

SAMS Score / Handbuch LV Brandenburg

Inhaltsverzeichnis

A Vorbemerkungen

- A.1 Zu diesem Handbuch
- A.2 Systemvoraussetzungen
- A.3 Bedienung der Software

B Spielvorbereitung

- B.1 PIN
- B.2 Aufruf von SAMS Score
- B.3 Spielstand laden oder Spielstand überschreiben?
- B.4 Spielerliste erstellen
- B.5 Ergänzung von Spieldaten

C Satz-/Spielverlauf

- C.1 Startaufstellung erfassen
- C.2 Standard-Libero auswählen
- C.3 Satz starten
- C.4 Punktvergabe
- C.5 Libero-Austauschaktion und Libero-Ersetzung
- C.6 Spielunterbrechung: Wechsel
- C.7 Spielunterbrechung: Auszeit
- C.8 Proteste & Bemerkungen
- C.9 Sanktionen
- C.10 Verletzung und Ausnahmsweiser Wechsel

D Abschluss des Spielberichts bogens


- D.1 Bereinigung und Vervollständigung der Bemerkungen
- D.2 Spiel finalisieren
- D.3 Hochladen des Spielberichts auf den SAMS-Server

E Sonderfälle und Korrekturen

- E.1 Korrektur von Schiedsrichterentscheidungen
- E.2 Libero-Neubenennung
- E.3 Ausnahmsweiser Wechsel wegen Verletzung (Internationale Spielregeln Ziffer 15.7)
- E.4 Unvollständigkeit der Mannschaft (Internationale Spielregeln Ziffer 15.8)
- E.5 Rotationsfehler (Internationale Spielregeln Ziffer 7.7)
- E.6 Manuelle Änderungen wegen Fehlern von Schreibern
- E.7 Verlaufsprotokoll/Chronik

A Vorbemerkungen

A.1 Zu diesem Handbuch

- die Software SAMS Score ist in weiten Teilen selbsterklärend. Dieses Handbuch beschränkt sich daher auf einen Überblick der Menüführung und Funktionalitäten. Detailliert beschrieben werden lediglich die Sonderfälle;
- nutzen Sie ergänzend zu diesem Handbuch bitte auch das Testspiel:  [SAMS Score Testspiel](#)
- einen ausführlichen FAQ-Bereich finden Sie unter [SAMS Score/FAQ](#)

A.2 Systemvoraussetzungen

- SAMS Score ist eine browserbasierte Software; es ist keine Installation notwendig;
- für SAMS Score **verwenden Sie bitte den Internetbrowser Google Chrome**. Der kostenlose Download ist unter <https://www.google.de/chrome/> möglich;
- SAMS Score kann grundsätzlich auf jedem Laptop/Tablet genutzt werden, **das die jeweils aktuellste Browserversion unterstützt**. Zur Bedienung ist eine Maus oder ein Touchpad erforderlich bzw. empfehlenswert (bei Laptop-Nutzung);
- **TIPP:** Es wird empfohlen, das Testspiel mit dem Gerät durchzuführen, das später im Ligabetrieb auch zum Einsatz kommen soll. Dadurch kann überprüft werden, ob die Anwendung auf dem Gerät läuft.

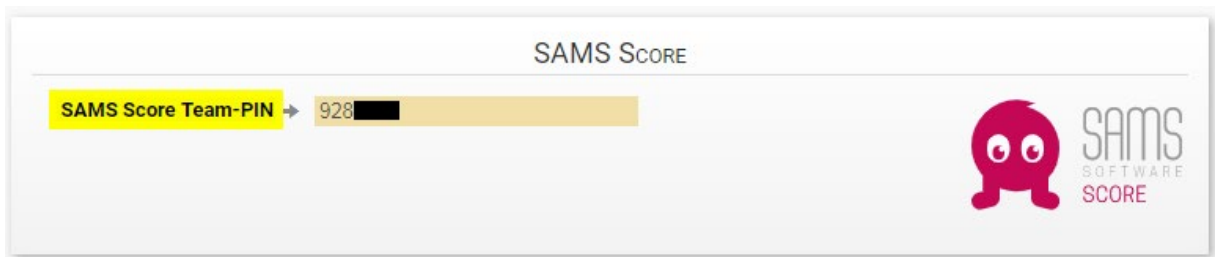
A.3 Bedienung der Software

- die Software funktioniert nach dem "[Drag and Drop](#)"-Prinzip;
- benutzen Sie bitte **NIEMALS** die Rückgängig-Funktion des Browsers, um in der Software einen Schritt rückgängig zu machen. Verwenden Sie bitte die Schaltflächen in der SAMS Score Oberfläche, insbesondere die "Annullieren/Rückgängig"-Funktion.

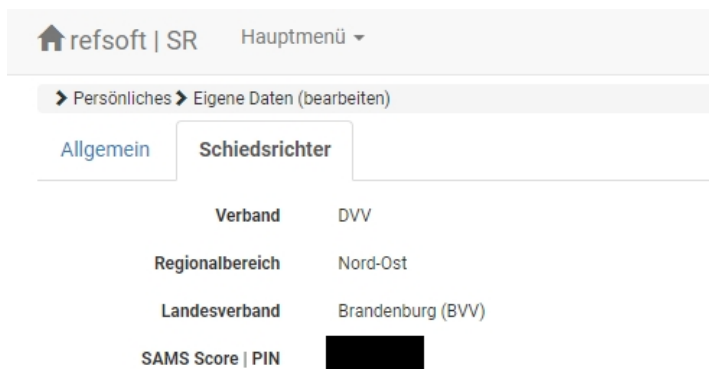
B Spielvorbereitung

B.1 PIN

- zur Authentifizierung des Spielberichts werden folgende SAMS Score-PIN benötigt:
 - „SAMS Score Team-PIN“ der beiden Mannschaften (mannschaftsgebunden);
 - PIN des 1. Schiedsrichters (personengebunden).
- die SAMS Score Team-PIN ist im SAMS-Mitgliederbereich abrufbar und nicht saisongebunden (wenn sich an der Mannschaft nichts ändert, bleibt auch die Team-PIN bestehen; eine Kontrolle zu Saisonbeginn empfiehlt sich jedoch);
- Mannschaften finden ihre „SAMS Score Team-PIN“ unter dem Menüpunkt Mannschaften | Aktionen | Stammdaten:



- angesetzte Schiedsrichter finden ihre PIN in refsoft unter dem Menüpunkt: Hauptmenü | Persönliches | Eigene Daten > Reiter „Schiedsrichter“ (**gilt NUR für angesetzte Schiedsrichter in der BBL und höher**):

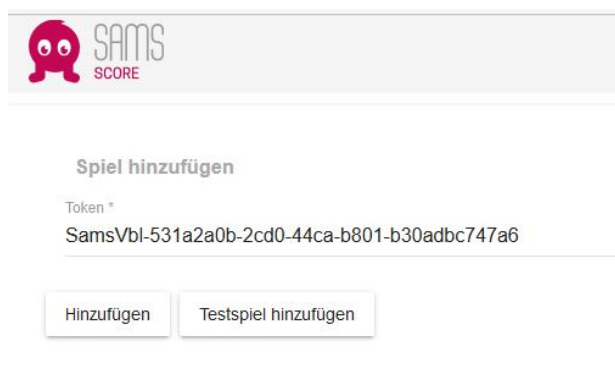


- Schiedsrichter im Rahmen von Dreierunden (die spielfreie Mannschaft) nutzt zur Bestätigung des elektronischen Spielberichts bogens die SAMS Score Team-PIN der eigenen Mannschaft:

B.2 Aufruf von SAMS Score

- melden Sie sich mit Google Chrome in Ihrem persönlichen SAMS-Mitgliederbereich an: <https://bbvv.sams-server.de/ma>
- auf der Startseite werden Ihnen die nächsten stattfindenden Spiele zum Laden in SAMS Score angeboten;

- folgenden Funktionsträgern werden die vereinseigenen Spiele zum Starten in SAMS Score angeboten: Mannschaftsverantwortlicher, ggf. zweiter Mannschaftsverantwortlicher, Trainer, Co-Trainer, Ergebnismelder;
- wenn Sie noch keinen SAMS-Zugang besitzen oder noch nicht für SAMS Score freigeschaltet worden sind, wenden Sie sich bitte an Ihren Abteilungsleiter oder den Mannschaftsverantwortlichen, der Ihnen beide Zugänge einrichten kann;
- klicken Sie beim gewünschten Spiel auf "Spiel in SAMS Score laden";
- **ACHTUNG: Die Spiele werden immer erst eine Woche vor dem jeweiligen Spieltag im SAMS-Mitgliederbereich angezeigt und können erst dann aufgerufen werden;**
- es öffnet sich ein neues Fenster;
- der Token (eine eindeutige Spiel-ID) ist vorausgefüllt mit dem Wert aus SAMS;
- klicken Sie auf "Hinzufügen":



SAMS
SCORE

Spiel hinzufügen

Token *
SamsVbl-531a2a0b-2cd0-44ca-b801-b30adb747a6

Hinzufügen Testspiel hinzufügen

- es wird die zugehörige Spielkachel geladen. **Wichtig:** Ab diesem Moment kann das Spiel offline durchgeführt werden. Entscheidend ist, dass die Spielkachel einmal in SAMS Score „geladen“ bzw. hinzugefügt wurde;
- klicken Sie auf "Anzeigen":



B Brandenburgischer Volleyball Verband
Brandenburgliga Frauen

Spielnummer: **2**
VSB offensiv Eisenhüttenstadt
vs.
SV Motor Hennigsdorf

Samstag, 7. September 2019, 11:00

1901 / Grundschule 7 (früher Gesamtschule 3)
Diesterwegring 1 , 15890, Eisenhüttenstadt

Löschen Neu laden Anzeigen 

- es öffnet sich SAMS Score mit der ersten Maske (Spielerlisten).

B.3 Spielstand laden oder Spielstand überschreiben?

- wurde das Spiel bereits zu einem frühen Zeitpunkt bereits einmal geladen, erhalten Sie nachfolgenden Dialog:

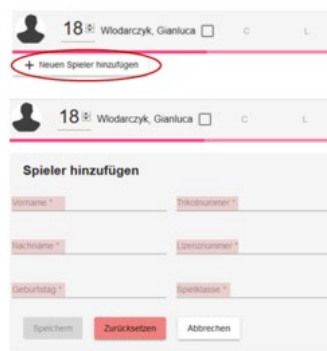
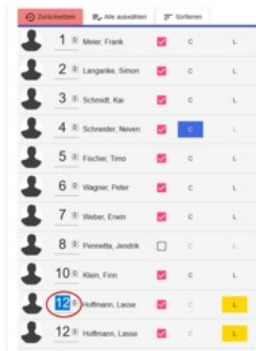
Auf dem Server liegt ein anderer Spielstand/Spielstatus vor als auf Ihrem Rechner



- klicken Sie in folgenden Fällen auf "**Mit Spielstand auf meinem Rechner fortfahren**":
 - wenn Sie das Spiel neu starten möchten. Dies dürfte bei Start eines Spiels der Regelfall sein. Ggf. ist der Spielstand auf dem Server nur durch vorheriges Testen entstanden;
 - nach Unterbrechung der Internetverbindung, d. h. wenn Sie auf Ihrem Rechner/Tablet einen aktuelleren Spielstand haben als der letzte Spielstand auf dem Server;
- klicken Sie auf "**Mit Spielstand auf Server fortfahren**", wenn Sie das Spiel vom Server fortsetzen wollen (z. B. nach Defekt und Wechsel des Rechners/Tablets oder wenn das Spiel später noch einmal an SAMS übertragen werden soll, z. B. weil die ursprüngliche Übertragung aus irgendeinem Grund nicht geklappt hat).

B.4 Spielerliste erstellen

- es werden automatisch die aktuellen Mannschaftsmeldelisten beider Teams aus SAMS geladen;
- wählen Sie aus der Mannschaftsmeldeliste diejenigen Spieler, die in dem Spiel eingesetzt werden sollen;
- ergänzen Sie Spieler (z. B. Höferspieler) und erfassen Sie die erforderlichen Angaben. Diese Spieler müssen nicht mehr unter Bemerkungen zusätzlich erfasst werden!
- insgesamt können maximal 14 Spieler ausgewählt werden;
- kontrollieren und korrigieren Sie ggf. die Trikotnummern der Spieler;
- kennzeichnen Sie den Mannschaftskapitän und den/die Liberospieler. Falls mehr als 12 Spieler im Spielberichtsbogen eingetragen sind, müssen zwei Liberos benannt werden;
- wählen Sie aus der Mannschaftsmeldeliste den Trainer aus, der am Spiel mitwirken sollen;
- **zusätzliche Personen auf der Bank (Co-Trainer, zweiter Co-Trainer, Physiotherapeut, Arzt) können manuell ergänzt werden;**
- die Mannschaften (Trainer/Kapitän) prüfen und bestätigen im Beisein des 1. Schiedsrichters ihre Spielerlisten durch Eingabe der **SAMS Score Team-PIN**. Im Testspiel lautet die PIN für beide Mannschaften "000000":



B.5 Ergänzung von Spieldaten

- klicken Sie nach Abschluss der Spielerlisten auf **"Weiter zur Spielvorbereitung"**:



- erfassen Sie die Daten des Schiedsgerichts und aktivieren Sie die Schiedsrichter;
- erfassen Sie ggf. eine abweichende Startzeit;
- klicken Sie anschließend auf **"Bestätigen"**:

➤ Bestätigen

Volleyball Bundesliga e.V.
SAMS Score Testliga

*benötigt
Zuschauerzahl
50

*benötigt
Startzeit des Spiels *
08.08.2019 09:56

<input checked="" type="checkbox"/>	1. Schiedsrichter <small>*benötigt</small>	Schweizer, Anna	
<input checked="" type="checkbox"/>	2. Schiedsrichter <small>*benötigt</small>	Pätzold, Marek	
<input type="checkbox"/>	1. Linienrichter	Meese, Luka	
<input type="checkbox"/>	2. Linienrichter	Kocakoglu, Esra	
<input checked="" type="checkbox"/>	Schreiber <small>*benötigt</small>	Meyer, Leonie Lizenznummer: 00007	Lizenzstufe: B
<input checked="" type="checkbox"/>	Schreiberassistent <small>*benötigt</small>	Müller, Kay Lizenznummer: 00008	Lizenzstufe: B

- wenn Sie keine Änderungen vornehmen möchten, klicken Sie auf **"Weiter zum Spiel"**;

- die Bestätigung kann durch den 1. Schiedsrichter (PIN) rückgängig gemacht werden, um z. B. nachträglich Änderungen an der Mannschaftsliste vorzunehmen (vor Spielbeginn):

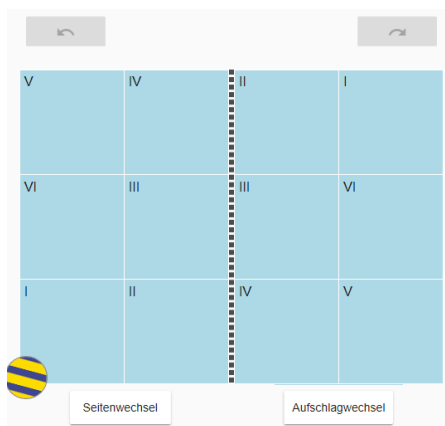


- die Erfassung der Zuschauerzahl ist fakultativ und kann auch während des Spieles bei Bedarf jederzeit vorgenommen bzw. geändert werden.

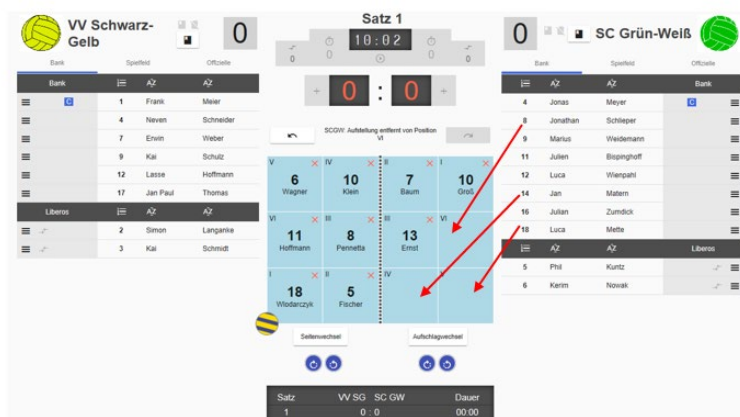
C Satz-/Spielverlauf

C.1 Startaufstellung erfassen

- tauschen Sie nach der Auslosung ggf. die Spielfeldseiten der Mannschaften und das Aufschlagrecht:

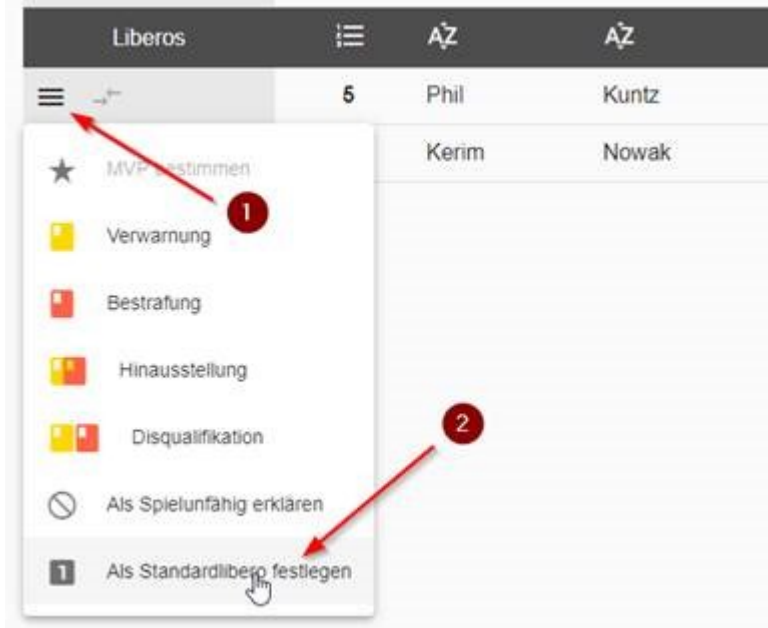


- erfassen Sie die Startaufstellungen beider Mannschaften, indem Sie die Spieler per Drag&Drop auf ihre Position im Spielfeld ziehen:

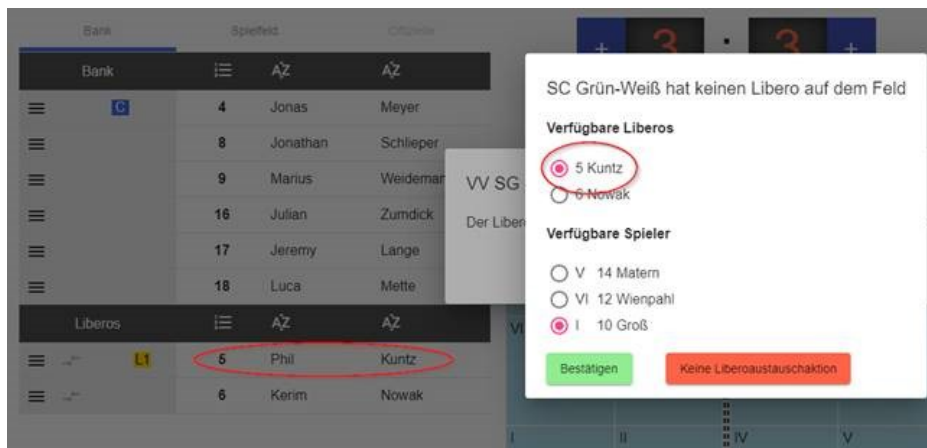


C.2 Standard-Libero auswählen

- legen Sie in beiden Teams einen „Standardlibero“ fest;



- sind diese Bedingungen erfüllt, wird der Button grün und kann vom Schreiber geklickt werden;
- die Auswahl des Standardliberos hat zur Folge, dass der jeweilige Libero bei allen Liberoaustauschaktionen vorausgewählt ist;



C.3 Satz starten

- starten Sie den Satz, indem Sie unterhalb der Uhr auf den Play-Button klicken;
- erst nach Start des Satzes sind Libero-Austauschaktionen und auch reguläre Spielerwechsel möglich:



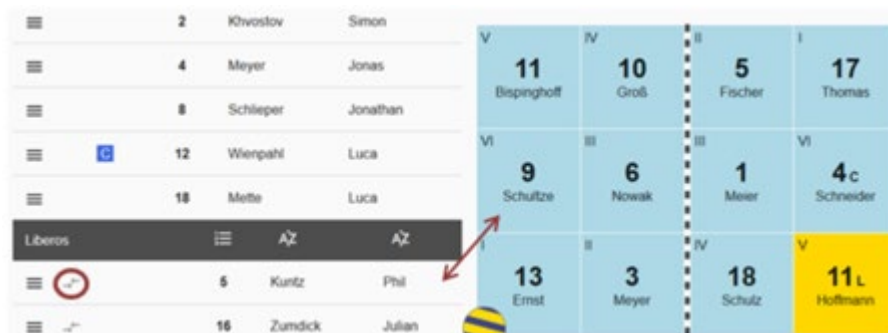
C.4 Punktvergabe

- die Punkte werden durch einfaches Anklicken des Plus-Icons neben dem Punktstand vergeben;
- irrtümlich vergebene Punkte können über „Annullieren“ rückgängig gemacht werden:



C.5 Libero-Austauschaktion und Libero-Ersetzung

- ziehen Sie mit der Drag&Drop-Funktion den Libero auf die entsprechende Position im Spielfeld. In der nebenstehenden Spielerliste werden die beiden betroffenen Spieler orange hinterlegt und der Libero auf dem Spielfeld wird neben seiner Trikotnummer mit dem Buchstaben "L" zusätzlich gekennzeichnet;
- rotiert der Libero auf die Position IV, wird er automatisch gegen den Spieler, für den er eingetauscht wurde, zurückgetauscht;
- soll der Libero vorzeitig das Spielfeld verlassen, klicken Sie in der Spielerliste bei dem Libero auf die "Wechselpfeile";
- soll der Libero durch den zweiten Libero ersetzt werden (Libero-Ersetzung) ziehen sie den zweiten Libero per Drag&Drop auf das Spielfeld;
- Sie können Liberos nur auf Hinterfeldpositionen eintauschen; ein Eintauschen auf eine Vorderposition schließt das Programm aus:



- SAMS Score unterstützt den Schreiber bei den Libero-Austauschaktionen wie folgt:
 - würde der Libero auf Position IV rotieren, erscheint ein Popup, das die Austauschaktion beschreibt. Der Schreiber bestätigt mit "OK“:



- verliert die Mannschaft das Aufschlagrecht und es ist noch kein Libero auf dem Feld, bietet SAMS Score die möglichen Libero-Austauschaktionen an. Werden also grundsätzlich die Mittelblocker durch den Libero ausgetauscht, bietet SAMS Score alle drei Rotationen, sobald der Mittelblocker das Aufschlagrecht verliert, dieses Dialogfenster an:

VV Schwarz-Gelb hat keinen Libero auf dem Feld

Verfügbare Liberos

- 2 Langanke
- 3 Schmidt

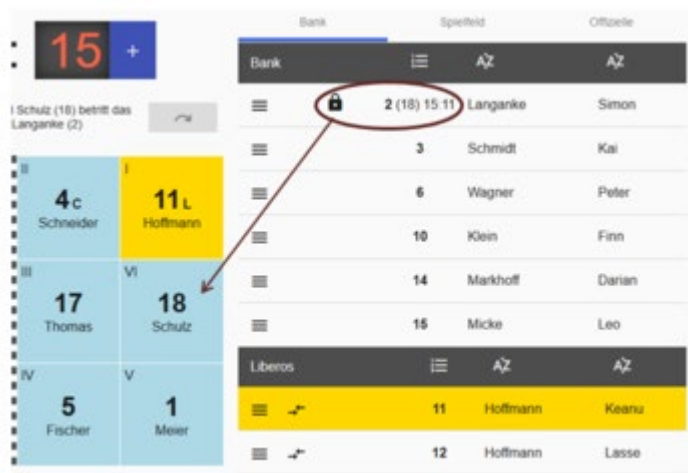
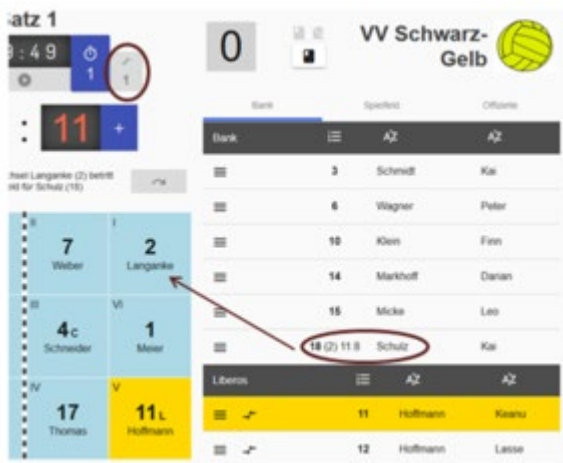
Verfügbare Spieler

- V 6 Wagner
- VI 11 Hoffmann
- I 18 Wlodarczyk

Bestätigen Keine Liberoaustauschaktion

C.6 Spielunterbrechung: Wechsel

- ziehen Sie den Spieler, der gewechselt werden soll, von der Mannschaftsbank auf die Position, auf der der Spieler gewechselt werden soll. Es werden nur Wechsel zugelassen, die regelkonform sind. Beim Rückwechsel wird Ihnen nur der entsprechend mögliche Wechselspieler angeboten;
- wiederholen Sie den Vorgang, wenn mehrere Spieler gewechselt werden sollen;
- Spieler, die nicht mehr in dem laufenden Satz eingewechselt werden können, werden mit einem Schloss-Icon gekennzeichnet;
- zur Nachverfolgung der Wechsel, wird die Trikotnummer des eingewechselten Spielers, neben der des ausgewechselten Spielers notiert;
- die Anzahl der vollzogenen Wechsel, wird im oberen Teil der SAMS Score-Anzeige automatisch dokumentiert:



C.7 Spielunterbrechung: Auszeit

- Auszeiten der Mannschaften werden durch Klick auf das Stoppuhr-Icon neben der Spielfeldanzeige erfasst;
- ist die Anzahl der regulären Auszeiten erschöpft, wird die Schaltfläche durch die Software automatisch deaktiviert;
- für die vorzeitige Beendigung einer Auszeit drücken Sie das X-Icon:



- Technische Auszeiten sind im zentralen Spielverkehr in Brandenburg nicht vorgesehen und werden deshalb nicht angeboten;

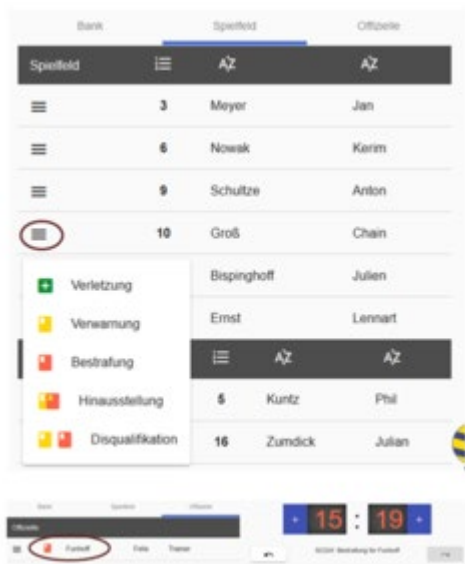
C.8 Proteste & Bemerkungen

- erfassen Sie Bemerkungen im Bemerkungsfeld;
- meldet eine Mannschaft gegen die Entscheidung des Schiedsgerichts Protest an (Regel 5.1.2.1), muss dies entsprechend im "Bemerkungsfeld" eingetragen werden;
- Ausnahmsweise Wechsel (Regel 15.7) müssen ebenfalls im Bemerkungsfeld notiert werden:



C.9 Sanktionen

- wählen Sie den zu sanktionierenden Spieler oder Offiziellen aus der Spielerliste aus und vergeben Sie über das Burger-Menü am Spieler die gewünschte Sanktion;
- die jeweilige Strafe des Spielers wird in der Mannschaftsliste vermerkt:



- bei Hinausstellungen und Disqualifikationen wird Ihnen unmittelbar ein Menü zur notwendigen Auswechslung des Spielers angeboten:

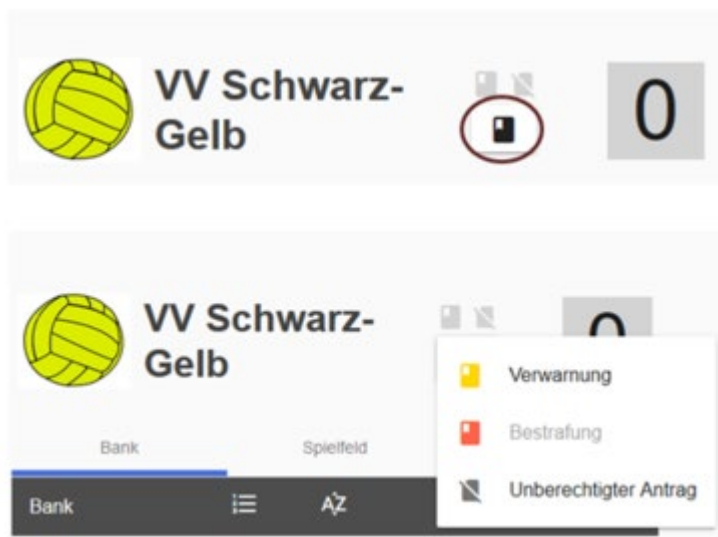
Verfügbare Spieler

- 5 Fischer
- 6 Wagner
- 7 Weber
- 18 Schulz
- 15 Micke
- 14 Markhoff

Ausgewählter Spieler:



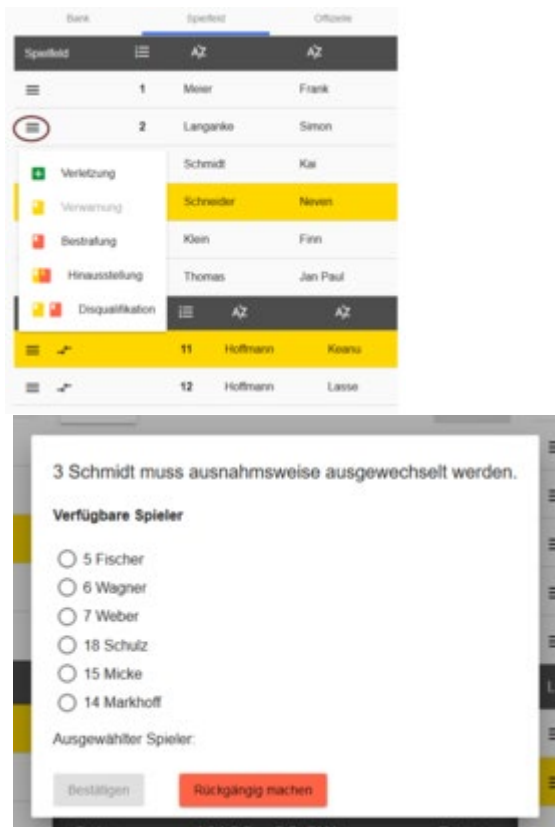
- Verzögerungssanktionen (teambezogene Sanktionen) und unberechtigte Anträge erfassen Sie bitte im Menü neben dem Mannschaftsnamen;
- das Verzögerungssanktionen-Menü ist intuitiv aufgebaut. Zunächst können Sie nur eine "Verwarnung wegen Verzögerung" oder den Vermerk eines "unberechtigten Antrags" auswählen - die "Bestrafung wegen Verzögerung" wird erst anklickbar, wenn zuvor eine "Verwarnung wegen Verzögerung" ausgesprochen wurde. Ebenso beim "unberechtigten Antrag". Sobald dieser einmal ausgewählt wurde, kann der Vermerk nicht erneut ausgewählt werden:



- bei einer Roten Karte wird automatisch ein Punkt für die gegnerische Mannschaft vergeben und das Aufschlagrecht wechselläufig. Der "technische Punkt" wird im Spielbericht automatisch ergänzt.

C.10 Verletzung und Ausnahmsweiser Wechsel

- muss ein Spieler wegen einer Verletzung ausnahmsweise gewechselt werden (z. B. nach bereits erfolgtem Rückwechsel oder wenn die Mannschaft bereits sechs reguläre Wechsel hatte), so muss der Spieler im Burger-Menü zunächst als verletzt markiert werden. **ACHTUNG: Bitte nur im Falle eines "Ausnahmsweisen Wechsels" die Schaltfläche "Verletzung" drücken, da dieser Spieler dann automatisch nicht mehr ins Spiel zurückkehren darf;**
- anschließend werden die verfügbaren Spieler für einen Ausnahmsweisen Wechsel angeboten:



D Abschluss des Spielberichts bogens

- nach Vergabe des letzten Punkts erscheint ein Dialogfenster. Bestätigen Sie den Dialog mit "OK":



D.1 Bereinigung und Vervollständigung der Bemerkungen

- prüfen und bereinigen Sie die Eintragungen unter Bemerkungen;
- trennen Sie die einzelnen Bemerkungen durch Leerzeilen;
- tragen Sie ggf. Anmerkungen des Schiedsgerichts zur Spielfeldanlage, zur Sicherheit und Ordnung etc. ein;
- die Schiedsrichter prüfen den Spielbericht nach Spielende, indem Sie sich den Spielbericht in der Bildschirmsicht anzeigen lassen:



D.2 Spiel finalisieren

- die „Unterzeichnung“ des Spielberichts erfolgt durch die Mannschaftskapitäne (Eingabe der jeweiligen Team-PIN im Beisein des 1. Schiedsrichters) und durch den 1. Schiedsrichter (Eingabe des individuellen SAMS Score PIN):



D.3 Hochladen des Spielberichts auf den SAMS-Server

- mit Abschluss des Spiels durch den 1. Schiedsrichter wird der Spielbericht automatisch auf den SAMS-Server geladen, wenn der Spielbericht online geführt wurde (bei bestehender Internet-Verbindung);
- sollte der Spielbericht offline geführt worden sein, muss der Upload zeitnah erfolgen (Internet-Verfügbarkeit notwendig)
- die ideale Lösung bei offline geführten Spielen ist es, kurz nach dem Spiel mit einem Handy einen Hotspot zu erzeugen, sodass für einen kurzen Moment eine Online-Verbindung des Rechners/Tablets besteht. Dies reicht bereits aus, um die Daten auf den Server zu übermitteln. Es werden dabei keine großen Datenmengen übertragen, sodass auch eine schwache Online-Verbindung ausreichen sollte;
- wenn die Erzeugung eines Hotspots nicht möglich ist, erfolgt die Übertragung automatisch, wenn der Rechner/Tablet wieder im WLAN ist. **TIPP:** Bitte offenes Tab/ das offene Fenster nicht schließen bis das Gerät online ist

- die Übermittlung bei offline geführten Spielen muss zeitnah nach dem Ende des Spieltags erfolgen; um die Übertragung sicherzustellen, müssen die drei Spiele online nacheinander noch einmal aktiviert werden (auf die Kachel „Spiel anzeigen“ beim jeweiligen Spiel klicken)

E Sonderfälle und Korrekturen

E.1 Korrektur von Schiedsrichterentscheidungen

- korrigiert der Schiedsrichter seine Entscheidung, nachdem Sie diese bereits in SAMS Score erfasst haben, können Sie diese über die Funktion „Annullieren“ rückgängig machen:



E.2 Ausnahmsweiser Wechsel wegen Verletzung (Internationale Spielregeln Ziffer 15.7)

- siehe Verletzung und Ausnahmsweiser Wechsel in Abschnitt C.9

E.3 Libero-Neubenennung

- die Libero-Neubenennung wird dann als Option angeboten, wenn kein spielfähiger Libero mehr verfügbar ist (entweder für spielunfähig erklärt oder aufgrund einer Verletzung);

1. Libero wird für „spielunfähig erklärt“:

- diese Option besteht nur, wenn sich der Libero zu dem Zeitpunkt der Neubenennung nicht auf dem Spielfeld befindet;
- befindet er sich auf dem Spielfeld, muss er zunächst gegen seinen Tauschspieler oder den zweiten Libero getauscht werden;

Zurück zur Spielvorbereitung

Satz 1
11:16

Bank

Bank	AZ	AZ
	6	Peter Wagner
	7	Erwin Weber
	9	Kai Schulz
	14	Mohammed Karaöz
	17	Jan Paul Thomas
	18	Gianluca Włodarczyk
Liberos		
	4	Neven Schneider
	5	Timo Fischer

SCGW: Aufstellung Zumdick (16) auf Position V

V	IV	III	II	I
3c Schmidt	8 Pennetta		4c Meyer	9 Weidemann
VI	10 Klein	11 Hoffmann	10 Groß	12 Wienpahl
I	12 Hoffmann	15 Micke	8 Schlieper	16 Zumdick

Seitenwechsel Aufschlagwechsel

Zurück zur Spielvorbereitung

Satz 1
11:20

Bank

Bank	AZ	AZ
	6	Peter Wagner
	7	Erwin Weber
	9	Kai Schulz
	14	Mohammed Karaöz
	17	Jan Paul Thomas
	18	Gianluca Włodarczyk
Liberos		
★ MVP bestimmen	Neven	Schneider
⚠ Verwarnung	Timo	Fischer
🚫 Bestrafung		
🚫 Hinausstellung		
🚫 Disqualifikation		
🔄 Als Spielunfähig erklären		

SCGW: Aufstellung Zumdick (16) auf Position V

V	IV	III	II	I
3c Schmidt	8 Pennetta		4c Meyer	9 Weidemann
VI	10 Klein	11 Hoffmann	10 Groß	12 Wienpahl
I	12 Hoffmann	15 Micke	8 Schlieper	16 Zumdick

Seitenwechsel Aufschlagwechsel

- wurden beide Liberos für spielunfähig erklärt, wird die Funktion „Neuen Libero bestimmen“ eingeblendet, und es kann ein Spieler, der sich zum Zeitpunkt der Neubenennung nicht auf dem Spielfeld befindet, als Libero neubenannt werden:

Zurück zur Spielvorbereitung

Satz 1

11 : 2 8

0 : 0

VVSG: Libero Fischer (5) ist Spielunfähig

V	3 _c Schmidt	IV	8 Pennetta	II	4 _c Meyer	I	9 Weidemann
VI	10 Klein	III	11 Hoffmann	III	10 Groß	VI	12 Wienpahl
I	12 Hoffmann	II	15 Micke	IV	8 Schlieper	V	16 Zumdick

Satz	VV SG	SC GW	Dauer
1		0 : 0	00:00

Bank

Bank	AZ	AZ
6	Peter	Wagner
7	Erwin	Weber
9	Kai	Schulz
14	Mohammed	Karaöz
17	Jan Paul	Thomas
18	Gianluca	Włodarczyk

Liberos

Liberos	AZ	AZ
4	Neven	Schneider
5	Timo	Fischer

Neuen Libero bestimmen

2. Libero „wird Spielunfähig“ (verletzt sich):

- diese Option steht nur zur Verfügung, wenn sich der Libero auf dem Spielfeld befindet:

Zurück zur Spielvorbereitung

Satz 1

11 : 3 3

0 : 0

VVSG: Libero Fischer (5) betritt das Spielfeld für Klein (10)

V	3 _c Schmidt	IV	8 Pennetta	II	4 _c Meyer	I	9 Weidemann
VI	5 _L Fischer	III	11 Hoffmann	III	10 Groß	VI	12 Wienpahl
I	12 Hoffmann	II	15 Micke	IV	8 Schlieper	V	16 Zumdick

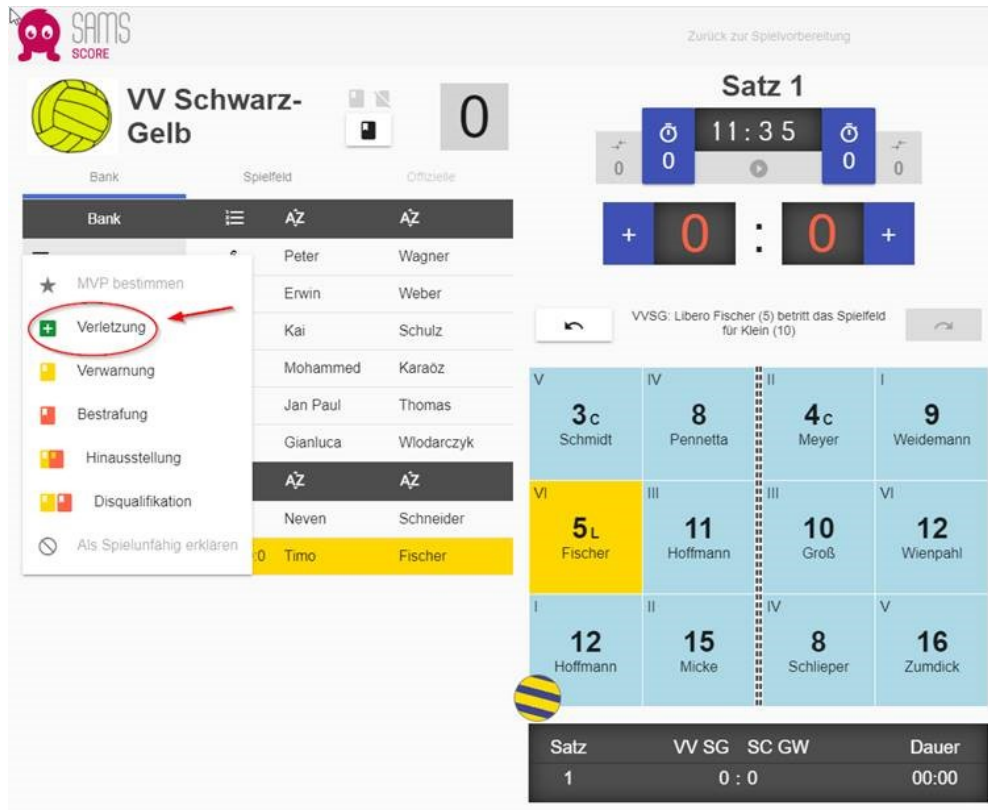
Satz	VV SG	SC GW	Dauer
1		0 : 0	00:00

Bank

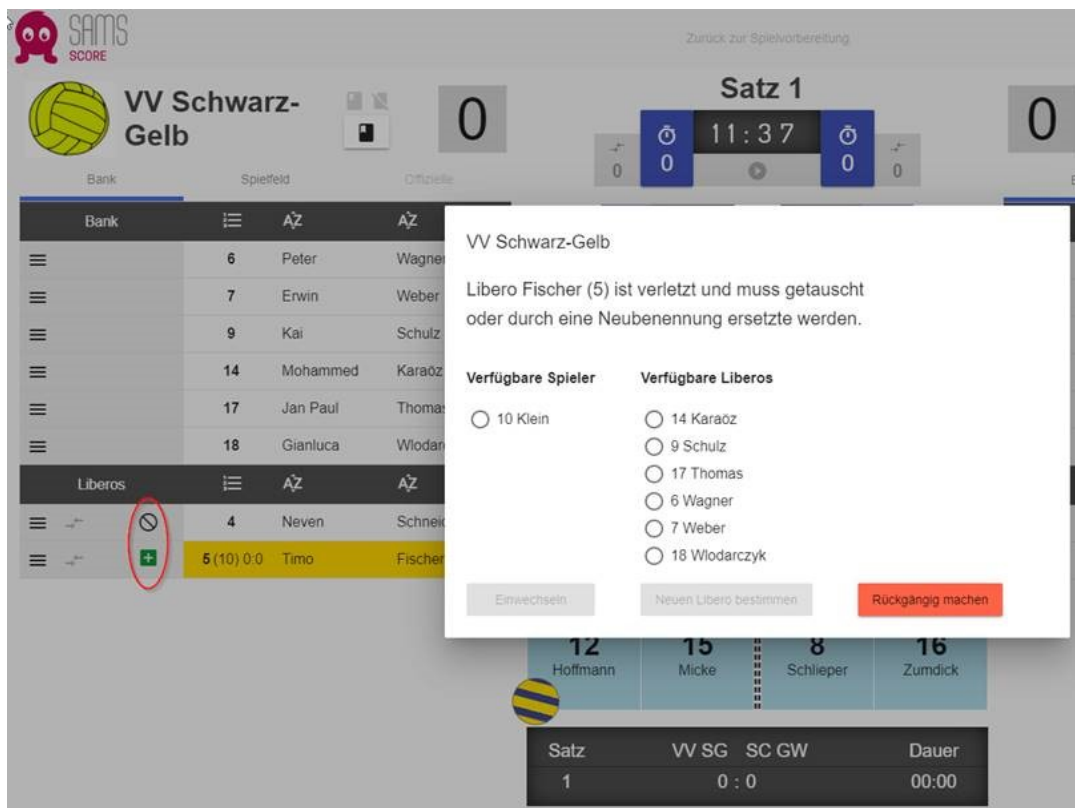
Bank	AZ	AZ
6	Peter	Wagner
7	Erwin	Weber
9	Kai	Schulz
14	Mohammed	Karaöz
17	Jan Paul	Thomas
18	Gianluca	Włodarczyk

Liberos

Liberos	AZ	AZ
4	Neven	Schneider
5 (10) 0:0	Timo	Fischer

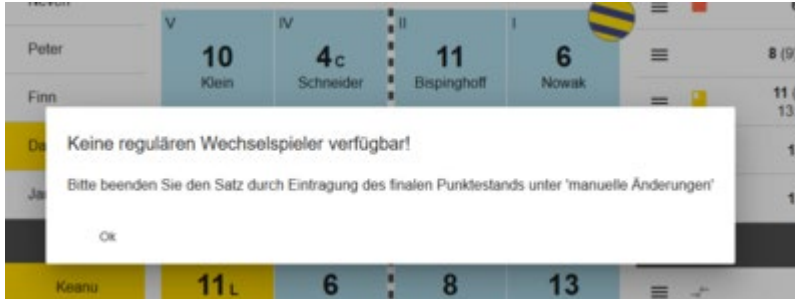


- ist der letzte spielfähige Libero von der Verletzung betroffen, kann dieser entweder gegen seinen Tauschspieler getauscht werden oder es kann unmittelbar die Neubenennung eines Liberos vorgenommen werden; beide Optionen werden dem Schreiber in diesem Fall angeboten:



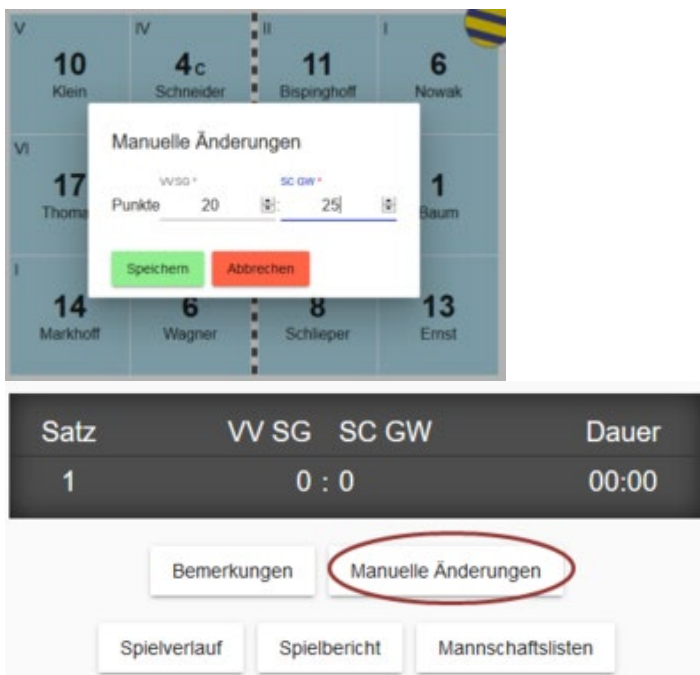
E.4 Unvollständigkeit der Mannschaft (Internationale Spielregeln Ziffer 15.8)

- kann eine Mannschaft nach einer Hinausstellung/Disqualifikation keinen regulären Wechsel mehr durchführen, ist die Mannschaft unvollständig und der Satz wird automatisch vorzeitig beendet:



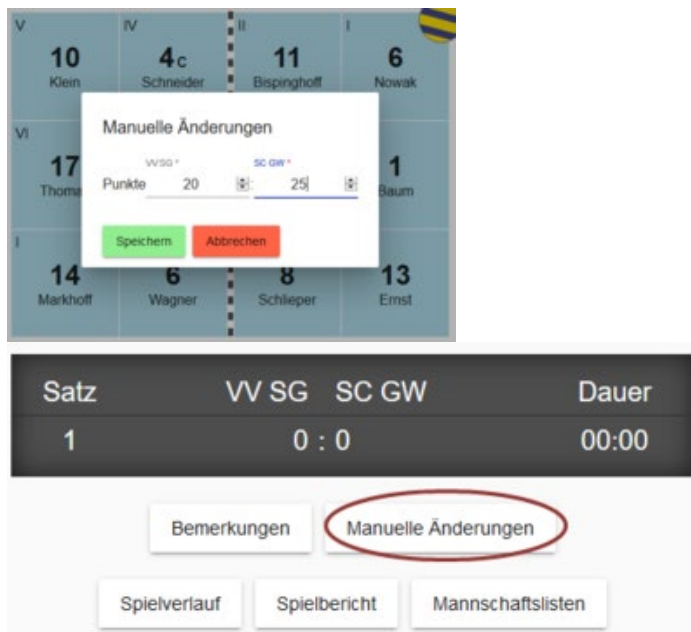
E.5 Rotationsfehler (Internationale Spielregeln Ziffer 7.7)

- werden einer Mannschaft aufgrund eines Rotationsfehlers erspielte Punkte abgezogen, korrigieren Sie den Punktestand über den Aufrufpunkt "Manuelle Änderungen". Nutzen Sie in **KEINEM** Fall die Funktion "rückgängig machen":



E.6 Manuelle Änderungen wegen Fehlern von Schreibern

- über den Aufrufpunkt "Manuelle Änderungen" können folgende Fehler korrigiert werden:



E.7 Verlaufsprotokoll / Chronik

- der Spielverlauf und sämtliche manuellen Änderungen werden durch die Software protokolliert und können durch Klick auf „Spielverlauf“ angezeigt werden:

