

BALL · COMPETIȚIE

BALL

REGULAMENT DE COMPETIȚIE



PROIECT COMPETIȚIONAL · V6

TOUCHDOWN · TIMPUL MINGII · APĂRARE

REGULAMENT DE COMPETIȚIE

Un meci, două ceasuri, o singură prioritate

Reguli de masă, ceasuri, puncte de minge, rezultat, organizare și fișe de control într-un singur document.

CE SE SCHIMBĂ CÂND BALL INTRĂ ÎN COMPETIȚIE

BALL nu înlocuiește scorul cu o formulă. Mai întâi întreabă cine a înscris mai multe touchdown-uri. Doar când scorul nu este suficient, Ceasul mingii diferențiază eficiența ofensivă sau dominația defensivă.

Ceasul mingii poate fi păcălit deliberat. Ceasul real nu. Această tensiune creează decizii secundare fără a permite unui jucător să își însușească timpul fizic al competiției.

1. STRUCTURA MECIULUI

Două reprize simetrice. Fiecare repriză este o oportunitate completă și permite cel mult un touchdown.

PRIMA REPRIZĂ

40 min
regulamentare.
A începe ca
ATK, B ca
DEF. DEF
efectuează
prima tură.

PAUZĂ

Minimum
10 min.
Toate EP
sunt
eliminate,
toate Cărțile
de jucător
sunt
recuperate și
formația
inițială este
pregătită din
nou.

A DOUA REPRIZĂ

40 min
regulamentare.
Rolurile
inițiale se
inversează:
cine a început
ca ATK începe
acum ca DEF
și invers.

FINAL DRIVE

Fiecare
repriză se
poate
prelungi cu
cel mult 20
min
suplimentare
dacă sunt
îndeplinite
condițiile de
intrare.

TD

Un touchdown încheie imediat repriza, indiferent dacă este înscris de antrenorul care a început ca ATK sau de cel care a recuperat mingea în acea repriză. După touchdown nu începe o nouă serie.

2. PUNCT DE MINGE (PB): CEASUL STRATEGIC

PB nu măsoară secunde sau căsuțe. Măsoară schimbări relevante ale stării mingii.

Fiecare acțiune legală care schimbă efectiv căsuța mingii, purtătorul ei sau starea de control adaugă 1 PB. O singură acțiune adaugă maximum 1 PB, dar aceeași tură poate adăuga mai multe PB dacă înlănțuiește acțiuni distincte cu mingea.

EVENIMENT	PB
Mișcarea purtătorului cu 1 sau 2 căsuțe	+1 PB
Hand-off complet până la receptorul final	+1 PB
Noul purtător se deplasează după Hand-off	+1 PB suplimentar
Pasă scurtă sau lungă	+1 PB
Fumble forțat care schimbă controlul/posesia	+1 PB
Preluarea posesiei unei mingi libere	+1 PB
Reluare defensivă după recuperare	+1 PB suplimentar
Acțiuni fără schimbarea mingii	0 PB

Un Hand-off nu adaugă câte un PB pentru fiecare piesă intermediară din lanț. Acțiunea completă se încheie la receptorul final legal și valorează 1 PB. Dacă acel receptor apoi se deplasează, pasează sau face alt Hand-off, fiecare acțiune nouă adaugă propriul PB.

DE CE SE POATE OPRI CEASUL MINGII?

Pentru că este o tentație strategică, nu un cronometru științific. ATK poate ține mingea nemișcată și economisi PB, dar DEF primește ture pentru a ocupa spațiu, a închide trasee, a crea presiune sau a forța consumul de EP. Cine privește prea mult ceasul poate înceta să mai privească tabla. Această tensiune este deliberată.

3. PBATK ȘI PBDEF: FIECARE PB ARE DOUĂ FEȚE

Fiecare PB este înregistrat simultan din ambele părți ale confruntării. Nu există PB fără contrapondere.

Când un PB aparține atacului unui antrenor, acel antrenor adaugă +1 PBATK, iar adversarul său +1 PBDEF. Jucătorii pot acumula ambii contori în aceeași repriză deoarece posesia se poate schimba de mai multe ori.

SITUAȚIE	ÎNREGISTRARE SIMULTANĂ
ATK deplasează sau transferă mingea	ATK +1 PBATK · DEF +1 PBDEF
DEF recuperează și alege CONTINUARE	Cel care recuperează devine ATK; PB al recuperării deschide contorul său ofensiv: recuperator +1 PBATK · adversar +1 PBDEF.
DEF recuperează și alege RELUARE DEFENSIVĂ	Recuperarea + reluarea produc 2 PB: DEF +2 PBDEF · ATK +2 PBATK. DEF nu își asumă niciodată rolul ATK și returnează posesia.

La finalul reprizei ambii contori rămân înregistrați, dar rezultatul decide ce interpretare contează: cine înscrie este evaluat prin PBATK; cine nu înscrie oferă lectura defensivă PBDEF. La 0-0, ambele se compară prin Soldul defensiv.

4. RECUPERARE: CONTINUARE SAU RELUARE DEFENSIVĂ

CONTINUARE — DEF păstrează poziția și mingea, devine ATK, iar adversarul devine DEF. Recuperarea contează ca PBATK pentru recuperator și PBDEF pentru adversar; apoi alternanța normală continuă.

RELUARE DEFENSIVĂ — DEF renunță voluntar la posesie, se revine la formația inițială și rămâne DEF. Adversarul revine la ATK. EP ale ambilor se păstrează deoarece repriza continuă. Recuperarea + reluarea adaugă 2 PBDEF pentru DEF și 2 PBATK pentru ATK.

Alegerea se declară în momentul recuperării, înainte de a folosi noua situație pentru a pregăti o altă decizie, și este irevocabilă.

5. CELE DOUĂ CEASURI ȘI LIMITA TUREI

Ceasul strategic se poate opri. Ceasul fizic al competiției nu.

PB	CEASUL MINGII — contor de PB. Avansează doar prin acțiuni care generează PB.	40:00	CEASUL REAL — 40 de minute pe repriză. Continuă chiar dacă mingea rămâne nemișcată, se acumulează EP sau se calculează o secvență.
60 s	CEASUL TUREI — standard provizoriu de 60 s pentru faza de acțiune. Este o regulă anti-tragere de timp, nu o a treia măsură a scorului. Organizatorul poate declara 90 sau 120 s înaintea competiției, dar uniform pentru toți.		

9. ARBITRAJ, CONDUITĂ ȘI ASISTENȚĂ EXTERNĂ

- La expirarea turei nu poate fi începută o acțiune nouă.
- O acțiune legală declarată înaintea semnalului poate fi finalizată fără a deschide o altă acțiune.
- AP nefolosite se convertesc automat în EP, 1 AP = 1 EP, ca excepție de competiție.
- O consultare arbitrală substanțială oprește ceasurile corespunzătoare.

PROIECT COMPETIȚIONAL · BAZĂ DE EVALUARE PENTRU V6

Faza de deblocare dispune provizoriu de 30 s suplimentare. Dacă jucătorul nu rezolvă toate deblocările obligatorii, adversarul are 30 s pentru a decide opțiunile legale rămase. Dacă nici el nu încheie, arbitrul închide imediat faza printr-o rezolvare legală.

6. FINAL DRIVE: PRESIUNE LA FINALUL REPRIZEI

Prelungirea nu este timp neutru: mărește deliberat energia, calculul și ramificarea deciziilor.

- După finalizarea turei începute înainte de 40:00, posesorul poate declara Final Drive numai dacă are cel puțin 2 EP și cel puțin 1 Carte de jucător în mână.
- Maximum 20 min suplimentare de Ceas real.
- Prima tură nouă din Final Drive aparține întotdeauna lui DEF.
- Limită provizorie: 180 s pe tură. Nu există un număr fix de ture; prevalează limita totală de 20 min.
- La începutul fiecărei ture proprii, antrenorul primește +1 EP.
- Touchdown: final imediat al reprizei. Recuperare: se aplică Continuare/Reluare defensivă, iar Final Drive continuă cât timp mai există timp.
- La 20:00 nu începe o tură nouă; cea deja începută se poate încheia în limita sa de 180 s.

Dacă la finalul turei un antrenor nu mai are nicio Carte de jucător în mână, poate recupera cel mult 1 carte deja folosită. Dacă o face, adversarul poate recupera și el 1 carte din teancul său de cărți folosite, chiar dacă încă are cărți în mână, imediat înaintea următoarei sale ture.

7. CUM SE DECIDE MECIUL

Nu toate egalitățile înseamnă același lucru. BALL pune o întrebare diferită în funcție de ceea ce s-a întâmplat pe tablă.

SCOR	INTERPRETARE	CRITERIU
2-0 / 1-0	VICTORIE PRIN TOUCHDOWN-URI	Câștigă antrenorul cu mai multe touchdown-uri. Niciun calcul PB nu poate inversa acest rezultat.
1-1	EFICIENȚĂ OFENSIVĂ	Câștigă antrenorul care a avut nevoie de mai puține PBATK pentru a construi touchdown-ul. Contorul nu se resetează dacă pierde și recuperează posesia în aceeași repriză.
0-0	DOMINAȚIE DEFENSIVĂ	Câștigă antrenorul cu SD mai mare = PBDEF - PBATK. Nu este o egalitate goală: măsoară cine l-a obligat pe adversar să consume mai mult timp de minge decât a consumat el însuși fără TD.

1-1

Interpretare: 1 TD în 2 PB corespunde unui ritm de 10 TD la 20 PB; 1 TD în 4 PB corespunde la 5 din 20 PB. Nu afirmă că un meci real ar repeta exact acest model: este o abstracție pentru compararea ritmului fără a juca zeci de posesii echivalente.

0-0

- Dacă SD este egal: mai multe recuperări defensive.
- Dacă egalitatea persistă: PB mediu mai mic până la recuperare.
- Dacă egalitatea persistă: cea mai mare pătrundere ofensivă atinsă.
- Dacă egalitatea persistă: mai puține PB pentru atingerea acelei pătrunderi.
- Numai egalitatea exactă după aceste criterii poate fi înregistrată ca remiză în formatele care o permit; o fază eliminatorie necesită departajarea simetrică definită de organizator.

Forțarea PB este o strategie legitimă. Cine a înscris deja poate încerca să îl oblige pe adversar să consume multe PBATK; chiar dacă adversarul egalează la 1-1, un touchdown mai lent pierde departajarea.

8. ORGANIZAREA RUNDEI

Competiția încearcă să egalizeze nu doar regulile, ci și contextul de joc.

Toate primele reprize ale unei runde încep la un semnal comun. Nicio masă nu începe singură repriza a doua. Repriza a doua începe la un nou semnal comun după încheierea ultimei prime reprize active — inclusiv Final Drive — și după ce au trecut cel puțin 10 min din acel moment. Cei care termină mai devreme beneficiază de o pauză mai lungă.

Scopul este ca toate mesele să înceapă fiecare repriză într-un mediu comparabil: același moment al runde, niveluri similare de zgomot, tensiune și presiune generală.

9. ARBITRAJ, CONDUITĂ ȘI ASISTENȚĂ EXTERNĂ

- Contorul PB trebuie să rămână vizibil; orice discrepanță se corectează în momentul în care apare.
- Păstrarea strategică a mingii este legală. Consumarea timpului real fără joc, întârzierea repunerilor sau prelungirea artificială a deblocărilor reprezintă tragere de timp.
- Nu este permis ajutor strategic din partea spectatorilor, dispozitivelor, motoarelor de analiză, AI sau BALL Academy în timpul meciului ori al pauzei.
- Telefoanele pot funcționa ca cronometru dacă regulamentul competiției permite, fără asistență externă.
- Decizia Continuare/Reluare defensivă trebuie declarată clar și audibil.
- O acțiune ilegală se anulează dacă starea anterioară poate fi reconstruită; dacă nu, arbitrul restabilește cea mai apropiată stare legală fără a crea avantaj pentru cel care a încălcat regula.

Scară provizorie: avertisment → pierderea turei curente → pierderea posesiei → pierderea meciului. Sancțiunea trebuie să fie proporțională, documentată și rezervată încălcărilor repetate sau grave.

DE CE EXISTĂ ACEASTĂ REGULĂ

Concedare/abandon: pentru ca refuzul de a juca o repriză să nu poată proteja diferențe PB sau manipula clasamentul, propunerea de lucru înregistrează concedarea ca înfrângere administrativă 0-2. Datele unei reprize incomplete pot fi păstrate pentru cercetare, dar nu trebuie să influențeze indicatorii competiționali. Regula rămâne provizorie până la validarea în competiție.

10. PAUZĂ, OBOSEALĂ ȘI CONDIȚII COGNITIVE

BALL nu afirmă că 40 de minute reprezintă o limită biologică universală. Durata jocului și a pauzei sunt decizii de design informate de dovezi, nu constante fiziologice.

- Îndepărtează-te de tablă și schimbă-ți punctul de focalizare în cea mai mare parte a pauzei.
- Ridică-te și fă mișcare ușoară dacă spațiul permite.
- Menține hidratarea normală și apa la îndemână.
- Redu zgomotul dacă deranjează; dopurile de urechi sunt permise dacă poți auzi în continuare semnalele oficiale.
- Închiderea ochilor sau respirația calmă este o preferință personală, nu un avantaj garantat.
- Nu există obligația de a mânca, dormi sau urma un ritual anume în pauza de 10 minute.
- Între meciuri complete se recomandă provizoriu cel puțin 20 min înainte următorului meci al aceluiași jucător.

FUNDAMENT ȘI STUDII

Atenția susținută prezintă adesea efecte ale timpului petrecut în sarcină, dar nu există un minut universal după care concentrarea „se termină”. Studiile despre pauze arată că întreruperea sarcinii poate modifica scăderea vigilenței și că durata pauzei influențează atât revenirea imediată, cât și performanța ulterioară. Hidratarea normală este de asemenea o recomandare prudentă: deshidratarea ușoară a fost asociată în unele experimente cu vigilență mai slabă, memorie de lucru afectată, oboseală mai mare sau dispoziție mai proastă.

11. KIT DE COMPETIȚIE · TIPĂRIRE ȘI PDF

Nu există conturi, înscrieri sau competiții publice. Această pagină este o trusă de instrumente pentru organizarea unei competiții fizice.

Anexele fac parte din același document de tipărire. Butonul **Tipărește** produce într-o singură operațiune regulamentul complet, urmat de toate formularele. PDF-urile descărcabile provin din aceeași sursă și reutilizează machetarea Regulamentului BALL.

01	A · Proces-verbal de meci	02	B · Controlul turelor și PB — Prima repriză
03	C · Controlul turelor și PB — A doua repriză	04	D · Fișă cumulativă de jucător
05	E · Fișa rundei	06	F · Clasament general
07	G · Ligă de 8 jucători	08	H · Eliminare directă · 4
09	I · Eliminare directă · 8	10	J · Eliminare directă · 16
11	K · Referință rapidă la masă		

Tipărirea folosește direct gramatica editorială a Regulamentului BALL. Navigarea, comenzile și interfața web nu se tipăresc.

A · PROCES-VERBAL DE MECI

Documentul principal al mesei

COMPETIȚIE _____ RUNDĂ _____ MASĂ _____ DATA _____

	JUCĂTOR A	JUCĂTOR B
NUME		
PRIMA REPRIZĂ	ATK ☐ DEF ☐	ATK ☐ DEF ☐
A DOUA REPRIZĂ	ATK ☐ DEF ☐	ATK ☐ DEF ☐

PRIMA REPRIZĂ

TD	PBATA	PBDEF A	PBATA	PBDEF B	RECUPERĂRI

A DOUA REPRIZĂ

TD	PBATA	PBDEF A	PBATA	PBDEF B	RECUPERĂRI

Rezultat: _____

Câștigător: _____ Criteriu: _____

Jucător A · Semnătură

Jucător B · Semnătură

Arbitru · Semnătură

B · CONTROLUL TURELOR ȘI PB

Prima repriză · un rând pe tură

COMPETIȚIE _____ RUNDĂ _____ MASĂ _____ DATA _____

#	JUCĂTOR	ROL	ACȚIUNE CU MINGEA	PB	PBATA A	PBDEF A	PBATA B	PBDEF B	EP FINAL	NOTE
01										
02										
03										
04										
05										
06										
07										
08										
09										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										
17										
18										
19										
20										
21										
22										

TD: _____ PBATA A: _____ PBDEF A: _____ PBATA B: _____ PBDEF B: _____ Recuperări: _____

C · CONTROLUL TURELOR ȘI PB

A doua repriză · un rând pe tură

COMPETIȚIE _____ RUNDĂ _____ MASĂ _____ DATA _____

#	JUCĂTOR	ROL	ACȚIUNE CU MINGEA	PB	PBATAK A	PBDEF A	PBATAK B	PBDEF B	EP FINAL	NOTE
01										
02										
03										
04										
05										
06										
07										
08										
09										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										
17										
18										
19										
20										
21										
22										

TD: _____ PBATAK A: _____ PBDEF A: _____ PBATAK B: _____ PBDEF B: _____ Recuperări: _____

D · FIȘĂ CUMULATIVĂ DE JUCĂTOR

O fișă pentru fiecare participant

JUCĂTOR _____ COMPETIȚIE _____

RUNDĂ	ADVERSAR	PRIMA REPRIZĂ	A DOUA REPRIZĂ	REZULTAT	PBATAK	PBDEF	REC	NOTE
01								
02								
03								
04								
05								
06								
07								
08								
09								
10								
11								
12								

MJ

E

TD+

PBATAK

SD

V

Î

TD-

PBDEF

REC

E · FIȘA RUNDEI

Control simultan al meselor

COMPETIȚIE _____ RUNDĂ _____ ÎNCEPUT 1 _____ ÎNCEPUT 2 _____

MASĂ	JUCĂTOR A	JUCĂTOR B	REZULTAT	CĂȘTIGĂTOR	CRITERIU	PROCES-VERBAL OK
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						

F · CLASAMENT GENERAL

COMPETIȚIE _____ RUNDĂ _____

[illegible]

G · LIGĂ · 8 JUCĂTORI

Fiecare cu fiecare

1 _____
3 _____
5 _____
7 _____

2 _____
4 _____
6 _____
8 _____

RUNDĂ 1

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

RUNDĂ 2

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

RUNDĂ 3

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

RUNDĂ 4

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

RUNDĂ 5

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

RUNDĂ 6

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

RUNDĂ 7

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

H · ELIMINARE DIRECTĂ · 4

Semifinale, finală și campion

SEMIFINALĂ

FINALĂ

CAMPION

1

1

1

2

I · ELIMINARE DIRECTĂ · 8

Sferturi, semifinale, finală și campion

SFERTURI

SEMIFINALĂ

FINALĂ

CAMPION

1

1

2

1

1

3

2

4

J · ELIMINARE DIRECTĂ · 16

Optimi și sferturi

OPTIMI

SFERTURI

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

J.2 · ELIMINARE DIRECTĂ · 16

Semifinale, finală și campion

SEMIFINALĂ

FINALĂ

CAMPION

1

1

1

2

K · REFERINȚĂ RAPIDĂ LA MASĂ

Pentru consultare în timpul meciului

PB

Eveniment	PB
Mișcarea purtătorului cu 1 sau 2 căsuțe	+1 PB
Hand-off complet până la receptorul final	+1 PB
Noul purtător se deplasează după Hand-off	+1 PB suplimentar
Pasă scurtă sau lungă	+1 PB
Fumble forțat care schimbă controlul/posesia	+1 PB
Preluarea posesiei unei mingi libere	+1 PB
Reluare defensivă după recuperare	+1 PB suplimentar

PBATK / PBDEF

Când un PB aparține atacului unui antrenor, acel antrenor adaugă +1 PBATK, iar adversarul său +1 PBDEF. Jucătorii pot acumula ambii contori în aceeași repriză deoarece posesia se poate schimba de mai multe ori.

RECUPERARE

CONTINUARE — DEF păstrează poziția și mingea, devine ATK, iar adversarul devine DEF. Recuperarea contează ca PBATK pentru recuperator și PBDEF pentru adversar; apoi alternanța normală continuă.

RELUARE DEFENSIVĂ — DEF renunță voluntar la posesie, se revine la formația inițială și rămâne DEF. Adversarul revine la ATK. EP ale ambilor se păstrează deoarece repriza continuă. Recuperarea + reluarea adaugă 2 PBDEF pentru DEF și 2 PBATK pentru ATK.

CEASURI

CEASUL REAL — 40 de minute pe repriză. Continuă chiar dacă mingea rămâne nemișcată, se acumulează EP sau se calculează o secvență.

CEASUL TUREI — standard provizoriu de 60 s pentru faza de acțiune. Este o regulă anti-tragere de timp, nu o a treia măsură a scorului. Organizatorul poate declara 90 sau 120 s înainte de competiție, dar uniform pentru toți.

FINAL DRIVE

- După finalizarea turei începute înainte de 40:00, posesorul poate declara Final Drive numai dacă are cel puțin 2 EP și cel puțin 1 Carte de jucător în mână.
- Maximum 20 min suplimentare de Ceas real.
- Prima tură nouă din Final Drive aparține întotdeauna lui DEF.
- Limită provizorie: 180 s pe tură. Nu există un număr fix de ture; prevalează limita totală de 20 min.

REZULTAT

2-0 / 1-0 → touchdown-uri · 1-1 → PBATK mai mic · 0-0 → SD mai mare = PBDEF - PBATK.