

“Este es *el* lugar para aprender sobre la democracia.”
—Zoe Weil, autora de *Most Good, Least Harm*,
presidenta del Institute for Humane Education.

“... una gran contribución a la causa democrática”.
—John M. Richardson Jr., ex presidente de
National Endowment for Democracy.

“Felicitaciones por una obra brillante”.
—Robert Fuller, ex presidente de Oberlin College,
autor de *Somebodies and Nobodies*, y *All Rise*.

El manual, los juegos y las imágenes le permiten

leer, tocar y ver cómo

Las mejores reglas de votación son rápidas, fáciles y justas.

Ayudan a grupos, desde un salón de clases hasta países.

Los resultados están bien establecidos y son muy populares.



Fortalecen los votos que apoyan
a un presidente o una política y
una repartición justa de los
escaños o ga\$tos.



Para usar y disfrutar

Comparta este folleto colorido con amigos.

Fomente el crecimiento del apoyo en su escuela, club o ciudad.

Disfrute de mejores políticas, relaciones y normas,
páginas 34, 35 y 61.

Loring

DEMOCRACIA PRECISA

FairVote



DEMOCRACIA PRECISA

4 herramientas nuevas y
juegos coloridos



Oriente escuelas, clubes, ciudades y más

Algunos usuarios y patrocinadores

1. La votación por orden de preferencia (RCV, por sus siglas en inglés) elige líderes en cada vez más lugares:

2. La RCV de ganadores múltiples elige todo un consejo en Cambridge. Durante décadas, los votantes de Australia e Irlanda han implementado la Votación por orden de preferencia en elecciones locales y nacionales.

Muchos grupos apoyan la Votación por orden de preferencia

Sobre nosotros

Sobre FairVote

info@fairvote.org

FairVote es un líder no partidista de reformas electorales que brindan a los votantes mayores opciones, una voz más fuerte y una democracia representativa eficaz para todos los estadounidenses.

FairVote tiene una trayectoria comprobada desde 1992 como un pionero que avanza y gana reformas electorales a nivel local, estatal y nacional a través de investigaciones, comunicaciones y colaboraciones estratégicas. Hoy es la fuerza detrás de la votación por orden de preferencia avanzada y de representación justa en distritos legislativos de múltiples ganadores que convertirá nuestras votaciones en mejores elecciones, una representación más justa y más campañas civiles.

Sobre mi trabajo

VotingSite@gmail.com

En 1990, John R. Chamberlin y Samuel Merrill III me permitieron usar los resultados de su investigación estadística simulada para crear una regla híbrida Condorcet-RCV. En la década de los 90, desarrollé *PoliticalSim*[™] y *SimElection*[™], que comparaban 30 reglas de un solo ganador o múltiples ganadores alrededor de mundo y fueron usadas en algunas universidades. Las páginas 48-56 muestran los mapas básicos de los juegos de simulación. Mi investigación simulada nos llevó a *La Democracia Evoluciona*¹¹ en 1997. Luego, ayudé a FairVote como administrador del sitio web y bibliotecario. Durante 10 años aclamé a la Comunidad de Twin Oaks ya que extendieron los usos de la votación imparcial (páginas 24 y 44). Este folleto resume *AccurateDemocracy.com*.¹²

Mis metas son obtener mejores resultados de decisión grupal (página 61), a través de cambios sistemáticos (*p. ej.* páginas [34](#), [58](#)) y mejores herramientas entre las personas (*p. ej.* páginas [24](#), [27](#), [33](#), [35](#)).



Sentimos que esta **información** debería brindarse gratis, pero imprimir este raro folleto en **color** cuesta más de \$10. Así que imprimimos unas pocas copias y regalamos el libro electrónico en: <https://AccurateDemocracy.com/AcDem.pdf> Siempre es la versión más actualizada.

Por favor, permita que otros lo **comparten** para mejorar la votación en su club, escuela, ciudad y estado. ¿Qué va a hacer o dar para vivir en una democracia precisa y educada? Considere apoyar a **FairVote.org**

Créditos fotográficos: portada Rawpixel; página del título Adrian de Kock, Ciudad del Cabo S.A., 1994; página 5 Kiichiro Sato; página 38 Mercedes-Benz; página 44 Wikimedia; página 47 Minnesota Public Radio; página 59 grupo de Flickr, Local Living Venture; otras no acreditadas. Todas las fotos han sido manipuladas.

© CC BY-SA 3.0 2022, Robert Loring Accurate Democracy y su logotipo son marcas registradas. Alentamos las revisiones, reimpressiones y traducciones. www accuratedemocracy.com/z_prints.htm vista preliminar del ISBN 978-1-7362637-0-9

Por favor, enviar cualquier solicitud, pregunta, comentario o cumplidos dirigidos a mi persona a VotingSite@gmail.com



Contenido



A continuación describimos **tres pasos** para aprender **cuatro** herramientas de votación. Son inclusivos, pero centrados, rápidos y fáciles. Cada paso revela más sobre sus poderosas herramientas.

I. El manual de votación nos cuenta historias de las **cuatro** herramientas

- ☉ Tragedias, eras y progresos de la democracia 4
- 1. La votación inmediata de segunda vuelta elige a un muy popular **líder**.... 10
- 2. La representación justa eligerepresentantes **de manera equilibrada**..... 16
- 3. El voto imparcial establece **nuevos presupuestos** opcionales22
- 4. El conteo Condorcet representa una política **equilibrada**..... " 28
- ☉ Votos amañados, manipulación del sistema y bloqueos 32
- ★ **Efectos sociales** de las herramientas de decisión grupal 34
- ☉ **Consenso** en una **política** o muchos **presupuestos** 36
- ☉ ¿Cómo puede su grupo probar una herramienta de decisión? 38

II. Los juegos de taller nos permiten estar dentro de **cuatro** conteos

- 1. **Líder**, 2. **Representantes**, 3. **Presupuestos**, 4. **¡Política.....nueva!** ... 39

III. Los **mapas SimElection™** hacen visibles los patrones de conteo

- 2. **Representantes**, 3. **Presupuestos**, **Consejo**, 4. **Política****nueva** .. 48
- ☉ **Temas de fondo:** Reformas de votación y otras reformas 57
- ☉ Tablas, notas finales y referencias 60
- ☉ Glosario e índice, Sobre nosotros 68

I. Manual de votación

Dos de muchas tragedias

Las maneras anteriores de contar votos fallaron en representar a grandes grupos en muchos lugares. En Carolina del Norte, EE. UU. hubo suficientes votantes negros para llenar dos distritos electorales, pero eran minoría en más de ocho distritos. Por más de 100 años, no tuvieron voz en el congreso. Como votantes, fueron silenciados con resultados trágicos.¹

El noroeste se derrumbó al cambiar las leyes de los bosques una y otra vez. En un año con leyes de bosques poco severas, la tala de árboles apresurada desperdicia recursos. Sin embargo, los límites súbitos en la tala llevaron a la quiebra a algunos trabajadores y pequeños negocios.² Si este **péndulo político** oscila mucho, talan bosques y especies, luego gente y pueblos, una y otra vez.



¿Qué pueden hacer las grandes oscilaciones en otras políticas?

¿Qué anda mal?

Todos sabemos cómo votar cuando hay dos candidatos: votamos por uno o por otro. En esta elección sencilla, los votos de sí o no dicen suficiente.

Pero cuando hay tres candidatos para una elección, se vuelve más complicado. Entonces el viejo método de sí o no ya no es apropiado.³

Esto es aún peor al asignar la repartición justa de los escaños **del consejo**, establecer muchos **presupuestos**, o encontrar una política **equilibrada**. Nuestras **reglas de votación defectuosas** son el resultado de no poder darnos cuenta de esto:

La votación tiene distintos objetivos, y algunos necesitan tipos diferentes de votación.

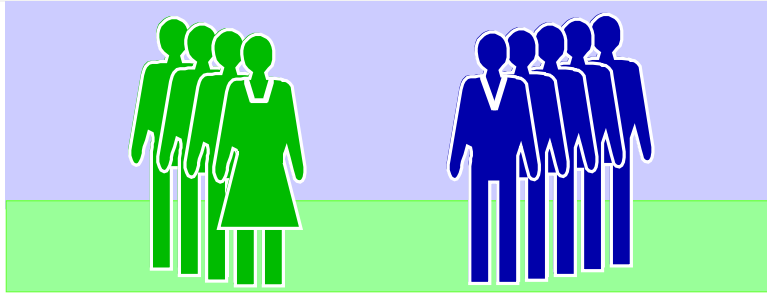


¿Sus votos serán efectivos?

Eras, reglas y consejos

En el siglo 19

El ganador se lleva todos los distritos
⇒ Consejos descentrados



\$\$\$ Políticas \$\$\$

Consejo típico elegido por la regla de pluralidad

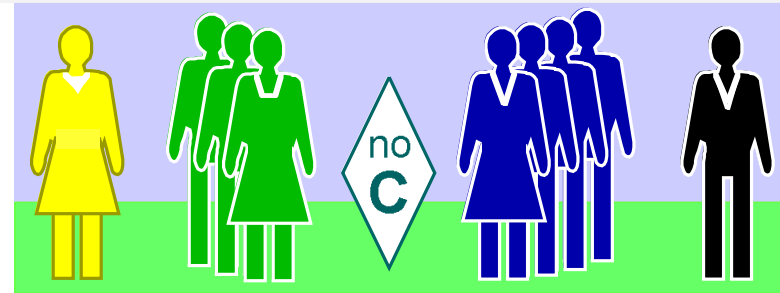
..Algunos países de habla inglesa todavía cuentan los votos basados en la antigua **regla de pluralidad de Inglaterra**. Elige solo un representante de cada distrito, y ganar no requiere una mayoría. Simplemente se elige al que tiene la mayoría de votos positivos.

Un distrito con solo un representante tiende a desarrollar solo dos grandes partidos.⁴ Solo sus candidatos tienen buenas oportunidades. Se pone peor: el sesgo de un distrito frecuentemente lo convierte en un "escaño seguro", una audiencia cautiva para *un* partido. Entonces, los votantes en un distrito pluralista tienen muy pocas opciones o **ninguna alternativa real**.⁵

Si a los votantes en unos pocos distritos se les dieran opciones reales, todo el poder para establecer las políticas puede cambiar de un grupo de representantes a otro. (Los **representantes azules** ↓ tienen una mayoría aquí.↑) Las esperanzas y miedos de la política radical cambian a políticas polarizadas. Cada batalla es brutal en parte porque su **ganador se lleva todo**.

En el siglo 20

Elecciones de representación justa
⇒ Mayorías unilaterales



\$\$\$ Políticas \$\$\$

Típico consejo elegido por una representación justa

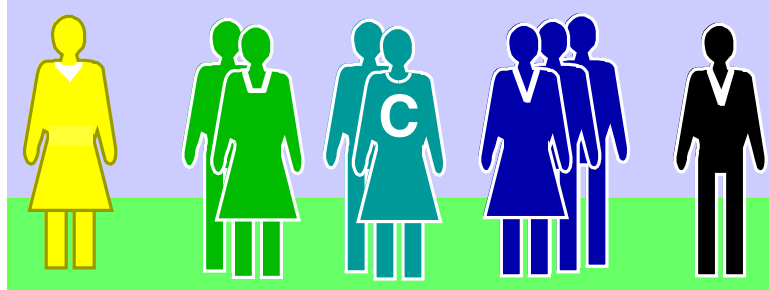
...

La representación justa fue desarrollada alrededor de la década del 1900 para terminar con algunos de los graves problemas causados por la regla de pluralidad. La mayoría de las democracias ahora implementan "La representación justa". Se eligen varios representantes de cada distrito electoral. El resultado es un grupo que gana, digamos 20% de los votos, 20% de los escaños del consejo. Por lo que la repartición justa brinda una **repartición equitativa** de representación.⁶ Generalmente se llama representación proporcional o RP.

Propicia la representación amplia de temas y puntos de vista. Pero generalmente no hay un partido central (**C** arriba) y los dos partidos más grandes generalmente se rehúsan a trabajar juntos. Por lo que el partido con la mayoría de escaños forma una mayoría gobernante. Entonces, ellos promulgan **las políticas inclinadas hacia su lado**.

En el siglo 21

Consejos agrupados ⇒ Mayorías equilibradas



\$\$\$ Políticas \$\$\$

Consejo elegido por reglas de representación justa y central

Las reglas agrupadas elegirán a la mayoría de los representantes a través de la **representación justa** además de unos pocos representantes (**C** arriba) por una regla **central**.

De manera que los puntos de vista dentro del consejo tendrán una **distribución**, y un **punto medio crucial**, que coincidan de manera más precisa con los votantes. $\bigcirc + \bullet = \text{estrella}$ Ese es el objetivo.*

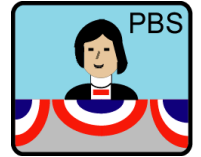
Las siguientes páginas mostrarán cómo una regla puede elegir un representante con amplio apoyo y puntos de vista cerca del centro de los votantes.⁷ De manera que los ganadores estarán cerca del centro de un consejo de representación justa. Aquí ellos pueden ser los **poderosos votantes indecisos**, con fuertes **incentivos** para crear mayorías moderadas.

Muchos votantes en esta amplia base de apoyo no querrán reducir las políticas centralistas. Lo más probable es que quieran políticas **que combinen las mejores sugerencias de todos los grupos**.

8 * Sus colores sugieren abanderamiento político. 🇺🇸🇺🇸🇺🇸



Progreso de la democracia



Una política centrista implementa un reducido conjunto de ideas. Bloquea las ideas de los rivales: opiniones, necesidades, metas y planes. Una política unilateral también bloquea las ideas de los rivales.

Una política acordada trata de negociar todas las ideas. Pero las ideas contrarias juntadas a la fuerza generalmente no tienen buenos resultados.

Una **política equilibrada** toma ideas compatibles de todas las partes. Este proceso necesita defensores de las distintas ideas. Es más, necesitan moderadores fuertes e **independientes**. Estos representantes indecisos pueden satisfacer a su amplia base de apoyo al crear mayorías moderadas en el consejo.

Una **mayoría amplia y equilibrada** es eficaz para promulgar políticas amplias y equilibradas. Estas tienden a aumentar las oportunidades de complacer a un mayor número de personas.

Las políticas excelentes son la meta de una democracia precisa. *Medir* su éxito por la educación, ingresos, libertad y seguridad, salud y esparcimiento típicos del votante.⁸

Las reglas antiguas frecuentemente inclinan los resultados y lastiman a una democracia. Un conjunto es **inclusivo**, aunque **centrado** y **decisivo**— para ayudar a **popularizar**, **estabilizar** y **agilizar** sus acciones. Las mejores herramientas para establecer presupuestos o escoger una política también mostrarán estas cualidades en nuestras historias, gráficos y juegos.

1. La elección de un líder

Nueve votantes

Pensemos en esta elección: Nueve votantes quieren elegir un líder. Las cifras en esta imagen marcan las posiciones escogidas por estos votantes. Se mantienen junto a un espectro político de izquierda a derecha. Es como si les hubiéramos indicado: “si quiere servicios públicos de alta calidad e impuestos como en Francia o Alemania, por favor párese ↓ aquí. Párese aquí ↓ si usted quiere estar como en Canadá. Para estar como en EE. UU. párese aquí ↓. Para impuestos y servicios públicos bajos párese aquí ↓”.

En este folleto, mostraremos las posiciones políticas de esta convincente forma gráfica.

Nueve votantes repartidos en una problemática.



Impuestos altos en compras
excelentes servicios públicos

impuestos bajos en compras
malos servicios públicos

Estos colores ayudan a los lectores con menor capacidad visual.

Elección pluralista

Aquí vemos un esquema de tres rivales pidiendo votos. Cada votante prefiere el candidato con una posición más similar a la de él/ella. Un votante de la izquierda votará por el candidato de la izquierda.

La Sra. **K** es la candidata más cercana a cuatro votantes. **L** es el más cercano a dos, y **M** es el más cercano a tres. Los candidatos **L** y **M** **dividen** a los votantes de la derecha.

¿Alguno obtiene una mayoría (más de la mitad), ¿Sí o No?
¿Quién obtiene la pluralidad (el número más grande): **K**, **L** o **M**?
¿Quién obtiene el segundo mayor número de votos: **K**, **L** o **M**?
Las respuestas a las preguntas están al final de cada página.

Una simple pluralidad da al ganador un mandato **débil**. Esta es la autoridad que presta votos efectivos a un ganador, por consentimiento, no coerción. Los mandatos fuertes apoyan y aceleran la acción para alcanzar las metas populares.

Por la regla de pluralidad, el que obtiene la mayoría de votos gana.



K es la más cercana a cuatro votantes.

M es el más cercano a tres.

L es el más cercano a dos.

Segunda vuelta electoral

En el conteo de pluralidad, los dos mejores avanzan a una segunda vuelta, eliminando a los otros candidatos de inmediato. Los **dos votantes** que votaron por **L** ahora votan por **M**.
¿Cada uno de ellos tiene más poder que cualquier otro votante?

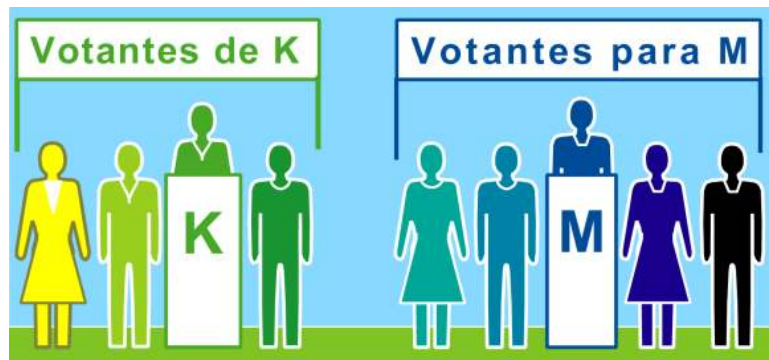
Los votos desperdiciados no pueden convertir a un perdedor en un ganador.

Los votos efectivos fueron exitosos; una regla de votación con más de ellos es más precisa, justa y receptiva.

¿La elección pluralista desperdicia más votos?
¿Desmotiva eso la participación de los miembros?
¿La segunda vuelta fortalece a un mandato?

Las segundas vueltas prácticamente preguntan: "¿Qué *lado* es más fuerte?" Después, estos votantes usarán otra regla de votación para preguntar: "¿Dónde está nuestro *centro*?" Un grupo más grande usará una regla para preguntar: "¿Qué trío nos representa mejor a *todos* nosotros?"

En una segunda vuelta, los dos candidatos con más votos competirán el uno contra el otro.



Cuatro **votos** desperdiciados.

El candidato **M gana** una segunda vuelta.

No, cada votante tiene un voto en cada conteo.

Sí, cinco. Sí. Sí, un mandato mayoritario.

La política en dos dimensiones temáticas

Cuando más temas (o identidades) preocupan a los votantes, una regla de votación mantiene su carácter.¹

Aquí vemos votantes que eligen posiciones extendidas sobre dos dimensiones temáticas: izquierda a derecha, más arriba y abajo. La posición de una persona en una dimensión es poco útil para predecir sus posiciones sobre la otra.

Un votante puede clasificar a los candidatos sobre cualquier tema o temas. Él prefiere al candidato con quien se sienta más cercano.

"Por favor dé un paso hacia adelante para más regulaciones protectoras. Por favor dé un paso hacia atrás si usted quiere menos protecciones. Dé más pasos para recibir más cambios".

El capítulo sobre juegos de simulación e investigación muestra más conteos con dos y hasta tres dimensiones temáticas.

Diecisiete votantes toman posiciones en dos temas: más o menos regulaciones \Downarrow e impuestos por servicios \Leftarrow



K gana una pluralidad.

M gana una segunda vuelta.

Para más claridad, un candidato es "ella" y un votante es "él".

La meta de la segunda vuelta instantánea es esta: Un ganador por mayoría, de una sola elección.

Votar es fácil. **Clasifique su favorito** como primera opción, **y las opciones siguientes**: segunda, tercera, etc. como usted quiera.* Ha cumplido con su deber cívico de votar.

Ahora su voto cuenta para su candidato mejor posicionado. Si ningún candidato obtiene una mayoría, el que tenga **menos votos pierde**. Así eliminamos ese candidato del conteo. Su voto se mantiene con su candidato favorito si avanza. Si pierde, entonces su voto cuenta para **su opción siguiente**. Esto se repite hasta que un candidato obtiene una mayoría.

Por qué apoyar la votación de segunda vuelta instantánea (IRV, por sus siglas en inglés)

- Las opciones siguientes le dan más poder y libertad para expresar opiniones con menos riesgo de desperdiciar un voto.
- No perjudica su primera opción al clasificar a su segundo candidato, que no cuenta salvo que su primera opción haya perdido.
- No debe preocuparse por la división del voto en una facción ya que los votos para su o sus perdedores pueden contar para cada respaldo del partidario.
- Un ganador de mayoría en una elección, así no hay ningún ganador con un mandato débil y sin una costosa segunda vuelta.
- Una alta participación de votantes también crea un mandato fuerte. La participación en una segunda vuelta generalmente cae.²
- Surge más civismo y consenso³ ya que los candidatos piden a los seguidores del rival su voto como segunda opción ↗

*Páginas 33 y 46 muestran la votación.

Patrones de una segunda vuelta instantánea

Al postularse a la presidencia de Corea del Sur, el ex asesor de un dictador enfrentó a dos reformistas populares. Los dos obtuvieron la mayoría de los votos, pero dividieron a sus partidarios. Así, el asesor ganó una pluralidad (37 %, 28 %, 27 %, 8 %). Él se adjudicó un mandato para continuar con las políticas opresivas. Años más tarde fue condenado por traición por los trágicos asesinatos gubernamentales de manifestantes a favor de la democracia.⁵

La segunda opción de los votantes suele ser como su favorito, pero más popular. Así, al sacar un reformador, la IRV pudo haber elegido el más fuerte con una mayoría.



De cinco facciones a un mandato mayoritario.

- El partido **violeta** pierde; así que sus segundas opciones obtienen esos votos.
- El partido **amarillo** pierde; sus segundas opciones obtienen esos votos.

Este **presidente ejecutivo** comienza con un gran número de votantes en la fracción más grande, y entonces crea una mayoría. Esto ayuda su trabajo con los representantes del partido más grande de un consejo típico.

Durante 11 años, Papúa Nueva Guinea adoptó la IRV, seguida la regla de pluralidad por 27 años, pero la violencia étnica allí aumentó. Retomaron la IRV y la violencia disminuyó.⁶

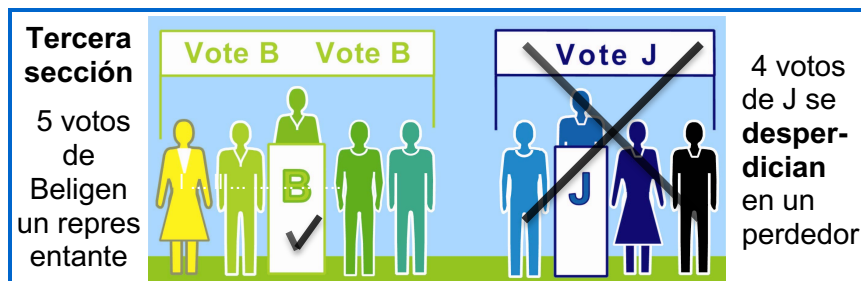
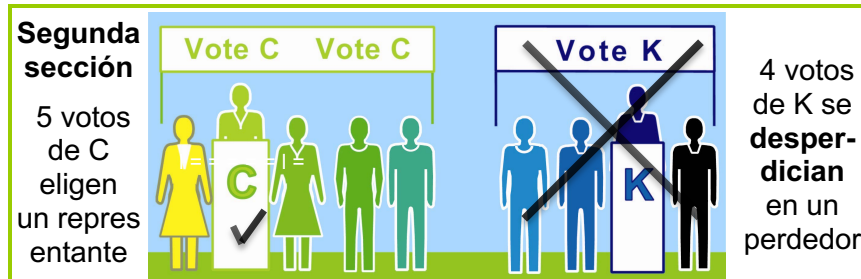
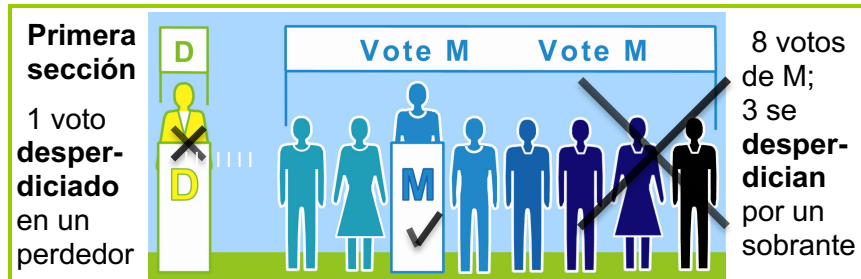
Los votantes de Australia e Irlanda lo han implementado por décadas. Ellos lo llaman voto alternativo o voto preferencial. Los estadounidenses frecuentemente lo llaman voto de opción clasificada, RCV. La portada interior enumera algunos grupos que lo usan en los EE. UU.⁷, que suele ayudar a las mujeres a obtener equidad en la política.⁸

El juego de IRV del taller comienza en la página 39.

2. La elección de los representantes

Tres elecciones con un solo ganador

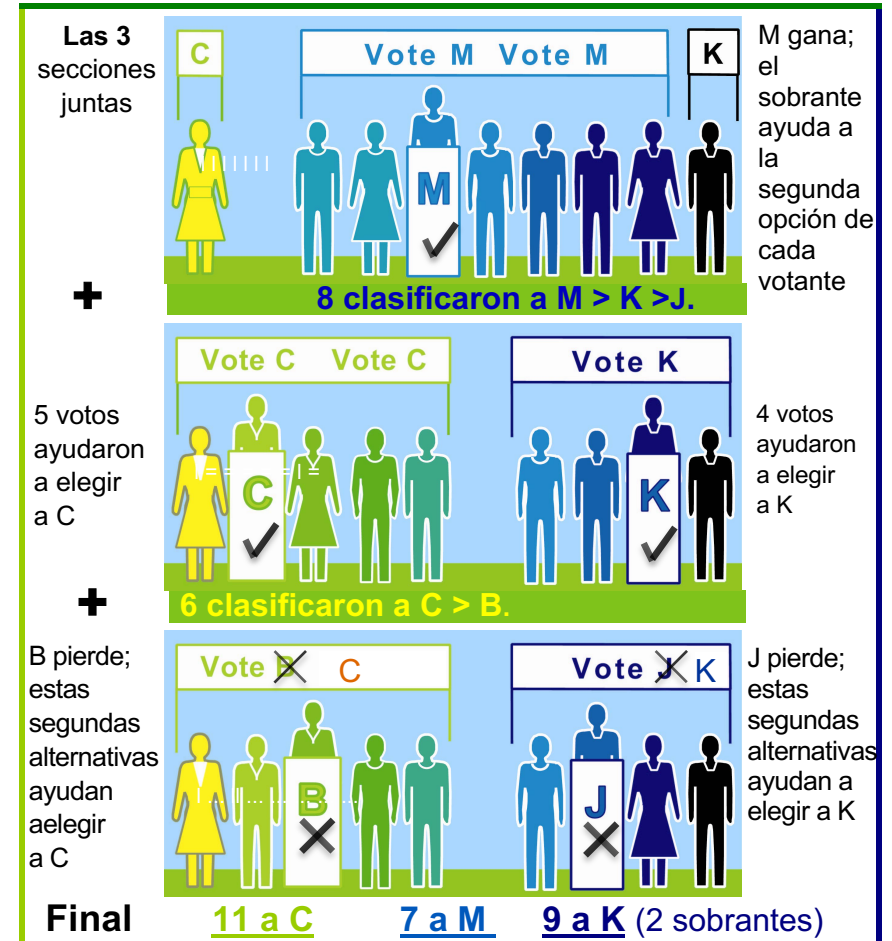
Una grupo de 27 quiere elegir un comité de 3 miembros. Alguien dice: "Elijamos un representante de cada sección del congreso. Para ganar, usted necesita obtener los votos de solo 5 votantes".



- Una minoría de 11 votantes obtiene 2 representantes; eso es el poder de mayoría. Si se extiende, 3 o 4 en cada sección, no obtendrían representantes. Esto puede **desperdiciar** muchos votos así que es errático y fácil de manipular.

Una elección con representación justa

Una mejor idea sería "Mantener a todo el grupo junto. Cambiar los votos necesarios de la mitad de una sección a un cuarto del grupo más 1. Para ganar aquí, usted necesita los votos de 7 votantes.^A Un votante puede clasificar como una primera opción y en segundo lugar. Si su primera opción pierde, su voto cuenta para su siguiente opción".



- Ahora la minoría obtiene 1 representante y la mayoría obtiene 2. Su mandato es justo, **preciso**, popular y fuerte.

^A Los votos necesarios deben permitir 3 ganadores.

El principio de **representación justa** es:

La mayoría rige al representar los grupos en proporción a sus votantes.

Es decir, el **60% del voto le da a usted el 60% de los escaños**, no todos. Y el 20% del voto le otorga a usted el 20% de los escaños, no todos. Esta es una **repartición justa**.

¿Cómo funciona? Existen tres ingredientes básicos:

- Elegimos más de un representante de un distrito electoral.
- Usted vota por más de uno; vota por una lista. Usted escoge una lista de grupo, o enumera sus favoritos.
- Mientras más votos obtenga una lista, más representantes se elegirán.

Por qué apoyar la representación justa, Fair Rep

- **La repartición justa** de representantes va a los grupos opositores de manera que **diversos candidatos** tienen la oportunidad real de ganar. Así, los votantes tienen **opciones reales** y **votos efectivos** para que **la participación votante** sea sólida.¹
- **Las mujeres ganan** entre dos y tres veces más frecuentemente¹, por lo que las **mayorías precisas** ganan. Esto también se debe a más: opciones, participación, votos efectivos, y votos por representantes. Así, las **Políticas se adecúan** mejor a la opinión pública.²

Muchas personas llaman a esto representación proporcional (PR).

Repartición justa y moderados

Chicago no elige republicanos para el congreso del estado, aunque ellos ganan hasta un tercio de los votos en la ciudad. Sin embargo, por más de un siglo, ha elegido representantes de ambos partidos. El estado usaba una regla justa para elegir 3 representantes en cada distrito. La mayoría daba al partido mayoritario 2 representantes y a la minoría 1. Así, ningún distrito era imposible de ganar e ignorado por 1 partido, una audiencia cautiva para la otra parte.

Aquellos republicanos de Chicago generalmente eran moderados, del mismo modo que los representantes demócratas de baluartes republicanos. Aún el partido más grande en un distrito tendía a elegir más **representantes** independientes. Podían trabajar juntos para alcanzar políticas más moderadas.³



✓ **La repartición de votos equivale a la repartición justa de escaños.**

En 1996, **Nueva Zelanda** pasó de tener distritos de un solo miembro (SMD) a una capa de **SMDs** dentro de una representación justa. Esto se llama miembros mixtos proporcionales o **MMP**. Un distrito pequeño de un escaño tiende a enfocarse más en temas locales. La representación justa nos brinda libertad para elegir representantes con amplios intereses.

Los escaños ganados por **mujeres** aumentaron de 21 a 29 %. Los representantes maoríes nativos aumentaron de 7 a 16%, lo cual es casi proporcional a la población maorí. Los votantes también eligieron 3 representantes polinesios y 1 asiático.⁴

Por qué elige a más mujeres

Nueva Zelanda y Alemania eligen a la mitad de sus diputados en distritos de un solo miembro, y la otra mitad de listados de representación justa. Algunos dicen que es su mejor regla para elegir un parlamento.⁵ Los SMDs eligen pocas mujeres; pero en la misma elección, las listas de partidos eligen dos o tres veces más mujeres.¹

El **nominado más seguro** para un partido en un distrito de un solo miembro es del género, raza, religión, etc. más dominante. De manera que los SMDs frecuentemente resultan en la escasa representación de otros.

La representación justa lleva a un partido a nominar un **equipo equilibrado** de candidatos para atraer votantes. Esto favorece a las mujeres.⁶ Un equipo puede tener diversidad étnica y cultural y de clase. Y nos brinda diversos representantes a quienes acercarnos para solicitar ayuda.

MÁS: Competencia, opciones reales, participación de votantes, votos efectivos, mandatos fuertes, representantes diversos, representantes mujeres, políticas populares

Algunas mujeres líderes hablaron de **fundar un nuevo partido** en **Suecia**, que implementa la representación justa. Bajo la regla de pluralidad, un nuevo partido grande divide su propio partido, por lo que es probable que pierda. Pero con la representación justa, cada partido grande recibe su proporción de escaños.

Esta amenaza creíble hace que un partido viejo decida que la experiencia en el trabajo no era tan importante como **el equilibrio entre géneros**. Por lo tanto, excluyó a varios hombres con experiencia para aumentar la cantidad de mujeres en las listas de sus partidos. Y ganaron.⁷ Ahora tienen titulares con experiencia, poder y aliados.

Reglas de votación y resultados de las políticas

Los SMDs locales pueden elegir representantes con una cantidad **desigual de** votos totales. Así, una mayoría de representantes puede *no* representar a la mayoría de los votantes. **La representación justa** requiere más votos equitativos por representante (página 17). De esta manera, cada mayoría de representantes *defiende* a la mayoría de los votantes, creando **políticas más cercanas a la opinión pública**.²

~~*Menos: votos desperdiciados,
distritos manipulados,
políticas monopólicas,
democracia dudosa*~~

Muchos votantes ven a una mujer en una carrera de ganadores múltiples menos como una pelea contra sus rivales, sino en **apoyo a sus problemas**.

Los consejos con menos mujeres tienden a hacer menos por el cuidado de la salud, el cuidado de niños, la educación y otras necesidades sociales,⁸ y así las escuelas y hospitales más pobres están **arruinados**, y también los ciudadanos y trabajadores se ven afectados por la mala salud o educación.

Si dichas necesidades urgentes nos agobian, descuidamos la necesidad básica de arreglar sus **fuentes estructurales**. La regla de pluralidad es una parte clave defectuosa a reemplazar. Desperdicia votos y su representa a la mayoría de los votantes. Da a los representantes menos incentivos para ayudar a la mayoría de los votantes.

Una democracia más precisa resulta en una mejor **calidad de vida**, medida por el puntaje en la página 60. Todos quisiéramos tener resultados de una mejor calidad de vida para nuestro país, y nuestros pueblos, escuelas, clubes y cooperativas. Ayudaría conversar sobre esto con sus amigos y probar estas reglas de votación.

Los juegos de representación justa y los simuladores le mostrarán más.

3. La asignación de presupuestos

Repartición justa para comprar bienes en común

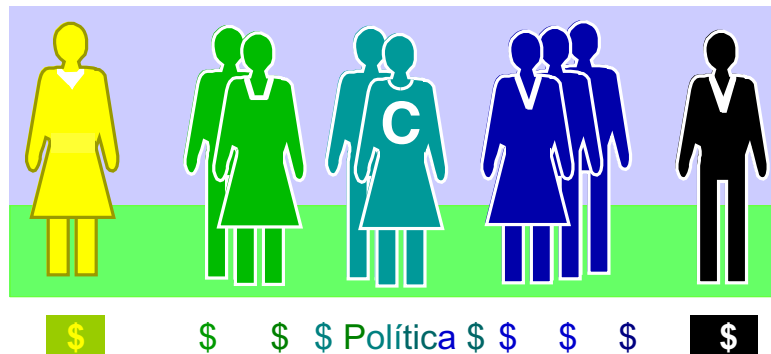
La elección de representantes es el uso más obvio de las reglas de votación, pero las reglas para escoger proyectos o una política también son importantes. Estas decisiones grupales ocurren más frecuentemente que las elecciones, incluso se dan en muchos grupos sin elecciones.

Los miembros de clubes, cooperativas, universidades, donantes de subvenciones, entre otros, pueden disfrutar los méritos de una votación de repartición justa.

La representación justa distribuye los escaños del consejo de manera equitativa. Asimismo, los votos pueden distribuir algunos fondos de manera justa.

El progreso de los derechos democráticos. Cada paso es más justo y por consiguiente preciso, receptivo, ampliamente apoyado y fuerte.

- ✓ Votar por hombres ricos, pobres, negros, mujeres
- 🇺🇸 La representación justa de todos los grandes grupos políticos
- 🇺🇸 La votación de reparto justo de grandes grupos de votantes o representantes

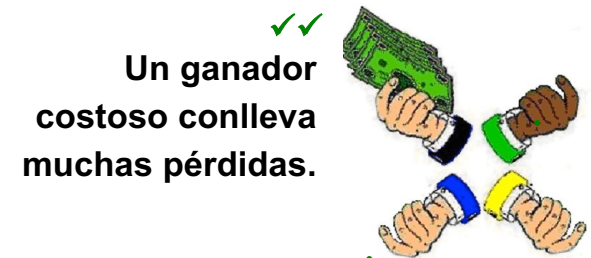


Todos los grandes grupos tienen el derecho de gastar algunos fondos.

Patrones de financiamiento injusto

El **presupuesto participativo (PB)**, por sus siglas en inglés, permite a los vecinos investigar, discutir y votar sobre cómo gastar parte del presupuesto de la ciudad. En Sudamérica, comenzó implementándose en una ciudad en 1989, hasta llegar a cientos hoy. El progreso frecuentemente avanza de esta manera. El Banco Mundial informa que el PB puede reducir la corrupción y tiende a elevar la salud y educación de la comunidad.¹

En 2010, un concejal de Chicago donó \$1,300,000 al PB.² Pero una regla de pluralidad hace a los votos y a **los votantes desiguales**. Por ejemplo, en 2011, cada voto para ayudar a un parque ganó \$501. Esto fue su costo dividido entre sus votantes. Pero si se asignara para soportes de bicicletas, cada voto ganó solo \$31. Eso es injusto. Peor aún, la mayoría de los votos se desperdiciaron en perdedores.³



Una mala regla de elección se pone peor al escoger proyectos. No **está consciente del costo**, así que frecuentemente financia un tema costoso y recorta muchos otros que obtienen muchos más votos por dólar. Para ganar este conteo malo, cargue varias propuestas en una. Continúe elevando su costo si atrae más votos.

Un año, un fondo de becas obtuvo muchos **votos excedentes**, que fueron desperdiciados porque no tuvieron ningún efecto. Por lo tanto, el año siguiente, muchos partidarios escogerán no desperdiciar un voto en este "ganador seguro". Perdió! Ellos vieron la necesidad de una regla de votación que no desperdicie los votos excedentes.⁴

La repartición del PB de un votante a veces es de más de \$1,000! 23

El principio de la **votación de repartición justa** es:
Poder de gasto para grupos, en proporción a sus votantes.

Así, el 60% de los votantes puede gastar el 60% del fondo, pero no todo. Su parte de los votos del fondo le permite votar para pagar su parte de los costos para sus artículos favoritos.

Votar es fácil: simplemente clasifique sus opciones, como en la IRV.

Su voto paga una acción por cada una de sus principales elecciones, tantas como pueda permitirse. Un conteo de todos los votos excluye el artículo con la menor cantidad de acciones. Esos dos pasos se repiten hasta que cada artículo remanente obtiene todo el financiamiento.³

El pago de una acción demuestra que siente que vale el artículo su costo, y usted puede permitirselo en sus máximas prioridades.

Algunos méritos de la votación de repartición justa (FSV)

- ❖ Cada ganador es una prioridad popular cuyo costo vale la pena: Para calificar al financiamiento de nuestras fuentes del grupo, un artículo necesita nuestro "número base" de votantes o más.
- ❖ La FSV es equitativa para un artículo de cualquier costo y sus votantes: Un voto paga una parte costosa para votar por un artículo costoso. $\text{costo} / \text{base} = 1$ acción *por ejemplo*. $\$100 / 25 \text{ votos} = \4 Si más votos dividen un costo, cada uno de ellos paga menos.
- ❖ Así, el dinero del voto puede ayudar a más artículos de bajo costo. Esto motiva a un votante a dar sus clasificaciones altas a los artículos que siente que brindan **la mayor felicidad por dólar**.
- ❖ Vea la votación clasificada de opciones puntos 1 y 3 en página 14.

Repartición justa y mayorías

Si una mayoría controla todo el dinero, el último artículo escogido añade poco a su **felicidad**; es una prioridad baja. Pero ese dinero puede comprar una alta prioridad de otro gran grupo de interés, añadiendo más felicidad.

En términos económicos: La *utilidad social* del dinero y los ganadores tiene a elevarse si cada uno de nosotros asigna una parte. El voto consciente y justo del costo brinda a *más* votantes *más* de lo que ellos quieren por el mismo costo = más votantes satisfechos. Las partes también otorgan buenas oportunidades e incentivos.

En términos políticos: El gasto total tiene una *base de apoyo* más amplia: agrada a más votantes porque más de ellos ven cómo sus prioridades altas reciben fondos.



La repartición justa esparce la felicidad y las oportunidades.

Las reglas de pluralidad permiten que los votos sobrantes desperdicien el poder de un grupo grande y deja que los artículos del rival **lo dividan**, como se ve en la página 14. Los grupos más grandes frecuentemente tienen los mayores riesgos.

La FSV protege los derechos de la mayoría a gastar la mayoría del fondo. Lo hace eliminando los votos divididos, como lo hizo la IRV, y los votos sobrantes, como lo verá pronto.

Niveles de presupuesto

Una cooperativa que ayudó a desarrollar la votación de repartición justa permite a cada votante clasificar los **niveles de presupuesto** para *algunos* artículos.

Un nivel de presupuesto necesita obtener el número **base** de votos. Obtiene uno si la votación ofrece compartir el costo hasta ese nivel o más alto. $\text{costo} / \text{base} = 1 \text{ acción} = 1 \text{ voto}$. Usted solo paga hasta el nivel que usted votó y que puede pagar.

El artículo con los niveles superiores más débiles pierde ese nivel. Cualquier dinero de su voto que haya ofrecido a este artículo baja su voto a sus clasificaciones más altas que no tienen su apoyo. Esto se repite hasta que el nivel superior de cada artículo está completamente financiado por sus partidarios. Por consiguiente, las reparticiones justas y las clasificaciones de las opciones siguientes seleccionan una serie de ganadores con **más partidarios**.



Muchos votantes deben estar de acuerdo; este costo es de alta prioridad en mi presupuesto.

Un grupo de 100 miembros establece nuestro número **base** n 25 votos.⁵ Mi primera opción apenas obtuvo suficientes votos. Así, mi voto pagó 4 % del costo. $100\% / 25 \text{ votos} = 4\%$

Mi segunda opción perdió, ¿desperdició algo de mi poder?

Mi tercera opción obtuvo 50 votos, así mi voto pagó solo 2% del costo. ¿Hubo algún sobrante? ¿Desperdicié mucho de mi poder votando por este ganador seguro?

Más méritos de la votación de repartición justa

- Tras debatir, en una **rápida** encuesta se puede escoger muchos artículos. Esto reduce los **efectos de agenda** tales como no dejar dinero para los últimos artículos o endeudarse por ellos.
- Permite a los subgrupos financiar artículos, de manera que es **como federalismo** pero sin nuevos estratos jurídicos, impuestos o burocracia. Y financia a un grupo grande aun si están dispersos.
- Cada grupo grande controla solo su parte del dinero. Esto reduce sus medios y motivos para **pelear**. Hace que los imperios (ocultos) sean menos rentables.
- La justicia crea confianza** en el gasto de los subgrupos y plantea mayor apoyo. Esto puede reducir el gasto en los extremos del control individual o central.

Nu€va

Nu¥va

Nueva Herramienta

Nu£va

Nu\$va

Los méritos de la FSV para un consejo electo

- La FSV brinda algo de poder a los representantes de la oposición, de manera que elegirlos es más **efectivo**, menos de un voto desperdiciado.
- Alivian los presupuestos famélicos que dañan los proyectos. Esto hace que la gestión del proyecto sea más **eficiente**.
- Un votante puede ver las asignaciones de su representante a cada proyecto, recorte de impuestos, o reducción de deuda; y entonces hacerlo **responsable**.

En los juegos, podemos votar por golosinas y comer salchichas!

4. La promulgación de una política

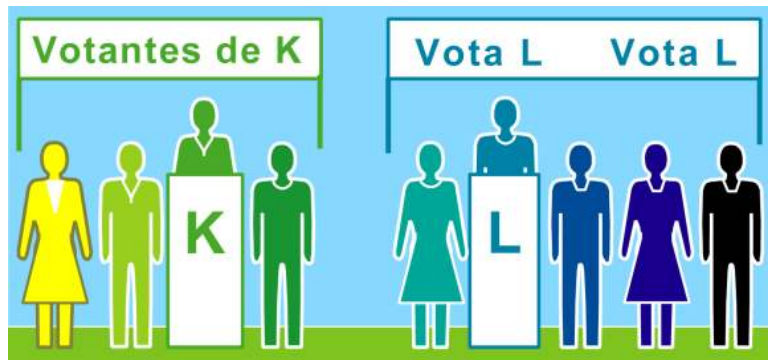
Prueba Condorcet número dos

La segunda vuelta en la página 12 fue uno contra uno entre las posiciones de las candidatas **M** y **K**. Cinco votantes clasificaron a **M** y su posición política sobre la de **K**: $5 > 4$

Esta es una segunda prueba con los mismos votantes: **K** y su posición pierden esta prueba de uno contra uno. La candidata **L** gana cinco votos contra cuatro: $5 > 4$

Cada persona vota una vez, con un voto de opción calificada. Las páginas 33 y 46 muestran dos votos comunes y simples. Una página del taller muestra una tabla de conteo Condorcet, y un mapa de simulación ilustra a los votantes Condorcet con dimensiones de dos temas.

Las personas frecuentemente luchan por encontrar el centro de la opinión de un grupo



K es el más cercano a cuatro votantes.

L es el más cercano a cinco votantes.

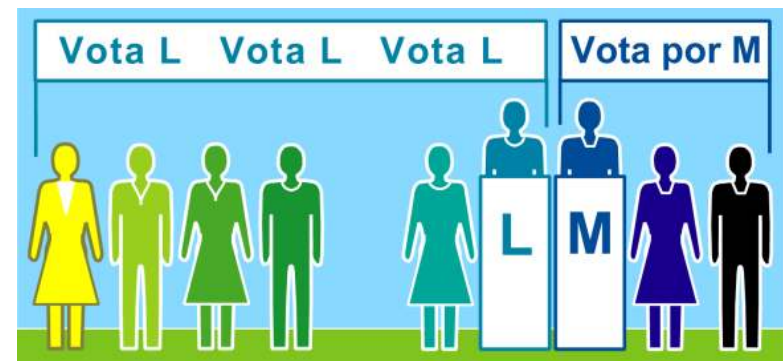
Prueba Condorcet número tres

La candidata **L** gana su última prueba seis a tres: $6 > 3$. Ella ha ganado la mayoría de las veces contra cada una de sus rivales. Por lo tanto, ella es la “**ganadora Condorcet**”. $L > M$. $L > K$.

“...dicho mandato es sin lugar a dudas un ingrediente vital en la carrera posterior de la ganadora”.¹

¿Quién es la ganadora Condorcet en la página 13: **K**, **L** o **M**?

Entonces, un conteo Condorcet escoge una **ganadora central**. Puede elegir un **moderador** para un consejo, vea la página 8, o moderadores de los distritos para MMP, vea la página 19. pero es posible elegir diversos representantes, ¿sí o no? puede seleccionar el número base para la **FSV**, vea la página 26. pero es posible repartir el gasto de manera justa, ¿sí o no? ¿El CEO es generalmente moderado o defensor? ¿Y un alcalde?



L tiene seis votos.

M tiene tres.

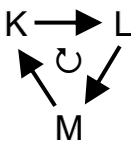
Respuestas: **L**. No. No. Debatan estas cuestiones.

La meta en un **conteo Condorcet** es: **Mayoría de victorias, sobre cada rival.**

La ganadora debe superar a cada rival, **una contra la otra.**

La analogía **en deportes** es un “torneo round-robin”. Una jugadora compite con cada rival. Si ella gana todas sus pruebas, gana el torneo.

Cada prueba de votos clasifica todos los votos en dos grupos. Si usted clasifica la opción de K sobre la de L, su voto va a K. La opción que obtiene la mayor votación gana esta prueba. La que gana todas sus pruebas, gana el conteo Condorcet. En un extraño “ciclo de votación”, las mayorías clasifican a $K > L$, $L > M$ y $M > K$. La IRV puede desempatar.²



Por qué usar un conteo Condorcet (CT)

- ✦ **Los votos de elección** clasifican las opciones relacionadas a un voto, para así **simplificar** las antiguas reglas de orden y **acelerar** la votación. Así, **se reducen los efectos de agenda**, desde simple errores y **estancamientos**, a enmiendas oportunistas y demoleadoras.*
- ✦ **Una política equilibrada** tiende a ser **estable**, y por ende decisiva. Sin embargo, un proceso equilibrado puede **calmar** ciertos miedos sobre la revisión y **el cambio** en una buena política para mejorarla. Todo esto ahorra tiempo y crea respeto por la democracia.
- ✦ No hay preocupación por el **voto por partes**, ya que las copias no ayudan ni dañan al otro. Una mayoría ad hoc puede clasificar todos sus favoritos por encima de otras opciones. Los votos de todos los votantes ayudan a decidir cuál de los favoritos de la mayoría gana.

* El glosario se encuentra en la página 68.

Políticas más atractivas

Una ganadora por **pluralidad** o por segunda vuelta no obtiene votos del lado perdedor y no necesita agradar a los votantes. Pero cada opción de **CT** necesita el apoyo de todas las partes, porque cada votante puede alinearse contra sus rivales más cercanos. Entonces cada votante es "alcanzable" y valioso.

Por lo tanto, la ganadora está bien equilibrada y es ampliamente popular.^{2,3} Los votantes en el **centro** y **en la derecha** dan una mayoría sobre cualquier **política** de izquierda. Al mismo tiempo, a los votantes de **izquierda** y **centro** les gusta más que cualquier otra **política** de derecha. **A todas las partes** les gusta más que una **política** centrista.



✓ Todos nos ayudan a ubicar nuestro centro.

Escaños con apoyo equilibrado

El **CT** puede elegir un **presidente y vicepresidentes** para que sean los **votantes indecisos** en un **consejo en conjunto**, como se lo expone en las páginas 8 y 54. Para ganar un escaño, un candidato necesita obtener amplio apoyo. Esto le brinda fuertes **incentivos** para ayudar al consejo a equilibrar sus procesos y políticas.

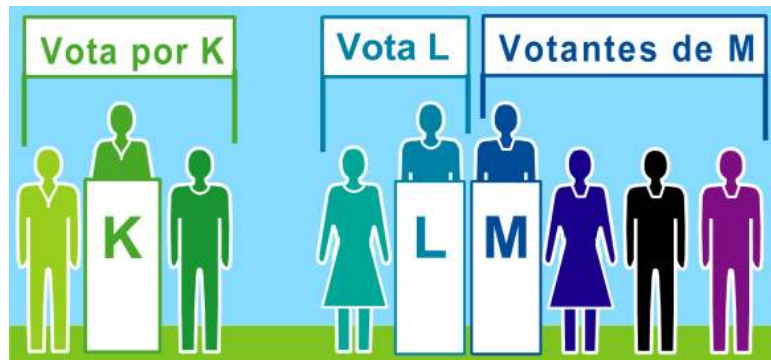
La **IRV** tiene efectos, **incentivos** y usos ligeramente diferentes.³ Los juegos nos pondrán dentro del conteo para sentir como funciona.

Resistencia a los votos amañados

Por regla de **pluralidad**, la candidata **M** perdió en la página 11. Ahora, digamos que su partido **manipula** los límites de su distrito de elección. Añade votantes (representados en **morado**), quienes tienden a ser afines al partido, y elimina a algunos que no lo son. En este **distrito** de escaño seguro, los votantes **azules** pueden elegir a **M** o quizá a una candidata menos central que pudiera **polarizar** las políticas.⁴

Pero esta manipulación no cambió el ganador **del CT**, L. Así las políticas se mantienen estables y hacen menos frecuentes los grandes cambios.

Muchos votos perdidos frecuentemente pueden exponer a los manipuladores; **la representación justa** reduce ambos,⁵ como se muestra en las páginas 16 y 17.



3 clasifican a $K > L > M$. 2 clasifican $L > M > K$. 4 clasifican $M > L > K$.

Para obtener un escaño vía CT o IRV por anuncios, bots y noticias, debo **engañar** a una mayoría, no solo a una pluralidad. Y mis regalos a los otros "**saboteadores**" no pueden dividirlo.

Las **manipulaciones** indebidas a las reglas de pluralidad no son raras. Y el voto por puntaje invita a votos extremadamente altos y bajos, que preocupa a los votantes: "¿Reducir mis opciones daña mi mejor opción?" Pero la oportunidad de manipular la **IRV** o **Condorcet/IRV** en una elección real es rara, riesgosa y difícil;² así que no es una preocupación.

Una agenda menos amañada ¡Ahora!

Algunas reuniones elaboran una política por una serie de opciones si-no, con o sin reglas de orden, agendas o votos. Una propuesta temprana puede ganarle a una tardía. Una decisión temprana puede excluir propuestas posteriores, por lo que "**llenar la agenda**" puede ayudar o dañar las propuestas.

Otras reuniones discuten todas las opciones de rivales al mismo tiempo pero, frecuentemente, muchos miembros no tienen una segunda **opción**. Por lo tanto, opciones similares dividen a los partidarios y se dañan entre sí. Entonces, el impulso de una minoría a una opción puede parecer la del grupo más fuerte. Aún más triste, un miembro con una opción bien equilibrada pero con menos partidarios puede retirarla.

Muy a menudo, un comité escoge todas las partes en un proyecto de ley. Otros miembros pueden solo aceptar o no ese **paquete**, lo cual incluirá enmiendas oportunistas o demoleadoras.

Los votos amañados frecuentemente crean una mala política y hostilidad. Para reducir estos riesgos, deje que los votantes clasifiquen más opciones.⁶

Tema A, Voto RCV A

Clasificación Opción

- | | |
|----------|---|
| <u>3</u> | Continuar la discusión |
| <u>2</u> | El proyecto original, la principal moción |
| <u>1</u> | Proyecto con enmienda 1 (¿un oportunista?) |
| <u>8</u> | Proyecto con enmienda 2 (¿una enmienda demoleadora?) |
| <u>7</u> | Proyecto con enmiendas 1 y 2 |
| <u>4</u> | Posponer a una fecha definitiva <u>7</u> días |
| <u>5</u> | Referir el proyecto a un comité |
| <u>6</u> | Ningún cambio (¿se expone un voto para el estancamiento?) |

Las "mociones incidentales" no esperan por el voto, *por ejemplo* un reclamo o solicitud personal.

Resumen e índice de beneficios

La votación de opción clasificada ha demostrado Páginas

- 1,2,3,4. Hacer la votación más fácil** y efectiva. **14, 57**
 Darle a usted poder para clasificar sus opciones siguientes, y así **33, 46**
 Reducir su riesgo de desperdiciar el voto, para **12, 16**
 Votar por su verdadera primera opción. **14**
Impulsar los mandatos mientras más votantes son considerados. **11-17, 57**
- 1,2. Reducir los anuncios que atacan**, asustan, enojan y polarizan. **14, 46**
 Debilita a **los manipuladores y sabotadores.** **14, 16, 32**
- 2. Dar la repartición justa** de representantes de grupos rivales; para **18**
 Dar a los diversos candidatos opciones reales de ganar, y así **20**
 Dar a los votantes reales opciones y votos efectivos, para **17**
Fortalecer la participación electoral. **61**
- 2. Elegir** casi el doble de **mujeres** que con pluralidad; así **20**
 ganan mayorías precisas, también gracias a más: opciones, participación electoral, votos efectivos y **17**
 votos equitativos por representante; y así **21**
crear políticas que se ajusten mejor a la opinión pública. **21, 60**
- Incluso así, las reglas antiguas de decisión impulsan los **péndulos** de las políticas. **4**

Nueva Las reglas legislativas relacionadas pueden

- 4. Elegir una presidencia central** cuyos votos cambiantes llevan a representantes de muchas facciones hacia **30-31, 56**
políticas moderadas. **8, 54**
- 3. Brinda una votación de representación justa** para proyectos, ahorros, etc. **24**
 Dejar que los votantes vean cada gasto FSV del **representante.** **27**
- 3,4. Reducir los efectos de agendas** y fraudes. **27, 30, 33, 36**
Optimizar la toma de decisiones grupales. **27, 33, 36**

★ Usos y efectos sociales

Son herramientas entre personas

Las reglas de decisión de un grupo arrastran su **cultura** hacia la repartición justa o “el ganador lleva todo”. Ellos extienden un poder amplio y equilibrado, o estrecho y parcializado. Otras relaciones entre miembros pueden seguir sus modelos.

Las reglas justas hacen una **cooperación** más segura, rápida y sencilla. Esto beneficia a las personas y grupos que tienden a cooperar. Puede llevar a otros a cooperar con más frecuencia.



Las políticas son más **fundamentadas** y pacíficas cuando las reglas nos ayudan a encontrar la repartición justa y las mayorías centradas. Esto puede reducir los miedos políticos dentro de nuestra comunidad, lo cual nos ayuda a ser más receptivos, creativos y libres.

Por ende, mejores reglas pueden ayudarnos a tomar mejores decisiones, y mejores **relaciones**. Ambas pueden agradar a más personas. Las reglas justas no agradarán a los que obtienen el dinero o autoestima de las políticas de guerra. Pero los países con reglas justas tienden a ocupar puestos más altos en confianza y felicidad social.¹ La votación es una herramienta excepcional entre la gente.

Consenso y votación

La toma de decisiones grupal tiene dos procesos interrelacionados.

Un **proceso de discusión** puede tener un facilitador, agenda, algunos informes y propuestas. Además, los miembros pueden sugerir algunas preguntas y cambios para cada propuesta.

Un **proceso de decisión** pregunta a todos los miembros cuáles son las propuestas tienen suficiente apoyo para ser ganadoras.²

Votar solamente **sí o no** lleva a discutir y decidir *una* "moción" formal al momento en una secuencia muy estricta. Restringe el intercambio de ideas y desarrollo de planes.

Pero ambos **consensos y votos por orden de preferencia** nos permiten decidir sobre algunas opciones íntimamente relacionadas al mismo tiempo. Y ambos recompensan ideas compatibles (páginas 9, 31). Son menos divisibles que la votación por sí o no (páginas 14, 46, 56). Así, más miembros quieren ayudar a tomar la decisión.

Por qué votar

El debate con frecuencia brinda resoluciones para la mayoría de las partes, con mandatos de hasta el 100%. Sin embargo, también queremos tomar decisiones sobre otros asuntos con las mejores herramientas de votación, ya que fortalecen algunas razones para votar.

- 🚩 Los votos de opción **aceleran las reuniones**. páginas 27, 33
- 🚩 Los votos secretos **reducen la presión social** y la coerción.
- 🚩 Los votos y conteos bien designados **promueven la igualdad**: Incluso la gente ocupada o tímida puede emitir sus votos completos.

Consensos complementarios

Los grupos que buscan consenso en acuerdos básicos pueden votar en otros temas: tanto en **detalles** menores como el color de la pintura, o en un montón de **proyectos** opcionales.

La votación de repartición justa brinda un reparto equitativo de poder.

Inclusiva y rápida, no deja a una persona bloquear una acción. Es cooperativa, sin ser consensual ni adversaria. No es tanto un bloqueo de rivales, sino una atracción de aliados. Sus votos guían a un votante a limitar y priorizar sus proyectos. Su conteo influye en docenas de deseos, de distintos costos y prioridades, de docenas de grupos de intersección. Podemos modificar nuestros resultados FSV a través de nuestro proceso usual.

Todas las mayorías prefieren al ganador de Condorcet.

Una propuesta necesita superar al rival con un 50 % más uno; y podría ser necesario que gane con un 60 % o aún con 100 % por encima del status quo en temas que involucren nuestros acuerdos básicos. Si es así, el 41 %, o incluso un votante, pueden bloquear un ganador Condorcet demostrando que incumple un acuerdo básico

Analogía de carpintería

Los métodos buenos de consensos son cómo buenas herramientas manuales, y estos métodos buenos de votación son como buenas herramientas eléctricas. Las herramientas eléctricas aceleran el trabajo, cortando sobre pilas de tablonos o temas, o sobre tablonos duros como el acero. Las herramientas de alto nivel nos ayudan a descubrir y desarrollar conocimientos hacia nuevas opciones.³ Así, la mayoría de nosotros desea ambos tipos de herramientas.

Este manual cuenta las *historias* de las mejores herramientas de votación. Los juegos nos insertan *dentro de* los conteos simples.

Cómo probar una herramienta de votación

Es fácil **probar** una herramienta de decisión en una **encuesta**. Un consejo puede formar un **comité plenario** para debatir, votar, contar e informar los resultados a promulgarse por sus reglas viejas.

Muchos grupos **adoptan** un libro de reglas parlamentarias; luego las enmiendan con “**reglas especiales de orden**” para hacer sus decisiones más populares, estables y rápidas.⁴



Analogía de conducción

Al escoger una regla de votación, un nuevo Mercedes **cuesta** un poco más que un viejo cacharro. Ese precio es una ganga cuando los votos manejan presupuestos o políticas importantes.

¿Tiene su carro una palanca de manejo de 1890 o un **nuevo** volante de manejo electrónico? ¿Tiene su poblado una regla de votación de 1890 o una nueva regla centralizada y equilibrada? *por ejemplo p. 33.*

Muchos grupos ofrecen **aplicaciones para contar sus votos**. https://AccurateDemocracy.com/z_tools.htm

II. Juegos de taller

Obtenga **4** grandes reglas de votación.
Vea cómo los conteos de repartición justa organizan a los votantes.

Vote rápido en **proyectos**, **representantes**, o **políticas**.



Un tablero de conteo tiene

- Una **tarjeta** para cada votante,
- Una **columna** para cada opinión,
- Una **línea de meta** para los favoritos.

1. Una votación en segunda vuelta elige a uno

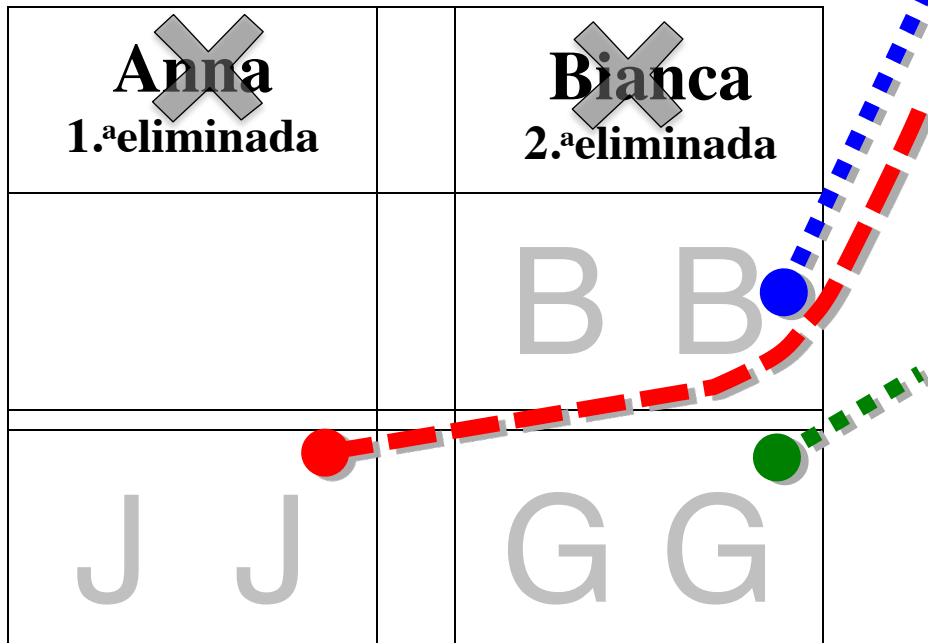
Los conteos en mesa animan **la votación por orden de preferencia**.

- La **línea de meta** es la altura de la mitad de las tarjetas más uno. Eso es cuántos votos un candidato necesita para ganar.
- Si nadie gana, **eliminamos** al candidato más débil. Sacamos nombres de un sombrero para desempatar.
- Si su favorito pierde, usted puede mover su tarjeta.** Puede dársela a su segunda opción.
- Repetiremos** el proceso para eliminar a todos menos uno, ¡el ganador!

Este **gráfico** muestra cuatro columnas en un tablero de conteo.

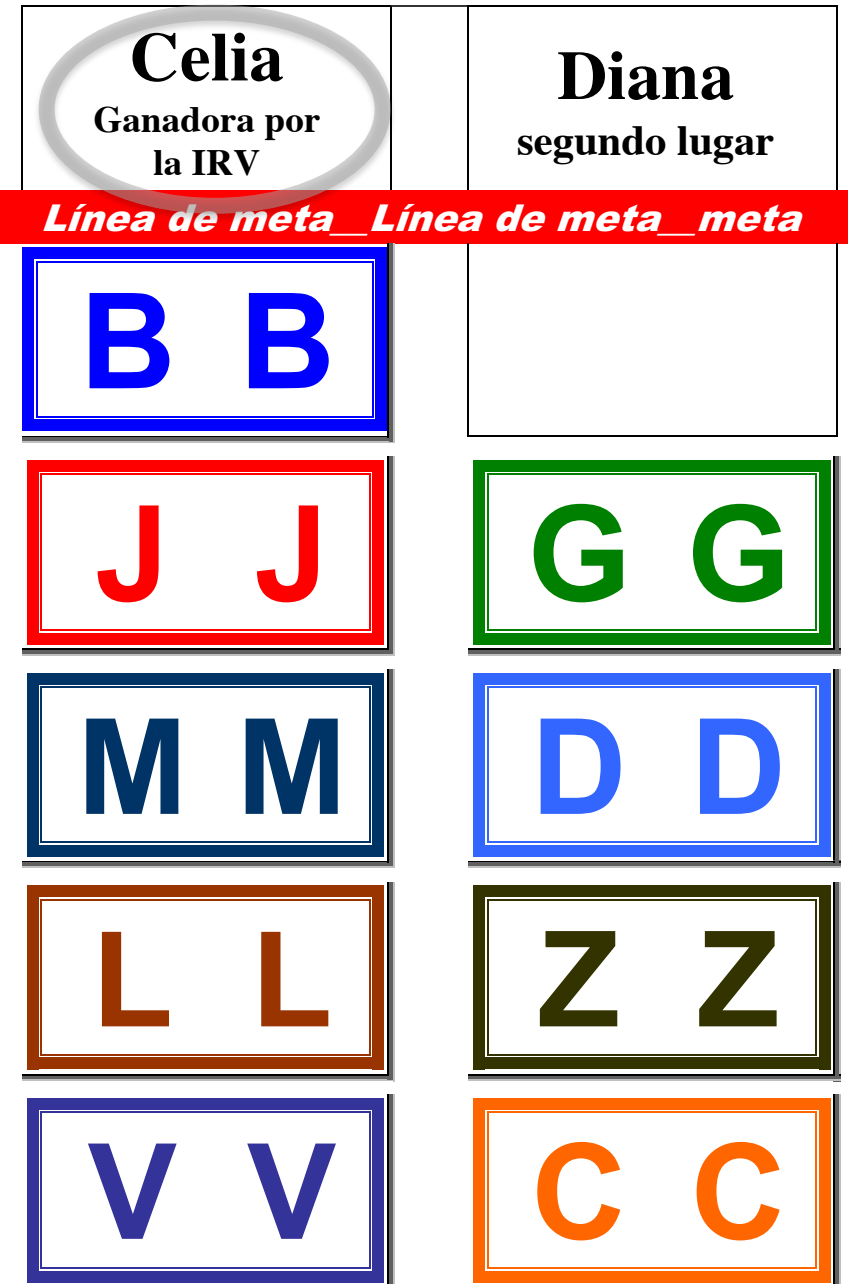
La regla **eliminó a** Anna, por lo que el **voteante JJ** movió su tarjeta. Luego perdió Bianca, y **BB** y **GG** movieron sus tarjetas.

Fueron libres de escoger diferentes segundas opciones.¹



40 JJ clasifica a Anna 1, Celia 2. GG clasifica a Bianca 1, Diana 2.

¿Cuántos votos se desperdiciaron por un sobrante o perdedor?
M, L y V clasificó en primer lugar a Celia.
D, Z y C clasificó en primer lugar a Diana.



Este ganador no tiene exceso.

El último perdedor tuvo 4 votos. 41

Prueba de segunda vuelta instantánea

1. ¿Cómo puede su grupo usar esta regla de votación?
2. Una tarjeta que usted mueva cuenta igual que las otras.
¿Verdadero o Falso?
3. La clasificación de una segunda opción no puede dañar a su primera opción, ¿V o F?
4. Solo un candidato puede alcanzar el 50 % más uno, ¿V o F?
5. Nombre cuatro ciudades o escuelas que implementen la IRV.
Portada interior
6. ¿Qué beneficios les brinda a ellos? *Consulte la página 14*

Respuestas: 2) Verdadero, contamos cada tarjeta una vez en cada ronda.

3) Verdadero, una segunda opción no cuenta salvo que la primera opción pierda.

4) Verdadero, más representantes necesitaría más del 100 % de los votos.



La votación de opción clasificada, **RCV**, incluye **IRV** y **STV**. La portada interna enumera a algunos de los usuarios. La mayoría de los grupos cuentan sus votos fácilmente con las aplicaciones.



2. Representación justa por voto único transferible

Un conteo en mesa para elegir tres representantes funciona como **STV**.

- Establecimos la **línea de meta** en un cuarto de las tarjetas más uno. No ponga su tarjeta en una columna ya llena.
- Uno a la vez, **eliminamos** al candidato más débil.
- Si su candidato pierde, usted puede **mover** su tarjeta.
- ¡**Repita el proceso** hasta que tres candidatos lleguen a la línea de meta!

Haga las preguntas IRV de arriba nuevamente para STV, agregando:

4. ¿Pueden solo 3 candidatos ganar 25 % más un voto cada uno?
7. ¿Cuál es el total que un trío de representantes gana en total juntos?

Respuestas: 4) Verdadero. 6) Vea la página 18. 7) 75 %.

3. La repartición justa compra productos en común

Para nuestro conteo en mesa de **la votación de repartición compartida, FSV**:

- Cada uno recibe tres tarjetas **de votación** de 50¢ para comprar obsequios.
 - Decidimos que un artículo necesita apoyo modesto de seis de nosotros para probar que es un bien *compartido* que merece el financiación compartida. Así, la **línea de meta** marca la altura de seis tarjetas, y
 - Usted puede poner solo una de sus tarjetas en una **columna**.
 - Un artículo costoso debe llenar varias **columnas**. Una columna aquí tiene \$3, por lo que un artículo de \$6 debe llenar dos columnas.
- ⇒ La regla B le permite votar un promedio de tarjeta de 50¢, un corto de 25¢ y un alto de 75¢ para dejarlo ayudar más a su primera opción. Cuatro votantes entusiastas pueden llenar una columna.



- Cuando el artículo gana, el tesorero esconde sus cartas. **Eliminamos** los artículos que cuestan más que las tarjetas restantes. Entonces, uno a la vez, eliminamos el artículo menos popular, el que tenga el nivel de tarjetas más bajo en sus columnas.
- **Mueva** sus tarjetas de un perdedor a sus opciones más bajas.
- **Deténgase** cuando hayamos pagado todos los artículos que todavía están en juego.

Solo unos pocos artículos pueden ganar, ¡pero todos los votantes pueden ser ganadores!

⇒ Una aplicación puede mostrar nuestras tarjetas en las columnas de 60¢. Aparece una tarjeta de 17¢ en la columna 1 del favorito de cada votante. Entonces aparecen 16¢ en la siguiente columna de cada votante, etc., a una ronda de 3¢. Un voto de 15 tarjetas todavía totaliza \$1,50, pero promedian solo 10¢. Después de eliminar un artículo, los que quedan vuelven a crecer desde cero.²

Cómo establecer los niveles de presupuesto

Cada **nivel de presupuesto** necesita suficientes **tarjetas** para pagar su costo. Así, una bolsa de manzanas de \$3 necesita que sus votantes llenen una **columna**; una de tamaño de \$6 solo necesita que algunos votantes llenen una más.

No puedo permitirme los artículos que clasifico debajo de **un artículo costoso**. Algunos de nosotros podría clasificarlo alto solo en niveles de bajo presupuesto. Esto deja dinero en nuestras votaciones para ayudar a más favoritos a obtener el número base de votos y calificar para el financiamiento.



Opciones similares, como ↑ distintas frutas para premios o árboles para un parque → pueden dividir a sus votantes; Entonces, por la regla de pluralidad, cada uno puede perder un cacahuate.



Cómo ajustar los presupuestos continuos

Los niveles para todos los presupuestos continuos pueden hacer una votación demasiado larga y difícil para muchos votantes. Así, en lugar de una FSV, cualquier 5 miembro puede ofrecer un plan de presupuestos continuos. La mayoría de los votantes sienten que es más fácil clasificar estos pocos planes. Entonces, un **conteo Condorcet** escoge un plan. Tendrá el apoyo de mayoría y es posible que sea coherente, pero puede que no sea justo para algunos grupos.²

4. El conteo Condorcet centra una política

En un conteo Condorcet, el ganador debe vencer a cada rival, **uno contra uno**. Dos juegos muestran cómo funciona.

- 1) ✨ La bandera L representa nuestro **centro**, del votante medio. Las banderas J, K y M rodean a L, a 2 metros o yardas de él.
 - ✨ Les preguntamos a 9 votantes: "¿Se encuentra usted más cercano a J que a K? Si es así, por favor levante su mano". Solo uno levantó la mano. Escribimos J vs. K, etc. en la **tabla de pares** abajo.

Contra	J	K	L	M
Para J	—	1	3	4
Para K	8	8+1=9	4	5
Para L	6	5	—	5
Para M	5	4	4	4+5=9

Los nueve votantes dieron a L una mayoría sobre cada rival.

- 2) ✨ La bandera L tiene una cinta **roja** corta y una larga **azul**.
 - ✨ Si la cinta **roja** le llega, la política **roja** obtiene su voto con su pequeña popularidad.
 - ✨ Pero si el **rojo** no puede tocarlo, la **amplia popularidad** de la política azul obtiene su voto. ¿Cuál gana?

Si las banderas marcan lugares para **un calentador** en una sala muy fría:

1. ¿Lo ponemos en nuestro centro o en el grupo más grande?
2. ¿Le prendemos el ventilador para que se reparta el calor?
3. ¿Los votantes a los lados tienen alguna influencia?
4. ¿Puede el votante medio promulgar cualquier política solo?
5. ¿Obtendremos una política equilibrada o inclinada a un lado?

Generalmente: azul Centro. Sí. Sí. No. Equilibrado.

Votación por orden de preferencia

Un tablero de conteo puede servir a 30 votantes. Es más fácil marcar **votos en papel** o páginas web y contar por computadora. Algunos grupos necesitan los votos en papel o impresiones usadas por "las auditorías limitadoras de riesgo" para encontrar fraudes y errores.⁴

☒ **Los votos de sí o no** simplifican demasiado la mayoría de los temas. Frecuentemente resaltan dos facciones: "nosotros contra ellos". Así, ellos tienden a **polarizar** y endurecer los conflictos.

⚙️ **Los votos por orden de preferencia** reducen esos problemas. Le dejan clasificar su 1.^a opción, 2.^a opción, 3.^a etc. Las clasificaciones pueden revelar una gran variedad de opiniones. Las encuestas encuentran que a la mayoría de los votantes les gusta el **poder** para clasificar a los candidatos.⁵

Nuestro Menú #1

Complete solamente con un "O" en cada línea.

Mejor **Clasificación** Peor

lb. Bocaditos*	1.º	2.º	3.º	4.º	5.º	6.º
3 Almendras tostadas	O	O	O	O	O	O
7 Manzanas, crocante con miel	O	O	O	O	O	🍏
5 Damascos secos	O	O	O	O	O	O
6 Naranjas ombligo	O	O	O	O	O	O
6 Duraznos blancos	O	O	O	O	O	O
6 Mandarinas	O	O	O	O	O	O

¿Quién gana por pluralidad? Consejos: 5 dulces vs. 1 cacahuete, y el primer nombre en un voto obtiene un estímulo del 2 % al 9 %.⁶ ¿Qué premio gana por **IRV** o por **Condorcet**? Con los bocaditos, podemos ajustar sus cantidades de manera que sus costos sean iguales. **La FSV** ayuda si sus costos varían, como en las páginas 24 y 43.

46 *Los bocaditos son personales pero comprar al granel ahorra dinero.

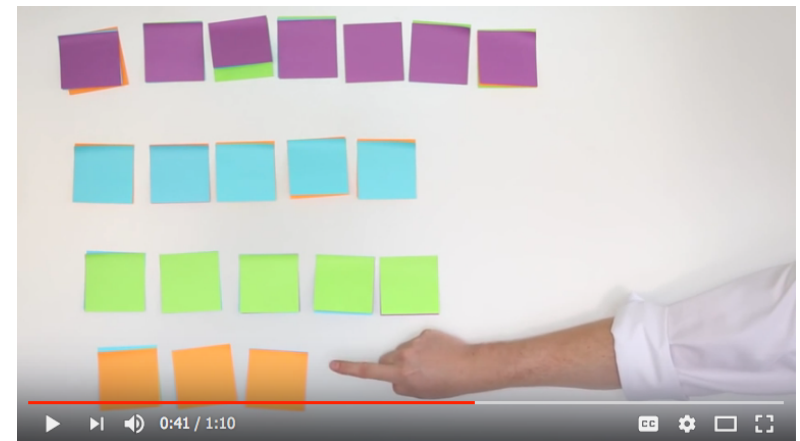
Notas finales del taller

Es fácil dar este taller en una clase o un club.⁷ En una hora, 20 votantes pueden revisar la pluralidad, probar la **IRV**, luego probar la **STV** por colores, como se muestra abajo, o la **FSV** por bocaditos.⁸

¡Coma las salchichas! mientras usted planea realizar un sondeo, para la mayoría central o las reparticiones justas, en un grupo que usted conozca. ¿Qué cualidades quiere usted en este sondeo? (Consulte la página 34.)

Además de fundamental, educar al votante puede ser divertido. **FairVote.org** tiene votos modelo, folletos de educación del votante, videos, historias y mucho más para ayudarlos. **Videos musicales** para divertirse: <https://flip2020.wordpress.com>

Muchos grupos ofrecen **aplicaciones para contar sus votos**. https://AccurateDemocracy.com/z_tools.htm

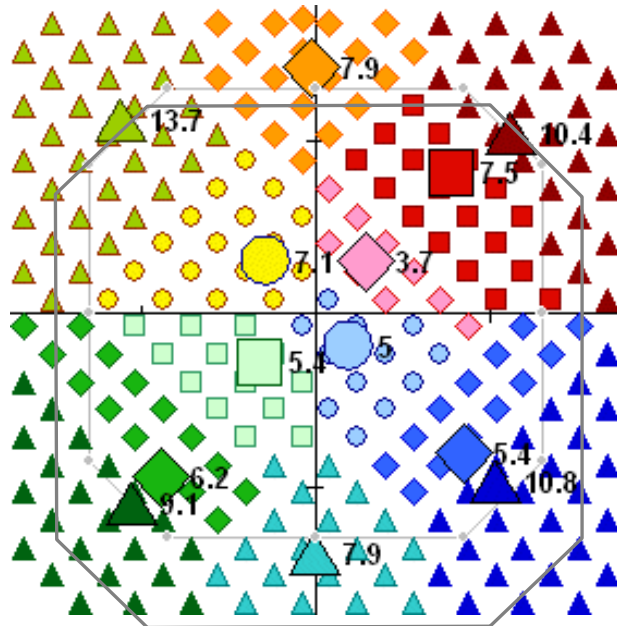


Los juegos prácticos y los bocaditos compartidos crean recuerdos del *funcionamiento* de cada herramienta. A continuación, las simulaciones simples y las estadísticas nacionales muestran más los efectos *de alto nivel*. Los efectos en las páginas 54 a 59 son importantes para la gestión de escuelas, clubes, pueblos y más.

III. Juegos simuladores de elecciones

2. Observe cómo los representantes equilibran un consejo

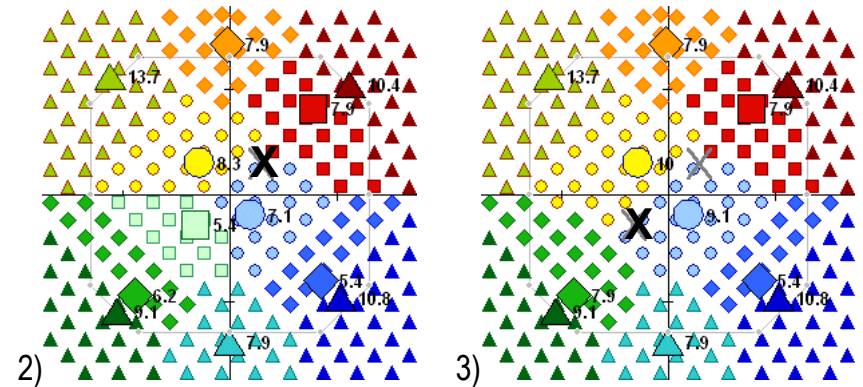
Estos mapas muestran **los votos por orden de preferencia para elegir a cinco representantes**. Las pequeñas formas son los votos del votante; mientras que las formas grandes representan a los candidatos. Cada voto pequeño tiene el color y la forma de su actual primera opción, el candidato remanente más cercano.¹



1)

Los jugadores simulados posicionan a sus candidatos para obtener votos (página 56). Los números en un mapa muestran la participación actual de cada candidato de los votos en el rango superior; si obtiene 16.7 % ganará un escaño ¡y un halo! Después de esta ronda de conteo, el candidato más débil debe perder y obtener una X. El 3.7 % será el primero en perder.

El más débil pierde, uno a la vez.

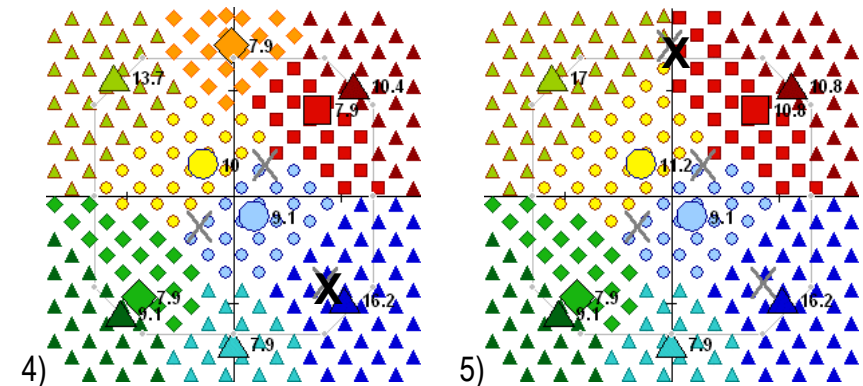


2)

3)

En el mapa 2, la primera perdedora obtiene una X. Sus votos cambian de color y forma en cada nuevo conteo para su nueva clasificación, un rival cercano. Así los campos cercanos de color crecen. (Los mapas del juego pueden representar lugares o posiciones políticas.*)

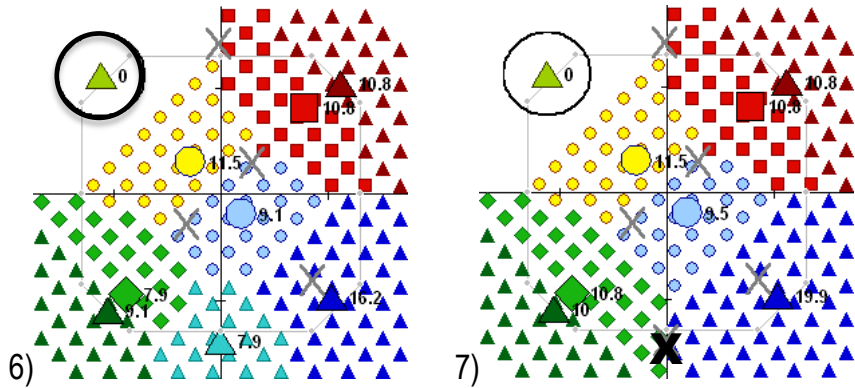
En 1, una línea gris rodea a la mitad de los votos. Los candidatos fuera de esta lideran a sus rivales cercanos en el conteo de la primera votación. Pero en 2 y 3, conforme los candidatos débiles pierden, la mayoría de sus votos cuentan para los centristas o **moderados** dentro de esa línea.



4)

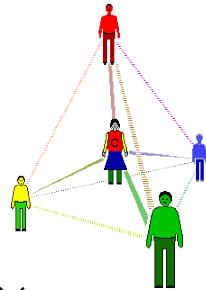
5)

Transferencia de votos; elección de representantes

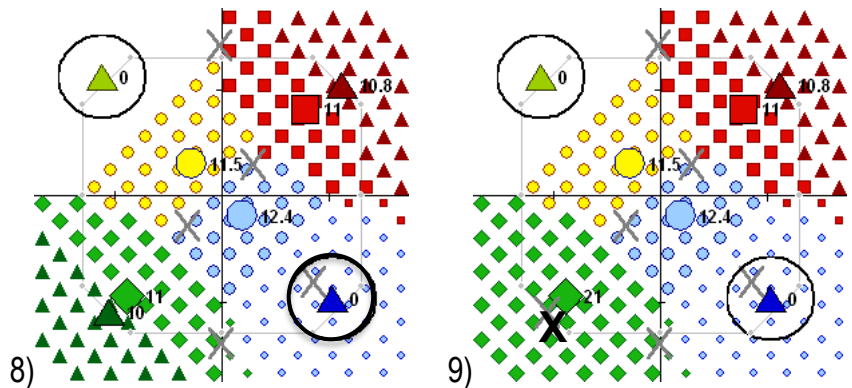


En el gráfico 6, una candidata tuvo los suficientes votos para ganar un escaño. En el 8, una ganadora tiene **votos sobrantes**; una repartición justa va a cada segunda opción del partidario. ◆◆◆◆

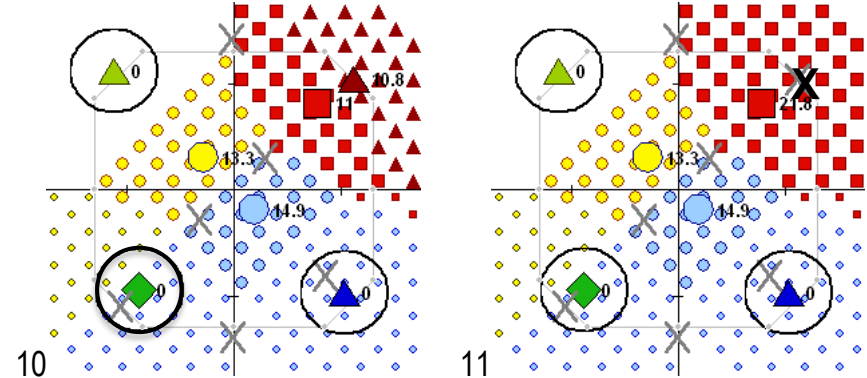
Los mapas muestran solo dos dimensiones de problemáticas. Pero un consejo de cinco escaños puede formar decisiones en 3D, si los representantes son diversos. Más problemáticas y posiciones serán representadas en campañas y debates, luego en políticas y proyectos, ¡todo en 3D!



“La RCV... le da proporcionalidad en cada eje.”² ⇔ ⇄ ⇆

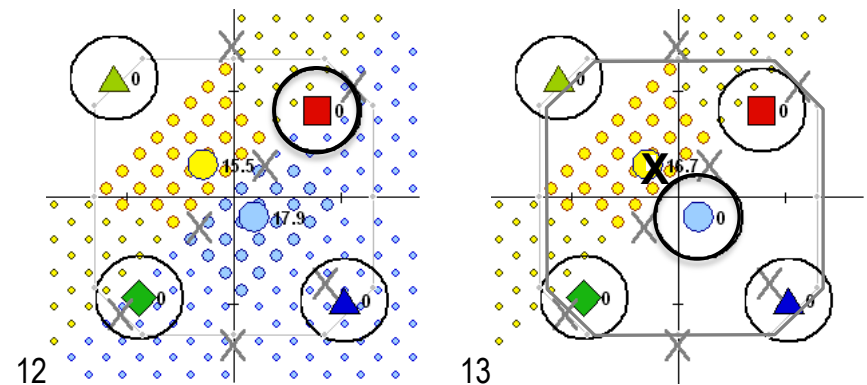


Un consejo diverso y equilibrado



Este patrón de votantes permite ver fácilmente sus opciones fáciles. SimElection™ también creó patrones uniformes, aleatorios, personalizados y normales de curva de campana para los juegos y la investigación. Para aprender sobre la vida, juegue con patrones normales realistas.³

En el gráfico 13, la caja con la mitad de los votos tiene a todos menos a un representante. ¿La STV tiende a favorecer y elegir a candidatos alternativos? ¿Qué porcentaje de los votos necesitan los cinco representantes juntos? ¿Son los representantes diversos? ¿Equilibrados de manera justa? ¿Bien centrados?



No. Sobre el 83 %. Sí. Sí. Vea la página 55.

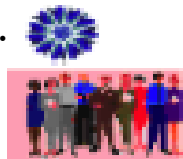
3. Simulación de una votación de repartición justa

La **votación de repartición justa** ayuda a los votantes a organizar muchos grupos ad hoc suficientemente grandes para financiar sus artículos favoritos. Cada votante puede tratar de ayudar a unos pocos grupos diferentes para darles dinero, trabajo, agua u otro recurso, a proyectos de una sola vez en presupuestos continuos; *por ejemplo*, la FSV puede escoger la reparación de caminos pero no nuevas rutas.

Asignación única de recursos (OTRA)

Este mapa muestra las plantas públicas propuestas por los votantes en un campus. Frecuentemente, el sitio más cercano a un votante es el más útil para él, y es su opción preferida. Pero este caso tiene cuatro grupos de interés distintos: **Rojo**, **Amarillo**, **Verde**, y **Azul**. Los artículos pueden estar muy cercanos en el mapa y sin embargo, muy separados en color. Por ende, el mapa muestra una tercera dimensión del tema como las capas más profundas de color dentro de la página.

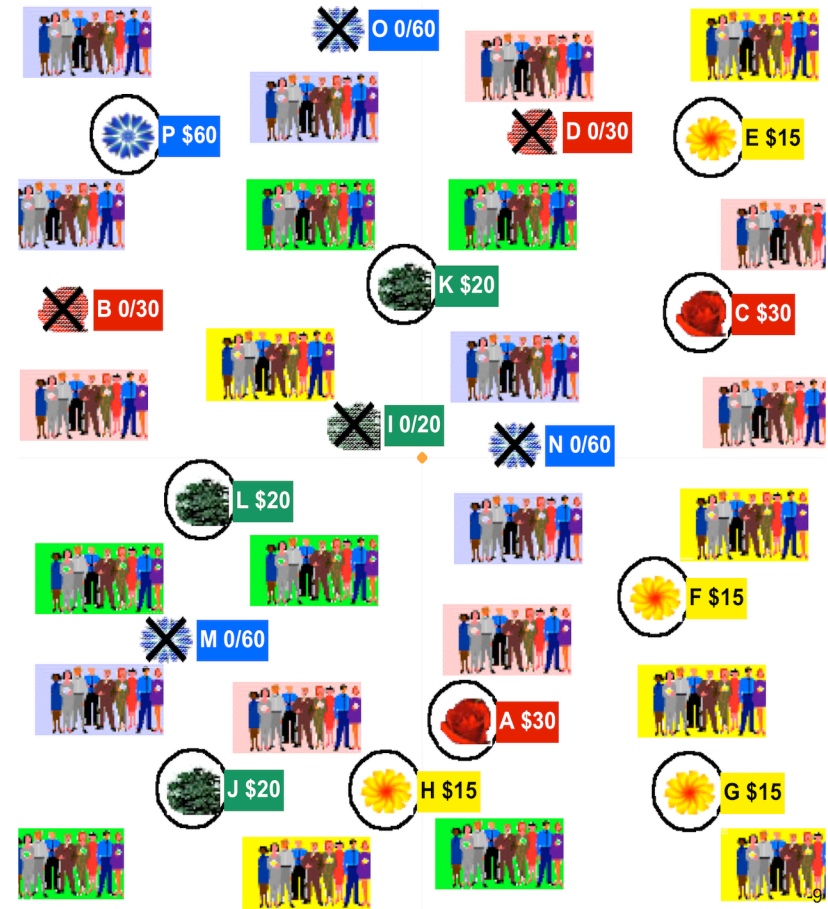
Este es un **jardín de flores azules** propuesto. Está lejos de lo que los **votantes rojos** quieren, aunque estuviera cerca. Un votante prefiere el artículo más cercano a su color favorito.



En este caso, un club de jardín tenía \$240 para comprar plantas públicas y cada grupo de interés obtuvo un cuarto de los votos. Entonces, ¿Cuánto asignó cada grupo?

Un rosal cuesta \$30, dos girasoles grandes \$15, un árbol de hoja perenne \$20, una pasionaria azul \$60. Un grupo con solo unas pocas propuestas de bajo costo podría financiarlas todas. ¿Qué pasó aquí?

Mapa del campus



Cualquier grupo grande puede **enfocarse** o **extender** su gasto.

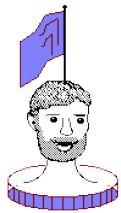
La **regla de asignación Loring** usa un conteo Condorcet para financiar algunos artículos, y luego un conteo de repartición justo. El conteo Condorcet financia artículos con atractivo amplio a mayorías ad hoc. Le permite votar por un ganador seguro sin desperdiciar nada de su propio poder. El conteo de repartición justa entonces financia artículos con un atractivo menos amplio y más intenso.

Contrasta a 3 consejos, con 5 escaños cada uno

1. La **regla conjunta Loring** elige a unos pocos representantes por conteo Condorcet, el resto por un conteo STV; ver la página 8. En este siguiente mapa, el conteo Condorcet elige a **Al**; entonces una representación completa por una STV de cuatro escaños elige a **Bev, Di, Fred y Joe**. El mapa muestra el nombre de cada ganador en **negritas**. ☹

• 2. La **serie Condorcet** elige a los candidatos más cercanos al promedio de los votantes: *Al, Bev, GG, Joe y Fred*. La parte inferior derecha o el sureste no obtienen representación; por lo que el consejo no está bien equilibrado. El nombre de cada ganador aparece en *cursiva*.

3. **La representación completa** de cinco escaños por **STV** elige a Bev, Di, Fred, GG y Joe. Cada nombre está subrayado.
¡Eliminó a Al!



Note estas dos sorpresas:

1. Puede ser sorprendente que una **amplia representación justa** ayuda al *ganador central de Condorcet* a ser el voto cambiante del **consejo**. Con estas herramientas, la diversidad política puede ser una fuente de equilibrio y moderación, así como una perspectiva amplia.

2. **Los representantes del centros** pueden llevar a un **consejo de representación justa amplio** a **mayorías más amplias**, con moderados de *todos* lados. ☹ Esto puede agregar o reemplazar algunas de las "revisiones y equilibrios" frecuentemente usadas para moderar una acción del consejo

Bien centrados y equilibrados

Un **consejo** conjunto combina el alcance y equilibrio de **la representación justa** con el centrado de *Condorcet*.

Archivo Edición Ventana Organizar Fondo **Campaña**

Washington D.C.

Polls close in 2 minutes

Votantes de la encuesta
Nominar candidatos
Ofertar reglas...

Posicionar candidatos
Entrevistar candidatos
Controlar la campaña

Cambios de los votantes
Emitir votos
Observar regresos...

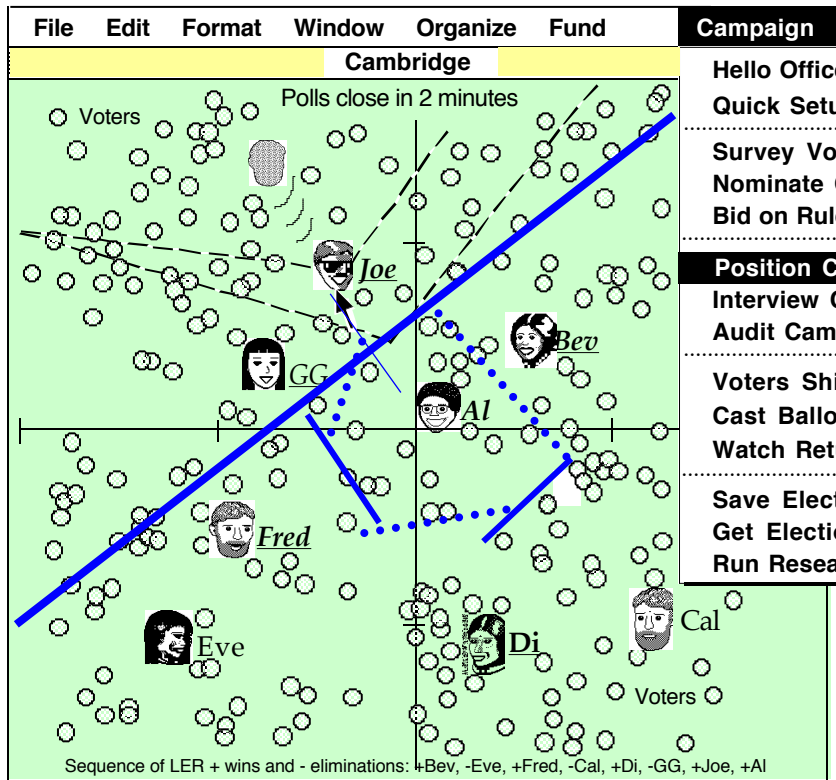
Guardar elección...
Obtener elección...
Investigar...

Los **votos cambiantes** de un consejo sobre un tema como presupuestos, o regulaciones, puede influenciar fuertemente esas decisiones.

La STV funciona para elegir un **consejo equilibrado** con moderados y frecuentemente un centrista, pero no presiona a ningún representante a servir a la *mayoría central* de votantes. *Condorcet* sí lo hace. *

4. Observe a Condorcet encontrar el centro

Este mapa pone una línea a medio camino entre AI y un rival. Los votantes del lado de AI son más cercanos a él y clasifican a AI más alto que a su rival. Por ejemplo, la línea larga tiene más votantes en el lado de AI que en el Joe. AI gana esa prueba. **Aquí AI gana una mayoría muy diferente sobre cada rival.** Para hacer eso, las posiciones políticas de AI deben ser *centradas* y tener un *apoyo generalizado*. Página 31



Por otro lado, la **STV** requiere el más **intenso apoyo**, votos de primer puesto,

para evitar una eliminación temprana. ● página 48

La **IRV** también lo hace, con una alta línea de meta de 50 % + un voto.

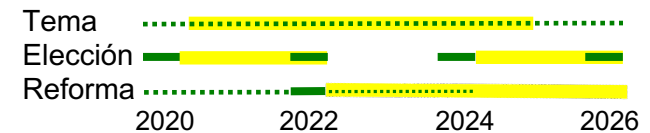
⊗ Temas de fondo

La reforma de votación es rentable

Realizar campañas enseña a los votantes y representantes por años. Esto facilita un problema, pero rara vez arregla la fuente.

Las campañas electorales cuestan mucho de una vez. La facción más grande puede inclinar todas las políticas por unos pocos años.

Las reformas de campañas pueden costar menos, pero las reformas RCV pueden mejorar la votación y los resultados por muchos años.



Los costos de la campaña **en verde**, los resultados **en amarillo**.

Votos más fuertes ∴ Mandatos ∴ Políticas

La RCV expande la base de poder, la cantidad de votos efectivos y los votantes partidarios: Páginas

1	Un CEO o un presidente de una pluralidad a una mayoría	14, 31
2	Un consejo de una pluralidad de hasta tres cuartos	17
3	El presupuesto de unos pocos bloques de poder a todos los votantes	24
4	Una política desde un lado a una mayoría global	30

Los votos para opciones reales cuentan para un poder democrático real. Necesita grandes mandatos para gobernar nuevos poderes no democráticos con dinero, medios, mercadotecnia y más. Los mandatos ayudan a las acciones a alcanzar metas populares, construyendo la democracia y sus líderes.

Las reformas de votación ayudan a otras reformas

1 Las reglas de acceso a los votos hacen difícil para los partidos pequeños obtenerlos, porque los grandes partidos temen “saboteadores”. Para calmar ese miedo, deje que los votantes clasifiquen sus opciones siguientes. **Votación por orden de preferencia, RCV**, dan lugar a las elecciones.

3 Las empresas de noticias pueden ser más útiles si los suscriptores manejan más partes de ella que los dueños o publicistas. Hay un método de bajo costo para cualquier grupo con membresía: **La votación de repartición justa** puede premiar a los mejores nuevos bloggers.

3 El financiamiento público de las campañas permite a los representantes y rivales a dar menos tiempo a sus patrocinadores y más tiempo a sus votantes. Un plan da a cada votante \$50 en cupones para donar.¹ Dichos regalos sin nombre o **FSV** pueden reducir los pagos por corrupción. Los patrocinadores sobornan para comprar a los pocos distritos con escaños cambiantes.² **La RCV y la representación justa** lo hacen más difícil. **1 2** Por lo tanto, los grandes negocios y los billonarios comprarán menos escaños.

"Es muy difícil vernos arreglando el clima mientras no arreglemos nuestra democracia". Dr. James Hansen³

1 2 Buenas escuelas, impuestos y elecciones pueden ser buenos compañeros.⁴ Las escuelas crean habilidades sociales y los conocimientos políticos.

1 Los trimestres sabáticos hacen la contienda de un representante actual contra un representante anterior que regresa de un descanso, reflexión e investigación. Entonces, ¡los candidatos incluyen dos con experiencia en el trabajo! Dos candidatos similares no separarán al grupo que adopta la **RCV**.

4 Asambleas ciudadanas⁵ y sus referendos pueden obtener más opciones y control usando **los conteos Condorcet**. Las leyes sobre reglas de votación, los pagos a los representantes, patrocinadores, etc. necesitan de referendos porque los representantes tienen conflictos de intereses.

La sociedad civil construye la democracia

Los mercaderes y trabajadores en gremios medievales ganaron algunos derechos al crear **habilidades grupales**, unidad y aliados. Ahora, los consejos locales, las cooperativas y escuelas pueden desarrollar esas habilidades.

El pensamiento empírico creció en la Edad de la Ilustración, y llevó a revoluciones por los **derechos humanos**.⁶ Ahora, los derechos deben incluir una representación justa y una votación de repartición justa.

Una gran necesidad para los trabajadores ha elevado sus pagos y fortaleza política, por consiguiente, la **igualdad política** en una sociedad. Ahora, más impuestos progresivos⁷ pueden contribuir a la igualdad política.



Moverse a un lugar más democrático (u .org)

Para obtener buenas política rápidamente, vaya donde sean implementadas. Por ejemplo, ¿usted quiere el control democrático y ahorros a largo plazo en un condado o una **cooperativa dueña de los servicios públicos**?⁸

— Puede que los CEOs necesiten ser más asertivos, pero no autoritarios. Lo último corrompe el comercio y perjudica los derechos humanos.⁹

P: ¿Cómo pueden las reglas de votación **reducir los abusos de poder**?

— Los: *rivales RCV actúan mejor p. 14, representantes cambiantes moderados p. 54. Representación justa p. 51, la FSV p. 24, y reformas en p. 58 poder extendido. Pero un conteo de “el ganador se lleva todo” es muy mal ejemplo.*⁵

Una mejor votación, una vida mejor

Estos datos sugieren que, para elegir un buen gobierno que promulgue una excelente salud, educación, impuestos ⁷ y otras políticas, **un país necesita votos efectivos no desperdiciados.**

¿La **representación justa** elige más mujeres? p. 20
¿Tienden ellas a elevar los resultados en salud y educación?¹⁰
¿Pueden estos resultados elevar los ingresos bajos y reducir los crímenes violentos?

La participación **de votantes** o los escaños ganados por **mujeres** tienden a ser más bajos en países con más: ¿personas? ¿diversidad? ¿religión? ¿poligamia? ¿corrupción? ¿militarismo? ¿clima cálido? ¿Son aquellos más difíciles de cambiar que las reglas de votación?



Definición de datos y fuentes

Medidas de poder and políticas respetables, alrededor de 2016

Escaños promedio por distrito electoral; Unión Interparlamentaria

Porcentaje de mujeres en la legislatura principal; Unión Interparlamentaria

Porcentaje de participación. Instituto Internacional para la Democracia y la Asistencia Electoral

Clasificación sanitaria: Primero es mejor.; Organización Mundial de la Salud

Resultados matemáticos: Programa para la Evaluación Internacional de Estudiantes; OECD

Porcentaje de pobreza en niños por debajo de la mitad del promedio de ingresos; OECD

Tasa de homicidios por millón de habitantes; Séptimo estudio de las Naciones Unidas sobre Tendencias Delictivas

Cifras ponderadas por población dan un promedio de reglas de votación.

País	Mujeres	Salud	Pobreza%
Escaños	% Participación		Matemática Asesinatos

La participación en EE. UU. aumenta >15% en los años presidenciales. 4.15.22

Notas finales por capítulos

Para cada capítulo, los números de las notas finales se reinician a uno. Yo abrevié y cambié el formato como era necesario para ajustarse al ancho de página. Favorezco las fuentes en línea que usan datos de elecciones reales o simulaciones realistas. Esto es fundamental para una investigación realista.

Este es el primer libro sobre **consejos conjuntos**, **Votación de repartición justa**, y reglas de orden para **políticas de Condorcet**. Accuratedemocracy.com (a) tiene páginas de cada regla de votación. Ellos agregan enlaces, videos y software gratis:

(a) z_tools.htm.

FairVote.org tiene modelos de votaciones, estatutos, editoriales, informes de investigación, historias de educación del votante, videos y más. Recursos de RCV <https://www.rankedchoicevoting.org/>
https://www.fairvote.org/rcv_activist_toolkit

Algunas preguntas que hacer

Algunas preguntas básicas a realizar sobre cualquier regla de votación:

- ¿Algún grupo la ha usado repetidamente durante varios años?
- ¿Cuán significativa y competitiva ha sido su votación?
- ¿Cuáles fueron los porcentajes de participación votante y de votos desperdiciados?

¿Qué incentivos brinda a los votantes y líderes?

- ¿Es su patrón de ganadores errático o consistente durante los años anteriores?
- Si es consistente, ¿es el patrón de repartición justa o del ganador lleva todo?
- Si es del ganador lleva todo, ¿es el ganador de un lado o del centro?
- Si es del centro, ¿la popularidad del ganador es mucha o poca?
- ¿Cuán frecuentemente fue falsificado por un manipulador, un efecto de saboteador, una agenda cargada, una votación estratégica, u otros votos amañados?

Algunas preguntas básicas que hacer sobre la investigación de las reglas de votación:

Los datos provienen de: 1) competiciones reales, 2) simulaciones de computación con: A) distribución normal de votantes y candidatos B) distribuciones extrañas, 3) ejemplos fraguados, 4) pruebas matemáticas. Solo la primera realmente incluye psicología humana. La mayoría de las fuentes citadas aquí **usan datos reales** o simulaciones realistas. Otros tipos de riesgo de datos son "basura que entra, basura que sale" y puede ser fascinante matemáticamente, pero engañosa en la vida real.

Las manipulaciones se resisten mejor con híbridos de Condorcet-IRV.^{4.2} Son mejores que la habitual mayoría de IRV. Algunas veces los sistemas de votación no dictatoriales y decisivos pueden ser manipulados. Así que las preguntas operativas son, 1) "¿Cuán frecuentemente cada sistema votante puede ser manipulado en un electorado realista?" 2) "¿Cuán fácil es la manipulación?" y 3) "¿Cuán dañino es su efecto?"

¿Por qué funciona este trabajo? Para ayudar a la mayoría de las personas, es preciso darles herramientas para tomar mejores decisiones grupales, asignar recursos y reducir conflictos, página 35. El efecto multiplicador es grande ya que un presupuesto pequeño para votación puede generar presupuestos mucho más grandes. Así, muchas escuelas, clubes y pueblos están adoptando la RCV.

Glosario e índice

Una **democracia precisa** ofrece a los grupos una repartición justa de escaños y gastos. Evita los fraudes y promulga una política que supera a todos los rivales. **4 metas**

Un **mandato** es la autoridad de votos efectivos prestados a un ganador. Es una meta básica; Lo opuesto a un voto desperdiciado **Páginas 11-17, 57**

Una **mayoría** es más de la mitad de los votos.**11-**, 14-, 30-, 56

Una **pluralidad** tiene la mayor cantidad de votos, frecuentemente no una mayoría. " **reglas** que usan la votación sí o no; opuesto a RCV. **6, 11, 23, 31-**, 61

Una **votación por orden de preferencia** le permite clasificar su primera opción y las siguientes. Es una herramienta para votos efectivos y repartición justa**14, 33, 46**

Un **umbral** para ganar o llegar a la línea de meta es el porcentaje de votos que una regla requiere para ganar. **6, 14, 17, 42-**, 48

Un **voto desperdiciado** fue a un perdedor, a un exceso de un ganador o a un representante sin poder. desmotiva la votación y debilita la democracia. **12-18, 23, 27**

Una **enmienda demoleadora** arruina las oportunidades o efectos de un proyecto. Un **oportunista** " no está relacionado con el proyecto original.**30, 33, 36**

Vea también el **resumen e índice de beneficios** en la página 34.

Acrónimos y sinónimos Páginas

- Proceso de consenso **33, 36-CT**, conteo Condorcet, comparación de pares **28-30-**, 45, 54-56
- EC**, consejo conjunto **Nuevo** **8-**, 31, 54-56
- FSV**, votación de repartición justa **Nuevo** **22-24-**, 36-, 43-44, 52-
- FR, representante justo**, representación justa (US); vea también la STV, PR, representación proporcional, MMP **7, 16-18-**, 54, 61
- RCV, votación por orden de preferencia, votación de opción (US), incluye: **STV**, voto único transferible para representación justa. **42, 48-51, 54**
- IRV**, el voto instantáneo en segunda vuelta (US), voto de mayoría preferencial (Aus), AV, voto alternativo (UK) para SMD **14, 39-42, 56**
- SMD**, un distrito de un solo miembro elige un representante. **6, 16, 19**