

GERMAN ROUNDNET TOUR (GRT)

KRITERIEN ZUR AUSRICHTUNG EINES TOURSTOPS

Hinweis: Diese Kriterien werden auf der Website von Roundnet Germany e.V. unter <https://roundnetgermany.de/german-roundnet-tour/> kommuniziert.

German Roundnet Tour (GRT)

Kriterien zur Ausrichtung eines Tourstops

Stand: 01.01.2025

Die nachfolgenden Kriterien müssen erfüllt sein, damit das Turnier den Status eines GRT-Tourstops erhält und in das RGX- und GRT-Ranking einfließt. Ein GRT-Tourstop kann nur in Absprache mit Roundnet Germany ausgerichtet werden. Über die Anerkennung des Turniers im Rahmen der German Roundnet Tour wird individuell entschieden, die Vergabe geschieht nicht automatisch mit der Erfüllung besagter Kriterien. Für jedes Turnier gelten die beim Start der Turnieranmeldung gültigen GRT-Kriterien.

Bitte meldet Euch daher rechtzeitig beim Referat "Turnierbetrieb" von Roundnet Germany (turnier@roundnetgermany.de), wenn ihr in eurer Community einen GRT-Tourstop ausrichten wollt. Wir unterstützen euch dann gerne bei der Terminkoordinationen und den nächsten Schritten.

1. **Roundnet Regelwerk:**

Es muss nach dem zum Zeitpunkt des Turnierstarts gültigen Regelwerk von Roundnet Germany gespielt werden.

1.1. **Nachteilsausgleich für Menschen mit Behinderung**

Menschen mit Behinderung können in Absprache mit den Referaten "Turnierbetrieb" und "Diversität und Inklusion" eine Anpassung des Regelwerks in Form eines Nachteilsausgleichs beantragen.

1.2. **IRF Roundnet Rules Revolution 2025**

Unter vorheriger Abstimmung mit Roundnet Germany und der IRF kann auf einem GRT-Tourstop das aktuelle Regelpaket der IRF Roundnet Rules Revolution 2025 getestet werden.

2. **Kategorien und Divisions:**

Es gibt die Kategorien Women, Open und Mixed. Bei jeder können die Divisions Basic, Intermediate, Advanced, Contender und Pro angeboten werden.

2.1. **Mindestgröße von Divisions:**

Damit ein Turnier den GRT-Status erhalten kann, müssen alle angebotenen Divisions mindestens 8 Plätze aufweisen.

2.1.1. **RGX-Ranking:**

Solange eine Division Platz für mindestens 8 Teams aufweist, fließt diese Division in das RGX-Ranking ein. Die tatsächliche

Anzahl teilnehmender Teams hat keine Auswirkung auf den RGX-Status der Division.

2.1.2. GRT-Ranking:

Ob eine Division in das GRT-Ranking einfließt, entscheidet sich 7 Tage vor dem Start des Turniers. Liegt die Anmeldezahl zu diesem Zeitpunkt mindestens bei 8, so wird die Division im GRT-Ranking berücksichtigt. Ist dies nicht der Fall, so wird die Teamanzahl zum Zeitpunkt des Spielbeginns der jeweiligen Division als Prüfkriterium für das GRT-Ranking verwendet.

2.2. Kombi-Divisions

Die bei einem Turnier angebotenen Divisions können kombiniert werden, um so das Zustandekommen der betroffenen Divisions zu ermöglichen. Die Mindestgröße der daraus entstandenen Division entspricht der höchsten Mindestgröße der ursprünglichen Divisions.

2.2.1. Anbieten von Kombi-Divisions vor Anmeldestart

In der Kategorie "Women" ist es möglich, bereits bei Start der Anmeldung eine Kombi-Division (bspw. Advanced/Contender) anzubieten. In den Kategorien "Open" und "Mixed" müssen alle Divisions einzeln angeboten werden. Es dürfen nur zwei benachbarte Divisions bei Start der Anmeldung kombiniert veröffentlicht werden. Eine dritte Division darf erst nach dem Ende des Losverfahrens angehängt werden (siehe 2.3.2).

2.2.2. Mögliche Kombi-Divisions

Grundsätzlich können bis zu drei benachbarte Divisions kombiniert werden. Lediglich die Division "Basic" darf nur mit der Division "Intermediate" kombiniert werden.

3. Turnierauslegung:

3.1. Turnierablauf:

Jedes Turnier besteht aus einer Vorrunde (wir empfehlen Gruppen) und einer anschließenden Hauptrunde, welche nach einem K.O.-System (Doppel-/oder Einzel) gespielt wird.

3.2. Mindestanforderung an Turniersystem:

Der Turnierablauf ist so zu wählen, dass jedes Team mindestens 5 Spiele hat. Alle Sätze in der Vor- und Hauptrunde müssen mindestens bis 11 Punkte mit einem Hardcap von 15 Punkten gespielt werden.

3.3. Maximale Satzanzahl:

Das Turnier kann maximal mit einem Satzformat von Best-of-Five ausgelegt werden. Ein Best-of-Seven ist nicht zulässig.

3.4. Setzlisten der Vorrunde:

Die Setzlisten der Vorrunde der GRT-Turniere werden anhand der RGX-Werte des Teams nach den Setzlisten-Richtlinien erstellt (siehe Anhang A). Ausnahmen können von den Turnier-Organisierenden in Absprache mit dem Referat "Turnierbetrieb" manuell korrigiert werden.

3.5. Registrierung am Turniertag:

Teilnehmende Teams müssen sich spätestens bis zum Ende des offiziell kommunizierten Zeitfensters vor Ort bei der Turnierleitung registrieren. Wird dies nicht erfüllt, kann die Turnierleitung dem Team den Startplatz entziehen.

3.6. Nicht angetretene Spiele:

Grundsätzlich muss ein Team zu allen Spielen antreten, die vom Turniersystem vorgegeben sind. Besonders in der Hauptrunde bedeutet dies, dass alle Platzierungsspiele von einem Team gespielt werden müssen. Nur die Teams der Pro Division sind von der Verpflichtung ausgenommen, die Platzierungen der Hauptrunde auszuspielen, auch wenn sie dadurch die Mindestanforderungen aus 3.2 nicht einhalten würden. Tritt ein Team ein Spiel während eines Turniers nicht an, so darf es, unabhängig von der Begründung, im weiteren Turnierverlauf keine weiteren Spiele mehr antreten.

3.7. Verletzungsbedingte Ausfälle:

Eine verletzte oder durch andere körperliche Umstände spielunfähige Person muss die Turnierleitung informieren, dass sie die weiteren Partien nicht mehr antreten kann. Dies hat auf bis dahin absolvierte Spiele und Tabellenstände keine Auswirkung. Alle verletzungsbedingt nicht angetretenen Spiele sind der Turnierleitung zu melden.

Als Verletzungen sind hierbei jegliche Knochenbrüche, Prellungen, Stauchungen, Dislokationen, Gehirnerschütterungen, Schürfwunden aber auch Migräne oder sonstige plötzlich auftretende Erkrankungen gemeint. Grundsätzlich obliegt die Entscheidung, ob eine Person durch eine Verletzung spielunfähig ist, der Turnierleitung vor Ort. Es sollte nur in offensichtlichen Fällen gegen eine Einstufung als "Verletzungsbedingter Ausfall" entschieden werden.

Bei bereits begonnenen Spielen werden alle noch zu spielenden Punkte der Partie an das nicht verletzte Team vergeben. Für alle darauffolgenden, verletzungsbedingt nicht angetretenen Partien wird als Ergebnis, entsprechend der Anzahl der benötigten Gewinnsätze, 1:0 als Punktedifferenz pro Satz eingetragen. Ein nicht angetretenes Spiel geht nicht in den RGX ein, ein abgebrochenes Spiel allerdings schon.

4. Austragungsort und Spielfelder

4.1. Untergrund:

Der Untergrund muss einer der folgenden Kategorien entsprechen: Rasen, Hallenboden oder Kunstrasen. Zusätzlich muss der Untergrund eben und frei von Verletzungsrisiken sein.

4.2. Netzabstände:

Um die Verletzungsgefahr zu minimieren, müssen zwischen den Mittelpunkten von benachbarten Netzen mindestens 10 Meter liegen. Die Verkehrssicherungspflicht ist zu berücksichtigen.

4.3. Vorkehrungen zur ersten Hilfe:

Erste Hilfe Vorkehrungen und entsprechendes Equipment wie Kühlpacks, Pflaster, Bandagen usw., müssen für eine Sportveranstaltung der entsprechenden Turniergröße ausreichend sein.

5. Termine für Turnierplanung:

Die Termine werden jeweils in Kalenderwochen angegeben. Wenn ein Turnier an mehr als einem Tag stattfindet, ist die Kalenderwoche des ersten Turniertags entscheidend. Alle unten gemachten Angaben sind auf die KW des Turniers bezogen. Die Kalenderwochen werden nach ISO 8601 definiert.

5.1. Kommunikation an Referat "Turnierbetrieb":

Spätestens 6 Kalenderwochen vorher muss das Turnier, im Sinne der

Planbarkeit für alle Beteiligten, an das Referat "Turnierbetrieb" gemeldet werden.

5.2. Veröffentlichung in RG Playerzone:

Spätestens 5 Kalenderwochen vorher muss das Turnier mit allen zur Anmeldung notwendigen Informationen auf der RG Playerzone veröffentlicht sein.

5.3. Start der Turnieranmeldung:

Frühestens 8 Kalenderwochen und spätestens 4 Kalenderwochen vorher, muss die Anmeldung für das Turnier auf der RG Playerzone eröffnet werden.

Beispiel:

Das Turnier findet am 07.09.2024 (KW36) statt. Kommunikation an RG spätestens in KW30. Veröffentlichung spätestens in KW31. Anmeldung möglich von KW28 - KW32

6. Spezifikationen der Turnieranmeldung:

6.1. Anmeldeverfahren:

Die Plätze bei GRT-Turnieren werden immer über das Losverfahren der RG Playerzone vergeben.

Sind nach der Auslosung noch Plätze in den jeweiligen Divisions frei, so werden diese durch das "First come, first served" Verfahren vergeben.

6.2. Sperrung bei ausstehenden Rechnungen:

Wenn eine Person ausstehende Rechnungen bei Roundnet Germany e. V. hat, behält sich dieser vor, die Person bis zur Begleichung der ausstehenden Schulden mit einer Sperrung für Turnieranmeldungen zu belegen.

6.3. Ober- & Untergrenzen des RGX-Scores je Division:

Teilnehmer*Innen müssen sich bei der Anmeldung an die von Roundnet Germany vorgegebenen Ober- und Untergrenzen der Divisions nach dem RG Index (RGX) halten. Es gelten die zum Zeitpunkt der Anmeldung veröffentlichten Grenzwerte (hier nachzulesen) und RGX-Scores der Spieler*innen.

6.4. Nachträglicher Partner*innentausch von bereits angemeldeten Teams:

Bei dem Austausch eines Spielpartners/einer Spielpartnerin in einem angemeldeten Team ist zu beachten, dass eine Person des ursprünglich angemeldeten Teams antreten muss. Ist keine der zu Beginn angemeldeten Personen mehr im neuen Team, wird das neu entstandene Team aus dem Turnier entfernt und kann sich eigenständig an das Ende der Warteliste setzen.

6.5. Voranmeldungen für Veranstalter*innen:

Die Veranstalter*innen des Turniers dürfen 10 % pro Division vor dem offiziellen Anmeldezeitraum mit eigenen Teams besetzen. Die Anzahl der möglichen Teams wird dabei mathematisch gerundet. Je Division ist jedoch mindestens 1 Voranmeldung möglich.

Bsp:

Bei 8 möglichen Teams kann 1 Team vorangemeldet werden.

Bei 32 möglichen Teams können 3 Teams vorangemeldet werden

Bei 48 möglichen Teams können 5 Teams vorangemeldet werden.

7. **Teamzusammensetzung:**
Die Teampartner*innen dürfen nach Ende der Anmeldungsphase am Turniertag nicht mehr gewechselt werden.
8. **Ergebnisse:**
Die Auswertung der Ergebnisse ist im Kapitel: *Wie funktioniert das Ranking der German Roundnet Tour?* beschrieben.
9. **Turniere während der Deutschen Roundnet Liga oder GRT-Masters:**
An Spieltagen der 1. - und 2. Bundesliga dürfen keine Advanced, Contender oder Pro Divisions angeboten werden. An Spieltagen der Regionalliga gilt dasselbe für Basic und Intermediate Divisions. Bei Turnieren, die am gleichen Tag wie ein GRT Masters veranstaltet werden, behält sich RG vor, den entsprechenden Turnieren auch bei Erfüllung aller Kriterien den GRT-Status nicht zu erteilen.
10. **Tourstop-Gebühr:**
Verbunden mit der Unterstützung des Verbandes für die Durchführung aller Turniere in ganz Deutschland, wird eine Gebühr in Höhe von 3 € (siehe Beitragsordnung) pro Team erhoben. Bei Teams, bei denen beide Spieler*innen **Mitglied von Roundnet Germany e. V.** sind, entfällt diese Gebühr.
11. **Stornierungsrichtlinien:**
 - 11.1. Veranstalter*innen von Turnieren, oder anderen Events, die auf der RG Playerzone veröffentlicht werden und mit einer Anmeldegebühr verbunden sind, müssen Stornierungsrichtlinien spezifizieren.
 - 11.2. Roundnet Germany übernimmt für die von den Veranstalter*innen spezifizierten Stornierungsrichtlinien als dritte Partei keine Haftung. Die Stornierungsrichtlinien regeln einzig die Bindung zwischen den Veranstalter*innen und den angemeldeten Teams.
 - 11.3. Beispielformulierung hier:
 - 11.3.1. Beispiel 1:
 - 11.3.1.1. Wenn der Platz des absagenden Teams durch ein nachrückendes Team gefüllt werden kann, dann bekommt das absagende Team sein Geld vollständig zurück.
 - 11.3.1.2. Wenn der Platz leer bleibt, dann kriegt das absagende Team einen Teil der Anmeldegebühr zurückerstattet (*Anteil ist zu definieren*).
 - 11.3.2. Beispiel 2:
 - 11.3.2.1. Sagt ein Team früher als 14 Tage vor dem Start des Turniers ab, so bekommt das Team das Geld vollumfänglich zurückerstattet.
 - 11.3.2.2. Sagt ein Team zwischen 14 und 7 Tagen vor dem Start des Turniers ab, so bekommt das Team 50 % des Geldes zurückerstattet.
 - 11.3.2.3. Sagt ein Team weniger als 7 Tage vor dem Start des Turniers ab, so bekommt das Team kein Geld zurückerstattet.
12. **Handlungshoheit von Referat "Turnierbetrieb" und RG-Vorstand:**
In begründeten Ausnahmefällen können das Referat "Turnierbetrieb" und der Roundnet Germany Vorstand entscheiden, dass der GRT-Status auch für ein Turnier vergeben wird, das nicht allen oben aufgeführten Kriterien entspricht.

ANHANG A:

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

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

Allgemeines

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

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

Zur Einteilung der Gruppen gilt Folgendes:

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

Folgendes Beispiel zur Erklärung:

4 Gruppen a 4 Teams:

Runde 1 der Zuteilung:

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

Runde 2 der Zuteilung:

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

Runde 3 der Zuteilung:

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

Runde 4 der Zuteilung:

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

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

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

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

Veröffentlichung der Gruppen

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