

BALLA BALLA - Spielregeln

BALLA BALLA ist eine Fußballsimulation der einfacheren Art. Jeweils zehn bis zwölf Teams spielen in einer einfachen Hinrunden-Saison (jeder einmal gegen jeden) Meister, Auf- und Absteiger aus.

Zu Beginn einer Saison veröffentlicht der GM (= GameMaster = Spielleiter) die Spielpaarungen für die Saison und die Tormatrix.

Diese besteht aus neun bis elf Zeilen (eine Zeile pro Spieltag = eine weniger als Teams) und ebenso vielen Spalten A-K. Für jedes Matrixelement wird mit einem W6 (= sechsseitiger Würfel) die Toranzahl ausgewürfelt.

Beispiel:

Spieltag	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
Runde 1	3	3	1	4	3	5	1	1	4	5	5
Runde 2	4	5	1	6	4	2	1	4	3	3	4
Runde 3	6	2	1	3	1	1	5	6	4	6	1
Runde 4	6	1	2	1	4	3	2	6	1	6	4
Runde 5	1	1	4	2	3	3	4	4	1	1	4
Runde 6	4	3	4	4	2	4	6	6	4	3	6
Runde 7	6	6	3	2	3	6	1	2	6	3	5
Runde 8	1	6	6	1	3	4	3	2	6	3	5
Runde 9	4	5	5	4	4	1	1	6	1	6	1
Runde 10	2	3	6	2	2	2	3	4	4	1	3
Runde 11	2	5	6	1	4	4	2	5	5	4	2

Pro Zugabgabe wird ein Spieltag ausgetragen, wobei jedes Team für den betreffenden Spieltag (= Zeile der Matrix) lediglich eine Spalte auswählt, und damit die Anzahl der geschossenen Tore festlegt.

Beispiel für obige Matrix :

Borussia München wählt für den 5.Spieltag die Spalte D (Schreibweise : 5D) und schießt damit 2 Tore. Bayern Dortmund wählt Spalte C (Schreibweise : 5C) und schießt damit 4 Tore. Spielen beide Teams am 5.Spieltag gegeneinander, schlägt Dortmund die Münchener mit 4:2 (sofern es nicht zu einer der unten beschriebenen Einschränkungen kommt).

Ausgehend von dieser Grundidee gibt es aber noch folgende Einschränkungen und Zusätze :

- 1.) Jedes Team darf jede Spalte pro Saison nur einmal belegen (im obigen Beispiel dürfte Dortmund am 1.Spieltag nicht 1C abgegeben haben und darf auch an allen anderen Spieltagen die Spalte C nicht mehr abgeben, muß am 8.Spieltag also z.B. auf 8C mit 6 Toren verzichten).
- 2.) Jedes weitere Team, das an einem Spieltag dieselbe Spalte wählt, verringert für alle Teams auf dieser Spalte die Anzahl der Tore um 1 (wählen in der obigen Matrix 4 Teams am 1.Spieltag die Spalte F (=1F), so gibt es für alle 4 Teams nur $5 - 3 = 2$ Tore, während ein Team, welches als einziges 1D abgibt, 5 Tore erzielt).
- 3.) Jedes Team darf pro Saison einige Extra-Tore schießen. Wenn München im obigen Beispiel ein Extra-Tor geschossen hätte (Schreibweise : 5D+), wäre das Spiel 4:3 ausgegangen. Die einsetzbaren Extra-Tore in Meisterschaft und Pokal werden pro Team aus den Liga- und Pokalerfolgen der vorherigen Saison ermittelt.

Extratore:

- a. Pro Sieg in der Meisterschaft gibt es 1/3 (ein Drittel) Torpunkte.
 - b. Pro Sieg im Pokalspiel gibt es 1/3 Torpunkte.
 - c. Der Pokalsieger erhält zusätzlich 1/3 Torpunkte.
 - d. Jedes Erstliga-Team erhält zum Saisonstart 3/3=1 Torpunkte.
 - e. Jedes Zweitliga-Team erhält zum Saisonstart 2/3 Torpunkte.
 - f. Jeder Absteiger erhält 2 Torpunkte.
 - g. Jeder Aufsteiger erhält -2 (Minus Zwei) Torpunkte.
 - h. Zusätzlich gibt es 1 Torpunkt für alle Teams, die schon in der vorigen Saison dabei waren.
- 4.) Diese Torpunkte werden zum Start der Saison addiert und ggf. auf den nächstniedrigen ganzzahligen Wert abgerundet. Diese so ermittelte Anzahl an Extra-Toren kann dann in der nächsten Saison beliebig auf Pokal- und Meisterschaftsspiele verteilt werden.
- 5.) Pro Spieltag wird vom GM noch ein Bonus-Tor je Liga ausgewürfelt. Dieses Bonus-Tor fällt mit einer 66.7%-igen Wahrscheinlichkeit für ein Heimteam und mit einer 33.3%-igen Wahrscheinlichkeit für ein Auswärtsteam.
- 6.) Da nach dem vorletzten Spieltag jedes Team nur noch eine Spalte zur Auswahl hat, wird der letzte Spieltag bereits zusammen mit dem vorletzten Spieltag ausgewertet.
- 7.)
- a. Es gilt die 3-Punkte-Regelung (d.h. 3 Punkte für Sieg, 1 für Remis, 0 für Niederlage).
 - b. Die jeweils zwei bestplatzierten Teams steigen in die nächsthöhere Liga auf, während die jeweils beiden Tabellenletzten absteigen müssen (Abweichungen davon für die unteren Ligen siehe weiter unten).
 - c. Bei punktgleichen Teams entscheidet zunächst die Anzahl der geschossenen Tore, die Tordifferenz oder das Spiel gegeneinander (in dieser Reihenfolge). Wird hier keine Entscheidung erzielt, wird gelost.
 - d. Bei einem NMR (= No Mail Received = keine Zugabgabe erhalten) würfelt der GM für den betreffenden Verein eine noch erlaubte Spalte aus.
 - e. Wird für ein NMR-Team ein Bonus-Tor ausgewürfelt, wird dieses wegen Abseits nicht gegeben.
 - f. Die ausgewürfelte Spalte für ein NMR-Team beeinflusst nicht die übrigen Ergebnisse und das NMR-Team schießt nur so viele Tore wie das schlechteste
- 8.) reguläre Team..
- a. Des weiteren gelten folgende Sanktionen:

erster NMR -> Abzug eines Extra-Tores

zweiter NMR -> Abzug aller verbliebenen Extra-Tore und Aufstiegsverbot

dritter NMR -> Zwangsabstieg und Gelbe Karte

vierter NMR -> das Team erhält die Rote Karte und beendet die Saison als Dummy-Team.

Zur Vermeidung von NMRs können mehrere Zugabgaben im Voraus abgegeben werden.

Beispiel für eine Zugabgabe und Auswertung der 1.Runde bei obiger Matrix :

Bayern Dortmund : 1F+
Borussia München : 1I
Werder Hamburg : (1F)
Schalke 1869 : 1F
Hansa Bremen : 1D
Hannover 04 : 1F
Dynamo Wolfsburg : 1D++

1860 Berlin : 1B
VfL Stuttgart : 1F
VfB Bochum : 1I

Die Spielpaarungen sind :
Dortmund - Schalke
Hamburg - Hannover
München - Bremen
Wolfsburg - Berlin
Stuttgart – Bochum

Ein Bonus-Tor wird für Wolfsburg ausgewürfelt (Schreibweise '*').
Hamburg ist ein NMR-Team (d.h. kein Zug erhalten, Spalte F wurde ausgewürfelt, 2 Tore, kein Einfluss der ausgewürfelten Spalte auf andere Ergebnisse),
Das ergibt folgende Resultate :

Dortmund	-	Schalke	F +	F	3	:	2
Hamburg (NMR)	-	Hannover	(F)	F	2	:	2
München	-	Bremen	I	D	3	:	3
Wolfsburg	-	Berlin	D ++*	B	6	:	3
Stuttgart	-	Bochum	F	I	2	:	3

Die Ligen

Balla Balla wird in 2 Ligen gespielt.

Die 1.Liga ist die Champions Liga.
Die 2.Liga ist die National Liga.

Aus der Champions Liga 2 Teams am Ende einer Saison ab.
Aus der National Liga steigen 2 Teams auf.

Ausnahme: nach dem dritten NMR muss ein Team am Ende der Saison aus der 1. Liga zwangsabsteigen und aus der 2. Liga zurück an das Ende der Warteliste.

Der Pokalwettbewerb (Thorsten-Falge-Cup)

- 1.) Teilnahmeberechtigt sind alle Teams.
- 2.) Der Thorsten-Falge-Cup wird mit einer 5x5-Matrix ausgespielt, die zu Saisonbeginn veröffentlicht wird.
- 3.) Es wird im K.O.-System gespielt. Für jede Runde werden die Paarungen aus den 'überlebenden' Teams ausgelost.
- 4.) Zur ersten Qualifikationsrunde werden 8 -10 Teams ausgelost. Alle anderen Teams sind automatisch für das Achtelfinale qualifiziert.
- 5.) Im Falle eines Unentschiedens kommt es zunächst zu einer Verlängerung und dann zum Elfmeterschießen. Dazu gibt jedes Team sowohl für die Verlängerung als auch für das Elfmeterschießen an, ob es 0, 1, 2, 3, 4, 5 oder x (x = 0 bis 5 Tore werden mit gleicher Wahrscheinlichkeit ausgewürfelt) Tore schießt. Jeder dieser sieben Werte ist pro Saison nur einmal erlaubt (und verfällt, auch wenn kein Elfmeterschießen stattfindet). Steht es immer noch Unentschieden, schießt das Heimteam ein zusätzliches Tor (Heimvorteil).
- 6.) Mannschaften, die ein Freilos haben, geben ebenfalls einen vollständigen Zug ab, der als Streichergebnis gewertet wird. Die Streichergebnisse beeinflussen nicht die anderen Ergebnisse.
- 7.) Im Falle eines NMRs oder ungültiger Zugabgabe scheidet das betroffene Team aus dem Cup-Wettbewerb aus. Spielen zwei NMR-Teams gegeneinander, kommt ein Team nach der NMR-Regel der Meisterschaft weiter.
- 8.) Es werden keine Bonus-Tore ausgewürfelt.

Ansonsten gelten die üblichen BALLA BALLA Regeln (siehe oben).

Die Zugabgabe

Die Zugabgabe erfolgt per Email, Fax oder Post.

Als Betreff (bzw. Subject) sollte BB:<Name Eures Teams> eintragen werden.

Die Zugabgabe sollte in etwa folgendermaßen aussehen:

Wettbewerb: Spieltag Spalte (ggf. Extratore und/oder in Klammern Elfmeter im Thorsten-Falge-Cup)

Zum Beispiel:

als Betreff:

BB: Dummy Ducks

als Zugabgabe:

Liga: 1C+

TFC : 1D (2)

Mit dieser Zugabgabe würden die Dummy Ducks in der Liga am 1.Spieltag Spalte C wählen und ein Extra-Tor schießen,
im Thorsten-Falge-Cup (TFC) in Runde 1 Spalte D wählen und 2 Elfmeter verwandeln

Geplant sind zwei Ligen zu je 10 Mannschaften. Das bedeutet folgenden Rundenplan:

Runde	Spieltag der Liga	Pokalspiele
1	1	Vorrunde
2	2	-
3	3	Achtelfinale
4	4	-
5	5	Viertelfinale
6	6	-
7	7	Halbfinale
8	8 + 9	Finale

In der Vorrunde des Pokals treffen 8 ausgeloste Mannschaften aufeinander. Die restlichen Mannschaften erhalten Freilose.