

BALL · TÄVLING

BALL

TÄVLINGSREGLER

TÄVLINGSUTKAST · V6

TOUCHDOWN · BOLLTID · FÖRSVAR

TÄVLINGSREGLER

En match, två klockor, en prioritet

Bordregler, klockor, bollpoäng, resultat, organisation och kontrollblad i ett enda dokument.

VAD FÖRÄNDRAS NÄR BALL BLIR TÄVLING

BALL ersätter inte resultatet med en formel. Först frågar spelet vem som gjorde flest touchdowns. Bara när resultatet inte räcker används Bollklockan för att skilja offensiv effektivitet eller defensiv dominans.

Bollklockan kan medvetet manipuleras. Realklockan kan inte det. Den spänningen skapar sekundära beslut utan att en spelare kan lägga beslag på tävlingens fysiska tid.

1. MATCHENS STRUKTUR

Två symmetriska halvlek. Varje halvlek är en fullständig möjlighet och kan innehålla högst en touchdown.

FÖRSTA HALVLEK	40 min ordinarie tid. A börjar som ATK och B som DEF. DEF gör den första turen.	PAUS	Minst 10 min. Alla PE tas bort, alla Spelarkort återställs och startuppställningen förbereds på nytt.
----------------	--	------	--

ANDRA HALVLEK	40 min ordinarie tid. Startrollerna byts: den som började som ATK börjar som DEF och vice versa.	FINAL DRIVE	Varje halvlek kan förlängas med upp till 20 extra minuter om villkoren för att gå in i Final Drive är uppfyllda.
---------------	---	-------------	--

TD

En touchdown avslutar halvleken omedelbart, oavsett om den görs av tränaren som började som ATK eller av den som har återvunnit bollen under halvleken. Ingen ny serie startas efter en touchdown.

2. BOLLPOÄNG (PB): DEN STRATEGISKA KLOCKAN

PB mäter inte sekunder eller rutor. Det mäter relevanta förändringar av bollens tillstånd.

Varje laglig handling som faktiskt ändrar bollens ruta, bollförare eller kontrollstatus ger 1 PB. En och samma handling kan ge högst 1 PB, men samma tur kan ge flera PB om flera separata bollhandlingar kedjas ihop.

HÄNDELSE	PB
Bollföraren flyttar 1 eller 2 rutor	+1 PB
Fullbordad Hand-off till den slutliga mottagaren	+1 PB
Den nya bollföraren flyttar efter Hand-off	+1 extra PB
Kort eller lång passning	+1 PB
Framtvingad Fumble som ändrar kontroll/bollinnehav	+1 PB
Ta kontroll över en fri boll	+1 PB
Defensiv omstart efter bollåtervinning	+1 extra PB
Handlingar utan förändring av bollen	0 PB

En Hand-off ger inte ett PB för varje mellanliggande spelpjäis i kedjan. Hela handlingen slutar hos den sista lagliga mottagaren och är värd 1 PB. Om mottagaren därefter flyttar, passar eller gör en ny Hand-off ger varje ny handling sitt eget PB.

VARFÖR KAN BOLLKLOCKAN STANNA?

För att den är en strategisk frestelse, inte ett vetenskapligt stoppur. ATK kan hålla bollen stilla och spara PB, men DEF får turer för att ta yta, stänga vägar, skapa press eller tvinga fram användning av PE. Den som tittar för mycket på klockan kan sluta titta på spelplanen. Den spänningen är avsiktlig.

3. PBATK OCH PBDEF: VARJE PB HAR TVÅ SIDOR

Varje PB registreras samtidigt från båda sidor av duellen. Det finns aldrig ett PB utan motpart.

När ett PB tillhör en tränares anfall får tränaren +1 PBATK och motståndaren +1 PBDEF. Båda spelarna kan samla båda räknarna under samma halvlek eftersom bollinnehavet kan växla flera gånger.

SITUATION	SAMTIDIG REGISTRERING
ATK flyttar eller överför bollen	ATK +1 PBATK · DEF +1 PBDEF
DEF återvinner bollen och väljer FORTSÄTTNING	Den som återvinner blir ATK; återvinningens PB öppnar den offensiva räkningen: återvinnaren +1 PBATK · motståndaren +1 PBDEF.
DEF återvinner bollen och väljer DEFENSIV OMSTART	Återvinning + omstart ger 2 PB: DEF +2 PBDEF · ATK +2 PBATK. DEF tar aldrig ATK-rollen och lämnar tillbaka bollinnehavet.

När halvleken är slut finns båda räknarna kvar, men resultatet avgör vilken läsning som väger: den som gör touchdown bedöms efter PBATK; den som inte gör touchdown bidrar med den defensiva läsningen PBDEF. Vid 0-0 jämförs båda genom Defensivt saldo.

4. BOLLÅTERVINNING: FORTSÄTTNING ELLER DEFENSIV OMSTART

FORTSÄTTNING — DEF behåller positionen och bollen, blir ATK och motståndaren blir DEF. Återvinningen räknas som återvinnarens PBATK och motståndarens PBDEF; därefter fortsätter den normala växlingen.

DEFENSIV OMSTART — DEF avstår frivilligt från bollinnehavet, återgår till startuppställningen och förblir DEF. Motståndaren blir ATK igen. Bådas PE behålls eftersom halvleken fortsätter. Återvinning + omstart ger 2 PBDEF till DEF och 2 PBATK till ATK.

Valet deklarerars i samma ögonblick som bollen återvinns, innan den nya situationen används för att förbereda ett annat beslut, och kan inte ändras.

5. DE TVÅ KLOCKORNA OCH TURGRÄNSEN

Den strategiska klockan kan stanna. Tävlingens fysiska klocka kan inte.

PB	BOLLKLOCKA — PB-räknare. Går bara framåt genom handlingar som genererar PB.	40:00	REALKLOCKA — 40 minuter per halvlek. Fortsätter även om bollen står stilla, PE samlas eller en sekvens övervägs.
60 s	TURKLOCKA — preliminär standard på 60 s för handlingsfasen. Det är en anti-stalling-regel, inte ett tredje poängmått. Arrangören kan ange 90 eller 120 s före tävlingen, alltid lika för alla.		

9. DOMSLUT, UPPTÄDANDE OCH EXTERN HJÄLP

- När turens tid går ut får ingen ny handling påbörjas.
- En laglig handling som har deklarerats före signalen får slutföras utan att en ny handling öppnas.
- Oanvända PA omvandlas automatiskt till PE, 1 PA = 1 PE, som ett tävlingsundantag.
- En väsentlig domarfråga stoppar de berörda klockorna.

TÄVLINGSUTKAST · UTVÄRDERINGSGRUND FÖR V6

Frigöringsfasen har preliminärt 30 extra sekunder. Om spelaren inte löser alla obligatoriska frigöringar får motståndaren 30 s för att välja de återstående lagliga alternativen. Om inte heller detta slutförs avslutar domaren fasen med en omedelbar laglig lösning.

6. FINAL DRIVE: PRESS I SLUTET AV HALVLEKEN

Förlängningen är inte neutral tid: den ökar avsiktligt energi, beräkning och förgrening.

- Efter att turen som startade före 40:00 har slutförts får bollenhävaren deklarerera Final Drive endast med minst 2 PE och minst 1 Spelarkort på hand.
 - Högst 20 extra minuter Realklocka.
 - Den första nya turen i Final Drive tillhör alltid DEF.
 - Preliminär gräns: 180 s per tur. Det finns inget fast antal turer; den totala gränsen på 20 min gäller.
 - I början av varje egen tur får tränaren +1 PE.
 - Touchdown: halvleken slutar omedelbart. Bollåtervinning: Försättning/Defensiv omstart tillämpas och Final Drive fortsätter så länge tid återstår.
 - Vid 20:00 startas ingen ny tur; en tur som redan har startat får slutföras inom sin gräns på 180 s.
-

Om en tränare inte har några Spelarkort på hand i slutet av sin tur får tränaren återta högst 1 redan använt kort. Om det görs får motståndaren också återta 1 kort från sin kashög, även om motståndaren fortfarande har kort på hand, omedelbart före sin nästa tur.

7. SÅ AVGÖRS MATCHEN

Alla oavgjorda resultat betyder inte samma sak. BALL ställer en annan fråga beroende på vad som hände på spelplanen.

RESUL TAT	TOLKNING	KRITERIUM
2-0 / 1-0	SEGER GENOM TOUCHDOWNS	Spelaren med flest touchdowns vinner. Ingen PB-beräkning kan vända det.
1-1	OFFENSIV EFFEKTIVITET	Spelaren som behövde minst PBATK för att bygga sin touchdown vinner. Räknaren nollställs inte när bollinnehavet förloras och återvinns under samma halvlek.
0-0	DEFENSIV DOMINANS	Spelaren med högst DS = PBDEF - PBATK vinner. Det är inte ett tomt oavgjort resultat: det mäter vem som fick motståndaren att förbruka mer bolltid än spelaren själv förbrukade utan att göra TD.

1-1

Tolkning: 1 TD på 2 PB motsvarar en takt på 10 TD per 20 PB; 1 TD på 4 PB motsvarar 5 per 20 PB. Det påstås inte att en verklig match kommer att upprepa exakt detta mönster; det är en abstraktion för att jämföra takt utan att spela dussintals likvärdiga bollinnehav.

0-0

- Om DS är lika: flest defensiva bollåtervinningar.
- Om det fortfarande är lika: lägst genomsnittligt PB fram till bollåtervinning.
- Om det fortfarande är lika: största uppnådda offensiva penetration.
- Om det fortfarande är lika: minst PB för att nå den penetrationen.
- Endast fullständig likhet efter dessa kriterier får registreras som oavgjort i format som tillåter det; utslagsspel kräver det symmetriska skiljekriterium som arrangören har fastställt.

Att tvinga fram PB är en legitim strategi. Den som redan har gjort touchdown kan försöka få motståndaren att förbruka mycket PBATK; även om motståndaren kvitterar till 1-1 förlorar en långsammare touchdown skiljekriteriet.

8. ORGANISATION AV OMGÅNGEN

Tävlingen försöker jämnar ut inte bara reglerna utan också spelkontexten.

Alla första halvlek i en omgång startar på en gemensam signal. Inget bord startar den andra halvleken på egen hand. Den andra halvleken börjar på en ny gemensam signal när den sista aktiva första halvleken — inklusive Final Drive — är avslutad och minst 10 min har gått sedan dess. De som blir klara tidigare får längre paus.

Syftet är att alla bord ska möta varje halvlek i en jämförbar miljö: samma skede av omgången, liknande ljudnivå, spänning och allmänt tryck.

9. DOMSLUT, UPPTÄDANDE OCH EXTERN HJÄLP

- PB-räknaren ska vara synlig; varje avvikelse rättas när den uppstår.
 - Strategiskt bollhållande är lagligt. Att förbruka realtid utan att spela, fördröja återställningar eller artificiellt dra ut på frigöringar är stalling.
 - Strategisk hjälp från åskådare, enheter, analysmotorer, AI eller BALL Academy är inte tillåten under match eller paus.
 - Telefoner får användas som klocka om tävlingen tillåter det, utan extern assistans.
 - Valet Fortsättning/Defensiv omstart ska deklarerar tydligt och hörbart.
 - En olaglig handling återställs om det tidigare tillståndet kan rekonstrueras; annars återställer domaren närmaste lagliga tillstånd utan att skapa en fördel för regelbrytaren.
-

Preliminär skala: varning → förlust av pågående tur → förlust av bollinnehav → förlust av matchen. Sanktionen ska vara proportionerlig, dokumenterad och reserverad för upprepade eller allvarliga överträdelser.

VARFÖR FINNS DEN HÄR REGELN

Uppgivande/avbrott: för att hindra att en spelare skyddar PB-skillnader eller manipulerar tabellen genom att vägra spela en halvlek registrerar arbetsförslaget ett uppgivande som administrativ förlust 0-2. Data från en ofullständig halvlek får sparas för forskning men ska inte påverka tävlingsindex. Regeln är preliminär tills den har validerats i tävling.

10. PAUS, TRÖTTHET OCH KOGNITIVA FÖRHÅLLANDEN

BALL hävdar inte att 40 minuter är en universell biologisk gräns. Längd och paus är designbeslut som informeras av evidens, inte fysiologiska konstanter.

- Gå bort från spelplanen och byt fokus under större delen av pausen.
- Res dig och rör dig lätt om utrymmet tillåter det.
- Upprätthåll normal vätskebalans och ha vatten tillgängligt.
- Minska buller om det stör; öronproppar är tillåtna om officiella signaler fortfarande kan höras.
- Att blunda eller andas lugnt är en personlig preferens, inte en garanterad fördel.
- Det finns inget krav på att äta, sova eller följa någon särskild ritual under 10 minuter.
- Mellan fullständiga matcher rekommenderas preliminärt minst 20 min före samma spelares nästa match.

GRUND OCH STUDIER

Långvarig uppmärksamhet visar ofta effekter av tid på uppgiften, men det finns ingen universell minut då koncentrationen ”tar slut”. Studier av pauser visar att avbrott i uppgiften kan förändra försämringen av vaksamhet och att pausens längd påverkar både omedelbar återhämtning och senare prestation. Normal hydrering är också en försiktig rekommendation: lindrig dehydrering har i vissa experiment kopplats till sämre vaksamhet, arbetsminne, mer trötthet eller sämre humör.

11. TÄVLINGSKIT · UTSKRIFT OCH PDF

Det finns inga konton, anmälningar eller offentliga tävlingar. Den här sidan är en verktygslåda för att organisera en fysisk tävling.

Bilagorna ingår i samma utskriftsdokument. Utskriftsknappen skriver i ett enda flöde ut hela regelverket följt av alla blanketter. De nedladdningsbara PDF-filerna kommer från samma källa och återanvänder BALL-regelbokens layout.

01	A · Matchprotokoll	02	B · Tur- och PB-kontroll — Första halvlek
03	C · Tur- och PB-kontroll — Andra halvlek	04	D · Samlat spelarblad
05	E · Omgångsblad	06	F · Totalställning
07	G · Liga med 8 spelare	08	H · Direktutslagning · 4
09	I · Direktutslagning · 8	10	J · Direktutslagning · 16
11	K · Snabbpreferens vid bordet		

Utskriften använder direkt den redaktionella grammatiken från BALL-regelboken. Navigation, kontroller och webbgränssnitt skrivs inte ut.

A · MATCHPROTOKOLL

Huvuddokument vid bordet

TÄVLING _____ ÖMGÅNG _____ BORD _____ DATUM _____

	SPELARE A	SPELARE B
NAMN		
FÖRSTA HALVLEK	ATK ☐ DEF ☐	ATK ☐ DEF ☐
ANDRA HALVLEK	ATK ☐ DEF ☐	ATK ☐ DEF ☐

FÖRSTA HALVLEK

TD	PBATK A	PBDEF A	PBATK B	PBDEF B	BOLLÄTERVINNINGAR

ANDRA HALVLEK

TD	PBATK A	PBDEF A	PBATK B	PBDEF B	BOLLÄTERVINNINGAR

Resultat: _____

Vinnare: _____ Kriterium: _____

Spelare A · Signatur

Spelare B · Signatur

Domare · Signatur

B · TUR- OCH PB-KONTROLL

Första halvlek · en rad per tur

TÄVLING _____ OMGÅNG _____ BORD _____ DATUM _____

#	SPELARE	ROLL	BOLLHANDLING	PB	PBATK A	PBDEF A	PBATK B	PBDEF B	PE SLUT	ANTECKNINGAR
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: _____ Bollåtervinningar: _____

C · TUR- OCH PB-KONTROLL

Andra halvlek · en rad per tur

TÄVLING _____ ÖMGÅNG _____ BORD _____ DATUM _____

#	SPELARE	ROLL	BOLLHANDLING	PB	PBATK A	PBDEF A	PBATK B	PBDEF B	PE SLUT	ANTECKNINGAR
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: _____ Bollåtervinningar: _____

D · SAMLAT SPELARBLAD

Ett blad per deltagare

SPELARE _____ TÄVLING _____

OMGÅNG	MOTSTÄNDAR E	FÖRSTA HALVLEK	ANDRA HALVLEK	RESULTAT	PBATK	PBDEF	REC	ANTECKNINGAR
01								
02								
03								
04								
05								
06								
07								
08								
09								
10								
11								
12								

M

O

TD+

PBATK

DS

V

F

TD-

PBDEF

REC

BALL · BILAGOR

E · OMGÅNGSBLAD

Samtidig kontroll av bord

TÄVLING _____ OMGÅNG _____ START 1 _____ START 2 _____

BORD	SPELARE A	SPELARE B	RESULTAT	VINNARE	KRITERIUM	PROTOKOLL OK
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						

F · TOTALSTÄLLNING

TÄVLING _____ OMGÅNG _____

[illegible]

G · LIGA · 8 SPELARE

Alla-mot-alla-schema

1 _____
 3 _____
 5 _____
 7 _____

2 _____
 4 _____
 6 _____
 8 _____

OMGÅNG 1

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

OMGÅNG 2

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

OMGÅNG 3

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

OMGÅNG 4

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

OMGÅNG 5

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

OMGÅNG 6

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

OMGÅNG 7

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

H · DIREKTUTSLAGNING · 4

Semifinaler, final och vinnare

SEMIFINAL

FINAL

VINNARE

1

1

1

2

I · DIREKTUTSLAGNING · 8

Kvartsfinaler, semifinaler, final och vinnare

KVARTSFINAL

SEMIFINAL

FINAL

VINNARE

1

1

2

1

1

3

2

4

J · DIREKTUTSLAGNING · 16

Åttondelsfinaler och kvartsfinaler

ÅTTONDELSFINAL

KVARTSFINAL

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	

1	
2	
3	
4	

J.2 · DIREKTUTSLAGNING · 16

Semifinaler, final och vinnare

SEMIFINAL

FINAL

VINNARE

1

1

1

2

K · SNABBREFERENS VID BORDET

Uppslag under matchen

PB

HÄNDELSE	PB
Bollföraren flyttar 1 eller 2 rutor	+1 PB
Fullbordad Hand-off till den slutliga mottagaren	+1 PB
Den nya bollföraren flyttar efter Hand-off	+1 extra PB
Kort eller lång passning	+1 PB
Framtvingad Fumble som ändrar kontroll/bollinnehav	+1 PB
Ta kontroll över en fri boll	+1 PB
Defensiv omstart efter bollåtervinning	+1 extra PB

PBATK / PBDEF

När ett PB tillhör en tränares anfall får tränaren +1 PBATK och motståndaren +1 PBDEF. Båda spelarna kan samla båda räknarna under samma halvlek eftersom bollinnehavet kan växla flera gånger.

BOLLÅTERVINNING

FORTSÄTTNING — DEF behåller positionen och bollen, blir ATK och motståndaren blir DEF. Återvinningen räknas som återvinnarens PBATK och motståndarens PBDEF; därefter fortsätter den normala växlingen.

DEFENSIV OMSTART — DEF avstår frivilligt från bollinnehavet, återgår till startuppställningen och förblir DEF. Motståndaren blir ATK igen. Bådas PE behålls eftersom halvleken fortsätter. Återvinning + omstart ger 2 PBDEF till DEF och 2 PBATK till ATK.

KLOCKOR

REALKLOCKA — 40 minuter per halvlek. Fortsätter även om bollen står stilla, PE samlas eller en sekvens övervägs.

TURKLOCKA — preliminär standard på 60 s för handlingsfasen. Det är en anti-stalling-regel, inte ett tredje poängmått. Arrangören kan ange 90 eller 120 s före tävlingen, alltid lika för alla.

FINAL DRIVE

- Efter att turen som startade före 40:00 har slutförts får bollinnehavaren deklarerera Final Drive endast med minst 2 PE och minst 1 Spelarkort på hand.
- Högst 20 extra minuter Realklocka.
- Den första nya turen i Final Drive tillhör alltid DEF.
- Preliminär gräns: 180 s per tur. Det finns inget fast antal turer; den totala gränsen på 20 min gäller.

RESULTAT

2-0 / 1-0 → touchdowns · 1-1 → lägre PBATK · 0-0 → högre DS = PBDEF - PBATK.