

BALL · VERSENY

BALL

VERSENYSZABÁLYZAT

VERSENYTERVEZET · V6

TOUCHDOWN · LABDAIDŐ · VÉDEKEZÉS

VERSENYSZABÁLYZAT

Egy mérkőzés, két óra, egyetlen prioritás

Asztali szabályok, órák, labdapontok, eredmény, szervezés és ellenőrzőlapok egyetlen dokumentumban.

Mi változik, amikor a BALL versenyjátékká válik

A BALL nem képlettel helyettesíti az eredményt. Először azt kérdezi, ki szerzett több touchdownt. Csak ha az eredmény nem elég, használja a Labdaórát a támadóhatékonyság vagy a védelmi fölény megkülönböztetésére.

A Labdaóra szándékosan „megteveszthető”. A Valós idejű óra nem. Ez a feszültség másodlagos döntéseket hoz létre anélkül, hogy bármelyik játékos kisajátíthatná a verseny fizikai idejét.

1. A MÉRKŐZÉS FELÉPÍTÉSE

Két szimmetrikus félidő. Minden félidő teljes értékű lehetőség, és legfeljebb egy touchdown szerezhető benne.

ELSŐ FÉLIDŐ	40 perc rendes játékidő. A kezd ATK-ként, B DEF-ként. A DEF játssza az első kört.	SZÜNET	Legalább 10 perc. Minden EP törlődik, minden Játékoskártya visszakerül, és újra fel kell állítani a kezdőalakzatot.
MÁSODIK FÉLIDŐ	40 perc rendes játékidő. A kezdő szerepek felcserélődnek: aki ATK-ként kezdett, DEF-ként kezd, és fordítva.	FINAL DRIVE	Minden félidő legfeljebb 20 további perccel meghosszabbítható, ha teljesülnek a belépési feltételek.

TD

Egy touchdown azonnal lezárja a félidőt, akár az ATK-ként kezdő edző, akár az adott félidőben labdát szerző edző éri el. Touchdown után nem indul új sorozat.

2. LABDAPONT (PB): A STRATÉGIAI ÓRA

A PB nem másodpercet és nem mezőt mér. A labda állapotának lényeges változásait méri.

Minden szabályos akció, amely ténylegesen megváltoztatja a labda mezőjét, hordozóját vagy kontrollállapotát, 1 PB-t ad. Egyetlen akció legfeljebb 1 PB-t adhat, de egy kör több PB-t is termelhet, ha több különálló labdás akciót kapcsol össze.

ESEMÉNY	PB
A labdahordozó 1 vagy 2 mezős mozgása	+1 PB
Teljes Kézből átadás a végső fogadóig	+1 PB
Az új labdahordozó mozog a Kézből átadás után	+1 további PB
Rövid vagy hosszú passz	+1 PB
Kikényszerített Fumble, amely megváltoztatja a kontrollt/labdabirtoklást	+1 PB
Szabad labda birtokba vétele	+1 PB
Védelmi újrakezdés labdaszerzés után	+1 további PB
Akciók a labda változása nélkül	0 PB

Egy Kézből átadás nem ad PB-t a lánc minden köztes korongja után. A teljes akció a végső szabályos fogadónál ér véget, és 1 PB-t ér. Ha ezután a fogadó mozog, passzol vagy újabb Kézből átadást hajt végre, minden új akció a saját PB-jét adja.

MIÉRT ÁLLHAT MEG A LABDAÓRA?

Mert stratégiai kísértés, nem tudományos stopper. Az ATK mozdulatlanul tarthatja a labdát és PB-t takaríthat meg, de a DEF köröket kap arra, hogy területet foglaljon, útvonalakat zárjon, nyomást építsen vagy EP-költésre kényszerítsen. Aki túl sokat nézi az órát, könnyen nem nézi eléggé a táblát. Ez a feszültség szándékos.

3. PBATK és PBDEF: MINDEN PB-NEK KÉT OLDALA VAN

Minden PB egyszerre kerül bejegyzésre az összecsapás mindkét oldalán. Nincs „árva” PB.

Amikor egy PB egy edző támadásához tartozik, az edző +1 PBATK-ot, ellenfele pedig +1 PBDEF-et kap. A játékosok ugyanabban a félidőben mindkét számlálót gyűjthetik, mert a labdabirtoklás többször is gazdát cserélhet.

HELYZET	EGYIDEJŰ BEJEGYZÉS
Az ATK mozgatja vagy átadja a labdát	ATK +1 PBATK · DEF +1 PBDEF
A DEF labdát szerez és a FOLYTATÁST választja	A labdát szerző játékos ATK lesz; a labdaszerzés PB-je megnyitja támadó számlálóját: labdaszerző +1 PBATK · ellenfél +1 PBDEF.
A DEF labdát szerez és a VÉDELMI ÚJRAKEZDÉST választja	A labdaszerzés + újrakezdés 2 PB-t eredményez: DEF +2 PBDEF · ATK +2 PBATK. A DEF nem veszi fel az ATK szerepet, és visszaadja a labdabirtoklást.

A félidő végén mindkét számláló megmarad, de az eredmény dönti el, melyik értelmezés számít: aki touchdownt szerez, annak PBATK-ja kerül értékelésre; aki nem szerez, annál a PBDEF adja a védelmi olvasatot. 0-0 esetén a kettőt a Védelmi egyenleg hasonlítja össze.

4. LABDASZERZÉS: FOLYTATÁS VAGY VÉDELMI ÚJRAKEZDÉS

FOLYTATÁS — A DEF megtartja a pozíciót és a labdát, ATK lesz, az ellenfél pedig DEF. A labdaszerzés a szerző játékosnak PBATK, az ellenfélnek PBDEF; ezután a normál váltakozás folytatódik.

VÉDELMI ÚJRAKEZDÉS — A DEF önként lemond a labdabirtoklásról, visszaáll a kezdőalakzatba és DEF marad. Az ellenfél visszatér ATK szerepbe. Mindkét fél EP-je megmarad, mert a félidő folytatódik. A labdaszerzés + újrakezdés a DEF-nek 2 PBDEF-et, az ATK-nak 2 PBATK-ot ad.

A választást a labdaszerzés pillanatában kell bejelenteni, még mielőtt az új helyzetet egy következő döntés előkészítésére használnák; a döntés visszavonhatatlan.

5. A KÉT ÓRA ÉS A KÖRIDŐ

A stratégiai óra megállhat. A verseny fizikai órája nem.

PB	LABDAÓRA — PB-számláló. Csak PB-t termelő akciók léptetik.	40:00	VALÓS IDEJŰ ÓRA — féldőnként 40 perc. Akkor is fut, ha a labda nem mozdul, EP gyűlik vagy egy akciósorozatot gondolnak végig.
60 s	KÖRÓRA — ideiglenes 60 s-os szabvány az akciófázisra. Ez időhúzás elleni szabály, nem harmadik pontozási mérce. A szervező a verseny előtt 90 vagy 120 s-ot is meghatározhat, mindig egységesen.		

9. BÍRÁSKODÁS, MAGATARTÁS ÉS KÜLSŐ SEGÍTSÉG

- A köridő lejárta után nem kezdhető új akció.
- A jelzés előtt bejelentett szabályos akció befejezhető, de új akció nem nyitható.
- A fel nem használt AP automatikusan EP-vé alakul, 1 AP = 1 EP, versenyszabályi kivételként.
- Egy érdemi bírói egyeztetés megállítja az érintett órákat.

VERSENYTERVEZET · V6 ÉRTÉKELÉSI ALAP

A feloldási fázis ideiglenesen további 30 s-ot kap. Ha a játékos nem old fel minden kötelező állapotot, az ellenfél 30 s-ot kap a fennmaradó szabályos lehetőségek eldöntésére. Ha ő sem fejezi be, a bíró azonnali szabályos megoldással lezárja a fázist.

6. FINAL DRIVE: NYOMÁS A FÉLIDŐ VÉGÉN

A hosszabbítás nem semleges idő: szándékosan növeli az energiát, a számítási igényt és az elágazások számát.

- A 40:00 előtt megkezdett kör befejezése után a labdabirtokos csak akkor jelenthet Final Drive-ot, ha legalább 2 EP-je és legalább 1 Játékoskártyája van kézből.
- Legfeljebb 20 további perc Valós idejű óra.
- A Final Drive első új körét mindig a DEF játssza.
- Ideiglenes korlát: 180 s körönként. Nincs rögzített körszám; a teljes 20 perces időkorlát az irányadó.
- Minden saját kör elején az edző +1 EP-t kap.
- Touchdown: a félidő azonnal véget ér. Labdaszerzés: Folytatás/Védelmi újrakezdés alkalmazandó, a Final Drive pedig addig folytatódik, amíg van idő.
- 20:00 elérésekor nem kezdhető új kör; a már megkezdett kör a 180 s-os korlátján belül befejezhető.

Ha egy edzőnek saját köre végén nincs Játékoskártya a kezében, legfeljebb 1 korábban felhasznált kártyát visszavehet. Ha ezt megteszi, az ellenfél is visszavehet 1 kártyát a dobott lapjai közül akkor is, ha még van kártyája, közvetlenül a következő köre előtt.

7. HOGYAN DÖL EL A MÉRKŐZÉS

Nem minden döntetlen jelent ugyanazt. A BALL más kérdést tesz fel attól függően, mi történt a táblán.

EREDMÉNY	ÉRTELMEZÉS	KRITÉRIUM
2-0 / 1-0	GYŐZELEM TOUCHDOWNNAL	Az nyer, aki több touchdownt szerzett. Semmilyen PB-számítás nem fordíthatja meg ezt az eredményt.
1-1	TÁMADÓHATÉKONYSÁG	Az nyer, akinek kevesebb PBATK kellett a touchdown felépítéséhez. A számláló nem indul újra attól, hogy ugyanabban a félidőben elveszíti, majd visszaszerzi a labdát.
0-0	VÉDELMI FŐLÉNY	Az nyer, akinek nagyobb az SD = PBDEF - PBATK értéke. Ez nem üres döntetlen: azt méri, ki kényszerítette ellenfelét több labdaidő felhasználására annál, mint amennyit ő maga TD nélkül felhasznált.

1-1

Értelmezés: 1 TD 2 PB alatt 20 PB-re vetítve 10 TD-s tempónak felel meg; 1 TD 4 PB alatt 5 TD/20 PB tempónak. Ez nem azt állítja, hogy egy valós játszma pontosan ezt ismételné: absztrakció a tempók összehasonlítására anélkül, hogy több tucat egyenértékű labdabirtoklást kellene lejátszani.

0-0

- Ha az SD azonos: több védelmi labdaszerzés.
- Ha továbbra is azonos: kisebb átlagos PB a labdaszerzésig.
- Ha továbbra is azonos: nagyobb elért támadó behatolás.
- Ha továbbra is azonos: kevesebb PB kellett e behatolás eléréséhez.
- Csak az összes fenti kritérium után fennmaradó teljes azonosság jegyezhető döntetlenként olyan formátumban, amely ezt megengedi; egyenes kiesésnél a szervező által meghatározott szimmetrikus döntetlenfeloldás szükséges.

PB felhasználására kényszeríteni az ellenfelet legitim stratégia. Aki már touchdownt szerzett, megpróbálhatja sok PBATK elköltésére kényszeríteni a riválist; még ha az ellenfél 1-1-re egyenlít is, a lassabb touchdown elveszíti a döntetlenfeloldást.

8. A FORDULÓ SZERVEZÉSE

A verseny nemcsak a szabályokat, hanem a játékkörnyezetet is igyekszik kiegyenlíteni.

Egy forduló minden első félideje közös jelre indul. Egyetlen asztal sem kezdheti el önállóan a második félidőt. A második félidő új közös jelre indul, amikor az utolsó aktív első félidő — beleértve a Final Drive-ot — véget ért, és ettől a pillanattól legalább 10 perc eltelt. A korábban végzők több pihenőt kapnak.

A cél, hogy minden asztal összehasonlítható környezetben játssza az egyes félidőket: a forduló azonos szakaszában, hasonló zaj, feszültség és általános nyomás mellett.

9. BÍRÁSKODÁS, MAGATARTÁS ÉS KÜLSŐ SEGÍTSÉG

- A PB-számlálónak láthatónak kell maradnia; minden eltérést akkor kell kijavítani, amikor előfordul.
- A labda stratégiai megtartása szabályos. A valós idő játék nélküli fogyasztása, a visszaállítások késleltetése vagy a feloldások mesterséges elnyújtása időhúzás.
- Nézők, eszközök, elemzőmotorok, MI vagy BALL Academy stratégiai segítsége a mérkőzés vagy a szünet alatt nem engedélyezett.
- A telefon használható stopperként, ha a verseny ezt engedélyezi, külső segítség nélkül.
- A Folytatás/Védelmi újrakezdés döntést egyértelműen és hallhatóan kell bejelenteni.
- A szabálytalan akciót vissza kell állítani, ha az előző állapot rekonstruálható; ha nem, a bíró a legközelebbi szabályos állapotot állítja vissza anélkül, hogy előnyt teremtené a szabályszegőknek.

Ideiglenes fokozatok: figyelmeztetés → az aktuális kör elvesztése → labdabirtoklás elvesztése → mérkőzés elvesztése. A büntetés legyen arányos, dokumentált, és ismételt vagy súlyos szabálysértésekre fenntartott.

MIÉRT LÉTEZIK EZ A SZABÁLY

Feladás/kilépés: annak megakadályozására, hogy egy félidő megtagadása PB-különbséget védjen vagy manipulálja a rangsort, a munkaváltozat a feladást 0-2-es adminisztratív vereségként rögzíti. Egy befejezetlen félidő adatai kutatási célból megőrizhetők, de nem torzíthatják a versenymutatókat. Ez a szabály a verseny validálásig ideiglenes.

10. SZÜNET, FÁRADTSÁG ÉS KOGNITÍV KÖRÜLMÉNYEK

A BALL nem állítja, hogy 40 perc egyetemes biológiai határ. Az időtartam és a pihenő bizonyítékok által tájékoztatott tervezési döntések, nem fiziológiai állandók.

- A szünet nagy részében távolodj el a táblától, és válts fókuszot.
- Állj fel és mozogj könnyedén, ha a hely lehetővé teszi.
- Tarts fenn normál hidratáltságot, és legyen víz elérhető.
- Csökkentsd a zajt, ha zavaró; fül dugó használható, ha a hivatalos jelzéseket továbbra is hallod.
- A szem becsukása vagy a nyugodt légzés személyes preferencia, nem garantált előny.
- A 10 perces szünetben nem kötelező enni, aludni vagy meghatározott rituálét követni.
- Teljes mérkőzések között ideiglenesen legalább 20 perc ajánlott ugyanazon játékos következő mérkőzéséig.

ALAPOK ÉS TANULMÁNYOK

A tartós figyelem gyakran mutat idő-a-feladaton hatást, de nincs olyan egyetemes perc, amely után a koncentráció „véget ér”. A szünetekkel kapcsolatos vizsgálatok szerint a feladat megszakítása módosíthatja az éberség csökkenését, és a szünet hossza hatással van mind az azonnali regenerációra, mind a későbbi teljesítményre. A normál hidratálás szintén óvatos ajánlás: egyes kísérletekben az enyhe kiszáradás rosszabb éberséggel, munkamemóriával, nagyobb fáradtsággal vagy kedvezőtlenebb hangulattal társult.

11. VERSENYKÉSZLET · NYOMTATÁS ÉS PDF

Nincsenek fiókok, nevezések vagy nyilvános versenyek. Ez az oldal eszközkészlet fizikai verseny szervezéséhez.

A mellékletek ugyanannak a nyomtatási dokumentumnak a részei. A Nyomtatás gomb egy művelettel előállítja a teljes szabályzatot, majd az összes lapot. A letölthető PDF-ek ugyanabból a forrásból készülnek, és a BALL Szabálykönyv tördelését használják.

01	A · Mérkőzésjegyzőkönyv
03	C · Kör- és PB-ellenőrzés — Második féldő
05	E · Fordulólap
07	G · 8 játékos liga
09	I · Egyenes kiesés · 8
11	K · Gyors asztali referencia

02	B · Kör- és PB-ellenőrzés — Első féldő
04	D · Játékos összesítő lap
06	F · Összesített rangsor
08	H · Egyenes kiesés · 4
10	J · Egyenes kiesés · 16

A nyomtatás közvetlenül a BALL Szabálykönyv szerkesztési nyelvét használja. A navigáció, a vezérlők és a webes felület nem kerül nyomtatásra.

BALL · MELLÉKLETEK

A · MÉRKŐZÉSJEGYZŐKÖNYV

Az asztal fő dokumentuma

VERSENY _____ FORDULÓ _____ ASZTAL _____ DÁTUM _____

	A JÁTEKOS	B JÁTEKOS
NÉV		
ELSŐ FÉLIDŐ	ATK ☐ DEF ☐	ATK ☐ DEF ☐
MÁSODIK FÉLIDŐ	ATK ☐ DEF ☐	ATK ☐ DEF ☐

ELSŐ FÉLIDŐ

TD	PBATK A	PBDEF A	PBATK B	PBDEF B	LABDASZERZÉSEK

MÁSODIK FÉLIDŐ

TD	PBATK A	PBDEF A	PBATK B	PBDEF B	LABDASZERZÉSEK

Eredmény: _____

Győztes: _____ Kritérium: _____

A játékos · Aláírás

B játékos · Aláírás

Bíró · Aláírás

B · KÖR- ÉS PB-ELLENŐRZÉS

Első féldő · körönként egy sor

VERSENY _____ FORDULÓ _____ ASZTAL _____ DÁTUM _____

#	JÁTEKOS	SZEREP	LABDÁS AKCIÓ	PB	PBATK A	PBDEF A	PBATK B	PBDEF B	EP A VÉGÉN	MEGJEGYZÉS
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: _____ Labdaszerzések: _____

C · KÖR- ÉS PB-ELLENŐRZÉS

Második félidő · körönként egy sor

VERSENY _____ FORDULÓ _____ ASZTAL _____ DÁTUM _____

#	JÁTEKOS	SZEREP	LABDÁS AKCIÓ	PB	PBATK A	PBDEF A	PBATK B	PBDEF B	EP A VÉGÉN	MEGJEGYZÉS
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: _____ Labdaszerzések: _____

D · JÁTÉKOS ÖSSZESÍTŐ LAP

Résztevőnként egy lap

JÁTÉKOS _____ VERSENY _____

FORDULÓ	ELLENFÉL	ELSŐ FÉLIDŐ	MÁSODIK FÉLIDŐ	EREDMÉNY	PBATK	PBDEF	REC	MEGJEGYZÉS
01								
02								
03								
04								
05								
06								
07								
08								
09								
10								
11								
12								

MJ

D

TD+

PBATK

SD

GY

V

TD-

PBDEF

REC

E · FORDULÓLAP

Asztalok egyidejű ellenőrzése

VERSENY _____ FORDULÓ _____ KEZDÉS 1 _____ KEZDÉS 2 _____

ASZTAL	A JÁTEKOS	B JÁTEKOS	EREDMÉNY	GYŐZTES	KRITÉRIUM	JEGYZŐKÖNYV OK
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						

VERSENY _____ FORDULÓ _____

[illegible]

G · LIGA · 8 JÁTÉKOS

Mindenki mindenkivel

1 _____

3 _____

5 _____

7 _____

2 _____

4 _____

6 _____

8 _____

FORDULÓ 1

1 _____ - _____ 8

2 _____ - _____ 7

3 _____ - _____ 6

4 _____ - _____ 5

FORDULÓ 2

1 _____ - _____ 7

8 _____ - _____ 6

2 _____ - _____ 5

3 _____ - _____ 4

FORDULÓ 3

1 _____ - _____ 6

7 _____ - _____ 5

8 _____ - _____ 4

2 _____ - _____ 3

FORDULÓ 4

1 _____ - _____ 5

6 _____ - _____ 4

7 _____ - _____ 3

8 _____ - _____ 2

FORDULÓ 5

1 _____ - _____ 4

5 _____ - _____ 3

6 _____ - _____ 2

7 _____ - _____ 8

FORDULÓ 6

1 _____ - _____ 3

4 _____ - _____ 2

5 _____ - _____ 8

6 _____ - _____ 7

FORDULÓ 7

1 _____ - _____ 2

3 _____ - _____ 8

4 _____ - _____ 7

5 _____ - _____ 6

H · EGYENES KIESÉS · 4

Elődöntők, döntő és bajnok

ELŐDÖNTŐ

DÖNTŐ

BAJNOK

1

1

1

2

I · EGYENES KIESÉS · 8

Negyeddöntők, elődöntők, döntő és bajnok

NEGYEDDÖNTŐK

ELŐDÖNTŐ

DÖNTŐ

BAJNOK

1

1

2

1

1

3

2

4

J · EGYENES KIESÉS · 16

Nyolcaddöntők és negyeddöntők

NYOLCADDÖNTŐK

NEGYEDDÖNTŐK

1

2

3

4

5

6

7

8

1

2

3

4

J.2 · EGYENES KIESÉS · 16

Elődöntők, döntő és bajnok

ELŐDÖNTŐ

DÖNTŐ

BAJNOK

1

1

1

2

K · GYORS ASZTALI REFERENCIA

Mérkőzés közbeni használatra

PB

ESEMÉNY	PB
A labdahordozó 1 vagy 2 mezős mozgása	+1 PB
Teljes Kézből átadás a végső fogadóig	+1 PB
Az új labdahordozó mozog a Kézből átadás után	+1 további PB
Rövid vagy hosszú passz	+1 PB
Kikényszerített Fumble, amely megváltoztatja a kontrollt/labdabirtoklást	+1 PB
Szabad labda birtokba vétele	+1 PB
Védelmi újramezdés labdaszerzés után	+1 további PB

PBATK / PBDEF

Amikor egy PB egy edző támadásához tartozik, az edző +1 PBATK-ot, ellenfele pedig +1 PBDEF-et kap. A játékosok ugyanabban a félidőben mindkét számlálót gyűjthetik, mert a labdabirtoklás többször is gazdát cserélhet.

LABDASZERZÉS

FOLYTATÁS — A DEF megtartja a pozíciót és a labdát, ATK lesz, az ellenfél pedig DEF. A labdaszerzés a szerző játékosnak PBATK, az ellenfélnek PBDEF; ezután a normál váltakozás folytatódik.

VÉDELMI ÚJRAKEZDÉS — A DEF önként lemond a labdabirtoklásról, visszaáll a kezdőalakzatba és DEF marad. Az ellenfél visszatér ATK szerepbe. Mindkét fél EP-je megmarad, mert a félidő folytatódik. A labdaszerzés + újramezdés a DEF-nek 2 PBDEF-et, az ATK-nak 2 PBATK-ot ad.

ÓRÁK

VALÓS IDEJŰ ÓRA — félidőnként 40 perc. Akkor is fut, ha a labda nem mozdul, EP gyűlik vagy egy akciósorozatot gondolnak végig.

KÖRÓRA — ideiglenes 60 s-os szabvány az akciófázisra. Ez időhúzás elleni szabály, nem harmadik pontozási mérce. A szervező a verseny előtt 90 vagy 120 s-ot is meghatározhat, mindig egységesen.

FINAL DRIVE

- A 40:00 előtt megkezdett kör befejezése után a labdabirtokos csak akkor jelenthet Final Drive-ot, ha legalább 2 EP-je és legalább 1 Játékoskártyája van kézben.
- Legfeljebb 20 további perc Valós idejű óra.
- A Final Drive első új körét mindig a DEF játssza.
- Ideiglenes korlát: 180 s körönként. Nincs rögzített körszám; a teljes 20 perces időkorlát az irányadó.

EREDMÉNY

2-0 / 1-0 → touchdownok · 1-1 → alacsonyabb PBATK · 0-0
→ magasabb SD = PBDEF - PBATK.