



e-Scoresheet Tablet

CRÉÉ ET DISTRIBUÉ PAR :



Siège social et département marketing :

Via Dell'Elettricista 10, 40138 Bologna - Italie

Développement de logiciels et service

clientèle : Via Parmenide 260, 84131

Salerno - Italie

Téléphone : +39 051 307060

www.dataproject.com

info.dataproject@geniussports.com

Mise à jour vers la version **1.2.10**

Développeur pour les plateformes Android et
Windows.

Table des matières

Introduction	3
Comment se connecter	3
Configuration en mode filaire	3
Configuration Wi-Fi	4
Tablettes	4
Télécharger l'application	4
Comment se connecter pour la première fois	4
Accueil	5
Banc	6
Line up	7
Substitutions	7
Temps mort	7
Défi vidéo	8
Arbitre	9
Presse	11
Annexe : Tablette e-Scoresheet prise en charge	11

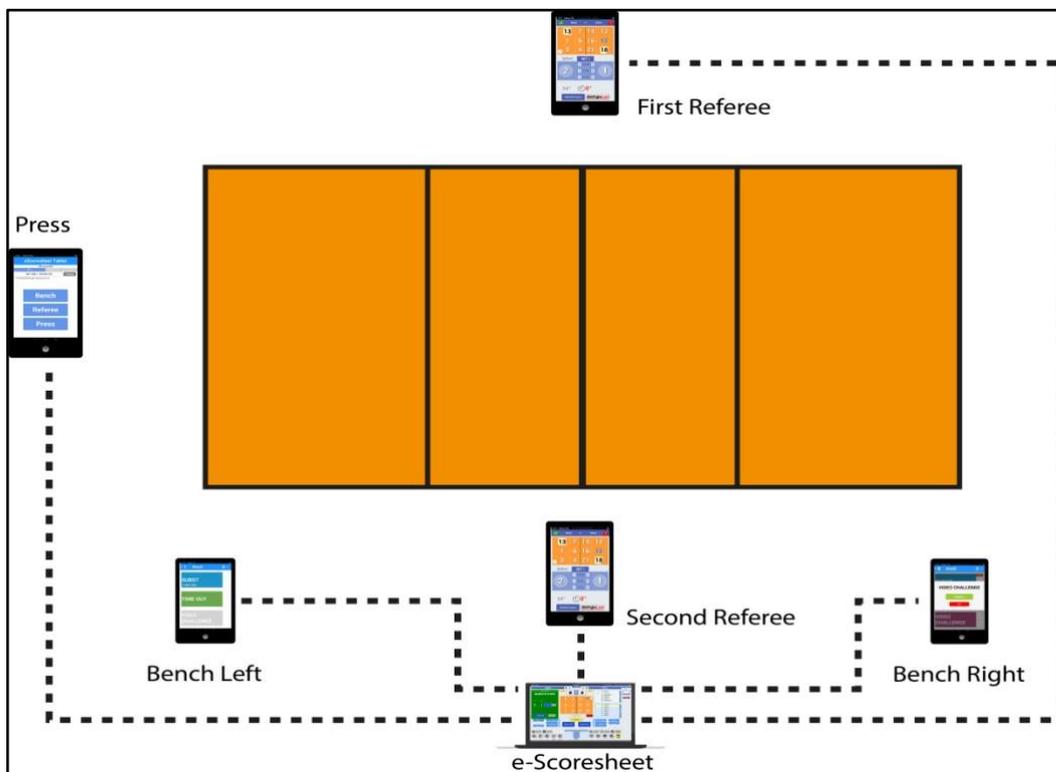
Introduction

e-Scoresheet Tablet est l'application qui permet de connecter une tablette Android ou Windows (pas Windows RT) à e-Scoresheet par connexion filaire ou sans fil. Il est possible d'utiliser l'application en mode "Banc" pour gérer les positions, les remplacements, les temps morts et les défis vidéo ; en mode "Arbitre" pour vérifier la position des joueurs sur le terrain et toutes les demandes des bancs ou en mode "Presse" pour avoir des informations en direct sur les rotations et les demandes des équipes.

Comment se connecter à

Nous suggérons fortement une connexion par câble Ethernet !

Tous les câbles doivent être fixés en toute sécurité autour du court. Veillez à fixer les câbles de manière à ce qu'ils ne puissent pas être tirés ou cassés pendant le match.



Il est également possible d'établir une connexion sans fil en utilisant le routeur installé sur la table des marqueurs. VEUILLEZ NOTER : Le signal Wi-Fi peut être perturbé par la pollution électromagnétique des combinés du public et par les signaux de radiodiffusion. Assurez-vous donc d'utiliser le signal le plus élevé du routeur (5.0Ghz suggéré) et de faire des tests de connectivité avant un match important. N'oubliez pas que les interférences peuvent toujours changer pendant le match et modifier la vitesse de connexion.

Configuration du réseau câblé

Veillez à utiliser un bon et puissant routeur.

Connectez toutes les tablettes au routeur par câble, et fixez-les afin qu'elles ne soient pas endommagées pendant et avant le match.

Nous suggérons fortement d'utiliser un câble plat à fixer sous Teraflex et sous le filet. Si vous utilisez un autre type de câble, il peut être nécessaire d'installer un interrupteur.

Configuration de Wi-Fi

Nous suggérons une connexion à la bande 5GHz, le système fonctionne aussi avec une connexion à 2.4GHz, soyez conscient qu'il pourrait être perturbé en cas de plus de pollution électromagnétique dans le lieu.

Pour tout problème de connexion et de configuration, consultez un expert local en réseau local, afin de choisir le meilleur canal libre Wi-Fi.

Le projet Data n'a pu vérifier, soutenir et résoudre aucun problème de transmission locale.

Tablettes

Cette application peut être utilisée sur :

- ANDROID : Version minimale **5.1**
- WINDOWS 10 : Version minimale **14527.0** (*Windows RT non pris en charge*)

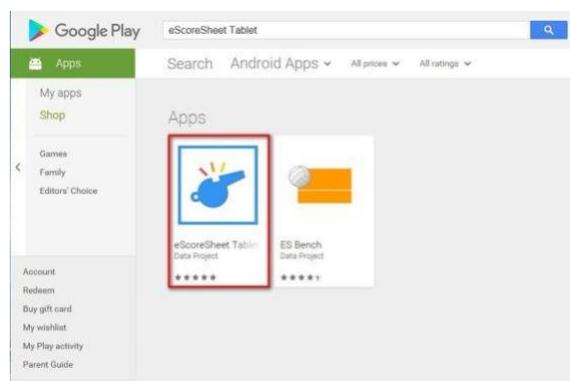
L'appareil doit disposer d'une connectivité Wi-Fi (**5GHz suggéré, Wi-Fi 802.11 a/n/ac**).

Lisez l'annexe pour voir la liste des tablettes suggérées.

Télécharger l'application

ANDROID :

Téléchargez l'application à partir de Google Play Store sur votre tablette, ou sur la tablette à utiliser pour le match.



FENÊTRES :

Cherchez et téléchargez l'application sur votre tablette Windows, eScoresheet Tablet est disponible sur le Microsoft Store.



Comment se connecter pour la première fois

Lorsque vous lancez l'application pour la première fois, vous devez entrer l'IP de votre PC e-Scoresheet, le port et le mot de passe déjà définis dans le menu Options d'e-Scoresheet.

Accueil

L'application affichera la fenêtre suivante :

En haut de l'écran s'affichent les feuilles de scores électroniques PC1 (principal) et PC2

(sauvegarde), 3 boutons s'affichent au centre de l'écran :

Banc : Tapez dessus pour utiliser l'application depuis les bancs.
 Arbitre : Appuyez sur ce bouton pour utiliser l'application en mode Arbitre : Il permet à un journaliste ou à un autre utilisateur de suivre le match.

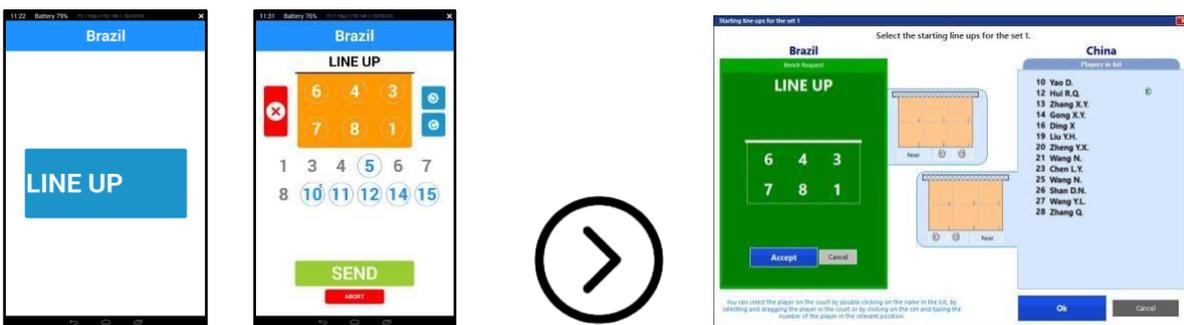
Établi

En mode Banc, le logiciel vous demandera de sélectionner si la position de votre équipe est à droite ou à gauche du terrain en fonction de la table des marqueurs.



LIGNE UP

Entrez le LINE UP avant le début du match, vous devez entrer à nouveau le line up avant le début de chaque set.



Pendant le match, l'application vous montrera toujours 3 boutons : Remplacements, Temps morts et Défi vidéo.

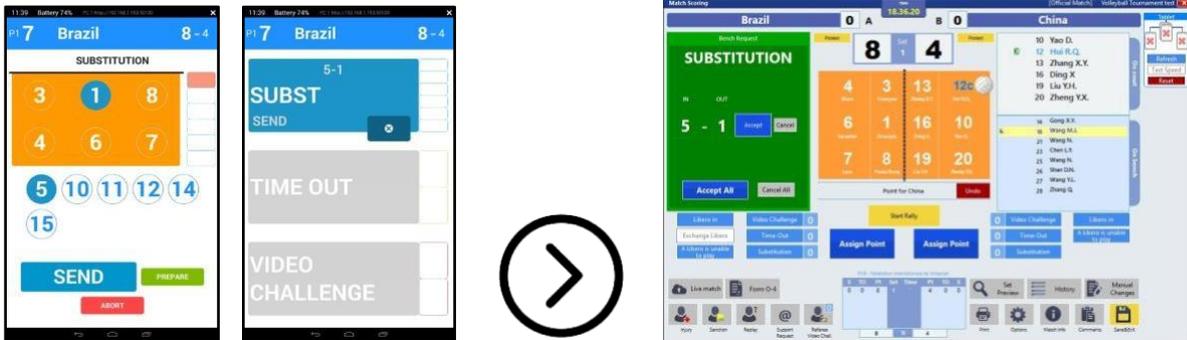


Remplacement

En appuyant sur "Préparer le remplacement", l'application affichera la ligne actuelle et les joueurs sur le banc.

Tapez sur le numéro d'un joueur, puis sur un joueur du banc. Cette opération est possible pour 2, 3 ou plusieurs remplacements en même temps. Il est toujours possible de préparer un remplacement pendant un set, mais vous ne pouvez l'envoyer qu'à la fin d'un échange.

VEUILLEZ NOTER qu'il n'est pas possible de saisir un autre remplacement une fois la demande de remplacement envoyée.

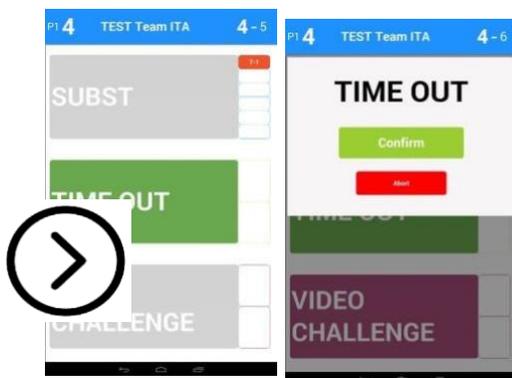


L'équipe peut également annuler la demande en cours en appuyant sur le bouton [X], ou envoyer la demande en cliquant sur envoyer.

Temps Out

Le bouton Time Out n'est activé qu'à la fin d'un rallye.

Un deuxième temps mort ou une nouvelle demande de l'équipe adverse sera autorisé pendant le même arrêt en utilisant la tablette et selon le règlement officiel.



nombre de

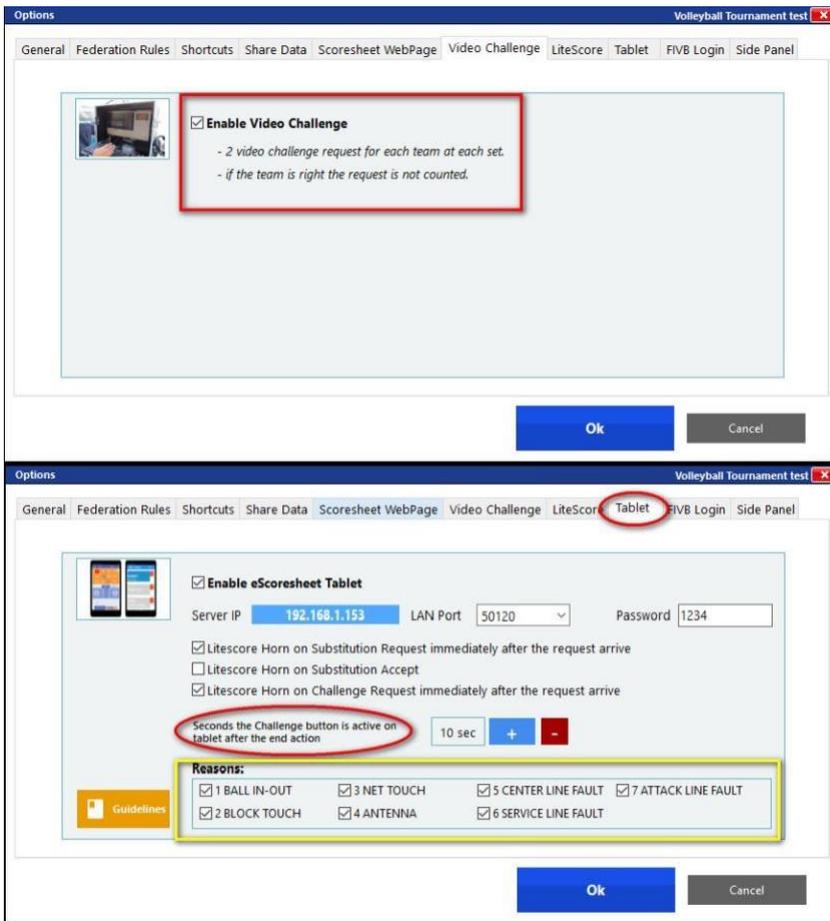
le bouton sera désactivé lorsqu'une équipe atteindra le nombre maximum de délais disponibles.



La barre de progression affichera le nombre de demandes,

Défi vidéo

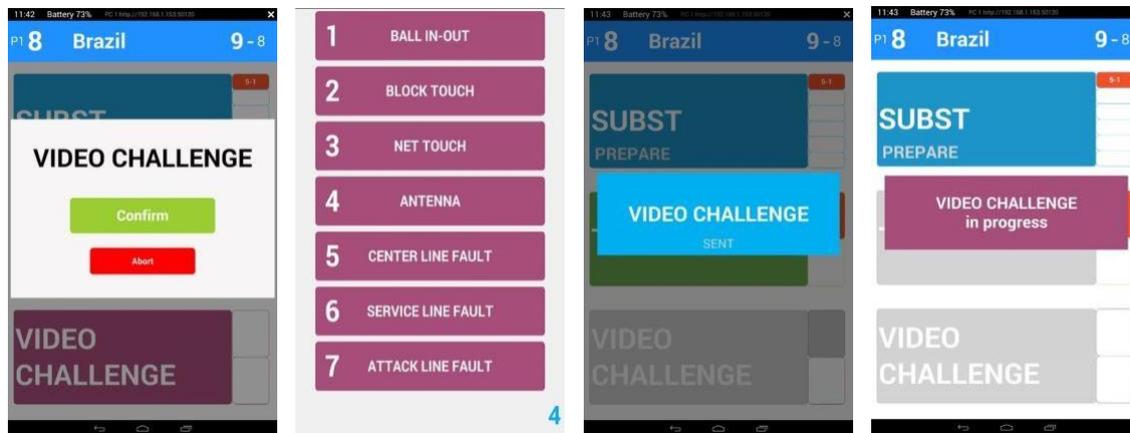
Ce bouton sera actif si vous activez le défi vidéo dans le menu optionnel de e-Scoresheet, puis sélectionnez la raison du défi dans "Tablet" selon le règlement du championnat.



Comment cela fonctionne :

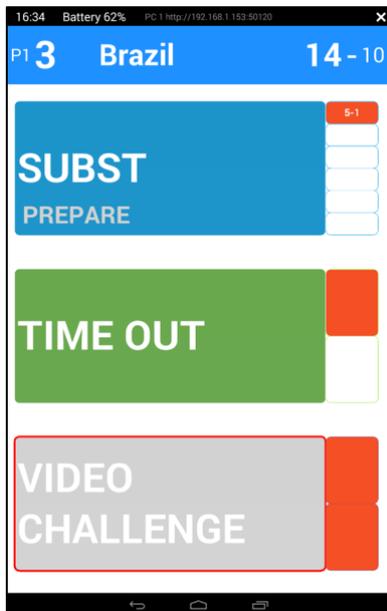
Le bouton Challenge sera disponible pendant le rallye et après un rallye perdu.

Le coach doit taper sur **[Video Challenge]**, confirmer, puis sélectionner la faute. La demande doit être acceptée par e-Scorer.



e-Scoresheetsheet affichera la demande à l'écran, le e-Scorer (dirigé par l'arbitre) peut accepter ou refuser la demande.

L'application affichera une boîte rouge près du bouton, lorsque la vérification vidéo est déclarée "fausse". Après deux demandes de défi erronées, le bouton sera désactivé jusqu'à la fin du jeu.



Arbitre

Le premier et le second arbitre auront 2 tablettes sur lesquelles vous installerez la tablette e- Scoresheet. Les tablettes seront fixées sur le premier et le second arbitre à l'aide de supports spéciaux et d'élastiques.



Connectez les tablettes au réseau local, puis sélectionnez Arbitre dans le menu.



L'application affichera toutes les données relatives au match :

En haut de la fenêtre, les deux joueurs s'alignent sur le terrain, au milieu de l'écran, les remplacements (SUB), les temps morts (T.O.) et les demandes de défi vidéo (V.C.). En bas de l'écran, l'application affiche deux points le match, ou bien compte à rebours morts.



VEUILLEZ NOTER que le premier arbitre doit changer d'équipe sur le terrain en utilisant **[Switch team]**

avant de commencer le match !

La tablette e-Scoresheetsheet affichera à l'écran toutes les demandes des bancs, l'arbitre doit fermer cette fenêtre lorsque toutes les demandes sont complétées.



Appuyez sur

Cette option permet à un utilisateur générique d'avoir des détails en direct concernant le match.



- L'application en "mode presse" s'affiche :
- les deux s'alignent sur le terrain
- Détails du jeu (substitutions, temps mort, défi vidéo)
- Le temps entre 2 points marqués.
- Un compte à rebours pendant un temps mort

Annexe : e-ScoresheetSheet Tablet Supported

Pour cette application, on peut utiliser toutes les tablettes Windows non RT ou tout système d'exploitation Android, 4.0 ou supérieur, avec un écran de 7 pouces au minimum et qui doivent avoir une connectivité Wi- Fi (5 GHz suggéré, Wi-Fi 802.11 a/n/ac).

Pour les arènes surpeuplées, nous suggérons fortement une connexion par câble Ethernet.

Windows

Vous pouvez utiliser n'importe quelle tablette Windows pour cette application, nous vous suggérons d'utiliser une tablette avec le système d'exploitation Windows 10.

Android

Seules certaines tablettes prennent en charge Ethernet, et donc seules certaines tablettes prennent en charge cet adaptateur.

Tout fabricant d'appareils qui prend en charge Ethernet dans sa version actuelle d'Android pourrait cesser de le faire demain dans une future mise à jour d'Android.

Le matériel Android de certains fabricants et leur configuration actuelle d'Android sont "compatibles avec Ethernet" et d'autres sont "NON compatibles avec Ethernet".

N'achetez pas de version ou de modèle des tablettes énumérées dans l'annexe A sans avoir testé au préalable leur capacité Ethernet dans votre environnement réseau.

- L'ASUS Transformer Pad TF103C (K010) fonctionne à la fois avec le Micro-USB dans la tablette et avec l'USB pleine taille dans le clavier.

Le port Micro-USB de la tablette est de type OTG. Vous avez donc besoin d'un câble adaptateur Micro-USB-OTG mâle vers un câble USB femelle pleine taille pour utiliser ce port.

- Tablettes ASUS Transformer : les TF101, TF201(T), TF300(T), TF700(T), TF701(T)
- ASUS MeMO Pad 7 Modèle K007 (ME572C)
- ASUS MeMO Pad 7 Modèle K017 (ME170C)
- ASUS MeMo Pad Tablet Smart 10 (ME301T)
- ASUS MeMO Pad 10 ME103K (K01E)
- ASUS ZenPad Z170
- ASUS ZenPad Z370
- ASUS ZenPad Z380C et Z380M
- ASUS ZenPad Z580C (Modèle P01M avec port Micro-USB-OTG)
- ASUS ZenPad Z580CA avec l'ajout d'un adaptateur compatible USB-A vers Type-C (Modèle P01MA avec USB Type-C)
- ASUS ZenPad Z300C, CG, CL, M

- Tablette Android Fujitsu Stylistic M532

Google Nexus 7 prend en charge Ethernet, à l'exception des versions d'Android suivantes :

- Google Nexus 7 1ère génération : Android 5.0 à 5.0.2 ne prend pas en charge Ethernet.
- Google Nexus 7 2ème génération, les versions d'Android antérieures à Lollipop (5.0.1) ne prennent pas en charge Ethernet.
- Google Nexus 9 avec Android Lollipop 5.0.2, 5.1.1
- Google Pixel-C : *avec l'ajout d'un câble adaptateur Type-C vers Type-A.
- HP Slate 8 PRO Modèle 7600US avec Android 4.2.2
- HP Slate 7 Plus Modèle 4200US avec Android 4.2.2
- HiSense Sero 7 LT (Walmart), Mais pas le HiSense Sero 7 PRO
- Comprimés ICOO
- LG G Pad 495 F 8.0 (testé avec Android v.5.0.2), pas le LG G Pad modèle 498.
- Tablettes Motorola XYBoard (Motorola MZ617)
- PiPo M7 Pro Quad Core RK3188 Tablettes 8,9 pouces
- Proscan PLT7223G