

*VolleySpike*  
*Mode d'emploi*



*Mars 2019*  
*App Version 1.0 - 46*

<a href="#">Introduction</a> .....	<a href="#">5</a>
<a href="#">Aperçu du menu principal</a> .....	<a href="#">6</a>
<a href="#">Format de la rencontre</a> .....	<a href="#">6</a>
<a href="#">Gestionnaire de sauvegarde / Transfert</a> .....	<a href="#">6</a>
<a href="#">Administration</a> .....	<a href="#">6</a>
<a href="#">Configurer le match / Débuter le match / Continuer le match</a> .....	<a href="#">6</a>
<a href="#">Reculer</a> .....	<a href="#">6</a>
<a href="#">Résultats</a> .....	<a href="#">6</a>
<a href="#">Remarques</a> .....	<a href="#">6</a>
<a href="#">Photographie / Instantané</a> .....	<a href="#">6</a>
<a href="#">Options</a> .....	<a href="#">7</a>
<a href="#">Paramètres de sauvegarde</a> .....	<a href="#">7</a>
<a href="#">Boîte d'envoi</a> .....	<a href="#">7</a>
<a href="#">Se connecter à VolleySpike</a> .....	<a href="#">8</a>
<a href="#">Comment se connecter ?</a> .....	<a href="#">8</a>
<a href="#">Format du match</a> .....	<a href="#">9</a>
<a href="#">Télécharger les données du match</a> .....	<a href="#">9-10</a>
<a href="#">Restauration des données du match</a> .....	<a href="#">10</a>
<a href="#">Match personnalisé</a> .....	<a href="#">11</a>
<a href="#">Administration</a> .....	<a href="#">12</a>
<a href="#">Sélectionner les joueurs</a> .....	<a href="#">12</a>
<a href="#">Sélectionner les joueurs individuellement</a> .....	<a href="#">13</a>
<a href="#">Sélectionner tous les joueurs</a> .....	<a href="#">13</a>
<a href="#">Sélectionner le capitaine</a> .....	<a href="#">13</a>
<a href="#">Sélectionner le libéro</a> .....	<a href="#">13</a>
<a href="#">Supprimer des joueurs</a> .....	<a href="#">14</a>
<a href="#">Modifier des joueurs</a> .....	<a href="#">14</a>
<a href="#">Ajouter des joueurs</a> .....	<a href="#">15</a>
<a href="#">Aperçu de la sélection</a> .....	<a href="#">15</a>
<a href="#">Erreurs</a> .....	<a href="#">15</a>
<a href="#">Sélectionner les officiels</a> .....	<a href="#">16</a>
<a href="#">Ajouter des officiels</a> .....	<a href="#">16-17</a>
<a href="#">Modifier des officiels</a> .....	<a href="#">17-18</a>
<a href="#">Supprimer des officiels</a> .....	<a href="#">18</a>
<a href="#">Finaliser la configuration des joueurs</a> .....	<a href="#">19</a>

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

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

# INTRODUCTION

VolleySpike révolutionne la façon dont nous enregistrons les matchs. Cette nouvelle plate-forme numérique, développée en collaboration avec la FVWB, 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 aussi manuellement, il y a toujours un risque d'erreur.

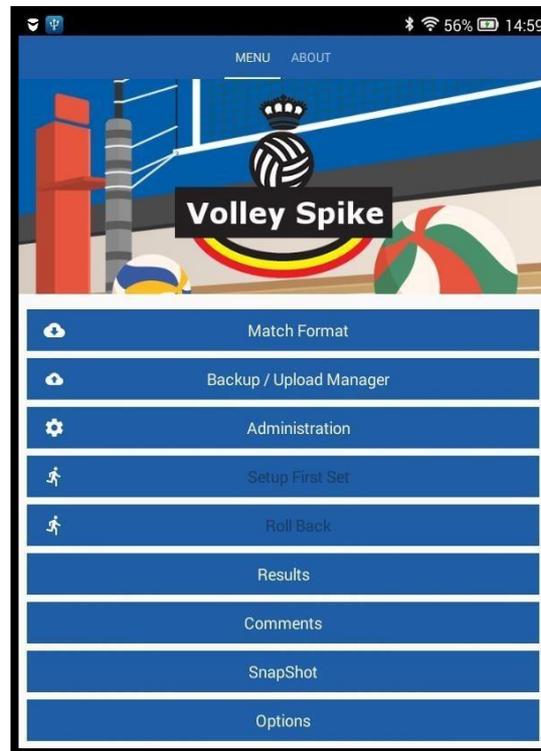
***VolleySpike modifie tout cela*** : Les avantages sont, entre autres :

- La préparation des matchs a été simplifiée.
- Les erreurs humaines d'encodage 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 comme sur les profils de joueurs.
- L'historique de la rencontre est enregistré afin que la progression de la rencontre puisse être « rembobinée ».
- L'envoi des résultats est facile.

## Comment télécharger l'application VolleySpike ?

- Surfer vers la page suivante : [www.volleyspike-fvwb.be](http://www.volleyspike-fvwb.be) ,
- Cliquez sur télécharger l'application,
- Eventuellement, autoriser votre tablette, smartphone ou PC (avec émulateur NOX player 6) à installer des programmes de source inconnue,
- L'application s'installe et est prête à fonctionner.
- **ATTENTION** l'application ne fonctionne pas sur MAC (tablette et iphone) mais bien sur pc avec émulateur.

## Aperçu du menu principal



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

Match Format contient 3 fonctions : télécharger, recharger et préparer des rencontres

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

Le gestionnaire de sauvegarde / transfert contient 3 fonctions : chargement des données de match, envoyer des données de débogage et des données de sauvegarde.

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

Ici vous pouvez 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.

### ***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 remarques et les compositions des équipes.

### ***Remarques (Comments)***

Ici, vous pouvez voir et ajouter des commentaires quand aucun set n'est en cours.

### ***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 ».

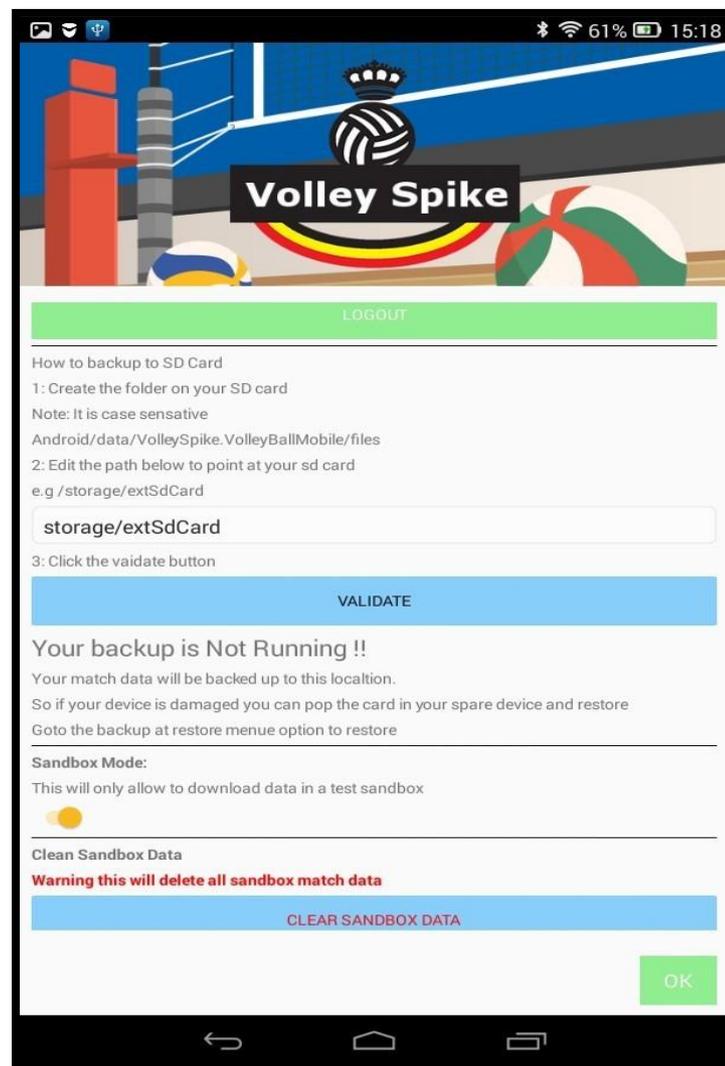
### Paramètres de sauvegarde

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

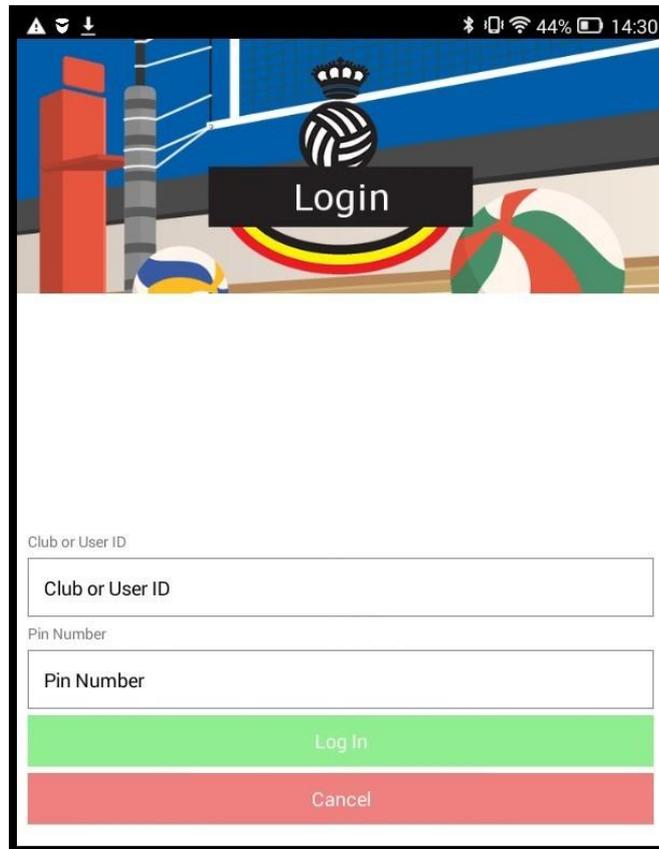
### Boîte d'envoi

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.



## Se connecter à VolleySpike



Club or User ID

Pin Number

Log In

Cancel

### *Comment se connecter ?*

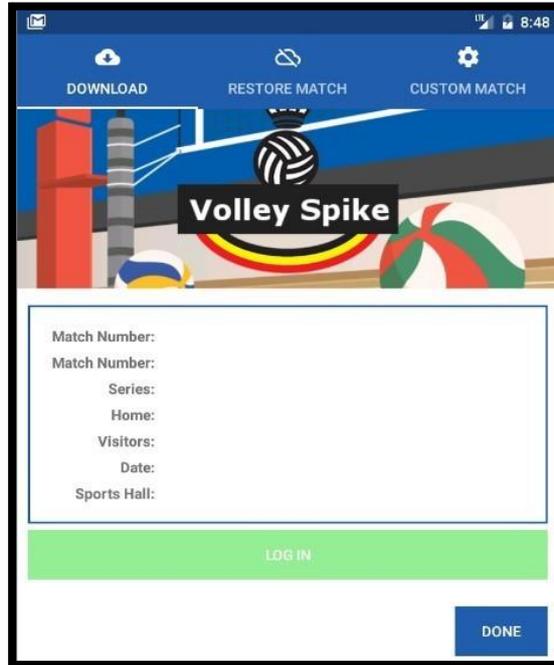
- Dans "club/userID ", entrez le numéro de matricule du club visité
- Dans "Pin number", entrez le numéro de matricule du club visité

# FORMAT DE MATCH

1. Dans le menu principal, cliquez sur 'Match Format'.
2. Vous voyez ici 3 onglets : "Télécharger", "Restauration du match" et "Match personnalisé".

## Télécharger les données du match

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



DOWNLOAD RESTORE MATCH CUSTOM MATCH

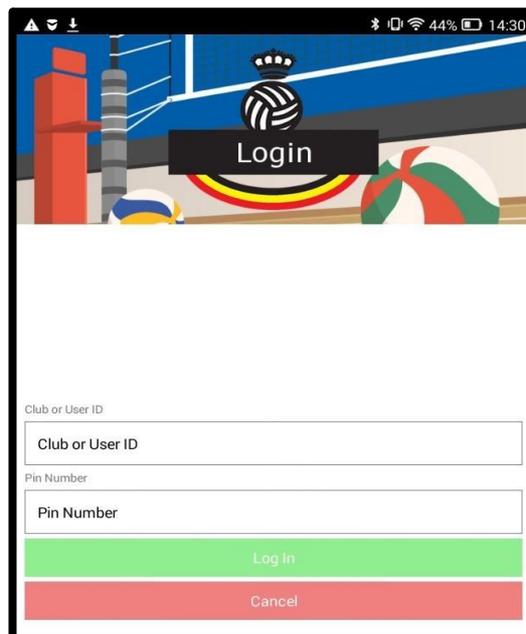
**Volley Spike**

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

LOG IN

DONE

2. Cliquez sur « Login »



**Login**

Club or User ID

Club or User ID

Pin Number

Pin Number

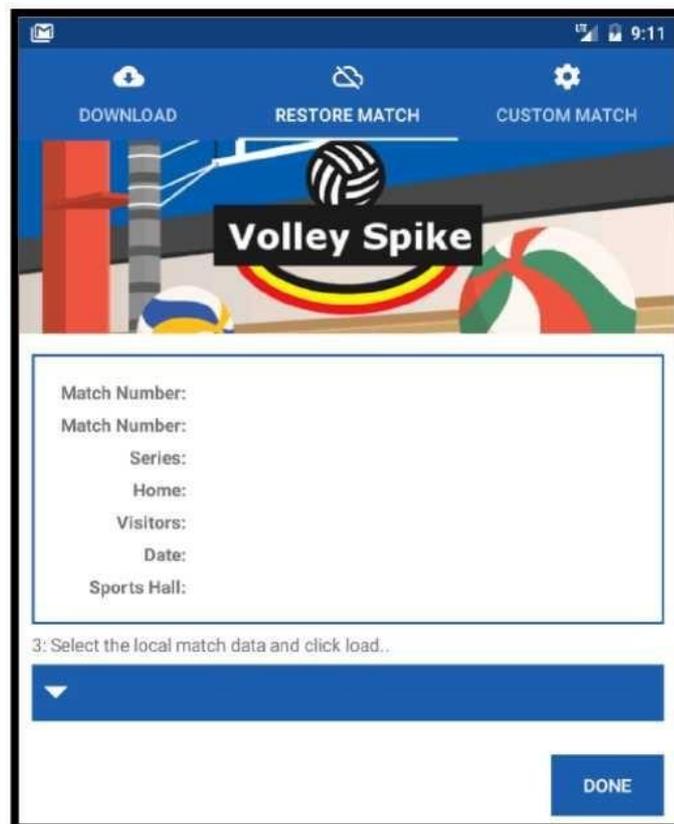
Log In

Cancel

3. Lorsque vous avez entré vos coordonnées, cliquez sur 'Log In'.
4. Ensuite, sélectionnez la série et le numéro de compétition que vous souhaitez télécharger.
5. 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 la récupérer ultérieurement en utilisant l'onglet "Restore match". Cela peut être fait à tout moment du match à partir d'ici.

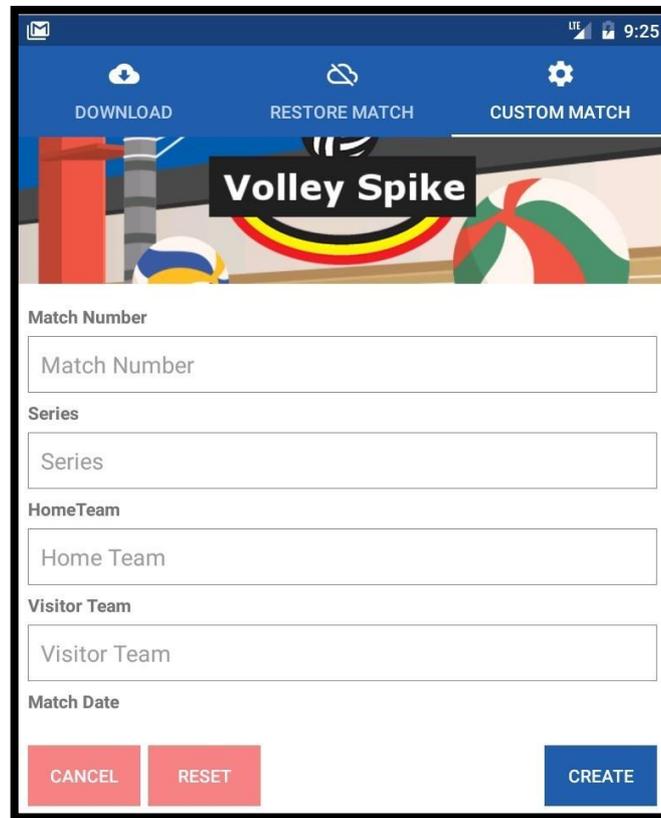


1. Cliquez sur le 2ème onglet 'Restore match'. Dans la liste "Sélectionnez les données du match local", vous verrez les matches figurant sur votre appareil.
2. Sélectionnez le match en question et vous verrez un aperçu de ce match.
3. Cliquez ensuite sur 'Done' et vous verrez à nouveau l'écran principal.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



The screenshot shows the 'CUSTOM MATCH' screen in the 'Volley Spike' app. The top navigation bar has three tabs: 'DOWNLOAD', 'RESTORE MATCH', and 'CUSTOM MATCH'. The main header features the 'Volley Spike' logo and a background image of a volleyball court. Below the header, there is a form with the following fields:

- Match Number:
- Series:
- Home Team:
- Visitor Team:
- Match Date:

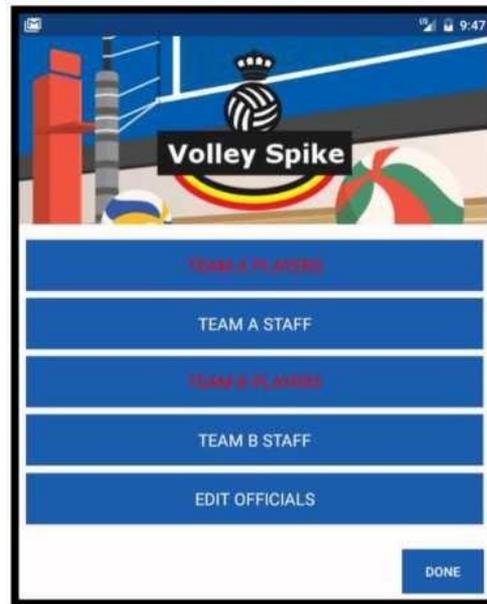
At the bottom of the form, there are three buttons: 'CANCEL' (red), 'RESET' (red), and 'CREATE' (blue).

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.

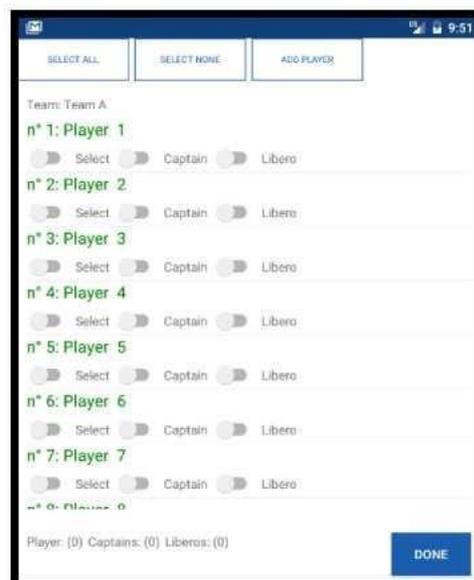
1. Dans le menu principal, cliquez sur 'Administration'.



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

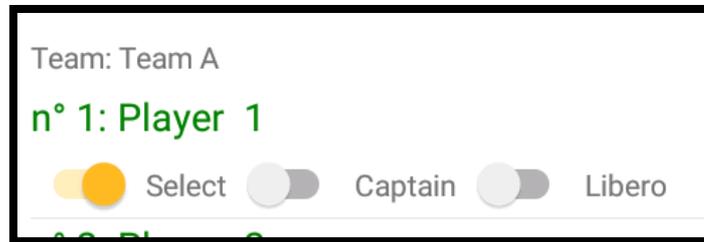
## Sélection des joueurs

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



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

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



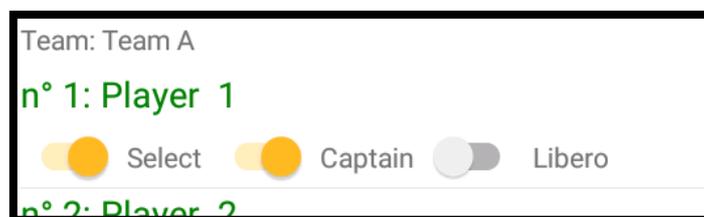
### ***Sélectionnez tous les joueurs***

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".



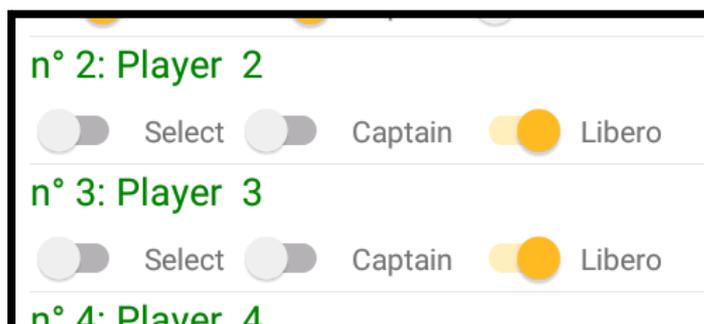
### ***Sélectionner le capitaine***

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



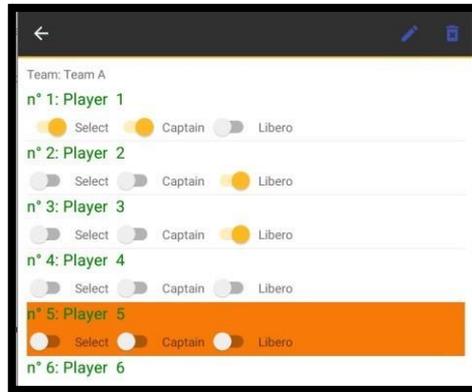
### ***Sélectionnez le libero***

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.



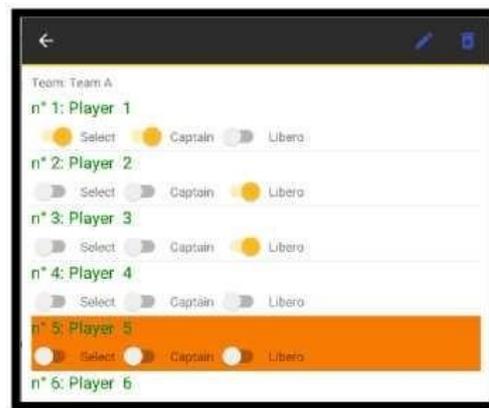
### Supprimer des joueurs

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.



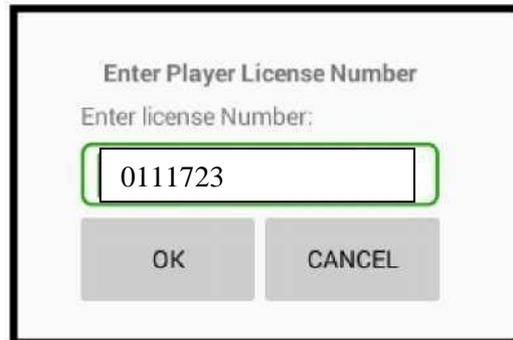
Ici, vous pouvez modifier les données d'un joueur, enregistrer ou annuler les modifications apportées.



## ***Ajouter des joueurs***

Pour ajouter un joueur, cliquez sur 'Add player N°'.

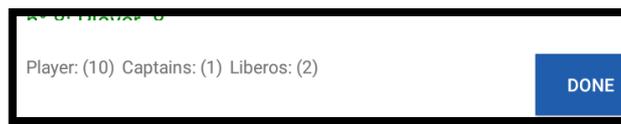
Ici, vous encodez le numéro de licence du joueur que vous souhaitez ajouter. Seuls les membres affiliés seront ajoutés à la liste (le numéro de licence est toujours composé de 7 chiffres en commençant par 0).



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

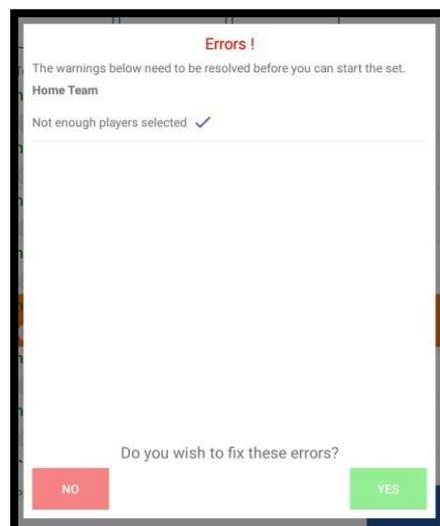


## ***Erreurs***

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.



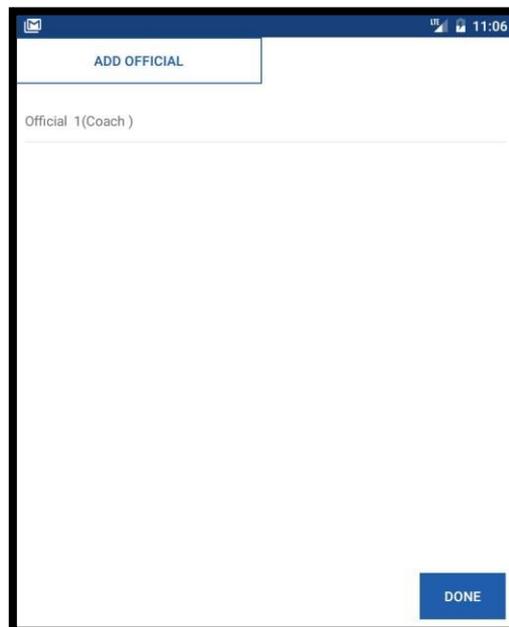
### Sélections des officiels

Ici, vous pouvez sélectionner les officiels par équipe et les officiels en général.  
 Officiels par équipe : entraîneur, entraîneur adjoint, kiné, marqueurs, délégué au terrain (pour l'équipe visitée)

Officiels en général : arbitres, juges de ligne, commissaire, visionneur

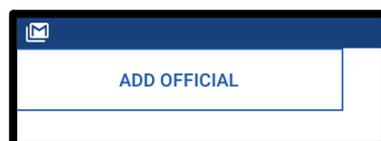


Les officiels des équipes peuvent être modifiés en cliquant sur le bouton « Team Staff ».  
 Les officiels en général peuvent être modifiés dans « Edit officiels »

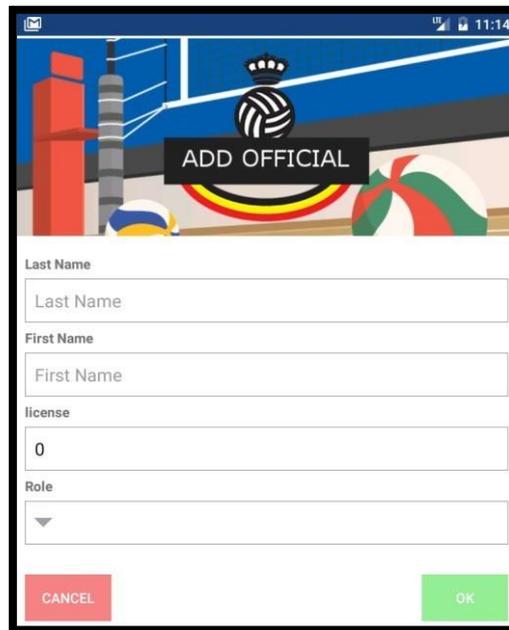


### Ajouter des officiels

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

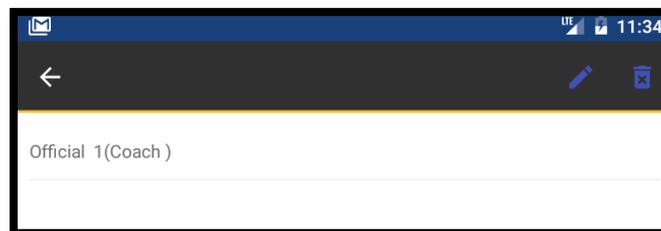


Ici, vous pouvez ajouter les données.  
Vous devez également sélectionner la fonction que cet officiel exercera (à la case "Rôle")

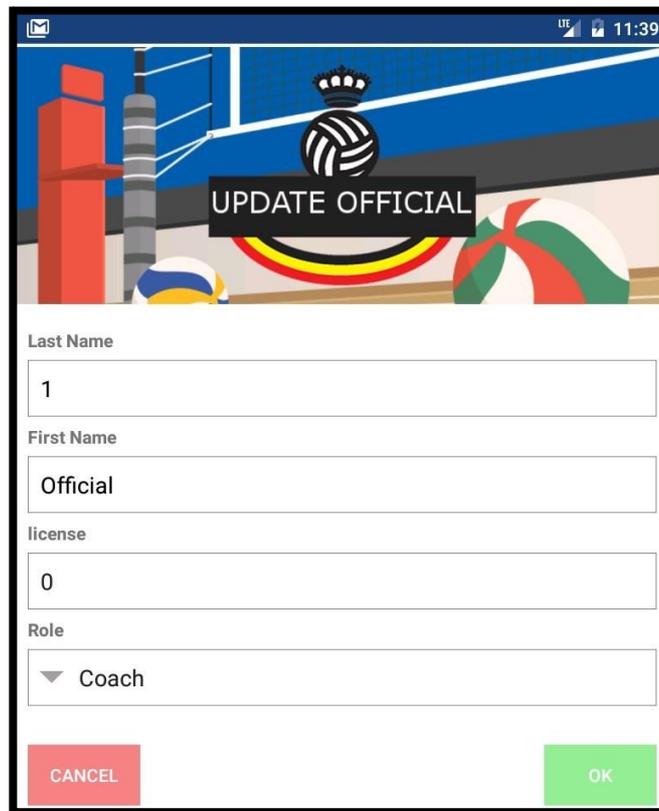


### ***Modification des officiels***

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.

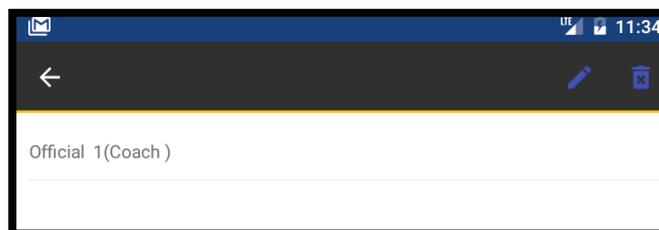


L'écran ci-dessous sera alors visible. Lorsque toutes les données sont correctes, cliquez sur OK ou sur CANCEL pour annuler.



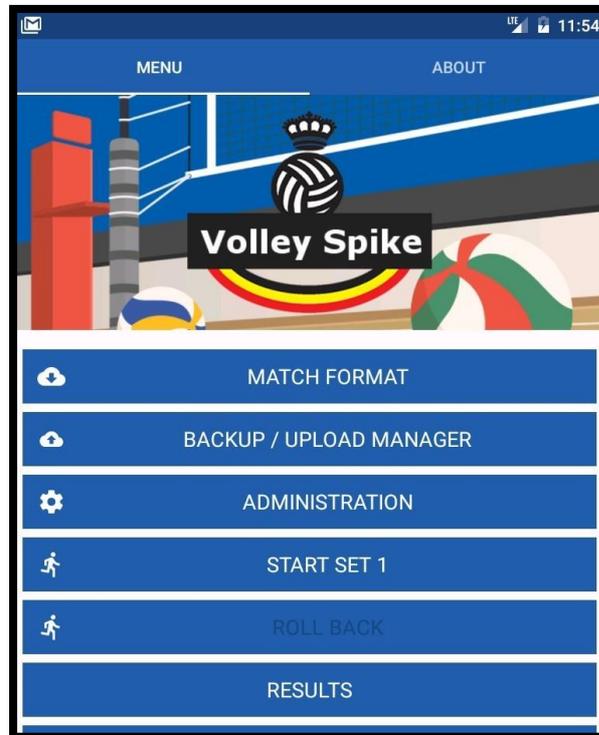
### *Supprimer les officiels*

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.

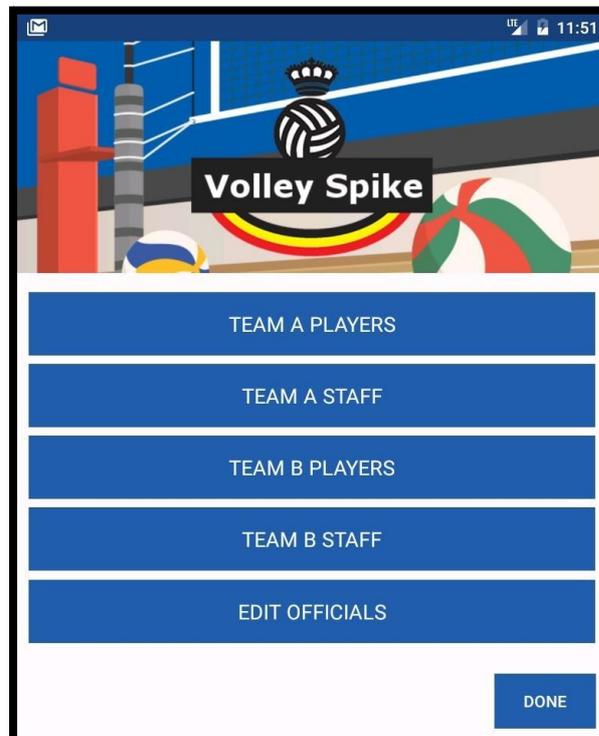


### *Finaliser la configuration des joueurs*

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



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.

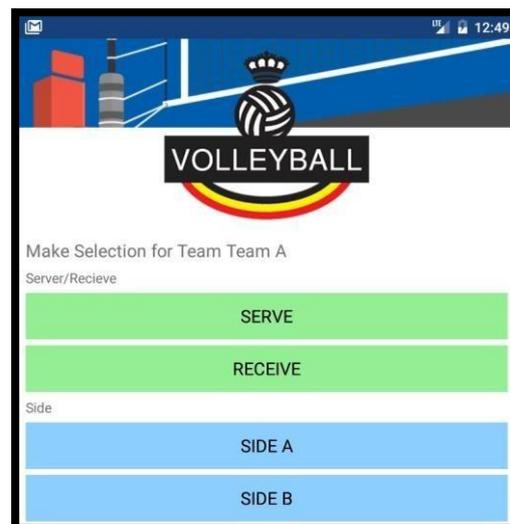
Vous verrez que 'Start set 1' est visible. Cela changera en fonction du déroulement du match.



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

### ***Données du toss***

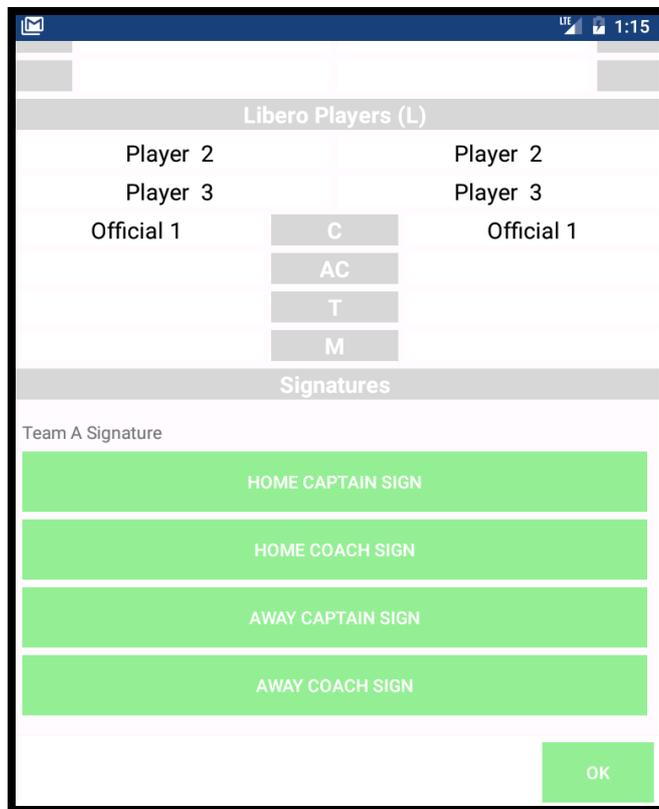
Après le tirage au sort, vous déterminez si l'équipe locale doit commencer avec le service en sélectionnant « Serve » (service) ou « Receive » (réception). Ensuite, vous pouvez également sélectionner "Side A" (côté A) ou "Side B" (côté B).



### *Signature capitaine et entraîneur*

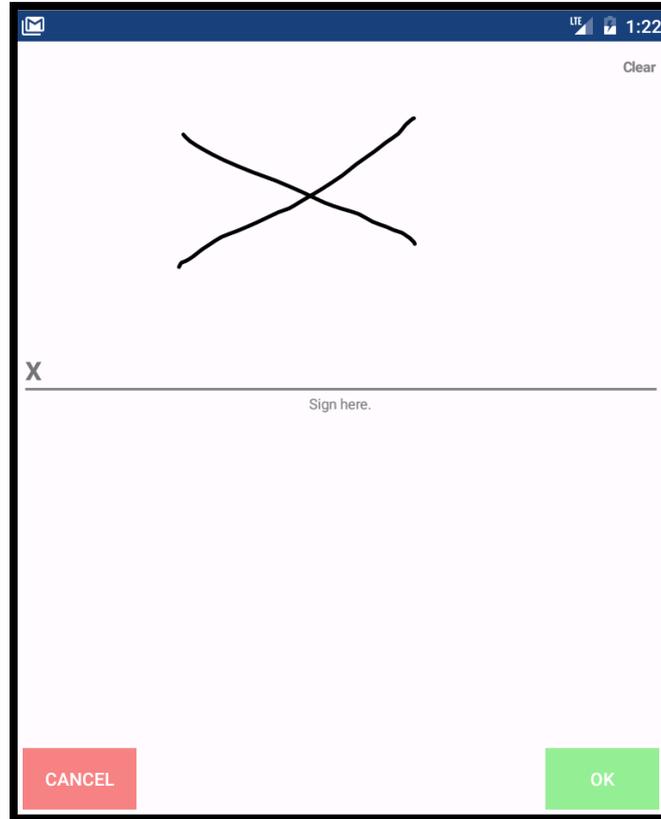
Lorsque les données du tirage au sort sont entrées, l'écran ci-dessous apparaît. Lorsque vous cliquez sur « Annuler », vous revenez à l'écran précédent.

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

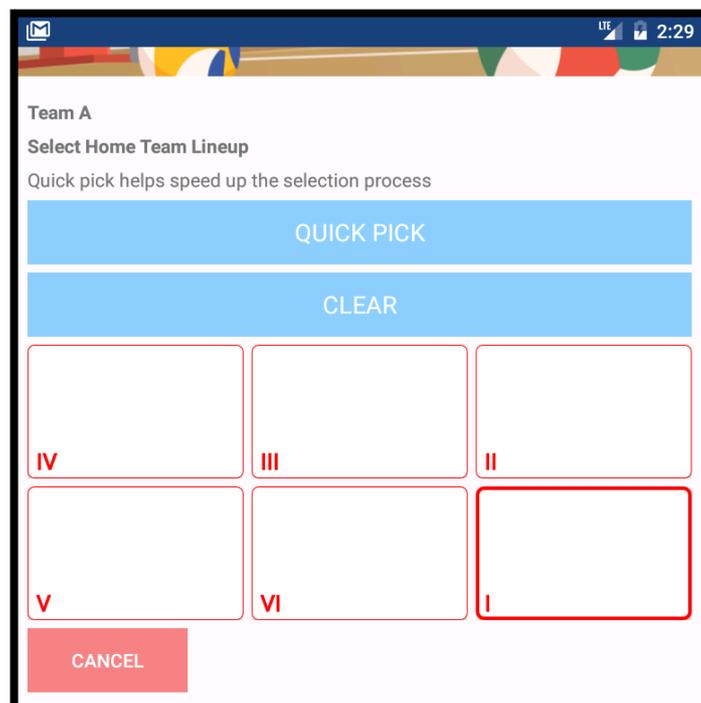
Ici, vous pouvez enregistrer les données des fiches de position



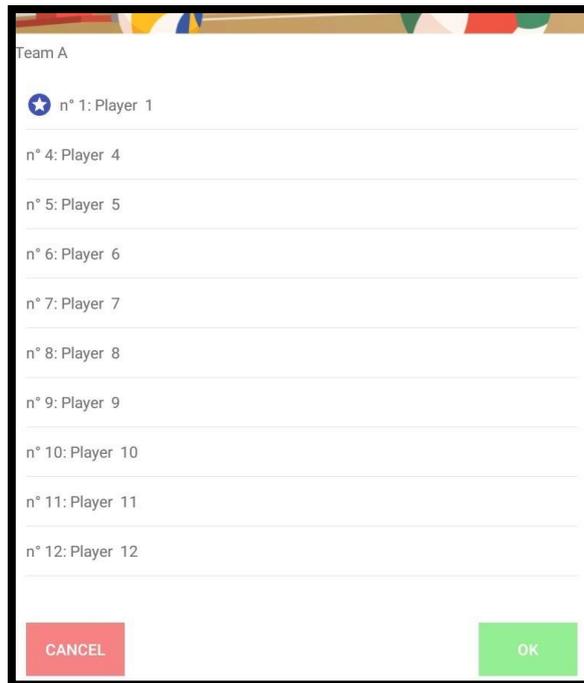
### 1<sup>ère</sup> méthode :

Ici, vous pouvez ajouter un joueur à chaque position.

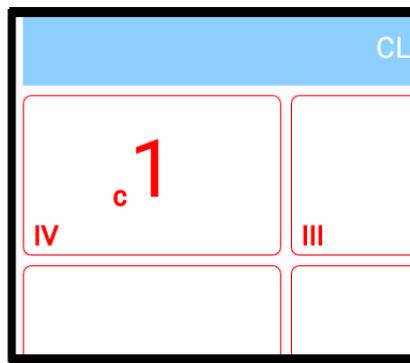
1. Lorsque vous cliquez sur une position, vous obtenez la liste des joueurs possibles.



2. Sélectionnez le joueur souhaité et cliquez sur OK



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 ».

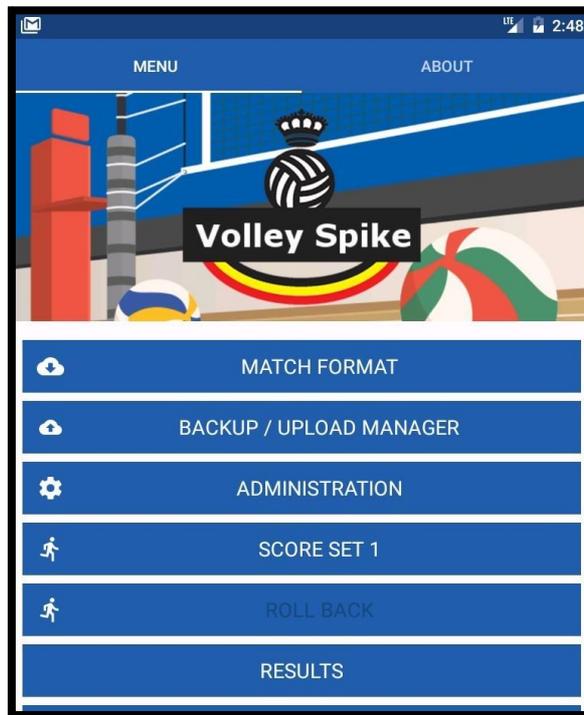


Maintenant, vous revenez au menu principal et vous verrez qu'il y a maintenant un bouton avec « Score set 1 » (cela changera pendant le déroulement du match).



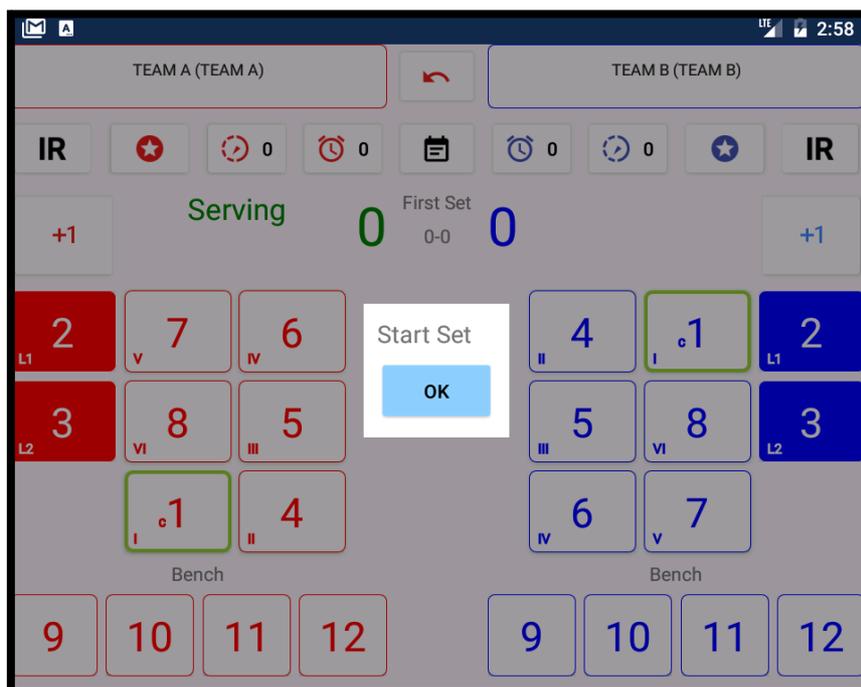
## SCORE DU 1<sup>er</sup> SET

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

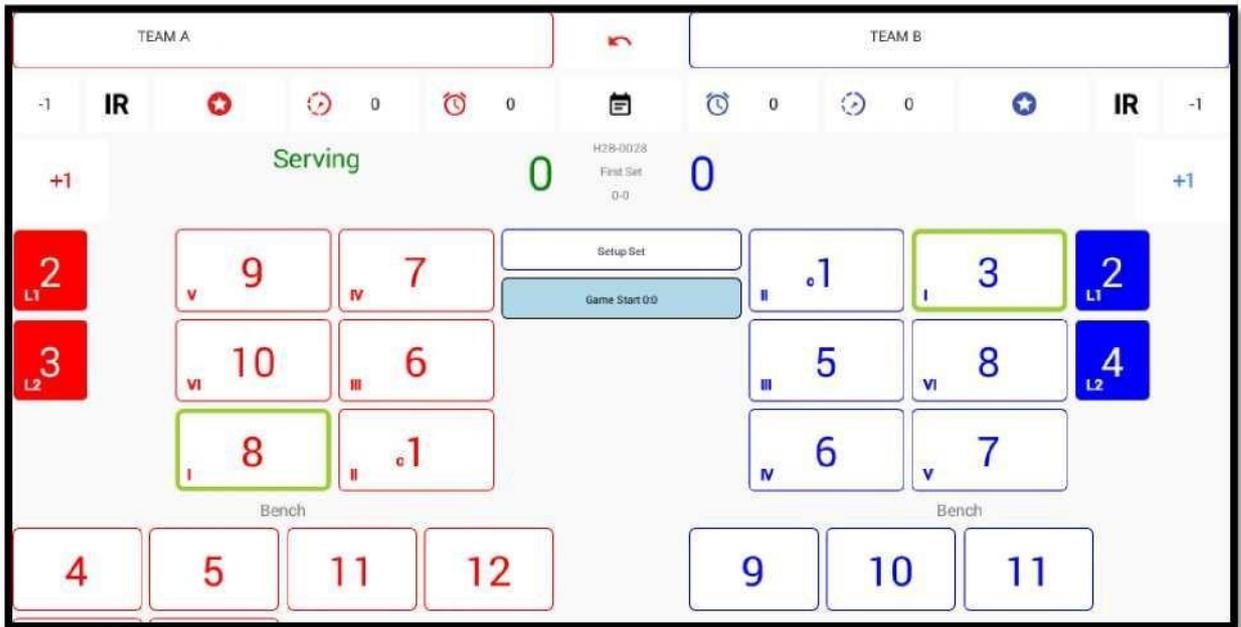


### *Début du set*

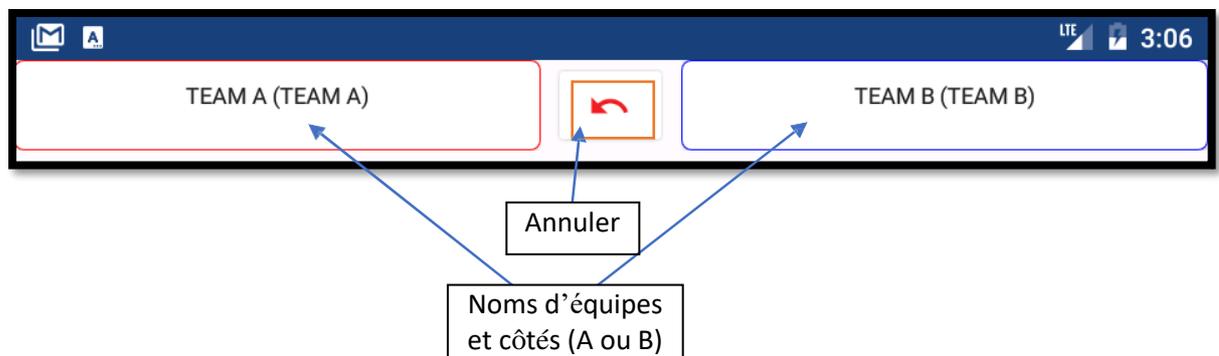
Vous arrivez sur la feuille de match avec la demande de démarrer le jeu. Cliquez sur OK au premier coup de sifflet.



## Pendant le set



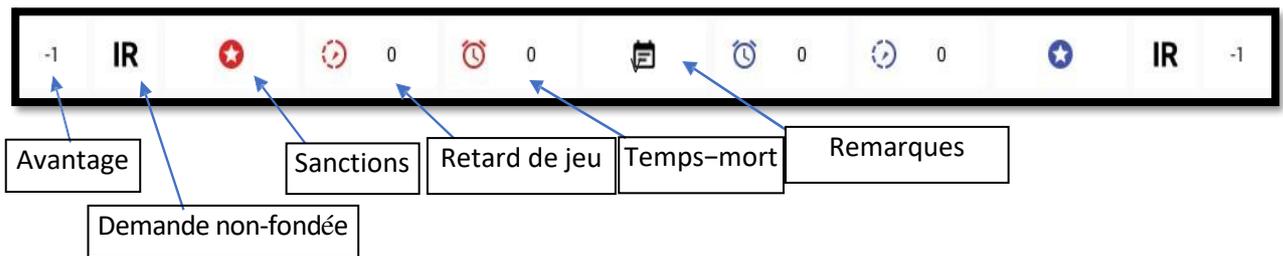
Nom de l'équipe et annuler



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

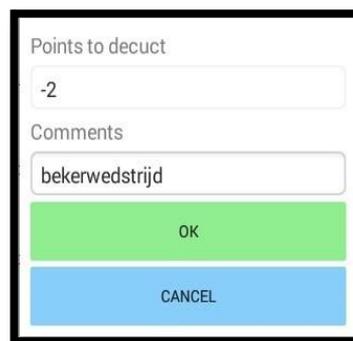
Annuler : vous revenez une étape en arrière

## Boutons d'action



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

Encodage 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.

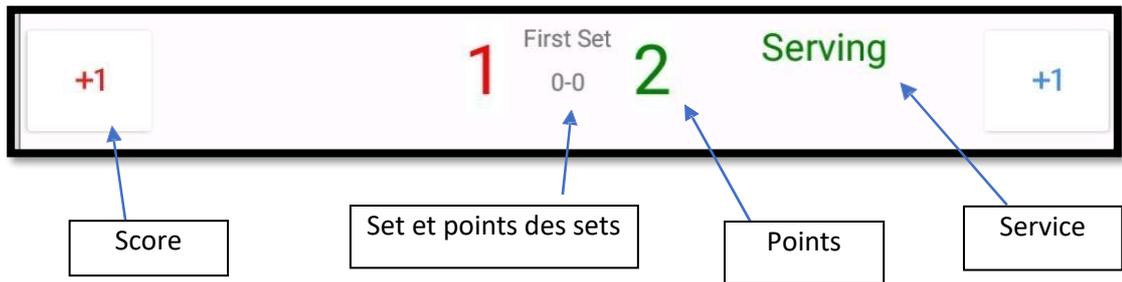
Vous pouvez également arrêter cette minuterie avant que le temps ne soit écoulé.

### **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.

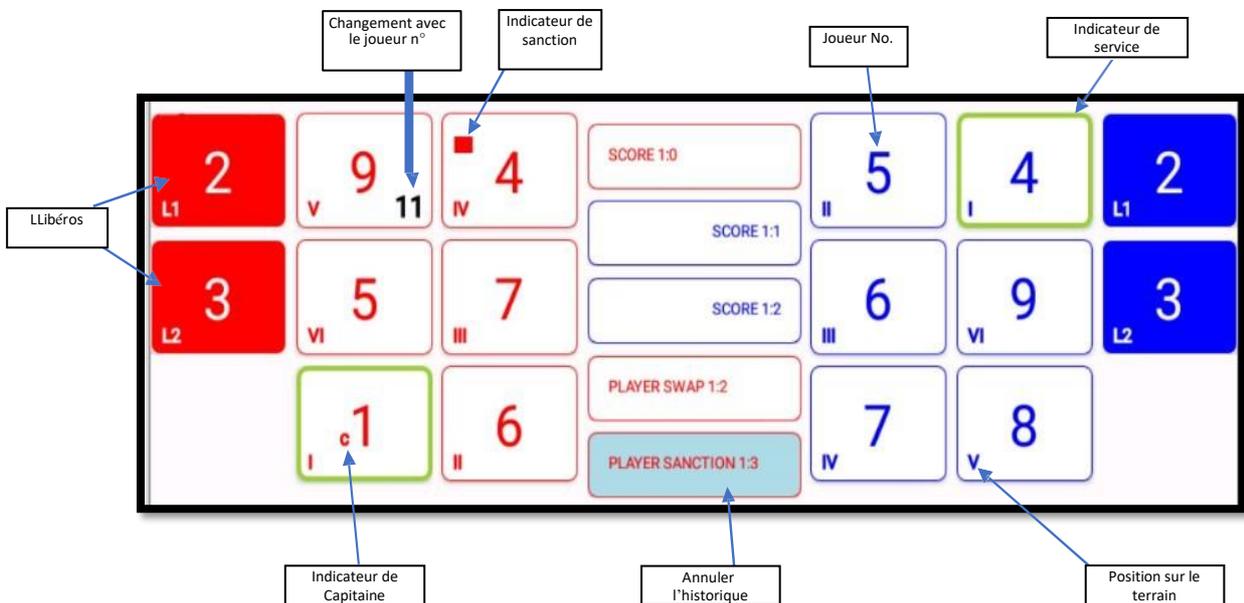
### *Points*

Ici on peut voir les points obtenus

### *Service*

De cette façon, vous savez qui est au service

### *Information sur le terrain*



### *Libéros*

Ici se trouvent le numéro de maillot des libéros.

### *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 ici.

**Indication du service**

Le cadre du joueur au service s'allume en vert.

**Position sur le terrain**

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

**Annuler l'historique**

Les actions précédentes sont reprises ici. 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.

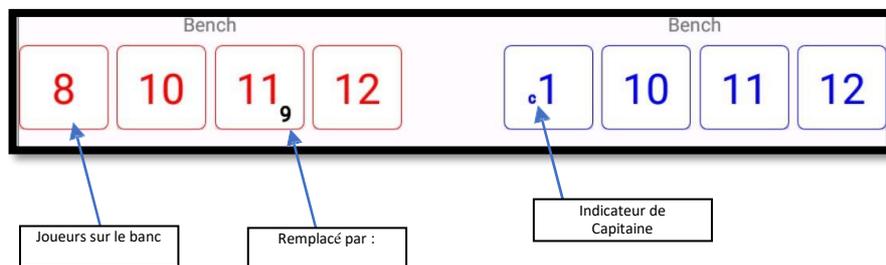
**Indicateur de capitaine**

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 qu'il est sur le banc.

### Actions des joueurs

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



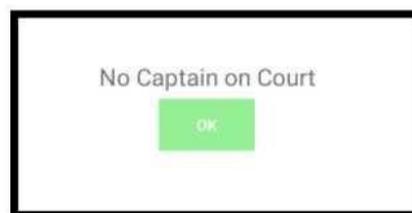
### Remplacement de joueur

Cliquez sur le bouton vert pour demander le remplacement.

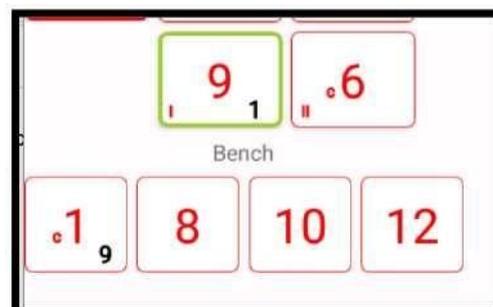
Ensuite, vous obtenez un aperçu des joueurs disponibles que vous pouvez utiliser pour remplacer



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.

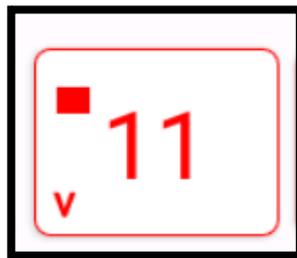
### Sanctions

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 avec le joueur en question



### Blessures (*remplacement exceptionnel*)

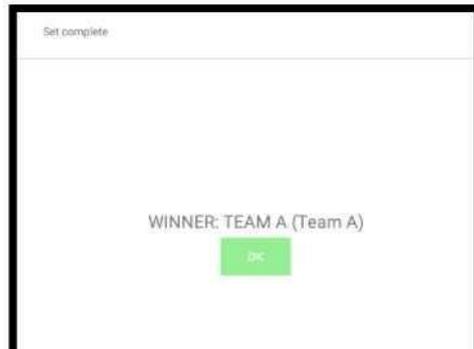
La case orange n'est accessible que s'il n'y a plus de remplacement possible et qu'un remplacement exceptionnel est donc requis.

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 remarques.

### 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.  
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

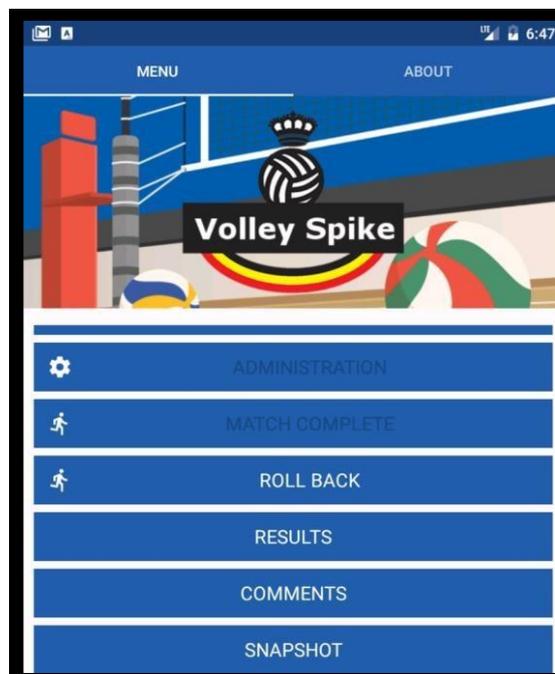
## Fin de match

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			

OK

Cliquer sur OK et vous retournerez alors sur le menu principal



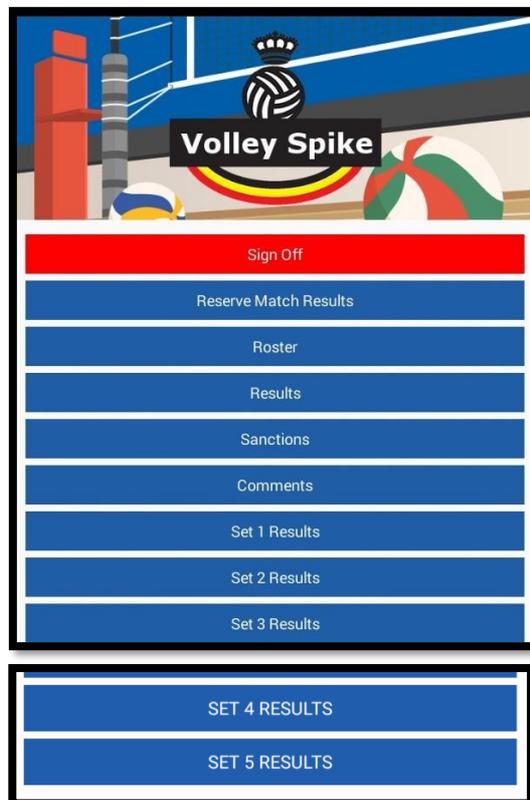
Vous verrez que le bouton "Start match" a été désactivé et qu'il existe maintenant "Match complete". S'il y a un problème au dernier point, vous pouvez cliquer sur « Roll back » et le dernier point sera joué à nouveau.

# 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, résultat, sanctions, remarques et détails par set.



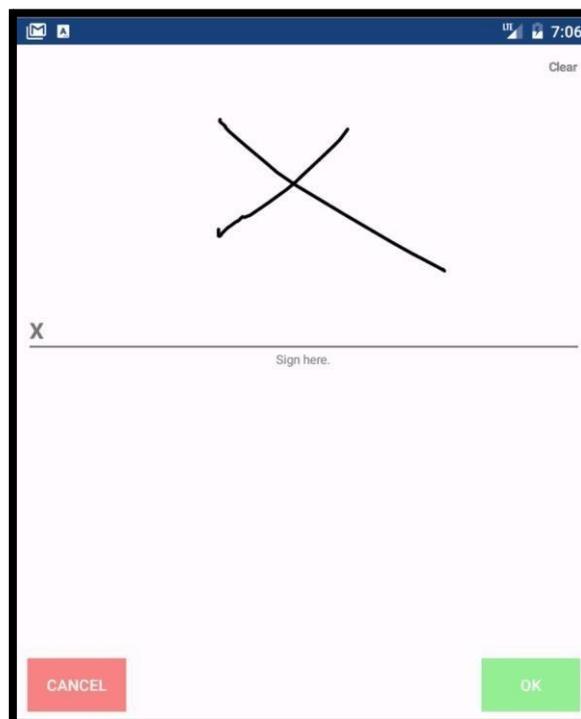
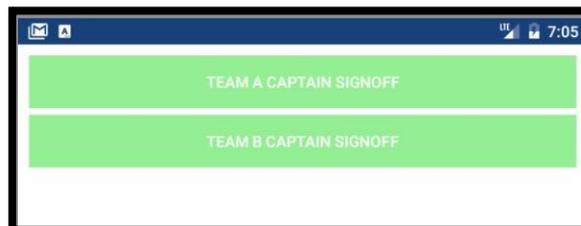
## Signature (signature à la fin de la rencontre)

Afin de terminer le match complètement, les capitaines doivent signer

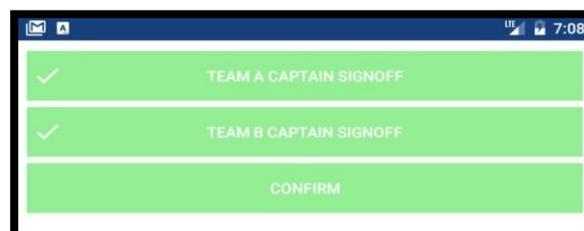


Cliquez sur « Sign off ».

Ensuite, vous voyez qui doit encore signer



Une fois que les capitaines 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 "comments" 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

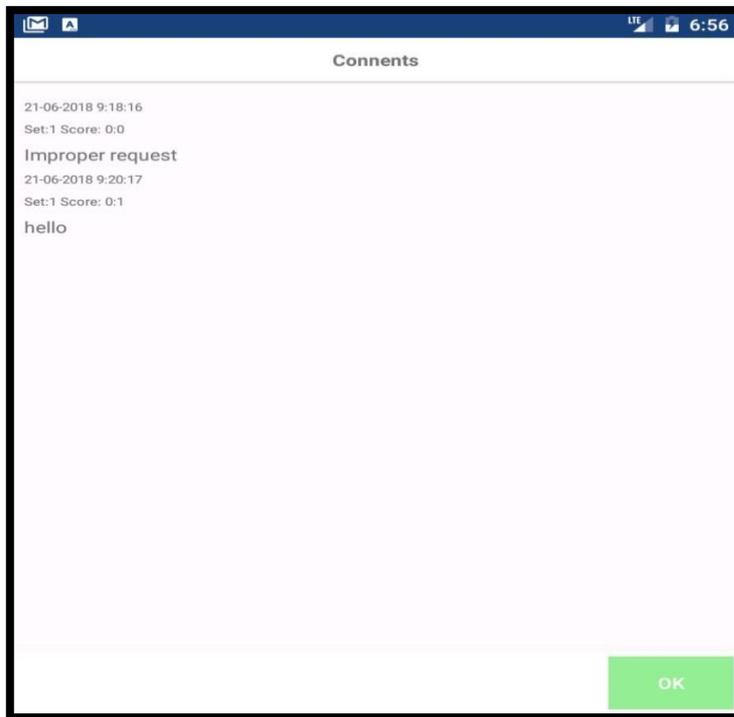
**Roster**

Team A	Teams	Team B
<b>Players</b>		
12	Player 12	Player 12
11	Player 11	Player 11
10	Player 10	Player 10
9	Player 9	Player 9
8	Player 8	Player 8
7	Player 7	Player 7
6	Player 6	Player 6
5	Player 5	Player 5
4	Player 4	Player 4
1	(c) Player 1	(c) Player 1
<b>Libero Players (L)</b>		
	Player 2	Player 2
	Player 3	Player 3

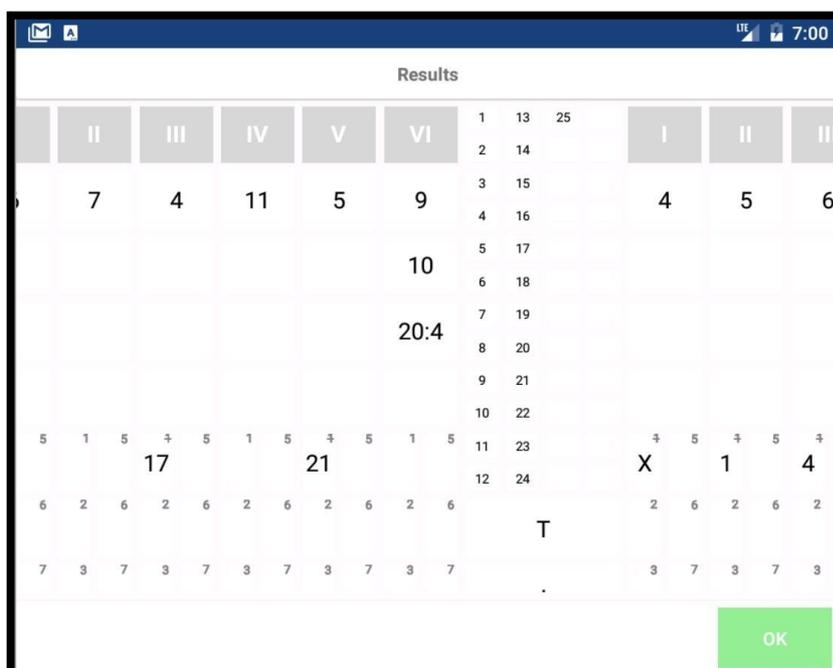
OK



## Commentaires



## Résultats des sets



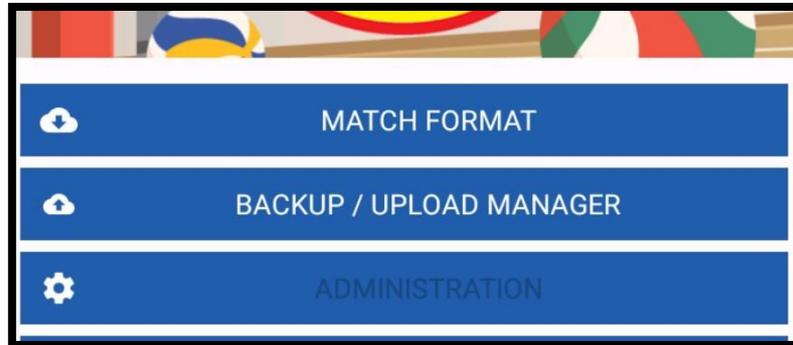
The screenshot shows a mobile application interface with a title bar 'Results'. It displays a detailed volleyball score sheet for a match between two teams, identified by Roman numerals II and I.

II						I			II		
7	4	11	5	9	10	13	25	4	5	6	
20:4						X			1	4	
5	1	5	4	5	1	5	4	5	1	5	
17				21				2	6	2	
6	2	6	2	6	2	6	2	6	2	6	
7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	

The score sheet includes a central column with numbers 1 through 12, and a 'T' symbol. A green 'OK' button is visible at the bottom right of the screen.

## Gestionnaire de sauvegarde / transfert

Dans le menu principal, cliquez sur « Backup/Upload manager »



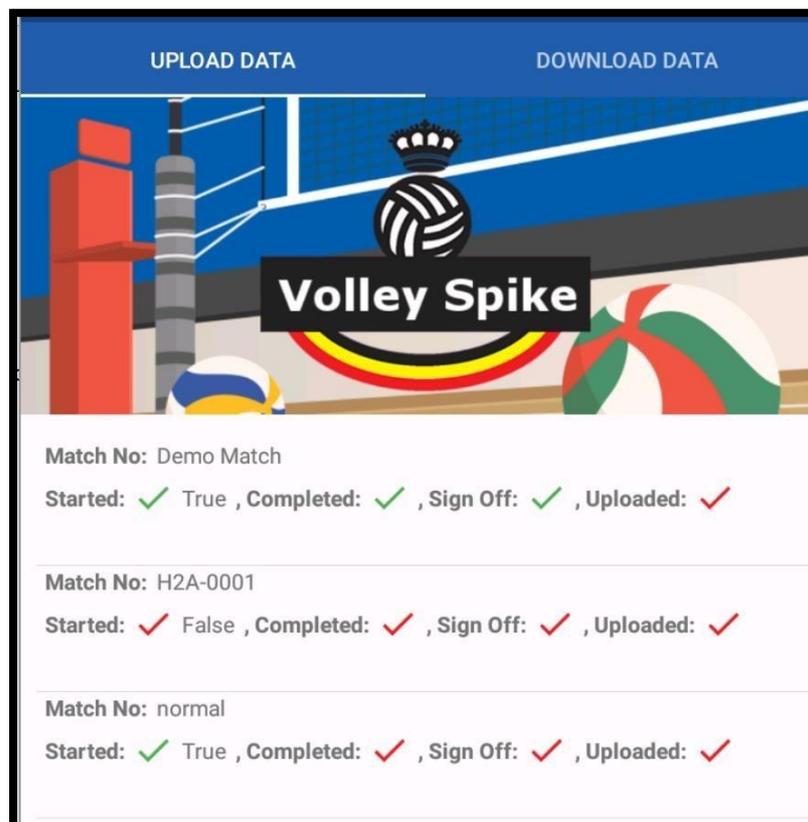
Vous y verrez 3 onglets : "Upload data", "Download data" et "Restore SDCard"

### **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.

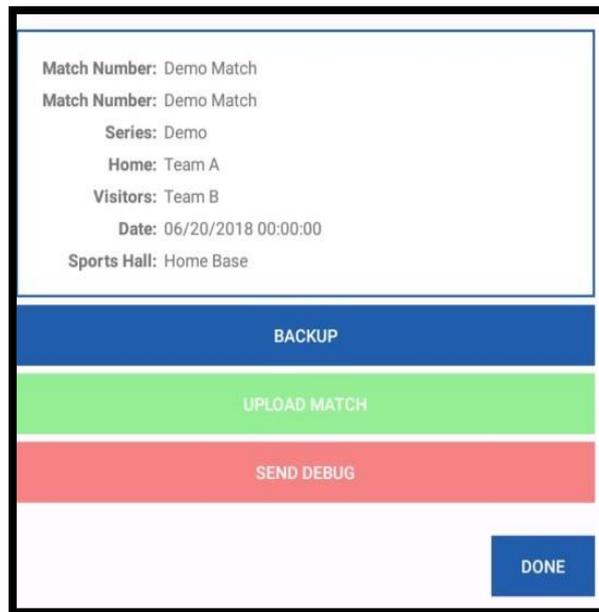


Comme vous pouvez le constater, notre match de DEMO a commencé, s'est terminé, a été signé mais n'a pas encore été transféré.

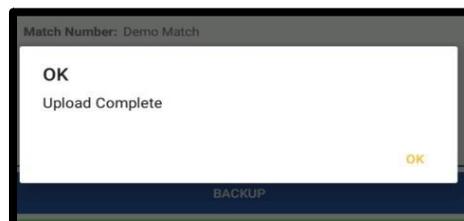
Cliquez sur le match pendant 3 secondes



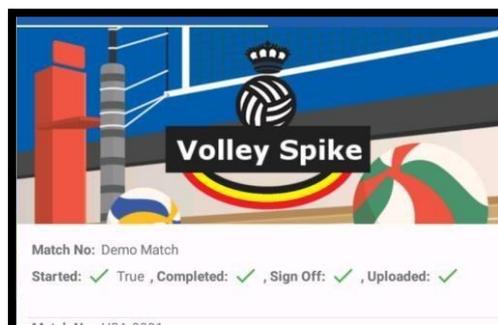
Ensuite, vous verrez le cadre ci-dessus. Cliquez sur l'icône (nuage) pour transférer. Vous serez redirigé vers l'écran de connexion. Ensuite, vous obtenez l'écran ci-dessous



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.

### *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).

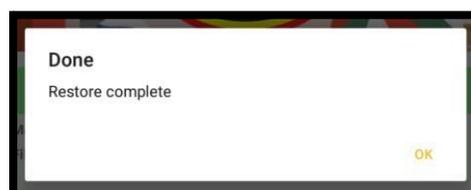


1. Cliquez sur « Refresh List »
2. Cliquez pendant 3 secondes sur le match concerné. La barre ci-dessous apparaîtra.



Cliquez sur l'icône (nuage) pour télécharger.

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

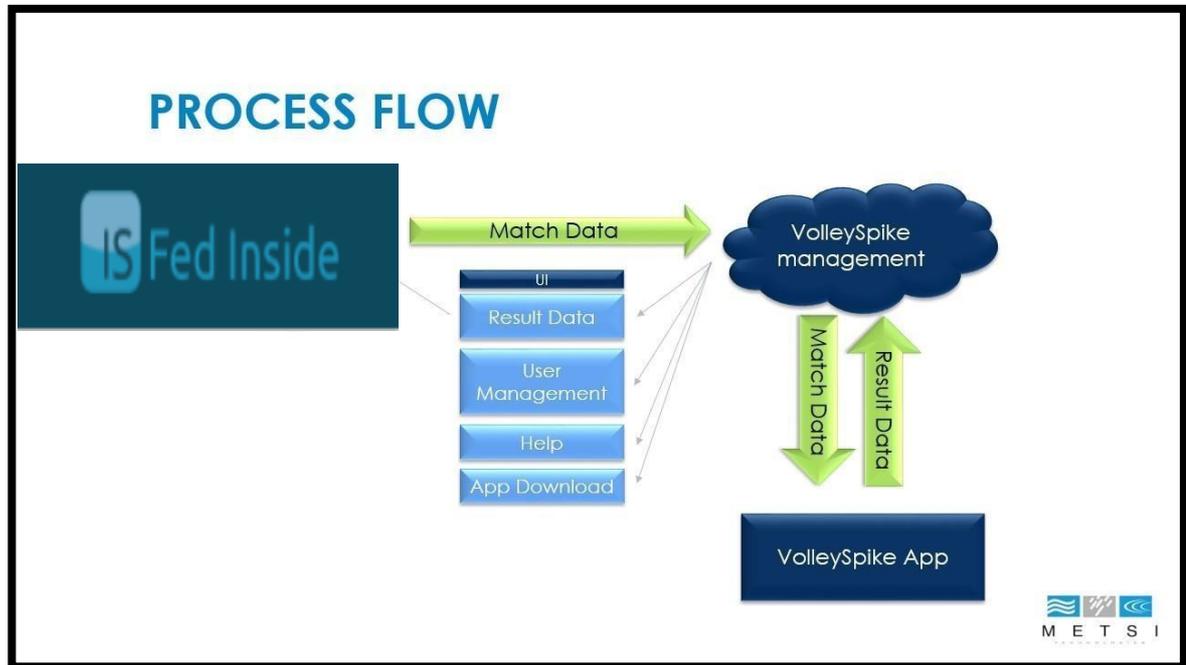


### *Restaurer la carte SD*

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

## Résumé

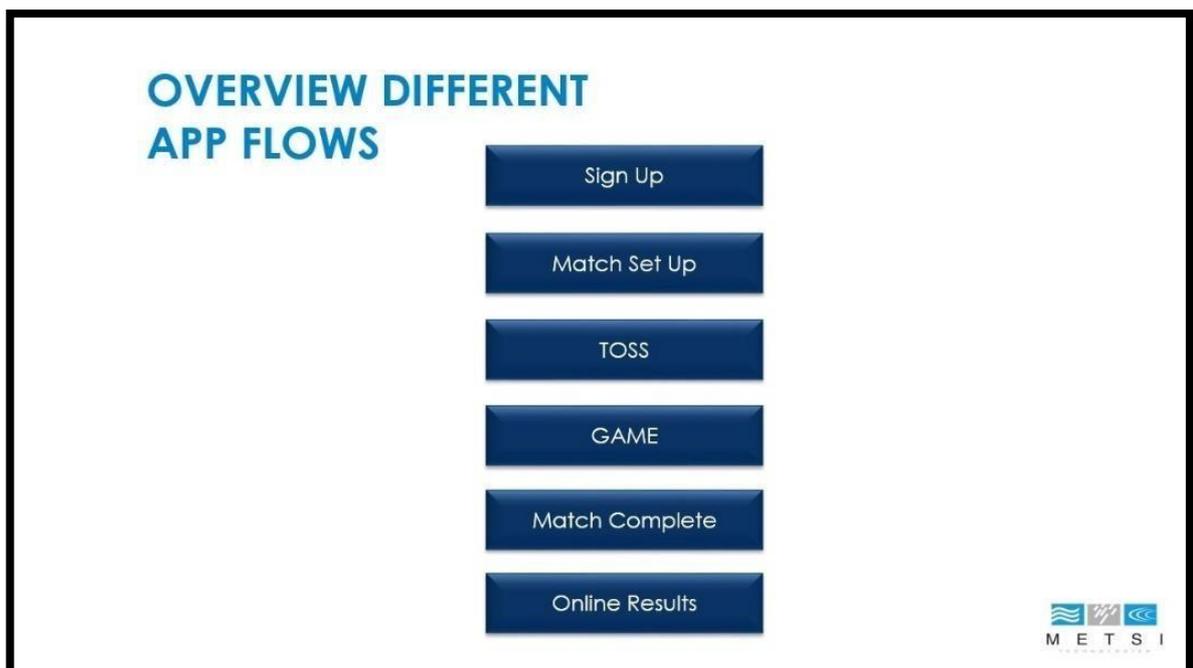
Dans ce chapitre, nous vous expliquons en résumé le fonctionnement de VolleySpike.



Le diagramme ci-dessus vous montre comment sont effectués le transfert ou le téléchargement.

Fedinside gère les données de rencontre et les données utilisateur. VolleySpike fonctionnera comme intermédiaire avec Fedinside et l'application VolleySpike sera donc conviviale.

VolleySpike fonctionnera comme un espace de stockage pour les données de la rencontre quand celle-ci sera transférée.



## SIGN UP FLOW

Team Signup on VolleySpike

Team is validated

Activation email sent to team



## MATCH SETUP FLOW

Team login

Create Match from Download -  
Local or Custom

Setup Match

Select Player / Libero / Captains

Setup Team Officials

Setup Officials



## TOSS & SET SETUP FLOW

Choose Serve and Side Home

Coach & Captain Sign Off

Select Players Home

Select Players Visitor



## SET FLOW



## MATCH COMPLETE FLOW



## Questions fréquentes (FAQ)

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

[www.volleyspike-fvwb.be](http://www.volleyspike-fvwb.be)

### 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 [www.volleyspike.com](http://www.volleyspike.com)

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

Oui, celles-ci doivent être soumises à l'arbitre pour le contrôle.

### 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 ?

Contacteur :      **GREIF Phil**  
Tél. : +32471429815  
[reglements@vollevliege.be](mailto:reglements@vollevliege.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  
Injury 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