

VBS • VolleyBall Scouting

Guía visual · versión 1.17 · 19/10/2026

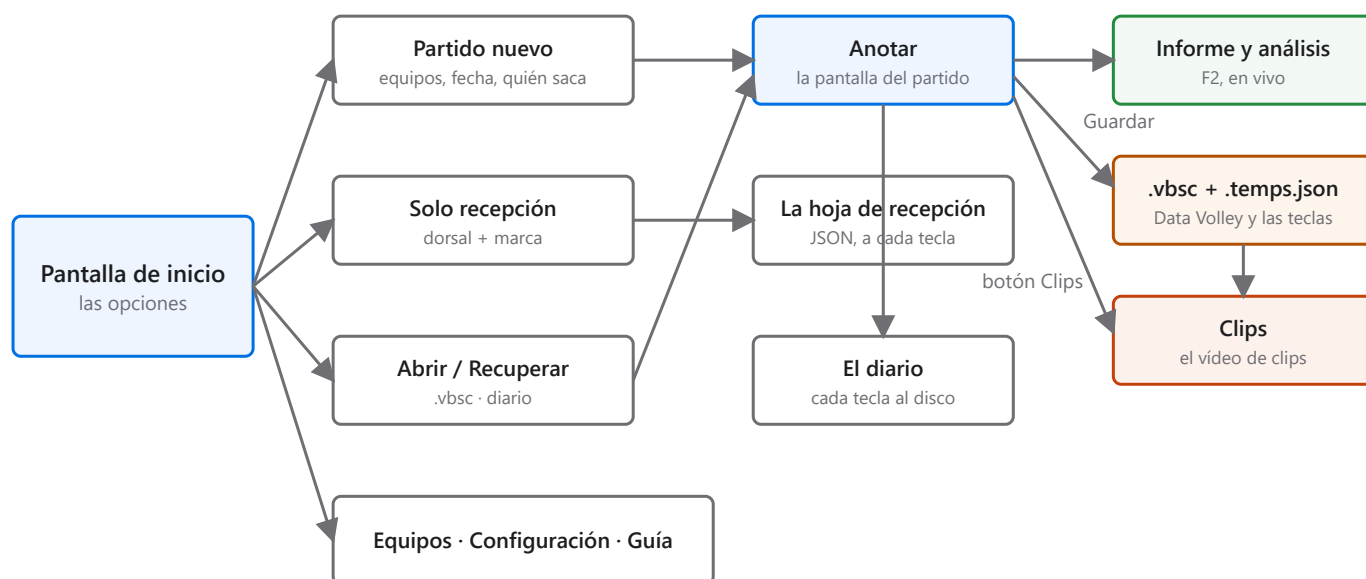
El anotador de voleibol: se teclea el partido acción a acción, como en Data Volley, y sale un archivo de Data Volley que Data Volley y Clips leen igual que uno de los suyos. Es un programa independiente, sin relación con Data Project (Data Volley es una marca suya).

- | | | | |
|---|---------------------------------|----|--|
| 1 | El programa de un vistazo | 8 | Zonas y direcciones |
| 2 | La pantalla de anotar | 9 | Jugadas de ataque |
| 3 | El código | 10 | El informe y el análisis |
| 4 | Las marcas, gesto por gesto | 11 | Guardar, el diario, el vídeo y los clips |
| 5 | Los tipos y las teclas | 12 | Solo recepción y configuración |
| 6 | La jugada entera y el compuesto | 13 | Glosario y Acerca del VBS |
| 7 | El punto | | |

Las tablas de marcas, tipos, teclas y jugadas de esta guía son las del programa, generadas al hacer el PDF (teclas de fábrica). Dentro del programa, la guía (F1) las enseña con tu configuración actual, en catalán, castellano, inglés o alemán.

1 · El programa de un vistazo

Al abrir el VBS aparece la pantalla de inicio, con las opciones a la izquierda y, a la derecha, los **partidos recientes** y las **sesiones del diario**; la versión, abajo a la izquierda, abre **Acerca del VBS** (capítulo 13). Para anotar hace falta una **clave** del autor (**Activar el VBS**); sin ella, solo se abren partidos para verlos.



Los archivos

- Un partido se guarda con la extensión **.vbsc**. Por dentro es un archivo de Data Volley (.dvw): el mismo formato, las mismas secciones, los mismos códigos.
- Al lado queda un **.temps.json** con la hora exacta de cada tecla, para ligar el partido con el vídeo (Clips). No hay que hacer nada con él: si se mueve el partido, que vaya con él.
- El VBS **nunca sobrescribe** un archivo que no haya escrito él. Volver a guardar el partido que se está anotando sí; otro, nunca.
- Cada sesión tiene un **diario**: cada tecla va al disco antes de hacer nada más. Si el programa peta, el partido se recupera entero.

Los equipos

Ningún partido empieza sin los dos equipos hechos. **Nuevo** empieza uno vacío; **Importar** coge la plantilla de un **.sq** (como exporta Data Volley) o de un partido ya anotado. Cada jugador lleva dorsal, apellido, nombre, código de DV, rol, líbero y capitán. El rol sirve: el **setter** es quien coloca cuando se pone la formación, y el líbero puede recibir y defender sin estar en pista. **SAMS** importa la plantilla confirmada en el acta electrónica (SAMS Score): se elige el partido y entra el equipo tal como lo confirmó el anotador; la de un rival, de su último partido. Salen los del DVV y los del HVBV (capítulo 12).

Partido nuevo y formación

La ventana pide los equipos, fecha y hora, la temporada, la competición, **quién saca primero** (decide si el primer punto hace rotar) y si es **oficial o amistoso**. **Buscarlo en línea** lo encuentra en SAMS o en la Federació Catalana y lo rellena todo. Antes de cada set se pone la **formación** (F4): la pista sale con las seis posiciones, se escribe el dorsal de cada casilla o se clica un jugador, y la **barra espaciadora** marca quién coloca; si en pista hay una sola con el rol de **setter**, se marca sola. El set 1 empieza en blanco; luego, la del set anterior sale ya puesta. **Formación de SAMS** pone los seis del acta en orden de posición, de cualquier partido del ticker (y dice de cuál). Desde el set 2, si es el partido de ahora (hoy, sin acabar) con los dos equipos, el diálogo la espera y la pone al llegar, si no se ha escrito nada. Corregida a mitad de set, la rotación se mantiene.

2 · La pantalla de anotar

1 marcador con el + y el - · set · quién saca (ámbar cuando el punto está pendiente)

Local **21** – **19** Rival · set 3

2 plantilla local

2 plantilla visitante

3 la pista a escala, 9 x 9 m por campo

4 lista de códigos

5 la línea de código · Punto de cada lado · los botones · oficial o amistoso

pelota: quién saca

Cambio 2/6 · Tiempo 1/2

Cambio 1/6 · Tiempo 0/2

Punto F9

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

Punto F10

- **1 · Arriba**, el marcador (en ámbar cuando el punto aún está pendiente) con el + y el - de cada equipo, el set, quién saca y el botón **Cambia de campo**, para girar la pantalla a mano.
- **2 · A los lados**, las plantillas, con los botones **Cambio** y **Tiempo** y la cuenta de cambios (6 por set) y tiempos muertos (2 por set). Clicar un jugador lo pone en la línea de código.
- **3 · En el centro**, la pista a escala: cada campo es un cuadrado de 9 x 9 m, el local a la izquierda y el visitante a la derecha. Clicar la **pelota** junto a la línea de fondo dice quién saca. La colocadora sale en verde. Mientras se escribe, la pista enciende de dónde viene y a dónde va la pelota.
- **4 · A la derecha**, la lista de códigos de todo el partido, tal como se teclean: el marcador, la rotación, los tiempos y los cambios sobre fondo ámbar; el punto pendiente con letra ámbar; los genéricos de la tecla del punto, en verde.
- **5 · Abajo**, la línea de código, los botones **Punto** de cada equipo y los botones de guardar, guardar como, deshacer, formación, informe, Vídeo, Clips, configuración, guía y cerrar. Debajo, a la izquierda, **Oficial / Amistoso** y, en el amistoso, a cuántos puntos va el set; a la derecha, el diario y los iconos de la **tablet del entrenador** y del marcador del stream, que muestran su dirección en QR: desde una tablet en la misma red, el primer entrenador sigue al día las estadísticas que elige.

El saque automático

Después de cada punto, la línea ya lleva el saque de quien saca (el dorsal de la zona 1 del equipo que tiene el servicio). Solo hay que terminarlo: el tipo, las zonas, la marca o la recepción en compuesto. Un prefijo de equipo, un dígito o un comando encima de la propuesta la sustituyen: lo que se teclea manda. **Escape** borra la línea y vuelve a dejar el saque.

Las teclas van a la ventana

Da igual dónde esté el foco: un clic en la pista o en la lista no se lleva las teclas. Lo que se teclea va siempre a la línea de código, como la barra de anotación de Data Volley. **Enter** anota sin cerrar el rally; la **tecla del punto** anota y lo cierra (capítulo 7).

3 · El código

Un código dice **quién** y **cómo de bien**: equipo, dorsal, gesto, tipo y marca. En la lista y en el archivo va entero; en la línea se escribe mucho más corto.



La forma corta

Sin prefijo es el local

El visitante lleva a delante (o su tecla, .). 4+ es el 4 del local; a4+, el del visitante.

Un dorsal de una cifra no lleva el cero

4 es 04. En el archivo siempre van dos.

Sin gesto es un ataque

15# es *15AH#: el ataque es el gesto más tecleado y queda en tres teclas.

El tipo se pone solo

El de cada gesto (en Configuración). La recepción, el bloqueo y la defensa copian el del gesto anterior: la recepción de un saque en salto es en salto.

La marca va siempre al final

Con el símbolo (#) o con la tecla de la fila de números (1..6 = # + ! - / =, de mejor a peor).

Las minúsculas valen

11st# es lo mismo que 11ST#. El prefijo queda como en DV: * y a minúscula.

Ejemplos

11st#	*11ST#	el 11 del local saca tenso y hace punto (ace)
a7r+	a07RT+	el 7 del visitante recibe positivo (el tipo, el del saque)
15#	*15AH#	el 15 remata al suelo (sin gesto, ataque; sin tipo, high)
,26-	*26AH-	el 26 del local (tecla , = local) ataca y el rival la defiende fácil
.3b1	a03BH#	el 3 del visitante (tecla .) hace punto de bloqueo (tecla 1 = #)
T / aT		tiempo muerto del local / del visitante
C6.7	*c06:07	cambio del local: sale el 6, entra el 7 (C6.7 3.2, doble; aC6.7, visitante)
P5	*P05	el 5 pasa a colocar

El marcador (*p05:03), la rotación (*z3) y el final de set (**1set) los escribe el VBS solo: no se teclean. Un punto mal dado se deshace, y el marcador se corrige con el + y el - al lado de cada marcador, como en Data Volley: suman o quitan un punto y nada más (no rotan, no cambian quién saca y no son ningún rally).

4 · Las marcas, gesto por gesto

Qué quiere decir cada marca en cada gesto, con el criterio de Data Volley. Es lo que cuesta recordar del bloqueo y de la defensa, y por eso está a una tecla (F1) dentro del programa.

serve S

- # punto: el rival no llega a jugarla
- / la recepción del rival queda muy mal
- ! recepción regular del rival
- + el rival recibe mal
- el rival recibe bien o perfecto
- = error: red, fuera, pie o rotación

reception R

- # perfecta: se puede hacer cualquier combinación
- + positiva: dentro de los 3 metros, más de una combinación
- ! buena, pero fuera de los 3 metros
- solo cabe un ataque forzado
- / va directa al campo rival u obliga a free ball
- = error: no se recibe o se pierde en el segundo toque

attack A

- # punto
- + el rival defiende con dificultad y no puede atacar
- ! bloqueada pero cubierta por el mismo equipo
- el rival la defiende fácil y puede atacar
- / bloqueada: el rival hace punto de bloqueo
- = error: fuera, red o invasión

block B

- # punto
- + deja una defensa positiva
- ! insuficiente: la cubre el rival
- no deja defender cómodo
- / invasión: antena, red o pie
- = error: balón fuera o al propio campo

dig D

- # perfecta: defensa muy difícil que deja atacar
- + cómoda, deja atacar
- ! cobertura que deja atacar
- no deja atacar
- / va directa al campo rival
- = error: no se defiende

set E

- # perfecta: el ataque va sin bloqueo o con uno
- + positiva: el ataque va con bloqueo de dos o tres
- imprecisa, no facilita el ataque
- = error: red, fuera, dobles o invasión

freeball F

- # perfecta: se puede hacer cualquier combinación
- + dentro de los 3 metros
- ! fuera de los 3 metros
- solo cabe un ataque forzado
- / va directa al campo rival
- = error: al suelo o fuera

5 · Los tipos y las teclas

Los tipos

letra	Data Volley	qué es
H	high	saque flotante · ataque de balón alto
M	medium	saque flotante en salto · balón medio
Q	quick	saque en salto · primer tiempo
T	tense	balón tenso
U	super	
N	fast	
O	other	lo que no encaja en ningún sitio

El 4.º carácter del código. Se pone solo según el gesto (de fábrica: saque T, ataque H), y la recepción, el bloqueo y la defensa copian el del gesto anterior. Teclear la letra lo fuerza de todos modos.

Cómo se anota de verdad

La jugada entera en la línea, separada por espacios, y la **tecla del punto** (F9 o F10) que la cierra. Como en Data Volley, la F9 es del equipo de la izquierda de la pantalla y la F10 del de la derecha: cuando cambian de campo, cambian de equipo. El Enter casi no se usa. Si lo que hay escrito no se entiende, el punto no se da: se dice el error y el trozo que ha fallado se queda seleccionado para arreglarlo.

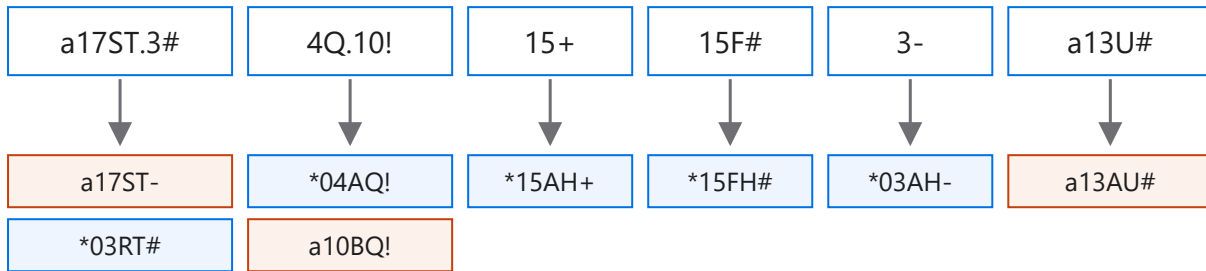
Con el teclado de fábrica, las marcas van en la fila de números (1..6) y los equipos en la coma y el punto: **un 41% menos de pulsaciones** que escribir el código entero, medido sobre más de 14.000 acciones de partidos de verdad.

Las teclas

tecla	qué hace
ACCIONES (SE CAMBIAN EN CONFIGURACIÓN)	
F9	punto al equipo de la izquierda
F10	punto al equipo de la derecha
Ctrl+Z	deshacer la última acción
Ctrl+S	guardar el partido
F4	poner la formación
F5	cambio de la izquierda
F6	cambio de la derecha
F7	tiempo muerto de la izquierda
F8	tiempo muerto de la derecha
F1	abrir y cerrar la guía
F2	abrir y cerrar el informe
Ctrl+Espacio	vídeo: pausa y sigue
Ctrl+←	vídeo: 2 s atrás
Ctrl+→	vídeo: 2 s adelante
Ctrl+Mayús+←	vídeo: 10 s atrás
Ctrl+Mayús+→	vídeo: 10 s adelante
Ctrl+,	vídeo: un fotograma atrás
Ctrl+.	vídeo: un fotograma adelante
Ctrl+↓	vídeo: más lento
Ctrl+↑	vídeo: más rápido
EQUIPOS (LOS SÍMBOLOS * Y A SIGUEN VALIENDO)	
,	* equipo local
.	a equipo visitante
MARCAS (LOS SÍMBOLOS SIGUEN VALIENDO)	
1	# point
2	+ positive
3	! exclamative
4	- negative
5	/ blocked
6	= error
EL TIPO QUE SE PONE SOLO	
A	H high
B	H high
D	H high
E	H high
F	H high
R	T tense
S	T tense

6 · La jugada entera y el código compuesto

Se pueden escribir todas las acciones de un rally seguidas, con un espacio entre una y otra, y se anotan todas de golpe. Cada trozo recuerda la hora de su primera tecla, que es la que va al vídeo.



un espacio entre acciones · el punto (.) hace el compuesto: la segunda es del rival · sin prefijo, local · sin gesto, ataque

El código compuesto

Un **punto** entre dos acciones escribe las dos de golpe, y la marca solo se pone en la segunda: la de la primera sale de la tabla de Data Volley. Detrás de un saque, la segunda es una recepción; detrás de un ataque, un bloqueo, o una defensa si se escribe la d.

11s.7#	*11ST- a07RT#	el 11 saca y el 7 del rival recibe perfecto
26.30#	*26AH/ a30BH#	el 26 ataca y el 30 del rival lo bloquea
26.30/	*26AH+ a30BH/	el 30 del rival toca la red en el bloqueo: punto del 26
26.30d=	*26AH# a30DH=	el 26 ataca y el 30 del rival no la defiende
4q.10!	*04AQ! a10BQ!	rápida del 4, tocada por el bloqueo
17st16.3#	*17ST-~~~16~~~~ a03RT#~~~16~~~~	el saque de la 1 a la 6, y el 3 recibe (hereda las zonas)

Medido sobre más de 4.700 parejas de partidos de verdad anotados con Data Volley: el compuesto las devuelve iguales en el 99,9%. El bloqueo con invasión (/ , la bloqueadora toca la red), que la tabla de DV no lleva, da un ataque +, que es lo que hay delante 27 de cada 28 veces. Las pocas que no, con la marca de la primera a mano: ,9! .75 → *09AH! a07BH/.

Los comandos

C6.7	cambio del local: sale el 6, entra el 7
C6.7 3.2	cambio doble
aC6.7	lo mismo, del visitante
P5	el 5 pasa a colocar
T / aT	tiempo muerto del local / del visitante

Los cambios y los tiempos también se hacen con los botones de cada equipo y con sus teclas (F5-F8). Los comandos se teclean entre rallies, que es cuando está el saque propuesto: lo sustituyen.

Anotar mirando un vídeo

Para anotar un partido grabado, pausando y rebobinando: **Anotaré mirando un vídeo** en el partido nuevo, o el botón **Vídeo**. El vídeo se abre encima de la pista y el teclado se queda en la línea: Ctrl+Espacio lo pausa, Ctrl+flechas saltan 2 s, Ctrl+, y Ctrl+. un fotograma. Cada código lleva el segundo del vídeo, también el que se añade en medio de la línea después de rebobinar: en Clips no hay que sincronizar nada.

7 · El punto

Dar el punto (el botón **Punto** o su tecla) es el «final del rally» de Data Volley: anota lo que haya en la línea, cierra el rally, escribe el marcador y la rotación y prepara el saque siguiente. Si en la línea hay un dorsal que no está en pista (salvo los líberos), es un error: no se anota nada y el trozo queda seleccionado.



El lado que falta

Un punto tiene dos lados: alguien lo gana haciéndolo (#) y alguien lo pierde haciéndolo mal (=, o un ataque bloqueado /). Data Volley los quiere los dos, y la tecla del punto escribe el que falte con el código genérico (\$\$&H):

el rally ya lleva	la tecla del punto escribe	medido en partidos de verdad
los dos lados (un punto de bloqueo: a15AH/ *10BH#)	nada	100%
solo el # del que gana	el error (=) del otro	100%
solo el error del que pierde	el # del que gana	99%
ninguno de los dos (taquigrafía)	el # del equipo que gana	no hay regla

Si el rally dice que gana un equipo y se pulsa la tecla del otro, el punto no se da a la primera: sale en rojo, con el código que manda seleccionado. Volver a pulsar la misma tecla lo da de todos modos.

Enter: anotar sin cerrar

Anota la línea pero no cierra el rally. Si la acción ya da el punto (un ace, un error), el punto queda **pendiente** y el marcador sale en ámbar hasta el saque siguiente o la tecla del punto. El mismo punto se anota a menudo dos veces (el ace de un equipo y el error de recepción del otro): manda la última acción terminal.

Deshacer (Ctrl+Z)

Justo después de dar el punto, como en Data Volley, quita el punto y la jugada de la línea, y la línea vuelve a la caja tal como estaba para corregirla (si aún no se ha empezado a escribir nada). Si no, quita lo último anotado y el estado se vuelve a sacar de la lista: marcador, quién saca, rotaciones. La formación no se deshace: se vuelve a poner. Un dorsal o una marca equivocados se corrigen con un **doble clic** en el código de la lista, sin deshacer el punto.

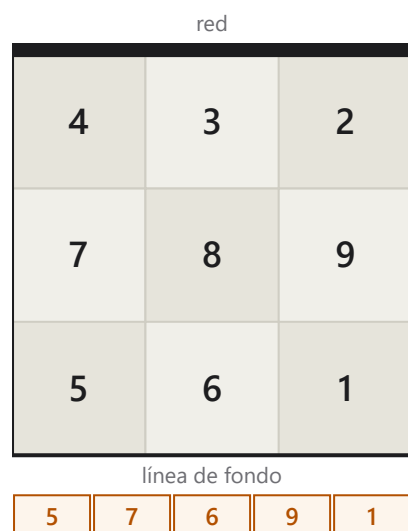
Rotación

Solo rota el equipo que recibía y gana el punto. El VBS escribe la z solo; la posición del colocador, como en DV.

Sets

El set se acaba a 25 (15 en el quinto) con dos de diferencia, se escribe el **Nset y se pide la formación del siguiente, ya puesta con la del anterior. Los equipos **cambian de lado en la pantalla**, como en la pista, y **saca automáticamente** quien no sacó primero; en el quinto, el diálogo de formación pregunta el sorteo (saque y campo) y a los 8 cambian solos. El **oficial** acaba a tres sets ganados (FINAL); el **amistoso**, no, y cada set va a 15, 21 o 25.

8 · Zonas y direcciones



Cada campo tiene nueve zonas de 3 x 3 m, vistas por el equipo que está en él, mirando la red. Se escriben **dos cifras justo detrás de la acción y delante de la marca**: de dónde viene la pelota y a dónde va.

15a45# *15AH#~~~45~~~~ el 15 ataca de la 4 a la 5 y hace punto
17st16.3# *17ST-~~~16~~~~ el 17, de la 1 a la 6, y el 3 recibe perfecto
15a45c# *15AH#~~~45C~~~~ a la subzona C de la 5
17st165.24= entre la 6 y la 5: la 24 (en la 6) no la recibe

El **saque** solo sale de cinco sitios de la línea de fondo (en ámbar en el dibujo): 1, 9, 6, 7 y 5, de derecha a izquierda. La 9 y la 7 son los huecos entre zonas.

El origen **no se deduce** de la rotación: se teclea o no está. Siempre dos cifras: sin ninguna letra en medio, el dorsal y las zonas van seguidos y las dos últimas cifras son las zonas.

Subzonas

Cada zona se parte en cuatro cuadrados de 1,5 m. La subzona va con una letra detrás de las dos cifras, y solo es del destino. La A está en la esquina de la zona 1; la B, hacia la 2; la C, hacia la 4; la D, hacia la 5.

Entre dos receptores

Tres cifras en el saque quieren decir que ha ido entre dos receptores. La **primera** de la pareja es donde se recibe (quien la coge); las dos tienen que estar una al lado de la otra, en la misma fila (5-6, 6-1, 4-3...). Data Volley lo guarda en la recepción: hay que escribir quién recibe en la misma línea (17st165.24=).

La recepción hereda

La recepción lleva las zonas del saque (y la subzona, y el entre dos) si no se le escriben: de dónde viene la pelota y dónde cae.

La pista se enciende

Mientras se escribe, la pista enciende los cuadrados de dónde viene y a dónde va la pelota, con una flecha, y debajo lo dice en palabras. No hace falta recordar qué número es cada zona: se ve.

9 · Jugadas de ataque

Una jugada es un ataque del que ya se sabe de dónde sale y cómo se golpea (las combinaciones de Data Volley). Se escribe el **código de la jugada en el lugar del gesto** y solo hace falta decir dónde cae. En el archivo va donde lo lee Data Volley, y cada partido guarda la tabla con la que se anotó.

26X55A# *26AT#X5~45A~~~ la 26, jugada X5 (shoot in 4), a la 5A, punto
26XP6# *26AM#XP~86~~~ la 26, pipe (sale de la 8), a la 6
26X5# *26AT#X5~4~~~~ sin destino: el origen ya lo pone la jugada
26x55a.8d= en compuesto, como siempre

El código son dos letras, o letra y cifra, y no puede empezar por la letra de un gesto ni de un tipo. La tabla se hace en **Configuración → Editar las jugadas**: código, zona y subzona de donde sale, tipo de golpe y nombre. De fábrica están las de Data Volley, que se pueden editar, ampliar, vaciar o volver a poner. En el análisis hay un filtro por jugada y la tabla por jugada, con sus mapas.

La tabla de fábrica código · zona de origen · tipo · nombre

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 · El informe y el análisis

El **Informe** (F2) sigue el formato del Informe de Data Volley, en una ventana que se actualiza a cada acción y que nunca se lleva el foco: se puede tener abierto mientras se anota, y llevárselo a la otra pantalla. El botón **Guardar en PDF** lo guarda en un A4 apaisado, un equipo en cada página, tal como se ve.

	Set 1-5	Puntos	Serve	Reception	Attack	Block
jugadora	dónde empieza	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						

Qué muestra

- **Set:** en qué posición empieza cada set (en verde, la colocadora; ·, si entra de cambio).
- **Puntos:** Tot, BP (hechos sacando) y W-L (puntos menos errores).
- **Serve:** Tot, Err, Pts. **Reception:** Tot, Err, Pos%, Exc%. **Attack:** Tot, Err, Blo, Pts, Pts%, Eff%. **Block:** Pts.
- Debajo, los totales y cada set; al final, las recepciones y puntos de side-out, los saques y break points, el primer ataque tras recepción positiva y negativa y el contraataque, la diferencia de puntos por rotación y de dónde salen los puntos de cada set.

Las fórmulas, las de Data Volley

- Un solo **punto** por rally, para la primera acción ganadora (# de saque, ataque o bloqueo).
- **W-L:** puntos menos errores (= de saque, recepción y ataque, ataque bloqueado / e invasión de bloqueo /).
- **Pos%** = $(\#++)/\text{total}$ · **Exc%** = $\#/\text{total}$ · **Pts%** = $\#/\text{total}$ · **Eff%** = $(\#-/-=)/\text{total}$. Un cero es un ·.
- Comprobadas casilla a casilla contra un informe de Data Volley de un partido de verdad: 494 iguales, 0 distintas.

El análisis

En la pestaña **Análisis** se mira una acción de una jugadora en una situación, todo con botones (la ventana no se lleva el foco):

- **Filtros:** equipo, gesto, jugadora, set, rotación, fase (side-out o break point), fase del ataque (1.º tras recepción #+ o -!, o contraataque), jugada, tipo, zona de origen y marca.
- **La tabla:** una fila por jugadora (o por jugada, en el ataque) con las seis marcas, el índice de Data Volley del gesto (positividad o eficiencia) y el % de #.
- **El mapa:** sobre la pista a escala, **a dónde va** la pelota o **de dónde sale**, por zonas o por subzonas (cada cuadrado pintado según cuántas van), o las **direcciones:** una flecha por acción, verde si hace el punto, roja si lo pierde, gris si el rally sigue.

El mapa solo dice algo con acciones anotadas con zonas.

11 · Guardar, el diario, el vídeo y los clips

Guardar (Ctrl+S)

Escribe el partido (.vbsc) en su archivo sin preguntar nada; solo la primera vez pide dónde, proponiendo el camino de la carpeta de los partidos (temporada, club, equipo). **Guardar como...** lo guarda con otro nombre. Si se quiere cerrar con acciones sin guardar, el programa lo pregunta. Al lado queda el .temps.json de las teclas.

El diario y los cierres inesperados

Todo lo que se teclea va al diario antes de hacer nada más. Si el programa se cierra de golpe, **Recuperar la última sesión** (o *Recuperar VBS*, en el menú Inicio) lo vuelve a abrir exactamente como estaba, tecla a tecla y con la hora de cada una.

Abrir un partido

Un partido guardado se abre desde la lista de partidos recientes o con **Abrir un partido**, y se continúa donde se dejó. También se abren los .dvw de Data Volley.

La lista de códigos

Enseña los códigos como se teclean (*15AH45C#, *26X55A#); en el archivo van con el formato de Data Volley (*15AH#~~~45C~~~).

El vídeo y los clips

Si el partido se graba o se emite y se quiere hacer un vídeo de clips, el VBS ya pone su parte: el .temps.json lleva la hora de cada tecla. El resto lo hace **Clips**: el botón **Clips** de la pantalla de anotar guarda el partido, lo cierra y lo abre en Clips, en una ventana propia (desde la pantalla de inicio, el botón Clips abre en Clips un partido guardado). Al volver al VBS, abrir el partido abre la copia _rev con las correcciones de Clips. Habla el idioma del VBS, y la primera vez descarga las herramientas de vídeo (ffmpeg y yt-dlp, unos 175 MB) con un botón.



Con las teclas del VBS, los golpes se sitúan solos; el resto, con la pasada en directo (S y A) o el repaso.

- **Partido**: el partido ya está; se pega el enlace de YouTube del vídeo (vídeo o lista; se descarga entero) o se elige un archivo.
- **Sincronía**: un desfase por set entre el reloj del scout y el del vídeo, fijado a mano en una jugada fiable del set (tecla T en el contacto del saque; con Data Volley, cuando la pelota toca el suelo).
- **En directo**: se mira el partido y se pulsa S en cada saque y A en cada ataque, y cada toque va a su acción del scout (las jugadas donde no cuadran, para revisar). En la jugada que se ve, el corrector de código: se añade lo que no se anotó o se corrige un código, con el código y las teclas del VBS, en una copia _rev (el original no se toca).
- **Selección**: jugadora, gesto, marca, set, rotación, cuáles del rival están en la fila de delante, fase (side-out, hasta el primer ataque; transición, lo que viene después; o break) y si la jugada se ganó.
- **Repaso**: el vídeo salta a cada golpe y Espacio lo confirma. Con un partido del VBS, los golpes ya están por la hora de las teclas (y si se deshizo y reescribió una jugada, por la hora de la primera vez) o por los toques en directo: solo quedan los pocos estimados.
- **Montaje**: clips al golpe (unos segundos antes y después), del saque al golpe (un ataque de side-out, unos 10 s) o la jugada entera, rótulo, tamaño, y sale el mp4.

12 · Solo recepción y la configuración

Una hoja para anotar **solo la recepción de tu equipo**, para los partidos que no se pueden anotar enteros: se dice quién juega y, en cada saque del rival, se escribe el dorsal de quien recibe y la marca. Nada más: ni formación, ni saques, ni puntos.

QUIÉN JUEGA
1 Setter
7 Outside hitter
9 Middle blocker
12 Opposite
15 Outside hitter
2 Libero

LA TECLA

7#

+ ! - / =

LA TABLA (como el 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 recibe perfecto
71 lo mismo, con la tecla de fábrica del # (1..6)
12- la 12 recibe mal

- El dorsal **se acaba solo** cuando ninguna de las que juegan puede continuarlo: con la 7 en pista y ninguna 7x, después del 7 el 1 ya es la marca. Si juegan la 1 y la 12, 12 es la 12; para la 1, Enter entre dorsal y marca, la marca de verdad (1+) o un clic en la jugadora.
- También se puede **clicar**: la jugadora a la izquierda y la marca en el centro. Escape la vacía; Retroceso borra la última cifra. **Quién juega** se cambia en cualquier momento.
- El **set** se cambia arriba: cada recepción lleva el suyo.
- Debajo de la tabla, la **guía de recepción**: la pista de quien recibe con cada subzona pintada de la marca que toca según dónde cae la pelota (# en la 3B y la 2C), y qué quiere decir cada marca.
- Cada recepción va al disco enseguida, en un archivo JSON de la carpeta **Recepciones** dentro de la de los partidos. No es un partido: no sale ningún .vbsc. **Copiar la tabla** la deja en el portapapeles, para pegarla donde haga falta.
- Con el marcador del stream encendido, la **tablet del entrenador** sigue la hoja en directo: la tabla, de todo el partido o de cada set, y las últimas recepciones. El icono de abajo muestra su dirección en QR.

Configuración

- Teclas**: una por equipo y por marca, además de los caracteres de siempre (de fábrica, , . y 1..6).
- Acciones**: la tecla de cada acción (punto, deshacer, guardar, formación, cambios, tiempos, guía, informe): se clic y se pulsa la tecla.
- El tipo que se pone solo**, gesto por gesto.
- Idioma**: catalán, castellano, inglés o alemán. La jerga de Data Volley se queda en inglés en todos.
- Carpetas**: dónde se guardan y se buscan los partidos. Instalado, de fábrica: Documentos\VBS\Partits.
- Jugadas de ataque**: la tabla del capítulo 9.
- Marcador del stream**: el VBS lo publica como el servidor de Data Volley (puerto 50105), y en Moblin es un widget de navegador. Se enciende aquí. Su icono, abajo a la derecha, enseña la URL en QR y va en verde mientras el móvil la lee.
- SAMS Score**: el VBS lee el ticker en directo de SAMS Score (DVV y HVBV; no es oficial y puede cambiar sin aviso): plantillas, formación de cada set y cambios, que salen en ámbar en la pantalla de anotar y se hacen con un clic. El del HVBV solo trae el resultado: las plantillas salen del acta en PDF, con el partido acabado. Solo lee, y depende de que el anotador del acta tenga internet.

Instalarlo

El instalador (VBS-1.17-instalador.exe) no pide administrador; pone el VBS y «Recuperar VBS» en el menú Inicio y asocia los .vbsc al VBS. No está firmado: Windows avisa de un editor desconocido («Más información» → «Ejecutar de todas formas»). Los datos van a la carpeta del usuario: desinstalar no borra partidos ni equipos.

13 · Glosario y Acerca del VBS

Gestos: Serve (S), Reception (R), Attack (A), Block (B), Dig (D, defensa), Set (E, colocación), Freeball (F).

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

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

Side-out: el rally que se juega recibiendo. **Break point:** el que se juega sacando.

BP: puntos hechos sacando. **W-L:** puntos menos errores.

Pos%, Exc%, Pts%, Eff%: capítulo 10.

Código genérico (\$\$&H#, \$\$&H=): ganar o perder el punto sin decir cómo. Lo escribe la tecla del punto.

Compuesto: dos acciones de un solo código, con un punto en medio (11s.7#).

Punto pendiente: el que ya da una acción terminal pero aún puede cambiar hasta el saque siguiente o la tecla del punto.

Diario: el archivo donde va cada tecla al momento, para recuperar el partido después de un cierre inesperado.

.vbsc: el partido, en formato Data Volley.

.temps.json: la hora de cada tecla, para Clips.

Zona: uno de los nueve cuadrados de 3 x 3 m del campo (4 3 2 / 7 8 9 / 5 6 1, mirando la red).

Subzona: uno de los cuatro de 1,5 m de cada zona (A B C D).

Entre dos: un saque que cae entre dos receptores; se dice quién la coge.

Jugada: la combinación de ataque de Data Volley (X5, XP, V5...), con zona de origen y tipo.

Formación: los seis que empiezan el set en cada posición, y quién coloca (barra espaciadora, o se marca sola por el rol).

Rotación: la posición del colocador (1 a 6); solo rota quien recibía y gana el punto.

Informe: con el formato y las fórmulas del de Data Volley (F2). **Análisis:** la segunda pestaña, con filtros, tabla y mapa.

Solo recepción: la hoja para anotar solo la recepción de tu equipo (dorsal y marca).

Clips: el programa del vídeo de clips (el botón Clips): lo hace a partir del scout y del vídeo del partido.

Acerca del VBS

Un clic en la versión, abajo a la izquierda de la pantalla de inicio: la licencia, los avisos, **Abrir la carpeta de los errores** (con errors.log, lo que hay que pasar cuando algo falla) y **Buscar una versión nueva**. La primera vez, sin ningún partido, en la carpeta de los partidos hay un **partido de ejemplo**, inventado, para probar su informe; si se borra, no vuelve.

También la **clave:** de quién es, si vale sin límite o hasta qué día, y hasta cuándo vale sin conexión, con **Cambiar la clave;** o, si no hay ninguna, **Activar**. Una clave vale para un solo ordenador y se renueva sola cada vez que hay internet; sin conexión, aguanta 14 días.

Las versiones nuevas: el VBS instalado mira solo si hay una nueva, al abrirse y cada seis horas, y la pantalla de inicio lo dice (**VERSIÓN NUEVA**). **Actualizar** la descarga, comprueba la firma del autor, hace una copia de la configuración, los equipos y la clave, la instala encima y vuelve a abrir el VBS: no se pierde nada. Sin internet no pasa nada; si se instaló para todos los usuarios, Windows pide permiso.

VBS 1.17 · 19/10/2026 · Guía visual generada desde el programa (fes_guia_visual.py). La guía completa, con la configuración actual y en cuatro idiomas, está dentro del programa (F1).