

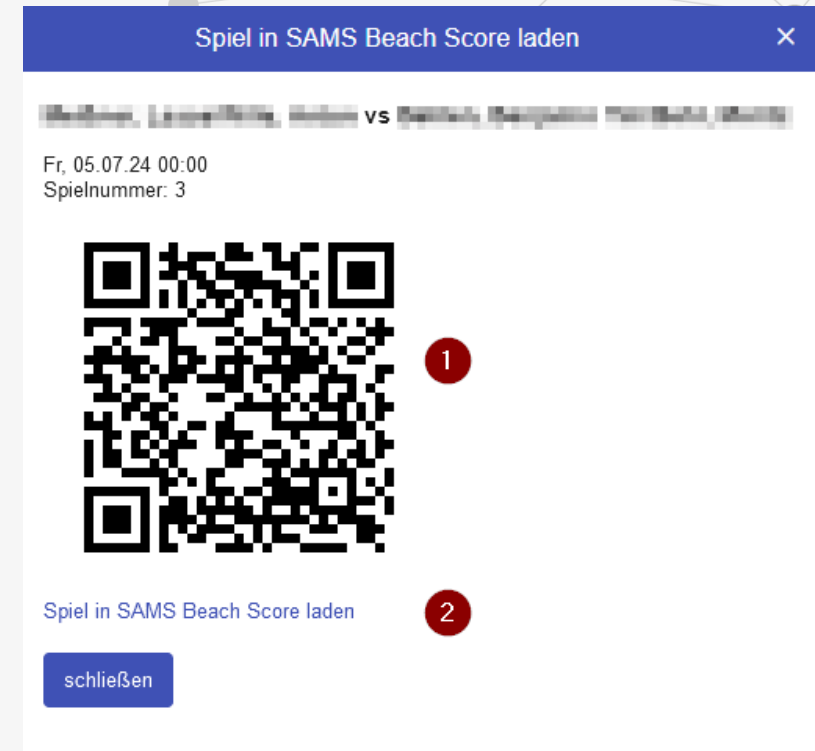
# SAMS SCORE BEACH

Spielvorbereitung und Durchführung eines Spiels

# SPIEL IN SAMS BEACH SCORE LADEN



- Wettkampfleiter ruft Spiel aus dem Spielplan in SAMS auf
- Laden des Spiels auf Endgerät über
  1. QR-Cde
  2. Anklicken des Links



# SPIEL IN SAMS BEACH SCORE LADEN



- geladenes Spiel über den Button „Anzeigen“ anzeigen lassen

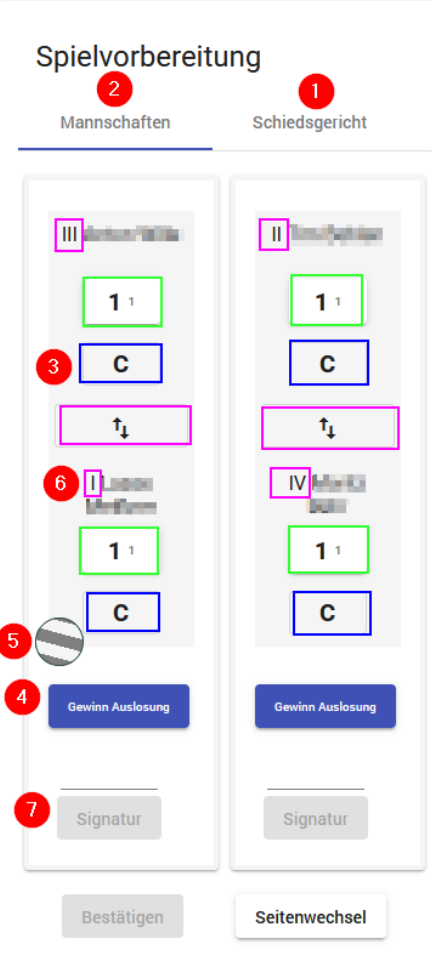
The screenshot shows the SAMS BEACH SCORE interface. At the top left is the SAMS BEACH SCORE logo. Below it is a button labeled "Testspiel hinzufügen". The main content is a match card for the "Schleswig-Holsteinischer Volleyball-Verband e.V. Score Test Turnier". The card includes the SHVV logo, the match number "Spielnummer: 3", and two large question marks representing the teams. The match date is "Freitag, 5. Juli 2024, 00:00" and the location is "Unbekannter Spielort" and "Unbekannte Adresse". At the bottom of the card are three buttons: "Löschen" (red), "Neu laden" (white), and "Anzeigen" (white with a green border).

# SPIELVORBEREITUNGEN

1. Schiedsgericht / Anschreiber eintragen bzw. ergänzen (s. Folie 5)
2. Mannschaften
3. Mannschaftskapitän für beide Mannschaften benennen (blau markiert)
4. Gewinner der Wahl markieren
5. Aufschlagrecht dokumentieren (Ball bei Bedarf durch Anklicken zum anderen Team wechseln), ggf. Seitenwechsel über den entsprechenden Button vornehmen
6. Aufschlagreihenfolge festlegen (pink markiert)
  - erster Aufschläger des Teams mit Aufschlagrecht auf Position I
  - erster Aufschläger des annehmenden Teams auf Position II

## ACHTUNG:

Bei Bedarf über pink markierte Pfeile  
Positionswechsel I/III und/oder II/IV vornehmen!!! Ansonsten  
Aufschlagreihenfolge ggf. falsch!!!



# SPIELVORBEREITUNGEN

Trikotnummern „1“ bzw. „2“ festlegen (grün markiert)

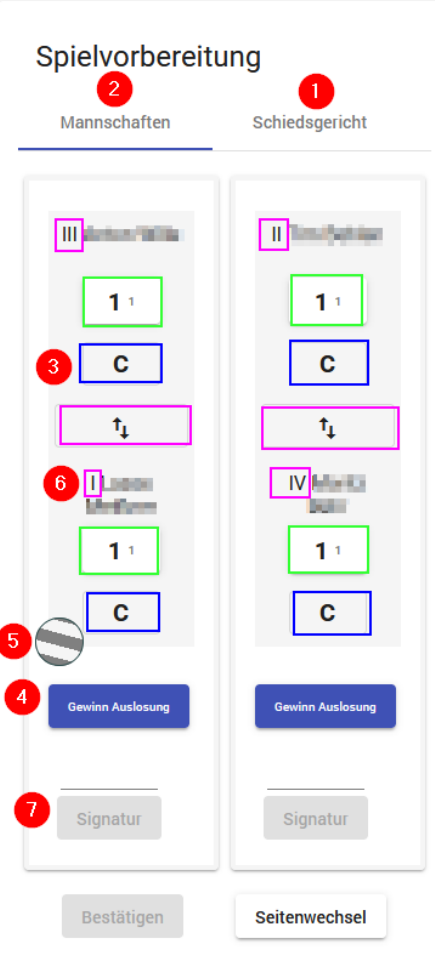
Wenn keine Trikotnummern verwendet werden, müssen die Nummern trotzdem vergeben werden! Ansonsten werden die Felder für die Signatur nicht aktiviert.

TIPP: Spieler, die mit Aufschlag beginnen, mit „1“ kennzeichnen, weiteren Spieler mit „2“ (so fragen die Teams die Aufschlagreihenfolge ab).

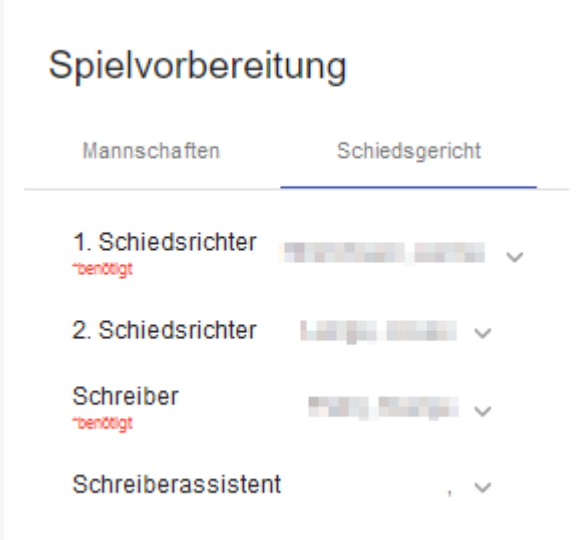
7. Mannschaftskapitäne unterschreiben lassen

Feld wird nur aktiv, wenn alle vorherigen Schritte durchgeführt wurden

- Benennung Mannschaftskapitän
- Dokumentation Gewinner Auslosung
- Festlegung der Trikotnummern
- Eintragung /Ergänzung Schiedsgericht



1. Schiedsgericht / Anschreiber eintragen bzw. ergänzen
  - Wenn bereits ein Schiedsgericht im Spielplan hinterlegt ist, sind die beiden Teammitglieder bereits als 1. und 2. Schiedsrichter hinterlegt
  - Schreiber ergänzen (kann mit 2. Schiedsrichter identisch sein)
  - Werden neutrale Schiedsrichter von der WK-Leitung angesetzt und sind diese nicht im Spielplan hinterlegt, muss eine manuelle Eintragung mindestens des 1. Schiedsrichters und des Schreibers erfolgen.

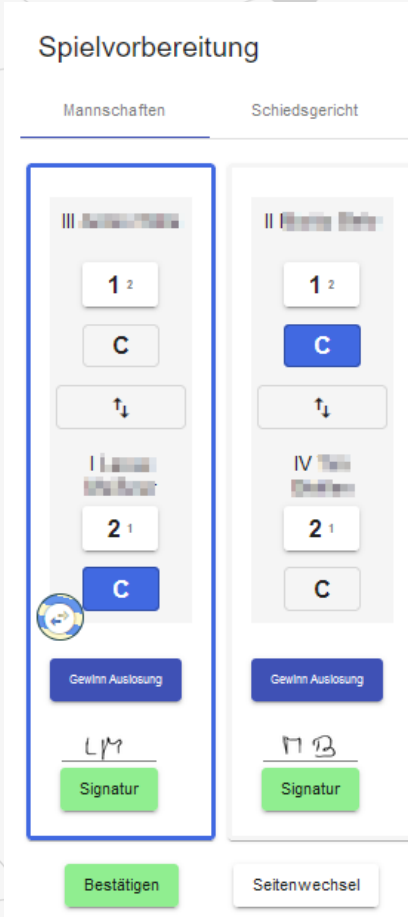


Mannschaften	Schiedsgericht
	1. Schiedsrichter <small>benötigt</small> ▼
	2. Schiedsrichter ▼
	Schreiber <small>benötigt</small> ▼
	Schreiberassistent ▼

TIPP: Die Eintragungen / Ergänzungen des Schiedsgerichts sollten als erster Schritt durchgeführt werden, um bei der unmittelbaren Spielvorbereitung (Wahl) Zeit zu sparen.

# SPIELVORBEREITUNGEN

Sind alle Eintragungen vorgenommen und haben beide Mannschaftskapitäne die Vorbereitungen mit ihrer Unterschrift bestätigt, kann über die Auswahl des Buttons „Bestätigen“ das Spiel gestartet werden.



**Spielvorbereitung**

Mannschaften      Schiedsgericht

III **Auswechsler**

1<sup>2</sup>

C

↑↓

I **Linien**  
17 **B**

2<sup>1</sup>

C

Gewinn Auslösung

Signature

Bestätigen

II **Linien**  
17 **B**

1<sup>2</sup>

C

↑↓

IV **Wahl**  
17 **B**

2<sup>1</sup>

C

Gewinn Auslösung

Signature

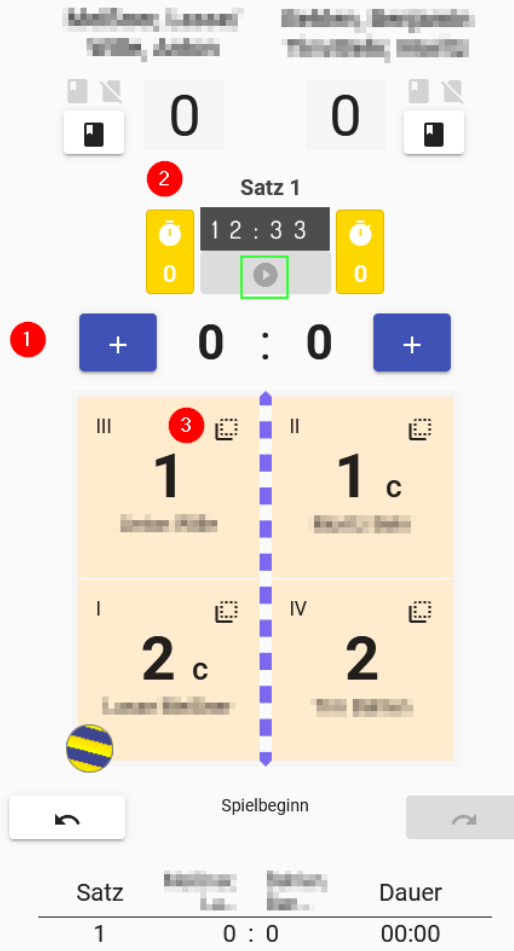
Seitenwechsel

# SPIEL STARTEN

Das Spiel kann über den grün markierten Pfeil („play“) gestartet werden.

1. Über das „Plus“ kann der Punktgewinn für die jeweilige Mannschaft gezählt werden.
2. Eine genommene Auszeit wird über das Uhrensymbol gestartet, die verbleibende Dauer läuft oberhalb „Satz 1“ mit.
3. Personenbezogene Sanktionen oder Medical Time Outs können über dieses Feld geöffnet und protokolliert werden.

Seitenwechsel werden automatisch nach 5 bzw. 7 Punkten vorgenommen.

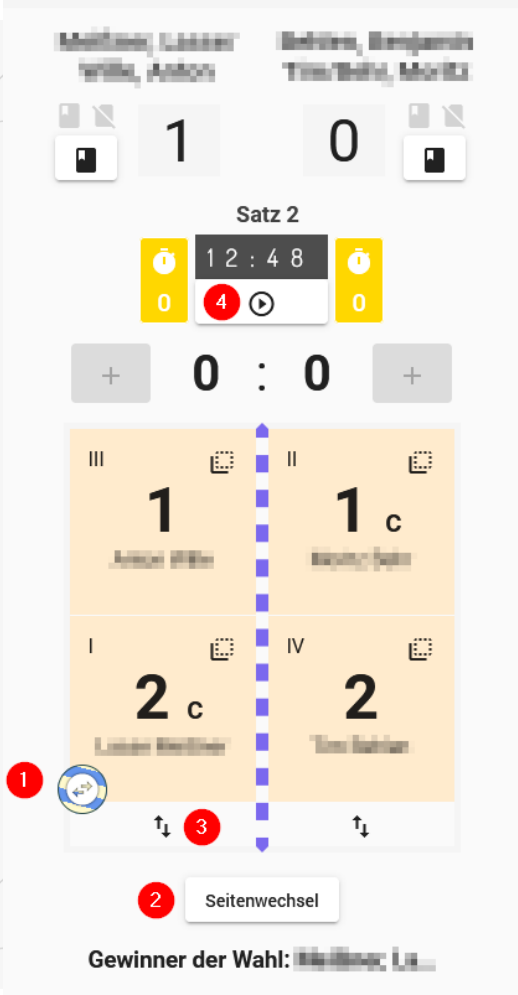


Satz	Mannschaft 1	Mannschaft 2	Dauer
1	0 : 0		00:00

# SATZ 2

Vor Beginn des 2. Satzes können bei Bedarf folgende Änderungen vorgenommen werden:

1. Wechsel des Aufschlagrechts
2. Seitenwechsel
3. Wechsel der Aufschlagreihenfolge  
Bei Bedarf kann wie in den Spielvorbereitungen über die Pfeiltaste ein Positionswechsel vorgenommen werden, so dass die Spieler, die jeweils mit dem Aufschlag beginnen, auf Position I bzw. II stehen.
4. Start von Satz 2



The screenshot displays the SAMS software interface for a tennis match. At the top, it shows the match details: "Melissa, Lina" (white, Anton) vs. "Boris, Benjamin" (blue, Moritz). The score is 1-0 in sets. Below this, "Satz 2" is indicated with a score of 12:48 and a 4-point advantage. The court diagram shows four positions: III (Anton/Boris) and II (Moritz/Boris) on the top side, and I (Lina/Boris) and IV (Anton/Boris) on the bottom side. A vertical dashed line separates the two sides. Red circles with numbers 1, 2, and 3 highlight specific controls: 1 points to a globe icon, 2 points to a "Seitenwechsel" button, and 3 points to a double-headed arrow icon. At the bottom, it says "Gewinner der Wahl: Melissa; Li..."

# SATZ 3

Gibt es einen dritten Entscheidungssatz, wird zunächst der Gewinner der Auslosung über den Button bei dem jeweiligen Team markiert. Bei Bedarf können folgende Änderungen vorgenommen werden:

1. Dokumentation „Gewinner Auslosung“
2. Wechsel des Aufschlagrechts
3. Seitenwechsel
4. Wechsel der Aufschlagreihenfolge  
Wie in den Spielvorbereitungen kann über die Pfeiltaste ein Positionswechsel vorgenommen werden, so dass die Spieler, die jeweils mit dem Aufschlag beginnen, auf Position I bzw. II stehen.
5. Start von Satz 3

