

BALL

قواعد المنافسة



مسودة تنافسية · V6

تأش داون · وقت الكرة · الدفاع

قواعد المنافسة

مباراة واحدة، ساعتان، أولوية واحدة

قواعد الطاولة والساعات ونقاط الكرة والنتيجة والتنظيم وأوراق المتابعة في وثيقة واحدة.

ما الذي يتغير عندما تدخل BALL في المنافسة؟

لا تستبدل BALL النتيجة بمعادلة. تسأل أولاً من سجل عدداً أكبر من التاتش داون. ولا تستخدم ساعة الكرة لتمييز الكفاءة الهجومية أو التفوق الدفاعي إلا عندما لا تكفي النتيجة وحدها.

يمكن التحايل على ساعة الكرة عمداً، أما الساعة الحقيقية فلا. هذا التوتر يخلق قرارات ثانوية من دون السماح للاعب بالاستحواذ على الزمن الفعلي للمنافسة.

1. بنية المباراة

شوطان متناظران. كل شوط فرصة كاملة ولا يسمح بأكثر من تاتش داون واحد.

الشوط الأول	40 دقيقة	الاستراحة	10 دقائق
نظامية.	يبدأ A		على الأقل.
بدور ATK	بدور B		تصفر جميع
DEF.	DEF.		بطاقات
وينفذ	DEF		اللاعب، ثم
الدور	الدور		يعاد إعداد
الأول.	الأول.		التشكيل
			الابتدائي.

الشوط الثاني	40 دقيقة	FINAL DRIVE	يمكن تمديد
نظامية.	تُعكس		كل شوط
الأدوار	الابتدائية:		حتى 20
من بدأ	من بدأ		دقيقة
ATK يبدأ	DEF يبدأ		إضافة إذا
DEF	DEF		تحققت
والعكس.			شروط
			الدخول.

TD

ينهي التاتش داون الشوط فوراً، سواء سجله المدرب الذي بدأ بدور ATK أو من استعاد الكرة خلال ذلك الشوط. ولا تبدأ سلسلة جديدة بعد التاتش داون.

2. نقطة الكرة (PB): الساعة الاستراتيجية

لا تقيس PB الثواني ولا الانحانات، بل تقيس التغيرات المهمة في حالة الكرة.

كل إجراء قانوني يغير فعلياً حالة الكرة أو حاملها أو حالة السيطرة عليها يضيف PB 1. لا يضيف الإجراء الواحد أكثر من PB 1، لكن الدور نفسه قد يجمع عدة PB إذا تضمن إجراءات مستقلة متعددة بالكرة.

الحادث	PB
تحرك حامل الكرة خانة أو خانتين	PB 1+
تسليم يدوي كامل حتى المستلم النهائي	PB 1+
تحرك حامل الكرة الجديد بعد التسليم اليدوي	PB 1+ إضافية
تمريرة قصيرة أو طويلة	PB 1+
إفلات قسري يغير السيطرة/الاستحواذ	PB 1+
الحصول على حيازة كرة حرة	PB 1+
إعادة البدء الدفاعية بعد الاستعادة	PB 1+ إضافية
إجراءات لا تغير حالة الكرة	PB 0

لا يضيف التسليم اليدوي PB عن كل قطعة وسيطة في السلسلة. ينتهي الإجراء الكامل عند المستلم النهائي القانوني وقيمه PB 1. وإذا تحرك ذلك المستلم بعد ذلك أو مرر أو نفذ تسليمياً يدوياً آخر، أضاف كل إجراء جديد PB الخاصة به.

لماذا يمكن أن نتوقف ساعة الكرة؟

لأنها إغراء استراتيجي وليست ساعة توقيت علمية. يستطيع ATK إبقاء الكرة ساكنة وتوفير PB، لكن DEF يحصل على أدوار لاحتلال المساحات وإغلاق المسارات وصناعة الضغط أو إجبار الخصم على إنفاق PE. من يراقب الساعة أكثر مما ينبغي قد يتوقف عن قراءة اللوحة. هذا التوتر مقصود.

3. PBDEF وPBATK: لكل PB وجهان

تُسجل كل PB في الوقت نفسه من جانبي المواجهة. لا توجد PB بلا مقابل.

عندما تنتمي PB إلى هجوم أحد المدربين، يضيف ذلك المدرب PBATK 1 ويضيف منافسه PBDEF 1. ويمكن للاعب نفسه أن يجمع العددين في الشوط ذاته لأن الاستحواذ قد يتغير عدة مرات.

التسجيل المتزامن	الحالة
ATK +1 PBATK · DEF +1 PBDEF	يحرك ATK الكرة أو يقلعها
ينتقل المستعيد إلى دور ATK، وتفتح PB الخاصة بالاستعادة حسابها الهجومي: المستعيد +1 PBATK · المنافس +1 PBDEF.	يستعيد DEF الكرة ويختار الاستمرار
تنتج الاستعادة + إعادة البدء 2 PBATK : ATK +2 PBDEF · DEF. لا يتولى DEF دور ATK ويعيد الاستحواذ إلى المنافس.	يستعيد DEF الكرة ويختار إعادة البدء الدفاعية

عند نهاية الشوط يبقى العدادان مسجلين، لكن النتيجة تحدد أي قراءة لها الوزن: من يسجل يقيم عبر PBATK، ومن لا يسجل يقدم القراءة الدفاعية PBDEF. وفي 0-0 تتم المقارنة بينهما بواسطة الرصيد الدفاعي.

4. استعادة الاستحواذ: الاستمرار أو إعادة البدء الدفاعية

الاستمرار — يحتفظ DEF بالوضع والكرة، وينتقل إلى ATK بينما ينتقل المنافس إلى DEF. تُحسب الاستعادة PBATK للمستعيد وPBDEF للمنافس، ثم يستمر تناوب الأدوار بصورة عادية.

إعادة البدء الدفاعية — يتنازل DEF طوعاً عن الاستحواذ، ويعود إلى التشكيل الابتدائي ويبقى DEF. يعود المنافس إلى ATK. وتبقى PE لدى الطرفين لأن الشوط مستمر. تضيف الاستعادة + إعادة البدء 2 PBDEF إلى DEF و2 PBATK إلى ATK.

يُعلن الاختيار لحظة استعادة الاستحواذ، قبل استخدام الوضع الجديد للتحضير لقرار آخر، ولا يمكن التراجع عنه.

5. الساعتان وحد الدور

يمكن أن تتوقف الساعة الاستراتيجية. أما الساعة الفعلية للمنافسة فلا.

PB	ساعة الكرة — عدّاد PB. لا يتقدم إلا عبر الإجراءات التي تولد PB.	40:00	الساعة الحقيقية — 40 دقيقة لكل شوط. تستمر حتى إن بقيت الكرة ساكنة أو جمعت PE أو استغرق اللاعب وقتاً لحساب تسلسل.
s 60	ساعة الدور — معيار مؤقت قدره 60 ثانية لمرحلة الإجراءات. إنها قاعدة لمكافحة المماطلة وليست مقياساً ثالثاً للنتيجة. يمكن للمنظم إعلان 90 أو 120 ثانية قبل المنافسة، بشرط تطبيقها بالتساوي على الجميع.		

9. التحكم والسلوك والمساعدة الخارجية

- عند انتهاء وقت الدور لا يمكن بدء إجراء جديد.
- يمكن إكمال إجراء قانوني أعلن قبل الإشارة من دون فتح إجراء آخر.
- تتحول PA غير المنفقة تلقائياً إلى PE، بمعدل 1 PE = 1 PA، كاستثناء خاص بالمنافسة.
- توقف مراجعة تحكيمية جوهرية الساعات المعنية.

مسودة تنافسية - أساس تقييم V6

تُمنح مرحلة فك الارتباط مؤقتاً 30 ثانية إضافية. إذا لم يحل اللاعب جميع مهام فك الارتباط الإلزامية، يحصل المنافس على 30 ثانية لاختيار الخيارات القانونية المتبقية. وإذا لم ينتهِ هو أيضاً، يغلق الحكم المرحلة فوراً بحل قانوني.

6. Final Drive: ضغط نهاية الشوط

الوقت الإضافي ليس زمنًا محايداً: فهو يزيد عمداً الطاقة والحساب وتفرع الاحتمالات.

- بعد إكمال الدور الذي بدأ قبل 40:00، لا يجوز لصاحب الاستحواذ إعلان Final Drive إلا إذا كان لديه 2 PE على الأقل وبطاقة لاعب واحدة على الأقل في اليد.
- حتى 20 دقيقة إضافية كحد أقصى من الساعة الحقيقية.
- يكون أول دور جديد في Final Drive دائماً من نصيب DEF.
- حد مؤقت: 180 ثانية لكل دور. لا يوجد عدد ثابت من الأدوار؛ الحاكم هو الحد الإجمالي البالغ 20 دقيقة.
- في بداية كل دور خاص به، يحصل المدرب على 1+ PE.
- تأش داون: نهاية فورية للشوط. استعادة الاستحواذ: يطبق الاستمرار/إعادة البدء الدفاعية ويستمر Final Drive ما دام الوقت متاحاً.
- عند بلوغ 20:00 لا يبدأ دور جديد؛ ويمكن للدور الذي بدأ بالفعل أن يكتمل ضمن حد 180 ثانية.

إذا لم يبق في يد المدرب أي بطاقة لاعب عند نهاية دوره، فيجوز له استعادة بطاقة مستخدمة واحدة كحد أقصى. وإذا فعل ذلك، يجوز للمنافس أيضاً استعادة بطاقة واحدة من رميته، حتى لو بقيت لديه بطاقات في اليد، وذلك مباشرة قبل دوره التالي.

7. كيف تُحسم المباراة

ليست كل حالات التعادل متساوية. تسأل BALL سؤالاً مختلفاً بحسب ما حدث على اللوحة.

النتيجة	القراءة	المعيار
1-0 / 2-0 0	فوز بالتأش داون	يفوز من سجل عدداً أكبر من التأش داون. ولا يمكن لأي حساب PB أن يعكس هذه النتيجة.
1-1	الكفاءة الهجومية	يفوز من احتاج إلى PBATK أقل لبناء التأش داون انخاص به. ولا يُصَفَّر العداد عند فقد الاستحواذ ثم استعادته داخل الشوط نفسه.
0-0	التفوق الدفاعي	يفوز من يحقق الرصيد الأكبر $SD = PBDEF - PBATK$. ليس هذا تعادلاً فارغاً؛ بل يقيس من أجبر المنافس على استهلاك وقت كرة أكثر مما استهلكه هو من دون تسجيل TD.

1-1

التفسير: TD 1 خلال PB 2 يعادل وتيرة TD 10 لكل PB 20؛ و TD 1 خلال PB 4 يعادل 5 لكل PB 20. لا يعني ذلك أن مباراة حقيقية ستكرر النمط نفسه حرفياً؛ إنها صياغة تجريدية لمقارنة الوتيرة من دون لعب عشرات حالات الاستحواذ المتكافئة.

0-0

- إذا تعادل SD: الأكثر في استعادات الاستحواذ الدفاعية.
- إذا استمر التعادل: الأقل في متوسط PB حتى الاستعادة.
- إذا استمر: الأبعد في الاختراق الهجومي الذي تم بلوغه.
- إذا استمر: الأقل PB للوصول إلى ذلك الاختراق.
- لا يسجل التعادل، في الصيغ التي تسمح به، إلا إذا استمر التطابق التام بعد هذه المعايير. أما الأدوار الإقصائية فتتطلب كسر التعادل المتناظر الذي يحدده المنظم.

إجبار المنافس على استهلاك PB استراتيجية مشروعة. يستطيع من سجل بالفعل أن يحاول جعل منافسه يستهلك الكثير من PBATK؛ وحتى إذا عادل المنافس 1-1، فإن التأش داون الأبطأ يخسر كسر التعادل.

8. تنظيم الجولة

تحاول المنافسة توحيد سياق اللعب، لا القواعد وحدها.

تبدأ جميع الأشواط الأولى في الجولة بإشارة مشتركة. ولا تبدأ أي طاولة الشوط الثاني من تلقاء نفسها. يبدأ الشوط الثاني بإشارة مشتركة جديدة بعد انتهاء آخر شوط أول نشط — بما في ذلك Final Drive — ومرور 10 دقائق على الأقل منذ تلك اللحظة. ومن ينتهي مبكراً يحصل على راحة أطول.

الغاية أن تخوض جميع الطاومات كل شوط في بيئة متقاربة: نفس لحظة الجولة تقريباً، وضوضاء وتوتر وضغط عام متشابه.

9. التحكم والسلوك والمساعدة الخارجية

- يجب أن يبقى عدّاد PB ظاهراً، وتُصحح أي مخالفة في التسجيل عند وقوعها.
- الاحتفاظ بالكرة استراتيجياً قانوني. أما استهلاك الوقت الحقيقي من دون لعب، أو تأخير إعادة الوضع، أو إطالة فلك الارتباط عمدًا، فهو ممانلة.
- لا يُسمح بمساعدة استراتيجية من المتفرجين أو الأجهزة أو محركات التحليل أو الذكاء الاصطناعي أو BALL Academy أثناء المباراة أو الاستراحة.
- يمكن استخدام الهاتف كساعة إذا سمحت المنافسة بذلك، من دون أي مساعدة خارجية.
- يجب إعلان قرار الاستمرار/إعادة البدء الدفاعية بوضوح وبصوت مسموع.
- يُترجع عن الإجراء غير القانوني إذا أمكن إعادة بناء الحالة السابقة؛ وإلا يعيد الحكم أقرب حالة قانونية من دون منح المخالف أي أفضلية.

سلم مؤقت: تحذير ← خسارة الدور الجاري ← خسارة الاستحواذ ← خسارة المباراة. يجب أن تكون العقوبة متناسبة وموثقة ومخصصة للمخالفات المتكررة أو الجسيمة.

لماذا توجد هذه القاعدة؟

التنازل/الانسحاب: لمنع رفض لعب شوط من حماية فروق PB أو التلاعب بالترتيب، يسجل اقتراح العمل التنازل كهزيمة إدارية 0-2. ويمكن الاحتفاظ ببيانات شوط غير مكتمل لأغراض البحث، لكن لا ينبغي أن تدخل في المؤشرات التنافسية. تبقى هذه القاعدة مؤقتة إلى أن تختبر في المنافسات.

10. الراحة والإرهاق والظروف الإدراكية

لا تدعي BALL أن 40 دقيقة حد بيولوجي عالمي. مدة اللعب والراحة قرارات تصميم تسترشد بالأدلة وليست ثوابت فسيولوجية.

- الابتعاد عن اللوحة وتحويل التركيز خلال معظم فترة الراحة.
- الوقوف والقيام بحركة خفيفة إذا سمح المكان.
- الحفاظ على ترطيب طبيعي وتوفير الماء.
- تقليل الضوضاء إذا كانت مزعجة، وتقبل سدادات الأذن إذا ظلت الإشارات الرسمية مسموعة.
- إغماض العينين أو التنفس بهدوء تفضيل شخصي وليس أفضلية مضمونة.
- لا يوجد إلزام بالأكل أو النوم أو اتباع طقس معين خلال عشر دقائق.
- يوصى مؤقتاً بفواصل لا يقل عن 20 دقيقة بين المباريات الكاملة قبل المباراة التالية للاعب نفسه.

الأساس والدراسات

يُظهر الانتباه المستدام عادة آثار الزمن المستغرق في المهمة، لكن لا توجد دقيقة عالمية «ينتهي» عندها التركيز. وتبين دراسات فترات الراحة أن قطع المهمة قد يغير تراجع اليقظة، وأن طول الراحة يؤثر في التحسن الفوري والأداء اللاحق. كما أن الترطيب الطبيعي توصية حذرة، إذ ارتبط الجفاف الخفيف في بعض التجارب بضعف اليقظة والذاكرة العاملة أو بزيادة التعب وتغير المزاج.

11. حزمة المنافسة · الطباعة وPDF

لا توجد حسابات أو تسجيلات أو منافسات عامة على الإنترنت. هذه الصفحة صندوق أدوات لتنظيم منافسة فعلية.

الملاحق جزء من وثيقة الطباعة نفسها. ينتج زر الطباعة في دفعة واحدة قواعد المنافسة كاملة متبوعة بجميع النماذج. وتُنشأ ملفات PDF القابلة للتنزيل من المصدر نفسه وتعيد استخدام تنسيق كتاب قواعد BALL.

01	A · محضر المباراة	02	B · سجل الأدوار وPB — الشوط الأول
03	C · سجل الأدوار وPB — الشوط الثاني	04	D · السجل التراكمي للاعب
05	E · ورقة الجولة	06	F · الترتيب العام
07	G · دوري 8 لاعبين	08	H · إقصاء مباشر · 4
09	I · إقصاء مباشر · 8	10	J · إقصاء مباشر · 16
11	K · مرجع سريع للطاولة		

تستخدم الطباعة مباشرة اللغة التحريرية لكتاب قواعد BALL. ولا تُطبع عناصر التنقل أو أدوات التحكم أو واجهة الويب.

A · محضر المباراة

الوثيقة الرئيسية للطاولة

المنافسة

الجدول

الطاولة

التاريخ

اللاعب B	اللاعب A	
		الاسم
☐ ATK ☐ DEF	☐ ATK ☐ DEF	الشوط الأول
☐ ATK ☐ DEF	☐ ATK ☐ DEF	الشوط الثاني

الشوط الأول

الاستعدادات	PBDEF B	PBATK B	PBDEF A	PBATK A	TD

الشوط الثاني

الاستعدادات	PBDEF B	PBATK B	PBDEF A	PBATK A	TD

النتيجة:

الفائز: المعيار:

الحكم · التوقيع

اللاعب B · التوقيع

اللاعب A · التوقيع

B · سجل الأدوار وPB

الشوط الأول · صف لكل دور

المنافسة الجولة الطاولة التاريخ

#	اللاعب	الدور	إجراء الكرة	PB	PBATK A	PBDEF A	PBATK B	PBDEF B	PE عند النهاية	ملاحظات
01										
02										
03										
04										
05										
06										
07										
08										
09										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										
17										
18										
19										
20										
21										
22										

C · سجل الأدوار وPB

الشوط الثاني · صف لكل دور

المنافسة الطاولة الجريدة التاريخ

ملاحظات	PE عند النهاية	PBDEF B	PBATK B	PBDEF A	PBATK A	PB	إجراء الكرة	الدور	اللاعب	#
										01
										02
										03
										04
										05
										06
										07
										08
										09
										10
										11
										12
										13
										14
										15
										16
										17
										18
										19
										20
										21
										22

D · السجل التراكمي للاعب

ورقة لكل مشارك

اللاعب المنافسة

المرحلة	المنافس	الشوط الأول	الشوط الثاني	النتيجة	PBATK	PBDEF	REC	ملاحظات
01								
02								
03								
04								
05								
06								
07								
08								
09								
10								
11								
12								

مب	ف
ن	خ
+TD	-TD
PBATK	PBDEF
SD	REC

E · ورقة الجولة

متابعة متزامنة للطاولات

المنافسة الجولة البداية 1 البداية 2

الطاوله	اللاعب A	اللاعب B	النتيجه	الفائز	المعيار	المحضر سليم
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						

F . الترتيب العام

الجملة

المنافسة

[illegible]

G · دوري · 8 لاعبين

جدول كل لاعب ضد الجميع

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

الجدولة 2

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

الجدولة 1

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

الجدولة 4

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

الجدولة 3

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

الجدولة 6

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

الجدولة 5

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

الجدولة 7

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

H · إقصاء مباشر · 4

نصف النهائي، النهائي والبطل

البطل

النهائي

نصف النهائي

1

1

1

2

I · إقصاء مباشر · 8

ربع النهائي، نصف النهائي، النهائي والبطل

ربع النهائي

نصف النهائي

النهائي

البطل

1

1

2

1

1

3

2

4

J · إقصاء مباشر · 16

دور الـ 16 وربع النهائي

ربع النهائي

دور الـ 16

1

1

2

2

4

3

5

6

4

7

8

J.2 · إقصاء مباشر · 16

نصف النهائي، النهائي والبطل

البطل

النهائي

نصف النهائي

1

1

1

2

K · مرجع سريع للطاولة

للرجوع إليه أثناء المباراة

PB

الساعات

الساعة الحقيقية — 40 دقيقة لكل شوط. تستمر حتى إن بقيت الكرة ساكنة أو جُمعت PE أو استغرق اللاعب وقتاً لحساب تسلسل.

ساعة الدور — معيار مؤقت قدره 60 ثانية لمرحلة الإجراءات. إنها قاعدة لمكافحة المماطلة وليست مقياساً ثالثاً للنتيجة. يمكن للبنظم إعلان 90 أو 120 ثانية قبل المنافسة، بشرط تطبيقها بالتساوي على الجميع.

FINAL DRIVE

- بعد إكمال الدور الذي بدأ قبل 40:00، لا يجوز لصاحب الاستحواذ إعلان Final Drive إلا إذا كان لديه 2 PE على الأقل وبطاقة لاعب واحدة على الأقل في اليد.
- حتى 20 دقيقة إضافية كحد أقصى من الساعة الحقيقية.
- يكون أول دور جديد في Final Drive دائماً من نصيب DEF.
- حد مؤقت: 180 ثانية لكل دور. لا يوجد عدد ثابت من الأدوار؛ الحاكم هو الحد الإجمالي البالغ 20 دقيقة.

النتيجة

$$SD = \leftarrow 0-0 \cdot \text{الأقل} \cdot \text{PBATK} \leftarrow 1-1 \cdot \text{التأش داون} \leftarrow 1-0 / 2-0$$
$$\text{PBDEF} - \text{PBATK} \text{ الأكبر.}$$

PBATK / PBDEF

عندما تنتمي PB إلى هجوم أحد المدربين، يضيف ذلك المدرب 1+ PBATK ويضيف منافسه 1+ PBDEF. ويمكن للاعب نفسه أن يجمع العددين في الشوط ذاته لأن الاستحواذ قد يتغير عدة مرات.

استعادة الاستحواذ

الاستمرار — يحتفظ DEF بالوضع والكرة، وينتقل إلى ATK بينما ينتقل المنافس إلى DEF. تُحسب الاستعادة PBATK للمستعيد وPBDEF للمنافس، ثم يستمر تناوب الأدوار بصورة عادية.

إعادة البدء الدفاعية — يتنازل DEF طوعاً عن الاستحواذ، ويعود إلى التشكيل الابتدائي ويتبقى DEF. يعود المنافس إلى ATK. وتبقى PE لدى الطرفين لأن الشوط مستمر. تضيف الاستعادة + إعادة البدء 2 PBDEF إلى DEF و2 PBATK إلى ATK.