

BALL · SÚŤAŽ

BALL

PRAVIDLÁ SÚŤAŽE



SÚŤAŽNÝ NÁVRH · V6

TOUCHDOWN · ČAS LOPTY · OBRANA

PRAVIDLÁ SÚŤAŽE

Jeden zápas, dvoje hodiny, jedna priorita

Pravidlá pri stole, hodiny, Body lopty, výsledok, organizácia a kontrolné listy v jednom dokumente.

ČO SA ZMENÍ, KEĎ BALL VSTÚPI DO SÚŤAŽE

BALL nenahrádza skóre vzorcom. Najprv sa pýta, kto dosiahol viac touchdownov. Až keď skóre nestačí, Loptové hodiny rozlišujú útočnú efektivitu alebo obrannú dominanciu.

Loptové hodiny možno zámerne ovplyvňovať. Reálne hodiny nie. Toto napätie vytvára vedľajšie ciele bez toho, aby si jeden hráč mohol privlastniť fyzický čas súťaže.

1. ŠTRUKTÚRA ZÁPASU

Dva symetrické polčasy. Každý polčas je úplnou príležitosťou a pripúšťa najviac jeden touchdown.

PRVÝ POLČAS

40 min
riadneho
času. A
začína ako
ATK a B
ako DEF.
Prvý ťah
vykoná
DEF.

PRESTÁVKA

Najmenej 10
min. Všetky
PE sa
odstránia,
všetky Karty
hráča sa
vrátia a
znovu sa
pripraví
počiatočné
rozostavenie.

DRUHÝ POLČAS

40 min
riadneho
času.
Počiatočné
roly sa
obrátiť:
kto začínal
ako ATK,
začne ako
DEF a
naopak.

FINAL DRIVE

Každý
polčas
možno
predĺžiť
najviac o 20
ďalších
minút, ak sú
splnené
vstupné
podmienky.

TD

Touchdown okamžite ukončí polčas bez ohľadu na to, či ho dosiahne tréner, ktorý začínal ako ATK, alebo tréner, ktorý počas tohto polčasu získal loptu. Po touchdowne sa nezačína nová séria.

2. BOD LOPTY (PB): STRATEGICKÉ HODINY

PB nemeria sekundy ani políčka. Meria významné zmeny stavu lopty.

Každá povolená akcia, ktorá skutočne zmení políčko lopty, jej držiteľa alebo stav kontroly, pridá 1 PB. Jedna akcia pridá najviac 1 PB, ale jeden ťah môže pridať viacero PB, ak spája rozličné akcie s loptou.

UDALOSŤ	PB
Pohyb držiteľa lopty o 1 alebo 2 políčka	+1 PB
Dokončený Hand-off ku konečnému prijímateľovi	+1 PB
Nový držiteľ sa po Hand-off pohne	+1 ďalší PB
Krátka alebo dlhá prihrávka	+1 PB
Vynútený Fumble, ktorý zmení kontrolu/držanie	+1 PB
Získanie voľnej lopty	+1 PB
Obranný reštart po získaní lopty	+1 ďalší PB
Akcie bez zmeny stavu lopty	0 PB

Hand-off nepridáva jeden PB za každú medziľahlú figúrku v reťazci. Celá akcia sa skončí pri konečnom povolenom prijímateľovi a má hodnotu 1 PB. Ak sa tento prijímateľ potom pohne, prihrá alebo vykoná ďalší Hand-off, každá nová akcia pridá vlastný PB.

PREČO SA MÔŽU LOPTOVÉ HODINY ZASTAVIŤ?

Pretože ide o strategické pokušenie, nie o vedecké stopky. ATK môže držať loptu bez pohybu a šetriť PB, no DEF získava ťahy na obsadzovanie priestoru, zatváranie trás, vytváranie tlaku alebo vynucovanie spotreby PE. Kto sleduje hodiny príliš pozorne, môže prestať sledovať hraciu dosku. Toto napätie je zámerné.

3. PBATK A PBDEF: KAŽDÝ PB MÁ DVE STRANY

Každý PB sa zapisuje súčasne z oboch strán súboja. Neexistuje PB bez protistrany.

Keď PB patrí útoku jedného trénera, tento tréner pridá +1 PBATK a súper +1 PBDEF. Hráči môžu počas jedného polčasu nazbierať oba počítadlá, pretože držanie lopty sa môže viackrát zmeniť.

SITUÁCIA	SÚČASNÝ ZÁZNAM
ATK posunie alebo odovzdá loptu	ATK +1 PBATK · DEF +1 PBDEF
DEF získa loptu a zvolí POKRAČOVANIE	Tréner, ktorý loptu získal, sa stáva ATK; PB za získanie otvára jeho útočné počítadlo: získavajúci +1 PBATK · súper +1 PBDEF.
DEF získa loptu a zvolí OBRANNÝ REŠTART	Získanie + reštart vytvoria 2 PB: DEF +2 PBDEF · ATK +2 PBATK. DEF nepreberá rolu ATK a vracia držanie lopty.

Po skončení polčasu zostávajú obe počítadlá zaznamenané, no výsledok určí, ktorý pohľad má váhu: hráč s touchdownom sa hodnotí podľa PBATK; hráč bez touchdownu poskytuje obranný údaj PBDEF. Pri 0-0 sa oba porovnávajú pomocou Defenzívneho salda.

4. ZÍSKANIE LOPTY: POKRAČOVANIE ALEBO OBRANNÝ REŠTART

POKRAČOVANIE — DEF si ponechá pozíciu aj loptu, stane sa ATK a súper sa stane DEF. Získanie sa počíta ako PBATK získavajúceho a PBDEF súpera; potom pokračuje bežné striedanie.

OBRANNÝ REŠTART — DEF sa dobrovoľne vzdá držania, vráti sa do počiatočného zostavenia a zostane DEF. Súper sa vráti do roly ATK. PE oboch hráčov zostávajú, pretože polčas pokračuje. Získanie + reštart pridajú DEF 2 PBDEF a ATK 2 PBATK.

Voľba sa oznámi v okamihu získania lopty, skôr než sa nová situácia využije na prípravu iného rozhodnutia, a je neodvolateľná.

5. DVOJE HODINY A LIMIT ŤAHU

Strategické hodiny sa môžu zastaviť. Fyzické hodiny súťaže nie.

PB	LOPTOVÉ HODINY — počítadlo PB. Posúvajú sa iba akciami, ktoré vytvárajú PB.	40:00	REÁLNE HODINY — 40 minút na polčas. Bežia ďalej, aj keď lopta stojí, hromadí sa PE alebo sa premýšľa nad sekvenciou.
60 s	HODINY ŤAHU — dočasný štandard 60 s pre akčnú fázu. Ide o pravidlo proti zdržiavaniu, nie o tretiu bodovaciu metriku. Organizátor môže pred súťažou vyhlásiť 90 alebo 120 s, vždy jednotne pre všetkých.		

9. ROZHODOVANIE, SPRÁVANIE A EXTERNÁ POMOC

- Po uplynutí času ťahu nemožno začať novú akciu.
- Povolenú akciu oznámenú pred signálom možno dokončiť bez otvorenia ďalšej akcie.
- Nevyužitá PA sa automaticky premenia na PE, 1 PA = 1 PE, ako súťažná výnimka.
- Podstatná konzultácia s rozhodcom zastaví príslušné hodiny.

SÚŤAŽNÝ NÁVRH · ZÁKLAD NA HODNOTENIE V6

Fáza uvoľnenia má dočasne ďalších 30 s. Ak hráč nevyrieši všetky povinné uvoľnenia, súper má 30 s na výber zostávajúcich povolených možností. Ak ani potom fáza nie je dokončená, rozhodca ju uzavrie okamžitým povoleným riešením.

6. FINAL DRIVE: TLAK NA KONCI POLČASU

Predĺženie nie je neutrálny čas: zámerne zvyšuje energiu, výpočtovú náročnosť a vetvenie rozhodnutí.

- Po dokončení ťahu začatého pred 40:00 môže držiteľ lopty vyhlásiť Final Drive iba vtedy, ak má aspoň 2 PE a aspoň 1 Kartu hráča v ruke.
- Najviac 20 ďalších minút Reálnych hodín.
- Prvý nový ťah vo Final Drive vždy patrí DEF.
- Dočasný limit: 180 s na ťah. Počet ťahov nie je pevne stanovený; rozhoduje celkový limit 20 min.
- Na začiatku každého vlastného ťahu tréner získa +1 PE.
- Touchdown: okamžitý koniec polčasu. Získanie lopty: použije sa Pokračovanie/Obranný reštart a Final Drive pokračuje, kým zostáva čas.
- Po dosiahnutí 20:00 sa nový ťah nezačne; už začatý ťah možno dokončiť v jeho limite 180 s.

Ak tréner na konci svojho ťahu nemá v ruke žiadnu Kartu hráča, môže si vziať späť najviac 1 už použitú kartu. Ak tak urobí, súper si môže tiež vziať späť 1 kartu zo svojho odhadzovacieho balíčka, aj keď má stále karty v ruke, bezprostredne pred svojím ďalším ťahom.

7. AKO SA ROZHODUJE ZÁPAS

Nie všetky remízy znamenajú to isté. BALL kladie inú otázku podľa toho, čo sa odohralo na hracej doske.

SKÓRE	VÝKLAD	KRITÉRIUM
2-0 / 1-0	VÍŤAZSTVO NA TOUCHDOWNY	Vyhráva hráč s väčším počtom touchdownov. Žiadny výpočet PB tento výsledok nemôže zvrátiť.
1-1	ÚTOČNÁ EFEKTIVITA	Vyhráva hráč, ktorý na vytvorenie svojho touchdownu potreboval menej PBATK. Počítadlo sa nevynuluje pri strate a opätovnom získaní držania počas toho istého polčasu.
0-0	OBRANNÁ DOMINANCIA	Vyhráva hráč s vyšším $DS = PBDEF - PBATK$. Nie je to prázdna remíza: meria, kto prinútil súpera spotrebovať viac času lopty, než sám spotreboval bez dosiahnutia TD.

1-1

Výklad: 1 TD za 2 PB zodpovedá tempu 10 TD na 20 PB; 1 TD za 4 PB zodpovedá 5 na 20 PB. Netvrdí sa, že skutočný zápas presne zopakuje tento vzorec; ide o abstrakciu na porovnanie tempa bez odohrania desiatok rovnocenných držaní lopty.

0-0

- Ak je DS rovnaké: viac obranných získaní lopty.
- Ak zhoda trvá: nižší priemerný počet PB do získania lopty.
- Ak zhoda trvá: najväčší dosiahnutý útočný prienik.
- Ak zhoda trvá: menej PB na dosiahnutie tohto prieniku.
- Až úplná zhoda po týchto kritériách sa môže zapísať ako remíza vo formátoch, ktoré ju pripúšťajú; vyraďovacia časť vyžaduje symetrické rozstrelové kritérium určené organizátorom.

Vynucovanie PB je legitímna stratégia. Hráč, ktorý už dosiahol touchdown, sa môže snažiť prinútiť súpera spotrebovať veľa PBATK; aj keď súper vyrovná na 1-1, pomalší touchdown prehrá rozstrel.

8. ORGANIZÁCIA KOLA

Súťaž sa snaží zjednotiť nielen pravidlá, ale aj kontext hry.

Všetky prvé polčasy jedného kola sa začínajú na spoločný signál. Žiadny stôl nezačne druhý polčas samostatne. Druhý polčas sa začne novým spoločným signálom po skončení posledného aktívneho prvého polčasu — vrátane Final Drive — a po uplynutí najmenej 10 min od tohto okamihu. Kto skončí skôr, má dlhšiu prestávku.

Cieľom je, aby všetky stoly vstupovali do každého polčasu v porovnateľnom prostredí: v rovnakom okamihu kola, s podobným hlukom, napätím a celkovým tlakom.

9. ROZHODOVANIE, SPRÁVANIE A EXTERNÁ POMOC

- Počítadlo PB musí zostať viditeľné; každá nezrovnalosť sa opraví v okamihu, keď vznikne.
- Strategické držanie lopty je povolené. Spotrebúvať reálny čas bez hry, zdržiavať nové rozostavenie alebo umelo predlžovať uvoľnenia je zdržiavanie hry.
- Počas zápasu ani prestávky nie je dovolená strategická pomoc divákov, zariadení, analytických nástrojov, AI ani BALL Academy.
- Telefóny môžu slúžiť ako stopky, ak to súťaž povoľuje, bez externej asistencie.
- Voľba Pokračovanie/Obranný reštart musí byť oznámená jasne a počuteľne.
- Nepovolená akcia sa vráti, ak možno zrekonštruovať predchádzajúci stav; inak rozhodca obnoví najbližší povolený stav bez vytvorenia výhody pre hráča, ktorý pravidlo porušil.

Dočasná stupnica: varovanie → strata prebiehajúceho ťahu → strata držania lopty → prehra zápasu. Trest musí byť primeraný, zaznamenaný a vyhradený pre opakované alebo závažné porušenia.

PREČO TOTO PRAVIDLO EXISTUJE

Vzdanie/odstúpenie: aby odmietnutie odohrať polčas nemohlo chrániť rozdiely PB ani manipulovať poradím, pracovný návrh zapisuje vzdanie ako administratívnu prehru 0-2. Údaje z nedokončeného polčasu možno zachovať na výskumné účely, ale nesmú ovplyvniť súťažné ukazovatele. Toto pravidlo zostáva dočasné až do overenia v súťažnej praxi.

10. PRESTÁVKA, ÚNAVA A KOGNITÍVNE PODMIENKY

BALL netvrdí, že 40 minút je univerzálnou biologickou hranicou. Dĺžka hry a prestávky sú dizajnové rozhodnutia založené na dôkazoch, nie fyziologické konštanty.

- Počas väčšiny prestávky odíďte od hracej dosky a zmeňte zameranie pozornosti.
- Postavte sa a ľahko sa hýbte, ak to priestor dovoľuje.
- Udržiavajte bežnú hydratáciu a majte dostupnú vodu.
- Znížte hluk, ak prekáža; štipule do uší sú povolené, ak zostávajú počuteľné oficiálne signály.
- Zatvorenie očí alebo pokojné dýchanie je osobná preferencia, nie zaručená výhoda.
- Počas 10-minútovej prestávky nie je povinnosť jesť, spať ani dodržiavať konkrétny rituál.
- Medzi celými zápasmi sa dočasne odporúča najmenej 20 min pred ďalším zápasom toho istého hráča.

VÝCHODISKÁ A ŠTÚDIE

Udržaná pozornosť často vykazuje účinky času stráveného úlohou, no neexistuje univerzálna minúta, po ktorej sa sústredenie „skončí“. Výskum prestávok ukazuje, že prerušenie úlohy môže zmeniť pokles bdlosti a dĺžka prestávky ovplyvňuje okamžité zotavenie aj neskorší výkon. Bežná hydratácia je tiež opatrným odporúčaním: mierna dehydratácia bola v niektorých experimentoch spojená s horšou bdlosťou, pracovnou pamäťou, väčšou únavou alebo horšou náladou.

11. SÚŤAŽNÁ SADA · TLAČ A PDF

Nie sú tu účty, registrácie ani verejné zoznamy súťaží. Táto stránka je sadou nástrojov na usporiadanie fyzickej súťaže.

Prílohy sú súčasťou toho istého tlačového dokumentu. Tlačidlo Tlačiť vytvorí v jednej tlačovej úlohe úplné pravidlá a za nimi všetky formuláre. PDF na stiahnutie vznikajú z rovnakého zdroja a používajú sadzbu Pravidiel BALL.

01 A · Zápis o zápase

02 B · Kontrola ťahov a PB — Prvý polčas

03 C · Kontrola ťahov a PB — Druhý polčas

04 D · Súhrnný list hráča

05 E · List kola

06 F · Celkové poradie

07 G · Liga pre 8 hráčov

08 H · Vyradovací systém · 4

09 I · Vyradovací systém · 8

10 J · Vyradovací systém · 16

11 K · Rýchla referencia pri stole

Tlač priamo používa redakčný jazyk Pravidiel BALL. Navigácia, ovládacie prvky ani webové rozhranie sa netlačia.

BALL · PRÍLOHY

A · ZÁPIS O ZÁPASE

Hlavný dokument pri stole

SÚŤAZ _____ KOLO _____ STÓL _____ DÁTUM _____

	HRAČ A	HRAČ B
MENO		
PRVÝ POLČAS	ATK ☐ DEF ☐	ATK ☐ DEF ☐
DRUHÝ POLČAS	ATK ☐ DEF ☐	ATK ☐ DEF ☐

PRVÝ POLČAS

TD	PBATA	PBDEFA	PBATA	PBDEFB	ZÍSKANIA LOPTY

DRUHÝ POLČAS

TD	PBATA	PBDEFA	PBATA	PBDEFB	ZÍSKANIA LOPTY

Výsledok: _____

Víťaz: _____ Kritérium: _____

Hráč A · Podpis

Hráč B · Podpis

Rozhodca · Podpis

B · KONTROLA ŤAHOV A PB*Prvý polčas · jeden riadok na ťah*

SÚŤAZ _____ KOLO _____ STÔL _____ DÁTUM _____

#	HRAČ	ROLA	AKCIA S LOPTOU	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: _____ Získania lopty: _____

C · KONTROLA ŤAHOV A PB*Druhý polčas · jeden riadok na ťah*

SÚŤAZ _____ KOLO _____ STÔL _____ DÁTUM _____

#	HRAČ	ROLA	AKCIA S LOPTOU	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: _____ Získania lopty: _____

D · SÚHRNNÝ LIST HRÁČA

Jeden list na účastníka

Hráč _____ Súťaž _____

Kolo	Súper	Prvý polčas	Druhý polčas	Výsledok	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

Súčasná kontrola stolov

SÚŤAŽ _____ KOLO _____ ZAČIATOK 1 _____ ZAČIATOK 2 _____

Stôl	Hráč A	Hráč B	Výsledok	Vítaz	Kritérium	Zápis OK
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						

F · CELKOVÉ PORADIE

SÚŤAŽ _____ KOLO _____

[illegible]

G · LIGA · 8 HRÁČOV

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 · VYRAĎOVACÍ SYSTÉM · 4

Semifinále, finále a vítěz

SEMIFINÁLE

FINÁLE

VÍTAZ

1

1

1

2

I · VYRAŽOVACÍ SYSTÉM · 8

Štvrtfinále, semifinále, finále a vítěz

ŠTVRTFINÁLE

SEMIFINÁLE

FINÁLE

VÍTAZ

1

1

2

1

1

3

2

4

J · VYRAĐOVACÍ SYSTÉM · 16

Osemfinále a štvrtfinále

OSEMFINÁLE

ŠTVRTFINÁLE

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	

1	
2	
3	
4	

J.2 · VYRAŽOVACÍ SYSTÉM · 16

Semifinále, finále a vítěz

SEMIFINÁLE

FINÁLE

VÍTĚZ

1

1

1

2

K · RÝCHLA REFERENCIA PRI STOLE

Na kontrolu počas zápasu

PB

UDALOSŤ	PB
Pohyb držiteľa lopty o 1 alebo 2 políčka	+1 PB
Dokončený Hand-off ku konečnému prijímateľovi	+1 PB
Nový držiteľ sa po Hand-off pohne	+1 ďalší PB
Krátka alebo dlhá prihrávka	+1 PB
Vynútený Fumble, ktorý zmení kontrolu/držanie	+1 PB
Získanie voľnej lopty	+1 PB
Obranný reštart po získaní lopty	+1 ďalší PB

PBATK / PBDEF

Keď PB patrí útoku jedného trénera, tento tréner pridá +1 PBATK a súper +1 PBDEF. Hráči môžu počas jedného polčasu nazbierať oba počítadlá, pretože držanie lopty sa môže viackrát zmeniť.

ZÍSKANIE LOPTY

POKRAČOVANIE — DEF si ponechá pozíciu aj loptu, stane sa ATK a súper sa stane DEF. Získanie sa počíta ako PBATK získavajúceho a PBDEF súpera; potom pokračuje bežné striedanie.

OBRANNÝ REŠTART — DEF sa dobrovoľne vzdá držania, vráti sa do počiatočného rozostavenia a zostane DEF. Súper sa vráti do roly ATK. PE oboch hráčov zostávajú, pretože polčas pokračuje. Získanie + reštart pridajú DEF 2 PBDEF a ATK 2 PBATK.

HODINY

REÁLNE HODINY — 40 minút na polčas. Bežia ďalej, aj keď lopta stojí, hromadí sa PE alebo sa premýšľa nad sekvenciou.

HODINY ŤAHU — dočasný štandard 60 s pre akčnú fázu. Ide o pravidlo proti zdržiavaniu, nie o tretiu bodovaciu metriku. Organizátor môže pred súťažou vyhlásiť 90 alebo 120 s, vždy jednotne pre všetkých.

FINAL DRIVE

- Po dokončení ťahu začatého pred 40:00 môže držiteľ lopty vyhlásiť Final Drive iba vtedy, ak má aspoň 2 PE a aspoň 1 Kartu hráča v ruke.
- Najviac 2 ďalších minút Reálnych hodín.
- Prvý nový ťah vo Final Drive vždy patrí DEF.
- Dočasný limit: 180 s na ťah. Počet ťahov nie je pevne stanovený; rozhoduje celkový limit 20 min.

VÝSLEDOK

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

DS = PBDEF - PBATK.