

Match brut

Coder un match complet et obtenir un bilan collectif clair, en quelques clics.

À QUOI ÇA SERT

Coder un match complet, nous et l'adversaire : conquête, relances, pénalités, temps de jeu effectif. Tu obtiens un **bilan collectif PDF d'une page**, l'essentiel du match.

IL TE FAUT

- Un ordinateur (Chrome, Edge ou Safari)
- La vidéo du match (mp4, mov)
- Édition Lite : 5 matchs, à installer sur ordinateur ou tablette

BON À SAVOIR

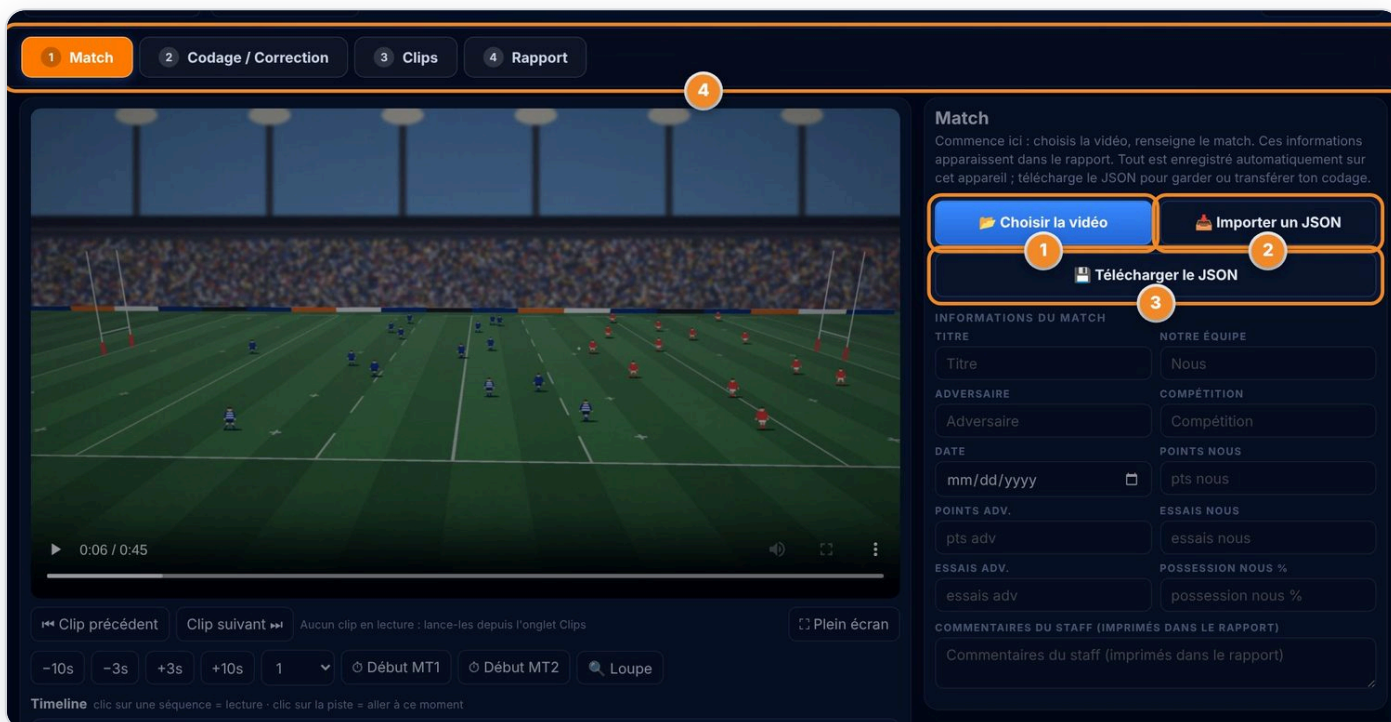
- La vidéo reste sur ton appareil
- Sauvegarde automatique
- 4 langues :    

1 Charger la vidéo > 2 Repères MT > 3 Coder > 4 Qualifier > 5 Rapport PDF

1 Onglet Match : charger la vidéo et décrire le match

Le logiciel est organisé en **4 onglets** : **Match** · **Codage** / **Correction** · **Clips** · **Rapport**. On commence par **Match** : la vidéo n'est **jamais envoyée**, elle est lue sur ton ordinateur. Titre, équipes, score... se remplissent ici et s'impriment dans le rapport.

- 1 Choisir la vidéo du match.
- 2 Importer un JSON : reprend un codage sauvegardé.
- 3 Télécharger le JSON : une copie de ton codage, à garder (bouton toujours visible).
- 4 Les 4 onglets (aussi **Ctrl+Alt+1 à 4**). Langue en haut à droite.

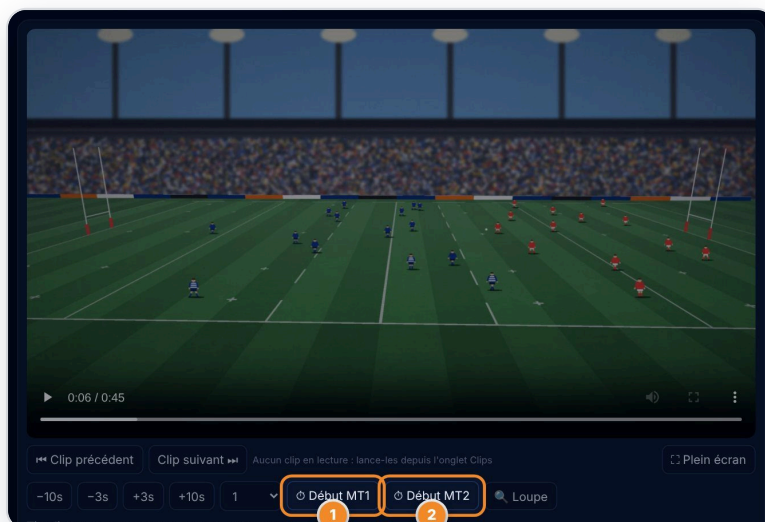


The screenshot shows the 'Match' tab of the software. At the top, there are four tabs: '1 Match', '2 Codage / Correction', '3 Clips', and '4 Rapport'. The 'Match' tab is active, showing a video player with a rugby match in progress. Below the video player, there are controls for the video, including 'Clip précédent', 'Clip suivant', and 'Plein écran'. To the right of the video player, there is a form for entering match details. The form has two columns: 'INFORMATIONS DU MATCH' and 'NOTRE ÉQUIPE'. The 'INFORMATIONS DU MATCH' column includes fields for 'TITRE', 'ADVERSAIRE', 'DATE', 'POINTS ADV.', 'ESSAIS ADV.', and 'COMMENTAIRES DU STAFF'. The 'NOTRE ÉQUIPE' column includes fields for 'Nous', 'COMPÉTITION', 'POINTS NOUS', 'ESSAIS NOUS', 'POSSESSION NOUS %', and 'possession nous %'. There are also buttons for 'Choisir la vidéo', 'Importer un JSON', and 'Télécharger le JSON'.

2 Poser les repères des mi-temps

Place la vidéo sur le coup d'envoi et clique **Début MT1**, puis fais de même en seconde période. Les actions sont alors classées par mi-temps et le chrono est juste.

- 1 Début de la 1^{re} mi-temps.
- 2 Début de la 2^{de} mi-temps.



3 Lancer le chrono de jeu effectif

À chaque reprise, **J** (ballon en jeu) ; à chaque coup de sifflet, **M** (ballon mort). Le logiciel calcule le temps de jeu effectif et la possession, et te prévient si tu oublies une marque.

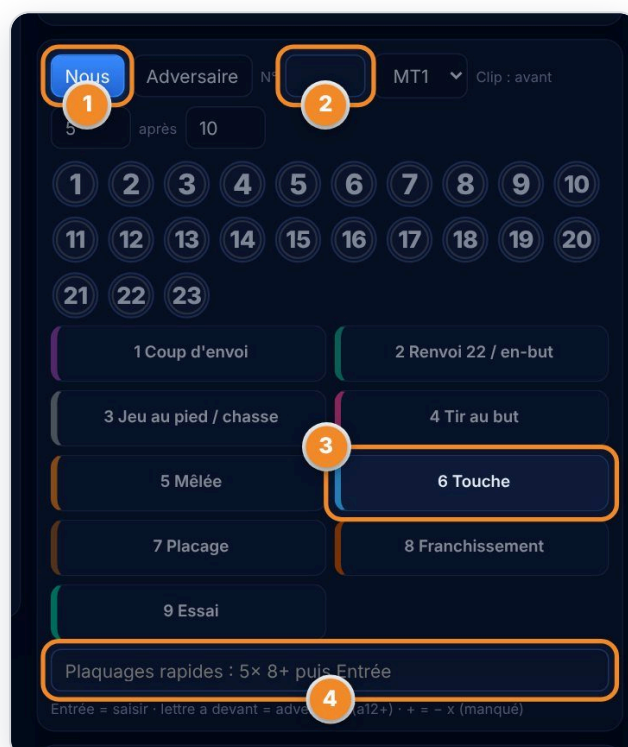
- 1 Ballon en jeu (touche **J**).
- 2 Ballon mort (touche **M**).
- 3 Pénalité ou coup franc : 1 clic, puis **Pour** ou **Contre nous**.
- 4 Annule la dernière marque en cas d'erreur.



4 Coder les phases de jeu

Choisis l'équipe qui **introduit / lance / frappe** (au coup d'envoi : celle qui reçoit), puis clique la phase. **Un clic = un clip** de 5 s avant à 10 s après.

- 1 Équipe : Nous ou Adversaire.
- 2 Numéro du joueur (facultatif).
- 3 La phase : 9 boutons, ou touches 1 à 9.
- 4 Plaquages rapides : « 5× 8+ » puis Entrée
Entrée = n°5 manqué, n°8 réussi.



5 Qualifier l'action

Juste après le clic, la fiche s'ouvre : précise le résultat, la zone du terrain et ton évaluation. C'est ce qui donne de la valeur au rapport.

- 1 Résultat (gagnée, perdue, pénalité...).
- 2 Zone : de marque, d'action ou de sortie de camp.
- 3 Évaluation + / = / - (touches + = -).

Toucher · 0:03 → 0:18 (15,0 s)

Résultat : **Gagnée** (1) | Perdue | Ineffic. | Pénalité pour

Pénalité contre : []

Zone : **Zone de marque** | **Zone d'action** (2)

Zone de sortie de camp : []

Évaluation : [] = [] - (3)

Séance : [] Séance vidéo collective

Nous | Adversaire | N° [] | MT1 ▼

Début - + = ici Fin - + = ici ▶ Voir

Titre / note du clip

Un clic = un clip (5 s avant, 10 s après). L'équipe choisie est celle qui introduit / lance / frappe (coup d'envoi : celle qui reçoit). Pénalité : choisis seulement Pour ou Contre nous. Raccourcis : espace, ← / →, 1-9 et 0 (10e code), J = en jeu, M = ballon mort, + / = / - : évaluer la dernière séquence codée. P = Pénalité, F = CPF : 1 clic (sans clip vidéo), puis Pour nous (1) ou Contre nous (2).

6 Revoir et corriger

La **timeline** montre chaque phase sur la durée du match : un clic la rejoue. Le mode **Correction** permet d'ajuster le début / la fin d'un clip, de changer d'équipe ou de supprimer une action.

- 1 Timeline : une piste par phase.
- 2 Passe en mode Correction.
- 3 La fiche de l'action sélectionnée.
- 4 Supprimer l'action.



Franchissement · 0:30 → 0:45 (15,0 s)

Zone : **Ruck** | Milieu | Couloir

Issue : **Essai** | Ballon perdu | Continuité

Évaluation : + | = | - (3)

Séance : [] Séance vidéo collective

Nous | Adversaire | N° [] | MT1 ▼

Début - + = ici Fin - + = ici ▶ Voir

Titre / note du clip

Un clic = un clip (5 s avant, 10 s après). L'équipe choisie est celle qui introduit / lance / frappe (coup d'envoi : celle qui reçoit). Pénalité : choisis seulement Pour ou Contre nous. Raccourcis : espace, ← / →, 1-9 et 0 (10e code), J = en jeu, M = ballon mort, + / = / - : évaluer la dernière séquence codée. P = Pénalité, F = CPF : 1 clic (sans clip vidéo), puis Pour nous (1) ou Contre nous (2).

RACCOURCIS CLAVIER

Espace	Lecture / pause
← →	Reculer / avancer de 5 s
1 ... 9	Coder la phase correspondante
J M	Ballon en jeu / ballon mort
P F	Pénalité / coup franc, puis 1 ou 2
+ = -	Évaluer la dernière action
V	Marquer pour la séance vidéo collective

LES BONS RÉFLEXES

- Code d'abord **tout le match**, qualifie ensuite si tu préfères.
- Sauvegarde le JSON** à la mi-temps et à la fin : c'est ta copie de sécurité.
- Même navigateur, même ordinateur : le codage y est gardé automatiquement.

7 Générer le rapport PDF

Onglet **Match** : titre, équipes, compétition, score, commentaires du staff. Onglet **Rapport** : **Rapport PDF**. Dans la fenêtre d'impression, choisis « Enregistrer au format PDF ».

- 1 Titre et équipes.
- 2 Score, essais, possession.
- 3 Commentaires du staff, imprimés dans le rapport.
- 4 Génère le PDF (1 page).

Match

Commence ici : choisis la vidéo, renseigne le match. Ces informations apparaissent dans le rapport. Tout est enregistré automatiquement sur cet appareil ; télécharge le JSON pour garder ou transférer ton codage.

Choisir la vidéo
Importer un JSON

Télécharger le JSON

INFORMATIONS DU MATCH

TITRE

Bourgoin – Lyon

ADVERSAIRE

Lyon

DATE

10/18/2026

POINTS ADV.

17

ESSAIS ADV.

essais adv

NOTRE ÉQUIPE

Bourgoin

COMPÉTITION

Régional U18

POINTS NOUS

31

ESSAIS NOUS

essais nous

POSSESSION NOUS %

possession nous %

COMMENTAIRES DU STAFF (IMPRIMÉS DANS LE RAPPORT)

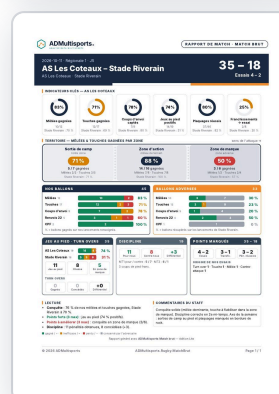
Commentaires du staff (imprimés dans le rapport)

1
2
3
4

1
2
3
4

1
2
3
4

1
2
3
4



Une page : indicateurs clés, territoire, ballons, jeu au pied, discipline, points

PLEIN ÉCRAN : LES BOUTONS PASSENT AU-DESSUS DE LA VIDÉO

Touche **G** (ou « Plein écran ») : équipe, numéros, phases, résultat + / = / - / **manqué**, ballon en jeu / mort et pénalités s'affichent **sur le lecteur**. Déplace la barre en haut, en bas, à gauche ou à droite (← ↑ ↓ →) et accélère la vidéo jusqu'à 4x.

