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 simpre 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 qasi 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 esta 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, sí 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 olimpíadas mundiales, resulta improcedente 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 Olimpíadas 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 olimpíada 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. SUMAS		Cómo hubieran quedado si se hubiera hecho el desempate por el método Solkoff por equipos.	
EQUIPOS	Ptos.	Harkns por tabl.	Posición	Med. de Hark por equipos		Solkoff por equipos	
Tec. de Monterrey	4		1o.				
Uni de Tams.	3½	33	2o.	9½	= 2o.	14½	= 2o.
Uni de San Luis	3½	27	3o.	8	= 3o.	12½	= 3o.
Uni de Nuevo León	3½	31½	4o.	9	= 4o.	15½	= 4o.
Uni de California	3	29½	5o.	6½	= 5o.	10½	= 5o.
Tec. de San Luis	3	27½	6o.	5	= 6o.	8½	= 6o.
Medic. de Veracruz	2½	31½	7o.	8½	= 7o.	14	= 7o.
Ingeniería Ver.	2½	31	8o.	7	= 8o.	12½	= 8o.
Uni de Zacatecas	1½	28½	9o.	8	= 9o.	12	= 9o.
Torreón, Laguna	1½	28	10o.	6½	= 10o.	10½	= 10o.
Belisario Domgz.	1		11o.		11o.		= 11o.
Leyes, San Luis	½		12o.	½	= 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 agredecerá.

CAPILLA ALFONSINA
1020118248

TORNEO POR EQUIPOS

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

NUM	NOMBRES DE LOS EQUIPOS	RONDAS 1	2	3	4	5	DESEMPATE	POSICIÓN FINAL
1	ENROCADOS	4-0 1 B vs. 11	3-1 2 N 8	2-2 2½ B 5	11 3 N 12	12 3½ B 4		
2	BOBBY FISCHER	3-1 1 N vs. 12	2-2 1½ B 10	2-2 2 N 3	9 2½ B 5	10 2½ N 9		
3	CAPABLANCA	3-1 1 B vs. 13	2½-1½ 2 N 16	2-2 2½ B 8	10½ 3½ N 11	14 4½ B 7		
4	CARLOS TORRE	3½-½ 1 N vs. 14	4-0 2 B 9	2½ 3 N 11	1½ 12 3½ B 15	14 4 N 1		
5	GANADORES	4-0 1 B vs. 15	3-1 2 N 7	1½-2½ 2 B 1	10½ 2½ N 5	12 2½ B 6		

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 - ½ - ½ - ½ y agregar una columna para TOTALES y en ella anotar los 3½ 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.

CAPILLA ALFONSINA

TORNEO POR EQUIPOS

PUNTUACION INDIVIDUAL

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