

DEUTSCHE ROUNDNET LIGA - SAISON 2025/2026



Herausgeber	Referat Ligabetrieb (Roundnet Germany e.V.)
Veröffentlichung	27.04.2025

In diesem Dokument werden die Termine, Vorgaben und Vorschriften sowie Hilfestellungen bei der Ausrichtung eines Spieltags behandelt. Zusammen mit dem Ausrichtungsvertrag, den AGB sowie dem Verhaltenskodex für die Liga bietet es den notwendigen Gesamtüberblick.

Service Hinweis:
Die relevantesten Änderungen wurden mit **blau** farblich hinterlegt.

UPDATES:

- 28.12.2025:
- Verbesserung Zahlendreher unter "Nachmeldungen"
 - Ergänzung Fairplay-Regel
 - Ergänzung empfohlener Aufbauplan für genormte Hallen

ERKLÄRUNG DER BEGRIFFLICHKEITEN

DRL	Die Deutsche Roundnet Liga (DRL) ist das Ligasystem für den Sport Roundnet in Deutschland und stellt die Gesamtheit der Roundnet Ligen dar. Hierunter fallen die 1. Bundesliga, 2. Bundesliga und die Regionalliga für die Saison 2025/26.
1. Bundesliga	Abkürzung für die 1. Deutsche Roundnet Bundesliga
2. Bundesliga	Abkürzung für die 2. Deutsche Roundnet Bundesliga
Regionalliga	Abkürzung für die Deutsche Roundnet Regionalliga
Begegnungen	Eine Begegnung besteht aus einem Team A und einem Team B. Innerhalb einer Begegnung treten diese Teams in 5 Partien (2x Open, 1x Women, 2x Mixed) gegeneinander an.
Partie	Partien sind die einzelnen Spiele innerhalb einer Begegnung.
Kader	Der Kader besteht aus allen gemeldeten Spielenden.
Ligasystem	Das ist der Ablauf der jeweiligen Liga in Bezug auf die einzelnen Begegnungen sowie die Abhaltung eines Spieltages
Spieltagsgruppen	Bezeichnet die vorübergehenden Gruppen für die einzelnen Spieltage
Team	Ein Team sind die für den Kader gemeldeten Spielenden und es besteht aus mindestens 6 Spielenden, davon mindestens 2 Personen aus je der Kadergruppe Herren und Damen.
PZ	Abkürzung für die Website RG Playerzone von Roundnet Germany e.V.
Hauptverein	Der Hauptverein der 1. Bundesliga Teams erhält die Lizenz und muss ein eingetragener Verein (kurz e.V.) sein oder als Sparte einem solchen angehören.
Partnerverein	Kann sich mit einem Hauptverein zusammenschließen, um gemeinsam in der 1. Bundesliga anzutreten. Der Verein hat kein Anrecht auf eine Volllizenz.

Erklärung der Begrifflichkeiten	2
Die deutsche Roundnet Liga	5
Terminplan	6
Regelungen zu GRT Turnier Divisions:	6
Alle Termine	6
Wettkampfordnung	6
Heimspiel bzw. Ausrichtung	6
Ausrichtungsvertrag	6
Ausrichtungsfonds	7
Rückmeldung bei Heimspiel	7
Onboarding Event	8
Anmeldung für die Saison 2025/26	8
1. Bundesliga - Qualifikation	9
Lizenz	10
Partnerverein	10
1. Bundesliga - Doppelqualifikation	10
2. Bundesliga - Qualifikation	10
Regionalliga - Qualifikation	11
Anmeldegebühr für die Saison 2025/2026	11
Zahlungsfristen	11
Sanktionen bei Ausbleibender zahlung	12
Rücktrittsrichtlinien	12
Fahrtkostenfonds	12
Observerfonds	13
Kader und Nachmeldungen:	13
Nachmeldungen	14
Festspielen:	14
Teamwechsel	14
Kader:	15
Spielende mit Behinderungen	16
Kader für die Finals und Playoffs:	17
Ligasystem	17
Begegnung	17
1. Bundesliga	18
Hauptrunde	18
FINAL SIX	19
Wertungskriterium für die 1. Bundesliga	20
2. Bundesliga	21
Hauptrunde	21
Playoffs	22
ELITE SIX:	22

Aufstieg	24
Wertungskriterium für die 2. Bundesliga	24
Regionalliga:	25
Saisonformat	25
Regional Champions Cup	26
Roundnet Germany Index (RGX)	26
Ligavorschriften	27
Regelung zur Vereinszugehörigkeit - Spieltag (NUR für die 1. Bundesliga)	27
Legionärsregel - Spieltag (NUR für die 1. Bundesliga & 2. Bundesliga)	27
Sanktionierung bei unsportlichen Verhalten	28
Sanktionierung bei Abmeldung vom Ligabetrieb	28
Sanktionierung bei Absage zur Qualifikation zu den Playoffs	28
Sanktionen bei Nicht-Antritt in der 1. Bundesliga und 2. Bundesliga	29
Wertung bei Nichtantritt in der Regionalliga	29
Auswechslung während einer Begegnung	30
Vorgehensweisen bei Verletzung von Spielenden	30
Verletzung während einer Partie:	30
Verletzung nach einer Partie:	31
Anti-Doping-Bestimmungen	32
Deckenberührung beim Spiel in der Halle.	32
Richtwerte Zeitliche Limits	33
Guidelines für die Ausrichtung eines Spieltags	34
Ablauf vor dem Spieltag:	34
Wahl des Spielequipments	34
Ablauf am Spieltag:	35
Setzliste für den Spieltag	36
Während den Begegnungen:	36
Auswahl der Spielenden für die einzelnen Parteien	38
Nach der letzten Begegnung:	39
Verletzung von Spielenden	39
Spielstätten und No-Hit-Zone (NHZ):	39
1. Bundesliga und 2. Bundesliga	39
Regionalliga	39
Sonstige Vorgaben für die Spielstätte:	40
How to Nachmeldung	40
How to Setzliste	41
How To Ausrichtungsfonds	42

DIE DEUTSCHE ROUNDNET LIGA

Die 1. Deutsche Roundnet Bundesliga repräsentiert den Sport Roundnet auf höchster Ligaebene in Deutschland. Über diese wird das beste Roundnet-Team Deutschlands ermittelt und die Verleihung des Titel „Deutscher Bundesliga Champion 2025/2026“ erfolgt. Somit ist ein Hauptziel die Förderung des Sports Roundnet in der Spitze und unter vollem Leistungsaspekt.

Die 2. Deutsche Roundnet Bundesliga fördert den Leistungssport sowie den Breitensport Roundnet in Deutschland und dient zur Qualifikation für die 1. Bundesliga. Sie stellt die Brücke zwischen der 1. Bundesliga und der Regionalliga dar.

Die Deutsche Roundnet Regionalliga dient zur Förderung des Breitensports Roundnet im Ligaformat über den Leistungssport hinaus. Es soll so auch kleineren Communities ermöglicht werden, Teil des Ligasystems zu sein und eine Hinführung zum kompetitiven Roundnet-Sport darstellen. Ziel ist hierbei immer den Spaß und die Motivation der Spielenden zu fördern!

TERMINPLAN

Die Saison findet vom Oktober 2025 bis Anfang April 2026 statt.

REGELUNGEN ZU GRT TURNIER DIVISIONS:

An Spieltagen der jeweiligen Ligen ist es untersagt, dass auf German Roundnet Tourstops (GRT) die folgenden Division stattfinden:

- 1. und 2. Bundesliga: Advanced, Contender und Pro
- Regionalliga: Basic und Intermediate

ALLE TERMINE

Diese sind der offiziellen Webseite der Liga zu entnehmen.

<https://roundnetgermany.de/deutsche-roundnet-liga/>

WETTKAMPFORDNUNG

HEIMSPIEL BZW. AUSRICHTUNG

AUSRICHTUNGSVERTRAG

Der Ausrichtungsvertrag dient dazu, gewisse Standards zu schaffen und um Sicherheit bzw. Klarheit für die ausrichtende/n Community/Person(en) sowie den Veranstalter Roundnet Germany herzustellen.

Dieser soll nicht nur eine einseitige Absicherung für Roundnet Germany sein, sondern mit dem Ansprechen von vielen Themen auch euch eine Hilfestellung geben, auf welche Themen es bei Veranstaltungen zu achten gilt, damit auch ihr euch Richtung der Stadt etc. absichern könnt.

Hierbei wird zwischen Ausrichter*in und Veranstalter*in unterschieden.

Veranstalter*in ist in der Regel Roundnet Germany (RG), da RG die Veranstaltungen durch Ausschreibungen oder Koordination ins Leben ruft. Ausrichter*in ist die Person, Personengruppe oder Verein, welche vor Ort die Veranstaltung durchführt. Der Ausrichtungsvertrag muss bei der Anmeldung rechtskräftig unterschrieben auf der PZ hochgeladen werden.

Falls euer Team Teil eines eingetragenen Vereins ist, kann dieser für alle seine Ligateams gebündelt einen Ausrichtungsvertrag vorlegen. Jedes Team dieses Vereins muss bei seiner Anmeldung den Vertrag hochladen. So können wir die Teams klar einem Verein zu ordnen.

Falls euer Team KEIN Teil eines eingetragenen Vereins ist, muss jedes Team selbst den Vertrag ausfüllen, unterschreiben und hochladen.

Der Vertrag gilt für alle Heimspiele, die während der Saison 2025/2026 auf euch zukommen könnten.

Bei weiteren Fragen verweisen wir auf das Dokument „FAQ Ausrichtungsvertrag“. Falls weitere Punkte offen sind, stehen wir gerne klärend zur Seite.

AUSRICHTUNGSFONDS

Der Ausrichtungsfonds wird vom Referat Ligabetrieb verwaltet und dient der Deckung der Versicherungskosten und der finanziellen Unterstützung der Teams bei der Ausrichtung eines Spieltags. Pro Hallenmietung können **höchstens 145 €** Unterstützung beantragt werden. Das Referat Ligabetrieb entscheidet, ob eine Bezuschussung genehmigt wird oder nicht.

Weiter kann zusätzlich aus dem Ausrichtungsfonds pro Hallenmietung eine Unterstützung von **maximal 20€** für Verbrauchsmaterial (z. B. Feldmarkierung, Kreppband,...) gewährt werden. Das Referat Ligabetrieb entscheidet, ob eine Bezuschussung genehmigt wird oder nicht.

Die Beantragung für die Bezuschussung läuft in drei Phasen ab:

1. Während der Saison (19.10.25-31.03.26)

Während der Saison müssen Anträge für die Bezuschussung über das entsprechende Formular in der Playerzone gestellt werden. Das Formular wird vor Saisonbeginn über das Liga-Cockpit veröffentlicht. Anträge in Form von E-Mails oder über das allgemeine Kontaktformular werden in dieser Phase nicht beantwortet oder bearbeitet!

2. Nach der Saison (01.04.26-17.05.26)

Nach der Saison besteht die Möglichkeit, offene Rechnungen der Saison bis zum 17.05.26 nachzureichen. Solltet ihr bis zum 17.05 noch keine Rechnung von der Halle erhalten, schreibt uns eine E-mail, damit der Betrag vorgemerkt werden kann. In der E-Mail wird der (geschätzten) Betrag, der betroffenen Spieltag sowie die Rechnungsadresse benötigt.

3. Verteilung des restlichen Ausrichtungsfonds (20.04.26-17.05.26)

Im Falle nicht ausgeschöpfter Mittel des Ausrichtungsfonds besteht nach Saisonende die Möglichkeit, für einen Restanteil erneut einen Antrag über den Höchstbetrag hinaus zu stellen.

Nachforderungen sind bis maximal 200€ gedeckt und werden zum Stichtag (18.05.26) gleichmäßig an die Antragsteller verteilt. Der Antrag für Nachforderungen erfolgt als E-Mail mit entsprechender Rechnung inkl. Kontodaten für die Erstattung an liga@roundnetgermany.de.

Im Falle der Einführung einer Boundary im Roundnet-Regelwerk erhöht sich der maximale Betrag des Verbrauchsmaterial auf 30€.

RÜCKMELDUNG BEI HEIMSPIEL

Mit der Veröffentlichung der Spielpläne wird den Captains mitgeteilt, bis wann sie dem Referat Rückmeldung über die Ausrichtung geben müssen. Eine Rückmeldung muss sowohl bei positiver, als auch bei negativer Rückmeldung erfolgen! Diese ist für eine reibungslose Durchführung des Ligabetriebs von großer Bedeutung, daher möchten wir hier nochmal darauf aufmerksam machen!

Die Rückmeldung erfolgt dieses Jahr über die Playerzone im Liga-Cockpit unter dem entsprechenden Heimspiel.

Ein Heimspiel darf max. 20km von der gemeldeten Vereinsadresse entfernt sein. Sollte diese Grenze überschritten werden, muss eine Absprache mit dem Ligareferat erfolgen und den beteiligten Teams mindestens 4 Wochen vorher Bescheid gegeben werden.

Erfolgt die Rückmeldung nicht eigenständig bis zum im Terminplaner angegebenen Termin, kann das Referat den Zugriff auf die finanziellen Mittel aus dem Ausrichtungsfonds für den jeweiligen Heimspieltag verweigern!

ONBOARDING EVENT

Um das Ligaerlebnis zu verbessern und die Standardisierung und Einhaltung der Liga-Regularien zu erhöhen, findet ein verbindliches Onboarding-Event statt. Ein Termin wird für einen Abend in der oben genannten Woche festgelegt und rechtzeitig im Voraus bekannt gegeben. Jedes Team muss mit mindestens einer Person vertreten sein. Die Anwesenheit wird überprüft.

Bei der Veranstaltung werden die Änderungen gegenüber der Vorsaison nochmals erläutert und bestimmte Regeln verdeutlicht. Außerdem besteht die Möglichkeit, Fragen zu stellen.

Eine Befreiung ist nur in absoluten Ausnahmefällen möglich und muss mindestens 3 Tage im Voraus per Kontaktformular auf der PZ beantragt werden.

Bei Nicht-Teilnahme kann das Team aus dem Wettbewerb ausgeschlossen werden!

ANMELDUNG FÜR DIE SAISON 2025/26

Die Anmeldung erfolgt für jede der Ligen in drei Stufen:

1. Stufe: Anmeldung der Teams für die jeweilige Liga.

Hierbei muss jedes Team folgende Informationen liefern:

- a. Team (Teamname, Community/Verein, Stadt);
- b. Captain (Vorname, Nachname, RG-ID, Mail, Handynummer);
- c. Stellvertretung für Captain (Vorname, Nachname, RG-ID, Mail, Handynummer);
- d. Meldung des minimalen Kaders aus 6 Personen (mindestens 2 Herren und 2 Damen) mit den Angaben für jede spielende Person: Vorname, Nachname, RG-ID);
- e. Bestätigung der Verfügbarkeit einer Halle. Jedes Team muss davon ausgehen, dass es einen Spieltag ausrichten muss und auch die Möglichkeit dazu haben (Halle für 5 Netze usw. siehe Bereich „Guidelines für die Ausrichtung eines Spieltags“).
- f. Stadt der Heimspiele
- g. automatische Bezahlung über Stripe (Ansprechpartner*in ist Kassierer*in Roundnet Germany e.V.)
 - i. IBAN, Kontoinhaber und SEPA-Mandat
- h. Angabe einer abweichenden Rechnungsadresse, falls gewünscht.

- i. Ausrichtungsvertrag in unterschriebener Form zum direkten Upload (beachtet die Regelung von Vereinsteam und nicht Vereinsteam im Abschnitt [Ausrichtungsvertrag](#))
 - j. Bestätigung des Verhaltenskodex.
 - k. Bestätigung der AGB der Liga.
2. Stufe: Zahlung der Startgebühr. Zunächst wird nur ein Grundbetrag der jeweiligen Ligastufe bezahlt. Die entsprechenden Beträge und Richtlinien sind im Abschnitt „Anmeldegebühr“ zu finden.
3. Stufe: **Nach Prüfung der 100%-Regelung** (Anzahl der RG-Mitglieder im Kader) müssen Teams, welche die prozentualen Kriterien nicht erfüllen, den übrigen Betrag nachzahlen. (siehe Abschnitt Anmeldegebühr) Nach der Überprüfung sind nur noch Nachmeldungen für den Kader möglich.

WICHTIG:

Kaderänderungen sind ab der erfolgreichen Anmeldung über das Liga-Cockpit bis zum Start der 3. Stufe gestattet.

Die jeweiligen Zeiträume der Anmeldung unterscheiden sich für die jeweilige Liga und sind dem Terminplan zu entnehmen.

Jedes Team stimmt bei der Anmeldung zu, einen Spieltag ausrichten zu können.

Das Referat Ligabetrieb behält sich vor, Teams nach der Anmeldung und während der Saison aus der Liga auszuschließen/zu sanktionieren. Weiter behält sich das Referat vor, unpassende Teamnamen zu sanktionieren und notfalls zu korrigieren. (siehe Dokument „Richtlinien zur Findung von Teamnamen“)

1. BUNDESLIGA - QUALIFIKATION

Die folgenden Teams sind für die 1. Bundesliga Saison 2025/26 qualifiziert:

Teamname	Verein
Rainover	Hannover 96 e.V.
errzehkah	1. Roundnet Club Köln e.V.
NULL SECHS NEUN I	Frankfurter Turn- und Sportgemeinschaft 1847 J.P.
Roundnet Raccoons	Freunde des Kassler Hochschulsport e.V.
KA-Boom	Herrenturnverein Karlsruhe 1881 e.V.
Heidelwien	TSV Handschuhsheim 1886 e.V.
Bisschen Berlin	Berliner Turn-Sportverein 1911 e. V.
French Ferd Fuchs&Friends	ABV Stuttgart
Roundnet Sharks Kiel	1.Beachclub Kiel e.V.
Ravens & Griffins	VfL 1860 Marburg e.V.

MRC I	Munich Roundnet Community e.V.
Nur der RCW!	SV Oberdürrbach e.V.
West Wings Essen	West Wings Essen e.V.
Roundnet Club Bonn	Roundnet Club Bonn e.V.
Mosquitos Mannheim	MFC 08 Lindenhof e.V.
Meet the East	1. Roundnet Club Dresden e.V.

Stand: 26.04.2025

LIZENZ

Die Lizenz für die 1. Bundesliga wird jährlich an den spielberechtigten, eingetragenen Verein vergeben. Eine Übertragung einer Lizenz zwischen dem gemeldeten Verein und dem Partnerverein ist nur in Ausnahmefällen möglich und Bedarf der Zustimmung des Referats Ligabetrieb. Einem Verein kann bei groben Verstößen gegen den Sportsgeist oder das Wettkampfbeglement die Lizenz entzogen werden.

PARTNERVEREIN

Der Partnerverein muss ein eingetragener Verein oder eine Abteilung eines Vereins sein und muss über das Kontaktformular vor Ende der 2. Stufe der Anmeldung dem Liga-Referat mitgeteilt werden. Bei ausländischen Vereinen findet eine Einzelfallprüfung statt, es muss der Vereinsstatus mit einem offiziellen Dokument nachgewiesen werden. Der Partnerverein kann im Laufe der Saison nicht gewechselt werden und hat kein Anrecht auf die Lizenz. Einen Partnerverein zu haben ist zunächst nur für die Saison 25/26 vorgesehen.

1. BUNDESLIGA - DOPPELQUALIFIKATION

Es wird maximal eine Lizenz für die 1. Bundesliga pro Verein vergeben. Es ist also ausgeschlossen, dass zwei Teams aus dem gleichen Verein in der 1. Bundesliga spielen. Hintergrund dieser Regel ist, dass das Ziel der 1. Bundesliga die Förderung des Leistungssports ist und somit die wirklich besten Spielenden des Vereins spielen sollen. Hinzu kommt, dass durch diese Regelung mehr Communities/Vereine die Möglichkeit bekommen, in der höchsten Liga zu spielen.

2. BUNDESLIGA - QUALIFIKATION

Falls sich mehr als 36 Teams (Zielgröße) anmelden, können weitere Teams aufgrund des Ligamodus nur in Vierer-Schritten zugelassen werden (40, 44, 48 usw.). Allgemein werden anhand folgender Kriterien die Teams ausgewählt, welche in der 2. Bundesliga antreten dürfen:

- Bei mehreren Anmeldungen aus einer Community werden nach Rücksprache mit der betroffenen Community die proportional besten Teams zugelassen.
- Berücksichtigung möglichst vieler unterschiedlicher Communities.
- Betrachtung der Einzelleistung der Spielenden anhand der Punktzahl des Rankings und des RGX.

Die abgestiegenen Vereine der 1. Bundesliga aus der Saison 2024/2025 sowie die Teams des ELITE SIX der 2. Bundesliga Saison 2024/2025 haben bei Anmeldung einen festen Platz in der 2. Bundesliga für die Saison 2025/2026 sicher.

REGIONALLIGA - QUALIFIKATION

Die Anzahl der Teams ist nicht begrenzt. Die jeweiligen regionalen Untergruppen werden an die Teamanzahl angepasst.

Für die Regionalliga gibt es keine Zugangsbeschränkungen auf Teamebene.

ANMELDEGEBÜHR FÜR DIE SAISON 2025/2026

Die Höhe der Anmeldegebühr für ein Team richtet sich nach der Liga und der Anzahl der Spielenden, die Mitglied im Verein Roundnet Germany e.V. zum Zeitpunkt des Endes der Änderungsphase des Kaders im September sind. Falls innerhalb des Kaders nicht mindestens 100 % der Spielenden Mitglied bei Roundnet Germany e.V. sind, muss das Team eine Nachzahlung entrichten.

Im folgenden sind die Anmeldegebühren aufgelistet:

- 1. Bundesliga: Grundgebühr 220 €
Nachzahlung von 80 €
- 2. Bundesliga: Grundgebühr 195 €
Nachzahlung von 70 €
- Regionalliga: Grundgebühr 170 €
Nachzahlung von 60 €

Ein Anteil von 130 € pro Team gehen aus der Anmeldegebühr in den Ausrichtungsfonds für die Saison 25/26.

Der Roundnet Germany e.V. hat für die Liga und ihre Spieltage eine passende Versicherung abgeschlossen. Dies stärkt die rechtliche Position aller Ausrichtenden und unterstützt alle Spielenden durch einen geeigneten Versicherungsschutz. Die Versicherungskosten werden auf alle antretenden Teams umgelegt. Für die Kalkulation wurde ein Richtwert angenommen.

ZAHLUNGSFRISTEN

Die folgenden Zahlungsfristen für die Anmeldegebühr gelten für die jeweiligen Ligen:

- 1. Bundesliga bis 13.06.25
- 2. Bundesliga bis 11.07.25
- Regionalliga bis 15.08.25

Für die Nachzahlung der 100 %-Regelung gilt der 22.09.2025.

SANKTIONEN BEI AUSBLEIBENDER ZAHLUNG

Bei einer Überschreitung der Zahlungsfristen gelten folgenden Richtlinien und Sanktionen:

- mehr als 7 Tage nach Zahlungsfrist:
Zusätzlich zum Rechnungsbetrag wird eine Verspätungsgebühr von 25 € berechnet.
- mehr als 14 Tage nach der Zahlungsfrist:
Die Verspätungsgebühr erhöht sich auf den Betrag von 50 €.
- mehr als 31 Tage nach der Zahlungsfrist:
Das Team wird aus dem Ligabetrieb ausgeschlossen. Für die offenen Beträge gelten die Zeiträume im Abschnitt „Rücktrittsrichtlinien“.

Diese Richtlinien gelten für die Stufe 2 „Bezahlung der Anmeldegebühr“ sowie für die Stufe „Bezahlung der Nachzahlung“.

RÜCKTRITTSRICHTLINIEN

Im Falle des Rückzugs eines Teams aus der 1. Bundesliga, 2. Bundesliga oder Regionalliga, erfolgt eine Erstattung abhängig vom Datum des Rückzugs (Eingang beim Liga-Referat) in folgender Höhe:

- mehr als 12 Wochen vor dem ersten Spieltag → 100 % Erstattung
- mehr als 6 Wochen vor dem ersten Spieltag → 50 % Erstattung
- weniger als 6 Wochen vor dem ersten Spieltag → 0 % Erstattung

FAHRTKOSTENFOND

Jedes Team hat Anspruch auf eine Fahrtkostenpauschale in Höhe von 25€, bzw. 40€, wenn die Anreise die einfache Fahrtstrecke von 200km überschreitet. Das Team erhält den höheren Betrag, wenn mindestens 60% der Spielenden die Anreise umweltfreundlich gestalten, beispielsweise durch die Nutzung der Bahn. Heimspieltage sind grundsätzlich ausgeschlossen.

Zur Überprüfung der umweltfreundlichen Anreise kann ein Nachweis erbracht werden, wie etwa durch die Vorlage von Bahntickets (mindestens Tickets für drei Personen) oder ein Bild des Teams während der Fahrt. Das Deutschlandticket kann nicht als Nachweis verwendet werden. Fernbusse, Bahn, ÖPNV und Fahrrad gelten als umweltfreundliche Verkehrsmittel.

Die Überprüfung erfolgt zunächst nach dem Vertrauensprinzip. Wir wissen die Ehrlichkeit unserer Roundnet Community zu schätzen und daher werden wir nur bei auffälligem Verhalten weitere Überprüfungen durchführen. Bei einem Missbrauch der Regelung können Sanktionen bis hin zum Ausschluss aus der Liga verhängt werden.

Im Sinne eines Solidaritätsprinzips wird durch diese Regelung ein Ausgleich für Teams mit weiter entfernten Anfahrtswegen und weniger Heimspieltagen geschaffen. Gleichzeitig werden Maßnahmen zum Klimaschutz unterstützt.

Belege wie Bahn- oder Tankbelege können als Nachweis eingereicht werden. Der Antrag auf die Fahrtkostenpauschale erfolgt über das entsprechende Formular auf

der Playerzone. Eine Online-Maske mit Upload-Möglichkeit für die Belege wird im Liga-Cockpit pro Spieltag bereitgestellt.

Anträge können bis zum 31.03.2025 gestellt werden. Der Fahrkostenfonds ist ligaübergreifend auf maximal 3.000€ pro Saison begrenzt.

OBSERVERFONDS

Zur Vergütung der Observer in der 1. Bundesliga Hauptrunde, den Playoffs der 2. Bundesliga sowie den Finals der 1. und 2. Bundesliga und Regionalliga wird ein Observerfonds eingerichtet. Die Vergütung besteht aus einer Aufwandsentschädigung sowie einem Fahrkostenzuschuss für Observer, die zu einem Spieltag außerhalb ihres Wohnorts anreisen.

- **Aufwandsentschädigung:** 25€ pro Observer und Spieltag (mindestens 3 Partien)
- **Fahrkostenzuschuss:** 25€ für Observer, die zu einem Spieltag außerhalb ihres Wohnorts anreisen.
- **Umweltbonus:** Eine nachhaltige Anreise mit Fernbus, Bahn, ÖPNV oder Fahrrad wird mit 10 € zusätzlich gefördert.

Anträge können bis zum 31.03.2025 gestellt werden. Der Observerfond ist ligaübergreifend auf maximal 3.500€ pro Saison begrenzt.

Abrechnung und Nachweis

Die Abrechnung erfolgt über einen Eigenbeleg per E-Mail oder ggfs. über ein Formular in der Playerzone. Folgende Angaben sollten enthalten sein: Name, Anschrift, E-Mail-Adresse, observierte Liga, Spieltagsdatum, Spieltagsgruppe, Anzahl observierte Spiele und Spieltagsort.

Ein Antrag auf Auszahlung kann **nur nach dem Tätigkeitsdatum** gestellt werden. **Spieltage, die am Wohnort der observierenden Person stattfinden, sind von der Anreisepauschale grundsätzlich ausgeschlossen.**

Überprüfung und Verwaltung

Die Verwaltung und Prüfung der Anträge erfolgt manuell durch das Ligareferat oder über das Formularsystem, das auf der Liga-Seite der Playerzone zur Verfügung steht. Wir handeln hier zunächst nach dem **Vertrauensprinzip**. Eine Überprüfung erfolgt nur bei auffälligem Verhalten oder wenn Unstimmigkeiten auftreten.

KADER UND NACHMELDUNGEN:

Meldet zu Beginn der Saison einen ausreichend großen Kader! Nutzt die Nachmeldungen wirklich nur für Notfälle, wenn ihr ansonsten kein vollständiges Team für einen Spieltag stellen könntet!

NACHMELDUNGEN

Mit den Nachmeldungen wollen wir es ermöglichen, dass möglichst keine Partien, Begegnungen oder gar Spieltage abgesagt werden müssen. Diese Nachmeldungen während der Saison sind in der Anzahl begrenzt und an folgende Bedingungen und Regelungen gebunden:

- Ein Antrag auf Nachmeldung kann über das Nachmeldeformular auf der RG Playerzone Liga-Cockpit gestellt werden.
- Nachgemeldete Spielende dürfen innerhalb der Saison noch nicht für ein anderes Team derselben Liga im Kader stehen.
- Nachgemeldete Spielende für die 2. Bundesliga dürfen an maximal **zwei** Spieltagen in der 1. Bundesliga eingesetzt (ab dem ersten gespielten Punkt) worden sein.
- Nachgemeldete Spielende für die Regionalliga dürfen an maximal **einem** Spieltag in der 2. Bundesliga und an **keinem** Spieltag in der 1. Bundesliga eingesetzt (ab dem ersten gespielten Punkt) worden sein.
- Nachgemeldete Spielende für die Regionalliga dürfen maximal einen RGX-Wert **von 1350** und keinen Pro-Status haben.

Wir behalten uns eine Änderung dieser Grenze noch vor der Anmeldephase oder während der Saison vor.

FESTSPIELEN:

Die Spiele in der jeweiligen Liga sollen auf einem möglichst ähnlichen Leistungsniveau stattfinden. Es ist zwar möglich, in einer anderen Liga auszuhelfen und Nachmeldungen während der Saison zu tätigen, jedoch ist ein sogenanntes „Festspielen“ einer Person in einer Liga möglich. Dies soll verhindern, dass Spielende regelmäßig für mehrere Teams in unterschiedlichen Ligen antreten. Spielende, die sich in einer Liga festgespielt haben, dürfen nicht länger in der jeweils ausgeschlossenen Liga aushelfen.

- Spielende, die an einem oder mehreren Spieltagen einen Einsatz in der 1. Bundesliga hatten, dürfen nicht mehr in der Regionalliga eingesetzt werden
- Spielende, die an drei oder mehr Spieltagen einen Einsatz in der 1. Bundesliga hatten, dürfen nicht mehr in der 2. Bundesliga eingesetzt werden
- Spielende, die an **zwei** oder mehr Spieltagen einen Einsatz in der 2. Bundesliga hatten, dürfen nicht mehr in der Regionalliga eingesetzt werden

Als Einsatz ist dabei das Spielen von mindestens einem Punkt in einer Partie definiert.

TEAMWECHSEL

Teamwechsel sind grundsätzlich innerhalb der Saison nicht gestattet. Ausnahmen gibt es hier nur im Falle eines Wohnortwechsels sowie für die Regionalliga.

Fall: Wohnortwechsel

Wir möchten Spielenden bei Wohnortwechsel die Möglichkeit geben, das Team innerhalb der gleichen Liga zu wechseln.

Zwei Kriterien müssen erfüllt sein:

- Die Person darf noch in keiner Partie für das Team angetreten sein.
- Der/Die Captain des alten Teams muss dem Wechsel schriftlich zustimmen.

Captain des neues Teams muss eine Nachricht per Kontaktformular auf der Playerzone an das Referat Ligabetrieb mit einem Screenshot der schriftlichen Zustimmung zum Wechsel und den Daten des/der Spielenden schreiben.

Fall: Regionalliga

Wir möchten den Spielenden und Teams der Regionalliga die Möglichkeit geben, das Team z.B. zum Ausgleich von Verletzungen und Krankheit einmal zu wechseln.

Zwei Kriterien müssen erfüllt sein:

- Die Person darf nur an höchstens einem Spieltag für das abgegebene Team angetreten sein.
- Der/die Captain des alten Teams muss dem Wechsel schriftlich zustimmen.

Captain des neuen Teams muss über das Kontaktformular an das Referat Ligabetrieb die schriftliche Zustimmung zum Wechsel und den Daten des Spielers/der Spielerin an das Referat Ligabetrieb senden.

WICHTIG: Ein Wechsel einer spielenden Person ist nur einmal pro Saison möglich. Folglich kann diese zu einem späteren Zeitpunkt nicht erneut das Team wechseln.

KADER:

Für den ganzen Kader ergibt sich also folgendes Bild:

1. Bundesliga

- Minimal-Kader: 6 Personen
(mindestens 2 Herren und 2 Damen)
- Maximal-Kader vor Saisonbeginn: 18 Personen
- Nachmeldungen während der Saison: 6 Personen
- Limit eingesetzter Personen: 24 Personen
- maximaler RGX bei Anmeldung oder Nachmeldung: keine Begrenzung
- Zulassung für Spielende mit Pro-Status: Ja

2. Bundesliga

- Minimal-Kader: 6 Personen
(mindestens 2 Herren und 2 Damen)
- Maximal-Kader vor Saisonbeginn: 18 Personen
- Nachmeldungen während der Saison: 6 Personen
- Limit eingesetzter Personen: 24 Personen
- maximaler RGX bei Anmeldung

- oder Nachmeldung: keine Begrenzung
- Zulassung für Spielende mit Pro-Status: Ja

Regionalliga

- Minimal-Kader: 6 Personen
(mindestens 2 Herren und 2 Damen)
- Maximal-Kader vor Saisonbeginn: 18 Personen
- Nachmeldungen während der Saison: Keine Begrenzung
- Limit eingesetzter Personen: Keine Begrenzung
- maximaler RGX bei Anmeldung oder Nachmeldung: 1350
- Zulassung für Spielende mit Pro-Status: Nein

Die Kader teilen sich in die Kadergruppen Herren und Damen. Diese Unterscheidung wird für die folgende Erläuterungen der Open-Regelung relevant.

Spielende können innerhalb der gleichen Liga nicht in den Kadern von zwei unterschiedlichen Teams stehen. Ligaübergreifend ist dies jedoch möglich.

WICHTIG:

Es ist nicht erlaubt, dass Athlet*innen an einem Spieltag in der 1. Bundesliga und der 2. Bundesliga antreten. (Bsp. 1: Es findet am selben Wochenende ein Spieltag der 1. Bundesliga und auch der 2. Bundesliga in Köln statt. Max Mustermann darf nicht für beide Teams spielen, egal ob diese von der Uhrzeit oder vom Tag zeitversetzt voneinander stattfinden.) Diese Regelung gilt explizit für die 1. und 2. Bundesliga. Ein Einsatz an Spieltag X der 2. Bundesliga und Spieltag X der Regionalliga ist gestattet.

Es gibt eine RGX-Beschränkung von 1350 bei der initialen Kaderanmeldung für die Regionalliga. Für die 2. Bundesliga ist dies nicht vorgesehen. Bitte beachtet stets die gesonderten Regelungen für die Nachmeldung von Spielenden während der Saison. Die Regionalliga richtet sich an Spielende auf Intermediate- und Basic-Niveau und ist nicht für den Leistungsbereich Advanced und Contender ausgelegt. Der Einsatz in der Regionalliga ist Spielenden mit Pro-Status untersagt. Wir appellieren an alle Teilnehmenden, fair zu sein und den Sportsgeist zu wahren. Wir möchten, dass jeder die gleichen Chancen hat, sich zu verbessern und Spaß am Spiel zu haben.

Selbstredend sind auch genderfluide und nicht-binäre Personen herzlich Willkommen. Diese können sich je nach eigener Präferenz in den Gruppen zuordnen. Falls diese Regelung für dich nicht okay ist, würden wir uns freuen, mit dir gemeinsam eine Lösung zu finden. Melde dich dazu bitte bei liga@roundnetgermany.de.

SPIELENDEN MIT BEHINDERUNGEN

Spielende mit Behinderungen der Regionalliga und 2. Bundesliga können beim Diversitäts und Inklusionsreferat einen [Antrag auf Nachteilsausgleich](#) stellen. Nach erfolgter Genehmigung muss die lokale Spieltagsorga informiert werden. Die

Spieltagsorga muss am Spieltag sicherstellen, dass die angepassten Regeln konform umgesetzt werden.

KADER FÜR DIE FINALS UND PLAYOFFS:

Das FINAL SIX der 1. Bundesliga sowie die Playoffs und ELITE SIX der 2. Bundesliga und **der Regional Champions Cup der Regionalliga** stellen besondere Veranstaltungen zum Abschluss der Saison dar.

Mit den Kader- und Nachmelderegelungen stellen wir sicher, dass möglichst keine Begegnungen in dieser Saison aufgrund von Mangel an Spielenden im Team ausfallen müssen. Somit würde es aber die Möglichkeit geben, dass Spielende ausschließlich für Playoffs oder Finals nachgemeldet werden. An den Finals und Playoffs soll möglichst das Team der regulären Saison spielen und die entsprechende Spielstärke repräsentiert werden. Daher führen wir für die Finals und Playoffs eine Sonderregelung ein:

- Vor den Playoffs und den Finals werden die Teams von uns informiert, dass sie eine Kaderliste aller möglichen Spielenden mit ausreichendem zeitlichen Abstand vor dem Spieltag an das Referat schicken müssen. Auf der Kaderliste stehen:
 - Spielende des aktuellen Kaders (inklusive bereits zu vorherigen Spieltagen nachgemeldete Spielenden), die verfügbar und spielfähig sind.
 - Mögliche neue Nachmeldungen für die Finals bzw. Playoffs (unter Berücksichtigung des Nachmeldungslimits und -regelungen)
- Alle Spielenden des Kaders für die Playoffs und die Finals müssen zuvor während der Saison **an mindestens 2 Spieltagen** für das Team eingesetzt worden sein. Es besteht die Möglichkeit eines Antrag auf Ausnahme,
 - falls Spielende mit eindeutiger Community-Verbundenheit beispielsweise aufgrund von gesundheitlichen Gründen über die Saison nicht eingesetzt werden konnten.
 - falls Spielende mit eindeutiger Community-Verbundenheit in einer darunter liegenden Liga für diese Community eingesetzt worden sind.
- Die Kaderlisten für die Playoffs und die Finals werden durch das Referat Ligabetrieb geprüft und bestätigt. Das Referat behält sich ein Veto-Recht zum Einsatz von bestimmten Spielenden vor, wenn die Nachmeldungen nicht dem sportlichen Geist des Wettbewerbs entsprechen.
- Es dürfen nur Spielende an den Playoffs und an den Finals antreten, die auf der zugeschickten Kaderliste des jeweiligen Teams stehen. Es sind hier keine Ausnahmen möglich.

Diese Regelungen gelten für die Finals sowie Playoffs, um einen möglichst fairen Wettbewerb für alle Teams zu gewährleisten.

LIGASYSTEM

BEGEGNUNG

Eine Begegnung besteht aus 5 Partien: 2x Open, 1x Women und 2x Mixed. Die Zusammensetzung der Partien entspricht der definierten RG Kategorien

(Open/Women/Mixed). Jede Person darf pro Begegnung in Summe eine Partie Open oder Women, plus eine Partie Mixed spielen.

Definition der Partien:

- Eine Open-Partie besteht aus zwei Personen, die frei aus den Kadergruppen gewählt werden können.
- Eine Partie Women besteht aus zwei Personen, die der Kadergruppe der Damen angehören.
- Eine Mixed-Partie besteht aus zwei Personen, von denen eine der Kadergruppe Herren und eine der Kadergruppe Damen angehört.

Spielende der Partien:

- Personen der Kadergruppe Herren dürfen pro Begegnung maximal eine Open Partie als Herr sowie eine Mixed Partie als Herr bestreiten.
- Personen der Kadergruppe Damen dürfen pro Begegnung maximal eine Open und Mixed Partie als Dame ODER die Women Partie sowie eine Mixed Partie als Dame bestreiten.

Eine Partie wird im Modus Best-of-Three bis 15 Punkte (Hardcap 21) gespielt.

Festspielen der Spielenden der Kadergruppe Women

Pro Begegnung kann frei gewählt werden, ob eine Person aus der Kadergruppe Damen etwa Open und Mixed oder Women und Mixed antritt. Die Definitionen von davor gelten entsprechend.

Daher gibt es auch kein Festspielen für einen Spieltag oder die gesamte Saison.

Stellungnahme zu zwei Women-Partien innerhalb einer Begegnung

In der Agenda 2025 hat das Referat Ligabetrieb im Sommer 2023 die klare Absicht geäußert, die Anzahl der Women-Partien innerhalb einer Begegnung für die Saison 25/26 von 1 auf 2 zu erhöhen. Aufgrund des aktuellen Verhältnisses von deutlich mehr aktiven Spielenden im Open als im Women Bereich werden wir dieses eigene Ziel nicht erreichen. Die Einführung einer zweiten Women Partie würde zu einer starken Reduzierung der gemeldeten Teams führen, da die Teams die notwendige Anzahl an Spielenden für Women nicht aufbringen können.

1. BUNDESLIGA

HAUPTRUNDE

In der Hauptrunde spielen alle Teams in einer Tabelle eine Hinrunde aus. Hierbei spielt jedes Team einmal gegen jedes andere Team in der Liga. Die Hauptrunde besteht aus 5 Spieltagen.

Um Fahrstrecken und die Anzahl der Spieltage so gering wie möglich zu halten, treffen sich immer 4 Teams in einer Halle und spielen in dieser Halle alle Begegnungen aus. Die Untergruppen werden als Spieltagsgruppen bezeichnet.

Die Hauptrunde endet mit einer Abschlusstabelle.

Die Plätze 1 bis 6 qualifizieren sich für das Abschlussturnier FINAL SIX und können daher weiter um den Titel „Deutscher Roundnet Bundesliga Champion 2025/26“ kämpfen.

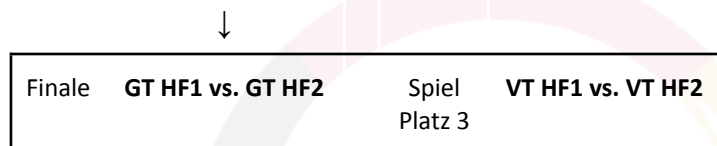
Für die Plätze 7 bis 13 ist die Saison vorbei und sie behalten ihre Plätze nach der Abschlusstabelle der Hauptrunde.

Für die Plätze 14 bis 16 bedeutet dies den Abstieg in die 2. Bundesliga für die Saison 2026/2027.

FINAL SIX

Die ersten 6 Teams der Hauptrunde qualifizieren sich für das Final Six. Der Spielmodus entspricht einer Art Doppel-KO und wird in der folgenden Grafik dargestellt (Teamnummer = Platzierung aus der Hauptrunde).

A1 3 vs. 5 → B1 1 vs. GT A1 → HF1 GT B1 vs. GT C1 ← C1 VT A1 vs. VT B2



↑

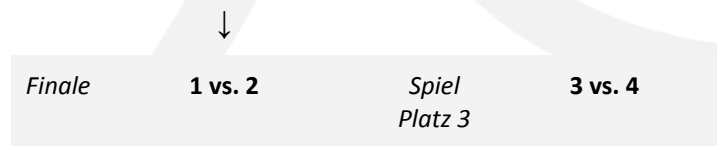
A2 4 vs. 6 → B2 2 vs. GT A2 → HF2 GT B2 vs. GT C2 ← C2 VT A2 vs. VT B1

GT: Gewinnerteam, VT: Verliererteam
(Beispielhafte Grafik)

Bis zum Halbfinale (HF) haben alle antretenden Teams auch trotz einer Niederlage die Möglichkeit den Titel zu gewinnen.

Im Folgenden wurde das System beispielhaft durchgerechnet. Das aus der Hauptrunde höher platzierte Team wurde bevorzugt.

A1 3 vs. 5 → B1 1 vs. 4 → HF1 1 vs. 3 ← C1 5 vs. 3



↑

A2 **4 vs. 6** → B2 **2 vs. 3** → HF2 **2 vs. 4** ← C2 **6 vs. 4**

Für die Finals gibt es einen Ausweichtermin. Dieser kann nur vom Referat Ligabetrieb ausgerufen werden.

Pick-System des FINAL SIX:

Für das Finale der 1. Bundesliga wird ein Pick-System eingeführt, das eine dynamische Paarung für die Finalrunden ermöglicht. Die Teams wählen ihre Gegner aus den qualifizierten Teams der unteren Seeds.

Die Pick Reihenfolge ist wie folgt:

1. Seed 3 darf für die Begegnung A1 seinen Gegner aus Seed 4-6 wählen.
Die Begegnung A2 ergibt sich entsprechend aus den übrigen zwei Teams der Seeds 4-6.
2. Seed 1 hat nun die Wahl zwischen Begegnungen A1 (Seed 3 vs. ?) und A2.
Der 2. Seed der Hauptrunde erhält somit die gegensätzliche Begegnung.

Die Wahl wird vom Referat Ligabetrieb möglichst zeitnah nach der Bestätigung der Teilnahme der Teams durchgeführt. Somit hat Seed 1 einen strategischen Vorteil aus der Hauptrunde.

Bei Rücktritt eines Team und nachrückenden Teams gelten folgende Fristen:

- Absage mehr als 48h vor Spielbeginn des Finals
(in der Regel also vor Donnerstagmorgen 8 Uhr)
→ Seed 1 darf erneut wählen.
- Absage weniger als 48h vor Spielbeginn des Finals
(in der Regel also nach Donnerstagmorgen 8 Uhr)
→ Das nachrückende Team besetzt den freien Platz Eins zu Eins.

Regelung zu Abbrüchen von Begegnungen oder Veränderungen des Spielformates:

Angefangene Partien werden zu Ende gespielt, es sei denn, die Ligavertretung in der Halle verlangt eine Verkürzung der Partie. Ein möglicher Grund kann die Gefährdung des Zeitplans sein. In diesem Fall wird nur der begonnene Satz zu Ende gespielt und kein neuer Satz begonnen. Alle beendeten Sätze werden in die Playerzone eingetragen und zählen somit für den RGX.

Die Spielenden können nicht selbst entscheiden, ob ein Spiel oder Satz begonnen wird oder nicht, wenn die Begegnung bereits entschieden ist.

Die Ligavertretung kann vor Ort eine Änderung des Spielformats beschließen, um den Zeitplan einzuhalten, z.B. von Best-of-Three bis 15 auf Best-of-One bis 21.

WERTUNGSKRITERIUM FÜR DIE 1. BUNDESLIGA

Die Abschlusstabelle der Hauptrunde wird nach folgenden Wertungskriterien aufgestellt:

- Priorität 1: gewonnene Partien
- Priorität 2: Berücksichtigung der nicht-angetretenen Partien (siehe Dokument „Ligavorschriften“)
- Priorität 3: Satzdiffenz
- Priorität 4: direkter Vergleich
- Priorität 5: Punktedifferenz
- Priorität 6: Münzwurf

Die Prios 2, 4 und 6 müssen manuell angewandt werden und könnten so zu Änderungen in der Tabelle führen.

Für das FINAL SIX gelten abweichend zur Hauptrunde die folgenden Wertungskriterien:

- Priorität 1: Gewonnene Begegnungen
- Priorität 2: Münzwurf.

Die Prio 2 muss manuell angewandt werden und könnte so zu Änderungen in der Tabelle führen.

2. BUNDESLIGA

HAUPTRUNDE

Die Hauptrunde der 2. Bundesliga findet in einem offenen Ligamodus über 4 Spieltage hinweg statt. Drei der Spieltage werden so regional wie möglich gehalten. Einer der Spieltage wird als überregionaler Spieltag geplant.

Die Teams werden für jeden Spieltag neu in 4er-Gruppen eingeteilt. Bei der Einteilung wird versucht, dass sich so wenig Begegnungen wie möglich wiederholen und ein Team nie gegen ein anderes Team aus der gleichen Community antritt. Leider kann dies in manchen Regionen geringerer Teamanzahl und daher sonst unverhältnismäßigen Fahrstrecken nicht ausgeschlossen werden.

Um Fahrstrecken und die Anzahl der Spieltage so gering wie möglich zu halten, treffen sich immer 4 Teams in einer Halle und spielen in dieser Halle alle Begegnungen aus. Die Untergruppen werden als Spieltagsgruppen bezeichnet.

Die Hauptrunde endet also mit einer gesamten Abschlusstabelle.

Ein Team mit weniger als 48 gespielten Partien wird bei der Aufstellung der Abschlusstabelle nicht berücksichtigt.

Gegen die offizielle Abschlusstabelle kann binnen einer Woche nach Bekanntgabe per Kontaktformular auf der Playerzone Einspruch erhoben werden.

Sollte die Hauptrunde abgebrochen werden, erfolgt die Platzierung der Tabelle nach den oben genannten Kriterien mit der Änderung, dass die Mindestanzahl an Partien für eine Wertung in der Abschlusstabelle vom Referat Ligabetrieb neu festgelegt werden kann.

Die Plätze 1 bis 15 qualifizieren sich dabei für die Playoffs.

PLAYOFFS

Nach der Hauptrunde kommt es zu einer Phase der offenen Bewerbung. In dieser gibt es die Möglichkeit für alle Teams, sich bis zu einer gesetzten Deadline positiv für die Playoffs zurückzumelden. Alle Captains der 2. Bundesliga werden über diese Deadline informiert und nach dieser bekommen die besten 15 Teams eine Rückmeldung, dass sie an den Playoffs teilnehmen können.

Die 15 Teams werden in 3 Gruppen á 5 Teams zugeteilt. Innerhalb jeder Gruppe wird Jede:r gegen Jede:n gespielt. Die Plätze 1 und 2 jeder Gruppe qualifizieren sich für das ELITE SIX.

Die Gruppeneinteilung erfolgt nach folgendem Schlüssel:
 Gruppenköpfe werden in Gruppe A = Plätze 1 und 6; Gruppe B = Plätze 2 und 5 und Gruppe C = Plätze 3 und 4. Die Platzierungen 7-15 der Abschlusstabelle werden zu den jeweiligen Gruppenköpfen frei zugelost.

Für den Fall, dass zwei Teams aus der gleichen Community in die gleiche Gruppe eingeteilt werden, gelten folgende Regeln:

- Eins der Teams ist Teil der Auslosungsgruppe, so dass die Auslosung so lange durchgeführt wird, bis der oben beschriebene Fall nicht mehr gegeben ist.
- Beide Teams gehören zu den Gruppenköpfen. Das schlechter platzierte Team tauscht den Platz mit dem benachbarten Team, welches in der Hauptrunde um einen Platz besser platziert war.

Die Regelungen gelten nicht im Falle eines Nachrückens in die Playoffs!

Wichtig:

An den Playoffs dürfen nur Teams teilnehmen, die im Falle einer Qualifikation auch beim ELITE SIX teilnehmen.

Ein ausrichtendes Team hat keinen Anspruch auf ein Heimrecht. Sollte durch das Seeding 1-6 zwei ausrichtende Teams in einer Gruppe sein, so bekommt das ausrichtende Team das Heimrecht, welches die Fahrtstrecke für die Gesamtgruppe minimiert.

Falls zwei ausrichtende Teams durch die Losung in einer Gruppe sind, so wird so lange gelost, bis die beiden ausrichtenden Teams nicht mehr in einer Gruppe sind.

ELITE SIX:

Die qualifizierten Teams werden vor dem ELITE SIX wie folgt in eine Rangliste sortiert::

- Priorität 1: Gewonnene Begegnungen
- Priorität 2: Gewonnene Partien
- Priorität 3: Satzdiffereenz
- Priorität 4: Punktedifferenz
- Priorität 5: Münzwurf

Die Priorität 5 muss manuell angewandt werden und könnte so zu Änderungen in der Tabelle führen.

Der Spielmodus entspricht einer Art Doppel-KO wird in der folgenden Grafik dargestellt (Teamnummer = Platzierung aus der Hauptrunde).

A1 3 vs. 5 → B1 1 vs. GT A1 → HF1 GT B1 vs. GT C1 ← C1 VT A1 vs. VT B2



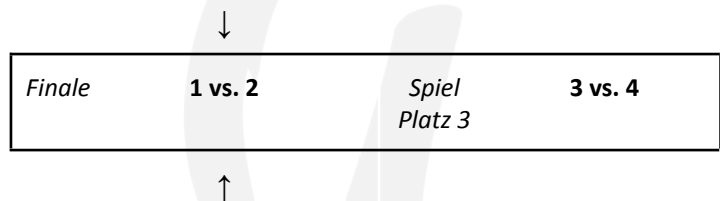
A2 4 vs. 6 → B2 2 vs. GT A2 → HF2 GT B2 vs. GT C2 ← C2 VT A2 vs. VT B1

GT: Gewinnerteam, VT: Verliererteam
(Beispielhafte Grafik)

Bis zum Halbfinale (HF) haben alle antretenden Teams auch trotz einer Niederlage die Möglichkeit den Titel zu gewinnen.

Im Folgenden wurde das System beispielhaft durchgerechnet. Das aus der Hauptrunde höher platzierte Team wurde bevorzugt.

A1 3 vs. 5 → B1 1 vs. 4 → HF1 1 vs. 3 ← C1 5 vs. 3



A2 4 vs. 6 → B2 2 vs. 3 → HF2 2 vs. 4 ← C2 6 vs. 4

Für die Finals gibt es einen Ausweichtermin. Dieser kann nur vom Referat Ligabetrieb ausgerufen werden.

Pick-System des ELITE SIX:

Für das Finale der 2. Bundesliga wird ein Pick-System eingeführt, das eine dynamische Paarung für die Finalrunden ermöglicht. Die Teams wählen ihre Gegner aus den qualifizierten Teams der unteren Seeds.

Die Pick Reihenfolge ist wie folgt:

3. Seed 3 darf für die Begegnung A1 seinen Gegner aus Seed 4-6 wählen.
Die Begegnung A2 ergibt sich entsprechend aus den übrigen zwei Teams der Seeds 4-6.
4. Seed 1 hat nun die Wahl zwischen Begegnungen A1 (Seed 3 vs. ?) und A2.
Der 2. Seed der Hauptrunde erhält somit die gegensätzliche Begegnung.

Die Wahl wird vom Referat Ligabetrieb möglichst zeitnah nach der Bestätigung der Teilnahme der Teams durchgeführt. Somit hat Seed 1 einen strategischen Vorteil aus der Hauptrunde.

Bei Rücktritt eines Team und nachrückenden Teams gelten folgende Fristen:

- Absage mehr als 48h vor Spielbeginn des Finals
(in der Regel also vor Donnerstagmorgen 8 Uhr)
→ Seed 1 darf erneut wählen.
- Absage weniger als 48h vor Spielbeginn des Finals
(in der Regel also nach Donnerstagmorgen 8 Uhr)
→ Das nachrückende Team besetzt den freien Platz Eins zu Eins.

Regelung zu Abbrüchen von Begegnungen oder Veränderungen des Spielformates:

Angefangene Partien werden zu Ende gespielt, es sei denn, die Ligavertretung in der Halle verlangt eine Verkürzung der Partie. Ein möglicher Grund kann die Gefährdung des Zeitplans sein. In diesem Fall wird nur der begonnene Satz zu Ende gespielt und kein neuer Satz begonnen. Alle beendeten Sätze werden in die Playerzone eingetragen und zählen somit für den RGX.

Die Spielenden können nicht selbst entscheiden, ob ein Spiel oder Satz begonnen wird oder nicht, wenn die Begegnung bereits entschieden ist.

Die Ligavertretung kann vor Ort eine Änderung des Spielformats beschließen, um den Zeitplan einzuhalten, z.B. von Best-of-Three bis 15 auf Best-of-One bis 21.

AUFSTIEG

Die Plätze 1 bis 3 des ELITE SIX qualifizieren sich für die 1. Bundesliga Saison 2026/2027.

Falls eines der 16 Teams mit einer Lizenz für die Saison 26/27 der 1. Bundesliga seinen Platz nicht wahrnimmt, wird eine (oder mehrere) Wildcard ausgeschrieben, auf die sich jedes Team bewerben kann. Das Liga-Referat entscheidet über die Vergabe und berücksichtigt hierbei unter anderem die Platzierung aus der Saison 25/26 sowie die Stärke des vorläufigen Kaders.

Eine erneute Aussetzung der Regelung zur Doppelqualifikation ist für die Saison 25/26 nicht geplant.

WERTUNGSKRITERIUM FÜR DIE 2. BUNDESLIGA

Für die Hauptrunde der 2. Bundesliga gelten folgende Wertungskriterien:

- Priorität 1: Siegkoeffizient
(durchschnittliche gewonnene Partien pro gespielte Partien)
- Priorität 2: Berücksichtigung der nicht-angetretenen Partien (siehe Dokument „Ligavorschriften“)
- Priorität 3: durchschnittliche Satzdiffenz pro gespielte Partien
- Priorität 4: durchschnittliche Punktediffenz pro gespielte Partien
- Priorität 5: direkter Vergleich
(falls die Teams gegeneinander angetreten sind)
- Priorität 6: Münzwurf

Die Wertungskriterien 2, 5 und 6 sowie die höhere Partienanzahl bei Gleichheit des Siegkoeffizienten müssen nach dem letzten Spieltag manuell angewandt werden und könnten somit zu Änderungen in der Tabelle führen.

Die Berechnung der Tabelle innerhalb der Gruppe der Playoffs und des Finals erfolgt gestaffelt nach diesen Wertungskriterien:

- Priorität 1: Gewonnene Begegnungen
- Priorität 2: Gewonnene Partien
- Priorität 3: Direkter Vergleich
- Priorität 4: Satzdiffenz
- Priorität 5: Punktediffenz
- Priorität 6: Münzwurf.

Die Prioritäten 3 und 5 müssen manuell angewandt werden und könnten so zu Änderungen in der Tabelle führen.

REGIONALLIGA:

SAISONFORMAT

Die Regionalliga findet in regionalen Untergruppen über 5 Spieltage hinweg statt.

Ein geeignetes Spielsystem wird innerhalb der regionalen Untergruppen angewandt. Je nach Region kann zwischen Hin- und Rückrunde oder nur einer Hinrunde unterschieden werden. Es wird versucht, eine möglichst gerechte Lösung zu finden. Auch auf einen Kompromiss zwischen Fahrstrecken und Durchführbarkeit der Gruppen wird bei der Einteilung der Untergruppen geachtet.

Die reguläre Regionalliga endet somit mit regionalen Abschlusstabellen. Die Reihenfolge der jeweiligen regionalen Untergruppen wird nach folgenden Wertungskriterien ermittelt. Somit gibt es in jeder Untergruppe einen Champion.

Wertungskriterium für die regionalen Untergruppen

Für die Abschlusstabelle der Regionalliga gelten folgende Wertungskriterien:

- Priorität 1: gewonnene Partien
- Priorität 2: Berücksichtigung der nicht-angetretenen Partien (siehe Dokument „Ligavorschriften“)
- Priorität 3: Satzdiffenz
- Priorität 4: direkter Vergleich
- Priorität 5: Punktediffenz

- Priorität 6: Münzwurf

Die Prios 2, 4 und 6 müssen manuell angewandt werden und könnten so zu Änderungen in der Tabelle führen.

REGIONAL CHAMPIONS CUP

Am Ende der Saison treten die Champions der jeweiligen regionalen Untergruppen im so genannten "Regional Champions Cup (RCC)" gegeneinander an. Dieser besteht aus einem Spieltag, wo ein geeignetes Spielformat anhand der Anzahl der Teilnehmenden gewählt wird.

Die Anzahl der regionalen Untergruppen der Regionalliga hängt stark von der Anzahl der sich anmeldenden Teams sowie der Verteilung ab. Daher hängt das Spielsystem und die Anzahl der Teams im Finale von der Anzahl der regionalen Untergruppen.

Fall 6 regionaler Untergruppen:

Ausgehend von 6 Regionalligen ergibt sich dann ein Spielsystem mit einem Ligaformat, nach dem Spielprinzip "Jeder gegen Jeden". Die Reihenfolge der Ergebnisse ergibt sich nach der Sortierung der Team nach den Wertungskriterium für die regionalen Untergruppen und folgend nach dem Standardsystem (erste Runde: 1. vs. 6., 2. vs. 5., 3. vs. 4.; zweite Runde: 1. vs. 5.,...)

Spielberechtigt sind nur Spielende, die mindestens zwei Einsätze in der Saison für das Team hatten, sowie sich nicht in einer anderen Liga festgespielt haben.

Wertungskriterium für den Regional Champions Cup

Die Berechnung der Tabelle innerhalb der Gruppe des Cups erfolgt gestaffelt nach diesen Wertungskriterien:

- Priorität 1: Gewonnene Begegnungen
- Priorität 2: Gewonnene Partien
- Priorität 3: Direkter Vergleich
- Priorität 4: Satzdiffferenz
- Priorität 5: Punktedifferenz
- Priorität 6: Münzwurf.

Die Prioritäten 3 und 5 müssen manuell angewandt werden und könnten so zu Änderungen in der Tabelle führen.

ROUNDNET GERMANY INDEX (RGX)

Alle Partien innerhalb der Saison 2025/26 werden in die RGX Wertung der betroffenen Spielenden eingerechnet.

Für Spielenden, die noch keine RGX-Wertung haben, gelten folgende Startwerte:

- Regionalliga: 1.000 Punkte
- 2. Bundesliga: 1.200 Punkte
- 1. Bundesliga: 1.400 Punkte
- Pro-Status außerhalb GRT erspielt: 1.600 Punkte

Diese RGX-Startwerte werden vor der Saison an die Situation angepasst.

LIGAVORSCHRIFTEN

FAIRPLAY-REGELUNG

Wer es, insbesondere als Spieler*in, Observer*in, Trainer*in oder Funktionsträger*in, unternimmt, auf den Verlauf und/oder das Ergebnis eines Spiels und/oder den sportlichen Wettbewerb durch wissentlich falsche Entscheidungen und dem Sportsgeist widersprechendes Verhalten oder andere unbefugte Beeinflussung einzuwirken, in der Absicht, sich oder einem anderen einen Vorteil zu verschaffen, macht sich der Spielmanipulation schuldig. Im Sinne des Sportsgeistes fällt unter Spielmanipulation auch das Spielen mit dem Ziel, eine Partie absichtlich zu verlieren, um sich oder anderen beispielsweise im weiteren Wettbewerbsverlauf einen vermeintlichen Vorteil zu verschaffen.

Eine Spielmanipulation kann für den Wettbewerb mit allen aufgeführten Sanktionen gemäß "§ 7.4.Sanktionen für Fehlverhalten" des Roundnet Regelwerks von der Turnierleitung bestraft werden.

Darüber hinaus sind weitere Strafen durch den Verband möglich. Als Strafen zulässig sind beispielsweise, aber nicht ausschließlich: Verwarnung; Verweis; Geldstrafe; Verhängung eines Platzverbots; Sperre für Turniere & Ligaspieltage auf Zeit oder auf Dauer; Ausschluss auf Zeit oder Dauer aus dem Verband; Aberkennung von Punkten.

REGELUNG ZUR VEREINSZUGEHÖRIGKEIT - SPIELTAG (NUR FÜR DIE 1. BUNDESLIGA)

Es müssen bei jeder Begegnung mindestens 70% der eingesetzten Spielenden Mitglied des Vereins bzw. des gemeldeten Partnervereins sein. Dadurch ergibt sich, dass es einen Hauptverein mit entsprechender Lizenz gibt und einen Partnerverein. Sollte der Partnerverein ein ausländischer Verein sein, muss weiterhin die Legionärsregel beachtet werden.

Falls sich ein Team nicht an die Regelung hält, werden alle betroffenen Begegnungen wie folgt gewertet:

- Für das betroffene Team werden alle Partien innerhalb der betroffenen Begegnung als Niederlage mit 0:15 pro Platz verbucht und zusätzlich pro fehlerhaften Partie eine „gewonnen Partie“ abgezogen.
- Für das gegen sie angetretene Team werden diese Partien mit 15:0 pro Satz als gewonnen verbucht.

Beispielhaft ist hier eine Auflistung zur 70%-Regelung.

Anzahl an Spielenden pro Begegnung	Maximale Anzahl an vereinsexternen Spielenden	Minimale Anzahl an vereinsinternen Spielenden
6	1	5
7	2	5

8	2	6
9	2	7
10	3	7

Der maximale Einsatz der einsetzbaren vereinsexterner Spielenden in Abhängigkeit zu der Anzahl der eingesetzten vereinsinternen Spielenden pro Begegnung

LEGIONÄRSREGEL - SPIELTAG (NUR FÜR DIE 1. BUNDESLIGA & 2. BUNDESLIGA)

Es müssen bei jeder Begegnung **mindestens 60%** der eingesetzten Spielenden einen offiziellen Erstwohnsitz in Deutschland oder die deutsche Staatsbürgerschaft besitzen. Stichtag für die Überprüfung des Erstwohnsitzes ist der 1. Spieltag der 1. & 2. Bundesliga der Person als Spielende.

Falls sich ein Team nicht an die Legionärsregel hält, werden alle betroffenen Begegnungen wie folgt gewertet:

- Für das betroffene Team werden alle Partien innerhalb der betroffenen Begegnung als Niederlage mit 0:15 pro Platz verbucht und zusätzlich pro fehlerhaften Partie eine „gewonnen Partie“ abgezogen.
- Für das gegen sie angetretene Team werden diese Partien mit 15:0 pro Satz als gewonnen verbucht.

Beispielhaft ist hier eine Auflistung zur 60%-Regelung.

Anzahl an Spielenden pro Begegnung	Maximale Anzahl an Legionären
6	2
7	2
8	3
9	3
10	4

Die maximale Anzahl der einsetzbaren ausländischen Spielenden in Abhängigkeit zu der Anzahl der eingesetzten deutschen Spielenden pro Begegnung

SANKTIONIERUNG BEI UNSPORTLICHEN VERHALTEN

Wenn sich ein Team oder Teamvertreter*innen während des Ligabetriebs grob unsportlich verhalten oder gegen die guten Sitten verstoßen, kann das Referat Ligabetrieb Sanktionen gegen das Team und die Community verhängen.

Ein Antrag auf Aussetzung der Sanktion kann gestellt werden. Diese Einzelfälle werden vom Referat Ligabetrieb geprüft.

Wir verweisen hier auf den Verhaltenskodex der Liga (siehe [Verhaltenskodex](#)).

SANKTIONIERUNG BEI ABMELDUNG VOM LIGABETRIEB

Bei Abmeldung eines Teams vor Ligastart oder innerhalb des laufenden Ligabetriebs kann das Referat Ligabetrieb Sanktionen gegenüber dem Team sowie der Community/Verein verhängen.

Ein Antrag auf Aussetzung der Sanktionen kann im Falle von höherer Gewalt gestellt werden. Diese Einzelfälle werden vom Referat geprüft. Von den Teams müssen alle Anstrengungen unternommen werden, um am Spieltag teilzunehmen. Das Referat behält sich weitere Maßnahmen nach der Überprüfung vor.

SANKTIONIERUNG BEI ABSAGE ZUR QUALIFIKATION ZU DEN PLAYOFFS

Bei nachträglicher oder nicht fristgerechter Absage zur Teilnahme an den 2. Bundesliga Playoffs behält sich das Referat Ligabetrieb Sanktionen gegenüber den Teams sowie der Community vor.

Ein Antrag auf Aussetzung der Sanktionen kann im Falle von höherer Gewalt gestellt werden. Diese Einzelfälle werden vom Referat geprüft. Von den Teams müssen alle Anstrengungen unternommen werden, um am Spieltag teilzunehmen. Das Referat behält sich weitere Maßnahmen nach der Überprüfung vor.

SANKTIONEN BEI NICHT-ANTRITT IN DER 1. BUNDESLIGA UND 2. BUNDESLIGA

Falls ein Team in der **Hauptrunde** Partien innerhalb einer Begegnung aufgrund unzureichender Anzahl von Spielenden nicht antreten kann, werden für das nicht-angetretene Team alle betroffenen Partien mit 0:15 pro Satz für das angetretene Team gewertet und zusätzlich pro nicht-angetretene Partie eine „gewonnenen Partie“ abgezogen. Ausnahme besteht hier bei Verletzungen während eines Spieltages (siehe hierzu Abschnitt „Vorgehensweisen bei Verletzungen von Spielenden“).

Für die Wertungskriterien der Hauptrunde erhält das nicht-angetretene Team weiter einen Vermerk. Im Falle von Gleichheit des Siegekoeffizienten erhält ein Team A, das nicht angetreten ist (oder öfter nicht angetreten ist) als ein Team B, immer die schlechtere Wertung.

Bei den Playoffs und Finals wird die Regelung, dass „gewonnene Partien“ abgezogen werden, ausgesetzt. Dennoch werden für das nicht-angetretene Team alle betroffenen Partien mit 0:15 pro Satz für das angetretene Team gewertet.

Falls zwei Teams zu einem Teil der Partien nicht genügend Spielende aufstellen können oder planmäßige Partien nicht gespielt werden konnten, werden die betroffenen Partien aus der Wertung gestrichen. Beide Teams verlieren im Falle eines gleich verschuldeten Teil-Antritts pro betroffener Partie einen Punkt im Wertungskriterium „gewonnen Partien“.

Die Sanktionierung kann im Falle von höherer Gewalt ausgesetzt werden. Dies benötigt einen Antrag beim Referat Ligabetrieb. Diese Einzelfälle werden vom

Referat geprüft. Von den Teams müssen alle Anstrengungen unternommen werden, um am Spieltag teilzunehmen. Das Referat behält sich weitere Maßnahmen nach der Überprüfung vor.

Erweiterung für die Hauptrunde der 2. Bundesliga:

Falls ein Team Begegnungen in der Hauptrunde durch einen kompletten Nichtantritt eines Spieltages nicht bestreiten kann, bekommt das ausgefallene Team die Partien abgezogen. Die Partien werden jedoch **nicht** mit 15:0, 15:0 für die Anwesenden Teams gewertet, sondern aus der Wertung gestrichen.

WERTUNG BEI NICHTANTRITT IN DER REGIONALLIGA

Wenn ein Team nicht zu einem Spieltag antritt, werden alle Begegnungen als verloren gewertet. Die einzelnen Begegnungen werden wie folgt gewertet:

- 0:5 in Partien
- 0:10 in Sätzen
- 0:150 in Punkten

Falls ein Team zu einem Teil der Partien nicht genügend Spielende aufstellen kann oder zum Beispiel aus dem Grund einer Verletzung aus einer vorherigen Partie, werden die betroffenen Partien in Sätzen 0:2 bzw. in Punkten 0:30 für das gegnerische Team gewertet.

Falls zwei Teams zu einem Teil der Partien nicht genügend Spielende aufstellen können oder planmäßige Partien nicht gespielt werden konnten, werden die betroffenen Partien aus der Wertung gestrichen. Beide Teams erhalten also keine Partien, Sätze und Punkte für diese Partien.

AUSWECHSLUNG WÄHREND EINER BEGEGNUNG

Auswechslungen während einer laufenden Partie sind untersagt.

Spielende können zwischen den Partien innerhalb einer Begegnung bzw. zwischen den Partien getauscht werden, wenn ein medizinischer Grund (z.B. Verletzung, Kreislauf,...) vorliegt. Dies muss vor Ort von der lokalen Turnierleitung genehmigt werden. Sollte die Auswechslung innerhalb einer Begegnung der 1. Bundesliga stattfinden, muss dies über die Rufbereitschaft des Ligareferats geschehen. Andernfalls ist an das Referat Ligabetrieb vom betroffenen Team eine Nachricht über das Kontaktformular zu schreiben.

Inhalt:

- Spieltag, Spieltagsgruppe, betroffene Partie, ausgewechselte Spielende aus Team X, eingewechselte Spielende

Es besteht hier eine Mitteilungspflicht an das Referat!

Spielende, die so ausgewechselt worden sind, dürfen für den restlichen Spieltag nicht mehr eingesetzt werden.

VORGEHENSWEISEN BEI VERLETZUNG VON SPIELENDEN

Des Weiteren sind festgelegte Vorgehensweisen einzuhalten, die im Folgenden formuliert sind.

VERLETZUNG WÄHREND EINER PARTIE:

Verletzt sich eine Person während einer Partie und kann nicht weiterspielen, muss abhängig vom Zeitpunkt der Verletzung bzw. der Aufgabe und Kadergröße nach folgenden Optionen vorgegangen werden.

Option 1 - Verletzung UND es sind ausreichend Spielenden des betroffenen Teams vor Ort:

Eine Person verletzt sich während einer laufenden Partie und kann diese nicht weiterführen:

1. Alle Punkte in dieser Partie, die noch auszuspielen sind, gehen an das gegnerische Team.
 - a. Beispiel: Team A führt im 1. Satz mit 7:3, aber kann ab diesem Moment verletzungsbedingt nicht weiterspielen. Die Partie wird infolgedessen mit 7:15, 0:15 für Team B gewertet.
2. Für alle weiteren Partien, auch innerhalb derselben Begegnung, kann das Team die Aufstellung anpassen, da es ausreichend Spielende vor Ort hat.
3. Hierbei ist besonders darauf zu achten, dass sich die RGX-Summe der Teams durch den Wechsel verändert! Es muss hier weiterhin die höhere RGX-Summe auf Herren 1 bzw. Mixed 1 stehen.

Option 2 - Verletzung und es sind nicht ausreichend Spielenden des betroffenen Teams vor Ort:

Eine Person verletzt sich während einer laufenden Partie und kann diese nicht weiterführen:

1. Alle Punkte in dieser Partie, die noch auszuspielen sind, gehen an das gegnerische Team.
 - a. Beispiel: Team A führt im 1. Satz mit 7:3, aber kann ab diesem Moment verletzungsbedingt nicht weiterspielen. Die Partie wird infolgedessen mit 7:15, 0:15 für Team B gewertet.
2. Für alle weiteren Partien, auch innerhalb derselben Begegnung, muss das Team die Aufstellung so anpassen, dass in den Open und/oder Mixed Partien immer die **höhere** Partie gespielt wird! (sprich Open 1 und Mixed 1). Für die erste Liga gilt: Die Rufbereitschaft des Ligareferats muss kontaktiert werden.
 - a. Hat sich ein Spieler verletzt, gilt Punkt 2 nur für Open Partien, da Mixed noch mit den anderen drei Spielern vorschriftsmäßig gespielt werden kann.
 - b. Hat sich eine Spielerin verletzt, müssen sowohl die Women als auch die Mixed 2 Partien aufgegeben werden.
 - c. Das Team mit dem/der verletzten Spielenden hat für die Open 1 bzw. Mixed 1 Partie freie Wahl in der Aufstellung, solange die Begegnungskriterien eingehalten werden.

- d. Auch das gegnerische Team kann nach einer verletzungsbedingten Änderung der Aufstellung ihre Aufstellung entsprechend anpassen, sodass kein Nachteil für das Team entsteht.
3. Sollte es manuell vor Ort in der PZ nicht möglich sein, immer die höhere Partie wie gewünscht zu besetzen, schreibt dies explizit in eure Nachricht über das Kontaktformular an das Referat und haltet die Ergebnisse dennoch fest und schickt diese mit der Nachricht zusammen ans Liga-Referat.

VERLETZUNG NACH EINER PARTIE:

Verletzt sich eine Person zwischen zwei Partien oder kann die laufende Partie noch zu Ende spielen und ist im Anschluss aber nicht mehr spielfähig, muss nach folgenden Optionen vorgegangen werden:

Option 1 - Verletzung UND es sind ausreichend Spielenden des betroffenen Teams vor Ort:

Eine Person verletzt sich nach einer Partie, oder kann eine laufende Partie noch zu Ende spielen, kann aber die folgende Partie nicht mehr antreten:

1. Für alle weiteren Partien, auch innerhalb derselben Begegnung, kann das Team die Aufstellung anpassen, da es ausreichend Spielende vor Ort hat.
2. Hierbei ist besonders darauf zu achten, dass sich die RGX-Summe der Teams durch den Wechsel verändert!

Option 2 - Verletzung und es sind nicht ausreichend Spielenden des betroffenen Teams vor Ort:

Eine Person verletzt sich nach einer Partie, oder kann eine laufende Partie noch zu Ende spielen, kann aber die folgende Partie nicht mehr antreten:

1. Für alle weiteren Partien, auch innerhalb derselben Begegnung, muss das Team die Aufstellung so anpassen, dass in den Open und/ oder Mixed Partien immer die **höhere** Partie gespielt wird!
 - a. Hat sich ein Spieler verletzt, gilt Punkt 1 nur für Open Partien, da Mixed noch mit den anderen drei Spielern vorschriftsmäßig gespielt werden kann.
 - b. Hat sich eine Spielerin verletzt, muss die noch offene Partie (Women oder Mixed) aufgegeben werden.
2. Die aufgegebenen Partien werden als Niederlage gewertet, aber nicht weiter durch Sanktionen geahndet.
3. Das Team mit dem/der verletzten Spielende hat für die Open bzw. Mixed Partie freie Wahl in der Aufstellung.
4. Sollte es manuell vor Ort in der PZ nicht möglich sein, immer die höhere Partie wie gewünscht zu besetzen, schreibt dies explizit in eure Nachricht über das Kontaktformular an das Referat und haltet die Ergebnisse dennoch fest und schickt diese mit der Nachricht zusammen ans Liga Referat.

ANTI-DOPING-BESTIMMUNGEN

Don't be a jerk!

DECKENBERÜHRUNG BEIM SPIEL IN DER HALLE.

Ergänzend zur Regelinterpretation im offiziellen Regelwerk von Roundnet Germany e. V. bezüglich der Einschränkung des Spiels in der Halle durch Berührung des Balles mit einer Wand, soll auch eine einheitliche Regelung für eine Einschränkung des Spiels durch Berührung des Balles mit der Decke, herunterhängenden Ringen, o.ä. geschaffen werden. Bis eine offizielle Ergänzung im Regelwerk erfolgt lautet diese wie folgt:

Regelinterpretation: *Beim Spiel in der Halle wird eine Wiederholung gespielt, wenn der Ball nach einem unkontrollierten Ballkontakt eines Teams die Hallendecke berührt. Wurde der Ball von einem Team mit einem kontrollierten Ballkontakt an die Hallendecke gespielt, erhält das gegnerische Team den Punkt. Dies gilt bei jeder Berührung des Balles mit der Hallendecke, oder anderen, an der Hallendecke angebrachten Strukturen, unabhängig von der Spielbarkeit des Balles. Die Spieltagsorganisation ist dafür verantwortlich, sofern es möglich ist, alle Strukturen, die zu einer Beeinträchtigung des Spiels führen könnten, zu entfernen.*

RICHTWERTE ZEITLICHE LIMITS

Um einen flüssigen Ablauf an einem Spieltag zu gewährleisten, legen wir die folgenden zeitlichen Richtwerte fest. Zwischen einer Partie dürfen maximal 10 Minuten liegen.

Zwischen den Begegnungen dürfen maximal 15 Minuten liegen.

Es gibt eine Ausnahme bei Verletzung. Bei einer Verletzung gibt es 5 Minuten extra Zeit um die Aufstellung umzustellen und der nachrückenden Person etwas Zeit zum Aufwärmen zu geben.

GUIDELINES FÜR DIE AUSRICHTUNG EINES SPIELTAGS

ABLAUF VOR DEM SPIELTAG:

Folgende Punkte sollen euch eine Hilfestellung für die Organisation eines Spieltags geben:

- Nehmt spätestens 4 Wochen vor dem Spieltag Kontakt zu den anderen Teams auf.
- Folgenden Informationen sollten in einer Info-Nachricht enthalten sein:
 - Location
 - Marke der verwendeten Sets
 - Anreise (PKW, Parkplätze, ÖPNV)
 - Sanitäranlagen (WC, Duschen,...)
 - Uhrzeiten der Öffnung der Halle, Anmeldung, 1. Begegnung und geplantes Ende.
 - Gibt es die Möglichkeit nach dem Spieltag Pick-Ups zu spielen? Falls ja, bis wann?
 - Übernachtungsmöglichkeiten
 - Verpflegung (Essen, Trinken, Snacks) und entsprechendes Kostenmodell (Bezahlung, Vorbestellung, Spende vor Ort)
 - Equipment für die Gesundheit der Spielenden (Erste-Hilfe Koffer, Kühlpacks, etc.)

WAHL DES SPIELEQUIPMENTS

Es liegt im Ermessen der ausrichtenden Communities, welche Sets und Bälle von welchem Hersteller verwendet werden. Wichtig ist, dass alle teilnehmenden Teams rechtzeitig über das eingesetzte Spielequipment informiert werden. Diese Information sollte idealerweise vier Wochen, jedoch spätestens zwei Wochen vor dem Spieltag bereitgestellt werden.

Der gewählte Hersteller muss bei einem Spieltag einheitlich sein, so dass alle Spiele durchgängig auf denselben Sets und mit denselben Bällen gespielt werden. Zur Verdeutlichung sei klargestellt, dass bei Sets und Bällen unterschiedliche Hersteller gewählt werden dürfen - Beispiel: Sets von Hersteller A und Bälle von Hersteller B.

Für das verwendete Spielequipment muss eine Grundqualität gegeben sein. Diese Kriterien erfüllen beispielsweise das Spikeball Pro Set, das Premier Spike Set oder das Bamball Pro Set etc.. Eine Nutzung von Anfänger/Basic Sets ist nicht gestattet, um die Professionalität unseres Sportes zu gewährleisten. Die ausrichtende Community ist verpflichtet, genügend Ersatzteile vorzuhalten.

Die endgültige Entscheidung über die Auswahl des Equipments liegt bei der ausrichtenden Community. Dennoch appellieren wir an den Gedanken der Fairness, sodass alle Teams eines Spieltags sich nach Möglichkeit auf ein einheitliches Equipment einigen sollten.

ABLAUF AM SPIELTAG:

Für den reibungslosen Ablauf der vorgesehenen Durchführung des Spieltags sind alle teilnehmenden Teams verantwortlich! Der folgende Ablauf beschreibt schematisch einen Spieltag und hebt die Aufgaben der lokalen Spieltagsorganisation hervor:

Uhrzeit	Orga	Teams
09:00	Öffnung der Halle Start mit dem Aufbau der Netze und Spielmarkierungen	Ankunft, Kleidungswechsel, Aufwärmen Captain meldet über die Playerzone optional alle Spielende in einer Setzliste, die an diesem Tag möglicherweise eingesetzt werden.
09:30 bis 09:45	Anmeldung Überprüfung/Abgleich der anwesenden Spielenden mit dem Kader der Teams durch die lokale Spieltagsorga!	Aufwärmen
09:45	Ansprache an alle Teams für die finalen Informationen (Location, Zeitplan, Netzbelegung, Verpflegung,...)	Zuordnung der Spielenden zu den jeweiligen Partien der ersten Begegnung via Playerzone. Welches Duo bei den Open und Mixed Begegnungen an 1 oder 2 spielt, entscheidet der RGX-Score der Teams. Vor einer Begegnung müssen alle Teams festgelegt sein. Änderungen dürfen zwischen den Partien nur noch im Verletzungsfall vorgenommen werden.
10:00	Überprüfungen, ob alle Teams festgelegt wurden und die richtigen Spielenden in den jeweiligen Partien spielen. Wir empfehlen immer den Zeitplan im Blick zu haben und die Teams zum Spielen zu pushen. Weiter sollte die lokale Orga immer einen Blick darauf haben, dass die	Start der ersten Begegnungen

	korrekten Ergebnisse DIREKT eingetragen werden.	
ca. 17:00	Ansprache zum Abschluss (Erinnerung an Spenden, Infos zu Pick-Ups)	Letzte Begegnung beendet
nach Ende	Abbau, Entfernung der Spielfeldmarkierungen, Verlassen der Halle	

- In den folgenden Abschnitten wird auf Netzbelegung, Setzlisten und die Auswahl der Spielenden für die einzelnen Partien eingegangen!
- Welche Spielenden die Partien der Begegnung (also Open 1, Open 2, Women, Mixed 1 und Mixed 2) spielen, wird durch die Summe des RGX-Wertes festgelegt. Diese wird in der Playerzone automatisch angezeigt, sobald die Teams ausgewählt worden sind. (Erklärung siehe Abschnitt „Auswahl der Spielenden für die einzelnen Partien“).
- Vor dem Start einer Begegnung müssen von beiden Teams die Spielenden von allen Partien dieser Begegnung festgelegt worden sein. Für die 1te Liga gilt, dass nachdem die Spielenden festgelegt wurden, nur noch das Liga Referat Anpassungen vornehmen kann. Dies wird dann nur bei verletzungsbedingten Wechseln getan
- Wichtig: Bitte beachtet die Regelungen in Bezug auf Auswechslungen. Speziell zwischen den Timeslots gibt es hier klare Vorgaben.
- Allgemein ist es wichtig, dass ihr die Ergebnisse aktuell haltet. Tragt daher nach jedem Timeslot direkt die Ergebnisse ein!

SETZLISTE FÜR DEN SPIELTAG

Vor dem Spieltag kann optional eine Setzliste, welche die am Spieltag anwesenden Spieler:innen enthält, angelegt werden. Wurde eine Setzliste angelegt, wird diese ab 8 Uhr am Spieltag öffentlich angezeigt und die Auswahl bei der Teamauswahl beschränkt sich auf die entsprechenden Spielenden. Wurde keine Liste angelegt, werden alle im Kader angezeigt.

Die Setzliste kann von allen im Team bearbeitet werden und vereinfacht die Auswahl und Kontrolle der richtigen Spielenden vor Ort. Zudem ermöglicht es den Zuschauenden/Fans von zu Hause einen Überblick über die vor Ort befindenden Spielenden zu behalten.

(siehe Abschnitt „HOW TO SETZLISTE“)

WÄHREND DEN BEGEGNUNGEN:

Schematischer Ablauf:

Die Reihenfolge der Partien **muss** so gespielt werden, wie sie in der Playerzone vorgegeben ist. Sie kann nur geändert werden, wenn alle Captains des Spieltages diesem **im Vorfeld** zustimmen.

Grundsätzlich startet die in der Playerzone erstgenannte Begegnung eines Zeitslots mit Open 1, Open 2 und Women. Die zweitgenannte Begegnung startet mit Mixed 1 und Mixed 2. Im Anschluss spielt die erstgenannte Begegnung Mixed 1 und Mixed 2 und die zweitgenannte Begegnung Open 1, Open 2 und Women.

Beispiel: 4er Spieltagsgruppe

Wir empfehlen mindestens 5 Spielfelder aufzubauen und folgenden Netzbelegungsplan zu befolgen:

Je Zeitslot sollten 45-60 Minuten eingeplant werden.

Begegnung	Team	Team	Partien		
B1	A	B	Open 1	Open 2	Women
B2	C	D	Mixed 1	Mixed 2	
B1	A	B	Mixed 1	Mixed 2	
B2	C	D	Open 1	Open 2	Women
B3	D	A	Open 1	Open 2	Women
B4	C	B	Mixed 1	Mixed 2	
B3	D	A	Mixed 1	Mixed 2	
B4	C	B	Open 1	Open 2	Women
B5	A	D	Open 1	Open 2	Women
B6	B	C	Mixed 1	Mixed 2	
B5	A	D	Mixed 1	Mixed 2	
B6	B	C	Open 1	Open 2	Women

Beispiel: 5er Spieltagsgruppe

Wir empfehlen mindestens 5 Spielfelder aufzubauen und folgenden Netzbelegungsplan zu befolgen:

Begegnung	Team	Team	Partien		
B1	A	B	Open 1	Open 2	Women
B2	C	D	Mixed 1	Mixed 2	
B1	A	B	Mixed 1	Mixed 2	
B2	C	D	Open 1	Open 2	Women
B3	D	A	Open 1	Open 2	Women
B4	E	C	Mixed 1	Mixed 2	
B3	D	A	Mixed 1	Mixed 2	
B4	E	C	Open 1	Open 2	Women
B5	D	E	Open 1	Open 2	Women
B6	B	C	Mixed 1	Mixed 2	
B5	D	E	Mixed 1	Mixed 2	
B6	B	C	Open 1	Open 2	Women

B7	E	A	Open 1	Open 2	Women
B8	B	D	Mixed 1	Mixed 2	
B7	E	A	Mixed 1	Mixed 2	
B8	B	D	Open 1	Open 2	Women
B9	A	C	Open 1	Open 2	Women
B10	E	B	Mixed 1	Mixed 2	
B9	A	C	Mixed 1	Mixed 2	
B10	E	B	Open 1	Open 2	Women

AUSWAHL DER SPIELENDEN FÜR DIE EINZELNEN PARTIEN

Jede*r Spielende in der Partie ist dafür verantwortlich zu überprüfen, dass in der korrekten Konstellation gespielt wird. Sollte es dennoch zu einer unbeabsichtigten Verwechslung (z.B. Open 1 vs Open 2) kommen, muss eine E-Mail mit entsprechendem Sachverhalt an das Ligareferat gesendet werden. Die Ergebnisse werden so beibehalten.

Vor jeder Begegnung kann das Team selbst entscheiden, welche zwei Spielenden in jeder Partie antreten. Es darf innerhalb einer Begegnung jeder Mann nur maximal eine Open und eine Mixed Partie spielen bzw. jede Frau nur maximal eine Women oder Open und eine Mixed Partie. Welche Kombination aus Herren und Women dann die Partie Open 1 bzw. Mixed 1 und welche Open 2 bzw. Mixed 2 bestreitet, wird über die Summe der RGX Werte (Wert vor Spieltagsbeginn) entschieden. Die höhere Summe der zwei Spielenden spielt dann Open 1 bzw. Mixed 1 und die niedrigere Summe spielt folglich Open 2 bzw. Mixed 2. Bei Gleichstand spielt das Team mit der Person mit dem höchsten RGX Wert die Partie Open 1 bzw. Mixed 1. Im Falle, dass dieser auch identisch ist, darf das Team selbst entscheiden.

Es ist egal in welcher Reihenfolge du die Teams auswählst. Es können allerdings nur gültige Kombinationen ausgewählt werden, ungültige werden ausgegraut. Achte daher darauf, das erste Teams korrekt entsprechend der Scores auszuwählen, ansonsten kann es vorkommen, dass es für das zweite Team keine gültigen Konstellationen mehr gibt.

Es wird immer der RGX-Wert zu Spieltagsbeginn zählen und nicht nach jeder Begegnung. Der RGX-Wert wird erst nach Ende des Spieltags und nicht nach jeder Begegnung neu berechnet.

Die Teams können also selbst bestimmen, wer mit wem zusammen spielt, es ist jedoch festgelegt, welches der Paarungen in der 1. oder 2. Partie spielt.

Falls eine spielende Person keine RGX-Wert besitzt, startet sie durch den ersten Einsatz mit dem Ausgangswert der jeweiligen Liga (Regio 1.000; 2. Bundesliga 1200; 1. Bundesliga: 1.400; Pro-Status 1600).

Bestätigung/Freigabe der Ergebnisse:

Ergebnisse sind unmittelbar nach der entsprechenden Partie vom siegreichen Team in die PZ einzutragen. Es liegt in der Verantwortung der am Spiel beteiligten

Personen, diese auf Richtigkeit zu kontrollieren. Nach der Partie besteht 48 Stunden lang die Möglichkeit, Einspruch gegen ein Ergebnis einzulegen. Dieser erfolgt einfach, indem das entsprechende Ergebnis in der PZ selbständig geändert wird. Die beteiligten Personen erhalten daraufhin eine E-Mail mit dem geänderten Ergebnis. Bei Uneinigkeit über das korrekte Ergebnis ist zunächst die Kommunikation zum gegnerischen Team zu suchen. Sollte hier keine Einigung erzielt werden können, liegt die finale Entscheidung beim Referat Liga. Wird gegen ein Ergebnis 48 Stunden lang kein Einspruch erhoben, gilt es als bestätigt und kann nicht mehr geändert werden. Bei schweren Fällen kann ein Einspruch auch nach den 48 Stunden beim Referat Liga per E-Mail gestellt werden.

NACH DER LETZTEN BEGEGNUNG:

- Markierungen vom Hallenboden entfernen
- Halle aufräumen
- Alle Räume (Halle, Umkleiden, Duschen) auf vergessene Gegenstände durchsuchen
- Müllentsorgung sicherstellen

VERLETZUNG VON SPIELENDE

Wir verweisen hier auf den Abschnitt „Vorgehensweisen bei Verletzung von Spielenden“. Hier werden alle möglichen Fälle aufgelistet und das jeweilige Vorgehen klar beschrieben. Um möglichen Sanktionen vorzubeugen, raten wir eine kurze Lektüre dieser.

SPIELSTÄTTEN UND NO-HIT-ZONE (NHZ):

1. BUNDESLIGA UND 2. BUNDESLIGA

Als Spielstätten sind für die 1. Bundesliga und 2. Bundesliga nur Sporthallen mit den Bodenbelägen Kunststoff oder Parkett zugelassen. Falls es die Möglichkeit einer Halle mit einem ähnlichen Bodenbelag gibt, muss dies mit dem Referat Liga vorher abgesprochen werden. Hallen mit dem Bodenbelag Kunstrasen sind nicht erlaubt!

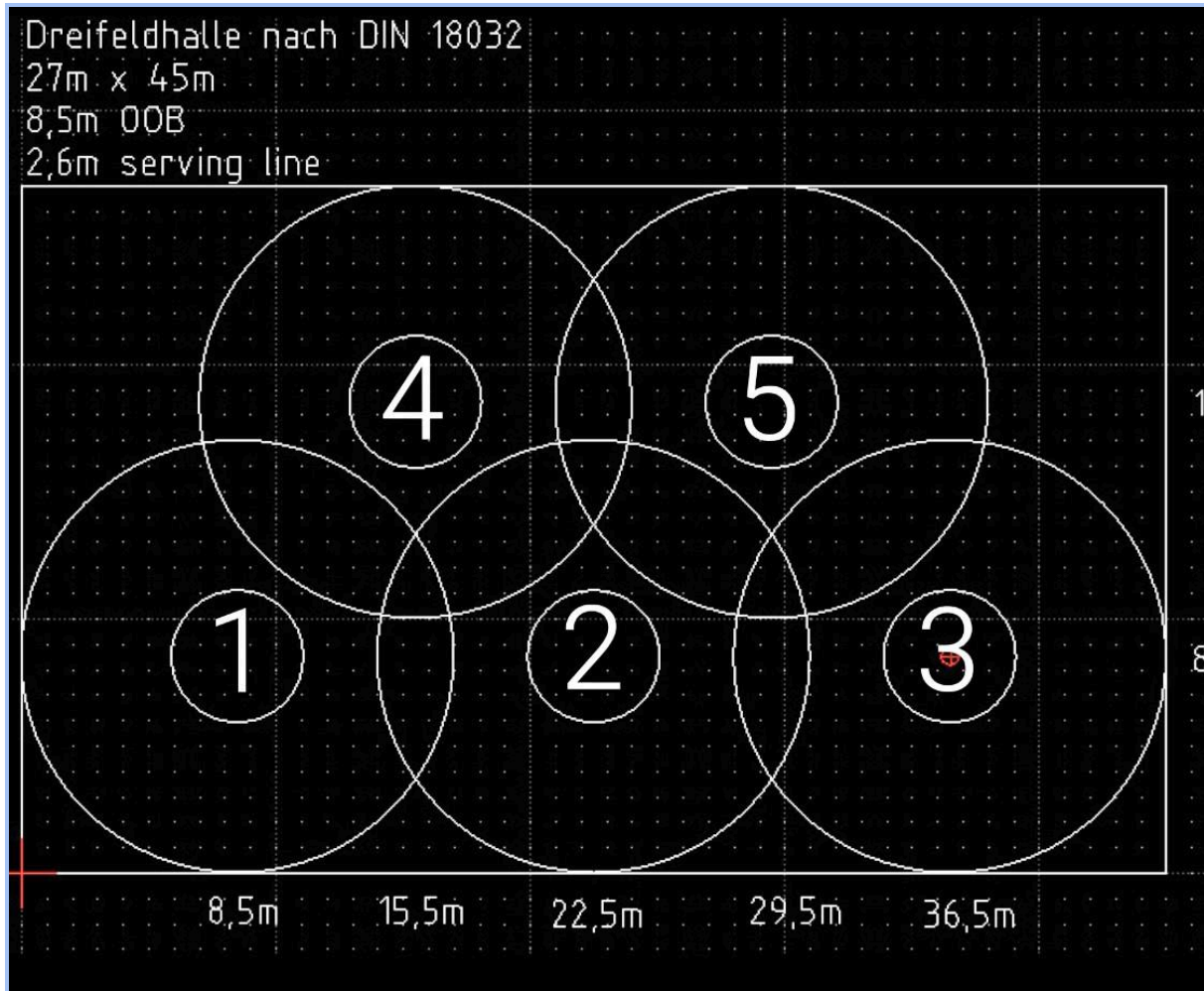
REGIONALLIGA

In der Regionalliga gibt es keine Verpflichtung für Kunststoff- und Parkettböden. Es dürfen auch andere Hallenböden an den Spieltagen bespielt werden. Das heimische Team muss spätestens eine Woche vor dem Spieltag die anreisenden Teams und das Liga-Referat über einen abweichenden Hallenboden informieren.

SONSTIGE VORGABEN FÜR DIE SPIELSTÄTTE:

Eine Spielstätte muss Platz für mindestens 5 Sets bieten. Es ist darauf zu achten, dass ausreichend Platz für einen sicheren Spielbetrieb gegeben ist, eine Fläche von mindestens 9x9m pro Set muss gegeben sein! Mögliche Änderungen könnten durch die anstehenden Änderungen des Roundnet-Regelwerks vorgenommen werden.

Folgende Abbildung stellt den empfohlenen Aufbauplan für einen Liga-Spieltag in einer genormten Dreifeldhalle dar.



ANLEITUNG

- 1) Geht in die untere linke Ecke der Halle und messt 8,5m auf der langen Seite (nach "rechts"). Markiert hier.
- 2) Von hier aus messt ihr 8,50m quer (nach "oben"), hier ist eure erste Netzmitte (Netz 1).
- 3) Markiert hier wie gewohnt eure NHZ, Service Line und Boundary. (Tipp: markiert am besten alle Netze mit einem mittigen Klebestreifen, kontrolliert dann die Abstände und klebt danach erst die NHZ, Serving und Boundary)
- 4) Von der Netzmitte 1 messt ihr 14m längs (nach "rechts"), hier ist die nächste Netzmitte (Netz 2), und dann das gleiche für Netz 3.

- 5) Für die Netze 4 und 5 messt ihr von der Ecke links oben 15,50m nach "rechts", markiert hier an der Wand und messt 8,50m nach "unten" = Netzmitte 4, dann 14m nach "rechts" für das letzte Netz 5.

FYI:

- Die diagonalen Abstände sollten ~12,20m betragen.
- Die Boundaries sollten genau bis zur Wand reichen (Hit genau an die Kante Boden/Wand = Redo), bitte sorgt also dafür, dass Gepäck hier nicht lagert und Zuschauer*innen hier nicht sitzen. Es ist Platz in den vier Ecken und in den drei freien Flächen ohne Boundaries.
- Der Abstand längs beträgt 14m; Boundary + Service Line = 11,10m (8,50 + 2,60). Hier haben wir also einen Abstand von 2,90m, bitte passt trotzdem auf euch auf und macht lieber ein Redo, statt euch oder andere zu verletzen. Diagonal haben wir weniger Abstand (nur 1 m Abstand zwischen Service Line und Boundary des Nachbarnetzes). Hier also besonders aufpassen!

Die Spieldagsdauer beträgt i.d.R 6-7 Stunden.

Für eine sichere Markierung der Serving-Line sowie NHZ sind folgende Methoden genehmigt:

- Linienmarkierung über geklebte (z.B. Quickliner, Kreppband, Isolierungsband) sowie gemalte (z.B. Wachsmalstifte, Hallenmarkierer) Lösungen
- Für die NHZ sind zusätzlich Teppiche mit funktionierendem Antirutsch-Konzept sowie geklebte Konzepte (z.B. Bodenaufkleber) erlaubt.

Allgemein geht die Verletzungsprävention vor Bequemlichkeit! Schützt euch und eure Gäste vor Stürzen durch rutschende Teppiche oder allgemein rutschigen Untergründen. Falls ein Team auf geklebte oder gezeichnete NHZs besteht, muss dies durch das ausrichtende Team beachtet werden. Wir verweisen hier bei Kosten auf den Material- und Ausrichtungsfonds.

In der Spielstätte sollten nach Geschlechtern getrennte Umkleiden, funktionsfähige Duschen und Toiletten den Spielenden zur Verfügung stehen. Falls dies nicht der Fall ist, muss das heimische Team spätestens eine Woche vor dem Spieltag die anreisenden Teams darüber informieren.

HOW TO NACHMELDUNG

Nachmeldungen erfolgen über das Liga-Cockpit und sind daher Captains vorbehalten.

1. Öffnen des Liga-Cockpits über euer PZ-Profil.
2. Klicke auf „Spieler:in nachnominieren“

Klo

SPIELER:IN NACHNOMINIEREN

Gib hier die RG-ID der Person ein, die du nachnominieren möchtest. Achtung! Für die Nachnominierung gelten bestimmte Kriterien, die im Ligakonzept zu finden sind. Nach dem Absenden deiner Anfrage wird diese vom Ligareferat geprüft, d.h. die Spieler:in erscheint nicht direkt im Kader.

RG-ID
XXX1234

Abbrechen Abschicken

RCKO ROUNDNET OP KÖLSCH

Als Kapitän kannst du dein Team hier verwalten:

[Kader bearbeiten](#)
[Captain wechseln](#)

3. Gib die RG-ID der entsprechenden Person an und klicke auf abschicken.
4. Sollte ein Nachnominierungskriterium nicht erfüllt sein, erscheint eine Fehlermeldung. Nach erfolgreicher Prüfung erhältst du eine E-Mail mit der Bestätigung.

HOW TO SETZLISTE

Die Setzliste ist freiwillig, aber erleichtert die Arbeit der lokalen Orga und euch die Auswahl der Spielenden für die einzelnen Partien sehr.

1. Öffnen des Liga-Cockpits über euer PZ-Profil.
2. Bei jedem Spieltag gibt es den Bereich „Setzliste“ mit rotem Button „edit“. Dieser ist jeweils ab Montag vor dem Spieltag verfügbar.

LIGA COCKPIT

KA-BOOM

Als Kapitän kannst du dein Team hier verwalten:

[Kader bearbeiten](#)

[Captain wechseln](#)

Deine Spieltage:

1. SPIELTAG - GRUPPE D (MÜNCHEN) - 28. OKTOBER 2023

Setzliste: noch keine Spieler:innen ausgewählt [✕ edit](#)

Teams für eure Spiele auswählen: "Nur" der RCW! [✕](#) | MRC I [✕](#) | Heidelberg [✕](#) |

[Zum Spielplan](#)

- Nach dem Klick auf „edit“ könnt ihr die Spielenden für die jeweilige Setzliste auswählen.

Du kannst die Setzliste hier bis zum Spieltag bearbeiten. Sie wird erst am Spieltag selbst ab 8 Uhr öffentlich angezeigt.

SETZLISTE FÜR 1. SPIELTAG - GRUPPE D BEARBEITEN

Spieler:innen

Wählen Sie Ihre Option

Wähle alle Spieler:innen aus dem Kader aus, die am Spieltag anwesend sind. Nur die hier ausgewählten Spieler:innen können in einem Spiel eingesetzt werden.

[Liga Cockpit](#)

[Speichern](#)

- Mit dem Klick auf „Speichern“ ist alles fixiert.

HOW TO AUSRICHTUNGSFONDS

!Wichtig:

Im Fall einer Gesamtrechnung über mehrere Hallenmietungen/Spieltage hinweg, bitten wir den Antrag über den ersten Spieltag zu stellen und im Anmerkungsfeld die **anderen Ligen und Spieltagsgruppen** aufzulisten.

Ihr findet im Liga Cockpit im Bereich eures Heimspieltags den Punkt Antrag Ausrichtungsfonds.

2. SPIELTAG - GRUPPE F (WÜRZBURG) - 18. NOVEMBER 2023

Setzliste: noch keine Spieler:innen ausgewählt ✕

Teams für eure Spiele auswählen: Berlin | Roundnet Dortmund | Fisch Pferd Fuchs

[Zum Spielplan](#)

ORGA HEIMSPIELTAG

[Informationen für euren Heimspieltag eingeben](#)

[Ausrichtungsfonds Antrag stellen](#)

TEAMS/KONTAKTINFORMATIONEN

Dort gebt ihr einfach die entsprechenden Daten ein und klickt auf Abschicken.

AUSRICHTUNGSFONDSANTRAG FÜR 2. SPIELTAG - GRUPPE F EINREICHEN

Pro Hallenmiete können maximal 130 € Hallenzuschuss und zusätzlich bis zu 15 € für Verbrauchsmaterial beantragt werden. Über die Gewährung des Zuschusses entscheidet das Referat Ligabetrieb. Weitere Infos findet ihr auf der Ligaseite: <https://roundnetgermany.de/deutsche-roundnet-liga/>
Im Fall einer Gesamtrechnung über mehrere Hallenmietungen/Spieltage hinweg, bitten wir den Antrag für den ersten Spieltag zu stellen und im Anmerkungsfeld die anderen Ligen und Spieltagsgruppen aufzulisten.

Type

Anmerkungen
Optional, z.B. Erklärung zu einer Gesamjahresrechnung o.ä.

Betrag
in €

Kontoinhaber

IBAN

Upload

Lade eine PDF-Datei oder ein Bild der Rechnung hoch, die du einreichen möchtest

Liga Cockpit