CAPILLA ALFONSINA

CLASIFICACION MAS ANEXO No. 1

CAPILLA ALFONSINA

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 indelebles 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 pensaran 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 torneístas. Sin embargo, funcionaban y eran útiles. Sirvieron para clasificar a más de 5,000 ajedrecistas en poco tiempo.

CAPILLA ALFONSINA

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

$$Rn = Ra + 16\ (G - P) + 4\%\ (SD)$$

Rn = Rating nuevo
Ra = 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 = Rc + D (P) La FIDE la pone así: Rp = Rc + D (P)

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

Rc = 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 I 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:

Rn = Ro + K (W - We), en la cual
Rn = Rating nuevo
Ro = 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 Ro, 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 = 3½					We = 3.02	

W = 3.50
- We = 3.02 = .48 x 45 (K) = 21.60 = + 22
Ro = 2000 + 22
Rn = 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 Ro 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 FENEMAC toma los porcentajes y D(P), de la Tabla Núm. 1. El ejemplo 2 que nos da en ESTATUTOS, REGLAMENTOS, del Torneo Sadolun 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 jujgadores, dándole un valor de 15 - 20 para jugadores de fuerza establecida y 25 - 30, par 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 peldaños, 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

CAPILLA ALFONSINA

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.

CAPILLA ALFONSINA

He aquí la tabla:

K = 45

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

K = 20 *

+	—	=
10	10	0
9	11	1
9	11	1
9	11	1
8	12	2
8	12	2
8	12	2
8	12	2
8	12	2
8	12	2
7	13	3
7	13	3
7	13	3
6	14	4
6	14	4
6	14	4
6	14	4
5	15	5
5	15	5
5	15	5
5	15	5
4	16	6
4	16	6
4	16	6
4	16	6
4	16	6
3	17	7
2	18	8
1	19	9
1	19	9
0	20	10