

MANUEL VOLLEYSPIKE

SENIORS SAISON 2022-2023

VERSION 1.2 BUILD 111

Merci à toute l'équipe de volleyspike





CHAPITRE 01

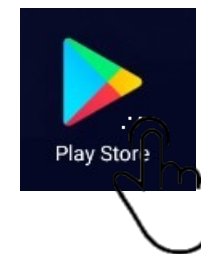
MISE A JOUR VOLLEYSPIKE



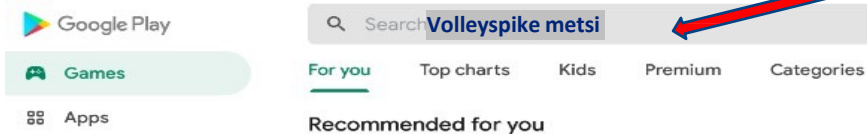
MISE A JOUR VOLLEYSPIKE

- Tout d'abord, nous devons mettre à jour l'application Volleyspike à la dernière version.
- Pour cela, nous avons besoin d'un accès internet sur la tablette !
- Procédure
 1. Ouvrez Google Play Store sur la tablette
 2. Recherchez « Volleyspike Metsi »
 3. Appuyez sur l'application VolleySpike
 4. Sélectionnez Mettre à jour
 - La mise à jour commence, cela prendra quelques instants.
 -
 5. Sélectionnez Ouvrir lorsque la mise à jour est terminée

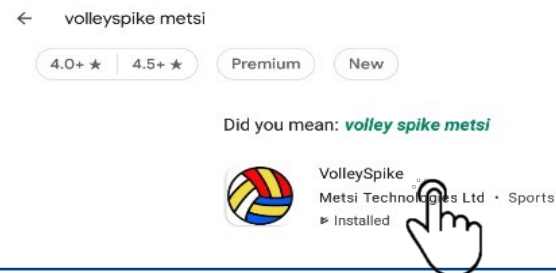
1



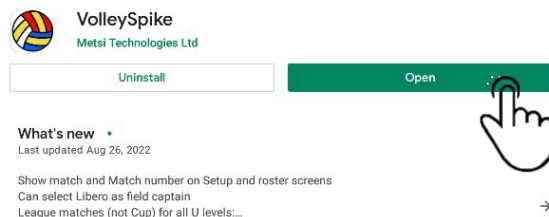
2



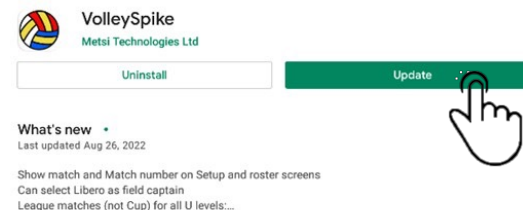
3



5



4





CHAPITRE 02

COMMENCER AVEC VOLLEYSPIKE & VERIFICATIONS DES OPTIONS



DEMARRAGE DE VOLLEY SPIKE



- Vérifiez d'abord si vous avez une connexion Internet
- si nécessaire, démarrez Chrome et vérifiez si vous pouvez atteindre google.be, par exemple.
- Par exemple, certains réseaux WiFi nécessitent d'abord une confirmation.

1. Sélectionnez 'VolleySpike.Android' pour lancer l'application.
2. Sélectionnez « FEDERATION VOLLEY Wallonie-Bruxelles comme fédération.
3. Épingler la fédération en sélectionnant « Définir comme fédération par défaut »
4. Le choix de la fédération ne sera alors plus demandé à l'avenir.
5. Vous pouvez modifier la fédération dans le menu d'options par la suite si nécessaire.



1



2



3



VOLLEY SPIKE OPTIONS POUR LA RENCONTRE

Un certain nombre d'options devraient certainement être DÉACTIVÉES

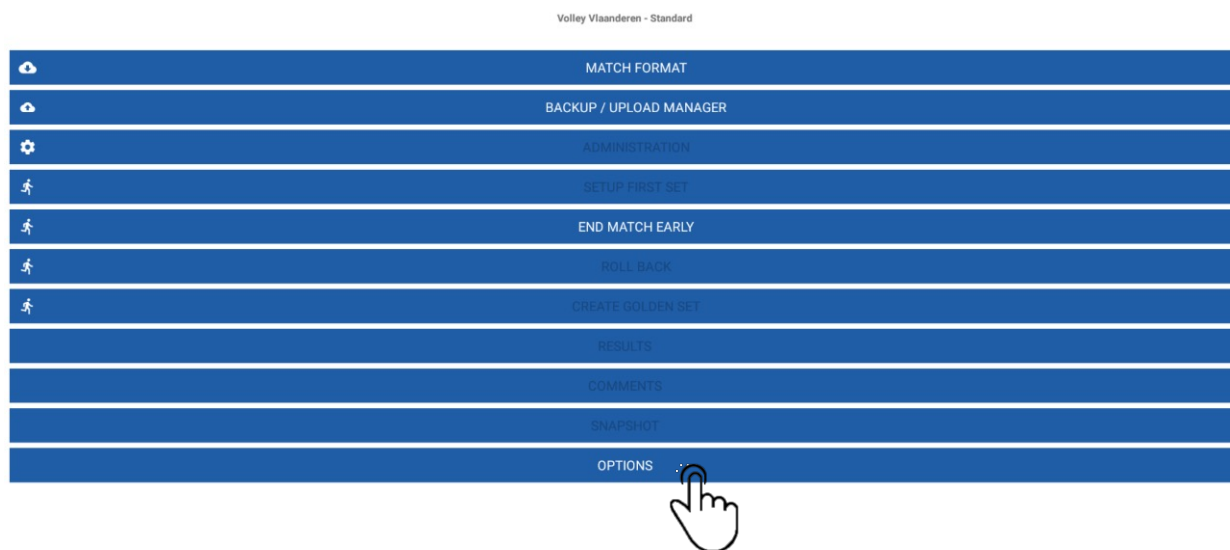
Mode sandbox

Pas de changement de côté

Afficher le journal de rotation

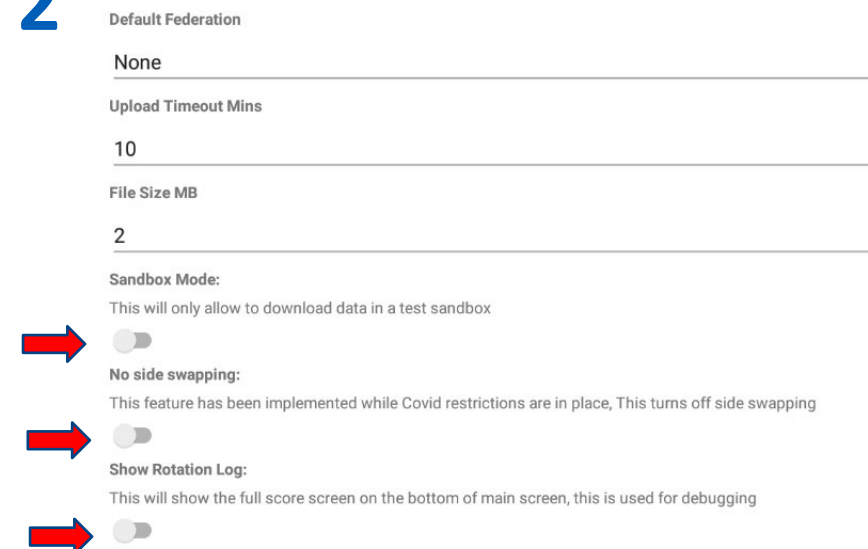
1. Les options de Volleyspike peuvent être récupérées via le menu OPTIONS

1



2. Vérifiez si les options sont désactivées

2





CHAPITRE 03

ADMINISTRATION DES MATCHES

Résumé en vidéo:
<https://youtu.be/ltwVyR2NTPA>



CONNEXION VOLLEY SPIKE







- Ces étapes nécessitent que la tablette soit connectée à Internet
- Sélectionnez MATCH FORMAT



CELA DOIT ÊTRE LE MODE LIVE
Jamais de sandbox pour un match en direct !



Volley Belgium - Standard
Live Mode

	MATCH FORMAT
	BACKUP / UPLOAD MANAGER
	ADMINISTRATION
	SETUP FIRST SET
	ROLL BACK
	CREATE GOLDEN SET
	RESULTS
	COMMENTS
	SNAPSHOT
	OPTIONS

CONNEXION VOLLEY SPIKE

- Ces étapes nécessitent que la tablette soit connectée à Internet
- Sélectionnez SE CONNECTER
- Entrez votre ClubID et votre code PIN et appuyez sur OK 2x
- Connexion OK



Le code PIN (mot de passe) est défini dans FedInside (portail)



Toutes les équipes et tous les joueurs doivent se voir attribuer un numéro d'équipe et de maillot dans FedInside (portail) à l'avance, y compris pour les équipes de coupe.

Tous les officiels doivent également être affectés à une équipe dans FedInside (portail)

1

Match Number:
Match Number:
Series:
Home:
Visitors:
Date:
Sports Hall:

LOG IN

DONE

2

Club or User ID

UW CLUBID (W-xxxx)

Pin Number

.....

OK

3

OK

Login OK

OK

TÉLÉCHARGEMENT D'UN MATCH

- Ces étapes nécessitent que la tablette soit connectée à Internet

1. Sélectionnez les données de rencontre correcte
2. Sélectionnez le club
3. Sélectionnez la série



2. Sélectionnez le match

- Faites attention à la date
- Contrôler si c'est le match PREMIERE ou RESERVE (RES)
- Sélectionnez OK lorsque tout est rempli.
- Sélectionnez TERMINÉ pour revenir au menu principal

3. Facultatif: vous pouvez également télécharger une rencontre en fonction du numéro de rencontre

Load Match No.

WP2DA-0034(RES)

LOAD MATCH

1

Match Number WP2DA-0034
Match Number WP2DA-0034
Series PROMO 2 Dames A WV
Home Davo Wevelgem B
Visitors VBC Gaverhal Deerlijk A
Date 15/10/2022
Sports Hall H.W06 - Sporthal De Vlasschaard, Wevelgem
Match Series COMPETITION
Match Format normal

Select the club

▼ W-1530

Select the Series

▼ PROMO 2 Dames A WV

Select the Match

▼ WP2DA-0034 15/10/2022

Sélectionnez la bonne série

Faites attention à la date, à la tête

2

WP2DA-0034 15/10/2022

WP2DA-0034(Res) 15/10/2022

CANCEL OK

Principaux concurrents

Match de réserve

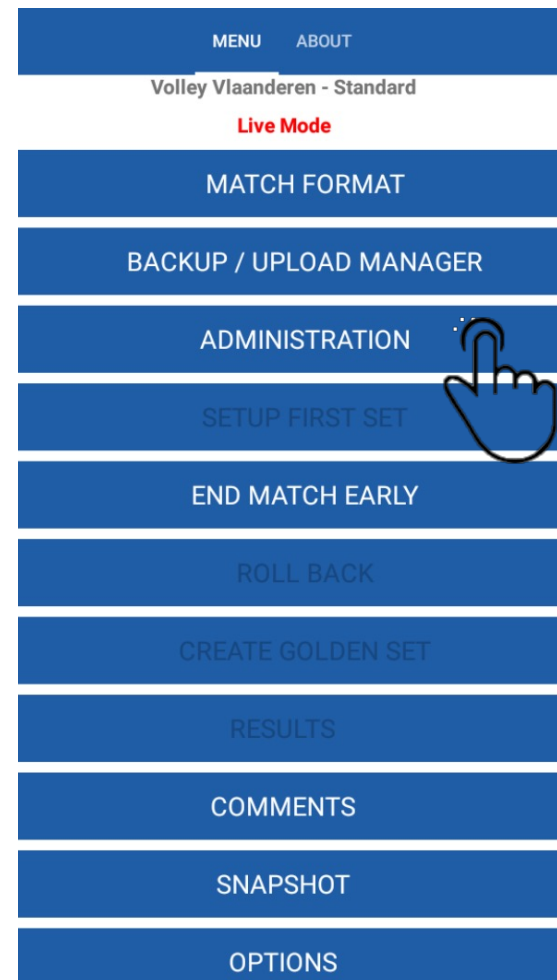
ADMINISTRATION DES MATCHES

Pour l'administration des matches, nous n'avons plus besoin d'être connectés à Internet

Dans les prochaines étapes, nous activerons les joueurs, les officiels et les arbitres.

1. Sélectionnez ADMINISTRATION

1



ADMINISTRATION DES MATCHES

JOUEURS

Pour l'administration des matches, nous n'avons plus besoin d'être connectés à Internet

Dans les prochaines étapes, nous activerons les joueurs, les officiels et les arbitres.

1. Maintenant, nous allons d'abord indiquer les joueurs de l'équipe locale

Sélectionnez l'équipe locale

1

SHOW ROSTER

DAVO WEVELGEM B PLAYERS



DAVO WEVELGEM B STAFF

VBC GAVERHAL DEERLIJK A PLAYERS

VBC GAVERHAL DEERLIJK A STAFF

EDIT OFFICIALS

ADMINISTRATION DES MATCHS

JOUEURS

Pour l'administration des matchs, nous n'avons plus besoin d'être connectés à Internet

Dans les prochaines étapes, nous activerons les joueurs, les officiels et les arbitres.

Sélectionner tout

Désignation des joueurs présents (Sélectionnez 1 par 1)

Désignation du capitaine (capitaine de match)

Indiquer les liberos (cocher le(s)liberos)

En bas, vous pouvez voir le nombre de joueurs sélectionnés

Player: (12) Captains: (1) Liberos: (2)

- Attention à partir de 13 joueurs il doit y avoir 2 liberos
- Message d'erreur pour:
- Trop peu de libéros indiqués
- Aucun capitaine désigné
- Trop peu de joueurs désignés
- Appuyez sur TERMINÉ lorsque vous avez terminé.



Désormais, un libéro peut aussi être le capitaine de l'équipe !

1

SELECT

Team: Davo Wevelgem B

n° 1: Verscheure Paulien - 0468490

Select Captain Libero

n° 2: Baelen Morgane - 0500283

Select Captain Libero

n° 4: Carette Celine - 0559983

Select Captain Libero

n° 5: Bossuyt Margaux - 0514593

Select Captain Libero

n° 6: Demey Anke - 0500762

Select Captain Libero

n° 7: Lezy Diète - 0537901

Select Captain Libero

2

n° 7: Lezy Diète - 0537901

Select Captain Libero

n° 8: Van Tieghem Loes - 0503053

Select Captain Libero

n° 9: Verhelst Michelle - 0014148

Select Captain Libero

n° 10: Odvart Lara - 0570841

Select Captain Libero

n° 11: Donckels Tessa - 0522301

Select Captain Libero

n° 12: Staelens Elise - 0487547

Select Captain Libero

n° 13: Gering Bauke - 0526598

Select Captain Libero

n° 15: Vermeulen Esther - 0520122

Select Captain Libero

n° 17: Vansteenkiste Ingeborg - 0533070

Select Captain Libero

Player: (12) Captains: (1) Liberos: (2)

ADMINISTRATION DU MATCH

AJOUTER UN JOUEUR

Si les joueurs sont absents de la liste standard, nous pouvons ajouter des joueurs séparément.

1. Sélectionnez 'AJOUTER LE NUMÉRO DU JOUEUR'.

Entrez le numéro de licence et le numéro du maillot + sélectionnez OK

2. Attention le numéro de licence se compose toujours de 7 chiffres

Remplissez également les zéros devant

Le nom du joueur est automatiquement renseigné.

Les joueurs ajoutés séparément sont répertoriés dans le TEXTE EN VERT

N'oubliez pas d'activer le joueur dans la liste

3. Après avoir ajouté, nous pouvons télécharger la photo

4. La photo est nécessaire pour la vérification de l'arbitre.

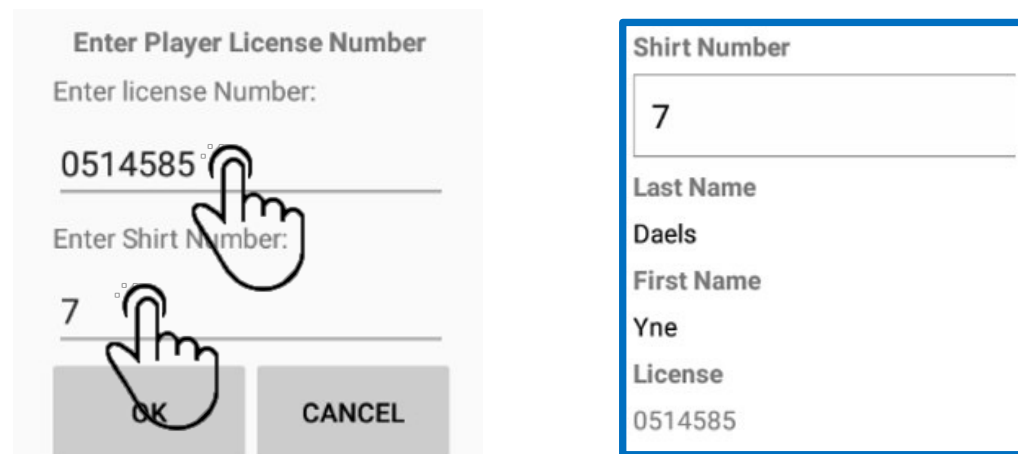
5. VEUILLEZ NOTER: pour cela, nous devons être connectés à Internet.

1



ADD PLAYER NO.

2



Enter Player License Number

Enter license Number:

0514585

Enter Shirt Number:

7

OK CANCEL

Shirt Number

7

Last Name

Daels

First Name

Yne

License

0514585

3



Download Images

There are missing images do you wish to download

NO YES

ADMINISTRATION DU MATCH

CHANGER LE NUMÉRO DE MAILLOT

Supposons que le joueur avec le numéro 5 joue réellement avec le numéro 18?

1. Sélectionnez le joueur dans la liste et continuez à appuyer jusqu'à ce que le crayon apparaisse

Appuyez sur le crayon.

2. Changez le numéro du maillot.

3. Le joueur avec le numéro ajusté est dans la liste des joueurs.

1



2

Shirt Number

5

Last Name

Cardinael

First Name

Julia

License

0567037

Shirt Number

18

Last Name

Cardinael

First Name

Julia

License

0567037

3

n° 18: Cardinael Julia - 0567037



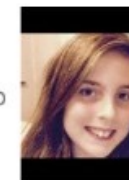
Select



Captain



Libero



ADMINISTRATION DU MATCH STAFF

Pour l'administration des matchs, nous n'avons plus besoin d'être connectés à Internet

Dans les prochaines étapes, nous activerons le STAFF

1. Sélectionnez l'équipe d'accueil STAFF

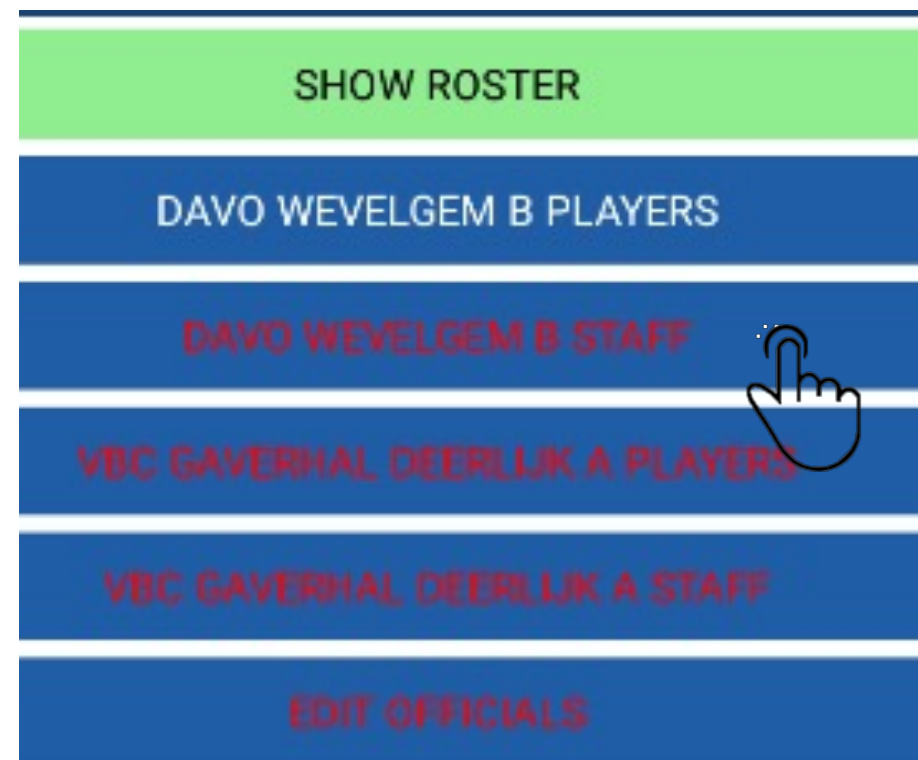


Astuce:

L'équipe locale des JOUEURS est maintenant en texte blanc = la sélection est OK

Tant que le texte reste ROUGE, la sélection n'est pas encore OK

1



ADMINISTRATION DU MATCH STAFF

Pour l'administration des matchs, nous n'avons plus besoin d'utiliser Internet
Dans les prochaines étapes, nous activerons le STAFF

Sélectionnez l'équipe d'accueil STAFF
Entraîneur (pas obligatoire)
Marqueur (marqueur OBLIGATOIRE)
Délégué de terrain (délégué OBLIGATOIRE)



1. VEUILLEZ NOTER:

- L'entraîneur n'est pas obligatoire, mais sans entraîneur, il ne peut pas y avoir un d'assistant
-
- l'entraîneur soit nommé

1

SELECT ALL

Petit Jan(Coach)0063403

Select



Desloovere Bertrand(Score Keeper 1)0145132

Select

Van Der Beken Karel(Field Deputy)0507779

Select

2

The warnings below need to be resolved before you can start the set.

Away Team

No Assistant Coaches allowed without a coach ✓

ADMINISTRATION MATCH STAFF ADD OFFICIAL

Pour l'administration des matchs, nous n'avons plus besoin d'être connectés à Internet

Dans les prochaines étapes, nous activerons le STAFF

1. Si d'autres personnes ou des officiels supplémentaires sont nécessaires, vous pouvez l'ajouter via

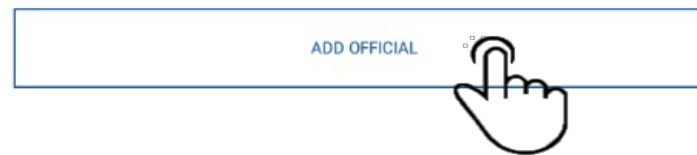
2 .AJOUTER OFFICIEL.

Remplissez toutes les informations

VEUILLEZ NOTER: le numéro de licence STAFF n'est pas vérifié pour l'exactitude.

3. Activez l'OFFICIEL supplémentaire

1



2

Last Name
Kine

First Name
Frans

license
05442678

Role
▼ Physiotherapist



3

SELECT ALL

Petit Jan(Coach)0063403
 Select

Desloovere Bertrand(Score Keeper 1)0145132
 Select

Van Der Beken Karel(Field Deputy)0507779
 Select

Kine Frans(Physiotherapist)05442678
 Select



ADMINISTRATION DU MATCH

STAFF ET JOUEURS DU CLUB VISITEUR

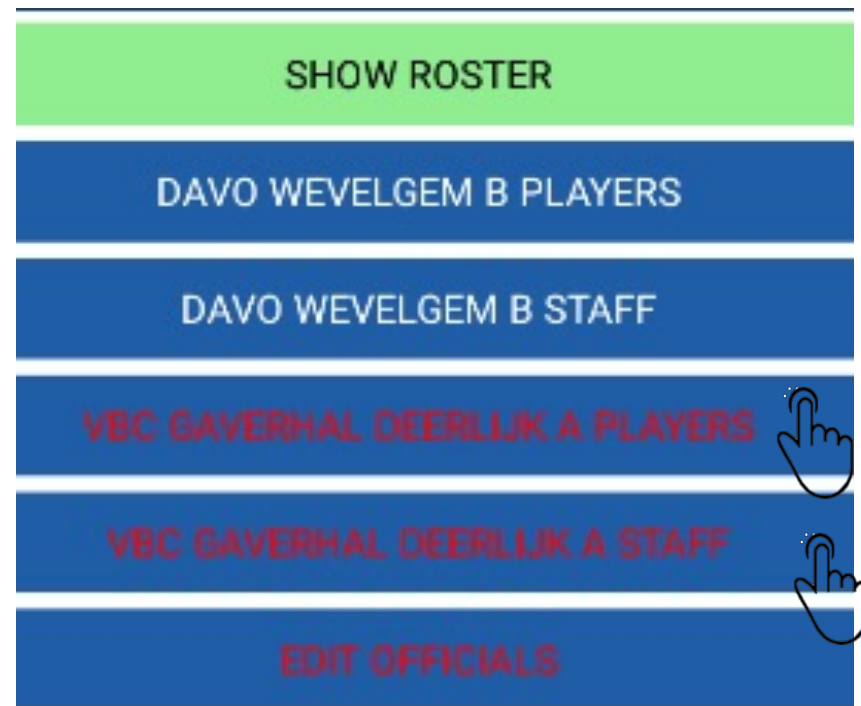
Pour l'administration des matchs, nous n'avons plus besoin d'être connectés à Internet

Maintenant que l'administration de l'équipe locale est en ordre, c'est au tour des visiteurs.

Pour ce faire, remettez la tablette au responsable des visiteurs. Le responsable du club visiteur entrera les joueurs et les officiels selon la même procédure que l'équipe locale.

Dès que le responsable des visiteurs est prêt, la tablette est retournée au marqueur.

1



ADMINISTRATION DU MATCH ARBITRES

Pour l'administration des matchs, nous n'avons plus besoin d'être connectés à Internet

Maintenant que l'administration de l'équipe locale et des visiteurs est en ordre, C'est le moment d'activer les arbitres.

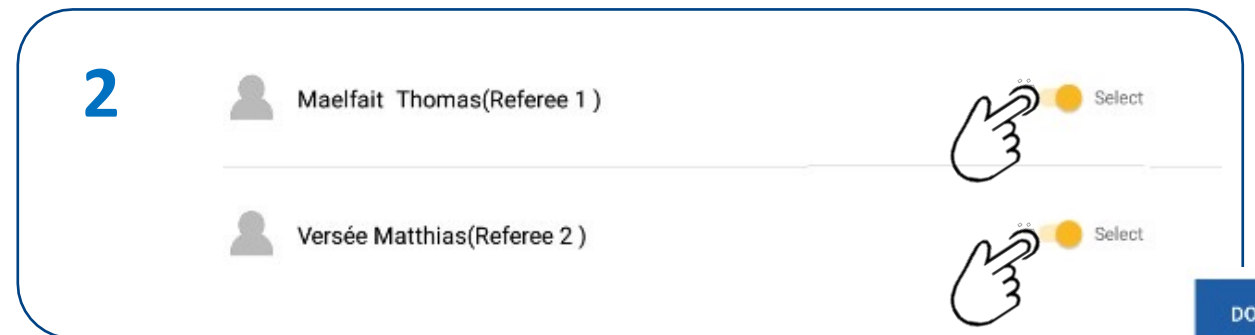
Remettre la tablette aux arbitres qui vont s'activer

Sélectionnez **MODIFIER LES OFFICIELS**

Facultatif : télécharger les images des arbitres



2. Activez les arbitres et sélectionnez **TERMINÉ**



ADMINISTRATION DU MATCH CONFIRMER

Pour l'administration des matchs, nous n'avons plus besoin d'être connectés à Internet

Lorsque tous les éléments de l'administration sont en texte blanc, nous pouvons revenir au menu principal

1. Sélectionnez TERMINÉ pour revenir au menu principal.

Avec cela, l'administration est terminée, l'arbitre peut maintenant vérifier la présence des joueurs et des officiels.





CHAPITRE 04

CONTRÔLE PAR LES ARBITRES



CONTRÔLE DE L'ARBITRE

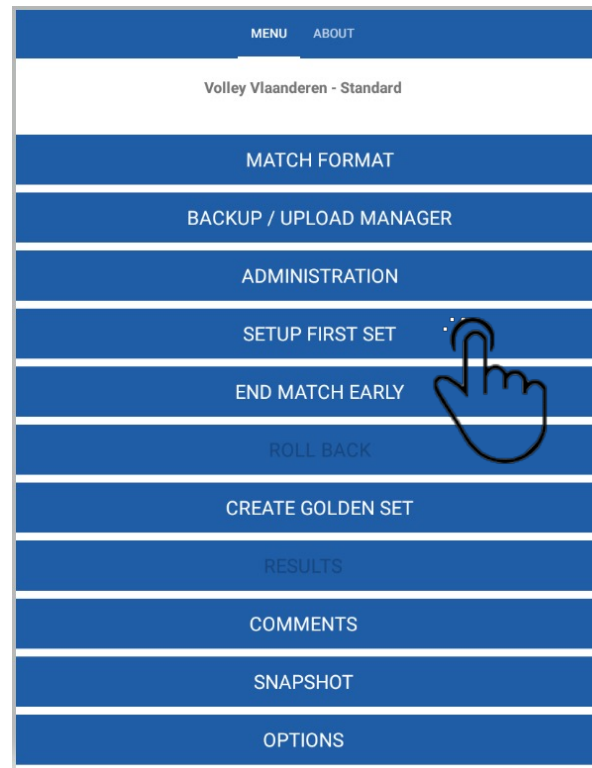
Après l'administration, l'arbitre vérifiera la présence

Sélectionnez SETUP FIRST SET dans le menu principal
Avertissement NO SWAP

Dans les options, nous pouvons ajuster l'option NO SWAP
AUCUN SWAP ne peut être décidé que par les dirigeants de la compétition

Par défaut, nous utilisons NO SWAP

1



2

No Swap!

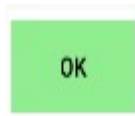
You are Running in Normal Mode, if you wish to activat No Swap please do now, you cannot change this once you go past this screen

OK

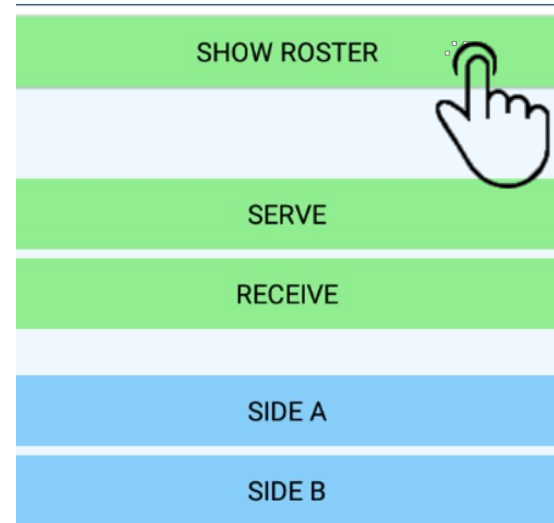
CONTRÔLE DE L'ARBITRE

Après l'administration, l'arbitre vérifiera la présence

1. L'arbitre sélectionne SHOW ROSTER pour vérifier la présence.
2. En cliquant dessus, vous pouvez trier par numéro de maillot, nom ou numéro de licence.
3. L'arbitre vérifiera la présence des joueurs et des officiels de l'équipe
4. Sélectionnez OK lorsque la vérification est terminée.



1



2

SHIRTNO	NAME	LICENSE
David Wevalgem B	Teams	VBC Gaverhal Deerlijk A
	Players	
1	Verscheure Paulien 0468490	Himpe Svenja 0542683
2	Baelen Morgane 0500283	Vinquier Stephanie 0466344
4	Carette Celine 0559983	Van Meerhaeghe Laurenza 0011360
5	Bossuyt Margaux 0514593	De Paepe Kimberly 0490134

CHAPITRE 05

TIRAGE AU SORT ET SIGNATURE

Résumé en vidéo:
<https://youtu.be/fqm5ple4F1k>

TOSS ET SIGNATURES

L'arbitre effectue maintenant le TOSS et informera le marqueur

Équipe à domicile SERVE (service) ou RECEIVE (réception)

Équipe à domicile SIDE (côté) A ou SIDE B

Sélectionnez SERVIR/RECEVOIR et CÔTÉ A/COTE B

Veuillez noter que le coché à gauche

Appuyez sur OK lorsque vous êtes correct

1

Match Number: WP2DA-0034 normal

SHOW ROSTER

Make Selection for Team Davo Wevelgem B

Server/Receve

SERVE

RECEIVE

Side

SIDE A

SIDE B

OK

TOSS ET SIGNATURES

Après le TOSS, le capitaine et l'entraîneur de l'équipe doivent signer

1. Sélectionnez SIGN OFF

2. Faites défiler vers le bas autant que possible vers la droite jusqu'à ce que les options SIGN soient visibles.

1

Match Number: WP2DA-0034 normal

SHOW ROSTER















SIGN OFF

UNDO



2

Match Number: WP2DA-0034 normal

SHIRTNO		NAME		LICENSE	
Davo Wevelgem B		Teams		VBC Goverhal Deerlijk A	
Players		Players		Players	
1		Verscheure Paulien 0468490	Himpe Svenja 0542683		1
2		Baelen Morgane 0500283	Vinquier Stephanie 0466344		2
4		Carette Celine 0559983	Van Meerhaeghe Laurenza 0011360		3
5		Bossuyt Margaux 0514593	De Paepe Kimberly 0490134		4
6		Demey Anke 0500762	Sonneville Ruth 0572647		5
7		Lezy Diete 0537901	(c) Lagrange Shana 0485269		6
8		(c) Van Tieghem Loes 0503053	Vanwynsberghe Lisa 0503323		7

HOME CAPTAIN SIGN


HOME COACH SIGN

AWAY CAPTAIN SIGN

AWAY COACH SIGN

OK

Rechts scrollen

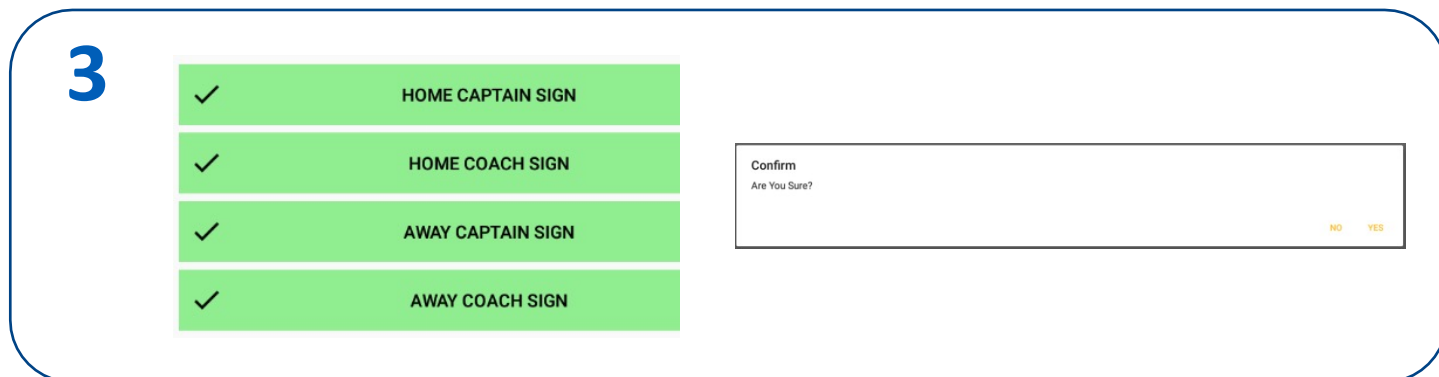
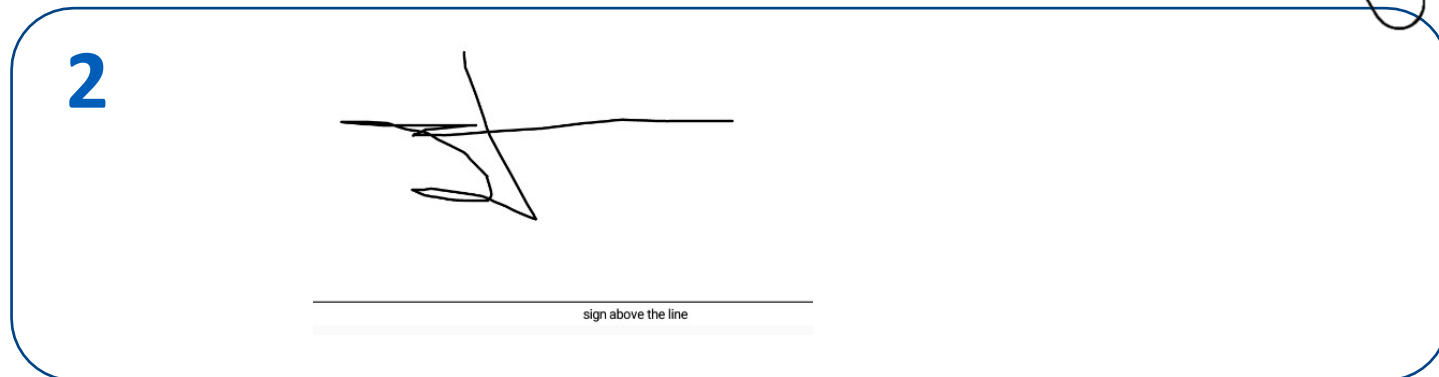
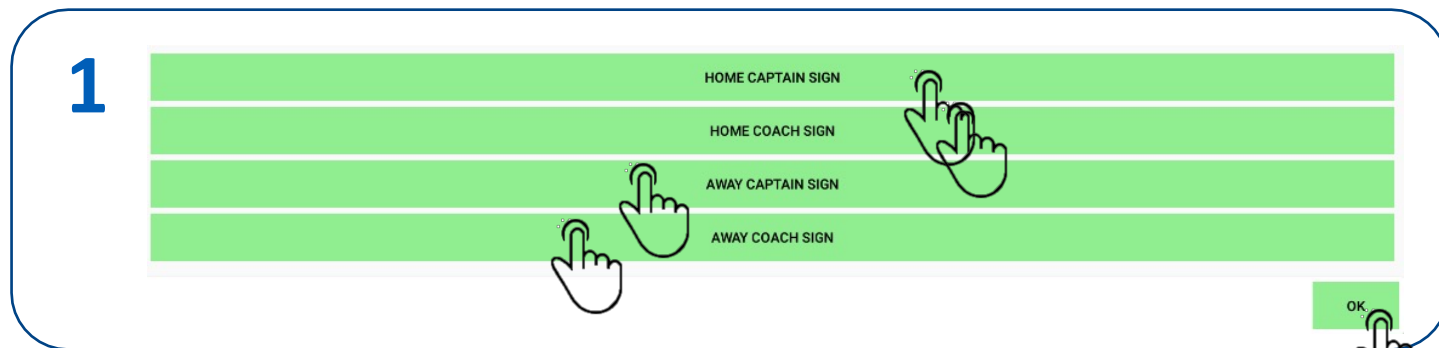


TOSS ET SIGNATURES

Signer

1. Sélectionnez les différents champs SIGN

- Sélectionnez le capitaine à domicile pour signer.
 - 2. Faire la signature au-dessus de la ligne.
 - 3. Confirmez avec OK
 - 4. Répétez la même procédure pour les autres personnes
-
- Lorsque tout est en ordre, vous verrez un petit **V** noir à côté de la personne qui a signé.
 - Confirmez avec OK et Confirmez avec YES.





CHAPITRE 06

ROTATION

ROTATION

Maintenant, nous allons remplir les rotations

1. Sélectionnez l'équipe (A)



On peut vérifier à tout moment que l'on est bien avec la feuille du match première.
Pas de R (réserve) devant le n° du match

1

Match Number: WP2DA-0034 normal

SHOW ROSTER

(A)DAVO WEVELGEM B

(B)VBC GAVERHAL DEERLIJK A

UNDO



ROTATION

Nous allons maintenant entrer les rotations en fonction des positions de rotation

1. Via Quick Pick, nous pouvons facilement sélectionner les joueurs

1

Davo Wevelgem B
Select Home Team Lineup
Quick pick helps speed up the selection process

QUICK PICK
CLEAR

IV	III	II
V	VI	I
Libero 1 9	Libero 2 17	

CANCEL

ROTATION

Nous allons maintenant entrer les rotations en fonction des positions de rotation

Sélectionner le joueur par position

Vérifiez si la sélection est correcte

Confirmez avec OK

1

Davo Wevelgem B Position I

n° 1: Verscheure Paulien - 0468490

n° 2: Baelen Morgane - 0500283

n° 4: Carette Celine - 0559983

n° 5: Bossuyt Margaux - 0514593

n° 6: Demey Anke - 0500762

n° 7: Lezy Diète - 0537901

n° 8: Van Tieghem Loes - 0503053

n° 10: Odvart Lara - 0570841

n° 11: Donckels Tessa - 0522301

n° 12: Staelens Elise - 0487547

n° 13: Gering Bauke - 0526598

n° 15: Vermeulen Esther - 0520122

2

Davo Wevelgem B

Select Home Team Lineup

Quick pick helps speed up the selection process

QUICK PICK

CLEAR

IV	10	III	6	II	2
V	5	VI	11	C	8
Libero 1	9	Libero 2	17		

CANCEL

<<

>>

OK

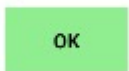


ROTATION PAS DE CAPITAINE SUR LE TERRAIN

Lorsque le capitaine de l'équipe n'est pas sur le terrain, nous devons désigner un capitaine de jeu

1. Sélectionner les joueurs par position
2. Pas de capitaine sur le terrain

No Captain on Court



3. Sélectionnez le capitaine au jeu



CONSEIL: comme vous pouvez le voir, vous pouvez maintenant également utiliser le libero et le sélectionner comme capitaine !

1 VBC Gaverhal Deerlijk A
Select Away Team Lineup
Quick pick helps speed up the selection process

QUICK PICK

CLEAR

IV	7	III	4	II	2
V	9	VI	10	I	3
Libero 1	14	Libero 2	15		

CANCEL << >> OK

3 VBC Gaverhal Deerlijk A
Select Field Captain

2	3	4	7
9	10	14	15

ROTATION PAS DE CAPITAINE SUR LE TERRAIN

Lorsque le capitaine de l'équipe n'est pas sur le terrain, nous devons désigner un capitaine de jeu.



Si un mauvais capitaine a été sélectionné nous pouvons maintenant choisir un autre capitaine.

SWAP CAPTAIN pour sélectionner un autre capitaine

Confirmez 'ALERT' avec OUI

1

VBC Gaverhal Deerlijk A
Select Away Team Lineup
Quick pick helps speed up the selection process

QUICK PICK
CLEAR

IV	7	III	4	II	2
V	9	VI	10	I ^c	3
Libero 1	14	Libero 2	15	SWAP CAPTAIN	

CANCEL << >> OK

2

Alert!
Are you sure?

NO YES

VUE D'ENSEMBLE DES ROTATIONS

Vue d'ensemble des rotations vérifiées par l'arbitre

1. CONFIRMEZ quand c'est OK

1

Match Number: WP2DA-0034 normal

SHOW ROSTER


(A*)Davo Wevelgem B (B)VBC Gaverhal Deerlijk A

v 5	w 10	u 2	c 3
w 11	s 6	u 4	w 10
c 8	s 2	v 7	v 9
u 9	u 17	u 14	u 15

Confirm

CONFIRM

UNDO





CHAPITRE 07

MARQUAGE D'UN SET



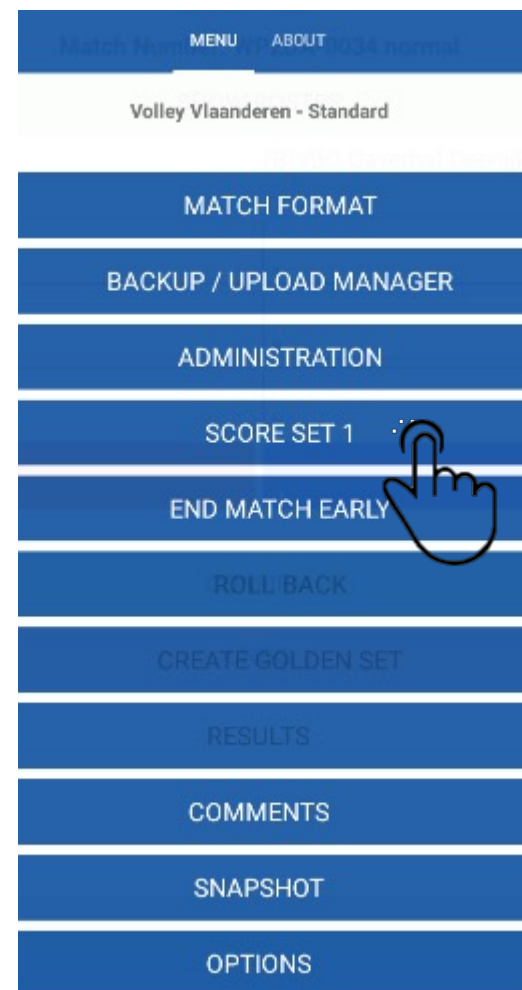
MARQUAGE SET 1

Maintenant que l'administration et les contrôles sont terminés, nous pouvons commencer par marquer le premier set.

Nous sommes maintenant de retour dans le menu principal.

1. Sélectionnez SCORE SET 1

1



MARQUAGE SET 1

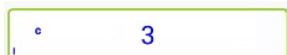
Maintenant que l'administration et les vérifications sont faites, nous pouvons commencer le marquant le premier set.

Appuyez sur OK pour lancer le jeu.

Les équipes sont alignées comme pour le marqueur.

Le service est pour l'équipe B (Service)

Notez le cercle vert autour d 1^{er} joueur au service et un petit point vert

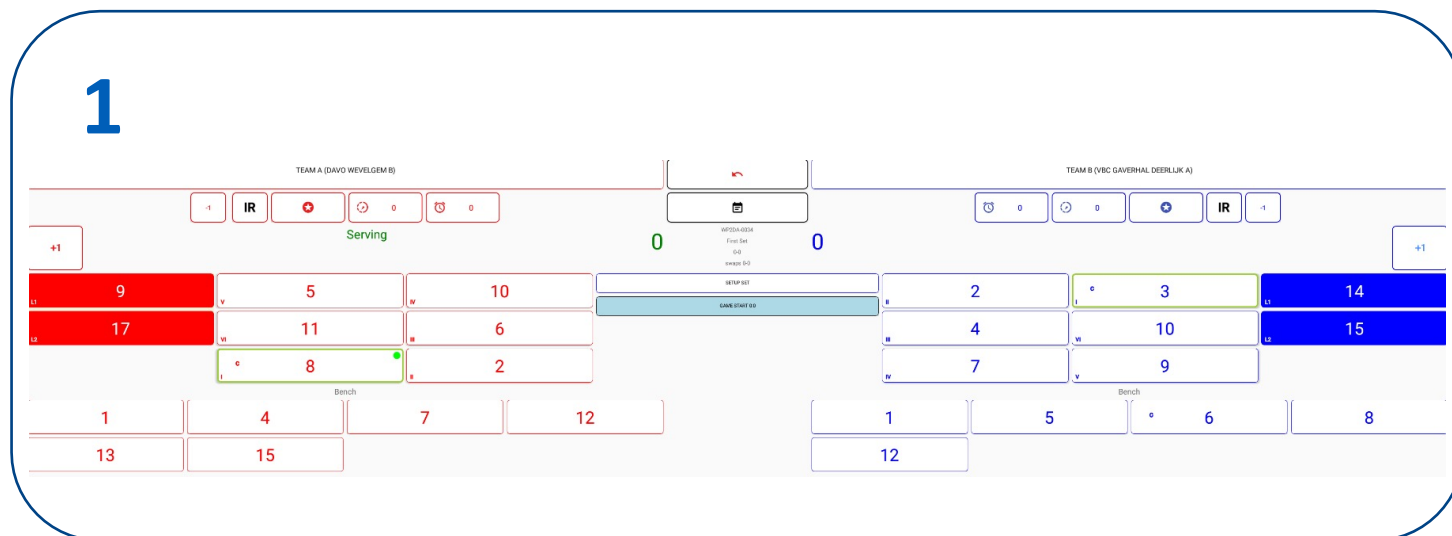


Le filet virtuel se trouve sur une ligne verticale entre les équipes.

A côté de la composition de l'équipe, vous voyez les libéros

Sous la formation de l'équipe, les remplaçants possibles

1



The screenshot shows a volleyball match interface for Set 1. At the top, it displays 'TEAM A (DAVO WEVELGEM B)' and 'TEAM B (VBC GAVERHAL DEERLIJK A)'. The score is 0-0. The interface includes player rosters for both teams, with player numbers in colored boxes (red for Team A, blue for Team B). A central area shows the current score and set information. A green circle highlights player 3 in Team B's roster, and a small green dot is next to it, indicating they are the serving player. The interface also shows a virtual net line between the teams and a list of possible replacements below the roster.

MARQUAGE SET 1

LIBERO au jeu

Au début du set ou au libero switch, le marqueur indique les liberos qui jouent en cliquant sur le libero puis en cliquant sur 'player played' (cela viendra alors dans les remarques).

Sélectionnez un libéro qui joue

Sélectionnez PLAYER PLAYED

- Après la sélection, il y a un point jaune sur un libero qui joue
- Cette action ne doit être effectuée que 1x par match et par libero (S'IL EST RENTRE AU JEU)



1

TEAM A (DAVO WEVELGEM B)

TEAM B (VBC GAVERHAL DEERLIJK A)

Score: 0 - 0

Serving: [Player]

SET 1

DAVO WEVELGEM B

L1	9	V	5	W	10
L2	17		11	B	6
			8		2

Bench: 1, 4, 7, 12

13, 15

VBC GAVERHAL DEERLIJK A

B	2	L	3	L1	14
B	4	VI	10	L2	15
B	7	V	9		

Bench: 1, 5, 6, 8

12

2

PLAYER PLAYED

PLAYER SANCTION

PLAYER INJURY

CANCEL

MARQUAGE SET 1

MARQUER LES POINTS PENDANT LE SET

- Si une équipe marque, appuyez sur le bouton '+1'
-
- Vous verrez le changement de position des points
-
- Lorsque vous changez le service d'un côté à l'autre, appuyez simplement sur '+1' au niveau de l'équipe différente et vous pouvez voir que la rotation suit.
- Attention n'appuyez pas sur -1 en cas d'erreur. Au milieu se trouve une flèche d'inversion qui annule la dernière opération.
- Entre les deux équipes, vous pouvez voir le déroulement du match des 5 dernières phases
- Tout ce que vous effectuez est enregistré dans un fichier journal. Annuler également.

1

ANNULER L'ACTION DU MARQUEUR

TEAM A (DAVO WIEVEGEM B)

TEAM B (VBC GAVERHAL DEERLIK A)

IR +1 -1

Serving

0 0

17 15

9 5 10 2 3 14

17 11 6 4 10 15

8 2

Bench

1 4 7 12

1 5 6 8

12

MARQUAGE SET 1

PROGRESSION FIN DE SET 1

Résumé en vidéo:
<https://youtu.be/CK1m3Un7-mQ>

1. À la fin du set – soit une équipe en a 25, soit elle gagne avec 2 points d'écart, vous verrez la fenêtre suivante.
2. Après avoir appuyé sur OK, vous verrez la fenêtre de résultats comme sur une feuille de match classique.
3. Appuyez sur OK et vous serez ramené à la fenêtre d'accueil
4. Vous êtes maintenant prêt à commencer le set 2
5. Appuyez sur OK pour revenir au menu principal

1

WINNER: TEAM A



Results									
Team A						Team B			
TO	S	W	P	SET	Duration	P	W	S	TO
0	0	1	25	1	(18)	22	0	0	0
0	0	0	0	2	(0)	0	0	0	0
0	0	0	0	3	(0)	0	0	0	0
0	0	0	0	4	(0)	0	0	0	0
0	0	0	0	5	(0)	0	0	0	0
0	0	1	25		(18)	22	0	0	0
17:59:45									
Winner									

**Si le dernier point a été entré de manière incorrecte, nous pouvons revenir via ROLLBACK dans le menu principal.
Procédure voir addenda ROLL BACK**



TIP!

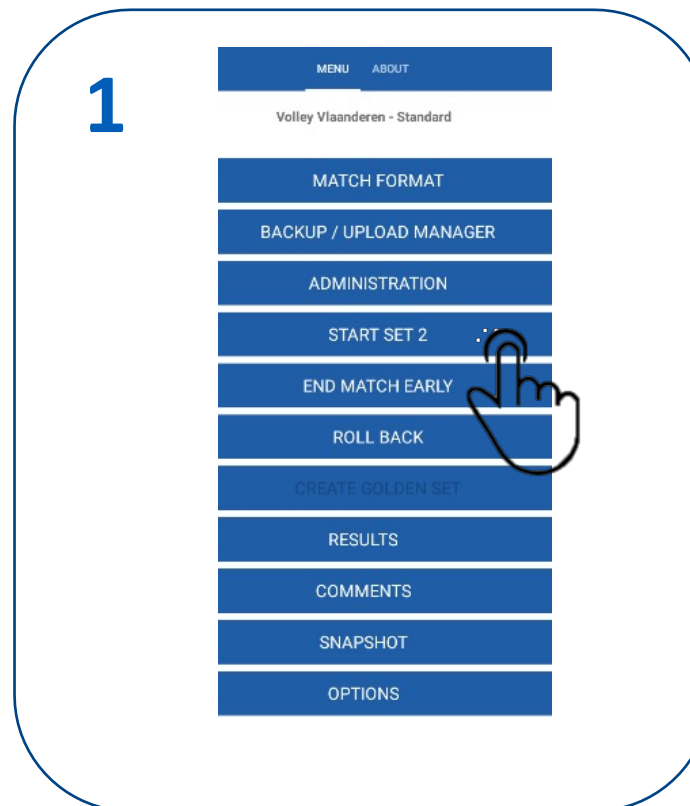
MARQUAGE SET 2

Après le premier set, nous sommes prêts à marquer le set 2.
Nous sommes maintenant de retour dans le menu principal.

Sélectionnez **START SET 2**

Nous sommes maintenant de retour à l'écran pour entrer dans les rotations

Nous utilisons la même procédure que dans SET 1, voir le chapitre 6 pour plus de détails.



MARQUAGE SET 2

Après le premier set, nous sommes prêts à marquer le set 2.

- Lorsque vous sélectionnez Démarrer le set 2 dans le menu principal, vous obtenez la fenêtre suivante.

START SET 2

- La configuration est remplie comme le set précédent.
 - Si la configuration est la même, appuyez simplement sur OK.
 - Si la rotation doit pivoter ou renvoie 1 position ou plus, utilisez les flèches bleues.
 - Si vous n'êtes pas sûr, vous pouvez appuyer sur effacer et entrer à nouveau.
 - Le moyen le plus simple est le choix rapide
 - Confirmer les alertes avec YES

- L'écran de la vue des rotations est vérifié à nouveau par l'arbitre, seulement alors 2 x CONFIRMER

Ensuite, nous sélectionnons

SCORE SET 2

1

VBC Gaverhal Deerlijk A
Select Away Team Lineup
Quick pick helps speed up the selection process.

QUICK PICK

CLEAR

IV	9	III	7	II	4
V	10	VI	3	I	2
Libero 1	14	Libero 2	15	SWAP CAPTAIN	

CANCEL << >> OK

2

Match Number: WP2DA-0034 normal

SHOW ROSTER

(B*)VBC Gaverhal Deerlijk A (A)Davo Wevelgem B

v	10	v	9	*	6	l	2
v *	3	*	7	*	10	v *	8
l	2	*	4	v	5	v	11
o	14	o	15	u	9	u	17

Confirm

CONFIRM

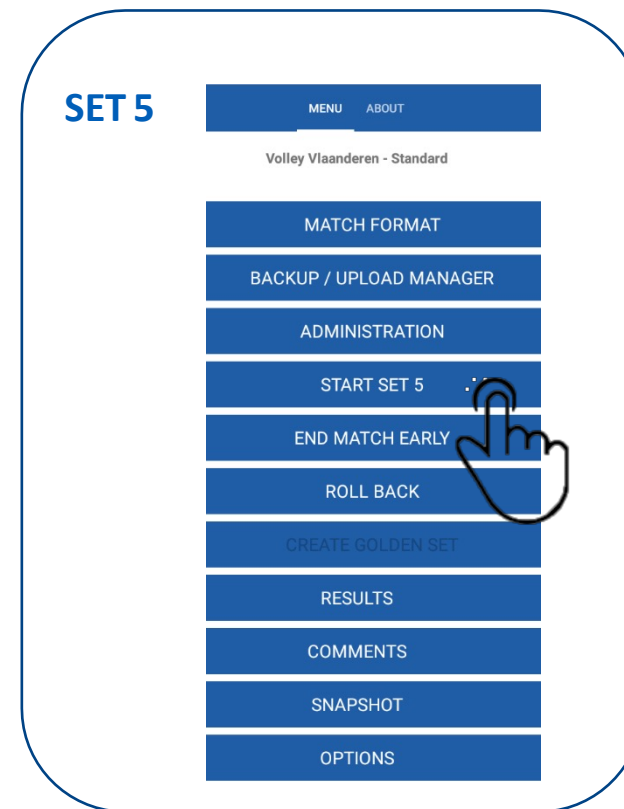
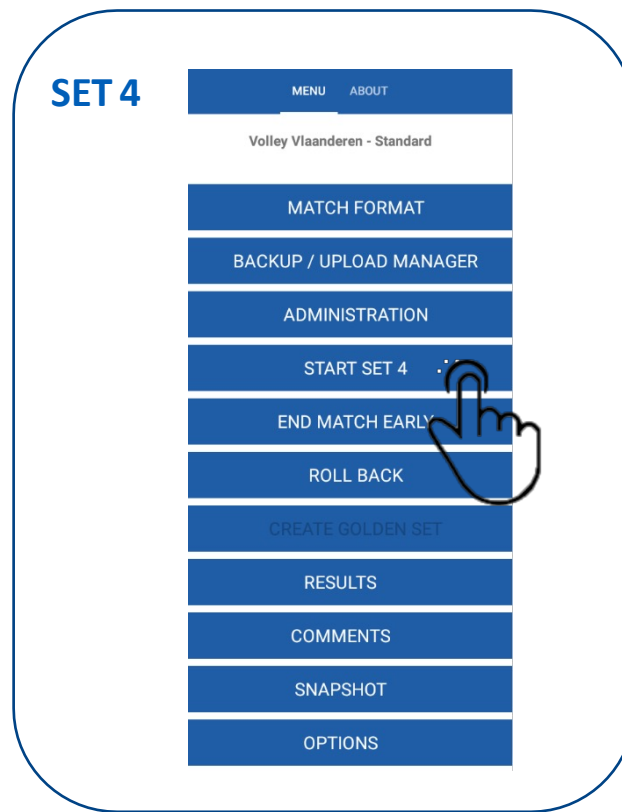
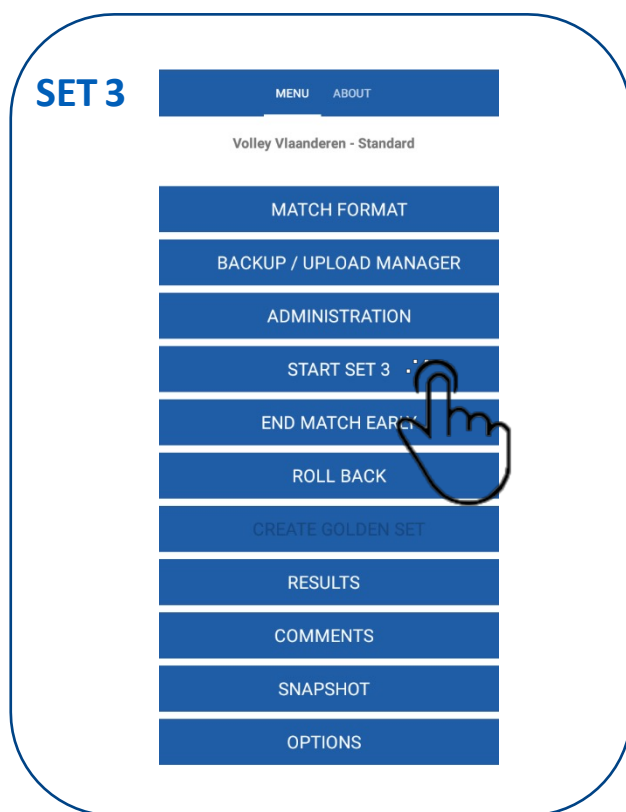
UNDO

MARQUER LES SETS SUIVANTS

Nous finissons les sets suivants selon la procédure ci-dessus

Lorsque le score après 4 sets est de 2-2 alors un tie-break est joué

Voir la section 'scoring SET 5'



MARQUAGE SET 5 'TIE BREAK'

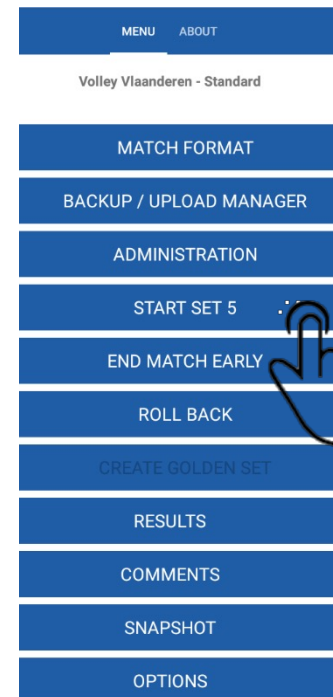
Lorsque le score après 4 sets est de 2-2 alors un tie-break est joué
Sélectionnez 'START SET 5'

Méfiez-vous du set 5 car il y a un nouveau TOSS
Vous devez donc écrire à nouveau le résultat du TOSS

Gardez à l'esprit que cela doit être noté à nouveau en fonction de l'équipe locale.
Abr. vérifiera à nouveau la configuration à l'aide de la feuille de rotation.

Entrez à nouveau le résultat du tirage au sort, SERVE/RECEIVE et SIDE A/SIDE B

1



2

Match Number: WP2DA-0034 normal



MARQUAGE SET 5 'TIE BREAK'

Lorsque le score après 4 sets est de 2-2 alors un tie-break est joué
Sélectionnez 'START SET 5'

Nous marquons jusqu'à ce que l'une des deux équipes ait 8 points.
Au 8e points, les équipes changent de camp 'Les joueurs changent de côtés'

Nous continuons à marquer jusqu'à ce qu'une équipe gagne le set.
Gagnant: TEAM x

1

TEAM A (VBC GAVERHAL DEERLUK A) | TEAM B (DAVO WEVELGEM B)

WPZDA-0034
Fifth Set
2-2
swaps 0-0

GAME START 0:0
LIBERO PLAYED 0:0
LIBERO PLAYED 0:0

Serving

L1	14	V ^c	3	IV	10	II	10	I	6	L1	9
L2	15	VI	2	III	9	III	5	VI	2	L2	17
		I	4	II	7	IV	11	V ^c	8		

Bench

1	5	6	8
12			

Bench

1	4	7	12
13	15		

3

WINNER: TEAM B

OK

2

Players swap sides

OK

CHAPITRE 08

TERMINER LA RENCONTRE

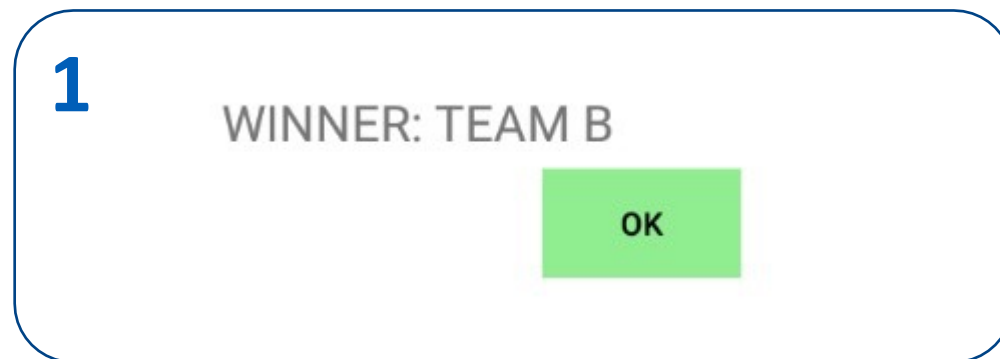
Résumé en vidéo:

<https://youtu.be/BizKGMWMcfo>

TERMINER LA RENCONTRE

Après avoir entré le dernier point du match, nous obtenons immédiatement cet écran

1. GAGNANT : ÉQUIPE X



Lorsque le dernier point a été entré de manière incorrecte, nous pouvons revenir via la procédure ROLLBACK voir addendum ROLL BACK

TERMINER LA RENCONTRE

Après le dernier point du match, nous revenons à l'écran principal et le marqueur peut fermer et charger le match.

Remarque: la rencontre est maintenant 'COMPLÈTE' voir flèche rouge



S'il y a des commentaires, nous devons d'abord les remplir via COMMENTAIRES

1. Sélectionnez RÉSULTATS

1

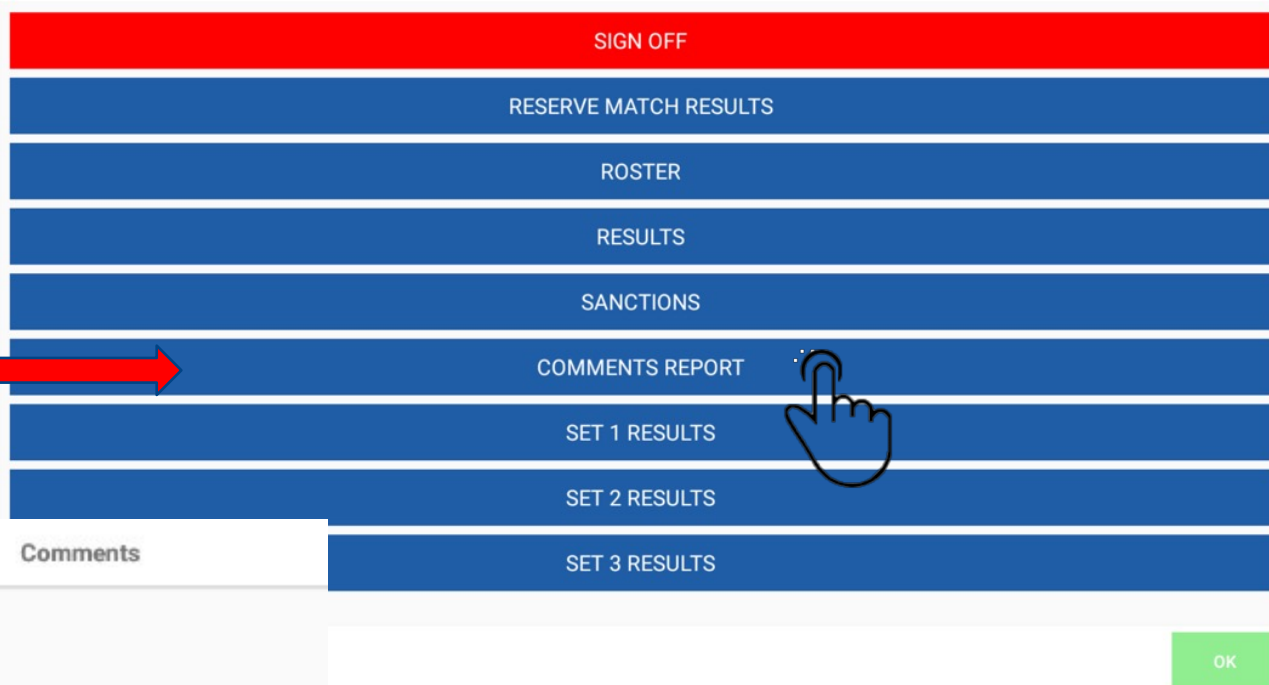
	MATCH FORMAT
	BACKUP / UPLOAD MANAGER
	ADMINISTRATION
	MATCH COMPLETE
	END MATCH EARLY
	ROLL BACK
	CREATE GOLDEN SET
	RESULTS
	COMMENTS
	SNAPSHOT
	OPTIONS

CLÔTURER LA RENCONTRE

- Vérifiez le champ des commentaires
- Par exemple, si le libéro a joué, si un joueur s'est blessé ou si des sanctions ont été données.



13-08-2019 21:21:53
Set:1 Score: Home 1 : Visitor 0
Libero nr 1 with license 0010459 took actively part at the game
13-08-2019 21:21:56
Set:1 Score: Visitor 0 : Home 1
Libero nr 2 with license 0318085 took actively part at the game
13-08-2019 21:22:19



SIGN OFF
RESERVE MATCH RESULTS
ROSTER
RESULTS
SANCTIONS
COMMENTS REPORT
SET 1 RESULTS
SET 2 RESULTS
SET 3 RESULTS

Comments

OK

TERMINER LA RENCONTRE

Si tous les commentaires sont OK, nous pouvons approuver.

Cliquez sur SIGNER

Avertissement du match réserve que nous pouvons ignorer

1. Nous laissons tout le monde signer
2. Le marqueur
3. Les capitaines des deux équipes
4. Lorsqu'il est signé, il y a un petit **V** à côté du nom
5. Si quelque chose ne va pas lors de la signature, vous pouvez utiliser « re-signer » pour enlever la signature.



S'il y a encore des commentaires, nous devons suivre la procédure RE-SIGN
Voir plus loin dans ce guide

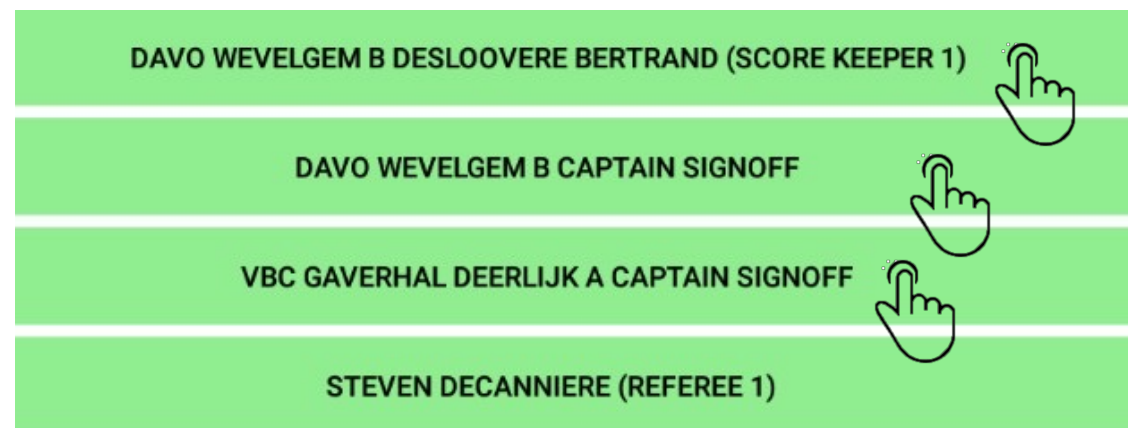
1



2



3



CLÔTURER LA RENCONTRE SIGNATURE DES ARBITRES

L'arbitre en second puis le premier arbitre signe.

Les arbitres donnent aux deux équipes un score de fair-play.

Le premier arbitre sélectionne CONFIRMER pour cloturer le match.

1



DAVO WEVELGEM B DESLOOVERE BERTRAND (SCORE KEEPER 1)

DAVO WEVELGEM B CAPTAIN SIGNOFF

VBC GAVERHAL DEERLIJK A CAPTAIN SIGNOFF

STEVEN DECANNIERE (REFEREE 1)

CONFIRM

A hand cursor icon is positioned over the 'CONFIRM' button.

2

Fairplay Score

Davo Wevelgem B	☆	☆	☆	☆	☆
VBC Gaverhal Deerlijk A	☆	☆	☆	☆	☆

Sign

A hand cursor icon is positioned over the fourth star in the second row.

3

CONFIRM

Confirm!
Are You Sure?

NO YES

ENVOI DU RESULTAT DE LA RENCONTRE

Désormais, la tablette doit être à nouveau connectée à Internet

Accédez à la fenêtre principale.

Cliquez sur **BACKUP / UPLOAD MANAGER**

Sélectionnez la bonne rencontre dans la liste

- Continuez à appuyer sur la rencontre que vous souhaitez charger pendant quelques secondes jusqu'à ce qu'elle apparaisse.

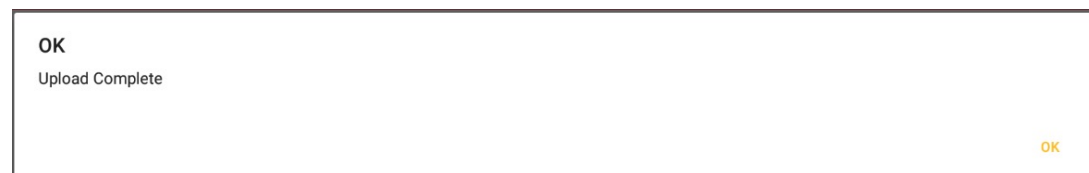
- Sélectionnez maintenant le cloud



3. Sélectionnez **TÉLÉCHARGER MATCH**

4. L'envoi va maintenant prendre quelques instants

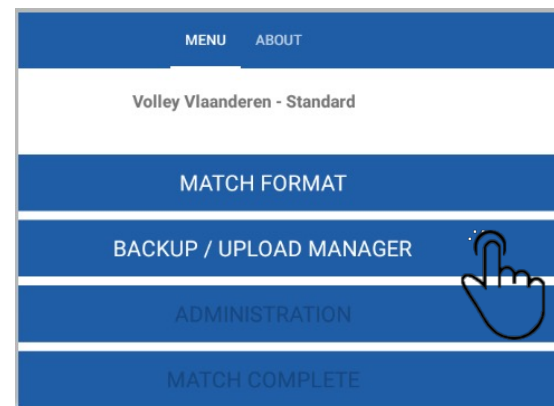
- Lorsque le téléchargement est réussi, vous recevrez le message ci-dessous 'UPLOAD COMPLETE'
- Les données sont maintenant visibles sur le PORTAIL et VOLLEYSORES



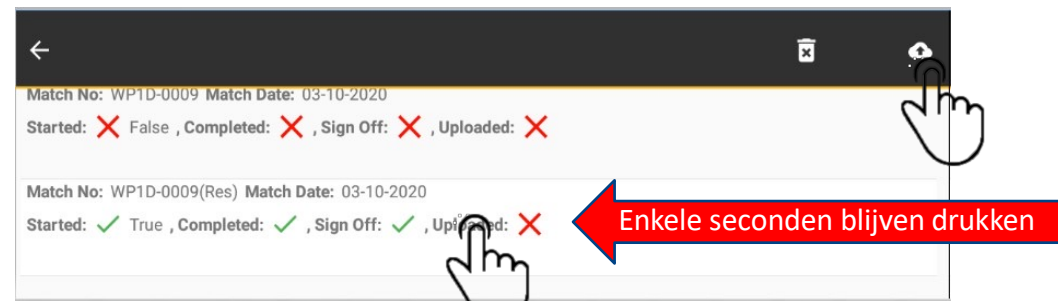
Résumé vidéo:

<https://youtu.be/1gcZVlzVpZw>

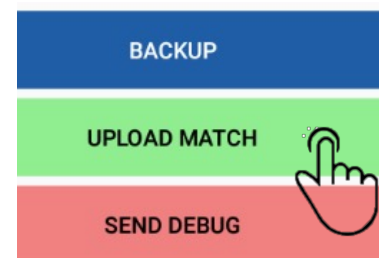
1



2



3





CHAPITRE 09

PHASES DE JEU SPÉCIFIQUES



The image features a white background with two blue decorative elements. One is a jagged, irregular shape in the top-left corner, and the other is a similar jagged shape in the bottom-right corner. The text 'TEMPS-MORT' is centered in the middle of the page.

TEMPS-MORT

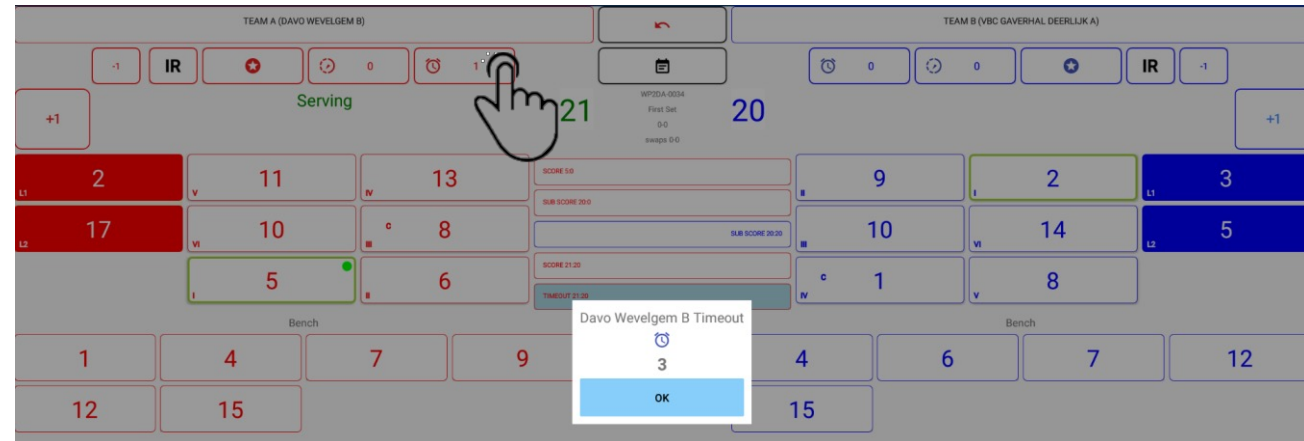
PHASES DE JEU SPÉCIFIQUES

TEMPS-MORT

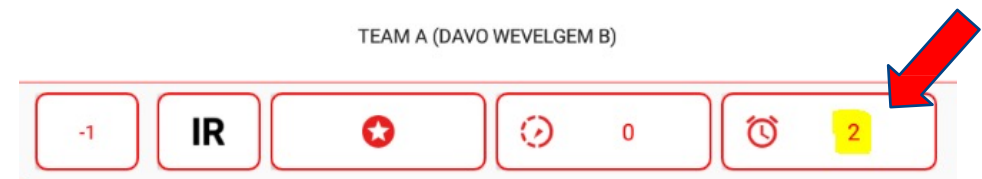
1. Demander un temps-mort
2. Pour ce faire, cliquez sur l'horloge au-dessus de l'équipe qui demande.
3. Vous voyez le 1 apparaître à l'équipe et l'horloge est en marche.
4. L'horloge peut toujours être interrompue en cliquant sur OK.
5. Informez également toujours l'arbitre du nombre de TO pris par équipe.

Informez l'arbitre du 2e temps mort

1



2





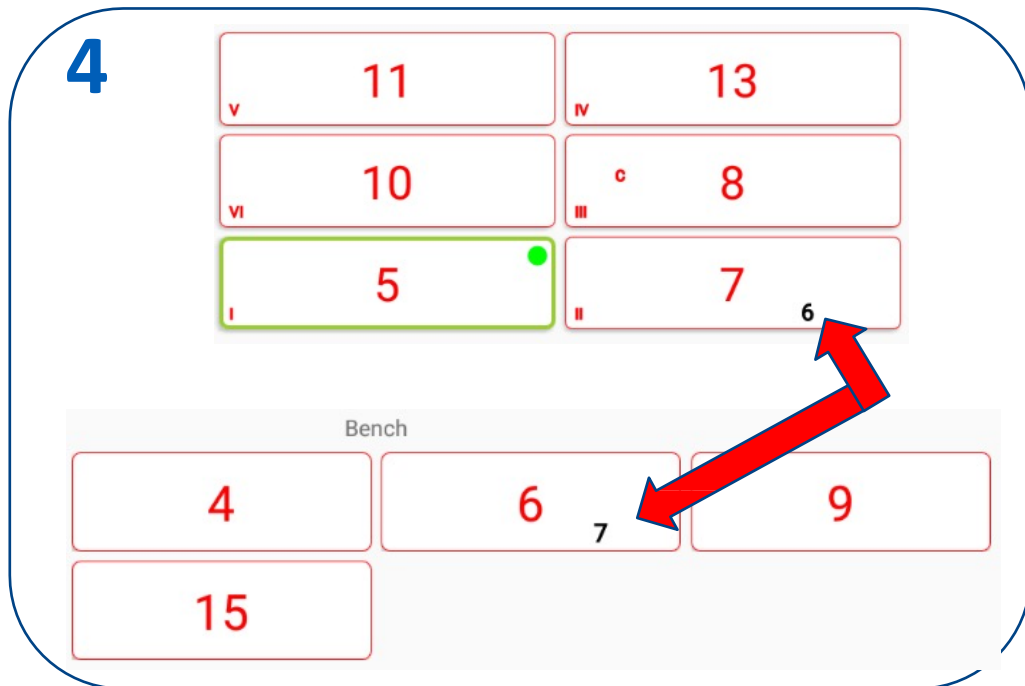
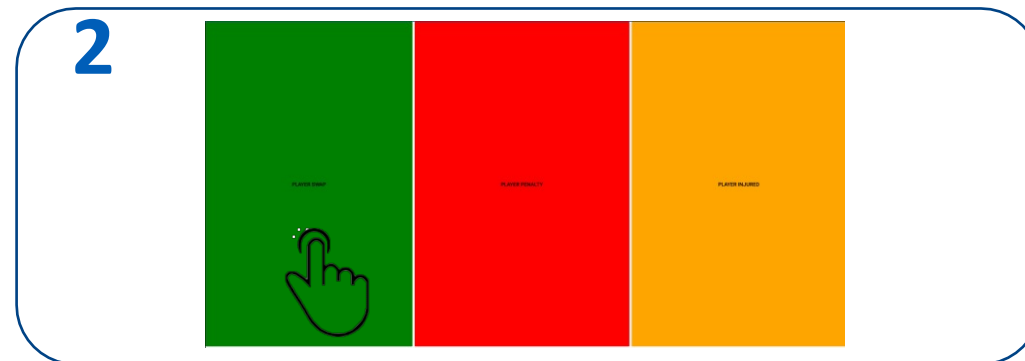
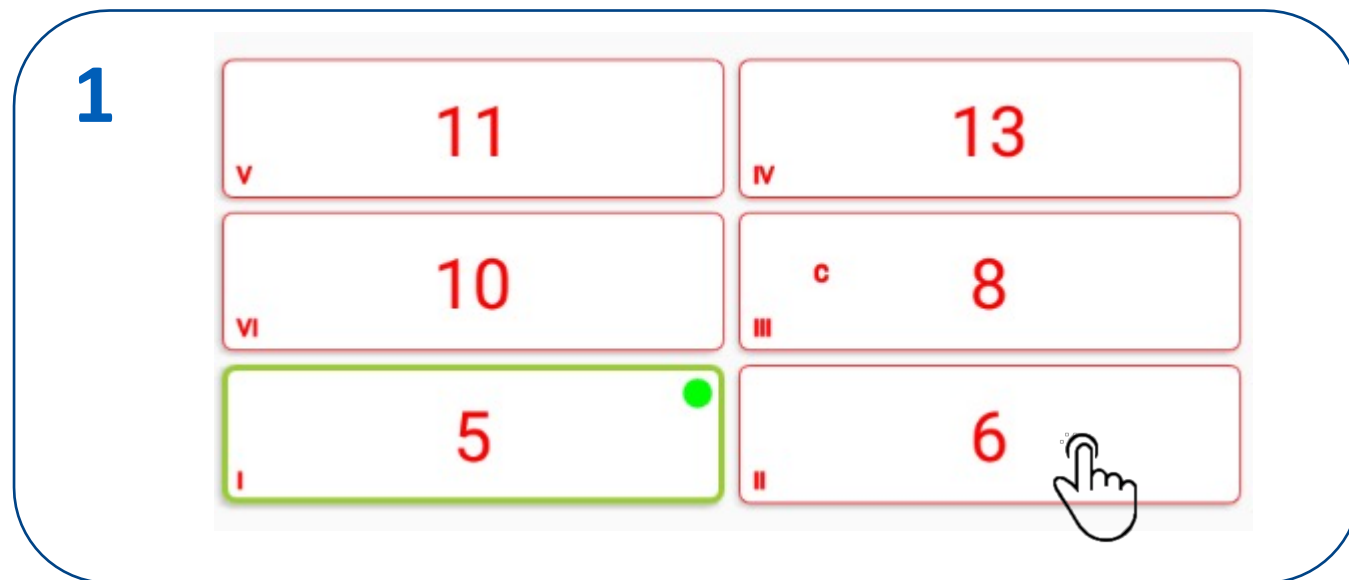
REMPLACEMENT(S) DE JOUEUR(S)

PHASES DE JEU SPECIFIQUES

REPLACEMENT DE JOUEUR

1. Remplacer un joueur en sélectionnant ce joueur
2. cliquez sur le numéro, par exemple 6

1. Pour remplacer, cliquez sur PLAYER SWAP (vert)
2. Après cela, une liste des joueurs disponibles s'affiche (Bench).
3. Après le remplacement, vous verrez le joueur sur le terrain (7) et le remplaçant sur le banc (6)





SANCTIONS

PHASES SPECIFIQUE DE JEU

SANCTION **DEMANDES NON FONDÉES**

Si une équipe reçoit une pénalité pour retard de match

La première demande non fondée en cours de match, qui n'affecte pas le jeu ou ne provoque pas de retard de jeu, sera rejetée sans conséquence, mais elle doit être notée sur la feuille de match.

Une demande non fondée « demande inappropriée » est inscrite via



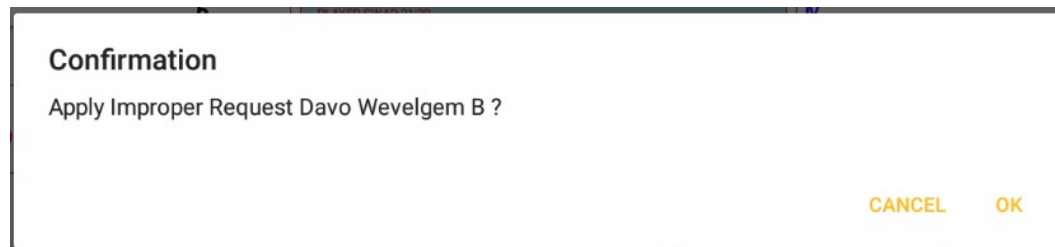
Entré.

Confirmez via OK

1



2



PHASES DE JEU SPECIFIQUE

PÉNALITÉS DE RETARD DE JEU

Retard de jeu : toute action irrégulière d'une équipe qui entraîne un retard dans la reprise du jeu est un retard de jeu, par exemple :

- retarder les arrêts de jeu réglementaires
- prolonger les arrêts de jeu, après avoir reçu le signal de reprise du jeu
- demande de changement de joueur irrégulier
- répéter une demande injustifiée
- un retard dans le jeu par un membre de l'équipe.

1. Si une équipe reçoit une sanction pour retard de match, nous sélectionnons 

Confirmez avec OK



Le deuxième retards et les suivants de tout membre de la même équipe dans le match sont considérés comme des fautes et sont sanctionnés d'une « PÉNALITÉ POUR RETARD DE JEU »: un point et le service à l'adversaire

1



2

Confirmation
Apply Time Delay Sanction to Davo Wevelgem B ?

CANCEL OK


PHASES DE JEU SPECIFIQUE

SANCTIONS CARTE JAUNE

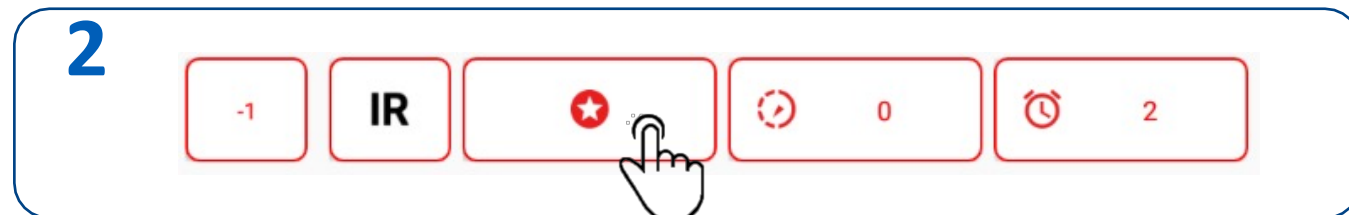
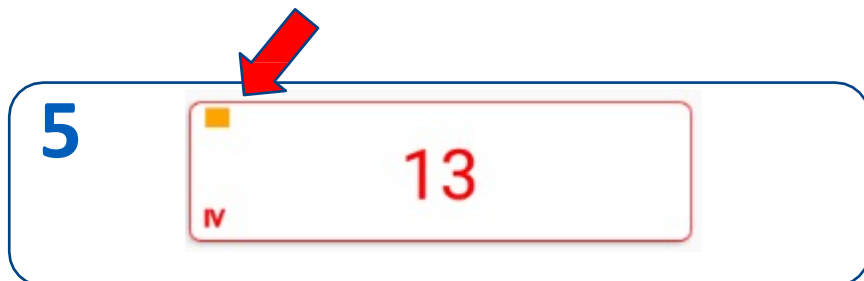
Cet avertissement formel n'est pas une sanction en soi, mais indique que le membre de l'équipe (et par extension l'équipe) a atteint le niveau de pénalité pour le match. Il est noté sur la feuille de match, mais il n'a pas de conséquence immédiate.

Nous sélectionnons le joueur qui reçoit l'avertissement.

Par exemple, un joueur avec le numéro 13 reçoit une carte jaune

1. Ou nous sélectionnons un membre de l'équipe via 
2. Nous l'utilisons pour sélectionner, par exemple, un entraîneur ou des remplaçants

1. Nous sélectionnons 'PÉNALITÉ DU JOUEUR'
2. Sélectionnez AVERTISSEMENT
3. Remarquez la carte jaune pour le joueur n° 13




PHASES DE JEU SPÉCIFIQUES

SANCTIONS **CARTE ROUGE (PÉNALITÉ)**

La première expression d'un comportement grossier dans le match par un membre de l'équipe est punie d'un point et du service à l'adversaire.

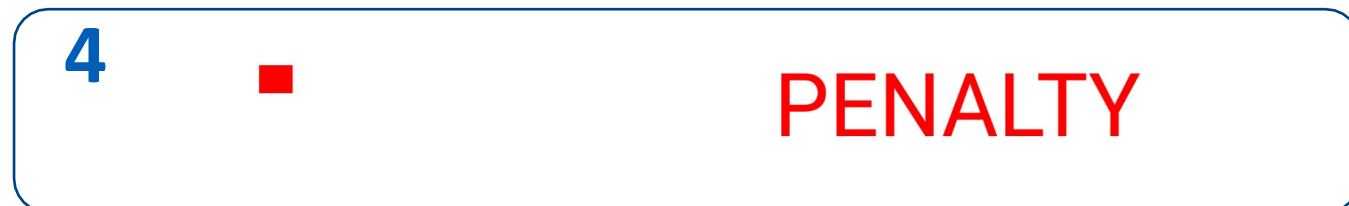
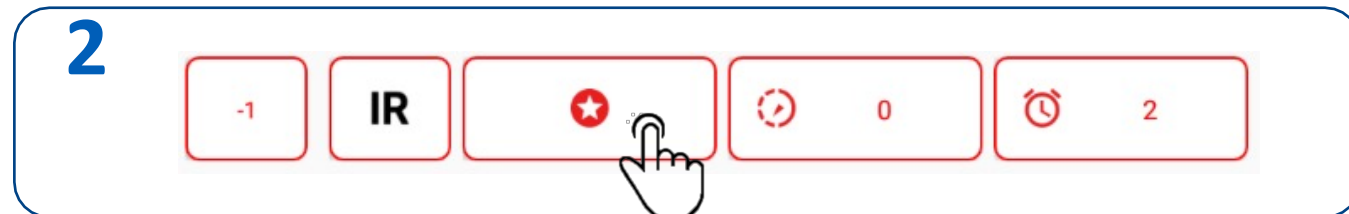
Nous sélectionnons le joueur qui reçoit la punition.

Par exemple, un joueur avec le numéro 13 reçoit une carte rouge

1. Ou nous sélectionnons un membre de l'équipe via 
2. Nous l'utilisons pour sélectionner, par exemple, un entraîneur ou des remplaçants

1. Nous sélectionnons 'PÉNALITÉ DU JOUEUR'
2. Sélectionnez PÉNALITÉ


Remarquez la carte ROUGE pour le joueur, l'autre équipe obtient 1 point + le service.



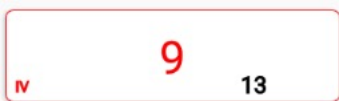
PHASES DE JEU SPECIFIQUE

SANCTION **CARTON ROUGE & JAUNE DANS UNE MAIN**

Un membre de l'équipe qui est puni d'une expulsion doit être changé régulièrement / exceptionnellement et immédiatement s'il est sur le terrain de jeu, ne peut plus participer à la suite du set en cours, et doit se rendre au vestiaire de son équipe jusqu'à la fin du set, ceci sans autres conséquences. Un entraîneur expulsé perd son droit d'intervenir pendant ce set et doit se rendre au vestiaire de son équipe jusqu'à la fin du set en cours.

1. Nous sélectionnons le joueur qui reçoit la punition.
2. Par exemple, le joueur avec le numéro 13 reçoit une carte rouge et jaune dans UNE main de l'arbitre.
2. Ou nous sélectionnons un membre de l'équipe via 
3. Nous l'utilisons pour sélectionner, par exemple, un entraîneur ou des substitutions
4. Nous sélectionnons 'PÉNALITÉ DU JOUEUR'
5. Sélectionnez EXPULSION
6. Sélectionnez le remplacement
7. Remarquez la carte ROUGE & JAUNE + BARRE à travers le joueur. Il n'y a pas de point supplémentaire ou de changement de service pour l'autre équipe.
- 8.

6



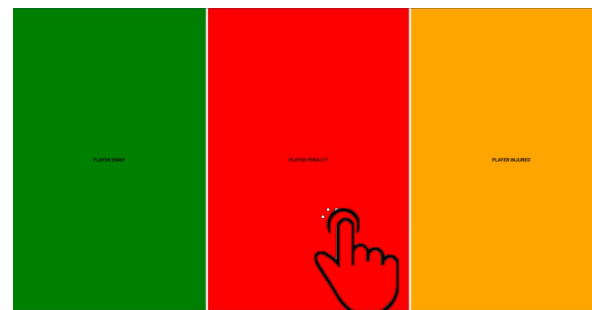
1



2



3



4



EXPULSION

5



PHASES DE JEU SPECIFIQUE

SANCTION **CARTON ROUGE & JAUNE DANS 2 MAINS SEPARÉES (Disqualification)**

Un membre de l'équipe qui est puni d'une disqualification doit être remplacé régulièrement / exceptionnellement et immédiatement s'il est sur le terrain de jeu et doit se rendre au vestiaire de son équipe pour le reste du match, sans autres conséquences.

1. Nous sélectionnons le joueur qui sera disqualifier.
2. Par exemple, le joueur avec le numéro 13 reçoit un carton rouge et jaune dans chaque main de l'arbitre.

3. Ou nous sélectionnons toute l'équipe via 

Nous l'utilisons pour sélectionner, par exemple, un entraîneur ou des remplaçants

1. Nous sélectionnons 'PÉNALITÉ DU JOUEUR'
2. Sélectionnez DISQUALIFICATION
3. Sélectionnez le remplacement

Remarquez la carte **ROUGE & JAUNE** + BARRE à travers le joueur. Il n'y a pas de point supplémentaire ou de changement de service pour l'autre équipe .

6



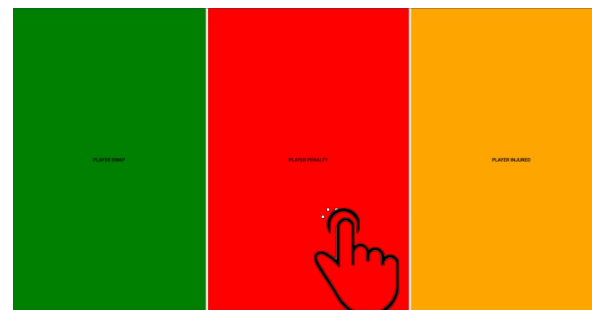
1



2



3



4

DISQUALIFICATION

5



PHASES DE JEU SPECIFIQUE

Remplacement exceptionnel:
Joueur blessé, expulsé, disqualifié

Résumé en vidéo:

https://youtu.be/rcGqokX363M?list=PLQwK8M6RB_8eQSzP_kAlMf2vAj58iNLAt

The image features a white background with two blue decorative elements. One is a jagged, torn-edge shape in the top-left corner, and the other is a similar jagged shape in the bottom-right corner. The word "BLESSURE(S)" is centered in the middle of the page in a blue, sans-serif font.

BLESSURE(S)

PHASES DE JEU SPECIFIQUE


BLESSURE

Si un membre de l'équipe se blesse ou tombe malade et ne peut pas continuer à jouer.

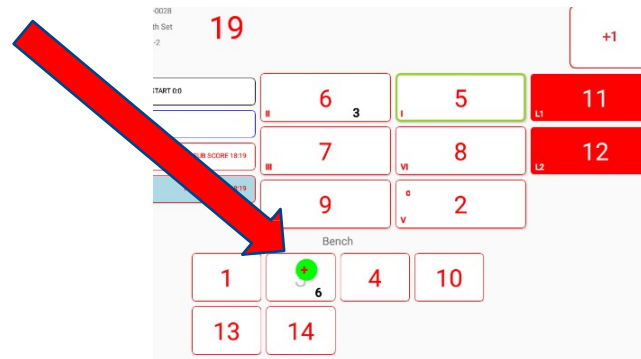
Nous sélectionnons le joueur blessé ou malade

Sélectionnez PLAYER INJURY

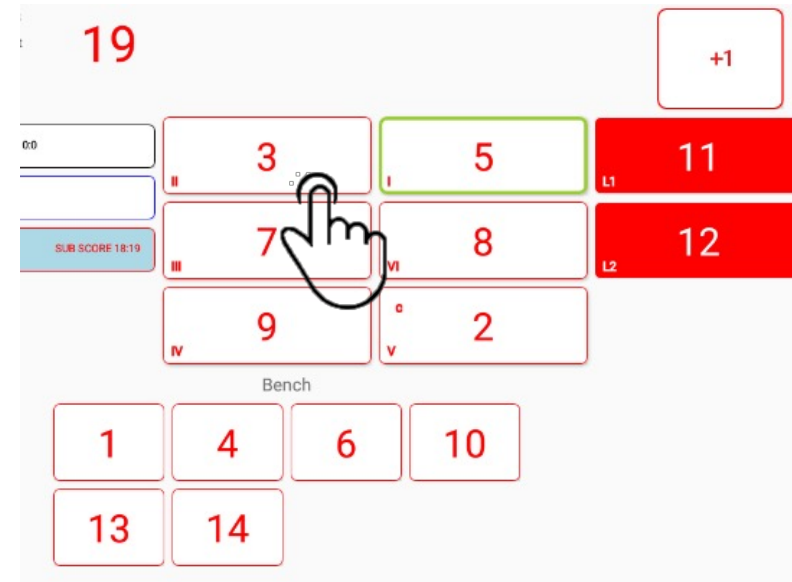
Sélectionnez le joueur de remplacement

Après le remplacement, vous pouvez reconnaître le joueur blessé ou malade avec une croix rouge 

4



1



2



3



PHASES DE JEU SPÉCIFIQUES

BLESSURE REMPLACEMENT EXCEPTIONNEL

Un changement de joueur exceptionnel signifie que tout joueur qui n'est pas sur le terrain de jeu au moment de la blessure / maladie / expulsion / disqualification, à l'exception du libéro, du deuxième libero ou de son joueur légalement remplacé, peut être utilisé pour remplacer le joueur blessé / malade / expulsé / disqualifier. Le joueur blessé/malade/expulsé/disqualifier qui a été remplacé par un remplacement de joueur exceptionnel ne peut plus revenir au jeu.

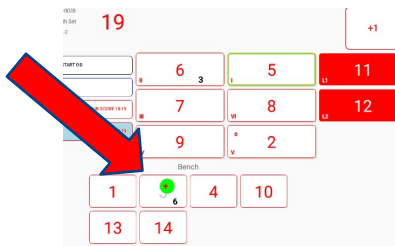
Nous sélectionnons le joueur blessé ou malade

Sélectionnez PLAYER INJURY

Sélectionnez le joueur de remplacement

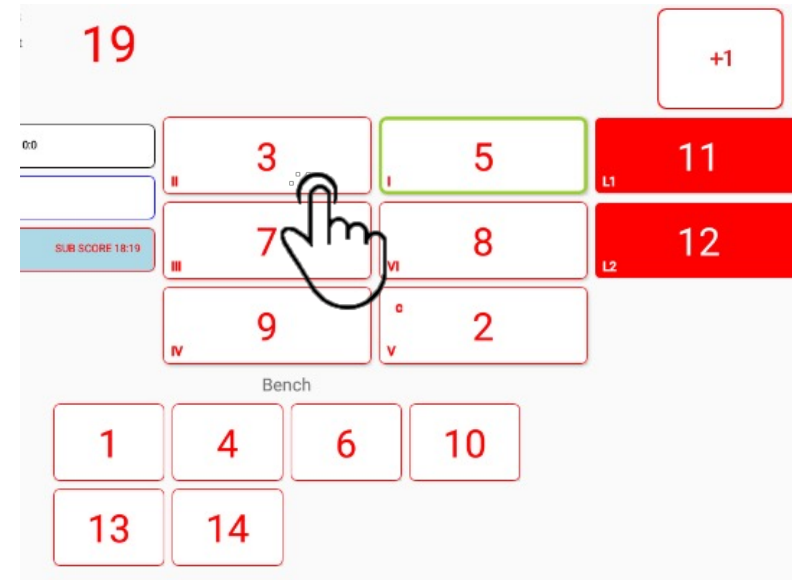
Après le remplacement, vous pouvez reconnaître le joueur blessé ou malade avec un remplacement exceptionnel par croix rouge qui est mentionné dans les commentaires.

4



Exception swap for Visitor Team VBC Gaverhal Deerlijk A
player 10 swapped with player 12

1



2



3




PHASES DE JEU SPÉCIFIQUES

BLESSURE CHANGEMENT EXCEPTIONNEL

LIBERO

S'il n'y a qu'un seul libéro disponible pour une équipe conformément à la règle 19.4.1, ou si l'équipe n'a qu'un seul libéro inscrit sur la feuille de match, et que ce libéro est déclaré incapable - ou incapable - de continuer à jouer, alors l'entraîneur (ou le capitaine de jeu si l'entraîneur n'est pas présent) peut redésigner un autre libéro pour le reste du match.

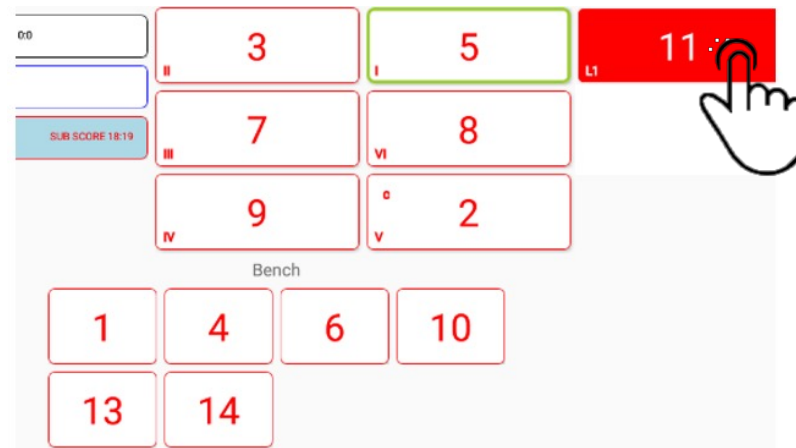
À cette fin, tout autre joueur (à l'exception du joueur remplacé) peut être utilisé qui n'est pas sur le terrain de jeu au moment de la re-désignation.

1. Nous sélectionnons le libero « incapable de jouer »
2. Sélectionnez IMPOSSIBLE DE JOUER
3. Après le changement, il y a dans la case du libero incapable 
4. Pour remplacer ce joueur libéro devenu incapable de jouer, on clique à nouveau sur ce libéro et il apparaît alors la case « re-designation ». Et on peut choisir un nouveau joueur comme joueur libéro

Résumé en vidéo:

<https://youtu.be/xXRBymyuQYs>

1



2



3



4





CAS SPECIFIQUES

CAS SPÉCIFIQUES

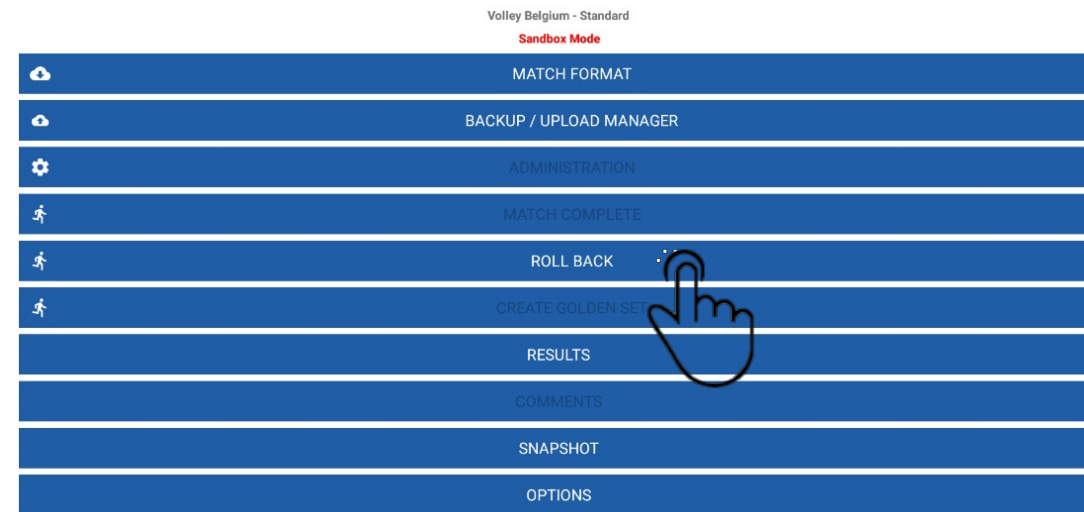
RETOUR EN ARRIÈRE

Dès qu'un set/match est gagné, VolleySpike passe au menu principal. Mais que se passerait-il si le marqueur avait fait une erreur ou si l'arbitre décide de rejouer un point ?

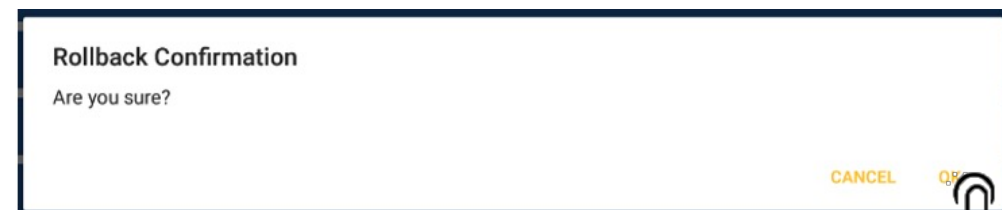
Nous pouvons ramener la dernière situation via le menu ROLL BACK.

1. Dans le menu principal, sélectionnez ROLL BACK(RESTAURER)
2. Confirmer la restauration avec OK
3. A partir de maintenant le dernier set est à nouveau disponible, exemple ici set 3
4. Nous pouvons maintenant revenir sur le dernier point

1



2



3



CAS SPECIFIQUES

RE-SIGNATURE APRÈS LE MATCH

Dès qu'une personne a signé après le match, rien ne plus être inscrit dans les commentaires.

Si aucune confirmation n'a encore été faite dans SIGN-OFF, nous pouvons toujours revenir à COMMENTS via la procédure suivante.

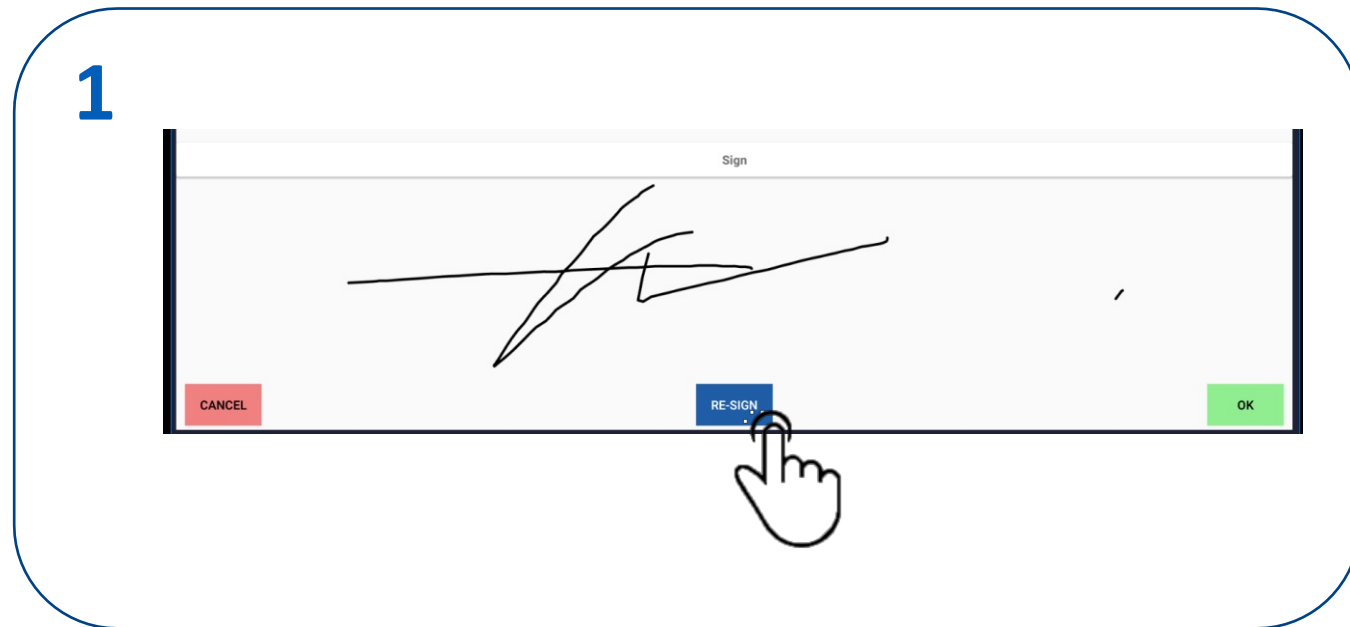
Dans APPROUVER, sélectionnez toutes les personnes qui ont déjà signé et sélectionnez RE_SIGN.

Confirmez avec OK (légèrement inférieur)

Répétez cette opération pour tous ceux qui avaient déjà signé.

Dès que toutes les coches blanches de l'écran SIGN-OFF ont disparu, nous pouvons à nouveau accéder aux COMMENTAIRES

Une fois les COMMENTAIRES saisis, tout le monde peut signer à nouveau.



CAS SPECIFIQUE

LA COUPE

Avantage dans les matchs de coupe, exemple: une série de différence, l'équipe de série inférieure obtient 2 points comme avantage et dans le tie-break 1 point.

Avant le début du set

Sélectionnez -1

Points à déduire -2 , dans les commentaires remplir « avantage coupe »

Confirmez la 'déduction' avec OK

1



2

Points to deduct

-2

Comments

beker voorgift

OK

CANCEL

3

Are you sure you want to deduct -2 point(s)?



RÉCUPÉRATION DU MATCH CAS SPÉCIFIQUES (RESTAURATION)

Lorsque VolleySpike s'écrase, nous pouvons presque toujours rétablir la dernière situation.

REMARQUE: ne faites pas un nouveau téléchargement du concours comme décrit dans l'administration, cela écrasera les données!

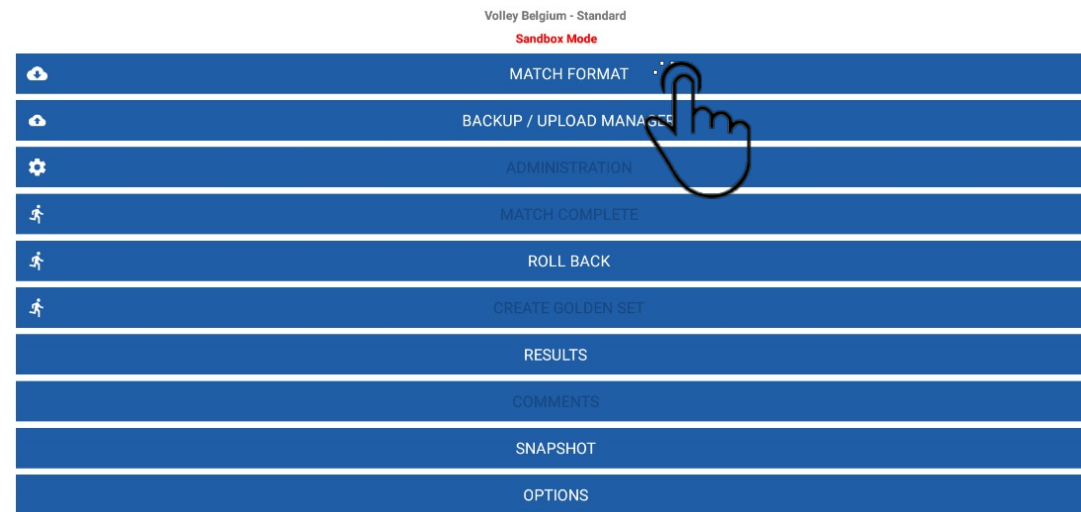
Aller à MATCH FORMAT

Sélectionnez RESTAURER

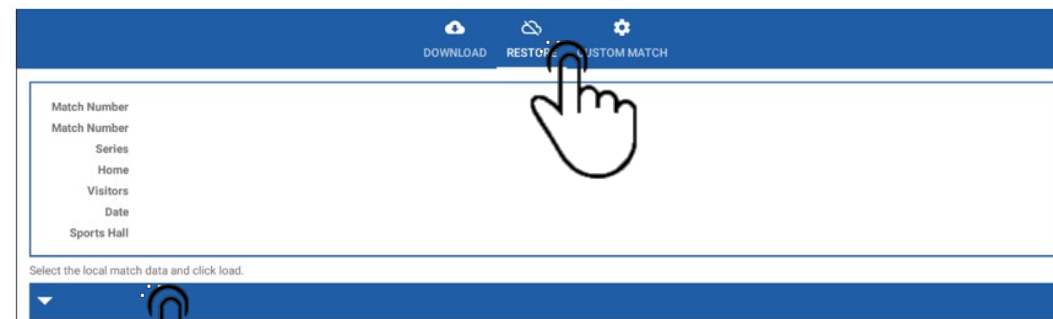
Sélectionnez la recontre sur laquelle vous travaillez, confirmez avec OK

Le match est à nouveau disponible, reprenez là où vous vous êtes arrêté

1



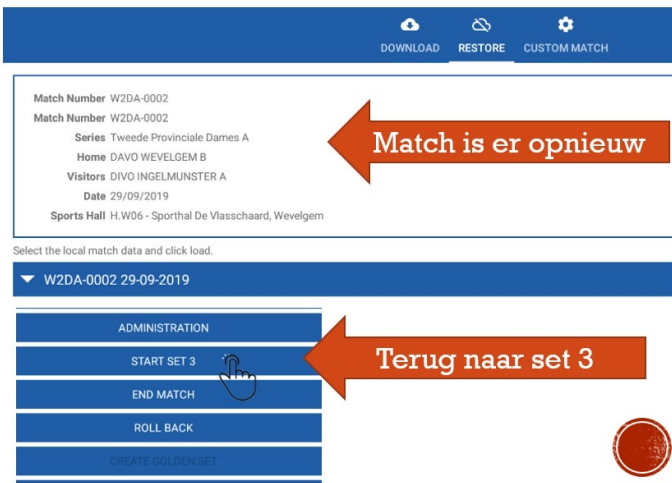
2



3



4



Match is er opnieuw

Terug naar set 3

CAS SPECIFIQUES

DÉDUCTION DES POINTS PAR L'ARBITRE

Par exemple, dans le cas de la mauvaise personne au service, un certain nombre de points peuvent être déduits car remarqué en retard.

Sélectionnez -1

Points à déduire, entrez le nombre de points à déduire

Confirmez la 'déduction' avec OK

1



2

Points to deduct

5

Comments

opstelling fout

OK

CANCEL

3

Are you sure you want to deduct 5 point(s)?

YES



PLUSIEURS MATCHES
SUR UNE TABLETTE

PLUSIEURS MATCHES SUR UNE TABLETTE

Plusieurs rencontres téléchargées sur une tablette sont possibles.
Via MATCH FORMAT, vous pouvez charger différentes rencontres sur la tablette.

Comment passer d'un match à l'autre ?

Sélectionnez RESTAURER

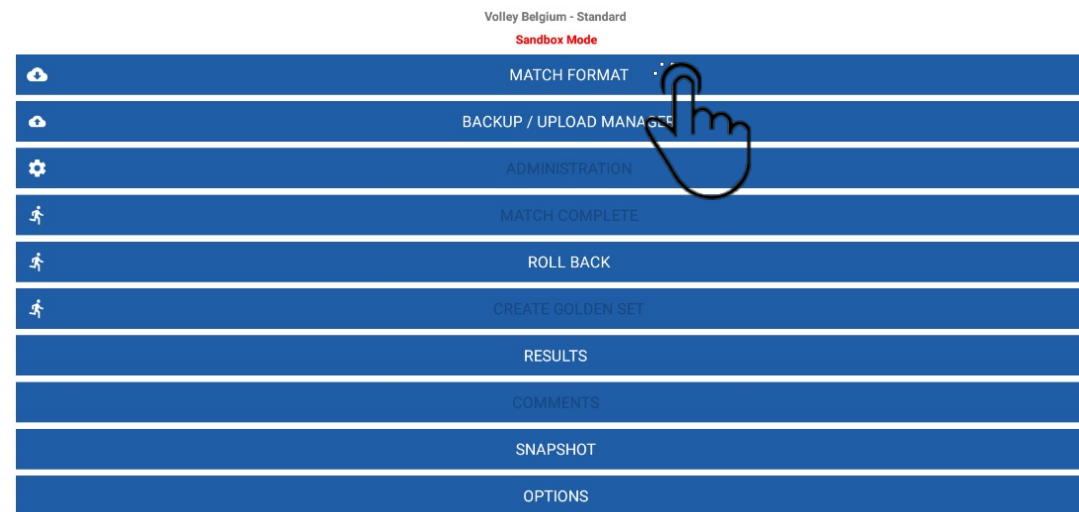
Sélectionner les données du match local

Sélectionnez le match

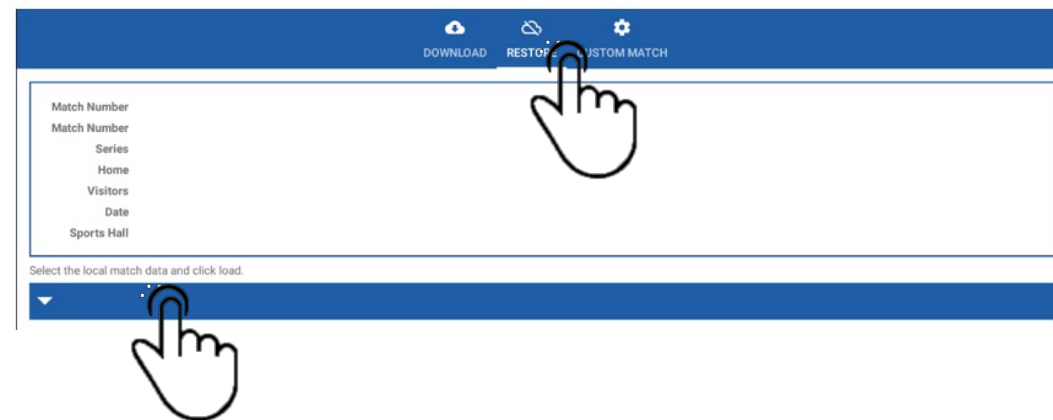
- Click OK

Vous pouvez basculer entre les matchs jusqu'à ce qu'ils soient chargés.

1



2



3

