

SISTEMAS DE EMPAREJAMIENTOS



Round Robin

El método de competición Round Robin se utiliza para enfrentar a un participante de un grupo contra todos los que integran ese grupo, en otras palabras es la forma de organizarlos para que se enfrenten todos contra todos. Es el método por excelencia que se utiliza en las ligas de ajedrez así como en otros deportes y uno de los mas utilizados cuando el numero de jugadores es pequeño. A diferencia del método de competición suizo este da la oportunidad de dar un resultado real sobre cada oponente.

Como hacer un cuadro manual, o tabla Berger.

Esta explicación es valida para cualquier tamaño, tan solo hay que adaptarlo al número de tableros que hay por ronda y al número de rondas. Haremos uno para 8 jugadores.

- 1/ Determinamos el número de tableros por ronda. En el ejemplo son 4.
- 2/ Determinamos el número de rondas. En el ejemplo son 7.

	Mesa 1			Mesa 2			Mesa 3			Mesa 4		
Ronda 1		-			-			-			-	
Ronda 2		-			-			-			-	
Ronda 3		-			-			-			-	
Ronda 4		-			-			-			-	
Ronda 5		-			-			-			-	
Ronda 6		-			-			-			-	
Ronda 7		-			-			-			-	

- En primer lugar cogemos al último jugador, en nuestro ejemplo el 8 y lo situamos en el primer tablero, alternando blancas y negras. Empieza siempre con negras.

	Mesa 1			Mesa 2			Mesa 3			Mesa 4		
Ronda 1		-	8		-			-			-	
Ronda 2	8	-			-			-			-	
Ronda 3		-	8		-			-			-	
Ronda 4	8	-			-			-			-	
Ronda 5		-	8		-			-			-	
Ronda 6	8	-			-			-			-	
Ronda 7		-	8		-			-			-	

- Ahora cogemos del 1 al 7 y los vamos colocando consecutivamente en las mesas en el color blanco, excepto que ya esté ocupado en cuyo caso lo pondremos con negras. Repetimos el proceso hasta finalizar la tabla.

	Mesa 1			Mesa 2			Mesa 3			Mesa 4		
Ronda 1	1	-	8	2	-		3	-		4	-	
Ronda 2	8	-	5	6	-		7	-		1	-	
Ronda 3	2	-	8	3	-		4	-		5	-	
Ronda 4	8	-	6	7	-		1	-		2	-	
Ronda 5	3	-	8	4	-		5	-		6	-	
Ronda 6	8	-	7	1	-		2	-		3	-	
Ronda 7	4	-	8	5	-		6	-		7	-	

- Ahora cogemos al jugador penúltimo y hacemos lo mismo que antes, desde el penúltimo hacia atrás, (del 7 al 1) y vamos colocando en las negras de los tableros.

	Mesa 1			Mesa 2			Mesa 3			Mesa 4		
Ronda 1	1	-	8	2	-	7	3	-	6	4	-	5
Ronda 2	8	-	5	6	-	4	7	-	3	1	-	2
Ronda 3	2	-	8	3	-	1	4	-	7	5	-	6
Ronda 4	8	-	6	7	-	5	1	-	4	2	-	3
Ronda 5	3	-	8	4	-	2	5	-	1	6	-	7
Ronda 6	8	-	7	1	-	6	2	-	5	3	-	4
Ronda 7	4	-	8	5	-	3	6	-	2	7	-	1

Observaciones:

- Dos jugadores con número impar: el jugador con número más grande juega con blancas
- Dos jugadores con número par: el jugador con el número más grande juega con blancas.
- Si tienen número par e impar, el número más pequeño juega con blancas.
- Estas normas no se aplican con la mesa 1

Ahora realizad uno para 10 jugadores

	Mesa 1			Mesa 2			Mesa 3			Mesa 4			Mesa 5		
Ronda 1		-			-			-			-			-	
Ronda 2		-			-			-			-			-	
Ronda 3		-			-			-			-			-	
Ronda 4		-			-			-			-			-	
Ronda 5		-			-			-			-			-	
Ronda 6		-			-			-			-			-	
Ronda 7		-			-			-			-			-	
Ronda 8		-			-			-			-			-	
Ronda 9		-			-			-			-			-	

A tener en cuenta:

Los emparejamientos de un round robin utilizarán las tablas Berger, ajustadas cuando sea necesario para torneos a doble vuelta, es decir cambiaremos el orden de los colores.

Si los emparejamientos se restringen de alguna forma, por ejemplo impidiendo que jugadores de la misma federación se enfrenten en las últimas tres rondas, ello habrá de ser comunicado a los jugadores tan pronto como sea posible.

Para torneos por round robin este sorteo restringido puede realizarse mediante las tablas Varma, reproducidas más adelante, que pueden modificarse para torneos entre diez y veinticuatro jugadores.

Instrucciones para el sorteo “restringido” de los números del torneo:

1. El árbitro preparará de antemano sobres no marcados conteniendo cada uno de los números de abajo. Se pondrán entonces los sobres que contengan un grupo de números en sobres no marcados más grandes.
2. El orden en el que los jugadores son sorteados se confecciona de antemano como sigue: los jugadores de la federación con el mayor número de representantes se sortearán primero. Cuando dos o más federaciones tengan el mismo número de representantes, la prioridad se determinará por el orden alfabético del código FIDE del país. Entre jugadores de la misma federación, la prioridad se determinará por el orden alfabético de sus nombres.
3. Por ejemplo, el primer jugador de la primera federación con el mayor número de participantes escogerá uno de los sobres grandes que contengan al menos números suficientes para su grupo y extraerá uno de los números de este sobre. Los demás jugadores de ese mismo grupo seguirán extrayendo números de ese sobre. Los números restantes se destinarán al sorteo de los otros jugadores.
4. Los jugadores del siguiente grupo sortearán sus números por el mismo procedimiento hasta que todos los participantes cuenten con un número.
5. Las siguientes tablas Varma se pueden utilizar para torneos de diez a veinticuatro jugadores:
 - 09-10 jugadores: A (3, 4, 8); B (5, 7, 9); C (1, 6); D (2, 10).
 - 11-12 jugadores: A (4, 5, 9, 10); B (1, 2, 7); C (6, 8, 11); D (3, 12)
 - 13-14 jugadores: A (4, 5, 6, 11, 12); B (1, 2, 8, 9); C (7, 10, 13); D (3, 14).
 - 15-16 jugadores: A (5, 6, 7, 12, 13, 14); B (1, 2, 3, 9, 10); C (8, 11, 15); D (4, 16).
 - 17-18 jugadores: A (5, 6, 7, 8, 14, 15, 16); B (1, 2, 3, 10, 11, 12); C (9, 13, 17); D (4, 18)
 - 19-20 jugadores: A (6, 7, 8, 9, 15, 16, 17, 18); B (1, 2, 3, 11, 12, 13, 14); C (5, 10, 19); D (4, 20).
 - 21-22 jugadores: A (6, 7, 8, 9, 10, 17, 18, 19, 20); B (1, 2, 3, 4, 12, 13, 14, 15); C (11, 16, 21); D (5, 22).
 - 23-24 jugadores: A (6, 7, 8, 9, 10, 11, 19, 20, 21, 22); B (1, 2, 3, 4, 13, 14, 15, 16, 17); C (12, 18, 23); D (5, 24).

Partidas no jugadas

Cuando un jugador se retire o sea expulsado de un torneo por round robin, se procederá según los siguientes criterios:

- Si ha completado menos del 50% de sus partidas, su puntuación permanecerá en la tabla del torneo (para valoración y propósitos históricos), pero los puntos conseguidos por él o contra él no se tendrán en cuenta en la clasificación final. Las partidas no jugadas por el jugador y sus oponentes se indicarán por “-“ en la tabla del torneo y las de sus oponentes por “+”. Si ninguno de los jugadores estuviera presente, se indicaría con dos “-“.
- Si ha completado al menos el 50% de sus partidas, su puntuación se mantendrá en la tabla del torneo y se tendrá en cuenta en la clasificación final. Sus partidas no jugadas se indicarán como en el punto anterior.
- Estos artículos se aplicarán también en torneos por equipos; tanto los encuentros como las partidas no jugadas habrán de ser claramente señaladas como tales.

Schevenningen

Consiste en enfrentar a dos equipos de jugadores, cada uno de los cuales se enfrenta a todos los jugadores del equipo rival, ronda por ronda. Este método es una manera muy popular para realizar normas.

Este método fue utilizado por primera vez en un torneo en Schevenningen en 1923. La idea era que un equipo de 10 jugadores alemanes pudiera jugar contra 10 maestros extranjeros. La intención era la de proporcionar a los jugadores experiencia para competiciones duras.

Utilizamos las tablas Berger del Round Robin para los emparejamientos, añadiendo una ronda con los emparejamiento de los dos jugadores con el mismo número.

Ejemplo:

Grupo A	Grupo B
1	1B
2	2B
3	3B
4	4B
5	5B
6	6B
7	7B
8	8B
9	9B
10	10B

Sistema Masnou

Orígenes

En aquel tiempo...

La afición al ajedrez se extendió como un fenómeno, debido básicamente al auge que provocó el match FISCHER-SPASKY por el trono mundial. Nuestro club apenas se iniciaba a nivel de competición, pero los integrantes teníamos mucha afición. Un día uno de nosotros lanzó la idea: "Hemos de hacer un torneo que dure 12 horas seguidas jugando"; se tomó la cosa un poco a broma...pero al seguir la idea, ésta poco a poco fue tomando cuerpo, hicimos reuniones para tratar de hacer algo...uno decía una cosa, se sospesaba, se rectificaba, se mejoraba...total: al fin se convocó un torneo "de prueba" (1.972) a nivel local. Resultó un éxito (24 participantes). Ello nos animó y jugamos fuerte; al año siguiente captamos a la élite del ajedrez catalán repitiendo el éxito, en el 74, la participación ya fue de jugadores de 13 países...y con 120 jugadores. La fiesta duró hasta el 78, pues hubimos de cancelarla por problemas de presupuesto. El éxito de nuestro torneo dio la vuelta al mundo del ajedrez, hasta que nos fue reconocido por la FIDE, y de ahí que se conozca mundialmente con el nombre de "SISTEMA MASNOU". Infinidad de jugadores de todas partes nos suplican que repitamos...pero ya no hay "sponsor" no nos inyecte medios económicos, ya que se entregaban premios en metálico aparte de hermosos trofeos, amén de una comida...

El sistema era muy sencillo: 40 tableros = 80 jugadores + 40 mas esperando turno; el perdedor cedía su lugar al primero de la lista de espera...y así, sucesivamente (en las tablas se retiraba el que jugaba con blancas) Tiempo de juego: 15 minutos por jugador; ello significa que fuimos lo inventores del juego "semirrápido".

Estas son palabras de Sergi Aparicio, componente de la Junta directiva del CE Masnou en los años 70

El sistema Masnou permite hacer una competición rápida o con un tiempo fijo, ya que la duración total del torneo la pone el organizador.

Consiste en tener una serie de tableros jugando y una cola de varios jugadores en espera. Cuando una partida termina el vencedor advierte al árbitro para que le anote un punto; el perdedor se levanta y ocupa su lugar el primero de la cola. El vencedor del torneo es quien más partidas gane en un tiempo determinado, por ejemplo en dos horas, que será lo que dure el torneo. Como sistema de competición, para determinar quién es el mejor jugador de ajedrez, es muy malo, pero a cambio tiene un componente de espectáculo que, en ocasiones, no se debe de despreciar. Es posible que a dos jugadores les toque jugar más de una partida entre sí, incluso con los mismos colores. No importa, recordemos que esto es un espectáculo.

El número de tableros, medio, necesarios para jugar en esta modalidad debe de ser el número de participante dividido entre 3; es decir por cada tablero debe de haber dos participantes jugando y uno esperando. La cola puede ser más corta, y por lo tanto se entrará más rápido, pero debemos tener en cuenta que siempre debe de haber alguien en la cola, para que una partida terminada no se quede sin contrincante. Recordemos que esta es una competición en la que la velocidad es clave. Si tenemos a más de un participante en espera por tablero la espera se puede hacer demasiado larga.

Por supuesto cualquier jugador puede marcharse cuando quiera, y pueden jugar otros que hayan llegado con el torneo empezado. Sólo tendrán que dar el nombre al árbitro y ponerse en la cola. Su flexibilidad permite que los niños y niñas, que no están acostumbrados a largas sentadas jueguen lo que den sus fuerzas. También se pueden añadir o quitar tableros sobre la marcha, dependiendo de la cantidad de jugadores que veamos esperando. Para añadir tableros no hay problema, ya que entran a jugar los dos primeros de la cola; para quitarlos es necesario esperar a que dos tableros que estén jugando acaben su partida simultáneamente, ya que serán los que están dentro los que sigan jugando. Es habitual que a medida que la competición se vaya acercando al final los jugadores en espera sean cada vez menos.

La duración mínima del torneo debe de ser de hora y media. Normalmente es a partir de la hora de competición cuando se producen las diferencias significativas. En dos horas, por ejemplo, y sin reloj, los vencedores jugarán entre 13 y 18 partidas, y la media será de 7 partidas por cada jugador. Tampoco conviene que dure mucho más de dos horas, ya que habrá quien esté todo el tiempo jugando.

La competición Masnou permite jugar con o sin reloj. Con reloj las partidas deben de ser en la modalidad relámpago (blitz), ya que de lo contrario la espera puede hacerse muy pesada. No obstante, todos los jugadores deben de saber que hay que jugar bien y rápido, para poder ganar la mayor cantidad de partidas posible en el tiempo estipulado. Sin reloj se puede jugar con niños, que no dan muchos problemas, aunque si observamos que un jugador se niega a mover podemos arbitrar la partida y expulsarle del torneo. Será el afectado quien nos deba de advertir de la circunstancia. De todas formas lo normal es que no tengamos problemas, ya que lo mejor para ganar muchas partidas es abandonar una partida perdida, para poder comenzar otra lo antes posible. En general, sólo nos encontraremos con jugadores que no quieren mover en caso de que pretendan perjudicar a quien tienen en frente, y eso favorezca a un jugador que le está pisando los talones, cosa que no es fácil. En ocasiones habrá que arbitrar partidas con posiciones difíciles, como en toda competición que se juega sin anotar.

El gran problema de esta modalidad de competición es que, normalmente, los mejores jugadores del torneo ganarán siempre sus partidas, y en caso de que pierdan una es muy difícil que, tras hacer la cola, les toque jugar con su rival más directo; así pues, no llegarán a enfrentarse entre sí, por lo que para determinar quién es el mejor jugador de un torneo no es recomendable. Además, normalmente se hace un ranking y comienzan a jugar los mejores, aunque también pueden empezar los peores, o simplemente los que antes llegue a la mesa, sin necesidad de hacer ranking.

Es muy adecuado para torneos menores en lo que lo importante es festejar el ajedrez haciendo que jueguen gran cantidad de ajedrecistas y que se vea mucho jaleo. Lo importante es el festejo, y se hace necesario sacar vencedor, segundo y tercero, para que recojan un premio y le aplaudan todos. En este tipo de competición el sistema Masnou es muy apropiado, ya que da la sensación a las autoridades que tienen entre sus manos una gran competición de ajedrez.

También se usa mucho en la red, porque permite tener a muchos participantes jugando, y alguno en espera. Para el que vence en una partida no hay tiempo de espera entre partida y partida, y se puede controlar el tiempo que dura el torneo hasta el minuto.

En definitiva, si se quiere promocionar el ajedrez, que la gente vea con el ajedrez algo dinámico y divertido, dar la oportunidad a muchos jugadores y permitir que alguien que lo vea pueda participar puede optar por el sistema Masnou.

Resumen de lo que han de contener las unas Bases técnicas para un Sistema Masnou

El jugador que pierde, o hace tablas con blancas, deja su lugar a otro jugador designado por el director del torneo.

El jugador que se queda en la mesa juega con blancas.

Todos los jugadores anotaran en su cartulina los resultados obtenidos y el nombre de los contrincantes.

El jugador que deja el lugar ha de dar la cartulina y el número de la mesa donde ha jugado al árbitro, para anotar el resultado y entrar de nuevo a la ronda del turno de espera para volver a jugar.

Todos los jugadores que quieran abandonar el torneo, o no entrar de momento en el turno de espera, darán la cartulina y su número indicando su decisión.

Los jugadores, que no jueguen, entran en un turno de espera por riguroso orden de llegada. Cuando quede libre un tablero será llamado el jugador correspondiente.

Si no se presenta, perderá su turno de juego y se llamará al siguiente.

Gana el jugador que ha hecho más puntos en el tiempo establecido.

DESEMPATES:

- El jugador que ha jugado menos partidas
- El jugador que ha ganado más partidas
- Resultado Particular
- Torneo Eliminatorio con sorteo de color y en caso de tablas quedan eliminadas blancas.

MONITOR DEPORTIVO DE AJEDREZ F.M.A.

SISTEMAS DE EMPAREJAMIENTOS

ANEXO: ACLARACIONES

ROUND ROBIN

Para verificar rápidamente si la tabla Berger que hemos diseñado está, a priori, bien hecha, se puede verificar que en el último tablero de cada ronda se enfrenten entre sí dos jugadores con números consecutivos

En un torneo a doble vuelta se recomienda invertir el orden de las dos últimas rondas de la primera vuelta, a fin de evitar que un jugador lleve el mismo color de piezas tres partidas consecutivas

SISTEMA SUIZO

Un jugador no puede disputar más de dos partidas seguidas con el mismo color, procurando que al final del torneo haya disputado el mismo número de partidas con Blancas que con Negras.

INTRODUCCIÓN A LA ORGANIZACIÓN DE TORNEOS

Antes de dispensar cualquier tipo de medicamento a un participante, debemos asegurarnos que no padece ningún tipo de contraindicación (alergia).

A fin de evitar posibles problemas con la LOPD, se recomienda que en las bases del torneo se haga referencia a la cesión de derechos de imagen. Un texto estándar a emplear podría ser: "Los participantes en el torneo autorizan la publicación de sus datos personales en los diferentes medios de comunicación que la organización considere oportunos para la necesaria difusión del evento (listados de resultados, clasificaciones, participantes, partidas, fotografías, etc.)".