

Alles wat u dient te weten over ...

## het Elo-systeem, aangepast aan de badmintonsport

### ❖ Elo is een

- head-to-head-systeem
- dat rekening houdt met de waarde van de twee (of vier) spelers
- dat gebaseerd is op een zeer efficiënte probabilistische formule
- dat al meer dan 40 jaar met succes wordt toegepast op alle competitieniveaus in de schaaksport (van internationaal tot lokaal niveau)
- dat gemakkelijk te begrijpen is
- dat zeer weinig parameters vereist (eigenlijk maar één!)
- waarin elke overwinning puntenwinst en elke nederlaag puntenverlies oplevert

### ❖ Berekende voorbeelden van wedstrijdresultaten:

Puntenverschil (in de ranking)	Punten voor de winnaar(s)	Punten voor de verliezer(s)	Voorbeelden
-400	+18,7	-18,7	[1000] wint tegen [1400]
-200	+15,8	-15,8	
0	+10	-10	[1000] wint tegen [1000]
+200	+4,2	-4,2	
+400	+1,3	-1,3	[1400] wint tegen [1000]

### ❖ Belangrijke aspecten

Elke nieuwe competitieplayer ontvangt X punten (bijvoorbeeld 1000).

Een verschil van 100 punten vertegenwoordigt een waarschijnlijkheid van overwinning van x % (40%, 30%, ... afhankelijk van de gekozen parameter, maar altijd minder dan 50%) voor de zwakste speler. En dus een omgekeerde waarschijnlijkheid van overwinning (60%, 70%, ...) voor de sterkste speler.

Door in specifieke gevallen de belangrijkste parameter van het systeem aan te passen, kunnen aanvullende (optionele) effecten worden verkregen. Er kan bijvoorbeeld voor worden gezorgd dat een speler snel in het klassement vordert na zijn eerste wedstrijden. En langzamer zodra hij een bepaalde drempel heeft bereikt.

Een speler die niet speelt, blijft op hetzelfde niveau (zijn punten veranderen niet, waardoor wordt voorkomen dat spelers het tegen ondergeklasseerde spelers moeten opnemen). Maar er kan gemakkelijk een regel worden ingevoerd om dit te beperken voor topspelers (of voor alle spelers in redelijke mate).

De Elo-punten van elke speler maken het mogelijk om een ranking te genereren. Omdat deze ranking een vrij nauwkeurig beeld geeft van de werkelijkheid, kunnen er gemakkelijk klassementen op worden gebaseerd. Klim- en dalingsregels zijn ook eenvoudig toe te passen, op vergelijkbare wijze met wat momenteel al bestaat.

⇒ Dit systeem maakt het mogelijk om het huidige klassementssysteem te behouden en tegelijk de resultaten van de spelers te stroomlijnen, waardoor een relevante ranking kan worden gegenereerd