

BALL · KONKURRANSE

BALL

KONKURRANSEREGLER

KONKURRANSEUTKAST · V6

TOUCHDOWN · BALLTID · FORSVAR

KONKURRANSEREGLER

Én kamp, to klokker, én prioritet

Bordregler, klokker, ballpoeng, resultat, organisering og kontrollark i ett dokument.

HVA ENDRES NÅR BALL SPILLES SOM KONKURRANSE

BALL erstatter ikke resultatet med en formel. Først spør spillet hvem som scoret flest touchdowns. Bare når resultatet ikke er nok, brukes Ballklokken til å skille offensiv effektivitet eller defensiv dominans.

Ballklokken kan bevisst manipuleres. Realklokken kan ikke. Denne spenningen skaper sekundære beslutninger uten at en spiller kan tilegne seg den fysiske konkurransetiden.

1. KAMPSTRUKTUR

To symmetriske omganger. Hver omgang er en fullstendig mulighet og kan maksimalt inneholde én touchdown.

FØRSTE OMGANG	40 min ordinær tid. A starter som ATK og B som DEF. DEF utfører den første turen.	PAUSE	Minst 10 min. Alle EP fjernes, alle Spillerkort hentes tilbake, og startoppstillingen settes opp på nytt.
ANDRE OMGANG	40 min ordinær tid. Startrollene byttes: den som startet som ATK, starter som DEF og omvendt.	FINAL DRIVE	Hver omgang kan forlenges med opptil 20 ekstra minutter dersom inngangsvilkårene er oppfylt.

TD

En touchdown avslutter omgangen umiddelbart, enten den scores av treneren som startet som ATK eller av den som har gjenvunnet ballen i løpet av omgangen. Ingen ny serie startes etter en touchdown.

2. BALLPOENG (PB): DEN STRATEGISKE KLOKKEN

PB måler ikke sekunder eller felter. Det måler relevante endringer i ballens tilstand.

Hver lovlig handling som faktisk endrer ballens felt, ballfører eller kontrollstatus, gir 1 PB. Én handling kan maksimalt gi 1 PB, men samme tur kan gi flere PB dersom flere separate ballhandlinger kjedes sammen.

HENDELSE	PB
Ballføreren flytter 1 eller 2 felt	+1 PB
Fullført Hand-off til den endelige mottakeren	+1 PB
Den nye ballføreren flytter etter Hand-off	+1 ekstra PB
Kort eller lang pasning	+1 PB
Tvunget Fumble som endrer kontroll/ballbesittelse	+1 PB
Ta ballbesittelse av en fri ball	+1 PB
Defensiv omstart etter gjenvinning	+1 ekstra PB
Handlinger uten endring av ballen	0 PB

En Hand-off gir ikke ett PB for hver mellomliggende brikke i kjeden. Hele handlingen avsluttes hos den siste lovlige mottakeren og er verdt 1 PB. Hvis mottakeren deretter flytter, passer eller gjør en ny Hand-off, gir hver nye handling sitt eget PB.

HVORFOR KAN BALLKLOKKEN STOPPE?

Fordi den er en strategisk fristelse, ikke et vitenskapelig stoppeklokkesystem. ATK kan holde ballen i ro og spare PB, men DEF får turer til å okkupere rom, stenge ruter, skape press eller tvinge frem bruk av EP. Den som ser for mye på klokken, kan slutte å se på brettet. Denne spenningen er tilsiktet.

3. PBATK OG PBDEF: HVERT PB HAR TO SIDER

Hvert PB registreres samtidig fra begge sider av duellen. Det finnes aldri et «foreldreløst» PB.

Når et PB tilhører en treners angrep, får treneren +1 PBATK og motstanderen +1 PBDEF. Begge spillere kan samle begge tellere i samme omgang fordi ballbesittelsen kan skifte flere ganger.

SITUASJON	SAMTIDIG REGISTRERING
ATK flytter eller overfører ballen	ATK +1 PBATK · DEF +1 PBDEF
DEF gjenvinner og velger FORTSETTELSE	Spilleren som gjenvinner blir ATK; PB-et for gjenvinningen åpner den offensive tellingen: gjenvinner +1 PBATK · motstander +1 PBDEF.
DEF gjenvinner og velger DEFENSIV OMSTART	Gjenvinning + omstart gir 2 PB: DEF +2 PBDEF · ATK +2 PBATK. DEF tar aldri ATK-rollen og gir ballbesittelsen tilbake.

Når omgangen er over, forblir begge tellerne registrert, men resultatet avgjør hvilken lesning som veier: den som scorer vurderes etter PBATK; den som ikke scorer, bidrar med den defensive lesningen PBDEF. Ved 0-0 sammenlignes begge gjennom Defensiv saldo.

4. GJENVINNING: FORTSETTELSE ELLER DEFENSIV OMSTART

FORTSETTELSE — DEF beholder posisjonen og ballen, blir ATK, og motstanderen blir DEF. Gjenvinningen teller som gjenvinnerens PBATK og motstanderens PBDEF; deretter fortsetter vanlig veksling.

DEFENSIV OMSTART — DEF gir frivillig avkall på ballbesittelsen, går tilbake til startoppstillingen og forblir DEF. Motstanderen blir ATK igjen. Begges EP beholdes fordi omgangen fortsetter. Gjenvinning + omstart gir 2 PBDEF til DEF og 2 PBATK til ATK.

Valget erklæres i samme øyeblikk som ballen gjenvinnes, før den nye situasjonen brukes til å forberede en annen beslutning, og er ugjenkallelig.

5. De to klokken og turgrensen

Den strategiske klokken kan stoppe. Konkurransens fysiske klokke kan ikke.

PB	BALLKLOKKE — PB-teller. Går bare frem gjennom handlinger som genererer PB.	40:00	REALKLOKKE — 40 minutter per omgang. Fortsetter selv om ballen står stille, EP bygges opp eller en sekvens vurderes.
60 s	TURKLOKKE — foreløpig standard på 60 s for handlingsfasen. Dette er en anti-stalling-regel, ikke et tredje poengmål. Arrangøren kan erklære 90 eller 120 s før konkurransen, alltid likt for alle.		

9. Dømming, opptreden og eksternt hjelp

- Når turen utløper, kan ingen ny handling startes.
- En lovlig handling som er erklært før signalet, kan fullføres uten å åpne en ny handling.
- Ubrukte AP konverteres automatisk til EP, 1 AP = 1 EP, som en konkurranseunntaksregel.
- En vesentlig dommeravklaring stopper de aktuelle klokken.

KONKURRANSEUTKAST · EVALUERINGSGRUNNLAG FOR V6

Frigjøringsfasen har foreløpig 30 ekstra sekunder. Hvis spilleren ikke løser alle obligatoriske frigjøringer, får motstanderen 30 s til å velge de gjenværende lovlig alternative. Hvis heller ikke dette fullføres, avslutter dommeren fasen med en umiddelbar lovlig løsning.

6. FINAL DRIVE: PRESS VED SLUTTEN AV OMGANGEN

Forlengelsen er ikke nøytral tid: den øker bevisst energi, beregning og forgrening.

- Etter at turen som startet før 40:00 er fullført, kan ballføreren erklære Final Drive bare med minst 2 EP og minst 1 Spillerkort på hånden.
 - Maksimalt 20 ekstra minutter Realklokke.
 - Den første nye turen i Final Drive tilhører alltid DEF.
 - Foreløpig grense: 180 s per tur. Det finnes ikke et fast antall turer; den samlede grensen på 20 min gjelder.
 - Ved starten av hver egen tur får treneren +1 EP.
 - Touchdown: omgangen avsluttes umiddelbart. Gjenvinning: Fortsettelse/Defensiv omstart brukes, og Final Drive fortsetter så lenge det er tid igjen.
 - Ved 20:00 startes ingen ny tur; en tur som allerede er startet, kan avsluttes innen sin grense på 180 s.
-

Hvis en trener ikke har noen Spillerkort på hånden ved slutten av sin tur, kan treneren hente tilbake maksimalt 1 kort som allerede er brukt. Hvis dette gjøres, kan motstanderen også hente tilbake 1 kort fra sin kastebunke, selv om motstanderen fortsatt har kort på hånden, umiddelbart før sin neste tur.

7. HVORDAN KAMPEN AVGJØRES

Ikke alle uavgjorte resultater betyr det samme. BALL stiller et annet spørsmål avhengig av hva som skjedde på brettet.

RESULTAT	TOLKNING	KRITERIUM
2-0 / 1-0	SEIER PÅ TOUCHDOWNS	Spilleren med flest touchdowns vinner. Ingen PB-beregning kan snu dette.
1-1	OFFENSIV EFFEKTIVITET	Spilleren som trengte færrest PBATK for å bygge sin touchdown, vinner. Telleren nullstilles ikke ved tap og gjenvinning av ballbesittelse i samme omgang.
0-0	DEFENSIV DOMINANS	Spilleren med høyest DS = PBDEF - PBATK vinner. Det er ikke en tom uavgjort: den måler hvem som fikk motstanderen til å bruke mer balltid enn spilleren selv brukte uten å score TD.

1-1

Tolkning: 1 TD på 2 PB tilsvarer en rytme på 10 TD per 20 PB; 1 TD på 4 PB tilsvarer 5 per 20 PB. Det hevdes ikke at en virkelig kamp vil gjenta nøyaktig dette mønsteret; dette er en abstraksjon for å sammenligne rytmer uten å spille dusinvis av likeverdige ballbesittelser.

0-0

- Hvis DS er lik: flest defensive gjenvinninger.
- Hvis det fortsatt er likt: lavest gjennomsnittlig PB frem til gjenvinning.
- Hvis det fortsatt er likt: største offensive penetrasjon oppnådd.
- Hvis det fortsatt er likt: færrest PB for å nå denne penetrasjonen.
- Bare fullstendig likhet etter disse kriteriene kan registreres som uavgjort i formater som tillater det; en utslagsrunde krever den symmetriske tie-breaken definert av arrangøren.

Å tvinge frem PB er en legitim strategi. Den som allerede har scoret, kan forsøke å få motstanderen til å bruke mye PBATK; selv om motstanderen utligner til 1-1, taper en langsommere touchdown tie-breaken.

8. ORGANISERING AV RUNDEN

Konkurransen forsøker å utjevne ikke bare reglene, men også spillekonteksten.

Alle første omganger i en runde starter på et felles signal. Ingen bord starter andre omgang på egen hånd. Andre omgang starter på et nytt felles signal når den siste aktive førsteomgangen — inkludert Final Drive — er avsluttet og det har gått minst 10 min siden da. De som blir ferdige tidligere, får lengre pause.

Målet er at alle bord skal møte hver omgang i et sammenlignbart miljø: samme tidspunkt i runden, lignende støy, spenning og generelt press.

9. DØMMING, OPPTREDEN OG EKSTERN HJELP

- PB-telleren skal være synlig; enhver uenighet korrigeres når den oppstår.
- Strategisk ballholding er lovlig. Å bruke realtid uten å spille, forsinke reposisjonering eller kunstig forlenge friggjøringer er stalling.
- Strategisk hjelp fra tilskuere, enheter, analyseverktøy, KI eller BALL Academy er ikke tillatt under kamp eller pause.
- Telefoner kan brukes som klokke dersom konkurransen tillater det, uten ekstern assistanse.
- Valget Fortsettelse/Defensiv omstart skal erklæres tydelig og hørbart.
- En ulovlig handling reverseres dersom den forrige tilstanden kan rekonstrueres; hvis ikke, gjenoppretter dommeren nærmeste lovlige tilstand uten å skape fordel for regelbryteren.

Foreløpig skala: advarsel → tap av pågående tur → tap av ballbesittelse → tap av kampen. Sanksjonen skal være proporsjonal, dokumentert og forbeholdt gjentatte eller alvorlige overtredelser.

HVORFOR FINNES DENNE REGELEN

Oppgivelse/avbrudd: For å hindre at en spiller beskytter PB-forskjeller eller manipulerer tabellen ved å nekte å spille en omgang, registrerer arbeidsforslaget en oppgivelse som administrativt tap 0-2. Data fra en ufullført omgang kan beholdes til forskning, men skal ikke påvirke konkurranseindeksene. Regelen er foreløpig inntil den er validert i konkurranse.

10. PAUSE, TRETTHET OG KOGNITIVE FORHOLD

BALL hevder ikke at 40 minutter er en universell biologisk grense. Varighet og pause er designvalg informert av evidens, ikke fysiologiske konstanter.

- Gå bort fra brettet og skift fokus under størstedelen av pausen.
- Reis deg og gjør lett bevegelse dersom plassen tillater det.
- Oppretthold normal væskebalanse og ha vann tilgjengelig.
- Reduser støy hvis den er plagsom; ørepropper er tillatt dersom offisielle signaler fortsatt kan høres.
- Å lukke øynene eller puste rolig er en personlig preferanse, ikke en garantert fordel.
- Det er ingen plikt til å spise, sove eller følge et bestemt ritual i løpet av 10 minutter.
- Mellom hele kamper anbefales foreløpig minst 20 min før samme spillers neste kamp.

GRUNNLAG OG STUDIER

Vedvarende oppmerksomhet viser ofte effekter av tid brukt på oppgaven, men det finnes ikke ett universelt minutt der konsentrasjonen «tar slutt». Studier av pauser viser at avbrudd i oppgaven kan endre nedgangen i årvåkenhet, og at pausens lengde påvirker både umiddelbar restitusjon og senere prestasjon. Normal hydrering er også en forsiktig anbefaling: mild dehydrering har i enkelte forsøk vært forbundet med svakere årvåkenhet, arbeidsminne, mer tretthet eller dårligere humør.

11. KONKURRANSEKIT · UTSKRIFT OG PDF

Det finnes ingen kontoer, påmeldinger eller offentlige konkurranser. Denne siden er en verktøykasse for å organisere en fysisk konkurranse.

Vedleggene er del av det samme utskriftsdokumentet. Skriv ut-knappen produserer hele regelsettet etterfulgt av alle ark i én utskrift. De nedlastbare PDF-filene kommer fra samme kilde og gjenbraker BALL-regelbokens layout.

01	A · Kamppreferat	02	B · Tur- og PB-kontroll — Første omgang
03	C · Tur- og PB-kontroll — Andre omgang	04	D · Samlet spillerark
05	E · Rundeark	06	F · Samlet tabell
07	G · Liga med 8 spillere	08	H · Direkte utslagning · 4
09	I · Direkte utslagning · 8	10	J · Direkte utslagning · 16
11	K · Hurtigreferanse ved bordet		

Utskriften bruker direkte den redaksjonelle grammatikken fra BALL-regelboken. Navigasjon, kontroller og webgrensesnitt skrives ikke ut.

A · KAMPREFERAT

KONKURRANSE _____ RUNDE _____ BORD _____ DATO _____

Dommer · Signatur

BALL · VEDLEGG

B · TUR- OG PB-KONTROLL

Første omgang · én rad per tur

KONKURRANSE _____ RUNDE _____ BORD _____ DATO _____

#	SPILLER	ROLLE	BALLHANDLING	PB	PBATK A	PBDEF A	PBATK B	PBDEF B	EP SLUTT	NOTATER
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: _____ Gjenvinninger: _____

C · TUR- OG PB-KONTROLL

Andre omgang · én rad per tur

KONKURRANSE _____ RUNDE _____ BORD _____ DATO _____

#	SPILLER	ROLLE	BALLHANDLING	PB	PBATK A	PBDEF A	PBATK B	PBDEF B	EP SLUTT	NOTATER
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: _____ Gjenvinninger: _____

D · SAMLET SPILLERARK

Ett ark per deltaker

SPILLER _____ KONKURRANSE _____

RUNDE	MOTSTANDER	FÖRSTE OMGANG	ANDRE OMGANG	RESULTAT	PBATAK	PBDEF	REC	NOTATER
01								
02								
03								
04								
05								
06								
07								
08								
09								
10								
11								
12								

K _____

U _____

TD+ _____

PBATAK _____

DS _____

V _____

T _____

TD- _____

PBDEF _____

REC _____

BALL · VEDLEGG

E · RUNDEARK

Samtidig kontroll av bord

KONKURRANSE _____ RUNDE _____ START 1 _____ START 2 _____

BORD	SPILLER A	SPILLER B	RESULTAT	VINNER	KRITERIUM	REFERAT OK
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						

F · SAMLET TABELL

KONKURRANSE _____ RUNDE _____

[illegible]

BALL · VEDLEGG

G · LIGA · 8 SPILLERE

Alle-mot-alle-program

1 _____

3 _____

5 _____

7 _____

2 _____

4 _____

6 _____

8 _____

RUNDE 1

1 _____ - _____ 8

2 _____ - _____ 7

3 _____ - _____ 6

4 _____ - _____ 5

RUNDE 2

1 _____ - _____ 7

8 _____ - _____ 6

2 _____ - _____ 5

3 _____ - _____ 4

RUNDE 3

1 _____ - _____ 6

7 _____ - _____ 5

8 _____ - _____ 4

2 _____ - _____ 3

RUNDE 4

1 _____ - _____ 5

6 _____ - _____ 4

7 _____ - _____ 3

8 _____ - _____ 2

RUNDE 5

1 _____ - _____ 4

5 _____ - _____ 3

6 _____ - _____ 2

7 _____ - _____ 8

RUNDE 6

1 _____ - _____ 3

4 _____ - _____ 2

5 _____ - _____ 8

6 _____ - _____ 7

RUNDE 7

1 _____ - _____ 2

3 _____ - _____ 8

4 _____ - _____ 7

5 _____ - _____ 6

H · DIREKTE UTSLAGNING · 4

Semifinaler, finale og vinner

SEMIFINALE

FINALE

VINNER

1

1

1

2

I · DIREKTE UTSLAGNING · 8

Kvartfinaler, semifinaler, finale og vinner

KVARTFINALE SEMIFINALE FINALE VINNER

1

1

2

1

1

3

2

4

J · DIREKTE UTSLAGNING · 16

Åttedelsfinaler og kvartfinaler

ÅTTEDELSFINALE

KVARTFINALE

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	

1	
2	
3	
4	

J.2 · DIREKTE UTSLAGNING · 16

Semifinaler, finale og vinner

SEMIFINALE

FINALE

VINNER

1

1

1

2

K · HURTIGREFERANSE VED BORDET

Oppslag under kampen

PB

HEMDELSE	PB
Ballføreren flytter 1 eller 2 felt	+1 PB
Fullført Hand-off til den endelige mottakeren	+1 PB
Den nye ballføreren flytter etter Hand-off	+1 ekstra PB
Kort eller lang pasning	+1 PB
Tvunget Fumble som endrer kontroll/ballbesittelse	+1 PB
Ta ballbesittelse av en fri ball	+1 PB
Defensiv omstart etter gjenvinning	+1 ekstra PB

PBATK / PBDEF

Når et PB tilhører en treners angrep, får treneren +1 PBATK og motstanderen +1 PBDEF. Begge spillere kan samle begge tellere i samme omgang fordi ballbesittelsen kan skifte flere ganger.

GJENVINNING

FORTSETTELSE — DEF beholder posisjonen og ballen, blir ATK, og motstanderen blir DEF. Gjenvinningen teller som gjenvinnerens PBATK og motstanderens PBDEF; deretter fortsetter vanlig veksling.

DEFENSIV OMSTART — DEF gir frivillig avkall på ballbesittelsen, går tilbake til startoppstillingen og forblir DEF. Motstanderen blir ATK igjen. Begges EP beholdes fordi omgangen fortsetter. Gjenvinning + omstart gir 2 PBDEF til DEF og 2 PBATK til ATK.

KLOKKER

REALKLOKKE — 40 minutter per omgang. Fortsetter selv om ballen står stille, EP bygges opp eller en sekvens vurderes.

TURKLOKKE — foreløpig standard på 60 s for handlingsfasen. Dette er en anti-stalling-regel, ikke et tredje poengmål. Arrangøren kan erklære 90 eller 120 s før konkurransen, alltid likt for alle.

FINAL DRIVE

- Etter at turen som startet før 40:00 er fullført, kan ballføreren erklære Final Drive bare med minst 2 EP og minst 1 Spillerkort på hånden.
- Maksimalt 20 ekstra minutter Realklokke.
- Den første nye turen i Final Drive tilhører alltid DEF.
- Foreløpig grense: 180 s per tur. Det finnes ikke et fast antall turer; den samlede grensen på 20 min gjelder.

RESULTAT

2-0 / 1-0 → touchdowns · 1-1 → lavere PBATK · 0-0 → høyere DS = PBDEF - PBATK.