y capacidad física de los alumnos y equilibrio en las fuerzas y categorías incluídas.

Una buena previsión es exigir que todo partici-- pante se haya practicado antes el respectivo exámen médico.

Un buen programa intra-muros es aquel que está - debidamente planeado, organizado y conducido de acuerdo -- con un calendario pre-establecido.

El programa intra-muros va orientado no solamente al campeonato, finalidad muy importante, sino a la preparación del estudiante para su vida futura. Deportes tales como la natación, la gimnasia y el atletismo, no deben ser olvidados en esta parte básica de la promoción.

Se recomienda que las unidades en competencia -- sean lo más homogéneo posible, se den oportunidades para - practicar y entrenar y, fundamentalmente, se enseñe durante las clases formales y se utilicen las competencias in-- tra-muros como laboratorio.

Cuando una competencia intra-muros cuenta con la debida atención y facilidades, los resultados son siempre positivos y las pre-selecciones y selecciones representativas del plantel, seguramente quedarán integradas con los - mejores elementos.

Las competencias intra-muros ofrecen una magnífica oportunidad para localizar a los buenos líderes. La integración de cuerpos auxiliares de árbitros, anotadores, cronometristas, etc., es parte también muy importante de la planeación general.

Los premios que se otorguen, deben darse sin tener en cuenta su valor intrínseco.

ORGANIZACION DE CAMPEONATOS.

Uno de los primeros y más importantes pasos en la organización de competencias, es la selección más apropiada del sistema, de acuerdo con el deporte de que se trate. En muchos deportes solamente existe una forma particular de organización, mientras que en otros puede adoptarse más de un sistema.

Existen diferentes técnicas en la organización de campeonatos, de acuerdo con algunos aspectos importantes que hay que tomar en consideración.

Estas necesidades deben ser examinadas para hacer la selección apropiada. Algunos de estos tipos serán discutidos en este artículo. Además de lo anterior, es necesario considerar problemas de información, cartulinas, calendarios, estados de campeonatos y otros materiales como complemento de la competencia.

Cuando se planea un campeonato, hay algunos factores que determinan el tipo de competencia que debe ser usado. Los principales son: tipo de actividad, número de canchas, ventajas y desventajas de una y otra forma, edad de los participantes, jueces, etc. También en cada caso individual se encontrarán problemas y situaciones que deben ser resueltos previamente.

SIEMBRA.

El método de sembrar a jugadores o equipos, si esto es posible, puede ser un factor importante en los campeonatos a base de"eliminación". Un equipo o jugador que ha sido sembrado, se considera clasificado como con un juego más alto y con mayores oportunidades de obtener el campeonato. El propósito de la "siembra" es prevenir que los

mejores competidores se eliminen en los primeros juegos. Esto se evita colocando a los equipos o los jugadores sembrados en diferentes posiciones. Esto aumenta el interés en los juegos finales, permitiendo que los mejores jugadores se enfrenten en los últimos partidos; las semi-finales se jugarán entre los cuatro mejores equipos o jugadores.

Dos de los objetivos principales de la siembra son (1) enfrentar a un jugador inferior con un jugador superior, (2) eliminar la insatisfacción o resentimiento de parte de aquellos jugadores buenos que han sido pareados con un oponente sembrado. Cuando la superioridad es evidente en algunos participantes estos equipos o jugadores deben ser sembrados para garantizar una mejor competencia.

Generalmente dos de cada cuatro competidores deben ser sembrados, pero en muchos casos, el número de equipos sembrados depende de situaciones individuales. Cuando no se aplica la siembra, los participantes mejores quedan juntos.

EQUIPOS QUE DESCANSAN (BYS)

Un Bye es un equipo o jugador que ha sido colocado en una gráfica y enfrentado a un oponente imaginario pero que no compite: Si el número original de competidores es exactamente una potencia de 2 (4, 8, 16, 32, etc.) , no es necesaria la utilización de byes, pero cuando el número total de competidores no es una potencia de 2, el sistema de byes es utilizado para suplir la diferencia. Si hay solamente 13 equipos, número que no es potencia perfecta de 2, el número de byes deberá ser de 16 -13, igual a 3. Si hay equipos sembrados en el torneo deben ser byes. Un equipo que ha sido premiado bye, automáticamente avanza a la siguiente fase.

GRUPOS ELIMINATORIOS PARA CALIFICAR.

Cuando hay gran número de participantes es necesario organizar grupos eliminatorios. Los equipos o jugadores que toman parte en estas eliminatorias deben ser seleccionados por su novatez o poca habilidad. El método anterior previene la entrada de jugadores de baja calidad en las finales. Después de realizar el número necesario de vueltas hasta el número deseado, puede calendariarse en un torneo regular.

SISTEMA DE ELIMINACION SENCILLA

Este tipo de torneo está mostrado en la gráfica número 1.- Es una forma rápida de determinar a un ganador; la eliminación sencilla tiene la desventaja de proveer pocas oportunidades de juego para los contendientes.

El número de juegos puede ser obtenido restando 1 del número de participantes; por ejemplo: con 16 competidores se tendrán 15 juegos. Para determinar el número de fases requeridas, este total deberá ser el mismo de la potencia de 2 que ha sido utilizada, de acuerdo con el número de participantes; por ejemplo: 8 participantes: el número deberá ser elevado a la 3a. potencia, lo que nos indica que son 3 las fases requeridas. En el caso de la figura 1, la siguiente potencia de 2 es 16 = 2^4, por lo que se necesitarán 4 fases.

Para calcular el número de juegos que habrá en la primera fase, réstese el número de byes del número de equipos y divídanse por 2, en la figura 1: 13 - 3 (10) dividido entre 2 igual a 5 juegos. Previamente los byes han sido colocados como en la figura 1, sembrando a los equipos.

Si el tiempo lo permite, se podrá hacer un juego extra para definir el tercer lugar. Esto dá a los perdedores en la semi-final una oportunidad de jugar nuevamente, premiándose a más equipos.

CAMPEONATOS DE CONSOLACION.

Independientemente del campeonato regular de eliminación, puede organizarse uno de consolación con los perdedores de la primera fase. Esto permite a todos los participantes, sostener por lo menos dos encuentros.

La figura 2 ilustra el torneo de consolación. De acuerdo con el número total de participantes, se hacen los arreglos para señalar los byes. Desde este momento el campeonato es conducido como se indica anteriormente.

SISTEMA DE DOBLE ELIMINATORIA.

El campeonato de doble eliminatoria requiere un período más largo de tiempo que el de eliminación sencilla.

##