

BALL・競技

BALL

競技規則



競技ドラフト・V6

タッチダウン・ボール時間・守備

競技規則

1試合、2つの時計、1つの最優先事項

テーブル規則、時計、ボールポイント、結果、運営、管理用紙を1つの文書にまとめています。

BALLが競技になると何が変わるか

BALLはスコアを数式で置き換えません。まず、誰がより多くタッチダウンしたかを見ます。それだけで決まらない場合に限り、ボールクロックで攻撃効率または守備優位を比較します。

ボールクロックは意図的に「だます」ことができます。リアルクロックはできません。この緊張関係が副次的な判断を生みつつ、競技の物理的な時間を一方が独占することを防ぎます。

1. 試合構成

対称な2つのハーフ。各ハーフは独立した完全な機会で、タッチダウンは最大1回です。

前半

規定40分。AはATK、BはDEFで開始します。最初のターンはDEFです。

ハーフタイム

最低10分。すべてのPEを0にし、すべてのプレイヤーカー드를戻し、初期配置を再構成します。

後半

規定40分。開始時の役割を入れ替えます。前半をATKで始めた選手はDEFで、逆も同様です。

FINAL DRIVE

開始条件を満たした場合、各ハーフは最大20分延長できます。

TD

タッチダウンが成立した瞬間、そのハーフは終了します。開始時にATKだったコーチが決めた場合でも、そのハーフ中にボールを奪取したコーチが決めた場合でも同じです。タッチダウン後に新しいシリーズは開始しません。

2. ボールポイント（PB）：戦略時計

PBは秒数やマス数を測りません。ボール状態の重要な変化を測ります。

ボールのマス、保持者、または支配状態を実際に変える合法的アクションは1 PBを加算します。1つのアクションで加算できるのは最大1 PBですが、同一ターン中に別々のボールアクションを連続させれば複数PBを加算できます。

イベント	PB
保持者が1または2マス移動	+1 PB
最終受け手まで完了するHand-off	+1 PB
Hand-off後に新しい保持者が移動	さらに+1 PB
ショートパスまたはロングパス	+1 PB
支配／ボール保持を変える強制Fumble	+1 PB
ルーズボールを確保する	+1 PB
奪取後の守備リセット	さらに+1 PB
ボールに変化がないアクション	0 PB

Hand-offでは、チェーンの途中にいるコマごとにPBを加算しません。1回のアクションは合法的な最終受け手で完了し、1 PBです。その受け手がある後に移動、パス、または別のHand-offを行えば、それぞれの新しいアクションが独自のPBを加算します。

なぜボールクロックは止められるのか？

これは科学的なストップウォッチではなく、戦略的な誘惑だからです。ATKはボールを動かさずPBを節約できますが、その間DEFにはスペースを占め、ルートを閉じ、プレッシャーを作り、PE消費を強いるターンが与えられます。時計ばかり見れば盤面を見失います。この緊張は意図的です。

3. PBATKとPBDEF：1つのPBに2つの面

各PBは対戦の両側から同時に記録されます。片側だけのPBは存在しません。

あるPBが一方のコーチの攻撃に属する場合、そのコーチは+1 PBATK、相手は+1 PBDEFを記録します。ボール保持が複数回変わり得るため、同じハーフで1人の選手が両方のカウンターを蓄積することがあります。

状況	同時記録
ATKがボールを移動または受け渡す	ATK +1 PBATK・DEF +1 PBDEF
DEFが奪取し、継続を選ぶ	奪取した側がATKになります。奪取のPBがその攻撃カウントを開始します：奪取側 +1 PBATK・相手 +1 PBDEF。
DEFが奪取し、守備リセットを選ぶ	奪取＋リセットで2 PB：DEF +2 PBDEF・ATK +2 PBATK。DEFはATKの役割を引き受けず、ボール保持を返します。

ハーフ終了時には両カウンターを残しますが、結果によってどちらの読み方を重視するかが決まります。得点した側はPBATK、得点しなかった側は守備側のPBDEFとして評価します。0-0では両方を守備差で比較します。

4. 奪取：継続または守備リセット

継続 — DEFは現在の配置とボールを保持しATKになり、相手はDEFになります。奪取は奪取側のPBATK、相手のPBDEFとして数え、その後は通常のターン交代を続けます。

守備リセット — DEFは自発的にボール保持を放棄し、初期配置へ戻ってDEFのまま残ります。相手はATKに戻ります。ハーフは継続するため、双方のPEは保持します。奪取＋リセットでDEFに2 PBDEF、ATKに2 PBATKを加算します。

選択は奪取した瞬間、新しい状況を使って次の判断を準備する前に宣言しなければならず、取り消せません。

5. 2つの時計とターン制限

戦略時計は止められます。競技の物理的な時計は止まりません。

PB	ボールクロック — PBカウンター。PBを生むアクションでのみ進みます。	40:00	リアルクロック — 各ハーフ40分。ボールが動かなくても、PEを蓄積していても、手順を考えていても進み続けます。
60 s	ターンクロック — アクションフェーズは暫定標準60秒。これはstalling防止規則であり、第三の得点指標ではありません。主催者は競技開始前に90秒または120秒を宣言できますが、全員に同一でなければなりません。		

9. 審判、行動、外部支援

- ターン時間が切れた後は新しいアクションを開始できません。
- 合図前に宣言した合法なアクションは完了できますが、その後に別のアクションは開始できません。
- 未使用PAは競技上の例外として自動的にPEへ変換します。1 PA = 1 PE。
- 実質的な審判確認が必要な場合、該当する時計を停止します。

競技ドラフト・V6評価用ベース

解除フェーズには暫定で追加30秒を与えます。選手が必須の解除をすべて解決できなければ、相手に30秒を与え、残る合法な選択肢を決定します。それでも終わらない場合、審判が即時に合法な状態へ確定します。

6. FINAL DRIVE：ハーフ終盤の圧力

延長は中立な時間ではありません。エネルギー、計算量、分岐を意図的に増やします。

- 40:00より前に開始したターンを完了した後、現在のボール保持側は2 PE以上かつ手札にプレイヤーカードが1枚以上ある場合に限りFinal Driveを宣言できます。
- リアルクロックを最大20分延長。
- Final Driveで最初に新しく開始するターンは必ずDEFです。
- 暫定ターン制限は180秒。ターン数の固定上限はなく、全体の20分制限を優先します。
- 各コーチは自分のターン開始時に+1 PEを得ます。
- タッチダウン：ハーフ即終了。奪取：継続／守備リセットを適用し、時間が残る限りFinal Driveを続けます。
- 20:00に達したら新しいターンは開始しません。すでに開始したターンは180秒の制限内で完了できます。

自分のターン終了時に手札のプレイヤーカードが0枚なら、使用済みカードを最大1枚回収できます。回収した場合、相手も、まだ手札が残っていても、次の自分のターン直前に捨て札から1枚回収できます。

7. 試合の決め方

すべての同点が同じ意味を持つわけではありません。BALLは盤上で起きたことに応じて別の問いを立てます。

スコア	評価	基準
2-0 / 1-0	タッチダウンによる勝利	より多くタッチダウンした側が勝利します。PB計算でこの結果を覆すことはできません。
1-1	攻撃効率	自分のタッチダウンを作るために必要だったPBATKが少ない側が勝利します。そのハーフ中にボールを失って再奪取してもカウンターはリセットしません。
0-0	守備優位	$SD = PBDEF - PBATK$ が大きい側が勝利します。これは空の引き分けではありません。自分がTDできずに消費したボール時間より、相手にどれだけ多くのボール時間を消費させたかを測ります。

1-1

解釈：2 PBで1 TDは20 PBあたり10 TDのペース、4 PBで1 TDは20 PBあたり5 TDのペースに相当します。実戦で同じパターンがそのまま繰り返されるという意味ではなく、同等のポジションを何十回も行わずに速度を比較するための抽象化です。

0-0

- SDも同点なら：守備側の奪取回数が多い方。
- まだ同点なら：奪取までの平均PBが少ない方。
- まだ同点なら：到達した最大攻撃侵入度が高い方。
- まだ同点なら：その侵入度へ到達するまでのPBが少ない方。
- これらの基準でも完全に同一の場合のみ、引き分けを認める形式では引き分けとして記録できます。ノックアウトでは主催者が定めた対称タイブレークを行います。

相手にPBを使わせることは正当な戦略です。すでに得点した側は、相手に多くのPBATKを消費させようとできます。相手が1-1に追いついても、より遅いタッチダウンならタイブレークで敗れます。

8. ラウンド運営

競技では規則だけでなく、プレー環境もできるだけ揃えます。

同一ラウンドのすべての前半は共通の合図で開始します。各テーブルが独自に後半を開始してはいけません。最後に残った前半（Final Driveを含む）が終了し、その時点から最低10分経過した後、共通の新しい合図で後半を開始します。早く終えた選手ほど長く休めます。

目的は、すべてのテーブルが各ハーフを同等の環境で迎えることです。ラウンド内の時点、騒音、緊張、全体的なプレッシャーをできるだけ揃えます。

9. 審判、行動、外部支援

- PBカウンターは常に見える状態にし、差異は発生した時点で修正します。
- 戦略的にボールを保持することは合法です。プレーせず実時間だけを消費すること、再配置を遅らせること、解除を人為的に引き延ばすことはstallingです。
- 試合中および休憩中、観客、機器、解析エンジン、AI、BALL Academyから戦略支援を受けることは禁止します。
- 競技で認められている場合、外部支援なしにスマートフォンを時計として使用できます。
- 継続／守備リセットの選択は明確かつ相手または審判に聞こえるよう宣言します。
- 違法なアクションは以前の状態を復元できるなら巻き戻します。できない場合、審判は違反者に利益を与えない最も近い合法状態を復元します。

暫定段階：警告 → 現在のターン喪失 → ボール保持喪失 → 試合敗戦。制裁は比例的で記録され、反復または重大な違反に限って適用します。

この規則が存在する理由

投了／棄権：ハーフを拒否することでPB差を守ったり順位を操作したりできないよう、作業案では投了を管理上の0-2敗戦として記録します。未完了ハーフのデータは研究用に保存できますが、競技指標には混入させません。この規則は競技で検証されるまで暫定です。

10. 休憩、疲労、認知条件

BALLは40分を普遍的な生物学的限界とは主張しません。時間と休憩は、証拠を参考にした設計判断であり、生理学的な定数ではありません。

- 休憩の大部分では盤面から離れ、注意の対象を変える。
- スペースが許せば立ち上がり、軽く体を動かす。
- 通常の水分補給を保ち、水を利用できるようにする。
- 騒音が気になる場合は減らす。公式の合図が聞こえるなら耳栓を使用してよい。
- 目を閉じたり穏やかに呼吸したりするのは個人の好みであり、保証された優位ではありません。
- 10分間に食事、睡眠、特定の儀式を行う義務はありません。
- 完全な試合と次の同一選手の試合の間には、暫定で最低20分を推奨します。

根拠と研究

持続的注意には一般にtime-on-taskの影響が見られますが、集中が「終わる」普遍的な時刻はありません。休憩の研究では、課題を中断することで警戒低下の推移が変わり、休憩時間の長さが直後の回復とその後の成績に影響し得ることが示されています。通常の水分補給も妥当な推奨です。軽度の脱水は、一部の実験で警戒、ワーキングメモリ、疲労、気分の悪化と関連しています。

11. 競技キット・印刷とPDF

アカウント、オンライン登録、公開競技一覧はありません。このページは対面競技を運営するためのツールキットです。

付録は同じ印刷文書の一部です。「印刷」ボタンを押すと、競技規則全体に続いてすべての用紙を一度に印刷します。ダウンロードPDFも同じソースから生成し、BALLルールブックのレイアウトを再利用します。

01	A・試合記録	02	B・ターン・PB管理 ― 前半
03	C・ターン・PB管理 ― 後半	04	D・選手累積記録
05	E・ラウンドシート	06	F・総合順位
07	G・8人総当たり	08	H・ノックアウト・4
09	I・ノックアウト・8	10	J・ノックアウト・16
11	K・テーブル早見表		

印刷版はBALLルールブックの編集様式を直接使用します。ナビゲーション、操作部、Web UIは印刷しません。

A・試合記録

テーブルの主要記録

競技 _____ ラウンド _____ テーブル _____ 日付 _____

	選手A	選手B
氏名		
前半	ATK ☐ DEF ☐	ATK ☐ DEF ☐
後半	ATK ☐ DEF ☐	ATK ☐ DEF ☐

前半

TD	PBatk A	PBDEF A	PBatk B	PBDEF B	奪取

後半

TD	PBatk A	PBDEF A	PBatk B	PBDEF B	奪取

結果: _____

勝者: _____ 判定基準: _____

選手A・署名

選手B・署名

審判・署名

B・ターン・PB管理

前半・1ターン1行

競技 _____ ラウンド _____ テーブル _____ 日付 _____

#	選手	役割	ボールアクション	PB	PBatk A	PBDEF A	PBatk B	PBDEF B	終了PE	メモ
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: _____ 奪取: _____

C・ターン・PB管理

後半・1ターン1行

競技 _____ ラウンド _____ テーブル _____ 日付 _____

#	選手	役割	ボールアクション	PB	PBatk A	PBDEF A	PBatk B	PBDEF B	終了PE	メモ
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: _____ 奪取: _____

D・選手累積記録

参加者1人につき1枚

選手 _____ 競技 _____

ラウンド	対戦相手	前半	後半	結果	PBTK	PBDEF	REC	メモ
01								
02								
03								
04								
05								
06								
07								
08								
09								
10								
11								
12								

試 _____

分 _____

TD+ _____

PBTK _____

SD _____

勝 _____

敗 _____

TD- _____

PBDEF _____

REC _____

E・ラウンドシート

全テーブル同時管理

競技 _____ ラウンド _____ 開始 1 _____ 開始 2 _____

テーブル	選手A	選手B	結果	勝者	判定基準	記録OK
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						

BALL・付録

F・総合順位

各ラウンド後に更新

競技 _____ ラウンド _____

[illegible]

G・8人総当たり

全員総当たり日程

1 _____

2 _____

3 _____

4 _____

5 _____

6 _____

7 _____

8 _____

ラウンド 1

1 _____ - _____ 8

2 _____ - _____ 7

3 _____ - _____ 6

4 _____ - _____ 5

ラウンド 2

1 _____ - _____ 7

8 _____ - _____ 6

2 _____ - _____ 5

3 _____ - _____ 4

ラウンド 3

1 _____ - _____ 6

7 _____ - _____ 5

8 _____ - _____ 4

2 _____ - _____ 3

ラウンド 4

1 _____ - _____ 5

6 _____ - _____ 4

7 _____ - _____ 3

8 _____ - _____ 2

ラウンド 5

1 _____ - _____ 4

5 _____ - _____ 3

6 _____ - _____ 2

7 _____ - _____ 8

ラウンド 6

1 _____ - _____ 3

4 _____ - _____ 2

5 _____ - _____ 8

6 _____ - _____ 7

ラウンド 7

1 _____ - _____ 2

3 _____ - _____ 8

4 _____ - _____ 7

5 _____ - _____ 6

H・ノックアウト・4

準決勝、決勝、優勝

準決勝

決勝

優勝

1

1

1

2

I・ノックアウト・8

準々決勝、準決勝、決勝、優勝

準々決勝

準決勝

決勝

優勝

1

1

2

1

1

3

2

4

J・ノックアウト・16

1回戦と準々決勝

ベスト16

準々決勝

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	

1	
2	
3	
4	

J.2・ノックアウト・16

準決勝、決勝、優勝

準決勝

決勝

優勝

1

1

1

2

K・テーブル早見表

試合中の確認用

PB

イベント	PB
保持者が1または2マス移動	+1 PB
最終受け手まで完了するHand-off	+1 PB
Hand-off後に新しい保持者が移動	さらに+1 PB
ショートパスまたはロングパス	+1 PB
支配／ボール保持を変える強制Fumble	+1 PB
ルーズボールを確保する	+1 PB
奪取後の守備リセット	さらに+1 PB

PBatk / PBDEF

あるPBが一方のコーチの攻撃に属する場合、そのコーチは+1 PBatk、相手は+1 PBDEFを記録します。ボール保持が複数回変わり得るため、同じハーフで1人の選手が両方のカウンターを蓄積することがあります。

奪取

継続 — DEFは現在の配置とボールを保持しATKになり、相手はDEFになります。奪取は奪取側のPBatk、相手のPBDEFとして数え、その後は通常のターン交代を続けます。

守備リセット — DEFは自発的にボール保持を放棄し、初期配置へ戻ってDEFのまま残ります。相手はATKに戻ります。ハーフは継続するため、双方のPEは保持します。奪取＋リセットでDEFに2 PBDEF、ATKに2 PBatkを加算します。

時計

リアルクロック — 各ハーフ40分。ボールが動かなくても、PEを蓄積していても、手順を考えていても進み続けます。

ターンクロック — アクションフェーズは暫定標準60秒。これはstalling防止規則であり、第三の得点指標ではありません。主催者は競技開始前に90秒または120秒を宣言できますが、全員に同一でなければなりません。

FINAL DRIVE

- 40:00より前に開始したターンを完了した後、現在のボール保持側は2 PE以上かつ手札にプレイヤーカードが1枚以上ある場合に限りFinal Driveを宣言できます。
- リアルクロックを最大20分延長。
- Final Driveで最初に新しく開始するターンは必ずDEFです。
- 暫定ターン制限は180秒。ターン数の固定上限はなく、全体の20分制限を優先します。

結果

2-0 / 1-0 → タッチダウン・1-1 → PBatkが少ない方・0-0
→ SD = PBDEF - PBatk が大きい方。