

BALL · COMPÉTITION

BALL

RÈGLEMENT DE COMPÉTITION



BROUILLON COMPÉTITIF · V6

TOUCHDOWN · TEMPS DE BALLON · DÉFENSE

RÈGLEMENT DE COMPÉTITION

Un match, deux horloges, une seule priorité

Règles de table, horloges, points de ballon, résultat, organisation et feuilles de contrôle dans un seul document.

CE QUI CHANGE LORSQUE BALL ENTRE EN COMPÉTITION

BALL ne remplace pas le score par une formule. Il demande d’abord qui a inscrit le plus de touchdowns. Ce n’est que lorsque le score ne suffit pas qu’il utilise l’Horloge du Ballon pour distinguer efficacité offensive ou domination défensive.

L’Horloge du Ballon peut être volontairement trompée. L’Horloge Réelle, non. Cette tension crée des objectifs secondaires sans permettre à un joueur de s’approprier le temps physique de la compétition.

1. STRUCTURE DU MATCH

Deux mi-temps symétriques. Chaque mi-temps constitue une occasion complète et admet au maximum un touchdown.

PREMIÈRE MI-TEMPS	40 min réglementaires. A commence ATK et B DEF. DEF joue le premier tour.	PAUSE	10 min minimum. Tous les PE sont supprimés, toutes les Cartes de joueur sont récupérées et la mise en place initiale est préparée à nouveau.
DEUXIÈME MI-TEMPS	40 min réglementaires. Les rôles initiaux sont inversés : celui qui a commencé ATK commence DEF, et inversement.	FINAL DRIVE	Chaque mi-temps peut être prolongée de 20 min supplémentaires au maximum si les conditions d’accès sont remplies.

TD

Un touchdown met immédiatement fin à la mi-temps, qu’il soit inscrit par l’entraîneur qui a commencé ATK ou par celui qui a récupéré le ballon pendant cette mi-temps. Aucune nouvelle série ne commence après un touchdown.

2. POINT DE BALLON (PB) : L'HORLOGE STRATÉGIQUE

PB ne mesure ni secondes ni cases. Il mesure les changements pertinents de l'état du ballon.

Chaque action légale qui modifie effectivement la case du ballon, son porteur ou son état de contrôle ajoute 1 PB. Une même action ajoute au maximum 1 PB, mais un même tour peut ajouter plusieurs PB s'il enchaîne plusieurs actions distinctes avec le ballon.

ÉVÉNEMENT	PB
Déplacement du porteur de 1 ou 2 cases	+1 PB
Hand-off complet jusqu'au receveur final	+1 PB
Le nouveau porteur se déplace après le Hand-off	+1 PB supplémentaire
Passe courte ou longue	+1 PB
Fumble forcé qui change le contrôle/la possession	+1 PB
Prendre possession d'un ballon libre	+1 PB
Réinitialisation défensive après récupération	+1 PB supplémentaire
Actions sans changement du ballon	0 PB

Un Hand-off n'ajoute pas un PB pour chaque pièce intermédiaire de la chaîne. L'action complète se termine sur le receveur final légal et vaut 1 PB. Si ce receveur se déplace ensuite, passe ou effectue un autre Hand-off, chaque nouvelle action ajoute son propre PB.

POURQUOI L'HORLOGE DU BALLON PEUT-ELLE S'ARRÊTER ?

Parce qu'il s'agit d'une tentation stratégique, et non d'un chronomètre scientifique. ATK peut garder le ballon immobile et économiser des PB, mais DEF obtient des tours pour occuper l'espace, fermer des trajectoires, créer de la pression ou forcer la dépense de PE. Celui qui regarde trop l'horloge peut cesser de regarder le plateau. Cette tension est volontaire.

3. PBATK ET PBDEF : CHAQUE PB A DEUX FACES

Chaque PB est enregistré simultanément des deux côtés de l'affrontement. Il n'existe jamais de PB orphelin.

Lorsqu'un PB appartient à l'attaque d'un entraîneur, cet entraîneur ajoute +1 PBATK et son adversaire ajoute +1 PBDEF. Les joueurs peuvent cumuler les deux compteurs au cours d'une même mi-temps, car la possession peut changer plusieurs fois.

SITUATION	ENREGISTREMENT SIMULTANÉ
ATK déplace ou transfère le ballon	ATK +1 PBATK · DEF +1 PBDEF
DEF récupère et choisit CONTINUITÉ	Le récupérateur passe ATK ; le PB de la récupération ouvre son compte offensif : récupérateur +1 PBATK · adversaire +1 PBDEF.
DEF récupère et choisit RÉINITIALISATION DÉFENSIVE	La récupération + la réinitialisation produisent 2 PB : DEF +2 PBDEF · ATK +2 PBATK. DEF n'assume jamais le rôle ATK et rend la possession.

À la fin d'une mi-temps, les deux compteurs restent enregistrés, mais le résultat détermine quelle lecture compte : celui qui marque est évalué par son PBATK ; celui qui ne marque pas fournit la lecture défensive PBDEF. En cas de 0-0, les deux sont comparés au moyen du Solde Défensif.

4. RÉCUPÉRATION : CONTINUITÉ OU RÉINITIALISATION DÉFENSIVE

CONTINUITÉ — DEF conserve la position et le ballon, passe ATK et l'adversaire passe DEF. La récupération compte comme PBATK du récupérateur et PBDEF de l'adversaire ; l'alternance normale reprend ensuite.

RÉINITIALISATION DÉFENSIVE — DEF renonce volontairement à la possession, revient à la mise en place initiale et reste DEF. L'adversaire redevient ATK. Les PE des deux joueurs sont conservés puisque la mi-temps continue. Récupération + réinitialisation ajoutent 2 PBDEF pour DEF et 2 PBATK pour ATK.

Le choix est déclaré au moment même de la récupération, avant d'utiliser la nouvelle situation pour préparer une autre décision, et il est irrévocable.

5. LES DEUX HORLOGES ET LA LIMITE DE TOUR

L’horloge stratégique peut s’arrêter. Le temps physique de la compétition, non.

PB	HORLOGE DU BALLON — compteur de PB. Elle n’avance que par des actions qui génèrent des PB.	40:00	HORLOGE RÉELLE — 40 minutes par mi-temps. Elle continue même si le ballon reste immobile, si des PE sont accumulés ou si une séquence est réfléchie.
60 s	HORLOGE DE TOUR — standard provisoire de 60 s pour la phase d’action. C’est une règle anti-stalling, pas une troisième mesure de score. L’organisateur peut annoncer 90 ou 120 s avant la compétition, toujours de manière uniforme.		

9. ARBITRAGE, CONDUITE ET ASSISTANCE EXTERNE

- À l’expiration du tour, aucune nouvelle action ne peut être commencée.
- Une action légale déclarée avant le signal peut être terminée sans ouvrir une autre action.
- Les PA non dépensés sont automatiquement convertis en PE, 1 PA = 1 PE, à titre d’exception de compétition.
- Une consultation arbitrale substantielle arrête les horloges concernées.

BROUILLON COMPÉTITIF · BASE D’ÉVALUATION POUR V6

La phase de déblocage dispose provisoirement de 30 s supplémentaires. Si le joueur ne résout pas tous les déblocages obligatoires, l’adversaire dispose de 30 s pour choisir les options légales restantes. S’il ne termine pas non plus, l’arbitre clôt la phase par une résolution légale immédiate.

6. FINAL DRIVE : PRESSION EN FIN DE MI-TEMPS

La prolongation n'est pas un temps neutre : elle augmente volontairement l'énergie, le calcul et la ramification.

- Après avoir terminé le tour commencé avant 40:00, le possesseur peut déclarer Final Drive uniquement s'il dispose d'au moins 2 PE et d'au moins 1 Carte de joueur en main.
 - Maximum 20 min supplémentaires d'Horloge Réelle.
 - Le premier nouveau tour du Final Drive revient toujours à DEF.
 - Limite provisoire : 180 s par tour. Il n'y a pas de nombre fixe de tours ; la limite totale de 20 min prévaut.
 - Au début de chacun de ses propres tours, l'entraîneur reçoit +1 PE.
 - Touchdown : fin immédiate de la mi-temps. Récupération : appliquer Continuité/Réinitialisation défensive et le Final Drive se poursuit tant qu'il reste du temps.
 - À 20:00, aucun nouveau tour ne commence ; celui déjà commencé peut se terminer dans sa limite de 180 s.
-

Si, à la fin de son tour, un entraîneur n'a aucune Carte de joueur en main, il peut récupérer au maximum 1 carte déjà utilisée. S'il le fait, l'adversaire peut lui aussi récupérer 1 carte de sa défausse, même s'il lui reste encore des cartes, immédiatement avant son prochain tour.

7. COMMENT LE MATCH EST DÉCIDÉ

Tous les scores à égalité ne signifient pas la même chose. BALL pose une question différente selon ce qui s'est passé sur le plateau.

SCORE	LECTURE	CRITÈRE
2-0 / 1-0	VICTOIRE PAR TOUCHDOWNS	Gagne celui qui a inscrit le plus de touchdowns. Aucun calcul de PB ne peut inverser ce résultat.
1-1	EFFICACITÉ OFFENSIVE	Gagne celui qui a eu besoin de moins de PBATK pour construire son touchdown. Le compteur n'est pas remis à zéro lorsqu'il perd puis récupère la possession au cours de cette mi-temps.
0-0	DOMINATION DÉFENSIVE	Gagne celui qui obtient le plus grand $SD = PBDEF - PBATK$. Ce n'est pas une égalité vide : il mesure qui a fait consommer à l'adversaire plus de temps de ballon qu'il n'en a lui-même consommé sans obtenir de TD.

1-1

Interprétation : 1 TD en 2 PB équivaut à un rythme de 10 TD pour 20 PB ; 1 TD en 4 PB équivaut à 5 pour 20 PB. Il n'est pas affirmé qu'un match réel répètera exactement ce schéma : c'est une abstraction permettant de comparer des rythmes sans jouer des dizaines de possessions équivalentes.

0-0

- Si le SD est à égalité : davantage de récupérations défensives.
- Si l'égalité persiste : PB moyen plus faible jusqu'à récupération.
- Si l'égalité persiste : plus grande pénétration offensive atteinte.
- Si l'égalité persiste : moins de PB pour atteindre cette pénétration.
- Seule une égalité exacte après ces critères peut être enregistrée comme match nul dans les formats qui l'autorisent ; une phase à élimination directe exige le départage symétrique défini par l'organisateur.

Forcer des PB est une stratégie légitime. Celui qui a déjà marqué peut tenter de faire consommer beaucoup de PBATK à son adversaire ; même si celui-ci égalise à 1-1, un touchdown plus lent perd le départage.

8. ORGANISATION DE LA RONDE

La compétition cherche à égaliser non seulement les règles, mais aussi le contexte de jeu.

Toutes les premières mi-temps d'une ronde commencent sur un signal commun. Aucune table ne commence seule la deuxième mi-temps. La deuxième mi-temps débute sur un nouveau signal commun lorsque la dernière première mi-temps encore active — Final Drive compris — est terminée et qu'au moins 10 min se sont écoulées depuis ce moment. Ceux qui terminent plus tôt bénéficient de davantage de repos.

L'objectif est que toutes les tables abordent chaque mi-temps dans un environnement comparable : même moment de la ronde, bruit, tension et pression générale similaires.

9. ARBITRAGE, CONDUITE ET ASSISTANCE EXTERNE

- Le compteur de PB doit rester visible ; toute divergence est corrigée au moment où elle apparaît.
 - Conserver stratégiquement le ballon est légal. Consommer du temps réel sans jouer, retarder les remises en place ou prolonger artificiellement les déblocages constitue du stalling.
 - Aucune aide stratégique de spectateurs, dispositifs, moteurs d'analyse, IA ou BALL Academy n'est autorisée pendant le match ou la pause.
 - Les téléphones peuvent servir de chronomètre si la compétition l'autorise, sans assistance externe.
 - La décision Continuité/Réinitialisation défensive doit être déclarée clairement et de manière audible.
 - Une action illégale est annulée si l'état précédent peut être reconstruit ; sinon, l'arbitre restaure l'état légal le plus proche sans créer d'avantage pour le contrevenant.
-

Échelle provisoire : avertissement → perte du tour en cours → perte de possession → perte du match. La sanction doit être proportionnée, documentée et réservée aux infractions répétées ou graves.

POURQUOI CETTE RÈGLE EXISTE

Concession/abandon : afin d'empêcher qu'un refus de jouer une mi-temps protège des écarts de PB ou manipule le classement, la proposition de travail enregistre la concession comme défaite administrative 0-2. Les données d'une mi-temps incomplète peuvent être conservées pour la recherche, mais ne doivent pas contaminer les indices compétitifs. Cette règle reste provisoire jusqu'à validation en compétition.

10. REPOS, FATIGUE ET CONDITIONS COGNITIVES

BALL n'affirme pas que 40 minutes constituent une limite biologique universelle. La durée et le repos sont des décisions de conception informées par les données disponibles, et non des constantes physiologiques.

- S'éloigner du plateau et changer de centre d'attention pendant la majeure partie de la pause.
- Se lever et effectuer un mouvement léger si l'espace le permet.
- Maintenir une hydratation normale et de l'eau accessible.
- Réduire le bruit s'il est gênant ; les bouchons d'oreille sont admis s'ils permettent d'entendre les signaux officiels.
- Fermer les yeux ou respirer calmement relève d'une préférence personnelle, et non d'un avantage garanti.
- Il n'existe aucune obligation de manger, dormir ou suivre un rituel précis pendant 10 minutes.
- Entre deux matchs complets, un minimum provisoire de 20 min avant le prochain match du même joueur est recommandé.

FONDEMENTS ET ÉTUDES

L'attention soutenue présente souvent des effets liés au temps passé sur la tâche, mais il n'existe pas de minute universelle à partir de laquelle la concentration « s'arrête ». Les études sur les pauses montrent qu'interrompre la tâche peut modifier la baisse de vigilance et que la durée de la pause influence le rebond immédiat et les performances ultérieures. Une hydratation normale est également une recommandation prudente : dans certaines expériences, une légère déshydratation a été associée à une vigilance ou une mémoire de travail moindres, ainsi qu'à davantage de fatigue ou à une dégradation de l'humeur.

11. KIT DE COMPÉTITION · IMPRESSION ET PDF

Il n’y a ni comptes, ni inscriptions, ni compétitions publiques. Cette page est une boîte à outils pour organiser une compétition physique.

Les annexes font partie du même document d’impression. Le bouton Imprimer produit en une seule impression le règlement complet suivi de toutes les feuilles. Les PDF téléchargeables proviennent de la même source et réutilisent la mise en page du Règlement de BALL.

01	A · Feuille de match	02	B · Contrôle des tours et PB — Première mi-temps
03	C · Contrôle des tours et PB — Deuxième mi-temps	04	D · Fiche cumulée du joueur
05	E · Feuille de ronde	06	F · Classement général
07	G · Ligue de 8 joueurs	08	H · Élimination directe · 4
09	I · Élimination directe · 8	10	J · Élimination directe · 16
11	K · Référence rapide de table		

L’impression utilise directement la grammaire éditoriale du Règlement de BALL. La navigation, les commandes et l’interface web ne sont pas imprimées.

A · FEUILLE DE MATCH

Document principal de table

COMPÉTITION _____ RONDE _____ TABLE _____ DATE _____

	Joueur A	Joueur B
NOM		
PREMIÈRE MI-TEMPS	ATK ☐ DEF ☐	ATK ☐ DEF ☐
DEUXIÈME MI-TEMPS	ATK ☐ DEF ☐	ATK ☐ DEF ☐

PREMIÈRE MI-TEMPS

TD	PBATA	PBDEF A	PBATA B	PBDEF B	RÉCUPÉRATIONS

DEUXIÈME MI-TEMPS

TD	PBATA	PBDEF A	PBATA B	PBDEF B	RÉCUPÉRATIONS

Résultat: _____

Vainqueur: _____ Critère: _____

Joueur A · Signature

Joueur B · Signature

Arbitre · Signature

B · CONTRÔLE DES TOURS ET PB

Première mi-temps · une ligne par tour

COMPÉTITION _____ RONDE _____ TABLE _____ DATE _____

#	JOUEUR	RÔLE	ACTION DE BALLON	PB	PBATA	PBDEF A	PBATA B	PBDEF B	PE FIN	NOTES
01										
02										
03										
04										
05										
06										
07										
08										
09										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										
17										
18										
19										
20										
21										
22										

TD: _____ PBATA: _____ PBDEF A: _____ PBATA B: _____ PBDEF B: _____ Récupérations: _____

C · CONTRÔLE DES TOURS ET PB

Deuxième mi-temps · une ligne par tour

COMPÉTITION _____ RONDE _____ TABLE _____ DATE _____

#	JOUEUR	RÔLE	ACTION DE BALLON	PB	PBATK A	PBDEF A	PBATK B	PBDEF B	PE FIN	NOTES
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: _____ Récupérations: _____

D · FICHE CUMULÉE DU JOUEUR

Une feuille par participant

Joueur _____ Compétition _____

Ronde	Adversaire	Première mi-temps	Deuxième mi-temps	Résultat	PBatk	PBDEF	REC	Notes
01								
02								
03								
04								
05								
06								
07								
08								
09								
10								
11								
12								

MJ _____

N _____

TD+ _____

PBatk _____

SD _____

V _____

D _____

TD- _____

PBDEF _____

REC _____

E · FEUILLE DE RONDE

Contrôle simultané des tables

COMPÉTITION _____ RONDE _____ DÉBUT 1 _____ DÉBUT 2 _____

TABLE	JOUEUR A	JOUEUR B	RÉSULTAT	VAINQUEUR	CRITÈRE	FEUILLE OK
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						

COMPÉTITION _____ RONDE _____

[illegible]

G · LIGUE · 8 JOUEURS

Calendrier toutes rondes

1 _____

3 _____

5 _____

7 _____

2 _____

4 _____

6 _____

8 _____

RONDE 1

1 _____ - _____ 8

2 _____ - _____ 7

3 _____ - _____ 6

4 _____ - _____ 5

RONDE 2

1 _____ - _____ 7

8 _____ - _____ 6

2 _____ - _____ 5

3 _____ - _____ 4

RONDE 3

1 _____ - _____ 6

7 _____ - _____ 5

8 _____ - _____ 4

2 _____ - _____ 3

RONDE 4

1 _____ - _____ 5

6 _____ - _____ 4

7 _____ - _____ 3

8 _____ - _____ 2

RONDE 5

1 _____ - _____ 4

5 _____ - _____ 3

6 _____ - _____ 2

7 _____ - _____ 8

RONDE 6

1 _____ - _____ 3

4 _____ - _____ 2

5 _____ - _____ 8

6 _____ - _____ 7

RONDE 7

1 _____ - _____ 2

3 _____ - _____ 8

4 _____ - _____ 7

5 _____ - _____ 6

H · ÉLIMINATION DIRECTE · 4

Demi-finales, finale et champion

DEMI-FINALE

FINALE

CHAMPION

1

1

1

2

I · ÉLIMINATION DIRECTE · 8

Quarts, demi-finales, finale et champion

QUARTS DEMI-FINALE FINALE CHAMPION

1

1

2

1

1

3

2

4

J · ÉLIMINATION DIRECTE · 16

Huitièmes et quarts

HUITIÈMES

QUARTS

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

J.2 · ÉLIMINATION DIRECTE · 16

Demi-finales, finale et champion

DEMI-FINALE

FINALE

CHAMPION

1

1

1

2

K · RÉFÉRENCE RAPIDE DE TABLE

Consultation pendant le match

PB

ÉVÈNEMENT	PB
Déplacement du porteur de 1 ou 2 cases	+1 PB
Hand-off complet jusqu’au receveur final	+1 PB
Le nouveau porteur se déplace après le Hand-off	+1 PB supplémentaire
Passe courte ou longue	+1 PB
Fumble forcé qui change le contrôle/la possession	+1 PB
Prendre possession d’un ballon libre	+1 PB
Réinitialisation défensive après récupération	+1 PB supplémentaire

PBATK / PBDEF

Lorsqu’un PB appartient à l’attaque d’un entraîneur, cet entraîneur ajoute +1 PBATK et son adversaire ajoute +1 PBDEF. Les joueurs peuvent cumuler les deux compteurs au cours d’une même mi-temps, car la possession peut changer plusieurs fois.

RÉCUPÉRATION

CONTINUITÉ — DEF conserve la position et le ballon, passe ATK et l’adversaire passe DEF. La récupération compte comme PBATK du récupérateur et PBDEF de l’adversaire ; l’alternance normale reprend ensuite.

RÉINITIALISATION DÉFENSIVE — DEF renonce volontairement à la possession, revient à la mise en place initiale et reste DEF. L’adversaire redevient ATK. Les PE des deux joueurs sont conservés puisque la mi-temps continue. Récupération + réinitialisation ajoutent 2 PBDEF pour DEF et 2 PBATK pour ATK.

HORLOGES

HORLOGE RÉELLE — 40 minutes par mi-temps. Elle continue même si le ballon reste immobile, si des PE sont accumulés ou si une séquence est réfléchie.

HORLOGE DE TOUR — standard provisoire de 60 s pour la phase d’action. C’est une règle anti-stalling, pas une troisième mesure de score. L’organisateur peut annoncer 90 ou 120 s avant la compétition, toujours de manière uniforme.

FINAL DRIVE

- Après avoir terminé le tour commencé avant 40:00, le possesseur peut déclarer Final Drive uniquement s’il dispose d’au moins 2 PE et d’au moins 1 Carte de joueur en main.
- Maximum 20 min supplémentaires d’Horloge Réelle.
- Le premier nouveau tour du Final Drive revient toujours à DEF.
- Limite provisoire : 180 s par tour. Il n’y a pas de nombre fixe de tours ; la limite totale de 20 min prévaut.

RÉSULTAT

2-0 / 1-0 → touchdowns · 1-1 → PBATK le plus faible · 0-0 → SD le plus élevé = PBDEF - PBATK.