

KOMISE MLÁDEŽE ČAST

Metodika žebříčků mládeže ČR pro sezónu 2024-2025 pro kategorii U11

1. Započítávané akce do žebříčku

Do žebříčku se započítávají výsledky (konečné umístění) na turnajích kategorie A*:

2. Vydávaná pořadí

Po prvních dvou turnajích kategorie A* budou vydávána dvě pořadí – průběžné bodové pořadí a nasazovací pořadí. Od třetího turnaje bude vydáván po každém turnaji nasazovací žebříček vycházející z pořadí průběžného.

Průběžné pořadí vyjadřuje pořadí hráčů z výsledků odehraných v probíhající sezóně a nasazuje se podle něj po třetím turnaji kategorie A* v sezóně.

Nasazovací pořadí se používá výhradně pro nasazování hráčů na prvních třech turnajích kategorie A* a obsahuje vliv jak konečného pořadí za loňskou sezónu, tak i vliv výsledku v sezóně právě probíhající.

Do výpočtu nasazovacího pořadí vstupují tzv. Upravená počáteční hodnota (UPH, viz. bod o UPH) s maximální možnou vahou 2 a všechny výsledky hráče v probíhající sezóně.

Velikost váhy UPH závisí na počtu bodových událostí. Jestliže se hráč účastnil jednoho turnaje kategorie A*, tak pak má UPH váhu 1, pokud dvou turnajů, tak váha UPH je 0.

Jiné případy nejsou možné, jelikož po třetím turnaji kategorie A* se už nasazovací pořadí nepočítá, nasazovací pořadí pak již vyplývá z průběžného bodového pořadí. Do průběžného bodového pořadí se počítá počet nejlepších bodů vycházející z následující tabulky.

	1T	2T	3T	4T	5T	6T
Váha turnaje	1	1	1	1	1	1
Součet vah turnajů	1	2	3	4	5	6
Průběžné pořadí	1	1	2	2	3	3
Nasazovací pořadí	2	2				

3. Hodnoty hráčů

Každý hráč získává hodnotu podle postavení na nasazovacím žebříčku. U chlapeckých kategorií má první hráč hodnotu 50 bodů, každý další o bod méně, atd. U dívčích kategorií má první hráčka hodnotu 30 bodů, další v pořadí o bod méně, atd. V případě shodného pořadí více hráčů, získávají všichni tito hráči průměrnou hodnotu.

4. Výpočet bodů za výsledek na turnaji

Hodnoty všech zúčastněných hráčů na turnaji se seřadí od nejvyšší po nejnižší a přidají se chybějící čísla od 24 a níže u chlapců a od 16 a níže u dívek. Z těchto hodnot se vypočítají klouzavé průměry s vahami 0,4; 0,3; 0,2 a 0,1. K nim se přidají 2 bonusové body za vítězství v turnaji a 1 bod za druhé místo v turnaji. Výsledkem jsou body za jednotlivá umístění na turnaji. Pro společná umístění platí (např. 3. - 4. místo) se provede aritmetický průměr bodů za tato společná umístění.

5. Body za soutěž útěchy

Body za soutěž útěchy vycházejí z bodů za vítězství v soutěži útěchy (u kluků 33. místo, u dívek 17. místo). Podle počtu účastníků se body rozdělí mezi jednotlivá kola.

Příklad: Za vítězství v soutěži útěchy je 30 bodů.

hráči	kola	Diference	1	2	3-4	5-8	9-16	17-32	33-64
3-4	2	30/3=10	30	20	10				
5-8	3	30/4=7,5	30	22,5	15	7,5			
9-16	4	30/5=6,0	30	24	18	12	6		
17-32	5	30/6=5,0	30	25	20	15	10	5	
33-64	6	30/7=4,25	30	25,75	21,5	17,25	13	8,75	4,5

6. Případy nulového bodového ohodnocení za turnaj

V případě, že hráč v turnaji nevyhrál ani zápas, tak automaticky dostává za turnaj 0 bodů bez ohledu na umístění. Platí i v případě účasti bez výhry na jakémkoliv turnaji. Dále hráč obdrží nula bodů, pokud nenastoupí do útěchy a to i přesto, že v kvalifikaci jeden či více zápasů vyhrál.

7. Upravená hodnota hráče (UPH)

Upravená hodnota hráče UPH vstupuje maximální vahou do výpočtu nasazovacího pořadí. Vzorec pro výpočet.

$UPH = \max(0; PH-A ; Body/VH -B)$, kde

0 ...vyjadřuje, že hodnota neklesne pod nulu

PH...počáteční hodnota hráče n začátku sezóny

A...vyjadřuje vliv počáteční hodnoty v čase, nabývá hodnot dle tabulky

Body...body průběžného pořadí

VH...počet započítávaných vážených hodnot do průběžného pořadí

Body/VH... průměrné započítávané body hráče do průběžného pořadí

B...vyjadřuje vliv výsledků hráče v probíhající sezóně, nabývá hodnot dle tabulky

	začátek	1T	2T
Hodnota A	0	4	8
Hodnota B		6	3

8. Přesnost výpočtu

Výpočty se provádí na dvě desetinná místa s pravidly platnými pro zaokrouhlování.

9. Konečný žebříček mládeže 2024/2025 a redukované žebříčky 2025/2026

Konečný žebříček se vytvoří dle konečného pořadí na konci sezóny. Redukovaný žebříček se vytvoří tak, že z konečného žebříčku se vyjmou hráči, kteří z dané věkové kategorie vypadnou a vytvoří se nový žebříček, tzv. redukovaný.