

## Rollkunstlauf – Von den Noten zu den Plätzen

*Eine kleine Einführung*  
von Rainer Kayser

Viele Läuferinnen und Läufer (und vor allem deren Eltern!) möchten bei einem Wettbewerb möglichst schnell wissen, auf welchem Platz sie gelandet sind. Und da die Ergebnislisten meist erst viel später (oder gar nicht) ausgehängt werden, schreibt der eine Vater oder die andere Mutter dann fleißig die A- und B-Noten mit und versucht daraus die Platzierungen vorherzusagen.

Oft genug geht das leider in die Hose, weil es so einfach eben doch nicht ist: Die Platzierungen ergeben sich nicht (wie vielleicht vermutet) aus der Summe der A- und B-Noten - auch wenn diese Summe später in den Ergebnislisten auftaucht.

Deshalb soll hier eine kleine (vereinfachte aber gleichwohl korrekte) Einführung in die Berechnung der Platzierungen aus den Noten gegeben werden. Wohlgemerkt: Diese Einführung richtet sich an Eltern und Läufer, nicht an die Experten. Wertungsrichter und Trainer (oder Programmierer, die endlich einmal ein komfortables Rechenprogramm auf Windows-Basis entwickeln wollen...) halten sich also bitte lieber an die exakten Bestimmungen der Wettkampfordnung Kunstlauf.

Zunächst einmal müssen natürlich die A- und B-Noten für jeden Läufer mitgeschrieben werden. Dafür bereitet man am Besten einen Zettel vor - oder lädt sich die entsprechende Vorlage von [rollkunstlauf.info](http://rollkunstlauf.info) herunter. Dann wird für jeden Wertungsrichter getrennt die Summe der A- und B-Noten berechnet und eingetragen.

Nun wird es ein wenig komplizierter. Im nächsten Schritt muss jeder Läufer mit jedem anderen verglichen werden. Ziel ist es dabei, festzustellen, wer jeweils die Mehrheit der Wertungsrichter auf seiner Seite hat. Nehmen wir an, Läufer 1 hat von drei Wertungsrichtern die Gesamtnoten 3,5, 3,7 und 3,4 erhalten, Läufer 2 die Gesamtnoten 3,6, 3,6 und 3,5. Der erste und der dritte Wertungsrichter haben also Läufer 2 höher bewertet, nur der zweite Wertungsrichter Läufer 1. Damit hat Läufer 2 die Mehrheit und bekommt in der Spalte "M.V." (majority victories) einen Strich.

Am Anfang ist dieser Vergleich recht einfach. Nach dem zweiten Läufer vergleicht man Läufer 2 und Läufer 1 und vergibt einen Strich. Nach dem dritten Läufer vergleicht man Läufer 3 mit Läufer 1 - erster Strich - und Läufer 3 mit Läufer 2 - zweiter Strich. Man sieht: Von Läufer zu Läufer gibt es mehr zu vergleichen. Dafür sieht man aber auch ständig, wer (vorläufig) auf welchem Platz steht - denn wer die meisten Striche hat, der ist natürlich in Führung.

Nun kann es passieren, dass ein Wertungsrichter bei zwei Läufern die gleiche Gesamtnote vergeben hat - dann entscheidet die B-Note. Ist auch diese gleich, dann gilt dies als "Unentschieden". Gibt es beim Vergleich zweier Läufer ein oder gar mehrere Unentschieden, so kann es zu einem Patt kommen - beide Läufer haben gleich viele Stimmen der Wertungsrichter. Dann gibt es für beide Läufer einen halben Strich. Das macht die Buchführung etwas unübersichtlich, kommt aber zum Glück eher selten vor.

So wächst also unsere Strichliste während des Wettbewerbs stetig - und wenn wir den letzten Läufer mit allen vorherigen verglichen haben, dann sind wir (im Prinzip) schon fertig: Wer die meisten Striche hat, der ist auf Platz 1, und so weiter. Die Zahl der Striche heißt übrigens offiziell "Verhältniszahl" und ist in der Ergebnisliste später auch unter "M.V." zu finden.

Wie gesagt: im Prinzip! Leider ist es nicht immer so einfach, denn hin und wieder kommt es vor, dass zwei (oder gar mehr!) Läufer am Ende die gleiche Verhältniszahl haben. Und dann greift eine Reihe von Sonderregeln, die uns bei der Auswertung unserer schönen Strichliste ganz schön ins Schwitzen bringen kann.

Jetzt müssen wir nämlich noch einmal zum direkten Vergleich der von der Punktgleichheit betroffenen Läufer zurückkehren. Um unsere Striche zu machen, hatte uns zunächst gereicht, einfach die Mehrheit der Wertungsrichter festzustellen. Jetzt müssen wir diesen Vergleich mit einer "Vergleichszahl" in Zahlen fassen. Dabei bekommt jeder Läufer für jeden Wertungsrichter, der ihn höher bewertet, einen Punkt, bei einem Unentschieden einen halben. In unserem obigen Beispiel bekäme also Läufer eins einen, Läufer 2 zwei Punkte.

Wenn nun also zwei Läufer die gleiche Verhältniszahl (also gleich viele Striche) haben, dann ist derjenige besser, der beim direkten Vergleich der beiden Läufer die höhere Vergleichszahl hat. Bei mehreren Läufern mit gleicher Verhältniszahl müssen alle diese Läufer auf diese Weise untereinander verglichen und für jeden die Summe der Verhältniszahlen gebildet werden.

Sind nun auch diese (Summen der) Verhältniszahlen noch gleich, dann entscheidet die Summe der B-Noten.

Wenn auch die Summen der B-Noten noch gleich sind, dann sollten Sie lieber aufgeben. Natürlich geben die Experten hier noch nicht auf, aber nun wird's richtig aufwändig. Jetzt muss nämlich die Summe der Verhältniszahlen im Vergleich der betroffenen Läufer mit allen anderen Läufern gebildet werden. Eine Menge Rechenaufwand - und die Chance, sich in der Hektik zu verrechnen, ist dann doch recht groß. Überlassen wir das also lieber dem Computer, oder?

Und wenn das nun immer noch nicht zum Erfolg führt? Dann (endlich) entscheidet der Vergleich der Gesamtpunktzahl. Und wenn die auch noch gleich ist, streicht auch das Computerprogramm die Segel und entscheidet auf "Unentschieden".

Lassen Sie sich aber von all diesen Sonderregeln nicht entmutigen - bei den meisten Wettbewerben reicht die einfache Strichliste völlig aus, um die Platzierungen zu bestimmen. Gleiche Verhältniszahlen kommen - zum Glück - doch eher selten vor!

Wettbewerb: \_\_\_\_\_

1	A						Summe					
	B						M.V.					
2	A						Summe					
	B						M.V.					
3	A						Summe					
	B						M.V.					
4	A						Summe					
	B						M.V.					
5	A						Summe					
	B						M.V.					
6	A						Summe					
	B						M.V.					
7	A						Summe					
	B						M.V.					
8	A						Summe					
	B						M.V.					
9	A						Summe					
	B						M.V.					
10	A						Summe					

		<b>B</b>						<b>M.V.</b>		
--	--	----------	--	--	--	--	--	-------------	--	--