

### Ermittlung der Spielstärke-Reihenfolge mittels Bilanzwerten

- a Bilanzwerte dienen zum Vergleich der Spielstärke von Spielern im Punktspielbetrieb. Sie werden aus den gewonnenen und verlorenen Einzeln einer Halbserie berechnet.
- b Für die Berechnung der Bilanzwerte der Vorrunde werden alle Vorrundenspiele berücksichtigt, die bis zum 31. Dezember stattgefunden haben, für die der Rückrunde alle Rückrundenspiele mit Ausnahme der Relegationsspiele. Vorrundenspiele, die während der Rückrunde nachgeholt werden, werden für die Berechnung der Bilanzwerte nicht berücksichtigt.
- c Der Bilanzwert eines Spielers wird durch eine Dezimalzahl ausgedrückt, die von click-TT 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** und seines **Niederlagenmalus** gebildet. Bei Spielsystemen, in denen die Mannschaften nach Spielstärke aufgestellt werden müssen, wird für die Berechnung 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 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.

- d Für jedes Spielsystem regeln vier Parameter die Berechnung der Bilanzwerte: 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).
- e 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 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.

- f 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.
- g 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 und wird in der Staffellangliste nicht angezeigt.
- h Werte der Parameter:

Spielsystem	BEQ= BMQ	BSB= BNM	PSQ	PSB
Sechser-Paarkreuz-System	1,500	0,025	1,500	0,025
Bundessystem	2,250	0,050	2,250	0,025
Dietze-Paarkreuz-System	2,250	0,050	2,250	0,025
Werner-Scheffler-System	2,250	0,050	2,250	0,025
Braunschweiger System	2,250	0,050	2,250	0,025
DTTB-System	9,000	0,090	0,000	0,000
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