

Notice utilisation TRAPTA

1) Branchement matériel.

Branchement du routeur WIFI



L'entrée la plus à gauche est à connecter au réseau Internet

La sortie 1 est à relier à l'entrée rj45 de l'ordinateur par l'intermédiaire du long câble réseau blanc

L'antenne de puissance branchée sur une autre sortie

Il est impératif de commencer à allumer le routeur WIFI à l'aide du bouton arrière (les leds au-dessus doivent clignoter) et ce afin que le logiciel TRAPTA serveur reconnaisse immédiatement le routeur sur un port (exemple 192...168.1.....).

Mise en route de TRAPTA SERVEUR



Le logiciel reconnaît le branchement au routeur (au travers de la connexion rj45 (port exemple 192...168.1.....)).

Branchement d'un écran d'affichage ou d'un télé projecteur.



Diffuse sur un écran les classements envoyés par Trapta Serveur

Se servir de la 2ème sortie écran de l'ordinateur (HDMI ou VGA) en ayant soin de bien configurer les sorties vidéo (affichage sur écran n°2), puis après avoir lancé Trapta Viewer, basculer l'écran de Trapta Viewer sur autre télé ou télé projecteur.

2) **Utilisation.**

Brancher le matériel

Cable rj45 entre routeur et ordi.

Allumer le routeur (leds)

Lancer TRAPTA Serveur

Prêt requis

Récupérer listes des archers de ResultArc, avec Trapta transfert pour injecter le fichier dans TRAPTA- Serveur.

Utilisation Tutoriel

En suivant ce tutoriel, vous apprendrez comment:

- Récupérer les listes d'archers de chaque départ depuis Resultarc et les charger dans TRAPTA
- Configurer les appareils pour chaque cible
- Utiliser TRAPTA Viewer: afficher sur un écran ou video-projecteur le classement en temps réel
- Utiliser TRAPTA Cloud: poster les résultats en temps réel sur internet
- Injecter automatiquement les résultats dans Resultarc à la fin de chaque tir.

1. Extraire de Resultarc la liste des archers d'un départ

Pour attribuer les archers à chaque tablette, il faut d'abord extraire de Resultarc la liste des archers de votre départ. Cette liste sera chargée dans l'application TRAPTA, et les appareils android iront récupérer les noms des archers placés sur chaque cible.

Pour extraire la liste des archers de Resultarc, il faut installer un petit logiciel sur le même PC que celui de Resultarc. Vous indiquerez à ce logiciel quelle compétition et quel départ vous voulez extraire, et il ira chercher dans la base de données de Resultarc la liste des archers et les cibles sur lesquelles ils sont placés.

Il est recommandé de n'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 départ suivants.

1.1 Installer TRAPTA Transfert sur le PC de Resultarc

Allez sur la page de [chargement des applications](#)



Téléchargez la dernière version de Result'arc transfer :

Installez cette application sur le même PC que Resultarc. Suivez les instructions de l'installateur.

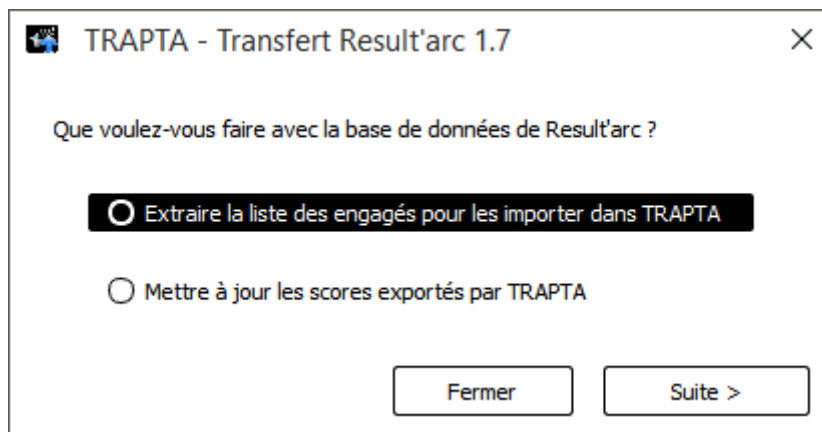
1.2 Extraire la liste d'un départ

Avant d'extraire un départ, assurez-vous que votre liste est prête et que tous les archers sont placés sur une cible.



Lancez Resultarc Transfer

Vous arrivez sur la première page :



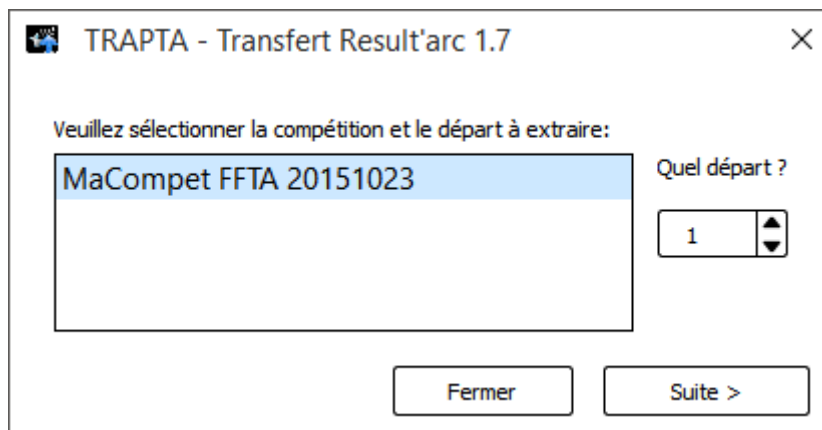
Sélectionnez la première option “Extraire la liste des engagés pour les importer dans TRAPTA”, puis cliquez “Suite”.

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

La valeur par défaut est c:\resultarc. Il s'agit de l'endroit par défaut où s'installe resultarc si vous n'avez pas changé le chemin.

Appuyez sur “Suite”.

La liste des compétitions enregistrées dans Resultarc s'affiche. Sélectionnez votre compétition et indiquez le départ que vous voulez extraire.



Cliquez “Suite”. Entrez un nom de fichier. Une fois enregistré, copier le fichier sur une clé USB.

Il faut maintenant charger ce fichier dans l'application TRAPTA.

2. Charger le départ dans l'application TRAPTA

L'application TRAPTA est le serveur, le coeur du système. Elle communique avec les appareils android et envoie les classements à l'afficheur et au posteur sur internet.

2.1 Installer le serveur TRAPTA

Allez sur cette page : <http://www.trapta.eu/html/downloads.html>



Téléchargez la dernière version de TRAPTA :

Installez cette application sur le PC dédié au système TRAPTA. Suivez les instructions de l'installateur.

2.2 Préparer le serveur TRAPTA

Avant de lancer l'application TRAPTA, assurez-vous que le PC est connecté en WIFI ou par câble réseau au routeur WIFI.

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

TRAPTA 1.16

Compétition Archers Matches Edition PDF Réglages

ARCHERS		EQUIPES		MATCHES			
Départ 1	# Séries :	2	# Volées / série :	10	# Flèches / volée :	3	10X

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

Serveurs démarrés sur 192.168.1.12:6543

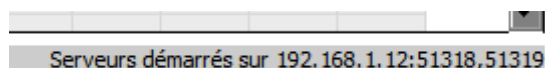
La première chose est de repartir de zéro en effaçant la compétition précédente. Dans le menu “Compétition”, cliquez “Effacer tout”.

Cette action efface toutes les données de la compétition (score 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.

2.3 Vérifiez la connexion au réseau

Votre PC doit être connecté au routeur (connecté au réseau) quand TRAPTA démarre. S'il n'est pas connecté TRAPTA affichera un message d'erreur.

En bas de la fenêtre TRAPTA, vous pouvez voir que le PC est correctement connecté, car l'application affiche par exemple:



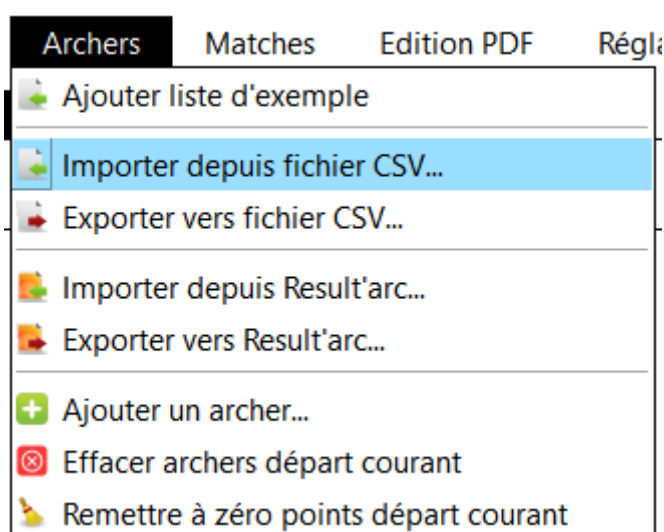
Si le PC n'est pas connecté, l'application affiche :

Au cours de la compétition, si votre PC se trouve déconnecté du routeur, l'application 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 appareils android se resynchroniseront entièrement et automatiquement dès que l'application TRAPTA sera de nouveau opérationnelle.

2.4 Charger la liste des archers

Insérer dans le PC la clé USB contenant le fichier crée par Resultarc Transfer (le fichier crée dans la précédente section de ce tutoriel).

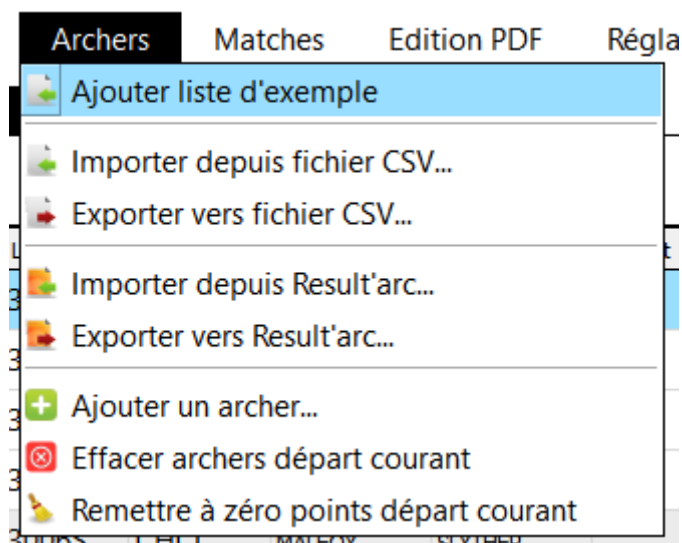
Dans le menu “Archers” de TRAPTA, cliquez “Importer depuis fichier CSV” :



Indiquez le chemin vers le fichier et validez.

La liste des archers apparaît dans le tableau. Vérifiez que vous êtes réglé sur le bon départ. Utilisez la liste déroulante “Départ” pour afficher le bon départ. Dans notre exemple, on se positionne sur le départ 1.

Pour des raisons pratiques, si vous n'avez pas sous la main une compétition Resultarc, vous pouvez faire des tests avec une liste d'exemple contenu dans l'application. Dans le menu "Archers", cliquez "Ajouter liste d'exemple".



Cette action crée des archers dans les 2 premiers departs.

2.4 Régler les paramètres de la compétition

Réglez les paramètres de la compétition :

Départ 1	# Séries :	2	# Volées / série :	10	# Flèches / volée :
----------	------------	---	--------------------	----	---------------------

- 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 10 et 10X alors qu'elle est basé sur le nombre de 9 et de 10 lorsque l'option n'est pas cochée.

2.5 Modification des archers

Il est possible de modifier les archers dans le tableau. En double-cliquant sur les cases du tableau, vous pouvez modifier les valeurs :

2C	123008H	CHCL	DIGGORY CE...	HUFFLEPU...
2D	123009G	CHCL	POTTER HARRY	GRYFFIND...

1A	123010R	CHCL	DAVIES ROGER	RAVENCL...
1B				
1C	123011G	CHCL	WEASLEY FRED	GRYFFIND...
1D				
2A	123012S	CHCL	BOLE LUCIAN	SLYTHERIN
2B				
2C				
2D	123013S	CHCL	BADDOCK M...	SLYTHERIN
3A				
4A	123014H	CHCL	CAULDWELL ...	HUFFLEPU...

S'il y a un changement de cible au dernier moment, vous pouvez faire l'économie d'un nouvel export/import de Resultarc vers TRAPTA. Double-cliquez 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	SLYTHERIN

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 appareils android l'ignoreront. Son numéro de cible indéfini apparaît en orange.

Il est 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...

Attention à ce pas modifier son numéro de licence. C'est le numéro de licence qui sera utilisé pour le retrouver quand les scores seront réinjectés dans Resultarc à la fin des tirs.

Cochez la case “Trisplot” si l'archer tire sur un trisplot. Cette case permettra à la tablette de ne pas proposer les valeurs 1,2,3,4,5 lors de la saisie de la valeur des flèches. La case est automatiquement cochée lors du chargement de la liste des archers si la case trisplot a été cochée sur Resultarc.

2A	123006S	CHCL	MALFOY DRA...	SLYTHERIN	
2B	123007G	CHCL	Longbott...	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 :

Y	GRYFFIND...			0/0	0/0
R	RAVENCL...				0/0
D	GRYFFIND...				0/0
	SLYTHERIN			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

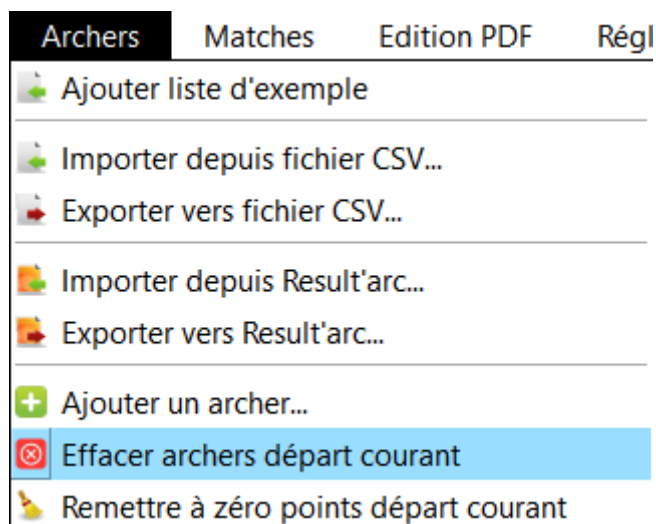
Dans le menu “Archers”, cliquez sur “Remettre à zéro points départ courant” pour remettre à zéro les points du départ courant, c'est-à-dire le départ sélectionné et affiché dans le tableau.

Archers	Matches	Edition PDF	Régl
Ajouter liste d'exemple Importer depuis fichier CSV... Exporter vers fichier CSV... Importer depuis Result'arc... Exporter vers Result'arc... Ajouter un archer... Effacer archers départ courant Remettre à zéro points départ courant			

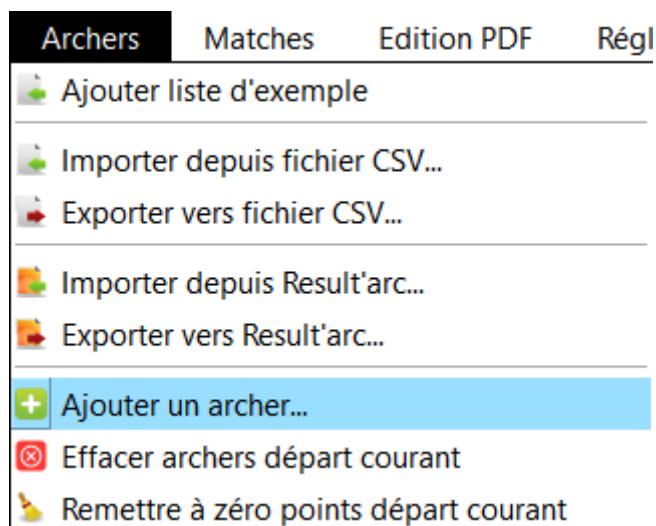
Dans le menu “Archers”, cliquez sur “Effacer archers départ courant” si vous voulez effacer tout le départ courant. Cette opération est à faire si vous voulez recharger une liste d'archers issue de Resultarc.

Exemple de cas d'utilisation classique :

Pour être prêt en avance vous avez extrait la liste des archers de resultarc 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 Resultarc plutôt que de refaire 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 Resultarc grâce à TRAPTA Transfert puis recharger la liste dans TRAPTA.



Si vous n'avez qu'un seul archer à ajouter, vous pouvez le faire depuis TRAPTA :



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

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

Si vous modifiez un archer déjà chargé dans une tablette, il faut simplement réaffecter la cible concerné à la tablette (bouton MENU puis Redémarrer) et les modifications seront récupérées.

3. Afficher la liste des archers et leur positions

L'affichage des positions de départs et des résultats est fait par l'application TRAPTA Viewer. Cette application peut tourner sur un PC windows, Mac, Linux ou sur un mini-ordinateur Raspberry PI.

Cette application peut tourner sur le même PC que le serveur TRAPTA.

Téléchargez la version pour votre ordinateur ici:

<http://www.trapta.eu/html/downloads.html#TRAPTAViewer>

Lancez l'application. TRAPTAViewer est conçu pour se connecter automatiquement a TRAPTA Server. Vous n'avez rien à faire. Au démarrage, TRAPTAViewer montre cet écran :

Écran de réglage									
Retrouvez les résultats en direct sur internet à l'adresse: score.trapta.eu									
Villains									
1	Gru	(28)	236	384	▲2	😊	3C		
1	Scarlett Overkill	(28)	236	384	▼-2	😊	3D		
1	Vector	(28)	236	384			4A		
1	El Macho	(28)	236	384		😞	4B		
Girls									
1	Margo	(28)	236	384		😞	4C		
1	Edith			384	▲2	😊	4D		
1	Agnes			384	▼-2	😊	5A		
Connecté au réseau IP: 192.168.1.28 En attente de TRAPTA...									
Team Shrek									
1	Shrek	(28)	236	384			5B		
1	Donkey	(28)	236	384		😞	5C		
1	Fiona	(28)	236	384			5D		
1	Puss in Boots	(28)	236	384		😞	6A		
1	Prince Charming	(28)	236	384		😊	6B		

Dans cet état, le pc sur lequel tourne TRAPTA Viewer est bien connecté à un réseau avec l'adresse 192.168.1.28, mais l'application est en attente du démarrage de TRAPTA Serveur. En démarrant TRAPTA, le Viewer passe automatiquement à cet écran:

DEPART 1 Retrouvez les résultats en direct sur internet à l'adresse: score.trapta.eu

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	
Bones Susan	CFCL	4D	

Il affiche la liste des participants du départ 1 avec leur positions sur le pas de tir. Pour avoir une connexion entre TRAPTA Serveur et TRAPTA Viewer, les ordinateurs sur lesquels tournent ces 2 applications doivent être connectés au même routeur.

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

Écran de réglage Retrouvez les résultats en direct sur internet à l'adresse: score.trapta.eu

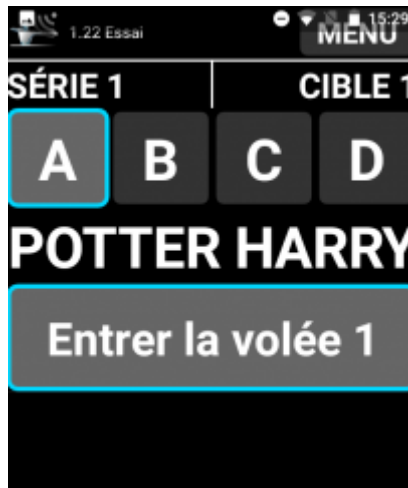
1	Vector	Villains (28)	236	384	4A	
1	El Macho	(28)	236	384	4B	
Girls						
1	Margo	(28)	236	384	4C	
1	Edith	(28)	236	384	4D	
1	Agnes	(28)	236	384	5A	
Team Shrek						
1	Shrek		384		5B	
1	Donkey		384		5C	
1	Fiona		384		5D	
1	Puss in Boots	(28)	236	384	6A	
1	Prince Charming	(28)	236	384	6B	
- Equipe catégorie 1						
1	Club 1				300	
2	Club 2				256	

Dès que les archers commenceront à entrer leurs volées, le viewer passera automatiquement dans le mode “Affichage du classement”

4. Affecter les cibles à chaque tablette

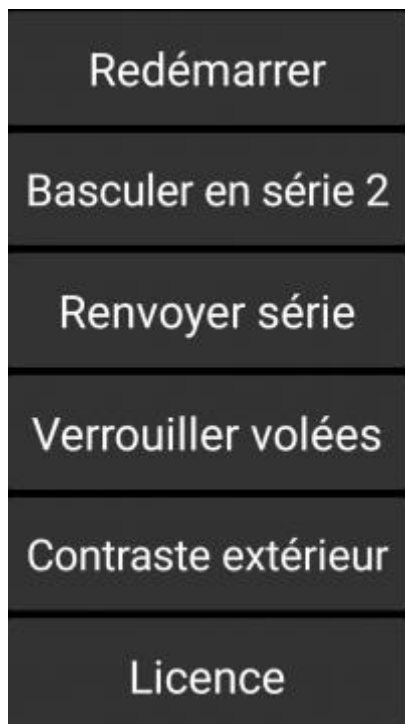
Il faut maintenant prendre chaque appareil android, et l'affecter à une cible.

Sur la tablette / téléphone, lancez l'application.



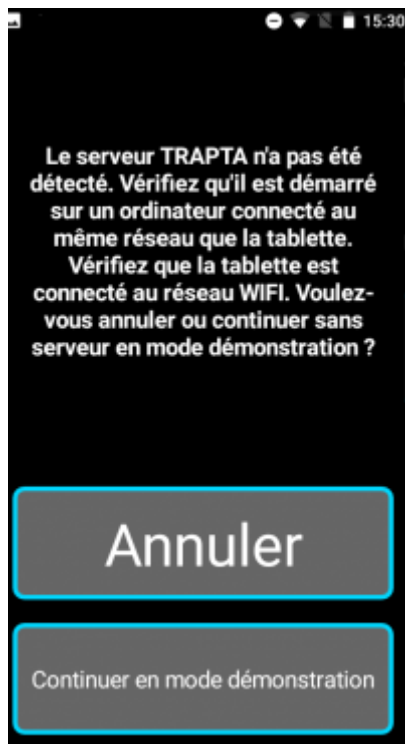
Vous retrouvez l'application dans l'état où elle a été laissée lors de la précédente utilisation. Sans doute la compétition précédente par exemple.

Appuyez sur le bouton MENU en haut à droite. L'écran suivant s'affiche:

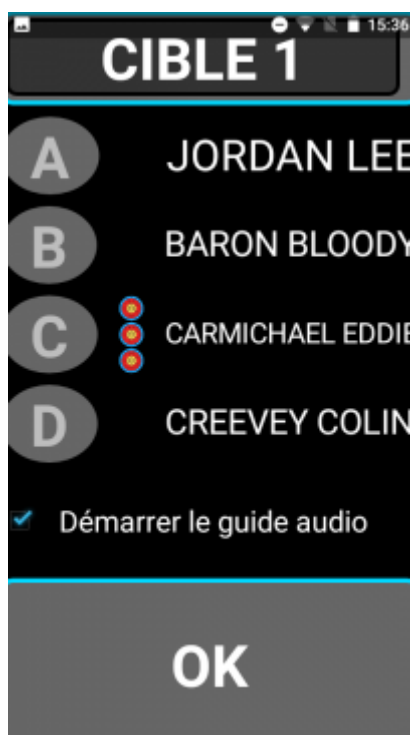


Appuyez sur le bouton REDEMARRER

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

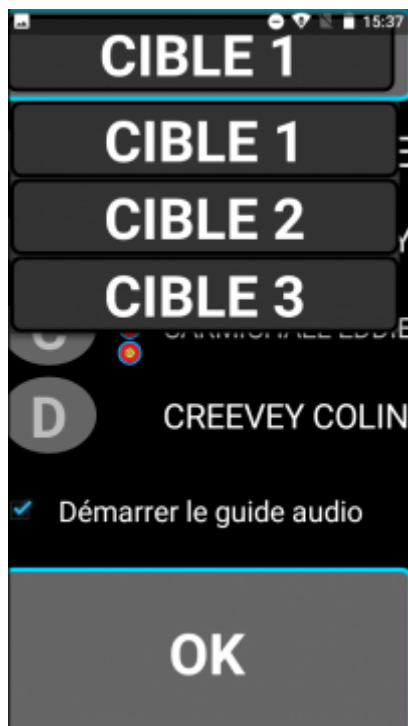


Si la tablette est bien connectée au WIFI et le serveur TRAPTA démarré, vous arrivez sur l'écran suivant:



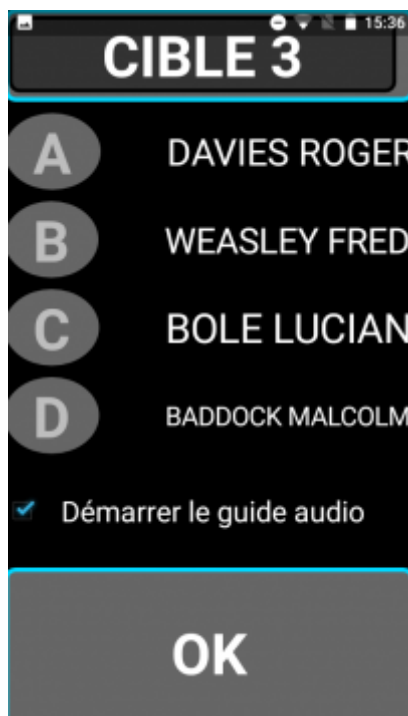
En haut est indiqué le numéro de la cible (cible 1 dans l'écran ci-dessus), et en dessous la liste des archers placés sur cette cible.

Regardez à quelle cible doit être affectée la tablette que vous avez entre les mains, appuyez sur le bouton en haut, la liste de toutes les cibles disponibles apparaît (dans notre exemple il n'y a que 3 cibles disponibles):



Sélectionnez la cible voulue. La tablette établit alors une connection sur le serveur TRAPTA pour y récupérer la liste des archers de cette cible et éventuellement les volées qui auraient déjà été envoyées.

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



Veillez à cocher “Démarrer le guide audio” pour avoir l'écran d'accueil qui permettra à l'archer qui découvre l'application d'être guidé pour saisir sa première volée. Appuyez sur OK, vous arrivez sur l'écran d'accueil:

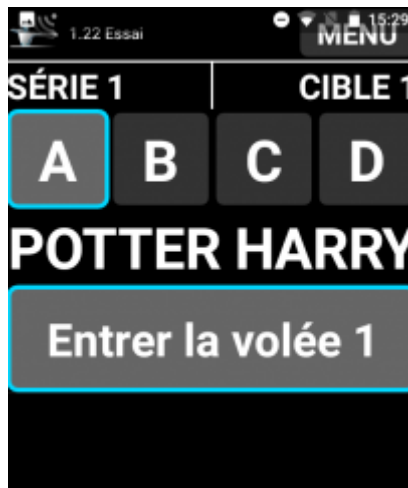


À partir de maintenant, la tablette peut être mise en veille, elle est prête à être réveillée par les archers

Si vous avez coché “Démarrer le guide audio”, veillez à laisser la tablette sur cet écran. En appuyant lui-même sur le bouton [Démarrer], l'archer déclenchera le guide audio et pourra ainsi le suivre.

5. Saisie des volées

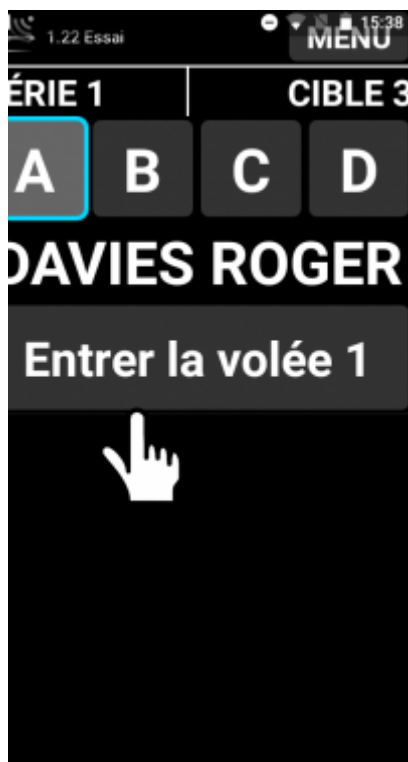
À chaque volée, les archers vont aux cibles récupérer leurs flèches et noter leur points. Un archer note sur la feuille tandis qu'un autre note sur la tablette. La tablette présente les informations comme la feuille de papier. 4 archers peuvent marquer sur une tablette, chacun ayant une lettre A, B, C ou D. En appuyant sur les boutons A, B, C ou D, on bascule sur les différentes feuilles de scores.



Petit conseil: Si vous donnez une explication aux archers en début de concours sur la façon d'utiliser les appareils android, soyez extrêmement brefs. L'application est conçu pour être intuitive et l'expérience montre que les gens comprennent comment saisir leurs valeurs sans explications préalables. Plus vous donnerez d'explications, plus ce sera confus, plus les gens cogiteront et plus la saisie sera au final laborieuse et donc plus grand sera le phénomène de rejet pour certains.

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

Appuyez sur le bouton [Saisir la n-ième volée].



L'écran de saisie de volée apparaît :



Entrer vos 3 ou 6 flèches. L'ordre de saisie n'a pas d'importance, l'application classera elle-même les valeurs dans l'ordre décroissant par la suite.



Terminez en appuyant sur valider.



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

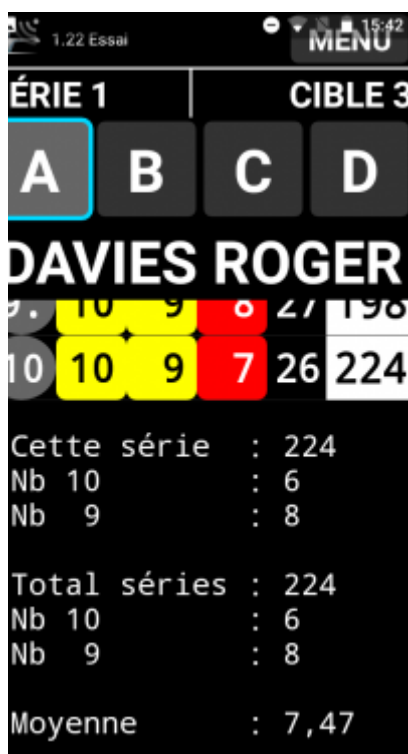
Changez d'archer un appuyant sur une autre lettre.



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

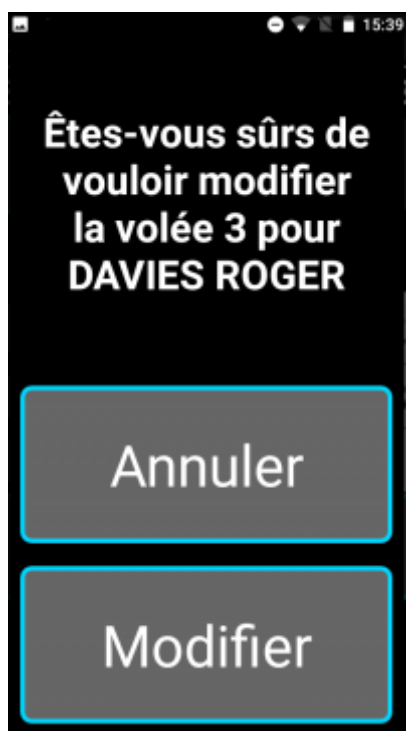


Arrivé au bout de la série, vous avez un récapitulatif avec la somme des 2 séries si vous êtes à la 2ème série. Les données disponibles sont les même que celles sur la feuille papier.



5.1 Modifier une volée

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

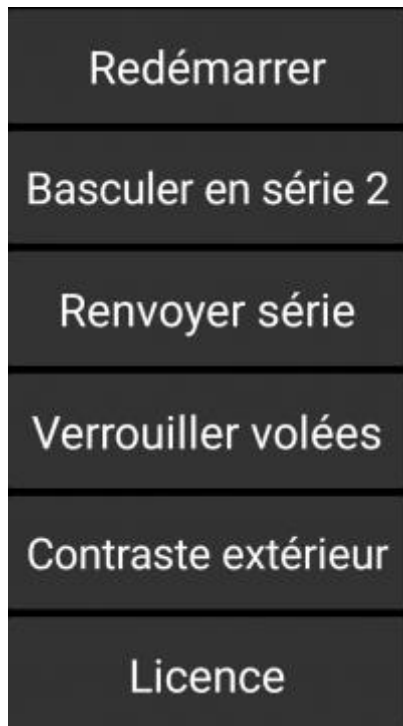


Puis permet de modifier la valeur des flèches de cette volée.

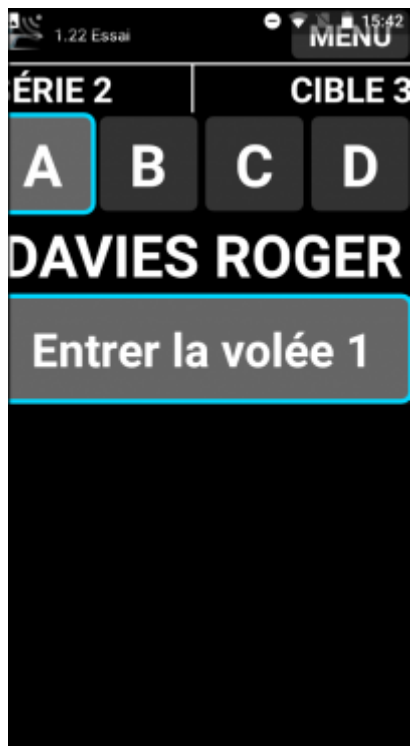
Il est possible de verrouiller la modification des volée en allant dans le menu de l'application (bouton [MENU] en haut à droite de l'écran) puis bouton [Verrouiller les volées]. Dans les faits, ce verrouillage n'a aucun intérêt, car comme le dit le règlement sportif, en cas de divergence entre la feuille de score papier et la feuille de score électronique, ce sont les valeurs de la feuille papier qui seront retenues. **Dès lors il est inutile de verrouiller des valeurs qui de toutes façons seront ignorées si elles ne correspondent plus à la feuille papier.**

5.2 Basculer en série 2

Pendant la pause entre les 2 séries, vous devrez passer vérifier chacune des tablettes et la basculer en série 2. Pour ce faire, appuyez sur le bouton [MENU] en haut à droite puis sur le 2ème bouton de l'écran suivant:



Vous reviendrez à l'écran principal et vous noterez qu'il affiche "Série 2" en haut à gauche.

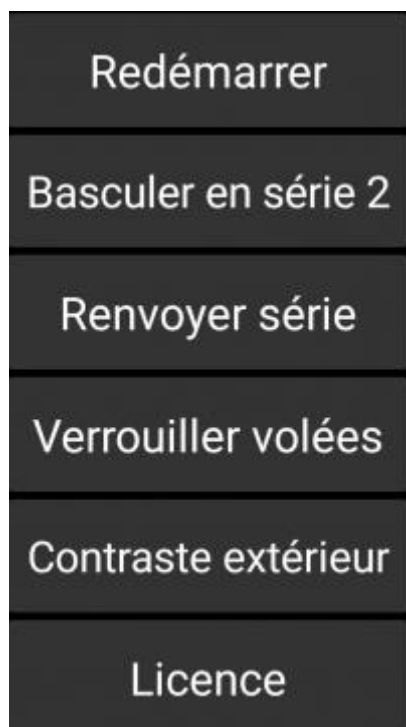


Refaites la même manipulation pour revenir à la série 1.

5.3 Contraste extérieur

En extérieur, en plein soleil, le texte blanc sur fond noir n'est pas idéal et sur certains appareils il est même complètement invisible. Il faut alors passer l'application en mode "Contraste

extérieur” pour avoir un texte noir sur fond blanc. Pour ce faire, appuyez sur le bouton [MENU] en haut à droite puis sur le bouton [Contraste extérieur]:



L'application basculera en noir et blanc avec texte noir sur fond blanc :

1.22 Essai

15:43

MENU

SÉRIE 1

CIBLE 3

A

B

C

D

DAVIES ROGER

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 TRAPTA

À chaque validation de volée, la tablette renvoie à 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 (plus de batterie, le PC s'est trouvé débranché, ou autre), les appareils android continuent de mémoriser les volées successives. L'application tente continuellement de reprendre contact avec TRAPTA. Dès que celui-ci est relancé, les appareils renvoient toutes les informations qui n'ont pas pu être transmises pendant la panne.

6.1 Surveillance de la réception

8. Casse / panne en cours de compétition ?

Le système TRAPTA est conçu pour être très pratique et réactif en cas de panne ou de casse d'une tablette. En quelques secondes, vous pouvez faire l'échange d'une tablette sans perturber le déroulement de votre concours. Gardez toujours un ou deux appareils android de secours, allumées sur le coin d'une table.

A 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 REDÉMARRER 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.