MATCHVOORBEELD IN TE VULLEN IN VOLLEYSPIKE

MATCH DOWNLOADEN/INSTALLEREN

IS DE MATCH NOG NIET GEDOWNLOAD? (VOOR DEZE STAP MOET DE TABLET MET INTERNET VERBONDEN ZIJN!)

We controleren of we wel in Live Mode zitten (Zo niet veranderen in Options)

Klik op MATCH FORMAT, daarna op LOGIN
(als je nog elders ingelogd bent, klik dan op OPTIONS, UTILS en LOGOUT)

Vul User ID (w_psc) in en Pin Number (start), klik op OK en bevestig,

Klik op Select Province en selecteer West-Vlaanderen, klik op OK

Klik op Select the Series + Testwedstrijd VolleySpike 06 + OK
Select Testwedstrijd VolleySpike 06 + Confirmation YES + DONE
Als hij al geladen is dan verschijn Error – klik OK en klik bovenaan op Restore
Klik op Select the local match + klik op Testwedstrijd VolleySpike 06 + OK

Eindig met DONE

IS DE MATCH AL GEDOWNLOAD?

Klik op FORMAT

Klik op RESTORE + op de blauwe balk

Zoek de match Testwedstrijd VolleySpike 06 + klik op OK + DONE

ADMINISTRATION

Dat is de taak van de coaches.

Zij moeten elk hun eigen ploeg selecteren en aanduiden wie die dag zal spelen.

Dring erop aan dat de coaches hun spelers tijdig aanduiden.

Bezorg daartoe het tablet voor beide matchen aan de coach van de bezoekers.

Want zowel de reserven als de hoofdmatch moeten voor aanvang reserven ingevuld zijn.

Het is wel de taak van de markeerder om de STAFF van de eigen ploeg aan te klikken.

Zolang er een item ROOD staat is er iets niet (correct) ingevuld.

Wat moeten wij nog doen?

In comments noteren we het nr van het homologatieformulier en dat het sanctieblad aanwezig is

Voor onze match selecteren wij in ADMINISTRATION:

Bij het Hometeam al de spelers (SELECT ALL) de libero wordt nr 2, kapitein is nr 3

Klik op DONE

Bij het Visitorteam selecteren we ook alle spelers, 17 en 18 als libero, kapitein is nr 5

STAFF PLOEG 1: Select all maar niet Degrave + DONE

STAFF PLOEG 2: Select Dewilde en we maken hem coach + DONE

Bij de OFFICIALS selecteren wij PSC + DONE en nog eens DONE

De tablet is nu klaar om ter controle aan de sr voor te leggen.

TOSS EN TEKENEN

De scheidsrechter en de beide kapiteins tossen:

Om dat in te brengen klikken we op SETUP FIRST SET, bij waarschuwing NO SWAP klikken we op OK.

De scheidsrechter deelt mee dat de thuisploeg de receptie kiest.

De bezoekers kiezen voor kant B (dit is de rechterzijde gezien vanuit standpunt markeerder) .
Klik op OK om te bevestigen.
Opgelet we moeten het altijd vanuit de thuisploeg bekijken.

OEPS!!!

Deed je het verkeerd? Klik dan op UNDO. Klikte je al op SIGN OFF, klik dan gewoon op OK om terug te keren.

* Klik op SIGN OFF, scroll naar beneden en laat de kapiteins tekenen (liefst eerst de bezoeker)!

De scheidsrechter fluit nu dat de ploegen aan de opwarming mogen beginnen.

Daarna vraag je aan de coaches om te tekenen.

Klik daarna op OK en bevestig

ROTATIES

Wanneer je de opstellingsbriefjes krijgt van de scheidsrechter kan je de opstellingen invullen.

Klik op een PLOEG en dan op QUICK PICK.

Tik op het nummer/de naam in volgorde van de plaats op het veld.

Begin je met iets verkeerd in te geven, dan klik je op CANCEL.

Is er één nummer verkeerd ingegeven,

klik dan op het nummer en klik in de lijst op het juiste nummer. Klik op OK.

De opstelling van HomeTeam: 3-4-6-7-8-9, controleer en klik OK+YES

De opstelling van VisitorTeam: 7-8-9-10-13-15, controleer en klik op OK+YES.

Staat de ploegkapitein niet op het veld, dan krijgen we daarvan een melding.

Klik op OK en dan op het nummer van de spelkapitein.

Was dat verkeerd dan kan je hier nog wijzigen,

Klik op SWAT CAPTAIN en daarna op het juiste nr (ook de libero kan kapitein zijn).

Eindig met CONFIRM + YES

SCORING SET 1

We zijn terug in het hoofdmenu en kunnen starten met de eerste set.

* Klik op SCORE SET 1

* Klik op Start Set om de match te starten.

* Het is een bekermatch HomeTeam krijgt 2 punten voorgift.

BEKER VOORGIFT

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

De scheidsrechter controleert de opstelling van de ploegen en laat de libero(‘s) aan het spel deelnemen.

Wij moeten dat ook ingeven.

Hoe doen we dat?

SCORING SET 1

We drukken op het nummer, de kaarten verschijnen en we tikken op PLAYER PLAYED.

* Hoe zien we dat we het correct ingegeven hebben?

(Bij de libero zien we nu een geel balletje staan).

* HomeTeam zet op en scoort een punt. Je klikt op +1 aan de kant van HomeTeam.

Nu pas merk je dat je de opslag aan de verkeerde ploeg toekende.

Het is echter wel de juiste ploeg die aan opslag was.

Wat nu? Hoe lossen we dat op? Zelfs als je het pas opmerkt na het eerste punt?

* In het midden tussen de 2 ploegen zien we welke acties er laatst gedaan werden.

Al die acties moeten we eerst wegdoen.

Daartoe drukken we op het rode pijltje helemaal bovenaan.

Daarna klik je op SETUP SET en OK.

Je moet SERVE en SIDE opnieuw ingeven.

Iedereen moet tekenen.

De rotaties staan er wel nog.

Het reeds gescoorde punt en de andere acties weer toevoegen en we zijn klaar.

!!!!!!!!!

* Je controleert als markeerder VOOR IEDERE OPSLAG of de juiste persoon zal opslaan.

Indien dit niet het geval is, laat je de opslag geven en je geeft dan teken (fluiten of buzzer) aan de sr dat er iets fout is.

Dat is vanaf nu vooral belangrijk omdat de serverende ploeg door elkaar mag gaan staan voor de opslag.

!!!!!!!!!

TIME OUT

Het Hometeam vraagt een Time Out aan.

TIME OUT

Klik op de stopwatch van het aanvragende team

Bij de stopwatch verschijnt het cijfer 1, zo weet je altijd hoeveel TO’s het team al nam.

Bij de 2° T0 moet men de scheidsrechter verwittigen door het tonen van 2 vingers aan de kant van die ploeg.

VERVANGING

Bij het visitorteam kwetst speler 5 zich en wordt vervangen door speler 6

Wat zijn de opeenvolgende acties die we moeten doen?

VERVANGING

We kijken wie er UIT gaat want we moeten eerst op dat nr klikken.

Eens we dat weten steken we 1 hand omhoog.

Zo weten sr en speler dat de wissel mag doorgaan.

Terwijl de wissel doorgaat tik jij op het nr dat het spel verlaat.

Er verschijnen 3 kaarten, we klikken op de groene SWAP kaart.

En daarna op het nr dat in het spel komt.

Als de tablet dat verwerkt heeft steek je ook je 2de hand omhoog.

Nu weet de sr dat het spel hervat kan worden.

Indien de ploeg 5 wissels heeft ingebracht verschijnt een waarschuwing en tonen wij 5 vingers.

De sr weet nu dat er maar 1 wissel meer over is voor die ploeg.

UITZONDERLIJKE VERVANGING (BIJ KWETSUUR)

Speler 5 kan toch nog verder spelen en komt weer in.

We klikken op de 6 en terug op de groene kaart.

Automatisch wordt de 6 ingewisseld voor de 5.

We geven een punt aan het HomeTeam.

Speler 5 van de Visitors kan toch niet verder spelen en moet weer vervangen worden.

We voeren deze vervanging uit.

Als we op de groene SWAP klikken dan zegt het tablet dat dit niet kan.

We moeten hem dus vervangen wegens kwetsuur of INJURY.

Klik op de gele kaart en bevestig.
Klik op speler 9

PUNT TERUGNEMEN

Het Home Team scoort een punt.

We geven dat in.

De sr verandert van gedacht en geeft het punt aan de Visitor.

We klikken dus op -1 bij Home Team en bevestigen dat met OK

En dan klikken we op +1 bij Visitor.

Dat is fout.

We gaan dit moeten rechtzetten.

Hoe?

Indien we iets fout deden dan moeten we altijd de rode pijl in het midden bovenaan gebruiken.

Anders zijn de opstellingen niet meer juist.
We zullen dus onze acties eerst terugdraaien met de rode pijl.
Daarna geven we het punt in bij Visitor Team

GELE KAART

De coach van het HomeTeam krijgt een gele kaart.

Hoe gaan we hier tewerk?

We klikken aan de kant van de ploeg op de ster bovenaan.

De volledige ploeg met alle spelers en officials komt tevoorschijn.

We klikken op de coach.

Er verschijnt een paneel met de verschillende mogelijkheden:

Geel – rood – geel en rood in 1 hand – geel en rood in 2 handen.

We klikken op de kaart die de sr gaf.

In het midden tussen de ploegen verschijnt de sanctie in de kleur en aan de kant van de ploeg.

DE TABLET VALT UIT

We leggen onze tablet af, we simuleren een panne.

En daarna leggen we ze weer aan.

We starten VolleySpike opnieuw.

Hoe geraken we weer aan die match??

We gaan weer naar VolleyVlaanderen en klikken op MATCH FORMAT

En dan op RESTORE (niet opnieuw downloaden)

Klik op de blauwe balk en selecteer de match Testwedstrijd VolleySpike 06

Klik op DONE

En daarna op SCORE SET 1

Doe maar verder nu!

RODE KAART

Speler 3 van het Home Team krijg rood, we weten al hoe het moet.

We zien nu dat er geen geel meer kan ingegeven worden.

Indien de sr zich vergist en dus nogmaals geel toont dan…

moeten wij hem erop wijzen dat het rood moet zijn.

Opnieuw zien we dat de sanctie in het midden verschijnt.

Deze keer is het een PLAYER die de sanctie krijgt en er komt een punt bij.

ROLLBACK

We geven verder punten bij aan HomeTeam tot set gedaan is.

Maar bij het laatste punt heb je te snel geklikt.
De sr geeft het punt aan VisitorTeam.

Ondertussen heb je echter het 25ste punt aangeklikt en is de set afgelopen.

Wat nu?

We bevestigen alles tot we weer op het hoofdmenu uitkomen.

Daar klikken we op ROLL BACK en geven het punt aan de andere ploeg.

Het volgende punt wordt dan toch door HomeTeam gescoord.

Einde set.

We bevestigen dat HomeTeam de set won door 2 x op OK te klikken.

VIJFDE SET

(dat tonen we hier niet omdat we anders eerst 4 sets moeten ingeven)

Bij de 5de set is er opnieuw een toss en moet de kant en de serv opnieuw ingevuld worden.

Bij 8 punten geeft de tablet aan dat er moet gewisseld worden van kant.

PLAYERS SWAP SIDES

OK

EINDE MATCH

Klik nu op RESULTS en dan op ABORT MATCH.

Als reden geven we op: einde verhaal.

Na einde match wachten we tot de sr aan de tafel verschijnt.

Hij moet nog de kans hebben om alles te controleren en eventueel iets bij te schrijven in COMMENTS.

Klik op COMMENTS REPORT en bekijk wat er allemaal staat.

Is er nog iets in te vullen dan klikken we OK om terug te keren.

Moet er niets meer gewijzigd worden dan kunnen we op SIGN OFF klikken.

Eventueel zie je nog een waarschuwing dat de reservenmatch niet is ingevuld.

RESIGN

Als markeerder tekenen we als eerste af.

Als we al gestart zijn met aftekenen en er moet dan nog iets gedaan worden dan kunnen we dat annuleren.

Klik terug op de afgetekende velden en klik op RESIGN en op OK.

Daarna tekenen we opnieuw en daarna de kapiteins en de sr(s).

Bevestigen doen we tot we in het hoofdmenu komen.

MATCH WEGSCHRIJVEN

Daar klikken we op BACKUP/UPLOAD MANAGER

We selecteren de juiste match door er enige tijd op te klikken.

De prullenmand en het wolkje verschijnen.

Zouden we op dat wolkje klikken dan laad de match zich op naar Volleyadmin.

We doen dat nu NIET