

TARJETA DE PAREO PARA SISTEMA SUIZO

Nombre Rating
 Domicilio Número al empezar
 Número definitivo

Rd. No.	Color	Puntuación		No.	Adversario Nombre	Pts. para desempate	
		Ronda *	Total			Mediano	Solkoff
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
Totales							

Puntuación Ajustada

* Dibújese un círculo alrededor de este número, si la partida fue ganada o perdida sin jugarse.

DIVERSOS SISTEMAS DE DESEMPATE

La convocatoria de un sistema Suizo debe indicar de antemano si los jugadores empatados se han de desempatar y el sistema de de-

sempate que se vaya a utilizar, con objeto de que todos los competidores estén enterados de ello. Ocasionalmente puede ser necesario desempatar a los jugadores cuando haya algún premio en mercancía o algún trofeo que no se deba partir, o cuando ese torneo sirva como base para la clasificación de los jugadores que deban participar en algún otro torneo. Sin embargo, debe enfatizarse que para el reparto de premios en efectivo no debe desempatarse, puesto que ya antes se indicó que los premios en efectivo deben repartirse entre los jugadores empatados en forma equitativa, por ejemplo: Si tres jugadores quedaron empatados en segundo, tercero y cuarto lugar, la suma del efectivo que corresponda a los tres lugares deberá dividirse en tres partes iguales y entregársele una de ellas a cada uno de los tres jugadores empatados, independientemente de que puedan desempatarse con objeto de definir el lugar que les corresponda o con cualquier otro objeto. Si los organizadores del torneo determinan que esto deba repartirse de otra manera, deberán indicarlo previa y claramente antes de principiar la competencia y fijar los anuncios correspondientes en lugares visibles de la sala del torneo.

Para decidir las puntuaciones finales se acostumbra desempatar a los jugadores con objeto de ordenar la lista de los resultados sin tener que volver a acudir al uso del orden alfabético, el cual suele resultar evidentemente injusto. Pero deseamos advertir a quienes no lo sepan, que las pequeñas diferencias que lleguen a existir en un desempate no deben tomarse muy en serio, a pesar de que algunos sistemas de desempate sean mejores que otros.

EL SISTEMA SONNENBORN-BERGER

Antes de la publicación del Libro Azul Oficial y Enciclopedia de Ajedrez que antecedió al Manual del Ajedrez de Harkness, en 1956, algunos directores de torneos suizos utilizaban entre otros sistemas de desempate, el llamado SONNENBORN-BERGER. Por este sistema, a cada jugador con puntuación igual se le acreditan los puntos ganados por los adversarios a quienes derrotó y la mitad de la puntuación obtenida por cada uno de aquellos con quienes empató. Estos totales se denominan puntos S-B.

Este sistema es una reliquia del pasado que ha venido siendo utilizado para torneos R. R. Además, está mal bautizado ya que no fue inventado ni por Sonnenborn ni por Berger, e incidentalmente, la idea no fue la de utilizarlo para los desempates en forma alguna.

Tan solo por poner al corriente los archivos (puesto que ya es demasiado tarde para cambiarle nombre), se hace la aclaración de que el método llamado SONNENBORN-BERGER, fue inventado alrededor de 1873 por Oscar Gelbfuhs de Viena. Desde luego se advierte que en aquella época todavía no se jugaban torneos por sistema suizo. W. Sonnenborn y J. Berger, escribieron sobre el sistema de Gelbfuhs y al recibir mucha publicidad sus críticas y estudios del tema, el sistema fue bautizado Sonnenborn-Berger.

El método se inventó para R.R. Y aun en ese caso, su objetivo nunca fue el de desempatar, sino que fue propuesto para producir puntuaciones cargadas. Gelbfuhs recomendó que la puntuación llamada S-B se utilizara como puntuación de los jugadores en lugar de la puntuación basada en los juegos ganados y perdidos.

Posteriormente el método se ha usado para desempates en torneos R. R., con objeto de que los premios se repartan sin necesidad de jugar matches de desempate. Sin embargo, el nombre del originador de dicho método hace largo tiempo fue olvidado y otros nombres han aparecido para indicarlo: SONNENBORN y BERGER.

Este sistema, cuando se usa para desempates en un torneo Suizo, tiene ostensibles defectos. Si en un torneo R. R., todos los jugadores se enfrentan contra los demás y los puntos S-B no favorecen a jugador alguno, esto no sucede así en un torneo suizo donde cada jugador es enfrentado a un grupo distinto de contrincantes.

Cuando el grupo es numeroso, en la primera ronda de un torneo suizo y un poco menos marcado en la segunda y tercera, los jugadores más fuertes se cotejan con otros mucho más débiles, dando como resultado que casi siempre son los ganadores. Al utilizar las puntuaciones de estos jugadores débiles para desempatar a jugadores fuertes que terminan a la cabeza del torneo, algunos de estos quedan colocados debajo de otros por haberles tocado jugar con adversarios

ligeramente más débiles en las primeras rondas. Por ejemplo, en un torneo a 10 rondas, a uno de los jugadores fuertes pudo haberle tocado parearse con un jugador que a la postre hizo una puntuación final de 2 puntos, mientras que otro, igualmente fuerte, jugó con otro débil que terminó con punto y medio. Al utilizar el sistema S-B, este solo detalle podría llegar a ser suficiente para que este jugador fuera colocado abajo del otro, y esto, no puede ser justo. Definitivamente ha sido comprobado en la práctica que el sistema S-B es un fracaso para desempatar en el torneo suizo, puesto que favorece a algunos jugadores mientras penaliza a otros. Otro ejemplo: Un jugador puede haber perdido con otro que terminó a la cabeza del torneo, y otro puede haber sido derrotado por alguno de los que quedaron en la cola. Estos detalles no cuentan en este sistema, puesto que las derrotas no se anotan.

SISTEMA DE ANOTACION TOTAL O SISTEMA SOLKOFF

En un esfuerzo por remediar los defectos del sistema S-B, Ephraim Solkoff de Raleigh, N. C., hizo punta popularizando un sistema que en los EE.UU., lleva su nombre, pero éste no fue el originador del mismo, ya que dicho sistema se utilizaba en Inglaterra desde antes de 1950 con regularidad. El sistema fue introducido a los EE.UU. por Solkoff en 1950. Por este sistema a cada competidor empatado se le acreditan las puntuaciones finales de todos sus contrincantes, sin tomar en cuenta si ganó, empató o perdió su partida con cualquiera de ellos y la suma de esas puntuaciones es la que decide su posición final. Se considera que el total de las puntuaciones así calculado; sirve para valuar la fuerza de la competencia encontrada en cada jugador. Lo que el jugador pudo desempeñar contra esta oposición queda indicado con su propia puntuación. El mismo "METRO" se usa para todos los competidores que hayan resultado empatados con ese jugador. Ahora bien, si el "METRO" es exacto, el sistema diferenciará equitativamente los desempeños de cada jugador empatado.

Es opinión general que este "METRO", no es suficientemente exacto, porque es mucho el peso que les concede a las derrotas de los jugadores muy fuertes, y además es natural que falle al incluir las

puntuaciones de jugadores demasiado débiles, que es uno de los principales defectos del sistema S-B.

EL SISTEMA MEDIANO DE HARKNESS

El sistema de desempates que ha sido adoptado últimamente por la Federación Americana de Ajedrez (U. S. C. F.), es el propuesto por Harkness. Por ese sistema, las colocaciones de los jugadores empatados se deciden por medio del TOTAL MEDIANO de las puntuaciones de los contrincantes de cada uno de aquellos. Este total MEDIANO se calcula como sigue:

(a) Si el torneo es a 8 rondas o menos, se suman las puntuaciones de todos los oponentes, excepto la más alta y la más baja.

(b) En un torneo de 9, 10, 11 ó 12 rondas, las de todos los oponentes excepto las dos más altas y las dos más bajas.

(c) En un torneo de trece o más rondas, las de todos los oponentes excepto las tres más altas y las tres más bajas. Los extremos se omiten y sólo se toman en cuenta las puntuaciones medianas o intermedias de los oponentes, y como en el Solkoff, ninguna atención le es dispensada a los resultados de los juegos jugados.

El sistema MEDIANO tiene cierta similitud con el Solkoff, sólo que el "METRO" provisto da una medida más representativa de la fuerza real de la oposición encontrada en relación con el jugador. Los extremos, al no ser incluidos no pueden modificar el valor representativo de la fuerza de la oposición. Los dos sistemas difieren entre sí del mismo modo en que un promedio, de un PROMEDIO DE PROMEDIOS.

El siguiente ejemplo ilustra las diferencias entre los tres sistemas descritos:

En el campeonato abierto del Suroeste de 1953, John A. Hudson y León Poliakoff, quedaron empatados con otros cuatro jugadores

del cuarto al noveno lugar, y por puntos S-B, Hudson fue colocado en 4o. y Poliakoff en 5o.

La tabla que sigue compara los desempeños de estos dos jugadores y muestra como fueron computados sus puntos S-B.

JUEGOS DE HUDSON

JUEGOS DE POLIAKOFF

		S-B.			S-B.
Tablas con el número	5	2.5	Tablas con el número	1	3
Tablas con el número	7	2.5	Ganó al	2	6
Ganó al	8	5	Perdió con el	3	0
Ganó al	9	5	Tablas con el	4	2.5
Ganó al	10	4.5	Ganó al	10	4.5
Perdió con el	17	0	Ganó al	22	3.5
Ganó al	30	3	Ganó al	43	1
Total puntuación S-B		22.5	Total puntuación S-B		20.5

Para simplificar la comparación se arreglaron los contrincantes en el orden en que terminaron.

Al tener que tomar en cuenta el desempeño de cada jugador, hasta una inspección superficial muestra que no existe razón alguna para que a Hudson se le coloque delante de Poliakoff, ya que de hecho este último tuvo más fuertes contrincantes y alcanzó la misma puntuación que Hudson. Más bien parecería que Poliakoff deba colocarse delante de Hudson. Nótese que Poliakoff se enfrentó con los que terminaron en 1o., 2o. y 3er. lugar habiendo alcanzado contra ellos un 50% de la puntuación, empató con Hudson, que fue colocado en 4o. y derrotó a los otros tres, que terminaron sucesivamente en 10o., 22o. y 43o. Por otra parte, Hudson no se enfrentó con ninguno de los primeros lugares, y perdió contra el 17o.

El sistema S-B falla en valorar correctamente los desempeños de estos jugadores por 2 razones principales:

1.—Las puntuaciones obtenidas por los jugadores más débiles le conceden a Hudson una ventaja innecesaria. En la primera ronda, fue pareado con el jugador que a la postre quedó en 30o. lugar alcanzando tres puntos; mientras que Poliakoff fue pareado con el que terminó en 43o., alcanzando sólo un punto. Puesto que Poliakoff derrotó a los jugadores que terminaron en 10o. y 22o. lugar con anotación de 4.5 y 3.5 respectivamente, es razonable suponer que hubiera derrotado a un jugador que ha terminado con una anotación de sólo 3 puntos si hubiera sido pareado con él. Y si esto hubiera sido así en la primera ronda, con ese solo hecho, hubiera alcanzado la misma puntuación S-B de Hudson. A Poliakoff le tocó en la primera ronda un jugador más débil que a Hudson, y por este solo detalle del azar es penalizado por el sistema S-B.

2.—Si el jugador pierde, ninguna distinción se hace de la fuerza del contrincante. Donde Poliakoff perdió con el que quedó 3o. Hudson perdió contra el que quedó 17o. que es hipotéticamente inferior por lo menos en este torneo, y como las derrotas no se toman en consideración esto no se nota, a pesar de existir una diferencia muy marcada entre las fuerzas aparentes de estos contrincantes.

La tabla que sigue demuestra como el sistema MEDIANO DE HARKNESS corrige los defectos que el S-B causó en la tabla anterior.

Con las emisiones de las puntuaciones más alta y más baja en ambos casos, el desempate se decide en favor de Poliakoff por 24.5 contra 23.5, cambiando completamente al revés el resultado evidentemente injusto que el sistema S-B había dictado.

Si en lugar de todo esto, se hubiera utilizado el sistema Solkoff, el desempate no se habría resuelto, puesto que la puntuación Solkoff es igual para ambos: 31.5

Puntuaciones finales Puntuación de sus contrincantes. MEDIANA			Puntuaciones finales Puntuación de sus contrincantes MEDIANA		
5	5		1	6	
7	5	5	2	6	6
8	5	5	3	5.5	5.5
9	5	5	4	5	5
10	4.5	4.5	10	4.5	4.5
17	4	4	22	3.5	3.5
30	3	—	43	1	—
	Total	23.5		Total	24.5

Para simplificar la comparación se arreglaron los contrincantes en el orden en que terminaron.

AJUSTE PARA JUEGOS NO JUGADOS

Para los desempates, bien sea por sistema mediano o por cualquier otro, los mejores resultados se obtienen por medio de un ajuste en las puntuaciones de los adversarios que ganaron o perdieron algunos puntos como resultado de juegos que no fueron jugados (BYES), (DEFAULTS), etc. Como antes se indicó, en el momento en que se anota la puntuación adquirida por cada jugador después de cada ronda los resultados obtenidos por juegos no jugados deben circunscribirse. Repetimos: para la puntuación del torneo, un juego ganado a un jugador que se ha retirado o que no se presenta a jugar su juego dentro de los límites de tiempo marcados, o que recibe el "BYE", cuenta por un punto. Esto no es así en los casos de desempates, pues en este caso, el juego NO JUGADO cuenta por medio punto sea ganado o perdido, sin que esto afecte la puntuación del propio jugador, sino únicamente a aquellos adversarios que habiendo quedado empatados en el torneo, deban desempatarse, y el total revisado