

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 Satz starten
- C.3 Punktvergabe
- C.4 Libero-Austauschaktion und Libero-Ersetzung
- C.5 Spielunterbrechung: Wechsel
- C.6 Spielunterbrechung: Auszeit
- C.7 Proteste & Bemerkungen
- C.8 Sanktionen
- C.9 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 Ausnahmsweiser Wechsel wegen Verletzung (Internationale Spielregeln Ziffer 15.7)
- E.3 Unvollständigkeit der Mannschaft (Internationale Spielregeln Ziffer 15.8)
- E.4 Rotationsfehler (Internationale Spielregeln Ziffer 7.7)
- E.5 Manuelle Änderungen wegen Fehlern von Schreibern
- E.6 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.

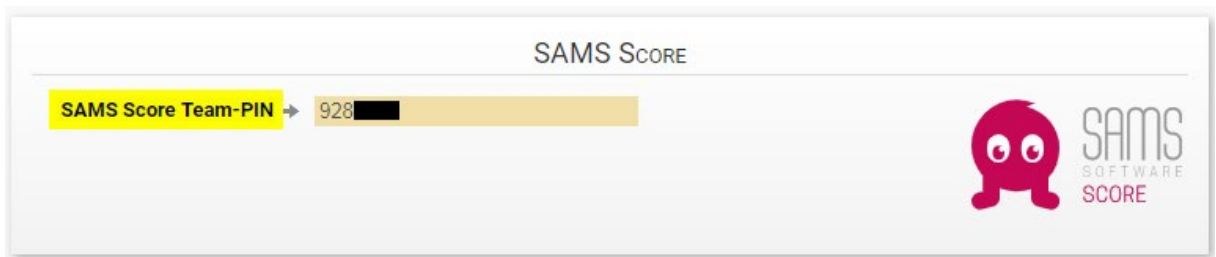
A.3 Bedienung der Software

- 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.

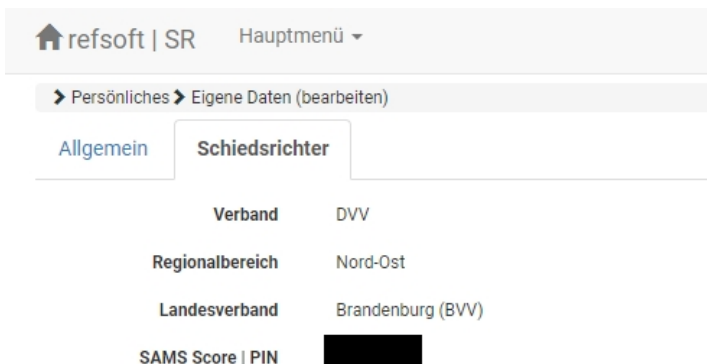
B Spielvorbereitung

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 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:



- Schiedsrichter finden ihre PIN in refsoft unter dem Menüpunkt: Hauptmenü | Persönliches | Eigene Daten > Reiter „Schiedsrichter“:



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, 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";
- es öffnet sich ein neues Fenster;
- der Token (eine eindeutige Spiel-ID) ist vorausgefüllt mit dem Wert aus SAMS;
- klicken Sie auf "Hinzufügen":



The screenshot shows the SAMS Score logo at the top left. Below it, the heading "Spiel hinzufügen" is displayed. A text input field labeled "Token *" contains the value "SamsVbl-531a2a0b-2cd0-44ca-b801-b30adb747a6". At the bottom of the form, there are two buttons: "Hinzufügen" and "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":



The screenshot shows a game card for the Brandenburgischer Volleyball Verband Brandenburgliga Frauen. The match is between VSB offensiv Eisenhüttenstadt and SV Motor Hennigsdorf, with match number 2. The date and time are Saturday, 7. September 2019, 11:00. The location is 1901 / Grundschule 7 (früher Gesamtschule 3), Diesterwegring 1, 15890, Eisenhüttenstadt. At the bottom, there are buttons for "Löschen", "Neu laden", "Anzeigen", and a notification bell icon.

- 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

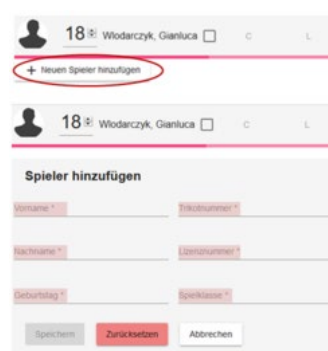
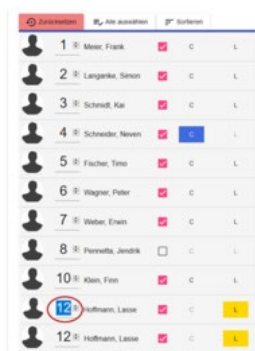


The dialog box contains two buttons. The left button is green and says "Mit Spielstand auf meinem Rechner fortfahren. Außer mir ist kein anderer Schreiber aktiv." The right button is blue and says "Mit Spielstand auf dem Server fortfahren. Ich bin ein Supporter oder Ersatzrechner."

- 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).

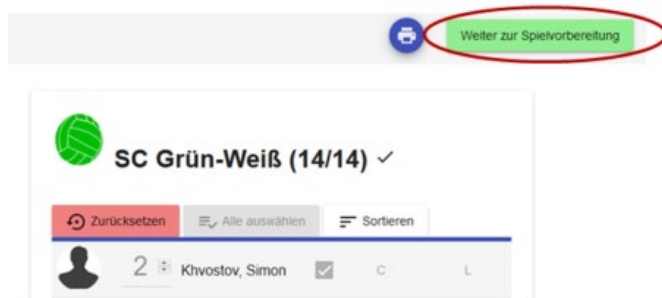
B.4 Spielerliste erstellen

- es werden automatisch die aktuellen Mannschaftsmeldeliste 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"**:

The screenshot shows a form for 'Volleyball Bundesliga e.V. SAMS Score Testliga'. It includes a green 'Bestätigen' button at the top right. The form contains the following fields:

- *benötigt Zuschauerzahl: 50
- *benötigt Startzeit des Spiels *: 08.08.2019 09:56

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

- 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):

The screenshot shows a form for 'SAMS Score Testliga' with the following fields:

- Zuschauerzahl
- Startzeit des Spiels *: 15.09.2017 13:37

Below the form, there is a red button labeled 'Bestätigung rückgängig machen' with a red 'X' icon. Above this button, there is a yellow box labeled 'Schiedsrichter PIN *' containing six dots, which is circled in red.

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

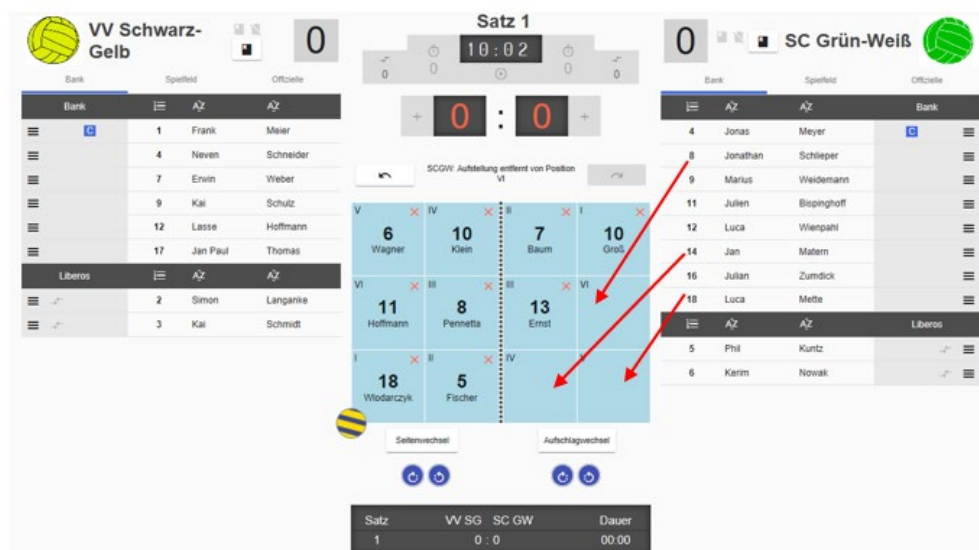
C Satz-/Spielverlauf

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 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:



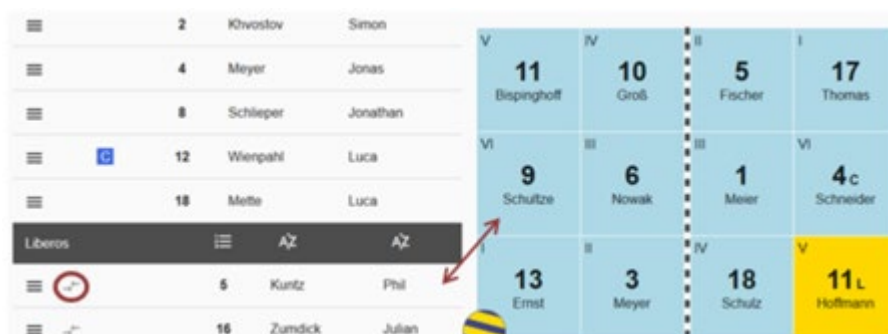
C.3 Punktvergabe

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



C.4 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

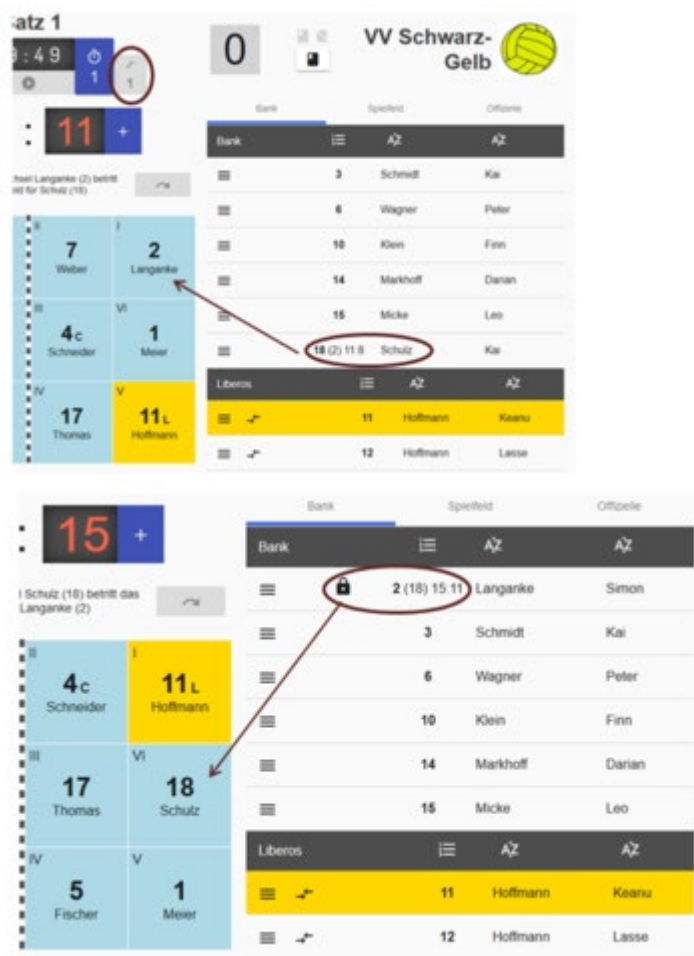
Verfügbare Spieler

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

C.5 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.6 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

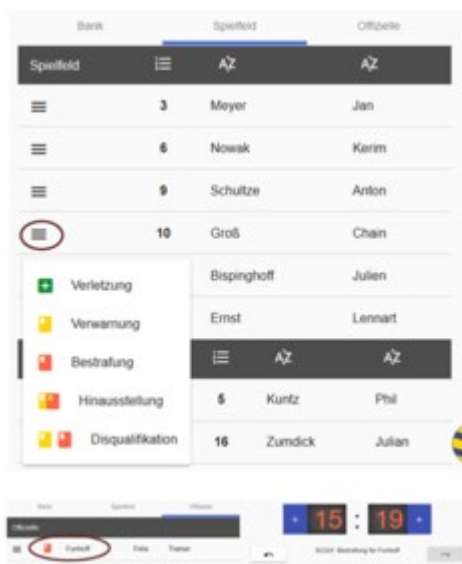
C.7 Proteste & Bemerkungen

- 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.8 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:



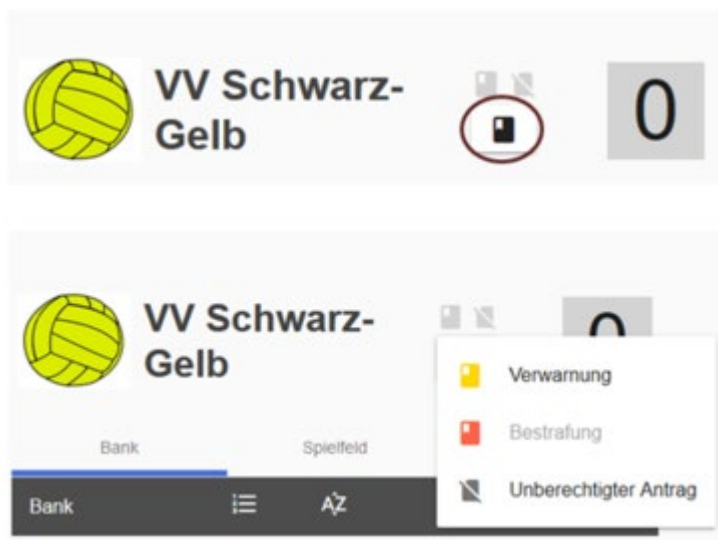
- bei Hinausstellungen und Disqualifikationen wird Ihnen unmittelbar ein Menü zur notwendigen Auswechslung des Spielers angeboten:

Verfügbare Spieler

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

Ausgewählter Spieler:

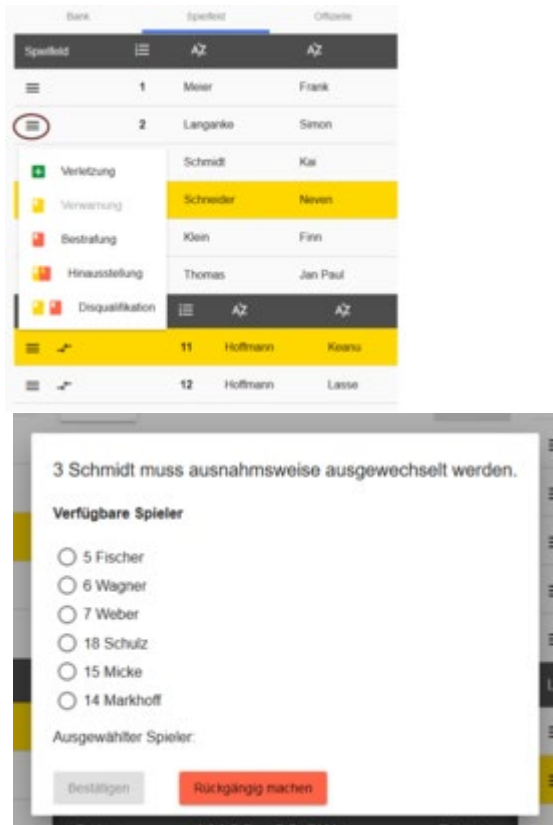
- Verzögerungssanktionen (teambezogene Sanktionen) und unberechtigte Anträge erfassen Sie bitte im Menü neben dem Mannschaftsnamen;
- das Verzögerungssanktionen-Menü ist intuitiv aufgebaut. Zunächst können Sie nur eine "Verwarnung wegen Verzögerung" oder den Vermerk eines "unberechtigten Antrags" auswählen - 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 wechselt gegebenenfalls. Der "technische Punkt" wird im Spielbericht automatisch ergänzt.

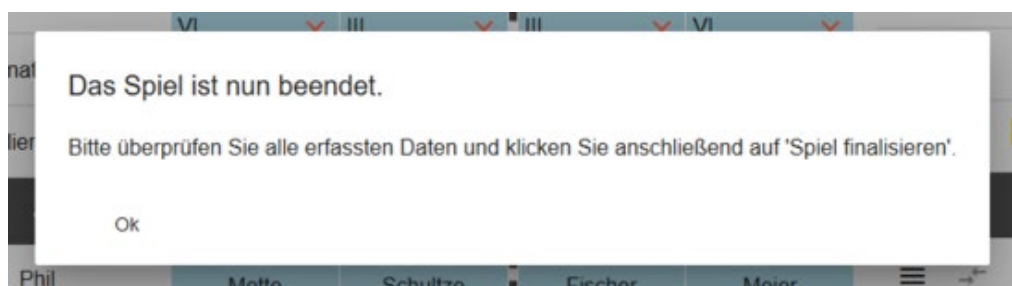
C.9 Verletzung und Ausnahmsweiser Wechsel

- 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 offenen 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

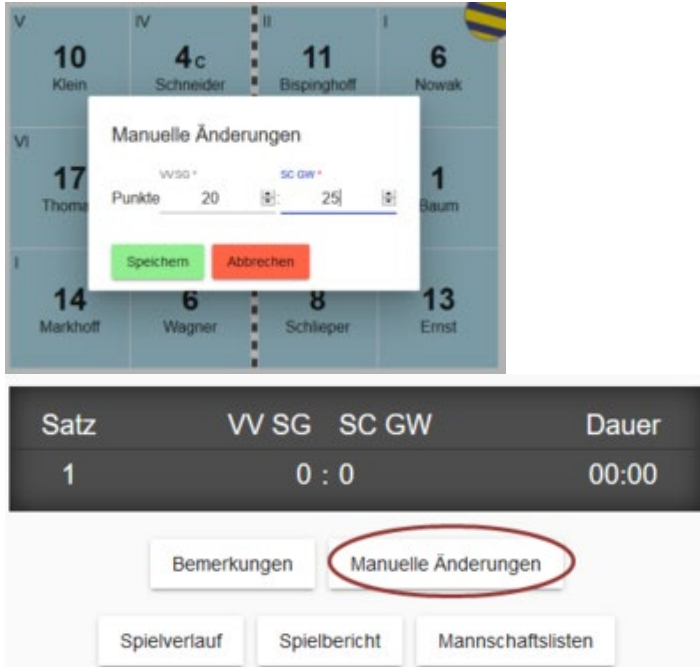
E.3 Unvollständigkeit der Mannschaft (Internationale Spielregeln Ziffer 15.8)

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



E.4 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":

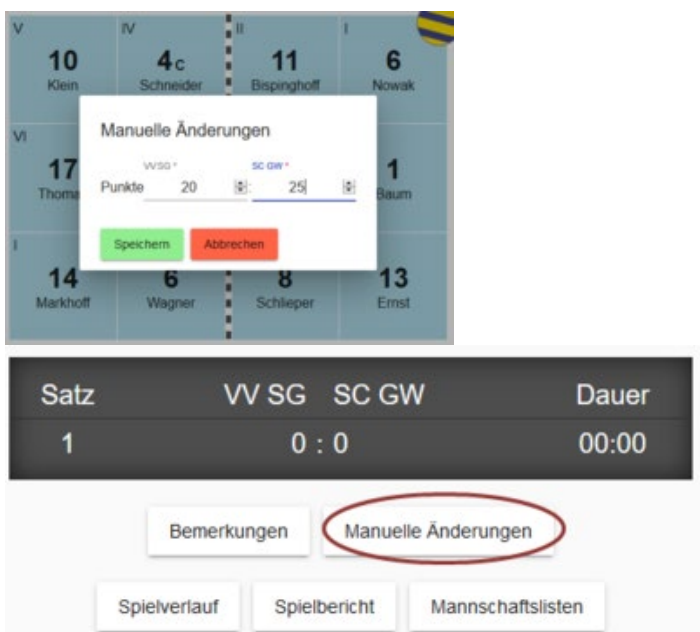


The image shows a tennis match interface. At the top, a grid displays player names and scores: V (10 Klein), IV (4c Schneider), II (11 Bispinghoff), I (6 Nowak), VI (17 Thoma), and I (1 Baum). A dialog box titled 'Manuelle Änderungen' is open, showing 'Punkte' with values 20 and 25, and buttons 'Speichern' and 'Abbrechen'. Below the grid is a table with columns 'Satz', 'VV SG', 'SC GW', and 'Dauer'. The first row shows '1', '0 : 0', and '00:00'. Below the table are buttons for 'Bemerkungen', 'Manuelle Änderungen' (circled in red), 'Spielverlauf', 'Spielbericht', and 'Mannschaftslisten'.

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

E.5 Manuelle Änderungen wegen Fehlern von Schreibern

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



This image is identical to the one above, showing the same tennis match interface with the 'Manuelle Änderungen' dialog box and the 'Manuelle Änderungen' button circled in red.

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

E.6 Verlaufsprotokoll / Chronik

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

