

BALL · WETTKAMPF

BALL

WETTKAMPFREGELN



WETTKAMPFENTWURF · V6

TOUCHDOWN · BALLZEIT · VERTEIDIGUNG

WETTKAMPFREGLN

Ein Spiel, zwei Uhren, eine Priorität

Tischregeln, Uhren, Ballpunkte, Ergebnis, Organisation und Kontrollblätter in einem einzigen Dokument.

WAS SICH ÄNDERT, WENN BALL ZUM WETTKAMPF WIRD

BALL ersetzt den Spielstand nicht durch eine Formel. Zuerst zählt, wer mehr Touchdowns erzielt hat. Nur wenn der Spielstand nicht ausreicht, nutzt BALL die Balluhr, um offensive Effizienz oder defensive Dominanz zu unterscheiden.

Die Balluhr darf bewusst getäuscht werden. Die Echtzeituhr nicht. Diese Spannung schafft Nebenentscheidungen, ohne einem Spieler zu erlauben, sich die physische Wettkampfzeit anzueignen.

1. AUFBAU DES SPIELS

Zwei symmetrische Halbzeiten. Jede Halbzeit ist eine vollständige Gelegenheit und erlaubt höchstens einen Touchdown.

ERSTE HALBZEIT	40 reguläre Minuten. A beginnt als ATK und B als DEF. DEF führt den ersten Zug aus.	PAUSE	Mindestens 10 Minuten. Alle PE werden entfernt, alle Spielerkarten zurückgenommen und die Anfangsaufstellung wird neu aufgebaut.
ZWEITE HALBZEIT	40 reguläre Minuten. Die Startrollen werden vertauscht: Wer als ATK begann, startet als DEF und umgekehrt.	FINAL DRIVE	Jede Halbzeit kann um bis zu 20 zusätzliche Minuten verlängert werden, wenn die Zugangsvoraussetzungen erfüllt sind.

TD

Ein Touchdown beendet die Halbzeit sofort – unabhängig davon, ob ihn der Trainer erzielt, der als ATK begann, oder derjenige, der den Ball während der Halbzeit erobert hat. Nach einem Touchdown beginnt keine neue Serie.

2. BALLPUNKT (PB): DIE STRATEGISCHE UHR

PB misst weder Sekunden noch Felder. PB misst relevante Veränderungen des Ballzustands.

Jede legale Aktion, die das Feld des Balls, seinen Träger oder seinen Kontrollzustand tatsächlich verändert, zählt 1 PB. Dieselbe Aktion zählt höchstens 1 PB; ein einzelner Zug kann jedoch mehrere PB erzeugen, wenn verschiedene Ballaktionen aneinandergereiht werden.

EREIGNIS	PB
Bewegung des Ballträgers um 1 oder 2 Felder	+1 PB
Vollständiger Hand-off bis zum endgültigen Empfänger	+1 PB
Der neue Ballträger bewegt sich nach dem Hand-off	+1 zusätzlicher PB
Kurzer oder langer Pass	+1 PB
Erzwungener Fumble, der Kontrolle/Ballbesitz verändert	+1 PB
Besitz eines freien Balls übernehmen	+1 PB
Defensiver Neustart nach einer Balleroberung	+1 zusätzlicher PB
Aktionen ohne Veränderung des Balls	0 PB

Ein Hand-off zählt nicht für jede Zwischenfigur der Kette einen PB. Die vollständige Aktion endet beim letzten legalen Empfänger und ist 1 PB wert. Bewegt sich dieser Empfänger danach, passt er oder führt er einen weiteren Hand-off aus, zählt jede neue Aktion ihren eigenen PB.

WARUM DARF DIE BALLUHR STEHEN BLEIBEN?

Weil sie eine strategische Versuchung ist, keine wissenschaftliche Stoppuhr. ATK kann den Ball unbewegt halten und PB sparen, doch DEF erhält Züge, um Raum zu besetzen, Wege zu schließen, Druck aufzubauen oder den Einsatz von PE zu erzwingen. Wer zu sehr auf die Uhr schaut, kann das Brett aus den Augen verlieren. Diese Spannung ist beabsichtigt.

3. PBATK UND PBDEF: JEDER PB HAT ZWEI SEITEN

Jeder PB wird gleichzeitig aus beiden Seiten des Duells erfasst. Es gibt niemals einen verwaisten PB.

Gehört ein PB zum Angriff eines Trainers, erhält dieser Trainer +1 PBATK und sein Gegner +1 PBDEF. Spieler können in derselben Halbzeit beide Zähler sammeln, weil der Ballbesitz mehrfach wechseln kann.

SITUATION	GLEICHZEITIGE ERFASSUNG
ATK bewegt oder überträgt den Ball	ATK +1 PBATK · DEF +1 PBDEF
DEF erobert den Ball und wählt FORTSETZUNG	Der Eroberer wird ATK; der PB der Balleroberung eröffnet seine Offensivwertung: Eroberer +1 PBATK · Gegner +1 PBDEF.
DEF erobert den Ball und wählt DEFENSIVER NEUSTART	Balleroberung + Neustart ergeben 2 PB: DEF +2 PBDEF · ATK +2 PBATK. DEF übernimmt nie die ATK-Rolle und gibt den Ballbesitz zurück.

Am Ende einer Halbzeit bleiben beide Zähler gespeichert, doch das Ergebnis bestimmt, welche Lesart Gewicht hat: Wer punktet, wird über PBATK bewertet; wer nicht punktet, liefert die defensive Lesart PBDEF. Bei 0-0 werden beide über die Defensivbilanz verglichen.

4. BALLEROBERUNG: FORTSETZUNG ODER DEFENSIVER NEUSTART

FORTSETZUNG — DEF behält Stellung und Ball, wird zu ATK und der Gegner zu DEF. Die Balleroberung zählt als PBATK des Eroberers und PBDEF des Gegners; danach läuft der normale Wechsel weiter.

DEFENSIVER NEUSTART — DEF verzichtet freiwillig auf den Ballbesitz, kehrt zur Anfangsaufstellung zurück und bleibt DEF. Der Gegner wird wieder ATK. Die PE beider Spieler bleiben erhalten, weil die Halbzeit weiterläuft. Balleroberung + Neustart ergeben 2 PBDEF für DEF und 2 PBATK für ATK.

Die Wahl wird im Augenblick der Balleroberung erklärt, bevor die neue Situation für eine weitere Entscheidung genutzt wird, und ist unwiderruflich.

5. DIE ZWEI UHREN UND DAS ZUGLIMIT

Die strategische Uhr darf stehen bleiben. Die physische Wettkampfzeit nicht.

PB	BALLUHR — PB-Zähler. Sie läuft nur durch Aktionen weiter, die PB erzeugen.	40:00	ECHTZEITUHR — 40 Minuten pro Halbzeit. Sie läuft weiter, auch wenn der Ball stillsteht, PE angesammelt werden oder eine Sequenz durchdacht wird.
60 s	ZUGUHR — vorläufiger Standard von 60 s für die Aktionsphase. Sie ist eine Anti-Stalling-Regel, keine dritte Wertungsgröße. Der Organisator kann vor dem Wettkampf einheitlich 90 oder 120 s festlegen.		

9. SCHIEDSRICHTER, VERHALTEN UND EXTERNE HILFE

- Nach Ablauf des Zuges darf keine neue Aktion begonnen werden.
- Eine legale Aktion, die vor dem Signal angesagt wurde, darf beendet werden, ohne eine weitere Aktion zu eröffnen.
- Nicht verbrauchte PA werden als Wettkampfausnahme automatisch in PE umgewandelt: 1 PA = 1 PE.
- Eine wesentliche Schiedsrichterkonsultation stoppt die betroffenen Uhren.

WETTKAMPFENTWURF · BEWERTUNGSGRUNDLAGE FÜR V6

Die Auflösungsphase erhält vorläufig 30 zusätzliche Sekunden. Löst der Spieler nicht alle verpflichtenden Auflösungen, hat der Gegner 30 s, um über die verbleibenden legalen Optionen zu entscheiden. Kommt auch er nicht zum Abschluss, beendet der Schiedsrichter die Phase mit einer sofortigen legalen Auflösung.

6. FINAL DRIVE: DRUCK AM ENDE DER HALBZEIT

Die Verlängerung ist keine neutrale Zeit: Sie erhöht bewusst Energie, Berechnung und Verzweigung.

- Nach Abschluss des vor 40:00 begonnenen Zuges darf der Ballbesitzer Final Drive nur erklären, wenn er mindestens 2 PE und mindestens 1 Spielerkarte auf der Hand hat.
- Höchstens 20 zusätzliche Minuten Echtzeituhr.
- Der erste neue Zug des Final Drive gehört immer DEF.
- Vorläufiges Limit: 180 s pro Zug. Es gibt keine feste Zugzahl; maßgeblich ist das Gesamtlimit von 20 Minuten.
- Zu Beginn jedes eigenen Zuges erhält der Trainer +1 PE.
- Touchdown: sofortiges Ende der Halbzeit. Balleroberung: Fortsetzung/defensiver Neustart anwenden; Final Drive läuft weiter, solange Zeit verbleibt.
- Bei 20:00 beginnt kein neuer Zug; ein bereits begonnener darf innerhalb seines 180-s-Limits beendet werden.

Hat ein Trainer am Ende seines Zuges keine Spielerkarte auf der Hand, darf er höchstens 1 bereits verwendete Karte zurücknehmen. Tut er dies, darf auch der Gegner unmittelbar vor seinem nächsten Zug 1 Karte aus seinem Ablagestapel zurücknehmen, selbst wenn er noch Karten auf der Hand hält.

7. WIE DAS SPIEL ENTSCHIEDEN WIRD

Nicht jeder Gleichstand bedeutet dasselbe. BALL stellt je nach Geschehen auf dem Brett eine andere Frage.

SPIELST AND	LESART	KRITERIUM
2-0 / 1-0	SIEG DURCH TOUCHDOWNS	Es gewinnt, wer mehr Touchdowns erzielt hat. Keine PB-Berechnung kann dieses Ergebnis umkehren.
1-1	OFFENSIVE EFFIZIENZ	Es gewinnt, wer weniger PBATK benötigte, um seinen Touchdown aufzubauen. Der Zähler wird innerhalb dieser Halbzeit durch Verlust und Rückgewinn des Ballbesitzes nicht zurückgesetzt.
0-0	DEFENSIVE DOMINANZ	Es gewinnt, wer die höhere $SD = PBDEF - PBATK$ erreicht. Das ist kein leerer Gleichstand: Gemessen wird, wer den Gegner zu mehr Ballzeit zwang, als er selbst ohne TD verbrauchte.

1-1

Interpretation: 1 TD in 2 PB entspricht einem Tempo von 10 TD je 20 PB; 1 TD in 4 PB entspricht 5 je 20 PB. Es wird nicht behauptet, dass ein reales Spiel dieses Muster exakt wiederholt; es ist eine Abstraktion, um Tempi zu vergleichen, ohne Dutzende gleichwertige Ballbesitze auszuspielen.

0-0

- Bei gleicher SD: mehr defensive Balleroberungen.
- Bleibt Gleichstand: geringerer durchschnittlicher PB-Wert bis zur Balleroberung.
- Bleibt Gleichstand: größere erreichte offensive Tiefe.
- Bleibt Gleichstand: weniger PB bis zu dieser offensiven Tiefe.
- Nur ein exakter Gleichstand nach all diesen Kriterien darf in Formaten, die Remis zulassen, als Remis gewertet werden; im K.-o.-System ist der vom Organisator festgelegte symmetrische Tie-Break erforderlich.

PB zu erzwingen ist eine legitime Strategie. Wer bereits gepunktet hat, kann versuchen, den Gegner viel PBATK verbrauchen zu lassen; selbst wenn der Gegner zum 1-1 ausgleicht, verliert der langsamere Touchdown den Tie-Break.

8. ORGANISATION DER RUNDE

Der Wettkampf versucht nicht nur die Regeln, sondern auch den Spielkontext anzugleichen.

Alle ersten Halbzeiten einer Runde beginnen auf ein gemeinsames Signal. Kein Tisch startet die zweite Halbzeit selbstständig. Die zweite Halbzeit beginnt mit einem neuen gemeinsamen Signal, sobald die letzte aktive erste Halbzeit — einschließlich Final Drive — beendet ist und seitdem mindestens 10 Minuten vergangen sind. Wer früher fertig ist, erhält mehr Pause.

Ziel ist, dass alle Tische jede Halbzeit unter vergleichbaren Bedingungen spielen: derselbe Zeitpunkt der Runde sowie ähnliche Geräuschkulisse, Spannung und allgemeiner Druck.

9. SCHIEDSRICHTER, VERHALTEN UND EXTERNE HILFE

- Der PB-Zähler muss sichtbar bleiben; jede Abweichung wird in dem Moment korrigiert, in dem sie auftritt.
 - Den Ball strategisch zu halten ist legal. Echtzeit ohne Spiel zu verbrauchen, Rückstellungen zu verzögern oder Auflösungen künstlich zu verlängern, ist Stalling (Zeitspiel).
 - Strategische Hilfe durch Zuschauer, Geräte, Analyse-Engines, KI oder BALL Academy ist während des Spiels oder der Pause nicht erlaubt.
 - Telefone dürfen als Stoppuhr dienen, wenn der Wettkampf dies erlaubt, jedoch ohne externe Unterstützung.
 - Die Entscheidung Fortsetzung/defensiver Neustart muss klar und hörbar angesagt werden.
 - Eine illegale Aktion wird rückgängig gemacht, wenn der vorherige Zustand rekonstruiert werden kann; andernfalls stellt der Schiedsrichter den nächstliegenden legalen Zustand wieder her, ohne dem Regelverletzer einen Vorteil zu verschaffen.
-

Vorläufige Skala: Verwarnung → Verlust des laufenden Zuges → Verlust des Ballbesitzes → Verlust des Spiels. Die Sanktion muss verhältnismäßig und dokumentiert sein und wiederholten oder schweren Verstößen vorbehalten bleiben.

WARUM DIESE REGEL EXISTIERT

Aufgabe/Abbruch: Damit die Weigerung, eine Halbzeit zu spielen, keine PB-Differenzen schützen oder die Wertung manipulieren kann, wird eine Aufgabe nach dem Arbeitsvorschlag als administrative 0-2-Niederlage gewertet. Daten einer unvollständigen Halbzeit dürfen für Forschung erhalten bleiben, sollen aber die Wettkampfindizes nicht beeinflussen. Diese Regel bleibt bis zur Erprobung im Wettkampf vorläufig.

10. PAUSE, ERMÜDUNG UND KOGNITIVE BEDINGUNGEN

BALL behauptet nicht, dass 40 Minuten eine universelle biologische Grenze sind. Dauer und Pause sind evidenzinformierte Designentscheidungen, keine physiologischen Konstanten.

- Während des größten Teils der Pause Abstand vom Brett nehmen und den Aufmerksamkeitsfokus wechseln.
- Aufstehen und sich leicht bewegen, wenn der Raum es zulässt.
- Normale Flüssigkeitszufuhr aufrechterhalten und Wasser verfügbar halten.
- Störenden Lärm reduzieren; Ohrstöpsel sind zulässig, sofern offizielle Signale hörbar bleiben.
- Die Augen zu schließen oder ruhig zu atmen ist persönliche Präferenz, kein garantierter Vorteil.
- Es besteht keine Pflicht, während der 10 Minuten zu essen, zu schlafen oder einem bestimmten Ritual zu folgen.
- Zwischen vollständigen Spielen werden vorläufig mindestens 20 Minuten bis zum nächsten Spiel desselben Spielers empfohlen.

GRUNDLAGE UND STUDIEN

Anhaltende Aufmerksamkeit zeigt häufig Time-on-Task-Effekte, doch es gibt keine universelle Minute, ab der Konzentration „endet“. Studien zu Pausen zeigen, dass eine Unterbrechung der Aufgabe den Vigilanzabfall verändern kann und dass die Länge der Pause die unmittelbare Erholung und spätere Leistung beeinflusst. Normale Hydrierung ist ebenfalls eine vorsichtige Empfehlung: Leichte Dehydrierung wurde in einigen Experimenten mit schlechterer Vigilanz, Arbeitsgedächtnisleistung, stärkerer Ermüdung oder ungünstigerer Stimmung in Verbindung gebracht.

11. WETTKAMPF-KIT · DRUCK UND PDF

Es gibt keine Konten, Anmeldungen oder öffentlichen Wettkämpfe. Diese Seite ist ein Werkzeugkasten zur Organisation eines physischen Wettkampfs.

Die Anhänge gehören zum selben Druckdokument. Die Schaltfläche „Drucken“ erzeugt in einem Durchgang das vollständige Regelwerk mit allen Formularen dahinter. Die herunterladbaren PDFs stammen aus derselben Quelle und verwenden die Gestaltung des BALL-Regelwerks wieder.

01	A · Spielprotokoll	02	B · Zug- und PB-Protokoll — Erste Halbzeit
03	C · Zug- und PB-Protokoll — Zweite Halbzeit	04	D · Kumuliertes Spielerblatt
05	E · Rundenblatt	06	F · Gesamtwertung
07	G · Liga mit 8 Spielern	08	H · K.-o.-System · 4
09	I · K.-o.-System · 8	10	J · K.-o.-System · 16
11	K · Tisch-Kurzreferenz		

Der Druck verwendet direkt die editorische Grammatik des BALL-Regelwerks. Navigation, Bedienelemente und Weboberfläche werden nicht gedruckt.

BALL · ANHÄNGE

A · SPIELPROTOKOLL

Hauptdokument am Tisch

WETTKAMPF

RUNDE

TISCH

DATUM

	SPIELER A	SPIELER B
NAME		
ERSTE HALBZEIT	ATK ☐ DEF ☐	ATK ☐ DEF ☐
ZWEITE HALBZEIT	ATK ☐ DEF ☐	ATK ☐ DEF ☐

ERSTE HALBZEIT

TD	PBATK A	PBDEF A	PBATK B	PBDEF B	BALLEROBERUNGEN

ZWEITE HALBZEIT

TD	PBATK A	PBDEF A	PBATK B	PBDEF B	BALLEROBERUNGEN

Ergebnis: _____

Sieger: _____ Kriterium: _____

Spieler A · Unterschrift

Spieler B · Unterschrift

Schiedsrichter · Unterschrift

B · ZUG- UND PB-PROTOKOLL

Erste Halbzeit · eine Zeile pro Zug

WETTKAMPF _____ RUNDE _____ TISCH _____ DATUM _____

#	SPIELER	ROLLE	BALLAKTION	PB	PBATK A	PBDEF A	PBATK B	PBDEF B	PE ENDE	NOTIZEN
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: _____ Balleroberungen: _____

C · ZUG- UND PB-PROTOKOLL

Zweite Halbzeit · eine Zeile pro Zug

WETTKAMPF _____ RUNDE _____ TISCH _____ DATUM _____

#	SPIELER	ROLLE	BALLAKTION	PB	PBATK A	PBDEF A	PBATK B	PBDEF B	PE ENDE	NOTIZEN
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: _____ Balleroberungen: _____

D · KUMULIERTES SPIELERBLATT

Ein Blatt pro Teilnehmer

SPIELER _____ WETTKAMPF _____

RUNDE	GEGNER	ERSTE HALBZEIT	ZWEITE HALBZEIT	ERGEBNIS	PBATAK	PBDEF	REC	NOTIZEN
01								
02								
03								
04								
05								
06								
07								
08								
09								
10								
11								
12								

SP

U

TD+

PBATAK

SD

S

N

TD-

PBDEF

REC

BALL · ANHÄNGE

E · RUNDENBLATT

Gleichzeitige Tischkontrolle

WETTKAMPF _____ RUNDE _____ BEGINN 1 _____ BEGINN 2 _____

TISCH	SPIELER A	SPIELER B	ERGEBNIS	SIEGER	KRITERIUM	PROTOKOLL OK
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						

F · GESAMTWERTUNG

WETTKAMPF _____ RUNDE _____

[illegible]

G · LIGA · 8 SPIELER

Jeder-gegen-jeden-Spielplan

1 _____
3 _____
5 _____
7 _____

2 _____
4 _____
6 _____
8 _____

RUNDE 1

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

RUNDE 2

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

RUNDE 3

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

RUNDE 4

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

RUNDE 5

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

RUNDE 6

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

RUNDE 7

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

BALL · ANHÄNGE

H · K.-O.-SYSTEM · 4

Halbfinale, Finale und Sieger

HALBFINALE

FINALE

SIEGER

1

1

1

2

I · K.-O.-SYSTEM · 8

Viertelfinale, Halbfinale, Finale und Sieger

VIERTELFINALE

HALBFINALE

FINALE

SIEGER

1

1

2

1

1

3

2

4

J · K.-O.-SYSTEM · 16

Achtelfinale und Viertelfinale

ACHTELFINALE

VIERTELFINALE

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	

1	
2	
3	
4	

J.2 · K.-O.-SYSTEM · 16

Halbfinale, Finale und Sieger

HALBFINALE

FINALE

SIEGER

1

1

1

2

K · TISCH-KURZREFERENZ

Nachschlagen während des Spiels

PB

EREIGNIS	PB
Bewegung des Ballträgers um 1 oder 2 Felder	+1 PB
Vollständiger Hand-off bis zum endgültigen Empfänger	+1 PB
Der neue Ballträger bewegt sich nach dem Hand-off	+1 zusätzlicher PB
Kurzer oder langer Pass	+1 PB
Erzwungener Fumble, der Kontrolle/Ballbesitz verändert	+1 PB
Besitz eines freien Balls übernehmen	+1 PB
Defensiver Neustart nach einer Balleroberung	+1 zusätzlicher PB

PBATK / PBDEF

Gehört ein PB zum Angriff eines Trainers, erhält dieser Trainer +1 PBATK und sein Gegner +1 PBDEF. Spieler können in derselben Halbzeit beide Zähler sammeln, weil der Ballbesitz mehrfach wechseln kann.

BALLEROBERUNG

FORTSETZUNG — DEF behält Stellung und Ball, wird zu ATK und der Gegner zu DEF. Die Balleroberung zählt als PBATK des Eroberers und PBDEF des Gegners; danach läuft der normale Wechsel weiter.

DEFENSIVER NEUSTART — DEF verzichtet freiwillig auf den Ballbesitz, kehrt zur Anfangsaufstellung zurück und bleibt DEF. Der Gegner wird wieder ATK. Die PE beider Spieler bleiben erhalten, weil die Halbzeit weiterläuft. Balleroberung + Neustart ergeben 2 PBDEF für DEF und 2 PBATK für ATK.

UHREN

ECHTZEITUHR — 40 Minuten pro Halbzeit. Sie läuft weiter, auch wenn der Ball stillsteht, PE angesammelt werden oder eine Sequenz durchdacht wird.

ZUGUHR — vorläufiger Standard von 60 s für die Aktionsphase. Sie ist eine Anti-Stalling-Regel, keine dritte Wertungsgröße. Der Organisator kann vor dem Wettkampf einheitlich 90 oder 120 s festlegen.

FINAL DRIVE

- Nach Abschluss des vor 40:00 begonnenen Zuges darf der Ballbesitzer Final Drive nur erklären, wenn er mindestens 2 PE und mindestens 1 Spielerkarte auf der Hand hat.
- Höchstens 20 zusätzliche Minuten Echtzeituhr.
- Der erste neue Zug des Final Drive gehört immer DEF.
- Vorläufiges Limit: 180 s pro Zug. Es gibt keine feste Zugzahl; maßgeblich ist das Gesamtlimit von 20 Minuten.

ERGEBNIS

2-0 / 1-0 → Touchdowns · 1-1 → weniger PBATK · 0-0 → höhere SD = PBDEF - PBATK.