

heads up freiburg



Regelwerk der Heads Up League

League Days

Die League Days des Heads Up Freiburg sind kleine Turniere und Spieltage einer übergeordneten Freiburger Liga. Sie finden immer einmal im Monat statt. Die League Days vom Januar bis Juni gehen in die Wertung der Frühlings-League ein und die Spieltage von Juli bis Dezember in die Herbst-League. Allerdings werden immer nur die vier besten League Days eines Spielers gewertet. Nimmt man also bei allen 6 League Days einer Liga teil, so werden die zwei schlechtesten Ergebnisse gestrichen. Am Ende gewinnt derjenige, der die meisten Punkte in der Gesamtwertung sammeln konnte. Damit die League Days spannend bleiben und auch Neulinge eine Chance haben zu gewinnen, werden League Day Ergebnisse durch ein persönliches Handicap vergleichbar gemacht.

Handicap

Das Handicap ist eine Kennzahl, die die ungefähre Spielstärke eines Discgolfers beschreibt und die Ergebnisse von Spielern unterschiedlicher Spielstärke vergleichbar macht. Durch das Handicap wird erreicht, dass auch ein Anfänger einen League Day gewinnen kann. Bei einem Heads Up League Day wird ein Handicap aus den letzten vier Ergebnissen eines Spielers berechnet. Diese können auch über Jahre hinweg verteilt gewesen sein. Dieser Mittelwert wird dann von einer Grundkonstanten (54) abgezogen und mit einem Faktor (0,8 - 0,9) multipliziert. Anhand des Mittelwerts wird die Spielstärke und damit auch der Multiplikationsfaktor bestimmt. Bei einem Mittelwert größer 70 wird mit 0,9 (eher schwacher Spieler), zwischen 60 und 70 mit 0,85 (mittelstarker Spieler) und kleiner als 60 mit 0,8 (starker Spieler) multipliziert. Dadurch muss sich ein guter Spieler mehr anstrengen um sein Handicap zu reduzieren und einen League Day zu gewinnen. Hat ein Spieler noch keine vier League Days (im übrigen geht dies bis zum Januar 2011 zurück) gespielt, so wird der Mittelwert aus den vorhandenen Ergebnissen berechnet. Noch als kleiner Hinweis: Da es sich um einen mathematischen Mittelwert handelt, wird natürlich bei drei gespielten League Days auch nur durch drei geteilt. Das gleiche gilt bei einem League Day und zwei League Days bei denen auch nur durch 1 (sozusagen) und 2 geteilt wird. Auch ein neu gespielter League Day geht sofort in die Berechnung des Handicaps ein.

Am Ende eines League Days wird das neu errechnete Handicap vom gespielten Score abgezogen und der Handicapscore ergibt sich daraus. Anhand des Handicapscores wird die Rangliste des League Days bestimmt.

Beispiel:

gespielte Ergebnisse: 64, 58, 61, 54

Mittelwert: 59,25

Kurspar (bzw. Grundkonstante): 54

Multiplikationsfaktor: 0,8

Formel: $((64 + 58 + 61 + 54) / 4) - 54) \times 0,8 = 4,2$

Handicap: 4,2

In dem Fall von Ivan (Januar League Day 2015) sieht der Fall so aus:

gespieltes Ergebnis: 59

Mittelwert: 59

Kurspar (bzw. Grundkonstante): 54

Multiplikationsfaktor: 0,8 (da er unter 60 gelandet ist)

Formel: $((59 / 1) - 54) \times 0,8 = 4$

Handicap: 4

Handicapscore: 55

Als Vergleichsfall noch die Berechnung von Logan (Januar League Day 2015)

gespieltes Ergebnis: 81

Mittelwert: 81

Kurspar (bzw. Grundkonstante): 54

Multiplikationsfaktor: 0,9 (da über 70)

Formel: $((81 / 1) - 54) \times 0,9 = 24,3$

Handicap: 24,3

Handicapscore: 56,7

Wie man sieht, bestimmt der Multiplikationsfaktor wie gut ein Spieler ist. Ist ein Spieler eher fortgeschritten, liegt das Handicap weiter weg vom Mittelwert. Er hat es damit schwieriger sein Handicap zu verbessern und einen League Day zu gewinnen. Ist ein Spieler ein Anfänger, liegt sein Handicap deutlich näher an seinem Mittelwert. Die Idee hinter den League Days war und ist es weiterhin, neueren und somit meist schlechteren Spielern die Chance zu geben auch einmal ein Erfolgserlebnis zu erlangen. Daher wird bei der Handicapberechnung auch der Multiplikationsfaktor für schlechtere Spieler hochgesetzt. Für die guten Spieler bleibt so weiterhin ein Anreiz sich am Handicap zu messen, da es 20% besser als der eigentliche persönliche Durchschnitt ist.

Wertung

Die Wertung ist eigentlich relativ einfach. Über ein Jahr hinweg werden zwölf League Days angeboten (einer in jedem Monat). Jeweils die League Days im ersten Halbjahr und die sechs League Days im zweiten Halbjahr werden zu einer Halbjahreswertung zusammen gefasst. Damit man aber nicht einfach nur durch rege Teilnahme eine Halbjahresleague gewinnen kann, gehen nur vier League Days in die Wertung ein. Dies sind von jedem Spieler jeweils die vier besten innerhalb des halben Jahres. Spielt man mehr als vier League Days, gelten die schlechteren als Streichergebnisse. Ausschlaggebend ist der

Ranglistenplatz. Werden nur drei League Days gespielt, so gehen auch nur drei League Days in die Wertung ein. Meist hat man damit die Chance auf den Sieg der Gesamtwertung eingebüßt.

Bei jedem League Day kann man maximal 10 Punkte holen. Diese bekommt man für Platz 1 bei einem League Day. Der zweite Platz erhält 9 Punkte, der dritte Platz 8, Platz 7 bekommt 4 Punkte, usw. bis zu Platz 10 der 1 Punkt erhält. Gibt es mehr als 10 Spieler, erhalten alle Spieler auf den Plätzen 11 und darüber 0 Punkte.

Maximal kann man also in einer Halbjahresleague 40 Punkte holen in dem man vier League Days gewinnt. Bisher ist das in der Geschichte der Heads Up League noch nie vorgekommen. Es war zwar bereits mehrmals knapp aber tatsächlich erreicht hat das noch nie jemand.

Gleichstände

Ein exakter Gleichstand ist in der technischen Umsetzung des Regelwerks bisher nicht vorgesehen. Daher wird dies, wenn es vorkommen sollte, von Hand in der Datenbank angepasst. Das bedeutet, wenn es einen Gleichstand auf Platz 1 gibt, erhalten beide Spieler 10 Punkte. Der nächste Spieler, nach den beiden Siegern, landet auf Platz 3 und erhält 8 Punkte. Einen zweiten Platz gibt es in diesem Fall nicht. Auf die gleiche Weise wird dies auch bei Gleichständen auf anderen Ranglistenplätzen durchgeführt.

Ein Gleichstand bei der Gesamtwertung ist im Regelwerk nicht vorgesehen und kann durch ein Stechen aufgelöst werden. Hier existiert das bisher größte Manko des Regelwerks, da eine Berücksichtigung des Handicaps nicht oder nur sehr umständlich möglich ist. Sollten beide Führende kein Stechen durchführen wollen, geht der Gesamtsieg auch an beide Spieler. Da es nur einen Pokal gibt, müssen sich die Spieler darum streiten.