

Das ändert sich in der Leistungsklassen-Wertung

Wöchentliche Aktualisierung

Die LK wird deutlich dynamischer: Jede Woche erfolgt eine Aktualisierung der LK unter Berücksichtigung der erzielten Mannschafts- und Turnierergebnisse.

Erweiterung des LK-Bereiches bis LK 25

Damit ergibt sich eine größere Differenzierung im unteren LK-Bereich, sodass sich die vielen Spieler mit LK 23 besser verteilen werden.

Leichter Aufstieg im unteren LK-Bereich

Spieler haben es im unteren LK-Bereich von nun an leichter, sich zu verbessern. In der LK 25 reicht beispielsweise bereits ein Einzelsieg für einen Aufstieg um eine LK-Stufe. So können sich bislang zu schlecht eingestufte Spieler schnell in Richtung einer adäquaten Bewertung entwickeln.

LK mit Nachkommastelle

Auch innerhalb der einzelnen LK-Stufen wird genauer differenziert: Die LK wird mit einer Dezimalstelle ausgewiesen. Somit lassen sich auch kleinere Verbesserungen abbilden.

Reduzierung des maximalen Abstiegs

Der bisherige Abstieg von max. 2 LK-Stufen pro Jahr wird auf 1,2 reduziert. Die Verrechnung erfolgt ebenfalls kontinuierlich: Jeder Spieler bekommt pro Monat einen „Motivationsaufschlag“ von 0,1 auf seine LK angerechnet.

Wertung der Doppel

Endlich wird auch Doppelspielen angemessen gewürdigt: Doppel- und Mixedergebnisse fließen mit 50% Wertigkeit in die LK-Berechnung ein. Damit wird sich das Abschenken von Doppeln in Mannschaftsspielen reduzieren und es ergeben sich vielfältige Möglichkeiten für neue, attraktive Turnierformate.

Jeder Sieg zählt

Auch Siege gegen LK-schwächere Gegner führen zukünftig zu einer stärkeren Verbesserung. Somit ist jedes Match wichtig und jeder Erfolg wertvoll.

So erfolgt die Anrechnung von Siegen

LK-Punkte

Wie bisher richtet sich die Punktzahl für einen Sieg nach der LK-Differenz der beiden Spieler. Ein Sieg gegen einen Spieler mit der gleichen LK ist weiterhin 50 Punkte wert.

Hürde

Die erzielten Punkte werden durch einen Hürdenwert geteilt. Dieser gibt die Punktzahl an, die für einen Aufstieg um eine LK-Stufe benötigt wird. Dementsprechend bedeuten z.B. 50 Punkte bei einer Hürde von 100 Punkten eine Verbesserung von 0,5 LK-Stufen.

Der Hürdenwert hängt von der eigenen LK ab; je besser die LK, desto höher die Hürde. Somit werden im oberen LK-Bereich weiterhin höhere Anforderungen an die Spieler für einen Aufstieg gestellt: Bisher wurde dies über die Anzahl der benötigten Siege gegen Gegner mit besserer LK geregelt. Die Hürde ersetzt diese Bedingung.

Altersklassenfaktor

Zusätzlich beeinflusst die Altersklasse der Turnierkonkurrenz oder der Liga die Wertigkeit des Sieges.

Ein Altersklassenfaktor von 0,8 z.B. bedeutet, dass die o.g. Verbesserung von 0,5 LK-Stufen nur zu 80% angerechnet, also auf 0,4 reduziert wird.

Der Faktor wird im Jugend- und Seniorenbereich wirksam. Zielsetzung ist es, die LK auch über die verschiedenen Altersstufen hinweg wieder besser vergleichbar zu machen.

Genauigkeit der Berechnung

Die LK-Verbesserung wird auf drei Nachkommastellen genau berechnet und vom ebenfalls dreistelligen sogenannten Begleitwert abgezogen. Für die offiziell ausgewiesene LK wird das Ergebnis nach der ersten Kommastelle abgeschnitten. Diese LK ist dann Grundlage für Zulassung und Setzung bei Turnieren sowie die Berechnung von Punkten und Hürde in der neuen Woche.

Alt und Neu im Vergleich

Das folgende vereinfachte Beispiel zeigt den Unterschied zwischen der alten Berechnung zu einem Stichtag und der neuen, kontinuierlichen Berechnung:

Wir gehen in diesem Fall bei LK 13 jeweils von einer Hürde von 200 Punkten aus, um eine LK-Stufe aufzusteigen.

Nach dem alten System wird an einem jährlichen Stichtag (01.10.) Bilanz gezogen: Der Spieler hat mit drei Siegen mehr als 200 Punkte erreicht und steigt daher in die LK 12 auf. Er beginnt dort wieder mit 0 Punkten.

Im neuen System wird jedes Ergebnis direkt ausgerechnet, indem die einzeln erreichten Punkte wie oben beschrieben durch die Hürde 200 geteilt werden und die daraus resultierenden Werte vom Begleitwert abgezogen werden. Rechnerisch passiert also grundsätzlich dasselbe. Nur wird der auf eine Nachkommastelle abgeschnittene Begleitwert jeweils als neue LK des Spielers ausgewiesen.

Siege		Stichtags- bewertung	Kontinuierliche Bewertung			
Eigene LK	Gegner- LK	Punkte	Punkte / Hürde	Begleitwert	Neue LK	
13	13	50	50/200 = 0,25	12,750	12,7	
13	9	110	110/200 = 0,55	12,200	12,2	
13	11	80	80/200 = 0,40	11,800	11,8	
Aufstieg in LK 12 ->		240	Es gehen keine Punkte verloren, sondern es wird mit LK 11,800 weitergerechnet.			
Neustart in LK 12 mit 0 Punkten						

Das Beispiel macht den wesentlichen Unterschied zwischen dem alten und dem neuen System klar: Er liegt in der Dynamik und in der Transparenz. Jeder Sieg führt zu einer neuen, wöchentlich aktualisierten LK. Der Spieler kann seinen Fortschritt direkt nachvollziehen und davon bereits im nächsten Turnier profitieren.

Weitere Details zur LK-Berechnung kommen bald

In obigem Beispiel ist kein Altersfaktor berücksichtigt; es handelt sich also um Ergebnisse im Aktivenbereich. Auch die Wirkung des „Motivationsaufschlags“ ist hier noch außer Acht gelassen. Ferner ist vernachlässigt, dass mit jeder LK-Verbesserung auch eine etwas gesteigerte Hürde zu nehmen ist. So hat diese zunächst einfach erscheinende Grundidee der dynamischen LK einige Konsequenzen und verlangt eine Reihe von Steuerungen, auf die wir noch im Einzelnen eingehen werden.

Punkte – Hürde – Altersklassenfaktor

Die kontinuierliche Berechnung der LK 2.0 ist naturgemäß etwas komplexer als das bloße Addieren von Punkten innerhalb eines Jahres, wie es beim alten System der Fall war. Dies stellt in Anbetracht der heutigen EDV-technischen Möglichkeiten jedoch kein Problem dar: Die Berechnung kann auf mybigpoint anschaulich dargestellt und dort auch im Detail nachvollzogen werden; dabei kann man mit einem LK-Rechner, der noch von Seiten des DTB zur Verfügung gestellt werden wird, seine neue LK im Falle eines Sieges vorausberechnen.

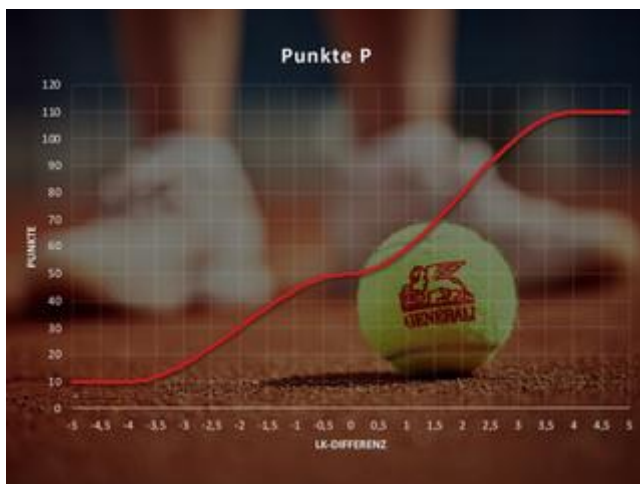
Die Berechnungslogik orientiert sich an sogenannten „Eckwerten“, die als Systemparameter leicht geändert werden können und damit die Möglichkeit bieten, das gesamte System jährlich zu „tunen“ und auf die Entwicklung zu reagieren.

Die Punktfunktion P

Wie im alten System ist die Höhe der Punktzahl abhängig von der LK-Differenz des Siegers zum Verlierer. Eckwerte der Punktfunktion sind die Mindestpunktzahl 10 (Sieg gegen Gegner mit mindestens 4 Stufen schlechterer LK) und die Maximalpunktzahl 110 (Sieg gegen Gegner mit mindestens 4 Stufen besserer LK).

Fix bleibt die Punktzahl 50 für einen Sieg gegen einen Gegner mit der gleichen LK. An dieser Stelle hat die Kurve einen nahezu waagerechten Verlauf (mathematisch: Sattelpunkt), so dass eine kleine LK-Differenz zwischen zwei Spielern kaum ins Gewicht fällt.

Somit ergibt sich die folgende Punktfunktion:



© DTB

Eine Anmerkung zur Mindestpunktzahl und zur Bedeutung der Eckwerte: Diese Zahl wurde von 5 (im alten System) auf 10 erhöht, weil es derzeit noch viele Spieler in der LK 23 gibt, die wesentlich stärker einzuschätzen sind. Es ist zu erwarten, dass sich dies in

den nächsten zwei Jahren mit dem neuen System relativieren wird; dann kann einfach dieser Eckwert z.B. auf 5 zurückgesetzt werden.

Die Hürde H

Die Hürde entspricht der Jahresmindestpunktzahl, die im alten System benötigt wurde, um eine LK aufzusteigen. Dort betrug sie 250 Punkte. Im neuen System wird stattdessen eine Funktion eingesetzt, die von einem Eckwert bei LK 25 bis zu einem quasi unendlichen Wert bei LK 1 ansteigt, denn dort ist ja ohnehin kein Aufstieg mehr möglich. Der Eckwert bei LK 25 wird auf 50 gesetzt, so dass man dort nur einem Sieg benötigt, um diese LK-Stufe zu verlassen (ohne Berücksichtigung des Altersklassenfaktors). Ein weiterer Eckwert ist der Hürdenwert 200 in der Mitte bei LK 13.

Diese Vorgaben führen zur folgenden Hürdenfunktion:



© DTB

Bis zur LK 10 entspricht diese Kurve im Wesentlichen einer Geraden. Sie steigt dann aber immer mehr an und schützt so die LK-Ränge der Top-Spieler, die über die DTB-Ranglisten eingestuft werden. Auch diese Einstufungen werden angepasst, indem z.B. bei den Herren nicht mehr alle 700 Spieler einfach in LK 1 eingestuft, sondern gemäß ihrem Rang im Bereich von LK 1,0 bis 4,5 verteilt werden.

Der Altersklassenfaktor A

Eine Grundidee des LK-Systems ist, im Gegensatz zu den Ranglisten ein altersübergreifendes Vergleichssystem zu bieten. Dies ist bisher nicht gelungen, weil sowohl in Punktspielen als auch in Turnieren zumeist „altersgerecht“, also innerhalb der eigenen Altersklasse, gespielt wird und zu wenige altersübergreifende Spiele stattfinden.

Um hier gegenzusteuern, wird der Altersfaktor eingeführt, der die Ergebnisse den Altersklassen (prozentual) abwertet. Maßgebend ist dabei die Altersklasse der Liga oder der Konkurrenz, in der das Ergebnis erzielt wurde – bewusst nicht das eigene Alter und auch nicht das Alter des Gegners. Man lässt so einem älteren, aber leistungsstarken

Spieler über die freie Auswahl der Konkurrenz die Möglichkeit, höher zu punkten als in seiner eigenen Altersklasse üblich.

Nur bei Siegen in der offenen Klasse gibt es also die volle Punktzahl. Bei den Senioren fällt sie dann geradlinig ab – bis zum Eckwert von 0,3 = 30 % bei Altersklasse 90. Bei der Jugend ist der Verlauf kurvenförmig bis zum Eckwert von 0,2 = 20 % bei der AK U11.



© DTB

© DTB

Die resultierende LK-Verbesserung V

Damit steht die Berechnungsformel, um die LK-Verbesserung aus einem Sieg zu berechnen: Für die Berechnung der Punktzahl und der Hürde setzt man die aktuell gültige LK mit einer Nachkommastelle ein. Der Quotient von Punktzahl durch Hürde wird mit genügend Nachkommastellen genau gerechnet (im Ergebnisprotokoll werden drei Stellen ausgewiesen) und dann gemäß gespielter Altersklasse prozentual gewichtet:

$$V = P/H \cdot A$$

Dieser Verbesserungswert wird dann von dem aktuellen Begleitwert (siehe Teil 1) abgezogen. Da der Begleitwert mit drei Nachkommastellen geführt wird, bleibt die Genauigkeit erhalten. Allerdings wird er auf eine Nachkommastelle abgeschnitten, um die neue gültige LK zu erhalten.

Beispiel: Ein Spieler mit der LK 13,0 (Begleitwert 13,065) gewinnt gegen einen Spieler mit der LK 11,0 in der AK 45.

$$P = 80$$

$$H = 200$$

$$A = 75 \%$$

$$V = 80/200 \cdot 75 \% = 0,300$$

$$\text{Neuer Begleitwert: } 13,065 - 0,300 = 12,765$$

$$\text{Neue LK: } 12,7$$

Hat jemand eine „glatte“ LK ohne Nachkommastelle, was zur Systemeinführung bei allen Spielern der Fall ist, so reicht ihm ein beliebiger Sieg, um seine Stelle vor dem Komma zu verbessern (also z.B. von LK 13 auf eine 12,9); dies wird sich aber bei weiteren Ergebnissen bzw. mit dem nächsten Motivationsaufschlag auf Basis des dreistelligen Begleitwert wieder relativieren.

Doppel und Mixed

Die aus Doppel- und Mixedsiegen resultierende LK-Verbesserung wird analog ermittelt. Für die Berechnung der Punkte und der Hürde wird der LK-Mittelwert der Doppelpartner zugrunde gelegt: (LK Spieler 1 plus LK Spieler 2) geteilt durch zwei.

Das Endergebnis wird den beiden Siegern schließlich zu je 50% als Verbesserung angerechnet.

Motivationsaufschlag - Boni - Nichtantreten

Teil 3 der Veröffentlichung zur LK 2.0 befasst sich mit dem Motivationsaufschlag, der wöchentlichen Auswertung, den Boni für bestimmte Wettbewerbe sowie den Aufschlägen bei Nichtantreten.

Monatlicher Motivationsaufschlag statt jährlichem Abstieg

Jeder Spieler bekommt pro Monat einen Wert von 0,1 zu seiner LK hinzugerechnet. Erzielt er innerhalb eines Jahres keinen Sieg, so hat dies also einen Abstieg um 1,2 LK-Stufen zur Folge. Die neue Regelung ist deutlich sanfter, denn im alten System hätte dies einen Abstieg um 2 LK-Stufen bedeutet.

Der Motivationsaufschlag wird am Ende jedes Monats fällig. Er wird am letzten Tag des Monats zu dem Begleitwert addiert und geht am darauffolgenden Mittwoch in die LK-Berechnung ein. Kann ein Spieler in dem betrachteten Monat Siege aufweisen, so werden diese mit dem kommenden Aufschlag wöchentlich verrechnet. Am Monatsende wird dann gegebenenfalls nur noch ein verbliebener Rest entsprechend ausgewertet.

Der Aufschlag wirkt sich also monatlich sichtbar auf die LK aus und soll den Spieler so auch motivieren, aktiv zu bleiben bzw. aktiv zu werden; daher die Bezeichnung „Motivationsaufschlag“.

Auswertung im Wochenrhythmus

Wöchentlich werden alle neuen (noch nicht berücksichtigten) Ergebnisse ausgewertet, die bis zum jeweiligen Sonntag erspielt und spätestens bis Dienstag um 24.00 Uhr in der Nationalen Tennisdatenbank (NTDB) vorliegen. Ergebnisse von Montag oder Dienstag werden demnach erst in der darauffolgenden Woche berücksichtigt. Die Auswertung erfolgt wie in [Teil 1](#) bereits beschrieben, wobei der auf eine Nachkommastelle abgeschnittene Begleitwert die neue, nach außen ausgewiesene LK ergibt. Diese ist maßgebend für die Annahme und Setzung bei Turnieren sowie für die Mannschaftsaufstellungen zu den festgesetzten Stichtagen. Diese LK ist dann für mindestens eine Woche gültig und bildet die Basis für die weiteren Berechnungen:

Wöchentliche Verrechnung der Ergebnisse und des Motivationsaufschlags

KW 42		LK-Begleitwert: 13,000 → LK: 13,0		Verbleibender Motivationsaufschlag für Oktober: 0,1
LK Gegner	AK	Punktspiel?	Verbesserung	
LK 11,0	Herren 50	ja	0,308	
LK 15,0	Herren 40	nein	0,120	
Verrechnung Motivationsaufschlag			-0,100	
Wochenauswertung			0,328	

KW 43		LK-Begleitwert: 12,672 → LK: 12,6		Verbleibender Motivationsaufschlag für Oktober: 0,0
-------	--	-----------------------------------	--	---

In diesem Beispiel erzielt ein Spieler in der dritten Oktoberwoche einen Punktspiel- und einen Turniersieg. Die LK-Verbesserung ergibt sich aus der Verrechnung der Siege mit dem Motivationsaufschlag des Monats, der damit vollständig kompensiert ist.

Reduzierung des Motivationsaufschlags nach längerer Spielpause

Im alten System war es möglich, aufgrund von Verletzung, Schwangerschaft, Auslandsaufenthalt oder anderen Gründen der Inaktivität, seine LK festschreiben zu lassen.

Anstelle dieser Festschreibung gilt nun folgende Regelung: Hat jemand 12 Monate kein gewertetes Spiel bestritten, dann können ihm 0,6, also 50 Prozent, des bis dahin angesammelten Jahreswerts erlassen werden. Für längere Spielpausen gilt dasselbe.

Unabhängig davon können Spieler weiterhin aus dem LK-System genommen werden, wenn sie in keiner namentlichen Meldung aufgeführt sind und in dem laufenden Jahr sowie den beiden vorangegangenen Jahren kein LK-relevantes Spiel ausgetragen haben. Solche Spieler müssen dann gegebenenfalls neu eingestuft werden.

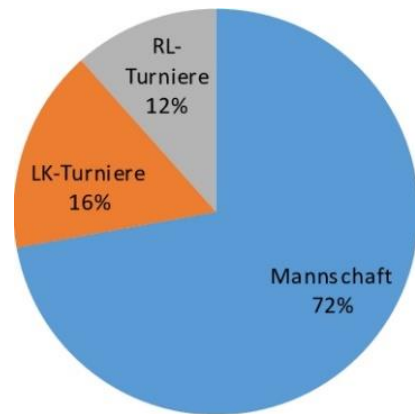
Bonus für Siege in Mannschaftsspielen

Die große Mehrzahl der Ergebnisse kommt durch Partien in Rahmen von Mannschaftsspielen zustande. Insgesamt nimmt nur eine Minderheit der Spieler zusätzlich an Turnieren teil. Die beiden folgenden Grafiken machen die Situation deutlich:

Verteilung der Ergebnisse auf die Wettbewerbsformen

Mehr als 70 Prozent aller Einzel, die in die LK-Wertung eingeflossen sind, haben im Rahmen von Punktspielen stattgefunden.

Bei diesem Spielerverhalten ergibt sich das Problem, dass viele leistungsstarke Spieler zu wenige Ergebnisse erzielen, um sich adäquat im LK-System wiederzufinden. Die Folge war bislang eine große Zahl von Umstufungsanträgen im Rahmen der Mannschaftsmeldung, weil die LK-Reihenfolge nicht der Spielstärke entsprach.



Dem wird im neuen System durch folgende Maßnahmen gegengesteuert:

- Die Siege im Doppel bringen mehr Punkte als früher.
- Der potentielle Abstieg wurde wie oben beschrieben abgemildert.
- Die LK-Entwicklung ist transparenter als zuvor. Dadurch wird der eine oder andere Spieler geneigt sein, vielleicht doch ein Turnier zu spielen, wenn er sieht, dass die Mannschaftsspiele nicht ausgereicht haben, um die eigene LK zu halten.
- **Die Siege bei den vom DTB und den Verbänden organisierten Mannschaftsspielen (Einzel, Doppel und Mixed) werden 10 Prozent höher bewertet.**

Dieser Bonus ist zwar relativ gering, sollte aber zusammen mit den anderen Maßnahmen zumindest im unteren LK-Bereich Wirkung zeigen.

Bonus für die Teilnahme an Meisterschaften

Für die Teilnahme an Deutschen Meisterschaften, Verbandsmeisterschaften oder Meisterschaften der nächst untergliederten Region (meist Bezirk) wird ein Bonus von 0,1 vergeben. Dieser setzt voraus, dass mindestens ein vollständiges Einzel (ohne Aufgabe) bestritten wurde. Im Gegensatz zu der alten Regelung wird er pro Spieler und Kalenderjahr nur einmal für einen dieser Wettbewerbe gewährt. Der Bonus ist außerdem für alle Kategorien gleich – er ist ja ohnehin „geschenkt“ und nicht leistungsorientiert.

Nichtantreten (n.a.)

Das Nichtantreten eines Spielers bzw. einer Doppel- oder Mixedpaarung wird mit einem „n.a.“ vermerkt und geahndet. Der Grund für das Nichtantreten ist dabei ohne Belang. Pro Turnier kann es maximal ein n.a. geben.

Bei jedem n.a. erhalten die Spieler einen Motivationsaufschlag von mindestens 0,1 auf ihre LK. Hierbei werden die letzten 12 Monate betrachtet. Liegt in diesem Zeitraum bereits ein n.a. vor, so wird das neue n.a. mit einem Aufschlag von 0,3 geahndet. Liegen bereits mehrere n.a. in der zwölfmonatigen Zeitspanne vor, dann wird ein Aufschlag von 0,5 fällig.