

BALL · 대회

BALL

대회 규정

대회 규정 초안 · V6

터치다운 · 볼 시간 · 수비

대회 규정

한 경기, 두 시계, 하나의 우선순위

테이블 규칙, 시계, 볼 포인트, 결과, 운영 및 관리 양식을 한 문서에 담았습니다.

BALL이 대회에 들어가면 달라지는 점

BALL은 스코어를 공식으로 대체하지 않습니다. 먼저 누가 더 많은 터치다운을 기록했는지 봅니다. 스코어만으로 충분하지 않을 때에만 볼 클로스로 공격 효율 또는 수비 우위를 구분합니다.

볼 클로스는 의도적으로 “속일” 수 있습니다. 실시간 시계는 그렇지 않습니다. 이 긴장은 부차적 결정을 만들면서도 한 선수가 대회의 물리적 시간을 독점하지 못하게 합니다.

1. 경기 구조

대칭적인 두 하프. 각 하프는 완전한 기회이며 최대 한 번의 터치다운만 허용합니다.

전반

정규 40분. A는 ATK, B는 DEF로 시작합니다. DEF가 첫 턴을 진행합니다.

하프타임

최소 10분. 모든 PE를 제거하고 모든 선수 카드를 회수한 뒤 초기 배치를 다시 준비합니다.

후반

정규 40분. 시작 역할을 바꿉니다. 전반을 ATK로 시작한 선수는 DEF로, 반대로 동일합니다.

FINAL DRIVE

진입 조건을 충족하면 각 하프는 최대 20분 추가로 연장될 수 있습니다.

TD

터치다운이 발생하면 즉시 그 하프가 끝납니다. 처음 ATK였던 감독이 득점하든, 그 하프 중 볼을 탈취한 감독이 득점하든 같습니다. 터치다운 뒤에는 새 시리즈를 시작하지 않습니다.

2. 볼 포인트(PB): 전략 시계

PB는 초나 칸 수를 측정하지 않습니다. 볼 상태의 중요한 변화를 측정합니다.

볼의 칸, 소유자 또는 소유 상태를 실제로 바꾸는 적법한 행동은 1 PB를 더합니다. 한 행동은 최대 1 PB만 더하지만, 한 턴에 서로 다른 볼 행동을 연속하면 여러 PB를 얻을 수 있습니다.

이벤트	PB
볼 소유자가 1칸 또는 2칸 이동	+1 PB
최종 수신자까지 완료된 Hand-off	+1 PB
Hand-off 뒤 새 소유자가 이동	추가 +1 PB
짧은 패스 또는 긴 패스	+1 PB
소유/볼 소유권을 바꾸는 강제 Fumble	+1 PB
자유 볼의 소유권 획득	+1 PB
볼 탈취 후 수비 리셋	추가 +1 PB
볼 상태를 바꾸지 않는 행동	0 PB

Hand-off는 연쇄 중간의 말마다 PB를 더하지 않습니다. 전체 행동은 적법한 최종 수신자에게서 끝나며 1 PB입니다. 그 수신자가 이후 이동, 패스 또는 다른 Hand-off를 하면 각각의 새 행동이 자체 PB를 더합니다.

왜 볼 클록은 멈출 수 있나요?

과학적 초시계가 아니라 전략적 유혹이기 때문입니다. ATK는 볼을 움직이지 않고 PB를 아낄 수 있지만, DEF는 공간을 차지하고 길을 닫고 압박을 만들거나 PE 소비를 강요할 턴을 얻습니다. 시계를 너무 많이 보면 보드를 덜 보게 됩니다. 이 긴장은 의도된 것입니다.

3. PBATK와 PBDEF: 하나의 PB, 두 관점

각 PB는 대결의 양쪽에서 동시에 기록됩니다. 한쪽에만 속하는 PB는 없습니다.

어떤 PB가 한 감독의 공격에 속하면 그 감독은 +1 PBATK, 상대는 +1 PBDEF를 기록합니다. 볼 소유권이 여러 번 바뀔 수 있으므로 한 선수는 같은 하프에서 두 카운터를 모두 누적할 수 있습니다.

상황	동시 기록
ATK가 볼을 이동하거나 전달	ATK +1 PBATK · DEF +1 PBDEF
DEF가 볼을 탈취하고 계속을 선택	탈취한 쪽이 ATK가 됩니다. 탈취 PB가 그 선수의 공격 카운터를 엽니다: 탈취자 +1 PBATK · 상대 +1 PBDEF.
DEF가 볼을 탈취하고 수비 리셋을 선택	탈취 + 리셋은 2 PB를 만듭니다: DEF +2 PBDEF · ATK +2 PBATK. DEF는 ATK 역할을 맡지 않고 볼 소유권을 돌려줍니다.

하프가 끝나도 두 카운터는 모두 기록에 남지만, 결과가 어느 해석에 무게를 둘지 정합니다. 득점한 쪽은 PBATK로, 득점하지 못한 쪽은 수비 관점의 PBDEF로 평가합니다. 0-0에서는 수비 차이로 둘을 비교합니다.

4. 볼 탈취: 계속 또는 수비 리셋

계속 — DEF는 현재 위치와 볼을 유지하고 ATK가 되며 상대는 DEF가 됩니다. 탈취는 탈취자의 PBATK와 상대의 PBDEF로 계산한 뒤 정상적인 턴 교대를 계속합니다.

수비 리셋 — DEF는 자발적으로 볼 소유권을 포기하고 초기 배치로 돌아가 DEF로 남습니다. 상대는 ATK로 돌아갑니다. 하프가 계속되므로 양쪽 PE는 유지합니다. 탈취 + 리셋은 DEF에 2 PBDEF, ATK에 2 PBATK를 더합니다.

선택은 볼을 탈취한 순간, 새 상황을 이용해 다음 결정을 준비하기 전에 선언해야 하며 되돌릴 수 없습니다.

5. 두 시계와 턴 제한

전략 시계는 멈출 수 있습니다. 대회의 물리적 시계는 멈추지 않습니다.

PB	불 클럭 — PB 카운터. PB를 만드는 행동으로만 진행됩니다.	40:00	실시간 시계 — 하프당 40분. 볼이 멈춰 있어도, PE를 모으고 있어도, 수순을 생각하고 있어도 계속 흐릅니다.
60 s	턴 시계 — 행동 단계의 잠정 표준은 60초입니다. 이는 stalling 방지 규칙이지 세 번째 점수 지표가 아닙니다. 주최자는 대회 전에 90초 또는 120초를 선언할 수 있지만 모두에게 동일하게 적용해야 합니다.		

9. 심판, 행동 규범 및 외부 지원

- 턴 시간이 끝난 뒤에는 새 행동을 시작할 수 없습니다.
- 신호 전에 선언한 적법한 행동은 완료할 수 있지만 다른 행동을 새로 시작할 수 없습니다.
- 사용하지 않은 PA는 대회 예외 규칙에 따라 자동으로 PE로 전환됩니다. 1 PA = 1 PE.
- 실질적인 심판 질의가 발생하면 해당 시계를 멈춥니다.

대회 규정 초안 · V6 평가 기준

해제 단계에는 잠정적으로 추가 30초가 주어집니다. 선수가 모든 의무 해제를 해결하지 못하면 상대에게 30초를 주어 남은 적법한 선택지를 결정하게 합니다. 그래도 끝나지 않으면 심판이 즉시 적법한 상태로 단계를 종료합니다.

6. FINAL DRIVE: 하프 종료 직전의 압박

연장 시간은 중립적이지 않습니다. 에너지, 계산량과 분기를 의도적으로 증가시킵니다.

- 40:00 전에 시작한 턴을 마친 뒤, 현재 볼 소유자는 최소 2 PE와 손에 최소 1장의 선수 카드가 있을 때만 Final Drive를 선언할 수 있습니다.
- 실시간 시계 최대 20분 추가.
- Final Drive에서 새로 시작되는 첫 턴은 항상 DEF가 진행합니다.
- 잠정 턴 제한은 180초입니다. 고정된 턴 수 제한은 없으며 전체 20분 제한이 우선합니다.
- 각 감독은 자신의 턴 시작 시 +1 PE를 받습니다.
- 터치다운: 즉시 하프 종료. 볼 탈취: 계속/수비 리셋을 적용하고 시간이 남아 있는 동안 Final Drive를 계속합니다.
- 20:00에 도달하면 새 턴을 시작하지 않습니다. 이미 시작한 턴은 180초 제한 안에서 완료할 수 있습니다.

자신의 턴 종료 시 손에 선수 카드가 하나도 없다면 이미 사용한 카드 최대 1장을 회수할 수 있습니다. 그렇게 하면 상대도 아직 손에 카드가 남아 있더라도 자신의 다음 턴 직전에 버린 카드 중 1장을 회수할 수 있습니다.

7. 경기 결과 결정

모든 동점이 같은 뜻은 아닙니다. BALL은 보드에서 일어난 일에 따라 서로 다른 질문을 합니다.

스코어	해석	기준
2-0 / 1-0	터치다운 승리	더 많은 터치다운을 기록한 선수가 승리합니다. 어떤 PB 계산도 이 결과를 뒤집을 수 없습니다.
1-1	공격 효율	자신의 터치다운을 만들기 위해 더 적은 PBATK가 필요했던 선수가 승리합니다. 해당 하프 안에서 볼을 잃고 다시 탈취해도 카운터는 초기화되지 않습니다.
0-0	수비 우위	더 큰 $SD = PBDEF - PBATK$ 를 기록한 선수가 승리합니다. 이는 내용 없는 무승부가 아닙니다. 자신이 TD 없이 소비한 볼 시간보다 상대가 얼마나 더 많은 볼 시간을 소비하도록 만들었는지를 측정합니다.

1-1

해석: 2 PB에 1 TD는 20 PB당 10 TD의 속도, 4 PB에 1 TD는 20 PB당 5 TD의 속도에 해당합니다. 실제 경기에서 같은 패턴이 그대로 반복된다는 뜻이 아니라, 수십 번의 동등한 포제션을 다시 플레이하지 않고 속도를 비교하기 위한 추상화입니다.

0-0

- SD도 같다면: 수비 볼 탈취 횟수가 더 많은 쪽.
- 계속 같다면: 볼 탈취까지의 평균 PB가 더 낮은 쪽.
- 계속 같다면: 도달한 최대 공격 침투가 더 깊은 쪽.
- 계속 같다면: 그 침투에 도달하는 데 사용한 PB가 더 적은 쪽.
- 이 기준들까지 정확히 같을 때만 무승부를 허용하는 형식에서 무승부로 기록할 수 있습니다. 토너먼트식 탈락전에서는 주최자가 정한 대칭형 타이브레이크를 사용합니다.

상대에게 PB를 쓰게 만드는 것은 합법적인 전략입니다. 이미 득점한 선수는 상대가 많은 PBATK를 소비하도록 만들 수 있습니다. 상대가 1-1로 따라잡더라도 더 느린 터치다운은 타이브레이크에서 패합니다.

8. 라운드 운영

대회는 규칙뿐 아니라 플레이 환경도 최대한 동일하게 맞춥니다.

한 라운드의 모든 전반은 공통 신호로 시작합니다. 어떤 테이블도 후반을 임의로 먼저 시작할 수 없습니다. 마지막 전반 — Final Drive 포함 — 이 끝난 뒤 그 시점부터 최소 10분이 지나면 새로운 공통 신호로 후반을 시작합니다. 먼저 끝난 선수는 더 긴 휴식을 얻습니다.

목적은 모든 테이블이 각 하프를 비슷한 환경에서 맞이하게 하는 것입니다. 라운드의 같은 시점, 비슷한 소음, 긴장과 전반적인 압박을 유지합니다.

9. 심판, 행동 규범 및 외부 지원

- PB 카운터는 항상 보이게 유지하며 차이가 생기면 즉시 수정합니다.
- 전략적으로 볼을 유지하는 것은 합법입니다. 플레이하지 않고 실시간만 소비하거나, 재배치를 늦추거나, 해제를 인위적으로 늘리는 행위는 stalling입니다.
- 경기 또는 휴식 중 관중, 장치, 분석 엔진, AI 또는 BALL Academy의 전략 지원을 받을 수 없습니다.
- 대회가 허용하면 외부 지원 없이 휴대전화를 타이머로 사용할 수 있습니다.
- 계속/수비 리셋 선택은 명확하고 상대 또는 심판이 들을 수 있게 선언해야 합니다.
- 불법 행동은 이전 상태를 복원할 수 있으면 되돌립니다. 그렇지 않으면 심판이 위반자에게 이득을 주지 않는 가장 가까운 적법 상태를 복원합니다.

잠정 제재 단계: 경고 → 현재 턴 상실 → 볼 소유권 상실 → 경기 패배. 제재는 비례적이어야 하고 기록되어야 하며 반복적이거나 중대한 위반에만 적용합니다.

이 규칙이 존재하는 이유

기권/포기: 한 하프를 거부해 PB 차이를 보호하거나 순위를 조작하지 못하도록, 작업안에서는 기권을 행정상 0-2 패배로 기록합니다. 미완료 하프 데이터는 연구용으로 보관할 수 있지만 대회 지표에는 반영하지 않습니다. 이 규칙은 실제 대회 검증 전까지 잠정 규칙입니다.

10. 휴식, 피로 및 인지 조건

BALL은 40분이 보편적인 생물학적 한계라고 주장하지 않습니다. 경기 시간과 휴식은 근거를 참고한 설계 선택이지 생리학적 상수가 아닙니다.

- 휴식 시간 대부분은 보드에서 떨어져 주의 대상을 바꿉니다.
- 공간이 허용되면 일어나 가볍게 움직입니다.
- 평소 수준의 수분 섭취를 유지하고 물을 이용할 수 있게 합니다.
- 소음이 방해된다면 줄입니다. 공식 신호를 들을 수 있다면 귀마개를 사용할 수 있습니다.
- 눈을 감거나 차분히 호흡하는 것은 개인 취향이며 보장된 이점이 아닙니다.
- 10분 동안 먹거나 자거나 특정 의식을 따를 의무는 없습니다.
- 완전한 경기와 같은 선수의 다음 경기 사이에는 잠정적으로 최소 20분을 권장합니다.

근거와 연구

지속적 주의에는 일반적으로 time-on-task 효과가 나타나지만 집중이 “끝나는” 보편적인 분 단위 기준은 없습니다. 휴식 연구는 과제를 중단하면 경계 저하의 양상이 달라질 수 있고 휴식 길이가 즉각적인 회복과 이후 수행에 영향을 줄 수 있음을 보여 줍니다. 정상적인 수분 섭취 역시 신중한 권고입니다. 일부 실험에서 가벼운 탈수는 경계, 작업 기억, 피로 또는 기분 저하와 관련되었습니다.

11. 대회 키트 · 인쇄 및 PDF

계정, 온라인 참가 등록, 공개 대회 목록은 없습니다. 이 페이지는 오프라인 대회를 운영하기 위한 도구 상자입니다.

부록은 같은 인쇄 문서에 포함됩니다. 인쇄 버튼을 누르면 전체 대회 규정 뒤에 모든 양식을 한 번에 인쇄합니다. 다운로드 PDF도 같은 소스에서 생성되며 BALL 규칙서의 편집 레이아웃을 재사용합니다.

01	A · 경기 기록지	02	B · 턴 및 PB 관리 — 전반
03	C · 턴 및 PB 관리 — 후반	04	D · 선수 누적 기록지
05	E · 라운드 기록지	06	F · 종합 순위
07	G · 8인 리그	08	H · 단판 탈락 · 4
09	I · 단판 탈락 · 8	10	J · 단판 탈락 · 16
11	K · 테이블 빠른 참조		

인쇄본은 BALL 규칙서의 편집 문법을 직접 사용합니다. 내비게이션, 조작부, 웹 인터페이스는 인쇄하지 않습니다.

A · 경기 기록지

테이블 주 기록 문서

대회 _____ 라운드 _____ 테이블 _____ 날짜 _____

	선수 A	선수 B
이름		
전반	ATK ☐ DEF ☐	ATK ☐ DEF ☐
후반	ATK ☐ DEF ☐	ATK ☐ DEF ☐

전반

TD	PBatk A	PBDEF A	PBatk B	PBDEF B	탈취

후반

TD	PBatk A	PBDEF A	PBatk B	PBDEF B	탈취

결과: _____

승자: _____ 판정 기준: _____

선수 A · 서명

선수 B · 서명

심판 · 서명

B · 턴 및 PB 관리

전반 · 턴당 한 줄

대회 _____ 라운드 _____ 테이블 _____ 날짜 _____

#	선수	역할	불 행동	PB	PBATK A	PBDEF A	PBATK B	PBDEF B	종료 PE	메모
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: _____ 탈취: _____

C · 턴 및 PB 관리

후반 · 턴당 한 줄

대회 _____ 라운드 _____ 테이블 _____ 날짜 _____

#	선수	역할	불 행동	PB	PBATK A	PBDEF A	PBATK B	PBDEF B	종료 PE	메모
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: _____ 탈취: _____

D · 선수 누적 기록지

참가자당 한 장

선수 _____ 대회 _____

라운드	상대	전반	후반	결과	PBatk	PBDEF	REC	메모
01								
02								
03								
04								
05								
06								
07								
08								
09								
10								
11								
12								

경 _____

무 _____

TD+ _____

PBatk _____

SD _____

승 _____

패 _____

TD- _____

PBDEF _____

REC _____

E · 라운드 기록지

테이블 동시 관리

대회 _____ 라운드 _____ 시작 1 _____ 시작 2 _____

테이블	선수 A	선수 B	결과	승자	판정 기준	기록 OK
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						

BALL · 부록

F · 종합 순위

각 라운드 후 갱신

대회 _____ 라운드 _____

[illegible]

G · 리그 · 8인

모든 선수와 한 번씩 대결

1 _____

3 _____

5 _____

7 _____

2 _____

4 _____

6 _____

8 _____

라운드 1

1 _____ - _____ 8

2 _____ - _____ 7

3 _____ - _____ 6

4 _____ - _____ 5

라운드 2

1 _____ - _____ 7

8 _____ - _____ 6

2 _____ - _____ 5

3 _____ - _____ 4

라운드 3

1 _____ - _____ 6

7 _____ - _____ 5

8 _____ - _____ 4

2 _____ - _____ 3

라운드 4

1 _____ - _____ 5

6 _____ - _____ 4

7 _____ - _____ 3

8 _____ - _____ 2

라운드 5

1 _____ - _____ 4

5 _____ - _____ 3

6 _____ - _____ 2

7 _____ - _____ 8

라운드 6

1 _____ - _____ 3

4 _____ - _____ 2

5 _____ - _____ 8

6 _____ - _____ 7

라운드 7

1 _____ - _____ 2

3 _____ - _____ 8

4 _____ - _____ 7

5 _____ - _____ 6

H · 단판 탈락 · 4

준결승, 결승, 우승

준결승

결승

우승

1

1

1

2

I · 단판 탈락 · 8

8강, 준결승, 결승, 우승

8강

준결승

결승

우승

1

1

2

1

1

3

2

4

J · 단판 탈락 · 16

16강 및 8강

16강

8강

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	

1	
2	
3	
4	

J.2 · 단판 탈락 · 16

준결승, 결승, 우승

준결승

결승

우승

1

1

1

2

K · 테이블 빠른 참조

경기 중 확인용

PB

이벤트	PB
볼 소유자가 1칸 또는 2칸 이동	+1 PB
최종 수신자까지 완료된 Hand-off	+1 PB
Hand-off 뒤 새 소유자가 이동	추가 +1 PB
짧은 패스 또는 긴 패스	+1 PB
소유/볼 소유권을 바꾸는 강제 Fumble	+1 PB
자유 볼의 소유권 획득	+1 PB
볼 탈취 후 수비 리셋	추가 +1 PB

PBATK / PBDEF

어떤 PB가 한 감독의 공격에 속하면 그 감독은 +1 PBATK, 상대는 +1 PBDEF를 기록합니다. 볼 소유권이 여러 번 바뀔 수 있으므로 한 선수는 같은 하프에서 두 카운터를 모두 누적할 수 있습니다.

볼 탈취

계속 — DEF는 현재 위치와 볼을 유지하고 ATK가 되며 상대는 DEF가 됩니다. 탈취는 탈취자의 PBATK와 상대의 PBDEF로 계산한 뒤 정상적인 턴 교대를 계속합니다.

수비 리셋 — DEF는 자발적으로 볼 소유권을 포기하고 초기 배치로 돌아가 DEF로 남습니다. 상대는 ATK로 돌아갑니다. 하프가 계속되므로 양쪽 PE는 유지합니다. 탈취 + 리셋은 DEF에 2 PBDEF, ATK에 2 PBATK를 더합니다.

시계

실시간 시계 — 하프당 40분. 볼이 멈춰 있어도, PE를 모으고 있어도, 수순을 생각하고 있어도 계속 흐릅니다.

턴 시계 — 행동 단계의 잠정 표준은 60초입니다. 이는 stalling 방지 규칙이지 세 번째 점수 지표가 아닙니다. 주최자는 대회 전에 90초 또는 120초를 선언할 수 있지만 모두에게 동일하게 적용해야 합니다.

FINAL DRIVE

- 40:00 전에 시작한 턴을 마친 뒤, 현재 볼 소유자는 최소 2 PE와 손에 최소 1장의 선수 카드가 있을 때만 Final Drive를 선언할 수 있습니다.
- 실시간 시계 최대 20분 추가.
- Final Drive에서 새로 시작되는 첫 턴은 항상 DEF가 진행합니다.
- 잠정 턴 제한은 180초입니다. 고정된 턴 수 제한은 없으며 전체 20분 제한이 우선합니다.

결과

2-0 / 1-0 → 터치다운 · 1-1 → 더 낮은 PBATK · 0-0 → 더 높은 SD = PBDEF - PBATK.