

## LOS DISEÑOS DE COMPETICIÓN DE LOS CAMPEONATOS DE LIGA DE LA ACB

Raúl Martínez-Santos<sup>1</sup>, Mario Enjuanes<sup>2</sup>, José Pino<sup>3</sup>, Ernesto de la Cruz<sup>3</sup> y David Crespo

<sup>1</sup> Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea; email: raul.martinezdesantos@ehu.es

<sup>2</sup> Asociación de Clubes de Baloncesto (ACB)

<sup>3</sup> Universidad de Murcia

### INTRODUCCIÓN

Una de las piedras angulares de la temporalidad de los juegos deportivos en general y del baloncesto en particular es su *memoria* (Parlebas, 1986, 1999), o dicho de otro modo, el sistema por el que los juegos permiten recordar lo que ha sucedido. En este sentido, una de las peculiaridades de los deportes colectivos es que dan lugar a sistemas de competición extendidos en el tiempo que desde el punto de vista estructural funcionan como *suprajuegos* (Parlebas, 1999).

La Asociación de Clubes de Baloncesto, fundada en 1982, es la responsable de organizar el campeonato de liga profesional de baloncesto de España desde la temporada 1983-1984, lo que supuso la desaparición del campeonato de liga que la Federación Española de Baloncesto organizó desde 1957. La diferencia más visible entre ambas competiciones es la presencia de la fase de playoffs en las competiciones organizadas por la ACB, lo que muestra la voluntad que la asociación de clubes tuvo desde un principio de explorar estructuras competitivas que favorecieran los intereses de los clubes (y Sociedades Anónimas Deportivas posteriormente) y de la propia liga.

Por todo lo anterior, el objetivo de este estudio, que es describir los elementos fundamentales de las estructuras de competición empleadas en la liga ACB desde la primera temporada, 1983-84, hasta la última celebrada, 2008-09.

### MÉTODO

A partir de los datos oficiales de los resultados de los partidos jugados en toda la historia de la ACB, que consideraremos una fuente primaria, y de la información aparecida en la página web *www.linguasport.com*, que consideraremos una fuente secundaria, se han identificado los elementos básicos de competición y sus rasgos pertinentes con los que se diseñan los campeonatos de ACB.

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Como ya es sabido, los dos diseños fundamentales a la hora de organizar una competición deportiva son el formato *liga* y el formato *copa*: en el primer caso todos los competidores se enfrentan entre sí con el objetivo de acumular más puntos que los demás; en el segundo caso gana la competición el vencedor de la última ronda de eliminatorias. Todos los diseños empleados por la ACB son *torneos híbridos* (Scarf, Yusof, & Bilbao, 2009) ya que en todos casos constan, al menos, de una fase de grupos y de un playoff por el título.

Por lo que respecta a la fase de grupos, se pueden distinguir tres etapas distintas en la historia de la ACB:

- hasta la temporada 1989-1990 se disputaron dos fases de grupos antes de los playoffs, con dos grupos en la primera fase y dos en la segunda, excepto en las dos últimas en las que los 24 equipos participantes se distribuían en tres subgrupos en la segunda fase;

- una vez que se pasa a un diseño con una única fase de grupos, encontramos que en las cuatro temporadas siguientes, desde 1990/1991 hasta 1993-1994, se propone una fase de *liga incompleta* ya que los equipos se enfrentan dos veces con aquellos que acabaron la temporada anterior en una posición similar y una sola vez con los demás, ya fuera en una estructura de dos grupos o de grupo único;
- por último, a partir de la temporada 1994-1995 se emplea el diseño actual, con una fase de liga a dos vueltas y completa para un único grupo.

### CONCLUSIÓN

El diseño de una competición es relevante tanto desde un punto de vista deportivo como desde un punto de vista económico: en el primer caso se debe aceptar que los resultados de la fase de liga no son definitivos, y que el campeón no tiene por que ser el equipo que más partidos gane; en segundo lugar, se debe aceptar que los méritos deportivos se transforman en bienes económicos en un sistema desequilibrado ya que no todos los clubes disputarán el mismo número de encuentros ni de la misma relevancia comercial

La ACB cuenta en la actualidad con un diseño de campeonato estable y probado, tanto por lo que se refiere al número de participantes como al modelo de competición. En su desarrollo se pueden distinguir tres periodos diferentes: el Periodo 1 corresponde a las 7 primeras temporadas (1983-1988), caracterizado por una doble fase de grupos, playoffs incompletos por el campeonato y playoffs de permanencia; el Periodo 2, de 6 temporadas (1988-1994), es el de máxima expansión de la liga en cuanto al número de equipos, que obliga a fórmulas diversas para clasificar a los equipos antes de los playoffs sin que el número de jornadas sea incontrolable, y que puede entender como una fase de transición en cuanto a los diseños competitivos; por último, el Periodo 3 se abrió con la temporada 1994-1995 y se corresponde con el modelo actual de fase de liga en un todos contra todos completo y playoffs por el título con 8 equipos que juega eliminatorias de 3 o 5 encuentros.

### Referencias

- Parlebas, P. (1986). *Éléments de sociologie du sport* (1ère éd. ed.). Paris: Presses Universitaires de France.
- Parlebas, P. (1999). *Jeux, sports et sociétés: lexique de praxéologie motrice*. Paris: INSEP-Publications.
- Scarf, P., Yusof, M. M., & Bilbao, M. (2009). A numerical study of designs for sporting contests. *European Journal of Operational Research*, 198(1), 190-198.