

# DEUTSCHE ROUNDNET LIGA - SAISON 26/27 - WETTKAMPFORDNUNG



Herausgeber	Referat Ligabetrieb (Roundnet Germany e.V.)
Veröffentlichung	03.05.2026
Überarbeitung	06.05.2026

In diesem Dokument werden die Vorgaben und Vorschriften sowie Hilfestellungen bei der Ausrichtung eines Spieltags behandelt. Zusammen mit den Dokumenten auf der Ligaseite auf [roundnetgermany.de](http://roundnetgermany.de) bietet es den notwendigen Gesamtüberblick.

#### Service Hinweis:

Die relevantesten Änderungen wurden mit **blau** farblich hinterlegt.

#### Überarbeitungen nach Veröffentlichung:

- Der Minimalkader muss aus acht Personen bestehen, dabei min. drei Damen und min. **drei** Herren (Überarbeitung 06.05.26)

## 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, die 3. Liga und die Regionalliga für die Saison 26/27.
1. Bundesliga	Abkürzung für die 1. Deutsche Roundnet Bundesliga
2. Bundesliga	Abkürzung für die 2. Deutsche Roundnet Bundesliga
3. Liga	Abkürzung für die 3. Deutsche Roundnet Liga
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 <b>mindestens 8 Spielenden, davon mindestens 3 Herren und mindestens 3 Damen.</b>
PZ	Abkürzung für die Website Playerzone von Roundnet Germany e.V.

<b>Erklärung der Begrifflichkeiten</b>	<b>2</b>
<b>Die deutsche Roundnet Liga</b>	<b>6</b>
<b>Terminplan</b>	<b>7</b>
Onboarding Event	7
Regelungen zu GRT Turnier Divisions:	7
<b>Wettkampfordnung</b>	<b>7</b>
Heimspiel bzw. Ausrichtung	7
Ausrichtungsvertrag	7
Rückmeldung bei Heimspieltagen	8
Vorgaben zur spielstätte	9
Vorgaben zu den Spieltagsmarkierungen	9
<b>Ausrichtungsfonds</b>	<b>9</b>
HallenfondS & Materialfonds	10
Fahrtkostenfonds	11
Observerfonds	11
<b>Anmeldung für die Saison 26/27</b>	<b>11</b>
Prozess	11
1. Bundesliga - Qualifikation	12
Lizenz	13
Partnerverein	13
Doppelqualifikation	13
Nachrücker (aka. Wild cards)	14
2. Bundesliga - Qualifikation	14
3. Liga - Qualifikation	15
Regionalliga - Qualifikation	16
<b>Anmeldegebühr für die Saison 26/27</b>	<b>16</b>
Sanktionen bei Ausbleibender Zahlung	16
Rücktrittsrichtlinien	17
<b>Kader und Nachmeldungen:</b>	<b>17</b>
Kader:	17
1. Bundesliga	17
2. Bundesliga	17
3. Liga	17
Regionalliga	18
Nachmeldungen	18
Festspielen:	18
Teamwechsel	19
Fall: Wohnortwechsel	19
Fall: 3. Liga und Regionalliga	19
Spielende mit Behinderungen	19
Kader für die Finals:	19

<b>Ligasystem</b>	<b>20</b>
Allgemeines zum Ligasystem	20
PRO Frauen im Open in der Regio	21
Begegnungs- und SpielformatsRegelung zu den Finals:	21
Einspruchsregelung & Abbruchsregelung	21
<b>1. Bundesliga</b>	<b>22</b>
Hauptrunde	22
FINAL SIX	22
Pick-System des FINAL SIX:	23
Wertungskriterium für die 1. Bundesliga	23
Preisgeld für die 1. Bundesliga	24
<b>2. Bundesliga</b>	<b>24</b>
Hauptrunde	24
FINAL SIX:	24
Auf- und Abstieg	25
Wertungskriterium für die 2. Bundesliga	25
<b>3. Liga</b>	<b>25</b>
Hauptrunde	25
Elite eight	26
Auf- und Abstieg	26
Wertungskriterium der 3. Liga	26
<b>Regionalliga</b>	<b>27</b>
Saisonformat	27
Wertungskriterium für die regionalen Untergruppen	27
Aufstieg 3. Liga	28
<b>Roundnet Germany Index (RGX)</b>	<b>28</b>
<b>Ligavorschriften</b>	<b>29</b>
Fairplay-Regelung	29
Allgemeine Sanktionen	29
Regelung zur Vereinszugehörigkeit pro Spieltag (NUR für die 1. Bundesliga)	30
Legionärsregel - Spieltag (NUR für die 1. Bundesliga & 2. Bundesliga)	30
Sanktionierung bei unsportlichen Verhalten	31
Sanktionierung bei Abmeldung vom Ligabetrieb	31
Sanktionen bei Nicht-Antritt	31
Fall: Partien-Nicht-Antritt	31
Fall: Begegnungs-Nicht-Antritt	32
Fall: Spieltags-Nicht-Antritt	32
Auswechslung während einer Begegnung	32
Vorgehensweisen bei Verletzung von Spielenden	33
Verletzung während einer Partie:	33
Verletzung nach einer Partie:	34
Anti-Doping-Bestimmungen	35
Deckenberührung beim Spiel in der Halle.	35

Richtwerte Zeitliche Limits	35
Zeitlimits & Verspätungen (Finals)	35
<b>Guidelines für die Ausrichtung eines Spieltags</b>	<b>36</b>
Ablauf vor dem Spieltag:	36
Wahl des Spielequipments	36
Ablauf am Spieltag:	37
Setzliste für den Spieltag (keine Verpflichtung)	38
Während den Begegnungen:	38
Auswahl der Spielenden für die einzelnen Partien	40
Bestätigung/Freigabe der Ergebnisse:	40
Nach der letzten Begegnung:	41
Verletzung von Spielenden	41
Spieltagsmarkierungen	42
How to Nachmeldung	43
How to Setzliste	44

## 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 26/27“ erfolgt. Somit ist ein Hauptziel die Förderung des Sports Roundnet in der Spitze 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 3. Liga** dar.

**Die 3. Deutsche Roundnet Liga fördert vor allem den Breitensport Roundnet in Deutschland und dient zur Qualifikation für die 2. Bundesliga. Sie stellt die Brücke zwischen der 2. 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 kann 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 2026 bis April 2027 statt.

Die Termine sind der offiziellen Webseite der Liga zu entnehmen.

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

## ONBOARDING EVENT

Um euch die Rahmenbedingungen und Änderungen zur neuen Saison vorzustellen, eure Fragen zu beantworten und das allgemeine Ligaerlebnis zu verbessern, findet ein verbindliches Onboarding-Event im Rahmen eines Online-Meetings statt. Der Termin findet voraussichtlich Mitte September statt und wird frühzeitig kommuniziert. Jedes Team muss mit mindestens einer Person vertreten sein. Die Anwesenheit wird überprüft.

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 können sportliche Sanktionen gegen das Team verhängt werden.**

## REGELUNGEN ZU GRT TURNIER DIVISIONS:

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

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

## 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 auch euch eine Hilfestellung geben, welche Aspekte es bei der Ausrichtung von Spieltagen zu beachten gilt, damit auch ihr euch gegenüber 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, die Personengruppe oder der Verein, welche/r 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 diesen 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 26/27 auf euch zukommen.

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

**RÜCKMELDUNG BEI HEIMSPIELTAGEN**

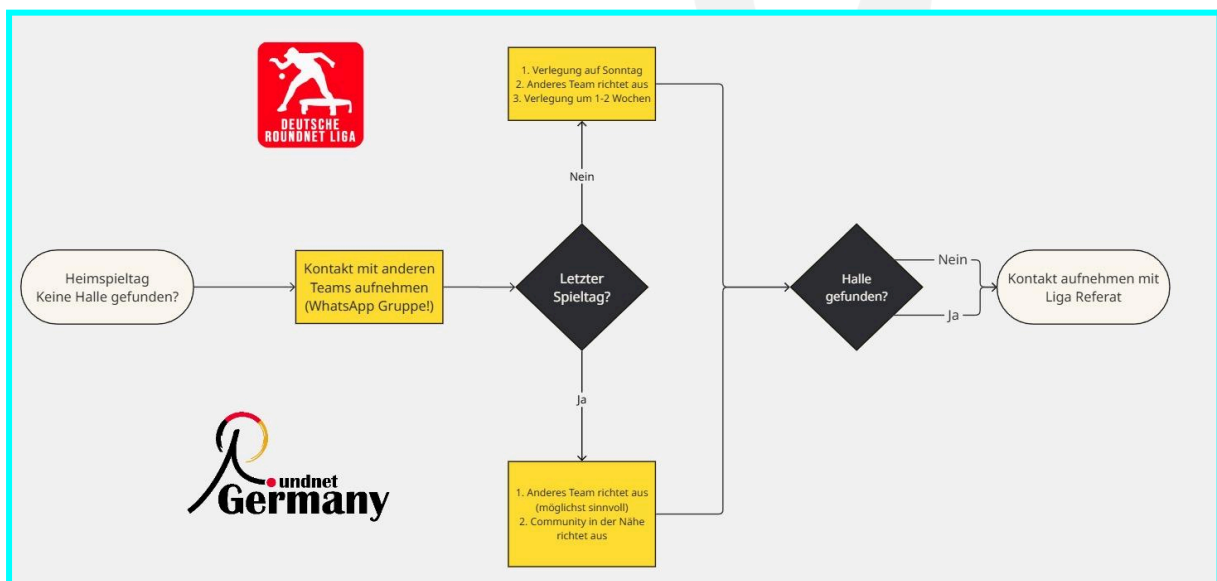
Mit der Veröffentlichung der Spielpläne wird den Captains mitgeteilt, bis wann sie dem Referat Ligabetrieb Rückmeldung über die Ausrichtung geben müssen. **Eine Rückmeldung muss sowohl im positiven wie im negativen Falle erfolgen!** Diese ist für eine reibungslose Durchführung des Ligabetriebs von großer Bedeutung!

Die Rückmeldung erfolgt über das Liga-Cockpit in der PZ.

Ein Heimspieltag darf max. 20 km von der gemeldeten Vereinsadresse entfernt sein.

Sollte diese Grenze überschritten werden, muss eine Absprache mit dem Referat Ligabetrieb erfolgen und den beteiligten Teams mindestens 4 Wochen vorher Bescheid gegeben werden.

Falls die zugewiesene Ausrichtung des Heimspieltags unter Beachtung der Vorgaben zur Spielstätte und Spieltagsmarkierungen nicht möglich ist, soll das ausrichtende Team folgendermaßen vorgehen:



Wenn die Rückmeldung nicht selbstständig bis zum im Terminplaner festgelegten Termin erfolgt, werden Sanktionen verhängt. Diese sind im Abschnitt „Allgemeine Sanktionen“ aufgeführt.

## VORGABEN ZUR SPIELSTÄTTE

Allgemein müssen Spielstätten eine Mindestlänge von 43 m sowie eine Mindestbreite von 25 m vorweisen. Eine Spielstätte muss Platz für mindestens 5 Spielfelder bieten, mit einem Mindestabstand von 11,5m zwischen den Netzmitten. Für weitere Hinweise zur Aufteilung der Spielfelder siehe Abschnitt "Spielstagsmarkierungen".

Weiter gibt es je Liga separate Vorgaben:

- 1. Bundesliga, 2. Bundesliga und 3. Liga  
Als Spielstätten sind nur Sporthallen mit Kunststoff- oder Parkettböden zugelassen. Falls es die Möglichkeit einer Halle mit einem ähnlichen Bodenbelag gibt, muss dies mit dem Referat Ligabetrieb sowie mit den betroffenen Teams mindestens 4 Wochen 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 vier Wochen vor dem Spieltag die anreisenden Teams und das Referat Ligabetrieb über einen abweichenden Hallenboden informieren.

## VORGABEN ZU DEN SPIELTAGSMARKIERUNGEN

Für eine sichere Kennzeichnung der Boundary-Line, Serving-Line sowie der NHZ sind geklebte (z.B. Kreppband oder Isolierband) oder aufgemalte (z.B. mit Wachsmalstiften oder Hallenmarkierern) Methoden zulässig.

Die Boundary-Linie muss in der 1. sowie der 2. Bundesliga durchgezogen sein. In der 3. Liga sowie der Regionalliga ist eine gestrichelte Linie ausreichend.

## AUSRICHTUNGSFONDS

Der Ausrichtungsfonds wird vom Referat Ligabetrieb verwaltet und dient der finanziellen Unterstützung von Teams bei der Ausrichtung eines Spieltags und zum Ausgleich für Teams mit strukturellen Standortnachteilen.

Der Ausrichtungsfonds dient als Sammelbegriff für die vier themenbezogenen Fonds, welche wie folgt für die Saison 26/27 gedeckelt sind:

- Hallenfonds von max. 7.500 €;
- Materialfonds von max. 2.500 €;

- Observerfonds von max. 2.500 €;
- und Fahrkostenfonds von max. 2.500 €.

## HALLENFONDS & MATERIALFONDS

Anträge können über das Ligacockpit auf der PZ ab dem 1.Spieltag eingereicht werden. Das Referat Ligabetrieb entscheidet, ob und in welcher Höhe eine Bezuschussung gewährt wird.

Anträge können bis einschließlich 14 Tage nach dem letzten Finale gestellt werden. Solltet ihr bis zur Rückmeldefrist keine Rechnung für die Hallenmiete erhalten haben, stellt einen Antrag mit Kostenschätzung und vermerkt diese im Formular inkl. Abschätzung, wann mit der originalen Rechnung zu rechnen ist. Dadurch bleibt euer Anspruch auf den Hallen- und Materialfonds bestehen.

Pro Hallenmiete können je

- max. 30€ für Verbrauchsmaterialien (Feldmarkierung, Kreppband etc.)
- max. 500€ für die Hallenmiete (anteilige Auszahlung)

beantragt werden.

### Höhe der Erstattung des Hallenfonds

Der Hallenfonds wird am Saisonende gleichmäßig auf die Antragstellenden verteilt.

Alle Anträge bis zum Stichtag werden gesammelt. Nach Ablauf der Frist werden die eingereichten Kosten summiert und der verfügbare Fonds proportional zu den jeweiligen Kostenanteilen auf die Teams verteilt. Die Auszahlung an einen Verein entspricht dem Anteil seiner Kosten an den Gesamtkosten.

### Beispielrechnung:

Die Vereine A, B, C und D reichen jeweils 200 € ein, Verein E 700 € und Verein F 300 €. Da die Höchstgrenze 500 € beträgt, werden für die Verteilung folgende Beträge verwendet:

- A bis D: 200 €
- E: 500 € (anstelle der 700 €)
- F: 300 €

Die Gesamtkosten für die prozentuale Verteilung betragen somit:  
 $200 + 200 + 200 + 200 + 500 + 300 = 1.600 \text{ €}$ .

Bei einem beispielhaften Größe des Hallefonds von 1.000 € ergibt sich folgende anteilige Auszahlung:

- A-D:  $200 / 1.600 = 12,5 \% \rightarrow 125 \text{ €}$
- E:  $500 / 1.600 = 31,25 \% \rightarrow 312,50 \text{ €}$
- F:  $300 / 1.600 = 18,75 \% \rightarrow 187,50 \text{ €}$

## FAHRTKOSTENFONDS

Pro Auswärtsspieltag gibt es eine Unterstützung von 25€, bzw. 40€, wenn die Anreise die einfache Fahrtstrecke von 200 km überschreitet. Ihr erhaltet den höheren Betrag, wenn min. 60% der Spielenden die Anreise umweltfreundlich gestalten, u.a. mit Fernbussen, Bahn, ÖPNV oder Fahrrad.

Im Sinne eines Solidaritätsprinzips wird durch diese Regelung ein Ausgleich für Teams mit längeren Anfahrtswegen und weniger Heimspieltagen geschaffen.

Wir wissen die Ehrlichkeit unserer Roundnet-Community zu schätzen und werden diesen Fonds vorerst auf Vertrauensbasis bereitstellen. Wir werden bei auffälligem Verhalten weitere Überprüfungen durchführen sowie Belege einfordern. Bei einem Missbrauch der Regelung können Sanktionen bis hin zum Ausschluss aus der Liga verhängt werden.

Der Fahrtkostenfonds sieht eine Verteilung nach dem First-Come-First-Served Prinzip vor.

## OBSERVERFONDS

Zur Vergütung der Observer in der Hauptrunde der 1. Bundesliga sowie den Finals der 1. und 2. Bundesliga sowie 3. Liga wird ein Observerfonds eingerichtet. Zusätzlich zur Aufwandsentschädigung kann ein Anspruch auf Fahrtkostenentschädigung geltend gemacht werden.

- **Aufwandsentschädigung:** 5€ pro Observer-Einsatz
- **Fahrtkostenzuschuss:** 25€ für Observer. Dies kann nicht für die Finals bei eigener Teilnahme, bei einem eigenen Heimspieltag oder bei weniger als drei observierten Partien an einem Spieltag beantragt werden.
- **Umweltbonus:** Eine nachhaltige Anreise mit Fernbus, Bahn, ÖPNV oder Fahrrad wird mit 10€ zusätzlich gefördert.

Anträge können über ein Formular auf der offiziellen Ligaseite bis 14 Tage nach dem letzten Finale gestellt werden. Der Observerfonds sieht eine Verteilung nach dem First-Come-First-Served Prinzip vor.

## ANMELDUNG FÜR DIE SAISON 26/27

### PROZESS

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);
- b. Captain (Vorname, Nachname, RG-ID, Mail, Handynummer);
- c. Stellvertretung für Captain (Vorname, Nachname, RG-ID, Mail, Handynummer);

- d. Meldung des minimalen Kaders **aus mindestens 8 Personen (mindestens 3 Herren und 3 Damen)** mit den Angaben für jede spielende Person: Vorname, Nachname und RG-ID;
  - e. Bestätigung der möglichen Verfügbarkeit einer Halle. Jedes Team muss davon ausgehen, dass es einen Spieltag ausrichten muss und auch die Möglichkeit dazu haben **(Siehe den Abschnitt "Vorgaben zur Spielstätte" und "Rückmeldung bei Heimspieltagen")**.
  - f. Stadt der Heimspiele
  - g. Bankadresse: IBAN, Kontoinhaber und SEPA-Mandat. Die Bezahlung erfolgt automatisch über Stripe (Ansprechpartner\*in ist Kassierer\*in Roundnet Germany e.V.)
  - h. Falls die Ausstellung einer Rechnung gewünscht ist: Angabe einer Rechnungsadresse sowie Rechnungsemail
  - i. Ausrichtungsvertrag in unterschriebener Form zum direkten Upload (siehe Abschnitt [Ausrichtungsvertrag](#))
  - j. Bestätigung des Verhaltenskodex (siehe Ligaseite)
  - k. Bestätigung der Fairplay-Regelung.
  - l. Bestätigung der AGB der Liga.
2. Stufe: Zahlung der Startgebühr. Zunächst wird nur die Grundgebühr 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, einen zusätzlichen Betrag nachzahlen. (siehe Abschnitt Anmeldegebühr) Nach der Überprüfung sind für den Kader nur noch Nachmeldungen 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 je nach 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 Ligabetrieb 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 in der Saison 26/27 qualifiziert:

Teamname	Verein
Roundnet Würzburg I	SV Oberdürrbach e.V.
KA-Boom	Männerturnverein Karlsruhe 1881 e.V.

NULL SECHS NEUN I	Frankfurter Turn- und Sportgemeinschaft 1847 J.P.
Bisschen Berlin	Berliner Turn-Sportverein 1911 e. V.
1.Roundnet Club Köln	1. Roundnet Club Köln e.V.
Roundnet Sharks Kiel	1.Beachclub Kiel e.V.
Roundnet Raccoons	Freunde des Kassler Hochschulsport e.V.
West Wings Essen	West Wings Essen e.V.
French Ferd Fuchs&Friends	ABV Stuttgart
Heidelberg	TSV Handschuhsheim 1886 e.V.
Ravens & Griffins	VfL 1860 Marburg e.V.
Munich Roundnet Community	Munich Roundnet Community e.V.
Mosquitos Mannheim	MFC 08 Lindenhof e.V.
Roundnet Lions Eintracht Braunschweig	tba
MaMas Lieblinge	tba
Roundnet Dortmund	tba

Stand: 09.04.2026

## LIZENZ

Die Lizenz für die 1. Bundesliga wird jährlich an den spielberechtigten, eingetragenen Verein vergeben. Einem Verein kann bei groben Verstößen gegen den Sportsgeist oder die Wettkampfordnung die Lizenz entzogen werden.

Die Übertragung einer Lizenz zwischen dem gemeldeten Verein und dem Partnerverein ist dann möglich, wenn beide Vereine gemeinsam die Übertragung schriftlich (inkl. Unterschrift eines offiziellen Vereinsvertreters des abgebenden Vereins sowie Begründung) beantragen. Das Referat Ligabetrieb überprüft anschließend den Antrag.

## 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 Referat Ligabetrieb mitgeteilt werden. Der Partnerverein darf keine eigene 1. Bundesliga Lizenz besitzen. 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. Die Zuordnung des Partnervereins gilt nur für die jeweilige aktuelle Saison.

## DOPPELQUALIFIKATION

Pro Verein kann maximal eine Lizenz für die 1. Bundesliga vergeben werden, sodass es ausgeschlossen ist, dass zwei Teams desselben Vereins gleichzeitig in der

höchsten Spielklasse antreten. Diese Regel dient in erster Linie der Förderung des Leistungssports in einer gewissen Breite, indem sichergestellt wird, dass jeweils die stärksten Spielenden eines Vereins in der 1. Bundesliga vertreten sind. Gleichzeitig wird so eine mögliche Wettbewerbsverzerrung vermieden, die entstehen könnte, wenn zwei Teams aus demselben Verein gegeneinander antreten. Darüber hinaus trägt die Regel dazu bei, mehr Vereinen und Communities die Chance zu geben, in der höchsten Liga vertreten zu sein.

## NACHRÜCKER (AKA. WILD CARDS)

Falls eines der 16 Teams seine Lizenz für die 1. Bundesliga abgibt, wird eine (oder ggfs.mehrere) Wildcard ausgeschrieben, auf die sich jedes Team bewerben kann. Das Referat Ligabetrieb entscheidet über die Vergabe und berücksichtigt hierbei unter anderem die Platzierung aus der vorherigen Saison sowie die Stärke des vorläufigen Kaders.

## 2. BUNDESLIGA - QUALIFIKATION

Mit der Einführung der 3. Liga werden die 32 Plätze in der Debütsaison der neuen 2. Bundesliga wie folgt vergeben: Zuerst erhalten die Absteiger aus der 1. Bundesliga der Saison 25/26 Vorrang (3 Teams), danach die Top 15 der Abschlusstabelle der 2. Bundesliga aus der Saison 25/26. Die verbleibenden 14 Plätze werden über Wildcards vergeben. Somit besitzen die folgenden 18 Teams ein Vorrecht auf Teilnahme an der 2. Bundesliga in der Saison 26/27:

Teamname	Verein/Community*
<b>Abstieg 1. Liga</b>	
Meet the East	1. Roundnet Club Dresden e.V.
Rainover	Hannover 96
Roundnet Club Bonn I	Roundnet Club Bonn e.V.
<b>Gesamtergebnis 2. Liga</b>	
Rote Adler - Blaue Kater	Red Eagles - Roundnet Berlin
Roundnet Sharks Kiel	1. Beachclub Kiel
Roundnet Lions Eintracht Braunschweig	Roundnet Lions - Eintracht Braunschweig
Karlsruher Kojoten 1	Männerturnverein Karlsruhe 1881 e.V.
MaMas Lieblinge	1. Roundnet-Verein Mainz e.V.
Roundnet Dortmund	Torpedo Phoenix Roundnet Dortmund
Toucans Leipzig/ BMN Halle	Roundnet Abteilung SV Lindenau 1848 e. V.
Otters & Friends	Roundnet Hamburg e.V.
EKIP	Black Forest Monkeys e.V.
1.Roundnet Club Köln II	1. Roundnet Club Köln e.V.

1.Roundnet Club Dresden	1.Roundnet Club Dresden e.V.
Roundnet Club Bonn II	Roundnet Club Bonn e.V.
MRC II	Munich Roundnet Community e.V.
Roundnet Würzburg II	Roundnet Würzburg beim SV Oberdürrbach
Meenzer Schuhuu-ligans	1. Roundnet-Verein Mainz e.V.

\*Wir haben die den Teams zugehörigen Communities/Vereine besten Wissens eingetragen. Falls ihr eine Änderung wünscht, schreibt uns bitte über das Kontaktformular.

Alle Teams - egal ob mit Vorrecht oder als Bewerbung für eine Wildcard - müssen sich innerhalb der Anmeldefrist über die Playerzone anmelden.

Teams ohne Vorrecht, die sich für eine Wildcard bewerben, müssen zusätzlich vor Ablauf des Anmeldezeitraums über das Bewerbungsformular (siehe PZ Ligabeschreibung) weitere Informationen beim Referat Ligabetrieb einreichen. Diese Formular enthält einen auszufüllende Tabelle für die Angaben der Spielenden mit Vornamen, Nachnamen, RGX, Link zum PZ-Profil sowie Einschätzung zur voraussichtlichen Einsatzhäufigkeit.

Wenn sich mehr Teams bewerben als Plätze verfügbar sind, entscheidet in der Debütsaison der neuen 2. Bundesliga das Referat Ligabetrieb über die Vergabe. Dabei werden unter anderem die Platzierung aus dem Vorjahr des Teams, der RGX und Turnierergebnisse der Spielenden berücksichtigt. Ziel ist eine möglichst faire Einteilung der Liga nach Spielstärke, daher wird um ehrliche Angaben zum Kader gebeten.

Pro Community sind maximal zwei Teams erlaubt. Die Lizenz der 2. Bundesliga wird bei einem Vereinsteam an den Verein gebunden. Bei einem Nicht-Vereinsteam wird diese an die beiden Captains und ihre Community gebunden.

### 3. LIGA - QUALIFIKATION

Mit Einführung der 3. Liga werden die 32 Plätze vollständig über ein Bewerbungsverfahren vergeben. Es gibt kein Team mit Vorrecht. Alle Teams müssen zusätzlich vor Ablauf des Anmeldezeitraums über das Bewerbungsformular (siehe PZ Ligabeschreibung) weitere Informationen beim Referat Ligabetrieb einreichen. Diese Formular enthält einen auszufüllende Tabelle für die Angaben der Spielenden mit Vornamen, Nachnamen, RGX, Link zum PZ-Profil sowie Einschätzung zur voraussichtlichen Einsatzhäufigkeit.

Wenn sich mehr Teams bewerben als Plätze verfügbar sind, entscheidet das Referat Ligabetrieb über die Vergabe. Dabei wird die Leistung aus der Vorsaison (Gesamtergebnis 2. Liga bzw. Ergebnis Regionalliga) besonders stark berücksichtigt,

zusätzlich wird die abgegebene Kaderliste gesichtet, um die Teamstärke zu beurteilen.

Es gibt keine Beschränkung der Anzahl der Teams pro Community. Die Lizenz der 3. Liga wird bei einem Vereinsteam an den Verein gebunden. Bei einem Nicht-Vereinsteam wird diese an die beiden Captains und ihre Community gebunden.

## 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 26/27

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

- |                  |                 |       |
|------------------|-----------------|-------|
| • 1. Bundesliga: | Grundgebühr     | 230 € |
|                  | Nachzahlung von | 90 €  |
| • 2. Bundesliga: | Grundgebühr     | 210 € |
|                  | Nachzahlung von | 80 €  |
| • 3. Liga:       | Grundgebühr     | 190 € |
|                  | Nachzahlung von | 70 €  |
| • Regionalliga:  | Grundgebühr     | 170 € |
|                  | Nachzahlung von | 60 €  |

Ein Anteil von 130 € pro Team gehen aus der Anmeldegebühr in den Ausrichtungsfonds.

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.

## 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 3 „Bezahlung der Nachzahlung“.

## RÜCKTRITTSRICHTLINIEN

Im Falle des Rückzugs eines Teams erfolgt eine Erstattung abhängig vom Datum des Rückzugs (Eingang beim Referat Ligabetrieb) in folgender Höhe:

- mehr als 12 Wochen vor dem ersten Spieltag → 100 % Erstattung
- mehr als 8 Wochen vor dem ersten Spieltag → 50 % Erstattung
- weniger als 8 Wochen vor dem ersten Spieltag → 0 % Erstattung

## KADER UND NACHMELDUNGEN:

### KADER:

#### 1. BUNDESLIGA

- Minimal-Kader: 8 Personen  
(mindestens 3 Herren und 3 Damen)
- Maximal-Kader vor Saisonbeginn: 18 Personen
- Nachmeldungen während der Saison: 6 Personen
- Limit eingesetzter Personen: 24 Personen
- maximaler RGX bei Anmeldung und Nachmeldung: keine Begrenzung

#### 2. BUNDESLIGA

- Minimal-Kader: 8 Personen  
(mindestens 3 Herren und 3 Damen)
- Maximal-Kader vor Saisonbeginn: 18 Personen
- Nachmeldungen während der Saison: 6 Personen
- Limit eingesetzter Personen: 24 Personen
- maximaler RGX bei Anmeldung und Nachmeldung: keine Begrenzung

#### 3. LIGA

- Minimal-Kader: 8 Personen  
(mindestens 3 Herren und 3 Damen)
- Maximal-Kader vor Saisonbeginn: 18 Personen
- Nachmeldungen während der Saison: Keine Begrenzung
- Limit eingesetzter Personen: Keine Begrenzung
- maximaler RGX bei Anmeldung und Nachmeldung: 1450

## REGIONALLIGA

- Minimal-Kader: 8 Personen  
(mindestens 3 Herren und 3 Damen)
- Maximal-Kader vor Saisonbeginn: 18 Personen
- Nachmeldungen während der Saison: Keine Begrenzung
- Limit eingesetzter Personen: Keine Begrenzung
- maximaler RGX bei Anmeldung und Nachmeldung: 1325

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

Die Regionalliga richtet sich an Spielende auf Basic- und Intermediate-Niveau und ist nicht für den Leistungsbereich Advanced/Contender/Pro ausgelegt. 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 einer Kadergruppe zuordnen. Anmerkungen und/oder Verbesserungsvorschläge können über das Kontaktformular eingereicht werden.

## NACHMELDUNGEN

Folgende Bedingungen und Regelungen gelten:

Mit den Nachmeldungen könnt ihr während der Saison Spielende zu eurem Kader hinzufügen. Die Nachmeldungen sind je nach Liga in der Anzahl begrenzt und die nachgemeldete Person muss die Zulassungskriterien der Liga erfüllen (Siehe "Kader" und "Festspielen").

Der Antrag auf Nachmeldung erfolgt über das Liga Cockpit. Die Prüfung zur Eignung erfolgt automatisch, das Referat Ligabetrieb muss nicht zusätzlich kontaktiert werden.

## FESTSPIELEN:

Die folgenden Grenzwerte gelten für das Festspielen der Spielenden in den jeweiligen Ligen:

- 1. Bundesliga:
  - Keine Regelung
- 2. Bundesliga Spielende dürfen in der
  - 1. Bundesliga max. 1x eingesetzt worden sein.
- 3. Liga Spielende dürfen in der
  - 1. Bundesliga max. 1x eingesetzt worden sein.
  - 2. Bundesliga max. 2x eingesetzt worden sein.
- Regionalliga Spielende dürfen in der
  - 1. Bundesliga nicht eingesetzt worden sein.

- 2. Bundesliga max. 1x eingesetzt worden sein.
- 3. Liga max. 3x eingesetzt worden sein.

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

## TEAMWECHSEL

Teamwechsel sind grundsätzlich innerhalb der Saison nicht gestattet, mit folgenden Ausnahmefällen:

### 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 Captain des ursprünglichen Teams muss dem Wechsel schriftlich zustimmen.

### FALL: 3. LIGA UND REGIONALLIGA

Wir möchten den Spielenden und Teams der 3. Liga und Regionalliga die Möglichkeit geben, das Team einmal in der Saison zu wechseln.

Zwei Kriterien müssen erfüllt sein:

- Die Person darf an maximal einem Spieltag für das ursprüngliche Team angetreten sein.
- Der Captain des ursprünglichen Teams muss dem Wechsel schriftlich zustimmen.

In beiden Fällen muss der Captain des neuen Teams dafür per Kontaktformular einen Antrag einreichen, mit einem Screenshot der schriftlichen Zustimmung des ursprünglichen Captains zum Wechsel und den Daten der betroffenen Person.

## SPIELLENDE MIT BEHINDERUNGEN

Spielende mit Behinderungen können beim Diversitäts- und Inklusionsreferat einen [Antrag auf Nachteilsausgleich](#) stellen. Nach erfolgter Genehmigung muss die lokale Spieltagsorga informiert werden, welche am Spieltag sicherstellt, dass die angepassten Regeln umgesetzt werden.

## KADER FÜR DIE FINALS:

An den Finals der 1. Bundesliga, 2. Bundesliga und 3. Liga soll das Team der regulären Saison spielen und die entsprechende Spielstärke repräsentiert werden.

Daher gelten für die Finals folgende Regelungen:

- Vor 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 Ligabetrieb schicken müssen. Auf der Kaderliste stehen:

- Spielende des aktuellen Kaders (inklusive bereits nachgemeldeter Spielender), die verfügbar sind und möglicherweise eingesetzt werden könnten.
- Mögliche neue Nachmeldungen für die Finals (unter Berücksichtigung der Nachmeldungslimits und -regelungen)
- Alle Spielenden des Kaders für die Finals müssen zuvor während der Saison an mindestens 2 Spieltagen für das Team eingesetzt worden sein. Es besteht die Möglichkeit eines Antrags auf Ausnahme,
  - falls Spielende mit eindeutiger Community-Verbundenheit aufgrund von gesundheitlichen Gründen über die Saison nicht eingesetzt werden konnten, gelten folgende Regeln für eine Ausnahme:
    - 4-5 Spieltage wegen Krankheit nicht angetreten (0 Einsätze erforderlich)
    - 3 Spieltage wegen Krankheit nicht angetreten (1 Einsatz erforderlich)
    - 1-2 Spieltage wegen Krankheit nicht angetreten (2 Einsätze erforderlich)
  - falls Spielende mit eindeutiger Community-Verbundenheit in einer darunter liegenden Liga für diese Community eingesetzt worden sind.
- Die Kaderlisten für die Finals werden durch das Referat Ligabetrieb geprüft und bestätigt. Das Referat Ligabetrieb 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 Finals antreten, die auf der zugeschickten Kaderliste des jeweiligen Teams stehen. Es sind hier keine Ausnahmen möglich.

## LIGASYSTEM

### ALLGEMEINES ZUM LIGASYSTEM

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).

Pro Begegnung dürfen Spielende maximal eine Partie Open oder Women sowie eine Partie Mixed bestreiten.

Die Liga verwendet die RG-Regelungen zur Teamzusammensetzung der Partien:

- **Open:** freie Teamzusammensetzung
- **Women:** zwei Frauen
- **Mixed:** 1 Dame und 1 Herr

WICHTIG:

Es ist nicht erlaubt, dass Spielende an einem **gleichen** Spieltag in zwei Ligen eingesetzt werden.

*Beispiel: 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 Kombinationen aus 1. und 2. Bundesliga sowie 3. Liga und Regionalliga. Ein Einsatz am Spieltag X der 2. Bundesliga und Spieltag X der 3. Liga / Regionalliga ist beispielsweise gestattet.

Eine Partie wird im Modus Best-of-Three mit den ersten beiden Sätzen bis 17 (HC 21) und dem dritten Entscheidungssatz bis 13 (HC 17) ausgespielt.

## **PRO FRAUEN IM OPEN IN DER REGIO**

Da die Kategorien Open und Women unabhängig voneinander gewertet werden, gelten sowohl die Festspiel-Regeln als auch die RGX-Obergrenzen jeweils nur innerhalb der entsprechenden Kategorie. Diese Unterscheidung gilt auch bei dem Vorhandensein eines Pro-Status in einer der Kategorien.

Das bedeutet: Eine Spielerin, die in der Kategorie Women festgespielt ist, darf weiterhin in der Kategorie Open antreten - vorausgesetzt, sie erfüllt dort die geltenden Teilnahmebedingungen.

## **BEGEGNUNGS- UND SPIELFORMATSREGELUNG ZU DEN FINALS:**

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. auf Best-of-One bis 21.

## **EINSPRUCHSREGELUNG & ABBRUCHSREGELUNG**

Gegen die offizielle Abschlusstabelle kann binnen einer Woche nach dem entsprechenden Finale bzw. letzten Spieltag 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.

# 1. BUNDESLIGA

## HAUPTRUNDE

In der Hauptrunde spielen alle Teams in einer Tabelle eine Hinrunde aus. Die Hauptrunde besteht aus 5 Spieltagen.

Pro Spieltag treffen sich 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.

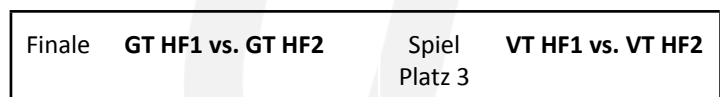
Die Plätze 1 bis 6 qualifizieren sich für das Abschlussturnier FINAL SIX und können daher weiter um den Titel „Deutscher Roundnet Bundesliga Champion 26/27“ kämpfen.

Für die Plätze 14 bis 16 bedeutet dies den Abstieg in die 2. Bundesliga für die Saison 27/28.

## 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. 3 → HF1 1 vs. 4 ← C1 5 vs. 4





## PICK-SYSTEM DES FINAL SIX:

Für das FINAL SIX der 1. Bundesliga wird ein Pick-System angewendet, 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 5 oder 6** wählen. Seed 4 tritt somit gegen den verbleibenden Seed an (A2).
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. 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.

## WERTUNGSKRITERIUM FÜR DIE 1. BUNDESLIGA

Die Abschlusstabelle der Hauptrunde wird nach folgenden Wertungskriterien aufgestellt:

- **Priorität 1: gewonnene Begegnungen**
- **Priorität 2: gewonnene Partien**
- **Priorität 3: Berücksichtigung der nicht-angetretenen Partien (siehe Dokument „Ligavorschriften“)**
- **Priorität 4: Satzdiffereenz**
- **Priorität 5: direkter Vergleich**
- **Priorität 6: Punktedifferenz**
- **Priorität 7: Münzwurf**

**Die Prios 3, 5 und 7 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.

## PREISGELD FÜR DIE 1. BUNDESLIGA

Folgende Beträge werden an die Vereine der 1. Bundesliga nach dem FINAL SIX ausgeschüttet:

- 1. Platz: 1.200€
- 2. Platz: 800€
- 3. Platz: 500€

## 2. BUNDESLIGA

### HAUPTRUNDE

In der 2. Bundesliga werden zwei regionale 16er Gruppen (Nord & Süd) mit je einer eigenen Hauptrunde favorisiert.

In der Hauptrunde spielen alle Teams in einer Tabelle eine Hinrunde aus. Die Hauptrunde besteht aus 5 Spieltagen.

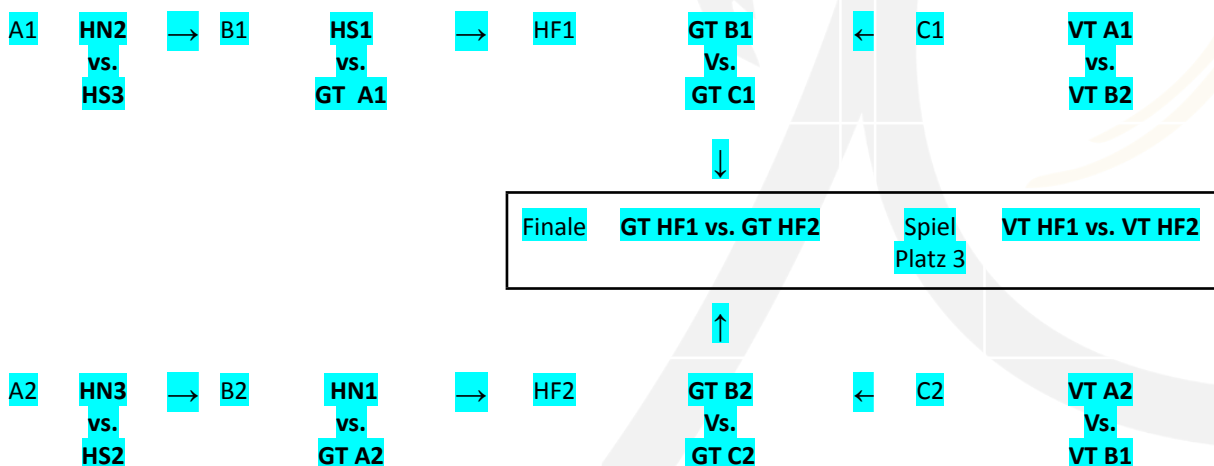
Pro Spieltag treffen sich immer 4 Teams in einer Halle und spielen in dieser Halle alle Begegnungen aus. Die Untergruppen werden als Spieltagsgruppen bezeichnet.

Die Hauptrunde endet mit einer Abschlusstabelle.

Die Plätze 1 bis 3 je Hauptrundengruppe qualifizieren sich für das Finalturnier FINAL SIX.

### FINAL SIX:

Das Spielsystem des FINAL SIX sieht wie folgt aus:



GT: Gewinnerteam, VT: Verliererteam, HN: Hauptrunde Nord, HS: Hauptrunde Süd

## AUF- UND ABSTIEG

Die Teams auf den Plätzen 1 bis 3 des FINAL SIX erhalten eine Lizenz für die Teilnahme an der 1. Bundesliga für die folgende Saison. Wenn die qualifizierten Teams nicht aufsteigen wollen oder aufgrund von Doppelqualifikation nicht aufsteigen können, wird die Lizenz an das nächst höchstplatzierte Team der anderen Teilnehmenden des FINAL SIX weitergegeben.

Für die Plätze 14 bis 16 je Hauptrundengruppe bedeutet dies den Abstieg in die 3. Liga für die Saison 27/28.

## WERTUNGSKRITERIUM FÜR DIE 2. BUNDESLIGA

Die Abschlusstabelle der Hauptrunde wird nach folgenden Wertungskriterien aufgestellt:

- Priorität 1: gewonnene Begegnungen
- Priorität 2: gewonnene Partien
- Priorität 3: Berücksichtigung der nicht-angetretenen Partien (siehe Dokument „Ligavorschriften“)
- Priorität 4: Satzdiffferenz
- Priorität 5: direkter Vergleich
- Priorität 6: Punktedifferenz
- Priorität 7: Münzwurf

Die Prios 3, 5 und 7 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.

## 3. LIGA

### HAUPTRUNDE

In der 3. Liga wird eine Aufteilung in regionale Untergruppen mit eigenständiger Hauptrunde favorisiert.

In der jeweiligen Hauptrunde spielen alle Teams in einer Tabelle eine Hinrunde aus. Hierbei spielt jedes Team einmal gegen jedes andere Team in der regionalen Untergruppe. 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 für die Spieltage werden als Spieltagsgruppen bezeichnet.

Die jeweilige Hauptrunde endet mit einer Abschlusstabelle.

Die besten 8 Teams qualifizieren sich für das Finalturnier. Die genaue Verteilung hängt von der Anzahl der regionalen Untergruppen ab und wird nach Veröffentlichung des finalen Spielplans bekannt gegeben.

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.

## ELITE EIGHT

Das ELITE EIGHT findet in zwei 4er Gruppen statt. Die qualifizierten Teams werden hierfür nach folgenden Kriterien geordnet:

- **Priorität 1: Siegekoeffizient**  
(durchschnittliche gewonnene Partien pro gespielte Partien)
- **Priorität 2: durchschnittliche Satzdiffenz pro gespielte Partien**
- **Priorität 3: durchschnittliche Punktedifferenz pro gespielte Partien**
- **Priorität 4: direkter Vergleich**  
(falls die Teams gegeneinander angetreten sind)
- **Priorität 5: Münzwurf**

Die Wertungskriterien 4 und 5 sowie die höhere Partienanzahl bei Gleichheit des Siegekoeffizienten müssen nach dem letzten Spieltag manuell angewandt werden und könnten somit zu Änderungen in der Tabelle führen.

Anschließend erfolgt die Einteilung in die Gruppe mit Platz 1, 4, 5 und 8 sowie Gruppe B mit Platz 2, 3, 6 und 7. Innerhalb jeder Finalgruppe wird eine Hinrunde gespielt. Die Platzierung 1 und 2 jeder Finalgruppe qualifizieren sich für das Halbfinale. Die Platzierung 3 und 4 jeder Finalgruppe qualifizieren sich für das Halbfinale um Platz 5.

## AUF- UND ABSTIEG

Die Teams auf den Plätzen 1 bis 6 nach dem ELITE EIGHT erhalten eine Lizenz für die Teilnahme an der 2. Bundesliga ab der folgenden Saison.

Die 8 niedrigstplatzierten Teams verlieren ihre Lizenz der 3. Liga. Die genaue Verteilung hängt von der Anzahl der regionalen Untergruppen ab und wird nach Veröffentlichung des finalen Spielplans bekannt gegeben.

## WERTUNGSKRITERIUM DER 3. LIGA

Die Abschlusstabelle der Hauptrunde wird nach folgenden Wertungskriterien aufgestellt:

- **Priorität 1: gewonnene Begegnungen**

- Priorität 2: gewonnene Partien
- Priorität 3: Berücksichtigung der nicht-angetretenen Partien (siehe Dokument „Ligavorschriften“)
- Priorität 4: Satzdiffereenz
- Priorität 5: direkter Vergleich
- Priorität 6: Punktedifferenz
- Priorität 7: Münzwurf

Die Prios 3, 5 und 7 müssen manuell angewandt werden und könnten so zu Änderungen in der Tabelle führen.

Für das ELITE EIGHT gelten abweichend zur Hauptrunde die folgenden Wertungskriterien:

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

Die Prioritäten 2 und 6 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

Die Abschlusstabelle der Hauptrunde wird nach folgenden Wertungskriterien aufgestellt:

- Priorität 1: gewonnene Begegnung
- Priorität 2: gewonnene Partien
- Priorität 3: Berücksichtigung der nicht-angetretenen Partien (siehe Dokument „Ligavorschriften“)
- Priorität 4: Satzdiffereenz
- Priorität 5: direkter Vergleich
- Priorität 6: Punktedifferenz
- Priorität 7: Münzwurf

Die Prios 3, 5 und 7 müssen manuell angewandt werden und könnten so zu Änderungen in der Tabelle führen.

### AUFSTIEG 3. LIGA

Die besten 8 Teams erhalten für die folgende Saison eine Lizenz für die 3. Liga. Die genaue Verteilung hängt von der Anzahl der regionalen Untergruppen ab und wird nach Veröffentlichung des finalen Spielplans bekannt gegeben.

## ROUNDNET GERMANY INDEX (RGX)

Alle Partien innerhalb der Saison 26/27 werden in die RGX Wertung der betroffenen Spielenden eingerechnet.

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

- Pro-Status außerhalb GRT erspielt: 1.600 Punkte
- 1. Bundesliga: 1.400 Punkte
- 2. Bundesliga: 1.250 Punkte
- 3. Liga: 1.100 Punkte
- Regionalliga: 1000 Punkte

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

# LIGAVORSCHRIFTEN

## FAIRPLAY-REGELUNG

Wer es, insbesondere als Spielende, 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 Sports Geistes fällt unter Spielmanipulation auch das Spielen mit dem Ziel, eine Partie absichtlich zu verlieren, um sich oder anderen beispielsweise im weiteren Verlauf des Wettbewerbers 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.

## ALLGEMEINE SANKTIONEN

Alle Teams haben sich an die vom Referat Ligabetrieb kommunizierten Deadlines und Vorgaben der Wettkampfordnung zu halten. Das Referat Ligabetrieb behält sich bei Nichteinhaltung mögliche sportliche Sanktionen (z.B. Siegabzug, Punktabzug, Ausschluss vom Wettkampfbetrieb, etc.) und finanzielle Sanktionen (z.B. Ausschluss vom jeweiligen Fond) vor.

Festgelegte Sanktionen für beispielhafte Vergehen:

Vergehen	Betrifft	Sanktionierung* mit Elisas Vorschlägen
<b>Verspätete Bereitstellung des Ausrichtungsvertrags; ausbleibende Rückmeldung der Hallenverfügbarkeit; verspätete Bereitstellung des Dokuments zur Vereinzugehörigkeit</b>	1. & 2. Bundesliga	1. Woche: Verwarnung (1 Woche Frist) ab Woche 2: Abzug einer gewonnenen Begegnungen pro Woche Verspätung
	3. Liga & Regionalliga	Verwarnung
<b>Spieltag fällt eigenverschuldet und ersatzlos aus (1)</b>	Alle Ligen	Abzug von fünf gewonnenen Partie

(1) Gemeint ist hier, wenn ein Team durch Eigenverschulden keine Halle am Spieltag zur Verfügung hat, weil das Team es vergessen hat (z.B. keine Bestätigung bei der Stadt eingeholt hat, auf den falschen Tag gebucht). Die aufgeführten Szenarien sind lediglich Beispiele und es gilt stets, dass sich das

Referat Ligabetrieb das Recht auf eine andere Sanktionierung oder das Aufheben der Sanktionierung im Einzelfall vorbehalten.

Abweichende Fälle werden durch das Referat Ligabetrieb im Einzelfall besprochen und entschieden.

## **REGELUNG ZUR VEREINSZUGEHÖRIGKEIT PRO SPIELTAG (NUR FÜR DIE 1. BUNDESLIGA)**

Es müssen bei jeder Begegnung mindestens 70% der eingesetzten Spielenden vereinszugehörig zum lizenzberechtigten Verein bzw. des gemeldeten Partnerverein sein.

Die Vereinszugehörigkeit setzt eine bestehende **ordentliche, aktive Mitgliedschaft** (Gastmitgliedschaft nicht ausreichend) voraus. Hierbei muss die Vereinszugehörigkeit **am eingesetzten Spieltag sowie mindestens 21 Tage vor dem Spieltag** bestehen.

Zur Überprüfung der Vereinszugehörigkeit muss das Team **bis zum 15.10.** das Formular zur Vereinszugehörigkeit im Liga-Cockpit einreichen. Bei jeglicher Änderung oder Nachmeldung ist der/die Captain verpflichtet, das entsprechende Formular im Ligacockpit zu updaten.

Falls sich ein Team nicht an die Vereinszugehörigkeit hält, gilt für die betroffene Begegnung die Regelung "Fall: Begegnungs-Nicht-Antritt".

Beispielhaft folgt eine Auflistung zur 70%-Regelung:

Anzahl an Spielenden pro Begegnung	Maximale Anzahl an vereinsexternen Spielenden
6	1
7	2
8	2
9	2
10	3

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

Es müssen bei jeder Begegnung mindestens **70%** 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, gilt für die betroffene Begegnung die **Regelung "Fall: Begegnungs-Nicht-Antritt"**.

Für eine Auflistung der **70%-Regelung siehe oben (Vereinszugehörigkeit)**.

## **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 verhängen.

Ein Antrag auf Aussetzung der Sanktionierung 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**

**Wenn sich ein Team vom Ligabetrieb abmeldet, dann wird das Team mit sofortiger Wirkung disqualifiziert und die Lizenz für die entsprechende Liga wird entzogen. Diese Regelung gilt für die 1. & 2. Bundesliga sowie 3. Liga.**

Ein Antrag auf Aussetzung der Sanktionen kann im Falle von höherer Gewalt gestellt werden. Diese Einzelfälle werden vom Referat Ligabetrieb geprüft.

## **SANKTIONEN BEI NICHT-ANTRITT**

**Die Sanktionierung kann im Falle von höherer Gewalt ausgesetzt werden. Dies benötigt einen Antrag beim Referat Ligabetrieb. Diese Einzelfälle werden vom Referat Ligabetrieb geprüft. Von den Teams müssen alle Anstrengungen unternommen werden, um am Spieltag teilzunehmen. Das Referat Ligabetrieb behält sich weitere Maßnahmen nach der Überprüfung vor.**

### **FALL: PARTIEN-NICHT-ANTRITT**

Diese Regelung gilt für alle vier Ligen.

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 0:17 pro Satz für das angetretene Team gewertet und zusätzlich pro nicht-angetretene Partie eine „gewonnen Partie“ abgezogen. Ausnahme besteht hier bei Verletzungen während eines Spieltages (siehe hierzu Abschnitt „Vorgehensweisen bei Verletzungen von Spielenden“).

Bei den **Finals** wird die Regelung, dass „gewonnene Partien“ abgezogen werden, ausgesetzt. Dennoch werden für das nicht-angetretene Team alle betroffenen Partien mit 0:17 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“.

### **FALL: BEGEGNUNGS-NICHT-ANTRITT**

Diese Regelung gilt für alle vier Ligen. Falls ein Team Begegnungen in der Hauptrunde durch einen kompletten Nichtantritt nicht bestreiten kann, wird dem nicht angetretenen Team pro nicht-angetretene Begegnung eine „gewonnen Begegnung“ abgezogen. Die Partien werden jedoch **nicht** für die anwesenden Teams gewertet, sondern aus der Wertung gestrichen. In diesem Falle wird die Wertung der jeweiligen Hauptrunde auf Koeffizienten umgestellt.

### **FALL: SPIELTAGS-NICHT-ANTRITT**

#### 1. Bundesliga, 2. Bundesliga und 3. Liga

Falls ein Team einen kompletten Spieltag in der Hauptrunde nicht antritt, gilt die Vorschrift im „Fall: Begegnungen-Nicht-Antritt“ für die Begegnungswertung sowie im ersten Fall eine Verwarnung. Wenn ein Team einen weiteren Spieltag nicht antritt, dann wird das Team mit sofortiger Wirkung disqualifiziert und die Lizenz wird entzogen. Das Team erhält außerdem für die nächste Saison keine neue Lizenz.

#### Regio:

Falls ein Team einen kompletten Spieltag in der Hauptrunde nicht antritt, gilt die Vorschrift im „Fall: Begegnungen-Nicht-Antritt“ für die Begegnungswertung sowie im ersten Fall eine Verwarnung. Wenn ein Team einen weiteren Spieltag nicht antritt, dann werden pro Spieltag zusätzlich drei „gewonnene Begegnungen“ abgezogen.

## **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. An das Referat Ligabetrieb muss vom betroffenen Team eine Nachricht über das Kontaktformular geschrieben werden.

Inhalt:

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

**Es besteht hier eine Mitteilungspflicht an das Referat Ligabetrieb!**

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.

#### Fall 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 7:17, 0:17 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 Open 1 bzw. Mixed 1 stehen.

#### Fall 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 7:17, 0:17 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 Referats Ligabetrieb 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 Spielende 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 Ligabetrieb und haltet die Ergebnisse dennoch fest und schickt diese mit der Nachricht zusammen ans Referat Ligabetrieb.

### **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:

#### **Fall 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!

#### **Fall 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 Ligabetrieb und haltet die Ergebnisse dennoch fest und schickt diese mit der Nachricht zusammen ans Referat Ligabetrieb.

**Wenn ein Open oder Mixed von Team A vor einer Partie ausfällt, darf das gegnerische Team (Team B) frei bestimmen, ob ihr Seed 1 oder 2 antritt.**

## 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 ein Redo gemacht, wenn der Ball nach einem unkontrollierten Ballkontakt eines Teams die Hallendecke berührt. Dazu zählt z.B fast jeder Serve receive. Wurde der Ball von einem Team mit einem kontrollierten Ballkontakt an die Hallendecke gespielt, erhält das gegnerische Team den Punkt. Dazu zählen z.B Bälle die erlaufen werden und dann möglichst hoch zurückgespielt werden. 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 der Hauptrunde 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.

### Zeitlimits & Verspätungen (Finals)

Die lokale Final-Orga legt die offizielle Startzeit fest und kommuniziert diese vorab klar an die Teams. Um den Zeitplan zu sichern, greift bei Verspätungen folgender Stufenplan:

1. **Karenzzeit (Start-Timer):** Ist ein Team zur Startzeit nicht spielbereit, läuft zunächst ein 5-minütiger Countdown ohne Strafen.
2. **Punktabzug (Straf-Timer):** Beginnt das Spiel nach der Karenzzeit noch immer nicht, startet ein 5-minütiger Straf-Timer. Pro angefangene Minute erhält das anwesende Team **einen (1) Punkt**.

3. **Satzverlust:** Ist auch der Straf-Timer abgelaufen (insgesamt 10 Min. Verspätung nach offizieller Startzeit), gewinnt das anwesende Team den Satz automatisch mit **17:0** (bzw. **13:0**).
4. **Folgesätze:** Für jeden weiteren Satz entfällt die Karenzzeit. Es startet direkt wieder der Straf-Timer (Schritt 2), bis das gesamte Spiel formal entschieden ist.

**Ausnahmeregelung:** Ausschließlich bei Verletzungen kann die Final-Orga auf Antrag (durch Captain oder eine der betroffenen Spielenden) die reguläre Karenzzeit um maximal 10 Minuten verlängern.

## 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
  - Wahl des Spielequiments
  - Anreise (PKW, Parkplätze, ÖPNV)
  - Sanitäreanlagen (WC, Duschen,...)
  - Uhrzeiten der Öffnung der Halle, 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. Diese müssen über einen Spieltag einheitlich sein, wobei Sets und Bälle von unterschiedlichen Herstellern gewählt werden dürfen. Für das verwendete Equipment muss eine Grundqualität gewährleistet sein. Für alle Ligen müssen die Bälle die Regelungen der IRF erfüllen (beispielsweise der Ball "Bigger Ball" von Premiere Spike und der Ball "Atlas" von Spikeball). Weiter müssen für alle Ligen die Sets in Stabilität und Bespielbarkeit den nun größeren Bällen entsprechen. Beispielhaft kann hier das Premier Spike Set oder das Spikeball Titan genannt werden. Bei der Verwendung von anderen Bällen und Sets muss dies mit antretenden Teams mindestens 5 Wochen vor dem Spieltag abgestimmt werden. Bei Uneinigkeit kann das Referat Ligabetrieb per Kontaktformular zu Hilfestellung kontaktiert werden.

## 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 der beiden Spielenden festgelegt. Diese wird in der Playerzone automatisch angezeigt, sobald die Spielenden ausgewählt worden sind. (Erklärung siehe Abschnitt „Auswahl der Spielenden für die einzelnen Partien“).
- Vor dem Start einer Begegnung müssen von beiden Teams die Spielenden aller Partien dieser Begegnung festgelegt worden sein.
- 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 (KEINE VERPFLICHTUNG)

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. (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

Es sind mindestens 5 Spielfelder aufzubauen, wir empfehlen dabei folgenden Netzbelegungsplan:

Je Zeitslot sollten ca. 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	C	Open 1	Open 2	Women
B6	B	D	Mixed 1	Mixed 2	
B5	A	C	Mixed 1	Mixed 2	
B6	B	D	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 Referat Ligabetrieb 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 Team 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 Spieltags Beginn 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 keinen RGX-Wert besitzt, startet sie durch den ersten Einsatz mit dem Ausgangswert der jeweiligen Liga.

### Sonderregelung der Regionalliga

Neue Spielende starten mit einem RGX-Wert von 1000 Punkten. Für die ersten beiden Spieltageinsätze kann der/die Captain jedoch unabhängig vom RGX-Wert entscheiden, ob der/die neue Spielende als Seed 1 oder Seed 2 gesetzt wird. Diese Entscheidung gilt für den gesamten Spieltag und unabhängig davon, mit wem bzw. welchen anderen Spielenden gespielt wird. Ab dem dritten Spieltag wird das Seeding automatisch anhand des aktuellen RGX-Werts festgelegt.

### 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, 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 Ligabetrieb.

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 Ligabetrieb 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

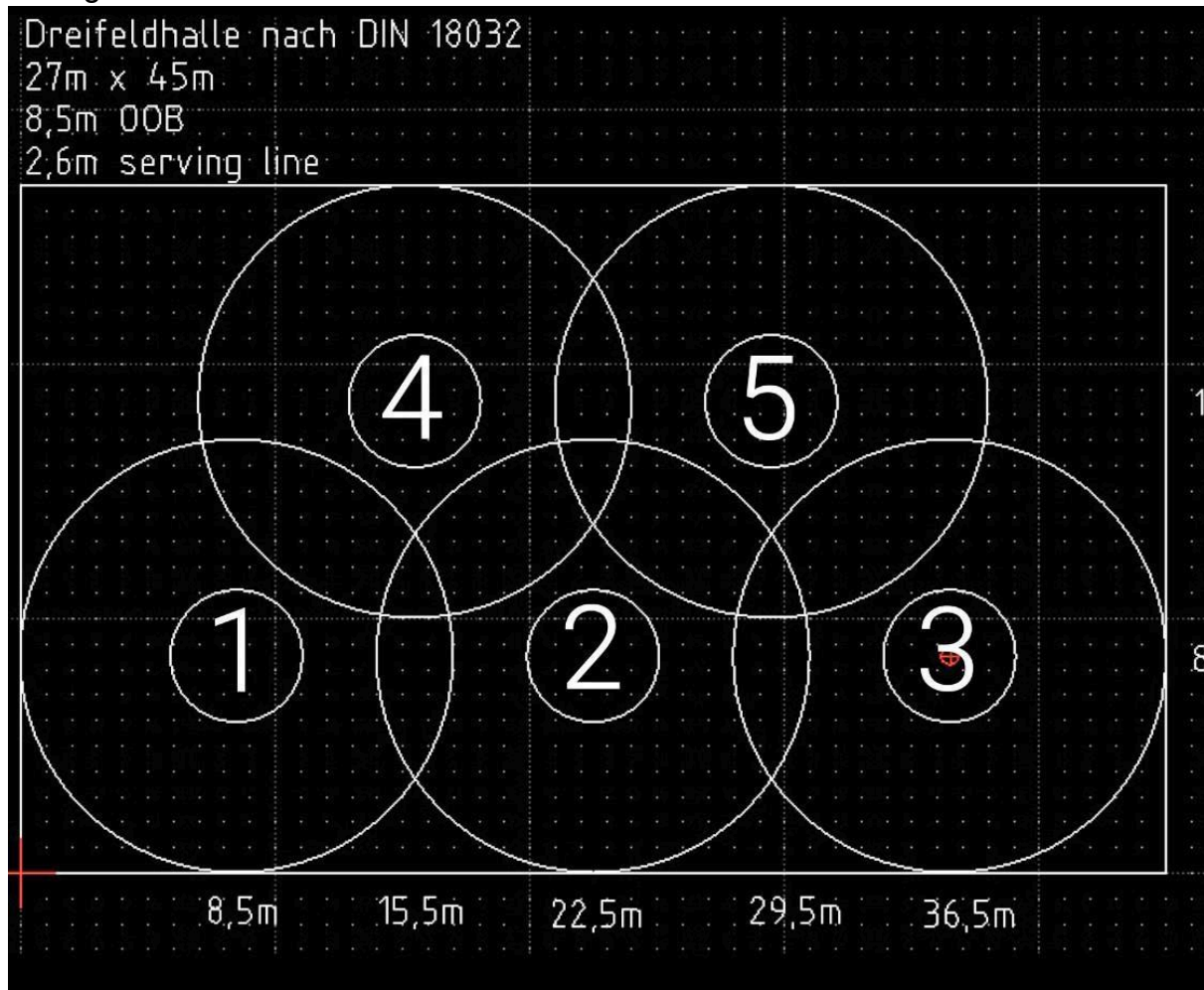
## **VERLETZUNG VON SPIELENDEN**

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.

## SPIELSTAGSMARKIERUNGEN

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 muss ihr 8,50 m 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 Lines 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 Boundarys 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!

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

Captains können über das Liga-Cockpit eigenständig Spielende für ihr Team nachmelden, ohne das Referat Ligabetrieb darüber zu informieren.

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

**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. Die Prüfung zur Eignung erfolgt automatisch, das Referat Ligabetrieb muss nicht zusätzlich kontaktiert werden. Nach erfolgreicher Prüfung erhältst du eine E-Mail mit der Bestätigung. Sollte ein Nachnominierungs-Kriterium nicht erfüllt sein, erscheint eine Fehlermeldung. In solchen Fällen könnt ihr das Referat Ligabetrieb dann über das Kontaktformular oder in dringenden Fällen über die Whatsapp Gruppe kontaktieren.

## HOW TO SETZLISTE

# 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](#)

1. 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](#)