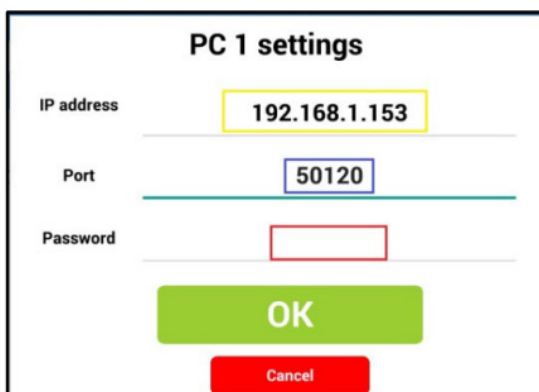


Guide "Bench Application Management"

Ce guide a pour but d'aider les arbitres du cadre national à utiliser la Bench Application. Il ne prétend toutefois pas être exhaustif et peut, voire doit, être utilisé de manière circonstanciée.

Préparation

Pour pouvoir utiliser la Bench Application, celle-ci doit être préalablement configurée sur la tablette. Pour ce faire, utilisez la première vue d'ensemble. Elle s'affiche lorsque vous ouvrez l'application. Vous devrez saisir l'adresse IP du PC du marqueur, le port et le mot de passe correspondants. De plus, les tablettes doivent partager la même connexion WLAN que le PC.



PC 1 settings

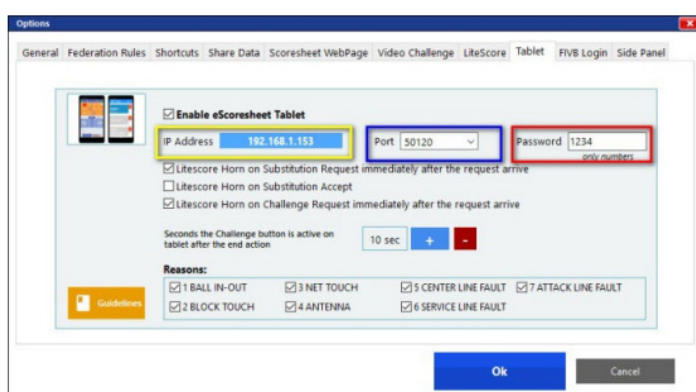
IP address: 192.168.1.153

Port: 50120

Password:

OK

Cancel



Options

General Federation Rules Shortcuts Share Data Scoresheet WebPage Video Challenge LiteScore Tablet FIVB Login Side Panel

☒ Enable eScoresheet Tablet

IP Address: 192.168.1.153 Port: 50120 Password: 1234

☒ LiteScore Horn on Substitution Request immediately after the request arrive

☐ LiteScore Horn on Substitution Accept

☒ LiteScore Horn on Challenge Request immediately after the request arrive

Seconds the Challenge button is active on tablet after the end action: 10 sec

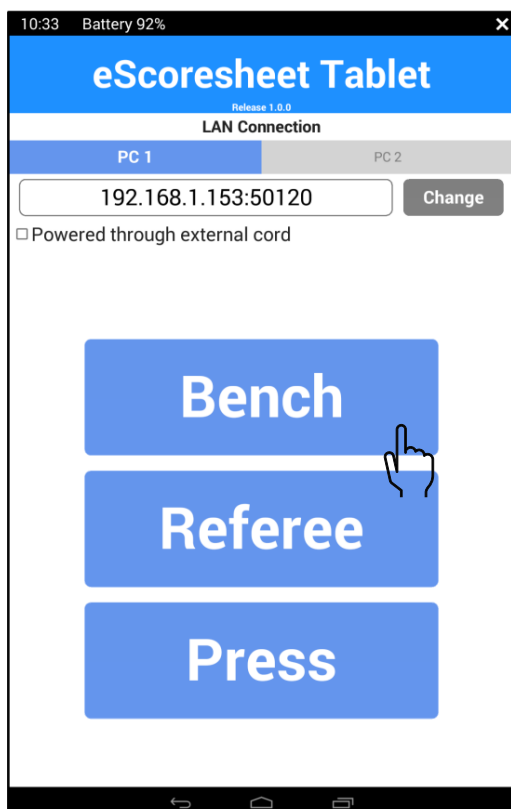
Reasons:

☒ 1 BALL IN-OUT ☒ 3 NET TOUCH ☒ 5 CENTER LINE FAULT ☒ 7 ATTACK LINE FAULT

☒ 2 BLOCK TOUCH ☒ 4 ANTENNA ☒ 6 SERVICE LINE FAULT

Ok Cancel

Sélectionnez ensuite « Bench » et décidez quelle équipe travaille avec quelle tablette (du point de vue du marqueur):



10:33 Battery 92%

eScoresheet Tablet

Release 1.0.0

LAN Connection

PC 1 192.168.1.153:50120 PC 2

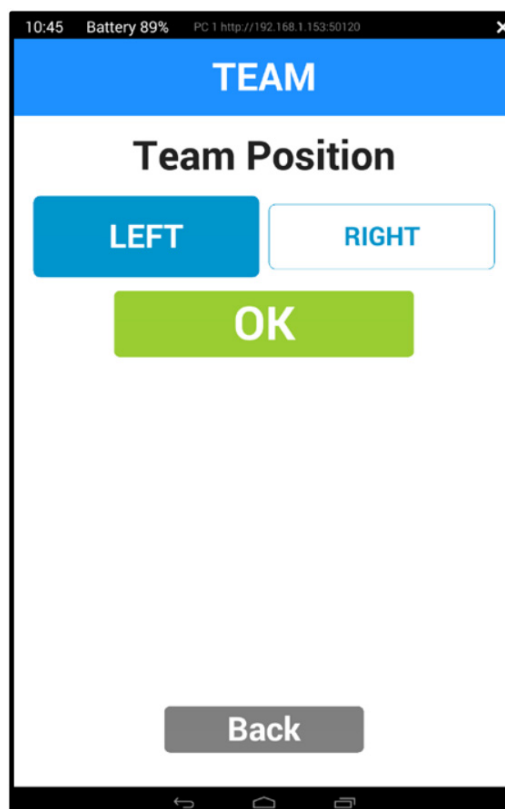
Change

☐ Powered through external cord

Bench

Referee

Press



10:45 Battery 89% PC 1 http://192.168.1.153:50120

TEAM

Team Position

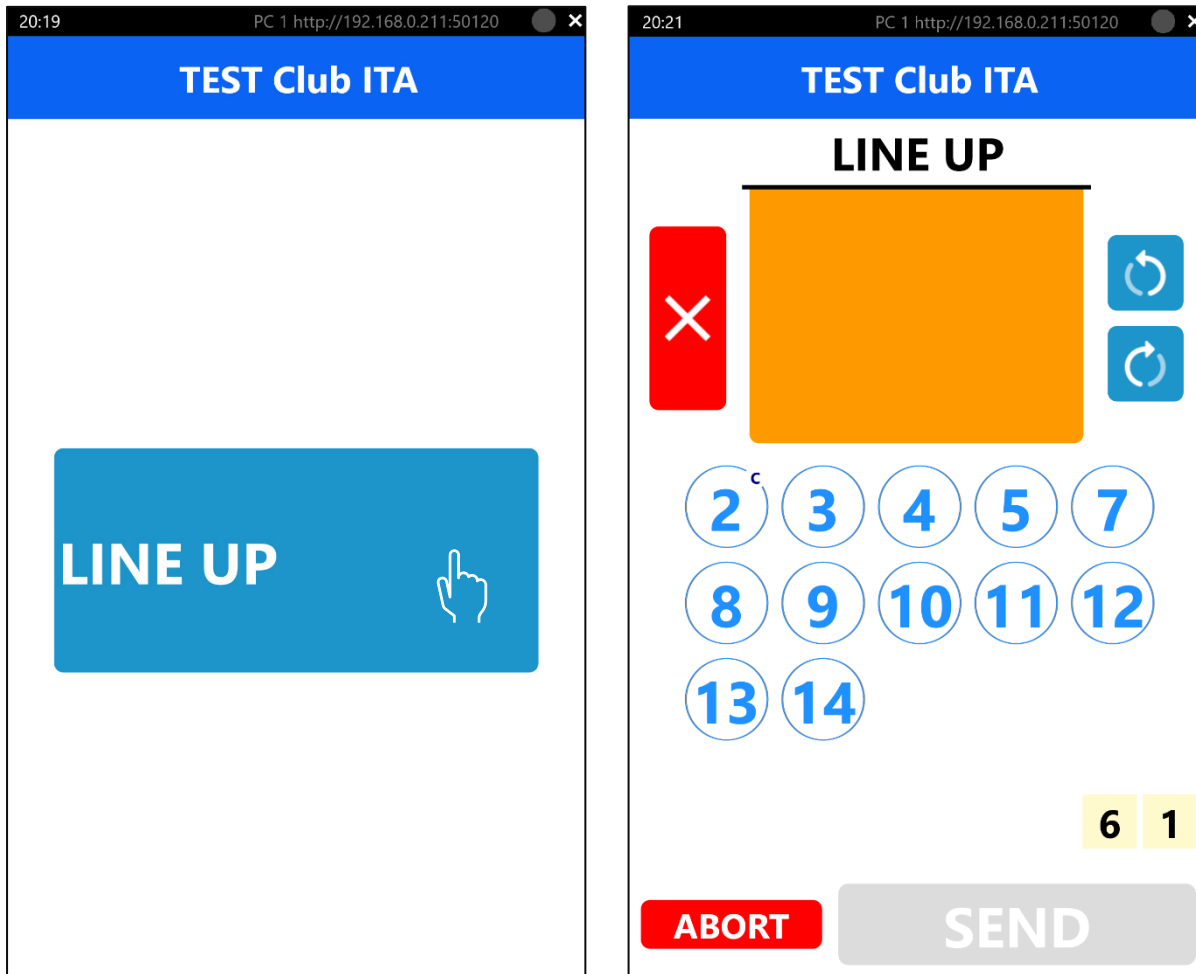
LEFT **RIGHT**

OK

Back

Six de base

Dès que l'on sait quelle équipe commence sur quel côté du terrain (en principe après le tirage au sort), le 2^{ème} arbitre s'assure que les tablettes soient configurées en conséquence et remises aux équipes (entraîneur ou entraîneur adjoint). L'entraîneur (ou l'entraîneur adjoint) saisit ensuite la composition de départ de son équipe dans la tablette et l'envoie au marqueur.



The image displays two screenshots of a tablet application interface for 'TEST Club ITA'. The left screenshot shows a blue header with 'TEST Club ITA' and a large blue button labeled 'LINE UP' with a hand icon. The right screenshot shows the 'LINE UP' screen with a red 'X' button, a large orange square, a numeric keypad (2-14), a 'SEND' button, and an 'ABORT' button. The numeric keypad has buttons for 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, and 14. The 'SEND' button is greyed out, and the 'ABORT' button is red.

Le marqueur reçoit la composition des équipes sur son écran. Dès que les deux compositions lui sont parvenues, il peut les accepter. Il est important qu'une composition déjà reçue ne soit pas communiquée/rendue accessible à l'autre équipe avant que les deux équipes aient transmis leur six de base.

Match Scoring [Official Match] FFF-01 TEST Competition - TEST Championship

20.23.49

Starting line ups for the set 1

Select the starting line ups for the set 1.

TEST Club ITA

Bench Request

LINE UP

Show

Accept Cancel

TEST Club POR

Players in list

- 2 Player B
- 3 Player C
- 4 Player D
- 5 Player E
- 7 Player G
- 8 Player H
- 9 Player I
- 10 Player L
- 11 Player M
- 12 Player N
- 13 Player O
- 14 Player P

Ok Cancel

You can select the player on the court by double-clicking on the name in the list, by selecting and dragging the player in the court or by clicking on the cell and typing the number of the player in the relevant position.

Roster Line-ups Support Request

0 0 0

Print Options Match Info Comments Save&Exit

On court On bench

Refresh Test Speed Reset Webcast CONNECTED

MSP ACTIVE Ready

Match Scoring [Official Match] FFF-01 TEST Competition - TEST Championship

20.24.35

Starting line ups for the set 1

Select the starting line ups for the set 1.

TEST Club ITA

Bench Request

LINE UP

5 4 3

7 12 2

Show

Accept Cancel

TEST Club POR

Players in list

- 2 Player B
- 3 Player C
- 4 Player D
- 5 Player E
- 7 Player G
- 8 Player H
- 9 Player I
- 10 Player L
- 11 Player M
- 12 Player N
- 13 Player O
- 14 Player P

Ok Cancel

You can select the player on the court by double-clicking on the name in the list, by selecting and dragging the player in the court or by clicking on the cell and typing the number of the player in the relevant position.

Roster Line-ups Support Request

0 0 0

Print Options Match Info Comments Save&Exit

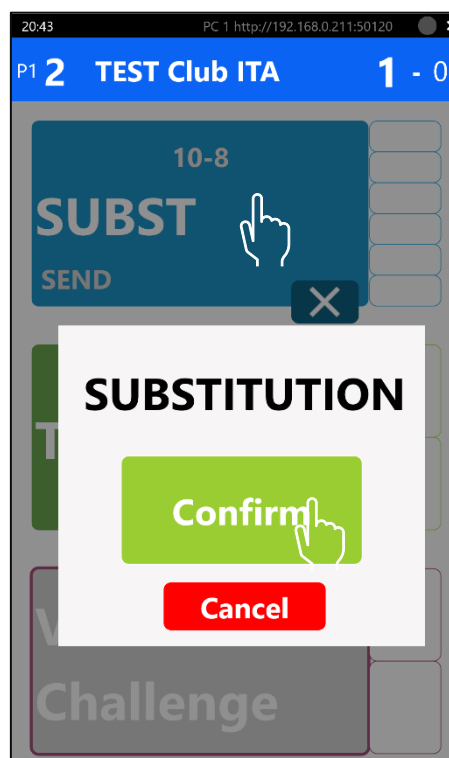
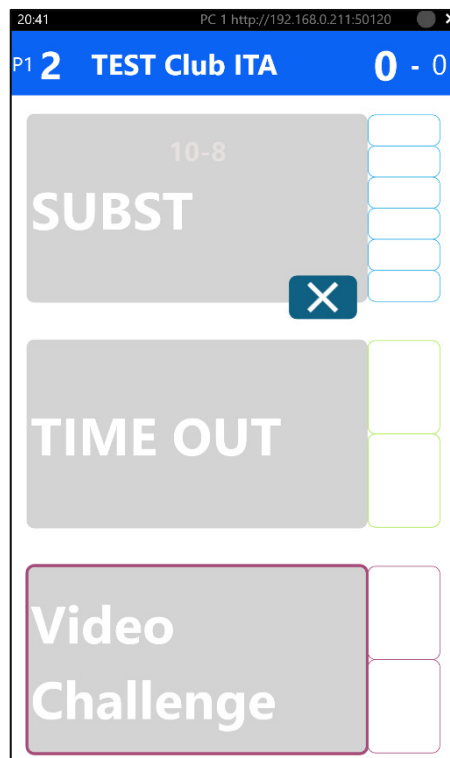
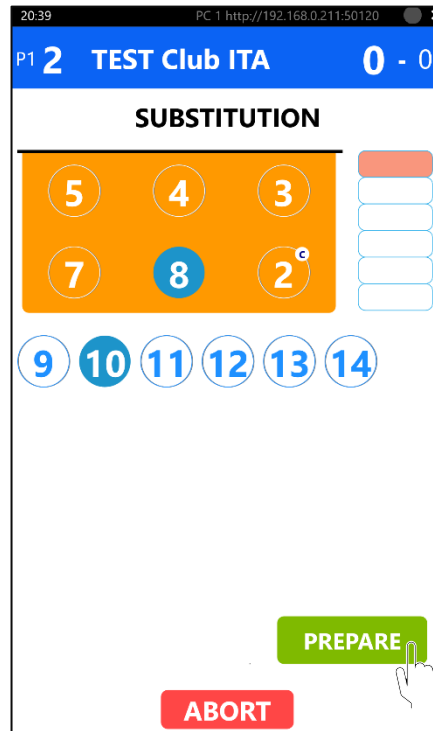
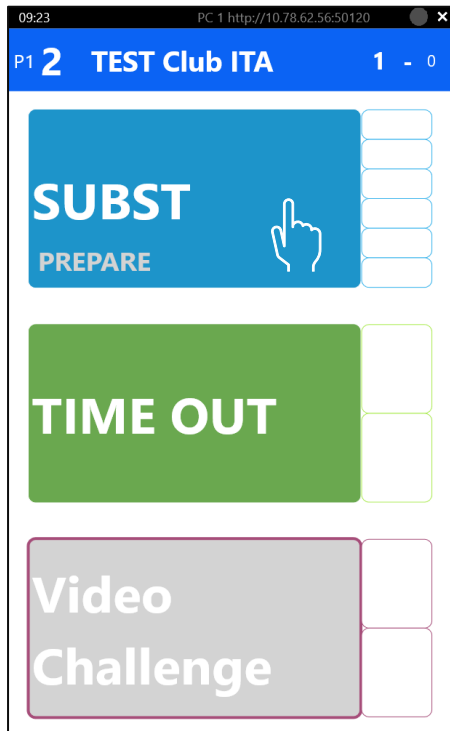
On court On bench

Refresh Test Speed Reset Webcast CONNECTED

MSP ACTIVE Ready

Remplacements (préparation durant l'échange de jeu)

Pendant le match, les équipes demandent des remplacements via la tablette. Elles peuvent également les préparer dans l'application pendant un échange de jeu. En revanche, il n'est pas possible d'envoyer une demande de remplacement pendant le cours du jeu (le champ correspondant est désactivé).



Remplacements (entre les échanges de jeu)

Les équipes ont également la possibilité de traiter et d'envoyer des demandes de remplacement entre les échanges. L'envoi des demandes de remplacement n'est plus possible dès que le marqueur a appuyé sur «Start Rally» (le bouton «Send» disparaît automatiquement).

21:07

PC 1 http://192.168.0.211:50120

✕

P1 2

TEST Club ITA

1 - 1

SUBSTITUTION

5

4

3

10-8

7

10

2

8

9

11

12

13

14

SEND

PREPARE

ABORT

21:12

PC 1 http://192.168.0.211:50120

✕

P1 4

TEST Club POR

1 - 1

SUBSTITUTION

11

10

9

5

2

4

3

7

8

12

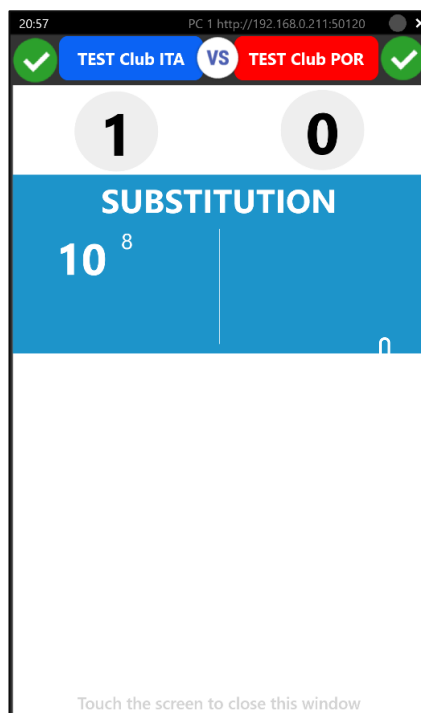
13

14

PREPARE

ABORT

Lors d'un remplacement via la Bench Application, le logiciel empêche les demandes de remplacement illégales. Une fois le remplacement envoyé par l'équipe, un message (pop-up) s'affiche sur la tablette des deux arbitres. Le 2^{ème} arbitre vérifie s'il s'agit bien des joueurs concernés par le remplacement. Il est important de noter que la demande de remplacement est effective au moment où le joueur entre dans la zone de remplacement, comme auparavant. Lorsque la Bench Application est utilisée, le 2^{ème} arbitre n'a plus besoin de faire de geste pour autoriser le remplacement (croisement des bras). Seule exception, en cas de remplacements multiples, les remplacements individuels continuent d'être autorisés par le 2^{ème} arbitre.

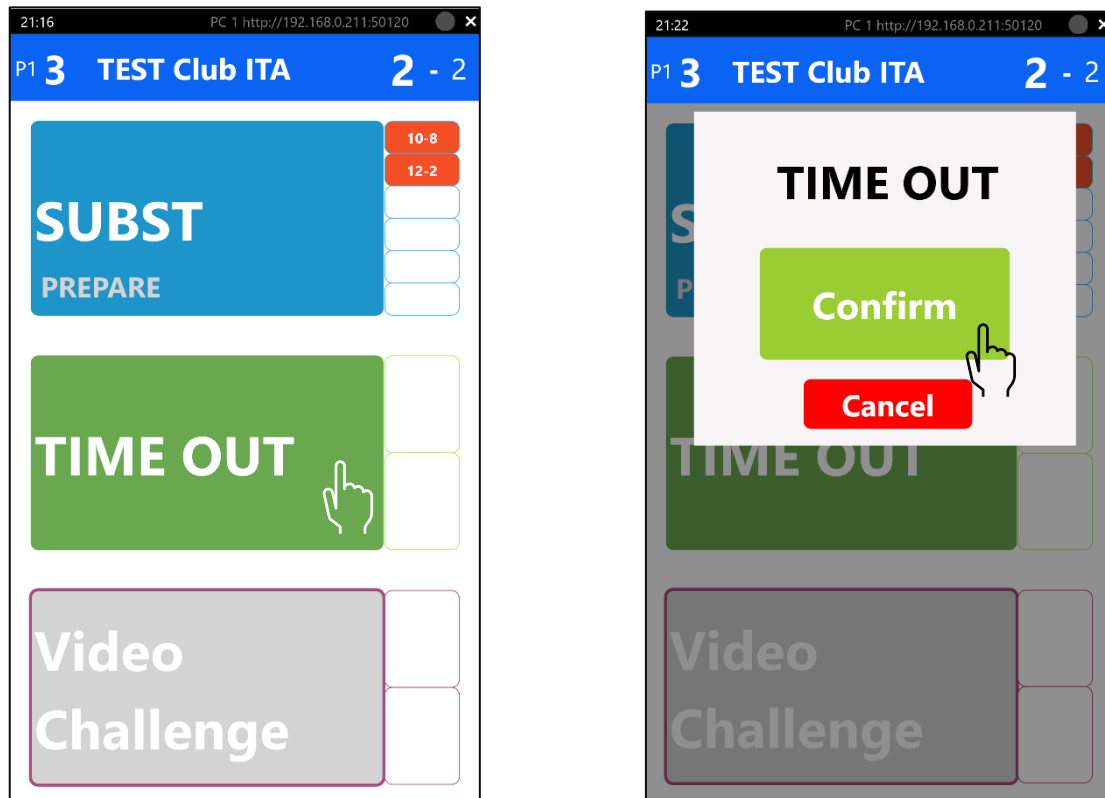


Le rôle du marqueur est également modifié lors des remplacements via la Bench Application. Désormais, il ne fait que vérifier les données relatives au déroulement effectif devant lui et ne les saisit plus. Si le remplacement demandé correspond à la réalité (c-à-d. aux joueurs dans la zone de remplacement), il confirme le remplacement.

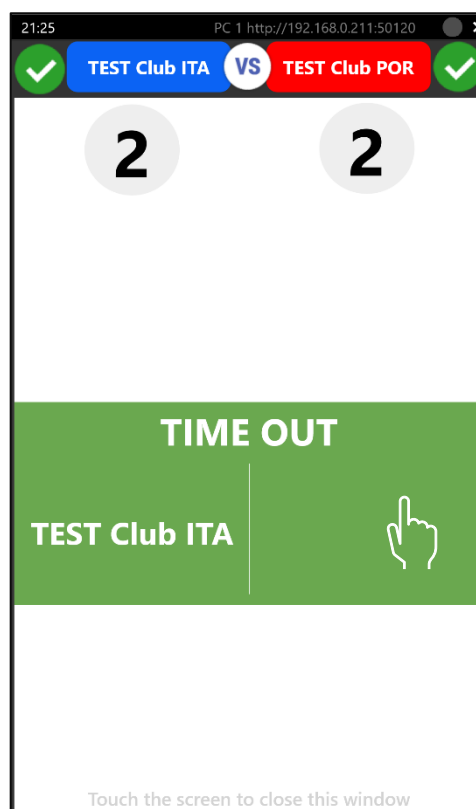


Temps-mort

Les équipes demandent également les temps morts via la Bench Application. Pour ce faire, elles appuient sur le bouton «Time Out» et confirment ensuite leur choix. Il n'est pas possible de demander un temps-mort après que le marqueur ait appuyé sur «Start Rally».



Les deux arbitres reçoivent ensuite une notification concernant le temps-mort sur leur tablette (pop-up).



Remarque remplacements

Si une demande de remplacement via la Bench Application ne correspond pas aux joueurs qui entrent dans la zone de remplacement, le remplacement est effectué comme demandé par les joueurs. Le marqueur ferme la fenêtre à l'écran et effectue le remplacement manuellement.

Un remplacement manuel a également lieu si aucune demande n'est effectuée via la Bench Application. Dans ce cas, l'entraîneur adjoint (ou l'entraîneur, le cas échéant) doit être incité à effectuer la saisie via la Bench Application.

Le marqueur resp. le marqueur-assistant doit continuer d'appuyer sur le buzzer lorsque le joueur remplaçant entre dans la zone de remplacement. De plus, il doit continuer à faire le geste «prêt» une fois le remplacement terminé.

Remarque temps-mort

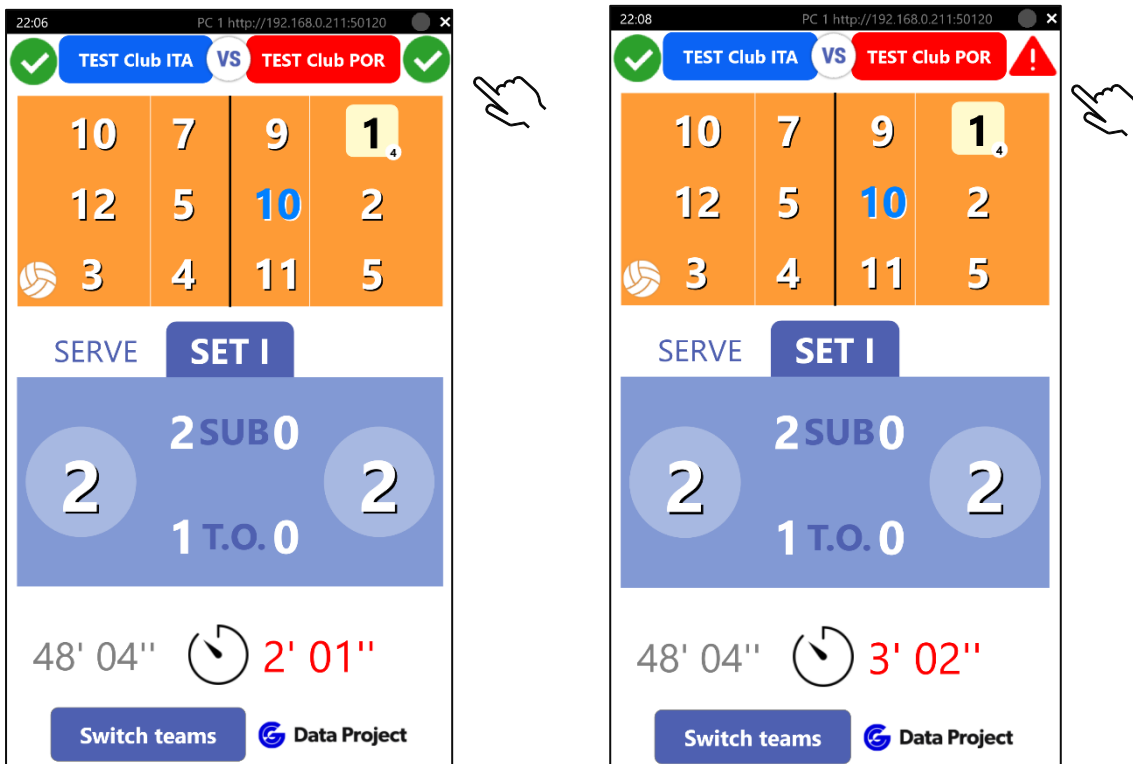
Malgré la demande via la Bench Application, les entraîneurs doivent continuer à faire le geste officiel pour demander un temps-mort. Si l'entraîneur ne fait pas de geste, le 2^{ème} arbitre doit agir de manière proactive (clarifier) avant de rejeter ou d'approuver la demande de temps-mort. Dans ce cas, l'entraîneur doit être incité à faire le geste.

Si aucune demande de temps-mort n'est envoyée via la Bench Application, mais que l'entraîneur en demande un par le geste officiel, le temps-mort est accordé. Dans ce cas, l'entraîneur adjoint (ou l'entraîneur, le cas échéant) doit être incité à saisir la demande via la Bench Application.

Le marqueur doit également continuer à faire le geste «prêt» à la fin d'un temps-mort.

Fonctionnalité manquante Bench Application

La connexion des deux tablettes pour la Bench Application peut être vérifiée par les arbitres sur leur propre tablette (Referee Application). Celle-ci s'affiche pour l'équipe concernée.



Si, en raison d'un problème technique pendant le match, il n'est pas possible de demander des temps-morts ou des remplacements via la Bench Application, les demandes de temps-morts sont effectuées entre-temps par le geste officiel de l'entraîneur et les remplacements sont demandés par l'entrée des joueurs concernés dans la zone de remplacement. Dans ce cas, le marqueur enregistrera manuellement les remplacements ou les temps-morts. Le 2^{ème} arbitre devra en tenir compte pour la vitesse des remplacements (en retardant légèrement le processus de remplacement).

Si, en raison d'un problème technique, aucune composition d'équipe ne peut être transmise via la Bench Application, il convient d'utiliser des feuilles de position (papier). Celles-ci sont mises à disposition par l'équipe locale (organisatrice) et sont disponibles auprès du marqueur pendant le match.