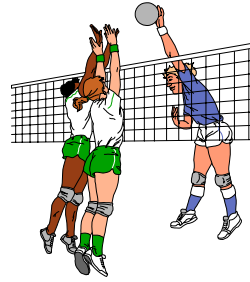


Volleyball



Regeln

Herzlich willkommen in der Welt des PB(e)M-Volleyball.

Inhaltsverzeichnis:

1. Der Spielbetrieb
2. Start eines Spielbetriebs
3. Die Aufstellung
4. Die Auswertung
5. Änderungen der WP-Stärken der Vereine
6. GM-Teams
7. Abschluss einer Saison
8. Sonstiges

1. Der Spielbetrieb

- a: Es wird in einem Ligasystem mit Hin- und Rückrunde gespielt. Je nach Anzahl der Teilnehmer kann es auch noch eine zweite und weitere Ligen geben. Dies hat Auf- und Abstiegskampf zur Folge, wobei jeweils die beiden Ersten der Tabelle auf- und die beiden Letzten der Tabelle absteigen.
- b: Ein Team erhält pro Sieg zwei Punkte. Unentschieden gibt es nicht.
- c: Sind in der Tabelle zu irgendeinem Zeitpunkt mehrere Teams punktgleich, so entscheidet die bessere Satzdiffenz darüber, welche Mannschaft den besseren Tabellenplatz einnimmt. Ist auch diese identisch, so zählt der direkte Vergleich (z.B.: Team A- Team B 3:1 und 2:3 → Team A hat den direkten Vergleich gewonnen). Sollte am Saisonende auch dieser zwischen zwei oder mehr Mannschaften gleich sein, kann unter Umständen ein Entscheidungsspiel zwischen diesen Mannschaften stattfinden. Dies wird allerdings nur durchgeführt, wenn es um wichtige Entscheidungen geht. In anderen Fällen beenden zwei Vereine die Saison auf demselben Rang.
- d: Parallel zur Ligasaison wird ein Pokalwettbewerb ausgespielt. Der Modus hierfür ist das KO-System, wobei es in jedem Spiel Heimvorteil gibt. Lediglich das Pokalfinale findet auf neutralem Boden statt. Sollte beim Volleyball zu Beginn der Saison gerade eine Teilnehmerzahl bestehen, die sich nicht auf Anheib mit einem KO-System vereinbaren lässt, so findet zuvor entweder eine große Ligarunde statt, in der jeder einmal gegen jeden spielt (ohne Heimvorteil), wobei die am schlechtesten abscheidenden Teams ausscheiden, oder der Wettbewerb wird mit Amateur- und/oder GM-Teams aufgefüllt.
- e: Nach Abschluss bzw. vor Beginn jeder Saison findet ein Supercup-Spiel statt, in dem der amtierende Meister gegen den Pokalsieger antritt.

2. Start eines Spielbetriebs

- a: Jeder Manager denkt sich einen Namen für seinen Verein aus.
- b: Jeder Verein hat zunächst eine Stärke von 50 Wertpunkten (WPs).
- c: Unter Umständen kann es nötig sein, eine Liga mit GM-Teams aufzufüllen. Die WP-Stärken dieser Teams werden vom GM kurzfristig bekannt gegeben.
- d: Wenn Neu-Manager in einen laufenden Spielbetrieb einsteigen bzw. der Neuaufbau einer Mannschaft vorgenommen wird, werden die Bedingungen hierfür kurzfristig vom GM bekanntgegeben. Die Team-Aufbaubedingungen (wie viele WPs der neue Verein zu Beginn erhält) hängen von den aktuellen Werten der anderen Teams ab und werden kurzfristig vom GM bekanntgegeben.

3. Die Aufstellung

- a: Ein Volleyballspiel besteht aus fünf Sätzen. Auf diese fünf Sätze verteilt der Manager die Gesamt-WP-Zahl seines Teams. Pro Satz muss mindestens 1 WP gesetzt werden. Man darf auch auf mehrere Sätze die gleiche WP-Zahl setzen.
- b: Es gibt einen Vorteil für die Mannschaft, die zu Hause antritt (Heimvorteil). Sie erhält als Heimvorteil einige Extra-WPs, die sie frei auf die fünf Sätze verteilen darf. Wie viele Heimvorteil-WPs dies in welcher Runde sind, wird vom GM vor dem Start der Saison bekanntgegeben.
- c: Zu hohe Einsätze eines Managers werden per Zufall (Würfel) gekürzt, zu niedrige werden zufällig erhöht. 0 WPs können dennoch nie auf einen Satz fallen.

4. Die Auswertung

- a: Der GM vergleicht die WP-Satzangaben der beiden Manager, deren Vereine gegeneinander antreten. Die Mannschaft, deren Manager im jeweiligen Satz mehr Punkte gesetzt hat, geht aus diesem als Sieger hervor. Folgende WP-Differenzen entsprechen dabei folgenden Satzergebnissen:

Satz 1-4:

| WP-Satzdifferenz | Satzergebnis |
|------------------|--------------|
| 0 | 26:24 |
| 1 | 25:23 |
| 2 | 25:22 |
| 3 | 25:21 |
| 4 | 25:20 |
| 5 | 25:19 |
| 6 | 25:18 |
| 7 | 25:17 |
| 8 | 25:16 |
| 9 | 25:15 |
| 10 | 25:14 |
| 11 | 25:13 |
| 12 | 25:12 |
| 13 | 25:11 |
| 14 | 25:10 |
| 15 | 25:9 |
| 16 | 25:8 |
| 17 | 25:7 |
| 18 | 25:6 |

| | |
|------|------|
| 19 | 25:5 |
| 20 | 25:4 |
| 21 | 25:3 |
| 22 | 25:2 |
| 23 | 25:1 |
| >=24 | 25:0 |

Satz 5

| WP-Satzdifferenz | Satzergebnis |
|------------------|--------------|
| 0 | 17:15 |
| 1 | 16:14 |
| 2 | 15:13 |
| 3 | 15:12 |
| 4 | 15:11 |
| 5 | 15:10 |
| 6 | 15:9 |
| 7 | 15:8 |
| 8-9 | 15:7 |
| 10-11 | 15:6 |
| 12-13 | 15:5 |
| 14-15 | 15:4 |
| 16-17 | 15:3 |
| 18-19 | 15:2 |
| 20-21 | 15:1 |
| >=22 | 15:0 |

- b: Ein Spiel ist beendet, sobald eine der beiden Mannschaften drei Sätze gewonnen hat und damit siegreich vom Platz geht.
- c: Bei gleichem WP-Einsatz beider Mannschaften in einem Satz verliert die Mannschaft den Satz, welche im gesamten Spiel in irgendeinem Satz die wenigsten WPs eingesetzt hat. Ist der niedrigste gesetzte Wert gleich, so wird der zweit-niedrigste herangezogen. Hierbei spielt es keine Rolle, wie häufig die niedrigst gesetzte WP-Zahl bei einer Mannschaft vorkommt.

Beispiel für eine Spiel-Auswertung:

| Satz | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
|----------|------|------|-------|-------|-------|-----------------|
| Team 1 | 1 | 27 | 13 | 1 | 8 | |
| Team 2 | 19 | 5 | 16 | 1 | 9 | |
| Ergebnis | 6:25 | 25:2 | 21:25 | 26:24 | 14:16 | Endergebnis 2:3 |

5. Änderungen der WP-Stärken der Vereine

- a: In jeder Runde, in der Ligaspiele ausgetragen werden, wird jede Mannschaft automatisch einen WP stärker. Zusätzlich erhält jede Mannschaft für jeden Sieg einen halben WP (auch für Siege im Pokal). Halbe WPs können in den Spielen nicht eingesetzt werden.

6. GM-Teams

- a: Eine Liga kann, falls die Anzahl teilnehmender Mitspieler kein vernünftiges

- Ligasystem zulässt, mit GM-Teams aufgefüllt werden.
- b: Für ein GM-Team werden vom GM vor Saisonbeginn drei verschiedene Heim- und drei verschiedene Auswärtsaufstellungen bestimmt. Vor jedem Spiel wird eine dieser Aufstellungen ausgelost, mit der das Team dann antritt. Die WPs, die das GM-Team während der Saison erhält, werden vom GM per Zufall auf die 5 Sätze verteilt.
- c: GM-Teams können jederzeit von Neu-Managern übernommen werden, die bei „Volleyball“ einsteigen wollen.

7. Abschluss einer Saison

- a: Sowohl der neue Meister als auch der neue Pokalsieger werden auf der Volleyball-Ehrentafel verewigt.
- b: Altern: Am Saisonende altert jede Mannschaft folgendermaßen: Der Wert, der bei der WP-Stärke der jeweiligen Mannschaft über 50 liegt, wird durch drei geteilt:
(WP-Stärke - 50) : 3
 Das Ergebnis dieser Rechnung ist der WP-Wert, um den eure Mannschaft am Saisonende altert. Hierbei wird auf- bzw. abgerundet.

8. Sonstiges

- a: NMR: Gehen in einer Runde von einem Team keine Züge ein, so tritt es mit denselben Aufstellungen wie in der vorigen Runde an, wobei die in der vorigen Runde neu erhaltenen WPs zufällig auf die Sätze verteilt werden. Gehen von einem Team keine Pokalzüge ein, so wird die aktuelle Heim/Auswärts- Aufstellung (je nachdem) verwendet. Unterlaufen einem Manager in einer Saison 3 NMRs, so verliert er seinen Posten, falls sich interessierte Neu-Manager auf der Warteliste befinden.
- b: Proteste der Manager können jeweils bis zum nächsten ZAT beim GM eingereicht werden. Bis dahin werden vom GM alle Daten und Werte aus der vorherigen Runde aufgehoben.

Ich hoffe, wir werden alle nach wie vor viel Spaß am Spiel haben...

Regelversion 6.0 (sowie die vorherigen Versionen) von Stefan Heckmann, Juli 2006. Das mittlerweile häufig überarbeitete Original-Regelwerk stammt aus dem Jahre 1997.

Fragen, Lob, Kritik, Anregungen u.s.w. sind jederzeit willkommen:

stefan.heckmann@web.de

oder

sbchen.volleyball@web.de

