

Ein neues Ranglistensystem

von Klaus-Michael Becker

Absicht

Wir stellen ein Ranglistensystem vor, das die positiven Eigenschaften praktizierter Systeme besitzt und die negativen Eigenschaften außen vor lässt. (Die verschiedenen Eigenschaften lassen sich z.B. in BS 3 und 4 / 2010 studieren.)

Forderungen

Zunächst stellen wir 5 unverzichtbare Forderungen an unser Ranglistensystem.

1. Jeder Teilnehmer soll mehr als ein Spiel erhalten.
2. Das Turnier soll an einem Tag durchgeführt werden können.
3. Das Turniersystem soll eine plausible Abschlusstabelle liefern
4. Die Abschlusstabelle soll als Rangliste gewertet werden können.
5. Der Turnierablauf soll durch einen Ablaufplan (Pfaddarstellung) transparent sein.

Die Forderungen 1 und 2 werden von allen Systemen erfüllt. Forderungen 3 und 4 werden eigentlich von keinem System beachtet (siehe hierzu BS 1/2011). Da wir unter Transparenz auch klar nachvollziehbare Wege verstehen, erfüllen sämtliche Ranglistensysteme nur sehr beschränkt die Forderung 5.

Vorgehen

Wir werden ein Ranglistensystem konstruieren, das sämtliche Forderungen 1 bis 5 erfüllt. Unser besonderer Augenmerk gilt dabei der Bewertung. Damit eine Bewertung vertretbar gelingt, muss die Abschlusstabelle best möglich ausfallen. Nachweislich liefert das Schweizer-System von allen Systemen die beste Abschlussrangliste (siehe BS 5/2010). Darüber hinaus verarbeitet es flexibel Spielerausfälle und minimiert dadurch die Freispiele, das ist bei keinem anderen System so. Ferner werden die Spielpaarungen dynamisch und nicht statisch wie bei allen übrigen Systemen gebildet. Dass dynamische Strukturen zu weitaus besseren Ergebnissen führen, ist in den Wissenschaften mittlerweile unumstritten.

Weshalb machen wir also das Schweizer-System nicht zu **dem** Ranglistensystem?

Einerseits wollen wir Forderung 5 erfüllt sehen, andererseits gibt es offensichtlich immer noch große (unbegründete) Vorbehalte gegen das Schweizer-System.

Gewissermaßen als Kompromiss stellen wir mit dem \oplus Ranglistensystem ein System vor, dass alle Skeptiker überzeugen dürfte. Es ist einfach, nachvollziehbar und transparent konstruiert.

Beim \oplus Ranglistensystem verzichten wir (schweren Herzens) auf die nur dem Schweizer-System eigene Flexibilität und Dynamik. Wir ersetzen die Flexibilität durch eine fixe Teilnehmerzahl (beispielhaft 16) und die Dynamik, indem wir die Paarungen von der ersten bis zur letzten Runde fest vorgeben.

Grundsätze

In Ergänzung zu unserem Forderungskatalog stellen wir für unser \oplus Ranglistensystem einige Grundsätze zusammen, die wir für unverzichtbar halten.

1. Die Anzahl der Spiele soll für alle Teilnehmer gleich sein (4 Runden bei 16 Teilnehmern).
2. Die Paarungen zu einer Runde sollen sich primär an den Erfolgen orientieren.
3. Die Paarungen zu einer Runde sollen innerhalb einer Erfolgsgruppe abstandsgleich und damit gleichermaßen fair gebildet werden.
4. Wer gegen die Nr. 1 des Turniers verloren hat, soll noch den zweiten Platz belegen können, eventuell geteilt oder abgestuft.
5. Wer im Turnier nur ein Spiel verloren hat, ganz gleich in welcher Runde, soll noch den zweiten Platz belegen können, eventuell geteilt oder abgestuft.
6. Bei der geringen Anzahl an Spielen (4 Runden = 4 Spiele) soll eine Spielwiederholung (Revanche) ausgeschlossen bleiben.
7. Pro Spieler soll nur ein Freispiel möglich sein.

8. Die Abschlusstabelle soll primär die im Turnier erzielten Erfolge widerspiegeln, sekundär wären leichte Abstufungen denkbar.

Gegen Grundsatz 1 verstößt z.B. das „Doppel-K.o.-System“ und zahlreiche Varianten mit Gruppenspielen.

Gegen Grundsatz 3 verstoßen die meisten Systeme. Sie paaren z.B. in der ersten Runde 1 – 16 (der erklärte Favorit erhält den leichtesten Gegner), 2 – 15 usw. Wir paaren 1 – 9, 2 – 10, usw. also abstandsgleich.

Grundsätze 4, 5 und 6 beachten ebenfalls nur wenige Systeme.

Kein System erfüllt Grundsatz 7, auch nicht unser \oplus Ranglistensystem, allerdings das Schweizer-System auf Grund der Dynamik.

Grundsatz 8 wird von den meisten Systemen verletzt, gravierend allerdings vom „Platzierungs-K.o.-System“: ein Teilnehmer mit z.B. 1:3 Erfolgen wird vor anderen mit 2:2 und sogar 3:1 Erfolgen eingestuft.

Tabellendarstellung

Schauen wir uns das \oplus Ranglistensystem zunächst einmal in der Tabellendarstellung an. Alle 16 teilnehmenden Spieler werden in eine Ausgangsrankfolge gebracht, gelost oder gesetzt. Diese Ausgangsrankfolge wird nach **Rang 0** in die blauen Felder eingetragen. Da unsere Exceltabelle zahlreiche Formelabfragen erhält, sind nur die blauen Felder zur Eintragung freigegeben, alle übrigen sind sicherheitshalber gesperrt.

Nebenstehend werden die Paarungen der 1. Runde angezeigt. Wie sie entstanden sind, lässt sich in der Spalte **Rd 1** ablesen (1 – 9, 2 – 10, usw.). Mit der Eintragung eines Spielergebnisses erhalten der Sieger und der Verlierer eines Spiels unmittelbar neue Rangplätze, die in der Liste unter **Rang 1** erscheinen. Das Prinzip ist ganz einfach: gewinnt der Zweitgenannte (**B**), so tauschen die Kontrahenten ihre Positionen, andernfalls bleiben beide auf ihren alten Positionen.

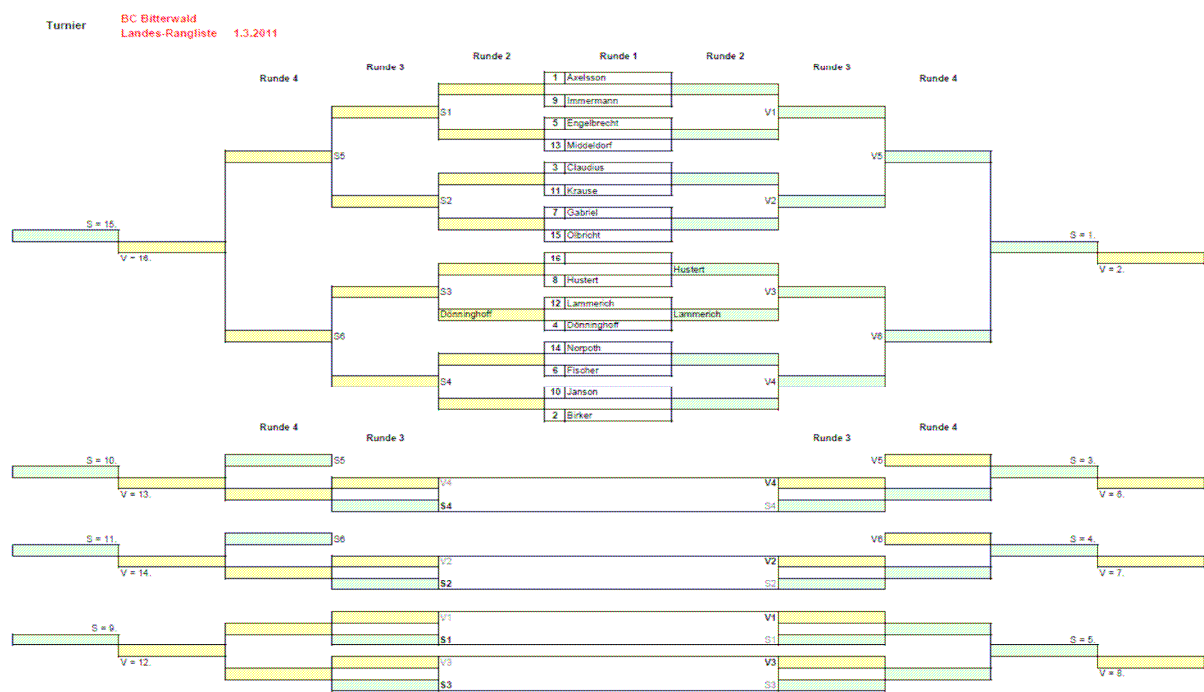
Nach und nach wird die Liste **Rang 1** gefüllt werden, womit die Paarungen der 2. Runde entstehen. In der Spalte **E** ist erkennbar, welcher Erfolgsgruppe der jeweilige Spieler angehört. Es wird also von Runde zu Runde eine erfolgsorientierte Tabelle geführt. Diejenigen mit den meisten Erfolgen (= Siegen) führen diese Tabelle an, alle übrigen erscheinen abgestuft. Das ist längst nicht in allen Systemen so.

Nach Abschluss aller 4 Runden mit je 8 Spielen (= 32 Spielen insgesamt) wird die Abschlussrangliste unterhalb gezeigt, wiederum nach Erfolgen geordnet.

Turnier		BC Bitterwald Landes-Rangliste 1.3.2011						
Rang 0		Rd 1	A	B	Satz 1	Satz 2	Satz 3	?
1. Axelsson		1 - 9	Axelsson	- Immermann	
2. Birker			Birker	- Janson	
3. Claudius		2 - 10	Claudius	- Krause	
4. Dönninghoff			Dönninghoff	- Lammerich	17 : 21	21 : 16	18 : 21	
5. Engelbrecht		3 - 11	Engelbrecht	- Middeldorf	
6. Fischer			Fischer	- Norpoth	
7. Gabriel		4 - 12	Gabriel	- Olbricht	
8. Hustert			Hustert	-	A
9. Immermann		5 - 13	Immermann	-	
10. Janson			Janson	-	
11. Krause		6 - 14	Krause	-	
12. Lammerich			Lammerich	-	
13. Middeldorf		7 - 15	Middeldorf	-	
14. Norpoth			Norpoth	-	
15. Olbricht		8 - 16	Olbricht	-	
16.				-	
Rang 1	E	Rd 2	A	B	Satz 1	Satz 2	Satz 3	?
1.		1 - 5		-	
2.				-	
3.		2 - 6		-	
4. Lammerich	1			-	
5.		3 - 7		-	
6.				-	
7.		4 - 8	Lammerich	- Hustert	
8. Hustert				-	
9.		9 - 13		-	
10.				-	
11.		10 - 14		-	
12. Dönninghoff	0			-	
13.		11 - 15		-	
14.				-	
15.		12 - 16	Dönninghoff	-	
16.				-	
Rang 2	E	Rd 3	A	B	Satz 1	Satz 2	Satz 3	?
1.		1 - 3		-	
2.				-	
3.		2 - 4		-	
4.				-	
5.		5 - 9		-	
6.				-	
7.		6 - 10		-	
8.				-	
9.		7 - 11		-	
10.				-	
11.		8 - 12		-	
12.				-	
13.		13 - 15		-	
14.				-	
15.		14 - 16		-	
16.				-	
Rang 3	E	Rd 4	A	B	Satz 1	Satz 2	Satz 3	?
1.		1 - 2		-	
2.				-	
3.		3 - 6		-	
4.				-	
5.		4 - 7		-	
6.				-	
7.		5 - 8		-	
8.				-	
9.		9 - 12		-	
10.				-	
11.		10 - 13		-	
12.				-	
13.		11 - 14		-	
14.				-	
15.		15 - 16		-	
16.				-	
Abschluss-Rangliste		4 Erfolge		2 Erfolge		1 Erfolg		
	1.		6.		12.			
	2.		7.		13.			
	3.		8.		14.			
	4.		9.		15.			
	5.		10.		16.			
			11.				0 Erfolge	

Pfaddarstellung

Synchron zu den Eintragungen in der Tabellendarstellung wird die Pfaddarstellung fortgeschrieben. Liebhaber dieser Version kommen somit auch auf ihre Kosten.



In der Pfaddarstellung findet sich die Klarheit und Konsequenz der Tabellendarstellung wieder: nach rechts werden stets die **Sieger** abgetragen und nach links stets die **Verlierer**. Bei den meisten Pfaddarstellungen herrscht hier große Inkonsequenz, nach links bedeutet einmal Verlierer, ein anderes mal Sieger. In unserer Pfaddarstellung finden sich die Paarungen einer Runde wohl geordnet in ein oder zwei Spalten wieder und nicht verstreut über die gesamte Darstellung wie bei vielen anderen Systemen.

Bewertung

Nach Ermittlung der Abschlussrangliste werden die erzielten Platzierungen noch gewürdigt werden müssen. Wir bleiben unserem Prinzip treu und vergeben Ranglistenpunkte primär nach den erzielten Erfolgen. Am einfachsten wäre es, den Teilnehmern Punkte entsprechend ihrer Erfolge zu vergeben. Erfolge 20fach zu bewerten wäre ebenso denkbar: 4 Erfolge \rightarrow 80 Punkte, 3 Erfolge \rightarrow 60 Punkte, usw. Wünschen wir eine leichte Abstufung innerhalb der Erfolgsgruppe, so dürfen wir in den Erfolgsgruppen nur geringe Unterschiede erlauben, der Sprung zur nächsten Erfolgsgruppe muss dominant ausfallen, ansonsten erhalten wir kuriose und damit nicht vertretbare Bewertungen (siehe hierzu BS 1/2011).

Vertretbar wäre:

Erfolge	4	3					2						1				0
Rang	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
Punkte	80	60	59	58	57	40	39	38	37	36	35	20	19	18	17	0	

Angebot

Wer das Schweizer-System scheut und das \oplus Ranglistensystem einmal genauer untersuchen möchte, ist herzlich dazu eingeladen: die Exceldatei mit der Tabellen- sowie Pfaddarstellung kann von der Seite www.Badminton-BAX.de heruntergeladen werden.

Übrigens: ein 32er Teilnehmerfeld ist ebenfalls konstruierbar.

(Erscheint in der Zeitschrift Badminton-Sport, April oder Mai 2011.)