

BALL · VARŽYBOS

BALL

VARŽYBŲ TAISYKLĖS

VARŽYBŲ PROJEKTAS · V6

TOUCHDOWN · KAMUOLIO LAIKAS · GYNYBA

VARŽYBŲ TAISYKLĖS

Vienos rungtynės, du laikrodžiai, vienas prioritetas

Stalo taisyklės, laikrodžiai, kamuolio taškai, rezultatas, organizavimas ir kontrolės lapai viename dokumente.

KAS PASIKEIČIA, KAI BALL ŽAIDŽIAMAS VARŽYBOSE

BALL nepakeičia rezultato formule. Pirmiausia klausama, kas pelnė daugiau touchdownų. Tik kai to nepakanka, Kamuolio laikrodis naudojamas puolimo efektyvumui arba gynybiniam dominavimui atskirti.

Kamuolio laikrodį galima sąmoningai „apgauti“. Realiojo laiko laikrodžio – ne. Ši įtampa kuria antrinius sprendimus, neleidama vienam žaidėjui pasisavinti fizinio varžybų laiko.

1. RUNGTYNIŲ STRUKTŪRA

Du simetriški kėliniai. Kiekvienas kėlinys yra pilna galimybė ir jame galima pelnyti ne daugiau kaip vieną touchdowną.

PIRMAS KĖLINYS	40 min pagrindinio laiko. A pradeda kaip ATK, B – kaip DEF. Pirmąjį ėjimą atlieka DEF.	PERTRAUKA	Mažiausiai 10 min. Visi PE panaikinami, visos Žaidėjo kortos grąžinamos ir iš naujo paruošiamas pradinis išdėstymas.
ANTRAS KĖLINYS	40 min pagrindinio laiko. Pradiniai vaidmenys sukeičiami: pradėjęs kaip ATK pradeda kaip DEF ir atvirkščiai.	FINAL DRIVE	Kiekvienas kėlinys gali būti pratęstas iki 20 papildomų minučių, jei tenkinamos ėjimo sąlygos.

TD

Touchdownas iškart užbaigia kėlinį, nesvarbu, ar jį pelno treneris, pradėjęs kaip ATK, ar treneris, perėmęs kamuolį tame kėlinyje. Po touchdowno nauja serija nepradedama.

2. KAMUOLIO TAŠKAS (PB): STRATEGINIS LAIKRODIS

PB nematuoja nei sekundžių, nei langelių. Jis matuoja reikšmingus kamuolio būsenos pokyčius.

Kiekvienas teisėtas veiksmas, kuris faktiškai pakeičia kamuolio langelį, jo nešėją arba kontrolės būseną, prideda 1 PB. Vienas veiksmas gali pridėti daugiausia 1 PB, tačiau vienas ėjimas gali pridėti kelis PB, jei jame atliekami keli atskiri veiksmai su kamuoliu.

Įvykis	PB
Kamuolio nešėjo judėjimas per 1 arba 2 langelius	+1 PB
Visas Hand-off iki galutinio gavėjo	+1 PB
Naujasis kamuolio nešėjas juda po Hand-off	+1 papildomas PB
Trumpas arba ilgas perdavimas	+1 PB
Priverstinis Fumble, pakeičiantis kontrolę / kamuolio valdymą	+1 PB
Laisvo kamuolio perėmimas	+1 PB
Gynybinis atstatymas po kamuolio perėmimo	+1 papildomas PB
Veiksmai be kamuolio būsenos pokyčio	0 PB

Hand-off neprideda po PB už kiekvieną tarpinę grandinės figūrėlę. Visas veiksmas baigiasi ties galutiniu teisėtu gavėju ir vertas 1 PB. Jei gavėjas po to juda, perduoda arba atlieka kitą Hand-off, kiekvienas naujas veiksmas prideda savo PB.

KODĖL KAMUOLIO LAIKRODIS GALI SUSTOTI?

Nes tai strateginė pagunda, o ne mokslinis chronometras. ATK gali laikyti kamuolį vietoje ir taupyti PB, tačiau DEF gauna ėjimų užimti erdvę, uždaryti maršrutus, kurti spaudimą arba priversti išleisti PE. Kas per daug žiūri į laikrodį, gali per mažai žiūrėti į lentą. Ši įtampa yra sąmoninga.

3. PBATK IR PBDEF: KIEKVIENTAS PB TURI DVI PUSES

Kiekvienas PB vienu metu registruojamas abiem dvikovos pusėms. „Našlaičio“ PB nebūna.

Kai PB priklauso vieno trenerio puolimui, tas treneris gauna +1 PBATK, o varžovas – +1 PBDEF. Žaidėjai tame pačiame kėlinyje gali kaupti abu skaitiklius, nes kamuolio valdymas gali keistis kelis kartus.

SITUACIJA	VIENALAIKIS ĮRAŠAS
ATK juda su kamuoliu arba jį perduoda	ATK +1 PBATK · DEF +1 PBDEF
DEF perima kamuolį ir pasirenka TĘSTI	Kamuolį perėmęs žaidėjas tampa ATK; perėmimo PB atidaro jo puolimo skaitiklį: perėmęs +1 PBATK · varžovas +1 PBDEF.
DEF perima kamuolį ir pasirenka GYNYBINĮ ATSTATYMĄ	Perėmimas + atstatymas sudaro 2 PB: DEF +2 PBDEF · ATK +2 PBATK. DEF neprisiima ATK vaidmens ir grąžina kamuolio valdymą.

Kėliniui pasibaigus abu skaitikliai lieka užregistruoti, tačiau rezultatas nustato, kuri interpretacija svarbi: pelnęs tašką vertinamas pagal PBATK, o nepelniusio žaidėjo indėlis skaitomas per PBDEF. Esant 0-0 abu palyginami pagal Gynybinį balansą.

4. KAMUOLIO PERĖMIMAS: TĘSTI ARBA GYNYBINIS ATSTATYMAS

TĘSTI — DEF išsaugo poziciją ir kamuolį, tampa ATK, o varžovas tampa DEF. Perėmimas skaičiuojamas kaip perėmusiojo PBATK ir varžovo PBDEF; po to tęsiasi įprasta ėjimų kaita.

GYNYBINIS ATSTATYMAS — DEF savanoriškai atsisako kamuolio valdymo, grįžtama į pradinį išdėstymą ir jis lieka DEF. Varžovas vėl tampa ATK. Abiejų PE išsaugomi, nes kėlinys tęsiasi. Perėmimas + atstatymas suteikia DEF 2 PBDEF, o ATK – 2 PBATK.

Pasirinkimas paskelbiamas perėmimo momentu, prieš naudojant naują padėtį kitam sprendimui ruošti, ir yra neatšaukiamas.

5. DU LAIKRODŽIAI IR ĖJIMO LAIKO RIBA

Strateginis laikrodis gali sustoti. Fizinis varžybų laikrodis – ne.

PB	KAMUOLIO LAIKRODIS — PB skaitiklis. Joda pirmyn tik atliekant veiksmus, kurie sukuria PB.	40:00	REALIOJO LAIKO LAIKRODIS — 40 minučių kiekvienam kėliniui. Jis tęsiasi net jei kamuolys nejudą, kaupiami PE ar apmąstoma veiksmų seka.
60 s	ĖJIMO LAIKRODIS — laikinas 60 s standartas veiksmų etapui. Tai taisyklė prieš laiko vilkinimą, o ne trečias taškų skaičiavimo matas. Organizatorius prieš varžybas gali nustatyti 90 arba 120 s, jei vienodai visiems.		

9. TEISĖJAVIMAS, ELGESYS IR IŠORINĖ PAGALBA

- Pasibaigus ėjimo laikui negalima pradėti naujo veiksmo.
- Iki signalo paskelbtą teisėtą veiksmą galima užbaigti, tačiau negalima pradėti kito.
- Nepanaudoti PA automatiškai paverčiami PE santykiu 1 PA = 1 PE, kaip varžybų taisyklių išimtis.
- Esminė teisėjo konsultacija sustabdo atitinkamus laikrodžius.

VARŽYBINIS PROJEKTAS · V6 VERTINIMO PAGRINDAS

Atblokavimo etapui laikinai skiriama dar 30 s. Jei žaidėjas neišsprendžia visų privalomų atblokavimų, varžovas gauna 30 s nuspręsti dėl likusių teisėtų pasirinkimų. Jei ir jis nebaigia, teisėjas nedelsdamas užbaigia etapą teisėtu sprendimu.

6. FINAL DRIVE: SPAUDIMAS KĖLINIO PABAIGOJE

Pratęsimas nėra neutralus laikas: jis sąmoningai didina energiją, skaičiavimo sudėtingumą ir sprendimų šakotumą.

- Užbaigus ėjimą, pradėtą iki 40:00, kamuolio valdytojas gali paskelbti Final Drive tik turėdamas bent 2 PE ir bent 1 Žaidėjo kortą rankoje.
 - Daugiausia 20 papildomų Realiojo laiko laikrodžio minučių.
 - Pirmą naują Final Drive ėjimą visada atlieka DEF.
 - Laikina riba: 180 s vienam ėjimui. Fiksuoto ėjimų skaičiaus nėra; galioja bendras 20 min limitas.
 - Kiekvieno savo ėjimo pradžioje treneris gauna +1 PE.
 - Touchdownas: kėlinys iškart baigiasi. Kamuolio perėmimas: taikomas Tęsti / Gynybinis atstatymas, o Final Drive tęsiasi, kol lieka laiko.
 - Pasiekus 20:00 naujas ėjimas nepradedamas; jau pradėtas gali būti užbaigtas per savo 180 s ribą.
-

Jei treneris savo ėjimo pabaigoje rankoje neturi nė vienos Žaidėjo kortos, jis gali susigrąžinti daugiausia 1 anksčiau panaudotą kortą. Jei tai padaro, varžovas taip pat gali susigrąžinti 1 kortą iš savo panaudotų kortų, net jei rankoje dar turi kortų, iškart prieš kitą savo ėjimą.

7. KAIP NUSTATOMAS RUNGTYNIŲ REZULTATAS

Ne visos lygiosios reiškia tą patį. BALL klausia skirtingo dalyko pagal tai, kas įvyko ant lentos.

REZULTA TAS	INTERPRETACIJA	KRITERIJUS
2-0 / 1-0	PERGALĖ TOUCHDOWNAIS	Laimi tas, kas pelnė daugiau touchdownų. Joks PB skaičiavimas negali pakeisti šio rezultato.
1-1	PUOLIMO EFEKTYVUMAS	Laimi tas, kuriam touchdownui sukurti reikėjo mažiau PBATK. Skaitiklis nenulinamas praradus ir vėl atgavus kamuolio valdymą tame pačiame kėlinyje.
0-0	GYNYBINIS DOMINAVIMAS	Laimi tas, kurio SD = PBDEF - PBATK yra didesnis. Tai nėra tuščios lygiosios: matuojama, kas privertė varžovą sunaudoti daugiau kamuolio laiko, nei pats sunaudojo nepelnydamas TD.

1-1

Interpretacija: 1 TD per 2 PB atitinka 10 TD tempą per 20 PB; 1 TD per 4 PB – 5 TD per 20 PB. Tai nereiškia, kad reali partija tiksliai kartotų tokį modelį: tai abstrakcija tempams palyginti nežaidžiant dešimčių lygiaverčių kamuolio valdymų.

0-0

- Jei SD lygus: daugiau gynybinių kamuolio perėmimų.
- Jei vis dar lygu: mažesnis vidutinis PB iki kamuolio perėmimo.
- Jei vis dar lygu: didesnis pasiektas puolimo progresas.
- Jei vis dar lygu: mažiau PB tam progresui pasiekti.
- Tik visiška lygybė po visų šių kriterijų gali būti registruojama kaip lygiosios formatuose, kurie jas leidžia; atkrintamosiose varžybose būtinas organizatoriaus nustatytas simetriškas lygiųjų sprendimas.

Priversti varžovą generuoti PB yra teisėta strategija. Jau pelnęs touchdowną žaidėjas gali stengtis priversti varžovą sunaudoti daug PBATK; net jei varžovas išlygina 1-1, lėtesnis touchdownas pralaimi lygiųjų sprendimą.

8. TURO ORGANIZAVIMAS

Varžybos siekia suvienodinti ne tik taisykles, bet ir žaidimo aplinką.

Visi pirmieji vieno turo kėliniai prasideda bendru signalu. Nė vienas stalas negali savarankiškai pradėti antro kėlinio. Antras kėlinys prasideda nauju bendru signalu, kai baigiasi paskutinis aktyvus pirmas kėlinys — įskaitant Final Drive — ir nuo to momento praeina bent 10 min. Anksčiau baigę žaidėjai gauna daugiau poilsio.

Tikslas – kad visi stalai kiekvieną kėlinį žaistų panašiomis sąlygomis: tuo pačiu turo etapu, esant panašiam triukšmui, įtampai ir bendram spaudimui.

9. TEISĖJAVIMAS, ELGESYS IR IŠORINĖ PAGALBA

- PB skaitiklis turi likti matomas; visi neatitikimai taisomi iškart juos pastebėjus.
- Strategiškai laikyti kamuolį leidžiama. Naudoti realų laiką nežaidžiant, vilkinti atstatymus ar dirbtinai tęsti atblokavimą yra laiko vilkinimas.
- Žiūrovų, įrenginių, analizės variklių, DI ar BALL Academy strateginė pagalba rungtynių ar pertraukos metu neleidžiama.
- Telefonas gali būti naudojamas kaip chronometras, jei varžybos tai leidžia, be išorinės pagalbos.
- Sprendimas Tęsti / Gynybinis atstatymas turi būti paskelbtas aiškiai ir girdimai.
- Neteisėtas veiksmas atšaukiamas, jei ankstesnę būseną galima atkurti; jei ne, teisėjas atkuria artimiausią teisėtą būseną nesuteikdamas pranašumo pažeidėjui.

Laikina sankcijų skalė: įspėjimas → dabartinio ėjimo praradimas → kamuolio valdymo praradimas → rungtynių pralaimėjimas. Sankcija turi būti proporcinga, dokumentuota ir skiriama pakartotiniams arba sunkiems pažeidimams.

KODĖL ŠI TAISYKLĖ EGZISTUOJA

Pasidavimas / pasitraukimas: kad atsisakymas žaisti kėlinį negalėtų apsaugoti PB skirtumo ar manipuluoti turnyrine lentele, darbinė versija pasidavimą registruoja kaip administracinį pralaimėjimą 0-2. Nebaigto kėlinio duomenys gali būti išsaugoti tyrimams, tačiau neturi iškraipyti varžybinių rodiklių. Ši taisyklė laikina iki patvirtinimo varžybose.

10. POILSIS, NUOVARGIS IR PAŽINTINĖS SĄLYGOS

BALL neteigia, kad 40 minučių yra universalus biologinis limitas. Trukmė ir poilsis yra įrodymais pagrįsti dizaino sprendimai, o ne fiziologinės konstantos.

- Didžiąją pertraukos dalį atsitraukite nuo lentos ir pakeiskite dėmesio objektą.
- Atsistokite ir lengvai pajudėkite, jei leidžia erdvė.
- Palaikykite įprastą hidrataciją ir turėkite vandens.
- Jei triukšmas trukdo, jį sumažinkite; ausų kištukai leidžiami, jei vis dar girdimi oficialūs signalai.
- Užsimerkti ar ramiai kvėpuoti yra asmeninis pasirinkimas, o ne garantuotas pranašumas.
- Per 10 minučių pertrauką neprivaloma valgyti, miegoti ar laikytis konkretaus ritualo.
- Tarp pilnų rungtynių tam pačiam žaidėjui laikinai rekomenduojama bent 20 min iki kito susitikimo.

PAGRINDAS IR TYRIMAI

Ilgalaikis dėmesys dažnai rodo laiko atliekant užduotį poveikį, tačiau nėra universalus minuto, po kurio koncentracija „baigiasi“. Pertraukų tyrimai rodo, kad užduoties nutraukimas gali pakeisti budrumo mažėjimą, o pertraukos trukmė veikia tiek momentinį atsigavimą, tiek vėlesnį rezultatą. Įprasta hidratacija taip pat yra atsargi rekomendacija: kai kuriuose eksperimentuose lengva dehidratacija siejama su prastesniu budrumu, darbine atmintimi, didesniu nuovargiu ar blogesne nuotaika.

11. VARŽYBŲ RINKINYS · SPAUSDINIMAS IR PDF

Nėra paskyrų, registracijos ar viešų varžybų. Šis puslapis yra priemonių rinkinys fizinėms varžyboms organizuoti.

Priedai yra to paties spausdinamo dokumento dalis. Mygtukas Spausdinti vienu veiksmu sukuria visas taisykles, o po jų – visus lapus. Atsisiunčiami PDF kuriami iš to paties šaltinio ir naudoja BALL taisyklių vadovo maketą.

01	A · Rungtynių protokolas	02	B · Ėjimų ir PB kontrolė — Pirmas kėlinys
03	C · Ėjimų ir PB kontrolė — Antras kėlinys	04	D · Žaidėjo suvestinė
05	E · Turo lapas	06	F · Bendroji įskaita
07	G · 8 žaidėjų lyga	08	H · Atkrintamosios · 4
09	I · Atkrintamosios · 8	10	J · Atkrintamosios · 16
11	K · Trumpa stalo atmintinė		

Spausdinant tiesiogiai naudojama BALL taisyklių vadovo redakcinė kalba ir maketas. Navigacija, valdikliai ir žiniatinklio sąsaja nespausdinami.

A · RUNGTYNIŲ PROTOKOLAS

Pagrindinis stalo dokumentas

VARŽYBOS _____ TURAS _____ STALAS _____ DATA _____

	Žaidėjas A	Žaidėjas B
VARDAS		
PIRMAS KĖLINYS	ATK ☐ DEF ☐	ATK ☐ DEF ☐
ANTRAS KĖLINYS	ATK ☐ DEF ☐	ATK ☐ DEF ☐

PIRMAS KĖLINYS

TD	PBATK A	PBDEF A	PBATK B	PBDEF B	PERĖMIMAI

ANTRAS KĖLINYS

TD	PBATK A	PBDEF A	PBATK B	PBDEF B	PERĖMIMAI

Rezultatas: _____

Nugalėtojas: _____ Kriterijus: _____

Žaidėjas A · Parašas

Žaidėjas B · Parašas

Teisėjas · Parašas

VARŽYBOS _____ TURAS _____ STALAS _____ DATA _____

[illegible]

TD: _____ PBATK A: _____ PBDEF A: _____ PBATK B: _____ PBDEF B: _____ Perēmimai: _____

VARŽYBOS _____ TURAS _____ STALAS _____ DATA _____

[illegible]

TD: _____ PBATK A: _____ PBDEF A: _____ PBATK B: _____ PBDEF B: _____ Perēmimai: _____

ŽAIDĖJAS _____ VARŽYBOS _____

TURAS	VARŽOVAS	PIRMAS KĖLINYS	ANTRAS KĖLINYS	REZULTATAS	PBATK	PBDEF	REC	PASTABOS
01								
02								
03								
04								
05								
06								
07								
08								
09								
10								
11								
12								

ŽR	_____	P	_____
L	_____	P_R	_____
TD+	_____	TD-	_____
PBATK	_____	PBDEF	_____
SD	_____	REC	_____

E · TURO LAPAS

Vienalaikė stalų kontrolė

VARŽYBOS _____ TURAS _____ PRADŽIA 1 _____ PRADŽIA 2 _____

STALAS	ŽAIDĖJAS A	ŽAIDĖJAS B	REZULTATAS	NUGALĖTOJAS	KRITERIJUS	PROTOKOLAS OK
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						

F · BENDROJI ĮSKAITA

Varžybos _____ Turas _____

[illegible]

BALL · PRIEDAI

G · LYGA · 8 ŽAIDĖJAI

Kiekvienas su kiekvienu

1 _____

3 _____

5 _____

7 _____

2 _____

4 _____

6 _____

8 _____

TURAS 1

1 _____ - _____ 8

2 _____ - _____ 7

3 _____ - _____ 6

4 _____ - _____ 5

TURAS 2

1 _____ - _____ 7

8 _____ - _____ 6

2 _____ - _____ 5

3 _____ - _____ 4

TURAS 3

1 _____ - _____ 6

7 _____ - _____ 5

8 _____ - _____ 4

2 _____ - _____ 3

TURAS 4

1 _____ - _____ 5

6 _____ - _____ 4

7 _____ - _____ 3

8 _____ - _____ 2

TURAS 5

1 _____ - _____ 4

5 _____ - _____ 3

6 _____ - _____ 2

7 _____ - _____ 8

TURAS 6

1 _____ - _____ 3

4 _____ - _____ 2

5 _____ - _____ 8

6 _____ - _____ 7

TURAS 7

1 _____ - _____ 2

3 _____ - _____ 8

4 _____ - _____ 7

5 _____ - _____ 6

BALL · PRIEDAI

H · ATKRINTAMOSIOS · 4

Pusfinaliai, finalas ir čempionas

PUSFINALIS

FINALAS

ČEMPIONAS

1

1

1

2

I · ATKRINTAMOSIOS · 8

Ketvirtfinaliai, pusfinaliai, finalas ir čempionas

KETVIRTFINALIAI PUSFINALIS FINALAS ČEMPIONAS

1

1

2

1

1

3

2

4

J · ATKRINTAMOSIOS · 16

Aštuntfinaliai ir ketvirtfinaliai

AŠTUNTFINALIAI

KETVIRTFINALIAI

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

J.2 · ATKRINTAMOSIOS · 16

Pusfinaliai, finalas ir čempionas

PUSFINALIS

FINALAS

ČEMPIONAS

1

1

1

2

K · TRUMPA STALO ATMINTINĖ

Naudoti rungtynių metu

PB

Įvykis	PB
Kamuolio nešėjo judėjimas per 1 arba 2 langelius	+1 PB
Visas Hand-off iki galutinio gavėjo	+1 PB
Naujasis kamuolio nešėjas juda po Hand-off	+1 papildomas PB
Trumpas arba ilgas perdavimas	+1 PB
Priverstinis Fumble, pakeičiantis kontrolę / kamuolio valdymą	+1 PB
Laisvo kamuolio perėmimas	+1 PB
Gynybinis atstatymas po kamuolio perėmimo	+1 papildomas PB

PBatk / PBDEF

Kai PB priklauso vieno trenerio puolimui, tas treneris gauna +1 PBatk, o varžovas – +1 PBDEF. Žaidėjai tame pačiame kėlinyje gali kaupti abu skaitiklius, nes kamuolio valdymas gali keistis kelis kartus.

KAMUOLIO PERĖMIMAS

TĖSTI — DEF išsaugo poziciją ir kamuolį, tampa ATK, o varžovas tampa DEF. Perėmimas skaičiuojamas kaip perėmusiojo PBatk ir varžovo PBDEF; po to tęsiasi įprasta ėjimų kaita.

GYNYBINIS ATSTATYMAS — DEF savanoriškai atsisako kamuolio valdymo, grįžtama į pradinį išdėstymą ir jis lieka DEF. Varžovas vėl tampa ATK. Abiejų PE išsaugomi, nes kėlinys tęsiasi. Perėmimas + atstatymas suteikia DEF 2 PBDEF, o ATK – 2 PBatk.

LAIKRODŽIAI

REALIOJO LAIKO LAIKRODIS — 40 minučių kiekvienam kėliniui. Jis tęsiasi net jei kamuolys nejuda, kaupiami PE ar apmąstoma veiksmų seka.

ĖJIMO LAIKRODIS — laikinas 60 s standartas veiksmų etapui. Tai taisyklė prieš laiko vilkinimą, o ne trečias taškų skaičiavimo matas. Organizatorius prieš varžybas gali nustatyti 90 arba 120 s, jei vienodai visiems.

FINAL DRIVE

- Užbaigus ėjimą, pradėtą iki 40:00, kamuolio valdytojas gali paskelbti Final Drive tik turėdamas bent 2 PE ir bent 1 Žaidėjo kortą rankoje.
- Daugiausia 20 papildomų Realiojo laiko laikrodžio minučių.
- Pirmą naują Final Drive ėjimą visada atlieka DEF.
- Laikina riba: 180 s vienam ėjimui. Fiksuoto ėjimų skaičiaus nėra; galioja bendras 20 min limitas.

REZULTATAS

2-0 / 1-0 → touchdownai · 1-1 → mažesnis PBatk · 0-0 → didesnis SD = PBDEF - PBatk.