

BALL · KEPPNI

BALL

KEPPNISREGLUR



KEPPNISDRÖG · V6

SNERTIMARK · BOLTATÍMI · VÖRN

KEPPNISREGLUR

Einn leikur, tvær klukkur, eitt forgangsatriði

Borðreglur, klukkur, boltastig, úrslit, skipulag og skráningarblöð í einu skjali.

HVAÐ BREYTIST ÞEGAR BALL VERÐUR KEPPNI

BALL skiptir ekki markatölunni út fyrir formúlu. Fyrst er spurt hver skoraði fleiri snertimörk. Aðeins þegar markatalan nægir ekki er Boltaklukkan notuð til að greina sóknarnýtni eða varnaryfirburði.

Hægt er að leika vísvitandi á Boltaklukkuna. Ekki Rauntímaklukkuna. Sú togstreita skapar aukaval án þess að leikmaður geti tekið sér líkamlegan tíma keppinnar.

1. UPPBYGGING LEIKS

Tveir samhverfir hálfleikir. Hvor hálfleikur er fullgilt tækifæri og getur að hámarki innihaldið eitt snertimark.

FYRRI HÁLFLEIKUR

40 mín reglulegur tími. A byrjar sem ATK og B sem DEF. DEF tekur fyrsta leikturninn.

HLE

Að lágmarki 10 mín. Öll EP eru fjarlægð, öll Leikmannaspil endurheimt og upphafsupstilling sett upp að nýju.

SEINNI HÁLFLEIKUR

40 mín reglulegur tími. Upphafshlutverkum er víxlað: sá sem byrjaði sem ATK byrjar sem DEF og öfugt.

FINAL DRIVE

Hvor hálfleikur getur lengst um allt að 20 mín til viðbótar ef inntökuskilyrðin eru uppfyllt.

TD

Snertimark lýkur hálfleiknum samstundis, hvort sem það er skorað af þjálfaranum sem byrjaði sem ATK eða þeim sem vann boltann á meðan hálfleiknum stóð. Engin ný sóknarlota hefst eftir snertimark.

2. BOLTASTIG (PB): STRATEGÍSKA KLUKKAN

PB mælir hvorki sekúndur né reiti. Það mælir mikilvægar breytingar á stöðu boltans.

Sérhver lögleg aðgerð sem í raun breytir reit boltans, boltahafa eða stjórn boltans gefur 1 PB. Ein aðgerð getur að hámarki gefið 1 PB, en sami leikturn getur gefið fleiri PB ef nokkrar aðskildar boltaaðgerðir eru tengdar saman.

ATVIK	PB
Boltahafi færir um 1 eða 2 reiti	+1 PB
Fullgilt Hand-off til endanlegs móttakanda	+1 PB
Nýr boltahafi færir eftir Hand-off	+1 PB til viðbótar
Stutt eða löng sending	+1 PB
Þvingað Fumble sem breytir stjórn/boltahaldi	+1 PB
Ná boltahaldi á lausum bolta	+1 PB
Varnar-endurstilling eftir boltavinning	+1 PB til viðbótar
Aðgerðir án breytingar á boltanum	0 PB

Hand-off gefur ekki eitt PB fyrir hvert millileikþéð í keðjunni. Aðgerðin í heild lýkur hjá síðasta löglega móttakanda og er 1 PB. Ef sá móttakandi færir síðan, sendir eða framkvæmir annað Hand-off gefur hver ný aðgerð sitt eigið PB.

HVERS VEGNA GETUR BOLTAKLUKKAN STÖÐVAST?

Vegna þess að hún er strategísk freisting, ekki vísindalegt skeiðklukka. ATK getur haldið boltanum kyrrum og sparað PB, en DEF fær leikturna til að taka rými, loka leiðum, skapa pressu eða knýja fram eyðslu EP. Sá sem horfir of mikið á klukkuna getur hætt að horfa á borðið. Þessi togstreita er viljandi.

3. PBATK OG PBDEF: HVERT PB HEFUR TVÆR HLIÐAR

Hvert PB er skráð samtímis frá báðum hliðum viðureignarinnar. Ekkert PB stendur eitt og sér.

Þegar PB tilheyrir sókn þjálfara fær sá þjálfari +1 PBATK og mótherjinn +1 PBDEF. Báðir leikmenn geta safnað báðum teljurum í sama hálfleik því boltahald getur skipt um hendur oft.

STADA	SAMTÍMASKRÁNING
ATK færir eða afhendir boltann	ATK +1 PBATK · DEF +1 PBDEF
DEF vinnur boltann og velur FRAMHALD	Sá sem vinnur boltann verður ATK; PB boltavinningsins opnar sóknartalninguna: boltavinnandi +1 PBATK · mótherji +1 PBDEF.
DEF vinnur boltann og velur VARNAR-ENDURSTILLINGU	Boltavinning + endurstilling gefur 2 PB: DEF +2 PBDEF · ATK +2 PBATK. DEF tekur aldrei ATK-hlutverkið og afhendir boltahaldið aftur.

Þegar hálfleiknum lýkur eru báðir teljarar áfram skráðir, en niðurstaðan ákveður hvaða lestur vegur: sá sem skorar er metinn eftir PBATK; sá sem skorar ekki leggur til varnarlesturinn PBDEF. Í 0-0 eru báðir bornir saman með Varnarjöfnuði.

4. BOLTAVINNING: FRAMHALD EÐA VARNAR-ENDURSTILLING

FRAMHALD — DEF heldur stöðu og bolta, verður ATK og mótherjinn verður DEF. Boltavinningurinn telst PBATK hjá þeim sem vann boltann og PBDEF hjá mótherjanum; síðan heldur venjuleg víxlun áfram.

VARNAR-ENDURSTILLING — DEF afsalar sér boltahaldi sjálfviljugt, snýr aftur í upphafsuppstillingu og helst DEF. Mótherjinn verður ATK aftur. EP beggja haldast þar sem hálfleikurinn heldur áfram. Boltavinning + endurstilling gefur DEF 2 PBDEF og ATK 2 PBATK.

Valið er tilkynnt á því augnabliki sem boltinn vinnst, áður en nýja staðan er notuð til að undirbúa aðra ákvörðun, og er óafturkallanlegt.

5. KLUKKURNAR TVÆR OG LEIKTURNAMÖRKIN

Strategíska klukkan getur stöðvast. Líkamleg keppnisklukka getur það ekki.

PB	BOLTAKLUKKA — PB-teljari. Færist aðeins áfram með aðgerðum sem mynda PB.	40:00	RAUNTÍMAKLUKKA — 40 mínútur í hvorum hálfleik. Heldur áfram þó boltinn sé kyrr, EP safnist eða leikröð sé íhuguð.
60 s	LEIKTURNKLUKKA — bráðabirgðastaðall 60 s fyrir aðgerðafasa. Þetta er regla gegn töfum, ekki þriðji mælikvarði á stig. Skipuleggjandi getur fyrir keppni ákveðið 90 eða 120 s, alltaf eins fyrir alla.		

9. DÓMGÆSLA, HEGÐUN OG UTANÆÐKOMANDI AÐSTÖÐ

- Þegar leikturnatíminn rennur út má ekki hefja nýja aðgerð.
- Löglega aðgerð sem var lýst yfir fyrir merkið má ljúka án þess að hefja aðra aðgerð.
- Ónotuð AP breytast sjálfkrafa í EP, 1 AP = 1 EP, sem sérstök keppnisundantekning.
- Efnisleg dómarafyrirspurn stöðvar viðkomandi klukkan.

KEPPNISDRÖG · MATSGRUNNUR FYRIR V6

Losunarfasi fær til bráðabirgða 30 s til viðbótar. Ef leikmaður leysir ekki allar skyldubundnar losanir fær mótherjinn 30 s til að velja meðal löglegra valkosta sem eftir eru. Ef því er heldur ekki lokið lýkur dómari fasanum með tafarlausri löglegri úrlausn.

6. FINAL DRIVE: PRESSA Í LOK HÁLFLEIKS

Framlengingin er ekki hlutlaus tími: hún eykur viljandi orku, útreikning og greinamyndun.

- Eftir að leikturninum sem hófst fyrir 40:00 lýkur má boltahafi aðeins lýsa yfir Final Drive með að minnsta kosti 2 EP og að minnsta kosti 1 Leikmannaspil á hendi.
- Að hámarki 20 mín til viðbótar á Rauntímaklukku.
- Fyrsti nýi leikturn Final Drive tilheyrir alltaf DEF.
- Bráðabirgðamörk: 180 s á leikturn. Enginn fastur fjöldi leikturra er ákveðinn; heildarmörkin 20 mín ráða.
- Í upphafi hvers eigin leikturrs fær þjálfarinn +1 EP.
- Snertimark: hálfleiknum lýkur samstundis. Boltavinning: Framhald/Varnar-endurstilling gildir og Final Drive heldur áfram meðan tími er eftir.
- Við 20:00 er enginn nýr leikturn hafinn; leikturn sem þegar er byrjaður má ljúka innan 180 s marka hans.

Ef þjálfari hefur ekkert Leikmannaspil á hendi í lok leikturrs síns má hann endurheimta að hámarki 1 áður notað spil. Geri hann það má mótherjinn einnig endurheimta 1 spil úr sínum frákastbunka, jafnvel þótt hann eigi enn spil á hendi, rétt fyrir næsta leikturn sinn.

7. HVERNIG LEIKURINN ER ÚRSKURÐAÐUR

Ekki öll jöfn úrslit merkja það sama. BALL spyr ólíkrar spurningar eftir því hvað gerðist á borðinu.

MARKATA LA	LESTUR	VIÐMIÐ
2-0 / 1-0	SIGUR Á SNERTIMÖRKUM	Sá sem skorar fleiri snertimörk vinnur. Enginn PB-útreikningur getur snúið þeirri niðurstöðu.
1-1	SÓKNARNÝTNI	Sá sem þurfti færri PBATK til að byggja sitt snertimark vinnur. Teljarinn núllstillist ekki þó boltahald tapist og vinnist aftur innan sama hálfleiks.
0-0	VARNARYFIRBURÐI R	Sá sem fær hærri VJ = PBDEF - PBATK vinnur. Þetta er ekki innihaldslaust jafntefli: mælt er hver lét mótherjann eyða meiri boltatíma en hann sjálfur eyddi án þess að ná TD.

1-1

Túlkun: 1 TD á 2 PB samsvarar hraða 10 TD á 20 PB; 1 TD á 4 PB samsvarar 5 á 20 PB. Ekki er fullyrt að raunverulegur leikur endurtaki nákvæmlega þetta mynstur; þetta er samanburðarlíkan til að bera saman hraða án þess að spila tugi sambærilegra boltaeigna.

0-0

- Ef VJ er jafnt: fleiri varnarsinnaðir boltavinningar.
- Ef enn er jafnt: lægra meðaltal PB fram að boltavinningi.
- Ef enn er jafnt: mesta sóknardýpt sem náðist.
- Ef enn er jafnt: færri PB til að ná þeirri sóknardýpt.
- Aðeins fullkomið jafnræði eftir þessi viðmið má skrá sem jafntefli í sniðum sem leyfa það; útsláttarkeppni krefst samhverfs úrslitaviðmiðs sem skipuleggjandi skilgreinir.

Að þvinga fram PB er lögmaet stefna. Sá sem hefur þegar skorað getur reynt að láta mótherjann eyða miklu PBATK; jafnvel þótt mótherjinn jafni 1-1 tapar hægara snertimark úrslitaviðmiðinu.

8. SKIPULAG UMFERÐAR

Keppnin reynir að jafna ekki aðeins reglurnar heldur einnig leikumhverfið.

Allir fyrri hálfleikir í umferð hefjast við sameiginlegt merki. Ekkert borð hefst á seinni hálfleik að eigin frumkvæði. Seinni hálfleikur hefst við nýtt sameiginlegt merki þegar síðasta virka fyrri hálfleiknum — þar með talið Final Drive — er lokið og að minnsta kosti 10 mín eru liðnar frá þeim tíma. Þeir sem ljúka fyrr fá lengra hlé.

Markmiðið er að öll borð taki hvorn hálfleik við sambærilegar aðstæður: sama stig umferðar, svipaðan hávaða, spennu og almenna pressu.

9. DÓMGÆSLA, HEGÐUN OG UTANAÐKOMANDI AÐSTOÐ

- PB-teljarinn skal vera sýnilegur; hver ágreiningur er leiðréttur þegar hann kemur upp.
- Strategískt boltahald er löglegt. Að eyða rauntíma án leiks, tefja enduruppstillingu eða lengja losanir með tilbúnum hætti telst töf.
- Strategísk aðstoð frá áhorfendum, tækjum, greiningarvélum, gervigreind eða BALL Academy er ekki leyfð í leik eða hléi.
- Símar mega þjóna sem klukka ef keppnin leyfir, án utanaðkomandi aðstoðar.
- Valið Framhald/Varnar-endurstilling skal tilkynna skýrt og heyranlega.
- Ólögleg aðgerð er tekin til baka ef hægt er að endurgera fyrri stöðu; annars endurheimtir dómari næstu löglegu stöðu án þess að skapa brotamanni forskot.

Bráðabirgðaskali: viðvörðun → tap á yfirstandandi leikturni → tap á boltahaldi → tap á leik. Viðurlög skulu vera í réttu hlutfalli, skjalfest og áskilin endurteknum eða alvarlegum brotum.

HVERS VEGNA ÞESSI REGLA ER TIL

Uppgjöf/brottfall: til að koma í veg fyrir að neitun um að spila hálfleik verndi PB-mun eða raski stöðutöflu skráir vinnutilgátan uppgjöf sem stjórnsýslulegt 0-2 tap. Gögn úr óloknum hálfleik má varðveita til rannsókna en þau mega ekki hafa áhrif á keppnisvísitölur. Reglan er bráðabirgða þar til hún hefur verið sannreynð í keppni.

10. HLÉ, ÞREYTA OG HUGRÆNAR AÐSTÆÐUR

BALL fullyrðir ekki að 40 mínútur séu algild líffræðileg mörk. Lengd og hlé eru hönnunarákvarðanir upplýstar af gögnum, ekki lífeðlisfræðilegar fastar.

- Fara frá borðinu og færa athyglinu annað stærstan hluta hlésins.
- Standa upp og hreyfa sig létt ef rými leyfir.
- Viðhalda eðlilegri vökvun og hafa vatn aðgengilegt.
- Draga úr hávaða ef hann truflar; eyrnatappar eru leyfðir svo lengi sem opinber merki heyrast.
- Að loka augunum eða anda rólega er persónulegt val, ekki tryggður ávinningur.
- Engin skylda er til að borða, sofa eða fylgja ákveðnu ritúali á 10 mínútum.
- Milli fullra leikja er til bráðabirgða mælt með að minnsta kosti 20 mín áður en sami leikmaður leikur næst.

FORSENDUR OG RANNSÓKNIR

Viðvarandi athygli sýnir oft áhrif af tíma við verkefni, en engin algild mínúta er til þar sem einbeiting „klárast“. Rannsóknir á hléum sýna að rof á verkefni getur breytt minnkun árvekni og að lengd hlés hefur áhrif bæði á tafarlausa endurheimt og frammistöðu síðar. Eðlileg vökvun er einnig varfærin ráðlegging; væg ofþornun hefur í sumum tilraunum tengst lakari árvekni, vinnsluminni, meiri þreytu eða verri líðan.

11. KEPPNISSETT · PRENTUN OG PDF

Engir reikningar, skráningar eða opinberar keppnir eru hér. Þessi síða er verkfærakista til að skipuleggja keppni með borðspilinu.

Viðaukarnir eru hluti af sama prentskjali. Prentnappurinn prentar í einu lagi allt regluverkið og síðan öll eyðublöð. PDF-skjölín til niðurhals koma úr sömu uppsprettu og endurnýta umbrot BALL-reglubókarinnar.

01 A · Leikskýrsla

02 B · Leikturna- og PB-skrá — Fyrri hálfleikur

03 C · Leikturna- og PB-skrá — Seinni hálfleikur

04 D · Uppsafnað leikmannablað

05 E · Umferðarblað

06 F · Heildarstaða

07 G · 8 leikmanna deild

08 H · Bein útsláttarkeppni · 4

09 I · Bein útsláttarkeppni · 8

10 J · Bein útsláttarkeppni · 16

11 K · Flýtvísun við borðið

Prentunin notar beint ritstjórnarlega framsetningu BALL-reglubókarinnar. Leiðsögn, stýringar og vefviðmót prentast ekki.

BALL · VIÐAUKAR

A · LEIKSKÝRSLA

Aðalskjal við borðið

KEPPNI _____ UMFERÐ _____ BORD _____ DAGSETNING _____

	LEIKMAÐUR A	LEIKMAÐUR B
NAFN		
FYRRI HÁLFLEIKUR	ATK ☐ DEF ☐	ATK ☐ DEF ☐
SEINNI HÁLFLEIKUR	ATK ☐ DEF ☐	ATK ☐ DEF ☐

FYRRI HÁLFLEIKUR

TD	PBATA	PBDEF A	PBATA	PBDEF B	BOLTAVINNINGAR

SEINNI HÁLFLEIKUR

TD	PBATA	PBDEF A	PBATA	PBDEF B	BOLTAVINNINGAR

Úrslit: _____

Sigurvegari: _____ Viðmið: _____

Leikmaður A · Undirskrift

Leikmaður B · Undirskrift

Dómari · Undirskrift

B · LEIKTURNA- OG PB-SKRÁ

KEPPNI _____ UMFERD _____ BORD _____ DAGSETNING _____

[illegible]

TD: _____ PBATK A: _____ PBDEF A: _____ PBATK B: _____ PBDEF B: _____ Boltavinningar: _____

C · LEIKTURNA- OG PB-SKRÁ

Seinni hálfleikur · ein lína á leikturn

KEPPNI _____ UMFERÐ _____ BORD _____ DAGSETNING _____

#	LEIKMAÐUR	HLUTVERK	BOLTAABGERÐ	PB	PBATK A	PBDEF A	PBATK B	PBDEF B	EP LOK	ÁTHUGASEMDIR
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: _____ Boltavinningar: _____

D · UPPSAFNAD LEIKMANNABLAÐ

LEIKMAÐUR _____ KEPPNI _____

UMFERÐ	MÓTHERJI	FYRRI HÁLFLEIKUR	SEINNI HÁLFLEIKUR	ÚRSLIT	PBATK	PBDEF	REC	ATHUGASEMD IR
01								
02								
03								
04								
05								
06								
07								
08								
09								
10								
11								
12								

L	_____
J	_____
TD+	_____
PBATK	_____
VJ	_____

S	_____
T	_____
TD-	_____
PBDEF	_____
REC	_____

BALL · VIÐAUKAR

E · UMFERÐARBLAÐ

Samtímastjórn borða

KEPPNI _____ UMFERÐ _____ BYRJUN 1 _____ BYRJUN 2 _____

BORÐ	LEIKMAÐUR A	LEIKMAÐUR B	ÚRSLIT	SIGURVEGARI	VIÐMIÐ	SKÝRSLA OK
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						

F · HEILDARSTAÐA

KEPPNI _____ UMFERD _____

[illegible]

G · DEILD · 8 LEIKMENN

Allir gegn öllum

1 _____

3 _____

5 _____

7 _____

2 _____

4 _____

6 _____

8 _____

UMFERÐ 1

1 _____ - _____ 8

2 _____ - _____ 7

3 _____ - _____ 6

4 _____ - _____ 5

UMFERÐ 2

1 _____ - _____ 7

8 _____ - _____ 6

2 _____ - _____ 5

3 _____ - _____ 4

UMFERÐ 3

1 _____ - _____ 6

7 _____ - _____ 5

8 _____ - _____ 4

2 _____ - _____ 3

UMFERÐ 4

1 _____ - _____ 5

6 _____ - _____ 4

7 _____ - _____ 3

8 _____ - _____ 2

UMFERÐ 5

1 _____ - _____ 4

5 _____ - _____ 3

6 _____ - _____ 2

7 _____ - _____ 8

UMFERÐ 6

1 _____ - _____ 3

4 _____ - _____ 2

5 _____ - _____ 8

6 _____ - _____ 7

UMFERÐ 7

1 _____ - _____ 2

3 _____ - _____ 8

4 _____ - _____ 7

5 _____ - _____ 6

H · BEIN ÚTSLÁTTARKEPPNI · 4

Undanúrslit, úrslit og sigurvegari

UNDANÚRSLIT

ÚRSLIT

SIGURVEGARI

1

1

1

2

I · BEIN ÚTSLÁTTARKEPPNI · 8

Fjórðungsúrslit, undanúrslit, úrslit og sigurvegari

FJÓRÐUNGSÚRSLIT

UNDANÚRSLIT

ÚRSLIT

SIGURVEGARI

1

1

2

1

1

3

2

4

J · BEIN ÚTSLÁTTARKEPPNI · 16

Sextán liða úrslit og fjórðungsúrslit

SEXTÁN LIÐA ÚRSLIT

FJÓRÐUNGSÚRSLIT

1

2

3

4

5

6

7

8

1

2

3

4

J.2 · BEIN ÚTSLÁTTARKEPPNI · 16

Undanúrslit, úrslit og sigurvegari

UNDANÚRSLIT

ÚRSLIT

SIGURVEGARI

1

1

1

2

K · FLÝTIVÍSUN VIÐ BORDIÐ

Uppfletting meðan á leik stendur

PB

ATVIK	PB
Boltahafi færist um 1 eða 2 reiti	+1 PB
Fullgilt Hand-off til endanlegs móttakanda	+1 PB
Nýr boltahafi færist eftir Hand-off	+1 PB til viðbótar
Stutt eða löng sending	+1 PB
Þvingað Fumble sem breytir stjórn/boltahaldi	+1 PB
Ná boltahaldi á lausum bolta	+1 PB
Varnar-endurstilling eftir boltavinning	+1 PB til viðbótar

PBATK / PBDEF

Þegar PB tilheyrir sókn þjálfara fær sá þjálfari +1 PBATK og mótherjinn +1 PBDEF. Báðir leikmenn geta safnað báðum teljurum í sama hálfleik því boltahald getur skipt um hendur oft.

BOLTAVINNING

FRAMHALD — DEF heldur stöðu og bolta, verður ATK og mótherjinn verður DEF. Boltavinningurinn telst PBATK hjá þeim sem vann boltann og PBDEF hjá mótherjanum; síðan heldur venjuleg víxlun áfram.

VARNAR-ENDURSTILLING — DEF afsalar sér boltahaldi sjálfviljugt, snýr aftur í upphafsuppstillingu og helst DEF. Mótherjinn verður ATK aftur. EP beggja haldast þar sem hálfleikurinn heldur áfram. Boltavinning + endurstilling gefur DEF 2 PBDEF og ATK 2 PBATK.

KLUKKUR

RAUNTÍMAKLUKKA — 40 mínútur í hvorum hálfleik. Heldur áfram þó boltinn sé kyrr, EP safnist eða leikröð sé íhuguð.

LEIKTURNKLUKKA — bráðabirgðastaðall 60 s fyrir aðgerðafasa. Þetta er regla gegn töfum, ekki þriðji mælikvarði á stig. Skipuleggjandi getur fyrir keppni ákveðið 90 eða 120 s, alltaf eins fyrir alla.

FINAL DRIVE

- Eftir að leikturninum sem hófst fyrir 40:00 lýkur má boltahafi aðeins lýsa yfir Final Drive með að minnsta kosti 2 EP og að minnsta kosti 1 Leikmannaspil á hendi.
- Að hámarki 20 mín til viðbótar á Rauntímaklukku.
- Fyrsti nýi leikturn Final Drive tilheyrir alltaf DEF.
- Bráðabirgðamörk: 180 s á leikturn. Enginn fastur fjöldi leikturna er ákveðinn; heildarmörkin 20 mín ráða.

ÚRSLIT

2-0 / 1-0 → snertimörk · 1-1 → lægra PBATK · 0-0 → hærra
VJ = PBDEF - PBATK.