

# SETZLISTEN BEI GRT-TURNIEREN - ROUNDNET GERMANY E. V.

Die Richtlinien zu Setzlisten bei Turnieren der German Roundnet Tour (GRT) wurden am 01.03.2023 vom Turnier-Referat des Roundnet Germany e.V. verabschiedet.

## Allgemeines

Die Setzlisten der Gruppenphase der GRT-Turniere werden prinzipiell anhand des RG Index-Wertes des Teams erstellt. Dies ist die Summe der RGX-Werte aller Teammitglieder. Spielende ohne RGX-Werte werden mit 0 bewertet. Die Teams werden absteigend nach dem RGX-Wert sortiert.

Sollten mehrere Teams den gleichen oder noch keinen RGX-Wert haben, wird die Reihenfolge dieser Teams in der Setzliste zufällig bestimmt. Ausnahmen können von den Turnier-Organisierenden in Absprache mit dem Turnier-Referat manuell korrigiert werden. Dies muss mit ausreichend zeitlichem Vorlauf geschehen.

## Zur Einteilung der Gruppen gilt Folgendes:

Die "X"-Teams mit den "X"-höchsten RGX-Werten bilden die Gruppenköpfe ("X" steht hier für die Anzahl der Gruppen). Um annähernd ausgeglichene Gruppen zu erzeugen, wird für die weitere Einteilung in die Gruppen das "Schleifenprinzip" verwendet.

### Folgendes Beispiel zur Erklärung:

4 Gruppen a 4 Teams:

*Runde 1 der Zuteilung:*

Gruppe A: #Team1, Gruppe B: #Team2, Gruppe C: #Team3, Gruppe D: #Team4

*Runde 2 der Zuteilung:*

Gruppe A: #Team8, Gruppe B: #Team7, Gruppe C: #Team6, Gruppe D: #Team5

*Runde 3 der Zuteilung:*

Gruppe A: #Team9, Gruppe B: #Team10, Gruppe C: #Team11, Gruppe D: #Team12

*Runde 4 der Zuteilung:*

Gruppe A: #Team16, Gruppe B: #Team15, Gruppe C: #Team14, Gruppe D: #Team13

Gruppe/Runde	Gruppe A	Gruppe B	Gruppe C	Gruppe D
Runde 1	#Team 1	#Team2	#Team 3	#Team 4
Runde 2	#Team8	#Team7	#Team6	#Team5
Runde 3	#Team9	#Team10	#Team11	#Team12
Runde 4	#Team16	#Team15	#Team14	#Team13

Bei mehreren Gruppen und mehreren Teams wird das System an die entsprechende Anzahl angepasst.

Durch die Einteilung der Gruppen und den Aufbau des nachfolgenden K.O.-Systems ist gewährleistet, dass die beiden Teams mit den höchsten RGX-Werten (#Team1 und #Team2) frühestens im Finale aufeinandertreffen (Annahme hierbei: #Team1 und #Team2 gewinnen jeweils ihre Gruppe).

### **Veröffentlichung der Gruppen**

Um auf kurzfristige Abmeldungen/Krankheiten etc. von Teams reagieren zu können, werden mit Schluss der Anmeldung am Morgen des Turniertags alle Gruppen der davon betroffenen Divisions neu erstellt. Um unnötig viele Gruppenerstellungen und Verwirrung zu vermeiden, sollten die erstellten Gruppen erst am Abend vor dem Turniertag von der ausrichtenden Community veröffentlicht werden. Hierbei ist darauf zu achten, dass die Veröffentlichungen mit dem Zusatz "vorläufige Gruppen" gekennzeichnet werden. Ausnahmen können von den Turnier-Organisierenden in Absprache mit dem Turnier-Referat manuell korrigiert werden. Dies muss mit ausreichend zeitlichem Vorlauf geschehen.