

VBS • VolleyBall Scouting

Visuelle Anleitung · Version 1.17 · 19/10/2026

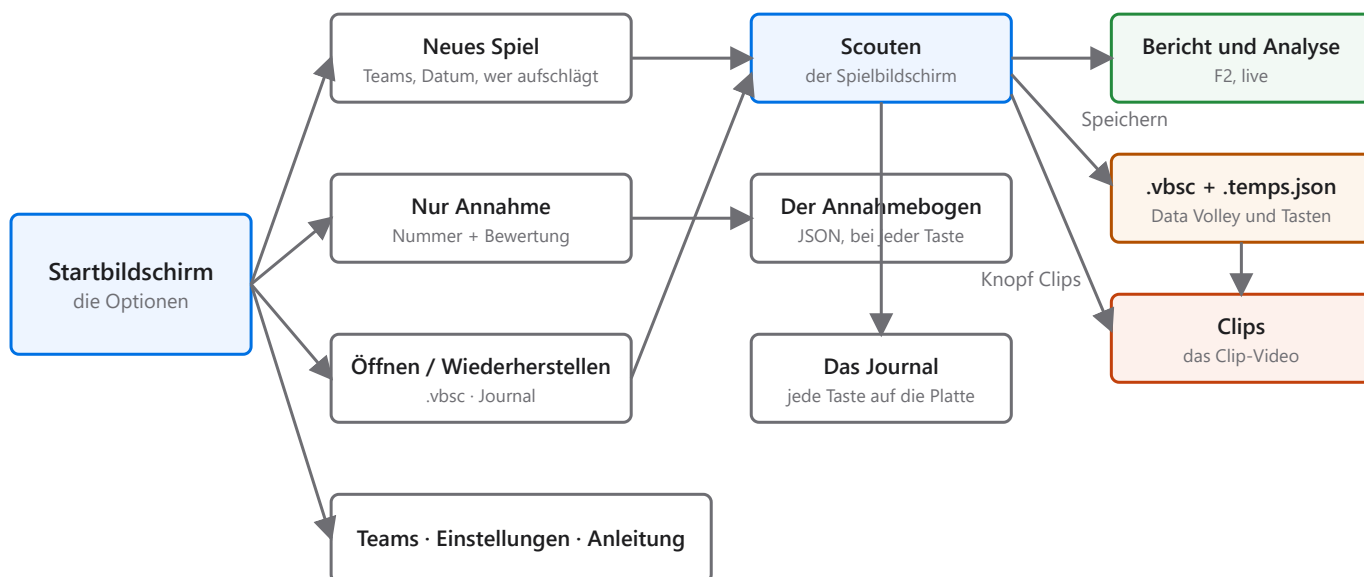
Das Scouting-Programm für Volleyball: Das Spiel wird Aktion für Aktion eingetippt, wie in Data Volley, und heraus kommt eine Data-Volley-Datei, die Data Volley und Clips genauso lesen wie eine eigene. Es ist ein unabhängiges Programm ohne Verbindung zu Data Project (Data Volley ist deren Marke).

- | | | | |
|---|--|----|-------------------------------------|
| 1 | Das Programm auf einen Blick | 8 | Zonen und Richtungen |
| 2 | Der Scouting-Bildschirm | 9 | Angriffskombinationen |
| 3 | Der Code | 10 | Der Bericht und die Analyse |
| 4 | Die Bewertungen, Aktion für Aktion | 11 | Speichern, Journal, Video und Clips |
| 5 | Typen und Tasten | 12 | Nur Annahme und Einstellungen |
| 6 | Ballwechsel und zusammengesetzter Code | 13 | Glossar und Über VBS |
| 7 | Der Punkt | | |

Die Tabellen der Bewertungen, Typen, Tasten und Kombinationen in dieser Anleitung sind die des Programms, beim Erstellen des PDFs erzeugt (Standardtasten). Im Programm zeigt die Anleitung (F1) sie mit deinen aktuellen Einstellungen, auf Katalanisch, Spanisch, Englisch oder Deutsch.

1 · Das Programm auf einen Blick

Beim Start erscheint der Startbildschirm: links die Optionen, rechts die **letzten Spiele** und die **Journal-Sitzungen**, mit einem Klick zu öffnen; die Version unten links öffnet **Über VBS** (Kapitel 13). Zum Scouten braucht es einen **Schlüssel** vom Autor (**VBS aktivieren**); ohne ihn öffnet das VBS Spiele nur zum Ansehen.



Die Dateien

- Ein Spiel wird mit der Endung **.vbsc** gespeichert. Innen ist es eine Data-Volley-Datei (.dvw): dasselbe Format, dieselben Abschnitte, dieselben Codes.
- Daneben liegt eine **.temps.json** mit der Uhrzeit jedes Tastendrucks, für das Video (Clips). Nichts zu tun; nur beim Verschieben des Spiels mitnehmen.
- VBS **überschreibt nie** eine Datei, die es nicht selbst geschrieben hat. Das gerade gescoutete Spiel erneut speichern, ja; eine andere, nie.
- Jede Sitzung hat ein **Journal**: Jede Taste geht sofort auf die Festplatte. Stürzt das Programm ab, kommt das Spiel vollständig zurück.

Die Teams

Kein Spiel beginnt ohne beide Teams. **Neu** legt ein leeres an; **Importieren** holt den Kader aus einer **.sq** oder einem gescouteten Spiel. Jeder Spieler hat Nummer, Nachname, Vorname, DV-Code, Rolle, Libero und Kapitän. Die Rolle zählt: Der **Setter** wird in der Aufstellung als Zuspieler markiert, und der Libero darf annehmen und abwehren, ohne auf dem Feld zu stehen. **SAMS** importiert den im elektronischen Spielbericht (SAMS Score) bestätigten Kader: Man wählt das Spiel, und das Team kommt wie vom Schreiber bestätigt; der eines Gegners aus dessen letztem Spiel. Aufgelistet sind DVV und HVBV (Kapitel 12).

Neues Spiel und Aufstellung

Das Fenster fragt nach den Teams, Datum und Uhrzeit, Saison, Wettbewerb, **wer zuerst aufschlägt** (entscheidet, ob der erste Punkt rotiert) und ob es **offiziell** oder ein **Testspiel** ist. **Online suchen** findet es bei SAMS oder beim katalanischen Verband und füllt alles aus. Vor jedem Satz kommt die **Aufstellung** (F4): Nummern tippen oder Spieler anklicken; die **Leertaste** markiert, wer zuspielt (steht nur einer mit der Rolle **Setter** auf dem Feld, von selbst). Satz 1 beginnt leer, danach steht die des vorigen Satzes schon da.

Aufstellung aus SAMS trägt die sechs aus dem Spielbericht ein, aus jedem Spiel im Ticker (und sagt, aus welchem). Ab Satz 2 wartet der Dialog beim laufenden Spiel (heute, nicht beendet) mit beiden Teams darauf und trägt sie ein, solange nichts getippt wurde. Mitten im Satz korrigiert, bleibt die Rotation.

2 · Der Scouting-Bildschirm

1 Spielstand mit + und – · Satz · Aufschlag (Bernstein: Punkt offen)

Heim **21** – **19** Gast · Satz 3

2 Kader Heim

2 das Feld im Maßstab, 9 x 9 m pro Hälfte

4 Codeliste

2 Kader Gast

5 die Codezeile · Punkt auf jeder Seite · die Knöpfe · offiziell oder Testspiel

Punkt F9

a17ST.3# 4Q.10! 15+ 15F# 3- a13U#

Punkt F10

- **1 · Oben** der Spielstand (in Bernstein, solange der Punkt noch offen ist) mit dem + und dem – jedes Teams, der Satz, wer aufschlägt, und der Knopf **Seiten tauschen**, um den Bildschirm von Hand umzudrehen.
- **2 · An den Seiten** die Kader, mit den Knöpfen **Wechsel** und **Auszeit** und der Zählung der Wechsel (6 pro Satz) und Auszeiten (2 pro Satz). Ein Klick auf einen Spieler setzt ihn in die Codezeile.
- **3 · In der Mitte** das Feld im Maßstab: Jede Hälfte ist ein Quadrat von 9 x 9 m, die Heimmannschaft links und die Gäste rechts. Ein Klick auf den **Ball** an der Grundlinie sagt, wer aufschlägt. Wer zuspielt, ist grün markiert. Beim Tippen zeigt das Feld farbig, woher der Ball kommt und wohin er geht.
- **4 · Rechts** die Liste der Codes des ganzen Spiels, so wie sie eingetippt werden: Spielstand, Rotation, Auszeiten und Wechsel auf bernsteinfarbenem Grund; der offene Punkt in bernsteinfarbener Schrift; die generischen Codes der Punktaste in Grün.
- **5 · Unten** die Codezeile, die Knöpfe **Punkt** jedes Teams und die Knöpfe Speichern, Speichern unter, Rückgängig, Aufstellung, Bericht, Video, Clips, Einstellungen, Anleitung und Schließen. Darunter links **Offiziell / Testspiel** und, im Testspiel, bis wie viele Punkte der Satz geht; rechts das Journal und die Symbole des **Trainer-Tablets** und der Stream-Anzeigetafel, die ihre Adresse als QR-Code zeigen: Der erste Trainer verfolgt dort, auf einem Tablet im selben Netz, die gewählten Statistiken in Echtzeit.

Der automatische Aufschlag

Nach jedem Punkt steht in der Zeile schon der Aufschlag dessen, der aufschlägt (die Nummer auf Position 1 des Teams mit Aufschlag). Man muss ihn nur noch vervollständigen: Typ, Zonen, Bewertung oder die Annahme als zusammengesetzter Code. Ein Teampräfix, eine Ziffer oder ein Befehl über dem Vorschlag ersetzt ihn: Was getippt wird, gilt. **Escape** leert die Zeile und setzt den Aufschlag wieder ein.

Die Tasten gehen ans Fenster

Egal, wo der Fokus liegt: Ein Klick auf das Feld oder die Liste nimmt die Tasten nicht weg. Was getippt wird, geht immer in die Codezeile, wie die Eingabeleiste von Data Volley. **Enter** erfasst, ohne den Ballwechsel zu schließen; die **Punktaste** erfasst und schließt ihn (Kapitel 7).

3 · Der Code

Ein Code sagt **wer** und **wie gut**: Team, Nummer, Aktion, Typ und Bewertung. In der Liste und in der Datei steht er vollständig; in der Zeile tippt man ihn viel kürzer.

in der Datei	*	11	S	T	#	
	Team	Nummer	Aktion	Typ	Bewertung	
	Heim (a: Gäste)	zwei Ziffern	Aufschlag	tense	Punkt	
in der Zeile	11st# · 11s1 · ,11st1					(Bewertung per Symbol oder Taste 1..6; Team mit , und .)

Die Kurzform

Ohne Präfix ist es die Heimmannschaft

Die Gäste haben ein a davor (oder ihre Taste, .). 4+ ist die 4 der Heimmannschaft; a4+, die der Gäste.

Eine einstellige Nummer braucht keine Null

4 ist 04. In der Datei stehen immer zwei Ziffern.

Ohne Aktion ist es ein Angriff

15# ist *15AH#: Der Angriff ist die am häufigsten getippte Aktion und braucht nur drei Tasten.

Der Typ wird automatisch gesetzt

Je nach Aktion (in den Einstellungen). Annahme, Block und Abwehr übernehmen den der Aktion davor: Die Annahme eines Sprungaufschlags bekommt dessen Typ.

Die Bewertung steht immer am Ende

Mit dem Symbol (#) oder mit der Taste der Zahlenreihe (1..6 = # + ! - / =, von besser zu schlechter).

Kleinbuchstaben gehen auch

11st# ist dasselbe wie 11ST#. Das Präfix bleibt wie bei DV: * und kleines a.

Beispiele

11st#	*11ST#	die 11 (Heim) schlägt tense auf und punktet (Ass)
a7r+	a07RT+	die 7 (Gäste) nimmt positiv an (der Typ des Aufschlags)
15#	*15AH#	die 15 punktet im Angriff (ohne Aktion: Angriff; ohne Typ: high)
,26-	*26AH-	die 26 (Taste , = Heim) greift an, der Gegner wehrt leicht ab
.3b1	a03BH#	die 3 der Gäste (Taste .) macht einen Blockpunkt (Taste 1 = #)
T / aT		Auszeit Heim / Gäste
C6.7	*c06:07	Wechsel Heim: 6 raus, 7 rein (C6.7 3.2, doppelt; aC6.7, Gäste)
P5	*P05	die 5 wird Zuspeler

Spielstand (*p05:03), Rotation (*z3) und Satzende (**1set) schreibt das VBS selbst: Sie werden nicht eingetippt. Ein falsch vergebener Punkt wird rückgängig gemacht, und der Spielstand wird mit dem + und dem – neben jedem Spielstand korrigiert, wie bei Data Volley: Sie geben einen Punkt dazu oder ziehen einen ab, sonst nichts (keine Rotation, kein Aufschlagwechsel, kein Ballwechsel).

4 · Die Bewertungen, Aktion für Aktion

Was jede Bewertung bei jeder Aktion bedeutet, nach den Kriterien von Data Volley. Bei Block und Abwehr ist das schwer zu merken, deshalb liegt es im Programm auf einer Taste (F1).

serve S

- # Punkt: der Gegner kommt nicht an den Ball
- / die Annahme des Gegners ist sehr schlecht
- ! mittelmäßige Annahme des Gegners
- + der Gegner nimmt schlecht an
- der Gegner nimmt gut oder perfekt an
- = Fehler: Netz, aus, Übertritt oder Rotation

reception R

- # perfekt: jede Kombination möglich
- + positiv: innerhalb von 3 Metern, mehrere Kombinationen
- ! gut, aber außerhalb von 3 Metern
- nur ein erzwungener Angriff möglich
- / geht direkt ins gegnerische Feld oder erzwingt einen Freeball
- = Fehler: nicht angenommen oder beim zweiten Kontakt verloren

attack A

- # Punkt
- + der Gegner wehrt mühsam ab und kann nicht angreifen
- ! geblockt, aber vom eigenen Team gedeckt
- der Gegner wehrt leicht ab und kann angreifen
- / geblockt: Punkt für den gegnerischen Block
- = Fehler: aus, Netz oder Übertritt

block B

- # Punkt
- + lässt eine positive Abwehr zu
- ! unzureichend: der Gegner deckt
- erschwert die Abwehr
- / Netzfehler: Antenne, Netz oder Fuß
- = Fehler: Ball aus oder ins eigene Feld

dig D

- # perfekt: sehr schwere Abwehr, die einen Angriff zulässt
- + bequem, Angriff möglich
- ! Deckung, die einen Angriff zulässt
- kein Angriff möglich
- / geht direkt ins gegnerische Feld
- = Fehler: nicht abgewehrt

set E

- # perfekt: Angriff ohne Block oder gegen einen Blocker
- + positiv: Angriff gegen Doppel- oder Dreierblock
- ungenau, erschwert den Angriff
- = Fehler: Netz, aus, Doppelkontakt oder Übertritt

freeball F

- # perfekt: jede Kombination möglich
- + innerhalb von 3 Metern
- ! außerhalb von 3 Metern
- nur ein erzwungener Angriff möglich
- / geht direkt ins gegnerische Feld
- = Fehler: Ball am Boden oder aus

5 · Typen und Tasten

Die Typen

Buchstabe	Data Volley	was es ist
H	high	Flatteraufschlag · Angriff nach hohem Zuspiel
M	medium	Sprungflatteraufschlag · halbhoher Ball
Q	quick	Sprungaufschlag · erstes Tempo
T	tense	flacher, schneller Ball
U	super	
N	fast	
O	other	alles, was sonst nirgends passt

Das 4. Zeichen des Codes. Der Typ wird je nach Aktion automatisch gesetzt (ab Werk: Aufschlag T, Angriff H), und Annahme, Block und Abwehr übernehmen den der Aktion davor. Wer den Buchstaben tippt, legt ihn trotzdem selbst fest.

Wie man wirklich scoutet

Der ganze Ballwechsel in der Zeile, durch Leerzeichen getrennt, und die **Punktstaste** (F9 oder F10), die ihn schließt. Wie bei Data Volley gehört F9 dem Team links auf dem Bildschirm und F10 dem rechts: Wechseln sie die Seiten, wechseln die Tasten das Team. Enter braucht man kaum. Ist das Geschriebene nicht verständlich, wird der Punkt nicht vergeben: Der Fehler wird angezeigt, und das fehlerhafte Stück bleibt zum Korrigieren markiert.

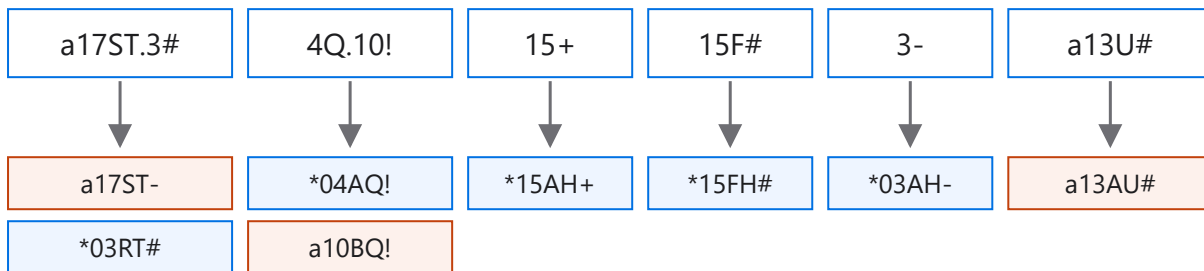
Mit der Standardbelegung liegen die Bewertungen auf der Zahlenreihe (1..6) und die Teams auf Komma und Punkt: **41 % weniger Tastendrucke** als beim Tippen des ganzen Codes, gemessen an über 14.000 Aktionen aus echten Spielen.

Die Tasten

Taste	was sie tut
AKTIONEN (IN DEN EINSTELLUNGEN ÄNDERBAR)	
F9	Punkt für das linke Team
F10	Punkt für das rechte Team
Ctrl+Z	letzte Aktion rückgängig machen
Ctrl+S	Spiel speichern
F4	Aufstellung eingeben
F5	Wechsel links
F6	Wechsel rechts
F7	Auszeit links
F8	Auszeit rechts
F1	Anleitung öffnen und schließen
F2	Bericht öffnen und schließen
Ctrl+Leertaste	Video: Pause und weiter
Ctrl+←	Video: 2 s zurück
Ctrl+→	Video: 2 s vor
Ctrl+Umschalt+←	Video: 10 s zurück
Ctrl+Umschalt+→	Video: 10 s vor
Ctrl+,	Video: ein Einzelbild zurück
Ctrl+.	Video: ein Einzelbild vor
Ctrl+↓	Video: langsamer
Ctrl+↑	Video: schneller
TEAMS (DIE ZEICHEN * UND A GELTEN WEITER)	
,	* Heimteam
.	a Gastteam
BEWERTUNGEN (DIE ZEICHEN GELTEN WEITER)	
1	# point
2	+ positive
3	! exclamative
4	- negative
5	/ blocked
6	= error
AUTOMATISCH GESETZTER TYP	
A	H high
B	H high
D	H high
E	H high
F	H high
R	T tense
S	T tense

6 · Ballwechsel und zusammengesetzter Code

Alle Aktionen eines Ballwechsels können hintereinander eingetippt werden, mit einem Leerzeichen dazwischen, und werden auf einmal erfasst. Jedes Stück merkt sich die Zeit seiner ersten Taste, und die geht ans Video.



Leerzeichen zwischen Aktionen · Punkt (.) = zusammengesetzt: die zweite ist vom Gegner · ohne Präfix: Heim · ohne Aktion: Angriff

Der zusammengesetzte Code

Ein **Punkt** zwischen zwei Aktionen schreibt beide auf einmal, und die Bewertung steht nur bei der zweiten: Die der ersten kommt aus der Tabelle von Data Volley. Nach einem Aufschlag ist die zweite eine Annahme; nach einem Angriff ein Block, oder eine Abwehr, wenn man das d schreibt.

11s.7#	*11ST- a07RT#	11 schlägt auf, die 7 des Gegners nimmt perfekt an
26.30#	*26AH/ a30BH#	26 greift an, die 30 des Gegners blockt ihn
26.30/	*26AH+ a30BH/	die 30 des Gegners berührt beim Block das Netz: Punkt für 26
26.30d=	*26AH# a30DH=	26 greift an, die 30 des Gegners wehrt ihn nicht ab
4q.10!	*04AQ! a10BQ!	Schnellangriff der 4, vom Block berührt
17st16.3#	*17ST~~~~16~~~~ a03RT#~~~~16~~~~	von 1 nach 6, die 3 nimmt an (erbt die Zonen)

Gemessen an über 4.700 Paaren aus echten, mit Data Volley gescouteten Spielen: Der zusammengesetzte Code ergibt in 99,9 % der Fälle dasselbe. Ein Netzfehler im Block (/ , die Blockerin berührt das Netz), den die DV-Tabelle nicht hat, ergibt einen Angriff +: Der steht in 27 von 28 Fällen davor. Bei den wenigen anderen tippt man die Bewertung der ersten von Hand: ,9! .75 → *09AH! a07BH/.

Die Befehle

C6.7	Wechsel Heim: 6 geht raus, 7 kommt rein
C6.7 3.2	Doppelwechsel
aC6.7	dasselbe, für die Gäste
P5	die 5 wird Zuspieler
T / aT	Auszeit Heim / Gäste

Wechsel und Auszeiten gehen auch mit den Knöpfen jedes Teams und ihren Tasten (F5-F8). Befehle tippt man zwischen den Ballwechseln, wenn der vorgeschlagene Aufschlag dasteht: Sie ersetzen ihn.

Scouting mit Video

Um ein aufgezeichnetes Spiel mit Pausen und Zurückspulen zu scouten: beim neuen Spiel **Scouting mit Video**, oder der Knopf **Video**. Das Video öffnet sich über dem Feld, und die Tastatur bleibt in der Zeile: Ctrl+Leertaste pausiert, Ctrl+Pfeile springen 2 s, Ctrl+, und Ctrl+. ein Einzelbild. Jeder Code trägt seine Sekunde im Video, auch einer, der nach dem Zurückspulen mitten in die Zeile kommt: In Clips muss nichts synchronisiert werden.

7 · Der Punkt

Den Punkt geben (der Knopf **Punkt** oder seine Taste) ist das „Ende des Ballwechsels“ von Data Volley: Es erfasst, was in der Zeile steht, schließt den Ballwechsel, schreibt Spielstand und Rotation und bereitet den nächsten Aufschlag vor. Steht in der Zeile eine Nummer, die nicht auf dem Feld ist (außer den Liberos), ist das ein Fehler: Nichts wird erfasst, und das Stück bleibt markiert.



Die fehlende Seite

Ein Punkt hat zwei Seiten: Einer gewinnt ihn, indem er ihn macht (#), und einer verliert ihn durch einen Fehler (=, oder ein geblockter Angriff /). Data Volley will beide, und die Punkttaste schreibt die fehlende mit dem generischen Code (\$\$&H):

der Ballwechsel hat schon	die Punkttaste schreibt	gemessen in echten Spielen
beide Seiten (ein Blockpunkt: a15AH/ *10BH#)	nichts	100%
nur das # des Gewinners	den Fehler (=) des anderen	100%
nur den Fehler des Verlierers	das # des Gewinners	99%
keines von beiden (Kurzschrift)	das # des Teams, das gewinnt	keine Regel

Gewinnt laut Ballwechsel ein Team, und man drückt die Taste des anderen, gibt es den Punkt nicht sofort: Meldung in Rot, der entscheidende Code markiert. Dieselbe Taste noch einmal vergibt ihn trotzdem.

Enter: erfassen ohne zu schließen

Erfasst die Zeile, schließt den Ballwechsel aber nicht. Entscheidet die Aktion den Punkt schon (ein Ass, ein Fehler), bleibt der Punkt **offen**, und der Spielstand ist bernsteinfarben bis zum nächsten Aufschlag oder zur Punkttaste. Derselbe Punkt wird oft zweimal erfasst (das Ass des einen, der Annahmefehler des anderen): Es gilt die letzte entscheidende Aktion.

Rückgängig (Ctrl+Z)

Direkt nach dem Punkt nimmt es, wie bei Data Volley, Punkt und Aktionen zurück; die Eingabe steht wieder in der Codezeile (wenn dort noch nichts getippt wurde). Sonst nimmt es das zuletzt Erfasste zurück und berechnet Stand, Aufschlag und Rotationen neu; die Aufstellung nicht. Falsche Nummer oder Bewertung: **Doppelklick** auf den Code in der Liste.

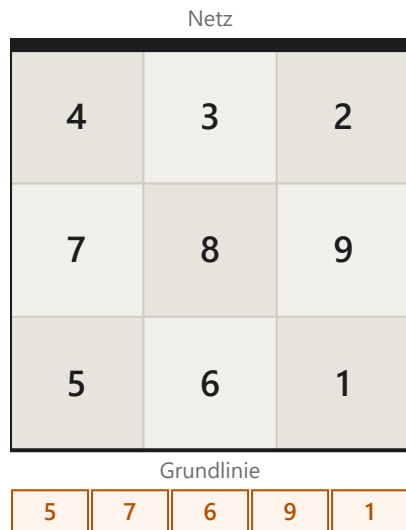
Rotation

Nur das Team, das angenommen hat und den Punkt gewinnt, rotiert. Das VBS schreibt das z selbst: die Position des Zuspielers, wie bei DV.

Sätze

Satzende bei 25 (15 im fünften) mit zwei Punkten Vorsprung: Das ****Nset** wird geschrieben und die nächste Aufstellung abgefragt, mit der vorigen vorbelegt. Die Teams **wechseln auf dem Bildschirm die Seite**, und **automatisch** schlägt auf, wer im vorigen Satz nicht zuerst aufschlug; im fünften fragt der Dialog nach dem Losentscheid, bei 8 wird erneut gewechselt. Das **offizielle** Spiel endet bei drei Satzgewinnen (ENDE), das **Testspiel** nicht, mit Sätzen bis 15, 21 oder 25.

8 · Zonen und Richtungen



Jede Hälfte hat neun Zonen von 3 x 3 m, gesehen vom Team, das darin steht, mit Blick zum Netz. Man schreibt **zwei Ziffern direkt nach der Aktion und vor der Bewertung**: woher der Ball kommt und wohin er geht.

15a45# *15AH#~~~45~~~~ 15 greift von 4 nach 5 an, Punkt
 17st16.3# *17ST-~~~16~~~~ 17 von 1 nach 6, die 3 nimmt perfekt an
 15a45c# *15AH#~~~45C~~~ in Unterzone C der 5
 17st165.24= zwischen 6 und 5: die 24 (auf 6) bekommt ihn nicht

Der **Aufschlag** kommt nur von fünf Stellen der Grundlinie (bernsteinfarben in der Zeichnung): 1, 9, 6, 7 und 5, von rechts nach links. 9 und 7 sind die Lücken zwischen den Zonen.

Die Startzone wird aus der Rotation **nicht abgeleitet**: Sie wird getippt oder fehlt. Immer zwei Ziffern: Ohne Buchstaben dazwischen stehen Nummer und Zonen hintereinander, und die letzten zwei Ziffern sind die Zonen.



Unterzonen

Jede Zone teilt sich in vier Quadrate von 1,5 m. Die Unterzone ist ein Buchstabe nach den zwei Ziffern und nur für das Ziel. A liegt in der Ecke von Zone 1; B zu 2 hin; C zu 4 hin; D zu 5 hin.

Zwischen zwei Annahmespielern

Drei Ziffern beim Aufschlag heißen, dass er zwischen zwei Annahmespieler ging. Die **erste** des Paares ist, wo angenommen wird (wer ihn nimmt); beide müssen in derselben Reihe nebeneinander liegen (5-6, 6-1, 4-3...). Data Volley speichert es bei der Annahme: Die Annahme muss in derselben Codezeile stehen (17st165.24=).

Die Annahme erbt

Die Annahme übernimmt die Zonen des Aufschlags (und die Unterzone und das Zwischen-zwei), wenn man ihr keine schreibt: woher der Ball kommt und wo er landet.

Das Feld leuchtet

Beim Tippen leuchten auf dem Feld die Quadrate auf, aus denen der Ball kommt und in die er geht, mit einem Pfeil, und darunter steht es in Worten. Man muss sich nicht merken, welche Nummer jede Zone hat: Man sieht es.

9 · Angriffskombinationen

Eine Kombination ist ein Angriff, bei dem schon feststeht, woher er kommt und wie geschlagen wird (die Kombinationen von Data Volley). Man schreibt den **Code der Kombination an die Stelle der Aktion** und sagt nur, wo er landet. In der Datei steht er dort, wo Data Volley ihn liest, und jedes Spiel speichert die Tabelle, mit der es gescoutet wurde.

26X55A# *26AT#X5~45A~~~ die 26, Kombination X5 (shoot in 4), nach 5A, Punkt
 26XP6# *26AM#XP~86~~~ die 26, Pipe (kommt von 8), nach 6
 26X5# *26AT#X5~4~~~~ ohne Ziel: Die Startzone setzt die Kombination
 26x55a.8d= zusammengesetzt, wie immer

Der Code sind zwei Buchstaben, oder Buchstabe und Ziffer, und darf nicht mit dem Buchstaben einer Aktion oder eines Typs beginnen. Die Tabelle wird in **Einstellungen** → **Kombinationen bearbeiten** gemacht: Code, Zone und Unterzone, von der er kommt, Schlagtyp und Name. Ab Werk sind die von Data Volley drin, die man bearbeiten, ergänzen, leeren oder wieder einsetzen kann. Die Analyse hat einen Filter nach Kombination und die Tabelle nach Kombination, mit ihren Karten.

Die Tabelle ab Werk Code · Startzone · Typ · Name

XF	2C · Q	Quick lower set behind	X2	2C · Q	Quick set behind	X1	3B · Q	Quick
XM	3C · Q	Quick in 3	XG	3C · Q	7-1 Gun	XC	3C · Q	Quick far from setter
XD	3C · Q	DubleC	X7	4B · Q	Quick lower set	PP	3 · O	Setter tip
X9	4B · M	Mezza davanti dopo 7	XT	3C · M	Mezza da posto 4	X3	3C · M	Mezza da posto 2
X4	2C · M	Mezza dietro	XB	8 · M	Pipe set to 6-1	XP	8 · M	Pipe
XR	8 · M	Pipe set to 6-5	X5	4C · T	Shoot in 4	X0	7 · T	Shoot in 5
X6	2B · T	Shoot in 2	X8	9 · T	Shoot in 1	CB	2C · N	Slide next to setter
CF	2C · N	Slide close to setter	CD	2B · N	Slide away from setter	C5	4C · U	Shoot set in 4
C0	7 · U	Shoot set in 5	C6	2B · U	Shoot set in 2	C8	9 · U	Shoot set in 1
V5	4C · H	High set in 4	V0	7 · H	High set in 5	V6	2B · H	High set in 2
V8	9 · H	High set in 1	VB	8 · H	High Pipe set to 6-1	VP	8 · H	High Pipe
VR	8 · H	High Pipe set to 6-5	V3	3C · O	High set to 3	P2	3C · O	Second hit to oppone...
PR	3C · O	Attack on opponent fr...						

10 · Der Bericht und die Analyse

Der **Bericht** (F2) folgt dem Format des Data-Volley-Berichts, in einem Fenster, das sich bei jeder Aktion aktualisiert und nie den Fokus nimmt: Man kann ihn beim Scouten offen lassen und auf den anderen Bildschirm ziehen. Der Knopf **Als PDF speichern** speichert ihn als A4 quer, ein Team pro Seite, so wie er zu sehen ist.

	Satz 1-5	Punkte	Serve	Reception	Attack	Block
Spieler:in	Startposition	Tot BP W-L	Tot Err Pts	Tot Err Pos% Exc%	Tot Err Blo Pts Pts% Eff%	Pts
1 Ana	1 1 1 · ·	6 2 4				
7 Cris	4 4 4 · ·	14 5 9			31 2 1 14 45 35	
Gesamt						

Was drinsteht

- **Satz:** auf welcher Position die Spielerin jeden Satz beginnt (grün, wer zuspielt; ·, wenn eingewechselt).
- **Punkte:** Tot, BP (beim eigenen Aufschlag) und W-L (Punkte minus Fehler).
- **Serve:** Tot, Err, Pts. **Reception:** Tot, Err, Pos%, Exc%. **Attack:** Tot, Err, Blo, Pts, Pts%, Eff%. **Block:** Pts.
- Darunter die Summen und jeder Satz; am Ende Annahmen und Side-out-Punkte, Aufschläge und Breakpoints, der erste Angriff nach positiver und negativer Annahme und der Gegenangriff, die Punktdifferenz pro Rotation und woher die Punkte jedes Satzes kommen.

Die Formeln von Data Volley

- Ein einziger **Punkt** pro Ballwechsel, für die erste gewinnende Aktion (# bei Aufschlag, Angriff oder Block).
- **W-L:** Punkte minus Fehler (= bei Aufschlag, Annahme und Angriff, geblockter Angriff / und Netzfehler im Block /).
- **Pos%** = $(\#++)/\text{Gesamt}$ · **Exc%** = $\#/\text{Gesamt}$ · **Pts%** = $\#/\text{Gesamt}$ · **Eff%** = $(\#-/-=)/\text{Gesamt}$. Eine Null ist ein ·.
- Zelle für Zelle mit einem Data-Volley-Bericht eines echten Spiels verglichen: 494 gleich, 0 verschieden.

Die Analyse

Im Reiter **Analyse** schaut man sich eine Aktion einer Spielerin in einer Situation an, alles mit Knöpfen (das Fenster nimmt nicht den Fokus):

- **Filter:** Team, Aktion, Spielerin, Satz, Rotation, Phase (Side-out oder Breakpoint), Angriffsphase (1. nach Annahme #+ oder -!, oder Gegenangriff), Kombination, Typ, Startzone und Bewertung.
- **Die Tabelle:** eine Zeile pro Spielerin (oder pro Kombination, beim Angriff) mit den sechs Bewertungen, dem Data-Volley-Index der Aktion (Positivität oder Effizienz) und dem % von #.
- **Die Karte:** auf dem Feld im Maßstab, **wohin** der Ball geht oder **woher** er kommt, nach Zonen oder Unterzonen (jedes Quadrat nach Anzahl eingefärbt), oder die **Richtungen:** ein Pfeil pro Aktion, grün bei Punkt, rot bei Punktverlust, grau, wenn der Ballwechsel weitergeht.

Die Karte zeigt nur etwas bei Aktionen, die mit Zonen gescoutet wurden.

11 · Speichern, Journal, Video und Clips

Speichern (Ctrl+S)

Schreibt das Spiel (.vbsc) ohne Nachfrage in seine Datei; nur beim ersten Mal fragt es, wohin, und schlägt den Pfad im Spielordner vor (Saison, Verein, Team). **Speichern unter...** speichert es unter anderem Namen. Will man mit ungespeicherten Aktionen schließen, fragt das Programm nach. Daneben liegt die .temps.json der Tasten.

Das Journal und der Absturz

Alles, was eingetippt wird, geht ins Journal, bevor irgendetwas anderes passiert. Wird das Programm plötzlich beendet, öffnet **Letzte Sitzung wiederherstellen** (oder *VBS wiederherstellen* im Startmenü) es genau so wieder, wie es war, Taste für Taste und mit der Zeit jeder Taste.

Ein Spiel öffnen

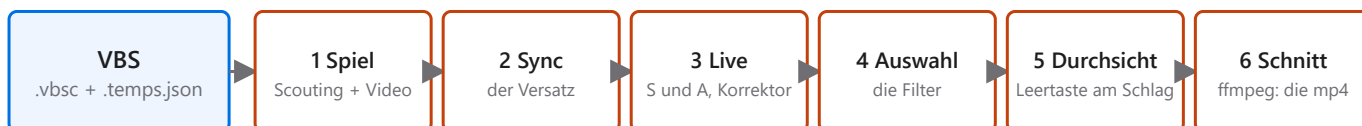
Ein gespeichertes Spiel öffnet man aus der Liste der letzten Spiele oder mit **Spiel öffnen**, und es geht dort weiter, wo es aufgehört hat. Auch .dvw-Dateien von Data Volley lassen sich öffnen.

Die Codeliste

Zeigt die Codes so, wie sie eingetippt werden (*15AH45C#, *26X55A#); in der Datei stehen sie im Format von Data Volley (*15AH#~~~45C~~~).

Video und Clips

Wird das Spiel aufgenommen oder gestreamt und soll daraus ein Clip-Video entstehen, leistet das VBS schon seinen Teil: Die .temps.json trägt die Uhrzeit jedes Tastendrucks. Den Rest macht **Clips**: Der Knopf **Clips** auf dem Scouting-Bildschirm speichert das Spiel, schließt es und öffnet es in Clips, in einem eigenen Fenster (vom Startbildschirm aus öffnet der Knopf Clips dort ein gespeichertes Spiel). Zurück im VBS wird beim Öffnen des Spiels die Kopie _rev mit den Korrekturen aus Clips geöffnet. Clips spricht die Sprache des VBS und lädt beim ersten Mal die Video-Werkzeuge (ffmpeg und yt-dlp, etwa 175 MB) mit einem Knopf herunter.



Mit den VBS-Tastenzeiten setzen sich die Schläge selbst; sonst Live-Durchgang (S und A) oder Durchsicht.

- **Spiel:** Das Spiel ist schon da; man fügt den YouTube-Link des Videos ein (Video oder Playlist; es wird ganz heruntergeladen) oder wählt eine Datei.
- **Sync:** ein Versatz pro Satz zwischen der Uhr des Scoutings und der des Videos, von Hand an einem verlässlichen Ballwechsel des Satzes gesetzt (Taste T beim Aufschlagkontakt; bei Data Volley, wenn der Ball den Boden berührt).
- **Live:** Man schaut das Spiel und drückt S bei jedem Aufschlag und A bei jedem Angriff; jeder Druck geht zu seiner Aktion im Scouting (was nicht passt, zum Prüfen). Beim gezeigten Ballwechsel der Code-Korrektor: Fehlendes ergänzen oder einen Code korrigieren, mit Code und Tasten des VBS, in einer Kopie _rev (das Original bleibt unberührt).
- **Auswahl:** Spielerin, Aktion, Bewertung, Satz, Rotation, wer vom Gegner vorne steht, Phase (Side-out bis zum ersten Angriff; Transition, was danach kommt; oder Break) und ob der Ballwechsel gewonnen wurde.
- **Durchsicht:** Das Video springt zu jedem Schlag, die Leertaste bestätigt ihn. Bei einem VBS-Spiel stehen die Schläge schon durch die Tastenzeiten fest (bei einem neu getippten Ballwechsel die des ersten Mals) oder durch die Live-Drücke: Es bleiben nur die wenigen geschätzten.
- **Schnitt:** Clips am Schlag (ein paar Sekunden davor und danach), vom Aufschlag zum Schlag (ein Side-out-Angriff, etwa 10 s) oder der ganze Ballwechsel, Titel, Größe, und heraus kommt die mp4.

12 · Nur Annahme und Einstellungen

Ein Bogen, um **nur die Annahme des eigenen Teams** zu scouten, für Spiele, die sich nicht komplett scouten lassen: Man sagt, wer spielt, und tippt bei jedem gegnerischen Aufschlag die Nummer der Annehmenden und die Bewertung. Sonst nichts: keine Aufstellung, keine Aufschläge, keine Punkte.

WER SPIELT

- 1 Setter
- 7 Outside hitter
- 9 Middle blocker
- 12 Opposite
- 15 Outside hitter
- 2 Libero

DIE TASTE

7#

+ ! - / =

DIE TABELLE (wie der DV-Bericht)

	Tot	#	+	!	-	/	=	Pos%	Exc%
7	12	5	4	1	2	·	·	75	42
15	9	2	4	1	1	1	·	67	22
2	14	6	5	2	1	·	·	79	43
Tot	35	13	13	4	4	1	·	74	37

Scouten

7# die 7 nimmt perfekt an
71 dasselbe, mit der Standardtaste für # (1..6)
12- die 12 nimmt schlecht an

- Die Nummer **schließt sich von selbst**, wenn keine der Spielerinnen auf dem Feld sie fortsetzen kann: mit der 7 auf dem Feld und ohne 7x ist nach der 7 die 1 schon die Bewertung. Spielen die 1 und die 12, ist 12 die 12; für die 1 Enter zwischen Nummer und Bewertung, die echte Bewertung (1+) oder ein Klick auf die Spielerin.
- Man kann auch **klicken**: die Spielerin links und die Bewertung in der Mitte. Escape leert; die Rücktaste löscht die letzte Ziffer. **Wer spielt** lässt sich jederzeit ändern.
- Der **Satz** wird oben gewechselt: Jede Annahme trägt ihren.
- Unter der Tabelle die **Annahmezonen**: das Feld des annehmenden Teams, jede Unterzone in der Farbe der Bewertung, die je nach Landepunkt des Balls gilt (# in 3B und 2C), und was jede Bewertung bedeutet.
- Jede Annahme geht sofort auf die Festplatte, in eine JSON-Datei im Ordner **Receptions** im Spielordner. Es ist kein Spiel: Es entsteht keine .vbsc. **Tabelle kopieren** legt sie in die Zwischenablage, zum Einfügen, wo man will.
- Bei eingeschalteter Stream-Anzeigetafel verfolgt das **Trainer-Tablet** den Bogen live: die Tabelle, fürs ganze Spiel oder jeden Satz, und die letzten Annahmen. Das Symbol unten zeigt seine Adresse als QR-Code.

Einstellungen

- Tasten**: eine je Team und je Bewertung, zusätzlich zu den üblichen Zeichen (ab Werk , · und 1..6).
- Aktionen**: die Taste jeder Aktion (Punkt, Rückgängig, Speichern, Aufstellung, Wechsel, Auszeiten, Anleitung, Bericht).
- Automatisch gesetzter Typ**, Aktion für Aktion.
- Sprache**: Katalanisch, Spanisch, Englisch oder Deutsch; der DV-Jargon bleibt Englisch.
- Ordner**: wo Spiele gespeichert und gesucht werden (ab Werk Dokumente\VBS\Partits).
- Angriffskombinationen**: siehe Kapitel 9.
- Stream-Anzeigetafel**: Das VBS veröffentlicht sie wie der Data-Volley-Server (Port 50105), in Moblin ein Browser-Widget. Hier einschalten; das Symbol unten rechts zeigt die URL als QR-Code (grün, solange das Handy sie liest).
- SAMS Score**: Das VBS liest den Live-Ticker von SAMS Score (DVV und HVBV; inoffiziell, kann sich ohne Vorwarnung ändern): Kader, Aufstellungen und Wechsel, beim Scouten in Bernstein und per Klick zu übernehmen. Beim HVBV nur das Ergebnis: Die Kader kommen dort aus dem PDF-Spielbericht. Es liest nur und braucht einen Schreiber mit Internet.

Installation

Der Installer (VBS-1.17-instalador.exe) braucht keine Adminrechte, legt VBS und „VBS wiederherstellen“ ins Startmenü und verknüpft .vbsc mit dem VBS. Nicht signiert: Windows warnt vor einem unbekannten Herausgeber („Weitere Informationen“ → „Trotzdem ausführen“). Die Daten liegen im Benutzerordner; Deinstallieren löscht weder Spiele noch Teams.

13 · Glossar und Über VBS

Aktionen: Serve (S, Aufschlag), Reception (R, Annahme), Attack (A, Angriff), Block (B), Dig (D, Abwehr), Set (E, Zuspiel), Freeball (F).

Bewertungen: # point, + positive, ! exclamative, - negative, / blocked (oder overpass), = error.

Typen: H high, M medium, Q quick, T tense, U super, N fast, O other.

Side-out: der Ballwechsel nach eigener Annahme.

Breakpoint: der nach eigenem Aufschlag.

BP: Punkte beim eigenen Aufschlag. **W-L:** Punkte minus Fehler.

Pos%, Exc%, Pts%, Eff%: Kapitel 10.

Generischer Code (\$\$&H#, \$\$&H=): den Punkt gewinnen oder verlieren, ohne zu sagen, wie. Die Punkttaste schreibt ihn.

Zusammengesetzt: zwei Aktionen in einem Code, mit einem Punkt dazwischen (11s.7#).

Offener Punkt: einer, den eine entscheidende Aktion schon gibt, der sich aber bis zum nächsten Aufschlag oder zur Punkttaste noch ändern kann.

Journal: die Datei, in die jede Taste sofort geht, um das Spiel nach einem Absturz wiederherzustellen.

.vbsc: das Spiel im Data-Volley-Format. **.temps.json:** die Zeit jeder Taste, für Clips.

Zone: eines der neun Quadrate von 3 x 3 m einer Hälfte (4 3 2 / 7 8 9 / 5 6 1, mit Blick zum Netz).

Unterzone: eines der vier Quadrate von 1,5 m jeder Zone (A B C D).

Zwischen zwei: ein Aufschlag zwischen zwei Annahmespielern; man sagt, wer ihn nimmt.

Kombination: die Angriffskombination von Data Volley (X5, XP, V5...), mit Startzone und Typ.

Aufstellung: die sechs, die den Satz auf jeder Position beginnen, und wer zuspielt (Leertaste, oder von selbst nach der Rolle).

Rotation: die Position des Zuspielers (1 bis 6); nur wer angenommen hat und den Punkt gewinnt, rotiert.

Bericht: im Format des Data-Volley-Berichts, mit dessen Formeln (F2). **Analyse:** der zweite Reiter, mit Filtern, Tabelle und Karte.

Nur Annahme: der Bogen, um nur die Annahme des eigenen Teams zu scouten (Nummer und Bewertung).

Clips: das Programm für Clip-Videos (der Knopf Clips): Es erstellt sie aus dem Scouting und dem Video des Spiels.

Über VBS

Ein Klick auf die Version unten links auf dem Startbildschirm: die Lizenz, die Hinweise, **Fehlerordner öffnen** (mit errors.1og, das man schickt, wenn etwas schiefgeht) und **Nach neuer Version suchen**. Beim ersten Mal, ohne Spiele, liegt im Spielordner ein **Beispielspiel** (erfunden), um seinen Bericht auszuprobieren; gelöscht, kommt es nicht wieder.

Auch der **Schlüssel:** für wen er gilt, ob unbefristet oder bis zu welchem Tag, und bis wann ohne Verbindung, mit **Schlüssel ändern**; oder, wenn keiner da ist, **Aktivieren**. Ein Schlüssel gilt für einen einzigen Computer und verlängert sich von selbst, wenn es Internet gibt; ohne Verbindung hält er 14 Tage.

Neue Versionen: Das installierte VBS prüft von selbst, ob es eine neue gibt, beim Öffnen und alle sechs Stunden, und der Startbildschirm zeigt es an (**NEUE VERSION**). **Aktualisieren** lädt sie herunter, prüft die Signatur des Autors, sichert die Einstellungen, die Teams und den Schlüssel, installiert sie darüber und öffnet VBS wieder: Es geht nichts verloren. Ohne Internet passiert nichts; wurde VBS für alle Benutzer installiert, fragt Windows um Erlaubnis.

VBS 1.17 · 19/10/2026 · Visuelle Anleitung, aus dem Programm erzeugt (fes_guia_visual.py). Die vollständige Anleitung, mit den aktuellen Einstellungen und in vier Sprachen, ist im Programm (F1).