



Schwabenliga - Berechnung Quote

Transparente und faire Spielerwertung im Lochspiel

Ziel der Wertung

Die Quote soll konstante Leistung belohnen, einzelne Ausreißer dämpfen und zugleich Ergebnisstärke sowie die besondere Schwierigkeit von Auswärtsspielen angemessen berücksichtigen. Sehr hohe Ergebnisse werden bewusst abgeflacht.

Die sieben Grundgedanken

- Die Quote wird ab dem ersten tatsächlich gespielten Match berechnet; eine offizielle Platzierung und Ehrungsberechtigung gibt es aktuell ab drei Spielen.
- Siege zählen stärker als Unentschieden und Niederlagen.
- Die Höhe des Ergebnisses bestimmt 30 Prozent der Matchleistung.
- Ergebnisse von 1 bis 6 zählen voll; weitere Löcher nur noch zu 35 Prozent.
- Auswärtsleistungen erhalten je nach Ausgang 18, 12 oder 9 zusätzliche Matchleistungspunkte - maßgeblich ist der tatsächliche Spielort.
- Vier neutrale Vergleichsleistungen und der Vertrauensfaktor glätten kleine Datenmengen.
- K.-o.-Spiele zählen halb. Nach einer gefestigten Saison ist ihr Quoteneffekt je Match begrenzt; ein K.-o.-Sieg erhält einen kleinen Zusatz.

Stand: September 2026

1. Welche Spiele zählen?

Für die persönliche Quote zählen alle tatsächlich gespielten offiziellen Schwabenliga-Matches eines Spielers innerhalb seines Clubs. Spielt ein Spieler neben seiner Hauptmannschaft auch als Aushilfe in einer anderen Mannschaft desselben Clubs, fließen Sieg, Unentschieden oder Niederlage, Ergebnis, tatsächlicher Spielort und die jeweilige Runde vollständig nach denselben Regeln ein.

Für die Spieleridentität werden Mannschaften desselben Clubs zusammengefasst, wenn sie sich lediglich durch I oder II unterscheiden. Gleiche Spielernamen bei tatsächlich verschiedenen Clubs gelten dagegen als verschiedene Personen und erhalten für jeden Club eine eigene Wertung.

Die Hauptmannschaft wird weiterhin zuerst nach den meisten Vorrundeneinsätzen bestimmt, danach nach den meisten Einsätzen insgesamt und bei weiterem Gleichstand alphabetisch nach dem Teamnamen. Sie dient der verständlichen Zuordnung des Spielers und den reinen Einsatzrekorden, begrenzt aber nicht mehr die persönliche Quote.

Bewusst getrennte Verwendung

Persönliche Wertung: alle tatsächlich gespielten Matches innerhalb des Clubs. Iron Man und andere reine Mengenrekorde: offizielle Aufstellungen im Hauptteam einschließlich kampflöser Einsätze. Team Top 3: ausschließlich tatsächlich gespielte Matches für das jeweilige Team.

Quote und offizielle Platzierung

Die Quote wird bereits ab dem ersten tatsächlich gespielten Match berechnet und angezeigt. Bei einem oder zwei Spielen ist sie ausdrücklich vorläufig. Eine offizielle Platzierung und Ehrungsberechtigung beginnt in der aktuellen Auswertung ab drei gespielten Matches. Diese Grenze kann im Programm zwischen einem und vier Spielen eingestellt werden. Kampflöse Einsätze erfüllen sie nicht.

Die Grenze ist damit kein Rechenhindernis mehr. Sie trennt lediglich eine erste, noch stark von wenigen Beobachtungen abhängige Orientierung von der offiziellen Saisonwertung. Spieler mit ein oder zwei Partien bleiben vollständig sichtbar, können aber noch keine Ehrungsposition belegen.

Sonderfall: Eine Mannschaft tritt nicht an

Bei einem Nichtantritt ist unbekannt, wie die sechs Einzelmatches sportlich ausgegangen wären. Deshalb wird kein fiktives 6:0 erzeugt. Auf dem Bericht genannte Spieler zählen als offizielle Einsätze und dürfen in reinen Zählstatistiken erscheinen. Für die persönliche Leistung bleiben diese Aufstellungen jedoch vollständig neutral: kein Sieg, kein Unentschieden, keine Niederlage, kein Ergebnis, keine Quote, keine Serie und kein Spielerrekord.

Der offizielle Mannschaftssieg und die Mannschaftspunkte des angetretenen Teams werden dennoch berücksichtigt und ausdrücklich als kampflös gekennzeichnet. So bleiben Mannschaftswertung und Einsatzstatistik vollständig, ohne eine nicht erbrachte Einzelleistung zu erfinden.

2. Grundbewertung eines Matches

Jedes Match erhält zunächst eine Matchleistung. Sie setzt sich zu 70 Prozent aus Sieg, Unentschieden oder Niederlage und zu 30 Prozent aus der Höhe des Ergebnisses zusammen. Damit bleibt der Spielausgang der wichtigste Bestandteil, während die Deutlichkeit merkbarer als bisher einfließt.

Ausgang	Grundanteil	Ergebnisanteil
Sieg	70,0	steigt mit der Ergebnisstärke
Unentschieden	35,0	15,0 Punkte
Niederlage	0,0	sinkt mit der Ergebnisstärke

Bei einem Sieg lautet der Ergebnisanteil: $30\% \times (0,5 + \text{wirksames Ergebnis} \div 20)$. Bei einer Niederlage lautet er: $30\% \times (0,5 - \text{wirksames Ergebnis} \div 20)$. Dadurch bleibt eine knappe Niederlage mehr wert als eine deutliche Niederlage. Ein Unentschieden ergibt weiterhin genau 50 Matchleistungspunkte.

3. Abflachung sehr hoher Ergebnisse

Ergebnisse bis einschließlich 6 werden vollständig berücksichtigt. Ab Ergebnis 7 zählt jedes weitere Loch nur noch zu 35 Prozent. Ein 10:0 bleibt damit deutlich stärker als ein 6:0, aber der Unterschied wächst kontrolliert. Der frühere zusätzliche Dominanzzuschlag entfällt. Das verhindert, dass sehr hohe Siege oder Niederlagen überproportional wirken, wenn ein Match nach einer klaren Führung weniger umkämpft endet.

Ergebnis	Wirksames Ergebnis	Wirkung des zusätzlichen Lochs
6	6,00	100 %
7	6,35	35 %
8	6,70	35 %
9	7,05	35 %
10	7,40	35 %

4. Auswärtsbonus

Ein Spiel auf einem fremden Golfplatz ist im Golf besonders anspruchsvoll: Der Heimspieler kennt Bahnen, Landezonen, Gefahren und die Geschwindigkeit sowie Breaks der Grüns aus zahlreichen Runden. Der Saisonbestand bestätigt diesen Nachteil deutlich: In 714 Einzelmatches gab es 437 Heimsiege, aber nur 213 Auswärtssiege und 60 Unentschieden. Von allen entschiedenen Matches wurden damit nur rund 33 Prozent auswärts gewonnen.

Der Auswärtsbonus wird deshalb nach dem tatsächlich erreichten Ausgang gestaffelt: Ein Auswärtssieg erhält 18 zusätzliche Matchleistungspunkte, ein Unentschieden 12 und eine Auswärtsniederlage 9. Damit wird der besonders schwierige Auswärtssieg klarer hervorgehoben. Gleichzeitig bleibt eine gute oder knappe Auswärtsniederlage etwas wert, ohne einem Sieg zu nahe zu kommen.

Ausgang auswärts	Bonus	Wirkung bei 1 Spiel	bei 3 Spielen	bei 6 Spielen
Sieg	18	2,38	7,47	12,38
Unentschieden	12	1,59	4,98	8,25
Niederlage	9	1,19	3,74	6,18

Über alle 714 erfassten Auswärtseinsätze beträgt der nach den tatsächlichen Ergebnissen gewichtete Bonus 11,99 Matchleistungspunkte. Er liegt damit nahezu genau auf dem bisherigen pauschalen Niveau von 12 Punkten; verändert wird vor allem die Verteilung zugunsten erfolgreicher Auswärtsleistungen.

Die Mannschaftspunkte von zwei Punkten für einen Heimsieg beziehungsweise drei Punkten für einen Auswärtssieg werden nicht direkt in die Spielerquote übernommen. Der schwierigere Auswärtseinsatz wird stattdessen über diesen eigenen, begrenzten Bonus berücksichtigt.

Tatsächlicher Spielort und Finalsplele

Für den Auswärtsbonus ist nicht die formale Spalte Heim oder Auswärts entscheidend, sondern der tatsächliche Spielort. Findet ein Platzierungsspiel auf einem Platz statt, der keinem der beiden Clubs gehört, werden beide Seiten neutral gewertet. Dann erhält niemand einen Auswärtsbonus. Ein neutraler Mannschaftssieg zählt mit zwei Punkten; bei einem neutralen Unentschieden erhält jedes Team einen Punkt.

Ist einer der beteiligten Clubs tatsächlich Gastgeber - etwa beim Finale auf dem eigenen Heimatplatz -, gilt dieser Club als Heimseite und der Gegner als Auswärtsteam. Das Erfassungsprogramm speichert diese Platzwertung ausdrücklich, sodass Spielerquote und Mannschaftspunkte dieselbe reale Platzsituation verwenden.

5. Rechenwirkung eines einzelnen Einsatzes

Die folgende Übersicht zeigt isoliert die rechnerische Wirkung eines voll gewichteten Einsatzes an den Spieltagen 1 bis 6. Die Quote ist sofort sichtbar; bei einem oder zwei Spielen bleibt sie vorläufig. Eine offizielle Platzierung wird aktuell erst ab drei Einsätzen angezeigt.

Ergebnis	Sieg Heim	Sieg Auswärts	Niederlage Heim	Niederlage Auswärts
1	54,88	57,26	45,12	46,31
2	55,13	57,51	44,87	46,06
3	55,38	57,76	44,62	45,82
4	55,62	58,00	44,38	45,57
5	55,87	58,25	44,13	45,32
6	56,12	58,50	43,88	45,07
7	56,21	58,59	43,79	44,98
8	56,29	58,68	43,71	44,90
9	56,38	58,76	43,62	44,81
10	56,47	58,85	43,53	44,72
Unentschieden	50,00	51,59	–	–

Lesebeispiel

Ein 9:0-Heimsieg ergibt 56,38. Derselbe Sieg auswärts ergibt 58,76. Eine knappe Auswärtsniederlage mit einem Loch ergibt 46,31 statt 45,12 zuhause.

6. Glättung und Vertrauen

Ein einzelnes außergewöhnliches Ergebnis soll einen Spieler nicht sofort ganz nach oben oder unten bringen. Deshalb werden rechnerisch vier neutrale Vergleichsleistungen von jeweils 50 Punkten ergänzt. Sie sind keine echten Spiele, erscheinen nicht in der Statistik und verändern weder Siege noch Niederlagen. Ihr einziger Zweck ist eine vorsichtige Einordnung bei kleiner Datenmenge.

Mathematisch bringen die vier neutralen Vergleichsleistungen zusammen 200 Punkte und das Gewicht 4 ein. Bei einem effektiven Spiel stammen deshalb zunächst 20 Prozent der Grundquote aus der echten Leistung; bei drei Spielen rund 42,9 Prozent und bei sechs Spielen 60 Prozent. Für diese Leistungsbasis werden höchstens sechs effektive Spiele anerkannt. Zusätzliche Spiele verdrängen die neutralen Vergleichsleistungen daher nicht weiter und erzeugen keinen direkten Mengenbonus.

Berechnung in sieben Stufen

Anerkannte Leistungsbasis = höchstens 6 effektive Spiele

Grundquote = $(200 + \text{Leistungsdurchschnitt in Punkten} \times \text{anerkannte Leistungsbasis}) \div (4 + \text{anerkannte Leistungsbasis})$

Quote nach Vertrauen = $50 + (\text{Grundquote} - 50) \times \text{Vertrauensfaktor}$ bis höchstens 10 effektive Spiele

Quote nach Spreizung = $50 + (\text{Quote nach Vertrauen} - 50) \times 1,25$

Rohquote = Quote nach Spreizung + gedeckelter Ergebnisstärke-Zusatz

KO-Abfederung = Begrenzung einer späten KO-bedingten Rohquotenänderung auf $\pm 2,00$ Punkte

Endquote = Rohquote + KO-Abfederung + gedeckelter KO-Siegbonus

Zusätzlich bestimmt der Vertrauensfaktor, wie stark die Abweichung der Grundquote von 50 bereits anerkannt wird. Damit wirken zwei Sicherheitsstufen: Die neutralen Vergleichsleistungen glätten den Leistungsdurchschnitt; der Vertrauensfaktor dämpft anschließend die verbleibende Abweichung. Er wächst nun nach sechs effektiven Spielen noch behutsam weiter und erreicht erst bei zehn effektiven Spielen 100 Prozent. Dadurch können weitere K.-o.-Leistungen einen über die Saison bestätigten Durchschnitt noch moderat festigen, ohne die Leistungsbasis selbst weiter zu vergrößern.

Diese Trennung ist entscheidend: Mehr Spiele erhöhen nicht automatisch die Quote. Bei einer starken Durchschnittsleistung wird der positive Abstand von 50 etwas sicherer anerkannt; bei einer schwachen Durchschnittsleistung wird umgekehrt auch der negative Abstand sicherer anerkannt. Die Staffelung wurde anhand sämtlicher gewerteter Spieler nochmals überprüft und bewusst etwas steiler gefasst: Drei effektive Spiele erhalten 77,5 Prozent Vertrauen, sechs bereits 91,7 Prozent und zehn 100 Prozent. Eine außergewöhnliche Kurzserie bleibt damit spitzenfähig, erhält aber nicht fast dieselbe Aussagekraft wie eine über deutlich mehr Spiele bestätigte Leistung.

Effektive Spiele	Vertrauensfaktor
1	52,9 %
2	68,3 %
3	77,5 %
4	83,7 %
5	88,2 %
6	91,7 %
7	94,4 %
8	96,6 %
9	98,4 %
10	100,0 %

Bestätigte Netto-Ergebnisstärke

Zusätzlich wird die über mehrere Einsätze aufgebaute Differenz aus gewonnenen und verlorenen wirksamen Ergebnislöchern anerkannt. Dafür wird die durchschnittliche Netto-Ergebnisstärke auf höchstens sechs effektive Spiele hochgerechnet. Je anerkanntem wirksamem Netto-Loch kommen 0,05 Quotenpunkte hinzu oder werden abgezogen. Der Zusatz ist in beide Richtungen auf 1,00 Punkt begrenzt.

Formel des Zusatzes

Anerkannte Netto-Ergebnisstärke = gewichtete wirksame Netto-Löcher ÷ effektive Spiele × höchstens 6 anerkannte Spiele

Ergebnisstärke-Zusatz = anerkannte Netto-Ergebnisstärke × 0,05

Begrenzung = mindestens -1,00 und höchstens +1,00 Quotenpunkt

Bis einschließlich sechs voll gewichteten Vorrundenspielen entspricht der Zusatz 0,05 Punkten je wirksamem Netto-Loch. Auch hier zählen Ergebnisse 1 bis 6 voll und zusätzliche Löcher nur zu 35 Prozent. Danach wächst der Zusatz nicht mehr allein durch weitere Einsätze. Ergebnisse nach der Vorrunde zählen auch hier nur zur Hälfte.

Beispiel	Bilanz	Ergebnis	Zusatz	Endquote
Beispiel A	4–0–1	20 : 1	+0,92	70,46
Beispiel B	3–0–0	6 : 0	+0,30	71,05
Beispiel C	4–0–1	17 : 2	+0,72	69,52
Beispiel D	2–0–0	15 : 0	+0,65	65,96

Das Beispiel zeigt den beabsichtigten Mittelweg: Eine konstant starke Bilanz über fünf Spiele wird verlässlicher anerkannt als eine kurze Siegesserie. Sehr hohe Einzelergebnisse helfen weiterhin, ihr zusätzlicher Einfluss wird ab Ergebnis 7 jedoch abgeflacht. Für Beispiel D mit nur zwei Einsätzen wird die Quote bereits berechnet, sie bleibt jedoch vorläufig und erhält noch keine offizielle Platzierung.

Viele durchschnittliche Spiele allein bringen keinen Vorteil: Liegt die Grundquote bei 50 und ist auch die Netto-Ergebnisstärke neutral, bleibt die Endquote unabhängig von der Spielzahl bei 50. Ab sechs effektiven Spielen bleiben Leistungsbasis und Ergebnisstärke gedeckelt; lediglich die Verlässlichkeit des vorhandenen Durchschnitts wächst bis zehn noch moderat.

7. Warum die Quote gespreizt wird

Die Quote ist keine Prozentangabe und keine Gewinnwahrscheinlichkeit; der neutrale Wert bleibt 50. Vor der Spreizung liegt der theoretische Bereich bei zehn effektiven Spielen ungefähr zwischen 22,34 und 88,46. Deshalb wird ausschließlich die Abweichung von 50 mit Faktor 1,25 vergrößert. Diese Spreizung verändert die Rangfolge noch nicht. Erst danach wird der auf einen Punkt begrenzte Ergebnisstärke-Zusatz ergänzt.

Extremfall bei 10 effektiven Spielen	Quote
Zehn 10:0-Auswärtssiege	99,08
Zehn 10:0-Heimsiege	85,57
Zehn Unentschieden zuhause	50,00
Zehn 10:0-Auswärtsniederlagen	21,17
Zehn 10:0-Heimniederlagen	14,42

Einordnung der Grenzen

Der theoretische Bereich reicht mit der aktuellen konservativen Berechnung ungefähr von 14,42 bis 99,08. Der obere Grenzwert setzt zehn effektive 10:0-Auswärtssiege voraus und ist damit ein praktisch kaum erreichbarer Extremfall. Vier neutrale Vergleichsleistungen, die Ergebnisabflachung und die Begrenzung des Netto-Zusatzes halten normale Saisonwerte deutlich darunter. 50 bleibt bei neutraler Match- und Ergebnisbilanz unverändert neutral.

8. Beispiel: 9:0-Heimsieg

Bestandteil	Wert
Sieganteil	70,00
Wirksames Ergebnis: $6 + 3 \times 35 \%$	7,05
Ergebnisanteil: $30 \% \times (0,5 + 7,05 \div 20)$	25,57
Matchleistung	95,57
Grundquote: $(200 + 95,57) \div 5$	59,11
Vertrauen bei einem Spiel	52,9 %
Quote nach Vertrauen	54,82
Quote nach Spreizung	56,03
Ergebnisstärke-Zusatz	+0,35
Endquote	56,38

9. Beispiel: knappe Niederlage

Bei einer Heimniederlage mit einem Loch beträgt der Ergebnisanteil 13,50 Punkte. Die Grundquote ist 42,70; mit 52,9 Prozent Vertrauen ergibt sich zunächst 46,14. Nach Spreizung und dem Ergebnisstärke-Abzug von 0,05 lautet die Endquote 45,12. Auswärts beträgt sie wegen des Auswärtsbonus 46,31.

10. Warum Konstanz belohnt wird

Spielverlauf	Quote
Ein einzelner 9:0-Heimsieg	56,38
Drei Heimsiege mit jeweils 5:0	68,39
Drei Heimsiege mit jeweils 9:0	69,91
Sechs Unentschieden zuhause	50,00
9:0-Sieg, 9:0-Niederlage und Unentschieden zuhause	50,00

Das Vergleichsbeispiel macht den Unterschied deutlich: Drei 5:0-Heimsiege ergeben 68,39 Punkte und liegen damit klar vor sechs neutralen Unentschieden mit 50,00 Punkten. Ein Spieler kann somit bereits ab der offiziellen Grenze von drei überzeugenden Einsätzen weit oben stehen. Weitere Spiele bestätigen den vorhandenen Durchschnitt bis zehn effektive Spiele behutsam; ohne entsprechend gute Leistungen entsteht daraus kein Vorteil.

11. Spiele nach der Vorrunde

Die Spieltage 1 bis 6 zählen mit dem Gewicht 1,0. Achtelfinale, Viertelfinale, Halbfinale und Finale zählen für die Quote zunächst mit dem Gewicht 0,5. Leistungsbasis und Ergebnisstärke sind ab sechs effektiven Spielen gedeckelt; das Vertrauen in den vorhandenen Durchschnitt kann durch weitere K.-o.-Leistungen bis zehn effektive Spiele moderat wachsen.

Warum die Halbgewichtung allein nicht genügt

Die Teilnahme an weiteren K.-o.-Runden hängt auch vom Erfolg der Mannschaft ab. Ein Spieler ohne weitere Einsätze behält seine bis dahin erreichte Quote. Wer mit seinem Team weiterkommt, kann sie durch gute Leistungen verbessern, trägt aber auch das Risiko zusätzlicher Niederlagen. In der bisherigen Berechnung konnte selbst eine halb gewichtete späte Niederlage eine lange starke Saison um fast drei Quotenpunkte verschlechtern. Das war rechnerisch folgerichtig, entsprach aber nicht vollständig dem sportlichen Ziel: Eine zusätzliche Finalteilnahme soll eine zuvor vielfach bestätigte Leistung nicht durch ein einzelnes Ergebnis übermäßig entwerten.

Die K.-o.-Spiele deshalb ganz zu streichen oder pauschal noch schwächer zu gewichten, wäre ebenfalls unpassend. Siege und Niederlagen in diesen Runden sind echte Leistungen. Außerdem brauchen Spieler, die in der Vorrunde nur wenige Einsätze hatten, auch ihre frühen K.-o.-Matches für eine aussagekräftige Quote. Die Lösung soll also späte Ausschläge dämpfen, nicht die K.-o.-Runden aus der Wertung nehmen.

Wann die zusätzliche Begrenzung greift

Ab 5,5 effektiven Spielen vor einer weiteren K.-o.-Partie wird zusätzlich deren Änderung der Rohquote auf höchstens zwei Punkte nach oben oder unten begrenzt. Die K.-o.-Spiele werden dazu in Spieltags- und Datumsfolge betrachtet. Eine späte Niederlage kann die zuvor bestätigte Saisonleistung somit nicht übermäßig zurückwerfen; ein einzelner später Sieg kann sie umgekehrt nicht sprunghaft nach oben ziehen. Vor Erreichen dieser Schwelle zählen K.-o.-Partien mit ihrem vollen Halbgewicht, damit Spieler mit wenigen Vorrundeneinsätzen eine faire Leistungsbasis aufbauen können.

Die Schwelle von 5,5 effektiven Spielen bedeutet, dass bereits eine breite Grundlage aus tatsächlichen Matches vorliegt. Sie schützt nicht schon eine kurze Serie von zwei oder drei Einsätzen. Die Begrenzung ist bewusst symmetrisch: Eine späte Niederlage wird abgefedert, ein ebenso starker Sprung durch einen einzelnen Sieg aber ebenfalls. Mehrere K.-o.-Ergebnisse können die Quote weiterhin nacheinander verändern; es gibt keine Garantie für einen bestimmten Ranglistenplatz.

Für jeden tatsächlich gewonnenen K.-o.-Einzelvergleich kommen außerdem 0,25 Quotenpunkte hinzu, insgesamt höchstens 1,50 in einer Saison. Für einen bloßen Einsatz gibt es keinen Bonus; Unentschieden und Niederlagen erhalten ihn ebenfalls nicht. Damit kann sportlicher Erfolg in späteren Runden helfen, ohne dass die Qualifikation einer Mannschaft oder die reine Zahl zusätzlicher Spiele automatisch belohnt wird.

Drei Beispiele zum Nachrechnen

Vor dem Match	Änderung der Rohquote	Wirkung nach neuer Regel
3 effektive Spiele	Niederlage: -2,90	-2,90; die Schuttschwelle ist noch nicht erreicht
5,5 effektive Spiele	Niederlage: -2,90	-2,00; der größere Ausschlag wird abgedeckt
5,5 effektive Spiele	Sieg: +3,10	+2,00 und +0,25 Siegbonus, sofern dessen Saisonmaximum nicht erreicht ist

Die Zahlen in dieser Tabelle sind bewusst vereinfachte Rechenbeispiele, keine tatsächlichen Spielergebnisse. Der Vergleich zeigt den Kern der Entscheidung: Vor der Schuttschwelle liefert ein weiteres Match vollwertige neue Information. Nach der Schuttschwelle bleibt es wirksam, aber ein einzelner Ausschlag dominiert die bereits belegte Saison nicht mehr.

Tatsächlich gespielte K.-o.-Matches werden in der Statistik vollständig als Einsatz, Sieg, Niederlage oder Unentschieden angezeigt. Für die Quote gelten das Halbgewicht und gegebenenfalls die beschriebene Abfederung sowie der Siegbonus. Kampflöse Aufstellungen bleiben davon getrennt: Sie zählen nur als Einsatz und erhalten keine sportliche Einzelwertung.

12. Platzierung bei gleicher Quote

Bei gleicher angezeigter Quote wird die Reihenfolge mit der ungerundeten Quote bestimmt. Besteht weiterhin Gleichstand, gelten nacheinander folgende Kriterien:

- höherer durchschnittlicher Spielpunktwert (Sieg 1, Unentschieden 0,5, Niederlage 0),
- bessere Differenz der gewonnenen und verlorenen Ergebnisse,
- alphabetische Reihenfolge des Spielernamens.

13. Überprüfung anhand des aktuellen Datenbestands

Ergebnis der Überprüfung

Mit aktuell 120 Spielberichten erfüllt die Berechnung die angestrebten Ziele insgesamt ausgewogen. Der bisher pauschale Auswärtsbonus von zwölf Matchleistungspunkten wird gezielt nach dem Ausgang auf 18 Punkte für einen Sieg, 12 für ein Unentschieden und 9 für eine Niederlage gestaffelt. Die Vertrauensstaffelung unterscheidet nun klarer zwischen einer kurzen Spitzenserie und einer über sechs oder mehr effektive Spiele bestätigten Leistung, ohne Spielern mit drei Einsätzen die Chance auf eine obere Platzierung zu nehmen. Späte K.-o.-Ausschläge sind jetzt symmetrisch begrenzt; echte K.-o.-Siege erhalten einen kleinen, gedeckelten Zusatz.

In den 714 erfassten Einzelmatches gewannen Heimspieler 437 Mal, Auswärtsspieler dagegen 213 Mal; hinzu kommen 60 Unentschieden. Der deutlich stärkere Auswärtsbonus wird damit auch durch den bisherigen Saisonverlauf gestützt. Er bleibt dennoch begrenzt und ersetzt weder Sieg noch Ergebnisstärke.

Zusätzlich sind aktuell 1 Spielberichte als kampflös gekennzeichnet; daraus stammen 12 reine Einsatzzählungen. Diese Werte werden transparent ausgewiesen, verändern aber weder die Zahl der tatsächlich gespielten Einzelmatches noch die persönliche Quote.

Die neue K.-o.-Regel wurde gegen die bisherige Wertung für alle 233 offiziell platzierten Spieler parallel berechnet. Die durchschnittliche Rangverschiebung beträgt 1,28 Plätze; neun der bisherigen Top Ten bleiben darin. Insgesamt werden 57 späte K.-o.-Ausschläge bei 37 Spielern begrenzt, darunter sowohl Siege als auch Niederlagen. Dies ist eine gezielte Korrektur der Spätphasenwirkung und kein Neubau der gesamten Spielerquote.

Diese Zahlen zeigen, dass die Änderung begrenzt bleibt; sie beweisen keine objektiv einzig richtige Rangfolge. Die Quote ist ein transparentes Bewertungsmodell für die dokumentierte Saison. Weder Gegnerstärke noch Tagesform oder die Schwierigkeit eines einzelnen Platzes lassen sich aus den Berichten vollständig messen. Deshalb wurde die Anpassung klein gehalten und nicht darauf ausgerichtet, einen bestimmten Spieler auf einen gewünschten Platz zu setzen.

Bei der aktuell eingestellten Grenze von 3 Einsätzen sind 233 Spieler offiziell platziert; weitere 124 Quoten werden bei ein oder zwei Spielen vorläufig angezeigt. Die statistische Korrelation zwischen der reinen Anzahl der Spiele und der Quote beträgt 0,330. Der weiterhin schwache Zusammenhang zeigt, dass viele Einsätze allein praktisch keinen automatischen Ranglistenvorteil erzeugen.

Noch deutlicher ist der Vergleich mit den eigentlichen Leistungsmerkmalen: Die Korrelation der Spielpunktquote mit der Wertungsquote beträgt 0,938, die der Netto-Ergebnisbilanz je Spiel 0,881. Der bloße Anteil der Auswärtsspiele korreliert dagegen nur mit -0,074. Das ist gewollt: Nicht die Fahrt zu einem fremden Platz allein bringt eine hohe Quote, sondern eine dort tatsächlich gezeigte gute Leistung.

Unter den ersten 20 stehen 1 mit 3 Spielen, 3 mit 4 Spielen, 5 mit 6 Spielen, 2 mit 7 Spielen, 1 mit 8 Spielen, 4 mit 9 Spielen, 2 mit 10 Spielen, 2 mit 12 Spielen. Spieler mit genau drei Einsätzen belegen dabei den Platz 11. Damit bleibt eine obere Platzierung bereits mit drei Spielen realistisch, während mehrfach bestätigte Spitzenleistungen weiterhin zusätzliches Vertrauen erhalten.

Die Rangliste wurde mit einer unabhängigen Parallelrechnung für alle 233 offiziell platzierten Spieler abgeglichen. Quote und Platz stimmen in jedem Fall überein. Die neue K.-o.-Abfederung und der kleine Siegbonus sind in der Excel-Spielerwertung separat sichtbar; dadurch lassen sich Unterschiede zur Rohquote nachvollziehen.

Prüffrage	Vergleich	Quote
Chance ab offizieller Grenze	3 Heimsiege mit jeweils 5:0	68,39
Keine Mengenautomatik	5 Heimspiele: 4 Siege, 1 Niederlage; jeweils 5:0	66,37
Bestätigte Konstanz	6 Heimsiege mit jeweils 5:0	80,21
Auswärtswirkung	3 Auswärtssiege mit jeweils 5:0	75,86
Abflachung hoher Ergebnisse	6 Heimsiege mit jeweils 6:0 / 10:0	81,24 / 82,69
Knappe Niederlagen	3 Siege 5:0 plus 3 Niederlagen 1:0 / 8:0	52,66 / 48,87

Der Median der Quote liegt bei 55,26. Rund 80 Prozent der gewerteten Spieler liegen zwischen 38,86 und 69,54. Die Verteilung bleibt damit bewusst konservativ: Außergewöhnliche Leistungen werden sichtbar, ohne dass einzelne Ergebnisse sofort zu Extremwerten führen.

Gesamturteil

Die bisher gewünschte Balance ist erreicht: Spielausgang bleibt maßgeblich, die Ergebnisdeutlichkeit differenziert spürbar, hohe Ergebnisse werden abgeflacht und Auswärtsleistungen nach dem Ausgang gestaffelt berücksichtigt. Eine gefestigte Saison wird durch ein einzelnes spätes K.-o.-Match weder zerstört noch übermäßig aufgewertet. Zusätzliche Einsätze allein helfen nicht; tatsächliche K.-o.-Siege können einen kleinen, gedeckelten Zusatz bringen.

14. Warum stehen diese drei Spieler vorne?

Die folgende Einordnung bezieht sich auf den Datenstand September 2026. Sie erklärt die aktuelle Reihenfolge, ohne andere starke Spieler abzuwerten. Entscheidend ist nicht ein einzelner Rekord, sondern die Kombination aus Spielausgang, Ergebnisdeutlichkeit, Auswärtsleistung, bestätigter Konstanz und der Zahl der effektiven Spiele.

Platz	Spieler	Bilanz	Ergebnis	H / A	Eff. Spiele	Quote
1	Antony Corke	6 / 1 / 0	16:0	3 / 4	6,0	82,51
2	Hans Geßlein	5 / 0 / 1	20:4	3 / 3	5,5	79,15
3	Johann Mayer	8 / 0 / 1	30:3	4 / 4	7,5	79,01

1. Antony Corke - 82,51 Punkte

7 Einsätze mit 6 Siegen, 1 Unentschieden und 0 Niederlagen sowie 16:0 Ergebnis bilden die konstanteste Spitzenserie. 4 Einsätze waren auswärts. Mit 6,0 effektiven Spielen ist die Leistung zu 91,7 Prozent bestätigt; die Führung beruht damit auf einer über mehrere Spiele getragenen Gesamtleistung und nicht auf einem einzelnen Rekordergebnis.

2. Hans Geßlein - 79,15 Punkte

6 Einsätze mit 5 Siegen, 0 Unentschieden und 1 Niederlage sowie 20:4 Ergebnis ergeben ebenfalls eine außergewöhnlich starke Saison. Dabei sind 5 Spiele im Hauptteam und 1 Aushilfeinsatz enthalten. Gerade die Aushilfsniederlage zeigt die neue Vollständigkeit: Sie wird nicht ausgeblendet, Hans Geßlein bleibt aufgrund seiner fünf Siege aber verdient Zweiter. Der Abstand zu Platz 1 beträgt 3,35 Punkte.

3. Johann Mayer - 79,01 Punkte

9 Einsätze mit 8 Siegen, 0 Unentschieden und 1 Niederlagen sowie 30:3 Ergebnis zeigen große Konstanz. 4 Einsätze fanden auswärts statt; insgesamt werden 7,5 effektive Spiele anerkannt. Gegenüber den ersten beiden Plätzen ergibt die Kombination aus Rohquote, K.-o.-Abfederung und gegebenenfalls Siegbonus Platz 3. Es zählt die gesamte dokumentierte Saison und nicht nur die Bilanz eines Spieltags.

Die Rangliste bleibt reaktionsfähig

Zwischen Platz 1 und 2 liegen in der abgeschlossenen Saison 3,35 Punkte. Die K.-o.-Spiele konnten den Leistungsdurchschnitt verändern und zusätzlich das Vertrauen bis zehn effektive Spiele erhöhen. Späte Einzeländerungen sind nach einer gefestigten Saison begrenzt. Dass Antony Corke nach dem heutigen Datenstand dennoch deutlich vorne bleibt, ist daher keine technische Sperre der Formel, sondern die Folge seiner außergewöhnlich starken Gesamtleistung. Die Finalsiege sind dabei vollständig berücksichtigt.

Antwort auf die Frage „Warum diese drei?“

- Sie haben nicht einfach nur viele Spiele absolviert, sondern über mehrere Einsätze eine außergewöhnlich hohe Leistung bestätigt.
- Sie verbinden eine sehr hohe Spielpunktquote mit einer klar positiven Ergebnisbilanz.
- Auswärtserfolge werden berücksichtigt, ohne einen Sieg oder eine gute Ergebnisleistung zu ersetzen.
- K.-o.-Spiele zählen zunächst halb; nach einer gefestigten Saison ist der einzelne Quotenausschlag auf $\pm 2,00$ begrenzt. Nur ein tatsächlicher K.-o.-Sieg bringt zusätzlich 0,25 Punkte.
- Sehr deutliche Einzelergebnisse werden abgeflacht; ein einzelner Ausreißer reicht nicht für einen Spitzenplatz.

Für Antony Corke und jeden anderen Spieler zählen alle offiziellen Einsätze innerhalb des Clubs. Dadurch kann weder eine Niederlage noch ein schwächeres Ergebnis allein deshalb aus der persönlichen Wertung fallen, weil es bei einem Aushilfseinsatz in einer anderen Mannschaft zustande kam. Hauptteam- und Aushilfseinsätze werden in der Tabelle getrennt ausgewiesen, für die Quote aber gemeinsam und nach identischen Regeln bewertet.

Wichtig für die Ehrung

Die Quote behauptet nicht, wer allgemein der beste Golfer ist. Ausgezeichnet wird die nach den einheitlichen Schwabenliga-Regeln stärkste dokumentierte persönliche Saisonleistung innerhalb des jeweiligen Clubs. Gegnerstärke, Handicap und Leistungen außerhalb der erfassten Schwabenliga-Spiele sind nicht Bestandteil dieser Wertung.

15. Ausblick

Die aktuelle Berechnung ist kein endgültig abgeschlossenes mathematisches Modell. Sie sollte jedoch nur dann verändert werden, wenn ein größerer Datenbestand eine systematische Verzerrung zeigt. Änderungen aufgrund einzelner Spieler, Mannschaften oder Rangplätze würden voraussichtlich neue Ungerechtigkeiten erzeugen.

Spätere Prüfpunkte

- **Auswärtsbonus:** Die Staffelung mit 18 Punkten für einen Sieg, 12 für ein Unentschieden und 9 für eine Niederlage bleibt anhand der vollständigen Saison zu beobachten. Geprüft wird insbesondere, ob Auswärtssiege sichtbar belohnt werden, ohne die übrigen Leistungsmerkmale zu dominieren.
- **K.-o.-Runden:** Achtelfinale, Viertelfinale, Halbfinale und beide Finalspiele sind in der aktuellen Überprüfung enthalten. Zu beobachten ist, ob die symmetrische $\pm 2,00$ -Abfederung nach 5,5 effektiven Spielen und der gedeckelte 0,25-Siegbonus auch in künftigen Saisons ausgewogen wirken.
- **Gegnerstärke:** Langfristig wäre eine kleine und streng begrenzte Gegnerkorrektur denkbar. Sie sollte nur eingeführt werden, wenn genügend direkte und indirekte Vergleiche für eine stabile Berechnung vorliegen.
- **Datenqualität:** Clubidentität, Zuordnung zur Hauptmannschaft, Namensänderungen und Aushilfseinsätze bleiben regelmäßig zu prüfen, weil fehlerhafte Stammdaten jede noch so gute Formel verfälschen können.
- **Sonderfälle:** Der Nichtantritt und der neutrale Finalort sind im vollständigen Saisonstand gesondert berücksichtigt. Dabei bleibt die Trennung verbindlich: offizielle Einsätze und Mannschaftswertung ja, erfundene Einzelleistung oder künstlicher Auswärtsbonus nein.

Vorgehen bei einer späteren Änderung

Eine neue Variante sollte stets parallel mit der bisherigen Berechnung über den vollständigen Datenbestand getestet werden. Bewertet werden dann Rangstabilität, Einfluss der Spielanzahl, Heim-/Auswärtswirkung, Ergebnisdeutlichkeit und die Auswirkungen auf Spieler mit nur drei Einsätzen. Erst danach sollte über eine Umstellung entschieden werden.

16. Team Top 3

Die Auswertung „Team Top 3“ zeigt für jedes Team die drei stärksten offiziell platzierten Spieler, welche die aktuell eingestellte Grenze von drei tatsächlich gespielten Matches genau für dieses Team erreicht haben. Bilanz, Ergebnis und Teamquote werden dafür ausschließlich aus den Spielen für das genannte Team berechnet. Ein Aushilfseinsatz kann daher in der persönlichen Gesamtquote enthalten sein, verändert aber nicht rückwirkend die Teamleistung der Hauptmannschaft.

So ist die Team-Top-3-Auswertung zu lesen

- Die Plätze 1 bis 3 innerhalb eines Teams folgen der teambezogenen Quote aus den tatsächlich dort absolvierten Spielen.
- Der angezeigte Gesamtplatz stammt weiterhin aus der persönlichen Wertung mit allen Einsätzen innerhalb des Clubs.
- Viele Einsätze allein erzeugen weder für den Spieler noch für sein Team einen zusätzlichen Bonus.
- Die Übersicht macht sichtbar, ob ein Team mehrere konstant starke Spieler besitzt oder vor allem von einer herausragenden Einzelposition geprägt wird.
- Sie ist keine offizielle Mannschaftstabelle und ersetzt weder Mannschaftspunkte noch Spielpunkte oder die Platzierung im Ligawettbewerb.

Zur kompakten Einordnung wird nachfolgend der Mittelwert der drei Einzelquoten verwendet. Dieser Mittelwert ist lediglich eine beschreibende Zusatzkennzahl für die Leistungsbreite eines Teams; er fließt weder in die Spielerquote noch in eine offizielle Mannschaftswertung ein.

Einordnung	Wertungsteam	Ø Quote der Top 3	Gesamtplätze der drei Spieler
1	GolfPark I / A	72,50	1 / 22 / 40
2	Wiggensbach I	72,10	8 / 9 / 34
3	Klingenburg	71,84	10 / 13 / 21
4	Gerolsbach	71,10	4 / 29 / 31
5	Augsburg Burgwalden	70,89	5 / 26 / 33

Kommentar zum aktuellen Datenstand

GolfPark I / A weist derzeit die geschlossenste Dreiergruppe auf: Alle drei Spieler stehen unter den ersten 40 der Gesamtwertung. Wiggensbach I folgt mit einem Top-3-Mittel von 72,10 Punkten. Bei Klingenburg zeigt sich dagegen ein anderes Muster: Eine außergewöhnlich hohe Einzelposition trifft auf zwei ebenfalls starke, aber deutlich weiter auseinanderliegende Gesamtplätze. Genau dieser Unterschied ist der Sinn der Übersicht: Sie stellt nicht nur die beste Einzelperson heraus, sondern macht auch die Leistungsbreite innerhalb eines Teams sichtbar.

Wichtig für die Interpretation

Ein Team mit einer niedrigeren Top-3-Einordnung kann im Ligawettbewerb trotzdem erfolgreicher sein. Dort zählen alle sechs Einzelmatches eines Mannschaftsspiels und die daraus entstehenden Mannschaftspunkte. Die Team-Top-3-Auswertung beantwortet eine andere Frage: Wie stark und wie ausgeglichen sind die drei bestbewerteten, ausreichend oft eingesetzten Spieler eines Teams?

17. Zusammenfassung

Kurz gesagt

Die sieben Grundgedanken stehen auf der Titelseite. Zusammen sorgen sie dafür, dass Spielausgang, Ergebnisdeutlichkeit, tatsächliche Auswärtsleistung, Konstanz und statistische Absicherung ausgewogen berücksichtigt werden. Kampflöse Aufstellungen bleiben reine Einsätze; neutrale Plätze erzeugen keinen Auswärtsbonus.

Viele Spiele führen nicht automatisch zu einer besseren Platzierung. Entscheidend bleibt die möglichst konstante Qualität der Leistungen. Die Regeln gelten für alle Spieler einheitlich und sind nicht auf einzelne Personen oder Mannschaften zugeschnitten.

Die ergänzende Team-Top-3-Auswertung verdichtet diese Einzelwertung zu einem Blick auf die Leistungsbreite jedes Teams, ohne daraus eine neue offizielle Mannschaftswertung zu machen.

Offizielle Schwabenliga-Webseite: <https://schwabenliga.de/2026/>