

Sistemas de juego para competiciones de guiñote.

En este artículo vamos a analizar los sistemas de juego más utilizados en diferentes tipos de competiciones. El objetivo es poder organizar una competencia de guiñote adaptando el sistema elegido a nuestras características organizativas. Debido al formato del juego del guiñote, sólo expondremos aquellos sistemas en los que en cada enfrentamiento compitan dos jugadores o dos equipos¹, descartando otros sistemas como son las carreras, calificaciones individuales, concursos...

Definamos en primer lugar lo que es una competición. Según Wikipedia, *“la **competición** es una disposición en la práctica de un juego o actividad con la que se evalúa la competencia de los participantes. Se suele obtener como resultado una clasificación de ganadores y otorgar algún tipo de reconocimiento para los mejores, tal como un trofeo, premio económico o título, en función del cumplimiento de un objetivo. Una competición se distingue del juego practicado con una mera finalidad recreativa, donde no se determina objetivo ni honor alguno.*

Algunas competiciones requieren un número elevado de encuentros o pruebas, que se desarrollan de forma continua a lo largo de toda una temporada (normalmente durante un año o semestre). En otros casos se obtiene un ganador con el menor número de enfrentamientos para poderlo desarrollar en un tiempo reducido, o bien intercalados con la competición regular principal a lo largo de toda la temporada.”

Definamos en segundo lugar lo que es un **encuentro, enfrentamiento a dos o pareo**. Se trata de una confrontación entre dos jugadores o equipos y en los que después de una serie de puntos, partidas o partidos se obtiene un resultado (positivo, negativo o neutro) que influye en la clasificación final de la competición. Este encuentro se ha de realizar en un espacio de tiempo determinado y normalmente no dura más de una jornada, aunque existen enfrentamientos de mayor duración divididos en varias jornadas.

Una vez conceptualizados, nos decidimos ahora a nombrar y explicar los sistemas más usados:

Sistema de Todos contra todos o de Liga.

En este sistema todos los participantes deben enfrentarse mediante encuentros al menos una vez con el resto de competidores. El resultado suele admitir el empate y este resultado se eleva a una clasificación final. Siendo n el número de participantes, cada participante deberá jugar $n-1$ encuentros en el caso de que sea una liga a una vuelta, $2 \times (n-1)$ en el caso que sea a doble vuelta, etc.... El conjunto de todos los encuentros que se juegan contemporáneamente se denomina jornada, ronda o fase, y engloba $n/2$ enfrentamientos si n es par, y $(n-1)/2$ si es impar. En el caso de n impar un participante, siempre distinto, quedará libre en cada ronda. Esta jornada o ronda debe durar un corto espacio de tiempo, desde unas horas a unos días, según la organización de los espacios de juego. El número total de encuentros de una liga a una vuelta es de $n \times (n-1)/2$ y de $n \times (n-1)$ en el caso de ida y vuelta. Es necesario tener presente sistemas de desempate para resolver la clasificación en esos casos.

¹entendemos como equipo aquel conjunto formado por más de un jugador con los mismos objetivos y con relaciones de colaboración en la competencia.

Sistema de Eliminatorias, de Eliminación directa o de Play-off.

En este sistema, en cada encuentro jugado de cada fase, la pareja ganadora pasa a la siguiente fase quedando la pareja perdedora eliminada. De este modo se juega hasta dejar un único competidor después de la fase final. No se admite el empate en un encuentro. El sistema funciona a la perfección con un número n de participantes que coincida con una potencia de dos (2, 4, 8, 16, 32, 64, 128,...), es decir con un $n=2^k$, siendo $k=1,2,3,4...$ el número de fases a jugar para obtener el ganador. Estas fases, son comúnmente denominadas final, semifinal, cuartos de final, octavos de final, dieciseisavos de final... cuando enfrentan a 2, 4, 8, 16, 32 competidores respectivamente. Es necesario realizar un sorteo o crear un orden para establecer la primera fase. No es posible crear una clasificación final de los participantes en la competición más allá del primero y segundo clasificado. Normalmente para obtener una clasificación de los, máximo, 6 siguientes se celebran encuentros de consolación enfrentando a los perdedores de las últimas rondas.

Sistema suizo.

En este sistema los participantes se enfrentan un número prefijado de rondas que dependerá habitualmente del número de participantes n y de la fiabilidad que se le quiera otorgar a la clasificación final. Todos los competidores pueden participar en todas las rondas y se puede dar el empate como resultado. Con un número relativamente reducido de rondas es posible obtener una clasificación final. Esta clasificación puede ser más fiable, más refinada, cuantas más rondas se añadan. Es necesario realizar un sorteo o crear un orden para establecer la primera ronda. Para las siguientes rondas la puntuación de cada participante tras cada ronda determina la asignación del rival, que debe tener esa misma puntuación o lo más cercana posible. De este modo, se va produciendo un efecto de filtrado y una paulatina ponderación de todos los competidores. La eficacia del sistema se incrementa si todos los competidores son ordenados inicialmente según su fuerza teórica y si este orden inicial se toma en cuenta en los emparejamientos subsiguientes. Por su complejidad es necesario un programa informático que gestione los datos. Estos programas disponen de sistemas de desempate a elección de la Organización.

Sistema de Liguilla o Round-Robin.

Se basa en las características del sistema todos contra todos pero dividiendo el número total de participantes n en m grupos, intentando escoger un m divisible entre n . De esta forma se organizan m ligas con n/m participantes por liga. De todas estas ligas se suelen obtener los 2^k mejores competidores con los que jugar k eliminatorias directas. Es decir se usa como parte de un sistema mixto.

Sistemas mixtos.

Son todos aquellos sistemas que usen una o varias combinaciones de los sistemas anteriores u otros no detallados. Usualmente se usan sistemas de liguilla y eliminatorias combinados según intereses de los organizadores y participantes.

Estos cinco sistemas, aunque a veces se engloban en cuatro, son los que vamos a tener en cuenta a la hora de organizar nuestra competencia.

Cuando un organizador se decide a promocionar y desarrollar una competición de guiñote, una de las primeras cosas que debe decidir es que tipo de sistema de juego va a implementar. Esta decisión no debe ser baladí y se ha de tomar concienzudamente dependiendo de una serie de factores como son; el tipo de competición, el número de posibles participantes y su nivel, los recursos humanos, materiales y espaciales de que dispone, el espacio temporal para su desarrollo, la espectacularidad, la relación entre justicia y azar que se busca y por último pero no menos importante la opinión de los mismos participantes.

Entonces, ¿qué debemos buscar a la hora de elegir nuestro sistema de juego? A continuación se exponen una serie de recomendaciones de cómo debe ser un buen sistema de competición en el mundo del guiñote.

- A. Nuestro sistema debe ser flexible para cualquier número de participantes. Salvo que obliguemos a cerrar la inscripción con antelación a la competencia, renunciando a esas parejas de última hora que en este juego suele ser mayoría, sobre todo en esas competiciones incluidas en las fiestas locales.
- B. Nuestro sistema debe aceptar participantes de diferentes niveles filtrándolos a lo largo de la competición. No es recomendable jugar rondas definitivas con encuentros de mucha diferencia de nivel.
- C. Nuestro sistema debe ser justo y poco aleatorio. La clasificación final debe coincidir lo máximo posible con el orden de fuerza de los participantes. Evitar sorteos que puedan maximizar las posibilidades de los jugadores de menos fuerza.
- D. Nuestro sistema debe optimizar los recursos humanos, materiales y espaciales disponibles. De esta forma simplificamos la organización y su coste.
- E. Nuestro sistema debe ser de fácil aplicación. La complejidad conlleva errores organizativos.
- F. Nuestro sistema debe ser de fácil comprensión por parte de los participantes. Un sistema más complicado, conlleva mayor esfuerzo en la información y una desvirtualización "errónea" de la justicia de la competencia. La educación, es fundamental para implementar sistemas más complejos.
- G. Nuestro sistema debe fomentar la participación y el juego, aún cuando no haya posibilidades reales de clasificarse entre los primeros puestos.
- H. Nuestro sistema deberá adaptarse fielmente al espacio temporal en el que se desarrollará la competición.
- I. Nuestro sistema deberá evitar en la medida de lo posible la inactividad de los jugadores. Hay que evitar tiempos de espera prolongados entre rondas, producto sobre todo de la diferencias en número de partidas entre unos encuentros y otros.
- J. Nuestro sistema debe promover el espectáculo. Dejando para el final encuentros con parejas de gran nivel de juego. El empate suele ser negativo para la emoción del espectador.
- K. Otra consideración a tener en cuenta en muchos casos, es el interés del local de juego (normalmente económico). Para ello nuestro sistema deberá contar con descansos no

muy largos pero suficientes en número, así como una duración adecuada y número de consumidores participantes constante a lo largo de la misma.

- L. Nuestro sistema debe evitar en la medida de lo posible los pactos entre jugadores, tanto en el resultado del encuentro como en el reparto de premios.

En las líneas siguientes expondremos las ventajas e inconvenientes de cada sistema, analizaremos su uso y cuantificaremos de una manera pseudo-objetiva del uno al diez los ítems arriba descritos.

Sistema de Todos contra todos o de Liga.

Ventajas:

1. Es el sistema más justo a la hora de clasificar a los participantes.
2. Relaciona a todos los participantes de la competición.
3. No hay que efectuar sorteos que reduzcan las posibilidades reales de cada participante.
4. Su implementación es relativamente fácil para una Organización mediante una tabla de clasificación.
5. Por su uso extendido, es de fácil comprensión para los participantes.

Inconvenientes:

1. Por lo general, no admite a un número de participantes mayor a 32.
2. Se necesita mucho tiempo para obtener la clasificación final con una n relativamente pequeña.
3. Es necesario desarrollar y dejar claro a los participantes sistemas de desempate.
4. Es necesario organizar en el espacio y en el tiempo las rondas o jornadas a jugar.
5. Baja emoción en las últimas rondas si los resultados son muy dispares.
6. Desvirtúa la competición si se mezclan participantes de distintos niveles. No filtra.

Análisis.

El sistema de Liga es un muy buen sistema para la Organización de competiciones de guiñote en dos casos básicamente: Uno. En el caso de la Organización y formalización de una Liga Regular que dure en el tiempo y con menos de 32 parejas. Dos. En el caso de una competición a desarrollar en una jornada y con un número de parejas no superior a dieciséis, mediante encuentros a pocas partidas (cuatro o cinco en total por encuentro). En éste último caso, los mismos jugadores pueden jugar todos sus partidos de manera flexible sin priorizar rondas y participando en la toma de resultados en la tabla correspondiente. Es bueno, tener un número de parejas impar, para que el primero que termine su encuentro pueda jugar a continuación con la pareja que queda siempre libre sin tener que esperar.

Puntuación.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
3	6	10	7	8	9	10	8	10	5	5	8

Total: 89

Sistema de Eliminatorias, de Eliminación directa o de Play-off.

Ventajas:

1. Clasifica de manera justa al campeón de la competición.
2. Es rápido, obtiene los ganadores con pocas fases.
3. Es limpio, de fácil aplicación y comprensión.
4. Es muy espectacular. No admite el empate.
5. Los participantes más débiles tienen mayores probabilidades que en otros sistemas.

Desventajas:

1. Es el sistema más injusto. El sorteo inicial tiene mucha importancia y jugadores fuertes pueden quedarse fuera en las primeras fases.
2. No admite más que números definidos de participantes. Sistema poco probable por sí solo.
3. No filtra correctamente participantes de distintos niveles.
4. No fomenta la participación, sólo busca ganadores.
5. Necesita de muchas partidas por encuentro para ganar fiabilidad y justicia, con lo que se pueden crear lagunas de inactividad largas por algunos jugadores.
6. En cada fase se elimina a la mitad de los participantes. Poco recomendado para consumir en el establecimiento.
7. Da mucha facilidad a los jugadores para pactar los premios de antemano.

Análisis.

Siempre y cuando la Organización limite la inscripción a un número potencia de dos, el sistema de eliminación directa es el más usado en las competiciones de guiñote. De este modo, habrá seguramente jugadores que se quedarán fuera de la competición antes de empezarla. Este sistema suele ser muy popular entre los jugadores de guiñote por la emoción de los encuentros, ya que cada fase se comporta como un todo o nada. También es producto de frustración para los mismos, ya que al ser el guiñote eminentemente un juego de azar, la eliminación de una pareja de nivel por una mala racha se da en muchos casos. Con un número pequeño de fases es capaz de confrontar a un número grande de parejas. El azar, la cara o cruz, se hacen patentes en cada fase, mientras que el nivel de juego puede quedarse muchas veces en el baúl de los recuerdos. Este sistema es muy usado en segundo lugar como sistema mixto en combinación con otro sistema que proporcione los 2^k participantes necesarios para su uso.

Puntuación.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
2	3	4	8	10	10	1	7	6	10	3	5

Total: 69

Sistema Suizo.

Ventajas:

1. Clasifica de manera muy justa a todos los participantes.
2. Admite cualquier número de jugadores y es muy flexible a sus intereses.
3. Es rápido y ordenado. Con pocas rondas extrae una clasificación final.
4. Fomenta la participación. No elimina.
5. En las últimas rondas enfrenta a los mejores jugadores por fuerza.
6. Filtra rápidamente los diferentes niveles de juego.
7. Evita largos periodos de inactividad por sus cortas rondas.
8. Es de fácil aplicación, aunque necesita de medios informáticos.
9. Es muy recomendable para el consumo en el establecimiento.
10. Es difícil el pacto de premios con antelación.

Inconvenientes:

1. Complejo de explicar y de entender en sus primeros usos.
2. El empate se da con mucha frecuencia en los encuentros. Necesita de buenos sistemas de desempate, normalmente complejos para el participante.
3. Aumenta el riesgo organizativo por el necesario uso de la informática. Posibles problemas de hardware y software.
4. Necesita informar a los participantes de muchos parámetros en cada ronda.
5. Requiere control en las primeras mesas sobre todo la última ronda para evitar pactos.

Análisis.

Es el gran desconocido en el mundo de los sistemas de competición, seguramente por su mayor complejidad. Muy recomendable para torneos de una jornada con cualquier número de participantes sea par o impar. Admite la entrada y el abandono de participantes en cualquier ronda. Con pocas partidas por ronda (cuatro o cinco) se puede ordenar de manera muy eficaz una clasificación y un horario de juego (media hora por ronda aproximadamente). Con una simple impresora, un ordenador portátil y mediante el uso de un programa, es capaz de gestionar los listados, rondas, resultados, desempates y clasificaciones de forma fácil, eficiente, clara y seria. Su mayor enemigo es el propio participante que generalmente por desconocimiento y complejidad respecto a otros sistemas reniega de él. Si se educa al jugador posiblemente sea el sistema del futuro.

Puntuación.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
10	10	8	7	5	3	9	8	8	7	8	7

Total: 90

Sistema de Liguilla o Round–Robin.

Ventajas:

1. Ver las del sistema de Liga.

Inconvenientes:

1. Ver los del sistema de Liga.

Análisis.

El sistema de liguilla se implementa dentro de un sistema mixto como primera opción habitualmente. Comúnmente se le denomina también sistema de grupos y su objetivo es alargar la competición sin eliminar a sus participantes y obtener el número de participantes necesario para jugar un segundo sistema, normalmente de eliminación directa.

Puntuación.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
8	6	7	6	7	8	8	8	9	7	7	5

Total: 86

Sistemas mixtos.

Hacemos mención de la combinación de un sistema de liguilla por grupos para terminar con un sistema de eliminación directa y fases de consolación.

Ventajas:

1. Mejora alguno de los inconvenientes de los sistemas usados de manera individual.
2. Admite cualquier número de participantes aunque creando posibles problemas.
3. Muy popular entre los jugadores de guiñote.

Inconvenientes:

1. Mayor complejidad al coexistir dos sistemas.
2. El sistema de liguilla por grupos puede quedar descompensado a favor o en contra de ciertos participantes.
3. El azar todavía puede tener mucha presencia.
4. Es necesario sistemas de desempate en las liguillas y un sistema de clasificación para las eliminatorias.

Análisis.

El sistema mixto es el más utilizado y popular en torneos con un número de participantes diferente a 2^k . El éxito del sistema radica principalmente en la organización de los grupos para las liguillas y en su procedimiento de promoción a las eliminatorias. Se suelen dar casos de

injusticias según el grupo a jugar, pero las mismas se suelen diluir en la complejidad del sistema. El sistema de liguilla se usa para intentar mejorar las carencias del sistema de eliminación directa. El sistema de eliminación directa se usa para dinamizar los últimos encuentros dándoles mayor protagonismo y expectación.

Puntuación.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
7	7	6	6	7	7	7	7	6	9	7	5

Total: 76

En la actualidad la mayoría de las competiciones del guiñote organizadas son desarrolladas en un máximo de una jornada bajo el nombre de campeonato o torneo y no suelen contar con más de 128 parejas de juego. El sistema mixto es el más usado y popular aunque adolece de muchos inconvenientes. El sistema suizo usado en otras competiciones deportivas de similares características mejora la justicia de la competición fomentando la participación y dando seriedad a los torneos.

Cabe destacar el uso de medios informáticos para ayudar a la gestión de los sistemas de competición. En la actualidad existen numerosos programas de gestión de torneos, ligas y campeonatos que aunque requieren cierta especialización y conocimiento del software por parte de algún organizador, son muy útiles para un correcto funcionamiento de la competencia.