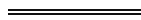


BALL · COMPETIÇÃO

BALL

REGULAMENTO DE COMPETIÇÃO



RASCUNHO COMPETITIVO · V6

TOUCHDOWN · TEMPO DE BOLA · DEFESA

REGULAMENTO DE COMPETIÇÃO

Uma partida, dois relógios, uma única prioridade

Regras de mesa, relógios, pontos de bola, resultado, organização e folhas de controle em um único documento.

O QUE MUDA QUANDO BALL ENTRA EM COMPETIÇÃO

BALL não substitui o placar por uma fórmula. Primeiro pergunta quem marcou mais touchdowns. Só quando o placar não basta usa o Relógio da Bola para distinguir eficiência ofensiva ou domínio defensivo.

O Relógio da Bola pode ser enganado deliberadamente. O Relógio Real não. Essa tensão cria objetivos secundários sem permitir que um jogador se aproprie do tempo físico da competição.

1. ESTRUTURA DA PARTIDA

Dois tempos simétricos. Cada tempo é uma oportunidade completa e admite no máximo um touchdown.

PRIMEIRO TEMPO	40 min regulamentares. A começa ATK e B DEF. DEF realiza o primeiro turno.	INTERVALO	Mínimo de 10 min. Todos os PE são zerados, todas as Cartas de jogador são recuperadas e a formação inicial é preparada novamente.
SEGUNDO TEMPO	40 min regulamentares. Os papéis iniciais são invertidos: quem começou ATK começa DEF e vice-versa.	FINAL DRIVE	Cada tempo pode ser prolongado em até 20 min adicionais se as condições de entrada forem cumpridas.

TD

Um touchdown encerra imediatamente o tempo, seja marcado pelo treinador que começou como ATK ou por quem recuperou a bola durante esse tempo. Nenhuma nova série é iniciada depois de um touchdown.

2. PONTO DE BOLA (PB): O RELÓGIO ESTRATÉGICO

PB não mede segundos nem casas. Mede mudanças relevantes no estado da bola.

Cada ação legal que altere efetivamente a casa da bola, seu portador ou seu estado de controle soma 1 PB. Uma mesma ação soma no máximo 1 PB, mas um mesmo turno pode somar vários PB se encadear ações distintas com a bola.

EVENTO	PB
Movimento do portador de 1 ou 2 casas	+1 PB
Hand-off completo até o receptor final	+1 PB
O novo portador se move depois do Hand-off	+1 PB adicional
Passe curto ou longo	+1 PB
Fumble forçado que muda controle/posse	+1 PB
Tomar posse de uma bola livre	+1 PB
Reinício defensivo depois de recuperar	+1 PB adicional
Ações sem mudança da bola	0 PB

Um Hand-off não soma um PB para cada peça intermediária da cadeia. A ação completa termina no receptor final legal e vale 1 PB. Se esse receptor depois se mover, passar ou fizer outro Hand-off, cada nova ação soma seu próprio PB.

POR QUE O RELÓGIO DA BOLA PODE PARAR?

Porque ele é uma tentação estratégica, não um cronômetro científico. ATK pode manter a bola parada e economizar PB, mas DEF ganha turnos para ocupar espaço, fechar rotas, gerar pressão ou forçar gasto de PE. Quem olha demais para o relógio pode deixar de olhar para o tabuleiro. Essa tensão é deliberada.

3. PBATK E PBDEF: CADA PB TEM DOIS LADOS

Cada PB é registrado simultaneamente pelos dois lados do confronto. Nunca existe um PB órfão.

Quando um PB pertence ao ataque de um treinador, esse treinador soma +1 PBATK e seu rival soma +1 PBDEF. Os jogadores podem acumular os dois contadores durante o mesmo tempo porque a posse pode mudar várias vezes.

SITUAÇÃO	REGISTRO SIMULTÂNEO
ATK move ou transfere a bola	ATK +1 PBATK · DEF +1 PBDEF
DEF recupera e escolhe CONTINUIDADE	Quem recupera passa a ATK; o PB da recuperação abre sua contagem ofensiva: recuperador +1 PBATK · rival +1 PBDEF.
DEF recupera e escolhe REINÍCIO DEFENSIVO	A recuperação + o reinício produzem 2 PB: DEF +2 PBDEF · ATK +2 PBATK. DEF nunca assume o papel ATK e devolve a posse.

Ao fim de um tempo, os dois contadores permanecem registrados, mas o resultado decide qual leitura pesa: quem marca é avaliado por seu PBATK; quem não marca fornece a leitura defensiva PBDEF. Em um 0-0, ambos são comparados pelo Saldo Defensivo.

4. RECUPERAÇÃO: CONTINUIDADE OU REINÍCIO DEFENSIVO

CONTINUIDADE — DEF conserva a posição e a bola, passa a ATK e o rival passa a DEF. A recuperação conta como PBATK de quem recupera e PBDEF do rival; depois a alternância normal continua.

REINÍCIO DEFENSIVO — DEF renuncia voluntariamente à posse, retorna-se à formação inicial e permanece DEF. O rival volta a ATK. Os PE de ambos são mantidos porque o tempo continua. Recuperação + reinício somam 2 PBDEF para DEF e 2 PBATK para ATK.

A escolha é declarada no instante da recuperação, antes de usar a nova situação para preparar outra decisão, e é irrevogável.

5. Os DOIS RELÓGIOS E O LIMITE DE TURNO

O relógio estratégico pode parar. O tempo físico da competição não.

PB	RELÓGIO DA BOLA — contador de PB. Só avança por meio de ações que geram PB.	40:00	RELÓGIO REAL — 40 minutos por tempo. Continua mesmo que a bola permaneça parada, PE sejam acumulados ou uma sequência esteja sendo pensada.
60 s	RELÓGIO DE TURNO — padrão provisório de 60 s para a fase de ação. É uma regra anti-stalling, não uma terceira medida de pontuação. O organizador pode declarar 90 ou 120 s antes da competição, sempre de forma uniforme.		

9. ARBITRAGEM, CONDUTA E ASSISTÊNCIA EXTERNA

- Ao expirar o turno, nenhuma nova ação pode ser iniciada.
- Uma ação legal declarada antes do sinal pode ser concluída sem abrir outra ação.
- Os PA não gastos são convertidos automaticamente em PE, 1 PA = 1 PE, como exceção de competição.
- Uma consulta arbitral relevante interrompe os relógios correspondentes.

RASCUNHO COMPETITIVO · BASE DE AVALIAÇÃO PARA V6

A fase de desbloqueio dispõe provisoriamente de 30 s adicionais. Se o jogador não resolver todos os desbloqueios obrigatórios, o rival dispõe de 30 s para decidir as opções legais restantes. Se também não concluir, o árbitro encerra a fase com uma resolução legal imediata.

6. FINAL DRIVE: PRESSÃO NO FIM DO TEMPO

A prorrogação não é tempo neutro: aumenta deliberadamente energia, cálculo e ramificação.

- Depois de concluir o turno iniciado antes de 40:00, o possuidor pode declarar Final Drive somente com pelo menos 2 PE e pelo menos 1 Carta de jogador na mão.
- Máximo de 20 min adicionais de Relógio Real.
- O primeiro novo turno do Final Drive pertence sempre a DEF.
- Limite provisório: 180 s por turno. Não há número fixo de turnos; prevalece o limite total de 20 min.
- No início de cada um de seus próprios turnos, o treinador recebe +1 PE.
- Touchdown: fim imediato do tempo. Recuperação: aplica-se Continuidade/Reinício defensivo e o Final Drive continua enquanto houver tempo.
- Ao chegar a 20:00, nenhum novo turno é iniciado; o que já começou pode ser concluído dentro de seu limite de 180 s.

Se ao fim de seu turno um treinador não tiver nenhuma Carta de jogador na mão, pode recuperar no máximo 1 carta já utilizada. Se fizer isso, o rival também pode recuperar 1 carta de seu descarte, mesmo que ainda tenha cartas, imediatamente antes de seu próximo turno.

7. COMO A PARTIDA É DECIDIDA

Nem todos os empates significam a mesma coisa. BALL faz uma pergunta diferente conforme o que aconteceu no tabuleiro.

PLACAR	LEITURA	CRITÉRIO
2-0 / 1-0	VITÓRIA POR TOUCHDOWNS	Vence quem marcou mais touchdowns. Nenhum cálculo de PB pode inverter esse resultado.
1-1	EFICIÊNCIA OFENSIVA	Vence quem precisou de menos PBATK para construir seu touchdown. O contador não zera ao perder e recuperar a posse dentro daquele tempo.
0-0	DOMÍNIO DEFENSIVO	Vence quem obtiver o maior $SD = PBDEF - PBATK$. Não é um empate vazio: mede quem fez o rival consumir mais tempo de bola do que ele próprio consumiu sem conseguir TD.

1-1

Interpretação: 1 TD em 2 PB equivale a um ritmo de 10 TD por 20 PB; 1 TD em 4 PB equivale a 5 por 20 PB. Não se afirma que uma partida real repetirá exatamente esse padrão: é uma abstração para comparar ritmos sem jogar dezenas de posses equivalentes.

0-0

- Se SD empatar: mais recuperações defensivas.
- Se persistir: menor PB médio até a recuperação.
- Se persistir: maior penetração ofensiva alcançada.
- Se persistir: menos PB para alcançar essa penetração.
- Somente uma igualdade exata após esses critérios pode ser registrada como empate em formatos que o permitam; uma eliminação direta exige o desempate simétrico definido pelo organizador.

Forçar PB é uma estratégia legítima. Quem já marcou pode tentar fazer o rival consumir muito PBATK; mesmo que o rival empate em 1-1, um touchdown mais lento perde o desempate.

8. ORGANIZAÇÃO DA RODADA

A competição tenta igualar não apenas as regras, mas também o contexto de jogo.

Todos os primeiros tempos de uma rodada começam com um sinal comum. Nenhuma mesa inicia o segundo tempo por conta própria. O segundo tempo começa com um novo sinal comum quando tiver terminado o último primeiro tempo ainda ativo — incluindo Final Drive — e tiverem transcorrido pelo menos 10 min desde esse momento. Quem termina antes obtém mais descanso.

A finalidade é que todas as mesas enfrentem cada tempo em um ambiente comparável: mesmo momento da rodada, ruído, tensão e pressão geral semelhantes.

9. ARBITRAGEM, CONDUTA E ASSISTÊNCIA EXTERNA

- O contador de PB deve permanecer visível; qualquer divergência é corrigida quando ocorre.
 - Reter estrategicamente a bola é legal. Consumir tempo real sem jogar, atrasar reposições ou prolongar desbloqueios artificialmente é stalling.
 - Não é permitida ajuda estratégica de espectadores, dispositivos, motores de análise, IA ou BALL Academy durante a partida ou o intervalo.
 - Os telefones podem funcionar como cronômetro se a competição permitir, sem assistência externa.
 - A decisão Continuidade/Reinício defensivo deve ser declarada de forma clara e audível.
 - Uma ação ilegal é revertida se o estado anterior puder ser reconstruído; caso contrário, o árbitro restaura o estado legal mais próximo sem criar vantagem para o infrator.
-

Escala provisória: advertência → perda do turno em curso → perda de posse → perda da partida. A sanção deve ser proporcional, documentada e reservada a infrações repetidas ou graves.

POR QUE ESTA REGRA EXISTE

Concessão/abandono: para impedir que a recusa em jogar um tempo proteja diferenças de PB ou manipule a classificação, a proposta de trabalho registra a concessão como derrota administrativa por 0-2. Os dados de um tempo incompleto podem ser mantidos para pesquisa, mas não devem contaminar os índices competitivos. Esta regra permanece marcada como provisória até validação em competição.

10. DESCANSO, FADIGA E CONDIÇÕES COGNITIVAS

BALL não afirma que 40 minutos sejam um limite biológico universal. Duração e descanso são decisões de design informadas por evidências, não constantes fisiológicas.

- Afastar-se do tabuleiro e mudar o foco durante a maior parte do intervalo.
- Levantar-se e fazer movimento leve se o espaço permitir.
- Manter hidratação normal e água acessível.
- Reduzir o ruído se for incômodo; protetores auriculares são permitidos se possibilitarem ouvir os sinais oficiais.
- Fechar os olhos ou respirar com calma é uma preferência pessoal, não uma vantagem garantida.
- Não existe obrigação de comer, dormir ou seguir um ritual específico durante 10 minutos.
- Entre partidas completas recomenda-se provisoriamente pelo menos 20 min antes do próximo confronto do mesmo jogador.

FUNDAMENTAÇÃO E ESTUDOS

A atenção sustentada costuma apresentar efeitos de tempo na tarefa, mas não existe um minuto universal a partir do qual a concentração “acaba”. Estudos sobre pausas mostram que interromper a tarefa pode modificar a queda de vigilância e que a duração da pausa altera a recuperação imediata e o desempenho posterior. A hidratação normal também é uma recomendação prudente: em alguns experimentos, desidratação leve foi associada a pior vigilância, memória de trabalho, fadiga ou humor.

11. KIT DE COMPETIÇÃO · IMPRESSÃO E PDF

Não há contas, inscrições nem competições públicas. Esta página é uma caixa de ferramentas para organizar uma competição física.

Os anexos fazem parte do mesmo documento de impressão. O botão Imprimir produz em uma única impressão o regulamento completo seguido de todas as folhas. Os PDF para download nascem da mesma fonte e reutilizam a diagramação do Regulamento de BALL.

01	A · Súmula da partida	02	B · Controle de turnos e PB — Primeiro tempo
03	C · Controle de turnos e PB — Segundo tempo	04	D · Ficha acumulada do jogador
05	E · Folha da rodada	06	F · Classificação geral
07	G · Liga de 8 jogadores	08	H · Eliminação direta · 4
09	I · Eliminação direta · 8	10	J · Eliminação direta · 16
11	K · Referência rápida de mesa		

A impressão usa diretamente a gramática editorial do Regulamento de BALL. A navegação, os controles e a interface web não são impressos.

A · SÚMULA DA PARTIDA

Documento principal da mesa

COMPETIÇÃO _____ RODADA _____ MESA _____ DATA _____

	JOGADOR A	JOGADOR B
NOME		
PRIMEIRO TEMPO	ATK ☐ DEF ☐	ATK ☐ DEF ☐
SEGUNDO TEMPO	ATK ☐ DEF ☐	ATK ☐ DEF ☐

PRIMEIRO TEMPO

TD	PBATA A	PBDEF A	PBATA B	PBDEF B	RECUPERAÇÕES

SEGUNDO TEMPO

TD	PBATA A	PBDEF A	PBATA B	PBDEF B	RECUPERAÇÕES

Resultado: _____

Vencedor: _____ Critério: _____

Jogador A · Assinatura

Jogador B · Assinatura

Árbitro · Assinatura

B · CONTROLE DE TURNOS E PB

Primeiro tempo · uma linha por turno

COMPETIÇÃO _____ RODADA _____ MESA _____ DATA _____

#	JOGADOR	PAPEL	AÇÃO DE BOLA	PB	PBATK A	PBDEF A	PBATK B	PBDEF B	PE FINAL	NOTAS
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: _____ Recuperações: _____

C · CONTROLE DE TURNOS E PB

Segundo tempo · uma linha por turno

COMPETIÇÃO _____ RODADA _____ MESA _____ DATA _____

#	JOGADOR	PAPEL	AÇÃO DE BOLA	PB	PBATK A	PBDEF A	PBATK B	PBDEF B	PE FINAL	NOTAS
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: _____ Recuperações: _____

D · FICHA ACUMULADA DO JOGADOR

Uma folha por participante

JOGADOR _____ COMPETIÇÃO _____

RODADA	ADVERSÁRIO	PRIMEIRO TEMPO	SEGUNDO TEMPO	RESULTADO	PBATK	PBDEF	REC	NOTAS
01								
02								
03								
04								
05								
06								
07								
08								
09								
10								
11								
12								

J _____

E _____

TD+ _____

PBATK _____

SD _____

V _____

D _____

TD- _____

PBDEF _____

REC _____

E · FOLHA DA RODADA

Controle simultâneo das mesas

COMPETIÇÃO _____ RODADA _____ INÍCIO 1 _____ INÍCIO 2 _____

MESA	JOGADOR A	JOGADOR B	RESULTADO	VENCEDOR	CRITÉRIO	SÚMULA OK
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						

F · CLASSIFICAÇÃO GERAL

COMPETIÇÃO _____ RODADA _____

[illegible]

G · LIGA · 8 JOGADORES

Calendário todos contra todos

1 _____
 3 _____
 5 _____
 7 _____

2 _____
 4 _____
 6 _____
 8 _____

RODADA 1

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

RODADA 2

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

RODADA 3

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

RODADA 4

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

RODADA 5

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

RODADA 6

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

RODADA 7

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

H · ELIMINAÇÃO DIRETA · 4

Semifinais, final e campeão

SEMIFINAL

FINAL

CAMPEÃO

1

1

1

2

I · ELIMINAÇÃO DIRETA · 8

Quartas, semifinais, final e campeão

QUARTASSEMIFINALFINALCAMPEÃO

1

1

2

1

1

3

2

4

J · ELIMINAÇÃO DIRETA · 16

Oitavas e quartas

OITAVAS

QUARTAS

1

2

3

4

5

6

7

8

1

2

3

4

J.2 · ELIMINAÇÃO DIRETA · 16

Semifinais, final e campeão

SEMIFINAL

FINAL

CAMPEÃO

1

1

1

2

K · REFERÊNCIA RÁPIDA DE MESA

Consulta durante a partida

PB

EVENTO	PB
Movimento do portador de 1 ou 2 casas	+1 PB
Hand-off completo até o receptor final	+1 PB
O novo portador se move depois do Hand-off	+1 PB adicional
Passe curto ou longo	+1 PB
Fumble forçado que muda controle/posse	+1 PB
Tomar posse de uma bola livre	+1 PB
Reinício defensivo depois de recuperar	+1 PB adicional

PBATK / PBDEF

Quando um PB pertence ao ataque de um treinador, esse treinador soma +1 PBATK e seu rival soma +1 PBDEF. Os jogadores podem acumular os dois contadores durante o mesmo tempo porque a posse pode mudar várias vezes.

RECUPERAÇÃO

CONTINUIDADE — DEF conserva a posição e a bola, passa a ATK e o rival passa a DEF. A recuperação conta como PBATK de quem recupera e PBDEF do rival; depois a alternância normal continua.

REINÍCIO DEFENSIVO — DEF renuncia voluntariamente à posse, retorna-se à formação inicial e permanece DEF. O rival volta a ATK. Os PE de ambos são mantidos porque o tempo continua. Recuperação + reinício somam 2 PBDEF para DEF e 2 PBATK para ATK.

RELÓGIOS

RELÓGIO REAL — 40 minutos por tempo. Continua mesmo que a bola permaneça parada, PE sejam acumulados ou uma sequência esteja sendo pensada.

RELÓGIO DE TURNO — padrão provisório de 60 s para a fase de ação. É uma regra anti-stalling, não uma terceira medida de pontuação. O organizador pode declarar 90 ou 120 s antes da competição, sempre de forma uniforme.

FINAL DRIVE

- Depois de concluir o turno iniciado antes de 40:00, o possuidor pode declarar Final Drive somente com pelo menos 2 PE e pelo menos 1 Carta de jogador na mão.
- Máximo de 20 min adicionais de Relógio Real.
- O primeiro novo turno do Final Drive pertence sempre a DEF.
- Limite provisório: 180 s por turno. Não há número fixo de turnos; prevalece o limite total de 20 min.

RESULTADO

2-0 / 1-0 → touchdowns · 1-1 → menor PBATK · 0-0 → maior

SD = PBDEF - PBATK.