

Wettspielordnung (WO) des Deutschen Tischtennis-Bundes mit Ausführungsbestimmungen (AB) des TTVN

I Bestimmungen für die Mannschaftsmeldung im Punktspielbetrieb

4 Ermittlung der Spielstärke-Reihenfolge mittels Bilanzwerten und Bilanzwertdifferenzen-

- a Bilanzwerte und Bilanzwertdifferenzen dienen zum Vergleich der Spielstärke von Spielern einer Spielklasse. Sie werden aus den gewonnenen und verlorenen Einzeln einer Halbserie berechnet.
- b Für die Berechnung der Bilanzwerte und Bilanzwertdifferenzen der Vorrunde werden alle Vorrundenspiele berücksichtigt, die bis zum 31. Dezember stattgefunden haben, für die der Rückrunde alle Rückrundenspiele. Vorrundenspiele, die während der Rückrunde nachgeholt werden, werden für die Berechnung der Bilanzwerte und Bilanzwertdifferenzen nicht berücksichtigt.
- c Der Bilanzwert eines Spielers wird durch eine Dezimalzahl ausgedrückt, die von der TTVN-Onlineplattform berechnet und dargestellt wird. Je größer der Bilanzwert ist, desto größer ist die Spielstärke des Spielers. Der Bilanzwert eines Spielers wird aus der Summe seines Erfolgsquotienten, seines Misserfolgsquotienten, seines Siegesbonus, seines Niederlagenmalus und der Basispunkte seiner Spielklasse gebildet. Bei Spielsystemen, in denen die Mannschaften nach Spielstärke aufgestellt werden müssen, wird für die Berechnung der ersten vier Teile die Anzahl der Siege bzw. Niederlagen eines Spielers gegen die einzelnen gegnerischen Einzelpositionen (z. B. Platz 1 bis 6 beim Sechser-Paarkreuz-System bzw. Platz 1 bis 4 beim Werner-Scheffler-System) berücksichtigt. Je höher die Einzelposition eines Gegners ist, desto stärker wird ein Sieg und desto schwächer wird eine Niederlage gegen diesen Gegner bewertet. Bei Spielsystemen, in denen die Mannschaften nicht nach Spielstärke aufgestellt werden müssen, wird für der Berechnung der ersten vier Teile nicht nach den einzelnen gegnerischen Einzelpositionen differenziert, sondern alle Siege bzw. Niederlagen werden gleich bewertet.

Für die Berechnung des Erfolgsquotienten und des Siegesbonus wird die Anzahl der Siege, für die Berechnung des Misserfolgsquotienten und des Niederlagenmalus die Anzahl der Niederlagen berücksichtigt.

Für jedes Spielsystem werden vom TTVN-Sportausschuss bis zum 01.09. einer jeden Spielzeit die Werte von vier Parametern festgelegt, die für die gesamte Spielzeit die Berechnung der Bilanzwerte landesweit einheitlich regeln: die Basis für den Erfolgsquotienten (BEQ; identisch mit der Basis für den Misserfolgsquotienten/BMQ), die Basis für den Siegesbonus (BSB; identisch mit der Basis für den Niederlagenmalus/BNM), der Positionssummand für Quotienten (PSQ) und der Positionssummand für Bonus/Malus (PSB). Die Positionssummanden geben an, wieviel stärker ein Sieg gegen eine bestimmte Einzelposition

bewertet wird als ein Sieg gegen die nächsttiefere Einzelposition (für Niederlagen analog).

Für die Berechnung des Erfolgsquotienten eines Spielers wird zunächst die Anzahl seiner Siege gegen die unterste gegnerische Einzelposition laut Spielsystem mit der Basis für den Erfolgsquotienten multipliziert (z. B. beim Sechser-Paarkreuz-System für Position 6: Anzahl Siege gegen Position 6 * BEQ). Für jede einzelne nächsthöhere gegnerische Einzelposition wird daraufhin die Anzahl der Siege des Spielers gegen diese gegnerische Einzelposition mit der pro höherer Position je einmal um den Positionssummand für Quotienten erhöhten Basis für den Erfolgsquotienten multipliziert (z. B. für Position 5: Anzahl Siege gegen Position 5 * (BEQ + PSQ), für Position 4: Anzahl Siege gegen Position 4 * (BEQ + PSQ + PSQ), für Position 3: Anzahl Siege gegen Position 3 * (BEQ + PSQ + PSQ + PSQ), usw.). Die entstandenen Produkte (z. B. sechs beim Sechser-Paarkreuz-System, vier beim Werner-Scheffler-System; von denen all diejenigen Null sind, wenn der Spieler gegen keinen Spieler der jeweiligen gegnerischen Einzelposition einen Sieg errungen hat oder gegen keinen dieser Gegner gespielt hat) werden summiert und anschließend durch die Gesamtanzahl aller gespielten Einzel des Spielers während der Halbserie dividiert. Das Ergebnis wird halbiert und ist danach der Erfolgsquotient des Spielers.

Für die Berechnung des Misserfolgsquotienten eines Spielers wird zunächst die Anzahl seiner Niederlagen gegen die höchste gegnerische Einzelposition laut Spielsystem mit der Basis für den Misserfolgsquotienten multipliziert (z. B. beim Sechser-Paarkreuz-System für Position 1: Anzahl Niederlagen gegen Position 1 * BMQ). Für jede einzelne nächsttiefere gegnerische Einzelposition wird daraufhin die Anzahl der Niederlagen des Spielers gegen diese gegnerische Einzelposition mit der pro tieferer Position je einmal um den Positionssummand für Quotienten erhöhten Basis für den Misserfolgsquotienten multipliziert (z. B. für Position 2: Anzahl Niederlagen gegen Position 2 * (BMQ + PSQ), für Position 3: Anzahl Niederlagen gegen Position 3 * (BMQ + PSQ + PSQ), für Position 4: Anzahl Niederlagen gegen Position 4 * (BMQ + PSQ + PSQ + PSQ), usw.). Die entstandenen Produkte (z. B. sechs beim Sechser-Paarkreuz-System, vier beim Werner-Scheffler-System; von denen all diejenigen Null sind, wenn der Spieler gegen keinen Spieler der jeweiligen gegnerischen Einzelposition eine Niederlage erlitten hat oder gegen keinen dieser Gegner gespielt hat) werden summiert und anschließend durch die Gesamtanzahl aller gespielten Einzel des Spielers während der Halbserie dividiert. Das Ergebnis wird von der Zahl subtrahiert, die sich ergibt, wenn man die Basis für den Misserfolgsquotienten einmal weniger um den Positionssummanden erhöht als die Anzahl Spieler laut Spielsystem beträgt. Die errechnete Differenz wird halbiert und ist danach der Misserfolgsquotient des Spielers.

Für die Berechnung des Siegesbonus eines Spielers wird analog zur Berechnung des Erfolgsquotienten zunächst die Anzahl seiner Siege gegen die unterste gegnerische Einzelposition mit der Basis für den Siegesbonus multipliziert. Für jede einzelne nächsthöhere gegnerische Einzelposition wird daraufhin die Anzahl der Siege des Spielers gegen diese

gegnerische Einzelposition mit der pro höherer Position je einmal um den Positionssummand für Bonus/Malus erhöhten Basis für den Siegesbonus multipliziert. Die entstandenen Produkte werden summiert und sind der Siegesbonus des Spielers.

Für die Berechnung des Niederlagenmalus eines Spielers wird analog zur Berechnung des Misserfolgsquotienten zunächst die Anzahl seiner Niederlagen gegen die höchste gegnerische Einzelposition mit der Basis für den Niederlagenmalus multipliziert. Für jede einzelne nächsttiefere gegnerische Einzelposition wird daraufhin die Anzahl der Niederlagen des Spielers gegen diese gegnerische Einzelposition nicht nur mit der pro tieferer Position je einmal um den Positionssummand für Bonus/Malus erhöhten Basis für den Niederlagenmalus multipliziert. Die entstandenen Produkte werden summiert, mit minus 1 multipliziert und sind der Niederlagenmalus des Spielers.

Die Basispunkte aller Spielklassen in Niedersachsen werden vom TTVN-Sportausschuss bis zum 01.09. einer jeden Spielzeit festgelegt. Ihre Höhe ist unabhängig vom Spielsystem der einzelnen Spielklassen.

Für die Berechnung eines Bilanzwertes werden nur die Spiele eines Spielers in einer Mannschaft berücksichtigt. Ein Spieler, der in einer Halbserie in mehreren Mannschaften gespielt hat, hat entsprechend viele Bilanzwerte.

Hat ein Spieler an weniger als vier Mannschaftswettkämpfen einer Mannschaft im Einzel mitgewirkt oder weniger als sechs Einzelspiele bestritten, gilt der resultierende Bilanzwert als nicht vergleichbar.

Hat ein Spieler mit einem vergleichbaren Bilanzwert in einer Mannschaft alle Einzelspiele gewonnen oder alle Einzelspiele verloren, gilt der Bilanzwert als bedingt vergleichbar. In beiden Fällen kommen die Bilanzwertdifferenzen gemäß WO/AB I 4 f und deren Konsequenzen uneingeschränkt zur Anwendung. Darüber hinaus kann ein Spieler ohne Einzelniederlage ggf. innerhalb der Mannschaftsmeldung noch höher platziert werden, und ein Spieler ohne Einzelsieg kann ggf. noch tiefer platziert werden, als es die Bilanzwertdifferenzen fordern bzw. zulassen. Die Entscheidung trifft die spielleitende Stelle.

Hat ein Spieler (aufgrund des Einsatzes in mehreren Mannschaften) mehrere vergleichbare Bilanzwerte, so wird für die Ermittlung seiner Spielstärke derjenige davon verwendet, der auf mehr gespielten Einzeln und bei deren Gleichheit auf mehr Einsätzen in Mannschaftskämpfen beruht. Ist auch die Zahl der Einsätze gleich, wird der bessere der beiden Bilanzwerte verwendet.

- d Die Bilanzwertdifferenz zweier Spieler wird ermittelt, indem vom Bilanzwert des tieferen Spielers der Bilanzwert des höheren Spielers subtrahiert wird. Die Bilanzwertdifferenz zweier Spieler ist demnach positiv, wenn der tiefere Spieler einen größeren Bilanzwert als der höhere Spieler hat, negativ, wenn der höhere Spieler einen größeren Bilanzwert als der tiefere Spieler hat und 0, wenn beide Spieler den gleichen Bilanzwert haben.

Beispiel: Wenn Spieler A mit einem Bilanzwert von 4,368 vor Spieler B mit einem Bilanzwert von 2,751 gemeldet war, beträgt die Bilanzwertdif-

- ferenz der beiden -1,617 (2,751 - 4,368). Wäre Spieler B vor Spieler A gemeldet gewesen, wäre die Bilanzwertdifferenz der beiden +1,617 (4,368 - 2,751).
- e Für die Entscheidung, ob Spieler A vor Spieler B gemeldet werden muss, ist die Bilanzwertdifferenz zwischen beiden Spielern maßgeblich. Sofern mindestens einer der beiden Spieler keinen vergleichbaren Bilanzwert hat, entscheiden die zuständigen Stellen in eigener Verantwortung über die Reihenfolge der beiden Spieler.
- f Bei einer Bilanzwertdifferenz kleiner als 0,000 darf nicht umgemeldet werden.
Bei einer Bilanzwertdifferenz von 0,000 bis 2,000 kann der Verein ummelden.
Bei einer Bilanzwertdifferenz größer als 2,000 muss umgemeldet werden.
- g Werte der Parameter für die Spielzeit 2007/2008:

Spielsystem	BEQ= BMQ	BSB= BNM	PSQ	PSB
Sechser-Parkkreuz-System	3,000	0,050	1,200	0,020
Bundessystem	3,600	0,050	1,800	0,025
Dietze-Parkkreuz-System	3,600	0,050	1,800	0,025
Werner-Scheffler-System	3,600	0,050	1,800	0,025
Braunschweiger System	3,600	0,050	1,800	0,025
Mod. Swaythling-Cup-System	9,000	0,090	0,000	0,000
WM-System	9,000	0,090	0,000	0,000
Swaythling-Cup-System	9,000	0,090	0,000	0,000
Schwedisches-Liga-System	9,000	0,090	0,000	0,000
Corbillon-Cup-System	9,000	0,090	0,000	0,000

Spielklassen Damen/Herren	Basispunkte
1. Bundesliga	50,000
2. Bundesliga	47,600
Regionalliga	45,200
Oberliga	42,800
Verbandsliga	40,400
Landesliga	38,000
Bezirksoberliga	35,600
Bezirksliga	33,200
1. Bezirksklasse	30,800
2. Bezirksklasse	28,400
Kreisliga	26,000
1. Kreisklasse	23,600
2. Kreisklasse	21,200
3. Kreisklasse	18,800
4. Kreisklasse	16,400

5. Kreisklasse	14,000
6. Kreisklasse	11,600

Spielklassen Senioren/Jugend/Schüler (A/B/C)	Basispunkte
Niedersachsenliga	33,200
Bezirksliga	30,800
Bezirksklasse	28,400
Kreisliga	26,000
1. Kreisklasse	23,600
2. Kreisklasse	21,200
3. Kreisklasse	18,800
4. Kreisklasse	16,400
5. Kreisklasse	14,000
6. Kreisklasse	11,600