



Sugerencias para organizar un Campeonato de aualé en un centro escolar

Se puede organizar un Campeonato Escolar cuando hay un número suficiente de alumnos que conocen las reglas del juego y han jugado unas cuantas veces.

El método suizo permite que todos los jugadores jueguen en todas las rondas y, en cada ronda, jueguen entre sí los que tienen la misma puntuación acumulada.

- ☆ Se establece un periodo para que los alumnos que quieran participar se puedan inscribir rellenando una ficha como la del modelo.
- ☆ Se preparan las tarjetas para cada participante y las listas de control. Se adjuntan ejemplos.
- ☆ Se decide el número de rondas que se hará. Lo aconsejable es que este número no sea inferior a $1,3 \cdot \log_2 N$, siendo N el número de participantes.
- ☆ Se decide el número de partidas por ronda (por ejemplo, 2 o 3), aunque se puede hacer que sea variable para cada pareja.
- ☆ Si el número de participantes es impar, un alumno se quedará sin jugar en cada ronda y se ha de hacer de tal manera que no se repitan los mismos jugadores sin jugar.
- ☆ Se emparejan los alumnos para la primera ronda teniendo en cuenta su nivel pues los contrincantes siempre han de tener un nivel semejante.
 - Si se conoce el nivel de los alumnos, se ordenan en una lista de mejor a peor; se parte la lista por la mediana y se empareja el primero de una mitad con el primero de la otra; el 2º con el 2º, etc.
 - Si no se conoce el nivel de los alumnos, el emparejamiento de la primera ronda se hace al azar.
- ☆ Los participantes disponen de una tarjeta donde anotan el nombre de su contrincante en cada ronda y la puntuación obtenida.
 - Si se sigue el sistema suizo, se anotan 2 puntos para cada ronda ganada, 1 punto si se ha producido empate y 0 puntos en las rondas perdidas.
 - Hay otras posibilidades:
 - Se anotan 2 puntos por partida ganada, 1 por partida empatada y 0 por partida perdida.
 - Si el número de partidas por ronda es fijo, la puntuación de cada ronda se obtiene sumando los puntos de las partidas jugadas.
 - Si el número de partidas por ronda es variable, la puntuación de cada ronda se obtiene haciendo la media aritmética de las puntuaciones de las partidas jugadas.



- ☆ El profesorado hace de árbitro y dispone de dos listas: una para cada ronda y otra para la clasificación general.
- ☆ Cuando una pareja acaba su ronda (las partidas que se hayan decidido), van a la mesa de los jueces a comunicar el resultado de la ronda.
- ☆ Cuando todos los participantes han acabado una ronda, los jueces establecen los emparejamientos para la ronda siguiente entre los jugadores que tengan la misma puntuación acumulada (sistema suizo) o aproximadamente la misma.
- ☆ Una vez acabadas todas las rondas, se calcula el SOS (Sum of Opponent's Score) de cada participante. El SOS es la suma de los puntos obtenidos por los contrincantes a los que un jugador se ha enfrentado y es una medida de la dificultad de las rondas que ha realizado: en igualdad de puntos pero habiendo jugado contra adversarios de media mejor, se supone que se ha tenido más mérito.
- ☆ Si es necesario, también se calcula el SODOS (Sum Of Defeated Opponents' Store), la suma de la puntuación final de los contrincantes a los que se ha vencido (y la mitad de los puntos de aquellos con quien se ha empatado).
- ☆ Los alumnos se clasifican por la puntuación obtenida (la suma de los resultados de todas las rondas). Entre los concursantes con la misma puntuación, se clasifican por el SOS. Si persiste el empate, se utiliza el SODOS y, si aún persiste, el ED (Enfrentamiento Directo), es decir, el resultado de la ronda en que se enfrentaron los que están empatados.



HOJA DE INSCRIPCIÓN

Quien abajo firma, (nombre y apellidos),
como alumno de (grupo y curso), quiere participar en el Campeonato de
Aualé y declara conocer y aceptar sus bases.

En, a de de 200...

Firma



HOJA DE INSCRIPCIÓN

Quien abajo firma, (nombre y apellidos),
como alumno de (grupo y curso), quiere participar en el Campeonato de
Aualé y declara conocer y aceptar sus bases.

En, a de de 200...

Firma



HOJA DE INSCRIPCIÓN

Quien abajo firma, (nombre y apellidos),
como alumno de (grupo y curso), quiere participar en el Campeonato de
Aualé y declara conocer y aceptar sus bases.

En, a de de 200...

Firma



Ejemplo 1:

Participante	1R	2R	3R	4R	5R	TOTAL	SOS	SODOS
1. Lluís Casas Monturiol	13 ⁺	12 ⁻	18 ⁼	14 ⁺	20 ⁺	7	28	17,5
(...)	(...)	(...)	(...)	(...)	(...)	(...)	(...)	(...)
12. Tiago Correia García	+	1 ⁺	=	-	+	7	28	14
13. Ana dos Santos Pires	1 ⁻	+	-	=	+	5	—	—
14. Oriol Tram Baix	-	=	+	1 ⁻	-	4	—	—
(...)	(...)	(...)	(...)	(...)	(...)	(...)	(...)	(...)
18. Maiquel Taveira Nuno	+	-	1 ⁼	+	+	7	27	20
19. Raquel Iglesias Pérez	-	=	+	-	-	3	—	—
20. José Luís García Pau	+	+	-	=	1 ⁻	5	—	—

Esta es una manera de anotar los resultados que ayuda a calcular el SOS y el SODOS.

Veamos sólo los resultados del primer jugador, Lluís Casas Monturiol:

- ☆ En la primera ronda jugó contra el nº 13 (Ana) y le ganó. En la casilla correspondiente del jugador nº 13 se anota 1⁻ que indica que ha jugado contra el nº 1 y ha perdido.
- ☆ En la segunda ronda jugó contra el jugador nº 12 (Tiago) y perdió la ronda (12⁻ en su casilla, 1⁺ en la casilla correspondiente a la 2ª ronda del jugador 12)
- ☆ En la tercera ronda empató contra el jugador nº 18 (Maiquel)
- ☆ En la cuarta ronda ganó al jugador nº 14 (Oriol)
- ☆ Y en la quinta ronda ganó contra el jugador nº 20 (José Luis)

Para los demás jugadores, no se especifica contra quienes jugaron, pero unos símbolos indican: + ronda ganada (2 puntos); - ronda perdida (0 puntos); = ronda empatada (1 punto);

Para calcular la puntuación total se miran los símbolos sobre los números, + vale 2 puntos, = vale 1 punto y - no suma nada. Lluís tiene tres partidas ganadas y una empatada (3 x 2 + 1), 7 puntos en total.

Para calcular su SOS se suman las puntuaciones de sus oponentes: 5 puntos (nº 13) + 7 puntos (nº 12) + 7 puntos (nº 18) + 4 puntos (nº 14) + 5 puntos (nº 20) = 28 puntos.

Para calcular su SODOS sólo se suman las puntuaciones de los oponentes con los que ganó: 5 puntos (nº 13) + 4 puntos (nº 14) + 5 puntos (nº 20) = 14 puntos; y la mitad de los puntos de los contrincantes con los que empató: 3,5 puntos (la mitad de los que obtuvo el nº 18). Su SODOS es de 17,5 puntos

¿Quién ha ganado?

Se observa que se ha producido un triple empate. Al ver el SOS, el empate se mantiene entre los jugadores nº 1 y nº 12. Se aplica SODOS y queda en primera posición el jugador nº 1.

El jugador 1, Lluís Casas Monturiol, ha ganado el torneo.



Ejemplo 2:

En los campeonatos donde una ronda se gana o se pierde, sin opción de empate, el SODOS es estrictamente la suma de los oponentes derrotados. Pero si se permiten empates es habitual sumar también la mitad de los puntos de los contrincantes con los que se empató.

Participante	1R	2R	3R	4R	TOTAL	SOS	SODOS
1. Albert (A)	D ⁺	E ⁺	B ⁻	G ⁺	6	18	12
2. Blanca (B)	C ⁺	G ⁺	A ⁻	F ⁻	6	18	12
3. Carles (C)	B ⁺	+	D ⁻	E ⁺	2	—	—
4. Daniel (D)	A ⁻	F ⁼	C ⁺	+	4	—	—
5. Esther (E)	F ⁼	A ⁻	G ⁻	C ⁺	7	—	—
6. Ferran (F)	E ⁼	D ⁼	+	B ⁺	6	14	—
7. Gracia (G)	+	B ⁻	E ⁺	A ⁻	4	—	—

En este 2º ejemplo sólo hay 7 jugadores y en cada ronda un jugador descansa.

Los jugadores que han descansado han sido, por orden: G, C, F y D. Aunque resulta incoherente que Ferran descansa en la 3ª ronda, con 2 puntos, cuando hay jugadores como Daniel o Esther que sólo tienen un punto; o que Daniel descansa en la última ronda, con tres puntos, cuando Ester sólo tiene uno.

Esto es sólo un ejemplo y de otra manera costaba mucho conseguir un triple empate en la clasificación final.

En los campeonatos oficiales se utilizan programas de ordenador que facilitan mucho los cálculos y emparejamientos. Los resultados estándar que habría proporcionado un programa de este tipo en el torneo del 2º ejemplo habrían sido:

Puesto	Nombre	R1	R2	R3	R4	Pt	SOS	SODOS
1	Blanca	7+	5+	2+	3-	6	18	12
2	Albert	4+	6+	1-	5+	6	18	12
3	Ferran	6=	4=	+	1+	6	14	
4	Daniel	2-	3=	7+	+	5		
5	Gracia	+	1-	6+	2-	4		
6	Esther	3=	2-	5-	7+	3		
7	Carles	1-	+	4-	6-	2		

La ganadora es Blanca pese al empate a puntos, SOS y SODOS pues en el enfrentamiento directo que hubo en la 3ª ronda ganó Blanca y perdió Albert (se ha aplicado el tercer criterio para deshacer este empate).

Los números indican las posiciones finales de los participantes en la clasificación final y no se corresponden con el nº de inscripción. Este sería el resultado final en el formato estándar de un torneo efectuado con el sistema suizo.

Esta es la tabla real de la final del II Campeonato de Aulé Escolar de Andorra:

Pl	Name	Centre	MMS	1	2	3	4	5	Pt	SOS	SODOS
1	Costa Pires, Ricardo	IEA	4	13+	2+	5+	3-	9+	4	14½	10½
2	de Sousa, Àngel	Ordino	4	11+	1-	6+	8+	3+	4	14	10
3	Piera, Oriol	Ordino	4	12+	10+	4+	1+	2-	4	14	10
4	Julià, Joan	IEA	4	8+	11+	3-	7+	5+	4	13	9
5	Montoliu, Guillem	Ordino	3	7+	6+	1-	9+	4-	3	16	8
6	Ribeiro, Tiago	IEA	3	9+	5-	2-	11+	10+	3	12	5
7	Pérez, Alejandro	IEA	3	5-	12+	11+	4-	8+	3	10	3
8	Morató, Carles	St Ermengol	2	4-	13+	10+	2-	7-	2	14½	3½
9	Palomo, Borja	St Ermengol	2	6-	14+	12+	5-	1-	2	11½	1½
10	González, Pablo	St Ermengol	2	14+	3-	8-	12+	6-	2	10½	1½
11	Regada, Emma	St Ermengol	1	2-	4-	7-	6-	12+	1	14	0
12	Rodríguez, Hèctor	Encamp	0	3-	7-	9-	10-	11-	0	12	0
13	Jiménez, Manel	Janer	1½	1-	8-	--	--	--	0	6	0
14	González, Pablo	Janer	1½	10-	9-	--	--	--	0	4	0