

Universität Bayreuth

Kulturwissenschaftliche Fakultät

Bayreuther Zentrum für Sportwissenschaft

Dr. Uwe Scholz

Masterarbeit
Wintersemester 2022/23

Thema:
**Zur Zufriedenheit von Roundnet Germany e.V. Mitgliedern mit
ihrem Verband –
Eine quantitative Untersuchung mittels des ISL-Ansatzes**

Vorgelegt von:

Valentin Rädler

Löhestraße 2

95444 Bayreuth

Tel.: 015778975004

E-Mail: valentin.raedler@uni-bayreuth.de

6. Semester Master Sportökonomie

Matrikelnummer: 1402322

Abgabetermin:

31. März 2023

Zusammenfassung

Die vorliegende Masterarbeit beschäftigt sich damit, wie zufrieden die Mitglieder von Roundnet Germany e.V. mit ihrem Verband sind und welche Bereiche für sie besondere Wichtigkeit besitzen. Zudem soll herausgefunden werden, in welchen Bereichen bzw. bei welchen Merkmalen es Servicelücken gibt. Hierfür wurde der ISL-Ansatz verwendet, der eine direkte Messung der Mitgliederzufriedenheit ermöglicht. Die Ergebnisse wurden hauptsächlich durch eine Online-Umfrage mit 149 RG-Mitgliedern erhoben und mittels einer Faktoren- und Regressionsanalyse weiterverarbeitet. Die Analysen zeigen, dass die Kommunikation und Außendarstellung für die Mitglieder am wichtigsten sind und dass sie in diesem Bereich auch eine sehr hohe Zufriedenheit besteht. Der Bereich "Rating/Ranking" wurde als zweitwichtigster Bereich identifiziert, in dem es eindeutig Servicelücken gibt. Da jedoch im Zeitraum der Umfrage von Roundnet Germany bereits Änderungen bzw. Anpassungen in diesem Bereich vorgenommen wurden, kann davon ausgegangen werden, dass diese Servicelücken bereits bekannt sind.

Abstract

This master's thesis looks at how satisfied the members of Roundnet Germany e.V. are with their association and which areas are particularly important to them. In addition, the aim is to find out in which areas, or for which features there are service gaps. For this purpose, the ISL approach was used, which enables a direct measurement of member satisfaction. The results were mainly collected through an online survey with 149 RG members and further processed by means of a factor and regression analysis. The analyses show that communication and external representation are most important for the members and that they are also very satisfied in this area. The area "Rating/Ranking" was identified as the second most important area, where there are clearly service gaps. However, since Roundnet Germany had already made changes or adjustments in this area during the survey period, it can be assumed that the service gaps are already known.

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis.....	II
Tabellenverzeichnis.....	III
Abbildungsverzeichnis.....	IV
Abkürzungsverzeichnis.....	V
1. Einleitung.....	1
2. Theoretische Grundlagen zur Untersuchungsthematik	4
2.1 Was ist Roundnet?.....	4
2.1.1 Material und Aufbau.....	4
2.1.2 Spielablauf.....	5
2.2 Entstehung und Verbreitung.....	7
2.3 Roundnet weltweit.....	8
2.3.1 Verbände und Organisationen.....	10
2.4 Roundnet in Deutschland.....	12
2.4.1 Rolle von Roundnet Germany e.V.	13
2.5 Aktueller Forschungsstand	15
3. Theoretische Grundlagen zur Methodik.....	18
3.1 Zusammenarbeit mit Roundnet Germany e.V.....	18
3.2 Zufriedenheitsanalyse mittels des ISL-Ansatzes	18
4. Ergebnisse	23
4.1 ISL-Ansatz	23
4.1.1 Bottom-Up Analyse.....	23
4.1.2 Top-Down-Analyse	37
4.2 Weitere Ergebnisse.....	43
4.2.1 Allgemeine Zufriedenheit.....	44
4.2.2 Vergleich Zufriedenheit vs. Wichtigkeit.....	44
4.2.3 Merkmale mit fehlendem Wissen	48
5. Diskussion/Limitationen/Ausblick	50
5.1 Diskussion	50
5.2 Limitationen	51
5.3 Ausblick.....	52
6. Fazit.....	54
7. Quellenverzeichnis.....	57

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: KMO- und Bartlett-Test.....	31
Tabelle 2: KMO- und Bartlett-Test 2	31
Tabelle 3: Hauptkomponentenanalyse.....	32
Tabelle 4: rotierte Komponentenmatrix	33
Tabelle 5: Cronbach's α	34
Tabelle 6: Ergebnisse Regressionsanalyse.....	35
Tabelle 7: Regressionsanalyse: Kollinearitätsstatistik	37
Tabelle 8: Allgemeine Zufriedenheit mit RG	37
Tabelle 9: Regressionsanalyse: Ergebnisse 2	38
Tabelle 10: Wichtigkeit der Faktoren	39
Tabelle 11: Wichtigkeit Merkmale	40
Tabelle 12: Zufriedenheit nach Dauer der Mitgliedschaft.....	44
Tabelle 13: Mittelwerte Zufriedenheit vs. Wichtigkeit.....	45
Tabelle 14 Antworten: "Kann ich nicht beurteilen"	48

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Spikeball Pro Set	4
Abbildung 2: Roundnet: Abstände und Positionierung	5
Abbildung 3: Messverfahren der Dienstleistungsqualität aus originärer Kundensicht.....	19
Abbildung 4: Schritte des ISL-Ansatzes.....	20
Abbildung 5: Merkmale von RG.....	26
Abbildung 6: Bereinigung Fragebögen.....	28
Abbildung 7: Regressionsanalyse: Streudiagramm	36
Abbildung 8: Mittelwerte Zufriedenheit.....	41

Abkürzungsverzeichnis

EURA	European Roundnet Association
IRF	International Roundnet Federation
GRT	German Roundnet Tour
RG	Roundnet Germany e.V.
RGX	Roundnet Germany Index
SRA	Spikeball Roundnet Association
STS	Spikeball Tour Series

1. Einleitung

„Unser Ziel ist es irgendwann Olympisch zu werden (...)“ (Sportschau 2022)

Diese Aussage formulierte Fre Esken, Vorstand von Roundnet Belgium und Vorstandsmitglied der International Roundnet Federation, gegenüber der Sportschau bei den ersten Roundnet Weltmeisterschaften im Jahr 2022 (Sportschau 2022). Während der IRF-Vorstand diesem Ziel sehr positiv gegenüberzustehen scheint, dürften anderen die Olympiabewerbung hingegen als utopisch ansehen.

Die meisten Deutschen werden die Sportart Roundnet, besser bekannt als Spikeball, mittlerweile schon einmal gesehen haben. Vier Personen, die im Park um eine Art Minitrampolin stehen und versuchen einen meist gelben Gummiball auf dieses zu schlagen, ist seit ein paar Jahren kein seltenes Bild mehr. Das dieses „Gespieler“ seit einigen Jahren auch als richtige Sportart betrieben wird und im vergangenen Jahr die ersten Weltmeisterschaften mit insgesamt 33 Nationen stattgefunden haben, dürfte jedoch eher weniger Menschen bekannt sein (Götz 2022).

Obwohl die Sportart bereits fast 40 Jahre alt ist, wurde sie erst vor ca. 10-15 Jahren populär und erreichte eine größere Bekanntheit. In den ersten Jahren wurde Spikeball, wie die Sportart damals noch offiziell hieß, zunächst hauptsächlich in den USA gespielt. So fand dort 2013 bereits das erste von Spikeball gesponserte Turnier statt (france24 2018).

Bis die Sportart in Deutschland Popularität erlangte dauerte es noch einige Jahre. 2018 wurden hier die ersten „offiziellen“ Turniere im Roundnet, wie es mittlerweile heißt, gespielt und im August 2019 fand die erste Deutsche Meisterschaft statt. Nachdem die Sportart in Deutschland weiter an Beliebtheit gewann, wurde 2020 Roundnet Germany e.V. als deutscher Verband gegründet und sorgt seither für eine stetige Entwicklung von Roundnet in Deutschland (Roundnet Germany e.V.).

Während die IRF mit der Teilnahme an den Olympischen Spielen ein sehr ambitioniertes Hauptziel ausgegeben hat, sind die Ziele von RG nicht

unbedingt kleiner. Nils Grimm, Mitgründer und Vorstandsmitglied von RG, formulierte die Zugehörigkeit zum Deutschen Olympischen Sportbund bereits im Jahr 2020 als eines der Ziele von RG (Martens 2020). Dies wäre sicherlich ein großer Schritt um, als Sportart Anerkennung zu erlangen, ist jedoch auch kein leichter. So bedarf es insgesamt 10.000 Mitgliedern, um in den DOSB aufgenommen zu werden. Bei aktuell 818 Mitgliedern ist demnach noch ein weiter Weg zu gehen.

Die Mitgliedergewinnung und -bindung baut unter anderem auf eine hohe Mitgliederzufriedenheit auf. An diesem Punkt setzt diese Masterarbeit an und möchte folgende Forschungsfragen beantworten: Wie zufrieden sind die Mitglieder von Roundnet Germany e.V. mit ihrem Verband? Welche Merkmale sind den Mitgliedern besonders wichtig? In welchen Bereichen liegen Servicelücken vor? Wie können die Servicelücken geschlossen werden?

Zur Beantwortung der Forschungsfragen wird eine Zufriedenheitsanalyse mittels des ISL-Ansatzes gewählt. Dabei werden zunächst in einer Vorstudie verschiedene Merkmale von RG herausgearbeitet. In der Hauptstudie wird dann mittels einer Online-Umfrage die Zufriedenheit und Wichtigkeit zu den einzelnen Merkmalen abgefragt. Durch eine Faktoren- und Regressionsanalyse werden anschließend die erhobenen Ergebnisse weiterverarbeitet und analysiert. Dadurch können die verschiedenen Zufriedenheits- und Wichtigkeitswerte ermittelt und Servicelücken ausfindig gemacht werden.

Der Aufbau dieser Arbeit sieht folgendermaßen aus: Zu Beginn werden theoretische Grundlagen zu Roundnet vermittelt. Dafür wird zunächst erklärt, wie Roundnet gespielt wird und welche Regeln in diesem Sport gelten. Anschließend wird die Entstehung und Verbreitung von Roundnet erläutert. Es wird danach der aktuelle Stand von Roundnet weltweit mit den dazugehörigen Verbänden und Organisationen vorgestellt. Anschließend wird die Lage von Roundnet in Deutschland, inklusive der Rolle von RG dargelegt. Um diese Masterarbeit einordnen zu können, wird zudem die aktuelle Forschungslage im Bereich Roundnet vorgestellt. Im nächsten Abschnitt werden die methodischen Grundlagen rund um den ISL-Ansatz vorgestellt. Die

Durchführung dessen wird im anschließenden Kapitel aufgezeigt. Dabei wird vor allem auf den Hauptfragebogen, dessen Erstellung und die darin enthaltenen Merkmale eingegangen. Im Anschluss werden die verschiedenen Analysemethoden angewandt und verschiedene Ergebnisse vorgestellt. Letztlich werden die Ergebnisse diskutiert, verschiedene Limitationen aufgezeigt und ein Ausblick auf zukünftige Forschungsarbeiten in diesem Bereich gegeben.

2. Theoretische Grundlagen zur Untersuchungsthematik

2.1 Was ist Roundnet?

Roundnet, vielen auch als Spikeball bekannt, mehr dazu in 2.2 Entstehung und Verbreitung, ist eine Trendsportart, die zwei gegen zwei gespielt wird und sich von den Regeln am Beachvolleyball orientiert (RoundnetGermany e.V. 2022b).

2.1.1 Material und Aufbau

Das Spielgerät besteht beim Roundnet zum einen aus einem runden, im Durchmesser 91,4 cm breiten und 20,3 cm hohen Set, das aus fünf Füßen, fünf Randteilen und einem Netz besteht. Auf dieses Set wird mit einem, mit Luft gefülltem, Gummiball gespielt, der einen Umfang von ca. 30 cm besitzen muss (International Roundnet Federation 2022b). Mittlerweile gibt es verschieden Hersteller für Roundnet Sets, wie beispielsweise Rashball, Bamball oder Spikeball. Bei den meisten Turnieren wird mit Pro Sets von Spikeball gespielt.



Abbildung 1: Spikeball Pro Set

Quelle: Spikeball 2023

Um das Set herum werden zwei Markierungen benötigt. Zum einen, die Angaben-Linie, mit vier Markierungen für die Angaben-Position. Diese ist 2,60 m von der Mitte des Sets oder 2,13 m vom Rand des Sets entfernt (Roundnet Germany e.V. 2022d). Zusätzlich benötigt man eine weitere Markierung für die No-Hit-Zone. Diese wird meist durch eine Linie oder einen Teppich gekennzeichnet. Die No-Hit-Zone ist 91 cm von der Spielfeld Mitte bzw. 46 cm vom Rande des Sets entfernt.

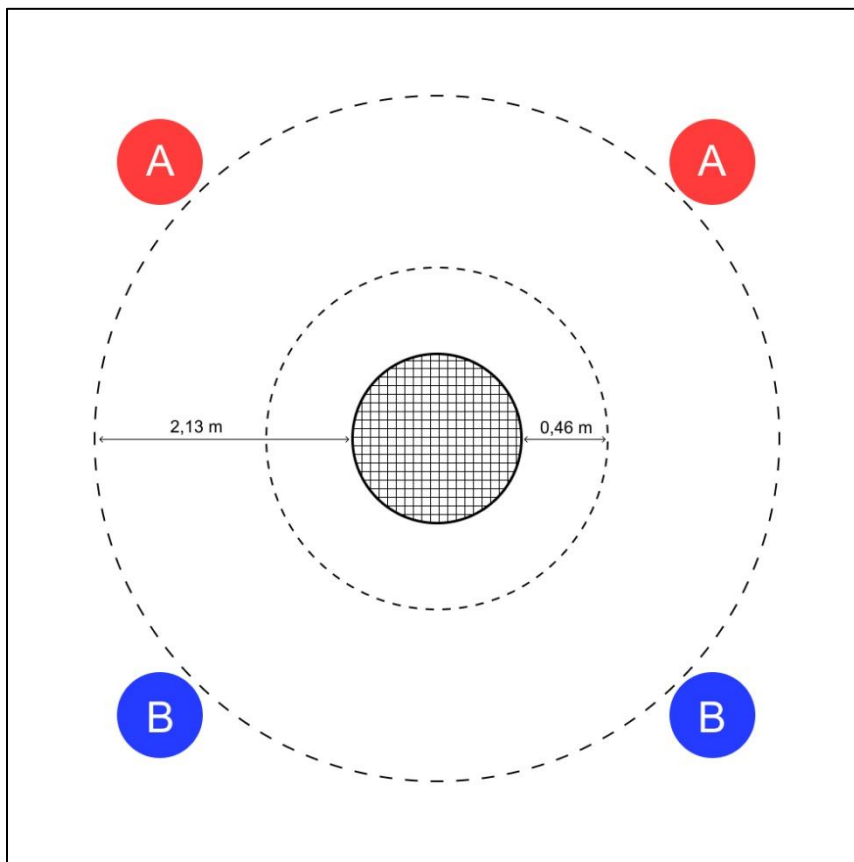


Abbildung 2: Roundnet: Abstände und Positionierung

Quelle: Eigene Darstellung

2.1.2 Spielablauf

Ziel des Spiels ist es, schneller als die gegnerische Mannschaft die benötigte Anzahl an Punkten zu erzielen. In den meisten Fällen wird im Roundnet bis elf, 15 oder 21 Punkte gespielt, wobei man zwei Punkte Abstand zum gegnerischen Team benötigt (Roundnet Germany e.V. 2022d).

Die Spielenden stehen zu Beginn jedes Ballwechsels, wie in Abbildung 2 gezeigt, in einem 90 Grad Winkel um das Netz verteilt. Die zwei Personen eines Teams stehen dabei nebeneinander. Alle Spieler*innen müssen außerhalb der Angaben-Markierung stehen. Lediglich der Spielende, der die Angabe annimmt, darf seine Position und seinen Abstand frei wählen (Roundnet Germany e.V. 2022d).

Ein/e Spieler*in beginnt mit einem Aufschlag. Dabei muss die Person den Ball aus einer Hand werfen bzw. fallen lassen und mit einer Hand oder einem anderen Körperteil den Ball auf das Netz spielen. Der Ball muss sich dabei mindestens 10 cm aus der Wurfhand entfernen, bevor er gespielt wird. Ist der Aufschlag nicht korrekt, hat der/die Spieler*in einen zweiten Versuch. Durch welche Fehler der Aufschlag nicht korrekt ist, wird im übernächsten Absatz erklärt. Ist der zweite Aufschlag ebenfalls ein Fehler, gibt es einen Punkt für die gegnerische Mannschaft (International Roundnet Federation 2022b).

Nach einem korrekten Aufschlag versucht die Person gegenüber, den Ball anzunehmen. Das annehmende Team hat nun maximal drei Ballkontakte, um den Ball zurück auf das Netz zu spielen, wobei die Kontakte abwechselnd erfolgen müssen. Mit welchem Körperteil die Kontakte erfolgen, spielt dabei keine Rolle. Schaffen sie es den Ball zurück auf das Netz zu schlagen, hat die gegnerische Mannschaft nun ebenso maximal drei Kontakte Zeit, um den Ball zurück auf Netz zu befördern. Die Spieler*innen dürfen sich nach dem Aufschlag völlig frei bewegen, da Roundnet eine 360 Grad Sportart ohne Spielfeldbegrenzung ist. Dies geht so lange, bis es ein Team nicht schafft, den Ball mit den genannten drei Berührungen zurück aufs Netz zu spielen oder einen Fehler verursacht. In diesem Fall erhält das andere Team einen Punkt und hat den nächsten Aufschlag (Roundnet Germany e.V. 2022d).

Zu den Fehlern zählt unter anderem, wenn der Ball den Rand berührt, wenn der Ball den Boden berührt, wenn der Ball mehrmals das Netz berührt und wenn ein/e Spieler*in das Set berührt. Diese Aktionen führen auch zu einem Fehler bei der Angabe, wobei hier eine Ablenkung des Balls durch den

Netzbereich nahe dem Rand, auch Pocket genannt, ebenfalls ein Fehler darstellt. Es gibt noch einige weitere Regeln, die zu Fehlern oder Wiederholungen führen, diese sind jedoch für diese Arbeit nicht weiter relevant und werden deshalb nicht alle genannt (International Roundnet Federation 2022b),.

Zusätzlich kann mit der oben bereits erwähnten No-Hit-Zone gespielt werden. Die Regel ist hier, dass Spieler*innen, die den Ball auf das Netz spielen, während der Schlagbewegung nicht die No-Hit-Zone berühren bzw. betreten dürfen. Hierzu zählt die gesamte Schlagbewegung, bis die schlagende Person ihre Körperkontrolle wieder erlangt hat (International Roundnet Federation 2022b). Im Anfängerbereich wird oft nicht mit dieser Regel gespielt. Bei Turnieren wird die No-Hit-Zone von den Veranstaltern gerne benutzt, um das Turnier nach Divisionen zu unterteilen. Bei Turnieren, die von Spikeball organisiert sind, wird in den unteren beiden Divisionen beispielsweise ohne No-Hit-Zone gespielt. Anders wird dies in Deutschland gehandhabt. Hier entschied sich RG dazu, auf allen Spielniveaus mit der No-Hit-Zone Regelung zu spielen, um einen Übergang vom Anfänger*innen zum professionellen Bereich einfacher zu machen (Roundnet Germany e.V. 2021a).

2.2 Entstehung und Verbreitung

Ursprünglich wurde Spikeball im Jahr 1989 von Jeff Knurek entwickelt und von der japanischen Marke „Tomy“ bis ins Jahr 1995 vermarktet. Im Jahr 2003 entdeckte der heutige Spikeball Inc.'s CEO Chris Ruder das Spiel wieder für sich, als er mit seinem Bruder und Freunden das „alte“ Spikeball spielte. In den Jahren darauf kaufte Ruder die Markenrechte und gründete im Jahr 2008 Spikeball Inc.. Fünf Jahre später machte er bereits eine Million \$ Umsatz (Jacqueline Zote 2019). Den großen Durchbruch hatte Spikeball dann allerdings nochmal zwei Jahre später, als es Chris Ruder mit seiner Firma 2015 bei in der Fernsehsendung „Shark Tank“, dem amerikanischen Pendant zur „Höhle der Löwen“, ins Finale schaffte (Jacqueline Zote 2019). Durch die große Bekanntheit bestand nun jedoch die Gefahr,

dass Spikeball den Markennamen verliert, da man eine Sportart markenrechtlich nicht schützen kann. Aus diesem Grund wurde die Sportart Spikeball zu Roundnet umbenannt und Spikeball lediglich zu einem Set-Hersteller (Michael Restin 2021). Da Spikeball jedoch lange der offizielle Begriff für den Sport war und die meisten Menschen auch mit Sets der Marke Spikeball Roundnetspielen, werden die Begriffe im allgemeinen Sprachgebrauch oft noch als Synonym verwendet (Michael Restin 2021). In dieser Arbeit wird im Weiteren jedoch lediglich der Begriff „Roundnet“ als Begriff für die Sportart verwendet.

2.3 Roundnet weltweit

2022 gibt es laut spikeball.com weltweit über 4 Millionen Spieler*innen, die Roundnet spielen. Im Jahr 2022 sollen insgesamt über 150 Turniere stattgefunden haben (Chris Ruder). Die meisten Informationen zu Turnieren und Spieler*innen liegen über die USA und Europa vor, weshalb sich in diesem Kapitel darauf fokussiert wird.

Die größten Turniere in den USA sind von Spikeball selbst organisiert und unter dem Namen „Spikeball Tour Series“ bekannt. Diese bestand 2022 aus 16 Challenger- und 3 Mayor-Turnieren. Bei diesen Turnieren können neben den Preisgeldern, Punkte gewonnen werden. Mit diesen Punkten oder einem der besten Plätze bei einem der Mayor-Turniere, kann man sich für das Spikeball-Tour-Series-Championship am Ende der Saison im Herbst qualifizieren. 2022 fanden zum ersten Mal zwei Turniere der STS in Europa statt (Spikeball Roundnet Association). Im Jahr 2023 soll dies weiter ausgeweitet werden. Es sind insgesamt vier Challenger Turniere und ein Mayor Turnier in Europa geplant, wobei die Challenger Turniere auch zur EURA-Series zählen, auf die im nächsten Abschnitt eingegangen wird. Inklusive der Turniere in Europa soll die STS in 2023 22 Challenger- und fünf Mayor-Turniere beinhalten (Spikeball Roundnet Association). Dies zeigt, dass der Sport sich weiterhin im Wachstum befindet. Die Ausweitung auf Europa deutet zudem darauf hin, dass Spikeball als Unternehmen viel Potential im europäischen Markt erkennt.

In Europa werden viele Turniere von einzelnen kleineren Vereinen bzw. Communities in den jeweiligen Städten ausgerichtet. Auch wenn hier teilweise Spieler*innen aus unterschiedlichen Ländern teilnehmen, wird auf diese Turniere nicht weiter eingegangen, da dies den Rahmen dieser Arbeit sprengen würde. Herauszuheben sind in Europa die Turniere der European Roundnet Association. Auf den Verband wird im folgenden Kapitel genauer eingegangen. Unter dem Dach der EURA wurde 2022 die EURA-Tour-Series angeboten, welche vier Grand Slams und European Championship beinhaltet (European Roundnet Association 2022). Die Turniere dienten dazu, die besten Spieler*innen Europas zusammenzubringen und gegeneinander antreten zu lassen. Durch die vier Grand Slams und andere Turniere, die verschiedenen Standards der EURA entsprachen, konnten sich Spieler*innen für die European Championship qualifizieren. Bei der EC spielten dann die qualifizierten Teams und zusätzlich ein Team als Vertreter jedes Landes gegeneinander, um das beste Team Europas zu ermitteln. Im Jahr 2023 sollen fünf EURA Grand Slams ausgetragen werden, wobei diese wie bereits erwähnt zum Teil mit den Challengers der STS zusammengelegt bzw. durch Spikeball gesponsort werden. Zusätzlich soll auch 2023 wieder ein European Championships stattfinden (European Roundnet Association 2023).

Als größtes Event und Meilenstein in der Geschichte des Roundnet fand 2022 zum ersten Mal eine Weltmeisterschaft statt. In Belgien wurde an vier Tagen die erste Weltmeisterschaft im Roundnet ausgetragen. Verantwortlich dafür waren die International Roundnet Federation in Zusammenarbeit mit Roundnet Belgium. Dabei fand in den Kategorien Einzel-Mixed, -Herren, -Damen, Mannschafts-Herren und Mannschafts-Damen jeweils ein Turnier statt (International Roundnet Federation 2022c). Insgesamt nahmen 33 Nationen von sechs Kontinenten teil (Götz 2022). Sowohl beim Herren- wie auch beim Damen-Mannschafts-Turnier gewannen die USA das Turnier. Deutschland belegte hier bei den Herren den dritten und bei den Damen den zweiten Platz und schlossen somit als beste europäische Nation ab (Kienzler 2022). Wie die IRF mitteilte, soll die WM zukünftig alle zwei Jahre stattfinden.

2.3.1 Verbände und Organisationen

Nachdem Roundnet in den ersten Jahren vor allem von den Spieler*innen selbst organisiert wurde, entstanden über die letzten 5-10 Jahre immer mehr nationale und internationale Verbände. Roundnet Germany e.V., der nationale Verband Deutschlands, wird im nächsten Kapitel genauer beleuchtet. In diesem Kapitel geht es vor allem um die international wichtigen Verbände. Dies sind wie bereits erwähnt die SRA, EURA und IRF.

Die Spikeball Roundnet Association ist der älteste Verband, der von Spikeball selbst ins Leben gerufen wurde. Wie bereits erwähnt richtet dieser seit 2016 die STS aus und versucht den Sport zudem am College zu etablieren (Sueddeutsche Zeitung 2018). Da die SRA unter anderem die ersten Turniere ausrichteten, legten sie auch die Regeln für Roundnet bei diesen Turnieren fest. An diesen Regeln orientierten sich zunächst die meisten Turniere, Communities und Verbände weltweit. Ab 2020 wurde jedoch auch die Kritik an Regeländerungen durch die SRA größer. Dies liegt vor allem daran, dass die SRA kein unabhängiger Verband ist, sondern von einem Unternehmen geführt wird. RG gab deshalb in einem Statement 2021 bekannt, dass sie sich bei Regeländerungen nicht mehr direkt an der SRA orientieren wolle. Als autonomer Verband stellt RG hier heraus, dass sie eigenständig die Regeln für Deutschland ändern können, sich jedoch am europäischen Verband, der EURA und am Weltverband, der IRF orientieren wollen (Roundnet Germany e.V. 2021d).

Die European Roundnet Association (EURA), früher als European Spikeball Roundnet Association (EUSRA) bekannt, ist der europäische Roundnet Verband. Ihr Ziel ist es, nach eigener Aussage, die europäischen Nationalverbände zu unterstützen, um diesen einen optimalen Wachstum gewährleisten zu können. Zusätzlich versucht die EURA die europäische Roundnet Community zu vernetzen und Spieler*innen aus verschiedenen Ländern zusammen zu bringen. Dies möchten sie vor allem durch die bereits im vorherigen Kapitel erwähnte EURA-Tour-Series inklusive der europäischen Meisterschaft erreichen.

Der bereits erwähnte Weltverband, die International Roundnet Federation, wurde im Oktober 2020 von verschiedenen Roundnet-Enthusiasten gegründet (Roundnet Germany e.V. 2020b). Dies geschah unter anderem aufgrund der Ankündigung der Weltmeisterschaft 2019. Sie gab den verschiedenen Personen die Inspiration, sich international zusammen zu schließen und einen neuen Weltverband zu gründen (International Roundnet Federation). Passend dazu verkündete die SRA, die als bisheriger inoffizieller Weltverband gesehen werden konnte, dass sie sich 2021 umstrukturiert und in Zukunft nur noch als Ambassador-Programm der Firma Spikeball dienen soll (Roundnet Germany e.V. 2021c). Die IRF soll nach eigener Aussage als Weltverband dazu beitragen den Roundnet-Sport auf weltweiter Ebene weiter zu verbessern. Als ihre Hauptziele nennt sie dabei die drei folgenden:

- Aufstellung einheitlicher Regeln und Festlegung von Standards für internationale Wettbewerbe.
- Genehmigung bzw. Unterstützung von Weltmeisterschaften und anderen internationalen Veranstaltungen.
- Förderung der Entwicklung von nationalen Dachverbänden (International Roundnet Federation).

Als weiteres Ziel nennt Fre Eskens, einer der Vorstände der IRF im Jahr 2021 und Präsident der Belgium Roundnet Federation, Roundnet in Zukunft als Olympischen Sport zu etablieren (Sportschau 2022).

Im April 2021 wurde Roundnet Germany e.V. Mitglied der IRF, auch wenn sie, laut verschiedenen Statements, einige Teile der aktuellen Satzung bzw. Zusammenstellung der IRF als kritisch sehen (Roundnet Germany e.V. 2021b). So merkten sie an, dass zu Beginn der IRF einzelne Nationalverbände keine Mitglieder werden konnten und der Vorstand sich selbst wählt. Diese beiden Punkte wurden als kritisch gesehen, da die IRF, laut RG, so nicht demokratisch und transparent geführt wird (Roundnet Germany e.V. 2020a). Nachdem diese Punkte überarbeitet wurden, sieht RG beim Eintritt in die IRF jedoch immer noch die Unabhängigkeit des Weltverbands als Kritikpunkt. Dies liegt daran, dass zwei Vorstände der IRF Angestellte der

Firma Spikeball Inc. sind und teilweise Kosten der IRF durch Spenden von Spikeball Inc. finanziert wurden (Roundnet Germany e.V. 2021b).

Zum Zeitpunkt der Arbeit befindet sich die IRF in mehreren Bewerbungs- bzw. Wahlprozessen. Zum einen wird ein neuer Vorstand gewählt, der dieses mal aus Vertretern der einzelnen Nationalverbände bestehen soll (International Roundnet Federation 2022a). Zum anderen wird die WM für 2024 vergeben, die wie jedoch bereits angekündigt, wieder in Europa stattfinden soll, da dort aktuell die meisten Mitgliedsnationen angesiedelt sind (International Roundnet Federation 2022d).

2.4 Roundnet in Deutschland

Im Juli 2018 startete das Projekt „Roundnet Germany“ mit der Gründung von ersten deutschen Roundnet Communities, ersten Turnieren in Kooperation mit den Paulaner Beach Days und der Einführung eines ersten Rankingsystems. Ein halbes Jahr später, im Januar 2019, wurde offiziell die Marke Roundnet Germany geschützt und die Grimm & Schmandra GbR, der Vorgänger von Roundnet Germany e.V. angemeldet. Im selben Jahr wurde außerdem die German Roundnet Tour eingeführt und auch die erste Deutsche Roundnet Meisterschaft in Freiburg ausgerichtet. Im September 2019 richtete der 1.Roundnet Club Köln zudem die Europameisterschaft in Köln aus. Im Winter 2019/2020 fand dann auch die erste Saison der deutschen Roundnet Liga mit 465 Spielenden in 51 Teams statt. Im März 2020 wurde die RG Player Zone ins Leben gerufen. Eine Website für die deutsche Community, mit dem Hauptaugenmerk auf die Turnierveröffentlichung und -anmeldung. Auf diese Website wird in Kapitel 2.4.1 Rolle von Roundnet Germany e.V.genauer eingegangen. Am 04.Juli 2020 wurde dann offiziell Roundnet Germany e.V. gegründet und im Dezember wurde RG Mitglied der International Roundnet Federation. Nachdem die Corona-Krise das Turniergeschehen im Jahr 2020 sehr einschränkte und deshalb sowohl die Deutsche Meisterschaft wie auch die deutsche Roundnet Liga nicht stattfinden konnten, ist die Beliebtheit im Jahr 2021 und 2022 weiter gestiegen und Roundnet in Deutschland so groß wie noch nie. Im Jahr 2022

fanden in Deutschland insgesamt 42 Turniere statt, von denen 28 die Kriterien der German Roundnet Tour erfüllten. Zu den Turnieren zählten unter anderem das Turnier „liba nach Münster“, welches mit insgesamt 220 Teams das größte Turnier Europas nach der Weltmeisterschaft war, und die Deutsche Roundnet Meisterschaft 2022 mit insgesamt 180 Teams. Zudem wurde im Winter 2022/23 zum ersten Mal die Deutsche Roundnet Liga in mehreren Ligen ausgetragen. So traten in dieser Saison in der 1. Bundesliga (14 Mannschaften), 2. Bundesliga (41 Mannschaften) und der Regionalliga (64 Mannschaften) insgesamt 119 Mannschaften gegeneinander an (Roundnet Germany e.V.). In der Regionalliga lag der Fokus dabei auf kurzen Reisewegen und Spaß. In der 2. Bundesliga wurde jedoch in verschiedenen Runden um den Aufstieg in die 1. Bundesliga gespielt. Die 1. Bundesliga spielte wiederum den Abstieg von vier Mannschaften und die Meisterschaft der deutschen Roundnet Liga aus.

2.4.1 Rolle von Roundnet Germany e.V.

Wie im Kapitel zuvor bereits erwähnt, wurde am 04. Juli 2020 der Roundnet Germany e.V. als deutscher Dachverband für Roundnet in Deutschland gegründet (Roundnet Germany e.V.). Zum 22.01.2021 wurde dann die Mitgliedschaft für alle Spielenden, wie auch für die Vereine geöffnet (Marcel Halle 2021). Stand 21. März 2022 sind 25 Vereine und 818 Personen Mitglied bei Roundnet Germany e.V. (Roundnet Germany e.V.).

Die Organisation von RG bilden neben dem siebenköpfigen Vorstandsteam weitere 30 Ehrenamtliche in 10 verschiedenen Referaten, wie beispielsweise Schule, Leistungssport, Ligabetrieb oder Mitgliedergewinnung (Roundnet Germany e.V.). Die Referate sind kleine Arbeitsgruppen die aus zwei bis fünf Personen bestehen und versuchen „Strategien und Lösungen für verschiedene Aspekte im Rahmen des jeweils definierten Bereichs zu erarbeiten“ (Roundnet Germany e.V.).

Als Hauptaufgaben von RG kann die Organisation der deutschen Roundnet Liga, die Unterstützung der Turniere in Deutschland und die Organisation der Deutschen Meisterschaft gesehen werden (Roundnet Germany e.V.). Zudem kam im Jahr 2022 die Aufgabe hinzu, die Team-Manager*innen und

Spieler*innen für das deutsche Nationalteam zu bestimmen und dann die nötige Organisation zu stellen, um mit dem deutschen Nationalteam an der ersten Roundnet Weltmeisterschaft teilzunehmen (Roundnet Germany e.V.).

Die Turnierorganisation findet dabei hauptsächlich über die bereits zuvor genannte „RG Player Zone“ statt. Die RG Player Zone ist eine Website von RG, die die wichtigsten Informationen und Funktionen für Roundnet in Deutschland zusammenfügen soll. Dort findet man eine Turnierübersicht der deutschen Turniere und einiger internationalen Turniere. Die Vereine und Communities, die Turniere ausrichten wollen, können diese über RG anmelden und erhalten dann Unterstützung. Das Turnier wird dann auf der RG Player Zone angezeigt und interessierte Spieler*innen können sich dort über ein First-come-first-serve- oder ein Losverfahren anmelden.

Auf der RG Player Zone gibt es außerdem eine Übersicht aller Ratings bzw. Rankings der deutschen Spieler*innen. Zu diesen zählen das Ranking zur German Roundnet Tour und der Roundnet Germany Index. Beim Ranking der GRT können Spieler*innen durch ihre Turnierplatzierungen bei Turnieren der GRT Punkte sammeln. Der RGX ist ein persönlicher Index, der sich anhand jedes gespielten Spiels eines Spielenden errechnet wird. Er basiert dabei auf einem Elo-Bewertungssystem und soll die Spielstärke der Spieler*innen wiedergeben (Roundnet Germany e.V.).

Neben diesen Hauptfunktionen bietet die RG Player Zone weitere Funktionen wie einen Community- und Coachingbereich an. Zum Communitybereich zählen dabei verschiedene Funktionen, wie beispielsweise eine Partner*innenbörse, eine Mitfahrzentrale oder ein Tippspiel (Roundnet Germany e.V.). Der Coachingbereich, der nur für RG Mitglieder zugänglich ist, verfügt über eine Vielzahl an Übungen, die nach verschiedenen Kriterien unterteilt sind (Roundnet Germany e.V.).

2.5 Aktueller Forschungsstand

Wie in 2.2 Entstehung und Verbreitung beschrieben, gibt es die Sportart Roundnet zwar schon seit ca. 30 Jahren, von einer größeren Anzahl an Menschen und in professioneller Form wird sie jedoch erst seit ca. zehn Jahren in den USA und seit ca. fünf Jahren in Deutschland betrieben. Dementsprechend ist auch die Forschung in diesem Sport noch nicht auf einem Niveau von etablierteren Sportarten wie beispielsweise Fußball oder Handball. Aus diesem Grund versucht der Autor in diesem Kapitel eine kurze Einordnung zu geben, in welchen Bereichen von Roundnet bereits geforscht wurde und welche wissenschaftlichen Arbeiten, in welcher Form, für diese Arbeit relevant sind,

Um den aktuellen Forschungsstand festzustellen, wurde eine Literaturrecherche vorgenommen. Hierfür wurde in Google Scholar nach den Suchbegriffen „roundnet“, „spikeball“, „roundnet+sport“ und „spikeball+sport“ gesucht und die ersten fünf Seiten der Ergebnisse nach wissenschaftlichen Arbeiten zum Thema Roundnet durchsucht. Zusätzlich wurden die wissenschaftlichen Arbeiten der Website „Wissenschaftliches Arbeiten“ von roundnetgermany.de durchsucht. Insgesamt konnten so 16 wissenschaftliche Arbeiten zum Thema Roundnet gefunden werden, von denen drei in Englisch und 13 in Deutsch verfasst wurden.

Diese Arbeiten lassen sich in verschiedene Kategorien unterteilen. Hellerich, Kraft, Mutaliph, Teufel und Toepfer gehen in ihren Arbeiten vor allem darauf ein, wie es möglich ist, den Sport Roundnet in der Schule in den Sportunterricht zu integrieren. In den Arbeiten von Bernhofer, Breuninger, Grimm und Tomschi und Witt wird Roundnet hingegen aus bewegungswissenschaftlicher Sicht betrachtet. Hier wird zum Beispiel analysiert, welche Techniken im Roundnet benötigt werden und wie man diese speziell trainieren kann, aber auch wie sich Roundnet spielen auf andere koordinative Fähigkeiten auswirken kann (Bernhofer 2020; Breuninger 2021). Als weitere Überkategorie kann man die Betrachtung von Roundnet aus sozialwissenschaftlicher Sicht sehen, welche in den Arbeiten von

Lämmler, Maurer und Stockhammer im Fokus steht. Hier untersucht beispielsweise Maurer welche Inklusionsmöglichkeiten Roundnet bietet.

Für diese Arbeit interessant sind jedoch vor allem die Arbeiten von Maaßen, Hell und Kolp, die ihren Schwerpunkt alle auf die Einordnung von Roundnet als Trendsport legen. In der älteren Arbeit untersuchte Maaßen 2019, inwiefern Roundnet in Deutschland als Trendsportart einzustufen ist. Anhand der Betrachtung mit drei Modellen konnte er so feststellen, das Roundnet zu diesem Zeitpunkt „als junger Nischentrend bezeichnet werden“ (Maaßen 2019, 29) konnte.

Die Arbeiten von Hell und Kolp, die beide 2021 erschienen, ordnen Roundnet beide als Trendsport ein. Sie beziehen sich dabei beide auf das Modell von Lamprecht, Murer und Stamm (2003) , dem zu Folge sich Roundnet in der vierten Phase „Reife und Diffusion“ befindet. Mittels qualitativer Befragungen wurde nun versucht festzustellen, wie sich Roundnet vom Trendsport zur Normal- bzw. Profisportart entwickeln kann (Hell 2021; Kolp 2021). Hier zeigten beide Arbeiten, dass die mediale Verbreitung und die Mitgliederwerbung die größte Faktoren sind, um die nächste Stufe der Sportart zu erreichen (Hell 2021; Kolp 2021).

Um das Medieninteresse zu vergrößern, ist ein Weg, Roundnet in der Schule mehr zu integrieren. So sollen mehr Schüler erreicht und Teil der Roundnet Szene werden, was wiederum zu mehr medialer Aufmerksamkeit dieser führen soll (Hell 2021). Als ein weiterer Punkt ist hier die Wechselwirkung zwischen Medieninteresse und Mitgliederzahl zu sehen. Hier wird angenommen, dass Personen die die Sportart aktiv spielen oder gespielt haben, eher dazu neigen sie auch zu konsumieren (Kolp 2021).

Bei der Mitgliederwerbung sehen beide Autoren wieder die Schulen als großen Faktor an. Durch das Auftreten von Roundnet im Schulunterricht sollen Schüler und Jugendliche mehr auf den Sport aufmerksam gemacht werden, mit der Hoffnung und dem Ziel, dass diese dann aktiv anfangen Roundnet zu spielen und einem Verein und dem Verband beitreten (Hell 2021; Kolp 2021). Zur Thematik, wie Roundnet in den Schulunterricht

integriert werden kann, wurden, wie bereits in diesem Kapitel erwähnt, schon einige wissenschaftliche Arbeiten verfasst, weshalb in dieser Arbeit nicht weiter darauf eingegangen wird.

Ein weiteres Kriterium der Mitgliedergewinnung und -bindung ist die Mitgliederzufriedenheit. Diese kann analog zur Kundenzufriedenheit gesehen werden und sorgt dafür, dass zufriedene Mitglieder länger dem Verein treu bleiben. Zudem berichten zufriedene Mitglieder eher positiv vom Verein, während unzufriedene Mitglieder sich eher beschweren und so für negative Mund-zu-Mund Propaganda sorgen (Nagel, Conzelmann und Gabler 2004). Aus diesem Grund konzentriert sich diese Arbeit auf die Messung der Mitgliederzufriedenheit der aktuellen Mitglieder von Roundnet Germany e.V. und wie man diese verbessern könnte.

Aufgrund von fehlender Literatur wird in dieser Arbeit die Hypothese aufgestellt, dass die Mitglieder von Roundnet Germany mit ihrem Verband zufrieden sind. Ob dies der Fall ist, soll in dieser Arbeit untersucht werden. Zudem soll festgestellt werden, welche Teilbereiche den Mitgliedern für die Gesamtzufriedenheit am wichtigsten sind und wie diese gegeben falls verbessert werden können.

3. Theoretische Grundlagen zur Methodik

3.1 Zusammenarbeit mit Roundnet Germany e.V.

Bei dieser wissenschaftlichen Arbeit wurde von Beginn an mit RG zusammengearbeitet. Bereits bei der Themensuche stand der Autor in Absprache mit RG und holte sich verschiedene Themenvorschläge ein. Nach einigen Überlegungen wurde sich für dieses Thema entschieden, da wie bereits in 2.5 Aktueller Forschungsstand erwähnt, die Mitgliedergewinnung bzw. -bindung ein essenzieller Punkt ist, um Roundnet in Deutschland weiter zu professionalisieren.

Im weiteren Verlauf wurde zunächst bei der Vorumfrage die Datenbank von RG genutzt. Hier wurden über die RG Player Zone die E-Mail-Adressen der verschiedenen deutschen Roundnet Communities ermittelt und angeschrieben.

Bei der Erstellung des Fragebogens wurde RG in Form des Vorstandes Nils Grimm ebenfalls mit einbezogen, um einige inhaltliche Fragen zu klären. Ebenso wurde der fertige Fragebogen zur Überprüfung an Nils Grimm übergeben.

Bei der Veröffentlichung und Verteilung des Fragebogens konnte wiederum mit RG zusammengearbeitet werden. Da sich die Umfrage lediglich an Mitglieder von RG richtet, wurde der Link zum Fragebogen per E-Mail an alle RG-Mitglieder gesendet. Zudem wurde der Fragebogen zwei Mal auf dem Instagram Kanal von RG geteilt.

3.2 Zufriedenheitsanalyse mittels des ISL-Ansatzes

Wie bereits in 2.5 Aktueller Forschungsstand erwähnt, wird in dieser Arbeit vor allem versucht die Zufriedenheit der Mitglieder von Roundnet Germany e.V. mit dem Verband zu messen. Bei den Leistungen kann Roundnet Germany als Verband bzw. Verein mit einem Dienstleistungsunternehmen gleichgesetzt werden. Bei der Zufriedenheitsmessung geht es nun

grundsätzlich darum die Dienstleistungsqualität aus Kundensicht zu messen. Genau genommen ist die Zufriedenheitsmessung ein merkmalsorientiertes Messverfahren zur Dienstleistungsqualität aus ordinärer Kundensicht (siehe Abbildung 3). Bei der Art der Zufriedenheitsmessung kann nun wiederum zwischen einer direkten und indirekten Messung unterschieden werden (Woratschek, Horbel und Popp 2007).

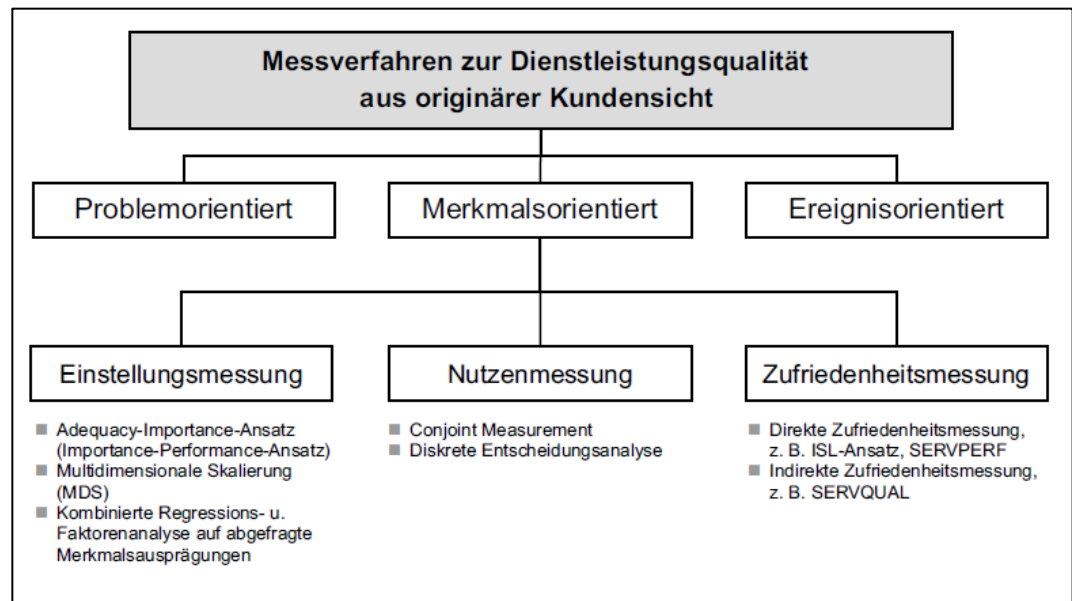


Abbildung 3: Messverfahren der Dienstleistungsqualität aus originärer Kundensicht

Quelle: Woratschek, Horbel und Popp (2007), S.290, Abb. 2-1

Der SERVQUAL-Ansatz ist ein indirekter Ansatz und wurde in der Vergangenheit häufig eingesetzt. Trotz der großen Beliebtheit hat der SERVQUAL-Ansatz auch viele methodische Kritikpunkte, die gegen einen Einsatz dessen sprechen (Cronin und Taylor 1992). Beispielsweise zu nennen ist hier, dass die Erwartungen eigentlich vor der ersten Nutzung abgefragt werden müssten, um eine hohe Validität sicherstellen zu können. Dies ist jedoch Kunden, vor allem unerfahrenen, in vielen Bereichen schwer möglich (Carman 1990). Sieht man über diese Kritik hinweg, ist die Frage, ob das richtige Qualitätsniveau operationalisiert wird, ein weiterer berechtigter Kritikpunkt (Hentschel 2000). Aufgrund dieser Nachteile des SERVQUAL-Ansatzes, wurde sich bei dieser Arbeit für die Nutzung des ISL-Ansatzes (Identifikation von Servicelücken) entschieden.

Der ISL-Ansatz ist ebenfalls ein merkmalorientiertes Messverfahren. Im Vergleich zum SERVQUAL-Ansatz findet hier jedoch eine direkte Zufriedenheitsmessung statt (Woratschek, Horbel und Popp 2007). Diese direkte Befragung soll den Kritikpunkten entgegenstehen. Bei dieser Methode versucht man, wie es bereits der Name verrät, Servicelücken zu identifizieren und Handlungsempfehlungen abzuleiten. Die Methode zeichnet sich dabei durch eine bottom-up- und anschließend einer top-down-Analyse aus. Die acht Schritte die dabei befolgt werden sind in Abbildung 4 dargestellt. Wie die einzelnen Schritte in dieser Arbeit angewandt werden, wird in den folgenden zwei Unterkapiteln genauer beschrieben.

Schritte des ISL-Ansatzes	
Bottom-Up-Analyse	
1	Ermittlung relevanter Zufriedenheitsmerkmale
2	Ermittlung der Zufriedenheitsgrade
3	Ermittlung der Zufriedenheitsfaktoren
4	Ermittlung der Bedeutung der Faktoren
Top-Down-Ansatz	
5	Ranking der Faktoren
6	Auswahl relevanter Merkmale
7	Ermittlung der Servicelücken
8	Ableitung von Handlungsempfehlungen

Abbildung 4: Schritte des ISL-Ansatzes

Quelle: Eigene Darstellung in Anlehnung an Woratschek (2002), S.44-45

Bottom-Up-Analyse

1. Ermittlung relevanter Zufriedenheitsmerkmale

Im ersten Schritt müssen zunächst die relevanten Zufriedenheitsmerkmale ermittelt werden. Dies geschieht normalerweise mit Hilfe einer Vorstudie. Die Form der Vorstudie bzw. Vorumfrage ist dabei recht offen zu wählen, sollte allerdings offene Fragen beinhalten. Möglich ist hier die Befragung einiger Experten mittels einer qualitativen Umfrage. Ebenso kann aber auch

ein eher quantitativer Ansatz gewählt werden, bei dem die Nutzer der Dienstleistung in einer offenen Umfrage befragt werden (Woratschek 2002).

2. Ermittlung der Zufriedenheitsgrade

Die im ersten Schritt ermittelten Zufriedenheitsmerkmale gilt es nun in Schritt zwei nach ihren Zufriedenheitsgraden zu untersuchen. Dies geschieht im Normalfall durch eine „geschlossene Befragung nach dem Grad der Zufriedenheit mit den in der Vorstudie ermittelten Merkmalen und der Gesamtzufriedenheit“ (Woratschek 2002, 56) mit der untersuchten Dienstleistung. Ob diese persönlich, in schriftlicher Form oder online durchgeführt wird ist dabei frei zu wählen.

3. Ermittlung der Zufriedenheitsfaktoren

Die ermittelten Zufriedenheitsmerkmale werden nun durch eine Hauptkomponentenanalyse, meist in Form einer Faktorenanalyse, zu einzelnen Faktoren zusammengefasst. Dies dient dazu, die meist große Anzahl an einzelnen Faktoren verdichten zu können.

4. Ermittlung der Bedeutung der Faktoren

In diesem Schritt soll nun die Bedeutung bzw. relative Wichtigkeit der Zufriedenheitsfaktoren ermittelt werden. Dies geschieht durch eine Regressionsanalyse, bei der die Gesamtzufriedenheit als abhängige und die Zufriedenheitsfaktoren als unabhängige Variablen agieren. Dieser Schritt ist wichtig, um herauszufinden, auf welche Faktoren sich das Unternehmen besonders konzentrieren sollte.

Top-Down-Analyse

„Die Top-Down-Analyse stellt den interpretativen Teil des ISL-Ansatzes dar und fokussiert die Aufmerksamkeit des Managements auf die wichtigsten Faktoren, um die Komplexität der Analyse zu reduzieren.“ (Woratschek, Horbel und Popp 2007, 298).

5. Ranking der Faktoren

Im ersten Schritt der Top-Down-Analyse werden die Daten aus Schritt vier interpretiert. Die Zufriedenheitsfaktoren werden anhand ihrer Werte sortiert bzw. in ein Ranking gebracht, welches die Wichtigkeit der einzelnen Faktoren widerspiegelt (Woratschek 2002).

6. Auswahl relevanter Merkmale

Nachdem herausgefunden wurde, welche die wichtigsten Faktoren sind, werden diese nun wieder in ihre einzelne Zufriedenheitsmerkmale zerlegt. Dabei werden vor allem die Merkmale betrachtet, die eine hohe Faktorladung haben, da diese Merkmale „stärker mit dem zugehörigen Faktor korrelieren“ (Woratschek, Horbel und Popp 2007, 299). Die einzelnen Merkmale können nun auf ihre Wichtigkeit untersucht werden. Die wichtigsten gilt es dann im nächsten Schritt zu analysieren. Dieser Schritt ist wichtig, da ganze Faktoren zu allgemein sind, um in den nächsten Schritten konkrete Handlungsempfehlungen ableiten zu können (Woratschek 2002).

7. Ermittlung der Servicelücken

Die als wichtig ermittelten Zufriedenheitsmerkmale werden jetzt auf ihre Zufriedenheitswerte überprüft. Besteht ein schlechter Zufriedenheitswert, deutet dies auf eine Servicelücke in diesem Bereich hin, welche es zu beseitigen gilt (Woratschek 2002).

8. Ableitung von Handlungsempfehlungen

Zum Ende des ISL-Ansatzes sollen nun konkrete Handlungsempfehlungen, zu den zuvor ermittelten Servicelücken gegeben werden (Woratschek 2002).

4. Ergebnisse

4.1 ISL-Ansatz

Die Ergebnisse, die in dieser Arbeit erhoben wurden, werden in diesem Kapitel vorgestellt. Um eine Struktur zu schaffen, wird sich dabei an der Vorgehensweise des bereits vorgestellten ISL-Ansatzes orientiert.

4.1.1 Bottom-Up Analyse

4.1.1.1 Ermittlung relevanter Zufriedenheitsmerkmale

Im ersten Schritt wurden zunächst, anhand der Elicitation-Methode nach Böhler (2004), die relevanten Zufriedenheitsmerkmale bestimmt. Zu Beginn wurden über die RG Player Zone die Communities in Deutschland ermittelt. An 89 der vorhandenen 92 Communities wurde dann eine E-Mail mit einer offenen Befragung gesendet. Bei den drei fehlenden Communities war leider keine E-Mail-Adresse vorhanden. Ebenfalls wurden einige Communities oder einzelne Mitglieder über Instagram oder WhatsApp an die Umfrage erinnert. Den Teilnehmer*innen wurde dabei folgende Frage gestellt: „Mit welchen Merkmalen von Roundnet Germany e.V. bist du zufrieden/unzufrieden?“. Zudem wurde angemerkt, dass dabei noch keine Wertung getroffen und lediglich die Merkmale genannt werden sollen. Insgesamt wurden 153 Merkmale genannt. Diese wurden dann vom Autor sortiert und zusammengefasst. Sie ergaben insgesamt 35 Merkmale, mit denen im nächsten Schritt weitergearbeitet wurde.

4.1.1.2 Ermittlung der Zufriedenheitsgrade

In diesem Schritt wurde mittels der Hauptumfrage nun nach dem Grad der Zufriedenheit der 35 Merkmale, sowie der Gesamtzufriedenheit gefragt. Die Hauptumfrage soll, wie bereits im Methodik-Kapitel erwähnt, eine geschlossene Befragung bzw. eine quantitative Umfrage sein. Da die Mitglieder von RG in ganz Deutschland bzw. sogar weltweit verteilt sind, wurde sich für einen Online-Fragebogen entschieden. Der Fragebogen wurde mittels der Umfrage-Software Qualtrics erstellt.

Der Fragebogen der Hauptumfrage war dabei wie folgt aufgebaut. Nach einer kurzen Einleitung wurde zunächst nach der Mitgliedschaft bei Roundnet Germany e.V. gefragt. Die Umfrage der Nicht-Mitglieder wurde direkt beendet.

Für alle Mitglieder folgten nun zunächst vier allgemeine Fragen zu ihrer Roundnet-Aktivität. Die ersten beiden Fragen beziehen sich dabei auf die Aktivität im Zusammenhang mit RG. Es wird zunächst abgefragt, seit wann die Teilnehmende Person Mitglied bei RG ist. Da man, wie in Kapitel 2.4.1 Rolle von Roundnet Germany e.V. bereits erwähnt wurde, erst seit Beginn 2021 Mitglied bei RG werden konnte, wurde hier die Optionen „0-6 Monate“, „6-12 Monate“ und „über 1 Jahr“ als Antwortmöglichkeiten vorgegeben. Als zweites wurde erfragt, an wie vielen Roundnet-Turnieren die Befragten teilgenommen haben. Hierzu sollten die Teilnehmenden nur offizielle Turniere der GRT zählen, um die Antworten gut vergleichbar zu machen.

In den nächsten beiden Fragen wurde dann die allgemeine Roundnet Aktivität erfragt. Dies bestand aus einer Frage zur durchschnittlichen Roundnet Aktivität pro Woche. Wobei hierzu auch sportliche Aktivitäten gezählt werden sollten, die jeglichen Roundnet Bezug haben. In der letzten Frage in diesem Abschnitt wurde dann noch erfragt, wie lange die Teilnehmer*innen schon Roundnet spielen, wobei hier das Spielen in einem Verein oder einer Community oder gezieltes Training gezählt werden sollte.

Anschließend wurde die allgemeine Zufriedenheit mit Roundnet Germany e.V. abgefragt. Hierfür wurde eine fünf-stufige Likert-Skala verwendet (1 = überhaupt nicht zufrieden; 2 = weniger zufrieden; 3 = zufrieden; 4 = sehr zufrieden; 5 = außerordentlich zufrieden), wie sie auch in der Arbeit von Woratschek, Horbel und Popp (2007) verwendet wurde. Nach einer kurzen Erklärung folgte nun der Hauptteil der Umfrage, bei dem die Zufriedenheit und Wichtigkeit der 35 Merkmale abgefragt wurde. Dabei wird zunächst mittels einer fünf-stufigen Likert-Skala (1 = mangelhaft; 2 = ausreichend; 3 = zufriedenstellend; 4 = gut; 5 = sehr gut) das Merkmal beurteilt bzw. die Zufriedenheit abgefragt. Anschließend wird zum selben Merkmal auf einer fünf-stufigen Likert-Skala (1 = völlig unwichtig; 2 = unwichtig; 3 = weder

wichtig noch unwichtig; 4 = wichtig; 5 = sehr wichtig) die Wichtigkeit geprüft. Da davon ausgegangen wurde, dass nicht alle Teilnehmer der Umfrage mit allen Merkmalen vertraut waren, wurde zusätzlich jeweils die Option „kann ich nicht beurteilen“ eingefügt.

Die Merkmale waren hier, wie in Abbildung 5 zu sehen, nach verschiedenen Kategorien getrennt. Die Abfrage-Reihenfolge der verschiedenen Kategorien wurde randomisiert.

Community	
1	Vernetzung der deutschen Communities
Förderung des Sports	
2	Förderung von Roundnet als Sportart
Gebühr	
3	Höhe der Mitgliedsgebühr
Homepage/Player Zone	
4	Homepage allgemein
5	RG Player Zone allgemein
6	Turnierübersicht in der RG Player Zone
7	Übersichtlichkeit in der RG Player Zone
8	Coachingbereich in der RG Player Zone
9	Communitybereich in der RG Player Zone
Integration/Inklusion	
10	Gleichbehandlung von Spieler*innen mit unterschiedlichem Spielniveau
11	Förderung der Damen im Roundnet
12	Integration von Spieler*innen mit anderem sozioökonomischem oder kulturellem Hintergrund
Kommunikation	
13	Allgemeine Kommunikation RG
14	Antwortgeschwindigkeit bei Fragen oder Problemen
15	Kritikfähigkeit
Mitgestaltung im Verband	
16	Möglichkeit sich als Mitglied bei RG einzubringen

17	Ehrenamtliches Engagement des Vorstandes und der Referatsmitglieder
Nationalmannschaft	
18	Auswahl der Nationalmannschaft
19	Repräsentation der Nationalmannschaft bei der WM
Podcast	
20	RG-Podcast (Netzklatzcher)
Regelwerk	
21	Einführung und Kommunikation von Regeländerungen
Schule	
22	Förderung von Roundnet in Schulen
Spieler*innenrating	
23	Rankingsystem der German Roundnet Tour
24	Roundnet Germany Index
Streaming	
25	Streaming von Turnieren
Social Media	
26	Social Media Auftritt
Trainer*innenausbildung	
27	Trainer*innenausbildung bzw. Trainer*innencamp
Transparenz	
28	Transparenz der Arbeit von RG
Turnierorganisation	
29	Hilfe bei der Turnierorganisation
30	Allgemeines Turnierwesen
31	Anmeldung und Platzvergabe
32	Deutsche Roundnet Liga
33	Aufteilung der Divisions
34	Deutsche Roundnet Meisterschaft
Werbung für Externe	
35	Marketing für nicht RG-Projekte

Abbildung 5: Merkmale von RG

Quelle: Eigene Darstellung

Anschließend an die Abfrage der 35 Merkmale wurde den Teilnehmer*innen die Möglichkeit gegeben, in einem Textfeld weitere Anmerkungen, Probleme und Lösungsvorschläge zu den bisherabgefragten und zu bishernicht abgefragten Merkmalen zu ergänzen.

Im letzten Teil der Umfrage wurden dann noch die demografischen Daten, bestehend aus Alter, Beruf, Bildungsstand und aktuellem Einkommen, erhoben.

Um mögliche Fehler verschiedenster Art entdecken zu können, wurde der Fragebogen zunächst in einem Pre-Test an 16 Personen herausgegeben. Diverse Rechtschreib- und Logikfehler konnten dadurch entdeckt und überarbeitet werden. Ebenso stellte der Pre-Test heraus, dass die Bearbeitung des Fragebogens in dieser Form sehr viel Zeit in Anspruch nimmt, was wiederum dazu führen kann, dass weniger Personen an der Umfrage teilnehmen bzw. diese früher abbrechen. Aus diesem Grund wurde bei den vorhandenen 35 Merkmalen verschiedene Einzelmerkmale oder ganze Merkmalsgruppen aussortiert. Die Filterung der Merkmale richtete sich dabei zum einen nach der Häufigkeit der Nennung der Merkmale in der Vorumfrage und zum anderen nach logischen Überlegungen des Autors. Hier wurde vor allem durchdacht, welche Merkmale den Großteil der Mitglieder wenig bis gar nicht betreffen. In der bereits erwähnten Abbildung 5 sind die Merkmale grau hinterlegt, welche nach dem Pre-Test aus dem Fragebogen herausgenommen wurden.

Der Fragebogen mit den verbliebenen 25 Merkmalen wurde nun an die Mitglieder verschickt. Dies übernahm zum einen, wie bereits in Kapitel 3.1 Zusammenarbeit mit Roundnet Germany e.V. erwähnt, RG. Zum anderen wurde die Umfrage vom Autor über verschiedene Social-Media Plattformen in der deutsche Roundnet Community verbreitet.

Stichprobe und demografische Daten

An der Online-Umfrage nahmen insgesamt 214 Personen teil. Davon haben 169 Personen den Fragebogen vollständig ausgefüllt und abgegeben. Von

den verbleibenden 169 Personen gaben 20 an, kein RG-Mitglied zu sein. Diese wurden deshalb von der Studie ausgeschlossen. Somit werden im Folgenden 149 Fälle weiter untersucht und ausgewertet. Bei aktuell insgesamt 818 Mitgliedern von RG, entsprechen die 149 Befragten einem Anteil von 18,22%.

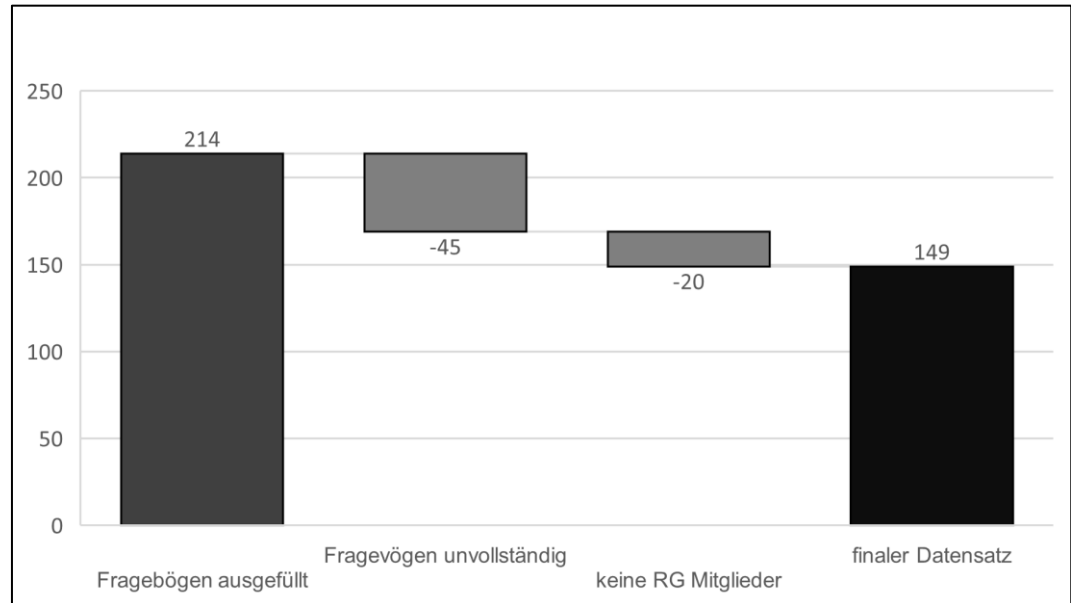


Abbildung 6: Bereinigung Fragebögen

Quelle: Eigene Darstellung, Daten basierend auf Umfrageergebnissen

Das Alter der Teilnehmenden bewegte sich zwischen 16 und 45 Jahren. Das durchschnittliche Alter zum Zeitpunkt der Umfrage beträgt 26,59 Jahre (SD = 4,3).

Die Tätigkeitsbereiche der Probanden sehen wie folgt aus. Zwei Personen (1,3%) gaben an, Schüler*in oder Auszubildende*r zu sein. Eine Person (0,7%) übt eine sonstige berufliche Tätigkeit aus. 64 Personen (43%) waren zum Zeitpunkt der Befragung berufstätig. Mit 82 Personen (55%) gab der Großteil der Befragten an, aktuell zu studieren. Dies spiegelt auch die Ergebnisse einer Studie von RG wider, dass Roundnet in Deutschland aktuell hauptsächlich von Studierenden ausgeübt wird (Roundnet Germany e.V. 2022c). Die Möglichkeiten „Ohne Arbeit“ und „In Rente oder Pension“ wurden von keinem der Befragten ausgewählt.

Der erreichte Bildungsstand bzw. die Abschlüsse der befragten Personen variierten zwischen mittlere Reife (4 Personen, 2,7%), Fachabitur (2

Personen, 1,3%), Abitur (43 Personen, 28,9%), Hochschulabschluss (90 Personen, 60,4%), Promotion (8 Personen, 5,4%) und sonstiges (2 Personen, 1,3%). Keine der befragten Personen gab folgende Optionen an: „Schule beendet ohne Abschluss“, „Hauptschulabschluss“.

Beim durchschnittlichen monatlichem Netto-Einkommen variierten die Ergebnisse der Proband*innen wie folgt: „<500 €“ (18 Personen, 12,1%), „501 € bis 999 €“ (38 Personen, 25,5%), „1.000 € bis 1.999 €“ (35 Personen, 23,5%), „2.000 € bis 2.999 €“ (23 Personen, 15,4%), 3.000 € bis 3.999 €“ (15 Personen, 10,1%) und „>4.000 €“ (8 Personen, 5,4%). 12 Personen (8,1%) machten hierzu keine Angaben.

Daten zur Roundnet-Tätigkeit

Die Frage nach der Länge der RG-Mitgliedschaft ergab, dass 27 Personen (18,1%) seit 0-6 Monaten, 42 Personen (28,2%) seit 6-12 Monaten und 80 Personen (53,7%) seit über einem Jahr Mitglied bei RG sind.

Zur Frage wie lange die befragten Personen schon Roundnet spielen, ergaben sich folgende Ergebnisse: 0-6 Monate (5 Personen, 3,4%), 6-12 Monate (23 Personen, 15,4%), 1-2 Jahre (60 Personen, 40,3%), 2-4 Jahre (42 Personen, 28,2%), länger als 4 Jahre (19 Personen, 12,8%)

Die Ergebnisse zeigen somit, dass vor allem Personen, die schon lange Roundnet spielen, bzw. auch schon länger RG-Mitglied sind, an der Umfrage teilgenommen haben. Dies könnte darauf hindeuten, dass diesen Personen die Entwicklung von RG wichtiger ist. Zudem fühlen sie sich vielleicht eher in der Lage, eine gute Einschätzung zu ihrer Zufriedenheit in den verschiedenen Bereichen abzugeben. Es ist ebenfalls möglich, dass allgemein weniger Mitglieder von RG erst seit kurzem Mitglied sind oder seit kurzen Roundnet spielen. Hierzu lagen keine Vergleichsdaten vor.

Bei der Frage, an wie vielen Roundnet-Turnieren die Proband*innen im Jahr 2022 in Deutschland teilgenommen haben, variieren die Ergebnisse zwischen 0 (15 Personen, 10,1%), 1-2 (23 Personen, 15,4%), 3-5 (47

Personen, 31,5%), 6-10 (51 Personen, 34,2%) und 11 oder mehr (13 Personen, 8,7%).

Die Frage nach der Roundnet-Aktivität anhand der durchschnittlichen Anzahl an Tagen pro Woche, an denen eine Roundnet-Aktivität ausgeübt wird, zeigte nachfolgende Ergebnisse: 0 Tage (2 Personen, 1,3%), 1-2 Tage (77 Personen, 51,7%), 3-4 Tage (63 Personen, 42,3%), 5-7 Tage (7 Personen, 4,7%). Die Ergebnisse der letzten beiden Fragen zeigen ein breites Spektrum an sehr aktiven, wie auch weniger aktiven Spieler*innen, sowohl auf die Trainings- wie auch die Turnieraktivität.

4.1.1.3 Ermittlung der Zufriedenheitsfaktoren

In diesem Schritt sollen nun die 35 Merkmale mittels einer Hauptkomponenten bzw. Faktorenanalyse zu mehreren Faktoren zusammengefasst werden.

Bei Betrachtung der Umfrageergebnisse wurde festgestellt, dass bei einigen Merkmalen die Antwortmöglichkeit „kann ich nicht beurteilen“ unverhältnismäßig oft auftrat. Die Frage zur Trainer*innenausbildung bzw. zum Trainer*innencamp konnten lediglich 45 Personen beantworten. Bei der Frage zur Förderung von Roundnet in Schulen und der Hilfe bei der Turnierorganisation gaben insgesamt 76 bzw. 77 Personen an, dass sie die Frage nicht beurteilen können. Diese drei Merkmale wurden somit in der Faktorenanalyse nicht beachtet, da sie das Ergebnis negativ beeinflusst hätten.

Da einige weitere Fragen ebenfalls einige „kann ich nicht beurteilen“ Antworten erhielten, wurden in der Faktorenanalyse fehlende Werte anhand des Mittelwerts berechnet.

Im ersten Schritt soll anhand des Kaiser-Meier-Olkin Kriteriums und des Bartlett-Tests auf Sphärizität bestimmt werden, ob sich die Merkmale für eine Faktorenanalyse eignen. In Tabelle 1 sind die Ergebnisse dazu dargestellt.

Tabelle 1: KMO- und Bartlett-Test

KMO- und Bartlett-Test		
Maß der Stichprobeneignung nach Kaiser-Meyer-Olkin.		,818
Bartlett-Test auf Sphärizität	Ungefähres Chi-Quadrat	275,440
	df	231
	Signifikanz nach Bartlett	,024

Quelle: Eigene Darstellung, Daten basiert auf Umfrageergebnissen

Der KMO-Wert von über 0,7 und der Signifikanz Wert unter 0,05 deuten beide darauf hin, dass die Variablen für eine Faktorenanalyse geeignet sind.

Nachdem die allgemeine Eignung festgestellt wurde, wird anhand der Kommunalitäten noch überprüft, ob einzelne Variablen die Aussagekraft der Faktorenanalyse schwächen. Hier wurde festgestellt, dass die Variablen zum Mitgliedsbeitrag (0,297), zur deutschen Roundnet Liga (0,345) und zur Einführung und Kommunikation von neuen Regeln (0,379) einen sehr geringen Wert haben. Da diese Items dadurch die Aussagekraft der Faktorenanalyse schwächen, wurde die Faktorenanalyse erneut ohne diese drei Variablen durchgeführt.

Der Werte des KMO- und Bartlett-Tests zeigten wiederum gute Werte an. Der KMO-Wert verschlechterte sich leicht, die Signifikanz nach Bartlett konnte jedoch verbessert werden (siehe Tabelle 2).

Tabelle 2: KMO- und Bartlett-Test 2

KMO- und Bartlett-Test		
Maß der Stichprobeneignung nach Kaiser-Meyer-Olkin.		,793
Bartlett-Test auf Sphärizität	Ungefähres Chi-Quadrat	243,093
	df	171
	Signifikanz nach Bartlett	<,001

Quelle: Eigene Darstellung, Daten basiert auf Umfrageergebnissen

In Tabelle 3 sind die Ergebnisse der Hauptkomponentenanalyse dargestellt. Die Tabelle zeigt, dass nach dem Kaiserkriterium insgesamt sieben Faktoren einen Eigenwert >1 aufweisen und somit extrahiert werden können.

Diese sieben Faktoren erklären dabei 66,095% aller aufgenommenen Variablen.

Tabelle 3: Hauptkomponentenanalyse

	Gesamt	% der Vari- anz	Kumulierte %	Ge- samt	% der Vari- anz	Ku- mu- lierte %
1	4,883	25,700	25,700	4,883	25,700	25,700
2	1,827	9,614	35,313	1,827	9,614	35,313
3	1,426	7,506	42,820	1,426	7,506	42,820
4	1,212	6,377	49,197	1,212	6,377	49,197
5	1,143	6,014	55,211	1,143	6,014	55,211
6	1,059	5,576	60,787	1,059	5,576	60,787
7	1,008	5,308	66,095	1,008	5,308	66,095
8	,867	4,564	70,659			
9	,721	3,797	74,456			
10	,673	3,541	77,997			
11	,608	3,202	81,199			
12	,594	3,124	84,323			
13	,549	2,888	87,211			
14	,504	2,654	89,865			
15	,474	2,493	92,359			
16	,433	2,278	94,637			
17	,397	2,090	96,726			
18	,331	1,741	98,468			
19	,291	1,532	100,000			

Quelle: Eigene Darstellung, Daten basiert auf Umfrageergebnissen

In Tabelle 4 ist die rotierte Komponentenmatrix anhand der Varimax Methode abgebildet. Faktorladungen die <0,3 sind, wurden ausgeblendet. Zudem wurden die Variablen bereits nach der Höhe der Faktorladung absteigend sortiert.

Tabelle 4: rotierte Komponentenmatrix

	1	2	3	4	5	6	7
Kritikfähigkeit	,796						
Transparenz	,686						
Allgemeine Kommunikation RG	,632						,334
Marketing für nicht RG-Pro- jekte	,618					,331	
Anmeldung und Platz- vergabe?	,452	,338					- ,442
Förderung der Damen im Roundnet		,806					
Integration von Spieler*innen mit anderem sozioökonomi- schem oder kulturellem Hin- tergrund		,623	-,422	,315			
Gleichbehandlung von Spie- ler*innen mit unterschiedli- chem Spielniveau		,594	,324				
Social Media Auftritt			,719				
Streaming von Turnieren			,638				,321
Förderung des Sports			,594		,327		
RG Player Zone allgemein				,761			
Homepage allgemein				,759			
Roundnet Germany Index					,802		
Rankingsystem der German Roundnet Tour	,330				,726		
Aufteilung der Divisionen		,346		,317	,444	-,333	
Coachingbereich in der RG Player Zone						,745	
Communitybereich in der RG Player Zone			,338			,695	
RG-Podcast (Netzklatscher)	,317	,301					,748

Quelle: Eigene Darstellung, Daten basiert auf Umfrageergebnissen

Die 19 Variablen wurden in sieben Faktoren zusammengefasst. Sie wurden dabei jeweils dem Faktor zugewiesen, bei dem sie die größte Faktorladung besitzen. Im weiteren Verlauf wird mit folgenden Faktoren weitergearbeitet:

1. Kommunikation und Außendarstellung
2. Gleichbehandlung der Spieler*innen
3. New Media
4. Websites
5. Rating/Ranking
6. Player Zone Zusatzinhalt
7. RG-Podcast

Bevor diese Faktoren weiterverwendet wurden, sollte mittels einer Reliabilitätsanalyse ihre Eignung untersucht werden. In der Tabelle 5 sind die Cronbach's α -Werte dargestellt.

Tabelle 5: Cronbach's α

Faktor	Cronbach's α	Anzahl der Items
1. Kommunikation und Außendarstellung	0,761	5
2. Gleichbehandlung der Spieler*innen	0,681	3
3. New Media	0,602	3
4. Websites	0,641	2
5. Rating/Ranking	0,634	3
6. Player Zone Zusatzinhalt	0,580	2
7. RG-Podcast	-	1

Quelle: Eigene Darstellung, Daten basiert auf Umfrageergebnissen

Alle Faktoren, außer 6., besitzen einen Wert über 0,6 und sind somit akzeptabel. Der Wert von 6. liegt nur knapp unter 0,6 und besteht zudem aus nur 2 Items, weshalb sich entschieden wurde, den Faktor trotzdem zu

benutzten. Da 7. nur aus einem Item besteht, besitzt dieser keinen Cronbach's α -Wert.

4.1.1.4 Ermittlung der Bedeutung der Faktoren

In diesem Schritt soll nun, wie bereits erwähnt, die Wichtigkeit der einzelnen Faktoren berechnet werden. Obwohl im Fragebogen direkt die Wichtigkeit der einzelnen Variablen abgefragt wurde, wird sich hier zunächst an der gängigeren Variante beim Einsatz des ISL-Ansatzes orientiert und die Wichtigkeit zunächst mittels einer Regressionsanalyse analysiert. Die Werte hieraus werden dann im weiteren Verlauf mit den direkt abgefragten Wichtigkeits-Werten verglichen bzw. überprüft.

Um die Wichtigkeit anhand der Regressionsanalyse festzustellen, wird die allgemeine Zufriedenheit mit RG als abhängige Variable und die sieben Faktoren als unabhängige Variablen verwendet. Fehlende Werte werden wieder durch die Mittelwerte ersetzt. Dies ergab folgende Werte.

Tabelle 6: Ergebnisse Regressionsanalyse

Modell	R	R-Quadrat	Korrigiertes R-Quadrat	Standardfehler des Schätzers	Durbin-Watson-Statistik
1	0,580	0,337	0,304	0,602	1,739

Quelle: Eigene Darstellung, Daten basiert auf Umfrageergebnissen

Das R-Quadrat misst dabei die Güte der Anpassung der Regressionsfunktion an die empirischen Daten. Der Wert von 0,337 bedeutet, dass die Regressionsfunktion 33,7% der gesamten Streuung erklärt. Dieser Wert sollte hier möglichst hoch, aber mindestens $>0,3$ sein. Unser Wert erfüllt dieses Kriterium, wenn auch nur knapp. Das korrigierte R-Quadrat überprüft, ob ein overfitting vorliegt. Die Differenz zwischen dem R-Quadrat und dem korrigierten R-Quadrat sollte nicht größer als 0,1 sein. Der Differenz beträgt hier einen Wert von 0,033 und ist somit akzeptabel. Die Durbin-Watson-Statistik überprüft, ob eine Autokorrelation vorliegt. Bei einem Wert

zwischen 1,7 und 2,3 liegt keine Autokorrelation vor. Da unser Wert in der angegebenen Spannweite liegt, eignen sich die Daten somit.

Als nächstes wurde die lineare Regression auf Heteroskedastizität geprüft. Hierzu wurde in einem Streudiagramm die Werte der standardisierten Residuen gegen die standardisierten geschätzten Werte betrachtet. Die Werte streuen, wie in Abbildung 7 veranschaulicht, in einer Kastenform. Dies zeigt, dass die Werte in einer linearen Regression angewandt werden dürfen.

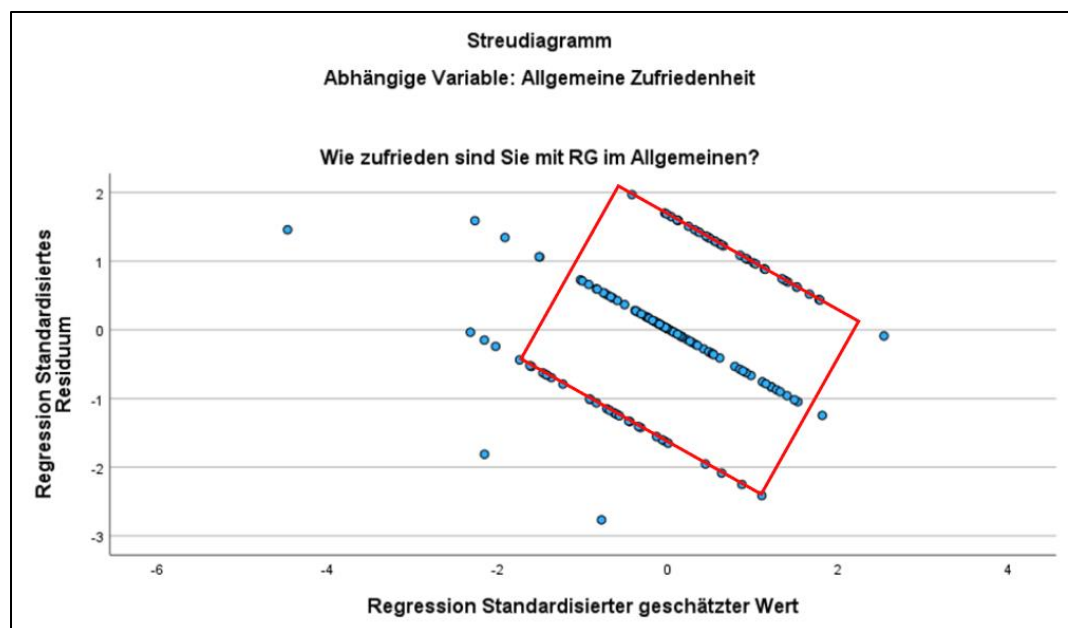


Abbildung 7: Regressionsanalyse: Streudiagramm

Quelle: Eigene Darstellung, Daten basiert auf Umfrageergebnissen

Zuletzt wurde überprüft, ob eine Multikollinearität vorliegt. Dies kann anhand der Kollinearitätsstatistik bzw. an dem VIF- und Toleranzwert überprüft werden. Der VIF-Wert sollte <5 sein, der Toleranzwert $>0,2$; optimalerweise sollten beide Werte möglichst nahe dem Wert 1 sein. Wie in der Tabelle 7 zu sehen ist, liegen die Werte hier alle im angegebenen Bereich. Es liegt somit keine Multikollinearität vor.

Tabelle 7: Regressionsanalyse: Kollinearitätsstatistik

	Toleranz	VIF
Kommunikation und Außendarstellung	,697	1,434
Gleichbehandlung der Spieler*innen	,773	1,293
New Media	,728	1,373
Websites	,813	1,229
Rating/Ranking	,810	1,234
Player Zone Zusatzinhalt	,811	1,233
RG-Podcast	,825	1,213

Quelle: Eigene Darstellung, Daten basiert auf Umfrageergebnissen

4.1.2 Top-Down-Analyse

In der Top-Down-Analyse beginnt, wie bereits erwähnt, der interpretative Teil des ISL-Ansatzes.

Bevor in 4.1.2.1 Ranking der Faktoren die Ergebnisse der Regressionsanalyse betrachtet werden, soll zunächst eine kurze Einordnung der Ergebnisse der Umfrage zur allgemeinen Zufriedenheit gegeben werden. Die Frage zur allgemeinen Zufriedenheit der RG-Mitglieder mit ihrem Verband, die bei der Regressionsanalyse auch als abhängige Variable eingesetzt wird, ergab einen Mittelwert von 3,99. Dieser Wert liegt nahe der vier und sagt somit aus, dass die Mitglieder im Durchschnitt „sehr zufrieden“ sind. Zudem kann man in Tabelle 8 erkennen, dass kein einziges Mitglied mit einem Wert von 1 („überhaupt nicht zufrieden“) geantwortet hat.

Tabelle 8: Allgemeine Zufriedenheit mit RG

	N	Minimum	Maximum	Mittelwert	Std.-Abweichung	Varianz
Allgemeine Zufriedenheit	149	2	5	3,99	0,721	0,520

Quelle: Eigene Darstellung, Daten basiert auf Umfrageergebnissen

Diese Daten bestätigen zunächst unsere Hypothese, dass RG-Mitglieder mit ihrem Verband zufrieden sind bzw. übertreffen sogar unsere

Erwartungen. Zudem hilft dieser Mittelwert, die in den kommenden Abschnitten behandelten Zufriedenheitswerte einzuschätzen.

4.1.2.1 Ranking der Faktoren

Zunächst wird der Signifikanz-Wert betrachtet. Dieser sagt aus, welche Faktoren überhaupt signifikant sind und darum weiter beachtet werden sollten. Bei einem Wert von über 0,05 sollte die Faktoren in dieser Analyse nicht weiter beachtet werden. Wie in Tabelle 9 zu sehen ist, weisen die Faktoren „Gleichbehandlung“, „Player Zone Zusatzinhalt“ und „Podcast“ deutlich zu hohe Werte auf. Der Faktor „New Media“ besitzt mit einem Signifikanzwert von 0,09 ebenfalls noch einen zu hohen Wert auf könnte aber eventuell noch betrachtet werden.

Tabelle 9: Regressionsanalyse: Ergebnisse 2

	Beta	T	Sig.	Rang
Kommunikation und Außendarstellung	0,368	4,485	<0,001	1
Gleichbehandlung der Spieler*innen	0,040	0,508	0,612	-
New Media	0,137	1,705	0,090	(4)
Websites	0,174	2,291	0,023	3
Rating/Ranking	0,191	2,507	0,013	2
Player Zone Zusatzinhalt	-0,089	-1,165	0,246	-
RG-Podcast	-0,046	-0,604	0,546	-

Quelle: Eigene Darstellung, Daten basiert auf Umfrageergebnissen

Um die Wichtigkeit der signifikanten Faktoren festzustellen, wird nun der Beta-Wert betrachtet. Umso höher der Beta-Wert ist, umso wichtiger ist dieser Faktor für die allgemeine Zufriedenheit. Anhand dessen können wir feststellen, dass die Kommunikation als klar wichtigster Faktor zu sehen ist. Gefolgt wird diese von den Faktoren „Rating/Ranking“ und „Websites“. Da „New Media“ auf dem vierten Platz landet und auch schon einen schlechten Signifikanz-Wert enthält, wird auch dieser Faktor nicht weiter betrachtet.

Nachdem über die Regressionsanalyse anhand der Zufriedenheitsfragen die indirekte Wichtigkeit der einzelnen Faktoren gezeigt werden konnte, soll

diese noch mit den Mittelwerten der direkten Fragen zu Wichtigkeit verglichen werden.

Tabelle 10: Wichtigkeit der Faktoren

	N	Min	Max	Mittelwert	SD
Gleichbehandlung der Spieler*innen	129	2,33	5	4,3824	0,60395
New Media	136	2	5	4,2892	0,60152
Kommunikation und Außendarstellung	114	1	5	4,2140	0,53924
Websites	148	1,5	5	4,1047	0,65271
Rating/Ranking	128	1	5	4,0026	0,67772
Player Zone Zusatzinhalt	116	1	5	3,4698	0,77541
RG-Podcast	121	1	5	2,85	0,946

Quelle: Eigene Darstellung, Daten basiert auf Umfrageergebnissen

Wie in der Tabelle 10 zu sehen ist, sind auch bei der direkten Befragung die Werte der Player Zone Zusatzinhalte und des Podcast deutlich am niedrigsten. Spannend zu sehen ist jedoch, dass die Gleichbehandlung der Spieler*innen insgesamt als am wichtigsten angegeben wurde, jedoch laut der Regressionsanalyse die allgemeine Zufriedenheit der Befragten nicht so stark beeinflusst. Nach Einschätzung des Autors könnte dies daran liegen, dass viele der Befragten selbst nicht so stark von den Punkten der Gleichbehandlung betroffen sind. Sie geben darum an, dass ihnen diese Punkte wichtig sind, um möglicherweise auch nach außen gut zu wirken, können sie aber für ihre allgemeine Zufriedenheit wenig gut einschätzen, bzw. lassen sie unterbewusst außer Acht. Bei den Faktoren „New Media“, „Websites“ und „Rating/Ranking“ besteht kein großer Unterschied in den verschiedenen Werten bzw. Rankings. Der Faktor „Kommunikation und Außendarstellung“ wurde in der direkten Befragung als wichtig angegeben, ist für die Zufriedenheit der Befragten aber wohl noch wichtiger als von ihnen angenommen.

4.1.2.2. Auswahl der relevanten Merkmale

Nachdem die Wichtigkeit der einzelnen Faktoren ermittelt wurde, werden diese nun wieder in ihre einzelnen Merkmale zerlegt. Anhand der

Faktorladungen der einzelnen Merkmale kann nun wiederum die Wichtigkeit der Variablen in ihrem Faktor bestimmt werden. Hier wird eine größere Faktorladung als wichtiger angesehen, da die Items mit einer hohen Faktorladung stärker mit ihrem Faktor korrelieren. Ist die Faktorladung $<0,5$, wird das Merkmal nicht betrachtet bzw. nicht weiter analysiert.

Tabelle 11: Wichtigkeit Merkmale

Kommunikation und Außendarstellung	Faktorladung	Mittelwert Wichtigkeit
Kritikfähigkeit	0,796	4,43
Transparenz der Arbeit von RG	0,686	4,15
Allgemeine Kommunikation RG	0,632	4,37
Marketing für nicht RG-Projekte	0,618	3,51
Anmeldung und Platzvergabe	0,452	4,52
Rating/Ranking		
Roundnet Germany Index	0,802	3,84
Rankingsystem der German Roundnet Tour	0,726	3,57
Aufteilung der Divisions	0,444	4,57
Websites		
RG Player Zone allgemein	0,761	4,69
Homepage allgemein	0,759	3,52

Quelle: Eigene Darstellung, Daten basiert auf Umfrageergebnissen

In der Tabelle 11 wurde zusätzlich zur Faktorladung der Mittelwert der Wichtigkeit der einzelnen Variablen dargestellt. Der Vergleich zeigt hier vor allem zwei große Ausreißer. Die Items „Anmeldung und Platzvergabe“ und „Aufteilung der Divisions“ weisen die größten Mittelwerte auf, werden jedoch aufgrund des Faktorwertes von unter 0,5 nicht weiter betrachtet. Bei den restlichen Items zeigen sich hingegen kaum Abweichungen zwischen der Reihenfolge nach Betrachtung der Faktorladungen und der Reihenfolge anhand der Mittelwerte. Lediglich die allgemeine Kommunikation scheint in der direkten Befragung wichtiger zu sein, als anhand der Faktorladung ermittelt.

4.1.2.3 Ermittlung der Servicelücken

Zur Ermittlung der Servicelücken werden nun die Mittelwerte der Zufriedenheitsfragen betrachtet. Hier werden sowohl die Werte der einzelnen Variablen untereinander wie auch mit der Gesamtzufriedenheit verglichen.

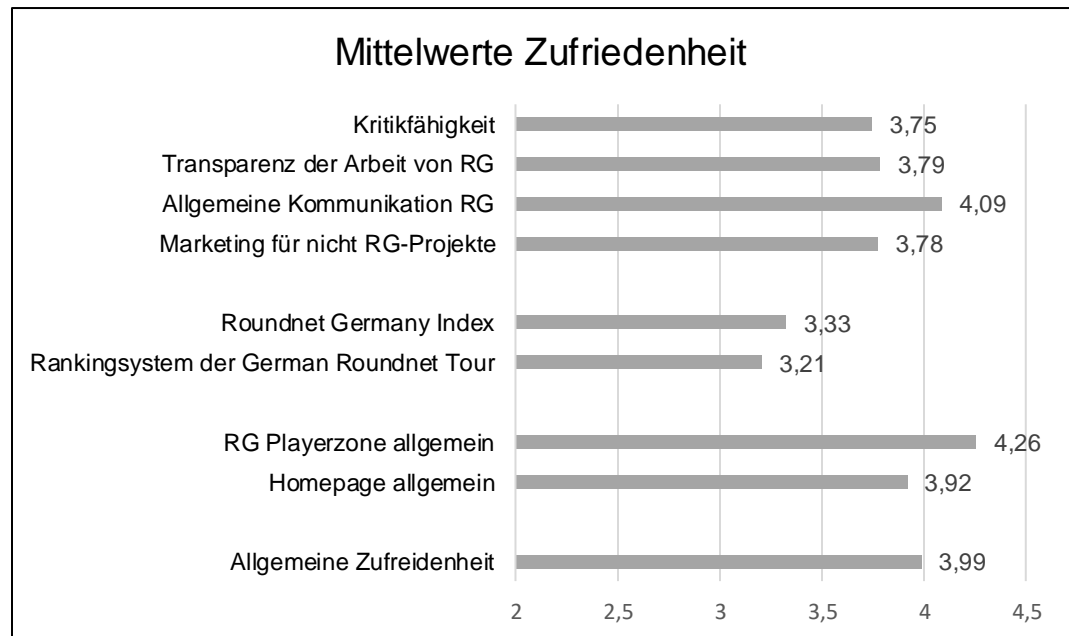


Abbildung 8: Mittelwerte Zufriedenheit

Quelle: Eigene Darstellung, Daten basiert auf Umfrageergebnissen

Wie in Abbildung 8 zu sehen ist, besitzen die Items des Faktors Kommunikation und Außendarstellung insgesamt ziemlich hohe Zufriedenheitswerte. Trotzdem liegen drei der vier Variablen unter der Gesamtzufriedenheit von 3,99. Die Abweichung ist sehr gering, es kann jedoch trotzdem von Servicelücken gesprochen werden, auch wenn diese aktuell noch nicht stark ausgeprägt sind.

Die erreichten Zufriedenheitsmerkmale der relevanten Variablen aus dem Faktor „Rating/Ranking“ liegen beide deutlich unter der allgemeinen Zufriedenheit und stellen somit klare Servicelücken dar.

Der Faktor „Websites“ ist wie bereits herausgestellt einer der wichtigen Faktoren. Anhand der hohen Zufriedenheitswerte lässt sich jedoch feststellen, dass keine Servicelücken in diesem Bereich vorliegen.

4.1.2.4 Ableitung von Handlungsempfehlungen

Wie im vorherigen Schritt festgestellt wurde, liegen im Bereich „Kommunikation und Außendarstellung“ einige Servicelücken vor. Aufgrund der zuvor festgestellten Wichtigkeit dieses Bereichs, gilt es diese, auch wenn sie nicht zu groß sind, zu schließen. Dem Wert von 4,09 nach zu urteilen, sind die Mitglieder mit der allgemeinen Kommunikation von RG sehr zufrieden, was zunächst als positiv hervorgehoben werden kann. Die Kritikfähigkeit besitzt trotz eines hohen Werts von 3,75 noch den größten Verbesserungsspielraum. Da RG auf verschiedenen Kanälen kommuniziert und somit auch auf Kritik reagiert, wäre hier zunächst eine Möglichkeit zu überprüfen, auf welchen Kanälen die „fehlende“ Kritikfähigkeit vor allem vorliegt und wie diese verbessert werden kann. Hier ist es wahrscheinlich auch ratsam, dass alle Personen, die in der Außenkommunikation auftreten, eine gleiche Vorgehensweise haben, wie sie auf Kritik reagieren. Beim Item des Marketings für nicht RG-Projekte sollte für eine bessere Einschätzung zunächst untersucht werden, ob die fehlende Zufriedenheit alle Projekte betrifft, für die RG Marketing betreibt oder ob dies nur einzelne Projekte betrifft. Wenn das festgestellt werden kann, sollte das Marketing dementsprechend angepasst werden. Im Punkt „Transparenz“ zeigt der recht hohe Wert von 3,79, dass die Arbeit von RG schon in den meisten Bereichen sehr transparent nach außen getragen wird. Hier gilt es lediglich zu überprüfen, welche Bereiche davon noch nicht betroffen sind und wie man dort noch transparenter auftreten kann.

Im zweitwichtigsten Bereich „Rating/Ranking“ klaffen, wie in 4.1.2.3 Ermittlung der Servicelücken 4.2.3 Merkmale mit fehlendem Wissen festgestellt werden konnte, die größten Servicelücken. Dies scheint RG jedoch selbst bereits bewusst zu sein, da hier jeweils Änderungen vorgenommen wurden. So wurde sowohl die Berechnung und der Einsatz des RGX, wie auch das Ranking der GRT angepasst (Roundnet Germany e.V. 2022a, 2023b). Insgesamt wurden 87 Umfragen vor den Änderungen erhoben, 26 Umfragen nach den Änderungen des GRT-Ratings und 36 Umfragen nachdem beide Änderungen kommuniziert wurden. Da jedoch nicht festgestellt werden kann, ob die Teilnehmer*innen die Infos zu den entsprechenden

Änderungen bereits gelesen hatten und diese auch in ihre Bewertung mit einbezogen haben, ist es schwierig festzustellen, ob und in welcher Form sich diese Änderungen bereits auf die Umfrageergebnisse ausgewirkt haben. Die Änderungen an den Rating- bzw. Rankingsystemen lassen jedoch darauf schließen, dass RG die Servicelücken in diesen Bereichen bereits bewusst sind. Eine von RG durchgeführte Onlineumfrage zum Thema RGX, unterstützt diese Vermutung (Roundnet Germany e.V. 2022e). Im freien Textfeld am Ende der Umfrage wurde von mehreren Personen der Vorschlag gebracht, die Einteilung der Divisionen in Zukunft anhand des RGX durchzuführen. Da dies eine der durchgeführten Änderungen ist, kann davon ausgegangen werden, dass sich die Zufriedenheit in diesem Bereich erhöht (Roundnet Germany e.V. 2023b). Um sicher festzustellen, ob die entsprechenden Änderungen die Servicelücken in den offensichtlich wichtigen Bereichen geschlossen haben, empfiehlt der Autor jedoch, dass RG in einem angemessenen Abstand erneut eine Evaluation in diesem Bereich durchführen sollte.

4.2 Weitere Ergebnisse

Nachdem in den vorherigen Kapiteln die Ergebnisse der Umfrage mittels der ISL-Methode betrachtet wurden, sollen sie in diesem Kapitel nochmal aus verschiedenen anderen Perspektiven begutachtet werden.

Als erstes soll die allgemeine Zufriedenheit in einen Kontext mit den Ergebnissen der Abfrage zu den demographischen Daten und der Roundnet-Aktivität betrachtet werden. Dadurch soll festgestellt werden, ob sie sich zwischen den Personengruppen unterscheidet.

Da beim ISL-Ansatz durch die Faktorenanalyse nicht alle Variablen betrachtet wurden und da hier über die Zufriedenheit nur die indirekte Wichtigkeit herausgestellt wurde, soll nun noch einmal die Wichtigkeit direkt mit der Zufriedenheit für die einzelnen Variablen verglichen werden. So soll herausgestellt werden, bei welchen Merkmalen, laut direkter Einschätzung der Teilnehmenden, die größte Lücke zwischen Zufriedenheit und Wichtigkeit klafft.

In einer weiteren kurzen Analyse soll dann noch angesehen werden, bei welchen Fragen viele „kann ich nicht beurteilen“-Antworten abgegeben wurden. Dies könnte Aufschluss geben, welche Bereiche von den Mitgliedern nicht genutzt werden, von welchen Bereichen wenige Mitglieder betroffen sind oder welche Bereiche wenigen Mitgliedern bekannt sind.

4.2.1 Allgemeine Zufriedenheit

Wie bereits in Kapitel 4.1.2 Top-Down-Analyse erwähnt wurde, liegt der Mittelwert der allgemeinen Zufriedenheit der Mitglieder mit RG bei 3,99. In diesem Abschnitt soll nun festgestellt werden, ob sich der Wert in den demographischen Gruppen oder je nach Roundnet Aktivität unterscheidet. Dafür wurden die Mittelwerte der einzelnen Gruppen miteinander verglichen. Dies wurde mit allen Fragen zur Roundnet Aktivität und zu den demographischen Daten durchgeführt.

Die meisten der Zahlen zeigten hier keine auffälligen Muster oder starke Unterschiede zwischen den Gruppen. Lediglich die Zahlen bei einer Aufteilung nach der Länge der Mitgliedschaft bei RG könnte darauf hindeuten, dass die Zufriedenheit steigt, je länger man Mitglied ist (siehe Tabelle 12). Eine Varianzanalyse zeigte jedoch, dass die Abweichung der Daten keinen signifikanten Unterschied ergibt.

Tabelle 12: Zufriedenheit nach Dauer der Mitgliedschaft

Allgemeine Zufriedenheit					
Seit wann sind Sie Mitglied bei RG?	N	Min	Max	Mittelwert	SD
0-6 Monate	27	3	5	3,93	0,730
6-12 Monate	42	3	5	3,90	0,576
Über 1 Jahr	80	2	5	4,06	0,785

Quelle: Eigene Darstellung, Daten basiert auf Umfrageergebnissen

4.2.2 Vergleich Zufriedenheit vs. Wichtigkeit

Im ISL-Ansatz wurde anhand der Zufriedenheitswerte der einzelnen Merkmale im Vergleich mit der allgemeinen Zufriedenheit die Wichtigkeit ermittelt. Zusätzlich wurde jedoch auch die Wichtigkeit der einzelnen Merkmale für die Mitglieder direkt abgefragt. In diesem Abschnitt werden die direkten Wichtigkeitswerte mit der direkt abgefragten Zufriedenheit der einzelnen

Merkmale gegenübergestellt. Liegt die Zufriedenheit unter der Wichtigkeit, liegt dem Autor zufolge eine Servicelücke vor. Liegt die Zufriedenheit über der Wichtigkeit, ist die Einstellung der Mitglieder zu diesem Punkt als grundsätzlich positiv zu sehen. Dies kann jedoch zwei verschiedene Gründe haben. Ist die Differenz trotz einem hohen Wichtigkeitswertes positiv, sind die Mitglieder sehr zufrieden mit diesem Merkmal. Eine positive Differenz kann jedoch auch daran liegen, dass den Mitgliedern dieses Item unwichtig ist. Hier sollte dann hinterfragt werden, wie viel Aufwand in die „unwichtigen“ Bereiche gesteckt werden sollte.

In der folgenden Tabelle werden alle entsprechenden Mittelwerte mit ihrer dazugehörigen Differenz dargestellt.

Tabelle 13: Mittelwerte Zufriedenheit vs. Wichtigkeit

	Mittelwert Zufriedenheit	Mittelwert Wichtigkeit	Differenz
Gleichbehandlung von Spieler*innen mit unterschiedlichem Spielniveau	3,26	4,4	-1,14
Aufteilung der Divisions	3,63	4,57	-0,94
Integration von Spieler*innen mit anderem sozioökonomischem oder kulturellem Hintergrund	3,34	4,27	-0,93
Einführung und Kommunikation von Regeländerungen	3,8	4,68	-0,88
Anmeldung und Platzvergabe	3,65	4,52	-0,87
Förderung der Damen im Roundnet	3,67	4,46	-0,79
Trainer*innenausbildung bzw. Trainer*innencamp	3,64	4,36	-0,72
Kritikfähigkeit	3,75	4,43	-0,68
Roundnet Germany Index	3,33	3,84	-0,51
Coachingbereich in der RG Player Zone	3,1	3,58	-0,48
RG Player Zone allgemein	4,26	4,69	-0,43
Deutsche Roundnet Liga	3,89	4,32	-0,43
Transparenz der Arbeit von RG	3,79	4,15	-0,36

Rankingsystem der German Roundnet Tour	3,21	3,57	-0,36
Hilfe bei der Turnierorganisation	4,03	4,32	-0,29
Allgemeine Kommunikation RG	4,09	4,37	-0,28
Förderung von Roundnet in Schulen	3,93	4,19	-0,26
Streaming von Turnieren	4,12	4,36	-0,24
Förderung von Roundnet als Sportart	4,31	4,54	-0,23
Höhe der Mitgliedsgebühr	3,95	3,72	0,23
Marketing für nicht RG-Projekte	3,77	3,51	0,26
Homepage allgemein	3,93	3,52	0,41
Social Media Auftritt	4,49	3,96	0,53
Communitybereich in der RG Player Zone	3,94	3,4	0,54
RG-Podcast (Netzklatscher)	3,89	2,85	1,04

Quelle: Eigene Darstellung, Daten basiert auf Umfrageergebnissen

Wie in der Tabelle zu erkennen ist, liegen die drei Merkmale der Gruppe „Integration/Inklusion“ (Gleichbehandlung von Spieler*innen mit unterschiedlichem Spielniveau; Integration von Spieler*innen mit anderem sozioökonomischem oder kulturellem Hintergrund; Förderung der Damen im Roundnet) alle unter den ersten sechs Merkmalen und besitzen alle eine recht große Servicelücke. Hier sollte RG dringend weiter forschen, woran die fehlende Zufriedenheit liegt und wie diese verbessert werden kann. Hierzu hat RG bereits im Frühling 2022 eine Umfrage erstellt und verteilt und deren Ergebnisse im Herbst 2022 veröffentlicht (Roundnet Germany e.V. 2022c). Durch die Umfrage konnte festgestellt werden, wo die Probleme liegen, wirkliche Lösungsvorschläge konnten jedoch nur zum kleinen Teil herausgearbeitet werden, was auch die niedrigen Werte in dieser Umfrage erklärt. Zusätzlich wurde im Januar 2023, nach Abschluss der Umfrage dieser Arbeit, ein Diversitätskonzept veröffentlicht (Roundnet Germany e.V. 2023a). Dies könnte einen positiven Einfluss auf die Zufriedenheit der Merkmale „Integration von Spieler*innen mit anderem sozioökonomischem oder kulturellem Hintergrund“ und „Förderung der Damen im

Roundnet“ besitzen. Aufgrund der hohen Wichtigkeit gilt es diesen Einfluss jedoch weiter zu untersuchen und entsprechend Maßnahmen abzuleiten.

Das Merkmal der Gleichbehandlung von Spieler*innen mit unterschiedlichem Spielniveau wurde von diesem Konzept hingegen nicht betroffen. Da dieser Bereich mit einem Wert von -1,14 die höchste Differenz besitzt, sollte er zwingend weiter betrachtet und weiter untersucht werden. Das Statement von RG, dass sie dieses Problem kennen, jedoch nur an jeden Einzelnen appellieren können, sollte hier überdacht werden, da die Mitglieder, den Umfrageergebnissen nach, damit nicht zufrieden sind (Roundnet Germany e.V. 2022c). An dieser Stelle gilt es gezielt herauszufinden, welche Punkte RG selbst ändern kann, um die Zufriedenheit in diesem Bereich steigern zu können.

Zwei weitere Merkmale, die beide der Turnierorganisation zugeordnet werden und recht hohe Differenzen aufweisen sind die „Anmeldung und Platzvergabe“ und die „Aufteilung der Divisionen“. Die Aufteilung der Divisionen wurde bereits durch die Anpassungen in Bezug auf den RGX, wie bereits erwähnt, leicht angepasst (Roundnet Germany e.V. 2023b). Die Anmeldung und Platzvergabe findet aktuell auf der Player Zone je nach Turnier in einem „First come, first serve“- oder einem Losverfahren statt. Hier gilt es durch weitere Untersuchungen herauszufinden, mit welchem Punkt die Mitglieder unzufrieden sind, bzw. welches Verfahren bevorzugt verwendet werden sollte oder wie die Platzvergabe optimiert werden kann.

Als weiteres Merkmal besitzt die „Einführung und Kommunikation von Regeländerungen“ eine große Spanne zwischen Zufriedenheit und Wichtigkeit. Regeländerungen wurden in der Vergangenheit bereits über Instagram und die RG Homepage kommuniziert. Die hohe Differenz liegt zudem hauptsächlich an der hohen Wichtigkeit von 4,68. Die Empfehlung des Autors ist deshalb die Kommunikation wie bisher beizubehalten, aber zusätzlich die Regeländerungen auch per Mail und evtl. auch auf der Player Zone zu kommunizieren.

4.2.3 Merkmale mit fehlendem Wissen

Im Fragebogen wurde den Teilnehmenden beim Beantworten der Fragen zu den einzelnen Merkmalen immer die Möglichkeit gegeben, die Frage mit „kann ich nicht beurteilen“ zu beantworten. Bei den Fragen zur Wichtigkeit wurde diese Antwortoption im Schnitt nur von zwölf Personen gewählt. Dies hängt wahrscheinlich damit zusammen, dass man auch unabhängig davon, wie gut man sich mit einem Thema auskennt, trotzdem beurteilen kann, wie wichtig einem dieses Thema ist. Bei den Fragen zur Zufriedenheit lag der Schnitt der Antworten mit „kann ich nicht beurteilen“ hingegen bei 28,88 Personen pro Frage. Die teilweise sehr hohe Rate an diesen Antworten kann verschiedenen Gründe besitzen. Die Merkmale mit den meisten „fehlenden“ Antworten sind in der nachfolgenden Tabelle 14 **Antworten: "Kann ich nicht beurteilen"** aufgelistet.

Tabelle 14 Antworten: "Kann ich nicht beurteilen"

	Anzahl „Kann ich nicht beurteilen“-Antworten
Trainer*innenausbildung bzw. Trainer*innencamp	104
Förderung von Roundnet in Schulen	73
Hilfe bei der Turnierorganisation	72
RG-Podcast (Netzklatscher)	62
Integration von Spieler*innen mit anderem sozio-ökonomischem oder kulturellem Hintergrund	60
Coachingbereich in der RG Player Zone	58
Kritikfähigkeit	46
...	...

Quelle: Eigene Darstellung, Daten basiert auf Umfrageergebnissen

Bei den Fragen zur Trainerausbildung (104) und zum Coachingbereich (58) geht der Autor davon aus, dass nicht alle Spielende auch als Trainierende agieren und deshalb viele Personen nichts mit diesen Bereichen zu tun haben. Bei den Fragen zur Förderung von Roundnet in den Schulen (73) und zur Integration (60) könnte die geringe Antwortquote daran liegen, dass sich einige Personen dazu nicht äußern wollen, da sie nicht direkt davon betroffen sind. In Bezug auf den RG-Podcast (62) und die Hilfe von RG bei der

Turnierorganisation (72) könnte es ebenfalls daran liegen, dass wenige Leute damit zu tun haben. Hier ist es jedoch auch möglich, dass einige Personen nicht über die Hilfe durch RG Bescheid wissen oder nicht wissen, dass es den Podcast gibt. Hier könnte eine stärkere Kommunikation zu diesen Themen vielleicht hilfreich sein.

5. Diskussion/Limitationen/Ausblick

5.1 Diskussion

Nach Betrachtung der Ergebnisse des ISL-Ansatzes kann die aufgestellte Hypothese, dass die Mitglieder von RG mit ihrem Verband zufrieden sind, bestätigt werden. Die Ergebnisse zeigten, dass die Mitglieder mit einem Mittelwert von 3,99 allgemein sogar sehr zufrieden mit der Arbeit von RG sind. Die Zufriedenheit ist dabei zwischen den Mitgliedern gleich verteilt. Es lässt sich hier kein signifikanter Unterschied zwischen Gruppierungen durch demographische Daten oder durch eine Einteilung anhand von Roundnet Aktivitäten erkennen.

Wie anhand des ISL-Ansatzes festgestellt werden konnte, ist den Mitgliedern die Kommunikation von RG am wichtigsten. Diese weist jedoch nur teilweise und dort auch nur geringe Servicelücken auf, weshalb die Arbeit in diesem Bereich kaum verändert werden muss. Höhere Servicelücken weist hingegen der zweitwichtigste Bereich des Ratings und Rankings auf. Die zwei davon betroffenen Merkmale wurden jedoch bereits, während dem Zeitraum der Hauptumfrage, ohne Einfluss dieser Arbeit, von RG erkannt und verändert, weshalb die Daten hier schwierig einzuschätzen sind.

Spannend zu sehen ist zudem, dass die Probanden bei der direkten Befragung die Gleichbehandlung von Spieler*innen als sehr wichtig angegeben haben, diese jedoch wie im Zuge der ISL-Methode festgestellt wurde, keinen so starken Einfluss auf ihre Gesamtzufriedenheit hat. Eine mögliche Erklärung können hier die Ergebnisse der Anzahl an „kann ich nicht beurteilen“-Antworten liefern. Diese fällt bei Fragen zur Zufriedenheit der Gruppe „Gleichbehandlung von Spieler*innen“ allgemein sehr hoch aus. Dass die Probanden diesen Punkt für wichtig halten, ihn jedoch nicht beurteilen können oder möchten, könnte zu dieser festgestellten Diskrepanz führen.

5.2 Limitationen

Im Folgenden werden die verschiedenen Limitationen, denen auch diese wissenschaftliche Arbeit unterliegt, genauer erläutert.

Zunächst kann die Anzahl an Teilnehmer*innen an der Umfrage erwähnt werden. Obwohl mit 149 Personen insgesamt 18,22% der Mitglieder von RG teilgenommen haben, ist die Menge in der absoluten Zahl noch recht gering. Eine größere Stichprobe könnte hier zu mehr signifikanten und aufschlussreichen Ergebnissen führen. Die Anzahl ist vor allem schwierig, da bei einigen Fragen viele Teilnehmende mit „kann ich nicht beurteilen“ geantwortet haben. Dies senkt die Anzahl verwertbarer Antworten und erschwert somit einige Analysen. Neben einer erhöhten Gesamtzahl an Probanden, könnte diesem Problem auf zwei weitere Arten entgegengesteuert werden. Zum einen könnten Fragen, die nur wenige Personen betreffen, herausgelassen werden. Welche Fragen dies betrifft, müsste jedoch anhand der Literatur oder eines Pre-Tests im Vorherein festgestellt werden. Zum anderen könnten in der Umfrage, bei schwierigen Themen, mehr Informationen und Erklärungen gegeben werden. Dies führt jedoch zu einer erhöhten Umfragedauer, was wiederum zu mehr „Abbrechern“ führen könnte.

Die Umfragedauer kann bei dieser Arbeit ebenfalls als eine mögliche Limitation angesehen werden. Die relativ lange Umfrage in Kombination mit dem gleichen Fragentyp, der den Großteil der Umfrage benutzt wurde, könnte dazu geführt haben, dass zum Ende der Umfrage die Fragen weniger aufmerksam bearbeitet wurden. Damit dieser Effekt nicht immer die gleichen Fragen betrifft, wurde durch eine Randomisierung der Reihenfolge der Fragen zu den Merkmalen versucht, diesem entgegenzusteuern. Ob diese Limitation stattgefunden hat, kann jedoch nicht festgestellt werden.

Eine weitere Limitation könnte die Verbreitung der Umfrage darstellen. Diese wurde einmal per Mail an alle Mitglieder verschickt und dann zusätzlich vor allem über Social-Media-Kanäle beworben. Dies kann dazu geführt haben, dass vor allem Mitglieder teilgenommen haben, die RG bereits

positiv gegenübergestellt sind und sich aktiv viel mit RG beschäftigen. Personen, die nicht so aktiv in Social-Media sind und ihre Mails von RG nicht regelmäßig checken, könnten so die Umfrage vielleicht übersehen haben. RG-Mitglieder die RG gegenüber eher negativ eingestellt sind, öffnen Mails von RG vielleicht nicht und folgen ihnen auch nicht auf den Social-Media-Kanälen. Dies könnte dazu geführt haben, dass wichtige kritische Stimmen verloren gegangen sind.

Wie bereits in Abschnitt 4.1.2.4 Ableitung von Handlungsempfehlungen und auch in der Diskussion genannt, wurde während des Zeitraums, in dem die Umfrage online war, von RG Änderungen am Ranking der GRT und am RGX vorgenommen. Zudem wurde ein Diversitätskonzept veröffentlicht. Hier ist es schwierig festzustellen, ob und in welcher Weise diese Änderungen bereits in die Umfrageergebnisse eingeflossen sind. Da dies nicht festzustellen ist, sind die Ergebnisse in diesen Bereichen schwer interpretierbar bzw. sollten dringend hinterfragt werden.

Die Anpassungen in diesen Bereichen zeigen, wie schnell sich verschiedene Aspekte im Roundnet bzw. dessen Organisation ändern. Dies betrifft auch noch die Sportart selbst. Hier finden aktuell jährlich Regeländerungen mit teilweise sehr großem Einfluss auf die Sportart statt. Die sehr weichen Strukturen, die Roundnet aktuell noch besitzt, machen es umso schwieriger wissenschaftlich in diesem Bereich zu arbeiten. Die Ergebnisse dieser Arbeit müssen vom Leser somit auch immer in den Kontext des Zeitpunktes der Arbeit gesetzt werden, da sich wichtige Aspekte, die in dieser Arbeit herausgearbeitet werden, aktuell noch schnell ändern können.

5.3 Ausblick

Um direkt an den vorletzten Punkt der Limitation anzuknüpfen, sollten aufgrund der Änderungen im Bereich der Gleichbehandlung und des Ratings bzw. Rankings, dringend weitere Untersuchungen in diesen Bereichen folgen. Die Bereiche wurden in dieser Arbeit als für die Mitglieder bzw. für die Mitgliederzufriedenheit wichtige Aspekte herausgearbeitet. Da dort zudem Servicelücken vorlagen, sollte zwingend überprüft werden, ob die

vorgenommenen Änderungen bzw. Anpassungen bereits zu einer Schließung dieser Lücken gesorgt haben oder ob weitere Maßnahmen nötig sind.

Die Anpassungen rund um Roundnet machen es auch notwendig die Zufriedenheit in allen Bereichen in regelmäßigen Abständen abzufragen. Bei solchen Umfragen macht es dann Sinn zusätzlich das Geschlecht, das Spielniveau und auch einen eventuellen Migrationshintergrund abzufragen. Dadurch könnte untersucht werden, ob die Gesamtzufriedenheit in diesen Gruppen ausgeglichen ist oder nicht. Zudem könnte festgestellt werden, ob die hohe Anzahl der „nicht-antworten“ bei Fragen zu diesen Gebieten wie angenommen daran liegt, dass sich nicht Betroffene hierzu nicht äußern wollen. Des Weiteren könnte es Sinn machen, die von den Problemen betroffenen Mitglieder explizit abzufragen, wo genau die Probleme liegen und mit ihnen zusammen Lösungsvorschläge zu erarbeiten.

Wie in 2.5 Aktueller Forschungsstand festgestellt wurde, ist der nächste Schritt, um Roundnet als Sportart wachsen zu lassen, die Mitgliedergewinnung. Eine hohe Mitgliederzufriedenheit sorgt, wie bereits herausgearbeitet, für weniger Mitgliederabwanderungen und für eine positive Mundpropaganda. Zusätzlich dazu sollte in Zukunft auch eine Umfrage unter potenziellen Mitgliedern erfolgen. Dies betrifft vor allem deutsche Roundnet Spielende, die regelmäßig spielen, Teil einer Community sind und evtl. auch schon Turnierfahrung gesammelt haben. Dort gilt es herauszufinden, warum diese noch keine Mitglieder von RG sind und was RG ändern könnte, um diese Personen zur Mitgliedschaft zu bewegen.

6. Fazit

Diese Masterarbeit befasst sich mit der Mitgliederzufriedenheit von Roundnet Germany e.V. Mitgliedern mit ihrem Verband. Ziel war es herauszufinden, wie zufrieden die Mitglieder allgemein mit RG sind, welche Merkmale ihnen besonders wichtig sind und bei welchen Merkmalen Servicelücken liegen.

Zur Einordnung des Themas wurde zunächst Roundnet als Sport und die aktuelle Lage weltweit, wie auch für Deutschland ausgeführt. Ebenfalls wurde die Rolle von RG und der aktuelle Forschungsstand dargestellt. Anhand dessen zeigte sich, dass Roundnet in Deutschland noch als Trendsportart gesehen werden kann. Ein wichtiger Faktor, um die Entwicklung zur Breitensportart voranzutreiben, ist eine höhere Anzahl an Mitgliedern. Eine Möglichkeit dies zu erreichen ist die Mitgliederzufriedenheit, welche darum im Mittelpunkt dieser Arbeit steht.

Zur Untersuchung dieser wurde der ISL-Ansatz gewählt. Der ISL-Ansatz stellt eine direkte Messung der Mitgliederzufriedenheit dar und bietet zudem die Möglichkeit Servicelücke in den entsprechenden Bereichen zu ermitteln.

Im ersten Schritt wurde eine Vorstudie durchgeführt. Hierzu wurde eine kleine Gruppe von Mitgliedern von RG, mittels einer offenen Umfrage, zur Zufriedenheit mit RG befragt. Dadurch konnte erhoben werden, welche Merkmale von RG den Mitgliedern bekannt bzw. wichtig sind. Diese Merkmale wurden dann aussortiert und zusammengefasst. In der Hauptumfrage wurde dann die allgemeine Zufriedenheit, wie auch die Zufriedenheit und Wichtigkeit der zuvor ermittelten Merkmale erhoben. Die Art der Hauptumfrage war dabei eine quantitative Online-Umfrage, die an alle Mitglieder von RG verteilt wurde.

Nach einer Bereinigung der Ergebnisse wurden die Merkmale zunächst anhand einer Faktorenanalyse zu einzelnen Faktoren zusammengefasst. Diese wurden anschließend durch eine Regressionsanalyse mit der allgemeinen Zufriedenheit verglichen. So konnte die Wichtigkeit der einzelnen

Faktoren herausgefunden werden. Es zeigte sich, dass den Mitgliedern die Kommunikation und Außendarstellung am wichtigsten ist. Mit etwas Abstand folgen darauf die Bereiche „Rating/Ranking“ und „Websites“. Anhand der Zufriedenheitswerte sollte nun festgestellt werden, in welchen einzelnen Items innerhalb der Faktoren Servicelücken vorliegen. Anschließend sollten dazu passende Handlungsempfehlungen abgegeben werden. In Punkto Kommunikation und Außendarstellung konnte festgestellt werden, dass grundsätzlich sehr hohe Zufriedenheitswerte vorliegen. Das Merkmal „Kritikfähigkeit“ besitzt hiernoch das größte Verbesserungspotential. Hier sollte zunächst überprüft werden, auf welchem Kommunikationskanal die Kritik am stärksten auftritt und dann für eine einheitliche Reaktion auf Kritik gesorgt werden. Im Bereich der Websites lag ebenfalls kein bis wenig Verbesserungsspielraum vor. Die größte Servicelücke konnte im Bereich des Ratings und Rankings gefunden werden. Hier wurden jedoch von RG bereits während des Zeitraums der Umfrage Änderungen vorgenommen. Es ist allerdings nicht möglich zu erkennen, ob und in welcher Form sich diese bereits auf die Umfrageergebnisse ausgewirkt haben. Die Änderungen zeigen wiederum, dass sich RG der Servicelücke in diesem Bereich sehr wahrscheinlich bereits bewusst ist. Ob und in welcher Form die Änderungen einen Einfluss auf die Servicelücke besitzen, gilt es in den kommenden Monaten zu überprüfen.

Zusätzlich zum ISL-Ansatz wurden die Mitglieder nach der Wichtigkeit der verschiedenen Merkmale befragt. Hier zeigten die Ergebnisse, dass den Mitgliedern besonders die Gleichbehandlung von Spieler*innen wichtig ist. Dies ist besonders im Vergleich mit den Ergebnissen des ISL-Ansatzes interessant zu sehen. Hier zeigt sich ein starker Unterschied. Die Mitglieder geben an, dass ihnen die Gleichbehandlung wichtig ist, der ISL-Ansatz zeigt jedoch, dass die Merkmale aus diesem Bereich wenig Einfluss auf ihre Gesamtzufriedenheit haben. Der Autor führt den Unterschied darauf zurück, dass die Mitglieder zum Teil davon nicht betroffen sind. Die Themen sind ihnen somit wichtig, wirken sich aber nicht oder nur gering auf ihre Gesamtzufriedenheit aus. Diese Vermutung wird auch von den vielen „kann ich nicht beurteilen“-Antworten in diesem Bereich unterstützt.

Wie auch anhand der Ergebnisse ersichtlich ist, befindet sich Roundnet als Sportart, wie auch in den organisatorischen Strukturen noch in stetigem Wandel. Regeln wie auch Turnierstrukturen ändern sich noch jährlich. Diese Masterarbeit liefert somit einen guten Grundwissensstand zur Zufriedenheit der RG-Mitglieder, sollte jedoch in den verschiedenen Bereichen regelmäßig wiederholt und präzisiert werden. Zudem sollte die Forschung auch in anderen Bereichen von Roundnet vorangetrieben werden, um dem schnellen Wachstum dieser Sportart gerecht zu werden.

7. Quellenverzeichnis

- Bernhofer, Felix (2020), „Roundnet - Spezifisches Training und Entwicklungen in der Trendsportart“.
- Böhler, Heymo (2004). *Marktforschung*. 3., völlig neu bearb. und erw. Aufl. Kohlhammer Edition Marketing. Stuttgart: Kohlhammer.
- Breuninger, Louis (2021), „Praktizieren von Roundnet zur Verbesserung ausgewählter koordinativer Fähigkeiten“.
- Carman, James (1990). Consumer perceptions of service quality: an assessment of The SERVQUAL Dimensions.
- Chris Ruder), „About: Our Story“. Zugriff am 1. Januar 2023. <https://spikeball.com/pages/about-us-spikeball>.
- Cronin, J. Joseph und Steven A. Taylor (1992), „Measuring Service Quality: A Reexamination and Extension“, *Journal of Marketing* 56 (3), 55–68.
- European Roundnet Association (2022), „EURA TOUR SERIES INFO“. Zugriff am 5. Januar 2023. <https://www.roundnet.eu/eusra-tour-series>.
- European Roundnet Association (2023), „European Roundnet Tour Series“. <https://www.roundnet.eu/ets2023>.
- france24 (2018), „Spikeball: the US sport coming to a beach or backyard near you“. <https://www.france24.com/en/20180820-spikeball-us-sport-coming-beach-or-backyard-near-you>.
- Götz, Alina (2022), „Vom Park in die Weltspitze: Erste Roundnet-WM in Belgien“. Zugriff am 5. Januar 2023. <https://taz.de/Erste-Roundnet-WM-in-Belgien/!5879161/>.
- Grimm, Nils-Oliver und Fabian Tomschi (2019), „Investigation of exercise intensity in competitive roundnet/spikeball“, *International Journal of Physical Education, Fitness and Sports*, 1–7.
- Hell, Jonas (2021), „Die Entwicklung von Roundnet als Trendsportart in Deutschland“.
- Hellerich, André (2020), „Spikeball im Schulsport: Eine explorative Studie“.
- Hentschel, Bert (2000), „Multiattributive Messung von Dienstleistungsqualität“, in *Dienstleistungsqualität*. Gabler Verlag, 289–320.
- International Roundnet Federation), „About: Advancing roundnet worldwide.“ Zugriff am 11. Januar 2023. <https://www.roundnetfederation.org/about>.

- International Roundnet Federation (2022a), „Election Process + Timeline“. Zugriff am 11. Januar 2023. <https://www.roundnetfederation.org/announcements/election-process-timeline>.
- International Roundnet Federation (2022b), „International Roundnet Federation Rules“.
- International Roundnet Federation (2022c), „Roundnet World Championship: Belgium - 2022“. Zugriff am 5. Januar 2023. <https://www.roundnetfederation.org/worlds>.
- International Roundnet Federation (2022d), „Worlds 2024 Bid Process“. Zugriff am 11. Januar 2023. <https://www.roundnetfederation.org/announcements/worlds-2024-bid-process>.
- Jacqueline Zote (2019), „Complete Guide to the History of Spikeball“. Zugriff am 26. August 2022. <https://recreationinsider.com/spikeball/history-of-spikeball/>.
- Kienzler, Johannes (2022), „Das steckt hinter der neuen Trendsportart Roundnet“. Zugriff am 5. Januar 2023. <https://www.swr.de/sport/artikel-roundnet-100.html>.
- Kolp, Alexander Steiner (2021), „Kriterien und Handlungsempfehlungen zur Entwicklung der Trendsportart Roundnet in Richtung eines professionellen Sportbetriebs“.
- Kraft, Kristina (2018), „Spikeball - Implementierung einer Trendsportart in den Sportunterricht“.
- Lämmler, Bastian (2019), „Trendsportentwicklung - Eine sozialwissenschaftliche Untersuchung der Sportart Spikeball in Deutschland“.
- Lamprecht, Markus, Kurt Murer und Hanspeter Stamm (2003), „Die Genese von Trendsportarten – zur Wirkung von Institutionalisierungs- und Kommerzialisierungsprozessen.“, in *Trendsport: Modelle, Orientierungen und Konsequenzen*, (Hrsg.) Christoph Breuer und Harald Michels: Meyer & Meyer Verlag, 133–50.
- Maaßen, Jarrit (2019), „Roundnet - Eine Trendsportart mit Potenzial? Eine Analyse im Vergleich mit dem Beachvolleyball“.
- Marcel Halle (2021), „Start der Mitgliedschaften“. Zugriff am 28. Februar 2023. <https://roundnetgermany.de/start-der-mitgliedschaften/>.
- Martens, Max (2020), „Wie das Roundnet-Baby laufen lernte“. <https://www.musmagazin.de/news/2042020/wie-das-roundnet-baby-laufen-lernte>.
- Maurer, Yannick (2021), „Inklusionmöglichkeiten im Roundnet“.
- Michael Restin (2021), „Die Spikeball-Story: Vom totgesagten Spiel zum Trendsport“. Zugriff am 28. August 2022. <https://www.galaxus.de/de/page/die-spikeball-story-vom-totgesagten-spiel-zum-trendsport-19118>.

- Mutaliph, Roshan Pascal (2021), „Die Trendsportart „Roundnet“ im Sportunterricht an berufsbildenden Schulen in NRW: eine qualitative Untersuchung zu Chancen und Herausforderungen aus der Perspektive der Lehrenden“.
- Nagel, Siegfried, Achim Conzelmann und Hartmut Gabler (2004). *Sportvereine: Auslaufmodell oder Hoffnungsträger? ; die WLSB-Vereinsstudie*. Sport in der heutigen Zeit 4. Tübingen: Attempto-Verl.
- Roundnet Germany e.V.), „Coaching“. <https://playerzone.roundnetgermany.de/coaching/>.
- Roundnet Germany e.V.), „GRT-Ranking & RG Index“. <https://roundnetgermany.de/ranking-rgindex/>.
- Roundnet Germany e.V.), „Nationalteam“. Zugriff am 20. September 2022. <https://roundnetgermany.de/nationalteam2022/>.
- Roundnet Germany e.V.), „Referate des Roundnet Germany e. V.“ Zugriff am 20. September 2022. <https://roundnetgermany.de/referate/>.
- Roundnet Germany e.V.), „Roundnet Germany Historie“. Zugriff am 20. September 2022. <https://roundnetgermany.de/historie-roundnet-germany/>.
- Roundnet Germany e.V.), „Über uns“. Zugriff am 20. September 2022. <https://roundnetgermany.de/ueber-uns/>.
- Roundnet Germany e.V.), „Was ist die RG Player Zone?“. Zugriff am 20. September 2022. <https://roundnetgermany.de/rg-player-zone/>.
- Roundnet Germany e.V. (2020a), „Statement zur Gründung der IRF“. Zugriff am 11. Januar 2023. <https://roundnetgermany.de/statement-zur-gruendung-der-irf/>.
- Roundnet Germany e.V. (2020b), „Statement zur Gründung der IRF“. Zugriff am 11. Januar 2023. <https://roundnetgermany.de/statement-zur-gruendung-der-irf/>.
- Roundnet Germany e.V. (2021a), „Aktualisierung des Regelwerks – No Hit Zone wird eingeführt“. Zugriff am 6. März 2023. <https://roundnetgermany.de/aktualisierung-des-regelwerks/>.
- Roundnet Germany e.V. (2021b), „IRF Membership“. Zugriff am 11. Januar 2023. <https://roundnetgermany.de/irf-membership/>.
- Roundnet Germany e.V. (2021c), „STATEMENT – Next steps for the IRF“. Zugriff am 11. Januar 2023. <https://roundnetgermany.de/statement-irf-next-steps/>.
- Roundnet Germany e.V. (2021d), „Statement zur Regelaenderung der SRA“. <https://roundnetgermany.de/statement-zur-regelaenderung-der-sra/>.

- Roundnet Germany e.V. (2022a), „Anpassung Punktevergabe des German Roundnet Tour-Ranking“. Zugriff am 21. Februar 2023. <https://roundnetgermany.de/anpassungen-grt-ranking-2023/>.
- Roundnet Germany e.V. (2022b), „Das ist Roundnet“. Zugriff am 10. August 2022. <https://roundnetgermany.de/das-ist-roundnet/>.
- Roundnet Germany e.V. (2022c), „Diskriminierung im Roundnet – Ergebnisse Fragebogen“. Zugriff am 3. Februar 2023. https://roundnetgermany.de/ergebnis_fragebogen_diversity/.
- Roundnet Germany e.V. *How To Play/Tutorial - Roundnet Regeln (Deutsch)*, 2022d. Zugriff am 20. September 2022. <https://www.youtube.com/watch?v=T3vLN-KHUIQ>.
- Roundnet Germany e.V. (2022e), „Umfrage zum Roundnet Germany Index (RGX)“. Zugriff am 21. Februar 2023. <https://roundnetgermany.de/umfrage-rgx-2022/>.
- Roundnet Germany e.V. (2023a), „Diversitätskonzept für Roundnet Germany entwickelt“. Zugriff am 1. März 2023. https://roundnetgermany.de/diversitatskonzept_erarbeitet/.
- Roundnet Germany e.V. (2023b), „Anpassung der Berechnung des RGX und Einführung von Divisionsgrenzen“. Zugriff am 21. Februar 2023. <https://roundnetgermany.de/anpassung-rgx-divisionsgrenzen-2023/>.
- Spikeball Roundnet Association), „2022 Season Information“. Zugriff am 4. Januar 2023. <https://tournaments.spikeball.com/pages/2022-season-information>.
- Spikeball Roundnet Association), „The 2023 Season“. Zugriff am 4. Januar 2023. <https://tournaments.spikeball.com/pages/2023-season-overview>.
- Sportschau. *Beim Roundnet wachsen die Ambitionen: WM in Belgien*, 2022. <https://www.sportschau.de/video/erste-wm-im-roundnet-100.html>.
- Stockhammer, Stefan (2018), „Bewegungsaktivitäten als Mittel zur Integration von minderjährigen unbegleiteten Flüchtlingen“.
- Sueddeutsche Zeitung (2018), „Spikeball: Mischung aus Volleyball und Squash“. Zugriff am 6. Januar 2023. <https://www.sueddeutsche.de/sport/breitensport-spikeball-mischung-aus-volleyball-und-squash-dpa.urn-newsml-dpa-com-20090101-181023-99-489368>.
- Teufel, Jakob (2020), „Konzepte der Sportspielvermittlung – Wie kann die Trendsportart Roundnet in der Schule eingeführt werden?“.
- Toepfer, Phillipp (2020), „Roundnet - Einsatzmöglichkeiten einer Trendsportart im Sportunterricht“.
- Witt, Thomas M. (2016), „A descriptive study of Roundnet“.
- Woratschek, Herbert (2002), „Dienstleistungsqualität und Sport im Tourismus — Empirische Befunde zur Gästezufriedenheit in Garmisch-

Partenkirchen“, in *Tourismus und Sport*. Deutscher Universitätsverlag, Wiesbaden, 27–54.

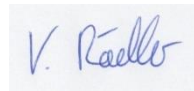
Woratschek, Herbert, Chris Horbel und Bastian Popp (2007), „Identifikation von Servicelücken bei Dienstleistungsunternehmen“, in *Service Excellence als Impulsgeber*. Gabler, 287–303.

Ehrenwörtliche Erklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbständig und ohne Benutzung anderer als der angegebenen Hilfsmittel angefertigt habe. Alle Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus veröffentlichten oder unveröffentlichten Schriften entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht.

Die Arbeit hat in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegen.

Bayreuth, den 30.03.2023

A handwritten signature in blue ink, reading "V. Raeller", is placed on a light blue rectangular background.