

## Votos de elección completa

Sólo un grupo pequeño puede agruparse alrededor del pizarrón de conteo. Los grupos grandes usan papeletas de votación, frecuentemente contadas con una computadora y luego revisadas a mano

**Los votos anticuados** simplifican demasiado la mayor parte de cuestiones. Sólo dejan marcar una opción “sí”, dejando todas las otras con “no”. Esto crea dicotomías falsas, opciones limitadas que polarizan a los votantes y aumentan el conflicto.

**Los votos de elección completa** reducen esos resultados negativos. Dejan que un votante clasifique sus opciones como su primera elección, su segunda elección, tercera elección, etc. Frecuentemente las clasificaciones muestran las dicotomías, “nosotros contra ellos” o izquierda contra derecha, y esconden los puntos de vista moderados..

1

2

3

### VOTE AQUÍ

Rellene sólo un “O” en cada línea.

Nombres	Mejor <u>Clasificación</u> Peor					
	1 <sup>ero</sup>	2	3	4	5	6
John McCain	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Barack Obama	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Hillary Clinton	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
John Anderson	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ross Perot	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ralph Nader	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Michael Bloomberg	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<i>En escribir</i>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

# Votos móviles

Obtenga las **4** normas importantes de votación.

Vea el conteo de proporciones justas y cómo se organizan a los votantes.

Vote rápidamente con respecto a **presupuestos**, **representantes**, y **proyectos**.



### Un pizarrón de conteo tiene

- Una **tarjetas** para cada votante,
- Una **columna** para cada opción,
- Una **línea final** para los favoritos.

## ... y fijar presupuestos

Los votos móviles de dinero (VMD) pueden también fijar niveles de presupuesto para departamentos. Cada **nivel de financiamiento** es como otro proyecto. Necesita suficientes **tarjetas** para llenarlo.

La **columna** para “\$3 OJ” comienza en la parte inferior. Su **línea final** está en el nivel de \$3 del pizarrón de conteo. La columna para “\$5 OJ” está anulada hasta los \$3. Su **línea final** está en \$5; así que sólo necesita \$2 en tarjetas. Un partidario debe poner una tarjeta en el nivel inferior primero.

Uno a la vez, los débiles pierden y el dinero se **desplaza**, para ayudar a los favoritos que todavía estén compitiendo.

7. ¿Debemos dejar que cada miembro financie artículos privados?
8. Las personas que pagan más impuestos o cuotas, ¿deben tener más poder para gastar el dinero público?
9. ¿Deben los votantes ver donaciones hechas por un representante? (¿o un votante?)
10. ¿Perjudicó su segunda opción a su primera opción?

Cada nivel de financiamiento de una **agencia** es como un proyecto. Pero la agencia comienza con aproximadamente el 80% de su presupuesto antiguo. Por lo tanto el votante no puede no dar nada y beneficiarse gratuitamente.

## Respuestas

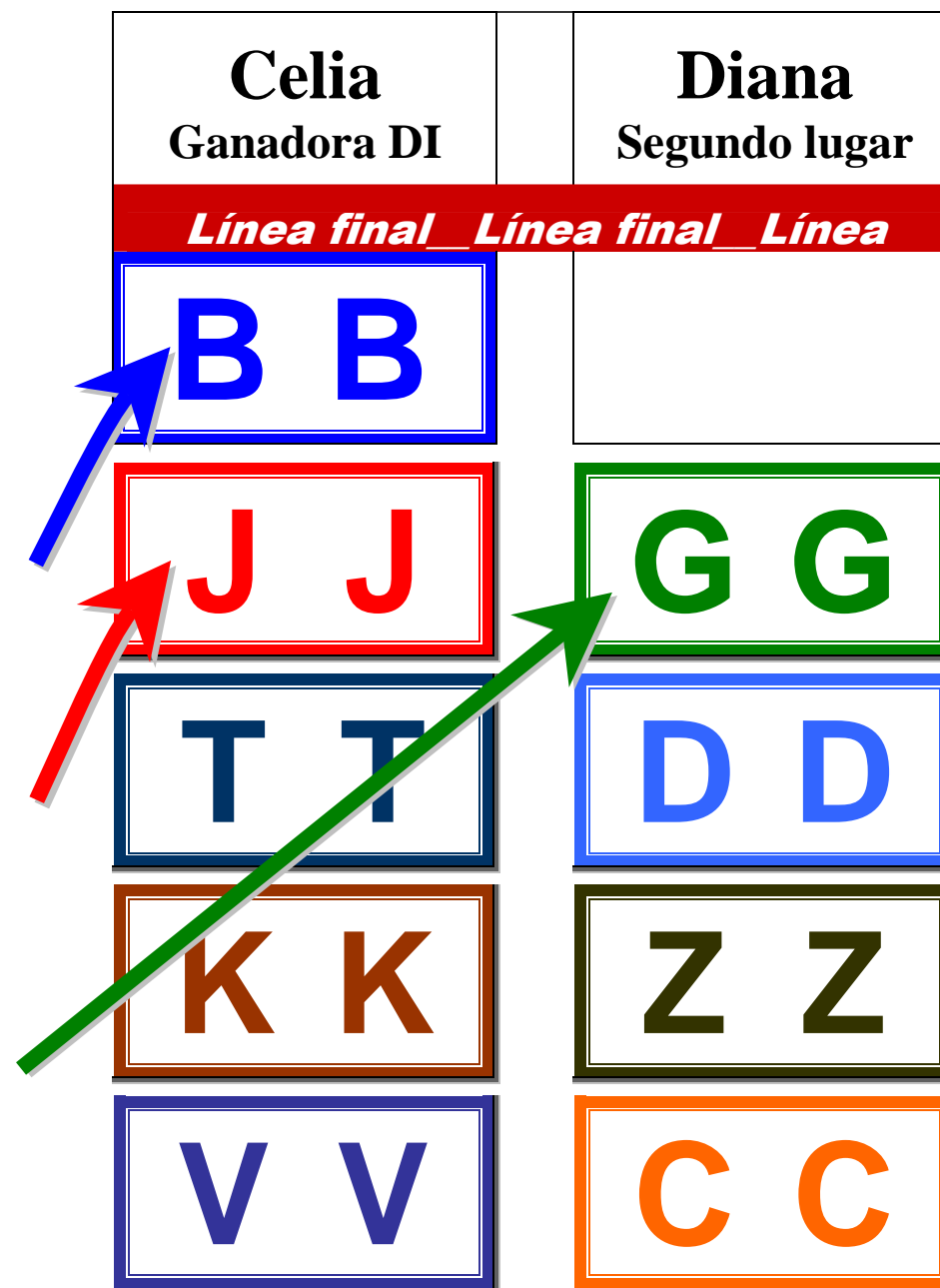
**VDI:** Verdadero, V, V. **VS:** 3/4 + 3 votes, Verdadero..

**Gasto en proporciones justas:** no, no, sí (no), opcional, muchos.

**Políticas en pares:** sí, medio, sí, no, balanceado, no aquí.

Obtenga las respuestas completas visitando [accuratedemocracy.com](http://accuratedemocracy.com)

© 2009, Robert Loring VotingSite@gmail.com



## La desempate instantánea elige a uno

Para un conteo de mesa por la **Desempate Instantánea**:

- La **línea final** es la altura de la mitad de las tarjetas +1. Ésa es la cantidad de votos que un candidato necesita para ganar
- Elimine** al candidato más débil si nadie gana. Saque nombres de un sombrero para romper empates.
- Mueva** su tarjeta si su candidato pierde. Éste es un “voto móvil”.
- ¡**Repita** hasta que un candidato llegue a la línea final!

Este **gráfico** muestra cuatro columnas en un pizarrón de conteo. La norma **eliminó** a Alicia, así que el **votante JJ** movió su tarjeta. Después Blanca **perdió**, así que **BB** y **GG** **movieron** sus tarjetas.

<b>Alicia</b> Eliminada 1 <sup>ero</sup>		<b>Bianca</b> Eliminada 2 <sup>nda</sup>
		B B
J J		G G

## El conteo en pares centra una política

- El ganador debe sobrepasar a cada rival, **uno contra uno**.
- Se coloca la bandera C en nuestro **centro**, a la altura del votante promedio. Tres banderas rodean a C, a aproximadamente 5' de distancia.
- Preguntamos: “¿Está más cerca de la bandera A que de la bandera B? Si es así, levante la mano”. Luego A contra C, etc. Colocamos cada total en la siguiente **tabla de pares**.

contra	A	B	C	D
para A	—	2	2	3
para B	5	—	2	3
para C	5	5	—	4
para D	4	4	3	—

- Un polo está en nuestro centro, a la altura de los votantes medios. Sujeta una cinta **roja** corta y una cinta larga **azul**.
- Si la cinta **roja** lo alcanza, la política roja obtiene su voto con una acogida estrecha.
- Pero si la cinta **roja** no puede tocarlo, la **amplia acogida** de la política **azul** obtiene su voto. ¿Cuál gana?

Si los polos se colocan para **una estufa** en un cuarto helado:

- ¿Prendemos el ventilador para esparcir bien el calor?
- ¿Lo ponemos en el centro o donde está el grupo más grande?
- ¿Los votantes al margen tienen alguna influencia?
- ¿Esta a favor de un equilibrio o una política unilateral?
- ¿Cuenta más un voto de primera opción?

## Votación de desempate instantánea cont.

Al **organizar a los votantes**, la votación de desempate instantánea evita: a los candidatos que sabotean y la elección que representa el mal menor; desempates costosos y ganadores sin mandato.

La **VDI elige a líderes** en Londres, Sydney, San Francisco...  
Elige a estudiantes de Duke, Rice, Reed, MIT, UCLA...

1. ¿Cómo puede su grupo utilizar esta norma de votación?
2. Una tarjeta que se mueve es más grande que ninguna otra: V, F
3. El voto para su segunda opción no puede perjudicar a su primera opción: V, F
4. Sólo un candidato puede alcanzar el 50% + 1 voto: V, F

## Votación de Selección para elegir a 3 representantes

- La **línea final** se fija con  $\frac{1}{4}$  de las tarjetas + 1.  
No dé una tarjeta a un candidato que haya terminado.
- **Elimine** a los candidatos más débiles uno a la vez.
- **¡Mueva** sus tarjetas hasta que los tres candidatos ganen!

Se usa **VS en** muchas elecciones australianas e irlandesas, y en Princeton, Harvard, Berkeley, Oxford y Cambridge, en algunos gremios y en la Iglesia Anglicana.

VS da a cada grupo **proporciones justas** de puestos en el consejo. Elige a más candidatos que son **mujeres** y **minorías** políticas. Los votantes tienen más **opciones**; así que hay más **participación** en la votación. Resulta en más **votos efectivos** para elegir representantes

5. Sólo tres candidatos pueden ganar 25% + 1 voto: V, F
6. ¿Qué porcentaje total deben ganar los 3 ganadores de VS?  
Formule las preguntas uno a la tres con cada norma de votación.

## Proporciones justas compran bienes públicos...

- Digamos que cada uno pone \$1 para comprar algunas cosas. Usted obtiene dos **tarjeta** de votación de 25 centavos y una tarjeta de 50 centavos.
- Digamos que un rubro necesita el apoyo modesto de 8 de nosotros para probar que es un **bien público** que vale dinero público. Así que la **línea final** marca la altura de 8 tarjetas.
- Puede poner sólo una de sus tarjetas en una columna. Así que no puede tirar todas sus tarjetas en un rubro privado. Consejo: dé su **tarjeta doble** a su favorito. De esta manera 4 votantes ansiosos pueden financiar un artículo de bajo costo.
- Un artículo costoso debe llenar varias **columnas**. Una columna aquí contiene \$2, así que un artículo de \$4 debe llenar dos columnas.
- Cuando gana un rubro, el banquero esconde sus tarjetas. Nosotros **dejamos** cualquiera que cueste más que las tarjetas que dejaron. Luego, una a la vez, dejamos el artículo menos popular, con el nivel más bajo de tarjetas en su columna.
- **Mueva** su tarjeta de un perdedor a su siguiente elección. Consejo: puede salvar a un favorito que esté amenazado **reteniendo** brevemente sus tarjetas de artículos con pocas posibilidades de elección.
- **Paramos** cuando todos los artículos que todavía están en la mesa estén pagados. Sólo unos pocos artículos pueden ganar, pero ¡todos los votantes pueden ganar!