

BALL · TEKMOVANJE

BALL

PRAVILA TEKMOVANJA



TEKMOVALNI OSNUTEK · V6

TOUCHDOWN · ČAS ŽOGE · OBRAMBA

PRAVILA TEKMOVANJA

Ena tekma, dve uri, ena prednostna naloga

Pravila za mizo, ure, točke žoge, rezultat, organizacija in kontrolni listi v enem dokumentu.

KAJ SE SPREMENI, KO BALL POSTANE TEKMOVANJE

BALL rezultata ne nadomesti s formulo. Najprej vpraša, kdo je dosegel več touchdownov. Šele ko rezultat ne zadošča, Ura žoge razlikuje napadalno učinkovitost ali obrambno premoč.

Uro žoge je mogoče namerno zavajati. Realne ure ne. Ta napetost ustvarja sekundarne odločitve, ne da bi igralcu dovolila prisvajanje fizičnega časa tekovanja.

1. STRUKTURA TEKME

Dva simetrična polčasa. Vsak polčas je popolna priložnost in dovoljuje največ en touchdown.

PRVI POLČAS	40 min rednega časa. A začne kot ATK, B kot DEF. DEF izvede prvi potez.	ODMOR	Najmanj 10 min. Vsi PE se izbrišejo, vse Karte igralca se vrnejo v roko in znova se postavi začetna formacija.
-------------	---	-------	---

DRUGI POLČAS	40 min rednega časa. Začetni vlogi se zamenjata: kdor je začel kot ATK, začne kot DEF in obratno.	FINAL DRIVE	Vsak polčas se lahko podaljša za največ 20 dodatnih minut, če so izpolnjeni pogoji za vstop.
--------------	--	-------------	---

TD

Touchdown takoj konča polčas, ne glede na to, ali ga doseže trener, ki je začel kot ATK, ali trener, ki je med polčasom pridobil žogo. Po touchdownu se nova serija ne začne.

2. TOČKA ŽOGE (PB): STRATEŠKA URA

PB ne meri sekund ali polj. Meri pomembne spremembe stanja žoge.

Vsaka dovoljena akcija, ki dejansko spremeni polje žoge, njenega nosilca ali stanje nadzora, doda 1 PB. Posamezna akcija lahko doda največ 1 PB, vendar lahko isti potez doda več PB, če poveže več različnih akcij z žogo.

DOGODEK	PB
Premik nosilca za 1 ali 2 polji	+1 PB
Dokončan Hand-off do končnega prejemnika	+1 PB
Novi nosilec se po Hand-offu premakne	+1 dodatni PB
Kratka ali dolga podaja	+1 PB
Izsiljeni Fumble, ki spremeni nadzor/posest	+1 PB
Pridobitev posesti proste žoge	+1 PB
Obrambni ponovni začetek po pridobitvi posesti	+1 dodatni PB
Akcije brez spremembe žoge	0 PB

Hand-off ne doda PB za vsako vmesno figurico v verigi. Celotna akcija se konča pri končnem dovoljenem prejemniku in je vredna 1 PB. Če se ta prejemnik nato premakne, poda ali izvede nov Hand-off, vsaka nova akcija doda svoj PB.

ZAKAJ SE LAHKO URA ŽOGE USTAVI?

Ker je strateška skušnjava, ne znanstveni kronometer. ATK lahko obdrži žogo pri miru in varčuje s PB, vendar DEF dobiva poteze za zasedanje prostora, zapiranje poti, ustvarjanje pritiska ali siljenje v porabo PE. Kdor preveč gleda uro, lahko neha gledati igralno ploščo. Ta napetost je namerna.

3. PBATK IN PBDEF: VSAK PB IMA DVE STRANI

Vsak PB se hkrati zabeleži z obeh strani dvoboja. PB brez nasprotne strani ne obstaja.

Ko PB pripada napadu enega trenerja, ta trener doda +1 PBATK, njegov nasprotnik pa +1 PBDEF. Igralca lahko v istem polčasu zbirata oba števca, ker se posest lahko večkrat zamenja.

POLOŽAJ	SOČASNI ZAPIS
ATK premakne ali prenese žogo	ATK +1 PBATK · DEF +1 PBDEF
DEF pridobi posest in izbere NADALJEVANJE	Trener, ki je pridobil posest, postane ATK; PB pridobitve odpre njegov napadalni zapis: pridobitelj +1 PBATK · nasprotnik +1 PBDEF.
DEF pridobi posest in izbere OBRAMBNI PONOVNI ZAČETEK	Pridobitev + ponovni začetek ustvarita 2 PB: DEF +2 PBDEF · ATK +2 PBATK. DEF nikoli ne prevzame vloge ATK in vrne posest.

Ob koncu polčasa ostaneta zapisana oba števca, vendar rezultat določi, katera razlaga šteje: kdor doseže touchdown, se ocenjuje po PBATK; kdor ga ne doseže, prispeva obrambno meritev PBDEF. Pri 0-0 se oba primerjata z Obrambnim saldonom.

4. PRIDOBITEV POSESTI: NADALJEVANJE ALI OBRAMBNI PONOVNI ZAČETEK

NADALJEVANJE — DEF obdrži položaj in žogo, postane ATK, nasprotnik pa DEF. Pridobitev šteje kot PBATK pridobitelja in PBDEF nasprotnika; nato se nadaljuje običajno izmenjevanje potez.

OBRAMBNI PONOVNI ZAČETEK — DEF se prostovoljno odpove posesti, znova se postavi začetna formacija in ostane DEF. Nasprotnik se vrne v vlogo ATK. PE obeh ostanejo, ker se polčas nadaljuje. Pridobitev + ponovni začetek dodata 2 PBDEF za DEF in 2 PBATK za ATK.

Izbira mora biti razglašena v trenutku pridobitve, preden se novi položaj uporabi za pripravo druge odločitve, in je nepreklicna.

5. DVE URI IN OMEJITEV POTEZA

Strateška ura se lahko ustavi. Fizična ura tekmovanja se ne.

PB	URA ŽOGE — števec PB. Napreduje samo z akcijami, ki ustvarijo PB.	40:00	REALNA URA — 40 minut na polčas. Teče tudi, ko žoga miruje, se zbira PE ali se razmišlja o zaporedju.
60 s	URA POTEZA — začasni standard 60 s za fazo akcij. To je pravilo proti zavlačevanju, ne tretja mera rezultata. Organizator lahko pred tekmovanjem določi 90 ali 120 s, vendar enotno za vse.		

9. SOJENJE, VEDENJE IN ZUNANJA POMOČ

- Po izteku poteza ni dovoljeno začeti nove akcije.
- Dovoljeno akcijo, napovedano pred signalom, je mogoče dokončati, vendar ne odpre nove akcije.
- Neporabljeni PA se samodejno pretvorijo v PE, 1 PA = 1 PE, kot tekmovalna izjema.
- Vsebinsko pomembno sodniško posvetovanje ustavi ustrezne ure.

TEKMOVALNI OSNUTEK · OSNOVA ZA VREDNOTENJE V6

Faza odblokiranja ima začasno dodatnih 30 s. Če igralec ne razreši vseh obveznih odblokiranj, ima nasprotnik 30 s, da izbere preostale dovoljene možnosti. Če tudi on ne konča, sodnik fazo takoj zaključi z dovoljeno rešitvijo.

6. FINAL DRIVE: PRITISK OB KONCU POLČASA

Podaljšek ni nevtralen čas: namenoma povečuje energijo, računanje in razvejanost odločitev.

- Po dokončanju poteza, začetega pred 40:00, lahko trener v posesti razglasi Final Drive samo, če ima najmanj 2 PE in najmanj 1 Karto igralca v roki.
- Največ 20 dodatnih minut Realne ure.
- Prvi novi potez v Final Drive vedno pripada DEF.
- Začasna omejitev: 180 s na potez. Ni fiksne števila potez; velja skupna meja 20 min.
- Na začetku vsakega svojega poteza trener prejme +1 PE.
- Touchdown: takojšen konec polčasa. Pridobitev posesti: uporabi se Nadaljevanje/obrambni ponovni začetek in Final Drive se nadaljuje, dokler je še čas.
- Ob 20:00 se novi potez ne začne; že začeti se lahko konča znotraj omejitve 180 s.

Če trener ob koncu svojega poteza nima nobene Karte igralca v roki, lahko vrne največ 1 že uporabljeno karto. Če to stori, lahko tudi nasprotnik vrne 1 karto iz svojega odlagališča, četudi še ima karte v roki, neposredno pred svojim naslednjim potezom.

7. KAKO SE ODLOČI TEKMA

Vsa izenačenja ne pomenijo istega. BALL postavi drugo vprašanje glede na to, kaj se je zgodilo na igralni plošči.

REZULTAT	RAZLAGA	MERILO
2-0 / 1-0	ZMAGA S TOUCHDOWNI	Zmaga trener z več touchdowni. Noben izračun PB tega rezultata ne more obrniti.
1-1	NAPADALNA UČINKOVITOST	Zmaga trener, ki je za svoj touchdown potreboval manj PBATK. Števec se ne ponastavi, če v tem polčasu izgubi in znova pridobi posest.
0-0	OBRAMBNA PREMOČ	Zmaga trener z višjim OS = PBDEF - PBATK. To ni prazno izenačenje: meri, kdo je nasprotnika prisilil porabiti več časa žoge, kot ga je sam porabil brez TD.

1-1

Razlaga: 1 TD v 2 PB ustreza tempu 10 TD na 20 PB; 1 TD v 4 PB ustreza 5 na 20 PB. To ne pomeni, da bi resnična tekma natančno ponavljala ta vzorec: gre za abstrakcijo za primerjavo tempa brez igranja desetih enakovrednih posesti.

0-0

- Če je OS enak: več obrambnih pridobitev posesti.
- Če je še vedno izenačeno: nižji povprečni PB do pridobitve.
- Če je še vedno izenačeno: največja dosežena napadalna penetracija.
- Če je še vedno izenačeno: manj PB za doseg te penetracije.
- Šele popolna enakost po teh merilih se lahko zapiše kot neodločen izid v formatih, ki ga dovoljujejo; izločilni format zahteva simetrično razrešitev, ki jo določi organizator.

Siljenje v PB je legitimna strategija. Kdor je že dosegel touchdown, lahko poskuša nasprotnika prisiliti v veliko porabo PBATK; tudi če nasprotnik izenači na 1-1, počasnejši touchdown izgubi razrešitev.

8. ORGANIZACIJA KROGA

Tekmovanje poskuša izenačiti ne le pravila, temveč tudi igralni kontekst.

Vsi prvi polčasi posameznega kroga se začnejo na skupni signal. Nobena miza drugega polčasa ne začne sama. Drugi polčas se začne z novim skupnim signalom, ko je končan zadnji aktivni prvi polčas — vključno s Final Drive — in je od tega trenutka minilo najmanj 10 min. Kdor konča prej, dobi daljši odmor.

Namen je, da vse mize vsak polčas začnejo v primerljivem okolju: v istem trenutku kroga, ob podobnem hrupu, napetosti in splošnem pritisku.

9. SOJENJE, VEDENJE IN ZUNANJA POMOČ

- Števec PB mora ostati viden; vsaka razlika se popravi takoj, ko nastane.
- Strateško zadrževanje žoge je dovoljeno. Poraba realnega časa brez igre, zavlačevanje ponovne postavitve ali umetno podaljševanje odblokiranja je zavlačevanje igre.
- Med tekmo ali odmorom ni dovoljena strateška pomoč gledalcev, naprav, analitičnih pogonov, AI ali BALL Academy.
- Telefoni se lahko uporabljajo kot štoparica, če tekmovanje to dovoljuje, brez zunanje pomoči.
- Odločitev Nadaljevanje/obrambni ponovni začetek mora biti izrečena jasno in slišno.
- Nedovoljeno akcijo se razveljavi, če je mogoče obnoviti prejšnje stanje; sicer sodnik vzpostavi najbližje dovoljeno stanje, ne da bi kršitelju ustvaril prednost.

Začasna lestvica: opozorilo → izguba trenutnega poteza → izguba posesti → izguba tekme. Sankcija mora biti sorazmerna, dokumentirana in namenjena ponavljajočim se ali hudim kršitvam.

ZAKAJ TO PRAVILO OBSTAJA

Predaja/odstop: da zavrnitev igranja polčasa ne bi mogla zaščititi razlik PB ali manipulirati z razvrstitvijo, delovni predlog predajo zapiše kot administrativni poraz 0-2. Podatki nepopolnega polčasa se lahko hranijo za raziskovanje, vendar ne smejo vplivati na tekmovalne kazalnike. Pravilo ostaja začasno do preverjanja v tekmovanju.

10. ODMOR, UTRUJENOST IN KOGNITIVNI POGOJI

BALL ne trdi, da je 40 minut univerzalna biološka meja. Trajanje igre in odmora sta oblikovalski odločitvi, podprti z dokazi, ne fiziološki konstanti.

- Večji del odmora se odmaknite od igralne plošče in spremenite fokus.
- Vstanite in se rahlo razgibajte, če prostor to dopušča.
- Ohranjajte običajno hidracijo in imejte vodo dostopno.
- Zmanjšajte hrup, če moti; čepki za ušesa so dovoljeni, če še vedno slišite uradne signale.
- Zapiranje oči ali mirno dihanje je osebna izbira, ne zagotovljena prednost.
- Med 10-minutnim odmorom ni treba jesti, spati ali slediti določenemu ritualu.
- Med celotnima tekmama se začasno priporoča najmanj 20 min pred naslednjo tekmo istega igralca.

PODLAGA IN RAZISKAVE

Vzdrževana pozornost pogosto kaže učinke časa na nalogi, vendar ne obstaja univerzalna minuta, po kateri se koncentracija »konča«. Raziskave odmorov kažejo, da lahko prekinitev naloge spremeni upad budnosti in da dolžina odmora vpliva tako na takojšnje okrevanje kot na poznejšo učinkovitost. Običajna hidracija je prav tako preudarno priporočilo: blaga dehidracija je bila v nekaterih poskusih povezana s slabšo budnostjo, delovnim spominom, večjo utrujenostjo ali slabšim razpoloženjem.

11. TEKMOVALNI KOMPLET · TISK IN PDF

Ni računov, prijav ali javnih tekmovanj. Ta stran je komplet orodij za organizacijo fizičnega tekmovanja.

Priloge so del istega dokumenta za tisk. Gumb Natisni v enem opraviilu ustvari celotna pravila, nato pa vse obrazce. PDF-ji za prenos nastanejo iz istega vira in uporabljajo postavitev Pravilnika BALL.

01	A · Zapisnik tekme
03	C · Nadzor potez in PB — Drugi polčas
05	E · List kroga
07	G · Liga za 8 igralcev
09	I · Izločilni sistem · 8
11	K · Hitra referenca za mizo

02	B · Nadzor potez in PB — Prvi polčas
04	D · Zbirni list igralca
06	F · Skupna razvrstitev
08	H · Izločilni sistem · 4
10	J · Izločilni sistem · 16

Tisk neposredno uporablja uredniško slovnico Pravilnika BALL. Navigacija, upravljalni elementi in spletni vmesnik se ne tiskajo.

A · ZAPISNIK TEKME

Glavni dokument za mizo

TEKMOVANJE _____ KROG _____ MIZA _____ DATUM _____

	IGRALEC A	IGRALEC B
IME		
PRVI POLČAS	ATK DEF	ATK DEF
DRUGI POLČAS	ATK DEF	ATK DEF

PRVI POLČAS

TD	PBATK A	PBDEF A	PBATK B	PBDEF B	PRIDOBITVE

DRUGI POLČAS

TD	PBATK A	PBDEF A	PBATK B	PBDEF B	PRIDOBITVE

Rezultat: _____

Zmagovalec: _____ Merilo: _____

Igralec A · Podpis

Igralec B · Podpis

Sodnik · Podpis

B · NADZOR POTEZ IN PB*Prvi polčas · ena vrstica na potez*

TEKMOVANJE _____ KROG _____ MIZA _____ DATUM _____

#	IGRALEC	VLOGA	AKCIJA Z ŽOGO	PB	PBATK A	PBDEF A	PBATK B	PBDEF B	PE KONEC	OPOMBE
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: _____ Pridobitve: _____

C · NADZOR POTEZ IN PB

Drugi polčas · ena vrstica na potez

TEKMOVANJE _____ KROG _____ MIZA _____ DATUM _____

#	IGRALEC	VLOGA	AKCIJA Z ŽOGO	PB	PBATK A	PBDEF A	PBATK B	PBDEF B	PE KONEC	OPOMBE
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: _____ Pridobitve: _____

D · ZBIRNI LIST IGRALCA

IGRALEC _____ TEKMOVANJE _____

KROG	NASPROTNIK	PRVI POLČAS	DRUGI POLČAS	REZULTAT	PBATK	PBDEF	PRI	OPOMBE
01								
02								
03								
04								
05								
06								
07								
08								
09								
10								
11								
12								

T	_____
N	_____
TD+	_____
PBATK	_____
OS	_____

Z	_____
P	_____
TD-	_____
PBDEF	_____
PRI	_____

E · LIST KROGA

TEKMOVANJE _____ KROG _____ ZAČETEK 1 _____ ZAČETEK 2 _____

Miza	Igralec A	Igralec B	Rezultat	Zmagovalec	Merilo	Zapisnik OK
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						

BALL · PRILOGE

F · SKUPNA RAZVRSTITEV

Posodobitev po vsakem krogu

TEKMOVANJE _____ KROG _____

[illegible]

G · LIGA · 8 IGRALCEV

Vsak z vsakim

1 _____
3 _____
5 _____
7 _____

2 _____
4 _____
6 _____
8 _____

KROG 1

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

KROG 2

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

KROG 3

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

KROG 4

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

KROG 5

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

KROG 6

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

KROG 7

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

BALL · PRILOGE

H · IZLOČILNI SISTEM · 4

Polfinale, finale in zmagovalec

POLFINALE

FINALE

ZMAGOVALEC

1

1

1

2

BALL · PRILOGE

I · IZLOČILNI SISTEM · 8

Četrtnfinale, polfinale, finale in zmagovalec

ČETRTRTFINALE

POLFINALE

FINALE

ZMAGOVALEC

1

1

2

1

1

3

2

4

J · IZLOČILNI SISTEM · 16

Osmina finala in četrtfinale

OSMINA FINALA

ČETRTFINALE

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

J.2 · IZLOČILNI SISTEM · 16

Polfinale, finale in zmagovalec

POLFINALE

FINALE

ZMAGOVALEC

1

1

1

2

K · HITRA REFERENCA ZA MIZO

Za preverjanje med tekmo

PB

DOGODEK	PB
Premik nosilca za 1 ali 2 polji	+1 PB
Dokončan Hand-off do končnega prejemnika	+1 PB
Novi nosilec se po Hand-offu premakne	+1 dodatni PB
Kratka ali dolga podaja	+1 PB
Izsiljeni Fumble, ki spremeni nadzor/posest	+1 PB
Pridobitev posesti proste žoge	+1 PB
Obrambni ponovni začetek po pridobitvi posesti	+1 dodatni PB

PBATK / PBDEF

Ko PB pripada napadu enega trenerja, ta trener doda +1 PBATK, njegov nasprotnik pa +1 PBDEF. Igralca lahko v istem polčasu zbirata oba števec, ker se posest lahko večkrat zamenja.

PRIDOBITEV

NADALJEVANJE — DEF obdrži položaj in žogo, postane ATK, nasprotnik pa DEF. Pridobitev šteje kot PBATK pridobitelja in PBDEF nasprotnika; nato se nadaljuje običajno izmenjevanje potez.

OBRAMBNI PONOVNI ZAČETEK — DEF se prostovoljno odpove posesti, znova se postavi začetna formacija in ostane DEF. Nasprotnik se vrne v vlogo ATK. PE obeh ostanejo, ker se polčas nadaljuje. Pridobitev + ponovni začetek dodata 2 PBDEF za DEF in 2 PBATK za ATK.

URE

REALNA URA — 40 minut na polčas. Teče tudi, ko žoga miruje, se zbira PE ali se razmišlja o zaporedju.

URA POTEZA — začasni standard 60 s za fazo akcij. To je pravilo proti zavlačevanju, ne tretja mera rezultata. Organizator lahko pred tekmovanjem določi 90 ali 120 s, vendar enotno za vse.

FINAL DRIVE

- Po dokončanju poteza, začetega pred 40:00, lahko trener v posesti razglasi Final Drive samo, če ima najmanj 2 PE in najmanj 1 Karto igralca v roki.
- Največ 20 dodatnih minut Realne ure.
- Prvi novi potez v Final Drive vedno pripada DEF.
- Začasna omejitev: 180 s na potez. Ni fiksnega števila potez; velja skupna meja 20 min.

REZULTAT

2-0 / 1-0 → touchdowni · 1-1 → nižji PBATK · 0-0 → višji
OS = PBDEF - PBATK.