



# Guide d'utilisation

## TRAPTA

Ce guide contient des liens dynamiques. En cliquant sur le titre qui vous intéresse dans le sommaire, vous arriverez directement sur la partie concernée. Pour revenir au sommaire, cliquez sur les numéros de parties dans les titres.

# Sommaire

1	Récupérer une liste d'archers depuis Résult'arc .....	3
1.1	Installer TRAPTA Transfert sur le PC de Résult'arc.....	3
1.2	Extraire la liste des archers d'un départ.....	3
2.	Utilisation du serveur TRAPTA .....	5
2.1	Préparer le serveur TRAPTA .....	5
2.2	Charger la liste des archers.....	7
2.3	Régler les paramètres de la compétition.....	7
2.4	Modification des archers dans TRAPTA .....	7
2.5	Afficher les quotas de qualification pour les phases finales.....	10
2.6	Gestion des duels .....	11
3.	TRAPTA Viewer : Afficher la position des archers et leurs résultats/classement en temps réel	16
4	Initialiser les tablettes avec leur cible .....	18
5	Utilisation de l'application TRAPTA sur les tablettes .....	21
5.1	Saisie des volées.....	21
5.2	Modifier une volée .....	23
5.3	Basculer en série 2.....	23
5.4	Contraste extérieur .....	23
6	Réception des valeurs par le serveur TRAPTA .....	24
6.1	Surveillance de la réception .....	24
7	Changement de tablette en cas de panne.....	25
8	Enregistrer les résultats dans Résult'arc .....	26
8.1	Exporter les résultats depuis TRAPTA .....	26
8.2	Importer les scores dans Result'arc .....	26
9	TRAPTA Cloud : Envoyer les résultats en direct sur internet .....	27

# 1 Récupérer une liste d'archers depuis Résult'arc

## 1.1 Installer TRAPTA Transfert sur le PC de Résult'arc



Installez "TRAPTA Transfer" sur le PC de Résult'arc. L'installateur se trouve sur la clé USB du CD14. Suivez les instructions de l'installateur.

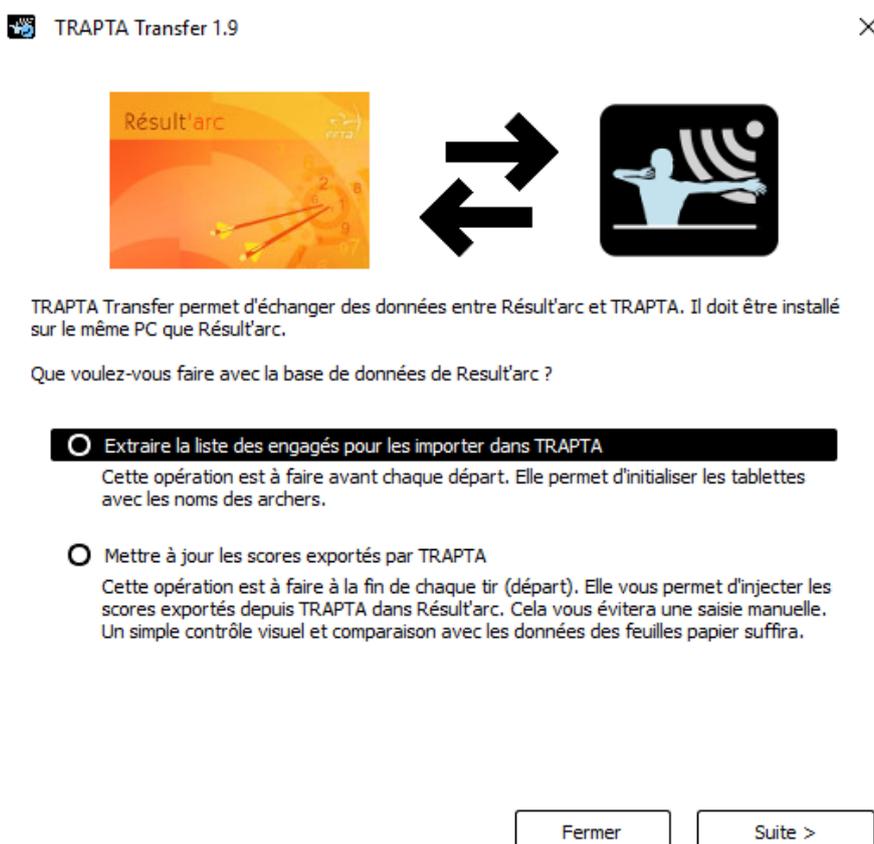
## 1.2 Extraire la liste des archers d'un départ

Avant d'extraire la liste des archers d'un départ, assurez-vous que tous les archers du départ sont placés sur une cible dans Résult'arc.



Lancez "TRAPTA Transfer"

Vous arrivez sur cette fenêtre :



Sélectionnez la première option "Extraire la liste des engagés pour les importer dans TRAPTA", puis cliquez sur "Suite".

L'application demande ensuite où se trouve Résult'arc (pour aller lire sa base de données) :



Quel est le chemin vers le répertoire de Result'arc ? (par défaut c:/resultarc)

Fermer

La valeur par défaut est `c:\resultarc`. Il s'agit de l'endroit par défaut où s'installe Résult'arc si vous n'avez pas changé le chemin. Si vous avez installé Résult'arc ailleurs, allez le chercher en cliquant sur les 3 petits points.

Cliquez sur "Suite".

La liste des compétitions enregistrées dans Résult'arc s'affiche.

Veillez sélectionner la compétition et le départ à extraire:

Ma compet CLUB FFTA 20171001 TIR EN SALLE
tesy TOULOUSE TAC 20180210 TIR FEDERAL
FITA 2 TOULOUSE TAC 20180218 TIR FITA

Quel départ ?

Gestion de plusieurs concours en même temps

Cochez cette case si cette compétition fait par partie par exemple d'un "double" concours de type FITA+FEDERAL. Pour rappel, vous devez extraire et importer dans TRAPTA successivement les deux compétitions FITA et FEDERAL. À la fin des tirs, exportez simplement depuis TRAPTA et réinjectez les scores avec TRAPTATransfer. Les scores iront au bon endroit dans résult'arc dans les deux compétitions.

Fermer

Sélectionnez votre compétition et indiquez le départ que vous voulez extraire.

Il ne faut extraire que le départ dont vous avez besoin. Si le départ à venir est le 1, extrayez la liste des archers du départ 1, et vous referez la même opération avant le départ 2 et ainsi de suite pour les départs suivants.

Si vous avez des archers PARA (dans des catégories PARA), vous devez cocher la case « gestion de plusieurs concours en même temps » dès la première extraction, même si les archers PARA ne tirent pas sur le 1<sup>er</sup> départ.

Cliquez sur "Suite". Entrez un nom de fichier (par exemple : départ x) puis enregistrez le fichier sur la clé USB du CD14.

## 2. Utilisation du serveur TRAPTA

### 2.1 Préparer le serveur TRAPTA

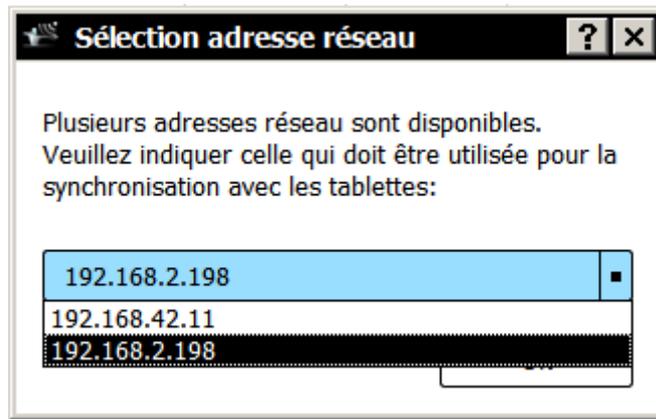
Avant de lancer l'application TRAPTA, assurez-vous que le PC est connecté au routeur via un câble Ethernet (RJ45).

Lancez l'application TRAPTA. Vous arrivez sur l'écran principal du serveur :

The screenshot shows the TRAPTA 1.16 application window. At the top, there are tabs for 'Compétition', 'Archers', 'Matches', 'Edition PDF', and 'Réglages'. Below these are sub-tabs for 'ARCHERS', 'EQUIPES', and 'MATCHES'. A control bar contains fields for 'Départ 1', '# Séries : 2', '# Volées / série : 10', '# Flèches / volée : 3', and a '10X' checkbox. The main area is a table with columns: Position, Licence, Catégorie, Nom, NOC / Club, Trisport, Equipier, Série 1, Série 2, Total, and a scroll bar. The table lists archers from 1A to 4D. A 'CONTROLE' panel on the right has 'Affichage' and 'Tablettes' tabs, a checkbox for 'Afficher classement par équipe', a checked checkbox for 'Inclure départs précédents', and radio buttons for 'Positions', 'Qualifications', and 'Matches'. At the bottom, it says 'Serveurs démarrés sur 192.168.1.12:65434,65435'.

Position	Licence	Catégorie	Nom	NOC / Club	Trisport	Equipier	Série 1	Série 2	Total
1A	123002G	CHCL	JORDAN ...	GRYFFIN...			0/0	0/0	0
1B	123003T	CHCL	BARON ...	GHOSTS			0/0	0/0	0
1C	123004R	CHCL	CARMIC...	RAVENC...	✓		0/0	0/0	0
1D	123005G	CHCL	CREEVEY...	GRYFFIN...			0/0	0/0	0
2A	123006S	CHCL	MALFOY ...	SLYTHER...			0/0	0/0	0
2B	123007G	CHCL	LONGBO...	GRYFFIN...	✓		0/0	0/0	0
2C	123008H	CHCL	DIGGOR...	HUFFLEP...	✓		0/0	0/0	0
2D	123009G	CHCL	POTTER ...	GRYFFIN...			0/0	0/0	0
3A	123010R	CHCL	DAVIES R...	RAVENC...			0/0	0/0	0
3B	123011G	CHCL	WEASLE...	GRYFFIN...			0/0	0/0	0
3C	123012S	CHCL	BOLE LU...	SLYTHER...			0/0	0/0	0
3D	123013S	CHCL	BADDOC...	SLYTHER...			0/0	0/0	0
4A	123014H	CHCL	CAULDW...	HUFFLEP...			0/0	0/0	0
4B	123015R	CFCL	LOVEGO...	RAVENC...			0/0	0/0	0
4C	123016S	CHCL	PARKINS...	SLYTHER...			0/0	0/0	0
4D	123017H	CFCL	BONES S...	HUFFLEP...			0/0	0/0	0

Si le PC qui fera tourner le serveur TRAPTA est connecté à deux réseaux (local et internet) avant d'avoir démarré le serveur TRAPTA, la fenêtre suivante s'affichera au lancement du serveur TRAPTA, et vous demandera quelle adresse réseau utiliser pour démarrer le serveur TRAPTA :

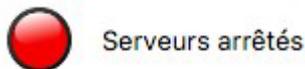


**Sur le PC du CD14, il faut toujours sélectionner l'adresse 192.168.1.50** (dans l'exemple ci-dessus, l'adresse du réseau local est 192.168.2.198).

Une fois le serveur TRAPTA démarré, en bas de la fenêtre TRAPTA vous pouvez voir que le PC est correctement connecté au routeur. S'il est bien connecté, un point vert s'affiche, avec à côté l'adresse 192.168.1.50 :



Si le PC n'est pas correctement connecté, un point rouge est affiché :



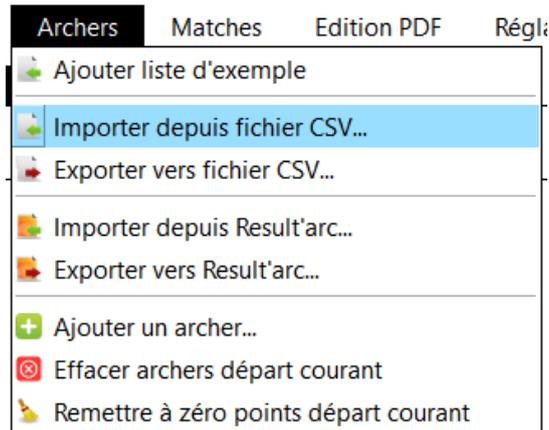
**Au cours de la compétition, si le PC TRAPTA se trouve déconnecté du routeur, le serveur TRAPTA affichera "Serveurs arrêtés". Dans ce cas, il faut quitter et relancer l'application. Il n'y a AUCUN risque de perte de données. Les tablettes se resynchroniseront entièrement et automatiquement dès que le serveur TRAPTA sera de nouveau opérationnel.**

## 2.2 Charger la liste des archers

La première chose à faire est d'effacer la compétition précédente. Dans le menu "Compétition", cliquez sur "Effacer tout".

**Cette action efface toutes les données de la compétition (scores et archers). Elle n'est à faire qu'une seule fois au tout début de la compétition ! N'effacez pas les données entre chaque départ, car vous perdrez le bénéfice d'afficher dans le classement les résultats des archers des précédents départs, ainsi que la possibilité de programmer des duels sur un championnat.**

Ensuite dans le menu "Archers", cliquez sur "Importer depuis fichier CSV" :



Allez sélectionner le fichier enregistré précédemment depuis Résult'arc (sur la clé USB) et validez.

La liste des archers apparaît dans le tableau.

## 2.3 Régler les paramètres de la compétition

Réglez les paramètres de la compétition :

Départ 1  # Séries :  # Volées / série :  # Flèches / volée :  10X

- Départ de la compétition
- Nombre de séries pour chaque départ (2 ou 4)
- Nombre de volées par série (1 à 12)
- Nombre de flèches par volée (3 ou 6)
- Cochez 10X pour les tirs en extérieur. Cette option permettra à la tablette de proposer la valeur 10X. Le critère de départage en cas d'égalité est alors le nombre de 10X et 10 alors que c'est le nombre de 10 et de 9 lorsque l'option n'est pas cochée (pour le tir à 18m).

## 2.4 Modification des archers dans TRAPTA

Il est possible de modifier les données des archers directement dans TRAPTA sans être obligé de refaire une extraction de Résult'arc (en cas de changement de dernière minute par exemple). En double-cliquant sur les données des archers, vous pouvez modifier les valeurs :

2C	123008H	CHCL	DIGGORY CE...	HUFFLEPU...
2D	123009G	CHCL	POTTER HARRY	GRYFFIND...
---	123010R	CHCL	DAVIES ROGER	RAVENCL...
1A	123011G	CHCL	WEASLEY FRED	GRYFFIND...
1B				
1C				
1D				
2A	123012S	CHCL	BOLE LUCIAN	SLYHERIN
2B				
2C				
2D	123013S	CHCL	BADDOCK M...	SLYHERIN
3A				
4A	123014H	CHCL	CAULDWELL ...	HUFFLEPU...
4B	123015B	CHCL		

S'il y a un changement de cible par exemple, double-cliquez directement sur le numéro de cible pour le modifier. Si deux archers se retrouvent sur la même cible, ils seront mis en rouge:

2C	123008H	CHCL	DIGGORY CE...	HUFFLEPU...
3A	123009G	CHCL	POTTER HARRY	GRYFFIND...
3A	123010R	CHCL	DAVIES ROGER	RAVENCL...
3B	123011G	CHCL	WEASLEY FRED	GRYFFIND...
3C	123012S	CHCL	BOLE LUCIAN	SLYHERIN

Vous pouvez aussi sortir un archer du départ sans l'effacer complètement en réglant sa cible sur --- :

2C	123008H	CHCL	DIGGORY CE...	HUFFLEPU...
---	123009G	CHCL	POTTER HARRY	GRYFFIND...
3A	123010R	CHCL	DAVIES ROGER	RAVENCL...

Cet archer ne sera affecté à aucune cible. Les tablettes l'ignoreront. Son numéro de cible indéfini apparaît en orange.

Il est également possible de modifier la catégorie d'un archer, son nom ou son club.

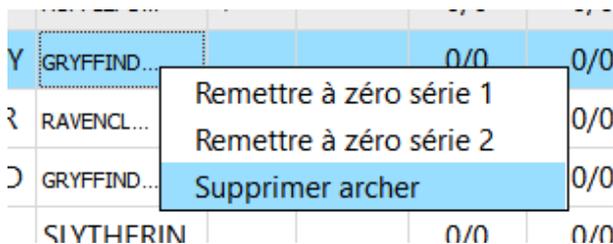
2C	123008H	CHCL	DIGGORY CE...	HUFFLEPU...
2D	123009G	CHCL	POTTER HARRY	GRYFFIND...
3A	123010R	CHCL	DAVIES ROGER	RAVENCL...

Toutes ces valeurs peuvent être modifiées, elles ne serviront pas à "TRAPTA Transfer" pour retrouver l'archer dans Résult'arc lors de la mise à jour des scores.

Il y a également une case "Trispot" qui est automatiquement cochée lors de l'importation des archers si la case a été cochée dans Résult'arc. N'oubliez pas de cocher cette case s'il y a un changement ou un ajout au dernier moment. Cette case permettra à la tablette de ne pas proposer les valeurs 1,2,3,4,5.

2A	123006S	CHCL	MALFOY DRA...	SLYHERIN	
2B	123007G	CHCL	LANGBOTTO...	GRYFFIND...	✓
2C	123008H	CHCL	DIGGORY CE...	HUFFLEPU...	✓
2D	123009G	CHCL	POTTER HARRY	GRYFFIND...	

En faisant un clic droit sur une ligne du tableau, vous ouvrez un menu contextuel qui concerne l'archer surligné :



The image shows a context menu overlaid on a table row. The table has columns for archer names and scores. The menu options are:

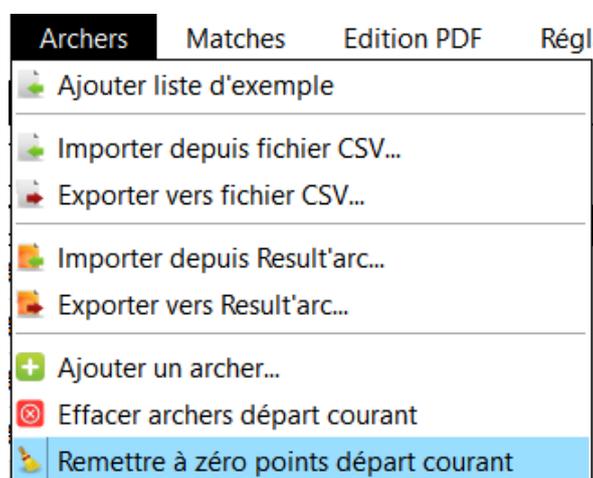
Archer	Série 1	Série 2
Y GRYFFIND...	0/0	0/0
R RAVENCL...		0/0
D GRYFFIND...		0/0
SIVYTHFRIN	0/0	0/0

- Remettre à zéro série 1
- Remettre à zéro série 2
- Supprimer archer

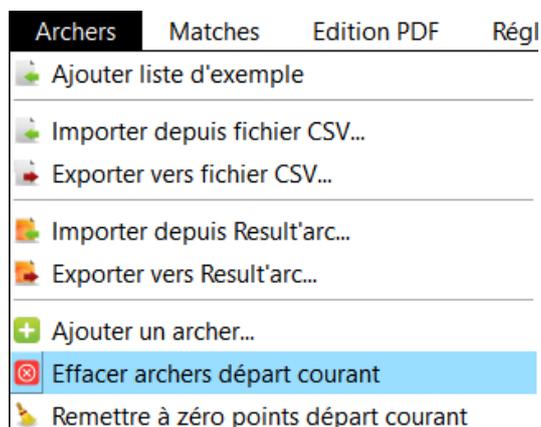
Vous pouvez :

- Le supprimer complètement du tableau
- Remettre à zéro ses différentes séries

Vous pouvez également remettre à zéro les points du départ en cours (affiché dans le tableau) en allant dans le menu "Archers" et en cliquant sur "Remettre à zéro points départ courant".



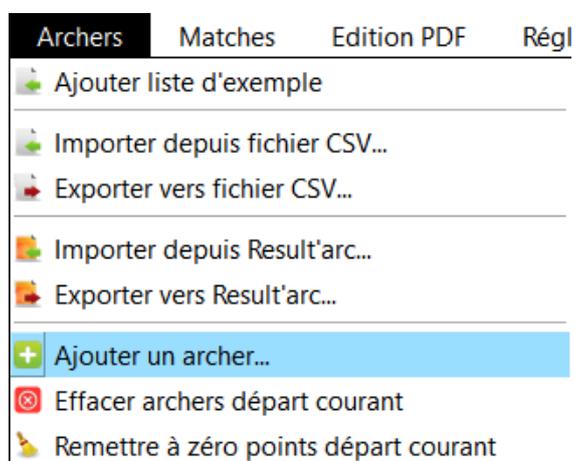
Si vous voulez effacer tout le départ courant, allez dans le menu "Archers" puis cliquez sur "Effacer archers départ courant". Cette opération est à faire si vous voulez réimporter une liste d'archers issue de Résultat'arc.



## Exemple d'utilisation classique :

*Pour être prêt en avance vous avez extrait la liste des archers de Résult'arc 30 minutes avant la fin du greffe. Mais pendant ce temps des inscriptions ont été ajoutées, des modifications de cibles ont été faites, des personnes sont absentes, bref, vous estimez qu'il sera plus simple de refaire une nouvelle extraction de Résult'arc plutôt que de faire les modifications à la main sur TRAPTA. Vous pouvez donc effacer tout le départ de TRAPTA, aller extraire une nouvelle fois la liste des archers depuis Résult'arc grâce à "TRAPTA Transfer" puis importer de nouveau la liste dans TRAPTA.*

Si vous n'avez qu'un seul archer à ajouter, vous pouvez le faire depuis TRAPTA. Allez dans le menu "Archers" puis cliquez sur "ajouter un archer".



Il vous faut maintenant renseigner toutes les valeurs pour cet archer.

Position	Licence	Catégorie	Nom	NOC / Club	Trispot	Equ
---	?	?	??	?		
1A	123002G	CHCI	JORDAN I EF	GRYFFIND		

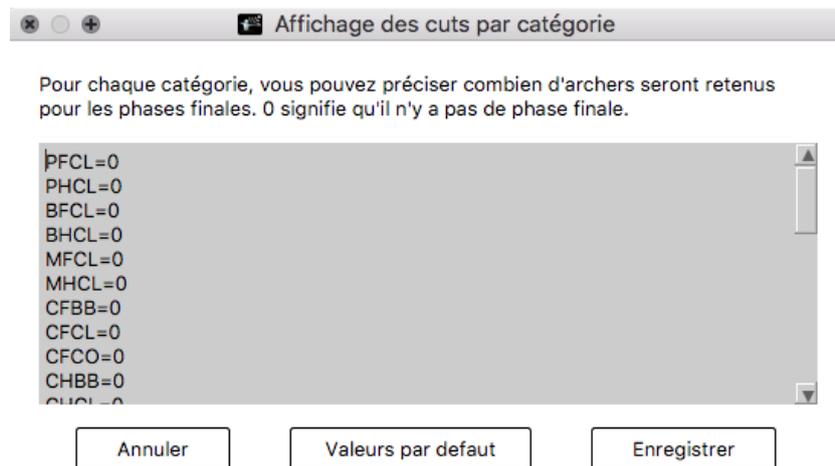
**Si vous modifiez un archer déjà chargé dans une tablette, il ne faut pas oublier de réaffecter la cible concernée à la tablette (voir 4. Initialiser les tablettes avec leur cible).**

### 2.5 Afficher les quotas de qualification pour les phases finales

Lors de compétitions type championnats, il est très intéressant d'afficher le "cut" en permanence. Ainsi, les archers et le public savent à l'issue de chaque volée qui sera retenu pour les matches.

Pour afficher les "cuts", dans le serveur TRAPTA, allez dans le menu "Réglages" puis cliquez sur "Affichage cut".

Cette fenêtre s'ouvre :



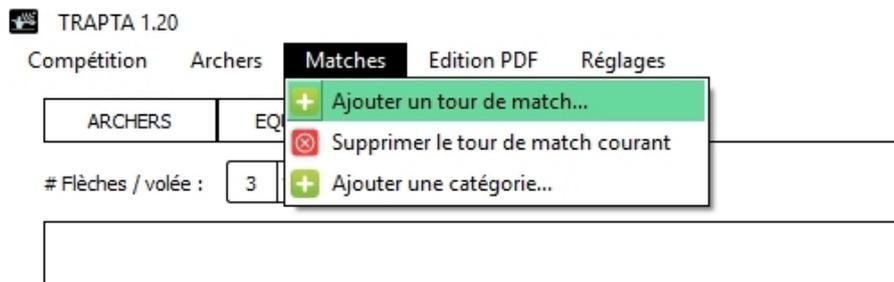
Pour chaque catégorie, indiquez combien d'archers seront retenus pour les phases finales. Pour finir, enregistrez.

## 2.6 Gestion des duels

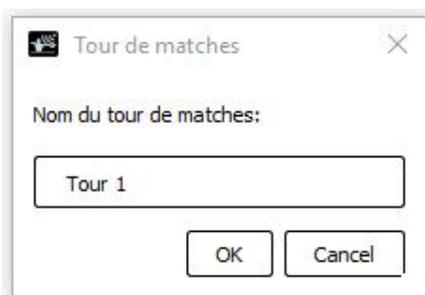
Pour commencer, allez dans l'onglet "Matches".



Il faut maintenant créer les différents tours de matches (si vous avez prévu de faire tous les matchs en 4 tours, il faut créer 4 tours de matches). Pour ce faire, allez dans le menu "Matches" puis cliquez sur "ajouter un tour de match".

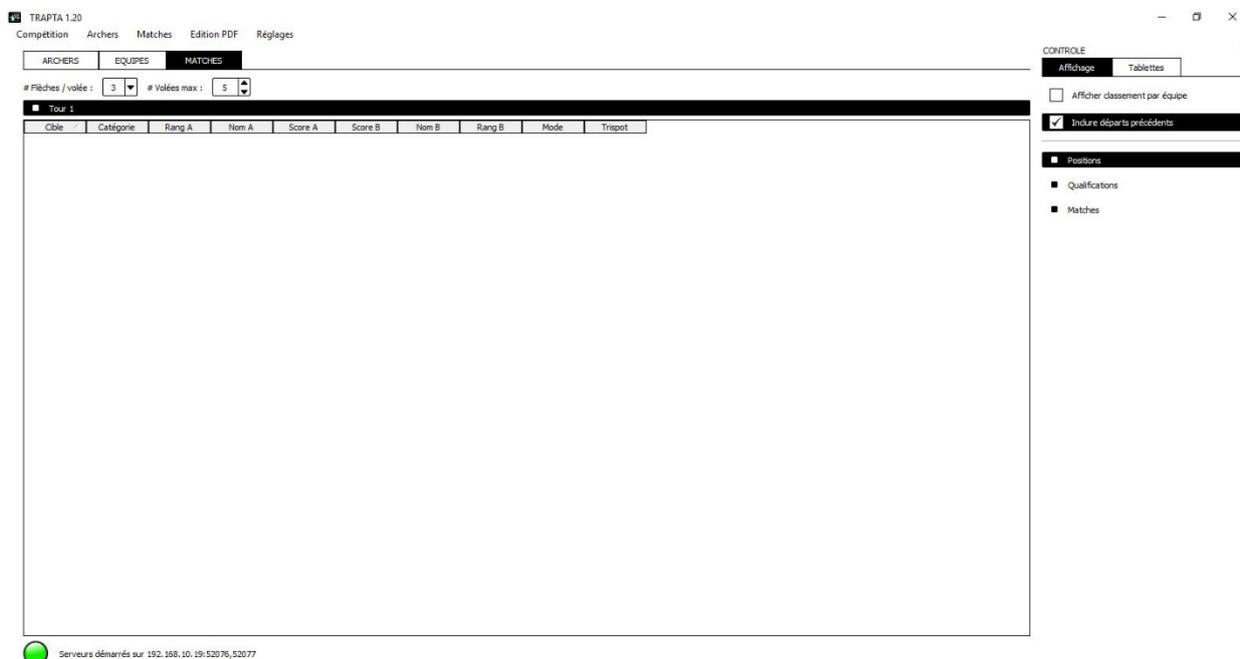


Une fenêtre s'ouvre. Entrez le nom que vous voulez donner à votre tour de matches (par exemple 1/16 de finale, etc) puis cliquez sur "OK".

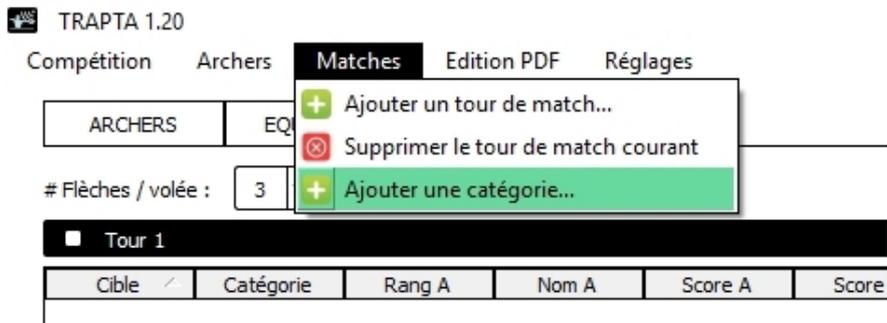


Une fois tous les tours de matches créés, il faut préparer le 1<sup>er</sup> tour en ajoutant les catégories qui y font leur 1<sup>er</sup> match.

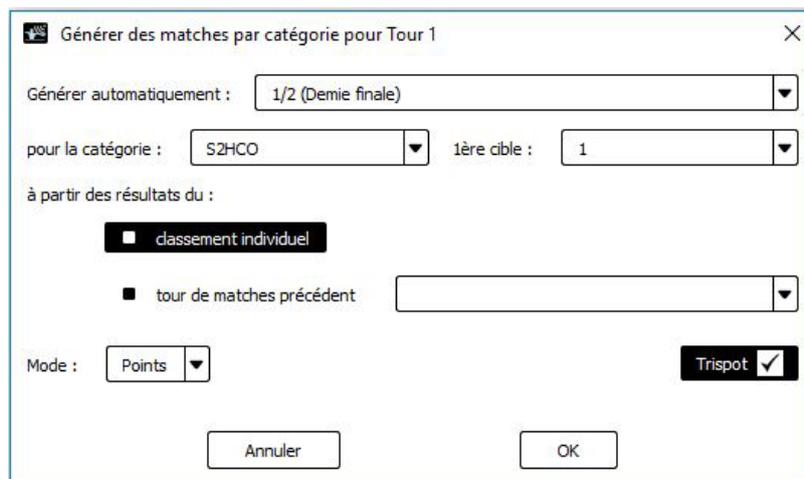
Pour ce faire, sélectionnez le 1<sup>er</sup> tour de matches.



Ensuite, allez dans le menu "Matches" puis cliquez sur "ajouter une catégorie".



Une fenêtre s'ouvre alors :



Il faut sélectionner le niveau du match de la catégorie que vous ajoutez. Sélectionnez ensuite la catégorie puis la cible sur laquelle vous voulez que le 1<sup>er</sup> duel de cette catégorie se fasse.

Choisissez ensuite de placer les archers à partir du "classement individuel".

Pour finir, choisissez le mode du duel (sets ou points), cochez la case "Trispot" puis cliquez sur "OK".

La catégorie est maintenant ajoutée au 1<sup>er</sup> tour de matches.

TRAPTA 1.20  
Compétition Archers Matches Edition PDF Réglages

ARCHERS EQUIPES **MATCHES**

# Flèches / volée : 3 # Volées max : 5

**Tour 1**

Cible	Catégorie	Rang A	Nom A	Score A	Score B	Nom B	Rang B	Mode	Trispot
1	S2HCO	4	DELIQUAIR...	0	0	BAILLEUL ...	1	Points	✓
2	S2HCO	2	BOUET LUD...	0	0	OUZOUF C...	3	Points	✓

CONTRÔLE  
Affichage Tablettes  
 Afficher classement par équipe  
 Inclure départs précédents

Positions  
 Qualifications  
 Matches

Serveurs démarrés sur 192.168.10.19:52076,52077

Si les placements des archers ne sont pas corrects (par exemple suite à un départage d'une égalité par tirage au sort), il est possible de modifier les positions des archers en double-cliquant sur leur nom. La liste de tous les archers de la catégorie s'affiche et vous pouvez sélectionner l'archer à positionner à cet endroit.

Il faut faire la même chose pour toutes les catégories qui tirent au 1<sup>er</sup> tour de matches.

Pour le passage du 1<sup>er</sup> au 2<sup>ème</sup> tour, il faut refaire la même chose mais en sélectionnant le niveau de match suivant et en choisissant de placer les archers à partir du "tour de matches précédent", tour de matches précédent qu'il faut sélectionner.

Générer des matches par catégorie pour Tour 2

Générer automatiquement : Finales

pour la catégorie : S2HCO 1ère cible : 1

à partir des résultats du :

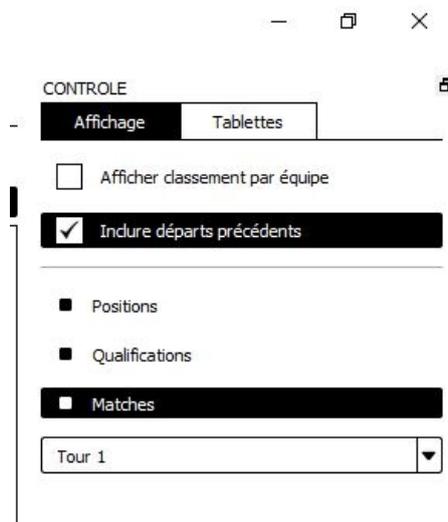
classement individuel

tour de matches précédent Tour 1

Mode : Points  Trispot

Annuler OK

Pour que les matches s'affichent sur TRAPTA Viewer et que vous puissiez affecter une cible aux tablettes, vous devez sélectionner "Matches" dans le bandeau de contrôle (à droite), puis choisir le tour de match que vous allez commencer.



Il y a possibilité de modifier manuellement le placement des archers en double-cliquant sur les noms.

TRAPTA 1.20  
 Compétition Archers Matches Edition PDF Réglages

ARCHERS EQUIPES **MATCHES**

# Flèches / volée : 3 # Volées max : 5

**Tour 1**

Cible	Catégorie	Rang A	Nom A	Score A	Score B	Nom B	Rang B	Mode	Trispot
1	S2HCO	4	DELIQUAIRE OLIVIER	0	0	BAILLEUL MICHEL	1	Points	✓
2	S2HCO	2	BOUET LUDOVIC	0	0	OUZOUF CHRISTOPHE	3	Points	✓

DELIQUAIRE OLIVIER  
 BAILLEUL MICHEL  
 BOUET LUDOVIC  
 DELIQUAIRE OLIVIER  
 LEGRAND CHRISTOPHE  
 OUZOUF CHRISTOPHE

### 3. TRAPTA Viewer : Afficher la position des archers et leurs résultats/classement en temps réel

L'affichage des positions de départ et des résultats est fait par l'application "TRAPTA Viewer".

Une fois lancé, "TRAPTA Viewer" se connecte automatiquement au serveur TRAPTA. Au démarrage, "TRAPTA Viewer" montre cet écran :

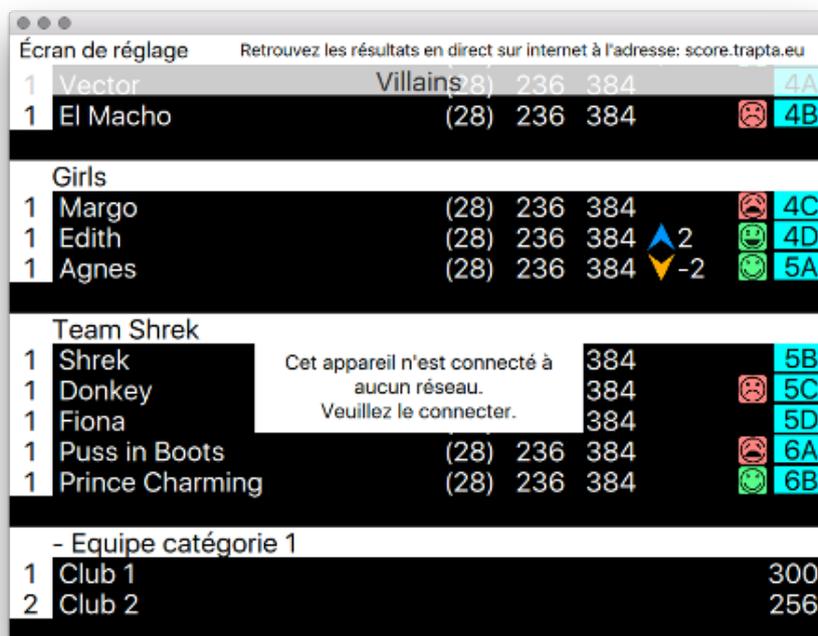
Section	Rank	Name	Score	Position	Change	Result
Villains	1	Gru	(28) 236 384	384	▲2	3C
	1	Scarlett Overkill	(28) 236 384	384	▼-2	3D
	1	Vector	(28) 236 384	384		4A
	1	El Macho	(28) 236 384	384		4B
Girls	1	Margo	(28) 236 384	384		4C
	1	Edith	(28) 236 384	384	▲2	4D
	1	Agnes	(28) 236 384	384	▼-2	5A
Team Shrek	1	Shrek	(28) 236 384	384		5B
	1	Donkey	(28) 236 384	384		5C
	1	Fiona	(28) 236 384	384		5D
	1	Puss in Boots	(28) 236 384	384		6A
	1	Prince Charming	(28) 236 384	384		6B

Dans cet état, "TRAPTA Viewer" est en attente du démarrage du serveur TRAPTA. Une fois le serveur TRAPTA démarré, "TRAPTA Viewer" passe automatiquement à cet écran :

Name	Position	Result
JORDAN LEE	CHCL	1A
LADY GREY	CHCL	5B
LONGBOTTOM NEVILLE	CHCL	2B
LOVEGOOD LUNA	CFCL	4B
MALFOY DRACO	CHCL	2A
MCDONALD NATALIE	CFCL	6A
MCGONAGALL MINERVA	VFCL	6B
PARKINSON PANSY	CHCL	4C
PATIL PADMA	CFCL	6C
PATIL PARVATI	CFCL	7B
POTTER HARRY	CHCL	2D
SPROUT POMONA	SFCL	5C
TURPIN LISA	CFCL	5A
WEASLEY FRED	CHCL	3B
ZELLER ROSE	CFCL	7C
ABBOT HANNAH	CFCL	5D
BADDOCK MALCOLM	CHCL	3D
BARON BLOODY	CHCL	1B
BOLE LUCIAN	CHCL	3C

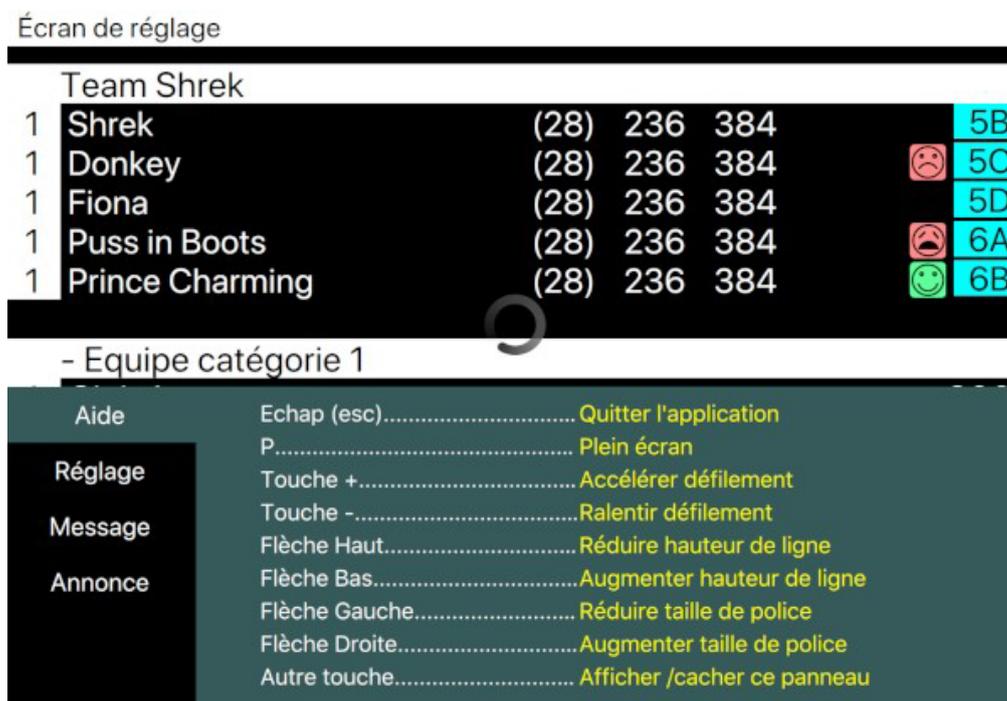
Il affiche la liste des participants du départ sélectionné dans le serveur TRAPTA avec leur position sur le pas de tir.

Si l'ordinateur n'est connecté à aucun réseau, TRAPTA Viewer présentera cet écran :



Dès que les archers commenceront à entrer leurs volées, "TRAPTA Viewer" passera automatiquement en mode "Affichage du classement".

Cliquez sur l'écran ou appuyez sur une touche pour faire apparaître les options de réglages :



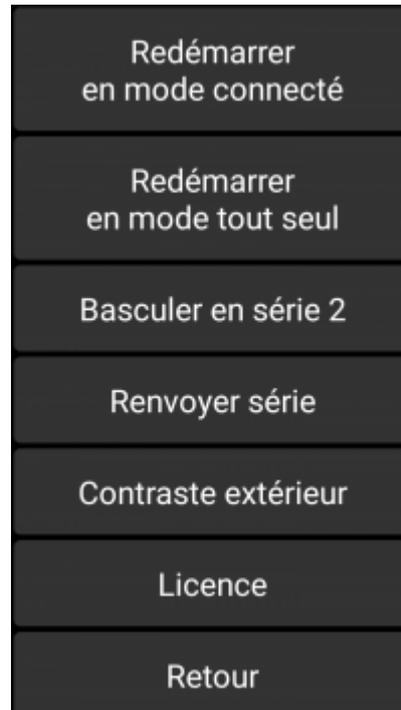
v4.2 | En attente de TRAPTA...

Ces réglages vous permettront de fixer la taille de la police, l'écartement entre les lignes, la vitesse de défilement, etc...

## 4 Initialiser les tablettes avec leur cible

Sur la tablette, lancez l'application TRAPTA.

Vous retrouvez l'application dans l'état où elle a été laissée lors de la précédente utilisation. Appuyez sur le bouton "MENU" en haut à droite. L'écran suivant s'affiche :



Appuyez sur "Redémarrer en mode connecté".

Si la tablette n'est pas connectée au réseau WIFI, ou si le serveur TRAPTA n'est pas correctement démarré sur le PC, le message suivant s'affichera :



En haut est indiqué le numéro de la cible (cible 1 dans l'écran ci-dessous), et en dessous la liste des archers placés sur cette cible.

Affectez maintenant chaque tablette à une cible ; appuyez sur le numéro de cible en haut, la liste de toutes les cibles disponibles apparaît :



Sélectionnez la cible voulue. La tablette se connecte alors sur le serveur TRAPTA pour y récupérer la liste des archers de cette cible et éventuellement les volées qui auraient déjà été envoyées (en cas de changement de tablette au milieu du concours).

La nouvelle cible sélectionnée et sa liste d'archers apparaît.

Vous pouvez cocher la case "Démarrer le guide audio" pour avoir un guide audio lors de la saisie de la première volée. Ce guide peut être intéressant pour les archers qui découvrent l'application. Appuyez sur OK, vous arrivez sur l'écran d'accueil :



**À partir de maintenant, la tablette peut être mise en veille, elle est prête à être utilisée par les archers.**

Si vous avez coché la case "Démarrer le guide audio", il se déclenchera dès que l'archer appuiera sur "Démarrer". (Cette fonction n'est utile que si la majorité des archers n'ont jamais utilisé TRAPTA).

Cette opération d'initialisation est à refaire par exemple s'il y a eu un changement de nom ou de numéro de cible sur TRAPTA. Il n'est nécessaire de réinitialiser que les tablettes impactées par le changement. C'est aussi cette phase d'initialisation qui permettra de remplacer une tablette par une autre en cas de panne pendant le concours.

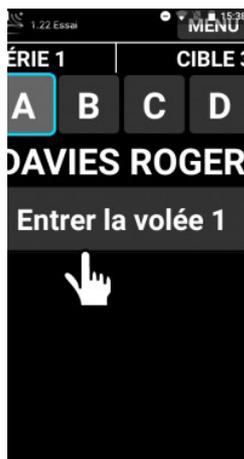
## 5 Utilisation de l'application TRAPTA sur les tablettes

### 5.1 Saisie des volées

À chaque volée, les archers vont aux cibles récupérer leurs flèches et noter leurs points. Un archer note sur la feuille papier tandis qu'un autre note sur la tablette.

Sélectionnez l'archer avec les boutons A, B, C ou D.

Pour saisir les points de la volée, appuyez sur le bouton "Entrer la volée n".



L'écran de saisie apparaît :



Entrez les valeurs des flèches. L'ordre de saisie n'a pas d'importance, l'application classera elle-même les valeurs dans l'ordre décroissant par la suite.



Une fois toutes les valeurs rentrées, appuyez sur "valider".

Une nouvelle ligne vous indique les valeurs des flèches, le total de la volée et le total cumulé.

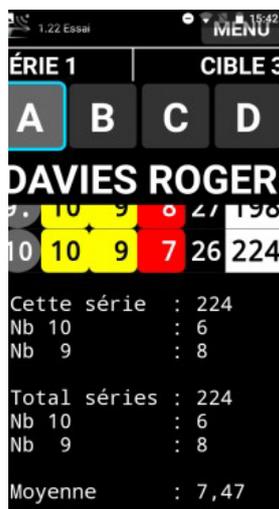


Changez d'archer un appuyant sur une autre lettre.

La feuille de score se construit au fur et à mesure des saisies.



Arrivé au bout de la série, un récapitulatif s'affiche



## 5.2 Modifier une volée

Vous pouvez modifier une volée en appuyant simplement dessus. En appuyant sur la 3<sup>ème</sup> ligne de l'exemple précédent, l'application demande confirmation :



Il est possible de verrouiller la modification des volées en allant dans le menu de l'application (bouton "MENU" en haut à droite de l'écran puis bouton "Verrouiller les volées").

## 5.3 Basculer en série 2

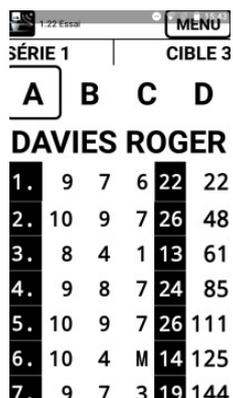
Pendant la pause entre les 2 séries, vous devrez aller basculer chaque tablette en série 2. Pour ce faire, appuyez sur le bouton "MENU" en haut à droite puis sur le bouton "Basculer en série 2".

En revenant à l'écran principal, vérifiez bien que "Série 2" est affiché en haut à gauche. Il est également possible de revenir en série 1 en faisant la même manipulation.

## 5.4 Contraste extérieur

Il est possible de passer l'application en mode "contraste extérieur". Ce mode permet d'afficher un texte noir sur fond blanc.

Pour activer ce mode, appuyez sur le bouton "MENU" en haut à droite puis sur le bouton "Contraste extérieur".

A screenshot of the application interface in high contrast mode. The text is black on a white background. At the top right is a "MENU" button. Below it, the text "SÉRIE 1" and "CIBLE 3" is visible. A table with 7 rows and 4 columns is shown. The first row is highlighted. The table contains the following data:

	A	B	C	D	
1.	9	7	6	22	22
2.	10	9	7	26	48
3.	8	4	1	13	61
4.	9	8	7	24	85
5.	10	9	7	26	111
6.	10	4	M	14	125
7.	9	7	3	19	144

## 6 Réception des valeurs par le serveur TRAPTA

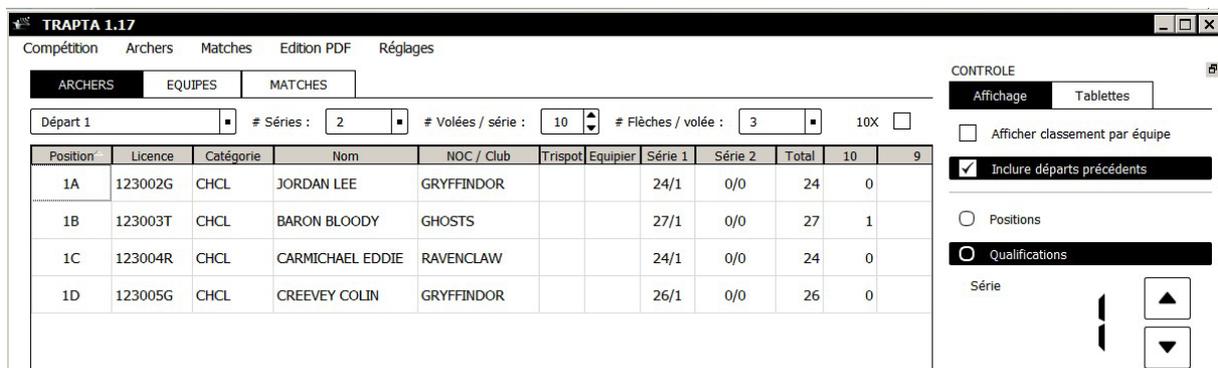
À chaque validation de volée, la tablette envoie au serveur TRAPTA la feuille de marque complète.

Le système est très robuste aux pannes. Si, pour une raison quelconque, le serveur TRAPTA n'est plus opérationnel, les tablettes continuent de mémoriser les volées successives.

L'application tente continuellement de reprendre contact avec le serveur TRAPTA. Dès que celui-ci est relancé, les tablettes envoient toutes les informations qui n'ont pas pu être transmises pendant la panne.

### 6.1 Surveillance de la réception

Au fur et à mesure que les archers entreraient leurs points, vous verrez apparaître les volées dans le serveur TRAPTA :

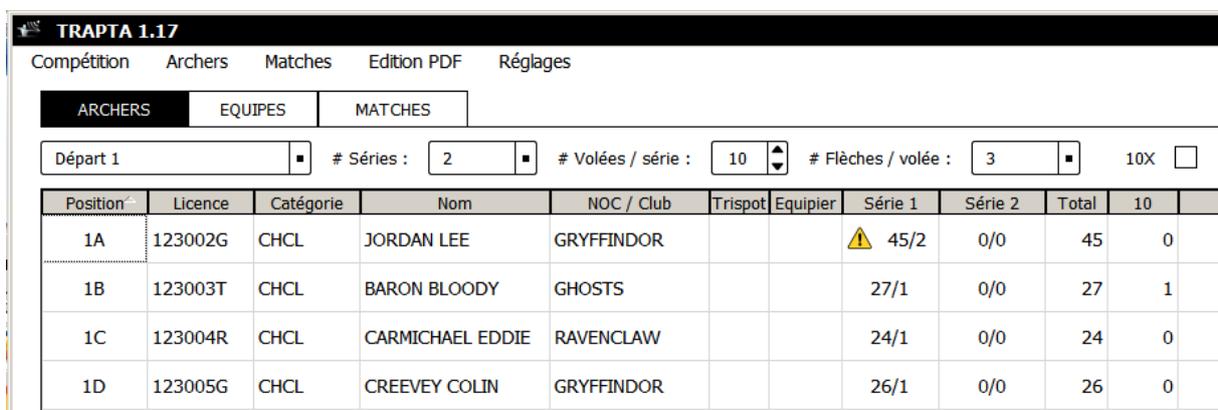


The screenshot shows the TRAPTA 1.17 interface with a table of archer scores. The table has columns for Position, Licence, Catégorie, Nom, NOC / Club, Trisport, Equipier, Série 1, Série 2, Total, 10, and 9. The data is as follows:

Position	Licence	Catégorie	Nom	NOC / Club	Trisport	Equipier	Série 1	Série 2	Total	10	9
1A	123002G	CHCL	JORDAN LEE	GRYFFINDOR			24/1	0/0	24	0	
1B	123003T	CHCL	BARON BLOODY	GHOSTS			27/1	0/0	27	1	
1C	123004R	CHCL	CARMICHAEL EDDIE	RAVENCLAW			24/1	0/0	24	0	
1D	123005G	CHCL	CREEVEY COLIN	GRYFFINDOR			26/1	0/0	26	0	

On prend l'exemple d'une compétition avec seulement 4 archers. Sur l'image ci-dessus, dans la colonne "Série 1", la valeur 24/1 signifie que le score total de l'archer est 24 et que le nombre de volées envoyées est 1.

Lors de la phase de saisie des volées, les premiers archers à saisir leurs points ont un symbole "attention" qui apparaît devant leur score : 



The screenshot shows the TRAPTA 1.17 interface with a table of archer scores. The table has columns for Position, Licence, Catégorie, Nom, NOC / Club, Trisport, Equipier, Série 1, Série 2, Total, 10, and 9. The data is as follows:

Position	Licence	Catégorie	Nom	NOC / Club	Trisport	Equipier	Série 1	Série 2	Total	10	9
1A	123002G	CHCL	JORDAN LEE	GRYFFINDOR			 45/2	0/0	45	0	
1B	123003T	CHCL	BARON BLOODY	GHOSTS			27/1	0/0	27	1	
1C	123004R	CHCL	CARMICHAEL EDDIE	RAVENCLAW			24/1	0/0	24	0	
1D	123005G	CHCL	CREEVEY COLIN	GRYFFINDOR			26/1	0/0	26	0	

Ce symbole signifie que cet archer n'a pas le même nombre de volées que la majorité des autres archers. Dans l'image ci-dessus, la majorité des archers a 1 volée, et le premier a 2 volées, il a donc un symbole "attention". Lors de la saisie, les premiers archers à entrer leurs points auront des symboles "attention", mais dès que le nombre courant de volées deviendra majoritaire, alors ce seront les derniers à devoir entrer leur volée qui auront un symbole "attention" (voir image ci-dessous).

TRAPTA 1.17										
Compétition		Archers	Matches	Edition PDF		Réglages				
ARCHERS		EQUIPES		MATCHES						
Départ 1		# Séries :	2	# Volées / série :	10	# Flèches / volée :	3	10X <input type="checkbox"/>		
Position	Licence	Catégorie	Nom	NOC / Club	Trisport	Equipier	Série 1	Série 2	Total	10
1A	123002G	CHCL	JORDAN LEE	GRYFFINDOR			45/2	0/0	45	0
1B	123003T	CHCL	BARON BLOODY	GHOSTS			54/2	0/0	54	2
1C	123004R	CHCL	CARMICHAEL EDDIE	RAVENCLAW			44/2	0/0	44	0
1D	123005G	CHCL	CREEVEY COLIN	GRYFFINDOR			 26/1	0/0	26	0

Au final, en fin de saisie, on peut voir d'un coup d'œil si certains archers n'ont pas entré une volée (ou si une tablette s'est déconnectée par exemple).

## 7 Changement de tablette en cas de panne

À tout moment pendant la compétition, si, pour une raison quelconque, une tablette n'est plus opérationnelle, prenez une tablette de rechange, appuyez sur le bouton "MENU" puis sur " Redémarrer en mode connecté" et sélectionnez la cible dont la tablette est hors service. La nouvelle tablette charge alors tous les scores déjà envoyés et vous pouvez la donner aux archers. Cette opération est complètement transparente pour eux, ils retrouvent leur tablette dans le même état.

## 8 Enregistrer les résultats dans Résult'arc

Plus besoin de saisie manuelle des résultats dans Résult'arc. À la fin de chaque départ, vous pouvez les envoyer automatiquement via l'application "TRAPTA Transfert" (uniquement pour les concours traditionnels. Lors d'un championnat, les scores des qualifs peuvent être envoyés vers Résult'arc mais ce n'est pas possible pour les duels).

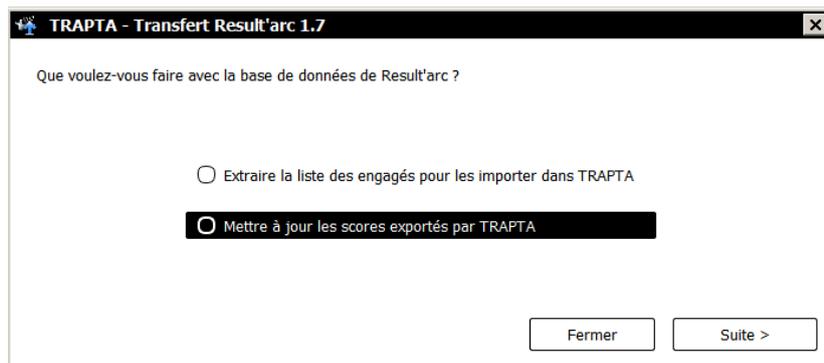
### 8.1 Exporter les résultats depuis TRAPTA

Une fois les tirs du départ terminés, exportez les résultats depuis le serveur TRAPTA dans un fichier : allez dans le menu "Archers" et cliquez sur "Exporter vers fichier CSV". Enregistrez ce fichier sur la clé USB du CD14.

L'export des résultats dans ce fichier ne concerne que le départ courant dans le serveur TRAPTA. Autrement dit, les scores exportés ne sont que ceux des archers visibles à l'écran au moment où vous faites l'action d'export.

### 8.2 Importer les scores dans Result'arc

Sur le PC où se trouve Résult'arc, lancez l'application "TRAPTA Transfer".



Choisissez "Mettre à jour les scores exportés par TRAPTA".

Indiquez le chemin vers le dossier qui contient Résult'arc (par défaut *C:\resultarc*). Allez sélectionner le fichier **.csv** que vous avez exporté depuis le serveur TRAPTA. L'application importe les scores dans Résult'arc.

## 9 TRAPTA Cloud : Envoyer les résultats en direct sur internet

Pour envoyer les résultats en direct sur internet, il faut utiliser "TRAPTA Cloud".

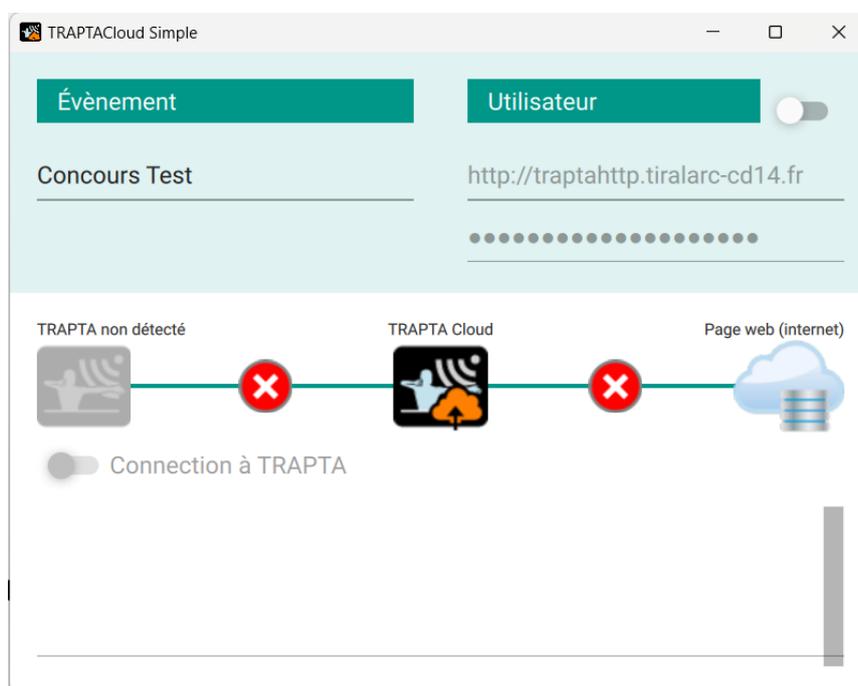
"TRAPTA Cloud" doit tourner sur le PC sur lequel est connecté le serveur TRAPTA, PC qui doit être connecté à internet.

Ce PC aura donc une connexion à 2 réseaux : le réseau du routeur (pour communiquer avec les tablettes) et un réseau internet (pour envoyer les résultats en direct).

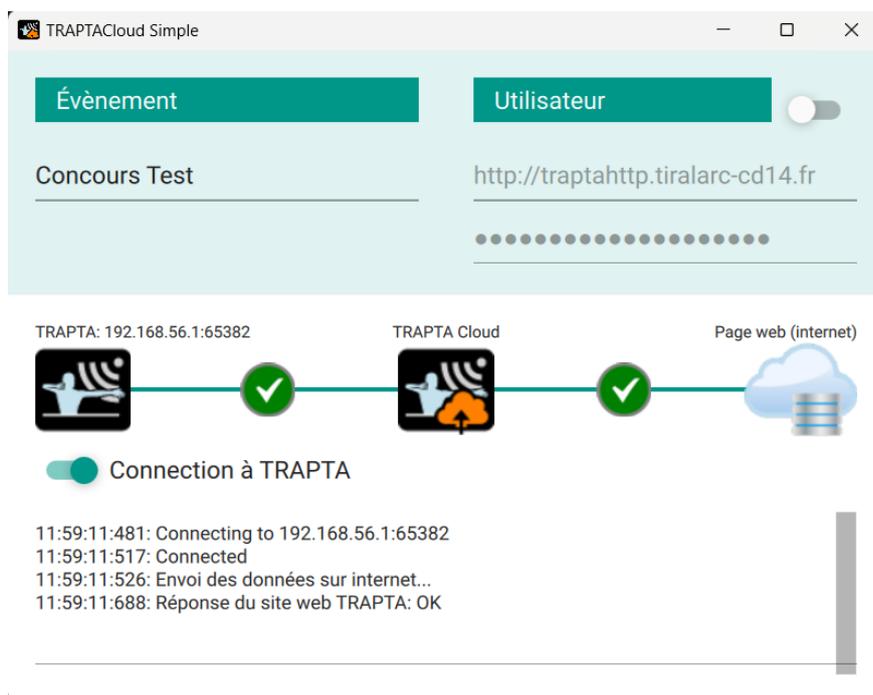
La connexion à internet doit se faire par un **partage de connexion en WIFI** avec un téléphone (pas de partage de connexion en USB, cela pose des problèmes de connexion avec les tablettes !).

**Il faut que le serveur TRAPTA soit en fonctionnement avant de lancer « TRAPTA Cloud ».**

Lancez "TRAPTA Cloud". Entrez à gauche le nom de la compétition. A droite se trouvent l'URL du site et le mot de passe du CD **qui ne doivent pas être modifiés**.



Il faut cliquer sur le bouton « Connection à TRAPTA » pour se connecter au serveur TRAPTA et envoyer les données sur internet. Les voyants passent alors au vert.



Le serveur TRAPTA fait désormais suivre toutes ses données à "TRAPTA Cloud" qui les postera à son tour sur le site internet du CD14.

En bas de la fenêtre, "TRAPTA Cloud" indique tout ce qu'il fait.