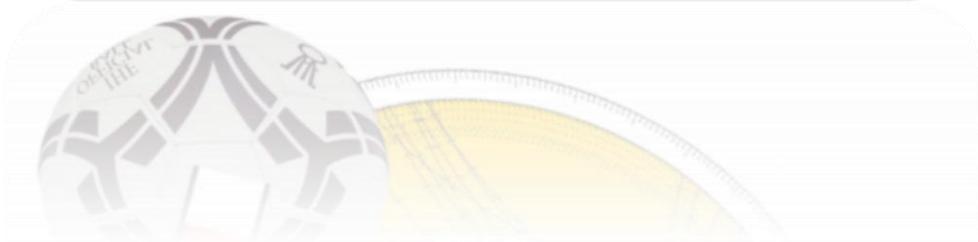
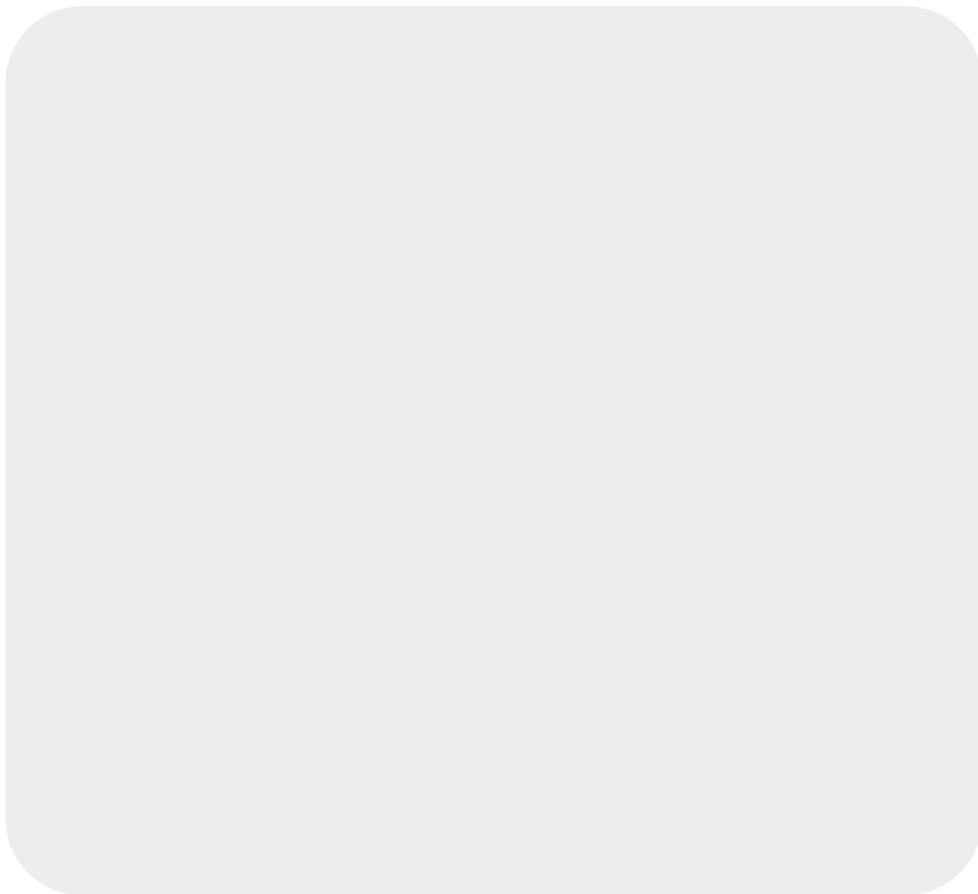


Handvision Check-List

Check-list pour la Fédération Française de Handball v2016-2017



FFHANDBALL



Handvision Check-List

Check-list pour la Fédération Française de Handball v2016-2017

SOMMAIRE

PREVISION AVANT LE MATCH	2
ASPECT MATERIEL :.....	2
RESSOURCES HUMAINES :.....	2
TIMING :.....	2
MISE A JOUR LOGICIEL :	2
PREPARATION AVANT LE MATCH	3
ARRIVEE «H» -60 MN:.....	3
IMPRESSION DE LA LISTE DES JOUEURS «H» -50 MN :	3
PREPARATION DU MATCH DANS HANDVISION «H» -45 MN :	4
PREPARATION DU FICHIER « LIVE » «H» -35 :	7
CONFIGURATION DE WEBHANDVISION POUR LE LIVE «H» -30 MN :	8
SELECTION DES JOUEURS PARTICIPANT AU MATCH «H» -25 MN :	10
IMPRESSION ET DISTRIBUTION DE LA FEUILLE DE MATCH «H» -20 MN :	10
VERIFICATION DE LA TRANSMISSION DU LIVE «H» -20 MN :.....	10
PENDANT LE MATCH	11
PRESENTATION AVANT LE DEBUT DE LA RENCONTRE «H» -05 MN :	11
JUSTE APRES LE DEBUT DE LA RENCONTRE «H» -00 MN :	11
PENDANT LE MATCH :	11
A LA FIN DE LA PREMIERE MI-TEMPS :	12
JUSTE AVANT LE DEBUT DE LA 2 ^{EME} MI-TEMPS :	13
A LA FIN DE LA RENCONTRE :	14
APRES LE MATCH	15
COMMUNIQUER LE RESULTAT DU MATCH	15
GENERER LE LIVE SI DES CORRECTIONS ONT ETE FAITES SUR LES EVENEMENTS.....	15
TRANSMETTRE LES STATISTIQUES PAR INTERNET	15
EDITER LA FEUILLE DE MATCH ET LE DOSSIER STATISTIQUES.....	18
DISTRIBUER LES STATISTIQUES	19
LIEN AVEC LA VIDEO DARTFISH	19

PREVISION AVANT LE MATCH

Pour réussir la prise de statistiques il est nécessaire de disposer des moyens suivants :

Aspect matériel :

- Prévoir un espace de prise de statistiques situé entre la table de marque et la presse.
- Isoler cet espace des spectateurs.
- Prévoir 1 prise de courant avec une multiprise et une arrivée **ADSL filaire ou accès internet**.
- Prévoir une table et 2 chaises.
- Utiliser un ordinateur portable et une imprimante laser NB.

Ressources humaines :

- 1 personne chargée de la prise de statistique sur micro-ordinateur.
- 1 personne chargée « d'aboyer » les actions de jeux et de distribuer les éditions.

Timing :

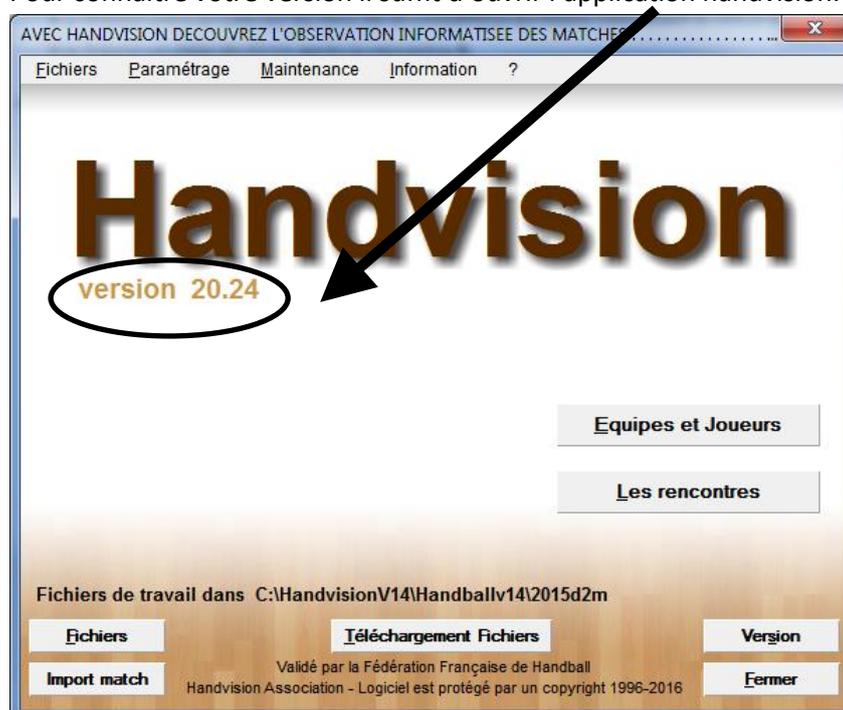
- Prévoir votre arrivée sur les lieux de la compétition au moins 1h00 avant le début du match.
- Prévoir un délai de 45mn après la rencontre.

Mise à jour logiciel :

- Se connecter sur le site HANDVISION de référence pour vérifier la disponibilité d'une nouvelle version.

<http://www.vision-sport.fr/handvision/>

Pour connaître votre version il suffit d'ouvrir l'application handvision.



Si votre version ou votre patch est inférieure à celle du site internet, veuillez télécharger la dernière version et procéder à son installation. Suivre les instructions que vous trouverez sur le site de mise à jour, puis relancer l'application.

PREPARATION AVANT LE MATCH

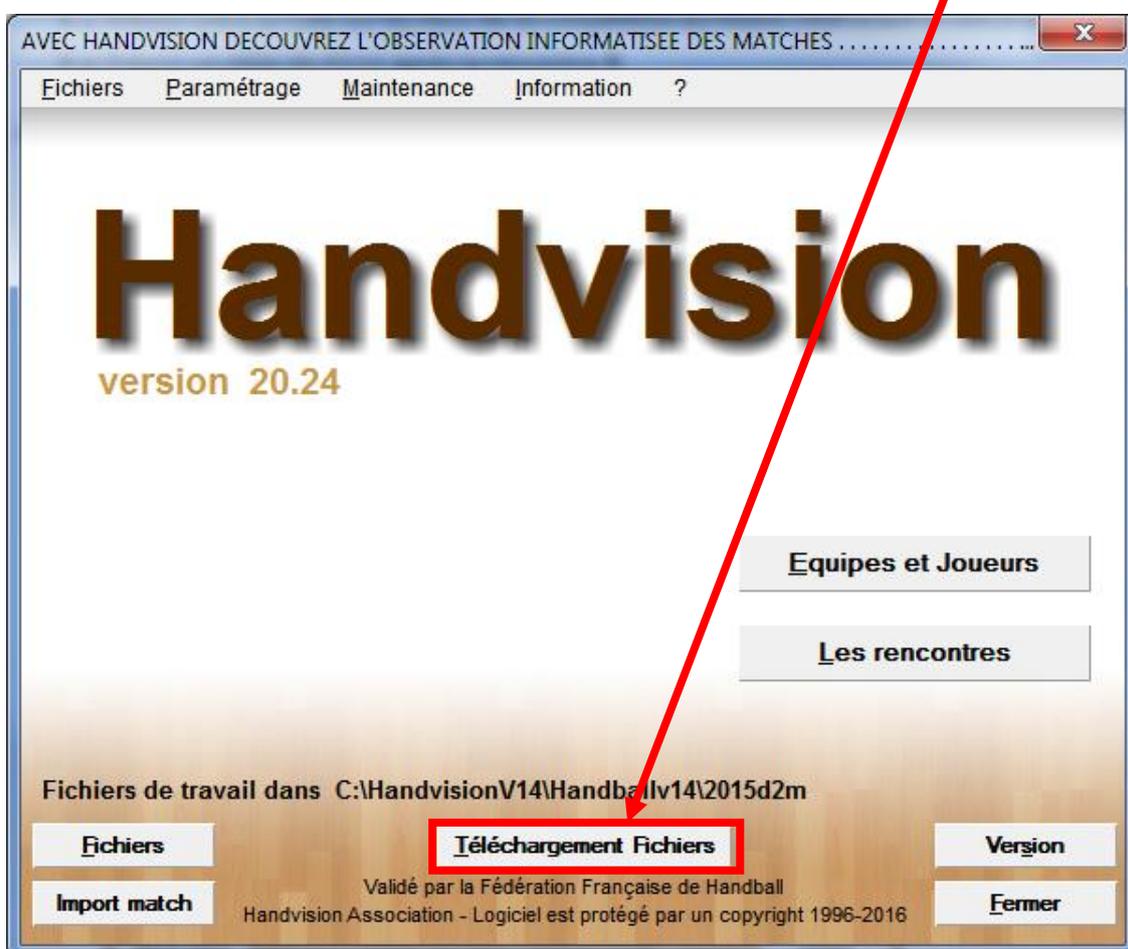
Pour sereinement réaliser la prise de statistiques et la transmission des résultats, je vous demande de suivre à la lettre les instructions suivantes.

Arrivée «H» -60 mn:

- Montage du matériel (ordinateur, imprimante, connexion ADSL).
- Test de disponibilité d'internet. Il suffit d'ouvrir depuis votre bureau windows votre navigateur habituel (ex : internet explorer) et de surfer sur le site www.lnh.fr
- Imprimez une page quelconque pour valider la connexion avec l'imprimante.
 - Avez-vous suffisamment de papier lors des éditions ?
 - Avez-vous défini cette imprimante comme imprimante par défaut ?

Mise à jour des rencontres et des joueurs

Avant chaque journée de championnat vous devez télécharger les mises à jour des fichiers.



Après le téléchargement vous récupérez les matches de la journée à venir ainsi que l'ensemble des observations déjà effectuées.

Impression de la liste des joueurs «H» -50 mn :

- Imprimez une liste de joueurs de chaque équipe afin que chaque responsable d'équipe vous signale
 - Les joueurs participant à la rencontre.
 - Les numéros de joueurs ainsi que les lettres (A, B, C, D) pour les officiels.
 - Eventuellement les erreurs de position et de bras tireur (Arrière Gauche, Droitier)

Préparation du match dans handvision «H» -45 mn :

- Lancez l'application HANDVISION
- Sélectionnez le match puis utilisez le bouton « Modifier le match » pour corriger les éléments administratifs de la rencontre

N°	N° offi	Equipe A	Equipe B	A	B	Verrou	Date	Heur	Jour	N° feuille	Lieu
182	182D2M	BESANCON	CHERBOURG	0	0	Libre	13/05/16	20:30	26		BESANCON
181	181D2M	BILLERE	LIMOGES	0	0	Libre	13/05/16	20:30	26		BILLERE
180	180D2M	MULHOUSE	VALENCE	0	0	Libre	13/05/16	20:30	26		MULHOUSE
179	179D2M	DIJON	NANCY	0	0	Libre	13/05/16	20:30	26		DIJON
178	178D2M	SFLESTAT	ANGERS	0	0	Libre	13/05/16	20:30	26		SFLESTAT

Les éléments à vérifier pour éventuellement les modifier sont :

Date et horaire, Lieu et salle, Capacité de la salle

Vous ne devez pas modifier

- le n° du match de la feuille de match
- ni le n° de journée ou la poule.

The screenshot shows a software window titled "Fiche d'une rencontre" with two tabs: "Information sur la rencontre" and "Arbitres et Officiels".

Information sur la rencontre:

- N° Match: 5 (with a "Référence" button)
- Equipe A: HANDBALL CERCLE NIME
- Equipe B: CERCLE DIJON BOURGOG
- Championnat: F0000001G - POULE UNIQUE
- Date du match: 03/09/2011
- Heure du match: 20:00
- Lieu: NIMES
- Salle: LE PARNASSE
- OFF. N° Feuille: [empty]
- OFF. N° match: 004D1F
- N° journée: 01
- Poule: D1F
- Pays: FRANCE

Arbitres et Officiels:

- Gestion du Score: Score Equipe A: 0, B: 0; Nb de point A: 0, B: 0
- Gestion du temps VIDEO: Top départ vidéo: 0, Top pause vidéo: 0
- Fichier VIDEO du match: Fichier vidéo 1, Fichier vidéo 2
- Sexe: Masculin, Féminin
- Verrouillage match: Inactif, Actif
- Capacité de la Salle: 0

Buttons: OK, Annuler, Recopie Match.

Les éléments répétitifs peuvent être sauvegardés pour ensuite être récupérés lors de la modification des données d'un match.

Il faut utiliser le bouton « référence » pour le match qui servira de copie et le bouton « Recopie Match » pour récupérer sur votre match les éléments récurrents de votre match de référence.

Vous devez également compléter les éléments de l'onglet « Arbitres et Officiels », notamment

- **Le nom des arbitres** (utiliser le bouton « ? » pour sélectionner l'arbitre dans une liste)
- **Les officiels figurant sur la feuille de match**
- **Votre nom**

The screenshot shows the 'Fiche d'une rencontre' window with the 'Arbitres et Officiels' tab selected. The interface is split into two columns. The left column, 'Information sur la rencontre', contains various roles and their corresponding input fields. The right column, 'Arbitres et Officiels', contains match statistics and additional official roles. A 'Feuille de match' section on the right allows selecting the match sheet type, and a 'Pénalité' section allows selecting the penalty type. Red boxes highlight the input fields for Arbitre 1, Arbitre 2, Délégué (containing 'VICENT G.'), and Nom du Statisticien.

Vous pouvez si vous le souhaitez saisir le nom des entraîneurs et le nom des capitaines (pour cette opération, utiliser le bouton « ? »). Il vous sera également possible de les sélectionner depuis l'écran de sélection des joueurs. Ces informations apparaissent sur la feuille de match.

Préparation du fichier « live » «H» -35 :

- depuis HANDVISION, après avoir sélectionné la rencontre, veuillez cliquer sur le bouton « Vers Observation »

N°	N° offi	Equipe A	Equipe B	A	B	Verrou	Date	Heure	Jour	N° feuille	Lieu
7	007D2M	BILLERE	CHERBOURG	0	0	Libre	04/09/15	20:30	01		BILLERE
6	006D2M	BESANCON	VALENCE	0	0	Libre	04/09/15	20:30	01		BESANCON
5	005D2M	DIJON	LIMOGES	0	0	Libre	05/09/15	20:30	01		DIJON
4	004D2M	MULHOUSE	ANGERS	0	0	Libre	04/09/15	20:30	01		MULHOUSE
3	003D2M	PONTAULT	NANCY	0	0	Libre	05/09/15	20:30	01		PONTAULT
2	002D2M	SELESTAT	MASSY	0	0	Libre	04/09/15	20:00	01		SELESTAT
1	001D2M	ISTRES	SARAN	0	0	Libre	04/09/15	20:00	01		ISTRES

Pour préparer la transmission du live il faut générer le fichier en cliquant sur le bouton « **Générer le Live** », même si vous n'avez encore sélectionné aucun joueur ou officiel.

Sélection des joueurs pour ce match

+ 0 Joueurs déjà sélectionnés

Générer le Live

Non débuté

0 0

Gestion du Temps

Complète la Feuille

Eval. Allemande

Match à Zéro

HANDBALL CERCLE NIME

Tous Raz Capitaine Coach Couleur

S	Nom et prenom	N°	Poste
1			
2			
3			
4			

CERCLE DIJON BOURGOG

Tous Raz Capitaine Coach Couleur

S	Nom et prenom	N°	Poste
1			
2			
3			
4			

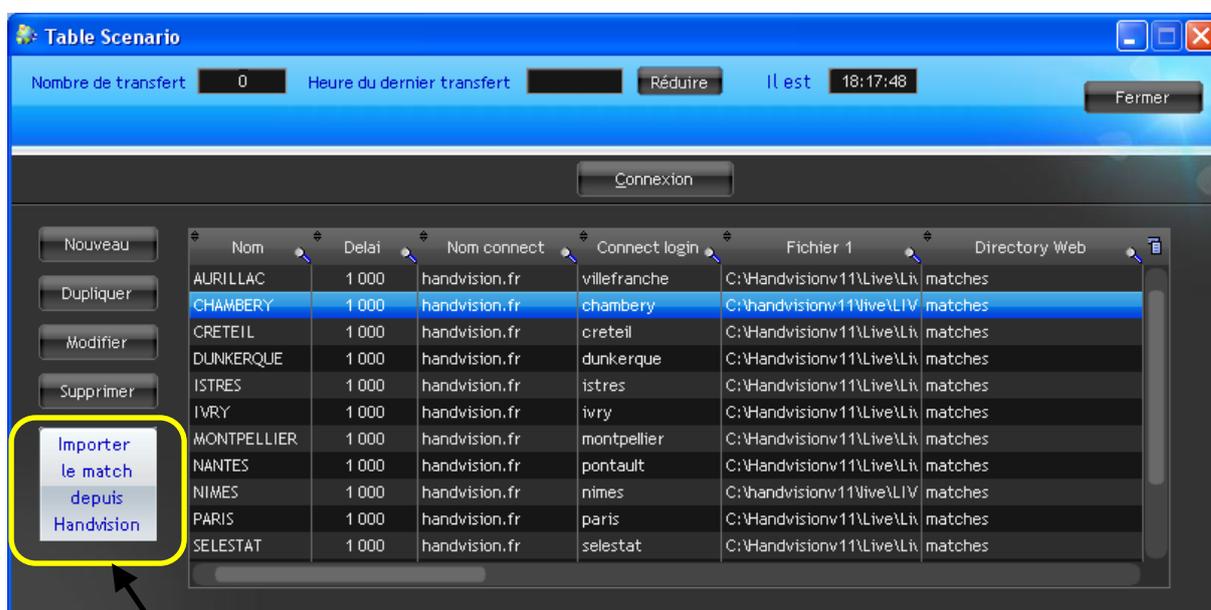
Vous pouvez ensuite fermer cette fenêtre et lancer l'application « WEBHANDVISION »

Configuration de WEBhandvision pour le live «H» -30 mn :

- Une fois l'application WEBhandvision exécutée, veuillez cliquer sur « Transfert WEB »
- Il faut ensuite choisir un scénario (en principe le nom de votre club)

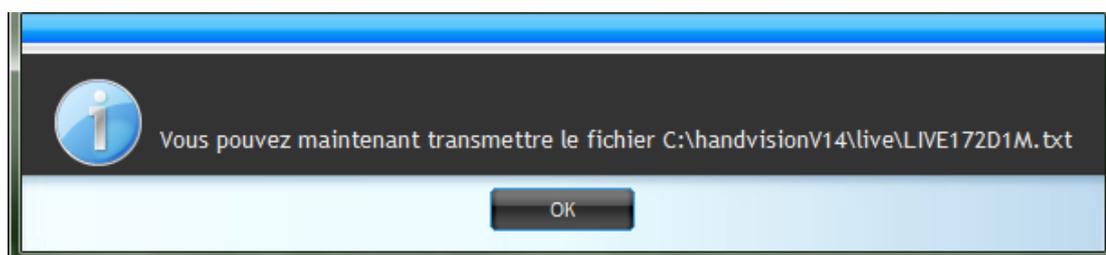


Obligatoire si vous souhaitez transférer vos lives sur plusieurs sites internet



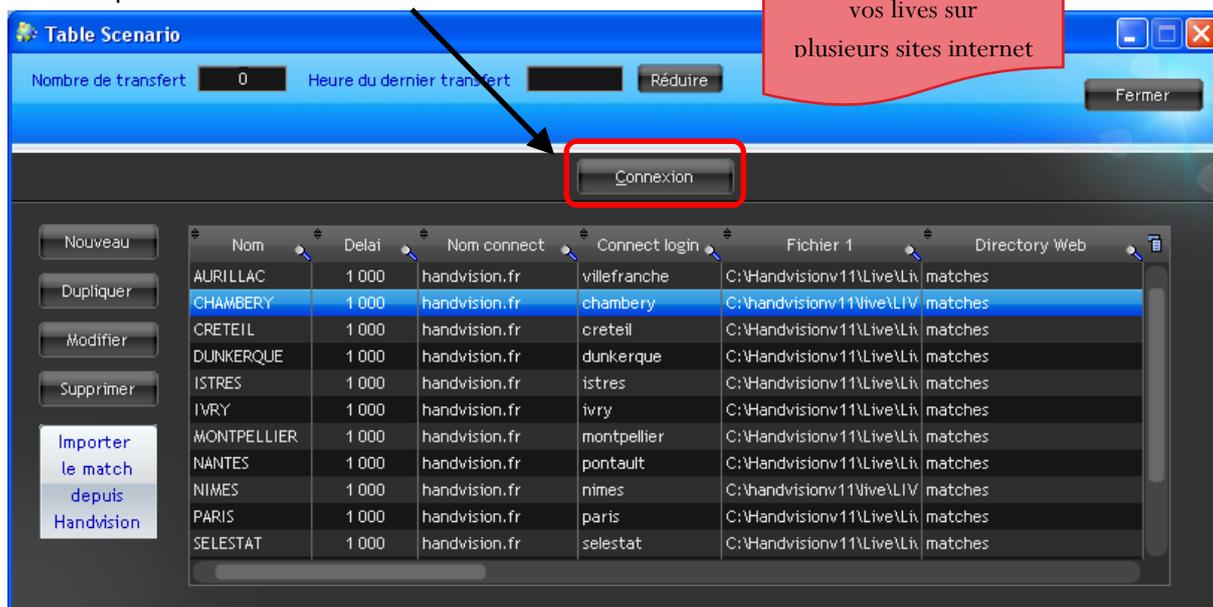
Pour que votre match soit correctement transféré, il faut configurer le scénario de transfert avec le bon numéro de match. Il vous suffit après avoir choisi le Scénario (le nom de votre club) de cliquer sur le bouton « Importer le match Handvision »

Un message vous confirme le n° de match configuré qui doit correspondre à votre numéro de rencontre. Si ce n'est pas le cas veuillez reprendre la procédure au niveau de la génération du fichier Live.

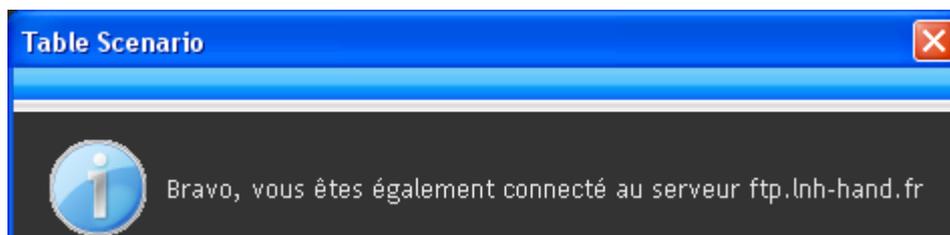
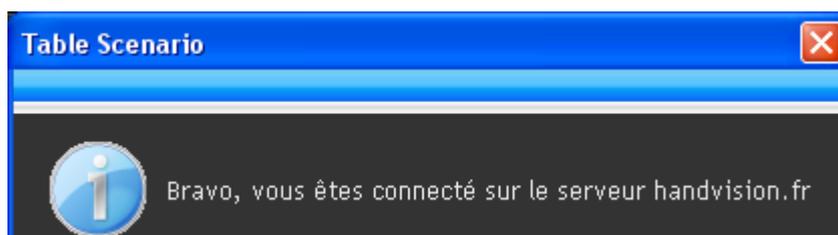


- Vous pouvez ensuite lancer la connexion ;
Il faut cliquer sur le bouton « Connexion »

Obligatoire si vous souhaitez transférer vos livres sur plusieurs sites internet



Le transfert de votre match est réalisé sur 2 serveurs
Un message vous confirme la connexion pour chacun d'eux.



Il vous suffit de vérifier après la validation de ces 2 messages que les fichiers sont transférés.
Un compteur est disponible et vous précise le nombre de transferts et l'heure du dernier envoi.



Attention la première connexion est toujours un peu plus longue.

Dès que le 1^{er} transfert a été réalisé, vous pouvez réduire la fenêtre pour travailler à nouveau avec HANDVISION.

PENDANT LE MATCH

Lors de la rencontre il y a plusieurs temps critiques.

Présentation avant le début de la rencontre «H» -05 mn :

- Vérification du nombre de joueurs par équipe (avez-vous tous les joueurs ?)
- Vérification du n° de maillot des joueurs (avez-vous les bons n° de maillots ?)
- Dès que possible, repérez pour sélectionner dans l'écran de saisie
 - Qui est le gardien de but pour chaque équipe ?
 - Quelle équipe va effectuer l'engagement ?
 - Quels sont les joueurs qui débudent la rencontre ?

Juste après le début de la rencontre «H» -00 mn :

- Saisir le type de défense et d'attaque de chaque équipe avec la possibilité de sauvegarder cette information. (facultatif)



Choisir la forme de l'**attaque** et la forme de la **défense** dans la situation ou Montpellier est en attaque.

Sauvegarder la position des attaques défenses en cliquant sur le bouton « Sauve position »

Pendant le match :

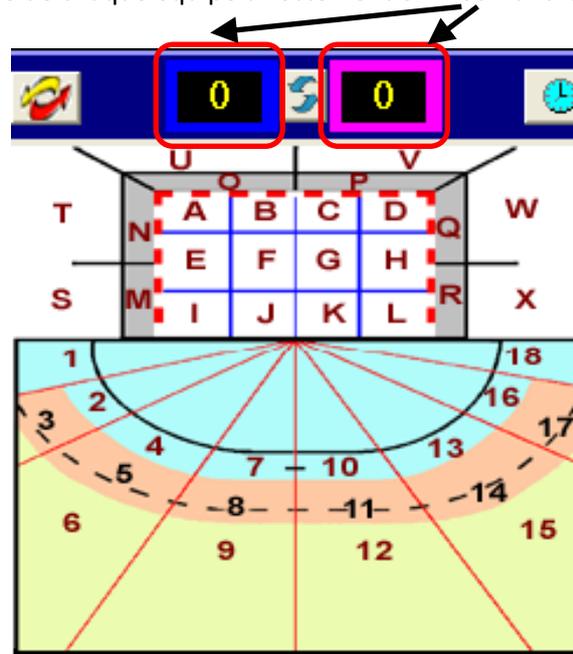
- Attention à la gestion du temps.
 - Si vous avez de l'avance sur le temps officiel, vous arrêtez votre chronomètre et continuez à saisir les actions. Dès que le temps officiel « rattrape » le temps de votre chronomètre vous pouvez relancer votre chrono.

- Si vous avez du retard par rapport au temps officiel, il suffit d'arrêter votre chrono et d'ajuster votre temps avec les flèches jaunes situées à droite et à gauche de votre chrono.



- Si vous avez inversé le score entre les 2 équipes et que vous ne pouvez immédiatement corriger votre erreur, vous pouvez afficher temporairement le bon score.

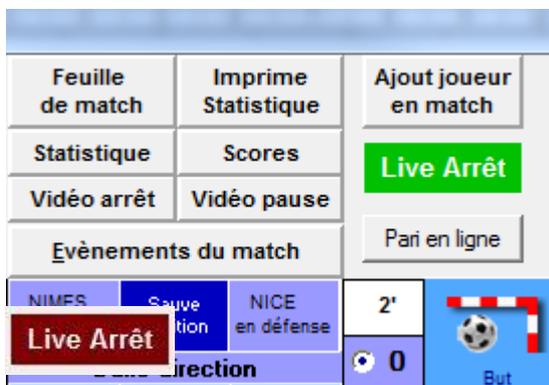
Il suffit de corriger le score de chaque équipe directement en modifiant les 2 champs.



Vérification du transfert du live :

Les statistiques de la rencontre peuvent être transférées automatiquement sur le site internet de la FFHB et de la LFH toutes les 15 secondes. Votre connexion ADSL doit être active en permanence.

Pour vérifier le bon fonctionnement il faut regarder le bouton « Live Arrêt »



S'il est VERT alors tout fonctionne

S'il est BLEU avec inscription « LIVE AUTO »



vous pouvez relancer le transfert en cliquant dessus

S'il est ROUGE alors il faut vérifier votre liaison internet. Le bouton redeviendra Vert dès que la liaison sera rétablie

A la fin de la première mi-temps :

- Vous pouvez continuer la saisie des actions alors que votre chronomètre est arrêté et marque 30:00 minutes.
- Attention il y a obligation à la fin de la mi-temps de sortir de l'écran de saisie.
- Il faut imprimer une feuille de match à la mi-temps et la faire vérifier à la table afin de pouvoir corriger d'éventuelles erreurs.
- Il est souhaitable d'éditer le tableau des statistiques de la 1^{ère} mi-temps par équipe pour en distribuer des copies en tribune de presse.



Juste avant le début de la 2^{ème} mi-temps :

- Lorsque vous entrez sur l'écran de saisie « expert » le logiciel vous demande s'il faut remettre le temps vidéo à zéro ? Répondre **OUI**. Il faut répondre NON seulement si vous êtes sortis de l'écran au cours de cette même mi-temps.



- Dès que possible, repérez pour sélectionner dans l'écran de saisie
 - Qui est le gardien de but pour chaque équipe ?
 - Quelle équipe va effectuer l'engagement ?
 - Quels sont les joueurs qui débute la rencontre ?

A la fin de la rencontre :

- Vous pouvez continuer la saisie des actions alors que votre chronomètre est arrêté et marque 30:00 minutes.
- Après être sorti de l'écran de saisie vous devez répondre par **Oui** au message suivant.



Après avoir répondu, veuillez vérifier le score du live et le corriger si nécessaire puis générer le live.



Sélection des joueurs pour ce match

+ 14 Joueurs déjà sélectionnés

MASSY HB ESSONNE

Tous Raz **Capitaine** Coach Couleur

S	Nom et prenom	N°	Poste	
	ALAIMO ADRIEN	16	--	1
	ALIOTTI DYLAN	100		2
S	CADET NICOLAS	31	AR D	3
S	CARNIER GREGORY	18	PIV	4
S	CARON JOUANN	20	DFM	5

Match terminé

28 29:39 36

Gestion du Temps

Complète la Feuille

Eval. Allemande

Match à Zéro

Export temps réel

- Il faut imprimer une feuille de match et la faire vérifier à la table afin de pouvoir corriger d'éventuelles erreurs.

APRES LE MATCH

Après avoir vérifié et éventuellement corrigé la feuille de match.

Communiquer le résultat du match

- Téléphonnez le score de la rencontre au **06 33 90 86 61**.

Générer le live si des corrections ont été faites sur les événements

- veuillez vérifier le score du live et l'information MATCH TERMINE puis générer le live.

Sélection des joueurs pour ce match

+ 14 Joueurs déjà sélectionnés

MASSY HB ESSONNE

Tous Raz **Capitaine** Coach Couleur

S	Nom et prenom	N°	Poste	
	ALAIMO ADRIEN	16	--	
	ALIOTTI DYLAN	100		
S	CADET NICOLAS	31	AR D	
S	CARNIER GREGORY	18	PIV	
S	CARON JOHANN	20	DEMI	

Générer le Live

Match terminé

28 29:39 36

Gestion du Temps 1

Complète la Feuille 2

Eval. Allemande 3

Match à Zéro 4

Export temps réel 5

Transmettre les statistiques par internet

- Depuis l'écran de sélection des rencontres, vérifiez que vous transmettez bien la bonne rencontre.
- Cliquez sur le bouton « Transfert du Match ».

Mise à jour d'une rencontre

Stats Cumulés Video Dartfish Video Dartfish max Feuille Statistique Récup. Infos FFHB

Transfert du Match Pocket PC Résultats 1 journée Les Statistiques Table de marque

N°	N° offi	Equipe A	Equipe B	A	B	Verrou	Date	Heur	Jour	N° feuille	Lieu
1	AM12	MASSY HB ESSONNE	PARIS HANDBALL	28	36	Libre	16/08/11	19:00			MASSY

Des messages vont se succéder auxquels il faudra répondre pour poursuivre la transmission. Complétez le nombre de spectateurs total.

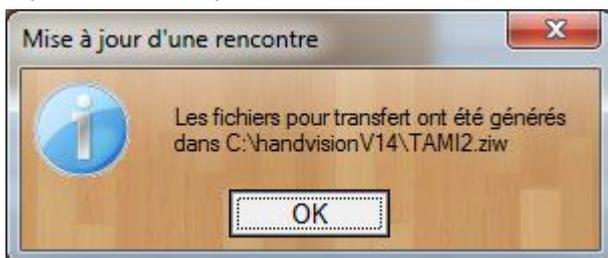


Si vous répondez par « Non », aucun fichier n'aura été transmis.



Message d'information vous précisant le n° du fichier généré.

Le nom du fichier se compose de « T »+n°du match+« ziw » et déposé dans le répertoire c:\handvisionv14\

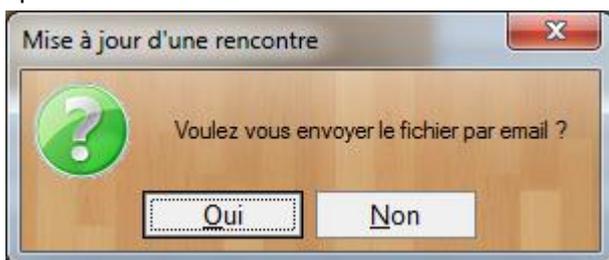


Demande du mot de passe avant transmission sur le serveur de HANDVISION.



Plusieurs fichiers sont transférés de votre ordinateur vers les serveurs et le temps de transfert dépend du débit de votre connexion ADSL.

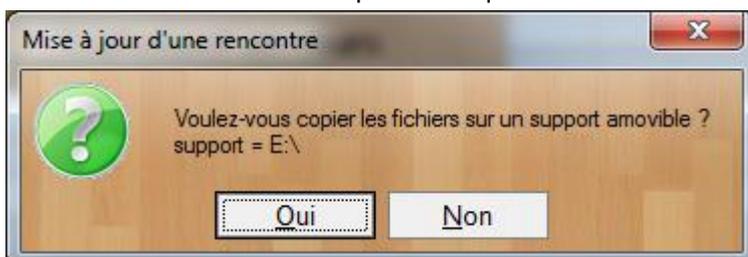
Après la transmission vers les serveurs vous devez transmettre le même fichier par Email



En cas d'erreur de transmission il faudra peut-être reconfigurer votre « serveur SMTP » dont l'adresse est fonction de votre fournisseur d'accès ADSL

Ex : orange = smtp.orange.fr ; free=smtp.free.fr...

Si vous souhaitez faire une copie sur disquette ou clef USB du fichier « ziw »



Vous devez vérifier si votre fichier a bien été transmis sur le serveur «HANDVISION » en utilisant l'adresse internet suivante :

http://www.vision-sport.fr/lnh/matches/2016_2017/

Vérifiez que le fichier « pdf » de votre rencontre est bien présent dans ce répertoire.

Si le fichier est présent et correctement transmis, vous pourrez le consulter.

<u>Name</u>	<u>Last modified</u>	<u>Size</u>	<u>Description</u>
 Parent Directory		-	
 1ber.pdf	26-Dec-2013 19:50	2.9K	
 1d2f.pdf	05-Feb-2014 14:36	41K	
 1d2m.pdf	14-Sep-2013 16:59	56K	
 1lfd.pdf	25-Apr-2014 22:22	45K	
 1lfh.pdf	07-Sep-2013 17:18	58K	
 1lfo.pdf	25-Apr-2014 20:44	45K	
 2d2f.pdf	05-Feb-2014 14:36	42K	
 2d2m.pdf	14-Sep-2013 17:00	57K	
 2lfd.pdf	26-Apr-2014 22:19	45K	
 2lfh.pdf	08-Sep-2013 18:40	55K	
 2lfo.pdf	25-Apr-2014 21:39	45K	

Editer la feuille de match et le dossier statistiques

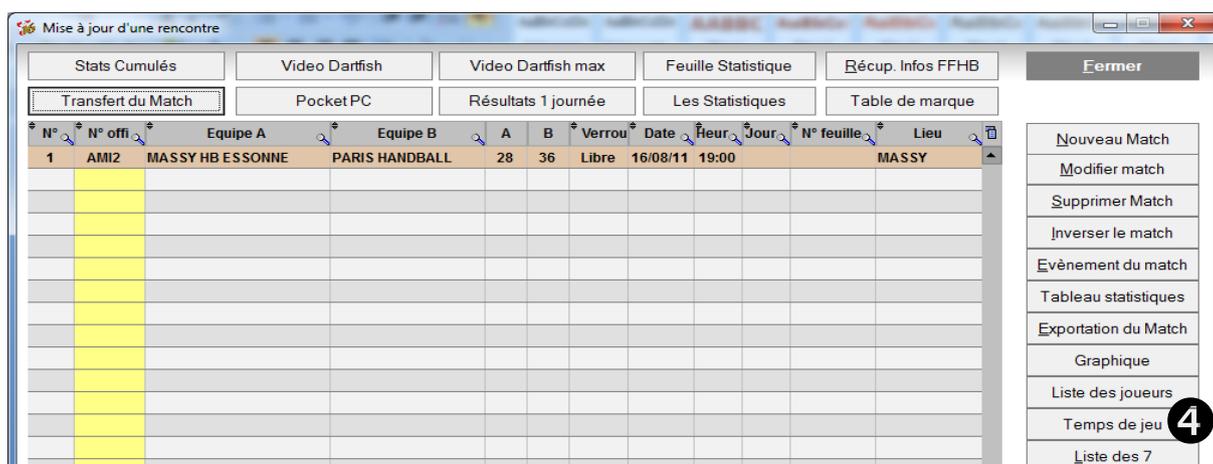
- ① Editez la feuille de match au format Elite 14 joueurs



- ② Editez le tableau des statistiques « par équipe »
- ③ Editez le tableau des statistiques « des Gardiens »



- ④ Edition du temps de jeu par équipe de chaque joueur.



Distribuer les statistiques

Pour que votre travail soit reconnu, il est judicieux de rapidement diffuser l'information

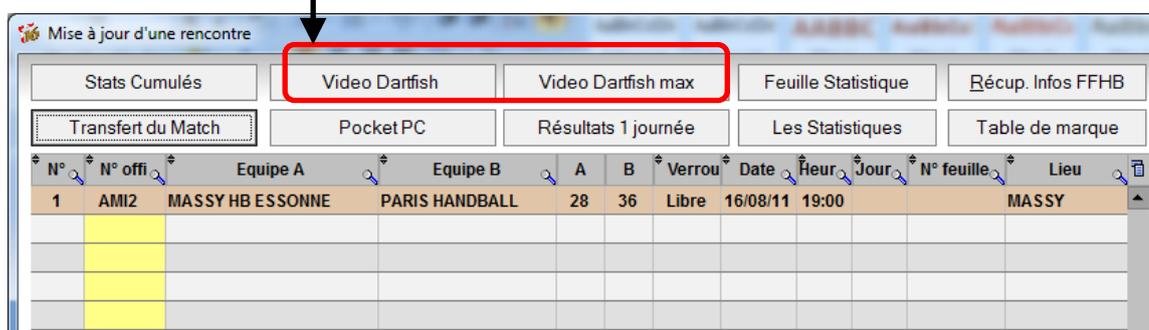
- Pour les médias présents
 - La feuille des statistiques et/ou la feuille de match
- Pour le responsable de chaque équipe
 - Un dossier complet de statistiques

Lien avec la vidéo DARTFISH

A la fin de la rencontre vous pouvez créer le fichier de séquençage vidéo que vous devrez transmettre à l'opérateur VIDEO-DARTFISH.

Il pourra intégrer les statistiques sur la vidéo avant la transmission du match sur la plateforme d'échange vidéo LNH .

- Cliquez sur le bouton « Vidéo Dartfish » ou « Vidéo Dartfish max »



Un message vous informe de la création des fichiers dans le répertoire c:\handvisionv14\



Le fichier se compose de la date du match 110816+3 lettres des clubs + mi1.txt
mi1.txt pour mi-temps 1
mi2.txt pour mi-temps 2
mi3.txt pour les prolongations

Dans notre exemple d'un match de championnat, vous transmettez à l'**opérateur vidéo** chargé de l'intégration des statistiques dans Dartfish, les deux fichiers suivants :

C:\handvisionv14\110816_MAS-PAR_mi1.txt et
C:\handvisionv14\110816_MAS-PAR_mi2.txt

Il existe un document spécifique expliquant la méthode d'intégration des statistiques sur la vidéo avec le logiciel DARTFISH.

Sachez qu'avec handvision vous pourriez également

- Gérer des animations dynamiques pour vos LED bords de terrain
- Informatiser la table de marque
- Diffuser les statistiques sur écran en temps réel (commentateur, médias...)

Rappel : **Téléphonez ou envoyez par SMS le score de la rencontre au 06 33 90 86 61.**