

BALL · COMPETITIE

BALL

COMPETITIIEGELS



COMPETITIECONCEPT · V6

TOUCHDOWN · BALTIJD · VERDEDIGING

COMPETITIIREGELS

Eén wedstrijd, twee klokken, één prioriteit

Tafelregels, klokken, balpunten, resultaat, organisatie en controlebladen in één document.

WAT VERANDERT WANNEER BALL COMPETITIE WORDT

BALL vervangt de score niet door een formule. Eerst wordt gevraagd wie de meeste touchdowns heeft gescoord. Alleen wanneer de score niet volstaat, gebruikt BALL de Balklok om offensieve efficiëntie of defensieve dominantie te onderscheiden.

De Balklok mag bewust worden misleid. De Reële Klok niet. Die spanning creëert secundaire beslissingen zonder een speler toe te laten zich de fysieke competitietijd toe te eigenen.

1. OPBOUW VAN DE WEDSTRIJD

Twee symmetrische helften. Elke helft is een volledige kans en laat maximaal één touchdown toe.

EERSTE HELFT	40 reglementaire minuten. A begint als ATK en B als DEF. DEF speelt de eerste beurt.	PAUZE	Minimaal 10 minuten. Alle PE worden verwijderd, alle Spelerkaarten worden teruggenomen en de beginopstelling wordt opnieuw klaargezet.
TWEDE HELFT	40 reglementaire minuten. De beginrollen worden omgedraaid: wie als ATK begon, start als DEF en omgekeerd.	FINAL DRIVE	Elke helft kan met maximaal 20 extra minuten worden verlengd als aan de toegangsvoorwaarden is voldaan.

TD

Een touchdown beëindigt de helft onmiddellijk, ongeacht of hij wordt gescoord door de coach die als ATK begon of door degene die tijdens die helft de bal heeft veroverd. Na een touchdown begint geen nieuwe serie.

2. BALPUNT (PB): DE STRATEGISCHE KLOK

PB meet geen seconden en geen velden. PB meet relevante veranderingen in de toestand van de bal.

Elke legale actie die daadwerkelijk het veld van de bal, de baldrager of de controletoeestand van de bal verandert, telt 1 PB. Eén actie telt maximaal 1 PB, maar één beurt kan meerdere PB opleveren wanneer verschillende balacties worden gecombineerd.

GEBEURTENIS	PB
Beweging van de baldrager over 1 of 2 velden	+1 PB
Volledige Hand-off tot de uiteindelijke ontvanger	+1 PB
De nieuwe baldrager beweegt na de Hand-off	+1 extra PB
Korte of lange pass	+1 PB
Geforceerde Fumble die controle/balbezit verandert	+1 PB
Balbezit nemen van een vrije bal	+1 PB
Defensieve herstart na een balverovering	+1 extra PB
Acties zonder verandering van de bal	0 PB

Een Hand-off telt niet één PB voor elk tussenspeelstuk in de keten. De volledige actie eindigt bij de uiteindelijke legale ontvanger en is 1 PB waard. Als die ontvanger daarna beweegt, passt of nog een Hand-off uitvoert, telt elke nieuwe actie zijn eigen PB.

WAAROM MAG DE BALKLOK STILSTAAN?

Omdat het een strategische verleiding is, geen wetenschappelijke stopwatch. ATK kan de bal stilhouden en PB besparen, maar DEF krijgt beurten om ruimte te bezetten, routes af te sluiten, druk op te bouwen of PE-uitgaven af te dwingen. Wie te veel naar de klok kijkt, kan het bord uit het oog verliezen. Die spanning is bewust ontworpen.

3. PBATK EN PBDEF: ELKE PB HEEFT TWEE KANTEN

Elke PB wordt gelijktijdig vanuit beide kanten van het duel geregistreerd. Er bestaat nooit een verweerde PB.

Wanneer een PB bij de aanval van een coach hoort, krijgt die coach +1 PBATK en zijn tegenstander +1 PBDEF. Spelers kunnen in dezelfde helft beide tellers opbouwen, omdat het balbezit meerdere keren kan wisselen.

SITUATIE	GELIJKTijdige REGISTRATIE
ATK beweegt of draagt de bal over	ATK +1 PBATK · DEF +1 PBDEF
DEF verovert de bal en kiest DOORSPELEN	De veroveraar wordt ATK; de PB van de verovering opent zijn offensieve telling: veroveraar +1 PBATK · tegenstander +1 PBDEF.
DEF verovert de bal en kiest DEFENSIEVE HERSTART	Balverovering + herstart leveren 2 PB op: DEF +2 PBDEF · ATK +2 PBATK. DEF neemt nooit de ATK-rol over en geeft het balbezit terug.

Aan het einde van een helft blijven beide tellers geregistreerd, maar het resultaat bepaalt welke lezing telt: wie scoort wordt beoordeeld via PBATK; wie niet scoort levert de defensieve lezing PBDEF. Bij 0-0 worden beide vergeleken via het Defensief Saldo.

4. BALVEROVERING: DOORSPELEN OF DEFENSIEVE HERSTART

DOORSPELEN — DEF behoudt positie en bal, wordt ATK en de tegenstander wordt DEF. De balverovering telt als PBATK van de veroveraar en PBDEF van de tegenstander; daarna gaat de normale beurtwisseling verder.

DEFENSIEVE HERSTART — DEF doet vrijwillig afstand van het balbezit, keert terug naar de beginopstelling en blijft DEF. De tegenstander wordt weer ATK. De PE van beide spelers blijven behouden omdat de helft doorgaat. Balverovering + herstart tellen 2 PBDEF voor DEF en 2 PBATK voor ATK.

De keuze wordt op het moment van de balverovering verklaard, vóór de nieuwe situatie wordt gebruikt om een andere beslissing voor te bereiden, en is onherroepelijk.

5. DE TWEE KLOKKEN EN DE BEURTLIMIET

De strategische klok mag stilstaan. De fysieke competitietijd niet.

PB	BALKLOK — PB-teller. Loopt alleen door acties die PB genereren.	40:00	REËLE KLOK — 40 minuten per helft. Loopt door wanneer de bal stilligt, PE wordt opgebouwd of een reeks wordt overdacht.
60 s	BEURTKLOK — voorlopige standaard van 60 s voor de actiefase. Dit is een anti-stallingregel, geen derde scoremaat. De organisator kan vóór de competitie uniform 90 of 120 s vastleggen.		

9. ARBITRAGE, GEDRAG EN EXTERNE HULP

- Na het verstrijken van de beurt mag geen nieuwe actie worden gestart.
 - Een legale actie die vóór het signaal is aangekondigd, mag worden voltooid zonder een nieuwe actie te openen.
 - Ongebruikte PA worden als competitie-uitzondering automatisch omgezet in PE: 1 PA = 1 PE.
 - Een inhoudelijke scheidsrechtersraadpleging stopt de betrokken klokken.
-

COMPETITIECONCEPT · EVALUATIEBASIS VOOR V6

De vrijmaakfase krijgt voorlopig 30 extra seconden. Als de speler niet alle verplichte vrijmakingen afhandelt, krijgt de tegenstander 30 s om de resterende legale opties te kiezen. Komt ook die niet tot een einde, dan sluit de scheidsrechter de fase af met een onmiddellijke legale oplossing.

6. FINAL DRIVE: DRUK AAN HET EINDE VAN DE HELFT

De verlenging is geen neutrale tijd: ze verhoogt bewust energie, berekening en vertakking.

- Na het voltooien van de beurt die vóór 40:00 begon, mag de balbezitter Final Drive alleen afkondigen met minstens 2 PE en minstens 1 Spelerkaart in de hand.
 - Maximaal 20 extra minuten Reële Klok.
 - De eerste nieuwe beurt van de Final Drive is altijd voor DEF.
 - Voorlopige limiet: 180 s per beurt. Er is geen vast aantal beurten; de totale limiet van 20 minuten is bepalend.
 - Aan het begin van elke eigen beurt ontvangt de coach +1 PE.
 - Touchdown: onmiddellijk einde van de helft. Balverovering: pas Doerspelen/Defensieve herstart toe; de Final Drive gaat door zolang er tijd resteert.
 - Bij 20:00 begint geen nieuwe beurt; een reeds begonnen beurt mag binnen zijn limiet van 180 s worden voltooid.
-

Heeft een coach aan het einde van zijn beurt geen Spelerkaart in de hand, dan mag hij maximaal 1 eerder gebruikte kaart terugnemen. Doet hij dat, dan mag de tegenstander vlak vóór zijn volgende beurt ook 1 kaart uit zijn aflegstapel terugnemen, zelfs als hij nog kaarten in de hand heeft.

7. HOE DE WEDSTRIJD WORDT BESLIST

Niet elke gelijke score betekent hetzelfde. BALL stelt een andere vraag afhankelijk van wat er op het bord is gebeurd.

SCORE	LEZING	CRITERIUM
2-0 / 1-0	WINST DOOR TOUCHDOWNS	Wie de meeste touchdowns scoorde, wint. Geen PB-berekening kan dat resultaat omkeren.
1-1	OFFENSIEVE EFFICIËNTIE	Wie minder PBATK nodig had om zijn touchdown op te bouwen, wint. De teller wordt binnen die helft niet gereset wanneer balbezit verloren en heroverd wordt.
0-0	DEFENSIEVE DOMINANTIE	Wie de hoogste SD = PBDEF - PBATK behaalt, wint. Dit is geen leeg gelijkspel: het meet wie de tegenstander meer baltijd liet verbruiken dan hij zelf zonder TD verbruikte.

1-1

Interpretatie: 1 TD in 2 PB staat gelijk aan een tempo van 10 TD per 20 PB; 1 TD in 4 PB aan 5 per 20 PB. Dit beweert niet dat een echte wedstrijd precies hetzelfde patroon zal herhalen; het is een abstractie om tempo's te vergelijken zonder tientallen gelijkwaardige balbezitten te spelen.

0-0

- Bij gelijke SD: meer defensieve balveroveringen.
- Blijft het gelijk: lagere gemiddelde PB tot balverovering.
- Blijft het gelijk: grootste bereikte offensieve diepte.
- Blijft het gelijk: minder PB om die diepte te bereiken.
- Alleen een exacte gelijkstand na deze criteria mag als gelijkspel worden geregistreerd in formats die dat toestaan; een knock-outfase vereist de symmetrische beslissingsprocedure die de organisator heeft vastgesteld.

PB afdwingen is een legitieme strategie. Wie al heeft gescoord, kan proberen de tegenstander veel PBATK te laten verbruiken; zelfs als die tot 1-1 gelijkmaakt, verliest een tragere touchdown de beslissing.

8. ORGANISATIE VAN DE RONDE

De competitie probeert niet alleen de regels, maar ook de speelcontext gelijk te maken.

Alle eerste helften van een ronde beginnen op één gemeenschappelijk signaal. Geen enkele tafel start zelfstandig de tweede helft. De tweede helft begint op een nieuw gemeenschappelijk signaal zodra de laatste actieve eerste helft — inclusief Final Drive — is afgelopen en daarna minstens 10 minuten zijn verstreken. Wie eerder klaar is, krijgt meer rust.

Het doel is dat alle tafels elke helft binnen een vergelijkbare omgeving spelen: hetzelfde moment van de ronde en vergelijkbare ruis, spanning en algemene druk.

9. ARBITRAGE, GEDRAG EN EXTERNE HULP

- De PB-teller moet zichtbaar blijven; elke afwijking wordt gecorrigeerd zodra ze optreedt.
 - De bal strategisch vasthouden is legaal. Reële tijd verbruiken zonder te spelen, heropstellingen vertragen of vrijmakingen kunstmatig rekken is stalling (tijdrekken).
 - Strategische hulp van toeschouwers, apparaten, analyse-engines, AI of BALL Academy is niet toegestaan tijdens wedstrijd of pauze.
 - Telefoons mogen als stopwatch dienen als de competitie dat toestaat, zonder externe hulp.
 - De keuze Doorspelen/Defensieve herstart moet duidelijk en hoorbaar worden aangekondigd.
 - Een illegale actie wordt teruggedraaid als de vorige toestand kan worden gereconstrueerd; anders herstelt de scheidsrechter de dichtstbijzijnde legale toestand zonder de overtreder voordeel te geven.
-

Voorlopige schaal: waarschuwing → verlies van de lopende beurt → verlies van balbezit → verlies van de wedstrijd. De sanctie moet proportioneel en gedocumenteerd zijn en alleen worden gebruikt bij herhaalde of ernstige overtredingen.

WAAROM DEZE REGEL BESTAAT

Opgeven/verlaten: om te voorkomen dat weigeren een helft te spelen PB-verschillen beschermt of het klassement manipuleert, registreert het werkvoorstel een opgave als een administratieve 0-2-nederlaag. Gegevens uit een onvolledige helft mogen voor onderzoek worden bewaard, maar mogen de competitie-indices niet beïnvloeden. Deze regel blijft voorlopig tot hij in competitie is gevalideerd.

10. RUST, VERMOEIDHEID EN COGNITIEVE OMSTANDIGHEDEN

BALL beweert niet dat 40 minuten een universele biologische grens is. Duur en rust zijn ontwerpbeslissingen die door bewijs worden geïnformeerd, geen fysiologische constanten.

- Ga tijdens het grootste deel van de pauze weg van het bord en verleg de aandacht.
- Sta op en beweeg licht als de ruimte dat toelaat.
- Behoud normale hydratatie en zorg dat water beschikbaar is.
- Verminder storend geluid; oordoppen zijn toegestaan zolang officiële signalen hoorbaar blijven.
- De ogen sluiten of rustig ademen is een persoonlijke voorkeur, geen gegarandeerd voordeel.
- Er is geen verplichting om tijdens de 10 minuten te eten, slapen of een bepaald ritueel te volgen.
- Tussen volledige wedstrijden wordt voorlopig minstens 20 minuten aanbevolen vóór de volgende wedstrijd van dezelfde speler.

ONDERBOUWING EN STUDIES

Aanhoudende aandacht vertoont vaak time-on-task-effecten, maar er bestaat geen universele minuut waarop concentratie “ophoudt”. Onderzoek naar pauzes laat zien dat het onderbreken van een taak de afname van waakzaamheid kan veranderen en dat de lengte van de pauze het onmiddellijke herstel en de latere prestatie beïnvloedt. Normale hydratatie is eveneens een voorzichtige aanbeveling: lichte uitdroging is in sommige experimenten in verband gebracht met slechtere waakzaamheid, werkgeheugen, meer vermoeidheid of een slechtere stemming.

11. COMPETITIEKIT · AFDRUK EN PDF

Er zijn geen accounts, inschrijvingen of openbare competities. Deze pagina is een gereedschapskist voor het organiseren van een fysieke competitie.

De bijlagen maken deel uit van hetzelfde afdrukdocument. De knop Afdrukken produceert in één keer het volledige reglement gevolgd door alle formulieren. De downloadbare PDF's komen uit dezelfde bron en hergebruiken de opmaak van het BALL-regelboek.

01 A · Wedstrijdformulier

03 C · Beurt- en PB-controle — Tweede helft

05 E · Rondeformulier

07 G · Competitie met 8 spelers

09 I · Knock-out · 8

11 K · Snelle tafelreferentie

02 B · Beurt- en PB-controle — Eerste helft

04 D · Cumulatief spelersblad

06 F · Algemeen klassement

08 H · Knock-out · 4

10 J · Knock-out · 16

De afdruk gebruikt rechtstreeks de redactionele grammatica van het BALL-regelboek. Navigatie, bediening en webinterface worden niet afgedrukt.

A · WEDSTRIJDFORMULIER

Hoofddocument aan tafel

COMPETITIE RONDE TAFEL DATUM

	SPELER A	SPELER B
NAAM		
EERSTE HELFT	ATK DEF	ATK DEF
TWEEDE HELFT	ATK DEF	ATK DEF

EERSTE HELFT

TD	PBATA	PBDEF A	PBATA B	PBDEF B	BALVEROVERINGEN

TWEEDE HELFT

TD	PBATA	PBDEF A	PBATA B	PBDEF B	BALVEROVERINGEN

Resultaat:

Winnaar: Criterium:

Speler A · Handtekening

Speler B · Handtekening

Scheidsrechter · Handtekening

B · BEURT- EN PB-CONTROLE

Eerste helft · één rij per beurt

COMPETITIE _____ RONDE _____ TAFEL _____ DATUM _____

#	SPELER	ROL	BALACTIE	PB	PBATK A	PBDEF A	PBATK B	PBDEF B	PE EINDE	NOTITIES
01										
02										
03										
04										
05										
06										
07										
08										
09										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										
17										
18										
19										
20										
21										
22										

TD: _____ PBATK A: _____ PBDEF A: _____ PBATK B: _____ PBDEF B: _____ Balveroveringen: _____

C · BEURT- EN PB-CONTROLE

Tweede helft · één rij per beurt

COMPETITIE _____ RONDE _____ TAFEL _____ DATUM _____

#	SPELER	ROL	BALACTIE	PB	PBATK A	PBDEF A	PBATK B	PBDEF B	PE EINDE	NOTITIES
01										
02										
03										
04										
05										
06										
07										
08										
09										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										
17										
18										
19										
20										
21										
22										

TD: _____ PBATK A: _____ PBDEF A: _____ PBATK B: _____ PBDEF B: _____ Balveroveringen: _____

D · CUMULATIEF SPELERSBLAD

Eén blad per deelnemer

SPELER _____ COMPETITIE _____

RONDE	TEGENSTANDE R	EERSTE HELFT	TWEEDE HELFT	RESULTAAT	PBATK	PBDEF	REC	NOTITIES
01								
02								
03								
04								
05								
06								
07								
08								
09								
10								
11								
12								

GW _____

G _____

TD+ _____

PBATK _____

SD _____

W _____

V _____

TD- _____

PBDEF _____

REC _____

E · RONDEFORMULIER

Gelijktijdige controle van tafels

COMPETITIE _____ RONDE _____ START 1 _____ START 2 _____

TAFEL	SPELER A	SPELER B	RESULTAAT	WINNAAR	CRITERIUM	FORMULIER OK
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						

COMPETITIE _____ RONDE _____

[illegible]

G · COMPETITIE · 8 SPELERS

Iedereen-tegen-iedereen-schema

1 _____
3 _____
5 _____
7 _____

2 _____
4 _____
6 _____
8 _____

RONDE 1

1 _____ 8
2 _____ 7
3 _____ 6
4 _____ 5

RONDE 2

1 _____ 7
8 _____ 6
2 _____ 5
3 _____ 4

RONDE 3

1 _____ 6
7 _____ 5
8 _____ 4
2 _____ 3

RONDE 4

1 _____ 5
6 _____ 4
7 _____ 3
8 _____ 2

RONDE 5

1 _____ 4
5 _____ 3
6 _____ 2
7 _____ 8

RONDE 6

1 _____ 3
4 _____ 2
5 _____ 8
6 _____ 7

RONDE 7

1 _____ 2
3 _____ 8
4 _____ 7
5 _____ 6

H · KNOCK-OUT · 4

Halve finales, finale en kampioen

HALVE FINALE

FINALE

KAMPIOEN

1

1

1

2

I · KNOCK-OUT · 8

Kwartfinales, halve finales, finale en kampioen

KWARTFINALE

HALVE FINALE

FINALE

KAMPIOEN

1

1

2

1

1

3

2

4

J · KNOCK-OUT · 16

Achtste finales en kwartfinales

ACHTSTE FINALE

KWARTFINALE

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	

1	
2	
3	
4	

J.2 · KNOCK-OUT · 16

Halve finales, finale en kampioen

HALVE FINALE

FINALE

KAMPIOEN

1

1

1

2

K · SNELLE TAFELREFERENTIE

Raadplegen tijdens de wedstrijd

PB

GEBEURTENIS	PB
Beweging van de baldrager over 1 of 2 velden	+1 PB
Volledige Hand-off tot de uiteindelijke ontvanger	+1 PB
De nieuwe baldrager beweegt na de Hand-off	+1 extra PB
Korte of lange pass	+1 PB
Geforceerde Fumble die controle/balbezit verandert	+1 PB
Balbezit nemen van een vrije bal	+1 PB
Defensieve herstart na een balverovering	+1 extra PB

PBATAK / PBDEF

Wanneer een PB bij de aanval van een coach hoort, krijgt die coach +1 PBATAK en zijn tegenstander +1 PBDEF. Spelers kunnen in dezelfde helft beide tellers opbouwen, omdat het balbezit meerdere keren kan wisselen.

BALVEROVERING

DOORSPELEN — DEF behoudt positie en bal, wordt ATK en de tegenstander wordt DEF. De balverovering telt als PBATAK van de veroveraar en PBDEF van de tegenstander; daarna gaat de normale beurtwisseling verder.

DEFENSIEVE HERSTART — DEF doet vrijwillig afstand van het balbezit, keert terug naar de beginopstelling en blijft DEF. De tegenstander wordt weer ATK. De PE van beide spelers blijven behouden omdat de helft doorgaat. Balverovering + herstart tellen 2 PBDEF voor DEF en 2 PBATAK voor ATK.

KLOKKEN

REËLE KLOK — 40 minuten per helft. Loopt door wanneer de bal stilligt, PE wordt opgebouwd of een reeks wordt overdacht.

BEURTKLOK — voorlopige standaard van 60 s voor de actiefase. Dit is een anti-stallingregel, geen derde scoremaat. De organisator kan vóór de competitie uniform 90 of 120 s vastleggen.

FINAL DRIVE

- Na het voltooiën van de beurt die vóór 40:00 begon, mag de balbezitter Final Drive alleen afkondigen met minstens 2 PE en minstens 1 Spelerkaart in de hand.
- Maximaal 20 extra minuten Reële Klok.
- De eerste nieuwe beurt van de Final Drive is altijd voor DEF.
- Voorlopige limiet: 180 s per beurt. Er is geen vast aantal beurten; de totale limiet van 20 minuten is bepalend.

RESULTAAT

2-0 / 1-0 → touchdowns · 1-1 → lagere PBATAK · 0-0 → hogere

SD = PBDEF - PBATAK.