

Regelsystem zum 1. Svelltlandmessen-Turnier für Immanhaufen in Lowangen

Auswertung der Spiele:

1.) Die Mannschaftsstärken werden beiden Mannschaften in Form von Punkten gutgeschrieben. Diese Punkte werden gleichmäßig auf beide Halbzeiten aufgeteilt. Der etwaige höhere Wert kommt in der ersten Hälfte zum Tragen.

2.) Um die Stärke der einzelnen Mannschaftsteile besser zur Geltung kommen zu lassen, wird diese in die Spielauswertung einfließen.

Von allen Mannschaftsteilen (Angriff, Mittelfeld, Abwehr incl. Torleuten) werden die Gesamtstärken der jeweiligen eingesetzten Spieler errechnet.

(Wenn vom Präsidenten der Mannschaft nichts anderes festgelegt wird, werden alle Spieler eines Haufens bei jedem Spiel zum Einsatz kommen. Jeder Spieler darf pro Partie zweimal aus- und wieder eingewechselt werden. [Imman ist ein hartes Spiel, da sind häufigere verletzungsbedingte Pausen vorhersehbar.]

Wenn die Offensivabteilung der Mannschaft am stärksten ist, werden der Mannschaft 1W6 Tore gutgeschrieben.

Ist das Mittelfeld am stärksten, gibt es ein Plus von $1/2W6$ Toren (aufgerundet) und einen Abzug von $1/2W6$ Toren (abgerundet) für den Gegner.

Bei einer besonders starken Abwehr erhält der Gegner einen Abzug von 1W6 Toren.

3.) Die Tagesform ist natürlich auch von enormer Bedeutung. Diese wird wie folgt mit 1W6 ermittelt und in Punkten gutgeschrieben:

6	+3
5	+2
4	+1
3	0
2	-1
1	-2

Die Form wird für beide Halbzeiten neu ermittelt, da Wetteränderungen, Sonnenstand und Windrichtung wichtige Einflußfaktoren sind, die nach dem Seitenwechsel andere Bedingungen schaffen.

4.) Hinzu kommt die nötige Portion Glück, die zum Gewinn eines Spiels notwendig ist. Wenn man hingegen Pech hat, kriegt man auch die einfachsten Schläge nicht durch die Pfosten. Glück oder Pech werden mit 1W6 wie folgt ermittelt:

6	+2
5	+1
4,3	0
2	-1
1	-2

Auch das Glück kann mit dem Angriff auf ein neues Tor verloren gehen oder gefunden werden. Deshalb werden auch Glück und Pech für beide Spielhälften ermittelt.

5.) Hinzu kommen Boni oder Mali entsprechend den im Vorfeld verteilten Punkten in den Kategorien Unterkunft, Verpflegung, medizinische Betreuung, Vergnügung, Materialbetreuung. Ein schlechtes Quartier und karge Kost können im langen Turnierverlauf ebenso zu schlechter Stimmung in der Mannschaft führen, wie zu geringe Bewegungsfreiheit am Abend. Zu viel von letzterem ist ebenfalls nicht immer einträglich... (Hier werde ich häufig mit dem W20 arbeiten, um etwaige Einwirkungen auf Moral und Fitness festzustellen).

Unterkunft, Verpflegung haben vor allem mit fortlaufendem Turnierverlauf Auswirkungen auf Moral und körperliche Leistungsfähigkeit.

-Ich werde mit 1/2W6 minus angegebener Wert feststellen, welche negative (bzw. bei negativem Rechenergebnis) positive Auswirkungen die Wahl auf den jeweiligen Spieltag (ab drittem Spiel einer Mannschaft) hat.

Auch die Vergnügungen heben die Stimmung (oder senken sie bei entsprechendem Verbot):

0=-2

1=0

2=+2

3=-1 (körperliche Beanspruchung)

Eine gute medizinische Betreuung erhöht die Chance, daß ein verletzter Spieler schneller wieder zum Einsatz kommen kann. Es kommt natürlich auf die Verletzung an, aber eine Gehirnerschütterung kommt etwa auf folgendes heraus:

0=Wahrscheinlichkeit von 3 Spielen Pause

1=Wahrscheinlichkeit von 2 Spielen Pause

2=Wahrscheinlichkeit von 1 Spiel Pause

3=im nächsten Spiel wieder dabei

Schläger und Lederzeug gehen hin und wieder in Stücke. Und wer im Finale mit einem neuen unbenutzten Schläger antreten muß, der kann schon mal danebenhauen.

-Vor jedem Spiel 1/2W6 minus Wert als Abzug auf das Ergebnis.

6.) Außerdem muß das Gesetz der Serie beachtet werden. Wie oft hat man schon Mannschaften scheitern sehen, weil sie einfach wußten, daß sie zu oft verloren hatten, um überhaupt noch gewinnen zu können?! Nach zwei Siegen in Folge erhält die Mannschaft in jedem weiteren Spiel einen Extrapunkt. Ab vier Siegen in Folge gibt es sogar 2 Punkte dazu. Einen entsprechenden Malus wird eine Mannschaft nach 2 bzw. 4 Niederlagen in Folge erhalten.

Verlängerung:

Sollte ein Spiel nach der regulären Spielzeit unentschieden stehen, entscheidet die Verlängerung. Hier wird der Sieger in der Verlängerung nach folgendem Prinzip ermittelt:

1 Wurf mit W6

- 1 Heimmannschaft gewinnt mit 3 Punkten
- 2, 3 Heimmannschaft gewinnt mit 1 Punkt
- 4, 5 Auswärtsmannschaft gewinnt mit 1 Punkt
- 6 Auswärtsmannschaft gewinnt mit 3 Punkten

Turnierverlauf:

Die Mannschaften werden zunächst in Vorrundengruppen mit fünf Fünfzehn (je nach Teilnehmerzahl) eingeteilt. Die besten fünf Mannschaften haben danach eine Runde Pause, während die Mannschaften Nummer 6-11 die Teilnehmer an den Schlußspielen ermittelt. Danach wird der Endsieger im Wer-verliert-fliegt-Raus-Modus ermittelt.

Die für die Schlußspiele nicht qualifizierten und herausgeflogenen Mannschaften spielen entsprechend ihrer Vorrundenplatzierung und den Ergebnissen der Platzierungsrunde um die weiteren Plätze.

Hacketau

Mike