

## Especificación de tipos de torneo

### ***Eliminación Simple***

Los torneos de eliminación simple se basan en la idea de fases de eliminación directa, en las cuales, si un jugador pierde es eliminado instantáneamente y si gana avanza a la siguiente ronda.

El sistema del torneo consiste en el emparejamiento de los individuos o equipos ganadores conforme avanzan en las rondas. Asegurando que el equipo que ha ganado todas sus rondas, sea el campeón.

Opcionalmente, se puede optar por realizar una partida adicional para definir el tercer lugar en el torneo.

El numero de jugadores aconsejado para este tipo de torneos tiene que ser un numero pueda ser expresado como potencia de dos. Ejemplo: 2,4,8,16,32,64,etc.

En caso de que no se cumpla el caso de que el numero de participantes pueda ser expresado como se menciono anteriormente, se le tiene que conceder un pase automático a algunos jugadores o equipos a la segunda ronda, esto para mantener la consistencia del orden de las llaves.

A continuación una imagen en donde se muestra un diagrama de las llaves del torneo utilizando este sistema.

#### **12 Team Single Elimination**



Imagen tomada de <http://www.printyourbrackets.com/pdfbrackets/12teamsingle.pdf>

Como se puede ver, en este ejemplo con 12 equipos, se le dieron pases a la siguiente ronda a 4 equipos en total.

## Eliminación doble

El torneo de eliminación doble funciona de la misma manera que el torneo de eliminación simple o única, con la diferencia de que un jugador o equipo puede perder como máximo dos veces en el torneo.

La idea general consiste en que, si un jugador o equipo pierde una partida, no es eliminado instantáneamente del torneo, sino que seguirá jugando contra otros jugadores que también han perdido una partida.

Dada esta diferencia con el torneo de eliminación simple, podemos dividir el torneo en dos llaves distintas, la llave de ganadores, que contiene a los jugadores que avanzan ganando todas sus rondas y la llave de perdedores, que contiene a los jugadores, que en alguna ronda de la llave de ganadores han perdido un juego.

En este tipo de torneos existe la posibilidad de que se realicen dos juegos en la final, esto porque el jugador que clasifico a la final por medio de la llave de ganadores todavía tiene la oportunidad de perder un juego.

A continuación una imagen en donde se muestra un diagrama de las llaves del torneo utilizando este sistema.



Imagen tomada de <http://www.printyourbrackets.com/thumbs/12-Team-Double-Elimination.gif>

Este ejemplo también consiste en 12 equipos o jugadores. Aparte de aplicar los pases para 4 equipos, se puede ver que la llave que esta arriba seria la llave de ganadores y la otra llave es la llave de perdedores.

## “Liguilla” o Round-Robin

Este tipo de torneo consiste en la idea de que cada equipo o jugador debe jugar al menos una vez contra todos los otros equipos o jugadores.

El numero aconsejado de jugadores o equipos para un torneo de este tipo seria un numero múltiplo de dos. Ejemplo: 2,4,6,8,10,etc.

Esto con el fin de que en cada ronda todos los equipos jueguen una partida.

En caso de que este numero de jugadores no se cumpla, la medida que se toma es que, para cada ronda va a existir un equipo que no va a jugar una partida.

La manera de determinar un ganador en este tipo de torneos es contabilizando el numero de partidas ganadas y perdidas de cada equipo. En caso de existir un empate entre dos o mas equipos, se realizaría un pequeño torneo de eliminación simple para determinar el ganador.

A continuación una imagen en donde se muestra un diagrama de las llaves del torneo utilizando este sistema.

**12 Team Round Robin**

Team 1 W L	Team 2 W L	Team 3 W L	Team 4 W L	Team 5 W L	Team 6 W L	Team 7 W L	Team 8 W L	Team 9 W L	Team 10 W L	Team 11 W L	Team 12 W L
Rd 1	Rd 2	Rd 3	Rd 4	Rd 5	Rd 6	Rd 7	Rd 8	Rd 9	Rd 10	Rd 11	
2-1	12-2	5-8	8-2	12-8	4-2	8-1	11-12	4-7	7-12	11-7	
3-12	1-7	6-7	9-12	2-7	5-12	9-7	6-1	5-6	8-11	12-6	
4-11	8-6	12-1	10-11	3-6	6-11	10-6	7-5	1-11	9-10	2-5	
5-10	9-5	2-11	1-5	4-5	7-10	11-5	8-4	12-10	4-1	3-4	
6-9	10-4	3-10	6-4	10-1	8-9	12-4	9-3	2-9	5-3	1-9	
7-8	11-3	4-9	7-3	11-9	1-3	2-3	10-2	3-8	6-2	10-8	

**PrintYourBrackets.com**

Imagen tomada de <http://www.printyourbrackets.com/images/12teamroundrobinthumb%20copy.jpg>

### Datos adicionales

- Tantas las llaves, como las rondas en *round-robin*, son calculadas por el SeC.
- El SeC informaría al administrador del torneo si, dada la configuración del torneo, se presentan casos de *pase a la siguiente llave* o *equipos sin adversario para una ronda específica*.