

ÖBV Ranglistensystem

Erwachsenenbereich



Anpassungen mit 1.6.2022

Die folgenden Anpassungen der *ÖBV Ranglistenordnung Erwachsenenbereich* werden mit der Ranglistenberechnung am 1.6.2022 gültig (Ergänzungen **gelb hervorgehoben**, Streichungen in **rot**):

Anpassung 1: Ranglistenpunkte in allen Disziplinen

3.6. Jede*r Spielende hat ein Ranking für alle Disziplinen (HE, HD, MX-H, bzw. DE, DD, MX-D). Die Differenz zwischen dem Punktemaximum und -minimum aller Disziplinen pro Spieler*in kann dabei nicht mehr als **50%** ~~40%~~ seines/ihrer Maximums aller Disziplinen betragen.

Beispiel:

*1000 Punkte im Einzel ergeben für Doppel und Mixed jeweils mindestens **500** ~~600~~ Punkte.*

Begründung: Spielende, die nicht alle Disziplinen spielen, waren in den Ranglisten der von Ihnen nicht gespielten Disziplinen vergleichsweise zu hoch eingestuft.

Anpassung 2: Punkteminimum nach 1 Jahr

3.7. Bei einer Aktualisierung des dynamischen Rankings beträgt der neue Punktestand des*der Spielenden - ungeachtet der erspielten Resultate - nie weniger als 50% des Punktemaximums des vergangenen Jahres.

*Das heißt: Erzielt ein*e Spieler*in während des ganzen letzten Jahres keine Punkte (egal aus welchen Gründen), beträgt der neue Punktestand 50% des Punktestands von vor einem Jahr.*

Ausnahme: Von 1.6.2022 - 31.5.2023 gilt im Sinne der Regel ein Wert von 30% statt 50%.

Begründung: Durch die neue Art der Berechnung der Gesamtpunkte (siehe Anpassung 4) hat man in der neuen Rangliste mit gleichen Resultaten ca. 40% weniger Gesamtpunkte, daher muss dieser Faktor für 1 Jahr gleichermaßen angepasst werden.

Anpassung 3: Berechnung der dynamischen Punktetabelle für HE, HD und MX

4.2.3. Berechnungsart

4.2.3.1. Im HE, HD und MX wird das Mittel der besten 8, im DE und DD das Mittel der besten 6 Teilnehmenden verwendet, um das Punkteniveau zu bestimmen (in Doppelbewerben zählen die einzelnen Spielenden als Teilnehmende, im MX zählen die besten 4 Herren und die besten 4 Damen).

~~Die Mindestzahl an Teilnehmenden für die Berechnung des Mittelwerts beträgt 8 für HE, HD und MX, und 6 für DE und DD (in Doppelbewerben zählen die einzelnen Spielenden als Teilnehmende).~~

4.2.3.2. Ist die Zahl an Teilnehmenden für einen Bewerb kleiner als das in Punkt **4.2.3.1.** definierte Minimum, werden zur absoluten Ranglistenplatzierung des*der letzten reellen Spielenden 20 Ranglistenplätze für eine*n fiktive*n Spieler*in hinzugefügt. Dies wird wiederholt, indem wieder 20 Plätze für eine*n weitere*n fiktive*n Spieler*in hinzugefügt werden, bis das in Punkt **4.2.3.1.** definierte Minimum erreicht ist. Die resultierende Ranglistenplatzierung von fiktiven Spieler*innen kann jedoch maximal die Ranglistenplatzierung des*der Letztplatzierten in der aktuellen Rangliste der Disziplin betragen. Anschließend wird das Mittel berechnet, um das Punkteniveau zu bestimmen (siehe Beispiel in **Anhang 1**).

~~**4.2.3.3.** — Liegt die Teilnehmer*innenzahl im HE, HD oder MX zwischen 8 und 12 (inkl. 12), wird das Mittel aller Teilnehmenden verwendet, um das Punkteniveau zu bestimmen.~~

~~**4.2.3.4.** — Ist die Teilnehmer*innenzahl im HE, HD oder MX höher als 12 bzw. im DE oder DD höher als 6, wird das Mittel der besten 12 bzw. besten 6 Spieler*innen verwendet, um das Punkteniveau zu bestimmen. Im MX zählen die besten 6 Herren und die besten 6 Damen.~~

Begründung: Mit der Änderung hängt die Stärke eines HE-, HD- oder MX-Bewerbs nun immer nur von den besten 8 Spielenden ab, unabhängig von der Gesamtanzahl der Spielenden im Bewerb. Dadurch werden diese Bewerbe im Schnitt mit einer höheren Punktetabelle bewertet werden.

Anpassung 4: Berechnung der Gesamtpunkte

5. Berechnung des Dynamischen Rankings

~~5.1. Die Berechnungsmethode der Rankingpunkte eines*r Spielenden ist von der Anzahl der vorhandenen Resultate abhängig:~~

~~5.1.1. Sind weniger als 3 Resultate vorhanden, wird die Summe aller Resultate berechnet:~~

~~5.1.2. Bei 3 vorhandenen Resultaten wird der Mittelwert gebildet und mit 6 multipliziert~~

~~5.1.3. Bei 4–6 vorhandenen Resultaten wird das schlechteste Resultat ignoriert (Streichresultat). Von den verbleibenden Resultaten wird der Mittelwert gebildet und mit 6 multipliziert:~~

~~5.1.4. Ab 7 vorhandenen Resultate wird die Summe der 6 besten Resultate berechnet:~~

~~5.2. Reihenfolge bei Punktegleichstand~~

~~5.2.1. Haben alle punktgleichen Spielenden weniger als 3 Resultate, ist der*die Spielende mit weniger Resultaten besser platziert. Bei gleicher Anzahl Resultate haben die Spielenden dieselbe Platzierung:~~

~~5.2.2. Haben alle punktgleichen Spielenden mehr als 6 Resultate, wird das Mittel aller Resultate berechnet; der*die Spielende mit dem höchsten Mittelwert ist besser platziert. Bei gleichem Mittelwert haben die Spielenden dieselbe Platzierung:~~

~~5.2.3. Treffen 5.2.1. und 5.2.2. nicht zu, ist der*die Spielende mit dem besseren Streichresultat der*die besser platzierte. Bei gleichem Streichresultat ist der*die Spielende mit mehr Resultaten der*die besser platzierte. Bei gleichem Streichresultat und gleicher Anzahl Resultate haben die Spielenden dieselbe Platzierung:~~

5.1. Zur Berechnung der Gesamt-Ranglistenpunkte eines*r Spielenden werden die nach Punkten besten 6 Resultate des Betrachtungszeitraums mit jeweils einem Faktor multipliziert und summiert.

5.2. Die besten 3 Resultate werden dabei vor der Summierung mit einem Faktor von 100%, das viertbeste Resultat mit 30%, das fünftbeste mit 20% und das sechstbeste mit 10% multipliziert. Dadurch ergibt sich folgende Berechnungsformel für die Gesamtpunkte **P** eines*r Spielenden:

$$\begin{aligned} P = & R_1 \times 100\% + \\ & R_2 \times 100\% + \\ & R_3 \times 100\% + \\ & R_4 \times 30\% + \\ & R_5 \times 20\% + \\ & R_6 \times 10\%, \end{aligned}$$

wobei R_1 bis R_6 die nach Punkten absteigend sortierten besten 6 Resultate der*s Spielenden im Betrachtungszeitraum sind.

Beispiel:

Ein Spieler hat in den letzten 52 Wochen 7 Ergebnisse mit 500, 750, 300, 1250, 1000, 800 und 700 Punkten erspielt. Laut Formel ergeben sich

$$P = 1250 \times 100\% + 1000 \times 100\% + 800 \times 100\% + 750 \times 30\% + 700 \times 20\% + 500 \times 10\% = 3465 \text{ Punkte.}$$

(das schlechteste Resultat - 300 Punkte - zählt nicht, da nur die besten 6 Resultate gewertet werden)

5.3. Bei punktgleichen Spielenden ist der*die Spielende mit weniger Resultaten besser platziert.

Begründung: Die neue Regelung behebt einen wesentlichen Schwachpunkt der alten Berechnungsmethode:

1. *Mit der alten Regelung war es möglich, dass sich Spielende mit sehr guten Resultaten durch ein zusätzlich gespieltes, schwächer besetztes Turnier - selbst bei einem Turniersieg - in der Rangliste nur verschlechtern können.*
2. *Mit der neuen Regelung kann man durch zusätzliche Resultate **ausschließlich mehr Gesamtpunkte** sammeln. D.h. man kann problemlos an Turnieren teilnehmen, die vermeintlich weniger Ranglistenpunkte geben, ohne zu befürchten, dass sich der Gesamtpunktstand verringert und man sich verschlechtert.*
3. *Spielende mit mehr Resultaten werden belohnt. Jedoch zählen die 4., 5. und 6. besten Resultate jeder*s Spielenden deutlich weniger (nur zu 30, 20 bzw 10%), sodass man sich auch mit weniger, aber dafür besseren Resultaten in der Rangliste nach vorne spielen kann.*
4. *Die neue Regelung benötigt keine Unterscheidungen in mehrere Fälle und ist dadurch einfacher und kompakter.*

Anpassung 5: Weniger Punkte für Elite-Turniere

Für Elite-Turniere wird zukünftig eine neue Punktetabelle mit 7500 statt 10000 Punkten für den Sieg angewendet.

Anhang 2: Punkte für Turniere nach Punktemaximum und Rang

Rang	Punkte absteigend nach Kategorie (Rang 1-32)											
1	10000	7500	5000	2500	1250	625	312	156	78	39	20	10
2	9200	6900	4600	2300	1150	575	288	144	72	36	18	9
3	8483	6362	4242	2121	1060	530	265	133	66	33	17	8
4	7840	5880	3920	1960	980	490	245	122	61	31	15	8
5	7263	5447	3631	1816	908	454	227	113	57	28	14	7
6	6745	5059	3372	1686	843	422	211	105	53	26	13	7
7	6280	4710	3140	1570	785	393	196	98	49	25	12	6
8	5864	4398	2932	1466	733	366	183	92	46	23	11	6
9	5490	4118	2745	1372	686	343	172	86	43	21	11	5
10	5154	3866	2577	1289	644	322	161	81	40	20	10	5
11	4854	3641	2427	1213	607	303	152	76	38	19	9	5
12	4584	3438	2292	1146	573	286	143	72	36	18	9	4
13	4342	3257	2171	1085	543	271	136	68	34	17	8	4
14	4125	3094	2062	1031	516	258	129	64	32	16	8	4
15	3930	2948	1965	982	491	246	123	61	31	15	8	4
16	3755	2816	1878	939	469	235	117	59	29	15	7	4
17	3598	2699	1799	900	450	225	112	56	28	14	7	4
18	3458	2594	1729	864	432	216	108	54	27	14	7	3
19	3332	2499	1666	833	416	208	104	52	26	13	7	3
20	3218	2414	1609	805	402	201	101	50	25	13	6	3
21	3117	2338	1558	779	390	195	97	49	24	12	6	3
22	3026	2270	1513	756	378	189	95	47	24	12	6	3
23	2944	2208	1472	736	368	184	92	46	23	12	6	3
24	2871	2153	1435	718	359	179	90	45	22	11	6	3
25	2805	2104	1403	701	351	175	88	44	22	11	5	3
26	2746	2060	1373	687	343	172	86	43	21	11	5	3
27	2693	2020	1347	673	337	168	84	42	21	11	5	3
28	2646	1985	1323	661	331	165	83	41	21	10	5	3
29	2603	1952	1302	651	325	163	81	41	20	10	5	3
30	2565	1924	1282	641	321	160	80	40	20	10	5	3
31	2531	1898	1265	633	316	158	79	40	20	10	5	2
32	2500	1875	1250	625	312	156	78	39	20	10	5	2

Rang	Punkte absteigend nach Kategorie (Rang 33-64)											
33	2472	1854	1236	618	309	155	77	39	19	10	5	2
34	2448	1836	1224	612	306	153	76	38	19	10	5	2
35	2426	1820	1213	606	303	152	76	38	19	9	5	2
36	2406	1805	1203	601	301	150	75	38	19	9	5	2
37	2388	1791	1194	597	298	149	75	37	19	9	5	2
38	2372	1779	1186	593	296	148	74	37	19	9	5	2
39	2357	1768	1179	589	295	147	74	37	18	9	5	2
40	2344	1758	1172	586	293	147	73	37	18	9	5	2
41	2333	1750	1166	583	292	146	73	36	18	9	5	2
42	2323	1742	1161	581	290	145	73	36	18	9	5	2
43	2313	1735	1157	578	289	145	72	36	18	9	5	2
44	2305	1729	1152	576	288	144	72	36	18	9	5	2
45	2297	1723	1149	574	287	144	72	36	18	9	4	2
46	2291	1718	1145	573	286	143	72	36	18	9	4	2
47	2285	1714	1142	571	286	143	71	36	18	9	4	2
48	2279	1709	1140	570	285	142	71	36	18	9	4	2
49	2274	1706	1137	569	284	142	71	36	18	9	4	2
50	2270	1703	1135	568	284	142	71	35	18	9	4	2
51	2266	1700	1133	567	283	142	71	35	18	9	4	2
52	2263	1697	1131	566	283	141	71	35	18	9	4	2
53	2260	1695	1130	565	282	141	71	35	18	9	4	2
54	2257	1693	1128	564	282	141	71	35	18	9	4	2
55	2254	1691	1127	564	282	141	70	35	18	9	4	2
56	2252	1689	1126	563	281	141	70	35	18	9	4	2
57	2250	1688	1125	562	281	141	70	35	18	9	4	2
58	2248	1686	1124	562	281	141	70	35	18	9	4	2
59	2246	1685	1123	562	281	140	70	35	18	9	4	2
60	2245	1684	1122	561	281	140	70	35	18	9	4	2
61	2244	1683	1122	561	280	140	70	35	18	9	4	2
62	2242	1682	1121	561	280	140	70	35	18	9	4	2
63	2241	1681	1121	560	280	140	70	35	18	9	4	2
64	2240	1680	1120	560	280	140	70	35	18	9	4	2

Anhang 3: Elite-Turniere, ÖSTM und Nachwuchs-Turniere

Für dezidiert als "Elite"-Turniere ausgeschriebene Turniere, sowie Nachwuchsturniere und die ÖSTM werden fixe, vom Teilnehmerfeld unabhängige Punktetabellen von **Anhang 2** verwendet:

~~Elite-Turniere und~~ ÖSTM

Bewerb	Punkte für Sieger
HE, DE, HD, DD, MX	10000

~~Bei ÖSTM werden Punkte nur~~ Es werden nur Punkte an Spielende vergeben, die mindestens 1 Spiel regulär gewonnen haben (kein Walkover, Aufgabe oder Freilos).

Elite-Turniere

Bewerb	Punkte für Sieger
HE, DE, HD, DD, MX	7500

Begründung: Elite-Turniere sind im Vergleich zu den weiteren Turnieren und der Bundesliga zu hoch bewertet.