

ORGANIZACIÓN DE TORNEOS

Diferencias entre torneos escolares y torneos infantiles

Aunque parecen la misma cosa, es importante diferenciar los conceptos de “torneos infantiles” y “torneos escolares”.

Los torneos infantiles tienen las mismas características de los que juegan personas mayores, diferenciándose sólo por la edad de los participantes. Son torneos en los que se cumplen todas las reglas de la Federación Internacional de Ajedrez. En ellos lo importante es la competencia.

Los torneos escolares, en cambio, tienen por finalidad la participación de los chicos, para poner en práctica lo aprendido en el aula y como actividad social.

En los torneos escolares hay reglas que no pueden ser tenidas en cuenta, como el total silencio en la sala de juego, el agregado de tiempo ante una jugada ilegal, etc.

Generalmente no contamos con relojes de ajedrez, por lo que debemos agudizar nuestro ingenio para suplir esa falta. Uno de los métodos que podríamos utilizar es el uso de la chicharra, que comentaremos en un espacio de esta sección.

Muchas veces debemos intervenir en las partidas, sin que alguno de los jugadores nos llame, para corregir jugadas ilegales, avisar sobre un jaque mate o declarar tablas una partida, por ejemplo. En un torneo oficial el árbitro no debe intervenir, pero en los escolares muchas veces es necesaria dicha asistencia.

Sistemas de torneos

Existen dos sistemas fundamentales para organizar torneos: americano y suizo. En ambos sistemas todos los jugadores juegan el total de partidas estipulado de antemano. Ambos son métodos muy buenos, ya que ninguno queda eliminado ni en la primera ni en la segunda ronda; todos siguen hasta el final, aún sin ganar una sola partida.

En el **sistema round robin** o **americano** juegan todos contra todos. Se utilizan las tablas de Berger y el método práctico para elaborarlas lo incluimos en un archivo por separado.

El **sistema suizo** es ideal cuando la cantidad de jugadores es demasiado numerosa como para hacer un torneo americano. Se estipula un número de rondas totales y todos juegan esa cantidad de partidas, enfrentándose entre sí jugadores con el mismo puntaje. Es una especie de eliminatoria sin dejar a nadie fuera.

Generalmente se utilizan programas para computadora, como el Protos, Swiss Master, Swiss Perfect, Swiss Manager, etc. Algunos son bastante sencillos de usar y otros son muy completos y a la vez complejos. Sugerimos utilizar el Swiss Master, ya que no se instala sino que se pega y trabaja con archivos de texto. Los archivos generados también pueden ejecutarse con la versión original del programa en DOS.

El sistema suizo puede hacerse en forma manual y, si se respetan todas las reglas, nos saldrá igual que si usáramos algún programa. Es importante conocer las reglas fundamentales y, sin ser un experto pero con un poco de criterio, se puede lograr un torneo más que razonable. Vayamos a lo que más hay que tener en cuenta:

1. Fijar un número de rondas en función de la cantidad de participantes. Es prudente elegir un número impar de rondas (5, 7 o 9).
2. Dos jugadores sólo pueden enfrentarse entre sí una sola vez en todo el torneo.
3. Si el número de participantes es impar, el último o el de puntaje inferior queda libre y gana el punto. Cada jugador puede quedar libre sólo una vez en todo el torneo.
4. A partir de la segunda ronda, se enfrentan jugadores con el mismo puntaje o similar.
5. Se tratará que los jugadores alternen colores. Por ejemplo, si jugó de blancas la primera, jugará de negras la segunda. Se puede repetir color en dos rondas consecutivas, pero no en tres.

6. Durante el curso daremos algunos ejemplos prácticos para realizar pareos manuales, que pueden servir de guía para improvisar competencias cuando no disponemos de una PC.
7. Para los docentes interesados en conocer todas las reglas, para que el torneo les salga como en la PC, y para los que quieran saber en detalle como funcionan los programas de pareos para sistema suizo, estamos a su disposición en el Círculo Miguel Najdorf, sobre todo durante los torneos escolares mensuales, en los que puede practicarse el sistema. También ponemos a su disposición todo el material técnico que detalla como funcionan el sistema y los programas.

“Variante Polvorines”

¿Qué hacemos cuando tenemos muchos chicos jugando un torneo que tiene que finalizar el mismo día y el reloj nos avisa que, con este ritmo, no lograremos nuestro objetivo?

En los torneos de ajedrez con un ritmo de juego fijo por ronda se puede calcular la duración de todo el evento, previendo un cierto tiempo para los emparejamientos y ubicar a los jugadores en su lugar de juego. Precisamente este último paso se dilata enormemente cuando los participantes son muchos y no tienen experiencia en competencias. Si a esto le sumamos que no tenemos la cantidad de relojes necesaria, el problema se agrava.

Por otra parte, es necesario realizar un cierto número de rondas para que el sistema suizo logre enfrentar al menos una vez a los mejores.

Es entonces cuando recurrimos a una variante que usamos en Polvorines pero seguramente ha sido empleada en varias oportunidades en distintas partes del mundo:

1. Transcurridas 3 rondas en las que participaron todos, convocamos para la cuarta sólo a quienes tengan $2\frac{1}{2}$ y 3 puntos.
2. Con pocas partidas en juego podemos controlar mejor la duración de las mismas.
3. Para la quinta ronda dejamos los de $3\frac{1}{2}$ y 4 puntos.
4. Continuamos con este criterio durante la cantidad de rondas necesarias, así los mejores podrán enfrentarse y definiremos con más claridad quien es el ganador.
5. Mientras hacemos esto, los chicos que no participan en esa “final” pueden jugar partidas amistosas, simultáneas, alguna actividad que se nos ocurra o simplemente hacer sociales (muy bueno cuando juegan chicos de distintas escuelas).
6. En la clasificación final mencionamos por orden a los primeros, con sus puntajes, y luego a todos los demás, por orden alfabético o por escuelas, pero sin mencionar el puntaje.
7. Con esto logramos varios objetivos:
 - a. Terminar el torneo a tiempo. Detalle ineludible para que los acompañantes no deban esperar y no tener problemas con el seguro.
 - b. Definir con más claridad los ganadores
 - c. Que no haya perdedores
 - d. Que ninguno se aburra
 - e. Que hemos entendido que en el ajedrez escolar hay que dar prioridad a muchas cosas, no a lo estrictamente deportivo.

Uso del reloj de ajedrez

El reloj de ajedrez puede ser mecánico o digital. En ambos casos hay dos relojes interconectados o dos cuadrantes. A ambos jugadores se les asigna un tiempo predeterminado. Cuando se pone en marcha el reloj de un jugador, automáticamente se detiene el del contrario. Cada jugador, en su turno, realiza su movida sobre el tablero y presiona la palanca del reloj para activar el de su oponente.

Si para un torneo contamos con un reloj por partida, nuestros problemas están resueltos. Le asignamos por ejemplo 15 minutos a cada jugador.

Si contamos con pocos relojes de ajedrez y el ritmo estipulado es de 15 minutos por jugador, hacemos que todos jueguen sin reloj durante 20 minutos y luego asignamos 5 minutos a cada uno de los jugadores de las partidas restantes.

Uso de la chicharra

Cuando no tenemos ningún reloj o queremos probar otra variante para controlar el tiempo, podemos usar la chicharra, que puede ser precisamente un timbre, un silbato, una campana, etc. El control de tiempo puede ser automático o simplemente lo controlamos con nuestro reloj pulsera.

Se establece un tiempo por jugada, por ejemplo 15 segundos, y el árbitro indica “mueven blancas”. Pasados los 15 segundos, suena la chicharra, todos los jugadores de blancas mueven y se indica “mueven negras”. Quien se demora al realizar su movida comete una infracción y a la tercera infracción en la misma partida pierde por tiempo. Este control se puede mejorar con un doble sonido de chicharra, separado por un par de segundos.

Hay muchas variantes para el uso de la chicharra, acabamos de mencionar una de las más sencillas.

Torneos por equipos

Pueden existir muchas variantes, como el clásico torneo por equipos formados por varios chicos cada uno, que juegan partidas individuales, cada uno en su tablero.

Se puede hacer el torneo por parejas o por equipos sobre el mismo tablero. Los integrantes de cada equipo hacen una movida cada uno. Pueden jugar en consulta (debatiendo entre ellos la mejor jugada) o sin conversar, con lo que el juego es más difícil al tener que adivinar las intenciones de los compañeros de equipo.

Jugar en equipos sobre el mismo tablero, en consulta, facilita el aprendizaje por parte de los jugadores nuevos.