

## Ein Beispiel-Ergebnis

=== Szenario: mittlere Verfügbarkeit ===

20 Spieler; Anwesenheitsquote: 72,9%

1. Landesklasse	Quote=97,5%	DWZ-Schnitt=1763
2. Bezirksliga	Quote=95,5%	DWZ-Schnitt=1518

Am 14.09.2025: 72,5% Spieler da (1. 7,82/8 2. 5,76/6)

Am 28.09.2025: 73,9% Spieler da (1. 7,82/8 2. 5,77/6)

Am 09.11.2025: 73,2% Spieler da (1. 7,87/8)

Am 14.12.2025: 73,6% Spieler da (1. 7,87/8 2. 5,99/6)

Am 01.02.2026: 72,9% Spieler da (1. 7,81/8)

Mueller, Liane	in Mannschaft 1,0	anw. zu 90%
Spieler, Andi	in Mannschaft 2,0	anw. zu 20%
Spieler, Bodo	in Mannschaft 1,3	anw. zu 70%

## Erklärungen

Man bekommt immer drei Simulations-Ergebnisse („Szenarien“): im ersten Szenario sind die Spieler „normal oft“ anwesend, im zweiten selten und im dritten häufig.

Mit wie vielen Spielern wurde simuliert und wie gut waren sie verfügbar? (0%=an allen Tagen niemand da, 100%=immer alle da)

Das Ergebnis aufgeschlüsselt nach Mannschaften;

Wie komplett waren die Mannschaften besetzt, welchen DWZ-Schnitt hatten die Anwesenden?

*Einordnung der Quote: mit  $\geq 97,5\%$  ist die Mannschaft gut besetzt, bei  $\geq 95\%$  wird es vereinzelt kampflöse Bretter geben; darunter wird es dünn.  $< 90\%$  bedeutet, man wird ziemlich oft nicht vollzählig sein.*

Das Ergebnis aufgeschlüsselt nach Spieltagen;

In den Klammern steht, wie viele Bretter im Schnitt in den Mannschaften besetzt werden konnten (*im Beispiel spielt die erste Mannschaft an 8 Brettern und die zweite nur an 6*).

Idealerweise sollte es überall so aussehen wie am 14.12. in der zweiten mit 5,99/6: hier wurden in der Simulation praktisch immer alle Bretter besetzt.

Aufschlüsselung nach Spielern: wer war wie oft da und spielte wo?

Liane war fast immer da und spielte immer in der ersten.

Andi war selten da und spielte immer in der zweiten.

Die „Kommazahl“ bei der Mannschaft bedeutet, das Bodo überwiegend in der ersten, an einigen Tagen aber auch in der zweiten gespielt hat.