

# **Manuel Utilisateur Tennis Board**

version 1

Le but de ce manuel est d'apporter de l'aide pour l'utilisation de Tennis Board sur PalmOs. La dernière version se document se trouve sur le site officiel de Tennis Board.

## Historique du document

Date	Révision	Version Tennis Board	Notes
11 dec 03	1	1.0	Création

## Historique des modifications

- Version 1 : création du document

# Table des matières

## 1. CONSIGNES GENERALES

- 1.1 BOUTONS DU PALM
- 1.2 COTE DU TERRAIN
- 1.3 AUTO-ARRET DU PALM
- 1.4 UTILISATION DES MENUS
- 1.5 SORTIE DE L'APPLICATION
- 1.6 AIDE
- 1.7 SAISIE DE TEXTES

## 2. DEBUT : NOUVEAU MATCH

- 2.1 PAGE D'ACCUEIL : « NOUVEAU »
- 2.2 PROPRIETES DU MATCH
- 2.3 MODE DE SAISIE
- 2.4 ÉCHAUFFEMENT
- 2.5 TOSS
- 2.6 PREMIER POINT

## 3. DEROULEMENT D'UN POINT

- 3.1 PRESENTATION
- 3.2 POINT SANS SAISIE DES COUPS
- 3.3 POINT AVEC SAISIE DES COUPS
- 3.4 ANNULER / REJOUER UN POINT

## 4. MATCH

- 4.1 MATCH DE DOUBLES
- 4.2 TRANSITIONS
- 4.3 INTERRUPTION DU MATCH
- 4.4 VIOLATIONS
- 4.5 CHANGEMENT DE SCORE
- 4.6 NOTES

## 5. STATISTIQUES

## 6. PREFERENCES

- 6.1 PRESENTATION
- 6.2 UTILISATION DES BOUTONS
- 6.3 LIVE STATS
- 6.4 COULEURS

# 1. Consignes générales

## 1.1 Boutons du Palm

L'application est conçue pour pouvoir utiliser un maximum les boutons du Palm avec les doigts, permettant ainsi de garder l'œil sur le match tout en l'analysant.



Figure 1 : Boutons du Palm

Suivant le mode saisie et la phase de jeu, le bouton le plus à droite (bouton 4) permet par exemple de noter un smash ou un coup gagnant. Pensez donc à utiliser ces boutons un maximum. Il faut s'entraîner sur quelques points pour acquérir les automatismes mais vous serez très rapidement capables d'arbitrer un match ou d'analyser des joueurs sans avoir à fixer l'écran de votre Palm.

## 1.2 Coté du terrain

Le côté du terrain choisi lors du Toss est relatif à la chaise de l'arbitre ; le côté gauche est donc situé à la gauche de l'arbitre. Pour plus de facilité, vous pouvez décider que le côté est relatif à l'observateur. En effet, lorsque le joueur de gauche gagne le point, il suffit d'appuyer sur un bouton de gauche (bouton 2 du Palm) et l'écran vous affichera le terrain et la position des joueurs par rapport à vous. Vous l'aurez compris, il est recommandé de se placer sur le côté du court pour observer le match.

## 1.3 Auto-arrêt du Palm

Réglez l'auto arrêt de votre Palm sur au moins 2 minutes pour que l'écran ne s'éteigne pas tout seul au changement de côtés. Pour plus d'informations, consultez la documentation de votre Palm.

## 1.4 Utilisation des menus

A tout moment, les menus vous permettent de réaliser des actions relatives à la situation en cours. N'hésitez donc pas à aller voir les actions possibles dans ces menus.



Figure 2 : Utilisation des menus


## 1.5 Sortie de l'application

Allez dans le menu, puis appuyez sur "Quitter". Les boutons hardware (boutons d'applications et [haut]/[Bas]) de votre Palm étant utilisés par Tennis Board, ils ne vous permettent pas de quitter l'application durant un match.



Figure 3 : Sortie de l'application

## 1.6 Aide

Pour obtenir de l'aide dans la plupart des boîtes de dialogue, appuyez sur le  en haut à droite de l'écran.

## 1.7 Saisie de textes

Pour saisir les textes avec votre Palm, utilisez Graffiti ou le clavier virtuel. Pour plus d'informations, consultez la documentation de votre Palm.

## 2. Début : nouveau match

Voici pas à pas le déroulement d'une création d'un nouveau match.

### 2.1 Page d'accueil : « Nouveau »

Depuis la page d'accueil, appuyez sur "Nouveau" pour démarrer un nouveau match.



Figure 4 : Accueil - Liste des matchs

### 2.2 Propriétés du match

Les propriétés du match s'affichent avec la page concernant les joueurs. Précisez les noms des adversaires. Pour configurer le match, utilisez la liste déroulante pour accéder aux différentes propriétés du match. Pour un match de doubles, allez par exemple dans la catégorie « Général ». Pour un match en 3 sets gagnants ou avec « no-ad », rendez-vous à la catégorie « Format ». Etc.



Figure 5 : Propriétés du match - Joueurs

A tout moment du match, vous pourrez changer les propriétés avec le menu « Match/Propriétés du Match ».

## 2.3 Mode de saisie

Choisissez le type d'utilisation souhaité. Si vous notez chaque coup, vous pourrez choisir le ou les joueurs concernés.

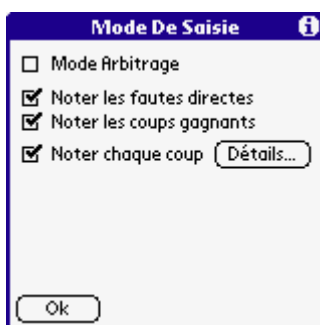


Figure 6 : Mode de saisie

## 2.4 Échauffement

A la fin de l'échauffement, un bip vous prévient.



Figure 7 : Échauffement

## 2.5 Toss



Figure 8 : Toss

## 2.6 Premier point

Le 1<sup>er</sup> point du match débute ensuite.

## 3. Déroulement d'un point

### 3.1 Présentation

Le déroulement du point dépend bien sûr du mode de saisie choisi par l'utilisateur. La différence essentielle apparaît lors de la saisie de chaque coup (frappes de balle).

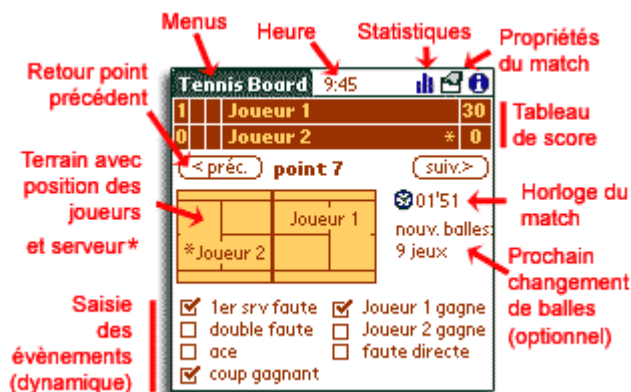


Figure 9 : Point

### 3.2 Point sans saisie des coups

#### 3.2.1 Attribution par défaut des boutons

Pour noter ce qu'il se passe sur le terrain vous pouvez employer le stylet ou plus efficacement vous servir de vos doigts sans même avoir à regarder l'écran de votre Palm.

Voici l'attribution par défaut des touches du Palm pour statuer sur l'issue de la balle en jeu :

- **[Bas] : service faute**  
(appuyer une fois pour le 1<sup>er</sup> service faute et une 2<sup>ème</sup> fois pour une double faute)
- **[Haut] : Ace**
- **[Bouton 1] : Faute directe**
- **[Bouton 2] : Le joueur de gauche gagne le point**
- **[Bouton 3] : Le joueur de droite gagne le point**
- **[Bouton 3] : Coup gagnant**

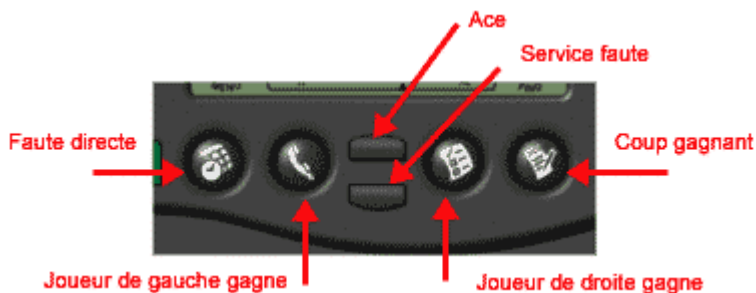


Figure 10 : Fin de balle : utilisation par défaut des boutons du Palm

Laissez donc le stylet de votre Palm de côté et placez vos mains sur les boutons !

**Nota :** Vous avez également la possibilité de changer l'utilisation des boutons (voir 'Préférences').

### 3.2.2 Déroulement



Figure 11 : Point sans la saisie des frappes, avec fautes directes et points gagnants

Si la 1<sup>ère</sup> balle de service est fautive, notez-le. Vous pouvez appuyer sur l'élément correspondant à l'écran ou de façon beaucoup plus efficace en appuyant sur le bouton [Bas] de votre Palm sans avoir à utiliser le stylet.

Ensuite, notez le résultat du point de la même façon. Selon le mode de saisie, vous avez la possibilité de noter les fautes directes et les coups gagnants. Si une faute directe ou un coup gagnant à lieu, vous devez commencer par noter cela. Les autres choix vont entraîner automatiquement le passage au point suivant.

Un minimum d'informations suffit : indiquez par exemple « ace » et l'application en déduit automatiquement qu'il s'agit du coup gagnant et que le serveur a gagné le point.

### 3.2.3 Corriger une erreur

- *Argh, j'ai appuyé sur le mauvais bouton !*

- Si l'application n'est pas passée au point suivant :  
Modifiez directement en décochant les éléments sélectionnés à tort. Une fois de plus, utilisez de nouveau le bouton du Palm correspondant pour obtenir le même résultat : si vous appuyez sur le bouton « Coup gagnant » alors que ce dernier est déjà coché, vous le décochez.
- Si le point suivant est déjà apparu (par exemple si vous appuyez sur « Ace » à tort)  
Appuyez sur  pour revenir sur le point à corriger.

### 3.3 Point avec saisie des coups

#### 3.3.1 Attribution par défaut des boutons

Voici l'attribution par défaut des touches du Palm lors de la saisie des frappes de balle :

- **[Haut]** : montée au filet
- **[Bas]** : descente au fond de court
- **[Bouton 1]** : Fin de la balle  
(1<sup>er</sup> service faute ou chaque fois le point s'arrête)
- **[Bouton 2]** : Revers  
(volée de revers si le joueur se trouve au filet)
- **[Bouton 3]** : Coup droit  
(volée de coup droit si le joueur se trouve au filet)
- **[Bouton 4]** : Smash

**Nota :** le service s'effectue avec n'importe quel bouton

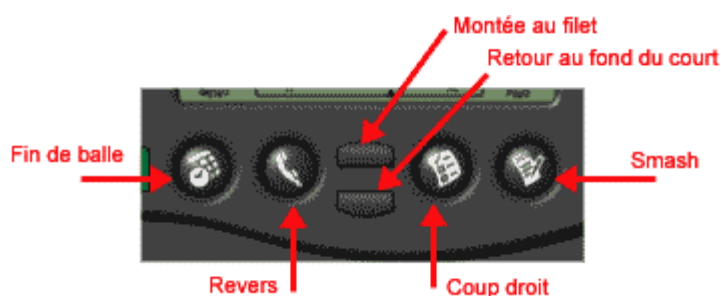


Figure 12 : Rôle par défaut des boutons pour saisir les coups

#### 3.3.2 Déroulement

Tant que la balle est en jeu, notez chaque frappe de balle du ou des joueurs suivis. Dès que les joueurs s'arrêtent de jouer, appuyez sur **fin de balle** ou sur le bouton du Palm correspondant. La fin de la balle a lieu par exemple lors d'une faute, quand un joueur ne parvient pas à relancer la balle de l'autre côté ou plus généralement quand les joueurs s'arrêtent de jouer.

Si vous avez choisi de saisir les frappes de balle pour chacun des joueurs, les noms des joueurs s'affichent alternativement au rythme des frappes. Si un seul joueur est suivi, seul son nom reste actif après le service. Si le joueur suivi relance le service, vous devez tout de même saisir le service de l'adversaire, cela permet par exemple de comptabiliser le temps réel de jeu.

- **1<sup>er</sup> coup : Service**

Appuyez sur bouton service sur l'écran ou sur n'importe quel bouton du Palm.

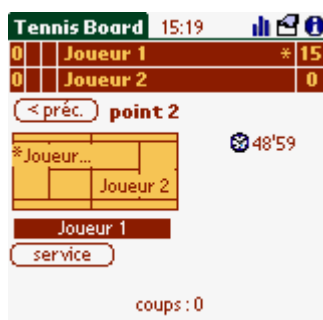


Figure 13 : Début d'un point avec saisie des frappes de balles

- **Coups suivants**

Notez tous les coups frappés par les joueurs. Le joueur concerné par le coup à venir est automatiquement affiché à l'écran.



Figure 14 : Le service vient d'être joué

Vous trouverez en bas de l'écran le nombre de coups réalisés dans le point ainsi que le dernier coup.

- **Présence au filet d'un joueur**

Lorsqu'un joueur monte au filet, vous devez le noter en appuyant sur le bouton [Haut] de votre Palm (configuration par défaut) ou appuyez sur bouton correspondant à l'écran.

Important : vous devez noter la présence au filet du joueur **avant** de noter sa frappe de balle.

Dès lors, les coups droits deviennent des volées de coup droit et les revers des volées de revers.

Illustration : Début d'un point avec un service-volée

	Joueur 1 (serveur)	Joueur 2 (relanceur)	Notes
1 <sup>er</sup> service suivi au filet	<input type="text" value="service"/>		
Retour en revers		<input type="text" value="revers"/>	
volée de revers	<input type="text" value="volée"/> <input type="text" value="vol. revers"/>		<i>La présence au filet s'indique juste avant la volée</i>
(suite du point)			

Quand un joueur se trouve au filet, tous ses coups sont considérés automatiquement comme des volées. Ainsi, les demi-volées sont classées comme des volées.

Si le joueur retourne au fond du court, appuyez de façon similaire sur  avant sa prochaine frappe de fond de court.

- **Fin de balle**

Appuyez sur  dès que les joueurs s'arrêtent de jouer, par exemple si la 1<sup>ère</sup> balle de service est fautive ou si le point est terminé.

Vous pouvez alors indiquer, suivant le mode de saisie choisi et l'évolution du point, les caractéristiques du point :

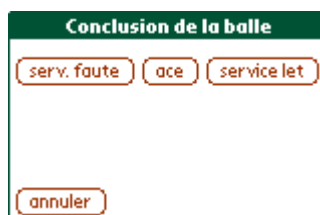


Figure 15 : Fin de balle après un service

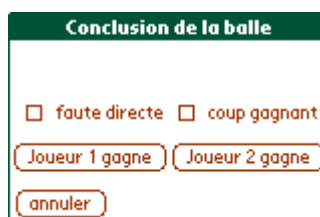


Figure 16 : Conclusion de la balle après plusieurs coups

Une fois de plus, vous pouvez (et c'est même recommandé !) utiliser les touches du Palm correspondantes pour éviter d'utiliser votre stylet.

### 3.3.3 Corriger une erreur

Vous avez besoin d'utiliser votre stylet (ou directement un doigt, la place est prévue !) sur l'écran pour corriger une erreur.

- **Fin de balle alors que le jeu continue**

Si vous avez appuyé à tort sur **fin de balle**, vous avez alors la possibilité d'annuler en appuyant sur le bouton correspondant dans la conclusion de la balle.

- **Erreur dans la saisie du coup**

Vous avez noté un coup droit au lieu d'un revers : appuyer avec un doigt sur **annuler** qui se trouve dans le coin en bas à droite de l'écran (par expérience, c'est plus rapide que d'utiliser votre stylet et vous ne ratez pas le fil du point). Le coup est alors annulé et vous pouvez saisir le véritable coup joué.

- **Erreur dans la conclusion de la balle**

Vous vous êtes trompé(e) dans la conclusion du point et l'application est déjà passée au point suivant. Appuyez sur **<préc.** pour revenir sur le point et corrigez-le directement.

### 3.3.4 Liste des coups joués

Pour voir les coups joués, allez dans le menu « Point / Liste des coups »

	Joueur 1	Joueur 2
1	service	
2		coup droit
3	revers	
4		coup droit
5	montée filet volée revers	
6		revers
7	smash	

Figure 17 : Liste des coups

### 3.4 Annuler / rejouer un point

Utilisez le menu « Point » et réalisez l'action de votre choix.

Match	Point	Evts	Aide
	Liste Des Coups	✓	L
	Annuler Le Dernier Coup	✓	U
	Rejouer Le Point	✓	R
	Supprimer Le Point		

Figure 18 : Menu "Point"

## 4. Match

### 4.1 Match de doubles

Dans les propriétés du match, cochez « doubles » dans la catégorie « Général ».  
A ce jour, l'application ne permet pas de distinguer les joueurs d'une équipe pour chaque coup ; vous notez chaque coup de l'équipe sans préciser quel joueur de l'équipe est auteur du coup.

### 4.2 Transitions

On parle de transition dès qu'un changement de côté ou de service a lieu.



Figure 19 : Transition avec repos

Astuce : Passez au point suivant avec votre Palm en appuyant sur un des boutons de droite de votre Palm.

### 4.3 Interruption du match

La pluie, la nuit ou toute autre cause peut vous amener à interrompre le match.  
Utilisez le menu évènements : Interruption du match



Figure 20 : Menu évènements



Figure 21 : Interruption du match

Une fois la cause renseignée, vous pouvez quitter l'application avec le menu ou directement éteindre votre Palm. Quand vous reprendrez le match, vous n'aurez qu'à appuyer sur « suivant » pour continuer.

#### Cas de l'interruption automatique

Si vous arrêtez pour une raison quelconque de suivre le match, l'application vous proposera automatiquement d'insérer une interruption du match.

## 4.4 Violations

Les violations permettent aux arbitres de noter les violations du code de conduite ou les violations du code de conduite ou de dépassement de temps.

Utilisez le menu événements : « Violations »

Pour obtenir tous les détails sur une précédente violations, appuyez sur la violation voulue puis sur le bouton « Détails ».

The screenshot shows a window titled "Violations". Under the heading "Violations enregistrées :", there is a list of two entries: "Joueur 1 [1-0]" and "Joueur 2 [6-4, 0-1 15/30]". The second entry is highlighted. Below the list are three buttons: "Nouvelle Violation", "Détails", and "Ok".

Figure 22 : Violations

The screenshot shows a window titled "Violation". Under the heading "Coté concerné", there are two input fields for "Joueur 1" and "Joueur 2". Below that is a "Type" section with two radio buttons: "Temps" and "Code". Underneath is a "Détails" section with three horizontal dotted lines for text entry. At the bottom, there is a "Score" field showing "0-0 30/0" and two buttons: "Ok" and "Supprimer".

Figure 23 : Nouvelle violation

## 4.5 Changement de score

*Vous avez tourné la tête pendant 5 minutes, fait une pause ou les joueurs se sont trompés ? Modifiez le score !*

Accédez au changement de score via le menu « Match » / « Modifier le score »

**Modifier Le Score**

	1	2	3	pts
<b>Joueur 1</b>	4	1	0	30
<b>Joueur 2</b>	6	0	0	15

**Côté Joueur 1** gauche droite

**Joueur 1** service retour

supprimer ce changement

< précédent      suivant >

Figure 24 : Modification du score

Utilisez ce changement de score si les joueurs se sont trompés de coté ou de serveur.

## 4.6 Notes

« Il faudra que je lui dise d'avancer sur chaque retour de service... »  
 Notez-le !

Les notes du match sont accessibles dans le menu « Match » / « Notes »

**Match Notes**

**Notes**


1) Avancer sur les retours

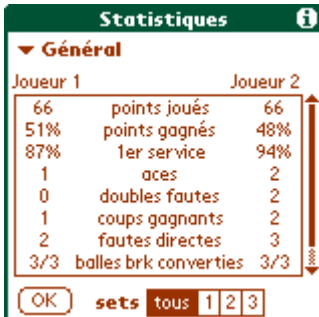
2) Faire des retours-volée sur des points importants pour mettre la pression

Ok

Figure 25 : Notes

## 5. Statistiques

A tout moment, accédez aux dizaines de statistiques en appuyant sur  ou sur le menu « Match » / « Statistiques ».

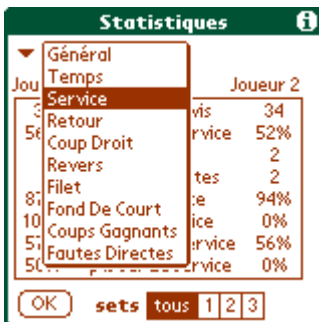


The screenshot shows a window titled 'Statistiques' with a dropdown menu set to 'Général'. It displays a comparison of statistics for 'Joueur 1' and 'Joueur 2'. The statistics include points played, points won, first service percentage, aces, double faults, winning shots, direct faults, and converted balls. At the bottom, there are buttons for 'OK', 'sets', and a set selector 'tous 1 2 3'.

Joueur 1		Joueur 2
66	points joués	66
51%	points gagnés	48%
87%	1er service	94%
1	aces	2
0	doubles fautes	2
1	coups gagnants	2
2	fautes directes	3
3/3	balles brk converties	3/3

Figure 26 : Statistiques générales

Utilisez la liste déroulante pour accéder aux différentes catégories de statistiques.



The screenshot shows the 'Statistiques' window with a dropdown menu open, listing various categories: Général, Temps, Service, Retour, Coup Droit, Revers, Filet, Fond De Court, Coups Gagnants, and Fautes Directes. The 'Service' category is currently selected. The background shows a partial view of the statistics table for 'Joueur 1' and 'Joueur 2'.

Joueur 1		Joueur 2
3	Service	34
56	Retour	52%
	Coup Droit	2
	Revers	2
8	Filet	94%
10	Fond De Court	0%
5	Coups Gagnants	56%
5	Fautes Directes	0%

Figure 27: Catégories de statistiques

Lorsqu'un point d'interrogation apparaît à la place d'une statistique, cela signifie que les informations nécessaires n'ont pas été saisies. Par exemple, si vous ne notez pas les frappes de balles, vous ne pourrez jamais obtenir le pourcentage de fautes en coup droit.

## 6. Préférences

### 6.1 Présentation

Affichez les préférences à partir du menu principal : 'Préférences'. Cela vous permet de personnaliser l'application.

**Important** : tous les choix réalisés dans les préférences resteront au prochain lancement de l'application.

Passer au point suivant le plus tôt possible permet à l'application d'enchaîner automatiquement sur le point suivant dès que le gagnant du point est identifié.

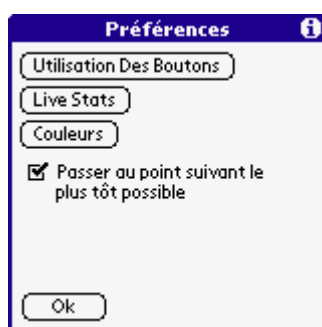


Figure 28 : Préférences

### 6.2 Utilisation des boutons

Vous avez la possibilité de changer l'utilisation des boutons.



Figure 29 : Préférences - Configuration des boutons du Palm

### 6.3 Live Stats

Personnalisez le fonctionnement de Live Stats qui affiche automatiquement certaines statistiques judicieuses « au bon moment ». Il peut par exemple automatiquement afficher le nombre de fautes directes chaque fois qu'une telle faute se produit.

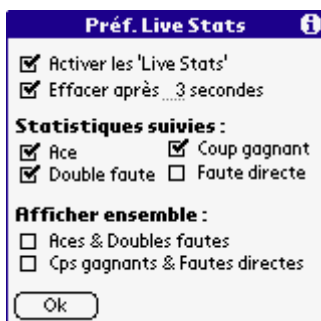


Figure 30 : Personnalisation de Live Stats

### 6.4 Couleurs

Changez l'aspect de l'application en choisissant parmi des thèmes prédéfinis ou choisissez chacune des couleurs utilisées.

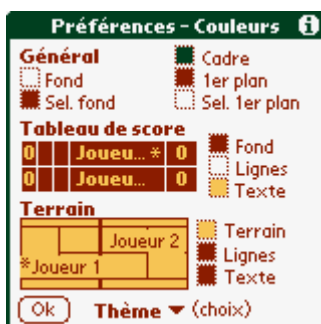


Figure 31 : Changez les couleurs de l'interface