

Das ändert sich bei der Berechnung der Generali Leistungsklasse

(02.09.2020)



Ab dem 1. Oktober 2020 gibt es neue Regularien für die Berechnung der Generali Leistungsklasse. Nach mehrjähriger Arbeit an der LK-Reform stehen nun die grundlegenden Änderungen fest, die ab Oktober in Kraft treten werden. Anstoß zur Entwicklung der bevorstehenden Leistungsklassen-Reform war eine Umfrage, die im Jahr 2017 unter den aktiven Tennisspielern in Deutschland vorgenommen wurde. Das Resultat: Einige Änderungen sollen in der Wertung der LK vorgenommen werden. Nun stehen diese fest und werden mit Beginn der Wintersaison greifen.

Wöchentliche Aktualisierung

Die LK wird deutlich dynamischer: Jede Woche erfolgt eine Aktualisierung der LK unter Berücksichtigung der erzielten Mannschafts- und Turnierergebnisse.

Erweiterung des LK-Bereiches bis LK 25

Damit ergibt sich eine größere Differenzierung im unteren LK-Bereich, sodass sich die vielen Spieler mit LK 23 besser verteilen werden.

Leichterem Aufstieg im unteren LK-Bereich

Spieler haben es im unteren LK-Bereich von nun an leichter, sich zu verbessern. In der LK 25 reicht beispielsweise bereits ein Einzelsieg für einen Aufstieg um eine LK-Stufe. So können sich bislang zu schlecht eingestufte Spieler schnell in Richtung einer adäquaten Bewertung entwickeln.

LK mit Nachkommastelle

Das ändert sich bei der Berechnung der Generali Leistungsklasse

Auch innerhalb der einzelnen LK-Stufen wird genauer differenziert: Die LK wird mit einer Dezimalstelle ausgewiesen. Somit lassen sich auch kleinere Verbesserungen abbilden.

Reduzierung des maximalen Abstiegs

Der bisherige Abstieg von max. 2 LK-Stufen pro Jahr wird auf 1,2 reduziert. Die Verrechnung erfolgt ebenfalls kontinuierlich: Jeder Spieler bekommt pro Monat einen "Motivationsaufschlag" von 0,1 auf seine LK angerechnet.

Wertung der Doppel

Endlich wird auch Doppelspielen angemessen gewürdigt: Doppel- und Mixed-Ergebnisse fließen mit 50% Wertigkeit in die LK-Berechnung ein. Damit wird sich das Abschenken von Doppeln in Mannschaftsspielen reduzieren und es ergeben sich vielfältige Möglichkeiten für neue, attraktive Turnierformate.

Jeder Sieg zählt

Auch Siege gegen LK-schwächere Gegner führen zukünftig zu einer stärkeren Verbesserung. Somit ist jedes Match wichtig und jeder Erfolg wertvoll.

So erfolgt die Anrechnung von Siegen

LK-Punkte

Wie bisher richtet sich die Punktzahl für einen Sieg nach der LK-Differenz der beiden Spieler. Ein Sieg gegen einen Spieler mit der gleichen LK ist weiterhin 50 Punkte wert.

Hürde

Die erzielten Punkte werden durch einen Hürdenwert geteilt. Dieser gibt die Punktzahl an, die für einen Aufstieg um eine LK-Stufe benötigt wird. Dementsprechend bedeuten z.B. 50 Punkte bei einer Hürde von 100 Punkten eine Verbesserung von 0,5 LK-Stufen.

Der Hürdenwert hängt von der eigenen LK ab; je besser die LK, desto höher die Hürde. Somit werden im oberen LK-Bereich weiterhin höhere Anforderungen an die Spieler für einen Aufstieg gestellt: Bisher wurde dies über die Anzahl der benötigten Siege gegen Gegner mit besserer LK geregelt. Die Hürde ersetzt diese Bedingung.

Altersklassenfaktor

Zusätzlich beeinflusst die Altersklasse der Turnierkonkurrenz oder der Liga die

Das ändert sich bei der Berechnung der Generali Leistungsklasse

Wertigkeit des Sieges.

Ein Altersklassenfaktor von 0,8 z.B. bedeutet, dass die o.g. Verbesserung von 0,5 LK-Stufen nur zu 80% angerechnet, also auf 0,4 reduziert wird.

Der Faktor wird im Jugend- und Seniorenbereich wirksam. Zielsetzung ist es, die LK auch über die verschiedenen Altersstufen hinweg wieder besser vergleichbar zu machen.

Weitere Details zur LK-Berechnung kommen bald

Das Projekt befindet sich in der finalen Testphase. Die vollständige Beschreibung wird zeitnah und rechtzeitig veröffentlicht.

Die zum Teil detaillierten Informationen, die bereits auf anderen Webseiten und Portalen veröffentlicht worden sind, basieren auf Entwurfsunterlagen und sind daher nicht authentisch. Alle Details zur LK-Reform findest du in den kommenden Wochen auf den offiziellen DTB-Kanälen.