

RESULTADOS SOBRE LA ENCUESTA ANÓNIMA DE VALORACIÓN DEL II OPEN INTERNACIONAL DE AJEDREZ SAN CRISTÓBAL DE LA LAGUNA

LA ECUESTA FUE RESPONDIDA POR MÁS DEL 70% DE LOS PARTICIPANTES LO QUE HACE DE LOS RESULTADOS ALGO MUY REPRESENTATIVO DEL TOTAL DE ELLOS

1.- **Valoración sobre la organización:** (Gestión de desplazamientos, alojamientos, información y comunicación, materiales y suministros, coordinación, atención personal, solución de incidencias, etc.)



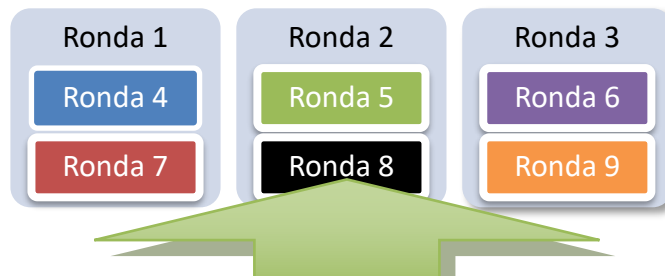
Más del 87% de los que respondieron a la encuesta valoraron como alta o muy alta la calidad de la Organización del torneo.

2.- **Entorno físico** (lugar de celebración, luminosidad, comodidad de los asientos, ventilación, ruidos, zona de descanso, de análisis, etc.)

Un 80,5% puntuó al entorno de juego con un valor alto o muy alto y tan solo un 2,4% (dos personas) dio una baja o muy baja valoración a este aspecto.



3 - Sistema de Juego (Suizo, 9 rondas)



El 96,4% de los que respondieron, consideraron que el sistema de juego elegido para el torneo merecía una valoración alta o muy alta, poniendo de manifiesto el amplio consenso encontrado en este aspecto.

4.- Ritmo de juego (90 minutos más 30 segundos de incremento -Fischer-)



El ritmo de juego es considerado como óptimo por un elevado porcentaje de jugadores (91.5%), que lo puntúan como alto o muy alto.

5.- Desempates (resultado particular, Bucholz, Bucholz total y progresivo)

La forma de calcular los desempates fue valorada con algo más de variabilidad en la respuesta, encontrando una valoración alta o muy alta en un 75,6% de los casos, media en el 17,1% y baja o muy baja en un 2,4%.

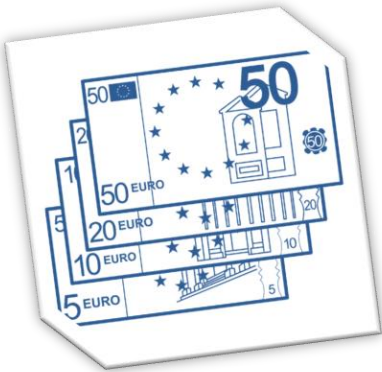


6.- Premios (Categorías incluidas, trofeos entregados, cantidad en metálico)



Más del 65% valoró las categorías de premios incluidas, los trofeos entregados o cantidad en metálico con una puntuación alta o muy alta. Algo más del 20% la puntuó como media y 4,9% restante le otorgó a este aspecto una valoración baja o muy baja.

7.- Precio de la Inscripción (30 € adultos y 15 € menores de 18)



El 57,3% valoró en un grado alto o muy alto el precio de la inscripción, el 30,5% respondió que le parecía medianamente adecuado y el 11% opinó que le parecía poco o muy poco adecuado.

8.- Arbitraje (puntualidad, claridad de normas, eficacia, etc.)

Más del 81,7% puntuó este aspecto como alto o muy alto en valoración. Un 12,2% manifestó valorar este trabajo como medio en calidad.



El 6,1% de los que respondieron (cinco personas), valoraron lo relacionado con las misiones y funciones de los árbitros en un nivel bajo o muy bajo en cuanto a su desempeño.

9.- Normas sobre juego limpio (dispositivos electrónicos, conversaciones, etc.)

El hecho de que en las bases del torneo se establecieran normas concretas para intentar favorecer el juego limpio, como el control de dispositivos electrónicos, conversaciones, etc., le pareció inadecuado o muy inadecuado a menos del 5% de los jugadores encuestados; medianamente adecuado al 7,3% y a más del 82% restante le resultó adecuado en grado elevado o muy elevado.



10. – Lo siguiente son sugerencias hechas por algunos participantes como opinión libre por escrito. Estas propuestas se tendrán en cuenta para futuros torneos.

1. SUGERENCIAS TÉCNICAS

- ✓ Dos personas, de 82, no estaban de acuerdo con la regla de las 30 jugadas
- ✓ Tres personas pedían premios por tramos de ELO
- ✓ También pidieron que se realizase en paralelo por las mañanas un torneo de rápidas (15+10) válido para ELO
- ✓ Que los jugadores se puedan mover libres sin control (darle seriedad)
- ✓ Que dejen hablar
- ✓ Que los participantes deben asegurar su presencia al juego antes de la primera partida para evitar emparejamientos sin jugador

2. SUGERENCIAS DEL ENTORNO Y LA ORGANIZACIÓN

- ✓ Mejorar la luminosidad, aire acondicionado, más baños.
- ✓ Separar la zona de análisis de la de juego libre

«ADEMÁS DE ESTO, SE PREGUNTÓ A LOS ASISTENTES...»

¿Qué probabilidad hay de que se inscriba en futuras ediciones del Open?

Más del 84 por ciento de los jugadores respondió que existía una probabilidad alta o muy alta de volver a inscribirse en el torneo en ediciones futuras. Menos del 3% dice que la probabilidad es media y menos del 4% afirmó que la probabilidad de inscribirse en nuevas ediciones era baja o muy baja.

FINALMENTE QUISIMOS QUE LOS JUGADORES VALORASEN SU PROPIO RENDIMIENTO EN EL JUEGO A LO LARGO DE TODO EL TORNEO, PREGUNTANDO SOBRE CUATRO ASPECTOS CONCRETOS

1. **Grado de concentración y toma de decisiones** (tener conciencia de distraerse, del tiempo empleado en movimientos, de la velocidad de juego, de la eficacia de las estrategias y tácticas empleadas, de la solución de problemas, etc.)

El 34,1% de los que respondieron a esta parte de la encuesta opinó que su grado de concentración y toma de decisiones durante el torneo en general fue medio y el 8,5% pensó que dicho grado fue más bien bajo.



Más del 53% opinó que su grado de concentración fue alto, o muy alto.

2. **Motivación y expectativas** (ganar de jugar, importancia personal o profesional del torneo, clasificación a la que aspiraba, etc.)



Casi el 46,3% dijo que durante el torneo tuvo un nivel alto de motivación y expectativas y algo más del 26,8% afirmó estar motivado en un grado muy alto.

Por otra parte, el 14,6% consideró que, en ellos o ellas, este grado de motivación fue solo medio y un poco más del 7% juzgó que este grado fue bajo o muy bajo en su caso.

3. **Consecución de objetivos** (¿Hasta qué punto se han visto satisfechas sus motivaciones y expectativas según su forma de jugar durante el torneo?)

Respondiendo a esta pregunta, el 41,4% informó que se cumplieron sus objetivos en un grado alto o muy alto.

Un 34,1% dijo que esto pasó solo en un nivel medio y alrededor del 18%, valoró que consiguió alcanzar sus objetivos en un grado bajo o muy bajo.



4. **Gestión emocional** (¿Hasta qué punto cree que ha podido gestionar exitosamente los pensamientos, sentimientos, sensaciones físicas e impulsos durante los diferentes momentos del juego?)

Más del 56,1% de ellos piensa que esa gestión fue exitosa o muy exitosa

Un poco más del 30% que fue exitosa solo en grado medio

Algo más del 7%, valoró que su éxito fue bajo o muy bajo al gestionar estas experiencias durante el torneo.

