

Das Wiener Computerranglistensystem für Tischtennis (CRS)

...soll einen Vergleich der Spielstärke der Tischtennispieler zeigen, auch für Spieler, die in verschiedenen Klassen spielen und so u.U. nie gegeneinander antreten würden.

...soll weitgehend davon unabhängig sein, gegen welche Gegner gespielt wird (im „klassischen“ System waren die Spieler, die bei den Mannschaftsmeisterschaften auf die „schwächste“ Position gesetzt wurden, stark benachteiligt).

In den allermeisten Fällen ist die Berechnung äußerst einfach: Aus der Punktetabelle läßt sich aus der Punktedifferenz der beiden Spieler der Punktezuwachs des Siegers bzw. Punkteverlust des Verlierers direkt ablesen. Die Summe der Punktegewinne bzw. -verluste innerhalb einer Berechnungsperiode ergibt den neuen Punktstand.

Leider geht es nicht immer so einfach: Es gibt einige Fälle, die anders behandelt werden müssen, um eine bessere Gerechtigkeit der Rangliste zu erzielen. Das betrifft die

- Neueinstufung
- Mehrfachberechnung, wenn ein best. Algorithmus zeigt, daß die neuen Ergebnisse nicht mit den alten Punkten in Einklang stehen („Supersprung“)
- 10 % - Klausel: Ein Spieler verliert in einer Berechnungsperiode maximal 10 % seiner letzten Punkte

Die Sicherheitskennzahl (SIK)

Die Genauigkeit der Einschätzung eines Spielers hängt ab von der **Anzahl** der Ergebnisse, weiters ob diese Ergebnisse gegen etwa **gleich starke** Gegner erzielt wurden. Ferner ist eine genaue Einschätzung nicht möglich, wenn alle Partien gewonnen oder alle verloren wurden.

Aus diesen Kriterien wird für jeden Spieler neben den Punkten auch eine Sicherheitskennzahl berechnet, deren Wert zwischen 0 und 1 liegen kann.

SIK < 0.2 bedeutet, der Spieler scheint in der Rangliste nicht auf.

SIK > 0.2, < 0.5: der Spieler wird zwar in der Rangliste angeführt, seine Ergebnisse werden aber nicht gewertet.

SIK > 0.5 der Spieler wird in der Rangliste voll gewertet.

Anstelle einer Formel seien hier Beispiele für die SIK angeführt.

Ein Spieler hat ein Spiel gegen einen gleich starken Spieler gewonnen und eines verloren:
SIK = 0.1, oder: 5 Spiele gewonnen und 5 verloren : SIK = 0.5.

Nach jedem Berechnungszeitraum wird die alte SIK um eine Faktor (2/3 im Halbjahr) verringert und die neue SIK hinzugezählt.

Einige „Eigenarten“ des Ranglistensystems:

Ist ein Spieler „richtig“ eingestuft, so ist die Erwartung für die Punkteänderung bei gleichbleibender Spielstärke für weitere Spiele gleich 0 Punkte (positive und negative Punktedifferenzen sollten sich in etwa ausgleichen). Anders ausgedrückt: Ein Spieler gewinnt nicht dadurch an Punkten, daß er möglichst viel spielt, sondern nur durch Zunahme seiner Spielstärke.

Sollte ein Spieler tatsächlich zu nieder eingestuft sein, so ergibt sich automatisch dadurch ein Ausgleich, daß in der nächsten Berechnungsperiode jedes Spiel für ihn eine günstigere Punktedifferenz und in Summe daher ein höheres Punktesaldo ergibt.