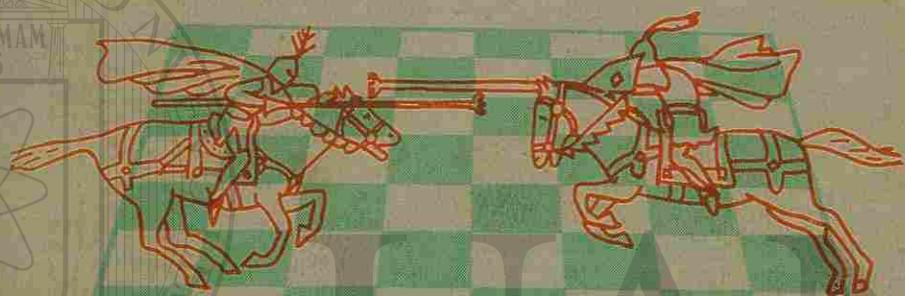


Profr. Febronio E. Chavarría

AJEDREZ



MANUAL
PARA TORNEOS
Y
CLASIFICACION

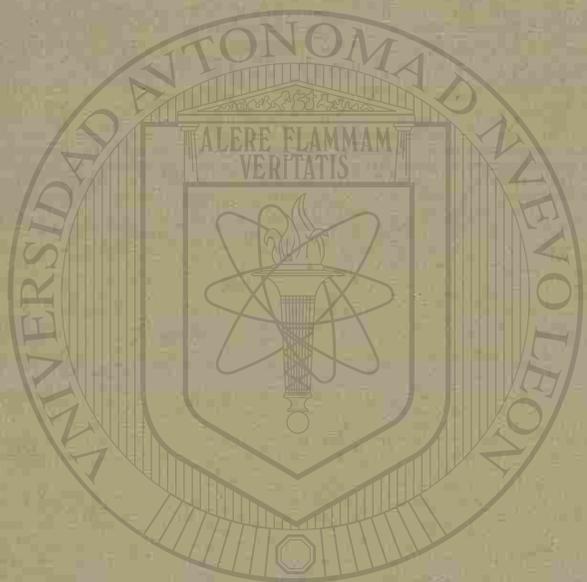
455

C 63
F 44
C 1

ANUAL PARA TORNEOS Y CLASIFICACION / FEBRERO E. Chavarría



1020118248



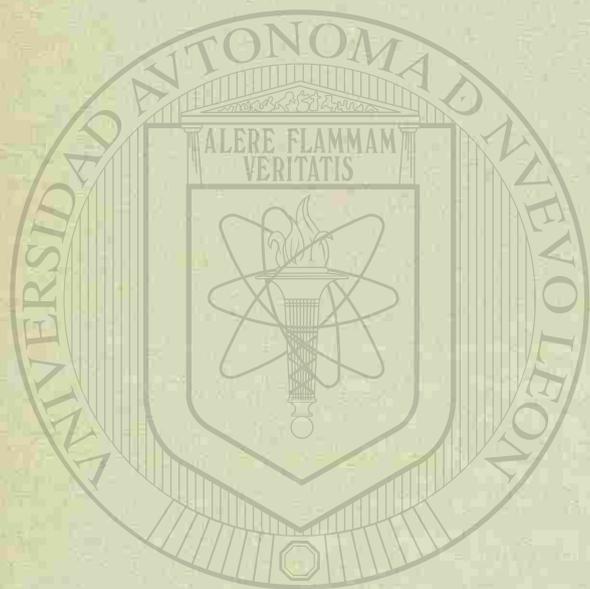
UANL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS

D. [Signature]





Profr. Febronio E. Chavarría

Coordinador de Ajedrez de la U. A. N. L., Maestro de la
Escuela de Licenciatura en Organización Deportiva
de la Universidad Autónoma de Nuevo León

MANUAL PARA TORNEOS
Y
CLASIFICACION

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS

A mis nietecitos Rubén Chavarría Díaz[®]
y José Enrique Chavarría Montemayor,
que seguramente constituirán la quinta
generación de ajedrecistas en la familia.

EDICION IMPRENTA UNIVERSITARIA

0113-99760

Impreso en Monterrey, México
Imprenta Universitaria

GV1455

C13



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS

1a. edición: Marzo de 1975



UNIVERSITARIO

INDICE

	Págs.
PRESENTACION	1
EL JUEGO CON RELOJ	5
EL SISTEMA SUIZO	14
SISTEMAS DE DESEMPATE	33
EL SISTEMA SUIZO EN TORNEOS POR EQUIPOS	43
EL ROUND ROBIN	55
CLASIFICACION MAS ANEXO No. 1	65
TITULOS INTERNACIONALES	89

Profr. Febronio E. Chavarría



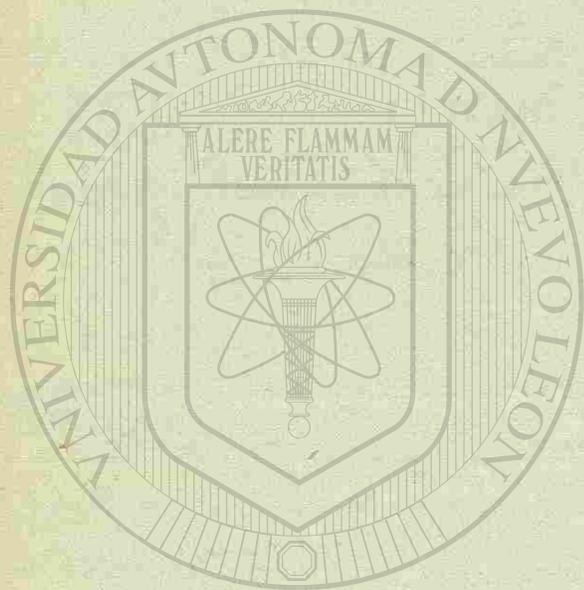
MANUAL PARA TORNEOS

Y

CLASIFICACION



UNIVERSITARIO



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS

PRESENTACION

Hace tres años edité el libro de Ajedrez "REGLAMENTO, TIPOS DE TORNEO, ORIENTACION A PRINCIPIANTES" y otros temas que me parecieron interesantes. Ese libro, en principio, fue escrito para orientar a mis alumnos de los cursos de Ajedrez que imparto bajo el auspicio de la Universidad Autónoma de Nuevo León. Cumplió su cometido satisfactoriamente no solo en la Universidad y en Monterrey, sino que se proyectó en el ámbito nacional como guía para los torneos por el Sistema Suizo.

Hoy lanzo este en el que he reunido mis propias experiencias y experiencias ajenas en la creencia de que también será útil. Lo hago como una respuesta a las constantes consultas que me hacen tanto mis alumnos, ajedrecistas universitarios y de otras instituciones locales, como amigos lejanos y jóvenes universitarios de diversas partes del país.

Estoy consciente de mi modesta capacidad; pero me anima el deseo de servir en la medida de mis conocimientos. Por otra

parte, recordemos que todo es perfectible y tal vez lo que hoy digo aquí, mañana sea, como está de moda decir, obsoleto; pero a quien asimile estos principios en la dirección de torneos y clasificación de jugadores, le será más fácil adaptarse a las normas que surjan en lo futuro.

Ofrezco a mis amigos y discípulos algo que tal vez satisfaga sus deseos y conteste a sus preguntas. Desde ahora les digo que algunas normas insertas en el libro anterior, han sido modificadas. Lo anterior dejó de tener importancia; lo actual es lo que interesa; por eso no recargo esta obrita con explicaciones que a nada nos conducirían y sí podrían causar confusión.

Como es conocido, me muevo, más que todo, en el ambiente estudiantil y es precisamente a los estudiantes, en primer término, a quienes va dirigido lo que pudiéramos llamar, este mensaje. Discípulos tengo que han digerido tan bien las orientaciones que les he dado tanto de viva voz como en mi libro anterior, que, me halaga decirlo, me han enmendado la plana cuando por pereza o confusión me he salido, así sea un ápice, de lo que les enseñé que era lo correcto y, la verdad, me he sentido orgulloso de mis muchachos. Viejo hábito de maestro de escuela que siempre pensó que los alumnos debían superar a su mentor.

Hoy pongo en manos de mis amigos este "MANUAL PARA TORNEOS Y CLASIFICACION". He tratado de hacerlo fácil de entender, sencillo, sin adornos literarios que nada tendrían que hacer en un libro como este y sin alardes de erudición inútiles en una obra que trata de orientar hacia la correcta dirección de un torneo y la clasificación de jugadores. Si logro mi propósito, así sea en una medida muy modesta, pero positiva, me daré por satisfecho; ese es precisamente mi propósito.

Si puedo ayudar a quien desea dirigir un torneo o a quien se propone clasificar a los jugadores de su club, liga o asociación, o sencillamente a quien quiere llevar su propio "rating", creeré que mi esfuerzo no ha sido estéril.

Queridos amigos: clasifiquen a sus jugadores; empiecen ahora mismo; por modesta que sea la clasificación, dará una idea sobre la fuerza de los participantes a un director de tor-

neo nacional, regional o estatal y hará su labor más fácil y eficaz.

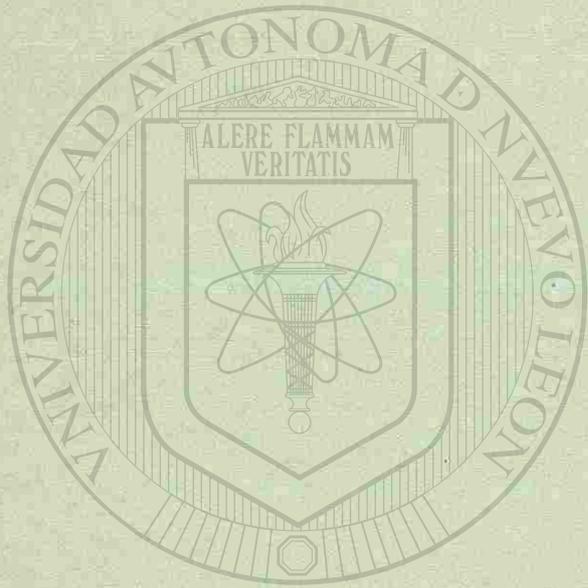
Cuando la totalidad o un gran porcentaje de los ajedrecistas que acuden con regularidad a los eventos más importantes que se desarrollan en nuestro país, estén clasificados, ¡qué gran paso habremos dado en beneficio de nuestro ajedrez! Empiece pronto, ahora, ya.

Monterrey, N. L., Noviembre de 1974.

Con todo afecto

Profr. Febronio E. Chavarría González

EL JUEGO CON RELOJ

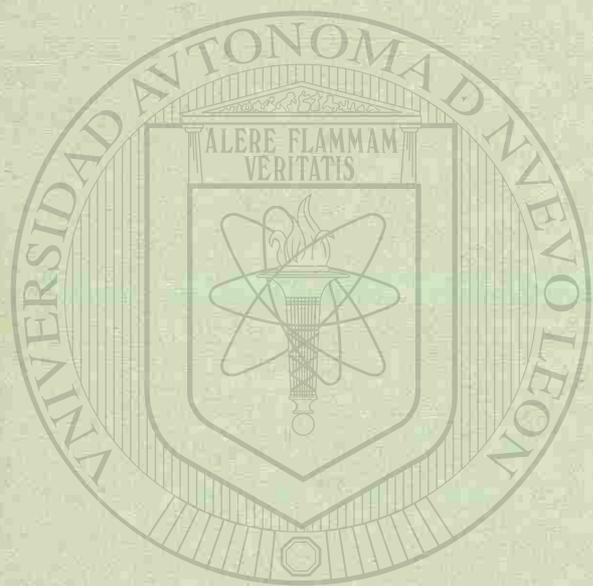


UANL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

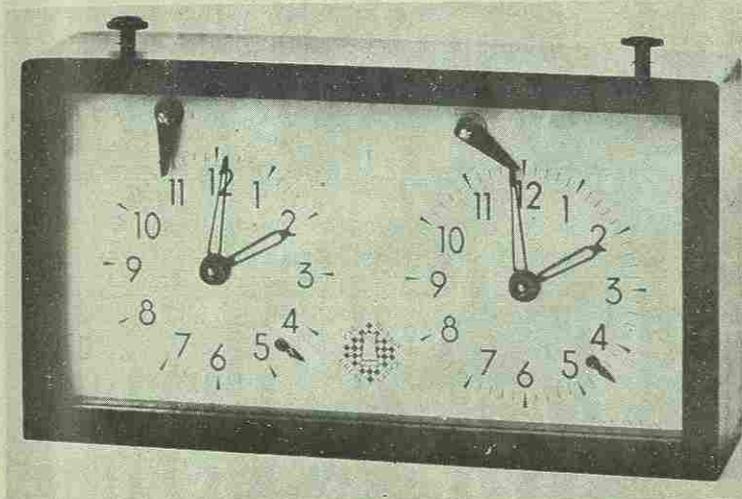
DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS

®



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS



En los torneos nacionales a los que he asistido como mero espectador o llevando jugadores de la Universidad Autónoma de Nuevo León, en donde tengo el honor de ser Coordinador y profesor de Ajedrez, he visto la gran anarquía que priva en el manejo de los relojes. Cada jugador lo pone a la hora que mejor le place y así, en un torneo nacional, he visto hasta cinco horas distintas.

Algunos lo ponen a la hora en que debía comenzar la ronda; otros, a la hora en que llega su contrincante; muchos otros, posiblemente donde se detuvo la aguja que mueve la bandera, de tal modo que el árbitro nunca sabe a qué hora un jugador está apurado de tiempo, para estar pendiente del momento en que la bandera cae y evitar discusiones o reclamos.

En tal concepto, me parece que lo mejor es tratar de unificar los criterios a este respecto, hablando sobre: EL JUEGO CON RELOJ.

Los relojes de ajedrez son fabricados en diversas formas y tamaños. Los hay eléctricos y operados mecánicamente. La mayoría de los jugadores prefieren estos últimos, porque pueden ser usados en cualquier parte y se detienen instantáneamente cuando se empuja el botón correspondiente; pero este tipo de relojes debe revisarse y ajustarse con frecuencia para tener la seguridad de que su función al marcar el tiempo es correcta.

Un reloj de ajedrez consta de doble carátula en la cual, además del minuterio y la aguja que marca horas, hay una pequeña manecilla que indica si el reloj está parado o en marcha. Tienen en la parte superior (también suelen tenerlos a los lados), dos botones que detienen o echan a andar los relojes. Cuando se oprime el botón directamente encima de una de las carátulas, este reloj se detiene y pone en movimiento el contrario. Cuando los botones están en posición neutral, o sea al mismo nivel, los dos relojes están parados.

Cada reloj consta, además, de una manecilla especial en la parte superior interna llamada "bandera". Cada hora, al pasar la manecilla que marca minutos por su posición vertical superior, levanta la bandera poniéndola en posición horizontal; luego, la bandera cae cuando la manecilla registra el fin de la hora.

Antes de iniciarse la partida, los dos relojes deben marcar el mismo tiempo. En los E. U., por ejemplo, si a los jugadores se les conceden cuatro horas (dos por cada uno) para realizar determinado número de movimientos, los relojes se ajustan marcando las 11:59. Si se les concede cinco horas (dos y media para cada uno) los relojes deben ajustarse a las 11:29. A cada jugador se le concede un minuto extra para compensarlo por algún posible defecto menor en el funcionamiento de la bandera. Mientras el juego no empieza, los botones deben estar en posición neutral.

Al momento de iniciarse la partida el jugador que lleva las piezas negras oprime el botón correspondiente y pone en marcha el reloj contrario. En seguida, cuando el jugador que conduce las piezas blancas realiza su jugada, oprime el botón correspondiente; entonces su reloj se detiene y pone en movimiento el de su oponente. El mismo procedimiento se emplea a lo largo de toda la partida: cada jugador, después de hacer su movimiento, detiene su propio reloj y echa a andar el del adversario. En consecuencia, cada reloj va marcando el tiempo que el jugador se toma para estudiar y realizar sus movimientos. Algunos relojes, además, van marcando el número de movimientos realizados por los contendientes. Un juego no terminado se suspende o adjudica si las reglas así lo previenen, cuando se ha realizado el número de jugadas señaladas, o cuando el árbitro indica que ha terminado el tiempo establecido como duración de la sesión.

Cada jugador debe realizar cierto número de movimientos en un determinado período de tiempo. La organización o club que conduce el torneo debe especificar claramente estos dos factores. Un jugador pierde "por tiempo" si deja de realizar el número de jugadas en el tiempo que se le concede. Después de consumido el tiempo estipulado, si la partida no ha terminado y no puede o no debe suspenderse para otra fecha, se especifica cuantas jugadas deben realizar los jugadores en cada hora de tiempo extra.

La bandera del reloj de cada jugador indica el momento preciso en que expira el tiempo límite. Por ejemplo: si se deben realizar 40 movimientos en dos horas, debe completar sus 40 movimientos, a lo sumo, cuando su reloj marca las 2 y cae la bandera.

En torneos internacionales se acostumbra conceder 40 movimientos en $2\frac{1}{2}$ para cada jugador. En México, en torneos importantes, se conceden 40 jugadas en dos horas o 50 en $2\frac{1}{2}$ horas, igual que en los Estados Unidos y otros países.

En los torneos llamados de "fin de semana", o en otros eventos en que deben ser jugadas dos o tres rondas diarias, la duración de cada ronda se limita a 4 horas aproximadamente y entonces cada jugador debe realizar 45 ó 50 movimientos en dos horas.

Un límite de 25 jugadas por hora es lo máximo que se puede conceder en un juego serio. Esto es demasiado rápido para maestros; pero puede ser usado para jugadores que no tienen esa categoría. Para eventos especiales, como por ejemplo, torneos de un solo día, es necesario especificar un ritmo mayor de 25 jugadas por hora; pero debe entenderse que esta clase de competencias son por simple diversión o pasatiempo para jugadores de menor fuerza que expertos.

En todos los torneos o encuentros personales en que se use reloj, el número de movimientos que cada jugador debe hacer en determinado tiempo debe ser siempre especificado. Esto, que parece innecesario, se debe a que organizadores de torneos abiertos, sin experiencia, han impuesto reglas de acuerdo con las cuales un jugador debe realizar "todas las jugadas" de su partida en dos horas.

Si el número de movimientos no es especificado, una partida puede degenerar en una disputa para decidir cual de los contendientes es el mejor en partidas rápidas de cinco minutos (ping pong) o en las llamadas "blitz", o sea aquellas en que no se permite pensar; a una jugada debe contestarse instantáneamente con otra. Por ejemplo: Un jugador en posición ganadora que ha realizado digamos 50 movimientos y le queda un minuto o un minuto y segundos, puede ser forzado a intentar un ilimitado número de jugadas adicionales y perder el juego y en vez de primero, quedaría segundo en lo que podría llamarse una carrera de banderitas de reloj. En cambio, cuando las reglas especifican el número de jugadas que deban completarse en el tiempo estipulado, el mismo jugador fácilmente podría hacer los dos o tres movimientos que le faltan en el tiempo que le queda en su reloj y el juego podría ser suspendido, continuando en tiempo extra, si es posible, o adjudicarlo.

Cuando no hay relojes disponibles para todos los jugadores de un torneo, deben ser dadas a conocer las reglas relacionadas con el tiempo, que regirán la competencia, especificando claramente los procedimientos que se van a seguir. Por ejemplo, en el Torneo Amateur de los Estados Unidos en 1955, se aplicaron las siguientes:

JUEGOS CON RELOJ: en cada ronda, los juegos entre los diez jugadores mejor clasificados (con más alto "rating") deben ser jugados con reloj desde el primer movimiento hasta el último. En estos juegos cada jugador tuvo que hacer 50 movimientos en las dos primeras horas.

JUEGOS COMENZADOS SIN RELOJ: después de dos horas de juego en cada ronda, todos los relojes disponibles deben ser colocados en las mesas de los jugadores que han realizado menos de 25 jugadas. En estos juegos, cada jugador debe completar 50 movimientos en la primera hora registrada en su reloj.

JUEGOS SIN RELOJ: al concluir el tiempo prescrito de juego y ser anunciado por el Director del torneo, debe cesar toda actividad en todas las partidas jugadas sin reloj. La posición final no debe ser modificada hasta que la partida haya sido adjudicada.

PARTIDA ADJUDICADA: se llama así, cuando al terminar el tiempo estipulado para la duración de la ronda, la partida

no ha sido terminada. Entonces, si es posible suspenderla para jugarla más tarde o en otra fecha, el Director del torneo, concede un punto a cada jugador de acuerdo con la regla 10 del Instructivo FENAMAC, solo para fines de pareo, y de acuerdo con ello, pareo a los dos jugadores para la siguiente ronda. Es decir, la adjudica temporalmente.

Pero si no es posible suspenderla o continuarla en tiempo extra, entonces el Director del Torneo la adjudica legalmente a uno de los jugadores o decreta que es tablas. Para estos casos, el director puede auxiliarse de los jugadores mejor clasificados.

Volviendo a los juegos con reloj, es necesario que, antes de iniciarse la ronda, el Director, de acuerdo con el Reglamento, ponga los relojes a tiempo, o haga que sus auxiliares los pongan.

Cuando se juega sin reloj, una jugada ha sido terminada cuando un jugador suelta una pieza en una casilla; pero cuando se juega con reloj, la jugada no ha sido completada hasta cuando el jugador, después de soltar la pieza en la casilla, detiene su reloj y pone en movimiento el de su adversario. Si, por caso, su banderita cae cuando él lleva la mano en el aire para detener el reloj, se considera que la jugada no ha sido completada y pierde por tiempo.

IMPORTANTE debe ser para todo jugador considerar que no tiene derecho a utilizar el tiempo de su adversario durante el desarrollo de la partida, en su propio beneficio. Así, debe anotar su jugada en su propio tiempo, es decir, anota su jugada en su formulario, la realiza, y solo entonces oprimirá el botón que detiene su reloj y pone en movimiento el de su adversario.

La excepción a esta regla está contenida en la sección 2 del Art. XIII del Reglamento, que se refiere al caso de un jugador "EXTREMADAMENTE APREMIADO POR EL TIEMPO", apremio que solo el árbitro puede decidir si al jugador se le concede o no, el derecho de proceder de acuerdo con lo estipulado por la sección 2 nombrada.

Preguntado el Dr. Euwe acerca de la hora que debe marcarse en los relojes al inicio de la partida, respondió:— "No hay regla fija para ello. En Holanda, por ejemplo, los relojes

son puestos de manera que la "bandera" caiga a las "6 horas" (18:00 Hs.) en la primera sesión de juego".

Mucho se oye discutir también acerca del lugar en que debe colocarse el reloj durante la partida: si a la derecha del jugador que lleva blancas o a la derecha del que lleva negras. "Tampoco hay regla fija sobre el lado en que debe colocarse el reloj".

Entre nosotros, se acostumbra colocar el reloj (y no siempre) a la derecha del jugador que lleva negras, más como un acto de cortesía que como regla establecida.

Pero aunque no exista una regla fija para colocar los relojes a determinada hora al inicio de la partida, sí debe establecerse que todos sean colocados a la misma hora para evitar confusiones al árbitro. Por ejemplo: si todos los relojes se ponen al iniciarse la partida a las 12:00 o a las 11:30 Hs. según sean 40 ó 50 movimientos en las primeras dos horas o dos horas y media, para el árbitro será muy fácil determinar qué jugador o jugadores están casi al límite del tiempo reglamentario, para estar pendiente del momento en que se realiza la última jugada, considerando que las banderas deben caer a las 2 (14:00 horas).

Para evitar anarquía en esto, el árbitro y sus ayudantes deberán disponer la hora en que deben ser colocados los relojes al iniciarse el juego o, si hay confusión, apatía o desobediencia entre los jugadores, colocarlos ellos mismos, es decir, el árbitro y sus ayudantes.

Existen otras dudas o confusiones entre los jugadores. Una de ellas se refiere a que nadie tiene derecho a indicar a un jugador que está apremiado de tiempo o que su "bandera" ha caído. No. Si el árbitro, de acuerdo con la convocatoria de un torneo, fija el límite de tiempo, el mismo derecho le asiste para indicar el momento en que este tiempo ha terminado y, por supuesto, puede hacerlo del conocimiento de ambos jugadores.

Por último; el reloj es para el torneísta de ajedrez como un instrumento de trabajo; si no lo tiene, adquiéralo a la brevedad posible y juegue con él de acuerdo con las reglas.

REGLAMENTO DE AJEDREZ

Art. XIV.—DE LA UTILIZACION DEL RELOJ.

1.—Cada jugador debe ejecutar determinado número de jugadas en determinado período de tiempo, debiendo establecerse previamente a la iniciación de la competencia, estos dos factores.

4.—Al completar el número prescrito de jugadas, la última de ellas no puede considerarse concluida sino hasta que el jugador haya detenido su reloj.

COMENTARIO: en juegos sin reloj, la jugada se considera concluida: a) en la translación de una pieza a una casilla libre, cuando la mano del jugador ha soltado la pieza. b) En una captura, cuando la pieza capturada ha sido quitada del tablero y el jugador, después de haber colocado su propia pieza en la nueva casilla, la ha soltado de la mano. c) En el enroque, cuando la mano del jugador ha soltado la torre en la casilla sobrepasada por el rey. d) En la coronación de un peón, cuando este ha sido quitado del tablero y la mano del jugador ha soltado la nueva pieza en la casilla. Si el jugador ha soltado de su mano el peón llegado a la casilla de coronación, la jugada aun no se considera totalmente ejecutada pero el jugador ya no tiene derecho a mover el peón a otra casilla.

5.—Las indicaciones proporcionadas por el reloj o su dispositivo (bandera) se consideran definitivamente válidas a menos que existan defectos evidentes bien sea en el reloj o en su dispositivo; pero el jugador que pretenda hacer comprobar alguno de esos defectos, deberá hacerlo en el momento en que se haya dado cuenta del mismo.

6.—Si la partida tiene que interrumpirse por alguna causa no imputable a alguno de los jugadores, los relojes deben de ser detenidos hasta que se elimine la causa. Esto debe hacerse por ejemplo, en el caso de que deba corregirse una posición irregular, cuando haya que cambiar algún reloj defectuoso o cuando la pieza por la que un jugador manifiesta que desea cambiar un peón que ha llegado a la octava línea para su coronación, no se encuentra disponible de inmediato.

7.—Si se descubre alguna irregularidad en la posición o en algún movimiento y no es posible determinar el tiempo empleado por cada uno de los jugadores hasta ese momento, un tiempo proporcional al indicado por los relojes deberá asignarse a cada jugador. Por ejemplo: después de la movida 30 del negro, se descubre una irregularidad cometida en la movida 20. Si después de la jugada 30 los relojes indican respectivamente una hora y media para el blanco (90 minutos) y una hora para el negro (60 minutos), debe concluirse que el tiempo empleado por ambos jugadores para las primeras 20 movidas fue proporcional, por lo tanto:

$$\begin{array}{l} 90 \times 20 \\ 30 \end{array} \text{ son 60 minutos para el blanco y}$$
$$\begin{array}{l} 60 \times 20 \\ 30 \end{array} \text{ son 40 minutos para el negro.}$$

COMENTARIOS AL ARTICULO XIV:

La FIDE ha reglamentado que llegada la hora en que deba comenzar la partida, se ponga en marcha el reloj del blanco, aunque ambos jugadores estén ausentes.

En consulta hecha a la FIDE sobre la interpretación al Art. XIV-4 sobre la parte siguiente que parecía algo oscura y que había suscitado algunas discusiones: "La última movida fue mate y la bandera del reloj cayó después de que el jugador había soltado la pieza que produjo el mate". Se le preguntó si este jugador completó su movida o si perdió por tiempo.

En contestación, EL CUERPO LEGISLATIVO DE LA FIDE indicó que la primera parte de este código define perfectamente que una jugada se considera concluida cuando el jugador ha soltado la pieza movida, (Art. VII) y que el Art. XIV no es contradictorio en esta regla básica; y aclara la FIDE: "El objeto de esta última reglamentación especial para competencias es el de resolver situaciones en que el director no haya estado presente en el preciso momento en que un jugador completó sus movidas con su tiempo aun corriendo, en cuyo caso si la movida no es conclusiva solo se considera completada al parar su reloj; no así en el caso de que dicha movida haya dado fin al juego.

Esto también se aplica en el caso de ahogo (Art. XII-1 y también en el caso de que una movida concluida de acuerdo con el Art. VII, le haya dado derecho al jugador a exigir tablas por repetición en posición conforme al Art. XII-3. Por lo tanto, si la movida en cuestión fue mate en los términos descritos, el jugador que dió mate ha ganado la partida, o si dicha movida motivó las tablas en los términos descritos, la partida es tablas y el hecho de que uno u otro reloj haya seguido caminando, carece de importancia.

Ordinariamente el director encontrará suficientes datos para decidir sobre cualquier cuestión en relación con el Art. XIV-4, y de inmediato se dará cuenta si la última movida fue hecha dentro del límite de tiempo aunque haya estado ausente en el preciso momento de su ejecución. La bandera del reloj y el formulario del jugador son usualmente evidencia suficiente para formular una decisión. Sin embargo, de acuerdo con lo antes dicho, un jugador puede haber concluido su movida de acuerdo con el Art. VII, la cual haya conducido al mate o al empate y que su bandera haya caído antes o después de soltar la pieza movida, en cuyo caso no es posible advertirlo y para saberlo solamente sería posible estando presente. Por tal motivo el director del torneo deberá asegurarse de que nunca falte su presencia para atestiguar las últimas movidas de jugadores que apremiados por el tiempo, tengan la posibilidad de llegar a un mate, un empate o una reclamación de tablas por repetición de jugadas.

Con respecto a la sección Núm. 5, cada jugador es responsable de que los relojes funcionen correctamente. Cada uno debe asegurarse de que al pisar el botón, su propio reloj se detenga mientras el de su adversario se pone en movimiento.

También debe cerciorarse de que los relojes guarden un tiempo razonablemente exacto y que las banderitas funcionen correctamente.

Cualquier demora en reportar un defecto del reloj no puede remediarse a base de ajustar los tiempos reistrados. Si un jugador pretende exigir que su reloj se atrase o el de su adversario se adelante, debe rechazarse su proposición. (En el match de E. U. contra la URSS de 1954, Reshevsky pedía que el reloj de Smislov, su contrincante, se ajustara porque había permanecido

parado durante 35 minutos. Naturalmente, su pretensión fue rechazada.

Sin embargo, si el director se da cuenta de que los relojes no están funcionando perfectamente, deberá parar la partida y solo continuarla cuando éstos hayan sido reparados o substituidos, tomando en cuenta los tiempos registrados por los relojes defectuosos al tiempo de la interrupción. Ningún ajuste de tiempo debe hacerse. Además debe tomarse en cuenta que esta intervención del director es aplicable únicamente en el caso de que los relojes estén descompuestos. Bajo ninguna circunstancia deberá el director (o cualquier otra persona), llamar la atención al hecho de que un jugador se olvidó de pisar el botón de su reloj.

En la sección 6 del Art. XIV hay una parte que dice: "los relojes deben ser detenidos. . .". Nótese que los jugadores no tienen el derecho de parar los relojes durante el curso de una partida, este le corresponde exclusivamente al director. El único caso en que el jugador puede y debe parar los relojes, es el de partida suspendida a que se refiere el Art. XV-1.

EL SISTEMA SUIZO

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS

parado durante 35 minutos. Naturalmente, su pretensión fue rechazada.

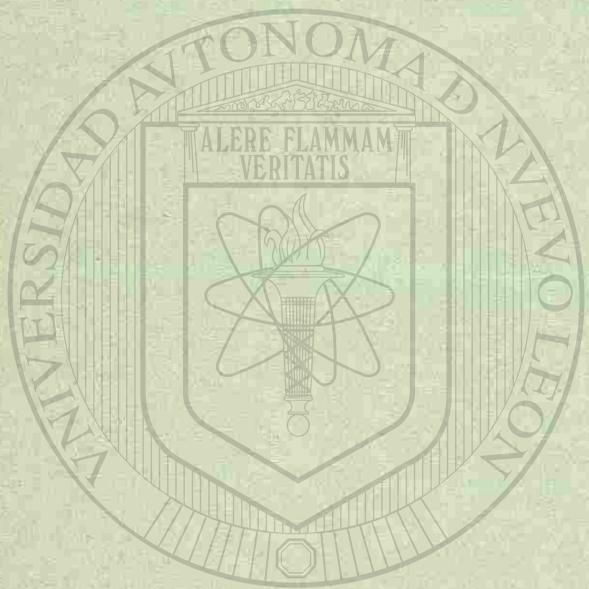
Sin embargo, si el director se da cuenta de que los relojes no están funcionando perfectamente, deberá parar la partida y solo continuarla cuando éstos hayan sido reparados o substituidos, tomando en cuenta los tiempos registrados por los relojes defectuosos al tiempo de la interrupción. Ningún ajuste de tiempo debe hacerse. Además debe tomarse en cuenta que esta intervención del director es aplicable únicamente en el caso de que los relojes estén descompuestos. Bajo ninguna circunstancia deberá el director (o cualquier otra persona), llamar la atención al hecho de que un jugador se olvidó de pisar el botón de su reloj.

En la sección 6 del Art. XIV hay una parte que dice: "los relojes deben ser detenidos. . .". Nótese que los jugadores no tienen el derecho de parar los relojes durante el curso de una partida, este le corresponde exclusivamente al director. El único caso en que el jugador puede y debe parar los relojes, es el de partida suspendida a que se refiere el Art. XV-1.

EL SISTEMA SUIZO

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

DIRECCIÓN GENERAL DE DEPORTES

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, o sea: 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 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 o cuatro días, se desarrolla un evento de esta naturaleza, en el 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, lo saben todos los torneistas del mundo, este ronda constantemente en todos los torneos, del tipo que sean.

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.

Actualmente este sistema se juega en todas partes del mundo con excelentes resultados.

Las principales reglas del Sistema son las siguientes:

REGLAS DEL SISTEMA SUIZO

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

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

III.— Si en una ronda hubiera 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 siguientes, al jugador de más baja puntuación con el más bajo "rating", o a uno de los que estén empatados con la puntuación más baja, por 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 la 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 la partida 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 DE 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 el principal atractivo 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 sorteo y aún se sigue utilizando este método en algunos lugares en donde no se ha popularizado el SISTEMA HARKNESS de pareos y desempates; pero la experiencia ha demostrado que el sistema de sorteos es el más ineficaz ya que tiende a destruir el propósito del sistema suizo. El sistema de pareos y desempates pregonados por Harkness y bautizados con su nombre, son los que se utilizan en la mayoría de los millares de torneos que se efectúan en diversos lugares de los EE. UU. por considerar que son los que dan resultados más satisfactorios.

(III).— En cualquier ronda el "BYE" solo debe darse en caso de que el número total de jugadores sea impar y entonces únicamente a uno de los jugadores en la correspondiente ronda. Los demás, excepto los que se hayan retirado previamente del torneo, deberán parearse. Al jugador a quien se le haya dado un BYE, por ningún motivo deberá dársele otro en una ronda posterior. Además, el BYE no es un premio para el que llega tarde al torneo. Si un jugador se inscribe a última hora y por tal razón no se le para en la primera ronda, pierde ese juego por "DEFAULT".

(IV).— La regla principal del S. S. es la que prohíbe que dos jugadores se enfrenten entre sí más de una vez en un solo torneo.

Otra regla básica, que sin embargo se relaciona con la anterior y se sujeta a ella, es la que indica que los jugadores de igual puntuación deben ser pareados entre sí, siempre que esto sea posible.

Estos dos conceptos fundamentales del S. S. se deben respetarse estrictamente por encima de cualquier otra regla de pareo; en consecuencia, la regla de los colores, la de los "ratings", la de las "siembras" y todas las demás, deben conceder absoluta prioridad a estos conceptos básicos. Así pues, en la segunda ronda los jugadores que ganaron sus juegos seorean entre sí; los que empataron seorean con otros que hayan también empatado y los perdedores seorean entre sí.

Este mismo sistema se sigue en todas las rondas. Por ejemplo: para la cuarta ronda se encuentran entre sí aquellos jugadores que tienen puntuación limpia de 3-0; luego los que tengan

2.5-5; en seguida los 2-1 y así, hasta llegar a los de 0-3 teniendo siempre especial cuidado de que ningún jugador se enfrente con el que previamente se haya enfrentado.

(V).— Algunas veces no es posible parear a todos los jugadores que tienen igual puntuación, bien sea porque el grupo conste de un número impar de jugadores; que alguno de los jugadores haya jugado previamente con todos los demás de ese grupo, o que uno o dos jugadores hayan sido previamente enfrentado con otros del mismo grupo, etc. En estos casos, los jugadores que por cualquier razón no pueden parearse en su propio grupo, deberán ser pareados con jugadores del grupo más próximo que sea posible. Por ejemplo: después de la octava ronda un jugador va puntuando el grupo con una puntuación de $7\frac{1}{2} - \frac{1}{2}$. Al hacer los pareos de la novena ronda, no puede ser pareado en su propio grupo porque no hay otro jugador de igual puntuación. Le siguen dos jugadores de 7-1, pero el primero ya jugó con ambos en rondas anteriores; entonces se le para con uno del grupo $6\frac{1}{2} - 1\frac{1}{2}$, que no haya jugado antes de paraar el grupo de $6\frac{1}{2} - 1\frac{1}{2}$, pues SIEMPRE DEBE DARSE PRIORIDAD EN LOS GRUPOS A LOS JUGADORES DE MAS ALTA PUNTUACION. Si los jugadores del grupo 7-1, no se han enfrentado previamente, deberán hacerlo ahora; pero si ya lo hicieron, deberán también parearse con los del siguiente grupo más próximo que sea posible, pero siempre respetando las reglas básicas.

(VI).— A ningún jugador se le debe regalar un punto, pareándolo con otro que se haya retirado del torneo y luego dándole un punto por "DEFAULT". Esto solamente podría ser inevitable si el que se retira lo hace sin avisar. El jugador que haya faltado a una ronda, no debe ser pareado en la siguiente a menos que haya manifestado oportunamente su deseo de continuar, al director, y éste haya aceptado sus disculpas por su falta a la ronda anterior; pero en todo caso, cualquier jugador que por cualquier motivo haya faltado a dos rondas en el curso del torneo, debe ser excluido del mismo.

(VII).— Si las partidas deben jugarse hasta su terminación, las suspendidas deberán adjudicarse temporalmente; pero no en forma conclusiva, sino únicamente para que el director pueda proceder al pareo de la ronda siguiente.

En torneos en que se tienen que jugar dos o tres rondas diarias, a veces tienen que adjudicarse los puntos en forma definitiva. En algunos otros eventos de esta naturaleza, suele acelerarse el ritmo de juego. Por ejemplo: 50 movidas en las primeras dos horas; 15 en la media hora siguiente; 20 en la siguiente media hora, etc.

(VIII).— El director procurará distribuir los colores de tal manera que cada jugador reciba blancas y negras alternativamente. Si esto no es posible, procurará ir igualando el número de veces que cada jugador haya recibido blancas y negras.

Todo esto no debe violar las reglas básicas.

(IX).— La posición final de cada jugador en el torneo se determina por la cantidad de puntos por él ganados.

Aunque en algunas ocasiones haya un solo ganador, no debe olvidarse que una de las características principales del S. S. es el gran número de empates que se registra.

Los premios en efectivo se reparten equitativamente entre los jugadores empatados.

Para los casos en que los desempates deban hacerse, bien sea para el reparto de trofeos o de mercancías que no puedan o que no deban partirse o que simplemente no se quieran partir, o en algunos casos tan solo para determinar posiciones, etc., más adelante se dan sistemas de desempate.

FORMA DE PAREAR A LOS JUGADORES

El sistema de pareos de Harkness, usado en la mayor parte de los torneos por el Sistema Suizo, consiste, en la primera ronda, en eliminar los sorteos que todavía se utilizan en algunos eventos de esta índole. Para lograr los mejores resultados, se procede del modo siguiente:

Numere usted a los participantes de acuerdo con su "rating". Al de más alto "rating", dele el número 1; el 2 al que le sigue en puntuación, etc.

Si algunos jugadores no tienen "rating", se les coloca en la lista de acuerdo con la fuerza que se les conozca ya porque hayan participado en otro tipo de torneos en los que no fueron clasificados, o por referencias de jugadores que los conocen lo suficiente para permitir que se les adjudique un "rating" provisional.

Los jugadores que definitivamente no puedan ser clasificados así sea provisionalmente por desconocimiento absoluto, póngalos en la lista después del último clasificado, por orden alfabético de apellidos.

Una vez numerados todos los jugadores, proceda de acuerdo con la regla 5 del Instructivo de la FENAMAC, que en seguida insertamos.

INSTRUCTIVO

PARA LA ORGANIZACION DE TORNEOS POR EL SISTEMA SUIZO

Federación Nacional de Ajedrez de México, A. C.
(FENAMAC)

Este sistema permite, técnicamente, acortar la duración de las competencias que se harían extremadamente largas por los sistemas de ROUND ROBIN (todos contra todos) y representa un sistema mucho más justo que el de eliminatorias formando grupos o que el sistema "knock-out" (pierde y sale) en el que, al perder una sola partida, se queda eliminado de la competencia. Aunque hay diferentes sistemas de pareo, el siguiente será el OFICIAL que imperará en los torneos de la Federación Nacional de Ajedrez de México, al cual se le denomina "Sistema Harkness Mejorado".

1) AGRUPAMIENTO. Todos los participantes en el torneo donde se aplica el Sistema Suizo pueden jugar en un solo grupo, aunque sean de distintas categorías.

2) TARJETAS DE CONTROL. A cada jugador inscrito se le llena una tarjeta en la que conste su nombre y puntos que se

le hayan asignado, ya sea en la lista oficial de "rating", o en forma provisional por el Director del Torneo.

(NOTA: al final de este capítulo, se insertará una tarjeta de pareo).

3) NUMERACION Y ORDENAMIENTO DE TARJETAS. Las tarjetas se ordenan y se numeran en el orden de puntuación de los jugadores. El de mayor "rating" tendrá el número 1, el que le sigue en puntuación será el número 2, etc.

4) DESCANSO ("Bye"). Si hay un número impar de jugadores se le dará descanso (bye) en la primera ronda al jugador de "rating" más bajo. Se saca la tarjeta de este jugador y se anota el punto ganado por el descanso, haciéndole un círculo a este número para señalar que la puntuación recibida se debe a una partida no jugada. Esta tarjeta se mantiene separada de las otras, con las que se procede a hacer el pareo.

5) PAREO PARA LA PRIMERA RONDA. Para formar el pareo de la primera ronda se divide el total de tarjetas siguiendo el orden de puntuación formado, pareando a los jugadores de la mitad superior con los jugadores de la mitad inferior. Ejemplo: Si son 100 participantes, la mitad superior queda integrada por las tarjetas del 1 al 50 y la mitad inferior por las numeradas del 51 al 100. Se pareo el jugador número 1 con blancas, contra el 51 con negras. El jugador número 2 con negras, contra el jugador número 52 con blancas. El jugador Núm. 3 con blancas, contra el jugador Núm. 53 con negras. El jugador Núm. 4 con negras contra el Núm. 54 con blancas, etc.

6) PAREO PARA LA SEGUNDA RONDA. Una vez anotados en las tarjetas los resultados de la primera ronda (cuidando de especificar el color con que se jugó, el nombre y número del contrincante, el resultado y los puntos totales), se dividen las tarjetas en tres grupos: los ganadores (con 1 punto); los que empataron (con $\frac{1}{2}$ punto) y los perdedores (con 0 puntos). Si hubo un jugador que recibió el descanso (bye) se incluye su tarjeta en el grupo de ganadores. Se ordenan las tarjetas de ganadores por orden numérico de acuerdo con los números que les fueron asignados inicialmente. Si es número par, se divide en dos partes iguales, una con los más altos (mitad su-

perior) y otra con los más bajos (mitad inferior). Si es número impar, se toma la primera tarjeta (la de más alta puntuación) del grupo de jugadores de $\frac{1}{2}$ punto y se añade en el último lugar de las del grupo de 1 punto y se procede como en el punto anterior. Se hace el pareo: el primer jugador de la mitad superior cambia color contra el primer jugador de la mitad inferior, que también cambia color. El segundo jugador de la mitad superior cambiando color contra el 2o. jugador de la mitad inferior.

Se facilita el procedimiento al colocar las tarjetas de la mitad superior frente a las tarjetas de la mitad inferior, formando así dos columnas verticales. Si al formar la pareja el color con que hubiesen jugado la ronda anterior fuese el mismo, las tarjetas del segundo grupo de la mitad inferior se cambian con la siguiente inferior, o con la que sigue si se repitiese el mismo problema, hasta lograr que no se repita el color por parte de las tarjetas de la mitad inferior. Si no es posible llevar esto al cabo, entonces se hace el pareo como quedó originalmente y llevará negras el jugador con "rating" mayor.

Este problema se resolverá en la misma forma para las rondas subsecuentes con la regla de que en rondas nones, el mayor "rating" llevará blancas y en rondas pares el mayor "rating" llevará negras. Ejemplo: supongamos que el grupo de jugadores con 1 punto se haya dividido en la siguiente forma:

Mitad Superior		Mitad Inferior	
Jugador	Color que le tocará	Jugador	Color que le tocará
1	B	11	B
2	N	12	N
3	B	14	N
5	B	16	N
8	N	17	B
9	B	19	B

De acuerdo con el sistema descrito para que sea posible que los jugadores alternen colores, al cambiar la tarjeta del jugador 11 por la del 12 quedan correctas las dos primeras

parejas. En la tercera, cuarta y quinta parejas no hay problema, pero en la sexta los dos deberán llevar blancas. Como ya no hay posibilidad de cambiar la tarjeta del jugador 19, entonces este llevará blancas por tener el "rating" menor y tratarse de una ronda par.

En la misma forma se procede con el grupo de los jugadores de $\frac{1}{2}$ punto, y los de 0 puntos. Si el número original de jugadores fue impar, en este último grupo se hará descansar (bye) al jugador de 0 puntos con menor "rating".

Es interesante hacer notar que en la práctica se ha encontrado más justo el sistema de subir al jugador de "rating" más alto de un grupo de puntuación inferior al grupo que tuvo un número de tarjetas impar, que el sistema de bajar al jugador de "rating" más bajo del grupo superior para un grupo inferior, pues el espíritu del sistema suizo va más acorde con darle oportunidad al jugador fuerte que esté en grupo inferior, antes que intentar bajar a un contrincante de un grupo superior. Este sistema de bajar al jugador sobrante del grupo superior, puede usarse solamente en el siguiente caso descrito en el número siete.

7) SISTEMA PRACTICO. Un torneo con gran número de jugadores es más fácil de parear que un torneo pequeño, por ejemplo, de 15 jugadores, pues en este último caso se requiere el más estricto cuidado para que las reglas básicas del pareo se observen. En estos casos debe ser opcional del Director del torneo observar el siguiente sistema, indicando a los participantes que se va hacer así: a) dividir las tarjetas en grupos de jugadores con igual puntuación; b) empezar el pareo por el grupo de mayor puntuación; c) continuar el pareo con el grupo más bajo de puntuación; d) parear el 2o. grupo de más puntuación; e) parear el penúltimo grupo en puntuación f) parear el 3er. grupo; g) parear el antepenúltimo grupo, terminando con el pareo de los grupos centrales.

8) PAREO PARA RONDAS POSTERIORES. Para cada ronda subsecuente, el procedimiento a seguir es el mismo. Se hace necesario antes de hacer ningún pareo, examinar cuidadosamente los nombres y números de los oponentes para asegurarse de que no se hayan enfrentado en rondas anteriores. Una de las tareas más importantes del Director es la de esfor-

zarse para que cada contendiente juegue con piezas blancas el mismo número de veces que con negras. Se pone énfasis en que a las reglas básicas del pareo debe dársele prioridad sobre la designación de colores. Dos jugadores que ya jugaron entre sí, no deben enfrentarse otra vez. Y jugadores con la misma puntuación deben ser pareados siempre que sea posible.

9) RETIRO DE UN JUGADOR. Un jugador debe considerarse retirado si pierde una partida por no asistir, no informando al Director que tiene intenciones de jugar la próxima ronda. Queda establecido que un jugador será descalificado para seguir compitiendo, si en el curso de un torneo pierde dos partidas por falta de asistencia. Debe evitarse dar un punto gratuito a un contendiente pareándolo con un jugador retirado.

10) JUEGOS INCONCLUSOS. En el Sistema Suizo, es de primera importancia que los juegos de una ronda finalicen completamente, para poder formar, atendiendo a sus resultados, la ronda siguiente. En caso de juegos inconclusos, se le conceden facultades al Director para resolver el pareo de la ronda en turno, adjudicando temporalmente los puntos correspondientes a esas partidas. En la práctica se ha establecido la costumbre, únicamente para fines de pareo, de dar a ambos contendientes un punto por partida inconclusa, en todos los casos en que la posición de la misma no esté claramente definida. La partida deberá continuarse a la brevedad posible. El Director citará a ambos contendientes en cuanto exista la oportunidad para continuarla.

III CAMPEONATO NACIONAL INDIV. ESTUDIANTIL

① Monterrey, N.L. Septiembre 13, 14 y 15.

N.º	NOMBRES	RONDAS						DESEMPATE			Posición
		1	2	3	4	5	6	Med. Marks.	Solkoff	S.B.	
1	Alberto Campos (UNAM)	1	2	3	4	5	5½				1º
2	Francisco Magaña E. (UNAM)	1	½	2	3	4	5		21		3º
3	Norberto Vela G. (UNAM)	1	2	2½	2½	3½	4½		20		5º
4	Fernando González M. (UNAM)	1	2	2	2	X	X				
5	José Guadalupe Mendoza (UNAM)	1	½	2	2½	3½	3½		21		11º
6	Francisco Javier Loal G. (UNAM)	1	1	2	3	4	4		20		8º
7	Federico Iglesias (UNAM)	1	½	2½	3½	3½	4½		16½		7º
8	Jorge Ponce C. (UNAM)	1	½	2	3	4	4½		21½		4º
9	Guillermo Castro Reyes (UNAM)	1	1	2	3	3	3½		18		12º
10	Humberto Guzmán G. (UNAM)	0	1	1	2	2	3				
11	Francisco Villanueva (UNAM)	1	2	3½	3½	3½	4½		19½		6º
12	J. Carlos Ramírez (UNAM)	1	2	2	2	3	3½		21½		10º
13	José Antonio Salazar (UNAM)	1	½	2½	3½	4½	5		23½		2º
14	Antonio Ayala R. (UNAM)	1	2	3	5	3	3½		22½		9º
15	Fidel Gato González (UNAM)	½	½	½	2½	2½	3				
16	Hugo Navarro de la Cruz (UNAM)	½	½	2	3	3	3½		20½		
17	Eliseo René Muljondolo (UNAM)	1	1	2	2½	2½	3½		15		13º
18	Francisco Alvarado (UNAM)	0	1	1	2	2	2				
19	Arturo Naranjo R. (UNAM)	0	0	1	½	½	2½				
20	Eduardo Ramos R. (UNAM)	0	0	1	1	2	3				
21	Pablo Rodríguez V. (UNAM)	0	1	2	2	2	2				

La lámina 1 es una forma sencilla de llevar el "score" de los jugadores. En una hoja así usted sabe, en cualquier ronda, sin necesidad de hacer sumas, qué jugadores llevan 5, 4½, 4 puntos, de una simple ojeada. Como usted ve, los resultados se llevan totalizados. Por ejemplo: el jugador Núm. 1, Alberto Campos, ganó su partida en la primera ronda; su "score" es 1; ganó la segunda, ahora su "score" es 2; ganó las 3 y 4 y en la 5, en una esquina, hay un pequeño 1 circulando, lo que quiere decir que ganó esa partida por "default"; en la última ronda aparece un 5½, indicando que aumentó medio punto por unas tablas. Fue el "score" con que terminó. El juga-

dor Núm. 3, Norberto Vela, ganó la primera y la segunda; empató la tercera, por lo cual su "score" es 2½; en la cuarta ronda aparece nuevamente el 2½, lo que significa que perdió la cuarta partida; en seguida ganó la quinta y sexta, por lo que sus números son 3½ y 4½, "score" con que terminó.

El jugador Núm. 4 ganó la 1 y 2; perdió la tercera, por lo que continúa el ;2; no se presentó en la cuarta, que perdió por "default", lo que queda indicado con la persistencia del número 2 y el pequeño 1 circulando, en una esquina; como tampoco se presentó en la quinta ronda, de acuerdo con las reglas salió del torneo, lo que indican las dos equis en las rondas 5a. y 6a.

Directores más avezados y con más tiempo, hacen una tabla como la ilustrada. en la que se agregan el color con que se jugó y el número del contricante. Esto se hace generalmente cuando se juegan, digamos, 2 o 3 rondas por semana.

La hoja (tabla) que le presentamos, es suficiente; los demás datos, los lleva al Director en las tarjetas de pareo.

NOTA: La convocatoria indicaba que los desempates, por ser pocas rondas, se harían primero por el Sistema Solkoff.

② UNAM LAMINA NUMERO 2 ASOCIACION UNIVERSITARIA DE AJEDREZ DEU

NOMBRE: <i>Alberto Campos</i>	NUMERO: <i>1</i>
DOMICILIO: <i>UNAM</i>	TEL: _____
EVENTO: <i>Campeonato Nacional Estudiantil</i>	FECHAS: <i>Sept. 13, 14 y 15</i>
	RATING: <i>2168</i>

Ronda Núm.	Color	RESULTADO		ADVERSARIO		Rating	Núm. de Mesa	DESEMPATE		
		Ronda	Total	Num.	HOMBRE:			Solkoff	Med. Marks	S. B.
1	B	1	1	27	<i>Jorge Selgado</i>	1700	1			
2	N	1	2	37	<i>Luis A. Arriaga</i>	1800	1			
3	B	1	3	26	<i>M. A. Villanueva</i>	1825	1			
4	N	1	4	15	<i>Antonio Ayala R.</i>	1788	1			
5	B	①	5	8	<i>Federico Iglesias</i>	1823	1			
6	N	½	5½	14	<i>José A. Salazar</i>	1788	1			

POSICION FINAL: <i>1º</i>	RATING NUEVO: <i>2193</i>	TOTALES: _____
---------------------------	---------------------------	----------------

** No cuenta para rating.*

Es una tarjeta de pareo. Las hay con más y con menos datos. Esta, como usted verá, es la que utilizamos en los torneos de la Universidad Autónoma de Nuevo León (U. A. N. L., o simplemente UANL).

Se explica por sí sola. Le recomendamos que por ningún motivo deje usted de llevar el total en cada ronda. Así, de una ojeada sabe usted quien lleva 2, 3, 3½, 4, etc., puntos en la última ronda jugada, lo que le facilitará hacer el siguiente pareo. Si usted lo desea, utilice en la columna (RONDA) letras en vez de números: G (ganó) T (tablas) P (perdió).

El 1, circulado, en la ronda 5, indica que ganó esa partida por "default" por lo que al obtener su nuevo "rating", se circuló el "rating" de su contrincante, para indicar que no se tomó en cuenta, obteniéndose el promedio de los 5 restantes para encontrar la diferencia entre este promedio y su propio "rating".

Por último: al obtener su nuevo "rating", le hemos dado a K un valor de 20, por tratarse de un jugador de fuerza ya establecida alta.

Como se verá luego, la FENAMAC le da a K un valor de 45, 30, 20, etc., de acuerdo con el número de partidas de torneo jugadas por cada ajedrecista. En este caso, nos dejamos llevar por la costumbre, ya que llevamos varios años clasificando jugadores con otros valores de K, aprobados por la FIDE, dentro de los torneos de la U. A. N. L.

UANL

DEU

TARJETA DE PAREO PARA SISTEMA SUIZO

Nombre **NORBERTO VELA G.** Rating **2000**
 Domicilio **FAC. DE ECONOMIA.** Número al empezar **1**
 Número definitivo

Rd. No.	Color	Puntuación		No.	Adversario	Pts. para desempate	
		Ronda	Total			Nombre	Mediano
1	N	1	1	32	Miguel Téllez	2	2
2	B	½	1½	18	Juan Morales	4½	4½
3	N	1	2½	12	Pedro Trefo	4½	4½
4	B	T	3	9	Luis López	5	5
5	N	G	4	7	Andrés Fuentes	5	5
6	B	G	5	6	Pedro Treviño	3½	3½
7	N	T	5½	4	Carlos Ruiz	5½	5½
8	B	T	6	3	Gpe. Rodríguez	4½	4½
Totales						27	34½

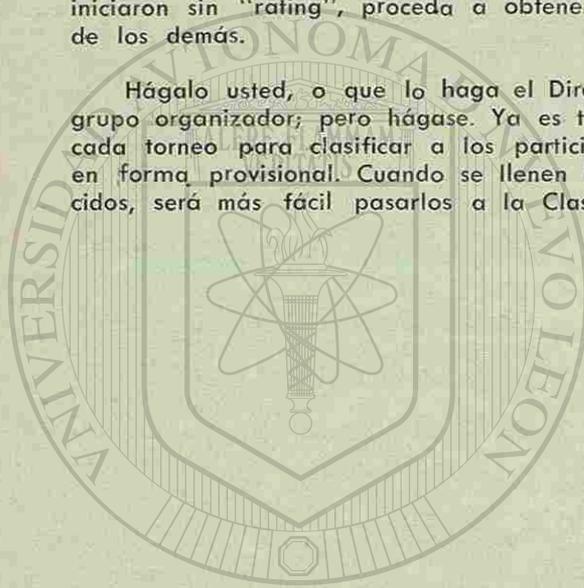
Esta es la más sencilla tarjeta de pareo para el Sistema Suizo. En ella falta el "rating" de los jugadores a quienes se enfrentó; pero eso lo resuelve usted con la lista de jugadores "rankeados", es decir, que sí tienen "rating". Repito: a los jugadores no "rankeados", deles un "rating" provisional de acuerdo con las referencias que de ellos tenga. Ese "rating" provisional le servirá solo para fines de pareo. Si lo calculó muy alto o muy bajo, modifíquelo de acuerdo con el resultado de su primera ronda. Si ganó a un jugador de 1700, digamos por caso, dele 50 puntos por encima de ese jugador;

si empató con él, dele el mismo "rating" del contrincante; si perdió, quítele 50 puntos dejándolo en 1 650. Solo para fines de pareo.

Al terminar el torneo, obtenga primero el "rating" efectivo de cada jugador con clasificación provisional y cuando los haya clasificado a todos, esto es, a los jugadores que iniciaron sin "rating", proceda a obtener el nuevo "rating" de los demás.

Hágalo usted, o que lo haga el Director de "rating" del grupo organizador, pero hágase. Ya es tiempo de aprovechar cada torneo para clasificar a los participantes, aunque sea en forma provisional. Cuando se llenen los requisitos establecidos, será más fácil pasarlos a la Clasificación Nacional.

SISTEMAS DE DESEMPATE



U A N L

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

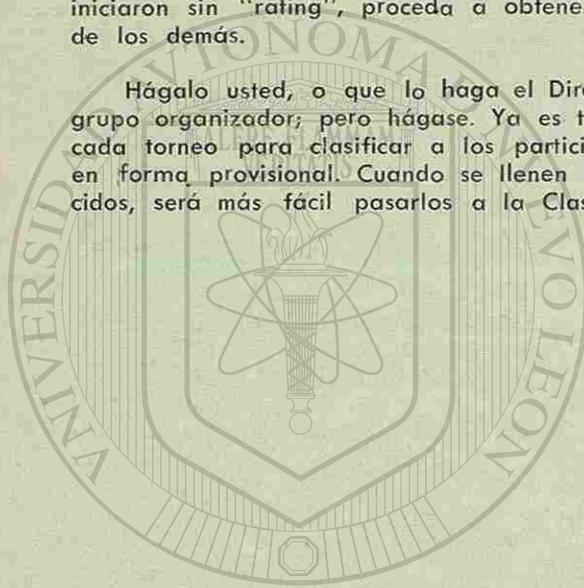
DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS

si empató con él, dele el mismo "rating" del contrincante; si perdió, quítele 50 puntos dejándolo en 1 650. Solo para fines de pareo.

Al terminar el torneo, obtenga primero el "rating" efectivo de cada jugador con clasificación provisional y cuando los haya clasificado a todos, esto es, a los jugadores que iniciaron sin "rating", proceda a obtener el nuevo "rating" de los demás.

Hágalo usted, o que lo haga el Director de "rating" del grupo organizador, pero hágase. Ya es tiempo de aprovechar cada torneo para clasificar a los participantes, aunque sea en forma provisional. Cuando se llenen los requisitos establecidos, será más fácil pasarlos a la Clasificación Nacional.

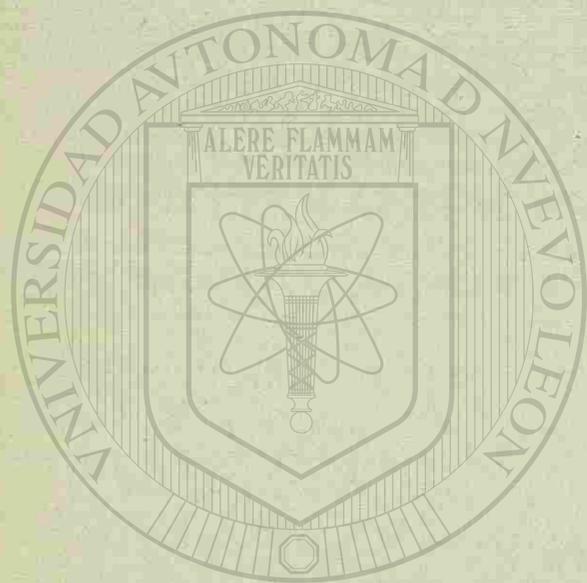
SISTEMAS DE DESEMPATE



U A N L

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS



En los torneos por el Sistema Suizo, son muy comunes los empates al finalizar el evento.

Para deshacerlos, ha venido utilizándose el Sistema Mediano de Harkness que consiste en sumar a un jugador todos los puntos obtenidos por sus adversarios, excepto los ganados por "default", quitándose los del opositor de más alta puntuación y el de más baja, en torneos hasta de 8 rondas. Si son más de 8, se quitan los dos superiores y los dos inferiores; si son 13 ó más las rondas, se quitan los tres superiores y los tres inferiores. Ejemplo:

El jugador A, que hizo $4\frac{1}{2}$ puntos, se enfrentó a:

ADVERSARIO	No. DE PUNTOS SOLKOFF (BUCHOLZ)	MEDIANO DE HARKSS	SONNENORN- BERGER
B	5	5	T = $2\frac{1}{2}$
C	$2\frac{1}{2}$	$2\frac{1}{2}$	G = $2\frac{1}{2}$
D	4	4	P = 0
E	$\frac{1}{2}$		G = $\frac{1}{2}$
F	$3\frac{1}{2}$	$3\frac{1}{2}$	G = $3\frac{1}{2}$
G	$5\frac{1}{2}$		P = 0
H	$1\frac{1}{2}$	$1\frac{1}{2}$	G = $1\frac{1}{2}$
	$22\frac{1}{2}$	$16\frac{1}{2}$	$4\frac{1}{2}$
			$10\frac{1}{2}$

El jugador Z, que hizo $4\frac{1}{2}$ puntos, se enfrentó a:

I	5	5	T ₁ =	$2\frac{1}{2}$
J	$3\frac{1}{2}$	$3\frac{1}{2}$	G =	$3\frac{1}{2}$
K	2	2	G =	2
L	$4\frac{1}{2}$	$4\frac{1}{2}$	T =	$2\frac{1}{4}$
LI	6	-----	P =	0
M	1	-----	G =	1
N	$1\frac{1}{2}$	$1\frac{1}{2}$	T ₁ =	$\frac{3}{4}$
	<hr/>	<hr/>		
	$23\frac{1}{2}$	$16\frac{1}{2}$	$4\frac{1}{2}$	12

Como se ve en los cuadros anteriores, el Sistema Mediano de Harkness da $16\frac{1}{2}$ puntos para los dos jugadores o, lo que es lo mismo, el empate persiste. Desde luego, no es así en todos los casos. En la mayoría de ellos, el Mediano sí deshace el empate.

En torneos cortos, digamos de 5 ó 6 rondas, algunos directores creen que es improcedente quitar el puntaje del contendiente más alto y el más bajo, prefiriendo entonces deshacer los empates por el Solkoff, que consiste, como se ve en los cuadros de arriba, en sumar los puntos de todos los contrarios que un jugador enfrentó sin importar si ganó, perdió o hizo tablas.

En el Sistema Mediano de Harkness, como en cualquier otro sistema, los juegos no jugados, esto es, los ganados o perdidos por "default", cuentan 0. Pero también, para deshacer empates entre jugadores que se enfrentaron a otro que tiene uno o más juegos ganados o perdidos por "default", o por Bye en todos los sistemas debe hacerse la "puntuación ajustada", de la que hablaremos más adelante.

Desde luego, al lanzar la convocatoria para un torneo, debe especificarse claramente el método o métodos que se utilizarán para deshacer empates. Generalmente se pone primero uno: el Mediano, seguido por el Solkoff (En algunos países le llaman "Buchholz"), el Sonn-Berg y otros secundarios.

El Sonnenborn-Berger, inventado por Oscar Gelbfuhs de Viena hacia 1873, consiste en dar a cada jugador todos los puntos obtenidos por cada uno de los adversarios a quienes venció; $\frac{1}{2}$ de los obtenidos por aquellos a quienes entabló y 0 por los perdidos.

Personalmente, en nuestros torneos por el Sistema Suizo, solo utilizamos el Sonnenborn, cuando todos los otros han fallado. He preferido siempre un sistema personal que quizá ya haya sido utilizado y que consiste en sumar los "ratings" de los jugadores a quienes un torneista enfrentó y el que obtenga mayor suma, si jugaron igual número de partidas, ganará el desempate. Esto, dando por supuesto que todos los jugadores estén "rankeados".

Hay otras formas de deshacer los empates:

- 1) por el resultado de la partida entre los empatados, si la hubo,
- 2) por el número de veces que cada uno llevó negras, dando el triunfo al que más veces jugó con negras,
- 3) por el sistema de Kashdan, que consiste en dar a un juego ganado un valor de 4 puntos; 2 para un empate; 1, por un juego perdido; 0 para juegos ganados o perdidos por "default".

Así, pues; si es preciso, absolutamente preciso desempatar, utilice usted cualquiera de los sistemas expuestos para el torneo Suizo, dejando para lo último (y esto es personal) el Sonnenborn, ya que nunca, en los torneos Suizos, los jugadores se enfrentan a la misma oposición. Si le gusta el Solkoff primero, utilícelo; si el Mediano, no vacile; si el de sumas de "ratings", hágalo que al fin y al cabo ninguno de ellos, excepto el de sumas de "ratings" fue, en principio, hecho para deshacer empates, sino solo para inflar la puntuación.

Pero no olvide usted, ante todo, que antes de iniciar un torneo, debe hacer del conocimiento de los jugadores el método que va a usar. Ello es imprescindible.

Por último: si ninguno desempata, arroje una moneda al aire y que la suerte decida. Y no se apene por ello. Recuerde que en los "matches" de Candidatos 1974, se decretó que tal sistema, si lo es, se utilizaría en el caso de que los contendientes llegaran empatados al término del cotejo. (Para nuestro gusto, diríamos que se jugara una serie de 5 partidas rápidas, de "ping-pong". Así, por lo menos estaríamos seguros de que el vencedor iría a tener menos problemas con el reloj, que Fischer nunca tiene).

PUNTUACION AJUSTADA

No estaría completa esta explicación acerca de los desempates si no expusiéramos lo que es "puntuación ajustada".

La puntuación ajustada consiste en dar a las partidas no jugadas un valor de $\frac{1}{2}$ para efectos de desempates entre otros jugadores, uno de los cuales, o más, jugaron contra alguien que obtuvo, digamos, 4 puntos, entre ellos un punto ganado por "default" o por "Bye". Ejemplos:

JUAN PEREZ se enfrentó a:

	Punt.	Punt. Ajust.
G:	B = 1	1
T:	C = $\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$
T:	D = $\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$
P:	E = 0	0
G: (Def)	F = 1	$\frac{1}{2}$
P:	G = 0	0
G:	H = 1	1
	4	$3\frac{1}{2}$

JOSE JIMENEZ se enfrentó a:

	Punt.	Punt. Ajust.
G:	a B = 1	1
P:	L = 0	0
T:	M = $\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$
G:	N = 1	1
P: (Def)	P = 0	$\frac{1}{2}$
Bye:	= 1	$\frac{1}{2}$
T:	Q = $\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$
	4	4

Juan Pérez obtuvo 4 puntos normales en el torneo y ese es su "score", en tanto que su "score" ajustado es $3\frac{1}{2}$, que sirve para desempatar a jugadores uno de los cuales sí jugó contra él. En cuanto a José Jiménez, tocó la casualidad de que su "score" efectivo = 4, fuera igual a su "puntuación ajustada" = 4. Pero recuerde, los $3\frac{1}{2}$ puntos de Pérez solo cuentan para desempates entre otros. Su puntuación "ajustada" no altera su "score" o puntuación efectiva, que es = 4. En ocasiones, la puntuación ajustada es mayor que la real.

Para resolver correctamente estos problemas de partidas no jugadas, en su tarjeta de pareos haga un círculo alrededor de los puntos ganados ya sea por Bye o por "default", y de los perdidos también por "default".

DESEMPEATE POR EL SISTEMA DE CLASIFICACION ("Rating")

A = 1 850

B = 1 825

B = 1 825

	(1)	(2)		
G	1 820	T	1 840	1 820
T	1 880	G	1 810	1 800
T	1 900	P	1 920	1 910
P	1 920	T	1 870	1 850
G	1 860	G	1 900	1 870
T	1 900	T	1 880	1 800
T	1 850	T	1 875	1 900
4	13 130	4	13 095	(4) 12 950

A primera vista, en el caso (1) diríamos que B, con 4 puntos, igual que A, debería ganar, por tener 25 puntos menos de "rating". A la misma conclusión llegaríamos en el caso (2); pero vayamos adelante para saber qué oposición tuvieron los dos jugadores, en comparación con su "rating".

A, con 1 850 puntos, ganó 4 partidas de 7, lo que le da: $\frac{4}{7} = 57\%$. La puntuación de los jugadores que enfrentó, suman = 13 130, que dividido entre 7, da un promedio de: $1 875.7$, o sean $25.7 = 26$, por encima de su propio "rating". La tabla (2) nos dice que - 26 puntos, da 46% . Como él hizo 57% , superó en 11% su norma.

B, con 1 825 puntos, también hizo $4 - 7 = \frac{4}{7} = 57\%$. En el caso (1), la suma de sus adversarios dio 13 095, entre $7 = 1 870.7$, o sean $45.7 = 46$ sobre su propio "rating". La tabla 2, da, para - 46 puntos, 44% , o sean que B, con 57% , superó su norma en 13% .

B, en el caso (2), con el mismo 57% , se enfrentó a jugadores cuyas puntuaciones sumaron: 12 950, entre $7 = 1 850$, o sea 25 puntos por encima de su "rating". La tabla 2, da para - 25, el 47% , o sea 10% en su favor.

En consecuencia, en el caso (1), B debe ganar, con el 13% sobre el 11% de A. En el caso (2), A, con su 11% , supera a B, con 10% .

Si los jugadores empatados tuvieran el mismo "rating", la simple suma de sus adversarios nos daría el ganador. Igual, si la diferencia es muy pequeña, 6 puntos o 7, ya que 4 - 10, 62-68. etc, dan el mismo % en la tabla 2.

Este sistema, que utilizo cuando tenga datos suficientes, me ha parecido simple justo. Desde luego, esto es personal. Ignoro si en alguna parte se habrá utilizado. En México, no, dado que la Clasificación Nacional está prácticamente en formación. Yo lo he utilizado algunas veces en mis torneos universitarios; pero yo tengo clasificados a casi todos mis muchachos. Quien desee utilizarlo, necesitará primero una correcta clasificación; de otro modo no funcionará.

Si tiene usted los datos suficientes y le parece justo, utilícelo; si le resulta bien, me alegraré con usted; si no, hágame responsable del fallido intento.

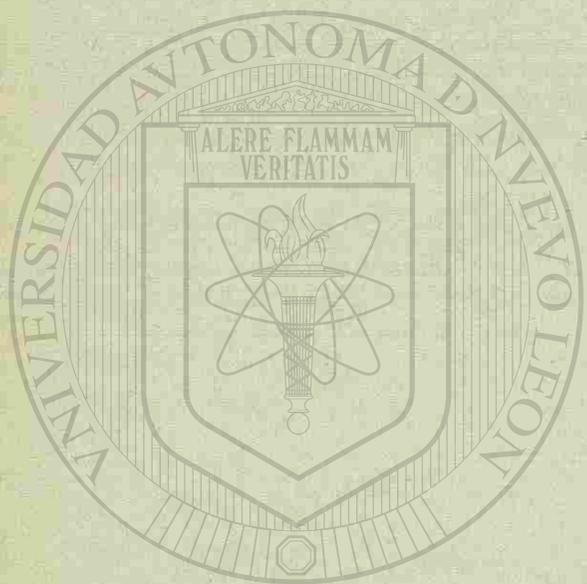
EL SISTEMA SUIZO EN TORNEOS POR EQUIPOS

Si los jugadores empatados tuvieran el mismo "rating", la simple suma de sus adversarios nos daría el ganador. Igual, si la diferencia es muy pequeña, 6 puntos o 7, ya que 4 - 10, 62-68. etc, dan el mismo % en la tabla 2.

Este sistema, que utilizo cuando tenga datos suficientes, me ha parecido simple justo. Desde luego, esto es personal. Ignoro si en alguna parte se habrá utilizado. En México, no, dado que la Clasificación Nacional está prácticamente en formación. Yo lo he utilizado algunas veces en mis torneos universitarios; pero yo tengo clasificados a casi todos mis muchachos. Quien desee utilizarlo, necesitará primero una correcta clasificación; de otro modo no funcionará.

Si tiene usted los datos suficientes y le parece justo, utilícelo; si le resulta bien, me alegraré con usted; si no, hágame responsable del fallido intento.

EL SISTEMA SUIZO EN TORNEOS POR EQUIPOS



En México se ha venido jugando un Torneo Anual por equipos desde 1965, bajo el Sistema Suizo.

Ha sido costumbre en estos torneos tomar al equipo como unidad y declarar vencedor al que mayor número de encuentros haya ganado.

Lo único en que todavía encontramos problemas, es en el sistema de desempates y, mientras no haya una correcta Clasificación Nacional, tropezaremos con algunas dificultades en el sistema de pareos.

Hablemos primero de éstos: cuando se tenga una completa clasificación nacional por lo menos de los ajedrecistas que concurren a casi todos los torneos, será sencillo determinar la forma de pareos tanto al iniciarse la competencia como a la mitad o al final de ella procediendo en los pareos de equipos como se procede en los individuales, enfrentando a los equipos por su promedio de clasificación ("rating").

Pero mientras no se pueda contar con un factor tan importante, los pareos se harán como han venido haciéndose, como vulgarmente se dice: "a ojo de buen cubero", juzgando por la fuerza que reconocemos en los jugadores que los integran: el equipo A, integrado por los jugadores B, C, D y E, necesariamente es más fuerte que el B, que cuenta con los jugadores

F, G, H e I, y mucho más fuerte que el C, formado por V, X, Y, Z. Así juzgamos a los equipos contendientes y de acuerdo con nuestro juicio, echamos a andar la primera ronda.

Hemos de ser justos y aceptar que nos conocemos tan bien en el ámbito nacional, que generalmente acertamos y si no procedemos exactamente de acuerdo con la realidad, andamos tan cerca de ella, que las pequeñas diferencias de juicio casi no cuentan en los resultados finales, a menos que el equipo C, tenga un primero y segundo tableros, ilustres desconocidos que desde la primera ronda se colocan como muy serias amenazas para todos los demás primeros y segundos tableros, en cuyo caso, cuando más tarde para la tercera ronda, el equipo C ya está siendo pareado con los líderes de la competencia. En el ajedrez, como es bien sabido, las fuerzas toman muy pronto su nivel. Siempre habrá tiempo para hacer las pequeñas rectificaciones que requiere nuestro cálculo inicial y, por regla general, el equipo campeón es el más fuerte de la justa.

Puede haber, y casi siempre las hay, algunas protestas de capitanes que consideran a sus equipos postergados en los pareos, o sobrestimados; pero son pequeños problemas que los directores resuelven según su leal saber y entender y hemos de considerar que el leal saber y entender de los directores, debe ser más justo, lógico e imparcial que el de los capitanes que protestan. Por algo se les confía la dirección de un torneo.

Pongamos un ejemplo: para la cuarta ronda, el equipo A lleva ganados sus cuatro encuentros y tres equipos: B, C y D, van empatados con 3½. Uno de estos tres equipos debe enfrentarse al líder; ¿cuál? Se le presentan al director las siguientes formas de resolver el problema:

- 1.—Cualquiera de los tres
- 2.—Por la fuerza calculada a cada integrante de los equipos empatados.
- 3.—Por la calidad de los jugadores a quienes cada equipo ha vencido.
- 4.—Por el número de tableros ganados
- 5.—Por colores.

Repetimos que si hubiera un "rating" correcto, la solución del problema sería cosa fácil, siguiendo el sistema de pareo de los torneos suizos individuales; pero si no lo hay, consideramos que lo mejor es definir el sistema que se va a emplear, en junta de capitanes.

El 1, que parece un poco descabellado, no lo es tanto si consideramos que un equipo empatado en segundo lugar con otros dos, algo debe tener para estar ahí, y tiene todo el derecho para luchar contra el líder. Ahora que, si el equipo cualquiera, es el único que llevó piezas contrarias al puntero, el problema está resuelto.

El 2 está basado en juicios subjetivos apoyados generalmente por el conocimiento de resultados cuantitativos anteriores. Es aceptable.

El 3 resulta difícil de cuantificar especialmente si hay jugadores desconocidos que van empujando inexorablemente a conocidos ases del tablero, lo que indica que son más fuertes o que los ases están pasando por lo que en beisbol se llama un "slump". Estudiados estos casos, el sistema puede ser aceptable.

El 4 es el más simple, aunque hemos de advertir que el número de tableros ganados generalmente no da la medida de la fuerza de un equipo. Hemos visto resolver el problema por este medio, en el Torneo Estatal por Equipos, de Nuevo León, jugado durante el mes de noviembre de 1973, dirigido por nuestro buen amigo el Arq. Joaquín Zamarripa, sin que nadie protestara. Desde luego, solo para fines de pareo.

El 5 es el más justo; pero si hay digamos, dos equipos que pueden ser enfrentados al líder por colores, debemos decidirnos por uno, parece más viable hacerlo tomando en cuenta la posibilidad 2.

Esto que parece no tener la mayor importancia, si la tiene, ya que un pareo equivocado o hecho a la ligera, puede costar a un equipo una colocación en la tabla final, en desacuerdo con su fuerza y colocar a un equipo mediocre en un lugar de privilegio que no le corresponde.

Dejando este problema para ser resuelto por juntas de capitanes al iniciarse el torneo, o en manos de directores de

torneos con sobra de experiencia, pasemos al otro problema que no es menos importante:

LOS DESEMPATES

Consideramos que la forma de definir la posición final de los equipos, ya no está a discusión: debe ser por encuentros ganados tomando al equipo como unidad. Lo que sí podría provocar discusiones, es el sistema de desempates.

Desde luego, en el sistema suizo, hay que descartar el número de tableros ganados por cada equipo.

Este sistema, utilizado en las olimpiadas mundiales, resulta impropio en los torneos suizos para designar al vencedor de la justa.

En los torneos mundiales por equipos el que gane más tableros es el vencedor, porque ahí todos los equipos enfrentan la misma oposición, ya que se resuelve en dos etapas de "Round Robin". La primera, en la que se siembran los equipos más fuertes en grupos que darán lugar a la formación de nuevos grupos en los que se discernirán los lugares definitivos. El Grupo "A" está formado por los dos equipos mejor clasificados de los grupos preliminares y es en este grupo en el que se definen desde el campeón hasta el 10o., 12o. o más alto lugar de acuerdo con el número de participantes. Parece que las próximas Olimpiadas se harán por el Sistema Suizo.

Es interesante recordar que México anda generalmente en el Grupo D, o sea el 40o. lugar o más abajo. Hay fundadas esperanzas de que en la próxima olimpiada nos coloquemos cuando menos en el C, dado el incremento de nuestro ajedrez y el buen número de jugadores mexicanos que empiezan a tener categoría Internacional. Estamos seguros de que la FENAMAC, sabrá encontrar el camino de la total unificación del Ajedrez Nacional y realizará una labor que nos sitúe dignamente a la altura de países con un largo historial ajedrecístico. Material humano lo hay ya cuajado, y jovencitos que marchan a paso de carga hacia la conquista de los lugares de honor.

Pero volvamos a los desempates en los torneos de equipos por el sistema suizo.

Si se toma en cuenta que tratamos al equipo como a un individuo, pueden servirnos los sistemas de desempate para torneos individuales, sin olvidar que lo justo es definir el sistema en junta de capitanes antes de la primera ronda.

Pongamos un ejemplo: En el CAMPEONATO NACIONAL ESTUDIANTIL POR EQUIPOS celebrado en la ciudad de Zacatecas en Mayo de 1972 y que me tocó el honor de dirigir, la Convocatoria señalaba que se concederían los lugares de acuerdo con el número de encuentros ganados por cada equipo, tomándolo como unidad. Como la Convocatoria no definía el sistema de desempates, en junta de Capitanes se acordó que los desempates se hicieran sumando el Mediano de Harkness de los cuatro tableros, haciendo caso omiso de quien los jugase.

Resultados:

Cómo quedaron colocados los equipos de acuerdo con lo establecido. Se obtuvo el Mediano de Harkness de cada tablero y la suma determinó el puesto conseguido.

Cómo hubieran quedado si el desempate hubiera sido el Med. de Harks. por equipos.

Cómo hubieran quedado si se hubiera hecho el desempate por el método Solkoff por equipos.

SUMAS

EQUIPOS	Ptos.	Harkns por tabl.	Posición	Med. de Hark por equipos	Solkoff por equipos
Tec. de Monterrey	4		1o.		
Uni de Tams.	31 $\frac{1}{2}$	33	2o.	9 $\frac{1}{2}$ = 2o.	14 $\frac{1}{2}$ = 2o.
Uni de San Luis	31 $\frac{1}{2}$	27	3o.	8 = 3o.	12 $\frac{1}{2}$ = 3o.
Uni de Nuevo León	31 $\frac{1}{2}$	31 $\frac{1}{2}$	4o.	9 = 4o.	15 $\frac{1}{2}$ = 4o.
Uni de California	3	29 $\frac{1}{2}$	5o.	6 $\frac{1}{2}$ = 5o.	10 $\frac{1}{2}$ = 5o.
Tec. de San Luis	3	27 $\frac{1}{2}$	6o.	5 = 6o.	8 $\frac{1}{2}$ = 6o.
Medic. de Veracruz	21 $\frac{1}{2}$	31 $\frac{1}{2}$	7o.	8 $\frac{1}{2}$ = 7o.	14 = 7o.
Ingeniería Ver.	21 $\frac{1}{2}$	31	8o.	7 = 8o.	12 $\frac{1}{2}$ = 8o.
Uni de Zacatecas	11 $\frac{1}{2}$	28 $\frac{1}{2}$	9o.	8 = 9o.	12 = 9o.
Torreón, Laguna	11 $\frac{1}{2}$	28	10o.	6 $\frac{1}{2}$ = 10o.	10 $\frac{1}{2}$ = 10o.
Belisario Domgz.	1		11o.		11o. = 11o.
Leyes, San Luis	1 $\frac{1}{2}$		12o.	1 $\frac{1}{2}$ = 12o.	= 12o.

Este sistema: suma de los Medianos de Harkness por tableros, de pronto, me sorprendió porque nunca lo había hecho ni lo había visto hacer. De regreso a mi casa, me di a la tarea de obtener los Medianos por Equipos y, como se verá, los resultados son los mismos y el trabajo es menor.

Quise luego comparar los resultados por Solkoff y, como se ve, son los mismos. Así que, ustedes escojan.

Como podrá verse, el Sistema Solkoff llega a las mismas conclusiones que el Mediano de Harkness y en torneos de 5 rondas, como éste, es, a nuestro juicio, el primero que debe utilizarse, ya que 5 rondas son demasiado pocas para quitar 2.

Uno de los cuidados que el Director debe tener siempre, es que los capitanes, en cada ronda, le presenten su lista de jugadores. Puede ser que en una de tantas rondas un suplente tome el lugar de uno de los jugadores de planta, o que tengan que correrse por ausencia del 1o. o 2o. tableros. Por otra parte, es la forma de llevar correctamente el control. En México es costumbre que los suplentes solo puedan jugar tercero y cuarto tableros. Si en una ronda falta un jugador en un equipo, ese tablero se pierde por "default", pero los demás jugarán sus partidas.

En cada ronda debe usted llevar el control en la forma que en seguida ejemplarizamos, para facilitar su labor:

PRIMERA RONDA

EQUIPO (1)		EQUIPO (0)	
"CARLOS TORRE"	2½ ----- 1½	J. R. CAPABLANCA	
1	Juan González	Antonio Limón	0
½	Pedro Morales	Luis Arteaga	½
0	Andrés López	Jesús Ramírez	1
1	Eduardo Martínez	Pablo Antúnez	0

Así, todos los equipos en competencia, ronda tras ronda, por lo que resulta indispensable que cada capitán entregue su lista de jugadores cada día de juego.

En la tercera ronda el equipo CARLOS TORRE tuvo necesidad de "correr" a sus jugadores por ausencia del primer tablero y su lista fue así:

TERCERA RONDA

EQUIPO (½)		EQUIPO (½)	
"CARLOS TORRE"	2 ----- 2	BOBBY FISCHER	
0	Pedro Morales	Ignacio Rentería	1
1	Andrés López	Ramón Pérez	0
½	Eduardo Martínez	Arturo Treviño	½
½	Manuel Hernández	Francisco Ruiz	½

Si usted lleva un buen control de cada ronda, le será fácil hacer el recuento final.

Desde luego que si usted encuentra una manera más fácil de llevar un control, hágalo y delo a conocer; el ajedrez se lo agradecerá.

TORNEO POR EQUIPOS

1974 - NÚMERO DE EQUIPOS: 20 FECHAS: 17 a 20 NOV. 1974

NÚM.	NOMBRES DE LOS EQUIPOS	RONDAS					DESEM. PATE.	POSICIÓN FINAL
		1	2	3	4	5		
1	ENROCADOS	4-0 B vs. 11 N	3-1 N	2-2 B	1-1 N	1-1 B		
2	BOBBY FISCHER	3-1 N vs. 12 B	2-2 N	2-2 B	2-2 N	2-2 B		
3	CAPABLANCA	3-1 B vs. 13 N	2-2 B	2-2 N	2-2 B	2-2 N		
4	CARLOS TORRE	3-1 N vs. 14 B	2-2 N	2-2 B	2-2 N	2-2 B		
5	GANADORES	4-0 B vs. 15 N	3-1 N	2-2 B	1-1 N	1-1 B		

Un cuadro como éste llevará usted ronda por ronda. Aquí lo llevamos totalizado; pero si usted lo desea, indique en cada ronda lo que el equipo hizo. Por ejemplo, al equipo ENROCADOS puede usted anotarlo así: 1 - 1 - 1/2 - 1/2 - 1/2 y agregar una columna para TOTALES y en ella anotar los 3 1/2 puntos que el equipo logró.

Debajo del número que indica el resultado de la ronda va la B de Blancas Vs. 11, equipo al que se enfrentó en esa ronda. Arriba, la forma en que ganó, es decir: 4 - 0. Observará usted que a partir de la ronda 4, solo se anota un número. Ello indica que también puede usted llevar totales de tableros ganados en cada ronda, para referencia en caso de que tenga usted que parear por partidas ganadas en equipos empatados, como se hizo en el Estatal de Nuevo León y en el Nacional Estudiantil que se efectuó en Veracruz los días 17, 18, 19 y 20 de Noviembre del 74. En el caso de ENROCADOS, sería: 4 + 3 + 2 + 2 = 11 + 2 = 13. Hágalo usted como le parezca más fácil.

TORNEO POR EQUIPOS PUNTUACION INDIVIDUAL

Núm. de Tablero	Nombres de los jugadores	RONDAS					Totales
		1	2	3	4	5	

(1) ENROCADOS vs. 11 8 5 12 4

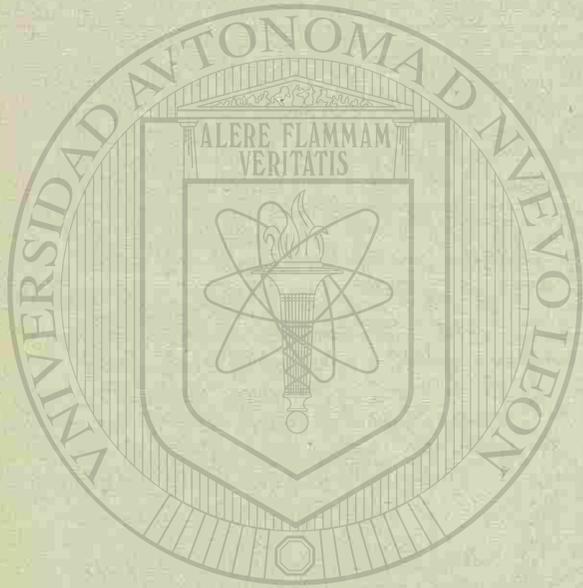
1	Luis Antúnez	1	1/2	1	1/2	0	3
2	Pablo Morales	1	1/2	0	1/2	1/2	2 1/2
3	Andrés Ramírez	1	1	1	0	1/2	3 1/2
4	Conrado Martínez	1	1		1		3
Sup.	Adolfo Hernández			1/2		1	1 1/2

(2) BOBBY FISCHER vs. 12 10 4 5 9

1	Ignacio Rentería	1	1/2	0	1		2 1/2
2	Ramón Pérez	1/2	1/2	1/2	0	1/2	2
3	Arturo Treviño	1	1/2	1	1/2	0	3
4	Francisco Ruiz	1/2		1/2		1/2	1 1/2
Sup.	Miguel Alvarez		1/2		1/2		1

Del control! ronda por ronda que ejemplarizamos en página anterior, vacíe usted los datos en un cuadro como éste o algo parecido, si encuentra algo mejor o más sencillo. Debe hacerlo con los 20 equipos en competencia. Le servirá también para deshacer empates entre tableros si es que se va a premiar a los mejores tableros en cada posición.

EL ROUND ROBIN



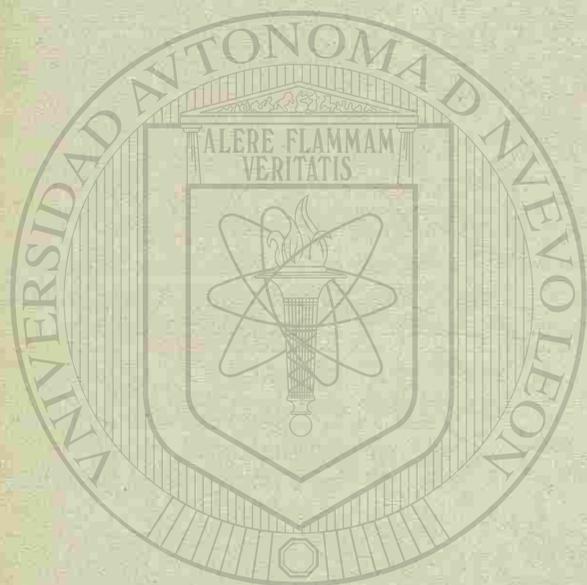
UANL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS



CAPILLA ALEONSIANA



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS

En los torneos de este tipo cada jugador se enfrenta a todos los demás participantes, por lo que es también conocido como: "Todos contra todos". En un doble Round Robin, cada jugador se enfrenta dos veces a todos, una vez con blancas y otra vez con negras.

Antes de iniciarse el torneo, a cada competidor se le asigna, por sorteo, un número. Los pareos en cada ronda y el color que deben llevar, se hacen de acuerdo con las tablas que al final se insertan y que sirven para torneos en los que participan desde 3 hasta 20 competidores.

Cada línea, en las tablas, indica una ronda completa y el jugador cuyo número aparece en primer término, es el que llevará piezas blancas.

Por Ejemplo: la tabla número 7, sirve para parear a 7 u 8 jugadores. En la primera ronda el 1, 2, 3 y 4 llevarán blancas y el 8, 7, 6 y 5, negras. Las siguientes líneas son para las rondas 2, 3, 4, 5, 6 y 7.

Si el número de participantes fuera impar, en este caso 7, el jugador pareado con el 8 en cada ronda, descansará, es decir, recibirá BYE, o sea que se le adjudicará un triunfo sin jugar. Así, recibirán Bye el 1, 5, 2, 6, 3, 7 y 4.

Si se juega un doble round, se utilizarán las mismas tablas; pero con los colores invertidos, o sea que en la segunda vuelta

de un doble Round Robin, los números 8, 7, 6 y 5 llevarán blancas, etc.

Cada juego ganado vale 1 punto; tablas $\frac{1}{2}$ punto y juego perdido o no jugado, perdido por "default", 0.

Los premios en efectivo deben ser divididos equitativamente entre los jugadores empatados. Por regla, los empates por el derecho a los premios, no deben deshacerse.

Pero si por alguna razón especial deben hacerse los desempates, se utilizará el método Sonnenborn-Berger que consiste, como ya dijimos, en dar a cada jugador todos los puntos obtenidos por cada uno de los adversarios a quienes venció; $\frac{1}{2}$ de los puntos de los jugadores con quienes hizo tablas; los perdidos y no jugados, cuentan 0. (para desempates).

No olvide la "puntuación ajustada", que sirve para desempatar a quienes sí jugaron contra alguien que perdió o ganó por "default". En este caso, esas partidas cuentan $\frac{1}{2}$.

Ejemplos:

A = $3\frac{1}{2}$ puntos, jugó contra:	Z = $3\frac{1}{2}$ jugó contra:
B : T (ablar) 4 puntos = 2	B : P (erdió) 4 pts. = 0
C : G (anó) 3 = 3	C : G 3 = 3
D : T 4 = 2	D : T 4 = 2
E : T $3\frac{1}{2}$ = $1\frac{3}{4}$	E : G $3\frac{1}{2}$ = $3\frac{1}{2}$
F : G $2\frac{1}{2}$ = $2\frac{1}{2}$	F : G $2\frac{1}{2}$ = $2\frac{1}{2}$
(3 $\frac{1}{2}$)	(3 $\frac{1}{2}$)
11 $\frac{1}{4}$	11

En este caso A sería el ganador con $11\frac{1}{4}$ puntos contra 11 de Z.

A = 4 puntos contra:	B = 4 puntos contra:	C = 4 puntos contra:
E : G 3 pts. = 3	E : G 3 pts. = 3	E : T 3 pts. = $1\frac{1}{2}$
F : P 5 = 0	F : T 5 = $2\frac{1}{2}$	F : P 5 = 0
G : T 2 = 1	G : G 2 = 2	G : T 2 = 1
H : G $3\frac{1}{2}$ = $3\frac{1}{2}$	H : T $3\frac{1}{2}$ = $1\frac{3}{4}$	H : G $3\frac{1}{2}$ = $3\frac{1}{2}$
I : G 4 = 4	I : T 4 = 2	I : G 4 = 4
J : T $2\frac{1}{2}$ = $1\frac{1}{4}$	J : T $2\frac{1}{2}$ = $1\frac{1}{4}$	J : T $2\frac{1}{2}$ = $1\frac{1}{4}$
(4)	(4)	(4)
$12\frac{3}{4}$	$12\frac{1}{2}$	$11\frac{1}{4}$

1o. A con $12\frac{3}{4}$; 2o. B con $12\frac{1}{2}$; 3o. C con $11\frac{1}{4}$.

Tratándose de un Round Robin, nos faltó anotar los juegos entre ellos mismos, lo que subsanaremos diciendo que entre

ellos hicieron tablas, lo que da 4 puntos más para cada uno, lo que no altera para nada los resultados.

Si el empate persistiese, utilicémos otros métodos entre los ya mencionados.

Antes de iniciarse el torneo es conveniente acordar sobre lo que se hará con los jugadores que abandonan el evento. Lo mejor es cancelar el "score" de un jugador que se retira antes de haber jugado cuando menos la mitad de sus partidas. Si jugó la mitad o más, debe darse los juegos ganados a los contrarios que debieron jugar con él. Pero ya sea que se cancele o no el "score" de los desertores, entre otros perjudicados el mayor es el ajedrez.

Como una medida profiláctica debe estudiarse los casos de los desertores. Si se retiró un competidor por causas de fuerza mayor, ajenas a su voluntad, digamos, se le justificará si lo decide así una Comisión de Honor y Justicia. Si se retiró por falta de espíritu deportivo, debe ser sancionado suspendiéndolo en su derecho de participar en otros torneos por determinado tiempo. No hay otra alternativa si se desea consolidar el ajedrez nacional, estatal o de club.

Anexamos en seguida un cuadro, el usado internacionalmente para llevar los "scores" de los participantes, con unas cuantas explicaciones.

CAMPEONATO CERRADO U.A.N.L. 1974

ROUND ROBIN

NÚM.	NOMBRES	1	2	3	4	5	6	7	8	PUNTOS	POSICIÓN
1	NORBERTO VELA	X	$\frac{1}{2}$	1	$\frac{1}{2}$	1	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	1	5	1º
2	JENARO JURADO	$\frac{1}{2}$	X	$\frac{1}{2}$	0	$\frac{1}{2}$	1	$\frac{1}{2}$	1	4	3º
3	FRANCISCO JAVIER LEAL	0	$\frac{1}{2}$	X	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	1	1	4	4º
4	J. GUADALUPE MENDOZA	$\frac{1}{2}$	1	$\frac{1}{2}$	X	1	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	$4\frac{1}{2}$	2º
5	JORGE PONCE	0	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	0	X	$\frac{1}{2}$	1	1	$3\frac{1}{2}$	6º
6	J. CARLOS RAMIREZ	$\frac{1}{2}$	0	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	X	$\frac{1}{2}$	1	$3\frac{1}{2}$	5º
7	HUMBERTO GUERRA	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	0	$\frac{1}{2}$	0	$\frac{1}{2}$	X	$\frac{1}{2}$	$2\frac{1}{2}$	7º
8	J. GUADALUPE RODRÍGUEZ	0	0	0	$\frac{1}{2}$	0	0	$\frac{1}{2}$	X	1	8º

EXPLICACION AL CUADRO TITULADO

ROUND ROBIN

Este cuadro es el que se lleva en todos los torneos por el Sistema Round Robin (todos contra todos). Como se ve es fácil de llevar.

Anota usted el nombre de los jugadores verticalmente, con sus números respectivos. En la línea correspondiente, va usted anotando los resultados obtenidos por cada jugador contra los demás, en cada cuadrado, que también ha numerado usted arriba, horizontalmente. Así, por ejemplo, el jugador número 1 vence al número 8, digamos por caso; entonces, en el cuadro número 8, correspondiente a la línea del jugador 1, anota usted el resultado; el número 1, si ganó, $\frac{1}{2}$, si entabló y 0 si perdió. En el caso de que haya ganado o perdido por "default", circula usted el número correspondiente. Luego busca usted la línea horizontal del jugador número 8 y en su cuadrado número 1, anota usted el resultado de su encuentro versus el 1. Así, con todos.

En cuanto a los números de los jugadores, se hace por sorteo, ya que se enfrentarán todos contra todos y es lo mismo que lo hagan en la primera, cuarta o sexta ronda.

Los pareos, hasta 20 jugadores, se insertan en seguida.

En el caso de que sea un número impar de jugadores, descansará aquel a quien toque jugar contra el número más alto.

Por ejemplo: si los jugadores son 7, se servirá usted del pareo 7 - 8 jugadores. Aquel a quien le toque jugar contra el 8, descansará, anotándosele la partida ganada por "BYE". En la ronda 1, descansará el jugador número 1; en la ronda 2, el 5, etc.

En este tipo de torneo, los desempates deben hacerse, primero por el Sistema Sonnenborn-Berger; después, si no desempata, el que la organización o usted decida.

Terminamos con las tablas de pareo desde 3 hasta 20 participantes.

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

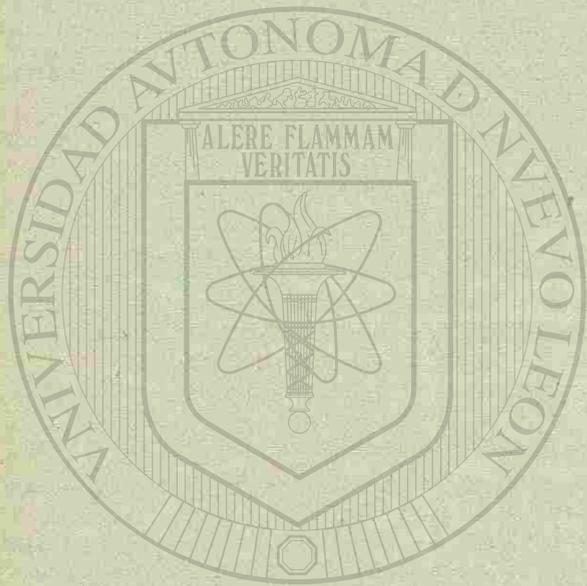
Tabla para 17 y 18 participantes

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

CLASIFICACION MAS ANEXO No. 1

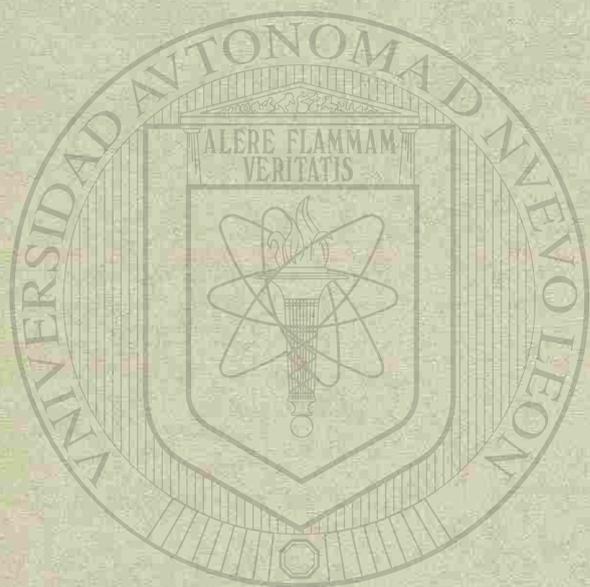


UANL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS

®



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS

Cada jugador que se supera, hace subir de calidad el promedio del ajedrez en su club, en su asociación, en las federaciones nacionales. Por eso es tan importante la clasificación, para que el ajedrecista sepa en qué lugar de la escala ajedrecística está colocado y a qué puede aspirar.

Si el jugador casero, el que juega solo por matar el tiempo, generalmente de sobremesa, o el de peluquería, que se conforma con darle de cuando en cuando su vapuleada a su "puerquito" de siempre, no le interesa su posición y, para decirlo todo, ni siquiera sabe que puede ocupar una posición determinada en el ajedrez, aquel que desea subir de categoría sí debe preocuparse por saber hasta donde puede llegar en la clasificación local, nacional o internacional.

Por eso en todos los países en donde el ajedrez está debidamente organizado, tienen su "RANKING", o clasificación nacional en el que agrupan a todos los jugadores que generalmente acuden a todos o la mayor parte de los torneos en los que por acuerdo de las Federaciones Nacionales, se puede ganar puntos.

En muchos países se organizan torneos prácticamente con el propósito de mejorar los "ratings". Los premios son en verdad muy modestos; para los participantes lo que vale son los puntos que pueden agregar a su "rating", y acuden desde centenares de kilómetros a la redonda del lugar sede.

Recordemos que Fischer ganó dos máquinas portátiles de escribir en sendos torneos, máquinas que en su país valen entre 30 y 40 dólares y hasta es posible que Fischer no sepa usarlas sino utilizando solamente los dedos índices y cazando las letras con la misma tenacidad con que se lanza a la cacería de peones, piezas o escaques en el lado contrario del tablero. Pero a él le importaba que en cada torneo iba mejorando su posición al enfrentarse a contrincantes más fuertes y mejor clasificados cada vez.

Nosotros estamos empezando nuestro "ranking" (clasificación) nacional y creo que deberíamos darle la importancia que verdaderamente tiene acudiendo con la mayor frecuencia que podamos a los torneos en que puede ganarse puntos; recordemos que por ahora, solo son, uno para la generalidad de los ajedrecistas: los Nacionales Abiertos ¡una vez al año! y dos para los primeros lugares del Abierto, que juegan el Nacional Cerrado. Con los TORNEOS POPULARES DE CLASIFICACION FENEMAC, estas oportunidades se multiplicarán; hay que aprovecharlas.

Entre mis gratos recuerdos de torneos, está uno que se me quedó grabado con caracteres indelebiles y que me produjo verdadero placer.

El Torneo Nacional Estudiantil Individual de 1973 que se jugó en el Instituto Tecnológico de esta ciudad de Monterrey, lo ganó Kenneth Frey y con el torneo, ganó ¡un! punto. Sin embargo, nos dijo con satisfacción: "...Póngamelo. Si viera qué difícil es ganar puntos... Desde luego, él se refería a lo difícil que es ganar puntos en la posición de privilegio en que ya para entonces se encontraba en la Clasificación Nacional. ... Si así pensarán todos...", fue la reflexión que se nos vino de inmediato a la mente.

Si todos nuestros ajedrecistas acudieran a los torneos con mayor frecuencia con la mente fija en su clasificación, ¡qué gran paso daríamos en la superación de nuestro ajedrez!

Y sí, cientos de ajedrecistas acuden a los torneos con muy diversos propósitos, entre los cuales si acaso, hay una remotísima esperanza de clasificar ventajosamente. Algunos acuden

por el gran número de amigos que hacen durante los días de torneo; otros, por gozar del ambiente ajedrecístico, que es como un incentivo en la dura brega del vivir; otros más, por conocer y codearse con nuestros ases del tablero. ¡Qué bueno que ahora se les puede ofrecer algo más tangible: su clasificación!. Pero si solo fuera por convivencia, haríamos bueno el lema de la FIDE: GENS UNA SUMUS: Somos una familia.

Pero volviendo a la clasificación, diremos que se han creado y puesto en práctica diversos sistemas que han funcionado bien o pasablemente; pero que han servido para colocar a cada quien en el lugar que le corresponde. Siempre es mejor algo que nada.

Así, por ejemplo, en los Estados Unidos la Clasificación nacional se rigió por fórmulas que propuso Harkness, antes de adoptarse el Sistema del profesor Elo, basado en estudios matemáticos que le llevaron a él y sus colaboradores mucho tiempo; pero que al fin fue adoptado por la Federación Norteamericana de Ajedrez y más tarde por la FIDE, para su Clasificación Internacional, sistema basado en una curva de probabilidades o porcentajes esperados según la fuerza de los contendientes.

Fórmulas anteriores a 1961 en que comenzó a funcionar en Estados Unidos el sistema de Elo, se utilizaron oficialmente, tales como las siguientes:

1) Dar o quitar 10 puntos por cada unidad de porcentaje por encima o por debajo del 50%. Así, un jugador que ganaba 4 juegos de 8, no movía su "rating". Si ganaba 5 de 8, tenía un 62% o sean 12 unidades por encima del 50%, equivalentes a + 120 puntos. Si lograba 3, o sea un 37%, 13 por debajo del 50%, su puntuación bajaba 130.

2) Dar o quitar a cada jugador 100 puntos por cada juego ganado o perdido por encima o por debajo del 50%. En el mismo torneo de 8 rondas, quien ganaba 5, una por encima de 4 = 50%, sumaba 100 puntos a su "rating" y a la inversa.

Como se ve, estos sistemas no tomaban en cuenta las diferencias de puntuación ni fuerza entre los torcistas. Sin embargo, funcionaban y eran útiles. Sirvieron para clasificar a más de 5,000 ajedrecistas en poco tiempo.

La curva de Elo, basada en diferencias de fuerza ("rating"), d'ó lugar a la siguiente fórmula:

$$R_n = R_a + 16 (G - P) + 4\% (SD)$$

R_n = Rating nuevo
 R_a = Rating anterior
 16 = Constante basada en diferencias de "rating"
 $G-P$ = Ganados - Perdidos
 4% (SD) = 4% de las sumas de las diferencias de "rating" entre el jugador y sus oponentes.

Así, otras fórmulas obtenidas por el propio Elo y más tarde modificadas, como veremos más adelante.

Por ejemplo, la fórmula Núm. 3 que, como se verá, ya la trae la FIDE en su Anexo 1, adjunto a la Circular Núm. 4, Año FIDE 1972 — 1973:

$$R = R_c + D (P) \quad \text{La FIDE la pone así: } R_p = R_c + D (P)$$

R (o R_p) = Resultado de un jugador en un torneo o serie de torneos.

R_c = Clasificación media de los adversarios.

$D (P)$ = Diferencia entre la clasificación de un jugador y la de los adversarios, basada en el porcentaje realizado por el jugador. Este número se encuentra en la Tabla 1 que también se inserta.

Ejemplo: El jugador A participa en un torneo de 8 rondas con un promedio de "rating" de sus oponentes = a 1 800 y obtiene 5 puntos, o sea 5/8, o sea el 62%. La Tabla 1 da para el 62%, un $D(P) = 87$, o sea que el nuevo "rating" de A es = $1 800 + 87 = 1 887$.

Esta fórmula se utilizó en principio para los primeros 16 juegos de torneo de un jugador. Después de esos 16 juegos, debe utilizarse la Fórmula (2), que es la utilizada actualmente por la FENAMAC:

$R_n = R_o + K (W - We)$, en la cual

R_n = Rating nuevo

R_o = Rating anterior o sea con el que inició el torneo

W = Puntos reales obtenidos por el jugador

We = Puntos esperados en base al "rating" anterior

K = Coeficiente del participante

Esta fórmula requiere una serie de sumas jugador por jugador que, como veremos después, pueden resumirse en una sola. Pongamos un ejemplo:

El jugador A, con 2000 puntos de R_o , jugó contra: (Consultar tabla (2))

G	a	B = 1 800	" = + 200 = .76%
T		C = 1 950	" = + 50 = .57%
P		D = 2 080	" = + 80 = .39%
G		E = 1 850	" = + 150 = .70%
G		F = 1 930	" = + 70 = .60%

$$W = 3\frac{1}{2}$$

$$We = 3.02$$

$$W = 3.50$$

$$- We = 3.02 = .48 \times 45 (K) = 21.60 = + 22$$

$$R_o = 2000 + 22$$

$$R_n = 2022$$

K , coeficiente del jugador, vale 45 para sus primeros 100 juegos en que se toma en cuenta el "rating". Para los siguientes 200 juegos, $K = 30$ y 20 de ahí en adelante. Si durante sus primeros 100 juegos su "rating" pasa de 2 200, $K = 30$ y en cualquier tiempo, si su "rating" pasa de 2 400, $K = 20$. Estos valores de K , fueron los primeros que se le dieron, en razón del número de partidas de torneo jugadas por un ajedrecista. Más tarde cambiaron y se le dieron valores en razón de la fuerza de los jugadores, como veremos en el Anexo Núm. 1 FIDE.

Dijimos antes que puede evitarse tantas sumas, calculando el promedio de los "ratings" de los jugadores enfrentados, obteniendo la diferencia entre este promedio y el R_o del jugador, es decir, el "rating" con que entró al torneo. Con inapreciable diferencia, el resultado es el mismo.

Ejemplo:

(El mismo jugador A, anterior) = 2 000 puntos
- 1 922

G a B = 1 800 puntos = + 78 = .61 % (Tabla 2)

T. C = 1 950

P D = 2 080 " .61 x 5 (No. de partidas) = 3.05

G E = 1 850 "

G F = 1 930 "

W = 3½ 9 610 " Promedio = 9610/5 = 1 922

W = 3.50 We = 3.05 3.50 - 3.05 = .45

.45 x 45 (K) = 20.25, o sean 20 puntos ganados.

Rn = Ro = 2 000 + 20 = 2 020.

Lo que nos da 2 puntos menos que en el cálculo anterior, lo cual no altera mucho el "rating" de jugadores aficionados. Pero si un jugador que va subiendo muy despacio debido a que su "rating" lo coloca como Maestro Nacional, lo desease, se haría un cálculo según la forma anterior o le añadiríamos 2 puntos que es, según nuestra experiencia, la diferencia media.

Decíamos que esta fórmula es la utilizada por la FENAMAC, que ilustra con algunos ejemplos en su: ESTATUTOS, REGLAMENTOS, de 1973.

Esta fórmula, como la aplica la FENAMAC, veremos que es igual a la segunda manera con que calculamos arriba, en la que se obtiene el promedio de los jugadores enfrentados, con la diferencia de que la FENAMAC toma los porcentajes y D(P), de la Tabla Núm. 1. El ejemplo 2 que nos da en ESTATUTOS, REGLAMENTOS, del Torneo Sado!un de enero de 1971, lo comprobará. Dice así:

"El jugador B. Ramírez con un "rating" inicial de 2 086, se enfrentó a 5 participantes con un PROMEDIO de 1 934 por lo que la diferencia a aplicarse de acuerdo con la Tabla 1 es de + 134, lo que indica un .68% que debe obtener para mantener su "rating". Como Ramírez obtuvo 2 puntos reales (o sea W) su "rating" varió como sigue:

Rn = 2068 + 45 (2.0 - 5.0 x .68) = 2 005

O sea: W = 2 We = 5 x .68 = 3.40

W = 2.00 - 3.40 = - 1.40 x 45 = - 63

Rn = 2 068 - 63 = 2 005

Como se ve, es la misma, con la salvedad de que la FIDE adoptó, según se verá en el Anexo 1 FIDE, valores para K no en función del número de partidas acumuladas, sino en función de la fuerza de los jugadores, dándole un valor de 15 - 20 para jugadores de fuerza establecida y 25 - 30, para los nuevos jugadores o los juniors. Probablemente este cambio se hizo tomando en cuenta que en algunos países de poco movimiento ajedrecístico, resulta muy difícil acumular 100 ó 200 juegos de torneo.

En los torneos de la Universidad Autónoma de Nuevo León (UANL), le damos a K los siguientes valores:

1900 puntos o más K = 20

1700 a 1899 K = 25

menos de 1700 K = 30

Sin embargo, mientras no se resuelva otra cosa, demos a K los valores señalados por la FENAMAC.

Pero no solo en torneos puede un jugador crear o mejorar su "rating". Algunos clubes organizan "matches" de clasificación entre dos contendientes clasificados. Para ello, enlistan a sus jugadores comenzando por el de mayor clasificación, al que dan el número 1 y así, 2, 3, 4, etc., a los que le siguen. Generalmente hacen una especie de escalera en la que cada jugador es uno de los pe'daños, desde el 1 hasta el de más baja clasificación. Entonces, un jugador puede retar a otro para un encuentro personal ("match") que suele constar de dos partidas.

Desde luego, debe respetarse las categorías; esto es, un jugador puede retar al inmediatamente superior o a uno más próximo, si el inmediatamente superior está ocupado jugando otro "match". Quiere decirse que un jugador, digamos de 1 650 puntos, difícilmente conseguirá un encuentro con otro que tenga más de 1 900, y no es juicioso que se realice tal

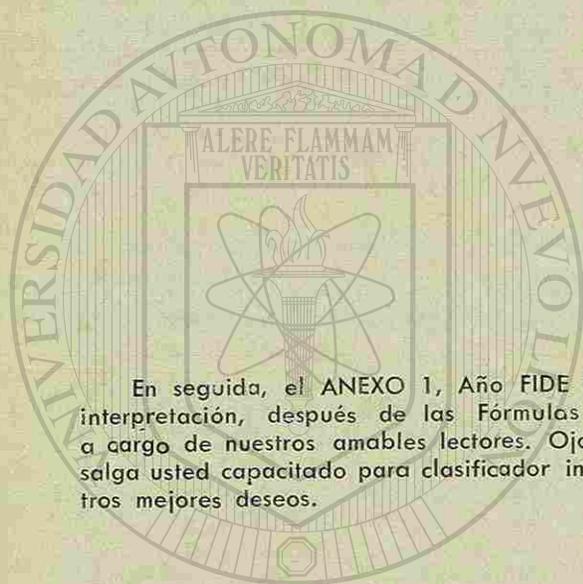
encuentro; la diferencia de fuerza es mucha. Si un jugador quiere subir, debe hacerlo por peldaños y, si puede, llegar hasta el número 1; pero debe probar que merece la oportunidad.

Si un jugador de mayor "rating" gana la primera partida, ahí termina el encuentro; pero si gana el de menor puntuación, se juega la siguiente, para un empate, que también da puntos al más bajo. Si gana el "match", ocupará el lugar de su vencido antagonista, con el subsecuente aumento de puntuación. Así, peldaño a peldaño, para llegar lo más alto en la escala, que su fuerza le permita. El club apoyará, con toda su autoridad, la pretensión de un retador, si esa pretensión es razonable.

La forma en que aumenta la puntuación en cada "match", se expone en la tabla siguiente, copiada de la página 42 de "ESTATUTOS, REGLAMENTOS" de la FENAMAC, solo que invirtiendo la explicación clave, en el caso de el más alto y el más bajo; esto es: Si gana el más alto, su triunfo es más fácil y en consecuencia, los puntos que gane deben ser menos que los adjudicados al más bajo, si gana, por haber realizado este una empresa más difícil. Por otra parte, si un jugador pierde contra otro que le supera en 400-449 puntos (ese match no debe autorizarse), le deducen 42 puntos y si gana, solo se le dan 3; lo más probable es que ya no vuelva a retar a nadie, desilusionado; pero si le deducen, como debe ser, 3 puntos, es seguro que vuelva a intentar otro encuentro con su vencedor, en un plazo no menor de dos meses; aunque puede jugar contra otros en ese lapso.

He aquí la tabla:

DIFERENCIA EN PUNTOS	K = 45			K = 20 *		
	SI GANA EL MAS ALTO ADICIONE AL GANADOR Y DEDUZCA AL PERDEDOR	SI GANA EL MAS BAJO ADICIONE AL GANADOR Y DEDUZCA AL PERDEDOR	SI ENTABLAN AL MAS BAJO Y DEDUZCA AL MAS ALTO	+	-	=
0- 9	22	23	0	10	10	0
10- 19	21	24	0	9	11	1
20- 29	21	24	2	9	11	1
30- 39	20	25	2	9	11	1
40- 49	19	26	3	8	12	2
50- 59	19	26	3	8	12	2
60- 69	18	27	4	8	12	2
70- 79	18	27	4	8	12	2
80- 89	17	28	5	8	12	2
90- 99	17	28	5	8	12	2
100- 109	16	29	6	7	13	3
110- 119	15	30	7	7	13	3
120- 129	15	30	7	7	13	3
130- 139	14	31	8	6	14	4
140- 149	14	31	8	6	14	4
150- 159	13	32	9	6	14	4
160- 169	13	32	9	6	14	4
170- 179	12	33	10	5	15	5
180- 189	12	33	10	5	15	5
190- 199	11	34	11	5	15	5
200- 209	11	34	11	5	15	5
210- 219	10	35	12	4	16	6
220- 229	10	35	12	4	16	6
230- 239	9	36	13	4	16	6
240- 249	9	36	13	4	16	6
250- 299	8	37	14	4	16	6
300- 348	6	39	16	3	17	7
350- 399	4	41	18	2	18	8
400- 449	3	42	19	1	19	9
450- 499	2	43	20	1	19	9
500	1	44	21	0	20	10



En seguida, el ANEXO 1, Año FIDE 1 1972 - 1973, cuya interpretación, después de las Fórmulas (1) y (2) dejamos a cargo de nuestros amables lectores. Ojalá de esta incursión, salga usted capacitado para clasificador internacional. Son nuestros mejores deseos.

El Sistema de Clasificación aplicado nacionalmente

Un sistema de clasificación nacional debe, como el de la FIDE, ajustarse a los principios fundamentales sub-yacentes, si se quiere que produzca resultados realistas y fieles. Las fórmulas (1) y (2) dadas más abajo son la base del sistema de la FIDE; las mismas pueden servir también, con pequeñas modificaciones, para las clasificaciones nacionales. Las modificaciones provienen de las diferencias existentes en la dimensión y composición de la masa de los jugadores a calificar. El conjunto de la FIDE se compone, principalmente, de jugadores que han alcanzado el nivel de Maestro, mientras que la mayor parte de los conjuntos nacionales estarán constituidos, casi enteramente, por jugadores por debajo del nivel de Maestro, incluyendo mayores y jóvenes, estudiantes, mujeres y participantes momentáneos de un solo torneo y, lo más importante, jóvenes jugadores que progresan rápidamente. Ninguno de estos tipos figura de manera significativa en el conjunto de la FIDE. No obstante son los jugadores del conjunto FIDE quienes sirven de referencia o de criterio para medir a los otros jugadores en una escala de clasificación común.

Cuando una federación nacional comienza a clasificar, está habitualmente en la siguiente situación: algunos jugadores clasificados FIDE y otros muchos no clasificados. En este caso es necesario que se disputen torneos de clasificación o utilizar

los resultados de anteriores torneos. Los mejor adaptados son los torneos "todos contra todos". A partir de sus resultados, si tres jugadores se califican, se puede clasificar a los demás. Estos nuevos jugadores clasificados sirven, a su vez, de referencias en los otros torneos de clasificación y así seguidamente. Manifiestamente estas clasificaciones de salida tienen una considerable incertidumbre a causa del muestreo demasiado limitado de resultados. Pero el sistema de clasificación es, por su misma naturaleza, autocorrector. Prosiguiendo el juego y clasificación se alcanzará rápidamente los apartados correctos de clasificación.

Para describir los procesos vamos primeramente a repetir las fórmulas de base:

$$\text{Fórmula de clasificación de resultados: } R_p = R_c + D(P) \quad (1)$$

R_p es el resultado de un jugador en un torneo o en una serie de torneos.

R_c es la clasificación media de los adversarios enfrentados.

$D(P)$ es la diferencia entre la clasificación de un jugador y la de los adversarios, basada en el porcentaje realizado por el jugador. Este número se encuentra en la Tabla I siguiente:

$$\text{Fórmula de nueva clasificación: } R_n = R_o + K(W - W_e) \quad (2)$$

R_o : clasificación antes del torneo;

R_n : clasificación después del torneo;

W : número de puntos reales; W_e : número de puntos alcanzado;

K : valor de clasificación del resultado.

La ecuación (1) se utiliza generalmente para calcular la clasificación de salida de un jugador, pero puede utilizarse para todos los jugadores para una clasificación de base periódica. La ecuación (2) de la media entre la clasificación anterior y el re-

sultado del torneo para dar la nueva clasificación. El valor numérico del coeficiente K depende de la importancia relativa dada a R_o y R_p .

Las clasificaciones se publican anualmente por la FIDE y conservan su valor durante un año. Los muestreos de los jugadores activos sobrepasan generalmente 50 partidas. Si el muestreo tiene menos de 80 partidas, los cambios de clasificación se calculan después de cada prueba y a continuación se totalizan al final del período de clasificación. Para este cálculo K se fija en 10. Si el muestreo sobrepasa 80 partidas, la clasificación se calcula por el período y se vuelve la nueva clasificación publicada. Esto significa, de hecho, que los resultados anteriores a un año, se ignoran cuando el muestreo anual sobrepasa 80 partidas. Para las aplicaciones nacionales donde se puede publicar más frecuentemente lista de clasificación, o bien donde se calcula después de cada torneo en lugar de utilizar una periodicidad, se recomienda un valor de K más alto, por ejemplo 15-20 para los jugadores cuya fuerza está establecida y 25-30 para los nuevos jugadores o los juniors.

Para volver a la ecuación (1), fórmula de clasificación de resultados, se ve que cuando se aplica a jugadores en un torneo "todos contra todos", N cálculos diferentes de R_c son necesarios uno por cada jugador, pues cada jugador no se enfrenta consigo mismo. El número de cálculos puede reducirse a uno utilizando la forma modificada de la ecuación (1), a saber.

$$R_p = R_a + \frac{D(P)(N-1)}{N} \quad (3)$$

R_a es la clasificación media de todos los participantes.

El término de la derecha del signo + es la $D(P)$ "ajustada".

Por Ejemplo: Supongamos $R_a = 2350$ en un torneo de 16 $N = 16$, $N - 1 = 15$; supongamos todavía que un jugador haya hecho 9 sobre 15. $P = 9/15 = 60\%$ y la tabla indica que $D(P)$ es 72.

La $D(P)$ ajustada es $15/16$ veces aquella, es decir 67.

También el valor del resultado es $R_p = 2350 + 67 = 2417$.

En un torneo de clasificación, la clasificación media R_a es evidentemente desconocida a la partida. Sin embargo desde que los resultados se conocen la clasificación media para el conjunto del grupo puede ser conocida con una aproximación razonable:

Supongamos que N sea el número total de jugadores, M el número de jugadores clasificados, R_+ la clasificación media de estos jugadores. Inmediatamente se hace la suma de las diferencias ajustadas para los jugadores clasificados. Dividiendo esta suma por M se tiene la diferencia ajustada media para los jugadores clasificados. Retirar esto de R_+ da R_a . En ecuación:

$$R_a = R_+ - \frac{M}{N} \sum_{i=1}^M D(P_i) \quad (4)$$

P_i representa el resultado en porcentaje de un jugador, E el signo de adición indicando que los términos a la derecha deben sumarse, y la expresión entera a la derecha del signo menos es la "diferencia ajustada media" para los jugadores clasificados.

Ejemplo: Supongamos que tres jugadores en un torneo de 16 tienen clasificaciones de 2450, 2370 y 2350 y que alcanzan 12, 9 y $10\frac{1}{2}$ puntos respectivamente. $N = 16$ y $M = 3$. La media de las clasificaciones R_+ es 2390. Los porcentajes individuales (P_i) son .80, .60 y .70 y las $D(P_i)$ correspondientes son 240, 72 y 149. La suma de estas diferencias es 461 y multiplicado por $15/16$ y dividiendo por 3 se obtiene 144 para la diferencia ajustada media. Así $R_a = 2390 - 144 = 2246$.

Fácilmente se ve que una vez que R_a se conoce, las clasificaciones de todos los jugadores pueden calcularse gracias a la ecuación (3) como en el ejemplo precedente.

Inmediatamente volvemos a los tres jugadores clasificados para calcular su nueva clasificación mediante la fórmula (2). Para esto es necesario determinar el resultado alcanzado W_e por cada uno. Se le encuentra adicionando los porcentajes alcanzados contra los diferentes adversarios: $W_e = E(P_i)$ tomando estos porcentajes alcanzados en el cuadro II. Se debe admitir que es un método penoso que exige N sumas. Con una precisi-

sión muy ligeramente inferior W_e puede ser calculado utilizando los porcentajes alcanzados contra del grupo entero, lo que elimina las sumas. En este caso se forma la diferencia ($R_o - R_a$) y se toma el porcentaje alcanzado P_e en el cuadro II. El resultado alcanzado se vuelve entonces:

$$W_e = N(P_e) - \frac{1}{2}$$

$\frac{1}{2}$ es fácil de entender puesto que un jugador no juega contra si mismo.

Ejemplo: Tomemos el 2º jugador del ejemplo anterior: $R_o = 2370$; $W = 9$;

$R_o - R_a = 124$. Para una diferencia de 124, P_e es 67% y $N(P_e)$ es 10,7.

El resultado alcanzado es este menos $\frac{1}{2}$ es decir 10,2. Así $(W - W_e) = -1,2$ y el cambio en la clasificación será $K(-1,2)$ o -24 puntos si K está fijado en 20.

Los ejemplos anteriores bastan para ilustrar la manera de hacer los cálculos necesarios para establecer un sistema de clasificación. Estos métodos no deben considerarse como rígidos e inflexibles; están hechos para ser utilizados con una máquina de oficina y una regla de cálculo. Con un ordenador existen otros procedimientos. Igualmente cuando la mayoría de los jugadores de un torneo están clasificados y sólo algunos no lo están, es más simple y más rápido calcular los resultados de los jugadores no clasificados contra los sólo clasificados y servirse de estos valores para estimar R_a , la clasificación media de los participantes. El cálculo de esas clasificaciones puede entonces comenzar a partir de ahí con la ecuación (2).

En las operaciones siguientes los resultados de los jugadores no clasificados entre ellos entran automáticamente en la línea de cuenta

Sigue el procedimiento resumido paso a paso e ilustrado con un ejemplo real, el del campeonato de Brasil 1972. Se recomienda a los especialistas de la clasificación la utilización de la hoja de trabajo.

Esquema de procedimiento para clasificar los resultados de torneos

- 1.— Hacer lista de jugadores, de su clasificación, de sus resultados en el orden de clasificación del torneo (columnas 1 a 3 de la hoja de trabajo).
- 2.— Calcular porcentaje por cada jugador y ponerlo en la columna 4.
- 3.— Buscar en cuadro I la D(P) correspondiente a cada porcentaje. Columna 5.
- 4.— Multiplicar cada D(P) por $(N - 1)/N$. Es la D(P) ajustada que figurará en la columna 6 con un signo cualquiera para distinguir jugadores clasificados y no clasificados.
- 5.— Para jugadores clasificados calcular la clasificación media R_+ y hacerla figurar en la línea superior de la hoja de trabajo.
- 6.— Para jugadores clasificados hacer la media de las D(P) ajustadas y hacerla figurar en la parte baja de la hoja en la columna 6.
- 7.— Obtener la clasificación media de todo el grupo R_a por medio de la ecuación (4) y hacerla figurar en la línea superior de la hoja de trabajo en el sitio requerido.
- 8.— Para los jugadores no clasificados, añadir R_a y la D(P) ajustada obtenida fase 4. Estos son los resultados de los jugadores no clasificados que se han hecho figurar en la columna 7 (se ha añadido entre paréntesis las de los jugadores clasificados, para comparación, pero esto no es necesario).
- 9.— Para los jugadores clasificados hacer la sustracción $(R_o - R_a)$ y ponerla en la columna 8.
- 10.— Del cuadro II tomar los porcentajes alcanzados correspondientes a cada diferencia $(R_o - R_a)$ y hacerlos figurar en la columna 9.
- 11.— Efectuar los productos $N(P_e)$ y hacerlos figurar en la columna 10.

- 12.— Restar $\frac{1}{2}$ de cada número de la columna 10 y hacer figurar el resultado en la columna 11. Estos son los resultados alcanzados.
- 13.— Hallar la diferencia entre los resultados reales y alcanzados por los jugadores clasificados y hacerla figurar en la columna 12.
- 14.— Multiplicar el número de la columna 12 por K y hacer figurar en la columna 13. Estos son los cambios de clasificación de los jugadores clasificados.
- 15.— Añadir los números de las columnas 2 y 13 por cada jugador clasificado y hacerlo figurar en la columna 14. Estas son las nuevas clasificaciones de los jugadores clasificados (aquí $K = 20$).
- 16.— Para los jugadores no clasificados antes de la prueba, el resultado del torneo de la columna 7 se vuelve la clasificación después del torneo y servirá de R_o en el próximo torneo.

Puede parecer extraño que un jugador no clasificado que ha terminado en el 3er. puesto tenga una clasificación superior a la del vencedor del torneo. Se debe recordar que la clasificación del vencedor antes del torneo se basaba en los resultados anteriores cuyo efecto sobre su clasificación no puede ser totalmente ignorado. En compensación la clasificación de un jugador clasificado el 3o. se basa sobre este solo torneo y estará sujeta a cambios en el torneo siguiente.

Cuadro I. Diferencias de clasificación en función de los resultados en porcentaje

P	D(P)								
1.0	+	.83	273	.66	117	.49	-7	.32	-133
.99	677	.82	262	.65	110	.48	-14	.31	-141
.98	589	.81	251	.64	102	.47	-21	.30	-149
.97	538	.80	240	.63	95	.46	-29	.29	-158
.96	501	.79	230	.62	87	.45	-36	.28	-166
.95	470	.78	220	.61	80	.44	-43	.27	-175
.94	444	.77	211	.60	72	.43	-50	.26	-184
.93	422	.76	202	.59	65	.42	-57	.25	-193
.92	401	.75	193	.58	57	.41	-65	.24	-202
.91	383	.74	184	.57	50	.40	-72	.23	-211
.90	366	.73	175	.56	43	.39	-80	.22	-220
.89	351	.72	166	.55	36	.38	-87	.21	-230
.88	336	.71	158	.54	29	.37	-95	.20	-240
.87	322	.70	149	.53	21	.36	-102	.19	-251
.86	309	.69	141	.52	14	.35	-110	.18	-262
.85	296	.68	133	.51	7	.34	-117	.17	-273
.84	284	.67	125	.50	0	.33	-125	.16	-284

P es el porcentaje alcanzado.
D(P) es la diferencia de clasificación entre el jugador y sus adversarios.
+ indica un valor indeterminado.

Cuadro II. Porcentaje alcanzado en función de las diferencias de clasificación.
H: jugador mejor clasificado; L: jugador peor clasificado.

Dif. clas.	H	L									
0-3	.50	.50	92-98	.63	.37	198-206	.76	.24	345-357	.89	.11
4-10	.51	.49	99-106	.64	.36	207-215	.77	.23	358-374	.90	.10
11-17	.52	.48	107-113	.65	.35	216-225	.78	.22	375-391	.91	.09
18-25	.53	.47	114-121	.66	.34	226-235	.79	.21	392-411	.92	.08
26-32	.54	.46	122-129	.67	.33	236-245	.80	.20	412-432	.93	.07
33-39	.55	.45	130-137	.68	.32	246-256	.81	.19	433-456	.94	.06
40-46	.56	.44	138-145	.69	.31	257-267	.82	.18	457-484	.95	.05
47-53	.57	.43	146-153	.70	.30	268-278	.83	.17	485-517	.96	.04
54-61	.58	.42	154-162	.71	.29	279-290	.84	.16	518-559	.97	.03
62-68	.59	.41	163-170	.72	.28	291-302	.85	.15	560-619	.98	.02
69-76	.60	.40	171-179	.73	.27	303-315	.86	.14	620-735	.99	.01
77-83	.61	.39	180-188	.74	.26	316-328	.87	.13	más de		
84-91	.62	.38	189-197	.75	.25	329-344	.88	.12	735	1.0	.00

La dirección de un sistema de clasificación no consiste solamente en hacer los cálculos. El director de la clasificación debe comprender la composición general de su cambio. Además debe comprenderse que la clasificación por su misma naturaleza determina solamente las diferencias entre jugadores que juegan entre ellos, o en otros términos, que el sistema no producirá más que las diferencias conforme a la función de probabilidades sobre la cual el sistema está basado.

La misma escala de clasificación es arbitraria y abierta. No hay punto fijo como por ejemplo el hielo fundente en la escala de temperaturas. No existe en efecto un jugador de Ajedrez patrón, cuya fuerza quedaría incambiable. El sistema no compara más que jugadores reales, que evolucionan en su

TOURNAMENT Brazilian Championship DATE 1972 N 19 W 6 R 2317 R_a 2315

ROSK SHEET FOR RATING OF TOURNAMENTS

Participants	R ₀	N	P	D(P)	D(P) Adj.	R _p	R ₀ - R _a	P _e	R(P _e)	V _e	V _e - V ₀	Changes in R	R _a
1 German, E.	2340	14	.78	220	(208)	(2423)	125	.67	12.7	12.2	1.8	+36	2376
2 Trois, F.	2295	134	.75	193	(183)	(2398)	80	.61	11.6	11.1	2.4	+48	2343
3 Moreira, N.	U	133	.75	193	193	2398							
4 Roth, P.	2300	131	.75	193	(183)	(2398)	95	.62	11.8	11.3	2.2	+44	2344
5 v. Rimedijk	2345	123	.695	145	(137)	(2358)	130	.68	12.9	12.4	1.1	+44	2347
6 dos Santos	U	113	.64	102	97	2312							
7 Hoch, A.	U	11	.61	80	76	2291							
8 Pinto Palva	U	101	.58	57	54	2269							
9 Azevedo	U	101	.58	57	54	2269							
10 Favres, L.	U	9	.50	0	0	2215							
11 Belen	U	9	.50	0	0	2215							
12 Camare, H.	2405	9	.50	0	(0)	(2215)	190	.75	14.2	13.7	-4.7	-91	2311
13 Araujo, R.	U	7	.39	-80	-76	2139							
14 Chemin	2220	63	.36	-102	(-97)	(2118)	-5	.49	9.3	8.8	-2.3	-46	2169
15 Asfora	U	6	.33	-125	-118	2097							
16 Generalva, A.	U	31	.195	-245	-232	1983							
17 Guerre	U	31	.195	-245	-232	1983							
18 Macedo, M.	U	31	.195	-245	-232	1983							
19 Rusevsky	U	31	.195	-245	-232	1983							
20													

Column: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14

Average Adjusted D(P) for Rated: 102

fuerza en el curso de su vida. Pueden progresar rápidamente y en sus diferentes pasos, durante su juventud, permanecerán relativamente estables en su edad madura y bajar lentamente en sus últimos años. Pero la fuerza en los últimos años volverá raramente al nivel con el que el jugador entró en la clasificación.

Por consecuencia los jugadores que bajan no son suficiente para proporcionar puntos de clasificación a los jugadores que progresan. Los jugadores en progreso toman también puntos a los jugadores cuya fuerza se ha estabilizado, como resultado de una deflación de la clasificación de este último. El control de esta deflación es la llave para que el sistema funcione bien y sea aceptado. Este control puede obtenerse por procedimientos y reglas. recomendamos los siguientes:

- 1.— Observar el orden apropiado en los cálculos de clasificación. Esto ya ha sido señalado en lo que concierne a los jugadores no clasificados y clasificados; pero es necesario tener en cuenta también a los juniors que son aquellos que progresan más a menudo. Los juniors, si se les puede identificar, deben ser clasificados después de los no clasificados pero antes de los otros clasificados. Y si la clasificación después del torneo de un junior es mejor que la clasificación anterior, es la clasificación posterior la que debe figurar calculando la clasificación R_a del grupo.
- 2.— Como se ha dicho, la utilización de un coeficiente K más alto para los jugadores nuevos y juniors ayuda a disminuir la deflación, pero este método sólo no basta para controlar la deflación.
- 3.— Es necesario identificar los resultados excepcionales desde el punto de vista estadístico: diferentes resultados anteriores. Es posiblemente el medio más eficaz para controlar la deflación y es muy sencillo de aplicar. Puede tomar la forma de puntos de bonificación o incluso la anulación de la clasificación anterior para volver a la clasificación indicada por el nuevo resultado. Un criterio de resultado excepcional en un

torneo de duración clásica (12 - 16 rondas): 3 puntos o más de diferencia entre el resultado real y el resultado alcanzado ($W - W_e$). Para torneos más cortos se justifica una diferencia menor.

Cualquiera que sea el método escogido para controlar deflación se recomienda examinar periódicamente las clasificaciones de un grupo de control seleccionado para ver si existe una tendencia sistemática en el conjunto clasificado. Otras reglas para clasificaciones nacionales pueden inspirarse en las de la Federación de los Estados Unidos que se dan en ciertas referencias anteriores.

Arpad E. Elo, Secretario de la
Comisión de Clasificación de la
FIDE.

REFERENCIAS

Presentación por la FIDE de un sistema de clasificación 1970 (distribuido en tres idiomas por la FIDE a las federaciones miembros).

CHESS EXPRESS, No. 4 & 5 1971. Informe del sistema de clasificación en inglés y alemán.

Reglamentos de la FIDE para la concesión de títulos (distribuido por la FIDE).

CHESS LIFE, agosto 1967. Exposición popular del sistema de clasificación en inglés. Los ejemplares se pueden obtener del Secretario de la Comisión de Clasificación.

TEORIA DEL SISTEMA DE CLASIFICACION. Folleto impreso privadamente en inglés. Puede obtenerse del Secretario de la Comisión de Clasificación.

Agradecemos a M. Nida Uzman, joven jugador turco de Ajedrez y estudiante de matemáticas de la Universidad de Berlín, las pruebas algebraicas de las ecuaciones (3) y (4).

A. E. E:

TITULOS INTERNACIONALES

REFERENCIAS

Presentación por la FIDE de un sistema de clasificación 1970 (distribuido en tres idiomas por la FIDE a las federaciones miembros).

CHESS EXPRESS, No. 4 & 5 1971. Informe del sistema de clasificación en inglés y alemán.

Reglamentos de la FIDE para la concesión de títulos (distribuido por la FIDE).

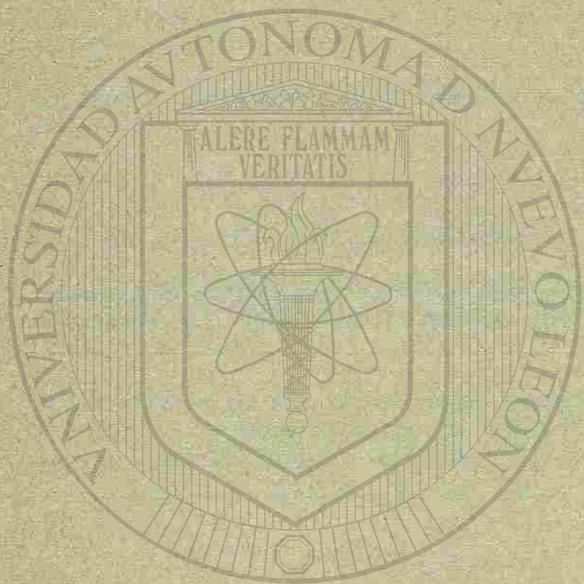
CHESS LIFE, agosto 1967. Exposición popular del sistema de clasificación en inglés. Los ejemplares se pueden obtener del Secretario de la Comisión de Clasificación.

TEORIA DEL SISTEMA DE CLASIFICACION. Folleto impreso privadamente en inglés. Puede obtenerse del Secretario de la Comisión de Clasificación.

Agradecemos a M. Nida Uzman, joven jugador turco de Ajedrez y estudiante de matemáticas de la Universidad de Berlín, las pruebas algebraicas de las ecuaciones (3) y (4).

A. E: E:

TITULOS INTERNACIONALES



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

DIRECCIÓN GENERAL DE BACHILLERATO

Con alguna frecuencia se me pregunta: ¿Cómo se obtienen los títulos internacionales?

El Anexo Núm. 1 a la Carta circular Núm. 3, Año FIDE 1971 1972, nos da la respuesta.

No copiaremos íntegro el anexo. Daremos a conocer solamente la forma como se pueden adquirir títulos internacionales FIDE.

CAPITULO II.—

Art. 1: Título de Gran Maestro Internacional de la FIDE.

A. El Campeón del Mundo, como tal, es Gran Maestro Internacional.

B. Es promovido a Gran Maestro Internacional. ®

a) Un jugador que durante un Torneo Interzonal obtiene resultados que le permiten participar en un Torneo de candidatos para hombres, aunque, por alguna razón, no participe en él;

b) Un jugador que participando en un Torneo de Candidatos para hombres, obtenga un resultado no menor del 40% de los puntos posibles en Cuartos de Final.

Art. 2: Título de Maestro Internacional de la FIDE.

A. La Campeona del Mundo, como tal, es Maestra Internacional.

B. El Campeón Mundial Juvenil, como tal, es Maestro Internacional, siempre que en el Torneo de Campeonato hayan participado cuando menos diez jugadores.

C. Es promovido a Maestro Internacional:

a) Un jugador que durante un Torneo Zonal obtenga el derecho de participar en un Torneo Interzonal para hombres, aun si, por alguna razón, no pueda participar en él;

b) Cualquier otro jugador que obtenga un "score" no menor del 66 2/3% de los puntos posibles en un Torneo Zonal para hombres.

c) Cualquier otro jugador que participando en un Torneo Interzonal para hombres, obtenga cuando menos el 33 1/3% de los puntos posibles.

CAPITULO III

Art. 1: Título de Gran Maestro y Maestro Internacional de la FIDE.

Los títulos de Gran Maestro y Maestro Internacional, se pueden obtener solamente con participaciones exitosas en torneos internacionales.

I. Para que los candidatos a títulos internacionales llenen los requisitos, los torneos y los resultados se clasifican del modo siguiente:

A. Torneos Internacionales

Se consideran así aquellos en los cuales participen cuando menos 10 jugadores y no menos de una tercera parte de ellos posean título de federaciones registradas por la FIDE; el número de participantes de una sola federación no debe exceder del 50% más 1 del total

de participantes cuando son 10 a 12, y el 50% más 2 del total de participantes cuando son más de 12 jugadores.

B. Clasificación de Torneos Internacionales

Los torneos internacionales se clasifican por puntos del modo siguiente:

Categoría	Puntos	Categoría	Puntos
1.	2251 - 2275	9.	2451 - 2475
2.	2276 - 2300	10.	2476 - 2500
3.	2301 - 2325	11.	2501 - 2525
4.	2326 - 2350	12.	2526 - 2550
5.	2351 - 2375	13.	2551 - 2575
6.	2376 - 2400	14.	2576 - 2600
7.	2401 - 2425	15.	2601 - 2625
8.	2426 - 2450		

C. Como se designa la categoría internacional de un torneo

Para obtener la categoría de un torneo internacional en la forma que se registra arriba, se procede como sigue:

a. Se anota la puntuación de cada participante incluido en el actual "ranking" de la FIDE.

b. Los participantes no enrolados actualmente, se anotan con la última puntuación que se les conoció; el Secretario del Comité Calificador puede proporcionar este número.

Los participantes que no posean puntuación, se registran con 2200 puntos.

c. Para obtener la puntuación que defina la categoría del torneo, se suma la puntuación de todos los participantes y se divide entre el número de ellos. El promedio se toma para definir la categoría.

D. La categoría de Gran Maestro se obtiene con los siguientes valores:

Categoría del Torneo	%	Categoría del Torneo	%
5	76	11	57
6	73	12	53
7	70	13	50
8	67	14	47
9	64	15	43
10	60		

Para Maestro Internacional:

Categoría del Torneo	%	Categoría del Torneo	%
1	76	9	50
2	73	10	47
3	70	11	43
4	67	12	40
5	64	13	36
6	60	14	33
7	57	15	30
8	53		

- II. A. Un Maestro Internacional puede obtener el título de Gran Maestro si logra, durante tres años, resultados prescritos para Gran Maestro en torneos internacionales, a) 3 veces ó b) dos veces si el candidato, en esos torneos, ha jugado cuando menos 25 partidas, comprobando, además, que en esos torneos no menos del 80% de los participantes estaban oficialmente clasificados y en ellos participaron no menos de 3 Grandes Maestros.

El título de Gran Maestro puede concederse a un jugador que todavía no ostenta el título de Maestro Internacional bajo las mismas condiciones, demostrando haber ganado en cada uno de esos torneos, uno de los tres primeros lugares (el primer lugar él solo o compartido con cuando más otros 2; el segundo lugar él solo o empatado solamente con otro jugador; o él solo el tercer lugar).

- B. Un jugador que no sea Maestro Internacional puede ganar este título, si obtiene resultados de Maestro durante tres años en torneos internacionales, a) 3 veces en todo ese tiempo o b) dos veces si el candidato ha jugado en

esos torneos cuando menos 30 partidas siempre que el 80% de los participantes de esos torneos, estén oficialmente clasificados (se entiende que por la FIDE).

- III. Lo definido por las secciones I - II, es también aplicable a participantes en torneos por equipos (o cualquier otro torneo no mencionado antes), considerando a cada jugador como participante en un torneo en que se enfrentó individualmente a otros jugadores.

Ejemplo: Si, durante una Olimpiada para Hombres, de la FIDE, un participante ha jugado 4 partidas en un grupo preliminar y 11 en finales, debe ser considerado como si este jugador hubiera tomado parte en un torneo de 16 participantes (o, si prefiere que le tomen en cuenta solo los juegos de finales, como en un torneo de 12 participantes). Debe determinarse entonces a qué categoría pertenece el torneo para definir los puntos que se requieren para conceder la clasificación de Gran Maestro o Maestro Internacional.

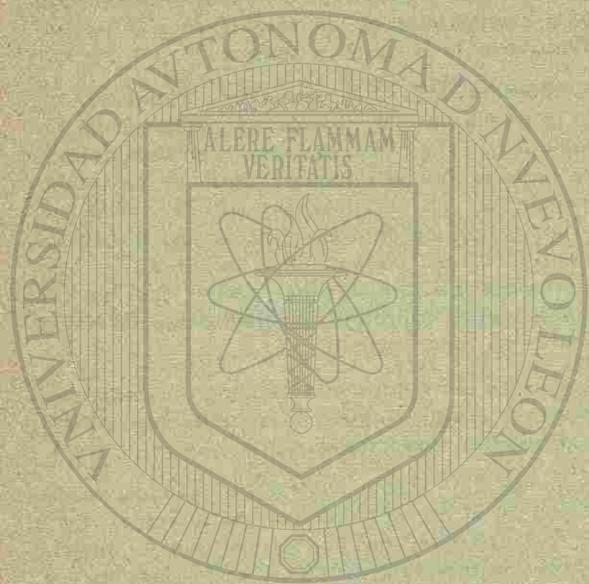
Si un jugador se ha enfrentado dos veces a un oponente, esos juegos deben juzgarse como si se hubiera enfrentado a dos diferentes adversarios.

Si el resultado de un "match" entre dos equipos de un grupo preliminar —si los dos califican para finales— es incluido en los resultados de finales sin que el match se repita, debe considerarse como si cada jugador se enfrentó a su oponente una sola vez.

Hasta aquí. El Anexo trae otras muchas cosas: Cómo se obtiene el título de Maestro Internacional, el de Arbitro Internacional de la FIDE, Campeón Mundial, Gran Maestro, Maestro Internacional y Arbitro Internacional de Ajedrez por correspondencia, etc., pero creo haberle dado a usted lo esencial en este renglón.

Gracias por la amabilidad de su atención.

Profr. Febronio E. Chavarría González
Chapultepec 473, Col. Regina
Tel. 51-04-56,
Monterrey, N. L.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECA

NOTAS FINALES

- 1.— SOBRE EL RELOJ: En el REGLAMENTO DEL JUEGO DE AJEDREZ, según la FEDERACION INTERNACIONAL DE AJEDREZ.- Aceptado por la Asamblea General del 5o. Congreso de la Federación Celebrado en la Haya el año de 1928, se lee: Art. 20, inciso f) "Si un jugador se pasa del tiempo de reflexión autorizado, el Director del torneo tiene la obligación, sin excepción ninguna, de declarar la partida perdida por dicho jugador, aun cuando los dos contrincantes se opongan".

Como se ve, en 1928 eran muy enérgicos en este aspecto.

- 2.— SUCEDE a menudo que un jugador confunde el tiempo de espera para declarar una partida perdida por incomparecencia ("default"), con el tiempo para iniciar la partida y cree de buena fe que si él llega digamos 30 minutos tarde, cuando se concede una hora, en ese mismo momento se echará a andar el reloj. A eso se debe que en algunas ocasiones, cuando las reglas de un torneo establecen que a determinada hora termina una sesión de juego, ellos arguyan que por haber iniciado media hora después, la sesión, para ellos, debe terminar también media hora después.

Recuerde usted, Director de torneo, que si hace una vez esa concesión, tendrá que hacerla muchas veces, y rúguele a Caissa que a un jugador de ese tipo no se le ocurra llegar 55 minutos tarde cuando la sesión deba terminar a las 24 horas. (12 de la noche). La única excepción que usted puede hacer, es cuando en la última ronda, dos jugadores están disputándose un final reñido que esté por decidirse, cuando los organizadores del torneo establezcan que precisamente ese día debe terminar la justa y también siempre y cuando esa partida sea decisiva para la colocación de los participantes. Si no lo es, y aunque lo sea si es ve que tardará mucho, haga que los jugadores mejor calificados la analicen y decidan quien gana o si es tablas.

(Consejo personal sin salirme de las reglas).

SOBRE LOS DESEMPATES PARA EL SISTEMA SUIZO:

- 1.— Si al fin la FIDÉ establece el sistema Suizo para las Olimpiadas, ella nos dará fórmulas de desempate que regirán internacionalmente. Mientras esto llega, utilice alguna de las que mencionamos en este Manual.
- 2.— Y ojalá usted se decida por el de porcentajes de "rating" que me parece muy justo y lógico y, creo, único hecho especialmente para desempates. Además, obligará a las organizaciones ajedrecísticas a llevar una clasificación de jugadores lo más correcta y completa que sea posible. Por otra parte, un jugador que en la última ronda, cuando junto con otros va puntuando la justa, recibe el tremendo impacto de que su adversario no se presentó, por lo que sea, no recibirá al mismo tiempo un castigo por una falta que no cometió, o sea que para los desempates no se le tome en cuenta esa partida. Aquí tampoco se tomará en cuenta, sino que se ignorará por completo (no en su "score") en el desempate. Quiero decir, que si jugó seis partidas en vez de siete, la suma de ratings de sus contrarios se dividirá entre 6 y no entre 7.

Claro que esto se prestará a muchas controversias y puede ser que hasta se considere que quien proceda de ese modo, está completamente fuera de la realidad; pero cuando al jugador que más protesta por una determinación así le llegue la hora de jugar seis y no siete, pensará más seriamente en que puede ser que haya razón para proceder del modo anotado.

Esto, como usted comprenderá, no son más que sugerencias; no lo tome como reglamentario ni obligatorio. Yo mismo, se lo confieso, no me he atrevido a proceder de ese modo cuando he podido hacerlo, por el cúmulo de airadas protestas que se me vendrían encima; pero sí me parece digno de estudio. Sí, le digo que nunca me ha parecido justo que por razones fuera de su voluntad o por la irresponsabilidad de un mal ajedrecista, sea castigado un jugador que ha puesto su máximo esfuerzo en una competencia

en la que llevaba muchas probabilidades de colocarse ventajosamente.

- 3.— Y nuevamente vuelvo a lo de los jugadores irresponsables. Muchos hay que al inscribirse en un torneo, se sobrestiman demasiado y consideran que el campeonato es fácil de ganar; pero en cuanto pierden una o dos partidas, o las que consideran que ya no les da oportunidad de coronarse, abandonan el torneo sin mayores explicaciones. Querido amigo: si esa es la mentalidad con que usted interviene en la justa, hágales a los demás el preciado regalo de no inscribirse. Créame, ellos se lo agradecerán con toda el alma. Sin embargo, se ha dicho que el hombre es un ser sociable o no es nada. En consecuencia siga usted considerandome su amigo, con las reservas del caso.

Suyo afectísimo

Profr. Febronio E. Chavarría González



UAN

IDAD AUTÓNOMA DE NUEVO
CCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECA