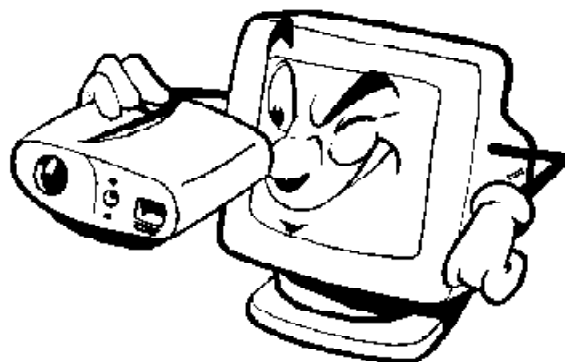


MANUEL D'UTILISATION



Version
5.5w

Sommaire



1	- installation -----	p 2
2	- première utilisation -----	p 3
3	- les équipes et les joueurs -----	p 4
4	- saisie des rencontres -----	p 6
5	- l'observation -----	p 8
6	- les éditions -----	p 13
7	- les exportations -----	p 15
8	- les importations -----	p 17
9	- le paramétrage -----	p 18
10	- le multilingue -----	p 21
11	- contrat et licence -----	p 22
12	- des suggestions -----	p 23



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
emai : handvision@handweb.net

HANDVISION FONCTIONNE avec

- un ordinateur PC disposant
- d'une souris
- d'un clavier
- d'un écran couleur
- d'un disque dur ayant 20 méga d'espace libre
- d'un processeur 486 dx2 ou Pentium
- et d'au moins 8 mo de mémoire vive (16 mo de préférence ou plus)
- HANDVISION fonctionne sous tous les environnements Windows 3.1 / 3.11 / 95 / NT & Pen Windows.

INSTALLATION du logiciel HANDVISION

Vous venez de recevoir des disquettes ou un cédérom d'installation du logiciel HANDVISION. Vérifiez si votre matériel est compatible.

Introduisez la disquette d'installation 1/4 ou le cédérom et sous windows 3.x : sélectionnez «Fichier...Exécuter»
sous windows 95, 98, 2000 : sélectionnez «Démarrer...Exécuter»
puis tapez **A:INSTALLER** ou **D:INSTALLER** (fonction de la lettre du cd)

Il vous suffit de suivre les instructions qui s'afficheront sur l'écran. Veuillez renseigner les zones de dialogues ou valider simplement en cas de doute. A la fin de l'installation le programme va créer l'icone de lancement du programme. Si toutefois vous ne le trouvez pas, il se trouve dans le répertoire «c:\vision» (à moins que vous ayez choisi un autre répertoire) et le programme se nomme «**VISION.EXE**».



Pour lancer Handvision il suffit de double cliquer sur le programme «vision.exe» depuis le gestionnaire de fichier ou sur l'icone. 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.

2 - Première utilisation

Après avoir cliqué sur l'icône VISION 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 (tel qu'aux Jeux Olympiques),
- 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,
- 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 votre observation vers des outils bureautiques (tableurs...),
- d'éditer les documents en français, en allemand ou en anglais,
- d'éditer des graphiques, des statistiques de temps de jeu.....

et bien d'autres choses encore....

Pour pouvoir acquérir une version, vous devez prendre contact avec Handvision Association afin que vous puissiez modifier les paramètres du copyright en introduisant votre nom de client, la version choisie et la clé correspondante.

3 - Les équipes et les joueurs

Saisie des équipes

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

The screenshot shows a window titled "Mise à jour d'une équipe". At the top, there is a text field for "Nom de l'équipe" containing "MONT". Below this is a table with two columns: "Nom de l'équipe" and "Sigle". The table lists several teams, with "MONTPELLIER" and "MONT" highlighted in blue. Other teams listed include NANCY, NIMES, PONTAULT, PSG, SELESTAT, TOULOUSE, VILLEFRANCHE, VILLEMOMBLE, VILLENEUVE D'ASCQ, VILLEPINTE, VILLEURBANNE, and WITTELSHEIM. To the right of the table are several buttons: "Fermer" (highlighted with a red box), "Nouveau", "Modifier...", "Supprimer", "Imprime les Joueurs", "Nb de copie" (set to 1), and "Joueur de l'équipe".

Veillez Cliquer sur les boutons de création, modification et de suppression pour accéder à la fiche équipe proprement dites.

Affiche à l'écran une liste des joueurs de l'équipe sélectionnée

Permet d'accéder à la liste des joueurs de l'équipe sélectionnée pour création, modification ou suppression.

Dans le cas d'une modification des caractéristiques d'une équipe, il faudra la sélectionner en cliquant dessus.

The screenshot shows a form titled "Fiche d'une équipe". It contains several input fields: "Nom de l'équipe" (containing "MONTPELLIER"), "Couleur de l'équipe", "Sigle" (containing "MONT"), "Numéro du club", "Numéro d'homologation", "Nom de la salle" (containing "RENE BOUGNOL"), "Adresse de la salle", "Adresse complémentaire", "Ville" (containing "MONTPELLIER"), "Téléphone", "Cadre Technique", and "Nom pour les Editions" (containing "MONTPELLIER HB"). On the right side, there is a "Niveau" section with radio buttons for: "?", "Internationale", "Division 1" (selected), "Division 2", "Nationale 1", "Nationale 2", "Nationale 3", "Régionale", and "Départemental". Two black arrows point from the "ATTENTION" text to the "Nom de l'équipe" and "Sigle" fields.

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.

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 licencié de la Fédération

Créer 16 joueurs Nouveau ou modification Modifier Supprimer Matches Fermer

Nom	Prenom	D ou G	N°	Ne le	Sexe	licence
ANQUETIL	Grégory	Gaucher	9	13/12/66	Masc.	1623
BURDET	Cédric	Gaucher	17	14/11/70	Masc.	743
CANAYER	Patrice	Droitier	500	03/04/57	Masc.	657
CARMAND	Alain		503		Masc.	1645
DINART	Didier	Droitier	3	17/01/73	Masc.	866
FABRI	Stephane		503		Masc.	2960
FERNANDEZ	Jérôme	Droitier	11	06/03/73	Masc.	
GHERBI	Rabah	Gaucher	20	02/09/66	Masc.	2969
GOLIC	Andrej	Droitier	13	09/02/70	Masc.	552
GRASSET	Fabrice		501		Masc.	1670

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.

Ecran de saisie des joueurs et dirigeants

Fiche d'un licencié de la Fédération

N° Licencie: 866 N° Interne: 281

Nom: DINART N° de maillot: 3

Prenom: Didier

Ne le: 17/01/1973

Taille: 1,97 cm

Poids: 102,00 kg

Sexe: Masculin Féminin

Droitier ou gaucher: Droit Gauche ?

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

Qualite: ? Joueurs Dirigeants Autres

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

OK Annuler

Photo d'identité

Nom de l'équipe: MONTPELLIER

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 maillot du joueur.

Dans la mesure du possible complétez les demandes de renseignements, en particulier le poste, si la personne est droitier ou gaucher et son statut. Les autres renseignements: taille, âge, ... sont indiqués à titre facultatif et permettent de compléter l'édition des joueurs pour les médias.

4 - Saisie des rencontres

Tableau des rencontres

Après avoir créé les équipes et les joueurs, nous allons créer les rencontres. Lorsque vous cliquez sur la photo du joueur 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.

Recherche rapide liste triée

Fichier des statistiques cumulées

Edition des statistiques

Transfert Internet

Créer, modifier un match Feuille de match..etc

Mise à jour d'une rencontre

Fichier XML

Stats Cumulés

Statistiques

Internet

Fermer

N° N° match Assistant Equipe A : Equipe B :

N°	Equipe A	Equipe B	A	B	Verrou	Date
95	095D1M NANCY	ANGERS	0	0	Libre	08/12/2001
227	094D1M LIVRY-GARGAN	ACBB	29	20	Bloqué	08/12/2001
93	093D1M TOULOUSE	ISTRES	27	33	Bloqué	07/12/2001
92	092D1M PSG	BORDEAUX	36	29	Bloqué	05/12/2001
226	091D1M DUNKERQUE	IVRY	28	29	Bloqué	01/12/2001
90	090D1M NIMES	MONTPELLIER	19	22	Bloqué	01/12/2001
89	089D1M ANGERS	SELESTAT	26	20	Bloqué	02/12/2001
225	088D1M CRETEIL	LIVRY-GARGAN	33	24	Bloqué	02/12/2001
87	087D1M ACBB	TOULOUSE	21	28	Bloqué	01/12/2001
86	086D1M PSG	CHAMBERY	0	0	Libre	01/12/2001
85	085D1M BORDEAUX	ISTRES	29	30	Bloqué	30/11/2001
84	084D1M MONTPELLIER	DUNKERQUE	32	20	Bloqué	25/11/2001
83	083D1M IVRY	ANGERS	27	27	Bloqué	24/11/2001
224	082D1M LIVRY-GARGAN	NIMES	28	23	Bloqué	24/11/2001
81	081D1M TOULOUSE	CRETEIL	28	23	Bloqué	23/11/2001
80	080D1M NANCY	PSG	25	25	Bloqué	24/11/2001
79	079D1M ISTRES	ACBB	20	20	Bloqué	24/11/2001
78	078D1M CHAMBERY	BORDEAUX	0	0	Libre	24/11/2001
77	077D1M ANGERS	MONTPELLIER	25	26	Bloqué	21/11/2001
223	076D1M DUNKERQUE	LIVRY-GARGAN	33	27	Bloqué	18/11/2001
75	075D1M NIMES	TOULOUSE	22	18	Bloqué	17/11/2001
74	074D1M PSG	SELESTAT	27	25	Bloqué	21/11/2001
73	073D1M CRETEIL	ISTRES	24	23	Bloqué	18/11/2001
72	072D1M CHAMBERY	NANCY	31	26	Bloqué	14/11/2001
71	071D1M BORDEAUX	ACBB	23	28	Bloqué	16/11/2001

Nouveau

Modifier

Supprimer

Inverser le match

Evènement du match

Exportation du Match

Graphique

Liste des joueurs

Temps de jeu

Liste des 7

Feuille de Match

Presse/Equipes

Calendrier

Sommaire

Vers le show

Vers l'observation

N° automatique de l'enregistrement

N° manuel du match (N° FFHB)

Vers les écrans médias

Saisie de l'observation

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.

La prise de statistiques «en direct» ne pardonne aucune erreur de préparation.

Ecrans de création ou modification d'une rencontre

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

Le score est renseigné automatiquement à la fin de la rencontre ainsi que l'attribution des points.

Vous pouvez verrouiller un match pour éviter de le supprimer par erreur. Par contre vous ne pourrez plus modifier les actions du match.

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

Pour choisir une équipe ou le type de compétition, vous cliquez sur cet icone et une liste vous est proposée.

Cet écran est à renseigner afin de pouvoir éditer la feuille de match

Vous pouvez choisir un arbitre depuis une liste, voire le créer en cliquant sur le bouton «jumelle».

Cette zone est à compléter pour réaliser le classement en cas de pénalité.

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.



C'est depuis cet écran que nous accéderons à la prise de statistiques du match.

Sélection des joueurs pour ce match

14 Nb joueurs déjà sélectionné Assistant

Equipe A: MONTPELLIER Couleur

S	Nom et prenom	N°
S	ANQUETIL Grégory	9
→ S	BURDET Cédric	17
S	CANAYER Patrice	500
S	CARMAND Alain	503
S	DINART Didier	3
	FABRI Stephane	503
S	FERNANDEZ Jérôme	11
S	GHERBI Rabah	20
S	GOLIC Andrej	13
	GRASSET Fabrice	501
S	GUIGOU Mickaël	14
S	JUNILLON Franck	5
S	KABENGELE Damien	4
	KARABATIC Nikola	6
	KRANTZ Geoffroy	2
S	MARCY Didier	501
S	MARTINI Bruno	12
S	OMEYER Thierry	1
	PAGES Bruno	16
	PUIGSEGUR Laurent	10
S	ROGNON Sylvain	7
S	SCACCIANOCE Damien	21
	SERRANO Julien	21
S	SIOUD Sobhi	18

Contrôle

Gestion du Temps

Complète la Feuille

Maillots en double

A B C D A B C D

Correction des joueurs

MONTPELLIER

DUNKERQUE

Change N° maillot

Inscrit les joueurs

Observation

Equipe B: DUNKERQUE Couleur

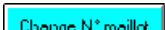
S	Nom et prenom	N°
→ S	BOSQUET Sébastien	8
S	BRITSCH François	503
S	CALBRY Arnaud	10
S	CIAN Andrei	17
S	FRUCHART Eric	5
S	GRADEL Olivier	3
S	GRUSELLE Laurent	6
S	KATSCHNIG Didier	12
S	KATSCHNING Didier	12
S	LAMON Bastien	4
	LIENARD Francois	9
S	LIS Robert	13
S	LUZINEAU Dorian	15
	MANAVIT Benoît	18
S	MAUROUARD Karl	9
S	MLADENOVIC Dragan	1
	OSKARSON Ragnar	14
S	OSKARSSON Ragnar	14
S	POT Bernard	500
S	VERMERSCH Jessy	11
S	WISEUX	8
	WISEUX Christophe	28

SELECTION DES JOUEURS

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.

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  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, veuillez le créer en cliquant sur le signe +

Ce bouton permet de saisir ou de corriger le temps joué par chaque joueur.

Ce bouton permet de saisir les statistiques par rapport à la feuille de match

Sélection des joueurs pour ce match

14 Nb joueurs déjà sélectionné

Assistant

Equipe A: **MONTPELLIER** Couleur

S	Nom et prenom	N°
S	ANQUETIL Grégory	9
S	BURDET Cédric	17
S	CANAYER Patrice	500
S	CARMAND Alain	503
S	DINART Didier	3
	FABRI Stephane	503
S	FERNANDEZ Jérôme	11
S	GHERBI Rabah	20
S	GOLIC Andrej	13
	GRASSET Fabrice	501
S	GUIGOU Mickaël	14
S	JUNILLON Franck	5
S	KABENGELE Damien	4
	KARABATIC Nikola	6
	KRANTZ Geoffroy	2
S	MARCY Didier	501
S	MARTINI Bruno	12
S	OMEYER Thierry	1
	PAGES Bruno	16
	PUIGSEGUR Laurent	10
S	ROGNON Sylvain	7
S	SCACCIANOCE Damien	21
	SERRANO Julien	21
S	SILOUD Sobhi	18

Contrôle

Gestion du Temps

Complète la Feuille

Maillots en double

A B C D

Correction des joueurs

MONTPELLIER

DUNKERQUE

Change N° maillot

Inscrit les joueurs

Observation

Equipe B: **DUNKERQUE** Couleur

S	Nom et prenom	N°
S	BOSQUET Sébastien	8
S	BRITSCH François	503
S	CALBRY Arnaud	10
S	CIAN Andrei	17
S	FRUCHART Eric	5
S	GRADEL Olivier	3
S	GRUSSELLE Laurent	6
S	KATSCHNIG Didier	12
S	KATSCHNING Didier	12
S	LAMON Bastien	4
S	LIENARD Francois	9
S	LIS Robert	13
S	LUZINEAU Dorian	15
	MANAVIT Benoît	18
S	MAUROUARD Karl	9
S	MLADENOVIC Dragan	1
S	OSKARSON Ragnar	14
S	OSKARSSON Ragnar	14
S	POT Bernard	500
S	VERMERSCH Jessy	11
	WISEUX	8
	WISEUX Christophe	28

Fermer

Si vous avez confondu un joueur pour un autre vous pourrez après le match corriger l'observation en sélectionnant le joueur à changer et en cliquant sur le nom de son équipe

Une fois la sélection faite et les joueurs inscrits, veuillez cliquer sur ce bouton pour accéder à l'écran d'observation

Nom et prenom

N°		
S ANQUETIL Grégory	9	
S BURDET Cédric	17	
S DINART Didier	3	
S FERNANDEZ Jérôme	11	
S GHERBI Rabah	20	
S GOLIC Andrej	13	
S GUIGOU Mickaël	14	
S JUNILLON Franck	5	
S KABENGELE Damien	4	
	KARADATIC Nikola	6
	KRANTZ Geoffroy	2
S MARTINI Bruno	12	
S OMEYER Thierry	1	
	PAGES Bruno	16
	PUIGSEGUR Laurent	10
S ROGNON Sylvain	7	

Ferme

Lancer la conversion

Nom: GOLIC

Prénom: ANDREJ

N° maillot: 13

Choisissez dans la liste un joueur qui n'est pas encore sélectionné puis cliquez sur le bouton suivant.

Prise de statistiques

Pensez à faire démarrer le chronomètre après avoir choisi la mi-temps du match et après avoir sélectionné les gardiens de chaque équipe. Vous pourrez arrêter le chronomètre à tout moment et même recalculer le temps. Attention au format 1234 = 12:34 soit 12 minutes et 34 secondes

The screenshot shows the Handvision software interface for taking statistics during a handball match. The main window is titled 'MONTPELLIER / CRETEIL'. On the left, there is a list of events with columns for team (CRE, MON), time, and action (e.g., Tir raté, Deux minutes, Tir contré, Tir arrêté, Faute de Pied). In the center, a 'Chrono' window shows a timer at 28:40 for 'Mi-temps 2' with an 'Arrêt' button. To the right, there are two '2mn' (2-minute) windows for MONTPELLIER and CRETEIL, with a 'Stop' button and a timer at 00:35. Below these are various action buttons like 'Zone', 'Bloque raté', 'Jeu passif', 'Passe raté', 'Balle venant de', 'But', 'But Pen', 'Passe Dé', 'Action def', etc. At the bottom, there are two player lists: 'MONTPELLIER' and 'CRETEIL'. Each list has columns for B, T, P, A, 2 and a list of player names with checkmarks. A central field diagram shows player positions on a handball court.

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

La sélection d'une action, d'un joueur.... se fait en cliquant sur le clic gauche de la souris. La désélection d'une action se fait en cliquant sur une autre action ou sur le bouton annulation. La désélection d'un joueur consiste à sélectionner un autre joueur.

Dès qu'un joueur est entré au moins une fois sur le terrain, même sans avoir fait d'action, vous devez double cliquer sur son nom. Un signe de confirmation (validation rouge) s'affiche pour vous indiquer que ce joueur est entré sur le terrain au moins une fois. En cas d'erreur double cliquez de nouveau sur le joueur et confirmez que vous désélectionnez le joueur.

Si vous souhaitez gérer le temps de jeu effectif, il vous faudra cliquer sur la zone verte au niveau de chaque joueur présent sur le terrain. Recliquez sur la croix blanche lorsque le joueur sort du terrain.

Pour valider une action observée il suffit de cliquer sur le **clic droit de la souris** ou que vous soyez sur l'écran, ou encore de cliquer sur le bouton valide avec le clic gauche de la souris. Vous pourrez annuler la dernière observation saisie par le bouton annulation d'action.

Attention, seule la dernière action saisie peut être annulée.

Le tableau de bord de l'observation

L'observation se fera uniquement depuis cet écran.

Après avoir démarré le chrono vous devez saisir au moins **1 action et 1 joueur**

Annotations :

- Rappel des 5 dernières actions saisies - seule la dernière peut être annulée
- Bouton d'action. En cas d'erreur cliquez sur une autre action
- Bouton Départ et Arrêt pour déclencher le chrono. Modification possible en position arrêt
- D'où est venue la balle lors de l'action observée
- Rappel des joueurs sanctionnés pour 2mn avec le temps approximatif de l'entrée en jeu prévue

Tableau des statistiques cumulées des joueurs :

MONTPELLIER					CRETEIL				
B	T	P	A	2	B	T	P	A	2
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	1	0	0	1	0	1	0	0	0
2	1	0	0	0	1	0	0	0	1
1	2	2	1	1	1	5	0	0	0
1	0	0	0	0	0	3	0	0	0
4	0	3	0	1	0	4	0	0	0
2	2	2	0	1	2	1	0	0	0
0	0	0	0	0	3	0	2	0	0
2	1	1	0	0	1	5	0	1	0
2	0	1	0	0	2	7	3	1	1
2	1	2	1	1	0	0	0	0	0
6	5	2	1	0	0	0	0	0	0
0	0	1	0	2	0	0	0	0	0
3	0	0	0	3	5	1	0	0	0
0	0	0	0	0	1	1	1	0	0

Le **V** rouge désigne les joueurs entrés au moins une fois sur le terrain.

Choix de la position du bras tireur et du déclenchement du tir

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

La croix blanche valide la présence du joueur sur le terrain. Vous pouvez cliquer sur la croix pour retirer le joueur du terrain.

Tableau des statistiques cumulées des joueurs
 B= buts T= Tirs
 P= Pertes de balle
 A= Avertissement
 2= deux minutes

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 saisies par l'opérateur. L'aboyeur doit connaître les secteurs de déclenchement (1 à 18) et d'impact (A à X). L'aboyeur 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.
- 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.

Vous pouvez commencer la prise de statistiques
et que le meilleur gagne dans le meilleur esprit !!!

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 joueur
- ◆ 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.



STATISTIQUES DE LA RENCONTRE CHAMPIONNAT DE FRANCE ELITE



Le 03/10/2001 - 20:30 à LIVRY GARGAN

CHAMP. DE FRANCE D 1

Rencontre	n° 024D1	LIVRY-GARGAN - IVRY	
Arbitres	GARCIA JEAN FRANCOIS et MORENO JEAN PIERRE		15 - 12
			30 - 26

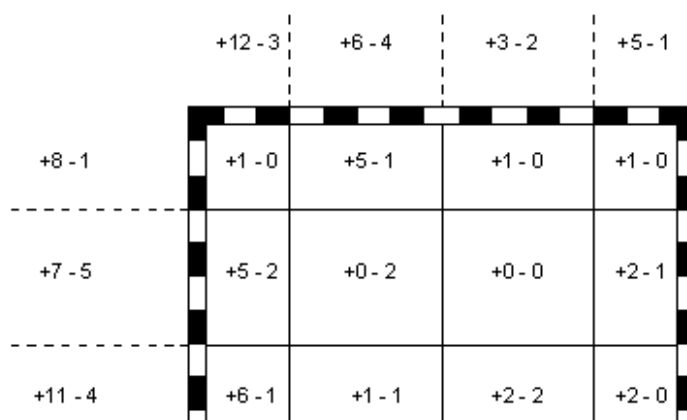
SCORE DE LA 1ER MI-TEMPS = (15 - 12) SCORE DE LA 2ÈME MI-TEMPS = (15 - 14)

IVRY

Coach	Fa	aile	TIRS				ACTIONS		FAUTES				Tps		
			Gm	Arr	aut	Pen.	B/T	%	Pas	Per	AV	2'		Red	X
2 LARGENT CÉDRIC	?		0/1	3/4			3/5	60%		3					
4 MOKRANI MOHAMED	?														
6 SETLIK MARTIN	?		3/3	1/1			4/4	100%		1		2			
10 WOUM-WOUM FRANCOIS	?			2/5			2/5	40%	1	2	1				

LIV	Historique	IVR
M-temps 1		
OSTERTAG S.	1 01:33	0
SMAJLAGIC I.	2 03:14	0
	2 04:20	1
	2 08:06	2
CEPULIS A.	3 08:43	2
	3 07:27	3
LEPOITTEVIN	4 08:15	3
	4 10:32	4
OSTERTAG S.	5 11:17	4
LEPOITTEVIN	5 12:00	4
	5 12:34	5
		BUSERE P.




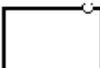
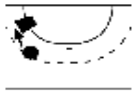



		TIRS							
		Part	Buts	Arrêts	% Arrêts	Buts Penalty	Arrêts Penalty	% Penalty arrêts	% total
12	MIAS SÉBASTIEN	1	25	9	26%	1	1	50%	27%



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							IVRY	PSG	
05:42	ZUNIGA Christophe PSG N° 7 Joueur gaucher	Passe décisive		Score	15	16	Nb joueurs		
							7	7	
06:04	PRAZNIK Rok IVRY N° 14 Joueur droitier	Pénalty obtenu		1 contre 1 interne	Score	15	16	Nb joueurs	
								7	7
06:04	ARIVE Bruno PSG N° 11 Joueur droitier	Pénalty concédé		Score	15	16	Nb joueurs		
							7	7	
06:04	LEANDRI Pascal IVRY N° 78 Joueur droitier	Pénalty sur poteau Tir Direct Bras tireur DECALE		Score	15	16	Nb joueurs		
							7	7	
07:07	VOJINOVIC Nikolas PSG N° 17 Joueur droitier	Tir arrêté Tir Direct		1 contre 1 externe Defense 3-2-1	Score	15	16	Nb joueurs	
								7	7
07:07	POTTEAU Nicolas IVRY N° 12 Joueur droitier	Gardien arrête le tir Tir Direct		1 contre 1 externe Defense 3-2-1	Score	15	16	Nb joueurs	
								7	7
07:43	WOUIM-WOUIM François IVRY N° 10 Joueur droitier	Tir sur poteau Passe de la droite Tir Direct Bras tireur HAUT		Att. placée 1 pivot Defense 3-2-1 Saut en EXTENSION	Score	15	16	Nb joueurs	
								7	7
07:59	GIRAULT Olivier PSG N° 19 Joueur droitier	But Tir Direct Bras tireur HAUT		Score	15	17	Nb joueurs		
							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.

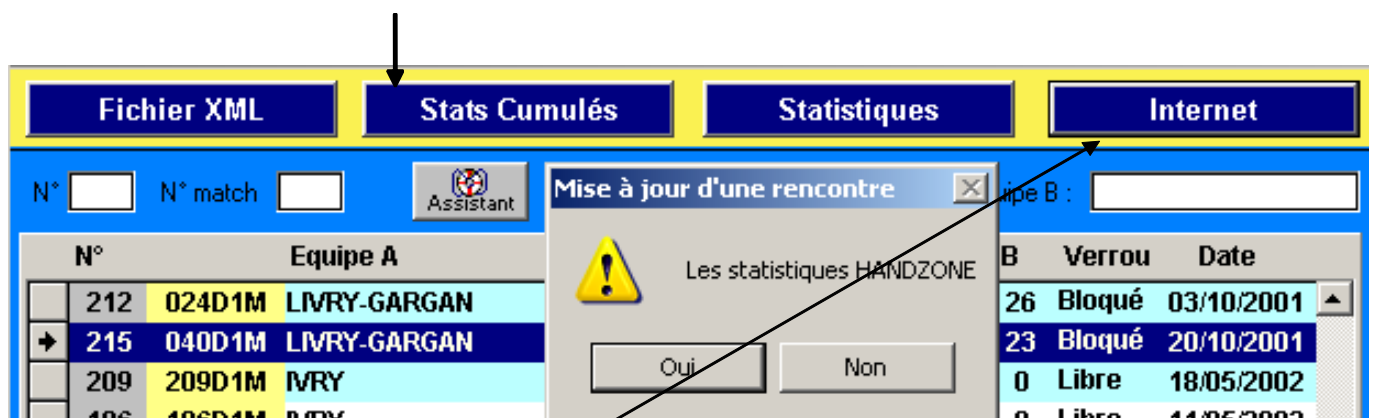
7 - Les exportations

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.



Exportation Internet

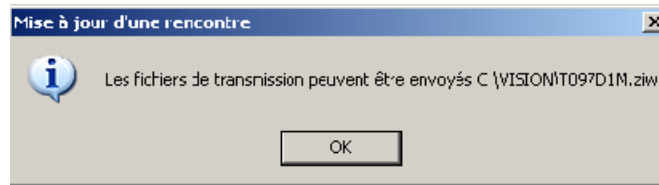
Une procédure d'exportation Internet est intégrée au logiciel.
Elle a pour but :

- 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.

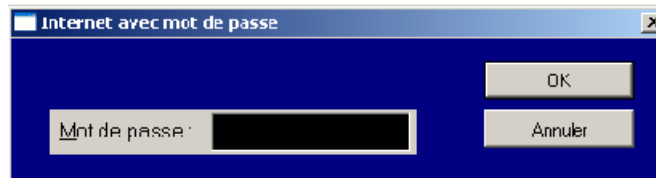
Exportation Internet

Veillez sélectionner la rencontre que vous souhaitez sauvegarder au format Internet puis cliquez sur le bouton Internet.

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.

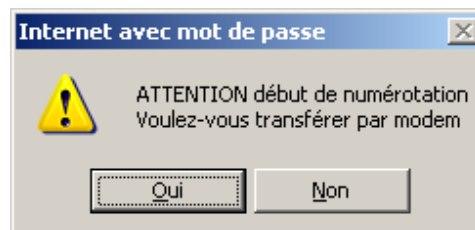


Le système vous demande ensuite un mot de passe. En effet pour pouvoir transmettre un fichier sur un serveur Internet il faut en avoir l'autorisation. Veillez vous rapprocher de Handvision pour connaître soit le mot de passe, soit la procédure pour intégrer vos fichiers sur votre serveur Internet.



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.

Attention : si vous êtes déjà connecté à Internet, veuillez répondre par la négative à la question. Dans le cas contraire votre accès à distance va être utilisé par 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.

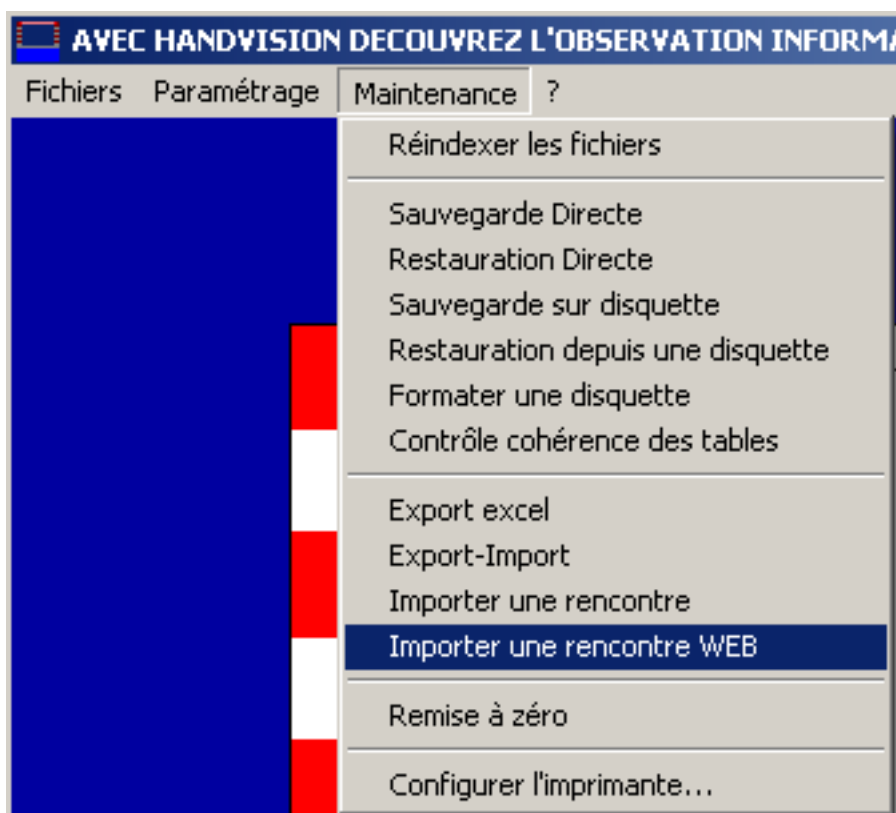
Cette opération peut être renouvelée autant de fois que vous le souhaitez.

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 «Internet» 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.

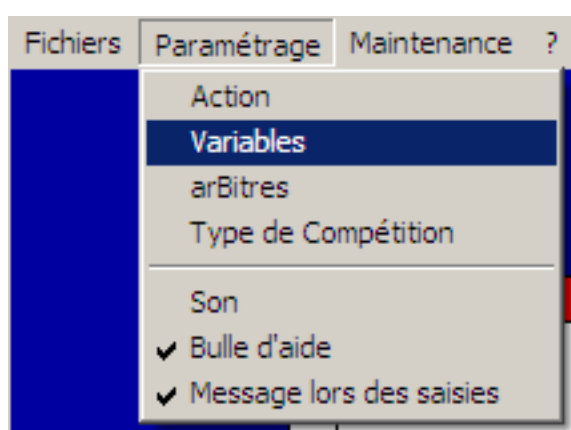
9 - Le paramétrage

Tableau principal de paramétrage du logiciel

Nous avons créé un écran vous permettant de réaliser un paramétrage de base. Il va de soit qu'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

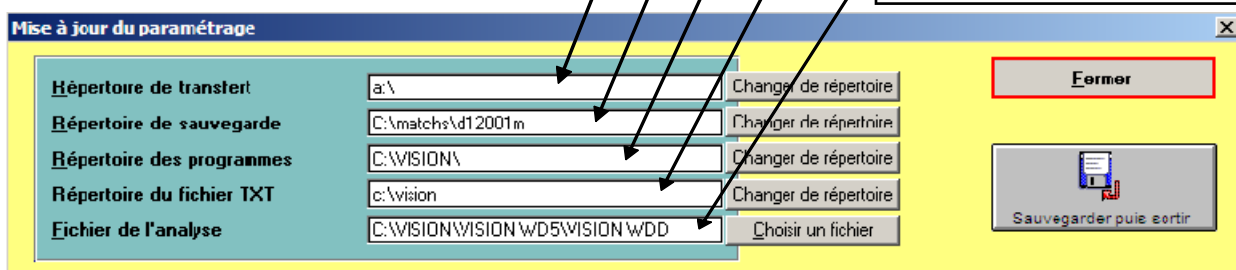


L'écran suivant apparaît

ATTENTION pour valider vos modifications il faut impérativement cliquer sur le bouton



- Répertoire de sauvegarde d'une rencontre
- Répertoire de sauvegarde «directe» de l'ensemble des données
- Répertoire des programmes
- Répertoire d'un fichier «Observation» pour internet en direct
- Répertoire de l'analyse (voir votre administrateur)



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 connections.

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

Mise à jour du paramétrage

Répertoire de transfert: a:\

Répertoire de sauvegarde: C:\matchs\vd12001m

Répertoire des programmes: C:\VISION\

Répertoire du fichier TXT: c:\vision

Fichier de l'analyse: C:\VISION\VISION.WD5\VISION.WDD

Email

Nom de login mail: handvision%handweb.net

Mot de passe du login: [masqué]

Nom serveur POP: mail.handweb.net

Nom serveur SMTP: mail.handweb.net

Adresse Email de l'expéditeur: armand.steiger@wanadoo.fr

Adresse Email destinataire: steiger@handweb.net

Fiche statistique utilisée: statmond3

Fiche statistique autres: atstat1

Temps de la mi-temps: 30

Taille de réduction de l'imprimante: 350

Pied de page à imprimer: Fédération Française de Handball

Entête de page à imprimer: Championnat de France Elite

Impression: Impression imprimante, Aperçu avant impression, Détail Aperçu

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 : statmar

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.

The screenshot shows the 'Exchange Fichiers' dialog box with the following fields and annotations:

- Nom de login FTP:** handweb. Annotation: "Nom de login de votre connection ftp, à ne modifier que si vous voulez paramétrer votre propre serveur FTP".
- Mot de Passe:** *****. Annotation: "mot de passe de votre connection ftp, à ne modifier que si vous voulez paramétrer votre propre serveur FTP".
- Nom du fichier internet:** indexmenu.html. Annotation: "Nom du fichier html généré depuis l'écran de sélection des rencontres, utilisez le bouton «exportation du match», puis «convertir pour internet»".
- Nom du WEB:** ffhb. Annotation: "Nom de l'accès réseau à distance. Pour connaître ce nom utilisez depuis le bureau windows les menus suivants : Menu «démarrer», «programmes», «accessoires», «communications», «Accès réseau à distances». Recopiez le nom de votre connection. **Attention cas particulier.** Si votre fournisseur d'accès est Wanadoo, il faut impérativement que le nom de connection soit **wanadoo**. Veuillez le renommer si nécessaire, puis reporter ce nom dans le nom champs."
- Nom lien vers le site internet:** http://www.handweb.net/handvision. Annotation: "adresse de connection au site FTP".
- adresse du site:** ftp.handweb.net. Annotation: "répertoire de transfert des fichiers".
- Répertoire de transfert:** www/d12001m/fichiers/.

Autres paramètres

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

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

10 - Multi-langue

Le logiciel est traduit en 3 langues

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

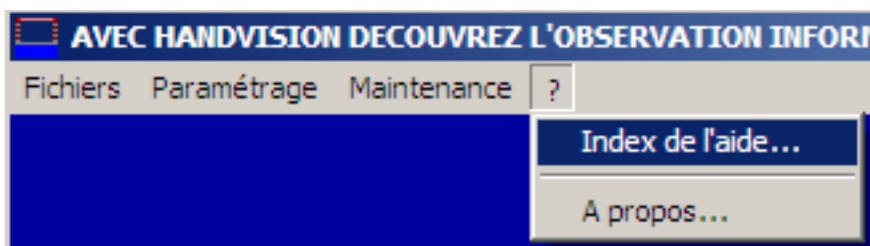
- Anglais
- Allemand
- Français

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



L'aide

Une aide en ligne est disponible. Vous pouvez l'activer depuis le menu



D'autre part, vous pouvez utiliser les assistants que vous activerez depuis les écrans comportant le bouton suivant



Enfin, cette documentation est également visualisable avec acrobat reader depuis le répertoire des programmes handvision. Veuillez rechercher le fichier Vision.pdf

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 - Contrat et Licence d'utilisation du logiciel

Attention: vous devez lire attentivement ce document AVANT d'utiliser le logiciel dont vous venez d'acquérir 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 au 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 au 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'accompagne 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 cédérom, sous réserve de fournir lors de sa demande le support détérioré. La fourniture du support sera facturé.

Cette garantie ne sera PAS appliquée si la détérioration provient d'un accident ou d'une mauvaise utilisation.

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

EPSON est une marque déposée par EPSON Corporation

IN3 Cube est une marque déposée par Command Corp Inc

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.

12 - 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 : **handvision@handweb.net**
Fax : **02 40 59 76 25**

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*)

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

Vous remerciant pour votre [travail / boulot] (*rayez la mention inutile*), je vous prie de croire à mes sentiments les meilleurs. Sportivement,

Signature (*facultatif si anonyme*)