

PBM-Regeln für **MANIPULIGA** (auch **EUROPALIGA** oder **WELTLIGA**)

1. Manipula ist der Spielsaison der Bundesliga nachempfunden und wird von 6 Spielern gespielt, wobei jeder Spieler drei Mannschaften betreut.
2. Da Absprachen unter den Mitspielern die Manipulation auf die Spitze treiben würde, hat jeder Spieler seine Identität geheim zu halten. Die Mannschaften sollten also irgendwelche Phantasienamen haben.
3. Bekannt gegeben werden jeweils nur die Spielpaarungen der nächsten Spielrunde.
4. Es werden 17 Spieltage gespielt, jeder gegen jeden. An jedem Spieltag bestreitet jede Mannschaft ein Spiel der Hinrunde und eines der Rückrunde.
5. Jeweils für die Hin- und Rückrunde getrennt hat ein Spieler für seine 3 Mannschaften insgesamt 6 Tore zur Verfügung, die er beliebig aufteilen kann (6, 0, 0 oder 1, 2, 3 etc.). Es muss bei der Zugabgabe allerdings deutlich werden, welche Mannschaft wie viele Tore schießt.
6. Ein Spieler kann nicht gebrauchte Tore für den nächsten Spieltag und **nur für diesen Übernehmen**. Allerdings dürfen übrige Tore aus der Hinrunde nur in die Hinrunde und Tore aus der Rückrunde nur in die Rückrunde des nächsten Spieltages Übernommen werden.
7. Spielen an einem Spieltag zwei Mannschaften eines Spielers gegeneinander, so hat er - wie Üblich - 6 Tore zur Verfügung und teilt diese beliebig unter seinen Mannschaften auf.
8. Da der Zufall auch beim Fußball eine gewisse Rolle spielt und Heimmannschaften einen geringen Vorteil haben, zieht der GM zu jedem Spielergebnis aus einem Kartensatz eine Ereigniskarte. Dieser Kartensatz besteht aus 54 Karten: 1 Kärtchen beschert der Heimmannschaft 2 zusätzliche Tore, je 5 Kärtchen der Heim- bzw. der Gastmannschaft ein Tor und die übrigen 43 Kärtchen verändern das Ergebnis nicht. Nach 6 Runden werden die Kärtchen neu gemischt.
9. Treffen von einem Spieler keine Züge ein (NMR), so schießen alle seine Mannschaften 0 Tore und die 6 Tore dieser Runde verfallen. Regel 8 gilt auch für diesen Fall. Alternativ wird vielfach folgende Regel angewandt (u.a. im Jede Mannschaft schießt genau ein Tor, die restlichen Tore verfallen. Entgegen Regel 6 verfallen bei einem NMR eventuell aufgesparte Tore der Vorrunde nicht und können in der nächsten Runde eingesetzt werden.

10. Stehen alle Spielergebnisse fest, wird eine Tabelle nach den Üblichen Regeln erstellt:
Gewinn=2 Punkte, Unentschieden=1 Punkt, bei gleicher Punktzahl gilt die höhere Tordifferenz, bei auch gleicher Tordifferenz die größere Anzahl geschossener Tore.
11. Veröffentlicht werden jeweils die Ergebnisse des letzten Spieltages (Hin- und Rückrunde mit den etwaigen Zusatztoren aus Regel 8), die aktuelle Tabelle und die Paarungen des nächsten Spieltages (Heimmannschaft zuerst genannt).
12. Am Ende der Saison erhält der erste der Tabelle 21 Punkte, der zweite 19 Punkte, der dritte 17 Punkte, der vierte 15 Punkte, dann 14, 13 usw. Alle Punkte eines Spielers werden addiert, der Spieler mit den meisten Punkten hat gewonnen.

(© Helmut Born [Diese Regelfassung wurde überarbeitet von H.G.Klemme und Malte Kiesel.]