

BALL · NATJECANJE

BALL

PRAVILA NATJECANJA



NATJECATELJSKI NACRT · V6

TOUCHDOWN · VRIJEME LOPTE · OBRANA

PRAVILA NATJECANJA

Jedan meč, dva sata, jedan prioritet

Pravila za stol, satovi, bodovi lopte, rezultat, organizacija i kontrolni listovi u jednom dokumentu.

ŠTO SE MIJENJA KADA BALL POSTANE NATJECANJE

BALL ne zamjenjuje rezultat formulom. Najprije pita tko je postigao više touchdowna. Tek kada rezultat nije dovoljan, Sat lopte razlikuje napadačku učinkovitost ili obrambenu nadmoć.

Sat lopte može se namjerno zavarati. Stvarni sat ne može. Ta napetost stvara sporedne odluke, a da nijednom igraču ne dopušta prisvajanje fizičkog vremena natjecanja.

1. STRUKTURA MEČA

Dva simetrična poluvremena. Svako je poluvrijeme potpuna prilika i dopušta najviše jedan touchdown.

PRVO POLUVRIJEME	40 min regularnog vremena. A počinje kao ATK, B kao DEF. DEF izvodi prvi potez.	ODMOR	Najmanje 10 min. Svi PE se brišu, sve Karte igrača vraćaju se u ruku i ponovno se postavlja početna formacija.
------------------	--	-------	--

DRUGO POLUVRIJEME	40 min regularnog vremena. Početne uloge se zamjenjuju: igrač koji je počeo kao ATK sada počinje kao DEF i obratno.	FINAL DRIVE	Svako poluvrijeme može se produžiti za najviše 20 dodatnih minuta ako su ispunjeni uvjeti za ulazak.
-------------------	---	-------------	---

TD

Touchdown odmah završava poluvrijeme, bez obzira postiže li ga trener koji je počeo kao ATK ili trener koji je tijekom tog poluvremena preuzeo loptu. Nakon touchdowna ne započinje nova serija.

2. BOD LOPTE (PB): STRATEŠKI SAT

PB ne mjeri sekunde ni polja. Mjeri relevantne promjene stanja lopte.

Svaka dopuštena akcija koja stvarno promijeni polje lopte, njezina nositelja ili stanje kontrole dodaje 1 PB. Jedna akcija može dodati najviše 1 PB, ali isti potez može dodati više PB ako povezuje različite akcije s loptom.

DOGADAJ	PB
Kretanje nositelja za 1 ili 2 polja	+1 PB
Dovršeni Hand-off do konačnog primatelja	+1 PB
Novi nositelj kreće se nakon Hand-offa	+1 dodatni PB
Kratko ili dugo dodavanje	+1 PB
Prisilni Fumble koji mijenja kontrolu/posjed	+1 PB
Preuzimanje posjeda slobodne lopte	+1 PB
Obrambeni ponovni početak nakon preuzimanja	+1 dodatni PB
Akcije bez promjene lopte	0 PB

Hand-off ne dodaje PB za svaku međufiguru u lancu. Cijela akcija završava kod konačnog dopuštenog primatelja i vrijedi 1 PB. Ako se taj primatelj zatim kreće, dodaje ili izvodi drugi Hand-off, svaka nova akcija dodaje svoj PB.

ZAŠTO SE SAT LOPTE MOŽE ZAUSTAVITI?

Zato što je to strateško iskušenje, a ne znanstveni kronometar. ATK može držati loptu nepomičnom i štedjeti PB, ali DEF dobiva poteze za zauzimanje prostora, zatvaranje putova, stvaranje pritiska ili prisiljavanje na potrošnju PE. Tko previše gleda sat može prestati gledati ploču. Ta je napetost namjerna.

3. PBATK I PBDEF: SVAKI PB IMA DVIJE STRANE

Svaki PB istodobno se bilježi s obje strane dvoboja. Ne postoji PB bez protuteže.

Kada PB pripada napadu jednog trenera, taj trener dodaje +1 PBATK, a njegov suparnik +1 PBDEF. Igrači mogu u istom poluvremenu skupljati oba brojača jer se posjed može više puta promijeniti.

SITUACIJA	ISTODOBNI ZAPIS
ATK pomiče ili prenosi loptu	ATK +1 PBATK · DEF +1 PBDEF
DEF preuzima posjed i bira NASTAVAK	Trener koji je preuzeo posjed postaje ATK; PB preuzimanja otvara njegov napadački zapis: preuzimatelj +1 PBATK · suparnik +1 PBDEF.
DEF preuzima posjed i bira OBRAMBENI PONOVNI POČETAK	Preuzimanje + ponovni početak stvaraju 2 PB: DEF +2 PBDEF · ATK +2 PBATK. DEF nikada ne preuzima ulogu ATK i vraća posjed.

Na kraju poluvremena oba brojača ostaju zabilježena, ali rezultat određuje koja se interpretacija računa: igrač koji postigne touchdown procjenjuje se prema PBATK, a igrač koji ga ne postigne daje obrambeno očitavanje PBDEF. Kod 0-0 oba se uspoređuju Obrambenim saldom.

4. PREUZIMANJE: NASTAVAK ILI OBRAMBENI PONOVNI POČETAK

NASTAVAK — DEF zadržava položaj i loptu, postaje ATK, a suparnik DEF. Preuzimanje se računa kao PBATK preuzimatelja i PBDEF suparnika; zatim se nastavlja uobičajena izmjena poteza.

OBRAMBENI PONOVNI POČETAK — DEF se dobrovoljno odriče posjeda, vraća se početna formacija i ostaje DEF. Suparnik ponovno postaje ATK. PE obaju igrača ostaju jer se poluvrijeme nastavlja. Preuzimanje + ponovni početak dodaju 2 PBDEF za DEF i 2 PBATK za ATK.

Izbor se mora objaviti u trenutku preuzimanja, prije korištenja nove situacije za pripremu druge odluke, i neopoziv je.

5. DVA SATA I OGRANIČENJE POTEZA

Strateški sat može stati. Fizički sat natjecanja ne može.

PB	SAT LOPTE — brojač PB. Napreduje samo akcijama koje stvaraju PB.	40:00	STVARNI SAT — 40 minuta po poluvremenu. Nastavlja teći i kada lopta miruje, skuplja se PE ili se razmišlja o slijedu.
60 s	SAT POTEZA — privremeni standard od 60 s za fazu akcije. To je pravilo protiv odugovlačenja, a ne treća mjera rezultata. Organizator može prije natjecanja odrediti 90 ili 120 s, ali jednako za sve.		

9. SUĐENJE, PONAŠANJE I VANJSKA POMOĆ

- Nakon isteka poteza ne smije se započeti nova akcija.
- Dopuštena akcija najavljena prije signala može se dovršiti, ali ne otvara novu akciju.
- Neiskorišteni PA automatski se pretvaraju u PE, 1 PA = 1 PE, kao natjecateljska iznimka.
- Značajna sudačka konzultacija zaustavlja odgovarajuće satove.

NATJECATELJSKI NACRT · OSNOVA ZA EVALUACIJU V6

Faza razdvajanja privremeno ima dodatnih 30 s. Ako igrač ne riješi sve obvezne zadatke razdvajanja, suparnik ima 30 s da odabere preostale dopuštene opcije. Ako ni tada nije gotovo, sudac odmah zatvara fazu dopuštenim rješenjem.

6. FINAL DRIVE: PRITISAK NA KRAJU POLUVREMENA

Produžetak nije neutralno vrijeme: namjerno povećava energiju, računanje i grananje odluka.

- Nakon dovršetka poteza započetog prije 40:00, trener u posjedu može proglasiti Final Drive samo ako ima najmanje 2 PE i najmanje 1 Kartu igrača u ruci.
 - Najviše 20 dodatnih minuta Stvarnog sata.
 - Prvi novi potez Final Drivea uvijek pripada DEF-u.
 - Privremeno ograničenje: 180 s po potezu. Nema fiksnog broja poteza; vrijedi ukupna granica od 20 min.
 - Na početku svakog svojeg poteza trener dobiva +1 PE.
 - Touchdown: poluvrijeme odmah završava. Preuzimanje: primjenjuje se Nastavak/obrambeni ponovni početak i Final Drive traje dok ima vremena.
 - Na 20:00 ne započinje novi potez; već započeti može završiti unutar svojeg ograničenja od 180 s.
-

Ako trener na kraju svojeg poteza nema nijednu Kartu igrača u ruci, može vratiti najviše 1 već iskorištenu kartu. Ako to učini, suparnik također može vratiti 1 kartu iz svojeg odbačenog skupa, čak i ako još ima karata u ruci, neposredno prije svojeg sljedećeg poteza.

7. KAKO SE ODLUČUJE MEČ

Nisu sva izjednačenja ista. BALL postavlja drugo pitanje ovisno o tome što se dogodilo na ploči.

REZULTAT	TUMAČENJE	KRITERIJ
2-0 / 1-0	POBJEDA TOUCHDOWNIMA	Pobjeđuje trener s više touchdownsa. Nijedan PB izračun ne može preokrenuti taj ishod.
1-1	NAPADAČKA UČINKOVITOST	Pobjeđuje trener kojem je za izgradnju touchdownsa trebalo manje PBATK. Brojač se ne poništava ako tijekom tog poluvremena izgubi pa ponovno preuzme posjed.
0-0	OBRAMBENA NADMOĆ	Pobjeđuje trener s većim OS = PBDEF - PBATK. To nije prazan remi: mjeri tko je suparnika natjerao da potroši više vremena lopte nego što ga je sam potrošio bez postizanja TD-a.

1-1

Tumačenje: 1 TD u 2 PB odgovara tempu od 10 TD na 20 PB; 1 TD u 4 PB odgovara 5 na 20 PB. To ne znači da bi stvarni meč točno ponavljao taj uzorak: riječ je o apstrakciji za usporedbu tempa bez odigravanja desetaka jednakovrijednih posjeda.

0-0

- Ako je OS jednak: više obrambenih preuzimanja.
- Ako je i dalje izjednačeno: manji prosječni PB do preuzimanja.
- Ako je i dalje izjednačeno: najveća dosegnuta napadačka penetracija.
- Ako je i dalje izjednačeno: manje PB za dosezanje te penetracije.
- Tek potpuna jednakost nakon tih kriterija može se zabilježiti kao remi u formatima koji ga dopuštaju; eliminacijski format zahtijeva simetrični kriterij razrješenja koji odredi organizator.

Prisiljavanje na PB legitimna je strategija. Tko je već postigao touchdown može pokušati natjerati suparnika da potroši mnogo PBATK; čak i ako suparnik izjednači na 1-1, sporiji touchdown gubi kriterij razrješenja.

8. ORGANIZACIJA KOLA

Natjecanje pokušava izjednačiti ne samo pravila nego i kontekst igre.

Sva prva poluvremena jednog kola počinju na zajednički signal. Nijedan stol ne započinje drugo poluvrijeme samostalno. Drugo poluvrijeme počinje na novi zajednički signal kada završi posljednje aktivno prvo poluvrijeme — uključujući Final Drive — i kada od tog trenutka prođe najmanje 10 min. Oni koji završe ranije dobivaju dulji odmor.

Cilj je da svi stolovi svako poluvrijeme započnu u usporedivom okruženju: u istom trenutku kola, uz sličnu razinu buke, napetosti i općeg pritiska.

9. SUĐENJE, PONAŠANJE I VANJSKA POMOĆ

- Brojač PB mora ostati vidljiv; svaka se razlika ispravlja čim nastane.
- Strateško zadržavanje lopte dopušteno je. Trošenje stvarnog vremena bez igre, odgađanje ponovnog postavljanja ili umjetno produljivanje razdvajanja smatra se odugovlačenjem igre.
- Tijekom meča ili odmora nije dopuštena strateška pomoć gledatelja, uređaja, analitičkih programa, AI-ja ili BALL Academy.
- Telefoni mogu služiti kao kronometar ako natjecanje to dopušta, bez vanjske pomoći.
- Odluka Nastavak/obrambeni ponovni početak mora se izgovoriti jasno i čujno.
- Nedopuštena akcija vraća se ako se prethodno stanje može rekonstruirati; ako ne može, sudac vraća najbliže dopušteno stanje bez stvaranja prednosti prekršitelju.

Privremena ljestvica: upozorenje → gubitak tekućeg poteza → gubitak posjeda → gubitak meča. Sankcija mora biti razmjerna, dokumentirana i rezervirana za ponovljene ili ozbiljne prekršaje.

ZAŠTO OVO PRAVILO POSTOJI

Predaja/odustajanje: kako odbijanje igranja poluvremena ne bi moglo štititi PB razlike ili manipulirati poretkom, radni prijedlog predaju bilježi kao administrativni poraz 0-2. Podaci nepotpunog poluvremena mogu se sačuvati za istraživanje, ali ne smiju utjecati na natjecateljske pokazatelje. Ovo pravilo ostaje privremeno do provjere u natjecanju.

10. ODMOR, UMOR I KOGNITIVNI UVJETI

BALL ne tvrdi da je 40 minuta univerzalna biološka granica. Trajanje igre i odmora projektne su odluke utemeljene na dokazima, a ne fiziološke konstante.

- Tijekom većeg dijela odmora odmaknite se od ploče i promijenite fokus.
- Ustanite i lagano se krećite ako prostor to dopušta.
- Održavajte uobičajenu hidrataciju i neka voda bude dostupna.
- Smanjite buku ako smeta; čepići za uši dopušteni su ako i dalje možete čuti službene signale.
- Zatvaranje očiju ili mirno disanje osobna je preferencija, a ne zajamčena prednost.
- Tijekom 10-minutnog odmora nema obveze jesti, spavati ili slijediti određeni ritual.
- Između potpunih mečeva privremeno se preporučuje najmanje 20 min prije sljedećeg meča istog igrača.

OSNOVA I ISTRAŽIVANJA

Održana pažnja često pokazuje učinke vremena provedenog na zadatku, ali ne postoji univerzalna minuta nakon koje koncentracija „prestaje”. Istraživanja pauza pokazuju da prekid zadatka može promijeniti pad budnosti te da duljina pauze utječe i na neposredni oporavak i na kasniju izvedbu. Uobičajena hidratacija također je razborita preporuka: blaga dehidracija u nekim je eksperimentima povezana sa slabijom budnošću, radnim pamćenjem, većim umorom ili lošijim raspoloženjem.

11. NATJECATELJSKI KOMPLET · ISPIS I PDF

Nema računa, prijava ni javnih natjecanja. Ova je stranica komplet alata za organiziranje fizičkog natjecanja.

Prilozi su dio istog dokumenta za ispis. Gumb Ispiši u jednom zadatku stvara potpuna pravila, a zatim sve obrasce. PDF-ovi za preuzimanje nastaju iz istog izvora i ponovno koriste prijelom Pravilnika BALL-a.

01	A · Zapisnik meča	02	B · Kontrola poteza i PB — Prvo poluvrijeme
03	C · Kontrola poteza i PB — Drugo poluvrijeme	04	D · Zbirna kartica igrača
05	E · List kola	06	F · Ukupni poredak
07	G · Liga za 8 igrača	08	H · Izravna eliminacija · 4
09	I · Izravna eliminacija · 8	10	J · Izravna eliminacija · 16
11	K · Brza referenca za stol		

Ispis izravno koristi uredničku gramatiku Pravilnika BALL-a. Navigacija, kontrole i web-sučelje ne ispisuju se.

A · ZAPISNIK MEČA

Glavni dokument za stol

NATJECANJE _____ KOLO _____ STOL _____ DATUM _____

	IGRAČ A	IGRAČ B
IME		
PRVO POLUVRIJEME	ATK ☐ DEF ☐	ATK ☐ DEF ☐
DRUGO POLUVRIJEME	ATK ☐ DEF ☐	ATK ☐ DEF ☐

PRVO POLUVRIJEME

TD	PBATAK A	PBDEF A	PBATAK B	PBDEF B	PREUZIMANJA

DRUGO POLUVRIJEME

TD	PBATAK A	PBDEF A	PBATAK B	PBDEF B	PREUZIMANJA

Rezultat: _____

Pobjednik: _____ Kriterij: _____

Igrač A · Potpis

Igrač B · Potpis

Sudac · Potpis

B · KONTROLA POTEZA I PB

Prvo poluvrijeme · jedan redak po potezu

NATJECANJE _____ KOLO _____ STOL _____ DATUM _____

#	IGRAČ	ULOGA	AKCIJA S LOPTOM	PB	PBATK A	PBDEF A	PBATK B	PBDEF B	PE KRAJ	BILJEŠKE
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: _____ Preuzimanja: _____

C · KONTROLA POTEZA I PB

Drugo poluvrijeme · jedan redak po potezu

NATJECANJE _____ KOLO _____ STOL _____ DATUM _____

#	IGRAČ	ULOGA	AKCIJA S LOPTOM	PB	PBATK A	PBDEF A	PBATK B	PBDEF B	PE KRAJ	BILJEŠKE
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: _____ Preuzimanja: _____

D · ZBIRNA KARTICA IGRAČA

Jedan list po sudioniku

IGRAČ _____ NATJECANJE _____

KOLO	SUPARNIK	PRVO POLUVRIJEME	DRUGO POLUVRIJEME	REZULTAT	PBATK	PBDEF	PRE	BILJEŠKE
01								
02								
03								
04								
05								
06								
07								
08								
09								
10								
11								
12								

M _____

N _____

TD+ _____

PBATK _____

OS _____

P _____

I _____

TD- _____

PBDEF _____

PRE _____

E · LIST KOLA

Istodobna kontrola stolova

NATJECANJE _____ KOLO _____ POČETAK 1 _____ POČETAK 2 _____

STOL	IGRAČ A	IGRAČ B	REZULTAT	POBJEDNIK	KRITERIJ	ZAPISNIK OK
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						

F · UKUPNI POREDAK

NATJECANJE _____ KOLO _____

[illegible]

BALL · PRILOZI

G · LIGA · 8 IGRAČA

Svatko protiv svakoga

1 _____

3 _____

5 _____

7 _____

2 _____

4 _____

6 _____

8 _____

KOLO 1

1 _____ - _____ 8

2 _____ - _____ 7

3 _____ - _____ 6

4 _____ - _____ 5

KOLO 2

1 _____ - _____ 7

8 _____ - _____ 6

2 _____ - _____ 5

3 _____ - _____ 4

KOLO 3

1 _____ - _____ 6

7 _____ - _____ 5

8 _____ - _____ 4

2 _____ - _____ 3

KOLO 4

1 _____ - _____ 5

6 _____ - _____ 4

7 _____ - _____ 3

8 _____ - _____ 2

KOLO 5

1 _____ - _____ 4

5 _____ - _____ 3

6 _____ - _____ 2

7 _____ - _____ 8

KOLO 6

1 _____ - _____ 3

4 _____ - _____ 2

5 _____ - _____ 8

6 _____ - _____ 7

KOLO 7

1 _____ - _____ 2

3 _____ - _____ 8

4 _____ - _____ 7

5 _____ - _____ 6

H · IZRAVNA ELIMINACIJA · 4

Polufinale, finale i pobjednik

POLUFINALE

FINALE

POBJEDNIK

1

1

1

2

I · IZRAVNA ELIMINACIJA · 8

Četvrtfinale, polufinale, finale i pobjednik

ČETVRTFINALE

POLUFINALE

FINALE

POBJEDNIK

1

1

2

1

1

3

2

4

J · IZRAVNA ELIMINACIJA · 16

Osmina finala i četvrtfinale

OSMINA FINALA

ČETVRTFINALE

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	

1	
2	
3	
4	

J.2 · IZRAVNA ELIMINACIJA · 16

Polufinale, finale i pobjednik

POLUFINALE

FINALE

POBJEDNIK

1

1

1

2

K · BRZA REFERENCA ZA STOL

Za provjeru tijekom meča

PB

DOGADAJ	PB
Kretanje nositelja za 1 ili 2 polja	+1 PB
Dovršeni Hand-off do konačnog primatelja	+1 PB
Novi nositelj kreće se nakon Hand-offa	+1 dodatni PB
Kratko ili dugo dodavanje	+1 PB
Prisilni Fumble koji mijenja kontrolu/posjed	+1 PB
Preuzimanje posjeda slobodne lopte	+1 PB
Obrambeni ponovni početak nakon preuzimanja	+1 dodatni PB

PBATK / PBDEF

Kada PB pripada napadu jednog trenera, taj trener dodaje +1 PBATK, a njegov suparnik +1 PBDEF. Igrači mogu u istom poluvremenu skupljati oba brojača jer se posjed može više puta promijeniti.

PREUZIMANJE

NASTAVAK — DEF zadržava položaj i loptu, postaje ATK, a suparnik DEF. Preuzimanje se računa kao PBATK preuzimatelja i PBDEF suparnika; zatim se nastavlja uobičajena izmjena poteza.

OBRAMBENI PONOVNI POČETAK — DEF se dobrovoljno odriče posjeda, vraća se početna formacija i ostaje DEF. Suparnik ponovno postaje ATK. PE obaju igrača ostaju jer se poluvrijeme nastavlja. Preuzimanje + ponovni početak dodaju 2 PBDEF za DEF i 2 PBATK za ATK.

SATOVİ

STVARNI SAT — 40 minuta po poluvremenu. Nastavlja teći i kada lopta miruje, skuplja se PE ili se razmišlja o slijedu.

SAT POTEZA — privremeni standard od 60 s za fazu akcije. To je pravilo protiv odugovlačenja, a ne treća mjera rezultata. Organizator može prije natjecanja odrediti 90 ili 120 s, ali jednako za sve.

FINAL DRIVE

- Nakon dovršetka poteza započetog prije 40:00, trener u posjedu može proglasiti Final Drive samo ako ima najmanje 2 PE i najmanje 1 Kartu igrača u ruci.
- Najviše 20 dodatnih minuta Stvarnog sata.
- Prvi novi potez Final Drivea uvijek pripada DEF-u.
- Privremeno ograničenje: 180 s po potezu. Nema fiksnog broja poteza; vrijedi ukupna granica od 20 min.

REZULTAT

2-0 / 1-0 → touchdowni · 1-1 → manji PBATK · 0-0 → veći OS

= PBDEF - PBATK.