

## VOLLEYSPIKE - AIDE-MÉMOIRE DU MARQUEUR

### MATCH DES RÉSERVES

- Vous devez avoir une feuille de match ancien modèle ou une feuille simplifiée pour le marquage du **match des réserves**.

### MATCH PREMIÈRE – CHARGEMENT DE LA RENCONTRE – INSCRIPTION MARQUEUR ET DÉLÉGUÉ

- Ayez toujours avec vous une **feuille de match classique papier**.
- Branchez de préférence la tablette sur le **réseau électrique**.
- Lancez l'application « *VolleySpike* ».
- **Chargement de la rencontre** (pas besoin de connexion internet) :
  - Cliquez sur la ligne « *MATCH FORMAT* », puis sur l'onglet « *RESTORE* »,
  - Sélectionnez le match à marquer et cliquez sur « *OK* ». Ne pas passer par le **LOGIN**.
- **Inscription marqueur et délégué au terrain**
  - Cliquez sur la ligne « *ADMINISTRATION* » puis sur la ligne "*STAFF*" de **votre équipe**.
  - Sélectionnez le coach si présent (si absent ne pas le sélectionner), ou demandez-lui de le faire.
  - Sélectionnez le marqueur (« *SCORE KEEPER 1* »)
  - Sélectionnez le délégué au terrain. Modifiez son rôle en cliquant plus de 2 sec sur le nom, puis en cliquant sur le crayon dans le bandeau noir en haut. Rôle : « *FIELD DEPUTY* », « *OK* », « *DONE* ».
  - Si **votre nom n'apparaît pas** :
    - Cliquez sur le bouton "*ADD OFFICIAL*",
    - Complétez les données et choisissez le rôle (« *SCORE KEEPER 1* » ou « *FIELD DEPUTY* »),
    - Sélectionnez-le (« *Select* »).
- Remettez la tablette aux deux coaches qui compléteront leur composition d'équipe et leur staff.
- Remettez enfin la tablette à l'arbitre qui complètera sa partie (« *EDIT OFFICIALS* »)






### MATCH PREMIÈRE – TOSS

- L'arbitre aura sélectionné la ligne « *SETUP FIRST SET* » puis « *SHOW ROSTER* » pour le contrôle des joueurs et des staffs.
- **Après le toss, soyez extrêmement prudent** lorsque vous indiquerez si **VOTRE équipe** :
  - est au **service** (« *SERVE* ») ou en **réception** (« *RECEIVE* ») (attention si l'arbitre dit que l'équipe visiteuse a le service, à vous de transformer cela en "L'équipe locale est alors en réception"),
  - est **A** (à votre gauche face au terrain) ou **B** (à votre droite face au terrain),
  - cliquez sur « *OK* ».
- L'arbitre cliquera sur la ligne « *SIGN OFF* » pour faire signer les capitaines et les coaches présents.

### MATCH PREMIÈRE – DÉBUT D'UN SET – FICHES DE ROTATION

- Cliquez sur la ligne de l'équipe et indiquez la rotation.
- Cliquez sur la ligne « *QUICK PICK* », et cliquez sur les joueurs dans l'ordre des positions (I à VI).
- **Soyez extrêmement vigilant** lors de la **retranscription des fiches de position**. Vérifiez plutôt deux fois qu'une **que la rotation est correcte**.
- Vous pouvez cliquer sur **>>** ou sur **<<** pour faire tourner la rotation dans un sens ou dans l'autre.
- S'il y a une erreur, cliquez sur « *CLEAR* » pour tout effacer, ou à nouveau sur « *QUICK PICK* », ou sur le n° du joueur à modifier, sur le bon n°, puis « *OK* ».
- Cliquez ensuite sur « *OK* » puis « *YES* ».
- L'application indiquera « *No Captain on Court* » si le capitaine n'est pas au jeu. Prévenez l'arbitre. Cliquez sur « *OK* », puis sur le n° du joueur que le coach indiquera comme capitaine au jeu.
- Après avoir introduit les deux rotations, et les avoir encore une fois contrôlées, appuyez sur « *CONFIRM* » et « *YES* ».
- En cas de problème, vous pouvez cliquer sur « *UNDO* » et ré encoder les rotations.

## MATCH PREMIÈRE – DÉBUT D'UN SET - MARQUAGE

- Cliquez sur la ligne « [SCORE SET 1](#) ».
- Cliquez sur « [OK](#) » au moment où l'arbitre siffle le premier engagement. Le chrono démarre.
- **Cas d'un match de coupe.** Si les deux équipes sont de deux divisions différentes, l'équipe dans la division la plus basse a 2 points d'avance par différence de division (1 point dans le set décisif). Pour l'indiquer, au début de chaque set il faut cliquer sur la case « [-1](#) » puis indiquer les points à déduire, -2 par exemple pour 2 points d'avance, avec le signe "-", puis sur « [OK](#) ».
- **Marquage d'un point** : cliquez sur « [+1](#) ».
- **Si erreur de votre part** (attribution du point à la mauvaise équipe par exemple) **ou de l'arbitre** (changement de décision pour l'attribution d'un point par exemple), vous pouvez appuyer sur la touche « [Retour en arrière](#) » (  ), ou sur l'action précédente dans le tableau des 5 dernières actions situé entre les deux groupes des 6 joueurs au jeu.
- **Temps mort** : cliquez sur  . Le nombre de temps mort est indiqué. Prévenez l'arbitre lors du 2<sup>e</sup>.
- **Remplacement d'un joueur** : cliquez sur le n° du joueur qui doit être remplacé, puis sur « [PLAYER SUBSTITUTION](#) », et le n° du joueur. L'application vous préviendra s'il n'y a plus de capitaine au jeu (voir plus haut). Elle vous prévient lors du 5<sup>e</sup> et du 6<sup>e</sup> changement (maximum), prévenez l'arbitre.
- **Changement de libéro** : on n'indique rien.
- **Le libéro a joué** : En FVWB uniquement, si un libéro est entré une fois au jeu au moins, cliquez sur la case du libéro, puis sur la case "[Player played](#)". Un point jaune apparaîtra à côté de son n°.
- **Sanction donnée à un joueur (au jeu, sur le banc ou aux libéros)** : cliquez sur le n° du joueur sanctionné, puis sur « [PLAYER SANCTION](#) ». Cliquez sur la sanction donnée : avertissement (« [WARNING](#) »), pénalité (« [SANCTION](#) »), « [EXPULSION](#) » ou « [DISQUALIFICATION](#) ». Le rappel du type de carte est indiqué. En cas de pénalité le point est d'office attribué à l'autre équipe ainsi que le changement de service s'il y a lieu.
- **Sanction donnée à un membre du staff (coach ou assistant-coach)** : cliquez sur  , puis sur la personne sanctionnée. Cliquez sur la sanction donnée (voir plus haut).
- **Retard de jeu infligé à une équipe** : cliquez sur  . Le nombre de retards de jeu s'affiche. A partir du 2<sup>e</sup> retard (carte rouge=pénalité) le point est d'office attribué à l'autre équipe ainsi que le changement de service s'il y a lieu.
- **Inscription d'une remarque** : cliquez sur  , puis sur « [ADD COMMENT](#) », indiquez la remarque, cliquez sur le retour en arrière de la tablette pour faire disparaître le clavier, puis sur « [OK](#) » et « [DONE](#) ».
- **Demande non fondée** : cliquez sur [IR](#) (« [Improper Request](#) »), et complétez la remarque (3<sup>e</sup> temps mort demandé par le coach par exemple), puis « [OK](#) ». UNE demande non fondée maximum autorisée.
- **Clôture d'un set** : à la fin du set l'application indiquera « [WINNER : nom de l'équipe gagnante](#) ». Cliquez sur « [OK](#) ». La case « [RESULTS](#) » apparaît, vous n'avez rien à faire. Cliquez sur « [OK](#) ».
- **Retour en arrière après la clôture d'un set** : après la clôture d'un set, si l'arbitre revient sur sa décision, vous devez cliquer sur la ligne "[ROLL BACK](#)", puis sur "[SCORE SET 1, 2, 3, 4 ou 5](#)" du menu général pour revenir au point décisif du set précédent. Là vous reprenez le match.

## MATCH PREMIÈRE – SETS SUIVANTS – CLÔTURE DU MATCH – MATCH DES RÉSERVES

- **Sets suivants** : cliquez sur « [START SET 2, 3, 4 ou 5](#) », indiquez les rotations (voir plus haut, puis sur « [SCORE SET 2, 3, 4 ou 5](#) ».
- **Cas d'un 5<sup>e</sup> set** : le toss se déroule à nouveau, lorsque la première équipe atteint 8 points l'application indique « [Players swap sides](#) » pour inviter les équipes à changer de côté, « [OK](#) ».
- **Clôture du match** : cliquez sur la ligne « [RESULTS](#) ».
- **Inscription du résultat du match des réserves** : cliquez sur la ligne « [RESERVE MATCH RESULTS](#) » et complétez les résultats des 3 sets. Ceci peut aussi être fait par l'arbitre. Un commentaire peut être ajouté.
- Remettez la tablette à l'arbitre qui contrôlera les résultats (« [RESULTS](#) »), les éventuelles sanctions (« [SANCTION](#) ») et la case remarque (« [COMMENTS REPORT](#) ») avant de faire signer les capitaines et le marqueur. L'arbitre clôture la feuille de match en signant à son tour.
- La feuille peut alors être « uploadée » sur le site de VolleySpike/portail suivant les directives du club.

## REMARQUES

- Ne faites que **suivre la rencontre**, **prévenez** l'arbitre en cas "d'erreur" de sa part renseignée par l'application, **respectez** ses directives, et surtout **prévenez l'arbitre en cas de problème**.
- En cas de **plantage** de l'application, restaurer la rencontre, vous ne devriez rien avoir perdu.
- Ne téléchargez pas un match déjà chargé, il écrasera les anciennes données !

- Des actions plus cruciales ou pointues comme le **retrait de points** suite à une erreur de rotation, **l'inscription d'un joueur entre deux sets** doivent se faire sous le contrôle de l'arbitre.