

$$V = G \times (P / H)$$

## DTB LK 2.0 kommt: Das ändert sich in der Leistungsklassen-Wertung

### **Dynamischer – gerechter – zeitgemäßer:**

Zum 01. Oktober 2020 kommt die DTB LK 2.0. Womit sich für die Leistungsklassen-Spieler einiges ändern wird. Zum Beispiel werden Doppel und auch das Alter mit eingerechnet – doch das ist bei Weitem nicht alles.

Grundlage für die Reform war eine große Umfrage des Deutschen Tennis Bundes im Jahr 2017. Schwachstellen sollten auf Grundlage von Erfahrungen ausgemerzt, Ungerechtigkeiten minimiert, die Darstellung auf ein neues Level gehoben werden.

Die Erwartungen waren groß, Spieler von der Küste im Norden bis zum Alpenrand im Süden warteten sehnsüchtig auf das Update. Die erhoffte schnelle Umsetzung allerdings blieb aus. Drei Jahre dauerte die Realisation, der Schritt in die Moderne, die Eindämmung der in der Umfrage kritisierten Schwachstellen erforderten Zeit.

Nun ist sie da, die DTB LK 2.0. Mit ganz klaren und deutlich nachvollziehbaren Zielsetzungen und Verbesserungen. Und mit zwei Leistungsstufen mehr – von nun an gibt es 25. Durch neue

mathematische Parameter ist die neue Version allerdings auch sehr viel komplexer und damit schwieriger zu verstehen, als das Vorgängermodell. Das wird schon beim Anblick der Berechnungsgrundlage deutlich. Die geheimnisvolle Formel lautet:  $V = G \times (P/H)$

Drei Werte sind dabei wichtig. Die Punktezahl P ist von der LK-Differenz der beiden Spieler abhängig. Der Hürdenwert H definiert sich durch die eigene LK. Und der Altersfaktor G wird von der in der gespielten Altersklasse vorgegeben.

### Die wichtigsten Änderungen

#### **Wöchentliche Aktualisierung**

Die LK wird deutlich dynamischer: Jede Woche (mittwochs) erfolgt eine Aktualisierung der LK unter Berücksichtigung der erzielten Mannschafts- und Turnierergebnisse.

#### **Erweiterung**

##### **des LK-Bereiches bis LK 25**

Damit ergibt sich eine größere Differenzierung im unteren LK-Bereich, sodass sich die vielen Spieler mit LK 23 besser verteilen werden.

#### **Leichter Aufstieg im unteren LK-Bereich**

Spieler haben es im unteren LK-Bereich von nun an leichter, sich zu verbessern. In der LK 25 reicht beispielsweise bereits ein Einzel-

sieg für einen Aufstieg um eine LK-Stufe. So können sich bislang zu schlecht eingestufte Spieler schnell in Richtung einer adäquaten Bewertung entwickeln.

#### **LK mit Nachkommastelle**

Auch innerhalb der einzelnen LK-Stufen wird genauer differenziert: Die LK wird mit einer Dezimalstelle ausgewiesen. Somit lassen sich auch kleinere Verbesserungen abbilden.

#### **Reduzierung des maximalen Abstiegs**

Der bisherige Abstieg von max. 2 LK-Stufen pro Jahr wird auf 1,2 reduziert. Die Verrechnung erfolgt ebenfalls kontinuierlich: Jeder Spieler bekommt pro Monat

einen „Motivationsaufschlag“ von 0,1 auf seine LK angerechnet.

#### **Wertung der Doppel**

Endlich wird auch Doppelspielen angemessen gewürdigt: Doppel- und Mixedergebnisse fließen mit 50% Wertigkeit in die LK-Berechnung ein. Damit wird sich das Abschenken von Doppeln in Mannschaftsspielen reduzieren und es ergeben sich vielfältige Möglichkeiten für neue, attraktive Turnierformate.

#### **Jeder Sieg zählt**

Auch Siege gegen LK-schwächere Gegner führen künftig zu einer stärkeren Verbesserung. Somit ist jedes Match wichtig und jeder Erfolg wertvoll.

# Mini-ABC der LK-Reform

## D wie Doppelpunkte

Im Doppel gewonnene Matches zählen nun auch. Zur Berechnung werden die Mittelwerte beider Doppel genommen (LK/Alter etc). Die beiden siegreichen Spieler erhalten 50% der LK-Verbesserung gutgeschrieben. Damit erhofft man sich seitens des DTB und der Landesverbände vermehrt LK-Doppeltourniere. Zudem ist es für Spieler, die ausschließlich Punktspiele absolvieren, einfacher, die LK zu halten. Aber: Es wird keine eigene LK-Doppel-Rangliste geben.

## L wie LK-Rechner

Es wird ein digitaler LK-Rechner zu Verfügung gestellt. So kann nach einem erfolgreichen Match die eigene Prognose schnell und vor allem unkompliziert erstellt werden.

## P wie Punktspielbonus

Alle Ergebnisse eines Spielers aus Punktspielen werden mit 10% Aufschlag gerechnet. Der Grund: So werden auch Spieler, die ausschließlich Punktspiele bestreiten, realistisch dargestellt.

## M wie Mehr Leistungsklassen

Es heißt 23 + 2, denn gibt nun 25 Leistungsklassen. Die beiden neuen LK's sind für Anfänger, Neu- und Quereinsteiger. Zudem wird die LK 23 entlastet, dort befanden sich in der Tat überproportional viele Spieler und es gab zu wenig Bewegung nach oben. Nun sollen in der LK 23 Spieler zu finden sein, die bereits einige Erfolge vorzuweisen haben. Der Aufstieg aus den unteren LK kann aufgrund des Hürdenwertes deutlich schneller erfolgen als zuvor.

## W wie Wöchentliche Aktualisierung

Dynamik ist angesagt. Ab 01. Oktober 2020 werden jeden Mittwoch die neuen LK's veröffentlicht. Alle bis Sonntagabend erzielte Ergebnisse fließen in der Nacht von Dienstag auf Mittwoch in die Berechnung mit ein. Wichtig: Die neue LK ist bereits für die darauffolgende Woche ausschlaggebend. Auch wichtig: Es wird nicht jede Woche eine neue Mannschaftsaufstellung erforderlich. Es gilt die LK des vom Landesverband festgelegten Meldezeitfensters.

## M wie Motivationsaufschlag

Die eigene Einstufung verschlechtert sich, wenn man keine Ergebnisse macht. Das bedeutet im neuen LK-System: Es gibt einen Motivationsaufschlag von 0,1 LK pro Monat – das heißt maximal 1,2 LK pro Jahr.

## W wie Wingfield-Matches

Das Unternehmen aus Hannover mit den beiden ehemaligen Profis Jaan Brunken und Maik Burlage an der Spitze ist bereits seit einigen Jahren Partner des TNB. In Vereinen, in denen das Tracking-System bereits installiert ist, sollen ab 2021 LK-Matches auch für Nichtmitglieder möglich sein. Missbrauch soll durch Überwachung seitens des Unternehmens ausgeschlossen sein.

[Bild: kapona/www.shutterstock.com]



# Von Verbesserungen, Altersklassenfaktoren, Punkten und Hürden

Die Berechnungsmethode im neuen LK-System beruht im Wesentlichen auf drei Parametern: Punkte, Hürde und Altersklassenfaktor. Jeder von ihnen ist in sich logisch, mathematisch abgestimmt und steht gleichzeitig mit den beiden anderen Parametern in einem ebenfalls logischen Verhältnis.

$V = G \times (P/H)$ : Die Punktezahl P ist von der LK-Differenz der beiden Spieler abhängig. Der Hürdenwert H definiert sich durch die eigene LK. Und der Altersklassenfaktor G ergibt sich aus der gespielten Altersklasse.

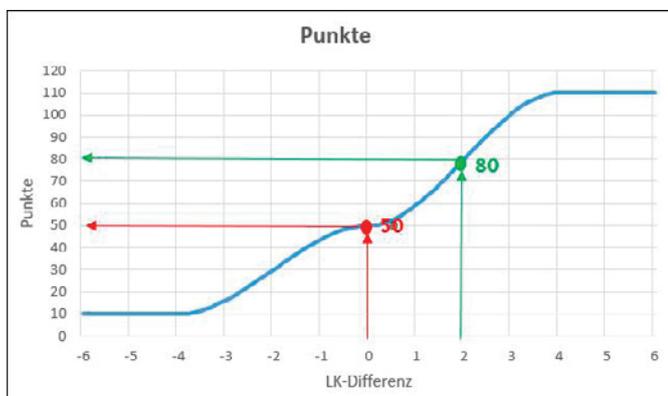
Erklärung anhand zweier Beispiele:

a) Olaf (LK21) – Marvin (LK19) 6:2 6:3  
im Turnier Altersklasse 45

b) Olaf (LK12) – Marvin (LK 12) 6:2 6:3  
im Turnier Altersklasse 45

## Die Punktfunktion

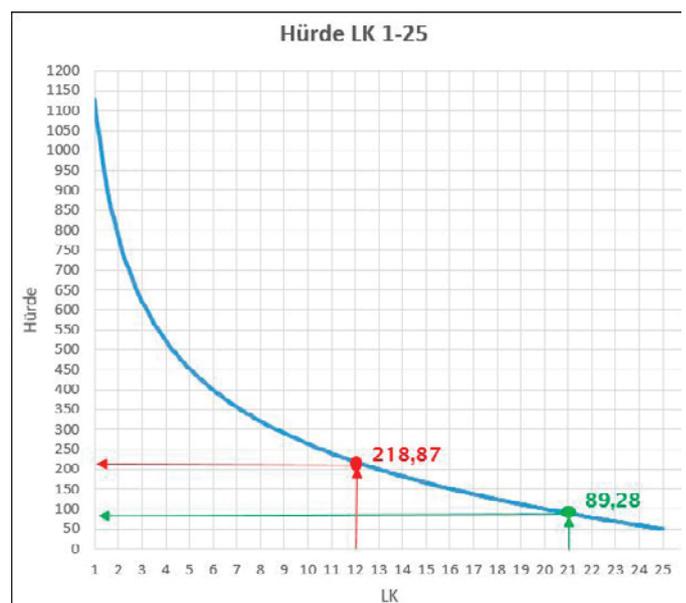
Aus einer Tabelle wird eine Funktion: Von der Zahl 50 ausgehend erfolgt die Punkteverteilung bei einem Sieg gegen einen Gegner gleicher LK, einer besseren oder schlechteren LK nach einer Punkte-tabelle. Da sich die LK von nun an mit einer Nachkommastelle berechnet, werden auch die Differenzen zwischen den Leistungsklassen der Gegner mit Nachkommastellen berechnet und mit den entsprechenden Punkten bewertet. Die Punktevergabe wird für jede Differenz zwischen den LK der beiden Spieler berechnet.



## Die Hürde

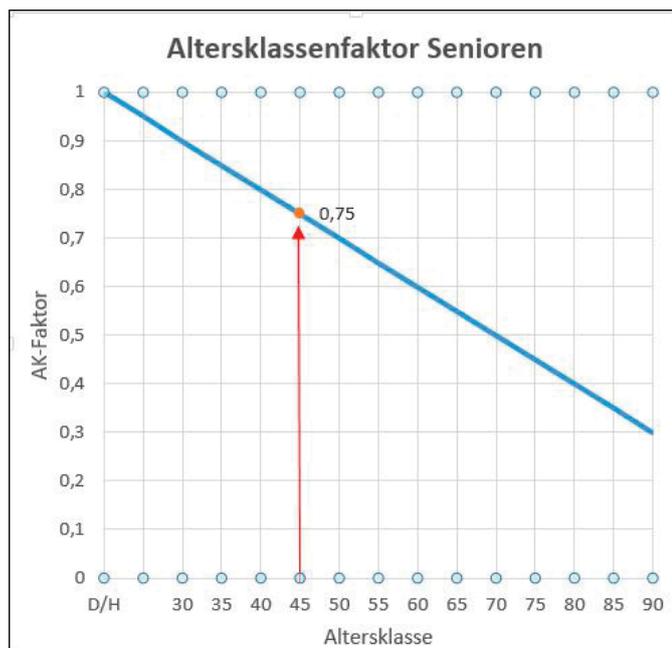
Die erzielten Punkte werden durch einen Hürdenwert geteilt. Dieser gibt die Punktezahl an, die für einen Aufstieg um eine LK-Stufe benötigt wird. Dementsprechend bedeuten z.B. 50 Punkte bei einer Hürde von 100 Punkten eine Verbesserung von 0,5 LK-Stufen.

Der Hürdenwert hängt von der eigenen LK ab; je besser die LK, desto höher die Hürde. Somit werden im oberen LK-Bereich weiterhin höhere Anforderungen an die Spieler für einen Aufstieg gestellt: Bisher wurde dies über die Anzahl der benötigten Siege gegen Gegner mit besserer LK geregelt. Die Hürde ersetzt diese Bedingung.



### Der Altersklassenfaktor

Zusätzlich beeinflusst die Altersklasse der Turnierkonkurrenz oder der Liga die Wertigkeit des Sieges. Ein Altersklassenfaktor von 0,8 z.B. bedeutet, dass die o.g. Verbesserung von 0,5 LK-Stufen nur zu 80% angerechnet, also auf 0,4 reduziert wird. Der Faktor wird im Jugend- und Seniorenbereich wirksam. Zielsetzung ist es, die LK auch über die verschiedenen Altersstufen hinweg wieder besser vergleichbar zu machen.



### LK-Wert und LK-Begleitwert

Der LK-Begleitwert ist ein reiner Rechenschritt mit allen berechneten Nachkommastellen, der nicht veröffentlicht wird. Es ist der LK-Wert, der zu sehen sein wird – hier werden alle Nachkommastellen mit Ausnahme des ersten gestrichen. Es wird nicht aufgerundet.

- a) Olaf (LK21) – Marvin (LK19) 6:2 6:3 im Turnier Altersklasse 45
- b) Olaf (LK12) – Marvin (LK 12) 6:2 6:3 im Turnier Altersklasse 45

### Rechenexempel

a) Olaf (LK21) – Marvin (LK19) 6:2 6:3 im Turnier Altersklasse

P = 80 Punkte  
 H = 89,28  
 G = 0,75  
 Formel:  $V = G * ( P / H )$   
 $V = 0,75 * ( 80 / 89,28 ) = 0,672$   
 Olaf:  $21,0 - 0,672 = 20,327$   
**Neue LK 20,3**

b) Olaf (LK12) – Marvin (LK 12) 6:2 6:3 im Turnier Altersklasse 45

P = 50 Punkte  
 H = 218,87  
 G = 0,75  
 Formel:  $V = G * ( P / H )$   
 $V = 0,75 * ( 50 / 218,87 ) = 0,171$   
 Olaf:  $12,0 - 0,171 = 11,828$   
**Neue LK 11,8**

### Alt und Neu im Vergleich

Das folgende vereinfachte Beispiel zeigt den Unterschied zwischen der alten Berechnung zu einem Stichtag und der neuen, kontinuierlichen Berechnung: In diesem Fall bei LK 13 im Aktivenbereich wird von einer Hürde von 200 Punkten ausgegangen, um eine LK-Stufe aufzusteigen.

Im alten System wird an einem jährlichen Stichtag (01.10.) Bilanz gezogen: Der Spieler hat mit drei Siegen mehr als 200 Punkte erreicht und steigt daher in die LK 12 auf. Er beginnt dort wieder mit 0 Punkten.

Im neuen System wird jedes Ergebnis direkt ausgerechnet, indem die einzeln erreichten Punkte wie oben beschrieben durch die Hürde 200 geteilt werden und die daraus resultierenden Werte vom Begleitwert abgezogen werden. Rechnerisch passiert also grundsätzlich dasselbe. Nur wird der auf eine Nachkommastelle abgeschnittene Begleitwert jeweils als neue LK des Spielers ausgewiesen.

Siege		Stichtagsbewertung	Kontinuierliche Bewertung			
Eigene LK	Gegner-LK	Punkte	Punkte / Hürde	Begleitwert	Neue LK	
13	13	50	50/200 = 0,25	12,750	12,7	
13	9	110	110/200 = 0,55	12,200	12,2	
13	11	80	80/200 = 0,40	11,800	11,8	
Aufstieg in LK 12 ->		240	Es gehen keine Punkte verloren, sondern es wird mit LK 11,800 weitergerechnet.			
Neustart in LK 12 mit 0 Punkten						

Das Beispiel macht den wesentlichen Unterschied zwischen dem alten und dem neuen System klar: Er liegt in der Dynamik und in der Transparenz. Jeder Sieg führt zu einer neuen, wöchentlich aktualisierten LK. Der Spieler kann seinen Fortschritt direkt nachvollziehen und davon bereits im nächsten Turnier profitieren.

