



*VolleySpike*  
*Mode d'emploi*

Introduction.....	5-6
Aperçu du menu principal.....	6
Format de la rencontre .....	6
Gestionnaire de sauvegarde / Transfert.....	6
Administration .....	6
Configurer le match / Débuter le match / Continuer le match .....	7
End Match Early.....	7
Reculer .....	7
Résultats.....	7
Remarques.....	7
Photographie / Instantané.....	7
Options.....	7
Paramètres de sauvegarde .....	7
Boîte d'envoi .....	7
Se connecter à VolleySpike.....	8
Comment se connecter ? .....	8
Format du match .....	9
Télécharger les données du match .....	9-10
Restauration des données du match .....	10
Match personnalisé .....	11
Administration .....	12
Sélectionner les joueurs .....	12
Sélectionner les joueurs individuellement .....	13
Sélectionner tous les joueurs.....	13
Sélectionner le capitaine .....	13
Sélectionner le libéro .....	13
Supprimer des joueurs.....	14
Modifier des joueurs .....	14
Ajouter des joueurs .....	15
Aperçu de la sélection .....	15
Erreurs.....	15
Sélectionner les officiels .....	16
Ajouter des officiels.....	16
Modifier des officiels .....	17

Supprimer des officiels.....	17
Finaliser la configuration des joueurs.....	18
Configurer le match.....	19
Données du toss.....	19
Signatures des capitaines et des coaches.....	20-21
Introduire les rotations .....	22
<u>1<sup>ère</sup> méthode</u> .....	22-23
<u>2<sup>ème</sup> méthode : ‘Quick Pick’</u> .....	23
Supprimer une sélection .....	24
Rotation de la sélection des joueurs .....	24
Finalisation de la sélection des joueurs .....	24
Score set 1 .....	25
Début du set.....	25
Pendant le set.....	26
Nom de l'équipe et annuler.....	26
Boutons d'action .....	27
Avantage (points d'avance).....	27
Demande non fondée.....	27
Sanctions .....	27
Retard de jeu.....	27
Temps-mort.....	27
Remarques.....	27
Noter les points.....	28
Score.....	28
Set et scores des sets.....	28
Points.....	28
Service.....	28
Informations sur le terrain .....	28
Cas Libéros.....	29-30
Changement avec maillot N°.....	30
Indicateur de sanction.....	30
Maillot N°.....	30
Indicateur de service (joueur au service).....	30
Position sur le terrain.....	30
Historique des annulations .....	30

Indicateur de capitaine.....	30
Joueurs remplaçants .....	31
Joueur remplaçant.....	31
Remplacement par .....	31
Indicateur de capitaine.....	31
Actions des joueurs .....	32
Remplacements des joueurs .....	31-32
Sanctions .....	32
Remplacements exceptionnels.....	33
Fin du set .....	33
Fin du match.....	34-35
Résultats .....	36
Signatures (la fin de la rencontre) .....	37
Résultats du match réserve .....	38
Composition des équipes.....	39
Résultats .....	40
Sanctions .....	40
Commentaire .....	41
Résultats des sets (scores par set).....	41
Gestionnaire de Sauvegarde / Transfert .....	42
Transférer des données.....	42
Transférer le match.....	42-43
Sauvegarder.....	44
Envoyer un débogage .....	44
Télécharger des données (restaurer une rencontre).....	44
Restaurer la carte SD.....	44
Match réserve .....	45
Questions fréquemment posées (FAQ) .....	46
Lexique explicatif.....	47-48
Notes personnelles.....	49

## INTRODUCTION

VolleySpike révolutionne la façon dont nous enregistrons les matchs. Cette nouvelle plate-forme numérique, développée en collaboration avec la FVWB et VV, permet d'économiser du temps, de l'argent et d'assurer la disponibilité immédiate des résultats des matchs en ligne.

Le système actuel, basé sur papier est compliqué, nécessite le remplissage manuel des feuilles de compétition avec les données des joueurs et des arbitres et est sujet aux erreurs humaines.

Ces feuilles officielles de compétition doivent également être achetées (les photocopies ne sont pas autorisées), ce qui entraîne des coûts supplémentaires et inutiles. Les feuilles de match doivent ensuite être envoyées par courrier, ce qui retarde leur traitement. Après la fin des matchs, les résultats doivent être encodés manuellement dans le système en ligne, ce qui prend également beaucoup de temps.

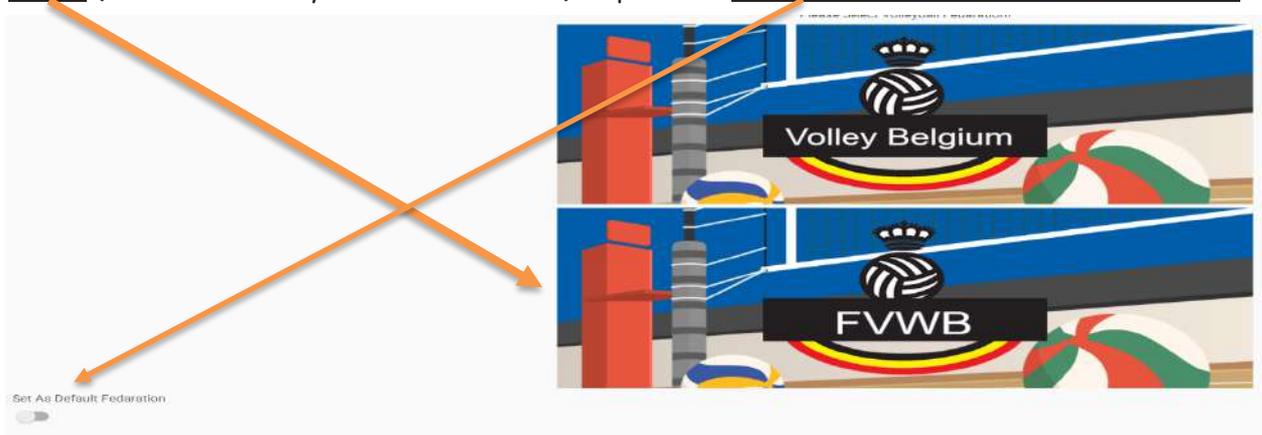
Une fois reçus par la fédération, les résultats sont vérifiés et validés par le responsable. Comme cela se fait de manière manuelle, il y a toujours un risque d'erreur.

**VolleySpike modifie tout cela** : Les avantages sont, entre autres :

- La préparation des matchs a été simplifiée.
- Les erreurs humaines d'encodages sont réduites en appliquant des règles lors de l'enregistrement des données.
- L'application enregistre des informations : par exemple, qui a fait des points, de sorte que les analyses futures puissent facilement être effectuées.
- L'historique de la rencontre est enregistré afin que la progression de la rencontre puisse être « récupérée ».
- L'envoi des résultats est facile.

### Comment télécharger l'application VolleySpike ?

- Allez sur GooglePlays et rechercher VolleySpike de Metsi,
- Cliquez sur « télécharger »,
- Ensuite, cliquez sur « ouvrir »
- Lors de la première utilisation, vous devez sélectionner la fédération. Pour ce faire, cliquez sur le logo FVWB (Fédération Volley Wallonie Bruxelles) et placez le  curseur sur "Set As Default Fédération"



- Si vous avez oublié de placer le curseur actif (orange), allez dans l'onglet « options », et sélectionner un championnat par défaut, soit Volley Belgium, soit FVWB (et Provinces). Ce choix est toujours

réversible !



- ATTENTION l'application ne fonctionne pas sur MAC (tablette et iphone) mais bien sur pc avec émulateur (Bluestacks 4 est conseillé).

## Aperçu du menu principal



### ***Format de rencontre (Match Format)***

Match Format contient 3 fonctions : télécharger (download), recharger (restore) et créer des rencontres (custom match)

### ***Gestionnaire de sauvegarde / transfert (Backup/Upload Manager)***

Le gestionnaire de sauvegarde / transfert contient 3 fonctions : envoi des données de match (upload), envoyer des données de débogage (send debug) et sauvegarde de données (backup).

### ***Administration (Administration)***

Ici vous pouvez télécharger ou encoder les joueurs et les officiels du match

### ***Configuration du match / Début du match / Continuer le match***

Ici, vous commencez la préparation du match, comme l'encodage des données du toss et les données de rotation.

### **End Match Early**

Cette fonction permet de clôturer un rencontre qui ne peut arriver à son terme (ex. : panne de courant, fuite au toit,...).

### **Reculer (Roll Back)**

Cette fonction permet d'annuler la dernière action à la fin d'un match ou de revenir au set précédent.

### **Les résultats (Results)**

Dans "Résultats", vous voyez les menus pour afficher tous les résultats, tels que les résultats des sets, les commentaires et les compositions des équipes.

### **Commentaires (Comments)**

Ici, vous pouvez voir et ajouter des commentaires.

### **Photographie/Instantané (SnapShot)**

Cette fonction permet de prendre un instantané d'un moment du match en cours. Celui-ci peut ensuite être restauré via "Format de rencontre" → "Restaurer la rencontre".

### **Options**

Ici, vous avez la possibilité de vous déconnecter (Logout), de paramétrer une sauvegarde via une carte SD et d'activer / désactiver la « boîte d'envoi ».

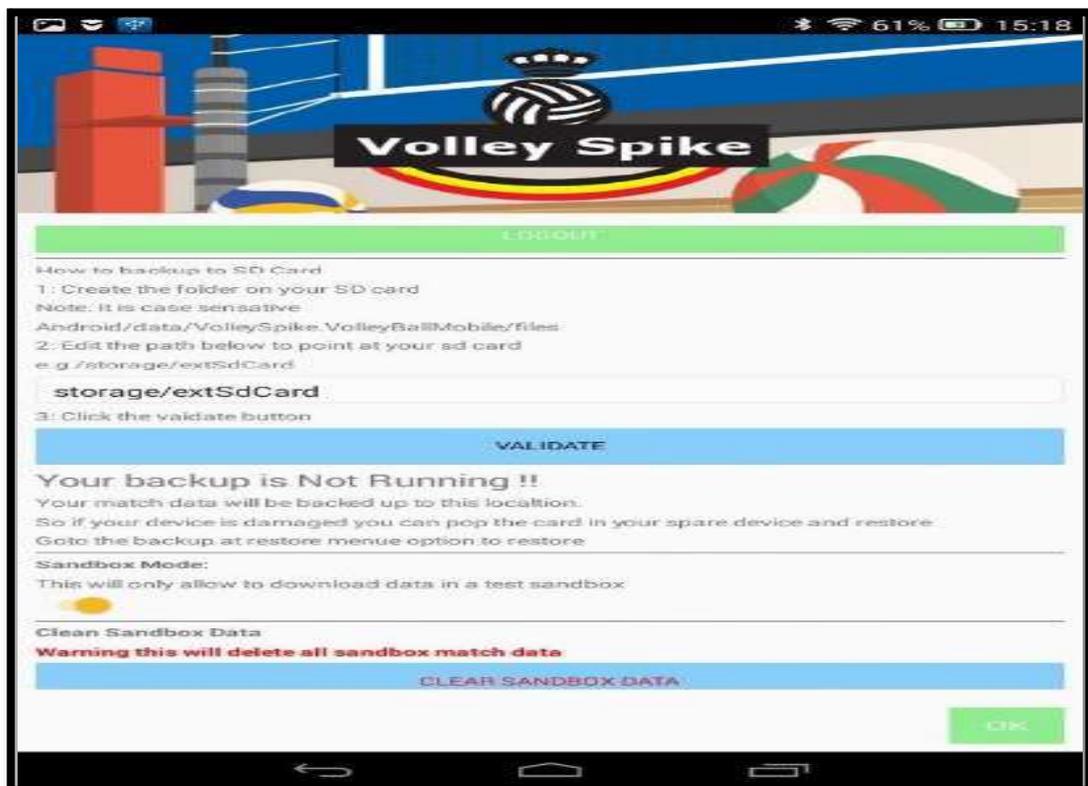
### **Paramètres de sauvegarde**

1. Créez un dossier sur votre carte SD.
2. Entrez l'adresse qui fait renvoie au dossier : par exemple, storage / exSdCard.
3. Cliquez sur 'Validate'.

### **Boîte d'envoi**

Vous pouvez activer ou désactiver ce mode. Lorsque ce mode est activé, les données ne peuvent pas être téléchargées. Cela vous donne la possibilité de tout tester.

Vous pouvez également supprimer toutes les données de la boîte d'envoi.

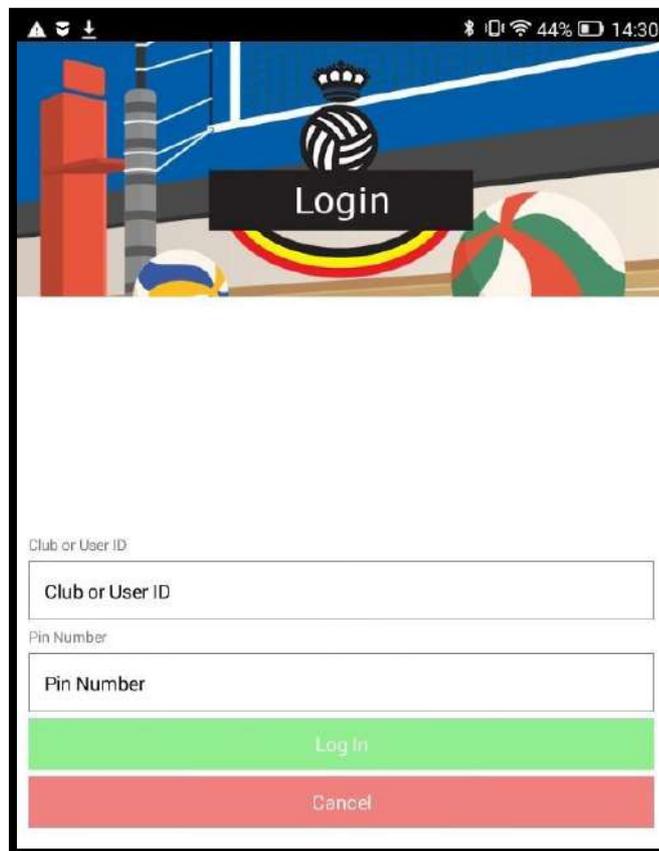


## VERIFIER LA VERSION DE L'APPLICATION

- Cliquez sur l'onglet « About », vous verrez apparaître la version installée sur votre PC ou tablette



## Se connecter à VolleySpike



### *Comment se connecter ?*

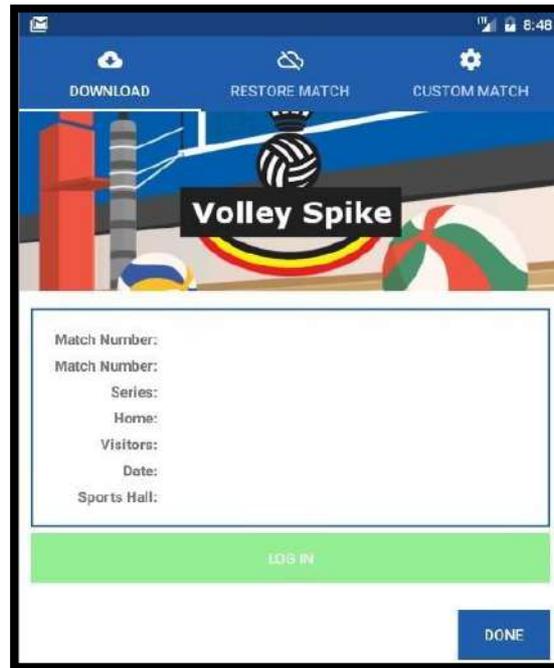
- Dans "club/userID", entrez le numéro de matricule du club visité
- Dans "Pin number", entrez le code PIN personnel du club visité

## FORMAT DE MATCH

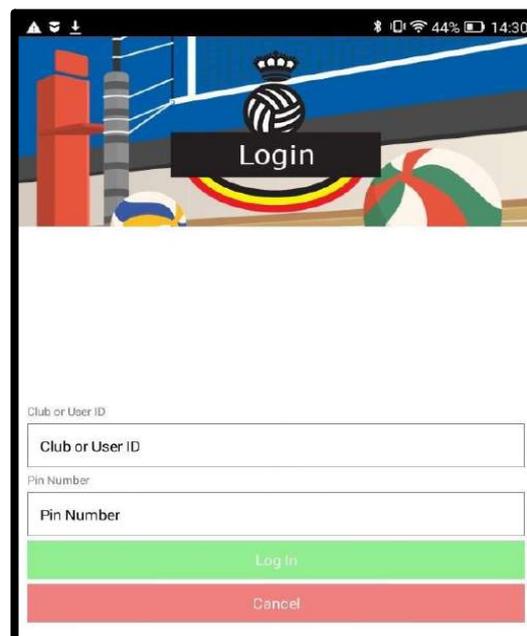
1. Dans le menu principal, cliquez sur 'Match Format'.
2. Vous voyez ici 3 onglets : "DOWNLOAD", "RESTORE MATCH" et "CUSTOM MATCH".

### Télécharger les données du match

1. Cliquez sur le premier onglet DOWNLOAD (Télécharger).



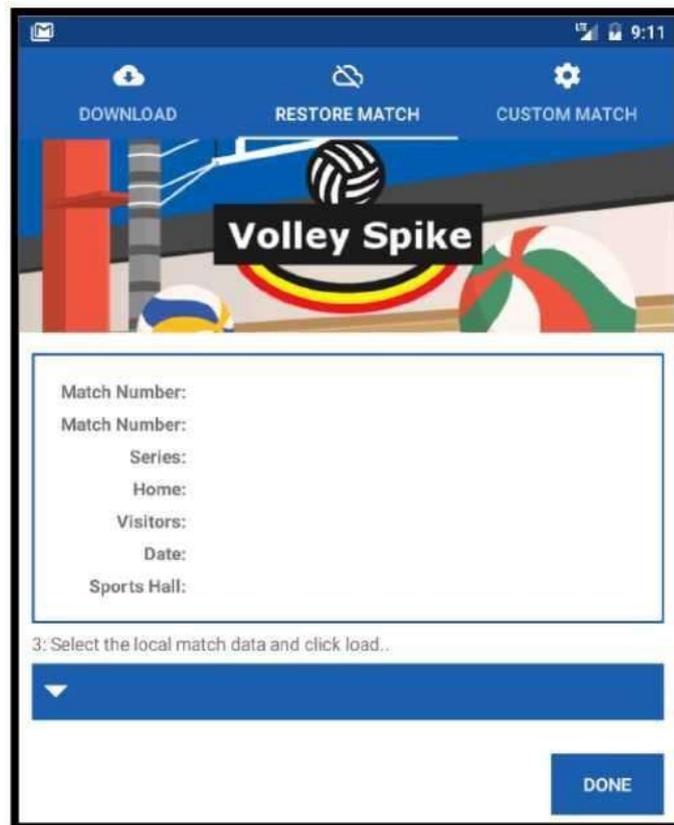
2. Cliquez sur « Login »



3. Lorsque vous avez entré vos coordonnées, cliquez sur 'Log In'.
4. Ensuite, sélectionnez le club, la série et le numéro de rencontre que vous souhaitez télécharger.
- 5. Attention, les rencontres précédées de la lettre R ne concerne que les rencontres réservées !**
6. Lorsque vous l'avez sélectionné, vous verrez un aperçu des informations sur le match.  
Cliquez ensuite sur 'Done (terminé)' et vous verrez à nouveau l'écran principal. Ici, vous pouvez commencer la sélection des joueurs et des officiels dans "Administration".

### Restaurer les données du match

Une des caractéristiques de VolleySpike est que vous pouvez travailler hors connexion après le téléchargement du match. Après le téléchargement, vous pouvez fermer l'application et récupérer ultérieurement le rencontre téléchargée en utilisant l'onglet "Restore match". Cela peut être fait à tout moment du match à partir d'ici.

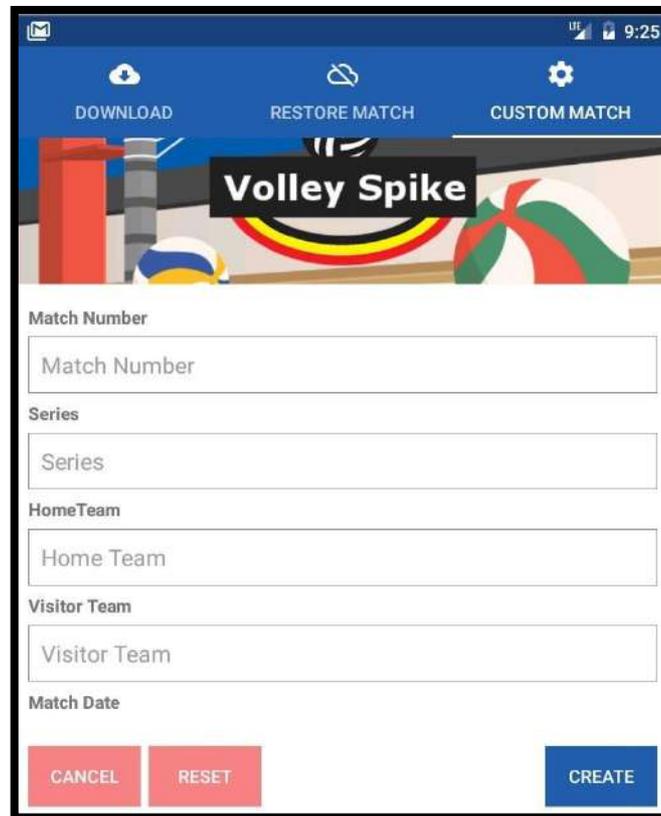


1. Cliquez sur le 2ème onglet 'Restore match'. Dans la liste "Sélectionnez les données du match local", vous verrez les matches figurant sur votre appareil.
2. Sélectionnez le match en question et vous verrez un aperçu de ce match.
3. Cliquez ensuite sur 'Done' et vous verrez à nouveau l'écran principal. Ici, vous pouvez commencer la configuration des joueurs et des officiels dans "Administration".

### *Match personnalisé*

Vous pouvez également créer un match qui ne figure pas dans le calendrier officiel des matchs

1. Cliquez sur le 3ème onglet 'Custom Match'.

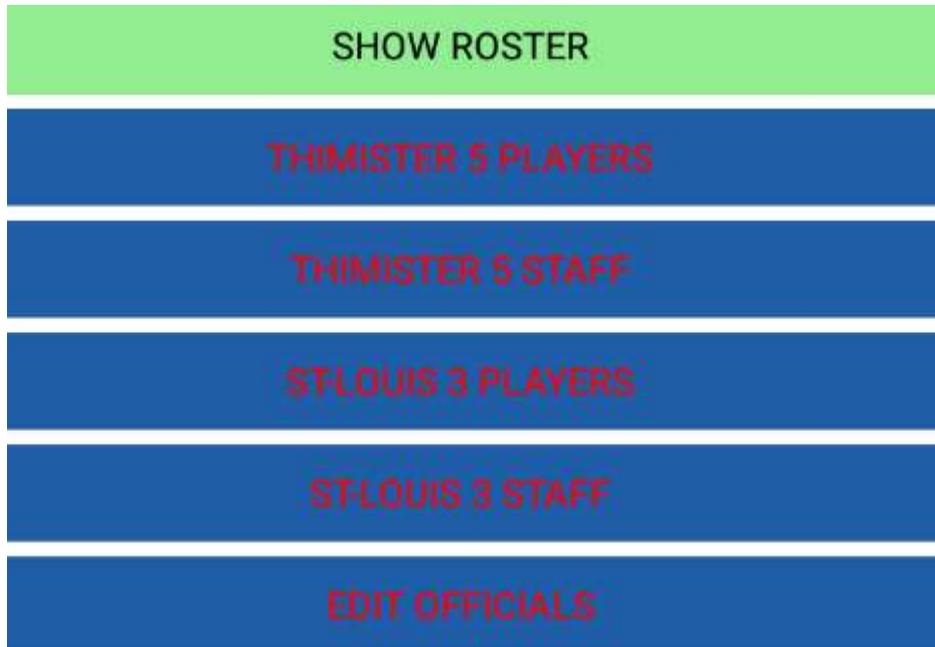


2. Entrez les données du match.
3. Choisissez le type de match : Normal, Mini (meilleur des 2 ou 3 sets) et Réserve (3 sets).
4. Cliquez sur "Créer".
5. Vous pouvez également tout réinitialiser en cliquant sur "Reset".
6. Cliquez ensuite sur 'Done' et vous verrez à nouveau l'écran principal. Ici, vous pouvez commencer la configuration des joueurs et des officiels dans "Administration".

# Administration

Dans cette fonction, vous pouvez sélectionner les joueurs et les officiels qui participeront à la rencontre.

1. Dans le menu principal, cliquez sur 'Administration'. Vous constatez que les inscriptions sont en **rouge**



2. Pour encoder les joueurs, cliquez sur 'Players'. S'ils ne sont pas encore sélectionnés, le texte apparaît en rouge.

## Sélection des joueurs

Ici, vous pouvez sélectionner les joueurs, le capitaine et les libéros éventuels qui participeront à la compétition. Vous pouvez également supprimer des joueurs.

SELECT ALL
SELECT NONE

Team: Franchimont B

n° 2: Lonneux Kristel - 202653

Select
  Captain
  Libero

n° 6: Malempré Justine - 206562

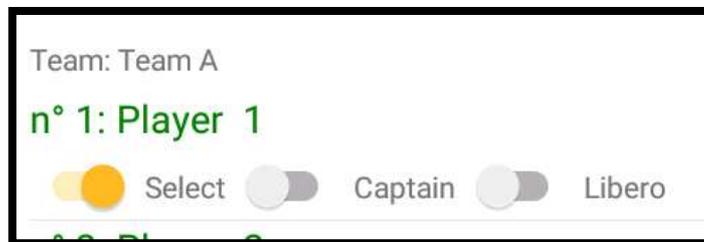
Select
  Captain
  Libero

n° 9: Parotte Céline - 202453

Select
  Captain
  Libero

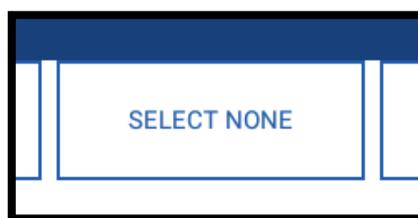
### ***Sélectionnez les joueurs individuellement***

Vous pouvez cliquer sur la première case à cocher pour chaque joueur séparément pour permettre à ces joueurs de participer.



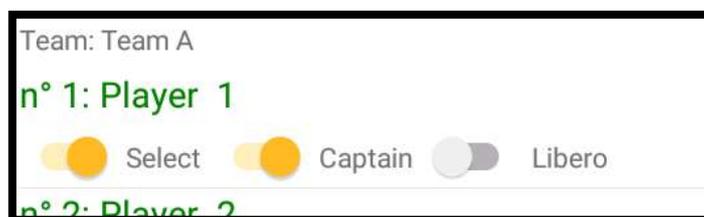
### ***Sélectionnez tous les joueurs***

Vous pouvez également cliquer sur « Select all » pour sélectionner tous les joueurs en une seule fois. Si vous souhaitez malgré tout modifier par la suite et désactiver tous les participants, cliquez sur "Select none".



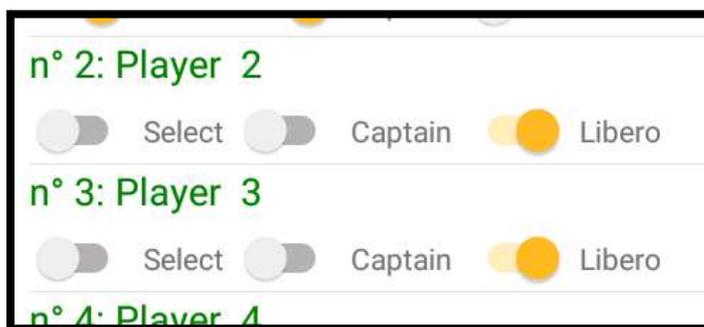
### ***Sélectionner le capitaine***

Cliquez sur la case à cocher 'Capitaine' pour indiquer un capitaine



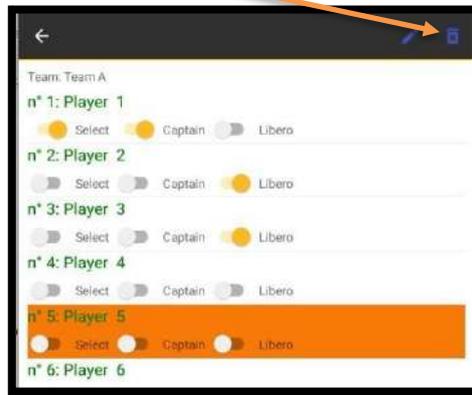
### ***Sélectionnez le libero***

Cliquez sur la case à cocher 'Libero' pour indiquer un libéro. Lorsqu'une fonction de joueur ou de capitaine a déjà été sélectionnée, celle-ci est modifiée en libéro. Possibilité d'indiquer 2 libéros maximum.



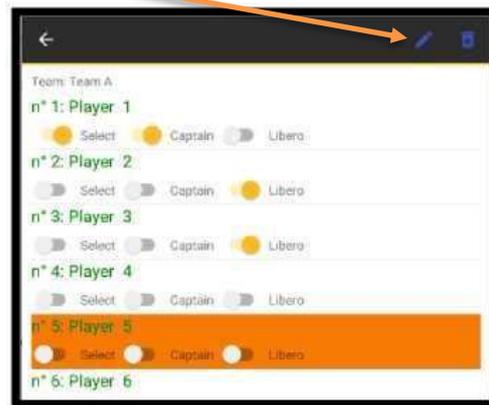
### Supprimer des joueurs

Pour supprimer un joueur de la liste, cliquez pendant 3 secondes sur le joueur que vous souhaitez supprimer. Ensuite, vous verrez une icône (poubelle) en haut de l'écran pour le supprimer.

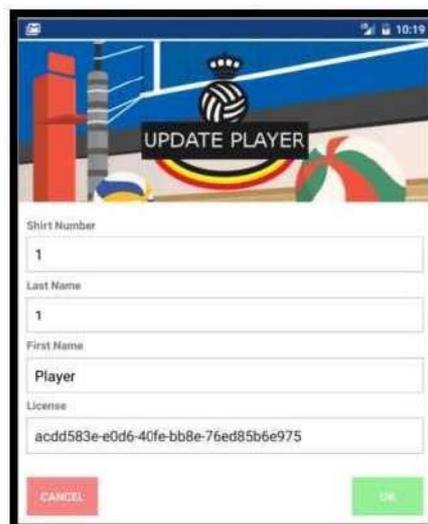


### Modifier les joueurs

Pour modifier les données d'un joueur, cliquez pendant 3 secondes sur le joueur que vous souhaitez modifier. Ensuite, vous verrez une icône (crayon) en haut de l'écran pour le modifier.



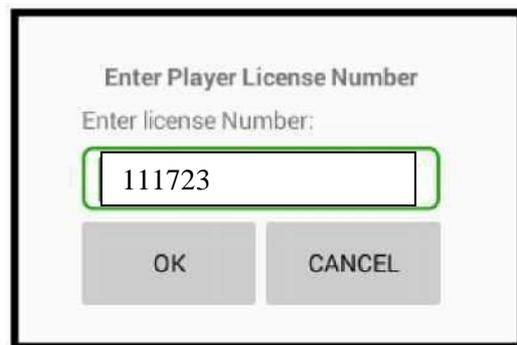
Ici, vous pouvez modifier les données d'un joueur, enregistrer ou annuler les modifications apportées.



## Ajouter des joueurs

Pour ajouter un joueur, cliquez sur "Add Player License Number".

Ici, vous encodez le numéro de licence du joueur que vous souhaitez ajouter. Seuls les membres affiliés (licence de type A) seront ajoutés à la liste (le numéro de licence est toujours composé de 6 chiffres).



Après cela, vous devrez modifier le numéro de maillot (voir "modifier les joueurs")

## Aperçu de la sélection

La vue d'ensemble de la sélection vous indique le nombre de joueurs, de libéros et le capitaine sélectionnés

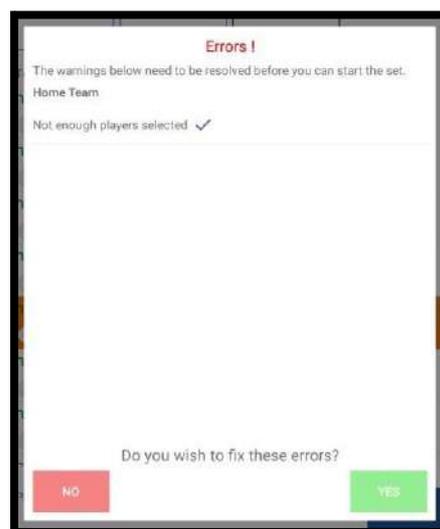


## Erreurs

Lorsque vous avez fini de configurer vos joueurs, cliquez sur OK.

La fenêtre ci-dessous apparaîtra s'il y a une erreur dans les données.

Vous avez la possibilité de résoudre les erreurs afin de pouvoir continuer à préparer la rencontre.



### Sélections des officiels

Ici, vous pouvez sélectionner les officiels par équipe et les officiels en général.  
 Officiels par équipe : entraîneur, entraîneur adjoint, kiné. Marqueurs (score keeper) et délégué au terrain (Field Deputy) obligatoires pour l'équipe visitée !  
 Officiels en général : arbitres, juges de ligne, commissaire, visionneur



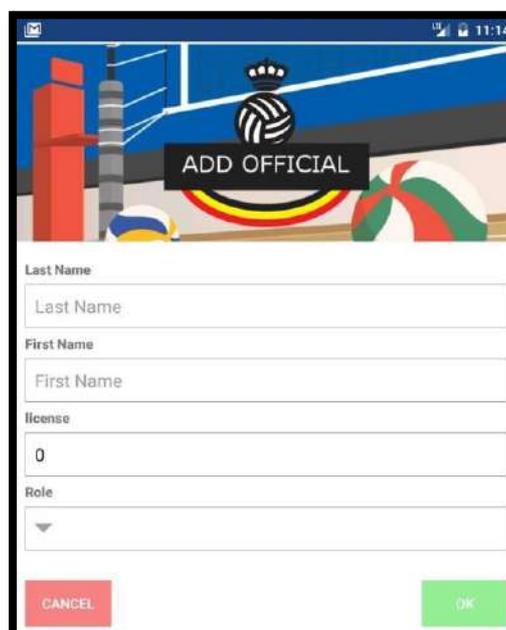
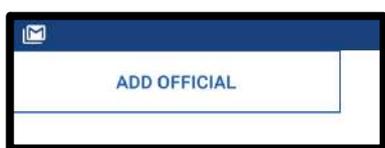
Les officiels des équipes peuvent être modifiés en cliquant sur le bouton « Team Staff ».  
 Les officiels (arbitre(s) peuvent être modifiés dans « Edit officials »

### Ajouter des officiels

Pour ajouter un nouvel officiel, cliquez sur 'Add official'

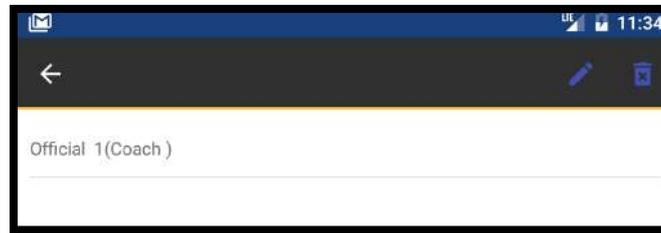
Ici, vous pouvez ajouter les données.

Vous devez également sélectionner la fonction que cet officiel exercera (à la case "Rôle")

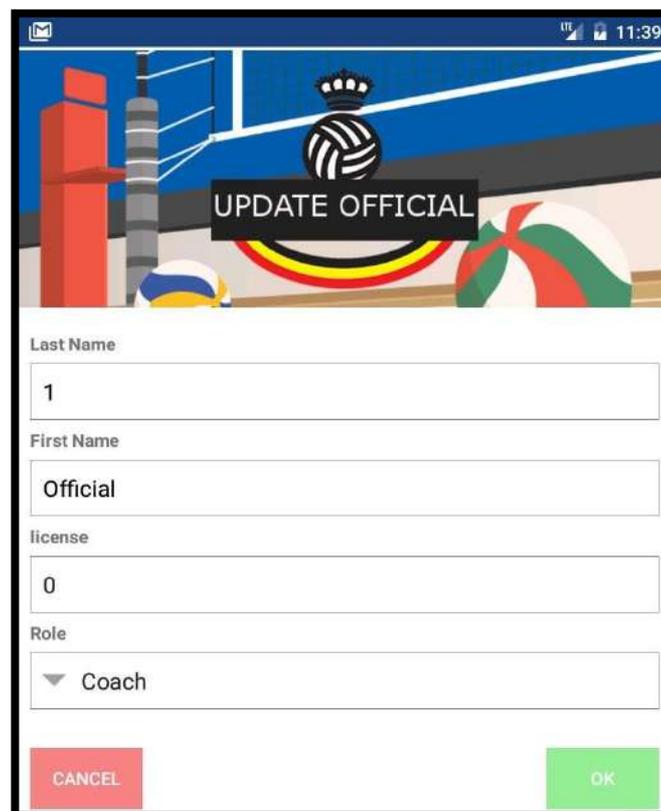


### ***Modification des officiels***

Pour modifier les détails d'un officiel, cliquez pendant 3 secondes sur celui que vous souhaitez modifier. Ensuite, vous verrez une icône (crayon) en haut de l'écran pour le modifier.

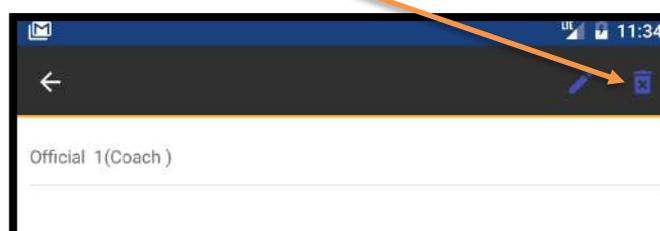


L'écran ci-dessous sera alors visible. Lorsque toutes les données sont correctes, cliquez sur OK ou sur CANCEL pour annuler.



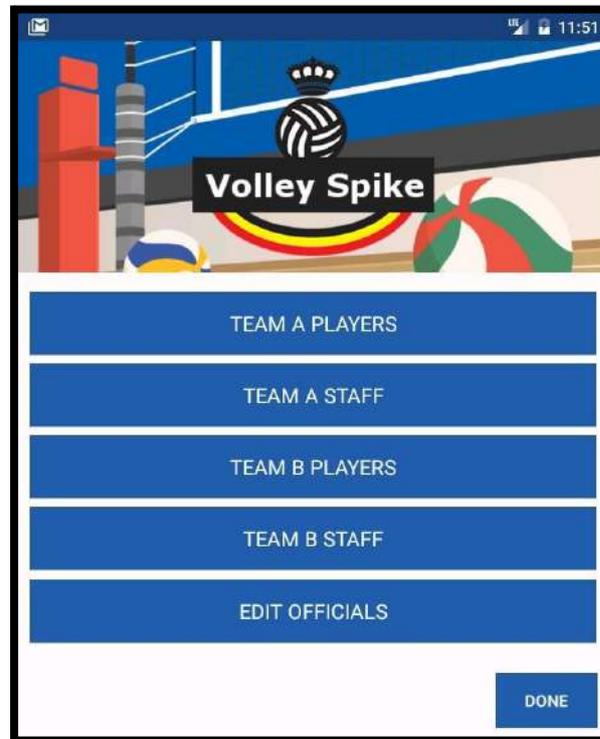
### ***Supprimer les officiels***

Pour supprimer un officiel de la liste, cliquez pendant 3 secondes sur celui que vous souhaitez supprimer. Ensuite, vous verrez une icône (poubelle) en haut de l'écran pour le supprimer.



### *Finaliser la configuration des joueurs*

Lorsque toutes les données des joueurs et des officiels sont entrées, il n’y aura plus de texte en rouge dans le menu « Administration », tout apparaît en blanc.



Ensuite, vous pouvez cliquer sur 'Done' et vous retournerez au menu principal



## Configuration du match

Pour pouvoir commencer ce point-ci, le match doit être chargé et la sélection des joueurs et des officiels doit avoir été effectuée.

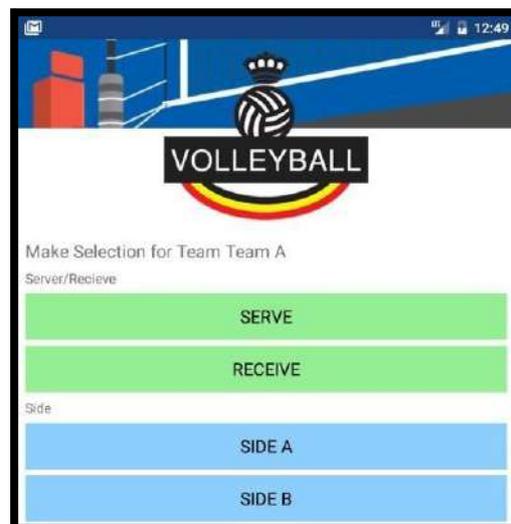
Vous verrez que "Start set 1" est visible. Cela changera en fonction du déroulement du match.



Cliquez sur "Start set 1" pour commencer le match.

### *Données du toss*

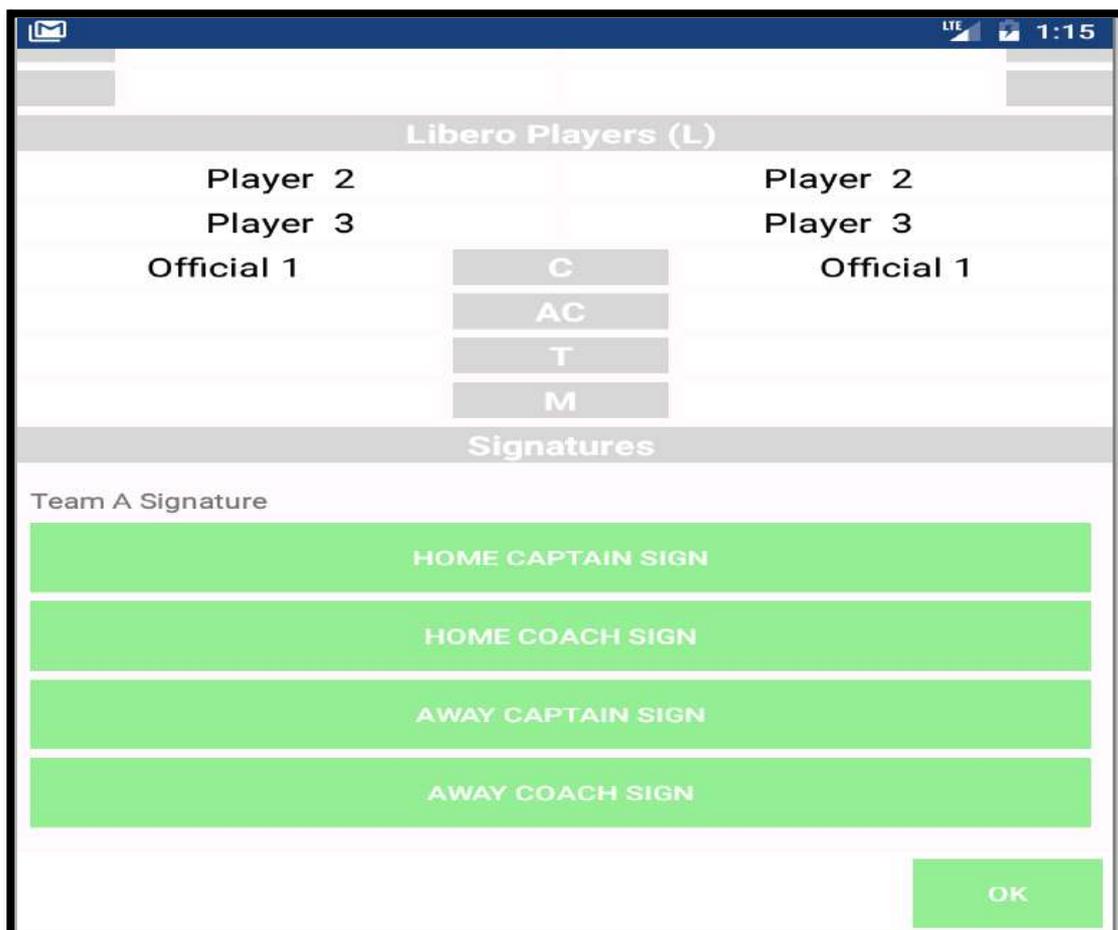
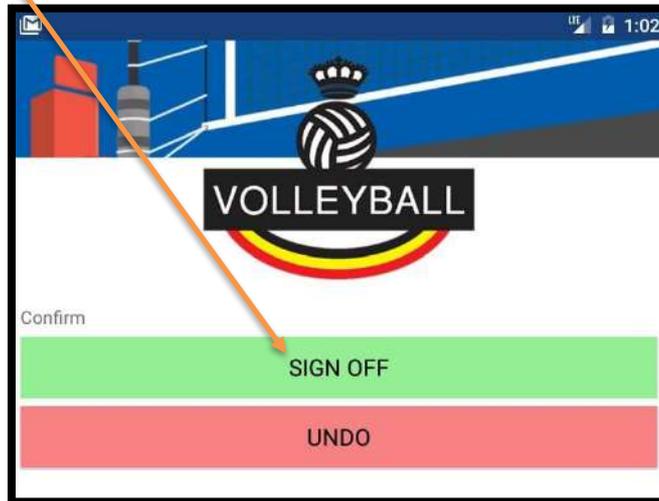
Après le tirage au sort, vous déterminez si l'équipe locale doit commencer avec le service en sélectionnant « Serve » (service) ou « Receive » (réception). Ensuite, vous pouvez également sélectionner "Side A" (côté A) ou "Side B" (côté B).



### *Signature capitaine et entraîneur*

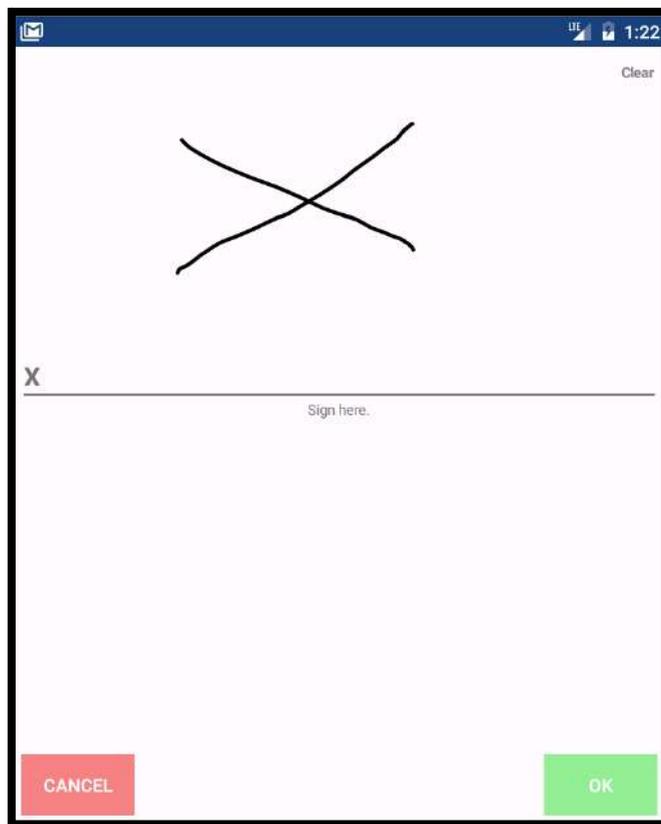
Lorsque les données du tirage au sort sont entrées, l'écran ci-dessous apparaît. Lorsque vous cliquez sur « Annuler », vous revenez à l'écran précédent.

Cliquez sur « Sign off » pour continuer.



L'écran ci-dessus vous montre la liste des joueurs et des officiels inscrits, ainsi que les boutons verts pour signer la feuille de compétition. Si ceux-ci ne sont pas visibles, vous devez faire défiler vers le bas.

Chaque entraîneur et capitaine clique sur sa case et l'écran ci-dessous s'affiche.



Ici, vous pouvez signer à l'aide d'un pointeur souple ou d'un doigt.

Puis cliquez sur OK

Lorsque chaque signature requise aura été placée, vous devrez confirmer à nouveau



Soft pointer

## Encodage de la rotation

Ici, vous pouvez enregistrer les données des fiches de position

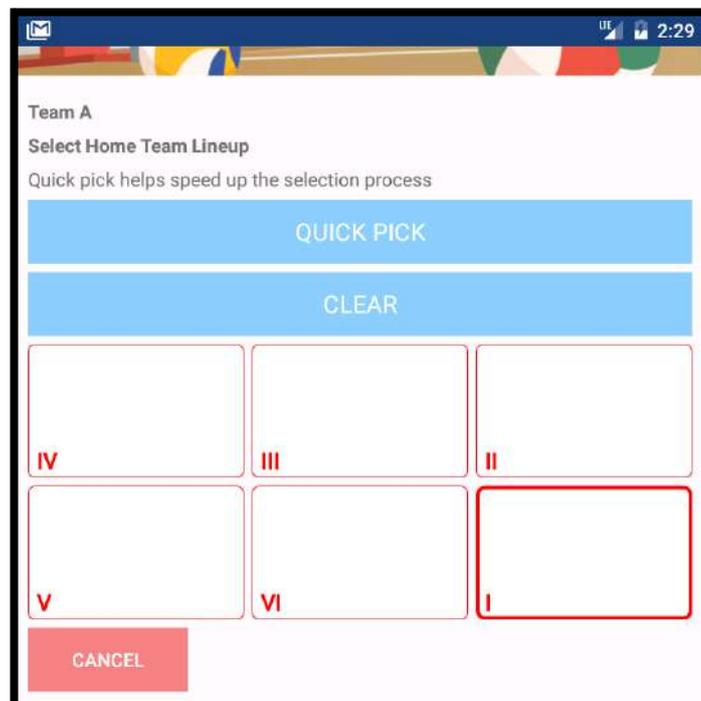
**Attention**, l'application vous présente toujours l'équipe visitée et ce par défaut !



### 1<sup>ère</sup> méthode :

Ici, vous pouvez ajouter un joueur à chaque position.

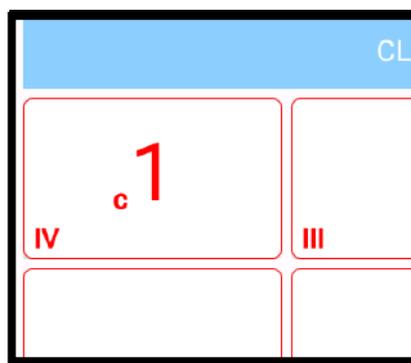
1. Lorsque vous cliquez sur une position, vous obtenez la liste des joueurs possibles.



2. Sélectionnez le joueur souhaité et cliquez sur OK

Thimister 5 Position 1	
n° 2: Ouder Dilara - 230768	
<input checked="" type="radio"/> n° 3: Moreau Fanny - 227691	
n° 5: Dechamps Romane - 228482	
n° 6: Vandermynsbruggen Emma - 227536	
n° 7: Bricteux Laurine - 228486	
n° 11: Rocks Emilie - 229611	
n° 12: Raquet Emilie - 227535	
n° 13: BOULMALF Nessrin - 228798	

Celui-ci sera maintenant repris à la position 1



3. Vous pouvez maintenant répéter cette opération jusqu'à ce que toutes les positions soient complétées.

### 2<sup>ème</sup> méthode : 'Quick Pick'

Vous avez également la possibilité de cliquer sur "Sélection rapide" en haut.



Cette méthode affiche automatiquement la liste des joueurs et remplit successivement les positions, en commençant par la position 1. Il vous suffit de sélectionner le joueur pour la position spécifiée. Si vous avez commis une erreur ici, il est facile de changer en cliquant sur l'erreur correspondante et en sélectionnant le bon joueur.

### ***Supprimer la sélection***

Avec cette fonction, vous pouvez supprimer toute la sélection et recommencer



### ***Rotation de la sélection des joueurs***

Lorsque vous devez entrer les rotations pour un set suivant, vous pouvez également cliquer sur les boutons ci-dessous pour décaler les joueurs d'un nombre de positions x ou pour revenir en arrière.



### ***Finaliser la sélection des joueurs***

Lorsque les rotations de l'équipe A sont entrées et confirmées, répétez ces étapes pour l'équipe B. Ensuite, vous devrez confirmer à nouveau ou vous pouvez également cliquer sur « Annuler ».

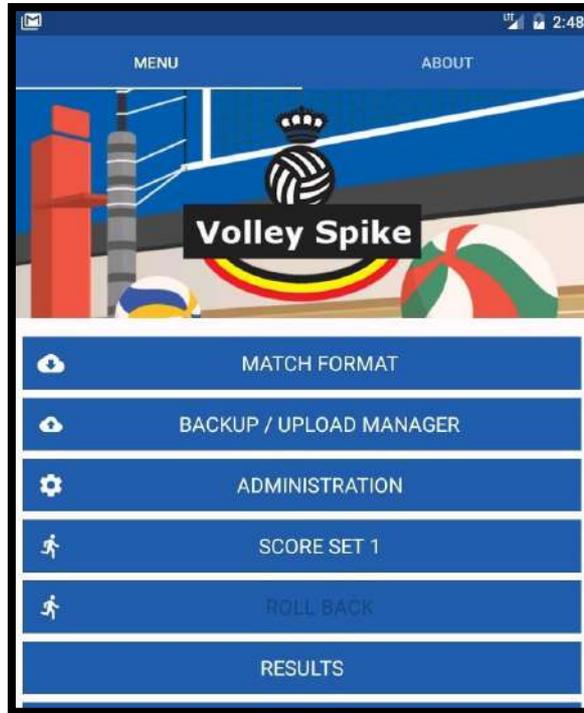


Maintenant, vous revenez au menu principal et vous verrez qu'il y a maintenant un bouton avec « Score set 1 » (cela changera pendant le déroulement du match).



## SCORE DU 1<sup>er</sup> SET

Cliquez sur 'Score set 1' dans le menu principal.

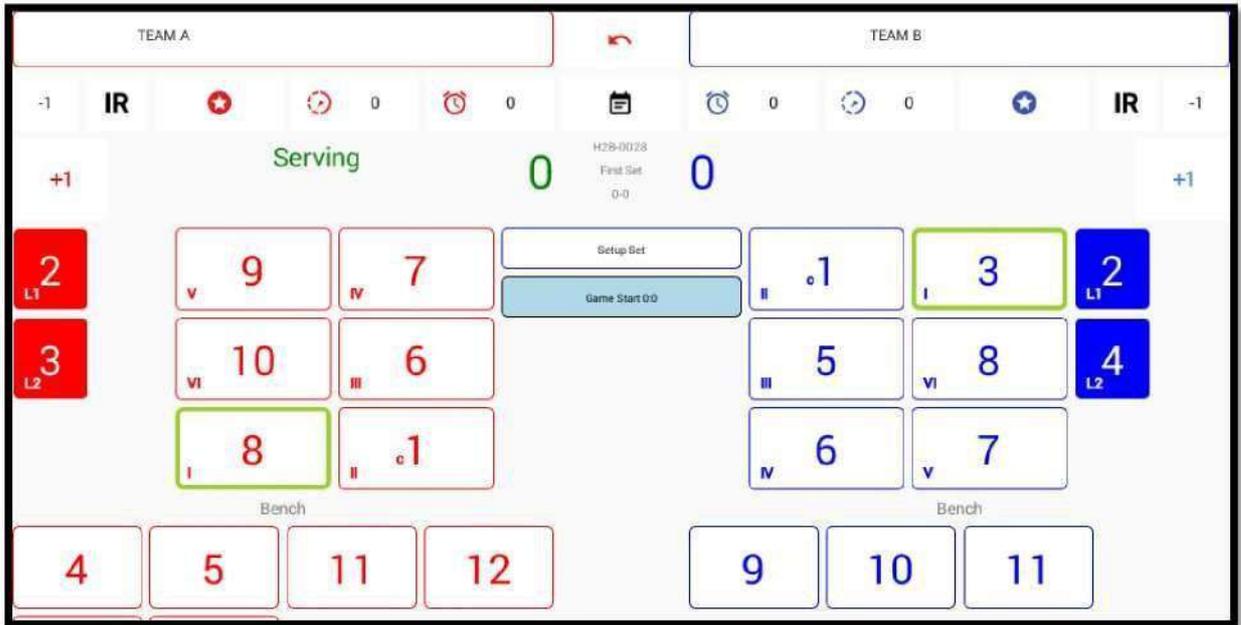


### *Début du set*

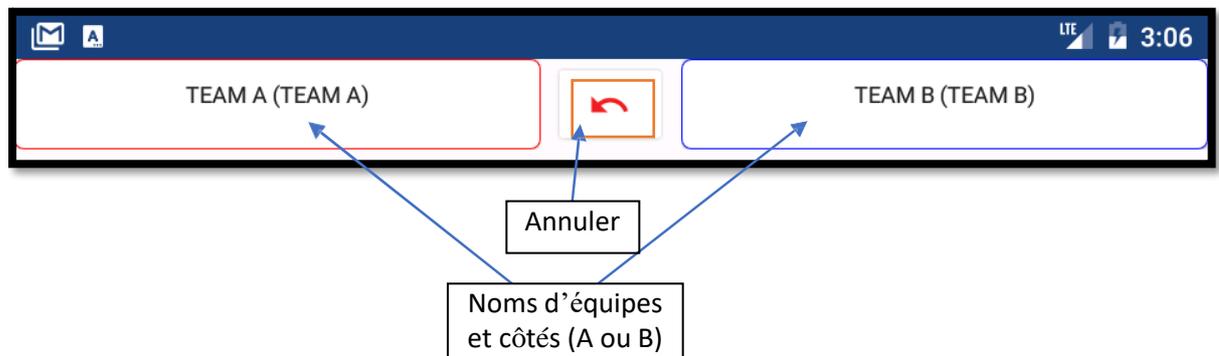
Vous arrivez sur la feuille de match avec la demande de démarrer le jeu.  
Cliquez sur OK au premier coup de sifflet.

Start	Team A (Franchimont B)					Points	End	Team B (VC Jemeppe B)					Points
	I	II	III	IV	V		I	II	III	IV	V	VI	
2	12	5	15	9	1								1
													2
													3
													4
													5
													6
													7
													8
													9
													10
													11
													12

## Pendant le set



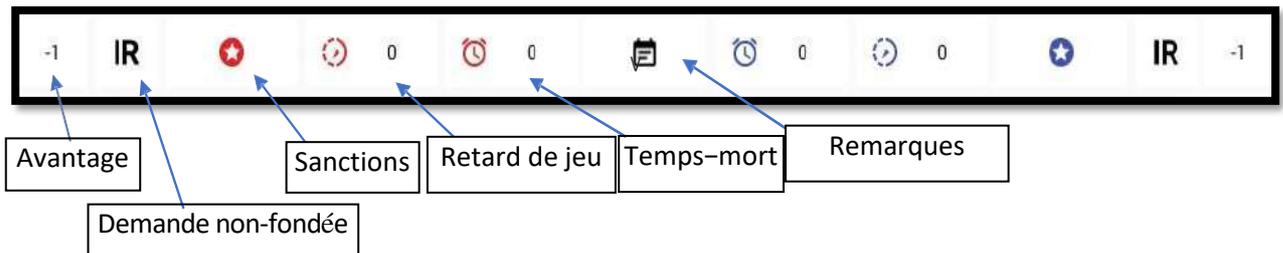
Nom de l'équipe et annuler



Nom de l'équipe : vous pouvez voir ici la place des équipes et les noms

Annuler : vous revenez une étape en arrière

## Boutons d'action



### *Avantage (points d'avance)*

Encodex ici les points d'avance **précédés du signe - (moins)**, ainsi que la raison de l'avantage, par exemple MATCH DE COUPE.

### *Demande non fondée (IR).*

Vous pouvez entrer une demande non fondée ici. Par exemple : 3ème demande de temps-mort pendant un set.

### *Sanctions*

Ici, vous pouvez entrer les sanctions données aux joueurs ou aux officiels.

Dans la liste des joueurs et des officiels, vous pouvez alors sélectionner la bonne personne et ajouter la sanction. Si une expulsion ou une disqualification est donnée à un joueur, il est demandé d'indiquer un remplaçant.

### *Retards de jeu*

Ici, vous pouvez entrer un délai de jeu.

Cliquez sur le bouton 'Time delay' pour la bonne équipe. Après confirmation, un avertissement sera donné.

À côté de l'icône, il y a un compteur, que vous verrez alors augmenter.

Un carton rouge sera émis après une 2ème sanction.

### *Temps mort*

Les temps morts des équipes sont encodés ici.

Vous verrez alors une minuterie de 30 secondes. Par set, 2 temps morts par équipe sont autorisés.

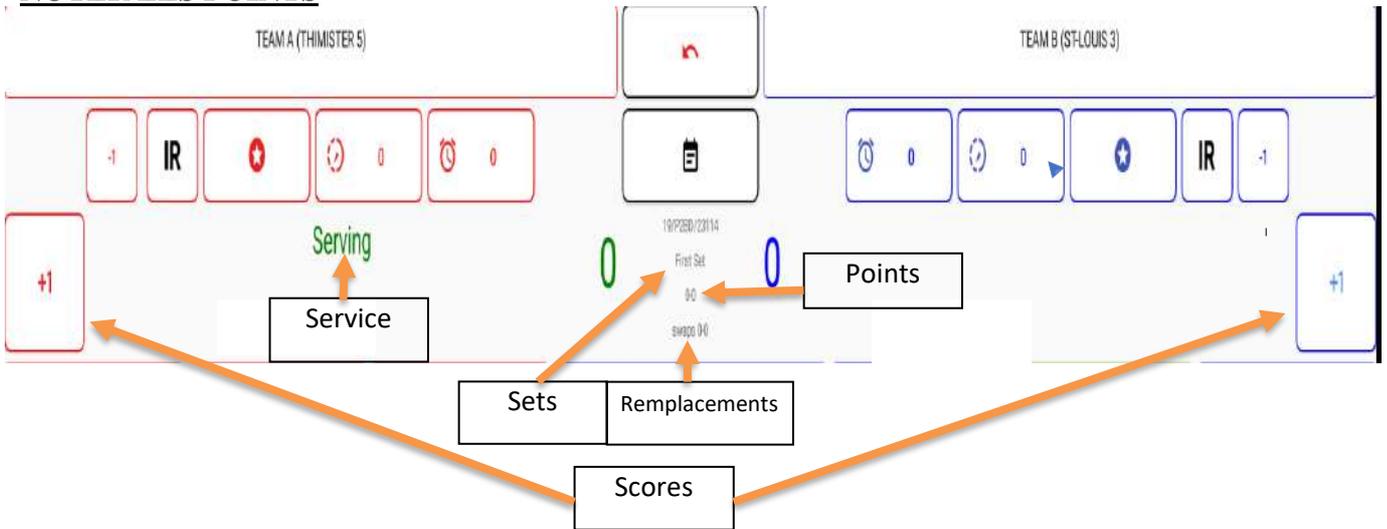
Vous pouvez également arrêter cette minuterie avant que le temps ne soit écoulé.

### *Remarques*

Lorsqu'il y a des remarques (par exemple : joueur blessé, ...), vous pouvez les ajouter en cliquant sur ce bouton.

L'heure et le score lorsque cette remarque a été ajoutée seront également notés.

## NOTER LES POINTS



### Score

Ce bouton augmente les points pour l'équipe sélectionnée. D'autres actions sont activées en fonction du score.

### Set et points des sets

À cet endroit, vous pouvez voir quel set est en cours et le nombre de sets gagnés.

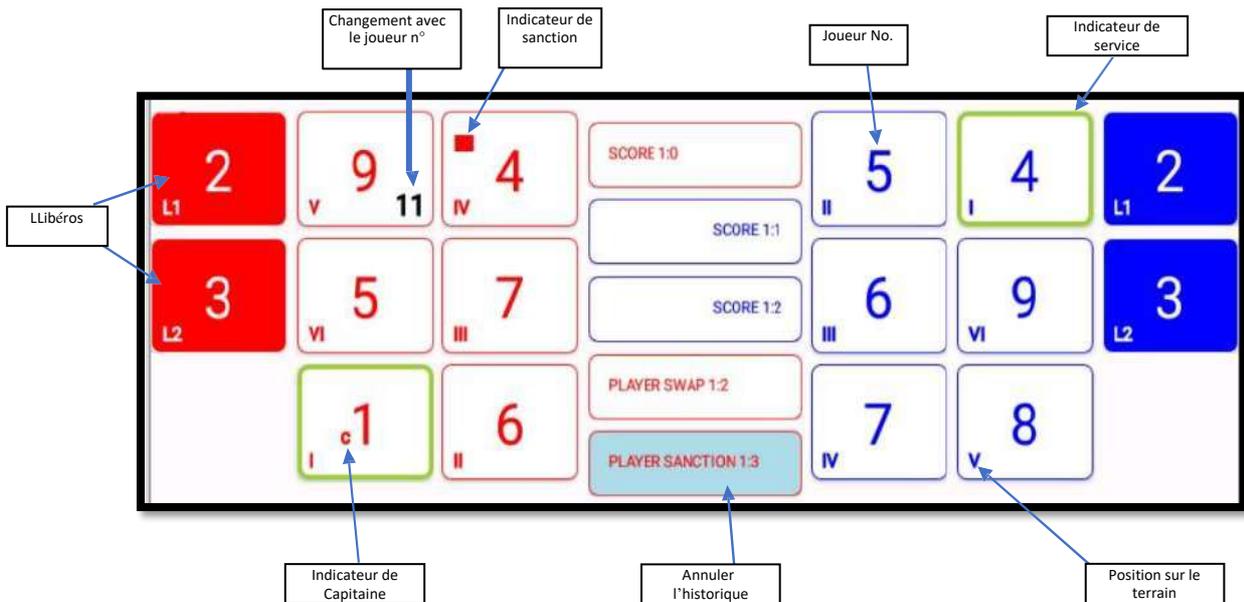
### Points

Ici on peut voir les points obtenus

### Service

De cette façon, vous savez qui est au service

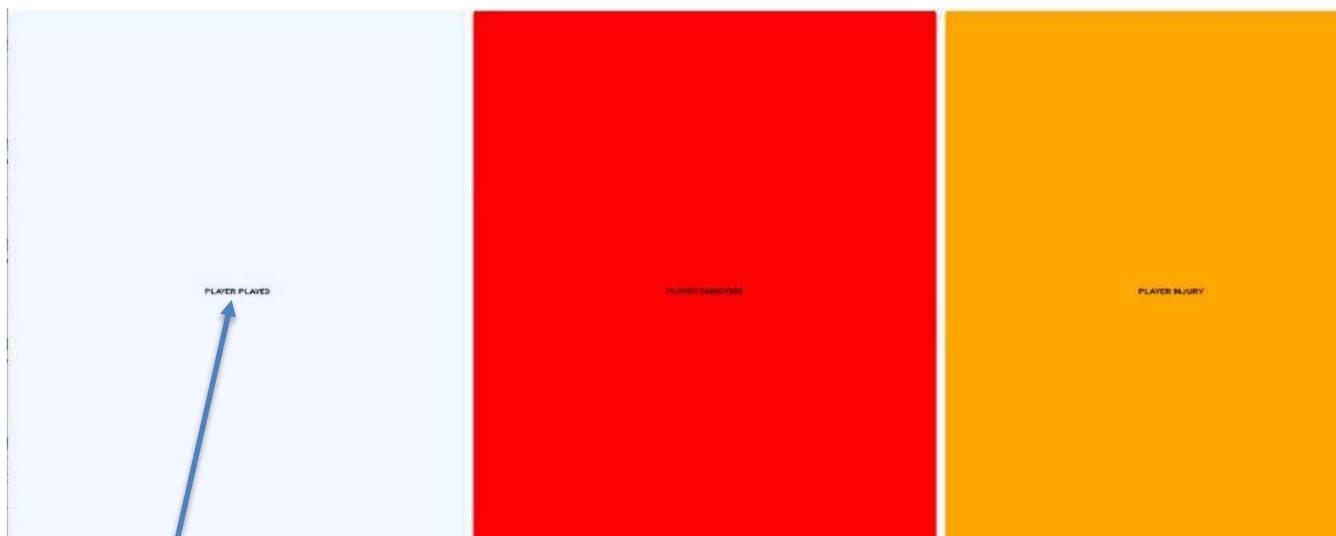
### Information sur le terrain



## Cas Libéro(s)

### Libéros

Si vous cliquez sur une des cases « Libéros » vous pouvez indiquer que le libéro concerné a participé effectivement au jeu. Après avoir cliquer sur le libéro voici les cases qui apparaissent:

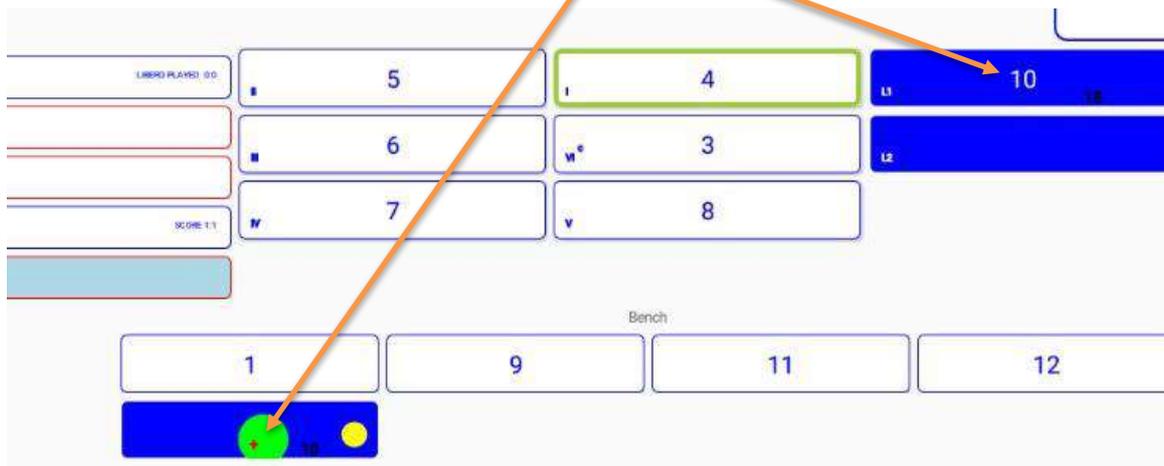


Click sur player played (joueur qui a joué)

Vous verrez à ce moment là un point jaune sur la case du libéro, cela signifie qu'il a participé au jeu et cela apparaît aussi dans les commentaires.



Si vous jouez avec un SEUL libéro et qu'il se blesse, on peut le changer par n'importe quel joueur sur le banc.  
On constate ensuite sur la case du libéro de départ une petite croix.  
Et le n° du nouveau libéro apparaît à la place du libéro  
 Si le nouveau libéro re-désigné se blesse ensuite, on effectue la même procédure, cela s'appelle "pas de chance"



#### ***Changement avec le maillot n°***

Quand il y a eu un changement, le numéro du joueur changé est indiqué en noir.

#### ***Indicateur de sanction***

Si des sanctions ont déjà été infligées à un joueur, elles seront également affichées.

#### ***Numéro de maillot***

Le numéro de maillot du joueur impliqué est affiché.

#### ***Indication du service***

Le cadre du joueur au service s'allume en vert et un point vert apparaît dans le cadre du joueur.

#### ***Position sur le terrain***

On voit la position du joueur impliqué. Lorsque vous cliquez sur la position, vous pouvez effectuer un changement avec le joueur ou lui donner un avertissement ou une pénalité.

#### ***Annuler l'historique***

Les actions précédentes sont reprises. Lorsque vous cliquez sur l'une de ces actions, vous supprimez tout jusqu'à ce point du match.

Attention ! Lorsque vous avez confirmé la suppression, vous ne pouvez plus revenir en arrière.

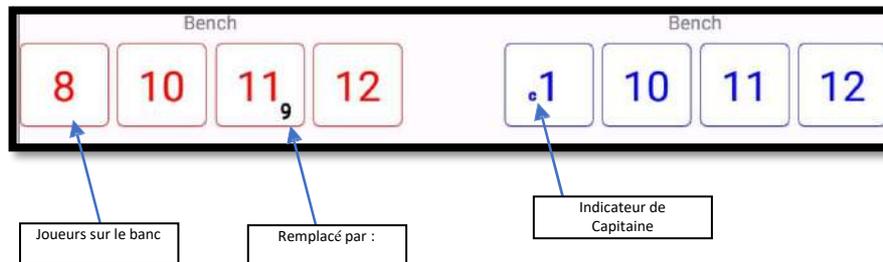
#### ***Indicateur de capitaine***

Le petit c montre qui est capitaine

## JOUEURS REMPLACANTS

### *Joueurs sur le banc de réserve*

Ici apparaissent les joueurs qui sont sur le banc.



### *Remplacé par*

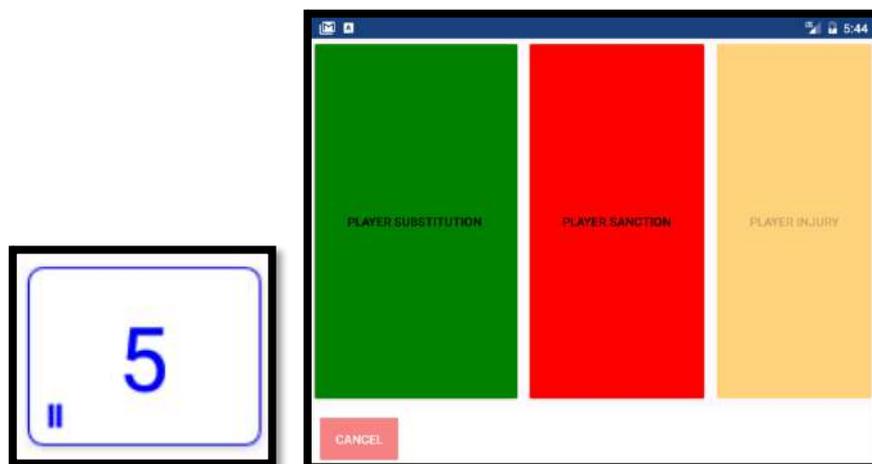
Lorsqu'il y a eu un remplacement, le numéro du joueur remplacé est inscrit en noir.

### *Indicateur de capitaine*

Le petit c montre qui est capitaine. Lorsque le capitaine n'est pas sur le terrain, il est demandé de nommer un autre capitaine au jeu aussi longtemps que ce dernier est sur le banc.

### *Actions des joueurs*

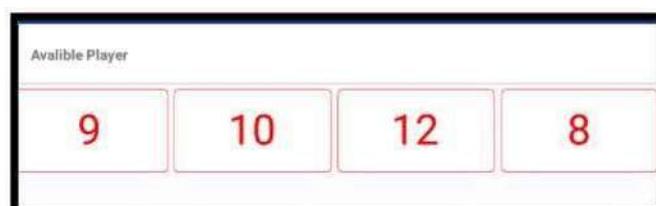
En cliquant sur la position d'un joueur, vous pouvez effectuer diverses actions



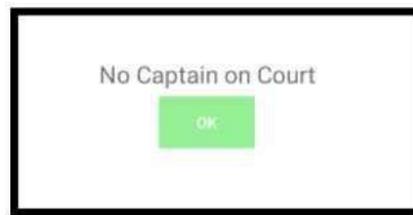
### *Remplacement de joueur*

Cliquez sur le bouton vert pour demander le remplacement.

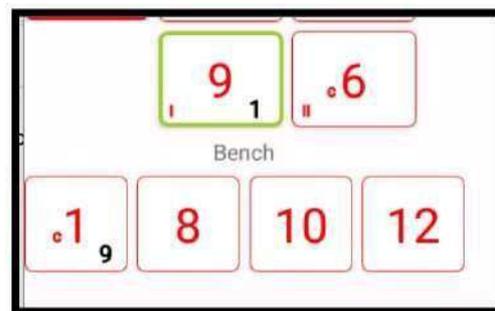
Ensuite, vous obtenez un aperçu des joueurs disponibles que vous pouvez utiliser pour remplacer



Si vous remplacez le capitaine, vous recevrez une notification vous demandant de nommer un capitaine temporaire.



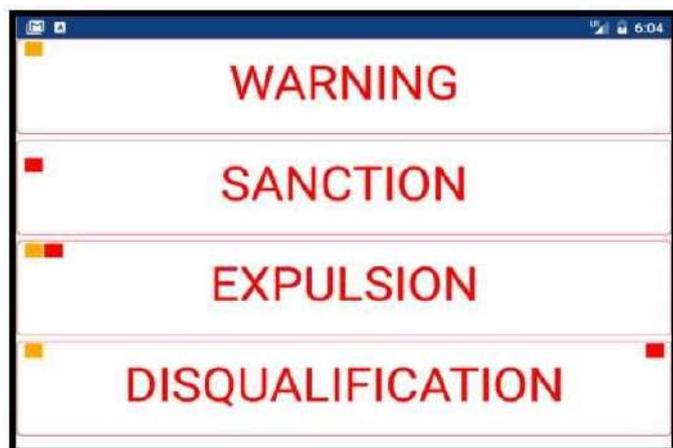
Le capitaine temporaire reste actif jusqu'à ce que le capitaine d'équipe revienne sur le terrain.



Si vous souhaitez remettre le joueur remplacé sur le terrain, vous n'avez pas le choix des autres joueurs et celui-ci sera modifié automatiquement.

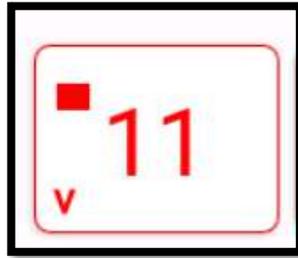
### Sanctions

Cliquez sur le bouton rouge pour ajouter une sanction. L'écran suivant va apparaître :



'Warning' (avertissement) et 'Sanction' (pénalité) ajouteront simplement la sanction. Avec "Expulsion" et "Disqualification", il vous sera également demandé de choisir un autre joueur.

La pénalité est affichée dans la case du joueur en question.



**Blessures (remplacement exceptionnel)**

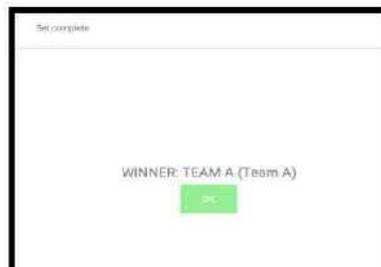
La case orange n'est accessible que s'il n'y a plus de remplacement possible et qu'un remplacement exceptionnel est donc requis.

C'est la même chose qu'avec un remplacement de joueur, sauf que tous les remplacements de joueur seront dans ce cas possibles.

ATTENTION ! La blessure doit également être notée dans les commentaires.

**Fin de set**

Quand un set est fini, un message apparaîtra avec l'équipe gagnante



Vous aurez également un aperçu des résultats du set

Results									
Team A						Team B			
TO	S	W	P	SET	Durati on	P	W	S	TO
0	1	1	26	1	(535)	1	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	1	1	26	(535)		1	0	0	0
09:17:23					0				
Winner									

Lorsque vous cliquez sur OK, vous revenez au menu principal.

Il est possible au moment de cette étape, de rajouter un joueur entre les sets, pour ce faire, cliquez sur Administration et ajouter le joueur pour l'équipe concernée. La procédure est la même que pour l'administration de début de match.

Vous verrez qu'il y a maintenant 'Start set 2'.

Lorsque vous cliquerez sur 'Start set 2', vous aurez à nouveau la possibilité de saisir les rotations. Ces étapes vous seront demandées jusqu'à la fin de la rencontre

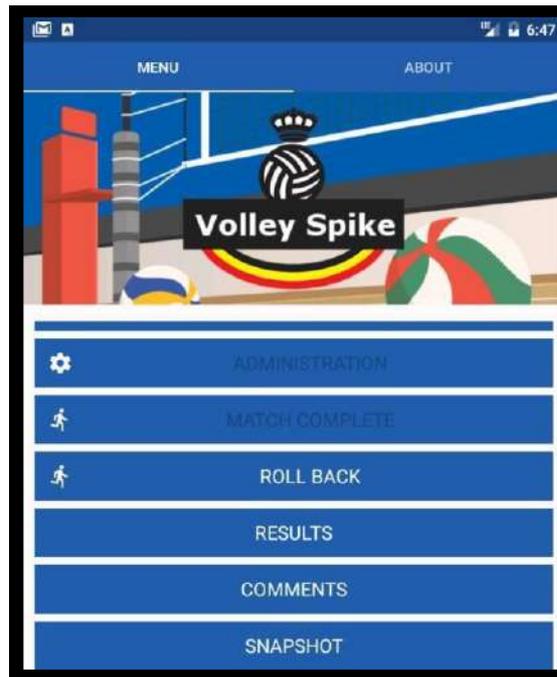


### ***Fin de match***

Lorsque le dernier set est terminé, vous aurez un aperçu des sets, du vainqueur du match et de la durée totale du match.

Results									
Team A						Team B			
TO	S	W	P	SET	Durati on	P	W	S	TO
0	1	1	26	1	(535)	1	0	0	0
0	0	0	0	2	(1)	26	1	0	0
0	1	1	25	3	(1)	4	0	0	0
0	0	0	0	4	(1)	25	1	0	0
0	0	1	16	5	(1)	4	0	0	0
0	2	3	67	(539)		60	2	0	0
09:17:23				18:45:29		568			
Winner				Team A		3 - 2			

Cliquer sur OK et vous retournerez alors sur le menu principal



Vous verrez que le bouton "Start match" a été désactivé et qu'il existe maintenant "Match complete".  
S'il y a un problème au dernier point, vous pouvez cliquer sur « Roll back » et le dernier point sera joué à nouveau.

# Résultats

Pour voir les résultats, cliquez sur 'Résultats'.



Ici, vous verrez le menu de résultats. Vous pouvez afficher les éléments suivants : résultats du match réserve, composition des équipes, résultats, sanctions, remarques et détails par set.

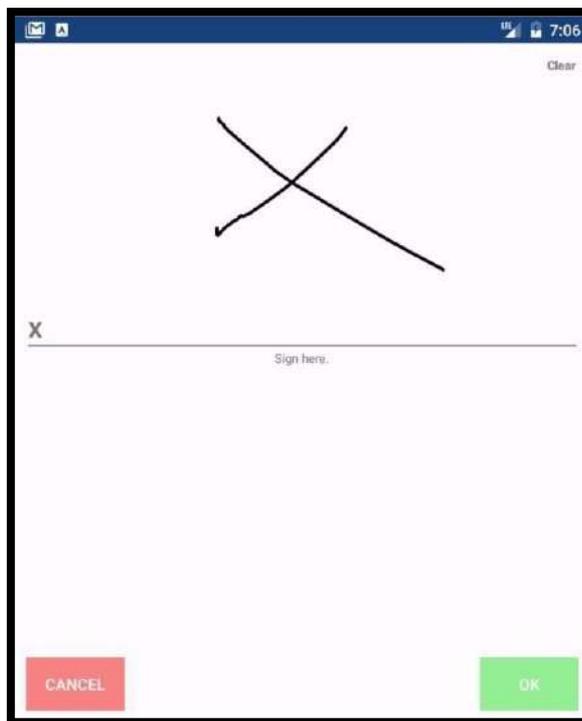
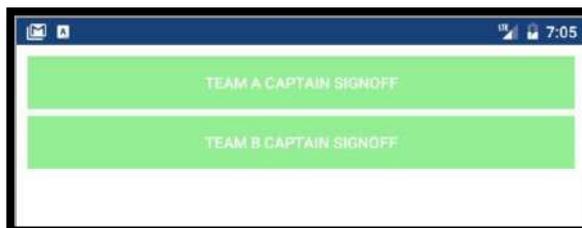


### Signature (signature à la fin de la rencontre)

Afin de terminer le match complètement, le marqueur, les capitaines et le(s) arbitre(s) doivent signer



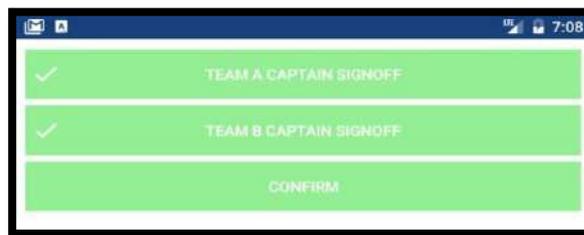
Cliquez sur « Sign off ».  
Ensuite, vous voyez qui doit encore signer



Les arbitres doivent donner la note « Fair-Play » avant de signer la feuille de match

		Fairplay Score				
Franchimont B	☆	☆	☆	☆	☆	☆
VC Jamagne B	☆	☆	☆	☆	☆	☆
Sign						

Une fois que le marqueur, les capitaines et le(s) arbitres(s) ont signé, vous devez confirmer une nouvelle fois.



Après cette confirmation, on ne peut plus rien modifier au match. Vous pouvez toujours consulter à nouveau les résultats.

### **Résultats du match réserve**

Ici, vous pouvez entrer les résultats du match réserve. En bas, l'arbitre doit déclarer dans "commentaires" que le match réserve a été joué conformément au règlement. Lors du téléchargement des résultats de la rencontre principale, les résultats de la réserve sont également envoyés.

**Reserve Match Score**

Set	Team A	Team B
Set 1	0	0
Set 2	0	0
Set 3	0	0
Set 4	0	0
Set 5	0	0

Comments

Cancel
OK

## Composition des équipes

Sign

SHIRTNO	NAME	LICENSE
Franchimont B	Teams	VC Jemeppe B
Players		
1	 Herty Lucie 226034	 Van Merhaeghe Marie 222607
2	 (c) Lonneux Kristel 202653	 Vansilliette Emeline 218623
5	 Trommelen Emy 229406	 Tomasetti Camille 215380
6	 Malempré Justine 206562	 Gilson Valentine 210617
9	 Parotte Céline 202453	 ELET Madeline 219287

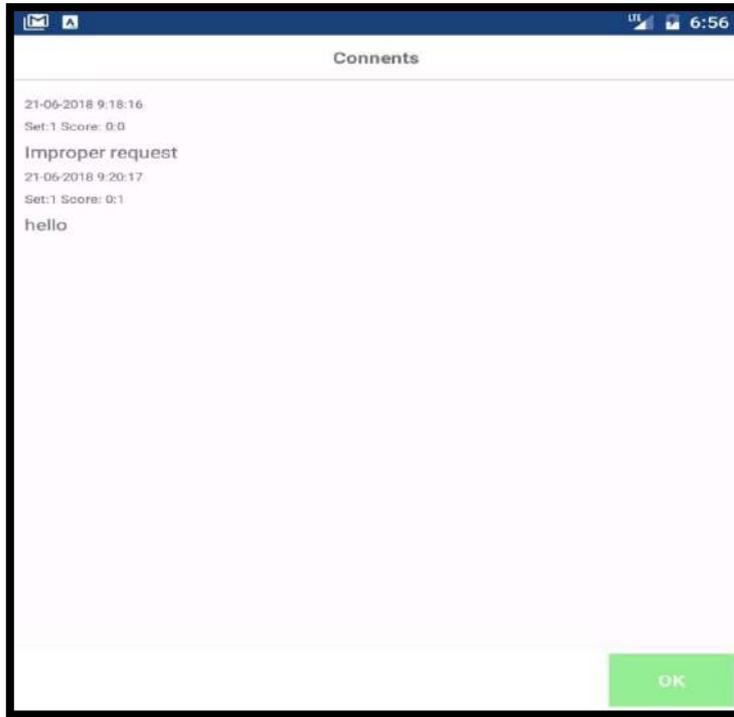
OK

Libero Players (L)			
11	PAROTTE Julie 203455	DELAHAUT Julie 206604	 7
BERTRAND Eric 100652	C	MULLER Jean Philippe 108272	
	AC1		
	AC2		
Parotte André 104407	FD		
Renard Jean 112725	SC1		
	SC2		
	D		
	M		
	PT		
Signatures			
Team Captain		Team Captain	
Coach		Coach	

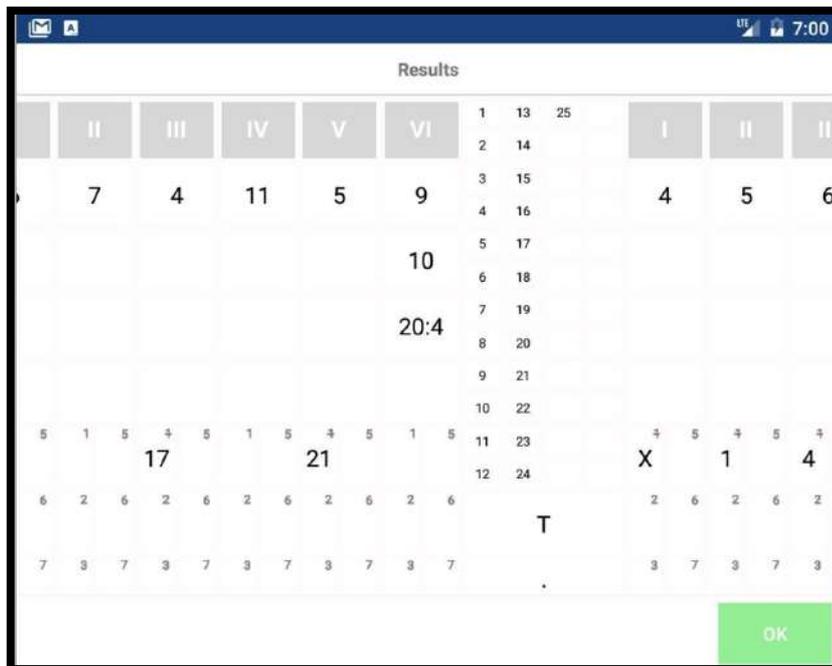
OK



**Commentaires**

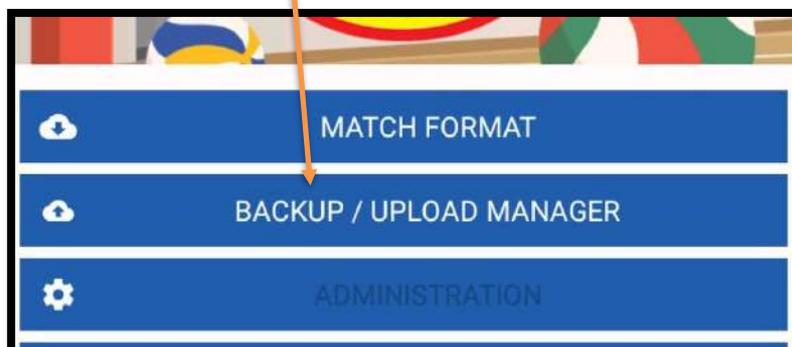


**Résultats des sets**



## Gestionnaire de sauvegarde / transfert

Dans le menu principal, cliquez sur « [Backup/Upload manager](#) »



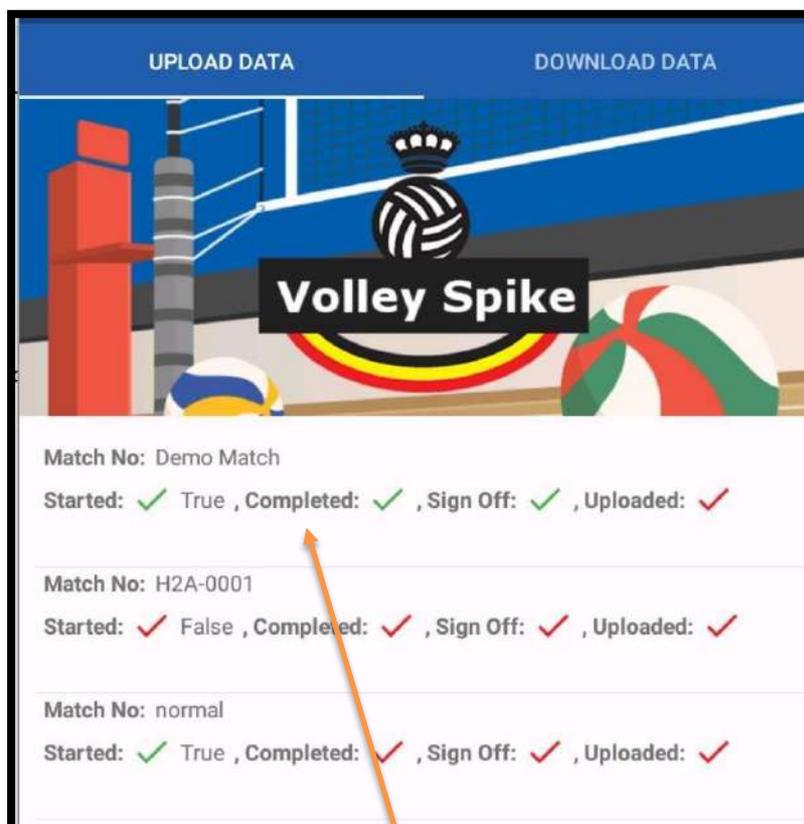
Vous y verrez 3 onglets : "Upload data", "Download data" et "Restore SDCard", cliquez sur l'onglet "Upload data"

### Transférer des données (Upload data)

Transférer une rencontre

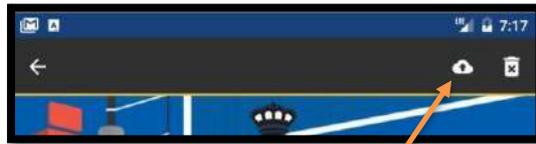
La dernière étape consiste à transférer le match.

Vous obtenez un aperçu de tous les matchs joués.

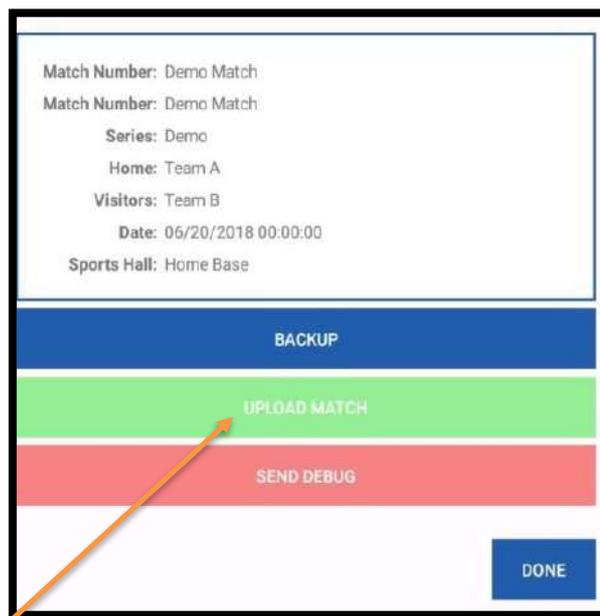


Comme vous pouvez le constater, notre match de DEMO a commencé, s'est terminé, a été signé mais n'a pas encore été transféré.

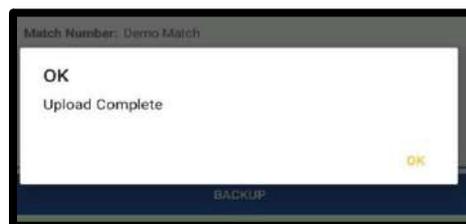
Cliquez sur le match pendant 3 secondes



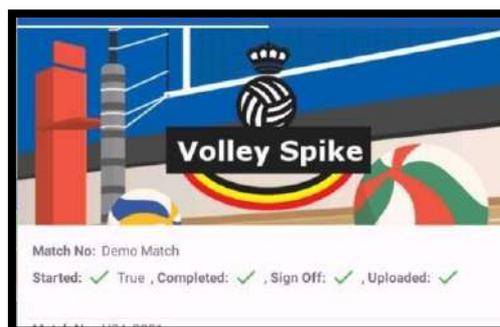
Ensuite, vous verrez le cadre ci-dessus. Cliquez sur l'icône (nuage) pour transférer. Vous serez redirigé vers l'écran de connexion. Ensuite, vous obtenez l'écran ci-dessous



Cliquez sur 'Upload match'. Vous recevrez une confirmation quand ce sera effectué.



Puis cliquez sur 'Done'. Maintenant, vous verrez que 'Uploaded' (transféré) est aussi coché.



## Sauvegarde

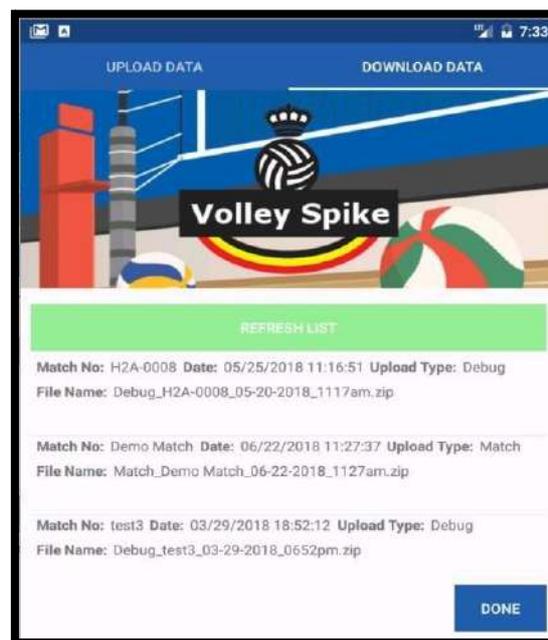
Ici, vous créez un fichier que vous pouvez ensuite aller rechercher dans « Download data » (Télécharger les données)

### Envoyer le débogage

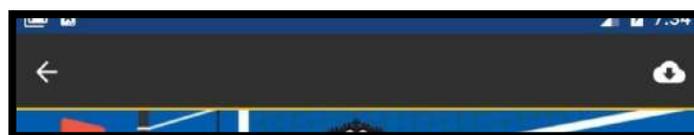
En cliquant sur cette fonction, les erreurs éventuelles sont transmises aux développeurs. Ne pas utiliser cette option, elle est réservée aux responsables VolleySpike !

### Télécharger des données (restauration d'une rencontre)

Si vous souhaitez restaurer une rencontre, cliquez sur « Backup/Upload manager » (Gestionnaire de sauvegarde / téléchargement) dans le menu principal. Là, vous choisissez « Download » (Télécharger).

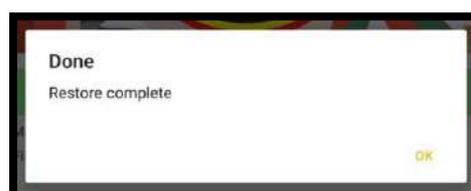


1. Cliquez sur « Refresh List »
2. Cliquez pendant 3 secondes sur le match concerné. La barre ci-dessous apparaîtra.



Cliquez sur l'icône (nuage) pour télécharger.

Après confirmation, le match est téléchargé. **Faites attention ! Ceci écrase toutes les autres données du match.**



### Restaurer la carte SD

À partir de là, vous pouvez restaurer une rencontre lorsque vous utilisez une carte SD.

## Match réserve

- La feuille de match électronique est utilisée pour les rencontres réserves, lors du téléchargement de ces rencontres il est impératif de vérifier que le n° de rencontre est bien précédé de la lettre R !!!
- Entre le deuxième et le troisième set, il faut **obligatoirement** cliquer sur l'onglet « Options » et activer le curseur « No side swapping », cela empêche le changement de camp lorsqu'une équipe atteint le score de huit points.

---

### Sandbox Mode:

This will only allow to download data in a test sandbox



### No side swapping:

This feature has been implemented while Covid restrictions are in place, This turns off side swapping



### Show Rotation Log:

This will show the full score screen on the bottom of main screen, this is used for debugging



- L'encodage du résultat de la rencontre réserve est toujours obligatoire sur la feuille première !
- Toutes les autres opérations et manipulations sont identiques que pour la rencontre principale.

## Questions fréquentes (FAQ)

### 1. Où puis-je télécharger l'application ?

Sur GooglePlay, rechercher VolleySpike de Metsi

### 2. Où puis-je trouver des mises à jour ?

Dans l'écran d'accueil, vous trouverez en haut l'onglet « About » (A propos de).  
Ici, vous pouvez voir quelle version est installée sur votre tablette.  
Vous pouvez trouver la dernière version sur GooglePlay

### 3. L'utilisation des listing pour les matches est-elle obligatoire ?

Non, mais tout joueur doit pouvoir justifier de son identité à la demande du corps arbitral.

### 4. Qu'en est-il des jeunes joueurs qui peuvent jouer dans plusieurs équipes ?

Les jeunes joueurs doivent être inscrits sur la liste des participants de l'une des équipes auxquelles ils participeront. Pour les autres équipes, vous devrez les ajouter manuellement.

### 5. Je suis connecté sur un appareil avec un numéro de club mais je souhaite marquer pour un autre club. Comment puis-je télécharger les matches pour ce club ?

Fermer VolleySpike  
Redémarrer VolleySpike  
Connectez-vous avec le nouveau numéro de club

### 6. Comment puis-je noter un avantage dans un match de coupe ?

Un avantage sera donné via l'option RETIRER POINT dans l'écran SCORE DU SET et ceci lors de chaque set.  
Encodez ici les points d'avance **précédés du signe - (moins)**, ainsi que le motif de l'avantage, par exemple  
MATCH DE COUPE.

### 7. Avez-vous d'autres questions ?

**Contact :** GREIF Phil  
Tél. : +32471429815  
[volleyspike@fvwb.be](mailto:volleyspike@fvwb.be)

## Lexique explicatif

Add official : ajouter officiel  
Add player : ajouter un joueur / une joueuse  
Administration : administration  
Available player : joueur disponible  
Away captain sign : signature capitaine visiteurs  
Away coach sign : signature coach visiteurs  
Bench : banc des joueurs  
Cancel : annuler  
Captain : Capitaine  
Clear : supprimer la sélection  
Comments : remarques  
Confirm : confirmer  
Create : créer  
Custom match : match personnalisé  
Disqualification : disqualification  
Done : terminé  
Duration : durée du match  
Edit : modifier  
Expulsion : Expulsion  
First name : Prénom  
History : historique  
Home captain sign : signature capitaine visités  
Home coach sign : signature coach visités  
Indicator : pointeur / déclarant  
Improper request : demande non fondée  
Last name : Nom  
Licence : numéro de licence  
Local match data : données du match local  
Player injury : joueur / joueuse blessé  
Player sanction : sanction pour le joueur / joueuse  
Player substitution : remplacement du joueur / joueuse  
Players : joueurs / joueuses  
Points : points

Quick Pick : choix rapide

Receive : réception

Reset : remettre à zéro

Restore match : restauration du match

Results : résultats

Role : fonction

Roll back : annuler / retour en arrière

Roster : composition des équipes

Sanctions : sanctions

Select all : choisir tout

Select none : ne choisir personne

Send debug : envoyer débogage

Serve / Serving : service

Side A : côté A

Side B : côté B

Sign off : signature (fin)

Staff : staff, càd. : coach, assistant-coach, kiné, marqueur,

Swapped : changé par ...

Time delay : retard de jeu

Undo : annuler

Warning : avertissement



## NOTES PERSONNELLES