

Zwischen Serve und Rally

Die Roundnet Rules Revolution 2025 und die Zukunft datenbasierter Regelentwicklung

Extract

Die *Roundnet Rules Revolution 2025* war ein internationales Reformprojekt mit einem ungewöhnlichen Anspruch: Eine junge, global wachsende Sportart wollte sich nicht intuitiv oder autoritär verändern, sondern datenbasiert, gemeinschaftlich und transparent.

Ausgehend von einer wachsenden Unzufriedenheit mit der Spielbalance – insbesondere der Dominanz des Aufschlags und dem Rückgang längerer Ballwechsel – initiierte die International Roundnet Federation (IRF) im Herbst 2024 einen weltweit offenen Entwicklungsprozess. Ziel war es, das Spiel ausgewogener, zuschauerfreundlicher und langfristig attraktiver zu gestalten, ohne seine grundlegende Identität zu verlieren.

In einem neuartigen Komiteesystem arbeiteten Regelentwickler:innen, Turnierorganisator:innen und Datenanalyst:innen über Kontinente hinweg zusammen. Über mehrere Testphasen hinweg wurden unterschiedliche Regelpakete unter realen Wettkampfbedingungen erprobt, quantitativ ausgewertet und qualitativ reflektiert. Mehr als 350 Spiele, zahlreiche Umfragen sowie öffentliche Diskussionsformate bildeten die empirische Grundlage dieses Prozesses.

Das Ergebnis war nicht nur eine signifikante Verbesserung zentraler Spielmetriken wie Rally-Anteil, Fehlerquoten und Spielbalance, sondern auch die Etablierung eines neuen Modells sportlicher Selbststeuerung. Die Revolution zeigte, dass Regelentwicklung im Sport als lernender, iterativer Prozess verstanden werden kann – getragen von Daten, Dialog und kollektiver Verantwortung.

Dieses Dokument zeichnet die Entstehung, Durchführung und Wirkung der Roundnet Rules Revolution 2025 nach. Es versteht sich zugleich als Chronik eines sportlichen Wendepunkts und als Fallstudie für moderne, partizipative Sportinnovation.

1. Hintergrund und Motivation

Roundnet, eine junge Rückschlagsportart mit rasantem globalem Wachstum, befindet sich seit einigen Jahren in einem Spannungsfeld zwischen sportlicher Entwicklung, Zuschauerinteresse und spieltechnischem Gleichgewicht. Während sich der Sport weltweit professionalisierte, wurde zunehmend sichtbar, dass das Spielsystem selbst – insbesondere in seiner kompetitiven Ausprägung – ein strukturelles Ungleichgewicht aufweist.

Im Kern betrifft dieses Ungleichgewicht das Verhältnis von Serve, Receive und Defense. Der Aufschlag hat sich in den vergangenen Jahren zu einem dominanten Spielelement entwickelt: Hoch spezialisierte Servetechniken erlauben es Spieler:innen, durch präzise und druckvolle Platzierungen direkte Punkte zu erzielen oder die gegnerische Annahme derart zu erschweren, dass ein erfolgreicher Ballwechsel kaum mehr möglich ist. Gleichzeitig sind erfolgreiche Receives häufig der unmittelbare Ausgangspunkt für einen nahezu sicheren Sideout, da das offensive Team nach einer gelungenen Annahme kaum mehr unter Druck gerät.

Diese Dynamik führte dazu, dass der Anteil echter Rallys – jener Ballwechsel, die den sportlichen und ästhetischen Kern des Spiels ausmachen – stark zurückging. Bei den Roundnet World Championships 2024 endeten im Open-Bereich rund 30 % aller Punkte mit einem Ace, 35 % mit einem Doppelfehler, 25 % mit einem Sideout und nur etwa 10 % führten zu längeren Ballwechseln. Damit wurde offensichtlich, dass ein Großteil der Punkte ohne nennenswerte Interaktion zwischen den Teams entschieden wurde.

Diese Entwicklung hatte weitreichende Konsequenzen: Zum einen veränderte sich das spielerische Verhalten, indem sich Training und Strategie zunehmend auf das Servegame konzentrierten. Zum anderen litt die Zuschauerfreundlichkeit (Watchability) des Sports, da Matches durch kurze, einseitige Sequenzen geprägt waren. In der Community formierte sich infolgedessen eine deutliche Kritik an der bestehenden Regelauslegung – bis hin zu Stimmen, die den sportlichen Reiz und die Zukunftsfähigkeit von Roundnet in Frage stellten.

Vor diesem Hintergrund initiierte die International Roundnet Federation (IRF) im Herbst 2024 eine umfassende Reformbewegung, die unter dem Namen „Roundnet Rules Revolution 2025“ firmierte. Die Initiative ging ursprünglich aus der IRF Player Advisory Group hervor, die auf Grundlage umfangreicher Rückmeldungen aus der Spielendenschaft und den nationalen Verbänden eine systematische Analyse des Regelwerks anstieß.

Ziel war es, das Spiel auf drei miteinander verknüpften Ebenen weiterzuentwickeln – den sogenannten Three Pillars of the Revolution:

1. Game Balance – Wiederherstellung eines ausgewogenen Verhältnisses zwischen Serve, Offense und Defense.
2. Watchability – Steigerung der Attraktivität und Verständlichkeit für Zuschauer:innen und Medien.
3. Accessibility – Erhalt der niederschweligen Spielbarkeit und organisatorischen Umsetzbarkeit des Sports.

Diese drei Prinzipien bildeten den normativen Rahmen des Projekts. Die Revolution verstand sich nicht als radikale Neudefinition des Sports, sondern als datenbasierte Evolution, die die zentralen Charakteristika – insbesondere die 360°-Spielweise – bewahren sollte.

Von Beginn an war vorgesehen, dass die Reform nicht allein auf Meinungen oder Erfahrungswissen basiert, sondern auf einer empirischen Grundlage. Daher wurde eine enge Zusammenarbeit zwischen Regelentwicklung, Testpraxis und Datenauswertung institutionalisiert. Neben der quantitativen Analyse von Spieldaten sollten auch qualitative Rückmeldungen der Spielenden und Zuschauenden einbezogen werden, um den Einfluss der Regeländerungen ganzheitlich zu erfassen.

2. Entstehungsgeschichte

Die Roundnet Rules Revolution 2025 wurde im Oktober 2024 offiziell gestartet. In diesem Monat veröffentlichte die IRF die Projektziele, den Zeitplan und eine internationale Ausschreibung zur Mitarbeit. Über ein offenes Bewerbungsverfahren konnten sich Mitglieder der globalen Roundnet-Community für unterschiedliche Aufgabenbereiche bewerben, indem sie ihre fachliche Erfahrung, Motivation und Perspektive einbrachten.

Die Koordination und Auswahl erfolgte durch die IRF in Zusammenarbeit mit der Player Advisory Group. Auf Basis der Bewerbungen wurden drei zentrale Komitees eingerichtet, die die Projektarbeit trugen:

- das Regelkomitee (Rules Committee), verantwortlich für die Sammlung, Systematisierung und Bündelung von Regelvorschlägen,
- das Testingkomitee (Testing Committee), zuständig für die Organisation, Begleitung und Auswertung von Testturnieren,
- und das Datenkomitee (Data Committee), das die erhobenen Spieldaten strukturierte, analysierte und wissenschaftlich auswertete.

Diese drei Einheiten arbeiteten gleichberechtigt und wurden durch ein Steering Board der IRF koordiniert, das strategische Entscheidungen im Konsensverfahren bestätigte. Das Komiteesystem war dabei nicht hierarchisch angelegt, sondern als Netzwerkstruktur konzipiert, um Expertise aus unterschiedlichen Regionen und Perspektiven zusammenzuführen.

Besonderer Wert wurde auf internationale Repräsentativität gelegt: Jedes Komitee sollte mindestens ein Mitglied pro Kontinent umfassen. Neben der European Roundnet Association (EURA) und mehreren US-amerikanischen Organisationen beteiligten sich auch Vertreter:innen aus Kanada, Australien und Brasilien aktiv am Prozess. Damit war die Revolution von Beginn an ein globales Projekt – getragen von einer Vielfalt an kulturellen, spielerischen und organisatorischen Kontexten.

Im Podcast mit dem Projektleiter Maximilian Lauber wurde dieser Ansatz treffend zusammengefasst:

„Wir wollten kein Projekt, das Regeln diktiert. Wir wollten ein Projekt, das Wissen sammelt – über das Spiel, über uns, über das, was Roundnet sein kann.“¹

Zwischen November und Dezember 2024 wurden die Komitees formal besetzt, Kommunikationsstrukturen aufgebaut und erste Arbeitsgruppen definiert. Parallel begannen bereits die Sammlung von Regelideen und die Entwicklung von Kriterien zur Bewertung ihrer Wirkung auf das Spielgeschehen.

Das Datenkomitee nahm im Januar 2025 offiziell seine Arbeit auf. Es formulierte eine methodische Grundlage für die empirische Untersuchung der Regelpakete, mit dem Ziel, kausale Zusammenhänge zwischen Regeländerungen und Spielverhalten zu identifizieren. Dabei wurde sowohl auf quantitative Messgrößen (z. B. Anteil von Rallys, Asse, Doppelfehler) als auch auf qualitative Rückmeldungen aus Testturnieren gesetzt.

Ebenfalls im Januar fand der gemeinsame Kick-off aller Komitees statt. Von diesem Zeitpunkt an galt die Revolution als operativ. Für das Frühjahr 2025 waren die ersten Testturniere geplant, die als experimentelles Feld zur Erprobung und Evaluation der vorgeschlagenen Regeländerungen dienten.

Ein zentrales Element des Projektdesigns war von Beginn an Transparenz. Die IRF kündigte an, regelmäßig „Revolution Reports“ zu veröffentlichen – Berichte, in denen Fortschritte, Daten und Erkenntnisse dokumentiert und öffentlich zugänglich gemacht werden sollten. Ergänzt wurde dies durch eine dedizierte Webplattform, auf der Interessierte den Entwicklungsstand der Revolution nachvollziehen konnten.

Die Roundnet Rules Revolution 2025 war damit nicht nur ein Regelprojekt, sondern ein Meta-Experiment über den Sport selbst – über die Frage, wie ein junger, wachsender Sport seine eigene Evolution gestalten kann, ohne seine Identität zu verlieren.

3. Projektphasen und Arbeitsweise

Nach der formalen Gründung und dem Kick-off der Roundnet Rules Revolution im Januar 2025 begann die eigentliche Projektarbeit in drei eng miteinander vernetzten Handlungsfeldern: der Regelentwicklung, der praktischen Erprobung und der Datenanalyse. Diese Bereiche bildeten ein zyklisches System, das darauf ausgelegt war, Regelideen hypothesenbasiert zu testen, empirisch zu bewerten und iterativ weiterzuentwickeln.

3.1 Struktur der Projektarbeit

Die Projektarchitektur folgte einem wiederkehrenden Vier-Phasen-Modell:

1. Ideen- und Hypothesenphase – Formulierung neuer Regelansätze und Definition erwarteter Effekte auf das Spielverhalten.

¹ Quelle: <https://open.spotify.com/episode/3YXoTAjhA2ULfKACINCrzp?si=veujRZtrT4-ZZYtkYElyqg>

2. Testphase – Umsetzung der Regelpakete in realen Turnierumgebungen.
3. Datenerhebung und Analysephase – quantitative und qualitative Auswertung der Ergebnisse.
4. Feedbackphase – Rückkopplung der Befunde an das Regelkomitee und Überarbeitung der Vorschläge.

Dieser Prozess wurde mehrfach durchlaufen. Jede Iteration brachte neue Erkenntnisse hervor und trug dazu bei, die Regelpakete datenbasiert zu schärfen.

3.2 Zeitlicher Verlauf und Testphasen

Die empirische Testarbeit erstreckte sich über das Jahr 2025 und gliederte sich in aufeinanderfolgende Testwellen, in denen jeweils unterschiedliche Regelpakete erprobt wurden. Neben einer Baseline-Erhebung unter bestehenden Regeln wurden drei Hauptpakete (A, B und C) sowie ein ergänzendes „Bigger Ball Package“ getestet.

Phase	Zeitraum	Inhalt / Besonderheit	Erhobene Spiele (nur Pro-Division)
Baseline	Feb – Mär 2025	Referenzdatensatz nach altem Regelwerk	23 Open, 23 Women's, 27 Mixed
Package A	Mär – Apr 2025	Erste Testwelle mit Fokus auf Spielfeldgrenzen und Serveverhalten	49 Open, 8 Women's
Package B	Mai – Jun 2025	Erweiterte Serve- und Defense-Anpassungen	44 Open, 22 Women's, 37 Mixed
Package C	Jul – Sep 2025	Konsolidierte Version mit verfeinerten Rotations- und Bewegungsregeln	37 Open, 23 Women's, 25 Mixed
Package C mit Bigger Ball	Parallel zu C	Test eines größeren Balls, zusammen mit den Regeländerungen aus Package C.	41 Open, 12 Women's

Das ursprüngliche „Bigger Ball Package“ umfasste viele der alten Regeln, nur mit einem größeren Ball. Das Package wurde in nur einem Testturnier gespielt, denn schnell war Kritik dazu abzusehen: Die „alten“ Regeln wurden nicht allein durch die Einführung eines anderen Spielgeräts verbessert. Gleichzeitig verbreitete sich das Gefühl, dass der größere Ball eine Zukunftschance haben würde. Deshalb testeten einige Turniere in den USA und Kanada das Paket in Kombination mit Package C, um explorative Daten zu gewinnen.

Die Turniere wurden von lokalen Communities und nationalen Verbänden durchgeführt, die sich freiwillig zur Teilnahme gemeldet hatten. Obwohl organisatorisch unabhängig, folgten alle einem von der IRF vorgegebenen Test- und Datenerhebungsleitfaden, um Vergleichbarkeit und methodische Einheitlichkeit zu gewährleisten.

Die quantitative Analyse konzentrierte sich auf die Pro-Division, um Leistungsniveau und Spielstruktur konstant zu halten. Der deutsche Verband Roundnet Germany entschied sich darüber hinaus, die Tests auch in den niedrigeren Divisionen (Basic, Intermediate, Advanced, Contender) zu ermöglichen, um allen Spielenden die Möglichkeit zu geben, die neuen Regeln zu erleben und Feedback zu geben.

3.3 Inhaltliche Gestaltung der Regelpakete

Die getesteten Regelpakete unterschieden sich in Zielrichtung und Umfang, folgten aber einer einheitlichen Systematik: Sie kombinierten räumliche, technische und taktische Anpassungen, die gemeinsam auf eine stärkere Spielbalance abzielten.² Die unten beschriebenen Regeländerungen sind dabei erste Versionen und beschreiben nicht die tatsächlichen Regeln, die später in die Regeldokumente aufgenommen wurden.

Package A

- *Out of Bounds (7,5 m Radius)*: Hits außerhalb des Radius zählen als Punkt für die Defense.
- *No same hand toss on serve*: Ball muss mit einer Hand angeworfen, mit der anderen geschlagen werden.
- *No hits on 2 on first possession*: Drei Ballkontakte sind obligatorisch.
- *Server's teammate free to move after „serve“, Receiver's teammate free to move straight backward after „serve“*
- *Simultaneous contacts count as one touch*

Package B

- *Out of Bounds (9 m Radius)*
- *Bigger No Hit Zone (100 cm Women / 110 cm Open)*: Die schlagende Person darf nicht innerhalb der No Hit Zone stehen, während sie den Ball berührt oder nachdem sie geschlagen hat. Sie darf daraus auch nicht abspringen, wenn sie den Ball in der Luft berührt.
- *No Drop Zone (for serves and hits)*: Weder bei Serves noch bei Abschlüssen darf der Ball nach der Netzberührung innerhalb der No Drop Zone auf dem Boden landen. Der Umfang der No Drop Zone entspricht dem Umfang der No Hit Zone
- *Equal Serve Distribution (2 points per player)*: Nicht der letzte Punkt entscheidet, wer die nächste Angabe hat, sondern man hat immer zwei Angaben, dann wird gewechselt.
- *3 Seconds to Serve*
- *No hits on 2 on first possession*
- *Server's teammate free to move before serve, Receiver's teammate free to move straight backward after „serve“*
- *Simultaneous contacts count as one touch*

Package C

- *Out of Bounds (8,5 m Radius)*

² Quelle: <https://www.roundnetfederation.org/roundnet-rule-revolution>

- *Bigger No Hit Zone (100 cm for all)*
- *No Drop Zone (for serves and hits)*
- *Equal Serve Distribution – refined rotation system:* Immer die links stehende Person des Teams bekommt den Serve, wechselt dann auf die rechte Seite. Nach 4 Punkten (wenn jede Person einmal received hat) wird rotiert.
- *No same hand toss on serve*
- *3 Seconds to Serve*
- *No hits on 2 on first possession*
- *Server's teammate free to move before serve, Receiver's teammate free to move straight backward after „serve“*
- *Simultaneous contacts count as one touch*

Besonders kontrovers wurde die Regel der Equal Serve Distribution diskutiert. Sie veränderte nicht nur die Spielbalance, sondern auch die taktische Struktur des Spiels, da der bisherige Rhythmus der Serve-Folgen entfiel. Einige Spielende empfanden dies als gerechter und abwechslungsreicher, andere als Bruch im gewohnten Flow – ein Spannungsfeld, das sinnbildlich für die Balance zwischen Fairness und Dynamik steht.

3.4 Methodik und Datenerhebung

Das Datenkomitee entwickelte ein standardisiertes Verfahren, um quantitative Leistungsdaten mit qualitativen Rückmeldungen zu kombinieren.

Zentrale Metriken:

- **Punktverteilung nach Kategorien:** *Rallies, Aces, Double Faults, Serve-enforced Points, Sideouts, Sideouts mit Defensive Touches.*
- **Spielmetriken:** *Touches per Point, First Serve Percentage, Average Change of Possession.*
- **Game Quality Score:** aggregierter Index zur Bewertung der Spielqualität, mit Gewichtung auf Rally-Anteil (Zielwert 25 %), Fehlersenkung und Serve-Effizienz. Werte über 100 lagen über dem Zielbereich, Werte um 100 entsprachen optimaler Balance.

Datenquellen und Werkzeuge:

- Videoaufnahmen aus Twitch-Streams und Spieler:innen-Uploads,
- manuelle Annotation in Google Sheets,
- Feedback-Umfragen über Google Forms,
- quantitative Analyse mit Python-Skripten,
- semantische Auswertung qualitativer Rückmeldungen mithilfe Large Language Models zur automatisierten Clusterbildung.

Diese Kombination aus klassischer Sportanalyse und moderner KI-gestützter Dateninterpretation war im Roundnet-Kontext neu und wurde von der IRF als Pilotverfahren bezeichnet.

3.5 Zusammenarbeit und Kommunikation

In der Anfangsphase der Datenanalyse fanden wöchentliche Online-Meetings statt, um Prozesse zu koordinieren und Verantwortlichkeiten zu klären. Nachdem sich die Arbeitsstrukturen etabliert hatten, wurden die Sitzungen auf Meilenstein-Meetings nach jeder Testwelle reduziert.

Die Koordination über fünf Zeitzonen hinweg stellte eine organisatorische Herausforderung dar, wurde jedoch durch das hohe Engagement aller Beteiligten bewältigt. Besonders in der Phase der Videoannotation zeigte sich der kollektive Einsatz der Community: Hunderte Stunden Spielmateriale mussten gesichtet, markiert und kodiert werden.

Zwischen den Komitees bestanden regelmäßige, aber themenbezogene Abstimmungen. Sobald konkrete Fragestellungen zu Regelinterpretationen, Datenauswahl oder Feedbackaufbereitung aufkamen, wurden gemeinsame Sondersitzungen einberufen.

Herausforderungen ergaben sich vor allem durch:

- die zeitversetzte Verfügbarkeit von Videomaterial, insbesondere für Frauen- und Mixed-Spiele,
- Verzögerungen bei der Datenübermittlung,
- sowie unterschiedliche methodische Herangehensweisen zwischen regionalen Testgruppen.

Trotz dieser Hürden wurde das Projekt allgemein als Paradebeispiel gelingender internationaler Zusammenarbeit wahrgenommen.

3.6 Feedback und öffentliche Kommunikation

Von Beginn an war die Einbindung der Community ein zentrales Prinzip. Die Feedback-Umfragen blieben über den gesamten Projektverlauf geöffnet, sodass fortlaufend Rückmeldungen einfließen konnten. Nach jeder Testphase veröffentlichte die IRF zusammenfassende Ergebnisse in Newslettern, Podcasts und Social-Media-Beiträgen.

Darüber hinaus wurde ein öffentliches „Ask Me Anything“-Format eingerichtet, in dem Fragen aus der Community direkt von Mitgliedern der Komitees beantwortet wurden. Auf diese Weise blieb das Projekt transparent, nachvollziehbar und partizipativ.

3.7 Erste Ergebnisse und Wirkung

Bereits nach der ersten Testphase zeigte sich der messbare Einfluss der neuen Regeln. Der Game Quality Score stieg von einem Baseline-Wert von 32 auf 62 unter den Bedingungen von Package A – ein deutlicher Fortschritt in Richtung der angestrebten Zielwerte. Dieses Ergebnis bestätigte die Grundannahme, dass Regelanpassungen das Spielgeschehen substantiell verändern und die Zahl der Rallies erhöhen können.

Die ermutigenden Resultate führten zu einer spürbaren Dynamik im Projekt. In der Community wurde die Revolution zunehmend als ernsthafte, wissenschaftlich fundierte Bewegung wahrgenommen.

Die IRF veröffentlichte regelmäßige Revolution Reports sowie begleitende Kurzpapiere, die über die internationalen Kanäle verbreitet wurden. Ein früher Zwischenstand der Datenauswertung wurde sogar auf der PyCon DE 2025 vorgestellt – der größten deutschen Python-Konferenz – als Beispiel für die Anwendung datengetriebener Methoden im Sport³.

Die Roundnet Rules Revolution 2025 stellte damit nicht nur ein Regelprojekt dar, sondern ein Modell für evidenzbasierte Sportentwicklung. Sie zeigte, wie ein junger Sport mit offenen, partizipativen und wissenschaftlich fundierten Methoden seine eigene Evolution gestalten kann – Schritt für Schritt, transparent und international vernetzt.

4. Herausforderungen und Spannungsfelder

Obwohl die Roundnet Rules Revolution 2025 als hoch strukturiertes und methodisch klar definiertes Projekt angelegt war, stellte die praktische Umsetzung die beteiligten Teams vor eine Vielzahl organisatorischer, methodischer und kommunikativer Herausforderungen. Diese Herausforderungen sind exemplarisch für Projekte, die auf Freiwilligenarbeit, internationale Kooperation und experimentelle Datenerhebung angewiesen sind.

4.1 Organisatorische und logistische Aspekte

Die Koordination über fünf Zeitzonen hinweg war eine der größten Herausforderungen. In der Anfangsphase trafen sich die Komitees wöchentlich, um Strukturen zu etablieren und Verantwortlichkeiten zu klären. Nach der ersten Testphase wurden diese Treffen zu Meilenstein-Meetings nach jeder Paketwelle verdichtet. Die intensive Beteiligung über Monate hinweg erforderte ein hohes Maß an Verbindlichkeit und Selbstorganisation, zumal alle Beteiligten ehrenamtlich arbeiteten.

Besonders die Videoannotation stellte eine erhebliche Arbeitsbelastung dar. Hunderte Stunden Spielmaterial mussten manuell ausgewertet werden – eine Tätigkeit, die zwar methodisch zentral war, aber in der Praxis monoton und zeitintensiv blieb. Auch die technische Infrastruktur war limitiert. Unterschiedliche Upload-Qualitäten, variable Kameraeinstellungen und generell fehlende Aufnahmen – insbesondere aus Frauen- und Mixed-Divisionen – führten zu Datenlücken und verlangsamten den Analyseprozess. Aus diesem Grund scheiterten auch Ansätze, die Videos automatisiert beziehungsweise mithilfe von Künstlicher Intelligenz auswerten zu lassen. Larissa Haas, Co-Data-Lead, bezeichnete die Videoarbeit rückblickend als den „größten unsichtbaren Teil des Projekts“ – essenziell für die Wissenschaftlichkeit, aber schwer zu vermitteln in seiner Komplexität.⁴

³ Quelle: <https://larissahaas.de/talks/25-pyconde/>

⁴ Quelle: <https://open.spotify.com/episode/6d3rVknFt5lwK9VXvr39hH?si=7fUeZ3eYTIC76u7wViN5jQ>

4.2 Methodische Grenzen und Datenqualität

Roundnet erwies sich als ein komplexes Untersuchungsfeld: Spiele finden unter variablen äußeren Bedingungen statt (Wetter, Untergrund, Tageslicht), die sich nicht kontrollieren lassen. Zudem unterscheiden sich die Teams in Spielstärke, Taktik und Erfahrung – Faktoren, die sich statistisch kaum neutralisieren lassen.

Diese Heterogenität führte dazu, dass selbst sorgfältig konstruierte Vergleiche immer nur näherungsweise wissenschaftlich belastbar waren. In der Endphase nutzte das Datenkomitee regressionsanalytische Modelle, um systematische Verzerrungen (z. B. regionale Unterschiede zwischen Nordamerika und Europa) herauszurechnen. Dennoch blieb klar: Roundnet ist zu dynamisch und situativ, um sich vollständig in Kennzahlen abbilden zu lassen.

Trotz dieser Einschränkungen galt der Game Quality Score als geeignetes Aggregatmaß für die Beurteilung der Spielqualität. Innerhalb des Datenkomitees gab es keine inhaltlichen Kontroversen über seine Aussagekraft, wenngleich bewusst war, dass er bestimmte Facetten – wie spielerische Kreativität oder Zuschauererlebnis – nur indirekt erfassen konnte.

4.3 Soziale und kommunikative Herausforderungen

Das Projekt war von Beginn an auf Transparenz und Partizipation ausgelegt. Diese Offenheit erwies sich als Erfolgsfaktor, erforderte aber auch ein hohes Maß an Kommunikation. Alle Beteiligten mussten sich kontinuierlich über Fortschritte, Schwierigkeiten und Erwartungen austauschen – über Länder-, Sprach- und Erfahrungshürden hinweg.

Besonders die Verfügbarkeit der Bigger Balls wurde in der Community kritisch diskutiert. Da das Material zunächst nicht flächendeckend lieferbar war, mussten viele Tests ohne den geplanten Ball durchgeführt werden. Diese Diskrepanz führte zu Missverständnissen und zur Notwendigkeit, den Fokus vorübergehend auf Regelanpassungen ohne Materialänderung zu verlagern.

Trotz dieser äußeren Schwierigkeiten blieb das interne Klima bemerkenswert stabil. Zwischen den Komitees traten keine nennenswerten Meinungsverschiedenheiten über Richtung oder Tempo der Reform auf – ein Umstand, der die klare Rollenverteilung und den gegenseitigen Respekt innerhalb der Teams widerspiegelt.

Die öffentliche Wahrnehmung des Projekts entwickelte sich überwiegend positiv. Kritische Stimmen wurden über Newsletter, Podcasts und ein offenes „Ask Me Anything“-Format adressiert, wodurch Vertrauen in die Transparenz und Ernsthaftigkeit des Vorhabens entstand. Dennoch gab es – vermehrt in den USA – Stimmen, die bestimmte Regeln in Frage stellten. Auch die Winter-Saison in den USA wurde nicht mit den offiziell abgestimmten Regeln gespielt. Wie sich das weiterentwickeln wird, vor allem im Hinblick auf die anstehende Weltmeisterschaft im September 2026, ist noch offen.

4.4 Kulturelle und sportliche Spannungsfelder

Die Roundnet Rules Revolution berührte zentrale Fragen der Identität des Sports: Wie viel Veränderung verträgt eine junge Sportart, ohne ihre DNA zu verlieren? Wie lässt sich Innovation mit Tradition, Datengenaugkeit mit Spielfreude verbinden?

Diese Spannungsfelder prägten nicht nur die öffentliche Diskussion, sondern auch die Reflexion innerhalb der IRF. Der Diskurs über Regelkomplexität, Gendergerechtigkeit (z. B. No-Hit-Zone) und Zuschaueratauglichkeit machte deutlich, dass Regelentwicklung immer auch ein soziokultureller Prozess ist. Roundnet wurde damit – bewusst oder unbewusst – zu einem Labor für die Frage, wie sich eine Community selbst modernisiert.

5. Ergebnisse, Erkenntnisse und Ausblick

Die Roundnet Rules Revolution 2025 markierte einen Wendepunkt in der Entwicklung des Sports. Erstmals wurden Regeländerungen in einem internationalen, datengestützten und partizipativen Prozess überprüft. Die Ergebnisse zeigen, dass gezielte Anpassungen zu einer deutlichen Verbesserung der Spielbalance, der Dynamik und der Zuschauerfreundlichkeit führen können – und zwar in allen Divisionen.

5.1 Quantitative Ergebnisse

Die Analyse von mehr als 350 vollständig annotierten Spielen belegt über alle Testphasen hinweg eine deutliche Zunahme des Spielflusses. Der Game Quality Score (GQS) stieg in sämtlichen Divisionen signifikant an, während die Häufigkeit von Aces und Doppelfehlern abnahm. Parallel erhöhte sich der Anteil ausgespielter Rallys, was den eigentlichen Kern der Reform – die Wiederbelebung der Interaktion zwischen Offense und Defense – bestätigt.

Gesamtüberblick nach Division

Metrik	Baseline	Package A	Package B	Package C	Package C + Bigger Ball
Open Division	Rally 8 %	14 %	16.5 %	18 %	18.4 %
	Aces 30 %	25 %	16 %	13 %	13 %
	Double Faults 28 %	23 %	17.6 %	20 %	19 %
	GQS 32	62	78	62	85 (+ Bigger Ball)
Women's Division	Rally 8.3 %	n/a	15.9 %	13.5 %	n/a
	Aces 27 %	n/a	17 %	19 %	n/a

	Double Faults 31 %	n/a	18 %	21 %	n/a
	GQS 34	n/a	80	68	n/a
Mixed Division	Rally 7.9 %	n/a	17 %	14 %	n/a
	Aces 29 %	n/a	18 %	19 %	n/a
	Double Faults 30 %	n/a	19 %	22 %	n/a
	GQS 33	n/a	87.7	70	n/a

Hinweis: Für die Women's- und Mixed-Division lagen in der ersten Testphase (Package A) zu wenige Spiele vor, um statistisch belastbare Werte zu berechnen. Die Analyse dieser Divisionen beginnt daher erst mit Package B.

Interpretation der Daten:

- Die Open Division zeigte die stärksten absoluten Verbesserungen und lieferte die robusteste Datengrundlage.
- Die Women's Division erzielte die höchste relative Steigerung des GQS (von 34 auf 80), insbesondere durch die größere No-Hit-Zone und die klarer definierte Serve-Rotation.
- In der Mixed Division war Package B das erfolgreichste Regelpaket: Mit einem GQS von 87.7 erreichte es den höchsten Einzelwert des gesamten Projekts.

Der kombinierte Test Package C + Bigger Ball erzielte schließlich mit einem GQS von 85 den Bestwert unter den Open-Turnieren. Die leicht reduzierte Ballgeschwindigkeit führte zu längeren Rallys und verbesserten Defensivaktionen, ohne das Spielgefühl grundlegend zu verändern.

5.2 Qualitative Erkenntnisse und Wahrnehmungen

Die begleitenden Umfragen bestätigten die objektiven Trends und erweiterten sie um subjektive Perspektiven. Mehr als 70 % der Befragten gaben an, dass die Roundnet Rules Revolution „den Sport in die richtige Richtung“ führe.

Häufigste Rückmeldungen:

- Mehr Rallys = mehr Spaß. Alle Divisionen berichteten von erhöhter Dynamik und einem „lebendigeren“ Spiel.
- Serve-Regeln akzeptiert, aber gewöhnungsbedürftig. Die Equal-Serve-Distribution und das 3-Sekunden-Zeitlimit wurden als fair empfunden, erforderten aber mentale Umstellung.
- No-Hit-Zone größer = mehr Technik, mehr Athletik. Vor allem Frauen berichteten von höherem Bewegungs- und Koordinationsaufwand.

- Bigger Ball positiv. In allen Rückmeldungen wurde der größere Ball als angenehmer und zuschauerfreundlicher beschrieben.
- Akzeptanz stieg über Zeit. Von 63 % nach Package A auf über 70 % nach Package C.

5.3 Lessons Learned

Drei zentrale Lehren lassen sich aus dem Projekt ziehen:

1. *Community-Einbindung ist entscheidend.* Offenheit und regelmäßige Kommunikation sichern Akzeptanz und Vertrauen.
2. *Ehrenamt braucht Ressourcenplanung.* Motivation und Selbstorganisation sind zentral – Drop-Outs müssen eingeplant sein.
3. *Mut zum Experiment.* Fortschritt entsteht durch kontrolliertes Ausprobieren. Die Roundnet Rules Revolution bewies, dass datenbasierte Innovation nicht im Widerspruch zur Sportidentität steht.

5.4 Ausblick

Mit der Einführung von Package C + Bigger Ball als neuem Regelstandard endete die Roundnet Rules Revolution 2025 formell, nicht aber inhaltlich. Die IRF plant, die Wirkung der Reformen weiter zu evaluieren und in mehrjährigen Zyklen zu überprüfen. Roundnet hat damit eine neue Phase eingeleitet: eine Sportart, die ihre eigene Entwicklung empirisch begleitet und offen reflektiert.

Die Revolution wurde so zum Modellprojekt für daten- und community-basierte Regelinnovation im Sport.

6. Fazit und Bedeutung

Die Roundnet Rules Revolution 2025 war weit mehr als ein Regelprojekt. Sie war ein internationales Experiment darüber, wie eine junge Sportart mit wissenschaftlicher Methodik, gemeinschaftlicher Beteiligung und technologischem Mut ihre eigene Evolution gestalten kann.

Erstmals wurde in Roundnet — und in dieser Form auch selten in anderen Sportarten — eine Regelreform datengestützt, iterativ und transparent durchgeführt. Die Revolution hat damit nicht nur konkrete Ergebnisse hervorgebracht, sondern auch ein neues Modell sportlicher Selbststeuerung etabliert.

6.1 Eine neue Kultur der Regelentwicklung

Traditionell entstehen Regeländerungen in Sportverbänden aus Gremienentscheidungen oder praktischen Anpassungen an Spielrealitäten. Die Roundnet Rules Revolution durchbrach dieses Muster: Sie überführte Regelarbeit in einen experimentellen, empirischen und partizipativen Prozess.

Anstatt über Veränderungen zu diskutieren, wurden sie getestet, gemessen und gemeinsam bewertet. Dieser Ansatz veränderte das Verständnis von Autorität im Sport: Nicht mehr einzelne Funktionsträger:innen, sondern eine transnationale Gemeinschaft von Spielenden, Analyst:innen und Organisator:innen gestaltete den Entwicklungsprozess.

Damit wurde Roundnet zu einem Labor für sportliche Governance, in dem Daten nicht als Ersatz für Erfahrung dienten, sondern als Werkzeug kollektiver Reflexion.

6.2 Die Bedeutung der Datenkultur

Die Einführung eines quantitativen Bewertungsmodells – insbesondere des Game Quality Score (GQS) – stellte eine kleine, aber folgenreiche Revolution in der Sportwissenschaft dar. Er zeigte, dass auch ein dynamischer, informell gewachsener Sport wie Roundnet messbar, analysierbar und evaluierbar sein kann, ohne seine Spontanität zu verlieren.

Diese datengetriebene Selbstbeobachtung führte zu einer neuen Form von sportlicher Evidenzkultur: Zahlen wurden nicht als dogmatische Wahrheit verstanden, sondern als gemeinsamer Bezugsrahmen für Diskussion und Entscheidung. Das Projekt demonstrierte, dass Daten dann besonders wirksam sind, wenn sie mit den Erfahrungen und Perspektiven der Community in Dialog treten.

Im Ergebnis steht Roundnet heute exemplarisch für eine informierte Balance zwischen Empirie und Intuition – ein Gleichgewicht, das viele etablierte Sportarten erst noch suchen.

6.3 Partizipation als Grundlage für Legitimität

Einer der zentralen Erfolgsfaktoren der Revolution war ihre Offenheit. Von Beginn an konnten sich Spielende beteiligen, Regelideen einreichen, Feedback geben und an Umfragen teilnehmen. Diese Transparenz schuf nicht nur Vertrauen, sondern auch eine geteilte Verantwortung für das Ergebnis.

In einer Zeit, in der viele Sportverbände mit Entfremdung und Intransparenz kämpfen, setzte die IRF ein gegenteiliges Signal: Reformen können gelingen, wenn sie sozial getragen und kommunikativ begleitet werden.

Dass über 70 % der Befragten die Richtung der Regelentwicklung positiv bewerteten, war kein Zufall, sondern das Ergebnis einer bewusst gepflegten Feedbackkultur. Roundnet wurde damit zu einem Beispiel dafür, dass sportliche Legitimität nicht allein durch Autorität, sondern durch Teilhabe und iterative Korrektur entsteht.

6.4 Roundnet als Modellfall für Sportinnovation

Im Rückblick steht die Roundnet Rules Revolution als Beispiel dafür, wie Innovation im Sport strukturiert, aber nicht starr ablaufen kann. Sie zeigt, dass sportliche Weiterentwicklung nicht im Widerspruch zu Tradition und Identität stehen muss – im Gegenteil: Die bewusste Rückbindung an die 360°-Spielweise, an Einfachheit und Zugänglichkeit bewahrte den Kern der Sportart und machte Veränderungen akzeptabel.

Damit ist die Revolution auch ein Vorbild für andere junge Sportarten, die sich professionalisieren, ohne ihre Ursprünge zu verlieren. Sie demonstriert, dass mutige Regelarbeit, wenn sie datengestützt und gemeinschaftlich organisiert wird, langfristig zur Stabilisierung und Attraktivität einer Sportart beiträgt.

6.5 Eine neue Form von Sportwissenschaft

Das Projekt brachte nicht nur sportpraktische, sondern auch wissenschaftliche Innovationen hervor:

- den Einsatz von KI-gestützter Textanalyse zur Auswertung qualitativer Umfragen,
- die Kombination von Videodaten, quantitativer Statistik und subjektiven Einschätzungen,
- und die Entwicklung eines offenen, reproduzierbaren Analyseprozesses.

Diese Methodik hat Vorbildcharakter: Sie verbindet Wissenschaft, Technologie und Community-Arbeit auf eine Weise, die Forschung zugänglich und praxisnah macht. Damit öffnet die Roundnet Rules Revolution den Weg zu einer „Citizen Data Science“ im Sport, in der Forschung nicht von außen über Spielende betrieben wird, sondern von innen – durch sie selbst.

6.6 Nachhaltigkeit und Zukunft

Mit der offiziellen Einführung von *Package C + Bigger Ball* als neuem Standardregelwerk im Oktober 2025 endete das Projekt formal, nicht aber konzeptionell. Die IRF plant, die Implementierung und Wirkung der Reform fortlaufend zu evaluieren. Zudem wird diskutiert, künftige Regelanpassungen in einem kontinuierlichen Daten- und Feedbackzyklus durchzuführen – eine Art „*Permanent Revolution*“, die Regelentwicklung als lernenden Prozess versteht.

Damit steht Roundnet an einem Punkt, an dem Sport nicht mehr nur gespielt, sondern bewusst gestaltet und wissenschaftlich begleitet wird. Diese Verbindung von Offenheit, Empirie und kollektiver Verantwortung könnte als Modell dienen – für andere Sportarten, aber auch für Organisationen, die Wandel partizipativ gestalten wollen.

6.7 Schlussgedanke

Die Roundnet Rules Revolution 2025 war nicht einfach eine Antwort auf ein sportliches Problem – sie war der Beweis, dass Veränderung im Sport möglich ist, wenn sie auf Daten, Dialog und Vertrauen basiert. Sie hat gezeigt, dass eine Gemeinschaft aus Freiwilligen, Forschenden und Spielenden globale Innovation hervorbringen kann – ohne zentrale Macht, ohne starre Hierarchie, allein durch Engagement und Offenheit.

Im Kern war die Revolution ein Experiment über die Selbstwirksamkeit einer Sportkultur. Und sie hat diese Frage eindrucksvoll beantwortet: Roundnet ist nicht nur ein Spiel mit dem Ball – es ist ein System, das sich selbst neu erfinden kann.

7. Methodischer Anhang und Quellenapparat

Die Roundnet Rules Revolution 2025 basierte auf einer Vielzahl empirischer, technischer und qualitativer Datenquellen. Dieses Kapitel dokumentiert die methodischen Grundlagen des Projekts, die eingesetzten Werkzeuge und die verwendeten Quellen. Es bildet die wissenschaftliche Referenzbasis für alle in diesem Bericht dargestellten Analysen und Interpretationen.

7.1 Datengrundlage

7.1.1 Untersuchungszeitraum und Datensätze

Die Datenerhebung erstreckte sich von Februar bis September 2025 und umfasste alle im Rahmen der Roundnet Rules Revolution getesteten Regelpakete:

Phase	Zeitraum	Pakete	Gesammelte Spiele	Analysierte Divisionen
Baseline	Feb – Mär 2025	bestehendes Regelwerk	73 Spiele	Open, Women's, Mixed
Testwelle 1	Mär – Apr 2025	Package A	57 Spiele	Open
Testwelle 2	Mai – Jun 2025	Package B	103 Spiele	Open, Women's, Mixed
Testwelle 3	Jul – Sep 2025	Package C & Bigger Ball	145 Spiele	Open, Women's, Mixed

Insgesamt flossen über 350 vollständig annotierte Spiele in die quantitative Analyse ein. Ergänzend wurden mehrere Hundert Umfrageantworten und qualitative Rückmeldungen ausgewertet.

7.1.2 Stichprobencharakteristik

Die untersuchten Turniere deckten eine große geografische Spannbreite ab: Europa (Deutschland, Österreich, Frankreich, Spanien), Nordamerika (USA, Kanada), sowie vereinzelte Datensätze aus Australien und Brasilien. Die Datenerhebung konzentrierte sich auf die Pro-Divisionen, um Vergleichbarkeit in Spielstärke und Wettkampfdichte sicherzustellen. Daten aus niedrigeren Divisionen wurden ergänzend für qualitative Auswertungen herangezogen, jedoch nicht in die Hauptstatistiken einbezogen.

7.1.3 Turnierübersicht

- Package A
 - USAR Orlando Regionals (15.03.2025, USA)
 - Karlsruhe Kojoten Cup (20.03.2025, Deutschland)

- DRT Esbjerg (05.04.2025, Dänemark)
- ETS Lyon (29. & 30.03.2025, Frankreich)
- Masters Munich (26. & 27.04.2025, Deutschland)
- CRS East Vancouver (26.04.2025, Kanada)
- Package B
 - ETS Leuven (11. & 12.05.2025, Belgien)
 - Masters Stuttgart (24. & 25.05.2025, Deutschland)
 - ETS Paris (07. & 08.06.2025, Frankreich)
 - Masters Hannover (28. & 29.06.2025, Deutschland)
- Package C
 - ETS Basel (12. & 13.07.2025, Schweiz)
 - Masters Kiel (26. & 27.07.2025, Deutschland)
 - Deutsche Meisterschaft (31.08.2025, Deutschland)
 - ETS Championships Aarhus (09. & 10.08.2025, Dänemark)
 - European Roundnet Championship 2025 (05.-07.09.2025, Deutschland)
- Package C mit Bigger Ball
 - USAR Midwest Regionals (19.07.2025, USA)
 - MRS/USAR Columbus Sectional (12.07.2025, USA)
 - Windsor Banger Classic (28.06.2025, USA)
 - ERS MD - National Series Sectional (26.07.2025, USA)
 - CRS Waterloo (06.07.2025, Kanada)
 - CRS Mississauga Major - River Cup 7.0 (26.07.2025, Kanada)
- Bigger Ball Package
 - Masters Freiburg (19. & 20.07.2025, Deutschland)

7.2 Erhebungs- und Analysemethodik

7.2.1 Datenerfassung

Die primäre Datenerhebung erfolgte über Videoaufzeichnungen der Testturniere. Spielende und Veranstalter*innen stellten diese Aufnahmen freiwillig zur Verfügung. Ergänzend wurden Streams (z. B. Twitch) sowie Community-Videos integriert.

Tools für Datenspeicherung und Annotation:

- Dropbox: zentrale Ablage für Rohvideos.
- Google Sheets: manuelle Spielannotation (z. B. Rallylänge, Punktursache, Serve-Erfolg).
- Google Forms: standardisierte Feedbackumfragen für Spielende und Zuschauende.

7.2.2 Quantitative Analyse

Die Datenauswertung wurde mithilfe von Python durchgeführt. Skripte wurden in enger Abstimmung zwischen dem Datenkomitee und externen Community-Analyst:innen entwickelt.

Verwendete Python-Bibliotheken:

- **pandas**, **numpy** – Datenaufbereitung und Aggregation
- **matplotlib** – Visualisierung

- `scipy`, `statsmodels` – statistische Berechnungen und Regressionsmodelle

Zentrale Kennzahlen:

- Anteil der Punkte nach Kategorien (*Ace*, *Double Fault*, *Sideout*, *Rally*, *Serve-enforced Point*)
- *Touches per Point* und *Average Change of Possession per Rally*
- *First Serve Percentage*
- Game Quality Score (GQS) – kombinierter Indikator für Spielqualität

Der GQS wurde entwickelt, um eine objektive Vergleichsgröße über verschiedene Regelumgebungen zu schaffen. Er berücksichtigt positive und negative Einflussfaktoren auf Spielqualität mit folgender Gewichtung:

$$GQS = 100 + (R\Delta \times 2.5) + (D\Delta \times 0.25) + (A\Delta \times f(R))$$

wobei

- $R\Delta$: Differenz der Rally-Rate zur Baseline (in %)
- $D\Delta$: Differenz der Double-Fault-Rate (in %)
- $A\Delta$: Differenz der Ace-Rate (in %)
- $f(R)$: modulierter Faktor in Abhängigkeit von der Rally-Rate

Ergänzende Boni wurden vergeben für:

- *First Serve Percentage* > 70 %
- *Rallys mit hoher Ballwechselzahl* (>3)

7.2.3 Qualitative Analyse

Neben der quantitativen Erhebung wurden umfangreiche qualitative Daten analysiert:

- Freitextantworten aus Spieler:innen-Umfragen,
- Diskussionen in Podcasts und Community-Foren,
- Rückmeldungen aus verschiedenen Turnierorganisations-Teams.

Zur systematischen Auswertung kamen Large Language Models (LLMs) zum Einsatz, die Freitextdaten semantisch clusterten und Hauptthemen extrahierten (z. B. „Spaßfaktor“, „Regelverständlichkeit“, „physische Belastung“). Die Ergebnisse wurden anschließend durch das Datenkomitee verifiziert und in quantifizierbare Trends überführt.

7.3 Validierung und Grenzen

7.3.1 Methodische Validität

Die Ergebnisse des Projekts sind als explorativ, aber robust einzuschätzen. Die Datengrundlage weist naturgemäß Limitationen auf:

- Heterogene Aufnahmequalität und Datenformate,
- Unkontrollierbare Konditionen wie Wetter, tägliche Leistungsschwankungen, sonstige Gegebenheiten bei Turnieren in unterschiedlichen Ländern,
- Uneinheitliche Stichprobengrößen zwischen Divisionen,
- Fehlen vollständiger Datensätze für Women's und Mixed in Package A.

Die interne Validierung erfolgte durch Kreuzvergleiche zwischen den regionalen Datenteams und Nachberechnungen einzelner Variablen. In mehreren Fällen wurden Regressionsmodelle eingesetzt, um Verzerrungen zu kompensieren.

7.3.2 Grenzen der Übertragbarkeit

Die Ergebnisse gelten unmittelbar für das getestete Regelumfeld, sind jedoch nur eingeschränkt auf andere Spielniveaus (z. B. Basic oder Intermediate) übertragbar. Zudem reflektiert der Game Quality Score ein bestimmtes Verständnis von „Spielqualität“, das primär auf Wettkampfbalance und Dynamik fokussiert ist. Subjektive Faktoren wie „Fairnessgefühl“ oder „Ästhetik“ können nur über ergänzende Umfragen abgebildet werden.

So entschied beispielsweise der deutsche Roundnetverband Roundnet Germany Ende 2025 die Regeln zur No Hit Zone für die Basic-Division auszusetzen.⁵ Dies zeigt, dass es möglich ist, Spielspaß für jedes Spielniveau zu ermöglichen, ohne den Charakter der Regeln ganz zu verlieren (andere Regeln wie Out of Bounds etc. bleiben bestehen).

7.4 Quellenapparat

Für diesen Bericht wurden einige Quellen herangezogen. Zusätzlich dienten Erinnerungsberichte der Data Leads als Informationsquelle für die Beschreibung des Projekts.

7.4.1 Primärquellen

- Roundnet Rules Revolution Ergebnisberichte⁶
 - *Package A Results Newsletter* (April 2025)
 - *Package B Results Newsletter* (August 2025)
 - *Package C Results Newsletter* (Oktober 2025)
- Umfrageauswertungen
 - *packageA_survey_results.pdf*
 - *packageB_survey_results.pdf*
 - *packageC_survey_results.pdf*
- Podcast-Transkripte von "Netzklatscher - der Roundnet Germany Podcast"⁷
 - *Folge 81 – Roundnet Rules Revolution 2025 (mit Maxi Lauber)*
 - *Folge 86 – RRR25 - Update aktueller Stand (mit Maxi Lauber)*
 - *Folge 93 – RRR25 - Analyse Paket A & Ausblick Paket B (mit Paul Schirop)*
 - *Folge 95 – RRR25 - Datenanalyse Paket A (mit Larissa Haas)*
 - *Folge 96 – RRR25 - Analyse Paket B & Ausblick Paket C (mit Paul Schirop)*

⁵ Quelle: <https://roundnetgermany.de/abschaffung-nhz-basic-2026/>

⁶ Quelle: <https://github.com/LarissaHa/rrr25/tree/main>

⁷ Quelle: <https://open.spotify.com/show/0iYVTONsyfEP4MZYvBaVa?si=a8893e2efdd343d8>

- Folge 98 – RRR25 - Datenanalyse Paket B (mit Larissa Haas & Paul Schirop)
- Folge 100 – RRR25 - Datenanalyse Paket C / Bigger Ball (mit Larissa Haas)

7.4.2 Sekundärquellen

- Interne Arbeitsdokumente des IRF Data Committee (2025).
- IRF Public Reports und *Roundnet Rules Revolution* Website.⁸
- Community-Diskussionsbeiträge aus den offiziellen Foren und Discord-Kanälen der IRF.

⁸ Quelle: <https://www.roundnetfederation.org/roundnet-rule-revolution>