

BALL · COMPETIZIONE

BALL

REGOLAMENTO DI COMPETIZIONE



BOZZA COMPETITIVA · V6

TOUCHDOWN · TEMPO DI PALLA · DIFESA

REGOLAMENTO DI COMPETIZIONE

Una partita, due orologi, una sola priorità

Regole da tavolo, orologi, punti palla, risultato, organizzazione e fogli di controllo in un unico documento.

COSA CAMBIA QUANDO BALL

ENTRA IN COMPETIZIONE

BALL non sostituisce il punteggio con una formula. Prima chiede chi ha segnato più touchdown. Solo quando il punteggio non basta usa l'Orologio della Palla per distinguere efficienza offensiva o dominio difensivo.

L'Orologio della Palla può essere ingannato deliberatamente. L'Orologio Reale no. Questa tensione crea obiettivi secondari senza permettere a un giocatore di appropriarsi del tempo fisico della competizione.

1. STRUTTURA DELLA PARTITA

Due tempi simmetrici. Ogni tempo è un'opportunità completa e ammette al massimo un touchdown.

PRIMO TEMPO

40 min regolamentari. A inizia ATK e B DEF. DEF svolge il primo turno.

INTERVALLO

Minimo 10 min. Tutti i PE vengono azzerati, tutte le Carte giocatore vengono recuperate e si prepara nuovamente la formazione iniziale.

SECONDO TEMPO

40 min regolamentari. I ruoli iniziali vengono invertiti: chi ha iniziato ATK comincia DEF e viceversa.

FINAL DRIVE

Ogni tempo può essere prolungato fino a 20 min aggiuntivi se sono soddisfatte le condizioni di accesso.

TD

Un touchdown termina immediatamente il tempo, sia che lo segni l'allenatore che ha iniziato come ATK sia chi ha recuperato la palla durante quel tempo. Dopo un touchdown non inizia un'altra serie.

2. PUNTO PALLA (PB): L'OROLOGIO STRATEGICO

PB non misura secondi né caselle. Misura i cambiamenti rilevanti dello stato della palla.

Ogni azione legale che cambi effettivamente la casella della palla, il suo portatore o il suo stato di controllo aggiunge 1 PB. Una singola azione aggiunge al massimo 1 PB, ma uno stesso turno può aggiungere più PB se concatena azioni distinte con la palla.

EVENTO	PB
Movimento del portatore di 1 o 2 caselle	+1 PB
Hand-off completo fino al ricevitore finale	+1 PB
Il nuovo portatore si muove dopo l'Hand-off	+1 PB aggiuntivo
Passaggio corto o lungo	+1 PB
Fumble forzato che cambia controllo/possesso	+1 PB
Prendere possesso di una palla libera	+1 PB
Ripristino difensivo dopo un recupero	+1 PB aggiuntivo
Azioni senza cambiamento della palla	0 PB

Un Hand-off non aggiunge un PB per ogni pedina intermedia della catena. L'azione completa termina sul ricevitore finale legale e vale 1 PB. Se quel ricevitore poi si muove, passa o effettua un altro Hand-off, ogni nuova azione aggiunge il proprio PB.

PERCHÉ L'OROLOGIO DELLA PALLA PUÒ FERMARSI?

Perché è una tentazione strategica, non un cronometro scientifico. ATK può tenere ferma la palla e risparmiare PB, ma DEF ottiene turni per occupare spazio, chiudere linee, creare pressione o forzare spesa di PE. Chi guarda troppo l'orologio può smettere di guardare il tabellone. Questa tensione è deliberata.

3. PBATK E PBDEF: OGNI PB HA DUE FACCE

Ogni PB viene registrato simultaneamente dai due lati dello scontro. Non esiste mai un PB orfano.

Quando un PB appartiene all'attacco di un allenatore, quell'allenatore aggiunge +1 PBATK e il suo rivale aggiunge +1 PBDEF. I giocatori possono accumulare entrambi i contatori nello stesso tempo perché il possesso può cambiare più volte.

SITUAZIONE	REGISTRAZIONE SIMULTANEA
ATK muove o trasferisce la palla	ATK +1 PBATK · DEF +1 PBDEF
DEF recupera e sceglie CONTINUITÀ	Chi recupera passa ATK; il PB del recupero apre il suo conteggio offensivo: recuperatore +1 PBATK · rivale +1 PBDEF.
DEF recupera e sceglie RIPRISTINO DIFENSIVO	Recupero + ripristino producono 2 PB: DEF +2 PBDEF · ATK +2 PBATK. DEF non assume mai il ruolo ATK e restituisce il possesso.

Alla fine di un tempo entrambi i contatori restano registrati, ma il risultato decide quale lettura pesa: chi segna viene valutato tramite il proprio PBATK; chi non segna fornisce la lettura difensiva PBDEF. In uno 0-0 entrambi vengono confrontati mediante il Saldo Difensivo.

4. RECUPERO: CONTINUITÀ O RIPRISTINO DIFENSIVO

CONTINUITÀ — DEF conserva posizione e palla, passa ATK e il rivale passa DEF. Il recupero conta come PBATK di chi recupera e PBDEF del rivale; poi riprende la normale alternanza.

RIPRISTINO DIFENSIVO — DEF rinuncia volontariamente al possesso, si torna alla formazione iniziale e rimane DEF. Il rivale torna ATK. I PE di entrambi si conservano perché il tempo continua. Recupero + ripristino aggiungono 2 PBDEF per DEF e 2 PBATK per ATK.

La scelta viene dichiarata nell'istante del recupero, prima di usare la nuova situazione per preparare un'altra decisione, ed è irrevocabile.

5. I DUE OROLOGI E IL LIMITE DI TURNO

L'orologio strategico può fermarsi. Il tempo fisico della competizione no.

PB	OROLOGIO DELLA PALLA — contatore di PB. Avanza soltanto tramite azioni che generano PB.	40:00	OROLOGIO REALE — 40 minuti per tempo. Continua anche se la palla resta immobile, si accumulano PE o si pensa una sequenza.
60 s	OROLOGIO DI TURNO — standard provvisorio di 60 s per la fase d'azione. È una regola anti-stalling, non una terza misura di punteggio. L'organizzatore può dichiarare 90 o 120 s prima della competizione, sempre in modo uniforme.		

9. ARBITRAGGIO, CONDOTTA E ASSISTENZA ESTERNA

- Alla scadenza del turno non può essere iniziata una nuova azione.
- Un'azione legale dichiarata prima del segnale può essere completata senza aprire un'altra azione.
- I PA non spesi si convertono automaticamente in PE, 1 PA = 1 PE, come eccezione di competizione.
- Una consultazione arbitrale sostanziale ferma gli orologi interessati.

BOZZA COMPETITIVA · BASE DI VALUTAZIONE PER V6

La fase di sblocco dispone provvisoriamente di 30 s aggiuntivi. Se il giocatore non risolve tutti gli sblocchi obbligatori, il rivale dispone di 30 s per decidere le opzioni legali rimanenti. Se neppure lui conclude, l'arbitro chiude la fase con una risoluzione legale immediata.

6. FINAL DRIVE: PRESSIONE ALLA FINE DEL TEMPO

Il supplemento non è tempo neutro: aumenta deliberatamente energia, calcolo e ramificazione.

- Dopo aver completato il turno iniziato prima di 40:00, chi possiede la palla può dichiarare Final Drive soltanto con almeno 2 PE e almeno 1 Carta giocatore in mano.
 - Massimo 20 min aggiuntivi di Orologio Reale.
 - Il primo nuovo turno del Final Drive spetta sempre a DEF.
 - Limite provvisorio: 180 s per turno. Non esiste un numero fisso di turni; prevale il limite totale di 20 min.
 - All'inizio di ogni proprio turno, l'allenatore riceve +1 PE.
 - Touchdown: fine immediata del tempo. Recupero: si applica Continuità/Ripristino difensivo e il Final Drive continua finché resta tempo.
 - Al raggiungimento di 20:00 non si inizia un nuovo turno; quello già iniziato può concludersi entro il proprio limite di 180 s.
-

Se alla fine del proprio turno un allenatore non ha alcuna Carta giocatore in mano, può recuperare al massimo 1 carta già utilizzata. Se lo fa, anche il rivale può recuperare 1 carta dalla propria pila degli scarti, anche se conserva ancora carte, immediatamente prima del suo turno successivo.

7. COME SI DECIDE LA PARTITA

Non tutti i pareggi significano la stessa cosa. BALL pone una domanda diversa in base a ciò che è accaduto sul tabellone.

PUNTEGGIO	LETTURA	CRITERIO
2-0 / 1-0	VITTORIA PER TOUCHDOWN	Vince chi ha segnato più touchdown. Nessun calcolo di PB può ribaltare questo risultato.
1-1	EFFICIENZA OFFENSIVA	Vince chi ha avuto bisogno di meno PBATK per costruire il proprio touchdown. Il contatore non si azzerava perdendo e recuperando il possesso all'interno di quel tempo.
0-0	DOMINIO DIFENSIVO	Vince chi ottiene il maggiore $SD = PBDEF - PBATK$. Non è un pareggio vuoto: misura chi ha fatto consumare al rivale più tempo di palla di quanto ne abbia consumato lui stesso senza ottenere un TD.

1-1

Interpretazione: 1 TD in 2 PB equivale a un ritmo di 10 TD ogni 20 PB; 1 TD in 4 PB equivale a 5 ogni 20 PB. Non si afferma che una partita reale ripeta esattamente questo schema: è un'astrazione per confrontare ritmi senza giocare decine di possessi equivalenti.

0-0

- Se SD è pari: più recuperi difensivi.
- Se persiste: minore PB medio fino al recupero.
- Se persiste: maggiore penetrazione offensiva raggiunta.
- Se persiste: meno PB per raggiungere quella penetrazione.
- Solo una parità esatta dopo questi criteri può essere registrata come pareggio nei formati che lo consentono; un'eliminazione diretta richiede lo spareggio simmetrico definito dall'organizzatore.

Forzare PB è una strategia legittima. Chi ha già segnato può cercare di far consumare molti PBATK al rivale; anche se il rivale pareggia 1-1, un touchdown più lento perde lo spareggio.

8. ORGANIZZAZIONE DEL TURNO DI GARA

La competizione cerca di uniformare non solo le regole, ma anche il contesto di gioco.

Tutti i primi tempi di un turno di gara iniziano con un segnale comune. Nessun tavolo inizia autonomamente il secondo tempo. Il secondo tempo comincia con un nuovo segnale comune quando è terminato l'ultimo primo tempo ancora attivo — Final Drive incluso — e sono trascorsi almeno 10 min da quel momento. Chi termina prima ottiene più riposo.

Lo scopo è che tutti i tavoli affrontino ogni tempo in un ambiente comparabile: stesso momento del turno di gara, rumore, tensione e pressione generale simili.

9. ARBITRAGGIO, CONDOTTA E ASSISTENZA ESTERNA

- Il contatore dei PB deve restare visibile; qualsiasi discrepanza viene corretta quando si verifica.
 - Trattenere strategicamente la palla è legale. Consumare tempo reale senza giocare, ritardare i ripristini o prolungare artificialmente gli sblocchi costituisce stalling.
 - Non è consentito alcun aiuto strategico da spettatori, dispositivi, motori di analisi, IA o BALL Academy durante la partita o l'intervallo.
 - I telefoni possono funzionare come cronometro se la competizione lo consente, senza assistenza esterna.
 - La decisione Continuità/Ripristino difensivo deve essere dichiarata in modo chiaro e udibile.
 - Un'azione illegale viene annullata se lo stato precedente può essere ricostruito; altrimenti l'arbitro ripristina lo stato legale più vicino senza creare un vantaggio per l'autore dell'infrazione.
-

Scala provvisoria: avvertimento → perdita del turno in corso → perdita del possesso → perdita della partita. La sanzione deve essere proporzionata, documentata e riservata a infrazioni ripetute o gravi.

PERCHÉ ESISTE QUESTA REGOLA

Concessione/abbandono: per impedire che il rifiuto di giocare un tempo protegga differenze di PB o manipoli la classifica, la proposta di lavoro registra la concessione come sconfitta amministrativa 0-2. I dati di un tempo incompleto possono essere conservati per la ricerca, ma non devono contaminare gli indici competitivi. Questa regola resta provvisoria fino alla validazione in competizione.

10. RIPOSO, FATICA E CONDIZIONI COGNITIVE

BALL non afferma che 40 minuti siano un limite biologico universale. Durata e riposo sono decisioni di design informate dalle evidenze, non costanti fisiologiche.

- Allontanarsi dal tabellone e cambiare focus per la maggior parte dell'intervallo.
- Alzarsi e fare movimento leggero se lo spazio lo consente.
- Mantenere una normale idratazione e acqua accessibile.
- Ridurre il rumore se risulta fastidioso; i tappi per le orecchie sono ammessi se consentono di sentire i segnali ufficiali.
- Chiudere gli occhi o respirare con calma è una preferenza personale, non un vantaggio garantito.
- Non esiste l'obbligo di mangiare, dormire o seguire un rituale specifico durante 10 minuti.
- Tra partite complete si raccomandano provvisoriamente almeno 20 min prima dell'incontro successivo dello stesso giocatore.

FONDAMENTO E STUDI

L'attenzione sostenuta mostra spesso effetti legati al tempo sul compito, ma non esiste un minuto universale a partire dal quale la concentrazione "finisce". Gli studi sulle pause mostrano che interrompere il compito può modificare il decremento della vigilanza e che la durata della pausa cambia il recupero immediato e la prestazione successiva. Anche una normale idratazione è una raccomandazione prudente: in alcuni esperimenti una lieve disidratazione è stata associata a peggiore vigilanza, memoria di lavoro, fatica o umore.

11. KIT DI COMPETIZIONE · STAMPA E PDF

Non ci sono account, iscrizioni né competizioni pubbliche. Questa pagina è una cassetta degli attrezzi per organizzare una competizione fisica.

Gli allegati fanno parte dello stesso documento di stampa. Il pulsante Stampa produce in un'unica tiratura il regolamento completo seguito da tutti i fogli. I PDF scaricabili nascono dalla stessa fonte e riutilizzano l'impaginazione del Regolamento di BALL.

01	A · Referto di partita
03	C · Controllo turni e PB — Secondo tempo
05	E · Foglio del turno di gara
07	G · Lega di 8 giocatori
09	I · Eliminazione diretta · 8
11	K · Riferimento rapido da tavolo

02	B · Controllo turni e PB — Primo tempo
04	D · Scheda cumulativa del giocatore
06	F · Classifica generale
08	H · Eliminazione diretta · 4
10	J · Eliminazione diretta · 16

La stampa utilizza direttamente la grammatica editoriale del Regolamento di BALL. Navigazione, controlli e interfaccia web non vengono stampati.

A · REFERTO DI PARTITA

Documento principale del tavolo

COMPETIZIONE _____ TURNO _____ TAVOLO _____ DATA _____

	GIOCATORE A	GIOCATORE B
NOME		
PRIMO TEMPO	ATK ☐ DEF ☐	ATK ☐ DEF ☐
SECONDO TEMPO	ATK ☐ DEF ☐	ATK ☐ DEF ☐

PRIMO TEMPO

TD	PBATA	PBDEF A	PBATA B	PBDEF B	RECUPERI

SECONDO TEMPO

TD	PBATA	PBDEF A	PBATA B	PBDEF B	RECUPERI

Risultato: _____

Vincitore: _____ Criterio: _____

Giocatore A · Firma

Giocatore B · Firma

Arbitro · Firma

B · CONTROLLO TURNI E PB

Primo tempo · una riga per turno

COMPETIZIONE _____ TURNO _____ TAVOLO _____ DATA _____

#	GIOCATORE	RUOLO	AZIONE DI PALLA	PB	PBATK A	PBDEF A	PBATK B	PBDEF B	PE FINE	NOTE
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: _____ Recuperi: _____

C · CONTROLLO TURNI E PB

Secondo tempo · una riga per turno

COMPETIZIONE _____ TURNO _____ TAVOLO _____ DATA _____

#	GIOCATORE	RUOLO	AZIONE DI PALLA	PB	PBATK A	PBDEF A	PBATK B	PBDEF B	PE FINE	NOTE
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: _____ Recuperi: _____

D · SCHEDA CUMULATIVA DEL GIOCATORE

Un foglio per partecipante

GIOCATORE _____ COMPETIZIONE _____

TURNO	AVVERSAIO	PRIMO TEMPO	SECONDO TEMPO	RISULTATO	PBATAK	PBDEF	REC	NOTE
01								
02								
03								
04								
05								
06								
07								
08								
09								
10								
11								
12								

PG

P

TD+

PBATAK

SD

V

S

TD-

PBDEF

REC

E · FOGLIO DEL TURNO DI GARA

Controllo simultaneo dei tavoli

COMPETIZIONE _____ TURNO _____ INIZIO 1 _____ INIZIO 2 _____

TAVOLO	GIOCATORE A	GIOCATORE B	RISULTATO	VINCITORE	CRITERIO	REFERTO OK
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						

F • CLASSIFICA GENERALE

COMPETIZIONE _____ TURNO _____

[illegible]

BALL · ALLEGATI

G · LEGA · 8 GIOCATORI

Calendario tutti contro tutti

1 _____

3 _____

5 _____

7 _____

2 _____

4 _____

6 _____

8 _____

TURNO 1

1 _____ - _____ 8

2 _____ - _____ 7

3 _____ - _____ 6

4 _____ - _____ 5

TURNO 2

1 _____ - _____ 7

8 _____ - _____ 6

2 _____ - _____ 5

3 _____ - _____ 4

TURNO 3

1 _____ - _____ 6

7 _____ - _____ 5

8 _____ - _____ 4

2 _____ - _____ 3

TURNO 4

1 _____ - _____ 5

6 _____ - _____ 4

7 _____ - _____ 3

8 _____ - _____ 2

TURNO 5

1 _____ - _____ 4

5 _____ - _____ 3

6 _____ - _____ 2

7 _____ - _____ 8

TURNO 6

1 _____ - _____ 3

4 _____ - _____ 2

5 _____ - _____ 8

6 _____ - _____ 7

TURNO 7

1 _____ - _____ 2

3 _____ - _____ 8

4 _____ - _____ 7

5 _____ - _____ 6

H · ELIMINAZIONE DIRETTA · 4

Semifinali, finale e campione

SEMIFINALE

FINALE

CAMPIONE

1

1

1

2

I · ELIMINAZIONE DIRETTA · 8

Quarti, semifinali, finale e campione

QUARTISEMIFINALEFINALECAMPIONE

1

1

2

1

1

3

2

4

J · ELIMINAZIONE DIRETTA · 16

Ottavi e quarti

OTTAVI

QUARTI

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

J.2 · ELIMINAZIONE DIRETTA · 16

Semifinali, finale e campione

SEMIFINALE

FINALE

CAMPIONE

1

1

1

2

K · RIFERIMENTO RAPIDO DA TAVOLO

Consultazione durante la partita

PB

EVENTO	PB
Movimento del portatore di 1 o 2 caselle	+1 PB
Hand-off completo fino al ricevitore finale	+1 PB
Il nuovo portatore si muove dopo l'Hand-off	+1 PB aggiuntivo
Passaggio corto o lungo	+1 PB
Fumble forzato che cambia controllo/possesso	+1 PB
Prendere possesso di una palla libera	+1 PB
Ripristino difensivo dopo un recupero	+1 PB aggiuntivo

PBATK / PBDEF

Quando un PB appartiene all'attacco di un allenatore, quell'allenatore aggiunge +1 PBATK e il suo rivale aggiunge +1 PBDEF. I giocatori possono accumulare entrambi i contatori nello stesso tempo perché il possesso può cambiare più volte.

RECUPERO

CONTINUITÀ — DEF conserva posizione e palla, passa ATK e il rivale passa DEF. Il recupero conta come PBATK di chi recupera e PBDEF del rivale; poi riprende la normale alternanza.

RIPRISTINO DIFENSIVO — DEF rinuncia volontariamente al possesso, si torna alla formazione iniziale e rimane DEF. Il rivale torna ATK. I PE di entrambi si conservano perché il tempo continua. Recupero + ripristino aggiungono 2 PBDEF per DEF e 2 PBATK per ATK.

OROLOGI

OROLOGIO REALE — 40 minuti per tempo. Continua anche se la palla resta immobile, si accumulano PE o si pensa una sequenza.

OROLOGIO DI TURNO — standard provvisorio di 60 s per la fase d'azione. È una regola anti-stalling, non una terza misura di punteggio. L'organizzatore può dichiarare 90 o 120 s prima della competizione, sempre in modo uniforme.

FINAL DRIVE

- Dopo aver completato il turno iniziato prima di 40:00, chi possiede la palla può dichiarare Final Drive soltanto con almeno 2 PE e almeno 1 Carta giocatore in mano.
- Massimo 20 min aggiuntivi di Orologio Reale.
- Il primo nuovo turno del Final Drive spetta sempre a DEF.
- Limite provvisorio: 180 s per turno. Non esiste un numero fisso di turni; prevale il limite totale di 20 min.

RISULTATO

2-0 / 1-0 → touchdown · 1-1 → PBATK minore · 0-0 → SD

maggiore = PBDEF - PBATK.