

BALL · KILPAILU

BALL

KILPAILUSÄÄNNÖT



KILPAILULUONNOS · V6

TOUCHDOWN · PALLOAIKA · PUOLUSTUS

KILPAILUSÄÄNNÖT

Yksi ottelu, kaksi kelloa, yksi prioriteetti

Pöytä säännöt, kellot, pallopisteet, tulos, järjestely ja seurantalomakkeet yhdessä asiakirjassa.

MITÄ MUUTTUU, KUN BALLIA PELATAAN KILPAILUNA

BALL ei korvaa tulosta kaavalla. Ensin kysytään, kumpi teki enemmän touchdowneja. Vasta jos tulos ei riitä, Pallokello erottaa hyökkäystehokkuuden tai puolustuksellisen hallinnan.

Pallokelloa voi tarkoituksella 'huijata'. Reaaliaikakelloa ei. Tämä jännite luo sivupäätöksiä sallimatta yhden pelaajan omia kilpailun fyysistä aikaa.

1. OTTELUN RAKENNE

Kaksi symmetristä puoliaikaa. Jokainen puoliaika on täysi mahdollisuus ja siinä voidaan tehdä enintään yksi touchdown.

ENSIMMÄINEN PUOLIAIKA	40 min varsinaista pelaaikaa. A aloittaa ATK:na ja B DEF:nä. DEF pelaa ensimmäisen vuoron.	TAUKO	Vähintään 10 min. Kaikki EP:t poistetaan, kaikki Pelaajakortit palautetaan ja alkuasetelma rakennetaan uudelleen.
-----------------------	--	-------	--

TOINEN PUOLIAIKA	40 min varsinaista pelaaikaa. Aloitusroolit vaihtuvat: ATK:na aloittanut aloittaa DEF:nä ja pääinvastoin.	FINAL DRIVE	Kumpaakin puoliaikaa voidaan jatkaa enintään 20 lisäminuuttia, jos käynnistymisehdot täyttyvät.
------------------	--	-------------	---

TD

Touchdown päättää puoliajan välittömästi riippumatta siitä, tekeekö sen
ATK:na aloittanut valmentaja vai puoliajan aikana pallon riistänyt
valmentaja. Touchdownin jälkeen ei aloiteta uutta sarjaa.

2. PALLOPISTE (PB): STRATEGINEN KELLO

PB ei mittaa sekunteja eikä ruutuja. Se mittaa pallon tilan olennaisia muutoksia.

Jokainen sääntöjen mukainen toiminto, joka tosiasiallisesti muuttaa pallon ruutua, pallonkantajaa tai hallintatilaa, tuottaa 1 PB:n. Yksi toiminto tuottaa enintään 1 PB:n, mutta sama vuoro voi tuottaa useita PB:itä, jos siinä ketjutetaan erillisiä pallotoimintoja.

TAPAHTUMA	PB
Pallonkantajan liike 1 tai 2 ruutua	+1 PB
Täydellinen Hand-off lopulliselle vastaanottajalle	+1 PB
Uusi pallonkantaja liikkuu Hand-offin jälkeen	+1 PB lisää
Lyhyt tai pitkä syöttö	+1 PB
Pakotettu Fumble, joka muuttaa hallintaa/pallonhallintaa	+1 PB
Vapaan pallon ottaminen haltuun	+1 PB
Puolustuksen uudelleenasetus pallonriiston jälkeen	+1 PB lisää
Toiminnot, joissa pallo ei muutu	0 PB

Hand-off ei tuota yhtä PB:tä ketjun jokaisesta välissä olevasta nappulasta. Koko toiminto päättyy viimeiseen sääntöjen mukaiseen vastaanottajaan ja on 1 PB:n arvoinen. Jos vastaanottaja sen jälkeen liikkuu, syöttää tai tekee uuden Hand-offin, jokainen uusi toiminto tuottaa oman PB:nsä.

MIKSI PALLOKELLO VOI PYSÄHTYÄ?

Koska se on strateginen houkutus, ei tieteellinen ajanottokello. ATK voi pitää pallon paikallaan ja säästää PB:itä, mutta DEF saa vuoroja tilan valtaamiseen, reittien sulkemiseen, paineen rakentamiseen tai EP-kulutuksen pakottamiseen. Pelaaja, joka katsoo liikaa kelloa, voi katsoa liian vähän lautaa. Tämä jännite on tarkoituksellinen.

3. PBATK JA PBDEF: JOKAISELLA PB:LLÄ ON KAKSI PUOLTA

Jokainen PB kirjataan samanaikaisesti ottelun molemmilta puolilta. 'Orpoa' PB:tä ei ole.

Kun PB kuuluu yhden valmentajan hyökkäykseen, tämä saa +1 PBATK ja vastustaja +1 PBDEF. Pelaajat voivat kerätä molempia laskureita saman puoliajan aikana, koska pallonhallinta voi vaihtua useita kertoja.

TILANNE	SAMANAIKAINEN KIRJAUS
ATK liikuttaa tai siirtää palloa	ATK +1 PBATK · DEF +1 PBDEF
DEF riistää pallon ja valitsee JATKON	Pallonriistäjä muuttuu ATK:ksi; riiston PB avaa hänen hyökkäyslaskurinsa: pallonriistäjä +1 PBATK · vastustaja +1 PBDEF.
DEF riistää pallon ja valitsee PUOLUSTUKSEN UUELLEENASETUKSEN	Pallonriisto + uudelleenasetus tuottavat 2 PB:tä: DEF +2 PBDEF · ATK +2 PBATK. DEF ei ota ATK-roolia vaan palauttaa pallonhallinnan.

Puoliajan päättyessä molemmat laskurit säilyvät kirjattuina, mutta tulos määrää, kumpi tulkinta painaa: touchdownin tehnyttä arvioidaan hänen PBATK:nsä perusteella; ilman touchdownia jääneen suoritus antaa puolustavan PBDEF-lukeman. 0-0:ssa molempia verrataan Puolustussaldon avulla.

4. PALLONRIISTO: JATKO TAI PUOLUSTUKSEN UUELLEENASETUS

JATKO — DEF säilyttää aseman ja pallon, muuttuu ATK:ksi ja vastustaja DEF:ksi. Pallonriisto kirjataan riistäjän PBATK:ksi ja vastustajan PBDEF:ksi; sen jälkeen normaali vuorottelu jatkuu.

PUOLUSTUKSEN UUELLEENASETUS — DEF luopuu vapaaehtoisesti pallonhallinnasta, alkuasetelma palautetaan ja hän pysyy DEF:nä. Vastustaja palaa ATK:ksi. Molempien EP:t säilyvät, koska puoliaika jatkuu. Pallonriisto + uudelleenasetus tuottavat DEF:lle 2 PBDEF ja ATK:lle 2 PBATK.

Valinta ilmoitetaan pallonriiston hetkellä ennen uuden tilanteen hyödyntämistä seuraavan päätöksen valmisteluun, eikä sitä voi perua.

5. KAKSI KELLOA JA VUORON AIKARAJA

Strateginen kello voi pysähtyä. Kilpailun fyysinen kello ei.

PB	PALLOKELLO — PB-laskuri. Etenee vain PB:tä tuottavien toimintojen kautta.	40:00	REAALIAIKAKELLO — 40 minuuttia per puoliaika. Jatkuu, vaikka pallo pysyy paikallaan, EP:tä kerätään tai siirtosarjaa mietitään.
60 s	VUOROKELLO — väliaikainen standardi 60 s toimintavaiheelle. Se on ajanpeluun estävä sääntö, ei kolmas pisteytysmittari. Järjestäjä voi ennen kilpailua ilmoittaa 90 tai 120 s, kun sama aika koskee kaikkia.		

9. TUOMAROINTI, KÄYTÖS JA ULKOPUOLINEN APU

- Ajan päättyessä uutta toimintoa ei saa aloittaa.
- Ennen merkkiä ilmoitettu sääntöjen mukainen toiminto voidaan suorittaa loppuun, mutta uutta toimintoa ei saa avata.
- Käyttämättömät AP:t muuttuvat automaattisesti EP:ksi, 1 AP = 1 EP, kilpailusääntöjen poikkeuksena.
- Merkittävä tuomarikonsultaatio pysäyttää asiaankuuluvat kellot.

KILPAILULUONNOS · V6-ARVIOINNIN POHJA

Vapautusvaiheelle annetaan väliaikaisesti 30 s lisäaikaa. Jos pelaaja ei ratkaise kaikkia pakollisia vapautuksia, vastustajalla on 30 s aikaa päättää jäljellä olevat sääntöjen mukaiset vaihtoehdot. Jos hänkään ei saa vaihetta päätökseen, tuomari sulkee vaiheen välittömällä sääntöjen mukaisella ratkaisulla.

6. FINAL DRIVE: PAINE PUOLIAJAN LOPUSSA

Jatkoaika ei ole neutraalia aikaa: se kasvattaa tarkoituksella energiaa, laskennan vaativuutta ja vaihtoehtojen haarautumista.

- Kun ennen 40:00 aloitettu vuoro on suoritettu loppuun, pallonhaltija voi julistaa Final Driven vain, jos hänellä on vähintään 2 EP:tä ja vähintään 1 Pelaajakortti kädessä.
- Enintään 20 lisäminuuttia Reaaliaikakelloa.
- Final Driven ensimmäinen uusi vuoro kuuluu aina DEF:lle.
- Väliaikainen raja: 180 s per vuoro. Kiinteää vuoromäärää ei ole; 20 minuutin kokonaisraja ratkaisee.
- Jokaisen oman vuoron alussa valmentaja saa +1 EP.
- Touchdown: puoliaika päättyy heti. Pallonriisto: sovelletaan Jatkoa/Puolustuksen uudelleenasetusta ja Final Drive jatkuu niin kauan kuin aikaa on jäljellä.
- Kun 20:00 täyttyy, uutta vuoroa ei aloiteta; jo aloitettu vuoro voidaan viedä loppuun sen 180 s rajan puitteissa.

Jos valmentajalla ei oman vuoronsa lopussa ole yhtään Pelaajakorttia kädessä, hän voi palauttaa enintään 1 aiemmin käytetyn kortin. Jos hän tekee niin, myös vastustaja voi palauttaa 1 kortin poistopinostaan, vaikka hänellä olisi vielä kortteja, välittömästi ennen seuraavaa vuoroaan.

7. MITEN OTTELU RATKAISTAAN

Kaikki tasatulokset eivät tarkoita samaa. BALL esittää eri kysymyksen sen mukaan, mitä laudalla tapahtui.

Tulos	Tulkinta	Kriteeri
2-0 / 1-0	VOITTO TOUCHDOWNEILLA	Enemmän touchdownoja tehnyt voittaa. Mikään PB-laskelma ei voi kääntää tätä tulosta.
1-1	HYÖKKÄYSTEHOKEUS	Voittaa se, joka tarvitsi vähemmän PBATK:ta touchdowninsa rakentamiseen. Laskuri ei nollaannu, jos pallonhallinta menetetään ja saadaan takaisin saman puolijajan aikana.
0-0	PUOLUSTUKSELLINEN HALLINTA	Voittaa se, jonka SD = PBDEF - PBATK on suurempi. Kyse ei ole tyhjästä tasapelistä: mittari kertoo, kumpi pakotti vastustajan käyttämään enemmän palloaikaa kuin itse käytti ilman TD:tä.

1-1

Tulkinta: 1 TD 2 PB:llä vastaa 10 TD:n tahtia 20 PB:tä kohti; 1 TD 4 PB:llä vastaa 5 TD:tä / 20 PB. Tämä ei väitä, että oikea peli toistaisi täsmälleen tämän kaavan: kyse on abstraktiosta, jolla tahtia verrataan ilman kymmenien vastaavien pallonhallintojen pelaamista.

0-0

- Jos SD on tasan: enemmän puolustavia pallonriistoja.
- Jos tasatilanne jatkuu: pienempi keskimääräinen PB pallonriistoon asti.
- Jos tasatilanne jatkuu: suurempi saavutettu hyökkäyssyvyys.
- Jos tasatilanne jatkuu: vähemmän PB:tä kyseisen syvyyden saavuttamiseen.
- Vain täsmällinen tasatilanne kaikkien näiden kriteerien jälkeen voidaan kirjata tasapeliksi muodoissa, jotka sen sallivat; pudotuspeleissä tarvitaan järjestäjän määrittämä symmetrinen tasatilanteen ratkaisu.

PB:n pakottaminen on oikeutettu strategia. Jo touchdownin tehnyt voi yrittää pakottaa vastustajan kuluttamaan paljon PBATK:ta; vaikka vastustaja tasoittaisi 1-1:een, hitaampi touchdown häviää tasatilanteen ratkaisun.

8. KIERROKSEN JÄRJESTÄMINEN

Kilpailu pyrkii tasoittamaan sääntöjen lisäksi myös peliympäristön.

Kierroksen kaikki ensimmäiset puoliajat alkavat yhteisestä merkistä. Mikään pöytä ei aloita toista puoliaikaa omin päin. Toinen puoliaika alkaa uudesta yhteisestä merkistä, kun viimeinen aktiivinen ensimmäinen puoliaika — Final Drive mukaan lukien — on päättynyt ja siitä hetkestä on kulunut vähintään 10 min. Aikaisemmin päättäneet saavat enemmän lepoaikaa.

Tavoitteena on, että kaikki pöydät pelaavat kummankin puoliajan vertailukelpoisessa ympäristössä: samassa kierroksen vaiheessa ja samankaltaisen melun, jännityksen ja yleisen paineen vallitessa.

9. TUOMARINTI, KÄYTÖS JA ULKOPUOLINEN APU

- PB-laskurin on oltava näkyvässä; kaikki poikkeamat korjataan heti, kun ne havaitaan.
- Pallon strateginen pitäminen on sallittua. Reaaliajan kuluttaminen pelaamatta, uudelleenasettelujen viivyttäminen tai vapautusten keinotekoinen pitkittäminen on ajanpeluuta.
- Katsojien, laitteiden, analyysimoottorien, tekoälyn tai BALL Academyn strateginen apu ei ole sallittua ottelun eikä tauon aikana.
- Puhelinta voidaan käyttää ajanottokellona, jos kilpailu sen sallii, ilman ulkopuolista apua.
- Jatko/Puolustuksen uudelleenasetus -päätös on ilmoitettava selkeästi ja kuuluvasti.
- Sääntöjenvastainen toiminto perutaan, jos edellinen tila voidaan palauttaa; muussa tapauksessa tuomari palauttaa lähimmän sääntöjen mukaisen tilan antamatta rikkojalle etua.

Väliaikainen asteikko: varoitus → nykyisen vuoron menetys → pallonhallinnan menetys → ottelun menetys. Rangaistuksen on oltava oikeasuhtainen ja dokumentoitu, ja se on varattava toistuville tai vakaville rikkomuksille.

MIKSI TAMÄ SÄÄNTÖ ON OLEMASSA

Luovutus/keskeytykset: jotta puoliajan pelaamisesta kieltäytymistä ei voisi käyttää PB-eron suojaamiseen tai sijoituksen manipulointiin, työversio kirjaa luovutuksen hallinnolliseksi 0-2-tappioksi. Keskeneneräisen puoliajan tiedot voidaan säilyttää tutkimusta varten, mutta ne eivät saa vääristää kilpailumittareita. Sääntö on väliaikainen, kunnes se on validoitu kilpailussa.

10. LEPO, VÄSYMYS JA KOGNITIIVISET OLOSUHTEET

BALL ei väitä, että 40 minuuttia olisi yleismaailmallinen biologinen raja. Kesto ja lepo ovat tutkimusnäyttöön perustuvia suunnitteluratkaisuja, eivät fysiologisia vakioita.

- Poistu laudan äärestä ja vaihda huomion kohdetta suurimman osan tauosta.
- Nouse ylös ja liiku kevyesti, jos tila sallii.
- Pidä normaali nesteytys ja vesi saatavilla.
- Vähennä melua, jos se häiritsee; korvatulpat ovat sallittuja, jos viralliset merkit edelleen kuullaan.
- Silmien sulkeminen tai rauhallinen hengitys on henkilökohtainen mieltymys, ei taattu etu.
- 10 minuutin tauolla ei ole velvollisuutta syödä, nukkua tai noudattaa tiettyä rituaalia.
- Täysien otteluiden välillä suositellaan väliaikaisesti vähintään 20 min ennen saman pelaajan seuraavaa ottelua.

PERUSTA JA TUTKIMUKSET

Pitkäkestoinen tarkkaavaisuus osoittaa usein tehtäväajan vaikutuksia, mutta ei ole olemassa yhtä yleismaailmallista minuuttia, jonka jälkeen keskittyminen 'loppuu'. Taukoja koskevat tutkimukset osoittavat, että tehtävän keskeyttäminen voi muuttaa valppauden heikkenemistä ja että tauon pituus vaikuttaa sekä välittömään palautumiseen että myöhempään suorituskyykyyn. Normaali nesteytys on myös varovainen suositus: lievä nestehukka on joissakin kokeissa yhdistetty heikompaan valppauteen, työmuistiin, suurempaan väsymykseen tai epäedullisempaan mielialaan.

11. KILPAILUPAKETTI · TULOSTUS JA PDF

Ei tilejä, ilmoittautumisia eikä julkisia kilpailuja. Tämä sivu on työkalupakki fyysisen kilpailun järjestämiseen.

Liitteet ovat osa samaa tulostusasiakirjaa. Tulosta-painike tuottaa yhdellä kertaa koko sääntökirjan ja sen perään kaikki lomakkeet. Ladattavat PDF:t syntyvät samasta lähteestä ja käyttävät BALL-sääntökirjan taittoa.

01	A · Ottelupöytäkirja	02	B · Vuorojen ja PB:n seuranta — Ensimmäinen puoliaika
03	C · Vuorojen ja PB:n seuranta — Toinen puoliaika	04	D · Pelaajan koontilomake
05	E · Kierroslomake	06	F · Kokonaissijoitus
07	G · 8 pelaajan liiga	08	H · Pudotuspelit · 4
09	I · Pudotuspelit · 8	10	J · Pudotuspelit · 16
11	K · Pöydän pikaohje		

Tulostus käyttää suoraan BALL-sääntökirjan toimituksellista ilmettä. Navigaatiota, ohjaimia tai verkkokäyttöliittymää ei tulosteta.

BALL · LIITTEET

A · OTTELUPÖYTÄKIRJA

Pöydän pääasiakirja

KILPAILU KIERROS PÖYTÄ PAIVAMÄÄRÄ

	PELAAJA A	PELAAJA B
NIMI		
ENSIMMÄINEN PUOLIAIKA	ATK DEF	ATK DEF
TOINEN PUOLIAIKA	ATK DEF	ATK DEF

ENSIMMÄINEN PUOLIAIKA

TD	PBATK A	PBDEF A	PBATK B	PBDEF B	PALLONRIISTOT

TOINEN PUOLIAIKA

TD	PBATK A	PBDEF A	PBATK B	PBDEF B	PALLONRIISTOT

Tulos:

Voittaja: Kriteeri:

Pelaaja A · Allekirjoitus

Pelaaja B · Allekirjoitus

Tuomari · Allekirjoitus

B · VUOROJEN JA PB:N SEURANTA

KILPAILU _____ KIERROS _____ PÖYTÄ _____ PÄIVÄMÄÄRÄ _____

[illegible]

TD: _____ PBATK A: _____ PBDEF A: _____ PBATK B: _____ PBDEF B: _____ Pallonriistot: _____

C · VUOROJEN JA PB:N SEURANTA

KILPAILU _____ KIERROS _____ PÖYTÄ _____ PÄIVÄMÄÄRÄ _____

[illegible]

TD: _____ PBATK A: _____ PBDEF A: _____ PBATK B: _____ PBDEF B: _____ Pallonriistot: _____

D · PELAAJAN KOONTILOMAKE

Yksi lomake osallistujaa kohti

PELAAJA _____ KILPAILU _____

KIERROS	VASTUSTAJA	ENSIMMÄINEN PUOLIAIKA	TOINEN PUOLIAIKA	TULOS	PBATK	PBDEF	REC	HUOMAUTUKSET
01								
02								
03								
04								
05								
06								
07								
08								
09								
10								
11								
12								

OP _____

T _____

TD+ _____

PBATK _____

SD _____

V _____

H _____

TD- _____

PBDEF _____

REC _____

E · KIERROSLOMAKE

KILPAILU _____ KIERROS _____ ALKU 1 _____ ALKU 2 _____

Pöytä	Pelaaja A	Pelaaja B	Tulos	Voittaja	Kriteeri	Pöytäkirja OK
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						

F · KOKONAISSIJOITUS

KILPAILU _____ KIERROS _____

[illegible]

G · LIIGA · 8 PELAAJAA

Kaikki kaikkia vastaan

1 _____
3 _____
5 _____
7 _____

2 _____
4 _____
6 _____
8 _____

KIERROS 1

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

KIERROS 2

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

KIERROS 3

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

KIERROS 4

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

KIERROS 5

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

KIERROS 6

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

KIERROS 7

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

H · PUDOTUSPELIT · 4

Välierät, finaali ja mestari

VÄLIERÄ

FINAALI

MESTARI

1

1

1

2

I · PUDOTUSPELIT · 8

Puolivälierät, välierät, finaali ja mestari

PUOLIVÄLIERÄT

VÄLIERÄ

FINAALI

MESTARI

1

1

2

1

1

3

2

4

J · PUDOTUSPELIT · 16

Neljännesvälierät ja puolivälierät

NELJÄNNESVÄLIERÄT

PUOLIVÄLIERÄT

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

J.2 · PUDOTUSPELIT · 16

Välierät, finaali ja mestari

VÄLIERÄ

FINAALI

MESTARI

1

1

1

2

K · PÖYDÄN PIKAOHJE

Käyttöön ottelun aikana

PB

TAPAHTUMA	PB
Pallontantajan liike 1 tai 2 ruutua	+1 PB
Täydellinen Hand-off lopulliselle vastaanottajalle	+1 PB
Uusi pallontantaja liikkuu Hand-offin jälkeen	+1 PB lisää
Lyhyt tai pitkä syöttö	+1 PB
Paketettu Fumble, joka muuttaa hallintaa/pallonhallintaa	+1 PB
Vapaan pallon ottaminen haltuun	+1 PB
Puolustuksen uudelleenasetus pallonriiston jälkeen	+1 PB lisää

PBATK / PBDEF

Kun PB kuuluu yhden valmentajan hyökkäykseen, tämä saa +1 PBATK ja vastustaja +1 PBDEF. Pelaajat voivat kerätä molempia laskureita saman puoliajan aikana, koska pallonhallinta voi vaihtua useita kertoja.

PALLONRIISTO

JATKO — DEF säilyttää aseman ja pallon, muuttuu ATK:ksi ja vastustaja DEF:ksi. Pallonriisto kirjataan riistäjän PBATK:ksi ja vastustajan PBDEF:ksi; sen jälkeen normaali vuorottelu jatkuu.

PUOLUSTUKSEN UUDELLEENASETUS — DEF luopuu vapaaehtoisesti pallonhallinnasta, alkuasetelma palautetaan ja hän pysyy DEF:nä. Vastustaja palaa ATK:ksi. Molempien EP:t säilyvät, koska puoliaika jatkuu. Pallonriisto + uudelleenasetus tuottavat DEF:lle 2 PBDEF ja ATK:lle 2 PBATK.

KELLLOT

REAALIAIKAKELLO — 40 minuuttia per puoliaika. Jatkuu, vaikka pallo pysyy paikallaan, EP:tä kerätään tai siirtosarjaa mietitään.

VUOROKELLO — väliaikainen standardi 60 s toimintavaiheelle. Se on ajanpeluun estävä sääntö, ei kolmas pisteytysmittari. Järjestäjä voi ennen kilpailua ilmoittaa 90 tai 120 s, kun sama aika koskee kaikkia.

FINAL DRIVE

- Kun ennen 40:00 aloitettu vuoro on suoritettu loppuun, pallonhaltija voi julistaa Final Driven vain, jos hänellä on vähintään 2 EP:tä ja vähintään 1 Pelaajakortti kädessä.
- Enintään 20 lisäminuuttia Reaaliaikakelloa.
- Final Driven ensimmäinen uusi vuoro kuuluu aina DEF:lle.
- Väliaikainen raja: 180 s per vuoro. Kiinteää vuoromäärää ei ole; 20 minuutin kokonaisraja ratkaisee.

TULOS

2-0 / 1-0 → touchdownit · 1-1 → pienempi PBATK · 0-0 → suurempi SD = PBDEF - PBATK.