



Dayron Cordero (segundo de izquierda a derecha) comparte su trofeo con sus amigos del barrio.

DEPORTES ELECTRÓNICOS

Entre la realidad y la ficción

Varios cientos de jóvenes acudieron al Torneo FIFA 18 y vivieron una experiencia singular

Por **DAYÁN GARCÍA LA O**

EL sábado 1º de septiembre en la Casa de la Música de 31 y 2, en el municipio de Plaza de la Revolución, un total de 128 jugadores de muchas partes del país probaron sus habilidades en el videojuego FIFA 18, mientras que varias decenas de competidores quedaron con las ganas en la lista de reserva.

Sucedió que los organizadores cumplieron el número de inscripción y dejaron a varios *gamers* por si existían fallos el día de la competición, pero de esos últimos muy pocos tuvieron el privilegio de accionar en alguna de las ocho máquinas dispuestas en el Centro Cultural.

Alejandro Ferrera, vicepresidente de la Agrupación de Deportes Electrónicos de Cuba (ADEC), dijo a **BOHEMIA** que la convocatoria superó todas las expectativas. “En un principio pensamos en 64 concursantes, pero después vimos la promoción que estaba teniendo el evento y duplicamos la cifra”.

Precisamente la ADEC, Joven Club, la Peña Deportiva *All In Jerseys*

y otros colaboradores, conjugaron esfuerzos para lo que se convirtió en el torneo más importante de la historia de los deportes electrónicos en Cuba.

Pero, ¿cuándo los juegos electrónicos que tanto gustan y se pueden disfrutar en diferentes plataformas asumen la connotación de deporte? El propio Ferrera responde esta interrogante: “Jugar a los videojuegos no es practicar deportes electrónicos. Para convertirse en deporte tiene que existir masividad y un soporte competitivo, que permita el seguimiento a esos atletas y organizarlos en un ranking. Estos *gamers* tienen un sistema de entrenamiento que en ocasiones es tan riguroso como el de los atletas convencionales”.

El torneo de FIFA 18 se jugó en la plataforma para computadora, con los mandos traídos por los propios concursantes. De igual forma, los participantes accionaron con el sistema de eliminación directa y se contó con las plantillas de los conjuntos actualizadas hasta el prime-

ro de septiembre. Los jugadores tenían la posibilidad de escoger el equipo con el que enfrentarían toda la competencia y en muchas oportunidades se vivieron intensos enfrentamientos entre los mismos conjuntos.

¿Favoritos? Igual que en la vida real, aunque resalta el número de jugadores que eligieron las prestaciones de la Juventus de Turín y su fichaje estrella Cristiano Ronaldo. Muchos también se decantaron por el Barcelona, Real Madrid, Manchester United, Liverpool y Bayern Munich, entre otros muchos intereses.

En definitiva, después de siete rondas, incluida la gran final, el premio mayor se lo llevó Dayron Cordero, quien dispuso en la final 4-1 de Raúl Méndez. En la discusión del cetro ambos contendientes jugaron con la Juventus, mientras que el tercer puesto correspondió a Dayán Noa, quien compitió con el Manchester United y defendía la corona de un torneo anterior de menor envergadura.

Cordero, del barrio de Buena Vista en el municipio habanero de Playa, dijo a **BOHEMIA** que se acercó al mundo de los videojuegos con 12 años junto a sus amigos. “Nunca he participado en un evento como este, por eso sentí mucha presión, fue difícil cambiar el escenario de mi piquete de socios por esta instalación y mucho público viendo tus partidos.

“Nunca imaginé que se diera un espectáculo como este y mucho menos que podía ganar”, agregó Cordero, quien reveló que juega FIFA desde el 2010.

Los tres primeros lugares del torneo se llevaron a casa varios artículos deportivos donados por la Peña Deportiva *All In Jerseys*. La réplica de la Copa Mundial de Fútbol, camisetas de los equipos y jugadores de su preferencia, bufandas y otros motivos futbolísticos, fueron los premios más importantes para los que mejor supieron combinar sus habilidades en los mandos. Después de esta experiencia se puede asegurar que los torneos de FIFA llegaron para quedarse. ●