

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 Clasificación Peor					
	1 ^{ero}	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

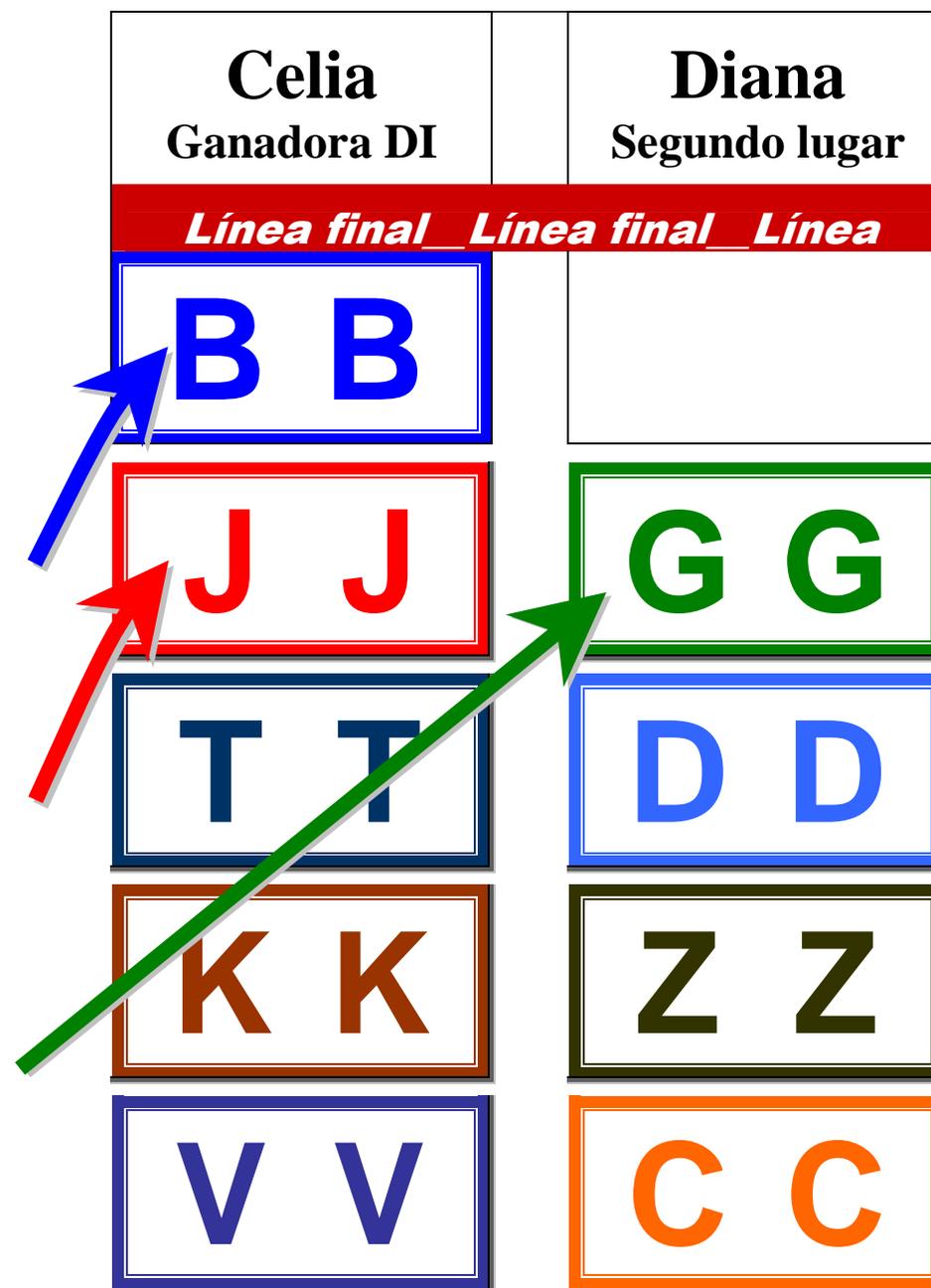
VDI: Verdadero, V, V. **VS:** 3/4 + 3 votes, Verdadero..

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

© 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.

Alicia Eliminada 1 ^{ero}		Bianca Eliminada 2 ^{nda}	
		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!