

## Inhalt

<b>A Vorbemerkungen</b> .....	2
<b>A.1 Zu diesem Handbuch</b> .....	2
<b>A.2 Systemvoraussetzungen</b> .....	2
<b>A.3 Bedienung der Software</b> .....	2
<b>B Spielvorbereitung</b> .....	2
<b>B.1 Team-PIN</b> .....	2
<b>B.2 Aufruf von SAMS Score</b> .....	3
<b>B.3 Spielstand laden oder Spielstand überschreiben?</b> .....	4
<b>B.4 Spielerliste erstellen</b> .....	4
<b>B.5 Ergänzung von Spieldaten</b> .....	5
<b>C Satz-/Spielverlauf</b> .....	6
<b>C.1 Startaufstellung erfassen</b> .....	6
<b>C.2 Satz starten</b> .....	7
<b>C.3 Punktvergabe</b> .....	7
<b>C.4 Libero-Austauschaktion und Libero-Ersetzung</b> .....	7
<b>C.5 Spielunterbrechung: Wechsel</b> .....	8
<b>C.6 Spielunterbrechung: Auszeit</b> .....	8
<b>C.7 Proteste &amp; Bemerkungen</b> .....	9
<b>C.8 Verzögerungen und Sanktionen</b> .....	9
<b>C.9 Verletzung und ausnahmsweiser Wechsel</b> .....	10
<b>D Abschluss des Spielberichts bogens</b> .....	11
<b>D.1 Bereinigung und Vervollständigung der Bemerkungen</b> .....	11
<b>D.2 Spiel finalisieren</b> .....	12
<b>D.3 Hochladen des Spielberichts auf den SAMS-Server</b> .....	12
<b>E Sonderfälle und Korrekturen</b> .....	12
<b>E.1 Korrektur von Schiedsrichterentscheidungen</b> .....	12
<b>E.2 Ausnahmsweiser Wechsel wegen Verletzung (Internationale Spielregeln Ziffer 15.7)</b> .....	13
<b>E.3 Libero-Neubenennung</b> .....	13
<b>E.4 Unvollständigkeit der Mannschaft (Internationale Spielregeln Ziffer 15.8)</b> .....	16
<b>E.5 Rotationsfehler (Internationale Spielregeln Ziffer 7.7)</b> .....	16
<b>E.6 Manuelle Änderungen wegen Fehlern von Schreibern</b> .....	17
<b>E.7 Verlaufsprotokoll / Chronik</b> .....	17

# 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](#)
- 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.

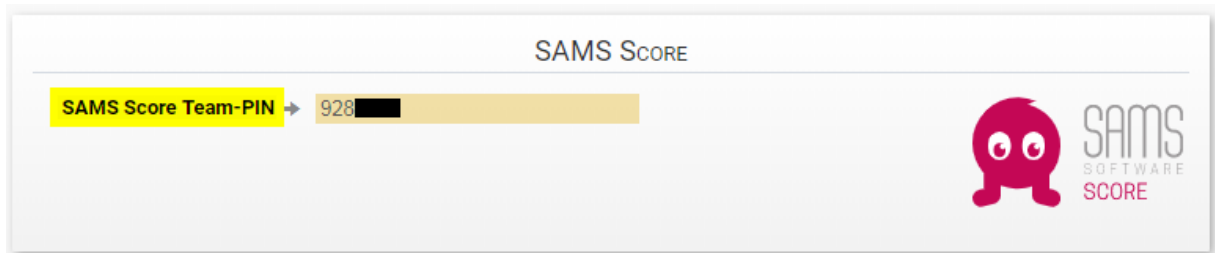
## A.3 Bedienung der Software

- 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 Team-PIN

- Zur Authentifizierung des Spielberichts werden folgende SAMS Score-PIN benötigt:
  - „SAMS Score Team-PIN“ der beiden Mannschaften (mannschaftsgebunden);
  - „SAMS Score Team-PIN“ der Mannschaft welche das Schiedsgericht stellt.
- 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:



## B.2 Aufruf von SAMS Score

- Melden Sie sich mit Google Chrome in Ihrem persönlichen SAMS-Mitgliederbereich an: <https://vvb.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 ab dann aufgerufen werden. Da Spielberechtigungen bis Freitag 16 Uhr erteilt werden können sollten die Spiele erst danach in SAMS Score geladen werden.**
- Es öffnet sich ein neues Fenster
- Der Token (eine eindeutige Spiel-ID) ist vorausgefüllt mit dem Wert aus SAMS
- Klicken Sie auf "Hinzufügen":

The image shows a screenshot of the SAMS Score interface for adding a game. At the top left is the SAMS Score logo. Below it, the heading "Spiel hinzufügen" is displayed. There is a text input field labeled "Token \*" containing the value "SamsVbl-531a2a0b-2cd0-44ca-b801-b30adbc747a6". Below the input field 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"
- Es öffnet sich SAMS Score mit der ersten Maske (Spielerlisten).

### B.3 Spielstand laden oder Spielstand überschreiben?

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

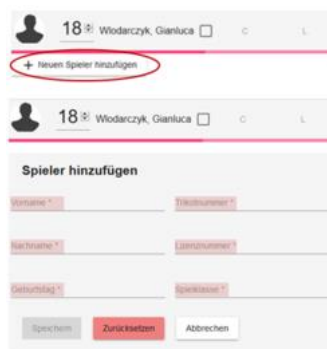
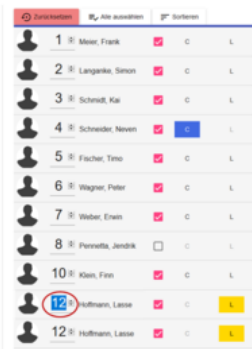
Auf dem Server liegt ein anderer Spielstand/Spielstatus vor als auf Ihrem Rechner



- 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 funktioniert hat).

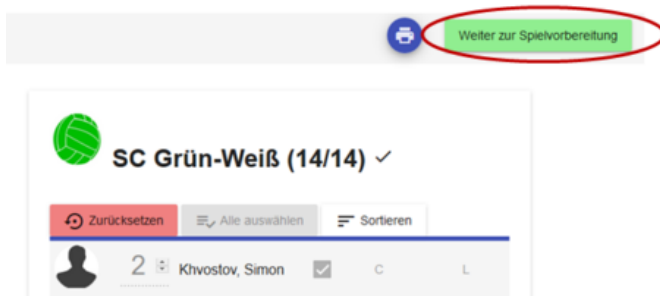
### B.4 Spielerliste erstellen

- 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. Höher spielen) und erfassen Sie die erforderlichen Angaben. Diese Spieler müssen nicht mehr zusätzlich unter Bemerkungen erfasst werden!
- Insgesamt können maximal 12 Spieler ausgewählt werden
- Kontrollieren und korrigieren Sie ggf. die Trikotnummern der Spieler
- Kennzeichnen Sie den Mannschaftskapitän und den/die Liberospieler
- **Zusätzliche Personen auf der Bank (Trainer, Co-Trainer, zweiter Co-Trainer, Physiotherapeut, Arzt) können, falls in der Mannschaftsliste nicht vorhanden, 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"**:

Status	Rolle	Name	Lizenzstufe	Aktion
<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):

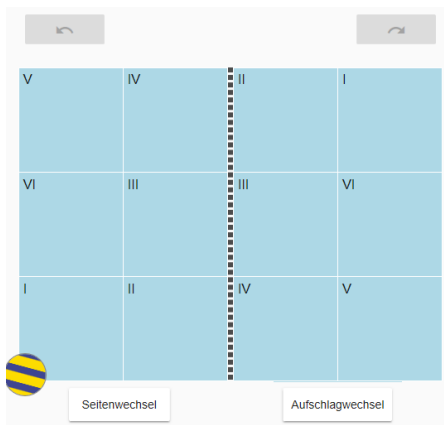


- Die Erfassung der Zuschauerzahl ist fakultativ und kann auch während des Spieles bei Bedarf jederzeit vorgenommen bzw. geändert werden.

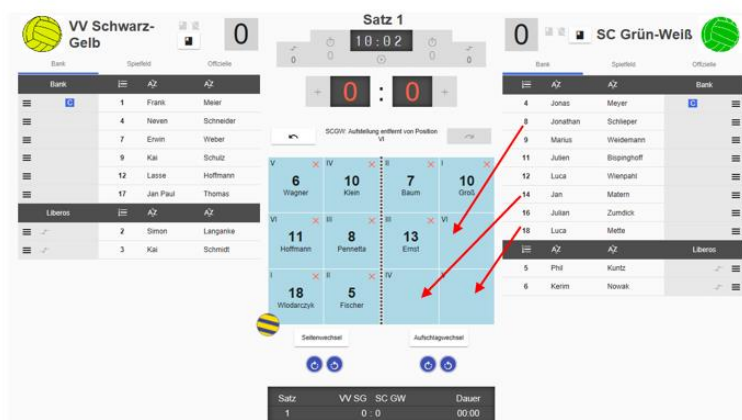
## C Satz-/Spielverlauf

### C.1 Startaufstellung erfassen

- Tauschen Sie nach der Auslosung ggf. die Spielfeldseiten der Mannschaften und das Aufschlagsrecht:

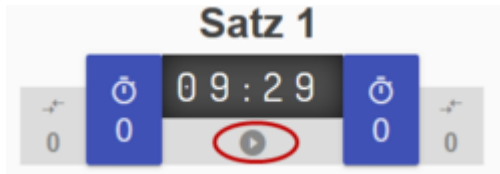


- Erfassen Sie die Startaufstellungen beider Mannschaften, indem Sie die Spieler per Drag&Drop auf ihre Position im Spielfeld ziehen:



## 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 oder andere Aktionen 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:

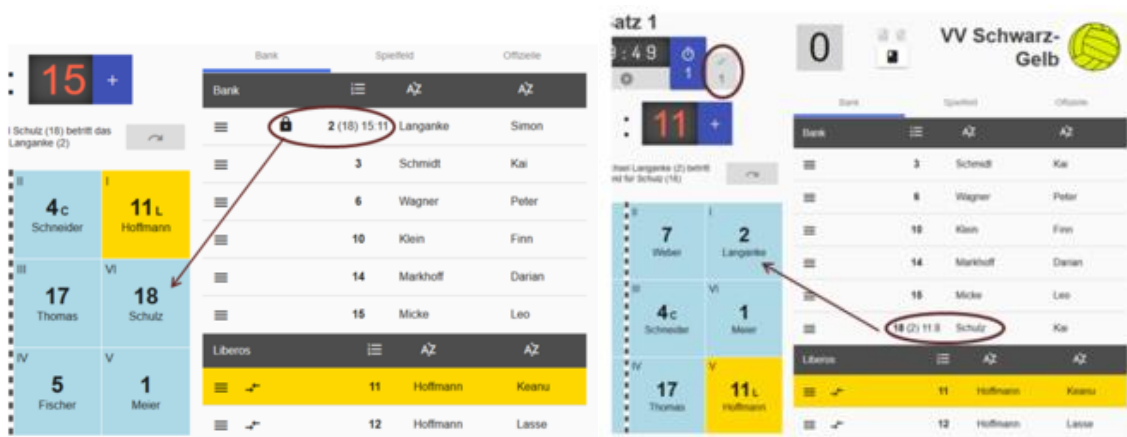


- SAMS Score unterstützt den Schreiber bei dem Libero-Rücktausch indem folgender Popup auftaucht, wenn der Libero auf Position IV rotieren würde. Der Schreiber bestätigt mit "OK“:



## 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 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 nicht vorgesehen und werden deshalb nicht angeboten

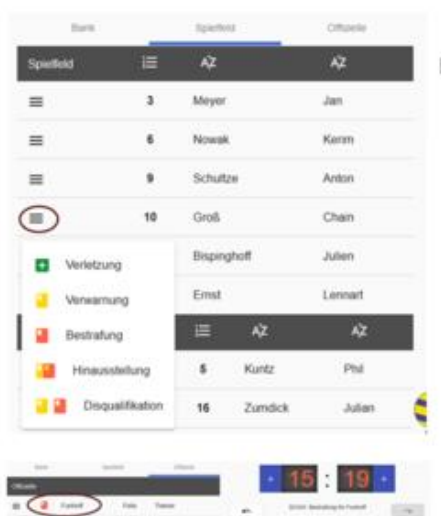
## C.7 Proteste & Bemerkungen

- 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 (Siehe auch C9):



## C.8 Verzögerungen und Sanktionen

- Wählen Sie den zu sanktionierenden Spieler oder Offiziellen aus der Spielerliste aus und vergeben Sie über das Burger-Menü der betreffenden Person die gewünschte Sanktion
- Die jeweilige Sanktion der Person wird in der Mannschaftsliste vermerkt:

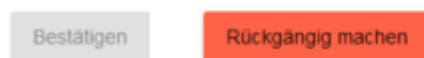


- Bei Hinausstellungen und Disqualifikationen wird Ihnen unmittelbar ein Menü zur notwendigen Auswechslung des Spielers angeboten:

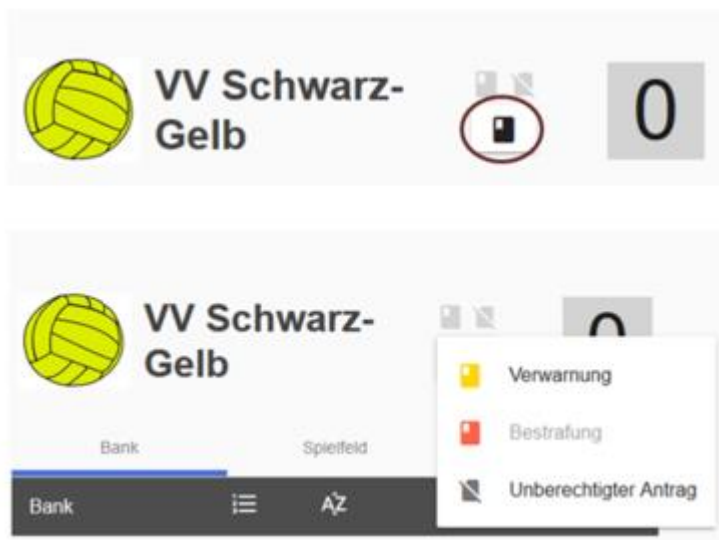
#### Verfügbare Spieler

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

Ausgewählter Spieler:



- Verzögerungen (teambezogene Verwarnungen und Sanktionen) und unberechtigte Anträge erfassen Sie bitte im Menü neben dem Mannschaftsnamen
- Das Verzögerungs-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:



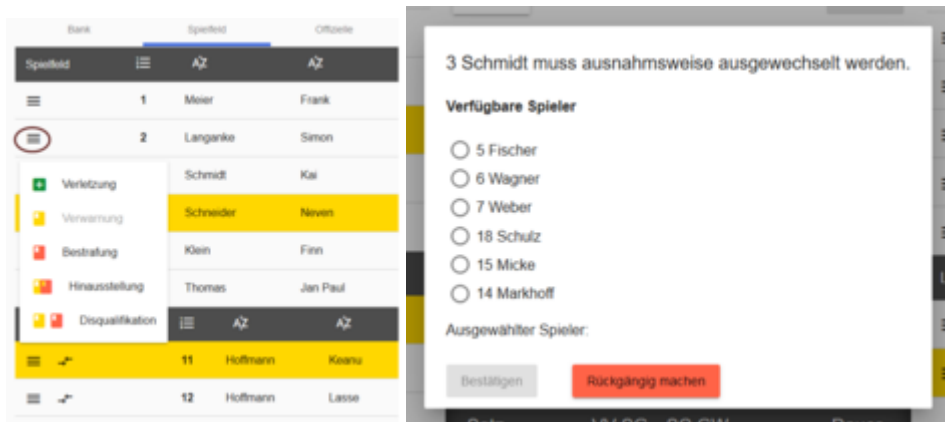
- Bei einer Roten Karte wird automatisch ein Punkt für die gegnerische Mannschaft vergeben und das Aufschlagrecht wechselt gegebenenfalls. Der "technische Punkt" wird im Spielbericht automatisch ergänzt.

## C.9 Verletzung und ausnahmsweiser Wechsel

- Muss ein Spieler wegen einer Verletzung ausnahmsweise gewechselt werden (weil kein regulärer Wechsel mehr möglich ist), so muss der Spieler im Burger-Menü zunächst als verletzt markiert werden. **ACHTUNG: Bitte nur im Falle eines**

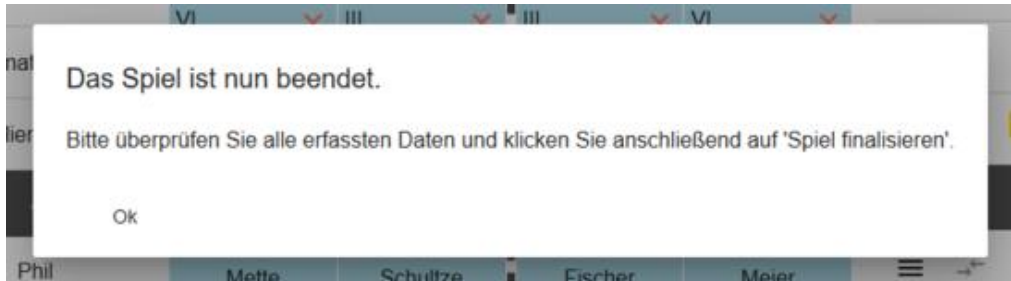
**"Ausnahmsweisen Wechsels" die Schaltfläche "Verletzung" drücken, da dieser Spieler dann automatisch nicht mehr ins Spiel zurückkehren darf**

- Anschließend werden die verfügbaren Spieler für einen ausnahmsweisen Wechsel angeboten:



## D Abschluss des Spielberichts

- 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 Bildschirmansicht 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 der Team-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 ausreicht
- 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 letzten Spiels erfolgen; um die Übertragung sicherzustellen, muss das Spiel online 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

The image shows the SAMS SCORE interface for VV Schwarz-Gelb. On the left, there is a roster table with columns for 'Bank', 'Spielfeld', and 'Offizielle'. A red arrow points to the 'Liberos' section in the roster. On the right, there is a court diagram for 'Satz 1' with a score of 0:0 and a time of 11:16. The court diagram shows player positions and names. At the bottom, there are buttons for 'Seitenwechsel' and 'Aufschlagwechsel'.

Bank	Spielfeld	Offizielle
	AZ	AZ
	6 Peter	Wagner
	7 Erwin	Weber
	9 Kai	Schulz
	14 Mohammed	Karaoz
	17 Jan Paul	Thomas
	18 Gianluca	Wlodarczyk
	<b>Liberos</b>	
	AZ	AZ
	4 Neven	Schneider
	5 Timo	Fischer

SCGW: Aufstellung Zumdick (16) auf Position V

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

**SAMS SCORE**  
Zurück zur Spielvorbereitung

**VV Schwarz-Gelb** 0

Bank Spielfeld Offizielle

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
- Verwarnung
- Bestrafung
- Hinausstellung
- Disqualifikation
- Als Spielunfähig erklären**

Neven Schneider  
Timo Fischer

SCGW: Aufstellung Zumdick (16) auf Position V

Court Diagram: V (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:

**SAMS SCORE**  
Zurück zur Spielvorbereitung

**VV Schwarz-Gelb** 0

Bank Spielfeld Offizielle

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

Liberos

- Neuen Libero bestimmen

4 Neven Schneider  
5 Timo Fischer

VVSG: Libero Fischer (5) ist Spielunfähig

Court Diagram: V (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)

Satz 1: 11:28

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

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

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

Zurück zur Spielvorbereitung

**VV Schwarz-Gelb** 0

Satz 1  
11:33  
0:0

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

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

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

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

Zurück zur Spielvorbereitung

**VV Schwarz-Gelb** 0

Satz 1  
11:35  
0:0

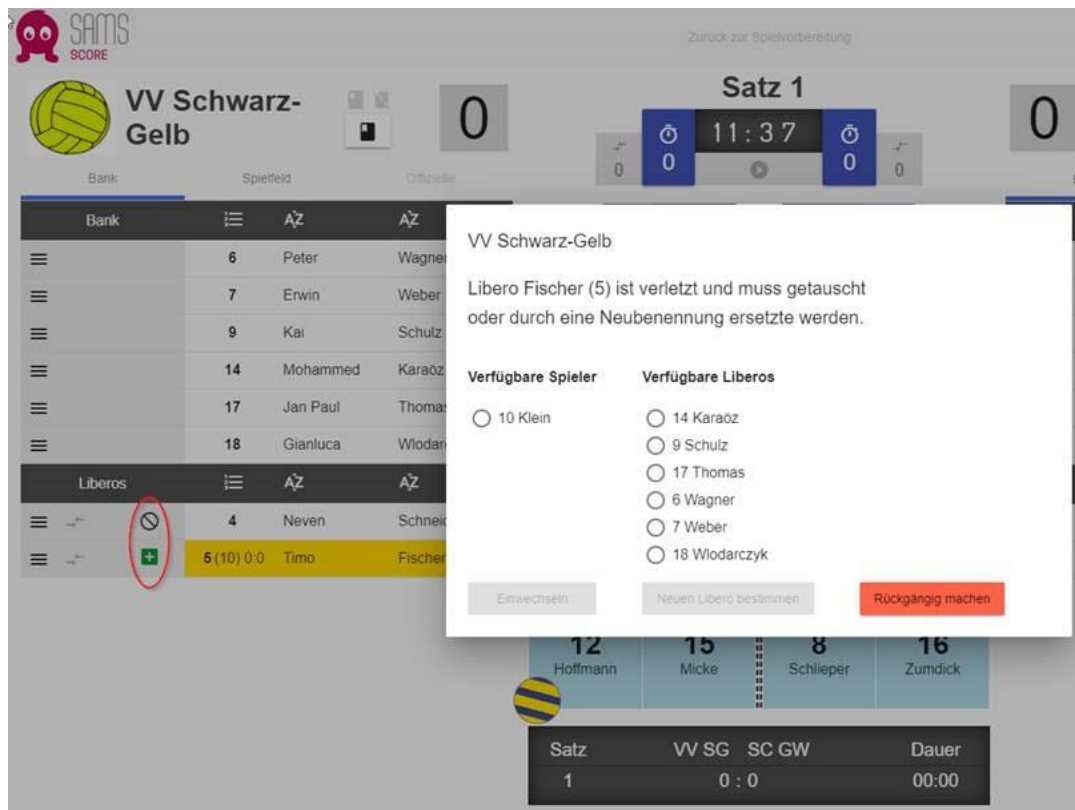
VVSG: Libero Fischer (5) betritt das Spielfeld für Klein (10)

Bank	AZ	AZ
	Peter	Wagner
	Erwin	Weber
	Kai	Schulz
	Mohammed	Karaöz
	Jan Paul	Thomas
	Gianluca	Włodarczyk

Liberos	AZ	AZ
	Neven	Schneider
0	Timo	Fischer

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

- 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)

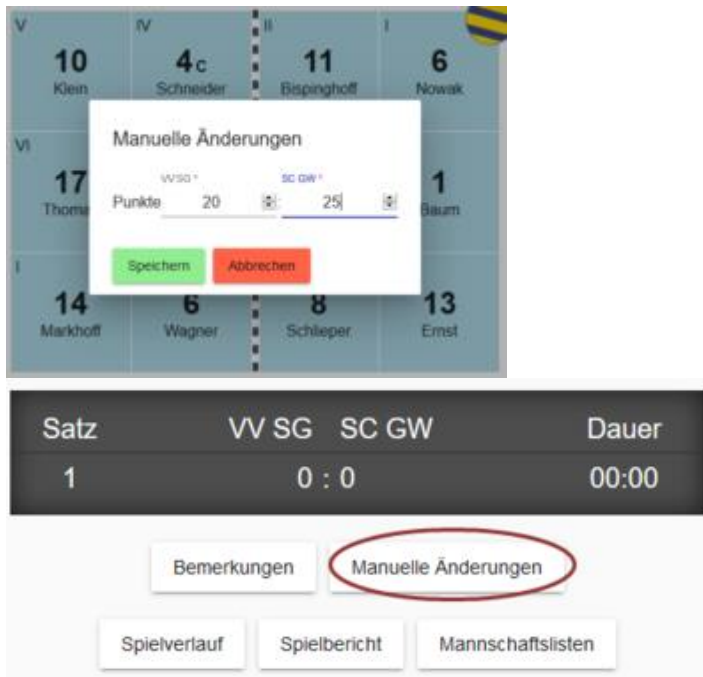
- Kann eine Mannschaft nach einer Hinausstellung/Disqualifikation keinen regulären Wechsel mehr durchführen, ist die Mannschaft unvollständig und der Satz wird automatisch vorzeitig beendet:



#### 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 wie folgt 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:

