

BALL · KONKURRENCE

BALL

KONKURRENCEREGLER



KONKURRENCEUDKAST · V6

TOUCHDOWN · BOLDTID · FORSVAR

KONKURRENCEREGLER

Én kamp, to ure, én prioritet

Bordregler, ure, boldpoint, resultat, organisering og kontrolark i ét dokument.

HVAD ÆNDRES, NÅR BALL BLIVER KONKURRENCE

BALL erstatter ikke stillingen med en formel. Først spørges der, hvem der scorede flest touchdowns. Kun når stillingen ikke er nok, bruger BALL Bolduret til at skelne mellem offensiv effektivitet og defensiv dominans.

Bolduret må bevidst narres. Realtidsuret må ikke. Den spænding skaber sekundære beslutninger uden at lade en spiller tilegne sig konkurrencens fysiske tid.

1. KAMPENS STRUKTUR

To symmetriske halvlege. Hver halvleg er en fuld mulighed og tillader højst ét touchdown.

FØRSTE HALVLEG	40 ordinære minutter. A begynder som ATK og B som DEF. DEF tager den første tur.	PAUSE	Mindst 10 minutter. Alle EP fjernes, alle Spillerkort tages tilbage, og startopstillingen sættes op igen.
----------------	--	-------	---

ANDEN HALVLEG	40 ordinære minutter. Startrollerne byttes: den, der begyndte som ATK, starter som DEF og omvendt.	FINAL DRIVE	Hver halvleg kan forlænges med op til 20 ekstra minutter, hvis adgangsbetingelserne er opfyldt.
---------------	--	-------------	---

TD

Et touchdown afslutter straks halvlegen, uanset om det scores af træneren, der begyndte som ATK, eller af den træner, der har erobret bolden i løbet af halvlegen. Der startes ingen ny serie efter et touchdown.

2. BOLDPOINT (PB): DET STRATEGISKE UR

PB måler hverken sekunder eller felter. PB måler relevante ændringer i boldens tilstand.

Hver lovlig handling, der faktisk ændrer boldens felt, boldholderen eller boldens kontroltilstand, giver 1 PB. Den samme handling giver højst 1 PB, men én tur kan give flere PB, hvis flere forskellige boldhandlinger kædes sammen.

HÆNDELSE	PB
Boldholderen bevæger sig 1 eller 2 felter	+1 PB
Fuldført Hand-off til den endelige modtager	+1 PB
Den nye boldholder bevæger sig efter Hand-off	+1 ekstra PB
Kort eller lang aflevering	+1 PB
Tvunget Fumble, der ændrer kontrol/boldbesiddelse	+1 PB
Overtage besiddelsen af en løs bold	+1 PB
Defensiv genstart efter bolderobring	+1 ekstra PB
Handlinger uden ændring af bolden	0 PB

En Hand-off giver ikke 1 PB for hver mellembrik i kæden. Hele handlingen slutter hos den endelige lovlige modtager og er 1 PB værd. Hvis modtageren derefter bevæger sig, afleverer eller udfører endnu en Hand-off, giver hver ny handling sin egen PB.

HVORFOR MÅ BOLDURET STÅ STILLE?

Fordi det er en strategisk fristelse, ikke et videnskabeligt stopur. ATK kan holde bolden stille og spare PB, men DEF får ture til at optage plads, lukke ruter, skabe pres eller tvinge EP-forbrug. Den, der ser for meget på uret, kan holde op med at se på brættet. Den spænding er tilsigtet.

3. PBATK OG PBDEF: HVER PB HAR TO SIDER

Hver PB registreres samtidig fra begge sider af opgøret. Der findes aldrig en PB uden modpart.

Når en PB tilhører en træners angreb, får denne træner +1 PBATK, og modstanderen får +1 PBDEF. Spillere kan samle begge tællere i samme halvleg, fordi boldbesiddelsen kan skifte flere gange.

SITUATION	SAMTIDIG REGISTRERING
ATK flytter eller overfører bolden	ATK +1 PBATK · DEF +1 PBDEF
DEF erobrer bolden og vælger FORTSÆTTELSE	Erobreren bliver ATK; PB for bolderobringen åbner den offensive tælling; erobrer +1 PBATK · modstander +1 PBDEF.
DEF erobrer bolden og vælger DEFENSIV GENSTART	Bolderobring + genstart giver 2 PB: DEF +2 PBDEF · ATK +2 PBATK. DEF overtager aldrig ATK-rollen og giver boldbesiddelsen tilbage.

Ved slutningen af en halvleg bevares begge tællere, men resultatet bestemmer, hvilken læsning der vægter: den, der scorer, vurderes via PBATK; den, der ikke scorer, leverer den defensive PBDEF-læsning. Ved 0-0 sammenlignes begge gennem den Defensive Saldo.

4. BOLDEROBRING: FORTSÆTTELSE ELLER DEFENSIV GENSTART

FORTSÆTTELSE — DEF beholder position og bold, bliver ATK, og modstanderen bliver DEF. Bolderobringen tæller som PBATK for erobrerens og PBDEF for modstanderen; derefter fortsætter den normale turskifte.

DEFENSIV GENSTART — DEF opgiver frivilligt boldbesiddelsen, vender tilbage til startopstillingen og forbliver DEF. Modstanderen bliver igen ATK. Begge spilleres EP bevares, fordi halvlegen fortsætter. Bolderobring + genstart giver 2 PBDEF til DEF og 2 PBATK til ATK.

Valget erklæres i samme øjeblik som bolderobringen, før den nye situation bruges til at forberede en anden beslutning, og kan ikke ændres.

5. DE TO URE OG TURGRÆNSEN

Det strategiske ur må standse. Konkurrencens fysiske tid må ikke.

PB	BOLDUR — PB-tæller. Det går kun frem gennem handlinger, der skaber PB.	40:00	REALTIDSUR — 40 minutter pr. halvleg. Det fortsætter, selv når bolden står stille, EP samles, eller en sekvens overvejes.
60 s	TURUR — foreløbig standard på 60 s for handlingsfasen. Det er en anti-stallingregel, ikke et tredje mål for point. Arrangøren kan før konkurrencen fastsætte 90 eller 120 s, altid ens for alle.		

9. DOMMER, ADFÆRD OG EKSTERN HJÆLP

- Når turen udløber, må ingen ny handling startes.
- En lovlig handling, der er erklæret før signalet, må afsluttes uden at åbne en ny handling.
- Ubrugte AP konverteres automatisk til EP som en konkurrenceundtagelse: 1 AP = 1 EP.
- En væsentlig dommerkonsultation stopper de relevante ure.

KONKURRENCEUDKAST · EVALUERINGSGRUNDLAG FOR V6

Frigørelsesfasen får foreløbig 30 ekstra sekunder. Hvis spilleren ikke løser alle obligatoriske frigørelser, får modstanderen 30 s til at vælge de resterende lovlige muligheder. Hvis heller ikke det afsluttes, lukker dommeren fasen med en øjeblikkelig lovlig løsning.

6. FINAL DRIVE: PRES VED HALVLEGENS SLUTNING

Forlængelsen er ikke neutral tid: den øger bevidst energi, beregning og forgrening.

- Efter at have afsluttet den tur, der begyndte før 40:00, må boldholderen kun erklære Final Drive med mindst 2 EP og mindst 1 Spillerkort på hånden.
 - Højest 20 ekstra minutter på Realtidsuret.
 - Den første nye tur i Final Drive tilhører altid DEF.
 - Foreløbig grænse: 180 s pr. tur. Der er ikke et fast antal ture; den samlede grænse på 20 minutter er afgørende.
 - Ved begyndelsen af hver af sine egne ture modtager træneren +1 EP.
 - Touchdown: halvlegen slutter straks. Bolderobring: anvend Fortsættelse/Defensiv genstart; Final Drive fortsætter, så længe der er tid tilbage.
 - Ved 20:00 startes ingen ny tur; en allerede påbegyndt tur må afsluttes inden for sin grænse på 180 s.
-

Hvis en træner ved slutningen af sin tur ikke har noget Spillerkort på hånden, må træneren tage højst 1 tidligere brugt kort tilbage. Gøres det, må modstanderen umiddelbart før sin næste tur også tage 1 kort fra sin afkastbunke tilbage, selv om modstanderen stadig har kort på hånden.

7. SÅDAN AFGØRES KAMPEN

Ikke alle lige stillinger betyder det samme. BALL stiller et forskelligt spørgsmål alt efter, hvad der skete på brættet.

STILLING	LÆSNING	KRITERIUM
2-0 / 1-0	SEJR VIA TOUCHDOWNS	Den, der scorede flest touchdowns, vinder. Ingen PB-beregning kan vende det resultat.
1-1	OFFENSIV EFFEKTIVITET	Den, der brugte færrest PBATK på at bygge sit touchdown, vinder. Tælleren nulstilles ikke, hvis boldbesiddelsen tabes og generobres i samme halvleg.
0-0	DEFENSIV DOMINANS	Den, der får den højeste $SD = PBDEF - PBATK$, vinder. Det er ikke en tom uafgjort: det måler, hvem der fik modstanderen til at bruge mere boldtid, end vedkommende selv brugte uden at opnå TD.

1-1

Fortolkning: 1 TD på 2 PB svarer til et tempo på 10 TD pr. 20 PB; 1 TD på 4 PB svarer til 5 pr. 20 PB. Det påstås ikke, at en virkelig kamp vil gentage præcis det mønster; det er en abstraktion til at sammenligne tempo uden at spille dusinvis af tilsvarende boldbesiddelser.

0-0

- Ved samme SD: flere defensive bolderobringer.
- Hvis det stadig er lige: lavere gennemsnitligt PB frem til bolderobring.
- Hvis det stadig er lige: størst opnåede offensive dybde.
- Hvis det stadig er lige: færre PB for at nå den dybde.
- Kun fuldstændig lighed efter disse kriterier kan registreres som uafgjort i formater, der tillader det; et knockoutformat kræver den symmetriske tie-break, som arrangøren har fastsat.

At fremtvinge PB er en legitim strategi. En spiller, der allerede har scoret, kan forsøge at få modstanderen til at bruge meget PBATK; selv hvis modstanderen udligner til 1-1, taber et langsommere touchdown tie-breaken.

8. ORGANISERING AF RUNDEN

Konkurrencen forsøger ikke kun at ensrette reglerne, men også spillets kontekst.

Alle første halvlege i en runde begynder på et fælles signal. Intet bord starter anden halvleg på egen hånd. Anden halvleg begynder på et nyt fælles signal, når den sidste aktive første halvleg — inklusive Final Drive — er afsluttet, og der derefter er gået mindst 10 minutter. De, der bliver færdige tidligere, får længere pause.

Formålet er, at alle borde spiller hver halvleg i sammenlignelige omgivelser: samme tidspunkt i runden samt lignende støj, spænding og generelt pres.

9. DOMMER, ADFÆRD OG EKSTERN HJÆLP

- PB-tælleren skal være synlig; enhver uoverensstemmelse rettes, når den opstår.
- Det er lovligt strategisk at holde på bolden. At bruge realtid uden at spille, forsinke genopstillinger eller kunstigt forlænge frigørelser er stalling (tidsudtrækning).
- Strategisk hjælp fra tilskuere, enheder, analyseprogrammer, AI eller BALL Academy er ikke tilladt under kamp eller pause.
- Telefoner må bruges som stopur, hvis konkurrencen tillader det, uden ekstern hjælp.
- Valget Fortsættelse/Defensiv genstart skal erklæres klart og hørbart.
- En ulovlig handling rulles tilbage, hvis den tidligere tilstand kan rekonstrueres; ellers genskaber dommeren den nærmeste lovlige tilstand uden at give regelbryderen en fordel.

Foreløbig skala: advarsel → tab af den igangværende tur → tab af boldbesiddelse → tab af kampen. Sanktionen skal være proportional, dokumenteret og forbeholdt gentagne eller alvorlige overtrædelser.

HVORFOR FINDES DENNE REGEL

Opgivelse/afbrudt kamp: For at forhindre, at en spiller ved at nægte at spille en halvleg kan beskytte PB-forskelle eller manipulere stillingen, registrerer arbejdsforslaget en opgivelse som et administrativt 0-2-nederlag. Data fra en ufuldstændig halvleg kan gemmes til forskning, men må ikke påvirke konkurrenceindekserne. Reglen er foreløbig, indtil den er valideret i konkurrence.

10. PAUSE, TRÆTHED OG KOGNITIVE FORHOLD

BALL hævder ikke, at 40 minutter er en universel biologisk grænse. Varighed og pause er designbeslutninger informeret af evidens, ikke fysiologiske konstanter.

- Gå væk fra brættet og skift fokus under størstedelen af pausen.
- Rejs dig og bevæg dig let, hvis pladsen tillader det.
- Oprethold normal væskebalance og hav vand tilgængeligt.
- Reducer generende støj; ørepropper er tilladt, hvis officielle signaler stadig kan høres.
- At lukke øjnene eller trække vejret roligt er en personlig præference, ikke en garanteret fordel.
- Der er ingen pligt til at spise, sove eller følge et bestemt ritual i de 10 minutter.
- Mellem hele kampe anbefales foreløbig mindst 20 minutter før samme spillers næste kamp.

GRUNDLAG OG STUDIER

Vedvarende opmærksomhed viser ofte time-on-task-effekter, men der findes ikke et universelt minut, hvor koncentrationen “slutter”. Studier af pauser viser, at en afbrydelse af opgaven kan ændre faldet i årvågenhed, og at pausens længde påvirker både den umiddelbare genopretning og den efterfølgende præstation. Normal hydrering er også en forsigtig anbefaling: let dehydrering er i nogle forsøg blevet forbundet med dårligere årvågenhed, arbejdshukommelse, mere træthed eller dårligere humør.

11. KONKURRENCEKIT · PRINT OG PDF

Der er ingen konti, tilmeldinger eller offentlige konkurrencer. Denne side er en værktøjskasse til at organisere en fysisk konkurrence.

Bilagene er en del af det samme printdokument. Print-knappen udskriver i én omgang hele regelsættet efterfulgt af alle ark. De downloadbare PDF-filer kommer fra samme kilde og genbruger BALL-regelbogens layout.

01	A · Kamppreferat
03	C · Tur- og PB-kontrol — Anden halvleg
05	E · Rundeark
07	G · Liga med 8 spillere
09	I · Direkte elimination · 8
11	K · Hurtig bordreference

02	B · Tur- og PB-kontrol — Første halvleg
04	D · Samlet spillerark
06	F · Samlet stilling
08	H · Direkte elimination · 4
10	J · Direkte elimination · 16

Print bruger direkte den redaktionelle grammatik fra BALL-regelbogen. Navigation, betjening og webgrænseflade udskrives ikke.

A · KAMPREFERAT

Hoveddokument ved bordet

KONKURRENCE _____ RUNDE _____ BORD _____ DATO _____

	SPILLER A	SPILLER B
NAVN		
FØRSTE HALVLEG	ATK ☐ DEF ☐	ATK ☐ DEF ☐
ANDEN HALVLEG	ATK ☐ DEF ☐	ATK ☐ DEF ☐

FØRSTE HALVLEG

TD	PBATA A	PBDEF A	PBATA B	PBDEF B	BOLDEROBRINGER

ANDEN HALVLEG

TD	PBATA A	PBDEF A	PBATA B	PBDEF B	BOLDEROBRINGER

Resultat: _____

Vinder: _____ Kriterium: _____

Spiller A · Underskrift

Spiller B · Underskrift

Dommer · Underskrift

B · TUR- OG PB-KONTROL*Første halvleg · én række pr. tur*

KONKURRENCE _____ RUNDE _____ BORD _____ DATO _____

#	SPILLER	ROLLE	BOLDHANDLING	PB	PBATK A	PBDEF A	PBATK B	PBDEF B	EP SLUT	NOTER
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: _____ Bolderobringer: _____

C · TUR- OG PB-KONTROL

Anden halvleg · én række pr. tur

KONKURRENCE _____ RUNDE _____ BORD _____ DATO _____

#	SPILLER	ROLLE	BOLDHANDLING	PB	PBATK A	PBDEF A	PBATK B	PBDEF B	EP SLUT	NOTER
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: _____ Bolderobringer: _____

D · SAMLET SPILLERARK

Ét ark pr. deltager

SPILLER _____ KONKURRENCE _____

RUNDE	MODSTANDER	FØRSTE HALVLEG	ANDEN HALVLEG	RESULTAT	PBATK	PBDEF	REC	NOTER
01								
02								
03								
04								
05								
06								
07								
08								
09								
10								
11								
12								

K _____

U _____

TD+ _____

PBATK _____

SD _____

V _____

T _____

TD- _____

PBDEF _____

REC _____

BALL · BILAG

E · RUNDEARK

Samtidig kontrol af borde

KONKURRENCE _____ RUNDE _____ START 1 _____ START 2 _____

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

F · SAMLET STILLING

KONKURRENCE _____ RUNDE _____

[illegible]

G · LIGA · 8 SPILLERE

Alle-mod-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 ELIMINATION · 4

Semifinaler, finale og vinder

SEMIFINALE

FINALE

VINDER

1

1

1

2

I · DIREKTE ELIMINATION · 8

Kvartfinaler, semifinaler, finale og vinder

KVARTFINALE

SEMIFINALE

FINALE

VINDER

1

1

2

1

1

3

2

4

J · DIREKTE ELIMINATION · 16

Ottendedelsfinaler og kvartfinaler

OTTENDEDELSFINALE

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	

KVARTFINALE

1	
2	
3	
4	

J.2 · DIREKTE ELIMINATION · 16

Semifinaler, finale og vinder

SEMIFINALE

FINALE

VINDER

1

1

1

2

K · HURTIG BORDREFERENCE

Opslag under kampen

PB

HÆNDELSE	PB
Boldholderen bevæger sig 1 eller 2 felter	+1 PB
Fuldført Hand-off til den endelige modtager	+1 PB
Den nye boldholder bevæger sig efter Hand-off	+1 ekstra PB
Kort eller lang aflevering	+1 PB
Tvunget Fumble, der ændrer kontrol/boldbesiddelse	+1 PB
Overtage besiddelsen af en løs bold	+1 PB
Defensiv genstart efter bolderobring	+1 ekstra PB

PBATK / PBDEF

Når en PB tilhører en træners angreb, får denne træner +1 PBATK, og modstanderen får +1 PBDEF. Spillere kan samle begge tællere i samme halvleg, fordi boldbesiddelsen kan skifte flere gange.

BOLDEROBRING

FORTSÆTTELSE — DEF beholder position og bold, bliver ATK, og modstanderen bliver DEF. Bolderobringen tæller som PBATK for erobreren og PBDEF for modstanderen; derefter fortsætter den normale turskifte.

DEFENSIV GENSTART — DEF opgiver frivilligt boldbesiddelsen, vender tilbage til startopstillingen og forbliver DEF. Modstanderen bliver igen ATK. Begge spilleres EP bevares, fordi halvlegen fortsætter. Bolderobring + genstart giver 2 PBDEF til DEF og 2 PBATK til ATK.

URE

REALTIDSUR — 40 minutter pr. halvleg. Det fortsætter, selv når bolden står stille, EP samles, eller en sekvens overvejes.

TURUR — foreløbig standard på 60 s for handlingsfasen. Det er en anti-stallingregel, ikke et tredje mål for point. Arrangøren kan før konkurrencen fastsætte 90 eller 120 s, altid ens for alle.

FINAL DRIVE

- Efter at have afsluttet den tur, der begyndte før 40:00, må boldholderen kun erklære Final Drive med mindst 2 EP og mindst 1 Spillerkort på hånden.
- Højst 20 ekstra minutter på Realtidsuret.
- Den første nye tur i Final Drive tilhører altid DEF.
- Foreløbig grænse: 180 s pr. tur. Der er ikke et fast antal ture; den samlede grænse på 20 minutter er afgørende.

RESULTAT

2-0 / 1-0 → touchdowns · 1-1 → lavere PBATK · 0-0 → højere SD = PBDEF - PBATK.