

Mode d'emploi

Version 25

Handvision

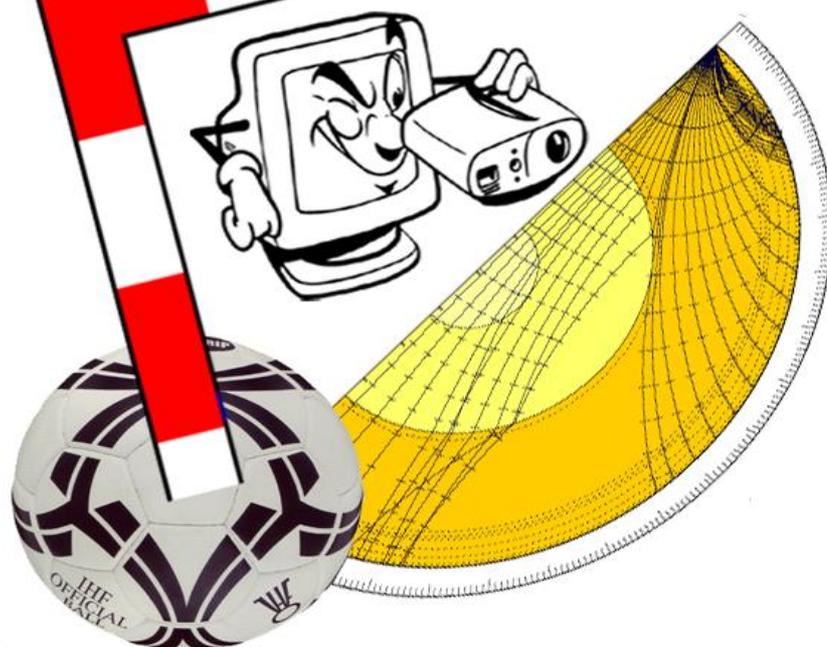


Table des matières

| | |
|--|----|
| 1 - Installation..... | 2 |
| HANDVISION FONCTIONNE avec | 2 |
| INSTALLATION du logiciel HANDVISION | 2 |
| 2 - Première utilisation | 3 |
| HANDVISION vous permet | 3 |
| 3 - Les équipes et les joueurs | 4 |
| Saisie des équipes | 4 |
| Création d'un joueur | 5 |
| Ecran de saisie des joueurs et dirigeants | 6 |
| 4 - Saisie des rencontres..... | 7 |
| Tableau des rencontres..... | 7 |
| Ecrans de création ou modification d'une rencontre | 8 |
| 5 - L'observation | 10 |
| Sélection des joueurs | 10 |
| Cas particuliers..... | 11 |
| Prise de statistiques | 12 |
| Le tableau de bord de l'observation | 14 |
| L'observation..... | 15 |
| 6 - Les éditions..... | 16 |
| Imprimer les statistiques..... | 16 |
| Imprimer l'historique d'une rencontre | 17 |
| Imprimer le classement | 18 |
| Imprimer la feuille de match..... | 18 |
| 7 - Les exportations | 19 |
| Fichier des statistiques cumulées | 19 |
| Exportation Internet | 19 |
| 8 - Les importations..... | 21 |
| Importer une rencontre Web..... | 21 |
| 9 - Le paramétrage | 22 |
| Tableau principal de paramétrage du logiciel..... | 22 |
| Pour l'envoi des emails | 23 |
| Pour l'envoi de fichiers..... | 24 |
| Autres paramètres | 24 |
| 10 - Multi-langue | 25 |
| Le logiciel est traduit en 5 langues (toutes nos excuses pour les fautes de traduction) | 25 |
| L'aide..... | 25 |
| Maintenance et option | 25 |
| 11 - Trucs et Astuces..... | 26 |
| Exporter un match pour le logiciel Dartfish ? | 27 |
| Saisir rapidement les statistiques d'une feuille de match ?..... | 28 |
| Comment corriger un temps de jeu ? | 29 |
| Comment transférer les actions d'un joueur vers un autre joueur sur un laps de temps donné ? | 30 |
| 12 - Contrat et Licence d'utilisation du logiciel | 31 |
| 1- Licence | 31 |
| 2- Propriété du LOGICIEL | 31 |
| 3- Copie de sauvegarde | 31 |
| 4- Utilisation et Suggestions | 31 |
| 5 - Absence de responsabilités | 31 |
| 6 - Garantie | 31 |
| 7 - Marques Déposées | 31 |
| 8 - Recommandations..... | 31 |
| 13 - Des suggestions....pourquoi pas !..... | 32 |

1 - Installation

Handvision est un outil complet de prise de statistiques pour les matches de HANDBALL

Contact HANDVISION ASSOCIATION
Armand Steiger
6 allée de l'ermitage
44700 Orvault
email : contact@handvision.fr

HANDVISION FONCTIONNE avec

- un ordinateur PC disposant
- d'une souris
- d'un espace disque dur ayant 100 méga d'espace libre
- HANDVISION fonctionne uniquement sous les environnements Windows.

INSTALLATION du logiciel HANDVISION

Vous venez de télécharger le logiciel HANDVISION. Vérifiez si votre matériel est compatible. Puis exécuter le fichier install.exe

Il vous suffit de suivre les instructions qui s'afficheront sur l'écran.

Veillez ne pas modifier le répertoire proposé par défaut. Dans le cas d'une nécessité absolu, veuillez au préalable prendre contact avec un technicien Handvision par email contact@handvision.fr.

A la fin de l'installation le programme va créer l'icône de lancement du programme. Si toutefois vous ne le trouvez pas, il se trouve dans le répertoire « c:\handvision\ » et le programme se nomme «**HANDVISION.EXE**».



Pour lancer Handvision il suffit de double cliquer sur le programme « handvision.exe » depuis le gestionnaire de fichier ou sur l'icône. Les fichiers qui ont l'extension *.FIC, *.NDX, *.MMO sont les fichiers qui contiennent les données des matchs que vous avez enregistrées. Ne les détruisez pas. Ils se trouvent à la fois dans le répertoire d'installation c:\handvisionv14 et dans vos répertoires de travail c:\handballV14\

2 - Première utilisation

Après avoir cliqué sur l'icône HANDVISION cet écran d'accueil apparaît



HANDVISION vous permet

- la prise de statistiques d'une rencontre pour les deux équipes,
- d'éditer les tableaux statistiques classiques (norme internationale),
- d'éditer la feuille de match au format FFHB et IHF,
- d'éditer un historique des matches avec les déclenchements et les impacts des tirs,
- de réaliser des «Lives» sur internet,
- d'éditer les statistiques des gardiens ainsi que la globalité des impacts de tirs,
- de faire la distinction entre différentes formes de défenses et d'attaques,
- d'éditer le temps de jeu de chaque joueur,
- d'exporter les données d'une rencontre pour réaliser une synchronisation avec la vidéo du match, (logiciel dartfish)
- d'exporter votre observation vers des outils bureautiques (tableurs...),
- d'éditer les documents en français, en allemand ou en anglais,

et bien d'autres choses encore....

3 - Les équipes et les joueurs

Saisie des équipes

Equipes et Joueurs

Lorsque vous cliquez sur le bouton depuis l'écran d'ouverture, vous accédez à un tableau de saisie des équipes.

Mise à jour d'une équipe

Nom de l'équipe

| N° | Nom de l'équipe | Sigle | Nom pour édition |
|----|-----------------|-------|---------------------------|
| 6 | BESANCON | BES | ES BESANCON FEMININ |
| 54 | BOURG PEAGE | BOU | BOURG DE PEAGE DROME HAND |
| 25 | BREST | BRE | BREST BRETAGNE HANDBALL |
| 30 | CHAMBRAY | CHA | CHAMBRAY TOURAINE HANDBAL |
| 1 | DIJON | DIJ | JDA DIJON HB |
| 2 | FLEURY | FLE | FLEURY LOIRET HB |
| 53 | MERIGNAC | MER | MERIGNAC HB |
| 5 | METZ HB | MET | METZ HANDBALL |
| 7 | NANTES | NAN | NANTES ATLANTIQUE HB |
| 3 | NICE OGC | NICE | OGC NICE COTE D'AZUR HAND |
| 8 | PARIS92 | PAR | PARIS92 |
| 59 | PLAN DE CUQUES | PLAN | HANDBALL PLAN DE CUQUES |
| 58 | ST AMAND | STA | HBC ST AMAND LES EAUX |
| 9 | TOULON ST-CYR | TOU | TOULON SAINT-CYR VAR HB |

Recalcul n° equipe sur match

Fermer

Nouveau

Modifier...

Supprimer

Joueur de l'équipe

Tous les Joueurs

Noms et Prénoms en Majuscule

Intervertir Noms et Prénoms

Attribuer le poste par défaut aux observations

Joueurs Actifs

Trombi des Joueurs

Imprime tous licenciés

Nb de copie

Imprimante 1

Ecran, pleine page

Créer, Modifier ou supprimer une équipe

Visualiser tous les joueurs d'une équipe ou tous les joueurs de toutes les équipes

Intervertir Nom et Prénom

Imprimer les joueurs actifs de l'équipe sélectionnée

Sélectionner une équipe pour ensuite modifier ces caractéristiques dessus.

Fiche d'une équipe

Nom de l'équipe: BESANCON

Couleur de: [] Sigle: BES

Numéro du club: 1776038 Numéro d'homologation: [] n° ffb: 5225053

Nom de la salle: [] n° inh: 0

Adresse de la salle: [] n° externe: 0

Adresse complémentaire: []

Ville: []

Téléphone: []

Cadre Technique: []

N° Échange: []

Nom pour les Editions: ES BESANCON FEMININ

Nom XML: BESANCON

Photo haute qualité: 0

Niveau: ? International Division 1 Division 2 Nationale 1 Nationale 2 Nationale 3 Régionale Départemental

OK Annuler

ATTENTION

Vous pouvez modifier le **nom** de l'équipe après une observation, mais le traitement de mise à jour sera long. Méfiez-vous.

Il s'agit bien du **nom de l'équipe et non de celui du club**. Vous devrez obligatoirement saisir le nom de l'équipe, son abréviation et choisir une couleur.

Vous pouvez intégrer le logo du club et le fond d'écran de présentation des scores

Création d'un joueur

Après avoir saisi une équipe, vous pouvez créer les licenciés de cette équipe, joueurs et dirigeants.

Mise à jour d'un joueur ou licencié

Nouveau Modifier Supprimer Parcourir Filtre joueurs Actifs Matches Toutes Les actions Actif / Inactif Fermer

| ID | Actif | N° | Nom | Prenom | Poste | D / G | Sexe |
|-----|-------|-----|----------------|----------|-------------|----------|------|
| 316 | Oui | 502 | ALONSO | QUENTIN | | Droitier | H |
| 702 | Oui | 21 | BONNET | FLORENCE | Gardien | Droitier | F |
| 686 | Oui | 6 | BOUQUET | CHLOÉ | Ailier G | Droitier | F |
| 699 | Oui | 9 | CUNOT | LÉA | Pivot | Droitier | F |
| 688 | Oui | 10 | CUSSET | LOUISE | Pivot | Droitier | F |
| 704 | Oui | 30 | FAURE | JULIETTE | Demi Centre | Droitier | F |
| 685 | Oui | 1 | FRANK | ROXANNE | Gardien | Droitier | F |
| 687 | Oui | 7 | FRECON | ALIZÉE | Demi Centre | Droitier | F |
| 690 | Oui | 22 | GONZALEZ | LARA | Arrière G | Droitier | F |
| 703 | Oui | 28 | GRANIER | LUCIE | Ailier D | Gaucher | F |
| 322 | Oui | 503 | HAREL | MATTHIEU | | Droitier | H |
| 694 | Oui | 87 | HAUGE | SAKURA | Gardien | Droitier | F |
| 317 | Oui | 502 | JEANCLER | STEPHANE | | Droitier | H |
| 689 | Oui | 19 | KIEFFER | ILONA | Arrière G | Droitier | F |
| 693 | Oui | 51 | KOUYATE | AÏSSATOU | Arrière D | Gaucher | F |
| 692 | Oui | 44 | LABUDA | ANETA | Ailier D | Gaucher | F |
| 700 | Oui | 11 | LOUIS | MARIE | Ailier G | Droitier | F |
| 698 | Oui | 8 | MAIROT | CLARISSE | Demi Centre | Droitier | F |
| 318 | Oui | 502 | MANTION | ANTOINE | | Droitier | H |
| 314 | Oui | 501 | MARIOT-DELERCE | SANDRINE | | Droitier | F |
| 315 | Oui | 502 | MONNIER-BENOIT | PHILIPPE | | Droitier | H |
| 695 | Oui | 88 | NUNEZ | MARIA | Pivot | Droitier | F |
| 323 | Oui | 503 | PAULIN | PHILIPPE | | Droitier | H |
| 319 | Oui | 502 | PRILLARD | MARC | | Droitier | H |
| 691 | Oui | 23 | ROBERT | PAULINE | Pivot | Droitier | F |
| 320 | Oui | 502 | ROLET | EMERIC | | Droitier | H |
| 321 | Oui | 502 | ROSAN | NICOLAS | | Droitier | H |
| 697 | Oui | 4 | ROY | MATHILDE | Arrière D | Gaucher | F |

Créer Joueur 1 à 16 17 à 30 Import Copie actions d'un joueur vers autre Actif joueur ayant joué Tous Inactif

Tous les joueurs de ce tableau sont affectés à l'équipe que vous avez sélectionnée sur l'écran précédent.

Pour modifier les caractéristiques d'un joueur, sélectionnez le dans la liste, puis cliquez sur modifier.

Pour créer un joueur cliquez sur nouveau.

Si un joueur joue dans plusieurs équipes, il faudra le recréer pour chaque équipe.

Vous pouvez rendre un joueur actif ou inactif. Lorsqu'il est inactif, il n'apparaît plus dans la liste des joueurs proposés.

Vous pouvez visualiser tous les matches joués par un joueur et toutes ces actions. Vous pourrez aussi transférer les actions d'un joueur sur lors d'une rencontre vers un autre joueur dans le cas de confusion de joueur ou de joueur en doublon (faute d'orthographe)

Possibilité de créer en 1 clic 16 joueurs.

Ecran de saisie des joueurs et dirigeants

Fiche d'un licencié de la Fédération

BESANCON

N° Licencie: n° maillot: Photo d'identité

Nom :

Prenom :

Ne le

Taille Cm

Poids Kg Nationalite :

Qualifié le Ancien Club :

n° externe

Poste : ? Ailier Gauche Arrière Gauche Demi Arrière Droit Ailier Droit Pivot Gardien

Type de Licence ? N UE UEA EC

International Non A A' Espoir Autres

Qualite : ? Joueurs Dirigeants Autres

N° FFHB

N° LNH

N° Handzone

Joueur Actif Oui Non

Sexe : Masculin Féminin

Droitier ou gaucher Droit Gauche ?

Photo haute qualité

Maillots des joueurs = 1 à 499 et Numéro des dirigeants = 500 à 999

| N° | Nom | Prenom | Saison | Equipe | Niveau | Clas club | Clas but | But | Tir |
|----|-----|--------|--------|--------|--------|-----------|----------|-----|-----|
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |

Les maillots de 1 à 499 sont affectés aux joueurs.

Les maillots de 500 à 508 sont réservés aux officiels.

Les maillots de 509 à 999 sont réservés aux dirigeants.

Il sera possible de modifier à la dernière minute le Numéro de Match.

Dans la mesure du possible complétez les demandes de renseignements, en particulier le poste, si la personne est droitère ou gauchère et son statut.

Les autres renseignements : taille, âge, ... sont indiqués à titre facultatif et permettent de compléter l'édition des joueurs pour les médias.

Vous pouvez intégrer la photo

du joueur, utile si vous faites des présentations dynamiques des joueurs.

4 - Saisie des rencontres

Tableau des rencontres

Après avoir créé les équipes et les joueurs, nous allons créer les rencontres.

Lorsque vous cliquez sur le bouton **Les rencontres** depuis l'écran d'ouverture, vous accédez à un tableau de saisie des matchs.

Les matchs sont présentés sous forme d'une liste triée, le dernier match apparaît en tête de liste. Comme pour tous les tableaux, vous pouvez trier les informations en cliquant sur l'entête de la colonne, voir en cliquant sur la loupe pour filtrer la liste fonction des paramètres que vous choisissez.

The screenshot shows the 'Mise à jour d'une rencontre' interface. At the top, there are buttons for 'Stats Cumulés', 'Video Dartfish', 'Video Dartfish max', 'Feuille Statistique', 'Transfert du Match', 'PocketPC', 'Résultats 1 journée', and 'Les Statistiques'. A 'Fermer' button is in the top right. Below these is a table with columns: N°, N° offi, Equipe A, Equipe B, A, B, Verrou, Date, Heur, Jour, Poule, and Lieu. The table contains 7 rows of match data. To the right of the table is a sidebar with buttons: 'Nouveau Match', 'Modifier match', 'Supprimer Match', 'Inverser le match', 'Evènement du match', 'Tableau statistiques', 'Graphique', 'Liste des joueurs', 'Temps de jeu', 'Liste des 7', 'Feuille de Match', 'Calendrier', language selection (Allemand, Espagnol, Anglais, Italien, Français), 'Led Bord de terrain', 'Vers le show', and 'Vers Observation'. Annotations with arrows point to various elements: 'Transfert du match sur le site de la FFHB après le match' points to 'Transfert du Match'; 'Création du fichier « Dartfish » pour la synchro stat - Vidéo.' points to 'Video Dartfish'; 'Edition de la feuille de statistiques' points to 'Feuille Statistique'; 'Créer, Modifier un match et les éléments de feuilles de match..' points to the sidebar buttons; 'Le numéro Officiel permet de faire le lien entre un match et le live internet' points to the 'N° offi' column; 'Diverses éditions dont le Feuille de Match et du calendrier complet des équipes en présence, ainsi que tu temps de jeu des joueurs' points to the sidebar buttons; 'Accès à la sélection des joueurs et à la saisie des statistiques' points to the sidebar buttons.

| N° | N° offi | Equipe A | Equipe B | A | B | Verrou | Date | Heur | Jour | Poule | Lieu |
|----|---------|----------------|----------|---|---|--------|----------|-------|------|-------|----------------|
| 7 | 007LFH | METZ HB | NICE OGC | 0 | 0 | Libre | 09/09/20 | 20:00 | 1 | | METZ HB |
| 6 | 006LFH | PLAN DE CUQUES | NANTES | 0 | 0 | Libre | 09/09/20 | 20:00 | 1 | | PLAN DE CUQUES |
| 5 | 005LFH | CHAMBRAY | DIJON | 0 | 0 | Libre | 09/09/20 | 20:00 | 1 | | CHAMBRAY LES T |
| 4 | 004LFH | TOULON ST-CYR | BESANCON | 0 | 0 | Libre | 09/09/20 | 20:00 | 1 | | TOULON ST-CYR |
| 3 | 003LFH | MERIGNAC | BREST | 0 | 0 | Libre | 09/09/20 | 20:00 | 1 | | MERIGNAC |
| 2 | 002LFH | ST AMAND | FLEURY | 0 | 0 | Libre | 09/09/20 | 20:00 | 1 | | ST AMAND LES E |
| 1 | 001LFH | BOURG PEAGE | PARIS92 | 0 | 0 | Libre | 09/09/20 | 20:00 | 1 | | BOURG PEAGE |

N'oubliez pas de préparer toutes les données avant la compétition afin de ne pas être surpris au début du match par un imprévu.
Ne vous fiez jamais totalement à une liste de joueurs transmise avant le match par une des deux équipes. Vérifiez toujours auprès de la table de marque.

Ecrans de création ou modification d'une rencontre

Pour créer un match il faut passer au minimum par **5 étapes** :

Fiche d'une rencontre

Information sur la rencontre **Arbitres et Officiels**

N° Match :

Equipe A :

Equipe B :

Championnat : ?

Date du match : -1 +1

Heure du match :

Lieu :

Salle : ?

OFF. N° Feuille :

OFF. N° match : N° journée : Poule : Pays :

Gestion du Score :
Score Equipe A : B :
Nb de point A : B :

Gestion du temps VIDEO :
Top départ vidéo :
Top pause vidéo :

Fichier VIDEO du match :
Fichier vidéo 1 : ?
Fichier vidéo 2 : ?

Sexe : Masculin Féminin
Verrouillage match : Inactif Actif

Capacité de la Salle :

OK
Annuler
Recopie données match référence
Référence

- 1 – Sélectionner l'équipe A
- 2 – Sélectionner l'équipe B
- 3 – Choisir un type de compétition
- 4 – Entrer la date du match
- 5 – Entrer l'heure du match

Le score est renseigné automatiquement à la fin de la rencontre ainsi que l'attribution des points (fonction du type de compétition)

Le match peut-être verrouiller pour éviter d'être supprimer par erreur.

Lorsque vous cliquer sur un bouton ? une liste de choix vous sera proposée

Accès à cet écran en cliquant sur l'onglet « Arbitres et Officiels ».
Information à renseigner afin de pouvoir éditer la feuille de match

Fiche d'une rencontre

Information sur la rencontre **Arbitres et Officiels**

Arbtre 1 : ?

Arbtre 2 : ?

Suppléant 1 : ?

Suppléant 2 : ?

Délégué :

Secrétaire :

Chronométrateur :

Police Terrain :

Speaker :

Nom du Statisticien ou chemin et nom de l'image de fond (TDM) :

Médecin du Match : ?

Licence médecin du match :

Kiné A : ?

Licence du kiné A :

Médecin A : ?

Entraîneur 1 A : ?

Captaine A : ?

Spectateurs Total :

Mi-temps 1 pour A :

Mi-temps 1 pour B :

Fin match pour A :

Fin match pour B :

Prolongation 1 pour A :

Prolongation 2 pour A :

Prolongation 2 pour B :

Après pénalty pour A :

Après pénalty pour B :

Kiné B : ?

Licence du kiné B :

Médecin B : ?

Entraîneur 1 B : ?

Captaine B : ?

Feuille de match

IHF ELITE

EHF FFHB

LNH ?

Pénalité

Aucune

Equipe A

Equipe B

Equipe A et B

Cette zone doit être complétée en cas de pénalité.

Choix des capitaines et des entraîneurs. Ces informations apparaitront lors des lives et sur les éditions statistiques

5 - L'observation

Sélection des joueurs

Après avoir créé la rencontre, nous allons sélectionner les joueurs participants. Veuillez depuis l'écran des matchs cliquer sur le bouton, « vers observation ». C'est depuis cet écran que nous accèderons à la prise de statistiques du match.

Sélection des joueurs pour ce match

+ 5 Joueurs déjà sélectionnés

Générer le Live

Non débuté

0 0

Gestion du Temps

Complète la Feuille

Eval. Allemande

Match à Zéro

Export temps réel

A Vidéo départ A

B B

C C

D Export XML D

E Copie Réf. E

F n° Maillot F

Inverse Transfert

Joueurs

METZ HB

NICE OGC

Valider l'inscription des joueurs pour le match

Observation simple

Expert Liste

Expert Bouton

+ 5 Joueurs déjà sélectionnés Fermer

METZ HB

Tous Raz Capitaine Coach Couleur

| S | Nom et prenom | N° | Poste |
|---|--------------------|----|-------|
| S | JACQUES EMMA | 2 | AR D |
| | GAUITSCHI DAPHNE | 5 | DEMI |
| | BARLET EVE | 6 | AL G |
| S | MICIJEVIC CAMILA | 8 | AR G |
| | N'GOUAN ASTRIDE | 9 | PIV |
| S | NOCANDY MELINE | 10 | DEMI |
| | HOUETTE MANON | 11 | AL G |
| S | KAPITANOVIC IVANA | 12 | GARD |
| | BONT DEBBIE | 14 | AL D |
| | STANKO TJASA | 15 | AR G |
| S | KANOR ORLANE | 17 | AR G |
| | BURGAARD LOUISE | 19 | AR D |
| | MAURICE MEISSA | 20 | DEMI |
| | KANOR LAURA | 21 | AL G |
| | FABBO GIULIA | 22 | AR G |
| | SAJKA MARIE-HELENE | 25 | AR D |
| | BOUKTIT SARAH | 27 | PIV |
| | BALLUREAU LEA | 28 | DEMI |
| | COPY MAUD-EVA | 29 | AL G |
| | DEMBELE LAUREEN | 44 | AR D |
| | LE BLEVEC JULIE | 70 | AL D |
| | HALTER MELANIE | 71 | GARD |
| | PEREDERIY OLGA | 75 | AR G |
| | PEREDERIY OLGA | 77 | PIV |
| | DEBA MELVINE | 84 | AL D |

NICE OGC

Tous Raz Capitaine Coach Couleur

| S | Nom et prenom | N° | Poste |
|---|---------------------|-----|-------|
| S | KEVORKIAN JULIANA | 1 | GARD |
| S | KERINEC MATHILDE | 2 | AR G |
| | SY DIENABA | 5 | AL G |
| | AGATHE MELISSA | 8 | DEMI |
| S | JANJIC MARIJA | 9 | AR G |
| | SATRAPOVA LUCIE | 12 | GARD |
| S | CHAMBERTIN DJAZZ | 13 | DEMI |
| | PALMERO MARIE | 14 | PIV |
| S | MICESVKA JOVANA | 16 | GARD |
| | PROUVENSIER MARIE | 17 | AL D |
| | NACEUR INES | 21 | AL D |
| S | BOUCHARD KIMBERLEY | 22 | AL D |
| | MAHOUE LESLIE JOYCE | 23 | AL G |
| | LACHAUD NOEMIE | 24 | PIV |
| | MORETTO BARBARA | 26 | AR D |
| | FALL MARIE | 31 | PIV |
| | SKOLKOVA MARTINA | 33 | AR G |
| | LE BECHENNEC LOU | 35 | AR G |
| | HERZOG AMELIE | 77 | AR D |
| | ABDELMALEK EHSAN | 86 | DEMI |
| | COLIC MARIJA | 99 | GARD |
| | KOLEV MARJAN | 500 | |
| | MIRTILLO CLAUDE | 501 | |
| | BRIQUET JULIETTE | 505 | -- |

Sélectionnez les joueurs présents sur la feuille de match, un **S** apparaît lors du double clique. Pour désélectionner un joueur double cliquez dessus à nouveau.

Lorsque vous **Valider l'inscription** des joueurs le **S** devient rouge.

Les entraîneurs doivent être sélectionnés. Il faut leur attribuer un numéro de 500 à 504 (choisir le numéro correspondant après la sélection du nom de l'entraîneur).

Vous pouvez modifier le numéro de maillot du Joueur. En cas de doublon un message vous avertit.

Vous pouvez modifier la couleur de maillot de l'équipe.

Si vous changez de numéro de maillot en cours de match, faites le changement pour un joueur et cliquez sur le bouton « Valider l'inscription » avant de renouveler l'opération pour un autre joueur si nécessaire.



Cas particuliers

C'est également depuis cet écran que vous effectuerez un certain nombre de manipulation avant ou après la rencontre.

Si un joueur n'est pas dans la liste proposée, veuillez cliquer sur le signe +.

Correction du temps de jeu de chaque joueur.

Générer le fichier « LIVE » nécessaire pour Webhandvision

Choisir une personne dans la liste et cliquer sur le statut Capitaine ou Coach

Vous pourrez en cas d'erreur et après la rencontre intervertir un joueur pour un autre. Sélectionner le joueur à modifier et cliquer sur son équipe.

Une fois les joueurs sélectionnés (tous les S sont rouge), cliquer sur le bouton d'accès au panel d'observation. (Fonction de votre expertise, utiliser l'un des 3 boutons).

| | |
|-----|------------------|
| 28 | BALLUREAU LEA |
| 6 | BARLET EVE |
| 14 | BONT DEBBIE |
| 27 | BOUKTIT SARAH |
| 505 | BOUTIALI GILLES |
| 19 | BURGAARD LOUISE |
| 29 | COPY MAUD-EVA |
| 84 | DEBA MELVINE |
| 75 | DEMBELE AUDREY |
| 44 | DEMBELE LAUREEN |
| 22 | FABBO GIULIA |
| 510 | FONTANAROSA INES |
| 5 | GAUTSCHI DAPHNE |
| 503 | GILLET PIERRE |
| 71 | HALTER MELANIE |
| 11 | HOUETTE MANON |
| 2 | S JACQUES EMMA |
| 21 | KANOR LAURA |

Lancer la conversion

nom
KANOR

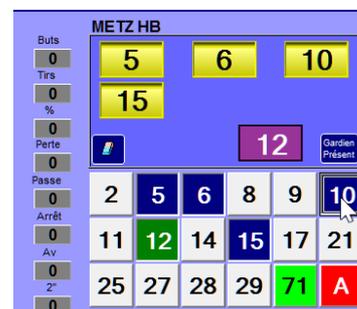
prénom
ORLANE

n° maillot
17

Choisir dans la liste un joueur non sélectionné puis cliquer sur le bouton de conversion. Sera attribué au joueur sélectionné le n° de maillot et les actions du joueur sélectionné précédemment.

Pour sélection un joueur veuillez cliquer sur son n°. Lorsque le bouton est bleu, le joueur est entré sur le terrain situé au-dessus de la zone.

Pour le faire sortir du terrain il suffit d'appuyer à sur le bouton bleu et son numéro.



L'observation minimum consiste à saisir un joueur et une action.

Choisir en premier l'action puis le numéro du joueur concerné.

Fonction de la situation vous pourrez ajouter des « observables » comme l'impact d'un tir, sa zone de déclenchement...

Pour valider votre saisie il suffit de cliquer sur le bouton « Validation » ou de faire un clic droit de la souris.

Avant cette validation vous pouvez changer l'ensemble de votre saisie.



Vous pourrez annuler la dernière observation saisie par le bouton annulation d'action.

Attention, seule la dernière action saisie peut être annulée.

Vous pourrez visualiser les 5 dernières actions saisies

METZ HB / NICE OGC

| | | | | | | |
|------|-------|----|----------------|----|--------------|---|
| METZ | 02:35 | 5 | Mauvaise passe | 21 | Interception | |
| NICE | 02:06 | 13 | Tir arrêté | | | |
| METZ | 02:02 | 9 | But | | | ✓ |
| NICE | 01:20 | 21 | But | | | |
| METZ | 01:05 | 10 | Perte de balle | | | |

En cas de doute sur votre saisie en cours de match, veuillez cocher l'action à vérifier. Il sera plus simple à la Mi-temps ou en fin de match de retrouver cette action pour vérification ou modification.

Le tableau de bord de l'observation

Chrono

↑ 04:37 ↑ Mi-temps 1
↓ 25:23 ↓ +10
Vidéo auto Départ

Rappel des 5 dernières actions saisies.

Bouton « Actions ». En cas d'erreur cliquer sur une autre action avant validation

Rappel des joueurs sanctionnés avec temps de rentrée en jeu

Bouton départ et arrêt du chrono. Modification en position arrêté

METZ HB / NICE OGC

| | | | |
|---------------|------------------|----|------------------|
| METZ 04:37 9 | Deux minutes | | |
| METZ 02:05 15 | Passage en force | 31 | Provoque Passage |
| NICE 01:08 5 | Mauvaise passe | 6 | Interception |
| METZ 01:02 6 | But | | |
| NICE 00:58 5 | But | | |

Feuille de match Imprime Statistique Ajout joueur en match
Statistique Scores Tv_chrono
Vidéo arrêt Vidéo pause Pari en ligne
Evènements du match

2mn - METZ HB 2mn - NICE OGC
Stop 06:37 n° 9

Marcher Zone Pied Passe ratée Bras Arbitre
Dribble Pass Forcé Bloque raté Perte Balle Jeu passif
Rouge Direct Rouge 2 mn A.V. Tps Mort

2' METZ HB en défense Sauve position Attaque NICE OGC
0 1 2 3 4
Balle direction
0 1 2 3 4
? 1c1 interne 1c1 externe
Intervalle

But But passe But Pén Neutralise Nettoyage
Tir Immanquable Tir Pén Tir contré Arrêt de jeu
7m Obtenu Inter. Lance C.A. Action def Arrêt blessure

? CA+ 0 piv 2 piv ? 0-6 2-4 S-1 ? Lob Effet Rebound Haut Travers ? susp. exte. foulée appui ? B D F
C.A. CA++ 1 piv Enga 123 1-5 3-3 1/5 Direct Rebound Flottant ? haut coté hanche bas A C E G

Change Maillot Supprime Efface 12 1 1 Abc Temps Validation Sortir

METZ HB
Buts: 1, Tirs: 1, %: 50, Perte: 1, Passe: 0, Arrêt: 0, Av: 0, 2": 1, T. Mort: 0
5 6 10
15 17
12 Gardien Présent
2 5 6 8 9 10
11 12 14 15 17 21
22 25 99 A B

NICE OGC
Buts: 1, Tirs: 0, %: 100, Perte: 1, Passe: 0, Arrêt: 1, Av: 0, 2": 0, T. Mort: 0
2 5 14
21 22 31
1 Gardien Présent
1 2 5 8 9 12
13 14 17 21 22 23
24 26 31 33 A B

U V W
T A B C D
N E F G
S M I J K L R X
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22
30 31 32
40 41 42
NOUANDY MÉLINE

Tableau de statistiques cumulées pour l'équipe A

Bouton **Blanc** = joueur sur le banc
Bouton **Bleu** = joueur sur le terrain
Bouton **Vert** = gardien de but
Bouton **Rouge** = coach et officiel
Il faut cliquer sur le bouton pour faire entrer ou sortir un joueur.
Pas plus de 8 joueurs sur le terrain.
En principe d'abord faire sortir le joueur avant de faire entrer le remplaçant.
Cliquer sur la **gomme** pour retirer tous les joueurs du terrain.

Cliquer sur le but pour définir l'impact du tir.
Cliquer sur le terrain ; la flèche jaune désigne le lieu de déclenchement du tir et le point bleu la position initiale du joueur

Suivi du score. Dans le cas d'une erreur, vous pouvez modifier manuellement le score pour qu'il soit en adéquation avec le score de l'affichage de la salle. Les corrections se feront après la rencontre.

La présence d'un aboyeur est nécessaire pour permettre à l'opérateur de vérifier ses saisies. L'aboyeur reste concentré sur le jeu et mémorise les actions qui n'ont pas encore été saisie par l'opérateur. L'aboyeur doit connaître les secteurs de déclenchement des tirs et de leurs impacts dans le but. Il est indispensable si vous souhaitez gérer le temps de jeu de chaque joueur.

L'observation

La saisie de statistiques au cours d'un match est un exercice où il est nécessaire d'avoir un peu d'entraînement. Faites quelques essais sur des matchs amicaux avant de vous lancer dans le bain.

Avant de commencer, quelques derniers conseils pour la saisie des statistiques d'un Match.

- Si vous êtes aidé d'un « aboyeur », veillez à avoir avec lui les mêmes normes d'interprétation des événements statistiques (Passe décisive...).
- Mettez-vous d'accord sur la suite logique d'annonce des événements, et utilisez les couleurs des équipes afin de faciliter et accélérer la saisie des informations.
- Ayez à disposition près de vous une feuille de papier pour noter en cas de « panique » les événements douteux que vous avez saisi et/ou oublié.
- Vous pouvez corriger une observation après ou même pendant le match.
- La meilleure position pour prendre des statistiques est :
 - derrière la table de marque pour bien voir les signes des arbitres
 - (N° de joueur en cas de faute, ...),
 - en hauteur vous verrez mieux l'ensemble du jeu et les positions de tir,
 - dans un angle correct par rapport au tableau des scores.

Assurez-vous enfin que votre alimentation électrique ne risque pas d'être déconnectée.

Testez aussi que votre imprimante est correctement branchée et paramétrée afin de pouvoir sortir dès la fin d'une Mi-temps les statistiques de la période de jeu.

LES PHASES IMPORTANTES

- ◆ Le chronomètre et la mi-temps
- ◆ La position des équipes (à droite ou à gauche).
- ◆ Utiliser le bouton situé près du score
- ◆ Choix d'un gardien. Cliquez sur un joueur puis sur le bouton en forme de but situé au-dessus de la liste des joueurs
- ◆ Saisie au moins d'une action et d'une personne
- ◆ La position des joueurs sur le terrain et l'impact sur le but
- ◆ (optionnel, vous pouvez re cliquer sur une autre zone en cas d'erreur. Seule la dernière sélection est prise en compte.)
- ◆ Validation avec le clic droit de la souris

6 - Les éditions

Toutes les éditions peuvent être visualisées à l'écran avant l'impression. Pour certaines, une sélection est nécessaire. (joueur du match...). Certaines éditions autorisent le choix d'une langue d'impression. Sélectionnez là avant l'impression. Vous pouvez choisir le nombre d'exemplaires et le numéro de début d'impression. Utile lors de l'édition d'un sommaire.

Imprimer les statistiques

Toutes ces éditions se font depuis le menu principal des rencontres.

Le tableau des statistiques est conforme aux demandes des instances internationales. Il permet l'édition d'un tableau sur une rencontre ou les statistiques cumulées d'une équipe pour un type de compétition. Cette édition est particulièrement appréciée des journalistes.

Une édition des statistiques par gardien est proposée comportant également une visualisation des impacts de tirs et des secteurs de déclenchements.

Le 10/09/05 18:30 à TREMBLAY - Total spect : 1250 /

CHAMP. DE FRANCE D 1

| | | |
|-----------|----------------------------|--------------------------------|
| Rencontre | n° 06001D1M | TREMBLAY - VILLEFRANCHE |
| Arbitres | BORD GILLES et BUY OLIVIER | |
| | 2 - 2 | 2 - 2 |

SCORE DE LA 1ER MI-TEMPS = (2 - 2) SCORE DE LA 2ÈME MI-TEMPS = (0 - 0)

TREMBLAY

Coach: URDA LIVIU

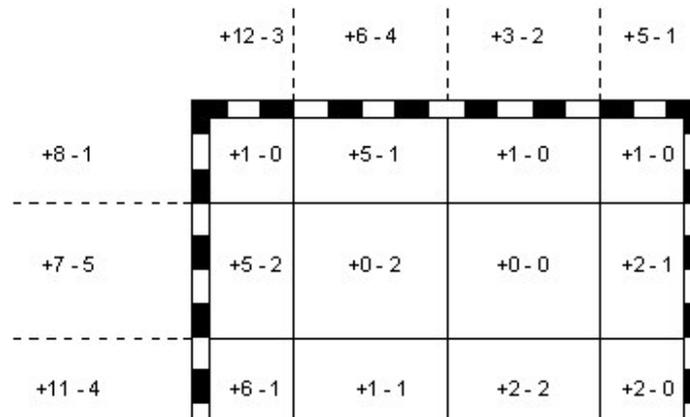
| P | TIRS | | | | | | | ACTION | | FAUTES | | | | Tps |
|----|--------------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|--------|-----|--------|----|----|---|-------|
| | alle | 6 m | Ar | aut | Pen | B/T | % | Pas | Per | AV | 2" | Re | X | |
| 1 | ANGELOV PETRE | 1 | | | | | | | | | | | | 03:15 |
| 2 | ARQUEVAUX CYRIL | 1 | | | | | | | | | | | | 00:34 |
| 3 | BOUAKAZ YACINN | 1 | | | | | | | | 1 | | | | |
| 4 | COSTEAVALERIU | 1 | | | | | | | | 1 | | | | |
| 5 | COURCHE NICOLAS | 1 | | | | | | | | | | | | 00:32 |
| 6 | GOEPFERT MATHIEU | 1 | 1/1 | | | | 1/1 | 100 | | | | | | |
| 7 | HADJALI AHMED | 1 | | 0/1 | | | 0/1 | | | | | | | |
| 8 | JEAN-ZEPHIRIN GERA | 1 | | | | | | | | | | | | |
| 9 | LE GUEN FRANCOIS | 1 | | | | | | | | | | | | 00:31 |
| 11 | MAJNOV LAZO | 1 | | | | | 1/1 | 1/1 | 100 | | | | | 00:28 |
| 12 | MIAS SEBASTIEN | 1 | | | | | | | | | | | | 00:48 |

Historique

| | | | | |
|-------------|---|-------|---|-----------|
| MItemps 1 | 0 | 01:22 | 1 | BOICHUTS. |
| GOEPFERT M. | 1 | 02:09 | 1 | |
| MAJNOV L. | 2 | 03:12 | 2 | BAUDONNEL |

TIRS

| | Part | Buts | Arrêts | % Arrêts | Buts Penalty | Arrêts Penalty | % Penalty arrêtés | % total |
|-------------------|------|------|--------|----------|--------------|----------------|-------------------|---------|
| 12 MIAS SÉBASTIEN | 1 | 25 | 9 | 26% | 1 | 1 | 50% | 27% |

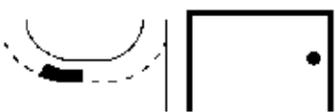


Imprimer l'historique d'une rencontre

Cette édition est sans doute la plus intéressante pour les entraîneurs. Elle permet de voir le déroulement du match action par action et de visualiser l'ensemble de l'observation faite sur chaque action.

Un filtre est disponible pour ne visualiser qu'un joueur sur une rencontre donnée.

Historique complet de la rencontre

| | | | | Score | TRE | VIL | |
|-------------------|---------------------------------|-----------------------------------|---|-----------------------------|---|-----------------------|-------|
| Mi-temps 1 | VL | But | TRE | Gardien prend un but | VIL | Passe décisive | |
| 01:22 | 11 | BOICHUT SYLVAIN | 1 | ANGELOY PETRE | 8 | BENKAHLA AZIZ | |
| n° attaque | Saut en EXTENSION Tir Direct | | Coup franc Contre Att. engagement Defense 1-5 | |  | | |
| 2 | | | | | Nb buts | 7 7 | |
| Mi-temps 1 | TRE | Mauvaise passe | VIL | Interception | 0 | 1 | |
| 01:30 | 4 | COSTEA VALERIU Joueur droitier | 14 | CHAPUIS ARNAUD | | | |
| n° attaque | | | | | | Nb buts | 7 7 |
| 3 | | | | | | 7 | 7 |
| Mi-temps 1 | TRE | Tir sur poteau | | | | 0 | 1 |
| 01:46 | 7 | HADJALI AHMED Joueur gaucher | | | | | |
| n° attaque | | | Contre Att. avec passes | |  | | |
| 3 | | | | | Nb buts | 7 7 | |
| Mi-temps 1 | VL | Blocage de l'attaque | | | | 0 | 1 |
| 01:51 | 6 | BENAMOR MAJED Joueur droitier | | | | | |
| n° attaque | | | | | | Nb buts | 7 7 |
| 3 | | | | | | 7 | 7 |

Imprimer le classement

Classement des buteurs pour la rencontre,
 Classement des buteurs pour la compétition,
 Classement des équipes pour la compétition (correction possible avant impression).

Imprimer la feuille de match

Un écran de contrôle vous permet de corriger la feuille de match officielle. En effet la table de marque reste seule juge et même si votre observation est juste, il peut y avoir des petites différences que vous corrigerez avant l'impression. Attention ces corrections ne sont pas faites dans votre observation et ne sont donc pas mémorisées.

7 - Les exportations

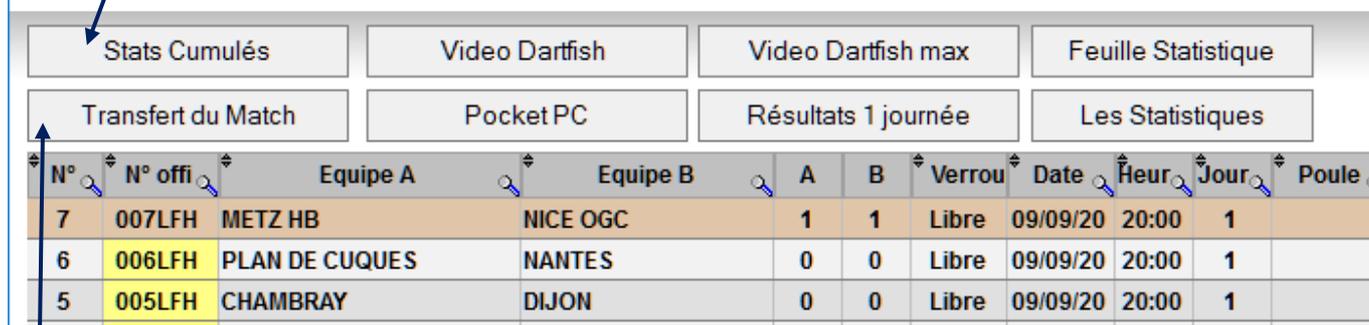
Nous n'avons pas tout prévu loin de là. Mais pour vous permettre d'exploiter vos observations avec d'autres outils (autres bases de données, tableurs) nous vous proposons un outil d'exportation de vos matchs. Vous pouvez cumuler plusieurs matchs sur un même fichier et même choisir votre langue d'exportation (la langue par défaut est celle de l'affichage). Vous avez la possibilité de créer un fichier aux normes INTERNET.

Fichier des statistiques cumulées

Nous avons également prévu des extractions de statistiques cumulées que vous pourrez importer dans des feuilles de calcul excel (fichier au format txt)

- soit au format du magazine Handaction avec possibilité de n'extraire qu'une rencontre ou l'ensemble des matchs.
- soit au format du site internet Handzone avec le choix de la rencontre sélectionnée ou de l'ensemble des rencontres du championnat en cours.

Mise à jour d'une rencontre



| Stats Cumulés | Video Dartfish | Video Dartfish max | Feuille Statistique | | | | | | | |
|--------------------|----------------|---------------------|---------------------|---|---|--------|----------|-------|------|-------|
| Transfert du Match | Pocket PC | Résultats 1 journée | Les Statistiques | | | | | | | |
| N° | N° offi | Equipe A | Equipe B | A | B | Verrou | Date | Heur | Jour | Poule |
| 7 | 007LFH | METZ HB | NICE OGC | 1 | 1 | Libre | 09/09/20 | 20:00 | 1 | |
| 6 | 006LFH | PLAN DE CUQUES | NANTES | 0 | 0 | Libre | 09/09/20 | 20:00 | 1 | |
| 5 | 005LFH | CHAMBRAY | DIJON | 0 | 0 | Libre | 09/09/20 | 20:00 | 1 | |

Une procédure d'exportation et de transfert internet est intégrée au logiciel. Elle a pour but :

- de réaliser une sauvegarde complète du match dans un format Handvision ce qui vous permettra de réaliser facilement des importations sur une autre machine.
- de transférer les résultats des rencontres et les statistiques sur le site internet de la Fédération Française de Handball afin de pouvoir échanger les informations avec les autres clubs et mettre à jours le site internet de chaque organisation.

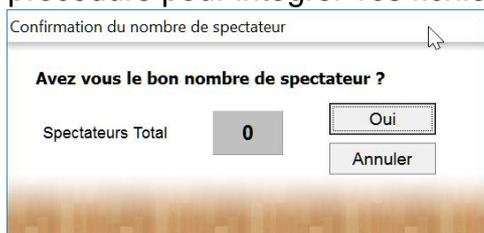
Exportation Internet

Veillez sélectionner la rencontre que vous souhaitez sauvegarder au format Internet puis cliquez sur le bouton «Transfert du match».

Après avoir confirmé vous obtiendrez le message suivant qui vous indique le nom de sauvegarde du fichier. Il s'agit du numéro du match précédé de la lettre **T** et dont l'extension est **ziw**. C'est ce fichier que vous pourrez utiliser pour importer le match.



Le système vous demande ensuite un mot de passe. En effet pour pouvoir transmettre un fichier sur un serveur Internet il faut en avoir l'autorisation. Veuillez vous rapprocher de Handvision pour connaître soit le mot de passe, soit la procédure pour intégrer vos fichiers sur votre serveur Internet.



En premier lieu veuillez préciser le nombre de spectateur présente. Après validation Si vous connaissez le mot de passe, le logiciel va se connecter au serveur. Reportez-vous au chapitre paramétrage pour savoir si vous avez correctement configuré votre logiciel Handvision.

Après la procédure de transfert ou si vous ne connaissez pas le mot de passe vous pouvez néanmoins transmettre votre match par email.

Puis sauvegarder sur disquette le fichier *.ziw.

Cette opération peut être renouvelée autant de fois que vous le souhaitez.



8 - Les importations

Importer une rencontre Web

Nous appelons une rencontre Web, une importation faite par l'intermédiaire d'un fichier ayant l'extension *.ziw. Ce fichier a été créé par le bouton «**Transfert du match**» situé dans l'écran de sélection des rencontres.

Pour l'importation, depuis l'écran d'accueil, veuillez utiliser le menu suivant :



Vous devrez choisir un fichier, puis répondre aux questions.

Si lors de l'importation une équipe ou un joueur n'existe pas dans votre base de données, ils seront créés automatiquement et vous aurez un message d'avertissement.

Attention vous pouvez importer plusieurs fois la même rencontre. Après chaque importation vous constaterez qu'un nouveau match a été créé et ce même si le match existait déjà.

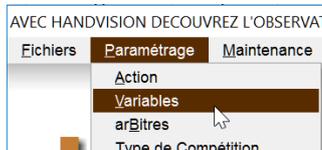
9 - Le paramétrage

Tableau principal de paramétrage du logiciel

Nous avons créé un écran vous permettant de réaliser un paramétrage de base. Il est « risqué » de modifier ces paramètres. Il est donc préférable de faire une sauvegarde de vos données préalablement à la modification des données.

Attention vos modifications ne seront valables que pour les données utilisées. Si vous faites une restauration par la suite, veuillez vérifier s'il ne faut pas renouveler ces modifications. En effet le fichier des variables pourrait être restauré également et donc écraser les valeurs que vous auriez modifiées par la suite.

Pour accéder à l'écran des variables, veuillez utiliser le menu suivant



L'écran suivant apparaît

ATTENTION pour valider vos modifications il faut impérativement cliquer sur le



| | | |
|---------------------------|--------------------------------------|-----------------------|
| Répertoire de transfert | D:\ | Changer de répertoire |
| Répertoire de sauvegarde | C:\sauvegarde\V25\2020d1f | Changer de répertoire |
| Répertoire des programmes | C:\handvisionv14\ | Changer de répertoire |
| Répertoire du fichier TXT | C:\handvisionv14\live\ | Changer de répertoire |
| Fichier de l'analyse | C:\handvisionv14\handvision.wda | Choisir un fichier |
| Répertoire des fichiers | C:\HandvisionV14\Handballv14\2020d1f | |

Pour l'envoi des emails

Vous pouvez automatiser l'envoi d'un email

Le logiciel est pré-paramétré mais vous pouvez utiliser vos propres coordonnées et connexions.

Si vous souhaitez mettre vos coordonnées veuillez renseigner le nom de votre email, le mot de passe et le nom des serveurs POP et SMTP. En cas de doute ne changez rien

Lors du transfert Internet vous pouvez envoyer vos matchs à 1 ou 2 personnes de votre choix

The screenshot shows the 'Email' configuration section of the Handvision software. The window title is 'AVEC HANDVISION DECOUVREZ L'OBSERVATION INFORMATISEE DES MATCHES'. The interface is divided into several sections:

- Répertoire de transfert**: a\
- Répertoire de sauvegarde**: C:\matches2005\D1M
- Répertoire des programmes**: C:\handvisionV9\
- Répertoire du fichier TXT**: c:\live\
- Fichier de l'analyse**: C:\handvisionV9\handvision.wda
- Répertoire des fichiers**: C:\HandballV9\2005d1M

The **Email** section includes:

- Nom de login mail**: handvision%handweb.net
- Mot de passe du login**: [masked]
- Nom serveur POP**: mail.handweb.net
- Nom serveur SMTP**: mail.handweb.net

The **Echange Fichiers** section includes:

- Adresse Email de l'expéditeur**: handvision@handweb.net
- Adresse Email destinataire**: steiger@handweb.net

Other sections include:

- Fiche statistique utilisée**: statLNH4
- Fiche statistique autres**: a1stat1
- Temps de la mi-temps**: 30
- Fichier pdf club**: clubs_d1m2005.pdf
- Pied de page à imprimer**: [empty]
- Entête de page à imprimer**: Ligue de Handball
- Impression**: Impression imprimante, Aperçu avant impression, Détail Aperçu

Buttons include 'Fermer', 'Sauvegarder puis sortir', and 'Autres paramètres'.

Il existe différents formats de présentation des statistiques. Prenez contact avec Handvision pour utiliser d'autres formats ou demander un développement spécifique ex : statelite

Vous pouvez paramétrer le choix par défaut du type d'impression

Vers la liste complète des paramètres. Attention un mot de passe est nécessaire et communiqué uniquement aux personnes autorisées

Pour l'envoi de fichiers

Vous pouvez automatiser l'envoi d'un fichier du match vers un serveur FTP

Le logiciel est pré-paramétré vers le serveur FTP de Handvision mais vous pouvez utiliser vos propres coordonnées et connexions.

Autres paramètres

Pour accéder à cet écran, il vous sera demandé un mot de passe administrateur. Veuillez prendre contact avec notre développement contact@handvision.fr.

Le paramétrage est une formalité particulièrement importante. En principe vous n'aurez pas besoin d'intervenir sur cet écran sauf cas particulier.

mot de passe de votre connexion ftp, à ne modifier que si vous voulez paramétrer votre propre serveur FTP

| Email | | Echange Fichiers | |
|-------------------------|---|--------------------------------|-----------------------------------|
| Nom de login FTP | handweb | Mot de Passe | ***** |
| Nom du fichier internet | indexmenu.html | Nom lien vers le site internet | http://www.handweb.net/handvision |
| Nom Connexion internet | wanadoo | adresse du site | ftp.handweb.net |
| Live et chemin | <input type="radio"/> Non <input checked="" type="radio"/> Oui C:\LIVE\ | Répertoire de transfert FTP | |
| Live avec HTML | <input type="radio"/> Non <input checked="" type="radio"/> Oui | Feuille de match | LNH1 |

Nom du fichier html généré depuis l'écran de sélection des rencontres, utilisez le bouton «exportation du match», puis «convertir pour internet»

adresse de connexions au site FTP

répertoire de transfert des fichiers

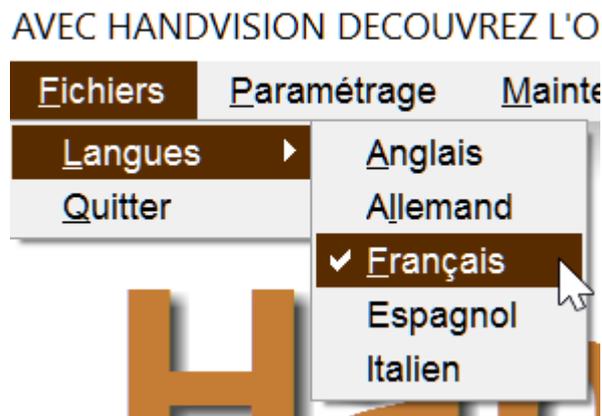
10 - Multi-langue

Le logiciel est traduit en 5 langues (toutes nos excuses pour les fautes de traduction)

Lors de l'ensemble des éditions vous pouvez choisir votre langue

- Anglais
- Allemand
- Français
- Français
- Italien

Mais vous pouvez également modifier la langue du logiciel afin que l'ensemble des menus soit traduit. Utilisez le menu suivant



L'aide

Veuillez utiliser la documentation accessible sur le site internet www.vision-sport.fr/handvision visualisable avec Acrobat Reader ou depuis le répertoire des programmes Handvision.

Maintenance et option

Dans le menu principal, option maintenance, vous pouvez :

- ◆ Configurer le type d'imprimante (standard Windows),
- ◆ Réindexer les fichiers en cas de coupure de courant,
- ◆ Sauvegarder et restaurer votre base de données (sur votre micro ou vers des disquettes), ◆
Remettre à zéro tous vos fichiers de données (Championnat, Equipes, Matches, Joueurs).

11 - Trucs et Astuces

Je vous propose de découvrir quelques fonctionnalités sous le titre « **comment faire pour** »

Transférer toutes les actions d'un joueur vers un autre ?

Il arrive que lors de l'importation d'une rencontre un joueur soit créé qui soit en fait déjà présent dans votre base mais avec une orthographe de nom différente. Pour pouvoir mettre à jour correctement les statistiques cumulés de ce joueur il va falloir transférer les données du joueur créé vers le joueur déjà situé dans votre base.

2 possibilités

- A - Changer le joueur depuis l'écran de sélection des joueurs d'une rencontre.
- B - Utiliser l'écran de sélection des joueurs d'une équipe et après avoir sélectionné le joueur dont les actions doivent d'être transférées cliquer sur le bouton

Mise à jour d'un joueur ou licencié

Nouveau Modifier Supprimer Parcourir Filtre joueurs Actifs Matches Toutes Les actions Actif / Inactif Fermer

| ID | Actif | N° | Nom | Prenom | Poste | D / G | S |
|-----|-------|-----|----------------|----------|-------------|----------|---|
| 316 | Oui | 502 | ALONSO | QUENTIN | | Droitier | |
| 702 | Oui | 21 | BONNET | FLORENCE | Gardien | Droitier | |
| 686 | Oui | 6 | BOUQUET | CHLOÉ | Ailier G | Droitier | |
| 699 | Oui | 9 | CUENOT | LÉA | Pivot | Droitier | |
| 688 | Oui | 10 | CUSSET | LOUISE | Pivot | Droitier | |
| 704 | Oui | 30 | FAURE | JULIETTE | Demi Centre | Droitier | |
| 685 | Oui | 1 | FRANK | ROXANNE | Gardien | Droitier | |
| 687 | Oui | 7 | FRECON | ALIZÉE | Demi Centre | Droitier | |
| 690 | Oui | 22 | GONZALEZ | LARA | Arrière G | Droitier | |
| 703 | Oui | 28 | GRANIER | LUCIE | Ailier D | Gaucher | |
| 322 | Oui | 503 | HAREL | MATTHIEU | | Droitier | |
| 694 | Oui | 87 | HAUGE | SAKURA | Gardien | Droitier | |
| 317 | Oui | 502 | JEANCLER | STEPHANE | | Droitier | |
| 689 | Oui | 19 | KIEFFER | ILONA | Arrière G | Droitier | |
| 693 | Oui | 51 | KOUYATE | AÏSSATOU | Arrière D | Gaucher | |
| 692 | Oui | 44 | LABUDA | ANETA | Ailier D | Gaucher | |
| 700 | Oui | 11 | LOUIS | MARIE | Ailier G | Droitier | |
| 698 | Oui | 8 | MAIROT | CLARISSE | Demi Centre | Droitier | |
| 318 | Oui | 502 | MANTION | ANTOINE | | Droitier | |
| 314 | Oui | 501 | MARIOT-DELERCE | SANDRINE | | Droitier | |
| 315 | Oui | 502 | MONNIER-BENOIT | PHILIPPE | | Droitier | |
| 695 | Oui | 88 | NUNEZ | MARIA | Pivot | Droitier | |
| 323 | Oui | 503 | PAULIN | PHILIPPE | | Droitier | |
| 319 | Oui | 502 | PRILLARD | MARC | | Droitier | |
| 691 | Oui | 23 | ROBERT | PAULINE | Pivot | Droitier | |
| 320 | Oui | 502 | ROLET | EMERIC | | Droitier | |
| 321 | Oui | 502 | ROSAN | NICOLAS | | Droitier | |
| 697 | Oui | 4 | ROY | MATHILDE | Arrière D | Gaucher | |

H O F Créer Joueur 1 à 16 17 à 30 Import Copie actions d'un joueur vers autre Actif joueur ayant joué Tous Inactif

Cette 2ème possibilité permet de transférer les données de tous les matches d'un joueur vers un autre. Vous pouvez donc par la suite supprimer le joueur créé lors de l'importation. Rappel : vous ne pouvez supprimer un joueur qui a participé à au moins une rencontre. Pour le supprimer il faut supprimer les actions qu'il a faites sur cette rencontre, puis le supprimer de la feuille de match ou transférer ses actions.

Vous visualisez l'ensemble des matches dont un joueur a pris part en utilisant le bouton « matches ».

Exporter un match pour le logiciel Dartfish ?

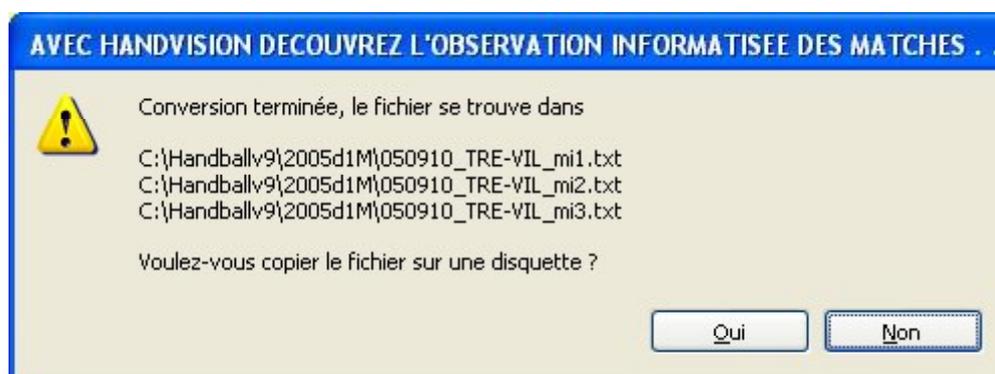
Il suffit de sélectionner un match et de cliquer sur le bouton Vidéo Dartfish
3 Fichiers sont créés qui correspondent à la première mi-temps, la deuxième mi-temps et les prolongations.

Il suffira depuis le logiciel « Dartfish » après avoir sélectionné la vidéo correspondante d'utiliser le séquenceur et de caler le début de chaque mi-temps avec l'image de remise en jeu visualisable à l'écran. (une procédure précise est téléchargeable depuis le site internet www.vision-sport.fr/handvision)

Mise à jour d'une rencontre

| | | | |
|--------------------|----------------|---------------------|---------------------|
| Stats Cumulés | Video Dartfish | Video Dartfish max | Feuille Statistique |
| Transfert du Match | Pocket PC | Résultats 1 journée | Les Statistiques |

| N° | N° offi | Equipe A | Equipe B | A | B | Verrou | Date | Heur | Jour | Pot |
|----|---------|----------------|----------|---|---|--------|----------|-------|------|-----|
| 7 | 007LFH | METZ HB | NICE OGC | 1 | 1 | Libre | 09/09/20 | 20:00 | 1 | |
| 6 | 006LFH | PLAN DE CUQUES | NANTES | 0 | 0 | Libre | 09/09/20 | 20:00 | 1 | |
| 5 | 005LFH | CHAMBRAY | DIJON | 0 | 0 | Libre | 09/09/20 | 20:00 | 1 | |



Saisir rapidement les statistiques d'une feuille de match ?

Il arrive que vous n'ayez pas pu observer une rencontre mais que vous souhaitez tout de même intégrer les statistiques de cette rencontre dans votre logiciel.

Sélectionné ou créé la rencontre puis utiliser l'écran de sélection des joueurs. Vous devez inscrire les joueurs présents comme si vous alliez observer la rencontre.

Ensuite utilisez le bouton « Complète la Feuille »

Sélection des joueurs pour ce match

+ 15 Joueurs déjà sélectionnés

METZ HB

Tous Raz **Capitaine** **Coach** Couleur

| S | Nom et prenom | N° | Poste |
|---|-----------------------|-----|-------|
| | ALCACE CLEMENT | 507 | |
| S | ANDRYUSHINA EKATERINA | 501 | |
| | ABZAT NICOLAS | 504 | |

Générer le Live

Mi-temps 1

1 **04:37** **1**

Gestion du Temps

Complète la Feuille

Eval. Allemande

+ 16 Joueurs déjà sélectionnés

NICE OGC

Tous Raz **Capitaine** **Coach** Couleur

| S | Nom et prenom | N° | Poste |
|---|--------------------|----|-------|
| | ABDELMALEK EHSAN | 86 | DEMI |
| S | AGATHE MELISSA | 8 | DEMI |
| S | BOUCHARD KIMBERLEY | 22 | AL D |

L'écran suivant apparait qui vous permet de saisir les statistiques qui figure sur la feuille de matches. Complétez le tableau de la façon suivante. :

La saisie se fait dans les cases grises. Il suffit de mettre un chiffre positif puis de valider votre saisie par le bouton « Mise à jour ». Vos saisies seront transférées dans la colonne située à gauche de chaque case grise. Pour supprimer une saisie il suffit de saisir un chiffre négatif (-2 pour supprimer 2 actions de la colonne correspondante).

Récopie de la feuille de match

| METZ HB | But | 7m | Tirs | 7m | Perte | Passe | Jaune | 2mn | Rouge | G. but | Ar. tir | G. 7m | Ar.7m |
|-----------------------|-----|----|------|----|-------|-------|-------|-----|-------|--------|---------|-------|-------|
| 2 JACQUES EMMA | | | | | | | | | | | | | |
| 5 GAUITSCHI DAPHNÉ | | | | | | | | | | | | | |
| 6 BARLET EVE | 1 | | 1 | | | | | | | | | | |
| 8 MICIJEVIC CAMILA | | | | | | | | | | | | | |
| 9 N'GOUAN ASTRIDE | | | | | | | | 1 | | | | | |
| 10 NOCANDY MÉLINE | | | | | | | | | | | | | |
| 11 HOUETTE MANON | | | | | | | | | | | | | |
| 12 KAPITANOVIC IVANA | | | | | | | | | | 1 | | | |
| 14 BONT DEBBIE | | | | | | | | | | | | | |
| 15 STANKO TJASA | | | | | 1 | | | | | | | | |
| 17 KANOR ORLANE | | | | | | | | | | | | | |
| 21 KANOR LAURA | | | | | | | | | | | | | |
| 22 FABBO GIULIA | | | | | | | | | | | | | |
| 25 SAJKA MARIE-HÉLÈN | | | | | | | | | | | | | |
| 99 SAKO HATADOU | | | | | | | | | | | | | |
| 500 MAYONNADE EMMAN | | | | | | | | | | | | | |
| 501 ANDRYUSHINA EKATE | | | | | | | | | | | | | |

| NICE OGC | But | 7m | Tirs | 7m | Perte | Passe | Jaune | 2mn | Rouge | G. but | Ar. tir | G. 7m | Ar.7m |
|---------------------|-----|----|------|----|-------|-------|-------|-----|-------|--------|---------|-------|-------|
| 1 KEVORKIAN JULIANA | | | | | | | | | | 1 | 1 | | |
| 2 KERINEC MATHILDE | | | | | | | | | | | | | |
| 5 SY DIENABA | 1 | | | | 1 | | | | | | | | |
| 8 AGATHE MELISSA | | | | | | | | | | | | | |
| 9 JANJIC MARIJA | | | | | | | | | | | | | |
| 12 SATRAPOVA LUCIE | | | | | | | | | | | | | |
| 13 CHAMBERTIN DJAZZ | | | | | | | | | | | | | |

Fermer

Mise à Jour de la Feuille de Match

Mi-temps 2

En utilisant cette méthode, vous ne disposerez pas de l'historique des actions et que l'ensemble des actions n'auront pas de temps d'affectées.

Autre méthode plus contraignante. Reprendre un match depuis la vidéo et utiliser la même méthode que si vous étiez dans la salle, en temps réel.

Comment corriger un temps de jeu ?

Si le logiciel gère automatiquement le temps de jeu des gardiens, vous pouvez gérer le temps de jeu de chaque joueur lors de la saisie (croix blanche sur une colonne verte depuis l'écran d'observation)

Il sera peut-être nécessaire de corriger les temps de jeu, surtout en cas d'erreur de gardien par exemple. Utiliser le bouton « Gestion du Temps »

Vérification du temps de jeu

| METZ HB | Total | Entrée en jeu | P | mi-temps 1 | mi-temps 2 | Pro. 1 | Pro. 2 |
|-----------------------|----------|---------------|-------|------------|------------|----------|----------|
| 2 JACQUES EMMA | 00:00:00 | | | 00:00:00 | 00:00:00 | 00:00:00 | 00:00:00 |
| 5 GAUITSCHI DAPHNÉ | 00:04:37 | Mi-temps 1 | 00:00 | 1 | 00:04:37 | 00:00:00 | 00:00:00 |
| 6 BARLET EVE | 00:04:37 | Mi-temps 1 | 00:00 | 1 | 00:04:37 | 00:00:00 | 00:00:00 |
| 8 MICIJEVIC CAMILA | 00:00:00 | | | 00:00:00 | 00:00:00 | 00:00:00 | 00:00:00 |
| 9 N'GOUAN ASTRIDE | 00:04:37 | Mi-temps 1 | 00:00 | 1 | 00:04:37 | 00:00:00 | 00:00:00 |
| 10 NOCANDY MÉLINE | 00:04:37 | Mi-temps 1 | 00:00 | 1 | 00:04:37 | 00:00:00 | 00:00:00 |
| 11 HOUETTE MANON | 00:00:00 | | | 00:00:00 | 00:00:00 | 00:00:00 | 00:00:00 |
| 12 KAPITANOVIC IVANA | 00:04:37 | Mi-temps 1 | 00:00 | 1 | 00:04:37 | 00:00:00 | 00:00:00 |
| 14 BONT DEBBIE | 00:00:00 | | | 00:00:00 | 00:00:00 | 00:00:00 | 00:00:00 |
| 15 STANKO TJASA | 00:04:37 | Mi-temps 1 | 00:00 | 1 | 00:04:37 | 00:00:00 | 00:00:00 |
| 17 KANOR ORLANE | 00:04:37 | Mi-temps 1 | 00:00 | 1 | 00:04:37 | 00:00:00 | 00:00:00 |
| 21 KANOR LAURA | 00:00:00 | | | 00:00:00 | 00:00:00 | 00:00:00 | 00:00:00 |
| 22 FABBO GIULIA | 00:00:00 | | | 00:00:00 | 00:00:00 | 00:00:00 | 00:00:00 |
| 25 SAJKA MARIE-HÉLÈNE | 00:00:00 | | | 00:00:00 | 00:00:00 | 00:00:00 | 00:00:00 |
| 99 SAKO HATADOU | 00:00:00 | | | 00:00:00 | 00:00:00 | 00:00:00 | 00:00:00 |

Sélection des joueurs pour ce match

+ 15 Joueurs déjà sélectionnés

Générer le Live

Mi-temps 1

1 04:37 1

Gestion du Temps

Complète la Feuille

Eval. Allemande

+ 16 Joueurs déjà sélectionnés

Fermer

METZ HB

Tous Raz Capitaine Coach Couleur

| S | Nom et prenom | N° | Poste |
|---|-----------------------|-----|-------|
| | ALCACE CLEMENT | 507 | |
| S | ANDRYUSHINA EKATERINA | 501 | |
| | ABZAT NICOLAS | 504 | |

NICE OGC

Tous Raz Capitaine Coach Couleur

| S | Nom et prenom | N° | Poste |
|---|--------------------|----|-------|
| | ABDELMALEK EHSAN | 86 | DEMI |
| S | AGATHE MELISSA | 8 | DEMI |
| S | BOUCHARD KIMBERLEY | 22 | AL D |

Il suffit de corriger les données pour chaque joueur et de cliquer sur Mise à jour pour valider votre saisie.



Comment transférer les actions d'un joueur vers un autre joueur sur un laps de temps donné ?

Il arrive que lors de la saisie d'un match vous avez oublié de changer le gardien de but. Plutôt que de reprendre manuellement chaque observation pour changer le gardien de but, il est plus rapide de transférer les actions du gardien vers un autre gardien.

Obligation que les 2 joueurs soient inscrits sur la feuille de match.

Veillez vous rendre sur l'écran de sélection des joueurs puis utiliser l'onglet « Transfert » puis après avoir sélectionné votre joueur, cliquer sur le bouton de son équipe

| | | | | |
|---|------------------|-----|--------|----|
| | DEBA MELVINE | 84 | AL D | 13 |
| | DEMBELE AUDREY | 75 | AR G | 14 |
| | DEMBELE LAUREEN | 44 | AR D | 15 |
| S | FABBO GIULIA | 22 | AR G ▼ | 16 |
| | FONTANAROSA INES | 510 | -- | 17 |
| S | GAUITSCHI DAPHNÉ | 5 | DEMI | 18 |

Inverse **Transfert**

Actions

METZ HB

NICE OGC

Il suffit ensuite de choisir le joueur qui récupère les actions et la période concernée (temps de jeu de départ et de fin de transfert). Ensuite cliquer sur « lancer la conversion »

Correction des joueurs pour ce match

×

| S | Nom et prenom | N° |
|---|-----------------------|-----|
| S | ANDRYUSHINA EKATERINA | 501 |
| S | BARLET EVE | 6 |
| S | BONT DEBBIE | 14 |
| S | FABBO GIULIA | 22 |
| S | GAUITSCHI DAPHNÉ | 5 |
| S | HOUETTE MANON | 11 |
| S | JACQUES EMMA | 2 |
| S | KANOR LAURA | 21 |
| S | KANOR ORLANE | 17 |
| S | KAPITANOVIC IVANA | 12 |
| S | MAYONNADE EMMANUEL | 500 |
| S | MICIJEVIC CAMILA | 8 |
| S | N'GOUAN ASTRIDE | 9 |
| S | NOCANDY MÉLINE | 10 |
| S | SAJKA MARIE-HÉLÈNE | 25 |
| S | SAKO HATADOU | 99 |
| S | STANKO TJASA | 15 |
| | | |
| | | |
| | | |

Ferme

Sélection du temps

10:11 Mi-temps 1 ▼

30:00 Mi-temps 1 ▼

Lancer la conversion



Nom
FABBO

Prénom
GIULIA

n° de maillot
22

12 - Contrat et Licence d'utilisation du logiciel

Attention: vous devez lire attentivement ce document AVANT d'utiliser le logiciel dont vous venez d'acquies un droit d'utilisation et non de reproduction.

Le CLIENT représente la personne (physique ou morale) ayant acquis une licence.

Le LOGICIEL désigne le droit d'utilisation du logiciel Handvision acquis par le client.

1- Licence

Cette licence d'utilisation est concédée au CLIENT contre le versement d'une participation aux frais.

Ce LOGICIEL doit être utilisé sur une et une seule machine par une et une seule personne à la fois à un instant donné. Le LOGICIEL est déclaré utilisé dès qu'il se trouve en « mémoire centrale » (également appelée RAM) d'un ordinateur. Cette licence n'est transmise qu'après paiement de la participation aux frais.

2- Propriété du LOGICIEL

Le CLIENT a simplement acquis le droit d'utiliser ce LOGICIEL. Pour les Clubs d'élite de la Fédération Française de Handball, la licence est limitée dans le temps. Elle fait l'objet d'un contrat particulier.

3- Copie de sauvegarde

Le CLIENT est autorisé à effectuer une seule copie de sauvegarde des différentes disquettes composant ce LOGICIEL. La duplication de la documentation, en totalité ou partie, est strictement interdite.

4- Utilisation et Suggestions

Il est interdit de modifier ou tenter de modifier ce LOGICIEL, de désassembler ou tenter de désassembler ce LOGICIEL. Il est interdit d'enlever ou de tenter d'enlever les mentions de copyright pouvant apparaître et/ou étant contenue dans le LOGICIEL. La location et / ou le prêt de ce logiciel sont strictement interdits.

5 - Absence de responsabilités

Le LOGICIEL et la documentation qui l'accompagnent sont vendus en l'état, SANS AUCUNE GARANTIE D'AUCUNE SORTE. Le concepteur ne saurait être tenu pour responsable pour tout dommage de quelque nature que ce soit, et en particulier en cas de perte ou de détérioration des données, en cas de perte financière, en cas de perte d'exploitation, en cas de divergence des informations contenues dans la documentation avec le comportement du LOGICIEL, en cas de comportement du LOGICIEL différent de celui attendu. Le CLIENT est seul et unique responsable du fonctionnement et du support des programmes qu'il aura réalisés avec le LOGICIEL.

6 - Garantie

Si le support du LOGICIEL venait à être détériorées, le CLIENT pourrait se procurer auprès de Handvision Association, un nouveau fichier d'installation.

Ce contrat de licence est régi par le droit français ; tout litige qui pourrait en résulter sera de la compétence exclusive des tribunaux du siège social de l'association.

7 - Marques Déposées

Microsoft est une marque déposée par Microsoft Corporation

Windows est une marque déposée par Microsoft Corporation

Windev est une marque déposée par PCSOFT

8 - Recommandations

N'éteignez jamais votre ordinateur de manière brutale, vous risquez d'endommager la base de données.

Si vous subissez une coupure de courant, n'oubliez pas de réindexer vos fichiers de données. Ce document n'a abordé que rapidement les différentes fonctionnalités du logiciel. C'est par la pratique que vous découvrirez pleinement le produit.

13 - Des suggestions....pourquoi pas !

Vous avez des suggestions à soumettre pour l'amélioration de HANDVISION ?
N'hésitez pas ! Pas de long discours, pas de belles phrases, allez à l'essentiel !
Photocopiez ce formulaire, complétez-le, et expédiez-le à

Handvision Association
Armand STEIGER
6 allée de l'ermitage
44700 Orvault
FRANCE
e-mail :contact@handvision.fr

Mon nom : (*lettres anonymes mal vues*) Mon

adresse : (*pour répondre, c'est commode*)

.....

..... Club :

.....

Niveau de jeu :

Mon téléphone : (*si c'est urgent*)

Mon e-mail : (*suggestions par e-mail bienvenues*)

J'ai acquis une licence d'utilisation de HANDVISION :
(*rayez la mention inutile*)

Oui
Pas encore

Ma prochaine OBSERVATION est prévue le : (*aide à déterminer l'urgence*) Mes

suggestions sont les suivantes :

Monsieur,
HANDVISION c'est [super / génial] (*rayez la mention inutile*), mais si les points suivants étaient pris en compte, ce serait encore plus [super / génial] (*rayez la mention inutile*) :
(*complétez ici*)

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

