

Danmarksrangliste baseret på totrinssystemet

Indhold

Totrinssystemet	1
Principperne.....	1
Finesser	2
Overgangsbestemmelser og implementering	3
Bilag 1	6
Totrinssystemet – eksempler	6

Totrinssystemet

Totrinssystemet er en ranglistesystem, der bl.a. benyttes i det canadiske squashforbund og racketball-forbundet i USA (delstater og nationalt).

Systemet er beskrevet i rapporten fra projektgruppen vedr. Danmarksturneringen fra begyndelsen af 2009.

Blandt fordelene ved dette system er:

- Det afspejler spillernes faktiske indbyrdes styrke
- Det belønner ikke aktivitet i en sådan grad, at de mest aktive straffes ved komme for højt op på ranglisten
- Det er nemt at gennemskue – de enkelte spillere vil forud for enhver kamp let kunne finde ud af, hvor de kommer til at stå på ranglisten afhængigt af kampens resultat.
- Spillere, der viser stor fremgang, vil avancere hurtigt
- Det er let at skifte fra det gamle system til totrinssystemet – der er ikke behov for at konvertere pointtal, koefficienter o.l.

Principperne

1. Totrinssystemet anvender ikke points, kvotienter eller lignende talstørrelser men holder alene styr på spilleres **indbyrdes** styrke og placering ud fra, hvem der har slået hvem. Som udgangspunkt ligner systemet derved de ranglister, der anvendes internt i de fleste klubber. Men til forskel fra interne ranglister rykker man ikke straks op foran en anden spiller, fordi man vinder over vedkommende. I totrinssystemet avancerer man først, når man to gange har besejret bedre placerede spillere.

2. Totrinssystemet holder styr på hver spillers hidtil **bedste resultat**. Det bedste resultat er defineret som den højest placerede modstander over dig selv, som du har besejret inden for de seneste 13 måneder.
3. Anden gang du inden for 13 måneder vinder over en højere rangeret spiller, rykker du op på ranglisten til en position **lige over den lavest placerede af de to**, du har vundet over. Dit (nye) hidtil bedste resultat vil herefter være den **højest** placerede af de to.
4. Dit bedste resultat peger i virkeligheden ikke på en bestemt position på ranglisten men på den spiller, du har besejret. Hvis den spiller, som dit bedste resultat peger på, rykker op eller ned på ranglisten, så følger "værdien" af dit resultat med. Det er denne spillers aktuelle placering, der afgør, hvor du bliver placeret, hvis du skal rykke op foran vedkommende.
5. Du "jagter" kun én spiller ad gangen, nemlig den hidtil bedst placerede modstander, du har vundet over.
6. Du kan kun "jagte" en spiller, der er **bedre** placeret end dig selv. Hvis **ikke** du inden for 13 måneder anden gang vinder over en bedre placeret spiller, nulstilles/slettes dit bedste resultat. Det samme sker, hvis den spiller, du "jagter", rykker ned under dig, f.eks. på grund af inaktivitet.
7. Hvis du ikke forbedrer dit hidtil bedste resultat i løbet af 13 måneder, nulstilles resultatet som nævnt. Denne nulstilling sker, første gang du får indrapporteret et nyt resultat, efter at dit hidtil bedste resultat er blevet forældet. Dette nye resultat kan i sig selv være et nyt bedste resultat.
8. Hvis du "jagter" en anden spiller men taber en kamp til denne inden for 13 måneder, nulstilles dit bedste resultat, og din tidligere sejr over spilleren bliver dermed ophævet.
9. Option: For at øge mobiliteten i den øverste del af ranglisten indføres en "spejlvendt" regel, som indebærer, at en spiller efter to nederlag til en lavere rangerende spiller rykker ned umiddelbart over den af de to vindere, som er rangeret højest på listen.

Ovenstående er grundprincipperne. Følgende er mindre justeringer, der skal afbalancere potentielle uhensigtsmæssigheder i systemet.

Finesser

1. Tre gange om året – 1. januar, 1. april og 1. oktober – justeres ranglisteplaceringerne for alle spillere, der ikke har spillet kampe i den forudgående periode. Disse spillere rykkes et antal positioner (X) ned ad ranglisten. Spillernes registrerede bedste resultat berøres ikke af nedrykningen.

2. To alternativer:

a. Antallet af positioner (X), som passivitet straffes med, sættes som udgangspunkt til følgende:

Top 20:	2
21-50:	3
51-100:	4
101-200:	5
201-	10.

b. Alternativt fastsættes, at man efter en periode på inaktivitet falder ned i toppen af det underliggende seedningslag, hvor et seedningslag er hhv 1-2, 3-4, 5-8, 9-16, 17-32, 33-64,

Dette specificeres af projektgruppen inden implementering.

3. Hvis du "jagter" en spiller, der som følge af ovenstående rykker ned under dig, nulstilles dit eget bedste resultat.

4. En spiller, der er tilmeldt Danmarksranglisten, kan ikke slettes fra listen igen, før der ikke mere er spillere, der "jagter" vedkommende. For passive spilleres vedkommende vil dette krav være opfyldt 13 måneder efter det seneste nederlag til en lavere rangeret spiller.

5. Hvis der – f.eks. som følge af fejltilmelding – er brug for at fjerne en spiller øjeblikkeligt, nulstilles hidtil bedste resultat for spillere, der "jagter" vedkommende.

6. Ranglisten kan i princippet dannes efter hver ændring, hver dag, uge eller måned. Der sigtes mod at danne en ny rangliste efter hver runde i Danmarksturneringen og efter hver individuel turnering.

Overgangsbestemmelser og implementering

1. Implementering af totrinssystemet i Danmarksranglisterne sker med virkning fra 1. august 2010

2. Ranglistesystemet forberedes til at kunne håndtere ranglister for juniorer og veteraner. For at dette kan træde i kraft, skal alle spilleres fødselsdag

indsamles og registreres. Vi sigter mod at kunne lade junior- og veteranranglister træde i kraft i august 2011.

3. Der implementeres separate ranglister for dame-senior og herre-senior.
4. Seniorranglisterne er åbne for alle aldersgrupper der spiller i seniorturneringer, herunder Danmarksturneringen. Udenlandske spillere, der deltager i danske turneringer, skal være tilmeldt seniorranglisten. Der skal kunne udtrækkes både en "åben" og en "lukket" Danmarksrangliste for seniorer.
5. Der gennemføres en simulering baseret på Danmarksranglisten fra maj 2009 og resultaterne fra Danmarksturneringen, Danmarksmesterskaberne, Challengers og Satellites fra august 2009 til juni 2010. Som udgangspunkt for de nye Danmarksranglister anvendes spillernes placeringer/rækkefølge på de gamle Danmarksranglister. Pointtal i det gamle system er uden betydning – kun rækkefølgen har betydning.
6. Alle spilleres "bedste resultat" og "værste resultat" skal være nulstillet som udgangspunkt for ovennævnte simulering.
7. Frem til 1. februar 2010 skal der udarbejdes en detailspecifikation baseret på ovenstående hovedpunkter.
8. Detailspecifikationen danner grundlag for estimering af omkostningerne ved implementering.
9. På sigt kan systemet anvendes således at klubbernes spillere ved holdkampe skal stille op i den rækkefølge, som den aktuelle Danmarksrangliste angiver. Dette er ikke gældende ved igangsætningen august 2010 og skal vedtages af et turneringsmøde, før det kan træde i kraft.
10. I perioden fra medio februar til august gennemføres et softwareimplementeringsprojekt der etablerer tottrinssystemet i Infosport. Projektet indeholder følgende opgaver:
 - a. Implementering af tottrinssystemet i Infosport.
 - b. Import af medlemsoplysninger fra eksisterende ranglister (incl. simulering)
 - c. Integration af ranglistedatabase med medlemssystem
 - d. Import af kampresultater, som minimum fra Tournament Software (forudsætter at eksportmulighed herfra er etableret).
 - e. Resultater fra Danmarksturneringen skal uden videre opsamles til Danmarksranglisten

- f. Indberettede kampresultater skal umiddelbart valideres med tilbagemelding i tilfælde af fejl/inkonsistens
- g. Opsamling af transaktioner til daglig (natlig) opdatering, incl. sikkerhedskopiering til brug ved roll-back og efterfølgende roll-forward i tilfælde af fejlopdateringer.

11. Regeludvalget udarbejder – i samarbejde med Projektgruppen vedr. Danmarksranglisten - forslag til indarbejdelse af ovenstående i de officielle ranglisteregler m.h.t. godkendelse på turneringsmødet i maj.

Ovenstående er illustreret med eksempler nedenfor i Bilag 1. Bilag 2 og 3 er ikke en del af forslaget men medtages som dokumentation for den hidtidige diskussion.

Vedtaget af DSWF's bestyrelse 14-12-2009, modificeret af Projektgruppen vedr. Danmarksranglisten januar 2010.

Bilag 1

Totrinssystemet – eksempler

(I nedenstående illustreres kun principperne for advancement efter to sejre over højere rangerede spillere, ikke nedrykning ved nederlag til to lavere rangerede spillere).

Udgangsrangliste:

Placering	Navn	ID	Bedste Resultat	BR dato	Sidst aktiv
1	Spiller A	A	A	20-11-2009	20-11-2009
2	Spiller B	B	B	20-11-2009	20-11-2009
3	Spiller C	C	C	20-11-2009	20-11-2009
4	Spiller D	D	D	20-11-2009	20-11-2009
5	Spiller E	E	E	20-11-2009	20-11-2009
6	Spiller F	F	F	20-11-2009	20-11-2009
7	Spiller G	G	G	20-11-2009	20-11-2009
8	Spiller H	H	H	20-11-2009	20-11-2009
9	Spiller I	I	I	20-11-2009	20-11-2009
10	Spiller J	J	J	20-11-2009	20-11-2009

07-12-2009 Spiller I (9) slår Spiller G (7)

Spiller I's bedste resultat er herefter G. Datoen registreres


Placering	Navn	ID	Bedste Resultat	BR dato	Sidst aktiv
1	Spiller A	A	A	20-11-2009	20-11-2009
2	Spiller B	B	B	20-11-2009	20-11-2009
3	Spiller C	C	C	20-11-2009	20-11-2009
4	Spiller D	D	D	20-11-2009	20-11-2009
5	Spiller E	E	E	20-11-2009	20-11-2009
6	Spiller F	F	F	20-11-2009	20-11-2009
7	Spiller G	G	G	20-11-2009	07-12-2009
8	Spiller H	H	H	20-11-2009	20-11-2009
9	Spiller I	I	G	07-12-2009	07-12-2009
10	Spiller J	J	J	20-11-2009	20-11-2009

14-12-2009 Spiller I (9) slår Spiller E (5)

Spiller I hæster gevinsten af sin næstbedste sejr (over G) og rykker foran spiller G

Spiller I's bedste resultat ændres til E. Datoen registreres

Placering	Navn	ID	Bedste Resultat	BR dato	Sidst aktiv	Ny placering
1	Spiller A	A	A	20-11-2009	20-11-2009	1
2	Spiller B	B	B	20-11-2009	20-11-2009	2
3	Spiller C	C	C	20-11-2009	20-11-2009	3
4	Spiller D	D	D	20-11-2009	20-11-2009	4
5	Spiller E	E	E	20-11-2009	14-12-2009	5
6	Spiller F	F	F	20-11-2009	20-11-2009	6
7	Spiller I	I	E	14-12-2009	14-12-2009	7
8	Spiller G	G	G	20-11-2009	07-12-2009	8
9	Spiller H	H	H	20-11-2009	20-11-2009	9
10	Spiller J	J	J	20-11-2009	20-11-2009	10




21-12-2009 Spiller I (7) slår Spiller D (4)

Spiller D (4) slår Spiller A (1)

Spiller I hæster gevinsten af sin nu næstbedste sejr og rykker foran E. Datoen registreres

Spiller D's bedste resultat sættes til A. Datoen registreres

Placering	Navn	ID	Bedste Resultat	BR dato	Sidst aktiv	Ny placering
1	Spiller A	A	A	20-11-2009	21-12-2010	1
2	Spiller B	B	B	20-11-2009	20-11-2009	2
3	Spiller C	C	C	20-11-2009	20-11-2009	3
4	Spiller D	D	A	21-12-2010	21-12-2010	4
5	Spiller I	I	D	21-12-2010	20-11-2009	5
6	Spiller E	E	E	20-11-2009	14-12-2009	6
7	Spiller F	F	F	20-11-2009	20-11-2009	7
8	Spiller G	G	G	20-11-2009	07-12-2009	8
9	Spiller H	H	H	20-11-2009	20-11-2009	9
10	Spiller J	J	J	20-11-2009	20-11-2009	10

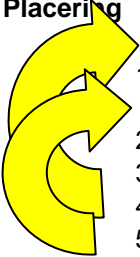


28-12-2009 Spiller D (4) slår Spiller A (1) igen
Spiller I (7) slår Spiller B (2)

*D rykker forbi A og har herefter ikke slået nogen højererangerende spillere, så
Bedste Resultat "nulstilles" (sættes = D)*

*Spiller I rykker forbi B, da sejren over B nu er I's næstbedste resultat. I's
bedste resultat er stadig sejren over D. Datoen opdateres ikke*

*Bemærk at rækkefølgen er afgørende. Hvis I's sejr over B kom først, ville I kun
rykke forbi D på fjerdepladsen.*



Placering	Navn	ID	Bedste Resultat	BR dato	Sidst aktiv	Ny placering
	Spiller D	D	D	28-12-2009	28-12-2009	1
1	Spiller A	A	A	20-11-2009	28-12-2009	2
	Spiller I	I	D	28-12-2009	28-12-2009	3
2	Spiller B	B	B	20-11-2009	28-12-2009	4
3	Spiller C	C	C	20-11-2009	20-11-2009	5
4						
5						
6	Spiller E	E	E	20-11-2009	14-12-2009	6
7	Spiller F	F	F	20-11-2009	20-11-2009	7
8	Spiller G	G	G	20-11-2009	07-12-2009	8
9	Spiller H	H	H	20-11-2009	20-11-2009	9
10	Spiller J	J	J	20-11-2009	20-11-2009	10

31-12-2009 Spiller I (3) taber til Spiller D (1).


Spiller J (10) slår Spiller H (9)

*Spiller I's tidligere sejr over D annulleres - I's bedste resultat sættes til spilleren selv, altså I. Datoen opdateres
Spilledatoer opdateres*

Placering	Navn	ID	Bedste Resultat	BR dato	Sidst aktiv	Ny placering
1	Spiller D	D	D	28-12-2009	31-12-2009	
2	Spiller A	A	A	20-11-2009	28-12-2009	
3	Spiller I	I	I	31-12-2009	31-12-2009	
4	Spiller B	B	B	20-11-2009	28-12-2009	
5	Spiller C	C	C	20-11-2009	20-11-2009	
6	Spiller E	E	E	20-11-2009	14-12-2009	
7	Spiller F	F	F	20-11-2009	20-11-2009	
8	Spiller G	G	G	20-11-2009	07-12-2009	
9	Spiller H	H	H	20-11-2009	31-12-2009	
10	Spiller J	J	H	31-12-2009	31-12-2009	

31-03-2010 Aktivitetsjustering foretages

*Spillere, der ikke har været aktive i over 3 måneder rykkes 2 pladser ned
Justering foretages nedefra. Først rykkes Spiller F fra 7. til 9. pladsen
Dernæst rykkes Spiller C fra 5. pladsen til 7. pladsen*



Placering	Navn	ID	Bedste Resultat	BR dato	Sidst aktiv	Ny placering
1	Spiller D	D	D	28-12-2009	31-12-2009	1
2	Spiller A	A	A	20-11-2009	28-12-2009	2
3	Spiller I	I	I	31-12-2009	31-12-2009	3
4	Spiller B	B	B	20-11-2009	28-12-2009	4
5						
6	Spiller E	E	E	20-11-2009	14-12-2009	5
7						
8	Spiller G	G	G	20-11-2009	07-12-2009	6
	Spiller C	C	C	20-11-2009	20-11-2009	7
9	Spiller H	H	H	20-11-2009	31-12-2009	8
	Spiller F	F	F	20-11-2009	20-11-2009	9
10	Spiller J	J	H	20-11-2009	31-12-2009	10

01-02-2011 Spiller J (10) slår Spiller C (7).

Da Spiller J ikke har slået andre højere rangerende spillere inden for 13 måneder, ignoreres og annulleres den gamle sejr over Spiller H.

Placering	Navn	ID	Bedste Resultat	BR dato	Sidst aktiv	Ny placering
1	Spiller D	D	D	28-12-2009	31-12-2009	1
2	Spiller A	A	A	20-11-2009	28-12-2009	2
3	Spiller I	I	I	31-12-2009	31-12-2009	3
4	Spiller B	B	B	20-11-2009	28-12-2009	4
5	Spiller E	E	E	20-11-2009	14-12-2009	5
6	Spiller G	G	G	20-11-2009	07-12-2009	6
7	Spiller C	C	C	20-11-2009	01-02-2011	7
8	Spiller H	H	H	20-11-2009	31-12-2009	8
9	Spiller F	F	F	20-11-2009	20-11-2009	9
10	Spiller J	J	C	1-2-1011	01-02-2011	10