



Reglamento de la Liga de Ajedrez de la Biblioteca Manuel Belgrano de la Facultad de Ciencias Económicas

En el presente documento se enumeran las características de funcionamiento de la “Liga de Ajedrez” de la Biblioteca Manuel Belgrano de la Facultad de Ciencias Económicas este segundo semestre del año 2025.

Mediante oportunidades e incentivos en la práctica y tiempo dedicados al ajedrez en la Biblioteca, la Liga presenta como objetivo la integración de este deporte intelectual como actividad lúdica de socialización, comunidad y entrenamiento cognitivo en la vida académica de los estudiantes que frecuentan el espacio bibliotecario.

Los siguientes puntos se desarrollan en pos de un funcionamiento claro y transparente de esta Liga. Recomendamos su detenida lectura, bien ante cualquier duda es posible consultar en Servicios y Orientación al Lector o al correo electrónico de la Biblioteca¹. Cualquier cambio en el transcurso de la temporada que requiera lo redactado a continuación será debidamente notificado a los participantes.

1. INSCRIPCIÓN

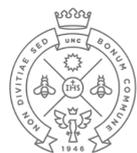
La “Liga de Ajedrez” de la Biblioteca Manuel Belgrano se encuentra abierta a toda persona interesada en participar: estudiantes; docentes; egresados; no docentes; y cualquier otro individuo que encuentre atractiva la propuesta. No es necesario pertenecer a la Facultad de Ciencias Económicas.

Para encontrarse registrado en el sistema y comenzar a sumar puntos es necesario inscribirse por medio de la plataforma de eventos de la Facultad de Ciencias Económicas. Allí se completará un formulario virtual² donde los datos ingresados nos servirán para, además de comprobación de identidad, comunicarnos con cada participante. Por favor asegurarse de que la dirección de correo electrónico sea correcta y disponga de espacio para recibir nuevos correos.

En el transcurso de las 48hs posteriores a la inscripción se enviará un correo electrónico al nuevo jugador para confirmar su registro en el sistema, además del presente reglamento adjunto, el vínculo del archivo Sheets donde se registran las puntuaciones (ver punto 3), un link de invitación al grupo de WhatsApp (ver punto 6), y un formulario adicional. En este último se podrá escoger casa de pertenencia (ver punto 2), y proporcionar una puntuación Elo aproximada (ver punto 4).

¹ bibliotecamb@eco.uncor.edu

² [Vínculo directo al formulario de inscripción](#)



2. CASAS DE PERTENENCIA

La pertenencia a cualquiera de las cuatro casas le posibilitará al jugador participar de otra dinámica competitiva de la Liga además de la clasificación individual, aportando mediante sus *partidas competitivas* (aquellas en las que compitan miembros de diferentes casas), puntuación para su agrupación.

El participante de la Liga escogerá si participar o no de la competencia entre casas, si no puede optar a sólo competir de manera individual. Para participar de la competencia colectiva deberá anotarse en la casa de su preferencia en el formulario que se le enviará por correo electrónico. Las cuatro opciones disponibles son: “*Esmeralda*”, “*Rubí*”, “*Lapislázuli*”, y “*Oro*”.

Se permitirá un cambio de casa por semestre. Para realizar este traslado se deberá enviar un mail a la casilla de correo electrónico de la Biblioteca con el asunto “Liga de Ajedrez - Solicitud de cambio de casa - Nombre y Apellido”, y en el cuerpo del correo especificar la casa en la que se encuentra y la casa de destino. Cuando sea efectuado el cambio se le notificará por el mismo medio.

3. PUNTUACIONES CLASIFICATORIAS (INDIVIDUAL Y COLECTIVA)

La Liga de Ajedrez de la Biblioteca está compuesta de dos clasificaciones: una individual, donde las victorias propias de cada participante lo llevarán al podio; y una colectiva, donde los jugadores velarán por el triunfo de su casa.

Para jugar se debe solicitar en la Biblioteca un tablero de ajedrez (o bien utilizar el tablero libre en la sala común), y dentro de la caja del mismo se encontrará una planilla donde se anotarán los resultados de las partidas jugadas para que luego puedan ser registradas. Si sucediera que dentro de la caja no se encuentre una planilla, puede solicitarse en Servicios y Orientación al Lector.

La planilla presenta casillas para rellenar con los siguientes datos: FECHA, JUGADOR A y JUGADOR B (con sus respectivos datos de confirmación de identidad y casas de pertenencia), y RESULTADO (victoria de A, B, o empate). En caso de no rellenar los datos de confirmación de identidad, si una de las partes denunciara desconocimiento de la veracidad de la partida disputada, esta se anulará.

Toda partida registrada en la que participen personas inscritas en la Liga afectará sus puntuaciones individuales. **Sólo** si los jugadores de la partida pertenecen a distintas casas el resultado afectará las puntuaciones colectivas. Las partidas que afectan las puntuaciones colectivas serán llamadas “*partidas competitivas*”, a modo de diferenciación con el ranking individual. En caso de que los jugadores de la partida correspondan a una misma casa, o uno de los jugadores no se encuentre asociado al sistema de casas, no se verá afectada ninguna puntuación colectiva.



Las planillas serán revisadas semanalmente por el personal a cargo y su contenido será subido a un archivo de Google Sheets³ que podrá ser consultado por los jugadores. Los rankings individuales y colectivos también se irán publicando en los televisores de la biblioteca pero serán actualizados con menor regularidad.

Se otorgarán 3 puntos por victoria, 1 punto por empate y -1 por derrota. A mayor puntaje, más alta será la posición dentro de la clasificación. Este sistema puede sufrir cambios temporales durante eventos especiales (ver punto 5).

4. PUNTUACIÓN “ELO BIBLIOTECA”

A modo de ensayo y de sumar otra dinámica de puntuación, incorporamos el Elo Biblioteca. En la temporada 2025 este nuevo sistema tendrá una **función meramente referencial** para los jugadores, que podrán consultar las puntuaciones Elo de sus adversarios y la evolución de su propia puntuación Elo. Mientras que el sistema de puntuación estipulado en el punto 3 de este reglamento será el que definirá las posiciones de clasificación.

Se tomarán los datos iniciales de puntuación Elo de cada jugador mediante un formulario que se le enviará por correo electrónico. Para obtener una puntuación Elo aproximada pueden utilizarse páginas como www.chess.com, o lichess.org. Si el jugador no envía una puntuación inicial antes de registrar la primera partida, se establecerá en 0 y evolucionará a partir de esta base. De nada servirá ingresar una puntuación más alta de lo real, ya que como se ha estipulado con anterioridad, **la puntuación Elo no afectará la clasificación** (al menos este año).

Esta puntuación inicial se verá afectada por las partidas que se registren en la Liga, mediante el cálculo clásico de Elo. La puntuación Elo de un jugador se determina a partir de sus resultados contra otros jugadores, donde cada partida ganada vale un punto y cada empate medio punto. La diferencia de la puntuación Elo entre dos jugadores determina una probabilidad estimada de puntuación entre ellos, llamada "puntuación esperada" o expectativa. La puntuación esperada de un jugador es su probabilidad de ganar más la mitad de su probabilidad de hacer tablas.

Si el jugador A tiene una puntuación Elo R_A y el jugador B tiene una puntuación Elo R_B , la fórmula exacta (usando una función logística) de la puntuación esperada del jugador A es

$$E_A = \frac{1}{1 + 10^{(R_B - R_A)/400}}.$$

Igualmente, la puntuación esperada para el jugador B es

$$E_B = \frac{1}{1 + 10^{(R_A - R_B)/400}}.$$

³ [Vínculo directo a archivo Sheets de puntuaciones](#)



El sistema Elo incrementa o disminuye la puntuación Elo de un jugador según su puntuación obtenida sea superior o inferior a su puntuación esperada. Si la puntuación esperada del jugador A es E_A pero su puntuación al final fue S_A , la fórmula de su **nueva puntuación Elo** es

$$R'_A = R_A + K(S_A - E_A).$$

El "factor K" es el valor de la constante K en la fórmula para establecer la variación de la puntuación Elo de un jugador. Este factor se establece de acuerdo con la puntuación Elo de un jugador. En la Liga de la Biblioteca establecemos los valores de K así:

- K = 40: para jugadores nuevos en el escalafón (Elo Biblioteca 0) hasta que completen al menos 5 partidas.
- K = 20: para jugadores que nunca hayan alcanzado 2400.
- K = 10: para jugadores que hayan alcanzado en algún momento 2400.

Este sistema permite que las puntuaciones fluctúen dinámicamente dependiendo de la diferencia en Elo de los jugadores enfrentados en la partida.

Para agilizar la actualización de esta puntuación de los jugadores el personal de la biblioteca utilizará la herramienta online "Calculadora de Elo"⁴ de la web Ajedrez en Madrid.

5. RECOMPENSAS Y EVENTOS ESPECIALES

Eventualmente se designarán días especiales con dinámicas particulares de puntuación. Algunos ejemplos de eventos posibles: jornadas de doble puntaje, victorias nulas, ventaja para alguna casa particular. Estos puntos se registran en el archivo de Google Sheets bajo la categoría "*puntos extra*".

Se proyecta brindar recompensas a las personas del podio ganador de las clasificaciones individuales y a la agrupación que resulte campeona de la temporada.

Esto dependerá de los convenios que puedan concretarse entre la Liga de Ajedrez y empresas y/o comercios.

6. COMUNIDAD

Contamos con un grupo de Whatsapp⁵ de participación opcional, allí se podrán coordinar partidas entre miembros de las cuatro casas. Está destinado sólo a este uso y a consultas sobre el funcionamiento de la Liga (mensajes privados no serán respondidos).

⁴ [Vínculo a Calculadora de Elo](#)

⁵ [Vínculo de invitación al grupo de WhatsApp](#)