

BALL · תחרות

BALL

תקנון התחרות



טיוטת תחרות · V6

טאצ'דאון · זמן כדור · הגנה

תקנון התחרות

משחק אחד, שני שעונים, עדיפות אחת

כללי שולחן, שעונים, נקודות כדור, תוצאה, ארגון ודפי מעקב במסמך אחד.

מה משתנה כש-BALL נכנסת לתחרות

BALL אינה מחליפה את התוצאה בנוסחה. קודם היא שואלת מי השיג יותר טאצ'דאונים. רק כשהתוצאה אינה מספיקה, היא משתמשת בשעון הכדור כדי להבחין בין יעילות התקפית לשליטה הגנתית.

אפשר להטעות את שעון הכדור בכוונה. את שעון הזמן הממשי לא. המתח הזה יוצר החלטות משניות בלי לאפשר לשחקן להשתלט על הזמן הפיזי של התחרות.

1. מבנה המשחק

שתי מחציות סימטריות. כל מחצית היא הזדמנות מלאה ומאפשרת לכל היותר טאצ'דאון אחד.

מחצית ראשונה	40 דקות	הפסקה	10 דקות
	תקניות. A		לפחות.
	פותח כ-		כל ה-PE
	B-ו ATK		מתאפסים,
	.DEF-כ		כל קלפי
	DEF		השחקן
	מבצע את		חוזרים
	התור		ליד,
	הראשון.		והסידור
			ההתחלתי
			מוכן
			מחדש.

מחצית שנייה	40 דקות	FINAL DRIVE	כל מחצית
	תקניות.		יכולה
	תפקידי		להתארך
	הפתיחה		בעד 20
	מתהפכים:		דקות
	מי שפתח		נוספות
	כ-ATK		אם
	פותח כ-		מתקיימים
	DEF		תנאי
	ולחפך.		הכניסה.

TD

טאצ'דאון מסיים מיד את המחצית, בין אם השיג אותו המאמן שפתח כ-ATK ובין אם השיג אותו מי שהשתלט על הכדור במהלך המחצית. לאחר טאצ'דאון לא מתחילה סדרה חדשה.

2. נקודת כדור (PB): השעון האסטרטגי

PB אינה מודדת שניות או משבצות. היא מודדת שינויים משמעותיים במצב הכדור.

כל פעולה חוקית שמשנה בפועל את משבצת הכדור, את נושא הכדור או את מצב השליטה בו מוסיפה 1 PB. פעולה אחת מוסיפה לכל היותר 1 PB, אך באותו תור אפשר לצבור כמה PB אם מחברים פעולות כדור נפרדות.

PB	אירוע
PB 1+	נושא הכדור נע משבצת אחת או שתיים
PB 1+	מסירה מיד ליד מלאה אל המקבל הסופי
PB 1+	נושא הכדור החדש נע אחרי המסירה מיד ליד
PB 1+	מסירה קצרה או ארוכה
PB 1+	השמטת כדור כפויה שמשנה שליטה/החזקה
PB 1+	קבלת החזקה בכדור חופשי
PB 1+ נוספת	חידוש הננתי לאחר השתלטות
PB 0	פעולות שאינן משנות את הכדור

מסירה מיד ליד אינה מוסיפה PB עבור כל כלי ביניים בשרשרת. הפעולה המלאה מסתיימת אצל המקבל החוקי הסופי ושווה 1 PB. אם המקבל נע אחר כך, מוסר או מבצע מסירה מיד ליד נוספת, כל פעולה חדשה מוסיפה PB משלה.

מדוע שעון הכדור יכול לעצור?

מפני שהוא פיתוי אסטרטגי, לא שעון עצר מדעי. ATK יכול להשאיר את הכדור במקום ולחסוך PB, אך DEF מקבל תורות כדי לתפוס שטח, לסגור נתיבים, ליצור לחץ או לאלץ הוצאה של PE. מי שמביט יותר מדי בשעון עלול להפסיק להביט בלוח. המתח הזה מכוון.

3. PBATK ו-PBDEF: לכל PB שני צדדים

כל PB נרשמת בו-זמנית משני צדי העימות. אין PB שאין לה צד שני.

כאשר PB שייכת להתקפה של מאמן, אותו מאמן מוסיף +1 PBATK והיריב מוסיף +1 PBDEF. אותו שחקן יכול לצבור את שני המונים באותה מחצית משום שההחזקה עשויה להתחלף כמה פעמים.

מצב	רישום בו-זמני
ATK מזיז או מעביר את הכדור	ATK +1 PBATK · DEF +1 PBDEF
DEF משתלט ובוחר המשך	השחקן שהשתלט עובר ל-ATK; ה-PB של ההשתלטות פותחת את הספירה ההתקפית שלו: המשתלט +1 PBATK · היריב +1 PBDEF.
DEF משתלט ובוחר חידוש הגנתי	ההשתלטות + החידוש מייצרים 2 PB: PBATK +2 · DEF +2 PBDEF. DEF אינו מקבל את תפקיד ATK ומחזיר את ההחזקה.

בסיום המחצית שני המונים נשארים רשומים, אך התוצאה קובעת איזו קריאה מקבלת משקל: מי שמבקיע נמדד לפי PBATK; מי שאינו מבקיע מספק את הקריאה ההגנתית PBDEF. ב-0-0 משווים בין השתיים באמצעות המאזן ההגנתי.

4. השתלטות: המשך או חידוש הגנתי

המשך — DEF שומר על המיקום ועל הכדור, עובר ל-ATK והיריב עובר ל-DEF. ההשתלטות נרשמת כ-PBATK של המשתלט וכ-PBDEF של היריב; לאחר מכן נמשך חילוף התורות הרגיל.

חידוש הגנתי — DEF מוותר מרצונו על ההחזקה, חוזר לסידור ההתחלתי ונשאר DEF. היריב חוזר ל-ATK. ה-PE של שני הצדדים נשמרים משום שהמחצית נמשכת. השתלטות + חידוש מוסיפים 2 PBDEF ל-DEF ו-2 PBATK ל-ATK.

את הבחירה יש להכריז ברגע ההשתלטות, לפני שמשתמשים במצב החדש כדי להכין החלטה נוספת, והיא בלתי הפיכה.

5. שני השעונים ומגבלת התור

השעון האסטרטגי יכול לעצור. השעון הפיזי של התחרות לא.

שעון הזמן הממשי — 40 דקות לכל מחצית. הוא ממשיך גם אם הכדור אינו זז, אם PE נצברים או אם חושבים על רצף מהלכים.	40:00	שעון הכדור — מונה PB. הוא מתקדם רק בפעולות שמייצרות PB.	PB
		שעון התור — תקן זמני של 60 שניות לשלב הפעולות. זו כלל נגד משיכת זמן, לא מדד ניקוד שלישי. המארגן רשאי להכריז על 90 או 120 שניות לפני התחרות, ובלבד שהמגבלה אחידה לכולם.	s 60

9. שיפוט, התנהגות וסיוע חיצוני

- עם תום זמן התור אי אפשר להתחיל פעולה חדשה.
- אפשר להשלים פעולה חוקית שהוכרזה לפני האות, בלי לפתוח פעולה נוספת.
- PA שלא נוצלו מומרות אוטומטית ל-PE, ביחס של $1 PE = 1 PA$, כחריג תחרותי.
- בירור שיפוט מהותי עוצר את השעונים הרלוונטיים.

טיוטת תחרות · בסיס להערכת V6

לשלב השחרור מוקצות זמנית 30 שניות נוספות. אם השחקן אינו פותר את כל משימות השחרור החובה, היריב מקבל 30 שניות כדי לבחור בין האפשרויות החוקיות שנותרו. אם גם הוא אינו מסיים, השופט סוגר את השלב מיד באמצעות פתרון חוקי.

6. Final Drive: לחץ בסיום המחצית

הארכה אינה זמן ניטרלי: היא מגדילה במכוון את האנרגיה, החישוב והסתעפות האפשרויות.

- לאחר השלמת התור שהתחיל לפני 40:00, בעל ההחזקה רשאי להכריז על Final Drive רק אם יש לו לפחות 2 PE ולפחות קלף שחקן אחד ביד.
- עד 20 דקות נוספות לכל היותר בשעון הזמן הממשי.
- התור החדש הראשון ב-Final Drive שייך תמיד ל-DEF.
- מגבלה זמנית: 180 שניות לתור. אין מספר קבוע של תורות; המגבלה הכוללת של 20 דקות היא הקובעת.
- בתחילת כל תור שלו המאמן מקבל 1+ PE.
- טאצ'דאון: המחצית מסתיימת מיד. השתלטות: מפעילים המשך/חידוש הגנתי וה-Final Drive נמשך כל עוד נשאר זמן.
- בהגעה ל-20:00 לא מתחיל תור חדש; תור שכבר התחיל יכול להסתיים במסגרת מגבלת 180 השניות.

אם בסיום תורו אין למאמן קלפי שחקן ביד, הוא רשאי להחזיר לכל היותר קלף אחד שכבר שומש. אם הוא עושה זאת, גם היריב רשאי להחזיר קלף אחד מערימת הקלפים המשומשים שלו, אפילו אם עדיין יש לו קלפים ביד, מיד לפני תורו הבא.

7. כיצד נקבעת תוצאת המשחק

לא כל מצבי השוויון אומרים אותו דבר. BALL שואלת שאלה אחרת בהתאם למה שקרה על הלוח.

תוצאה	קריאה	קריטריון
1- / 2-0 0	ניצחון בטאצ'דאונים	מנצח מי שהשיג יותר טאצ'דאונים. שום חישוב PB אינו יכול להפוך את התוצאה.
1-1	יעילות התקפית	מנצח מי שנוקק לפחות PBATK כדי לבנות את הטאצ'דאון שלו. המונה אינו מתאפס בעקבות איבוד ההחזקה והשגתה מחדש בתוך אותה מחצית.
0-0	שליטה הגנתית	מנצח מי שמקבל PBATK - PBDEF = SD גבוה יותר. זה אינו תיקו ריק: המדד בוחן מי אילץ את היריב לצרוך יותר זמן כדור מזה שהוא עצמו צריך בלי להשיג TD.

1-1

פירוש: TD 1 ב-PB 2 שקול לקצב של TD 10 לכל PB 20 ; TD 1 ב-PB 4 שקול ל-5 לכל PB 20. אין טענה שמשחק אמיתי יחזור בדיוק על הדפוס הזה; זו הפשטה שמאפשרת להשוות קצבים בלי לשחק עשרות החזקות שקולות.

0-0

- אם SD שווה: יותר השתלטויות הגנתיות.
- אם השוויון נמשך: ממוצע PB נמוך יותר עד להשתלטות.
- אם השוויון נמשך: חדירה התקפית מרבית עמוקה יותר.
- אם השוויון נמשך: פחות PB כדי להגיע לחדירה הזאת.
- רק שוויון מוחלט גם לאחר הקריטריונים האלה יכול להירשם כתיקו בפורמטים שמאפשרים זאת; בשלב הדחה נדרש שובר השוויון הסימטרי שקובע המארגן.

אילוץ היריב לצרוך PB הוא אסטרטגיה לגיטימית. מי שכבר הבקיע יכול לנסות לגרום ליריב לצרוך הרבה PBATK; גם אם היריב משווה ל-1-1, טאצ'דאון איטי יותר מפסיד בשובר השוויון.

8. ארגון הסבב

התחרות מנסה להשוות לא רק את הכללים אלא גם את הקשר המשחק.

כל המחציות הראשונות בסבב מתחילות באות משותף. שום שולחן אינו מתחיל את המחצית השנייה בעצמו. המחצית השנייה מתחילה באות משותף חדש לאחר שהמחצית הראשונה הפעילה האחרונה — כולל Final Drive — הסתיימה, ולאחר שחלפו לפחות 10 דקות מאותו רגע. מי שמסיים מוקדם יותר מקבל מנוחה ארוכה יותר.

המטרה היא שכל השולחנות ייכנסו לכל מחצית בסביבה דומה: אותו שלב בסבב, ורמות דומות של רעש, מתח ולחץ כללי.

9. שיפוט, התנהגות וסיוע חיצוני

- מונה PB חייב להישאר גלוי; כל אי-התאמה מתוקנת ברגע שהיא מתרחשת.
- החזקת הכדור מסיבה אסטרטגית היא חוקית. צריכת זמן ממש בלי לשחק, עיכוב בהחזרת מצב הלוח או הארכה מלאכותית של שלב השחרור נחשבים משיכת זמן.
- אסור לקבל סיוע אסטרטגי מצופים, מכשירים, מנועי ניתוח, בינה מלאכותית או BALL Academy במהלך המשחק או ההפסקה.
- טלפונים יכולים לשמש כשעון אם התחרות מתירה זאת, ללא סיוע חיצוני.
- יש להכריז על החלטת המשך/חידוש הגנתי באופן ברור ונשמע.
- פעולה לא חוקית מוחזרת לאחור אם אפשר לשחזר את המצב הקודם; אם לא, השופט משחזר את המצב החוקי הקרוב ביותר בלי ליצור יתרון למפר.

סולם זמני: אזהרה ← אובדן התור הנוכחי ← אובדן החזקה ← הפסד במשחק. הסנקציה חייבת להיות מידתית, מתועדת ושמורה להפרות חוזרות או חמורות.

מדוע הכלל הזה קיים

כניעה/פרישה: כדי למנוע מצב שבו סירוב לשחק מחצית מגן על הפרשי PB או מאפשר מניפולציה בדירוג, הצעת העבודה רושמת כניעה כהפסד מנהלי 0-2. אפשר לשמור נתונים ממחצית שלא הושלמה לצורכי מחקר, אך אין לכלול אותם במדדים התחרותיים. הכלל מסומן כזמני עד לאימות בתחרות.

10. מנוחה, עייפות ותנאים קוגניטיביים

BALL אינה טוענת ש-40 דקות הן גבול ביולוגי אוניברסלי. משך המשחק והמנוחה הם החלטות תכנון הנשענות על ראיות, לא קבועים פיזיולוגיים.

- להתרחק מהלוח ולשנות את מוקד הקשב במהלך רוב ההפסקה.
- לקום ולבצע תנועה קלה אם המקום מאפשר זאת.
- לשמור על שתייה רגילה ועל מים זמינים.
- להפחית רעש אם הוא מפריע; אטמי אוזניים מותרים אם עדיין אפשר לשמוע אותות רשמיים.
- עצימת עיניים או נשימה רגועה הן העדפה אישית, לא יתרון מובטח.
- אין חובה לאכול, לישון או לבצע טקס מסוים במשך עשר דקות.
- בין משחקים מלאים מומלץ זמנית להמתין לפחות 20 דקות לפני המשחק הבא של אותו שחקן.

בסיס ומחקרים

קשב מתמשך מראה בדרך כלל השפעות של זמן-במשימה, אך אין דקה אוניברסלית שבה הריכוז «נגמר». מחקרים על הפסקות מראים שעצירת המשימה עשויה לשנות את הירידה בערנות, ושאוורך ההפסקה משנה את ההתאוששות המיידית ואת הביצועים לאחר מכן. גם שתייה רגילה היא המלצה זהירה: התייבשות קלה נקשרת בחלק מהניסויים לערנות וזיכרון עבודה ירודים יותר, לעייפות או לשינויים במצב הרוח.

11. ערכת תחרות · הדפסה ו-PDF

אין חשבונות, הרשמות או תחרויות ציבוריות. הדף הזה הוא ערכת כלים לארגון תחרות פיזית.

הנספחים הם חלק מאותו מסמך הדפסה. כפתור ההדפסה מפיק ברצף אחד את תקנון התחרות המלא ולאחריו את כל הטפסים. קובצי ה-PDF להורדה נוצרים מאותו מקור ומשתמשים מחדש בעימוד של ספר החוקים של BALL.

01	A · דוח משחק	02	B · מעקב תורות ו-PB — מחצית ראשונה
03	C · מעקב תורות ו-PB — מחצית שנייה	04	D · כרטיס שחקן מצטבר
05	E · דף סבב	06	F · דירוג כללי
07	G · ליגה ל-8 שחקנים	08	H · הדחה ישירה · 4
09	I · הדחה ישירה · 8	10	J · הדחה ישירה · 16
11	K · דף עזר מהיר לשולחן		

ההדפסה משתמשת ישירות בשפה העריכתית של ספר החוקים של BALL. הניווט, הבקרים וממשק האינטרנט אינם מודפסים.

A · דוח משחק

המסמך הראשי של השולחן

תחרות סבב שולחן תאריך

שחקן B	שחקן A	
		שם
☐ ATK ☐ DEF	☐ ATK ☐ DEF	מחצית ראשונה
☐ ATK ☐ DEF	☐ ATK ☐ DEF	מחצית שנייה

מחצית ראשונה

השתלטויות	PBDEF B	PBATK B	PBDEF A	PBATK A	TD

מחצית שנייה

השתלטויות	PBDEF B	PBATK B	PBDEF A	PBATK A	TD

תוצאה:

מנצח: קריטריון:

B · מעקב תורות ו-PB

מחצית ראשונה · שורה לכל תור

תחרות סבב שולחן תאריך

#	שחקן	תפקיד	פעולת כדור	PB	PBATK A	PBDEF A	PBATK B	PBDEF B	PE בסיום	הערות
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 : _____ השתלטויות : _____

C · מעקב תורות ו-PB

מחצית שנייה · שורה לכל תור

תחרות _____ סבב _____ שולחן _____ תאריך _____

הערות	PE בסיום	PBDEF B	PBATK B	PBDEF A	PBATK A	PB	פעולת כדור	תפקיד	שחקן	#
										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 _____ :השתלטויות:

D · כרטיס שחקן מצטבר

דף אחד לכל משתתף

שחקן תחרות

סבב	יריב	מחצית ראשונה	מחצית שנייה	תוצאה	PBATK	PBDEF	REC	הערות
01								
02								
03								
04								
05								
06								
07								
08								
09								
10								
11								
12								

מש	נ
ת	ה
+TD	-TD
PBATK	PBDEF
SD	REC

E · דף סבב

מעקב בו-זמני אחר שולחנות

תחרות _____ סבב _____ התחלה 1 _____ התחלה 2 _____

שולחן	שחקן A	שחקן B	תוצאה	מנצח	קריטריון	דוח תקין
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						

BALI • נספחים

F · דירוג כללי

עדכון אחרי כל סבב

סבב

תחרות

[illegible]

G · ליגה · 8 שחקנים

לוח משחקים כולם נגד כולם

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

H · הדחה ישירה · 4

חצי גמר, גמר ואלוף

אלוף

גמר

חצי גמר

1

1

1

2

I · הדחה ישירה · 8

רבע גמר, חצי גמר, גמר ואלוף

אלוף

גמר

חצי גמר

רבע גמר

1

1

2

1

1

3

2

4

שמינית גמר

			1
			2
			3
			4
			5
			6
			7
			8

J.2 · הדחה ישירה · 16

חצי גמר, גמר ואלוף

אלוף

גמר

חצי גמר

1

1

1

2

K · דף עזר מהיר לשולחן

לעיון במהלך המשחק

שעונים

שעון הזמן הממשי — 40 דקות לכל מחצית. הוא ממשיך גם אם הכדור אינו זז, אם PE נצברים או אם חושבים על רצף מהלכים.

שעון התור — תקן זמני של 60 שניות לשלב הפעולות. זו כלל נגד משיכת זמן, לא מדד ניקוד שלישי. המארגן רשאי להכריז על 90 או 120 שניות לפני התחרות, ובלבד שהמגבלה אחידה לכולם.

FINAL DRIVE

- לאחר השלמת התור שהתחיל לפני 40:00, בעל ההחזקה רשאי להכריז על Final Drive רק אם יש לו לפחות 2 PE ולפחות קלף שחקן אחד ביד.
- עד 20 דקות נוספות לכל היותר בשעון הזמן הממשי.
- התור החדש הראשון ב-Final Drive שייך תמיד ל-DEF.
- מגבלה זמנית: 180 שניות לתור. אין מספר קבוע של תורות; המגבלה הכוללת של 20 דקות היא הקובעת.

תוצאה

← 1-0 / 2-0 ← טאצ'דאונים · 1-1 ← PBATK נמוך יותר · 0-0 ←
SD = PBDEF - PBATK גבוה יותר.

PB

אירוע	PB
נושא הכדור נע משבצת אחת או שתיים	PB 1+
מסירה מיד ליד מלאה אל המקבל הסופי	PB 1+
נושא הכדור החדש נע אחרי המסירה מיד ליד	PB 1+ נוספת
מסירה קצרה או ארוכה	PB 1+
השמטת כדור כפויה שמשנה שליטה/החזקה	PB 1+
קבלת החזקה בכדור חופשי	PB 1+
חידוש הגנתי לאחר השתלטות	PB 1+ נוספת

PBATK / PBDEF

כאשר PB שייכת להתקפה של מאמן, אותו מאמן מוסיף 1+ PBATK והיריב מוסיף 1+ PBDEF. אותו שחקן יכול לצבור את שני המונים באותה מחצית משום שההחזקה עשויה להתחלף כמה פעמים.

השתלטות

המשך — DEF שומר על המיקום ועל הכדור, עובר ל-ATK והיריב עובר ל-DEF. ההשתלטות נרשמת כ-PBATK של המשתלט וכ-PBDEF של היריב; לאחר מכן נמשך חילוף התורות הרגיל.

חידוש הגנתי — DEF מוותר מרצונו על ההחזקה, חוזר לסידור ההתחלתי ונשאר DEF. היריב חוזר ל-ATK. ה-PE של שני הצדדים נשמרים משום שהמחצית נמשכת. השתלטות + חידוש מוסיפים 2 PBDEF ל-DEF ו-2 PBATK ל-ATK.