

BALL · COMPETICIÓN

BALL

REGLAMENTO DE COMPETICIÓN



BORRADOR COMPETITIVO · V6

TOUCHDOWN · TIEMPO DE BALÓN · DEFENSA

REGLAMENTO DE COMPETICIÓN

Un partido, dos relojes, una sola prioridad

Reglas de mesa, relojes, puntos de balón, resultado, organización y hojas de control en un único documento.

QUÉ CAMBIA CUANDO BALL ENTRA EN COMPETICIÓN

BALL no sustituye el marcador por una fórmula. Primero pregunta quién anotó más touchdowns. Sólo cuando el marcador no basta, utiliza el Reloj de Balón para distinguir eficiencia ofensiva o dominio defensivo.

El Reloj de Balón puede ser engañado deliberadamente. El Reloj Real no. Esa tensión crea decisiones secundarias sin permitir que un jugador se apropie del tiempo físico de la competición.

1. ESTRUCTURA DEL PARTIDO

Dos mitades simétricas. Cada mitad es una oportunidad completa y admite como máximo un touchdown.

PRIMERA MITAD	40 min reglamentarios. A comienza ATK y B DEF. DEF realiza el primer turno.	DESCANSO	Mínimo 10 min. Se eliminan todos los PE, se recuperan todas las Cartas de jugador y se prepara de nuevo la formación inicial.
SEGUNDA MITAD	40 min reglamentarios. Se invierten los roles iniciales: quien empezó ATK comienza DEF y viceversa.	FINAL DRIVE	Cada mitad puede prolongarse hasta 20 min adicionales si se cumplen las condiciones de entrada.

TD

Un touchdown termina inmediatamente la mitad, lo anote el entrenador que comenzó como ATK o quien haya recuperado el balón durante esa mitad. No se inicia otra serie después de un touchdown.

2. PUNTO DE BALÓN (PB): EL RELOJ ESTRATÉGICO

PB no mide segundos ni casillas. Mide cambios relevantes del estado del balón.

Cada acción legal que cambie de forma efectiva la casilla del balón, su portador o su estado de control suma 1 PB. Una misma acción suma como máximo 1 PB, pero un mismo turno puede sumar varios PB si encadena acciones distintas con el balón.

EVENTO	PB
Movimiento del portador de 1 o 2 casillas	+1 PB
Hand-off completo hasta el receptor final	+1 PB
El nuevo portador se mueve después del Hand-off	+1 PB adicional
Pase corto o largo	+1 PB
Fumble forzado que cambia control/posesión	+1 PB
Tomar posesión de un balón libre	+1 PB
Reinicio defensivo después de recuperar	+1 PB adicional
Acciones sin cambio del balón	0 PB

Un Hand-off no suma un PB por cada ficha intermedia de la cadena. La acción completa termina en el receptor final legal y vale 1 PB. Si ese receptor luego mueve, pasa o hace otro Hand-off, cada nueva acción suma su propio PB.

¿POR QUÉ EL RELOJ DE BALÓN PUEDE DETENERSE?

Porque es una tentación estratégica, no un cronómetro científico. ATK puede conservar el balón inmóvil y ahorrar PB, pero DEF obtiene turnos para ocupar espacio, cerrar rutas, generar presión o forzar gasto de PE. Quien mira demasiado el reloj puede dejar de mirar el tablero. Esta tensión es deliberada.

3. PBATK Y PBDEF: CADA PB TIENE DOS CARAS

Cada PB se registra simultáneamente desde los dos lados del enfrentamiento. Nunca existe un PB huérfano.

Cuando un PB pertenece al ataque de un entrenador, ese entrenador suma +1 PBATK y su rival suma +1 PBDEF. Los jugadores pueden acumular ambos contadores durante una misma mitad porque la posesión puede cambiar varias veces.

SITUACIÓN	REGISTRO SIMULTÁNEO
ATK mueve o transfiere el balón	ATK +1 PBATK · DEF +1 PBDEF
DEF recupera y elige CONTINUIDAD	El recuperador pasa a ATK; el PB de la recuperación abre su cuenta ofensiva: recuperador +1 PBATK · rival +1 PBDEF.
DEF recupera y elige REINICIO DEFENSIVO	La recuperación + el reinicio producen 2 PB: DEF +2 PBDEF · ATK +2 PBATK. DEF nunca asume el rol ATK y devuelve la posesión.

Al finalizar una mitad, ambos contadores permanecen registrados, pero el resultado decide qué lectura pesa: quien marca se evalúa por su PBATK; quien no marca aporta la lectura defensiva PBDEF. En un 0-0 se comparan ambos mediante el Saldo Defensivo.

4. RECUPERACIÓN: CONTINUIDAD O REINICIO DEFENSIVO

CONTINUIDAD — DEF conserva la posición y el balón, pasa a ATK y el rival pasa a DEF. La recuperación cuenta como PBATK del recuperador y PBDEF del rival; después continúa la alternancia normal.

REINICIO DEFENSIVO — DEF renuncia voluntariamente a la posesión, se vuelve a la formación inicial y permanece DEF. El rival vuelve a ATK. Los PE de ambos se conservan porque la mitad continúa. Recuperación + reinicio suman 2 PBDEF para DEF y 2 PBATK para ATK.

La elección se declara en el instante de la recuperación, antes de utilizar la nueva situación para preparar otra decisión, y es irrevocable.

5. LOS DOS RELOJES Y EL LÍMITE DE TURNO

El reloj estratégico puede detenerse. El reloj físico de la competición no.

PB	RELOJ DE BALÓN — contador de PB. Sólo avanza mediante acciones que generan PB.	40:00	RELOJ REAL — 40 minutos por mitad. Continúa aunque el balón permanezca inmóvil, se acumule PE o se piense una secuencia.
60 s	RELOJ DE TURNO — estándar provisional de 60 s para la fase de acción. Es una regla anti-stalling, no una tercera medida de puntuación. El organizador puede declarar 90 o 120 s antes de la competición, siempre de forma uniforme.		

9. ARBITRAJE, CONDUCTA Y ASISTENCIA EXTERNA

- Al expirar el turno no puede iniciarse una acción nueva.
- Una acción legal declarada antes de la señal puede completarse sin abrir otra acción.
- Los PA no gastados se convierten automáticamente en PE, 1 PA = 1 PE, como excepción de competición.
- Una consulta arbitral sustantiva detiene los relojes correspondientes.

BORRADOR COMPETITIVO · BASE DE EVALUACIÓN PARA V6

La fase de desbloqueo dispone provisionalmente de 30 s adicionales. Si el jugador no resuelve todos los desbloques obligatorios, el rival dispone de 30 s para decidir las opciones legales restantes. Si tampoco concluye, el árbitro cierra la fase con una resolución legal inmediata.

6. FINAL DRIVE: PRESIÓN AL FINAL DE LA MITAD

La prórroga no es tiempo neutro: aumenta deliberadamente la energía, el cálculo y la ramificación.

- Tras completar el turno iniciado antes de 40:00, el poseedor puede declarar Final Drive sólo con al menos 2 PE y al menos 1 Carta de jugador en mano.
 - Máximo 20 min adicionales de Reloj Real.
 - El primer turno nuevo del Final Drive corresponde siempre a DEF.
 - Límite provisional: 180 s por turno. No hay un número fijo de turnos; manda el límite total de 20 min.
 - Al comienzo de cada turno propio, el entrenador recibe +1 PE.
 - Touchdown: fin inmediato de la mitad. Recuperación: se aplica Continuidad/Reinicio defensivo y el Final Drive sigue mientras quede tiempo.
 - Al llegar a 20:00 no se inicia un turno nuevo; el ya iniciado puede concluir bajo su límite de 180 s.
-

Si al final de su turno un entrenador no tiene ninguna Carta de jugador en la mano, puede recuperar como máximo 1 carta ya utilizada. Si lo hace, el rival también puede recuperar 1 carta de su descarte, aunque aún conserve cartas, inmediatamente antes de su siguiente turno.

7. CÓMO SE DECIDE EL PARTIDO

No todos los empates significan lo mismo. BALL pregunta algo diferente según lo que ocurrió sobre el tablero.

MARCADOR	LECTURA	CRITERIO
2-0 / 1-0	VICTORIA POR TOUCHDOWNS	Gana quien anotó más touchdowns. Ningún cálculo de PB puede invertirlo.
1-1	EFICIENCIA OFENSIVA	Gana quien necesitó menos PBATK para construir su touchdown. El contador no se reinicia por perder y recuperar la posesión dentro de esa mitad.
0-0	DOMINIO DEFENSIVO	Gana quien obtenga mayor $SD = PBDEF - PBATK$. No es un empate vacío: mide quién hizo consumir más tiempo de balón al rival del que él mismo consumió sin conseguir TD.

1-1

Interpretación: 1 TD en 2 PB equivale a un ritmo de 10 TD por 20 PB; 1 TD en 4 PB equivale a 5 por 20 PB. No se afirma que una partida real vaya a repetir exactamente ese patrón: es una abstracción para comparar ritmos sin jugar decenas de posesiones equivalentes.

0-0

- Si SD empata: más recuperaciones defensivas.
- Si persiste: menor PB medio hasta recuperación.
- Si persiste: mayor penetración ofensiva alcanzada.
- Si persiste: menos PB para alcanzar esa penetración.
- Sólo una igualdad exacta tras esos criterios puede registrarse como empate en formatos que lo admitan; una eliminatória exige el desempate simétrico definido por el organizador.

Forzar PB es una estrategia legítima. Quien ya anotó puede intentar que el rival consuma mucho PBATK; incluso si el rival empata 1-1, un touchdown más lento pierde el desempate.

8. ORGANIZACIÓN DE LA RONDA

La competición intenta igualar no sólo las reglas, sino también el contexto de juego.

Todas las primeras mitades de una ronda comienzan con una señal común. Ninguna mesa inicia la segunda mitad por su cuenta. La segunda mitad comienza con una nueva señal común cuando haya terminado la última primera mitad activa —incluido Final Drive— y hayan transcurrido al menos 10 min desde ese momento. Quienes terminan antes obtienen más descanso.

La finalidad es que todas las mesas afronten cada mitad dentro de un ambiente comparable: mismo momento de la ronda, ruido, tensión y presión general semejantes.

9. ARBITRAJE, CONDUCTA Y ASISTENCIA EXTERNA

- El contador de PB debe permanecer visible; cualquier discrepancia se corrige cuando ocurre.
 - Retener estratégicamente el balón es legal. Consumir tiempo real sin jugar, retrasar reposiciones o alargar desbloques artificialmente es stalling.
 - No se permite ayuda estratégica de espectadores, dispositivos, motores de análisis, IA o BALL Academy durante partido o descanso.
 - Los teléfonos pueden funcionar como cronómetro si la competición lo permite, sin asistencia externa.
 - La decisión Continuidad/Reinicio defensivo debe declararse de forma clara y audible.
 - Una acción ilegal se revierte si el estado anterior puede reconstruirse; si no, el árbitro restaura el estado legal más próximo sin crear ventaja para el infractor.
-

Escala provisional: advertencia → pérdida del turno en curso → pérdida de posesión → pérdida del partido. La sanción debe ser proporcional, documentada y reservada a infracciones repetidas o graves.

POR QUÉ ESTA REGLA EXISTE

Concesión/abandono: para impedir que negarse a jugar una mitad pueda proteger diferencias de PB o manipular la clasificación, la propuesta de trabajo registra la concesión como derrota administrativa 0-2. Los datos de una mitad incompleta pueden conservarse para investigación, pero no deben contaminar los índices competitivos. Esta regla queda marcada como provisional hasta validación en competición.

10. DESCANSO, FATIGA Y CONDICIONES COGNITIVAS

BALL no afirma que 40 minutos sean un límite biológico universal. La duración y el descanso son decisiones de diseño informadas por evidencia, no constantes fisiológicas.

- Alejarse del tablero y cambiar de foco durante la mayor parte del descanso.
- Levantarse y realizar movimiento ligero si el espacio lo permite.
- Mantener hidratación normal y agua accesible.
- Reducir ruido si resulta molesto; los tapones auditivos son admisibles si permiten oír señales oficiales.
- Cerrar los ojos o respirar con calma es una preferencia personal, no una ventaja garantizada.
- No existe obligación de comer, dormir o seguir un ritual concreto durante 10 minutos.
- Entre partidos completos se recomienda provisionalmente al menos 20 min antes del siguiente encuentro del mismo jugador.

FUNDAMENTO Y ESTUDIOS

La atención sostenida suele mostrar efectos de tiempo-en-tarea, pero no existe un minuto universal a partir del cual la concentración “se termine”. Estudios sobre pausas muestran que interrumpir la tarea puede modificar el decremento de vigilancia y que la longitud de la pausa cambia el rebote inmediato y el rendimiento posterior. La hidratación normal también es una recomendación prudente: la deshidratación leve se ha asociado en algunos experimentos con peor vigilancia, memoria de trabajo, fatiga o estado de ánimo.

11. KIT DE COMPETICIÓN · IMPRESIÓN Y PDF

No hay cuentas, inscripciones ni competiciones públicas. Esta página es una caja de herramientas para organizar una competición física.

Los anexos forman parte del mismo documento de impresión. El botón Imprimir produce en una sola tirada el reglamento completo seguido de todas las hojas. Los PDF descargables nacen de la misma fuente y reutilizan la maquetación del Reglamento de BALL.

01	A · Acta de partido	02	B · Control de turnos y PB — Primera mitad
03	C · Control de turnos y PB — Segunda mitad	04	D · Ficha acumulada de jugador
05	E · Hoja de ronda	06	F · Clasificación general
07	G · Liga de 8 jugadores	08	H · Eliminación directa · 4
09	I · Eliminación directa · 8	10	J · Eliminación directa · 16
11	K · Referencia rápida de mesa		

La impresión utiliza directamente la gramática editorial del Reglamento de BALL. No se imprimen la navegación, los controles ni la interfaz web.

A · ACTA DE PARTIDO

Documento principal de mesa

COMPETICIÓN Ronda MESA FECHA

	JUGADOR A	JUGADOR B
NOMBRE		
PRIMERA MITAD	ATK DEF	ATK DEF
SEGUNDA MITAD	ATK DEF	ATK DEF

PRIMERA MITAD

TD	PBATA	PBDEF A	PBATK B	PBDEF B	RECUPERACIONES

SEGUNDA MITAD

TD	PBATA	PBDEF A	PBATK B	PBDEF B	RECUPERACIONES

Resultado:

Ganador: Criterio:

Jugador A · Firma

Jugador B · Firma

Árbitro · Firma

B · CONTROL DE TURNOS Y PB

Primera mitad · una fila por turno

COMPETICIÓN _____ RONDA _____ MESA _____ FECHA _____

#	JUGADOR	ROL	ACCIÓN DE BALÓN	PB	PBATK A	PBDEF A	PBATK B	PBDEF B	PE FIN	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: _____ Recuperaciones: _____

C · CONTROL DE TURNOS Y PB

Segunda mitad · una fila por turno

COMPETICIÓN _____ RONDA _____ MESA _____ FECHA _____

#	JUGADOR	ROL	ACCIÓN DE BALÓN	PB	PBATK A	PBDEF A	PBATK B	PBDEF B	PE FIN	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: _____ Recuperaciones: _____

D · FICHA ACUMULADA DE JUGADOR

Una hoja por participante

JUGADOR _____ COMPETICIÓN _____

RONDA	RIVAL	PRIMERA MITAD	SEGUNDA MITAD	RESULTADO	PBATK	PBDEF	REC	NOTAS
01								
02								
03								
04								
05								
06								
07								
08								
09								
10								
11								
12								

PJ

PG

PE

PP

TD+

TD-

PBATK

PBDEF

SD

REC

E · HOJA DE RONDA

Control simultáneo de mesas

COMPETICIÓN _____ RONDA _____ INICIO 1 _____ INICIO 2 _____

MESA	JUGADOR A	JUGADOR B	RESULTADO	GANADOR	CRITERIO	ACTA OK
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						

F · CLASIFICACIÓN GENERAL

COMPETICIÓN _____ RONDA _____

[illegible]

G · LIGA · 8 JUGADORES

Calendario todos contra todos

1 _____

3 _____

5 _____

7 _____

2 _____

4 _____

6 _____

8 _____

RONDA 1

1 _____ - _____ 8

2 _____ - _____ 7

3 _____ - _____ 6

4 _____ - _____ 5

RONDA 2

1 _____ - _____ 7

8 _____ - _____ 6

2 _____ - _____ 5

3 _____ - _____ 4

RONDA 3

1 _____ - _____ 6

7 _____ - _____ 5

8 _____ - _____ 4

2 _____ - _____ 3

RONDA 4

1 _____ - _____ 5

6 _____ - _____ 4

7 _____ - _____ 3

8 _____ - _____ 2

RONDA 5

1 _____ - _____ 4

5 _____ - _____ 3

6 _____ - _____ 2

7 _____ - _____ 8

RONDA 6

1 _____ - _____ 3

4 _____ - _____ 2

5 _____ - _____ 8

6 _____ - _____ 7

RONDA 7

1 _____ - _____ 2

3 _____ - _____ 8

4 _____ - _____ 7

5 _____ - _____ 6

H · ELIMINACIÓN DIRECTA · 4

Semifinales, final y campeón

SEMIFINAL

FINAL

CAMPEÓN

1

1

1

2

I · ELIMINACIÓN DIRECTA · 8

Cuartos, semifinales, final y campeón

CUARTOS SEMIFINAL FINAL CAMPEÓN

1

1

2

1

1

3

2

4

J · ELIMINACIÓN DIRECTA · 16

Octavos y cuartos

OCTAVOS

CUARTOS

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

J.2 · ELIMINACIÓN DIRECTA · 16

Semifinales, final y campeón

SEMIFINAL

FINAL

CAMPEÓN

1

1

1

2

K · REFERENCIA RÁPIDA DE MESA

Consulta durante la partida

PB

EVENTO	PB
Movimiento del portador de 1 o 2 casillas	+1 PB
Hand-off completo hasta el receptor final	+1 PB
El nuevo portador se mueve después del Hand-off	+1 PB adicional
Pase corto o largo	+1 PB
Fumble forzado que cambia control/posesión	+1 PB
Tomar posesión de un balón libre	+1 PB
Reinicio defensivo después de recuperar	+1 PB adicional

PBatk / PBDEF

Cuando un PB pertenece al ataque de un entrenador, ese entrenador suma +1 PBatk y su rival suma +1 PBDEF. Los jugadores pueden acumular ambos contadores durante una misma mitad porque la posesión puede cambiar varias veces.

RECUPERACIÓN

CONTINUIDAD — DEF conserva la posición y el balón, pasa a ATK y el rival pasa a DEF. La recuperación cuenta como PBatk del recuperador y PBDEF del rival; después continúa la alternancia normal.

REINICIO DEFENSIVO — DEF renuncia voluntariamente a la posesión, se vuelve a la formación inicial y permanece DEF. El rival vuelve a ATK. Los PE de ambos se conservan porque la mitad continúa. Recuperación + reinicio suman 2 PBDEF para DEF y 2 PBatk para ATK.

RELOJES

RELOJ REAL — 40 minutos por mitad. Continúa aunque el balón permanezca inmóvil, se acumule PE o se piense una secuencia.

RELOJ DE TURNO — estándar provisional de 60 s para la fase de acción. Es una regla anti-stalling, no una tercera medida de puntuación. El organizador puede declarar 90 o 120 s antes de la competición, siempre de forma uniforme.

FINAL DRIVE

- Tras completar el turno iniciado antes de 40:00, el poseedor puede declarar Final Drive sólo con al menos 2 PE y al menos 1 Carta de jugador en mano.
- Máximo 20 min adicionales de Reloj Real.
- El primer turno nuevo del Final Drive corresponde siempre a DEF.
- Límite provisional: 180 s por turno. No hay un número fijo de turnos; manda el límite total de 20 min.

RESULTADO

2-0 / 1-0 → touchdowns · 1-1 → menor PBatk · 0-0 → mayor

SD = PBDEF - PBatk.