

BALL · THI ĐẤU

BALL

LUẬT THI ĐẤU

BẢN NHÁP THI ĐẤU · V6

TOUCHDOWN · THỜI GIAN BÓNG · PHÒNG THỦ

LUẬT THI ĐẤU

Một trận đấu, hai đồng hồ, một ưu tiên

Luật tại bàn, đồng hồ, điểm bóng, kết quả, tổ chức và biểu mẫu kiểm soát trong một tài liệu.

ĐIỀU GÌ THAY ĐỔI KHI BALL BƯỚC VÀO THI ĐẤU

BALL không thay tỷ số bằng một công thức. Trước hết, BALL hỏi ai ghi nhiều touchdown hơn. Chỉ khi tỷ số chưa đủ, Đồng hồ Bóng mới được dùng để phân biệt hiệu suất tấn công hoặc mức độ áp đảo phòng thủ.

Đồng hồ Bóng có thể bị “đánh lừa” một cách có chủ đích. Đồng hồ Thực thì không. Sự căng thẳng này tạo ra các quyết định phụ mà không cho phép một người chơi chiếm dụng thời gian vật lý của cuộc thi.

1. CẤU TRÚC TRẬN ĐẤU

Hai hiệp đối xứng. Mỗi hiệp là một cơ hội hoàn chỉnh và chỉ có thể có tối đa một touchdown.

HIỆP MỘT

40 phút chính thức. A bắt đầu là ATK và B là DEF. DEF đi lượt đầu tiên.

NGHI GIỮA HIỆP

Tối thiểu 10 phút. Xóa toàn bộ PE, hoàn lại toàn bộ Thẻ Người chơi và thiết lập lại đội hình ban đầu.

HIỆP HAI

40 phút chính thức. Vai trò khởi đầu được đảo: người bắt đầu là ATK sẽ bắt đầu là DEF và ngược lại.

FINAL DRIVE

Mỗi hiệp có thể kéo dài thêm tối đa 20 phút nếu đáp ứng điều kiện kích hoạt.

TD

Một touchdown kết thúc hiệp ngay lập tức, dù do huấn luyện viên bắt đầu với ATK hay người đã giành lại bóng trong hiệp đó ghi được. Không bắt đầu một loạt chơi mới sau touchdown.

2. ĐIỂM BÓNG (PB): ĐỒNG HỒ CHIẾN LƯỢC

PB không đo giây hay ô. PB đo những thay đổi quan trọng trong trạng thái của bóng.

Mỗi hành động hợp lệ thực sự làm thay đổi ô của bóng, người giữ bóng hoặc trạng thái kiểm soát bóng sẽ cộng 1 PB. Một hành động chỉ cộng tối đa 1 PB, nhưng một lượt có thể cộng nhiều PB nếu nối tiếp nhiều hành động bóng riêng biệt.

SỰ KIỆN	PB
Người giữ bóng di chuyển 1 hoặc 2 ô	+1 PB
Hand-off hoàn chỉnh đến người nhận cuối cùng	+1 PB
Người giữ bóng mới di chuyển sau Hand-off	+1 PB bổ sung
Chuyển ngắn hoặc chuyển dài	+1 PB
Fumble cưỡng bức làm đổi kiểm soát/quyền sở hữu	+1 PB
Giành quyền kiểm soát một bóng tự do	+1 PB
Thiết lập lại phòng thủ sau khi giành bóng	+1 PB bổ sung
Hành động không làm thay đổi bóng	0 PB

Một Hand-off không cộng một PB cho từng quân trung gian trong chuỗi. Toàn bộ hành động kết thúc ở người nhận cuối cùng hợp lệ và có giá trị 1 PB. Nếu người nhận đó sau đó di chuyển, chuyển hoặc thực hiện Hand-off khác, mỗi hành động mới sẽ cộng PB riêng.

VÌ SAO ĐỒNG HỒ BÓNG CÓ THỂ DỪNG?

Vì đó là một cám dỗ chiến lược, không phải đồng hồ bấm giờ khoa học. ATK có thể giữ bóng đứng yên để tiết kiệm PB, nhưng DEF nhận thêm lượt để chiếm không gian, khóa đường, tạo áp lực hoặc buộc đối thủ tiêu PE. Người nhìn đồng hồ quá nhiều có thể nhìn bàn cờ quá ít. Sự căng thẳng này là có chủ đích.

3. PBATK VÀ PBDEF: MỖI PB CÓ HAI MẶT

Mỗi PB được ghi đồng thời từ cả hai phía của cuộc đối đầu. Không bao giờ có một PB “mồ côi”.

Khi một PB thuộc về pha tấn công của một huấn luyện viên, người đó cộng +1 PBATK và đối thủ cộng +1 PBDEF. Một người chơi có thể tích lũy cả hai bộ đếm trong cùng một hiệp vì quyền kiểm soát bóng có thể đổi nhiều lần.

TÌNH HUỐNG	GHI ĐỒNG THỜI
ATK di chuyển hoặc chuyển bóng	ATK +1 PBATK · DEF +1 PBDEF
DEF giành bóng và chọn TIẾP TỤC	Người giành bóng trở thành ATK; PB của lần giành bóng mở bộ đếm tấn công của người đó: người giành bóng +1 PBATK · đối thủ +1 PBDEF.
DEF giành bóng và chọn THIẾT LẬP LẠI PHÒNG THỦ	Giành bóng + thiết lập lại tạo ra 2 PB: DEF +2 PBDEF · ATK +2 PBATK. DEF không nhận vai ATK và trả lại quyền kiểm soát bóng.

Khi hiệp kết thúc, cả hai bộ đếm vẫn được lưu, nhưng kết quả quyết định cách đọc nào có trọng số: người ghi điểm được đánh giá bằng PBATK; người không ghi điểm đóng góp cách đọc phòng thủ PBDEF. Với 0-0, cả hai được so sánh bằng Cân bằng Phòng thủ.

4. GIÀNH LẠI BÓNG: TIẾP TỤC HOẶC THIẾT LẬP LẠI PHÒNG THỦ

TIẾP TỤC — DEF giữ nguyên vị trí và bóng, chuyển thành ATK, còn đối thủ chuyển thành DEF. Lần giành bóng được tính là PBATK của người giành bóng và PBDEF của đối thủ; sau đó lượt chơi tiếp tục bình thường.

THIẾT LẬP LẠI PHÒNG THỦ — DEF tự nguyện từ bỏ quyền kiểm soát, trở về đội hình ban đầu và vẫn là DEF. Đối thủ trở lại ATK. PE của cả hai được giữ vì hiệp vẫn tiếp tục. Giành bóng + thiết lập lại cộng 2 PBDEF cho DEF và 2 PBATK cho ATK.

Lựa chọn phải được tuyên bố ngay khi giành được bóng, trước khi dùng tình huống mới để chuẩn bị một quyết định khác, và không thể rút lại.

5. HAI ĐỒNG HỒ VÀ GIỚI HẠN LƯỢT

Đồng hồ chiến lược có thể dừng. Đồng hồ vật lý của cuộc thi thì không.

PB	ĐỒNG HỒ BÓNG — bộ đếm PB. Chỉ tăng qua các hành động tạo PB.	40:00	ĐỒNG HỒ THỰC — 40 phút mỗi hiệp. Vẫn chạy dù bóng đứng yên, PE được tích lũy hoặc người chơi đang tính một chuỗi hành động.
60 s	ĐỒNG HỒ LƯỢT — chuẩn tạm thời 60 giây cho giai đoạn hành động. Đây là quy tắc chống câu giờ, không phải thước đo điểm thứ ba. Ban tổ chức có thể công bố 90 hoặc 120 giây trước cuộc thi, miễn áp dụng đồng đều.		

9. TRỌNG TÀI, HÀNH VI VÀ HỖ TRỢ BÊN NGOÀI

- Khi hết thời gian lượt, không được bắt đầu hành động mới.
- Một hành động hợp lệ đã được tuyên bố trước tín hiệu có thể hoàn tất, nhưng không được mở hành động khác.
- PA chưa dùng tự động chuyển thành PE, 1 PA = 1 PE, như một ngoại lệ của luật thi đấu.
- Một trao đổi trọng tài có nội dung thực chất sẽ dừng các đồng hồ liên quan.

BẢN NHÁP THI ĐẤU · CƠ SỞ ĐÁNH GIÁ CHO V6

Giai đoạn hồi phục tạm thời có thêm 30 giây. Nếu người chơi chưa xử lý hết các hồi phục bắt buộc, đối thủ có 30 giây để quyết định các lựa chọn hợp lệ còn lại. Nếu vẫn chưa hoàn tất, trọng tài khép lại giai đoạn bằng một cách giải quyết hợp lệ ngay lập tức.

6. FINAL DRIVE: ÁP LỰC CUỐI HIỆP

Thời gian kéo dài không phải thời gian trung tính: nó chủ ý làm tăng năng lượng, độ tính toán và số nhánh lựa chọn.

- Sau khi hoàn tất lượt đã bắt đầu trước 40:00, người đang kiểm soát bóng chỉ có thể tuyên bố Final Drive nếu có ít nhất 2 PE và ít nhất 1 Thẻ Người chơi trên tay.
- Tối đa 20 phút Đồng hồ Thực bổ sung.
- Lượt mới đầu tiên của Final Drive luôn thuộc về DEF.
- Giới hạn tạm thời: 180 giây mỗi lượt. Không có số lượt cố định; giới hạn tổng 20 phút là yếu tố quyết định.
- Đầu mỗi lượt của mình, huấn luyện viên nhận +1 PE.
- Touchdown: hiệp kết thúc ngay. Giành bóng: áp dụng Tiếp tục/Thiết lập lại phòng thủ và Final Drive tiếp tục khi còn thời gian.
- Khi đạt 20:00, không bắt đầu lượt mới; lượt đã bắt đầu có thể hoàn tất trong giới hạn 180 giây.

Nếu cuối lượt một huấn luyện viên không còn Thẻ Người chơi nào trên tay, người đó có thể lấy lại tối đa 1 thẻ đã dùng. Nếu làm vậy, đối thủ cũng có thể lấy lại 1 thẻ từ chồng bỏ, kể cả khi vẫn còn thẻ trên tay, ngay trước lượt tiếp theo.

7. CÁCH QUYẾT ĐỊNH TRẬN ĐẤU

Không phải mọi tỷ số hòa đều mang cùng một ý nghĩa. BALL đặt một câu hỏi khác tùy theo những gì đã xảy ra trên bàn.

TỶ SỐ	CÁCH ĐỌC	TIÊU CHÍ
2-0 / 1-0	THẮNG BẰNG TOUCHDOWN	Người ghi nhiều touchdown hơn thắng. Không phép tính PB nào có thể đảo ngược kết quả này.
1-1	HIỆU SUẤT TẤN CÔNG	Người cần ít PBATK hơn để tạo touchdown của mình thắng. Bộ đếm không đặt lại khi mất rồi giành lại quyền kiểm soát bóng trong cùng hiệp.
0-0	ÁP ĐẢO PHÒNG THỦ	Người có SD = PBDEF - PBATK lớn hơn thắng. Đây không phải một tỷ số hòa rỗng; nó đo ai buộc đối thủ tiêu nhiều thời gian bóng hơn lượng chính mình đã tiêu mà không ghi TD.

1-1

Cách hiểu: 1 TD trong 2 PB tương đương nhịp 10 TD trên 20 PB; 1 TD trong 4 PB tương đương 5 TD trên 20 PB. Điều này không khẳng định một trận thật sẽ lặp đúng mẫu đó: đây là phép trừu tượng hóa để so sánh nhịp mà không phải chơi hàng chục lần kiểm soát bóng tương đương.

0-0

- Nếu SD bằng nhau: nhiều lần giành bóng phòng thủ hơn.
- Nếu vẫn bằng: PB trung bình đến lúc giành bóng thấp hơn.
- Nếu vẫn bằng: mức xâm nhập tấn công sâu hơn đã đạt được.
- Nếu vẫn bằng: ít PB hơn để đạt mức xâm nhập đó.
- Chỉ khi hoàn toàn bằng nhau sau tất cả tiêu chí trên mới có thể ghi nhận hòa trong thể thức cho phép; vòng loại trực tiếp phải dùng cách phân định đối xứng do ban tổ chức quy định.

Ép đối thủ tiêu PB là một chiến lược hợp lệ. Người đã ghi điểm có thể cố buộc đối thủ tiêu nhiều PBATK; ngay cả khi đối thủ gỡ 1-1, một touchdown chậm hơn vẫn thua ở tiêu chí phân định.

8. TỔ CHỨC VÒNG ĐẤU

Cuộc thi cố gắng cân bằng không chỉ luật, mà cả bối cảnh thi đấu.

Tất cả hiệp một trong cùng một vòng bắt đầu bằng một tín hiệu chung. Không bàn nào tự bắt đầu hiệp hai. Hiệp hai bắt đầu bằng tín hiệu chung mới sau khi hiệp một cuối cùng còn hoạt động — kể cả Final Drive — đã kết thúc và ít nhất 10 phút đã trôi qua kể từ thời điểm đó. Người kết thúc sớm được nghỉ lâu hơn.

Mục tiêu là để mọi bàn bước vào mỗi hiệp trong một môi trường tương đương: cùng thời điểm của vòng, mức tiếng ồn, căng thẳng và áp lực chung tương tự.

9. TRỌNG TÀI, HÀNH VI VÀ HỖ TRỢ BÊN NGOÀI

- Bộ đếm PB phải luôn hiển thị; mọi sai lệch được sửa ngay khi phát sinh.
- Giữ bóng có chiến lược là hợp lệ. Tiêu thời gian thực mà không chơi, trì hoãn việc đặt lại vị trí hoặc cố ý kéo dài hồi phục là câu giờ.
- Không được nhận hỗ trợ chiến lược từ khán giả, thiết bị, công cụ phân tích, AI hoặc BALL Academy trong trận hay giờ nghỉ.
- Điện thoại có thể dùng làm đồng hồ nếu cuộc thi cho phép, nhưng không được nhận hỗ trợ bên ngoài.
- Quyết định Tiếp tục/Thiết lập lại phòng thủ phải được tuyên bố rõ ràng và đủ nghe.
- Hành động trái luật được hoàn tác nếu có thể khôi phục trạng thái trước đó; nếu không, trọng tài khôi phục trạng thái hợp lệ gần nhất mà không tạo lợi thế cho người vi phạm.

Thang xử lý tạm thời: cảnh cáo → mất lượt hiện tại → mất quyền kiểm soát bóng → thua trận. Hình phạt phải tương xứng, được ghi nhận và dành cho vi phạm lặp lại hoặc nghiêm trọng.

VÌ SAO QUY TẮC NÀY TỒN TẠI

Xin thua/bỏ cuộc: để việc từ chối chơi một hiệp không thể bảo vệ chênh lệch PB hoặc thao túng bảng xếp hạng, để xuất hiện tại ghi nhận việc xin thua là thất bại hành chính 0-2. Dữ liệu từ một hiệp chưa hoàn tất có thể được giữ cho nghiên cứu nhưng không được làm sai lệch các chỉ số thi đấu. Quy tắc này vẫn được đánh dấu tạm thời cho đến khi được kiểm chứng trong thi đấu.

10. NGHỈ NGƠI, MỆT MỎI VÀ ĐIỀU KIỆN NHẬN THỨC

BALL không khẳng định 40 phút là một giới hạn sinh học phổ quát. Thời lượng và nghỉ ngơi là quyết định thiết kế dựa trên bằng chứng, không phải hằng số sinh lý.

- Rời mắt khỏi bàn và chuyển trọng tâm trong phần lớn thời gian nghỉ.
- Đứng dậy và vận động nhẹ nếu không gian cho phép.
- Duy trì đủ nước bình thường và bảo đảm có nước sẵn.
- Giảm tiếng ồn nếu gây khó chịu; nút tai được chấp nhận nếu vẫn nghe được tín hiệu chính thức.
- Nhắm mắt hoặc thở chậm là lựa chọn cá nhân, không phải lợi thế được bảo đảm.
- Không bắt buộc phải ăn, ngủ hoặc theo một nghi thức cụ thể trong 10 phút.
- Giữa hai trận hoàn chỉnh, tạm thời khuyến nghị ít nhất 20 phút trước trận tiếp theo của cùng người chơi.

CƠ SỞ VÀ NGHIÊN CỨU

Sự chú ý duy trì thường chịu hiệu ứng time-on-task, nhưng không có một mốc phút phổ quát mà từ đó sự tập trung “kết thúc”. Các nghiên cứu về nghỉ giải lao cho thấy việc ngắt nhiệm vụ có thể thay đổi mức suy giảm cảnh giác và độ dài của giờ nghỉ ảnh hưởng đến sự hồi phục tức thời cũng như hiệu suất sau đó. Duy trì đủ nước cũng là khuyến nghị thận trọng: trong một số thí nghiệm, mất nước nhẹ liên quan đến cảnh giác, trí nhớ làm việc, mệt mỏi hoặc tâm trạng kém hơn.

11. BỘ TÀI LIỆU THI ĐẤU · IN VÀ PDF

Không có tài khoản, đăng ký hay cuộc thi công khai. Trang này là bộ công cụ để tổ chức một cuộc thi trực tiếp.

Các phụ lục là một phần của cùng tài liệu in. Nút In tạo ra trong một lần toàn bộ luật, sau đó là tất cả các biểu mẫu. Các PDF tải xuống được tạo từ cùng nguồn và dùng lại bố cục của Sách Luật BALL.

01	A · Biên bản trận đấu	02	B · Kiểm soát lượt và PB — Hiệp một
03	C · Kiểm soát lượt và PB — Hiệp hai	04	D · Phiếu tích lũy người chơi
05	E · Phiếu vòng đấu	06	F · Bảng xếp hạng chung
07	G · Giải vòng tròn 8 người	08	H · Loại trực tiếp · 4
09	I · Loại trực tiếp · 8	10	J · Loại trực tiếp · 16
11	K · Tham chiếu nhanh tại bàn		

Bản in dùng trực tiếp ngữ pháp biên tập của Sách Luật BALL. Điều hướng, điều khiển và giao diện web không được in.

A · BIÊN BẢN TRẬN ĐẤU

THI ĐẦU _____ VÒNG _____ BÀN _____ NGÀY _____

	NGƯỜI CHƠI A	NGƯỜI CHƠI B
TÊN		
HIỆP MỘT	ATK ☐ DEF ☐	ATK ☐ DEF ☐
HIỆP HAI	ATK ☐ DEF ☐	ATK ☐ DEF ☐

TD	PBATK A	PBDEF A	PBATK B	PBDEF B	GIÀNH BÓNG

TD	PBATAK A	PBDEF A	PBATAK B	PBDEF B	GIÁNH BÔNG

Người thắng: _____ Tiêu chí: _____

Trọng tài · Chữ ký

B · KIỂM SOÁT LƯỢT VÀ PB

THI ĐẦU _____ VÒNG _____ BÀN _____ NGÀY _____

[illegible]

TD: _____ PBATK A: _____ PBDEF A: _____ PBATK B: _____ PBDEF B: _____ Giành bóng: _____

C · KIỂM SOÁT LƯỢT VÀ PB

TD: _____ PBATK A: _____ PBDEF A: _____ PBATK B: _____ PBDEF B: _____ Giành bóng: _____

D · PHIẾU TÍCH LŨY NGƯỜI CHƠI

Một phiếu cho mỗi người tham dự

Người chơi _____ Thi đấu _____

Vòng	Đối thủ	Hiệp một	Hiệp hai	Kết quả	PBATK	PBDEF	REC	Ghi chú
01								
02								
03								
04								
05								
06								
07								
08								
09								
10								
11								
12								

ST _____

H _____

TD+ _____

PBATK _____

SD _____

T _____

B _____

TD- _____

PBDEF _____

REC _____

E · PHIẾU VÒNG ĐẤU

THI ĐẤU _____ VÒNG _____ BẮT ĐẦU 1 _____ BẮT ĐẦU 2 _____

BÀN	NGƯỜI CHƠI A	NGƯỜI CHƠI B	KẾT QUẢ	NGƯỜI THẮNG	TIÊU CHÍ	BIÊN BẢN OK
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						

F · BẢNG XẾP HẠNG CHUNG

THI ĐẤU _____ VÒNG _____

[illegible]

BALL · PHỤ LỤC

G · VÒNG TRÒN · 8 NGƯỜI

Lịch tất cả gặp tất cả

1 _____
3 _____
5 _____
7 _____

2 _____
4 _____
6 _____
8 _____

VÒNG 1

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

VÒNG 2

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

VÒNG 3

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

VÒNG 4

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

VÒNG 5

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

VÒNG 6

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

VÒNG 7

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

BALL · PHỤ LỤC

H · LOẠI TRỰC TIẾP · 4

Bán kết, chung kết và vô địch

BÁN KẾT

CHUNG KẾT

VÔ ĐỊCH

1

1

1

2

I · LOẠI TRỰC TIẾP · 8

Tứ kết, bán kết, chung kết và vô địch

TỨ KẾT

BÁN KẾT

CHUNG KẾT

VÔ ĐỊCH

1

1

2

1

1

3

2

4

J · LOẠI TRỰC TIẾP · 16

Vòng 16 và tứ kết

VÒNG 16

TỨ KẾT

1

2

3

4

5

6

7

8

1

2

3

4

J.2 · LOẠI TRỰC TIẾP · 16

Bán kết, chung kết và vô địch

BÁN KẾT

CHUNG KẾT

VÔ ĐỊCH

1

1

1

2

K · THAM CHIẾU NHANH TẠI BÀN

Tra cứu trong trận đấu

PB

Sự kiện	PB
Người giữ bóng di chuyển 1 hoặc 2 ô	+1 PB
Hand-off hoàn chỉnh đến người nhận cuối cùng	+1 PB
Người giữ bóng mới di chuyển sau Hand-off	+1 PB bổ sung
Chuyển ngắn hoặc chuyển dài	+1 PB
Fumble cưỡng bức làm đổi kiểm soát/quyền sở hữu	+1 PB
Giành quyền kiểm soát một bóng tự do	+1 PB
Thiết lập lại phòng thủ sau khi giành bóng	+1 PB bổ sung

PBATK / PBDEF

Khi một PB thuộc về pha tấn công của một huấn luyện viên, người đó cộng +1 PBATK và đối thủ cộng +1 PBDEF. Một người chơi có thể tích lũy cả hai bộ đếm trong cùng một hiệp vì quyền kiểm soát bóng có thể đổi nhiều lần.

GIÀNH BÓNG

TIẾP TỤC — DEF giữ nguyên vị trí và bóng, chuyển thành ATK, còn đối thủ chuyển thành DEF. Lần giành bóng được tính là PBATK của người giành bóng và PBDEF của đối thủ; sau đó lượt chơi tiếp tục bình thường.

THIẾT LẬP LẠI PHÒNG THỦ — DEF tự nguyện từ bỏ quyền kiểm soát, trở về đội hình ban đầu và vẫn là DEF. Đối thủ trở lại ATK. PE của cả hai được giữ vì hiệp vẫn tiếp tục. Giành bóng + thiết lập lại cộng 2 PBDEF cho DEF và 2 PBATK cho ATK.

ĐỒNG HỒ

ĐỒNG HỒ THỰC — 40 phút mỗi hiệp. Vẫn chạy dù bóng đứng yên, PE được tích lũy hoặc người chơi đang tính một chuỗi hành động.

ĐỒNG HỒ LƯỢT — chuẩn tạm thời 60 giây cho giai đoạn hành động. Đây là quy tắc chống câu giờ, không phải thước đo điểm thứ ba. Ban tổ chức có thể công bố 90 hoặc 120 giây trước cuộc thi, miễn áp dụng đồng đều.

FINAL DRIVE

- Sau khi hoàn tất lượt đã bắt đầu trước 40:00, người đang kiểm soát bóng chỉ có thể tuyên bố Final Drive nếu có ít nhất 2 PE và ít nhất 1 Thẻ Người chơi trên tay.
- Tối đa 20 phút Đồng hồ Thực bổ sung.
- Lượt mới đầu tiên của Final Drive luôn thuộc về DEF.
- Giới hạn tạm thời: 180 giây mỗi lượt. Không có số lượt cố định; giới hạn tổng 20 phút là yếu tố quyết định.

KẾT QUẢ

2-0 / 1-0 → touchdown · 1-1 → PBATK thấp hơn · 0-0 → SD =
PBDEF - PBATK cao hơn.