

BALL · СЪСТЕЗАНИЕ

BALL

СЪСТЕЗАТЕЛЕН ПРАВИЛНИК



СЪСТЕЗАТЕЛЕН ПРОЕКТ · V6

ТЪЧДАУН · ВРЕМЕ С ТОПКАТА · ЗАЩИТА

СЪСТЕЗАТЕЛЕН ПРАВИЛНИК

Един мач, два часовника, един приоритет

Правила за масата, часовници, точки на топката, резултат, организация и контролни листове в един документ.

КАКВО СЕ ПРОМЕНЯ, КОГАТО BALL СТАНЕ СЪСТЕЗАТЕЛНА ИГРА

BALL не заменя резултата с формула. Първо пита кой е отбелязал повече тъчдауни. Само когато резултатът не е достатъчен, Часовникът на топката различава нападателна ефективност или защитно превъзходство.

Часовникът на топката може умишлено да бъде „измамен“. Реалният часовник не може. Това напрежение създава вторични решения, без да позволява на играч да присвои физическото време на състезанието.

1. СТРУКТУРА НА МАЧА

Две симетрични полувремена. Всяко полувреме е пълна възможност и допуска най-много един тъчдаун.

ПЪРВО ПОЛУВРЕМЕ	40 регламентни минути. А започва като АТК, а В като DEF. DEF изпълнява първия ход.	ПОЧИВКА	Минимум 10 мин. Всички РЕ се премахват, всички Карти на играчите се възстановяват и началната подредба се подготвя отново.
-----------------	--	---------	---

ВТОРО ПОЛУВРЕМЕ	40 регламентни минути. Началните роли се разменят: който е започнал като АТК, започва като DEF и обратно.	FINAL DRIVE	Всяко полувреме може да бъде удължено с до 20 допълнителни минути, ако са изпълнени условията за влизане.
-----------------	--	-------------	--

TD

Тъчдаунът прекратява полувремето незабавно, независимо дали е отбелязан от треньора, започнал като АТК, или от този, който е възстановил топката през полувремето. След тъчдаун не започва нова серия.

2. Точка на топката (РВ): СТРАТЕГИЧЕСКИЯТ ЧАСОВНИК

РВ не измерва секунди или полета. Измерва съществени промени в състоянието на топката.

Всяко допустимо действие, което действително променя полето на топката, нейния носител или състоянието на контрол, добавя 1 РВ. Едно действие добавя най-много 1 РВ, но един ход може да добави няколко РВ, ако свърже различни действия с топката.

Събитие	РВ
Движение на носителя с 1 или 2 полета	+1 РВ
Пълно Предаване от ръка на ръка до крайния получател	+1 РВ
Новият носител се движи след Предаването от ръка на ръка	+1 допълнителен РВ
Къс или дълъг пас	+1 РВ
Принудително изпускане, което променя контрола/владението	+1 РВ
Придобиване на владение на свободна топка	+1 РВ
Защитен рестарт след отнемане на топката	+1 допълнителен РВ
Действия без промяна на топката	0 РВ

Едно Предаване от ръка на ръка не добавя РВ за всяка междинна фигура във веригата. Цялото действие завършва при крайния допустим получател и струва 1 РВ. Ако този получател след това се движи, подаде или направи ново Предаване от ръка на ръка, всяко ново действие добавя собствен РВ.

Защо Часовникът на топката може да спира?

Защото е стратегическо изкушение, а не научен хронометър. АТК може да държи топката неподвижна и да пести РВ, но DEF получава ходове, за да заема пространство, да затваря маршрути, да създава натиск или да принуждава разход на РЕ. Който гледа прекалено много часовника, може да спре да гледа игралното поле. Това напрежение е умишлено.

3. PBATK и PBDEF: всеки PB има две страни

Всеки PB се записва едновременно от двете страни на сблъсъка. Никога няма PB без насрещен запис.

Когато PB принадлежи на атаката на даден треньор, този треньор добавя +1 PBATK, а съперникът му добавя +1 PBDEF. Играчите могат да натрупват и двата брояча в едно полувреме, защото владението може да се сменя многократно.

Ситуация	Едновременно запис
АТК движи или прехвърля топката	АТК +1 PBATK · DEF +1 PBDEF
DEF отнема топката и избира ПРОДЪЛЖАВАНЕ	Играчът, отнел топката, става АТК; PB от отнемането открива неговия нападателен брояч: отнелият топката +1 PBATK · съперникът +1 PBDEF.
DEF отнема топката и избира ЗАЩИТЕН РЕСТАРТ	Отнемането на топката + рестартът дават 2 PB: DEF +2 PBDEF · АТК +2 PBATK. DEF никога не поема ролята АТК и връща владението.

В края на полувремето и двата брояча остават записани, но резултатът определя коя интерпретация тежи: отбелязалият се оценява чрез PBATK; неотбелязалият дава защитния прочит PBDEF. При 0-0 двата се сравняват чрез Защитния баланс.

4. ОТНЕМАНЕ НА ТОПКАТА: ПРОДЪЛЖАВАНЕ ИЛИ ЗАЩИТЕН РЕСТАРТ

ПРОДЪЛЖАВАНЕ — DEF запазва позицията и топката, става АТК, а съперникът става DEF. Отнемането се брои като PBATK за отнелия топката и PBDEF за съперника; след това нормалното редуване продължава.

ЗАЩИТЕН РЕСТАРТ — DEF доброволно се отказва от владението, връща се към началната подредба и остава DEF. Съперникът отново става АТК. PE на двамата се запазват, защото полувремето продължава. Отнемане + рестарт добавят 2 PBDEF за DEF и 2 PBATK за АТК.

Изборът се заявява в момента на отнемането на топката, преди новата ситуация да бъде използвана за подготовка на друго решение, и е неотменим.

5. ДВАТА ЧАСОВНИКА И ЛИМИТЪТ НА ХОДА

Стратегическият часовник може да спира. Физическият часовник на състезанието не.

PВ	ЧАСОВНИК НА ТОПКАТА — брояч на PВ. Напредва само чрез действия, които генерират PВ.	40:00	РЕАЛЕН ЧАСОВНИК — 40 минути на полувреме. Продължава да върви дори ако топката стои неподвижна, натрупва се РЕ или се обмисля последователност.
60 s	ЧАСОВНИК НА ХОДА — временен стандарт от 60 s за фазата на действията. Това е правило срещу протакане, а не трета мярка за резултат. Организаторът може предварително да обяви 90 или 120 s, винаги еднакво за всички.		

9. АРБИТРАЖ, ПОВЕДЕНИЕ И ВЪНШНА ПОМОЩ

- След изтичане на хода не може да се започва ново действие.
- Допустимо действие, заявено преди сигнала, може да бъде довършено, без да се отваря ново действие.
- Неизразходваните PА автоматично се преобразуват в РЕ, $1\text{ PА} = 1\text{ РЕ}$, като състезателно изключение.
- Съществено арбитражно запитване спира съответните часовници.

СЪСТЕЗАТЕЛЕН ПРОЕКТ · БАЗА ЗА ОЦЕНКА ЗА V6

Фазата на освобождаване разполага временно с още 30 s. Ако играчът не разреши всички задължителни освобождавания, съперникът разполага с 30 s, за да избере оставащите допустими варианти. Ако и той не приключи, съдията затваря фазата с незабавно допустимо решение.

6. FINAL DRIVE: НАТИСК В КРАЯ НА ПОЛУВРЕМЕТО

Продължението не е неутрално време: то умишлено увеличава енергията, изчислението и разклоняването.

- След завършване на хода, започнал преди 40:00, притежателят може да заяви Final Drive само ако има поне 2 PE и поне 1 Карта на играч в ръка.
 - Максимум 20 допълнителни минути Реален часовник.
 - Първият нов ход на Final Drive винаги принадлежи на DEF.
 - Временен лимит: 180 s на ход. Няма фиксиран брой ходове; водещ е общият лимит от 20 мин.
 - В началото на всеки свой ход треньорът получава +1 PE.
 - Тъчдаун: незабавен край на полувремето. Отнемане на топката: прилага се Продължаване/Защитен рестарт и Final Drive продължава, докато остава време.
 - При достигане на 20:00 не се започва нов ход; вече започналият може да завърши в рамките на своя лимит от 180 s.
-

Ако в края на своя ход треньорът няма Карта на играч в ръка, може да възстанови най-много 1 вече използвана карта. Ако го направи, съперникът също може да възстанови 1 карта от своята купчина за изхвърляне, дори да има останали карти, непосредствено преди следващия си ход.

7. КАК СЕ РЕШАВА МАЧЪТ

Не всички равенства означават едно и също. BALL задава различен въпрос според това какво се е случило на игралното поле.

РЕЗУЛТАТ	Прочит	КРИТЕРИЙ
2-0 / 1-0	ПОБЕДА С ТЪЧДАУНИ	Печели този с повече тъчдауни. Никое изчисление с РВ не може да обърне този резултат.
1-1	НАПАДАТЕЛНА ЕФЕКТИВНОСТ	Печели този, който е използвал по-малко РВАТК, за да изгради своя тъчдаун. Броячът не се нулира при загуба и повторно възстановяване на владението в това полувреме.
0-0	ЗАЩИТНО ПРЕВЪЗХОДСТВО	Печели този с по-голям $SD = PBDEF - РВАТК$. Това не е празно равенство: измерва кой е принудил съперника да изразходва повече време с топката, отколкото сам е изразходвал без TD.

1-1

Тълкуване: 1 TD за 2 РВ е еквивалентен на темп от 10 TD за 20 РВ; 1 TD за 4 РВ е еквивалентен на 5 за 20 РВ. Не се твърди, че реална партия ще повтори точно този модел: това е абстракция за сравняване на темпове, без да се играят десетки еквивалентни владения.

0-0

- Ако SD е равен: повече защитни отнемания на топката.
- Ако равенството остане: по-нисък среден РВ до отнемане на топката.
- Ако равенството остане: по-голямо достигнато нападателно проникване.
- Ако равенството остане: по-малко РВ за достигане на това проникване.
- Само пълно равенство след тези критерии може да бъде записано като реми във формати, които го допускат; директна елиминация изисква симетричния тайбрек, определен от организатора.

Принуждаването към РВ е легитимна стратегия. Който вече е отбелязал, може да се опита да накара съперника да изразходва много РВАТК; дори ако съперникът изравни до 1-1, по-бавният тъчдаун губи тайбрека.

8. ОРГАНИЗАЦИЯ НА КРЪГА

Състезанието се стреми да изравни не само правилата, но и контекста на играта.

Всички първи полувремена в един кръг започват с общ сигнал. Никоя маса не започва второто полувреме самостоятелно. Второто полувреме започва с нов общ сигнал, когато приключи последното активно първо полувреме — включително Final Drive — и са изминали поне 10 мин от този момент. Завършилите по-рано получават повече почивка.

Целта е всички маси да изиграят всяко полувреме в сравнима среда: един и същ момент от кръга, сходни шум, напрежение и общ натиск.

9. АРБИТРАЖ, ПОВЕДЕНИЕ И ВЪНШНА ПОМОЩ

- Броячът РВ трябва да остава видим; всяко несъответствие се поправя в момента, в който възникне.
- Стратегическото задържане на топката е допустимо. Изразходването на реално време без игра, забавянето на подрежданията или изкуственото удължаване на освобождаванията е протакане.
- Не се допуска стратегическа помощ от зрители, устройства, аналитични енджини, ИИ или BALL Academy по време на мач или почивка.
- Телефоните могат да се използват като хронометър, ако състезанието го допуска, без външна помощ.
- Решението Продължаване/Защитен рестарт трябва да бъде заявено ясно и достатъчно силно, за да бъде чуто.
- Недопустимо действие се връща, ако предходното състояние може да бъде възстановено; ако не може, съдията възстановява най-близкото допустимо състояние, без да създава предимство за нарушителя.

Временна скала: предупреждение → загуба на текущия ход → загуба на владение → загуба на мача. Санкцията трябва да е пропорционална, документирана и запазена за повтарящи се или тежки нарушения.

ЗАЩО СЪЩЕСТВУВА ТОВА ПРАВИЛО

Предаване/напускане: за да не може отказът да се изиграе полувреме да защити разлика в РВ или да манипулира класирането, работното предложение записва предаването като служебна загуба 0-2. Данните от непълно полувреме могат да се пазят за изследване, но не трябва да влияят на състезателните показатели. Това правило остава временно до валидиране в състезание.

10. Почивка, умора и когнитивни условия

BALL не твърди, че 40 минути са универсален биологичен предел. Продължителността и почивката са дизайнерски решения, информирани от доказателства, а не физиологични константи.

- Отдалечете се от игралното поле и сменете фокуса през по-голямата част от почивката.
- Станете и направете леко движение, ако пространството го позволява.
- Поддържайте нормална хидратация и вода на разположение.
- Намалете шума, ако е неприятен; тапи за уши са допустими, ако позволяват да чувате официалните сигнали.
- Затварянето на очите или спокойното дишане е личен избор, не гарантирано предимство.
- Няма задължение да се яде, спи или следва конкретен ритуал през 10-минутната почивка.
- Между пълни мачове временно се препоръчват поне 20 мин преди следващия мач на същия играч.

Основа и изследвания

Продължителното внимание често показва ефекти на времето в задачата, но няма универсална минута, след която концентрацията „свършва“. Изследванията на почивките показват, че прекъсването на задачата може да промени спада на бдителността и че дължината на почивката влияе както върху непосредственото възстановяване, така и върху последващото представяне. Нормалната хидратация също е разумна препоръка: леката дехидратация в някои експерименти е свързана с по-лоша бдителност, работна памет, по-голяма умора или по-лошо настроение.

11. СЪСТЕЗАТЕЛЕН КОМПЛЕКТ · ПЕЧАТ И PDF

Няма акаунти, регистрации или публични състезания. Тази страница е набор от инструменти за организиране на физическо състезание.

Приложенията са част от един и същ документ за печат. Бутонът Печат генерира с едно действие пълния правилник, последван от всички листове. PDF файловете за изтегляне произлизат от същия източник и използват повторно оформлението на Правилника на BALL.

01	A · Протокол за мач	02	B · Контрол на ходове и РВ — Първо полувреме
03	C · Контрол на ходове и РВ — Второ полувреме	04	D · Обобщен лист на играч
05	E · Лист за кръг	06	F · Общо класиране
07	G · Лига с 8 играчи	08	H · Директна елиминация · 4
09	I · Директна елиминация · 8	10	J · Директна елиминация · 16
11	K · Бърза справка за масата		

Печатът използва директно редакционната граматика на Правилника на BALL. Навигацията, контролите и уеб интерфейсът не се печатат.

А · ПРОТОКОЛ ЗА МАЧ

Основен документ за масата

СЪСТЕЗАНИЕ _____ КРЪГ _____ МАСА _____ ДАТА _____

	ИГРАЧ А	ИГРАЧ В
ИМЕ		
ПЪРВО ПОЛУВРЕМЕ	АТК ☐ DEF ☐	АТК ☐ DEF ☐
ВТОРО ПОЛУВРЕМЕ	АТК ☐ DEF ☐	АТК ☐ DEF ☐

ПЪРВО ПОЛУВРЕМЕ

ТД	РВАТК А	РВDEF А	РВАТК В	РВDEF В	ОТНЕМАНИЯ

ВТОРО ПОЛУВРЕМЕ

ТД	РВАТК А	РВDEF А	РВАТК В	РВDEF В	ОТНЕМАНИЯ

Резултат: _____

Победител: _____ Критерий: _____

Играч А · Подпис

Играч В · Подпис

Съдия · Подпис

В · КОНТРОЛ НА ХОДОВЕ И РВ

Първо полувреме · един ред на ход

СЪСТЕЗАНИЕ _____ КРЪГ _____ МАСА _____ ДАТА _____

#	ИГРАЧ	РОЛЯ	ДЕЙСТВИЕ С ТОПКАТА	РВ	РВАТК А	РВДЕФ А	РВАТК В	РВДЕФ В	РЕ В КРАЯ	БЕЛЕЖКИ
01										
02										
03										
04										
05										
06										
07										
08										
09										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										
17										
18										
19										
20										
21										
22										

TD: _____ РВАТК А: _____ РВДЕФ А: _____ РВАТК В: _____ РВДЕФ В: _____ Отнемания: _____

С · КОНТРОЛ НА ХОДОВЕ И РВ

Второ полувреме · един ред на ход

СЪСТЕЗАНИЕ _____ КРЪГ _____ МАСА _____ ДАТА _____

#	ИГРАЧ	РОЛЯ	ДЕЙСТВИЕ С ТОПКАТА	РВ	РВАТК А	РВДЕФ А	РВАТК В	РВДЕФ В	РЕ В КРАЯ	БЕЛЕЖКИ
01										
02										
03										
04										
05										
06										
07										
08										
09										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										
17										
18										
19										
20										
21										
22										

TD: _____ РВАТК А: _____ РВДЕФ А: _____ РВАТК В: _____ РВДЕФ В: _____ Отнемания: _____

D · ОБОБЩЕН ЛИСТ НА ИГРАЧ

Един лист за всеки участник

ИГРАЧ _____ СЪСТЕЗАНИЕ _____

КРЪГ	СЪПЕРНИК	ПЪРВО ПОЛУВРЕМЕ	ВТОРО ПОЛУВРЕМЕ	РЕЗУЛТАТ	PBATK	PBDEF	REC	БЕЛЕЖКИ
01								
02								
03								
04								
05								
06								
07								
08								
09								
10								
11								
12								

M _____

P _____

TD+ _____

PBATK _____

SD _____

П _____

З _____

TD- _____

PBDEF _____

REC _____

Е · ЛИСТ ЗА КРЪГ

Едновременнон контрол на масите

СЪСТЕЗАНИЕ _____ Кръг _____ Начало 1 _____ Начало 2 _____

МАСА	ИГРАЧ А	ИГРАЧ В	РЕЗУЛТАТ	ПОБЕДИТЕЛ	КРИТЕРИЙ	ПРОТОКОЛ ОК
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						

Г · ОБЩО КЛАСИРАНЕ

СЪСТЕЗАНИЕ _____ КРЪГ _____

[illegible]

G · ЛИГА · 8 ИГРАЧИ

Всеки срещу всеки

1 _____
3 _____
5 _____
7 _____

2 _____
4 _____
6 _____
8 _____

Кръг 1

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

Кръг 2

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

Кръг 3

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

Кръг 4

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

Кръг 5

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

Кръг 6

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

Кръг 7

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

Н · ДИРЕКТНА ЕЛИМИНАЦИЯ · 4

Полуфинали, финал и шампион

Полуфинал

Финал

Шампион

1

1

1

2

I · ДИРЕКТНА ЕЛИМИНАЦИЯ · 8

Четвъртфинали, полуфинали, финал и шампион

ЧЕТВЪРТФИНАЛИ

ПОЛУФИНАЛ

ФИНАЛ

ШАМПИОН

1

1

2

1

1

3

2

4

Ј · ДИРЕКТНА ЕЛИМИНАЦИЯ · 16

Осминафинали и четвъртфинали

Осминафинали

Четвъртфинали

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

J.2 · ДИРЕКТНА ЕЛИМИНАЦИЯ · 16

Полуфинали, финал и шампион

Полуфинал

Финал

Шампион

1

1

1

2

К · БЪРЗА СПРАВКА ЗА МАСАТА

За справка по време на мача

PВ

Събитие	PВ
Движение на носителя с 1 или 2 полета	+1 PВ
Пълно Предаване от ръка на ръка до крайния получател	+1 PВ
Новият носител се движи след Предаването от ръка на ръка	+1 допълнителен PВ
Къс или дълъг пас	+1 PВ
Принудително изпускане, което променя контрола/ владението	+1 PВ
Придобиване на владение на свободна топка	+1 PВ
Защитен рестарт след отнемане на топката	+1 допълнителен PВ

PВATK / PВDEF

Когато PВ принадлежи на атаката на даден треньор, този треньор добавя +1 PВATK, а съперникът му добавя +1 PВDEF. Играчите могат да натрупват и двата брояча в едно полувреме, защото владението може да се сменя многократно.

ОТНЕМАНЕ НА ТОПКАТА

ПРОДЪЛЖАВАНЕ — DEF запазва позицията и топката, става ATK, а съперникът става DEF. Отнемането се брои като PВATK за отнелия топката и PВDEF за съперника; след това нормалното редуване продължава.

ЗАЩИТЕН РЕСТАРТ — DEF доброволно се отказва от владението, връща се към началната подредба и остава DEF. Съперникът отново става ATK. PE на двамата се запазват, защото полувремето продължава. Отнемане + рестарт добавят 2 PВDEF за DEF и 2 PВATK за ATK.

ЧАСОВНИЦИ

РЕАЛЕН ЧАСОВНИК — 40 минути на полувреме. Продължава да върви дори ако топката стои неподвижна, натрупва се PE или се обмисля последователност.

ЧАСОВНИК НА ХОДА — временен стандарт от 60 s за фазата на действията. Това е правило срещу протакане, а не трета мярка за резултат. Организаторът може предварително да обяви 90 или 120 s, винаги еднакво за всички.

FINAL DRIVE

- След завършване на хода, започнал преди 40:00, притежателят може да заяви Final Drive само ако има поне 2 PE и поне 1 Карта на играч в ръка.
- Максимум 20 допълнителни минути Реален часовник.
- Първият нов ход на Final Drive винаги принадлежи на DEF.
- Временен лимит: 180 s на ход. Няма фиксиран брой ходове; водещ е общият лимит от 20 мин.

РЕЗУЛТАТ

2-0 / 1-0 → тъчдауни · 1-1 → по-нисък PВATK · 0-0 → по-висок SD = PВDEF - PВATK.