



FEDERACION INTERNACIONAL  
DE SCRABBLE® EN ESPAÑOL. A.S.C.

**El Escalafón ELO de  
Clasificación Nacional e  
Internacional de jugadores**

## **EL ESCALAFÓN ELO DE CLASIFICACIÓN NACIONAL E INTERNACIONAL DE JUGADORES**

**Elaborado por:**

**Comisión Ranking y Mecanismos de Torneos**

José Luis Rodríguez Barroso, Venezuela.  
Arturo Vaccaro, Argentina.  
Esteban Girón, Panamá.



## CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.....	3
¿QUÉ ES EL ELO?.....	3
¿CÓMO SE CALCULA EL ELO EN EL AJEDREZ?.....	4
Normas Generales.....	4
FÓRMULAS DE TRANSFORMACIÓN: .....	5
Predicción de Ganancia (We) .....	5
CÁLCULO DEL ESCALAFÓN ELO: .....	8
CÁLCULO PARA JUGADOR CON ESCALAFÓN PROVISIONAL:.....	8
Torneo según el Sistema Suizo: .....	8
Torneo Todos contra Todos (n jugadores):.....	8
Ejemplos de cálculo de Ru para varios Torneos: .....	9
CÁLCULO PARA JUGADORES CON ESCALAFON FIRME, R: .....	10
Torneo según el Sistema Suizo: .....	10
Torneos Todos contra Todos (n oponentes) .....	10
APLICACIÓN DEL ELO EN EL JUEGO SCRABBLE® .....	12
CORRELACIÓN ENTRE EL ESCALAFÓN ELO Y EL PROMEDIO DE PUNTOS SCRABBLE® .....	12
RANKING: ELO INTERNACIONAL DE JUGADORES.....	15
RANKING DE JUGADORES SEGÚN SU DESEMPEÑO PASADO .....	17
RANKING DE PAÍSES.....	19
PROPUESTA PARA LA OBTENCIÓN DE TÍTULOS: MAESTRO y EXPERTO .....	20
Títulos a Otorgar:.....	20
REQUISITOS PARA OBTENCION DE TITULOS .....	21
EXPERTO: .....	21
MAESTRO .....	21
Periodos de Aplicación: .....	21



## EL ESCALAFÓN ELO

### INTRODUCCIÓN

En el marco del 5º Campeonato Internacional de Scrabble® en Español realizado en Costa Rica los días 24 y 25 de Noviembre de 2001, la FISE aprobó la creación de la comisión Ranking y Mecanismos de Torneos cuyo cometido es el siguiente:

1. Estudiar las formas de establecer un Ranking Internacional.
2. La creación de títulos de Maestro (al estilo del ajedrez).
3. Propuestas para los distintos mecanismos de Torneos.

Dicha comisión está coordinada por José Luis Rodríguez Barroso (Venezuela), y actualmente la integran Arturo Vaccaro (Argentina) y Esteban Girón (Panamá). Esta iniciativa surgió con el fin de unificar los diversos sistemas de medición y clasificación de la fuerza de los jugadores y de realización de Torneos de Scrabble® que existen actualmente en los países pertenecientes a la FISE. Esta comisión se ratificó durante el 6to Campeonato Internacional de Scrabble® en Español realizado en Argentina en Noviembre el 2002.

Este documento expone el concepto del Escalafón ELO (ampliamente usado en el ajedrez) como método para la clasificación de nacional e internacional de jugadores de Scrabble®. Este concepto está muy ligado al Sistema Suizo de organización de Torneos, que se explica en detalle en otro documento aparte elaborado por esta comisión: “**Sistema Suizo de Torneos**”.

### ¿QUÉ ES EL ELO?

El ELO es un valor numérico que se asigna a cada jugador en relación con su "fuerza" o nivel de juego. Cuanto mejor es un jugador mayor es su ELO.

La forma en que se determina el ELO de un jugador fue ideada para el ajedrez en 1959, por el profesor de matemáticas, el Dr. Arpad ELO. El procedimiento parte de considerar que si dos jugadores se enfrentan un determinado número de veces:

- Él que venza más veces tiene mayor ELO que su oponente
- Cuanta mayor sea la diferencia entre los puntos obtenidos por el mejor jugador (mayor cantidad de partidas ganadas), respecto del otro, mayor será la diferencia entre los ELOs de ambos.

La aportación del profesor Arpad ELO fue la de establecer una función que a partir de la diferencia entre los puntos obtenidos por ambos jugadores (después de enfrentarse un número suficiente de veces) proporciona la diferencia de ELO entre ellos.



La forma habitual de "formar" el ELO de un jugador es obtenerlo de los resultados que alcanza al jugar con otros jugadores que ya tienen asignado un ELO.

Si al enfrentarse a un jugador obtiene la mitad de los puntos, es porque tiene el mismo ELO que él. Para cualquier otro resultado (incluyendo el anterior) basta consultar la función de Arpad Elo para obtener la diferencia de ELO y a partir del valor del oponente calcular el que le corresponde.



## **¿CÓMO SE CALCULA EL ELO EN EL AJEDREZ?**

### **Normas Generales**

Este sistema transforma la puntuación obtenida en un torneo (partida ganada = 1 punto, perdida = 0 puntos), en un conjunto de valores numéricos discretos de cuatro cifras enteras que se denomina ESCALAFÓN.

Así el Escalafón proporciona información estadística confiable sobre el rendimiento de un jugador en el tiempo. Su fundamento teórico se basa en que la diferencia de escalafón entre dos jugadores constituye una guía para predecir el resultado de una partida entre ellos.

Las fórmulas de transformación corresponden al dominio de la teoría de probabilidades y estadística. Si bien es cierto que es imposible obtener una medición exacta de la fuerza de un jugador, la experiencia demuestra que los valores de escalafón, considerados como promedios de rendimiento dentro de un rango específico, se corresponden con la realidad de los resultados cotidianos de un jugador.

Por otro lado, los jugadores que ingresan al sistema se consideran con "Escalafón Provisional" hasta que hayan participado en 30 juegos. A partir de allí, el escalafón se toma como definitivo (es decir, se considera que el sistema ha obtenido una evaluación estadística completa de la fuerza de un jugador).



## FÓRMULAS DE TRANSFORMACIÓN:

### Predicción de Ganancia (We)

Es el valor probabilístico esperado para ganar, cuando un jugador se enfrenta a otro, calculado a partir de su diferencia de escalafón con el del oponente.

$$We = \frac{1}{10^{(-dr/400)} + 1}$$

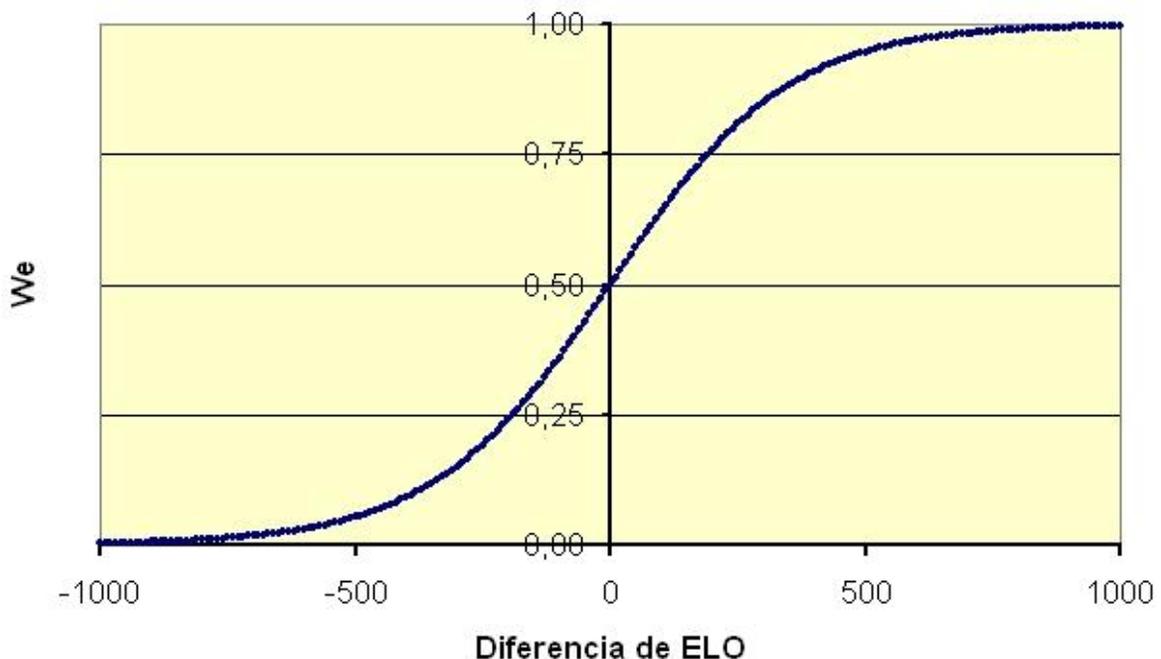
Donde, **We** = Predicción de Ganancia.  
**dr** = diferencia de escalafón.

El valor **We** puede variar entre 0 y 1 cuando **dr** varía desde menos infinito hasta más infinito.

Las tablas que se muestran a continuación constituyen evaluaciones prácticas (calculadas a partir de la fórmula) para valores comunes de "dr".

Al graficar los valores de la **Tabla 1**, se obtiene la siguiente curva:

### Probabilidad de Ganar (We)





**TABLA 1**

**Diferencia de Escalafón (dr) vs. Probabilidad de Ganar (We) en Porcentaje.**

dr	We	dr	We	dr	We	dr	We
1000	100%	500	95%	0	50%	-500	5%
980	100%	480	94%	-20	47%	-520	5%
960	100%	460	93%	-40	44%	-540	4%
940	100%	440	93%	-60	41%	-560	4%
920	100%	420	92%	-80	39%	-580	3%
900	99%	400	91%	-100	36%	-600	3%
880	99%	380	90%	-120	33%	-620	3%
860	99%	360	89%	-140	31%	-640	2%
840	99%	340	88%	-160	28%	-660	2%
820	99%	320	86%	-180	26%	-680	2%
800	99%	300	85%	-200	24%	-700	2%
780	99%	280	83%	-220	22%	-720	2%
760	99%	260	82%	-240	20%	-740	1%
740	99%	240	80%	-260	18%	-760	1%
720	98%	220	78%	-280	17%	-780	1%
700	98%	200	76%	-300	15%	-800	1%
680	98%	180	74%	-320	14%	-820	1%
660	98%	160	72%	-340	12%	-840	1%
640	98%	140	69%	-360	11%	-860	1%
620	97%	120	67%	-380	10%	-880	1%
600	97%	100	64%	-400	9%	-900	1%
580	97%	80	61%	-420	8%	-920	0%
560	96%	60	59%	-440	7%	-940	0%
540	96%	40	56%	-460	7%	-960	0%
520	95%	20	53%	-480	6%	-980	0%



**TABLA 2**

**Conversión de Diferencia de Escalafón en Predicción de Ganancia.**

Despejando **dr** en función de **We** en la fórmula de predicción de ganancia vista anteriormente, se obtiene:

$$dr = -400 \log \left( \frac{1}{We} - 1 \right)$$

y renombrando:

**dr = D** = Diferencia de Escalafón en Números Discretos.

**We = Pd** = Ganancia Predicha, positiva o negativa según se considere la diferencia de escalafón para el jugador con mayor escalafón o para el que tiene menor escalafón.

Podemos elaborar la siguiente tabla, donde el signo “+” indica el jugador que tiene el mayor escalafón, correspondiéndole el signo “-” al jugador de menor escalafón.

El signo también puede usarse para obtener la variación de escalafón (**dp**). Para cualquier resultado superior al 50%, habrá una variación positiva (+) indicada por **D**, y de igual forma, para cualquier resultado inferior al 50%, habrá una variación negativa (-) de magnitud **D**.

<b>D</b>	<b>Pd</b>		<b>D</b>	<b>Pd</b>		<b>D</b>	<b>Pd</b>		<b>D</b>	<b>Pd</b>	
	<b>+</b>	<b>-</b>		<b>+</b>	<b>-</b>		<b>+</b>	<b>-</b>		<b>+</b>	<b>-</b>
<b>0-3</b>	0.50	0.50	<b>92-98</b>	0.63	0.37	<b>198-206</b>	0.76	0.24	<b>345-357</b>	0.89	0.11
<b>4-10</b>	0.51	0.49	<b>99-106</b>	0.64	0.36	<b>207-215</b>	0.77	0.23	<b>358-374</b>	0.90	0.10
<b>11-17</b>	0.52	0.48	<b>107-113</b>	0.65	0.35	<b>216-225</b>	0.78	0.22	<b>375-391</b>	0.91	0.09
<b>18-25</b>	0.53	0.47	<b>114-121</b>	0.66	0.34	<b>226-235</b>	0.79	0.21	<b>392-411</b>	0.92	0.08
<b>26-32</b>	0.54	0.46	<b>122-129</b>	0.67	0.33	<b>236-245</b>	0.80	0.20	<b>412-432</b>	0.93	0.07
<b>33-39</b>	0.55	0.45	<b>130-137</b>	0.68	0.32	<b>246-256</b>	0.81	0.19	<b>433-456</b>	0.94	0.06
<b>40-46</b>	0.56	0.44	<b>138-145</b>	0.69	0.31	<b>257-267</b>	0.82	0.18	<b>457-484</b>	0.95	0.05
<b>47-53</b>	0.57	0.43	<b>146-153</b>	0.70	0.30	<b>268-278</b>	0.83	0.17	<b>485-517</b>	0.96	0.04
<b>54-61</b>	0.58	0.42	<b>154-162</b>	0.71	0.29	<b>279-290</b>	0.84	0.16	<b>518-559</b>	0.97	0.03
<b>62-68</b>	0.59	0.41	<b>163-170</b>	0.72	0.28	<b>291-302</b>	0.85	0.15	<b>560-619</b>	0.98	0.02
<b>69-76</b>	0.60	0.40	<b>171-179</b>	0.73	0.27	<b>303-315</b>	0.86	0.14	<b>620-735</b>	0.99	0.01
<b>77-83</b>	0.61	0.39	<b>180-188</b>	0.74	0.26	<b>316-328</b>	0.87	0.13	<b>736</b>	1.00	0.00
<b>84-91</b>	0.62	0.38	<b>189-197</b>	0.75	0.25	<b>329-344</b>	0.88	0.12			



## CÁLCULO DEL ESCALAFÓN ELO:

Para los efectos del cálculo, se consideran dos tipos de jugadores:

- Jugador con Escalafón Provisional (de cero a 30 juegos)
- Jugador con Escalafón Firme (30 o más juegos)

El total de puntos posibles de un torneo corresponde a la cantidad máxima de partidas que pueden ganarse en ese torneo, o lo que es lo mismo, el total de puntos que obtendría un jugador que ganara todas las partidas (asignando 1 punto al ganador, 0 al perdedor y ½ al empate).

## CÁLCULO PARA JUGADOR CON ESCALAFÓN PROVISIONAL:

**PASO 1:** Determinar el escalafón promedio del torneo, **Rc** según el tipo de torneo realizado:

### Torneo según el Sistema Suizo:

**Rc = Promedio(escalafón de los contendores con escalafón firme)**

### Torneo Todos contra Todos (n jugadores):

$$\mathbf{Rc = Rar - (dpa)*n/(n+1)}$$

Donde:

**n** = número de jugadores del torneo.

**Rar** = Escalafón promedio de los jugadores con escalafón firme.

**dp** es la variación de escalafón correspondiente a cada jugador, obtenida introduciendo su puntuación resultante en porcentaje, en la fórmula de cálculo de **dr**, o directamente de las tablas.

**dpa** = promedio de los dp de los jugadores

**PASO 2:** Determinar el escalafón provisional (**Ru**) del jugador:

2.1.-) Si el jugador obtuvo el 50 % de los puntos posibles, entonces **Ru = Rc**.

2.2.-) Si el jugador obtuvo más del 50 %



$$\mathbf{Ru = Rc + 25 * E}$$

Donde **E** = cantidad de puntos obtenidos por encima del 50 %.

2.3.-) Si el jugador obtuvo menos del 50 %, en un Torneo Suizo:

$$\mathbf{Ru = Rc + dp}$$

Donde **dp** es el valor obtenido de la Tabla 2 (con signo negativo).

2.4.-) Si el jugador obtuvo menos del 50 % en un torneo Todos contra Todos:

$$\mathbf{Ru = Rc + dp(n/n+1)}$$

El valor **Ru** así calculado se considera basado en los **n** juegos de cada torneos particular considerado.

### Ejemplos de cálculo de Ru para varios Torneos:

Una vez calculado el escalafón provisional para el 1er torneo del jugador, para el siguiente torneo ese valor servirá como criterio para ordenar de la lista de jugadores, pero al finalizar dicho torneo, el escalafón provisional **Ru** se recalcula y el nuevo es el promedio ponderado de los torneos considerados.

Ejemplo:

Resultado del Torneo 1: Ru = 2280 en 5 juegos.

Base para el Torneo 2 = 2280

Resultado del Torneo 2: Ru = 2400 en 6 juegos

Base para el Torneo 3:

$$Ru = (2280 * 5 + 2400 * 6) / 11 = 2345$$

Resultado del Torneo 3 = 2300 en 6 juegos,

Base para el Torneo 4:

$$Ru = (2280 * 5 + 2400 * 6 + 2300 * 6) / 17 = 2329$$



El procedimiento es iterativo hasta que el jugador complete 30 juegos. De allí en adelante se considera como Escalafón Firme.

### CÁLCULO PARA JUGADORES CON ESCALAFON FIRME, R:

**PASO 1:** Determinar el escalafón promedio del torneo, **Rc** según el tipo de torneo realizado:

#### Torneo según el Sistema Suizo:

**Rc = Promedio(escalafón de los contendores con escalafón firme)**

#### Torneos Todos contra Todos (n oponentes)

$$\mathbf{Rc} = [\mathbf{Rar}(n+1) - \mathbf{R}]/n$$

Donde:

**Rar** = Escalafón promedio de los jugadores con escalafón firme.

**R** = rating (escalafón) del jugador

**n** = número de oponentes

**PASO 2:** Calcular la variación de escalafón:

Calcule **D**:

$$\mathbf{D} = \mathbf{R} - \mathbf{Rc}.$$

Obtenga **Pd** de las tablas (o de las fórmulas).

La variación de escalafón **Rv** es,

$$\mathbf{Rv} = \mathbf{K}(\mathbf{W}-n*\mathbf{Pd})$$

Donde:

**W** = cantidad total de puntos obtenidos

**K** = coeficiente de desarrollo, es

K = 15 para jugadores con escalafón < 2400

K = 10 para jugadores con escalafón > 2400



FEDERACION INTERNACIONAL  
DE SCRABBLE® EN ESPAÑOL. A.S.C.

## El Escalafón ELO de Clasificación Nacional e Internacional de jugadores

**Nota:** Se recomienda utilizar el programa “Swiss Perfect” ([www.swissperfect.com](http://www.swissperfect.com)) pues se encarga tanto de organizar el torneo (Suizo o Todos contra Todos) como de calcular las variaciones de escalafón de cada jugador al finalizar el torneo.



## APLICACIÓN DEL ELO EN EL JUEGO SCRABBLE®

Cuando se juega SCRABBLE® de manera competitiva, es decir, dos jugadores por mesa (uno enfrentado al otro), la analogía con el ajedrez es muy válida, pues se le otorga también 1 punto al ganador de la partida y 0 al perdedor, incluso en las raras ocasiones en las que la partida de SCRABBLE® queda empatada, se le otorga a cada jugador ½ punto.

Entre las experiencias en las que se ha aplicado el escalafón ELO al SCRABBLE®, se cuenta con los registros del Club Nacional de SCRABBLE® (CNS) de Venezuela, donde se aplica el ELO junto con el Sistema Suizo de Torneos desde mediados el año 2000.

Conociendo la naturaleza variable del Escalafón ELO y su estabilización en un valor representativo de la “fuerza” del jugador a medida que los jugadores van realizando un número suficiente de partidas, la primera asignación de los ELO para los jugadores del CNS en Venezuela se hizo mediante una fórmula arbitraria que permitiera a los mejores jugadores comenzar con un escalafón por encima de los 2000 puntos. La fórmula que se aplicó en aquel inicio fue la siguiente:

$$\text{ELO} = 5 * (\text{PROMEDIO PTOS SCRABBLE}^{\circledR})$$

De modo que los mejores jugadores cuyo promedio estaba en los alrededores de los 450 pts, comenzaron con un ELO de unos 2250 pts.

## CORRELACIÓN ENTRE EL ESCALAFÓN ELO Y EL PROMEDIO DE PUNTOS SCRABBLE®

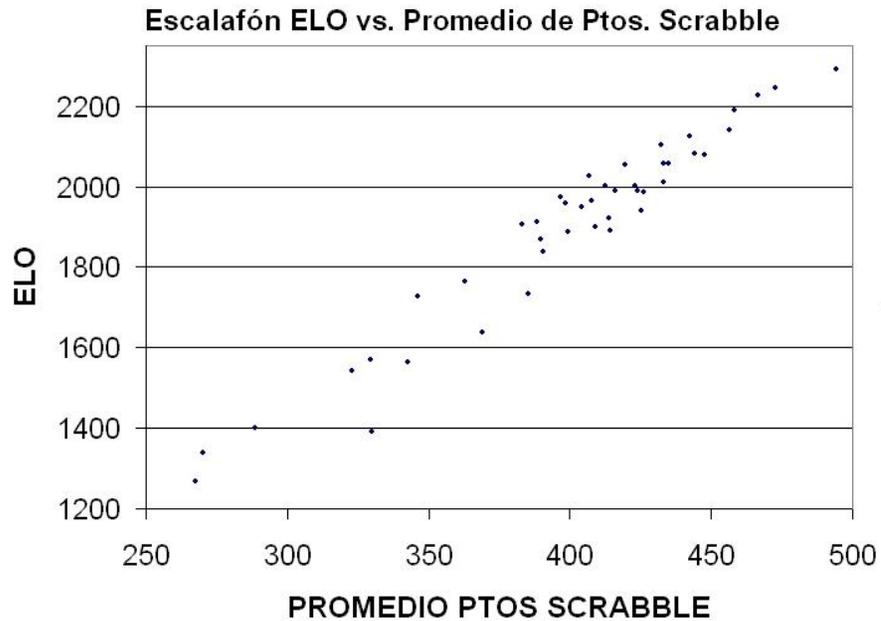
AL mantener registro constante tanto de los escalafones como de los promedio de puntos SCRABBLE® de los jugadores, se encontró un alta correlación lineal (0,9724 de un máximo de 1,0) entre el promedio de puntos SCRABBLE® y el ELO de cada jugador. Esta conexión es de mucha utilidad porque permite asignar escalafones provisionales con mucha exactitud a jugadores nuevos o que estén ingresando en el sistema ELO.

La historia acumulada en el CNS hasta Abril de 2003 completa una estadística de 3877 partidas realizadas, que resumidamente se muestra en la Tabla 3, esta tabla incluye a 43 jugadores activos con más de 15 partidas realizadas con Escalafón Firme:

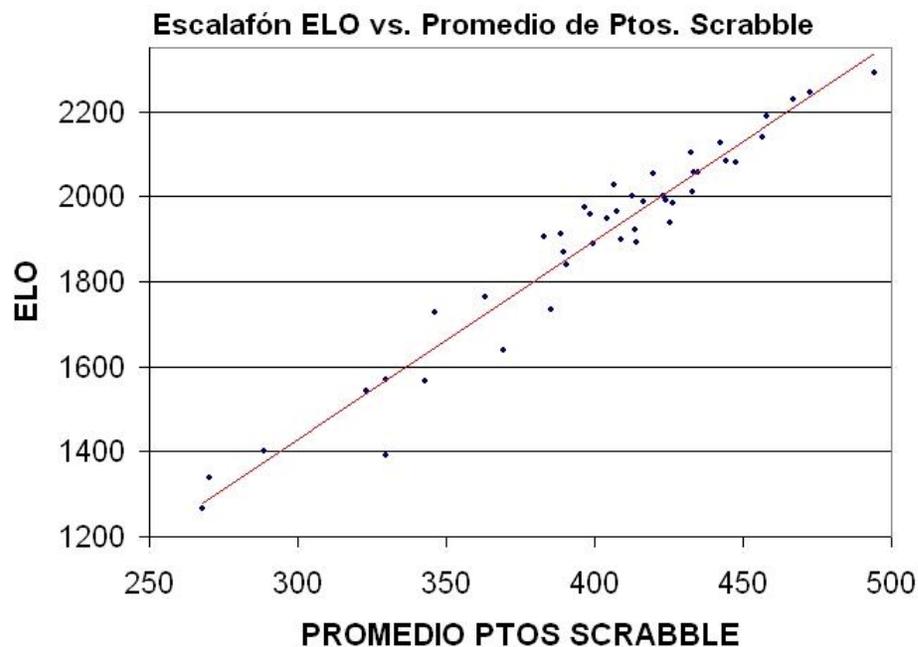


Nombre	Promedio de Ptos Scrabble®	Promedio de Escalafón ELO
Aguilera, Hermelinda	288,82	1399,71
Alvarez, Isor	389,56	1869,29
Arias, Itala	433,37	2056,51
Azuaje, Myrna	383,17	1905,42
Barroso, Jose Luis	423,32	2001,49
Bergamini, Liz	399,52	1888,65
Casano, Guillermo	442,24	2125,61
Castellanos De, Olivia	413,67	1922,79
Castellanos, Jose Vicente	363,09	1763,23
Contreras, Augusto	466,77	2227,33
Contreras, Nancy	385,54	1734,33
Daumen, Elsa	407,53	1964,64
De Los Santos, Carlos	416,30	1988,16
Diniz, Gorett	329,80	1391,40
Garcia, Juan	408,83	1898,57
Gonzalez, Carlos	472,66	2245,60
Hernandez, Ingrid	425,28	1939,22
Klie, Hector	447,59	2080,00
Macor, Gabriela	388,62	1912,52
Martinez, Carlos	456,68	2139,35
Mendoza, Erika	396,81	1973,14
Miranda, Carolina	390,41	1839,55
Noronha, Agustin	444,11	2081,63
Olaizola, Benjamin	494,22	2290,55
Olaizola, Carlos	458,10	2189,23
Olivares, Mireya	267,70	1267,29
Otero, Isabel	270,19	1337,25
Paez, Maria Luisa	414,21	1891,00
Palacios, Jose Antonio	342,81	1565,00
Parra, Jose	424,11	1989,90
Revilla De, Angela	406,64	2027,09
Rivas, Maria	398,40	1957,53
Romero, Adelaida	329,69	1569,42
Salas, Esther	323,07	1542,33
Salvati, Manolo	434,81	2057,23
SalvatiV, Marianela	419,73	2054,96
Sierra, Luis Arturo	412,73	2000,60
Tejeira, Dulce	346,38	1727,65
Terenzani, Alejandro	426,33	1985,14
Torres, Jorge	369,16	1639,27
Trajkovic, Aurora	433,14	2011,81
Urdaneta, Johnny	432,47	2102,44
Verde, Violeta	404,06	1947,90

Si se representa en una gráfica el promedio de escalafón ELO vs. el promedio de puntos SCRABBLE®, a cada jugador de la lista anterior le correspondería un punto en la gráfica, tal como se muestra a continuación:



Como puede observarse, hay una gran linealidad entre ambas variables, de hecho, puede obtenerse la recta que minimiza los errores (mínimos cuadrados) a partir de estos datos. Las funciones LINEST() y CORREL() de Excel lo hacen muy fácilmente, y arrojan la siguiente línea recta:





La ecuación de la recta (regresión lineal) que mejor se aproxima a estas variables es la siguiente:

$$y = m.x + b$$

donde **m** es la pendiente y **b** la ordenada en el origen.

Los resultados que se obtienen con Excel para **m** y **b** son:

$$m = 4,658$$
$$b = 31,69$$

por lo tanto, la relación que permite obtener el escalafón ELO de un jugador en base a su promedio de puntos SCRABBLE® (con un error de alrededor del 3%), es:

$$\text{ELO} = 4,658 * (\text{PROMEDIO PTOS. SCRABBLE}^{\circledR}) + 31,69$$

Esta fórmula se ha usado en el CNS para reducir el tiempo que deben esperar los jugadores nuevos para obtener su escalafón firme, pues en lugar de esperar las 30 partidas que indica el método de cálculo oficial, ya a partir de la 15va. partida, se puede tomar el promedio entre lo indica esta fórmula y el cálculo oficial del escalafón provisional.

## **RANKING: ELO INTERNACIONAL DE JUGADORES**

La fórmula también es útil para establecer un punto de partida para iniciar un ranking para los jugadores que han participado en los torneos internacionales, pues se cuenta con los registros de los puntos Scrabble® obtenidos por ellos. Al aplicar esta fórmula sobre los jugadores con 14 o más partidas internacionales, se obtiene:



Pos. ELO	Jugador	País	Total Puntos	Partidos	Prom. Scrabble	ELO Internacional Inicial
1	Miguel Rivera	España	7,281	14	520.07	2454
2	Horacio Moavro	Argentina	15995	32	499.84	2360
3	Selene Delgado	Uruguay	8886	18	493.67	2331
4	Amanda Gauna	Argentina	15632	32	488.50	2307
5	Joan Ramón Manchado	España	18037	37	487.49	2302
6	Benjamín Olaizola	Venezuela	13154	27	487.19	2301
7	Roberto Aguilar	Honduras	15518	32	484.94	2291
8	Ana Molinari	Argentina	14316	30	477.20	2254
9	Carlos González	Venezuela	11840	25	473.60	2238
10	Claudia Amaral	Argentina	15102	32	471.94	2230
11	Jorge Ruiz	México	8410	18	467.22	2208
12	Gonzalo Correa	Uruguay	8391	18	466.17	2203
13	Federico Chavira	México	8336	18	463.11	2189
14	Carmen Vallecillo	Argentina	7399	16	462.44	2186
15	María Cecilia García	Argentina	6453	14	460.93	2179
16	Salvador Esquivel	México	12903	28	460.82	2178
17	Susana Hartman	Argentina	6394	14	456.71	2159
18	Jorge Carrasco	Chile	16854	37	455.51	2153
19	Susana Watman	Argentina	7170	16	448.13	2119
20	Blai Figueras	España	6251	14	446.50	2111
21	Héctor Guzmán	México	6251	14	446.50	2111
22	Francisco Guerrero	México	7973	18	442.94	2095
23	Augusto Contreras	Venezuela	10154	23	441.48	2088
24	Carlos Martínez	Venezuela	17202	39	441.08	2086
25	Fausto Alvarez	Ecuador	7049	16	440.56	2084
26	Alejandra Díaz	México	10056	23	437.22	2068
27	Leonardo Marranghello	Costa Rica	12824	30	427.47	2023
28	Yamile Thyme	Costa Rica	10608	25	424.32	2008
29	Jorge Sánchez	Panamá	7491	18	416.17	1970
30	María Luisa Andrade	Ecuador	6609	16	413.06	1956
31	María del Socorro Sosa	México	12359	30	411.97	1951
32	Marco Mora	Costa Rica	13178	32	411.81	1950
33	Robert Mulet	EE.UU.	5733	14	409.50	1939
34	Francisco Kuri	México	8568	21	408.00	1932
35	Liliana Sandí	Costa Rica	6453	16	403.31	1910
36	Celia Silbergleit	Argentina	5634	14	402.43	1906
37	Araceli Villafán	Uruguay	5523	14	394.50	1869
38	Hiquingari Carranza	México	6291	16	393.19	1863
39	Hugo Gaudín	Uruguay	12424	32	388.25	1840
40	Zoraida Mirthala	Guatemala	5085	14	363.21	1724
41	Oswaldo González	Ecuador	9780	28	349.29	1659
42	Fernando Castillo	Perú	8029	23	349.09	1658
43	Mauricio Juárez	Guatemala	8630	25	345.20	1640
44	Omar Montes de Oca	Uruguay	4733	14	338.07	1606
45	María Elena González	Ecuador	4678	14	334.14	1588
46	Gloria Valdés	Chile	4532	14	323.71	1540
47	Esteban Girón	Panamá	5979	21	284.71	1358
48	Karla Serrano	El Salvador	3659	14	261.36	1249



## RANKING DE JUGADORES SEGÚN SU DESEMPEÑO PASADO

Haciendo una similitud entre la asignación de puntos en las competencias de Fórmula 1, de modo tal que se asignen puntos a los jugadores de acuerdo a su ubicación en los seis Torneos Internacionales pasados, puede obtenerse la tabla de los jugadores y países con mayor presencia en los primeros lugares.

Asignando puntos a los primeros 15 participantes (los torneos típicamente han tenido 30-36 jugadores) según la siguiente tabla:

Puesto	Puntos
1	45
2	33
3	27
4	21
5	17
6	13
7	12
8	10
9	8
10	6
11	5
12	4
13	3
14	2
15	1

Se obtiene la tabla mostrada en la página siguiente:



Jugador	País	Total Puntos
Joan R. Manchado	España	117
Amanda Gauna	Argentina	82
Carlos González	Venezuela	78
Ana Molinari	Argentina	77
Benjamín Olaizola	Venezuela	66
Roberto Aguilar	Honduras	66
Jorge Carrasco	Chile	62
Claudia Amaral	Argentina	55
Blai Figueras	España	51
Miguel Rivera	España	50
Horacio Moavro	Argentina	48
Salvador Esquivel	México	47
Josep M <sup>a</sup> Martí	España	33
Rocco Laguzzi	Argentina	33
Selene Delgado	Uruguay	29
Ricardo de Arcos	España	27
Susana Hartman	Argentina	27
Augusto Contreras	Venezuela	22
Miguel Sesé	España	21
Silvina Aranovich	Argentina	21
Alejandra Díaz	México	18
Carlos Martínez	Venezuela	17
Carmen Vallecillo	Argentina	17
Federico Chavira	México	13
Francisco Guerrero	México	13
Robert Mulet	EE.UU.	12
Graciela González	Argentina	10
Jorge Ruiz	México	10
Marc Vigo Anglada	España	10
María Cecilia García	Argentina	10
Héctor Guzmán Sotomayor	México	9
Catalina Barsuk	Argentina	8
Enric Hernández M.	España	8
Francisco Espinoza	Venezuela	8
Ma. Cecilia García	Argentina	8
Leonardo Marranghello	Costa Rica	7
Susana Watman	Argentina	7
Francisco Kuri	México	6
Celia Silbergleit	Argentina	5
Gonzalo Correa	Uruguay	5
Hugo Gaudín	Uruguay	4
María del Socorro Sosa	México	4
Jep Ferrer	España	3
Jorge Sánchez	Panamá	3
Marco Mora	Costa Rica	3



Carlos Olaizola	Venezuela	2
Carlos Pastor	Uruguay	2
Helena Troiano	España	2
Josefina Alcocer	México	2
Cristóbal Fernández	Venezuela	1
Guillermo Casano	Venezuela	1
Sabrina Winiarski	Uruguay	1
Wifredo Velloso	España	1

## RANKING DE PAÍSES

Haciendo un total similar, pero considerando el desempeño de los países de los jugadores participantes, se obtiene:

<b>Pais</b>	<b>Total Puntos</b>
Argentina	408
España	323
Venezuela	195
México	122
Honduras	66
Chile	62
Uruguay	41
EE.UU.	12
Costa Rica	10
Panamá	3
Bolivia	
Guatemala	
Colombia	
El Salvador	
Perú	
R. Dominicana	
Ecuador	



## PROPUESTA PARA LA OBTENCIÓN DE TÍTULOS: MAESTRO y EXPERTO

La siguiente es una propuesta para la definición y obtención de los títulos “**Experto**” y “**Maestro**”. Esta propuesta fue introducida por Augusto Contreras (Comité técnico de la FISE).

### Títulos a Otorgar:

- EXPERTO NACIONAL
- MAESTRO NACIONAL

**Entidad Otorgante:** Federación de los Clubes Nacionales de cada país.

### Especificaciones:

- Validez: Permanente
- Formato: Por definir
- Firmas: El Presidente y Secretario
- Beneficios o prerrogativas para el titulado: Por definir.

### Definiciones:

Torneo de Candidatos: Torneo que cumple los requisitos para optar a Normas para Títulos.

Estos requisitos son:

- Torneo “**Todos contra Todos**”
- Participantes con **ELO mínimo 2000**.

NORMA: Es el porcentaje mínimo de puntos que debe obtenerse en un Torneo de Candidatos.

### CUANTIFICACION de NORMAS:

**Para Experto, el 60% de los puntos posibles, redondeado hacia arriba.**

Ejemplo: En un Torneo de Candidatos de 12 personas, hay 11 puntos posibles y la norma será de 7,0 puntos.

**Para Maestro, el 75% de los puntos posibles.**

Ejemplo: En el caso anterior, 8,5 puntos.



## **REQUISITOS PARA OBTENCION DE TITULOS**

### **EXPERTO:**

- Obtener Norma calificada en 24 partidas
- Tener un ELO de 2200, mínimo

### **MAESTRO**

- Obtener Norma calificada en 24 partidas
- Tener un ELO de 2300 mínimo.

### **Periodos de Aplicación:**

Se considera un año, a partir de la implantación del Sistema de otorgamiento de Títulos, como validez de las Normas obtenidas.

Si al final de ese período el candidato ha obtenido las Normas completas, pero no el Escalafón, se le concederán tres meses adicionales, para llegar al valor de ELO. Si no lo logra, perderá la validez de las Normas obtenidas.