



Pockets De Saisie Des Scores : Résult'Arc

NOTICE D'UTILISATION



SOMMAIRE

PRÉSENTATION.....	3
1.Matériel livré.....	3
2.Caractéristiques.....	3
3.Fonctions.....	3
MISE EN SERVICE.....	5
1.Installation de l'application.....	5
2.Installation du driver.....	5
3.Installation des pockets.....	5
FONCTIONNEMENT.....	6
1.Rappel.....	6
2.Configuration des pockets.....	6
GESTION DE L'APPLICATION.....	9
1.Le pas de tir.....	9
2.Onglet « Lecture des volées ».....	13
3.Onglet « États des pockets ».....	14
4.Commandes générales.....	15
GESTION DES POCKETS.....	17
1.Démarrage de la pocket.....	17
2.Acquisition des volées.....	17
3.Corrrection d'une volée.....	19
4.Forçage de la validation.....	20
5.Changement de pocket.....	20
6.Fin de l'épreuve.....	20
7.Recharge des batteries des pockets.....	20
SÉCURITÉ DE FONCTIONNEMENT.....	21
ENTRETIEN ET STOCKAGE.....	22

PRÉSENTATION

1. Matériel livré

Les Pockets De Saisie Des Scores : Résult'Arc comprennent :

- 8 valises de transport servant aussi à recharger les batteries des pockets
- 2 valises d'alimentation
- 2 câbles d'alimentation secteur
- 8 câbles de raccordement servant à relier les valises de transport aux valises d'alimentation
- 74 pockets
- 2 concentrateurs
- 2 câbles USB servant à relier le concentrateur à l'ordinateur
- 1 antenne montée sur trépied
- 1 disque contenant l'application et son driver

2. Caractéristiques

Autonomie : 40 heures

Portée : 1,6 km en champ libre

3. Fonctions

Les Pockets De Saisie Des Scores : Résult'Arc est un équipement sans fil qui assure la gestion des scores des compétitions de tir à l'arc FFTA.

Aucun réglage n'est intégré (seul le greffe est nécessaire à son fonctionnement), ce qui garantit son évolutivité vis à vis des modifications éventuelles de réglementation.

Les Pockets De Saisie Des Scores : Résult'Arc assurent 5 fonctions :

- gestion du nombre de tireurs par cible
- affichage des n° de dossard et des noms des tireurs par cible
- saisie des scores des volées des tireurs
- gestion des scores de volées et du score cumulé de chaque tireur
- récupération et stockage à distance et en temps réel des scores

Ces fonctions sont automatisées (sauf la saisie des scores) mais l'opérateur peut intervenir à tout moment via l'application installée sur l'ordinateur. L'éventail de ses possibilités d'intervention sera détaillé ultérieurement.



Une seule pocket est nécessaire par cible, et toutes les pockets sont mises en œuvre simultanément.



MISE EN SERVICE

1. Installation de l'application

L'installation de l'application comprend les étapes suivantes :

- Lancer le programme d'installation « Pockets De Saisie Des Scores.EXE».
- Choisir le chemin du répertoire dans lequel l'application doit être installée (par défaut, le chemin est C:\Program Files\Pockets De Saisie Des Scores\»). Cliquer sur Suivant.
- Lire le résumé de l'installation et cliquer sur Suivant.
- L'installation démarre.

2. Installation du driver

L'installation du driver comprend les étapes suivantes :

- Brancher le concentrateur sur un port USB de l'ordinateur.
- La fenêtre « Assistant Matériel Détecté » s'affiche. Cliquer sur Suivant.
- Cocher « Rechercher un pilote approprié pour mon périphérique ». Cliquer sur Suivant.
- Cocher « Lecteur de CD-ROM ». Cliquer sur Suivant.
- Cliquer sur Suivant.
- Cliquer sur Terminer.

3. Installation des pockets

Les pockets ne doivent être mises en service qu'après une charge complète de leur batterie.

Avant toute chose, les pockets doivent être allumées manuellement, une à une, par l'appui successif sur les touches « A », « B », « C » et « D ». Les pockets sont posées sur un trépied prévu à cet effet, deux par deux, au niveau des cibles.

Les pockets sont alors en attente d'être configurée. Aucune saisie n'est possible tant que cette configuration n'est pas effectuée. Celle-ci est réalisée à distance par l'opérateur, avant le début de l'épreuve.

Si une des pockets n'est pas rechargée et n'a donc plus de batterie, la remplacer par une autre pocket inutilisée.

FONCTIONNEMENT

1. Rappel

Chaque tireur se voit attribué un numéro de dossard composé du numéro de sa cible ainsi que de la lettre le désignant sur cette cible.

Chaque cible peut accueillir de un à quatre tireurs. La répartition des tireurs sur les cibles est déterminée par le greffe.

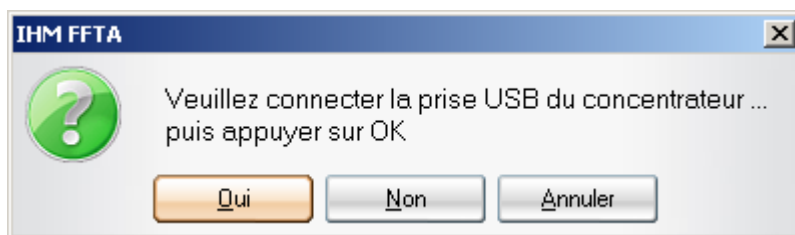
Un fichier informatique appelé « Greffe.txt » le représente. Ce fichier est généré par le logiciel « Résult'Arc ».

2. Configuration des pockets

Le fichier « Greffe.txt » doit être placé sous le répertoire de l'application gérant les pockets. S'il n'y est pas, la configuration des pockets n'aura pas lieu.

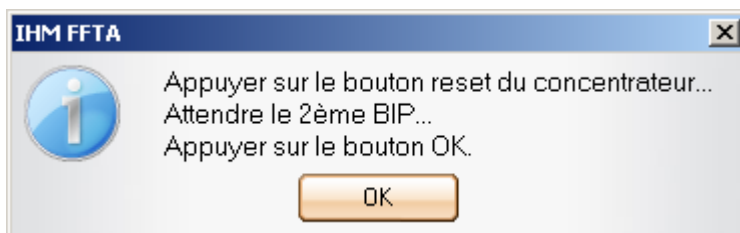
Cette configuration comprend les étapes suivantes :

- Lancer l'application
- Le message suivant peut apparaître :



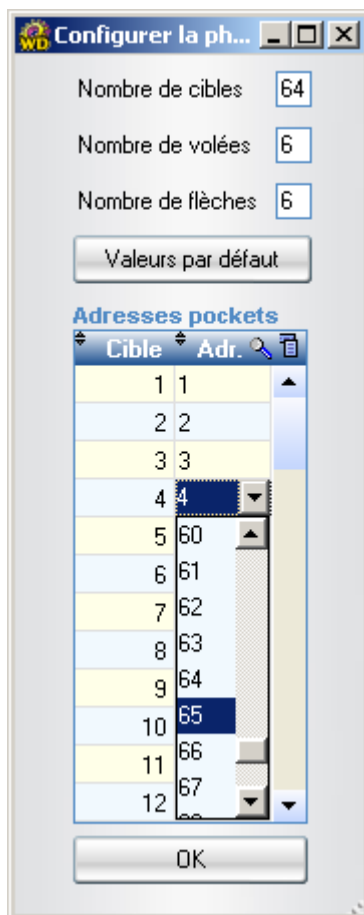
Si c'est le cas, brancher le concentrateur et appuyer sur « Oui ».

- Le message suivant apparaît ensuite :



Suivre les instructions.

- Puis la fenêtre de configuration de la phase s'ouvre :



Remplir le premier champ par le nombre de cibles disposées sur le pas de tir. Les deux autres champs dépendent du type d'épreuve (phase ou duel).

Si une des pockets n'a plus de batterie (la 4 dans l'exemple) et qu'elle a été remplacée par la pocket d'adresse 65 au niveau des cibles, sélectionner « 65 » dans la liste des adresses pour la cible n°4.

Nota : la configuration par défaut fait correspondre les adresses des pockets aux numéros de cibles à laquelle elles sont attribuées. Pour rétablir cette configuration, cliquer sur le bouton « Valeurs par défaut ».

Cliquer sur le bouton « OK » pour configurer les pockets.

- Les pockets sont alors configurées une à une. L'état d'avancement de cette phase de configuration des pockets peut être visualisé sur la barre de message en bas à gauche de la fenêtre. Les pockets configurées apparaissent en jaune dans la barre représentant le pas de tir en haut de la fenêtre comme on peut le voir sur la figure suivante :



IHM FFTA

Fichier Aide ?

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64

Lecture des volées Etat des pockets

Commandes générales

Resetter pockets

Eteindre pockets

ROLLAND LAURA

Cible	Tireur	Volée	Tiree
1 A			<input type="checkbox"/>
1 B			<input type="checkbox"/>
1 C			<input type="checkbox"/>
1 D			<input type="checkbox"/>
2 A			<input type="checkbox"/>
2 B			<input type="checkbox"/>
2 C			<input type="checkbox"/>
2 D			<input type="checkbox"/>
3 A			<input type="checkbox"/>
3 B			<input type="checkbox"/>
3 C			<input type="checkbox"/>
3 D			<input type="checkbox"/>
4 A			<input type="checkbox"/>
4 B			<input type="checkbox"/>
4 C			<input type="checkbox"/>
4 D			<input type="checkbox"/>
5 A			<input type="checkbox"/>
5 B			<input type="checkbox"/>
5 C			<input type="checkbox"/>
5 D			<input type="checkbox"/>
6 A			<input type="checkbox"/>
6 B			<input type="checkbox"/>
6 C			<input type="checkbox"/>
6 D			<input type="checkbox"/>
7 A			<input type="checkbox"/>

Numero de volée	Volées	Score cumulé	Nb X	Nb 10	Nb 9
1		0	0	0	0
2		0	0	0	0
3		0	0	0	0
4		0	0	0	0
5		0	0	0	0
6		0	0	0	0

Lecture volée suivante

Configuration pocket n°41/64 en cours...

GESTION DE L'APPLICATION


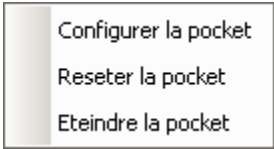
1. Le pas de tir

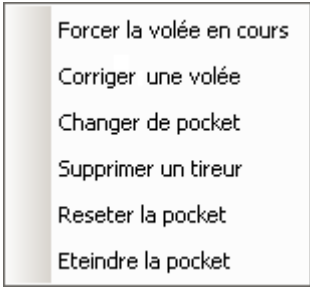
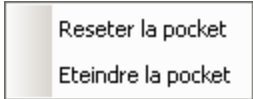
Le pas de tir est représenté par la barre en haut de la fenêtre. Il est divisé en un certain nombre de cases qui représentent chacune une cible du pas de tir. Un code de couleurs a été mis au point pour en faciliter la lecture :

Couleur	Description	Menu contextuel associé
	Pocket éteinte	Type 1
	Pocket allumée mais non configurée (resetée)	Type 2
	Pocket configurée	-
	Pocket en attente de saisie de la volée en cours	Type 3
	Volée reçue	Type 3
	Volée reçue mais incomplète	Type 3
	Cible non utilisée	Type 4

Une fois la configuration automatique des pockets effectuée, toutes les pockets configurées (jaune) passent automatiquement en mode d'attente de volée (bleu).

Il existe plusieurs types de menu contextuel (clic droit sur la cible visée), suivant les actions possibles sur les pockets :

Type de menu contextuel	Options du menu
1	
2	

3	 <ul style="list-style-type: none">Forcer la volée en coursCorriger une voléeChanger de pocketSupprimer un tireurReseter la pocketEteindre la pocket
4	 <ul style="list-style-type: none">Reseter la pocketEteindre la pocket

Toutes les options de ces menus contextuels constituent l'éventail des interventions individuelles à la disposition de l'opérateur :

1.1. Vérifier si la pocket est allumée

Cette opération peut être effectuée uniquement sur une pocket que l'on a éteinte précédemment.

Elle consiste en réalité à tenter un Reset de la pocket. La cible visée devient donc blanche en cas de succès (on peut désormais la configurer) mais reste noire si la pocket n'a pas été rallumée manuellement.

1.2. Configurer la pocket

Cette opération peut être effectuée uniquement sur une pocket ayant été resetée. Elle consiste à fournir un certain nombre d'informations à la pocket. Il s'agit :

- du n° de la cible à laquelle la pocket est affectée
- des lettres des tireurs affectés à cette cible
- des noms de ces tireurs
- du nombre de volées
- du nombre de flèches par volée

Ces informations obtenues, la pocket passe en mode de saisie des scores. Sur le pas de tir, la cible à laquelle elle est affectée passe en jaune puis aussitôt en bleu.

1.3. Reseter la pocket

Cette opération peut être effectuée à n'importe quel moment sauf dans le cas où l'on aurait éteint la pocket.

Elle consiste à redémarrer la pocket qui revient donc à sa page d'accueil (voir le paragraphe *GESTION DES POCKETS*). Sur le pas de tir, la cible à laquelle elle est affectée passe en blanc.



Nota : avant d'effectuer cette opération, il est demandé à l'opérateur de confirmer son choix car toutes les informations contenues dans la pocket (configuration, scores) seront perdues.

1.4. Éteindre la pocket

Cette opération peut être effectuée à n'importe quel moment sauf dans le cas où la pocket serait déjà éteinte.

Elle consiste à mettre la pocket en « sommeil ». Sur le pas de tir, la cible à laquelle elle est affectée passe en noir.

Nota : avant d'effectuer cette opération, il est demandé à l'opérateur de confirmer son choix car toutes les informations contenues dans la pocket (configuration, scores) seront perdues.

Nota : cette opération est le seul moyen d'éteindre une pocket.

Nota : rallumer une pocket ne peut se faire que manuellement, par la combinaison de touches « A » « B » « C » « D ».

1.5. Forcer la volée en cours

Cette opération peut être effectuée uniquement sur une pocket déjà configurée et en attente de la volée en cours.

Si le tireur chargé de l'acquisition des scores de la cible en question a oublié de valider sa saisie, l'opérateur a la possibilité de forcer cette validation à distance. Sur le pas de tir, cette cible passe du bleu au vert (volée complète) ou au rouge (volée incomplète).

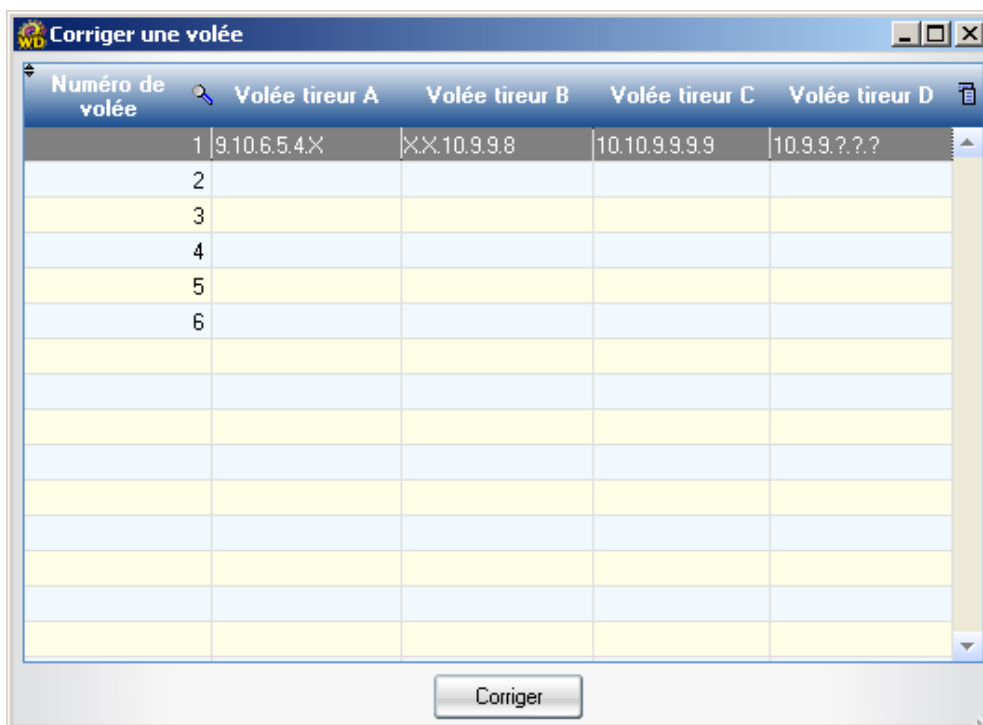
1.6. Corriger une volée

Cette opération peut être effectuée uniquement sur une pocket déjà configurée et en attente de la volée en cours.

Cette opération peut servir dans deux cas de figure :

- corriger une ou des flèches saisie(s) par erreur
- compléter une volée incomplète

La fenêtre suivante s'ouvre alors :



Numéro de volée	Volée tireur A	Volée tireur B	Volée tireur C	Volée tireur D
1	9.10.6.5.4.X	X.X.10.9.9.8	10.10.9.9.9.9	10.9.9.?.?.?
2				
3				
4				
5				
6				

On ne peut corriger ou compléter qu'une seule volée à la fois. Cliquer sur le bouton « Corriger » pour valider l'opération. La correction est immédiatement réalisée dans l'application et dans la pocket.

Nota : un point d'interrogation désigne une flèche manquante.

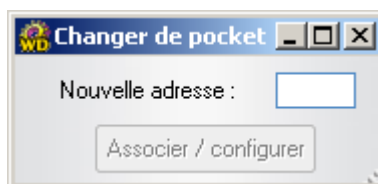
Nota : une fois entré en mode de saisie d'une volée, sortir de cette ligne (par un clic en dehors de celle-ci) est équivalent à l'appui sur le bouton « Corriger ».

1.7. Changer de pocket

Cette opération peut être effectuée uniquement sur une pocket déjà configurée et en attente de la volée en cours.

Si la pocket affectée à la cible en question n'a plus de batterie ou tombe en panne, on peut la remplacer par une autre pocket non utilisée.

La fenêtre suivante s'ouvre :



Allumer la nouvelle pocket puis entrer son adresse dans le champ prévu à cet effet. Cette adresse est écrite au dos de cette pocket. Cliquer sur le bouton « Associer / configurer ». La pocket à remplacer s'éteint et la nouvelle est aussitôt configurée et les volées précédemment enregistrées lui sont transmises.

Nota : il est très important d'allumer la nouvelle pocket avant de cliquer sur « Associer / configurer ». Dans le cas contraire, la nouvelle pocket ne sera pas configurée et ne recevra pas les volées précédentes.

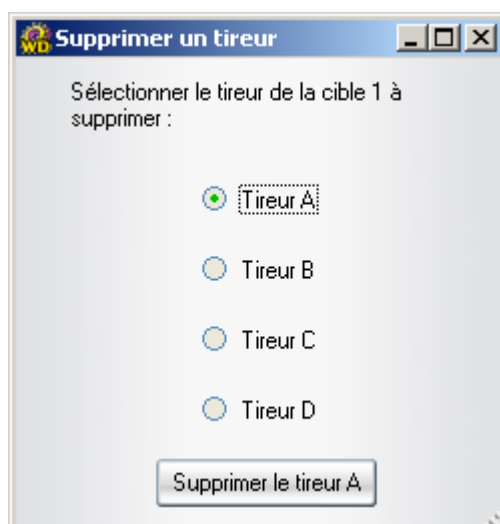
Nota : si le pointeur de la souris reste environ une seconde au-dessus d'une des cibles, une bulle indiquant l'adresse de la pocket qui lui est associée apparaîtra.

1.8. Supprimer un tireur

Cette opération peut être effectuée uniquement sur une pocket déjà configurée et en attente de la volée en cours.

Elle est utile en cas d'abandon d'un des tireurs de la cible.

La fenêtre suivante s'ouvre alors :



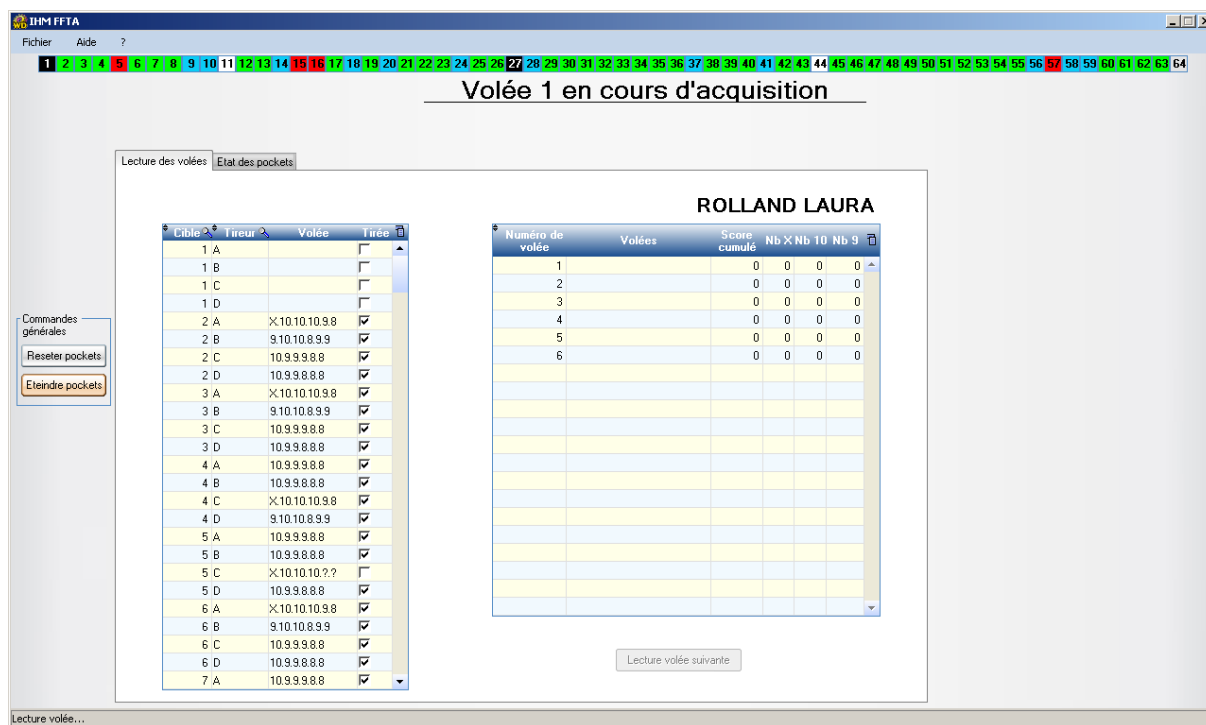
Choisir la lettre du tireur à supprimer (par défaut le tireur A est sélectionné), puis cliquer sur le bouton « Supprimer le Tireur X ». Ce tireur devient immédiatement inaccessible sur la pocket.

2. Onglet « Lecture des volées »

Dans la fenêtre principale, un onglet à deux volets donne différentes informations.

Le premier volet est intitulé « Lecture des volées ». Il contient deux tables. La première donne la volée en cours que l'application a reçue, en cohérence avec les informations données par les couleurs du pas de tir.

La seconde table se remplit de toutes les volées d'un tireur. Il s'agit du tireur sur lequel on a cliqué sur la première table. Par défaut on affiche les scores du premier tireur de la liste. De plus son nom est affiché au-dessus de la table.



Volée 1 en cours d'acquisition

LECTURE DES VOLÉES | Etat des pockets

Cible	Tireur	Volée	Tirée
1 A			<input type="checkbox"/>
1 B			<input type="checkbox"/>
1 C			<input type="checkbox"/>
1 D			<input type="checkbox"/>
2 A	X10.10.10.9.8		<input checked="" type="checkbox"/>
2 B	9.10.10.8.9.9		<input checked="" type="checkbox"/>
2 C	10.9.9.9.8.8		<input checked="" type="checkbox"/>
2 D	10.9.9.8.8.8		<input checked="" type="checkbox"/>
3 A	X10.10.10.9.8		<input checked="" type="checkbox"/>
3 B	9.10.10.8.9.9		<input checked="" type="checkbox"/>
3 C	10.9.9.9.8.8		<input checked="" type="checkbox"/>
3 D	10.9.9.8.8.8		<input checked="" type="checkbox"/>
4 A	10.9.9.9.8.8		<input checked="" type="checkbox"/>
4 B	10.9.9.8.8.8		<input checked="" type="checkbox"/>
4 C	X10.10.10.9.8		<input checked="" type="checkbox"/>
4 D	9.10.10.8.9.9		<input checked="" type="checkbox"/>
5 A	10.9.9.8.8.8		<input checked="" type="checkbox"/>
5 B	10.9.9.8.8.8		<input checked="" type="checkbox"/>
5 C	X10.10.10.??		<input type="checkbox"/>
5 D	10.9.9.8.8.8		<input checked="" type="checkbox"/>
6 A	X10.10.10.9.8		<input checked="" type="checkbox"/>
6 B	9.10.10.8.9.9		<input checked="" type="checkbox"/>
6 C	10.9.9.9.8.8		<input checked="" type="checkbox"/>
6 D	10.9.9.8.8.8		<input checked="" type="checkbox"/>
7 A	10.9.9.9.8.8		<input checked="" type="checkbox"/>

Numero de volée	Volées	Score cumulé	Nb X	Nb 10	Nb 9
1		0	0	0	0
2		0	0	0	0
3		0	0	0	0
4		0	0	0	0
5		0	0	0	0
6		0	0	0	0

Lecture volée suivante

Sous cette seconde table se trouve le bouton « Lecture volée suivante » qui est grisé tant que toutes les cibles du pas de tir ne sont pas vertes ou rouges, c'est-à-dire tant que toutes les volées ne sont pas reçues, qu'elles soient complètes ou non. Une fois ce bouton dégrisé, l'opérateur peut cliquer dessus pour passer à la lecture de la volée suivante.

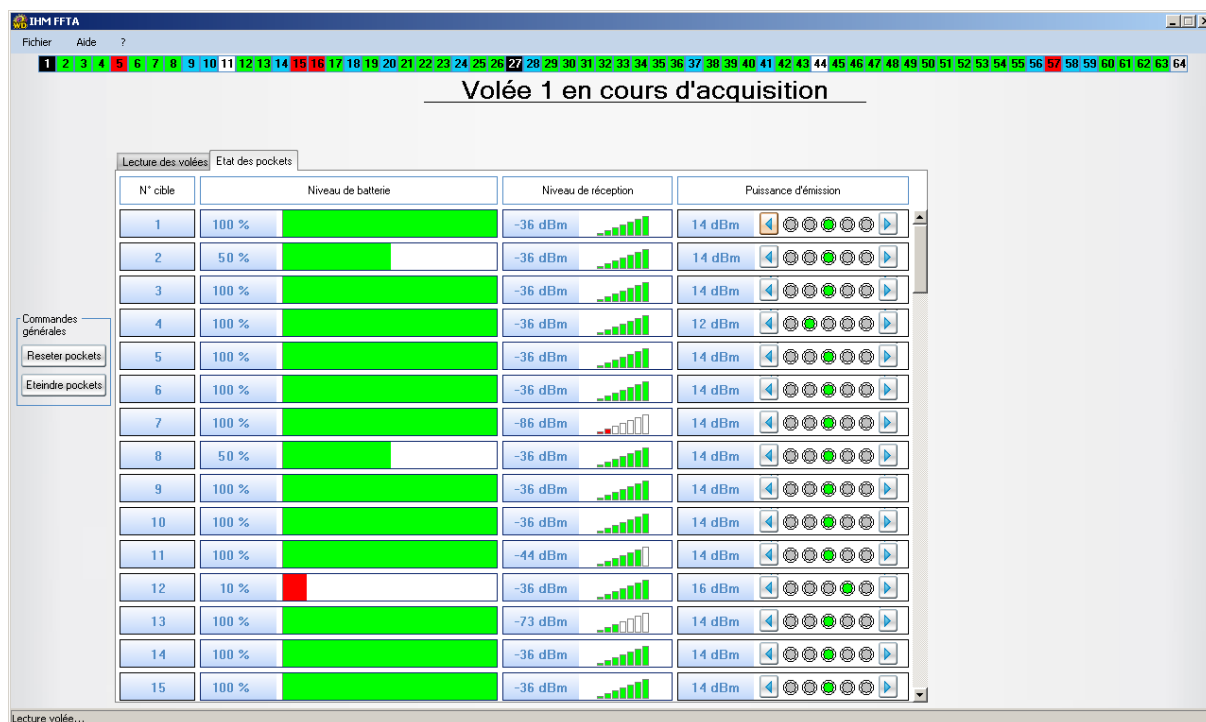
A ce moment-là, un fichier à l'intention du logiciel Résult'Arc est généré dans le répertoire où est installée l'application. De plus une sauvegarde de l'épreuve est effectuée dans le répertoire « Archives ».

Enfin, toutes les cibles du pas de tir redeviennent bleues et le libellé « Volée X en cours d'acquisition » est mis à jour.

3. Onglet « États des pockets »

Le second volet de l'onglet s'intitule « États des pockets ». Il donne quatre types d'informations sur chaque pocket :

- le numéro de la cible
- le niveau de batterie de la pocket affectée à cette cible
- le niveau de réception de la pocket
- la puissance d'émission de la pocket (réglable par l'opérateur)



Les trois dernières informations sont représentées graphiquement. Le niveau de batterie est représenté sous la forme d'une jauge qui devient rouge lorsque ce niveau atteint un niveau de batterie faible (10%).

Le niveau de réception est affiché sous la forme d'un barre graphe. En dessous d'un certain niveau de réception (-80 dBm) les barres deviennent rouges.

La puissance d'émission est représentée par cinq voyants lumineux. Par défaut les pockets ont une puissance d'émission de 14 dBm (voyant du milieu). Seul l'opérateur a la possibilité de faire varier ce paramètre. Pour cela cliquer sur le bouton de gauche pour faire diminuer la puissance, ou sur celui de droite pour la faire augmenter. Le bouton concerné se grise automatiquement lorsqu'on arrive en butée. Dans un premier temps le voyant lumineux vers lequel l'opérateur veut se placer passe en orange puis en vert lorsque la pocket a confirmé ce changement.

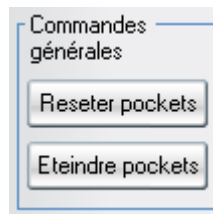
Une valeur numérique accompagne chacune de ces représentations graphiques.

Toutes ces informations concernant l'état des pockets sont mises à jour à la configuration de celles-ci ainsi qu'à chaque fois qu'elles envoient une volée.

4. Commandes générales

A gauche de la fenêtre principale se trouve deux boutons « généraux ». Ils sont désignés de la sorte car ils s'appliquent à toutes les pockets à la fois. Ces boutons permettent de :

- reseter toutes les pockets
- éteindre toutes les pockets







Un message demande à l'opérateur de confirmer son choix car le fait de reseter ou d'éteindre toutes les pockets effacera toutes les données (configuration et scores) de leur mémoire.

GESTION DES POCKETS





1. Démarrage de la pocket

En la sortant de sa valise, la pocket est encore en mode « sommeil ». Rien n'apparaît sur l'écran. Seule une combinaison de touches permet de la réveiller. Cette combinaison est : « A, B, C, D ».

Une fois cette combinaison entrée, après quelques instants, un message d'accueil apparaît sur l'écran LCD. Ce message est celui-ci :

																			
			B	i	e	n	v	e	n	u	e		à		l	a			
F	é	d	é	r	a	t	i	o	n		F	r	a	n	ç	a	i	s	e
			d	e		T	i	r		à		l	'	A	r	c			

En haut à gauche de l'écran se trouvent 4 indicateurs de niveau de batterie. Si le message « Batterie faible » apparaît en clignotant, mieux vaut changer de pocket dès maintenant et remettre celle-ci dans sa valise afin de recharger la batterie.

					B	a	t	t	e	r	i	e		f	a	i	b	l	e
				B	i	e	n	v	e	n	u	e		à		l	a		
F	é	d	é	r	a	t	i	o	n		F	r	a	n	ç	a	i	s	e
			d	e		T	i	r		à		l	'	A	r	c			

A ce moment là, l'utilisateur de la pocket n'a pas encore la main. Il faut attendre que l'organisateur configure la pocket au format de l'épreuve (nombre de tireurs, nombre de volées, nombre de flèches par volée, n° de cible, noms des tireurs).

Une fois cette opération effectuée, l'appui sur n'importe quelle touche fait passer la pocket en mode de saisie des scores.

2. Acquisition des volées

En entrant dans le mode d'acquisition des volées, les indicateurs de niveau de batterie disparaissent. Cependant, l'organisateur peut à tout moment vérifier ce niveau à distance et fera le nécessaire pour changer de pocket si cela devient nécessaire (voir paragraphe 5. *Changement de pocket*).

2.1. Saisie des volées

Dans ce mode de saisie, un certain nombre d'informations sont disponibles : il s'agit du n° de cible (incluant la lettre du tireur sélectionné), du score cumulé, du n° de la volée en cours de saisie, son score et la volée elle-même :

2	3	B																	
C	u	m	u	l	:		8	4											
V	o	l	é	e		2	:		2	9									
9	.	1	0	.	X	.													

Annotations:

- N° de cible: points 2, 3, B
- Score cumulé: points 8, 4
- Volée saisie: points V, o, l, é, e
- N° de la volée en cours: points 2
- Score de la volée en cours: points 2, 9

Le score de la volée et le cumul sont mis à jour à chaque flèche entrée.

A n'importe quel moment il est possible de changer de tireur et de saisir sa volée, même si celle du tireur courant n'est pas complète, en appuyant simplement sur la lettre du tireur désiré.

Nota : si en appuyant sur une des lettres le changement de tireur ne s'effectue pas, cela signifie que la lettre en question ne peut pas être sélectionnée car il n'y a pas de tireur attribué à ce numéro de cible.

2.2. Consultation de la feuille de marque

L'utilisateur a de plus la possibilité de consulter la feuille de marque à n'importe quel moment, en appuyant sur la touche « Feuille de marque ». Celle-ci apparaît alors à l'écran :

B	:	8	4			V	o	l	é	e	s	:	1	,	2				
1	0	.	1	0	.	8	.	X	.	7	.	1	0						
9	.	1	0	.	X	.													
		X	:	2				1	0	:	6				9	:	1		

Annotations:

- Tireur sélectionné: B
- Cumul: 8, 4
- Volée 1: V, o, l, é, e, s
- N° des volées consultées: 1, 2
- Volée 2: X
- Nombre de X jusqu'à la volée 2: 2
- Nombre de 10 jusqu'à la volée 2: 1, 0
- Nombre de 9 jusqu'à la volée 2: 9

Les flèches « ↓ » et « ↑ » permettent de faire défiler les volées du même tireur, de la première à la dernière prévue, même si elles ne sont pas encore saisies.

De même que lors de la saisie des volées, il est possible de changer de tireur et de consulter toutes les volées.

Pour sortir de la feuille de marque il suffit d'appuyer de nouveau sur la touche « Feuille de marque ». On revient alors en mode de saisie, exactement là où l'on s'était arrêté (même tireur, même volée, même flèche) avant d'entrer dans la feuille de marque.

2.3. Correction d'une flèche

Que la volée soit complète ou non, il y a toujours la possibilité de corriger une flèche saisie par erreur, que se soit la dernière ou pas.

Il suffit d'utiliser les touches « ← » et « → » afin de se déplacer sur la flèche en question puis de saisir la valeur devant la remplacer. Une fois cette correction effectuée, le curseur revient immédiatement à la fin de la ligne afin de poursuivre la saisie si cela est nécessaire. Le score de la volée ainsi que le cumul sont aussi remis à jour.

Nota : Cette opération ne peut pas être réaliser dans la feuille de marque, même si la modification y est effectuée.

2.4. Fin de saisie de volée

Une fois la volée en cours saisie pour tous les tireurs, appuyer sur la touche « Validation » pour passer à la volée suivante.

Nota : Si toutes les flèches de tous les tireurs n'ont pas été entrées, un message d'avertissement apparaît. Ce message indique quels sont les tireurs dont au moins une flèche a été oubliée. Deux possibilités s'offrent alors : la première est d'appuyer sur la lettre du tireur concerné afin de revenir en mode de saisie des volées ; la seconde est d'ignorer l'avertissement en appuyant de nouveau sur la touche « Validation », ce qui fera passer la pocket à la volée suivante. Il est impossible de revenir à la volée précédente.

A	T	T	E	N	T	I	O	N	!		T	i	r	e	u	r	(s)
m	a	n	q	u	a	n	t	(s)		:		A	,	C			
C	o	n	f	i	r	m	e	r		:		E	n	v	o	i			
C	o	m	p	l	é	t	e	r		:		A	,	C					

3. Correction d'une volée

Pour une raison ou pour une autre, l'organisateur peut corriger à distance une des volées d'un des tireurs. Dans ce cas, la volée en question ainsi que le score cumulé seront changés immédiatement, que l'on soit en train de saisir une volée ou bien en train de consulter la feuille de marque.



4. Forçage de la validation

Si l'utilisateur de la pocket oublie de valider la volée ou pour une autre raison laissée à la discrétion de l'organisateur, celui-ci peut décider de forcer la validation. Cela aura pour conséquence de passer immédiatement à la volée suivante, ou bien à la feuille de marque s'il s'agit de la dernière volée.

L'organisateur pourra alors compléter la volée récupérée (si celle-ci est incomplète) et la renvoyer à la pocket sur le même principe que la correction d'une volée.

5. Changement de pocket

Si au cours d'une épreuve la batterie de la pocket devient faible ou bien si celle-ci devient défaillante, l'organisateur décidera de changer de pocket.

Pour cela une nouvelle pocket remplacera l'ancienne, sera configurée de la même manière et la feuille de marque sera remplie à distance. L'utilisateur peut alors reprendre le cours de l'épreuve normalement, là où il s'était arrêté.

6. Fin de l'épreuve

Une fois la dernière volée de l'épreuve validée, la pocket affiche automatiquement la feuille de marque, de laquelle on ne peut désormais sortir.

Une fois la feuille de marque consultée, il n'est pas utile (ni même possible) d'éteindre la pocket. C'est l'organisateur qui, à distance, la mettra en mode « sommeil ».

La pocket doit alors être replacée dans sa valise pour recharger sa batterie.

7. Recharge des batteries des pockets

Placer les pockets dans l'emplacement prévu à cet effet dans les valises de transport. Chaque valise d'alimentation contient quatre câbles de connexion inter-valise. Brancher chacun de ces câbles à une valise d'alimentation et brancher l'autre extrémité à une valise de transport. Enfin brancher les deux cordons d'alimentation secteur aux valises d'alimentation puis sur une prise secteur.

Les deux LEDs placées sur la partie supérieure des pockets s'allument alors toutes les deux. La verte signifie que la pocket est sous tension et la rouge qu'elle est en charge. Lorsque cette dernière s'éteint, cela veut dire que la pocket est rechargée.



SÉCURITÉ DE FONCTIONNEMENT

En cas d'orage, bien vérifier que le paratonnerre de l'antenne est bien relié à la terre.

Si la compétition à lieu à l'étranger, vérifier la compatibilité du secteur, pour l'utilisation des chargeurs.

Les valises de transport peuvent rester branchées au chargeur pendant dix heures au maximum après la fin de la charge des batteries.



ENTRETIEN ET STOCKAGE

Les batteries des pockets doivent être rechargées après utilisation

Les valises de transport peuvent rester branchées au chargeur pendant dix heures au maximum après la fin de la charge des batteries.

Si elles ne sont pas utilisées, les pockets peuvent rester dans leur valise sans être rechargées pendant 2 mois.

Les valises de transport doivent être stockées dans un endroit sec.

Les pockets peuvent être utilisées sous la pluie, sans risque de dommage pour le matériel ni pour l'utilisateur.

Il est recommandé d'enlever le couvercle lors du stockage des appareils, pour permettre une meilleure aération après une utilisation sous la pluie.