

Die wichtigsten Änderungen finden Sie hier im Überblick:

Wöchentliche Aktualisierung

Die LK wird deutlich dynamischer: Jede Woche 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 Einzelsieg 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 zukünftig zu einer stärkeren Verbesserung. Somit ist jedes Match wichtig und jeder Erfolg wertvoll.

So erfolgt die Anrechnung von Siegen

LK-Punkte

Wie bisher richtet sich die Punktzahl für einen Sieg nach der LK-Differenz der beiden Spieler. Ein Sieg gegen einen Spieler mit der gleichen LK ist weiterhin 50 Punkte wert.

Hürde

Die erzielten Punkte werden durch einen Hürdenwert geteilt. Dieser gibt die Punktzahl 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.

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.

Genauigkeit der Berechnung

Die LK-Verbesserung wird auf drei Nachkommastellen genau berechnet und vom ebenfalls dreistelligen sogenannten Begleitwert abgezogen. Für die offiziell ausgewiesene LK wird das Ergebnis nach der ersten Kommastelle abgeschnitten. Diese LK ist dann Grundlage für Zulassung und Setzung bei Turnieren sowie die Berechnung von Punkten und Hürde in der neuen Woche.

Alt und Neu im Vergleich

Das folgende vereinfachte Beispiel zeigt den Unterschied zwischen der alten Berechnung zu einem Stichtag und der neuen, kontinuierlichen Berechnung:

Wir gehen in diesem Fall bei LK 13 jeweils von einer Hürde von 200 Punkten aus, um eine LK-Stufe aufzusteigen.

Nach dem 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		Stichtags- bewertung	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 -> Neustart in LK 12 mit 0 Punkten		240	Es gehen keine Punkte verloren, sondern es wird mit LK 11,800 weitergerechnet.			

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.

In obigem Beispiel ist kein Altersfaktor berücksichtigt; es handelt sich also um Ergebnisse im Aktivenbereich. Auch die Wirkung des „Motivationsaufschlags“ ist hier noch außer Acht

gelassen. Ferner ist vernachlässigt, dass mit jeder LK-Verbesserung auch eine etwas gesteigerte Hürde zu nehmen ist. So hat diese zunächst einfach erscheinende Grundidee der dynamischen LK einige Konsequenzen und verlangt eine Reihe von Steuerungen, auf die wir noch im Einzelnen eingehen werden.

Das Projekt befindet sich in der finalen Testphase. Die vollständige Beschreibung wird zeitnah und rechtzeitig veröffentlicht.

Die zum Teil detaillierten Informationen zur LK 2.0, die bereits auf anderen Webseiten und Portalen veröffentlicht worden sind, basieren auf Entwurfsunterlagen und sind daher nicht authentisch. Alle Details zur LK-Reform finden Sie in den kommenden Wochen auf den offiziellen DTB-Kanälen.

[Ab dem 1. Oktober 2020 finden Sie alle Berechnungen und Informationen zur neuen Generali Leistungsklasse im Portal mybigpoint in Ihrem Generali LK-Portrait.](#)