

TIPOS DE TORNEOS

Aun cuando en ajedrez todo es posible y un jugador mediocre puede clasificarse ventajosamente en un torneo de cualquier tipo, o uno muy bueno alcanzar un lugar inferior a su categoría, el tipo de competencia más equitativo es el llamado ROUND-ROBIN: Todos contra todos.

El único inconveniente del R. R. es que solo se puede aplicar en torneos en que participa un número limitado de competidores, ya que siendo muchos, el evento tendría una duración incompatible, en la mayoría de los casos, con las posibilidades de los organizadores o el tiempo disponible de los participantes.

En tal concepto, en los últimos tiempos se ha generalizado el Torneo por el Sistema Suizo (S.S.), que en un lapso bastante corto, hace participar a gran número de jugadores.

Este sistema ha permitido que en los países en que el movimiento ajedrecístico es fuerte, se realicen centenares o miles de torneos al año, que no serían posibles por el R. R.; torneos generalmente llamados de "Fin de Semana", porque en tres, cuatro o cinco días, se desarrolla un evento de esta naturaleza, en la que participan cien o más jugadores.

Por lo tanto, el S.S. ha venido a resolver el problema de las Asociaciones, clubes o grupos ajedrecísticos que cuentan con poco tiempo para sus campeonatos, o no pueden disponer de las cantidades de dinero necesarias para una estancia larga de los participantes. Como consecuencia inmediata, el nivel del ajedrez tiende a subir cuando hay muchas oportunidades de enfrentar a los mejores exponentes del

juego con una frecuencia que resultaría imposible para el R.R.

En su contra, se ha expresado que en el S.S. tiene mucho que ver el factor "suerte", algo que, muy a pesar de todas nuestras aseveraciones en el sentido de que en el ajedrez nada tiene que ver el azar, este ronda constantemente en todos los torneos, del tipo que sean. Esto lo saben todos los torneístas del mundo aunque, por regla general, no ponen sus esperanzas en que su contrario se retrase y se vea apurado por el reloj, o en que su oponente sufra algún malestar que le reste un 20, 30 o mayor porcentaje de efectividad, etc.

En el S.S. un jugador de primera categoría puede ser pareado con jugadores débiles al principio, o tocarle puros "huesos"; y al revés, un jugador débil a quien le ayudó la suerte en los pareos, puede colocarse por encima de un campeón. Pero hasta la fecha, el S.S. ha triunfado de todos esos inconvenientes y ha seguido su marcha ascendente ganando día a día más y más terreno. Por otra parte, en todos los deportes asoma su nariz el factor suerte, lo que no disminuye en manera alguna el interés por cualquier deporte, en ningún lugar del globo.

Así, pues, hablaremos sobre el Sistema Suizo. (En alguna parte de esta obra agregamos unas tablas de rondas para el Round-Robin, que servirán a quienes gusten de este sistema o puedan llevarlo al cabo).

El Sistema Suizo, de acuerdo con todas las noticias al respecto, se utilizó por primera vez en Zurich, Suiza, en 1895 y su invención se atribuye al Dr. Muller de Brugg.

Desde entonces a nuestros días, pese a las objeciones en su contra, poco a poco el sistema fue ganando adeptos no solo en Europa, sino en el mundo entero. En los Estados Unidos el primer torneo de este tipo tuvo lugar en Pennsylvania en 1943, dirigido por el Maestro Internacional Jorge Koltanowsky, introductor del sistema en ese país.

Más tarde fue adoptado en otros torneos de los EEUU, popularizándose el sistema hasta el grado de que la mayoría de los torneos

se juegan por el S.S., con la participación de miles de ajedrecistas y el consiguiente avance del juego.

REGLAS DEL SISTEMA SUIZO

Los torneos que en los EE.UU. se efectúan por el S.S., en su gran mayoría y casi en su totalidad, se rigen por las siguientes reglas:

I.—Todos los jugadores pueden jugar juntos aunque sean de distintas clasificaciones.

II.—Los pareos en la primera ronda son determinados por el "rating" de los jugadores.

III.—Si en alguna ronda hubiere un total impar de jugadores, a uno de ellos se le da el pase (BYE). En la primera ronda el pase se le da al jugador que tenga el "rating" más bajo. En la segunda y tercera rondas, al jugador de más baja puntuación con el más bajo "rating". En la cuarta y siguientes rondas, el pase se le da al jugador de más baja puntuación o a uno de los que estén empatados con la puntuación más baja, por medio de un sorteo.

IV.—En la segunda ronda y cada una de las siguientes, los jugadores con puntuaciones parejas, deben jugar entre sí, siempre y cuando no lo hayan hecho previamente en alguna ronda anterior.

V.—Si resulta imposible parear a un jugador con otro de igual puntuación, se deberá parear con uno cuya puntuación sea lo más cercana posible, cuidando siempre que no se hayan enfrentado entre sí en rondas anteriores.

VI.—Si un jugador se retira del torneo, se saca su nombre de la lista y se le anotan perdidos los juegos de las rondas que falten. (BYE) es una palabra inglesa que se usa para indicar que el jugador impar de más bajo "rating" recibe un punto regalado sin tener que jugar el juego correspondiente.

VII.—Para fijar las puntuaciones en caso de juegos no concluidos, se pueden adjudicar temporalmente los puntos correspondientes

a partidas pendientes a juicio del director, y si se hace necesario se adjudican en forma definitiva.

VIII.—Los colores son asignados por el director tan equitativamente como sea posible en cada una de las rondas.

IX.—Cada juego ganado vale un punto.

Cada juego perdido vale cero puntos.

Cada juego empatado vale medio punto.

El juego no jugado del jugador que ha recibido "BYE" cuenta como ganado.

INTERPRETACION A LAS REGLAS DEL SISTEMA SUIZO

(I) Ordinariamente no se hace necesario dividir el torneo en grupos, ni por su habilidad, ni por sus actuaciones previas u otra clasificación.

La ausencia de tales restricciones es considerada por muchos como la principal atracción del S. S.

Sin embargo, esto no es un principio del sistema en sí, el cual puede ser utilizado en preliminares, en finales, o si los organizadores lo desean, pueden dividir un grupo grande en dos o más secciones cuando lo consideren conveniente o práctico. El hecho es que la popularidad del S. S. y del ajedrez en sí ha aumentado a tal grado en los últimos años, que el número de rondas en muchos casos resulta inadecuado para el de jugadores. Para mejorar las condiciones en estos casos, los organizadores de algunos torneos, los dividen en secciones, cada una de las cuales queda formada con jugadores de fuerza más o menos pareja.

(II) Cuando el sistema suizo se empezó a utilizar, los pareos se hacían por sorteos, y aun se sigue utilizando este método en algunos lugares en donde no se ha popularizado el SISTEMA HARKNESS