HANDLEIDING VOLLEYSPIKE
SENIORS HOOFDWEDSTRIJD

VOLLEY
VLAANDEREN

HOOFDSTUK 01

UPDATE VOLLEYSPIKE

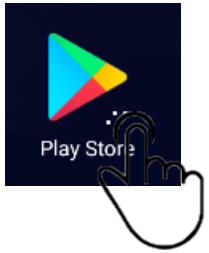
UPDATE VOLLEYSPIKE

- Eerst moeten we de Volleyspike app updaten naar de laatste versie.
- Hiervoor hebben we internet toegang nodig op de tablet !

- Procedure

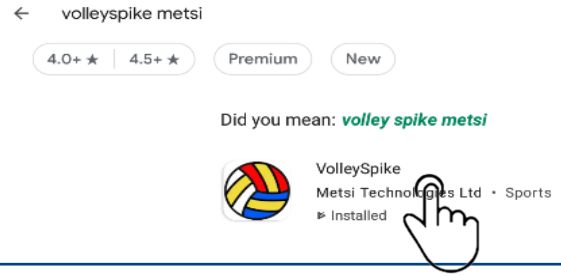
  1. Open Google Play Store op de tablet
  2. Zoek naar “Volleyspike Metsi”
  3. Druk op de app VolleySpike
  4. Selecteer Update
     - De update start, dit duurt enkele momenten.

1

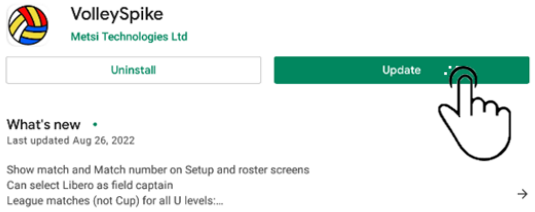


2

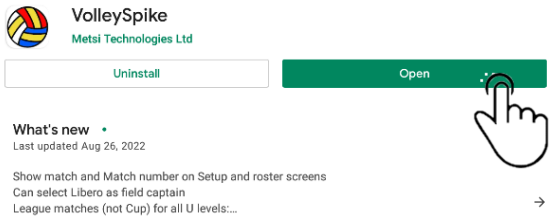
3



4



5



HOOFDSTUK 02

VOLLEYSPIKE STARTEN & OPTIES NAKIJKEN

VOLLEY SPIKE STARTEN

- Kijk eerst na indien je internet verbinding hebt
  - start eventueel Chrome en kijk na indien je bvb google.be kan bereiken.
- Sommige WiFi netwerken vragen bvb eerst een bevestiging.

1. Selecteer ‘VolleySpike.Android’ om de app te starten.

2. Selecteer ‘Volley Vlaanderen’ als federatie.

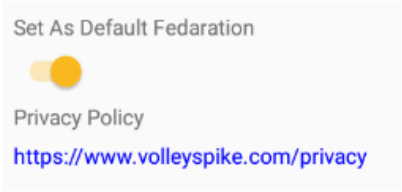
3. Zet de federatie vast door ‘Set As Default Federation’ te selecteren

   - De vraag naar de federatie wordt dan in de toekomst niet meer gesteld.
   - Je kan de federatie in het options menu later wijzigen indien nodig.

1

2

3



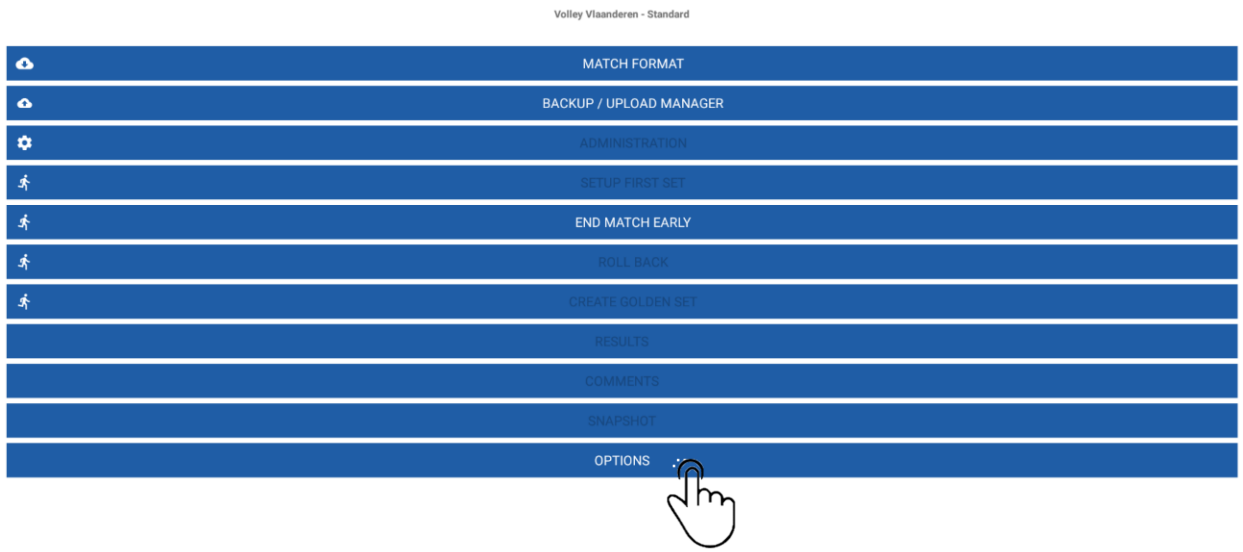
VOLLEY SPIKE NAKIJKEN OPTIES

Een aantal opties moeten zeker **UIT** staan

- Sandbox mode
- No side swapping
- Show rotation log

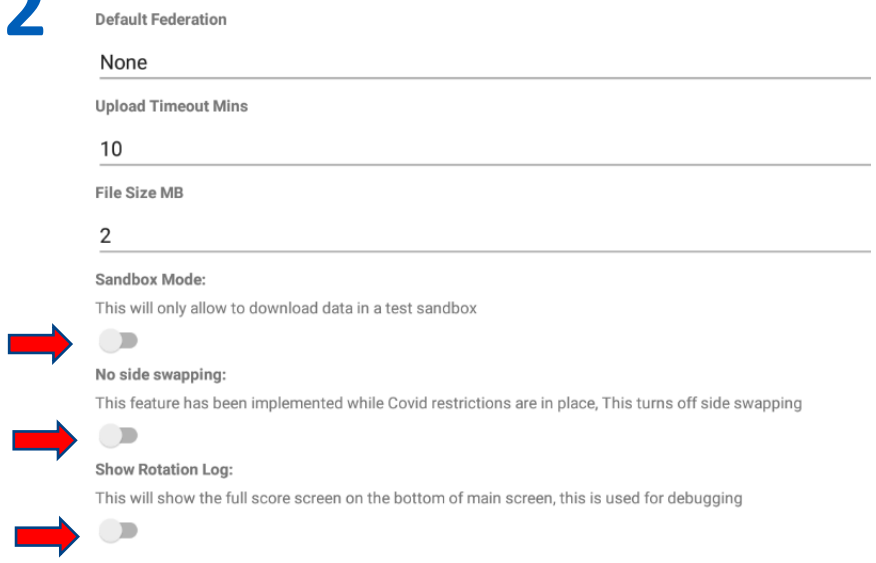
1. Opties van Volleyspike kan je ophalen via OPTIONS menu

1



2. Kijk na indien de options uit staan

2

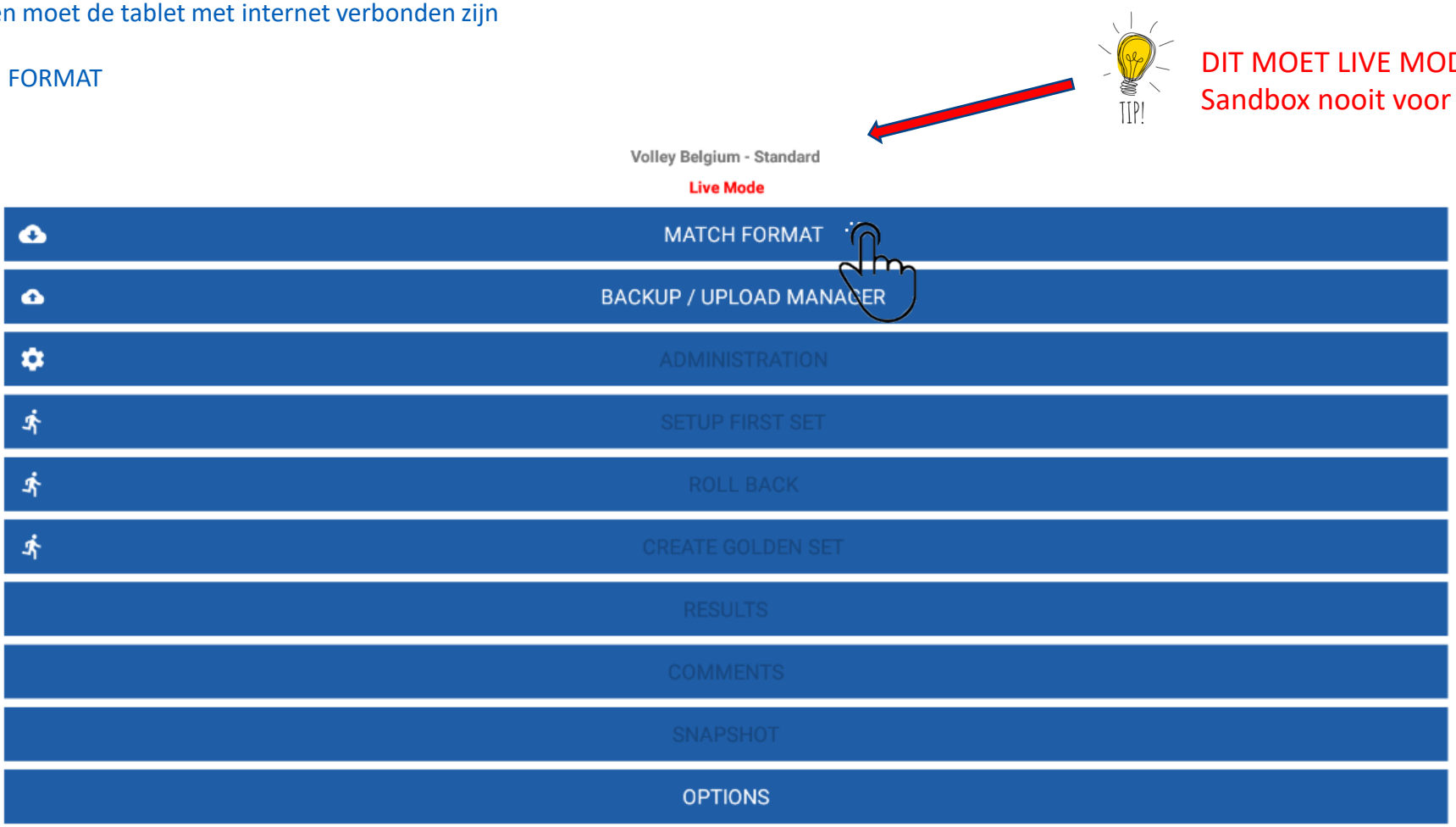


HOOFDSTUK 03

MATCH ADMINISTRATIE

VOLLEY SPIKE INLOGGEN

- Voor deze stappen moet de tablet met internet verbonden zijn
- Selecteer MATCH FORMAT



TIP!

DIT MOET LIVE MODE ZIJN
Sandbox nooit voor een live westrijd !

VOLLEY SPIKE INLOGGEN

- Voor deze stappen moet de tablet met internet verbonden zijn

1. Selecteer LOG IN

2. Vul uw ClubID en Pin Number in en druk 2x op OK

3. Login OK

TIP!

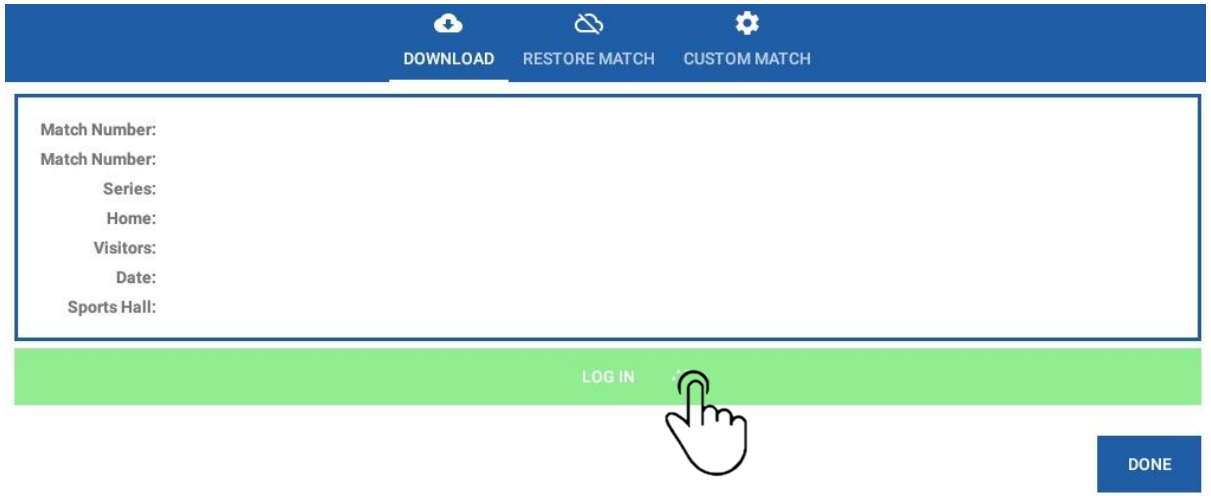
Pin Number (paswoord) wordt ingesteld in VolleyAdmin2

TIP!

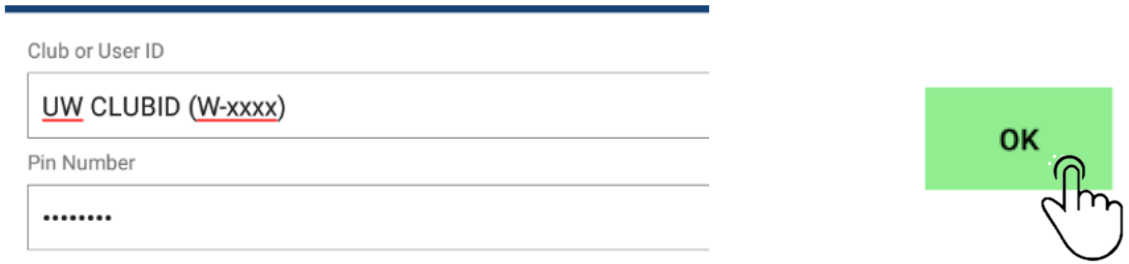
Alle ploegen en spelers moeten vooraf in VolleyAdmin2 een ploeg en shirtnummer toegewezen krijgen, ook voor de bekerploegen.

Ook alle officials moeten aan een ploeg toegewezen worden in VolleyAdmin2

1



2



3

DOWNLOAD VAN EEN MATCH

- Voor deze stappen moet de tablet met internet verbonden zijn

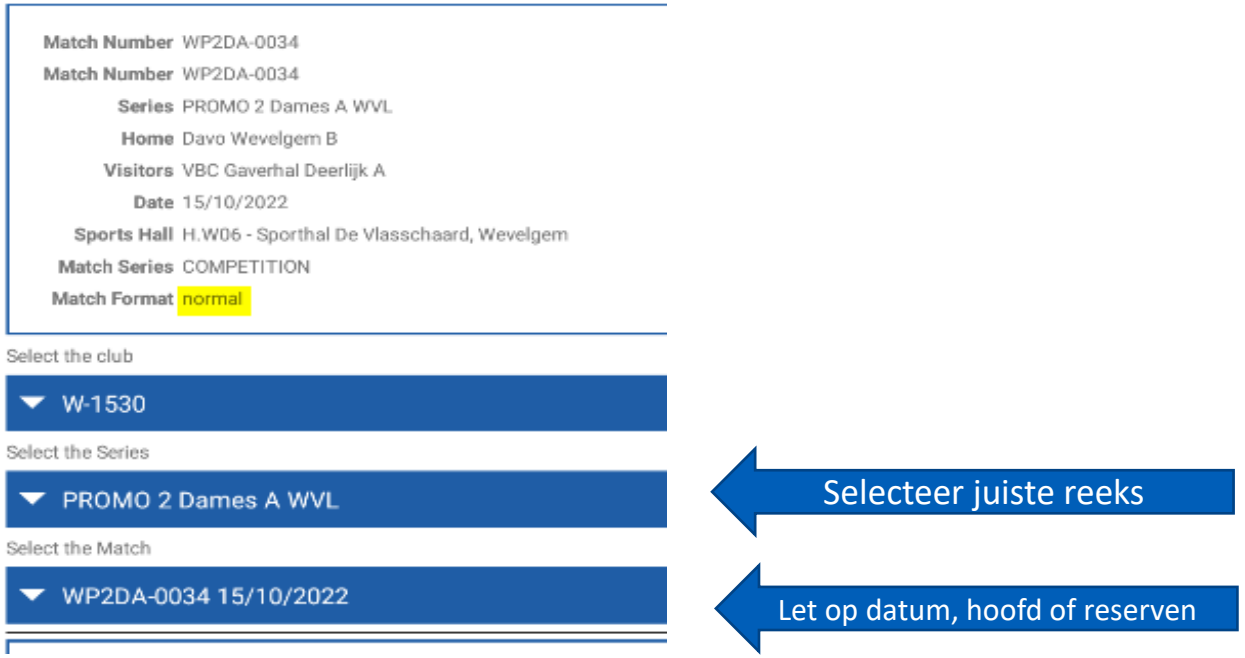
1. Selecteer de correcte match gegevens
   - Select the club
   - Select the Series

TIP!

2. Selecteer de Wedstrijd
   - Let op de datum
   - Let op HOOFD of RESERVEN **(RES)** wedstrijd
   - Selecteer OK wanneer alles ingevuld is.
   - Selecteer DONE om terug te keren naar hoofdmenu

3. Optioneel: je kan ook een westrijd opladen aan de hand van het wedstrijdnummer

1



2

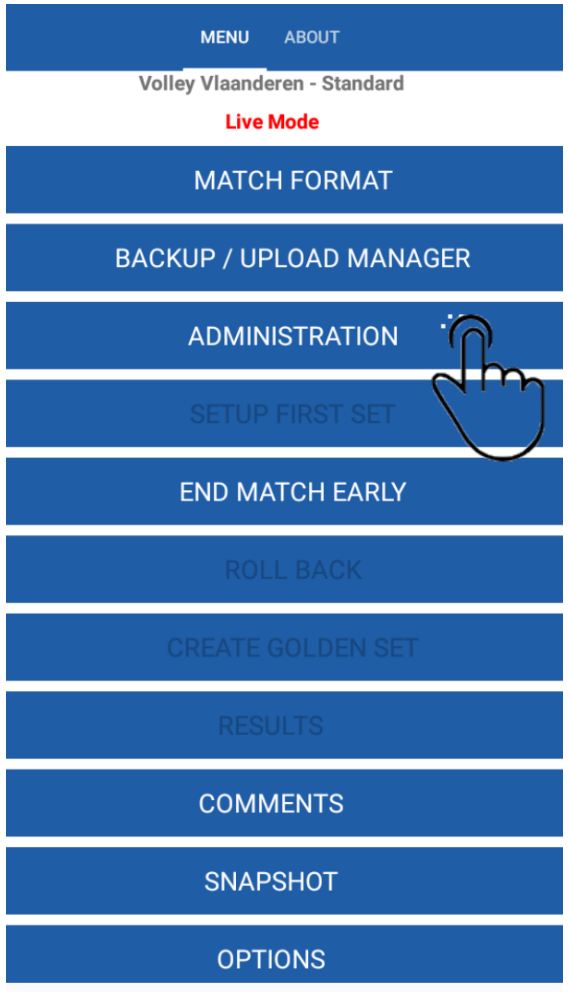
MATCH ADMINISTRATIE

Voor de match administratie moeten we niet meer met internet verbonden zijn

In de volgende stappen gaan we de spelers, staff en scheidsrechters activeren

1. Selecteer ADMINISTRATION

1



MATCH ADMINISTRATIE PLAYERS

Voor de match administratie moeten we niet meer met internet verbonden zijn

In de volgende stappen gaan we de spelers, staff en scheidsrechters activeren

1. Nu gaan we eerst de spelers aanduiden van the thuisploeg
   Selecteer de Thuisploeg

1

MATCH ADMINISTRATIE PLAYERS

Voor de match administratie moeten we niet meer met internet verbonden zijn

In de volgende stappen gaan we de spelers, staff en scheidsrechters activeren

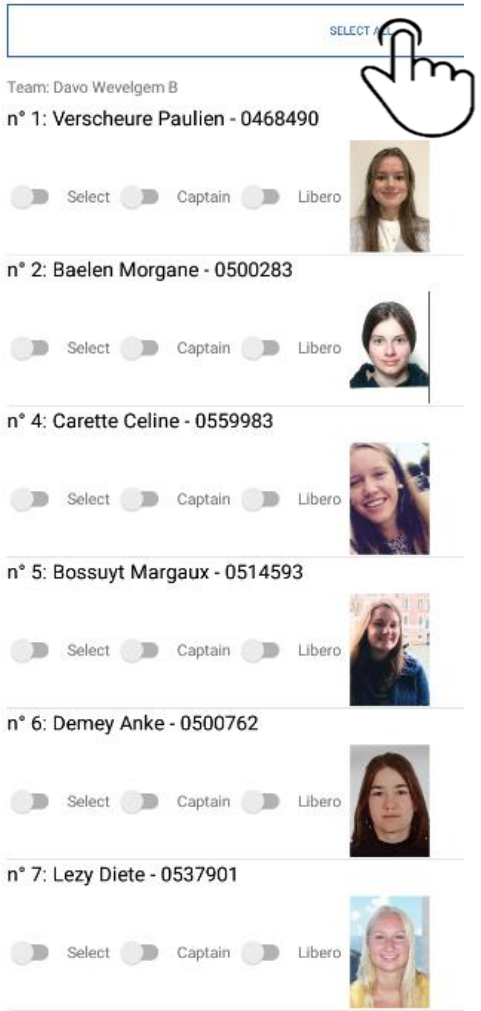
- Aanduiden van aanwezige spelers (Select all)
- Aanduiden van aanwezige spelers (Select 1 per 1)
- Aanduiden van kapitein (captain aanvinken)
- Aanduiden van liberos (liberos aanvinken)

- Onderaan zie je het aantal geselecteerde spelers

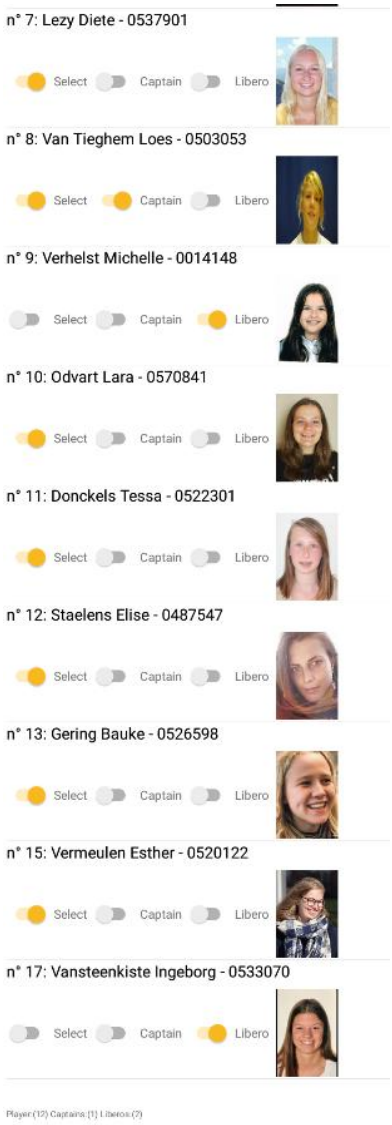
- Opgepast v 2 libero's zijn
- Foutmelding bij
  - Te weinig libero's aangeduid
  - Geen kapitein aangeduid
  - Te weinig spelers aangeduid

- Druk op DONE wanneer je klaar bent.

1



2



MATCH ADMINISTRATIE
ADD PLAYER

Indien er spelers ontbreken in de standard lijst kunnen we spelers apart toevoegen.

1. Selecteer ‘ADD PLAYER NO.’

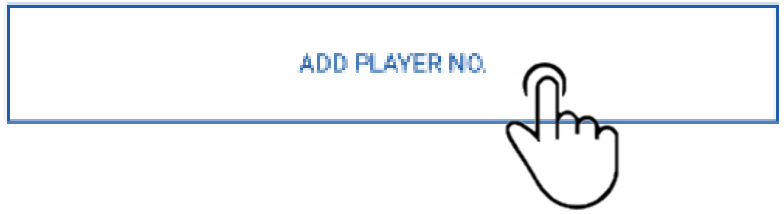
2. Vul het licentie en shirtnummer in + selecteer OK

   - Opgepast het licentienummer bestaat steeds uit 7 cijfers
   - Ook de nullen vooraan invullen
   - De naam van de speler wordt automatisch ingevuld.
   - Apart toegevoegde spelers staan in de lijst in GROENE TEKST.
   - Vergeet de speler niet te activeren in de lijst

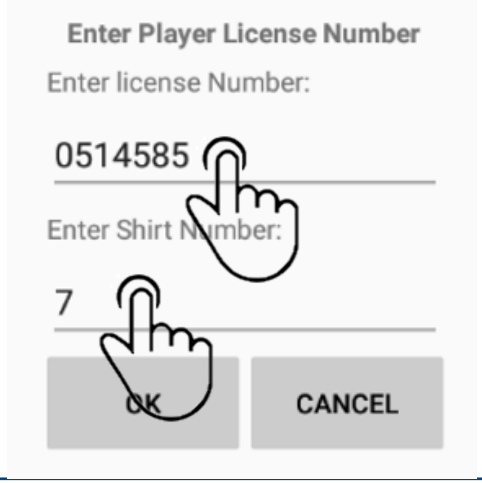
3. Na toevoegen kunnen we de foto downloaden

   - De foto is nodig voor de controle door de scheidsrechter.
   - LET OP: hiervoor moeten we met internet verbonden zijn.

1



2



3

MATCH ADMINISTRATIE
AANPASSEN SHIRTNUMMER

Stel dat speler met nummer 5 eigenlijk met nummer 18 speelt ?

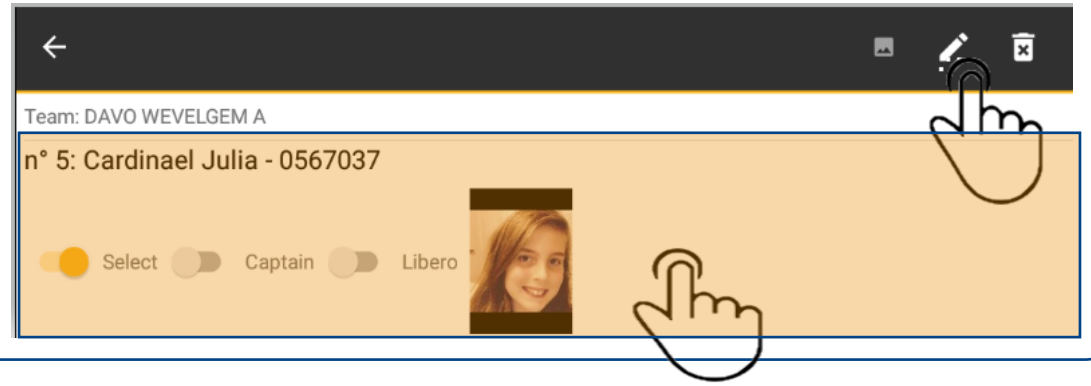
1. Selecteer de speler in de lijst en blijf drukken totdat het potlood verschijnt.

   Druk op het potlood.

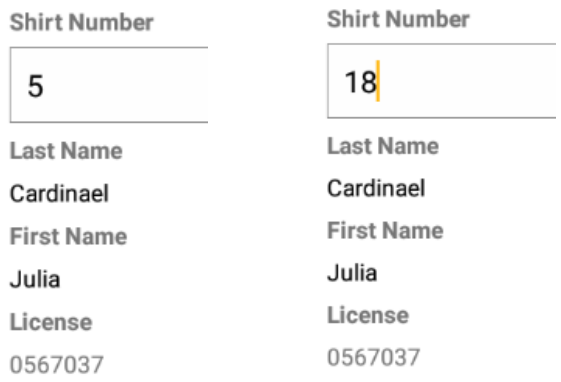
2. Pas het shirtnummer aan.

3. De speler met aangepast nummer in de spelers lijst.

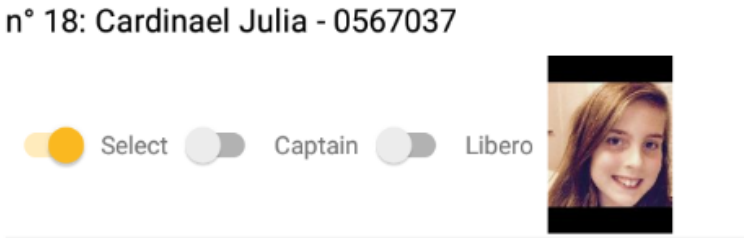
1



2



3



MATCH ADMINISTRATIE STAFF

Voor de match administratie moeten we niet meer met internet verbonden zijn

In de volgende stappen gaan we de STAFF activeren

1. Selecteer STAFF thuisploeg

TIP:
PLAYERS thuisploeg staat nu in witte tekst = selectie is OK
Zolang de tekst ROOD blijft is de selectie nog niet OK

1

MATCH ADMINISTRATIE STAFF

Voor de match administratie moeten we niet meer met internet verbonden zijn

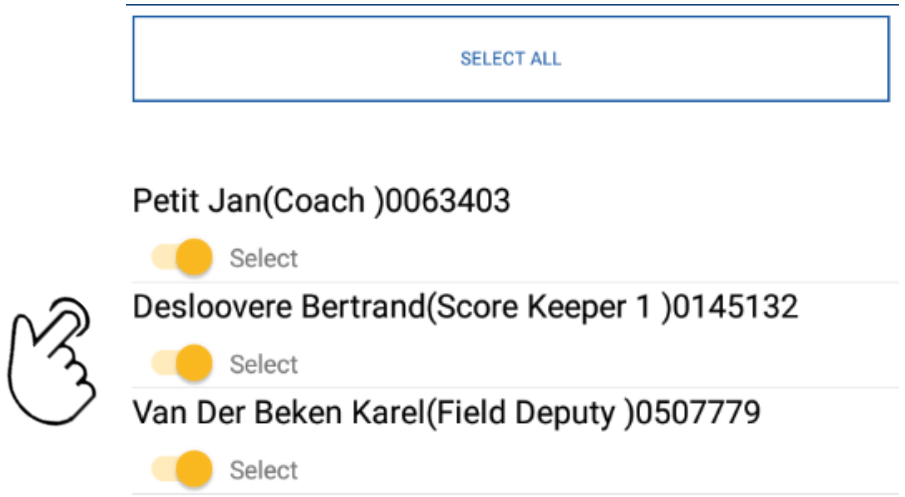
In de volgende stappen gaan we de STAFF activeren

1. Selecteer STAFF thuisploeg

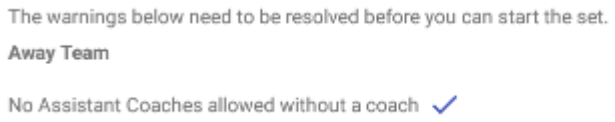
    - Coach (niet verplicht)
    - Score Keeper (Markeerder **VERPLICHT**)
    - Field Deputy (Terrein verantwoordelijke **VERPLICHT**)

1. LET OP:
    - Coach is niet verplicht maar zonder coach kan er geen assistant coach worden aangeduid

1



2



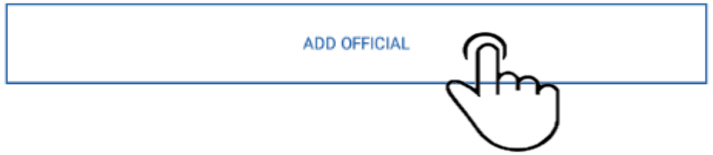
MATCH ADMINISTRATIE STAFF
ADD OFFICIAL

Voor de match administratie moeten we niet meer met internet verbonden zijn

In de volgende stappen gaan we de STAFF activeren

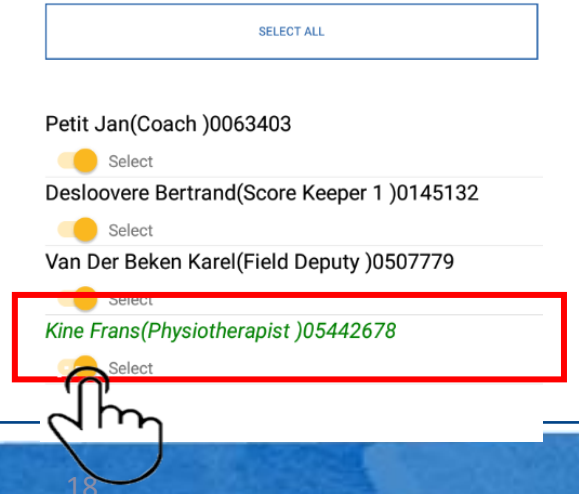
1. Indien er andere of extra staff nodig is, kan je deze toevoegen via ADD OFFICIAL.
2. Vul alle info in
   - LET OP: licentie nummer STAFF wordt niet gecontroleerd op correctheid.
3. Activeer de extra STAFF

1



2

3



MATCH ADMINISTRATIE STAFF SPELER EN STAFF BEZOEKERS

Voor de match administratie moeten we niet meer met internet verbonden zijn

- Nu de administratie van de thuisploeg in orde is, is het aan de beurt aan de bezoekers.
- Overhandig daarvoor de tablet aan de verantwoordelijke van de bezoekers.
- De verantwoordelijke van de bezoekende club zal spelers en staff ingeven via dezelfde procedure als de thuisploeg.
- Van zodra de verantwoordelijke van de bezoekers klaar is, wordt de tablet teruggegeven aan de markeerder.

MATCH ADMINISTRATIE SCHEIDSRECHTERS

Voor de match administratie moeten we niet meer met internet verbonden zijn

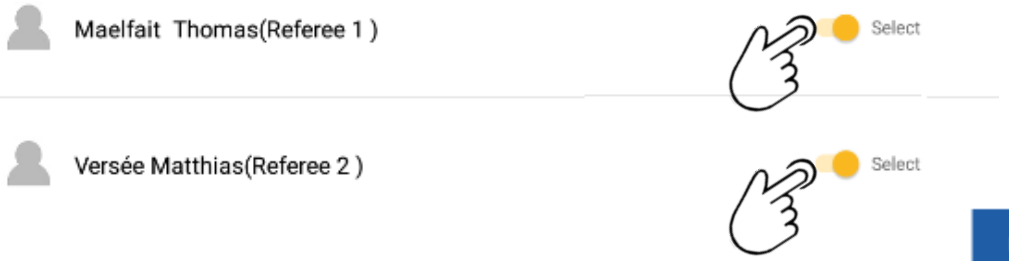
- Nu de administratie van de thuisploeg en bezoekers in orde zijn, is het aan de beurt om de scheidsrechters te activeren.
- Overhandig de tablet aan de scheidsrechters die zichzelf gaan activeren

1. Selecteer EDIT OFFICIALS
   - Optioneel: download de images van de scheidsrechters

2. Activeer de scheidsrechters en selecteer DONE

1

2



MATCH ADMINISTRATIE BEVESTIGEN

Voor de match administratie moeten we niet meer met internet verbonden zijn

- Wanneer alle items in administratie in witte tekst staan, dan kunnen we terugkeren naar het hoofdmenu

1. Selecteer DONE om terug te keren naar hoofdmenu.

Hiermee is de administratie klaar, de scheidsrechter kan nu de aanwezigheden nakijken.

HOOFDSTUK 04

CONTROLE DOOR SCHEIDSRECHTERS

CONTROLE DOOR SCHEIDSRECHTER

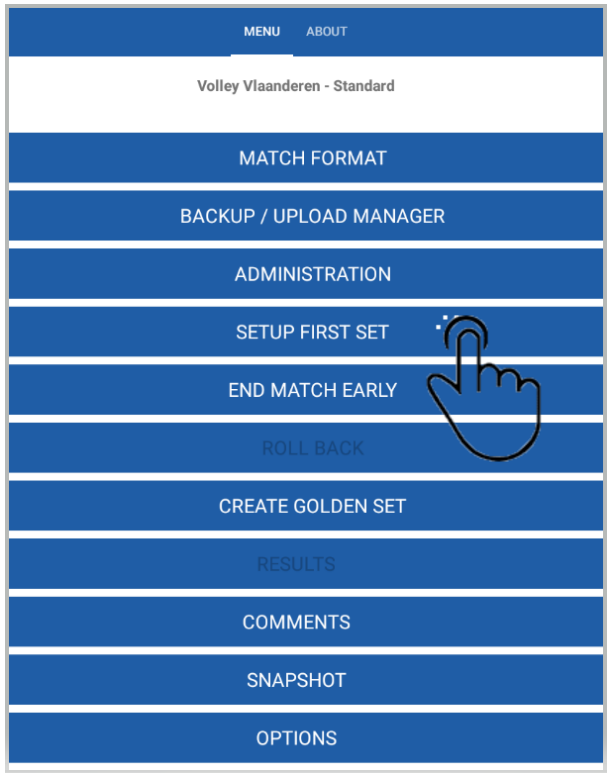
Na de administratie zal de scheidsrechter de aanwezigheden controleren

1. Selecteer SETUP FIRST SET in het hoofdmenu

2. NO SWAP warning

   - In options kunnen we optie NO SWAP aanpassen
   - NO SWAP kan door de competitie leiders beslist worden
   - Standaard gebruiken we NO SWAP

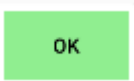
1



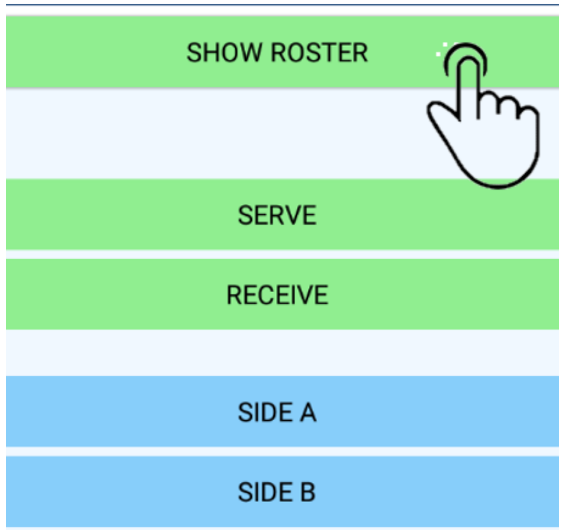
2

CONTROLE DOOR SCHEIDSRECHTER

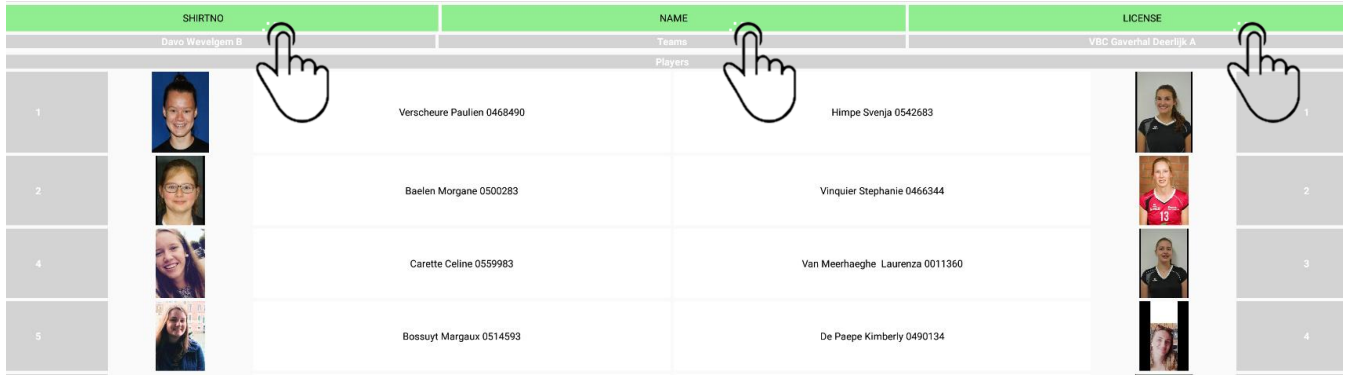
Na de administratie zal de scheidsrechter de aanwezigheden controleren

1. Scheidsrechter selecteert SHOW ROSTER om de aanwezigheden te controleren.
2. Door te klikken kan je kan sorteren op shirtnummer, Naam of Licentienummer.
3. De scheidsrechter zal de aanwezigheden van spelers en team officials nakijken
4. Selecteer OK wanneer de controle klaar is. 

1



2



HOOFDSTUK 05

TOSS EN TEKENEN

TOSS EN TEKENEN

De scheidsrechter voert nu de TOSS uit en zal de markeerder meedelen

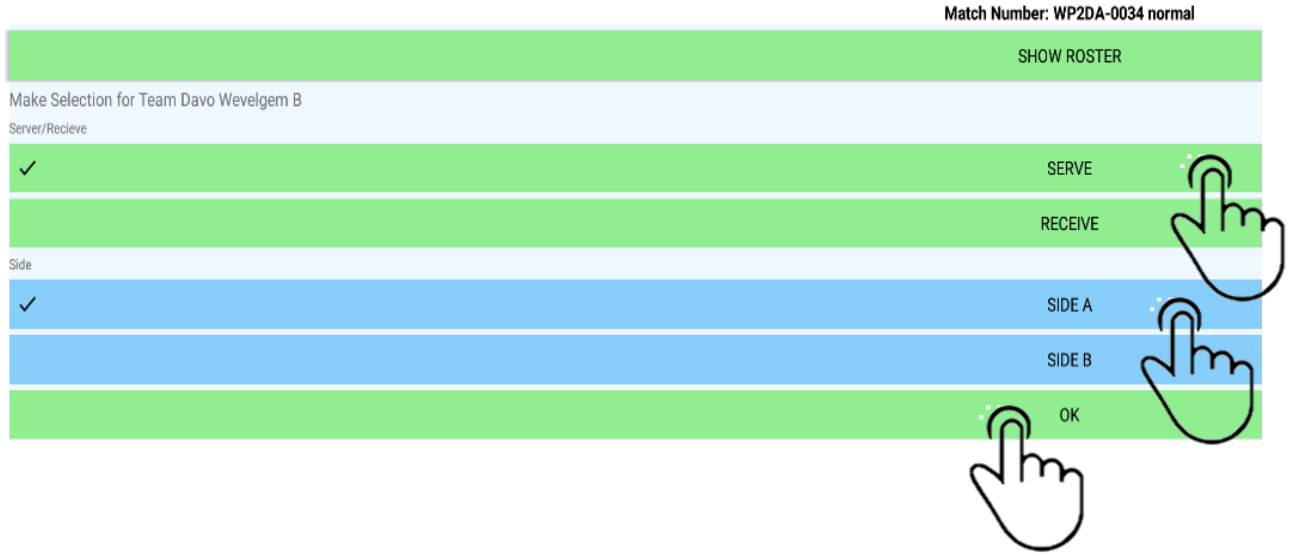
- Thuisploeg SERVE (opslag) of RECEIVE (receptie)
- Thuisploeg SIDE A of SIDE B

1. Selecteer SERVE/RECEIVE en SIDE A/SIDE B

Let op de ✓ vinkjes links

Druk op OK wanneer correct

1

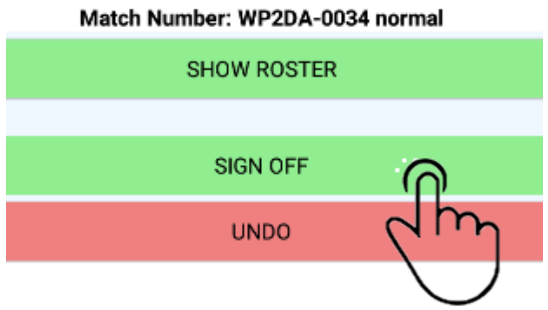


TOSS EN TEKENEN

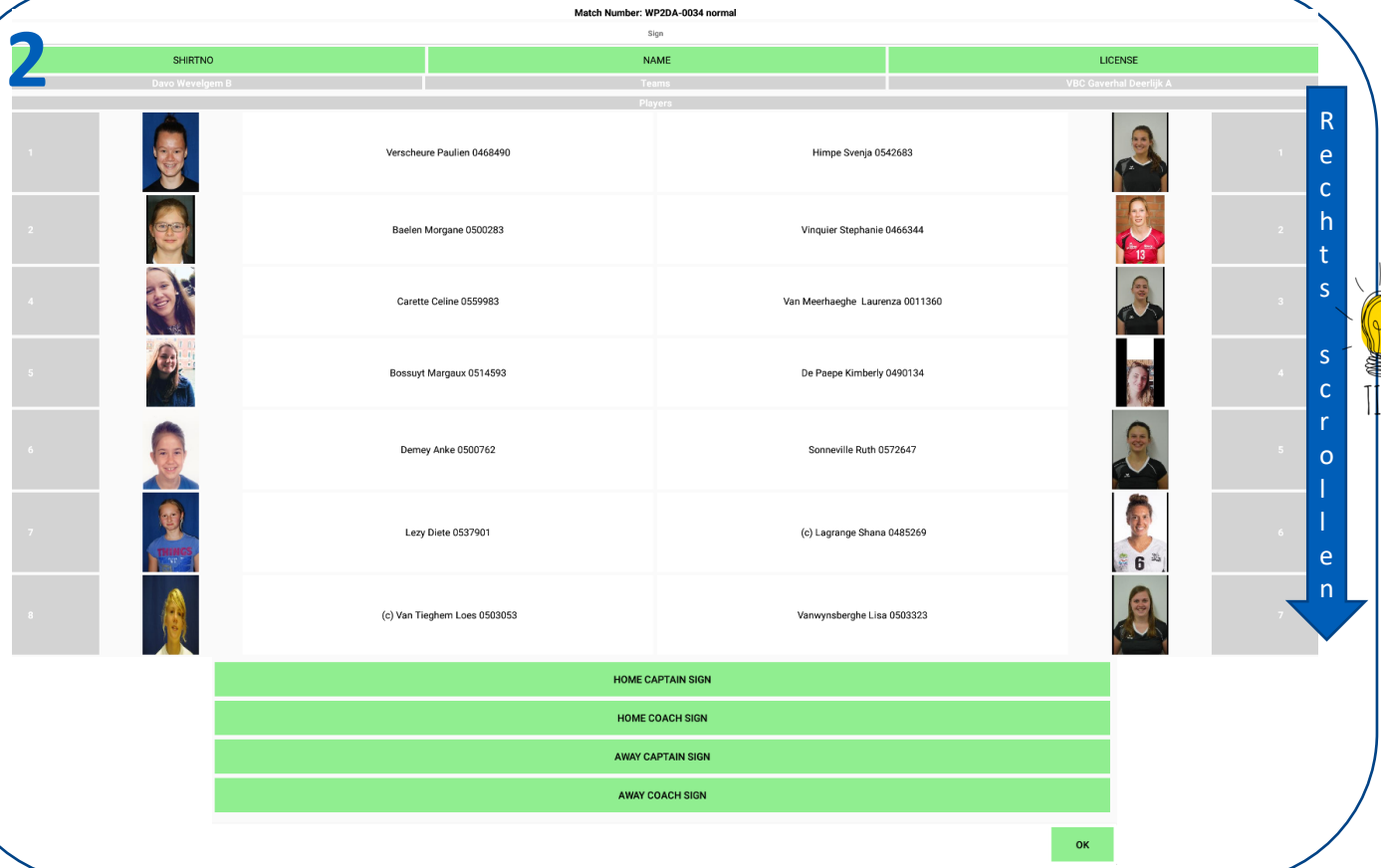
Na de TOSS moeten ploeg kapitein en coach tekenen

1. Selecteer SIGN OFF
2. Zoveel mogelijk rechts naar beneden scrollen tot dat SIGN opties zichtbaar zijn.

1



2

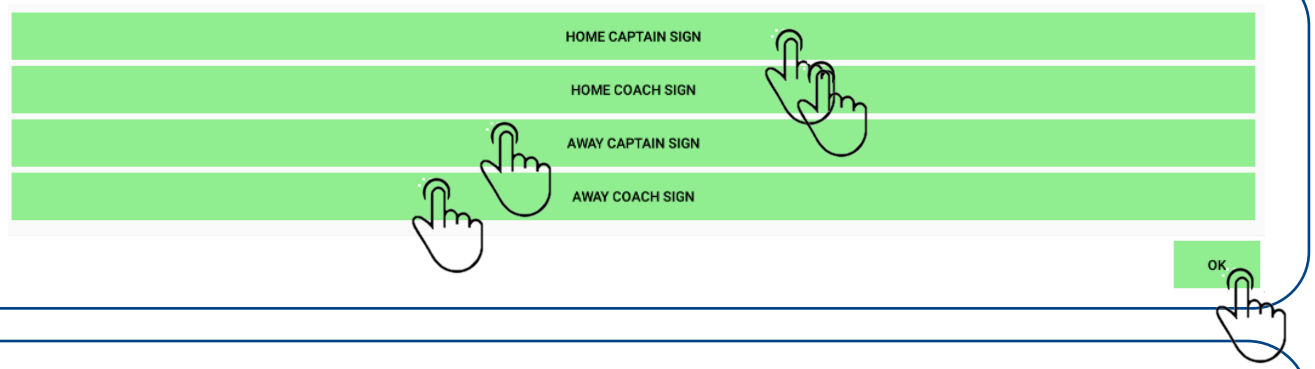


TOSS EN TEKENEN

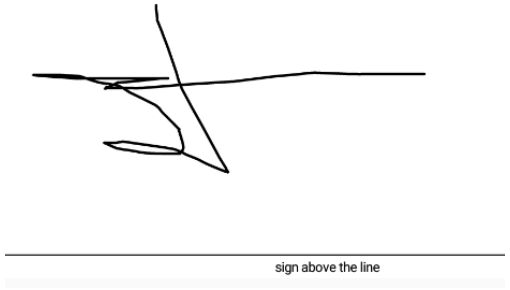
Tekenen

1. Selecteer de verschillende SIGN velden
    - Selecteer de AWAY CAPTAIN om te tekenen.
2. Laat aftekenen boven de lijn.
    - Bevestig met OK
3. Herhaal dezelfde procedure voor de andere personen.
    - Wanneer alles in orde is zie je een zwart vinkje staan naast diegene die getekend heeft.
    - Bevestig met OK en Confirm met YES.

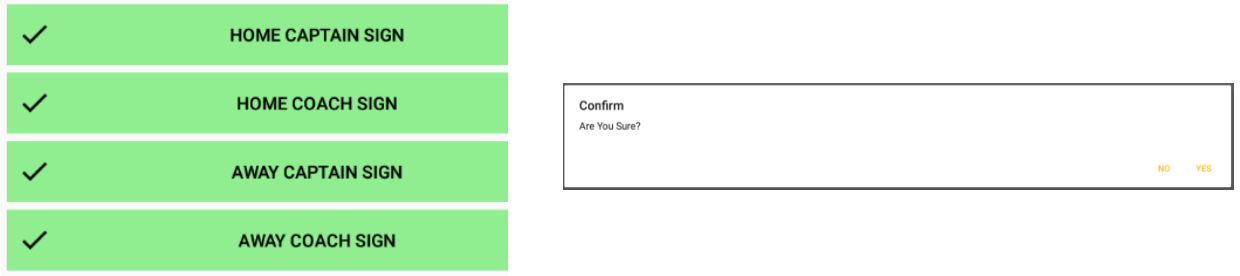
1



2



3



HOOFDSTUK 06

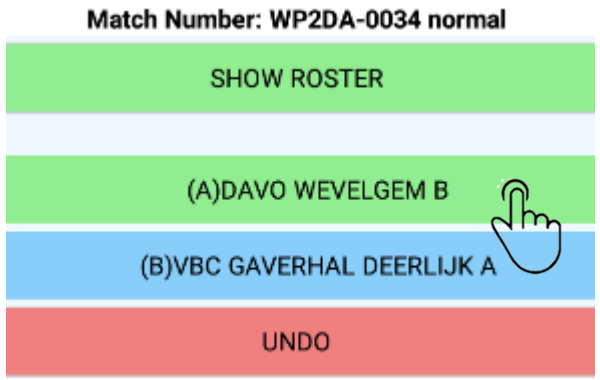
ROTATIES

ROTATIES

Nu gaan we de rotaties invullen

1. Selecteer ploeg (A)

1

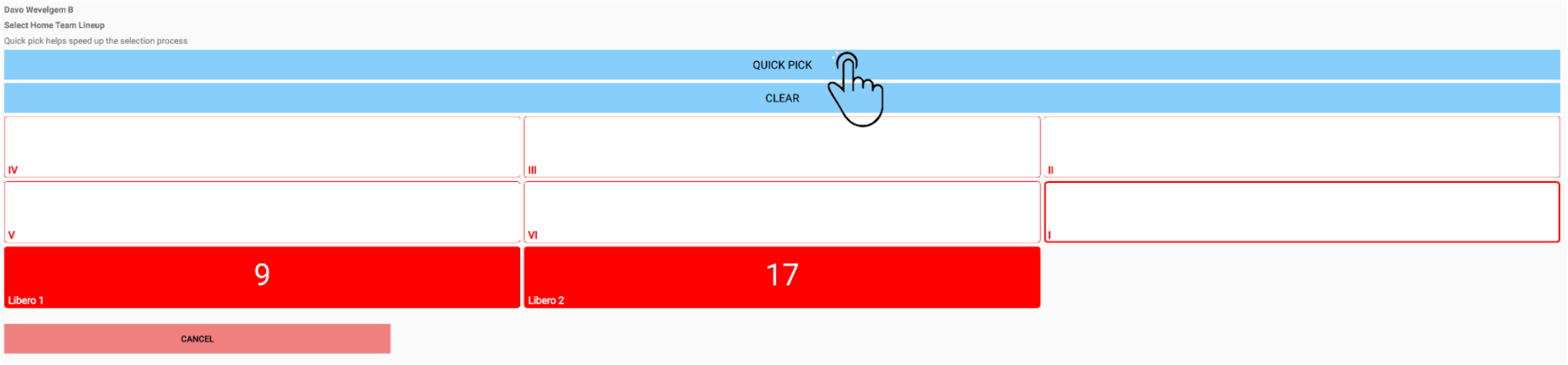


ROTATIES

We gaan nu de rotaties ingeven op basis van de rotatie briefjes

1. Via Quick Pick kunnen we eenvoudig de spelers selecteren

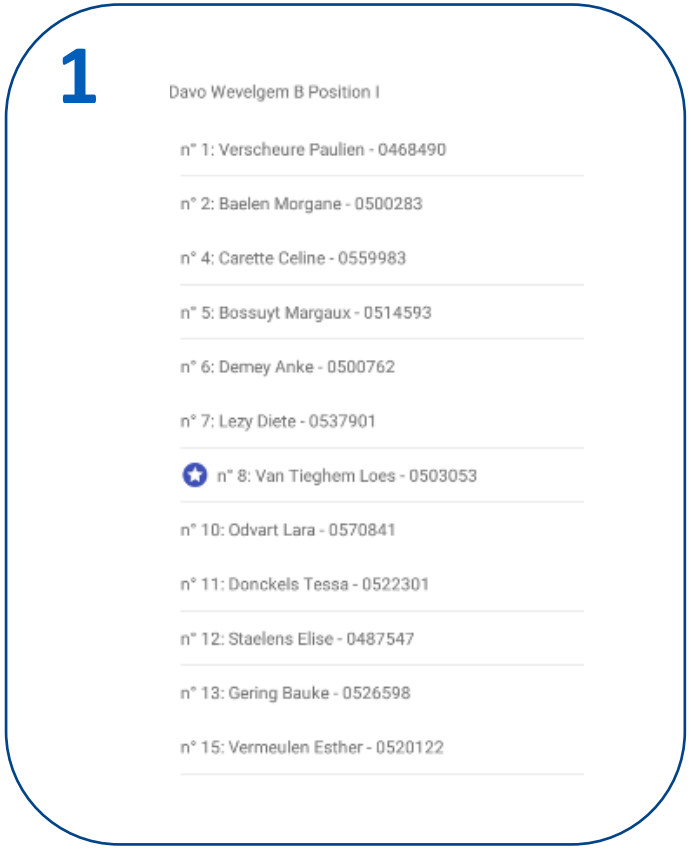
1

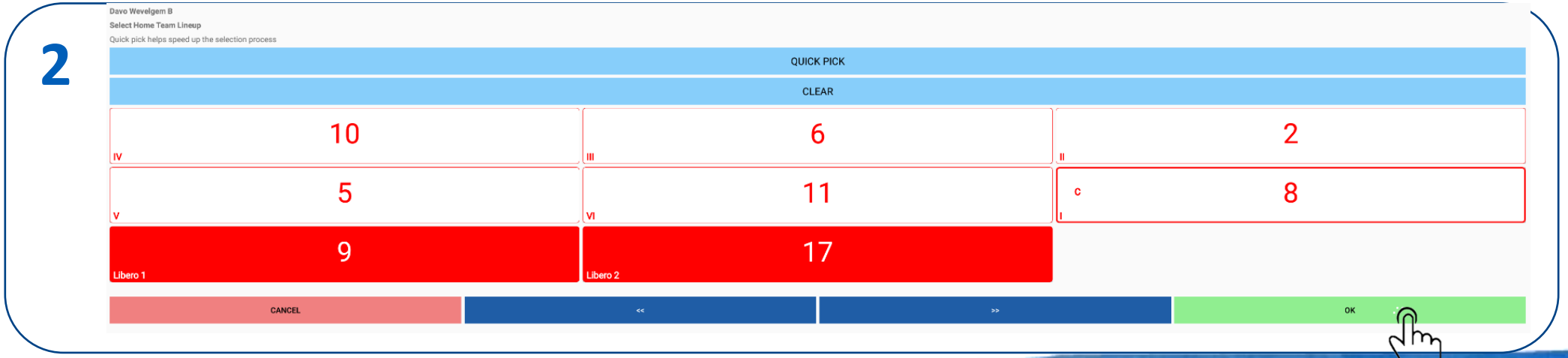


ROTATIES

We gaan nu de rotaties ingeven op basis van de rotatie briefjes

1. Selecteer speler per position
2. Kijk na indien de selectie correct is
   - Bevestig met OK





ROTATIES GEEN KAPITEIN OP HET VELD

Wanneer de ploegkapitein niet op het veld staat, moeten we een spel kapitein aanduiden.

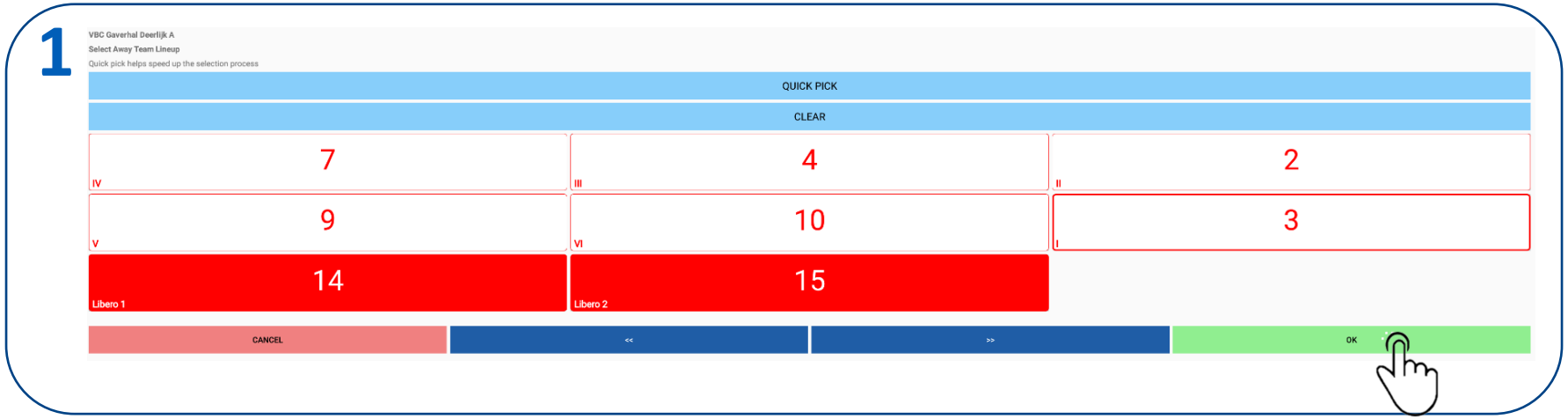
1. Selecteer spelers per position
2. Geen kapitein op het veld

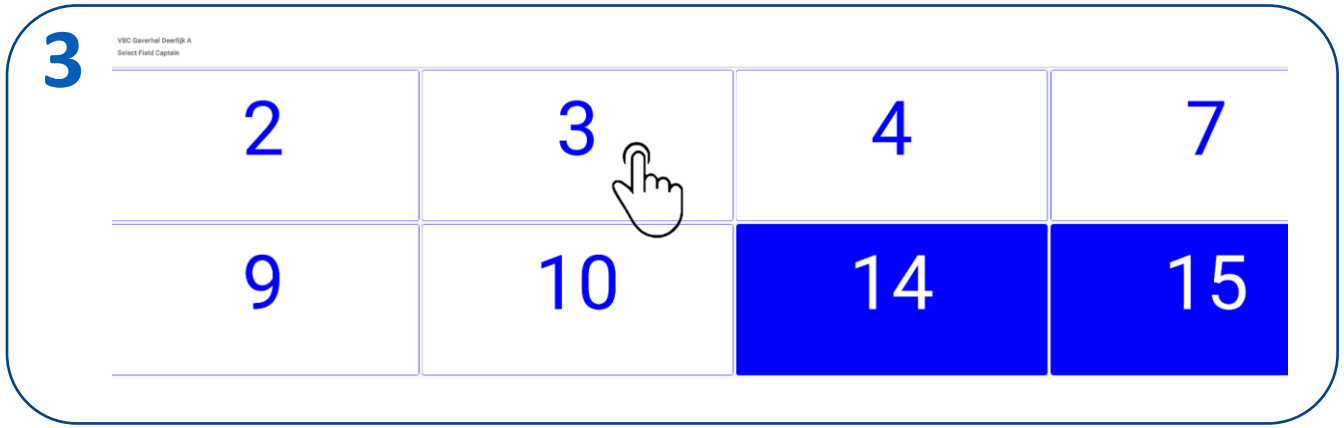
No Captain on Court

OK

3. Selecteer spel kapitein

TIP: zoals je kan zien kan je nu ook de libero als kapitein selecteren !





ROTATIES GEEN KAPITEIN OP HET VELD

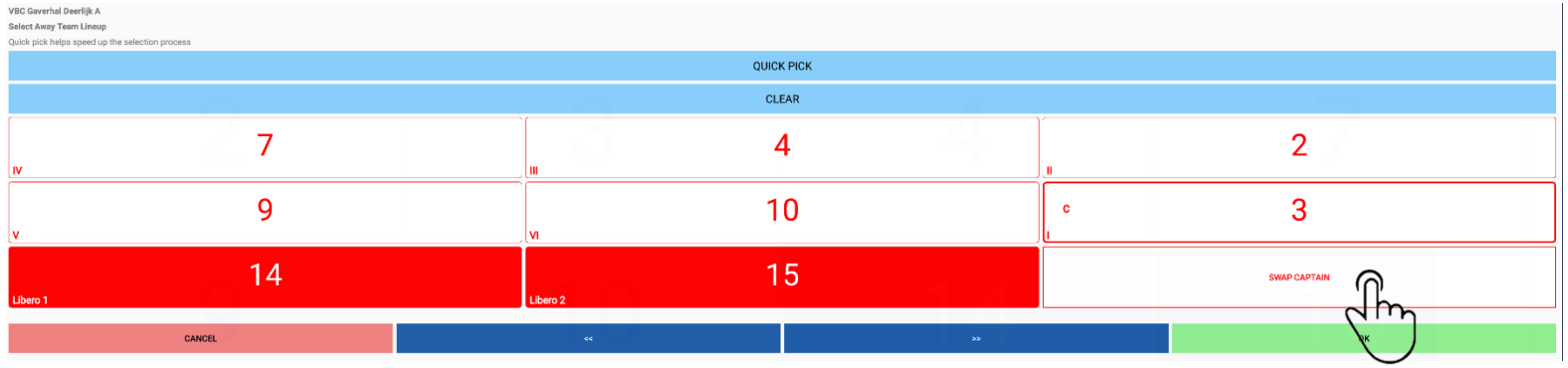
Wanneer de ploegkapitein niet op het veld staat, moeten we een spel kapitein aanduiden.

Indien er een verkeerde kapitien werd geselecteerd kunnen we nu een andere kapitein kiezen.

1. SWAP CAPTAIN om een andere kapitein te kiezen

2. Bevestig ‘ALERT’ met YES

1



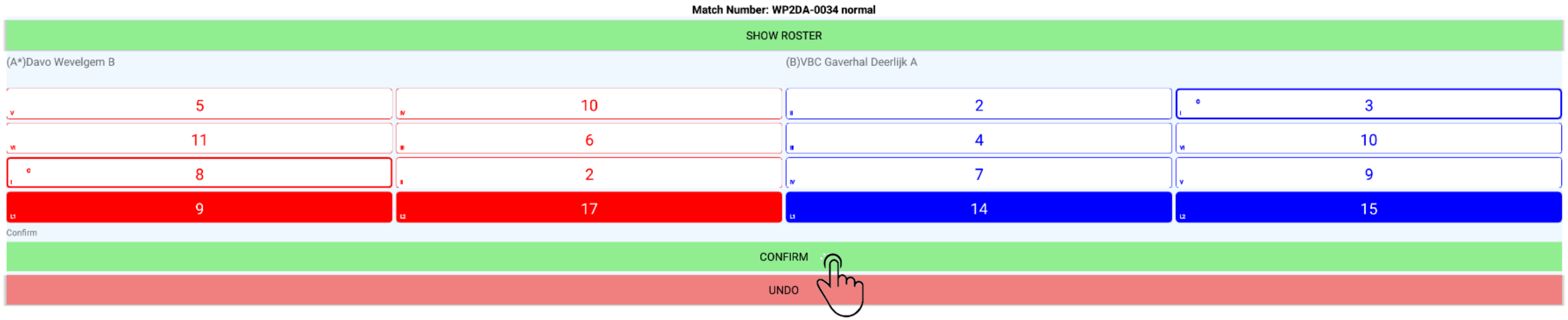
2

ROTATIES OVERZICHT

Overzicht van de rotaties die door de scheidsrechter wordt nagekeken

1. CONFIRM wanneer OK

1



HOOFDSTUK 07

SCORING SETS

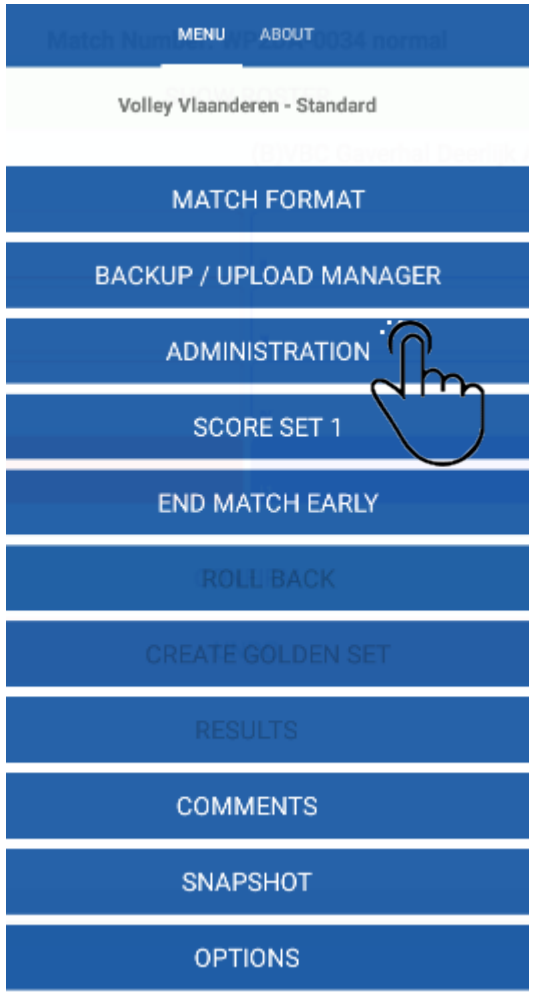
SCORING SET 1

Nu de administratie en controles gedaan zijn kunnen we starten met het scoren van de eerste set.

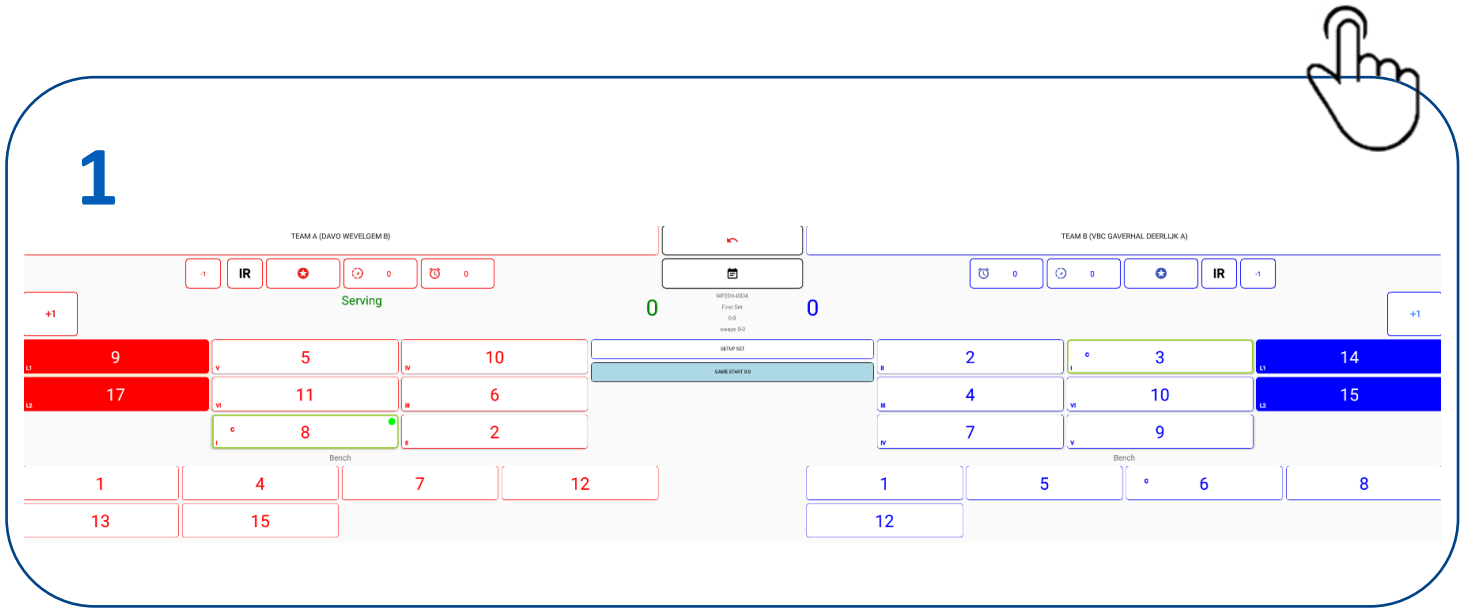
We zijn nu terug in het hoofdmenu.

1. Selecteer SCORE SET 1

1



SCORING SET 1



Nu de administratie en controles gedaan zijn kunnen we starten met het scoren van de eerste set.

Druk op OK om de set te starten.

1. De ploegen staan in opstelling zoals ze voor de markeerder staan.

   - Opslag is voor ploeg B (Serving)
     - Let op groen circel rond

   - Het virtuele net bevindt zich in een verticale lijn tussen de teams.

   - Naast de ploegopstelling zie je libero’s staan

   - Onder de ploegopstelling de mogelijke wisselspelers

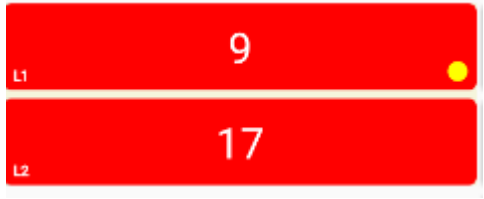
SCORING SET 1
LIBERO DIE SPEELT

Bij aanvang van de set of bij libero wissel duid de markeerder de libero's aan die spelen door op de libero te klikken en daarna 'player played' te klikken (dit komt dan in remarks).

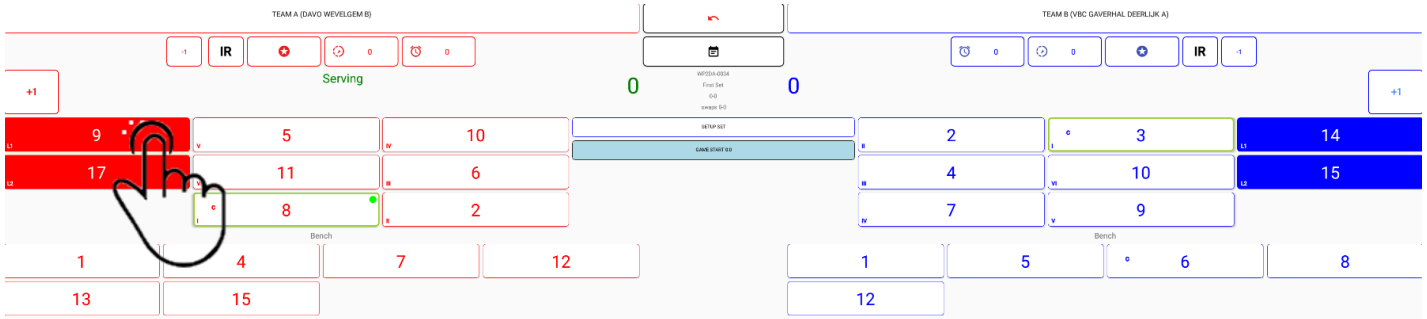
1. Selecteer een libero die speelt

2. Selecteer PLAYER PLAYED

   - Na selectie staat er een geel punt bij een libero die speelt
   - Deze actie moet maar 1x per wedstrijd per libero gedaan worden



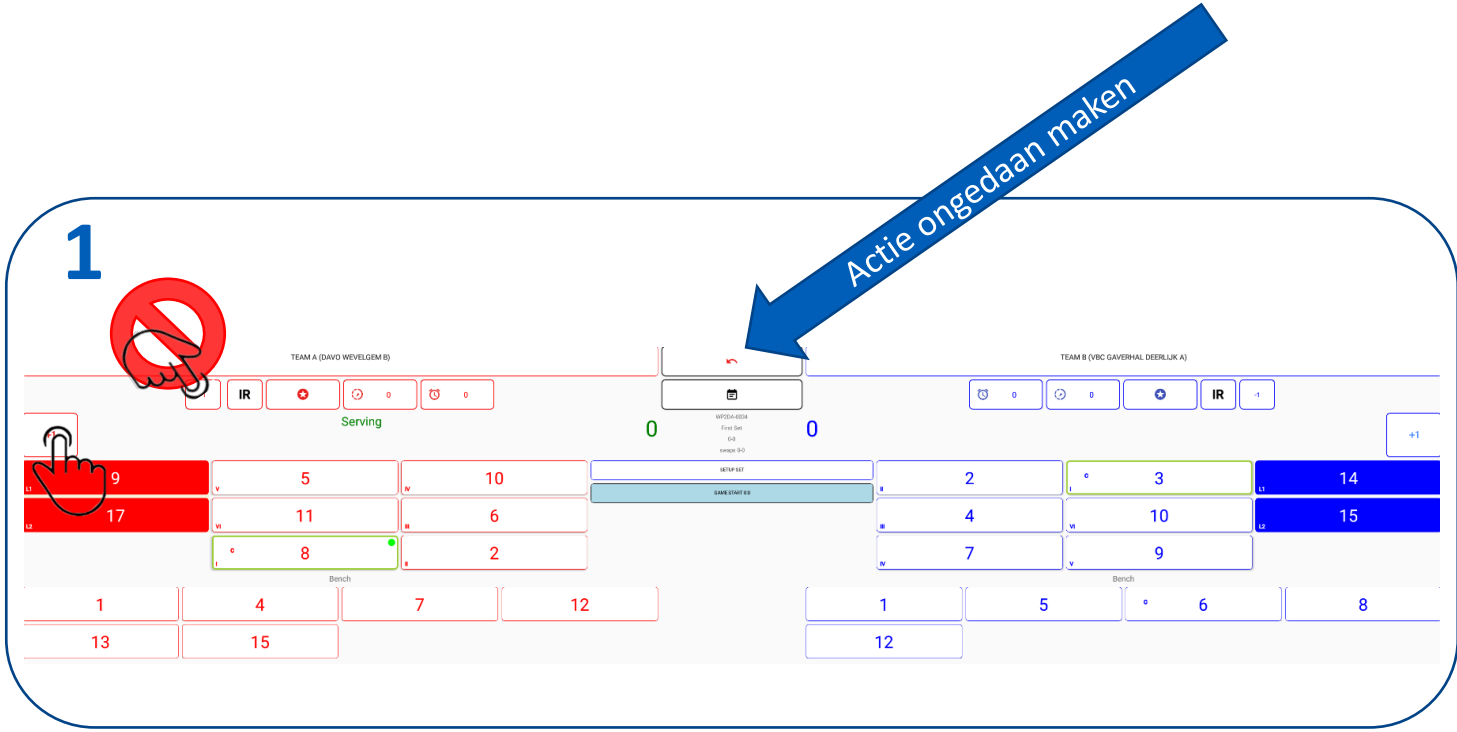
1



2

SCORING SET 1
SETVERLOOP PUNTENTELLING

- Als een ploeg scoort druk hiervoor op het knopje ‘+1’
- Je ziet de puntenstand wijzigen
- Bij het wijzigen van de service van kant druk je gewoon op ‘+1’ bij de andere ploeg en je ziet dat de rotatie gewoon volgt.
- Opgepast druk niet op -1 bij een vergissing. In het midden staat een omkeerpijl die de laatste bewerking ongedaan maakt.
- Tussen beide ploegen zie je het verloop van de wedstrijd van de laatste 5 fases
- Alles wat je uitvoert wordt geregistreerd in een log file. Ook undo.



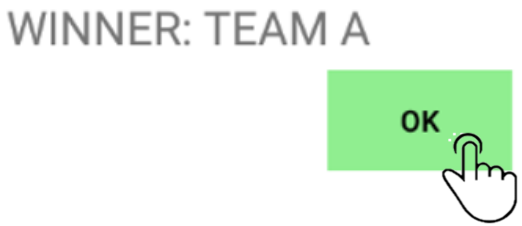
SCORING SET 1
SETVERLOOP EINDE SET 1

1. Bij het einde van de set – hetzij een ploeg 25 heeft of wint met 2 punten verschil zie je het volgende venster.

2. Na het drukken op OK zie je het result venster zoals op een klassiek wedstrijdblad.

   - Druk op OK dan kom je terug in het beginvenster
   - Je bent nu klaar om set 2 te starten
   - Druk OK om terug keren naar het hoofdmenu

1



2

Results

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

TIP!

Wanneer laatste punt verkeerd werd ingegeven, kunnen we terugkeren via ROLLBACK in het hoofmenu.

Procedure zie addendum ROLL BACK

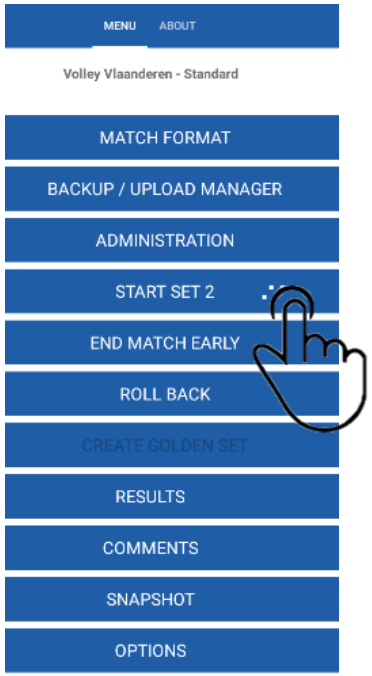
SCORING SET 2

Na de eerste set zijn we klaar om set 2 te scoren.

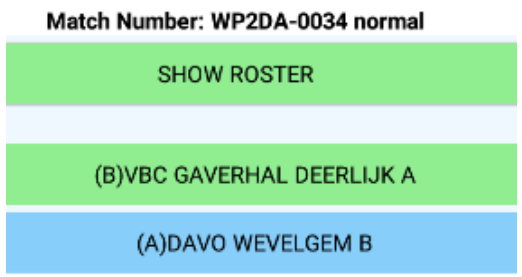
We zijn nu terug in het hoofdmenu.

1. Selecteer START SET 2
2. We zijn nu opnieuw op het scherm om de rotaties in te geven
   - We gebruiken dezelfde procedure als in SET 1, zie hoofdstuk 6 voor de details.

1



2



SCORING SET 2

Na de eerste set zijn we klaar om set 2 te scoren.

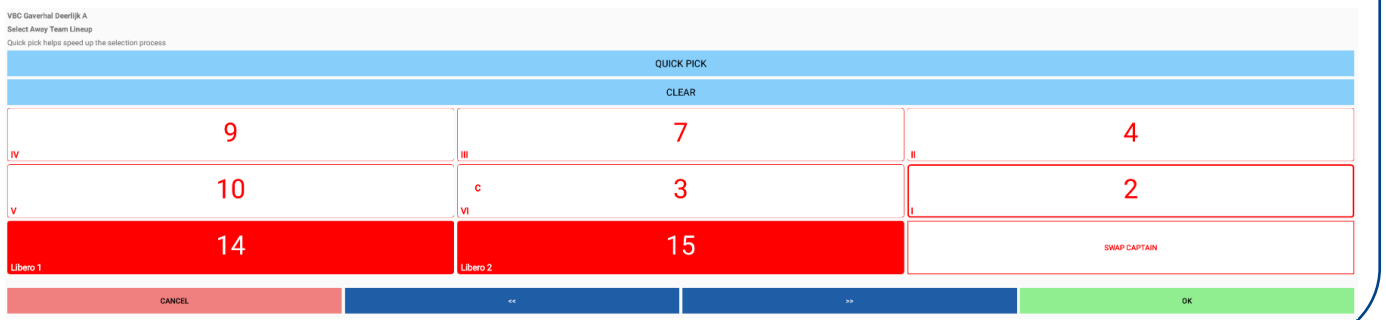
- Wanneer men in de hoofdmenu start set 2 selecteert dan krijgt men volgend venster.

START SET 2

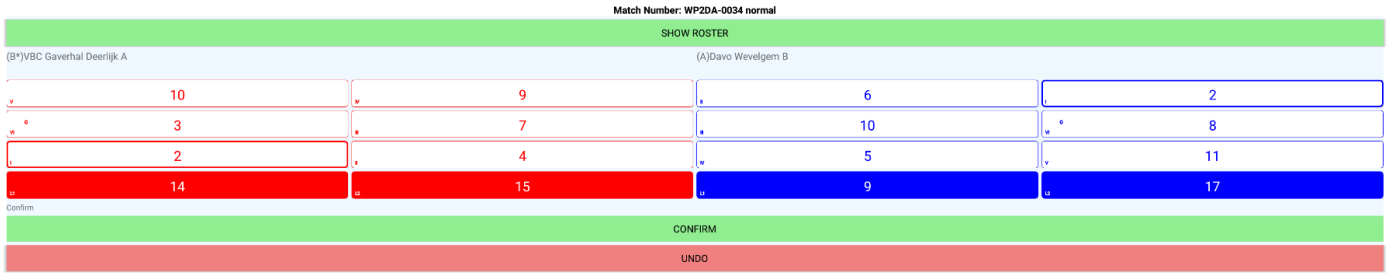
1. De opstelling is ingevuld zoals de voorgaande set.
   - Indien de opstelling gelijk is gewoon op OK drukken.
   - Indien de opstelling 1 of meerdere posities doordraait of terugkeert gebruik de blauwe pijlen.
   - Indien je het niet zeker ben kan je op clear drukken en terug opnieuw ingeven.
   - Gemakkelijkste manier is quick pick
   - Alerts bevestigen met YES
2. Overzichtscherm wordt opnieuw door de scheidsrechter nagekeken, pas dan 2 x CONFIRM
   - Daarna selecteren we

SCORE SET 2

1



2

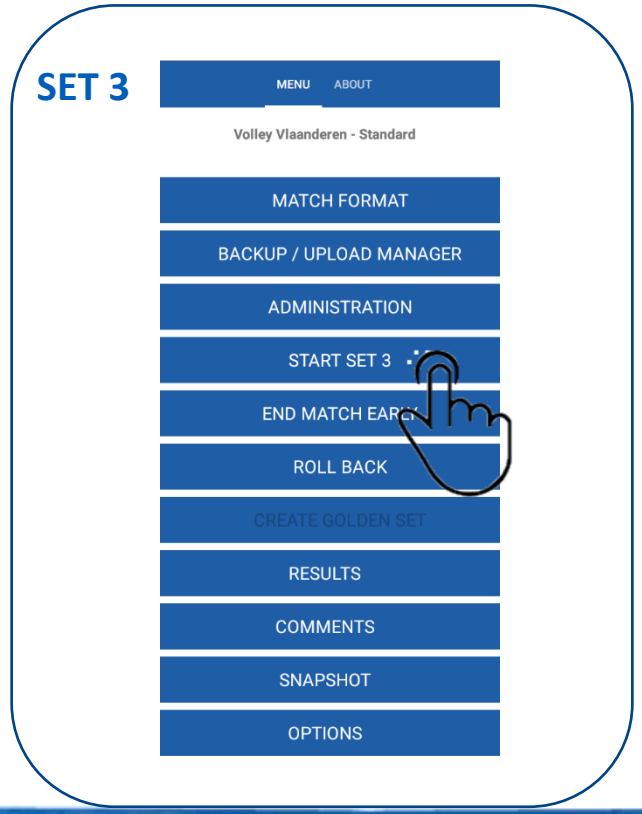


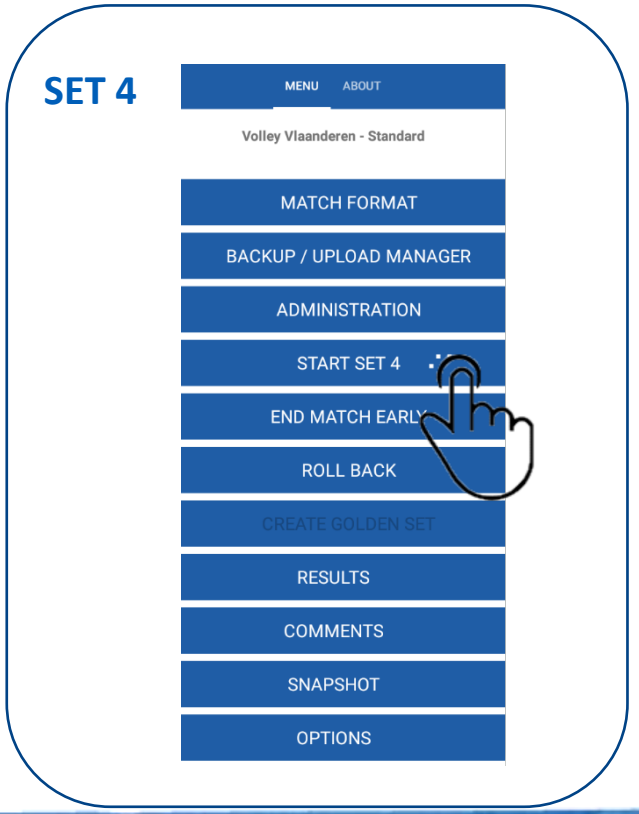
SCORING VOLGENDE SETS

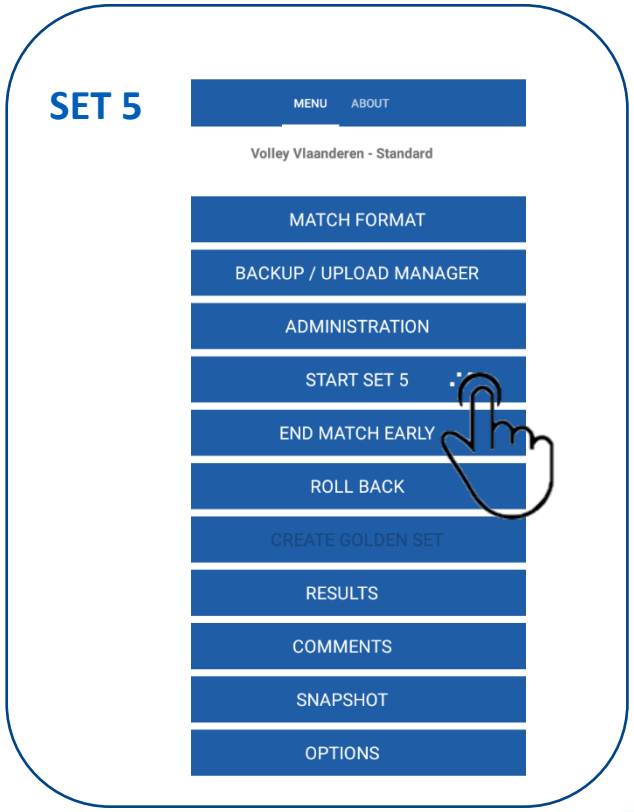
We werken de sets verder af volgens de procedure hierboven

Wanneer de stand na 4 sets 2-2 is dan wordt een tie break gespeeld

Zie sectie ‘scoring SET 5’







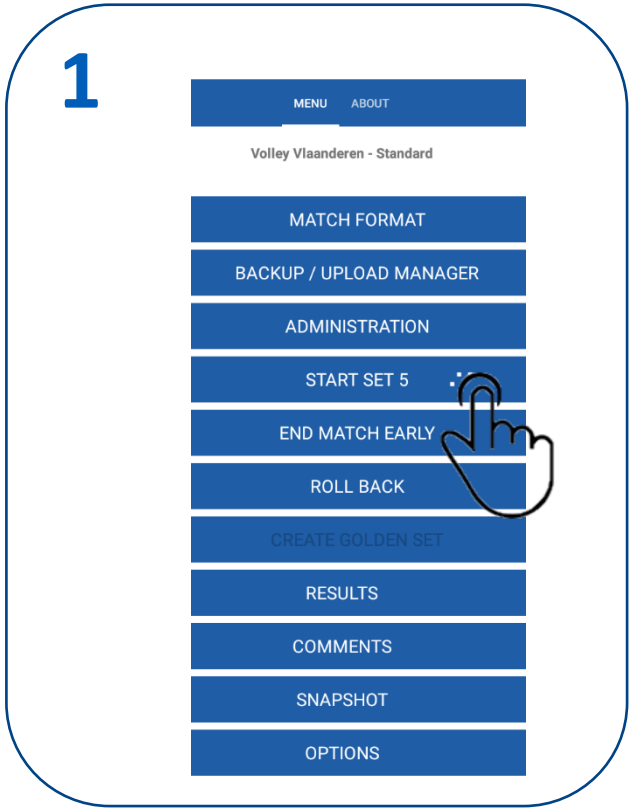
SCORING SET 5 ‘TIE BREAK’

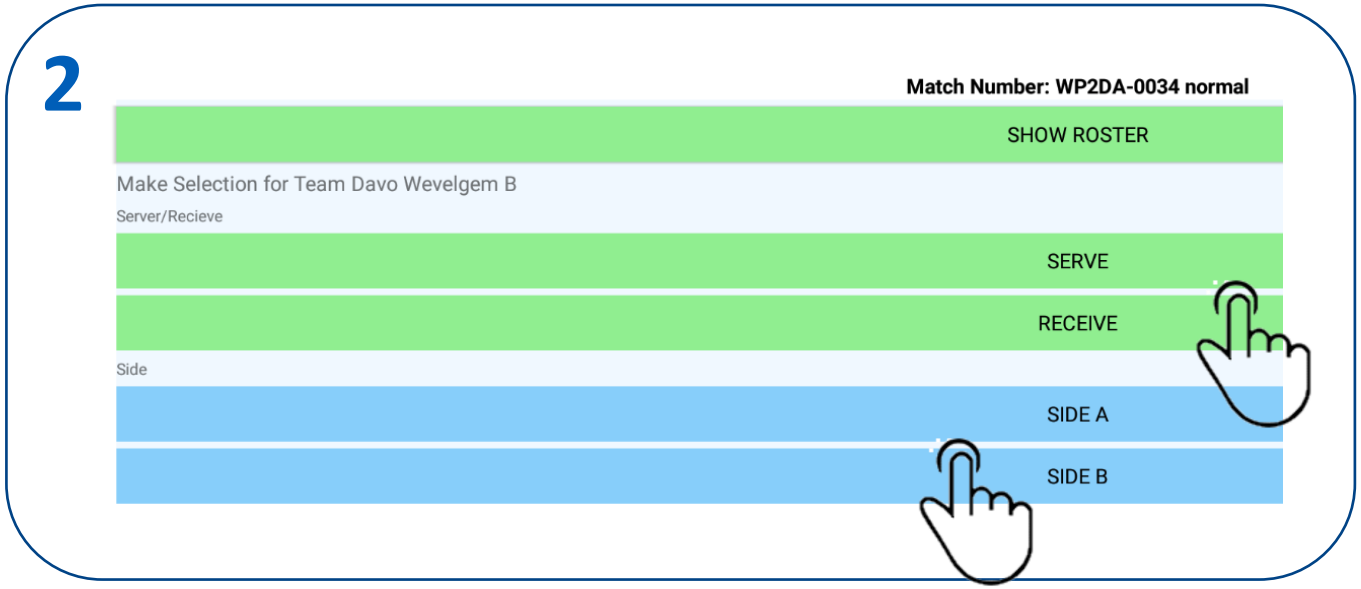
Wanneer de stand na 4 sets 2-2 is dan wordt een tie break gespeeld

1. Selecteer ‘START SET 5’

   - Opgepast bij set 5 is er opnieuw een toss.
   - Je moet dus terug de toss noteren
   - Hou er rekening mee dat dit opnieuw moet genoteerd worden in functie van de thuisploeg.
   - SR zal opnieuw de opstelling controleren aan de hand van het rotatie blad.

2. Geef opnieuw TOSS resultaat in, SERVE/RECEIVE en SIDE A/SIDE B



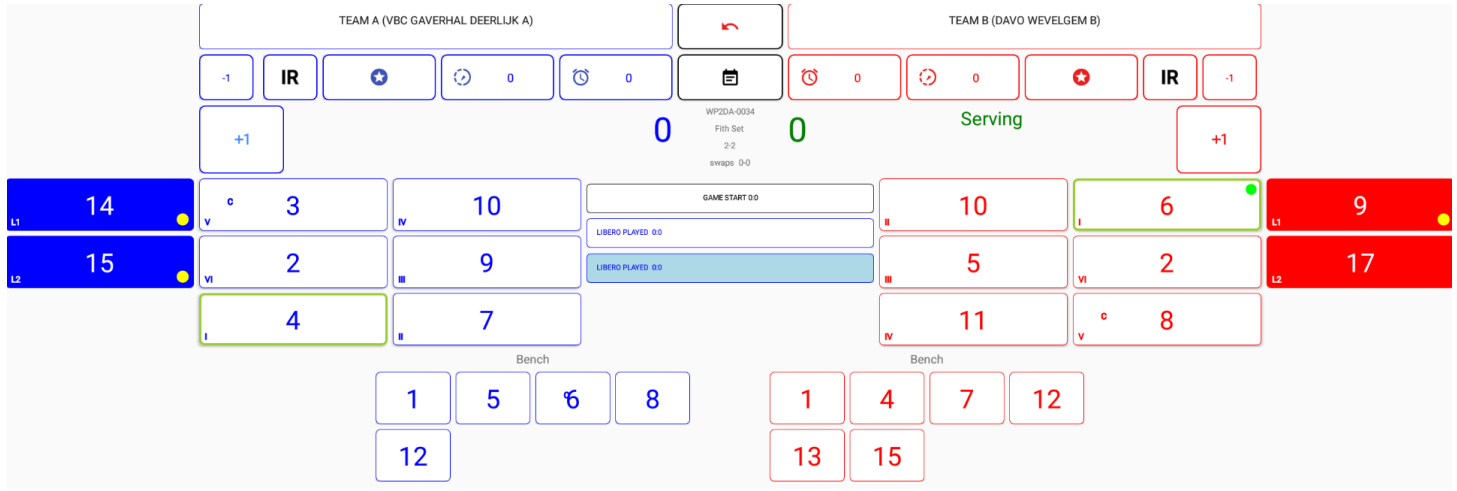


SCORING SET 5 ‘TIE BREAK’

Wanneer de stand na 4 sets 2-2 is dan wordt een tie break gespeeld

1. Selecteer ‘START SET 5’
2. We markeren tot één van beide ploegen 8 punten heeft.
   - Op 8 punten wisselen de teams van kant ‘Players swap sides’
3. We doen de scoring verder tot 1 ploeg de set wint.
   - Winner: TEAM x

1



3

WINNER: TEAM B

OK

2

Players swap sides

OK

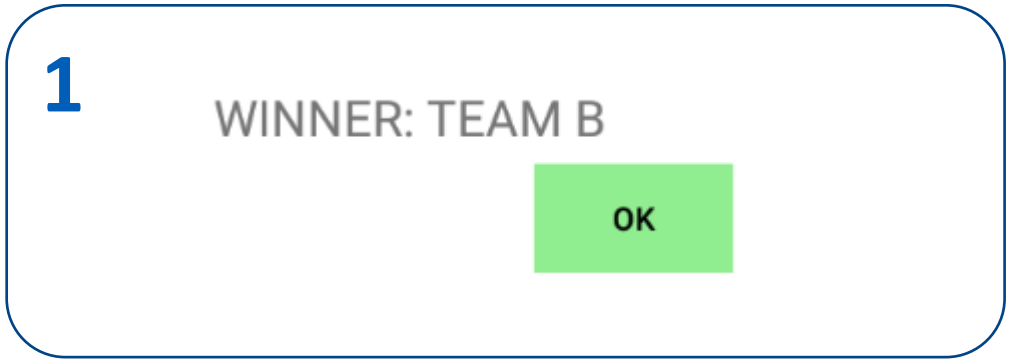
HOOFDSTUK 08

WEDSTRIJD AFSLUITEN

WESTRIJD AFSLUITEN

Na ingave matchpunt, krijgen we onmiddellijk dit scherm

1. WINNER: TEAM X



Wanneer laatste punt verkeerd werd ingegeven, kunnen we terugkeren via ROLLBACK

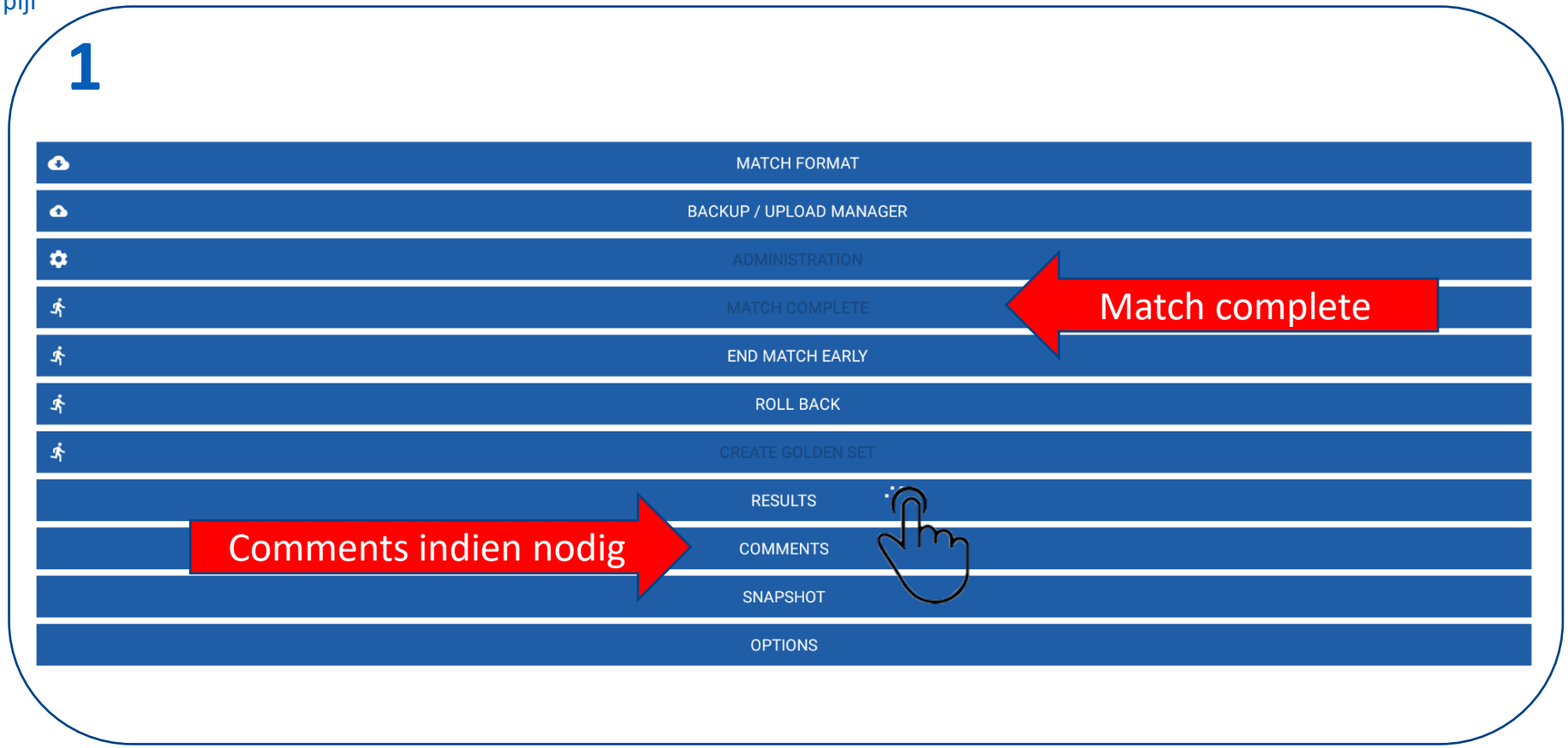
Procedure zie addendum ROLL BACK

WESTRIJD AFSLUITEN

Na het matchpunt keren we terug naar het hoofdscherm en kan de markeerder de wedstrijd afsluiten en opladen.

Merk op: match is nu ‘COMPLETE’ zie rode pijl

1. Selecteer RESULTS



Als er comments zijn, dan moeten we deze nu invullen !

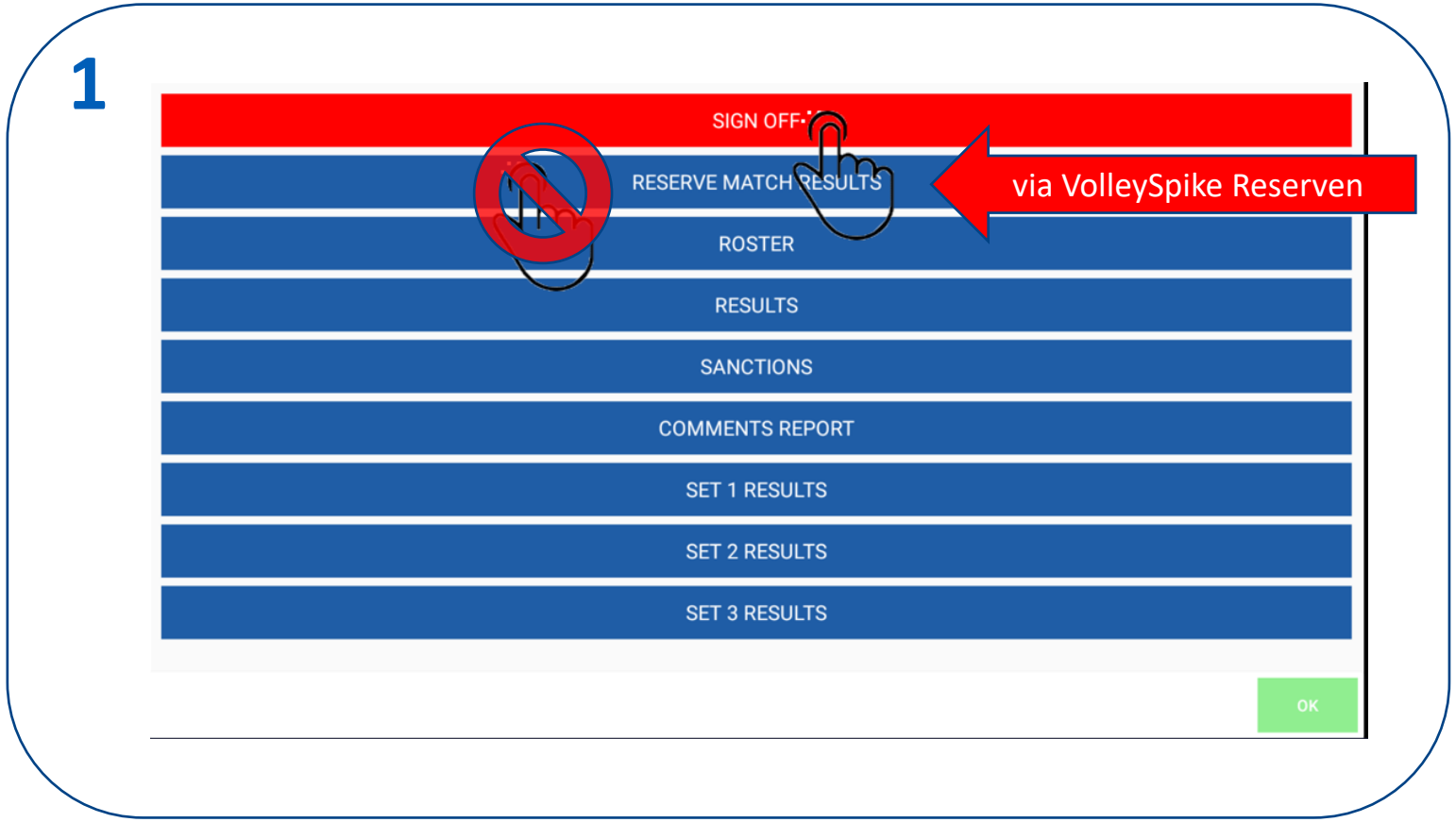
Selecteer hiervoor COMMENTS

WESTRIJD AFSLUITEN

Na het matchpunt keren we terug naar het hoofdscherm en kan de markeerder de wedstrijd afsluiten en opladen.

1. Selecteer **SIGN OFF**

2. **Reserven wedstrijd wordt ingevuld via aparte markering**
   - **Zie aparte handleiding ‘markering reserve wedstrijd’**

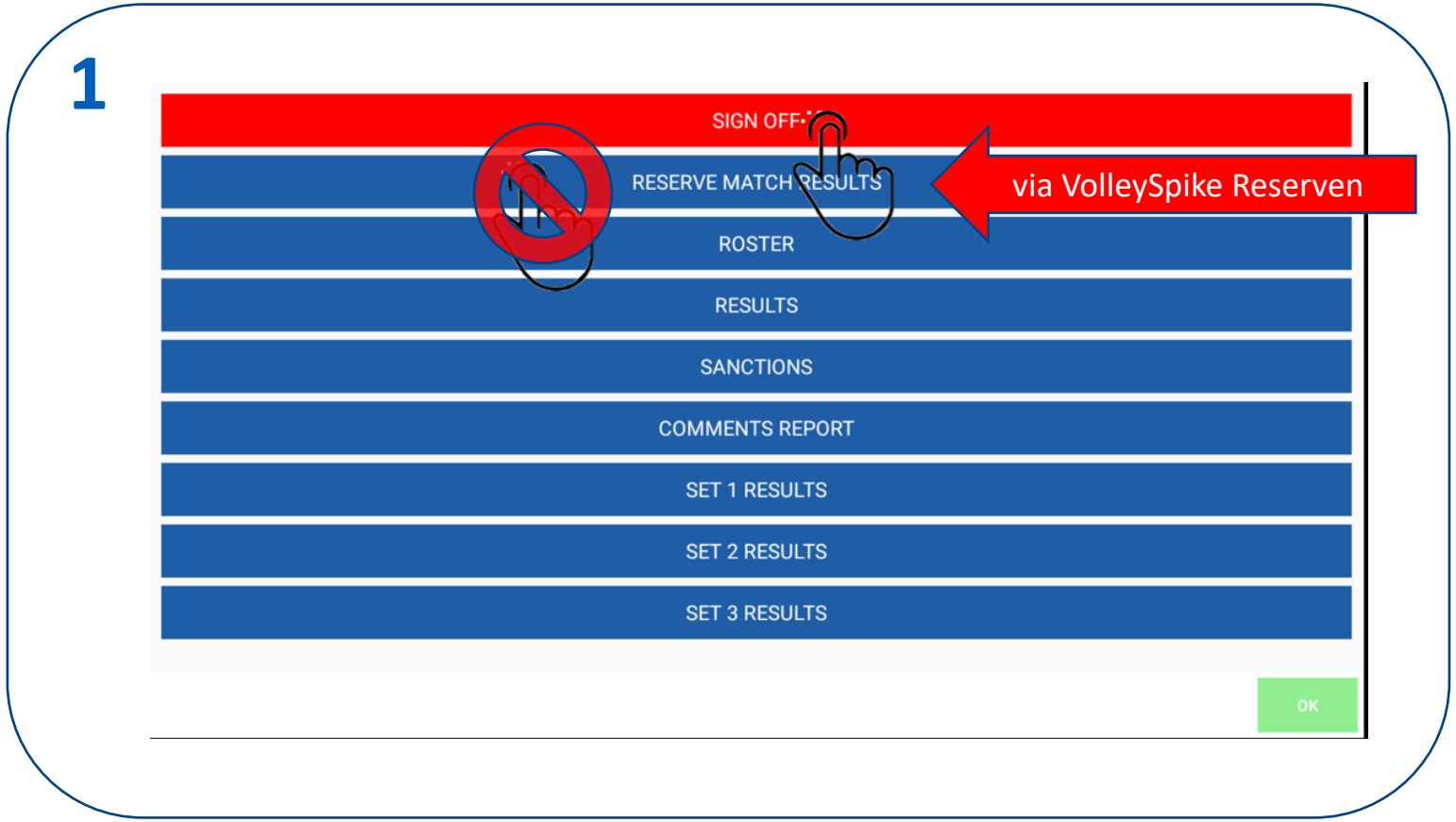


WESTRIJD AFSLUITEN

Na het matchpunt keren we terug naar het hoofdscherm en kan de markeerder de wedstrijd afsluiten en opladen.

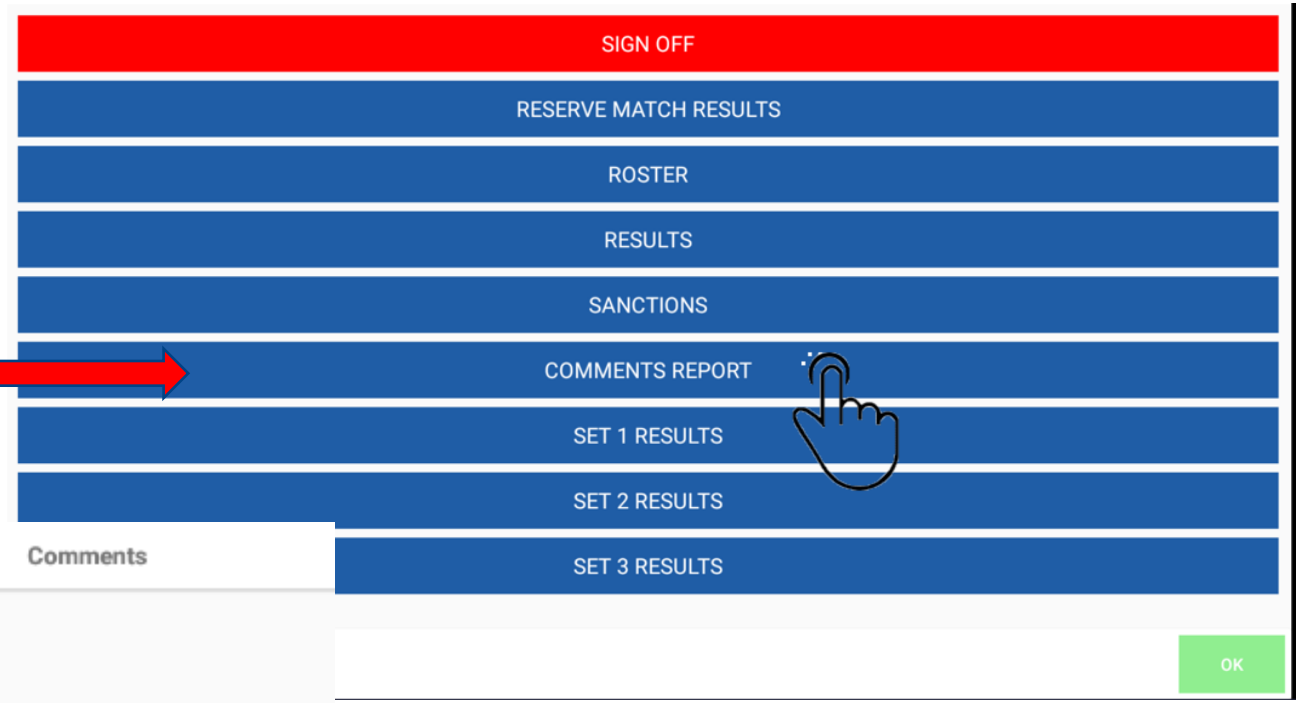
1. Selecteer **SIGN OFF**

2. **Reserven wedstrijd wordt ingevuld via aparte markering**
   - **Zie aparte handleiding ‘markering reserve wedstrijd’**



WESTRIJD AFSLUITEN

- Controleer het comments veld
- Als bvb libero gespeeld, speler zich gekwetst heeft of sancties worden deze hier ingevuld.



WESTRIJD AFSLUITEN

1. Klik op SIGN OFF
2. Warning van reserven kunnen we negeren
3. We laten iedereen tekenen
   - De markeerder
   - De kapiteins van beide teams
   - Wanneer getekend komt er een vinkje bij de naam
4. Indien er iets verkeerd loopt bij het tekenen kan je via ‘re-sign’ de handtekening terug weg nemen.

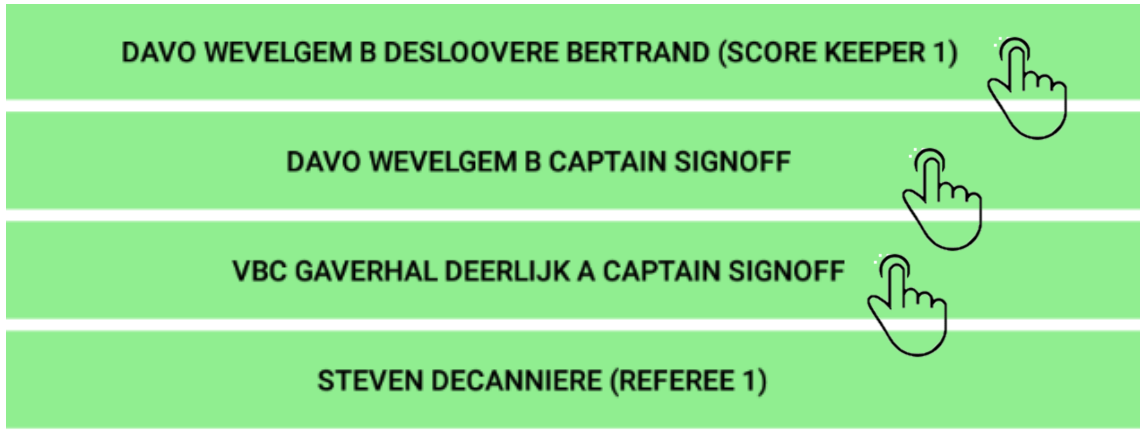
Indien er nu nog comments zijn, dan moeten we de procedure **RE-SIGN** volgen

Zie later in deze handleiding

1

2

3



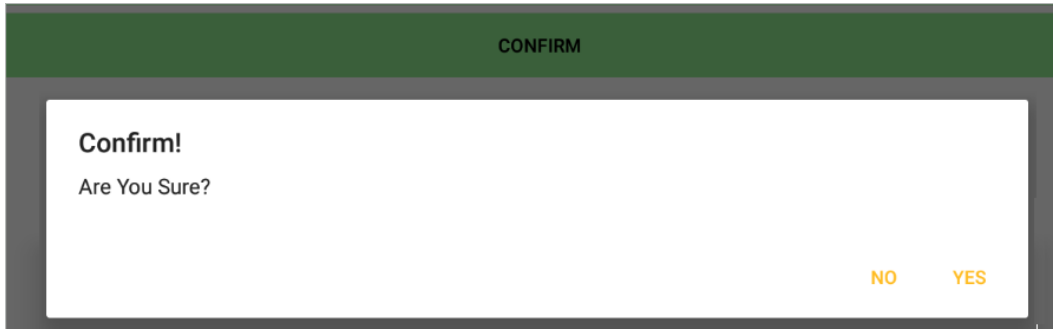
WESTRIJD AFSLUITEN
TEKENEN DOOR SCHEIDSRECHTERS

1. Scheidsrechter 2 en daarna scheidsrechter 1 tekenen.
2. Scheidsrechters geven aan beide teams een fair play score.
3. Scheidsrechter 1 selecteert CONFIRM om de match te sluiten.

1

2

3

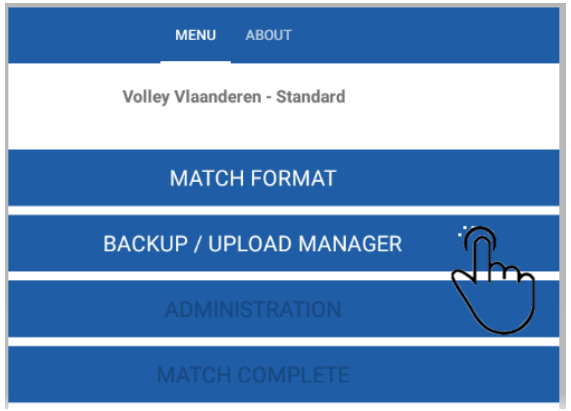


WESTRIJD OPLADEN

- **Vanaf nu moet de tablet opnieuw met het internet verbonden zijn.**
- Ga naar het hoofdvenster.

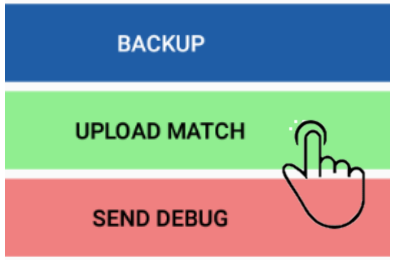
1. Klik op BACKUP / UPLOAD MANAGER
2. Selecteer de juiste wedstrijd in de lijst
   - Enkele seconden blijven drukken op de wedstrijd die je wilt opladen totdat verschijnt.
   - Selecteer nu het wolkje
3. Selecteer UPLOAD MATCH
   - Het opladen zal nu enkele momenten duren
   - Wanneer opladen gelukt is krijg je onderstaande boodschap ‘UPLOAD COMPLETE’
   - De data is nu zichtbaar in VOLLEYADMIN en VOLLEYSCORES

1



2

3



HOOFDSTUK 09

SPECIFIEKE SPELFASES

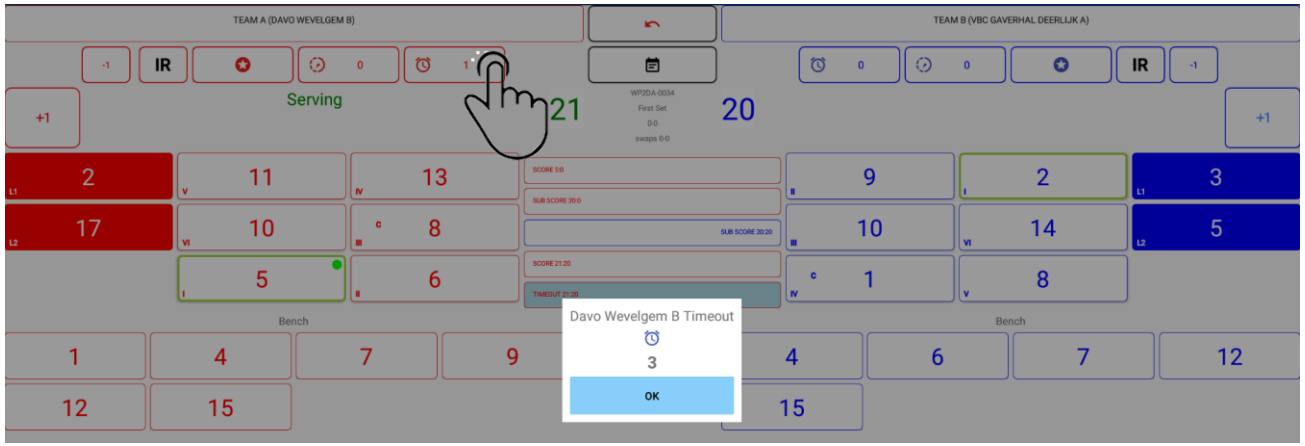
TIME OUT

SPECIFIEKE SPELFASES
TIME OUT

1. Aanvraag time out ploeg
   - Klik hiervoor op het klokje boven het aanvragende team.
   - Je ziet bij het team de 1 verschijnen en de klok loopt.
   - De klok kan steeds onderbroken worden door op OK te klikken.
   - Ook altijd de scheidsrechter op de hoogte brengen van het aantal genomen TO's per team.

2. Bij 2e Time Out de scheidsrechter inlichten

1



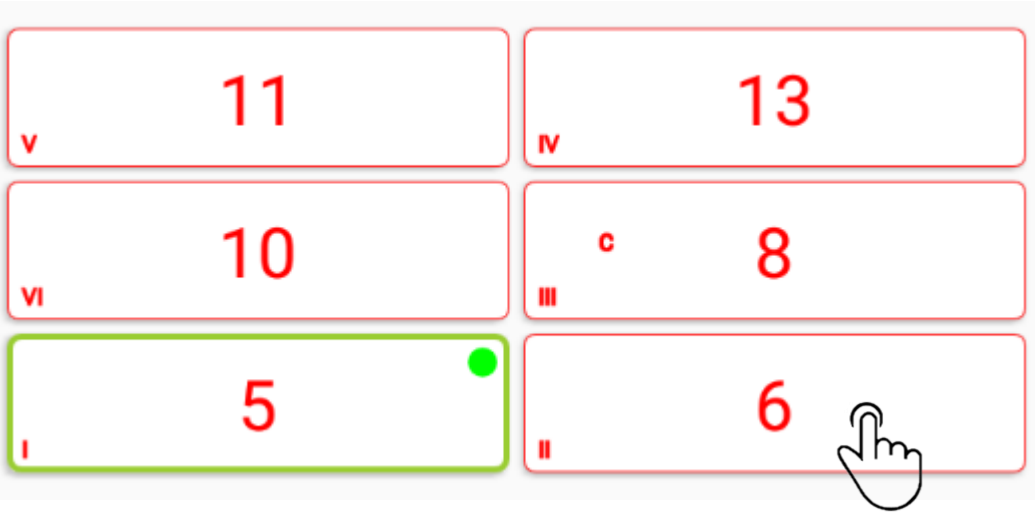
2

SPELER WISSELS

SPECIFIEKE SPELFASES
SPELER WISSEL

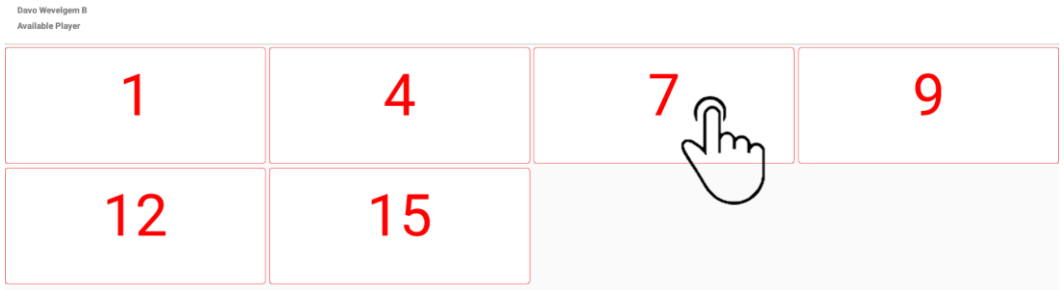
1. Wisselen van spelers door een speler te selecteren
   - klik op het nummer bvb 6
2. Om te vervangen klik je op PLAYER SWAP (groen)
3. Daarna wordt een lijst met de beschikbare spelers weergegeven (Bench).
4. Na de wissel zie je de speler op het veld (7) en de wisselspeler op de bank (6)

1

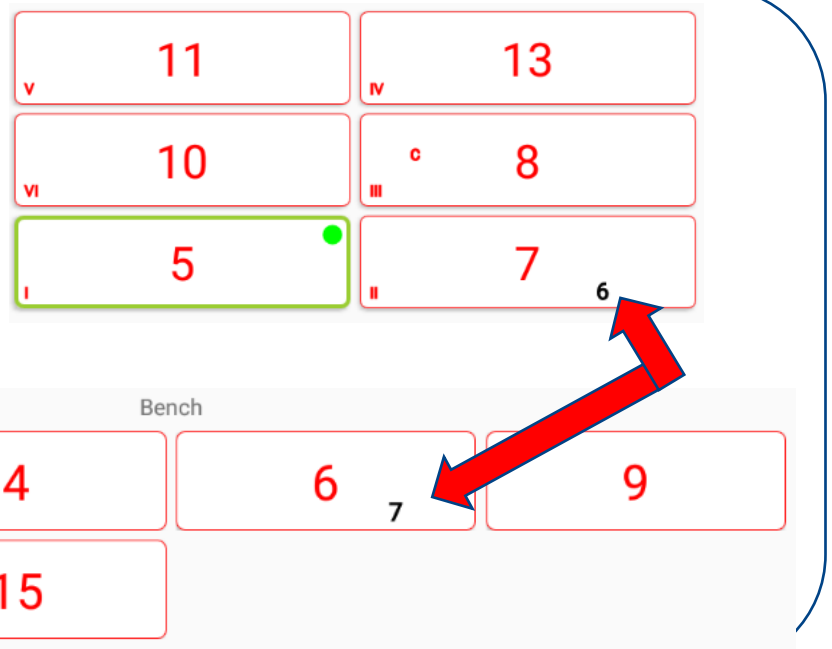


2

3



4



SANCTIES

SPECIFIEKE SPELFASES
SANCTIES ONGEGRONDE AANVRAGEN

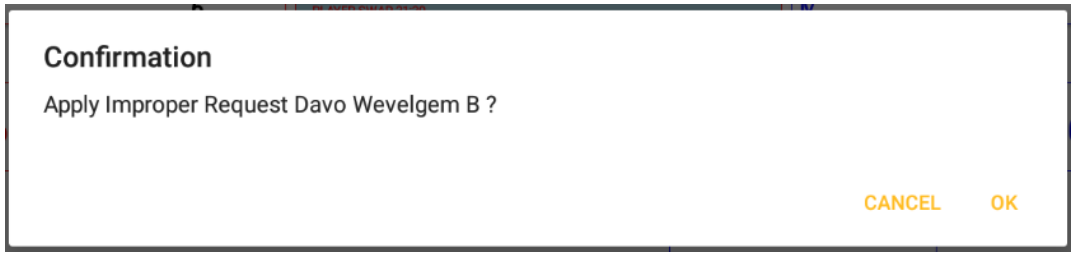
Indien een team een sanctie krijgt voor spelvertraging

- De eerste ongegronde aanvraag tijdens de wedstrijd, die geen invloed heeft op het spel of geen spelvertraging met zich meebrengt, zal verworpen worden zonder gevolg, maar deze moet genoteerd worden op het wedstrijdblad.

1. Een ongegronde aanvraag ‘improper request’ wordt via IR ingegeven.
2. Bevestig via OK

1

2



SPECIFIEKE SPELFASES
SANCTIES SPELVERTRAGING

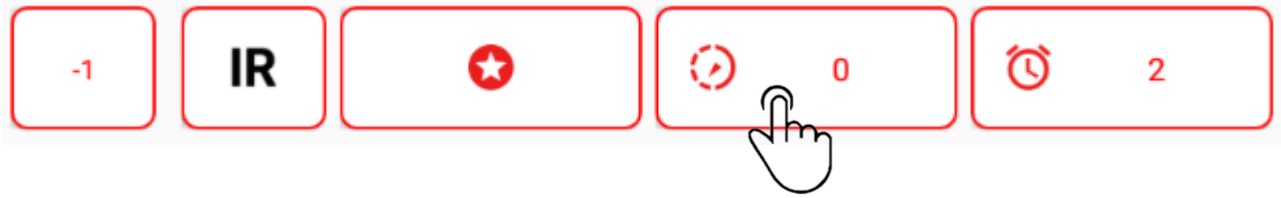
Spelvertraging: elke onregelmatige actie van een ploeg die de hervatting van het spel doet vertragen, is een spelvertraging, zoals:

- het vertragen van reglementaire spelonderbrekingen
- het verlengen van onderbrekingen, na het signaal te hebben ontvangen om het spel te hervatten
- een onregelmatige spelerswissel aanvragen
- een ongegronde aanvraag herhalen
- een spelvertraging door een ploeglid.

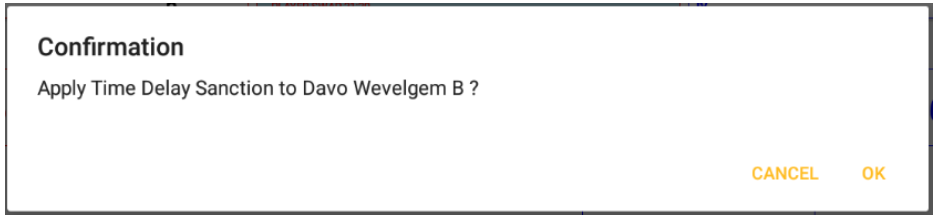
1. Indien een team een sanctie krijgt voor spelvertraging selecteren we
2. Bevestig met OK

De tweede en de daaropvolgende spelvertragingen door gelijk welk lid van dezelfde ploeg in de wedstrijd, worden beschouwd als fout en bestraft met een “BESTRAFFING VOOR SPELVERTRAGING”: een punt en de opslag aan de tegenstander

1



2

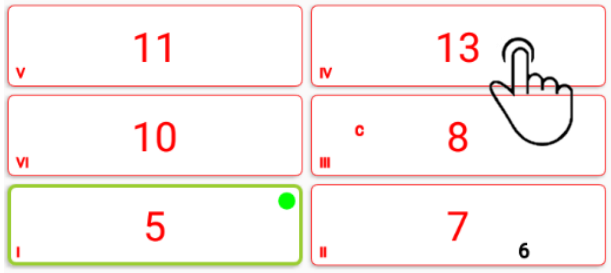


SPECIFIEKE SPELFASES
SANCTIES GELE KAART (WAARSCHUWING)

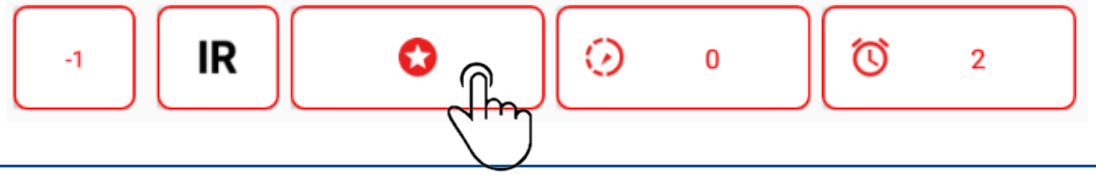
Deze formele waarschuwing is geen sanctie op zichzelf, maar geeft aan dat het ploeglid (en bij uitbreiding de ploeg) het bestraffingsniveau voor de wedstrijd heeft bereikt. Het wordt genoteerd op het wedstrijdblad, maar het heeft geen onmiddellijke gevolgen.

1. We selecteren de speler die de waarschuwing krijgt.
   - Bvb speler met nr 13 krijgt een gele kaart
2. Of we selecteren de volledige ploeg via
   - Dit gebruiken we om bvb coach, of wisselspelers te selecteren
3. We selecteren 'PLAYER PENALTY'
4. Selecteer WARNING
5. Merk het gele kaartje bij de speler

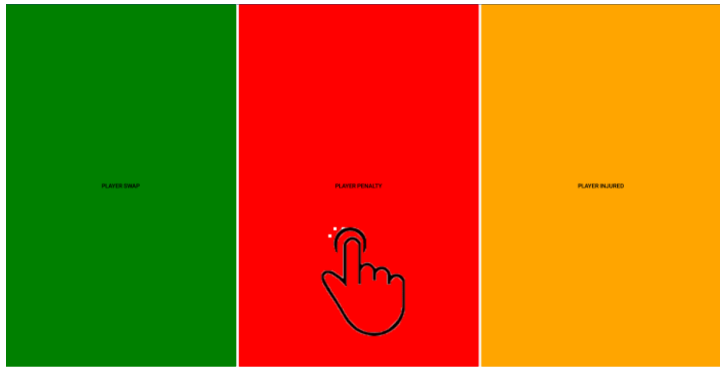
1



2



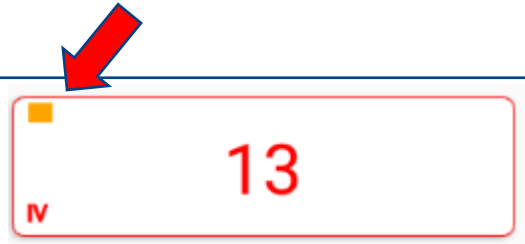
3



4

WARNING

5

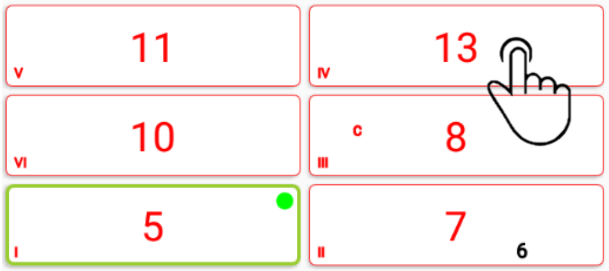


SPECIFIEKE SPELFASES
SANCTIES RODE KAART (BESTRAFFFING)

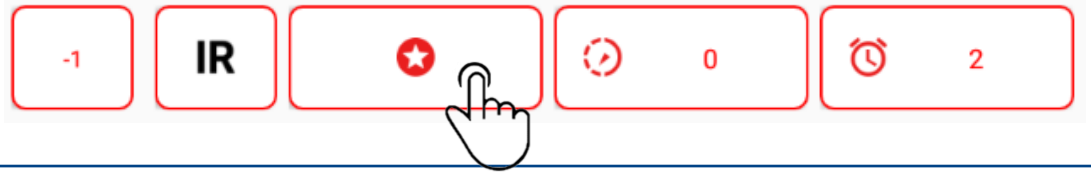
De eerste uiting van onbeleefd gedrag in de wedstrijd door gelijk welk ploeglid wordt bestraft met een punt en de opslag aan de tegenstander.

1. We selecteren de speler die de bestraffing krijgt.
   - Bvb speler met nr 13 krijgt een rode kaart
2. Of we selecteren de volledige ploeg via
   - Dit gebruiken we om bvb coach, of wisselspelers te selecteren
3. We selecteren 'PLAYER PENALTY'
4. Selecteer PENALTY
5. Merk het RODE kaartje bij de speler, het andere team krijgt 1 punt + de opslag.

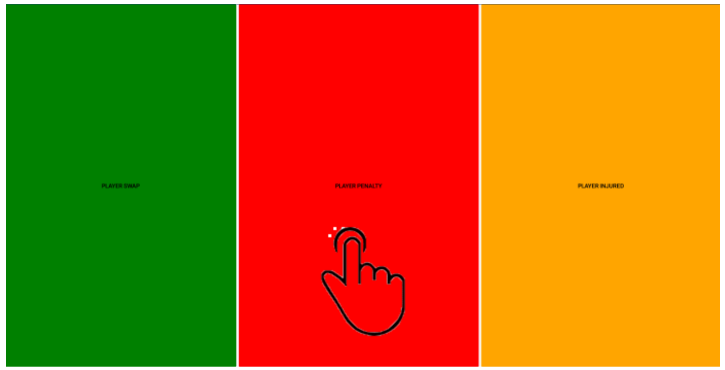
1



2



3



4

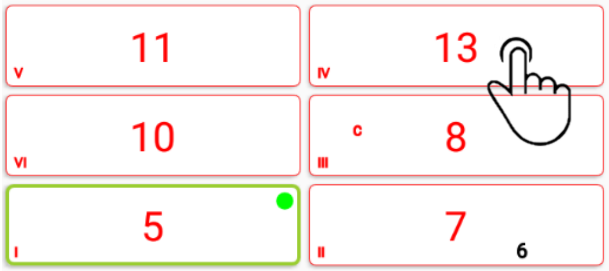
5

SPECIFIEKE SPELFASES
SANCTIES RODE & GELE KAART IN 1 HAND (UITWIJZING)

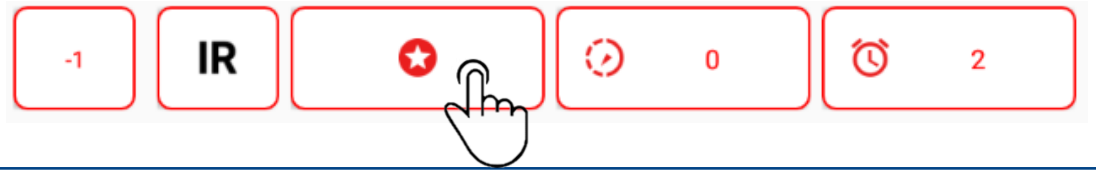
Een ploeglid dat bestraft wordt met een uitwijzing, moet reglementair /uitzonderlijk en onmiddellijk gewisseld worden indien hij op het speelveld staat, mag gedurende het verdere verloop van de set niet meer deelnemen, en moet naar de kleedkamer van zijn ploeg gaan tot het einde van de lopende set, dit zonder verdere gevolgen. Een uitgewezen coach verliest zijn recht om tussen te komen tijdens die set en moet naar de kleedkamer van zijn ploeg gaan tot het einde van de lopende set.

1. We selecteren de speler die de bestraffing krijgt.
   - Bvb speler met nr 13 krijgt een rode & gele kaart in 1 hand van de scheidsrechter.
2. Of we selecteren de volledige ploeg via
   - Dit gebruiken we om bvb coach, of wisselsp e selecteren
3. We selecteren 'PLAYER PENALTY'
4. Selecteer EXPULSION
5. Selecteer de wisselspeler
6. Merk het RODE & GELE kaart + STREEP door de speler. Er is hier geen extra punt of opslagwissel voor de andere ploeg

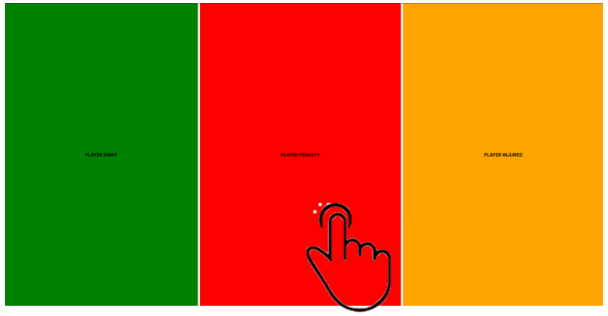
1



2



3



4

EXPULSION

5

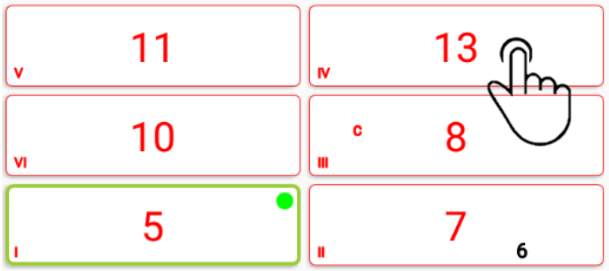
6

SPECIFIEKE SPELFASES
SANCTIES RODE & GELE KAART IN 2 HANDEN (UITSLUITING)

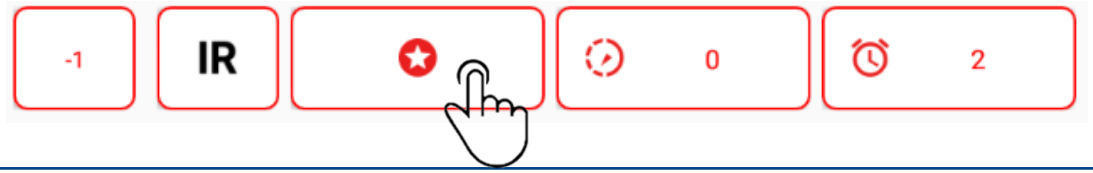
Een ploeglid dat bestraft wordt met een uitsluiting moet reglementair/uitzonderlijk en onmiddellijk gewisseld worden indien hij op het speelveld staat en moet naar de kleedkamer van zijn ploeg gaan voor de rest van de wedstrijd, dit zonder verdere gevolgen.

1. We selecteren de speler die wordt uitgesloten.
   - Bvb speler met nr 13 krijgt een rode & gele kaart in elke hand van de scheidsrechter.
2. Of we selecteren de volledige ploeg via
   - Dit gebruiken we om bvb coach, of wisselspelers te selecteren
3. We selecteren 'PLAYER PENALTY'
4. Selecteer DISQUALIFICATION
5. Selecteer de wisselspeler
6. Merk het RODE & GELE kaart + STREEP door de speler. Er is hier geen extra punt of opslagwissel voor de andere ploeg

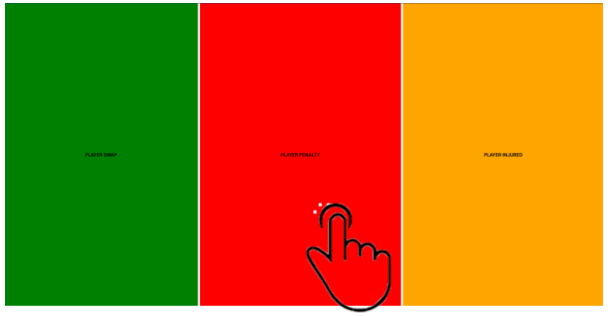
1



2



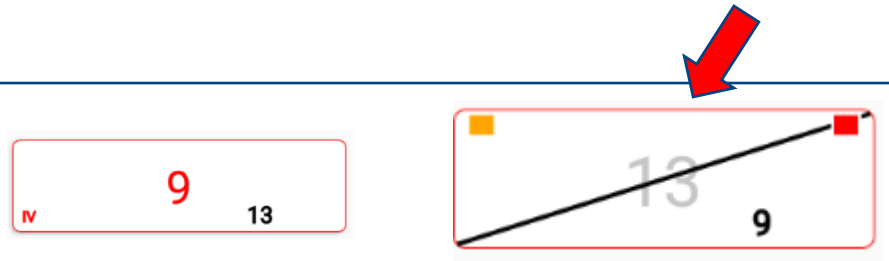
3



4

5

6



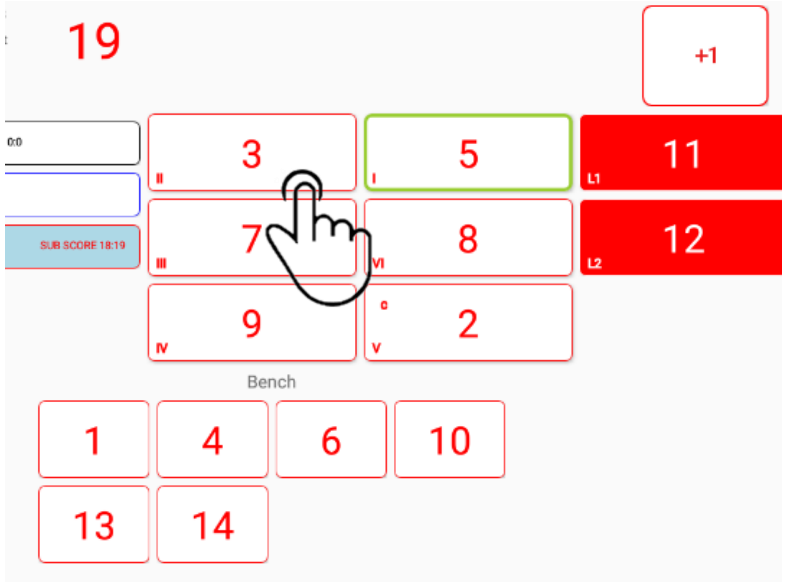
KWETSUREN

SPECIFIEKE SPELFASES
KWETSUREN

Indien een teamlid zich kwetst of ziek wordt en niet verder kan spelen.

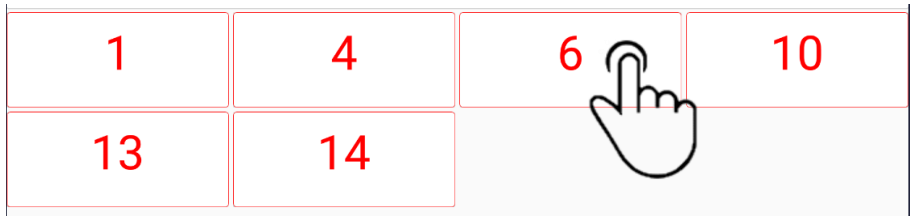
1. We selecteren de gekwetste of zieke speler
2. Selecteer PLAYER INJURY
3. Selecteer de vervangende speler
4. Na de wissel kan je de gekweste of zieke speler herkennen met een rood kruis

1

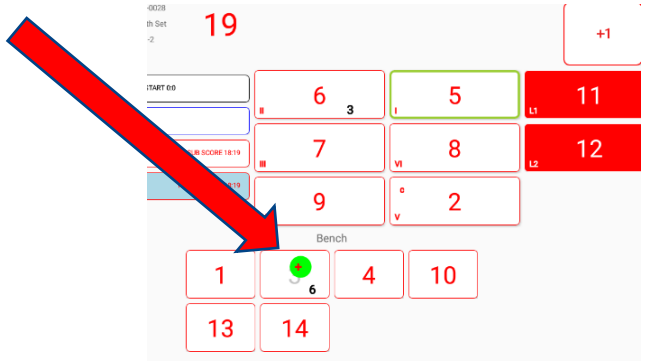


2

3



4

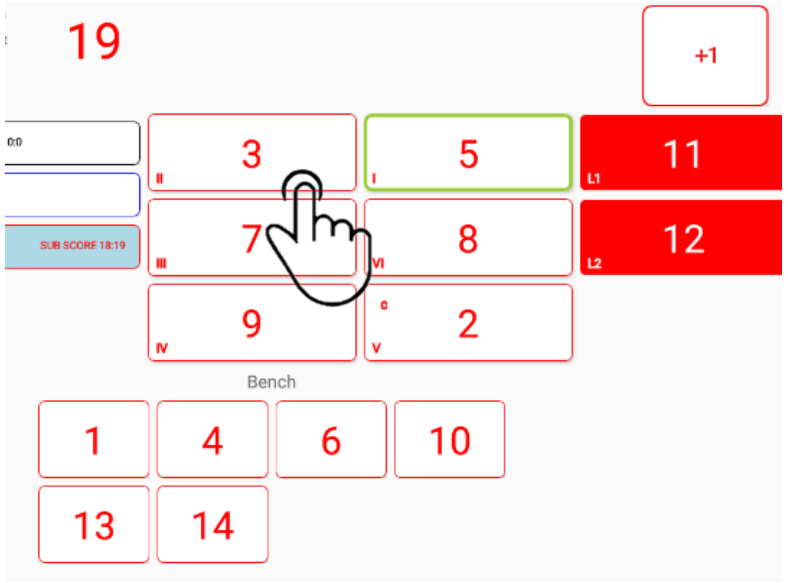


SPECIFIEKE SPELFASES
KWETSUREN UITZONDERLIJKE WISSEL

Een uitzonderlijke spelerswissel betekent dat gelijk welke speler die niet op het speelveld staat op het ogenblik van de kwetsuur/ziekte/uitwijzing/uitsluiting, uitgezonderd de libero, de tweede libero of hun reglementair vervangen speler, mag gebruikt worden om de gekwetste/zieke/uitgewezen/uitgesloten speler te wisselen. De gekwetste/zieke/uitgewezen/uitgesloten speler die via een uitzonderlijke spelerswissel gewisseld werd, mag niet meer terug aantreden in de wedstrijd.

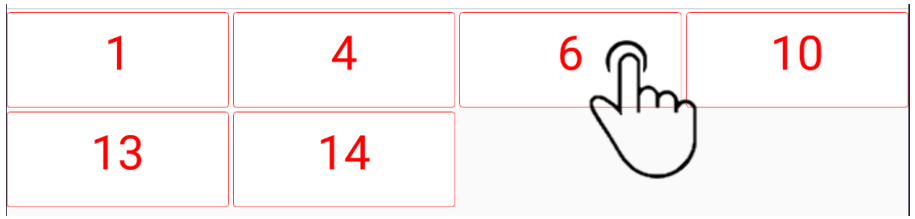
1. We selecteren de gekwetste of zieke speler
2. Selecteer PLAYER INJURY
3. Selecteer de vervangende speler
4. Na de wissel kan je de gekweste of zieke speler herkennen met een rood kruis exception swap staat vermeld in de comments.

1

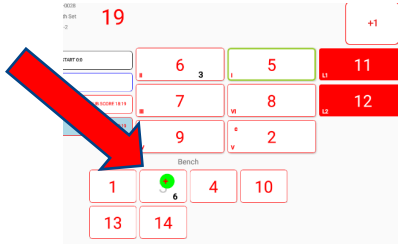


2

3



4



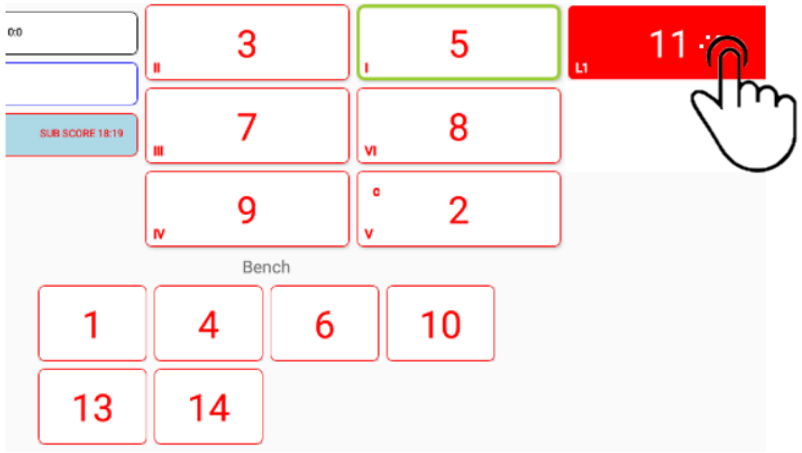
Exception swap for Visitor Team VBC Gaverhal Deerlijk A
player 10 swapped with player 12

SPECIFIEKE SPELFASES
KWETSUREN UITZONDERLIJKE WISSEL
LIBERO

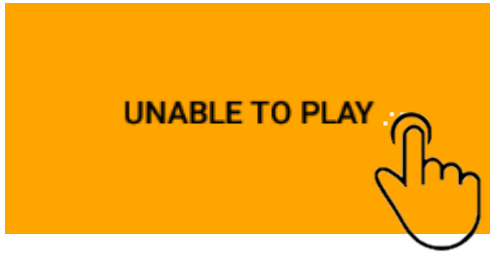
Indien er slechts één libero ter beschikking van een ploeg is volgens regel 19.4.1, of indien de ploeg slechts één libero op het wedstrijdblad heeft ingeschreven, en deze libero wordt onbekwaam - of onbekwaam verklaard - om verder te spelen, dan mag de coach (of de spelkapitein indien de coach niet aanwezig is) een andere libero heraanduiden voor de rest van de wedstrijd. Hiervoor kan elke andere speler (behalve de vervangen speler) gebruikt worden die zich op het ogenblik van de heraanduiding niet op het speelveld bevindt.

1. We selecteren de ‘onbekwame’ libero
2. Selecteer UNABLE TO PLAY
3. Na de wissel staat er bij de onbekwame libero
4. Ga terug naar hoofdmenu via DONE
5. We gaan terug naar administration > PLAYERS > selecteer een correcte speler (zie hierboven) als libero.

1



2



3

4

5

SPECIFIEKE GEVALLEN

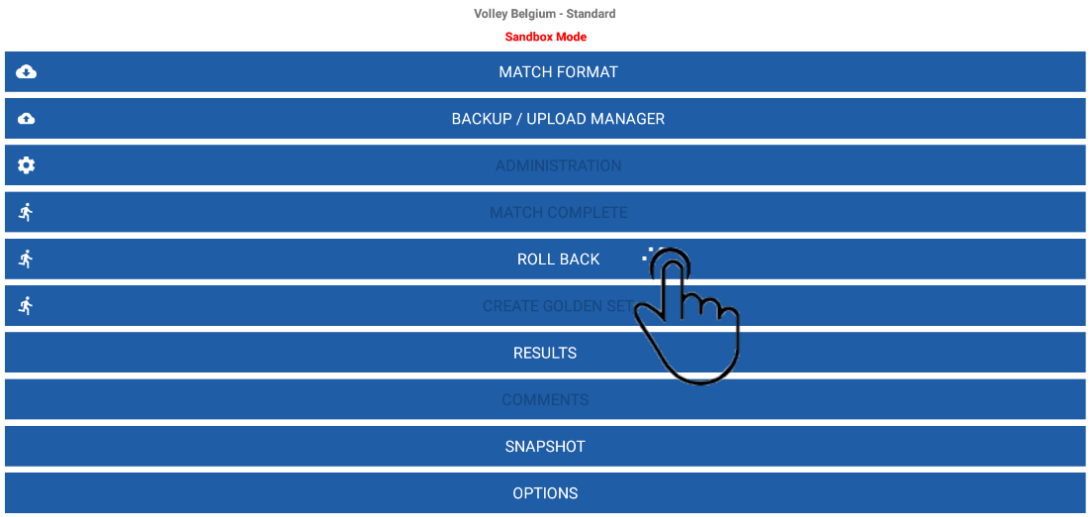
SPECIFIEKE GEVALLEN
ROLL BACK

Van zodra een set/match gewonnen is, springt VolleySpike naar hoofdmenu.
Maar wat als markeerder zich had vergist of scheidsrechter laat punt herspelen?

We kunnen laatste situatie terugbrengen via menu ROLL BACK.

1. In hoofdmenu selecteer ROLL BACK
2. Bevestig rollback met OK
3. Vanaf nu is de laatste set opnieuw beschikbaar, voorbeeld hier set 3
4. We kunnen nu het laatste punt opnieuw ingeven

1



2

3

SPECIFIEKE GEVALLEN
OPNIEUW TEKENEN NA WEDSTRIJD

Van zodra één iemand getekend heeft na de wedstrijd dan kan er niets meer in comments ingevuld worden.

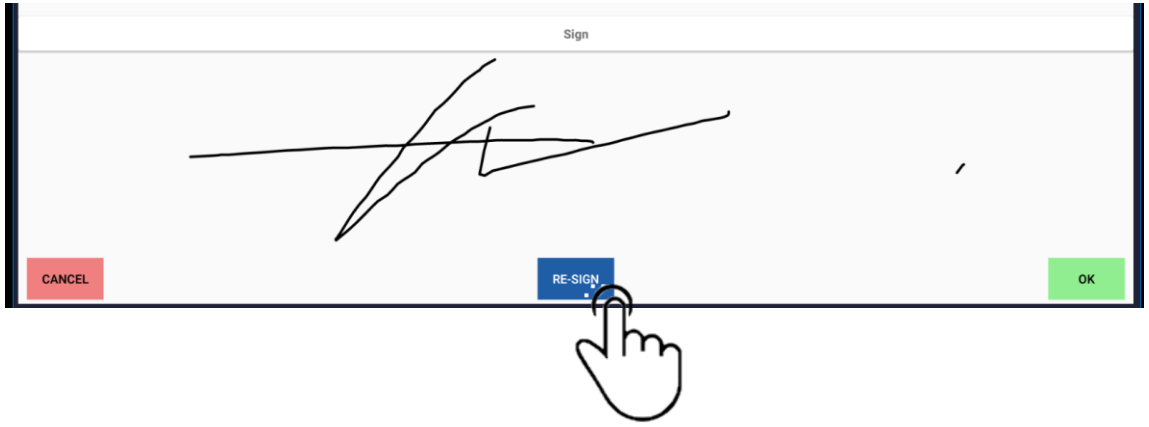
Indien er nog geen confirm werd uitgevoerd in SIGN-OFF kunnen we nog terugkeren naar COMMENTS via de volgende procedure.

1. Selecteer in SIGN OFF iedereen die reeds getekend heeft en selecteer RE_SIGN.
2. Bevestig met OK (staat iets lager)
3. Herhaal dit voor iedereen die reeds had getekend.

Van zodra alle witte vinkjes in het SIGN-OFF scherm weg zijn, kunnen we opnieuw naar COMMENTS

Nadat COMMENTS zijn ingegeven kan iedereen opnieuw tekenen.

1

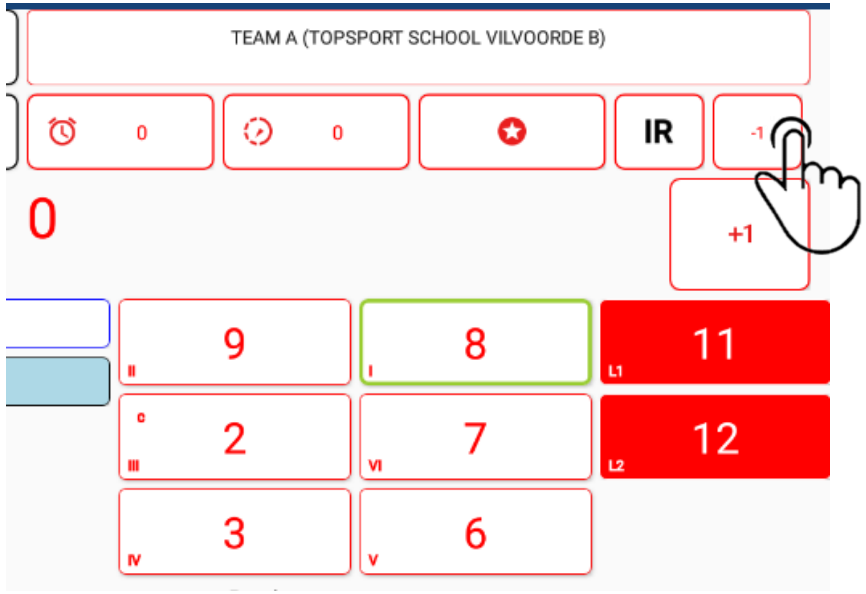


SPECIFIEKE GEVALLEN
BEKER VOORGIFT

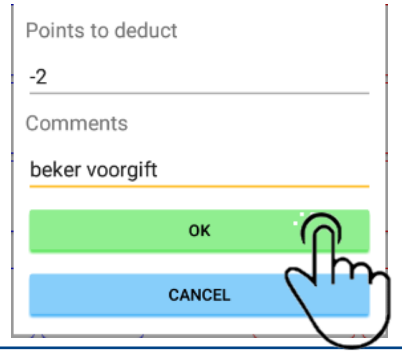
Voorgift bij bekerwedstrijden, voorbeeld van 1 reeks verschil krijgt de lager spelende ploeg 2 punten voorgift, in de tiebreak 1 punt.

1. Selecteer -1
2. Points to deduct -2 , in comments vul ‘beker voorgift’
3. Bevestig de ‘deduct’ met OK

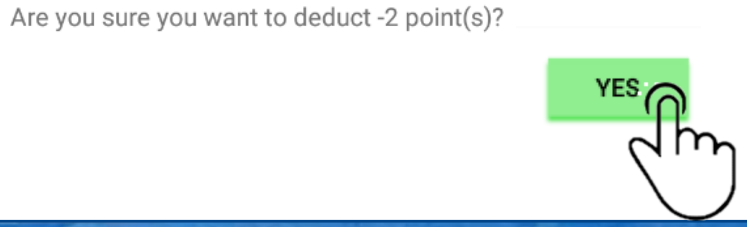
1



2



3



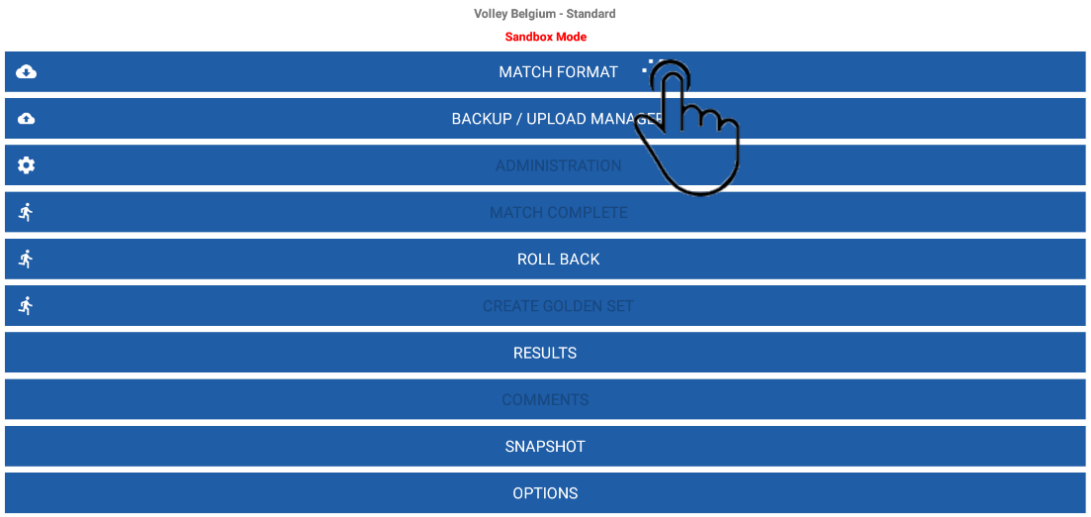
SPECIFIEKE GEVALLEN
HERSTEL MATCH (RESTORE)

Wanneer VolleySpike crashed kunnen we bijna altijd de laatste situatie terugzetten.

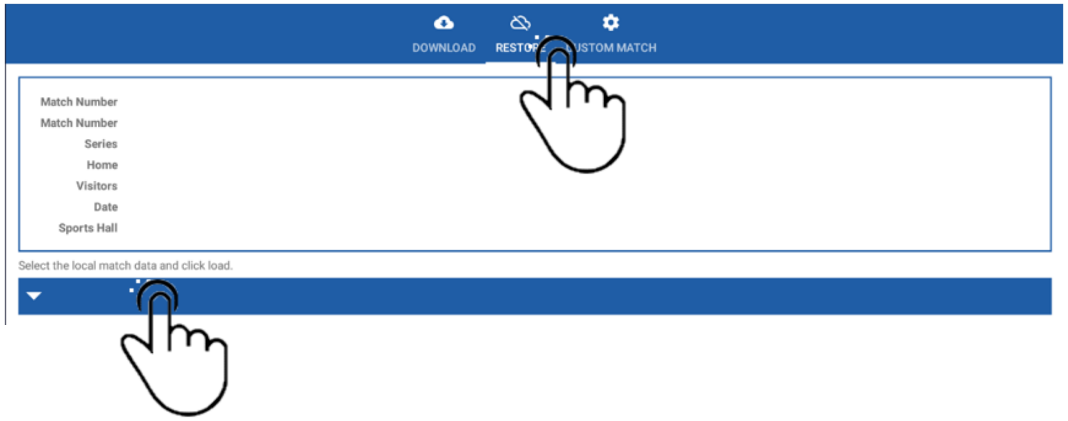
LET OP: doe zeker geen nieuwe download van de wedstrijd zoals beschreven in administration, dit zal de gegevens overschrijven !

1. Ga naar MATCH FORMAT
2. Selecteer RESTORE
3. Selecteer de wedstrijd waarmee je bezig was, bevestig met OK
4. De wedstrijd is opnieuw beschikbaar, ga nu verder waar je gebleven was

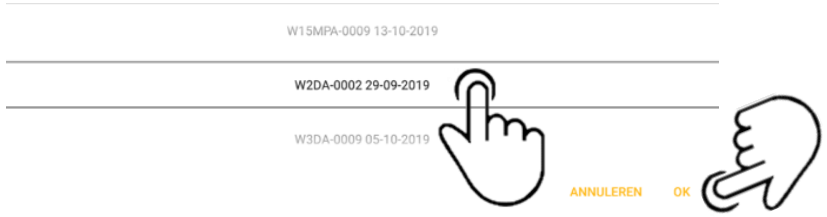
1



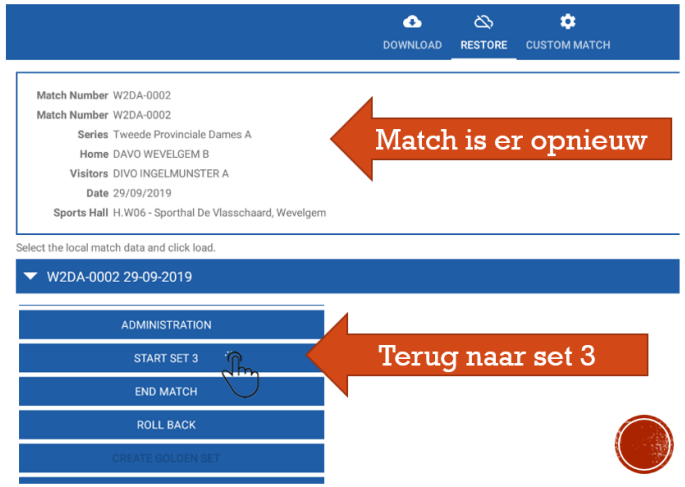
2



3



4

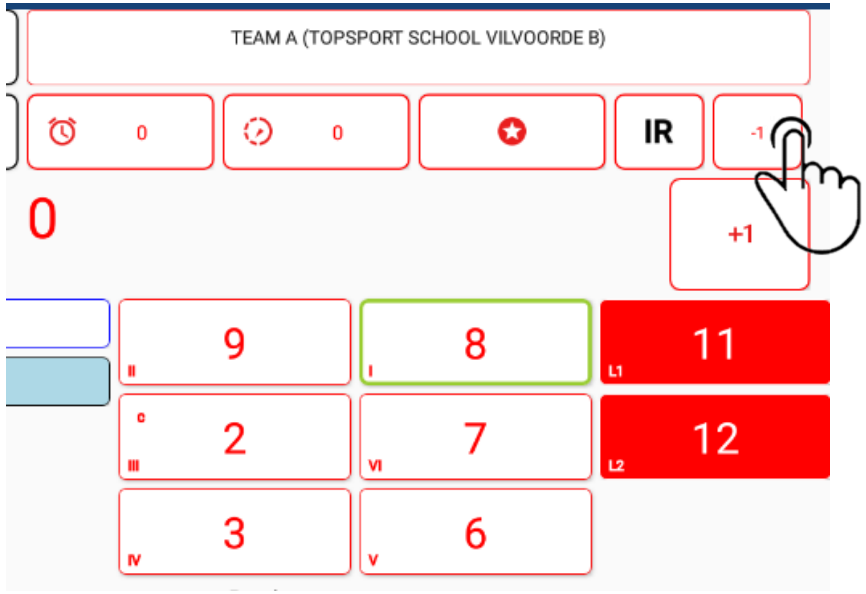


SPECIFIEKE GEVALLEN
AFTREK PUNTEN DOOR SCHEIDSRECHTER

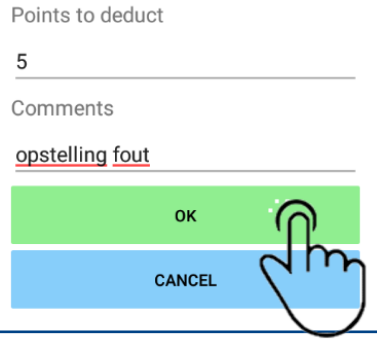
Bvb bij verkeerd persoon aan de opslag kan een aantal punten worden afgetrokken en laattijdig opgemerkt.

1. Selecteer -1
2. Points to deduct, vul hier het aantal punten in die moet afgetrokken worden
3. Bevestig de ‘deduct’ met OK

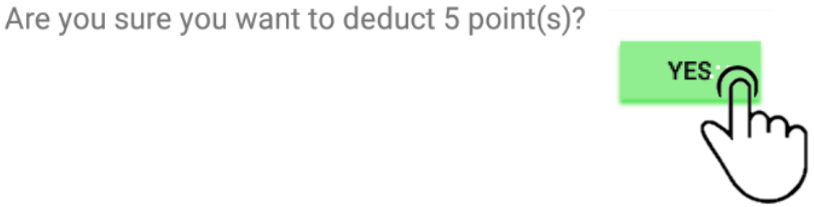
1



2



3



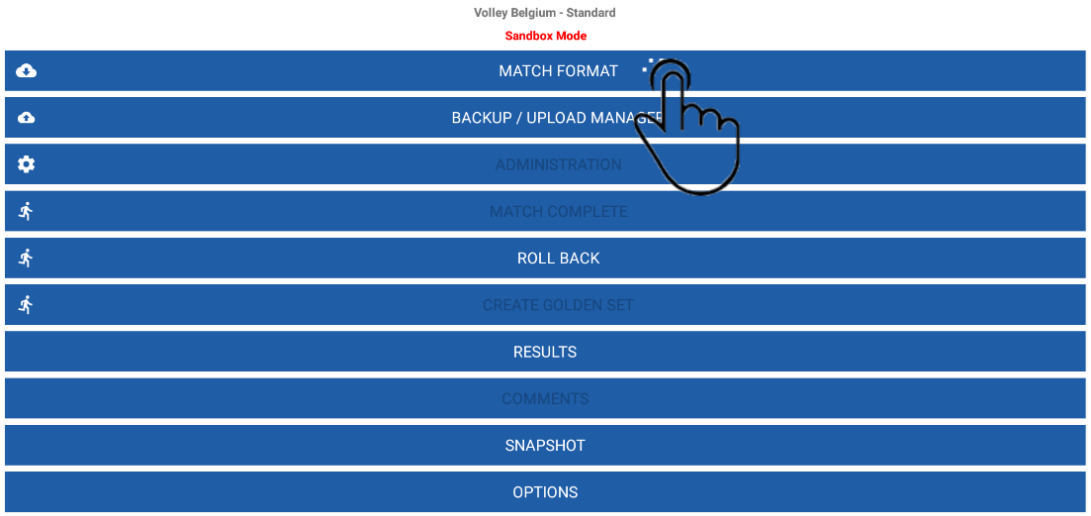
MEERDERE WEDSTRIJDEN OP 1 TABLET

MEERDERE WEDSTRIJDEN OP 1 TABLET

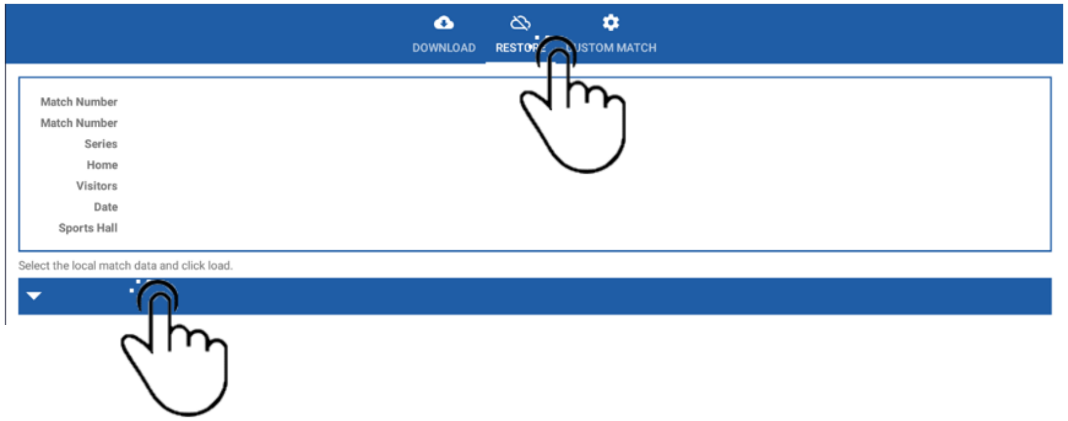
Meerdere wedstrijden tegelijk op 1 tablet is mogelijk.

1. Via MATCH FORMAT kan je verschillende wedstrijden opladen in de tablet.
2. Hoe wisselen tussen wedstrijden?
   - Selecteer RESTORE
   - Select local match data
   - Selecteer de wedstrijd
   - Click OK
3. Je kan wisselen tussen wedstrijden totdat ze opgeladen zijn.

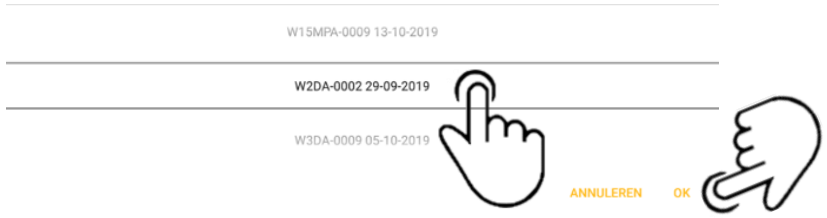
1



2



3



WEDSTRIJD SIMULEREN IN VOLLEYSPIKE

WEDSTRIJD SIMULEREN IN VOLLEYSPIKE

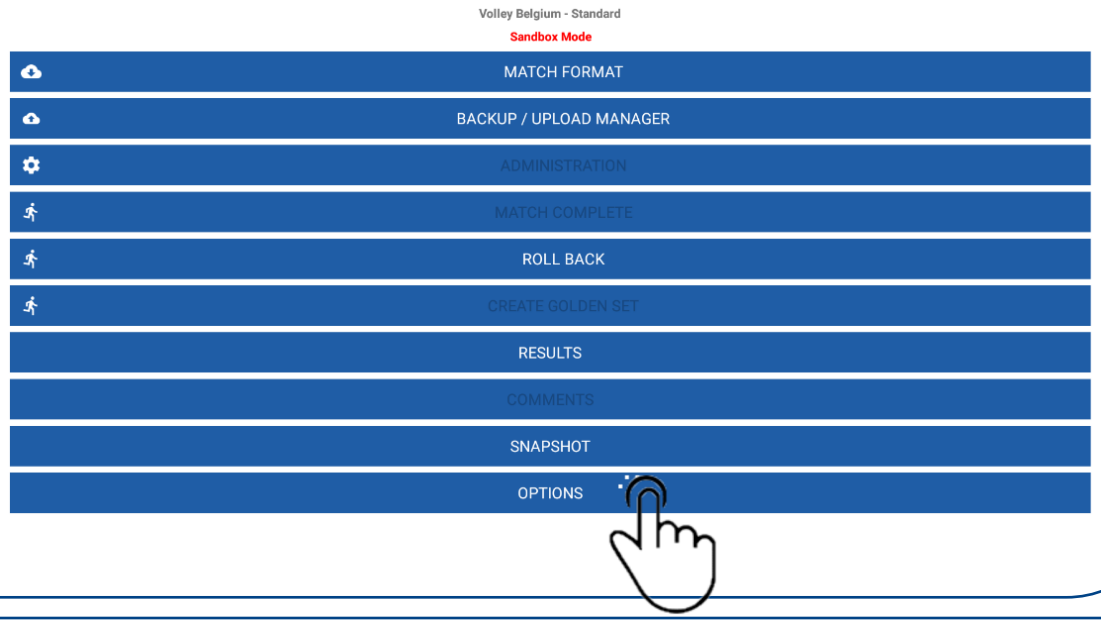
In Volleyspike kunnen we wedstrijden simuleren om bvb te trainen met de app

Hiervoor moeten we de app in SANDBOX zetten

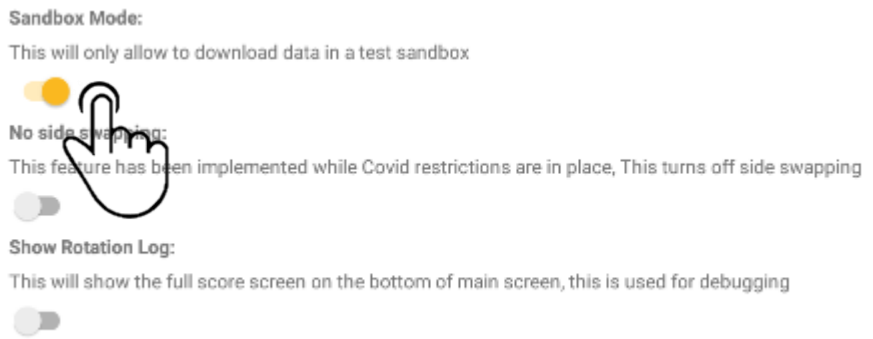
1. Selecteer OPTIONS
2. Selecteer “Sandbox Mode” en bevestig met DONE
3. Bovenaan de app staat nu **“Sandbox Mode”**

LET OP: vergewis je altijd indien je bij SIMULEREN in SANDBOX MODE indien in LIVE MODE staat zal je echte data opladen naar VolleyADMIN !!

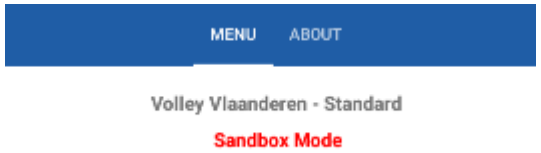
1



2



3



WEDSTRIJD SIMULEREN IN VOLLEYSPIKE

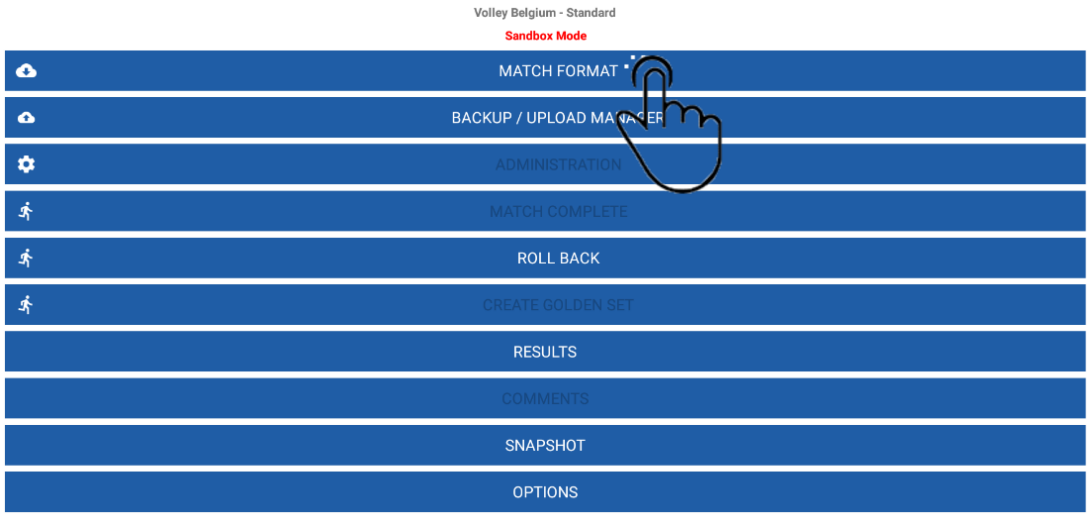
Nu de app in SANDBOX mode staat gaan we inloggen

1. Selecteer MATCH FORMAT
2. Selecteer LOGIN
3. Nu kan je het CLUB-ID of User ID invullen
   - **CLUB ID kan je als markeerder van een club gebruiken, dit is hetzelfde CLUBID dat je gebruikt om westrijden te markeren**
   - **User ID is je persoonlijk ID dat je gebruikt in VolleyAdmin2 bvb als LID of Scheidsrechter kan je deze gebruiken.**
     - **USER ID in de vorm van X_YYYYYYYYY**
     - **De X is de eerste letter van je voornaam, Y is je achternaam**

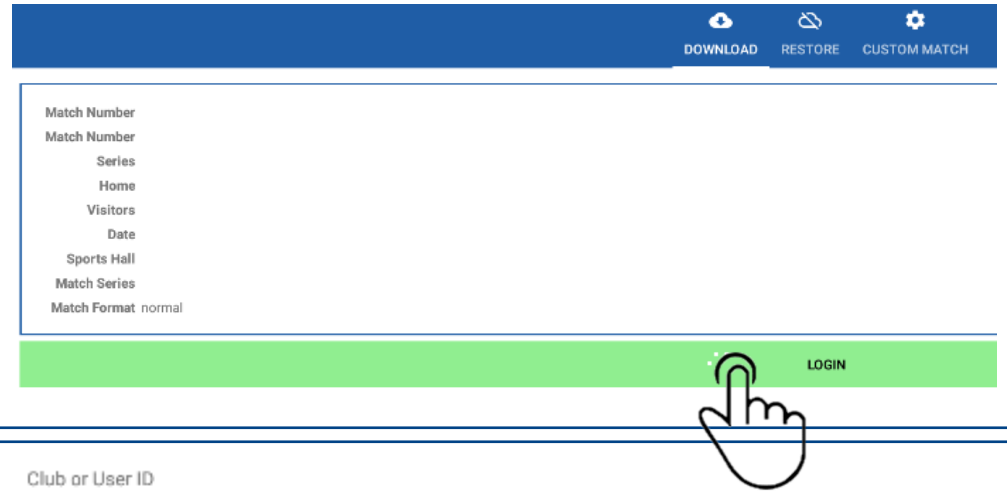
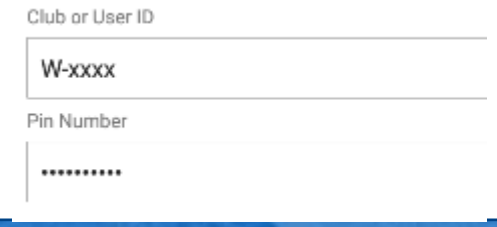
- **Het PIN nummer is hetzelfde als in de LIVE omgeving**
- **Eens ingelogd in de SANDBOX kan je een wedstrijd markeren zoals in de LIVE omgeving.**

LET OP: vergewis je altijd indien je bij SIMULEREN in SANDBOX MODE indien in LIVE MODE staat zal je echte data opladen naar VolleyADMIN !!

1



2



3