

La confección del calendario de liga

Habitualmente diferenciamos las competiciones de fútbol por dos grandes modelos: sistema copa y sistema liga. Detrás vienen sucedáneos de las mismas, condicionados por la brevedad de su desarrollo, como liguilla, cuadrangular, eliminatoria directa, partido de desempate o el, préstamo ya no tan reciente, *play-off*, además de competiciones mixtas que incluyen fase de liga y fase de copa como la Liga de Campeones de la UEFA.

Explicar en qué consiste una competición copera se presenta sencillo: a base de eliminaciones directas acceden a la final los dos equipos que han superado todas las pruebas anteriores, resultando vencedor el que gane ese último partido. El número ideal de participantes ha de ser 2^n , siendo n el número de rondas que se pretenden disputar. Una copa de cinco rondas debe contar con 32 equipos. Como no siempre se reúne ese número exacto se organizan rondas preliminares, o intermedias de ajuste, con tal de que a la hora de disputarse las más importantes (cuartos, semifinales y final) sí se pueda contar con 8, 4 ó 2 equipos.

El sorteo de los emparejamientos tradicionalmente se realizaba cada vez que una ronda estuviese completa. Actualmente, al estar tan recargado el calendario de competiciones, las federaciones tienden a establecer los cruces con cierta antelación, disponiendo unos cuadros de enfrentamientos a partir de *vencedores de eliminatorias* que van numeradas. Así, por ejemplo, el vencedor de cuartos 1 se enfrentará en semifinales al vencedor de cuartos 2 y el vencedor de cuartos 3 se eliminará con el vencedor de cuartos 4.

Algunos tradicionalistas se quejan de esta innovación porque se elimina la incertidumbre del sorteo. Un equipo modesto

puede motivarse para pasar de ronda porque presupone que su próximo rival será, salvo sorpresas, un grande. Pero en esencia no altera el desarrollo de la competición ya que, una vez finalizada, esos cruces resueltos permiten interpretar que el destino estaba escrito desde la primera ronda.

El sistema liga se reconoce como una competición donde todos juegan contra todos. Técnicamente recibe el nombre de *round robin*. Si el número de participantes es reducido, establecer un calendario es bastante fácil. En un triangular, incluso se puede dejar abierto en función al primer resultado, para garantizar que el último partido, el tercero, sea el que decida el ganador del torneo.

La cuestión se complica según se amplíe el número de participantes. Nuestro Campeonato Nacional de Liga cuenta con 20 equipos, llegó a tener un par de ediciones con 22. Establecer el número de combinaciones diferentes posibles de 2 elementos, un partido, corresponde a una fórmula matemática determinada por un algoritmo que, por simplificar el texto, da un total de 190. Al tener en cuenta el orden de los elementos, local-visitante, esta cifra se duplica hasta 380.

Esencialmente pues, con estas 380 combinaciones registradas garantizamos que el equipo 1 disputará dos partidos contra los otros 19, uno como local y otro como visitante, es decir 38 encuentros. Hasta ahí, es todo muy sencillo.

La primera complicación aparece cuando además exigimos que todos los equipos jueguen simultáneamente sus 38 partidos. Lo que externamente conocemos como jornada no es más que la relación de 10 combinaciones simultáneas de emparejamientos entre los cuales no se puede repetir ningún elemento. Así, la primera jornada de un posible campeonato sería: Equipo 1-Equipo 2; Equipo 3-Equipo 4... Equipo 19-Equipo 20. Esta primera jornada podría decidirse por sorteo directo.

En cambio, el resto de jornadas es imposible confeccionarlo

mediante sorteo directo porque más bien pronto tropezaríamos con emparejamientos repetidos obligándonos a rehacer una y otra vez las jornadas.

Para evitar esto, se dividen los elementos en dos filas que irán rotando de tal manera que al desplazarlas alternadamente en un sentido, cada vez quedan emparejados simultáneamente con un rival diferente. Para evitar que el ciclo entre en una repetición viciada es obligatorio fijar uno como comodín, que vaya saltando de un extremo a otro de su columna por cada rotación.

Pondremos un ejemplo sobre un posible campeonato de ocho equipos reconocidos como E1, E2, E3, E4, E5, E6, E7 y EC (comodín). Así se organizaría el calendario por jornadas (las flechas y el signo de igualdad indican el movimiento que corresponde a cada equipo para formar la siguiente jornada): 28 partidos agrupados en 7 jornadas.

Jornada 1		
E1 ↓	—	E2 =
E3 ↓	—	E4 =
E5 ↓	—	E6 =
EC ↑↑	—	E7 =
Jornada 2		
EC↓↓	—	←E2
E1 =	—	E4↑
E3 =	—	E6↑
E5 →	—	E7↑
Jornada 3		
E2↓	—	E4=
E1↓	—	E6=
E3↓	—	E7=
EC↑↑	—	E5=

Jornada 4		
EC↓↓	—	←E4
E2 =	—	E6↑
E1 =	—	E7↑
E3 →	—	E5↑
Jornada 5		
E4↓	—	E6=
E2↓	—	E7=
E1↓	—	E5=
EC↑↑	—	E3=
Jornada 6		
EC↓↓	—	←E6
E4 =	—	E7↑
E2 =	—	E5↑
E1 →	—	E3↑
Jornada 7		
E6	—	E7
E4	—	E5
E2	—	E3
EC	—	E1

Con este sistema se resuelve la organización de un *round robin* agrupando los enfrentamientos por jornadas independientemente al número de participantes, siempre que EC sea el elemento que «suba» o «baje» por cada rotación.

Según este ejemplo, el E1 jugará contra sus rivales siguiendo este orden: E2, E4, E6, E7, E5, E3 y EC. Y el equipo E2 tendrá este orden: E1, EC, E4, E6, E7, E5 y E3. Un aficionado fácilmente identificará una relación ordenada de rivales y llegará a la conclusión de que el E2 juega contra el que jugó previamente contra el E1.

Pero el calendario futbolístico pone otra condición: diferenciar los partidos en casa y fuera. Eso significa duplicar el calendario invirtiendo el orden de las columnas. El inconveniente principal es que EC, por ejemplo, jugaría toda la primera vuelta en casa y seguidamente toda la segunda vuelta fuera. El tendría 6 como local y 1 como visitante y así sucesivamente. Por razones obvias, es necesario compensar los partidos de una manera más repartida. Para ello introducimos una nueva alternancia, esta vez de columnas, que cambian cada jornada.

Aún hay que satisfacer otro requerimiento: que los equipos no jueguen tres partidos seguidos en casa o fuera. La solución está en EC que de la misma manera que pasa de abajo a arriba, en cada desplazamiento además debe cambiar de columna, salvo en la penúltima jornada para evitar esos tres partidos consecutivos condicionados. Así quedarían las jornadas 2, 4, 6 y 7, porque las 1, 3 y 5 no sufren cambios:

Jornada 2		
E2 =	—	←EC↓↓
E4↑→	—	←E1
E6↑→	—	←E3
E7↑→	—	←E5
Jornada 4		
E4 =	—	←EC↓↓
E6↑→	—	←E2
E7↑→	—	←E1
E5↑ →	—	←E3
Jornada 6		
EC↓↓→	—	←E6
E7↑→	—	←E4
E5↑→	—	←E2

E3↑→	—	←E1
Jornada 7		
E6	—	E7
E4	—	E5
E2	—	E3
E1	—	EC

Comprobando el resultado final vemos que, por ejemplo, E3 tiene este calendario: E4 (casa), E6 (fuera), E7 (casa), E5 (fuera), EC (fuera), E1 (casa) y E2 (fuera). La segunda vuelta tendría el mismo orden de rivales cambiando el terreno de juego. Mantiene la alternancia exigida de partidos como local y visitante salvo ante la presencia de EC, donde enlaza dos salidas consecutivas para la primera vuelta, que serían dos partidos en casa en la segunda vuelta. Y es que EC, por su doble movimiento provoca que se jueguen dos jornadas seguidas bien en su propio campo bien en campo contrario.

Y para rizar el rizo, además, no queremos que algunos equipos que son de la misma localidad coincidan como locales o visitantes en la misma jornada.

Este requisito no es tan complicado, pero condiciona bastante el desarrollo del sorteo. Si nos fijamos, hay equipos que tienen calendarios opuestos. Cuando uno juega en casa el otro siempre juega fuera y viceversa. Basta con adjudicar un calendario a uno y automáticamente se adjudica a su vecino el otro. Por ejemplo, E1 y E7 cumplen esta condición. Así, en ejemplo imaginario, si el FC Barcelona corresponde a E1, por obligación E7 se adjudica al RCD Espanyol. Igual sucede con el E3 y E4. Si E3 es el Sevilla FC, entonces E4 será el Real Betis. E2 y E5 pueden corresponder al Valencia CF y Levante UD y finalmente E6 y EC los adjudicamos al Atlético Madrid y al Real Madrid, respectivamente.

Así hemos confeccionado un calendario perfecto donde ocho equipos, dos por cada ciudad, disputan una liga donde hay una

alternancia de partidos locales-visitantes, nunca coinciden dos equipos de la misma población o dentro o fuera a la vez y, para darle más emoción, hemos reservado que en la última jornada, la 14, se enfrenten en el Bernabeu Real Madrid-FC Barcelona. Esta sería la supuesta primera jornada:

FC Barcelona – Valencia CF

Sevilla FC – Real Betis

Levante UD – Atlético Madrid

Real Madrid – RCD Espanyol

Además de la ya mencionada observación que puede hacer un aficionado al señalar que su equipo juega contra el rival que deja otro determinado a lo largo de la temporada, también podemos comprobar que en una determinada jornada los dos equipos de una ciudad juegan simultáneamente contra otros dos equipos de otra ciudad. Por eso es fácil ver que si el FC Barcelona juega contra el Valencia CF en esa misma fecha el Levante UD recibirá al RCD Espanyol. Pero esta coincidencia no se cumplirá dos veces, es decir, Cuando el Valencia CF juegue contra el RCD Español, Levante UD y FC Barcelona no podrán jugar en esa misma jornada entre sí. Es una cuestión matemática.

Desde la temporada 1933/34

Este sistema de ordenación de partidos se introdujo en la Primera División en la temporada 1933/34, precisamente la última que se disputó con 10 equipos.

Hasta entonces los calendarios habían tenido dos sistemas diferentes. Se confeccionaron unos calendarios mediante unas tablas. El que se utilizó para las temporadas 1928/29, 1929/30, 1931/32 y 1932/33 tenía dos inconvenientes: uno, los equipos jugaban dos partidos consecutivos como locales y otros dos como visitantes en la misma vuelta y dos, el principal,

algunos equipos jugaban sus dos últimos partidos en casa o fuera, lo que provocaba cierta distorsión en la clasificación. En 1930/31 se introdujo otra tabla para la realización del calendario, pero no satisfizo a los clubs.

Una vez introducido el sistema explicado a partir de la temporada 1933/34, la confección de los calendarios de liga de todas las categorías, tanto nacionales como regionales fue muy sencilla. Se empezó a notar cuando se fue incrementando el número de participantes, especialmente en la Tercera División de los años 40. En el caso de que el número de equipos fuese impar, se adjudicaba un elemento al «descansa» y desarrollaba el mismo proceso que cualquier otro elemento. Así, un grupo con 15 equipos, disputaba igualmente 30 jornadas, si bien de 7 partidos cada una.

Cuando los equipos canarios accedieron a categoría nacional se modificó el sistema. Por cuestiones de distancia y desplazamiento, los equipos canarios, tanto en Primera como en Segunda División, disputaban consecutivamente dos partidos en campo propio y otros dos en campo contrario. La primera vez que se introdujo este sistema con equipos canarios fue en Segunda División Grupo Sur de la temporada 1952/53. Cuando la UD Las Palmas y el CD Tenerife jugaron en Primera División se extendió a esta categoría, manteniéndose hasta la temporada 1970/71, porque al año siguiente, con 18 equipos ya, no volvió a tenerse en cuenta la condición de insularidad. Previamente se había recuperado el sistema de rotaciones descrito en la Segunda División a partir de la temporada 1968/69 cuando se constituyó definitivamente en grupo único.

En los grupos donde no había equipos canarios, por ejemplo en Segunda División Grupo Norte se mantuvo el sistema de columnas y rotaciones ya expuesto.

¿Cómo pudo ser el sorteo de la presente temporada de Primera División?

Los veinte equipos no entran en un bombo único. El motivo está ya explicado: los que tienen sede en la misma ciudad no pueden jugar el mismo día en su propio campo, o sea, los representantes de Madrid, 2 y 2, Barcelona, Sevilla y Valencia. También hubo relación de proximidad entre Real Zaragoza y CA Osasuna. En cambio no se estableció este año entre los dos vascos ni los dos gallegos entre sí, algo habitual en temporadas anteriores. Por lo tanto, sueltos propiamente quedaron 10 equipos.

Desde la temporada 2011/12 se introdujo una nueva condición, muy discutible por cierto: que Real Madrid y FC Barcelona no se enfrenten en las primeras jornadas del campeonato. En la presente edición, después de comprobar que si pospone demasiado el gran duelo acaba coincidiendo con las semifinales de la Liga de Campeones y merma mucho a los dos rivales, se decidió hacerlo coincidir con la primera ronda directa de la competición europea, los octavos de final.

Ello condiciona muchísimo el sorteo.

En primer lugar hay que darle un número al FC Barcelona y más tarde sortear la jornada en que se debe disputar el primer clásico del año.

Jornada 1			El sorteo adjudicó al FC Barcelona el puesto E-11 y la jornada elegida fue la 7ª, en la que E-11 juega como local contra E-15, que a partir de ahora es el puesto adjudicado al Real Madrid. Automáticamente RCD Espanyol y Atlético Madrid reciben respectivamente las referencias E-8 y E-4. Seguidamente reparten las demás plazas ligadas. El Real Betis recibe la E2 que se opone a la E-17, para Sevilla FC.
E1 ↓	–	E2 =	
E3 ↓	–	E4 =	
E5 ↓	–	E6 =	
E7 ↓	–	E8 =	
E9 ↓	–	E10=	
E11 ↓	–	E12=	
E13 ↓	–	E14=	
E15 ↓	–	E16=	
E17 ↓	–	E18=	
EC ↑↑	–	E19 =	

Al Getafe CF le corresponde la E18, ligada con la EC, su opuesta, para el Rayo Vallecano. La E3 es para el Levante UD implicando al Valencia CF en la E16 y tenemos así un doble duelo valenciano-madrileño. Real Zaragoza tuvo la referencia E5 y CA Osasuna la E14.

Finalmente se reparten aleatoriamente las otras referencias: E1 Athletic Bilbao, E6 Real Valladolid, E7 RCD Mallorca, E9 RC Celta, E10 Málaga CF, E12 Real Sociedad, E13 RC Deportivo, y E19 Granada CF.

Jornada 1		
E1/ Athletic Bilbao ↓	–	E2/ Real Betis =
E3/ Levante UD ↓	–	E4/ Atlético Madrid =
E5/ Real Zaragoza ↓	–	E6/ Real Valladolid =
E7/ RCD Mallorca ↓	–	E8/ RCD Espanyol =
E9/ RC Celta ↓	–	E10/ Málaga CF =
E11/ FC Barcelona ↓	–	E12/ Real Sociedad =
E13RC Deportivo ↓	–	E14/ CA Osasuna =
E15/ Real Madrid ↓	–	E16/ Valencia CF =

E17/ Sevilla FC ↓	–	E18/ Getafe CF =
EC/ Rayo Vallecano ↑↑	–	E19/ Granada CF =

Y ya tenemos la primera jornada completa. El calendario se desarrolla estableciendo las rotaciones comentadas por lo que tendrá como segunda jornada:

Real Betis-Rayo Vallecano; Atlético Madrid-Athletic Bilbao; Real Valladolid-Levante UD; RCD Espanyol-Real Zaragoza; Málaga CF-RCD Mallorca; Real Sociedad-RC Celta; CA Osasuna-FC Barcelona; Valencia CF-RC Deportivo; Getafe CF-Real Madrid y Granada CF-Sevilla FC.

Conociéndose el orden original de la primera jornada podemos reconstruir todo el calendario

Desde hace unos años la RFEF facilita el calendario oficial a los medios de comunicación de tal manera que no se ven con claridad las referencias. Es necesario reconstruirlo observando qué equipo juega en casa consecutivamente en las jornadas 2 y 3. Este equipo tendrá la referencia E2 y sus rivales serán EC en la 2ª jornada y E4 en la tercera. A partir de estas identificaciones se reconstruye la tabla aquí expuesta.

En cambio, originalmente la propia RFEF facilitaba el calendario de manera muy rigurosa, y así lo reproducían los periódicos de la época. Esto quiere decir que si encontramos la publicación de la primera jornada, sea de la categoría que sea, automáticamente podremos reconstruir el calendario completo. Es una gran ventaja para el investigador, especialmente en las categorías inferiores. De todas formas se corre un riesgo porque en muchas ocasiones los equipos, con permiso federativo, llegaron a acuerdos para alterar el orden de los partidos, por lo que siempre habrá que ir comprobando paso a paso, fecha a fecha el total desarrollo de la competición.