

Introducción

Tras aplicar la primera edición del ranking de experiencia y analizar los resultados el equipo organizador de MDZ se puso manos a la obra para ver las ventajas y defectos de ese sistema comparado con los anteriores.

De ello ha nacido esta segunda edición del ranking de experiencia.

Aun llamándose segunda edición se trata de un nuevo ranking que funciona de una forma muy distinta. En la primera edición los jugadores ganaban unos puntos de experiencia (PX) en función de su posición final en el torneo y ganaban más o menos puntos en función de la importancia de dicho torneo.

Esta nueva edición basa su funcionamiento en la comparación directa de jugadores pues se llegó a la conclusión que solo los jugadores que se enfrentan entre ellos pueden compararse.

Además esta nueva edición pasa a tener un ámbito territorial, cada comunidad (definida por la comunidad autónoma en que se realiza el torneo) tendrá su propio ranking.

Por último, cada categoría también tiene su propio ranking, de modo que los jugadores amateur no aparecerán en el mismo ranking que los jugadores de la categoría absoluta.

Validez

Estas normas son aplicables al funcionamiento a nivel general de los rankings autonómicos de experiencia que se creen a partir de 2010, y serán de obligado cumplimiento para todas las comunidades que quieran incluir su ranking en MDZ.

Funcionamiento

A continuación detallamos la forma en que el ranking funciona y se calcula la experiencia de cada jugador.

Es importante tener en cuenta que **el número de puntos de experiencia no es un factor importante** ya que es una medida para la ordenación. Un jugador que tengas más puntos que tu es mejor que tu, pero no por tener 100 puntos más es mucho que otro jugador que te saca 20.

1. En el primer torneo de apertura del ranking, todos los jugadores comenzarán con 0 puntos.
2. Si se organizan torneos de distintas categorías, el ranking deberá estar también dividido en categorías.
3. Cuando un jugador cambie de categoría, su puntuación será la misma que tenga el último clasificado de su nueva categoría.
4. Si dos jugadores G y P se enfrentan, donde G gana y P pierde:
 1. Si P tenía los mismos o más puntos que G, la nueva experiencia de G será la de P + 1.
 2. En caso contrario, ambas experiencias seguirán igual.
5. Si varios jugadores se enfrentan en una ronda de grupo, se entiende que es equivalente a que el 1º haya ganado a todos, el 2º haya ganado a todos menos al 1º, el 3º haya ganado a todos menos al 1º y al 2º,.... Por tanto:
 1. Se re-calcularán las experiencias de todos los jugadores empezando por el último y acabando en el primero.
 2. Para cada jugador, tendremos 2 valores: su experiencia (J) y la experiencia más alta de entre los jugadores que han quedado peor que él (M).

3. Si $M \geq J$, entonces la nueva experiencia del jugador será $M + 1$.
4. En caso contrario, el jugador seguirá con la misma experiencia.
6. Los enfrentamientos entre jugadores de distintas categorías no se tendrán en cuenta para ranking.
7. Cada comunidad definirá unas normas propias donde se clarifique cuándo un jugador debe o puede ascender o descender de categoría.
8. Las normas para ascenso y descenso de categoría deberán ser públicas.

Ejemplos

Para poder entender mejor el sistema vamos a ver una serie de ejemplos del sistema.

Eliminatorias

Un torneo se disputa por eliminatorias, esto quiere decir que los jugadores se enfrentarán de dos en dos, el vencedor seguirá adelante y se enfrentará a los demás vencedores hasta que solo queden 2 jugadores.

Llegados a un punto Juan y Marta se enfrentan. Juan en ese momento tiene 7 puntos de experiencia y Marta 4.

Después de jugar Marta es declarada vencedora.

Como se trata de un enfrentamiento entre dos jugadores calculamos la experiencia de Marta por ser la vencedora.

Juan tenía 7 puntos que son más que los 4 de Marta, por lo cual Marta pasa a tener 8 puntos (los 7 de Juan + 1).

Grupos

En un torneo se disputa una ronda por grupos de 5 jugadores de los que pasan los 2 primeros.

En el grupo A tenemos los siguientes participantes y su experiencia **antes de jugar a la ronda**:

- Jose, 5PX
- Fernando 6PX
- Laura 4PX
- Carlos 2PX
- Irene 0PX

Se disputa la ronda y la clasificación queda de la siguiente forma:

1. Laura
2. Fernando
3. Irene
4. Jose
5. Carlos

Para calcular los PX calcularemos como si hubiera habido 4 enfrentamientos directos, empezando por el 5 contra el 4 y subiendo:

- Carlos se queda con 2PX por haber quedado último.
- Jose tiene 5PX, como carlos tiene 2, se queda con 5PX.

- Irene venía con 0PX, pero al haber ganado a Jose que tenía 5PX se queda con 6PX (5 de Carlos + 1).
- Fernando, al haber ganado a Irene (que tiene 6PX ahora, no 0) y tener los mismos que ella subirá a 7PX (los 6 de Irene +1).
- Laura tenía 4PX, al tener Fernando (a quien ha ganado) 7PX ahora Laura pasa a tener 8PX.

En la siguiente ronda hay un solo grupo formado por los 2 primeros de cada grupo de la ronda anterior. De nuestro grupo han pasado Laura y Fernando y se encuentran con Ferran (7PX) y Bea (6PX). Después de jugar la clasificación final de la ronda queda tal que así:

1. Laura
2. Ferran
3. Bea
4. Fernando

La experiencia de cada uno después de la ronda quedaría de la siguiente forma:

- Fernando se quedaría con 7PX por haber quedado último.
- Bea, que tenía 6PX pasa a tener 8PX (Los 7 de Fernando +1).
- Ferran pasa de 7 a 9PX al haber ganado a Bea.
- Laura, que tenía con 8PX pasa a tener 10PX (9 de Bea +1).

Ha de quedar claro que **la experiencia va cambiando durante el transcurso de las rondas del torneo**, no solo al final del mismo.

Cambio de categoría

Jose, después de jugar el último torneo en la categoría Amateur y haber entrenado duro decide pasar a jugar en categoría absoluta. Las normas de su comunidad no le impiden subir a una categoría superior a la que jugó en su último torneo.

Jose se presenta a su siguiente torneo en la categoría Absoluta. Automáticamente Jose pasa a tener los puntos de experiencia que tenía Carlos, que era el jugador con menos puntos de la categoría Absoluta, en este caso 5PX.