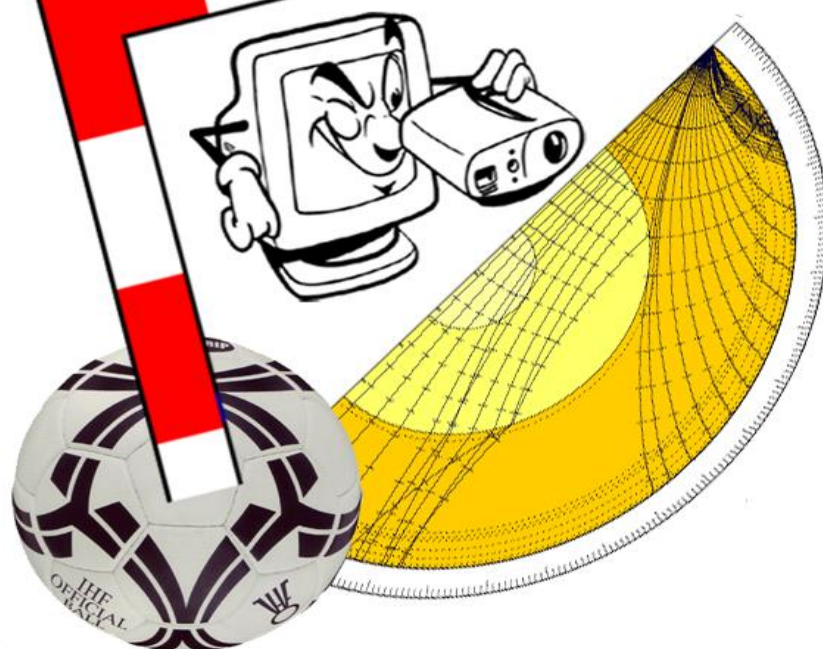


# Mode d'emploi

## 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

OK Annuler

Numéro du club: 1776038 Numéro d'homologation: [ ] Mon Club:  Non  Oui 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: [ ]

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

Nom pour les Editions: ES BESANCON FEMININ

Nom XML: BESANCON

Photo haute qualité: 0

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

### 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', and 'Vers le show'. At the bottom right is a 'Vers Observation' button. 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 'Feuille de Match' and 'Calendrier' buttons; 'Accès à la sélection des joueurs et à la saisie des statistiques' points to the 'Liste des joueurs' and 'Temps de jeu' 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**

N° Match :

---

Equipe A :

---

Equipe B :

Championnat :  ?

Date du match :

Heure du match :

Lieu :

Salle :  ?

OFF. N° Feuille :

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

**Arbitres et Officiels**

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 :

- 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

Information sur la rencontre		Arbitres et Officiels	
Arbtre 1 :	<input type="text"/>	Spectateurs Total	<input type="text" value="0"/>
Arbtre 2 :	<input type="text"/>	Mi-temps 1 pour A :	<input type="text" value="0"/>
Suppléant 1 :	<input type="text"/>	Mi-temps 1 pour B :	<input type="text" value="0"/>
Suppléant 2 :	<input type="text"/>	Fin match pour A :	<input type="text" value="0"/>
Délégué	<input type="text"/>	Fin match pour B :	<input type="text" value="0"/>
Secrétaire	<input type="text"/>	Prolongation 1 pour A :	<input type="text" value="0"/>
Chronométrateur	<input type="text"/>	Prolongation 2 pour A :	<input type="text" value="0"/>
Police Terrain	<input type="text"/>	Prolongation 2 pour A :	<input type="text" value="0"/>
Speaker	<input type="text"/>	Prolongation 2 pour B :	<input type="text" value="0"/>
Nom du Statisticien ou chemin et nom de l'image de fond (TDM)	<input type="text"/>	Après pénalty pour A :	<input type="text" value="0"/>
Médecin du Match	<input type="text"/>	Après pénalty pour B :	<input type="text" value="0"/>
Licence médecin du match	<input type="text"/>	Kiné B	<input type="text"/>
Kiné A	<input type="text"/>	Licence du kiné B	<input type="text"/>
Licence du kiné A	<input type="text"/>	Médecin B	<input type="text"/>
Médecin A	<input type="text"/>	Entraîneur 1 B	<input type="text"/>
Entraîneur 1 A	<input type="text"/>	Captaine B	<input type="text"/>
Captaine A	<input type="text"/>		

**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

Sélection des joueurs pour ce match

+ 5 Joueurs déjà sélectionnés

**METZ HB**

Tous Raz Capitaine Coach Couleur

S	Nom et prénom	N°	Poste
S	JACQUES EMMA	2	AR D
	GAUTSCHI DAPHNE	5	DEMI
	BARLET EVE	6	AL G
S	MICJEVIC 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
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
	DEMBELE AUDREY	75	AR G
	PEREDERiy OLGA	77	PIV
	DEBA MELVINE	84	AL D

Générer le Live

Non débuté

0 0

Gestion du Temps

Complète la Feuille

Eval. Allemande

Match à Zéro

Export temps réel

Vidéo départ

Export XML

Copie Réf. n° Maillot

Inverse Transfert

Joueurs

METZ HB

NICE OGC

Valider l'inscription des joueurs pour le match

Observation simple

Expert Liste

Expert Bouton

**NICE OGC**

Tous Raz Capitaine Coach Couleur

+ 5 Joueurs déjà sélectionnés

Fermer

S	Nom et prénom	N°	Poste
	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	--

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.)

Lancer la conversion

nom: KANOR

prénom: ORLANE

n° maillot: 17

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

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.

## Prise de statistiques

Lors de l'accès à l'écran de saisie des statistiques 2 fenêtres s'ouvrent.  
Le chronomètre : Il faut **immédiatement saisir la mi-temps concernée** !

Vous pourrez ensuite vous concentrer sur la saisie des éléments d'avant match

- Choisir l'équipe en possession de la balle au coup d'envoi
- choisir les gardiens qui commencent le match
- choisir les joueurs qui commencent le match



Il faudra déclencher le chrono dès que l'arbitre siffle le début de la rencontre, même si vous n'avez pas sélectionné tous les joueurs mais après avoir sélectionné l'équipe qui engage la rencontre.

METZ HB / NICE OGC

Feuille de match					Imprime Statistique					Ajout joueur en match					2mn - METZ HB					2mn - NICE OGC				
Statistique					Scores					Tv_chrono														
Vidéo départ										Pari en ligne														
Evènements du match																								

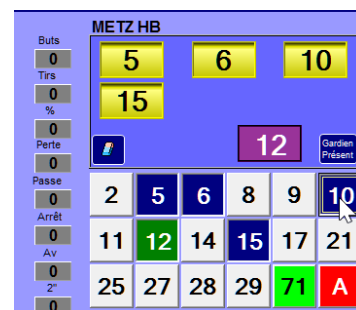
?  CA+  0 piv  2 piv  ?  0-6  2-4  5-1  ?  Lob  Effet  Rebond Haut  ?  susp.  exte.  foulée  appui  ?  B  D  F  
 C.A.  CA++  1 piv  Enga  123  1-5  3-3  1/5  Direct  Rebond  Flottant  ?  haut  coté  hanche  bas  A  C  E  G

METZ HB							NICE OGC						
Buts	0						Buts	0					
Tirs	0						Tirs	0					
%	0						%	0					
Perte	0						Perte	0					
Passe	0						Passe	0					
Arrêt	0						Arrêt	0					
Av	0						Av	0					
2"	0						2"	0					
T. Mort	0						T. Mort	0					
2 5 6 8 9 10 11 12 14 15 17 21 25 27 28 29 71 A B							1 2 5 8 9 13 14 16 17 21 22 23 26 31 77 86 A B						

Vous pourrez arrêter le chronomètre à tout moment et même recaler le temps si nécessaire.

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 Scores  
Statistique Scores  
Vidéo arrêt Vidéo pause  
Evènements du match  
Tv\_chrono  
Pari en ligne

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 Metz HB 0 NICE OGC  
1 Metz HB 1 NICE OGC  
2 Metz HB 2 NICE OGC  
3 Metz HB 3 NICE OGC  
4 Metz HB 4 NICE OGC

Balle direction  
? 1c1 interne 1c1 externe  
Intervalle

But But passe But Pén Neutralise Nettoyage  
Tir Immanquable Tir Pén Tir contré Arrêt de jeu  
7m 7m  
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 NICE OGC

Buts 1 5 6 10 15 17 12 Gardien Présent  
Tirs 1  
% 50  
Perte 1  
Passe 0  
Arrêt 0  
Av 0  
2" 0  
T. Mort 1  
0

2 5 6 8 9 10  
11 12 14 15 17 21  
22 25 99 A B

U A B C D W  
T N E F G H  
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  
NOGANDY MÉLINE

Buts 2 5 14 21 22 31  
Gardien Présent 1  
Tirs 0  
% 100  
Perte 1  
Passe 0  
Arrêt 1  
Av 0  
2" 0  
T. Mort 0

1 2 5 8 9 12  
13 14 17 21 22 23  
24 26 31 33 A B

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	<b>TREMBLAY - VILLEFRANCHE</b>
Arbitres	BORD GILLES et BUY OLIVIER	
		2 - 2

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

**TREMBLAY**

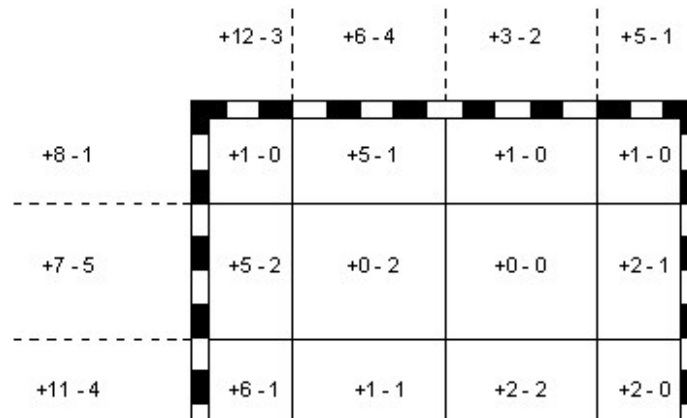
Coach: URDA LIVIU

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

**Historique**

MItemps 1	0	01:22	1	BO KHUTS.
GO EPFERT M.	1	02:09	1	
MAJNOV L.	2	03:12	2	BAUDO NNEL

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

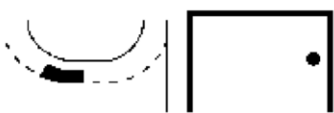



**Imprimer l'historique d'une rencontre**

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

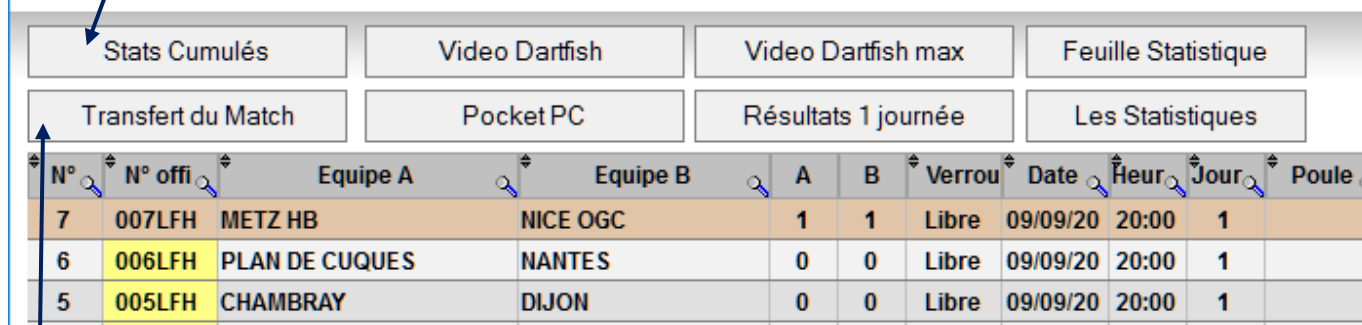
Nous n'avons pas tout prévu loin de là. Mais pour vous permettre d'exploiter vos observations avec d'autres outils (autres bases de données, tableurs ....) nous vous proposons un outil d'exportation de vos matchs. Vous pouvez cumuler plusieurs matchs sur un même fichier et même choisir votre langue d'exportation (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.

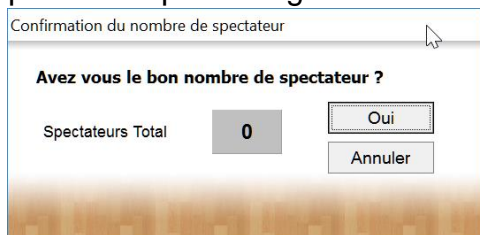
## Exportation Internet

Veuillez 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.



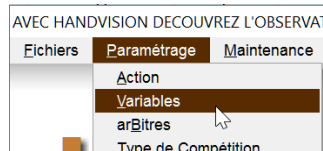
# 9 - Le paramétrage

## 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:

- Top Section:** Contains file paths for 'Répertoire de transfert' (a:\), 'Répertoire de sauvegarde' (C:\matches2005\D1M), 'Répertoire des programmes' (C:\handvision\9\), 'Répertoire du fichier TXT' (c:\live\), 'Fichier de l'analyse' (C:\handvision\9\handvision.wda), and 'Répertoire des fichiers' (C:\Handball\9\2005d1M). Each path has a 'Changer de répertoire' button. There is also a 'Choisir un fichier' button.
- Right Section:** Features a 'Fermer' button and a 'Sauvegarder puis sortir' button with a floppy disk icon.
- Email Section:** Includes fields for 'Nom de login mail' (handvision%handweb.net), 'Mot de passe du login' (masked with asterisks), 'Nom serveur POP' (mail.handweb.net), and 'Nom serveur SMTP' (mail.handweb.net). It also has fields for 'Adresse Email de l'expéditeur' (handvision@handweb.net), 'Adresse Email destinataire' (steiger@handweb.net), and another empty 'Adresse Email destinataire' field.
- Exchange Fichiers Section:** Contains a header with a folder icon and the text 'Exchange Fichiers'.
- Bottom Section:** Includes 'Fiche statistique utilisée' (statLNH4), 'Fiche statistique autres' (a1stat1), 'Temps de la mi-temps' (30), '% réduc imprimante' (700), 'Fichier pdf club' (clubs\_d1m2005.pdf), 'Pied de page à imprimer' (empty), and 'Entête de page à imprimer' (Ligue de Handball).
- Impression Section:** Contains radio buttons for 'Impression imprimante' (selected), 'Aperçu avant impression', and 'Détail Aperçu'.
- Bottom Right:** Features an 'Autres paramètres' button with a gear icon.

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 connections.

## 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](mailto: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	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

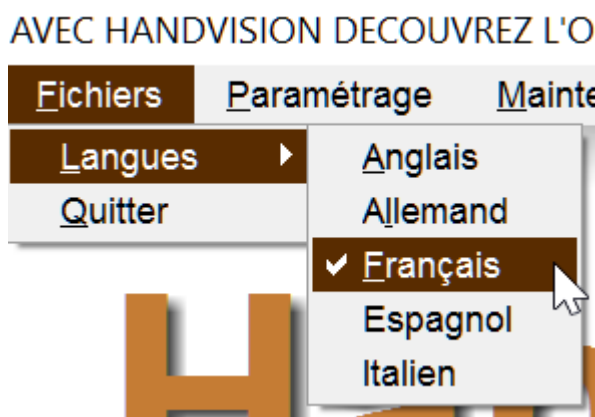
# 10 - Multi-langue

**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](http://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 ».

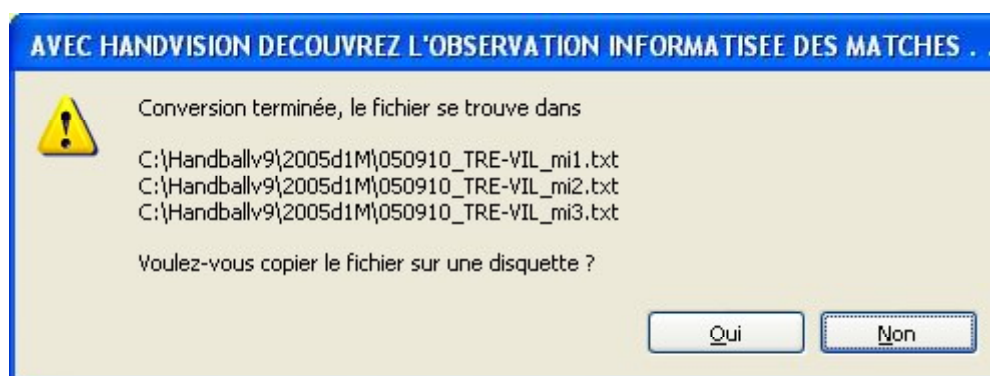
## Exporter un match pour le logiciel Dartfish ?

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](http://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													

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

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*)

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

