

NRW-LIGA

DIE IDEE

Für mehr sportlichen Wettbewerb und zusätzlichen Anreiz auf Turnieren wollen wir eine **NRW-Liga** ins Leben rufen. Hieran können alle Mannschaften aus NRW teilnehmen.



DAS KONZEPT

Die Anmeldung

Nach einer schriftlichen Anmeldung, z.B. per Mail, bei einem Obmann (oder seinem Stellvertreter) ist die Registrierung für die **NRW-Liga** bereits abgeschlossen. Eine Anmeldung kann wie folgt aussehen: „*Hiermit melde ich meine Mannschaft XXX für die NRW-Liga 2018 an.*“ Alle gemeldeten Mannschaften werden im JTR NRW-Thread („NRW-Liga“) zur Übersicht aufgeführt. *Von einem Spielerpool wird abgesehen.*

Bei der Anmeldung ist ein Ansprechpartner für das gemeldete Team inklusive Mailadresse und Handynummer für Rückfragen anzugeben.

Die Wertung

Alle Spiele von Mannschaften der **NRW-Liga** auf Turnieren werden gewertet. Für jede Begegnung zweier Mannschaften gibt es am Ende eine Gesamtwertung, egal wie oft sie gegeneinander gespielt haben. Die Begegnung gewonnen hat die Mannschaft, welche mehr der Spiele gegeneinander für sich entscheiden konnte. Bei einem Unentschieden, wird beiden ein halber Sieg (welcher in der Rechnung mit 0.5 eingeht) gewertet.

Eine Saison dauert von 01.01. bis 31.12. eines Jahres. Die Gesamtwertung sowie die Ergebnisse werden ebenfalls im JTR NRW-Thread („NRW-Liga“) online gestellt. Weitere Medien, wie beispielsweise Facebook, können optional mitbenutzt werden. Am Ende einer Saison wird der **NRW-Meister** gekürt.

Die Rechnung

Um am Ende eine Rangliste zu bilden, wird für jede Mannschaft eine Quote (*rate = R*) berechnet. Diese soll sich in einem Bereich von 0 bis 1 befinden und Aussage darüber geben, wie *stark* (*win rate = R_w*) und wie *aktiv* (*progress rate = R_p*) eine Mannschaft während der Saison gespielt hat. Die Formel zur Berechnung sieht dann wie folgt aus.

$$(1) \quad R = R_w * R_p$$

Die beiden Quoten *R_w* und *R_p* sollen also auch einen Wert zwischen 0 und 1 haben. Wie *stark* eine Mannschaft ist, berechnet sich relativ einfach aus den Punkten, die in den Begegnungen gesammelt werden.

$$(2) \quad R_w = \frac{\sum(\text{Punkte Begegnungen})}{(\text{Anzahl Begegnungen})}$$

Die Formel für die Aktivität des Teams hingegen beschreibt eine Hyperbel, die folgende Bedingungen erfüllt.

1. Die Mannschaft/en mit den meisten Begegnungen wird/werden hier den maximalen Wert von 1 erreichen.
2. Alle Teams mit weniger Begegnungen erhalten einen Wert zwischen 0 und 1.
3. Mannschaften, die ein Drittel der maximalen Begegnungen gespielt haben, erreichen einen Wert von 0,5.

$$Rp = \frac{p}{p + 0,5 - 0,5 * p}$$

(3)

$$\left[p = \frac{(\text{Begegnungen})}{(\text{maximale Begegnungen})} \right]$$

„Warum nimmt man nicht einfach eine lineare Funktion?“ Zwei Gründe: Zum einen hat man nicht nur selbst, sondern das System und der Ablauf der Turniere einen Einfluss auf die gespielten Begegnungen. Und Teams die viele Begegnungen haben sind untereinander nicht so stark gestaffelt, sodass der Faktor Rw dort einen stärkeren Einfluss hat. In Abbildung 1 ist eine Beispielrechnung nach den oben genannten Formeln zu sehen.

X FormelQuali.xlsx								
	A	B	C	D	E	F	G	H
1	Mannschaft	gespielt	gewonnen	p	Rw	Rp		R
2	A	12	11	1,000	0,917	1,000		0,917
3	B	2	2	0,167	1,000	0,286		0,286
4	C	6	2	0,500	0,333	0,667		0,222
5	D	8	5	0,667	0,625	0,800		0,500
6	E	4	2	0,333	0,500	0,500		0,250
7	F	10	6	0,833	0,600	0,909		0,545
8	G	9	4	0,750	0,444	0,857		0,381
9	H	11	11	0,917	1,000	0,957		0,957
10								

Abbildung 1 - Beispielrechnung nach den Formeln (1 – (3

Formblatt Ergebniszettel:



Ergebniszettel

Datum: _____

Team 1: _____ **vs. Team 2:** _____

1. Satz : _____ zu _____

2. Satz: _____ zu _____

3. Satz: _____ zu _____

Gewinner: _____

Unterschriften Kapitäne:

Team 1: _____ Team 2: _____

Bitte die Ergebnisse leserlich schreiben und den ausgefüllten Ergebniszettel zeitnah den Obleuten übermitteln!