

Durchführung von Schreiber-Ausbildungskursen  
in der SwissVolley-Region GSGL



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

1. Mai 2018

# Inhaltsverzeichnis

<b>1 Organisatorisches</b>	<b>1</b>
1.1 Termine . . . . .	1
1.2 Teilnehmerauswahl . . . . .	1
1.3 Material . . . . .	1
<b>2 Kursstruktur</b>	<b>2</b>
2.1 Teil 1: Theorie . . . . .	2
2.2 Teil 2: Repetition, Diktat . . . . .	2
2.3 Teil 3: Prüfung . . . . .	3
<b>3 Prüfungskorrektur</b>	<b>4</b>
3.1 Formale Fehler . . . . .	4
3.2 Inhaltliche Fehler . . . . .	4
3.3 Grundlegende Fehler . . . . .	5

# 1 Organisatorisches

## 1.1 Termine

Für den Schreiberkurs sollten drei Termine (2 Mal Kurs, 1 Mal Prüfung) à zirka 1.5-2 Stunden eingeplant werden. Diese sollten nach Möglichkeit ein paar Tage beziehungsweise eine Woche auseinanderliegen, um den Teilnehmerinnen und Teilnehmern die Gelegenheit zu geben, die Unterlagen zu studieren.

## 1.2 Teilnehmerauswahl

Pro Kurs sollten nicht mehr als 20 Personen aufgeboden werden. Es ist darauf zu achten, dass diese mindestens eine Saison Meisterschaft gespielt haben und das grundsätzliche System (Rotationsfolge, Positionen etc) kennen.

## 1.3 Material

Folgendes Material wird im Normalfall für die erfolgreiche Durchführung eines Kurses benötigt:

- Raum mit Hellraumprojektor, Tischen und Stühlen.
- Matchblatt auf Folien (vergrösserte Ausschnitte), doppelt.
- Folienstifte.
- Leere Matchblätter (eventuell auf A3-Blätter kopieren): Pro Kursabend und Teilnehmer mindestens eine Kopie.
- Passfoto (für Ausweis) aller Teilnehmerinnen und Teilnehmer. Namen mit Bleistift hinten drauf schreiben.
- Mustermatchblatt\*.
- Zwei verschiedene Matchdiktate zum Üben\*. Mit Lösung\*. Diese Lösungen dürfen an die Teilnehmer verteilt werden.
- Prüfungsmatchdiktat mit Musterlösung\*.
- Die 'Anleitung zum Ausfüllen des Matchblattes' zum Verteilen an die Teilnehmerinnen und Teilnehmer\*.
- Adressliste\*.

Die mit einem Stern \* markierten Unterlagen werden vom GSGL in digitaler Form zur Verfügung gestellt. Für den Druck (z.B. der Anleitung) ist jeder Verein selbst verantwortlich.

## 2 Kursstruktur

Die im Folgenden beschriebene Kursstruktur führt erfahrungsgemäss zu guten Ergebnissen.

### 2.1 Teil 1: Theorie

Im ersten Kursteil sollte mit den Teilnehmern die vorliegende Anleitung (relativ zügig) durchgearbeitet werden. Vorteilhafterweise werden die entsprechenden Eintragungen auf dem Hellraumprojektor gleich vorgemacht (vereinfacht Orientierung).

Nach der Theorie sollte am ersten Abend unbedingt ein erster Satz zusammen mit den Teilnehmern geschrieben werden. Der Leiter schreibt dabei am Hellraumprojektor und nimmt als Anleitung ein Matchdiktat. Dabei sagt er jeweils den nächsten Schritt (gemäss Matchdiktat), fragt aber jeweils die Teilnehmer, was jetzt wo einzutragen sei. Hier ist darauf zu achten, dass alle mitkommen und niemand überfordert ist.

Die Teilnehmer sollten die Anleitung nach dem ersten Kursabend zu Hause studieren.

### 2.2 Teil 2: Repetition, Diktat

Am zweiten Kursabend sollten zuerst die wichtigen Punkte nochmals kurz repetiert werden und nochmals ein Überblick über das Matchblatt gegeben werden. Auf folgende Punkte sollte speziell geachtet werden:

- Mannschaftsliste.
- Feld 'Aufschlagrunden'.
- Punkte abstreichen.
- Sanktionen.

Nach dieser Repetition sollte ein Matchdiktat durchgeführt werden. In der Regel ist es sinnvoll, dabei den ersten Satz zusammen mit den Teilnehmern zu schreiben. Danach soll mit einem zweiten und fünften Satz die Prüfungssituation simuliert werden, die Teilnehmer sollen also ohne Hilfe gemäss (mündlichem) Matchdiktat die Eintragungen vornehmen. Felder, die Unterschriften verlangen, müssen mit einer Phantomunterschrift versehen werden. Es wird empfohlen, das Diktat in möglichst hohem Tempo durchzuführen, damit die Teilnehmerinnen und Teilnehmer später bei einem schnellen Spiel nicht überfordert sein werden.

Auf das korrekte Eintragen (richtige Spalte, Strafpunkte) der Sanktionen ist besonders zu achten, da diese erfahrungsgemäss in der Prüfung häufig vorkommen.

Anschliessend muss das Matchblatt mit den Teilnehmern kontrolliert werden. Der Leiter sollte dabei jedoch auch selbst einen Blick auf die Matchblätter werfen um eine ausreichende Kontrolle sicherzustellen. Zudem können damit Schwachstellen aufgedeckt und speziell erläutert werden.

### 2.3 Teil 3: Prüfung

Im Regionalverband GSGL muss die Prüfung vom Club selbst organisiert werden. Während der Prüfung dürfen die Teilnehmer die Schreiberanleitung verwenden (das Tempo ist jedoch so zu wählen dass die Zeit für ständiges Nachschauen nicht reicht!). Zur Durchführung der Prüfung ist das entsprechende Matchdiktat zu verwenden. Anschliessend müssen die Matchblätter vom Leiter korrigiert (siehe Kapitel 3 auf Seite 4) werden. Die Vereine sind für die Korrektur verantwortlich und sind somit auch dafür verantwortlich, dass die Schreiber in der Lage sind, ein Meisterschaftsspiel korrekt zu schreiben. Die Liste der neuen Schreiber ist an `schreiber@gsgl.ch` zu schicken. Die Angabe der Lizenznummern (Lizenznummer der Spielerlizenz) der neuen Schreiber vereinfacht dabei die Ausstellung der Schreiberlizenzen.

Die neuen Ausweise werden anschliessend vom GSGL Sekretariat an den Kursleiter geschickt. Dieser muss anschliessend die Passfotos aufkleben und die Ausweise an die neuen Schreiber verteilen.

### 3 Prüfungskorrektur

Die Korrektur der Prüfung erfolgt durch den Kursleiter. In Zweifelsfällen und bei Fragen soll dieser bitte [schreiber@gsgl.ch](mailto:schreiber@gsgl.ch) kontaktieren. Die korrigierten Matchblätter müssen jedoch nicht eingesendet werden, sondern sollen an die Teilnehmer zurückgegeben werden.

Die mögliche Gesamtpunktzahl beträgt **40 Punkte**. Zum Bestehen der Prüfung werden **mindestens 30 Punkte** benötigt. Dabei ist jedoch gesunder Menschenverstand anzuwenden. Beispiel: ein Teilnehmer hat super mitgemacht und den Eindruck vermittelt, die Sache verstanden zu haben. Trotzdem würde er nach dem reinen Punktestand knapp nicht bestehen. In diesem Fall soll der Kursleiter entscheiden, ob der Teilnehmer in der Lage ist, ein Meisterschaftsspiel gut und somit ohne Störung des Spiels zu schreiben. Ist dies möglich, so soll der Teilnehmer trotzdem bestehen, aber zu Beginn noch ans Spiel begleitet werden.

#### 3.1 Formale Fehler

Formale Fehler haben den **Abzug von einem Punkt** zur Folge. Folgende Fehler gelten als formale Fehler:

**Falsches Abstreichen** Time-Out abgestrichen, Punkteskala falsch abgestrichen, falsches Abstreichen in anderen Feldern.

**Fehlendes/falsches Einkreisen Spielernummer** Bei Rückwechsel sowie Hinausstellung.

**Service/Reception** Fehlende Angabe.

**Kopf** Falsche/fehlende Angabe im Kopfbereich (Datum, Ort, etc).

**Punktewechsel im 5. Satz** Falsch oder fehlend.

**Endresultat** Falsche Summe, unnötige oder falsche Eintragungen.

**Fehlende Unterschriften** Bei Mannschaftsliste, Bestätigungsfeld und Bemerkungen.

**Mannschaftsliste** Falsche Eintragung, fehlende Information.

**Darstellung** Allgemein unordentliches, unsauber ausgefülltes Matchblatt (Faustregel: mehr als dreimal durchgestrichen und verbessert).

#### 3.2 Inhaltliche Fehler

Inhaltliche Fehler haben den **Abzug von zwei Punkten** zur Folge. Als inhaltliche Fehler gelten:

**Falscher Spielstand** Bei Wechseln oder Time-Outs.

**Punkt Gelbe Karte** Durch eine Bestrafung der gegnerischen Mannschaft erzielter Punkt ist in der Punkteskala nicht eingekreist.

**Spielerwechsel** Fehlend oder falsch.

**Sanktionen** Fehler beim Eintragen einer Sanktion (falsche Mannschaft, falsche Spalte, falscher Spielstand, falscher Spieler etc).

**Libero** Libero nicht oder nur im Libero-Feld eingetragen.

**Falsche Startaufstellung** Falsch angefangen, am falschen Ort eingetragen.

**X** X bei abnehmender Mannschaft fehlt.

**5. Satz** Am falschen Ort weitergeschrieben.

### 3.3 Grundlegende Fehler

Bei grundlegenden Fehlern erfolgt ein **Abzug von 20 Punkten**. Folgende Fehler haben damit automatisch das Nicht-Bestehen der Prüfung zur Folge:

**Satzresultate** Zwei oder mehr Satzresultate sind falsch.

**Falscher Sieger** Falscher Sieger im Feld Endresultat.

**Aufgabenrunden** Aufgabenrunden nicht nachgetragen (keine Punkte etc).