Vinnarbana

Ny tävlingsform för beachvolley — regler, poängskala och ett räknat exempel

5 oktober 2026

Kort om formatet

Vinnarbana ersätter gruppspel och slutspel med ett rörligt bansystem. Banorna rangordnas och ligger i rad i hallen. Lagen spelar King of the Court på sin bana i 15 minuter, och flyttar en bana upp eller ner beroende på hur omgången gick. Tävlingspoängen samlas över en seedningsomgång och fem följande omgångar och avgör vilka fyra lag som spelar finalen.

En tävling tar under tre timmar, rymmer fler lag på färre banor än gruppspel, och ger jämnare matcher genom hela dagen eftersom lagen efter några omgångar möter motstånd på sin egen nivå.

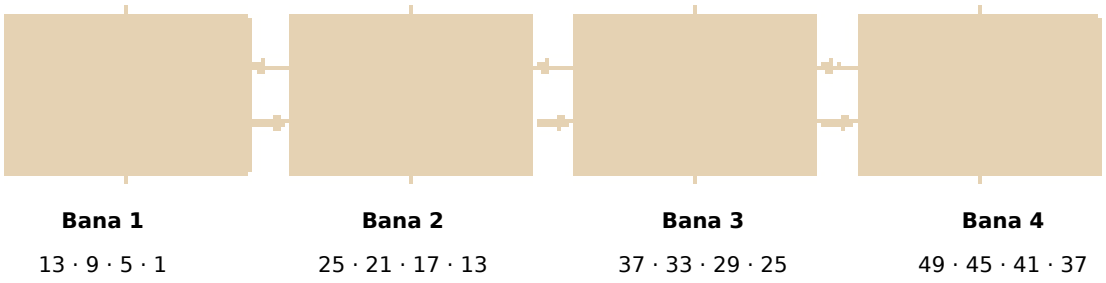
Tävlingspoäng och rankingpoäng kommer räknas ut av en mobil- och webapp som tillhandahålls för det här formatet.

Tre poäng som inte är samma sak

- Rundpoäng — en poäng per boll laget vinner medan det står på vinnarsidan. Lika på alla banor. Nollställs när omgången är slut och avgör bara placeringen på banan den omgången.
- Tävlingspoäng — delas ut efter omgången utifrån placeringen på banan. Samma skala på alla banor i seedningsomgången, därefter beroende på vilken bana. Ackumuleras hela tävlingen och avgör slutplaceringen.
- Rankingpoäng — räknas fram ur slutplaceringen när tävlingen är slut, med en skala som utgår från startfältets storlek och styrka.

Banorna

Den högsta banan har det högsta numret. Efter seedningsomgången ger varje bana uppåt 12 extra tävlingspoäng. Talen under varje bana är tävlingspoängen för placering 1 till 4.



Figur 1. Fyra banor i rad. Vinnaren flyttar mot bana 4, sist flyttar mot bana 1.

Systemet har en inbyggd balans: sista plats på en bana ger exakt lika mycket som en vinst på banan under — 37 på bana 4, 37 på bana 3. Att åka ner kostar alltså precis lika mycket som att vinna en nivå lägre.

Reglerna

Före tävlingen

- Banorna numreras så att den högsta banan har det högsta numret.
- Lagen seedas in på rätt bana från början, de högst seedade på den högsta banan. Startbanan har stor betydelse för slutresultatet, så seedningen ska göras med omsorg. Tävlingsledningen kan ge seedningswildcard till lag vars ranking inte motsvarar deras spelstyrka, dessa ska endast delas ut till

lag som har uppenbart felaktig ranking (t.ex. p.g.a. tidigare skada eller annan bortavaro från tävlande)

- Tre till fem lag per bana. Tävlingsledningen gör allokeringen av antalet lag per bana.
- Vid ojämnt antal lag fördelas de olika antal lagen jämt över startfältet, där bana 1 alltid har lika många eller färre lag än övriga banor.
- Tävlingsledningen bestämmer vilken sida som är vinnarsida på varje bana.

Omgången

- En seedningsomgång följd av fem omgångar, varje omgång 15 minuter, med två minuters paus emellan.
- Omgången börjar på utsatt tid. Saknas ett lag startar banan utan dem, och laget ställer sig sist i kön när det kommer.
- I första omgången börjar det högst seedade laget på banan på vinnarsidan, det näst högst seedade på utmanarsidan, resten i kö i seedningsordning.
- I följande omgångar räknas lag som flyttat ner till banan som högst seedade och lag som flyttat upp som lägst seedade. Lagen som står kvar placeras däremellan efter sina rundpoäng från föregående omgång.
- Utmanarsidan servar alltid (valfri spelare i laget). Max åtta sekunder mellan avslutad boll och nästa serve. Servemiss från utmanarsidan ger ingen poäng, utom när tre servemissar sker i rad.
- Rundpoäng ges bara till laget på vinnarsidan. Att vinna bollen som utmanare ger rätten att gå över till vinnarsidan, men ingen poäng.
- Laget som står först i kön dömer om det behövs. Inga domare tillsätts och inget domarschema behövs.
- När slutsignalen ljuder för en avbryts den eventuellt pågående bollen och ger ingen poäng.
- I övrigt gäller samma beachvolleyregler som för SBT-tävlingar.

Tävlingspoäng

Under de fem omgångarna efter seedningen ger vinst på bana n $12 \times n + 1$ poäng, sista plats ger $12 \times (n - 1) + 1$. Mellanplaceringarna fördelas jämnt däremellan. Exempel: Med fyra banor och fyra lag per bana:

Placering på banan	Bana 1	Bana 2	Bana 3	Bana 4
1:a	13	25	37	49
2:a	9	21	33	45
3:a	5	17	29	41
4:a	1	13	25	37

Med tre lag per bana blir stegen 13/7/1 på bana 1. Med fem lag blir stegen 13/10/7/4/1. Under seedningsomgången används bana 1:s skala på alla banor. Även dessa poäng räknas med i totalen.

Rörelse mellan banor

- Banans lag med flest rundpoäng flyttar upp en bana, banans lag med minst antal rundpoäng flyttar ner en bana. Övriga står kvar.
- Placeringen avgörs av rundpoängen i den omgången. Vid lika rundpoäng står det lag högst som började omgången högst upp i kön.
- På högsta banan står laget med flest rundpoäng kvar, på lägsta banan står laget med minst antal rundpoäng kvar.

Final

De fyra lag som samlat mest tävlingspoäng gör upp om placeringarna i en avslutande King of the Court-omgång på den högsta banan, 15 minuter. Laget med mest poäng börjar på vinnarsidan, tvåan på utmanarsidan, trean och fyran i kön i den ordningen.

Om två lag har lika poäng om sista finalplatsen spelar de en skiljematch till fem; en poängs marginal räcker. Högst seedade lag väljer serve eller mottagning. Vid fler än två lika lag avgör tävlingens ursprungliga seedning finalplatserna. Seedningen avgör också finalens startordning mellan lag med lika tävlingspoäng.

Tävlingens poäng följer inte med in i finalen — de avgör bara vilka fyra lag som spelar den och i vilken ordning lagen går in. Finalomgångens poäng avgör placering 1 till 4.

Domare i finalen fungerar som under omgångarna: laget som står först i kön dömer. Tävlingsledningen kan välja att tillsätta en domare till finalen om den vill.

Slutplacering

Finallagen placeras efter finalomgångens resultat. Övriga lag placeras efter ackumulerad tävlingspoäng. Vid lika poäng delar lagen placering och får medelvärdet av rankingpoängen för de placeringar de delar, avrundat uppåt till heltal.

Specialfall

- Lag som kommer sent till en omgång på sin tilldelade bana ställer sig sist i kön och får noll rundpoäng för det som redan spelats. Tävlingsledningen kan släppa in lag som ansluter senare i tävlingen på lägsta banan, om det finns plats. Missade omgångar ger inga tävlingspoäng.
- Är ett lag borta för stunden och banan har tre lag, så att två blir kvar, beslutar tävlingsledningen om fortsatt spel, avbrott och eventuell omfördelning mellan omgångarna.

Praktiskt i hallen

- Förslag: Poängstolpe på vinnarsidan av varje bana, med lagfärg, lagbild eller lagavatar.
- Ett tidur med signal som kan uppfattas över hela hallen, gemensamt för alla banor.
- Banskyltar som visar banans nummer.
- Tavla eller skärm där ackumulerad ställning uppdateras mellan omgångarna. Ställningen kan även publiceras på hemsida eller i app.

Rankingpoängskalan

Slutplaceringen ger rankingpoäng efter startfältets storlek och styrka. Båda spelarna i laget får var sin lika stor utdelning. Ett starkare startfält ger högre poäng. Skillnaderna är störst mellan topplaceringarna och jämnare längre ner. Sistaplatsen i tabellen ger alltid **en poäng**.

- **Startfältets styrka:** de åtta högst rankade lagens summerade spelarpoäng används. Ett tak begränsar hur mycket ett enskilt topplag kan höja nivån. Vid färre än åtta lag används alla.
- **Vinnarpoängen:** styrkan översätts till ett vinnarvärde mellan 15 och 200 poäng. Små startfält har ett lägre tak: 120 vid åtta lag och 160 vid tolv lag.
- **Poängbudgeten:** vinnarpoängen och antalet lag bestämmer tabellens totala utdelning. Vid 20 lag är budgeten fem gånger vinnarpoängen. Budgeten avser en spelare per lag, före avrundning vid delad placering; utdelningen till båda spelarna blir dubbelt så stor.
- **Övriga placeringar:** kurvan faller exponentiellt i den första tredjedelen och därefter linjärt. Tabellpoängen avrundas uppåt till heltal. Kurvan anpassas så att summan ryms i budgeten. En rest vid heltalsavrundningen lämnas outdelad.

Vid delad placering får varje spelare medelvärdet av poängen för de berörda platserna, avrundat uppåt till heltal. Alla rankingpoäng är hela poäng. Denna avrundning kan göra den faktiska utdelningen något större än tabellens budget.

Beräkningen behöver antalet startande lag och summan av de två spelarnas rankingpoäng i varje lag före tävlingen. Sortera lagen efter dessa ingångspoäng. Rankingpoängen hör sedan till slutplaceringen, oavsett seedning.

Exemplen visar två konstruerade startfält, **A** och **B**, beräknade med samma modell. Ingångspoängen gäller hela laget och utdelningen är per spelare. Startfält A har högre poäng än B. De fullständiga formlerna finns sist.

Exempel: 8 lag

A: vinnare 120, budget 312. **B:** vinnare 52, budget 135. Här slutar lagen i seedningsordning och ingen placering delas. Antalstaket begränsar vinnaren i A till 120 poäng.

Seed / plats	Ingång A	Poäng A	Ingång B	Poäng B
1	2102	120	600	52
2	1451	63	450	26
3	703	42	350	18
4	600	34	300	14
5	555	26	250	11
6	550	17	200	8
7	470	9	100	5
8	106	1	10	1
Summa		312		135
Budget		312		135

Exempel: 12 lag

A: vinnare 150, budget 510. **B:** vinnare 52, budget 176. Här slutar lagen i seedningsordning och ingen placering delas.

Seed / plats	Ingång A	Poäng A	Ingång B	Poäng B
1	2102	150	600	52
2	1451	89	450	30
3	703	60	350	20
4	600	47	300	15
5	555	40	250	13
6	550	34	200	12
7	470	29	100	10
8	106	23	10	8
9	46	18	7,5	7
10	42	12	5	5
11	41	7	2,5	3
12	26	1	0	1
Summa		510		176
Budget		510		176

Räknat exempel: 20 lag

Startfält A. Fyra banor med fem lag var. Lagnumren är fasta och seedningen följer ingångspoängen. I varje omgång, även finalen, antas lagen placera sig i seedningsordning. En seedningsomgång och fem följande omgångar räknas.

Fältstyrkan är 589,5625 och vinnaren får 150 rankingpoäng. Av budgetens 750 poäng delas 748 ut; två poäng lämnas outdelade vid avrundningen.

Lag	Seed	Ingångspoäng	Startbana	Tävlingspoäng	Plats	Rankingpoäng
1	1	2102	4	258	1	150
2	2	1451	4	240	2	105
3	3	703	4	222	3	76
4	5	555	4	186	6	41
5	8	106	3	162	8	34
6	4	600	4	204	4	59
7	6	550	3	198	5	48
8	7	470	3	180	7	37
9	9	46	3	144	9	32
10	10	42	3	126	11	26
11	11	41	2	138	10	29
12	12	26	2	120	12	23
13	13	16	2	102	13	21
14	14	15	2	84	14	18
15	15	9	2	66	16	12
16	16	5	1	78	15	15
17	17	4	1	60	17	10
18	18	2	1	42	18	7
19	19	1	1	24	19	4
20	20	0	1	6	20	1

Startfält B. Vinnaren får 52 poäng och budgeten är 260. Tabellen nedan visar poängskalan när lagen slutar i seedningsordning. Hela budgeten delas ut.

Seed / plats	Ingång B	Poäng B	Seed / plats	Ingång B	Poäng B
1	600	52	11	7,5	9
2	450	36	12	20/3	8
3	350	26	13	35/6	7
4	300	19	14	5	7
5	250	16	15	25/6	6
6	200	14	16	10/3	5
7	100	12	17	2,5	4
8	10	12	18	5/3	3
9	55/6	11	19	5/6	2
10	25/3	10	20	0	1

Beräkningsformler

N är antalet startande lag, minst fyra. R_i är lagets ingångspoäng, sorterade i fallande ordning. p är slutplaceringen. **ceil** avrundar uppåt och **floor** nedåt till heltal.

1. Startfältets styrka

Ta de t = min(8, N) högsta lagvärdena. m är deras median; vid jämnt antal värden används medelvärdet av de två mittersta.

Q_i = min(R_i, 1,5m) och **S = (Q_1 + … + Q_t)/t**.

2. Vinnarpoäng

W_0 räknas med rak linje mellan punkterna i tabellen. Under respektive över ändpunkterna används 15 respektive 200.

Styrka S	Vinnarvärde W_0
40 eller lägre	15
180	30
590	150
800 eller högre	200

Mellan två punkter gäller **$W_0 = W_\alpha + (W_\beta - W_\alpha) \times (S - S_\alpha)/(S_\beta - S_\alpha)$**.

Antalstaket är **C(N) = 200 − 10 × max(0, 16 − N)**. Hela den oavrundade kurvan skalas med **α = min(1, C(N)/W_0)**. Vinnaren får **W = ceil(αW_0)**.

3. Budget och kurva

B = floor(W × (1 + N/5)). Budgeten skalas inte ytterligare.

Sätt **L = 1**, **x = (p − 1)/(N − 1)** och **b = 1/3**. För k > 0:

d = (W_0 − L) / [(1 − b) + (exp(kb) − 1)/k].

- När x ≤ b: **q(x) = L + d × [(1 − b) + (exp(k(b − x)) − 1)/k]**.
- När x > b: **q(x) = L + d × (1 − x)**.
- Vid k = 0: **q(x) = L + (W_0 − L)(1 − x)**.

Exp är exponentialfunktionen. Delarna möts med samma värde och lutning. Tabellpoängen blir **P(p) = max(1, ceil(αq(x)))**. Sistaplatsen ger därmed 1 även efter nedskalning.

Välj k ≥ 0 så att heltalssumman blir så stor som möjligt utan att överstiga B. En rest vid heltalssprång lämnas outdelad.

När h lag delar placeringarna p till p + h − 1 får varje spelare ceil((P(p) + … + P(p + h − 1))/h) poäng. Budgeten B gäller poängtabellen före denna avrundning; den faktiska utdelningen kan därför överstiga B.