

Ranglistenberechnung

ab 1.9.2010

Die Grundidee ist:

Mit einem **Faktor** aus der **Gewinnchance** werden über eine **Änderungskonstante**, bei Sieg oder Niederlage, Punkte errechnet, welche zum **Anfangswert** addiert werden.

Anfangswert:

Der Anfangswert wurde für die Runde 2005/06 nach Spielklasse und Pos. vergeben und dann bis heute weitergerechnet

Anfangswerte: (BTTV)

Alterskl	Stufe	Pkt 1	Pkt 2	Pkt 3	Pkt 4	Pkt 5	Pkt 6
Herren	Bad Liga	2180	2120	2060	2000	1940	1880
Herren	VL	2060	2000	1940	1880	1820	1760
Herren	VKI	1940	1880	1820	1760	1700	1640
Herren	B L	1820	1760	1700	1640	1580	1520
Herren	BKI	1700	1640	1580	1520	1460	1400
Herren	KrLi	1580	1540	1480	1440	1380	1340
Herren	KrKI A	1480	1440	1380	1340	1280	1240
Herren	B	1380	1300	1220	1140		
Herren	B	1380	1340	1280	1240	1180	1140
Herren	C	1280	1200	1120	1040		
Herren	C	1280	1240	1180	1140	1080	1040
Herren	D	1180	1140	1080	1040		
Herren	D	1180	1140	1080	1040	980	940
Damen	Bad Liga	1560	1480	1400	1320		
Damen	VL	1460	1380	1320	1240		
Damen	VKI	1360	1280	1200	1120		
Damen	B L	1260	1180	1100	1020		

Gewinnchance:

Hat mein Gegner die gleichen Punkte,
so ist die Gewinnchance 50%.

Der Faktor ist dann 0,5

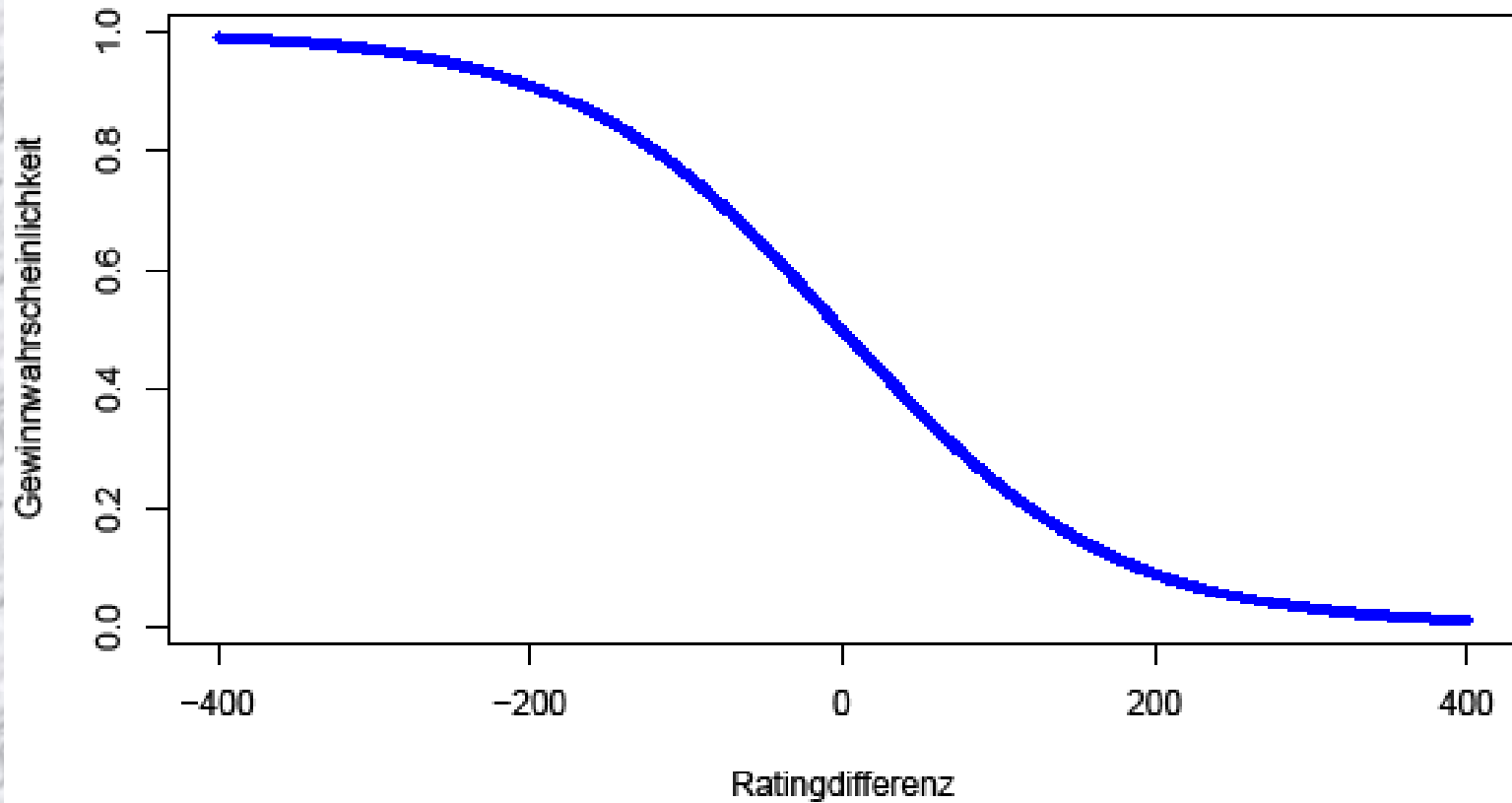
Hat mein Gegner 460 Punkte weniger,
so ist meine Gewinnchance 100%.

Der Faktor ist dann 1,0

Faktoren für die Spielstärkedifferenzen 0 - 140

Differenz	(+)	(-)	Differenz	(+)	(-)
0 ð 1	0,50	0,50	60 - 63	0,67	0,33
2 ð 5	0,51	0,49	64 ð 67	0,68	0,32
6 ð 8	0,52	0,48	68 ð 71	0,69	0,31
9 ð 12	0,53	0,47	72 ð 75	0,70	0,30
13 ð 15	0,54	0,46	76 ð 79	0,71	0,29
16 ð 19	0,55	0,45	80 - 84	0,72	0,28
20 ð 22	0,56	0,44	85 ð 88	0,73	0,27
23 ð 26	0,57	0,43	89 - 93	0,74	0,26
27 ð 29	0,58	0,42	94 ð 97	0,75	0,25
30 ð 33	0,59	0,41	98 ð 102	0,76	0,24
34 ð 37	0,60	0,40	103 ð 107	0,77	0,23
38 ð 40	0,61	0,39	108 - 112	0,78	0,22
41 - 44	0,62	0,38	113 ð 117	0,79	0,21
45 ð 48	0,63	0,37	118 - 123	0,80	0,20
49 - 51	0,64	0,36	124 ð 128	0,81	0,19
52 ð 55	0,65	0,35	129 - 134	0,82	0,18
56 ð 59	0,66	0,34	135 ð 140	0,83	0,17

Gewinnchance: (Gewinnwahrscheinlichkeit)



Änderungskonstante:

10 als Grundwert

+5 wenn Wert alt kleiner ($<$) 2.400 ist

+5 wenn die letzte bewertete Veranstaltung
des Spielers 365 Tage zurückliegt

+5 wenn Anzahl bewerteter Einzel $<$ 30

+5 wenn Anzahl bewerteter Einzel $<$ 20

+5 wenn Anzahl bewerteter Einzel $<$ 10

+5 wenn Alter $<$ 25 Jahre

+5 wenn Alter $<$ 20 Jahre

+5 wenn Alter $<$ 15 Jahre

Ranglistenberechnung:

Von der Anzahl der gewonnenen Spiele werden die Faktoren abgezogen

Spiel gegen gleichstarken Gegner

Das Spiel gewonnen = $1 - 0,5 = 0,5$

Änderungskonstante z.B.: 25
Beispiel = $25 \times 0,5 = + 12,5$ Punkte

Ranglistenberechnung:

Von der Anzahl der gewonnenen Spiele werden die Faktoren abgezogen

Spiel gegen gleichstarken Gegner

Das Spiel verloren = $0 - 0,5 = - 0,5$

Änderungskonstante z.B.: 25
Beispiel = $25 \times -0,5 = - 12,5$ Punkte

Ranglistenberechnung:

Von der Anzahl der gewonnenen Spiele werden die Faktoren abgezogen

Spiel gegen gleichstarken Gegner

Zwei Spiele verloren = $0 - (0,5+0,5) = - 1,0$

Änderungskonstante z.B.: 25
Beispiel = $25 \times -1,0 = - 25$ Punkte

Ranglistenberechnung:

Von der Anzahl der gewonnenen Spiele werden die Faktoren abgezogen

Spiel gegen gleichstarken Gegner

Zwei Spiele gewonnen = $2 - (0,5+0,5) = + 1,00$

Änderungskonstante z.B.: 25
Beispiel = $25 \times 1,0 = + 25$ Punkte

Ranglistenberechnung:

Von der Anzahl der gewonnenen Spiele werden die Faktoren abgezogen

Spiel gegen 100 Punkten besseren Gegner

Das Spiel verloren = $0 - 0,24 = - 0,24$

Änderungskonstante z.B.: 25
Beispiel = $25 x - 0,24 = - 6$ Punkte

Ranglistenberechnung:

Von der Anzahl der gewonnenen Spiele werden die Faktoren abgezogen

Spiel gegen 100 Punkten besseren Gegner

Das Spiel gewonnen = $1 - 0,24 = 0,76$

Änderungskonstante z.B.: 25
Beispiel = $25 \times 0,76 = + 19$ Punkte

Ranglistenberechnung:

Von der Anzahl der gewonnenen Spiele werden die Faktoren abgezogen

Spiel gegen 280 Punkten besseren Gegner

Das Spiel verloren = $0 - 0,04 = - 0,04$

Änderungskonstante z.B.: 25
Beispiel = $25 \times 0,04 = - 1$ Punkte

Ranglistenberechnung:

Von der Anzahl der gewonnenen Spiele werden die Faktoren abgezogen

Spiel gegen 280 Punkten besseren Gegner

Das Spiel gewonnen = $1 - 0,04 = 0,96$

Änderungskonstante z.B.: 25
Beispiel = $25 \times 0,96 = + 24$ Punkte