

Anleitung zum Ausfüllen des Matchblattes

The image shows a completed Swiss Volleyball match sheet. At the top, it identifies the Swiss Volleyball Federation (Schweizerischer Volleyball-Verband) and the match between VBC Smach Winterthur 2 and VBC Frauenfeld 1. The match took place on 29.10.2000 at 16:00. The final score is 3-2 in sets. The sheet contains a grid for recording the progress of each set, a list of players for both teams with their jersey numbers, and a section for referees and officials. The match was officiated by H. Knecht and K. Fritschy. The match sheet is filled with handwritten data, including set scores (15-12, 12-15, 15-10, 12-15, 15-10) and player statistics.



Dominik Zindel
 schreiber@gsgl.ch
<http://www.gsgl.ch>

20. Oktober 2013

Inhaltsverzeichnis

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

4.2.2	Punkte durch Bestrafungen	8
4.2.3	Aufschlagverlust	8
4.3	Unterbrechungen	8
4.3.1	Time-Out	8
4.3.2	Spielerwechsel	8
4.4	Sanktionen	9
4.4.1	Nicht ordnungsgemässer Antrag	9
4.4.2	Mündliche Verwarnung	9
4.4.3	Verwarnung: gelbe Karte	9
4.4.4	Bestrafung: Sanktion, rote Karte	9
4.4.5	Hinausstellung: gelbe und rote Karte zusammen	9
4.4.6	Disqualifikation: rote und gelbe Karte getrennt	10
4.5	Entscheidungssatz: 5. Satz	10
4.5.1	Auslosung	10
4.5.2	Vor dem Seitenwechsel	10
4.5.3	Seitenwechsel	10
4.5.4	Nach dem Seitenwechsel	10
5	Nach Satzende	11
5.1	Punktstand	11
5.2	Ende	11
5.3	Abstreichen	11
5.3.1	Punkteskala	11
5.3.2	Time-Out	11
5.4	Endresultate	11
5.4.1	T: Time-Outs	11
5.4.2	S/R: Spielerwechsel	12
5.4.3	G/V: Gewonnen/Verloren	12
5.4.4	Punkte	12
5.4.5	Satz (Dauer)	12
5.5	Nächsten Satz vorbereiten	12
5.5.1	Beginn	12
5.5.2	Startaufstellung	12
6	Nach dem Spiel	13
6.1	Endresultat	13
6.1.1	Total	13
6.1.2	Dauer	13
6.1.3	Gewinner	13
6.2	Bemerkungen	13
6.3	Abstreichen	13
6.4	Unterschriften	13
6.5	Matchblatt	14
	Abbildungsverzeichnis	i
	Index	ii

Kapitel 1

Einleitung

1.1 Motivation

Diese Anleitung zum Ausfüllen des Matchblattes (Schreiberanleitung) wurde erstellt, weil die von SwissVolley zusammen mit den Volleyballregeln zur Verfügung gestellte Version nicht mehr aktuell ist und die neuen Änderungen dort nicht oder nicht vollständig berücksichtigt sind. Zudem wurde die Struktur stark verändert um das Nachschlagen von bestimmten Informationen zu vereinfachen. Damit ist dieses Dokument in weiten Teilen verschieden vom SwissVolley-Original¹. Die Reihenfolge im Dokument entspricht der Abfolge der einzelnen Aufgaben während eines Spiels. Diese Anleitung kann den Kursteilnehmern als Kursunterlage zur Verfügung gestellt werden.

Im Interesse der Leserfreundlichkeit dieses Dokumentes wurde bei allen Personenbezeichnungen jeweils nur die männliche Form aufgeführt. Selbstverständlich sind damit jeweils auch die weiblichen Personen gemeint.

Dieses Dokument kann beliebig weiterverbreitet werden, sofern dies kostenlos geschieht. Die aktuelle Version ist jeweils unter [www.gsg1](http://www.gsg1.ch) verfügbar. Wer Fehler oder Verbesserungsmöglichkeiten in diesem Dokument findet, wird gebeten, diese an schreiber@gsg1.ch zu melden.

1.2 Grundsätzliches

Der Schreiber ist für den problemlosen Ablauf eines Volleyballspiels sehr wichtig. Ohne 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

Allenfalls lohnt es sich, diese Anleitung vor einem Einsatz nochmals zu studieren. Damit können

¹Die Abbildungen jedoch wurden aus dem Mustermatchblatt entnommen.

während dem Spiel unnötige Stresssituationen vermieden werden. Das Schreiben ist nicht schwierig, man muss sich jedoch konzentrieren. Wer noch nicht so geübt ist, sollte unbedingt einen Täfeler organisieren, damit eine Aufgabe weniger zu erfüllen ist.

Der Schreiber sollte mindestens eine halbe Stunde vor Spielbeginn einsatzbereit in der Halle sein². Neben dem Schreiberausweis muss der Schreiber 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 Schiri haben und jeweils mit Handzeichen anzeigen wenn er wieder bereit ist (insbesondere beim Auswechsel). Dies ermöglicht es dem Schiri, auf den Schreiber Rücksicht zu nehmen.

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

1.2.3 Darstellung

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

²Entspricht den Richtlinien des Regionalverbandes GS-GL. Je nach Region ist auch ein früheres Eintreffen verlangt.

Kapitel 2

Vor dem Spiel

2.1 Oberer Teil des Matchblattes

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

2.1.1 Art des Wettbewerbs

Die Art des Wettbewerbs muss wie in Abbildung 2.1 angegeben werden.

Meisterschaft Championnat Campionato	<input checked="" type="checkbox"/>	Cup Coupe Coppa	<input type="checkbox"/>
Freundschaftsspiel Match amical Incontro amichevole	<input type="checkbox"/>	Turnier Tournoi Torneo	<input type="checkbox"/>

Abbildung 2.1: Art des Wettbewerbs

2.1.2 Wettkampfniveau

National, Regional oder International.

National National Nazionale	<input type="checkbox"/>	Regional Régional Regionale	<input checked="" type="checkbox"/>
International Internacional Internazionale	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>

Abbildung 2.2: Wettkampfniveau

2.1.3 Typ

Männer, Frauen, Junioren.

Männer Hommes Maschile	<input type="checkbox"/>	Jun A	<input type="checkbox"/>	Jun C	<input type="checkbox"/>
Frauen Femmes Feminile	<input checked="" type="checkbox"/>	Jun B	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>

Abbildung 2.3: Wettkampftyp

2.1.4 Bezeichnung der Liga

Abkürzung aus mindestens zwei Zeichen. Bsp: D3A steht für Damen 3. Liga, Gruppe A.

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

Abbildung 2.4: Bezeichnung der Liga

2.1.5 Spielnummer

Eindeutige Spielnummer gemäss Meisterschaftsbüchlein.

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

Abbildung 2.5: Spielnummer

2.1.6 Mannschaften

Die Mannschaften müssen wie im Meisterschaftsbüchlein eingetragen werden, d.h. vor dem Doppelpunkt die Heimmannschaft, nach dem Doppelpunkt die Gastmannschaft. Die Bezeichnung muss möglichst präzise (d.h. vollständiger Clubname) sein. Hinter jedem Mannschaftsnamen muss mittels + oder - in Klammern angezeigt werden ob das entsprechende Team auf dem Trikot Werbung hat: (+) oder (-). Siehe Abbildung 2.6.

Die Kreise für A oder B können erst nach der Auslosung ausgefüllt werden und bleiben vorerst leer.

A stadio B	VC Smash W'thur 2 (+)	:	VBC Frauenfeld 1 (-)	A stadio B
------------------	-----------------------	---	----------------------	------------------

Abbildung 2.6: Mannschaften

2.1.7 Ort

Der Ort in dem sich die Halle befindet.

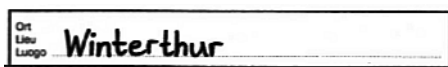


Abbildung 2.7: Ort

2.1.8 Halle

Die genaue Bezeichnung der Halle.



Abbildung 2.8: Halle

2.1.9 Datum

Datum im Format dd.mm.yyyy, also z.B. 04.09.2006.

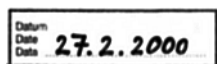


Abbildung 2.9: Datum

2.1.10 Zeit

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



Abbildung 2.10: Zeit gemäss Meisterschaftsbüchlein

2.2 Rechtes unteres Feld des Matchblattes

Siehe Abbildung 2.11 für die ganze Sektion.

2.2.1 Mannschaften

Die Mannschaften müssen in der Titelzeile des Feldes 'Mannschaften' eingetragen werden und zwar links die Heimmannschaft und rechts die Gastmannschaft. Die Kreise für A und B müssen vorerst wieder leer bleiben, sie werden nach der Auslosung ausgefüllt.

Mannschaften/Equipes/Equipas					
VC Smash			VBC Frauenfeld		
Lizenz-Nr. Licence-No.	Speler-Nr. Section No.	Name Nom	Lizenz-Nr. Licence-No.	Speler-Nr. Section No.	Name Nom
15417	1	Freitag K.	70349	4	Fried P.
126776	2	Heller A.	107109	10	Bohm D.
137613	3	Eichenberger E.	149917	5	Kindle H.
65991	4	Kilchenmann Di.	71352	12	Urech S. (DN)
147550	5	Schneider B.	66179	6	Mäder M.
53217	6	Herzig E.	176410	8	Thoma U.
	7	Eggmann M.	102471	14	Peric E.
187651	8	Krämer A.	157602	9	Schen E.
124320	9	Weitenmann E.	177008	7	Hirth G.
100105	10	Schudel M.			
32117	11	Meier S. (DR)			
123003	18	Kilchenmann De.			
LIBERO ("L")			LIBERO ("L")		
123009	18	Kilchenmann De.			
Offizielle/Officiels/Officiali			Offizielle/Officiels/Officiali		
124573	C	Müller P.	149317	C	Kindle H.
82071	AC	Flühmann M.		AC	
	P			P	Bickel B.
	M			M	
Unterschrift/Signature/Firma			Unterschrift/Signature/Firma		
Kapitän Captaine Capitane	K. Freitag		Kapitän Captaine Capitane	H. Kindle	
Trainer Entraîneur Allenatore	P. Müller (A. Flühmann)		Trainer Entraîneur Allenatore		

Abbildung 2.11: Rechtes unteres Feld: Mannschaftsliste und Offizielle

2.2.2 Mannschaftsliste

In die Tabelle müssen die Lizenznummern (steht auf Lizenz, i.R. sechsstellige Zahl), die Trikotnummern (Captain/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 Captains wird eingekreist (im Beispiel ist die Nr.1 des VC Smash Captain, 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 also 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. Bei Spielern mit einer Kontingenzlizenz (KN) ist dies in jedem Fall zu vermerken. Die entsprechenden Buchstaben (DN/DR/KN) werden beim betreffenden Spieler hinter dem Namen notiert und eingekreist. Andere Aufdrucke auf der Lizenz (E für 'Ausländer', A für 'Volleyballschweizer' und D für 'Dopingstatut unterschrieben') werden nicht ver-

merkt.

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. Die Abkürzungen bedeuten dabei Trainer (C), Trainerassistent (AC), Physiotherapeut (P), Arzt (M). Ab der Saison 2013/14 kann ein Team 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 in ‘AC1’.

2.2.4 Unterschriften

Nachdem der Schreiber die Tabellen fertig ausgefüllt hat, müssen Trainer und Captain beider Teams die Listen kontrollieren und anschliessend unterschreiben. Ist der Captain gleichzeitig auch Coach, so unterschreibt er nur im Feld ‘Kapitän’. Trainer und Captain müssen die Spielerliste kontrolliert und durch ihre Unterschrift bestätigt haben bevor der Schiedsrichter das Einspielen am Netz beendet (2min vor Spielbeginn).

2.2.5 Abstreichen

Nachdem sowohl Trainer/Trainerin als auch Captain 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 bestätigen die Captains mit ihren Unterschriften die Richtigkeit des Matchblattes.

2.3.1 Informationen

Im Bestätigungsfeld müssen die Namen, Länder (gemäss Lizenz) und Lizenznummern des ersten Schiedsrichters, des zweiten Schiedsrichters, des Schreibers, des Schreiberassistenten (sofern vorhanden) sowie die Namen der Linienrichter eingetragen werden. Siehe Abbildung 2.12.

Bestätigung/Approbation/Approvazione				
Schiedsrichter Arbitre Arbitri	Name Nom Nome	Land Pays Paese	Lizenz-Nr. Licenza-No Licenza-No	Unterschrift Signature Firma
1.	Hirzel St.	(SUI)	110992	
2.	Gilg A.-M.	(SUI)	58721	
Schreiber Rueur Rueuratore	Müller G.	(SUI)	57.02.12	
Schreiber Ass. Rueur ass. Rueuratore ass.				
Linienrichter Juges de ligne Giudici di linea	1.		2.	
	3.		4.	
Unterschrift Kapitän Signature Capitaine Firma Capitano			(A)	(B)

Abbildung 2.12: Bestätigungsfeld

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).

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

Der erste Schiedsrichter muss dem Schreiber die Spielfeldseite der beiden Mannschaften mitteilen. Dies muss in die Felder 'Mannschaft' beim ersten Satz eingetragen werden. Die Mannschaft die im ersten Satz links des Schreibers spielt, ist demnach 'Mannschaft A', jene die rechts spielt, ist 'Mannschaft B'.

Beginn Datum 16:45	Mannschaft Equipe Frauenfeld (A)	Punkte Punts :	Mannschaft Equipe Smash (B)	Ende Fin :
--------------------------	--	----------------------	-----------------------------------	------------------

Abbildung 3.1: Spielfeldseiten und Aufschlag nach Auslosung

Diese Bezeichnungen 'A' und 'B' können nun bei der Mannschaftsliste (siehe Abschnitt 2.2.2 auf Seite 3) sowie bei den Mannschaftsbezeichnungen (siehe Abschnitt 2.1.6 auf Seite 2) 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

Mannschaftsamen (bzw. dem Buchstaben 'A' oder 'B') das eingekreiste 'S' (für Service) respektive 'R' (für Abnahme) mit einem Kreuz (x) versehen. Vergleiche dazu Abbildung 3.1.

Bei der zuerst abnehmenden Mannschaft (also mit dem Kreuz beim 'R') muss sofort das erste Feld für die erste Aufgabenrunde durchgekennzeichnet werden. Bei der zuerst aufgebenden Mannschaft wird nur das hochstehende '1' fein abgestrichen.

Satz	Mannschaft Equipe Frauenfeld (A)						Punkte Punts	Mannschaft Equipe Smash (B)					
	I	II	III	IV	V	VI		I	II	III	IV		
1							13	25	37				
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				
1	X	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
2		6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	2
3		7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3
4		8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4

Abbildung 3.2: Eintragen von Service oder Abnahme

3.1.3 Vorbereitung der Sätze

Noch vor Spielbeginn können bzw. sollten die entsprechenden Angaben für die Teamnamen sowie Service/Abnahme (inkl. Abkreuzen bei der abnehmenden Mannschaft!) für den zweiten und dritten Satz eingetragen werden. 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 zweiten Schiedsrichter und damit ohne Aufstellungsblatt gespielt, so diktiert der 1. 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 Feld¹ und auf dem Aufstellungsblatt. Entsprechend müssen die Spielernummern für beide Teams eingetragen werden (vgl. Abbildung 3.3).

3.1.5 Spielbeginn

Im Feld ‘Beginn’ des ersten Satzes wird die effektive Zeit des Spielbeginns eingetragen (siehe Abbildung 3.4). Bei Verspätungen ist diese also verschieden von der Zeit oben rechts im Matchblatt (vgl. 2.1.10 auf Seite 3). Bei verspätetem Spielbeginn muss der Schreiber im Feld ‘Bemerkungen/Remarques’ (über dem Feld ‘Bestätigung’) in knapper Form den Grund für die Verspätung angeben, also z.B. “Verspäteter Spielbeginn wegen vorangegangenem Spiel.”

S A T	Beginn Début inizio	16:15	
	I	II	

Abbildung 3.4: Spielbeginn

¹Position I ist die Serviceposition, danach wird im Gegenurzeigersinn nummeriert

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’ abgestrichen¹. Dabei werden zuerst alle Felder mit der Hochzahl ‘1’, dann mit der Hochzahl ‘2’ (in der zweiten Zeile) etc benutzt². Nach Aufschlagrunde 4 geht es wieder in der ersten Zeile mit Aufschlagrunde ‘5’ weiter³.

Abbildung 4.1: Eintragen der Aufgabenfolge

Verliert ein Team den Aufschlag, so wird in das angefangene Feld (d.h. abgestrichene Hochzahl) dieser Mannschaft die aktuelle Punktezahl (dieser Mannschaft) eingetragen. Anschliessend wird die Hochzahl im übernächsten Quadrat der anderen Mannschaft abgestrichen (sowie ein Punkt geschrieben, siehe 4.2). 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 let-

¹Nur mit kleinem Strich abstreichen, da in das Feld noch eine Zahl geschrieben werden muss!

² Wichtig: Immer zum übernächsten (und *nicht* zum nächsten!) Quadrat springen.

³Falls die 8. Aufschlagrunde erreicht ist und das Spiel noch weitergeht muss beim nächsten passenden Satz (1. Satz → 3. Satz, 2. → 4., 3. → 1. auf neuem Blatt, 4. → 2. auf neuem Blatt, 5. → 5. auf neuem Blatt) geschrieben werden.

zten abgestrichenen Hochzahl (mit oder ohne eingetragenen Punktestand) steht⁴.

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 Handheben (und allenfalls akustisch), damit dieser das Spiel unterbricht. Dieser Aufstellungsfehler wird dann wie ein Ballverlust geahndet, d.h. die gegnerische Mannschaft erhält einen Punkt sowie den Aufschlag. Zudem muss die Aufstellung berichtigt werden.

4.1.3 Aufstellung angeben

Oft muss der Schreiber einer Mannschaft die Aufstellung angeben⁵. Dann liest er die Spielernummern in der Aufstellungszeile von links nach rechts ab⁶, beginnend mit dem Spieler, der auf Position 1 stehen und aufschlagen muss.

⁴Einfach ausgedrückt: Gerade nach oben gehen, die Person mit der dort stehenden Spielernummer muss am Service sein.

⁵Dazu wird der Schreiber vom Schiedsrichter aufgefordert. Kein Mitglied einer Mannschaft darf die Aufstellung direkt beim Schreiber erfragen.

⁶Am 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’⁷ (rechts der Aufgabenfolge) festgehalten werden (siehe Abbildung 4.3). Demzufolge entspricht die letzte durchgestrichene Zahl dem aktuellen Punktestand der entsprechenden Mannschaft.



Abbildung 4.3: Abstreichen der Punkte

4.2.2 Punkte durch Bestrafungen

Durch Bestrafungen (siehe 4.4 auf Seite 9) erhaltene Punkte müssen zusätzlich zum Abstreichen auch eingekreist werden. Siehe Abbildung 4.4.



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 (siehe 4.1.1 auf Seite 7).

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). Siehe Abbildung 4.5.



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. Vergleiche Abbildung 4.6.

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

Abbildung 4.6: Spielerwechsel

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 (siehe Abbildung 4.7). 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
:	:	:	Ⓢ	:	:
:	:	:	5:10	:	:
:	:	:	11:18	:	:

Abbildung 4.7: Rückwechsel

Kontrolle

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

⁷Wenn die Punkte nicht ausreichen: Punktezahlen ‘49’ und ‘50’ unterhalb der Punkteskala ergänzen, danach bei Punktezah ‘1’ weiterfahren, aber dort in die andere Richtung abstreichen, so dass es Kreuze ergibt.

Libero

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

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 Punktstand 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 (d.h. für einen Spieler) 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 muss der Satz und der Spielstand im Moment der Sanktion eingetragen werden.

Sanktionen/Sanctions/Sanzioni						
Verwarnung Avvertimento	Bestrafung Punizione	Herausstellung Espulsione	Disqualifikation Disqualificazione	Handzeichen ④	Satz Set	Spielstand Puntaggio
ⓓ				A	1	15 : 22
	5			A	1	16 : 23
	C			B	3	10 : 8
	ⓓ			A	3	12 : 15
		5		A	4	5 : 10
ⓓ				B	5	7 : 5
			5	A	5	10 : 14
X				A	5	10 : 14
						:
						:

Sanzioni in die zutreffende Spalte eintragen (Spieler=Sp., Trainer=C, Trainerassistent=AC, Physio=P, Arzt=M, und Verzögerungen=D). Mannschaft bezeichnen, Satz und Spielstand im Moment der Sanktion eintragen.
Pour inscrire les sanctions, mettre l'abréviation correspondante dans pour le joueur, l'entraîneur=C, l'entraîneur assistant=AC, Physio=P, Médecin=M ou D pour retard de jeu.
Della colonna e indicare l'equipe, la set e lo score al momento della sanzione.
Per registrare le sanzioni mettere l'abbreviazione corrispondente (da del giocatore, C=Allenatore, AC=Aiuto Allenatore, P=Terapeuta, M=Medico D per ritardo inizio del gioco), nella colonna e indicare la formazione, i set, il punteggio al momento della sanzione.

Abbildung 4.8: Sanktionen

4.4.1 Nicht ordnungsgemässer Antrag

Der erste Fall eines nicht ordnungsgemässen Antrags (z.B. zuviele Time-Outs/Wechsel, zu

später Wechsel etc.) jeder Mannschaft muss durch ein ‘X’ im Feld ‘Sanktionen’ vermerkt werden. Die Eintragung erfolgt in der Spalte ‘Verwarnung’ und zwar mit Angabe von Mannschaft, Satz und Spielstand.

4.4.2 Mündliche Verwarnung

Eine mündliche Verwarnung eines Spielers wird nicht eingetragen.

4.4.3 Verwarnung: gelbe Karte

Ab der Saison 2013/14 wird die zweite Stufe der Verwarnung als gelbe Karte angezeigt. Eine gelbe Karte ist also keine Sanktion mehr und gibt keinen Punkt mehr für das gegnerische Team. Eine gelbe Karte wird einem speziellen Spieler (oder Offiziellen) gezeigt und auch für diesen in der Spalte ‘Verwarnungen’ eingetragen. Sie gilt jedoch stellvertretend für das ganze Team. Es kann also pro Team und Spiel nur eine gelbe Karte sowie eine ‘Verwarnung’ für Spielverzögerung geben.

Eine Verwarnung wegen Spielverzögerung⁸ wird ebenfalls in der Spalte ‘Verwarnungen’ eingetragen. Dies ist eine Mannschaftsverwarnung und wird mit ‘D’ (an Stelle der Spielernummer) angegeben.

4.4.4 Bestrafung: Sanktion, rote Karte

In die Spalte Bestrafung werden rote Karten an Spieler oder an die Mannschaft (Verzögerung, gleiches Handzeichen wie Verwarnung wegen Verzögerung aber mit der roten Karte in der Hand) eingetragen. Dies hat einen Punkt sowie Aufschlag für die gegnerische Mannschaft zur Folge. Dieser Punkt muss zusätzlich zum Abstreichen eingekreist werden (siehe 4.2.2 auf Seite 8).

4.4.5 Hinausstellung: gelbe und rote Karte zusammen

Eine Hinausstellung, also die gelbe und rote Karte zusammen in einer Hand, gegen einen Spieler 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.

⁸Handzeichen des Schiedsrichters: Gelbe Karte gegen das Handgelenk halten.

4.4.6 Disqualifikation: rote und gelbe Karte getrennt

Eine Disqualifikation, also die gelbe und rote Karte getrennt in beiden Händen, gegen einen Spieler 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. Siehe Abbildung 4.9.

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.

Abbildung 4.10: 5. Satz

4.5.3 Seitenwechsel

Im Moment des Seitenwechsels, also sobald ein Team 8 Punkte hat, muss der Schreiber im dritten Teil oben rechts (‘Pte. beim Seitenwechsel’) die Anzahl Punkte der Mannschaft die vorher links der Schreiberin/des Schreibers stand (und entsprechend nach dem Wechsel rechts steht) eintragen. Es wird nur die Anzahl Punkte dieser Mannschaft eingetragen (z.B. 7), kein Punktstand (also nicht 7:8). Damit bleibt die erste Hälfte des Feldes in der Regel leer.

Abbildung 4.11: 5. Satz: Punktstand 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 aufgehort 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). Vergleiche Abbildung 4.10 auf Seite 10.

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.

Das Diagramm zeigt ein Aufschlagrundenquadrat mit den Spaltennummern 1 bis 8. Die Punkte sind wie folgt eingetragen: Spalte 1: 8, 6, 4, 2; Spalte 2: 9, 7, 5, 3; Spalte 3: 10, 8, 6, 4; Spalte 4: 11, 9, 7, 5; Spalte 5: 12, 10, 8, 6; Spalte 6: 13, 11, 9, 7; Spalte 7: 14, 12, 10, 8; Spalte 8: 15, 13, 11, 9. Die Punkte 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14 sind durchgestrichen. Die Punkte 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22 sind nicht durchgestrichen. Ein Kreis umschließt den Punkt 15 in der ersten Zeile der Spalte 8. In der Mitte des Quadrates steht '4 : 7' und '15 : 22'. Ein 'T' ist in der Spalte 3, Zeile 2 eingetragen.

Abbildung 5.1: Eintragen des letzten Punktes

5.2 Ende

Beim Feld 'Ende' wird die Uhrzeit, zu der der Satz endet, nach Angaben des Schiedsrichters 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'). Vergleiche Abbildung 5.2. Im 5. Satz werden die nicht benutzten Punkte in der Punkteskala ganz links nicht abgestrichen sondern bleiben offen.

Das Diagramm zeigt eine Punkteskala mit den Spaltennummern 1 bis 8. Die Punkte sind wie folgt eingetragen: Spalte 1: 8, 6, 4, 2; Spalte 2: 9, 7, 5, 3; Spalte 3: 10, 8, 6, 4; Spalte 4: 11, 9, 7, 5; Spalte 5: 12, 10, 8, 6; Spalte 6: 13, 11, 9, 7; Spalte 7: 14, 12, 10, 8; Spalte 8: 15, 13, 11, 9. Die Punkte 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14 sind durchgestrichen. Die Punkte 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22 sind nicht durchgestrichen.

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. Vergleiche dazu Abbildung 5.3. Der Wert '0' muss explizit auch eingetragen werden, es bleiben also keine Felder frei.

Endresultat/Risultato finale/Risultato finale									
Mannschaft Equipe Squadra					Mannschaft Equipe Squadra				
T	5/R	5/V	Punkte Points Punti	Satz (Dauer) Set (Durée) Set (Durata)	Punkte Points Punti	G/V	5/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, muss ‘0’ eingetragen werden.

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 (also 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 in der Regionalliga immer 3 Minuten nach der Endzeit des vorhergehenden Satzes¹.

5.5.2 Startaufstellung

Die Startaufstellung muss dem Schreiber wiederum mittels Aufstellungsblatt oder mündliche Angaben des Schiedsrichters mitgeteilt werden.

¹Kleine Verspätungen von 1-2 Minuten werden nicht eingetragen.

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 (10A')	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. Vergleiche dazu Abbildung 6.2.

Die Dauer im Feld 'Dauer' ist grösser als das Total in der Spalte 'Satz (Dauer)', da beim Ersteren 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 gewonnenen 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.

Ab Saison 2013/14 sind Bemerkungen zur Leistung des Schiedsrichters nicht mehr erlaubt. Solche Rückmeldungen müssen direkt an die RSK/SSK erfolgen.

Bemerkungen/Remarques/Osservazioni
• 15 min Verspätung wegen vorangegangenen Spiel (Nr. 1920)
• Spielerin 7-B hat Lizenz vergessen, mit ID (Nr. 087722465) ausgewiesen M. Spunnen
• "Gute Schiedsrichterleistung" VC Smash ← B. B. B.

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 (vergleiche Abbildung 6.5):

1. Allfälliger Schreiber-Assistent.
2. Schreiber.
3. Die beiden Mannschaftscaptains

4. Allfälliger zweiter Schiedsrichter.

5. Erster Schiedsrichter.

Bestätigung/Approbation/Approvazione				
Schiedsrichter Arbitre Arbitro	Name Nom Nome	Land Pays Paese	Lizenz-Nr. Licence-No. Licenza-No.	Unterschrift Signature Firma
1.	Hirzel St.	(SUI)	110992	S. Hirzel
2.	Gilg A.-M.	(SUI)	58921	A.M. Gilg
Schreiber Marqueur Manciatore	Müller G.	(SUI)	87.02.12	G. Müller
Schreiber Ass. Marqueur ass. Manciatore ass.				
Linienschlichter Juges de ligne Giudici di linea	1.		2.	
	3.		4.	
Unterwerth/Kapitane Signataire Capitaines Firma Capitani	H. Kündli	(A) (B)	Ks Frey	

Abbildung 6.5: Unterschriften im Bestätigungsfeld

6.5 Matchblatt

Das Matchblatt wird wie folgt an die entsprechenden Parteien verteilt:

- Rosarot: Schiedsrichter (Verband).
- Blau: Gastmannschaft.
- Gelb: Heimmannschaft.

Abbildungsverzeichnis

2.1	Art des Wettbewerbs	2
2.2	Wettkampfniveau	2
2.3	Wettkampftyp	2
2.4	Bezeichnung der Liga	2
2.5	Spielnummer	2
2.6	Mannschaften	2
2.7	Ort	3
2.8	Halle	3
2.9	Datum	3
2.10	Zeit gemäss Meisterschaftsbüchlein	3
2.11	Rechtes unteres Feld: Mannschaftsliste und Offizielle	3
2.12	Bestätigungsfeld	4
3.1	Spielfeldseiten und Aufschlag nach Auslosung	5
3.2	Eintragen von Service oder Abnahme	5
3.3	Eintragen der Startaufstellung	6
3.4	Spielbeginn	6
4.1	Eintragen der Aufgabenfolge	7
4.2	Kontrolle der Aufstellung	7
4.3	Abstreichen der Punkte	8
4.4	Punkt durch Bestrafung	8
4.5	Time-Out	8
4.6	Spielerwechsel	8
4.7	Rückwechsel	8
4.8	Sanktionen	9
4.9	Auslosung 5. Satz	10
4.10	5. Satz	10
4.11	5. Satz: Punktstand bei Seitenwechsel	10
5.1	Eintragen des letzten Punktes	11
5.2	Abstreichen der Punkteskala	11
5.3	Feld Endresultat	11
6.1	Total bei Endresultat	13
6.2	Spieldauer	13
6.3	Gewinner	13
6.4	Feld Bemerkungen	13
6.5	Unterschriften im Bestätigungsfeld	14

Index

5. Satz, *siehe* Entscheidungssatz

A, *siehe* Volleyballschweizer, 5

Abnahme, 5

Abstreichen

Bestätigungsfeld, 4

Mannschaftsliste, 4

Offizielle, 4

Punkteskala, 11

Satzende, 11

Spielende, 13

Time-Out, 11

AC, *siehe* Trainerassistent

Aktuelle Version, 1

Anfangsposition, 5

Art des Wettbewerbs, 2

Arzt, 4

Aufgabenreihenfolge, 7

Aufschlag, 5, 7

Falsche Person, 7

Kontrolle, 7

Verlust, 7, 8

Aufschlagrunde, 7

Aufstellung, 5

Aufstellung angeben, 7

Aufstellungsblatt, 5

Aufstellungsfehler, 7

Ausländer, 3

Auslosung, 5

Ausnahmsweise Auswechslung, *siehe* Auswechslung

Auswechslung, 8, 12

Anzahl, 8

Ausnahmsweise, 9

Kontrolle, 8

Libero, 9

Rückwechsel, 8

Reglementsverstoss, 8

Auszeit, *siehe* Time-Out

B, 5

Beginn, 12

Bemerkungen, 6, 13

Abstreichen, 13

Unterschrift, 13

Bestätigung, 4

Bestrafung, 8, *siehe* Sanktion

C, *siehe* Trainer

Captain, 3, 13

D, *siehe* Dopingstatut

Darstellung, 1

Datum, 3

Dauer, 12, 13

Disqualifikation, 10

DN, *siehe* Doppellizenz

Dopingstatut, 3

Doppellizenz, 3

DR, *siehe* Doppellizenz

E, *siehe* Ausländer

Eintreffen, 1

Ende, 11

Endresultat, 11

Dauer, 13

G/V, 12

Gewinner, 13

Punkte, 12

S/R, 12

T, 11

Total, 13

Entscheidungssatz, 10

Auslosung, 10

Seitenwechsel, 10

Ersatzspieler, *siehe* Auswechslung

Frauen, 2

G/V, 12

Gastmannschaft, 2

Gewinner, 13

Halle, 3

Heimmannschaft, 2

Hinausstellung, 9

International, 2

Junioren, 2

Karte, *siehe* Sanktion

Karton, *siehe* Unterteilungskarton

KN, *siehe* Kontingentlizenz

Kontingentlizenz, 3

Kreuz, 5

Land, 4

Libero, 3
 Liga, 2
 Linienrichter, 4
 Links, 5
 Lizenznummer, 3, 4

 M, *siehe* Arzt
 Männer, 2
 Mannschaften, 2
 Mannschaftsbezeichnungen, 5
 Mannschaftsliste, 3
 Mannschaftssanktion, *siehe* Sanktion
 Matchblatt, 14

 National, 2
 Nicht ordnungsgemässer Antrag, 9
 Niveau, 2

 Offizielle, 4
 Ort, 3

 P, *siehe* Physiotherapeut
 Pause, 12
 Physiotherapeut, 4
 Positionen, 6
 Positionsblatt, 5
 Problem, 1
 Protest, 13
 Punkt, 8
 Abstreichen, 8
 Aktueller Stand, 8
 Bestrafung, 8
 Punkte, 12
 Schlussstand Satz, 11
 Seitenwechsel, 10
 Punkteskala, 11
 Punktstand, 8

 R, *siehe* Abnahme
 Römische Ziffern, 6
 Rückwechsel, *siehe* Auswechslung
 Rechts, 5
 Regional, 2
 Remarques, 6

 S, *siehe* Service
 S/R, 12
 Sanktion, 9
 Gelbe und Rote Karte, 9, 10
 Mündliche Verwarnung, 9
 Mannschaft, 9
 Nicht ordnungsgemässer Antrag, 9
 Personenbezogen, 9
 Rote Karte, 9
 Spielverzögerung, 9
 Satz (Dauer), 12
 Schiedsrichter, 4

 Schreiber, 1, 4
 Schreiberassistent, 4
 Service, 5, *siehe* Aufschlag
 Spielbeginn, 6
 Spielernummern, 6
 Spielerwechsel, *siehe* Auswechslung
 Spielfeldseite, 5
 Spielnummer, 2
 Startaufstellung, 5, 6, 12
 Strafpunkt, *siehe* Punkte

 T, *siehe* Time-Out, 11
 T-Balken, 11
 Time-Out, 8
 Anzahl, 8
 Punktstand, 8
 Total, 13
 Trainer, 4
 Trainerassistent, 4
 Trikotnummer, 3

 Unterschrift
 Bemerkungen, 13
 Bestätigung, 4, 13
 Mannschaften, 4
 Unterteilungskarton, 1

 Verletzung, *siehe* Auswechslung
 Verspätung, 6
 Verspätungen, 3
 Verwarnung, 9
 Volleyballschweizer, 3
 Vorbereitung, 1
 Vorhergehendes Spiel, 6

 Werbung, 2
 Wettbewerbsart, 2

 Zeit, 3
 Zurückwechseln, *siehe* Auswechslung