

VBS • VolleyBall Scouting

Guia visual · versió 1.17 · 19/10/2026

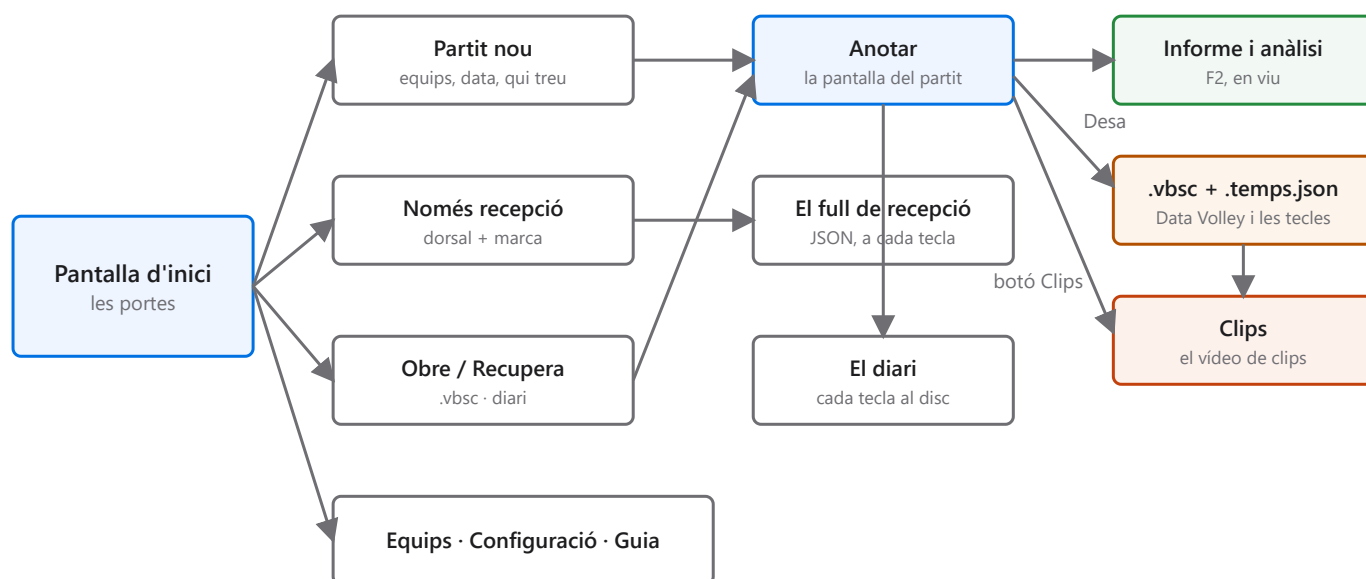
L'anotador de voleibol: es tecleja el partit acció a acció, com a Data Volley, i en surt un fitxer de Data Volley que Data Volley i Clips llegeixen igual que un dels seus. És un programa independent, sense cap relació amb Data Project (Data Volley és una marca seva).

- | | | | |
|---|--------------------------------|----|---------------------------------------|
| 1 | El programa d'un cop d'ull | 8 | Zones i direccions |
| 2 | La pantalla d'anotar | 9 | Jugades d'atac |
| 3 | El codi | 10 | L'informe i l'anàlisi |
| 4 | Les marques, gest per gest | 11 | Desar, el diari, el vídeo i els clips |
| 5 | Els tipus i les tecles | 12 | Només recepció i configuració |
| 6 | La jugada sencera i el compost | 13 | Glossari, i Quant al VBS |
| 7 | El punt | | |

Les taules de marques, tipus, tecles i jugades d'aquesta guia són les del programa, generades en fer el PDF (tecles de fàbrica). Dins del programa, la guia (F1) les ensenya amb la teva configuració d'ara, en català, castellà, anglès o alemany.

1 · El programa d'un cop d'ull

En obrir el VBS hi ha la pantalla d'inici, amb les portes a l'esquerra i, a la dreta, els **partits recents** i les **sessions del diari**, amb un clic per obrir-los; la versió, a baix a l'esquerra, obre **Quant al VBS** (capítol 13). Per anotar cal una **clau** de l'autor (**Activa el VBS**, a dalt a la dreta); sense, el VBS només obre partits per mirar-los.



Els fitxers

- Un partit es desa amb l'extensió **.vbsc**. Per dins és un fitxer de Data Volley (.dvw): el mateix format, les mateixes seccions, els mateixos codis.
- Al costat hi queda un **.temps.json** amb l'hora exacta de cada tecla, per lligar el partit amb el vídeo (Clips). No cal fer-hi res: si es mou el partit, que vagi amb ell.
- El VBS **no sobre escriu mai** un fitxer que no hagi escrit ell. Tornar a desar el partit que s'està anotant sí; un altre, mai.
- Cada sessió té un **diari**: cada tecla va al disc abans de fer res més. Si el programa peta, el partit es recupera sencer.

Els equips

Cap partit comença sense els dos equips fets. **Nou** en comença un de buit; **Importa** agafa la plantilla d'un **.sq** (com exporta Data Volley) o d'un partit ja anotat. Cada jugador porta dorsal, cognom, nom, codi de DV, rol, líbero i capità. El rol serveix: el **setter** és qui col·loca en posar la formació i el líbero pot rebre i defensar sense ser a pista. **SAMS** importa la plantilla confirmada a l'acta electrònica (SAMS Score), del ticker de la federació: es tria el partit i entra l'equip tal com l'anotador l'ha confirmat; la d'un rival es pot agafar del seu últim partit. Hi surten els del DVV i els de l'HVBV (capítol 12).

Partit nou i formació

La finestra demana els dos equips, la data i l'hora, la temporada, la competició, **qui treu primer**, que decideix si el primer punt fa rotar, i si és **oficial o amistós**. **Cerca'l en línia** el troba a SAMS o a la Federació Catalana i ho omple tot. Abans de cada set es posa la **formació** (F4): la pista surt dibuixada amb les sis posicions, s'hi escriu el dorsal de cada casella o es clica un jugador de la llista, i la **barra espiadora** marca qui col·loca; si a pista n'hi ha una sola amb el rol de **setter**, es marca sola. El set 1 comença en blanc; als altres, la del set anterior surt ja posada. **Formació de SAMS** posa els sis de l'acta en ordre de posició, de qualsevol partit del ticker (i diu de quin). Des del set 2, si és el partit d'ara (el d'avui, sense acabar) amb els dos equips, el diàleg l'espera i la posa sola quan arriba, si no s'hi ha escrit res. Si es corregeix a mig set, la rotació es manté.

2 · La pantalla d'anotar

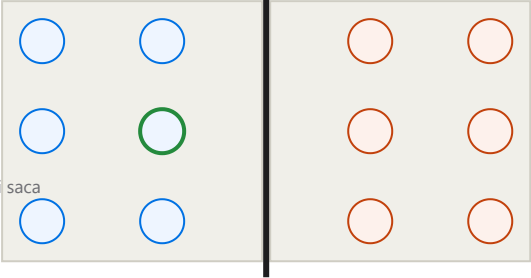
1 marcador amb el + i el – set · qui saca (ambre quan el punt és pendent)

Local **21** – **19** Rival · set **3**

2 plantilla local

Canvi 2/6 · Temps 1/2

3 la pista a escala, 9 x 9 m per camp



4 llista de codis

*09RT+
*11EH#
*15AH#
a\$\$&H=
*p21:19
*z4

2 plantilla visitant

Canvi 1/6 · Temps 0/2

5 la línia de codi · Punt de cada costat · els botons · oficial o amistós

Punt F9

a17ST.3# 4Q.10! 15+ 15F# 3- a13U#

Punt F10

- **1 · A dalt**, el marcador (en ambre quan el punt encara és pendent) amb el + i el – de cada equip, el set, qui saca i el botó **Canvia de camp**, per girar la pantalla a mà.
- **2 · Als costats**, les plantilles, amb els botons **Canvi** i **Temps** i el compte de canvis (6 per set) i temps morts (2 per set). Clicar un jugador el posa a la línia de codi.
- **3 · Al mig**, la pista a escala: cada camp és un quadrat de 9 x 9 m, el local a l'esquerra i el visitant a la dreta. Clicar la **pilota** del costat de la línia de fons diu qui saca. La col·locadora surt en verd. Mentre s'escriu, la pista encén d'on ve i on va la pilota.
- **4 · A la dreta**, la llista de codis de tot el partit, com es teclegen: el marcador, la rotació, els temps i els canvis sobre fons ambre; el punt pendent en lletra ambre; els genèrics de la tecla del punt, en verd.
- **5 · A baix**, la línia de codi, els botons **Punt** de cada equip i els botons de desar, desar com, desfer, formació, informe, Vídeo, Clips, configuració, guia i tancar. A sota, a l'esquerra, **Oficial / Amistós** i, a l'amistós, a quants punts va el set; a la dreta, el diari i les icones de la **tauleta de l'entrenador** i del marcador del stream, que n'ensenyen l'adreça en QR: el primer entrenador hi segueix, des d'una tauleta a la mateixa xarxa, les estadístiques que tria, al dia.

El saque automàtic

Després de cada punt, la línia ja porta el saque de qui treu (el dorsal de la zona 1 de l'equip que té el servei). Només cal acabar-lo: el tipus, les zones, la marca o la recepció en compost. Un prefix d'equip, un dígit o una comanda damunt de la proposta la substitueixen: el que es tecleja mana. **Escape** esborra la línia i hi torna a deixar el saque.

Les tecles van a la finestra

Tant li fa on sigui el focus: un clic a la pista o a la llista no s'enduu les tecles. El que es tecleja va sempre a la línia de codi, com la barra d'anotació de Data Volley. **Enter** anota sense tancar el rally; la **tecla del punt** anota i el tanca (capítol 7).

3 · El codi

Un codi diu **qui i com de bé**: equip, dorsal, gest, tipus i marca. A la llista i al fitxer va sencer; a la línia s'escriu molt més curt.



La forma curta

Sense prefix és el local

El visitant porta a davant (o la seva tecla, .). 4+ és el 4 del local; a4+, el del visitant.

Un dorsal d'una xifra no porta el zero

4 és 04. Al fitxer sempre en van dues.

Sense gest és un atac

15# és *15AH#: l'atac és el gest més teclejat i queda en tres tecles.

El tipus es posa sol

El de cada gest (a Configuració). La recepció, el bloqueig i la defensa copien el del gest d'abans: la recepció d'un saque en salt és en salt.

La marca va sempre al final

Amb el símbol (#) o amb la tecla de la fila de números (1..6 = # + ! - / =, de millor a pitjor).

Les minúscules valen

11st# és el mateix que 11ST#. El prefix queda com a DV: * i a minúscula.

Exemples

11st#	*11ST#	el 11 del local saca tens i fa punt (ace)
a7r+	a07RT+	el 7 del visitant rep positiu (el tipus, el del saque)
15#	*15AH#	el 15 remata a terra (sense gest, atac; sense tipus, alt)
,26-	*26AH-	el 26 del local (tecla , = local) ataca i el rival la defensa fàcil
.3b1	a03BH#	el 3 del visitant (tecla .) fa punt de bloqueig (tecla 1 = #)
T / aT		temps mort del local / del visitant
C6.7	*c06:07	canvi del local: surt el 6, entra el 7 (C6.7 3.2, doble; aC6.7, visitant)
P5	*P05	el 5 passa a col·locar

El marcador (*p05:03), la rotació (*z3) i el final de set (**1set) els escriu el VBS sol: no es teclegen. Un punt mal donat es desfà, i el marcador es corregeix amb el + i el - del costat de cada marcador, com a Data Volley: sumen o treuen un punt i res més (no roten, no canvien qui saca i no són cap rally).

4 · Les marques, gest per gest

Què vol dir cada marca a cada gest, amb el criteri de Data Volley. És el que costa de recordar del bloqueig i de la defensa, i per això és a una tecla (F1) dins del programa.

serve S

#	punt: el rival no la torna a jugar
/	la recepció del rival queda molt malament
!	recepció regular del rival
+	el rival rep malament
-	el rival rep bé o perfecte
=	error: xarxa, fora, peu o rotació

reception R

#	perfecta: s'hi pot fer qualsevol combinació
+	positiva: dins dels 3 metres, més d'una combinació
!	bona, però fora dels 3 metres
-	només hi cap un atac obligat
/	va directa al camp del rival o obliga a free ball
=	error: no es rep o es perd a la segona

attack A

#	punt
+	el rival defensa amb dificultat i no pot atacar
!	bloquejada però coberta pel mateix equip
-	el rival la defensa fàcil i pot atacar
/	bloquejada: el rival fa punt de bloqueig
=	error: fora, xarxa o invasió

block B

#	punt
+	deixa una defensa positiva
!	insuficient: la cobreix el rival
-	no deixa defensar còmode
/	invasió: antena, xarxa o peu
=	error: pilota fora o al propi camp

dig D

#	perfecta: defensa molt difícil que deixa atacar
+	còmoda, deixa atacar
!	cobertura que deixa atacar
-	no deixa atacar
/	va directa al camp del rival
=	error: no es defensa

set E

#	perfecta: l'atac va sense bloqueig o amb un
+	positiva: l'atac va amb bloqueig de dos o tres
-	imprecisa, no facilita l'atac
=	error: xarxa, fora, dobles o invasió

freeball F

#	perfecta: s'hi pot fer qualsevol combinació
+	dins dels 3 metres
!	fora dels 3 metres
-	només hi cap un atac obligat
/	va directa al camp del rival
=	error: a terra o fora

5 · Els tipus i les tecles

Els tipus

lletra	Data Volley	què és
H	high	saque flotant · atac de pilota alta
M	medium	saque flotant en salt · pilota mitja
Q	quick	saque en salt · primer tempo
T	tense	pilota tensa
U	super	
N	fast	
O	other	el que no encaixa enlloc

El 4t caràcter del codi. Es posa sol segons el gest (de fàbrica: saque T, atac H), i la recepció, el bloqueig i la defensa copien el del gest d'abans. Teclejar la lletra el força igualment.

Com s'anota de debò

La jugada sencera a la línia, separada per espais, i la **tecla del punt** (F9 o F10) que la tanca. Com a Data Volley, la F9 és de l'equip de l'esquerra de la pantalla i la F10 del de la dreta: quan canvien de camp, canvien d'equip. L'Enter gairebé no es fa servir. Si el que hi ha escrit no s'entén, el punt no es dona: es diu l'error i el tros que ha petat es queda seleccionat per arreglar-lo.

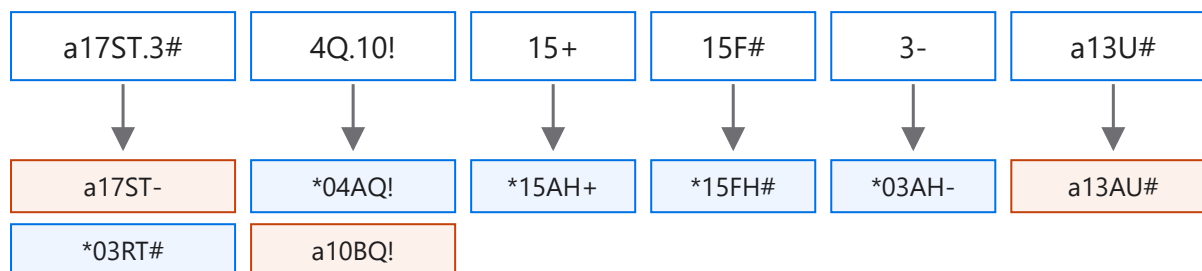
Amb el teclat de fàbrica, les marques van a la fila de números (1..6) i els equips a la coma i el punt: **un 41% menys de pulsacions** que escriure el codi sencer, mesurat sobre més de 14.000 accions de partits de debò.

Les tecles

tecla	què fa
ACCIONS (ES CANVIEN A CONFIGURACIÓ)	
F9	punt a l'equip de l'esquerra
F10	punt a l'equip de la dreta
Ctrl+Z	desfer l'ultima accio
Ctrl+S	desar el partit
F4	posar la formacio
F5	canvi de l'esquerra
F6	canvi de la dreta
F7	temps mort de l'esquerra
F8	temps mort de la dreta
F1	obrir i tancar la guia
F2	obrir i tancar l'informe
Ctrl+Espai	vídeo: pausa i continua
Ctrl+←	vídeo: 2 s enrere
Ctrl+→	vídeo: 2 s endavant
Ctrl+Maj+←	vídeo: 10 s enrere
Ctrl+Maj+→	vídeo: 10 s endavant
Ctrl+,	vídeo: un fotograma enrere
Ctrl+.	vídeo: un fotograma endavant
Ctrl+↓	vídeo: més lent
Ctrl+↑	vídeo: més ràpid
EQUIPS (ELS SÍMBOLS * I A SEGUEIXEN VALENT)	
,	* equip local
.	a equip visitant
MARQUES (ELS SÍMBOLS SEGUEIXEN VALENT)	
1	# point
2	+ positive
3	! exclamative
4	- negative
5	/ blocked
6	= error
EL TIPUS QUE ES POSA SOL	
A	H high
B	H high
D	H high
E	H high
F	H high
R	T tense
S	T tense

6 · La jugada sencera i el codi compost

Es poden escriure totes les accions d'un rally seguides, amb un espai entre l'una i l'altra, i s'anoten totes d'un cop. Cada tros recorda l'hora de la seva primera tecla, que és la que va al vídeo.



un espai entre acció i acció · el punt (.) fa el compost: la segona acció és del rival · sense prefix és el local · sense gest és un atac

El codi compost

Un **punt** entre dues accions n'escriu dues d'un cop, i la marca només es posa a la segona: la de la primera surt de la taula de Data Volley. Darrere d'un saque, la segona és una recepció; darrere d'un atac, un bloqueig, o una defensa si s'hi escriu la d.

11s.7#	*11ST- a07RT#	el 11 saca i el 7 del rival rep perfecte
26.30#	*26AH/ a30BH#	el 26 ataca i el 30 del rival el bloqueja
26.30/	*26AH+ a30BH/	el 30 del rival toca la xarxa al bloqueig: punt del 26
26.30d=	*26AH# a30DH=	el 26 ataca i el 30 del rival no la defensa
4q.10!	*04AQ! a10BQ!	ràpida del 4, tocada pel bloqueig
17st16.3#	*17ST-~~~16~~~~ a03RT#~~~16~~~~	el saque de la 1 a la 6, i el 3 rep (hereta les zones)

Mesurat sobre més de 4.700 parelles de partits de debò anotats amb Data Volley: el compost les torna igual al 99,9%. El bloqueig amb invasió (/ , la bloquejadora toca la xarxa), que la taula de DV no porta, dona un atac +, que és el que hi ha davant 27 vegades de 28. Les poques que no, amb la marca de la primera a mà: ,9! .75 → *09AH! a07BH/.

Les comandes

C6.7	canvi del local: surt el 6, entra el 7
C6.7 3.2	canvi doble
aC6.7	el mateix, del visitant
P5	el 5 passa a col·locar
T / aT	temps mort del local / del visitant

Els canvis i els temps també es fan amb els botons de cada equip i amb les seves tecles (F5-F8). Les comandes es teclegen entre rallies, que és quan hi ha el saque proposat: el substitueixen.

Anotar mirant un vídeo

Per anotar un partit gravat, pausant i rebobinant: **Anotaré mirant un vídeo** al partit nou, o el botó **Vídeo**. El vídeo s'obre damunt de la pista i el teclat es queda a la línia: Ctrl+Espai el pausa, Ctrl+fletxes salten 2 s, Ctrl+, i Ctrl+. un fotograma. Cada codi porta el segon del vídeo, també el que s'afegeix al mig de la línia després de rebobinar: a Clips no s'ha de sincronitzar res.

7 · El punt

Donar el punt (el botó **Punt** o la seva tecla) és el «final del rally» de Data Volley: anota el que hi hagi a la línia, tanca el rally, escriu el marcador i la rotació i prepara el saque següent. Si a la línia hi ha un dorsal que no és a pista (menys els líberos), és un error: no s'anota res i el tros queda seleccionat.



El costat que falta

Un punt té dos costats: algú el guanya fent-lo (#) i algú el perd fent-lo malament (=, o un atac bloquejat /). Data Volley els vol tots dos, i la tecla del punt escriu el que falti amb el codi genèric (\$\$&H):

el rally ja porta	la tecla del punt escriu	mesurat en partits de debò
tots dos costats (un bloqueig-punt: a15AH/ *10BH#)	res	100%
només el # del que guanya	l'error (=) de l'altre	100%
només l'error del que perd	el # del que guanya	99%
cap dels dos (taquigrafia)	el # de l'equip que guanya	no hi ha regla

Si el rally diu que guanya un equip i es prem la tecla de l'altre, el punt no es dona a la primera: ho diu en vermell, amb el codi que mana seleccionat. Tornar a prémer la mateixa tecla el dona igualment.

Enter: anotar sense tancar

Anota la línia però no tanca el rally. Si l'acció ja dona el punt (un ace, un error), el punt queda **pendent** i el marcador surt en ambre fins al saque següent o la tecla del punt. El mateix punt s'anota sovint dues vegades (l'ace d'un equip i l'error de recepció de l'altre): mana l'última acció terminal.

Desfés (Ctrl+Z)

Just després de donar el punt, com a Data Volley, treu el punt i la jugada de la línia, i la línia torna a la caixa tal com era per corregir-la (si encara no s'hi ha començat a escriure res). Si no, treu l'última cosa anotada i l'estat es torna a treure de la llista: marcador, qui saca, rotacions. La formació no es desfà: es torna a posar. Un dorsal o una marca equivocats es corregeixen amb un **doblet clic** al codi de la llista, sense desfer el punt.

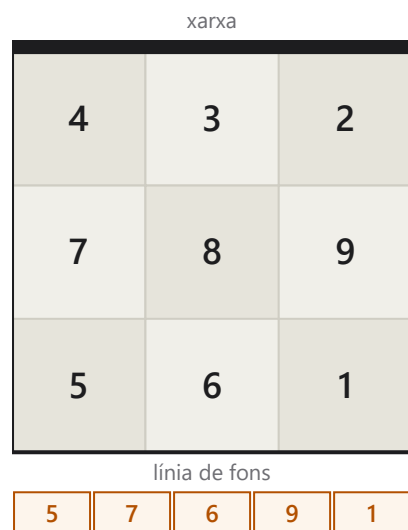
Rotació

Només rota l'equip que rebia i guanya el punt. El VBS escriu la z sol; la posició del col·locador, com a DV.

Sets

El set s'acaba a 25 (15 al cinquè) amb dos de diferència, s'escriu el **Nset i es demana la formació del següent, ja posada amb la de l'anterior. Els equips **canvien de costat a la pantalla**, com a la pista, i **treu sol** qui no va treure primer al set anterior; al cinquè, el diàleg de formació pregunta el sorteig (qui treu i el camp) i als 8 tornen a canviar sols. L'**oficial** s'acaba a tres sets guanyats (FINAL); l'**amistós**, no, i cada set va a 15, 21 o 25.

8 · Zones i direccions



Cada camp té nou zones de 3 x 3 m, vistes per l'equip que hi és, mirant la xarxa. S'escriuen **dues xifres just darrere de l'acció i davant de la marca**: d'on ve la pilota i on va.

15a45# *15AH#~~~45~~~~ el 15 ataca de la 4 a la 5 i fa punt
 17st16.3# *17ST-~~~16~~~~ el 17 saca de la 1 a la 6, i el 3 rep perfecte
 15a45c# *15AH#~~~45C~~~~ a la subzona C de la 5
 17st165.24= entre la 6 i la 5: la 24 (a la 6) no la rep

El **saque** només surt de cinc llocs de la línia de fons (en ambre al dibuix): 1, 9, 6, 7 i 5, de dreta a esquerra. La 9 i la 7 són els forats entre zones.

L'origen **no es dedueix** de la rotació: es tecleja o no hi és. Sempre dues xifres: sense cap lletra pel mig, el dorsal i les zones van seguits i les dues últimes xifres són les zones.

Subzones

Cada zona es parteix en quatre quadrats d'1,5 m. La subzona va amb una lletra darrere de les dues xifres, i només és del destí. La A és a la cantonada de la zona 1; la B, cap a la 2; la C, cap a la 4; la D, cap a la 5.

Entre dos receptors

Tres xifres al saque volen dir que ha anat entre dos receptors. La **primera** de la parella és on es rep (qui l'agafa); les dues han de ser del costat a la mateixa fila (5-6, 6-1, 4-3...). Data Volley ho guarda a la recepció: cal escriure qui rep a la mateixa línia (17st165.24=).

La recepció hereta

La recepció porta les zones del saque (i la subzona, i l'entre dos) si no se li n'escriuen: d'on ve la pilota i on cau.

La pista s'encén

Mentre s'escriu, la pista encén els quadrats de d'on ve i on va la pilota, amb una fletxa, i a sota ho diu en paraules. No cal recordar quin número és cada zona: es veu.

9 · Jugades d'atac

Una jugada és un atac que ja se sap d'on surt i com es colpeja (les combinacions de Data Volley). S'escriu el **codi de la jugada al lloc del gest** i només cal dir on cau. Al fitxer va on el llegeix Data Volley, i cada partit des de la taula amb què es va anotar.

26X55A#	*26AT#X5~45A~~~	la 26, jugada X5 (shoot in 4), a la 5A, punt
26XP6#	*26AM#XP~86~~~	la 26, pipe (surt de la 8), a la 6
26X5#	*26AT#X5~4~~~~	sense destí: l'origen ja el posa la jugada
26x55a.8d=		en compost, com sempre

El codi són dues lletres, o lletra i xifra, i no pot començar per la lletra d'un gest ni d'un tipus. La taula es fa a **Configuració → Edita les jugades**: codi, zona i subzona d'on surt, tipus de cop i nom. De fàbrica hi ha les de Data Volley, que es poden editar, ampliar, buidar o tornar a posar. A l'anàlisi hi ha un filtre per jugada i la taula per jugada, amb els seus mapes.

La taula de fàbrica codi · zona d'origen · tipus · nom

XF	2C · Q	Quick lower set behind	X2	2C · Q	Quick set behind	X1	3B · Q	Quick
XM	3C · Q	Quick in 3	XG	3C · Q	7-1 Gun	XC	3C · Q	Quick far from setter
XD	3C · Q	DubleC	X7	4B · Q	Quick lower set	PP	3 · O	Setter tip
X9	4B · M	Mezza davanti dopo 7	XT	3C · M	Mezza da posto 4	X3	3C · M	Mezza da posto 2
X4	2C · M	Mezza dietro	XB	8 · M	Pipe set to 6-1	XP	8 · M	Pipe
XR	8 · M	Pipe set to 6-5	X5	4C · T	Shoot in 4	X0	7 · T	Shoot in 5
X6	2B · T	Shoot in 2	X8	9 · T	Shoot in 1	CB	2C · N	Slide next to setter
CF	2C · N	Slide close to setter	CD	2B · N	Slide away from setter	C5	4C · U	Shoot set in 4
C0	7 · U	Shoot set in 5	C6	2B · U	Shoot set in 2	C8	9 · U	Shoot set in 1
V5	4C · H	High set in 4	V0	7 · H	High set in 5	V6	2B · H	High set in 2
V8	9 · H	High set in 1	VB	8 · H	High Pipe set to 6-1	VP	8 · H	High Pipe
VR	8 · H	High Pipe set to 6-5	V3	3C · O	High set to 3	P2	3C · O	Second hit to oppone...
PR	3C · O	Attack on opponent fr...						

10 · L'informe i l'anàlisi

L'**Informe** (F2) segueix el format de l'Informe de Data Volley, en una finestra que es posa al dia a cada acció i que no es queda mai el focus: es pot tenir obert mentre s'anota, i endur-se'l a l'altra pantalla. El botó **Desa en PDF** el desa en un A4 apaïsat, un equip a cada pàgina, tal com es veu.

	Set 1-5	Punts	Serve	Reception	Attack	Block
jugadora	on comença	Tot BP W-L	Tot Err Pts	Tot Err Pos% Exc%	Tot Err Blo Pts Pts% Eff%	Pts
1 Ana	1 1 1 · ·	6 2 4				
7 Cris	4 4 4 · ·	14 5 9			31 2 1 14 45 35	
Total						

Què hi surt

- **Set:** a quina posició comença cada set (en verd, la col·locadora; ·, si hi entra de canvi).
- **Punts:** Tot, BP (fets sacant) i W-L (punts menys errors).
- **Serve:** Tot, Err, Pts. **Reception:** Tot, Err, Pos%, Exc%. **Attack:** Tot, Err, Blo, Pts, Pts%, Eff%. **Block:** Pts.
- A sota, els totals i cada set; al final, les recepcions i punts de side-out, els saques i break points, el primer atac després de recepció positiva i negativa i el contraatac, la diferència de punts per rotació i d'on surten els punts de cada set.

Les fórmules, les de Data Volley

- Un sol **punt** per rally, per a la primera acció guanyadora (# de saque, atac o bloqueig).
- **W-L:** punts menys errors (= de saque, recepció i atac, atac bloquejat / i invasió de bloqueig /).
- **Pos%** = $(\#++)/\text{total}$ · **Exc%** = $\#/\text{total}$ · **Pts%** = $\#/\text{total}$ · **Eff%** = $(\#-/-=)/\text{total}$. Un zero és un ·.
- Comprovades casella a casella contra un informe de Data Volley d'un partit de debò: 494 iguals, 0 diferents.

L'anàlisi

A la pestanya **Anàlisi** es mira una acció d'una jugadora en una situació, tot amb botons (la finestra no es queda el focus):

- **Filtres:** equip, gest, jugadora, set, rotació, fase (side-out o break point), fase de l'atac (1r després de recepció #+ o -!, o contraatac), jugada, tipus, zona d'origen i marca.
- **La taula:** una fila per jugadora (o per jugada, a l'atac) amb les sis marques, l'índex de Data Volley del gest (positivitat o eficiència) i el % de #.
- **El mapa:** sobre la pista a escala, **on va** la pilota o **d'on surt**, per zones o per subzones (cada quadrat pintat segons quantes n'hi van), o les **direccions:** una fletxa per acció, verda si fa el punt, vermella si el perd, grisa si el rally segueix.

El mapa només diu res amb accions anotades amb zones.

11 · Desar, el diari, el vídeo i els clips

Desar (Ctrl+S)

Escriu el partit (.vbsc) al seu fitxer sense preguntar res; només la primera vegada demana on, proposant el camí de la carpeta dels partits (temporada, club, equip). **Desa com...** el desa amb un altre nom. Si es vol tancar amb accions sense desar, el programa ho pregunta. Al costat hi queda el .temps.json de les tecles.

El diari i els tancaments inesperats

Tot el que es tecleja va al diari abans de fer res més. Si el programa es tanca de cop, **Recupera l'última sessió** (o *Recuperar VBS*, al menú d'inici) el torna a obrir exactament com era, tecla a tecla i amb l'hora de cadascuna.

Obrir un partit

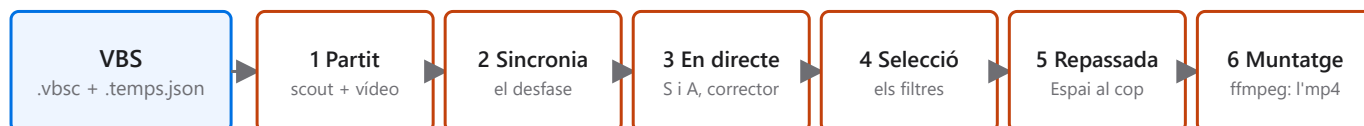
Un partit desat s'obre des de la llista de partits recents o amb **Obre un partit**, i es continua on es va deixar. També s'obren els .dvw de Data Volley.

La llista de codis

Ensenya els codis com es teclegen (*15AH45C#, *26X55A#); al fitxer van amb el format de Data Volley (*15AH#~~~45C~~~).

El vídeo i els clips

Si el partit es grava o s'emet i se'n vol fer un vídeo de clips, el VBS ja hi posa la seva part: el .temps.json porta l'hora de cada tecla. La resta la fa **Clips**: el botó **Clips** de la pantalla d'anotar desa el partit, el tanca i l'obre a Clips, en una finestra pròpia (des de la pantalla d'inici, el botó Clips hi obre un partit desat). En tornar al VBS, obrir el partit obre la còpia _rev amb les correccions de Clips. Parla l'idioma del VBS, i la primera vegada baixa les eines de vídeo (ffmpeg i yt-dlp, unes 175 MB) amb un botó.



Amb les tecles del VBS, els cops se situen sols; la resta, amb la passada en directe (S i A) o la repassada.

- **Partit**: el partit ja hi és; s'hi enganxa l'enllaç de YouTube del vídeo (vídeo o llista; es baixa sencer) o s'hi tria un fitxer.
- **Sincronia**: un desfase per set entre el rellotge del scout i el del vídeo, fixat a mà en una jugada de fiar del set (tecla T al contacte del saque; amb Data Volley, quan la pilota toca a terra).
- **En directe**: es mira el partit i es prem S a cada saque i A a cada atac, i cada toc va a la seva acció del scout (les jugades on no quadren, per revisar). A la jugada que es veu, el corrector de codi: s'hi afegeix el que no es va anotar o es corregeix un codi, amb el codi i les tecles del VBS, en una còpia _rev (l'original no es toca).
- **Selecció**: jugadora, gest, marca, set, rotació, quines del rival són a la fila de davant, fase (side-out, fins al primer atac; transició, el que ve després; o break) i si la jugada es va guanyar.
- **Repassada**: el vídeo salta a cada cop i Espai el confirma. Amb un partit del VBS, els cops ja hi són per l'hora de les tecles (i si es va desfer i reescriure una jugada, per l'hora de la primera vegada) o pels tocs en directe: només queden els pocs estimats.
- **Muntatge**: clips al cop (uns segons abans i després), del saque al cop (un atac de side-out, uns 10 s) o la jugada sencera, rètol, mida, i surt l'imp4.

12 · Només recepció, i la configuració

Un full per anotar **només la recepció del teu equip**, per als partits que no es poden anotar sencers: es diu qui juga i, a cada saque del rival, s'escriu el dorsal de qui rep i la marca. Res més: ni formació, ni saques, ni punts.

QUI JUGA
1 Colocadora
7 Atacant
9 Central
12 Oposada
15 Receptora
2 Líbero

LA TECLA

7#

+ ! - / =

LA TAULA (com l'Informe de DV)

	Tot	#	+	!	-	/	=	Pos%	Exc%
7	12	5	4	1	2	.	.	75	42
15	9	2	4	1	1	1	.	67	22
2	14	6	5	2	1	.	.	79	43
Tot	35	13	13	4	4	1	.	74	37

Anotar

7#	la 7 rep perfecte
71	el mateix, amb la tecla de fàbrica del # (1..6)
12-	la 12 rep malament

- El dorsal **s'acaba sol** quan cap de les que juguen pot continuar-lo: amb la 7 a pista i cap 7x, després del 7 l'1 ja és la marca. Si juguen la 1 i la 12, 12 és la 12; per a la 1, Enter entre dorsal i marca, la marca de debò (1+) o un clic a la jugadora.
- També es pot **clicar**: la jugadora a l'esquerra i la marca al mig. Escape buida; Retrocés esborra l'última xifra. **Qui juga** es canvia en qualsevol moment.
- El **set** es canvia a dalt: cada recepció porta el seu.
- A sota de la taula, la **guia de recepció**: la pista de qui rep amb cada subzona pintada de la marca que toca segons on cau la pilota (# a la 3B i la 2C), i què vol dir cada marca.
- Cada recepció va al disc de seguida, en un fitxer JSON de la carpeta **Recepcions** dins de la dels partits. No és un partit: no en surt cap .vbsc. **Copia la taula** la deixa al porta-retalls, per enganxar-la on calgui.
- Amb el marcador del stream engegat, la **tauleta de l'entrenador** segueix el full en directe: la taula, de tot el partit o de cada set, i les últimes recepcions. La icona de baix n'ensenyà l'adreça en QR.

Configuració

- Tecles**: una per equip i per marca, a més dels caràcters de sempre (de fàbrica, , . i 1..6).
- Accions**: la tecla de cada acció (punt, desfer, desar, formació, canvis, temps, guia, informe). Es clica i es prem la tecla que es vulgui.
- El tipus que es posa sol**, gest per gest.
- Idioma**: català, castellà, anglès o alemany. La jerga de Data Volley es queda en anglès a tots.
- Carpetes**: on es desen i es busquen els partits. Instal·lat, de fàbrica és Documents\VBS\Partits.
- Jugades d'atac**: la taula del capítol 9.
- Marcador del stream**: el VBS el publica com el servidor de Data Volley (port 50105), i a Moblin és un widget de navegador. S'encén aquí. La seva icona, a baix a la dreta, ensenyà l'URL en QR i va en verd mentre el mòbil la llegeix.
- SAMS Score**: el VBS llegeix el ticker en directe de SAMS Score (DVV i HVBV; no és oficial i pot canviar sense avís) i en treu les plantilles, la formació de cada set i els canvis, que surten en ambre a la pantalla d'anotar i es fan amb un clic. El de l'HVBV només porta el resultat: les plantilles surten de l'acta en PDF, amb el partit acabat. Només llegeix, i depèn que l'anotador de l'acta tingui internet.

Instal·lar-lo

L'instal·lador (VBS-1.17-instalador.exe) no demana administrador, posa el VBS i «Recuperar VBS» al menú d'inici i el doble clic als .vbsc. No està signat: Windows avisa d'un editor desconegut («Més informació» → «Executa igualment»). Les dades van a la carpeta de l'usuari: desinstal·lar no s'endú ni els partits ni els equips.

13 · Glossari, i Quant al VBS

Gests: Serve (S), Reception (R), Attack (A), Block (B), Dig (D, defensa), Set (E, col·locació), Freeball (F).

Marques: # point, + positive, ! exclamative, - negative, / blocked (o overpass), = error.

Tipus: H high, M medium, Q quick, T tense, U super, N fast, O other.

Side-out: el rally que es juga rebent. **Break point:** el que es juga sacant.

BP: punts fets sacant. **W-L:** punts menys errors.

Pos%, Exc%, Pts%, Eff%: capítol 10.

Codi genèric (\$\$&H#, \$\$&H=): guanyar o perdre el punt sense dir com. L'escriu la tecla del punt.

Compost: dues accions d'un sol codi, amb un punt entremig (11s. 7#).

Punt pendent: el que ja dona una acció terminal però encara pot canviar fins al saque següent o la tecla del punt.

Diari: el fitxer on va cada tecla al moment, per recuperar el partit després d'un tancament inesperat.

.vbsc: el partit, en format Data Volley. **.temps.json:** l'hora de cada tecla, per a Clips.

Zona: un dels nou quadrats de 3 x 3 m del camp (4 3 2 / 7 8 9 / 5 6 1, mirant la xarxa). **Subzona:** un dels quatre d'1,5 m de cada zona (A B C D).

Entre dos: un saque que cau entre dos receptors; es diu qui l'agafa.

Jugada: la combinació d'atac de Data Volley (X5, XP, V5...), amb zona d'origen i tipus.

Formació: els sis que comencen el set a cada posició, i qui col·loca (barra espaiadora, o es marca sola pel rol).

Rotació: la posició del col·locador (1 a 6); només rota qui rebia i guanya el punt.

Informe: amb el format i les fórmules del de Data Volley (F2). **Anàlisi:** la segona pestanya, amb filtres, taula i mapa.

Només recepció: el full per anotar només la recepció del teu equip (dorsal i marca).

Clips: el programa del vídeo de clips (el botó Clips); el fa a partir del scout i del vídeo del partit.

Quant al VBS

Un clic a la versió, a baix a l'esquerra de la pantalla d'inici: la llicència, els avisos, **Obre la carpeta dels errors** (amb errors.log, el que cal passar quan alguna cosa falla) i **Mira si n'hi ha una de nova**. El primer cop, sense cap partit, a la carpeta dels partits hi ha un **partit d'exemple**, inventat, per provar-ne l'informe; si s'esborra, no torna.

També la **clau:** de qui és, si val sense límit o fins a quin dia, i fins quan val sense connexió, amb **Canvia la clau;** o, si no n'hi ha, **Activa**. Una clau val per a un sol ordinador i es renova sola cada cop que hi ha internet; sense, aguanta 14 dies.

Les versions noves: el VBS instal·lat mira sol si n'hi ha una de nova, en obrir-se i cada sis hores, i la pantalla d'inici ho diu (**VERSIÓ NOVA**). **Actualitza** la baixa, en comprova la firma de l'autor, fa una còpia de la configuració, els equips i la clau, la instal·la a sobre i torna a obrir el VBS: no es perd res. Sense internet no passa res; si es va instal·lar per a tots els usuaris, Windows demana permís.

VBS 1.17 · 19/10/2026 · Guia visual generada des del programa (fes_guia_visual.py). La guia completa, amb la configuració d'ara i en quatre idiomes, és dins del programa (F1).