



Austrian Padel Number (APN)

Die **Austrian Padel Number (APN)** ist eine spielstärkenbasierte Kennzahl zur objektiven Bewertung der Leistungsstärke von Padelspieler:innen in Österreich. Sie wird von der **Austrian Padel Union (APU)** geführt und **parallel zur nationalen Punkterangliste** berechnet.

Die APN stellt sicher, dass Spieler:innen **nur in jenen Turnierkategorien antreten, die ihrer tatsächlichen Spielstärke entsprechen**, und bildet damit die sportliche Grundlage für einen fairen und ausgeglichenen Spielbetrieb.

Grundlogik der APN

Die APN ist eine **numerische Skala von 1,0 bis 8,0**:

- **1,0** entspricht einem kompletten Anfänger
- **8,0** entspricht einem Profispieler
- Amateurspieler:innen können maximal eine **APN von 7,5** erreichen

👉 **Je höher der APN-Wert, desto höher ist die Spielstärke.**

Die APN wird **auf drei Kommastellen genau** berechnet und ist ein **dynamischer Wert**, der sich auf Basis der gespielten Matches laufend verändert.

Einstieg ins APN-System

Neue Spieler:innen werden bei der erstmaligen Registrierung **automatisch mit einer APN von 1,0** eingestuft.

In begründeten Fällen kann eine **manuelle höhere Ersteinstufung** erfolgen. Diese wird ausschließlich durch das **Turnierreferat bzw. den Turnierausschuss der APU** vorgenommen, insbesondere wenn:

- relevante sportliche Vorerfahrungen (z. B. Tennis mit niedrigem ITN) vorliegen
- die Default-Einstufung zu klaren sportlichen Ungleichgewichten führen würde

Spieler:innen können eine solche manuelle Einstufung **schriftlich beim Turnierreferat** über turniere@austrianpadelunion.at beantragen.

APN-Kategorien im Turnierbetrieb

Für den Turnierbetrieb wird die APN zur Einteilung in **Spielstärkekategorien** herangezogen:

Damen / Herren

- **Starter:** APN 1,0 – 2,5
- **Advanced:** APN 1,0 – 4,5
- **Expert:** APN 2,5 – 5,5
- **Professional:** ab APN 3,5
- **Elite:** ab APN 3,5

Mixed

- **Mixed Starter:** APN 1,0 – 3,0
- **Mixed Advanced:** ab APN 1,0
- **Mixed Expert (nur Österreichische Meisterschaften):** ab APN 2,5

Die Bewertung erfolgt **immer auf Einzelpersonenbasis**. Hat eine Spielerin oder ein Spieler einer Paarung einen zu hohen APN-Wert, ist das gesamte Team **für diese Kategorie nicht startberechtigt**.

Anwendung im Turnierbetrieb

- Jeder Verein bzw. Standort kann Turniere **innerhalb einer definierten APN-Spanne** ausschreiben.
- Die Spanne ist **verpflichtend bei der Turniererstellung und in der Turnierbeschreibung anzugeben**.
- Beispiel: Ein Starter-Turnier kann auf Spieler:innen mit einer APN von **1,0 bis 1,5** beschränkt werden.
- Mit der Vergabe einer **Wildcard** kann die APN-Prüfung im Einzelfall aufgehoben werden.

Veränderung der APN

- Die APN verändert sich **mit jedem Spiel**, das für die österreichische Rangliste gewertet wird.
- Sie wird **unmittelbar nach Abschluss eines Turniers aktualisiert**. In der Reihenfolge, in der es vom Veranstalter eingetragen wird.

- Solange das Turnier nur im Status beendet ist und die Ergebnisse noch nicht vom Veranstalter eingetragen wurden, wird weder die APN, noch die Punkteanzahl aktualisiert. Daher sind die Veranstalter angehalten, die Turniere so rasch wie möglich abzuschließen!

Dabei gilt:

- alle gewerteten Spiele fließen in die Berechnung ein
- einzelne Spiele können **nicht aus der Berechnung ausgeschlossen** werden
- ein **w.o.-Spiel** wird so behandelt, als wäre es regulär gewonnen bzw. verloren worden

Nachträgliche Änderungen der APN aufgrund von Korrekturen

Fehler können passieren – so auch bei der Eintragung von Spielergebnissen. Wenn das passiert und ein Match nach Abschluss des Turniers und somit nach bereits erfolgter Berechnung der APN korrigiert wird, erfolgt auch die Berechnung der APN erneut.

Alle Spiele, die nach dem geänderten Spiel gespielt wurden, werden neu berechnet und zwar wieder in der Reihenfolge, in der sie eingetragen wurden.

Grundprinzip der Berechnung (vereinfacht erklärt)

Für die APN-Berechnung wird die **durchschnittliche Spielstärke der beiden Paarungen** miteinander verglichen.

- Zunächst wird für jedes Team ein **Team-APN-Wert** gebildet (Mittelwert der beiden Spieler:innen).
- Aus der Differenz dieser Teamwerte ergibt sich die **Stärkeabweichung** zwischen den Paarungen.
- Je nachdem, ob ein Team **als stärker oder schwächer** eingestuft wird und **gewinnt oder verliert**, fällt die Anpassung der APN unterschiedlich aus.

Grundsätzlich gilt:

- Siege gegen **stärkere Gegner:innen** führen zu einer **größeren APN-Erhöhung**
- Niederlagen gegen **schwächere Gegner:innen** führen zu einer **stärkeren APN-Reduktion**
- Je größer der Spielstärkeunterschied, desto **gedämpfter** fällt die Veränderung aus

Die Berechnung folgt dem Prinzip einer **logistischen Ausgleichskurve**, um extreme Sprünge zu vermeiden und die Entwicklung der APN realistisch und stabil zu halten.

Berechnungslogik im Detail

Die Berechnung erfolgt auf Basis der durchschnittlichen APN der beiden Teams.

Teamstärken

- Team A: $A = (S1 + S2) / 2$
- Team B: $B = (S3 + S4) / 2$

Differenz

- $d = \text{MAX}(1; \text{ABS}(A-B))$
- Sollte die Differenz kleiner 1 sein, so wird diese mit dieser Formel auf 1 gesetzt.

Koeffizienten (Parameter)

- **kgb**: schwächeres Team gewinnt (Grundwert: 0,15)
- **kvs**: stärkeres Team verliert (Grundwert: 0,15)
- **kgs**: stärkeres Team gewinnt (Grundwert: 0,05)
- **kvb**: schwächeres Team verliert (Grundwert: 0,05)

Anpassung pro Spieler: zwei Fälle

- **Erwartetes Ergebnis** (stärkeres Team gewinnt):
 - Sieger: **Aktuelle APN + $(1/d \times kgs)$**
 - Verlierer: **Aktuelle APN - $(1/d \times kvb)$**
- **Überraschung** (schwächeres Team gewinnt):
 - Sieger: **Aktuelle APN + $(d \times kgb)$**
 - Verlierer: **Aktuelle APN - $(d \times kvs)$**



AUSTRIAN
PADEL UNION



ÖSTERREICHISCHER
PADEL
VERBAND

Beispiel 1:

Team A:

Spieler 1A hat einen APN von 2
Spieler 2A hat einen APN von 3

Teamdurchschnitt: 2,5

Team B:

Spieler 3B hat einen APN von 3
Spieler 4B hat einen APN von 4

Teamdurchschnitt: 3,5

Die Differenz „d“ der beiden Teams = 1
Wenn die Differenz <1 wäre, wird diese immer auf 1 gesetzt.

1. Fall Team A verliert (erwartet, da Team A vom APN her das schlechtere Team ist):

Team A ist schlechter als Team B	APN neu
APN Spieler 1A - (1/Differenz Team APN* kvb Faktor)	1,950
APN Spieler 2A - (1/Differenz Team APN* kvb Faktor)	2,950
APN Spieler 3B + (1/Differenz Team APN* kgs Faktor)	3,050
APN Spieler 4B + (1/Differenz Team APN* kgs Faktor)	4,050

2. Fall Team A gewinnt (unerwartet, da Team A vom APN her das schlechtere Team ist):

Team A ist schlechter als Team B	APN neu
APN Spieler 1A + (Differenz Team APN* kgb Faktor)	2,150
APN Spieler 2A + (Differenz Team APN* kgb Faktor)	3,150
APN Spieler 3B - (Differenz Team APN* kvs Faktor)	2,850
APN Spieler 4B - (Differenz Team APN* kvs Faktor)	3,850

Beispiel 2:

Team A:

Spieler 1A hat einen APN von 1
Spieler 2A hat einen APN von 2

Teamdurchschnitt: 1,5

Team B:

Spieler 3B hat einen APN von 3
Spieler 4B hat einen APN von 4

Teamdurchschnitt: 3,5

Die Differenz „d“ der beiden Teams = 2
Wenn die Differenz <1 wäre, wird sie immer auf 1 gesetzt.

1. Fall Team A verliert (erwartet, da Team A vom APN her das schlechtere Team ist):

Team A ist schlechter als Team B	APN neu
APN Spieler 1A - (1/Differenz Team APN* kvb Faktor)	1,000
APN Spieler 2A - (1/Differenz Team APN* kvb Faktor)	1,975
APN Spieler 3B + (1/Differenz Team APN* kgs Faktor)	3,025
APN Spieler 4B + (1/Differenz Team APN* kgs Faktor)	4,025

2. Fall Team A gewinnt (unerwartet, da Team A vom APN her das schlechtere Team ist):

Team A ist schlechter als Team B	APN neu
APN Spieler 1A + (Differenz Team APN* kgb Faktor)	1,300
APN Spieler 2A + (Differenz Team APN* kgb Faktor)	2,300
APN Spieler 3B - (Differenz Team APN* kvs Faktor)	2,700
APN Spieler 4B - (Differenz Team APN* kvs Faktor)	3,700

Für weitere Beispielberechnungen stellen wir euch ein **APN-Berechnungs-Excel** zur Verfügung, wo ihr die Veränderungen simulieren könnt. Dieses findet ihr unter **“Über uns/Downloads”**.

Stand: April 2026