

## Inhaltsverzeichnis

### A Vorbemerkungen

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

### B Spielvorbereitung

- B.1 - SAMS Score PIN der Mannschaft
- B.2 - Aufruf von SAMS Score
- B.3 - Spielerliste erstellen
- B.4 - Ergänzung von Spieldaten

### C Satz-/Spielverlauf

- C.1 - Startaufstellung erfassen
- C.2 - Satz starten
- C.3 - Punktvergabe
- C.4 - Liberoaustauschaktion und Liberowechsel
- C.5 - Spielerwechsel
- C.6 - Auszeiten
- C.7 - Proteste & Bemerkungen
- C.8 - Sanktionen
- C.9 - Verletzung und ausnahmsweiser Spielerwechsel

### D Abschluss des Spielberichts bogens

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

### E Sonderfälle und Korrekturen

- E.1 - Spielstand laden oder Spielstand überschreiben?
- E.2 - Korrektur von Schiedsrichterentscheidungen
- E.3 - Ausnahmsweiser Spielerwechsel wegen **Verletzung** (Int.Spielregeln Ziffer 15.7)
- E.4 - Unvollständigkeit der Mannschaft (Int. Spielregeln Ziffer 15.8)
- E.5 - Rotationsfehler (Int. 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.

Nutzen Sie ergänzend zu diesem Handbuch bitte auch das Testspiel: <https://app.sams-score.de>

Einen ausführlichen FAQ-Bereich finden Sie unter: [http://www.vbl-wiki.de/wiki/SAMS\\_Score](http://www.vbl-wiki.de/wiki/SAMS_Score)

### 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, der die jeweils aktuellste Browserversion unterstützt. **Zur Bedienung ist eine Maus oder ein Touchpad erforderlich.**

#### Hinweis:

Die automatische Browser-/ Cookie- und Cache-Bereinigung **muss deaktiviert** sein!

[Einstellungen – Erweitert – Browserdaten löschen]

### 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, insbesondere die "**Annullieren/Rückgängig**"-Funktion.

## B Spielvorbereitung

### B.1 SAMS Score PIN der Mannschaft

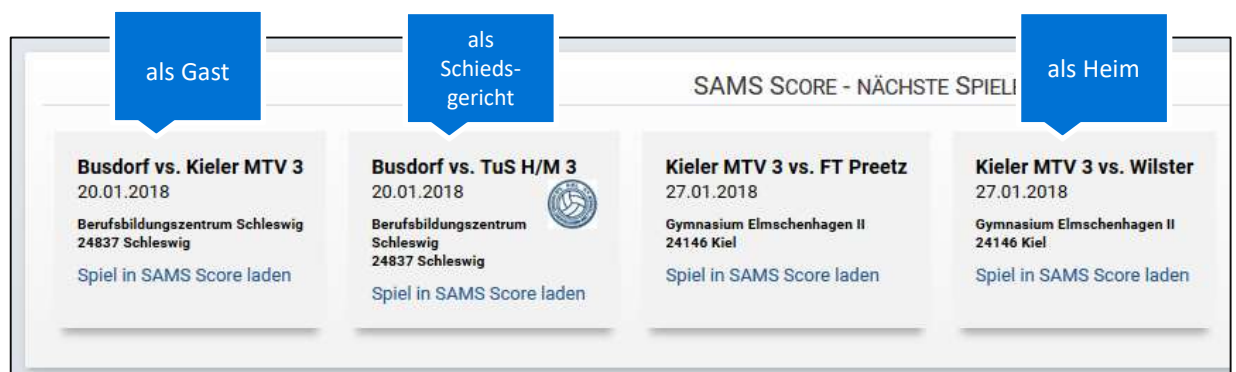
Für Mannschaften und Schiedsgericht wird ausschließlich die SAMS Score PIN der Mannschaft benötigt. Die PIN wird benötigt für das Autorisieren der Mannschaftslisten (MML) und den Abschluss des Spielberichts.

- ❗ Die SAMS Score PIN für die Mannschaft finden Sie hier:  
Melden Sie sich im SAMS-Mitgliederbereich an: <https://www.vvrp.de/ma/>  
**Menüblock Verein -> Mannschaften -> Mannschaft bearbeiten**



### B.2 Aufruf von SAMS Score


- ❗ Melden Sie sich im SAMS-Mitgliederbereich an: <https://www.vvrp.de/ma/>  
Auf der Startseite werden Ihnen die nächsten stattfindenden Spiele zum Laden in SAMS Score angeboten.



[Beispielsicht: Person wäre Spieler des Kieler MTV 3]

- ① Klicken Sie auf "**Spiel in SAMS Score laden**"

*[Es öffnet sich ein neues Fenster]*



The screenshot shows a web form titled 'Spiel hinzufügen' (Add game) within the SAMS SCORE interface. At the top left is the SAMS SCORE logo. Below the title, there is a 'Token \*' field containing the alphanumeric string 'SamsVbl-531a2a0b-2cd0-44ca-b801-b30adbc747a6'. At the bottom of the form, there are two buttons: 'Hinzufügen' (Add) and 'Testspiel hinzufügen' (Add test game).

- ① Klicken Sie auf "**Hinzufügen**".

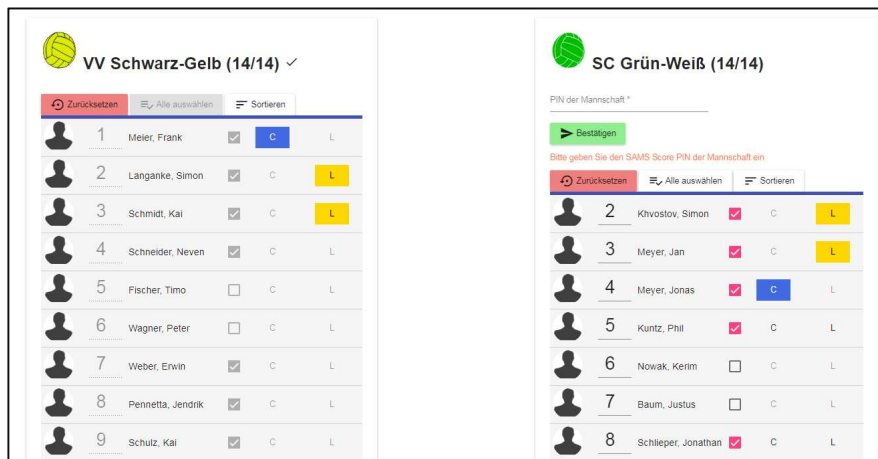
*[Es wird die zugehörige Spielkachel geladen]*



The screenshot shows a game card for the 'Volleyball Bundesliga GmbH 2. Bundesliga Süd Männer'. The match is between 'TV/DJK Hammelburg' (game number 5005) and 'SSC Karlsruhe'. The match date and time are 'Samstag, 16. September 2017, 20:00'. The location is 'Saaletalhalle Hammelburg, Am Sportzentrum, 97762 Hammelburg'. At the bottom, there are three buttons: 'Löschen' (Delete), 'Neu laden' (Reload), and 'Anzeigen' (Show), with a bell icon to the right. The 'Anzeigen' button is highlighted in yellow.

- ① Klicken Sie auf "**Anzeigen**".

*[Es öffnet sich SAMS Score mit der 1. Maske (Spielerlisten)]*



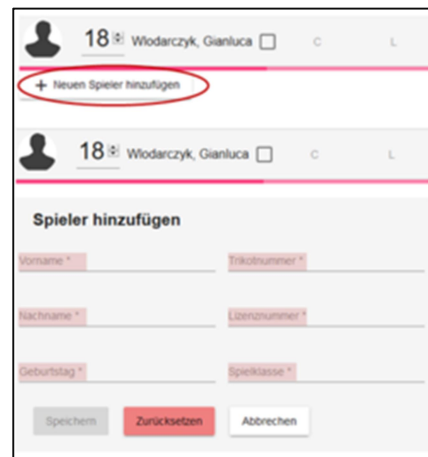
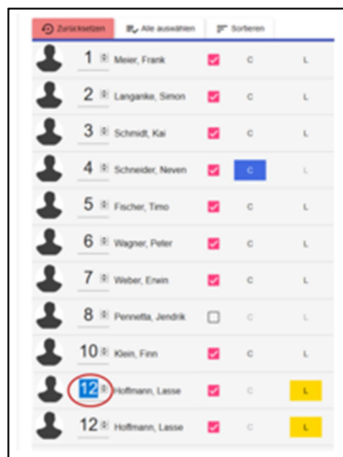
[Es werden die aktuellen Mannschaftsmeldelisten beider Teams aus SAMS geladen]

## B.3 Spielerliste erstellen

- ❗ Wählen Sie aus der Mannschaftsmeldeliste diejenigen Spieler, die in dem Spiel eingesetzt werden sollen. Es können maximal 12 Spieler ausgewählt werden.
- ❗ Ergänzen Sie Spieler (z. B. Höferspieler) und erfassen Sie die erforderlichen Angaben. Diese Spieler müssen nicht mehr unter Bemerkungen zusätzlich erfasst werden!
- ❗ **Kontrollieren und korrigieren Sie die Trikotnummern der Spieler!**
- ❗ **Kennzeichnen Sie den Mannschaftskapitän und die Liberospieler.**
- ❗ Wählen Sie die Offiziellen (Trainer, Co-Trainer, Physio, Arzt, Scout) aus, die am Spiel mitwirken sollen.

**ACHTUNG:** Die Personen müssen auf der Mannschaftsmeldeliste in exakt dieser Funktion stehen! Das Nachtragen oder Ergänzen anderer Personen ist **nicht** möglich.

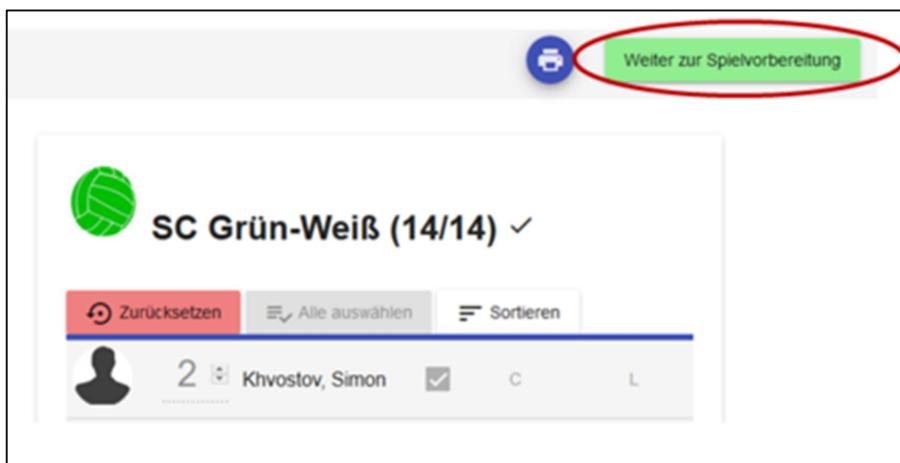
- ❗ **Die Mannschaften prüfen und bestätigen im Beisein des 1. Schiedsrichters ihre Spielerlisten durch Eingabe der SAMS Score PIN.**



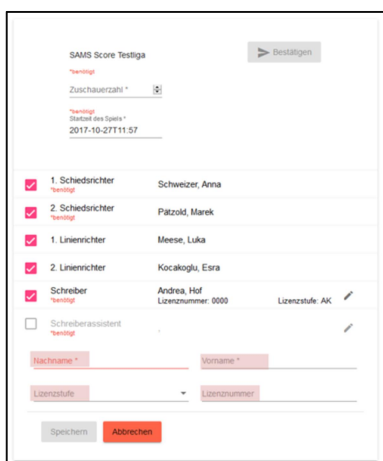
[Im **Testspiel** lautet die PIN für beide Mannschaften "000000".]

## B.4 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**".



SAMS Score Testliga ➤ Bestätigen

\*verpflichtend  
Zuschauerzahl \*

\*verpflichtend  
Startzeit des Spiels \*  
2017-10-27 11:57

|                                     |                    |  |
|-------------------------------------|--------------------|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> | 1. Schiedsrichter  | Schweizer, Anna  |
| <input checked="" type="checkbox"/> | 2. Schiedsrichter  | Patzold, Marek   |
| <input checked="" type="checkbox"/> | 1. Linienrichter   | Meese, Luka  |
| <input checked="" type="checkbox"/> | 2. Linienrichter   | Kocakoglu, Esra  |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Schreiber          | Andrea, Hof<br>Lizenznummer: 0000      Lizenzstufe: AK |
| <input type="checkbox"/>            | Schreiberassistent |  |

Nachname \*       Vorname \*

Lizenzstufe       Lizenznummer

- ❗ Wenn Sie keine Änderungen vornehmen möchten, klicken Sie auf "**Weiter zum Spiel**".  
[Die Bestätigung kann durch den 1. Schiedsrichter (PIN) rückgängig gemacht werden, um Änderungen vorzunehmen]



SAMS Score Testliga

Zuschauerzahl

Startzeit des Spiels \*  
15.09.2017 13:37 //

Schiedsrichter PIN \*  
●●●●●●

## C Satz-/Spielverlauf

### C.1 Startaufstellung erfassen

- 📌 Tauschen Sie nach der Auslösung ggf. die Spielfeldseiten der Mannschaften und das Aufschlagsrecht.

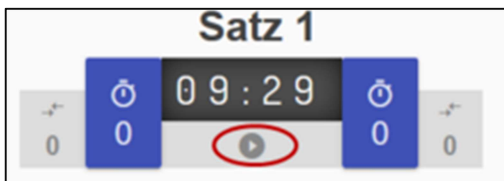


- 📌 Erfassen Sie die Startaufstellungen beider Mannschaften, indem Sie die Spieler per Maus auf ihre Position im Spielfeld ziehen.



## C.2 Satz starten

- ⓘ Starten Sie den Satz, indem Sie unterhalb der Uhr auf den „**Play-Button klicken**“.  
Erst nach Start des Satzes sind Liberoaustauschaktionen 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.

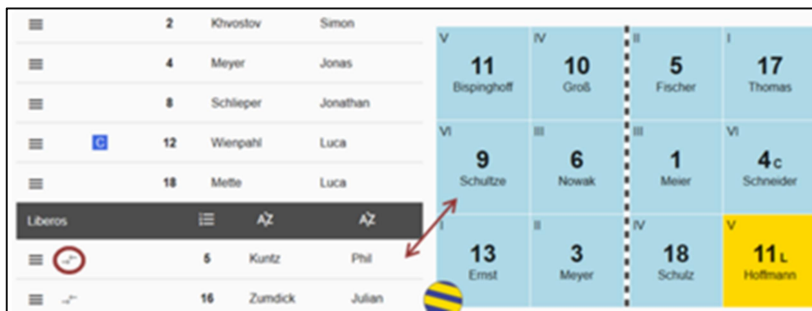


## C.4 Liberoaustauschaktion und Liberowechsel

- ⓘ Ziehen Sie mit der Maus den Liberospieler 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 Liberospieler auf die Position IV, wird er automatisch gegen den Spieler, für den er eingetauscht wurde, zurückgetauscht.
- ⓘ Soll der Liberospieler vorzeitig wieder das Spielfeld verlassen, klicken Sie in der Spielerliste bei dem Liberospieler auf die "**Wechselpfeile**".
- ⓘ Soll der Libero gegen den zweiten Libero ausgetauscht werden, ziehen sie den zweiten Libero mit der Maus 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 Liberoaustauschaktionen wie folgt:

- ① Würde der Libero auf Position IV rotieren, erscheint ein Popup, das die Austauschaktion beschreibt. Der Schreiber **bestätigt** mit "OK".



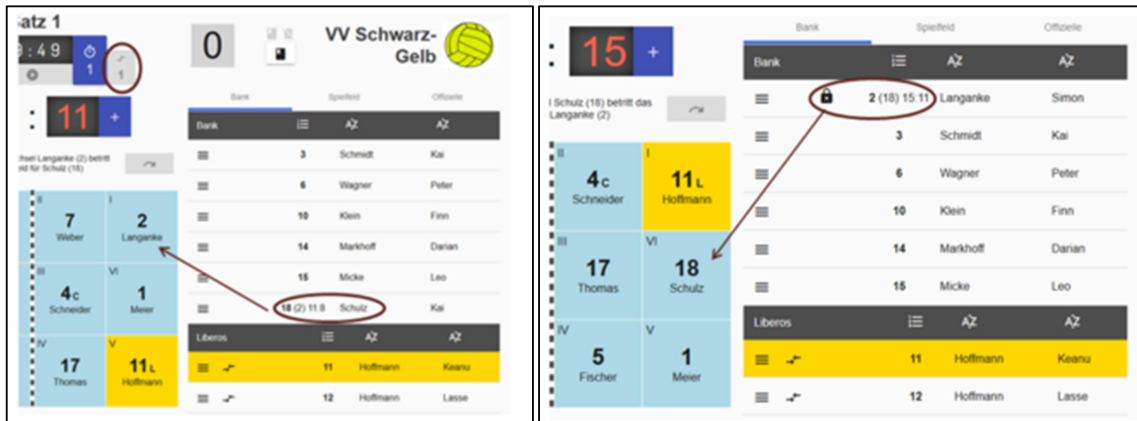
- ① Verliert die Mannschaft das Aufschlagrecht und es ist noch kein Libero auf dem Feld, bietet SAMS Score die möglichen Liberoaustauschaktionen an. Werden also grundsätzlich die Mittelblocker durch den Liberospieler ausgetauscht, bietet SAMS Score alle drei Rotationen, sobald der Mittelblocker das Aufschlagrecht verliert, dieses Dialogfenster an.



## C.5 Spielerwechsel

- ① 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 entsprechende Wechselspieler angeboten.
- ① 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 des Sheets automatisch dokumentiert.



## C.6 Auszeiten

Bei Auszeiten wird von der Software automatisch eine Uhr gestartet.



- ❗ 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**“.



## C.7 Proteste & Bemerkungen

📌 Erfassen Sie Bemerkungen im „**Bemerkungsfeld**“.

Meldet eine Mannschaft gegen die Entscheidung des Schiedsrichters Protest an, muss dies entsprechend im "Bemerkungsfeld" eingetragen werden.

📌 Ausnahmsweise Wechsel müssen ebenfalls im „**Bemerkungsfeld**“ notiert werden.

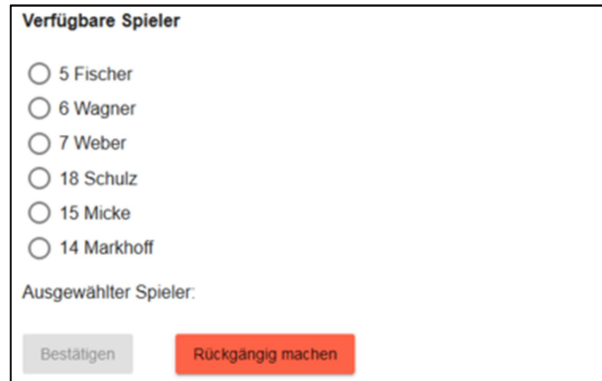
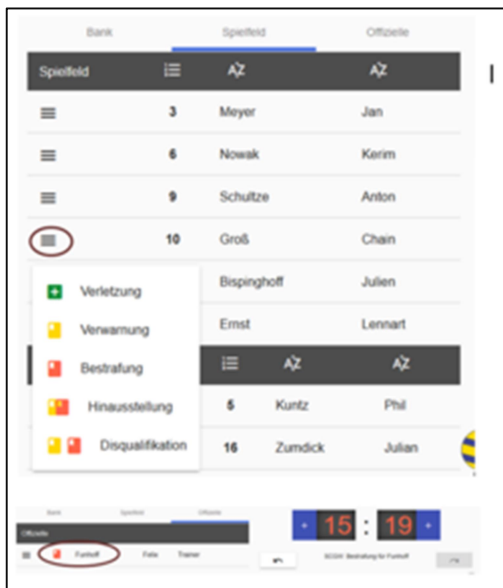


## C.8 Sanktionen

📌 Wählen Sie den zu sanktionierenden Spieler oder Offiziellen aus der Spielerliste aus und vergeben Sie über das „**Burgermenü**“ am Spieler die gewünschte Sanktion.

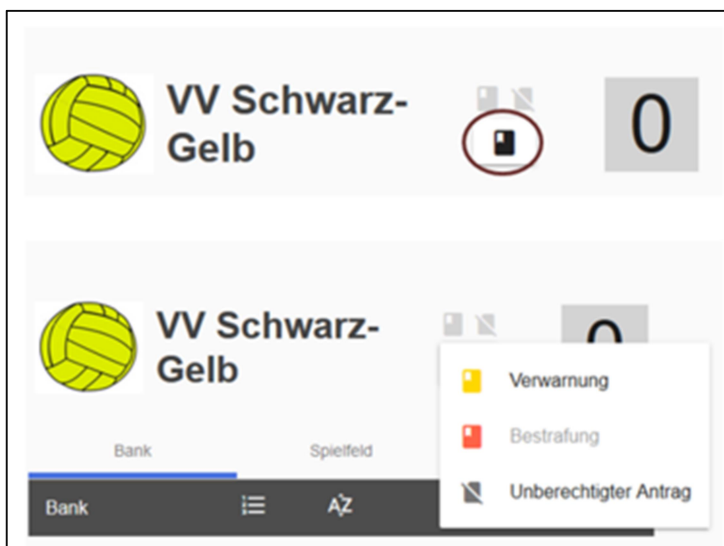
Die jeweilige Strafe des Spielers wird in der Mannschaftsliste vermerkt.

📌 Bei Hinausstellungen und Disqualifikationen wird Ihnen unmittelbar ein Menü zur Auswechslung des Spielers angeboten.



**ⓘ Teamsanktionen und unberechtigte Anträge erfassen Sie bitte im Menü neben dem Mannschaftsnamen.**

Das Teamsanktionen-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.

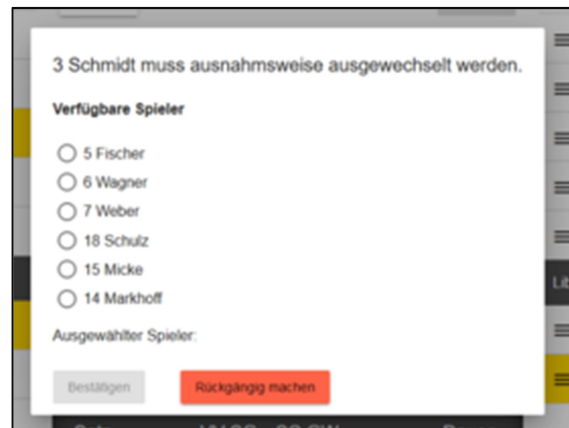


**ⓘ** Bei einer roten Karte wird automatisch ein Punkt für die gegnerische Mannschaft vergeben und das Aufschlagrecht wechselt gegebenenfalls. Der "technische Punkt" wird im Spielbericht automatisch ergänzt.

## C.9 Verletzung und ausnahmsweiser Spielerwechsel

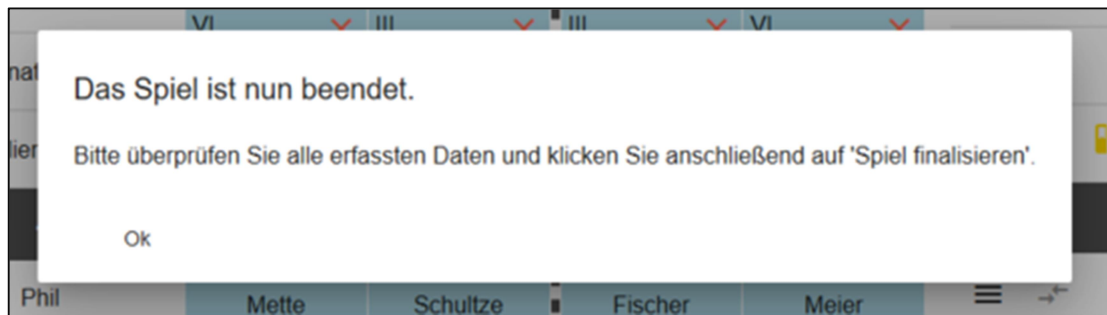
❗ Muss ein Spieler wegen einer Verletzung ausnahmsweise ausgewechselt werden (z.B. nach bereits erfolgtem Rückwechsel oder wenn die Mannschaft bereits 6 reguläre Wechsel hatte), so muss der Spieler im „**Burgermenü**“ zunächst als verletzt markiert werden.

**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 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, 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 im Beisein des 1. Schiedsrichters sowie den Schreiber und 1. Schiedsrichter **durch Eingabe des SAMS Score PIN**.



## D.3 Hochladen des Spielberichts auf den VVRP-SAMS-Server

Mit Abschluss des Spiels durch den 1. Schiedsrichter wird der Spielbericht entweder sofort auf den VVRP-SAMS-Server hochgeladen (bei Online-Verbindung) oder bei nächster Online-Verfügbarkeit (Internet/WLAN).

## E Sonderfälle und Korrekturen

### E.1 Spielstand laden oder Spielstand überschreiben?

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



- ❗ 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.**

nach Unterbrechung der Internetverbindung:

- ❗ Klicken Sie auf "**Mit Spielstand auf Server fortfahren**", wenn Sie das Spiel vom Server fortsetzen wollen (z.B. nach Defekt und Wechsel des Rechners).

### E.2 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.3 Ausnahmsweiser Spielerwechsel wegen Verletzung (Int. Spielregeln Ziffer 15.7)

Siehe Verletzung und ausnahmsweiser Spielerwechsel in [Abschnitt C.9](#)

- ❗ **Ein Spieler ist verletzt, wenn eine Rückkehr ins Spielgeschehen zu 100% ausgeschlossen ist!**  
**Der Auswahlbutton „Verletzung“ schließt eine Rückkehr aus!**

Ist dies zum Zeitpunkt der Verletzung nicht eindeutig feststellbar, wählen Sie bitte ausschließlich einen regulären (ausnahmsweisen) Spielerwechsel!

## 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.

