

Załącznik 1 do regulaminu SNG Ligi Badmintona 2009

Symulacja pojedynków ligowych

Sytuacja nr 1

Niżej notowany zawodnik Y wyzywa zawodnika X i wygrywa.

	Miejsce	Strefa	Punkty	Wyzywa	Wygrywa		Punkty po meczu
Zawodnik X	6	8	5				1
Zawodnik Y	11	6	3	x	x		5

Powyższy przykład pokazuje, że wyzywanie zawodnika będącego w zasięgu, przynajmniej jeśli chodzi o miejsce w tabeli może być zdecydowanie opłacalne biorąc pod uwagę bilans punktów zyskanych i straconych.

Zawodnik X w tym przypadku stracił 4 punkty (różnica punktów strefowych $8-6 = 2$ oraz dodatkowo 2 punkty ujemne). Zawodnik Y zyskał 2 punkty (różnica punktów strefowych)

Sytuacja nr 2

Niżej notowany zawodnik Y wyzywa zawodnika X i przegrywa.

	Miejsce	Strefa	Punkty	Wyzywa	Wygrywa		Punkty po meczu
Zawodnik X	4	9	14		x		15
Zawodnik Y	14	5	8	x			4

Powyższy przykład pokazuje, że nie warto również przesadzić z „za wysokimi progami”. Porywając się na zawodnika notowanego znacznie powyżej narażamy się na stratę znacznej ilości punktów rankingowych.

Zawodnik X w tym przypadku zyskał 1 punkt za zwycięstwo jako zawodnik wyzywany i notowany wyżej. Zawodnik Y stracił 4 punkty (różnica punktów strefowych)

Sytuacja nr 3

Wyżej notowany zawodnik X wyzywa zawodnika Y i wygrywa.

	Miejsce	Strefa	Punkty	Wyzywa	Wygrywa		Punkty po meczu
Zawodnik X	9	6	4	x	x		5
Zawodnik Y	28	3	0				-1

Zawodnik wyżej notowany wyzywa zawodnika o niższym rankingu i wygrywa. Daje mu to z jednej strony tylko 1 punkt, ale może dać mu więcej innych korzyści, jak chociażby najwyższą pozycję w

rankingu wśród graczy z identyczną liczbą punktów, co może zapewnić mu przynależność do wyższej strefy. W ten sposób promowana jest aktywność graczy.

Zawodnik X w tym przypadku zyskał 1 punkt za zwycięstwo jako zawodnik wyzywający i notowany wyżej. Zawodnik Y stracił 1 punkt jako zawodnik wyzywany i niżej notowany

Sytuacja nr 4

Wyżej notowany zawodnik X wyzywa zawodnika Y i przegrywa.

	Miejsce	Strefa	Punkty	Wyzywa	Wygrywa		Punkty po meczu
Zawodnik X	11	6	3	x			-2
Zawodnik Y	35	2	0		x		4

Zawodnik wyżej notowany wyzywa zawodnika o niższym rankingu i przegrywa. W przypadku dużej różnicy punktowej pomiędzy graczami niesie to za sobą ryzyko utraty dużej liczby punktów, ale i tak o jeden punkt mniej niż w przypadku gdy wyzywającym jest gracz z niższym rankingiem premiuje to w ten sposób sam fakt chęci rozegrania meczu.

Zawodnik X w tym przypadku stracił 5 punktów (4 punkty wynikające z różnicy strefowej $6-2=4$) i dodatkowo -1 punkt). Zawodnik Y zyskał 4 punkty wynikające z różnicy punktów strefowych.

Sytuacja nr 5 - taka sama liczba punktów

Zawodnicy mają taką samą liczbę punktów i znajdują się w tej samej strefie. Zawodnik X jest o miejsce wyżej w rankingu.

	Miejsce	Strefa	Punkty	Wyzywa	Wygrywa		Punkty po meczu
Zawodnik X	5	8	5				3
Zawodnik Y	6	8	5	x	x		5

W tym przypadku kluczem do rozegrania takiego meczu jest fakt możliwości „urwania się” rankingowemu towarzyszowi i być może zmiana strefy.

Punktacja jak w sytuacji nr 1.

Zawodnik X w tym przypadku stracił 2 punkty (nie wynikające z różnicy strefowej bo jej nie ma, ale z -2 punktów dodatkowych). Zawodnik Y nie zyskał punktów ale korzysta z faktu, że jego przeciwnik, który był nad nim je traci.

Przy tej samej liczbie punktów na szczycie rankingu jest zawodnik, który rozegrał najświeższy mecz. Może to zarówno wpływać na pozycję w rankingu (przy czym osoby z tą samą liczbą punktów w rankingu w końcowym rozrachunku będą traktowane jako osoby, które zajmują miejsca ex-quo. Rzeczywiste znaczenie ma to jeśli chodzi o przynależność do różnych stref.

Sytuacja nr 6 –taka sama liczba punktów, różne strefy

	Miejsce	Strefa	Punkty	Wyzywa	Wygrywa		Punkty po meczu
Zawodnik X	6	8	10				7
Zawodnik Y	7	7	10	x	x		11

Zawodnik X w tym przypadku stracił 3 punkty (różnica punktów strefowych $8-7 = 1$ oraz dodatkowo 2 punkty ujemne). Zawodnik Y zyskał 1 punkt (różnica punktów strefowych).