

**Anleitung
zum
Ausfüllen
eines
Matchblattes**

Inhalt

1. Einleitung	4
1.1. Grundsätzliches	4
1.2. Vorbereitung und Eintreffen	4
1.3. Kommunikation	4
1.4. Darstellung	4
2. Vor dem Spiel	5
2.1. Oberer Teil des Matchblattes (Kopf)	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
2.1.7. 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. Mannschaftslisten.....	6
2.2.3. Offizielle.....	7
2.2.4. Unterschriften.....	7
2.2.5. Abstreichen.....	7
2.3. Feld Bestätigung	7
2.3.1. Unterschriften.....	7
3. Nach der Auslosung	8
3.1. Angaben der Schiedsrichter	8
3.1.1. Spielfeldseiten der Teams.....	8
3.1.2. Service oder Annahme.....	8
3.1.3. Vorbereitung der Sätze.....	8
3.1.4. Startaufstellung.....	8
3.1.5. Spielbeginn.....	8
4. Während des Spiels	9
4.1. Aufgabenfolge	9
4.1.1. Eintragen.....	9
4.1.2. Kontrolle.....	9

4.2. Punkte	9
4.2.1. Abstreichen.....	9
4.2.2. Punkte durch Bestrafungen.....	9
4.3. Unterbrechungen	9
4.3.1. Time- Out	9
4.3.2. Spielerwechsel	9
4.4. Sanktionen	10
4.4.1. Nicht ordnungsgemässer Antrag.....	10
4.4.2. Mündliche Verwarnung	10
4.4.3. Verwarnung: Gelbe Karte.....	10
4.4.4. Bestrafung: Rote Karte	11
4.4.5. Hinausstellung: Gelbe und rote Karte zusammen	11
4.4.6. Disqualifikation: Gelbe und rote Karte getrennt	11
4.5. Entscheidungssatz: 5. Satz	11
4.5.1. Auslosung	12
4.5.2. Vor dem Seitenwechsel	12
5. Nach Satzende	13
5.1. Punktestand	13
5.2. Ende	13
5.3. Abstreichen	13
5.4. Endresultat	13
5.5. Nächsten Satz vorbereiten	13
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

1. Einleitung

1.1. Grundsätzliches

Der Schreiber ist für einen reibungslosen Ablauf eines Meisterschaftsspieles sehr wichtig. Um Probleme zu vermeiden, gibt es in dieser Anleitung eine kleine Übersicht für das Ausfüllen des internationalen Matchblattes.

1.2. Vorbereitung und Eintreffen

Das Schreiben ist nicht schwierig, aber man muss sich trotzdem konzentrieren und mit den Gedanken beim Spiel sein. Ist man im Schreiben noch nicht so geübt, lohnt es sich, einen Schreiberassistenten („Täfelner“) zu organisieren.

Der Schreiber muss mindestens eine halbe Stunde vor Spielbeginn in der Halle sein um das Matchblatt vorzubereiten. Was genau vor dem Spiel alles ausgefüllt werden kann, wird in den folgenden Kapiteln vorgestellt.

1.3. Kommunikation

Die Kommunikation zwischen dem Schreiber und dem Schiedsrichter ist während einem Volleyballspiel von grosser Wichtigkeit. Aus diesem Grund sitzt der Schreiber dem 1. Schiedsrichter gegenüber. Aus dieser Position kann der Schreiber mit Handzeichen mit dem Schiedsrichter kommunizieren und ihm z.B. signalisieren, wenn er wieder bereit ist (Bsp. bei einem Spielerwechsel). Bei Unklarheiten sollte der Schiedsrichter beim nächsten Unterbruch sofort kontaktiert werden. Abzuwarten bis Satzende ist nicht sinnvoll, da es dann sehr schwierig ist den Fehler zurückzuverfolgen.

1.4. Darstellung

Bevor man mit dem Schreiben beginnt ist es wichtig, drei Blätter (rot, gelb, blau) mit der Kartonunterlage abzutrennen. Ansonsten beschreibt man den gesamten Block. Der Schreiber ist dafür verantwortlich, dass die Darstellung auf dem Matchblatt übersichtlich und gut leserlich ist.

2. Vor dem Spiel

2.1. Oberer Teil des Matchblattes (Kopf)

Die Angaben im Kopf des Matchblattes geben die Daten wieder, welche das Spiel betreffen bzgl. teilnehmende Teams, Lokalität, Ort, Datum etc. Die Angaben können in den meisten Fällen einfach angekreuzt werden.

2.1.1. Art des Wettbewerbs

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

2.1.2. Wettkampfniveau

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

National: NL A, NL B, 1. Liga, Junioren
Interliga, Cup

Regional: 2. Liga bis 5. Liga, Junioren

2.1.3. Typ

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"/>

Jun. A = JU 23

Jun. B = JU 19

Jun. C = JU 17

2.1.4. Bezeichnung der Liga

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

Bei mehreren Gruppen pro Liga diese auch benennen (Bsp: d3C)

2.1.5. Spielnummer

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

Nationale Spielnummer: 6-stellig

Regionale Spielnummer: 4-stellig

2.1.6. Mannschaften

ein Eintragen der Mannschaften geht man wie folgt vor. Vor dem Doppelpunkt wird die Heimmannschaft eingetragen und nach dem Doppelpunkt die Gastmannschaft. Die Bezeichnung muss möglichst genau erfolgen, sprich der vollständige Clubname. Hinter den Mannschaftsnamen muss mittels + oder – angegeben werden, ob das Team auf dem Matchtrikot Werbung trägt (+) oder nicht (-). Die Kreise A und B können erst nach der Auslosung ausgefüllt werden.

2.1.7. Ort

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

Der Ort in dem sich die Halle befindet

2.1.8. Halle

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

Die genaue Bezeichnung der Halle

2.1.9. Datum

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

Datum immer im Format dd.mm.yyyy

2.1.10. Zeit

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

Im Kopf des Matchblattes wird die offizielle Anspielzeit des Spieles eingetragen. Auch wenn es zu Verspätungen kommen sollte.

2.2. Rechtes unteres Feld des Matchblattes

2.2.1. Mannschaften

Die beiden Mannschaften müssen in der Titelzeile unter „Mannschaften“ eingetragen werden. Wie bereits oben im Kopf kommt links die Heimmannschaft und rechts die Gastmannschaft. Die Kreise A und B können erst nach der Auslosung ausgefüllt werden.

2.2.2. Mannschaftslisten

In die Tabelle müssen die Trikotnummern, sowie die Vor- und Nachnamen der Spielerinnen eingetragen werden. Die Lizenznummer muss nur bei nationalen Spielen (d.h. ab 1. Liga, bei Cup- oder Inter U21 Spielen) eingetragen werden. Alle Angaben findet man auf der Spielerlizenz. Die Trikotnummer des Captains wird eingekreist. Allfällige Liberos müssen sowohl oben in der normalen Mannschaftsliste, wie auch weiter unten in der Sparte „Liberos“ eingetragen werden. In der Schweiz dürfen maximal 12 Spieler (davon max. 2 Liberos) eingesetzt werden.

Spieler, welche eine Doppellizenz haben, müssen dementsprechend auf dem Matchblatt gekennzeichnet werden, sofern sie im Zweitverein eingesetzt werden. Die entsprechenden Buchstaben (DN oder DR) werden beim betreffenden Spieler hinter dem Namen notiert und eingekreist.

Mannschaften/Equipes/Squadre					
A oder/ou/o B VC Smash			VBC Frauenfeld		
Lizenz-Nr. Licenza-No. Licenza-No.	Spiele-Nr. Journ. No. Giornate No.	Name Nom Nome	Lizenz-Nr. Licenza-No. Licenza-No.	Spiele-Nr. Journ. No. Giornate No.	Name Nom Nome
15417	(1)	Freitag K.	70349	4	Fried P.
126776	2	Heller A.	107109	10	Bohm D.
197613	3	Eichenberger E.	149917	(5)	Kindle H.
65991	4	Kilchenmann Di.	71352	12	Urech S. (DV)
147550	5	Schneider B.	66179	6	Mader M.
53217	6	Herzig E.	176410	8	Thoma U.
	7	Eggmann M.	102471	14	Peric Z.
187651	8	Kramer A.	157602	9	Scheu E.
124320	9	Weitenmann E.	177008	7	Hirth G.
100105	10	Schudel M.			
32117	11	Meier S. (DR)			
123009	18	Kilchenmann De.			
LIBERO ("L")			LIBERO ("L")		
121009	18	Kilchenmann De.			
Offizielle/Officiels/Ufficiali			Offizielle/Officiels/Ufficiali		
124573	C	Müller P.	148917	C	Kindle H.
82071	AC	Flühmann M.		AC	
	P			P	Bickel B.
	M			M	
Unterschrift/Signature/Firma			Unterschrift/Signature/Firma		
Kapitän Capitaine Capitano U. Poerday			Kapitän Capitaine Capitano H. Kindle		
Trainer Entraîneur Allenatore P. Müller (A. Flühmann)			Trainer Entraîneur Allenatore		

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 Mannschaftslisten eingetragen werden. Die Abkürzungen haben dabei folgende Bedeutung: Trainer/Coach (C), Trainerassistent (AC), Physiotherapeut (P) und Arzt (M).

2.2.4. Unterschriften

Nachdem der Schreiber die Tabellen ausgefüllt hat, werden diese von den Captains und Coaches kontrolliert und unterschrieben. Der Coach muss erst ab der 2. Liga unterschreiben.

2.2.5. Abstreichen

Nach den Unterschriften der Kapitäne und der Coaches streicht der Schreiber die leer gebliebenen Felder ab.

2.3. Feld Bestätigung

Das Bestätigungsfeld befindet sich in der Mitte links und enthält Informationen über das Schiedsgericht. Am Schluss des Spiels bestätigen die Kapitäne mit ihren Unterschriften die Richtigkeit des Matchblattes. Im Bestätigungsfeld werden leere Zeilen nicht abgestrichen.

2.3.1. Unterschriften

Im Bestätigungsfeld wird vor dem Spiel nichts unterschrieben. Das Unterschreiben erfolgt nach Spielschluss, wobei der 1. Schiedsrichter als letzter unterschreibt.

3. Nach der Auslosung

Die folgenden Schritte werden nach der Auslosung und vor Spielbeginn erledigt.

3.1. Angaben der Schiedsrichter

Nach der Auslosung muss der Schiedsrichter dem Schreiber mitteilen, welche Mannschaft auf welcher Spielfeldhälfte beginnt und wer Aufschlag hat.

3.1.1. Spielfeldseiten der Teams

Das Team, welches nach der Auslosung links vom Schreiber steht ist Team A und das Team auf der rechten Spielfeldseite ist Team B. Entsprechend der Auslosung können die Namen der Teams in die Felder „Mannschaft“ beim ersten Satz eingetragen werden.

Die Bezeichnungen „A“ und „B“ können nun im Kopf des Matchblattes und der Mannschaftsliste in die entsprechenden Kreise eingetragen werden. Zusätzlich können die Mannschaftsnamen auch beim Feld „Endresultat“ eingetragen werden.

3.1.2. Service oder Annahme


Entsprechend der Informationen, die der Schreiber vom Schiedsrichter erhält muss er die zuerst aufschlagende Mannschaft kennzeichnen. Dazu wird das eingekreiste „S“ (für Service) mit einem Kreuz versehen. Bei der annehmenden Mannschaft wird das eingekreiste „R“ (für Reception) angekreuzt.

3.1.3. Vorbereitung der Sätze

Die Vorbereitungen des ersten Satzes können sogleich weiter übertragen werden für den zweiten und dritten Satz. Dabei wird nach jedem Satz die Seite, sowie Service/Rece gewechselt werden.

3.1.4. Startaufstellung

Ab der 2. Liga erhält der Schreiber vom Schiedsrichter ein Aufstellungsblatt, mit den Nummern der Spieler und ihrer Anfangsposition. Hat es keinen 2. Schiedsrichter, werden die Nummern und Anfangspositionen dem Schreiber vom Schiedsrichter diktiert.

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

Die römischen Ziffern entsprechen der Positionen auf dem Feld und auf dem Aufstellungsblatt. Entsprechend müssen die Spielnummern für beide Teams eingetragen werden.

3.1.5. Spielbeginn

Im Feld „Beginn“ des 1. Satzes wird die effektive Zeit des Spielbeginns eingetragen. Bei einem Verspäteten Spielbeginn kann sich diese Zeit also von der Zeit oben im

Kopf unterscheiden. In diesem Falle muss im Feld „Bemerkungen“ der Grund für die Verspätung angegeben werden.

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 abgestrichen. Zuerst werden alle Felder mit der Hochzahl „1“, dann alle Felder mit der Hochzahl „2“ usw. benutzt.

Verliert eine Mannschaft den Aufschlag, wird in das angefangene Feld der momentane Punktstand der Mannschaft eingetragen. Anschließend wird die Hochzahl im übernächsten Quadrat der anderen Mannschaft abgestrichen.

4.1.2. Kontrolle

Bei jedem Aufschlag muss der Schreiber kontrollieren, ob der richtige Spieler am Service ist. Die aufschlagende Person wird dadurch bestimmt, dass deren Nummer in der ersten bzw. zweiten Zeile in der letzten Spalte mit abgestrichener Hochzahl steht. Stellt der Schreiber fest, dass ein falscher Spieler am Service ist, muss er abwarten bis der Spieler serviert hat und darf erst dann den Schiedsrichter auf den Fehler aufmerksam machen. Der Aufstellungsfehler wird dann wie ein Spielzugverlust geahndet d.h. die gegnerische Mannschaft erhält einen Punkt sowie den Aufschlag.

4.2. Punkte

4.2.1. Abstreichen

Jeder erzielte Punkt eines Teams muss mittels Abstreichen der entsprechenden Zahl im Feld „Punkte“ festgehalten werden. Die letzte durchgestrichene Zahl entspricht dementsprechend immer dem aktuellen Punktstand.

4.2.2. Punkte durch Bestrafungen

Durch Bestrafung erhaltene Punkte müssen zusätzlich zum Durchstreichen noch umkreist werden.

4.3. Unterbrechungen

4.3.1. Time- Out

Nimmt eines der beiden Teams ein Time- Out wird der aktuelle Punktstand im Feld „T“ der entsprechenden Mannschaft eingetragen. Der Punktstand wird immer aus Sicht der Mannschaft aufgeschrieben, die das Time- Out verlangt hat. Pro Satz kann ein Team maximal zwei Time- Outs nehmen. Dabei ist das zweite dem Schiedsrichter mittels Handzeichen zu signalisieren.

4.3.2. Spielerwechsel

Bei der Auswechslung eines Spielers aus der Startaufstellung muss die Nummer des Auswechselspielers unter der Nummer des Auszuwechslenden notiert werden. Zusätzlich wird im Feld darunter der momentane Punktstand zur Zeit der Auswechslung aufgeschrieben. Auch hier aus der Sicht der Mannschaft, die den Wechsel vornimmt.

Rückwechsel

Wird ein Spieler wieder vom Feld genommen, so wird seine Nummer eingekreist und in der zweiten Zeile des Feldes „Spielstand“ wird wieder der aktuelle Spielstand eingetragen. Der jetzt ausgewechselte Spieler darf für den Rest des Satzes nicht mehr eingesetzt werden.

Kontrolle

Bei jedem Wechsel muss der Schreiber kontrollieren, ob dieser Wechsel überhaupt möglich ist. Ein ausgewechselter Spieler darf nur für seinen Ersatzspieler zurück gewechselt werden. Zudem ist die Anzahl Wechsel pro Team und Satz auf 6 beschränkt.

Libero

Wird der Libero für einen anderen Spieler auf dem Feld ausgetauscht, so wird das nicht auf dem Matchblatt notiert.

Ausnahmsweise Auswechslungen

Ausnahmsweise Auswechslungen eines verletzten Spielers oder der Ersatz eines nicht spielfähigen Liberos sind unter den Bemerkungen zu notieren. Dabei werden Satz, Name der Mannschaft, Nummer und Name des verletzten Spielers/Liberos, Name und Nummer des neuen Spielers/Liberos, sowie der aktuelle Punktstand notiert. Solche Auswechslungen sind nur nach Genehmigung des Schiedsrichters und in Ausnahmefällen möglich.

Ausnahmsweise ausgewechselte Spieler dürfen im laufenden Spiel nicht mehr eingesetzt werden.

4.4. Sanktionen

Alle Bestrafungen werden im Feld „Sanktionen“ festgehalten. Bei persönlichen Sanktionen wird die Spielernummer bzw. die Abkürzung für die Funktion (Trainer=T etc.), sowie die Bezeichnung „A“ oder „B“ für die Mannschaft eingetragen. Zusätzlich müssen der momentane Satz und Punktstand (aus Sicht der betroffenen Mannschaft) notiert werden.

4.4.1. Nicht ordnungsgemässer Antrag

Der erste nicht ordnungsgemässe Antrag (z.B. zu viele Time- Outs/Wechsel, später Wechsel etc.) einer Mannschaft wird mit einem Kreuz bei „A“ oder „B“ (je nachdem welche Mannschaft sanktioniert wird) markiert.

4.4.2. Mündliche Verwarnung

Eine mündliche Verwarnung eines Spielers wird nicht eingetragen.

4.4.3. Verwarnung: Gelbe Karte

Die gelbe Karte gilt als zweite Stufe der Verwarnung. Sie gibt keinen Punkt für das gegnerische Team. Spieler oder Offizielle, die eine gelbe Karte gezeigt bekommen, werden in der Sanktionentabelle unter „Verwarnung“ notiert. Obwohl sie einer einzelnen Person gezeigt wird, zählt sie stellvertretend für das ganze Team. Es kann also pro Team und Spiel nur eine gelbe Karte geben.

Eine Verwarnung für Spielverzögerung richtet sich ans ganze Team. Dies wird mittels „D“ (für Delay) in der Spalte Verwarnung notiert.

4.4.4. Bestrafung: Rote Karte

In die Spalte Bestrafung werden rote Karten an Spieler, Offizielle oder an die Mannschaft eingetragen. Dies hat einen Punkt, sowie Aufschlag für die gegnerische Mannschaft zur Folge. Dieser Punkt muss zusätzlich zum Abstreichen umkreist werden.

4.4.5. Hinausstellung: Gelbe und rote Karte zusammen

Bei einer Hinausstellung eines Spielers, hält der Schiedsrichter beide Karten in einer Hand. Sie ist im Feld „Hinausstellung“ zu notieren. Zusätzlich wird die Trikotnummer des hinausgestellten Spielers im Mannschaftsaufstellungsfeld eingekreist. Eine Hinausstellung hat zur Folge, dass der entsprechende Spieler im betreffenden Satz nicht mehr eingesetzt werden darf. Sie hat aber keinen Punkt für das gegnerische Team zur Folge. Der betreffende Spieler muss durch einen regulären Wechsel vom Feld genommen werden.

4.4.6. Disqualifikation: Gelbe und rote Karte getrennt

Bei einer Disqualifikation hält der Schiedsrichter die gelbe und rote Karte getrennt in den Händen. Sie wird im Feld „Disqualifikation“ notiert. Ein disqualifizierter Spieler muss die Halle verlassen und darf während des laufenden Spieles nicht mehr zum Einsatz kommen. Die Disqualifikation hat wie die Hinausstellung keinen Punkt für das gegnerische Team zur Folge. Auch hier muss der Spieler mit einem regulären Wechsel vom Feld genommen werden.

4.5. Nach Satzende

4.5.1. Punktestand

Am Ende eines Satzes wird der letzte erzielte Punkt jeder Mannschaft in das jeweilige Aufschlagrundenquadrat des Spielers eingetragen, der zuletzt serviert hat oder der, der eventuell als nächster serviert hätte. Die Hochzahl wird dann aber nicht durchgestrichen. Zusätzlich werden diese Punktzahlen umkreist.

8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6
17	2	16	18	22	24	25				
7	3	7	4 : 7	3	7	3	7	3	7	3
8	4	8	4	8	15 : 22	4	8	4	8	4

4.5.2. Ende

Im Feld „Ende“ wird jeweils die Uhrzeit eingetragen, zu der der Satz geendet hat.

4.5.3. Abstreichen

Abgestrichen wird nur dort, wo es ausdrücklich verlangt wird.

- Punkteskala: Der zuletzt erzielte Punkt wird unterstrichen und alle restlichen Punkte werden senkrecht abgestrichen. Ausnahme: Im 5. Satz werden die nicht benutzten Punkte im Feld ganz links nicht abgestrichen.
- Time- Out: Freie Zeilen im Feld Time- Outs bleiben leer.

4.5.4. Endresultat

Das Feld „Endresultat“ muss nach jedem Satz aktualisiert werden. Auch der Wert „0“ muss eingetragen werden. Bei 5 gespielten Sätzen, bleibt also kein Feld leer.

Endresultat/Résultat final/Risultato finale

Mannschaft Equipe Squadra			Mannschaft Equipe Squadra					
Frauenfeld (A)			Smash (B)					
T	S/R	%	Punkte Points Punti	Satz (Dauer) Set (Durée) Set (Durata)	Punkte Points Punti	%	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')	110	3	4	5

T = Time Outs. Anzahl Time- Outs, die eine Mannschaft genommen hat (0,1 oder 2).

S = Spielerwechsel. Anzahl zwischen 0 und 6. Wird ein Spieler aus und wieder eingewechselt, zählt das als zwei Wechsel.

W = Winner. Die Mannschaft, die den Satz gewonnen hat, erhält eine 1 und diejenige, die verloren hat, eine 0.

P = Punkte. Anzahl Punkte, die die Mannschaft im Satz erzielt hat.

Satz = In der Mitte der Spalte wird eingetragen (in Minuten) wie lange der Satz gedauert hat.

4.6. Nächsten Satz vorbereiten

Zwischen den Sätzen gibt es jeweils drei Minuten Pause. In diesen Pausen gilt es, den jeweils nächsten Satz vorzubereiten.

- Beginn: Ins Feld „Beginn“ des nächsten Satzes wird die Startzeit des folgenden Satzes eingetragen. Ende des letzten Satzes plus 3 Minuten.
- Startaufstellung: Die Startaufstellung entnimmt der Schreiber wieder dem Aufstellungsblatt oder erhält sie mündlich durch den Schiedsrichter.

4.7. Entscheidungssatz: 5. Satz

4.7.1. Auslosung

Bevor der 5. Satz beginnt, gibt es eine erneute Auslosung. Nach der Auslosung schreibt der Schreiber im Feld „Satz 5“ die Mannschaften bzw. ihre zugeordneten Buchstaben A oder B (gleiche Zuordnung wie in den Sätzen 1-4). Die Mannschaft links vom Schreiber wird im Feld ganz links und ganz rechts eingetragen. Diejenige, die rechts vom Schreiber steht wird nur in der Mitte eingetragen.

S A T Z	Beginn Début Inizio	17:54	Mannschaft Equipe Squadra	(B) Smash	Punkte Points Punti	Mannschaft Equipe Squadra	(A) Frauenfeld	Ende Fin Fine	:	Punkte Points Punti	Mannschaft Equipe Squadra	(B)	Pte. beim Seitenwechsel Points au changement Punti al cambio						
	I	II	III	IV	V	VI	I	II	III	IV	V	VI	I	II	III	IV	V	VI	
	1	3	5	10	2	11	4	10	12	8	9	14	1	3	5	10	2	11	
	11	21	12	22	13	23	14	24	15	25	16	26	17	27	18	28	19	29	
	20	30	21	31	22	32	23	33	24	34	25	35	26	36	27	37	28	38	
	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57
	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76

4.7.2. Vor dem Seitenwechsel

Zu Beginn des 5. Satzes werden das Feld ganz links und das Feld in der Mitte gebraucht. Folgende Informationen der links stehenden Mannschaft werden direkt auch ins Feld ganz rechts eingetragen:

- Startaufstellung
- Spielerwechsel
- Auszeiten

4.7.3. Seitenwechsel

Der Seitenwechsel erfolgt, sobald die erste Mannschaft 8 Punkte erreicht hat. Die bisher abgestrichenen Punkte der links stehenden Mannschaft werden nach ganz rechts übernommen. In den Servicefeldern wird der letzte Eintrag (der letzte Servicespieler) übertragen.

4.7.4. Nach dem Seitenwechsel

Haben die Mannschaften die Seiten gewechselt, werden für den weiteren Verlauf des Satzes nur noch das Feld in der Mitte und das Feld ganz rechts gebraucht.

5. Nach dem Spiel

5.1. Endresultat

5.1.1. Total

In der Zeile „Total“ wird für jede Spalte das Total aus dem gesamten Match berechnet.

5.1.2. Dauer

In der Zeile unterhalb dem „Total“ müssen der effektive Spielbeginn, sowie das Spielende eingetragen werden. In das Feld „Dauer“ wird die Differenz von Beginn zu Ende eingetragen.

5.1.3. Gewinner

In das Feld „Gewinner“ wird die vollständige Bezeichnung der siegreichen Mannschaft eingetragen. Nach dem „3:“ werden die Anzahl Sätze eingetragen, die das verlierende Team erspielt hat.

5.2. Bemerkungen

In das Feld Bemerkungen werden allfällige Proteste, ausserordentliche Spielerwechsel, Gründe für einen verspäteten Spielbeginn, fehlende Lizenzen etc. eingeschrieben.

Lediglich den Mannschaftskapitänen und dem Schiedsgericht ist es erlaubt, Bemerkungen einzutragen. Alle Bemerkungen, die von einer Mannschaft stammen müssen von der zuständigen Person (Mannschaftskapitän) unterschrieben sein. Allgemeine Bemerkungen müssen vom 1. Schiedsrichter unterschrieben werden. Bemerkungen zur Leistung des Schiedsrichters dürfen nicht auf dem Matchblatt vermerkt werden. Solche Rückmeldungen sollen direkt an die RSK/SSK erfolgen.

5.3. Abstreichen

Am Ende des Spieles wird nichts Weiteres abgestrichen. Alles, was abgestrichen werden muss, wurde bereits abgestrichen.

5.4. Unterschriften

Sind alle Eintragungen gemacht, folgen im Feld „Bestätigung“ diverse Unterschriften. Die Unterschriften erfolgen in folgender Reihenfolge:

1. Allfälliger Schreiber- Assistent. (nur bei internationalen Begegnungen)
2. Schreiber.
3. Die beiden Mannschaftskapitäne

4. Allfälliger 2. Schiedsrichter
5. Erster Schiedsrichter

5.5. Matchblatt

Das Matchblatt wird wie folgt an die entsprechenden Parteien verteilt:

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