

Jugendranglistensystem Badminton im Landesverband Mecklenburg-Vorpommern

INHALTSVERZEICHNIS

1. Einleitung.....	2
2. Zielstellung.....	2
3. IST-Analyse des derzeitigen Spielsystems der Jugendranglisten.....	3
3.1. Teilnehmerfeld.....	3
3.2. Spielmodus	3
3.2.1. Ranglisten.....	3
3.2.2. Spielsystem	3
3.3. Vor- und Nachteile	5
3.4. Auswertung.....	5
4. Neues Spielsystem der Jugendranglisten.....	5
4.1. Allgemein.....	5
4.2. Spielsystem	5
4.2.1. Allgemein	5
4.2.2. Hauptrunde	6
4.2.3. Gruppenphase.....	8
4.2.4. Trostrunde.....	8
4.2.5. Spielanzahl	8
4.3. Vor- und Nachteile	9
4.4. Auswertung.....	9
5. Vergleich Ranglistensysteme.....	10
5.1. Allgemein.....	10
5.2. Wertungssystem	10
5.3. Spielsystem	10
5.4. Turnierverlauf	10
5.5. Vor- und Nachteile beider Spielsysteme	13
6. Fazit / Schlussfolgerungen.....	14

1. Einleitung

Im Landesverband Mecklenburg-Vorpommern der Sportart Badminton sind derzeit zwischen 150 bis 160 Kinder und Jugendliche in den Altersklassen U11 bis U19 aktiv. Für jede Altersklasse gibt es je Schuljahr 3 Ranglisten sowie die Landesmeisterschaft U11-U19.

Die Landesmeisterschaft U11 bis U19 wird in einem Einfach-KO-System ausgetragen. Für die Ranglisten der einzelnen Altersstufen gibt es ein festgelegtes System aus Gruppenspielen sowie Auf- und Abstiegsspielen.

In dem Memorandum wird aufgezeigt wie die gestellten Ziele erreicht werden können unter Berücksichtigung einer IST- Analyse und dem Vergleich von derzeitigem mit dem neuen Spielsystem.

Sowie der Herausarbeitung von Vor- und Nachteilen beider Systeme.

2. Zielstellung

Das derzeitige Ranglistensystem im Jugendbereich hat das Ziel möglichst gleichstarke Gegner für jeden Teilnehmer zu bieten. Jedoch kommt es aufgrund des Systems bedingt zu einigen Verwerfungen. Dies soll an nur drei folgenden Beispielen vorgestellt werden.

a) Benachteiligung des 1. der zweiten Gruppe

Zwischen der ersten und zweiten Gruppe einer Altersklasse finden Ab- und Aufstiegsspiele statt. Hierbei spielt der 1. der zweiten Gruppe gegen den 4. Der ersten Gruppe. Der 2. der zweiten Gruppe gegen den 3. der ersten Gruppe. Ein nachfolgender Vergleich der Sieger erfolgt nicht. Dies benachteiligt den 1. der zweiten Gruppe.

b) Kein schneller Aufstieg möglich

Neueinsteiger bei einer Rangliste haben eine sehr hohe Wertung, wodurch Sie in der letzten Gruppe starten müssen. Eine Verbesserung der Platzierung ist im besten Falle um 6 Plätze möglich. Durch das Aufaddieren der Wertungen verlangsamt sich jedoch dieser Prozess. Neueinsteiger benötigen unter Umständen 1 bis 1,5 Jahre ehe der Aufstieg in die oberste Gruppe gelingt.

c) Benachteiligung durch Krankheit

Aufgrund von Krankheit erhalten Ranglistenspieler /-innen eine hohe Wertung. Dadurch kommt es zu einem Abrutschen innerhalb der Rangliste und somit zu einer deutlich schlechteren Ausgangslage für das kommende Ranglistenturnier.

Für die erste Rangliste des Schuljahres bildet die Abschlussrangliste des vorangegangenen Schuljahres die Basis. Sollte zum Beispiel der Ranglisteerste aufgrund Krankheit fehlen, wird er mit einer hohen Wertung bestraft. Für die zweite Rangliste bzw. LEM U11-U19 ist das Ergebnis

der ersten Rangliste maßgebend für die Setzliste. Die Auswirkungen auf die LEM U11.U19 sollen hier nicht betrachtet werden, da hier ein anderes Spielsystem vorliegt, welches im Krankheitsfalle einen Sieg immer noch zulässt. Für die zweite Rangliste würde dies jedoch ein Start von ganz hinten bedeuten!

Die Zielstellung des Memorandums soll es sein, diese 3 wesentlichen Benachteiligungen des derzeitigen Spielsystems zu beheben und ein möglichst faires und verständliches System für alle Altersklassen vorzustellen. Das derzeitige Wertungssystem soll bestehen bleiben und wird hier nicht weiter betrachtet.

3. IST-Analyse des derzeitigen Spielsystems der Jugendranglisten

3.1. Teilnehmerfeld

Der nachstehenden Tabelle kann die derzeitige Anzahl an Teilnehmern / -innen (153) entnommen werden, die im Schuljahr 2016/2017 an mindestens einer Rangliste je Altersklassen und Geschlecht teilgenommen haben bzw. voraussichtlich teilnehmen werden.

Tabelle 1: Übersicht Ranglistenteilnehmer / -innen

AK	Mädchen	Jungen
U11	11	9
U13	19	17
U15	23	20
U17	25	21
U19		8

Besonders stark vertreten sind die Altersklassen U13, U15 und U17. Die U19 der Mädchen spielt aufgrund der geringen Anzahl an Spielerinnen bei der U17 mit.

3.2. Spielmodus

3.2.1. Ranglisten

In jeder Altersklasse gibt es drei Ranglistenturniere im laufenden Schuljahr, wobei vor der LEM U11-U19 jeweils eine Rangliste je Altersklasse ausgetragen worden ist.

3.2.2. Spielsystem

Die Ranglisten werden in Gruppen, die sich aus den jeweiligen Setzlisten ergeben, durchgeführt. Die ersten zwei Platzierten der folgenden Gruppen spielen danach gegen die zwei vor ihnen Platzierten (3-6, 4-5, 7-10, 8-9,...) einen Vergleich aus.

Die Gruppeneinteilung ist vom Teilnehmerfeld abhängig und wird durch die nachstehende Tabelle veranschaulicht.

Tabelle 2: Gruppenanzahl in Abhängigkeit der Teilnehmer

Teilnehmer	Gruppen	Teilnehmer	Gruppen
≤ 5	eine Gruppe	16	4x 4er Gruppe
6	2x 3er Gruppe	17	3x 4er Gruppe, 1x 5er Gruppe
7	1x 4er Gruppe, 1x 3er Gruppe	18	4x 4er Gruppe, 1x 2er Gruppe
8	2x 4er Gruppe	19	4x 4er Gruppe, 1x 3er Gruppe
9	1x 4er Gruppe, 1x 5er Gruppe	20	5x 4er Gruppe
10	2x 4er Gruppe, 1x 2er Gruppe	21	4x 4er Gruppe, 1x 5er Gruppe
11	2x 4er Gruppe, 1x 3er Gruppe	22	5x 4er Gruppe, 1x 2er Gruppe
12	3x 4er Gruppe	23	5x 4er Gruppe, 1x 3er Gruppe
13	2x 4er Gruppe, 1x 5er Gruppe	24	6x 4er Gruppe
14	3x 4er Gruppe, 1x 2er Gruppe	25	5x 4er Gruppe, 1x 5er Gruppe
15	3x 4er Gruppe, 1x 3er Gruppe	26	6x 4er Gruppe, 1x 2er Gruppe

Es lässt sich erkennen, dass das System im Wesentlichen auf 4er-Gruppen basiert. In Abhängigkeit der Teilnehmer kommen auch 2er, 3er, und 5er-Gruppen zustande.

Tabelle 3: Erforderliche Spielanzahl je Gruppe / Phase

Gruppe / Phase	Anzahl der erforderlichen Spiele
2er-Gruppe	1
3er-Gruppe	3
4er-Gruppe	6
5er-Gruppe	10
Vergleich zwischen zwei Gruppen	2

Interessant wird hierbei die Anzahl der zu spielenden Spiele in Abhängigkeit der Teilnehmer (Tab. 4). Innerhalb der Gruppen spielt jeder gegen jeden. Nach der Gruppenphase erfolgt der Vergleich wie oben beschrieben.

Tabelle 4: Anzahl der Spiele in Abhängigkeit der Teilnehmerzahl

Teilnehmer	Spiele			Teilnehmer	Spiele		
	Gruppe	Vergleich	Gesamt		Gruppe	Vergleich	Gesamt
3	3	0	3	15	21	6	27
4	6	0	6	16	24	6	30
5	10	0	10	17	28	6	34
6	6	2	8	18	25	8	33
7	9	2	11	19	27	8	35
8	12	2	14	20	30	8	38
9	16	2	18	21	34	8	42
10	13	4	17	22	31	10	41
11	15	4	19	23	33	10	43
12	18	4	22	24	36	10	46
13	22	4	26	25	40	10	50
14	19	6	25	32	48	14	62

3.3. Vor- und Nachteile

Tabelle 5: Vor- und Nachteile derzeitiges Spielsystem

Vorteile	Nachteile
+ Flexibles System, unabhängig von der Teilnehmeranzahl	- Neueinsteiger können nicht Platz 1 belegen
+ Gleichstarke Teilnehmer sind in einer Gruppe	- Ein Aufstieg in die höhere Gruppe kann u.U. 1 Jahr dauern sowie starker Rückwurf durch Abwesenheit (z.B. Krankheit)
+ max. 5 Spiele je Teilnehmer	- Bei $4n+2$ und $4n+3$ Teilnehmern haben einzelne Teilnehmer nur 2 Spiele
	- Benachteiligung der Gruppenersten der nachfolgenden Gruppen
	- Spielsystem für Unbeteiligte schwer verständlich bzw. nicht nachvollziehbar

3.4 Auswertung

Das System bietet ein hohes Maß an Flexibilität und viele Spiele zwischen gleichstarken Teilnehmern. Jedoch benachteiligt das System Neueinsteiger, Verhinderte (z.B. durch Krankheit) und die Gruppenersten der nachfolgenden Gruppen. Darüber hinaus ist ein schneller Aufstieg innerhalb der Rangliste durch das Spielsystem nicht möglich.

4. Neues Spielsystem der Jugendranglisten

4.1. Allgemein

Die Idee ist, dass jeder Teilnehmer einer Rangliste theoretisch die Möglichkeit hat Platz 1 zu belegen unabhängig seiner aktuellen Platzierung in der Rangliste. Um dies zu ermöglichen werden ein bis maximal 3 Vorrunden in einem KO-System bis Halbfinale gespielt.

Die 4 Halbfinalisten bilden eine 4er-Gruppe und spielen Platz 1 aus. Die unterlegenen Viertelfinalisten spielen ebenfalls in einer 4er-Gruppe jeder gegen jeden Platz 5 aus. Alle anderen Verlierer wechseln in die Trostrunde. Und scheiden nach der zweiten Niederlage aus dem Turnier aus.

4.2. Spielsystem

4.2.1. Allgemein

Das neue Spielsystem kann grundlegend in drei Abschnitte unterteilt werden, welche nachfolgend einzeln und separat betrachtet werden.

Die Unterteilung erfolgt in:

- a) Hauptrunde
- b) Gruppenphase
- c) Trostrunde

4.2.2. Hauptrunde

Voraussetzung für die Durchführung einer Hauptrunde ist eine Mindestteilnehmerzahl von 6. Bei Teilnehmerzahlen von < 6 wird eine Gruppe entsprechend der Teilnehmeranzahl gebildet.

Das zu wählende KO-System richtet sich nach der Teilnehmeranzahl (Tab. 6).

Tabelle 6: KO-Systeme der Hauptrunde

Teilnehmer	KO-System	Rundenanzahl
<6	lediglich eine Gruppe entsprechend Teilnehmeranzahl	-
6-8	8er KO-System	1
9-16	16er KO-System	2
17-32	32er KO-System	3

Die Hauptrunde wird bis zum Erreichen des Halbfinals im KO-System gespielt. Die zu spielenden Runden sind bedingt von der Teilnehmeranzahl und können der Tab. 6 entnommen werden.

Die 4 Halbfinalisten bilden eine 4er Gruppe und spielen die Plätze 1-4 der Rangliste aus. Die unterlegenen Viertelfinalisten bilden gleichfalls eine 4er-Gruppe und spielen die Plätze 5-8 aus.

Alle anderen Teilnehmer (Verlierer) kommen in die Trostrunde.

Hinsichtlich der Setzliste wird der Ansatz verfolgt das Starterfeld von unten herauf aufzufüllen. Damit haben die Leistungsstärksten das Privileg eines Freiloses, falls das Starterfeld nicht vollständig besetzt werden kann.

Hauptrunde		VF		HF	
Paarung	Name, Vorname				
1					
8		1			
3					
6		2			
2					
7		3			
4					
5		4			

Abbildung 1: KO-System 8er Starterfeld mit Setzliste

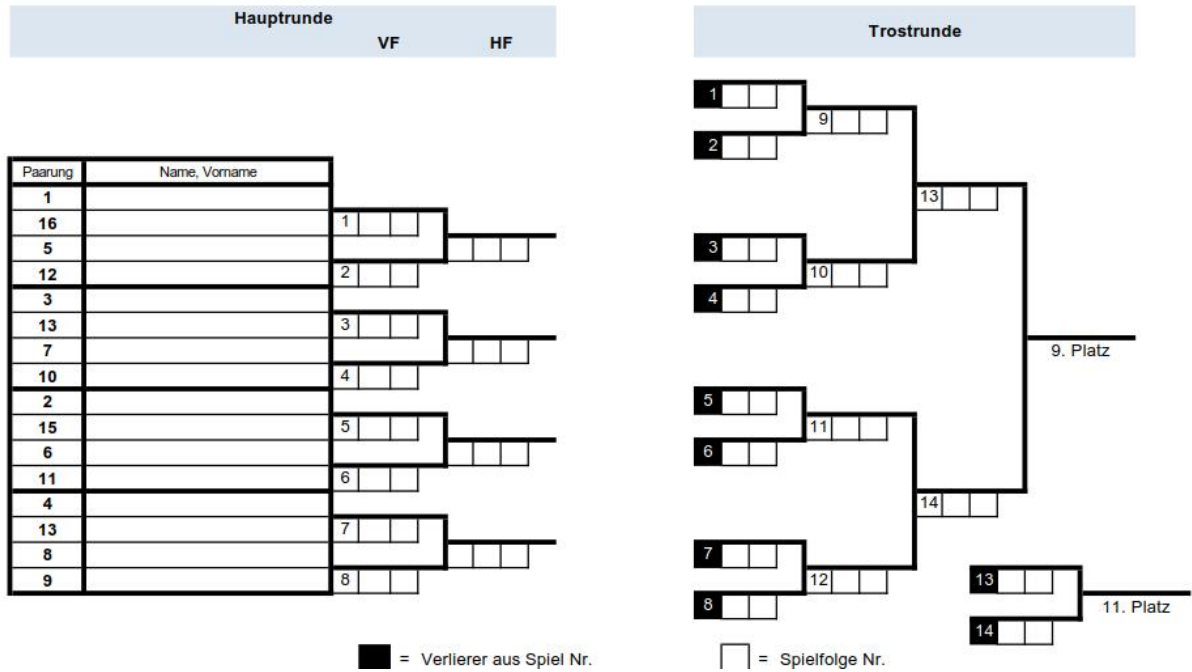


Abbildung 2: KO-System 16er Starterfeld mit Setzliste

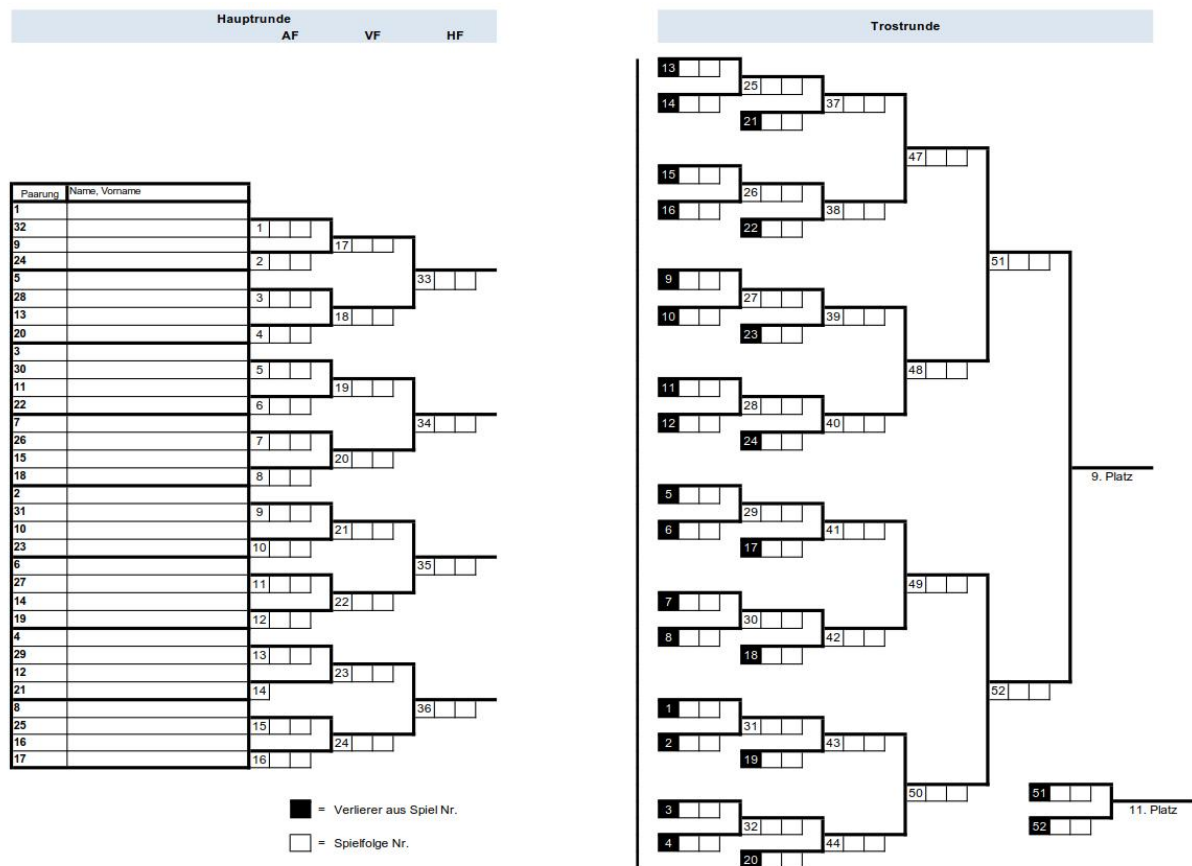


Abbildung 3: KO-System 32er Starterfeld mit Setzliste

4.2.3. Gruppenphase

Nach Abschluss der Hauptrunde kommen die Halbfinalisten in eine 4er Gruppe und spielen untereinander Platz 1 bis 4 aus.

Gleiches erfolgt für die unterlegenen Viertelfinalisten, welche gleichfalls in einer 4er Gruppe jedoch die Plätze 5-8 ausspielen.

Eine Besonderheit stellt die Teilnehmeranzahl 9 dar. In diesem Falle spielen die Plätze 8 und 9 zuerst um den Einzug ins Viertelfinale der Hauptrunde. Die 4 unterlegenen Viertelfinalisten bilden mit dem Platz 9 zusammen eine 5er Gruppe und spielen die Plätze 5-9 aus.

4.2.4. Trostrunde

Ziel der Trostrunde ist das Ausspielen von Platz 9. Hierbei erfolgt der Modus erneut im einfachen KO-System. Sollte ein Teilnehmer im Laufe des Turniers zweimal verloren haben, scheidet er aus dem Turnier aus.

Ausnahme bildet hier das Platzierungsspiel um Platz 11. Die Verlierer der vorletzten Runde treten in einem weiteren Spiel um Platz 11 an. Weitere Einzelplatzierungen werden nicht ausgespielt. Damit ergeben sich die Platzierungen bei vollem Starterfeld gemäß Tabelle 7.

Tabelle 7: Platzierungen Trostrunde

16er KO-Trostrunde	32er KO-Trostrunde
1x Platz 9, 10, 11, 12	1x Platz 9, 10, 11, 12
4x Platz 13	4x Platz 13
	8x Platz 17
	8x Platz 25

4.2.5 Spielanzahl

Tabelle 8: Übersicht Spiele in Abhängigkeit der Teilnehmeranzahl

Teilnehmer	Spiele				Teilnehmer	Spiele			
	Haupt-runde	Gruppen-phase	Trost-runde	S		Haupt-runde	Gruppen-phase	Trost-runde	S
3	-	3	-	3	15	11	12	7	30
4	-	6	-	6	16	12	12	8	32
5	-	10	-	10	17	13	12	9	34
6	2	7	-	9	18	14	12	10	36
7	3	9	-	12	19	15	12	11	38
8	4	12	-	16	20	16	12	12	40
9	5	16	-	21	21	17	12	13	42
10	6	12	1	19	22	18	12	14	44
11	7	12	2	21	23	19	12	15	46
12	8	12	4	24	24	20	12	16	48
13	9	12	5	26	25	21	12	17	50
14	10	12	6	28	32	28	12	24	64

4.3. Vor- und Nachteile

Tabelle 9: Vor- und Nachteile neues Spielsystem

Vorteile	Nachteile
+ Flexibles System, jedoch begrenzt auf eine Teilnehmeranzahl von max. 32	- bis maximal 6 Spiele je Teilnehmer
+ Gleichstarke Teilnehmer sind in der Gruppenphase in einer Gruppe	- In einigen ungünstigen Konstellationen bei TN 10-11 sowie wer zweimal verliert hat nur 2 Spiele
+ Jeder kann die Rangliste gewinnen (schneller Aufstieg möglich) unabhängig von der Setzliste, gut für Neueinsteiger und bei krankheitsbedingten Ausfällen	- Schwächere Teilnehmer müssen in der ersten Runde der Hauptrunde gegen einen deutlich leistungsstärkeren Teilnehmer antreten

4.4 Auswertung

Das neue Spielsystem aus KO-Phase, Gruppenspielen und Trostrunde gibt jeden die Möglichkeit das Ranglistenturnier zu gewinnen. Besonders bei krankheitsbedingten Ausfällen und der hohen Wertung 14, was ein Abrutschen in der Rangliste mit sich zieht, kann hier leichter wieder ausgeglichen werden. Der Vergleich zwischen gleichstarken Teilnehmern ist durch die Gruppenbildung für die Ermittlung der Platzierung 1-8 gegeben.

Der Nachteil des Systems mit den Ansetzungen leistungsschwächere Teilnehmer gegen leistungsstärker Teilnehmer in der ersten Runde der Hauptrunde kann durch Anpassung der Setzliste von 1-32, 2-31, ... zu 1-17, 2-18,... abgemildert werden, jedoch zu Lasten eines Freiloses für die leistungsstärkeren Teilnehmer.

5. Vergleich Ranglistensysteme

5.1. Allgemein

In diesem Kapitel wird das derzeitige Ranglistensystem mit dem neuen Ranglistensystem verglichen. Hierbei sollen die Auswirkungen auf einen Turnierverlauf sowie auf die Teilnehmer geprüft und verglichen werden. Das Wertungssystem (siehe Abs. 5.2) ist für beide System gleich und wird nicht näher untersucht.

5.2. Wertungssystem

Folgende Wertungen werden für eine Platzierung vergeben.

Tabelle 10: Wertungssystem Rangliste

Platz	Wertung	Platz	Wertung
1	1	9	9
2	2	10	10
3	3	11	11
4	4	12	12
5	5	> 13	13
6	6	Sonderwertungen:	
7	7	abwesend	14
8	8	freigestellt	0

5.3. Spielsystem

Beide Systeme haben Gruppenspiele und Entscheidungs- bzw. Platzierungsspiele. Für das neue Ranglistensystem wird in Abhängigkeit der Teilnehmerzahl noch eine Hauptrunde in Form eines KO-Systems bis Halbfinale vorgeschaltet.

Legt man beide Systeme (Tabelle 11) nebeneinander ist zu erkennen, dass im Mittel für das neue Ranglistensystem insgesamt lediglich 2 Spiele mehr durchgeführt werden müssen. Dies ist bezogen auf unsere derzeitige Organisation und Durchführung der Ranglisten vernachlässigbar.

Durch das neue Spielsystem steigt die Maximalzahl der Spiele für den Teilnehmer von 5 auf 6. Dies ist jedoch abhängig vom Starterfeld und wird nur bei einem Start im 32er Raster erreicht. Die minimale Spielanzahl bei beiden Systemen liegt für einzelne Teilnehmer bei 2 Spielen. Dies ist durch die Anzahl der Starter bedingt und lässt sich vollumfänglich nicht vermeiden. Betroffen sind hierbei ausschließlich die letzten Teilnehmer einer jeden Setzliste.

5.4. Turnierverlauf

Die Ranglisten werden üblicherweise in Hallen mit mind. 6 Feldern (Güstrow, Schwerin, Greifswald) bzw. 7 Feldern (Neubrandenburg) bis maximal 9 Feldern (Malchin) durchgeführt.

Derzeitig spielen die Altersklassen U13 / U17 sowie U19 Mädchen getrennt von den Altersklassen U11 / U15 sowie U19 Jungen. Beim derzeitigen Ranglistensystem erfolgen die Spielpaarungen rundenweise. Gleiches Prinzip würde für das neue Ranglistensystem funktionieren, wobei im späteren Turnierverlauf der Modus zwischen den ersten 8 und dem Rest unterschiedlich ausgetragen wird. Die nachfolgende Übersicht zeigt den Verlauf der Ranglistenturniere mit beiden Spielsystemen.

Tabelle 11: Gegenüberstellung Spielanzahl

Aktuelles Ranglistensystem				Neues Ranglistensystem				
Teilnehmer	Spiele			Teilnehmer	Spiele			
	Gruppe	Vergleich	Gesamt		Hauptrunde	Gruppenphase	Trostrunde	Σ
3	3	0	3	3	-	3	-	3
4	6	0	6	4	-	6	-	6
5	10	0	10	5	-	10	-	10
6	6	2	8	6	2	7	-	9
7	9	2	11	7	3	9	-	12
8	12	2	14	8	4	12	-	16
9	16	2	18	9	5	16	-	21
10	13	4	17	10	6	12	1	19
11	15	4	19	11	7	12	2	21
12	18	4	22	12	8	12	4	24
13	22	4	26	13	9	12	5	26
14	19	6	25	14	10	12	6	28
15	21	6	27	15	11	12	7	30
16	24	6	30	16	12	12	8	32
17	28	6	34	17	13	12	9	34
18	25	8	33	18	14	12	10	36
19	27	8	35	19	15	12	11	38
20	30	8	38	20	16	12	12	40
21	34	8	42	21	17	12	13	42
22	31	10	41	22	18	12	14	44
23	33	10	43	23	19	12	15	46
24	36	10	46	24	20	12	16	48
25	40	10	50	25	21	12	17	50
32	48	14	62	32	28	12	24	64

Tabelle 12: Ranglistenverlauf

System	Starterfeld	Runde 1	Runde 2	Runde 3	Runde 4	Runde 5	Runde 6	Anzahl Spiele
ALT	10er Starterfeld 2x 4er Gruppe 1x 2er Gruppe	5 Gruppenspiele	4 Gruppenspiele	4 Gruppenspiele	4 Platzierungsspiele			17
	16er Starterfeld 4x 4er Gruppe	8 Gruppenspiele	8 Gruppenspiele	8 Gruppenspiele	6 Platzierungsspiele			30
	25er Starterfeld 5x 4er Gruppe, 1x 5er Gruppe	12 Gruppenspiele	12 Gruppenspiele	12 Gruppenspiele	2 Gruppenspiele	2 Gruppenspiele	10 Platzierungsspiele	50
NEU	10er Starterfeld 16er Raster	2 Achtelfinale	4 Viertelfinale 1 Trostrunde (Platz 9)	4 Gruppenspiele	4 Gruppenspiele	4 Gruppenspiele		19
	16er Starterfeld 16er Raster	8 Achtelfinale	4 Viertelfinale 4 Trostrunde	4 Gruppenspiele 2 Trostrunde	4 Gruppenspiele 2 Trostrunde (Platz 9+11)	4 Gruppenspiele		32
	25er Starterfeld 32er Raster	9 Sechzentelfinale	8 Achtelfinale 1 Trostrunde	4 Viertelfinale 8 Trostrunde	4 Gruppenspiele 4 Trostrunde	4 Gruppenspiele 2 Trostrunde	4 Gruppenspiele 2 Trostrunde (Platz 9+11)	50

Auch in den letzten Runden des neuen Spielsystems gibt es ausreichend Spiele, so dass ein Leerlaufen von Spielfeldern ausgeschlossen ist. Aufgrund der in etwa gleichen Anzahl der Spiele bei beiden Systemen wird es auch zeitlich zu keiner signifikanten Verschiebung kommen.

5.5. Auswirkungen bei Abwesenheit

Das Wertungssystem ist bekannt und wurde im Abschnitt 5.2 noch einmal kurz dargestellt. Um die unterschiedlichen Auswirkungen aufzuzeigen, wird als Beispiel die aktuelle Rangliste der U15 Jungen genommen. Das Beispiel dient nur zur objektiven Betrachtung des Sachverhaltes. Es gibt weitere ähnliche Beispiele in den anderen Altersklassen.

Tabelle 13: Rangliste U15 JE vom 27.03.2017

Name	Vorname	Verein	Geb.	1. LRT	3. LRT	5. LRT	Punkte	Platz
Wiechmann	Luca	Güstrower SC 09	2005	1	0		1	1.
Hewelt	Frederik	BSC 95 Schwerin	2002	2	1		3	2.
Zander	Tim	Güstrower SC 09	2003	4	2		6	3.
Werschnik	Benjamin	Greifswalder SV 98	2002	7	4		11	4.
Kunschke	Friedrich	Empor Saßnitz	2002	8	3		11	4.
Thomann	Malte	Empor Saßnitz	2003	5	6		11	4.
Peleikis	Pablo	Empor Saßnitz	2003	6	5		11	4.
Plamper	Max	Empor Saßnitz	2004	10	7		17	8.
Schmidt	Oskar	MS Neubrandenburg	2003	3	14		17	8.
Mehlhorn	Jonas Leander	PSV Rostock	2004	11	9		20	10.
Kreikemeier	Daniel Elias	PSV Rostock	2003	12	8		20	10.
Zapel	Paul-Julius	PSV Rostock	2003	13	10		23	12.
Scharping	Richard	PSC Demmin	2002	9	14		23	12.
Köhler	Dominik	PSV Rostock	2003	13	11		24	14.
Sager	Eric	PSV Rostock	2004	13	12		25	15.
David	Tim	Güstrower SC 09	2003	14	13		27	16.
Henke	Tobias	Empor Saßnitz	2003	14	13		27	16.
Strehl	Felix	BSV Greifswald	2003	14	13		27	16.
Stein	Paul	Empor Göhren	2004	14	14		28	17.
Edler	Oliver	Güstrower SC 09	2003	14	14		28	17.
Dettmann	Benedict	Malchiner SV	2002	14	14		28	17.
Feiter	Neil	BSC 95 Schwerin	2002	14	14		28	17.
Schulz	Malte	Empor Göhren	2002	14	14		28	17.

Oskar Schmidt hat beim 1. Ranglistenturnier Platz 3 belegt. Aufgrund von Krankheit konnte er an der kommenden Rangliste (3. RLT) nicht teilnehmen und erhielt die Wertung 14. Hätte eine Teilnahme stattgefunden wäre im schlechtesten Falle Platz 6 bei dem Turnier (3.RLT) möglich gewesen. Damit hätte er eine Wertung 6 erhalten und würde in der Rangliste vor dem 5.Ranglistenturnier in der Setzliste auf Platz 4 mit 9 Punkten liegen.

Gemäß dem derzeitigen System hätte dies eine Einordnung in die erste Gruppe nach sich gezogen. Nun erfolgt jedoch im schlechtesten Falle die Abstufung in die dritte Gruppe. Ein Mitspielen um eine vordere Platzierung ist somit nicht möglich und es wäre maximal Platz 7 erreichbar.

Darüber hinaus zieht dies weitere Kreise für das kommende Schuljahr. Beim 1.RLT wäre, vorausgesetzt er bleibt in der Setzliste auf Rang 8, eine Einordnung in die zweite Gruppe vorzunehmen, da die Abschlussrangliste des vergangenen Schuljahres die Basis bildet. Damit kann er im besten Falle beim zweiten Ranglistenturnier seiner Altersklasse wieder in der ersten Gruppe spielen.

Schlussendlich bedeutet dies für einen leistungsstarken Teilnehmer:

Bei einmaligem Fehlen auf einer Rangliste wird der Teilnehmer unter Umständen ein Jahr zurückgeworfen, bevor er wieder theoretisch die Chance auf den Turniersieg hat.

5.6. Direkter Vergleich beider Spielsysteme

Tabelle 14: Vergleich der Spielsysteme

Altes Ranglistensystem	Neues Ranglistensystem
++ Flexibles System, unabhängig von der Teilnehmeranzahl	+ Flexibles System, jedoch begrenzt auf eine Teilnehmeranzahl von max. 32
++ Gleichstarke Teilnehmer sind in einer Gruppe	++ Gleichstarke Teilnehmer sind in der Gruppenphase in einer Gruppe (1-4, 5-8)
- Spielsystem für Unbeteiligte schwer überschaubar	+ Relativ einfaches Prinzip aus KO-System, Gruppenphase und Platzierungsspielen
- Gruppenerste der nachfolgenden Gruppen sind benachteiligt (3-6, 4-5)	+ Eine Benachteiligung ist ausgeschlossen, alle Platzierungen werden auf sportlichem Weg erzielt
- min. 2 Spiele je Teilnehmer garantiert	- min. 2 Spiele je Teilnehmer garantiert
+ max. 5 Spiele je Teilnehmer	+ max. 6 Spiele je Teilnehmer
+ Teilnehmer spielen ausschließlich gegen in etwa gleichstarke Teilnehmer	- Schwächere Teilnehmer müssen in der ersten Runde der Hauptrunde gegen einen deutlich leistungsstärkeren Teilnehmer antreten
-- Für den Aufstieg in die nächst höhere Gruppe werden i.d.R. min. 2 Ranglisten benötigt, ein schneller Aufstieg ist ausgeschlossen	++ Jeder kann die Rangliste gewinnen (schneller Aufstieg möglich) unabhängig von der Setzliste
- Durch Fehlen (z.B. bei Krankheit) bei einer Rangliste, erfolgt ein starker Rückwurf in der Rangliste, was dazu führen kann, dass ein Sieg des kommenden Ranglistenturniers unmöglich macht	+ Der Rückwurf durch Abwesenheit (z.B. Krankheit) ist durch das Wertungssystem bedingt, dieser kann jedoch ohne weiteres kompensiert werden, da die theoretische Möglichkeit auf den Turniersieg immer gegeben ist

6. Fazit / Schlussfolgerungen

Das neue Ranglistensystem bietet eine gute Lösung die drei wesentlichen Nachteile aus Abschnitt 2 abzustellen bzw. zu schmälern. Durch das neue Spielsystem werden die gestellten Ziele erreicht.

Der Nachteil das unter bestimmten Umständen für einzelne Teilnehmer nur 2 Spiele gibt, lässt sich mit dem neuen System nicht beheben, jedoch auf einen Einzelfall (TN = 10 bzw. 11) eingrenzen. Im derzeitigen Ranglistensystem tritt dieser Fall immer bei $4n+2$ auf.

Unabhängig der Setzliste bzw. Rangliste ist es für jeden Teilnehmer möglich Platz 1 zu belegen. Dies würde grundsätzlich die Motivation einzelner Teilnehmer verstärken und mehr Anreiz verleihen.

Das neue Spielsystem ist im Vergleich zum alten System während eines Turniers nicht langsamer, auch wenn zum Ende hin die Anzahl der Spiele sich reduziert. Dies wird durch die Gruppenspiele und die Platzierungsspiele der Trostrunde kompensiert. Das bisherige Wertungssystem kann ohne Änderung beibehalten werden.

Die Einführung des neuen Spielsystems sollte für alle Altersklassen von U11 bis U19 durchgeführt werden, um flächendeckend die Schwachstellen des bisherigen Spielsystems zu beheben.