

BALL · ΑΓΩΝΕΣ

BALL

ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΣ ΑΓΩΝΩΝ



ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟ ΠΡΟΣΧΕΔΙΟ · V6

TOUCHDOWN · ΧΡΟΝΟΣ ΜΠΑΛΑΣ · ΑΜΥΝΑ

ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΣ ΑΓΩΝΩΝ

Ένας αγώνας, δύο ρολόγια, μία προτεραιότητα

Κανόνες τραπεζιού, ρολόγια, πόντοι μπάλας, αποτέλεσμα, οργάνωση και φύλλα ελέγχου σε ένα έγγραφο.

ΤΙ ΑΛΛΑΖΕΙ ΟΤΑΝ ΤΟ BALL ΜΠΑΙΝΕΙ ΣΕ ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ

Το BALL δεν αντικαθιστά το σκορ με μια φόρμουλα. Πρώτα ρωτά ποιος σημείωσε περισσότερα touchdown. Μόνο όταν το σκορ δεν αρκεί, χρησιμοποιεί το Ρολόι Μπάλας για να διακρίνει επιθετική αποδοτικότητα ή αμυντική κυριαρχία.

Το Ρολόι Μπάλας μπορεί να «ξεγελαστεί» σκόπιμα. Το Πραγματικό Ρολόι όχι. Αυτή η ένταση δημιουργεί δευτερεύουσες αποφάσεις χωρίς να επιτρέπει σε έναν παίκτη να ιδιοποιηθεί τον φυσικό χρόνο του αγώνα.

1. ΔΟΜΗ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ

Δύο συμμετρικά ημίχρονα. Κάθε ημίχρονο αποτελεί πλήρη ευκαιρία και επιτρέπει το πολύ ένα touchdown.

ΠΡΩΤΟ ΗΜΙΧΡΟΝΟ	40 κανονιστικά λεπτά. Ο A αρχίζει ως ATK και ο B ως DEF. Η DEF παίζει τον πρώτο γύρο.	ΔΙΑΛΕΙΜΜΑ	Τουλάχιστον 10 λεπτά. Όλα τα PE μηδενίζονται, όλες οι Κάρτες παίκτη ανακτώνται και η αρχική διάταξη προετοιμάζεται ξανά.
ΔΕΥΤΕΡΟ ΗΜΙΧΡΟΝΟ	40 κανονιστικά λεπτά. Οι αρχικοί ρόλοι αντιστρέφονται: όποιος άρχισε ως ATK αρχίζει ως DEF και αντίστροφα.	FINAL DRIVE	Κάθε ημίχρονο μπορεί να παραταθεί έως και 20 επιπλέον λεπτά εφόσον πληρούνται οι προϋποθέσεις εισόδου.

TD

Ένα touchdown τερματίζει αμέσως το ημίχρονο, είτε το σημειώσει ο προπονητής που άρχισε ως ATK είτε εκείνος που ανέκτησε την μπάλα κατά τη διάρκειά του. Μετά από touchdown δεν ξεκινά νέα σειρά.

2. ΠΟΝΤΟΣ ΜΠΑΛΑΣ (PB): ΤΟ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΟ ΡΟΛΟΪ

Το PB δεν μετρά δευτερόλεπτα ή τετράγωνα. Μετρά ουσιαστικές μεταβολές στην κατάσταση της μπάλας.

Κάθε νόμιμη ενέργεια που αλλάζει πραγματικά το τετράγωνο της μπάλας, τον κάτοχό της ή την κατάσταση ελέγχου της προσθέτει 1 PB. Μία ενέργεια προσθέτει το πολύ 1 PB, αλλά ένας γύρος μπορεί να προσθέσει πολλά PB αν συνδέει διαφορετικές ενέργειες με την μπάλα.

ΣΥΜΒΑΝ	PB
Κίνηση του κατόχου κατά 1 ή 2 τετράγωνα	+1 PB
Πλήρης Παράδοση μέχρι τον τελικό νόμιμο παραλήπτη	+1 PB
Ο νέος κάτοχος κινείται μετά την Παράδοση	+1 επιπλέον PB
Κοντινή ή Μακρινή πάσα	+1 PB
Εξαναγκασμένο Fumble που αλλάζει έλεγχο/κατοχή	+1 PB
Απόκτηση κατοχής ελεύθερης μπάλας	+1 PB
Αμυντική επανεκκίνηση μετά από ανάκτηση	+1 επιπλέον PB
Ενέργειες χωρίς μεταβολή της μπάλας	0 PB

Μία Παράδοση δεν προσθέτει PB για κάθε ενδιάμεσο πόνι της αλυσίδας. Η πλήρης ενέργεια τελειώνει στον τελικό νόμιμο παραλήπτη και αξίζει 1 PB. Αν αυτός ο παραλήπτης στη συνέχεια κινηθεί, πασάρει ή κάνει άλλη Παράδοση, κάθε νέα ενέργεια προσθέτει το δικό της PB.

ΓΙΑΤΙ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΣΤΑΜΑΤΗΣΕΙ ΤΟ ΡΟΛΟΪ ΜΠΑΛΑΣ;

Επειδή είναι στρατηγικός πειρασμός, όχι επιστημονικό χρονόμετρο. Η ΑΤΚ μπορεί να κρατήσει την μπάλα ακίνητη και να εξοικονομήσει PB, αλλά η DEF κερδίζει γύρους για να καταλάβει χώρο, να κλείσει διαδρομές, να δημιουργήσει πίεση ή να εξαναγκάσει δαπάνη PE. Όποιος κοιτάζει υπερβολικά το ρολόι μπορεί να πάψει να κοιτάζει το ταμπλό. Αυτή η ένταση είναι σκόπιμη.

3. PBATK ΚΑΙ PBDEF: ΚΑΘΕ PB ΕΧΕΙ ΔΥΟ ΟΦΕΙΣ

Κάθε PB καταγράφεται ταυτόχρονα και από τις δύο πλευρές της αναμέτρησης. Δεν υπάρχει ποτέ PB χωρίς αντίστοιχη καταγραφή.

Όταν ένα PB ανήκει στην επίθεση ενός προπονητή, ο προπονητής αυτός προσθέτει +1 PBATK και ο αντίπαλός του +1 PBDEF. Οι παίκτες μπορούν να συσσωρεύσουν και τους δύο μετρητές στο ίδιο ημίχρονο επειδή η κατοχή μπορεί να αλλάξει πολλές φορές.

ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ	ΤΑΥΤΟΧΡΟΝΗ ΚΑΤΑΓΡΑΦΗ
Η ATK κινεί ή μεταβιβάζει την μπάλα	ATK +1 PBATK · DEF +1 PBDEF
Η DEF ανακτά και επιλέγει ΣΥΝΕΧΕΙΑ	Ο παίκτης που ανέκτησε γίνεται ATK· το PB της ανάκτησης ανοίγει τον επιθετικό του μετρητή: ανακτών +1 PBATK · αντίπαλος +1 PBDEF.
Η DEF ανακτά και επιλέγει ΑΜΥΝΤΙΚΗ ΕΠΑΝΕΚΚΙΝΗΣΗ	Η ανάκτηση + η επανεκκίνηση παράγουν 2 PB: DEF +2 PBDEF · ATK +2 PBATK. Η DEF δεν αναλαμβάνει ποτέ τον ρόλο ATK και επιστρέφει την κατοχή.

Στο τέλος ενός ημιχρόνου και οι δύο μετρητές παραμένουν καταγεγραμμένοι, αλλά το αποτέλεσμα καθορίζει ποια ανάγνωση έχει βάρος: όποιος σκοράρει αξιολογείται από το PBATK του· όποιος δεν σκοράρει παρέχει την αμυντική ανάγνωση PBDEF. Σε 0-0 και τα δύο συγκρίνονται μέσω του Αμυντικού Ισοζυγίου.

4. ΑΝΑΚΤΗΣΗ: ΣΥΝΕΧΕΙΑ Ή ΑΜΥΝΤΙΚΗ ΕΠΑΝΕΚΚΙΝΗΣΗ

ΣΥΝΕΧΕΙΑ — Η DEF διατηρεί τη θέση και την μπάλα, γίνεται ATK και ο αντίπαλος γίνεται DEF. Η ανάκτηση μετρά ως PBATK του ανακτώντος και PBDEF του αντιπάλου· στη συνέχεια συνεχίζεται η κανονική εναλλαγή.

ΑΜΥΝΤΙΚΗ ΕΠΑΝΕΚΚΙΝΗΣΗ — Η DEF παραιτείται οικειοθελώς από την κατοχή, επιστρέφει στην αρχική διάταξη και παραμένει DEF. Ο αντίπαλος επιστρέφει σε ATK. Τα PE και των δύο διατηρούνται επειδή το ημίχρονο συνεχίζεται. Ανάκτηση + επανεκκίνηση προσθέτουν 2 PBDEF για τη DEF και 2 PBATK για την ATK.

Η επιλογή δηλώνεται τη στιγμή της ανάκτησης, πριν χρησιμοποιηθεί η νέα κατάσταση για την προετοιμασία άλλης απόφασης, και είναι αμετάκλητη.

5. ΤΑ ΔΥΟ ΡΟΛΟΓΙΑ ΚΑΙ ΤΟ ΟΡΙΟ ΓΥΡΟΥ

Το στρατηγικό ρολόι μπορεί να σταματήσει. Το φυσικό ρολόι του αγώνα όχι.

PB	ΡΟΛΟΪ ΜΠΑΛΑΣ — μετρητής PB. Προχωρά μόνο με ενέργειες που παράγουν PB.	40:00	ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟ ΡΟΛΟΪ — 40 λεπτά ανά ημίχρονο. Συνεχίζει ακόμη κι αν η μπάλα μένει ακίνητη, συσσωρεύονται PE ή υπολογίζεται μια ακολουθία.
60 s	ΡΟΛΟΪ ΓΥΡΟΥ — προσωρινό πρότυπο 60 s για τη φάση ενεργειών. Είναι κανόνας κατά της καθυστέρησης, όχι τρίτο μέτρο βαθμολόγησης. Ο διοργανωτής μπορεί να δηλώσει 90 ή 120 s πριν από τον αγώνα, πάντοτε ομοιόμορφα.		

9. ΔΙΑΙΤΗΣΙΑ, ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ ΚΑΙ ΕΞΩΤΕΡΙΚΗ ΒΟΗΘΕΙΑ

- Όταν λήξει ο γύρος δεν μπορεί να αρχίσει νέα ενέργεια.
- Μια νόμιμη ενέργεια που δηλώθηκε πριν από το σήμα μπορεί να ολοκληρωθεί χωρίς να ανοίξει νέα ενέργεια.
- Τα αχρησιμοποίητα PA μετατρέπονται αυτόματα σε PE, $1 PA = 1 PE$, ως αγωνιστική εξαίρεση.
- Ένα ουσιαστικό διαιτητικό ερώτημα σταματά τα αντίστοιχα ρολόγια.

ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟ ΠΡΟΣΧΕΔΙΟ · ΒΑΣΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΓΙΑ V6

Η φάση απεμπλοκής διαθέτει προσωρινά επιπλέον 30 s. Αν ο παίκτης δεν επιλύσει όλες τις υποχρεωτικές απεμπλοκές, ο αντίπαλος διαθέτει 30 s για να αποφασίσει τις υπόλοιπες νόμιμες επιλογές. Αν ούτε αυτός ολοκληρώσει, ο διαιτητής κλείνει τη φάση με άμεση νόμιμη επίλυση.

6. FINAL DRIVE: ΠΙΕΣΗ ΣΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΗΜΙΧΡΟΝΟΥ

Η παράταση δεν είναι ουδέτερος χρόνος: αυξάνει σκόπιμα την ενέργεια, τον υπολογισμό και τη διακλάδωση.

- Αφού ολοκληρωθεί ο γύρος που άρχισε πριν από το 40:00, ο κάτοχος μπορεί να δηλώσει Final Drive μόνο αν έχει τουλάχιστον 2 PE και τουλάχιστον 1 Κάρτα παίκτη στο χέρι.
- Το πολύ 20 επιπλέον λεπτά Πραγματικού Ρολογιού.
- Ο πρώτος νέος γύρος του Final Drive ανήκει πάντοτε στη DEF.
- Προσωρινό όριο: 180 s ανά γύρο. Δεν υπάρχει σταθερός αριθμός γύρων· υπερσχύει το συνολικό όριο των 20 λεπτών.
- Στην αρχή κάθε δικού του γύρου ο προπονητής λαμβάνει +1 PE.
- Touchdown: άμεσο τέλος του ημιχρόνου. Ανάκτηση: εφαρμόζεται Συνέχεια/Αμυντική επανεκκίνηση και το Final Drive συνεχίζεται όσο απομένει χρόνος.
- Στο 20:00 δεν ξεκινά νέος γύρος· ο ήδη αρχισμένος μπορεί να ολοκληρωθεί μέσα στο όριο των 180 s.

Αν στο τέλος του γύρου του ένας προπονητής δεν έχει καμία Κάρτα παίκτη στο χέρι, μπορεί να ανακτήσει το πολύ 1 ήδη χρησιμοποιημένη κάρτα. Αν το κάνει, ο αντίπαλος μπορεί επίσης να ανακτήσει 1 κάρτα από τα απορριφθέντα του, ακόμη κι αν έχει άλλες κάρτες, αμέσως πριν από τον επόμενο γύρο του.

7. ΠΩΣ ΚΡΙΝΕΤΑΙ Ο ΑΓΩΝΑΣ

Δεν σημαίνουν όλες οι ισοπαλίες το ίδιο. Το BALL θέτει διαφορετικό ερώτημα ανάλογα με όσα συνέβησαν στο ταμπλό.

ΣΚΟΡ	ΑΝΑΓΝΩΣΗ	ΚΡΙΤΗΡΙΟ
2-0 / 1-0	ΝΙΚΗ ΜΕ TOUCHDOWN	Κερδίζει όποιος έχει περισσότερα touchdown. Κανένας υπολογισμός PB δεν μπορεί να ανατρέψει αυτό το αποτέλεσμα.
1-1	ΕΠΙΘΕΤΙΚΗ ΑΠΟΔΟΤΙΚΟΤΗΤΑ	Κερδίζει όποιος χρειάστηκε λιγότερα PBATK για να χτίσει το touchdown του. Ο μετρητής δεν μηδενίζεται όταν χάνει και ξανακερδίζει την κατοχή μέσα στο ίδιο ημίχρονο.
0-0	ΑΜΥΝΤΙΚΗ ΚΥΡΙΑΡΧΙΑ	Κερδίζει όποιος έχει μεγαλύτερο SD = PBDEF - PBATK. Δεν είναι κενή ισοπαλία: μετρά ποιος ανάγκασε τον αντίπαλο να καταναλώσει περισσότερο χρόνο μπάλας από όσο κατανάλωσε ο ίδιος χωρίς να πετύχει TD.

1-1

Ερμηνεία: 1 TD σε 2 PB ισοδυναμεί με ρυθμό 10 TD ανά 20 PB· 1 TD σε 4 PB ισοδυναμεί με 5 ανά 20 PB. Δεν υποστηρίζεται ότι μια πραγματική παρτίδα θα επαναλάβει ακριβώς αυτό το μοτίβο: είναι αφαίρεση για σύγκριση ρυθμών χωρίς να παίζονται δεκάδες ισοδύναμες κατοχές.

0-0

- Αν το SD είναι ίσο: περισσότερες αμυντικές ανακτήσεις.
- Αν παραμένει ίσο: μικρότερος μέσος PB μέχρι την ανάκτηση.
- Αν παραμένει ίσο: μεγαλύτερη επιθετική διείσδυση που επιτεύχθηκε.
- Αν παραμένει ίσο: λιγότερα PB για την επίτευξη αυτής της διείσδυσης.
- Μόνο απόλυτη ισότητα μετά από αυτά τα κριτήρια μπορεί να καταγραφεί ως ισοπαλία σε μορφές που την επιτρέπουν· η άμεση νοκ άουτ φάση απαιτεί το συμμετρικό κριτήριο ισοβαθμίας που ορίζει ο διοργανωτής.

Η εξαναγκασμένη κατανάλωση PB είναι νόμιμη στρατηγική. Όποιος έχει ήδη σκοράρει μπορεί να προσπαθήσει να αναγκάσει τον αντίπαλο να καταναλώσει πολλά PBATK· ακόμη κι αν ο αντίπαλος ισοφαρίσει 1-1, ένα πιο αργό touchdown χάνει στην ισοβαθμία.

8. ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΤΟΥ ΓΥΡΟΥ

Οι αγώνες επιχειρούν να εξισώσουν όχι μόνο τους κανόνες αλλά και το πλαίσιο παιχνιδιού.

Όλα τα πρώτα ημίχρονα ενός γύρου αρχίζουν με κοινό σήμα. Κανένα τραπέζι δεν αρχίζει μόνο του το δεύτερο ημίχρονο. Το δεύτερο ημίχρονο αρχίζει με νέο κοινό σήμα όταν έχει ολοκληρωθεί το τελευταίο ενεργό πρώτο ημίχρονο — συμπεριλαμβανομένου του Final Drive — και έχουν περάσει τουλάχιστον 10 λεπτά από τότε. Όσοι τελειώνουν νωρίτερα ξεκουράζονται περισσότερο.

Στόχος είναι όλα τα τραπέζια να αντιμετωπίζουν κάθε ημίχρονο σε συγκρίσιμο περιβάλλον: ίδια φάση του γύρου, παρόμοιος θόρυβος, ένταση και γενική πίεση.

9. ΔΙΑΙΤΗΣΙΑ, ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ ΚΑΙ ΕΞΩΤΕΡΙΚΗ ΒΟΗΘΕΙΑ

- Ο μετρητής PB πρέπει να παραμένει ορατός· κάθε απόκλιση διορθώνεται τη στιγμή που εμφανίζεται.
- Η στρατηγική διατήρηση της μπάλας είναι νόμιμη. Η κατανάλωση πραγματικού χρόνου χωρίς παιχνίδι, η καθυστέρηση επανατοποθετήσεων ή η τεχνητή παράταση απεμπλοκών αποτελεί καθυστέρηση παιχνιδιού.
- Δεν επιτρέπεται στρατηγική βοήθεια από θεατές, συσκευές, μηχανές ανάλυσης, TN ή BALL Academy κατά τη διάρκεια αγώνα ή διαλείμματος.
- Τα τηλέφωνα μπορούν να χρησιμοποιούνται ως χρονόμετρα αν το επιτρέπει η διοργάνωση, χωρίς εξωτερική βοήθεια.
- Η απόφαση Συνέχεια/Αμυντική επανεκκίνηση πρέπει να δηλώνεται καθαρά και ακουστά.
- Μια παράνομη ενέργεια αναρείται αν μπορεί να ανακατασκευαστεί η προηγούμενη κατάσταση· διαφορετικά ο διαιτητής αποκαθιστά την πλησιέστερη νόμιμη κατάσταση χωρίς να δημιουργεί πλεονέκτημα για τον παραβάτη.

Προσωρινή κλίμακα: προειδοποίηση → απώλεια του τρέχοντος γύρου → απώλεια κατοχής → απώλεια αγώνα. Η ποινή πρέπει να είναι αναλογική, τεκμηριωμένη και να επιβάλλεται σε επαναλαμβανόμενες ή σοβαρές παραβάσεις.

ΓΙΑΤΙ ΥΠΑΡΧΕΙ ΑΥΤΟΣ Ο ΚΑΝΟΝΑΣ

Παραίτηση/εγκατάλειψη: για να μην μπορεί η άρνηση συμμετοχής σε ένα ημίχρονο να προστατεύσει διαφορές PB ή να χειραγωγήσει την κατάταξη, η προσωρινή πρόταση καταγράφει την παραίτηση ως διοικητική ήττα 0-2. Τα δεδομένα ενός ημιτελούς ημιχρόνου μπορούν να διατηρηθούν για έρευνα, αλλά δεν πρέπει να επηρεάζουν τους αγωνιστικούς δείκτες. Ο κανόνας παραμένει προσωρινός μέχρι να επικυρωθεί σε αγώνες.

10. ΔΙΑΛΕΙΜΜΑ, ΚΟΠΩΣΗ ΚΑΙ ΓΝΩΣΤΙΚΕΣ ΣΥΝΘΗΚΕΣ

Το BALL δεν υποστηρίζει ότι τα 40 λεπτά αποτελούν καθολικό βιολογικό όριο. Η διάρκεια και το διάλειμμα είναι σχεδιαστικές επιλογές που ενημερώνονται από στοιχεία, όχι φυσιολογικές σταθερές.

- Απομακρυνθείτε από το ταμπλό και αλλάξτε εστίαση για το μεγαλύτερο μέρος του διαλείμματος.
- Σηκωθείτε και κάντε ήπια κίνηση αν το επιτρέπει ο χώρος.
- Διατηρήστε φυσιολογική ενυδάτωση και εύκολη πρόσβαση σε νερό.
- Μειώστε τον θόρυβο αν ενοχλεί· επιτρέπονται ωτοασπίδες εφόσον μπορείτε να ακούτε τα επίσημα σήματα.
- Το κλείσιμο των ματιών ή η ήρεμη αναπνοή είναι προσωπική προτίμηση, όχι εγγυημένο πλεονέκτημα.
- Δεν υπάρχει υποχρέωση για φαγητό, ύπνο ή συγκεκριμένο τελετουργικό κατά το 10λεπτο διάλειμμα.
- Μεταξύ ολοκληρωμένων αγώνων συνιστώνται προσωρινά τουλάχιστον 20 λεπτά πριν από τον επόμενο αγώνα του ίδιου παίκτη.

ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗ ΚΑΙ ΜΕΛΕΤΕΣ

Η παρατεταμένη προσοχή συχνά παρουσιάζει επιδράσεις χρόνου-σε-έργο, αλλά δεν υπάρχει καθολικό λεπτό μετά το οποίο η συγκέντρωση «τελειώνει». Μελέτες για τα διαλείμματα δείχνουν ότι η διακοπή της εργασίας μπορεί να μεταβάλει την πτώση της επαγρύπνησης και ότι η διάρκεια του διαλείμματος επηρεάζει τόσο την άμεση ανάκαμψη όσο και τη μετέπειτα απόδοση. Η φυσιολογική ενυδάτωση είναι επίσης συνετή σύσταση: η ήπια αφυδάτωση έχει συσχετιστεί σε ορισμένα πειράματα με χειρότερη επαγρύπνηση, μνήμη εργασίας, μεγαλύτερη κόπωση ή χειρότερη διάθεση.

11. ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟ ΚΙΤ · ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΚΑΙ PDF

Δεν υπάρχουν λογαριασμοί, εγγραφές ή δημόσιες διοργανώσεις. Αυτή η σελίδα είναι εργαλειοθήκη για την οργάνωση φυσικού αγώνα.

Τα παραρτήματα αποτελούν μέρος του ίδιου εγγράφου εκτύπωσης. Το κουμπί Εκτύπωση παράγει σε μία ενέργεια ολόκληρο τον κανονισμό και στη συνέχεια όλα τα φύλλα. Τα PDF για λήψη προέρχονται από την ίδια πηγή και επαναχρησιμοποιούν τη σελιδοποίηση του Κανονισμού BALL.

01	A · Φύλλο αγώνα
03	C · Έλεγχος γύρων και PB — Δεύτερο ημίχρονο
05	E · Φύλλο γύρου
07	G · Λίγκα 8 παικτών
09	I · Άμεσος αποκλεισμός · 8
11	K · Γρήγορη αναφορά τραπεζιού

02	B · Έλεγχος γύρων και PB — Πρώτο ημίχρονο
04	D · Συγκεντρωτικό φύλλο παίκτη
06	F · Γενική κατάταξη
08	H · Άμεσος αποκλεισμός · 4
10	J · Άμεσος αποκλεισμός · 16

Η εκτύπωση χρησιμοποιεί απευθείας την εκδοτική γραμματική του Κανονισμού BALL. Η πλοήγηση, τα χειριστήρια και η διεπαφή web δεν εκτυπώνονται.

Α · ΦΥΛΛΟ ΑΓΩΝΑ

Κύριο έγγραφο τραπεζιού

ΑΓΩΝΕΣ ΓΥΡΟΣ ΤΡΑΠΕΖΙ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ

	ΠΑΙΚΤΗΣ Α	ΠΑΙΚΤΗΣ Β
ΌΝΟΜΑ		
ΠΡΩΤΟ ΗΜΙΧΡΟΝΟ	ΑΤΚ DEF	ΑΤΚ DEF
ΔΕΥΤΕΡΟ ΗΜΙΧΡΟΝΟ	ΑΤΚ DEF	ΑΤΚ DEF

ΠΡΩΤΟ ΗΜΙΧΡΟΝΟ

ΤΔ	PBATK A	PBDEF A	PBATK B	PBDEF B	ΑΝΑΚΤΗΣΕΙΣ

ΔΕΥΤΕΡΟ ΗΜΙΧΡΟΝΟ

ΤΔ	PBATK A	PBDEF A	PBATK B	PBDEF B	ΑΝΑΚΤΗΣΕΙΣ

Αποτέλεσμα:

Νικητής: Κριτήριο:

Παίκτης Α · Υπογραφή

Παίκτης Β · Υπογραφή

Διατητήης · Υπογραφή

Β · ΕΛΕΓΧΟΣ ΓΥΡΩΝ ΚΑΙ ΡΒ

ΑΓΩΝΕΣ _____ ΓΥΡΟΣ _____ ΤΡΑΠΕΖΙ _____ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ _____

[illegible]

TD: _____ PBATK A: _____ PBDEF A: _____ PBATK B: _____ PBDEF B: _____ Ανακτήσεις: _____

C · ΕΛΕΓΧΟΣ ΓΥΡΩΝ ΚΑΙ ΡΒ

ΑΓΩΝΕΣ _____ ΓΥΡΟΣ _____ ΤΡΑΠΕΖΙ _____ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ _____

[illegible]

TD: _____ PBATK A: _____ PBDEF A: _____ PBATK B: _____ PBDEF B: _____ Ανακτήσεις: _____

D · ΣΥΓΚΕΝΤΡΩΤΙΚΟ ΦΥΛΛΟ ΠΑΙΚΤΗ

Ένα φύλλο ανά συμμετέχοντα

ΠΑΙΚΤΗΣ _____ ΑΓΩΝΕΣ _____

ΓΥΡΟΣ	ΑΝΤΙΠΑΛΟΣ	ΠΡΩΤΟ ΗΜΙΧΡΟΝΟ	ΔΕΥΤΕΡΟ ΗΜΙΧΡΟΝΟ	ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ	PBATK	PBDEF	REC	ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ
01								
02								
03								
04								
05								
06								
07								
08								
09								
10								
11								
12								

ΑΓ	_____	N	_____
I	_____	H	_____
TD+	_____	TD-	_____
PBATK	_____	PBDEF	_____
SD	_____	REC	_____

Ε · ΦΥΛΛΟ ΓΥΡΟΥ

ΑΓΩΝΕΣ _____ ΓΥΡΟΣ _____ ΈΝΑΡΞΗ 1 _____ ΈΝΑΡΞΗ 2 _____

ΤΡΑΠΕΖΙ	ΠΑΙΚΤΗΣ Α	ΠΑΙΚΤΗΣ Β	ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ	ΝΙΚΗΤΗΣ	ΚΡΙΤΗΡΙΟ	ΦΥΛΛΟ ΟΚ
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						

F · ΓΕΝΙΚΗ ΚΑΤΑΞΗ

ΑΓΩΝΕΣ _____ ΓΥΡΟΣ _____

[illegible]

G · ΛΙΓΚΑ · 8 ΠΑΙΚΤΕΣ

Όλοι εναντίον όλων

1 _____

3 _____

5 _____

7 _____

2 _____

4 _____

6 _____

8 _____

ΓΥΡΟΣ 1

1 _____ - _____ 8

2 _____ - _____ 7

3 _____ - _____ 6

4 _____ - _____ 5

ΓΥΡΟΣ 2

1 _____ - _____ 7

8 _____ - _____ 6

2 _____ - _____ 5

3 _____ - _____ 4

ΓΥΡΟΣ 3

1 _____ - _____ 6

7 _____ - _____ 5

8 _____ - _____ 4

2 _____ - _____ 3

ΓΥΡΟΣ 4

1 _____ - _____ 5

6 _____ - _____ 4

7 _____ - _____ 3

8 _____ - _____ 2

ΓΥΡΟΣ 5

1 _____ - _____ 4

5 _____ - _____ 3

6 _____ - _____ 2

7 _____ - _____ 8

ΓΥΡΟΣ 6

1 _____ - _____ 3

4 _____ - _____ 2

5 _____ - _____ 8

6 _____ - _____ 7

ΓΥΡΟΣ 7

1 _____ - _____ 2

3 _____ - _____ 8

4 _____ - _____ 7

5 _____ - _____ 6

Η · ΑΜΕΣΟΣ ΑΠΟΚΛΕΙΣΜΟΣ · 4

Ημιτελικοί, τελικός και πρωταθλητής

ΗΜΙΤΕΛΙΚΟΣ

ΤΕΛΙΚΟΣ

ΠΡΩΤΑΘΛΗΤΗΣ

1

1

1

2

I · ΑΜΕΣΟΣ ΑΠΟΚΛΕΙΣΜΟΣ · 8

Προημιτελικοί, ημιτελικοί, τελικός και πρωταθλητής

ΠΡΟΗΜΙΤΕΛΙΚΟΙ

ΗΜΙΤΕΛΙΚΟΣ

ΤΕΛΙΚΟΣ

ΠΡΩΤΑΘΛΗΤΗΣ

1

1

2

1

1

3

2

4

J · ΑΜΕΣΟΣ ΑΠΟΚΛΕΙΣΜΟΣ · 16

Φάση των 16 και προημιτελικοί

ΦΑΣΗ ΤΩΝ 16

ΠΡΟΗΜΙΤΕΛΙΚΟΙ

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

J.2 · ΑΜΕΣΟΣ ΑΠΟΚΛΕΙΣΜΟΣ · 16

Ημιτελικοί, τελικός και πρωταθλητής

ΗΜΙΤΕΛΙΚΟΣ

ΤΕΛΙΚΟΣ

ΠΡΩΤΑΘΛΗΤΗΣ

1

1

1

2

Κ · ΓΡΗΓΟΡΗ ΑΝΑΦΟΡΑ ΤΡΑΠΕΖΙΟΥ

Για αναφορά κατά τη διάρκεια του αγώνα

PB

ΣΥΜΒΑΝ	PB
Κίνηση του κατόχου κατά 1 ή 2 τετράγωνα	+1 PB
Πλήρης Παράδοση μέχρι τον τελικό νόμιμο παραλήπτη	+1 PB
Ο νέος κάτοχος κινείται μετά την Παράδοση	+1 επιπλέον PB
Κοντινή ή Μακρινή πάσα	+1 PB
Εξαναγκασμένο Fumble που αλλάζει έλεγχο/κατοχή	+1 PB
Απόκτηση κατοχής ελεύθερης μπάλας	+1 PB
Αμυντική επανεκκίνηση μετά από ανάκτηση	+1 επιπλέον PB

PBATK / PBDEF

Όταν ένα PB ανήκει στην επίθεση ενός προπονητή, ο προπονητής αυτός προσθέτει +1 PBATK και ο αντίπαλός του +1 PBDEF. Οι παίκτες μπορούν να συσσωρεύσουν και τους δύο μετρητές στο ίδιο ημίχρονο επειδή η κατοχή μπορεί να αλλάξει πολλές φορές.

ΑΝΑΚΤΗΣΗ

ΣΥΝΕΧΕΙΑ — Η DEF διατηρεί τη θέση και την μπάλα, γίνεται ATK και ο αντίπαλος γίνεται DEF. Η ανάκτηση μετρά ως PBATK του ανακτώντος και PBDEF του αντιπάλου· στη συνέχεια συνεχίζεται η κανονική εναλλαγή.

ΑΜΥΝΤΙΚΗ ΕΠΑΝΕΚΚΙΝΗΣΗ — Η DEF παραιτείται οικειοθελώς από την κατοχή, επιστρέφει στην αρχική διάταξη και παραμένει DEF. Ο αντίπαλος επιστρέφει σε ATK. Τα PE και των δύο διατηρούνται επειδή το ημίχρονο συνεχίζεται. Ανάκτηση + επανεκκίνηση προσθέτουν 2 PBDEF για τη DEF και 2 PBATK για την ATK.

ΡΟΛΟΓΙΑ

ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟ ΡΟΛΟΪ — 40 λεπτά ανά ημίχρονο. Συνεχίζει ακόμη κι αν η μπάλα μένει ακίνητη, συσσωρεύονται PE ή υπολογίζεται μια ακολουθία.

ΡΟΛΟΪ ΓΥΡΟΥ — προσωρινό πρότυπο 60 s για τη φάση ενεργειών. Είναι κανόνας κατά της καθυστέρησης, όχι τρίτο μέτρο βαθμολόγησης. Ο διοργανωτής μπορεί να δηλώσει 90 ή 120 s πριν από τον αγώνα, πάντοτε ομοιόμορφα.

FINAL DRIVE

- Αφού ολοκληρωθεί ο γύρος που άρχισε πριν από το 40:00, ο κάτοχος μπορεί να δηλώσει Final Drive μόνο αν έχει τουλάχιστον 2 PE και τουλάχιστον 1 Κάρτα παίκτη στο χέρι.
- Το πολύ 20 επιπλέον λεπτά Πραγματικού Ρολογιού.
- Ο πρώτος νέος γύρος του Final Drive ανήκει πάντοτε στη DEF.
- Προσωρινό όριο: 180 s ανά γύρο. Δεν υπάρχει σταθερός αριθμός γύρων· υπερисχύει το συνολικό όριο των 20 λεπτών.

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ

2-0 / 1-0 → touchdown · 1-1 → χαμηλότερο PBATK · 0-0 → υψηλότερο SD = PBDEF - PBATK.