

BALL · SOUTĚŽ

BALL

PRAVIDLA SOUTĚŽE

SOUTĚŽNÍ NÁVRH · V6

TOUCHDOWN · ČAS MÍČE · OBRANA

PRAVIDLA SOUTĚŽE

Jeden zápas, dvoje hodiny, jedna priorita

Pravidla u stolu, hodiny, Body míče, výsledek, organizace a kontrolní listy v jednom dokumentu.

CO SE ZMĚNÍ, KDYŽ BALL VSTOUPÍ DO SOUTĚŽE

BALL nenahrazuje skóre vzorcem. Nejprve se ptá, kdo zaznamenal více touchdownů. Teprve když skóre nestačí, Míčové hodiny rozlišují útočnou efektivitu nebo obrannou dominanci.

Míčové hodiny lze záměrně ovlivňovat. Reálné hodiny nikoli. Toto napětí vytváří vedlejší cíle, aniž by jednomu hráči dovolilo přivlastnit si fyzický čas soutěže.

1. STRUKTURA ZÁPASU

Dva symetrické poločasy. Každý poločas je plnou příležitostí a připouští nejvýše jeden touchdown.

PRVNÍ POLOČAS	40 min řádného času. A začíná jako ATK a B jako DEF. První tah provádí DEF.	PŘESTÁVKA	Nejméně 10 min. Všechna PE se odstraní, všechny Karty hráče se vrátí a znovu se připraví počáteční roztavení.
---------------	--	-----------	--

DRUHÝ POLOČAS	40 min řádného času. Počáteční role se obráť: kdo začínal jako ATK, začíná jako DEF a naopak.	FINAL DRIVE	Každý poločas lze prodloužit až o 20 dalších minut, pokud jsou splněny vstupní podmínky.
---------------	---	-------------	---

TD

Touchdown okamžitě ukončuje poločas, ať jej zaznamená trenér, který začínal jako ATK, nebo trenér, který během tohoto poločasu získal míč. Po touchdownu se žádná nová série nezahajuje.

2. BOD MÍČE (PB): STRATEGICKÉ HODINY

PB neměří sekundy ani pole. Měří významné změny stavu míče.

Každá povolená akce, která skutečně změní pole míče, jeho držitele nebo stav kontroly, přidá 1 PB. Jedna akce přidá nejvýše 1 PB, ale jeden tah může přidat několik PB, pokud řetězí různé akce s míčem.

UDÁLOST	PB
Pohyb držitele míče o 1 nebo 2 pole	+1 PB
Dokončený Hand-off ke konečnému příjemci	+1 PB
Nový držitel se po Hand-off pohne	+1 další PB
Krátká nebo dlouhá přihrávka	+1 PB
Vynucený Fumble, který změní kontrolu/držení	+1 PB
Získání volného míče	+1 PB
Obranný restart po zisku míče	+1 další PB
Akce bez změny stavu míče	0 PB

Hand-off nepřidává jeden PB za každou mezilehlou figurku v řetězci. Celá akce končí u konečného povoleného příjemce a má hodnotu 1 PB. Pokud se tento příjemce poté pohne, přihrává nebo provede další Hand-off, každá nová akce přidá vlastní PB.

PROČ SE MOHOU MÍČOVÉ HODINY ZASTAVIT?

Protože jde o strategické pokušení, ne o vědecké stopky. ATK může držet míč bez pohybu a šetřit PB, ale DEF dostává tahy k obsazování prostoru, zavírání tras, vytváření tlaku nebo vynucování spotřeby PE. Kdo sleduje hodiny příliš pozorně, může přestat sledovat desku. Toto napětí je záměrné.

3. PBATK A PBDEF: KAŽDÝ PB MÁ DVĚ STRANY

Každý PB se zapisuje současně z obou stran střetnutí. Neexistuje PB bez protistrany.

Když PB patří útoku jednoho trenéra, tento trenér přidá +1 PBATK a soupeř +1 PBDEF. Hráči mohou během jednoho poločasu nasbírat oba čítače, protože držení míče se může několikrát změnit.

SITUACE	SOUČASNÝ ZÁZNAM
ATK míč posune nebo předá	ATK +1 PBATK · DEF +1 PBDEF
DEF získá míč a zvolí POKRAČOVÁNÍ	Trenér, který míč získal, se stává ATK; PB za zisk otevírá jeho útočný účet: získávající +1 PBATK · soupeř +1 PBDEF.
DEF získá míč a zvolí OBRANNÝ RESTART	Zisk + restart vytvoří 2 PB: DEF +2 PBDEF · ATK +2 PBATK. DEF nepřebírá roli ATK a vrací držení míče.

Po skončení poločasu zůstávají oba čítače zaznamenány, ale výsledek určuje, který pohled má váhu: střelec touchdownu se hodnotí podle PBATK; hráč bez touchdownu poskytuje obranný údaj PBDEF. Při 0-0 se oba porovnávají pomocí Defenzivního salda.

4. ZISK MÍČE: POKRAČOVÁNÍ NEBO OBRANNÝ RESTART

POKRAČOVÁNÍ — DEF zachová pozici i míč, stane se ATK a soupeř se stane DEF. Zisk se počítá jako PBATK získávajícího a PBDEF soupeře; poté pokračuje běžné střídání.

OBRANNÝ RESTART — DEF se dobrovolně vzdá držení, vrátí se do počátečního rozestavení a zůstane DEF. Soupeř se vrátí do role ATK. PE obou hráčů se zachovají, protože poločas pokračuje. Zisk + restart přidají DEF 2 PBDEF a ATK 2 PBATK.

Volba se oznamuje v okamžiku získání míče, dříve než se nová situace využije k přípravě jiného rozhodnutí, a je nevratná.

5. DVOJE HODINY A LIMIT TAHU

Strategické hodiny se mohou zastavit. Fyzické hodiny soutěže nikoli.

PB	MÍČOVÉ HODINY — čítač PB. Posouvají se pouze akcemi, které vytvářejí PB.	40:00	REÁLNÉ HODINY — 40 minut na poločas. Běží dál, i když míč stojí, hromadí se PE nebo se promýšlí sekvence.
60 s	HODINY TAHU — prozatímní standard 60 s pro fázi akcí. Jde o pravidlo proti zdržování, ne o třetí bodovací metriku. Organizátor může před soutěží vyhlásit 90 nebo 120 s, vždy jednotně pro všechny.		

9. ROZHODOVÁNÍ, CHOVÁNÍ A EXTERNÍ POMOC

- Po vypršení času tahu nelze zahájit novou akci.
- Povolenou akci ohlášenou před signálem lze dokončit, aniž by se otevřela další akce.
- Nevyužitá PA se automaticky mění na PE, 1 PA = 1 PE, jako soutěžní výjimka.
- Podstatná konzultace s rozhodčím zastaví příslušné hodiny.

SOUTĚŽNÍ NÁVRH · ZÁKLAD PRO HODNOCENÍ V6

Fáze uvolnění má prozatím dalších 30 s. Pokud hráč nevyřeší všechna povinná uvolnění, soupeř má 30 s na volbu zbývajících povolených možností. Pokud ani tehdy není fáze dokončena, rozhodčí ji uzavře okamžitým povoleným řešením.

6. FINAL DRIVE: TLAK NA KONCI POLOČASU

Prodloužení není neutrální čas: záměrně zvyšuje energii, výpočetní náročnost a větvení rozhodnutí.

- Po dokončení tahu zahájeného před 40:00 může držitel míče vyhlásit Final Drive pouze tehdy, má-li alespoň 2 PE a alespoň 1 Kartu hráče v ruce.
- Nejvýše 20 dalších minut Reálných hodin.
- První nový tah ve Final Drive vždy patří DEF.
- Prozatímní limit: 180 s na tah. Počet tahů není pevně stanoven; rozhodující je celkový limit 20 min.
- Na začátku každého vlastního tahu získá trenér +1 PE.
- Touchdown: okamžitý konec poločasu. Zisk míče: použije se Pokračování/Obranný restart a Final Drive pokračuje, dokud zbývá čas.
- Po dosažení 20:00 se nový tah nezahajuje; již zahájený tah lze dokončit v jeho limitu 180 s.

Pokud trenér na konci svého tahu nemá v ruce žádnou Kartu hráče, může si vzít zpět nejvýše 1 již použitou kartu. Pokud tak učiní, soupeř si může také vzít zpět 1 kartu ze svého odhazovacího balíčku, i když má stále karty v ruce, bezprostředně před svým dalším tahem.

7. JAK SE ROZHODUJE ZÁPAS

Ne všechny remízy znamenají totéž. BALL klade jinou otázku podle toho, co se odehrálo na desce.

SKÓRE	VÝKLAD	KRITÉRIUM
2-0 / 1-0	VÍTĚZSTVÍ NA TOUCHDOWNS	Vyhrává hráč s více touchdowny. Žádný výpočet PB tento výsledek nemůže obrátit.
1-1	ÚTOČNÁ EFEKTIVITA	Vyhrává hráč, který k vytvoření svého touchdownu potřeboval méně PBATK. Čítač se nevynuluje při ztrátě a opětovném získání držení během téhož poločasu.
0-0	OBRANNÁ DOMINANCE	Vyhrává hráč s vyšším $DS = PBDEF - PBATK$. Není to prázdná remíza: měří, kdo donutil soupeře spotřebovat více času míče, než sám spotřeboval bez získání TD.

1-1

Výklad: 1 TD za 2 PB odpovídá tempu 10 TD na 20 PB; 1 TD za 4 PB odpovídá 5 na 20 PB. Netvrdí se, že skutečný zápas přesně zopakuje tento vzorec; jde o abstrakci pro porovnání tempa bez hraní desítek rovnocenných držení míče.

0-0

- Pokud je DS stejné: více obranných zisků míče.
- Pokud shoda trvá: nižší průměr PB do získání míče.
- Pokud shoda trvá: největší dosažený útočný průnik.
- Pokud shoda trvá: méně PB k dosažení tohoto průniku.
- Teprve úplná shoda po těchto kritériích může být zapsána jako remíza ve formátech, které ji připouštějí; vyřazovací část vyžaduje symetrické rozstřelové kritérium určené organizátorem.

Vynucovat PB je legitimní strategie. Hráč, který již zaznamenal touchdown, se může snažit přimět soupeře ke spotřebě velkého množství PBATK; i když soupeř srovná na 1-1, pomalejší touchdown prohraje rozstřel.

8. ORGANIZACE KOLA

Soutěž se snaží sjednotit nejen pravidla, ale i kontext hry.

Všechny první poločasy jednoho kola začínají na společný signál. Žádný stůl nezačne druhý poločas samostatně. Druhý poločas začíná novým společným signálem po skončení posledního aktivního prvního poločasu — včetně Final Drive — a po uplynutí nejméně 10 min od tohoto okamžiku. Kdo skončí dříve, má delší přestávku.

Cílem je, aby všechny stoly vstupovaly do každého poločasu ve srovnatelném prostředí: ve stejném okamžiku kola, s podobným hlukem, napětím a celkovým tlakem.

9. ROZHODOVÁNÍ, CHOVÁNÍ A EXTERNÍ POMOC

- Čítač PB musí zůstat viditelný; každá nesrovnalost se opraví v okamžiku, kdy vznikne.
- Strategické držení míče je povolené. Spotřebovávat reálný čas bez hry, zdržovat nové rozestavení nebo uměle prodlužovat uvolnění je zdržování hry.
- Během zápasu ani přestávky není dovolena strategická pomoc diváků, zařízení, analytických nástrojů, AI ani BALL Academy.
- Telefony mohou sloužit jako stopky, pokud to soutěž dovoluje, bez externí asistence.
- Volba Pokračování/Obranný restart musí být oznámena jasně a slyšitelně.
- Nepovolená akce se vrátí, pokud lze rekonstruovat předchozí stav; jinak rozhodčí obnoví nejbližší povolený stav bez vytvoření výhody pro hráče, který pravidlo porušil.

Prozatímní stupnice: varování → ztráta probíhajícího tahu → ztráta držení míče → prohra zápasu. Trest musí být přiměřený, zaznamenaný a vyhrazený pro opakovaná nebo závažná porušení.

PROČ TOTO PRAVIDLO EXISTUJE

Vzdání/odstoupení: aby odmítnutí odehrát poločas nemohlo chránit rozdíly PB nebo manipulovat pořadím, pracovní návrh zapisuje vzdání jako administrativní prohru 0-2. Data z nedokončeného poločasu lze uchovat pro výzkum, ale nesmějí ovlivnit soutěžní ukazatele. Toto pravidlo zůstává prozatímní do ověření v soutěžní praxi.

10. PŘESTÁVKA, ÚNAVA A KOGNITIVNÍ PODMÍNKY

BALL netvrdí, že 40 minut je univerzální biologická hranice. Délka hry a přestávky jsou návrhová rozhodnutí informovaná důkazy, nikoli fyziologické konstanty.

- Po většinu přestávky odejděte od desky a změňte zaměření pozornosti.
- Vstaňte a lehce se pohybujte, pokud to prostor dovoluje.
- Udržujte běžnou hydrataci a mějte dostupnou vodu.
- Omezte hluk, pokud ruší; špunty do uší jsou povoleny, pokud zůstávají slyšitelné oficiální signály.
- Zavření očí nebo klidné dýchání je osobní preference, nikoli zaručená výhoda.
- Během 10minutové přestávky není povinnost jíst, spát ani dodržovat konkrétní rituál.
- Mezi celými zápasy se prozatím doporučuje nejméně 20 min před dalším zápasem téhož hráče.

VÝCHODISKA A STUDIE

Udržovaná pozornost často vykazuje účinky času stráveného úkolem, ale neexistuje univerzální minuta, po které se soustředění „ukončí“. Výzkum přestávek ukazuje, že přerušení úkolu může změnit pokles bdělosti a délka přestávky ovlivňuje okamžité zotavení i pozdější výkon. Běžná hydratace je rovněž omezitelné doporučení: mírná dehydratace byla v některých experimentech spojena s horší bdělostí, pracovní pamětí, větší únavou nebo horší náladou.

11. SOUTĚŽNÍ SADA · TISK A PDF

Nejsou zde účty, registrace ani veřejné seznamy soutěží. Tato stránka je sadou nástrojů pro uspořádání fyzické soutěže.

Přílohy jsou součástí stejného tiskového dokumentu. Tlačítko Tisk vytvoří v jedné tiskové úloze úplná pravidla a za nimi všechny formuláře. PDF ke stažení vznikají ze stejného zdroje a používají sazbu Pravidel BALL.

01	A · Zápis o zápasu
03	C · Kontrola tahů a PB — Druhý poločas
05	E · List kola
07	G · Liga pro 8 hráčů
09	I · Vyřazovací systém · 8
11	K · Rychlá reference u stolu

02	B · Kontrola tahů a PB — První poločas
04	D · Souhrnný list hráče
06	F · Celkové pořadí
08	H · Vyřazovací systém · 4
10	J · Vyřazovací systém · 16

Tisk přímo využívá redakční jazyk Pravidel BALL. Navigace, ovládací prvky ani webové rozhraní se netisknou.

BALL · PŘÍLOHY

A · ZÁPIS O ZÁPASU

Hlavní dokument u stolu

SOUTĚŽ _____ KOLO _____ STŮL _____ DATUM _____

	HRAČ A	HRAČ B
JMÉNO		
PRVNÍ POLOČAS	ATK ☐ DEF ☐	ATK ☐ DEF ☐
DRUHÝ POLOČAS	ATK ☐ DEF ☐	ATK ☐ DEF ☐

PRVNÍ POLOČAS

TD	PBATK A	PBDEF A	PBATK B	PBDEF B	ZISKY MÍČE

DRUHÝ POLOČAS

TD	PBATK A	PBDEF A	PBATK B	PBDEF B	ZISKY MÍČE

Výsledek: _____

Vítěz: _____ Kritérium: _____

Hráč A · Podpis

Hráč B · Podpis

Rozhodčí · Podpis

B · KONTROLA TAHŮ A PB

První poločas · jeden řádek na tah

SOUTĚŽ _____ KOLO _____ STŮL _____ DATUM _____

#	HRAČ	ROLE	AKCE S MÍČEM	PB	PBATK A	PBDEF A	PBATK B	PBDEF B	PE NA KONCI	POZNÁMKY
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: _____ Zisky míče: _____

C · KONTROLA TAHŮ A PB

Druhý poločas · jeden řádek na tah

SOUTĚŽ _____ KOLO _____ STŮL _____ DATUM _____

#	HRAČ	ROLE	AKCE S MÍČEM	PB	PBATK A	PBDEF A	PBATK B	PBDEF B	PE NA KONCI	POZNÁMKY
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: _____ Zisky míče: _____

D · SOUHRNNÝ LIST HRÁČE

Jeden list na účastníka

Hráč _____ Soutěž _____

KOLO	SOUPEŘ	PRVNÍ POLOČAS	DRUHÝ POLOČAS	VÝSLEDEK	PBATK	PBDEF	ZISK	POZNÁMKY
01								
02								
03								
04								
05								
06								
07								
08								
09								
10								
11								
12								

Z

R

TD+

PBATK

DS

V

P

TD-

PBDEF

ZISK

E · LIST KOLA

Současná kontrola stolů

SOUTĚŽ _____ KOLO _____ START 1 _____ START 2 _____

Stůl	Hráč A	Hráč B	Výsledek	Vítěz	Kritérium	Zápis OK
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						

SOUTĚŽ _____ KOLO _____

[illegible]

G · LIGA · 8 HRÁČŮ

Každý s každým · jedno kolo

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 · VYŘAZOVACÍ SYSTÉM · 4

Semifinále, finále a vítěz

SEMIFINÁLE

FINÁLE

VÍTĚZ

1

1

1

2

I · VYŘAZOVACÍ SYSTÉM · 8

Čtvrtfinále, semifinále, finále a vítěz

ČTVRTFINÁLE

SEMIFINÁLE

FINÁLE

VÍTĚZ

1

1

2

1

1

3

2

4

J · VYŘAZOVACÍ SYSTÉM · 16

Osmifinále a čtvrtfinále

OSMIFINÁLE

ČTVRTFINÁLE

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	

1	
2	
3	
4	

J.2 · VYŘAZOVACÍ SYSTÉM · 16

Semifinále, finále a vítěz

SEMIFINÁLE

FINÁLE

VÍTĚZ

1

1

1

2

K · RYCHLÁ REFERENCE U STOLU

Pro kontrolu během zápasu

PB

UDÁLOST	PB
Pohyb držitele míče o 1 nebo 2 pole	+1 PB
Dokončený Hand-off ke konečnému příjemci	+1 PB
Nový držitel se po Hand-off pohne	+1 další PB
Krátká nebo dlouhá přihrávka	+1 PB
Vynucený Fumble, který změní kontrolu/držení	+1 PB
Získání volného míče	+1 PB
Obranný restart po zisku míče	+1 další PB

PBATK / PBDEF

Když PB patří útoku jednoho trenéra, tento trenér přidá +1 PBATK a soupeř +1 PBDEF. Hráči mohou během jednoho poločasu nasbírat oba čítače, protože držení míče se může několikrát změnit.

ZISK MÍČE

POKRAČOVÁNÍ — DEF zachová pozici i míč, stane se ATK a soupeř se stane DEF. Zisk se počítá jako PBATK získávajícího a PBDEF soupeře; poté pokračuje běžné střídání.

OBRANNÝ RESTART — DEF se dobrovolně vzdá držení, vrátí se do počátečního rozestavení a zůstane DEF. Soupeř se vrátí do role ATK. PE obou hráčů se zachovají, protože poločas pokračuje. Zisk + restart přidají DEF 2 PBDEF a ATK 2 PBATK.

HODINY

REÁLNÉ HODINY — 40 minut na poločas. Běží dál, i když míč stojí, hromadí se PE nebo se promýšlí sekvence.

HODINY TAHU — prozatímní standard 60 s pro fázi akcí. Jde o pravidlo proti zdržování, ne o třetí bodovací metriku. Organizátor může před soutěží vyhlásit 90 nebo 120 s, vždy jednotně pro všechny.

FINAL DRIVE

- Po dokončení tahu zahájeného před 40:00 může držitel míče vyhlásit Final Drive pouze tehdy, má-li alespoň 2 PE a alespoň 1 Kartu hráče v ruce.
- Nejvýše 20 dalších minut Reálných hodin.
- První nový tah ve Final Drive vždy patří DEF.
- Prozatímní limit: 180 s na tah. Počet tahů není pevně stanoven; rozhodující je celkový limit 20 min.

VÝSLEDEK

2-0 / 1-0 → touchdowny · 1-1 → nižší PBATK · 0-0 → vyšší

DS = PBDEF - PBATK.