

BALL · การแข่งขัน

BALL

กติกาการแข่งขัน



ร่างกติกาการแข่งขัน · V6

TOUCHDOWN · เวลาใช้บอล · เกมรับ

กติกาการแข่งขัน

หนึ่งแมตช์ สองนาฬิกา หนึ่งลำดับความสำคัญ

กติกาที่โต๊ะ นาฬิกา แต้มบอล ผลการแข่งขัน การจัดงาน และใบบันทึก รวมอยู่ในเอกสารเดียว

อะไรเปลี่ยนไปเมื่อ BALL เข้าสู่การแข่งขัน

BALL ไม่แทนสกอร์ด้วยสูตร ก่อนอื่นต้องดูว่าใครทำ touchdown ได้มากกว่า เฉพาะเมื่อสกอร์ยังไม่พอก็จะใช้นาฬิกาบอลเพื่อแยกประสิทธิภาพเกมรุกหรือความเหนือกว่าของเกมรับ

นาฬิกาบอลสามารถถูก “เล่นกับมัน” ได้โดยตั้งใจ แต่นาฬิกาเวลาจริงทำไม่ได้ ความตั้งใจนี้สร้างการตัดสินใจโดยไม่ได้ตั้งใจ โดยไม่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นคนใดยึดครองเวลาแข่งขันจริง

1. โครงสร้างการแข่งขัน

สองครึ่งที่สมมาตรกัน แต่ละครึ่งเป็นโอกาสเต็มรูปแบบและทำ touchdown ได้สูงสุดหนึ่งครั้ง

ครึ่งแรก

เวลาปกติ 40 นาที A เริ่มเป็น ATK และ B เป็น DEF โดย DEF เล่นเทิร์นแรก

พักครึ่ง

อย่างน้อย 10 นาที ล้าง PE ทั้งหมด ดิน การคั่วผู้เล่นทั้งหมด และจัดรูปแบบเริ่มต้นใหม่

ครึ่งหลัง

เวลาปกติ 40 นาที สลับบทบาทเริ่มต้น: ผู้ที่เริ่มเป็น ATK จะเริ่มเป็น DEF และกลับกัน

FINAL DRIVE

แต่ละครึ่งสามารถต่อเวลาได้สูงสุด 20 นาที หากผ่านเงื่อนไขการเข้าสู่ Final Drive

TD

Touchdown ทำให้ครึ่งนั้นจบทันที ไม่ว่าจะทำโดยโค้ชที่เริ่มเป็น ATK หรือโค้ชที่ยึดบอลคืนระหว่างครึ่งนั้น หลัง touchdown จะไม่เริ่มชุดการเล่นใหม่

2. แด้มบอล (PB): นาฬิกาเชิงกลยุทธ์

PB ไม่ได้วัดวินาทีหรือจำนวนช่อง แต่ใช้วัดการเปลี่ยนแปลงสำคัญของสถานะบอล

ทุกการกระทำที่ถูกกติกาซึ่งเปลี่ยนช่องของบอล ผู้ครองบอล หรือสถานะการควบคุมบอลจริง ๆ จะเพิ่ม 1 PB การกระทำหนึ่งครั้งเพิ่มได้สูงสุด 1 PB แต่หนึ่งเทิร์นอาจเพิ่มหลาย PB หากต่อเนื่องด้วยการกระทำกับบอลหลายครั้งที่แยกจากกัน

เหตุการณ์	PB
ผู้ครองบอลเคลื่อน 1 หรือ 2 ช่อง	+1 PB
Hand-off สมบูรณ์ถึงผู้รับสุดท้าย	+1 PB
ผู้ครองบอลคนใหม่เคลื่อนหลัง Hand-off	+1 PB เพิ่มเติม
การส่งสั้นหรือการส่งยาว	+1 PB
Fumble ที่บังคับให้เปลี่ยนการควบคุม/การครองบอล	+1 PB
เข้าครองบอลที่เป็นบอลอิสระ	+1 PB
ตั้งเกมรับใหม่หลังยึดบอลคืน	+1 PB เพิ่มเติม
การกระทำที่ไม่ทำให้บอลเปลี่ยนสถานะ	0 PB

Hand-off หนึ่งครั้งไม่เพิ่ม PB สำหรับตัวหมากตัวกลางแต่ละตัวในเครือข่าย การกระทำทั้งหมดจบที่ผู้รับสุดท้ายที่ถูกกติกาและมีค่า 1 PB หากผู้รับนั้นเคลื่อน ส่ง หรือทำ Hand-off อีกครั้ง การกระทำใหม่แต่ละครั้งจะเพิ่ม PB ของตัวเอง

ทำไมนาฬิกาบอลจึงหยุดได้?

เพราะมันเป็นสิ่งล่อใจเชิงกลยุทธ์ ไม่ใช่นาฬิกาจับเวลาทางวิทยาศาสตร์ ATK อาจถือบอลให้หนึ่งเพื่อประหยัต์ PB แต่ DEF จะได้เทิร์นเพื่อยึดพื้นที่ ปิดเส้นทาง สร้างแรงกดดัน หรือบังคับให้ใช้ PE ผู้เล่นที่มองนาฬิกามากเกินไปอาจมองกระดานน้อยเกินไป ความตึงเครียดนี้เกิดขึ้นโดยตั้งใจ

3. PBATK และ PBDEF: ทุก PB มีสองด้าน

ทุก PB ถูกบันทึกพร้อมกันจากทั้งสองด้านของการแข่งขัน ไม่มี PB ที่ไม่มีคู่

เมื่อ PB หนึ่งมาจากเกมรุกของโค้ชคนหนึ่ง โค้ชคนนั้นได้ +1 PBATK และคู่แข่งได้ +1 PBDEF ผู้เล่นคนเดียวอาจสะสมตัวนับทั้งสองแบบในครั้งเดียวกัน เพราะการครองบอลสามารถเปลี่ยนมือได้หลายครั้ง

สถานการณ์	การบันทึกพร้อมกัน
ATK เคลื่อนหรือถ่ายบอล	ATK +1 PBATK · DEF +1 PBDEF
DEF ยึดบอลคืนและเลือก เล่นต่อ	ผู้ยึดบอลคืนกลายเป็น ATK; PB ของการยึดบอลคืนเปิดตัวนับเกมรุกของเขา: ผู้ยึดบอลคืน +1 PBATK · คู่แข่ง +1 PBDEF
DEF ยึดบอลคืนและเลือก ตั้งเกมรับใหม่	การยึดบอลคืน + การตั้งใหม่สร้าง 2 PB: DEF +2 PBDEF · ATK +2 PBATK โดย DEF ไม่รับบท ATK และคืนการครองบอล

เมื่อครึ่งจบ ตัวนับทั้งสองยังถูกเก็บไว้ แต่ผลของครึ่งนั้นกำหนดว่าค่าใดมีน้ำหนัก: ผู้ทำคะแนนประเมินจาก PBATK; ผู้ที่ไม่ทำคะแนนให้ค่าการอ่านเชิงรับจาก PBDEF ส่วน 0-0 จะเปรียบเทียบทั้งสองด้วยดุลเกมรับ

4. การยึดบอลคืน: เล่นต่อ หรือ ตั้งเกมรับใหม่

เล่นต่อ — DEF รักษาตำแหน่งและบอลไว้ เปลี่ยนเป็น ATK และคู่แข่งเปลี่ยนเป็น DEF การยึดบอลคืนคิดเป็น PBATK ของผู้ยึดบอลคืนและ PBDEF ของคู่แข่ง จากนั้นสลับเทิร์นตามปกติ

ตั้งเกมรับใหม่ — DEF สละการครองบอลโดยสมัครใจ กลับไปยังรูปแบบเริ่มต้น และยังคงเป็น DEF คู่แข่งกลับเป็น ATK PE ของทั้งสองฝ่ายยังคงอยู่เพราะครึ่งยังไม่จบ การยึดบอลคืน + การตั้งใหม่ให้ DEF 2 PBDEF และ ATK 2 PBATK

ต้องประกาศตัวเลือกในขณะยึดบอลคืน ก่อนใช้สถานการณ์ใหม่เพื่อเตรียมการตัดสินใจอื่น และไม่สามารถเปลี่ยนใจภายหลังได้

5. นาฬิกาสองแบบและเวลาจำกัดต่อเทิร์น

นาฬิกาเชิงกลยุทธ์หยุดได้ แต่นาฬิกาเวลาจริงของการแข่งขันหยุดไม่ได้

PB	นาฬิกาบอล — ตัวนับ PB เดินเฉพาะเมื่อมีการกระทำที่สร้าง PB	40:00	นาฬิกาเวลาจริง — 40 นาทีต่อครึ่ง เดินต่อแม็บบอลไม่เคลื่อนไหว มีการสะสม PE หรือผู้เล่นกำลังคิดลำดับการเล่น
60 s	นาฬิกาเทิร์น — มาตรฐานชั่วคราว 60 วินาทีสำหรับการกระทำ เป็นกติกาป้องกันการถ่วงเวลา ไม่ใช่มาตรวัดคะแนนตัวที่สาม ผู้จัดสามารถกำหนด 90 หรือ 120 วินาทีก่อนการแข่งขันได้ หากใช้เท่ากันกับทุกคน		

9. การตัดสิน มารยาท และความช่วยเหลือจากภายนอก

- เมื่อหมดเวลาเทิร์น ห้ามเริ่มการกระทำใหม่
- การกระทำที่ถูกกติกาและประกาศก่อนสัญญาณสามารถทำให้เสร็จได้ แต่ห้ามเปิดการกระทำใหม่
- PA ที่ไม่ได้ใช้จะเปลี่ยนเป็น PE โดยอัตโนมัติ 1 PA = 1 PE เป็นข้อยกเว้นของกติกาการแข่งขัน
- การปรึกษาผู้ตัดสินที่มีสาระสำคัญจะหยุดนาฬิกาที่เกี่ยวข้อง

ร่างกติกาการแข่งขัน · ฐานประเมินสำหรับ V6

ช่วงฟื้นฟูสภาพมีเวลาเพิ่มชั่วคราว 30 วินาที หากผู้เล่นยังแก้การฟื้นฟูสภาพบังคับไม่ครบ คู่แข่งมีเวลา 30 วินาทีเพื่อเลือกตัวเลือกที่ถูกกติกาที่เหลือ หากยังไม่เสร็จ ผู้ตัดสินจะปิดช่วงนี้ด้วยการตัดสินที่ถูกกติกาทันที

6. FINAL DRIVE: แรงกดดันช่วงท้ายครึ่ง

เวลาต่อไม่ใช่เวลาที่เป็นกลาง แต่ตั้งใจเพิ่มพลังงาน ภาระการคำนวณ และจำนวนทางเลือกที่แตกต่าง

- หลังจบเทิร์นที่เริ่มก่อน 40:00 ผู้ครองบอลจะประกาศ Final Drive ได้ก็ต่อเมื่อมีอย่างน้อย 2 PE และมีการ์ดผู้เล่นในมืออย่างน้อย 1 ใบ
- เพิ่มนาฬิกาเวลาจริงได้สูงสุด 20 นาที
- เทิร์นใหม่แรกของ Final Drive เป็นของ DEF เสมอ
- ชิดจำกัดชั่วคราว: 180 วินาทีต่อเทิร์น ไม่มีจำนวนเทิร์นตายตัว; ชิดจำกัดรวม 20 นาทีเป็นตัวกำหนด
- เมื่อเริ่มเทิร์นของตนเองแต่ละครั้ง โค้ชได้รับ +1 PE
- Touchdown: จบครึ่งทันที การยึดบอลคืน: ใช้ เล่นต่อ/ตั้งเกมรับใหม่ และ Final Drive ดำเนินต่อขณะที่ยังมีเวลา
- เมื่อถึง 20:00 ห้ามเริ่มเทิร์นใหม่ เทิร์นที่เริ่มแล้วสามารถเล่นให้จบภายในชิดจำกัด 180 วินาที

หากจบเทิร์นแล้วโค้ชไม่มีการดผู้เล่นในมือ สามารถนำการ์ดที่ใช้แล้วกลับมาได้สูงสุด 1 ใบ หากทำเช่นนั้น คู่แข่งก็สามารถนำการ์ดจากกองทิ้งกลับมา 1 ใบได้เช่นกัน แม้ยังมีการดอยู่ในมือ โดยทำทันก่อนเทิร์นถัดไปของคู่แข่ง

7. วิธีตัดสินผลการแข่งขัน

ผลเสมอทุกแบบไม่ได้มีความหมายเหมือนกัน BALL จะถามคำถามต่างกันตามสิ่งที่เกิดขึ้นบน
กระดาน

สกอร์	การตีความ	เกณฑ์
2-0 / 1-0	ชนะด้วย TOUCHDOWN	ผู้ที่ทำ touchdown ได้มากกว่าชนะ ไม่มีการคำนวณ PB โดกลับผลนี้ได้
1-1	ประสิทธิภาพเกมรุก	ผู้ใช้ PBATK น้อยกว่าในการสร้าง touchdown ของตนเป็นฝ่ายชนะ ตัวนับไม่รีเซ็ตเมื่อเสียแล้วได้การครองบอลคืนภายในครั้งเดียวกัน
0-0	ความเหนือกว่าของเกมรับ	ผู้ที่มี $SD = PBDEF - PBATK$ มากกว่าเป็นฝ่ายชนะ นี่ไม่ใช่ผลเสมอที่ว่างเปล่า แต่เป็นการวัดว่าใครบังคับให้คู่แข่งใช้เวลาเล่นบอลมากกว่าที่ตนเองใช้โดยยังไม่มี TD

1-1

การตีความ: 1 TD ใน 2 PB เทียบเท่ากับอัตรา 10 TD ต่อ 20 PB; 1 TD ใน 4 PB เทียบเท่ากับ 5 TD ต่อ 20 PB ไม่ได้หมายความว่าเกมจริงจะทำซ้ำรูปแบบนั้นอย่างแม่นยำ แต่เป็นนามธรรมสำหรับเปรียบเทียบอัตราโดยไม่ต้องเล่นการครองบอลที่เทียบเท่ากันหลายสิบครั้ง

0-0

- หาก SD เท่ากัน: ผู้ที่ยึดบอลคืนจากเกมรับได้มากกว่าดีกว่า
- หากยังเท่ากัน: ค่า PB เฉลี่ยจนถึงการยึดบอลคืนที่ต่ำกว่า
- หากยังเท่ากัน: ระยะรุกรลึกสูงสุดที่ได้มากกว่า
- หากยังเท่ากัน: ใช้ PB น้อยกว่าเพื่อไปถึงระยะรุกรลึกนั้น
- เฉพาะกรณีที่เท่ากันทุกเกณฑ์ข้างต้นจึงบันทึกเป็นผลเสมอได้ในรูปแบบที่อนุญาต ส่วนรอบแพ้คัดออกต้องใช้วิธีตัดสินสมมาตรที่ผู้จัดกำหนด

การบังคับให้คู่แข่งใช้ PB เป็นกลยุทธ์ที่ถูกต้อง ผู้ที่ทำคะแนนแล้วอาจพยายามบังคับให้คู่แข่งใช้ PBATK จำนวนมาก แม้คู่แข่งตีเสมอ 1-1 touchdown ที่ซ้ำกว่าก็แพ้เกณฑ์ตัดสิน

8. การจัดรอบแข่งขัน

การแข่งขันพยายามทำให้เท่าเทียมไม่เพียงกติกา แต่รวมถึงบริบทการเล่นด้วย

ครั้งแรกของทุกโตะในรอบเดียวกันเริ่มด้วยสัญญาณเดียวกัน ไม่มีโตะใดเริ่มครึ่งหลังเอง ครึ่งหลังเริ่มด้วยสัญญาณร่วมใหม่เมื่อครั้งแรกที่ยังเล่นอยู่โตะสุดท้าย — รวม Final Drive — จบลง และผ่านไปอย่างน้อย 10 นาที ผู้ที่จบก่อนจะได้พักนานกว่า

เป้าหมายคือให้ทุกโตะเล่นแต่ละครึ่งในสภาพแวดล้อมที่ใกล้เคียงกัน: อยู่ในช่วงเวลาเดียวกันของรอบ มีเสียง ความตึงเครียด และแรงกดดันโดยรวมใกล้เคียงกัน

9. การตัดสิน มารยาท และความช่วยเหลือจากภายนอก

- ตัวนับ PB ต้องมองเห็นได้ตลอด หากมีความคลาดเคลื่อนให้แก้ทันทีที่เกิดขึ้น
- การเก็บบอลไว้เชิงกลยุทธ์ทำได้ แต่การใช้เวลาเวลาจริงโดยไม่เล่น การถ่วงการ จัดตำแหน่งใหม่ หรือจงใจยืดช่วงฟื้นฟูสภาพถือเป็นการถ่วงเวลา
- ห้ามรับความช่วยเหลือเชิงกลยุทธ์จากผู้ชม อุปกรณ์ เครื่องมือวิเคราะห์ AI หรือ BALL Academy ระหว่างการแข่งขันหรือช่วงพัก
- สามารถใช้โทรศัพท์เป็นตัวจับเวลาได้หากการแข่งขันอนุญาต โดยต้องไม่มีความช่วยเหลือจากภายนอก
- ต้องประกาศการตัดสินใจ เล่นต่อ/ต้งเกมรับใหม่ ให้ชัดเจนและได้ยิน
- การกระทำผิดกติกาจะย้อนกลับหากสร้างสถานะก่อนหน้าได้ หากทำไม่ได้ ผู้ตัดสินจะคืนสู่สถานะที่ถูกกติกาใกล้ที่สุดโดยไม่สร้างความได้เปรียบให้ผู้ทำผิด

ลำดับบทลงโทษชั่วคราว: เตือน → เสียเทิร์นปัจจุบัน → เสียการครองบอล → แพ้การแข่งขัน บทลงโทษต้องได้สัดส่วน มีการบันทึก และใช้กับการทำผิดซ้ำหรือร้ายแรง

เหตุผลของกติกา

การยอมแพ้/ถอนตัว: เพื่อไม่ให้เกิดการปฏิเสธเล่นครั้งหนึ่งใช้ปกป้องส่วนต่าง PB หรือบิดเบือนอันดับ ข้อเสนอปัจจุบันบันทึกการยอมแพ้เป็นแพททางปกครอง 0-2 ข้อมูลจากครั้งที่เล่นไม่จบอาจเก็บไว้เพื่อการวิจัย แต่ไม่ควรนำไปกับดัชนีการแข่งขัน กติกาเป็นกติกาชั่วคราวจนกว่าจะผ่านการทดสอบในการแข่งขัน

10. การพัก ความล้า และสถานะด้านการคิด

BALL ไม่ได้กล่าวว่า 40 นาทีเป็นขีดจำกัดทางชีววิทยาสากล ระยะเวลาและการพักเป็นการตัดสินใจด้านการออกแบบที่อาศัยหลักฐาน ไม่ใช่ค่าคงที่ทางสรีรวิทยา

- ออกจากกระดานและเปลี่ยนจุดสนใจในช่วงเวลาส่วนใหญ่ของการพัก
- ลุกขึ้นและขยับร่างกายเบา ๆ หากพื้นที่เอื้ออำนวย
- รักษาการเติมน้ำตามปกติและมีน้ำให้เข้าถึงได้
- ลดเสียงทกรบกวน สามารถใช้ที่อุดหูได้หากยังได้ยินสัญญาณทางการ
- การหลับตาหรือหายใจช้า ๆ เป็นความชอบส่วนบุคคล ไม่ใช่ข้อได้เปรียบที่รับประกัน
- ไม่จำเป็นต้องกิน นอน หรือทำพิธีเฉพาะใด ๆ ในช่วง 10 นาที
- ระหว่างการแข่งขันเต็มแมตช์ แนะนำชั่วคราวให้ผู้เล่นคนเดิมมีเวลาพักอย่างน้อย 20 นาทีก่อนแมตช์ถัดไป

หลักฐานและงานศึกษา

ความสนใจต่อเนื่องมักแสดงผลของ time-on-task แต่ไม่มีจำนวนนาทีสากลที่เมื่อถึงแล้วสมารถจะ “หมด” งานวิจัยเรื่องการพักแสดงว่าการหยุดงานชั่วคราวอาจเปลี่ยนการลดลงของความตื่นตัว และระยะเวลาพักมีผลต่อการฟื้นตัวทันทีและประสิทธิภาพหลังจากนั้น การเติมน้ำตามปกติก็เป็นคำแนะนำที่สมเหตุสมผล: ในบางการทดลองภาวะขาดน้ำเล็กน้อยสัมพันธ์กับความตื่นตัว ความจำใช้งาน ความล้า หรืออารมณ์ที่แย่ลง

11. ชุดเอกสารการแข่งขัน · พิมพ์และ PDF

ไม่มีบัญชี การสมัคร หรือรายการแข่งขันสาธารณะ หน้านี้เป็นชุดเครื่องมือสำหรับการจัดการแข่งขันแบบพบกันจริง

ภาคผนวกเป็นส่วนหนึ่งของเอกสารพิมพ์เดียวกัน ปุ่มพิมพ์จะสร้างกติกาทั้งหมดด้วยแบบฟอร์มทุกหน้าในครั้งเดียว PDF ที่ดาวน์โหลดได้สร้างจากแหล่งเดียวกันและใช้รูปแบบหน้าของคู่มือกติกา BALL

01	A · ใบบันทึกการแข่งขัน	02	B · บันทึกเทิร์นและ PB — ครั้งแรก
03	C · บันทึกเทิร์นและ PB — ครั้งหลัง	04	D · ใบสรุปสะสมของผู้เล่น
05	E · ใบรอบแข่งขัน	06	F · ตารางคะแนนรวม
07	G · ลีก 8 ผู้เล่น	08	H · แพ็คคัตออก · 4
09	I · แพ็คคัตออก · 8	10	J · แพ็คคัตออก · 16
11	K · เอกสารอ้างอิงด่วนประจำโต๊ะ		

งานพิมพ์ใช้ไวยากรณ์งานบรรณาธิการของคู่มือกติกา BALL โดยตรง เมนู ตัวควบคุม และส่วนติดต่อเว็บจะไม่ถูกพิมพ์

BALL · ภาคผนวก

A · ใบบันทึกการแข่งขัน

เอกสารหลักประจำโต๊ะ

การแข่งขัน _____ รอบ _____ โต๊ะ _____ วันที่ _____

	ผู้เล่น A	ผู้เล่น B
ชื่อ		
ครึ่งแรก	ATK ☐ DEF ☐	ATK ☐ DEF ☐
ครึ่งหลัง	ATK ☐ DEF ☐	ATK ☐ DEF ☐

ครึ่งแรก

TD	PBATK A	PBDEF A	PBATK B	PBDEF B	ยัดบอลคืน

ครึ่งหลัง

TD	PBATK A	PBDEF A	PBATK B	PBDEF B	ยัดบอลคืน

ผล: _____

ผู้ชนะ: _____ เกณฑ์: _____

ผู้เล่น A · ลายเซ็น ผู้เล่น B · ลายเซ็น ผู้ตัดสิน · ลายเซ็น

B · บันทึกเทิร์นและ PB

ครั้งแรก · พุ่งแถวต่อเทิร์น

การแข่งขัน _____ รอบ _____ โตะ _____ วันที่ _____

#	ผู้เล่น	บทบาท	การกระทำกับบอล	PB	PBATK A	PBDEF A	PBATK B	PBDEF B	PE จบ	หมายเหตุ
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: _____ ยึดบอลคืน: _____

BALL · ภาคผนวก

C · บันทึกเทิร์นและ PB

ครึ่งหลัง · พุ่งแถวต่อเทิร์น

การแข่งขัน _____ รอบ _____ โตะ _____ วันที่ _____

#	ผู้เล่น	บทบาท	การกระทำกับบอล	PB	PBATK A	PBDEF A	PBATK B	PBDEF B	PE จบ	หมายเหตุ
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: _____ ยึดบอลคืน: _____

D · ใบสรุปสะสมของผู้เล่น

หนึ่งใบต่อผู้เข้าร่วม

ผู้เล่น _____ การแข่งขัน _____

รอบ	คู่แข่ง	ครึ่งแรก	ครึ่งหลัง	ผล	PBATK	PBDEF	REC	หมายเหตุ
01								
02								
03								
04								
05								
06								
07								
08								
09								
10								
11								
12								

นัด _____	ช _____
ส _____	พ _____
TD+ _____	TD- _____
PBATK _____	PBDEF _____
SD _____	REC _____

BALL · ภาคผนวก

E · ใบรอบแข่งขัน

ควบคุมหลายโต๊ะพร้อมกัน

การแข่งขัน _____ รอบ _____ เริ่ม 1 _____ เริ่ม 2 _____

โต๊ะ	ผู้เล่น A	ผู้เล่น B	ผล	ผู้ชนะ	เกณฑ์	ใบบันทึก OK
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						

F · ตารางคะแนนรวม

การแข่งขัน _____ รอบ _____

[illegible]

BALL · ภาคผนวก

G · ลีค · 8 ผู้เล่น

ตารางพบกันหมด

1 _____

3 _____

5 _____

7 _____

2 _____

4 _____

6 _____

8 _____

รอบ 1

1 _____ - _____ 8

2 _____ - _____ 7

3 _____ - _____ 6

4 _____ - _____ 5

รอบ 2

1 _____ - _____ 7

8 _____ - _____ 6

2 _____ - _____ 5

3 _____ - _____ 4

รอบ 3

1 _____ - _____ 6

7 _____ - _____ 5

8 _____ - _____ 4

2 _____ - _____ 3

รอบ 4

1 _____ - _____ 5

6 _____ - _____ 4

7 _____ - _____ 3

8 _____ - _____ 2

รอบ 5

1 _____ - _____ 4

5 _____ - _____ 3

6 _____ - _____ 2

7 _____ - _____ 8

รอบ 6

1 _____ - _____ 3

4 _____ - _____ 2

5 _____ - _____ 8

6 _____ - _____ 7

รอบ 7

1 _____ - _____ 2

3 _____ - _____ 8

4 _____ - _____ 7

5 _____ - _____ 6

H · แพ้คัดออก · 4

รอบรองชนะเลิศ รอบชิงชนะเลิศ และแชมป์

รอบรองฯ

รอบชิงฯ

แชมป์

1

1

1

2

I · แพ้คัดออก · 8

รอบก่อนรองฯ รอบรองฯ รอบชิงฯ และแชมป์

รอบก่อนรองฯ

รอบรองฯ

รอบชิงฯ

แชมป์

1

1

2

1

1

3

2

4

J · แพ้คัดออก · 16

รอบ 16 คนและรอบก่อนรองฯ

รอบ 16 คน

รอบก่อนรองฯ

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	

1	
2	
2	
2	
3	
3	
4	

J.2 · แพ้คัดออก · 16

รอบรองฯ รอบชิงฯ และแชมป์

รอบรองฯ

รอบชิงฯ

แชมป์

1

1

1

2

K · เอกสารอ้างอิงด่วนประจำโต๊ะ

ใช้ตรวจสอบระหว่างการแข่งขัน

PB

เหตุการณ์	PB
ผู้ครองบอลเคลื่อน 1 หรือ 2 ช่อง	+1 PB
Hand-off สมบูรณ์ถึงผู้รับสุดท้าย	+1 PB
ผู้ครองบอลคนใหม่เคลื่อนหลัง Hand-off	+1 PB เพิ่มเติม
การส่งสั้นหรือการส่งยาว	+1 PB
Fumble ที่บังคับให้เปลี่ยนการควบคุม/การครองบอล	+1 PB
เข้าครองบอลที่เป็นบอลอิสระ	+1 PB
ตั้งเกมรับใหม่หลังยัดบอลคืน	+1 PB เพิ่มเติม

PBATK / PBDEF

เมื่อ PB หนึ่งมาจากเกมรุกของโค้ชคนหนึ่ง โค้ชคนนั้นได้ +1 PBATK และคู่แข่งได้ +1 PBDEF ผู้เล่นคนเดียวอาจสะสมตัวนับทั้งสองแบบในครั้งเดียวกัน เพราะการครองบอลสามารถเปลี่ยนมือได้หลายครั้ง

ยัดบอลคืน

เล่นต่อ — DEF รักษาตำแหน่งและบอลไว้ เปลี่ยนเป็น ATK และคู่แข่งเปลี่ยนเป็น DEF การยัดบอลคืนคิดเป็น PBATK ของผู้ยัดบอลคืนและ PBDEF ของคู่แข่ง จากนั้นสลับทีร์นตามปกติ

ตั้งเกมรับใหม่ — DEF สละการครองบอลโดยสมัครใจ กลับไปยังรูปแบบเริ่มต้นและยังคงเป็น DEF คู่แข่งกลับเป็น ATK PE ของทั้งสองฝ่ายยังคงอยู่เพราะครั้งยังไม่จบ การยัดบอลคืน + การตั้งใหม่ให้ DEF 2 PBDEF และ ATK 2 PBATK

นาฬิกา

นาฬิกาเวลาจริง — 40 นาทีต่อครึ่ง เดินต่อแม้บอลไม่เคลื่อน มีการสะสม PE หรือผู้เล่นกำลังคิดลำดับการเล่น

นาฬิกาทีร์น — มาตรฐานชั่วคราว 60 วินาทีสำหรับช่วงการกระทำ เป็นกติกากำป้องกันการถ่วงเวลา ไม่ใช่มาตรวัดคะแนนตัวที่สาม ผู้จัดสามารถกำหนด 90 หรือ 120 วินาทีก่อนการแข่งขันได้ หากใช้เท่ากันกับทุกคน

FINAL DRIVE

- หลังจบทีร์นที่เริ่มก่อน 40:00 ผู้ครองบอลจะประกาศ Final Drive ได้ก็ต่อเมื่อมีอย่างน้อย 2 PE และมีการ์ดผู้เล่นในมืออย่างน้อย 1 ใบ
- เพิ่มนาฬิกาเวลาจริงได้สูงสุด 20 นาที
- ทีร์นใหม่แรกของ Final Drive เป็นของ DEF เสมอ
- ขีดจำกัดชั่วคราว: 180 วินาทีต่อทีร์น ไม่มีจำนวนทีร์นตายตัว; ขีดจำกัดรวม 20 นาทีเป็นตัวกำหนด

ผลการแข่งขัน

2-0 / 1-0 → touchdown · 1-1 → PBATK ต่ำกว่า · 0-0 → SD = PBDEF - PBATK สูงกว่า