

Guide nouveautés TechXV 2022

Table des matières

1. Nouveautés 2022	3
Pour tous	4
Assistant Démarrage	5
Importer des présentations, tableaux, exports Excel et filtres personnalisés	6
Importer des panels de séquençage et des évènements caractérisés	8
Améliorations et corrections de la version précédente	11
Divers	12
Fiche Match	13
Fichiers vidéo	14
Paramétrage des Listes déroulantes	16
Modèles classeur Excel	16
Séquençage de match	16
Bibliothèque : Evènements, critères, rôles et filtres	17
Evènements et critères	18
Rôles de participants	19
Filtres TechXV	20
Clip vidéo	21
Remplacer la source audio d'un clip vidéo	22
Créer un clip de lecture avec 2 angles de vue côte à côte	23
Éditer des stats et des rôles	24
Affichage durée réelle action	25
Affichage Distance, Gain terrain	25
Localiser une tentative de but en 3D	27
Génération automatique des critères	29
Génération automatique des rôles	31
Liste des joueurs - Mode compact ou détaillé	32
Listes : Match, Equipe et Joueur - Mode liste ou tuiles	36
Ruban Match	37
Ruban Equipe	38
Ruban Joueur	39
Montage rapide à partir d'un fichier vidéo	40
Montage vidéo	42
Annuler la suppression d'un clip de lecture	43
Copier coller un clip de lecture d'un montage à un autre	44
Enregistrer un commentaire audio	45
Insérer le résultat d'une recherche de texte dans un montage existant	47
Lecture automatique des clips de lecture	50
Ouvrir plusieurs montages simultanément	51
Restaurer les préférences utilisateur de la saison 2021	52
Tirs au but	54
TechXV ProAm	55
Favoris de recherche dans Recherche stats vidéo	56
Importer Evènements et critères par lot	58
Séquencer et capturer la vidéo en direct	61
TechXV Pro	63
Montage rapide - Importer un fichier XML au format Hudl Sportscode	64
Présentation de données	65
Editeur de présentation	66
Objet Poteaux localisation	67
Exporter une présentation avec des filtres et des évènements personnalisés	69
TechXV Elite	71
Exporter des statistiques au format *.xml (Hudl Sportscode, Nacsport),	72
Importer un séquençage de match d'un fournisseur de données	74
XML Superscout ou Superscout Advanced	76
XML Fairplay	78
XML AIA	80
Associer des évènements caractérisés TechXV aux données	80
Importer un fichier de données XML	81
TechXV Coach	86

1 Nouveautés 2022

La description et la présentation des nouveautés spécifiques de TechXV 20 sont regroupées par version. Le chapitre **Pour tous** concerne les fonctionnalités de TechXV AM mais aussi de l'ensemble des versions. Ensuite, nous vous invitons à découvrir les différents chapitres de manière croissante, car TechXV PRO contient les fonctionnalités décrites dans Pour tous, TechXV ProAm et TechXV Pro.

1. [Pour tous](#)
2. [TechXV ProAm](#)
3. [TechXV Pro](#)
4. [TechXV Élite](#)
5. [TechXV Coach](#)

Pour tous



- [Assistant démarrage](#)
- [Améliorations et corrections de la version précédente](#)
- [Bibliothèque TechXV : Evènements, critères, rôles et filtres](#)
- [Créer un clip vidéo](#)
- [Éditer les stats et les rôles](#)
- [Fichiers vidéo](#)
- [Filtres prédéfinis TechXV](#)
- [Liste des joueurs - Mode compact ou détaillé](#)
- [Ruban : Match, Équipe et Joueur - Mode liste ou tuile](#)
- [Montage rapide à partir d'un fichier vidéo](#)
- [Montage vidéo](#)
- [Restaurer les préférences utilisateur de la saison 2021](#)
- [Séance de tirs au but](#)

Assistant Démarrage

Si vous souhaitez réutiliser des objets créés dans la version 2021 de TechXV sans devoir les refaire intégralement, suivez les conseils de ce chapitre.

[Importer des présentations, tableaux, exports Excel et filtres personnalisés](#)

[Importer des panels de séquençage et des évènements caractérisés](#)

Importer des présentations, tableaux, exports Excel et filtres personnalisés

Avant de commencer

Lorsque vous sélectionnez une **Présentation de données**, un **modèle de classeur Excel** ou un **Tableau personnalisé**, l'Assistant Démarrage sélectionne automatiquement le ou les **filtres personnalisés** utilisés dans l'objet.

Vous pouvez ainsi récupérer tous ces modèles d'objets TechXV créés dans la version précédente.

TechXV PRO 19 du 01/06/2021 05:13 Licence accordée à Y Lense #TECHSPORT# - Assistant Démarrage

Import des présentations, des tableaux personnalisés, des exports Excel et des filtres personnalisés

Présentations de données			Exports Excel Matches		Filtres personnalisés	
Importer	Description	Créateur	Importer	Description	Importer	Description
<input type="checkbox"/>	TOUCHES	Yann	<input type="checkbox"/>	MELEES	<input type="checkbox"/>	JOP Z1 >40M
<input type="checkbox"/>	Bilan_Indicateurs_dé	Yann	<input type="checkbox"/>	POINTS MARQUES	<input type="checkbox"/>	MELEE STABLE
<input type="checkbox"/>	RAPPORT CUMULE AWS	Yann	<input type="checkbox"/>	TOUCHES	<input type="checkbox"/>	MELEE AVANCE
<input type="checkbox"/>	TOUCHES - Importé	Yann	<input type="checkbox"/>	ATTAQUE	<input type="checkbox"/>	MELEE RECLE
<input type="checkbox"/>	Rapport Match TechSport	Yann	<input type="checkbox"/>	DEFENSE	<input type="checkbox"/>	MELEE TOURNEE
<input type="checkbox"/>	Bilan Equipe TechSport	Yann	<input type="checkbox"/>	DISCIPLINE	<input type="checkbox"/>	MELEE ECRIOULEE
<input type="checkbox"/>	Bilan Joueur TechSport	Yann			<input type="checkbox"/>	MELEE 1ERE LIGNE RELEVÉE
<input type="checkbox"/>	Bilan Joueur Entraînement TechSport	Yann			<input type="checkbox"/>	MELEE AUTRE
					<input type="checkbox"/>	MELEE DEPART 8
					<input type="checkbox"/>	MELEE DEPART 9
					<input type="checkbox"/>	MELEE PASSE 8
					<input type="checkbox"/>	MELEE PASSE 9
					<input type="checkbox"/>	MELEE JEU AU PIED
					<input type="checkbox"/>	MELEE JEU ZONE DU 10
					<input type="checkbox"/>	MELEE JEU AU LARGE
					<input type="checkbox"/>	MELEE JEU COTE FERME
					<input type="checkbox"/>	MELEE SORTIE AUTRE
					<input type="checkbox"/>	Touches à 3
					<input type="checkbox"/>	Touches à 4

Tableaux personnalisés		Exports Excel Equipes	
Importer	Description	Importer	Description
<input type="checkbox"/>	[[racine]] Stats collectives plusieurs matchs	<input type="checkbox"/>	MELEES
<input type="checkbox"/>	[[racine]] Stats joueurs	<input type="checkbox"/>	POINTS MARQUES
<input type="checkbox"/>	[[racine]] Stats joueurs	<input type="checkbox"/>	TOUCHES
<input type="checkbox"/>	[[racine]] Stats joueurs par bloc	<input type="checkbox"/>	ATTAQUE
<input type="checkbox"/>	[[racine]] Stats joueurs - Copie	<input type="checkbox"/>	DEFENSE
<input type="checkbox"/>	[[racine]] STATS M2 EOPS	<input type="checkbox"/>	DISCIPLINE
<input type="checkbox"/>	[[racine]] STATS M2 EOPS		
<input type="checkbox"/>	[[racine]] STATS M2 EOPS - Copie		

Cliquez sur la **case à cocher** de la colonne **Importer** de chaque objet à importer.

TechXV PRO 19 du 01/06/2021 05:13 Licence accordée à Y Llense #TECHSPORT# - Assistant Démarrage

Import des présentations, des tableaux personnalisés, des exports Excel et des filtres personnalisés

Présentations de données

Importer	Description	Créateur
<input checked="" type="checkbox"/>	MATCH STATS RUGBYDUMP	Yann
<input type="checkbox"/>	RAPPORT-APRES-MATCH-AWS-DOM	Yann
<input checked="" type="checkbox"/>	Possessions	Yann
<input checked="" type="checkbox"/>	RAPPORT-APRES-MATCH-AWS-VIS	Yann
<input type="checkbox"/>	TOUCHES	Yann
<input type="checkbox"/>	RAPPORT CUMULE AWS	Yann
<input checked="" type="checkbox"/>	Bilan_Indicateurs_dé	Yann
<input type="checkbox"/>	Rapport Match TechSport	Yann

Exports Excel Matches

Importer	Description
<input checked="" type="checkbox"/>	MELEES
<input type="checkbox"/>	POINTS MARQUES
<input checked="" type="checkbox"/>	TOUCHES
<input checked="" type="checkbox"/>	ATTAQUE
<input checked="" type="checkbox"/>	DEFENSE
<input type="checkbox"/>	DISCIPLINE

Filtres personnalisés

Importer	Description
<input type="checkbox"/>	ESSAIS ORIGINE CPF
<input type="checkbox"/>	ESSAIS ORIGINE TURNOVER
<input type="checkbox"/>	ESSAIS ORIGINE JEU AU PIED
<input type="checkbox"/>	ESSAIS ORIGINE CPP
<input checked="" type="checkbox"/>	PASSE APRES CONTACT
<input checked="" type="checkbox"/>	POSSESSION 22M - MIN
<input checked="" type="checkbox"/>	POSSESSION 22M - 50 MIN
<input checked="" type="checkbox"/>	POSSESSION 50M - 22ADV MIN
<input checked="" type="checkbox"/>	POSSESSION 22M ADV - MIN
<input checked="" type="checkbox"/>	PLAQUAGE SUR LA LIGNE
<input checked="" type="checkbox"/>	PLAQUAGE COUVERTURE
<input checked="" type="checkbox"/>	PLAQUAGE DE PROTECTION
<input checked="" type="checkbox"/>	PLAQUAGE PASSE APRES CONTACT
<input checked="" type="checkbox"/>	Possesion_Fin_Points
<input type="checkbox"/>	Attaque 0-22
<input type="checkbox"/>	Attaque 22-50
<input type="checkbox"/>	Attaque 22-50 Points
<input type="checkbox"/>	Attaque 0-22 Points
<input type="checkbox"/>	Defence 0-22

Tableaux personnalisés

Importer	Description
<input checked="" type="checkbox"/>	[[racine]] Stats collectives plusieurs matchs
<input checked="" type="checkbox"/>	[[racine]] Stats joueurs
<input checked="" type="checkbox"/>	[[racine]] Stats joueurs
<input checked="" type="checkbox"/>	[[racine]] Stats joueurs par bloc
<input type="checkbox"/>	[[racine]] Stats joueurs - Copie
<input type="checkbox"/>	[[racine]] STATS M2 EOPS
<input type="checkbox"/>	[[racine]] STATS M2 EOPS
<input type="checkbox"/>	[[racine]] STATS M2 EOPS - Copie

Exports Excel Equipes

Importer	Description
<input checked="" type="checkbox"/>	MELEES
<input type="checkbox"/>	POINTS MARQUES
<input checked="" type="checkbox"/>	TOUCHES
<input checked="" type="checkbox"/>	ATTAQUE
<input checked="" type="checkbox"/>	DEFENSE
<input type="checkbox"/>	DISCIPLINE

Suivant >
Annuler



Les filtres personnalisés utilisés par l'objet sélectionné sont automatiquement ajoutés. Pour sélectionner tous les objets d'un même type, vous pouvez double-cliquer sur l'**entête de la colonne Importer**.

Importer des panels de séquençage et des événements caractérisés

Avant de commencer

Lorsque vous sélectionnez un panel de séquençage, **l'Assistant Démarrage** coche automatiquement le ou les **Evènements caractérisés** utilisés dans ce panel.

1. Importer des panels de séquençage 2021

TechXV PRO 19 du 01/06/2021 05:13 Licence accordée à Y Lense #TECHSPORT# - Assistant Démarrage

Import des panels de séquençage et des événements caractérisés

Panels de séquençage

Importer	Libellé	Créateur
<input type="checkbox"/>	COLLECTIF	Yann
<input type="checkbox"/>	COLLECTIF TOTAL	Yann
<input type="checkbox"/>	DEFENSE	Yann
<input type="checkbox"/>	LA DEFENSE	Yann
<input type="checkbox"/>	Panel TECHXV	Yann

Evénements caractérisés

Importer	Libellé
<input type="checkbox"/>	Mêlés Coups francs obtenus
<input type="checkbox"/>	Mêlés Pénalités obtenues
<input type="checkbox"/>	PLAQUAGE BLOPAGE
<input type="checkbox"/>	PLAQUAGE EN AVANCANT
<input type="checkbox"/>	PLAQUAGE RECUPERATEUR
<input type="checkbox"/>	PLAQUAGE SUBI
<input type="checkbox"/>	RAJ DEBOUT -
<input type="checkbox"/>	RAJ DEBOUT +
<input type="checkbox"/>	RAJ SOL -
<input type="checkbox"/>	RAJ SOL PLUS
<input type="checkbox"/>	RUCK JAUNE
<input type="checkbox"/>	RUCK LENT PASSE
<input type="checkbox"/>	RUCK RAPIDE PASSE
<input type="checkbox"/>	RUCK RAPIDE PICK
<input type="checkbox"/>	RUCK RAPIDE PICK AND GO
<input type="checkbox"/>	RUCK ROUGE
<input type="checkbox"/>	RUCK VERT

< Précédent
Suivant >
Annuler

2. Cliquez sur chaque **case à cocher** de la colonne **Importer** de la liste **Panels de Séquençage**. Les **Evènements caractérisés** présents dans le Panel sélectionné sont automatiquement cochés et les lignes inactives.

TechXV PRO 19 du 01/06/2021 05:13 Licence accordée à Y Llense #TECHSPORT# - Assistant Démarrage

Import des panels de séquençage et des événements caractérisés

Panels de séquençage			Evénements caractérisés	
Importer	Libellé	Créateur	Importer	Libellé
<input checked="" type="checkbox"/>	COLLECTIF	Yann	<input type="checkbox"/>	Mêlées Coups francs obtenus
<input checked="" type="checkbox"/>	DEFENSE	Yann	<input type="checkbox"/>	Mêlées Pénalités obtenues
<input checked="" type="checkbox"/>	Séquençage Perso	Yann	<input checked="" type="checkbox"/>	PLAQUAGE BLOCAGE
			<input checked="" type="checkbox"/>	PLAQUAGE EN AVANCANT
			<input checked="" type="checkbox"/>	PLAQUAGE RECUPERATEUR
			<input checked="" type="checkbox"/>	PLAQUAGE SUBI
			<input type="checkbox"/>	RAJ DEBOUT-
			<input type="checkbox"/>	RAJ DEBOUT +
			<input type="checkbox"/>	RAJ SOL -
			<input type="checkbox"/>	RAJ SOL PLUS
			<input checked="" type="checkbox"/>	RUCK JAUNE
			<input type="checkbox"/>	RUCK LENT PASSE
			<input type="checkbox"/>	RUCK RAPIDE PASSE
			<input type="checkbox"/>	RUCK RAPIDE PICK
			<input type="checkbox"/>	RUCK RAPIDE PICK AND GO
			<input checked="" type="checkbox"/>	RUCK ROUGE
			<input checked="" type="checkbox"/>	RUCK VERT

 Pour sélectionner tous les Panels, vous pouvez double cliquer sur l'entête de la colonne **Importer de la liste Panels de séquençage**.

Importer des Evènements caractérisés 2021

1. Cliquez directement sur chaque **case à cocher** de la colonne **Importer de la liste Evènements caractérisés**.

TechXV PRO 19 du 01/06/2021 05:13 Licence accordée à Y Llense #TECHSPORT# - Assistant Démarrage

Import des panels de séquençage et des événements caractérisés

Panels de séquençage

Importer	Libellé	Créateur
<input checked="" type="checkbox"/>	COLLECTIF	Yann
<input checked="" type="checkbox"/>	DEFENSE	Yann
<input checked="" type="checkbox"/>	Séquençage Perso	Yann

Evénements caractérisés

Importer	Libellé
<input type="checkbox"/>	Mêlées Coups francs obtenus
<input type="checkbox"/>	Mêlées Pénalités obtenues
<input checked="" type="checkbox"/>	PLAQUAGE BLOCAGE
<input checked="" type="checkbox"/>	PLAQUAGE EN AVANCANT
<input checked="" type="checkbox"/>	PLAQUAGE RECUPERATEUR
<input checked="" type="checkbox"/>	PLAQUAGE SUBI
<input type="checkbox"/>	RAJ DEBOUT-
<input type="checkbox"/>	RAJ DEBOUT +
<input type="checkbox"/>	RAJ SOL -
<input type="checkbox"/>	RAJ SOL PLUS
<input checked="" type="checkbox"/>	RUCK JAUNE
<input type="checkbox"/>	RUCK LENT PASSE
<input type="checkbox"/>	RUCK RAPIDE PASSE
<input type="checkbox"/>	RUCK RAPIDE PICK
<input type="checkbox"/>	RUCK RAPIDE PICK AND GO
<input checked="" type="checkbox"/>	RUCK ROUGE
<input checked="" type="checkbox"/>	RUCK VERT

< Précédent
Suivant >
Annuler



Pour sélectionner tous les évènements caractérisés, double-cliquez sur l'entête de la **colonne Importer**.

2. Cliquez sur **Suivant**.

Améliorations et corrections de la version précédente



- [Divers](#)
- [Fiche match](#)
- [Fichiers vidéo](#)
- [Listes déroulantes](#)
- [Modèles classeur Excel](#)
- [Séquençage de match](#)

Divers

1. Aide

Nouveau menu qui permet d'accéder directement aux aides, à l'assistance, aux mises à jour, à la libération de licence...



2. Bilan joueur

Correction de l'erreur en cas d'essai de pénalité attribué à un joueur.

3. Classeur Excel Utilisation des joueurs :

- Prise en compte du temps de jeu réel des matchs pour les calculs de % de disponibilité et d'utilisation;
- Suppression des feuilles inutilisées.

4. Fenêtre Mouvements et cartons

Augmentation du nombre de joueurs des listes déroulantes **Modification des mouvements.**

5. Fenêtre Création automatique

Augmentation du nombre de lignes dans les grilles joueurs.

6. Filtrer les matchs

2 listes supplémentaires : **Lieu du match** et **Résultat.**

Filtre des rencontres

Compétition Toutes

Lieu Tous Résultat Tous

Date début 01/05/2022 Date fin 05/06/2022

Listes déroulantes Équipe

Harmonisation de la rubrique affichée : **Club**

Equipe Hyères-Carqueiranne - Equipe 1

Tableaux de bord TechXV

Affichage du nom complet du club dans les titres.



Stade Toulousain - Union Bordeaux Bègles
Top14 - 1/2 Finale 19/06/2021 Lille



Fiche Match

1. Renseignement automatique du Lieu et du Stade

L'assistant match remplira automatiquement les rubriques **Lieu** et **Stade** avec les valeurs enregistrées dans la fiche équipe.

2. Comment l'utiliser ?

Complétez la fiche équipe avec le nom du stade pour en bénéficier.

Fichiers vidéo

La fenêtre **Fichiers vidéo** permet d'associer ou de modifier le(s) angles de vue associé(s) à une Fiche Match. Il permet aussi d'indiquer le côté des équipes au coup d'envoi.

A partir de TechXV PRO, il est possible d'associer jusqu'à 4 angles de vue par période.

Avec la prise en compte des prolongations et de la séance de tirs au but, cela fait beaucoup de lecteurs vidéo à charger dans la fenêtre.

Nous avons donc décidé d'optimiser la fenêtre Fichiers vidéo et de la simplifier. Les lecteurs vidéo ne se chargent à l'écran que s'ils sont nécessaires.



Comment l'utiliser ?

1ère période - Affichez le(s) lecteur(s) pour la ou les vidéos de la 1ère période.

2ème période - Affichez le(s) lecteur(s) pour la ou les vidéos de la 2ème période.

1ère prolongation - Affichez le(s) lecteur(s) pour la ou les vidéos de la 1ère prolongation.

2ème prolongation - Affichez le(s) lecteur(s) pour la ou les vidéos de la 2ème prolongation.

Tirs au but - Affichez le(s) lecteur(s) pour la ou les vidéos des tirs au but.

Choix côté - Affichez l'onglet pour indiquer le côté du terrain ou va évoluer l'équipe locale en 1ère période.

Angle de vue 2 - 1ère période

Double cliquez dans la zone de texte pour choisir la vidéo. - Double cliquez pour sélectionner un fichier vidéo.

- Effacez le contenu de la zone de texte fichier vidéo.

- Déplacez vous sur la vidéo jusqu'au coup d'envoi de la période.

+ - Ajoutez un nouveau lecteur vidéo, dans l'onglet actif, pour associer un angle de vue supplémentaire.

— - Supprimez le dernier angle de vue actif.

Valider - Enregistrez les modifications et fermez la fenêtre Fichiers vidéo.

Annuler - Fermez la fenêtre Fichiers vidéo sans enregistrer les modifications

X - Fermez la fenêtre Fichiers vidéo sans enregistrer les modifications.

En pratique

Comment ajouter un angle de vue ?

1. Cliquez sur **+** pour ajouter un nouvel angle de vue.
2. Sélectionnez un fichier pour la 1ère période.
3. Cliquez sur l'onglet **2ème période**.
4. Sélectionnez un fichier pour la 2ème période.
5. Cliquez sur **Valider** pour sauvegarder les modifications.

Comment supprimer un angle de vue ?

1. Cliquez sur **—** pour effacer l'association du fichier vidéo du dernier angle de vue ajouté.
2. Cliquez sur l'onglet de l'autre période.
3. Cliquez sur **—** pour effacer l'association du fichier vidéo.
4. Cliquez sur **Valider** pour sauvegarder les modifications.

Paramétrage des Listes déroulantes

1. Division

Création de la **Nationale 2**

2. Compétition

- Ajout du logo de la compétition
- Mise à jour des intitulés...

The screenshot shows the 'Paramétrage des listes' window with a sidebar on the left containing a tree view of categories: Général (Division, Compétition, Type d'équipe, Journée, Pays, Arbitre, Périodes), Match, Joueur, Equipe, and Entraînement. The main table has three columns: Actif, Libellé, and Famille. The 'Fédérale 3' row is selected.

Actif	Libellé	Famille
<input checked="" type="checkbox"/>	Top14	Championnat
<input checked="" type="checkbox"/>	Pro D2	Championnat
<input checked="" type="checkbox"/>	Nationale	Championnat
<input checked="" type="checkbox"/>	Nationale 2	Championnat
<input checked="" type="checkbox"/>	Fédérale 1	Championnat
<input checked="" type="checkbox"/>	Fédérale 2	Championnat
<input checked="" type="checkbox"/>	Fédérale 3	Championnat
<input type="checkbox"/>	Elite 1 Féminine	Championnat
<input type="checkbox"/>	Elite 2 Féminine	Championnat

3. Journée

- Activation automatique des barrages, des 1/16, 1/8, 1/4 Aller- Retour...
- Création de l'**Access Match**

Modèles classeur Excel

Ajout de colonne

Les filtres personnalisés basés sur les rôles peuvent être intégrés dans les feuilles des modèles de classeurs Excel.

Séquençage de match

1. Stats Séquence de jeu et Possession de balle

Enregistrement de la conservation, de la perte ou de la récupération du ballon lors de la phase de remise en jeu pour les séquences de jeu et les possessions.

Lors de l'enregistrement d'une séquence de jeu ou d'une possession de balle, nous complétons la rubrique **Origine** par les nouveaux critères ajoutés à la bibliothèque 2022 : **Conservé(e), perdu(e), récupéré(e)**.

La stat vidéo d'une possession indique donc : Touche France conservée ou volée

La stat vidéo d'une séquence de jeu indique donc : Coup d'envoi France conservé ou perdu...

2. Fin d'action sanctionnée par une mêlée

Nous avons rajouté **mêlée obtenue** et **mêlée concédée** dans la table Fin d'action.

Cette information est renseignée lors du séquençage.

Il sera ainsi possible de faire des recherches, de créer des filtres, d'avoir des stats sur les actions se terminant par une mêlée.

Bibliothèque : Evènements, critères, rôles et filtres

La bibliothèque des évènements et des critères livrés avec le logiciel s'enrichit pour vous permettre d'aller plus loin dans vos analyses sans rallonger ou complexifier la mise en place du logiciel TechXV.

la fenêtre **Paramétrage des évènements et des rôles** permet de modifier, compléter, activer ou rendre inactif l'ensemble des items.

Rappel sur les rôles

Lorsqu'une action implique plusieurs joueurs en attaque et/ou en défense et que vous souhaitez les identifier pour leur enregistrer une statistique liée à l'évènement, vous devez utiliser une stat rôle de participant.

Une stat rôle hérite des propriétés de la stat évènement liée sans avoir besoin de les ressaisir. Vous pourrez ainsi afficher une stat vidéo d'un évènement en filtrant sur le rôle, ses critères ou les critères de l'évènement lui même.

Exemple : Porteur de balle dans un ruck à libération rapide , pick and go, dans la zone 0-22m.

Filtres TechXV

De nouveaux filtres TechXV sont disponibles. Ils exploitent les données de deux thèmes : le temps de jeu effectif des joueurs et les possessions de balle.

- [Evènements et critères](#)
- [Rôles de participants](#)
- [Filtres TechXV](#)

Evènements et critères

Evènements

Sortie de camp

Critères

- **Séquence de jeu**

Critères 1 - **Gain remise en jeu** : Conservé(e), perdu(e), volé(e), récupéré(e)

- **Possession**

Critères 1 - **Gain remise en remise** : Conservé(e), perdu(e), volé(e), récupéré(e);

Critères 2 - **Zone remise en jeu** : 0-22m, 22m-50m, 50m-22 adv, 22 adv;

Critères 3 - **Phases** : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 et +;

Critères 4 - **Occasions** : Entrée dans les 22m adv, Entrée dans les 5m adv.

- **Touche**

Critères 1 - **Nb de joueurs** : 8+1, 8, 7+1, 6+1, 5+1, 4+1, 3+1, 2+1, Autre;

Déplacement du critère 2 - Rapide en critère 1;

Déplacement des critères 3 en critères 4 : Passe 9, Course 9, Jeu au pied, Lancer pas droit, Autre;

Critères 4 - **Sortie** : Déviation, Libération, Maul, Autre;

Critères 5 : Large, Zone 10, Fermé.

- **Mêlée**

Déplacement de certains critères 2 en critères 3 : Large, Zone 10, Fermé

- **Renvoi En-but**

Critères 1 - **Type** : Classique, 4 - 4, Rapide, Autre;

Critères 2 - **Distance** : Court, Moyen, Long;

Critères 3 - **Zone** : Gauche, Milieu, Droite.

- **Ruck**

Critères 3 - **Vitesse** : 0-3 secs, 3-6 secs, 6 secs et +, Arrêt de l'action;

Critères 4 - **Participants** : 1, 2, 3, 4, 5, 6 et +.

- **Franchissement**

Critères 1 - **Phases** : 1er temps, 2 et +

- **Récupération**

Critères 1 - **Type** : Jeu au pied, Interception, Arrachage, Ruck, Maul, Remise en jeu, Autre

- **Sortie de camp**

Critères 1 - **Forme** : A la main, Au pied

- **Points**

Tir au but

Rôles de participants

Disponibles par défaut :

Assistant - Joueur de l'équipe en défense qui vient aider le plaqueur.

Contreur - Joueur de l'équipe en défense qui saute sur lancer adverse.

Lanceur - Talonneur de l'équipe qui remet en jeu.

Porteur de balle - Joueur de l'équipe attaquante qui est plaqué et à l'origine du ruck.

Pousseur - Joueur de 1ère ligne (pilier et talonneur) aussi bien de l'équipe en attaque que celle en défense.

Sauteur - Joueur de l'alignement de l'équipe qui remet en jeu et qui capte ou essaye de capter le ballon.

Soutien Def - Joueur de l'équipe en défense qui vient au soutien du plaqueur dans un ruck.

Soutien Off - Joueur de l'équipe en attaque qui vient au soutien du porteur de balle dans un ruck.

Modélisation d'évènements avec association automatique des rôles correspondants

Mêlée :

Pousseur : Joueur de l'équipe qui remet en jeu, postes associés : Pilier (1,3) et Talonneur (2)

Pousseur : Joueur de l'équipe en défense, postes associés : Pilier (1,3) et Talonneur (2)

Touche

Lanceur : Équipe qui remet en jeu, poste associé - Talonneur (2)

Sauteur : Joueur de l'équipe qui remet en jeu

Contreur : Joueur de l'équipe en défense

Ruck

Porteur de balle : Joueur de l'équipe en attaque

Soutien Off : Joueur de l'équipe en attaque

Soutien Def : Joueur de l'équipe en défense

Plaquage

Assistant : Joueur de l'équipe en défense

La modélisation est utilisée pour

Créer automatiquement les stats de rôles liées à un poste spécifique et indiquer le(s) joueur(s) correspondant;

Créer automatiquement l'enregistrement de la stat rôle. Pour le valider, il suffit d'indiquer manuellement le joueur.

Comment l'utiliser ?

[Générer automatiquement les rôles depuis la fenêtre Édition des stats et des rôles](#)

Filtres TechXV

1. Nouveaux filtres TechXV :

- Temps de jeu effectif du joueur MT1
- Temps de jeu effectif du joueur MT2
- Temps de jeu effectif du joueur en attaque
- Temps de jeu effectif du joueur en défense
- Temps de jeu effectif du joueur en attaque MT1
- Temps de jeu effectif du joueur en attaque MT2
- Temps de jeu effectif du joueur en défense MT1
- Temps de jeu effectif du joueur en défense MT2
- Temps de jeu effectif du match
- Possessions dans 22m : Toutes les possessions qui démarre dans les 22m
- Possessions dans 22m - 50m : Toutes les possessions qui démarre entre les 22m et les 50m
- Possessions dans 50m - 22m adv : Toutes les possessions qui démarre entre les 50m et les 50m adv
- Possessions dans 22m adv : Toutes les possessions qui démarre dans les 22m adv

2. Nouveaux noms de filtres TechXV

TechXV 19

- Durée des possessions ->
- Durée des possessions adv ->
- Durée des possessions MT 1 ->
- Durée des possessions MT 1 adv ->
- Durée des possessions MT 2 ->
- Durée des possessions MT 2 adv ->

TechXV 20

- Temps effectif en attaque
- Temps effectif en défense
- Temps effectif en attaque MT1
- Temps effectif en défense MT1
- Temps effectif en attaque MT2
- Temps effectif en défense MT2

Clip vidéo

- [Remplacer la source audio du clip vidéo](#)
- [Créer un clip de lecture avec deux angles de vue côte à côte](#)

Remplacer la source audio d'un clip vidéo

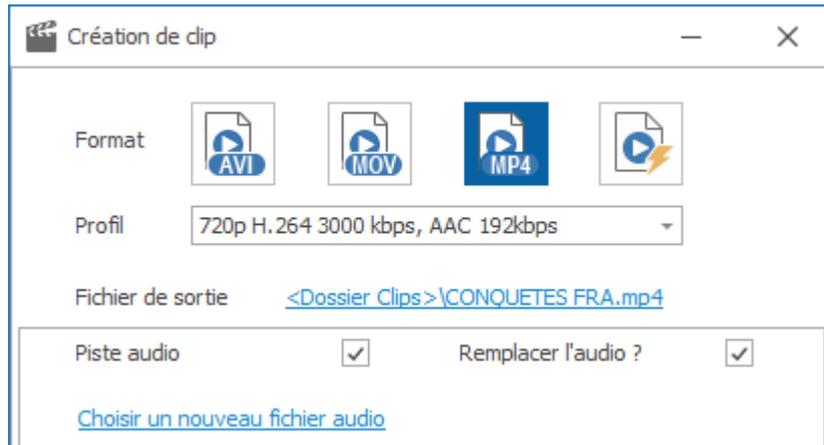
La fenêtre **Création de clip** autorise le remplacement de la source audio des fichiers vidéo par un fichier audio autonome.

L'application gère automatiquement les durées des pistes vidéo et audio :

Durée vidéo égale à la durée de l'audio - rien à faire

Durée vidéo supérieure à la durée de l'audio - possibilité de sélectionner un fichier audio supplémentaire ou d'activer la fonction de lecture en boucle.

Durée audio supérieur à la durée de la vidéo - l'application ajuste automatiquement la durée de l'audio et la durée du fichier vidéo.



Comment l'utiliser ?

Piste audio - Si cochée, l'option **Remplacer l'audio ?** est visible, sinon elle est masquée.

Remplacer l'audio ? - Si cochée, le lien [Choisir un nouveau fichier audio](#) est visible.

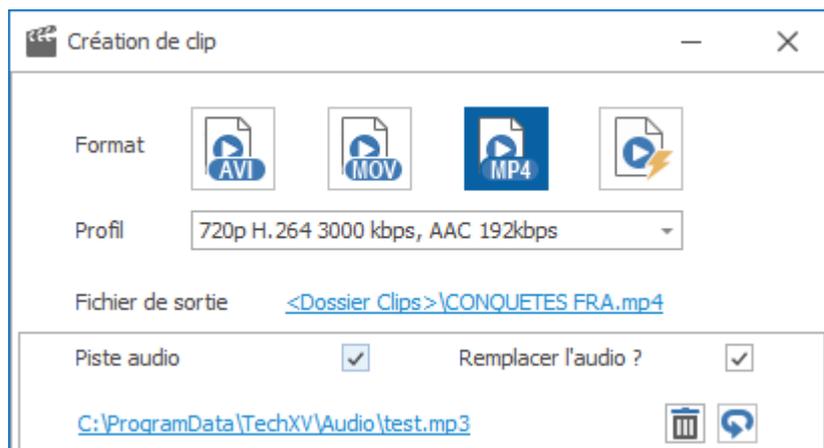
[Choisir un nouveau fichier audio](#) - Cliquez pour sélectionner un fichier audio mp3 ou wav.



- Cliquez pour supprimer le dernier fichier audio associé.



- Cliquez pour mettre le dernier fichier audio en boucle.



Créer un clip de lecture avec 2 angles de vue côte à côte

La fenêtre **Création de clip** gère automatiquement la création d'un clip vidéo avec un clip de lecture ayant deux angles de vues associés.

Comment faire ?

Tout est automatique !

Vous devez juste vous assurer que les fichiers vidéo de chacun des clips de lecture sont bien présents dans le répertoire vidéo.

Essayez dans la mesure du possible d'associer des fichiers vidéo au caractéristiques similaires ou avec peu de différence en terme de format, résolution, nombre d'images, débits...



L'option **Transition** entre les clips de lecture est désactivée dès lors que certains clips de lecture ont plusieurs angles de vue.

De même, il n'est pas possible d'utiliser la fonction d'encodage rapide (fusion des clips de lecture) !

Enfin, pour l'instant les vitesses spécifiques enregistrées ne sont pas prises en compte.

Éditer des stats et des rôles

- [Afficher durée réelle de l'action](#)
- [Afficher coordonnées, distance et gain terrain](#)
- [Localiser une tentative de but en 3D](#)
- [Générer automatiquement des critères pour les rucks et les possessions de balle](#)
- [Générer automatiquement des rôles](#)

Affichage durée réelle action

Les fenêtres **Édition des stats et des rôles** et **Édition des stats** affiche désormais la durée réelle de l'action.

Début stat vidéo	Début	Durée	Fin	Fin stat vidéo
— ← + 00'14"160	← 00'17"160	00'03"000	→ 00'20"160	— → + 00'20"160

Quelques exemples d'utilisation :

- Le temps de jeu effectif du match;
- La durée de possession de balle de chacune des équipes;
- Le temps de combat en mêlée;
- La vitesse de libération d'un ruck;
- De manière plus générale, la durée réelle de chaque action.

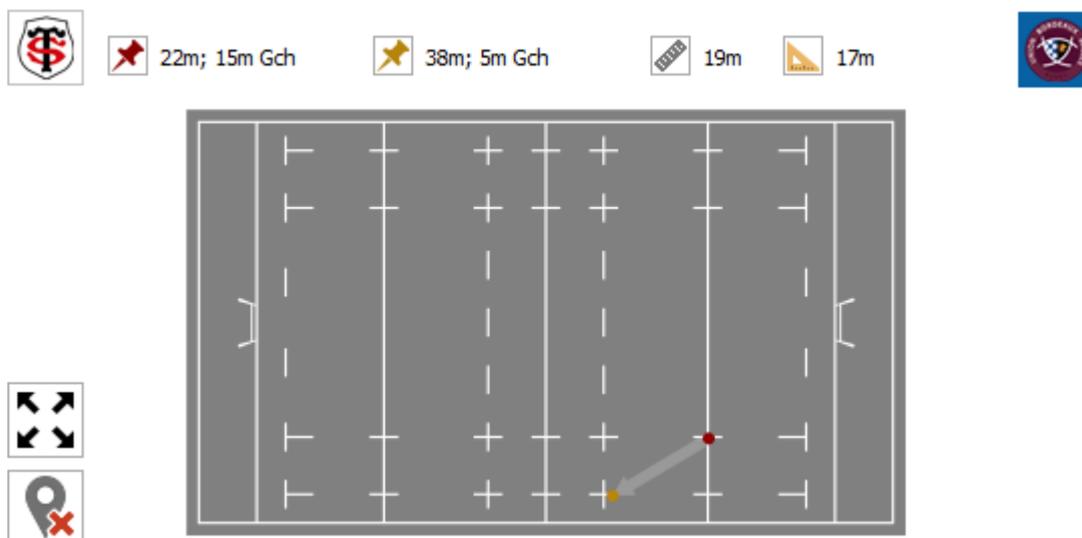
Comment la renseigner

Cliquez sur les icônes **Début** |← et **Fin** →|.

Affichage Distance, Gain terrain

Les fenêtres **Édition des stats et des rôles** et **Édition des stats** affiche désormais les coordonnées, la distance et le gain terrain d'une statistique.

Les coordonnées sont toujours exprimées par rapport à l'équipe associée à la statistique.



Elles sont utilisées pour visualiser instantanément :

- Les coordonnées de l'action sur le terrain ou les points de départ 📌 et d'arrivée 📍 ;
- La distance entre le point d'origine et le point d'arrivée; 📏
- Le gain de terrain ou les mètres gagnés; 📐

Comment utiliser le terrain ?

Cliquez gauche pour localiser l'action ou le point de départ 📌.

Cliquez droit pour localiser le point d'arrivée 📍.

Localiser une tentative de but en 3D

Avant de commencer

La fenêtre **Édition des stats et des rôles** permet de localiser la tentative de but en 3D. C'est à dire que vous pouvez indiquer la position du ballon lorsqu'il franchit la ligne d'en-but.

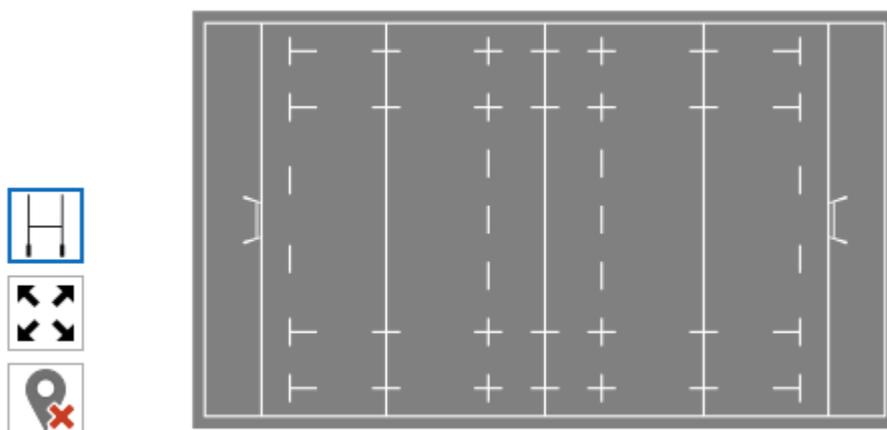
Le contrôle image Poteaux



Il est utilisé pour

Enregistrer les coordonnées du ballon lorsqu'il franchit la ligne d'en-but;
Effacer les coordonnées en cas d'erreur.

Comment l'utiliser ?



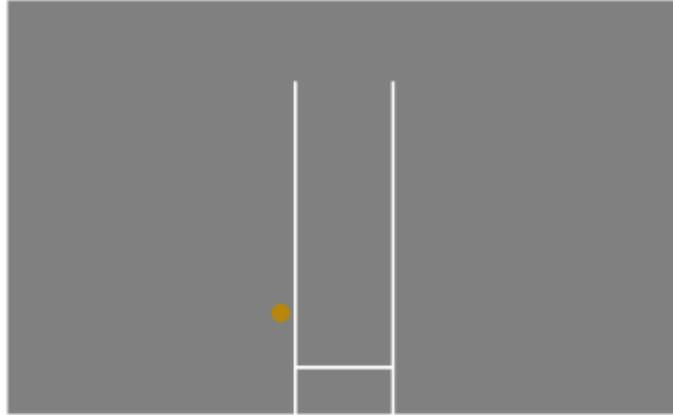
 Cliquez pour afficher le contrôle poteau.

 Cliquez pour agrandir le contrôle et être plus précis.

 Cliquez pour effacer la localisation.

Localiser la position du ballon dans l'axe des poteaux

1. Cliquez sur .
2. Cliquez sur l'image pour localiser la position du ballon dans l'axe vertical.



Effacer la localisation

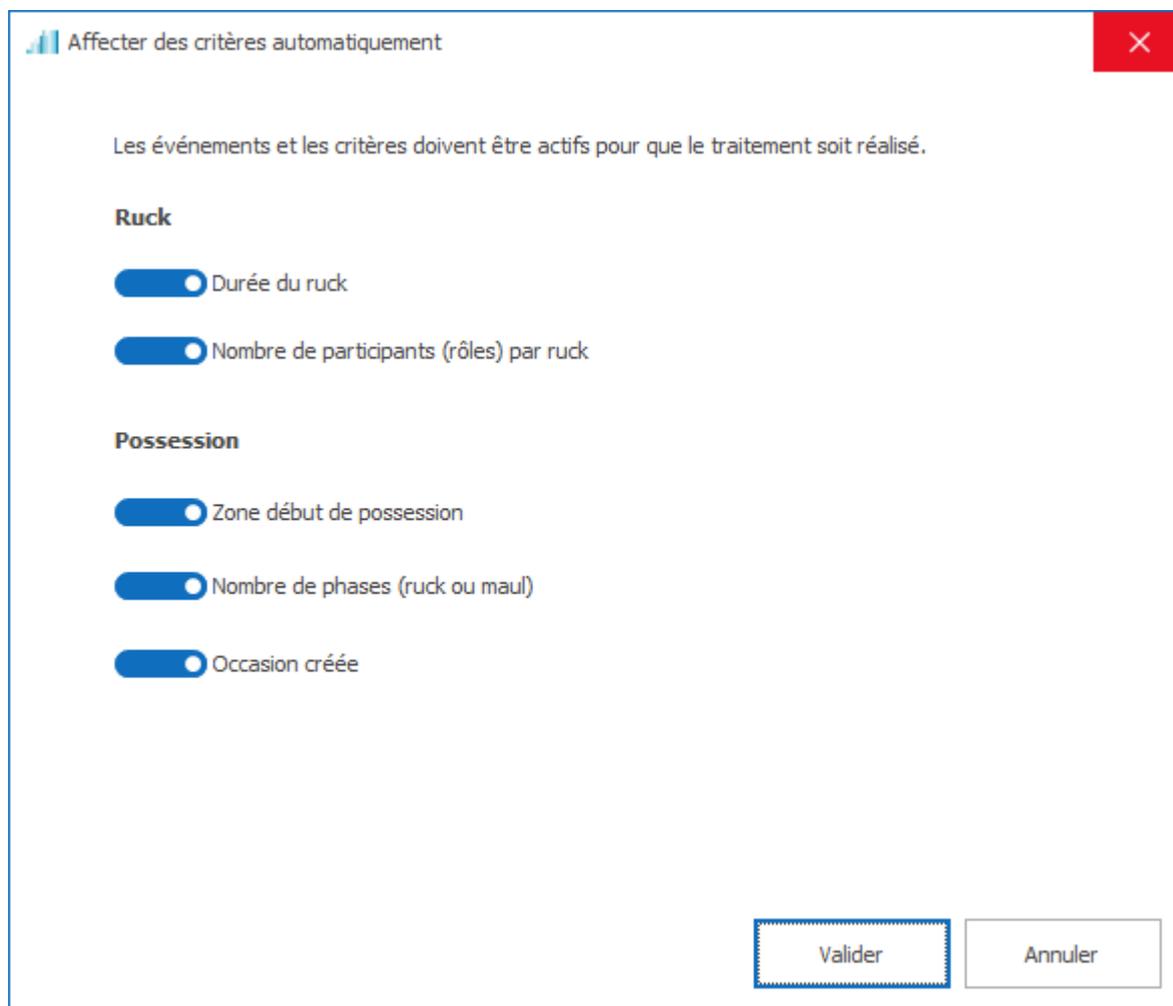
Cliquez sur .

Exploiter les données saisies

L'éditeur de présentation de données propose un objet Poteaux similaire au terrain de localisation.

Génération automatique des critères

La boîte de dialogue **Affecter des critères automatiquement** permet de compléter certaines statistiques événement avec des critères calculés à partir de votre saisie.



Elle est utilisée pour :

Compléter la description des rucks;
Compléter la description des possessions de balle.

Comment l'utiliser ?

1. Commencez par cliquer sur  pour afficher le volet **Paramètres**.
2. Cliquez sur le lien [Traitements automatisés](#). La boîte de dialogue **Affecter des critères automatiquement** s'affiche.
3. Activez les options des calculs à effectuer.
4. Cliquez sur **Valider** pour démarrer le traitement.

Ruck

- Activez l'option **Durée du ruck** pour renseigner le critère 3 - **Vitesse** - de l'évènement Ruck : **0-3 secs, 3-6 secs, 6 secs et +**.

La valeur utilisée pour le calcul est la durée réelle de la statistique et non pas la durée de la stat vidéo.

- Activez l'option **Nombre de participants (rôles) par ruck** pour compléter le critère 4 - **Nb de participants** - de l'évènement Ruck.

Les rôles comptabilisés sont **Porteur de balle** et **Soutien Off** pour l'équipe à l'origine du ruck et **Soutien Déf** pour l'équipe en défense.



Attention, si vous enregistrez les participants pour les deux équipes, le calcul sera le nombre total de joueurs participants des deux équipes.

Possession

- Activez l'option **Zone début de possession** pour renseigner le critère 2 - **Zone** -de l'évènement Possession : **0-22m, 22m-50m, 50m-22 adv, 22 adv**. La valeur utilisée est le point de départ ou la localisation de la statistique possession.

- Activez l'option **Nombre de phases (ruck ou maul)** pour renseigner le critère 3 - **Phase(s)** - de l'évènement Possession : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 et +. Le calcul est basée sur le nombre d'évènements Ruck et Maul de la possession.

- Activez l'option **Occasion créée** pour compléter le critère 4 - **Occasion** - de l'évènement Possession : **Entrée dans les 22m adv, Entrée dans les 5m adv**.

Génération automatique des rôles

La boîte de dialogue **Génération automatique des rôles et attribution d'évènement en fonction des postes** permet d'ajouter et de compléter certaines statistiques particulières.

Elle est utilisée pour :

Ajouter les stats vidéo rôles de participants avec un poste pré défini;

Exemple : Touche : Lanceur <-> talonneur, Mêlée : Pousseur <-> pilier, talonneur...

Ajouter le joueur manquant pour compléter les stats vidéo des évènements avec un poste pré défini dont le joueur n'est pas renseigné.

Exemple : Jeu au pied <-> demi d'ouverture, Passe <-> Demi de mêlée...

Comment l'utiliser ?

1. Commencez par cliquer sur  pour afficher le volet **Paramètres**.
2. Cliquez sur le lien [Générer les rôles et attribuer les évènements par poste pour l'équipe locale](#). La boîte de dialogue **Génération automatique des rôles et attribution d'évènement en fonction des postes** s'ouvre.
3. Le récapitulatif des stats vidéo qui vont être ajoutées s'affiche.
4. Cliquez sur **Valider** pour démarrer le traitement.

Liste des joueurs - Mode compact ou détaillé

Avant de commencer

Le chargement de la liste des joueurs dans le **ruban Joueur** peut paraître long sur certains ordinateurs anciens ou peu performants.

En effet, l'affichage de toutes les données (matches joués, titularisations, temps de jeu, cartons, points marqués, détails des 5 derniers matches) nécessite un traitement en temps réel.

Pour accélérer le chargement de cette fenêtre, vous avez la possibilité de sélectionner un mode d'affichage plus adapté aux anciens PC : Le mode compact. La liste affiche alors uniquement des informations contenues dans la fiche de chaque joueur.

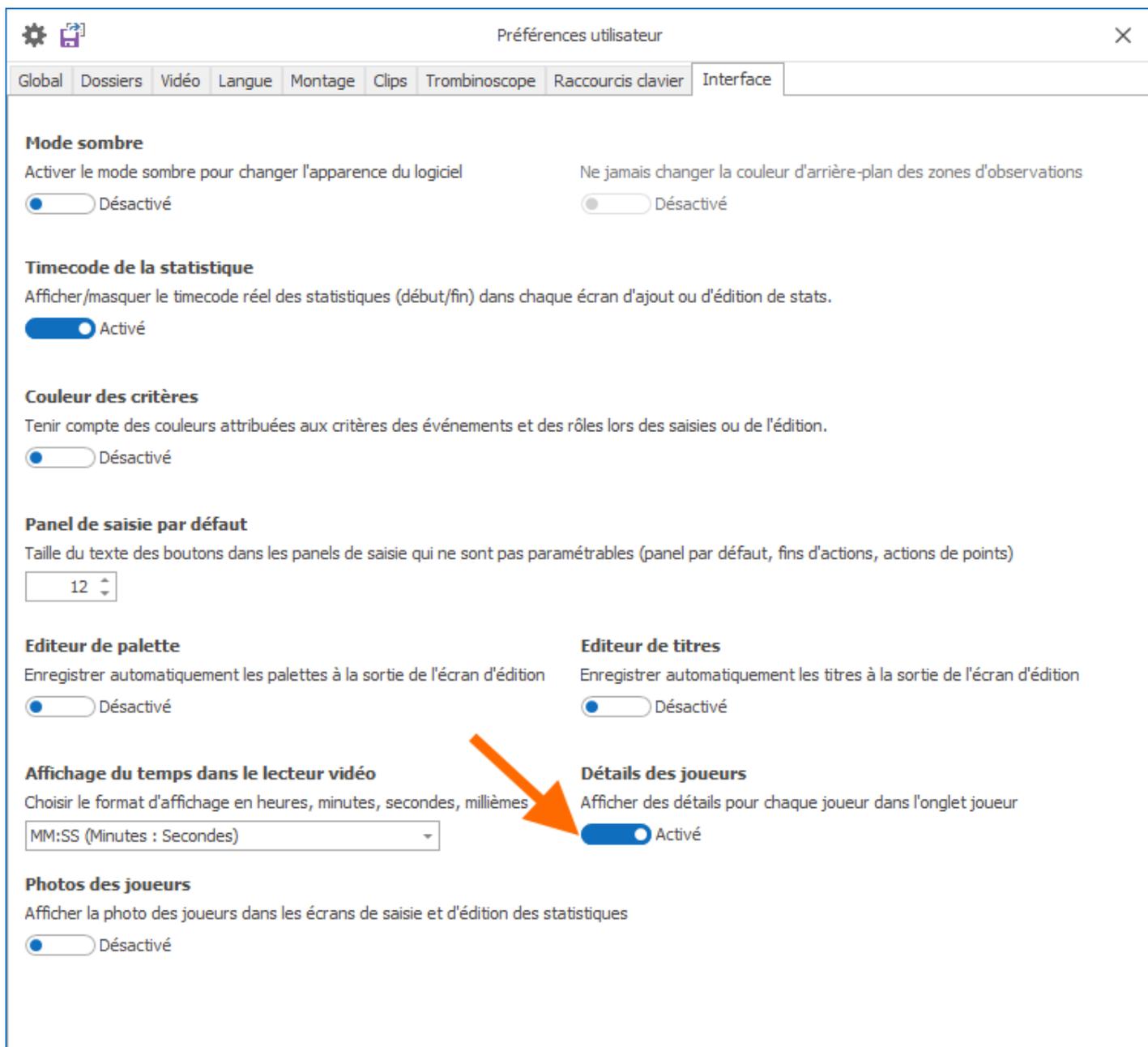
Les différents modes d'affichage

- Mode détaillée
- Mode compact

Le contenu de la liste s'adapte en fonction du statut de l'équipe : Professionnelle ou amateur.

Comment changer le mode d'affichage ?

Cette option est disponible dans la fenêtre **Préférences utilisateur**.



Afficher les informations détaillées des joueurs dans le ruban Joueur.

1. Il faut choisir **Préférences utilisateur** depuis le menu **Fichier > Paramètres**.
2. Cliquez sur l'onglet **Interface**.
3. Activez **Détails des joueurs** pour conserver l'affichage habituel.

Masquer les informations détaillées des joueurs dans le ruban Joueur.

1. Il faut choisir **Préférences utilisateur** depuis le menu **Fichier > Paramètres**.
2. Cliquez sur l'onglet **Interface**.
3. Désactivez **Détails des joueurs** pour afficher uniquement les informations de base et ainsi atteindre la liste plus rapidement.

Mode détaillée

TechXV PRO 20 du 28/04/2022 02:08 - Licence accordée à Yann LLENSE #TECHSPORT#

Accueil Match Equipe **Joueur** Entraînement Statistiques

Nouveau Joueur Saisie Effectif Bilan Joueur Bilan Joueur Entraînement Observations Export Excel du bilan des entrainements

Equipe: Toulouse - Equipe Pro Affichage: Grille

Nom	Prénom	Poste	Tps	Tit.	Remp.	Pts	5 Derniers matchs	JIFF	JIFF Club
AHKI	Pita	Centre	80	1				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
AINU'U	David	Pilier			1			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ALDEGHERI	Dorian	Pilier						<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ARNOLD	Richie	2e ligne						<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ARNOLD	Rory	2e ligne	80	1				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
BAILLE	Cyril	Pilier	41	1				<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
BALES	Alexi	Demi de mêlée			1			<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
BONNEVAL	Arthur	Ailier						<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
BOUBILA	Ian	Talonneur						<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
BRENNAN	Joshua	2e ligne						<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
CHOCOBARES	Santiago	Centre	80	1				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Eléments : 59 NOM Joueur compatible avec l'échange - NOM Joueur non compatible avec l'échange Dossier vidéo actuel : C:\ProgramData\TechXV\Videos

Mode compact

Équipe professionnelle - les colonnes Nom, Prénom et Poste sont complétées par les rubriques **JIFF** et **JIFF Club**.

TechXV PRO 19 du 31/03/2022 12:48 - Licence accordée à Y Llense #TECHSPORT#

Accueil Match Equipe **Joueur** Entraînement Statistiques

Nouveau Joueur Saisie Effectif Bilan Joueur Bilan Joueur Entraînement Observations Export Excel du bilan des entrainements

Equipe: Toulouse - Equipe Pro Affichage: Grille

Nom	Prénom	Poste	JIFF	JIFF Club
AHKI	Pita	Centre	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
AINUU	David	Pilier	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ALDEGHERI	Dorian	Pilier	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ARNOLD	Richie	2e ligne	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ARNOLD	Rory	2e ligne	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
AUSSET	Paul Arnaud	3e ligne	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
AYELA	Enzo	Talonneur	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
BAILLE	Cyril	Pilier	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
BAINIVALU	Eto	Centre	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
BALÉS	Alexis	Demi de mêlée	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
BONNEVAL	Arthur	Ailier	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Eléments : 63 NOM Joueur compatible avec l'échange - NOM Joueur non compatible avec l'échange Dossier vidéo actuel : C:\ProgramData\TechXV\Videos

Équipe amateur - les colonnes Nom, prénom et Poste sont complétées par les rubriques **Type** et **numéro de licence**.

TechXV PRO 19 du 31/03/2022 12:48 - Licence accordée à Y Llense #TECHSPORT#

Accueil Match Equipe **Joueur** Entraînement Statistiques

Nouveau Joueur Saisie Effectif Bilan Joueur Bilan Joueur Entraînement Observations Export Excel du bilan des entrainements

Joueur

Equipe: Hyères-Carqueiranne - Equipe 1

Nom	Prénom	Poste	Licence	Numéro de licence
BARTOLI	Julien	Demi de mêlée		
BEAUMONT	Joachim	3e ligne		
BOUCHON	Jocelyn	Arrière		
BURTILA	Costel	Pilier		
CALAIS	Jean-Francois	Pilier		
CHARLIER	Manuel	2e ligne		
CORDIER	Raphael	Ailier		
DAMIANI	César	2e ligne		
DEFRANCE	Théo	Demi d'ouverture		
DUBIÉ	Rémy	Demi de mêlée		
DUMEZ	Hubert	Centre		

Éléments : 44 **NOM** Joueur compatible avec l'échange - NOM Joueur non compatible avec l'échange Dossier vidéo actuel : C:\ProgramData\TechXV\Videos

Listes : Match, Equipe et Joueur - Mode liste ou tuiles

Les 3 rubans **Match**, **Équipe** et **Joueur** qui affiche respectivement la liste des matchs filtrés (Compétition, Équipe et Journée), la liste des équipes (Division et Type d'équipe) et enfin la liste des joueurs d'une équipe ont un nouveau mode d'affichage.

C'est le **mode tuiles**, les lignes des grilles sont remplacées par des tuiles qui affiche les informations de manière plus graphique.



L'affichage classique en mode liste permet de trier la grille directement en cliquant sur le titre de la colonne concernée.

[Ruban Match](#)

[Ruban Équipe](#)

[Ruban Joueur](#)

Ruban Match

Affichage - Sélectionnez **Grille** pour un affichage classique ou **Tuiles** pour le nouveau mode.

Ordre - Sélectionnez une valeur dans la liste déroulante pour trier les tuiles de manière personnalisée : Date ou Journée;

TechXV ELITE 20 du 20/06/2022 02:05 - Licence accordée à Yann LENSE #TECHSPORT #

10 Jours restants

Accueil Match Equipe Joueur Entraînement Statistiques

Nouveau Match Fichiers Vidéo Visionneuse de match Rapport de match Compléter le séquençage Édition des stats et rôles Édition des stats Ajout de stats Occupation du terrain Mouvements et cartons Observations Fusion matchs Création Automatique TechSportweb Export du séquençage du match Export XML générique Export Excel déroulé du match Export Excel du Rapport de match Import de données

Compétition Toutes Equipe Toutes Journée Toutes

Ordre Journée Affichage Tuiles

Éléments : 24 Dossier vidéo actuel : C:\ProgramData\TechXV\Videos...

Ruban Equipe

Affichage - Sélectionnez **Grille** pour un affichage classique ou **Tuiles** pour le nouveau mode.

Ordre - Sélectionnez une valeur dans la liste déroulante pour trier les tuiles de manière personnalisée : Ville, Club, Division.

The screenshot displays the 'Ruban Equipe' interface for the 1ère Division Fédérale. The main area is a grid of 36 team tiles, arranged in 4 rows and 9 columns. Each tile represents a team and includes its logo, name, and a record of match results (V for victory, D for draw, V for loss) in colored boxes (green for V, red for D, black for V). The results are displayed in a sequence of boxes above the team name.

Team	Record
Issoire (ISSO)	D V
La Seyne (SEY)	D D D
Langon (LANG)	D
Lannemezan (LANN)	V
Lavaur (LAV)	
Limoges (LIMO)	V V V V D
Lombes Samatan (LOM)	
Mâcon (MACO)	D
Marcq en Baroeul (MARQ)	
Marmande (MAR)	D
Mauléon (SAM)	
Mazamet (MAZ)	
Nafarroa (NAF)	
Nîmes (NIM)	V D V D V
Niort (NEO)	D D
Nuits Saint Georges (NUIT)	
Oloron (OLO)	
Pamiers (PAMI)	V
Périgueux (CAP)	V V V D
Peyrehorade (PEYR)	
Rennes (RECR)	D V V D V
Rumilly (RUM)	V V D
Saint-Denis (DENIS)	
Saint Jean de Luz (SJOL)	V

Ruban Joueur

Affichage - Sélectionnez **Grille** pour un affichage classique ou **Tuiles** pour le nouveau mode.

Ordre - Sélectionnez une valeur dans la liste déroulante pour trier les tuiles de manière personnalisée : Nom, Poste, Maillot.

TechXV PRO 20 du 28/04/2022 02:08 - Licence accordée à Yann LLENSE #TECHSPORT#

Accueil Match Equipe **Joueur** Entraînement Statistiques

Nouveau Joueur Saisie Effectif Bilan Joueur Bilan Joueur Entraînement Observations Export Excel du bilan des entraînements

Equipe: Toulouse - Equipe Pro Ordre: Nom Affichage: Tuiles

<p>AHKI Pita Centre Equipe Pro 80 min - 1T - 0R - 0Pts</p>	<p>AIIU'U David Pilier Equipe Pro 0 min - 0T - 1R - 0Pts</p>	<p>ALDEGHERI Dorian Pilier Equipe Pro - JIFF - JIFF du club 0 min - 0T - 0R - 0Pts</p>
<p>ARNOLD Richie 2e ligne Equipe Pro 0 min - 0T - 0R - 0Pts</p>	<p>ARNOLD Rory 2e ligne Equipe Pro 80 min - 1T - 0R - 0Pts</p>	<p>BAILLE Cyril Pilier Equipe Pro - JIFF - JIFF du club 41 min - 1T - 0R - 0Pts</p>
<p>BALES Alexi Demi de mêlée Equipe Pro - JIFF 0 min - 0T - 1R - 0Pts</p>	<p>BONNEVAL Arthur Ailier Equipe Pro - JIFF - JIFF du club 0 min - 0T - 0R - 0Pts</p>	<p>BOUBILA Ian Talonneur Equipe Pro - JIFF - JIFF du club 0 min - 0T - 0R - 0Pts</p>

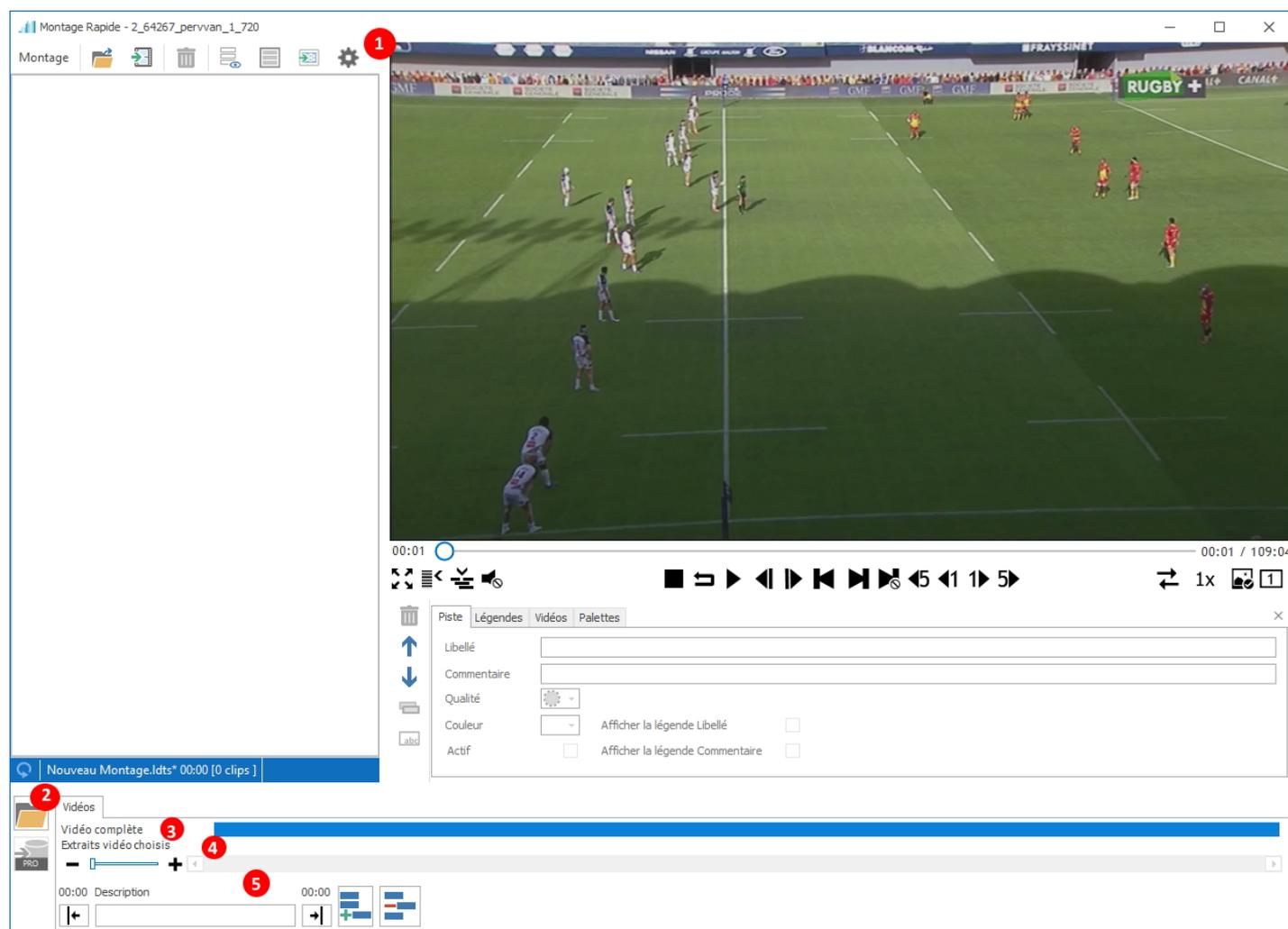
Éléments : 59 **NOM** Joueur compatible avec l'échange - NOM Joueur non compatible avec l'échange Dossier vidéo actuel : C:\ProgramData\TechXV\Videos

Montage rapide à partir d'un fichier vidéo

La nouvelle fenêtre **Montage Rapide** remplace l'ancienne mais en étant totalement repensée. Elle conjugue les fonctionnalités de **Montage rapide**, mais aussi de **l'éditeur de Montage** et enfin de **Visionneuse**. Elle est utilisée pour :

- [Créer une liste de lecture à partir d'un fichier vidéo](#) ;
- Éditer le montage vidéo avec toutes les fonctionnalités de l'éditeur de montage;
- [Importer un fichier XML générique structuré pour être utilisé dans les logiciels ®Hudl Sportscode, ®Nacsport ou ®LongoMatch](#);
- Filtrer les données à importer dans les timelines;
- Visionner le contenu des timelines;
- Créer une liste de lecture vidéo à partir des clips des lectures des timelines;
- Créer un clip vidéo du montage.

Dans ce chapitre nous allons aborder uniquement les parties spécifiques de la fenêtre **Montage Rapide** utilisées pour ajouter des clips de lecture dans la liste de lecture du montage à partir du visionnage d'un fichier vidéo.



Comment l'utiliser

1. La barre d'outils Montage Rapide

 Ouvrez le volet **Paramètres** pour spécifier les différentes couleurs attribuées aux timelines des volets **Vidéo** et **Données**.

Les éléments du volet "Montage Rapide" sont :

2.  - Ouvrez un fichier vidéo.

Onglet Vidéos

3. **timeline Vidéo complète** - Double-cliquez pour démarrer la lecture.

4. **timeline Extraits vidéo choisis** - Cliquez droit pour insérer les extraits vidéo en tant que clip de lecture dans la liste de lecture.

5. Édition vidéo

 Définissez le début de l'extrait vidéo.

 Définissez la fin de l'extrait vidéo.

Description - Tapez le nom du clip de lecture.

 Ajoutez l'extrait vidéo à la timeline.

 Effacez l'extrait vidéo courant de la timeline.

Elle est utilisée pour :

Charger un fichier vidéo

Cliquez sur , puis sélectionnez le fichier vidéo.

Ajouter un extrait à la timeline

1. Double-cliquez sur la **timeline Vidéo complète** pour démarrer la lecture.
2. Cliquez sur  pour indiquer le début de l'extrait.
3. Déplacez vous sur la vidéo ou reprenez la lecture.
4. Cliquez sur  pour marquer la fin de l'extrait.
5. Tapez le nom du clip dans la zone de texte **Description**.
6. Cliquez sur  pour ajouter l'extrait à la **timeline Extraits vidéo choisis**.
7. Recommencez les opérations de 1 à 6 pour tous les extraits.

Lire un extrait de la timeline Extraits vidéo choisis

Double-cliquez sur le segment

Lire tous les extraits de la timeline Extraits vidéo choisis

Double-cliquez sur le texte **Extraits vidéo choisis**.

Supprimer un extrait de la timeline

1. Double-cliquez sur le segment pour sélectionner l'extrait.
2. Cliquez sur  pour effacer le segment de la timeline.
3. Cliquez sur un autre segment pour le charger dans le lecteur ou cliquez sur la timeline Vidéo complète pour recharger le fichier vidéo dans le lecteur.

Insérer les clips dans la liste de lecture

Cliquez droit sur le texte **Extraits vidéo choisis** pour ajouter les extraits en tant que clip de lecture.

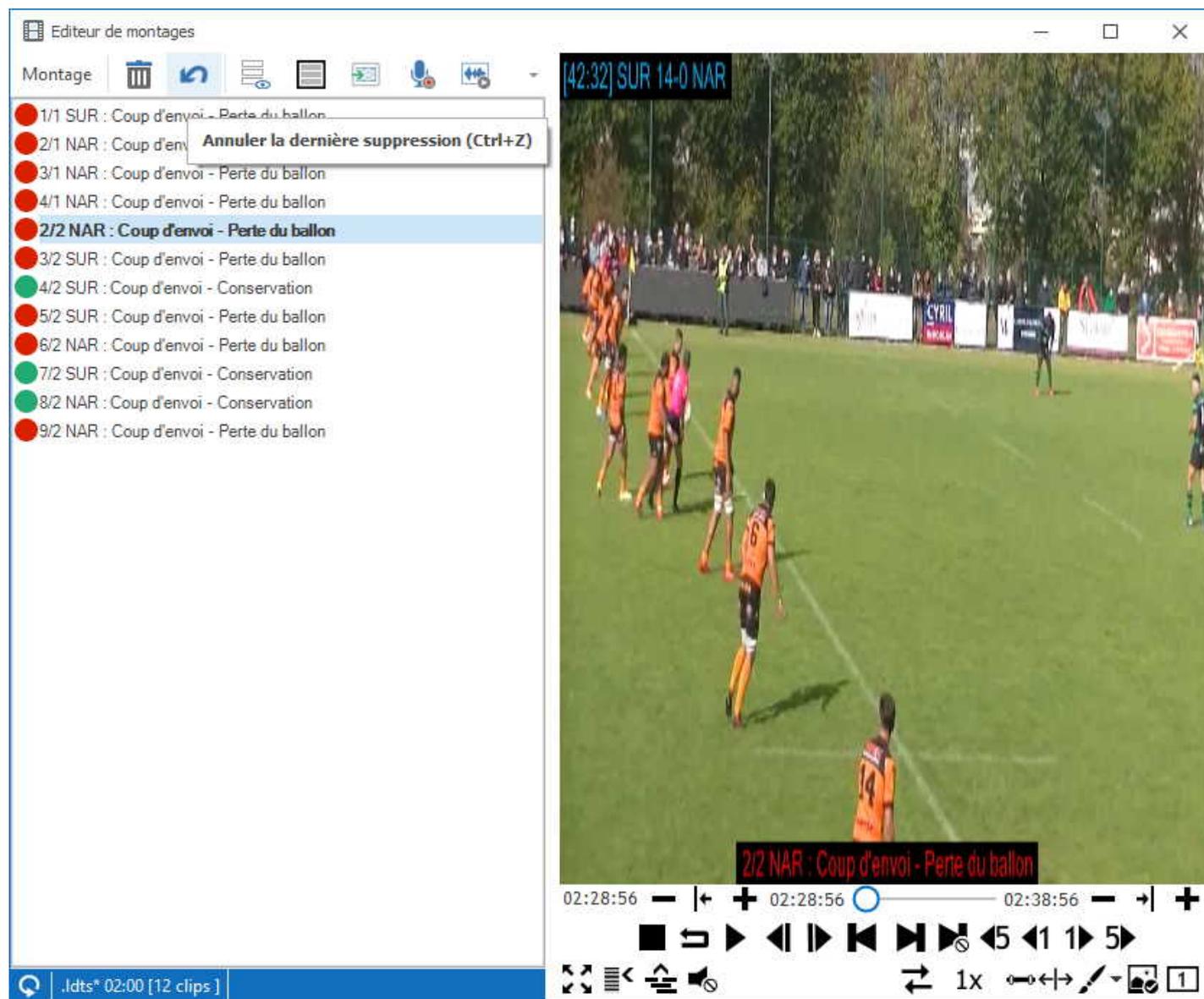
Une fois dans la liste de lecture, l'utilisation est identique à l'éditeur de montage vidéo.

TechXV 2022 - Montage vidéo

- [Annuler la suppression d'un clip de lecture](#)
- [Copier coller un clip de lecture d'un montage vers un autre](#)
- [Enregistrer un commentaire audio](#)
- [Insérer le résultat d'une recherche de texte dans un montage existant](#)
- [Lecture automatique des clips de lecture](#)
- [Ouvrir plusieurs montages simultanément](#)

Annuler la suppression d'un clip de lecture

Cette fonctionnalité permet de restaurer un clip de lecture après sa suppression accidentelle dans une liste de lecture.



Elle est utilisée pour :

- Restaurer la suppression d'un clip de lecture
- Restaurer la suppression de plusieurs clips de lecture en même temps.
- Restaurer la suppression successives de clips de lecture, jusqu'à 10 actions de suppression sont stockées en mémoire.

Comment l'utiliser ?

- Cliquez sur le bouton .
- Utilisez le raccourci clavier **{Ctrl + Z}**.

Copier coller un clip de lecture d'un montage à un autre

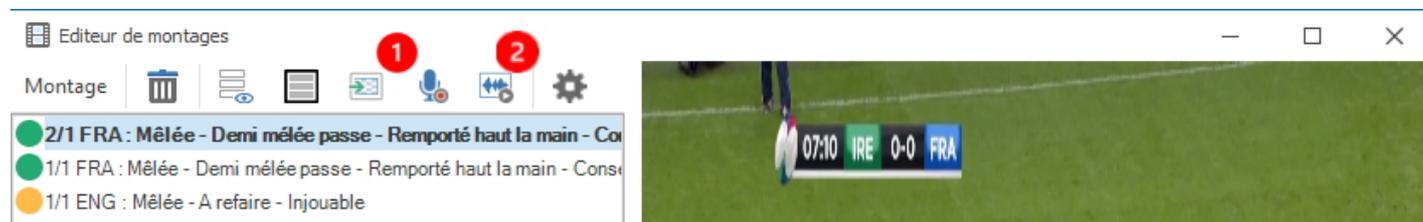
Il est parfois pratique de copier coller un clip de lecture d'un montage vers un autre. Pour ce faire, ouvrez les montages à éditer dans des fenêtres indépendantes.

1. Cliquez sur **Accueil > Montage vidéo** pour ouvrir l'éditeur de montage
2. Sélectionnez le menu **Montage > Multi-listes** ou utilisez le raccourci **{Alt + M}**.
3. Cliquez droit sur le nom d'un montage, puis sélectionnez  **Ouvrir dans une nouvelle fenêtre.**
4. Recommencez l'opération pour tous les montages à ouvrir.
5. Utilisez le raccourci clavier **{Alt + Tab}**, pour passer d'un montage à un autre.
6. Dimensionnez les fenêtres pour les afficher côte à côte.
7. Sélectionnez un clip de lecture dans une liste de lecture.
8. Glissez déplacez le vers un autre montage, le clip est ajouté.

Enregistrer un commentaire audio

La fenêtre **Editeur de Montage** permet d'enregistrer un commentaire audio qui pourra ensuite être lié au clip vidéo correspondant.

Cette nouvelle fonctionnalité multimédia utilisent les réglages par défaut de votre ordinateur pour enregistrer un fichier audio au format mp3.



Elle est utilisée pour :

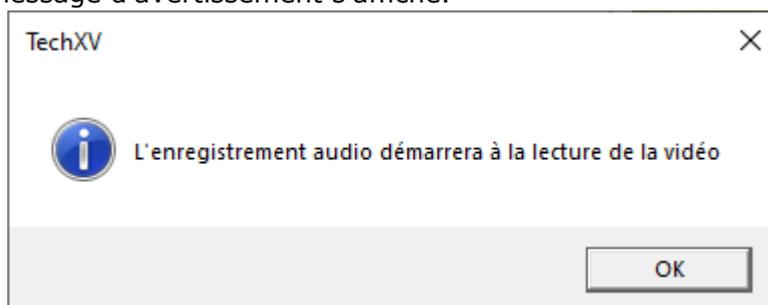
1. Enregistrer un commentaire audio en visualisant une liste de lecture;
2. Vérifier la synchronisation du fichier audio et de la vidéo.

Comment l'utiliser ?

-  Cliquez pour pré enregistrer le commentaire audio.
-  Cliquez pour arrêter l'enregistrement.
-  Cliquez pour sélectionner le fichier audio enregistré.
-  Cliquez pour arrêter la lecture audio et vidéo.

1. Enregistrer un commentaire audio

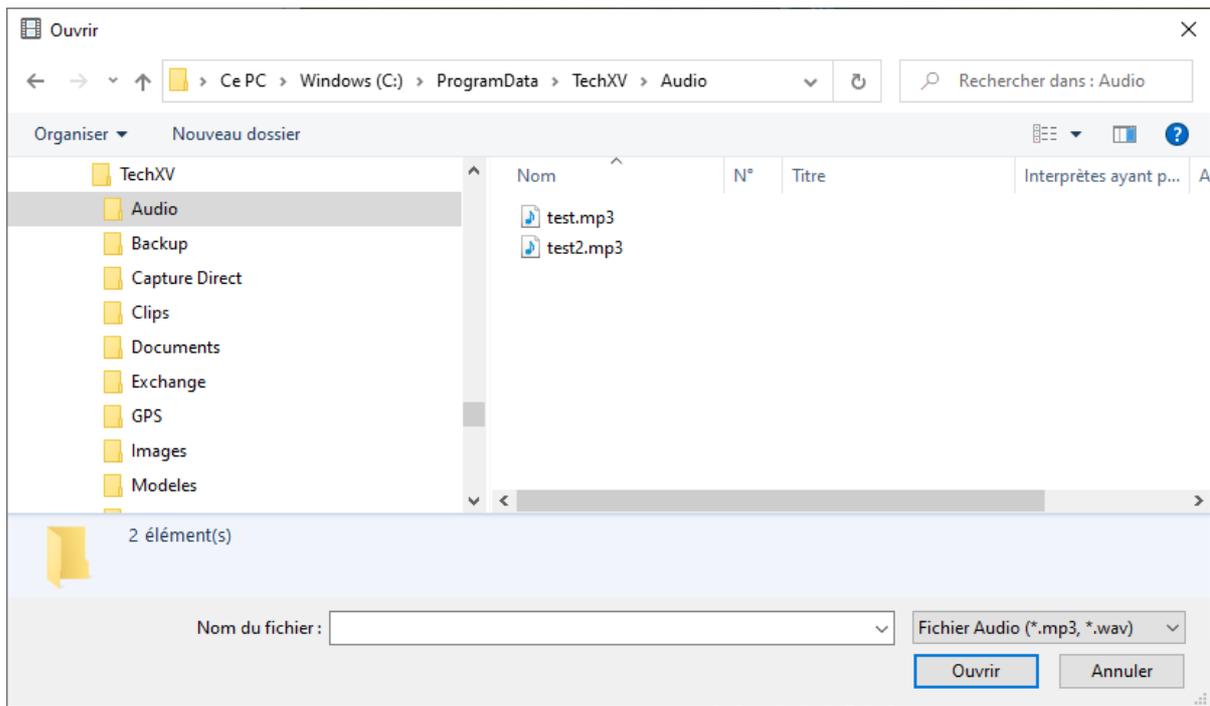
1. Cliquez sur , le message d'avertissement s'affiche.



2. Cliquez sur **OK**.
3. Démarrez la lecture vidéo pour commencer l'enregistrement audio.
4. Cliquez sur  pour arrêter l'enregistrement. La vidéo se met en pause. La boîte de dialogue **Enregistrer sous** s'ouvre.
5. Nommez le fichier, puis cliquez sur **Enregistrer** pour valider.

2. Vérifier la synchronisation du fichier audio avec la liste de lecture

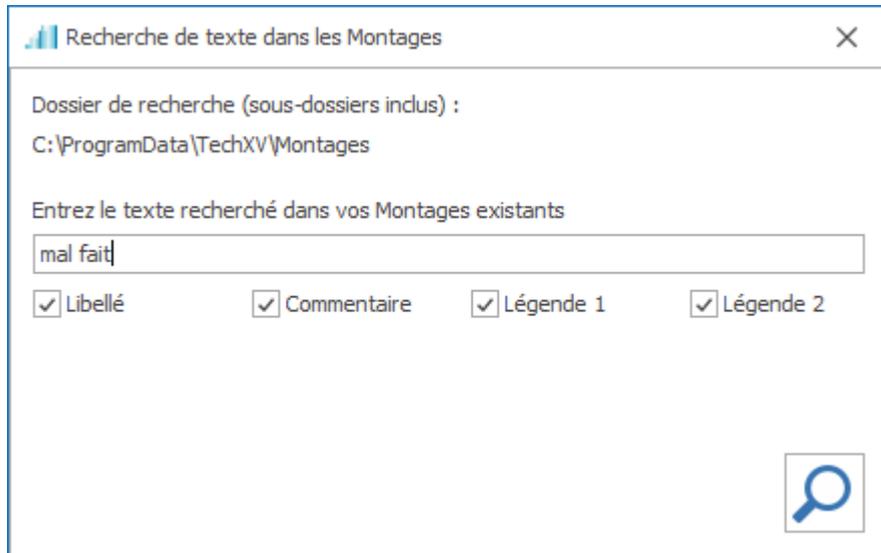
1. Cliquez sur , La boîte de dialogue **Ouvrir** s'ouvre.



2. Sélectionnez le fichier audio correspondant, puis cliquez sur **Ouvrir** pour valider.
3. Démarrez la lecture vidéo pour écouter l'enregistrement audio et vérifier qu'il est correct.
4. Cliquez sur  pour arrêter la lecture. La vidéo se met en pause.

Insérer le résultat d'une recherche de texte dans un montage existant

La fenêtre **Recherche de texte dans les montages** permet d'alimenter ou de créer un montage vidéo à partir d'anciens clips de lecture stockés en local, sur le disque dur.



Elle est utilisée pour :

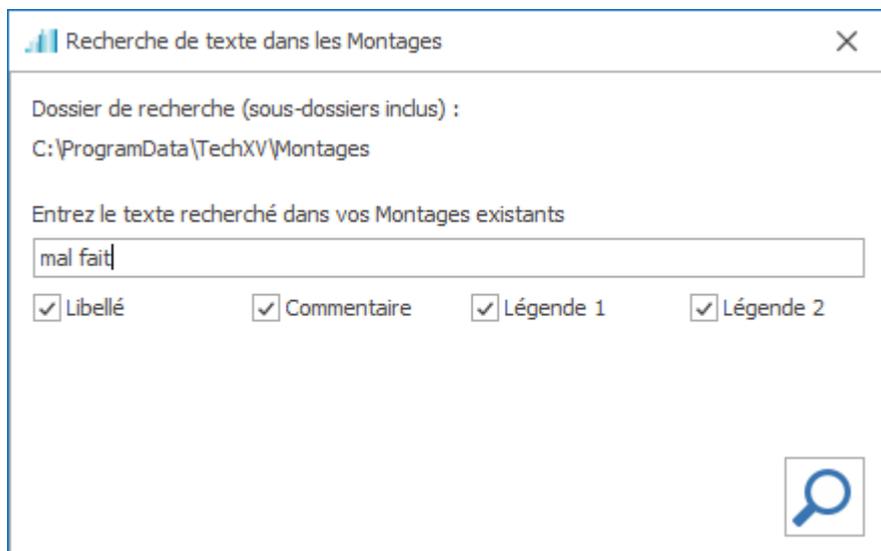
1. Rechercher du texte dans tous les montages ou dans un dossier spécifique;
2. Insérer le résultat de la recherche dans le montage actif;
3. Importer le résultat de la recherche dans un nouveau montage.

Comment l'utiliser ?

Recherche de texte dans les montages est accessible depuis les fenêtres **Recherche stats vidéo** et **Editeur de montage**.

Recherche de texte dans les montages est composée de 2 volets :

Volet Recherche



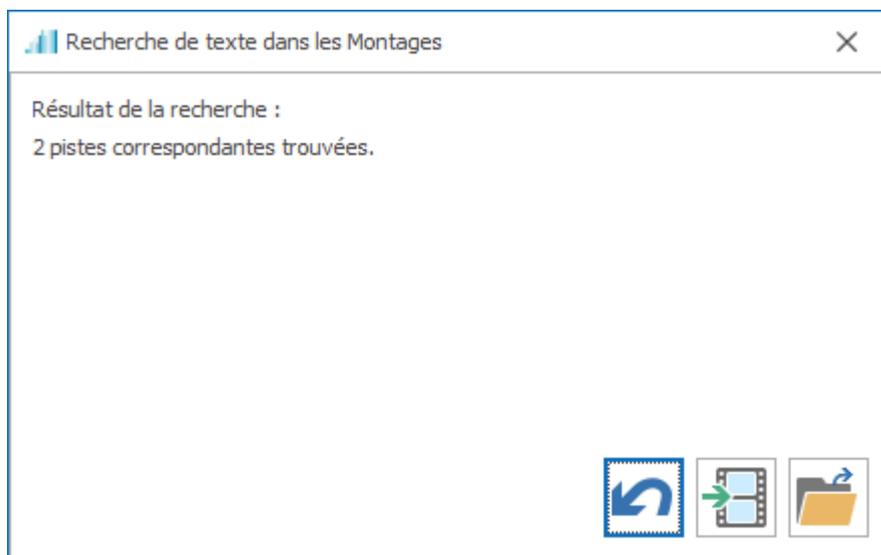
Dossier de recherche : Affiche le dossier et ses sous dossiers

Entrez le texte recherché... - Tapez un ou plusieurs mot(s) clé(s) à rechercher

Cochez **Libellé** pour inclure le texte contenu dans les libellés des clips de lecture.
Cochez **Commentaire** pour inclure le texte contenu dans les commentaires des clips de lecture.
Cochez **Légende 1** pour inclure le texte contenu dans les légendes 1 des clips de lecture.
Cochez **Légende 2** pour inclure le texte contenu dans les légendes 2 des clips de lecture.

 Cliquez pour appliquer le filtre et démarrer la recherche.
X - Cliquez pour fermer la fenêtre et annuler la recherche.

Volet Résultat



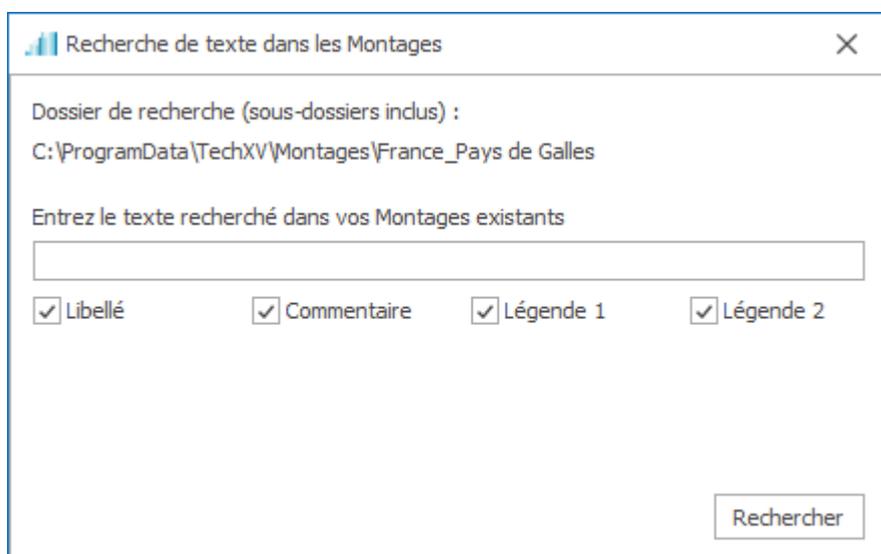
Résultat de la recherche - Affiche le nombre de clips de lecture correspondant.

-  - Affichez le **volet Recherche**.
-  - Insérez les clips de lecture à la suite du montage actif.
-  - Importez les clips de lecture dans un nouveau montage.

En pratique

1. Comment rechercher du texte dans un dossier spécifique ?

1. Cliquez sur **Montage > Multi listes** ou utilisez le raccourci clavier **{Alt+M}**
2. Positionnez vous sur un dossier en particulier.
3. Cliquez sur **Montage > Rechercher** ou utilisez le raccourci clavier **{Ctrl+W}**.



2. Comment insérer le résultat de la recherche dans le montage actif ?

Cliquez sur .

3. Comment importer le résultat de la recherche dans un nouveau montage ?

Cliquez sur .

Lecture automatique des clips de lecture

Avant de commencer

Cette fonctionnalité permet de modifier le comportement de la liste de lecture.

Elle est utilisée pour :

Lire un clip de lecture par simple clic sur la ligne.

Lire un clip de lecture par double clic sur la ligne et se positionner à la première image par simple clic de souris.

Comment changer l'option de lecture

1. Il faut choisir **Préférences utilisateur** depuis le menu **Fichier > Paramètres**.
2. Cliquez sur l'onglet **Montage**.
3. Activez **Lecture automatique** pour démarrer la lecture par simple clic sur une ligne du montage.

⚙️ 📁
Préférences utilisateur
✕

Global
Dossiers
Vidéo
Langue
Montage
Clips
Trombinoscope
Raccourcis clavier
Interface

Libellé du clip de lecture
 #

Commentaire Clip de lecture
 #

Paramétrage des légendes par défaut qui s'affichent sur la vidéo de chaque clip de lecture.

Libellé
 Afficher
Durée
5

Commentaire
 #

Légende 1
Microsoft Sans Serif, 24, Regular
Texte
■

Légende 2
 Fond
■
Ombre
 Lueur

Décalage horizontal
0
Vertical
0
Position
≡

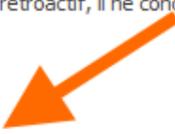
Commentaires des Montages

Auto-compléter le champ commentaire avec des commentaires existants

Désactivé [Purger les commentaires](#)

Caractère spécial de saut de ligne dans les commentaires

Insérer ce caractère spécial dans vos commentaires pour revenir à la ligne.
Ce changement n'est pas rétroactif, il ne concernera que les nouvelles listes de lecture.

Lecture automatique 

Le lecteur se lance automatiquement avec un simple clic sur une ligne du montage

Désactivé

Ouvrir plusieurs montages simultanément

Le mode Multi-listes permet d'éditer plusieurs montages en même temps.

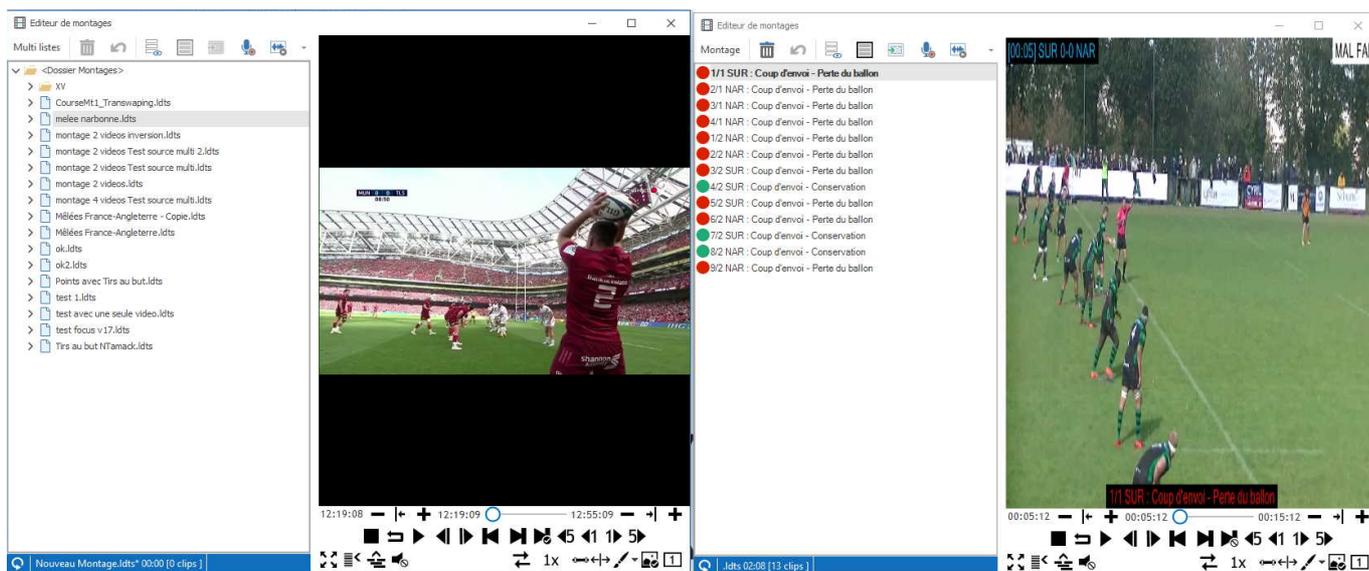
Il est utilisé pour :

Parcourir le répertoire de stockage des montages vidéo;
Afficher le contenu des différents montages vidéo;
Déplacer un clip de lecture d'un montage à un autre;
Supprimer ou déplacer un clip de lecture dans un montage;
[Ouvrir plusieurs montages simultanément dans des fenêtres indépendantes.](#)

Comment l'utiliser

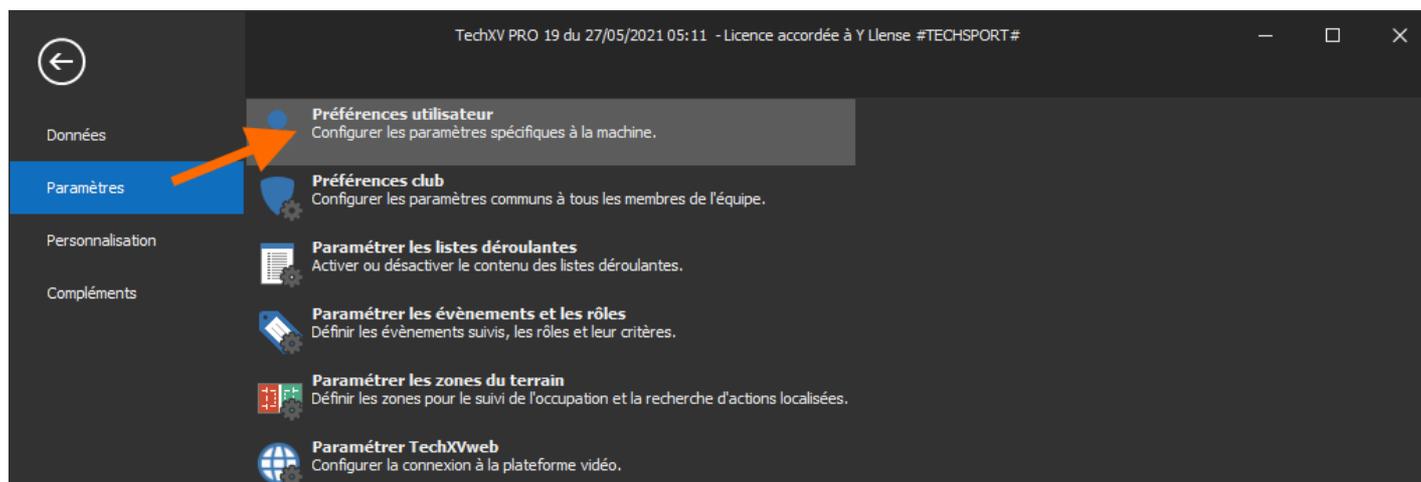
Ouvrir plusieurs montages simultanément dans des fenêtres indépendantes

1. Cliquez sur **Accueil > Montage vidéo** pour ouvrir l'éditeur de montage
2. Sélectionnez le menu **Montage > Multi-listes** ou utilisez le raccourci **{Alt + M}**.
3. Cliquez droit sur le nom d'un montage, puis sélectionnez  **Ouvrir Montage**.
4. Recommencez l'opération pour tous les montages à ouvrir.
5. Utilisez le raccourci clavier **{Alt + Tab}**, pour passer d'un montage à un autre.
6. Dimensionnez les fenêtres pour les afficher côte à côte.



Restaurer les préférences utilisateur de la saison 2021

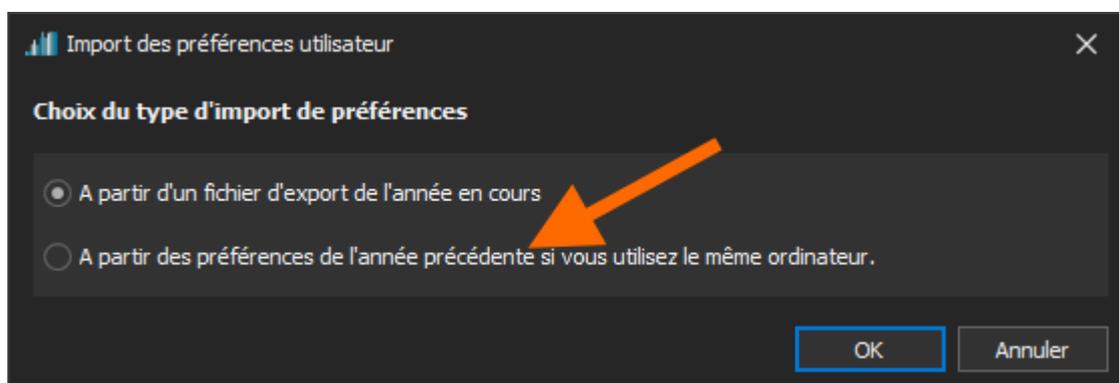
1. Cliquez sur **Fichier > Paramètres > Préférences utilisateur.**



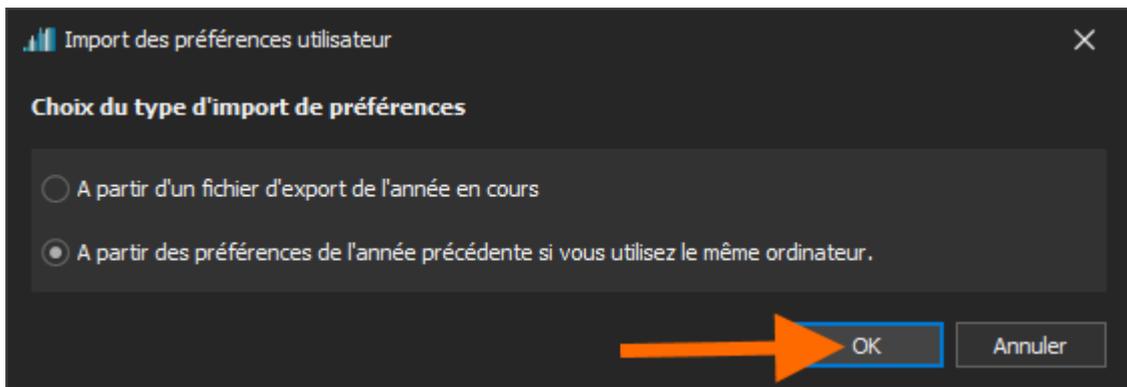
2. Cliquez sur le lien **Restauration des préférences.**



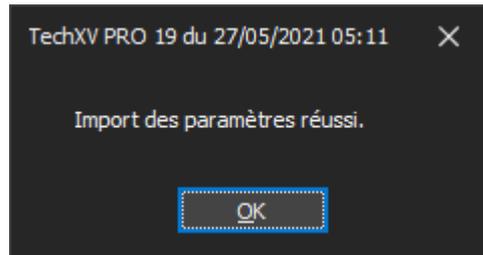
3. Sélectionnez le bouton radio **A partir des préférences de l'année précédente...**



4. Cliquez sur **OK** pour valider l'import des préférences utilisateur.



5. Cliquez sur **OK** qui confirme l'import des paramètres.



Tirs au but

La séance de tirs au but permet de déterminer l'équipe gagnante lors d'un match éliminatoire de phase finale. Elle suit les prolongations si les deux équipes sont toujours à égalité.

Le volet **Séance Tirs au but** permet d'enregistrer les stats vidéo des tirs au but.

Comment l'utiliser ?

Création de la Fiche match ou Fichiers vidéo

Associez un fichier vidéo à la rubrique **Tirs au but**.

Séquençage

1. Répondez **Oui** à la question **Séance de tirs au but ?** de la boîte de dialogue terminant la prolongation.
2. Indiquez l'équipe qui démarre la série.
3. Cliquez le bouton du joueur qui tire.
4. Cliquez sur le terrain et/ou sur le plan vertical pour localiser la tentative.
5. Cliquez sur le bouton **Marque** ou **raté**.
6. Recommencez les opérations 3 à 5 pour chaque tir au but.

TechXV ProAm



- [Favoris de recherche dans Recherche stats vidéo](#)
- [Importer Evènements et critères manquants par lot](#)
- [Séquencer et capturer la vidéo en direct \(option payante\)](#)

Favoris de recherche dans Recherche stats vidéo



La fenêtre **Recherche stats vidéo** permet d'utiliser des favoris de recherche pour gagner du temps.

Un favori de recherche est un filtre TechXV ou un filtre personnalisé simple. Les favoris de recherche se configurent dans le volet **Préférences** de la fenêtre **Recherche stats vidéo**. On les utilise ensuite dans le panel **Recherche**.

Configurer les favoris

Préférences

Recherche

Masquer automatiquement le panel recherche lors de la recherche

Liste des matchs

Informations affichées Journée des matchs

Définir des favoris de recherche

Match

🔍
🗪

Titre	Libellé		Favori
Mêlées con	Mêlées conservées + sanctions obtenues	<input type="checkbox"/>	
Mêlées con	Mêlées conservées + sanctions obtenues + à refaire	<input type="checkbox"/>	
Mêlée CF-	Mêlées coup franc concédés	<input checked="" type="checkbox"/>	
Mêlée CF+	Mêlées coups francs obtenus	<input checked="" type="checkbox"/>	
Mêlée Fte-	Mêlées fautes concédées	<input checked="" type="checkbox"/>	
Mêlée Fte+	Mêlées fautes obtenues	<input checked="" type="checkbox"/>	
Mêlées jou	Mêlées jouées	<input type="checkbox"/>	
Mêlées jou	Mêlées jouées (adv)	<input type="checkbox"/>	<input style="width: 100%; border: 1px solid #ccc;" type="text"/>
Mêlées nég	Mêlées négatives	<input type="checkbox"/>	
Mêlées neu	Mêlées neutres	<input type="checkbox"/>	
Mêlée PE-	Mêlées pénalités concédées	<input checked="" type="checkbox"/>	
Mêlée PE+	Mêlées pénalités obtenues	<input checked="" type="checkbox"/>	
Mêlées per	Mêlées perdues	<input type="checkbox"/>	
Mêlées pos	Mêlées positives	<input type="checkbox"/>	

Le volet Préférences est utilisé pour

Définir des favoris de recherche;
Modifier le libellé du favori.

Comment utiliser la section : Définir des favoris de recherche

Match - Cliquez pour changez le type de filtre et sélectionnez **Entraînement**.

Entrez le texte à rechercher - Tapez du texte pour filtrer le contenu de la liste.

  - Cliquez pour ajouter le contenu de la liste aux favoris.

Titre - Double cliquez pour sélectionner le texte et changer le libellé à afficher dans le panel des favoris- maximum 10 caractères.

Favori - Cochez pour ajouter le filtre dans la liste des favoris.

 - Fermez le volet Préférences et enregistrer ses choix.

Exploiter les favoris

Le panel **Recherche** contient une nouvelle section **-Favoris de recherche** - qui affiche les favoris activés depuis le volet **Préférences**.



La section Favoris est utilisée pour

Afficher les favoris actifs;

Appliquer le filtre correspondant au favori cliqué dans le panel critères.

Comment utiliser les favoris

Cliquez simplement sur un bouton pour appliquer le filtre associé.

Importer Evènements et critères par lot



Avant de commencer

Pour pouvoir importer des données externes d'un fournisseur de données ou bien une présentation de données spécifique ou un panel de séquençage, votre base de données doit contenir l'intégralité des évènements et des critères contenu dans les filtres personnalisés et/ou les évènements caractérisés.

L'importation d'évènements et de critères par lot est la solution la plus pertinente. En un seul traitement, vous complétez votre bibliothèque.

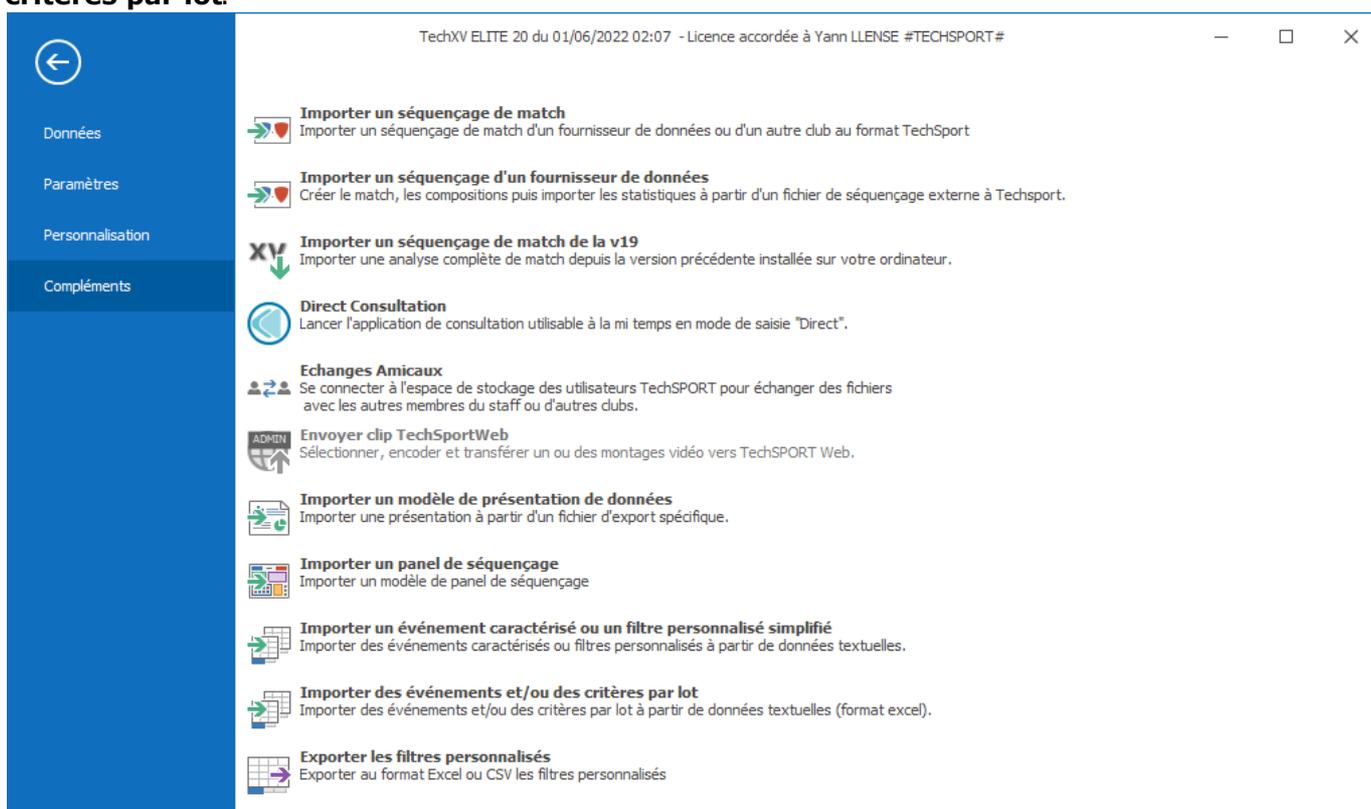
Les évènements et les critères ayant un libellé et une catégorie identique sont ignorés, les manquants sont automatiquement ajoutés.

L'importation d'évènements et de critères par lot est utilisé pour

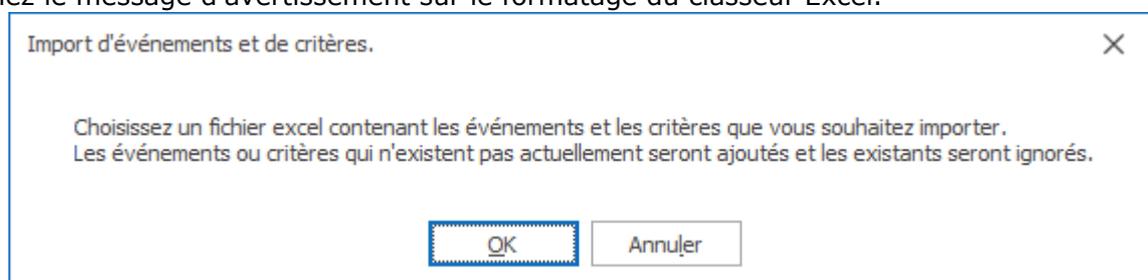
Créer en un seul traitement les évènements et les critères manquants dans votre base de données

Comment l'utiliser ?

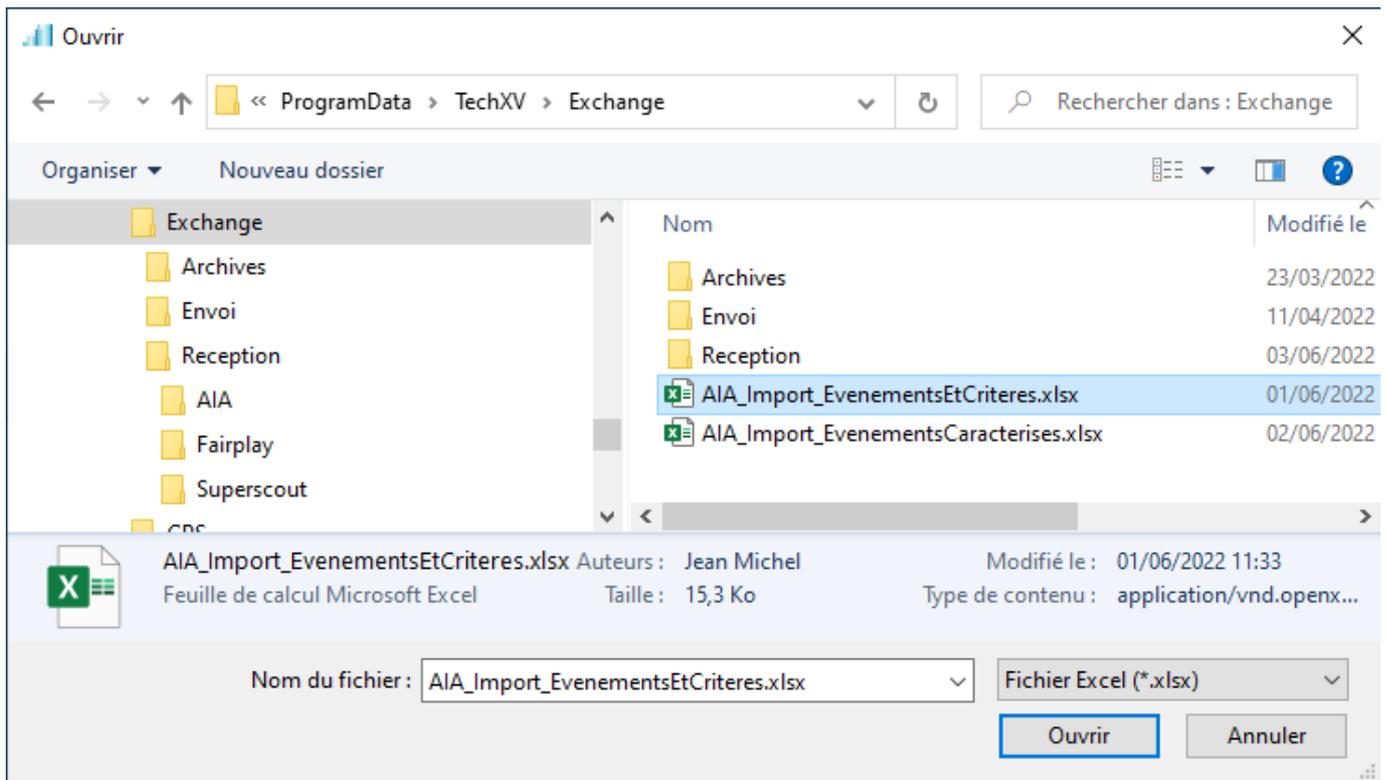
1. Pour commencer sélectionnez **Fichier > Compléments > Importer des évènements et/ou des critères par lot.**



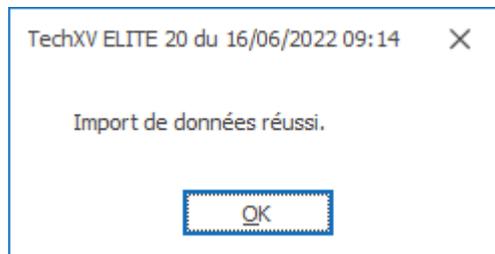
2. Confirmez le message d'avertissement sur le formatage du classeur Excel.



- Sélectionnez un classeur Excel, dans la boîte de dialogue **Ouvrir**, contenant les données à importer.



- Cliquez sur **Ouvrir** pour démarrer le traitement.
- Confirmez la fin du traitement.



Comment vérifier la création ?

- Cliquez sur **Fichier > Paramètres > Paramétrage des évènements et des rôles**.
- Parcourez la liste des évènements.
- Compléter éventuellement les préférences et/ou les critères.
-

Paramétrage des événements et des rôles

Tout

Plaquage

Afficher les couleurs associés Désactivé

Afficher la traduction Désactivé

Préférences Critères ... (Pro) Rôles

Actif	Description
<input checked="" type="checkbox"/>	Mêlée
<input checked="" type="checkbox"/>	Touche
<input checked="" type="checkbox"/>	Coup d'envoi
<input checked="" type="checkbox"/>	Renvoi 22m
<input checked="" type="checkbox"/>	Séquence de jeu
<input checked="" type="checkbox"/>	C P P
<input checked="" type="checkbox"/>	C P F
<input checked="" type="checkbox"/>	Renvoi En-but
<input checked="" type="checkbox"/>	Ruck
<input checked="" type="checkbox"/>	Maul
<input checked="" type="checkbox"/>	Lancement 3/4
<input checked="" type="checkbox"/>	Relance du jeu
<input checked="" type="checkbox"/>	Jeu au pied
<input checked="" type="checkbox"/>	Perte de balle
<input checked="" type="checkbox"/>	Faute règlement
<input checked="" type="checkbox"/>	Faute technique
<input checked="" type="checkbox"/>	Points
<input checked="" type="checkbox"/>	Plaquage
<input checked="" type="checkbox"/>	Plaquage manqué
<input checked="" type="checkbox"/>	Course
<input checked="" type="checkbox"/>	Passé
<input checked="" type="checkbox"/>	Franchissement
<input checked="" type="checkbox"/>	Soutien

Titre Type

Actif	Description
<input checked="" type="checkbox"/>	En avancant
<input checked="" type="checkbox"/>	Blocage
<input checked="" type="checkbox"/>	Récupérateur
<input checked="" type="checkbox"/>	Subi

Titre Conséquence

Actif	Description
<input checked="" type="checkbox"/>	Expulsion
<input checked="" type="checkbox"/>	Décisif (pas d'essai)
<input checked="" type="checkbox"/>	Passé après contact
<input checked="" type="checkbox"/>	Faute
<input checked="" type="checkbox"/>	Autre

Titre Critère 3

Actif	Description
<input checked="" type="checkbox"/>	Haut
<input checked="" type="checkbox"/>	Jambe

Titre Critère 4

Actif	Description
<input checked="" type="checkbox"/>	Plaqueur au sol
<input checked="" type="checkbox"/>	Plaqueur au sol et actif

Titre Critère 5

Actif	Description
<input checked="" type="checkbox"/>	Mur
<input checked="" type="checkbox"/>	Contrôle
<input checked="" type="checkbox"/>	Ferme
<input checked="" type="checkbox"/>	Ligne

Titre Critère 6

Actif	Description
<input checked="" type="checkbox"/>	Ligne gagnée
<input checked="" type="checkbox"/>	Ligne conservée
<input checked="" type="checkbox"/>	Ligne perdue

5. Cliquez sur  pour sauvegarder les modifications.

Séquenceur et capturer la vidéo en direct



A propos

L'option **Direct solo** permet de capturer le signal vidéo et de séquencer le match pendant la rencontre. La source vidéo à utiliser pour le séquençage est la prévisualisation de la capture dans le lecteur vidéo. L'interface et l'utilisation sont identiques à celle de la fenêtre **Séquençage de Match**.

Différences avec l'option Direct de TechXV Elite :

- Pas de consultation possible sur un autre ordinateur connecté;
- Pas de consultation possible à la mi-temps
- Pas de statistique en temps réel;
- Pas de consultation de présentation de données;
- Pas de capture vidéo multi-sources

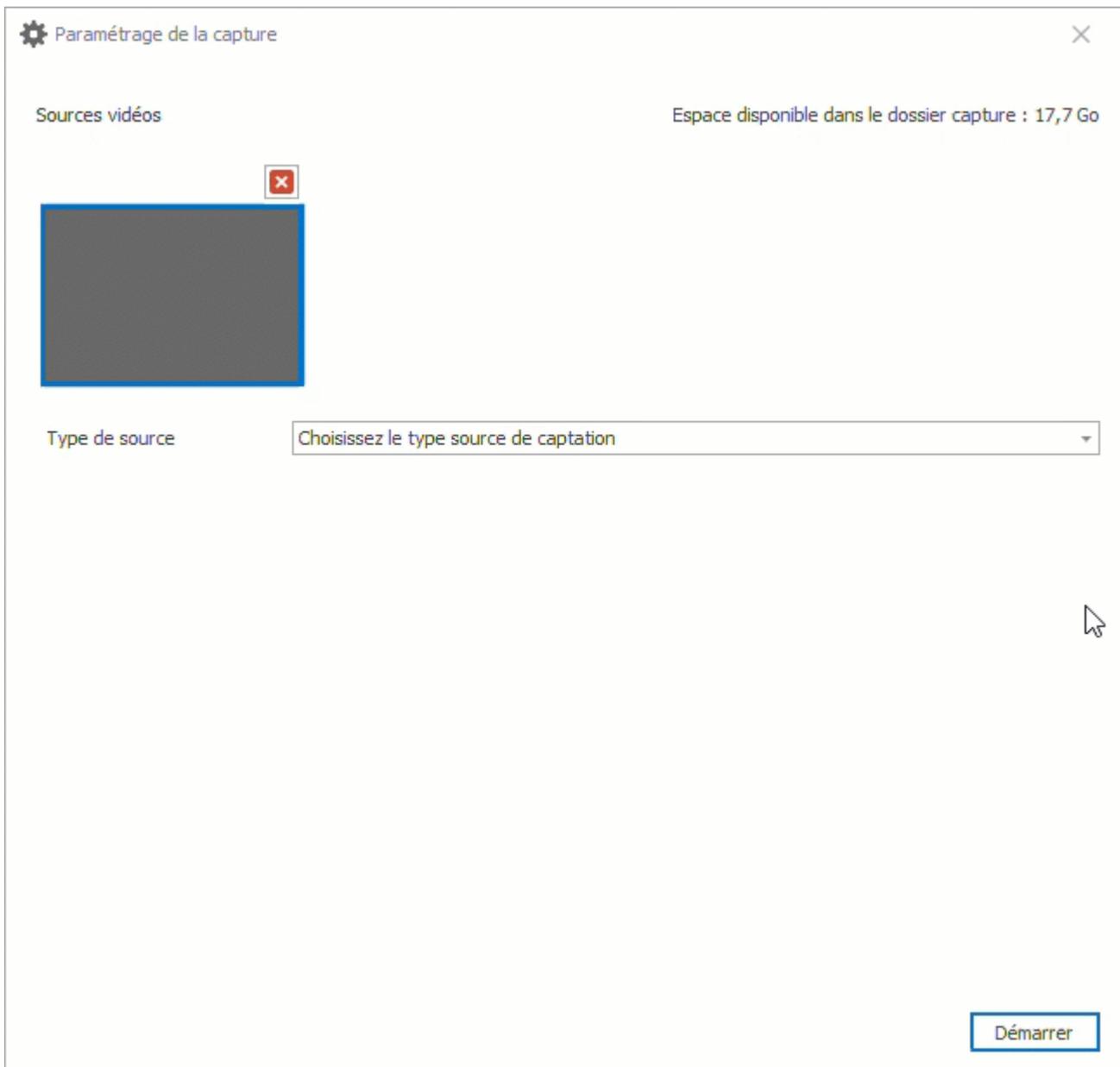
Comment l'utiliser ?

1. Sélectionnez **Direct** dans la liste **Mode de saisie** de l'onglet **Informations générales** de la fenêtre **Nouveau Match**.
2. Cliquez sur **Direct Solo** pour démarrer la capture et le séquençage.

The screenshot shows the TechXV ELITE 20 software interface. The title bar indicates the version and license. The main menu includes options like 'Accueil', 'Match', 'Equipe', 'Joueur', 'Entrainement', and 'Statistiques'. A dropdown menu for 'Mode de saisie' is open, showing 'Direct Solo' as the selected option. Below the menu, a grid of match results is displayed, including scores, dates, and team logos.

Match	Score	Date
1ère journée - 20/06/2022	0 - 0	20/06/2022
1/2 finale Retour	22 - 24	05/06/2022
1/2 finale Aller	13 - 29	29/05/2022
1/2 finale Aller	26 - 17	28/05/2022
1/4 finale Retour	37 - 0	15/05/2022
1/4 finale Retour	46 - 15	14/05/2022
1/4 finale Retour	27 - 13	14/05/2022
1/4 finale Aller	5 - 15	08/05/2022
1/4 finale Aller	19 - 16	08/05/2022
1/4 finale Aller	22 - 25	08/05/2022
1/8 ème Retour	26 - 9	01/05/2022
1/8 ème Retour	18 - 11	01/05/2022
1/8 ème Retour	29 - 15	01/05/2022
1/8 ème Retour	17 - 11	01/05/2022
1/8 ème Retour	17 - 22	01/05/2022
1/8 ème Retour	25 - 20	01/05/2022
1/8 ème Retour	42 - 18	01/05/2022
1/8 ème Retour	15 - 3	30/04/2022

3. Configurez la capture en utilisant **Paramétrage de la capture**.



4. Cliquez sur **Démarrer**.
5. Séquencez le match de la même manière que pour un séquençage en différé.

TechXV Pro



- [Favoris de recherche dans Recherche stats vidéo](#)
- [Importer des filtres, créer les évènements et les critères manquants](#)
- [Séquencer et capturer la vidéo en direct](#)
- [Montage rapide - Importer un fichier XML au format Hudl Sportscode](#)
- [Présentation de données](#)

Montage rapide - Importer un fichier XML au format Hudl Sportscode

La nouvelle fenêtre **Montage Rapide** remplace l'ancienne mais en étant totalement repensée. Elle conjugue les fonctionnalités de **Montage rapide**, mais aussi de **l'éditeur de Montage** et enfin de **Visionneuse**.

Elle est utilisée pour :

- [Créer une liste de lecture à partir d'un fichier vidéo](#);
- Éditer le montage vidéo avec toutes les fonctionnalités de l'éditeur de montage;
- [Importer un fichier XML générique structuré pour être utilisé dans les logiciels ®Hudl Sportscode, ®Nacsport ou ®LongoMatch](#);
- Filtrer les données à importer dans les timelines;
- Visionner le contenu des timelines;
- Créer une liste de lecture vidéo à partir des clips des lecture des timelines;
- Créer un clip vidéo du montage.

Les éléments de "Visionneuse" sont :

 Sélectionnez un fichier de données XML.

Onglet Données

Titre de timeline - Liste de clips de lecture

Cliquez droit pour ajouter tous les clips à la liste de lecture.

Cliquez gauche pour démarrer la lecture des clips dans le lecteur vidéo.

Segment d'une timeline - clip de lecture

Cliquez droit pour ajouter le clip à la liste de lecture.

Cliquez gauche pour démarrer la lecture du clip dans le lecteur vidéo.

Appuyez sur la touche **Inser** lorsque un segment d'une timeline est sélectionné pour ajouter le clip à la liste de lecture.

Ouvrir un fichier XML

Filtrer les données à importer dans les timelines

 Choix des timelines
✕

Choisissez les timelines associées à la vidéo qui seront affichées dans l'écran de montage rapide

Recherche

✕



- France - Touche
- France - Plaquage Reussi
- France - Coup de Pied Jeu Courant
- France - Penalites Concedeas
- France - Coup de Pied Penalite en Touche
- France - Possession
- France - Arrivee Ruck
- France - Lancement Melee
- France - Melee
- France - Occassions d'Essai
- France - Lancement Turnover
- France - Turnovers Concedes
- France - Turnovers Gagnes
- France - Tap
- France - Renvoi Reception

Valider

Présentation de données



- [Editeur de présentation](#)
- [Objet Poteaux localisation](#)
- [Exporter une présentation avec des filtres et des évènements personnalisés](#)

Editeur de présentation

Affichage des valeurs en % dans l'objet Barre de comparaison et Groupe comparaison

Option **Afficher en pourcentages** inactive



Option **Afficher en pourcentages** active



Affichage du résultat en différents formats « durée »

Propriétés ✖

☰ + 🔒

Mise en forme

Couleur des valeurs ▾

Couleur du titre ▾

Police Arial, 12, Bold ▾

Afficher en pourcentages Oui Non

Format des durées ▾

MM:SS:m (Minutes : Secondes : Dixièmes)

MM:SS (Minutes : Secondes)

MM:SS:m (Minutes : Secondes : Dixièmes)

MM:SS:mm (Minutes : Secondes : Centièmes)

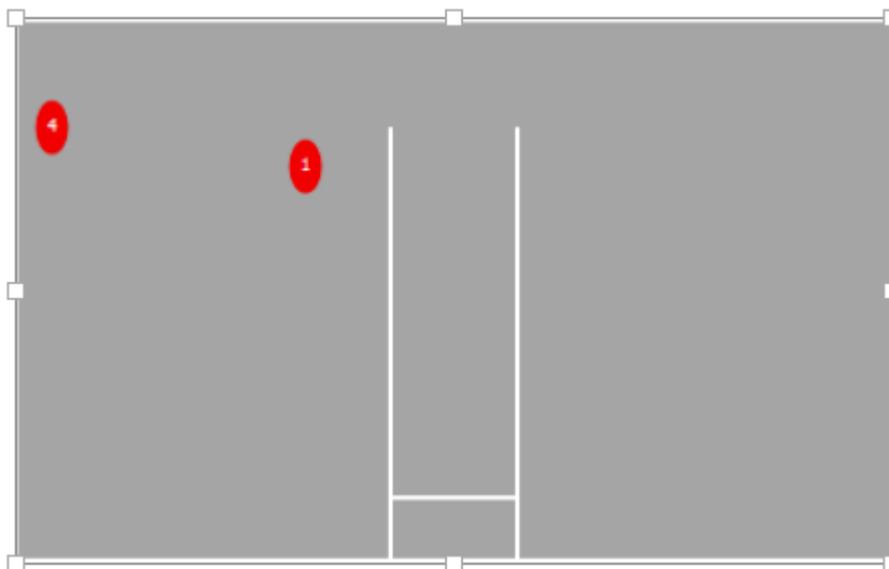
HH:MM:SS (Heures : Minutes : Secondes)

Constantes dans modèle match

#EFFTOTAL	Temps effectif total
#EFFMT1	Temps effectif MT1
#EFFMT2	Temps effectif MT2

Objet Poteaux localisation

L'objet **Poteaux localisation** affiche la position verticale du ballon lorsqu'il franchit la ligne d'en but.



Comment l'utiliser ?

Volet Objets

Glissez déplacez  pour positionner le contrôle sur la présentation.

Volet Propriétés



Affichez l'onglet Données

Numérotation - Si Oui, les pastilles affichent le numéro d'ordre de la tentative de tirs au but dans le match.



Ajoutez une données à afficher.



Supprimez la ligne de données active.

Équipe - Sélectionnez une valeur dans liste.

Données : Sélectionnez directement une valeur dans liste, sinon cliquez sur pour ajouter un filtre dans la liste des **données**.

Fond - Sélectionnez une couleur de fond pour les points

Texte - Sélectionnez une couleur de fond pour le texte qui affiche éventuellement la numérotation.



Affichez l'onglet **Position - Taille**

Définissez la position horizontale et verticale ainsi que sa Largeur et Hauteur de manière précise à l'aide des sélecteurs de valeur.



Affichez l'onglet **Mise en forme**

Terrain - Sélectionnez une couleur de fond pour l'objet Poteaux en remplacement de la couleur par défaut.

Lignes - Sélectionnez une couleur pour la ligne du terrain et les poteaux en remplacement de la valeur par défaut.



Lorsque vous exportez la présentation de données en PDF ou que vous l'imprimez, nous appliquons automatiquement les couleurs par défaut suivantes :

Couleur de fond - Blanc au lieu de gris et couleur de ligne+ poteaux Noir.

Si vous modifiez les valeurs par défaut, elles seront conservées à l'export PDF et à l'impression.

Largeur des points - Modifier la valeur par défaut pour agrandir ou diminuer la taille des points.

Hauteur des points - Modifier la valeur par défaut pour agrandir ou diminuer la hauteur des points.

Exemple - pour donner au point l'aspect d'un ballon de rugby, modifier uniquement la hauteur des points.

Exporter une présentation avec des filtres et des événements personnalisés

La fenêtre **Export de présentations** qui permet de générer un fichier *.psts destiné à être partagé avec d'autres utilisateurs du logiciel TechXV offre aujourd'hui la possibilité de simplifier la procédure d'import pour le ou les destinataire(s) du fichier psts.

Choix de la présentation à exporter

Presentation match

Liste des filtres personnalisés non livrés et non calculés qui devront être créés par l'utilisateur qui importera la présentation
Laissez une description qui permettra de recréer un filtre correspondant.

Libellé	Equipe	Description
Jeu au pied Par dessus Efficace		
Jeu au pied Pression Efficace		
Jeu au pied Par dessus Inefficace		
Jeu au pied Pression Inefficace		

Créer les fichiers d'export de filtres et d'événements correspondants

Exporter

Elle est utilisée pour :

- Générer un fichier *.psts contenant la présentation de données
- Créer un classeur Excel contenant les filtres personnalisés utilisés.
- Créer un classeur Excel contenant les événements et les critères personnalisés.

Comment l'utiliser

Sélectionnez la présentation à exporter. Les filtres personnalisés présents dans la présentation s'affiche dans la liste.

Cochez la case **Créer les fichiers d'export de filtres et d'événements correspondants**

Cliquez sur **Exporter**. L'application génère automatiquement un ou deux classeurs Excel.

TechXV Elite

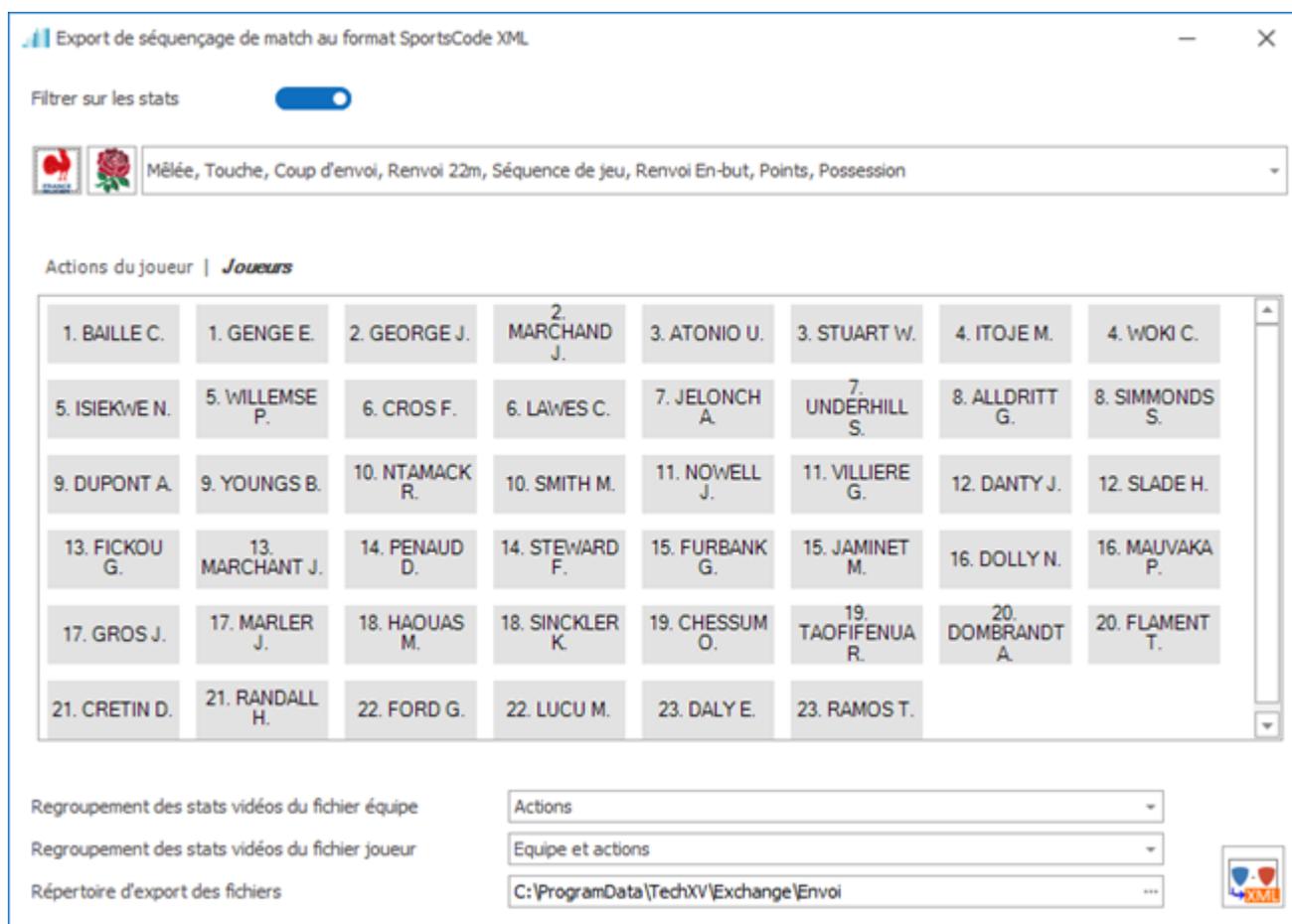


- [Exporter des statistiques de match au format *.xml \(Hudl Sportscode, Nacsport\).](#)
- [Importer un codage de match StatsPerform ou AIA Sports](#)

Exporter des statistiques au format *.xml (Hudl Sportscode, Nacsport),

La fenêtre **Export de séquençage match au format Hudl Sportscode XML** permet de partager une analyse de match avec une personne qui utilise un autre logiciel qui importe des données XML structurées.

La fonction d'Export XML, génère deux fichiers distincts. Le premier avec les données regroupées par équipe et le second par joueur.



Elle est utilisée pour :

- Filtrer les stats à exporter;
- Regrouper les stats vidéo du fichier équipe;
- Regrouper les stats vidéo du fichier joueur;
- Créer les fichiers XML.

Comment l'utiliser

Filtrer sur les stats - Si activée, il est possible d'appliquer un filtre spécifique sur les stats à exporter, sinon l'intégralité des stats du match est exportée.



- Cliquez sur un logo pour filtrer uniquement ses stats vidéo.



- Sélectionnez les stats à exporter.

Regroupement des stats vidéos du fichier équipe - Choisissez entre **Actions** et **Équipe et actions**.

Regroupement des stats vidéos du fichier joueur - Choisissez entre **Joueurs, Actions** et **Équipe et actions**.

Répertoire d'export des fichiers - Spécifiez un répertoire pour enregistrer les fichiers XML.



- Cliquez pour générer les deux fichiers XML.

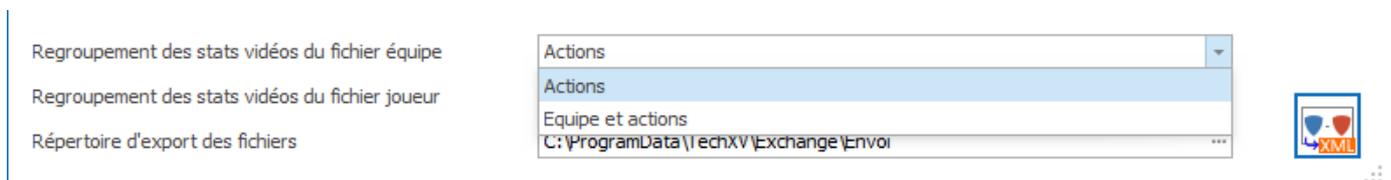
En pratique

Filtrer les stats à exporter

1. Activez **Filtre des stats**.
2. Sélectionnez une équipe si nécessaire.
3. Cochez les évènements à inclure dans les fichiers.

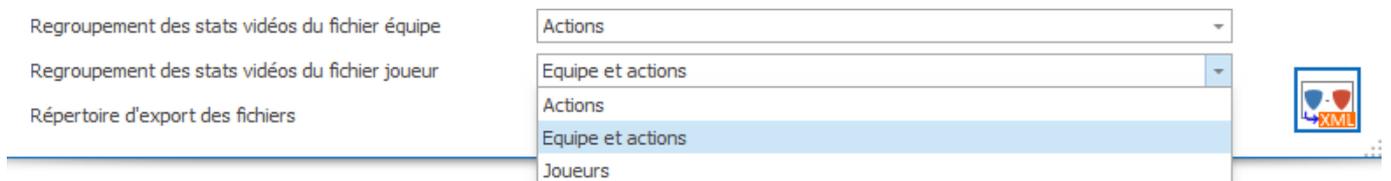
Regrouper les stats vidéo du fichier équipe

- Sélectionnez **Actions** pour générer des timelines regroupant les stats d'un même évènement pour les 2 équipes -1 seule timeline par action.
- Sélectionnez **Équipe et actions** pour générer des timelines regroupant les stats d'un même évènement pour chacune des équipes - 2 timelines par action.



Regrouper les stats vidéo du fichier joueur

- Sélectionnez **Joueurs** pour générer des timelines regroupant toutes les stats d'un même joueur -1 seule timeline par joueur.
- Sélectionnez **Actions** pour générer des timelines regroupant les stats d'un même évènement pour chaque joueur -1 timeline par action et par joueur.
- Sélectionnez **Équipe et actions** pour générer des timelines regroupant les stats individuelles d'un même évènement pour chacune des équipes - 2 timelines par action.

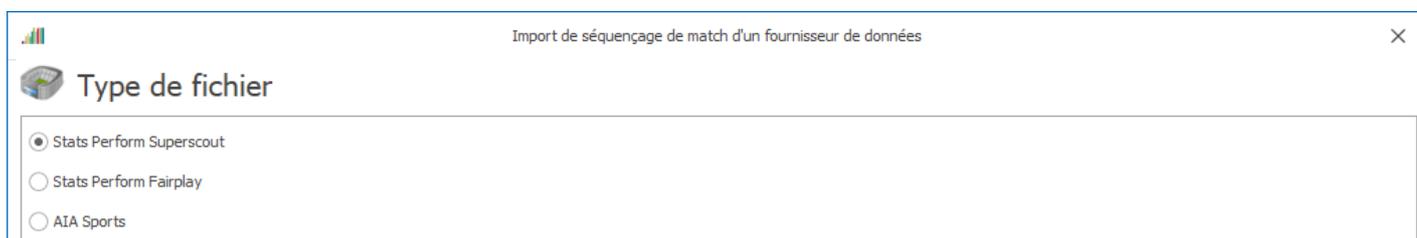


Créer les fichiers XML

1. Modifiez éventuellement le répertoire où seront enregistrés les fichiers XML.
2. Cliquez sur .
3. Confirmez la création des fichiers XML.

Importer un séquençage de match d'un fournisseur de données

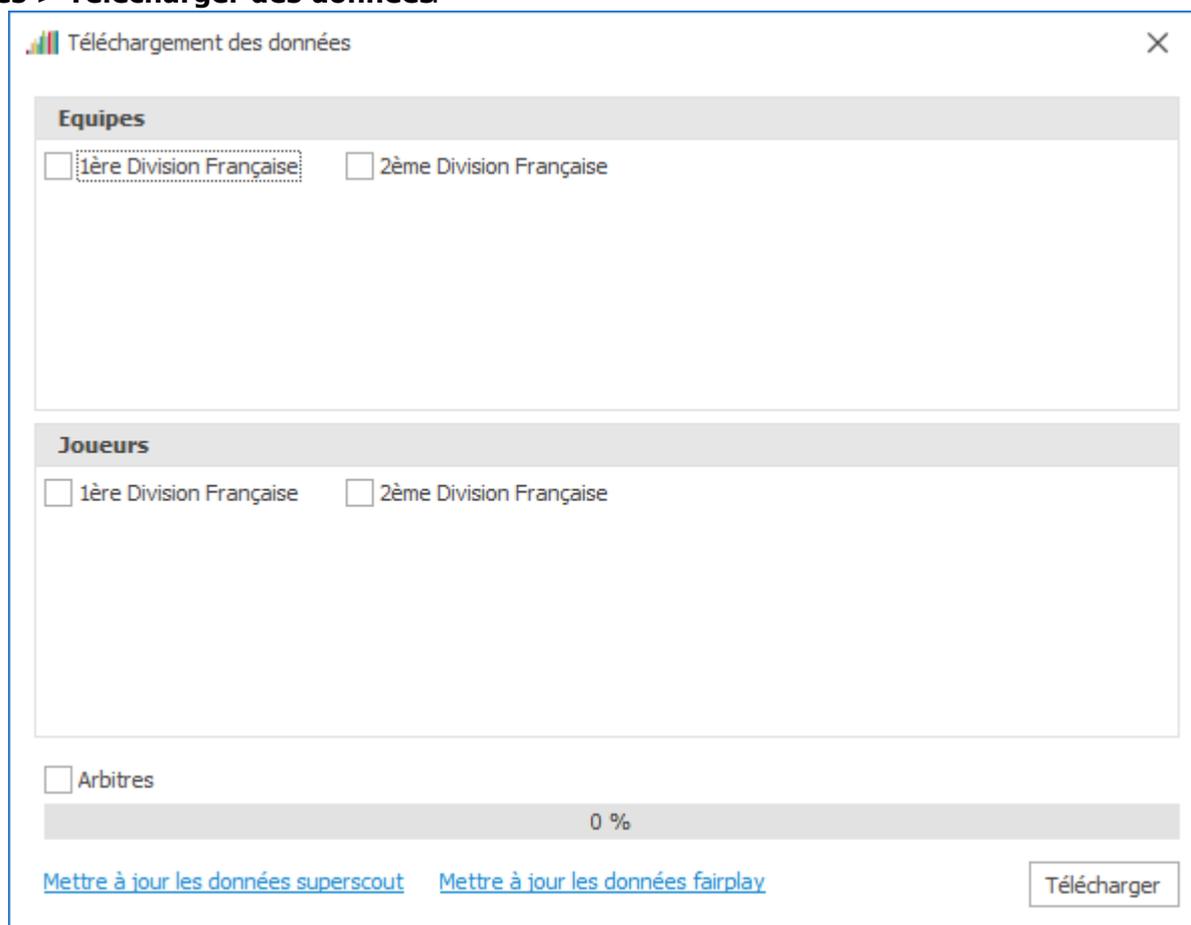
La fenêtre **Import de séquençage de match d'un fournisseur de données** permet d'importer un fichier au format XML structuré pour exploiter les données sans avoir à créer la Fiche Match ni effectuer le séquençage.



En fonction du fournisseur de données et de la structure du fichier, une initialisation est nécessaire ou pas.

Fichier Stats Perform

Avant d'importer des fichiers Superscout, Superscout Advanced et Fairplay vous devrez initialiser et configurer votre base de données en mettant à jour les données Superscout ou Fairplay depuis **Fichier > Données > Télécharger des données**.



Fichiers AIA Sports

Pour les fichiers AIA Sports, vous devrez importer les événements, critères et événements caractérisés spécifiques que nous vous fourniront.

- AIA_Import_EvenementsEtCriteres.xlsx
- AIA_Import_EvenementsCaracterises.xlsx
- AIA_Mapping_EvenementsCaracterises_2022.xml

Elle est utilisée pour

[Importer un fichier XML Superscout ou Superscout Advanced de la société StatsPerform;](#)

[Importer un fichier XML Fairplay de la société StatsPerform;](#)

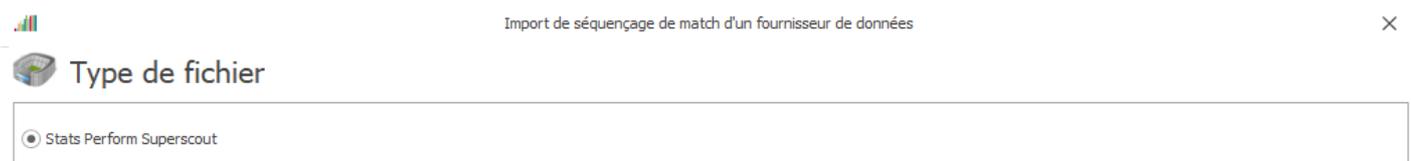
[Importer un fichier XML de la société AIA Sports ;](#)

XML Superscout ou Superscout Advanced

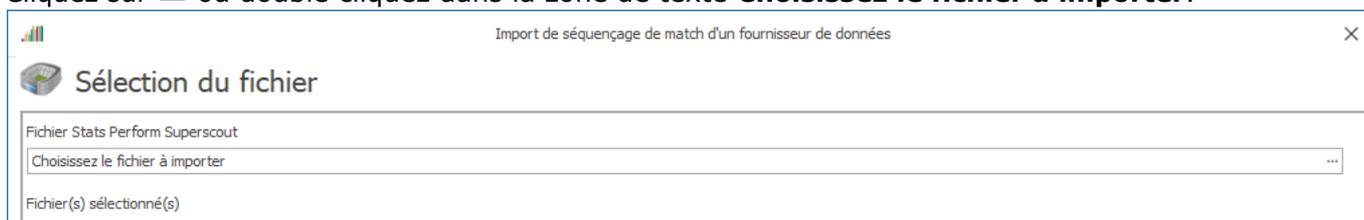
La fenêtre **Import de séquençage de match d'un fournisseur de données** permet d'importer un fichier XML structuré au format Superscout ou Superscout Advanced de la société Stats Perform. Une fois les données importées, vous devrez associer le fichier vidéo correspondant depuis la **fenêtre Fichiers Vidéo**.

Comment l'utiliser

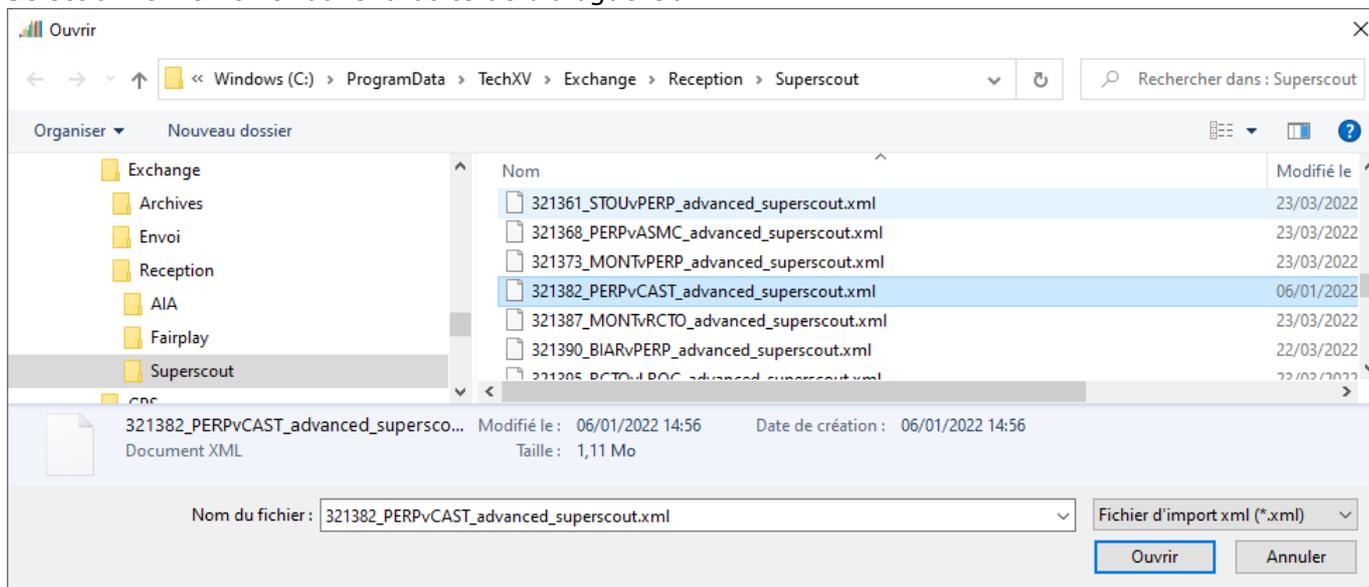
1. Cliquez sur **Fichier > Compléments > Importer un séquençage d'un fournisseur de données**.
2. Cochez le bouton radio **Stats Perform Superscout**.



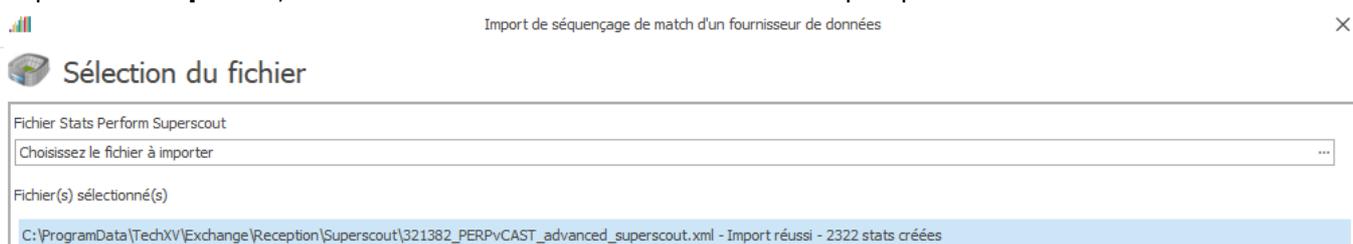
3. Cliquez sur **Suivant** en bas à droite de la fenêtre.
4. Cliquez sur **...** ou double cliquez dans la zone de texte **Choisissez le fichier à importer**.



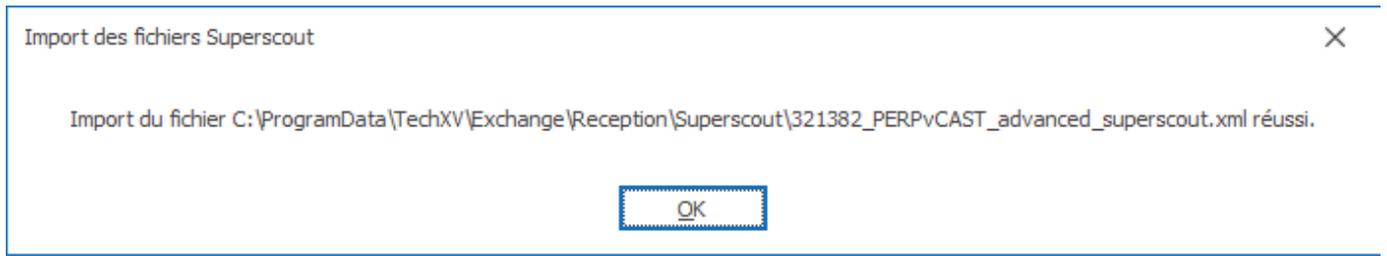
5. Sélectionnez le fichier dans la boîte de dialogue **Ouvrir**.



6. Cliquez sur **Importer**, en bas à droite de la fenêtre. Patientez quelques secondes.



7. Cliquez sur **OK** pour confirmer la réussite de l'import.



8. Cliquez sur la croix, en haut à droite pour fermer.

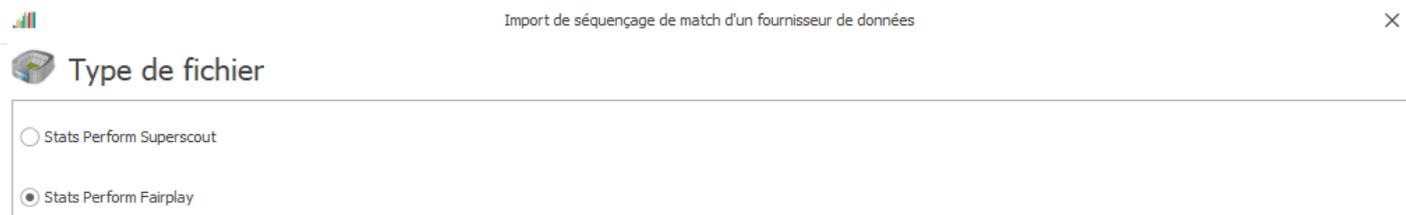
XML Fairplay

La fenêtre **Import de séquençage de match d'un fournisseur de données** permet d'importer un fichier XML structuré au format Fairplay pour exploiter les données sans avoir à créer la Fiche Match ni effectuer le séquençage.

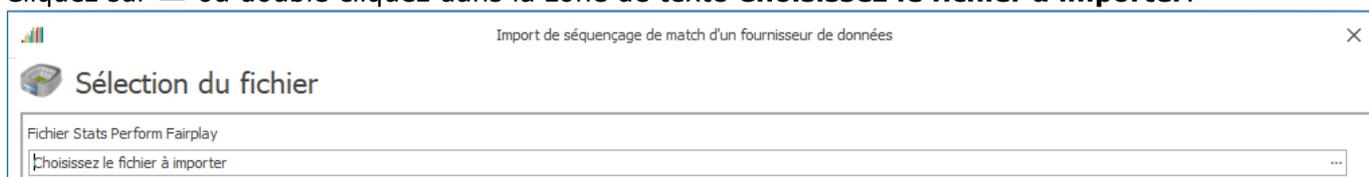
Une fois les données importées, vous devrez associer le fichier vidéo correspondant depuis la **fenêtre Fichiers Vidéo**.

Comment l'utiliser

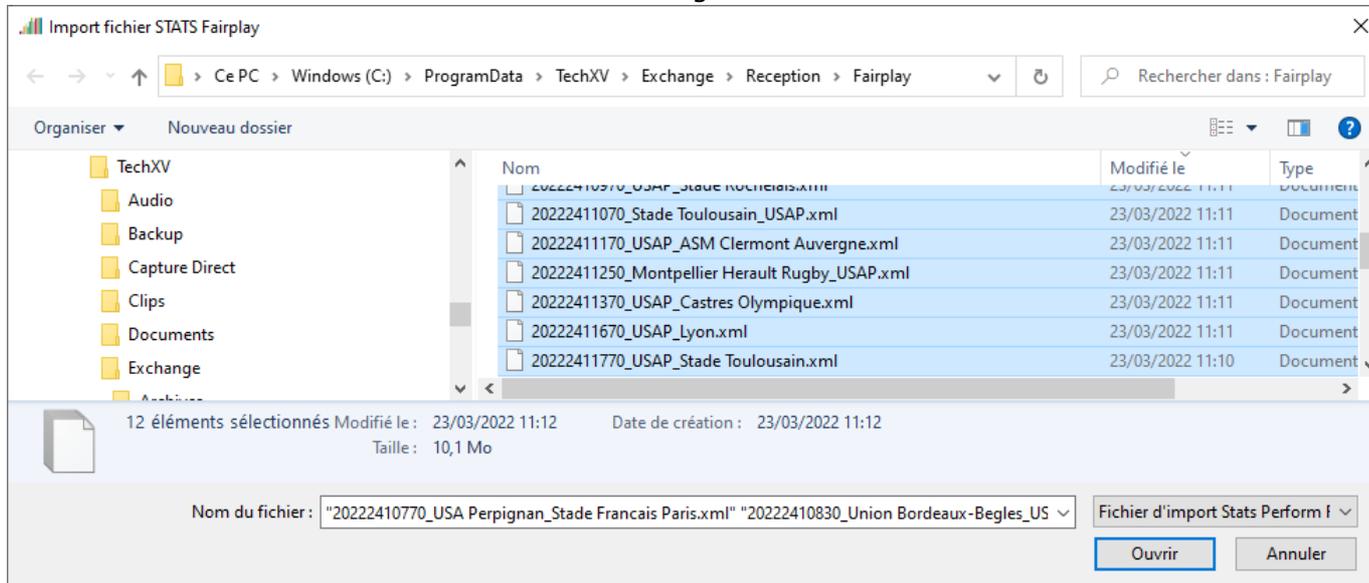
1. Cliquez sur **Fichier > Compléments > Importer un séquençage d'un fournisseur de données**.
2. Cochez le bouton radio **Stats Perform Fairplay**.



3. Cliquez sur **Suivant**
4. Cliquez sur  ou double cliquez dans la zone de texte **Choisissez le fichier à importer**.



5. Sélectionnez le ou les fichiers dans la boîte de dialogue **Ouvrir**.



6. Cliquez sur **Importer**. Patientez quelques secondes.

Import de séquençage de match d'un fournisseur de données

Sélection du fichier

Fichier Stats Perform Fairplay

Choisissez le fichier à importer

Fichier(s) sélectionné(s)

20222410770_USA Perpignan_Stade Francais Paris.xml - Import réussi
20222410830_Union Bordeaux-Begles_USA Perpignan.xml - Import réussi
20222410970_USAP_Stade Rochelais.xml - Import réussi
20222411070_Stade Toulousain_USAP.xml - Import réussi
20222411370_USAP_Castres Olympique.xml - Import réussi
20222411670_USAP_Lyon.xml - Import réussi
20222411770_USAP_Stade Toulousain.xml - Import réussi
20222411840_RC Toulon_USAP.xml - Import réussi
20222411910_ASM Clermont Auvergne_USAP.xml - Import réussi
20222412070_USAP_Racing 92.xml - Import réussi

Importer

7. Cliquez sur **OK** pour confirmer la réussite de l'import.
8. Cliquez sur la croix, en haut à droite pour fermer.

XML AIA

Pré requis

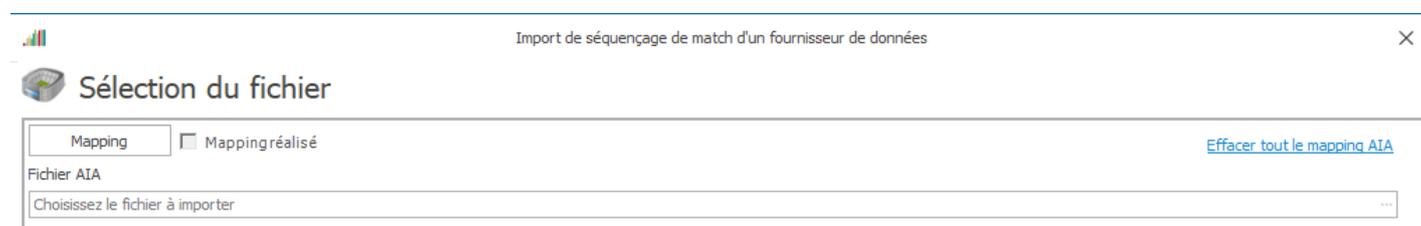
Avant de pouvoir importer un codage AIA Sports au format XML, vous devez obligatoirement créer les événements et les critères complémentaires spécifiques non présents dans la bibliothèque TechXV.

Une fois les événements et les critères ajoutés, vous devrez aussi créer les événements caractérisés correspondants aux différentes combinaisons des descripteurs du fichier XML.

Les utilisateurs de TechXV Elite pourront télécharger 3 fichiers complémentaires pour initialiser la procédure d'importation des fichiers XML AIA Sports.

- AIA_Import_EvenementsEtCriteres.xlsx
- AIA_Import_EvenementsCaracterises.xlsx
- AIA_Mapping_EvenementsCaracterises_2022.xml

La fenêtre **Import de séquençage de match d'un fournisseur de données** permet d'importer un fichier au format XML structuré fourni par la société AIA SPORTS.



Elle est utilisée pour

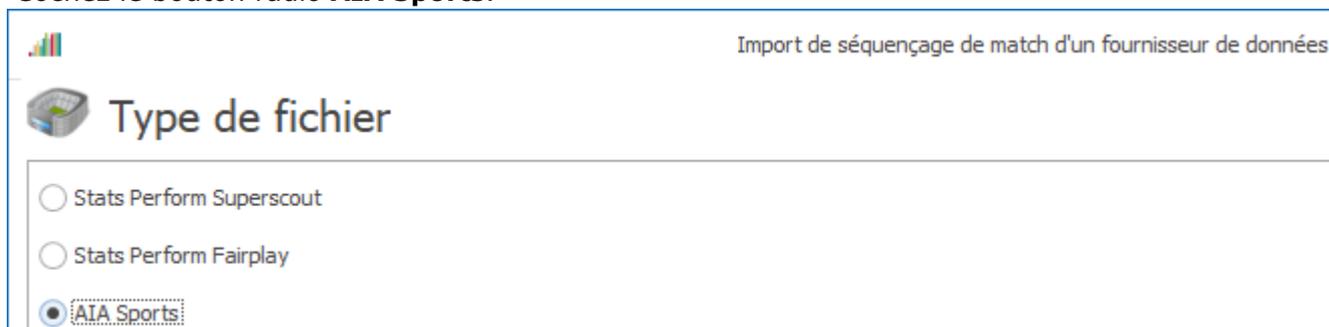
1. [Associer des événements caractérisés TechXV aux données AIA Sports;](#)
2. [Supprimer la correspondance entre les événements caractérisés TechXV et les données AIA Sports;](#)
3. [Importer un fichier de données XML au format AIA Sports.](#)

Associer des événements caractérisés TechXV aux données

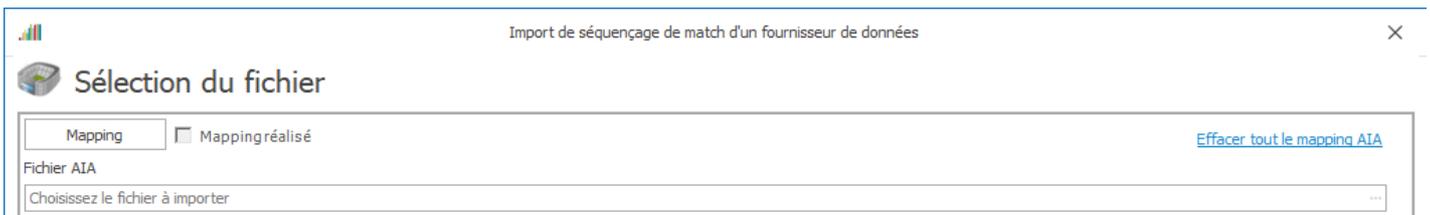
Dans ce chapitre nous allons découvrir comment mapper et effacer le mapping (association) entre les données TechXV et les données AIA Sports.

1. Associer des événements caractérisés TechXV aux descripteurs AIA Sports

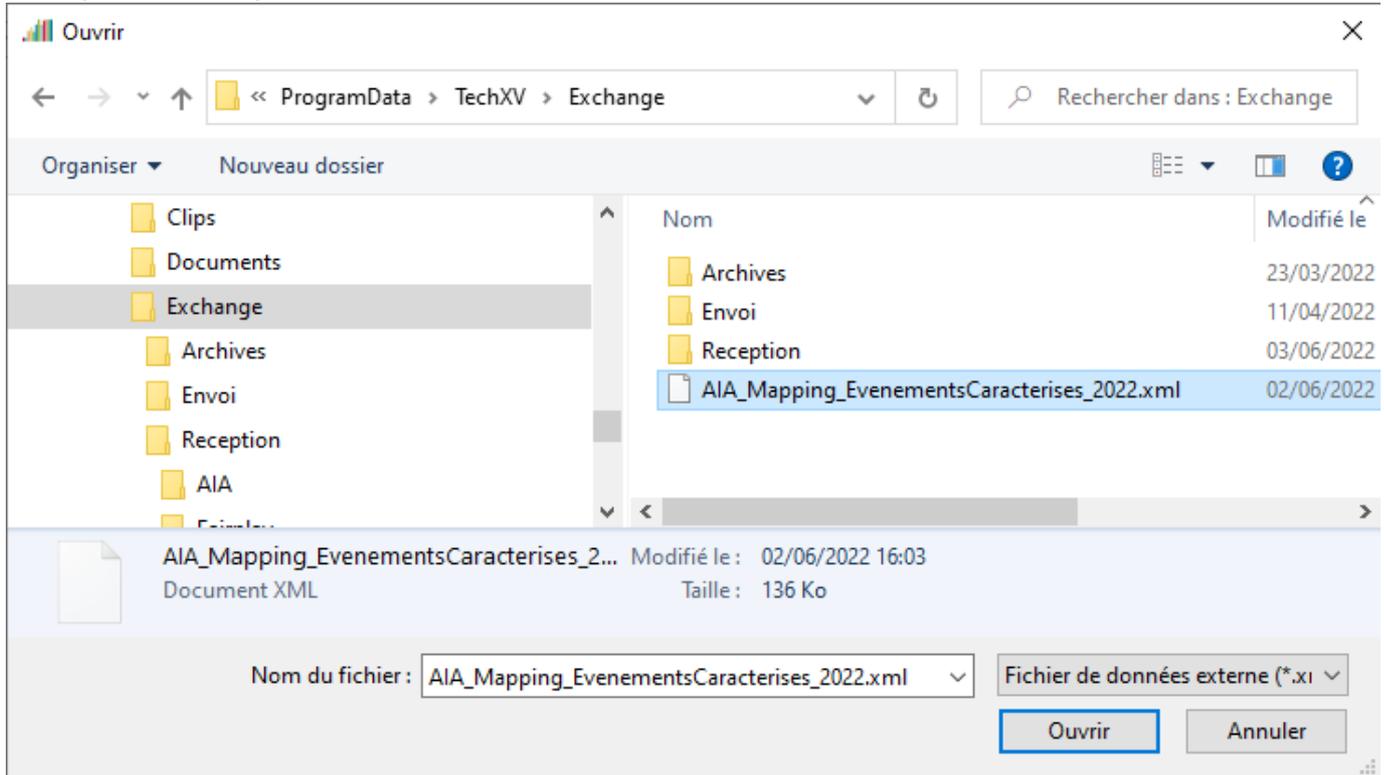
1. Sélectionner **Fichier > Compléments > Importer un séquençage de match d'un fournisseur de données**.
2. Cochez le bouton radio **AIA Sports**.



3. Cliquez sur **Suivant** en bas à droite de la fenêtre. Le **volet Sélection** du fichier s'affiche.

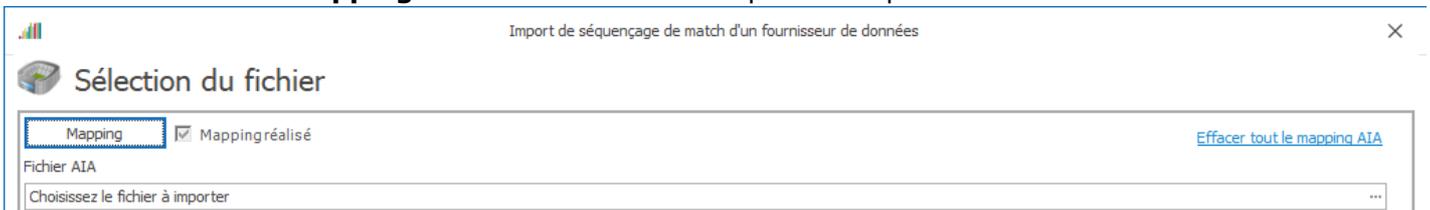


4. Cliquez sur **Mapping** pour aller sélectionner le fichier xml, **AIA_Mapping_EvenementsCaracterises_2022.xml**, contenant les correspondances entre les descripteurs AIA Sports et les évènements caractérisés TechXV.



Après avoir vérifié que la colonne Événement caractérisé est non vide et identique, cliquez sur  pour enregistrer le mapping.

5. La case à cocher **Mapping réalisé** est cochée. Vous pouvez importer des données.

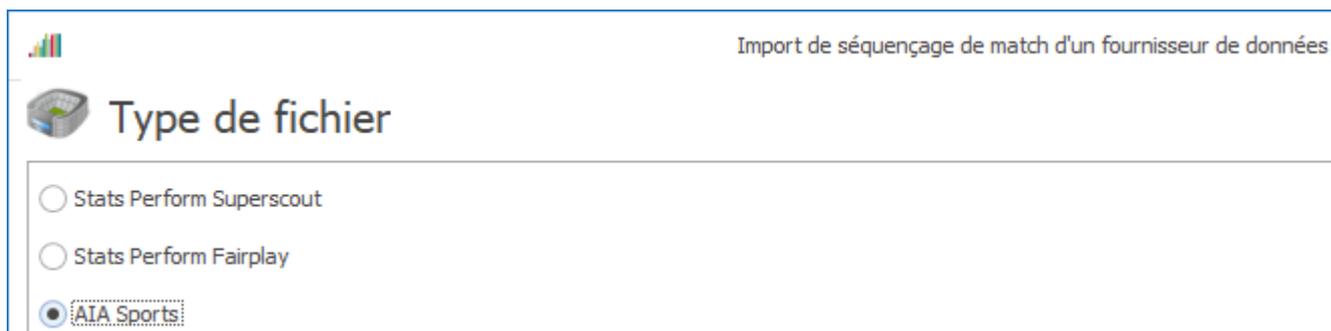


2. Supprimer les correspondances entre les descripteurs AIA Sports et les évènements caractérisés

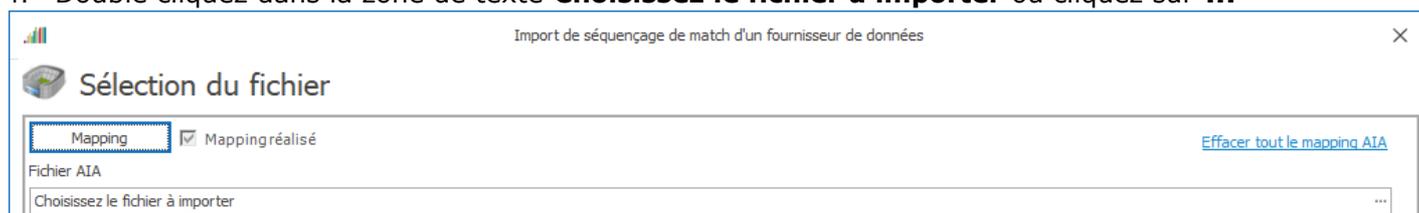
1. Cliquez sur le lien [Effacer tout le mapping AIA](#).

Importer un fichier de données XML

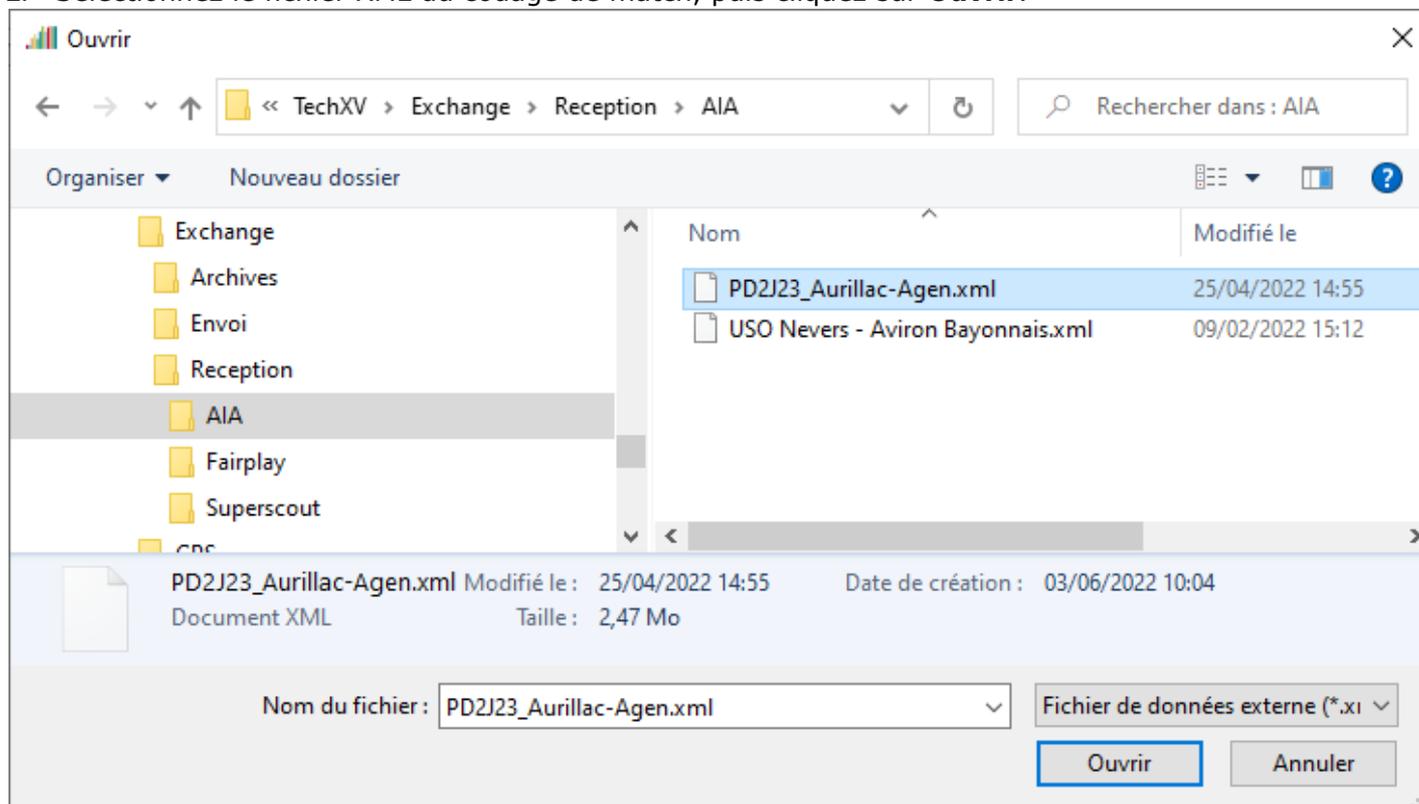
1. Sélectionner **Fichier > Compléments > Importer un séquençage de match d'un fournisseur de données**.
2. Cochez le bouton radio **AIA Sports**.



1. Double cliquez dans la zone de texte **Choisissez le fichier à importer** ou cliquez sur **...**



2. Sélectionnez le fichier XML du codage de match, puis cliquez sur **Ouvrir**.



3. Cliquez sur **Suivant**, en bas à droite de la fenêtre.
4. La fenêtre **Import de séquençage de match d'un fournisseurs de données** ouvre.
5. Complétez ou validez les rubriques du volet **Informations générales**.

Import de séquençage de match d'un fournisseur de données
✕

Informations générales

Date du match	<input type="text" value="07/05/2022"/>	
	Depuis fichier	Correspondance TechXV
Compétition	<input type="text" value="European Champions Cup"/>	<input type="text" value="European Rugby Champions Cup"/>
Equipe locale	<input type="text" value="Munster"/>	<input type="text" value="Munster - Equipe Pro"/>
Equipe visiteuse	<input type="text" value="Stade Toulousain"/>	<input type="text" value="Toulouse - Equipe Pro"/>
Equipe suivie	<input type="text" value="Munster - Equipe Pro"/>	
Journée	<input type="text" value="1/4 de Finale"/>	
Mode de saisie	<input type="text" value="AIA"/>	

6. Le volet **Feuille de match** affiche les compos présentes dans le fichier XML. Trois cas peuvent se présenter :
- La fiche joueur existe dans TechXV, le nom et le prénom sont identiques, la correspondance est automatique.
 - La fiche joueur existe dans TechXV, le nom et le prénom sont différentes, la correspondance est à faire manuellement en sélectionnant le joueur dans la liste déroulante **Joueur**, à droite. Une fois, la correspondance enregistrée, elle sera automatique pour les imports suivants.
 - La fiche joueur n'existe dans TechXV, il n'y a pas de correspondance possible. L'assistant import génère automatiquement la fiche du joueur. Pour les titulaires, le poste est celui de la feuille de match. Pour les remplaçants, ils sont arbitrairement Pilier. Vous pouvez changer leur poste par défaut dans la fenêtre **Fiche Joueur**.

Fiche Match - Munster VS Toulouse - 07/05/2022 - 1/4 de Finale - European Rugby Champions Cup

Feuille de match



Irish Rugby Football Union Munster Branch



Stade Toulousain

Position ▲	Libellé fichier	Joueur	Position ▲	Libellé fichier	Joueur
1	Josh WYCHERLEY	Josh WYCHERLEY - 1	1	Rodrigue NETI	Rodrigue NETI - 1
2	Niall SCANNELL	Niall SCANNELL - 2	2	Julien MARCHAND	Julien MARCHAND - 2
3	Stephen ARCHER	Stephen ARCHER - 1	3	Dorian ALDEGHERI	Dorian ALDEGHERI - 1
4	Jean KLEYN	Jean KLEYN - 4	4	Rory ARNOLD	Rory ARNOLD - 4
5	Fineen WYCHERLEY	Fineen WYCHERLEY - 5	5	Emmanuel MEAFOU	Emmanuel MEAFOU - 4
6	Peter O'MAHONY	Peter O'MAHONY - 6	6	Rynhard ELSTADT	Reynhardt ELSTADT - 6
7	Alex KENDELLEN	Alex KENDELLEN - 6	7	Thibaud FLAMENT	Thibaud FLAMENT - 4
8	Jack O'DONOGHUE	Jack O'DONOGHUE - 6	8	Francois CROS	François CROS - 6
9	Conor MURRAY	Conor MURRAY - 9	9	Antoine DUPONT	Antoine DUPONT - 9
10	Joey CARBERY	Joey CARBERY - 10	10	Romain NTAMACK	Romain NTAMACK - 10
11	Simon ZEBO	Simon ZEBO - 11	11	Matthis LEBEL	Matthis LEBEL - 11
12	Damian DE ALLENDE	Damian DE ALLENDE - 12	12	Pita AHKI	Pita AHKI - 12
13	Chris FARRELL	Chris FARRELL - 13	13	Pierre FOUYSSAC	Pierre FOUYSSAC - 12
14	Keith EARLS	Keith EARLS - 12	14	Dimitri DELIBES	Dimitri DELIBES - 11
15	Michael HALEY	Michael HALEY - 15	15	Thomas RAMOS	Thomas RAMOS - 15
16	Diarmuid BARRON	Diarmuid BARRON - 16	16	Peato MAUVAKA	Péato MAUVAKA - 2
17	Jeremy LOUGHMAN	Jeremy LOUGHMAN - 17	17	Cyril BAILLE	Cyril BAILLE - 1
18	John RYAN	John RYAN - 1	18	David AINUJU	David AINUJU - 1
19	Jason Howell JENKINS	Jason Howell JENKINS - 19	19	Iosefa TEKORI	Iosefa TEKORI - 6
20	Thomas AHERN	Thomas AHERN - 20	20	Selevasio TOLOFUA	Selevasio TOLOFUA - 6
21	Craig CASEY	Craig CASEY - 21	21	Anthony JELONCH	Anthony JELONCH - 6
22	Ben HEALY	Ben HEALY - 22	22	Baptiste GERMAIN	Baptiste GERMAIN - 9

7. Le volet **Vidéos** s'affiche. Sélectionnez le fichier vidéo correspondant pour la 1ère période.
8. Indiquez le côté de l'équipe locale en 1ère période.

Fiche Match - Munster VS Toulouse - 07/05/2022 - 1/4 de Finale - European Rugby Champions Cup

Vidéos

Vidéo première période: E:\Videos\XV\AJIA\Champions cup Quarts de Finale - Munster Stade Toulousain.mp4

Vidéo seconde période: Double cliquez pour sélectionner le fichier vidéo correspondant à la seconde période

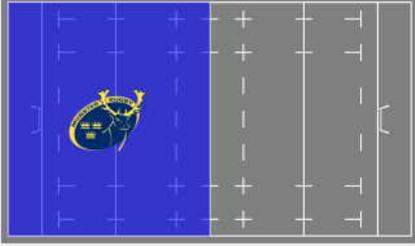
Vidéo prolongations: Double cliquez pour sélectionner le fichier vidéo correspondant aux prolongations



CHAMPIONS CLIP

02:14:46

Indiquez le côté de l'équipe locale en première période :



- Sélectionnez le fichier vidéo pour la seconde période, les prolongations (les tirs au but sont inclus dans cette vidéo).

Fiche Match - Munster VS Toulouse - 07/05/2022 - 1/4 de Finale - European Rugby Champions Cup

Vidéos

Vidéo première période E:\Vidéos\VV\AIA\Champions cup Quarts de Finale - Munster Stade Toulousain.mp4 ...

Vidéo seconde période E:\Vidéos\VV\AIA\Champions cup Quarts de Finale - Munster Stade Toulousain.mp4 ...

Vidéo prolongations E:\Vidéos\VV\AIA\Champions cup Quarts de Finale - Munster Stade Toulousain.mp4 ...

direct 2

Indiquez le côté de l'équipe locale en première période :

< Précédent Importer

- Cliquez sur **Importer** pour démarrer le traitement.

< Précédent Importer

TechXV Coach

TechXV Coach est une nouvelle édition du logiciel TechXV prévue pour exploiter, les données séquencées, importées et caractérisées, par un manager ou un entraîneur qui souhaite aller plus loin qu'avec **TechXV Joueur**.

Elle est compatible avec le mode Indépendant ou la synchronisation des données.

Elle est utilisée pour :

Créer un montage vidéo
Créer un clip vidéo
Visionner directement les stats vidéo d'un match
Importer un séquençage de match depuis TechXchange
Comparer des stats vidéo côte à côte
Convertir, fusionner, assembler ou extraire un fichier vidéo
Consulter, utiliser et imprimer les tableaux de bord TechXV
Exploiter toutes les données statistiques matchs et entraînements avec Excel
Visualiser, imprimer ou exporter en PDF l'intégralité des documents d'impression
Saisir les annotations, observations sur le match et les joueurs

Comment l'utiliser

Menu Fichier

- > [Données > Sauvegarder – Restaurer - Synchroniser – Sauvegarde cloud](#)
- > [Paramètres > Préférences utilisateur](#)
- > [Personnalisation > Editeur Grilles individuelles](#)
- > [Compléments > Importer un séquençage](#)

Ruban Accueil

- > [Recherche stats vidéo](#)
- > [Montage vidéo](#)
- > [Comparaison de vidéo](#)
- > [Montage rapide](#)
- > [Création de vidéo](#)
- > [Convertisseur de vidéo](#)

Ruban Match

- > [Visionneuse](#)
- > [Rapport de match](#)
- > [Observations match](#)
- > [Création automatique](#)
- > [Export Excel du déroulé du match](#)
- > [Export Excel du Rapport de match](#)

Ruban Équipe

- > [Bilan Équipe](#)

- > [Bilan comparatif](#)
- > [Export Excel de l'utilisation des joueurs](#)
- > [Export Excel de l'effectif](#)
- > [Export Excel de la liste des stats](#)
- > [Export Excel du Bilan de l'équipe](#)

Ruban Joueur

- > [Bilan Joueur](#)
- > [Observations](#)

Ruban Entraînement

- > [Montage vidéo](#)
- > [Export Excel](#)

Menu Statistiques

- > [Statistiques](#)