

BALL · KOMPETISI

BALL

PERATURAN KOMPETISI



DRAF KOMPETITIF · V6

TOUCHDOWN · WAKTU BOLA · PERTAHANAN

PERATURAN KOMPETISI

Satu pertandingan, dua jam, satu prioritas

Aturan meja, jam, poin bola, hasil, penyelenggaraan, dan lembar kontrol dalam satu dokumen.

APA YANG BERUBAH KETIKA BALL DIMAINKAN SEBAGAI KOMPETISI

BALL tidak mengganti skor dengan rumus. Pertama, BALL menanyakan siapa yang mencetak touchdown lebih banyak. Hanya ketika skor belum cukup, Jam Bola digunakan untuk membedakan efisiensi serangan atau dominasi pertahanan.

Jam Bola dapat sengaja “diakali”. Jam Nyata tidak. Ketegangan ini menciptakan keputusan sekunder tanpa membiarkan seorang pemain menguasai waktu fisik kompetisi.

1. STRUKTUR PERTANDINGAN

Dua babak yang simetris. Setiap babak adalah kesempatan penuh dan dapat menghasilkan paling banyak satu touchdown.

BABAK PERTAMA	40 menit reguler. A memulai sebagai ATK dan B sebagai DEF. DEF mengambil giliran pertama.	ISTIRAHAT	Minimum 10 menit. Semua PE dihapus, semua Kartu Pemain dikembalikan, dan formasi awal disiapkan kembali.
BABAK KEDUA	40 menit reguler. Peran awal ditukar: pemain yang memulai sebagai ATK kini memulai sebagai DEF, dan sebaliknya.	FINAL DRIVE	Setiap babak dapat diperpanjang hingga 20 menit tambahan jika syarat aktivasi terpenuhi.

TD

Touchdown langsung mengakhiri babak, baik dicetak oleh pelatih yang memulai sebagai ATK maupun oleh pelatih yang merebut bola pada babak itu. Tidak ada seri permainan baru setelah touchdown.

2. POIN BOLA (PB): JAM STRATEGIS

PB tidak mengukur detik atau petak. PB mengukur perubahan penting pada keadaan bola.

Setiap aksi sah yang benar-benar mengubah petak bola, pembawa bola, atau status penguasaannya menghasilkan 1 PB. Satu aksi menghasilkan paling banyak 1 PB, tetapi satu giliran dapat menghasilkan beberapa PB jika memuat beberapa aksi bola yang terpisah.

PERISTIWA	PB
Pembawa bola bergerak 1 atau 2 petak	+1 PB
Hand-off lengkap kepada penerima akhir	+1 PB
Pembawa baru bergerak setelah Hand-off	+1 PB tambahan
Umpan pendek atau panjang	+1 PB
Fumble paksa yang mengubah kontrol/penguasaan	+1 PB
Menguasai bola bebas	+1 PB
Reset defensif setelah merebut bola	+1 PB tambahan
Aksi tanpa perubahan pada bola	0 PB

Satu Hand-off tidak menghasilkan satu PB untuk setiap bidak perantara dalam rantai. Seluruh aksi berakhir pada penerima akhir yang sah dan bernilai 1 PB. Jika penerima itu kemudian bergerak, mengumpan, atau melakukan Hand-off lain, setiap aksi baru menghasilkan PB-nya sendiri.

MENGAPA JAM BOLA DAPAT BERHENTI?

Karena Jam Bola adalah godaan strategis, bukan stopwatch ilmiah. ATK dapat membiarkan bola tetap diam untuk menghemat PB, tetapi DEF memperoleh giliran untuk menguasai ruang, menutup jalur, membangun tekanan, atau memaksa pengeluaran PE. Pemain yang terlalu memperhatikan jam dapat kurang memperhatikan papan. Ketegangan ini disengaja.

3. PBATK DAN PBDEF: SETIAP PB MEMILIKI DUA SISI

Setiap PB dicatat secara bersamaan dari kedua sisi pertandingan. Tidak pernah ada PB yang “tanpa pasangan”.

Ketika sebuah PB berasal dari serangan seorang pelatih, pelatih itu mendapat +1 PBATK dan lawannya mendapat +1 PBDEF. Seorang pemain dapat mengumpulkan kedua penghitung dalam babak yang sama karena penguasaan bola dapat berganti beberapa kali.

SITUASI	PENCATATAN SIMULTAN
ATK menggerakkan atau memindahkan bola	ATK +1 PBATK · DEF +1 PBDEF
DEF merebut bola dan memilih LANJUTKAN	Perebut bola menjadi ATK; PB dari perebutan membuka hitungan serangannya: perebut bola +1 PBATK · lawan +1 PBDEF.
DEF merebut bola dan memilih RESET DEFENSIF	Perebutan + reset menghasilkan 2 PB: DEF +2 PBDEF · ATK +2 PBATK. DEF tidak pernah mengambil peran ATK dan mengembalikan penguasaan bola.

Pada akhir babak, kedua penghitung tetap tercatat, tetapi hasil menentukan pembacaan mana yang berbobot: pemain yang mencetak dinilai melalui PBATK; pemain yang tidak mencetak memberikan pembacaan defensif PBDEF. Pada 0-0, keduanya dibandingkan melalui Saldo Defensif.

4. PEREBUTAN BOLA: LANJUTKAN ATAU RESET DEFENSIF

LANJUTKAN — DEF mempertahankan posisi dan bola, menjadi ATK, dan lawan menjadi DEF. Perebutan dihitung sebagai PBATK milik perebut bola dan PBDEF milik lawan; setelah itu pergantian giliran normal berlanjut.

RESET DEFENSIF — DEF secara sukarela melepaskan penguasaan, kembali ke formasi awal, dan tetap sebagai DEF. Lawan kembali menjadi ATK. PE kedua pemain tetap karena babak masih berlangsung. Perebutan + reset menghasilkan 2 PBDEF untuk DEF dan 2 PBATK untuk ATK.

Pilihan harus dinyatakan saat bola direbut, sebelum situasi baru dimanfaatkan untuk menyiapkan keputusan lain, dan tidak dapat dibatalkan.

5. DUA JAM DAN BATAS WAKTU GILIRAN

Jam strategis dapat berhenti. Jam fisik kompetisi tidak.

PB	JAM BOLA — penghitung PB. Hanya bergerak maju melalui aksi yang menghasilkan PB.	40:00	JAM NYATA — 40 menit per babak. Tetap berjalan meskipun bola diam, PE dikumpulkan, atau pemain memikirkan sebuah rangkaian.
60 s	JAM GILIRAN — standar sementara 60 detik untuk fase aksi. Ini adalah aturan anti-stalling, bukan ukuran skor ketiga. Penyelenggara dapat menetapkan 90 atau 120 detik sebelum kompetisi, asalkan berlaku sama untuk semua.		

9. PERWASITAN, PERILAKU, DAN BANTUAN EKSTERNAL

- Saat waktu giliran habis, aksi baru tidak boleh dimulai.
- Aksi sah yang telah dinyatakan sebelum sinyal boleh diselesaikan, tetapi tidak boleh membuka aksi baru.
- PA yang tidak digunakan otomatis dikonversi menjadi PE, 1 PA = 1 PE, sebagai pengecualian aturan kompetisi.
- Konsultasi wasit yang substantif menghentikan jam yang terkait.

DRAF KOMPETITIF · DASAR EVALUASI UNTUK V6

Fase pemulihan diberi tambahan waktu sementara 30 detik. Jika pemain tidak menyelesaikan semua pemulihan wajib, lawan memiliki 30 detik untuk memilih opsi sah yang tersisa. Jika tetap tidak selesai, wasit menutup fase dengan penyelesaian sah secara langsung.

6. FINAL DRIVE: TEKANAN DI AKHIR BABAK

Perpanjangan bukan waktu netral: ia sengaja meningkatkan energi, beban perhitungan, dan percabangan pilihan.

- Setelah menyelesaikan giliran yang dimulai sebelum 40:00, pemegang bola hanya dapat menyatakan Final Drive jika memiliki sekurang-kurangnya 2 PE dan sekurang-kurangnya 1 Kartu Pemain di tangan.
 - Maksimum 20 menit tambahan Jam Nyata.
 - Giliran baru pertama dalam Final Drive selalu menjadi milik DEF.
 - Batas sementara: 180 detik per giliran. Tidak ada jumlah giliran tetap; batas total 20 menit yang menentukan.
 - Pada awal setiap giliran sendiri, pelatih menerima +1 PE.
 - Touchdown: babak langsung berakhir. Perebutan bola: terapkan Lanjutkan/Reset defensif dan Final Drive berlanjut selama waktu masih tersisa.
 - Saat mencapai 20:00, giliran baru tidak dimulai; giliran yang sudah dimulai dapat diselesaikan dalam batas 180 detiknya.
-

Jika pada akhir gilirannya seorang pelatih tidak memiliki Kartu Pemain di tangan, ia dapat mengambil kembali paling banyak 1 kartu yang sudah digunakan. Jika ia melakukannya, lawan juga dapat mengambil kembali 1 kartu dari tumpukan buang, meskipun masih memiliki kartu di tangan, tepat sebelum giliran berikutnya.

7. CARA MENENTUKAN HASIL PERTANDINGAN

Tidak semua skor seri berarti hal yang sama. BALL mengajukan pertanyaan yang berbeda sesuai dengan apa yang terjadi di papan.

SKOR	PEMBACAAN	KRITERIA
2-0 / 1-0	MENANG LEWAT TOUCHDOWN	Pemain dengan touchdown lebih banyak menang. Tidak ada perhitungan PB yang dapat membalikkan hasil ini.
1-1	EFISIENSI SERANGAN	Pemain yang membutuhkan PBATK lebih sedikit untuk membangun touchdown-nya menang. Penghitung tidak direset ketika kehilangan lalu merebut kembali penguasaan dalam babak tersebut.
0-0	DOMINASI PERTAHANAN	Pemain dengan SD = PBDEF - PBATK yang lebih besar menang. Ini bukan seri kosong; ukuran ini menunjukkan siapa yang memaksa lawan menghabiskan lebih banyak waktu bola daripada yang ia sendiri habiskan tanpa menghasilkan TD.

1-1

Interpretasi: 1 TD dalam 2 PB setara dengan laju 10 TD per 20 PB; 1 TD dalam 4 PB setara dengan 5 TD per 20 PB. Ini tidak berarti pertandingan nyata akan mengulang pola itu secara persis: ini adalah abstraksi untuk membandingkan laju tanpa memainkan puluhan penguasaan bola yang setara.

0-0

- Jika SD sama: lebih banyak perebutan bola defensif.
- Jika masih sama: rata-rata PB yang lebih rendah hingga perebutan bola.
- Jika masih sama: penetrasi serangan terdalam yang dicapai.
- Jika masih sama: PB lebih sedikit untuk mencapai penetrasi tersebut.
- Hanya kesetaraan persis setelah semua kriteria itu yang dapat dicatat sebagai seri dalam format yang mengizinkannya; babak gugur memerlukan pemecah seri simetris yang ditentukan penyelenggara.

Memaksa PB adalah strategi yang sah. Pemain yang sudah mencetak dapat berusaha membuat lawan menghabiskan banyak PBATK; bahkan jika lawan menyamakan 1-1, touchdown yang lebih lambat kalah dalam pemecah seri.

8. PENYELENGGARAAN RONDE

Kompetisi berusaha menyamakan bukan hanya aturan, tetapi juga konteks permainan.

Semua babak pertama dalam satu ronde dimulai dengan satu sinyal bersama. Tidak ada meja yang memulai babak kedua sendiri. Babak kedua dimulai dengan sinyal bersama baru setelah babak pertama aktif terakhir selesai — termasuk Final Drive — dan sekurang-kurangnya 10 menit telah berlalu sejak saat itu. Pemain yang selesai lebih awal mendapat istirahat lebih lama.

Tujuannya adalah agar semua meja menghadapi setiap babak dalam lingkungan yang sebanding: momen ronde yang sama, tingkat kebisingan, ketegangan, dan tekanan umum yang serupa.

9. PERWASITAN, PERILAKU, DAN BANTUAN EKSTERNAL

- Penghitung PB harus selalu terlihat; setiap perbedaan dikoreksi saat terjadi.
- Menahan bola secara strategis adalah sah. Menghabiskan waktu nyata tanpa bermain, memperlambat penataan ulang, atau sengaja memperpanjang pemulihan adalah stalling.
- Bantuan strategis dari penonton, perangkat, mesin analisis, AI, atau BALL Academy tidak diperbolehkan selama pertandingan maupun istirahat.
- Telepon dapat digunakan sebagai timer jika kompetisi mengizinkannya, tanpa bantuan eksternal.
- Keputusan Lanjutkan/Reset defensif harus dinyatakan dengan jelas dan dapat didengar.
- Aksi ilegal dibatalkan jika keadaan sebelumnya dapat direkonstruksi; jika tidak, wasit memulihkan keadaan sah terdekat tanpa menciptakan keuntungan bagi pelanggar.

Skala sementara: peringatan → kehilangan giliran saat ini → kehilangan penguasaan bola → kalah pertandingan. Sanksi harus proporsional, didokumentasikan, dan digunakan untuk pelanggaran berulang atau berat.

MENGAPA ATURAN INI ADA

Menyerah/mengundurkan diri: agar penolakan memainkan satu babak tidak dapat melindungi selisih PB atau memanipulasi klasemen, usulan kerja mencatat penyerahan sebagai kekalahan administratif 0-2. Data dari babak yang tidak selesai boleh disimpan untuk penelitian, tetapi tidak boleh memengaruhi indeks kompetitif. Aturan ini tetap ditandai sementara sampai divalidasi dalam kompetisi.

10. ISTIRAHAT, KELELAHAN, DAN KONDISI KOGNITIF

BALL tidak menyatakan bahwa 40 menit adalah batas biologis universal. Durasi dan istirahat adalah keputusan desain yang diinformasikan oleh bukti, bukan konstanta fisiologis.

- Menjauh dari papan dan mengalihkan fokus selama sebagian besar waktu istirahat.
- Berdiri dan lakukan gerakan ringan jika ruang memungkinkan.
- Pertahankan hidrasi normal dan sediakan air.
- Kurangi kebisingan jika mengganggu; penyumbat telinga diperbolehkan jika sinyal resmi tetap dapat didengar.
- Menutup mata atau bernapas tenang adalah preferensi pribadi, bukan keuntungan yang terjamin.
- Tidak ada kewajiban untuk makan, tidur, atau mengikuti ritual tertentu selama 10 menit.
- Di antara pertandingan penuh, untuk sementara disarankan sekurang-kurangnya 20 menit sebelum pertandingan berikutnya bagi pemain yang sama.

DASAR DAN PENELITIAN

Perhatian berkelanjutan biasanya menunjukkan efek time-on-task, tetapi tidak ada menit universal ketika konsentrasi “berakhir”. Penelitian tentang jeda menunjukkan bahwa menghentikan tugas dapat mengubah penurunan kewaspadaan dan bahwa panjang jeda memengaruhi pemulihan segera serta performa setelahnya. Hidrasi normal juga merupakan anjuran yang masuk akal: dehidrasi ringan dalam beberapa eksperimen dikaitkan dengan penurunan kewaspadaan, memori kerja, kelelahan, atau suasana hati.

11. PAKET KOMPETISI · CETAK DAN PDF

Tidak ada akun, pendaftaran, atau kompetisi publik. Halaman ini adalah kotak alat untuk menyelenggarakan kompetisi fisik.

Lampiran merupakan bagian dari dokumen cetak yang sama. Tombol Cetak menghasilkan, dalam satu kali proses, peraturan lengkap diikuti semua lembar. PDF yang dapat diunduh berasal dari sumber yang sama dan menggunakan kembali tata letak Buku Aturan BALL.

01 A · Lembar pertandingan

02 B · Kontrol giliran dan PB — Babak pertama

03 C · Kontrol giliran dan PB — Babak kedua

04 D · Lembar kumulatif pemain

05 E · Lembar ronde

06 F · Klasemen umum

07 G · Liga 8 pemain

08 H · Gugur langsung · 4

09 I · Gugur langsung · 8

10 J · Gugur langsung · 16

11 K · Referensi cepat meja

Versi cetak menggunakan langsung tata bahasa editorial Buku Aturan BALL. Navigasi, kontrol, dan antarmuka web tidak ikut dicetak.

A · LEMBAR PERTANDINGAN

Dokumen utama meja

KOMPETISI RONDE MEJA TANGGAL

	PEMAIN A	PEMAIN B
NAMA		
BABAK PERTAMA	ATK DEF	ATK DEF
BABAK KEDUA	ATK DEF	ATK DEF

BABAK PERTAMA

TD	PBATK A	PBDEF A	PBATK B	PBDEF B	PEREBUTAN

BABAK KEDUA

TD	PBATK A	PBDEF A	PBATK B	PBDEF B	PEREBUTAN

Hasil:

Pemenang: Kriteria:

Pemain A · Tanda tangan

Pemain B · Tanda tangan

Wasit · Tanda tangan

B · KONTROL GILIRAN DAN PB

Babak pertama · satu baris per giliran

KOMPETISI _____ RONDE _____ MEJA _____ TANGGAL _____

#	PEMAIN	PERAN	AKSI BOLA	PB	PBATK A	PBDEF A	PBATK B	PBDEF B	PE AKHIR	CATATAN
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: _____ Perebutan: _____

C · KONTROL GILIRAN DAN PB

Babak kedua · satu baris per giliran

KOMPETISI _____ RONDE _____ MEJA _____ TANGGAL _____

#	PEMAIN	PERAN	AKSI BOLA	PB	PBATK A	PBDEF A	PBATK B	PBDEF B	PE AKHIR	CATATAN
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: _____ Perebutan: _____

D · LEMBAR KUMULATIF PEMAIN

Satu lembar per peserta

PEMAIN _____ KOMPETISI _____

RONDE	LAWAN	BABAK PERTAMA	BABAK KEDUA	HASIL	PBATK	PBDEF	REC	CATATAN
01								
02								
03								
04								
05								
06								
07								
08								
09								
10								
11								
12								

M _____

S _____

TD+ _____

PBATK _____

SD _____

M _____

K _____

TD- _____

PBDEF _____

REC _____

E · LEMBAR RONDE

Kontrol meja secara serentak

KOMPETISI _____ RONDE _____ MULAI 1 _____ MULAI 2 _____

MEJA	PEMAIN A	PEMAIN B	HASIL	PEMENANG	KRITERIA	LEMBAR OK
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						

F • KLASEMEN UMUM

KOMPETISI _____ RONDE _____

[illegible]

G · LIGA · 8 PEMAIN

Jadwal semua-lawan-semua

1 _____

3 _____

5 _____

7 _____

2 _____

4 _____

6 _____

8 _____

RONDE 1

1 _____ - _____ 8

2 _____ - _____ 7

3 _____ - _____ 6

4 _____ - _____ 5

RONDE 2

1 _____ - _____ 7

8 _____ - _____ 6

2 _____ - _____ 5

3 _____ - _____ 4

RONDE 3

1 _____ - _____ 6

7 _____ - _____ 5

8 _____ - _____ 4

2 _____ - _____ 3

RONDE 4

1 _____ - _____ 5

6 _____ - _____ 4

7 _____ - _____ 3

8 _____ - _____ 2

RONDE 5

1 _____ - _____ 4

5 _____ - _____ 3

6 _____ - _____ 2

7 _____ - _____ 8

RONDE 6

1 _____ - _____ 3

4 _____ - _____ 2

5 _____ - _____ 8

6 _____ - _____ 7

RONDE 7

1 _____ - _____ 2

3 _____ - _____ 8

4 _____ - _____ 7

5 _____ - _____ 6

H · GUGUR LANGSUNG · 4

Semifinal, final, dan juara

SEMIFINAL

FINAL

JUARA

1

1

1

2

I · GUGUR LANGSUNG · 8

Perempat final, semifinal, final, dan juara

PEREMPAT FINAL

SEMIFINAL

FINAL

JUARA

1

1

2

1

1

3

2

4

J · GUGUR LANGSUNG · 16

Babak 16 besar dan perempat final

16 BESAR

PEREMPAT FINAL

1

2

3

4

5

6

7

8

1

2

3

4

J.2 · GUGUR LANGSUNG · 16

Semifinal, final, dan juara

SEMIFINAL

FINAL

JUARA

1

1

1

2

K · REFERENSI CEPAT MEJA

Untuk konsultasi selama pertandingan

PB

PERISTIWA	PB
Pembawa bola bergerak 1 atau 2 petak	+1 PB
Hand-off lengkap kepada penerima akhir	+1 PB
Pembawa baru bergerak setelah Hand-off	+1 PB tambahan
Umpan pendek atau panjang	+1 PB
Fumble paksa yang mengubah kontrol/penguasaan	+1 PB
Menguasai bola bebas	+1 PB
Reset defensif setelah merebut bola	+1 PB tambahan

PBATK / PBDEF

Ketika sebuah PB berasal dari serangan seorang pelatih, pelatih itu mendapat +1 PBATK dan lawannya mendapat +1 PBDEF. Seorang pemain dapat mengumpulkan kedua penghitung dalam babak yang sama karena penguasaan bola dapat berganti beberapa kali.

PEREBUTAN BOLA

LANJUTKAN — DEF mempertahankan posisi dan bola, menjadi ATK, dan lawan menjadi DEF. Perebutan dihitung sebagai PBATK milik perebut bola dan PBDEF milik lawan; setelah itu pergantian giliran normal berlanjut.

RESET DEFENSIF — DEF secara sukarela melepaskan penguasaan, kembali ke formasi awal, dan tetap sebagai DEF. Lawan kembali menjadi ATK. PE kedua pemain tetap karena babak masih berlangsung. Perebutan + reset menghasilkan 2 PBDEF untuk DEF dan 2 PBATK untuk ATK.

JAM

JAM NYATA — 40 menit per babak. Tetap berjalan meskipun bola diam, PE dikumpulkan, atau pemain memikirkan sebuah rangkaian.

JAM GILIRAN — standar sementara 60 detik untuk fase aksi. Ini adalah aturan anti-stalling, bukan ukuran skor ketiga. Penyelenggara dapat menetapkan 90 atau 120 detik sebelum kompetisi, asalkan berlaku sama untuk semua.

FINAL DRIVE

- Setelah menyelesaikan giliran yang dimulai sebelum 40:00, pemegang bola hanya dapat menyatakan Final Drive jika memiliki sekurang-kurangnya 2 PE dan sekurang-kurangnya 1 Kartu Pemain di tangan.
- Maksimum 20 menit tambahan Jam Nyata.
- Giliran baru pertama dalam Final Drive selalu menjadi milik DEF.
- Batas sementara: 180 detik per giliran. Tidak ada jumlah giliran tetap; batas total 20 menit yang menentukan.

HASIL

2-0 / 1-0 → touchdown · 1-1 → PBATK lebih kecil · 0-0 → SD = PBDEF - PBATK lebih besar.