



#seriousfun

# Guide d'utilisation SQ Air 10 Cible interactive



[sportquantum.com](https://sportquantum.com)

**Mathilde Lamolle**

Championne d'Europe et du monde junior,  
multiple championne de France

# Table des matières



• Préface	p3
• <b>Nouvelles</b> caractéristiques de l'application SQ	p5
• Démarrage et configuration de l'application SQ	p8
• Utilisation de l'application	p19
1. Outils d'entraînement	p23
2. Tir de précision	p31
◦ Configuration de la compétition	p33
▪ 1ère étape : Discipline	p34
▪ 2ème étape : conception du carton de tir	p36
▪ 3ème étape : les variantes des cartons	p38
▪ Session de Tir	p41
▪ Discipline pistolet	p47
◦ Entraînement	p50
◦ Configuration des Favoris	P61
3. Séances d'entraînement à thème	p64
4. Apprentissage ludique	p72
• Exporter les résultats	p78
• Spécifications techniques	p88
• Première procédure d'installation	p94
• Configuration d'un réseau Wi-Fi point à point	p98
◦ Dépannage des problèmes de connexion Wi-Fi	p104
• Service et assistance	p107
• Entretien	p114
• Garantie	p116
• Conditions générales d'utilisation	p121
• Contact	p127

# Préface





La SQ Air 10, conçue pour le tir sportif à l'air comprimé (pistolet et carabine, jusqu'à 7,5 joules), est une cible électronique nouvelle génération, approuvée par l'ISSF pour toutes les disciplines officielles



### Cible interactive

- Les impacts sont mesurés en temps réel sur une plaque transparente qui protège l'écran et la plaque de mesure.
- Reliée à la tablette SQ Touch, la cible affiche les visuels, calcule les scores et ouvre l'accès à une large bibliothèque d'exercices et de jeux.

### Cible pour tous

- Du débutant au compétiteur, chacun peut progresser, analyser ses tirs et s'entraîner de façon ludique ou méthodique.
- Enfants, adultes, passionnés ou athlètes : tout le monde trouve sa place.

### Cible homologuée ISSF

- Développée, avec le CEA List et protégée par 4 brevets internationaux, la technologie SPORT QUANTUM atteint une précision supérieure à 0,1 point (125 micromètres), conforme aux standards olympiques.
- Des homologations nationales complètent la reconnaissance internationale (FFTir, NSRA, Norvège, Suède, République tchèque, Autriche, Finlande).

### Logiciel

Les produits Sport Quantum comprennent quatre éléments principaux :

1. L'**App** : Application fonctionnant sur tablette (APK). Disponible pour Android version 8 et plus.
2. Le **Supervisor** : Application pour ordinateur (SynQro). Disponible sur Windows, MacOS et Linux.
3. Le **Firmware** : Application fonctionnant sur la cible.
4. Le **portail web** en ligne : Application accessible sur <https://sqm.app>, utilisée principalement pour l'exportation de QR Code et futur SQ Online.

# Nouvelles caractéristiques de l'application





- **Un véritable coach virtuel à vos côtés**

Transformez vos séances d'entraînement (pistolet et carabine) en véritables programmes guidés.

L'App vous accompagne pas à pas pendant 30 minutes à 1 heure, avec des objectifs clairs, des exercices variés, des contrats d'entraînement, des tirs de précision personnalisés et même des jeux pour garder la motivation.

La bibliothèque de thèmes des séances sera étoffée dans les prochaines versions de votre application SQ.

- **De nouvelles cibles et disciplines pour varier vos entraînements**

Explorez encore plus de possibilités grâce à de nouveaux formats :

- Cibles tombantes suédoises (SQ Air 10)
- Cible écossaise 25 yards (SQ Fire et SQ Fire XL)
- Cible danoise (SQ Fire et SQ Fire XL)
- Ligaschiessen (SQ Air 10)
- SQ PanoramIQ: Finales pistolet vitesse 5 cibles

Vous profitez également de nombreuses options d'entraînement innovantes :

- Essais illimitées en ISSF classique (toutes cibles)
- Entraînement au pistolet standard entièrement personnalisable et configurable
- Nouvelle variante de carton avec: deux verticales - cibles superposées - éclairage asymétrique - cible floutée
- Modules Tir de précision - Entraînement - Contrats :
  - Contrat boîte vide
  - Contrat travail de début et de fin de match/série
  - Annonce: estimation de votre résultat à chaque tir (où vous pensez que le tir est arrivé)
  - Tenue au départ du coup (retarder l'affichage du tir et de son résultat pour favoriser la focalisation sur la cible)
  - Déclaration des points (travail spécifique du début et de la fin de match)

- **Outils d'entraînement**

- Entrée en cible dynamique (pour une entrée en cible plus automatique et droite)
- Cible qui disparaît ( viser lorsque la cible est visible et de tirer lorsqu'elle est invisible)
- gestion de la pression sur la détente (utilisez les étapes pour vérifier votre pression de détente / coordination de visée)

- **Exportez votre score**

- SQ Air 10, SQ Fire et SQ Fire XL permettent d'exporter et de partager facilement vos résultats de tir sur les réseaux sociaux directement depuis un smartphone grâce à un générateur de QR code.
- Vous pouvez accéder à des statistiques détaillées sur votre session de tir ainsi qu'à des exports en PDF et CSV.

- **Plus de confort et de simplicité au quotidien**

- La tablette s'éteint automatiquement après 2 h d'inactivité pour préserver la batterie
- Paramétrage du réseau simplifié : directement via l'App ou par USB
- Mises à jour facilitées via l'App ou par clé USB

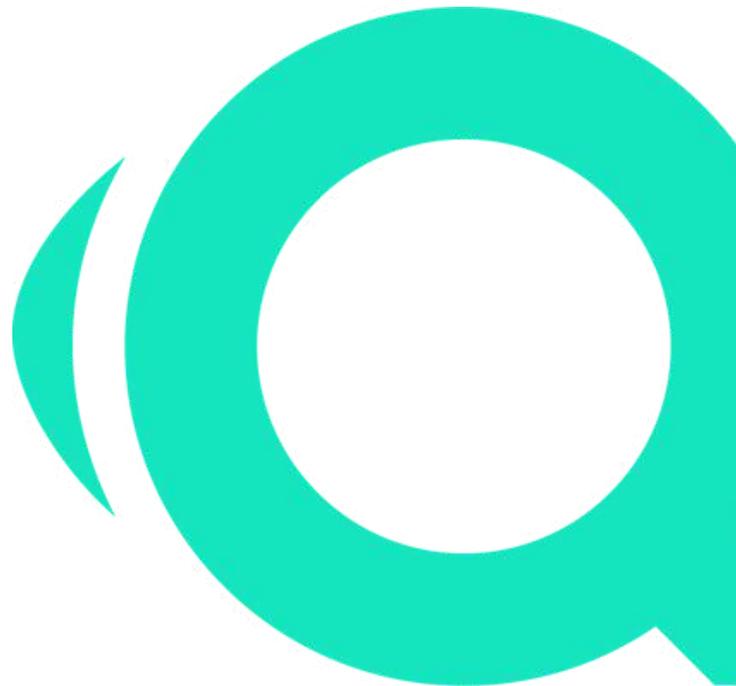
- **L'expérience utilisateur simplifiée**

- L'App parle désormais aussi suédois, polonais et coréen : un pas de plus vers une communauté de tireurs toujours plus internationale.
- Des réglages encore plus intelligents
  - La couleur du dernier impact reflète désormais sa valeur
  - Un nouvel icône de direction de l'impact est disponible (vous pouvez choisir entre l'ancien et le nouveau design)

- **Tests de munitions**

- SQ Fire et SQ Fire XL: indiquez vos numéros de lots de munitions, marque et modèle d'arme et éditez un PDF détaillé de chaque test

# Démarrage et configuration de l'application SQ



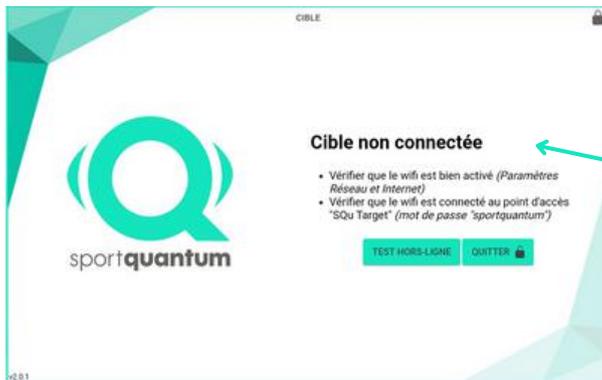
# Démarrage: ouvrir l'application et se connecter à la cible

Au démarrage de la tablette SQ Touch, l'application ne s'ouvre pas automatiquement.

Si ce n'est pas le cas cliquez sur l'icône de l'application SQ. L'application devrait se connecter automatiquement à la cible.

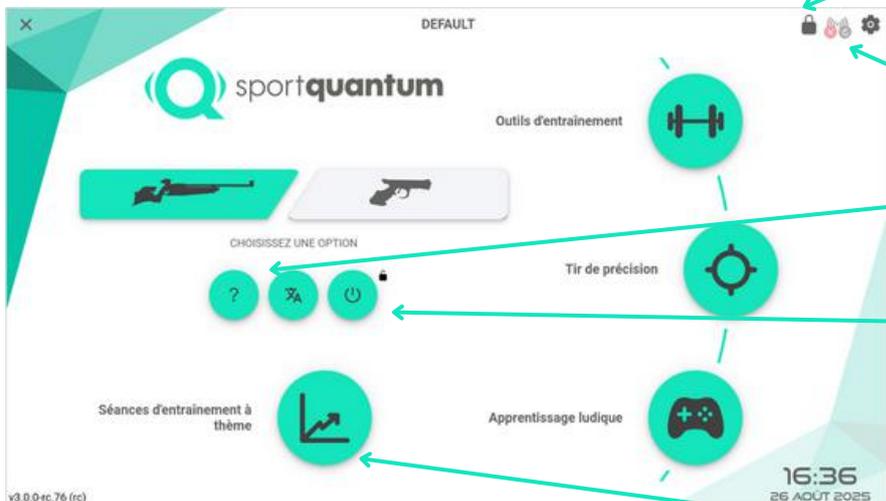
Si vous voyez cette page :

- si vous utilisez une connexion filaire, vérifiez que le câble est correctement branché sur la SQ Touch et la cible SQ Air 10
- si vous utilisez une connexion Wi-Fi, veuillez vous référer aux paramètres Wi-Fi à la page 100.



Si la tablette SQ Touch n'est **pas connectée à la cible**:

- Connexion filaire, vérifiez que le câble est correctement branché sur la SQ Touch et la cible SQ Air 10
- Connexion Wi-Fi, veuillez vous référer aux paramètres Wi-Fi à la page 100.



- Déverrouillage des fonctions grisées/verrouillées
- Paramètres de l'application et de la cible
- Connexion à la cible (vert = OK ; rouge = perte de connexion)
- Liens utiles/ Informations complémentaires et choix du langage
- Eteindre la cible ou la tablette
- Séances d'entraînement thématique

# Paramètres de l'application et de la cible

Cliquez sur  pour accéder à la page des paramètres, de la tablette, de la cible, de l'utilisateur et avoir accès aux informations système.

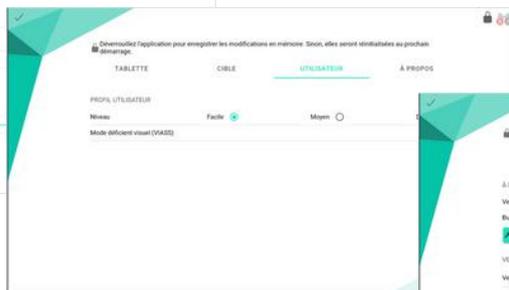
Vous avez accès à **4 sous menus** dont le contenu est décrit dans les pages suivantes de ce manuel



La Tablette SQ Touch



La Cible



L'utilisateur



A propos

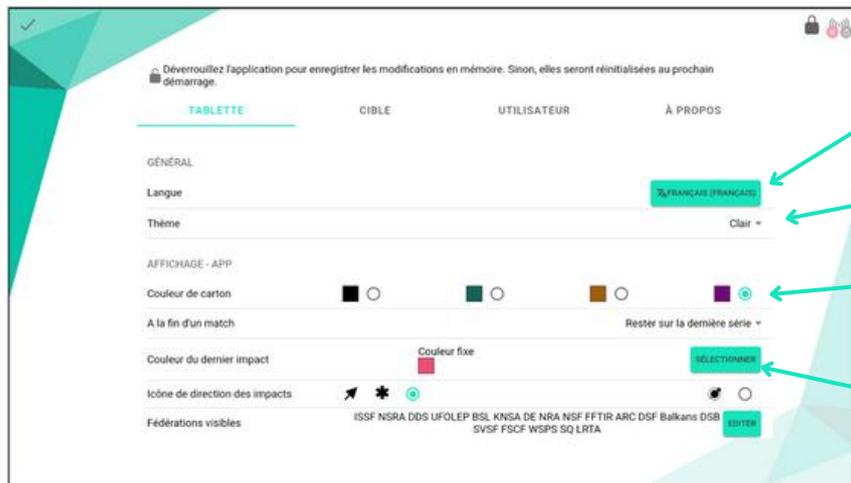
# sportquantum Paramètres de la tablette (1/2)

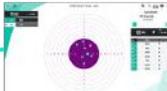
Cliquez sur  pour accéder à la page des paramètres de la TABLETTE

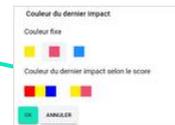
Sélectionnez votre langue préférée (11 options). Nécessite le redémarrage de l'application pour être effective.

Cela signifie que l'application va redémarrer et que toutes vos données (impacts, etc.) seront perdues.

mode clair (fond blanc) et sombre (fond noir) de la SQ Touch



 Couleur d'affichage du visuel de cible sur votre tablette SQ Touch



Couleur du dernier impact  
Couleur fixe ou couleur du dernier impact selon le score

 **Pour conserver vos modifications**, déverrouillez l'application. Si vous ne le faites pas, elles seront effacées automatiquement au prochain redémarrage.

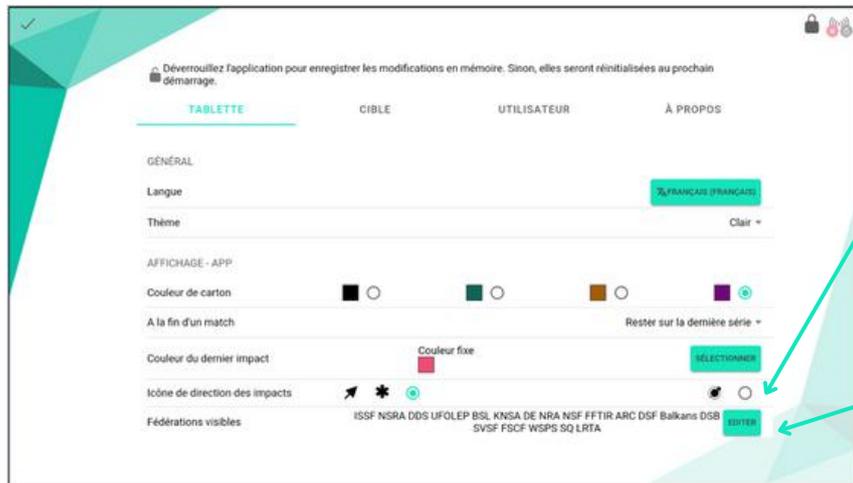


Couleur fixe

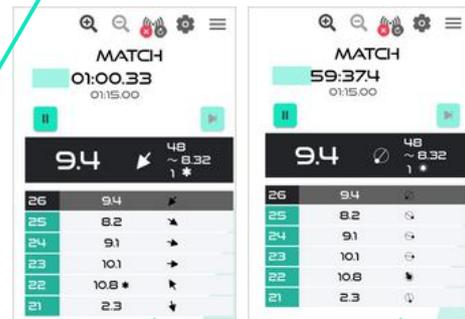


Couleur du dernier impact selon le score

Cliquez sur  pour accéder à la page des paramètres de la TABLETTE



icône de direction des impacts



Choisissez ce que vous voulez voir ou pas

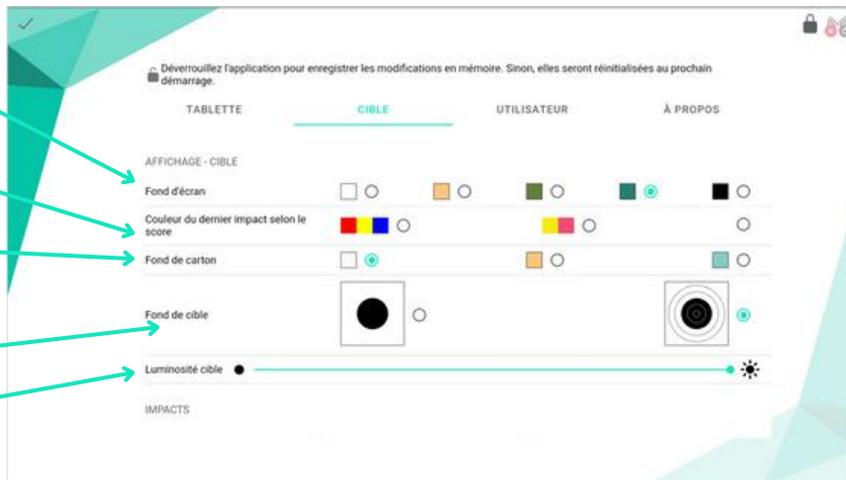


 Pour conserver vos modifications, déverrouillez l'application.  
Si vous ne le faites pas, elles seront effacées automatiquement au prochain redémarrage.



Cliquez sur  pour accéder à la page des paramètres de l'application et de la CIBLE

- Fond d'écran en cible (autour du carton de tir)
- Couleur du dernier impact  
Couleur fixe ou couleur du dernier impact selon le score
- Couleur de fond du carton de cible
- Affichage des zones sur la cible
- Luminosité de la cible



Pour conserver vos modifications, déverrouillez l'application.  
Si vous ne le faites pas, elles seront effacées automatiquement au prochain redémarrage.

Cliquez sur  pour accéder à la page des paramètres de l'application et de la CIBLE

Affichage des impacts sur la cible  
Après 2h, si la cible ne reçoit plus d'impact elle se mettra automatiquement en veille, un simple tir sur l'écran la réactivera.  
Sélectionnez la position de la cible (distance de tir) entre 3 et 15 mètres.

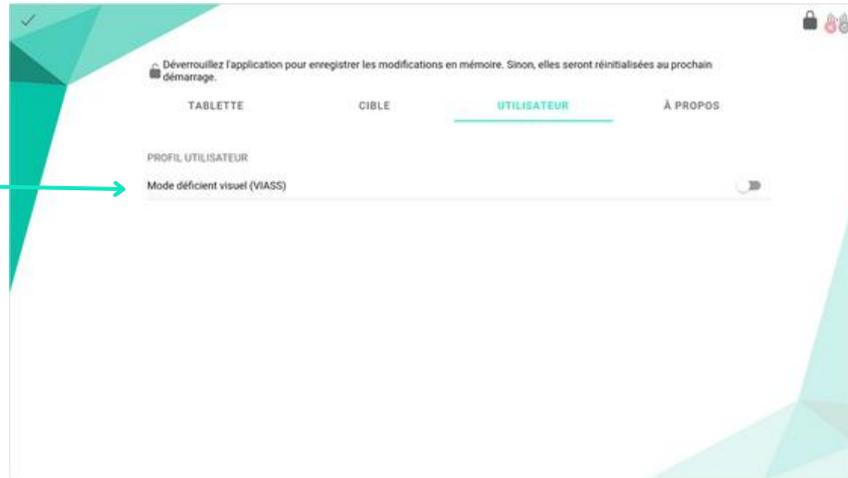
Si la distance de tir n'est pas de 10 m, réglez le point de visée de la carabine. Réglez la position du point rouge sur la position d'impact actuelle tout en visant le centre.



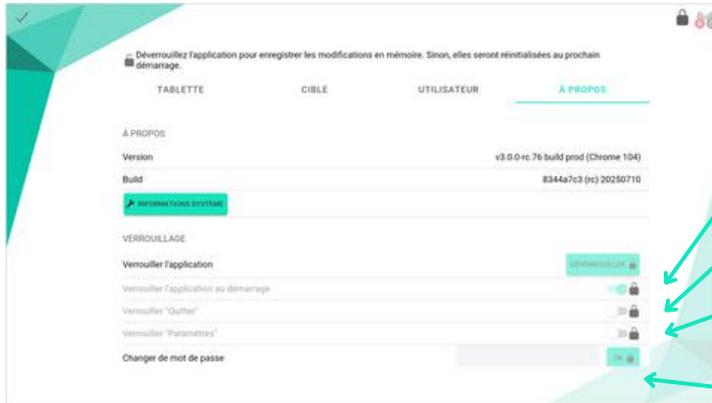
  Pour conserver vos modifications, déverrouillez l'application. Si vous ne le faites pas, elles seront effacées automatiquement au prochain redémarrage.

Cliquez sur  pour accéder à la page des paramètres pour l'**UTILISATEUR**

 VIASS – Système audio pour les personnes malvoyantes et non-voyantes. Option disponible pour la cible SQ Air 10



 Pour conserver vos modifications, déverrouillez l'application. Si vous ne le faites pas, elles seront effacées automatiquement au prochain redémarrage.



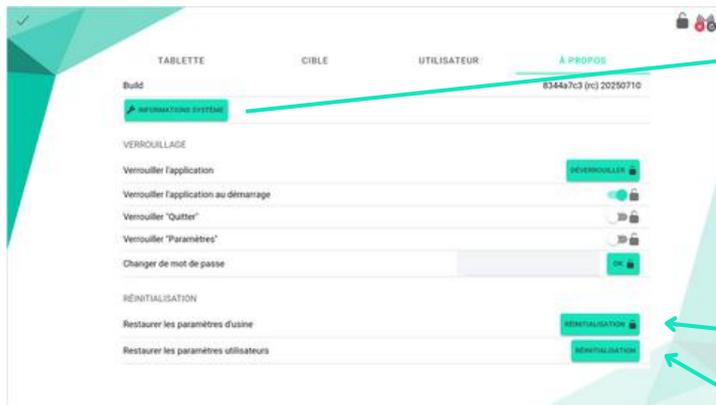
Verrouiller l'application par défaut. Toutes les actions et tous les paramètres protégés devront être déverrouillés par un mot de passe.

Verrouiller le "bouton Quitter". L'utilisateur ne pourra pas quitter l'application sans mot de passe.

Verrouiller "Paramètres". L'utilisateur ne pourra pas ouvrir les paramètres de la cible et de l'application sans mot de passe.

Modifier le mot de passe actuel du cadenas. Le mot de passe par défaut est "1896"

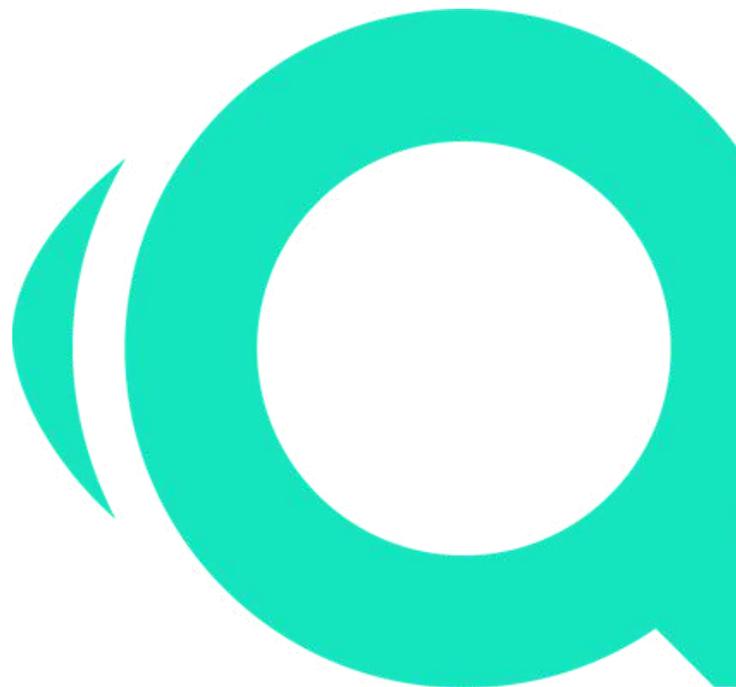
Accéder aux informations du système. Ces informations peuvent être demandées par le support technique SPORT QUANTUM.



Réinitialiser tous les paramètres aux valeurs d'usine, y compris les paramètres de connexion

Supprimer le mode kiosque. Les paramètres de fonctionnement par défaut du système d'exploitation. Le kiosque est activé par défaut. Ne peut être réactivé que par un administrateur.

# Utilisation de l'application





## Liens utiles

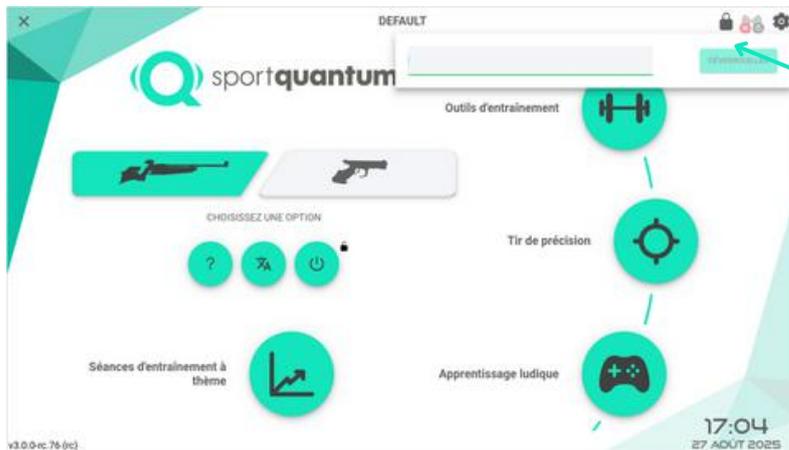
En cliquant sur "?", vous trouverez les liens utiles mentionnés ci-dessous



Il suffit de scanner les codes QR avec votre téléphone pour accéder aux documents et informations mis à jour sur le site web de SPORT QUANTUM.

Accéder aux informations du système. Ces informations peuvent être demandées par le support technique SPORT QUANTUM.

# Comment déverrouiller l'application



1. Cliquez sur l'icône 
2. Entrez le mot de passe par défaut
3. Cliquez sur "Déverrouiller".

Lorsque l'application est déverrouillée, tous les boutons et fonctions verrouillés par l'application sont désactivés avec cette icône 

**NB :** Seule une réinitialisation complète de l'application par un administrateur peut être utilisée en cas de perte du mot de passe.

# Sélection des armes et activités

Sélectionnez votre **discipline** : carabine ou pistolet .

Vous pouvez changer à tout moment, en revenant au menu principal.



Ensuite sélectionnez votre **Activité** :

- Outils d'entraînement - exercice
- Tir de précision - compétition et entraînement
- Jeux d'entraînements - apprentissage ludique

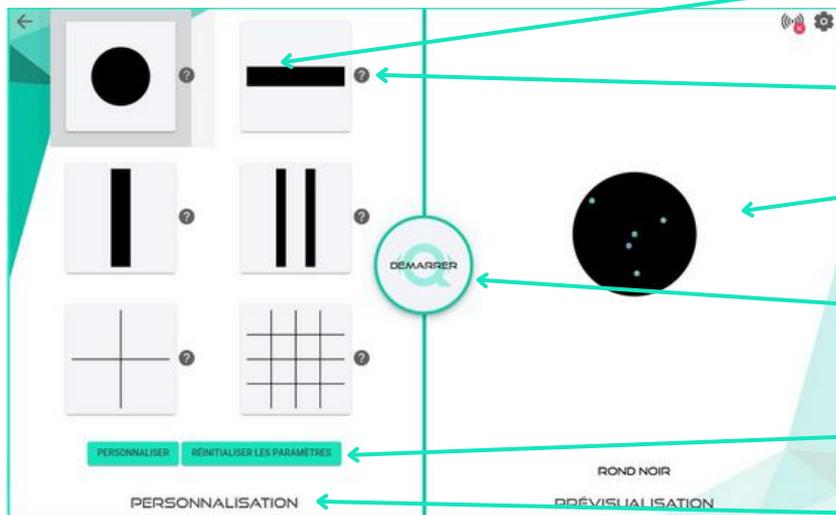
## Séances d'entraînement à thème

L'entraîneur virtuel guide le tireur à travers plusieurs exercices conçus autour d'une thématique : entrée en cible, zone de lâcher, etc.

Séances d'entraînement complètes (30 - 60 minutes) portant sur plusieurs points techniques. La bibliothèque des thèmes sera étoffée dans le temps.

# Outils d'entraînement





Choisissez votre exercice d'entraînement

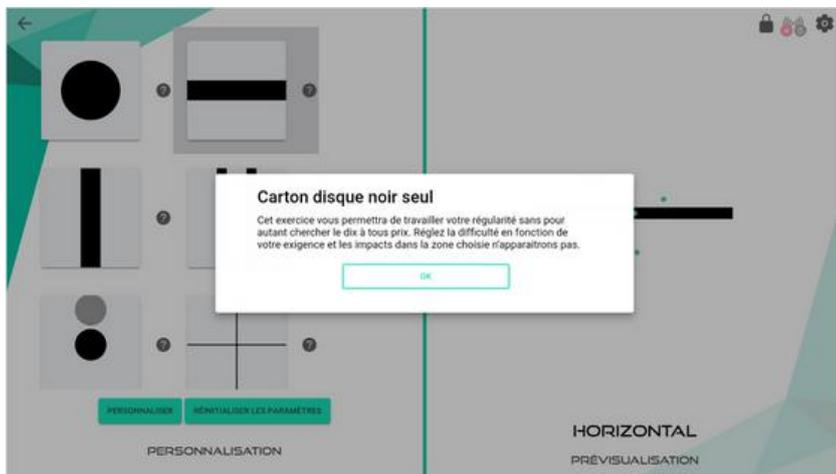
Informations utiles sur l'exercice (voir page suivante)

Prévisualisation de l'exercice sélectionné, y compris, le cas échéant des paramètres personnalisés

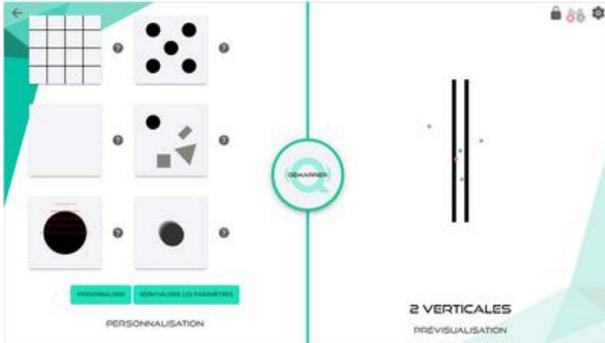
**Commencer l'exercice**

Réinitialiser les paramètres de l'exercice

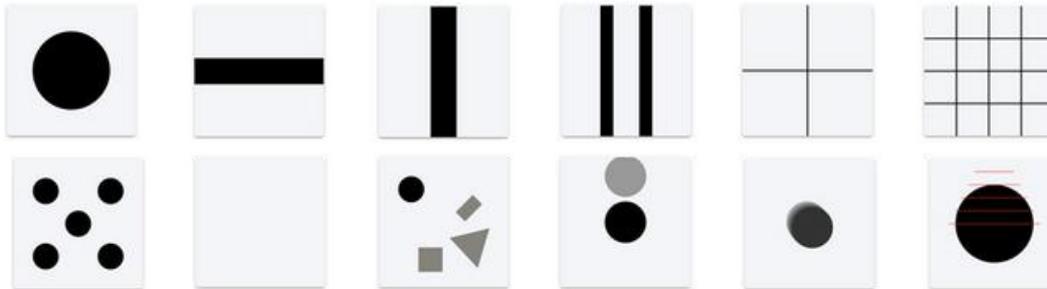
Personnaliser l'exercice en fonction de votre niveau ou de vos attentes



Objectifs de l'exercice et explications complémentaires



12 visuels d'entraînement entièrement personnalisables (couleurs, dimensions, etc.)





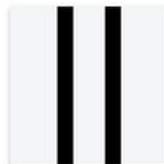
# Outils d'entraînement

## Fiches pratiques



### Rond noir uniquement

Travail de la répétition sans chercher le 10 à tout prix. Réglage du niveau de difficulté avec marquage des impacts ou pas



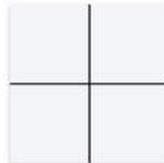
### Barres verticales

Travail d'approche de la cible sans cible, Objectif : ajuster les organes de visée alignés entre les deux barres



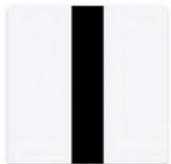
### Barre horizontale

Travail du placement en face de la cible pour gagner en stabilité horizontale. L'objectif est d'atteindre la barre horizontale en réduisant progressivement son épaisseur qui est paramétrable



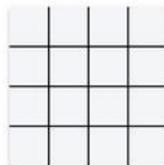
### Grilles

Travail de coordination afin d'harmoniser l'intention et la pression du doigt. Le placement correct face à la cible et l'alignement des organes de visée, facilitent cet exercice.



### Barre Verticale

Travail du placement en face de la cible pour gagner en stabilité verticale. L'objectif est d'atteindre la barre verticale en réduisant progressivement son épaisseur qui est paramétrable





# Outils d'entraînement

## Fiches pratiques



### Cibles multiples

Autre variation pour un travail de coordination au pistolet.  
Prise de visée sous chaque visuel avant le tir



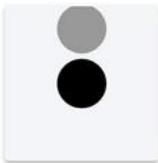
### Carton blanc

L'absence de visuel détache de la sensation de mouvement et permet de se concentrer sur la pression du doigt, du maintien et du cadrage



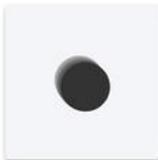
### Cible Formes Aléatoires

Cet exercice au pistolet permet de travailler la coordination entre l'image de visée et la pression du doigt sur la queue de détente



### Entrée en cible

Travail du rythme et de la régularité de l'entrée en cible. Suivre le cercle gris pour obtenir une entrée en cible plus automatique et plus droite. Dès que le cercle gris a atteint le visuel de la cible, le coup doit partir dans les quelques secondes qui suivent.



### Cible estompée

Objectif tenir la position de tir : prise de visée lorsque la cible est visible, tir lorsqu'elle est invisible



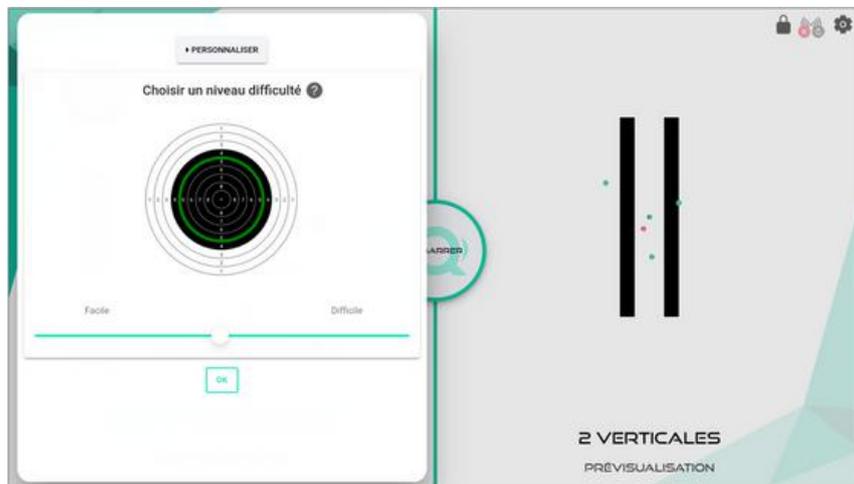
### Pression sur la queue de détente

Gestion de la pression sur la détente : coordonner la pression du doigt et les étapes d'entrée en cible



# Outils d'entraînement

## Fiches pratiques



### Sélectionner la difficulté par défaut

Outil de configuration des paramètres selon le niveau du tireur.

Déplacez le curseur pour adapter la taille du cercle à la dimension moyenne du groupement habituel du tireur.

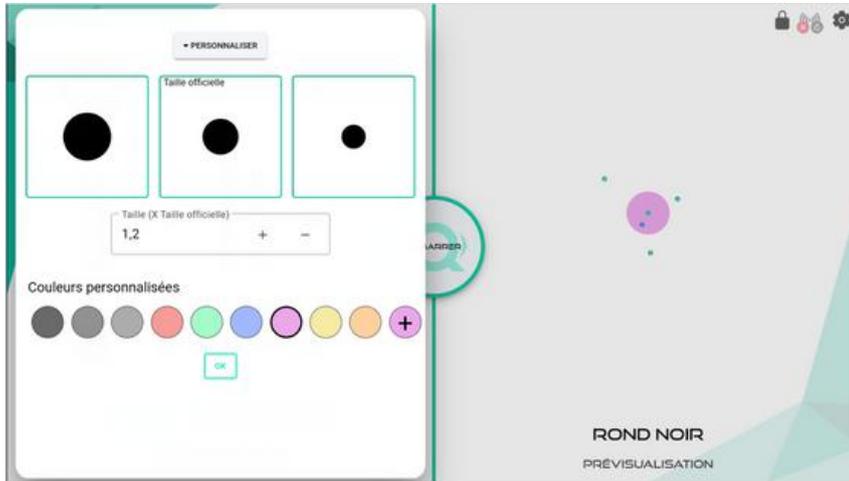
L'outil calculera les bonnes options afin d'aider le tireur à améliorer ses performances.

⚠ **Avertissement :** Si vous changez de carton après avoir configuré votre exercice, vous devrez configurer à nouveau l'exercice. Sachez que vous devrez revenir configurer à nouveau l'exercice, afin de garder une cohérence entre la sélection du carton et la configuration de l'exercice.



# Outils d'entraînement

## Fiches pratiques



Personnalisation de la taille, de la forme et de la couleur

⚠ **Avertissement :** Si vous changez de carton après avoir configuré votre exercice, vous devrez configurer à nouveau l'exercice. Sachez que vous devrez revenir configurer à nouveau l'exercice, afin de garder une cohérence entre la sélection du carton et la configuration de l'exercice.

# Tir de précision

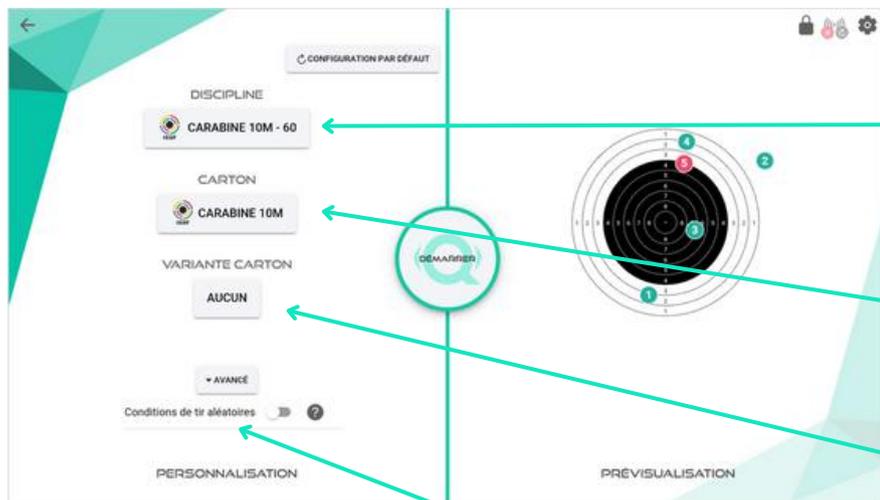
**Compétition**

**Entraînement**

**Favoris**



# Choix du visuel en 3 étapes



- **Première étape : Discipline**

Choisir le mode: **Entraînement / Compétition / Favoris**

Et ensuite les sous valeurs associées  
Par exemple:

- entraînement / Contrat pyramide
- Compétition / FFTIR -7 / Standard

- **Deuxième étape : choix du carton / masque de tir**

Choisissez le visuel du carton parmi les fédérations nationales ou internationales officielles.

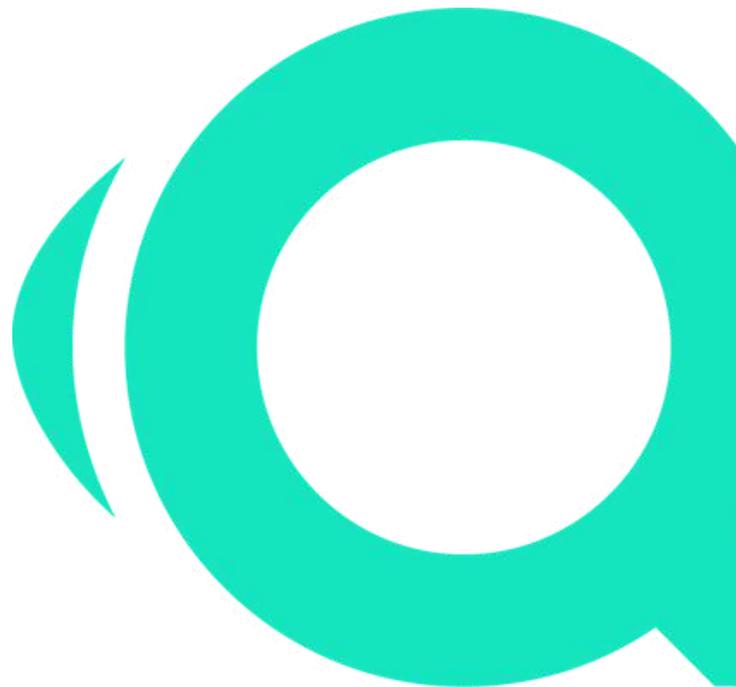
- **Troisième étape : variante de la carte**

Choisir la superposition visuelle pour un entraînement spécifique (exercice d'entrée en cible, exercice de centrage, visuel flou).

**Conditions de tir aléatoires**

Cette fonctionnalité consiste à paramétrer votre environnement de tir de manière aléatoire pour vous permettre de travailler votre adaptation. Elle peut affecter les couleurs de la cible (fond, carton), la luminosité, etc ...

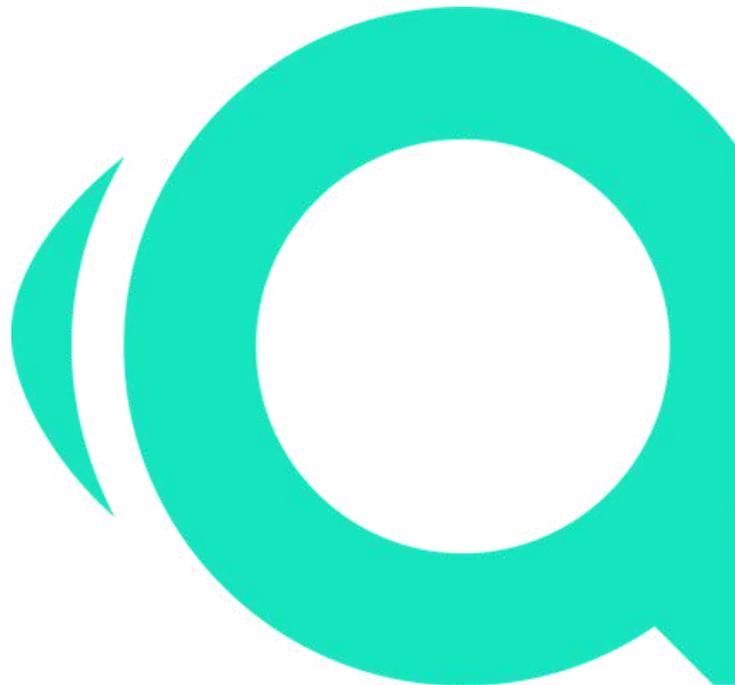
# Configuration de la compétition



# Compétition

## 1ère étape : Choix de la discipline

 ISSF (International Shooting Sport Federation) ▼
 FFTIR (Fédération Française de Tir) ▼
 DSB (Deutscher Schützenbund) ▼
 SVSF Svenska Skyttesportförbundet ▼
 FSCF (Fédération Sportive et Culturelle de France) ▼
 LRTA (Ligue régionale de tir d'Alsace) ▼

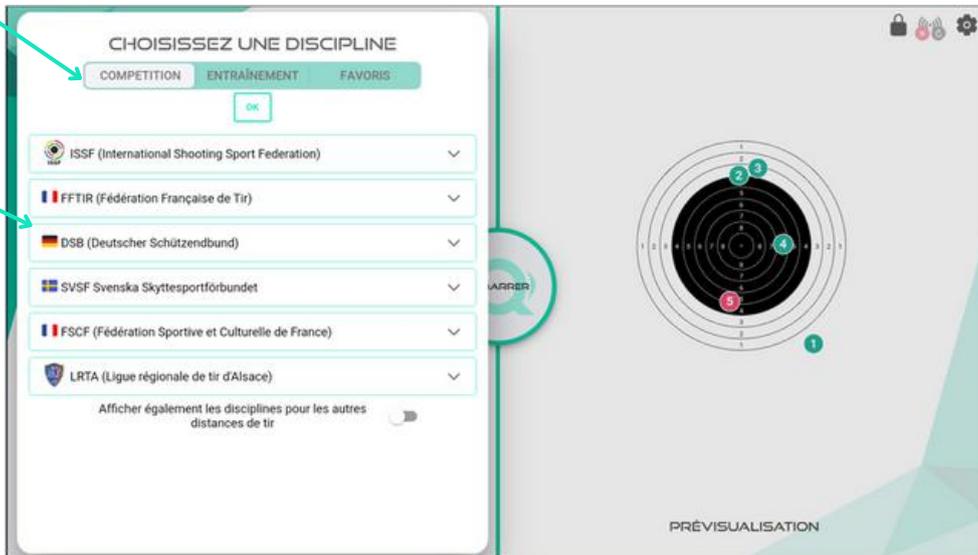


# Tir de Précision

## Compétition

Choix de la discipline **COMPETITION**

Choix de la fédération



CHOISISSEZ UNE DISCIPLINE

COMPETITION   ENTRAÎNEMENT   FAVORIS

OK

- ISSF (International Shooting Sport Federation)
- FFTIR (Fédération Française de Tir)
- DSB (Deutscher Schützendbund)
- SVSF Svenska Skyttesportförbundet
- FSCF (Fédération Sportive et Culturelle de France)
- LRTA (Ligue régionale de tir d'Alsace)

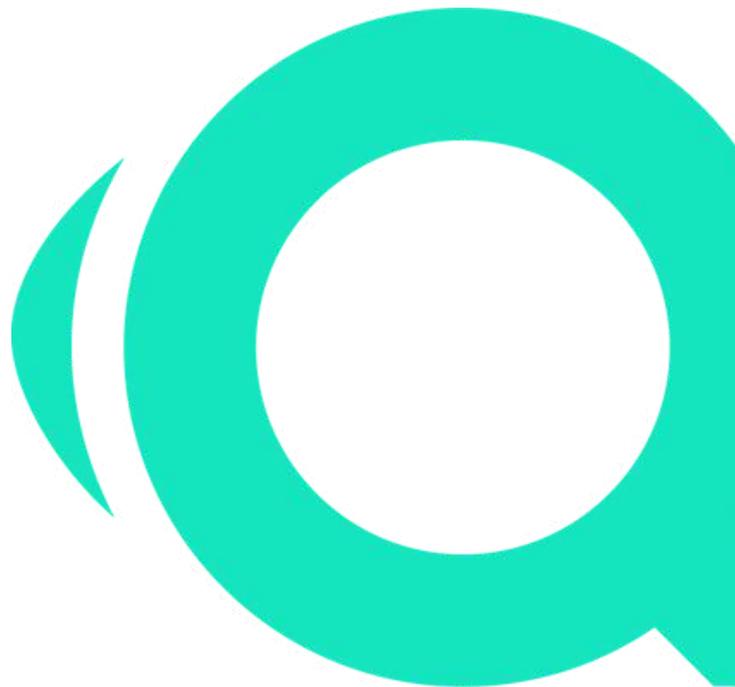
Afficher également les disciplines pour les autres distances de tir

PRÉVISUALISATION

The target visualization on the right shows a circular target with five numbered points (1-5) indicating shot locations. Point 1 is at the bottom, 2 and 3 are at the top, 4 is on the right, and 5 is on the left.

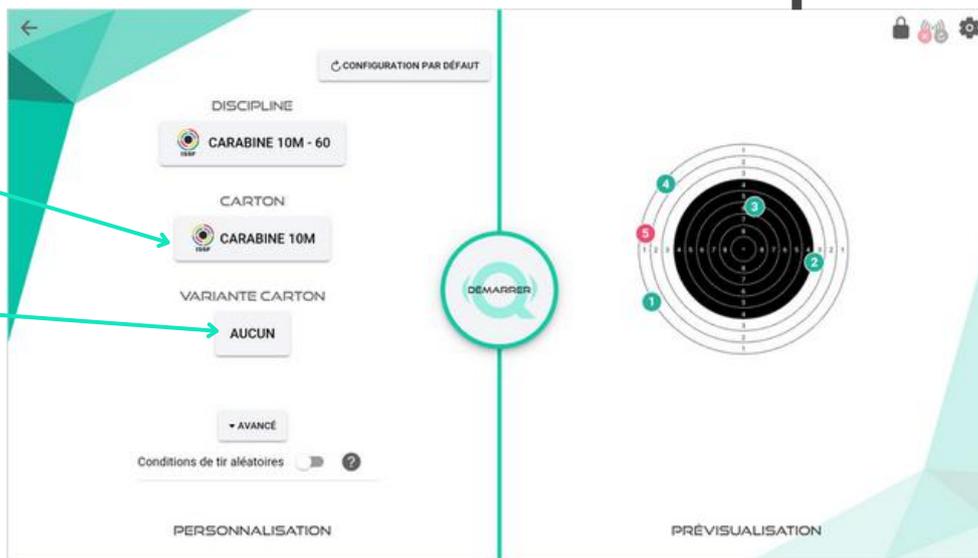
# Compétition

## 2<sup>ème</sup> étape : Conception du carton de tir



# Tir de Précision

## Compétition



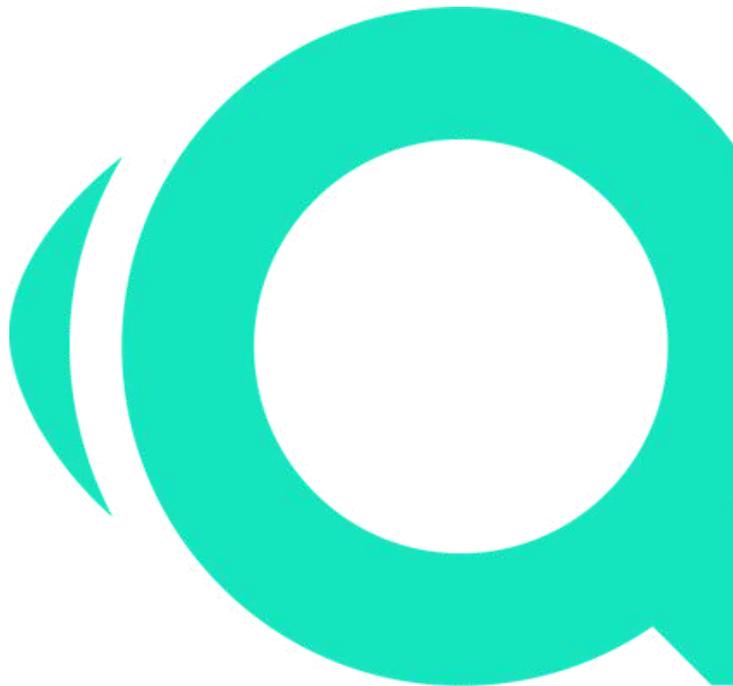
Choix du Carton

Choix d'un calque pour travailler une compétence : entrée en cible, précision, lâcher, etc.

# Compétition

## 3<sup>ème</sup> étape :

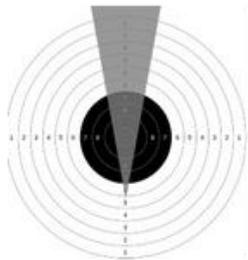
### Variantes des cartons



# Tir de Précision

## Compétition – Variante Carton

Cette fonction agit comme un calque qui va venir ajouter des indications visuelles sur le carton que vous avez sélectionnez pour travailler un aspect technique spécifique.



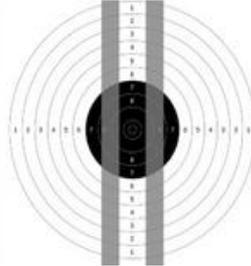
### Carton d'entrée en cible

Guidez lentement vos appareils de visée sans quitter la zone grisée jusqu'à votre marge de blanc. Répétez cet exercice afin de mécaniser votre entrée en cible mais aussi de vérifier votre placement par rapport à la cible ainsi que la reproductivité de votre position.



### Carton de centrage

Travaillez et prenez confiance en votre stabilité avec cet exercice qui vous montrera qu'un bon « visée / lacher / tenue » dans la zone grisée vous donnera un résultat correspondant à votre bougé en cible.



### Deux lignes verticales

Maintenir la stabilité verticale lors de l'entrée en cible. Travaillez votre. Restez entre les deux barres et gardez vos éléments de visée alignés.



### Cible floue

Il arrive que votre vision ne soit pas claire. Simulez là sur une cible floutée. Apprendre à se concentrer sur les organes de visée plutôt que sur la cible



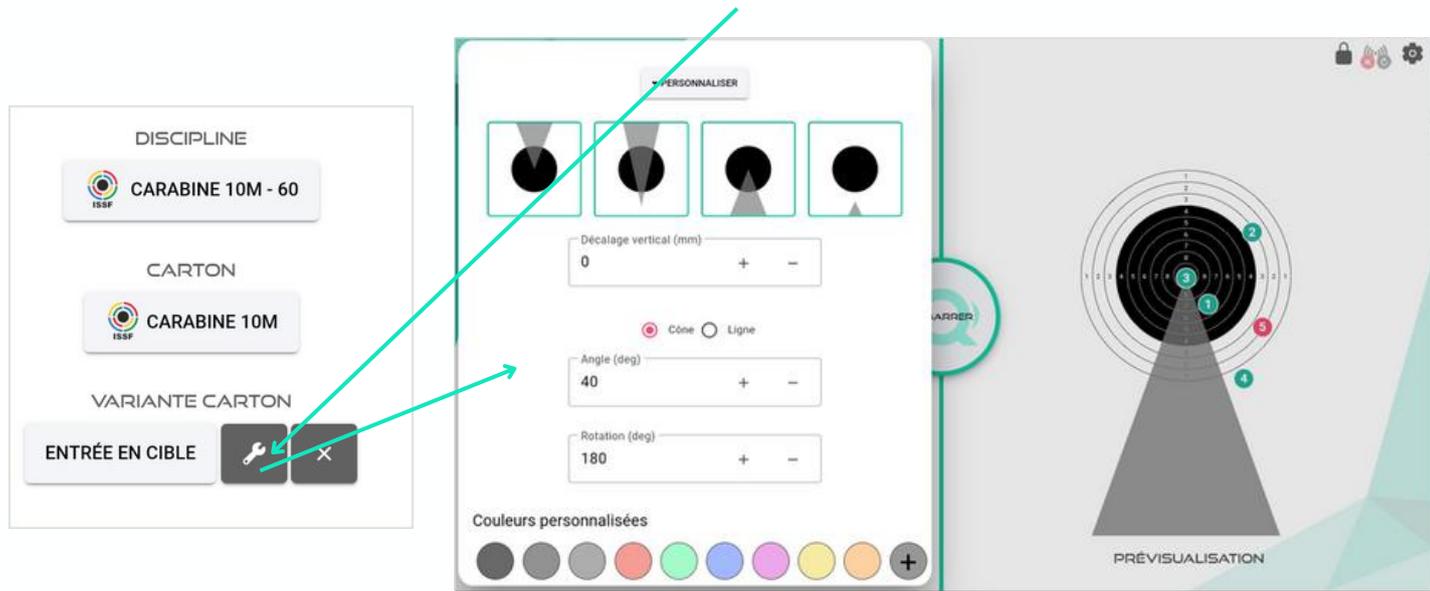
### Eclairage asymétrique

S'entraîner à faire abstraction des variations de luminosité

# Tir de Précision

## Compétition - Variante Carton

La variante que vous appliquez à votre carton est à son tour [personnalisable](#)



The image displays the customization interface for the 'Carton' target variant in the app. It is divided into three main sections:

- Left Panel (Menu):** Contains three sections: 'DISCIPLINE' with 'CARABINE 10M - 60', 'CARTON' with 'CARABINE 10M', and 'VARIANTE CARTON' with 'ENTRÉE EN CIBLE' and a settings icon (wrench) that is highlighted by a red arrow.
- Middle Panel (Settings):** Titled 'PERSONNALISER', it features four target icons at the top. Below them are input fields for:
  - 'Décalage vertical (mm)' set to 0.
  - 'Angle (deg)' set to 40.
  - 'Rotation (deg)' set to 180.There are also radio buttons for 'Cône' (selected) and 'Ligne', and a 'Couleurs personnalisées' section with a row of color swatches.
- Right Panel (Preview):** Titled 'PRÉVISUALISATION', it shows a target with a grey cone of vision overlaid on it. The target has numbered rings (1-5) and a red bullseye. A red arrow points from the settings panel to the target preview.

# Tir de Précision

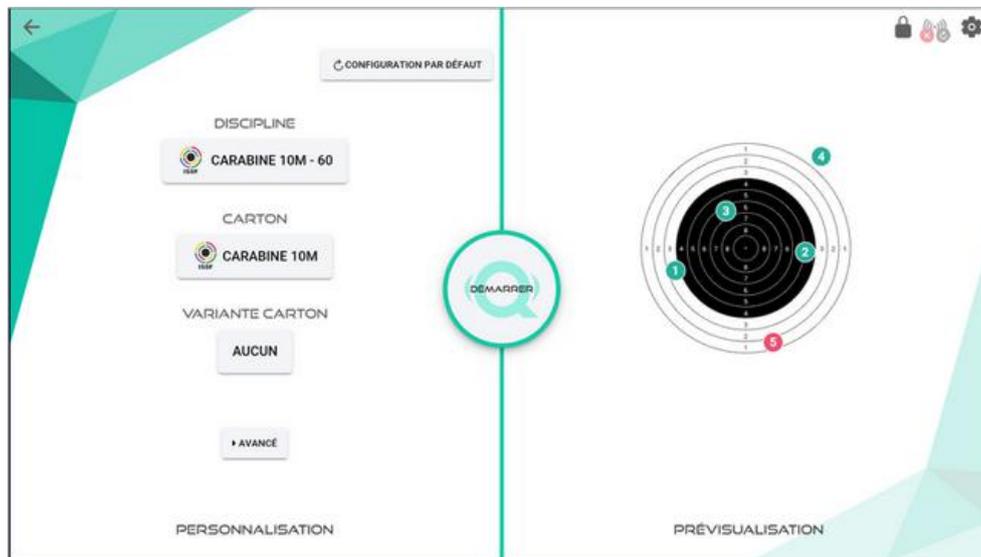
## Session de tir



Après avoir sélectionné :

- Discipline
- Carton
- Variante

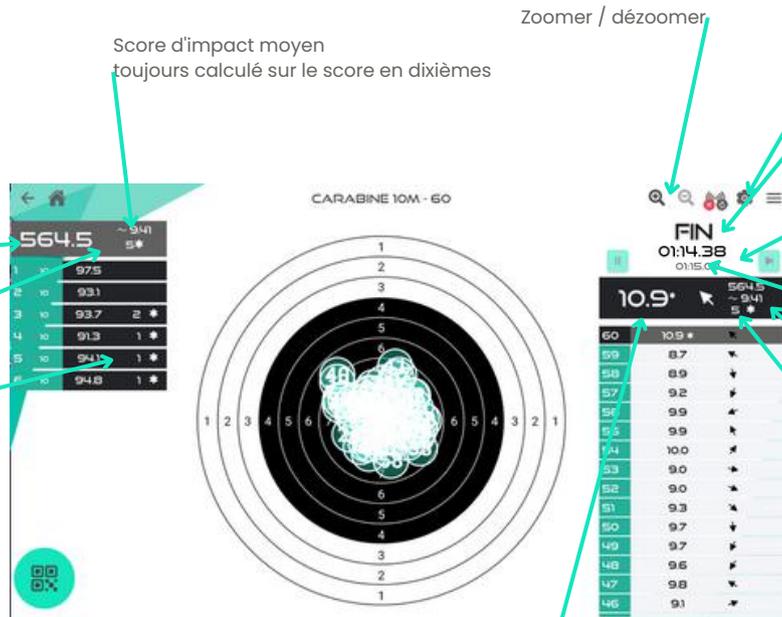
Cliquez sur Démarrez





Triangle de carton  
d'essai en haut à  
droite

# Session de tir



Score d'impact moyen  
toujours calculé sur le score en dixièmes

Score total

Nombre de mouches

Nombre de mouches dans la série

CARABINE 10M - 60

Zoomer / dézoomer

Affichage des paramètres

Séquence actuelle (Essais / Match / Chargé / Attention / Tir)

Deux options **Temps restant / Temps écoulé**  
(cliquer sur le temps pour passer de l'un à l'autre)

Durée totale de la séquence  
(entraînement / Match)

Score d'impact moyen de la série actuelle

Nombre de mouches dans la série en cours

Valeur du dernier tir (impact)

Shot	Score	Impact	Series
1	10	97.5	1 *
2	10	93.1	
3	10	93.7	2 *
4	10	91.3	1 *
5	10	94.1	1 *
6	10	94.8	1 *

Shot	Score	Impact	Series
60	10.9	564.5	5 *
59	8.7		
58	8.9		
57	9.2		
56	9.9		
55	9.9		
54	9.9		
53	10.0		
52	9.0		
51	9.3		
50	9.7		
49	9.7		
48	9.6		
47	9.8		
46	9.1		

# Paramètres d'affichage de l'impact et du score



Cliquez sur cette icône en haut à droite de la SQ Touch



Type d'affichage des scores (entiers, décimaux, "diviseur allemand")

Mode de zoom (adaptatif pour s'adapter aux impacts, centré pour garder la cible au milieu)

Affichage du groupement

Temps : chronomètre de chaque tir

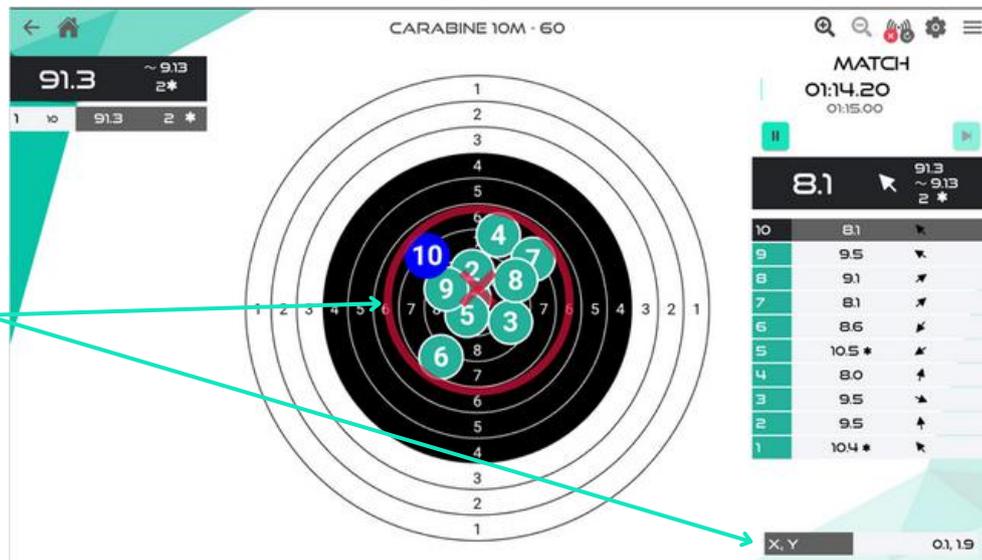
Cacher les impacts (il s'agit d'une fonction d'entraînement qui permet de se concentrer sur son geste sans être perturbé par le résultat en cible)

Affichage des impacts par groupements de 1, 5 ou 10

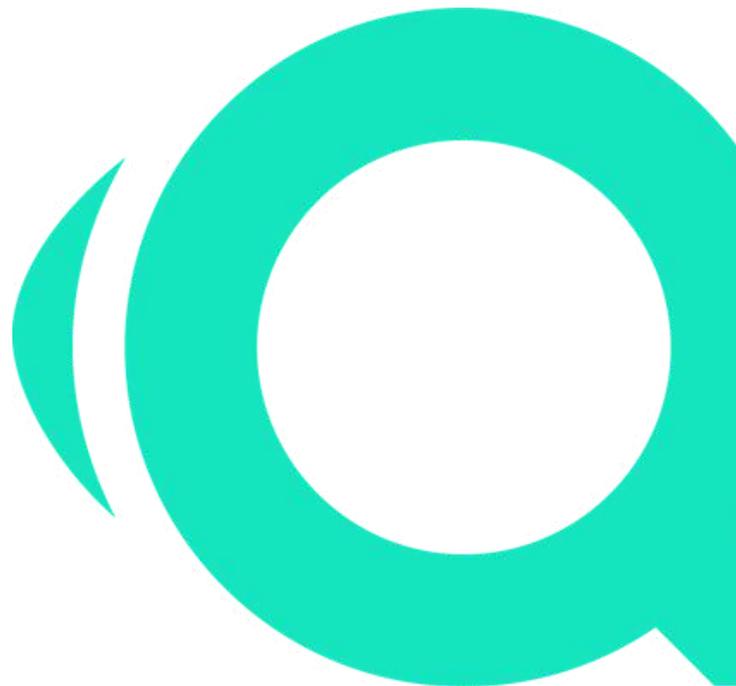
# Paramètres d'affichage du Groupement

Lorsque le regroupement est sélectionné dans les options d'affichage, le cercle de regroupement rouge indique la dispersion moyenne de la série d'impacts en cours.

Les valeurs X,Y et  $\varnothing$  sont les coordonnées du centre et le diamètre de ce cercle de regroupement. Ces informations peuvent être utilisées pour ajuster le dispositif de visée, de nombreuses options sont destinées aux commentaires des entraîneurs.

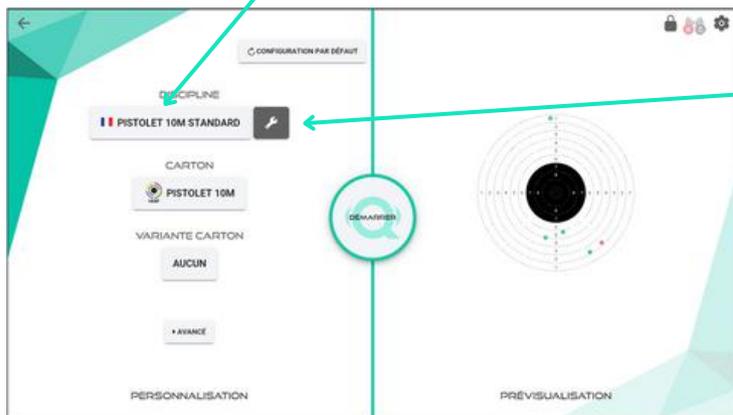


**Session de tir**  
**Discipline pistolet**  
**Standard**  
**3/7**

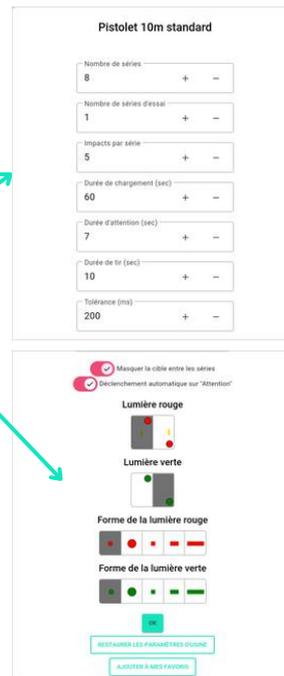


# Réglage discipline Pistolet 10 m STANDARD

Chemin d'accès depuis le menu accueil  
Pistolet / Tir de précision / COMPETITION  
/FFTIR/ **STANDARD**



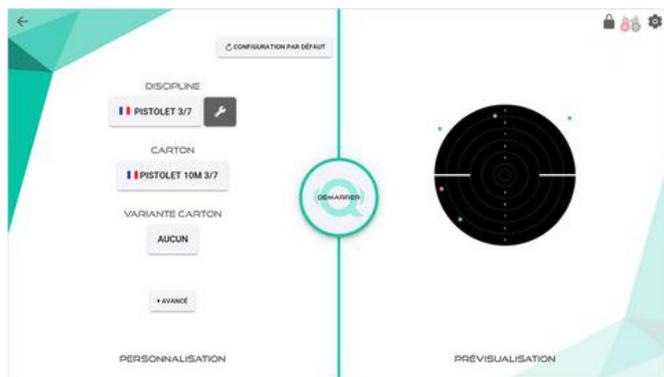
Choix des réglages



# Cible pistolet vitesse

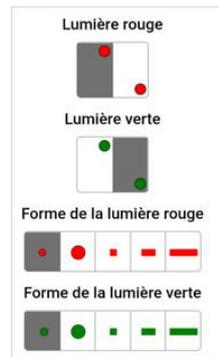
Pistolet 25M" ou au 10 mètres dans le cadre de l'école de tir

Cible pistolet vitesse 10m



- Visuel précision pistolet avec moustaches horizontale.
- Pour chaque série de 5 coups, la cible apparaît 3 secondes et disparaît 7 secondes pour chaque impact, 5 fois.
- Un match se fait en 30 coups, soit en 6 séries de 5 coups, avec une série d'essais initiale de 5 coups d'essai.

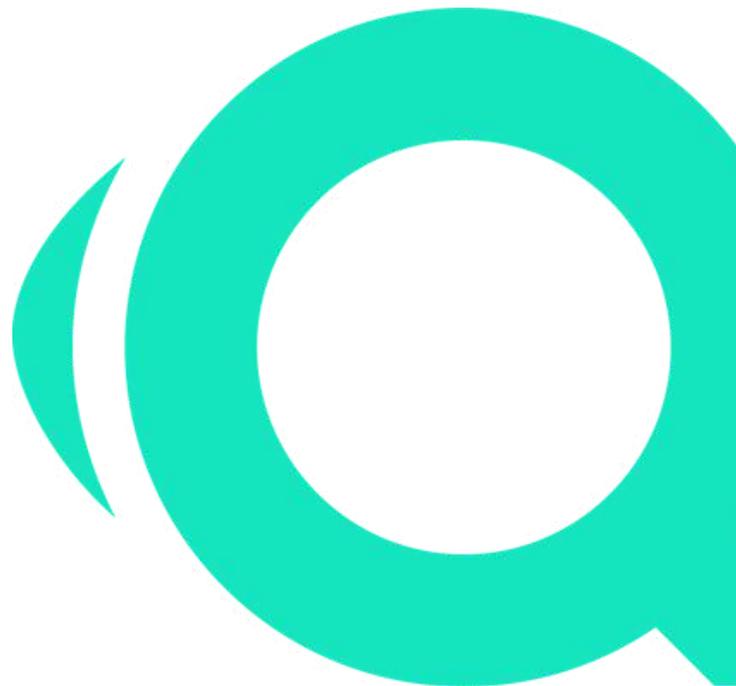
Le score et le temps de chaque impact sont affichés.  
Les impacts avant ou après le temps de tir autorisé sont notés 0.

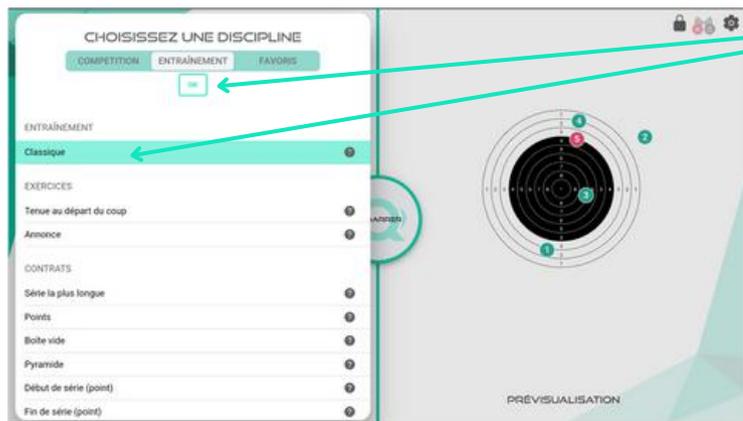


# Tir de Précision

## Entraînement

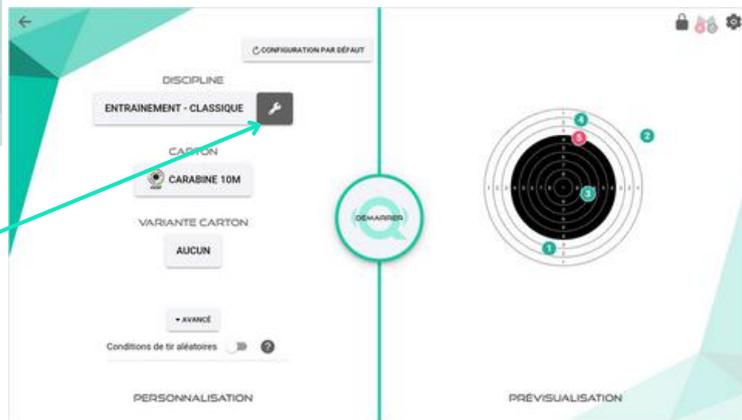
- Classique
- Exercices
- Contrats





Tir libre

Personnalisez votre séance de tir classique.

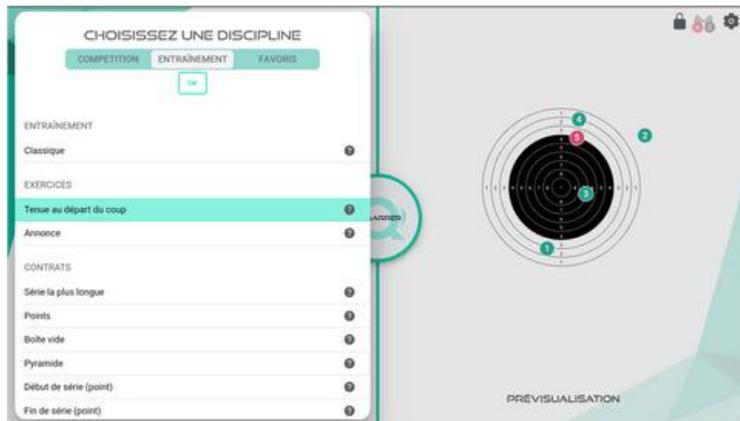


## Tenue au départ du coup

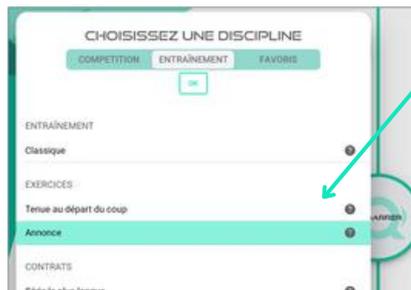
Le but de cet exercice est de maintenir l'attention, la position et la visée les quelques instants qui suivent le tir.

Retarder l'affichage du tir et de son résultat favorise la concentration.

Le délai est exprimé en seconde



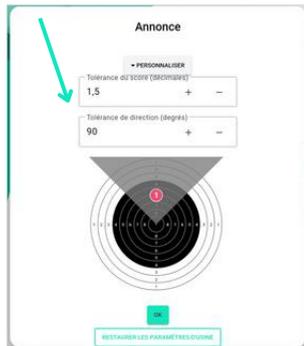
Un son peut être émis pour que le tireur sache que le tir est affiché.



## Annonce

Le but de cet exercice est de vous aider à mieux analyser votre technique lors d'un tir. Entre chaque tir, une page apparaît et vous demande d'estimer votre performance au prochain tir.

Vous pouvez ici définir des tolérances d'erreur



Après chaque tir vous devez faire votre annonce en évaluant votre tir



Le tir réel s'affiche sur la tablette et peut être comparé à l'annonce. Cet exercice, permet de se concentrer sur ses sensations afin d'affiner sa technique de tir.

# entraînement - Contrats

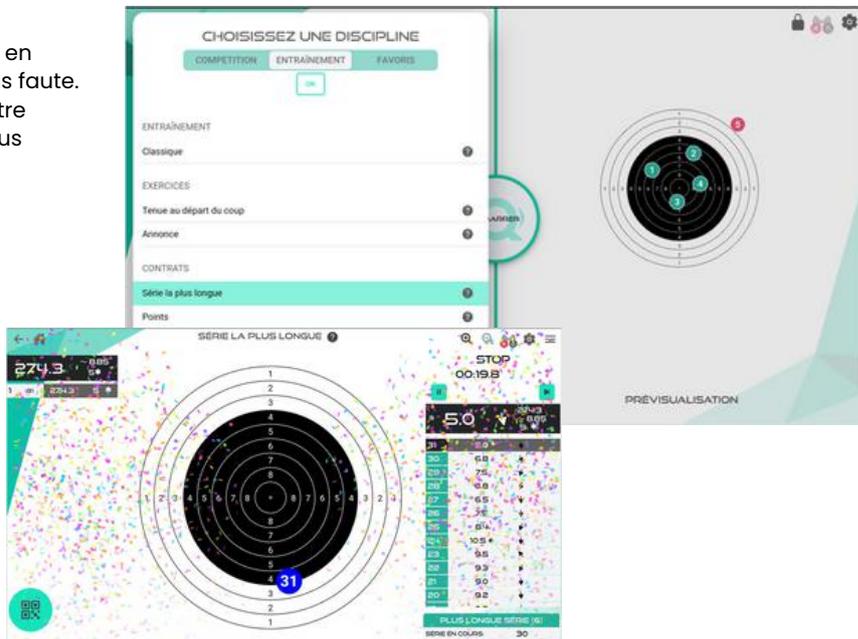
## Série la plus longue

### Carton « CONTRATS » Série la plus longue

Travaillez sur la rigueur, l'endurance et le mental en tirant la plus grande série de coups possible sans faute. Vous pouvez régler la difficulté afin de choisir votre niveau d'exigence. Dans l'exemple si dessous nous avons défini le score minimum a été défini à 6



Dans cet exemple, le contrat s'est arrêté après 31 tirs car la limite de score minimal fixée à 6 dans les paramètres a été franchie.



### Carton « CONTRATS » Points

Atteignez 5 ou 10 points en réalisant le moins de coups possible.  
Selon le niveau de difficulté choisi, chaque coup effectué vous rapportera des points... ou vous en fera perdre !

Difficile	Moyen	Facile	Points
10.9 - 10.4	10.9 - 9.4	10.9 - 8.4	+ 2
10.3 - 10.0	9.3 - 9.0	8.3 - 8.0	+ 1
9.9 - 9.4	8.9 - 8.4	7.9 - 7.4	0
9.3 - 9.0	8.3 - 8.0	7.3 - 7.0	- 1
8.9 - 0	7.9 - 0	6.9 - 0	- 2

PERSONNALISER

Score minimum -10  + -

Score limite +2  + -

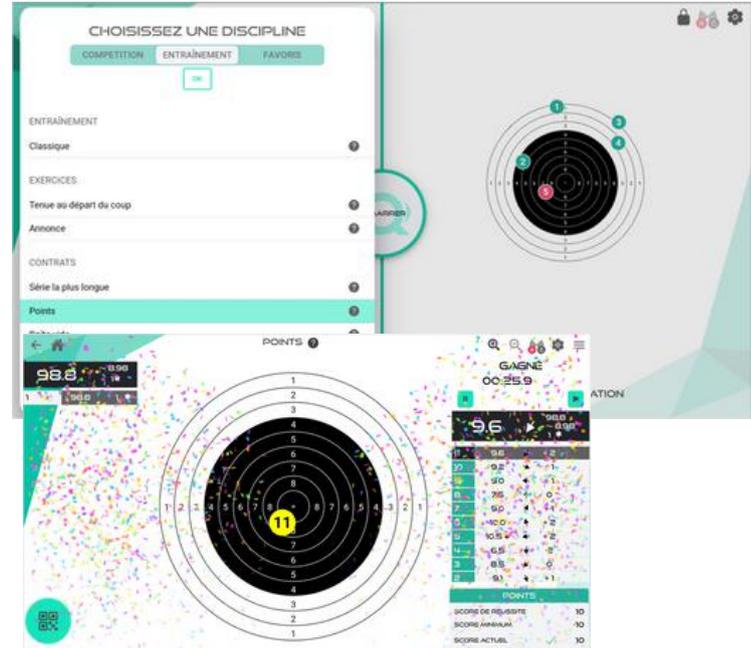
Score limite +1  + -

Score limite 0  + -

Score limite -1  + -

Vous pouvez définir les conditions d'attribution des points en plus ou en moins comme dans l'exemple ci-contre

Dans cet exemple il nous aura fallu 11 tirs pour atteindre le score de 10 points



### Carton « CONTRATS » Boîte de plomb vide

Prenez une boîte de plombs vide.

A chaque tir meilleur que le score donné, vous retirez un plomb de la boîte. A chaque tir moins bon, vous remettez un plomb dans la boîte.

Tentez de vider la boîte en un minimum de coups."

**Boîte vide**

PERSONNALISER

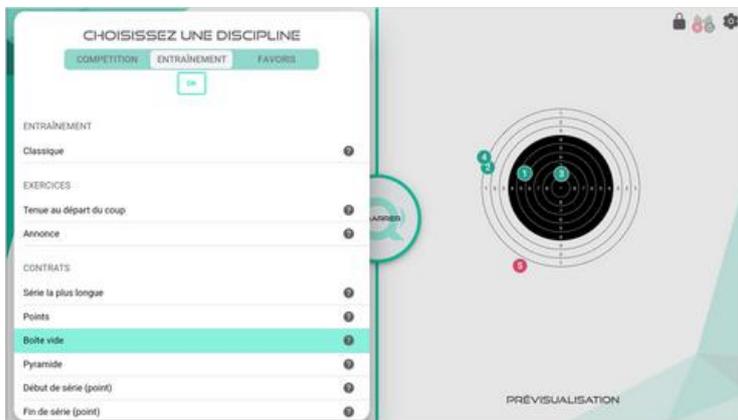
Score minimum + -

9,2

---

Nombre de plombs + -

6



### Carton « CONTRATS » Pyramide

Le but est de vider tous les étages de la pyramide en atteignant les scores qui y sont prévus. Chaque étage est au moins aussi dur que celui qui le précède.

Augmentez votre exigence au fur et à mesure du contrat en choisissant le mode “de bas en haut”.

Cet exercice vous permettra donc de vous challenger soit à chaque coup, soit sur un bilan global de plusieurs coups.

**Pyramide**

+ Personnaliser

Meilleur de la pyramide: 5

---

**Mode**

De bas en haut

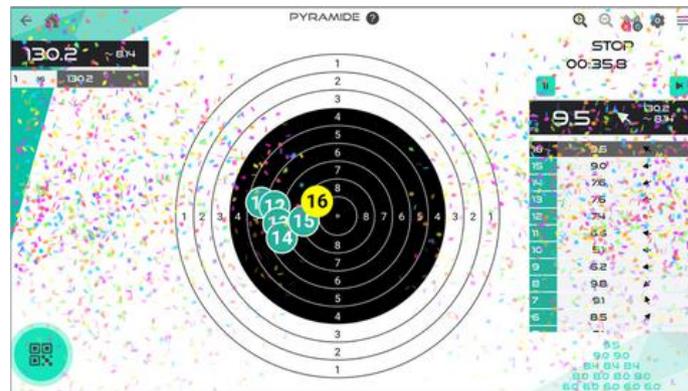
Premier étage: 5,5

Second étage: 7

Troisième étage: 8

Quatrième étage: 9

Cinquième étage: 9,5



# entraînement - Contrats

## Début de Série Point

### Carton CONTRATS Point minimum en début de série

L'objectif de ce contrat est de travailler votre capacité à bien débuter un match.

Le principe est de sélectionner un point minimum à tirer plusieurs fois en début de série et un score total de série à atteindre.

Par exemple, vous pouvez vous fixer comme objectifs de : tirer 95/100 et tirer au moins 3x10 dans les cinq premiers tirs de la série.

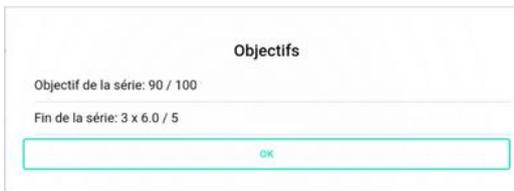
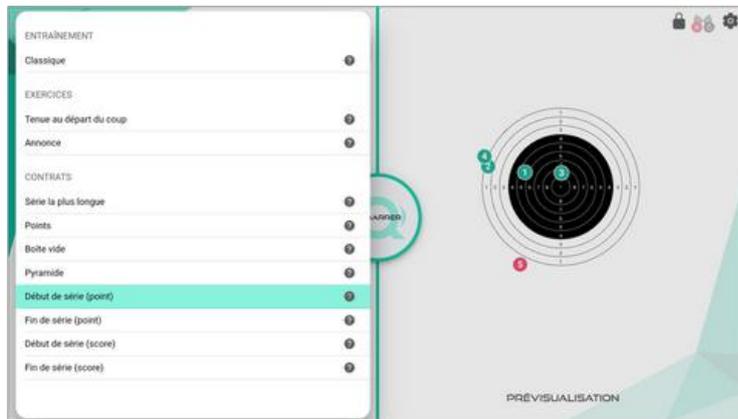


# entraînement - Contrats

## Fin de Série Point

### Carton CONTRATS Point minimum en fin de série

L'objectif de ce contrat est de travailler votre capacité à bien terminer un match.  
 Le principe est de sélectionner un point minimum à tirer plusieurs fois en fin de série et un score total de série à atteindre. Par exemple, vous pouvez vous fixer comme objectifs de : tirer 95/100 et tirer au moins 3x10 dans les cinq derniers tirs de la série.



# entraînement – Contrats

## Début de Série ou Fin de Série (Score)

### Carton CONTRATS Score minimum en début de match

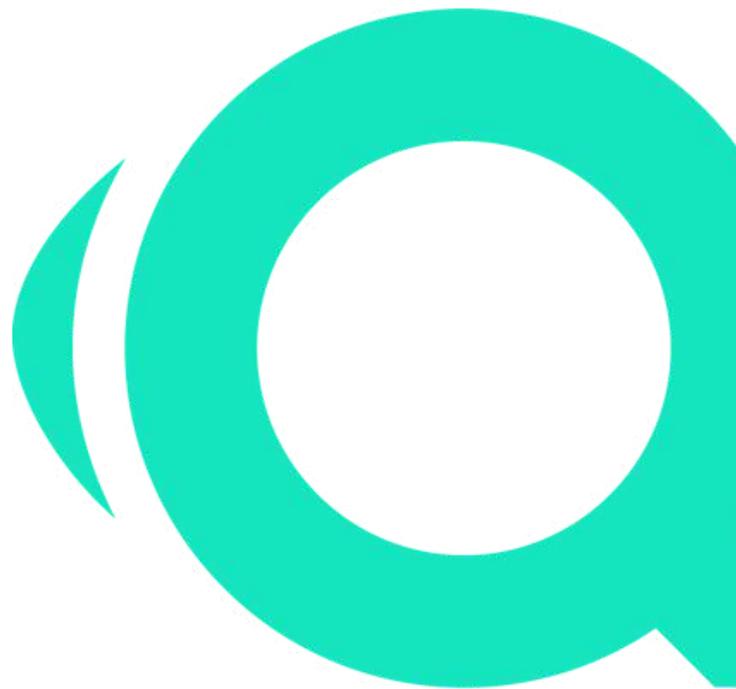
- L'objectif de ce contrat est de travailler votre capacité à bien débiter un match.
- Le principe est de sélectionner un score minimum à atteindre en début de série et un score total de série à atteindre.
- Par exemple, vous pouvez vous fixer comme objectifs : tirer 95/100 et tirer au moins 45/100 dans les cinq premiers coups de la série.

### Carton CONTRATS Score minimum en fin de match

- L'objectif de ce contrat est de travailler votre capacité à bien terminer un match.
- Le principe est de sélectionner un score minimum à atteindre en fin de série et un score total de série à atteindre.
- Par exemple, vous pouvez vous fixer comme objectifs de : tirer 95/100 et tirer au moins 45/100 dans les cinq derniers tirs de la série.

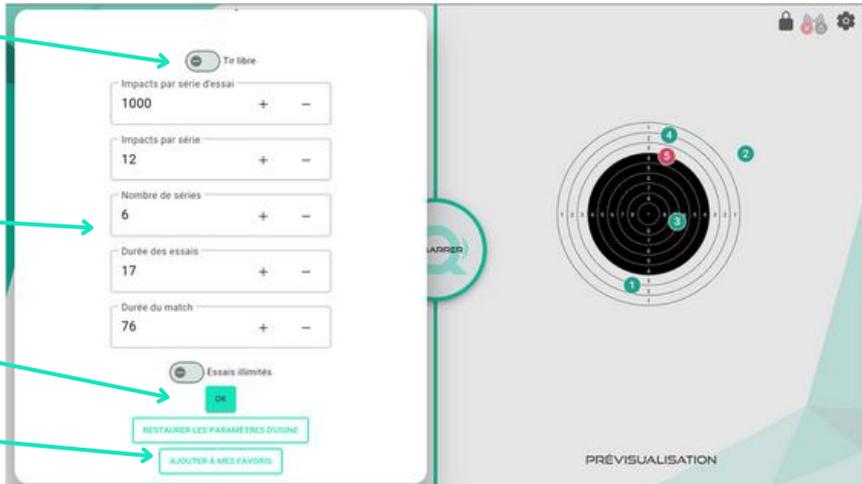
# Tir de Précision

## Configuration des Favoris



# Ajouter aux favoris

Enregistrez les personnalisations de disciplines actuelles de l'application pour rappeler facilement les paramètres correspondants aux disciplines locales utilisées dans les clubs.



The screenshot shows a customization interface for archery. On the left, there are callout boxes with arrows pointing to specific elements: 'Personnalisez les critères selon vos besoins' points to the 'Impacts par série d'essai' and 'Impacts par série' fields; 'Ajoutez aux favoris' points to the 'AJOUTER À MES FAVORIS' button; 'Ajoutez aux favoris Nommez et enregistrez' points to the 'AJOUTER À MES FAVORIS' button. On the right, there is a 'PRÉVISUALISATION' (pre-visualization) of a target with numbered arrows.

Tir libre

Tir libre

Impacts par série d'essai  
1000 + -

Impacts par série  
12 + -

Nombre de séries  
6 + -

Durée des essais  
17 + -

Durée du match  
76 + -

Essais illimités

Essais illimités

OK

RESTAURER LES PARAMÈTRES D'USINE

AJOUTER À MES FAVORIS

PRÉVISUALISATION



Cliquer pour voir la  
vidéo de  
démonstration

# Ajouter aux favoris

Rappelez vos favoris à tout moment



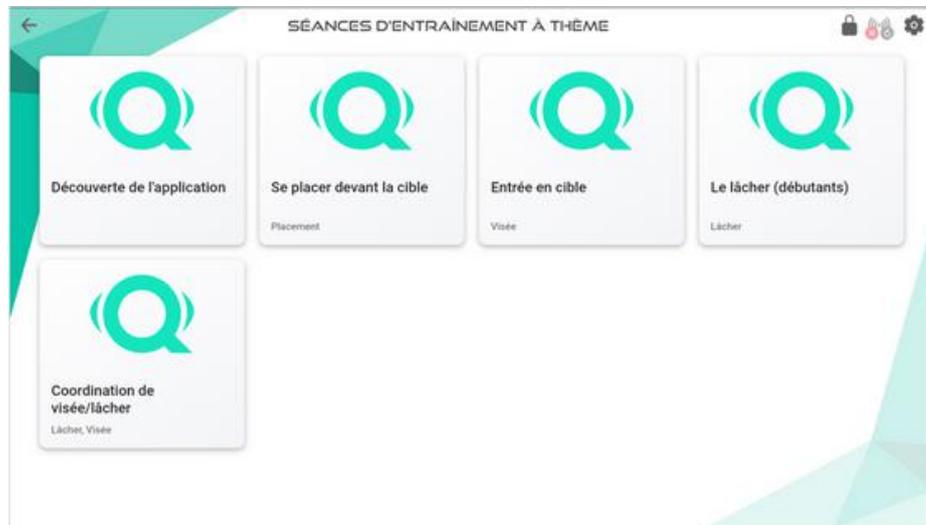
The image shows two overlapping screenshots of the app interface. The left screenshot displays the 'CHOISISSEZ UNE DISCIPLINE' screen with the 'FAVORIS' tab selected. It lists four disciplines: 'Ecole de Tir Carabine', 'Forum des associations', 'Scéance débutants Pistolet', and 'Tir libre Pistolet', each with a close button (X). An 'OK' button is at the bottom. The right screenshot shows the configuration screen for 'ECOLE DE TIR CARABINE'. It includes a 'CONFIGURATION PAR DÉFAUT' button, a 'DISCIPLINE' section with 'ECOLE DE TIR CARABINE' selected, a 'CARTON' section with 'CARABINE 10M' selected, a 'VARIANTE CARTON' section with 'AUCUN' selected, an 'AVANCÉ' section with a toggle for 'Conditions de tir aléatoires', and a 'PERSONNALISATION' section. A 'DÉMARRER' button is visible on the right side of the screen. A red arrow points from the 'Ecole de Tir Carabine' in the left screenshot to the 'ECOLE DE TIR CARABINE' in the right screenshot.

# Séances d'entraînement à thème



L'entraîneur virtuel guide le tireur à travers plusieurs exercices conçus autour d'une thématique : entrée en cible, zone de lâcher, etc.

Sessions d'entraînement complètes (30 - 60 minutes) portant sur plusieurs points techniques. La bibliothèque des thèmes sera étoffée dans le temps.



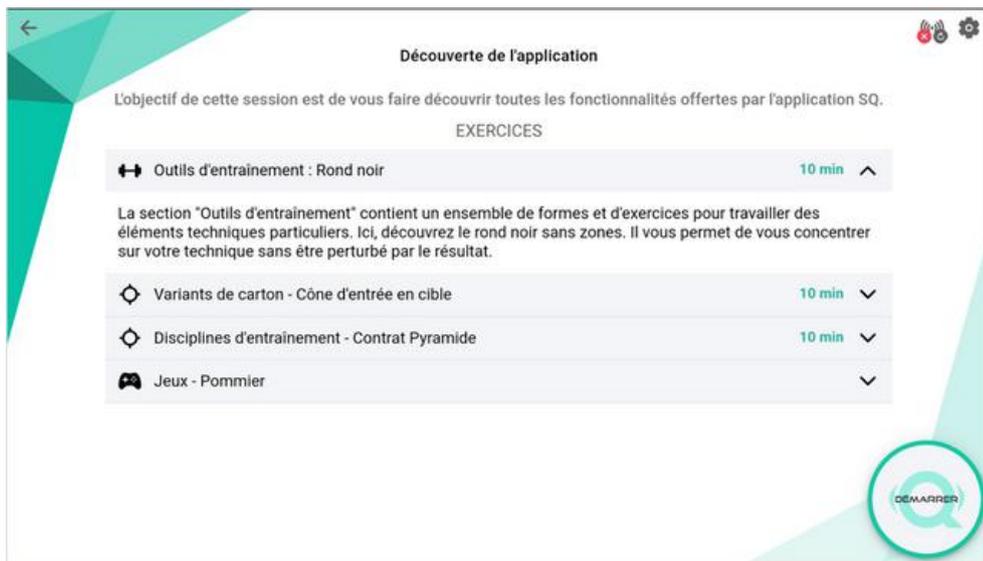
Choisir le module

1. Consulter le programme d'entraînement et les explications de chaque étape.
2. Estimer le niveau du tireur, les exercices seront calculés selon ses compétences.

👉 Note : Les entrainements sont spécifiques selon votre choix d'arme carabine ou pistolet

# Entraînement à thème 1/6

## Découverte de l'application



←

Découverte de l'application

L'objectif de cette session est de vous faire découvrir toutes les fonctionnalités offertes par l'application SQ.

EXERCICES

- ↔ Outils d'entraînement : Rond noir 10 min ^
- ◇ Variants de carton - Cône d'entrée en cible 10 min v
- ◇ Disciplines d'entraînement - Contrat Pyramide 10 min v
- 🎮 Jeux - Pommier v

DEPARTER

# Entraînement à thème 2/6

## Découverte de l'application

### Découverte de l'application



**Outils d'entraînement :** Rond noir    Variants de carton - Cône d'entrée en cible    Disciplines d'entraînement - Contrat Pyramide    Jeux - Pommier

◀ EXERCICE PRÉCÉDENT    ARRÊTER X    EXERCICE SUIVANT ▶

Outils d'entraînement : Rond noir ^

La section "Outils d'entraînement" contient un ensemble de formes et d'exercices pour travailler des éléments techniques particuliers. Ici, découvrez le rond noir sans zones. Il vous permet de vous concentrer sur votre technique sans être perturbé par le résultat.

# Entraînement à thème 3/6

## Découverte de l'application

### Découverte de l'application



Outils d'entraînement : Rond noir

**Variants de carton - Cône d'entrée en cible**

Disciplines d'entraînement - Contrat Pyramide

Jeux - Pommier

◀ EXERCICE PRÉCÉDENT

ARRÊTER ✕

EXERCICE SUIVANT ▶

Variants de carton - Cône d'entrée en cible

Dans la section "tir de précision", vous pouvez ajouter une forme spécifique sur le visuel. Ici, découvrez le cône d'entrée, qui permet de travailler l'approche de la cible.

# Entraînement à thème 4/6

## Découverte de l'application

### Découverte de l'application



Outils d'entraînement : Rond noir    Variants de carton - Cône d'entrée en cible    **Disciplines d'entraînement - Contrat Pyramide**    Jeux - Pommier

◀ EXERCICE PRÉCÉDENT    ARRÊTER ✕    EXERCICE SUIVANT ▶

Disciplines d'entraînement - Contrat Pyramide ^

Dans la section "tir de précision", de nombreuses disciplines d'entraînement sont proposées pour travailler différents points, qu'il s'agisse de points techniques ou de défis. Ici, essayez le contrat pyramide !

# Entraînement à thème 5/6

## Découverte de l'application

### Découverte de l'application



Outils d'entraînement : Rond noir    Variants de carton - Cône d'entrée en cible    Disciplines d'entraînement - Contrat Pyramide    **Jeux - Pommier**

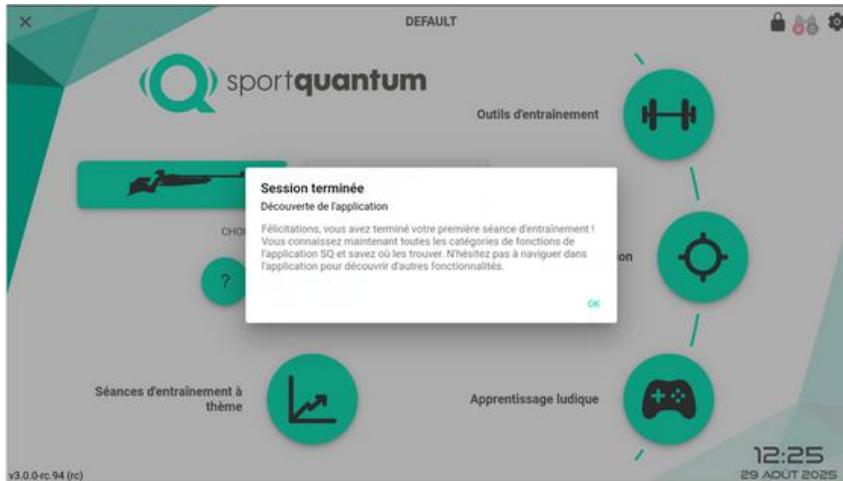
◀ EXERCICE PRÉCÉDENT    FIN ▶

Jeux - Pommier ^

Que ce soit pour se divertir ou pour se détendre à la fin d'une séance d'entraînement, profitez de nos jeux ! L'un des plus célèbres est le pommier.

# Entraînement à thème 6/6

## Découverte de l'application



**Session terminée:** découverte de l'application

Félicitations, vous avez terminé votre première séance d'entraînement ! Vous connaissez à présent les modules de l'application SQ et vous savez y trouver les options.

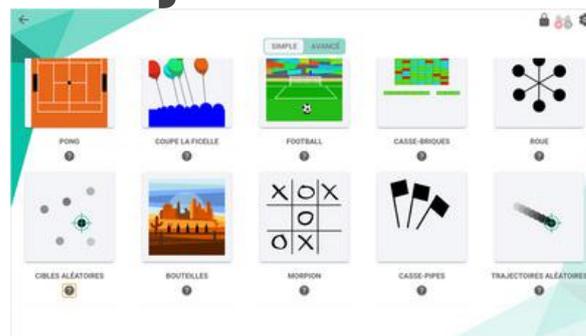
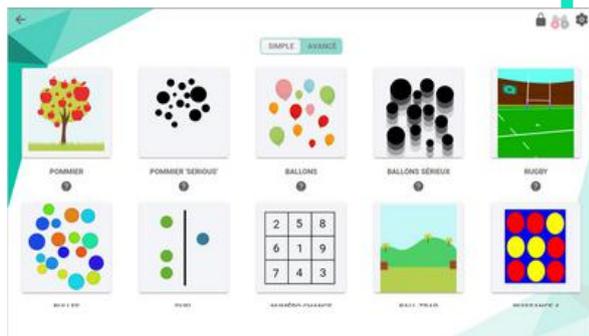
N'hésitez pas à naviguer dans l'application pour découvrir d'autres fonctionnalités.

# Apprentissage ludique



# Apprentissage Ludique

## Choix parmi 26 jeux



### Descriptif du contenu du jeu

#### Jeu de fléchettes classique

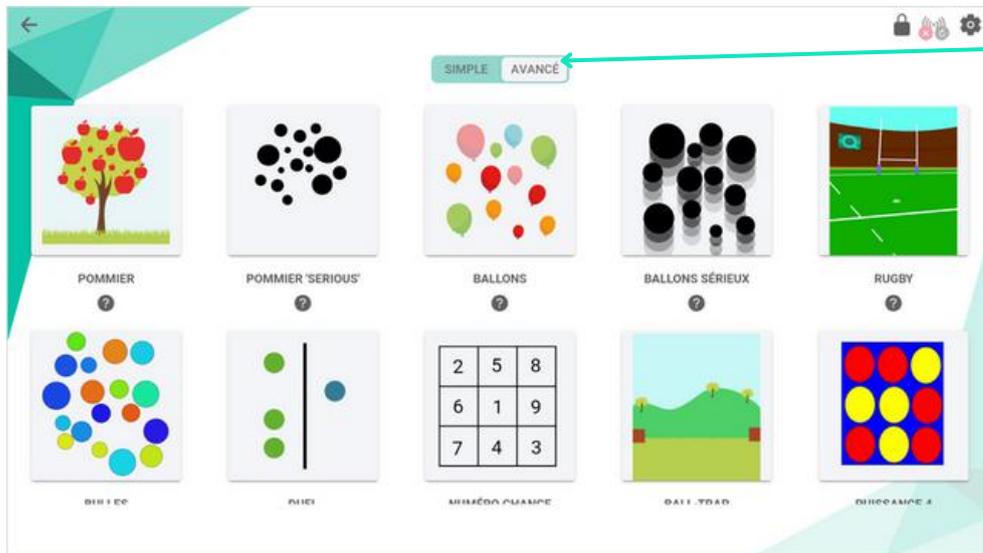
Tentez d'atteindre exactement le score de 0 avant les autres joueurs. Si un joueur a un score négatif, son score sera inversé. Chaque joueur doit tirer plusieurs fléchettes par volée. Cliquez sur le bouton "suivant" entre les joueurs et les volées pour commencer à tirer.

OK

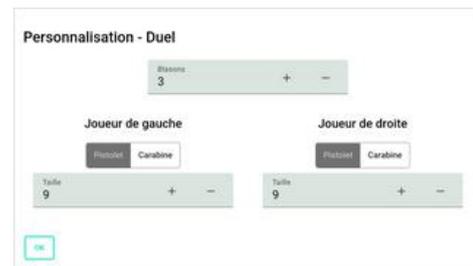


# Apprentissage Ludique

## Choix parmi 26 jeux



La fonction "Avancé" permet de personnaliser le jeu, comme par exemple l'arbre à gongs



# Apprentissage Ludique

## Choix parmi 26 jeux

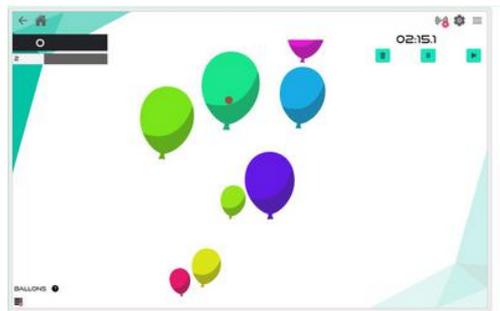
### Jeux individuel

Pommier  
Ballons (simples / avancés)  
Rugby  
Football  
Bulles  
Numéro chance  
Ball-trap  
Bouteilles  
Coupe-ficelle  
Casse-briques  
Roue (simple / avancée)  
Cibles aléatoires (simple / avancé)  
Casse-pipe

### Jeux multi-joueurs

Arbre à duel (Simple / Avancé)  
Puissance 4  
Pong  
Tic-tac-toe  
Fléchettes (simple / avancé)  
Tir à l'arc  
Roue de la fortune

# Session de jeux de tirs

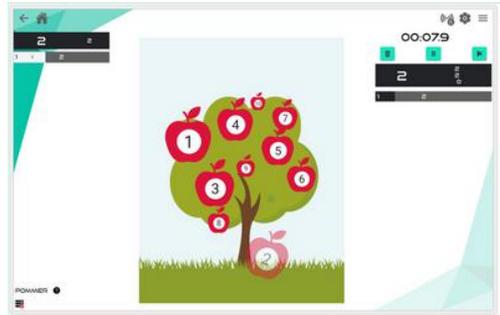


## Ballons

Compétence travaillée : le lâcher

Tirez sur les ballons pour les faire éclater.

Serez vous capable d'anticiper leur trajectoire et de tirer sur les plus rapides et les plus petits ?



## Pommier

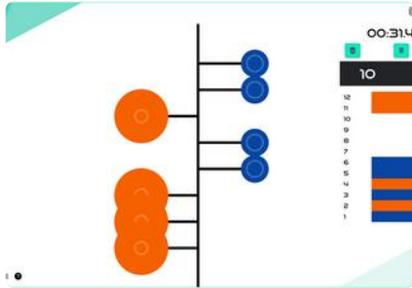
Compétence travaillée : précision et rapidité

Tentez de toucher le plus de pommes possible avec un minimum de plombs.

Combien de points pouvez-vous obtenir avec 10 plombs ?

De combien de plombs avez-vous besoin pour toucher toutes les pommes ?

# Jeu multi-joueurs



## Arbre à duel :

Compétences travaillées : mental, rapidité et précision.

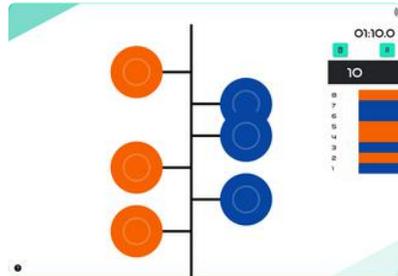
Duel contre un adversaire. Qui sera le plus rapide ?

Objectif : faire passer tous ses blasons dans le camp adverse.

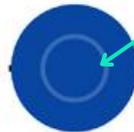
Deux joueurs s'affrontent en tirant en même temps sur les blasons.  
(chacun dans sa propre couleur).

Lorsqu'un blason est touchée, il change de couleur et passe du côté de l'adversaire

Attention : seule la mouche est acceptée !



Zone (configurable) à atteindre



# Exporter les Résultats



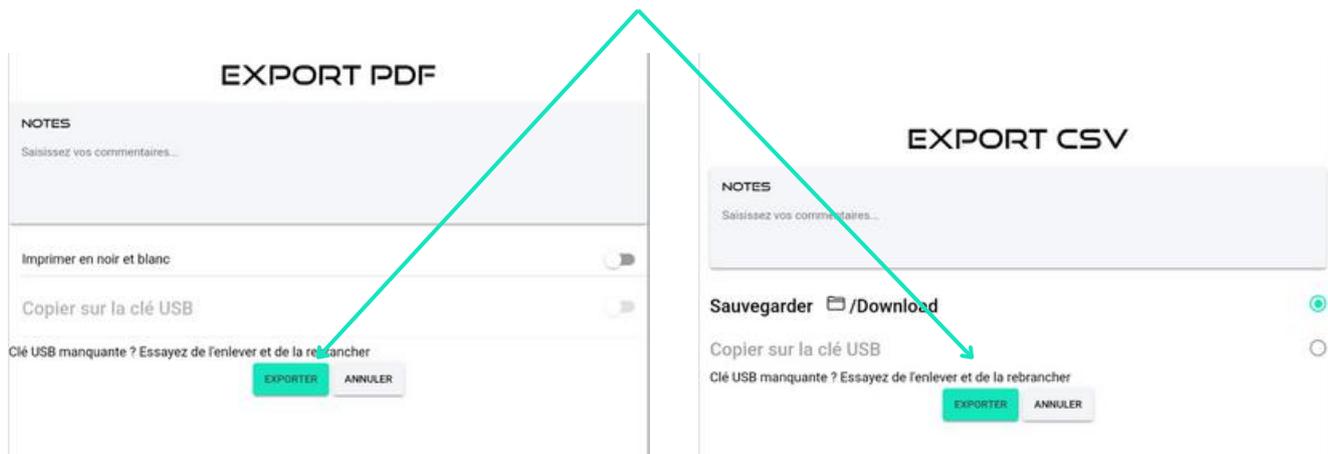


# Enregistrer vos résultats au format PDF ou CSV

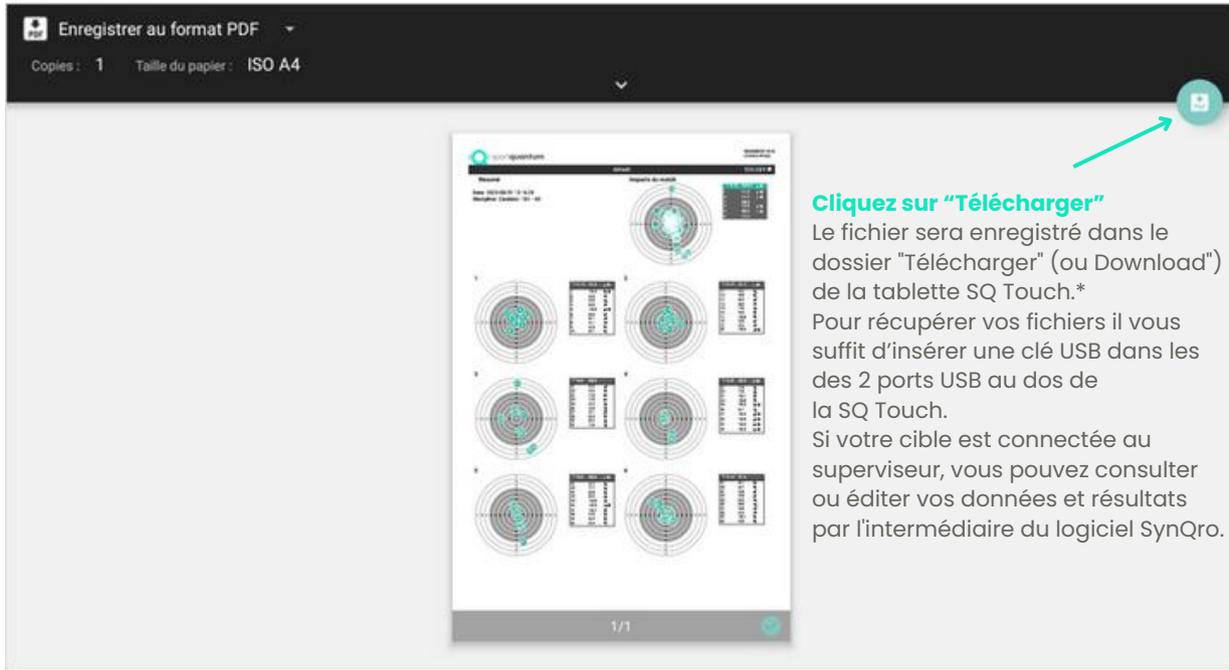
Saisissez vos notes et cliquez sur EXPORTER

Si une clé USB est détectée

- CSV : le fichier CSV s'enregistre dans le dossier "sportquantum".
- PDF : lorsqu'une clé USB est détectée et que le bouton est activé, suivre les indications à l'écran. Le fichier est sauvegardé dans le répertoire Download. Le fichier sera ensuite automatiquement recopié sur la clé



# Enregistrer vos résultats au format PDF ou CSV



The screenshot shows the app's interface. At the top, a dark header contains a document icon, the text "Enregistrer au format PDF", and a dropdown arrow. Below this, it says "Copies : 1" and "Taille du papier : ISO A4". A teal arrow points to a teal document icon in the top right corner of the app's content area. The main content area displays a target analysis screen with a grid of target images and associated data.

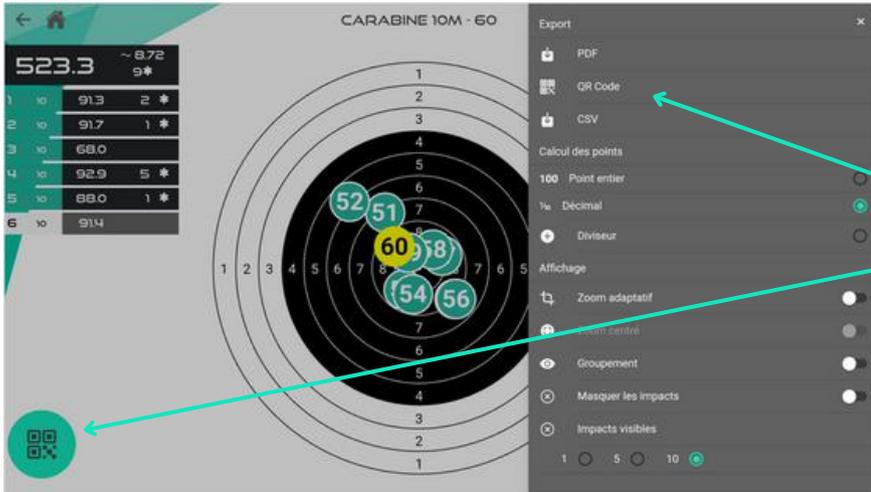
**Cliquez sur "Télécharger"**  
Le fichier sera enregistré dans le dossier "Télécharger" (ou "Download") de la tablette SQ Touch.\*  
Pour récupérer vos fichiers il vous suffit d'insérer une clé USB dans les des 2 ports USB au dos de la SQ Touch.  
Si votre cible est connectée au superviseur, vous pouvez consulter ou éditer vos données et résultats par l'intermédiaire du logiciel SynQro.



sportquantum

# Exporter : QR Code

Vous pouvez exporter les résultats de tir directement sur un smartphone en utilisant un générateur de QR code. Cette méthode simplifie le processus d'exportation de fichiers PDF et CSV.  
NB : Seule méthode de sauvegarde possible pour les tablettes en mode kiosque.



Cliquez sur "QR Code"



sportquantum

# Exporter : QR Code

Sur votre téléphone ou votre tablette, ouvrez l'application appareil photo intégrée ou votre application QR code.

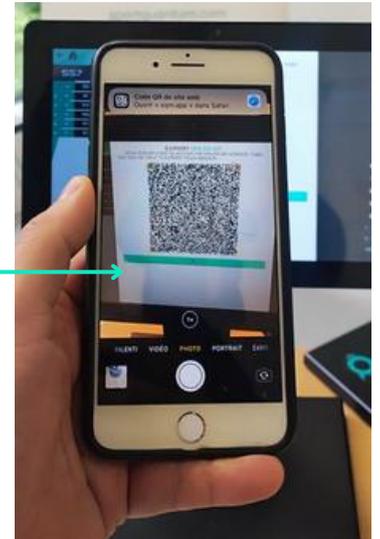
- Pointez la caméra vers le QR code.
- Cliquez sur le lien généré.

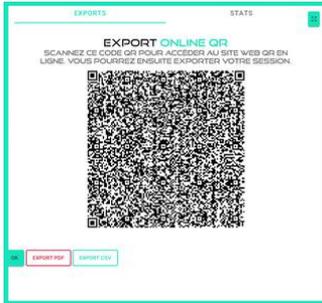


Lire le QR Code"



Cliquer pour voir la  
video de  
démonstration



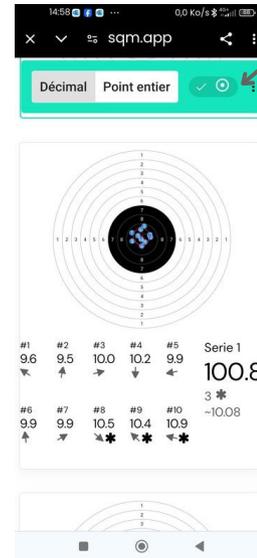
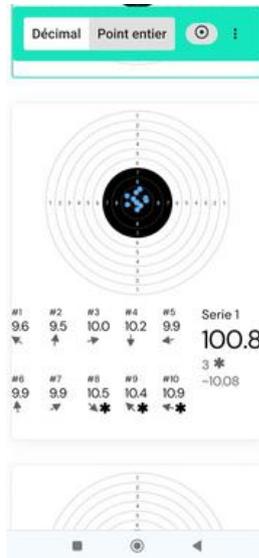


Le QR code vous permet d'exporter les données vers un téléphone ou une tablette et de consulter vos statistiques



# Tableau de bord en ligne

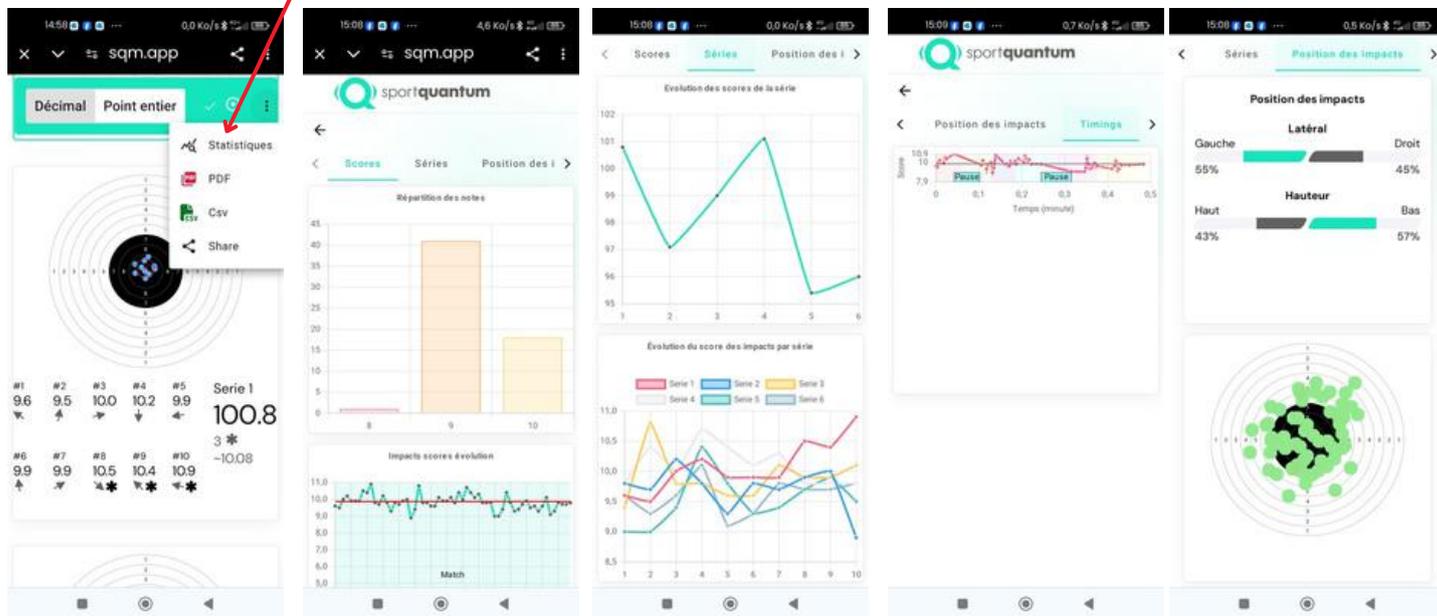
- Sur votre téléphone vous allez pouvoir analyser et conserver votre match



Bouton pour afficher le groupement



Sur votre téléphone vos statistiques de tir s'affichent



# Tableau de bord en ligne



...et vous pouvez aussi générer des fichiers PDF ou CSV pour sauvegarder vos données

...et même les partager sur vos Réseaux Sociaux



# Spécifications techniques



# SQ Air 10 – Vue d'ensemble





## SQ Touch – Connectivité

2 ports USB pour connecter une clé USB (utilisée pour la sauvegarde des fichiers et les mises à jour de de l'application) ou pour brancher une télécommande, par exemple.

Le port LAN de la tablette SQ Touch

- en réseau : permet à la fois d'alimenter électriquement la tablette et de connecter à sa cible grâce à un boîtier switch Ethernet POE (Power Over Ethernet)
- en Point à Point : connexion directe de la tablette à la cible par l'intermédiaire d'un câble RJ45



slot micro SD

Adaptateur OTG ou On The Go vous permet de connecter votre tablette à un ordinateur pour transférer des fichiers. (export de scores, mise à jour de l'App)

prises casque audio 3,5 mm

Le port HDMI permet de connecter un écran ou téléviseur (affichage de l'écran de la tablette)

DC alimentation électrique 12V à brancher si la tablette n'est pas alimentée par le port LAN PoE.

Bouton **Marche /Arrêt** de la SQ Touch situé en face arrière (appuyer plusieurs secondes, une fenêtre apparaît sur l'écran de la tablette et permet de choisir soit de l'éteindre complètement soit de la redémarrer)

## Bouton **HOME**

Retour à la page d'accueil de la SQ Touch  
Dans l'application, le bouton "Home" permet de forcer l'affichage du clavier virtuel lorsqu'il n'apparaît pas directement, par exemple pour la saisie d'un mot de passe



Réglage du son de la SQ Touch

Réglage de la luminosité de la SQ Touch

# Spécifications techniques des cibles SQ Air 10

Description	Spécifications techniques
<b>Dimensions</b>	507 mm x 406 mm x 295 mm
<b>Poids</b>	9 kg
<b>Énergie initiale maximale de l'arme à 10 m</b>	7,5 J (joules) recommandé (usure prématurée de la plaque supérieure au-delà de 8 J)
<b>Alimentation principale</b>	110-240V AC / 50-60 Hz
<b>Alimentation électrique de la cible</b>	12 V DC
<b>Température</b>	Plage de fonctionnement 0°C / 35°C, plage de stockage 10°C / 60°C (un stockage à une température inférieure à 0°C peut entraîner une usure prématurée du système)
<b>Humidité</b>	8-80%
<b>Consommation électrique</b>	25 W
<b>Luminosité maximale</b>	1500 Cd / m <sup>2</sup>

# Procédure de première installation

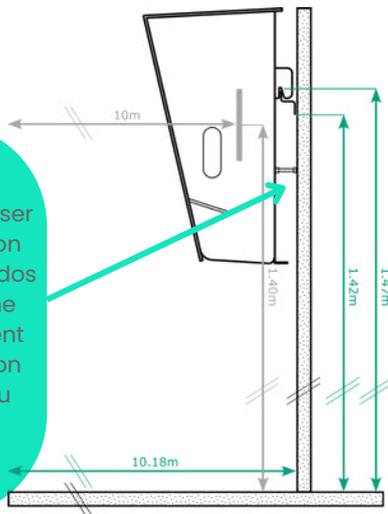


# Démarrer la cible interactive

## SQ Air 10

Cible SQ Air 10  
9 kg

Vis de verticalité. Visser ou dévisser le boulon permet de placer le dos de la cible dans une position parfaitement verticale (vérification impérativement au niveau à bulle)



### La cible doit être solidement fixée :

- En utilisant le support mural fourni (voir le schéma ci-joint).
- En utilisant un trépied commandé en option .

Pour toutes les autres options de montage, veuillez vous référer aux instructions relatives aux accessoires.

- L'arrière de la cible doit être à 10,18 m de la ligne de tir.
- Le centre de la cible visuelle pour pistolet de précision doit être placé à 1,40 m du sol. Pour ce faire, le bas du support doit donc être mesuré à 1,42 m du sol.
- Autre mesure possible : le haut du crochet de support ou de crochet du trépied doit être mesuré à 1,47 m du sol.

# Démarrer la cible



- **Fixer** le support au mur à l'aide des vis et chevilles fournies (pour les murs en béton).
- **Accrocher** la cible au support à l'aide des deux crochets situés à l'arrière de la cible.
- **Utiliser** les vis et boulons sur chaque côté pour ajuster l'inclinaison verticale de la cible

## Vérifier la verticalité à l'aide d'un niveau à bulle

- **Placer** la tablette SQ Touch correspondante sur la table du couloir de tir.

# Précautions d'emploi



- Important: avant la première utilisation, appliquer un peu de gel de silicone à l'aide d'un chiffon propre sur le centre de la plaque d'impact (SurplaQue) C'est cette plaque qui protège la plaque de mesure et les capteurs de la cible SQ Air 10.
- Répéter cette action régulièrement pour créer un léger film protecteur
- Entre deux séances d'entretien, nettoyer votre cible avec de l'alcool à friction et un chiffon propre pour éliminer les traces de plomb et de gel de silicone.
- Placer le bloc d'alimentation dans un endroit protégé des tirs directs.
- Lorsque l'écran de la cible est éteint (mis en veille) avec le bouton Eteindre de la tablette, il peut être ranimé avec un tir. Pour mettre la cible hors tension, il faut la débrancher ou couper l'alimentation.
- Important: Ne pas tirer sur la cible sans la couverture ou le tiroir à plombs.
- Important: Ne pas tirer sur la cible sans SurplaQue ou tiroir à plombs.
- Afin de ne pas endommager la cible, vider régulièrement le tiroir à plombs avant qu'il soit rempli au 3/4.

Le visuel de la carabine peut ne pas apparaître au centre de la cible. Il s'agit d'un comportement normal augmentant la durabilité de la SurplaQue qui est un consommable : tous les ~100 impacts, une nouvelle position centrale est automatiquement définie (décalage en colimaçon autour du centre réel de l'écran de la cible).

Lors des compétitions, l'arbitre recentre tous les cartons avant les matchs afin de garantir l'équité entre les athlètes.

Lorsqu'une SurplaQue neuve est installée, le compteur d'impacts et la position centrale doivent être réinitialisés en position centrale initiale. Appeler le support client pour obtenir le mot de passe lors du premier changement de SurplaQue.

# Configuration d'un réseau point à point

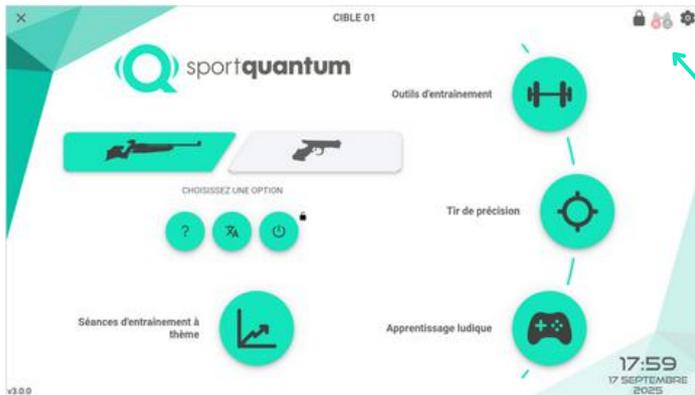
La qualité de la connexion Wi-Fi entre la tablette et la cible peut être influencée par l'environnement. En particulier, une forte concentration d'appareils Wi-Fi tels que des smartphones, des ordinateurs, des cibles, des tablettes, ou des perturbations des fréquences radio causées par des murs ou des tables métalliques peuvent dégrader de manière significative le signal Wi-Fi. Dans ce cas, la connexion entre la tablette et la cible peut être ralentie ou interrompue.

Il s'agit d'une limitation connue de la technologie Wi-Fi et indépendante du produit SPORT QUANTUM.

Dans les situations où une grande fiabilité est cruciale, telles que les compétitions officielles, il est fortement recommandé d'utiliser une connexion filaire.



# Statut de la connexion entre l'application SQ et la cible



- **statut de la connexion** vers la cible (cliquer pour accéder aux paramètres de connexion)
- Différents statuts possibles :
- L'application SQ est connectée à la cible
  - L'application SQ n'est pas connectée à la cible. Veuillez vous référer à la section de dépannage.
  - L'application SQ est en train d'essayer de se reconnecter à la cible.



# Paramètres de connexion



Éteindre la cible

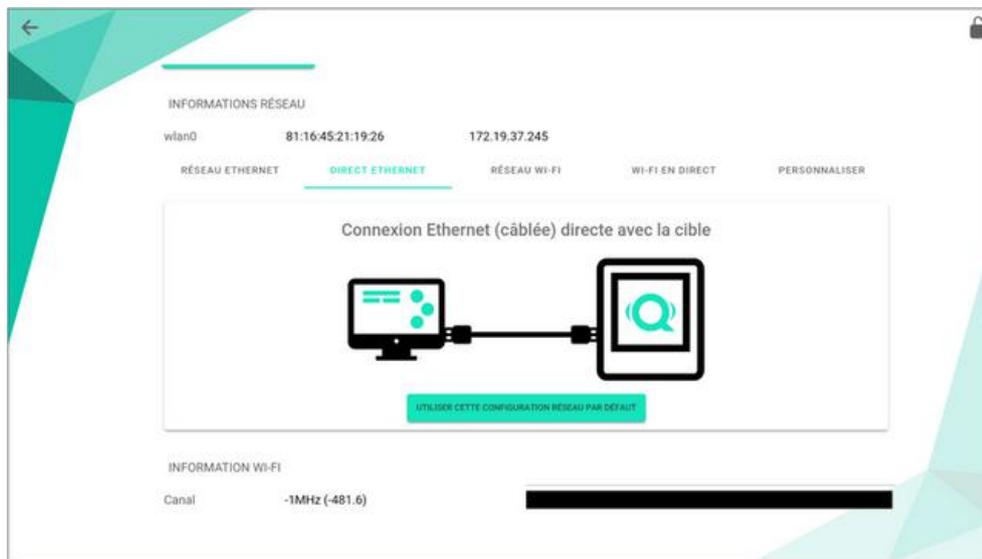
Nombre d'impacts reçus par la cible

Nombre d'impacts reçus par la cible  
Cliquer sur "Réinitialiser impacts surplaque" pour mettre le nombre d'impact reçu par la surplaque à zéro



## 4 possibilités de connexion de votre cible en réseau ou en point à point

Vous pouvez configurer simplement votre tablette suivant le type de connexion de votre stand (Réseau Ethernet câblé, connexion directe par Ethernet câblée, Réseau Wi-Fi via un routeur Wi-Fi, connexion directe par Wi-Fi). Un redémarrage de la tablette sera nécessaire.





- Vous pouvez ici identifier votre cible, 01 dans cet exemple
- Définir le nom du couloir de tir (utilisé par le superviseur)

Adresse IP cible actuellement configurée et état de la connexion



Si nécessaire, vous pouvez modifier à la main l'adresse IP configurée que l'application utilise pour se connecter à la cible.

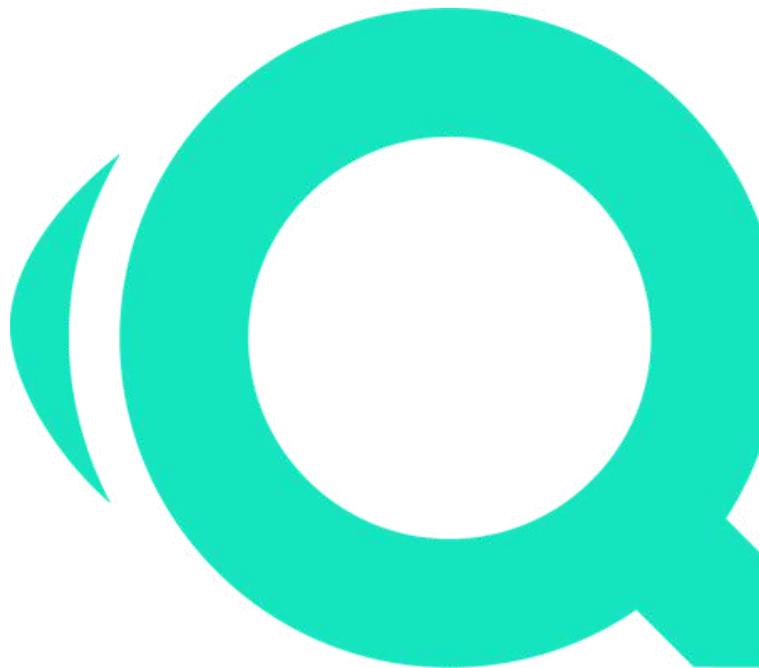
**Attention**, votre système pourrait ne plus être fonctionnel après cette manipulation.

Pour revenir aux paramètres courants, utiliser les onglets de la section "Information réseau"

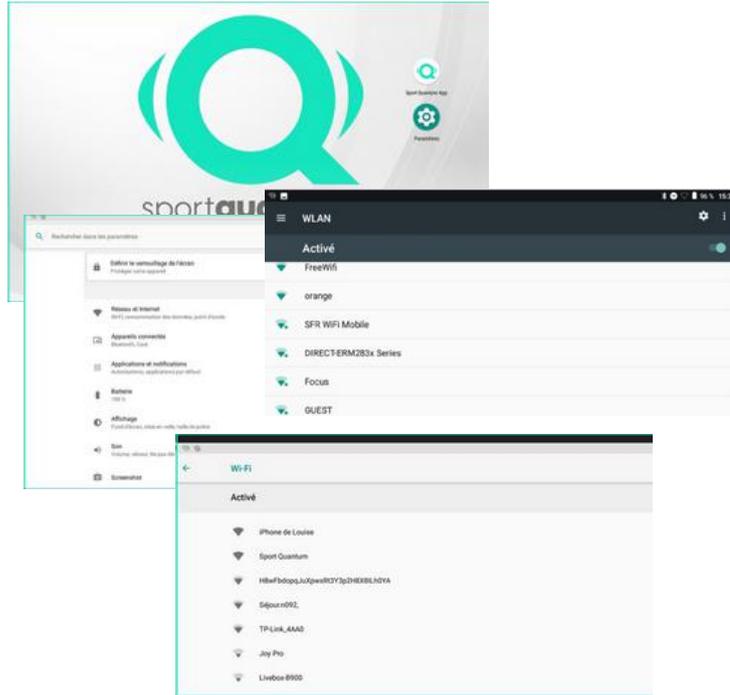


Pour ajouter une nouvelle configuration d'adresse IP, entrez la nouvelle adresse IP dans la boîte de dialogue "Hôte / IP" et cliquez sur "Ajouter" et "Connecter". Choisissez ensuite si cette nouvelle connexion sera utilisée automatiquement en cliquant sur le bouton "Auto" correspondant.

# Dépannage des problèmes de connexion



## Cause possible 1 : La tablette SQ Touch Wi-Fi n'est pas appairée avec la cible (mode point à point)



Tout d'abord, vérifiez l'état de l'appairage de votre tablette avec la cible

1. Quittez l'application SQ
2. Cliquez sur "Paramètres"
3. Vérifiez si l'état du WLAN sous la ligne WLAN est "activé" (voir l'étape suivante 4) ou "désactivé" (voir l'étape suivante 5)
4. Si l'état est "activé", vérifiez que le SSID spécifié est "SQ Target XXXX" de la cible correspondante (qui peut être mal appairée avec votre box Internet, un téléphone portable, etc.) Si le SSID correspondant est correct, passez à la page suivante "Cause possible 2", sinon passez à l'étape 5
5. Si le statut est "désactivé" ou si le SSID est incorrect, cliquez sur la ligne WLAN et sélectionnez le SSID correct "SQu Target XXXX" de la cible correspondante. Vous trouverez ce SSID en bas de l'écran de la cible. Saisissez "Sportquantum" comme mot de passe par défaut si on vous le demande

## Cause possible 2 : L'application SQ n'est pas connectée à la cible

Veillez vérifier à la page précédente (Cause possible 1) que la tablette SQ Touch Wi-Fi est appariée avec la cible.

1. Allez sur la page d'accueil de l'application

2. Cliquez sur  l'icône des paramètres en haut à droite.

3. Cliquez sur "A PROPOS" puis sur le bouton "INFORMATIONS SYSTEME". Si la ligne "Show devices" affiche "Not connected" avec une croix rouge ou si la ligne affiche une adresse IP au format "XX.XX.XX.XX" avec une icône rouge après, passez à l'étape suivante. Si la ligne affiche une icône verte, votre connexion est opérationnelle.

4. Sur la cible correspondante, vérifiez l'IP configurée affichée sur la ligne inférieure de l'écran de la cible (au format "XX.XX.XX.XX"). NB : Si votre cible est en mode peer-to-peer, elle devrait afficher "10.0.0.10".

5. Cliquez sur  pour déverrouiller les paramètres. Le mot de passe par défaut est "1896"

6. Cliquez sur "montrer la cible" et cliquez sur "Auto" puis sur "Connecter" devant la ligne par défaut "10.0.0.10" si votre cible est en mode point à point. Sinon, passez à l'étape 7.

7. Entrez dans le champ "Hôte / IP" l'IP affichée en bas de l'écran du serveur correspondant (au format "XX.XX.XX.XX") et cliquez sur "+Ajouter" 8. Sur la nouvelle ligne ajoutée, cliquez sur "Auto" et "Connecter".

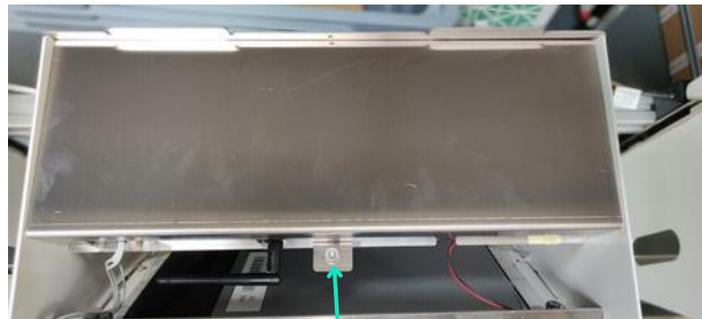
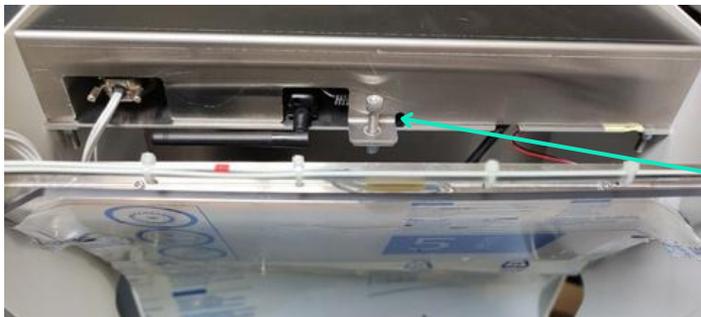


INFORMATIONS SYSTEME

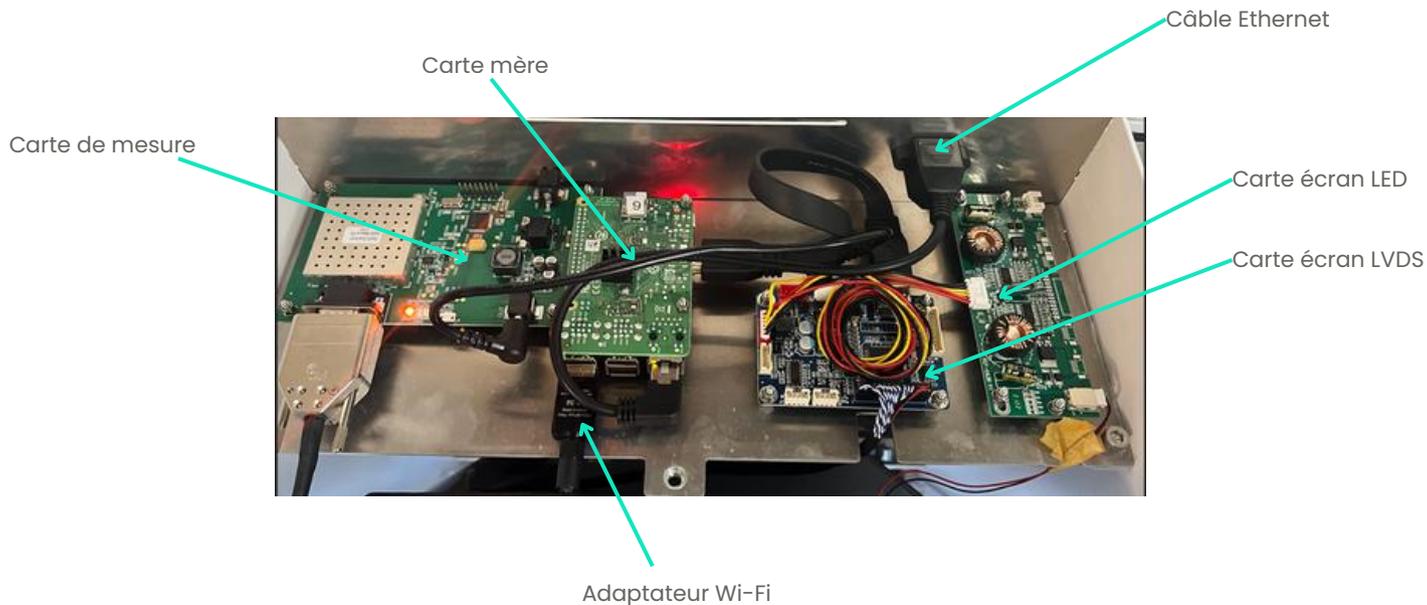


# Service et assistance





Retirer la vis pour accéder à l'unité électronique.





Le numéro de série se trouve devant la cible, en bas à droite.

Veillez toujours vous référer au numéro de série dans toutes vos communications avec notre équipe d'assistance.



- **La cible ne s'allume pas :**

1. Vérifiez que l'alimentation électrique est correctement branchée aux deux extrémités.
  2. Si vous avez plusieurs cibles, utilisez la l'alimentation d'une autre cible.  
Si la cible s'allume c'est que son alimentation est défectueuse et doit être remplacée. Contactez l'assistance.
  3. Retirez le capot de protection en résine. Si vous voyez un témoin LED allumé, il s'agit d'un problème sur une carte électronique ou sur un câble de connexion des cartes. Contacter l'assistance.
  4. Si la tablette SQ Touch se connecte correctement à la cible (même si l'écran de la cible est éteint), vérifiez dans les paramètres (roue crantée en haut à droite de l'écran de la tablette) qu'un utilisateur n'a pas abaissé le niveau de luminosité à zéro.
- N° de téléphone de l'assistance 0 980 087 087
  - Adresse email de l'assistance [support@sportquantum.com](mailto:support@sportquantum.com)



## La cible et la tablette sont allumées mais l'icône de connexion affiche une croix rouge

1. Installation Wi-Fi : contacter l'assistance.
2. Installation câblée, vérifier que les câbles RJ45 sont correctement branchés.
3. Vérifiez que l'application SQ et la cible ont des versions compatibles (au format X.X.X).  
La version du logiciel de la cible se trouve en bas à gauche de l'écran.

La version de l'application se trouve en bas à gauche de la page d'accueil.

Les deux premiers chiffres doivent être identiques (par exemple Application v3.0.0 et logiciel cible v3.0.0).

Si les versions ne sont pas compatibles, mettez à jour l'application ou le micrologiciel cible.

4. Wi-Fi ou Ethernet : Il peut arriver que les connexions soient désynchronisées. Eteindre complètement le stand et le remettre en route.
5. Si les perturbations persistent et pour toute question, contacter le service d'assistance.

## Impact non détecté

- Cliquez sur l'icône App () en haut à droite de l'écran de la tablette.

Si vous avez des messages "impacts parasites"

- procédez au nettoyage de la SurplaQue (PAS D'ACETONE !) : démontez la plaque avec une clé de 13 et nettoyez la des 2 côtés. Passez également un chiffon propre imprégné d'un peu d'alcool ménager sur la plaque de mesure pour retirer les éventuelles poussières de plomb ou la graisse de silicone qui aurait pu remonter entre les 2 plaques.
- remontez la SurplaQue (serrer à fond avec les doigts et faite 1/4 de tour avec la clé de 13) sans la retourner. Il n'y a qu'une seule surface d'usure.
- Faites un test de tir après avoir appliqué un mince film de graisse de silicone au centre de la surface extérieure de la SurplaQue.



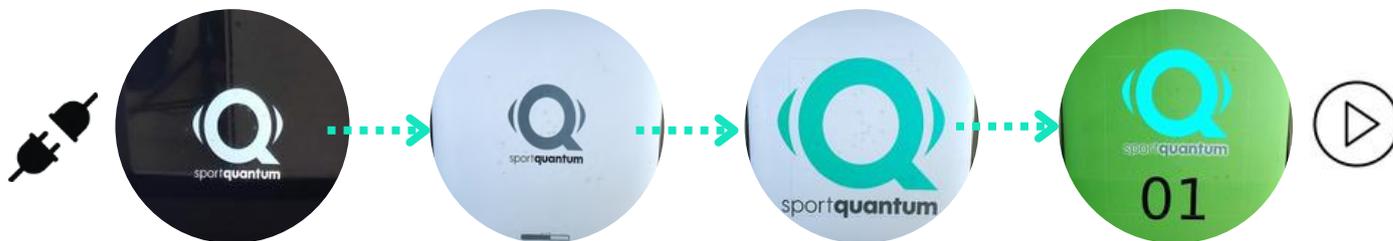
**Vous rencontrez un problème de connexion entre la cible et la tablette.  
La tablette ne montre pas vos tirs alors que la cible semble fonctionner parfaitement.**

Éteignez tout votre système

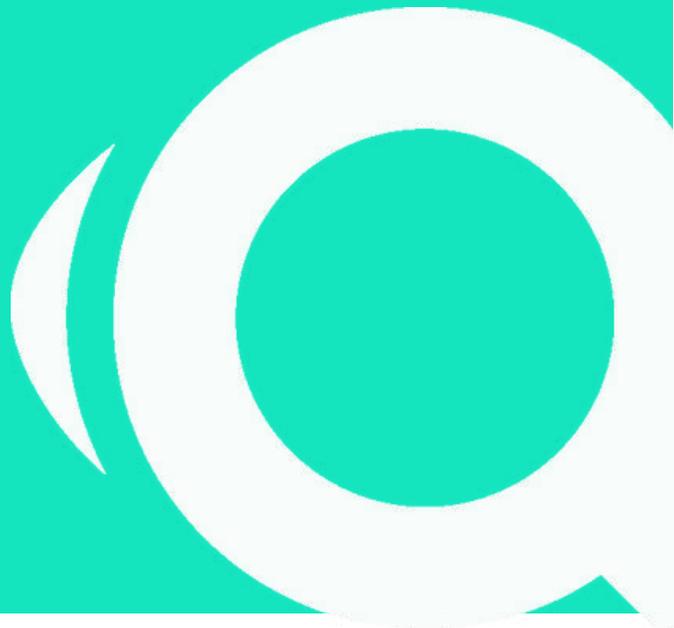
- Cibles SQ Air 10 : débranchez vos cibles car lorsque vous les éteignez via la tablette, elles passent en mode veille.
- Tablettes : les tablettes étant équipées de batteries, vous devez les éteindre complètement en maintenant enfoncé le bouton ON/OFF.

1. Ensuite, rallumez votre système dans l'ordre suivant :

2. Allumez les cibles SQ Air 10.
3. Lorsque le grand logo vert de Sport Quantum sur fond blanc s'affiche, vous pouvez rallumer la tablette.
4. Lorsque l'arrière-plan de l'écran de la cible devient vert, la tablette est connectée (pour la progression de l'affichage sur l'écran des cibles, voir images ci-dessous)
5. Si malgré ces étapes, le problème persiste, contactez le support.



# Entretien



# Procédure d'entretien recommandée



Afin de garantir un fonctionnement optimal de ses Produits :

1. Respectez les opérations de maintenance indiquées ci-dessous.

Le non-respect des règles d'entretien peut entraîner une détérioration plus rapide des Produits et surtout la suspension ou la perte de la garantie.

- La surface de la SurplaQue (plaque d'impact) doit être entretenue , à l'aide d'un chiffon propre et de l'alcool ménager.

Ne pas utiliser d'acétone. Ne rien pulvériser sur la cible.

- Le bac à plombs doit être vidé avant d'être rempli aux 3/4.

- Une fois par an, la cible doit être dépoussiérée en respectant les consignes liées aux manipulations du plomb.

(cliquer ici pour obtenir le tableau et les recommandations d'entretien)

- Si le club est situé en France ou en Belgique et possède plus de 5 cibles, il est possible de faire appel à un technicien mandaté par SPORT QUANTUM pour effectuer l'entretien annuel. Cliquez ici pour obtenir des informations sur programme SQ Care.

- Si la SurplaQue (plaque d'impact) présente une déformation importante, la remplacer par une nouvelle SurplaQue fournie par SPORT QUANTUM en la commandant sur support@sportquantum.com.

2. Mettez à jour les Solutions lorsque SPORT QUANTUM vous incite à le faire.

Vous recevrez des emails et des liens vous permettant d'obtenir tous les renseignements nécessaires. Le support client est également en mesure de vous aider.

Le Client est responsable de l'exécution des opérations de maintenance nécessaires telles que définies, à intervalles réguliers et dans les règles de l'art.

A cette fin, le Client doit employer du personnel compétent pour l'exploitation et l'entretien des matériels.

# Garantie





SPORT QUANTUM garantit que tous les produits livrés seront exempts de tout défaut physique et de fabrication dans des conditions normales d'utilisation et de service pendant une période de deux (2) ans à compter de la date de livraison.

Si un produit est défectueux, SPORT QUANTUM ou le distributeur local peut soit le remplacer (par un produit au moins équivalent), soit le réparer (avec des pièces détachées remises à neuf ou des pièces détachées neuves), selon ce que la société ou le distributeur juge approprié.

Le client doit donner à SPORT QUANTUM le temps nécessaire, ainsi que l'opportunité, pour effectuer la réparation ou le remplacement.

Cette garantie n'est valable que si la facture originale (indiquant la date d'achat, le type de produit et, le cas échéant, le nom du distributeur) est jointe au produit défectueux.

SPORT QUANTUM se réserve le droit de refuser d'effectuer une réparation gratuite si ces documents sont absents, incomplets ou illisibles.

La garantie n'est pas valable dans les cas prévus dans les Conditions Générales de Vente. La garantie ne couvre pas les pièces affectées par l'usure normale, telle que spécifiée dans les conditions générales d'utilisation des produits.

La période de garantie est :

- pour les nouveaux produits : de deux (2) ans à compter de la date d'enlèvement par le transporteur.
- pour les produits réparés : six (6) mois sur les Produits réparés et sur les pièces détachées remplacées, à compter de la date de prise en charge par le transporteur des Produits réparés.

Extension de la garantie, prestation de maintenance (continuité de service) et tarifs préférentiels.

Le programme SQ Care propose une extension de garantie au-delà des deux (2) ans prévus par la législation.

Cliquez [ici](#) pour découvrir la solution SQ Care.

Pour toute information complémentaire contacter le support client.

# Défauts de gestion pendant la période de garantie



Le formulaire de service et d'assistance peut être téléchargé à l'adresse suivante <https://sportquantum.com/support/contact/> doit être dûment complété et joint à tout article défectueux.

Les frais de diagnostic peuvent être facturés selon la complexité de la panne.

Pendant la période de garantie, SPORT QUANTUM ou le distributeur local organisera le transport à sa discrétion.

SPORT QUANTUM prend en charge les frais de réparation et de renvoi de l'article au client si le défaut est couvert par la garantie.

Si le défaut n'est pas couvert par la garantie, comme indiqué dans les Conditions Générales de Vente et les Conditions Générales d'Utilisation du dit produit, la demande sera traitée comme un défaut hors garantie, c'est-à-dire que les frais de transport, les frais administratifs et les frais de remise en état seront facturés au Client.

# Gestion des pannes hors garantie



- Le formulaire de service et d'assistance peut être téléchargé à l'adresse suivante <https://sportquantum.com/support/contact/> doit être dûment complétée et joint à tout article défectueux.
  - Les frais de transport jusqu'à SPORT QUANTUM ou le distributeur local et les frais de retour sont à la charge du client.
  - Pour chaque demande de réparation, des frais administratifs seront facturés.
  - La main d'œuvre sera facturée et les pièces détachées seront facturées à leur prix catalogue au moment de la réparation.
  - Veuillez contacter SPORT QUANTUM ou votre distributeur local pour toute demande de réparation expresse.
- Si aucun défaut n'est constaté, les frais administratifs et de diagnostic seront tout de même facturés au client.



## Déclaration générale sur le recyclage

- SPORT QUANTUM encourage les propriétaires d'équipements électroniques à recycler de manière responsable leurs équipements lorsqu'ils ne sont plus nécessaires.

## Informations sur le recyclage dans l'Union européenne

- La SurplaQue (plaque d'impact) ainsi que le capot en plastique doivent être éliminés avec les déchets recyclables.



## Informations importantes sur les piles et la DEEE

- Les piles et les équipements électriques et électroniques marqués du symbole d'une poubelle barrée ne peuvent pas être éliminés comme des déchets municipaux non triés. Les piles et les déchets d'équipements électriques et électroniques (DEEE) doivent être traités séparément en utilisant le cadre de collecte mis à la disposition des clients pour le retour, le recyclage et le traitement des piles et des DEEE.
- Dans la mesure du possible, les piles doivent être retirées et isolées des DEEE avant que ceux-ci ne soient placés dans le flux de collecte des déchets. Les piles doivent être collectées séparément en utilisant le cadre disponible pour le retour, le recyclage et le traitement des piles et des accumulateurs.

Les produits SPORT QUANTUM vendus dans l'Union européenne sont conformes aux exigences de la directive 2011/65/EU relative à la limitation de l'utilisation de certaines substances dangereuses dans les équipements électriques et électroniques.

## Déclaration de conformité à la norme CE requise

- Conformité Union européenne



# Conditions générales d'utilisation



# Règles de sécurité d'utilisation du produit



- Les règles d'utilisation ci-dessous détaillent les droits et obligations des clients de SPORT QUANTUM lors de l'utilisation d'un produit ou d'une solution. Il est de la responsabilité du Client de transmettre ces Règles d'Utilisation à tous les Utilisateurs des Produits et Solutions, et de s'assurer de leur respect. Dans le cas d'un Utilisateur mineur autorisé (moins de 18 ans), le Client doit transmettre les présentes Règles d'Utilisation au titulaire de l'autorité parentale, qui les accepte et s'assure que l'enfant mineur les a comprises.

Afin de garantir une sécurité maximale dans l'utilisation des Produits, le Client et/ou l'Utilisateur doit s'assurer notamment, mais non exclusivement, que :

- L'endroit où le produit est installé et utilisé est adapté aux exigences de sécurité du tir sportif, conformément à la réglementation du pays en vigueur et aux règles d'utilisation du tir sportif promues par la Fédération Internationale de Tir Sportif (I.S.S.F.) ou la Fédération de Tir Sportif du pays où la cible est utilisée.
- Tout spectateur ou autre personne doit se trouver derrière le tireur.
- Toutes les règles de sécurité relatives à l'utilisation des armes doivent être respectées.
- Il est impératif de tirer face à la cible, l'arme étant strictement perpendiculaire au plan d'accrochage, la cible elle-même étant montée verticalement à l'aide des vis de réglage.
- Tous les utilisateurs et spectateurs sont sous la surveillance d'une personne capable de faire respecter l'ensemble des règles de sécurité régissant la pratique du tir sportif, conformément aux exigences de sécurité précitées.
- En outre, pour éviter tout risque d'électrocution, il convient de ne jamais immerger le cordon, la fiche ou l'appareil dans un liquide, et de ne jamais effectuer d'opérations de maintenance lorsque l'équipement est sous tension.

# Dangers inhérents du tir sportif



SPORT QUANTUM fournit des cibles électroniques mais n'est en aucun cas responsable de leur utilisation, de l'utilisation des armes et du respect des règles de sécurité et des bonnes pratiques inhérentes à ce sport qui, compte tenu de sa dangerosité, doivent être systématiquement respectées à tout moment et par tous.

Les Produits sont destinés à des tireurs sportifs expérimentés qui connaissent parfaitement les règles et pratiques de ce sport telles que définies par la Fédération Internationale de Tir Sportif (I.S.S.F.).

Les Clients de SPORT QUANTUM, ainsi que tout autre Utilisateur d'un Produit, sont conscients des dangers de ce sport, et s'engagent à respecter toutes les règles de sécurité appliquées et applicables à la pratique de ce sport lors de toute utilisation du Produit, quels qu'en soient l'objet et le lieu (dans un club de Tir Sportif, au domicile d'un tireur, ou tout autre lieu adapté au Tir Sportif). En particulier, mais pas exclusivement, il faut toujours veiller à ce que :

- Les armes sont déchargées et sécurisées lorsqu'elles ne sont pas utilisées immédiatement.
- Une arme chargée est toujours à portée de main
- Une arme chargée est toujours pointée vers la cible.
- Les enfants mineurs doivent respecter les restrictions relatives à l'accès aux armes, telles que définies par la législation en vigueur.

# Conditions d'utilisation pour un usage optimal



Pour assurer le bon fonctionnement du Produit et des Solutions, les conditions environnementales nécessaires à l'utilisation d'une telle cible doivent être respectées, notamment :

- En cas de dysfonctionnement, de problème ou d'endommagement du Produit, le Client et/ou l'utilisateur doit le déconnecter immédiatement et contacter le Service Après-Vente de SPORT QUANTUM dans les meilleurs délais.
- Si le produit présente des signes de dysfonctionnement pendant l'utilisation, débranchez le immédiatement.
- N'utilisez pas une unité défectueuse et n'essayez pas de la réparer vous-même.
- Si l'appareil tombe ou est accidentellement immergé dans un liquide, débranchez le immédiatement. Ne l'utilisez pas par la suite.
- L'humidité doit être à un niveau raisonnable, et en tout cas inférieur à 80%.
- Le produit ne convient pas à une utilisation en extérieur.
- Le produit est un outil de précision. Il ne doit pas être soumis à des chocs autres que l'impact des plombs sur la plaque en polycarbonate.
- L'alimentation électrique et le courant de l'alimentation de la cible doivent être constants et compris entre 100 et 240 V CA 50/60 Hz.

# Conditions d'utilisation pour un usage optimal



- **Ne tirez jamais sur la cible en absence du capot avant et/ou du tiroir à plombs .**
- Le produit doit être accroché avec soin et doit être fixé suffisamment pour résister au poids de la cible sur une longue période de temps, et à la puissance des impacts pendant le tir.
- Le capot avant doit être soigneusement positionné. Si le capot de la cible est endommagé, la cible ne doit pas être utilisée.
- Le boîtier du transformateur/adaptateur et le câble d'alimentation de la cible doivent être protégés des tirs en tout temps.
- Vérifier régulièrement que la plaque supérieure (plaque d'impact) est bien vissée, surtout après chaque transport.
- La qualité de la connexion Wi-Fi entre la tablette et la cible peut être influencée par l'environnement. Plus précisément, une forte concentration d'appareils Wi-Fi tels que les smartphones, les ordinateurs, les tablettes ou les perturbations des fréquences radio causées par les murs métalliques ou les tables peut dégrader considérablement le signal Wi-Fi. Dans de tels cas, la connexion entre la tablette et la cible peut connaître des ralentissements ou des interruptions.
- C'est une limitation connue de la technologie Wi-Fi et est indépendante du produit SPORT QUANTUM.
- Dans les situations où une grande fiabilité est cruciale, telles que les compétitions officielles, il est fortement recommandé d'utiliser une connexion filaire.
- Dans tous les cas, ne jamais tenter d'utiliser le Produit à des fins autres que celles pour lesquelles il a été conçu.

# Mise à jour de l'application SQ-App et du logiciel cible

## Mise à jour de l'application

### SQ-App et du logiciel cible

Il peut être nécessaire d'obtenir des mises à jour ou de nouvelles versions des Solutions et/ou du micrologiciel du Produit, notamment pour corriger les éventuels bugs, mais aussi pour s'adapter à toute modification du cadre défini par l'ISSF - International Shooting Sport Federation - [issf-sports.org](http://issf-sports.org)

Il incombe au Client et/ou à l'utilisateur de s'assurer qu'il dispose de la dernière version disponible de l'Application SQ et du micrologiciel. Les dernières mises à jour sont transmises par SPORT QUANTUM par tous les moyens disponibles. Il est néanmoins conseillé de vérifier au préalable la compatibilité de la version matérielle du Produit et des versions logicielles disponibles.

## Numérotation des Versions X.Y.Z :

Chaque logiciel a un numéro de version au format X.Y.Z, par exemple 4.7.23 :

X (4 dans l'exemple) : Version majeure. Indique une évolution notable, probablement incompatible avec les versions précédentes.

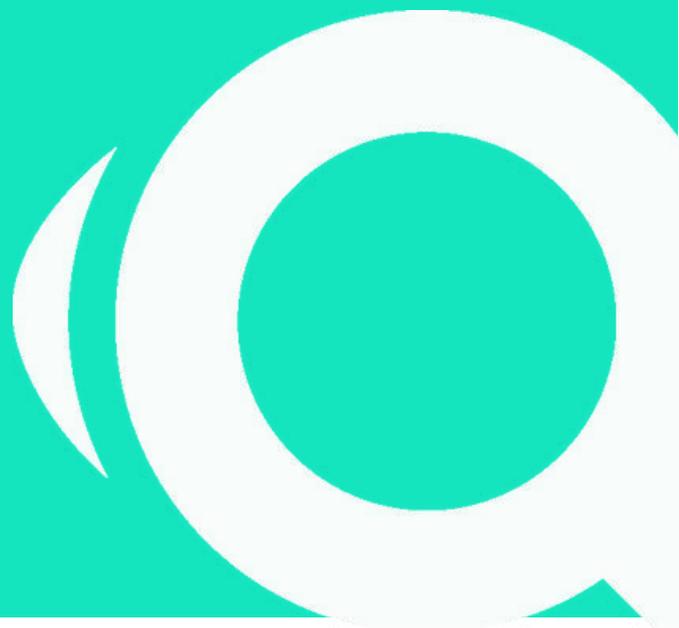
Y (7 dans l'exemple) : Version mineure. Indique une petite évolution, probablement incompatible avec les versions précédentes. Un nombre pair indique une version de production, un nombre impair une version de développement.

Z (23 dans l'exemple) : Version de patch. Indique une correction de bogue ou un petit changement, compatible avec l'environnement actuel X.Y.

## Compatibilité des Versions :

Les versions de l'App, Supervisor et Firmware sont compatibles si les numéros de version majeure et mineure (X et Y) sont identiques.

# Contact





## Service Client SPORT QUANTUM

### France et Belgique

e-mail: [support@sportquantum.com](mailto:support@sportquantum.com)

téléphone : +33 980 087 087

Other areas

Please contact the SQ Air distributor or SPORT QUANTUM Customer Service

e-mail: [support@sportquantum.com](mailto:support@sportquantum.com)

phone : +33 980 087 087

### SPORT QUANTUM

4 rue René Razel

91400 Saclay

France