

ELIMINACIÓN EN COMPETENCIAS



CONSOLACIÓN PROGRESIVA

(Presentado por James Newman, ITF)

DESCRIPCIÓN

Las llaves de consolación progresiva son igual que las clásicas, excepto que cuando los jugadores pierden pasan a otra llave. Ya que esto asegura que todo jugador gane o pierda, tiene garantizado jugar el mismo número de partidos como todos los demás jugadores.

TIEMPO

1 día- 1 semana

AÑOS

9 años en adelante

JUGADORES / CANCHAS

16-128 jugadores

INDIVIDUAL / EQUIPO

Individual

SINGLES / DOBLES

Singles o dobles

OBJETIVO

Competencia

ORGANIZACIÓN

CANCHAS Y JUGADORES: Se trabaja mejor con 16-64 jugadores pero puede tener más. Puede dar Byes si no aparecen bastantes jugadores. Trate de tener suficientes canchas para terminar los partidos de la primera ronda en un día (o en dos horas si el evento es de 1 día).

MARCADOR: Elija un formato de puntuación de acuerdo al tiempo y canchas disponibles. Por ej. Tie break de 7, al mejor de 3 set cortos (44tb) o al mejor de 3 set (66tb).

HOJAS DE PUNTUACIÓN: Los jugadores deben informar en un escritorio su puntaje después del partido. Los organizadores llenan la llave (ver la página siguiente). En la primera ronda los ganadores van a la derecha de la llave y los perdedores a la izquierda. Siga las instrucciones de la llave para ver dónde colocar a los jugadores ganadores y perdedores.

ACTIVIDAD

METODO DE JUEGO: Trazado del cuadro, si están los cabezas de serie, ellos deben estar separados en la primera ronda (vea la siguiente página). Una vez la llave esté completa dé a los jugadores un señalamiento del tiempo de firma, la mitad del del cuadro puede durar 10 horas y la otra mitad 12 horas.

AL FINAL: El ganador principal es el jugador que no perdió ningún partido, los otros ganadores pueden ser encontrados en las mini llaves, que se muestran debajo de la llave principal.

ADAPTE EL FORMATO

Muchos formatos pueden ser fácilmente adaptados para conveniencia de jugadores mayores, menores de 10 años y equipos, y sea un evento más o menos competitivo.

Descargue 'ADAPTANDO LA COMPETENCIA' para una guía fácil y rápido según convenga a sus necesidades.

TEMAS

Muchas competencias son fáciles y divertidas de promover si tiene un tema como Copa Davis, las Olimpiadas o alguna de las ramas que Dave adjunto.

Para ideas descargue 'AÑADIENDO TEMAS'.

CONSOLACIÓN PROGRESIVA

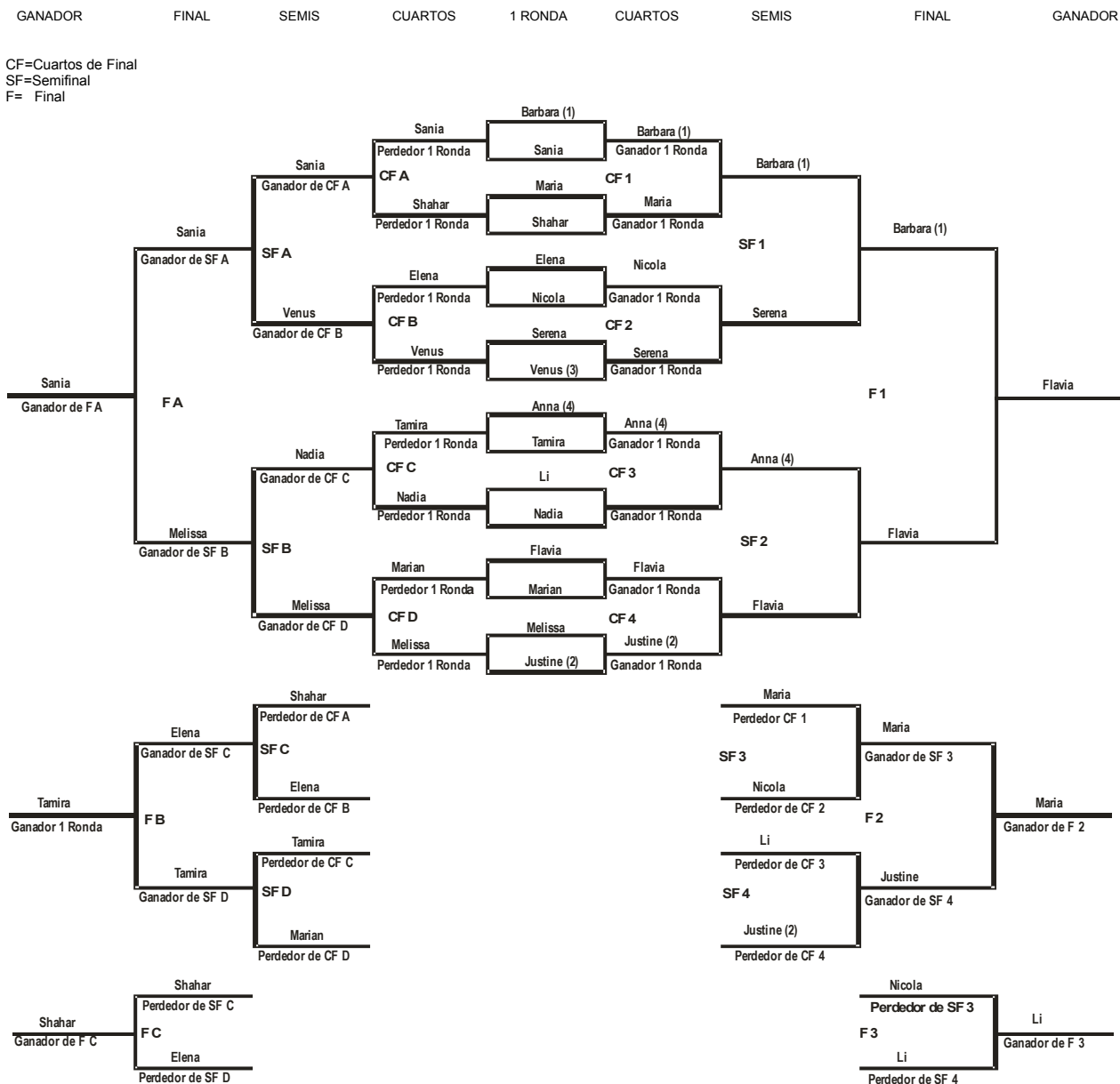
(Presentado por James Newman, ITF)

Ejemplos de llaves

Instrucciones de uso:

1. Ingrese los nombres de todo los jugadores uno en cada espacio debajo de "1 RONDA", separe las cabezas de serie.
2. Los ganadores de la primera Ronda (por ejemplo Barbará) se mueven a la derecha y los perdedores a la izquierda
3. Los perdedores de los cuartos de final se trasladan abajo al espacio marcado para ellos (ejemplo Elena perdió en CF (Cuartos de Final) B se traslada al espacio designado para "Perdedor B de CF"- haga esto con todos los jugadores. Los ganadores de cuartos se quedan en la misma llave pero se mueven a la semifinal (por ejemplo Sania o Serena)
4. Los perdedores de semifinales siguen las instrucciones de arriba. Notar que las llaves de abajo también tienen ganadores y perdedores .

REGLA GENERAL: Todos los jugadores que pierden todavía tienen un lugar en la llave y juegan el mismo número de partidos como todos los otros jugadores. Asegúrese de darle el lugar correcto al momento de moverlo



CONSOLACIÓN PROGRESIVA

(Presentado por James Newman, ITF)

Ejemplo de llave en blanco

Instrucciones de uso:

1. Ingrese los nombres de todo los jugadores uno en cada espacio debajo de "1 RONDA", separe las cabezas de serie.
2. Los ganadores de la primera Ronda se mueven a la derecha de la llave y los perdedores a la izquierda
3. Los perdedores de los cuartos de final se trasladan abajo al espacio marcado para ellos. Los ganadores de Cuartos se quedan en la misma llave, pero se mueven a la semifinal.
4. Los perdedores de semifinales siguen las instrucciones de arriba. Notar que las llaves de abajo también tienen ganadores y perdedores .

REGLA GENERAL: Todos los jugadores que pierden todavía tienen un lugar en la llave y juegan el mismo número de partidos como todos los otros jugadores. Asegúrese de darle el lugar correcto al momento de moverlo.

