



FFHAnDBaLL

CONSULTATION

« Refonte de l'outil FDME »

Date et heure limites de réception des offres :

Le 27 mars 2024 à 17h00

fdme@ffhandball.net



PARTIE 1 : REGLEMENT DE LA CONSULTATION

1 PREAMBULE

1.1 La Fédération française de handball

La Fédération française de handball (ci-après nommée "FFHandball") est une association déclarée, régie par la loi du 1^{er} juillet 1901, fondée en 1941 et reconnue d'utilité publique par décret du 4 août 1971, qui a pour objet l'organisation, la promotion et le développement du handball et de ses disciplines connexes.

Elle est agréée par le Ministre chargé des sports et, en vertu des articles L. 131-14 et -15 du code du sport, dotée de prérogatives de puissance publique pour organiser les compétitions sportives de handball, minihandball et Beach handball à l'issue desquelles sont délivrés les titres internationaux, nationaux, régionaux et départementaux, pour procéder aux sélections des équipes de France correspondantes et pour proposer l'inscription sur les listes de sportifs, d'entraîneurs, d'arbitres et juges de haut niveau.

La FFHandball est, dans ce cadre, seule compétente pour édicter les règles techniques du handball ainsi que les règlements relatifs à l'organisation de toute compétition de handball ouverte à ses licenciés.

La FFHandball organise, notamment, diverses rencontres disputées par les équipes de France masculine et féminine en France (catégories seniors, jeunes de U16 à U21 et de Beach Handball), les coupes de France féminine et masculine, les compétitions Intercomités, Interligues et Interpôles et diverses manifestations ouvertes aux licenciés (handball sur sable, mini-handball, etc.) ainsi que des regroupements institutionnels (assemblées générales, assises).

Dans le cadre de la délégation de pouvoir reçue du ministre chargé des sports, la FFHandball est chargée d'arrêter et de publier, chaque année, le calendrier officiel des compétitions qu'elle organise ; le calendrier des compétitions professionnelles gérées par la Ligue nationale de handball (LNH) étant, quant à lui, élaboré conjointement par les deux entités.

Conformément aux dispositions de l'article L. 131-17 du code du sport, la FFHandball est seule autorisée à utiliser l'appellation "Fédération française de handball" et à décerner celles d'"équipe de France de handball" et de "Champion de France de handball". La FFHandball est également seule autorisée à faire figurer les dénominations dont elle est titulaire dans ses statuts, contrats, documents ou publicités.

Dans le cadre de ses activités ainsi déléguées, la FFHandball souhaite être accompagné par un prestataire spécialiste dans la refonte d'un outil de Feuille de Match Électronique (ci-après nommé « FDME »).

1.2 Contexte de la consultation

La consultation concerne la refonte de l'outil FDME. L'outil permet de définir les compositions des équipes, de renseigner les actions des matchs et de partager l'ensemble des éléments du match avec l'outil métier de la FFHandball « Gest'Hand ». Cet outil FDME se veut être intuitif, performant, et à l'épreuve du temps, et s'intégrant parfaitement à l'écosystème de la Fédération française de handball. L'outil FDME est destiné à être utilisé par l'ensemble de la communauté du Handball. À savoir : les dirigeants/entraîneurs, les arbitres, les joueurs et les bénévoles de toutes les catégories des plus jeunes aux seniors.



FFHANDBALL

Article 1 – Objet - procédure et allotissement

La présente consultation a pour objet de sélectionner, dans le cadre d'une procédure ouverte, dont les termes et conditions sont fixés ci-après, un prestataire appelé à fournir des prestations techniques (outil FDME) qui répondent à ses besoins.

Le périmètre des besoins définis dans le cahier des charges concerne les catégories de prestations décrites ci-après (Partie 2 : Cahier des charges).

La consultation se compose **d'un lot unique** portant sur la fourniture des livrables et prestations techniques suivantes :

- ❖ UX et UI designs de la plateforme pour améliorer le parcours utilisateur des différentes populations qui sont susceptibles d'utiliser l'outil FDME ;
- ❖ Développement de l'outil FDME (en plusieurs phases) ;
- ❖ Intégration de services existants dans l'outil ;
- ❖ Propriété intellectuelle de l'outil (tout élément technique et créatif) au bénéfice de la FFHandball ;
- ❖ Garantie contractuelle de maintenance sur 12 mois ;
- ❖ Maintenance de l'outil sur une durée de 3 ans à l'issue de l'année de garantie précitée.

Le détail des livrables attendus par le prestataire retenu, pour chaque catégorie de prestations, est stipulé dans le Cahier des charges figurant en Partie 2. De même, figurent dans ce Cahier des charges les conditions de cession des droits de propriété intellectuelle au profit de la FFHandball.

Le lot unique est mono-attributaire.

Au terme de la consultation, et en fonction des offres soumises, la Commission d'appel d'offres de la FFHandball se réserve le droit de :

- Ne pas retenir de candidat sur le lot
- Mettre un terme à la consultation à tout moment
- Déclarer la consultation infructueuse puis :
 - Soit lancer une nouvelle consultation,
 - Soit négocier de gré à gré avec un ou plusieurs candidats en vue de leur confier, en partie ou en totalité, les composantes du lot unique.

Le prestataire retenu devra avoir la capacité de répondre aux attentes et aux besoins de la FFHandball définis ci-après.

Il est précisé qu'à l'issue de la présente consultation, et outre l'application des modalités stipulées ci-après, la FFHandball formalisera les conditions de sa collaboration avec le prestataire retenu dans le cadre d'un contrat de prestation dont la durée est définie aux présentes.

La désignation du prestataire sélectionné relève d'une décision de la commission d'appel d'offres de la FFHandball.

Article 2 – Conditions de la consultation

2.1 Contenu du dossier de consultation

La présente consultation se compose des documents suivants :

- Un règlement de consultation (Partie 1)
- Le Cahier des charges (Partie 2) décrivant :
 - Le détail des prestations attendues dans le cadre de ce lot unique
 - Planning projet
 - Les tableaux fonctionnels reprenant l'ensemble des fonctionnalités attendues

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE HANDBALL

1, rue Daniel-Costantini, CS 90047
94 046 CRÉTEIL Cedex

T. +33 (0)1 56 70 72 72
ffhandball@ffhandball.net

www.ffhandball.fr

Association loi 1901 - N° Siret : 784.544.769.00044 / N° APE : 9319 Z

La FFHandball se réserve le droit d'apporter des modifications au dossier de consultation au plus tard cinq (5) jours avant la date de remise des offres.

2.2 Communication du dossier de consultation

Le présent dossier de consultation sera accessible via le site ffhandball.fr, dans la rubrique vie fédérale, documentations, puis consultation / appel à candidatures.

A la demande d'un candidat transmise à l'adresse suivante : fdme@ffhandball.net, le présent dossier de consultation pourra lui être adressé par courrier électronique.

2.3 Renseignements complémentaires

Les candidats pourront obtenir des renseignements complémentaires sur le dossier de consultation en faisant parvenir leur demande par courrier électronique à l'adresse suivante : fdme@ffhandball.net (objet : « Consultation – Refonte outil FDME ») au plus tard le 20 mars 2024 à 12h00.

A réception de cette demande, la FFHandball se réserve le droit :

- De ne pas y répondre
- De répondre au seul candidat concerné
- De communiquer à la réponse apportée aux autres candidats potentiels qui ont manifesté un intérêt pour la présente consultation (la FFHandball se réserve la possibilité de mettre à disposition un document partagé sur un drive à l'attention des candidats).

2.4 Échéancier de la consultation

L'échéancier suivant précise, à titre indicatif, les principales étapes de la consultation :

ETAPES	ECHEANCES
1. Envoi du Cahier des charges	1er mars 2024
2. Questions & Réponses	Jusqu'au 20 mars 2024, à 12h
3. Date de clôture de l'appel d'offres	27 mars 2024, à 12h
4. Présentations des finalistes	9 et 10 avril 2024, à la Maison du Handball, Créteil (94)
5. Décision & début d'implémentation	29 avril 2024

NB : Merci de bien bloquer en amont les journées du 9 & 10 avril 2024, pour les entretiens des candidats.

Article 3 – Remise des dossiers de réponse

3.1 Contenu et forme du dossier de réponse

Le dossier de réponse doit être produit uniquement en format numérique et comporter deux sous-dossiers dans lesquels doivent être insérées les pièces suivantes :

a) Un premier sous-dossier comportant les pièces administratives suivantes (format PDF) et dénommé « **PIECES ADMINISTRATIVES** » :

- Une lettre de candidature signée par toute personne habilitée à engager le candidat et mentionnant les informations suivantes :
 - Nom ou raison sociale du candidat
 - Forme juridique du candidat (autoentrepreneur, indépendant, société...)

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE HANDBALL

1, rue Daniel-Costantini, CS 90047
94 046 CRÉTEIL Cedex

T. +33 (0)1 56 70 72 72
ffhandball@ffhandball.net

www.ffhandball.fr

Association loi 1901 - N° Siret : 784.544.769.00044 / N° APE : 9319 Z



FFHANDBALL

- Siège social
 - Coordonnées téléphoniques et adresse mail d'un contact dédié à la consultation
 - Nom et fonction du représentant légal (le cas échéant)
- Un extrait de kbis de moins de 3 mois (si applicable ou un document équivalent pour les entreprises domiciliées hors de France)
- Un document :
 - Précisant les effectifs et ressources humaines du candidat
 - Présentant les résultats financiers (bilans certifiés sur les 3 dernières années)
 - Indiquant les coordonnées bancaires (RIB ou équivalent pour les entreprises domiciliées hors de France)
- Le présent dossier de consultation paraphé sur chaque page, daté et signé par le représentant légal du candidat sur la dernière page (manifestant ainsi son acceptation sans réserve des conditions de cette consultation).

b) Un second sous-dossier comportant les pièces suivantes et intitulé « PRESENTATION TECHNIQUE ET FINANCIERE DE L'OFFRE » :

- UX/UI des parcours Utilisateurs
 - Proposition du design UI et déclinaison des principaux écrans du nouvel outil FDME
- Solution technique
 - Proposition et argumentation de la solution/plateforme technologique pertinente
- Besoins fonctionnels
 - Description des principales fonctionnalités du nouvel outil FDME
- Maintenance
 - Description de la méthodologie de maintenance de l'outil FDME
- Méthodologie et mode de collaboration
 - Description détaillée de la méthodologie de collaboration entre le prestataire et la FFHandball sur toutes les phases du projet
- Planning projet
 - Définition du planning détaillé des différentes phases du projet (UX/UI, développement, tests, migration)
- Budget
 - Proposition budgétaire à tiroir Coûts de licences et autres frais techniques
 - Grille tarifaire des différentes fonctions intervenant sur le projet
 - En détaillant les différentes fonctionnalités

L'offre présentée doit répondre aux conditions exposées dans le Cahier des charges (livrables – propriété intellectuelle).

3.2 Modalités de remise du dossier de réponse

Le dossier de réponse complet doit être envoyé à l'adresse : fdme@ffhandball.net avec pour objet :

« Réponse à la consultation - Refonte de l'outil FDME »

Il incombe au candidat de s'assurer, par tous moyens susceptibles d'en faire la preuve, de la bonne réception de l'entier dossier par la FFHandball. A défaut, l'irrecevabilité de son dossier pourra lui être opposée par la FFHandball.

Article 4 – Négociation

La FFHandball aura à son libre choix la possibilité de :

- Mener des entretiens avec un ou plusieurs candidats potentiels avant la date de remise des offres ;
- Négocier avec tout ou partie des candidats, sur la base des offres initiales, tant sur les caractéristiques techniques de l'offre que sur les aspects financiers ;
- Choisir le prestataire sur la base des offres initiales sans aucune négociation ;
- Solliciter des précisions sur les offres déposées y compris sur les conditions financières proposées.

Article 5 – Entretien et/ou audition

La FFHandball se réserve le droit de mener des entretiens avec un ou plusieurs candidats potentiels et/ou d'auditionner un ou plusieurs candidats ayant répondu à la présente consultation. Dans ce cas, le candidat concerné recevra une convocation par courrier électronique et il lui appartiendra de prendre ses dispositions dans ce sens.

Article 6 – Informations complémentaires

La FFHandball pourra demander à un ou plusieurs candidats des renseignements complémentaires sur leur dossier de réponse pour lui permettre d'analyser la recevabilité des candidatures et/ou d'examiner les offres remises par les candidats dont la candidature est recevable.

Article 7 – Choix du prestataire

7.1 Analyse des candidatures

Tout dossier incomplet entraînera l'élimination de la candidature. Toutefois, la FFHandball se réserve le droit de solliciter du candidat concerné de transmettre le document manquant dans le délai que la FFHandball lui aura fixé. Les candidatures dont les dossiers demeurent incomplets après ce délai seront éliminées.

7.2 Analyse des offres

La FFHandball choisira librement l'offre la plus avantageuse techniquement et économiquement pour répondre à ses besoins.

Pour ce faire, les propositions des candidats seront analysées selon une grille d'évaluation basée sur les critères suivants :

- **L'appréciation générale** : Compréhension des enjeux de la refonte, réactivité du candidat (motivation à répondre au besoin), lisibilité et qualité de la proposition à **20%**
- **Les coûts associés** (grille de prix) à **20%**
 - o Conception : Parcours clients UX / UI
 - o Ingénierie (conception, réalisation, paramétrage, tests, accompagnement à l'ouverture du service, ...),
 - o Reprise des données,
 - o Maintenance,
 - o Formation.
- **Les besoins fonctionnels** : la satisfaction aux besoins exprimés, la facilité d'utilisation, évolutivité de l'architecture fonctionnelle, une **présentation d'un prototype** (maquettes de quelques écrans clés) et une démonstration et proposition de solutions innovantes à **20%**
- **La pertinence et la qualité du choix technique et sécuritaire** (Plateforme technologique, Architecture technique aussi bien matérielle que logicielle requise pour l'exploitation, le respect, la performance, l'évolutivité) à **20%**
- **La méthode de développement**, le suivi des développements et du **projet**, **l'assurance qualité** proposés, et le **planning et le respect des délais** à **20%**

La **recommandation (hors annexes)** attendue, sous format de type Powerpoint, **ne pourra pas excéder les 100 pages**.



FFHANDBALL

7.3 Notification du choix et documents contractuels

Le choix du prestataire retenu pourra être notifié par courrier électronique.

À la suite du choix d'un prestataire, ce dernier et la FFHandball concluront un contrat de prestations de service pour une durée précisée à l'article 8 ci-dessous, reprenant :

- Les termes et conditions de la présente consultation ;
- Les termes et conditions de la proposition formulée par le candidat dans sa réponse ;
- Les échanges ultérieurs, le cas échéant, entre le candidat et la FFHandball.

Article 8 – Durée de validité des offres et durée du contrat

Le délai de validité des offres est de 90 jours à compter de la date limite de dépôt des offres stipulées aux présentes.

Un contrat de prestation de services sera conclu avec le prestataire sélectionné. Ce contrat entrera en vigueur le 29 avril 2024. Il prendra fin à l'expiration des périodes contractuelles suivantes :

- A la date de délivrance de l'outil FDME selon un procès-verbal de réception définitive sans réserve ;
- Un an de garantie contractuelle à compter du procès-verbal de réception définitive de l'outil FDME ;
- Trois années de maintenance payante à l'issue de cette année de garantie.

Le prestataire s'engage à maintenir son offre pendant toute la durée du contrat, y compris les conditions financières.

Article 9 – Frais de participation

Chaque candidat prend à sa charge tous les frais engendrés par sa participation à la présente consultation, y compris ceux engendrés par un entretien et/ou une audition dans les conditions de l'article 5 ci-dessus. Il ne pourra en aucun cas en demander le remboursement de la FFHandball et ce, quand bien même sa candidature ne serait pas retenue.

Article 10 – Sous-traitance

Le candidat retenu ne pourra pas sous-traiter l'exécution de ses prestations à un tiers de son choix, sous réserve d'en avoir préalablement informé par écrit la FFHandball en précisant l'identité de ce sous-traitant. En cas de sous-traitance, le candidat retenu se porte garant du respect par le sous-traitant des conditions d'exécution des prestations et de tout engagement pris à l'égard de la FFHandball.

Article 11 – Force majeure

En cas de survenance d'un cas de force majeure, tel que sans que cette liste soit exhaustive, une catastrophe naturelle, un attentat, une menace terroriste, une mesure administrative d'interdiction, une grève ou encore une épidémie, rendant impossible l'exécution des prestations, le prestataire sélectionné n'engagera pas sa responsabilité et aucune somme ne sera due par la FFHandball au titre de la non-réalisation des prestations.

Dans le cas où l'économie du contrat à conclure devrait être fortement modifiée, pour quelque cause qui empêcherait l'une des parties d'exécuter tout ou partie de ses obligations contractuelles, il est convenu que les parties se rapprocheront aux fins de négocier et de convenir, le cas échéant, d'un dispositif propre à rééquilibrer le contrat.



FFHAnDBALL

Article 12 – Loi applicable et compétence juridictionnelle

La présente consultation est soumise au droit matériel français, à l'exclusion de toute règle de conflit de lois. A défaut d'un règlement amiable, tout litige résultant de cette consultation relève de la compétence des juridictions françaises et plus précisément celles du ressort du siège social de la FFHandball.

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE HANDBALL

1, rue Daniel-Costantini, CS 90047
94 046 CRÉTEIL Cedex

T. +33 (0)1 56 70 72 72
ffhandball@ffhandball.net

www.ffhandball.fr

Association loi 1901 - N° Siret : 784.544.769.00044 / N° APE : 9319 Z



FFHANDBALL

PARTIE 2 : CAHIER DES CHARGES

1.1. CONTEXTE GENERAL

L'outil FDME est utilisé pour gérer les informations et les statistiques relatives à une rencontre de handball, qu'il s'agisse de matchs amicaux, de compétitions officielles ou de tournois. Il permet, entre autres, de saisir en temps réel les informations concernant les joueurs, les remplacements, les buts marqués, les avertissements, les exclusions et d'autres statistiques pertinentes tout au long du match. Ces données sont ensuite transmises à l'outil métier Gest'Hand, ce qui facilite leur accessibilité, leur analyse et leur partage avec la FFHandball, les officiels, les entraîneurs et même les joueurs et le grand public.

L'utilisation d'une Feuille de Match Électronique (FDME) contribue à rendre le processus de gestion des matchs plus efficace, précis et transparent, en réduisant les erreurs potentielles associées à la saisie manuelle des données sur papier. Via son intégration avec l'outil métier Gest'Hand, elle permet également une meilleure transmission des données statistiques pour un suivi des performances des équipes et des joueurs, ainsi que du suivi des compétitions.

Aujourd'hui, la FFHandball dispose d'un outil de Feuille De Match Électronique (FDME) utilisé par l'ensemble de la communauté. Ce service, essentiel à la pratique du Handball, était très en avance sur son temps lors de son lancement, il y a près de 15 ans, et les fonctionnalités ont constamment évolué. Aujourd'hui, les utilisateurs s'entendent sur le besoin d'un renouvellement de l'outil afin de le rendre plus accessible et d'en améliorer l'ergonomie. La FFHandball a donc souhaité redéfinir les besoins afin de remettre à niveau son outil FDME.

FEUILLE DE MATCH

Fédération Française de Handball

LIMOGES HAND 87 / HBC LIBOURNE

Code Groupe: M0000011G | Journée-Date Initiale: J23 du 08/04/11 au 10/04/11 | Competition-Phase-Group: Championnat de France Masculin 2010-2011 - Nationale 1 Masculine - - Poule 1

Code Rencontre: FAIOZGK | Date Rencontre: 10/04/2011 | Heure: 16:00 | Lieu de la Rencontre: 0 - Palais des Sports Beaulanc, Bd de Beaulanc 87000 LIMOGES

Officiels: LIMOGES HAND 87 | HBC LIBOURNE | Résultats

RECEVANT

	NUM	Cap	Nom	Prénom	Licence	Type	UNP	BUTS	7m	Tirs	AV	2'	2'	DI
X	JR01													
X	JR02													
X	JR03													
X	JR04													
X	JR05													
X	JR06													
X	JR07													
X	JR08													
X	JR09													
X	JR10													
X	JR11													
X	JR12													
X	OR01													
X	OR02													
X	OR03													
X	OR04													

L'outil FDME doit répondre aux besoins suivants :

- Intuitivité et facilité d'usage pour tous ;
- Récolte et transmission à la FFHandball des données de match fiables et réutilisables ;
- Connexion à l'outil selon le rôle ;
- Gestion de l'avant match ;
- Gestion des saisies pendant le match ;
- Gestion d'après match.

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE HANDBALL

1, rue Daniel-Costantini, CS 90047
94046 CRÉTÉIL Cedex

T. +33 (0)1 56 70 72 72
ffhandball@ffhandball.net

www.ffhandball.fr

Association loi 1901 - N° Siret : 784.544.769.00044 / N° APE : 9319 Z



La FFHandball a conscience que le déploiement du nouvel outil FDME se fera en plusieurs étapes et vise à finaliser la mise en œuvre de l'outil FDME en plusieurs étapes comme décrit ci-dessous :

Sélection partenaire	Mars – Avril 2024
Choix partenaire	29 avril 2024
Développement MVP (Produit Minimum Viable)	Avril – Août 2024
Lancement MVP	Septembre - Décembre 2024
Lancement bêta TEST	Janvier – Juin 2025
Validation VDEF / Intégration Prod	1er juillet 2025
Lancement officiel FDME saison 25/26	1er août 2025

1. LIVRABLES

2.1. Services attendus

Il est demandé au prestataire de faire une proposition **au forfait** pour l'ensemble des prestations demandées.

Les prestations attendues sont les suivantes :

Tranche 1 : Conception UX/UI, réalisation et mise en exploitation de l'outil FDME :

- Conception UX/UI des Parcours Utilisateurs
- Réalisation, intégration, développement, migration, recette et mise en exploitation de l'outil FDME

Tranche 2 : Maintenance corrective & évolutive de la plateforme numérique :

- Maintenance applicative & corrective de la plateforme technologique
- Maintenance évolutive & évolutions fonctionnelles de la plateforme en fonction des besoins exprimés, sous forme de TMA

2.2. Principales fonctionnalités attendues

2.2.1. Recommandation technologique :

Une recommandation sur le choix de la technologie doit être faite par le prestataire. L'outil FDME doit être facilement accessible à l'ensemble des utilisateurs (clubs, dirigeants, arbitres, entraîneurs) et utilisable sur les appareils existants, comme décrits ci-dessous.

L'outil peut être proposé en forme d'application PC et Mac (sur des systèmes d'exploitation anciens comme plus récents), les plateformes mobiles (tous types de versions de l'OS), accessible via un navigateur



FFHANDBALL

(compatible avec l'ensemble des versions des différents navigateurs) tant que le nouvel outil est utilisable en mode hors connexion sans perte de données.

Le nouvel outil FDME ne doit en aucun cas exiger un investissement matériel de la part des clubs et des utilisateurs.

Il est important de noter que certaines fonctionnalités de l'outil doivent être accessibles et utilisables en mode « hors connexion » car l'accès au réseau ou à une connexion Wifi est très limité dans la majorité des salles et des gymnases.

2.2.2. Accessibilité :

1. Accessibilité : Un outil accessible pour tous, personne handicapée ou non, conforme aux normes d'accessibilité en vigueur ;
2. Compatibilité : un outil compatible avec les standards technologiques du marché ;
3. Sécurité : un outil sécurisé pouvant faire face aux cyberattaques dont il est la cible régulière ;
4. Robustesse : La plateforme peut connaître des pics très importants de transfert de données en importation depuis et en exportation vers l'outil métier Gest'Hand, principalement pendant les weekends.

2.2.3. Intégration & interconnexion Gest'Hand

L'outil FDME doit s'appuyer sur l'outil métier Gest'Hand pour récupérer l'ensemble des informations liées aux différentes rencontres (noms joueurs, format de rencontre, arbitres, ...) et doit retransmettre l'ensemble des actions des rencontres à l'outil métier Gest'Hand. Une intégration forte est à prévoir en collaboration avec les équipes de la FFHandball.

2.2.4. Connexion

- L'utilisateur doit pouvoir se connecter avec son identifiant personnel fourni par la FFHandball et reconnaître son rôle (Importation selon le rôle attribué dans Gest'Hand)
- Une intégration avec les autres systèmes (SSO), doit être proposée.

2.2.5. Fonctionnalités avant-match :

- Connexion en tant que Dirigeant / entraîneur
 - Gestion rencontres
 - Importation des informations des listes de matchs (connexion internet requise)
 - Doit permettre d'importer, depuis l'outil métier Gest'Hand, toutes les informations nécessaires à la rencontre, liste des rencontres, équipes, joueurs et joueuses, interprètes (pour le HandSourd), licenciés des clubs rencontrés en prenant en compte les conventions entre clubs, arbitres, information de contrôle des joueurs et officiels.
 - Vérification des informations de match
 - Doit permettre de consulter l'adresse du gymnase, l'horaire prévu du match, la couleur des maillots, la liste des officiels / arbitres prévus pour le match.
 - Tirage au sort arbitre

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE HANDBALL

1, rue Daniel-Costantini, CS 90047
94 046 CRÉTEIL Cedex

T. +33 (0)1 56 70 72 72
ffhandball@ffhandball.net

www.ffhandball.fr

Association loi 1901 - N° Siret : 784.544.769.00044 / N° APE : 9319 Z



FFHANDBALL

→ Doit permettre d'enregistrer un tirage au sort en cas d'absence d'arbitre. Le tirage au sort a lieu entre joueurs et/ou officiels d'équipes selon la catégorie de jeu, il est nécessaire de préciser les individus concernés lors de ce tirage au sort.

- Gestion groupes

- Groupe Joueurs

- Doit permettre de recopier la composition des équipes des matchs précédents afin de simplifier les démarches d'avant-match. Cette information peut être stockée en local sur l'outil ou être importé depuis l'outil métier Gest'Hand.

- Rencontre démonstration

- Entraînement via la simulation

- Doit permettre à l'utilisateur de s'entraîner à utiliser l'outil en s'entraînant sur un match démonstration qui permet de simuler toutes les actions normalement possibles lors d'un match réel. L'utilisateur doit être régulièrement alerté qu'il s'agit d'une rencontre test.

- Réinitialisation

- Doit permettre de réinitialiser le match démonstration à l'infini afin de pouvoir s'entraîner autant de fois que l'on veut.

- Gestion composition (à partir de J-2 avant la rencontre)

- Doit permettre au dirigeant / l'entraîneur de préparer les rencontres du weekend afin de simplifier la gestion de l'outil FDME le jour du match

- Cette fonctionnalité doit être disponible en mode hors connexion

- Préparation et modification de la composition d'équipe

- Doit permettre d'effectuer sa composition d'équipe en amont, de désigner l'équipe de départ et le capitaine d'équipe. Cette composition doit être modifiable jusqu'au verrouillage de la FDME par l'arbitre le jour du match. (Facultatif).

- Importation d'un groupe de joueurs

- Doit permettre de recopier la composition des équipes des matchs précédents afin de simplifier les démarches d'avant-match. Cette information peut être stockée en local sur l'outil ou être importé depuis l'outil métier Gest'Hand

- Accès aux informations de contacts des membres de la composition

- Doit permettre d'accéder aux informations de contact des joueurs (provenant de l'outil ou être importé depuis l'outil métier Gest'Hand) présents sur la composition (mail, téléphone) afin de les joindre au besoin dans les règles définies par RGDP.

- Importer données match (à partir de J-2 avant la rencontre)

- Importation des données de rencontre

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE HANDBALL

1, rue Daniel-Costantini, CS 90047
94 046 CRÉTEIL Cedex

T. +33 (0)1 56 70 72 72
ffhandball@ffhandball.net

www.ffhandball.fr

Association loi 1901 - N° Siret : 784.544.769.00044 / N° APE : 9319 Z



FFHANDBALL

→ Doit permettre d'importer, provenant de l'outil ou être importé depuis l'outil métier Gest'Hand, toutes les données relatives au match (lieu, horaire, couleurs maillot, etc.) notamment si ces informations ont été modifiées par le Dirigeant / Entraîneur adverse.

- Alerte / notification des données de match

→ Doit permettre de recevoir une alerte / notification lorsque les données de match sont disponibles ou bien ont été modifiées.

- Contrôles effectués (à partir de H-1)

→ Doit pouvoir être utilisé en mode hors connexion

→ Données importées depuis l'outil métier Gest'Hand :

- Joueur non qualifié

→ Doit permettre de détecter et signaler si un joueur n'est pas qualifié à la date du match.

- Âge joueur

→ Doit permettre de détecter et signaler si un joueur est trop jeune ou trop âgé pour le match.

- Présence dans convention

→ Doit permettre de détecter et signaler si un joueur n'est pas présent dans une convention.

- Joueur "brûlé"

→ Doit permettre de détecter et signaler si un joueur a disputé un certain nombre de matchs dans l'équipe de niveau immédiatement supérieur.

- Autorisation secteur professionnel

→ Doit permettre de détecter et signaler si un joueur n'est pas autorisé à évoluer dans le secteur professionnel.

- Autorisation "de doubler"

→ Doit permettre de détecter et signaler si un joueur n'est pas autorisé à disputer plusieurs matchs durant la même semaine.

- Autorisation catégorie entraîneur

→ Doit permettre de détecter et signaler si un entraîneur n'est pas autorisé dans une catégorie.

- Personnes manquantes sur FDME

→ Doit permettre de détecter et signaler s'il manque une personne sur la FDME. Une anomalie relevée ne devrait pas être bloquante mais peut entraîner une suite en cas de non-conformité.

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE HANDBALL

1, rue Daniel-Costantini, CS 90047
94 046 CRÉTEIL Cedex

T. +33 (0)1 56 70 72 72
ffhandball@ffhandball.net

www.ffhandball.fr

Association loi 1901 - N° Siret : 784.544.769.00044 / N° APE : 9319 Z



FFHANDBALL

- Surclassement joueur
 - Doit permettre rajouter un joueur d'un niveau inférieur sur la feuille de match. Une alerte doit valider ce surclassement.
- Attestation d'honorabilité
 - Doit permettre vérifier qu'une attestation d'honorabilité soit à jour et signé par les personnes et entités concernées. Une alerte informative doit notifier l'absence d'attestation.
- Officiel responsable majeur
 - Doit permettre de vérifier que l'officiel responsable est majeur. Une alerte doit informer si le responsable n'est pas majeur.
- Type et nombre de licences par type autorisés dans une équipe
 - Doit permettre vérifier les types et nombres de licences autorisés dans une équipe
- Autres contrôles
 - La liste n'est pas exhaustive et comprend de nombreux autres contrôles à déterminer avec la FFHandball lors du développement de l'outil.
- Verrouillage FDME (à partir de H-1) - Doit pouvoir être utilisé en mode hors connexion
 - Doit permettre à l'arbitre du match de verrouiller la FDME avant le lancement du match. Ce verrouillage bloque la possibilité de changer les noms et les numéros des joueurs.
 - Une mécanique de verrouillage / déverrouillage fonctionnelle doit être prévue
- Connexion en tant qu'arbitre
 - Gestion des matchs (à partir de j-3)
 - Déclaration d'absence d'une équipe le jour du match
 - Doit permettre de déclarer un non-lieu du match si l'une des équipes ne peut débiter le match. Il doit être possible d'en indiquer le motif (absence de l'équipe, moins de 5 joueurs)
 - Validation FDME (à partir de H-1) – Uniquement disponible pour les arbitres
 - Détection des anomalies
 - Doit permettre de vérifier si tous les champs de la FDME ont bien été renseignés et d'indiquer les anomalies en croisant les données de la FDME avec celles de Gest'Hand.



FFHANDBALL

- Validation et signature de la FDME
 - Doit permettre de faire signer électroniquement les dirigeants / entraîneurs et de la signer en tant qu'arbitre, une fois les vérifications effectuées, pour verrouiller la FDME afin de débiter le match.
- Rencontre démonstration – Uniquement disponible pour les arbitres
 - Entraînement via la simulation
 - Doit permettre de s'entraîner à utiliser l'outil en s'entraînant sur un match démonstration qui permet de simuler toutes les actions normalement possibles lors d'un match réel. L'utilisateur doit être régulièrement alerté qu'il s'agit d'une rencontre test.
 - Réinitialisation
 - Doit permettre de réinitialiser le match démonstration à l'infini afin de pouvoir s'entraîner autant de fois que l'on veut.
- Gestion des suivis de match
 - Saisi et validation des réclamations d'avant-match des dirigeants
 - Doit permettre la saisie d'une réclamation en amont du match et d'en indiquer le motif.

2.2.6. Fonctionnalités pendant le match :

- Pendant le match, l'outil doit pouvoir être utilisé en mode hors ligne en raison du manque de connexion stable dans la majorité des salles et gymnases où ont lieu les rencontres.
- Il est important que l'outil permette la sauvegarde automatique de chaque action renseignée pendant les matchs.
- La liste des fonctionnalités décrites ci-dessous représente la liste des actions pendant un match. Il faut prévoir la possibilité de désactiver certaines fonctionnalités selon le niveau.
 - Interface de l'outil
 - Vue tableau de bord
 - Doit permettre d'avoir une vue globale qui regroupe les informations suivantes : heure, chronomètre, score, liste des joueurs (terrain et banc), une vue terrain du dessus, des modules d'actions rapides, etc.
 - Vue terrain
 - Doit permettre d'avoir une vue terrain de handball du dessus afin de saisir les actions de manière intuitive. Possibilité de l'activer uniquement pour certains niveaux



FFHANDBALL

- Liste joueurs

→ Doit permettre d'avoir une vue globale des différents effectifs, de savoir rapidement qui est sur le terrain ou non et d'avoir des informations rapides sur les statistiques des joueurs sur le match en cours.

- Ajout joueurs / officiels en cours de match

→ Doit permettre d'ajouter des joueurs / officiels à la mi-temps ou à la fin du match.

- Saisie actions de match Hand à 7

→ La FDME doit être sauvegardée à chaque saisie pour permettre de récupérer les données en cas d'oubli ou de problème de transmission à l'outil métier Gest'Hand

→ Lors de litiges liés aux données saisies (suspicion de fraude ou incident lors de rencontres),

- Saisi actions de match classique (certaines actions ne doivent pas être renseignées par l'ensemble des utilisateurs et doivent donc être désactivables)

- Tir réussi (But)

→ Doit permettre de saisir un Tir réussi (But) (cela se traduit également par un but).

- Tir arrêté – actions désactivable

→ Doit permettre de saisir un Tir arrêté

- Tir cadré – action désactivable

→ Doit permettre de saisir un Tir cadré.

- Tir non cadré – action désactivable

→ Doit permettre de saisir un Tir non cadré.

- 7 mètres

→ Doit permettre de saisir un jet de 7 mètres, doit permettre d'indiquer le tireur et d'indiquer les mêmes spécifications qu'un Tir (réussi, arrêté, non cadré).

- Arrêt gardien – action désactivable

→ Doit permettre de saisir un arrêt du gardien

- Arrêt 7mètres – action désactivable

→ Doit permettre de saisir un arrêt de 7m du gardien

- Faute – action désactivable

→ Doit permettre de préciser s'il s'agit d'une faute occasionnant un jet ou d'une perte de balle

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE HANDBALL

1, rue Daniel-Costantini, CS 90047
94 046 CRÉTEIL Cedex

T. +33 (0)1 56 70 72 72
ffhandball@ffhandball.net

www.ffhandball.fr

Association loi 1901 - N° Siret : 784.544.769.00044 / N° APE : 9319 Z



FFHANDBALL

- Perte de balle – action désactivable
 - Doit permettre de saisir une perte de balle de l'équipe
- Avertissement
 - Doit permettre de saisir un avertissement
- 2 min
 - Les « 2 minutes » peuvent être cumulés 2 fois, avant de se traduire par un carton rouge et une disqualification du joueur. Pour chaque « 2 minutes » attribué, un chronomètre de 2 minutes doit se lancer. Ce temps peut être réduit à 1 min dans les catégories jeunes et/ou Hand fauteuil à 6 (données importées depuis Gest'Hand)
- Carton rouge
 - Se traduit par la disqualification directe du joueur sanctionné.
- Carton bleu
 - Se traduit par la disqualification et doit créer une alerte afin d'établir le rapport en fin de match
- Changement – action désactivable
 - Doit permettre de saisir un changement.
- Blessure
 - Doit permettre de saisir une blessure. Doit générer une alerte afin de préciser la nature de la blessure pendant les temps morts, arrêts de jeu ou en fin de match
- Commotion cérébrale
 - Doit permettre de saisir un carton blanc signifiant une suspicion de commotion cérébrale. Une autorisation par l'officiel responsable doit permettre au joueur de reprendre le jeu (ou non).
- Annulation et correction des saisies
 - Doit permettre d'avoir accès à l'historique des actions saisies et de les modifier ou les annuler si besoin.
- Gestion chronomètre
 - Format du match
 - Doit permettre de prendre en compte, en fonction du match qui est joué, si le match se joue en 1, 2, 3 ou 4 temps, et la durée de chaque temps. Les données de la durée des matchs sont importées depuis l'outil métier Gest'Hand.
 - Début match
 - Doit permettre de saisir le début du match.



FFHANDBALL

- Arrêts de jeu
 - Doit permettre de saisir un arrêt de jeu.
- Mi-temps / Tiers-temps
 - Doit permettre de saisir la mi-temps de 15 minutes. Paramètre qui peut être modifié en fonction des catégories. Doit également permettre d'enregistrer le score par temps
- Fin du match
 - Doit permettre de saisir la fin du match à la fin du temps réglementaire.
- TME (Temps mort équipe)
 - Doit permettre de saisir un temps mort équipe d'1 minute.
- TRC (Temps régulation comportemental)
 - Doit permettre de saisir un temps régulation comportemental.
- Prolongations
 - Doit permettre de saisir et lancer des prolongations. Il doit être possible de choisir les tirs au but directement.
- Tirs au but
 - Doit permettre de saisir et de lancer les tirs au but à la fin du temps réglementaire ou à la fin des prolongations.

2.2.7. APRÈS-MATCH :

- En tant que Dirigeant / Entraîneur
 - Vérification et modifications faits de match
 - Vérification, modification et observations
 - Doit permettre au dirigeant de vérifier et modifier si besoin les actions de la rencontre. Une fois les vérifications faites, il peut valider la section observations.
 - Blessures
 - Doit permettre de vérifier et modifier si besoin la saisie des blessures survenues lors du match. Une fois les vérifications faites, il est possible de valider la section blessures avant la signature de la FDME.
 - Réclamations
 - Doit permettre de vérifier et modifier si besoin la saisie des réclamations survenues lors du match. Une fois les vérifications faites, il est possible de valider la section réclamations avant la signature de la FDME.



FFHANDBALL

- Incivilités
 - Doit permettre de saisir, qualifier et faire remonter les faits d'incivilité en dehors et sur le terrain, avant, pendant le match.
- Gestion FDME
 - Signature FDME
 - Doit permettre de signer électroniquement la FDME une fois toutes les vérifications faites sur le match (Signature simple)
 - Feedback FDME
 - Doit permettre de saisir un feedback sur l'utilisation de l'outil FDME. Il doit être possible de noter l'expérience et de déposer un commentaire facultatif pour favoriser l'amélioration de l'outil.
- En tant qu'Arbitre
 - Vérification et modifications faits de match
 - Accès historique actions
 - Doit permettre de consulter les actions du match et de les modifier s'il y a eu une erreur. Une fois les vérifications faites, il doit être possible de valider le score.
 - Vérification et validation Changements
 - Doit permettre à l'arbitre de vérifier et modifier, si besoin, les changements effectués lors de la rencontre. Une fois les vérifications faites, il peut valider la section Changements.
 - Saisi match à effectif incomplet
 - Doit permettre de saisir si une équipe a un effectif incomplet (minimum 5 noms par équipe pour chaque équipe).
 - Saisi match arrêté avant son terme
 - Doit permettre de saisir si une équipe a un effectif insuffisant qui met automatiquement fin au match avant son terme.
 - L'arrêt du match doit générer un questionnaire sur les raisons de l'arrêt du match, à remplir par l'arbitre
 - Blessures
 - Doit permettre de vérifier et modifier si besoin la saisie des blessures survenues lors du match. Une fois les vérifications faites, il est possible de valider la section blessures en accord avec les dirigeants / entraîneurs.



FFHANDBALL

- Réclamations

→ Doit permettre de vérifier et modifier si besoin la saisie des réclamations survenues lors du match. Une fois les vérifications faites, il est possible de valider la section réclamations en accord avec les dirigeants / entraîneurs.

- Commotion cérébrale

→ Doit permettre d'indiquer, pour les joueurs ayant fait l'objet d'une commotion cérébrale, s'ils ont réintégré le jeu ou non.

- Observation de match

→ Doit permettre de rédiger un rapport succinct du match (brève description de la situation ayant entraîné la sanction) en sélectionnant la catégorie.

- Incivilités

→ Doit permettre de saisir, qualifier et faire remonter les faits d'incivilité en dehors et sur le terrain, avant, pendant le match.

- Gestion FDME

- Validation FDME

→ Doit permettre, une fois toutes les vérifications et validations des sections faites, de valider la FDME finale.

- Signature FDME

→ Doit permettre, une fois la FDME validée et la signature électronique par les acteurs (les 2 capitaines, les 2 officiels de table, le ou les arbitres, le délégué), de signer la FDME. (Signature simple)

- Clôture FDME

→ Doit permettre, dès la première signature, de clôturer la FDME du match. Il n'est à ce moment-là plus possible de la modifier.

- Anonymisation de nom sur feuille de match

→ Process RGPD en cas de demande d'anonymisation d'un/e joueur/joueuse, potentiellement lors d'un match en cours ou après une période (exemple : un match réalisé y a 6 mois doit pouvoir être anonymisé et régénéré)

→ Solution de régénération de PDF public en cas d'anonymisation

- Transmission FDME à Gest'Hand

→ Doit permettre, une fois la clôture, de transmettre la FDME (en fichier XML ?) à la base de données FFHandball directement via l'outil.



FFHANDBALL

- Génération Feuille de match

→ Doit permettre de générer les feuilles de match (public et officielle) en version PDF

- Stockage des fichiers des rencontres

→ doit permettre de stocker les fichiers XML et les logs des matchs sur l'outil en cas de problème de transmission des données à Gest'Hand. Stockage en local, et sur le serveur FDME

- Feedback FDME

→ Doit permettre de saisir un feedback utilisateur de l'outil FDME. Il doit être possible de noter l'expérience, de déposer un commentaire facultatif pour favoriser l'amélioration de l'outil ou de faire remonter un problème de l'outil ou une amélioration.

2.2.8. Particularités Beach Handball

- Début de période
 - L'arbitre lance le ballon, la première équipe à le rattraper peut lancer son attaque. Il doit y avoir une fonctionnalité permettant de dire qui a eu la 1ère possession.
- Temps de jeu
 - Le temps de jeu d'une rencontre est divisé en 2 manches de 10 minutes, l'équipe qui a marqué le plus de points dans chaque manche la gagne.
 - En cas d'égalité à la fin d'une manche, le jeu continue et la première équipe qui marque un but remporte la manche (golden goal)
 - En cas d'égalité de manches (1-1), un shoot-out doit déterminer le vainqueur du match
- Shoot-out
 - Tirs au but façon contre-attaque avec relance de gardien. Les buts gardent leur valeur entre actions classiques et spectaculaires.
- Buts et attribution des points
 - Les buts sur une action spectaculaire comptent 2 points (appréciation de l'arbitre)
 - Spécialiste (joueur disposant d'un maillot de la même couleur du gardien sur le terrain de jeu lorsque le gardien est sorti)
 - 360° = Spin
 - Kung-Fu = Inflight
 - 6 mètres = pénalty. Se traduit également par la fonctionnalité Arrêt à 6 m.
- Carton rouge
 - Équivalent à une disqualification
- Personal Fault (PF) = Faute personnelle
 - Si le joueur écope de 2 PF, il est disqualifié par un carton rouge. Les membres du staff de l'équipe ne peuvent cumuler 2 fautes personnelles sur l'ensemble des membres. C'est la disqualification (carton rouge) pour le dernier membre du staff qui a reçu la dernière faute personnelle.



FFHANDBALL

2.2.9. Particularités Hand Fauteuil :

2.2.9.1. Hand Fauteuil à 6

- Mécanicien :
 - Il doit être possible de renseigner le nom du mécanicien de pour chaque équipe, la présence du mécanicien n'est pas obligatoire et peut ne pas être licencié à la FFHandball.
- Temps de jeu
 - Le temps de jeu d'une rencontre est divisé en 2 manches de 20 minutes. 16 joueurs maximum sur la FDME et 4 du staff
- Classification des joueurs
 - Chaque joueur est classifié selon son handicap entre 1 – 4 (valide = 5) en fonction de la pathologie,
 - Le nombre de points maximum sur le terrain est de 25 points en tout (points adaptables selon match et pratique) – Calcul classification
 - Le dépassement de points est égal à une exclusion de 2 min pour le joueur fautif
- Seuil
 - Le Hand Fauteuil est une pratique mixte et exige la présence de minimum une femme sur le terrain
 - En cas d'égalité sur les 5 premiers tirs, le coach doit sélectionner 5 joueurs pour aller réaliser le shoot-out Le non-respect de ces seuils entraine une sanction de 2 min

2.2.9.2. Hand Fauteuil à 4

- Temps de jeu
 - Le temps de jeu d'une rencontre est divisé en 2 sets de 10 minutes. L'équipe qui a marqué le plus de point à la fin d'un set le remporte. Si 1-1 à la fin des deux sets, les équipes se départagent sur un 3^{ème} set de 5 min.
 - En cas d'égalité à la fin d'un set, le jeu continue et la première équipe qui marque un but remporte le set = Golden Goal/But en or. Attention, le but en or ne dure que 5 min et entraine le shoot-out en cas d'égalité à la fin de ces 5min.
 - En cas d'égalité de sets, un set supplémentaire de 5 min départage les 2 équipes. Si égalité à la fin de ce set supplémentaire, on passe au shoot-out
- Shoot-out
 - Doit permettre d'identifier le vainqueur d'un set après le golden goal potentiel d'un set sauf au 3^{ème} set ou l'on va directement au shoot out.
 - Une série de 5 tireurs chacun obligatoire, ensuite on désigne de nouveau 5 joueurs mais on procède 1 tir contre 1 tir (différence de but avec même nombre de tirs pour les équipes)
 - En cas d'égalité sur les 5 premiers tirs, le coach doit sélectionner 5 joueurs pour aller réaliser le shoot-out
 - Un 360° sur un shoot-out rapporte 2 points à l'équipe.

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE HANDBALL

1, rue Daniel-Costantini, CS 90047
94 046 CRÉTEIL Cedex

T. +33 (0)1 56 70 72 72
ffhandball@ffhandball.net

www.ffhandball.fr

Association loi 1901 - N° Siret : 784.544.769.00044 / N° APE : 9319 Z



FFHANDBALL

	SET (10min)		GOLDEN GOAL (5min)		SHOOT OUT	
	EQUIPE A	EQUIPE B	EQUIPE A	EQUIPE B	EQUIPE A	EQUIPE B
SET 1	9 ✓	3				
SET 2	7	7	7	7	4	5 ✓
	Égalité		Égalité			
SET 3 (5min)	5	5			4	5 ✓
	Égalité					

- Classification des joueurs
 - o Le nombre de points maximum sur le terrain est de 16 points en tout (points adaptables selon match et pratique)
- Buts et attribution des points
 - o Les actions but du gardien et de sa zone, 360° et jet de 7mètres comptent double
- Seuil
 - o Les actions but du gardien et de sa zone, 360° et jet de 7mètres comptent double.
 - o Le Hand Fauteuil est une pratique mixte et exige la présence de minimum une femme sur le terrain
 - o 3 PMR au minimum sur le terrain
 - o Le non-respect de ces seuils entraine une infériorité numérique pendant 1 possession. Si récidive du même joueur, c'est la disqualification pour celui-ci.

2.2.9.3. Hand Fauteuil à 4

Le tir au but s'effectue à 5m par conséquent il faut créer la fonctionnalité But 5m et Arrêt 5m.

2.3. Conception UX/UI des parcours Utilisateurs - Périmètre & attendus

2.3.1. Conception UX et description détaillée des parcours Utilisateurs

- o Démontrer vos compétences et votre capacité à concevoir et détailler les parcours Utilisateurs
- o Partager et justifier vos principaux partis pris & convictions en termes de parcours Utilisateurs
- o Recommander la démarche opérationnelle de conception et de définition des parcours Clients

2.3.2. Design UI et déclinaison des écrans et interfaces Utilisateurs

- Démontrer vos expertises et vos compétences en création numérique et design d'interface
- Recommander la méthodologie et les outils que vous proposez pour la conception et la déclinaison
- Sur la base de la charte graphique de la FFHandball, proposer les écrans du futur outil FDME

2.4. Réalisation, développement & mise en exploitation du nouvel outil FDME – Périmètre & attentes

2.4.1. Définition & rédaction des spécifications fonctionnelles / Backlogs Projet sur la base du cahier des charges

- Recommander l'approche fonctionnelle & organisationnelle adaptée au cahier des charges du nouvel outil FDME de la FFHandball

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE HANDBALL

1, rue Daniel-Costantini, CS 90047
94 046 CRÉTEIL Cedex

T. +33 (0)1 56 70 72 72
ffhandball@ffhandball.net

www.ffhandball.fr

Association loi 1901 - N° Siret : 784.544.769.00044 / N° APE : 9319 Z



FFHANDBALL

- Décrire la démarche proposée pour concevoir et formaliser les différents Backlogs (Roadmap/Feuille de route Projet, Features/Fonctionnalités Projet, User Stories/Récit Utilisateurs des fonctionnalités)
- *Il est à noter que la FFHandball souhaite s'appuyer sur une proposition « à tiroirs » permettant de prioriser l'ordre et le dimensionnement des différentes fonctionnalités (et mise en production associée) en fonction des contraintes potentielles de planning, budgétaires ou de ressources allouées*
- Décrire la méthodologie que vous proposez de suivre et la gouvernance du Projet lors de différentes étapes de conception et de réalisation

2.4.2. Définition de la solution/platforme technologique pertinente & définition de la configuration matérielle requise pour développer, valider et exploiter le produit et rendre les services attendus

- Recommander (et argumenter) le choix de la solution technologique la plus pertinente, que vous proposez, au regard des fonctionnalités souhaitées et des besoins de la FFHandball.
 - o *Il est demandé aux soumissionnaires de démontrer la robustesse et la souplesse de la plateforme, la flexibilité et l'évolutivité de la plateforme (OS & navigateurs ciblés, principes 'Responsive' multi-devices...)*
- Définir et proposer les prérequis techniques nécessaires en termes de configuration matérielle (serveur(s) de test, préproduction, production, back-up, ...) et d'hébergement pour exploiter et rendre les services attendus
- Proposer une méthode d'intégration optimale des autres plateformes satellites existantes et à venir.

2.4.3. Intégration & développement de la solution/platforme technologique sur la base des Backlogs Projet et de la conception UX/UI

- Définir la méthodologie d'intégration et de développement que vous proposez de mettre en place pour la réalisation et le déploiement du nouvel outil FDME.
- Recommander le lotissement, le plan de charge des équipes et le planning du projet / des différents sprints
- Proposer la gouvernance, l'organisation (suivi & optimisation continue) qui sera mise en place pendant la durée du projet, de la phase de conception à la mise en production

2.4.4. Élaboration & développement de la console & module d'administration (rôles, droits & workflow)

- Compte tenu de votre recommandation de choix technologique du futur outil FDME, préciser et proposer le paramétrage (rôles, gestion des droits, workflow) nécessaire le plus pertinent à activer et à mettre en place (paramétrage des modules standards de la solution, nécessité de réaliser des développements spécifiques, ...)
- *L'intégration à terme d'un SSO pour les utilisateurs est à prévoir*

2.4.5. Mise à disposition et installation de la plateforme technologique & paramétrage des outils afin de répondre aux services attendus

- Selon le choix technologique et la plateforme recommandée, détailler les prérequis nécessaires en termes d'hébergement et d'infrastructures techniques (environnement de développement, environnement de tests/recette, environnement de production, ...) afin de supporter la mise en place & le maintien de la plateforme mais également de répondre aux exigences de sécurité (cf. 4.5)
- Préciser la méthodologie et les process pour installer et déployer le nouvel outil FDME et les outils associés dans la nouvelle infrastructure proposée

2.4.6. Recette & tests de la solution & Mise en production

- Proposer les outils que vous recommandez d'utiliser lors de la phase de recette, tests, de mise en production et d'exploitation de la solution



FFHANDBALL

- Proposer la méthode de tests & de recette que vous recommandez de suivre (tests d'intégration, tests unitaires, tests, manuels, tests automatiques, ...) lors des différentes phases -antérieures et postérieures- à la mise en production
- Démontrer vos compétences et vos expériences en termes d'approche CI/CD.

2.4.7. Hébergement de l'outil

- L'hébergement de la plateforme sera pris en charge par la FFHandball, pour donner suite aux recommandations sur l'architecture de la plateforme par le candidat et devra répondre aux problématiques de de transfert de fort volume de données (import et export, essentiellement le weekend) mais aussi rendre l'outil hautement disponible.

2.4.8. Formation & Transfert de compétences

- Préconiser un plan d'action afin de permettre aux équipes de la FFHandball de monter en compétence sur la technologie et la plateforme développée
- Proposer un accompagnement afin de former et soutenir les utilisateurs du nouvel outil FDME de la FFHandball (administrateurs, contributeurs) afin de garantir la prise en main et l'utilisation optimale de celle-ci.
- *La rédaction d'un guide d'utilisation destiné au(x) administrateurs de l'outil est également demandé*

2.5. Maintenance (y compris sous garantie d'un an)

La maintenance de l'outil FDME par le prestataire, doit permettre :

- Une garantie d'intervention,
- Un niveau de réactivité,
- Une assurance de la maîtrise fonctionnelle et technique de la plateforme technologique par le Fournisseur,
- Une définition et un contrôle du niveau de service,
- Une maîtrise des coûts.

Les différents services couverts sont :

- La maintenance logicielle de la plateforme technologique,
- Le soutien aux utilisateurs

La maintenance concerne tous les types de maintenance qu'elle soit préventive, corrective ou évolutive.

Il est à noter qu'en cas d'incidents majeurs, le prestataire devra avertir la FFHandball, en utilisant toutes les technologies de communication existantes : mail, sms ...

2.5.1. Maintenance préventive

Le précisera les moyens qu'il mettra en œuvre pour réduire les probabilités de défaillance ou de dégradation du service rendu par le système : Déclenchement d'une maintenance préventive sur la base de critères d'alerte (temps de réponse, taux d'utilisation, ...), maintenance systématique selon un échéancier, prestataire...

2.5.2. Maintenance corrective

La maintenance corrective comprendra la localisation de la défaillance et le diagnostic, la correction, le contrôle de bon fonctionnement, le rattrapage des données impactées par l'anomalie.

Dans le cas où une solution de contournement doit être mise en place (maintenance palliative) cette action doit être suivie d'une maintenance curative ayant pour objet de rétablir le fonctionnement requis. Compte-tenu du contexte particulier d'utilisation de l'outil dans le contexte d'une consultation de l'outil

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE HANDBALL

1, rue Daniel-Costantini, CS 90047
94 046 CRÉTEIL Cedex

T. +33 (0)1 56 70 72 72
ffhandball@ffhandball.net

www.ffhandball.fr

Association loi 1901 - N° Siret : 784.544.769.00044 / N° APE : 9319 Z



FFHANDBALL

principalement le weekend, la maintenance corrective du module de gestion sera soumise, en ces occasions, à des délais contraints. Les anomalies constatées devront alors faire l'objet de délais d'une solution de contournement dans les 12 heures après constat du prestataire ou signalement de la FFHandball.

2.5.3. Maintenance évolutive

La maintenance évolutive ne rentre pas dans le strict cadre des activités de maintenance, mais pour assurer la durabilité du système, certaines opérations liées à des événements externes sont indispensables (nouvelles fonctionnalités, évolutions de l'existant).

Ces évolutions peuvent nécessiter des interventions techniques dont la charge de réalisation peut varier de la demi-journée à plusieurs dizaines de jours (cf. Tranche 2).

Le prestataire précisera le type d'organisation qu'il envisage, pour gérer les évolutions : prise en compte des évolutions au fil de l'eau, des évolutions plus complexes par lots avec une périodicité déterminée, des évolutions importantes en mode projet...

2.5.4. Environnement de préproduction

L'environnement de préproduction devra être conforme à l'environnement de production aussi bien sur le plan applicatif que sur le plan des données (iso production).

Il doit permettre de reproduire les anomalies détectées en production pour diagnostic, analyse, qualification des correctifs et vérification du bon fonctionnement avant mise en production.

2.5.5. Soutien, Assistance et Support technique

Le prestataire doit être en mesure d'apporter à la FFHandball une prestation de support technique (niveau 2 et +).

La cellule chargée du soutien utilisateur (niveau 1) de la FFHandball effectuera ses demandes dans le cadre de la procédure de gestion des demandes et des incidents. Cette procédure sera à formaliser entre la FFHandball et le prestataire.

Le prestataire établira la charge afférente à cette mission dans le cadre de l'évaluation du niveau de service.

Le prestataire précisera le dispositif qu'il préconise pour répondre à cette demande d'assistance de la part de la FFHandball (mise en place d'un outil de gestion des demandes, procédure d'utilisation, ...).

2.5.6. Évaluation du niveau de service

Les paragraphes suivants illustrent les souhaits de la FFHandball pour évaluer les niveaux de service du Fournisseur dans le cadre des prestations demandées.

Les indicateurs ci-dessous sont proposés à titre indicatif.

Le prestataire précisera les indicateurs, les niveaux de service et les engagements qu'il compte mettre en place pour fournir à la FFHandball des mesures vérifiables des services rendus.

Tous les mois, la FFHandball disposera d'un « Reporting » correspondant à une note de niveau de qualité de service par indicateur et une note globale.

Ces mesures doivent inclure une proposition de pénalités applicables en cas de non-respect des engagements de service. Ces pénalités seront négociées avec la FFHandball.

2.6. Réversibilité

Le prestataire précisera les moyens qu'il mettra en œuvre pour assurer la réversibilité dans le cas où la FFHandball souhaite transférer les prestations à un autre prestataire (passage de compétences, transfert de l'ensemble des livrables, coût de la réversibilité).

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE HANDBALL

1, rue Daniel-Costantini, CS 90047
94 046 CRÉTEIL Cedex

T. +33 (0)1 56 70 72 72
ffhandball@ffhandball.net

www.ffhandball.fr

Association loi 1901 - N° Siret : 784.544.769.00044 / N° APE : 9319 Z



2.7. Environnement

Le prestataire devra s'assurer de la conformité, vis-à-vis de la législation, des environnements dont il aura la responsabilité (licences et droits d'usage).

Toutes installations de logiciels, utilitaires, programmes, que le prestataire aura réalisées sur les plateformes dont il a la charge (développement, recette, maintenance, production) engageront directement sa responsabilité sans que la FFHandball puisse en être tenue pour responsable.

2.8. Exigences de sécurité

Le prestataire devra garantir à la FFHandball que ses livrables auront été testés unitairement et globalement. En particulier, il aura vérifié qu'aucune régression ni aucun impact sur ses environnements n'est apparu du fait de l'action de maintenance préventive, corrective, palliative ou évolutive.

Plus précisément l'environnement FFHandball du prestataire ne pourra pas être utilisé pour d'autres prestations que celles dont il est destinataire contractuel, à savoir, la maintenance du nouvel outil FDME de la FFHandball. Si d'autres programmes sont présents sur les environnements pour des raisons de tests ou de comparaison, le Fournisseur devra prendre soin de le préciser avant tout contrôle que pourrait effectuer la FFHandball, faute de quoi une des exigences de sécurité ne serait pas observée. De plus, la FFHandball serait en droit de considérer que les moyens mis à disposition par le prestataire sont détournés de leur usage initial.

3. CESSION DE DROITS

Le prestataire cèdera, sans aucune réserve et en exclusivité, à la FFHandball l'ensemble des droits de propriété intellectuelle afférents :

- Au développement informatique réalisé sur l'outil FDME
- Aux codes sources générés et aux éventuelles évolutions du nouvel outil FDME,
- Au contenu du nouvel outil FDME issu des Prestations (y compris tout élément graphique)

Le prestataire renoncera expressément à revendiquer tout droit patrimonial éventuel de propriété intellectuelle relatif à un élément ou à tous les éléments du nouvel outil FDME cédés pour la durée légale des droits de propriété intellectuelle et pour le monde entier.

A ce titre, le prestataire 'cèdera :

Le droit d'exploitation comportant notamment :

- Le droit d'incorporer, de faire incorporer, d'exploiter, de faire exploiter, de diffuser et de faire diffuser, le droit de commercialiser et de faire commercialiser tout ou partie du nouvel outil FDME par tout procédé et sur tout support, à titre gratuit ou onéreux, auprès de tout public ;
- Le droit de concéder à des tiers, sous quelque forme que ce soit, notamment par cession, licence ou tout autre type de contrat, à titre gratuit ou onéreux, tout ou partie des droits cédés sur le nouvel outil FDME, de façon temporaire ou définitive ;
- Le droit d'autoriser la reproduction, la représentation, la publication et l'édition de tout ou partie du nouvel outil FDME en vue d'une exploitation par toute personne, par tous procédés et sur tous supports y compris pour les besoins de leur promotion et/ou leur publicité.

Le droit de reproduction comportant notamment :

- Le droit exclusif de reproduire ou faire reproduire le nouvel outil FDME de manière complète ou partielle en toutes langues, langages machines ou codes de toutes natures et sur tous supports connus ou inconnus à ce jour, en tous formats et ce au moyen de tous procédés de quelque nature qu'ils soient, même inconnus à ce jour.



FFHANDBALL

- Le droit exclusif de fixer tout ou partie du nouvel outil FDME et dans une mémoire d'ordinateur, poste, station, console, borne, serveur et de manière générale, toute machine permettant la sauvegarde, la transmission, la consultation, l'édition et l'impression, la reproduction dans les conditions précitées de l'outil dans son ensemble.
- Le droit de numériser, faire numériser, moduler, faire moduler, compresser et décompresser, faire compresser et décompresser, mettre en mémoire, faire mettre en mémoire, reproduire, faire reproduire, tout ou partie du nouvel outil FDME ainsi que de les stocker et/ou de la faire stocker, notamment en vue de son transfert et/ou sa diffusion et/ou de son exploitation sur tous supports et par tous procédés.

Le droit de représentation comportant notamment :

- Le droit exclusif de représenter le nouvel outil FDME au public par tout procédé de communication existant ou inconnu à ce jour, de manière directe ou indirecte, notamment par présentation publique, publication, transmission, diffusion ou télédiffusion par câble, par voie hertzienne, satellite ou d'une quelconque façon et ce pour toute destination ou usage.
- Le droit exclusif de représenter le nouvel outil FDME directement ou indirectement et de la communiquer au public sur tout réseau public ou privé, national ou international et notamment sur le réseau Internet, sur tout réseau télématique et par tout moyen de communication permettant la transmission et la consultation du nouvel outil FDME sur tout type de récepteur et en tous formats.

Le droit d'adaptation comportant notamment :

La nature même du nouvel outil FDME qui suppose interactivité et évolutivité, comme les impératifs techniques et économiques de leur exploitation, voire éventuellement sur des réseaux transfrontaliers, font que l'outil réalisé ne peut raisonnablement être conçu comme une œuvre figée. Le prestataire déclare en avoir parfaite conscience et céder les droits sur le nouvel outil FDME en toute connaissance de cause. En conséquence, le droit d'adaptation est considéré par les Parties comme un élément important et déterminant de la présente cession. Sont cédés au titre du droit d'adaptation :

- Le droit exclusif d'adapter le nouvel outil FDME sous toutes formes, graphique, abrégée, étendue, d'améliorer ledit nouvel outil FDME et de la développer, de procéder à des dispositions ou agencements différents. Le droit de traduire le nouvel outil FDME en tout autre langage, de créer toutes interfaces que le Cessionnaire jugera utile, d'y ajouter ou retrancher toute ou partie.
- Le droit exclusif d'intégrer le nouvel outil FDME en tout ou partie, dans toute base de données quels qu'en soient le support, le mode d'accès, d'interrogation, de diffusion ou de représentation.
- Le droit de traduction : le droit exclusif de traduire ou faire traduire tout ou partie du nouvel outil FDME dans toutes langues ou tous langages que la FFHandball estimera nécessaire dans le cadre de ses activités.
- Le droit exclusif de mise sur le marché à titre onéreux ou gratuit, de publication, d'édition, de diffusion et de distribution, directement ou indirectement, par tout moyen, méthode et procédé, le droit exclusif de location et le droit de prêt, pour tout ou partie du nouvel outil FDME en l'état ou résultant de l'exercice de tel ou tel des droits cédés, pour toute destination, toute exploitation auprès de type de clientèle ou de public.
- Les droits reconnus au producteur de base de données, protection instituée par les articles L.341-1 et suivants du code de la propriété intellectuelle qui permettent, notamment, au producteur d'interdire toute extraction ou réutilisation de données ne répondant pas aux conditions légales contractuellement consenties.

4. Livrables prestataire

Livable du prestataire
Planning détaillé
Comptes-rendus des réunions de projet, comités de pilotage, ...
Plan d'assurance qualité (PAQ)
Revue de conception détaillée et comptes-rendus

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE HANDBALL

1, rue Daniel-Costantini, CS 90047
94046 CRÉTEIL Cedex

T. +33 (0)1 56 70 72 72
ffhandball@ffhandball.net

www.ffhandball.fr

Association loi 1901 - N° Siret : 784.544.769.00044 / N° APE : 9319 Z



Livrable du prestataire
Modèle conceptuel des données (ou équivalent)
Modèle physique des données
Dossier d'architecture technique
Dossier de sécurité
Maquette
Dossier de dimensionnement de base de données
Plan de tests
Dossiers des tests techniques
Manuel utilisateur des modules en situation d'usage en ligne
Procédure d'installation
Résultats des tests de validation
Niveaux de service et engagements

Le prestataire précisera quelles sont ses méthodes et ses outils de gestion des versions des composants logiciels et du fonds documentaire, dans son PAQ.

De plus, il indiquera quelle organisation il préconise pour la mise à disposition et la validation des livrables (processus de livraison, de gestion des révisions, de la validation, du stockage documentaire...).

5. Contacts

Yohann WEIHSBACH
Responsable du Pôle Digital de la FFHandball
Email : fdme@ffhandball.net



FFHANDBALL

ANNEXE 1 - Planning projet Macro :

ETAPES	ECHEANCES
1. Envoi du Cahier des charges	1er mars 2024
2. Questions & Réponses	Jusqu'au 20 mars 2024, à 12h
3. Date de clôture de l'appel d'offres	27 mars 2024, à 12h
4. Présentations des finalistes	9 et 10 avril 2024, à la Maison du Handball, Créteil (94)
5. Décision & début d'implémentation	29 avril 2024

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE HANDBALL

1, rue Daniel-Costantini, CS 90047
94046 CRÉTEIL Cedex

T. +33 (0)1 56 70 72 72
ffhandball@ffhandball.net

www.ffhandball.fr

Association loi 1901 - N° Siret : 784.544.769.00044 / N° APE : 9319 Z



ANNEXE 2 – Tableaux fonctionnels :

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE HANDBALL

1, rue Daniel-Costantini, CS 90047
94 046 CRÉTEIL Cedex

T. +33 (0)1 56 70 72 72
ffhandball@ffhandball.net

www.ffhandball.fr

Association loi 1901 - N° Siret : 784.544.769.00044 / N° APE : 9319 Z

FONCTIONNALITÉS	DESCRIPTION	INTERCONNEXIONS	IMPACT GESTHAND	DESACTIVABLE	PRIORITÉ
CONNEXION					
Connexion à son compte					
Connexion					
Connexion	Doit permettre de se connecter à l'outil avec les identifiants personnels de la personne qui se connecte	Importation rôle attribué dans GestHand / Identifiant GestHand / SSO			1
Compatibilité	l'outil doit être compatible aux différents systèmes d'exploitation et / ou navigateurs				1
AVANT MATCH					
En tant que Dirigeant / Entraîneur					
Gestion des matchs					
Importation des informations des listes de matchs	doit permettre d'importer toutes les informations nécessaires à la rencontre, liste des rencontres, équipes, joueurs et joueuses, licenciés des clubs rencontrés en prenant en compte les conventions entre clubs, arbitres, information de contrôle des joueurs et officiels et le traducteur pour le HandSourd (Non-obligatoire)	Importation GestHand / Datahub			1
Vérification des informations de match	doit permettre de consulter l'adresse du gymnase, l'horaire prévu du match, la couleur des maillots, la liste des officiels / arbitres prévus pour le match.	Alerte arbitre			1
Tirage au sort arbitre	doit permettre d'enregistrer un tirage au sort en cas d'absence d'arbitre. Le tirage au sort a lieu entre joueurs et/ou officiels d'équipes selon la catégorie de jeu . Il est nécessaire de préciser les individus concernés lors de ce tirage au sort.				1
Gestion des groupes					
Groupes Joueurs	doit permettre de recopier la composition des équipes des matchs précédents afin de simplifier les démarches d'avant-match.	Importation GestHand / Datahub		X	2
Match de démonstration					
Accessible sans connexion direct à l'outil					
Entraînement via la simulation	doit permettre de s'entraîner à utiliser l'outil en s'entraînant sur un match démonstration qui permet de simuler toutes les actions normalement possibles lors d'un match réel. L'utilisateur doit être régulièrement alerté qu'il s'agit d'une rencontre test			X	1
Réinitialisation du match	doit permettre de réinitialiser le match démonstration à l'infini afin de pouvoir s'entraîner autant de fois que l'on veut.				1
Gestion composition (à partir de H-1)					
(possibilité pour le Dirigeant / Entraîneur afin de simplifier la gestion de la FDME le jour du match) Doit pouvoir être utilisé en mode hors ligne.					
Préparation et modification de la composition d'équipe	doit permettre d'effectuer sa composition d'équipe en amont, de désigner l'équipe de départ et le capitaine d'équipe. Cette composition doit être modifiable jusqu'au verrouillage de la FDME par l'arbitre le jour du match. (facultatif)				1
Classification joueurs	doit permettre de renseigner la classification (de 1 à 4) des joueurs selon leur niveau de handicap (pour le Hand Fauteuil)	Importation GestHand / Datahub			1
Renseignement mécanicien	doit permettre de renseigner le mécanicien (par équipe de Hand Fauteuil) mais n'est pas forcément licencié à la FFHandball. Le mécanicien n'est pas obligatoire				1
Vue terrain	doit permettre d'avoir accès à une vue d'un terrain de handball vu du dessus au moment de la composition, qui offre la possibilité de positionner les joueurs selon leur postes de manière intuitive.	Importation GestHand / Datahub		X	2
Importation d'un groupe de joueurs	doit permettre de recopier la composition des équipes des matchs précédent afin de simplifier les démarches d'avant-match.	Importation GestHand / Datahub		X	2
Accès aux informations de contacts des membres de la composition	doit permettre d'accéder aux informations de contact des joueurs présents sur la composition (mail, téléphone) afin de les joindre au besoin dans les règles définies par RGDP	Importation GestHand / Datahub		X	2
Importer données match (à partir de H-1)					
Importation des données de match	doit permettre d'importer toutes les données relatives au match (lieu, horaire, couleurs maillot, etc.) notamment si ces informations ont été modifiées par le Dirigeant / Entraîneur adverse.	Importation GestHand / Datahub			1
Alerte / notification des données de match	doit permettre de recevoir une alerte / notification lorsque les données de match sont disponibles ou bien modifiées.	Importation GestHand / Datahub		X	2
Contrôles effectués (à partir de H-1)					
Doit pouvoir être utilisé en mode hors ligne.					
Joueur non qualifié	doit permettre de détecter et signaler si un joueur n'est pas qualifié à la date du match.	Importation GestHand / Datahub			1
Âge joueur	doit permettre de détecter et signaler si un joueur est trop jeune ou trop âgé pour le match.	Importation GestHand / Datahub			1
Présence dans convention	doit permettre de détecter et signaler si un joueur n'est pas présent dans une convention.	Importation GestHand / Datahub			1
Joueur brûlé	doit permettre de détecter et signaler si un joueur a disputé un certain nombre de matchs dans l'équipe de niveau immédiatement supérieur.	Importation GestHand / Datahub			1
Autorisation secteur professionnel	doit permettre de détecter et signaler si un joueur n'est pas autorisé à évoluer dans le secteur professionnel.	Importation GestHand / Datahub			1
Autorisation à doubler	doit permettre de détecter et signaler si un joueur n'est pas autorisé à doubler.	Importation GestHand / Datahub			1
Autorisation catégorie entraîneur	doit permettre de détecter et signaler si un entraîneur n'est pas autorisé dans une catégorie.	Importation GestHand / Datahub			1
Personnes manquantes sur FDME	doit permettre de détecter et signaler s'il manque une personne sur la FDME. Une anomalie relevée ne devrait pas être bloquante mais peut entraîner une suite en cas de non-conformité	Importation GestHand / Datahub			1
Surclassement joueur	doit permettre rajouter un joueur d'un niveau inférieur sur la feuille de match. Une alerte doit valider ce surclassement	Importation GestHand / Datahub			1
Certificat honorabilité	doit permettre vérifier qu'un certificat d'honorabilité soit à jour et signé par les clubs. Une alerte informative doit notifier l'absence de certificat.	Importation GestHand / Datahub			1
Officiel responsable majeur	doit permettre de vérifier que l'officiel responsable est majeur. Une alerte doit informer si le responsable n'est pas majeur.	Importation GestHand / Datahub			1
Type et nombre de licences par type autorisés dans une équipe	doit permettre vérifier les types et nombres de licences autorisées dans une équipe	Importation GestHand / Datahub			1
Autres contrôles	la liste n'est pas exhaustive et comprend de nombreux autres contrôles à déterminer avec la FFHandball lors du développement de l'outil.	Importation GestHand / Datahub			1
Verrouillage FDME (à partir de H-1)					
Doit pouvoir être utilisé en mode hors ligne.					

Verrouillage de la FDME	doit permettre à l'arbitre du match de verrouiller la FDME avant le lancement du match. Ce verrouillage bloque la possibilité de changer les noms et les numéros des joueurs. Une mécanique de verrouillage / déverrouillage fonctionnelle doit être prévue				1
En tant qu'arbitre					
Gestion des matchs (à partir de j-3)					
Déclaration d'absence d'une équipe le jour du match	doit permettre de déclarer un non-lieu du match si l'une des équipes ne peut débiter le match. Il doit être possible d'en indiquer le motif (absence de l'équipe, moins de 5 joueurs)	Importation GestHand / Datahub			1
Validation FDME (à partir de H-1)					
Détection des anomalies	doit permettre de vérifier si tous les champs de la FDME ont bien été renseignés et d'indiquer les anomalies en croisant les données de la FDME avec celles de Gesthand.	Importation GestHand / Datahub			1
Validation et signature de la FDME	doit permettre de faire signer électroniquement les dirigeants / entraîneurs et de la signer en tant qu'arbitre, une fois les vérifications effectuées, pour verrouiller la FDME afin de débiter le match.				1
Rencontre démonstration					
Entraînement via la simulation	doit permettre de s'entraîner à utiliser l'outil en s'entraînant sur un match démonstration qui permet de simuler toutes les actions normalement possibles lors d'un match réel.			X	1
Réinitialisation du match	doit permettre de réinitialiser le match démonstration à l'infini afin de pouvoir s'entraîner autant de fois que l'on veut.				1
Gestion des suivis de match					
Saisi et validation des réclamations d'avant-match des dirigeants	doit permettre la saisie d'une réclamation en amont du match et d'en indiquer le motif.				1
MATCH Doit pouvoir être utilisé en mode hors ligne. Sauvegarde automatique de chaque action renseignée Possibilité d'avoir un mode avancé et un mode simple avec un scope plus restreint					
En tant qu'OTM					
Interface de l'outil					
Vue tableau de bord	doit permettre d'avoir une vue globale qui regroupe les informations suivantes : heure, chronomètre, score, liste des joueurs (terrain et banc), une vue terrain du dessus, des modules d'actions rapides, etc.				1
Vue terrain	doit permettre d'avoir une vue terrain de handball du dessus afin de saisir les actions de manière intuitive. Possibilité de l'activer uniquement pour certains niveaux			X	1
Liste joueurs	doit permettre d'avoir une vue globale des différents effectifs, de savoir rapidement qui est sur le terrain ou non et d'avoir des informations rapides sur les statistiques des joueurs sur le match en cours.				1
Ajout joueurs / officiels en cours de match	doit permettre d'ajouter des joueurs / officiels à la mi-temps ou à la fin du match.				1
Saisie actions de match classique	La FDME doit être sauvegardée à chaque saisie pour permettre de récupérer les données en cas d'outil ou de problème de transmission à GestHand Lors de litige liés aux données saisies (suspicion de fraude ou incident lors de rencontres) , souhait de retracer l'historique des saisies sur une feuille de match D'autres actions sont à compléter pour les match de BeachHand, ParaHand et Hand à 4, ces actions sont spécifiées dans un document annexe	A vérifier ou stocker le déroulé complet du match			
Tir réussi (But)	doit permettre de saisir un Tir réussi (But) (cela se traduit également par un but).		X - Champ à rajouter à GestHand		1
Tir arrêté	doit permettre de saisir un Tir arrêté			X	2
Tir cadré	doit permettre de saisir un Tir cadré.		X - Champ à rajouter à GestHand	X	2
Tir non cadré	doit permettre de saisir un Tir non cadré.		X - Champ à rajouter à GestHand	X	2
7 m	doit permettre de saisir un jet de 7 mètres, doit permettre d'indiquer le Tireur et d'indiquer les même spécifications qu'un Tir (réussi, arrêté, non cadré). Pour le Hand à 4 et à 6 (HandFauteuil) - Le but vaut 2 points				1
6 m	doit permettre de saisir un jet de 6 mètres, doit permettre d'indiquer le Tireur et d'indiquer les même spécifications qu'un Tir (réussi, arrêté, non cadré). BeachHandball uniquement - Le but vaut 2 points			X	2
5 m	doit permettre de saisir un jet de 5 mètres, doit permettre d'indiquer le Tireur et d'indiquer les même spécifications qu'un Tir (réussi, arrêté, non cadré). - Hand à 4 uniquement - le but vaut 1 point			X	2
Arrêt gardien	doit permettre de saisir un arrêt du gardien			X	2
Arrêt 7m	doit permettre de saisir un arrêt de 7m du gardien		X - Champ à rajouter à GestHand	X	2
Arrêt 6m	doit permettre de saisir un arrêt de 6m du gardien		X - Champ à rajouter à GestHand	X	2
Arrêt 5m	doit permettre de saisir un arrêt de 5m du gardien		X - Champ à rajouter à GestHand	X	2
Faute	doit permettre de préciser si il s'agit d'une faute occasionnant un jet ou d'une perte de balle		X - Champ à rajouter à GestHand	X	2
Perte de balle	doit permettre de saisir une perte de balle de l'équipe			X	2
Avertissement	doit permettre de saisir un avertissement				1
2 min	les « 2 minutes » peuvent être cumulés 3 fois, ce qui se traduit par un carton rouge et une disqualification du joueur. Pour chaque « 2 minutes » attribué, un chronomètre de 2 minutes doit se lancer. Ce temps peut être réduit à 1 min dans les catégories jeunes et pratique du Hand à 6 (ParaHand)	Importation règles GestHand			1

Carton rouge	se traduit également par la disqualification du joueur sanctionné.				1
Carton bleu	se traduit par la disqualification et doit créer une alerte afin d'établir le rapport en fin de match		X - Champ à rajouter à GestHand		1
Changement	doit permettre de saisir un changement.		X - Champ à rajouter à GestHand	X	2
Calcul des classifications	doit permettre de calculer le nombre de points selon la classification (25 points pour le Hand Fauteuil à 6, 16 points pour le Hand Fauteuil à 4 --> ajustable en fonction des rencontres. En cas de non respect, une alerte doit s'afficher suivi d'une faute de 2 min du dernier joueur rentré sur le terrain (pour le Hand Fauteuil uniquement))				1
Blessure	doit permettre de saisir une blessure. Doit générer une alerte afin de préciser la nature de la blessure pendant les temps morts, arrêts de jeu ou en fin de match				1
Commotion cérébrale	doit permettre de saisir un carton blanc signifiant une suspicion de commotion cérébrale. Une autorisation par l'officiel responsable doit permettre au joueur de reprendre le jeu (ou non).	Importation règles GestHand			1
Annulation et correction des saisies	doit permettre d'avoir accès à l'historique des actions saisies et de les modifier ou les annuler si besoin.		X - Champ à rajouter à GestHand		1
Tir réussi (But spectaculaire)	doit permettre de saisir un Tir spectaculaire réussi (But) (cela se traduit également par un but comptant double). Les différentes actions suivantes valent 2 points : Spécialiste, Gardien, 360°, Kung-Fu, 6 mètre		X - Champ à rajouter à GestHand		1
But Spécialiste / Gardien	doit permettre de renseigner un but marqué par le spécialiste (joueur qui se distingue par un maillot d'une couleur différente dans le beach Hand / par le gardien dans le Hand Fauteuil) - le but vaut 2 points		X - Champ à rajouter à GestHand	X	2
But 360°	doit permettre de renseigner un but marqué précédé par un 360° du joueur (Beach Hand & Hand Fauteuil) - le but vaut 2 points		X - Champ à rajouter à GestHand	X	2
Kung-Fu	doit permettre de renseigner un but marqué précédé par un Kung-Fu du joueur (Beach Hand) - le but vaut 2 points		X - Champ à rajouter à GestHand	X	2
Golden Goal (But en or)	Doit permettre de saisir un Tir réussi (But) se traduisant par la victoire d'une équipe après le temps réglementaire		X - Champ à rajouter à GestHand		1
Faute personnelle (joueur)	Au bout de 2 fautes personnelles, c'est la disqualification pour le joueur (carton rouge)		X - Champ à rajouter à GestHand		1
Faute personnelle (Staff)	Les membres du staff de l'équipe ne peuvent cumuler 2 fautes personnelles sur l'ensemble des membres. C'est la disqualification (carton rouge) pour le dernier membre du staff qui a reçu la dernière faute personnelle		X - Champ à rajouter à GestHand		1
Passe décisive	Doit permettre de saisir le passeur suite à un tir réussi.		X - Champ à rajouter à GestHand	X	1
Raccourci clavier	Proposer des raccourcis clavier pour aller plus vite dans la saisie des actions et de la gestion du chronomètre (ex : barre espace = arrêt de jeu)			X	1
Gestion chronomètre					
Format du match	doit permettre de prendre en compte, en fonction du match qui est joué, si le match se joue en 1, 2, 3 ou 4 temps, et la durée de chaque temps.	Importation GestHand			1
Début match	doit permettre de saisir le début du match.	Importation GestHand			1
Arrêts de jeu	doit permettre de saisir un arrêt de jeu.	Importation GestHand			1
Mi-temps / Tiers-temps	doit permettre de saisir la mi-temps de 10 minutes. Paramètre qui peut être modifié en fonction des catégories. Doit également permettre d'enregistrer le score par temps	Importation GestHand			1
Fin du match	doit permettre de saisir la fin du match à la fin du temps réglementaire.	Importation GestHand			1
TME (Temps mort équipe)	doit permettre de saisir un temps mort équipe d'1 minute.	Importation GestHand			1
TRC (Temps régulation comportemental)	doit permettre de saisir un temps régulation comportemental.	Importation GestHand	X - Champ à rajouter à GestHand		1
Prolongations	doit permettre de saisir et lancer des prolongations. Il doit être possible de choisir les tirs au but directement.	Importation GestHand			1
Tirs au but	doit permettre de saisir et de lancer les tirs au but à la fin du temps réglementaire ou à la fin des prolongations	Importation GestHand			1
Début période	Spécificité BeachHandball : En début de période, l'arbitre lance le ballon au centre du terrain, la première équipe à le rattraper remporte la possession			X	2
Fin de la période	Doit permettre de valider la fin d'une période de jeu pour validation des scores				1
Shoot-out (Tir au but)	Doit permettre de saisir les tirs au but. Les buts spectaculaires reste si la pratique et le format du match l'exige. Un tableau récapitulatif de 5 tireurs doit apparaître signifiant le numéro du tireur, le tir direct but de la zone gardien et la valeur du but (classique ou spectaculaire)				1
Seuil Handicap	Doit prévenir si le seuil obligatoire de joueur en situation de handicap n'est pas atteint. Si pas atteint, une alerte doit être envoyée sur le FDME.			X	2
Seuil Mixité	Doit prévenir si le seuil obligatoire de joueuse n'est pas atteint. Si pas atteint, une alerte doit être envoyée sur le FDME.			X	2
APRÈS MATCH Doit pouvoir être utilisé en mode hors ligne.					
En tant que Dirigeant / Entraîneur					
Vérification et modifications faits de match					
Vérification, modification et observations	Doit permettre au dirigeant de vérifier et modifier si besoin les actions de la rencontre. Une fois les vérifications faites, il peut valider la section observations				1
Blessures	doit permettre de vérifier et modifier si besoin la saisie des blessures survenues lors du match. Une fois les vérifications faites, il est possible de valider la section blessures avant la signature de la FDME.				1
Réclamations	doit permettre de vérifier et modifier si besoin la saisie des réclamations survenues lors du match. Une fois les vérifications faites, il est possible de valider la section réclamations avant la signature de la FDME				1

Optionnel

Incidivités	doit permettre de saisir, qualifier et faire remonter les faits d'incivilité en dehors et sur le terrain, avant, pendant le match.		X - Champ à rajouter à GestHand + transmission (automatique) au service juridique	1
Gestion FDME				
Signature FDME	doit permettre de signer électroniquement la FDME une fois toutes les vérifications faites sur le match (Signature simple)			1
Feedback FDME	doit permettre de saisir un feedback sur l'utilisation de l'outil FDME. Il doit être possible de noter l'expérience et de déposer un commentaire facultatif pour favoriser l'amélioration de l'outil.			1
En tant qu'Arbitre				
Vérification et modification des faits de match				
Accès historique actions	doit permettre de consulter les actions du match et de les modifier s'il y a eu une erreur. Une fois les vérifications faites, il doit être possible de valider le score.			2
Vérification et validation Changements	doit permettre à l'arbitre de vérifier et modifier si besoin les changements effectués lors de la rencontre. Une fois les vérifications faites, il peut valider la section Changements.			1
Saisi match à effectif incomplet	doit permettre de saisir si une équipe a un effectif incomplet (minimum 5 noms par équipe pour chaque équipe).			1
Saisi match arrêté avant son terme	doit permettre de saisir si une équipe a un effectif insuffisant qui met automatiquement fin au match avant son terme.			1
Blessures	L'arrêt du match doit générer un questionnaire sur les raisons de l'arrêt du match, à remplir par l'arbitre. doit permettre de vérifier et modifier si besoin la saisie des blessures survenues lors du match. Une fois les vérifications faites, il est possible de valider la section blessures en accord avec les dirigeants / entraîneurs.			1
Réclamations	doit permettre de vérifier et modifier si besoin la saisie des réclamations survenues lors du match. Une fois les vérifications faites, il est possible de valider la section réclamations en accord avec les dirigeants / entraîneurs.			1
Commotion cérébrale	doit permettre d'indiquer, pour les joueurs ayant fait l'objet d'une commotion cérébrale, s'ils ont réintégré le jeu ou non.			1
Observation de match	doit permettre de rédiger un rapport succinct du match (brève description de la situation ayant entraîné la sanction) en sélectionnant la catégorie.			1
Gestion FDME				
Validation FDME	doit permettre, une fois toutes les vérifications et validations des sections faites, de valider la FDME finale.			1
Signature FDME	doit permettre, une fois la FDME validée et la signature électronique par les acteurs (les 2 capitaines, les 2 officiels de table, le ou les arbitres, le délégué), de signer la FDME. (signature simple)			1
Clôture FDME	doit permettre, dès la première signature, de clôturer la FDME du match. Il n'est à ce moment-là plus possible de la modifier.			1
Transmission FDME à GestHand	doit permettre, une fois la clôture, de transmettre la FDME (en fichier XML?) à la base de données FFHandball directement via l'outil.	Transmission GestHand / Datahub		1
Génération Feuille de match	doit permettre de générer les feuilles de match (public et officielle) en version PDF			3
Génération Feuille de match réduite	doit permettre de générer les feuilles de match (public et officielle) en version PDF réduit (sans statistique) pour les matchs donc la case est cochée sur GestHand	Importation GestHand		1
Feedback FDME	doit permettre de saisir un feedback utilisateur de l'outil FDME. Il doit être possible de noter l'expérience, de déposer un commentaire facultatif pour favoriser l'amélioration de l'outil ou de faire remonter un problème de l'outil ou une amélioration.			1
FDME (BeachHandball, Hand à 4, ParaHand, ...)	déroulé des matchs à développer en commun avec GestHand	Champ du déroulé à rajouter sur GestHand	X	3
Anonymisation de nom sur feuille de match	Process RGPD en cas de demande d'anonymisation d'un.e joueur/joueuse, potentiellement lors d'un match en cours ou après une période (exemple : un match réalisé y a 6 mois doit pouvoir être anonymisé et régénéré)	solution de régénération de PDF public en cas d'anonymisation		1
Stockage des données	doit permettre de stocker les fichiers XML et les logs des matchs sur l'application en cas de problème de transmission des données à GestHand			2

Fonctionnalités	Hand à 7	Hand à 4	Hand à 4 (HandFauteuil)	Hand à 6 (HandFauteuil)	HandSourd	BeachHandball
Classification joueurs			X	X		
Renseignement mécanicien			X	X		
Tir réussi (But)	X	X	X	X	X	X
Tir arrêté	X	X	X	X	X	X
Tir cadré	X	X	X	X	X	X
Tir non cadré	X	X	X	X	X	X
7 m	X		X	X	X	
6 m						X
5 m		X				
Arrêt gardien	X	X	X	X	X	X
Arrêt 7m	X		X	X	X	
Arrêt 6m						X
Arrêt 5m		X				
Faute	X	X	X	X	X	
Perte de balle	X	X	X	X	X	X
Avertissement	X		X	X	X	
2 min	X			X	X	
Carton rouge	X	X	X	X	X	X
Carton bleu	X				X	
TRC (Temps régulation comportemental)	X	X	X	X	X	X
Changement	X	X	X	X	X	X
Blessure	X	X	X	X	X	X
Commotion cérébrale	X	X	X	X	X	X
Annulation et correction des saisies	X	X	X	X	X	X
Tir réussi (But spectaculaire)			X			X
Golden Goal (But en or)			X			X
Faute personnelle (joueur)			X			X
Faute personnelle (Staff)						X
Passe décisive	X	X	X	X	X	X
Raccourci clavier	X	X	X	X	X	X
Gestion chronomètre	X	X	X	X	X	X
Format du match	X	X	X	X	X	X
Début période						X
Début match	X	X	X	X	X	X
Arrêts de jeu	X	X	X	X	X	X

Mi-temps / Tiers-temps	X	X	X	X	X	X
Fin du match	X	X	X	X	X	X
TME (Temps mort équipe)	X	X	X	X	X	X
TRC (Temps régulation comportemental)	X	X	X	X	X	X
Prolongations	X			X	X	
Tirs au but	X			X	X	
Fin de la période		X	X			X
Shoot-out (Tir au but)		X	X			X
Calcul Classification			X	X		
Seuil Handicap			X	X		
Seuil Mixité			X	X		
Officiel Traducteur					X	