

ÉCOLE DE COMPTAGE DES POINTS

Version 4,2

MANUEL UTILISATEUR



1. Introduction

Bienvenue dans l'École de Comptage des Points !

Cette application vous permet de vous entraîner au comptage des points de tir à l'arc sans le stress des compétitions. Elle simule des volées de flèches sur une cible et vous demande de saisir les points correspondants.

Elle fonctionne entièrement **sans connexion Internet** et s'adapte à tous les blasons (Salle, T.A.E. et Campagne).

2. Démarrage

2.1 Premier lancement

Étape 1 — Ouvrir l'application

Double-cliquez sur le fichier `ecopo.html` pour l'ouvrir dans votre navigateur.

Étape 2 — Écran de démarrage

Le logo et les informations de l'application s'affichent brièvement.

Étape 3 — Choisir un mode

Cliquez sur l'un des trois boutons de la barre supérieure : **VOLÉE SALLE**, **VOLÉE T.A.E.** ou **VOLÉE CAMPAGNE**.

 **Astuce** : Chrome, Edge ou Brave offrent la meilleure expérience, notamment pour le mode installation autonome.

3. L'interface en un coup d'œil

Élément	Description
Barre de titre	Nom de l'application, version et bouton de fermeture X
Barre de mode	Boutons VOLÉE SALLE / VOLÉE T.A.E. / VOLÉE CAMPAGNE et bouton CHALLENGE (centré)
Zone cible	La cible reproduit autant que possible une cible en lame de mous : fond à bandes colorées, supports en bois et sangles à cliquet
Panneau latéral	Champs de points par flèche, champ TOTAL et clavier virtuel

4. Les modes de jeu

4.1 Volée SALLE

3 flèches par volée. Blason 10 zones (blanc, noir, bleu, rouge, or). Score de 10 (centre) à 1 (zone extérieure).

4.2 Volée T.A.E. (Tir à l'arc en Extérieur)

6 flèches par volée. Même barème que le mode SALLE (10 à 1).

4.3 Volée CAMPAGNE

3 flèches par volée. Blason réduit. Score de 6 (centre) à 1. Les flèches hors zones marquantes valent 0 (touche M — Manqué).

Zone blason	Couleur	Points
Zone 10 (centre)	Or	6
Zone 9	Or	5
Zones 8 et 7	Noire	4 et 3
Zones 6 et 5	Noire	2 et 1
Zones 4 à 1	—	0 (Manqué)

5. Déroulement d'une volée

5.1 Génération des impacts

Cliquez sur un bouton de volée pour simuler une nouvelle volée. Les flèches apparaissent une à une sur le blason, chacune accompagnée du son de vol et d'impact.

Astuce : La cible est présentée dans son environnement habituel de compétition : deux supports en bois (haut et bas) et deux sangles de maintien bleues.

Chaque impact est représenté par un cercle argenté muni de trois plumes stylisées (une orange et deux vertes) pour une meilleure visibilité et un aspect plus réaliste.chacune accompagnée du son de vol et d'impact.

Note : Les boutons de mode restent actifs tant qu'aucun point n'a été saisi. Vous pouvez donc changer de mode avant de commencer.

5.2 Saisir les points

Utilisez le clavier virtuel (panneau droit) pour saisir la valeur de chaque flèche :

- **Touches 10 à 1** : valeur de la zone touchée.
- **Touche M** : flèche manquée (hors blason).
- **Touche Eff** : efface la dernière saisie.

Si la valeur saisie ne correspond à aucune flèche visible, un flash rouge et un signal sonore vous le signalent.

Astuce : En mode CAMPAGNE, la touche M peut apparaître comme 0 lors de la saisie du total — c'est normal.

5.3 Saisir le total

Quand toutes les flèches sont saisies, le champ TOTAL s'active. Le clavier virtuel se simplifie automatiquement : seule la touche Eff reste visible, élargie sur toute la largeur du panneau. Le curseur est placé directement dans le champ TOTAL. Entrez la somme des points.

- **Total correct** : le champ s'affiche en vert et la volée suivante arrive automatiquement.
- **Total erroné** : flash rouge, signal sonore, et le champ est effacé pour que vous recommenciez.
- **Touche Eff** : efface le contenu du champ TOTAL pour recommencer la saisie.

5.4. Règle des cordons (scoring)

L'algorithme de scoring est conforme aux règlements F.F.T.A et World Archery. La valeur d'un impact est déterminée par la position du **bord le plus proche du centre** de l'impact (et non son centre). Ainsi, si ce bord touche ou chevauche la ligne d'une zone, c'est la valeur de la **zone intérieure** qui est attribuée (règle du cordon favorable).

L'épaisseur du trait de bordure est prise en compte : mordre sur le trait vaut la zone supérieure.

⚠ **Note** : Les plumes fixées au périmètre de l'impact sont des éléments purement esthétiques. Seul le cercle argenté (le corps de la flèche) compte pour la détermination du point. Si le bord du cercle argenté touche un trait, la zone supérieure est accordée.

6. Mode Challenge

6.1 À quoi ça sert ?

Le Challenge évalue votre rapidité et votre précision sur 10 volées consécutives. Idéal pour vous mesurer à vous-même ou créer une émulation entre archers.

6.2 Démarrer un Challenge

Étape 1 — Activer

Cliquez sur le bouton **CHALLENGE OFF** (au centre de la barre de mode). Il devient **CHALLENGE ON**.

Étape 2 — Choisir un mode

Cliquez sur **VOLÉE SALLE**, **VOLÉE T.A.E.** ou **VOLÉE CAMPAGNE** — le chrono démarre aussitôt.

6.3 Pendant le Challenge

- **60 secondes** par volée pour saisir tous les points et le total.
- Un décompte s'affiche au dessus du clavier virtuel.
- Le chrono clignote en rouge dans les 10 dernières secondes.
- Si le temps est écoulé sans saisie correcte : la volée suivante est générée automatiquement (0 point).

6.4 Score du Challenge

Pour chaque volée dont le total est correctement saisi :

- **10 points** de base.
- **+N points** bonus : N = nombre de secondes restantes.

⚠ **Note** : Plus vous êtes rapide, plus vous gagnez de points bonus !

6.5 Fin du Challenge

À l'issue des 10 volées, une fenêtre affiche votre score total, le nombre de décomptes exacts et la date/heure. Pour arrêter avant la fin, cliquez à nouveau sur CHALLENGE ON.

7. Les sons

Son	Quand ?
 Whoosh (vol de flèche)	À chaque génération d'impact
 Impact	420 ms après le whoosh, simultanément à l'apparition de la flèche sur le blason
 Erreur	Saisie incorrecte ou total erron

⚠ **Note** : Les sons sont intégrés à l'application — aucun fichier externe n'est requis. Ils se chargent automatiquement au premier clic sur un bouton de volée.

8. Fermer l'application

Cliquez sur le bouton [X] en haut à droite. Une fenêtre de confirmation s'affiche.

- **Oui** : l'application se ferme.
- **Non** : retour à l'application.

⚠ **Attention** : Sur Firefox, la fermeture de l'onglet depuis le navigateur ne peut pas être interceptée. Utilisez toujours le bouton [X] intégré pour confirmer la fermeture.

9. Questions fréquentes

? Pourquoi les impacts ont-ils des traits orange et verts ?

Ces traits simulent les "plumes" de la flèche. Ils permettent de mieux visualiser l'orientation et la position de l'impact sur les zones sombres du blason (comme le noir ou le bleu).

? Je clique sur une valeur mais rien ne se passe

Vérifiez que des impacts ont bien été générés sur le blason. Si aucune flèche n'est visible, cliquez d'abord sur un bouton de volée.

? La valeur que je saisis est refusée avec un flash rouge

La valeur saisie ne correspond à aucun des impacts visibles sur le blason. Par exemple, si aucune flèche n'est dans la zone 10, la touche 10 sera refusée.

? Le champ TOTAL ne s'active pas

Le champ TOTAL ne s'active qu'une fois tous les points de flèches saisis. Vérifiez que tous les champs F1, F2, F3 (ou F1 à F6 en T.A.E.) sont remplis.

? Pourquoi le clavier disparaît-il quand je dois entrer le total ?

C'est voulu : lors de la saisie du total, seule la touche **Eff** reste disponible pour effacer. Le total doit être saisi au clavier physique, ce qui correspond à l'usage naturel — on additionne mentalement et on tape directement. Le clavier complet réapparaît automatiquement à la volée suivante.

? Le Challenge s'arrête tout seul

Le temps imparti (60 secondes) s'est écoulé. La volée suivante est générée automatiquement. Ce comportement est normal.

? Je veux recommencer sans attendre la fin du Challenge

Cliquez sur le bouton **CHALLENGE ON** (au centre de la barre de mode). Le score de la session en cours s'affiche. Le bouton devient **CHALLENGE OFF**.

10. Contact et support

📧 Besoin d'aide ?

Auteur : Jean-Michel Grelaud

Version : 4.2

Pour toute question, suggestion ou rapport de bug, contactez l'auteur via Facebook.

Pour toute question, suggestion ou retour d'expérience, n'hésitez pas à contacter l'auteur.

🏹 **Bon entraînement !** 🏹

Merci d'utiliser l'École de Comptage des Points