

BP	Breakpoint
FHl	Fehler
Pos%	positive ++
K%	Angriff Kill%
Blk	Block/geblockt
Auf Etl%	Aufschlageffizienz (Ass + pos. - Fhl - negativ) / N
Ann Etl%	Annahmefeffizienz (perf + pos. - Fhl - Overpasses) / N
Px	Zuspieler in x
modSO%	SO% ohne Aufschl.-Fehler
	Startposition
	Start-Zuspieler
	eingewechselt f. Spieler p
	Timeout