



Anleitung zum Ausfüllen des Matchblattes

Inhaltsverzeichnis

1	Kapitel 1 – Einleitung	4
1.1	Motivation	4
1.2	Grundsätzliches	4
1.2.1	Vorbereitung, Eintreffen	4
1.2.2	Kommunikation	4
1.2.3	Darstellung	4
2	Kapitel 2 – vor dem Spiel.....	5
2.1	Oberer Teil des Matchblattes	5
2.1.1	Art des Wettbewerbs.....	5
2.1.2	Wettkampfniveau.....	5
2.1.3	Typ	5
2.1.4	Bezeichnung der Liga	5
2.1.5	Spielnummer	5
2.1.6	Mannschaften.....	5
2.1.7	Ort	6
2.1.8	Halle.....	6
2.1.9	Datum.....	6
2.1.10	Zeit	6
2.2	Rechtes unteres Feld des Matchblattes.....	6
2.2.1	Mannschaften.....	6
2.2.2	Mannschaftsliste	7
2.2.3	Offizielle	7
2.2.4	Unterschriften	7
2.2.5	Abstreichen	7
2.3	Feld Bestätigung.....	7
2.3.1	Informationen.....	8
2.3.2	Abstreichen	8
2.3.3	Unterschriften	8
3	Kapitel 3 – nach der Auslosung	8
3.1	Angaben der Schiedsrichter	8
3.1.1	Spielfeldseiten der Teams.....	8
3.1.2	Service oder Abnahme.....	8
3.1.3	Vorbereitung der Sätze	9
3.1.4	Startaufstellung	9
3.1.5	Spielbeginn	9
4	Kapitel 4 – während des Spiels.....	9
4.1	Aufgabenfolge.....	9
4.1.1	Eintragen.....	9
4.1.2	Kontrolle	10
4.1.3	Aufstellung angeben	10
4.2	Punkte.....	10
4.2.1	Abstreichen	10
4.2.2	Punkte durch Bestrafungen.....	10
4.2.3	Aufschlagverlust	10
4.3	Unterbrechungen	11
4.3.1	Time-Out.....	11
4.3.2	Spielerwechsel	11

4.3.3	Rückwechsel	11
4.4	Sanktionen.....	12
4.4.1	Nicht ordnungsgemässer Antrag.....	12
4.4.2	Mündliche Verwarnung	12
4.4.3	Verwarnung: gelbe Karte.....	12
4.4.4	Bestrafung: Sanktion, rote Karte	12
4.4.5	Hinausstellung: gelbe und rote Karte zusammen	12
4.4.6	Disqualifikation: rote und gelbe Karte getrennt	12
4.5	Entscheidungssatz: 5. Satz	13
4.5.1	Auslösung	13
4.5.2	Vor dem Seitenwechsel	13
4.5.3	Seitenwechsel.....	13
4.5.4	Nach dem Seitenwechsel	13
5	Kapitel 5 – nach Satzende.....	14
5.1	Punktestand	14
5.2	Ende.....	14
5.3	Abstreichen.....	14
5.3.1	Punkteskala	14
5.3.2	Time-Out.....	14
5.4	Endresultate.....	14
5.4.1	T: Time-Outs.....	14
5.4.2	S/R: Spielerwechsel	15
5.4.3	G/V: Gewonnen/Verloren.....	15
5.4.4	Punkte	15
5.4.5	Satz (Dauer)	15
5.5	Nächsten Satz vorbereiten.....	15
5.5.1	Beginn.....	15
5.5.2	Startaufstellung	15
6	Kapitel 6 – nach dem Spiel	15
6.1	Endresultat.....	15
6.1.1	Total	15
6.1.2	Dauer.....	15
6.1.3	Gewinner.....	15
6.2	Bemerkungen	16
6.3	Abstreichen.....	16
6.4	Unterschriften.....	16
6.5	Matchblatt.....	16

1 Kapitel 1 – Einleitung

1.1 Motivation

Das Ziel ist eine einheitliche Schreiberausbildung in allen Regionalverbänden von Swiss-Volley. Deshalb wurde die Anleitung vom GSGL an die aktuellen Regeln und Anforderungen angepasst und hiermit den Regionen zur Verfügung gestellt.

1.2 Grundsätzliches

Wer Fehler oder Verbesserungsmöglichkeiten in diesem Dokument findet, wird gebeten, diese an info@volleyball.ch zu melden.

Einzelne Regionen haben zusätzliche Anforderungen oder Erleichterungen beim Ausfüllen des Matchblatts.

Der Schreiber ist für den reibungslosen Ablauf eines Volleyballspiels sehr wichtig. Ohne einen gut ausgebildeten Schreiber funktioniert es nicht oder nur sehr schlecht. Um Probleme zu vermeiden werden hier ein paar allgemeine Tipps für den Schreiber gegeben.

1.2.1 Vorbereitung, Eintreffen

Es kann sich lohnen, diese Anleitung vor einem Schreibereinsatz nochmals zu studieren. Damit können während dem Spiel unnötige Stresssituationen vermieden werden. Das Ausfüllen des Matchblatts ist nicht schwierig, man muss sich jedoch konzentrieren. Wer noch nicht so geübt ist, sollte unbedingt einen Zähler organisieren, damit eine Aufgabe weniger zu erfüllen ist.

Der Schreiber sollte mindestens eine halbe Stunde vor Spielbeginn einsatzbereit in der Halle sein. Neben dem Schreiberausweis muss er einen Kugelschreiber (keine Filz- oder Bleistifte) mitnehmen.

Vor dem Ausfüllen des Matchblattes muss nach drei Blättern (vor dem nächsten roten Blatt) der Unterteilungskarton eingelegt werden! Sonst wird der ganze Block vollgeschrieben (Durchdruck).

1.2.2 Kommunikation

Vor und während dem Spiel ist die Kommunikation mit dem Schiedsrichter extrem wichtig. Der Schreiber sollte Sichtkontakt zum Schiedsrichter haben und jeweils mit Handzeichen anzeigen, wenn er wieder bereit ist (insbesondere beim Spielerwechsel). Dies ermöglicht es dem Schiedsrichter, auf den Schreiber Rücksicht zu nehmen.

Bei Problemen sollte sofort (bzw. beim nächsten Spielunterbruch) der Schiedsrichter gefragt werden. Abwarten ist eine schlechte Lösung, da es nur das Durcheinander vergrößert! Und bei einem Aufstellungsproblem (falsche Person am Service), verliert möglicherweise ein Team unnötig Punkte.

1.2.3 Darstellung

Der Schreiber hat darauf zu achten, dass die Darstellung auf dem Matchblatt übersichtlich und leserlich ist. Bei mangelhafter Qualität kann der Schiedsrichter verlangen, dass das Matchblatt neu geschrieben wird.

2 Kapitel 2 – vor dem Spiel

2.1 Oberer Teil des Matchblattes

Die Informationen im oberen Teil des Matchblattes entsprechen denjenigen im Meisterschaftskalender und werden dem Schreiber vom Schiedsrichter mitgeteilt werden.

2.1.1 Art des Wettbewerbs

Meisterschaft, Cup, Freundschaftsspiel oder Turnier.

Meisterschaft Championnat Campionato	☒	Cup Coupe Coppa	☐
Freundschaftsspiel Match amical Incontro amichevole	☐	Turnier Tournoi Torneo	☐

Abbildung 2.1: Art des Wettbewerbs

2.1.2 Wettkampfniveau

National, Regional oder International. CH-Cup und 1L-Spiele und höher sind National.

National National Nazionale	☐	Regional Régional Regionale	☒
International Internationale	☐		☐

Abbildung 2.2: Wettkampfniveau

2.1.3 Typ

Männer, Frauen, Junioren.

Männer Hommes Maschile	☐	U23	☐	U17	☐
Frauen Femmes Femminile	☐	U19	☐		☐

Abbildung 2.3: Wettkampftyp

2.1.4 Bezeichnung der Liga

Abkürzung der Liga, inkl. Gruppenbezeichnung falls anwendbar.

Bezeichnung der Liga Désignation de la ligue Designazione della lega	D2
--	-----------

Abbildung 2.4: Bezeichnung der Liga

2.1.5 Spielnummer

Eindeutige Spielnummer gemäss Meisterschaftskalender.

Spiel Nr. Match No No dell'incontro	159
---	------------

Abbildung 2.5: Spielnummer

2.1.6 Mannschaften

Die Mannschaften müssen wie im Meisterschaftskalender eingetragen werden, d.h. vor dem Doppelpunkt die Heimmannschaft, nach dem Doppelpunkt die Gastmannschaft. Die Bezeichnung muss möglichst präzise (Vereinsname und evtl. Teambezeichnung) sein. Hinter jedem Namen muss mittels + oder - in Klammern angezeigt werden, ob das entsprechende Team auf dem Trikot Werbung hat: (+) oder (-). Die Kreise für A oder B können erst nach der Auslosung ausgefüllt werden und bleiben vorerst leer.

A adversaire B	☐	VC Smash Wthur 2 (+)	:	VBC Frauenfeld 1 (-)	☐	A adversaire B
----------------------	-----------------------	-----------------------------	---	-----------------------------	-----------------------	----------------------

Abbildung 2.6: Mannschaften

2.1.7 Ort

Der Ort in dem sich die Halle befindet.

Ort Lieu Luogo	Winterthur
----------------------	------------

Abbildung 2.7: Ort

2.1.8 Halle

Die genaue Bezeichnung der Halle.

Halle Salle Palestra	Steinacker
----------------------------	------------

Abbildung 2.8: Halle

2.1.9 Datum

Datum im Format tt.mm.jjjj, z.B. 04.09.2006.

Datum Date Data	27.2.2000
-----------------------	-----------

Abbildung 2.9: Datum

2.1.10 Zeit

Die Zeit muss wie im Meisterschaftskalender angegeben werden, d.h. auch bei Verspätungen wird die Zeit gemäss Meisterschaftskalender eingetragen.

Zeit Heure Ora	16:00
----------------------	-------

Abbildung 2.10: Zeit gemäss Meisterschaftskalender

2.2 Rechtes unteres Feld des Matchblattes

Siehe Abbildung für die ganze Sektion.

Mannschaften/Equipes/Squadre					
A odderbuio			B odderbuio		
VC Smash			VBC Frauenfeld		
Licence-No. Licence-No. Licenza-No.	Speler-Nr. Joueur-Nr. Giocatore-Nr.	Nome Nom Nome	Licence-No. Licence-No. Licenza-No.	Speler-Nr. Joueur-Nr. Giocatore-Nr.	Nome Nom Nome
15447	①	Freitag K.	70349	4	Fried P.
126776	2	Heller A.	107409	10	Bohm D.
137613	3	Eichenberger E.	149317	⑤	Kindler H.
65891	4	Kilchenmann Di.	71352	12	Urech S. (SW)
147550	5	Schneider B.	66179	6	Mäder M.
53217	6	Herzig E.	176410	8	Thoma U.
—	7	Eggmann M.	102471	14	Peric Z.
187651	8	Krämer A.	157602	9	Schen E.
124320	9	Weitenmann E.	177008	7	Hirth G.
100105	10	Schudel M.			
32117	11	Meier S. (PR)			
123009	18	Kilchenmann De.			
LIBERO ("L")			LIBERO ("L")		
121009	18	Kilchenmann De.			
Offizielle/Officiels/Officiali			Offizielle/Officiels/Officiali		
124573	C	Müller P.	148917	C	Kindler H.
82071	AC	Flückmann M.		AC	
	P			P	Bickel B.
	M			M	
Unterschrift/Signature/Firma			Unterschrift/Signature/Firma		
Kapitän Capitaine Capitano	K. Freitag		Kapitän Capitaine Capitano	H. Kindler	
Trainer Entraîneur Allenatore	P. Müller (A. Flückmann)		Trainer Entraîneur Allenatore		

Abbildung 2.11: Rechtes unteres Feld: Mannschaftsliste und Offizielle

2.2.1 Mannschaften

Die Mannschaften müssen in der Titelzeile des Feldes 'Mannschaften' eingetragen werden. Links die Heimmannschaft, rechts die Gastmannschaft. Die Kreise für A oder B können erst nach der Auslosung ausgefüllt werden und bleiben vorerst leer.

2.2.2 Mannschaftsliste

In die Tabelle müssen die Lizenznummern (gemäss Lizenz), die Trikotnummern (Kapitän/Coach fragen) und die Namen der Spieler (gemäss Lizenz) eingetragen werden. Die Vornamen der Spieler können abgekürzt werden, es ist jedoch darauf zu achten, dass die Angaben eindeutig sind (z.B. bei Geschwistern mit gleich beginnendem Vornamen). Die Trikotnummer des Kapitäns wird eingekreist (im Beispiel ist die Nr.1 des VC Smash Kapitän, bei Frauenfeld die Nr.5). Allfällige Liberos müssen sowohl im Feld 'Liberos' als auch in der normalen Spielerliste eingetragen werden. Wird ein altes Matchblatt verwendet das noch nicht über zwei Spezialzeilen für Liberos verfügt, wird hinter dem Namen des Ersatz-Liberos in der Spielerliste in der Spielerliste 'L2' notiert und eingekreist. Die Matchblätter verfügen teilweise über 14 Spielerzeilen. In der Schweiz dürfen jedoch maximal 12 Spieler (davon maximal 2 Liberos) eingesetzt werden. Es müssen bei der Verwendung dieses Matchblattes immer zwei Zeilen frei bleiben. Bei Spielern mit einer Doppellizenz (DN/DR) muss dies auf dem Matchblatt eingetragen werden, sofern sie im Zweitverein eingesetzt werden. Die entsprechenden Buchstaben (DN/DR) werden beim betreffenden Spieler hinter dem Namen notiert und eingekreist.

2.2.3 Offizielle

Die Offiziellen müssen mit Lizenznummer und Namen (Ausnahme: bei Arzt und Physiotherapeut reicht der Name) in die entsprechenden Felder unterhalb der Spielerliste eingetragen werden: Trainer (C), Trainerassistent (AC), Physiotherapeut (P), Arzt (M). Ein Team kann einen zweiten Trainerassistenten haben. Ist dies der Fall, ist dieser auf dem Matchblatt unter 'Bemerkungen' wie folgt einzutragen: 'Team X: AC2 Hans Muster, Lizenz-Nr. 123456'. Die beim ersten Trainerassistenten im Mannschaftsteil vorhandene Abkürzung 'AC' wird ergänzt zu 'AC1'.

2.2.4 Unterschriften

Nachdem der Schreiber die Tabellen fertig ausgefüllt hat, müssen Trainer und Kapitän beider Teams die Listen kontrollieren und anschliessend unterschreiben. Ist der Kapitän gleichzeitig auch Coach, so unterschreibt er nur ein Mal. Trainer und Kapitän müssen die Spielerliste kontrolliert und durch ihre Unterschrift bestätigt haben, bevor der Schiedsrichter das Einspielen am Netz beendet.

2.2.5 Abstreichen

Nachdem sowohl Trainer/Trainerin als auch Kapitän unterschrieben haben, streicht der Schreiber freie Zeilen in der Spielerliste und den Feldern 'Libero' sowie 'Offizielle' ab (bei mehreren freien Zeilen mit einem 'Z'). Freie Unterschriftenfelder werden nicht durchgestrichen und bleiben leer.

2.3 Feld Bestätigung

Das Bestätigungsfeld befindet sich unten links der Mitte. Hier werden Daten des Schiedsgerichtes (Schiedsrichter, Schreiber, Linienrichter) eingetragen. Am Schluss des Spiels wird mittels Unterschrift die Richtigkeit des Matchblattes bestätigt.

Bestätigung/Approbation/Approvazione				
Schiedsrichter Arbitre Arbitro	Name Nom Nome	Land Pays Paese	Lizenz-Nr. Licenza-No Licenza-No	Unterschrift Signature Firma
1.	Hirzel St.	(SUI)	110872	
2.	Gilg A.-M.	(SUI)	57721	
Schreiber Rappresentante Manciatore	Müller G.	(SUI)	77.02.72	
Schiedsrichter Ass. Rappresentante ass. Manciatore ass.				
Linienrichter Arbitro di linea Giudice di linea	1.		2.	
	3.		4.	
Unterzeichnet Kapitän Signature Capitaine Firma Capitano	(A) (B)			

Abbildung 2.12: Bestätigungsfeld

2.3.1 Informationen

Im Bestätigungsfeld müssen die Namen und Lizenznummern der Schiedsrichter, des Schreibers, des Schreiberassistenten (sofern vorhanden) sowie die Namen der Linienrichter (sofern vorhanden) eingetragen werden. Das Land wird nur bei internationalen Spielen eingetragen.

2.3.2 Abstreichen

Leere Zeilen im Bestätigungsfeld werden nicht abgestrichen, sondern bleiben leer.

2.3.3 Unterschriften

Im Bestätigungsfeld wird vor dem Spiel nichts unterschrieben. Das Unterschreiben erfolgt erst nach Spielschluss (als letzte Handlung).

3 Kapitel 3 – nach der Auslosung

Die folgenden Schritte müssen nach der Auslosung, jedoch aber vor Spielbeginn erledigt werden.

3.1 Angaben der Schiedsrichter

Nach der Auslosung muss der Schreiber von den Schiedsrichtern Informationen über die gewählten Spielfeldseiten und das Aufschlagrecht erhalten. Diese sind umgehend auf dem Matchblatt einzutragen.

3.1.1 Spielfeldseiten der Teams

Die Mannschaft die im ersten Satz links des Schreibers spielt, ist 'Mannschaft A', jene die rechts spielt, ist 'Mannschaft B'.

Beginn Début Inizio	16:15	Mannschaft Equipe Squadra	Frauenfeld (A)	Punkte Points Punti	Mannschaft Equipe Squadra	Smash (B)	Ende Fin Fine
---------------------------	-------	---------------------------------	----------------	---------------------------	---------------------------------	-----------	---------------------

Abbildung 3.1: Spielfeldseiten und Aufschlag nach Auslosung

Diese Bezeichnungen 'A' und 'B' können nun bei der Mannschaftsliste sowie bei den Mannschaftsbezeichnungen in die entsprechenden Kreise eingetragen werden. Zusätzlich können nun die Mannschaftsbezeichnungen bei dem Feld 'Endresultat' (unten rechts der Mitte) eingetragen werden.

3.1.2 Service oder Abnahme

Entsprechend der Information durch den Schiedsrichter muss der Schreiber auf dem Matchblatt die zuerst aufschlagende Mannschaft kennzeichnen. Dazu wird im Feld für den ersten Satz hinter dem Mannschaftsnamen (bzw. dem Buchstaben 'A' oder 'B') das eingekreiste 'S' (für Service) respektive 'R' (für Abnahme) mit einem Kreuz (x) versehen. Bei der zuerst abnehmenden Mannschaft (mit dem Kreuz beim 'R') muss sofort das erste Feld für die erste Aufgabenrunde durchgekreuzt werden. Bei der zuerst aufgebenden Mannschaft wird nur das hochstehende '1' fein abgestrichen.

S A T Z • S E T 1	Beginn Début Inizio	Mannschaft Equipe Squadra						Frauenfeld (A)	Punkte Points Punti	Mannschaft Equipe Squadra						Smash (B)
	I	II	III	IV	V	VI		1 13 25 37	I	II	III	IV				
								2 14 26 38								
								3 15 27 39								
								4 16 28 40								
								5 17 29 41								
								6 18 30 42								
								7 19 31 43								
								8 20 32 44								
								9 21 33 45								
								10 22 34 46								
								11 23 35 47								
								12 24 36 48								
	5 1 5 1 5 1 5 1 5 1 5 1	2 6 2 6 2 6 2 6 2 6 2 6	3 7 3 7 3 7 3 7 3 7 3 7	4 8 4 8 4 8 4 8 4 8 4 8	5 9 5 9 5 9 5 9 5 9 5 9	6 10 6 10 6 10 6 10 6 10 6 10	7 11 7 11 7 11 7 11 7 11 7 11	8 12 8 12 8 12 8 12 8 12 8 12	9 13 9 13 9 13 9 13 9 13 9 13	10 14 10 14 10 14 10 14 10 14 10 14	11 15 11 15 11 15 11 15 11 15 11 15	12 16 12 16 12 16 12 16 12 16 12 16				

Abbildung 3.2: Eintragen von Service oder Abnahme

3.1.3 Vorbereitung der Sätze

Noch vor Spielbeginn werden die entsprechenden Angaben für die Teamnamen sowie Service/Abnahme (inkl. Durchkreuzen des ersten Felds der Aufgabenrunde bei der abnehmenden Mannschaft) für den zweiten und dritten Satz eingetragen. Dabei wird nach jedem Satz die Seite sowie Service/Abnahme gewechselt. Entsprechend sind die Angaben für den 1. und 3. Satz identisch, diejenigen für den 2. Satz (und allenfalls 4. Satz) jedoch umgekehrt zum 1. Satz.

3.1.4 Startaufstellung

Vom 2. Schiedsrichter erhält der Schreiber ein Aufstellungsblatt mit den Nummern der Spieler auf deren Anfangsposition. Wird ohne Aufstellungsblatt gespielt, so diktiert der Schiedsrichter die Aufstellung dem Schreiber zu Beginn jedes Satzes (sobald sich die Spieler auf der korrekten Position auf dem Feld befinden).

S A T Z • S E	Beginn Début Inizio	17:05				
	Mannschaft Équipe Squadra	Frauenfeld A				
	I	II	III	IV	V	VI
	4	10	12	5	3	14
	:	:	:	:	:	:
	:	:	:	:	:	:
	:	:	:	:	:	:

Abbildung 3.3: Eintragen der Startaufstellung

Die Aufstellung muss gemäss Aufstellungsblatt bzw. Angaben des Schiedsrichters in die Zeile 'Startaufstellung' eingetragen werden. Die römischen Ziffern entsprechen den Positionen auf dem Feld (Position I ist die Serviceposition, danach wird im Gegenuhrzeigersinn nummeriert) und auf dem Aufstellungsblatt. Entsprechend müssen die Spielernummern für beide Teams eingetragen werden.

3.1.5 Spielbeginn

Im Feld 'Beginn' des ersten Satzes wird die effektive Zeit des Spielbeginns eingetragen. Bei Verspätungen weicht diese von der Zeit oben rechts im Matchblatt ab. Bei verspätetem Spielbeginn muss der Schreiber im Feld 'Bemerkungen/Remarques' (über dem Feld 'Bestätigung') in knapper Form den Grund für die Verspätung angeben, z.B. "Verspäteter Spielbeginn wegen vorangegangenen Spiel."

S A T	Beginn Début Inizio	16:15	
	I	II	

Abbildung 3.4: Spielbeginn

4 Kapitel 4 – während des Spiels

4.1 Aufgabenfolge

4.1.1 Eintragen

Der Schreiber führt permanent Protokoll über die Aufgabenreihenfolge. Sobald eine Mannschaft den Aufschlag erhält, wird die Hochzahl im übernächsten Feld im Bereich der 'Aufschlagrunden' abgestrichen (nur mit kleinem Strich abstreichen, da in das Feld noch eine Zahl geschrieben werden muss). Dabei werden zuerst alle Felder mit der Hochzahl '1', dann mit der Hochzahl '2' (in der zweiten Zeile) etc. benutzt. Nach Aufschlagrunde 4 geht es wieder in der ersten Zeile mit Aufschlagrunde '5' weiter.

3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18

Abbildung 4.1: Eintragen der Aufgabenfolge

Verliert ein Team den Aufschlag, so wird in das angefangene Feld (d.h. abgestrichene Hochzahl) dieser Mannschaft ihre aktuelle Punktezahl eingetragen. Anschliessend wird die Hochzahl im übernächsten Quadrat der anderen Mannschaft abgestrichen sowie ein Punkt abgestrichen. Dies wird weitergeführt bis der Satz fertig ist.

4.1.2 Kontrolle

Bei jedem Aufschlag muss der Schreiber kontrollieren, ob der richtige Spieler aufschlägt. Die aufschlagende Person wird dadurch bestimmt, dass deren Nummer in der ersten bzw. (nach einem Spielerwechsel) zweiten Zeile in der Spalte mit der letzten abgestrichenen Hochzahl (mit oder ohne eingetragenen Punktestand) steht.

I	II	III	IV	V	VI
1	3	5	10	2	11
:	:	:	:	:	:
:	:	:	:	:	:
2	4	7	4	1	4
2	5	2	5	2	5
3	6	3	6	3	6

Abbildung 4.2: Kontrolle der Aufstellung

Stellt der Schreiber fest, dass die falsche Person aufschlägt, so wartet er, bis der Aufschlag durchgeführt (d.h. der Ball geschlagen) ist. Danach informiert er sofort den Schiedsrichter durch Handerheben (und allenfalls akustisch), damit dieser das Spiel unterbricht. Dieser Aufstellungsfehler wird dann wie ein Ballverlust geahndet, d.h. die andere Mannschaft erhält einen Punkt sowie den Aufschlag. Zudem muss die Aufstellung berichtigt werden.

4.1.3 Aufstellung angeben

Manchmal muss der Schreiber einer Mannschaft die Aufstellung angeben. Dazu wird der Schreiber vom Schiedsrichter aufgefordert. Kein Mitglied einer Mannschaft darf die Aufstellung direkt beim Schreiber erfragen.

Dann liest er die Spielernummern in der Aufstellungszeile von links nach rechts ab, beginnend mit dem Spieler, der auf Position 1 stehen und aufschlagen muss. Am Ende einer Zeile muss am Anfang der Zeile weitergelesen werden.

4.2 Punkte

4.2.1 Abstreichen

Jeder erzielte Punkt eines Teams muss durch Abstreichen der entsprechenden Zahl im Feld 'Punkte' (rechts der Aufgabenfolge) festgehalten werden. Demzufolge entspricht die letzte durchgestrichene Zahl dem aktuellen Punktestand der entsprechenden Mannschaft. Wenn die Punkte nicht ausreichen: Punktezahlen '49' und '50' unterhalb der Punkteskala ergänzen, danach bei Punktezahl '1' weiterfahren, aber dort in die andere Richtung abstreichen, so dass es Kreuze ergibt.



Abbildung 4.3: Abstreichen der Punkte

4.2.2 Punkte durch Bestrafungen

Durch Bestrafungen erhaltene Punkte müssen zusätzlich zum Abstreichen auch eingekreist werden.



Abbildung 4.4: Punkt durch Bestrafung

4.2.3 Aufschlagverlust

Verliert ein Team den Aufschlag, muss der aktuelle Punktestand des entsprechenden Teams in das letzte Aufschlagrunden-Feld mit der durchgestrichenen Hochzahl eingetragen werden.

4.3 Unterbrechungen

4.3.1 Time-Out

Auszeiten müssen in das mit 'T' bezeichnete Feld unterhalb der Punkteskalen eingetragen werden. Pro Time-Out ist eine Zeile zu verwenden, einzutragen ist der Punktestand aus Sicht der handelnden Mannschaft (d.h. der Mannschaft, die das Time-Out nimmt).

"T"
12 : 15
:

Abbildung 4.5: Time-Out

Während dem Time-Out teilt der Schreiber dem Schiedsrichter mittels Handzeichen die Anzahl der bereits getätigten Auszeiten der beiden Teams mit.

4.3.2 Spielerwechsel

Bei einer Auswechslung von Spielern der Startaufstellung, muss die Nummer des einzuwechselnden Auswechselspielers unter der Nummer des auszuwechselnden Spielers eingetragen werden. Darunter (Feld 'Spielstand') wird der aktuelle Spielstand aus Sicht der wechselnden Mannschaft eingetragen.

I	II	III	IV	V	VI
1	3	5	10	2	11
		7			
:	:	6:4	:	:	:
:	:	:	:	:	:

Abbildung 4.6: Spielerwechsel

4.3.3 Rückwechsel

Wenn ein Spieler zurückgewechselt wird, wird seine Nummer eingekreist und in der zweiten Zeile des Feldes 'Spielstand' wieder der aktuelle Spielstand aus Sicht der wechselnden Mannschaft eingetragen. Der jetzt ausgewechselte Spieler darf für den Rest des Satzes nicht mehr in das Spiel kommen.

I	II	III	IV	V	VI
4	10	12	5	9	14
			8		
:	:	:	5:10	:	:
:	:	:	11:18	:	:

Abbildung 4.7: Rückwechsel

4.3.3.1 Kontrolle

Bei jedem Wechsel muss der Schreiber überprüfen, ob der Wechsel möglich ist. So darf ein ausgewechselter Spieler nur für seinen Ersatzspieler zurückgewechselt werden. Zudem ist die Anzahl Wechsel pro Team und Satz auf 6 beschränkt. Stellt der Schreiber einen Fehler fest, muss er unverzüglich den Schiedsrichter informieren.

4.3.3.2 Libero

Wenn der Libero für einen anderen Spieler in das Feld kommt, wird dies auf dem Matchblatt nicht festgehalten.

4.3.3.3 Ausnahmsweise Auswechslungen

Ausnahmsweise Auswechslungen eines verletzten Spielers oder Ersatz eines verletzten Liberos müssen unter 'Bemerkungen' eingetragen werden. Der Schreiber muss den Satz, Namen der Mannschaft, Nummer und Namen des verletzten Spielers/Liberos den neuen Spieler/Libero sowie den Punktestand beim Wechsel eintragen. Ausnahmsweise Auswechslungen sind nur durch Genehmigung des Schiedsrichters und in Ausnahmefällen möglich.

4.4 Sanktionen

Alle Bestrafungen werden im Feld 'Sanktionen' (unten links) eingetragen. Bei personenbezogenen Sanktionen wird die Spielernummer bzw. die Abkürzung für die Funktion (Trainer = C, Trainerassistent = AC, Arzt = M, siehe Legende unter dem Feld 'Sanktionen') sowie die Bezeichnung 'A' oder 'B' für die Mannschaft eingetragen. Zudem müssen Satz und Spielstand im Moment der Sanktion eingetragen werden.

[illegible]

Abbildung 4.8: Sanktionen

4.4.1 Nicht ordnungsgemässer Antrag

Der erste Fall eines nicht ordnungsgemässen Antrags (z.B. zu viele Time-Outs/Wechsel, zu später Wechsel etc.) jeder Mannschaft muss durch ein 'X' im Feld 'Nicht ordnungsgemässer Antrag' vermerkt werden.

Bei alten Matchblättern erfolgt die Eintragung in der Spalte 'Verwarnung' mittels 'X' und Angabe von Mannschaft, Satz und Spielstand.

4.4.2 Mündliche Verwarnung

Eine mündliche Verwarnung wird nicht eingetragen.

4.4.3 Verwarnung: gelbe Karte

Eine gelbe Karte wird in der Spalte 'Verwarnungen' eingetragen. Sie gilt jedoch stellvertretend für das ganze Team. Es kann pro Team und Spiel nur eine gelbe Karte sowie eine 'Verwarnung' für Spielverzögerung geben.

Eine Verwarnung wegen Spielverzögerung wird ebenfalls in der Spalte 'Verwarnungen' eingetragen. Dies ist eine Mannschftsverwarnung und wird mit 'D' (an Stelle der Spielernummer) angegeben.

4.4.4 Bestrafung: Sanktion, rote Karte

In die Spalte Bestrafung werden rote Karten eingetragen. Dies hat einen Punkt sowie Aufschlag für die gegnerische Mannschaft zur Folge. Dieser Punkt muss zusätzlich zum Abstreichen eingekreist werden.

4.4.5 Hinausstellung: gelbe und rote Karte zusammen

Eine Hinausstellung wird in der Spalte 'Hinausstellung' eingetragen. Zudem wird die Trikot-Nummer des herausgestellten Spielers im Mannschaftsaufstellungsfeld (sofern er dort eingetragen ist) eingekreist. Eine Hinausstellung hat zur Folge, dass der entsprechende Spieler im betreffenden Satz nicht mehr spielen darf. Sie hat jedoch keinen Strafpunkt zur Folge. Der herausgestellte Spieler muss durch einen ordentlichen Wechsel ausgewechselt werden.

4.4.6 Disqualifikation: rote und gelbe Karte getrennt

Eine Disqualifikation wird in der Spalte 'Disqualifikation' eingetragen. Ein disqualifizierter Spieler muss die Halle verlassen und darf nicht mehr spielen. Eine Disqualifikation hat jedoch keinen Strafpunkt zur Folge. Der disqualifizierte Spieler muss durch einen ordentlichen Wechsel ausgewechselt werden.

4.5 Entscheidungssatz: 5. Satz

4.5.1 Auslosung

Vor dem 5. Satz nimmt der Schiedsrichter eine erneute Auslosung vor. Danach muss der Schreiber beim Feld 'Satz 5' die Mannschaften bzw. ihre zugeordneten Buchstaben 'A' oder 'B' (die Zuordnung ist gleich wie in den Sätzen 1-4) eintragen. Die links vom Schreiber stehende Mannschaft wird dabei im Feld ganz links und ganz rechts (nach der Spalte 'Seitenwechsel') eingetragen, diejenige die rechts vom Schreiber steht, wird nur im mittleren Feld eingetragen.

Satz 5						Satz 5						Satz 5					
Mannschaft A						Mannschaft B						Mannschaft C					
Punkte						Punkte						Punkte					
1						1						1					
3						3						3					
5						5						5					
10						10						10					
2						2						2					
11						11						11					

Abbildung 4.9: Auslosung 5. Satz

4.5.2 Vor dem Seitenwechsel

Sobald ein Team 8 Punkte hat, erfolgt der Seitenwechsel. Vor diesem Wechsel muss der Schreiber im ersten und zweiten Teil des 5. Satzes die Eintragungen (Punkte, Spielerwechsel, Aufschlagrunden, Time-Outs etc.) genau gleich wie in den anderen Sätzen vornehmen. Zusätzlich müssen folgende, die links des Schreibers stehende Mannschaft betreffende, Informationen auch im dritten Teil (d.h. nach der Spalte 'Seitenwechsel') eingetragen werden:

- Startaufstellung
- Spielerwechsel
- Auszeiten
- Punkte (abstreichen)

Die Informationen im Bereich der Aufschlagrunden werden jedoch vor dem Seitenwechsel ausschliesslich im ersten Teil eingetragen und werden im dritten Teil rechts der Spalte 'Seitenwechsel' nicht eingetragen.

Satz 5						Satz 5						Satz 5					
Mannschaft A						Mannschaft B						Mannschaft C					
Punkte						Punkte						Punkte					
1						1						1					
3						3						3					
5						5						5					
10						10						10					
2						2						2					
11						11						11					

Abbildung 4.10: 5. Satz

4.5.3 Seitenwechsel

Im Moment des Seitenwechsels muss der Schreiber im dritten Teil oben rechts ('Pte. beim Seitenwechsel') die Anzahl Punkte der Mannschaft die vorher links stand (und entsprechend nach dem Wechsel rechts steht) eintragen. Es wird nur die Anzahl Punkte dieser Mannschaft eingetragen (z.B. 7), kein Punktestand (nicht 7:8). Damit bleibt die erste Hälfte des Feldes in der Regel leer. Falls zu spät gewechselt wird, muss der Spielstand eingetragen werden.

Satz 5						Satz 5						Satz 5					
Mannschaft A						Mannschaft B						Mannschaft C					
Punkte						Punkte						Punkte					
1						1						1					
3						3						3					
5						5						5					
10						10						10					
2						2						2					
11						11						11					

Abbildung 4.11: 5. Satz: Punktestand bei Seitenwechsel

4.5.4 Nach dem Seitenwechsel

Nach dem Seitenwechsel fährt der Schreiber im dritten Teil im Bereich der Aufschlagrunden an dem Ort fort (unbedingt kontrollieren), wo er vorher im ersten Teil aufgehört hat. Danach werden sämtliche Informationen betreffend der jetzt rechts stehenden Mannschaft nur noch im dritten Teil eingetragen, es wird nur noch mit dem zweiten und dritten Teil gearbeitet (der erste Teil kann zur besseren Übersicht abgedeckt werden).

5 Kapitel 5 – nach Satzende

5.1 Punktestand

Am Ende eines Satzes wird der letzte erzielte Punkt jeder Mannschaft in das jeweilige Aufschlagrundenquadrat des Spielers eingetragen, der zuletzt serviert hat (sofern jener nicht bereits eingetragen ist) oder der eventuell als nächster für die siegreiche Mannschaft serviert hätte (dabei ist aber die Hochzahl der Aufgabenfolge im entsprechenden Kästchen nicht durchzustreichen). Diese Eintragung des letzten Punktes wird mit einem Kreis versehen.

Abbildung 5.1: Eintragen des letzten Punktes

5.2 Ende

Beim Feld 'Ende' wird die Zeit des Satzendes eingetragen.

5.3 Abstreichen

Am Ende eines Satzes wird nur dort etwas abgestrichen, wo es ausdrücklich verlangt wird.

5.3.1 Punkteskala

Bei der Punkteskala wird der zuletzt erzielte Punkt unterstrichen und sämtliche restlichen Punkte aller Spalten senkrecht abgestrichen (ergibt einen 'T-Balken'). Im 5. Satz werden die nicht benutzten Punkte in der Punkteskala ganz links nicht abgestrichen, sondern bleiben offen.

Abbildung 5.2: Abstreichen der Punkteskala

5.3.2 Time-Out

Freie Zeilen im Feld für Time-Outs ('T') bleiben leer.

5.4 Endresultate

Am Ende jedes Satzes muss das Feld 'Endresultat' (unten rechts der Mitte) aktualisiert werden. Der Wert '0' muss explizit auch eingetragen werden, es bleiben keine Felder frei.

Endresultat/Résultat final/Risultato finale												
Mannschaft Equipe Squadra						Mannschaft Equipe Squadra						
Frauenfeld (A)						Smash (B)						
T	S/R	G/V	Punkte Points Punti	Satz (Dauer) Set (Durée) Set (Durata)	Punkte Points Punti	G/V	S/R	T				
2	2	0	17	1. (17')	25	1	0	1				
2	1	1	27	2. (20')	25	0	1	1				
1	1	0	18	3. (24')	25	1	0	0				
1	1	1	25	4. (18')	20	0	1	2				
1	0	0	10	5. (21')	15	1	2	1				
7	5	2	97	Total (101')	100	3	4	5				

Abbildung 5.3: Feld Endresultat

5.4.1 T: Time-Outs

In die Spalte 'T' wird für jede Mannschaft die Anzahl Time-Outs eingetragen (0, 1 oder 2).

5.4.2 S/R: Spielerwechsel

In die Spalte 'S/R' werden für jede Mannschaft die Anzahl (0-6) Spielerwechsel eingetragen (d.h. effektive Wechsel, wird ein Spieler rückgewechselt sind dies zwei Wechsel: Aus- und wieder einwechseln).

5.4.3 G/V: Gewonnen/Verloren

In die Spalte G/V wird bei derjenigen Mannschaft, die den entsprechenden Satz gewonnen hat, '1' eingetragen. Bei der Mannschaft, die verloren hat, wird '0' eingetragen.

5.4.4 Punkte

Die Anzahl Punkte der entsprechenden Mannschaft wird in die Spalte 'Punkte' eingetragen.

5.4.5 Satz (Dauer)

In der Mitte, Spalte 'Satz (Dauer)', wird die Dauer des Satzes (Endzeit - Anfangszeit) in Minuten eingetragen.

5.5 Nächsten Satz vorbereiten

Innerhalb der dreiminütigen Satzpause muss auch der jeweils nachfolgende Satz vorbereitet werden.

5.5.1 Beginn

In das Feld 'Beginn' des nächsten Satzes wird die Startzeit des nächsten Satzes eingetragen. Diese ist immer 3 Minuten nach der Endzeit des vorhergehenden Satzes.

5.5.2 Startaufstellung

Die Startaufstellung muss dem Schreiber wiederum mittels Aufstellungsblatt oder mündliche durch den Schiedsrichter mitgeteilt werden.

6 Kapitel 6 – nach dem Spiel

6.1 Endresultat

6.1.1 Total

In der Zeile 'Total' muss für jede Spalte das Total berechnet werden.

7	5	2	37	Total (104)	110	3	4	5
---	---	---	----	---------------	-----	---	---	---

Abbildung 6.1: Total bei Endresultat

6.1.2 Dauer

In der Zeile unter dem 'Total' müssen der effektive Spielbeginn sowie das Spielende eingetragen werden. In das Feld 'Dauer' wird die Differenz zwischen den zwei Angaben unter 'Beginn' und 'Ende' eingetragen.

Die Dauer im Feld 'Dauer' ist grösser als das Total in der Spalte 'Satz (Dauer)', da beim ersten die Satzpausen miteingerechnet sind.

Beginn/Début/Inizio	Ende/Fin/Fine	Dauer/Durée/Durata
16 h 15 min	18 h 15 min	2 h 0 min

Abbildung 6.2: Spieldauer

6.1.3 Gewinner

In das Feld 'Gewinner' wird die vollständige Bezeichnung der siegreichen Mannschaft eingetragen. Nach dem '3:' wird die Anzahl der gewonnen Sätze der Mannschaft, die das Spiel verloren hat, angegeben.

Gewinner/Vainqueur/Vincitore
VC Smash Wthur 2 3: 2

Abbildung 6.3: Gewinner

6.2 Bemerkungen

In das Feld 'Bemerkungen' trägt der Schreiber allfällige Proteste ein, oder erlaubt mit Genehmigung des Schiedsrichters das Eintragen derselben. Der Mannschaftskapitän diktiert dabei den Protest oder schreibt ihn selbst in das Feld 'Bemerkungen'. Nicht gebrauchte Zeilen bleiben leer und werden nicht abgestrichen.

Alle Bemerkungen, die von einer Mannschaft stammen oder Spieler betreffen, müssen von den betreffenden Personen unterschrieben sein. Allgemeine sowie alle übrigen Bemerkungen sind vom 1. Schiedsrichter zu unterschreiben.

Bemerkungen zur Leistung des Schiedsrichters nicht erlaubt.

Bemerkungen/Remarques/Osservazioni
• 15 min Verzögerung wegen vorangegangenen Spiel (Nr. 1920)
• Spielerin 78 hat Lizenz vergessen, mit ID (Nr. 003322465) ausgewiesen (H. Gysmann)
• "Gute Schiedsrichterleistung" H. Smach K. Frey

Abbildung 6.4: Feld Bemerkungen

6.3 Abstreichen

Am Ende des Spieles wird nichts abgestrichen.

6.4 Unterschriften

Sind alle Eintragungen erfolgt, muss im Feld 'Bestätigung' an den vorgesehenen Stellen in folgender Reihenfolge unterschrieben werden, sofern vorhanden:

1. Schreiber-Assistent
2. Schreiber
3. Kapitäne
4. 2. Schiedsrichter
5. 1. Schiedsrichter

Bestätigung/Approbation/Approvazione				
Schiedsrichter Arbitro	Name Nom Nome	Land Pays Paese	Lizenz-Nr. Licence-No Licenze-No	Unterschrift Signature Firma
1.	Hirzel St.	(SUI)	110392	S. Hirzel
2.	Gilg A.-M.	(SUI)	58921	A.-M. Gilg
Schreiber Marqueur	Müller G.	(SUI)	77.02.12	G. Müller
Schiedsrichter Ass. Marqueur ass. Marcatore ass.				
1. Untersichter Juges de l'arbitrage Giudici di linea				
3.				
1. Mannschaftskapitän Signature Capitaine Firma Capitano	H. Kündli	(A)	(B)	K. Frey

Abbildung 6.5: Unterschriften im Bestätigungsfeld

6.5 Matchblatt

Das Matchblatt wird wie folgt an die entsprechenden Parteien verteilt:

- Rot: Schiedsrichter (Verband)
- Blau: Gastmannschaft
- Gelb: Heimmannschaft