




# TV TOOLS • SCORING

La solution d'affichage pour une information dynamique



Manuel d'utilisation

 version française

VERSION  
**11**

## I. Ecran Principal

Pour lancer l'interface de pilotage de “TV tools scoring” cliquez sur l'icône “foot.exe” sur le bureau de Windows. Puis lancez ensuite le “Player” en cliquant également sur l'icône du bureau de Windows : celui-ci va diffuser l'émission principale “foot.emi”. De retour sur l'écran de travail, vous remarquerez que l'interface de pilotage est composée de 5 zones principales.

### Interface TV tools Scoring

**1. Zone de gestion de l'équipe “locale” :** cette zone à gauche de l'écran est subdivisée en 4 parties : score, carton jaune, carton rouge et la sélection des joueurs.

**2. Zone de gestion des actions :** permet de gérer les différentes phases d'actions de jeu pour l'équipe “locale” ou l'équipe “visiteur”.



**3. Zone de gestion de l'équipe “visiteur” :** cette zone située à droite de l'écran comporte également la gestion du score, des cartons jaunes, des cartons rouges et la sélection des joueurs.

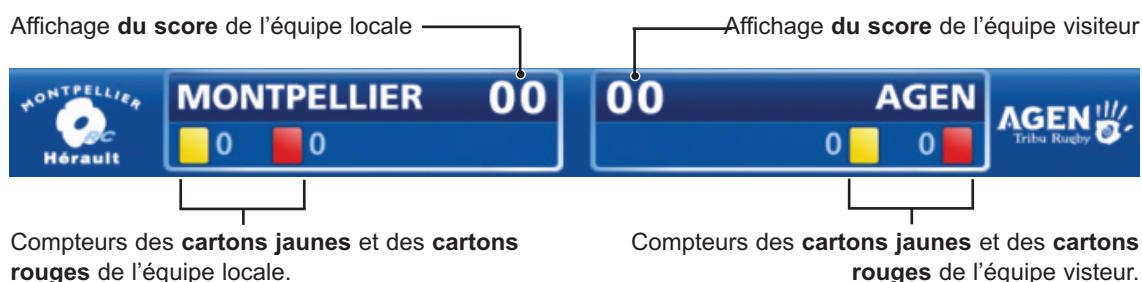
**4. Zone de gestion du chrono :** permet de pouvoir piloter manuellement le chronomètre du match.

**5. Zone de gestion de groupes :** pour la diffusion de groupe d'une ou plusieurs émissions ou de vidéos.

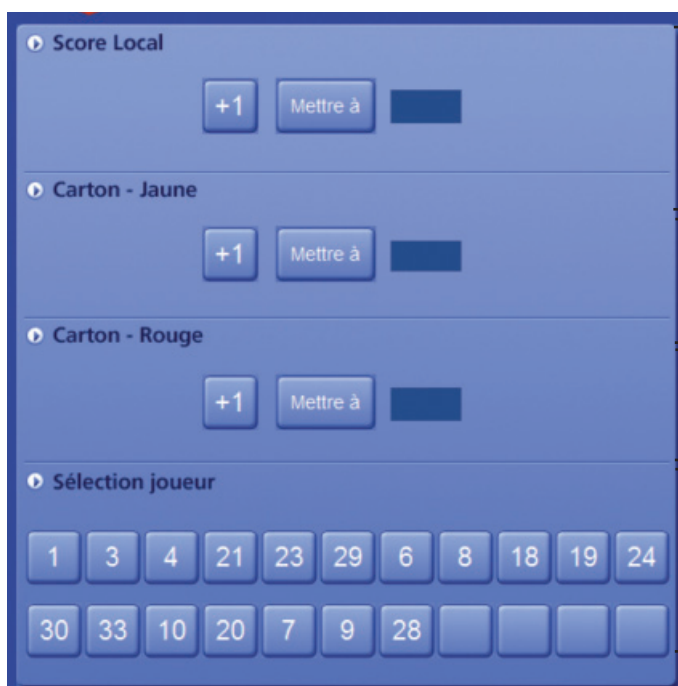
## I. Ecran Principal

Lors d'une action de jeu à faire figurer à une équipe, choisissez la zone de "l'équipe locale" (partie gauche) ou de "l'équipe visiteur" (partie droite). Toute manipulation permet d'agir en direct sur l'émission principale "foot.emi".

### Emission "foot.emi" bandeau bas



### 1. Zones de gestions des équipes



The screenshot shows the 'Zones de gestions des équipes' interface with the following sections:

- Score Local:** Includes a '+1' button, a 'Mettre à' button, and a numeric input field.
- Carton - Jaune:** Includes a '+1' button, a 'Mettre à' button, and a numeric input field.
- Carton - Rouge:** Includes a '+1' button, a 'Mettre à' button, and a numeric input field.
- Sélection joueur:** A grid of buttons for selecting players by number.

**Score :** permet d'ajouter 1 point au score sans pour lancer d'animations spécifiques. Vous pouvez également saisir une valeur afin d'afficher directement le score de votre choix en validant sur le bouton «Mettre à».

**Carton jaune :** permet d'ajouter un carton jaune.

**Carton rouge :** permet d'ajouter un carton rouge.

**Sélection des joueurs :** permet de choisir le numéro du joueur à qui on va attribuer une action. La liste de ces numéros va être actualisée avec le fichier «....csv»..

## I. Ecran Principal

Dans le cas des cartons rouges et jaunes, choisissez d'abord le numéro du joueur à sanctionner, puis cliquez sur le bouton "+1" du carton rouge ou du carton jaune. Une animation va se lancer avec le numéro du joueur, son nom et le type de carton (rouge, jaune ou annulation du carton jaune).

### Exemple d'affichage à la diffusion



Dans cet exemple, nous avons sélectionné le joueur numéro "1" de l'équipe **visiteur** puis nous avons cliqué sur le bouton "+1" des **cartons rouges**. Une animation va se lancer avec le numéro du joueur, son nom suivi du logo de l'équipe visiteur. Une fois cette animation finie on revient sur l'émission "rugby.emi" avec l'ajout automatique d'un carton rouge supplémentaire dans le compteur de l'équipe visiteur.



## I. Ecran Principal

Attribuez des actions de jeu à un joueur : après avoir choisi le numéro du joueur de l'équipe "locale" ou "visiteur" vous pouvez choisir parmi 5 types d'actions : drop, pénalités, essai, transformation et remplacement. En cliquant sur chacun de ces boutons, une animation va se lancer avec le numéro du joueur, son nom, le logo de son équipe et le type d'action réalisée. Seule la fonction "essai de pénalité" ne nécessite pas de choix de joueur au préalable.

## 2. Zones de gestions des actions



**Sélection en cours** : visualisation de l'équipe et du numéro du joueur sélectionné. Ceci vous permet de vérifier votre choix avant de déterminer une action. Dans cet exemple, on va attribuer au joueur numéro 1, LANDREAU de l'équipe visiteur une action de jeu.

**Choix des actions** : en cliquant sur l'un de ces boutons TVTools va automatiquement lancer une animation spécifique en fonction de la phase de jeu (but, avertissement, penalty, etc...).

**Remplacement** : choisissez le joueur qui va rentrer sur le terrain en cliquant d'abord sur son numéro, puis sur le bouton avec la flèche verte. Sélectionnez ensuite le numéro du joueur qui quitte le terrain en cliquant cette fois sur le bouton avec la flèche rouge. Dans cet exemple, le joueur numéro "1" sort du terrain et se fait remplacer par le joueur numéro "11". Pour valider votre action cliquez sur le bouton "Remplacement" qui va alors lancer une animation avec le numéro et le nom du joueur sortant puis du joueur entrant.

## Exemple d'affichage à la diffusion



Dans cet exemple : on a sélectionné le joueur **numéro 1** de l'équipe "**visiteur**", puis nous avons affecté dans la zone de gestion des actions un drop en cliquant simplement sur le bouton "**Drop**". Il en résulte une animation à la diffusion avec le numéro du joueur, son nom, le logo de l'équipe visiteur et le type d'action (ici le "drop").

Une fois cette animation finie on revient sur l'émission "rugby.emi" avec l'ajout automatique des 3 points au score (correspondant au drop) pour l'équipe visiteur.

## I. Ecran Principal

Vous pouvez piloter le chronomètre lors de la diffusion de l'émission "rugby.emi". Cliquez sur le bouton "lecture" pour lancer le chronomètre puis pause pour bloquer le compteur en cas de nécessité d'arbitrage. Pour reprendre le chronomètre cliquez à nouveau sur le bouton lecture. La couleur des chiffres s'affichera automatiquement en rouge après les valeurs 40:00 et 80:00. Le compteur continue en tâche de fond lors du déroulement de n'importe quelle animation (drop, essai, transformation, etc...). Vous pouvez également attribuer un temps en tapant dans la zone de texte puis en validant par le bouton "mettre à". Exemple : pour reprendre le compteur à 40:00 pour débiter la deuxième mi-temps tapez 40:00 puis cliquer sur "mettre à".

### 4. Zones de gestion du chronomètre



Nombre d'impulsions effectuées à l'aide du boîtier de pilotage du chronomètre pour stopper et relancer le chronomètre.

### Emission "rugby.emi" bandeau haut

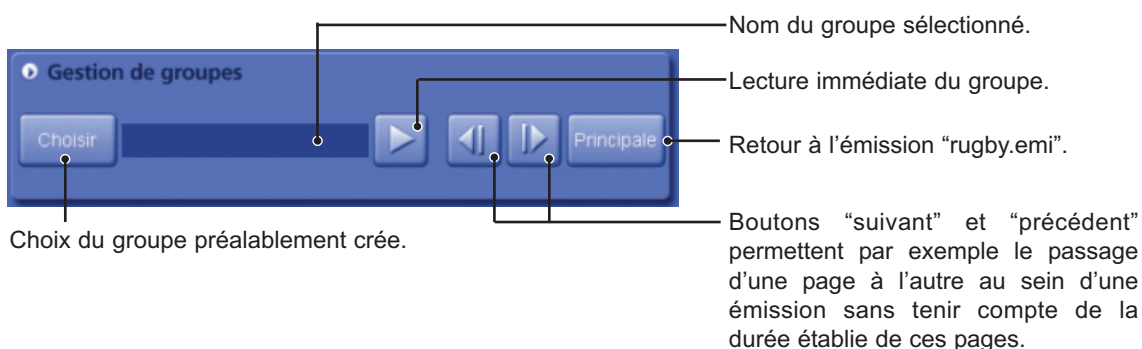
Affichage du chronomètre



## I. Ecran Principal

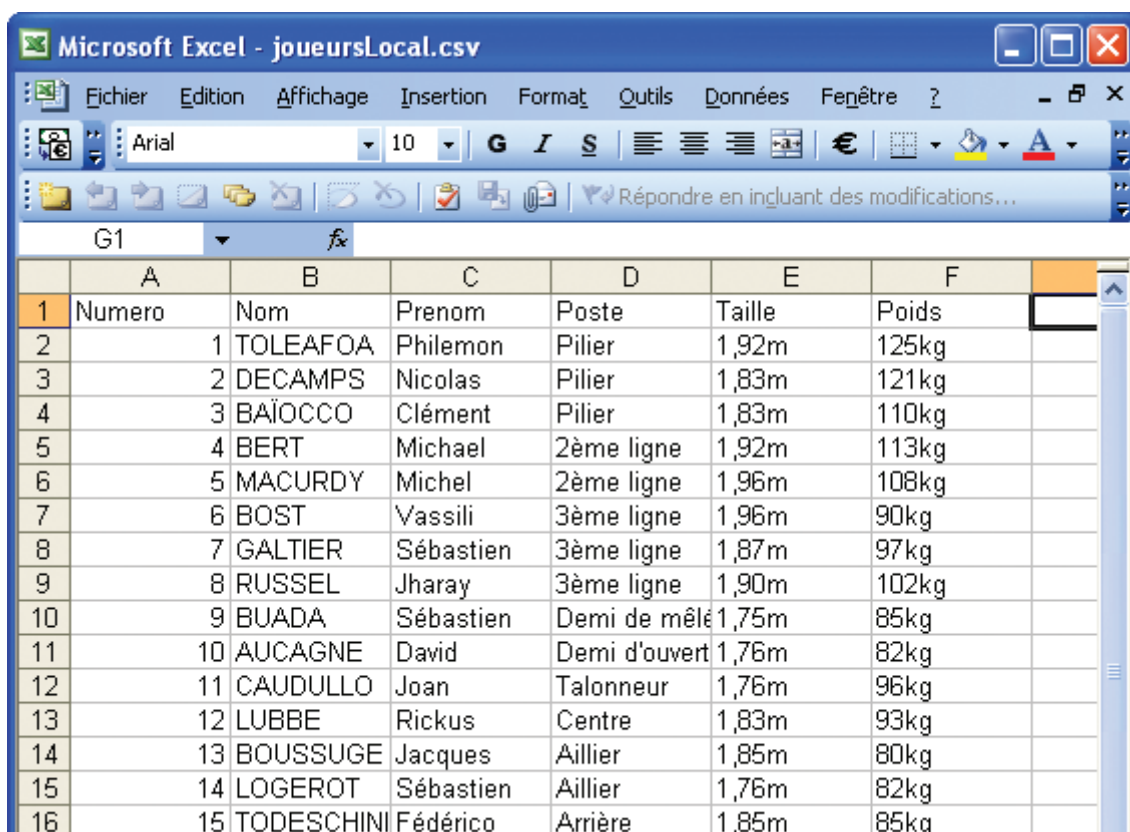
Vous pouvez envoyer en diffusion des émissions ou vidéos sous formes de groupes (liste d'émissions et/ou vidéos). La création de ces émissions et de ces groupes renvoie à l'utilisation classique de TV tools. Par contre, vous pouvez y accéder dans l'interface de pilotage TV scoring par l'intermédiaire de la zone "gestion des groupes". Vous pouvez par exemple lancer la composition des équipes "locale" et "visiteur" avec la présentation des joueurs (fichiers "equipe\_MHRC.emi" et "equipe\_visiteur.emi" et agir dynamiquement pour naviguer de page en page sur cette émission.

### 5. Zones de gestion des groupes



## II. Mises à jour de base des émissions

Dans l'utilisation de TV tools scoring la plupart des émissions créées ont été automatisées pour faciliter la mise à jour. Vous disposez de deux fichiers "csv" : "joueursLocal.csv" et "joueursVisiteur.csv" contenus dans "C:\tvtools\divers" avec les numéros des joueurs, les noms, prénoms, poste, la taille et le poids de chaque joueur. Ceci aussi bien pour l'équipe locale que pour l'équipe visiteur (à composer en fonction de la feuille de match).



	A	B	C	D	E	F
	Numero	Nom	Prenom	Poste	Taille	Poids
2	1	TOLEAFOA	Philemon	Pilier	1,92m	125kg
3	2	DECAMPS	Nicolas	Pilier	1,83m	121kg
4	3	BAÏOCCO	Clément	Pilier	1,83m	110kg
5	4	BERT	Michael	2ème ligne	1,92m	113kg
6	5	MACURDY	Michel	2ème ligne	1,96m	108kg
7	6	BOST	Vassili	3ème ligne	1,96m	90kg
8	7	GALTIER	Sébastien	3ème ligne	1,87m	97kg
9	8	RUSSEL	Jharay	3ème ligne	1,90m	102kg
10	9	BUADA	Sébastien	Demi de mêlée	1,75m	85kg
11	10	AUCAGNE	David	Demi d'ouvert	1,76m	82kg
12	11	CAUDULLO	Joan	Talonneur	1,76m	96kg
13	12	LUBBE	Rickus	Centre	1,83m	93kg
14	13	BOUSSUGE	Jacques	Aillier	1,85m	80kg
15	14	LOGEROT	Sébastien	Aillier	1,76m	82kg
16	15	TODESCHINI	Fédérico	Arrière	1,85m	85kg

1. La première étape consiste à mettre à jour la liste des joueurs de deux équipes. Ces fichiers vont être pris en compte dans toutes les émissions et phases d'actions (remplacements, drop, essai, etc...) et également les émissions de présentation des équipes.

Pour les autres mises à jour de base, elles concernent uniquement l'équipe "visiteur". Il faut modifier les 4 fichiers contenus dans un dossier spécifique nommé "C:\tvtools\visiteur" comme suit :

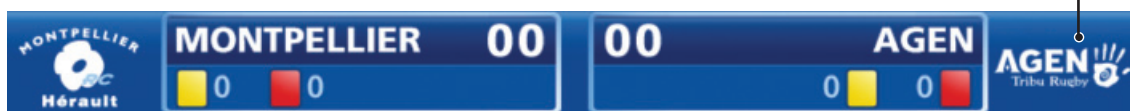
2. Tapez avec Wordpad par exemple, le nom de l'équipe visiteur en majuscule dans le fichier "club.txt" contenu dans "C:\tvtools\visiteur" puis sauvegardez. Ce fichier va mettre à jour l'émission "rugby.emi" ainsi que la présentation de l'équipe visiteur.



## II. Mises à jour de base des émissions

3. Choisissez le logo de l'équipe visiteur parmi la liste de logos contenus dans "C:\tvtools\images\rugby\logos", faites un copier-coller dans "C:\tvtools\visiteur" en le nommant "logo.tga". Cette image va venir remplacer le logo de l'équipe visiteur à droite de l'encart du score.

Affichage du logo "logo.tga"



4. Faites de même avec le logo de l'équipe visiteur parmi la liste de logos contenus dans "C:\tvtools\images\rugby\logos\_equipe\_visiteur\logos médium", faites à nouveau un copier-coller dans "C:\tvtools\visiteur" en le nommant "m\_logo.tga". Cette image va mettre à jour toutes les émissions des actions de phases de jeu (remplacement, drop, essai, cartons, etc...).

Affichage du logo "m\_logo.tga"



5. Finalement copier-coller le logo de l'équipe visiteur dans "C:\tvtools\visiteur" parmi la liste de logos contenus cette fois dans "C:\tvtools\images\rugby\logos\_equipe\_visiteur\", en le nommant "E\_logo.tga". Cette image va mettre à jour la présentation de l'équipe visiteur.

Affichage du logo "E\_logo.tga"

