



Application VolleySpike-FVWB

Utilisation

Session de formation

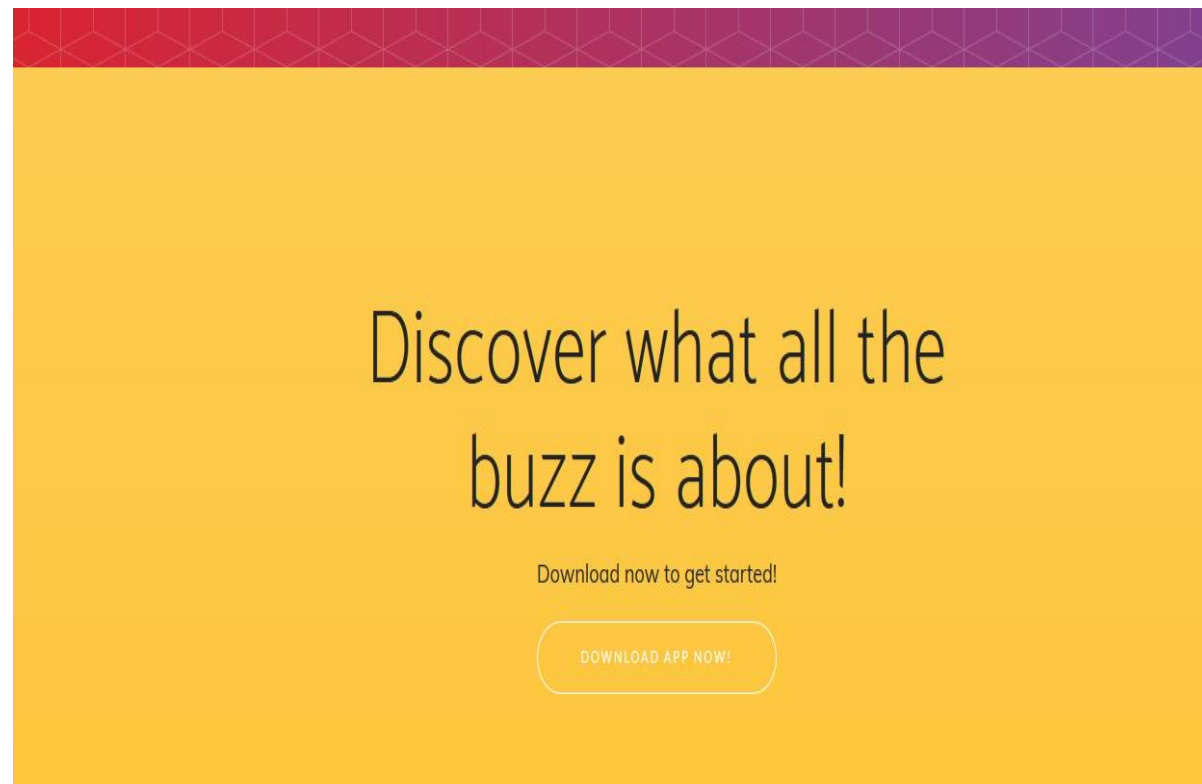
TABLETTES

PREPARATION AVANT UTILISATION
CONNECTEZ-VOUS A INTERNET



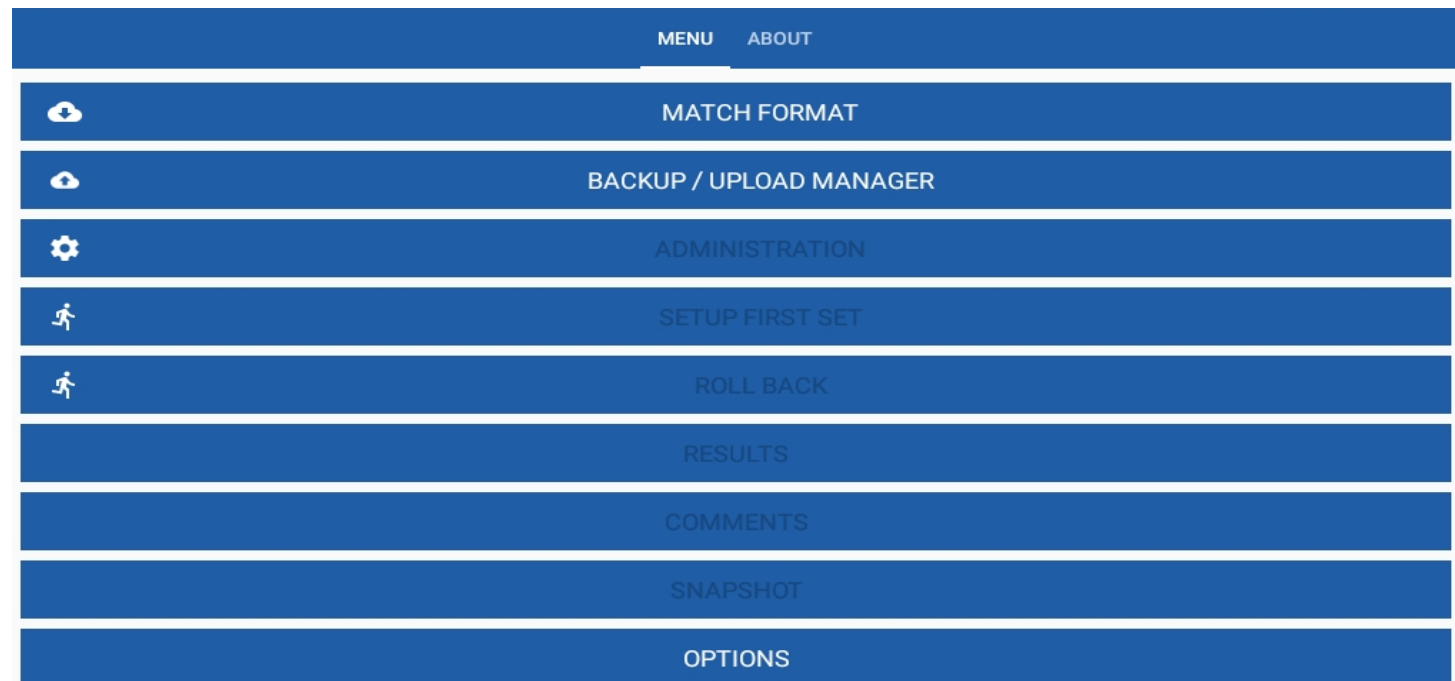
Installation de l'application Volley Spike

- Sélectionner le navigateur internet sur la tablette
- Surfer vers www.volleyspike-fvwb.be
- Cliquer sur "start now for free"
- L'application est téléchargée.
- Après le téléchargement, cliquez sur le fichier téléchargé
- L'installation débute.
- Après l'installation, vérifier si c'est bien la dernière version.



Connexion à l'application

- Cela peut se faire à l'avance mais, une connexion internet doit être disponible.
- Sur la tablette, ouvrir l'application (VolleySpike-FVWB App)
- Sélectionner l'onglet "MATCH FORMAT"



Connectez-vous à l'application

- Cliquez sur LOG IN.
- Entrez vos informations de connexion et cliquez sur LOG IN
- Le login et le mot de passe sont actuellement : le numéro de matricule du club visité (ex: Lommersweiler = 1224)

Match Number 18/N3BM/03
Match Number 18/N3BM/03
Series N3BM
Home AXISGUIBERTIN 3
Visitors Mortroux-Thimister 3
Date 15/02/2019
Sports Hall Centre Sportif Jean Moisse

Login

Club or User ID

1224

Pin Number

....

Cancel

OK



Télécharger un match

Dans l'onglet "DOWNLOAD"

- Sélectionnez le club.
- Sélectionnez la série.
- Sélectionnez le match.

Match Number 16/N3BM/91
Series N3BM
Home AXISGUIBERTIN 3
Visitors Namur Volley
Date 10/03/2019
Sports Hall Centre Sportif Jean Moisse

Select the club

2005

Select the Series

N3BM

Select the Match

16/N3BM/91 10/03/2019

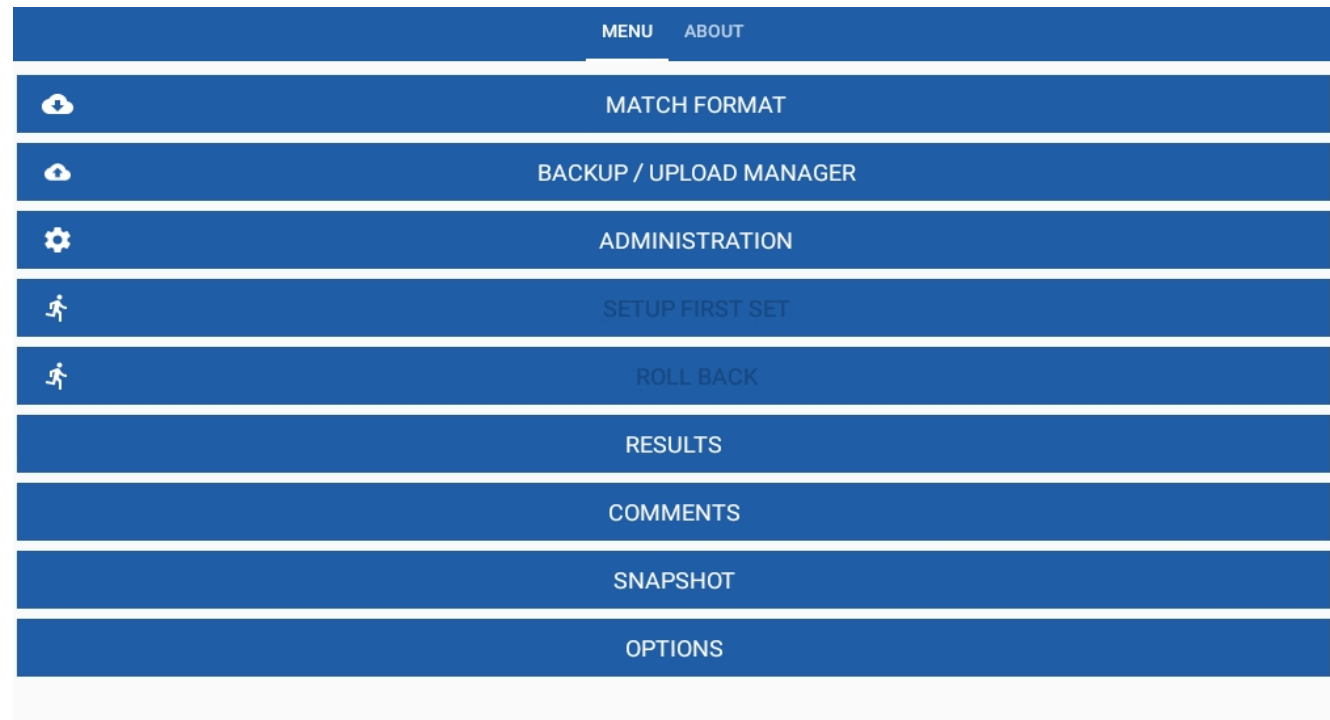
Done

- Cliquer sur "DONE" et les données sont téléchargées.



Administration du match

- Tout ce qui suit, ne doit pas être réalisé en connexion.
- Après avoir téléchargé et cliqué sur "DONE" nous arrivons dans la fenêtre ci-dessous
- Nous constatons qu'il n'y a plus de possibilité pour le "LOG IN"
- Cliquez sur ADMINISTRATION



Administration du match

- Après avoir cliqué sur ADMINISTRATION, nous allons créer des listes. C'est en fait, la feuille de match des joueurs.
- Avantage lorsque les listes de participants dans Fedinside sont créées, les listes de participants (visités et visiteurs) sont téléchargées.
- Si vous cliquez par exemple sur l'équipe visitée, la liste complète des participants de cette équipe apparaît.

SELECT ALL

SELECT NONE

ADD PLAYER NO.

Team: TOPSPORT SCHOOL VILVOORDE B

n° 1: Lennert Beelaert - 500104
<input type="checkbox"/> Select <input type="checkbox"/> Captain <input type="checkbox"/> Libero
n° 2: Bart Coopmans - 520068
<input type="checkbox"/> Select <input type="checkbox"/> Captain <input type="checkbox"/> Libero
n° 3: Robin Drent - 516048
<input type="checkbox"/> Select <input type="checkbox"/> Captain <input type="checkbox"/> Libero
n° 4: Michiel Fransen - 523667
<input type="checkbox"/> Select <input type="checkbox"/> Captain <input type="checkbox"/> Libero
n° 5: Maxime Huysmans - 537534
<input type="checkbox"/> Select <input type="checkbox"/> Captain <input type="checkbox"/> Libero
n° 6: Michiel Mandervelt - 509556
<input type="checkbox"/> Select <input type="checkbox"/> Captain <input type="checkbox"/> Libero
n° 7: Liam Mc Cluskey - 500476
<input type="checkbox"/> Select <input type="checkbox"/> Captain <input type="checkbox"/> Libero
n° 8: Thiemen Ocket - 504818
<input type="checkbox"/> Select <input type="checkbox"/> Captain <input type="checkbox"/> Libero
n° 9: Antoon Peeters - 509782
<input type="checkbox"/> Select <input type="checkbox"/> Captain <input type="checkbox"/> Libero
n° 10: Sibren Peters - 509061

Player: (0) Captains: (0) Liberos: (0)

DONE

Administration du match

- Après avoir cliqué sur le club visité, nous voyons apparaitre la liste complète des participants de cette dernière.
- Nous appliquons les données pour ce club.
- Identifier les joueurs en ligne (onglet "SELEC ALL")
- Identifier les joueurs en ligne (Sélectionner 1 par 1)
- Identifier le capitaine (activer le curseur "Capitain")
- Identifier le(s) libéro(s) (activer le curseur "Libero")
- Au bas de la fenêtre, vous pouvez voir le nombre de joueurs sélectionnés.
- Attention, s'il y a 13 joueurs sélectionnés il doit y avoir deux libéros !
- Un message d'erreur apparait quand ;
 - Trop peu de libéro sélectionné,
 - Pas de capitaine sélectionné,
 - Trop peu de joueurs sélectionnés.

SELECT ALLSELECT NONEADD PLAYER NO.

Team: TOPSPORT SCHOOL VILVOORDE B

n° 1: Lennert Beelaert - 500104
 Select Captain Libero

n° 2: Bart Coopmans - 520068
 Select Captain Libero

n° 3: Robin Drent - 516048
 Select Captain Libero

n° 4: Michiel Fransen - 523667
 Select Captain Libero

n° 5: Maxime Huysmans - 537534
 Select Captain Libero

n° 6: Michiel Mandervelt - 509556
 Select Captain Libero

n° 7: Liam Mc Cluskey - 500476
 Select Captain Libero

n° 8: Thiemen Ocket - 504818
 Select Captain Libero

n° 9: Antoon Peeters - 509782
 Select Captain Libero

n° 10: Sibren Peters - 509061

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

DONE

Administration du match

- Ajouter manuellement un participant
- Cliquez sur “ADD PLAYER”

Enter Player License Number
Enter license Number:
0548499

OK CANCEL

- Veuillez noter que le numéro de licence est toujours composé de 7 chiffres
Remplacer le chiffre manquant par le chiffre 0
- Cliquez sur “OK”

Administration du match

- Ajouter joueur (“ADD PLAYER”)
- Après avoir ajouté un joueur dans la liste, mais avec le numéro de vareuse 0,
- Pour personnaliser le numéro de vareuse, procéder comme suit ;
- Maintenir le clique sur le nom du joueur,
- Un petit crayon apparait en haut à droite de la page
- Cliquez sur le crayon et vous pouvez personnaliser le numéro de vareuse du joueur.

Team: TOPSPORT SCHOOL VILVOORDE B

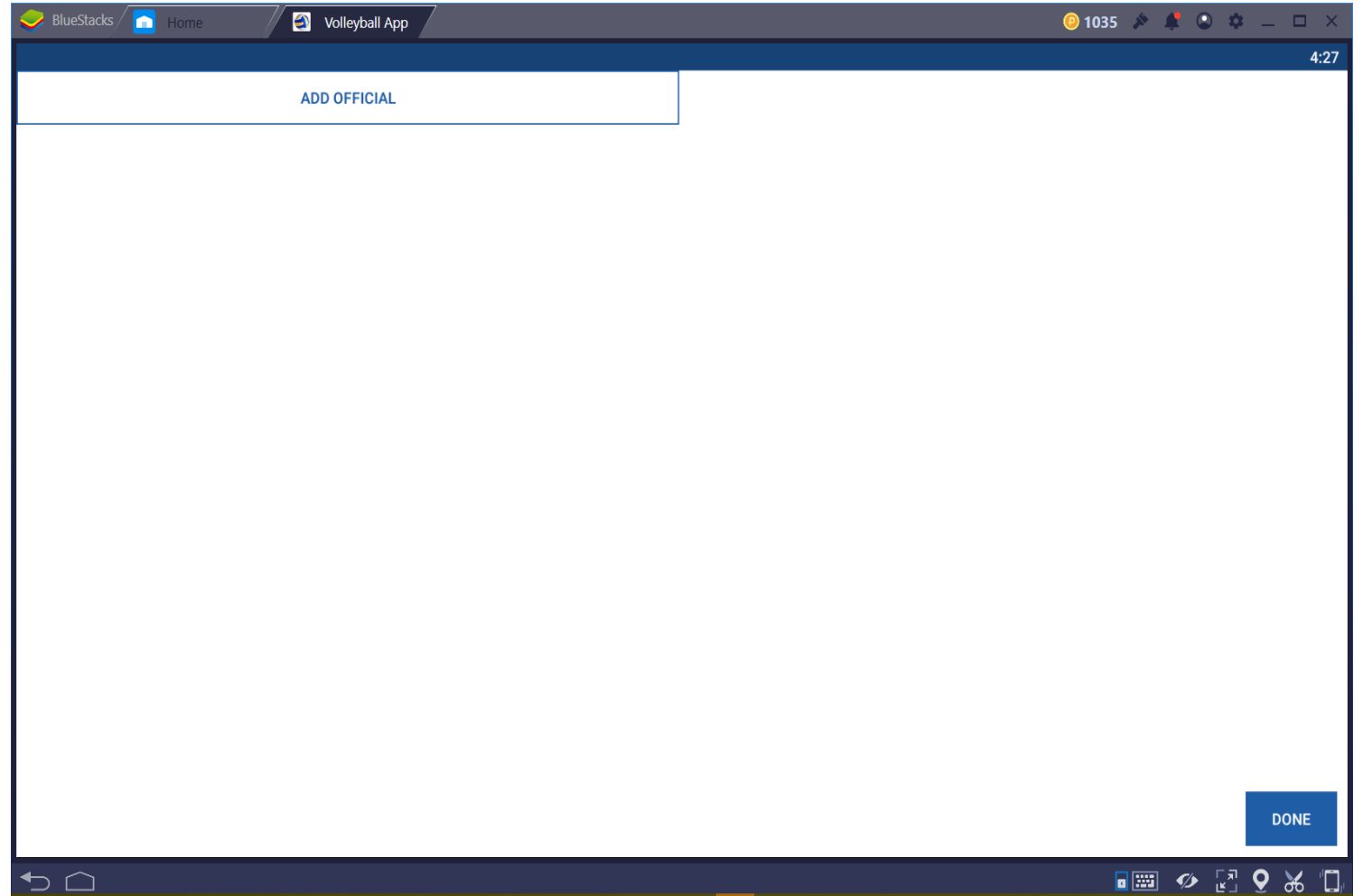
n° 1: Lennert Beelaert - 500104	<input checked="" type="checkbox"/> Select	<input type="checkbox"/> Captain	<input type="checkbox"/> Libero
n° 2: Bart Coopmans - 520068	<input checked="" type="checkbox"/> Select	<input type="checkbox"/> Captain	<input type="checkbox"/> Libero
n° 3: Robin Drent - 516048	<input checked="" type="checkbox"/> Select	<input type="checkbox"/> Captain	<input type="checkbox"/> Libero
n° 4: Michiel Fransen - 523667	<input checked="" type="checkbox"/> Select	<input checked="" type="checkbox"/> Captain	<input type="checkbox"/> Libero
n° 5: Maxime Huysmans - 537534	<input checked="" type="checkbox"/> Select	<input type="checkbox"/> Captain	<input type="checkbox"/> Libero
n° 6: Michiel Mandervelt - 509556	<input checked="" type="checkbox"/> Select	<input type="checkbox"/> Captain	<input type="checkbox"/> Libero
n° 7: Liam Mc Cluskey - 500476	<input type="checkbox"/> Select	<input type="checkbox"/> Captain	<input checked="" type="checkbox"/> Libero
n° 8: Thiemen Ocket - 504818	<input type="checkbox"/> Select	<input type="checkbox"/> Captain	<input type="checkbox"/> Libero
n° 9: Antoon Peeters - 509782	<input type="checkbox"/> Select	<input type="checkbox"/> Captain	<input type="checkbox"/> Libero

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

DONE

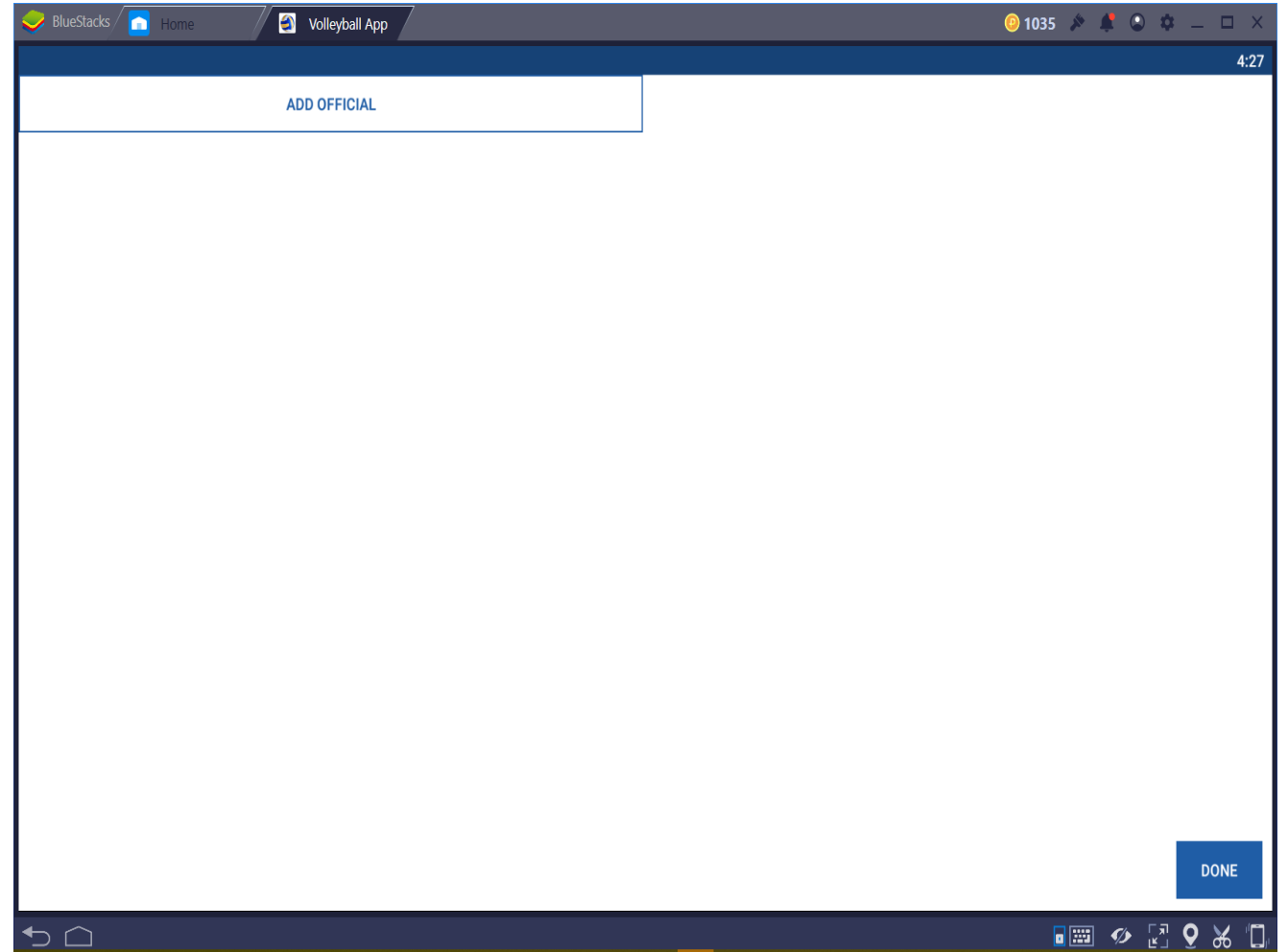
Administration du match

- Ajout au Staff (ADD STAFF)
- Cliquez sur ADD OFFICIAL
- Ajouts possibles ;
 - ✓ COACH (Coach)
 - ✓ ASS – COACH (Assistant Coach)
 - ✓ MEDIC (Kinésithérapeute)
 - ✓ DOCTOR (Docteur)
 - ✓ SCORE KEEPER (Marqueur)
 - ✓ PHYSIOTHERAPIST (Physiothérapeute)
 - ✓ FIELD DEPUTY (Délégué au terrain)



Administration du match

- ✓ Attention, pour l'équipe visitée;
- ✓ SCORE KEEPER (Marqueur), **obligatoire**
- ✓ FIELD DEPUTY (Délégué au terrain), **obligatoire**
- ✓ Pour l'équipe visiteuse;
- ✓ le marqueur est facultatif



Administration du match

DONNEES DU CLUB VISITEUR

- Ces informations sont modifiées par le responsable du club visiteur
- Lui remettre la tablette ou, encoder les données sous ses directives

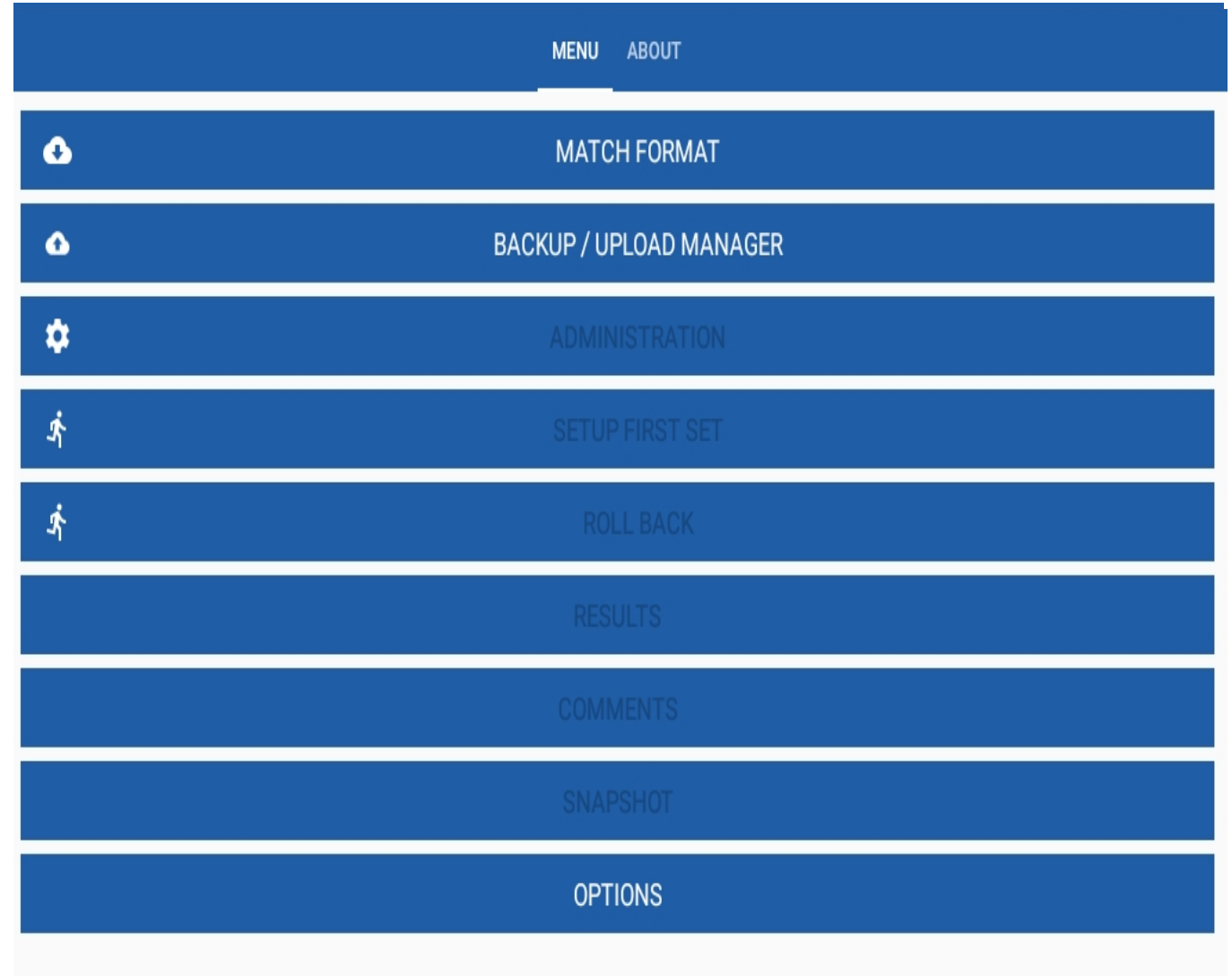
Administration du match

- Contrôle des données introduites.
- Cliquez sur “RESULTS” dans l’écran d’accueil
- Cliquez sur “ROSTER”
- Vous obtenez la liste des joueurs et officiels comme sur une feuille de match
- Ici, l’arbitre contrôle la liste des participants

Roster					
TOPSPORT SCHOOL VILVOORDE B		Teams		VBT MACHELEN	
Players					
1	Lennert Beelaert 500104	Lars Christiaens 445547	1		
2	Bart Coopmans 520068	Tom Hernalsteen 445547	2		
3	Robin Drent 516048	Wim Hernalsteen 445547	3		
4	(c) Michiel Fransen 523667	Johan Moens 445547	4		
5	Maxime Huysmans 537534	Kwinten Van Assche 445547	5		
6	Michiel Mandervelt 509556	Walter Van Geel 445547	7		
9	Antoon Peeters 509782	(c) Kevin Van Leemputten 445547	8		
10	Sibren Peters 509061	Frederik Vanbellingingen 445547	9		
11	Leon Thijs 542735	Vincent Vanderbist 445547	10		
12	Wim Vanderstappen 534301	Nicolas Verbelen 445547	11		
13	Wandglin Vanhove 485394	Robbe Frederickx 445547	12		
14	Alexander Wolak 534848		6		
Libero Players (L)					
Liam Mc Cluskey 500476		Bas Van Driel 460483			
Thiemen Ocket 500476					
Kristof De Loose	C	Diltri Waeyenberghs			
	AC				
	T				
	M				

Sauvegarde et restauration

- RESTAURATION (RESTORE MATCH)
- Lorsque vous fermez l'application, vous pouvez revenir facilement aux dernières données
- Ouvrir l'application
- Cliquez sur "MATCH FORMAT" (format de match)
- Cliquez sur "RESTORE MATCH" et sélectionnez le match dans la liste des matchs.



Après le toss

- L'arbitre possède tous les renseignements administratifs dans le dossier
- Nous sommes sur le terrain prêt à démarrer la rencontre
- Cliquez sur "START SET 1"
- L'arbitre effectue le toss.
- **Veuillez noter que tout le matériel et les documents sont en ordre.**
- L'arbitre informe le marqueur l'équipe au service (SERVE) et celle en réception (RECEIVE).
- L'arbitre informe le marqueur le côté de chaque équipe (SIDE A ou SIDE B)
- Allez dans la fenêtre suivante

Make Selection for Team TOPSPORT SCHOOL VILVOORDE B

Server/Receieve

SERVE

RECEIVE

Side

SIDE A

SIDE B

Signatures avant la rencontre

- Signature de la feuille de match par les capitaines et les coaches.
- Appuyez sur “SIGN OFF” et faire défiler vers le bas.
- Appuyez sur les onglets utiles pour les signatures des capitaines et des coaches.
- Les signatures sont enregistrées comme dans un courrier professionnel.
- Après signatures et confirmation, allez à la fenêtre suivante.

8	Nadine Strobbe 504818	Walter Van Geel 445547	7
9	Antoon Peeters 509782	(c) Kevin Van Leemputten 445547	8
10	Sibren Peters 509061	Frederik Vanbellingen 445547	9
11	Leon Thijs 542735	Vincent Vanderbist 445547	10
12	Wim Vanderstappen 534301	Nicolas Verbelen 445547	11
13	Wandglin Vanhove 485394	Robbe Frederickx 445547	12
14	Alexander Wolak 534848		6
Libero Players (L)			
	Michiel Mandervelt 509556	Bas Van Driel 460483	
	Liam Mc Cluskey 509556		
	nadine strobbe	C	
		AC	
		T	
		M	
Signatures			
Team A Signature			
HOME CAPTAIN SIGN			
HOME COACH SIGN			
AWAY CAPTAIN SIGN			
OK			

Début Set 1 Encodage des rotations

- Après les signatures, il faut encoder la rotation des deux équipes.
- Pour ce faire, cliquez sur l'équipe concernée.
- Il est possible d'encoder les numéros de joueurs sur chaque case de position (I à VI).
- Une autre façon de procéder est possible et plus rapide via le "QUICK PICK"
- Cliquez sur "QUICK PICK" et sélectionnez les joueurs dans l'ordre de la position I à VI
- L'onglet disparaît dès que les 6 joueurs sont sélectionnés

Calart Davare
TOPSPORT SCHOOL VILVOORDE B
Select Home Team Lineup
TOPSPORT SCHOOL VILVOORDE B
Select Home Team Lineup
Quick pick helps speed up the selection process

QUICK PICK

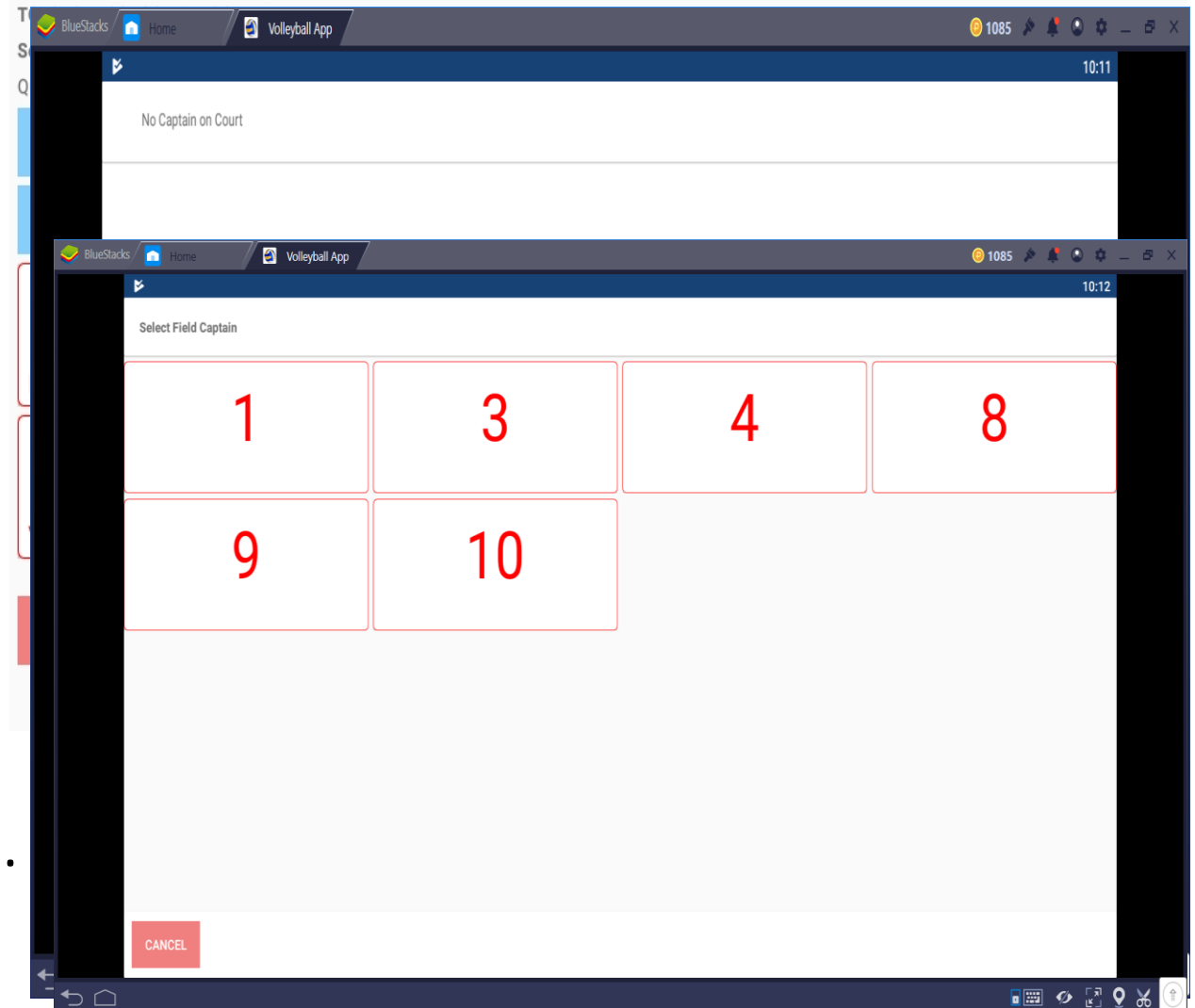
CLEAR

IV	11	III	9	II	4
V	13	VI	10	I	1

CANCEL << >> OK

Début set, manque le capitaine

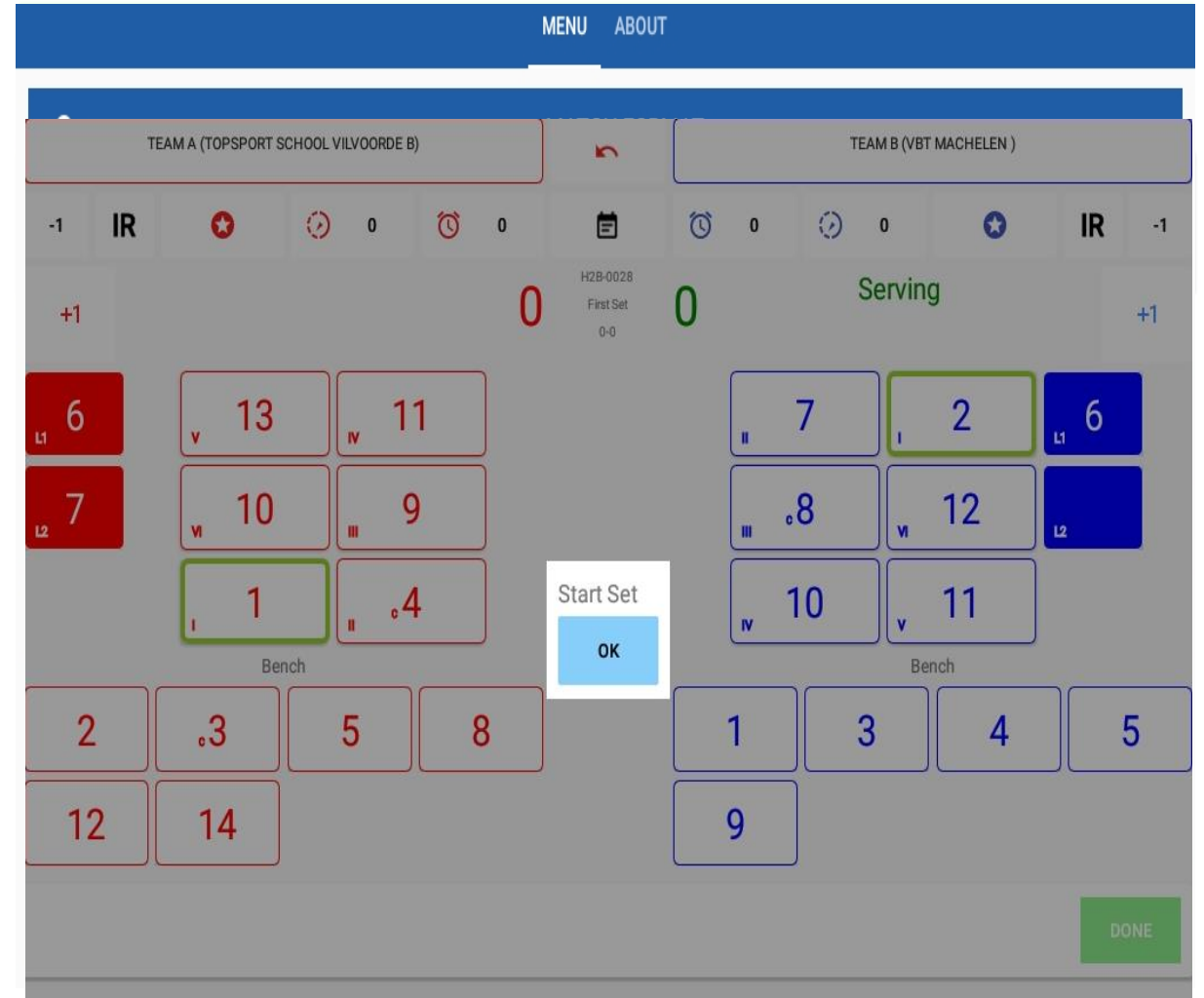
- Lorsqu'aucun capitaine n'est désigné dans la rotation, une fenêtre apparaît,
- Sélectionnez "OK"
- Il vous est demandé d'indiquez le numéro du capitaine au jeu (sur le terrain)
- Cliquez sur "OK"
- La liste des joueurs au jeu s'affiche et vous pouvez choisir un capitaine au jeu.



Début set 1

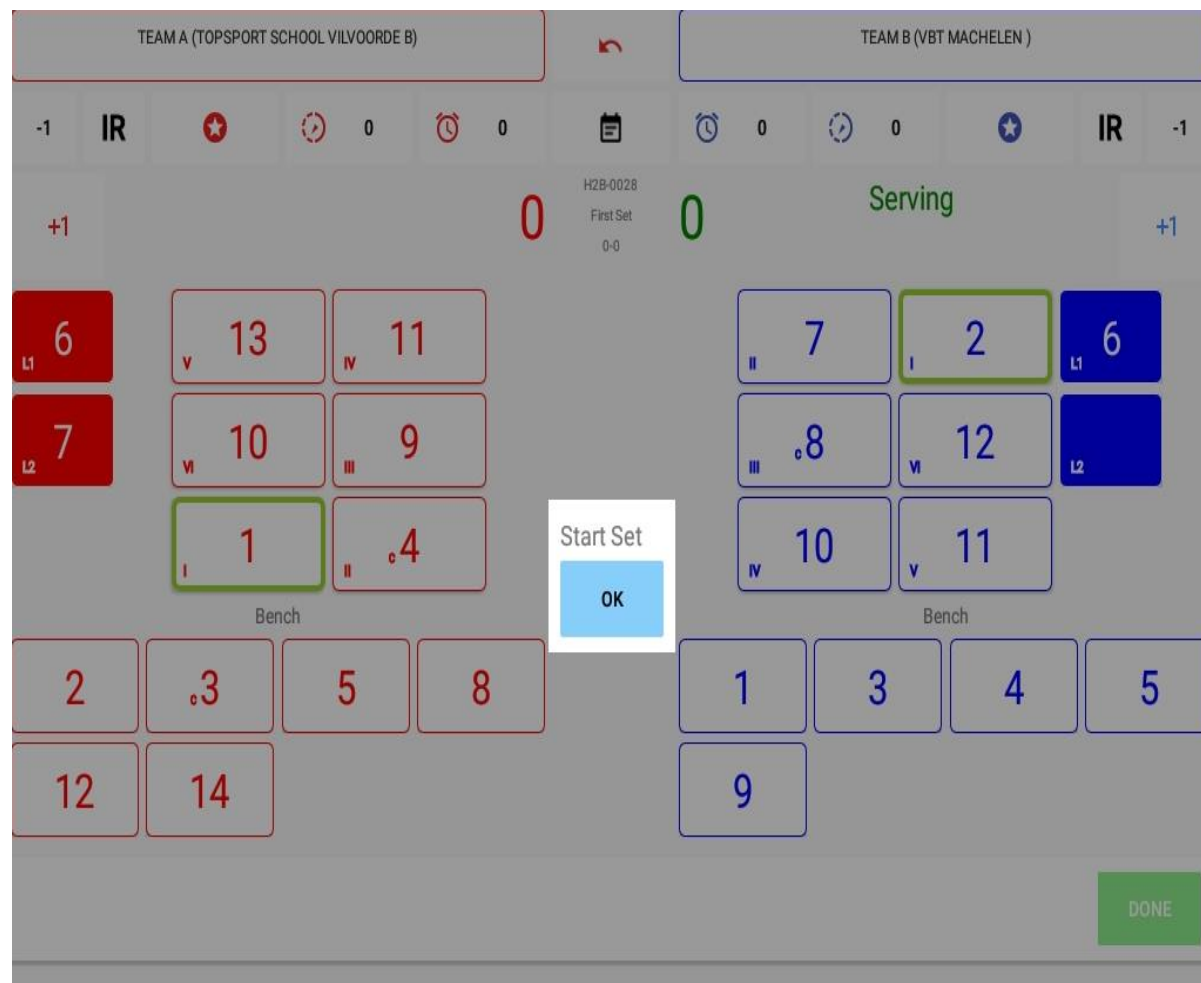
- Lorsque vous avez encodé les deux rotations, une fenêtre de confirmation apparaît,
- Si vous êtes certain de vos rotations, cliquez sur “CONFIRM” pour confirmer
- Vous arrivez maintenant dans le menu principal.
- Cliquez sur “SCORE SET 1”
- Vous arrivez dans l’écran illustré ici.

Confirm



Début set 1

- Les équipes se trouvent placées face au marqueur.
- L'équipe B est au service (Serving)
- Le filet est sur une ligne virtuelle entre les équipes.
- Vous pouvez voir le joueur n° 1 est en position I pour l'équipe A
- Vous voyez aussi le joueur n° 2 est en position I pour l'équipe B
- En plus des rotations de départ, vous voyez les libéros (cases rouges pour A et bleus pour B)
- Visible également, les réservistes pour chaque équipe (Bench)



Comptabilisation des points

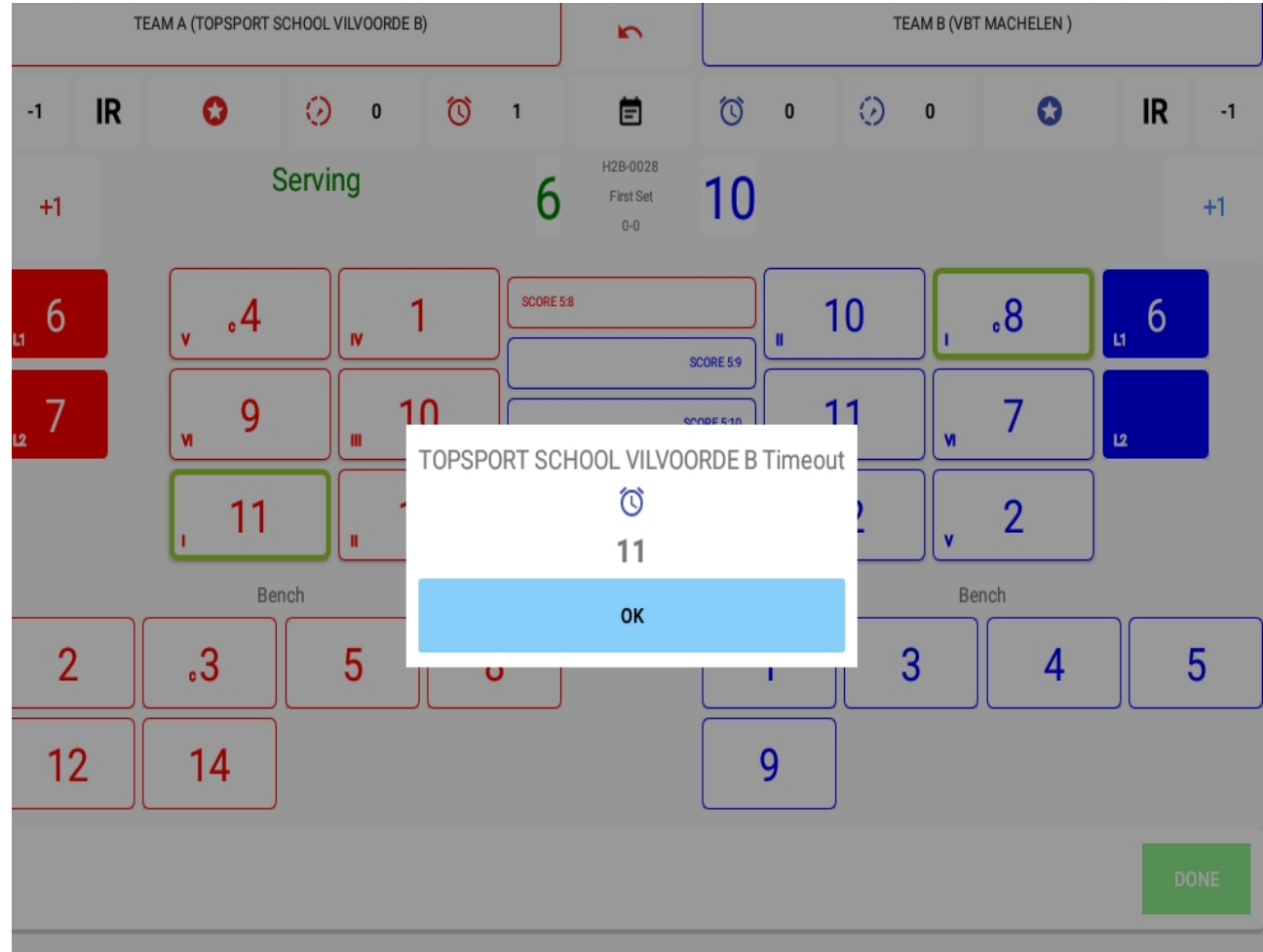
- Quand une équipe marque un point cliquez sur "+1" du côté de l'équipe concernée
- Lorsque le service change de côté, il suffit de cliquer sur "+1" pour l'autre équipe et la rotation se fait automatiquement.
- Attention, ne pas cliquer sur "-1" suite à une erreur Au milieu supérieur de l'écran se trouve une flèche rouge qui annule la dernière opération.
- Entre les deux équipes, vous voyez le déroulement du match pour les 5 dernières opérations
- Toutes les opérations sont enregistrées dans un fichier journal, même les annulations.

The screenshot shows a digital scorekeeping interface for a volleyball match. At the top, two team names are displayed: TEAM A (TOPSPORT SCHOOL VILVOORDE B) and TEAM B (VBT MACHELEN). Below the team names, there are various icons and buttons for scorekeeping, including a red arrow for undo, a star, and a clock. The current score is 3-4, with Team A leading. The interface includes a central area for recording scores, a rotation indicator (Serving), and a history of the last five operations. The interface is color-coded by team: red for Team A and blue for Team B. A green 'DONE' button is visible at the bottom right.

Team	Set 1	Set 2	Set 3	Set 4
Team A (Red)	6	7	4	12
Team B (Blue)	6	2	9	9

Time out

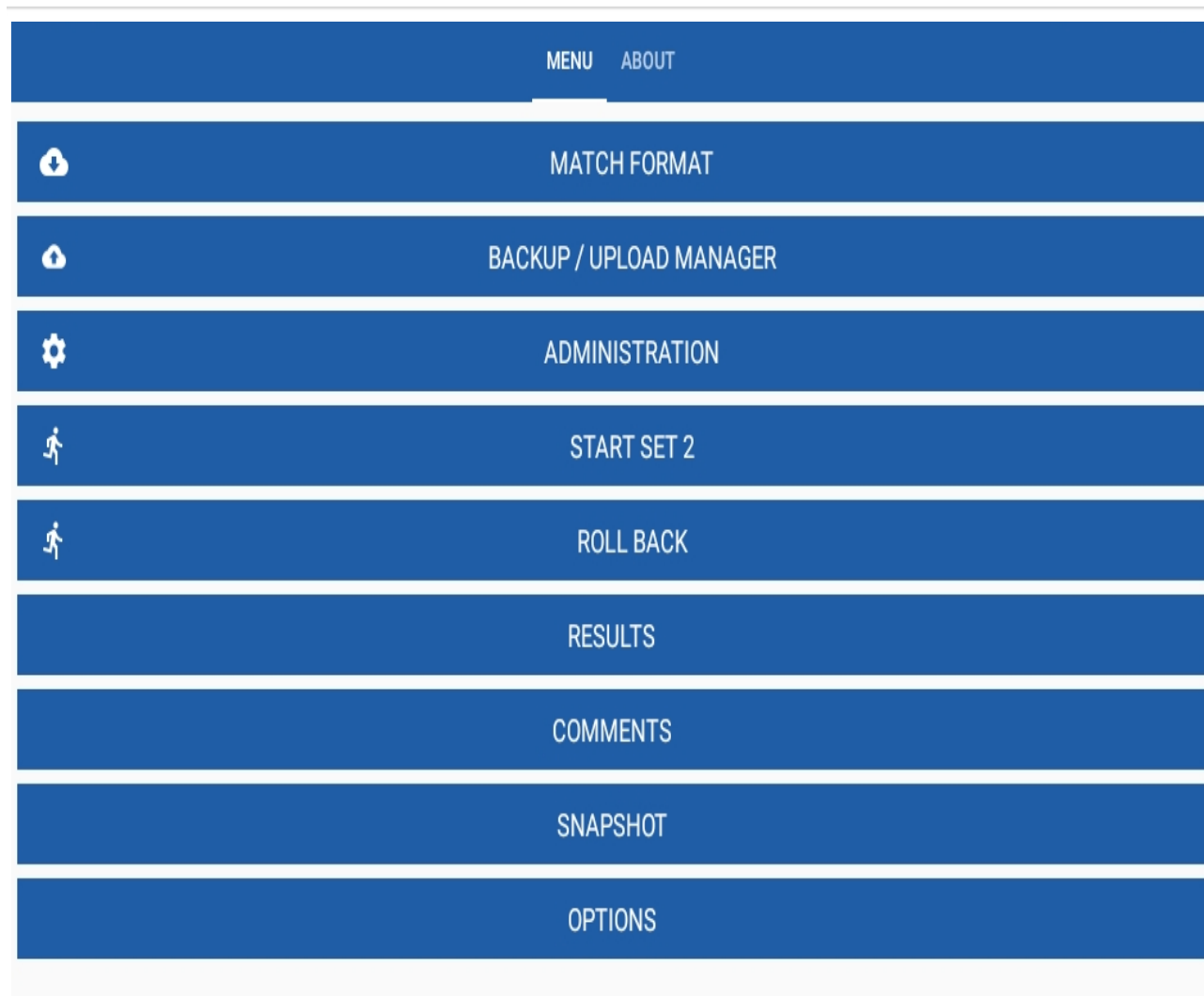
- Demande de Temps morts d'équipe,
- Cliquez sur l'icône horloge de l'équipe demandeuse.
- Vous verrez le chiffre 1 à côté de l'horloge et le temps se compte (30 secondes).
- L'horloge peut être interrompue en cliquant sur "OK".



Fin de set

Set complete

- A la fin du set, dès qu'une équipe atteint 25 points avec 2 points d'écart vous verrez la fenêtre suivante.
- Après avoir cliqué sur "OK" la fenêtre "MENU" apparaîtra.
- Vous êtes maintenant prêt pour démarrer le deuxième set,



Début de set 2

- Lorsque vous cliquez sur “START SET 2” dans le menu principal, vous obtenez la fenêtre suivante. Choisissez l’équipe à configurer.
- Si la rotation reste la même que pour le set 1, cliquez simplement sur “OK”.
- Si la rotation est décalée, utilisez les flèches bleus.
- Si vous n’êtes pas certain de vos rotations, appuyez sur “Clear” et revenez à vos compositions de rotations.
- Le moyen le plus simple pour encoder les rotations est le “QUICK PICK”
- Confirmez de nouveau vos rotations en cliquant sur “OK”.

TOPSPORT SCHOOL VILVOORDE B

Select Home Team Lineup

Quick pick helps speed up the selection process

QUICK PICK

CLEAR

IV	11	III	9	II	4
V	13	VI	10	I	1

CANCEL << >> OK

Changement de joueur

- Changement de joueur pour un autre, sélectionnez un joueur en cliquant sur son numéro (ex.: N° 5 team B)
- Vous verrez apparaitre la fenêtre suivante,
- Pour effectuer le remplacement cliquez sur “PLAYER SUBSTITUTION” (cadre vert)
- La liste des joueurs disponibles s’affiche.
- Nous choisissons le joueur n° 7, cliquez sur 7.
- Vous revenez à la vue d’ensemble et vous voyez le remplacement du joueur 5 (sur le banc) par le joueur 7 (au jeu)

The screenshot displays a volleyball match interface. At the top, there are two team bars: a green bar for 'TEAM B (VBT MACHELEN)' and a red bar for 'TEAM A (TOPSPORT SCHOOL VILVOORDE B)'. Below the team bars, there are various icons and scores. The current score is 10-6 in the second set. The interface shows a grid of player numbers for both teams. Player 5 is highlighted in green on the blue team's grid, and player 7 is highlighted in red on the red team's grid. A blue button labeled 'PLAYER SWAP 10:6' is visible. At the bottom right, there is a green 'DONE' button.

Changement de joueur

- Lorsque l'on veut effectuer le changement inverse, cliquez sur le joueur n° 7
- Cliquez sur "PLAYER SUBSTITUTION" (cadre vert).
- Immédiatement, vous voyez apparaitre le changement.
- L'information suivante est affichée
- Le joueur n° 7 ne peut plus être remplacé de manière régulière pour ce set,
- Maintenant, effectuer un changement pour le joueur n° 3
- Vous constatez que le cadre n° 7 est inactif, le remplacement n'est pas possible.
- Cette action est valable jusqu'à la fin du set

The screenshot shows a volleyball match interface. At the top, it identifies 'TEAM B (VBT MACHELEN)' and 'TEAM A (TOPSPORT SCHOOL VILVOORDE B)'. The score is 10-12, and it's the 'Second Set'. A 'PLAYER SWAP 10:12' button is highlighted in green. The interface shows player positions (I, II, III, IV, V, VI) and their numbers. Player 7 is shown as inactive in the bench area. A 'DONE' button is visible at the bottom right.

Début set 3

- Lorsque vous êtes dans le menu principal, procéder comme pour le set 2
- N'oubliez pas de vérifier vos rotations et de confirmer vos choix.
- Pensez au “QUICK PICK” plus rapide et plus facile.

TOPSPORT SCHOOL VILVOORDE B

Select Home Team Lineup

Quick pick helps speed up the selection process

QUICK PICK

CLEAR

IV	11	III	9	II	4
V	13	VI	10	I	1

CANCEL << >> OK

Sanctions – Carte jaune

- Au score de 4-7, nous donnons une carte jaune au joueur n° 5 de l'équipe A
- Cliquez sur le joueur n° 5
- Cliquez sur le rectangle rouge "PLAYER SANCTION"
- Une nouvelle fenêtre s'ouvre
- Choisissez "WARNING" (avertissement) jaune
- Vous voyez un carton jaune apparaître dans la case du joueur n° 5.

The screenshot shows a volleyball match management interface for a match between TEAM A (TOPSPORT SCHOOL VILVOORDE B) and TEAM B (VBT MACHELEN). The interface includes a score display showing 4-7 in the Third Set, a serving indicator for Team A, and a grid of player cards. A yellow card is shown for player 5 of Team A, with a 'PLAYER SANCTION 4:7' notification box appearing below it. The interface also shows various icons for substitutions, timeouts, and other match events.

Sanctions – Carte rouge

- Au score de 8-10 nous donnons une carte rouge au joueur n° 1 de l'équipe B,
- Cliquez sur la case du joueur n° 1,
- Cliquez sur le rectangle rouge "SANCTION PLAYER",
- Une nouvelle fenêtre s'ouvre,
- Vous choisissez "SANCTION" rouge,
- Vous voyez un carton rouge apparaître dans la case du joueur n° 1.
- L'équipe A engrange un point et obtient le service.

The screenshot displays a volleyball scorekeeping interface for a match between TEAM A (TOPSPORT SCHOOL VILVOORDE B) and TEAM B (VBT MACHELEN). The current score is 9-10 in the Third Set. The interface shows player positions (I, II, III, IV, V, VI) and their respective scores. A red sanction is being applied to player 1 of Team B, indicated by a red box around the player's number and a red box labeled "SANCTION" in the interface. The interface also shows a "Bench" area with player numbers 2, 4, 6, 10 for Team A and 3, 4, 5, 9 for Team B. A "DONE" button is visible at the bottom right.

Sanctions – jaune-rouge (1 main)

- Au score de 10-18, nous donnons cartes jaune et rouge (1 main) au joueur n° 1 de l'équipe A,
- Cliquez sur le joueur n° 1,
- Cliquez sur le rectangle rouge "PLAYER SANCTION",
- Une nouvelle fenêtre s'ouvre,
- Vous choisissez "EXPULSION" (jaune-rouge dans le coin gauche),
- Vous constatez aussi que ce joueur ne peut pas avoir la carte jaune (grisé) car elle a déjà été donnée au joueur n° 5
- Dans la fenêtre suivante vous voyez,
- Le joueur n° 1 peut encore être remplacé, le marqueur est invité à le remplacer.
- Il n'y a pas de point ajouté à l'autre équipe.

The screenshot displays a volleyball scorekeeping interface for a match between Team A (TOPSPORT SCHOOL VILVOORDE B) and Team B (VBT MACHELEN). The current score is 10-18 in the Third Set. A sanction window is open for player 1 of Team A, showing options for yellow, red, and yellow-red cards. The yellow-red card is selected. The interface also shows player numbers on the court and benches, and a 'DONE' button at the bottom right.

Team	Player	Score	Status
A	1	10	Sanctioned (Yellow-Red)
A	2	13	On Court
A	3	4	On Court
A	4	1	On Court
A	5	9	On Court
A	6	11	On Court
A	7	3	On Bench
A	8	5	On Bench
A	9	12	On Bench
A	10	14	On Bench
B	1	18	On Court
B	2	7	On Court
B	3	8	On Court
B	4	1	On Court
B	5	11	On Court
B	6	12	On Court
B	7	2	On Bench
B	8	6	On Bench
B	9	3	On Bench
B	10	4	On Bench
B	11	5	On Bench
B	12	9	On Bench

Sanctions – jaune-rouge (2 mains)

- Au score de 12-21 nous donnons cartes jaune-rouge (2 mains) au joueur n° 3 de l'équipe A,
- Cliquez sur le joueur n° 3, Vous obtenez de nouveau la fenêtre avec le rectangle rouge
- Cliquez sur "PLAYER SANCTION",
- Une nouvelle fenêtre s'ouvre,
- Choisissez "DISQUALIFICATION",
- Un remplacement vous sera demandé, vous obtiendrez un écran avec les joueurs de remplacement possible,
- Le joueur n° 3 peut encore être remplacé régulièrement
- Il n'y a pas de point attribué à l'autre équipe.

The screenshot shows a volleyball match interface for a Third Set (1-1) between Team A (TOPSPORT SCHOOL VILVOORDE B) and Team B (VBT MACHELEN). The score is 12-21. A player sanction is being applied to player 3 of Team A. The interface includes a scoreboard, player selection options, and a "PLAYER SANCTION 1221" button. A "DONE" button is visible at the bottom right.

Set 4

- Pour le quatrième set, procédez comme pour les sets précédents
- Vous constatez que le joueur n° 3 ne peut plus être sélectionné,
- Il n'apparaît plus dans la liste, pourquoi ?
- Regardez la fiche précédente et vous constatez qu'il a été disqualifié donc, il n'est plus sélectionnable !

Set 5

- Attention, pour le 5° set, il y a de nouveau un toss.
- Vous devez encoder le résultat du toss comme avant le début du premier set,
- Vous indiquez le choix de l'équipe qui joue à domicile, service (SERVE) ou réception (RECEIVE) ainsi que le côté attribué (SIDE A ou B).

Make Selection for Team TOPSPORT SCHOOL VILVOORDE B

Server/Recieve

SERVE

RECEIVE

Side

SIDE A

SIDE B

Set 5

- Vous voyez ici, les formations de départ du cinquième set,
- Nous marquons jusqu'à ce que l'une des équipes atteignent le score de 8 points.
- Nous voyons l'écran changer,
- Cliquez sur "OK",
- Les équipes ont changé de côté, les scores ont aussi été adaptés.
- Continuez à marquer jusqu'à la fin du set (15 points avec deux points d'écart).

Player Swap Sides

Players swap sides

OK

Fin de la rencontre

- A la fin de la rencontre, vous verrez les résultats du match.

Results									
Team A						Team B			
TO	S	W	P	SET	Duration	P	W	S	TO
1	0	0	13	1	(2)	25	1	0	0
0	0	1	25	2	(3)	16	0	3	0
0	2	0	12	3	(53)	25	1	0	0
0	0	1	25	4	(2)	12	0	0	0
0	0	0	7	5	(4)	15	1	0	0
1	2	2	82	(64)		93	3	3	0
18:04:16				23:07:11		303			
Winner									

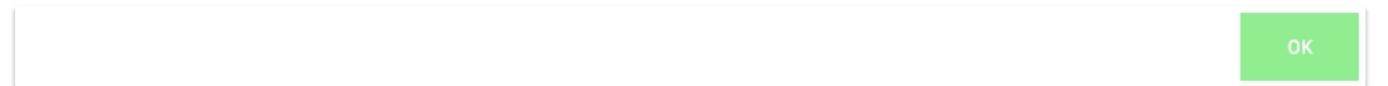
Clôture de la rencontre

- Accédez à l'écran d'accueil
- Cliquez sur "RESULTS",
- Vous pouvez maintenant voir toute la feuille de match,
- "ROSTER": affiche la liste des joueurs.
- "RESULTS": l'écran des résultats.
- "SANCTIONS": l'écran avec les sanctions (cartes jaunes et rouges).
- Par set, vous pouvez consulter la feuille de match.

SIGN OFF
ROSTER
RESULTS
SANCTIONS
COMMENTS
SET 1 RESULTS
SET 2 RESULTS
SET 3 RESULTS
SET 4 RESULTS
SET 5 RESULTS

Clôture de la rencontre

- Cliquez sur “SIGN OFF”
- Les capitaines des deux équipes sont invités à signer.
- Le marqueur et enfin l’arbitre, sont invités à signer
- Cliquez sur “CONFIRM”
- Lorsque vous retournez au menu principal, le signe désactivé n’est plus de couleur rouge.



Upload de la rencontre

- A partir de ce point, nous devons être de retour en connexion internet.
- Allez dans la fenêtre principale.
- Cliquez sur “UPLOAD MANAGER”.
- Cliquez en maintenant (3 sec.) sur le n° du match, une barre noire avec un petit nuage apparaît, cliquez sur celui-ci
- Toutes les coches sont vertes et votre rencontre et les résultats sont transférés vers “Fedinside”

The screenshot displays a web interface for managing match uploads. At the top, there are navigation links for 'MENU' and 'ABOUT'. Below this, a blue header bar contains 'MATCH FORMAT' and another blue bar contains 'BACKUP / UPLOAD MANAGER'. A sub-header bar includes 'UPLOAD DATA', 'DOWNLOAD DATA', and 'RESTORE SDCARD'. The main content area shows three match entries with their respective upload statuses:

- Match No: H2B-0028
Started: ✓ True, Completed: ✓, Sign Off: ✓, Uploaded: ✓
- Match No: 128 Match Date: 15-01-2019
Started: ✓ True, Completed: ✓, Sign Off: ✓, Uploaded: ✗
- Match No: 18/N3BM/03 Match Date: 15-02-2019
Started: ✓ True, Completed: ✓, Sign Off: ✓, Uploaded: ✓

A 'DONE' button is visible at the bottom right of the interface.

Items non traités

- **Demande non-fondée.**
- L'arbitre l'indiquera si cela est nécessaire.
- Ceci doit être indiqué par le symbole "IR" (Injury Request)
- Cela peut se produire pour une troisième demande de TO dans le même set par exemple.

Items non traités

- **Remplacement exceptionnel**
- Dans notre exemple du deuxième set, nous avons réalisé un double remplacement entre le joueur n° 5 de l'équipe B et le joueur n° 7 de cette même équipe.
- Supposons que le joueur n° 5 de l'équipe B se blesse,
- Vous cliquez sur le joueur n° 5,
- Vous obtenez la fenêtre de couleurs (verte, rouge et orange)
- Cliquez sur le rectangle orange "PLAYER INJURY"
- Apparaissent les possibilités de remplacement, vous choisissez parmi les possibilités offertes.
- Une lettre **T** apparaît dans la case du joueur remplacé de manière exceptionnelle. Ce qui signifie que tout joueur qui n'était pas sur le terrain au moment de la blessure peut être utilisé pour remplacer le joueur blessé. **Exception faite du/des libéro(s) !**
- Le joueur n° 5 ne peut plus revenir au jeu car il a été remplacé pour blessure et cela a entraîné un remplacement exceptionnel.
- La raison du remplacement exceptionnel sera noté dans la case commentaire.

Items non traités

- **Justification pour une équipe déclarée incomplète.**
- C'est le cas si une équipe doit effectuer un changement et n'a pas de remplaçant.
- Il peut s'agir d'une blessure, une expulsion ou une disqualification. Si à ce moment, il n'y a pas de remplacement possible l'équipe est déclarée incomplète.
- Si une équipe est déclarée incomplète, l'autre équipe se voit attribuer les points manquants pour clôturer le set.
- Cette action clôture le set.
- Il se peut que les sets suivants puissent être joués,
- Par exemple, un joueur a été expulsé pour un set, il peut ensuite rejouer le suivant.

Items non traités

- **Pour la différence de points lors de la coupe**
- Au début du set, cliquez sur -1 à l'équipe évoluant avec "handicap",
- Une fenêtre apparaît, encodez -2 ou -4 ou -6 selon le handicap et commentez la raison de ce fait (différence de division),
- Quand vous appuyez sur "OK", le score adapté (2, 4 ou 6 – 0) apparaît dans l'écran de la rencontre.
- Pour le set 5, les points "avantages" sont divisés par deux.

Items non traités

- **DEDUCTION DE POINTS PAR L'ARBITRE**
- Si la rotation est mauvaise pour un certain nombre de points, ceux-ci sont retirés jusqu'au moment où la faute s'est produite.
- Pour ce faire, appuyez sur -1 et spécifiez le nombre de points à retirer et commentez la raison.
- L'équipe fautive est ramenée à la position correcte.

Dernier point

- **Saisie des résultats de la rencontre réserve**
- Allez dans l'onglet "MATCH RESERVE" et encodez le score du match réserve.
- Le résultat de la rencontre réserve sera uploadé automatiquement avec le match première.