

PARA LA FEDERACIÓN

Cuadrar el horario del campeonato

Repartir los combates entre las áreas y darle a cada uno su hora. Es lo que decide si el día se acaba a las seis o a las nueve de la noche.

SE TARDA

10 minutos, y se puede rehacer las veces que quieras

DÓNDE SE HACE

Competición → Horario

QUIÉN LO HACE

Juan Carlos

Antes de empezar, ten a mano:

- **Que el pesaje esté cerrado.** Lo normal es cuadrar DESPUÉS de pesar: el que no da el peso se mueve o se cae.
- Los cuadros sorteados.
- Saber cuántas áreas vas a montar y a qué hora empieza el día.

Paso a paso

1 Entra en Horario

Ahí ves cómo queda el día entero: cada área, cada combate y su hora.

DEPARTAMENTO VASCO DE KICKBOXING Y MUAY THAI · EUSKAL SAILA



HORARIO Y TATAMIS

← Cuadros

OPEN DE PRUEBA · Banco de pruebas · Sábado, 19 de septiembre de 2026

🕒 La parrilla

📅 El día entero

👤 Árbitros

🏆 Por clubes

👥 Los que combaten varias veces

⚙️ Formato y áreas

CÓMO QUEDA EL DÍA

ÁREAS
2

COMBATES
38

EMPIEZA
10:00

ACABA
16:00

DESCANSOS CORTOS
0

DESCANSO
un combate

Infantil

10:00 → **10:20** mín. 10:10 (+10)

Sénior

10:00 → **15:30** mín. 12:55 (+155)

Veterano

15:30 → **16:00** mín. 13:10 (+170)

Los pequeños primero, que es lo suyo: un Infantil no puede estar en un pabellón desde las nueve de la mañana hasta las siete de la tarde. La cola de un grupo se solapa con el principio del siguiente — eso NO es tiempo perdido, es lo que mantiene el día corto: en cuanto un tatami acaba lo suyo de un grupo, sigue.

«mín.» es lo antes que ese grupo podría acabar: sus combates y los de todos los grupos anteriores, repartidos entre las 2 áreas sin un segundo de parón. Es un suelo de piedra — no lo baja ningún programa, porque un grupo no puede acabar antes de que se hayan disputado los que van delante. Si el número de al lado es pequeño, el horario está a tope. Si es grande, lo que sobra son parones: gente esperando su descanso y rondas esperando a las de abajo. Y eso se arregla con **más áreas**, no apretando los descansos.

🔄 Volver a cuadrar

Los combates no duran lo que uno dice. Vuelve a cuadrar cuando se desmadre y las horas se ponen al día.

👤 Área 1

2 combates · de las 10:00 a las 10:20

💡 Ring 2

36 combates · de las 10:00 a las 16:00

🏠 Federación

🔥 Inicio

← Atrás

🔔

×

SÉNIOR

2 Pon el formato y las áreas

En «Formato y áreas» decides cuántas áreas y cuántos minutos ocupa cada combate.

👉 El hueco fijo manda sobre todo lo demás: si pones 10 minutos, cada combate ocupa 10 minutos y punto. Es la única regla de la parrilla.

3 Mira cómo queda

La web te dice a qué hora acaba cada área y te avisa de lo que no cuadra: descansos cortos, gente que combate dos veces seguidas...

CÓMO QUEDA EL DÍA

ÁREAS
2

COMBATES
38

EMPIEZA
10:00

ACABA
16:00

DESCANSOS CORTOS
0

DESCANSO
un combate

Infantil

10:00 → **10:20** mín. 10:10 (+10)

Sénior

10:00 → **15:30** mín. 12:55 (+155)

Veterano

15:30 → **16:00** mín. 13:10 (+170)

Los pequeños primero, que es lo suyo: un Infantil no puede estar en un pabellón desde las nueve de la mañana hasta las siete de la tarde. La cola de un grupo se solapa con el principio del siguiente — eso NO es tiempo perdido, es lo que mantiene el día corto: en cuanto un tatami acaba lo suyo de un grupo, sigue.

«mín.» es lo antes que ese grupo podría acabar: sus combates y los de todos los grupos anteriores, repartidos entre las 2 áreas sin un segundo de parón. Es un suelo de piedra — no lo baja ningún programa, porque un grupo no puede acabar antes de que se hayan disputado los que van delante. Si el número de al lado es pequeño, el horario está a tope. Si es grande, lo que sobra son parones: gente esperando su descanso y rondas esperando a las de abajo. Y eso se arregla con **más áreas**, no apretando los descansos.

 **Volver a cuadrar**

Los combates no duran lo que uno dice. Vuelve a cuadrar cuando se desmadre y las horas se ponen al día.

👉 Si acaba muy tarde, prueba con un área más y compara. Te lo calcula sin guardar nada.

4 Imprímelo

El horario se imprime y se cuelga. Los clubes lo ven también desde su zona.

Si te pasa esto...

Alguien combate dos veces seguidas.

La web te lo avisa. Se arregla moviendo combates o metiendo otra área.

He rehecho el sorteo y el horario está viejo.

Vuelve a cuadrar el día. Se puede rehacer las veces que haga falta.

Acabamos demasiado tarde.

Menos minutos por combate, o más áreas. Prueba las dos cosas y compara los resultados antes de decidir.