

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 de sus contrincantes.			Puntuaciones finales de sus contrincantes		
	Puntuación MEDIANA			Puntuación 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

debe anotarse en la parte inferior de la tarjeta de dicho jugador, únicamente para desempates de otros jugadores bajo el rubro: PUNTUACION AJUSTADA.

Los siguientes ejemplos, tomados del Campeonato Nacional Abierto de los EE.UU. de 1954, muestran como deben ajustarse las puntuaciones de jugadores que por cualquier motivo hayan ganado o perdido algunos juegos NO JUGADOS

Jugador número 84.

Puntuación Normal			Puntuación Ajustada	
G.	97	1	1	1
G.	103	1	1	1
T.	12	1/2	1/2	1/2
G.	22	1	1	1
G.	28	1	1	1
P.	4	0	0	0
P.	18	0	0	0
P.	33*	0	1/2	1/2
P.	6	0	0	0
Se retiró		0*	1/2	1/2
		0*	1/2	1/2
		0*	1/2	1/2
Totales			4 1/2	6 1/2

* juegos no jugados

El jugador número 84 se anotó un total de 4 1/2 puntos en las primeras cinco rondas, luego perdió tres juegos consecutivos y por último se retiró.

En la novena ronda perdió por "DEFAULT" y los tres juegos restantes se le declararon y anotaron perdidos, obteniendo como resultado total 4 1/2 puntos. Pero para los desempates de otros jugadores que se hayan enfrentado con él se le ajustó su puntuación llegando a una puntuación AJUSTADA de 6 1/2 puntos en donde quedan

comprendidos los 4 1/2 de su puntuación normal más los dos puntos que se le anotan por los cuatro juegos no jugados a razón de medio punto por cada uno.

Otro ejemplo:

Jugador número 104

Puntuación Normal			Puntuación AJUSTADA	
P.	64	0	0	0
BYE		1	1/2	1/2
P.	81	0	0	0
P.	76	0	0	0
P.	91	0	0	0
P.	92	0	0	0
P.	90	0	0	0
P.	107	0	0	0
G.	97*	1*	1/2	1/2
G.	98	1	1	1
P.	93*	0*	1/2	1/2
P.	106	0	0	0
Totales		3	2 1/2	2 1/2

* Juegos no JUGADOS.

El jugador número 104 se anotó 3 puntos en el torneo, incluyendo uno ganado sobre el tablero, uno del "BYE" y otro ganado por "DEFAULT".

Para efectos de desempate de los jugadores que se enfrentaron con él, se le da una PUNTUACION AJUSTADA de 2 1/2 puntos que comprende el punto que ganó sobre el tablero más punto y medio de los tres juegos no jugados a razón de medio punto por cada uno.

Una vez que las puntuaciones ajustadas han sido calculadas y anotadas en la parte inferior de la tarjeta de cada jugador, puede

procederse a los desempates de la siguiente manera: Se reúnen las tarjetas de los jugadores que tengan la misma puntuación normal, luego, tarjeta por tarjeta, en la columna 'Puntuación Mediana' se anotan las puntuaciones ajustadas de los oponentes de cada jugador (en los casos de aquellos jugadores cuya puntuación normal haya sido ajustada para efectuar los desempates), o la puntuación normal del mismo en caso de que no haya sido ajustada. Sin embargo, si cualquiera de los juegos con estos contrincantes, no fue jugado sino perdido o ganado por "DEFAULT" o si el jugador recibió "BYE", la puntuación del oponente se anota con un cero. Luego se cancelan las puntuaciones más altas y las más bajas de acuerdo con la longitud del torneo según lo ya explicado y finalmente se suman las puntuaciones que queden. El resultado así obtenido es la puntuación de desempate del jugador en cuestión. Por ejemplo:

En el campeonato abierto de los EE.UU. de 1954, Keith Hastings, alcanzó 7 puntos habiendo quedado empatado con otros 12 jugadores. Su puntuación MEDIANA se computó como se muestra en la tabla siguiente:

Puntuaciones de sus oponentes			Puntuación MEDIANA
P.	16	8	—
P.	19	7.5	—
T.	20	7.5	7.5
P.	25	7	7
G.	35	7	7
G.	58	6	6
G.	72	5	5
G.	80	5	5
G.	86	5	5
G.	86	4.5	4.5
P.	96	4	—
G.	84*	0	—
Puntuación mediana.			47

* "DEFAULT"

Puesto que fue un torneo de 12 rondas los dos contrincantes más altos y los dos más bajos no son incluidos en la suma, que es la que indica la PUNTUACION MEDIANA del jugador. Nótese además que la puntuación mediana del 84 se contó como cero porque Hastings le ganó este juego sin jugarlo. Es decir por "DEFAULT". El hecho de que Hastings no haya jugado este juego es lo que motiva que su puntuación cuente cero para efectos de desempate. Por la misma razón, si Hastings hubiera recibido "BYE" o hubiera perdido por "DEFAULT" algún juego, la puntuación del correspondiente juego, sea contra adversario ausente o sin adversario, se contaría también como cero.

Si se llega a hacer necesario computar la puntuación de desempate de un jugador que se hubo retirado, todos sus juegos no jugados se anotarán como si lo hubieran sido pero contra contrincantes de cero puntos.

Por ejemplo:

En un torneo reciente celebrado a 7 rondas, uno de los jugadores se retiró después de haber jugado 4, en las que obtuvo 2.5 puntos y quedó empatado con otros 4 jugadores. Su puntuación para el desempate debe computarse como sigue:

Puntuaciones de oponentes			Puntuación Mediana.
P.	20	4	—
T.	20	4	4
G.	38	3.5	3.5
G.	59	1.5	1.5
*	DEFAULT	0*	0
*	"	0*	0
*	"	0*	—
Puntuación MEDIANA total.			9

DESEMPATE POR SISTEMAS SECUNDARIOS

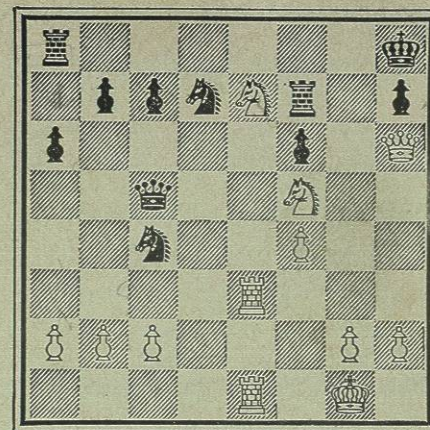
Si el sistema MEDIANO DE HARKNESS no logra desempatar a dos o más jugadores, quiere decir que probablemente encontraron igual oposición y por lo tanto no hay razón para creer que deban colocarse uno arriba del otro. Sin embargo, algunos organizadores de torneos gustan de desempatar a todos los jugadores, quizá por querer anunciar un solo ganador o por repartir trofeos o premios en mercancía.

Puesto que el factor "SUERTE" siempre está presente en todo torneo suizo, no debe negársele a nuestra señora de la "SUERTE" el derecho a ejecutar, por lo menos, algunos desempates.

En tales casos pueden utilizarse otros sistemas de los que ya se han mencionado, en el siguiente orden:

- (a) Solkoff
- (b) S-B
- (c) un volado u otro sorteo cualquiera.

Pero es muy importante que el orden en que los desempates deban llevarse a cabo debe ser anunciado previamente en la convocatoria y algunos anuncios deben fijarse en lugares visibles de la sala del torneo.



Para anotar la posición en que se suspende una partida, se hace uso de la anotación Forsyth. Usted sabe que en los grabados de los libros, las blancas siempre van hacia arriba y las negras bajan. La anotación Forsyth comienza desde el ángulo TD de las negras, visto desde el lado de las blancas y se anota línea por línea de izquierda a derecha. Las iniciales de las piezas blancas se anotan con mayúsculas y las negras, con minúsculas; los cuadros vacíos, con números, separando con una coma cada línea anotada; si hay una línea vacía, se pone 8, si son dos: 8, 8, o, si lo prefiere: 16. Si en una línea hubiera un peón blanco, luego uno negro, tres cuadros libres y un caballo negro, seguido de 2 cuadros vacíos, anotaríamos así: pp3c2.

La posición del grabado se anotaría así:

t6r, 1ppcCt1p, p4p1D, 2d2 C2, 2c2 P2, 4 T3, PPP3PP, 4T1R1.

PROBLEMAS

8, A3a3, 2Rptp2, 2ptPa2, TC1r1C1T,
3P4, 3P4, 7D.

Las blancas matan en 2 jugadas.

rt4d1, 6a1, 1P4D1, 24, 7p, 7r.

Las blancas entablan

Para facilitar la elaboración de tablas para pareos en el Round Robin, se utilizan internacionalmente las que aquí insertamos, hasta para 19 y 20 jugadores. Si el número de participantes es impar, no se utiliza la primera columna y el jugador a quien le toca contra el último número par, descansa.

Tabla para 3 y 4 participantes

1ª Rueda	1-4	2-3
2ª »	4-3	1-2
3ª »	2-4	3-1

Tabla para 5 y 6 participantes

1ª Rueda	1-6	2-5	3-4
2ª »	6-4	5-3	1-2
3ª »	2-6	3-1	4-5
4ª »	6-5	1-4	2-3
5ª »	3-6	4-2	5-1

Tabla para 7 y 8 participantes

1ª Rueda	1-8	2-7	3-6	4-5
2ª »	8-5	6-4	7-3	1-2
3ª »	2-8	3-1	4-7	5-6
4ª »	8-6	7-5	1-4	2-3
5ª »	3-8	4-2	5-1	6-7
6ª »	8-7	1-6	2-5	3-4
7ª »	4-8	5-3	6-2	7-1

Tabla para 9 y 10 participantes

1ª Rueda	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
2ª »	10-6	7-5	8-4	9-3	1-2
3ª »	2-10	3-1	4-9	5-8	6-7
4ª »	10-7	8-6	9-5	1-4	2-3
5ª »	3-10	4-2	5-1	6-9	7-8
6ª »	10-8	9-7	1-6	2-5	3-4
7ª »	4-10	5-3	6-2	7-1	8-9
8ª »	10-9	1-8	2-7	3-6	4-5
9ª »	5-10	6-4	7-3	8-2	9-1

Tabla para 11 y 12 participantes

1ª Rueda	1-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7
2ª »	12-7	8-6	9-5	10-4	11-3	1-2
3ª »	2-12	3-1	4-11	5-10	6-9	7-8
4ª »	12-8	9-7	10-6	11-5	1-4	2-3
5ª »	3-12	4-2	5-1	6-11	7-10	8-9
6ª »	12-9	10-8	11-7	1-6	2-5	3-4
7ª »	4-12	5-3	6-2	7-1	8-11	9-10
8ª »	12-10	11-9	1-8	2-7	3-6	4-5
9ª »	5-12	6-4	7-3	8-2	9-1	10-11
10ª »	12-11	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
11ª »	6-12	7-5	8-4	9-3	10-2	11-1

Tabla para 13 y 14 participantes

1ª Rueda	1-14	2-13	3-12	4-11	5-10	6-9	7-8
2ª »	14-8	9-7	10-6	11-5	12-4	13-3	1-2
3ª »	2-14	3-1	4-13	5-12	6-11	7-10	8-9
4ª »	14-9	10-8	11-7	12-6	13-5	1-4	2-3
5ª »	3-14	4-2	5-1	6-13	7-12	8-11	9-10
6ª »	14-10	11-9	12-8	13-7	1-6	2-5	3-4
7ª »	4-14	5-3	6-2	7-1	8-13	9-12	10-11
8ª »	14-11	12-10	13-9	1-8	2-7	3-6	4-5
9ª »	5-14	6-4	7-3	8-2	9-1	10-13	11-12
10ª »	14-12	13-11	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
11ª »	6-14	7-5	8-4	9-3	10-2	11-1	12-13
12ª »	14-13	1-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7
13ª »	7-14	8-6	9-5	10-4	11-3	12-2	13-1

Tabla para 15 y 16 participantes

1ª Rueda	1-16	2-15	3-14	4-13	5-12	6-11	7-10	8-9
2ª »	16-9	10-8	11-7	12-6	13-5	14-4	15-3	1-2
3ª »	2-16	3-1	4-15	5-14	6-13	7-12	8-11	9-10
4ª »	16-10	11-9	12-8	13-7	14-6	15-5	1-4	2-3
5ª »	3-16	4-2	5-1	6-15	7-14	8-13	9-12	10-11
6ª »	16-11	12-10	13-9	14-8	15-7	1-6	2-5	3-4
7ª »	4-16	5-3	6-2	7-1	8-15	9-14	10-13	11-12
8ª »	16-12	13-11	14-10	15-9	1-8	2-7	3-6	4-5
9ª »	5-16	6-4	7-3	8-2	9-1	10-15	11-14	12-13
10ª »	16-13	14-12	15-11	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
11ª »	6-16	7-5	8-4	9-3	10-2	11-1	12-15	13-14
12ª »	16-14	15-13	1-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7
13ª »	7-16	8-6	9-5	10-4	11-3	12-2	13-1	14-15
14ª »	16-15	1-14	2-13	3-12	4-11	5-10	6-9	7-8
15ª »	8-16	9-7	10-6	11-5	12-4	13-3	14-2	15-1

Tabla para 17 y 18 participantes

1ª Rueda	1-18	2-17	3-16	4-15	5-14	6-13	7-12	8-11	9-10
2ª	> 18-10	11-9	12-8	13-7	14-6	15-5	16-4	17-3	1-2
3ª	> 2-18	3-1	4-17	5-16	6-15	7-14	8-13	9-12	10-11
4ª	> 18-11	12-10	13-9	14-8	15-7	16-6	17-5	1-4	2-3
5ª	> 3-18	4-2	5-1	6-17	7-16	8-15	9-14	10-13	11-12
6ª	> 18-12	13-11	14-10	15-9	16-8	17-7	1-6	2-5	3-4
7ª	> 4-18	5-3	6-2	7-1	8-17	9-16	10-15	11-14	12-13
8ª	> 18-13	14-12	15-11	16-10	17-9	1-8	2-7	3-6	4-5
9ª	> 5-18	6-4	7-3	8-2	9-1	10-17	11-16	12-15	13-14
10ª	> 18-14	15-13	16-12	17-11	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
11ª	> 6-18	7-5	8-4	9-3	10-2	11-1	12-17	13-16	14-15
12ª	> 18-15	16-14	17-13	1-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7
13ª	> 7-18	8-6	9-5	10-4	11-3	12-2	13-1	14-17	15-16
14ª	> 18-16	17-15	1-14	2-13	3-12	4-11	5-10	6-9	7-8
15ª	> 8-18	9-7	10-6	11-5	12-4	13-3	14-2	15-1	16-17
16ª	> 18-17	1-16	2-15	3-14	4-13	5-12	6-11	7-10	8-9
17ª	> 9-18	10-8	11-7	12-6	13-5	14-4	15-3	16-2	17-1

Tabla para 19 y 20 participantes

1ª Rueda	1-20	2-19	3-18	4-17	5-16	6-15	7-14	8-13	9-12	10-11
2ª	> 20-11	12-10	13-9	14-8	15-7	16-6	17-5	18-4	19-3	1-2
3ª	> 2-20	3-1	4-19	5-18	6-17	7-16	8-15	9-14	10-13	11-12
4ª	> 20-12	13-11	14-10	15-9	16-8	17-7	18-6	19-5	1-4	2-3
5ª	> 3-20	4-2	5-1	6-19	7-18	8-17	9-16	10-15	11-14	12-13
6ª	> 20-13	14-12	15-11	16-10	17-9	18-8	19-7	1-6	2-5	3-4
7ª	> 4-20	5-3	6-2	7-1	8-19	9-18	10-17	11-16	12-15	13-14
8ª	> 20-14	15-13	16-12	17-11	18-10	19-9	1-8	2-7	3-6	4-5
9ª	> 5-20	6-4	7-3	8-2	9-1	10-19	11-18	12-17	13-16	14-15
10ª	> 20-15	16-14	17-13	18-12	19-11	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
11ª	> 6-20	7-5	8-4	9-3	10-2	11-1	12-19	13-18	14-17	15-16
12ª	> 20-16	17-15	18-14	19-13	1-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7
13ª	> 7-20	8-6	9-5	10-4	11-3	12-2	13-1	14-19	15-18	16-17
14ª	> 20-17	18-16	19-15	1-14	2-13	3-12	4-11	5-10	6-9	7-8
15ª	> 8-20	9-7	10-6	11-5	12-4	13-3	14-2	15-1	16-19	17-18
16ª	> 20-18	19-17	1-16	2-15	3-14	4-13	5-12	6-11	7-10	8-9
17ª	> 9-20	10-8	11-7	12-6	13-5	14-4	15-3	16-2	17-1	18-19
18ª	> 20-19	1-18	2-17	3-16	4-15	5-14	6-13	7-12	8-11	9-10
19ª	> 10-20	11-9	12-8	13-7	14-6	15-5	16-4	17-3	18-2	19-1

ORIENTACIONES A PRINCIPIANTES

EN LA APERTURA

- 1 Lograr el máximo desarrollo de las piezas en el mínimo de tiempo, llevándolas a las casillas en que resulten más eficaces.
- 2 Controlar el centro por ocupación o amenaza.
- 3 Poner al Rey en seguridad, por medio del enroque, de preferencia el corto. Solo en especiales circunstancias es bueno el largo.
- 4 Mueva usted piezas, no peones; deben moverse solo aquellos que permitan la salida de las piezas.
- 5 Desarrolla los Caballos antes que los Alfiles. Por regla general, la mejor ubicación de los Caballos, al salir, son las casillas 3AR y 3AD, desde donde dominan mayor espacio.
- 6 No mover la misma pieza 2 o más veces.
- 7 No mover, por sistema, los peones a 3TR o 3TD, en un afán de impedir que piezas contrarias, especialmente Alfiles, ocupen las casillas 5CR o 5CD, clavando Caballos. Es preferible aguantar durante un rato una clavada de Caballo, que crear una debilidad orgánica permanente e irreparable en la estructura de los peones, principalmente los del enroque.
- 8 Ocupar las columnas centrales (R, D, AD), con las Torres, previendo la apertura de estas columnas. En todo caso, hay que sacar las Torres de los rincones.