

BALL · ROZGRYWKI

BALL

REGULAMIN ROZGRYWEK



PROJEKT ROZGRYWEK · V6

PRZYŁOŻENIE · CZAS PIŁKI · OBRONA

REGULAMIN ROZGRYWEK

Jeden mecz, dwa zegary, jeden priorytet

Zasady stołu, zegary, Punkty Piłki, wynik, organizacja i arkusze kontrolne w jednym dokumencie.

Co zmienia się, gdy BALL staje się ROZGRYWKĄ

BALL nie zastępuje wyniku wzorem. Najpierw pyta, kto zdobył więcej przyłożeń. Dopiero gdy wynik nie wystarcza, Zegar Piłki rozróżnia skuteczność ofensywną lub dominację defensywną.

Zegarem Piłki można celowo manipulować. Zegarem Rzeczywistym — nie. To napięcie tworzy cele drugorzędne, nie pozwalając żadnemu graczowi zawłaszczyć fizycznego czasu rozgrywki.

1. STRUKTURA MECZU

Dwie symetryczne połowy. Każda połowa jest pełną szansą i dopuszcza najwyżej jedno przyłożenie.

PIERWSZA POŁOWA	40 min czasu regulaminowego. A zaczyna jako ATK, B jako DEF. Pierwszą turę wykonuje DEF.	PRZERWA	Co najmniej 10 min. Wszystkie PE są usuwane, wszystkie Karty gracza wracają do właścicieli i ponownie ustawia się formację początkową.
DRUGA POŁOWA	40 min czasu regulaminowego. Role początkowe zostają odwrócone: gracz, który zaczynał jako ATK, zaczyna jako DEF i odwrotnie.	FINAL DRIVE	Każda połowa może zostać przedłużona o maksymalnie 20 dodatkowych minut, jeśli spełnione są warunki wejścia.

TD

Przyłożenie natychmiast kończy połowę, niezależnie od tego, czy zdobywa je trener, który zaczął jako ATK, czy trener, który przejął piłkę w trakcie tej połowy. Po przyłożeniu nie rozpoczyna się nowej serii.

2. PUNKT PIŁKI (PB): ZEGAR STRATEGICZNY

PB nie mierzy sekund ani pól. Mierzy istotne zmiany stanu piłki.

Każda legalna akcja, która rzeczywiście zmienia pole piłki, jej posiadacza lub stan kontroli, dodaje 1 PB. Jedna akcja może dodać najwyżej 1 PB, lecz jedna tura może przynieść kilka PB, jeśli łączy różne akcje z piłką.

ZDARZENIE	PB
Ruch posiadacza piłki o 1 lub 2 pola	+1 PB
Pełny Hand-off do końcowego odbiorcy	+1 PB
Nowy posiadacz porusza się po Hand-off	+1 dodatkowy PB
Podanie krótkie lub długie	+1 PB
Wymuszony Fumble zmieniający kontrolę/posiadanie	+1 PB
Przejęcie wolnej piłki	+1 PB
Wznowienie defensywne po przejęciu	+1 dodatkowy PB
Akcje bez zmiany stanu piłki	0 PB

Hand-off nie daje jednego PB za każdy pośredni pionek w łańcuchu. Cała akcja kończy się na końcowym legalnym odbiorcy i jest warta 1 PB. Jeśli ten odbiorca następnie porusza się, poda lub wykona kolejny Hand-off, każda nowa akcja daje własny PB.

DLACZEGO ZEGAR PIŁKI MOŻE SIĘ ZATRZYMAĆ?

Ponieważ jest strategiczną pokusą, a nie naukowym stoperem. ATK może trzymać piłkę nieruchomo i oszczędzać PB, lecz DEF otrzymuje tury na zajmowanie przestrzeni, zamykanie tras, budowanie presji lub wymuszanie wydatku PE. Kto zbyt mocno patrzy na zegar, może przestać patrzeć na planszę. To napięcie jest zamierzone.

3. PBATK I PBDEF: KAŻDY PB MA DWIE STRONY

Każdy PB jest zapisywany jednocześnie z obu stron pojedynku. Nie istnieje PB bez przypisania.

Gdy PB należy do ataku danego trenera, ten trener dodaje +1 PBATK, a rywal +1 PBDEF. Gracze mogą gromadzić oba liczniki w tej samej połowie, ponieważ posiadanie piłki może zmieniać się wielokrotnie.

SYTUACJA	ZAPIS RÓWNOCZESNY
ATK porusza lub przekazuje piłkę	ATK +1 PBATK · DEF +1 PBDEF
DEF przejmuje piłkę i wybiera KONTYNUACJĘ	Trener przejmujący piłkę staje się ATK; PB za przejście otwiera jego licznik ofensywny: przejmujący +1 PBATK · rywal +1 PBDEF.
DEF przejmuje piłkę i wybiera WZNOWIENIE DEFENSYWNE	Przejęcie + wznowienie dają 2 PB: DEF +2 PBDEF · ATK +2 PBATK. DEF nie przyjmuje roli ATK i oddaje posiadanie.

Po zakończeniu połowy oba liczniki pozostają zapisane, lecz wynik określa, która interpretacja waży więcej: zdobywca przyłożenia oceniany jest według PBATK; gracz bez przyłożenia wnosi odczyt defensywny PBDEF. Przy 0-0 oba są porównywane przez Bilans Defensywny.

4. PRZEJĘCIE: KONTYNUACJA ALBO WZNOWIENIE DEFENSYWNE

KONTYNUACJA — DEF zachowuje pozycję i piłkę, przechodzi do roli ATK, a rywal do DEF. Przejęcie liczy się jako PBATK przejmującego i PBDEF rywala; następnie wraca zwykła naprzemienność tur.

WZNOWIENIE DEFENSYWNE — DEF dobrowolnie rezygnuje z posiadania, wraca do formacji początkowej i pozostaje DEF. Rywal znów staje się ATK. PE obu graczy pozostają, ponieważ połowa trwa dalej. Przejęcie + wznowienie dają DEF 2 PBDEF, a ATK 2 PBATK.

Wybór ogłasza się w chwili przejęcia, zanim nowa sytuacja zostanie wykorzystana do przygotowania innej decyzji, i jest on nieodwołalny.

5. DWA ZEGARY I LIMIT TURY

Zegar strategiczny może się zatrzymać. Fizyczny zegar rozgrywki — nie.

PB	ZEGAR PIŁKI — licznik PB. Posuwa się tylko dzięki akcjom generującym PB.	40:00	ZEGAR RZECZYWISTY — 40 minut na połowę. Biegnie dalej, nawet gdy piłka pozostaje nieruchoma, gromadzone są PE lub analizowana jest sekwencja.
60 s	ZEGAR TURY — tymczasowy standard 60 s dla fazy akcji. To zasada przeciw przewlekaniu gry, nie trzecia miara punktacji. Organizator może przed rozgrywkami ogłosić 90 lub 120 s, zawsze jednakowo dla wszystkich.		

9. SĘDZIOWANIE, ZACHOWANIE I POMOC ZEWNĘTRZNA

- Po upływie czasu tury nie można rozpocząć nowej akcji.
- Legalną akcję zadeklarowaną przed sygnałem można dokończyć bez rozpoczynania kolejnej akcji.
- Niewykorzystane PA automatycznie zamieniają się w PE, 1 PA = 1 PE, jako wyjątek rozgrywkowy.
- Istotna konsultacja sędziowska zatrzymuje odpowiednie zegary.

PROJEKT ROZGRYWKOWY · PODSTAWA OCENY DLA V6

Faza uwalniania otrzymuje tymczasowo dodatkowe 30 s. Jeśli gracz nie rozstrzygnie wszystkich obowiązkowych uwolnień, rywal ma 30 s na wybór pozostałych legalnych opcji. Jeśli i wtedy faza nie zostanie zakończona, sędzia kończy ją natychmiastowym legalnym rozstrzygnięciem.

6. FINAL DRIVE: PRESJA NA KOŃCU POŁOWY

Dogrywka nie jest czasem neutralnym: celowo zwiększa energię, ilość obliczeń i rozgałęzienie decyzji.

- Po zakończeniu tury rozpoczętej przed 40:00 posiadacz piłki może zadeklarować Final Drive tylko wtedy, gdy ma co najmniej 2 PE i co najmniej 1 Kartę gracza na ręce.
 - Maksymalnie 20 dodatkowych minut Zegara Rzeczywistego.
 - Pierwsza nowa tura Final Drive zawsze należy do DEF.
 - Limit tymczasowy: 180 s na turę. Nie ma stałej liczby tur; obowiązuje łączny limit 20 min.
 - Na początku każdej własnej tury trener otrzymuje +1 PE.
 - Przyłożenie: natychmiastowy koniec połowy. Przejęcie: stosuje się Kontynuację/Wznowienie defensywne, a Final Drive trwa, dopóki pozostaje czas.
 - Po osiągnięciu 20:00 nie rozpoczyna się nowej tury; tura już rozpoczęta może zostać dokończona w swoim limicie 180 s.
-

Jeśli na końcu swojej tury trener nie ma na ręce żadnej Karty gracza, może odzyskać najwyżej 1 wcześniej wykorzystaną kartę. Jeśli to zrobi, rywal również może odzyskać 1 kartę ze swojego stosu odrzuconych, nawet jeśli nadal ma karty na ręce, bezpośrednio przed swoją następną turą.

7. JAK ROZSTRZYGA SIĘ MECZ

Nie każdy remis znaczy to samo. BALL zadaje inne pytanie zależnie od tego, co wydarzyło się na planszy.

WYNIK	INTERPRETACJA	KRYTERIUM
2-0 / 1-0	ZWYCIĘSTWO PRZEZ PRZYŁOŻENIA	Wygrywa ten, kto zdobył więcej przyłożeń. Żadne obliczenie PB nie może tego odwrócić.
1-1	SKUTECZNOŚĆ OFENSYWNA	Wygrywa ten, kto potrzebował mniej PBATK do zbudowania swojego przyłożenia. Licznik nie zeruje się po utracie i ponownym przejęciu posiadania w tej samej połowie.
0-0	DOMINACJA DEFENSYWNA	Wygrywa gracz z wyższym BD = PBDEF - PBATK. To nie jest pusty remis: miara pokazuje, kto zmusił rywala do zużycia większej ilości czasu piłki, niż sam zużył bez zdobycia TD.

1-1

Interpretacja: 1 TD w 2 PB odpowiada tempu 10 TD na 20 PB; 1 TD w 4 PB odpowiada 5 na 20 PB. Nie oznacza to, że rzeczywisty mecz dokładnie powtórzyłby ten wzorzec: jest to abstrakcja służąca porównaniu tempa bez rozgrywania dziesiątek równoważnych posiadń.

0-0

- Jeśli BD jest równy: więcej przejęć defensywnych.
- Jeśli nadal jest remis: niższa średnia liczba PB do przejęcia.
- Jeśli nadal jest remis: największa osiągnięta penetracja ofensywna.
- Jeśli nadal jest remis: mniej PB potrzebnych do osiągnięcia tej penetracji.
- Dopiero pełna równość po zastosowaniu tych kryteriów może zostać zapisana jako remis w formatach, które go dopuszczają; faza pucharowa wymaga symetrycznego kryterium rozstrzygającego określonego przez organizatora.

Wymuszanie PB jest legalną strategią. Gracz, który już zdobył przyłożenie, może próbować zmusić rywala do zużycia dużej liczby PBATK; nawet jeśli rywal wyrówna na 1-1, wolniejsze przyłożenie przegrywa kryterium rozstrzygające.

8. ORGANIZACJA RUNDY

Rozgrywki próbują wyrównać nie tylko zasady, lecz także kontekst gry.

Wszystkie pierwsze połowy danej rundy zaczynają się na wspólny sygnał. Żaden stół nie rozpoczyna samodzielnie drugiej połowy. Druga połowa zaczyna się na nowy wspólny sygnał po zakończeniu ostatniej aktywnej pierwszej połowy — włącznie z Final Drive — i po upływie co najmniej 10 min od tego momentu. Gracze kończący wcześniej otrzymują dłuższą przerwę.

Celem jest, aby wszystkie stoły rozpoczynały każdą połowę w porównywalnym środowisku: w tym samym momencie rundy, przy podobnym hałasie, napięciu i ogólnej presji.

9. SĘDZIOWANIE, ZACHOWANIE I POMOC ZEWNĘTRZNA

- Licznik PB musi pozostawać widoczny; każdą rozbieżność koryguje się w chwili jej wystąpienia.
- Strategiczne przetrzymywanie piłki jest legalne. Zużywanie czasu rzeczywistego bez gry, opóźnianie ponownego ustawienia lub sztuczne przedłużanie uwalniania jest przewlekaniem gry.
- Podczas meczu ani przerwy nie wolno korzystać ze strategicznej pomocy widzów, urządzeń, silników analitycznych, AI ani BALL Academy.
- Telefony mogą służyć jako stoper, jeśli regulamin rozgrywek na to pozwala, bez korzystania z pomocy zewnętrznej.
- Decyzję Kontynuacja/Wznowienie defensywne trzeba ogłosić jasno i słyszalnie.
- Nielegalną akcję cofa się, jeśli można odtworzyć poprzedni stan; w przeciwnym razie sędzia przywraca najbliższy legalny stan, nie tworząc przewagi dla naruszającego zasady.

Tymczasowa skala: ostrzeżenie → utrata bieżącej tury → utrata posiadania → przegrana meczu. Sankcja musi być proporcjonalna, udokumentowana i zarezerwowana dla naruszeń powtarzających się lub poważnych.

DLACZEGO TA ZASADA ISTNIEJE

Poddanie/rezygnacja: aby odmowa rozegrania połowy nie mogła chronić różnic PB ani manipulować klasyfikacją, propozycja robocza zapisuje poddanie jako administracyjną porażkę 0-2. Dane z nieukończonej połowy mogą zostać zachowane do badań, lecz nie powinny wpływać na wskaźniki rozgrywkowe. Zasada pozostaje tymczasowa do czasu walidacji w rozgrywkach.

10. PRZERWA, ZMĘCZENIE I WARUNKI POZNAWCZE

BALL nie twierdzi, że 40 minut stanowi uniwersalną biologiczną granicę. Długość gry i przerwy są decyzjami projektowymi opartymi na dowodach, a nie stałymi fizjologicznymi.

- Przez większość przerwy odejdź od planszy i zmień punkt skupienia.
- Wstań i wykonaj lekki ruch, jeśli pozwala na to miejsce.
- Utrzymuj normalne nawodnienie i miej dostęp do wody.
- Ogranicz hałas, jeśli przeszkadza; zatyczki do uszu są dozwolone, jeśli nadal słychać oficjalne sygnały.
- Zamknięcie oczu lub spokojne oddychanie to osobista preferencja, nie gwarantowana przewaga.
- W ciągu 10-minutowej przerwy nie ma obowiązku jedzenia, spania ani wykonywania określonego rytuału.
- Między pełnymi meczami tymczasowo zaleca się co najmniej 20 min przed kolejnym meczem tego samego gracza.

PODSTAWA I BADANIA

Utrzymana uwaga często wykazuje efekty czasu spędzonego na zadaniu, ale nie istnieje uniwersalna minuta, po której koncentracja „się kończy”. Badania nad przerwami pokazują, że przerwanie zadania może zmieniać spadek czujności, a długość przerwy wpływa zarówno na natychmiastową regenerację, jak i późniejszą wydajność. Normalne nawodnienie jest również ostrożnym zaleceniem: w niektórych eksperymentach łagodne odwodnienie wiązano z gorszą czujnością, pamięcią roboczą, większym zmęczeniem lub gorszym nastrojem.

11. ZESTAW ROZGRYWKOWY · DRUK I PDF

Nie ma kont, zapisów ani publicznych list rozgrywek. Ta strona jest zestawem narzędzi do organizowania fizycznej rywalizacji.

Załączniki są częścią tego samego dokumentu do druku. Przycisk Drukuj tworzy w jednym zadaniu pełny regulamin, a następnie wszystkie arkusze. Pliki PDF do pobrania pochodzą z tego samego źródła i wykorzystują układ graficzny Regulaminu BALL.

01	A · Protokół meczu	02	B · Kontrola tur i PB — Pierwsza połowa
03	C · Kontrola tur i PB — Druga połowa	04	D · Zbiorcza karta gracza
05	E · Arkusz rundy	06	F · Klasyfikacja generalna
07	G · Liga dla 8 graczy	08	H · System pucharowy · 4
09	I · System pucharowy · 8	10	J · System pucharowy · 16
11	K · Szybka ściga przy stole		

Wydruk bezpośrednio wykorzystuje język redakcyjny Regulaminu BALL. Nawigacja, elementy sterujące i interfejs WWW nie są drukowane.

A · PROTOKÓŁ MECZU

ROZGRYWKI _____ RUNDA _____ STÓŁ _____ DATA _____

	GRACZ A	GRACZ B
IMIĘ I NAZWISKO		
PIERWSZA POŁOWA	ATK ☐ DEF ☐	ATK ☐ DEF ☐
DRUGA POŁOWA	ATK ☐ DEF ☐	ATK ☐ DEF ☐

TD	PBATK A	PBDEF A	PBATK B	PBDEF B	PRZEJĘCIA

TD	PBATK A	PBDEF A	PBATK B	PBDEF B	PRZEJĘCIA

Zwycięzca: _____ Kryterium: _____

Sędzia · Podpis

B · KONTROLA TUR I PB

ROZGRYWKI _____ RUNDA _____ STÓŁ _____ DATA _____

[illegible]

TD: _____ PBATK A: _____ PBDEF A: _____ PBATK B: _____ PBDEF B: _____ Przejęcia: _____

C · KONTROLA TUR I PB

Dru ga po łowa · jeden wiersz na turę

Rozgrywki _____ Runda _____ Stół _____ Data _____

#	Gracz	Rola	Akcja z piłką	PB	PBatk A	PBDEF A	PBatk B	PBDEF B	PE na koniec	Uwagi
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: _____ Przejęcia: _____

D · ZBIORCZA KARTA GRACZA

Jeden arkusz na uczestnika

GRACZ _____ ROZGRYWKI _____

RUNDA	RYWAL	PIERWSZA POŁOWA	DRUGA POŁOWA	WYNIK	PBATAK	PBDEF	PRZ	UWAGI
01								
02								
03								
04								
05								
06								
07								
08								
09								
10								
11								
12								

M

R

TD+

PBATAK

BD

W

P

TD-

PBDEF

PRZ

E · ARKUSZ RUNDY

ROZGRYWKI _____ RUNDA _____ START 1 _____ START 2 _____

Stół	Gracz A	Gracz B	Wynik	Zwycięzca	Kryterium	Protokół OK
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						

F · KLASYFIKACJA GENERALNA

ROZGRYWKI _____ **RUNDA** _____

[illegible]

G · LIGA · 8 GRACZY

Każdy z każdym · jedna runda

1 _____
3 _____
5 _____
7 _____

2 _____
4 _____
6 _____
8 _____

RUNDA 1

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

RUNDA 2

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

RUNDA 3

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

RUNDA 4

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

RUNDA 5

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

RUNDA 6

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

RUNDA 7

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

H · SYSTEM PUCHAROWY · 4

Półfinały, finał i zwycięzca

PÓŁFINAŁ

FINAŁ

ZWYCIĘZCA

1

1

1

2

I · SYSTEM PUCHAROWY · 8

Ćwierćfinały, półfinały, finał i zwycięzca

ĆWIERĆFINAŁY

PÓŁFINAŁ

FINAŁ

ZWYCIĘZCA

1

1

2

1

1

3

2

4

J • SYSTEM PUCHAROWY • 16

1/8 finału i ćwierćfinały

1/8 FINAŁU

ĆWIERĆFINAŁY

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	

1	
2	
3	
4	

J.2 · SYSTEM PUCHAROWY · 16

Półfinały, finał i zwycięzca

PÓŁFINAŁ

FINAŁ

ZWYCIĘZCA

1

1

1

2

K · SZYBKA ŚCIĄGA PRZY STOLE

Do konsultacji podczas meczu

PB

ZDARZENIE	PB
Ruch posiadacza piłki o 1 lub 2 pola	+1 PB
Pełny Hand-off do końcowego odbiorcy	+1 PB
Nowy posiadacz porusza się po Hand-off	+1 dodatkowy PB
Podanie krótkie lub długie	+1 PB
Wymuszony Fumble zmieniający kontrolę/posiadanie	+1 PB
Przejęcie wolnej piłki	+1 PB
Wznowienie defensywne po przejęciu	+1 dodatkowy PB

PBATK / PBDEF

Gdy PB należy do ataku danego trenera, ten trener dodaje +1 PBATK, a rywal +1 PBDEF. Gracze mogą gromadzić oba liczniki w tej samej połowie, ponieważ posiadanie piłki może zmieniać się wielokrotnie.

PRZEJĘCIE

KONTYNUACJA — DEF zachowuje pozycję i piłkę, przechodzi do roli ATK, a rywal do DEF. Przejęcie liczy się jako PBATK przejmującego i PBDEF rywala; następnie wraca zwykła naprzemienność tur.

WZNOWIENIE DEFENSYWNE — DEF dobrowolnie rezygnuje z posiadania, wraca do formacji początkowej i pozostaje DEF. Rywal znów staje się ATK. PE obu graczy pozostają, ponieważ połowa trwa dalej. Przejęcie + wznowienie dają DEF 2 PBDEF, a ATK 2 PBATK.

ZEGARY

ZEGAR RZECZYWISTY — 40 minut na połowę. Biegnie dalej, nawet gdy piłka pozostaje nieruchoma, gromadzone są PE lub analizowana jest sekwencja.

ZEGAR TURY — tymczasowy standard 60 s dla fazy akcji. To zasada przeciw przewlekaniu gry, nie trzecia miara punktacji. Organizator może przed rozgrywkami ogłosić 90 lub 120 s, zawsze jednakowo dla wszystkich.

FINAL DRIVE

- Po zakończeniu tury rozpoczętej przed 40:00 posiadacz piłki może zadeklarować Final Drive tylko wtedy, gdy ma co najmniej 2 PE i co najmniej 1 Kartę gracza na ręce.
- Maksymalnie 20 dodatkowych minut Zegara Rzeczywistego.
- Pierwsza nowa tura Final Drive zawsze należy do DEF.
- Limit tymczasowy: 180 s na turę. Nie ma stałej liczby tur; obowiązuje łączny limit 20 min.

WYNIK

2-0 / 1-0 → przyłożenia · 1-1 → niższy PBATK · 0-0 →
wyższy BD = PBDEF - PBATK.