



#seriousfun

Guide d'utilisation SQ Air 10 Cible interactive



sportquantum.com

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

Table des matières



• Préface	p3
• Nouvelles caractéristiques de l'application SQ	p6
• Démarrage et configuration de l'application SQ	p9
• Utilisation de l'application	p20
• Outils d'entraînement	p25
• Tir de précision	p32
◦ Configuration de la compétition	p34
▪ 1er étape : Discipline	p35
▪ 2 étape : conception du carton de tir	p37
▪ 3 étape : les variantes des cartons	p39
• Session de Tir	p42
◦ Discipline pistolet	p48
◦ Entraînement	p51
• Configuration des Favoris	P62
• Séances d'entraînement à thème	p65
• Apprentissage ludique	p73
• Exporter les résultats	p79
• Spécifications techniques	p89
• Première procédure d'installation	p95
• Configuration d'un réseau Wi-Fi point à point	p99
◦ Dépannage des problèmes de connexion Wi-Fi	p105
• Service et assistance	p106
• Entretien	p115
• Garantie	p117
• Conditions générales d'utilisation	p122
• Contact	p129

Préface





La SQ Air 10 est conçue pour le tir sportif pistolet ou carabine à air comprimé avec une énergie maximale de 7,5 joules (limite officielle pour les disciplines de tir de l'ISSF et des jeux olympiques). La cible mesure la position de l'impact sur une plaque d'impact en polycarbonate transparent, derrière laquelle un écran affiche des visuels contrôlés par la tablette SQ Touch. Le système fournit un score en temps réel au dixième de point près. Dans la configuration par défaut, la cible interactive SQ Air 10 et la tablette SQ Touch sont connectées via un câble Ethernet, mais une connectivité sans fil Wi-Fi est également possible.

Technologie

Les équipes de recherche de SPORT QUANTUM et du CEA List ont développé conjointement une technologie capable de localiser précisément les impacts grâce à la mesure de l'onde de choc. Cette innovation de rupture a donné lieu à quatre brevets technologiques internationaux qui permettent d'atteindre les standards de performance exigés par l'ISSF et les disciplines olympiques, notamment une précision supérieure à un dixième de point ou 125 micromètres.

S'améliorer

Parce que le progrès repose sur la mesure des performances, le SQ Air 10 permet aux tireurs de tous niveaux, du débutant au compétiteur, d'analyser tous les aspects de leur pratique du tir, de suivre leurs progrès dans le temps et d'accéder à des méthodes d'entraînement efficaces.

S'amuser et partager

Que l'on soit enfant ou adulte, passionné ou compétiteur, la technologie SPORT QUANTUM propose une approche innovante de l'entraînement au tir de précision. Les tireurs ont accès à une importante bibliothèque d'exercices d'entraînement et de divertissement axés sur la méthodologie, la précision et le bon rythme.

Compétition

La cible SQ Air 10 est approuvée dans le monde entier par l'ISSF pour toutes les disciplines officielles.



Des homologations supplémentaires pour les disciplines nationales sont également disponibles pour la France FFTir, le Royaume-Uni NSRA, la Norvège, la Suède, la République tchèque, l'Autriche et la 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.

Tous les logiciels sont identiques sur les différents dispositifs (SQ Air 10, SQ Fire, ...) et tablettes (SQ Touch, Teclast, ...), sauf pour le dispositif SQ Air 10 v1 (pré 2020).

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.

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 40 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 des thèmes des séances sera étoffée dans les prochaines release 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 Pano Finals (PanoramiQ)

Vous profitez également de nombreuses options d'entraînement innovantes :

- Visées 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
 - Annonce (d'estimer où vous pensez que le tir va arriver)
 - Tenue au départ du coup (retarder l'affichage du tir et de son résultat pour ne pas être attiré par celui-ci)
 - Déclaration des points (travail spécifique du début et de la fin de match)

- **Outils d'entraînement**

- Entrée en cible (Apprenez à suivre le rond gris pour avoir 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)
- Carton formes aléatoires (travailler votre coordination visée/lâcher)

- **Exportez votre score**

- Le système SQ Air 10 permet 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.
- Seul votre smartphone doit être connecté à Internet, aucune application dédiée n'est requise à part la lecture du QR Code.
- Scannez le QR Code qui apparaît sur la SQ Touch et tout est disponible dans votre téléphone !

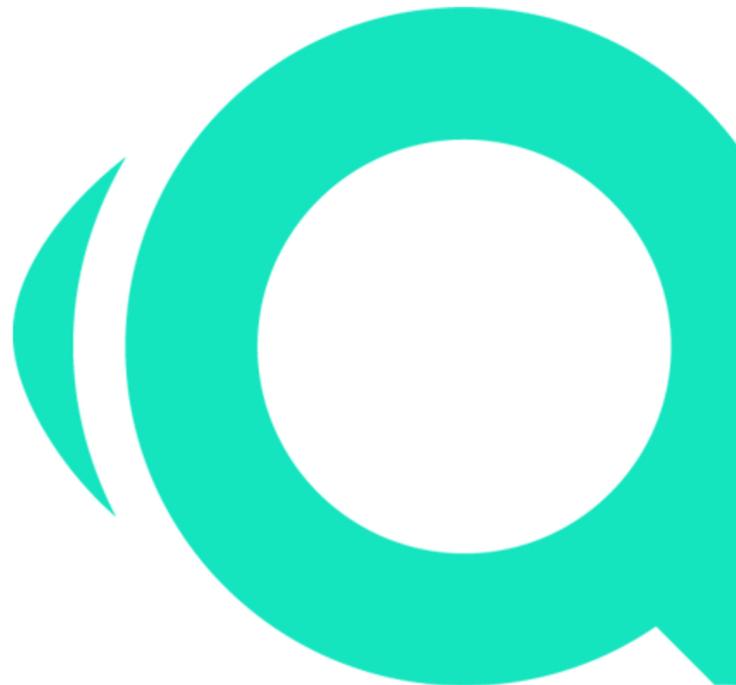
- **Plus de confort et de simplicité au quotidien**

- 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 USB ou grâce à l'App superviseur

- **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)
- Test et dispersion des munitions (SQ Fire et SQ Fire XL)

Démarrage et configuration de l'application SQ

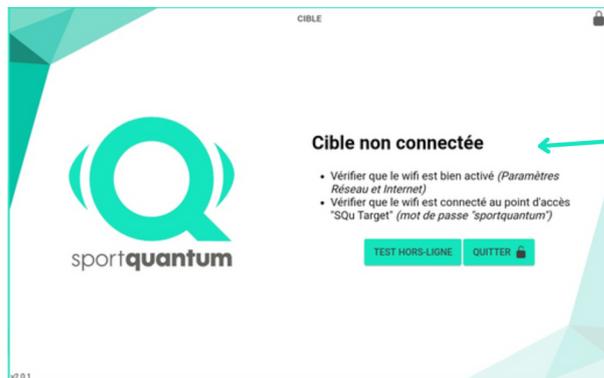


Démarrage: ouvrir l'application et se connecter à la cible

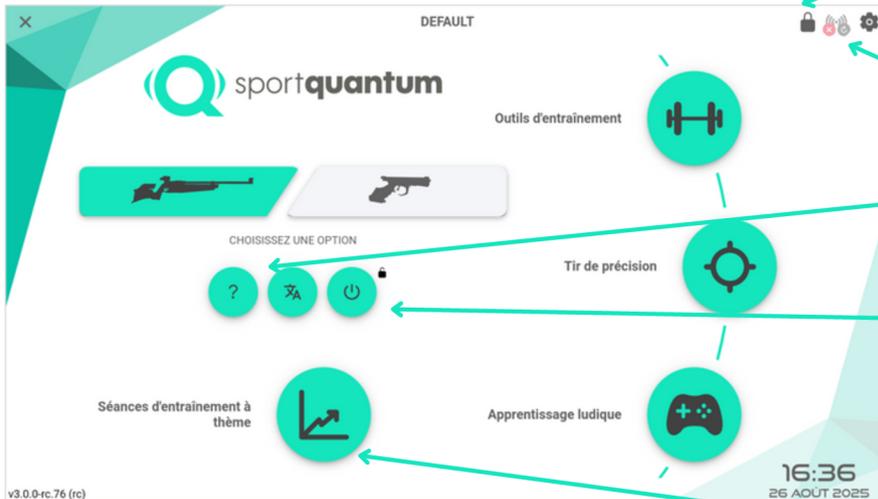
Au démarrage de la tablette SQ Touch, si l'application ne s'ouvre pas automatiquement, cliquez sur l'icône de l'application SQ. L'application devrait se connecter automatiquement à la cible.

Si vous voyez cette page :

- si vous utilisez une connexion filaire, vérifiez que le câble est correctement branché sur le SQ Touch et le SQ Air 10
- si vous utilisez une connexion Wi-Fi, veuillez vous référer aux paramètres Wi-Fi à la page 59.



Si la tablette SQ Touch n'est pas connecté à la cible, aller dans Paramètres et connectez le Wi-Fi comme indiqué page 99



- Déverrouillage
- Paramètres de l'application et de la cible
- Wi-Fi connexion à la cible (vert = OK ; rouge = perte de connexion)
- Liens utiles/ Informations complémentaires et choix du langage
- Eteindre la cible ou la tablette
- Modules d'entraînement thématique

Paramètres de l'application et de la cible

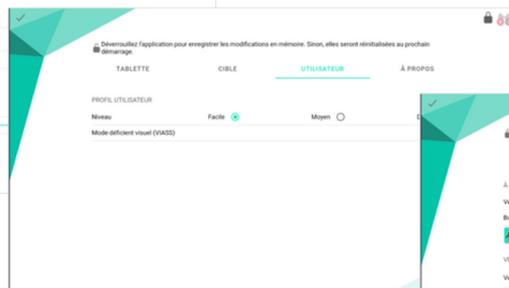
Cliquez sur  pour accéder à la page des paramètres de la tablette de la cible, de l'utilisateur et avoir accès aux informations système. Vous avez accès à [4 menus didactiques](#) dont le contenu est décrit dans les pages suivantes de ce manuel



La Tablette SQ Touch



La Cible

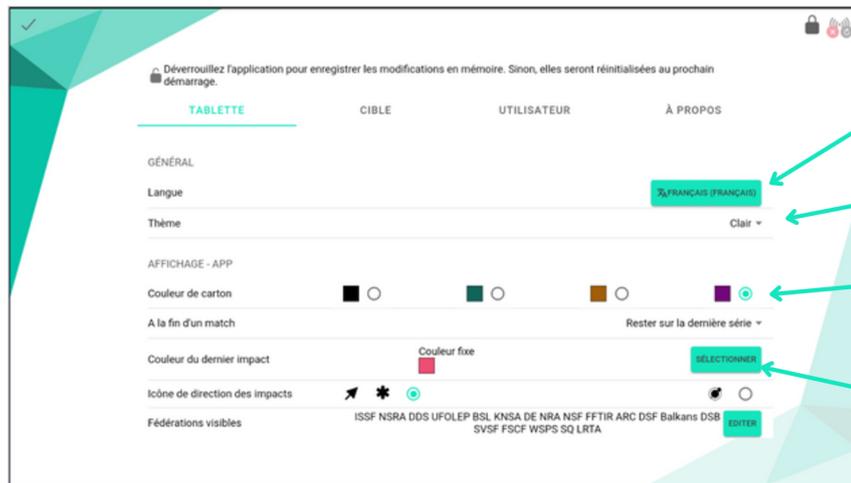


L'utilisateur



A propos

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 visual 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.

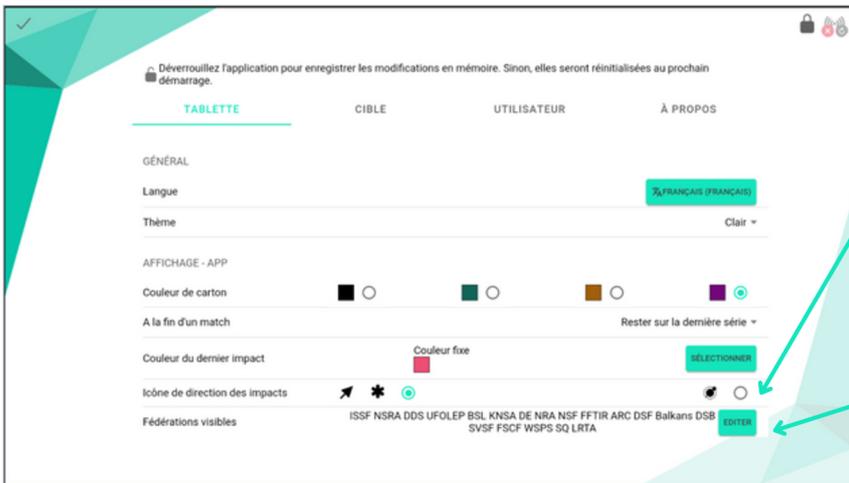


Couleur fixe



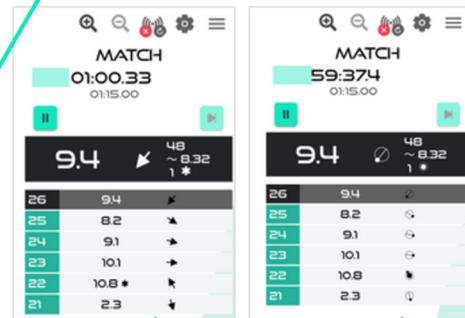
Couleur du dernier impact selon le score

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



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

Icône de direction des impacts



Choisissez ce que vous voulez voir ou pas

Fédérations visibles

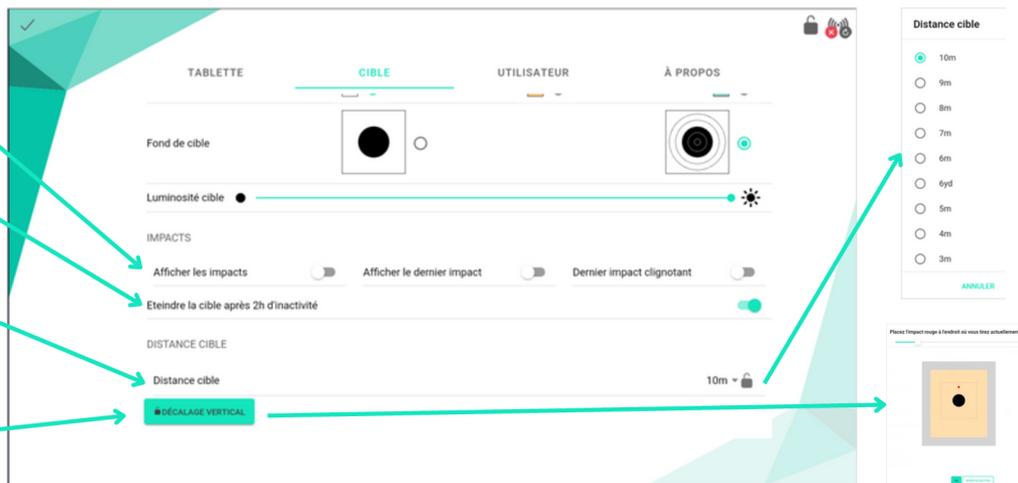
 BSL	 Balkans	 DDS	 DE	 DSB
 DSF	 FFTIR	 FSCF	 ISSF	 KNSA
 LRTA	 NRA	 NSF	 NSRA	 SVSF
 UFOLEP	 WSPS	 Tout Sélectionner	 Tout désélectionner	

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

Affichage des impacts sur la cible
Après 2 H, 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.

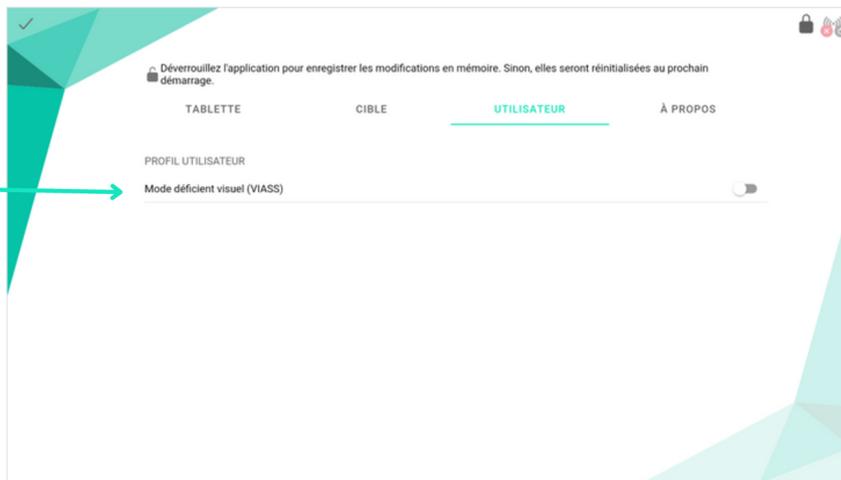
Si la distance de tir n'est pas de 10 m, réglez le point de visée de la carabine. Réglez la position du point rouge sur la position d'impact actuelle tout en visant le centre.



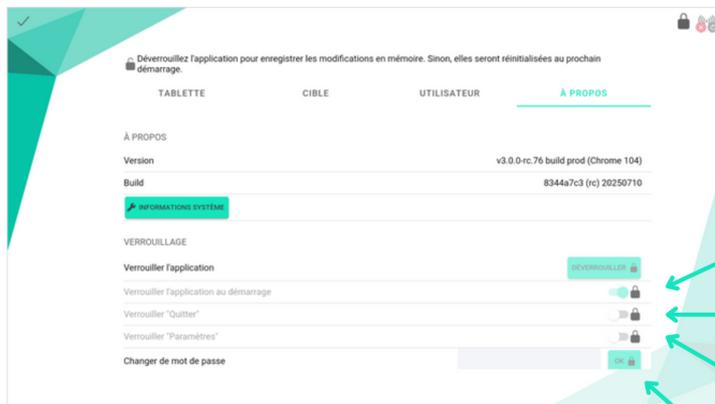
  Pour conserver vos modifications, déverrouillez l'application. Si vous ne le faites pas, elles seront effacées automatiquement au prochain redémarrage.

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

 VIASS – Système audio pour les personnes malvoyantes et non-voyantes, si utilisé avec 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.



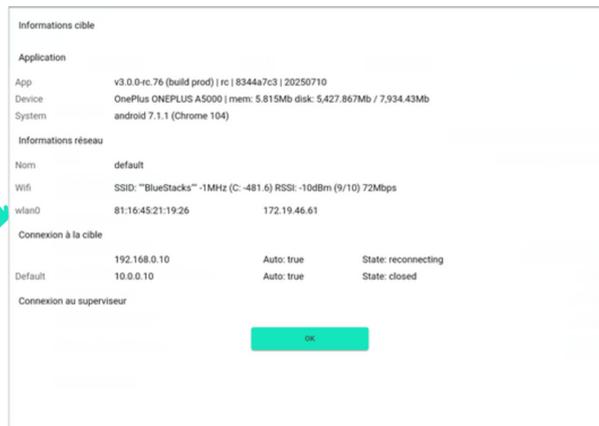
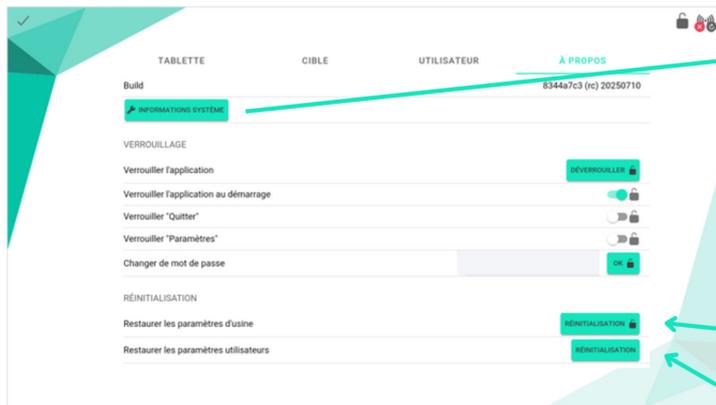
Verrouiller l'application par défaut. Toutes les actions et tous les paramètres protégés devront être déverrouillés par un mot de passe.

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

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

Modifier le mot de passe actuel de la serrure. Le mot de passe par défaut est "1896"

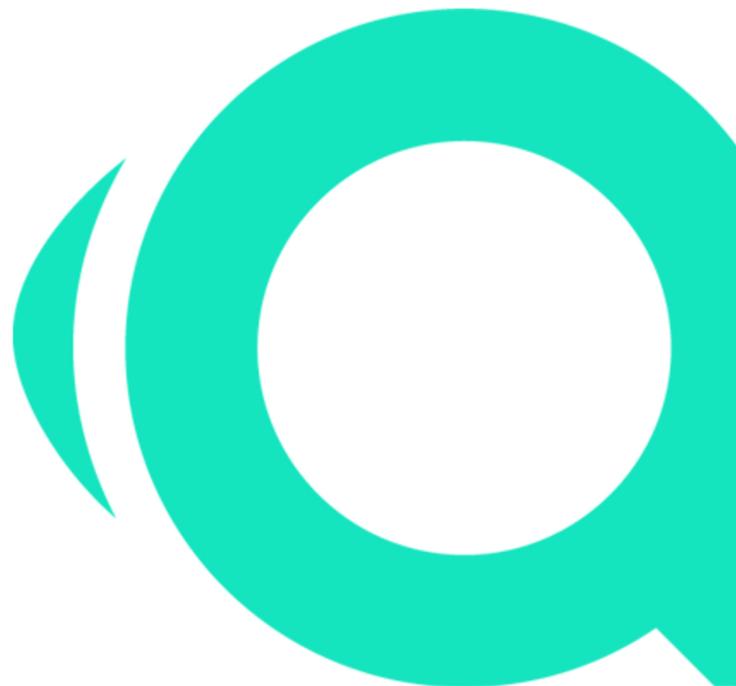
Accéder aux informations du système. Ces informations peuvent être demandées par le support technique SPORT QUANTUM.



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. Si le kiosque a été supprimé, il peut être réactivé par un administrateur.

Utilisation de l'application





Liens utiles

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

-  **S'enregistrer**
<https://sportquantum.com/register/>
-  **Support et mises à jour**
<https://sportquantum.com/support/help/>
-  **Manuels**
<https://sportquantum.com/support/manuals/>

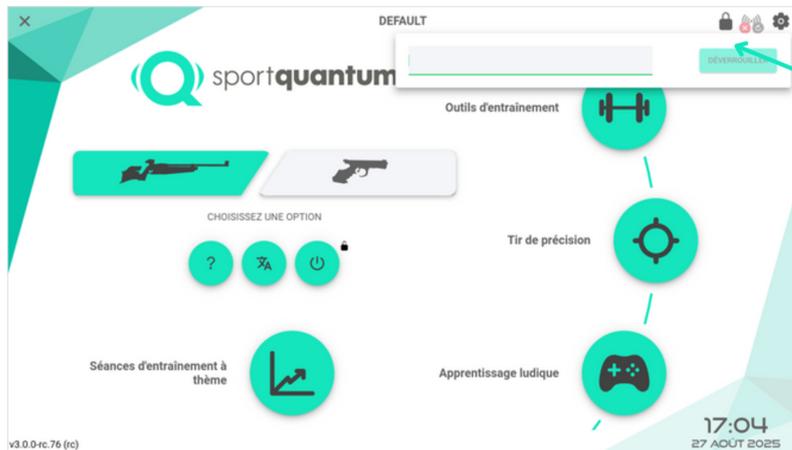


Il suffit de scanner les codes QR avec votre téléphone pour accéder aux documents et informations mis à jour sur le site web de SPORT QUANTUM.

 SYSTEM INFORMATIONS

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 suivant "1896"
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 et exercice
- Tir de précision - compétition et entraînement
- Jeux d'entraînements- Apprentissage ludique

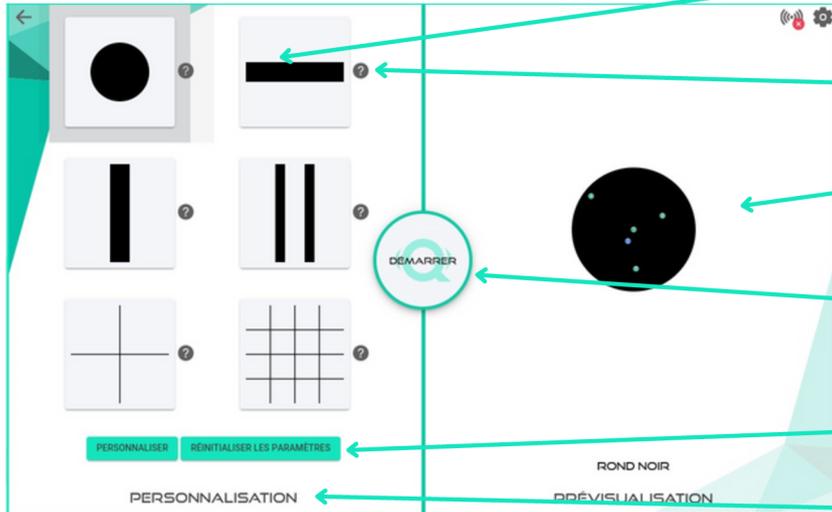
Séances d'entraînement à thème

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 (60 minutes) portant sur plusieurs points techniques. La bibliothèque des thèmes sera étoffée dans le temps.

Outils d'entraînement





Choisissez votre exercice d'entraînement

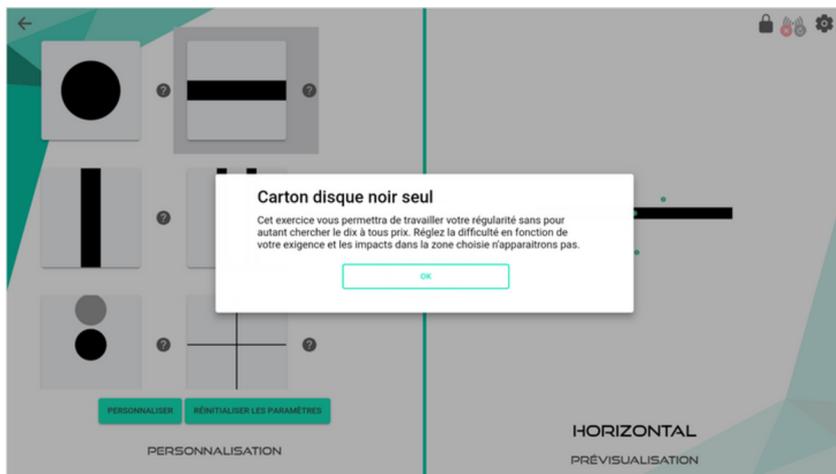
Informations utiles sur l'exercice (voir page suivante)

Pré visualisation de l'exercice sélectionné, y compris, le cas échéant, les paramètres personnalisés

Commencer l'exercice

Réinitialiser les paramètres de l'exercice

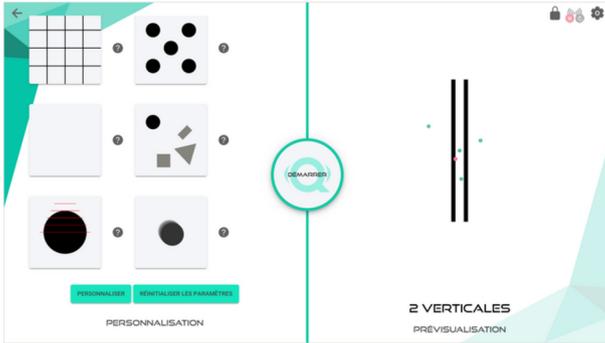
Personnaliser l'exercice en fonction de votre niveau ou de vos attentes



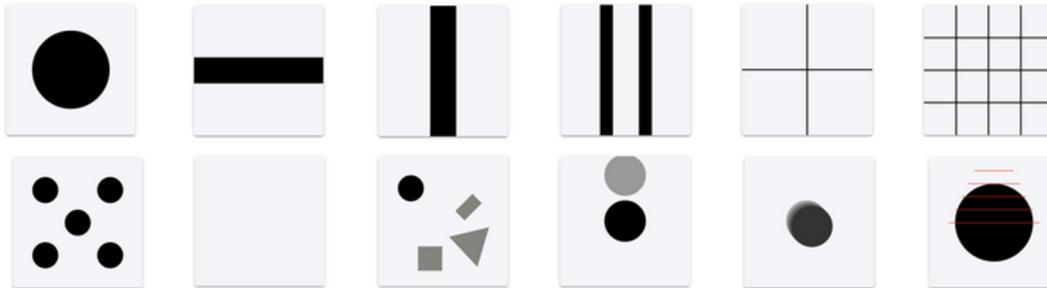
Détails sur le pourquoi de cet exercice et les attendus.



Outils d'entraînement



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



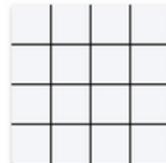
Grilles

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

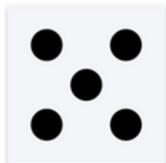
Travail du placement en face de la cible pour gagner en stabilité verticale. L'objectif est d'atteindre la barre verticale en réduisant progressivement son épaisseur qui est paramétrable





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



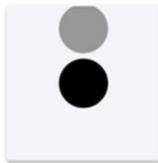
Carton blanc

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



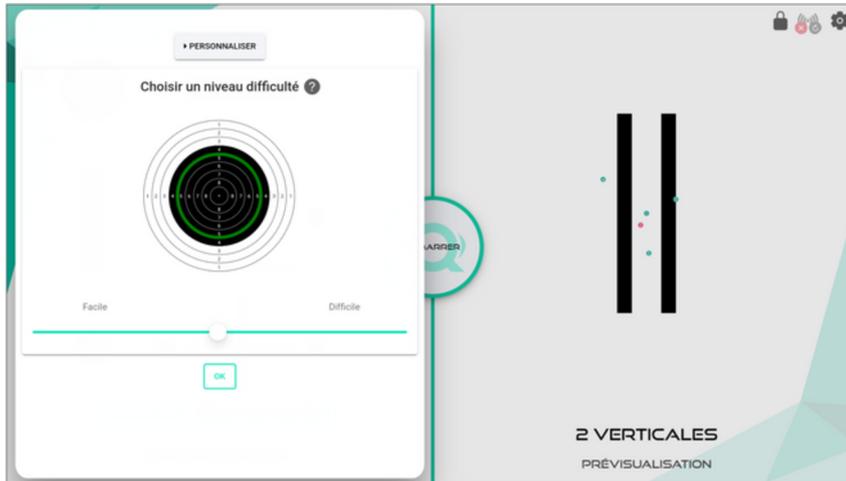
Pression sur la queue de détente

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

Cet outil est là pour vous aider à configurer un exercice avec les bons paramètres en fonction de votre niveau.

Pour l'utiliser, déplacez le curseur pour adapter la taille du cercle à une taille moyenne de regroupement qui décrit votre niveau.

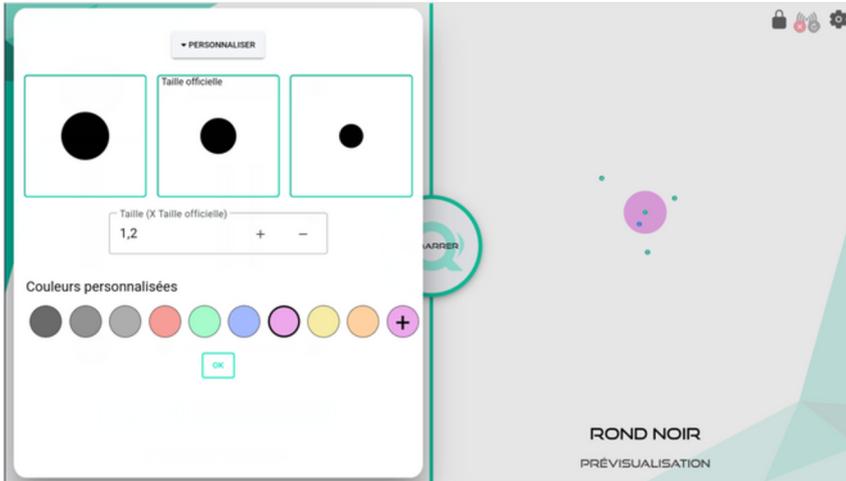
Après quoi, l'outil calculera les bonnes options pour rendre cet exercice efficace pour vous.

👉 **Avertissement :** Si vous sélectionnez un autre carton après avoir configuré votre 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 sélectionnez un autre carton après avoir configuré votre 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

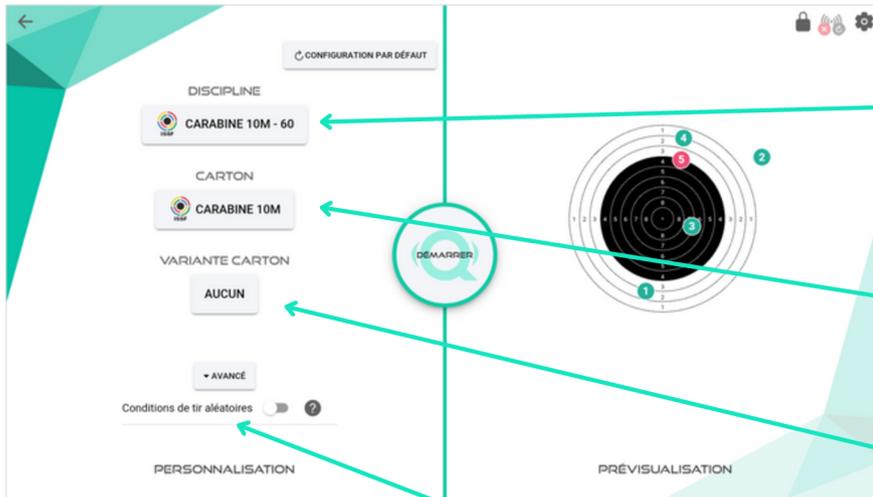
Compétition

Entraînement

Favoris



Choisissez le visuel de votre cible en 3 étapes



- **Première étape : la discipline**
Choisir; **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, 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 ...

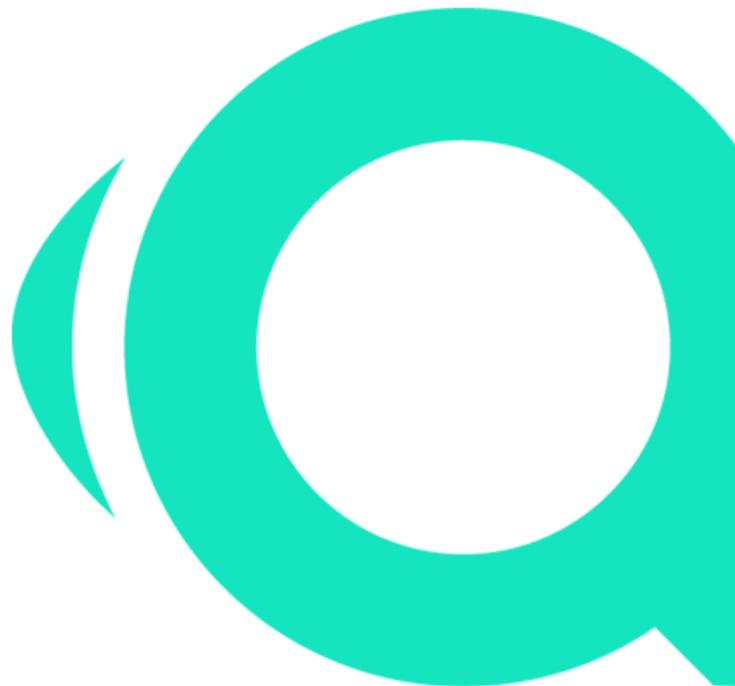
Configuration de la compétition



Compétition

1er étape : Choix de la discipline

 ISSF (International Shooting Sport Federation) <input type="button" value="v"/>
 FFTIR (Fédération Française de Tir) <input type="button" value="v"/>
 DSB (Deutscher Schützenbund) <input type="button" value="v"/>
 SVSF Svenska Skyttesportförbundet <input type="button" value="v"/>
 FSCF (Fédération Sportive et Culturelle de France) <input type="button" value="v"/>
 LRTA (Ligue régionale de tir d'Alsace) <input type="button" value="v"/>

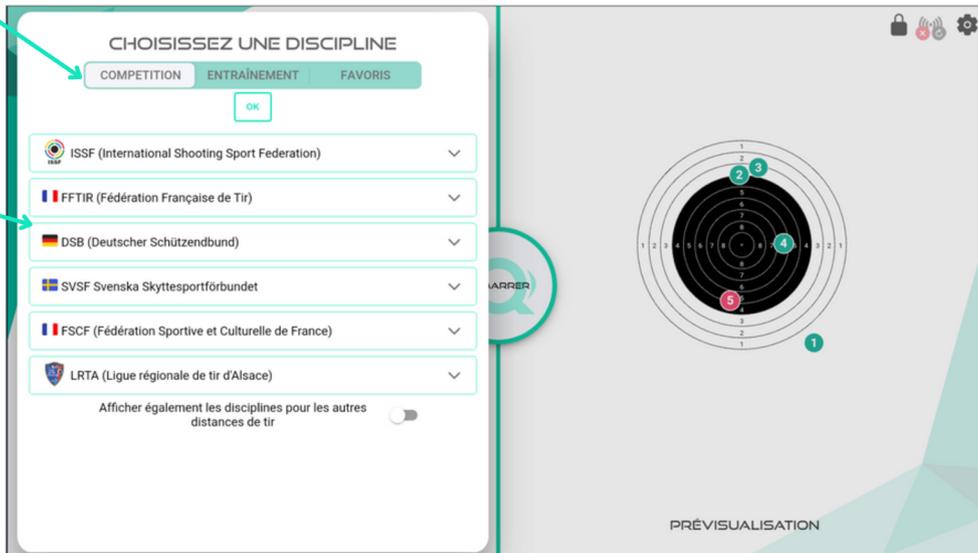


Tir de Précision

Compétition

Choix de la discipline **COMPETITION**

Choix de l'organisation
(DSB/FFTIR/ISSF/WSPS)



CHOISISSEZ UNE DISCIPLINE

COMPETITION ENTRAÎNEMENT FAVORIS

OK

ISSF (International Shooting Sport Federation) ▼

FFTIR (Fédération Française de Tir) ▼

DSB (Deutscher Schützenbund) ▼

SVSF Svenska Skyttesportförbundet ▼

FSCF (Fédération Sportive et Culturelle de France) ▼

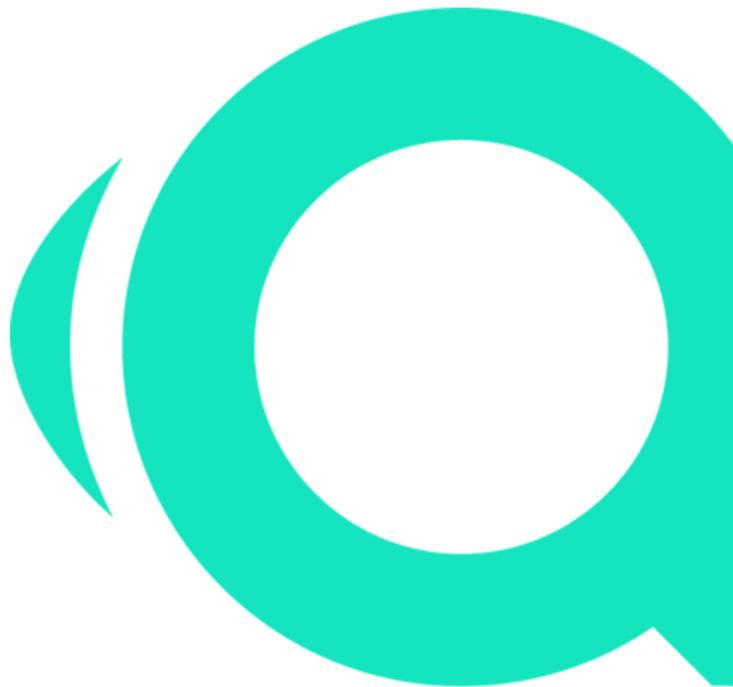
LRTA (Ligue régionale de tir d'Alsace) ▼

Afficher également les disciplines pour les autres distances de tir

PRÉVISUALISATION

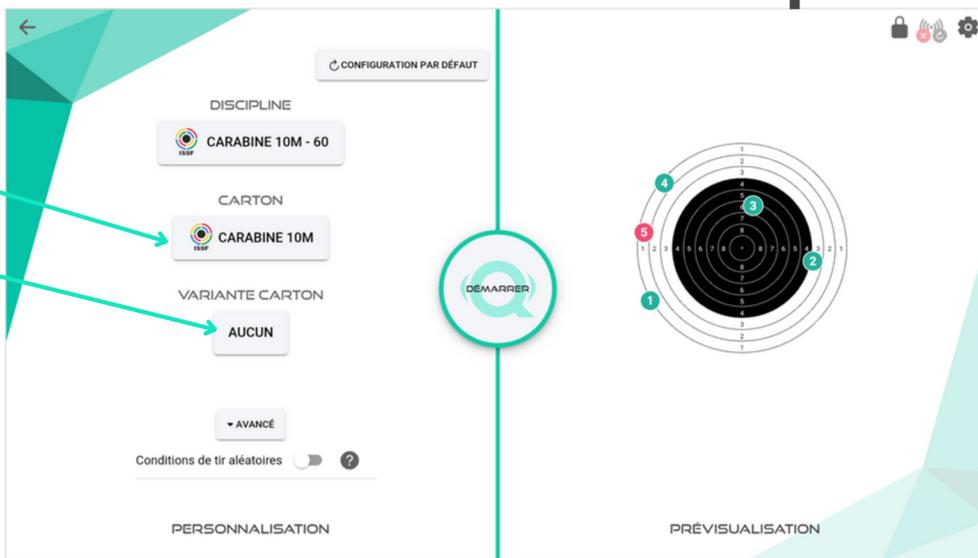
Compétition

2^{ème} étape : Conception du carton de tir



Tir de Précision

Compétition



←

CONFIGURATION PAR DÉFAUT

DISCIPLINE

 CARABINE 10M - 60

CARTON

 CARABINE 10M

VARIANTE CARTON

AUCUN

AVANCÉ

Conditions de tir aléatoires ?

PERSONNALISATION

DÉMARRER

PRÉVISUALISATION

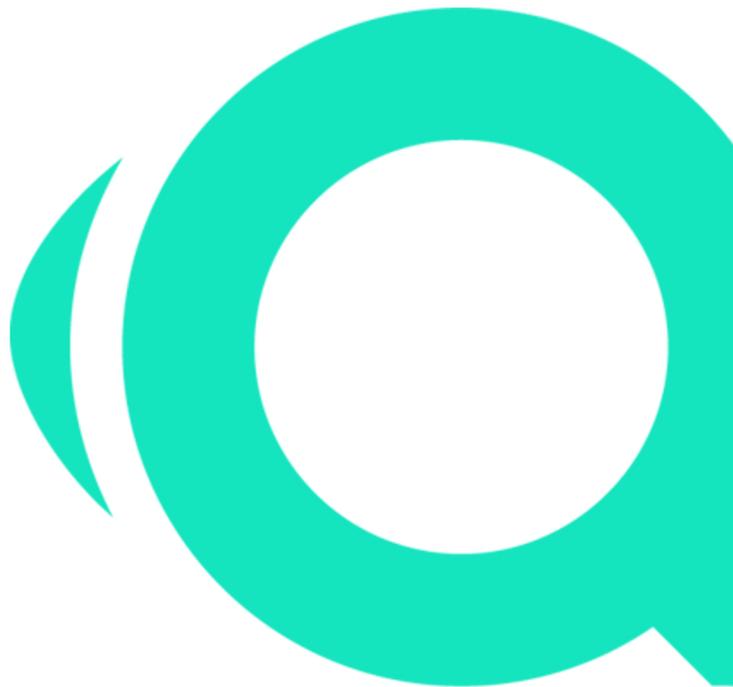
Choix du Carton

Choix de la variante du carton si besoin est

Compétition

3^{ème} étape :

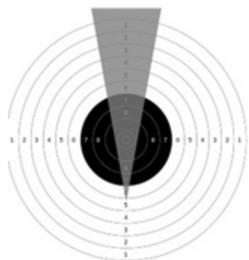
Variantes des cartons



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. (voir descriptif ci dessous)



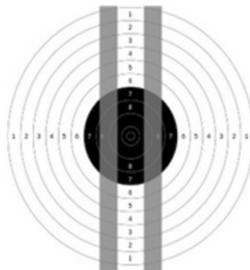
Carton d'entrée en cible

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.



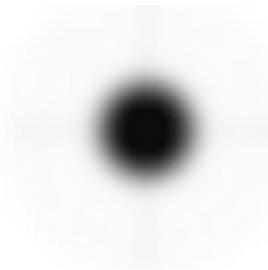
Carton de centrage

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



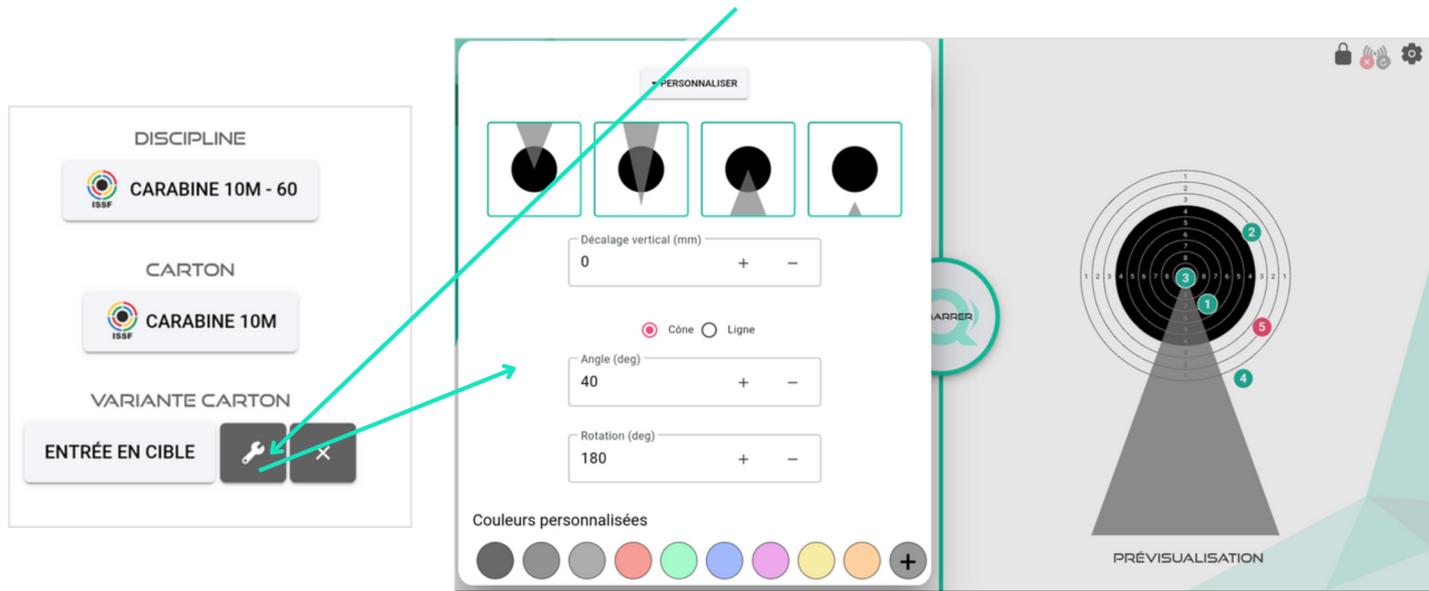
Eclairage asymétrique

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 screenshot displays the app's customization interface for the 'Carton' variant. On the left, a menu lists 'DISCIPLINE' (CARABINE 10M - 60), 'CARTON' (CARABINE 10M), and 'VARIANTE CARTON' (ENTRÉE EN CIBLE). The 'ENTRÉE EN CIBLE' option is selected and highlighted with a red arrow. The main screen, titled 'PERSONNALISER', features four target icons at the top. Below them are input fields for 'Décalage vertical (mm)' (0), 'Angle (deg)' (40), and 'Rotation (deg)' (180). A radio button selection is set to 'Cône'. At the bottom, there is a 'Couleurs personnalisées' section with a row of color swatches and a plus sign. On the right, a 'PRÉVISUALISATION' screen shows a target with a red cone and numbered rings (1-5).

Tir de Précision

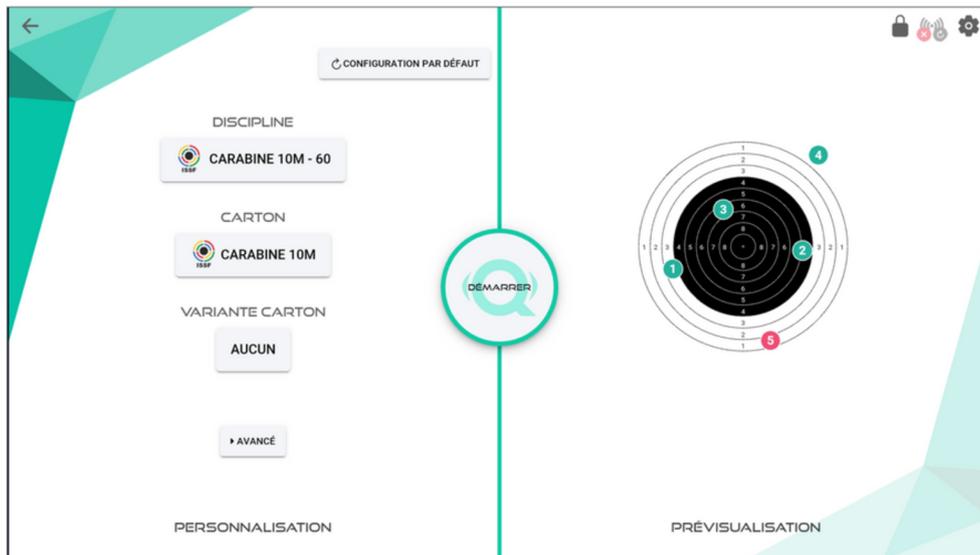
Session de tir

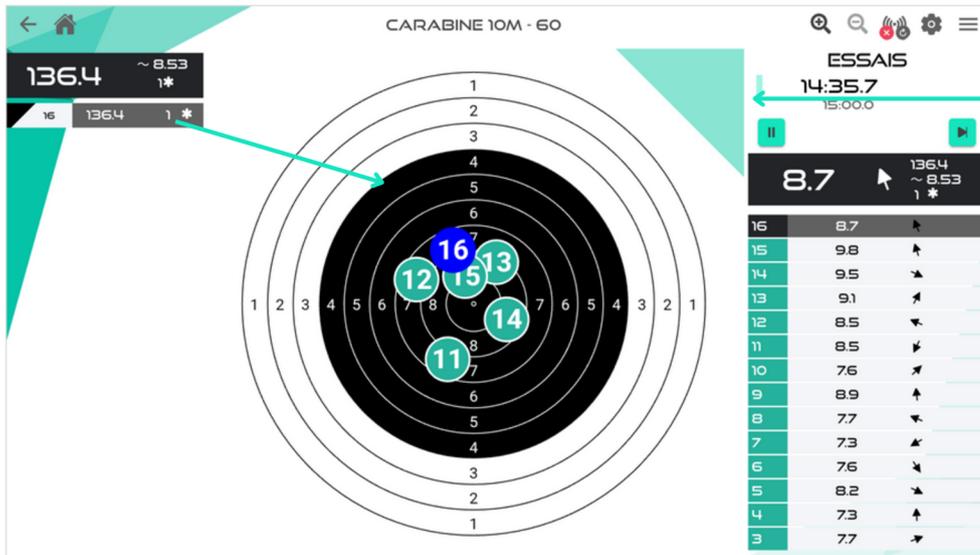


Après avoir sélectionné :

- Discipline
- Carton
- Variante

Cliquez su Démarrez





Carton d'essai
Coin en haut à droite

Session de tir

Activer le zoom (selon vos besoins)

Score d'impact moyen

Score total

Nombre de 10 Total

Nombre de 10 dans la série

Affichage des paramètres

Séquence actuelle (Essais / Match / Chargez / 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 10 dans la série en cours

Supprimer tous les impacts de la série en cours

Valeur du dernier tir (impact)



~ 885
9 *

531.2

874 1 *

883 3 *

870

883 3 *

921 1 *

881 1 *

CARABINE 10M - 60

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

53 55

52 59

54 56

58 57 51

FIN

8.1

8.81

60 8.1

59 9.1

58 9.2

57 10.3 *

56 9.4

55 7.5

54 8.9

53 8.1

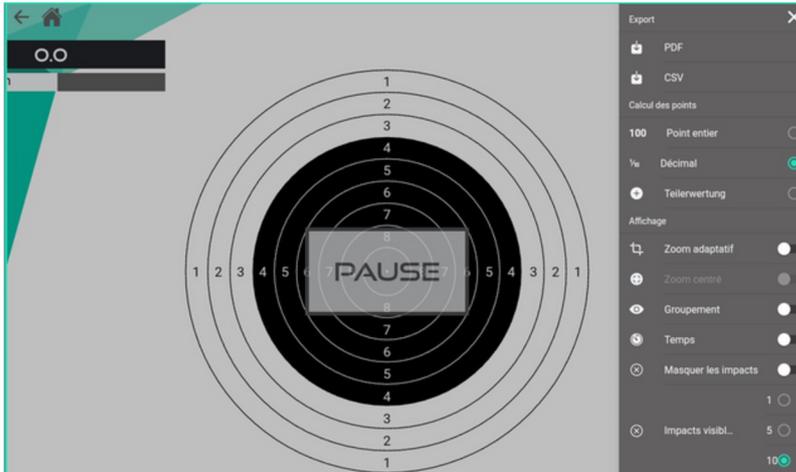
52 8.7

51 8.8

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, tiers)

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

Affichage du groupement

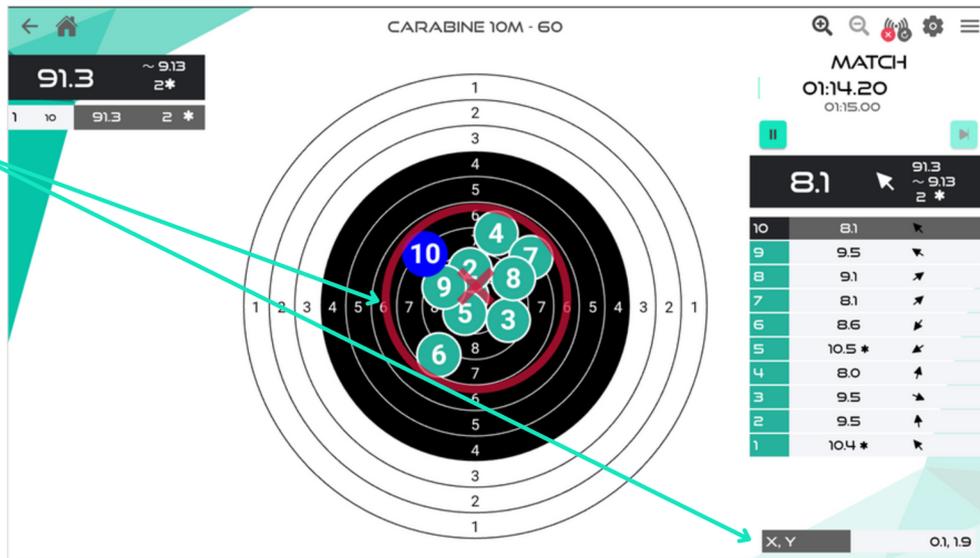
Temps: chronomètre de chaque tir

Cacher les impacts

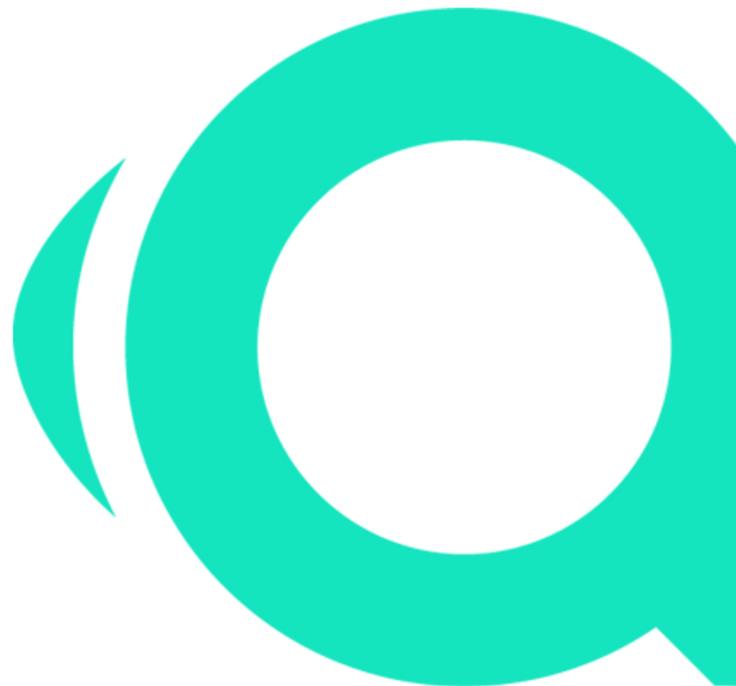
Affichage des impacts par lots de 1, 5 ou 10

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 σ sont les coordonnées du centre et le diamètre de ce cercle de regroupement. Ces informations peuvent être utilisées pour ajuster votre dispositif de visée.

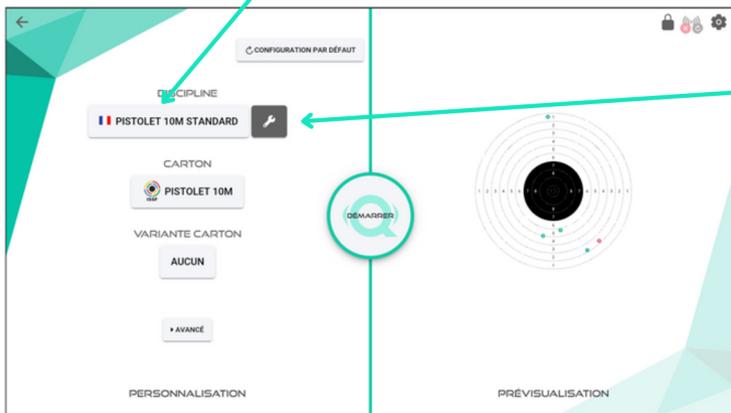


Session de tir
Discipline pistolet
Standard
3/7



Réglage discipline Pistolet 10 m STANDARD

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



Choix des réglages

Pistolet 10m standard

Nombre de séries	8	+	-
Nombre de séries d'essai	1	+	-
Impacts par série	5	+	-
Durée de chargement (sec)	60	+	-
Durée d'attente (sec)	7	+	-
Durée de tir (sec)	10	+	-
Tolérance (ms)	200	+	-

Masquer la cible entre les séries
 Déclenchement automatique sur "Attention"

Lumière rouge



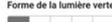
Lumière verte



Forme de la lumière rouge



Forme de la lumière verte

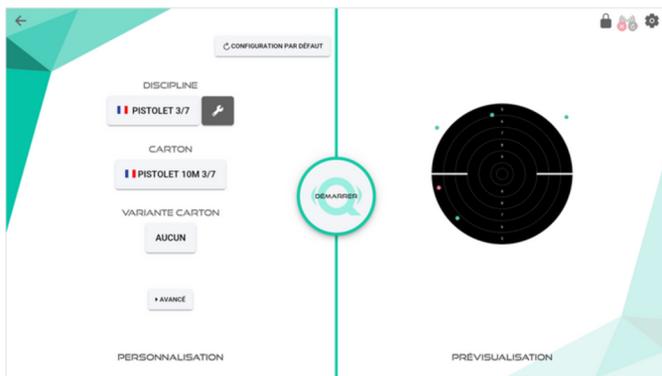


RESTAURER LES PARAMÈTRES D'USINE

Ajouter à mes favoris

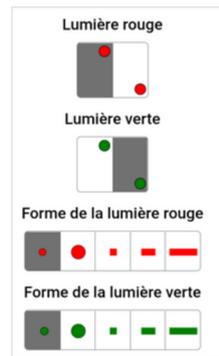
Q sportquantum Discipline Pistolet " 3/7

Pistolet 25M" (252) ou au 10 mètres dans le cadre de l'école de tir



- Une série = La cible apparaît 3 secondes et disparaît 7 secondes 5 fois
- Un match = 30 coups en 6 séries de 5 coups
- Une série de 5 coups d'essai
- Cible "Moustaches horizontales"

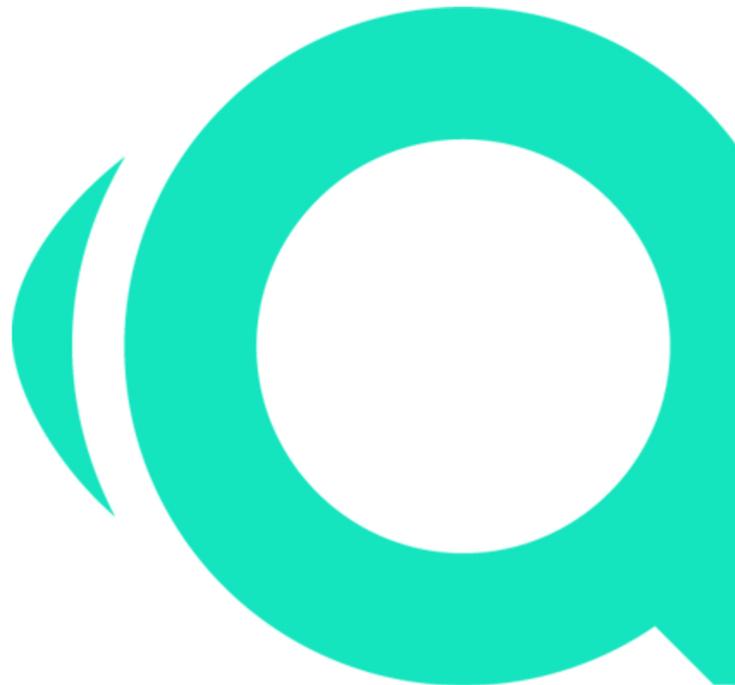
Le score et le temps de chaque impact sont affichés.
Les impacts avant ou après le temps de tir autorisé sont notés 0.

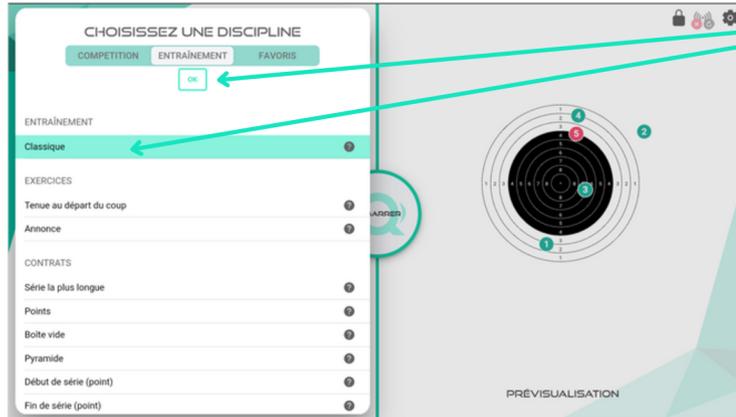


Tir de Précision

Entrainement

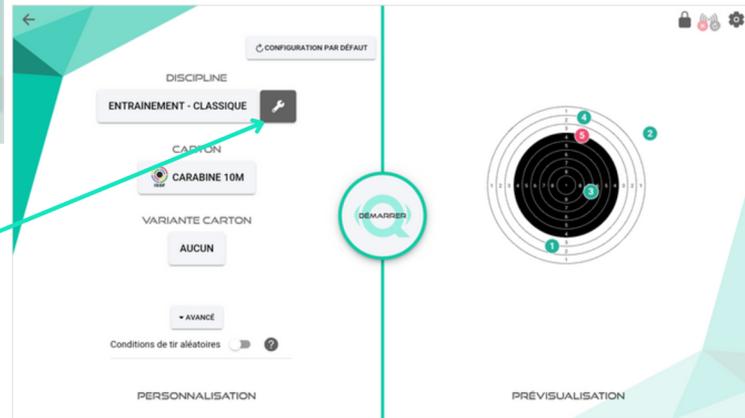
- Classique
- Exercices
- Contrats





Tir libre

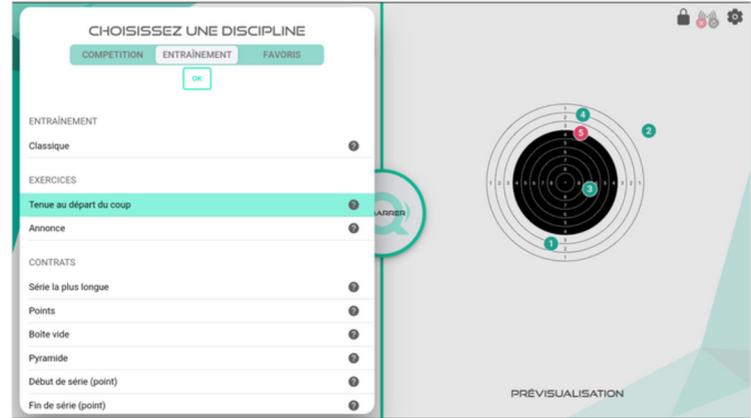
Personnalisez votre séance de tir classique.



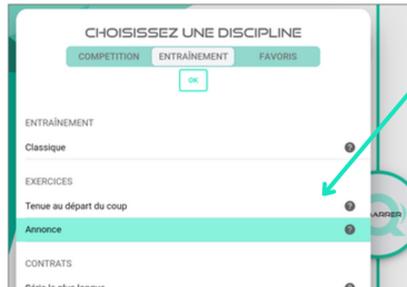
Tenue au départ du coup

L'objectif de cet exercice est de maintenir son attention, sa position et sa visée quelques instants après le tir, afin qu'au moment du départ du coup, on soit attentif à 100%.

Le principe est de retarder l'affichage du tir et de son résultat pour ne pas être attiré par celui-ci. Le délai est exprimé en seconde



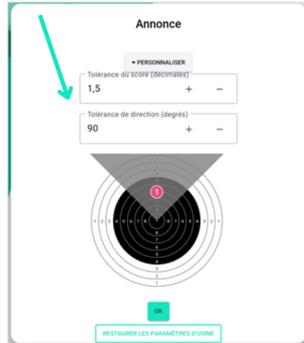
Un son peut être émis pour que le tireur sache que le tir est affiché.



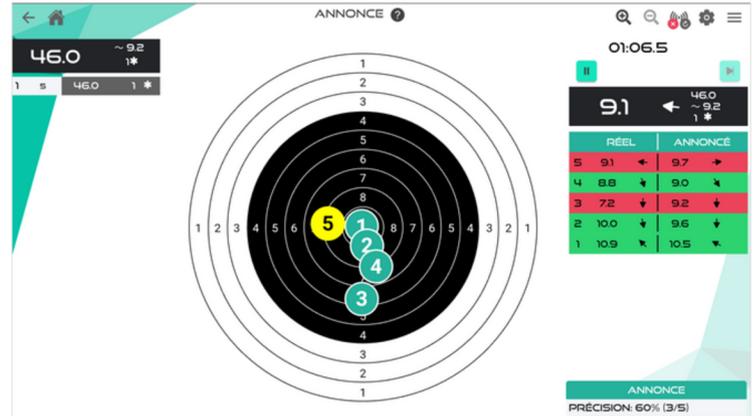
Annonce

Le but de cet exercice est de vous aider à mieux analyser votre technique lors d'un tir. Le principe est qu'entre chaque tir, une page apparaît et vous demande d'estimer où vous pensez que le tir va arriver. (Votre annonce)

Vous pouvez ici définir des tolérances



Après chaque tir vous devez faire votre annonce



Ensuite, le tir réel s'affiche sur la tablette et vous pouvez comparer avec votre annonce. Grâce à cet exercice, vous vous concentrerez davantage sur ce que vous ressentez pendant le tir, pour l'analyser et améliorer votre technique.

Entrainement – Contrats

Série la plus longue

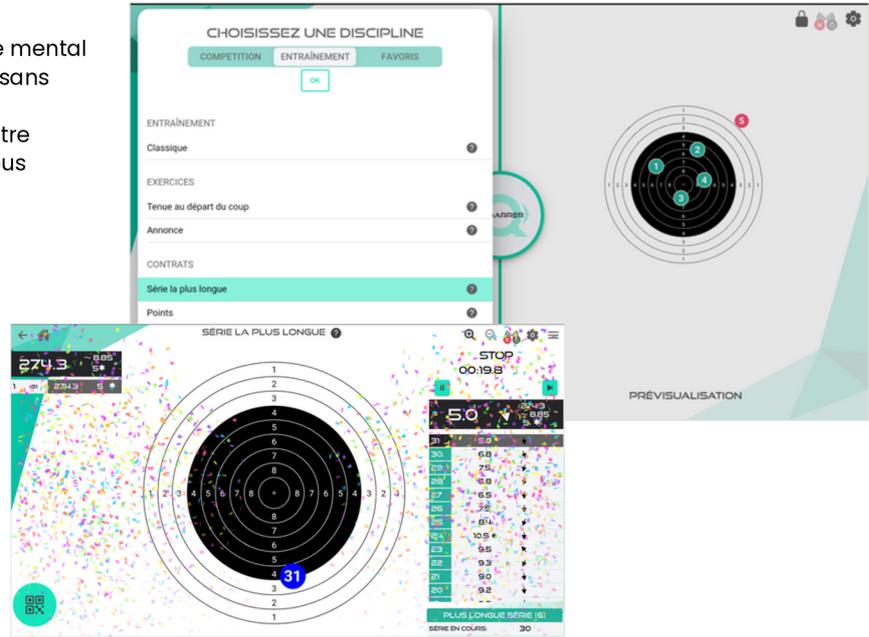
Carton « CONTRATS » Série la plus longue

Travaillez votre rigueur, votre endurance et votre 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 un score mini à 6



La série c'est arrêté dans cette exemple, après 31 tirs car il a atteint la limite d'un 6 minimum que nous nous étions fixés



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

PERSONALISER

Score minimum -10 + -

Score limite +2 + -

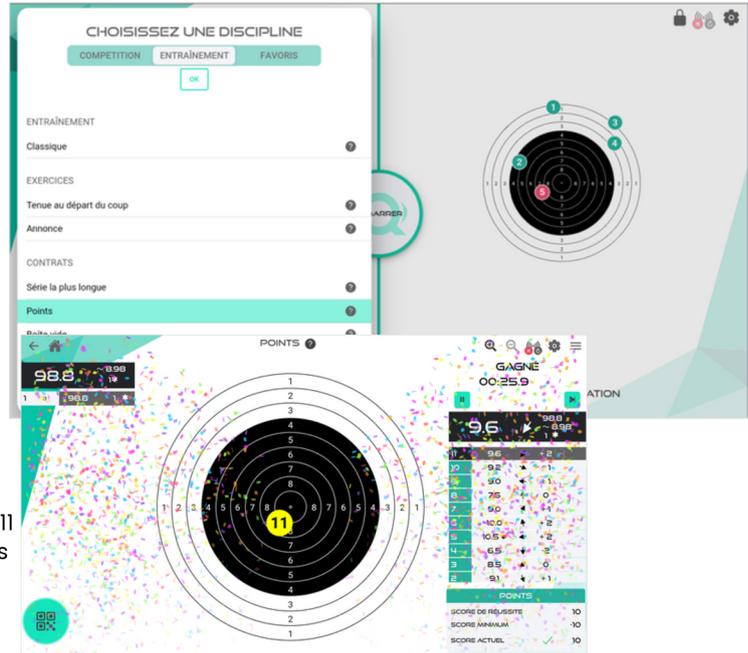
Score limite +1 + -

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 joint

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



The screenshot shows the application interface for selecting a discipline. The 'CONTRATS' and 'Points' options are highlighted. To the right, a target graphic shows points 1 through 5. Below, a detailed score breakdown for a 'GAGNE' (win) is shown with a score of 96.8 and 11 shots. The breakdown includes scores for each shot and a final total score of 96.8.

Entrainement – Contrats

Boite Vide

Carton « CONTRATS » Boite de plomb vide

Prendre une boîte de plomb vide.
 Choisissez un score minimum et ajoutez un plomb dans la boîte pour chaque fois que vous voulez l'atteindre. Dans l'exemple ci-dessous le score mini est de 9,2
 Tentez d'atteindre cet objectif en un minimum de coups pour vider boîte. (objectif 6 plombs)
 Le nombre de plombs restant dans la boîte est inscrit dessus.
 Pénalités: Vous pouvez choisir un score minimum à atteindre pour ne pas avoir de pénalité. Si vous tirez en dessous de ce score, quelques plombs peuvent être ajoutés dans la boîte.

Boite vide

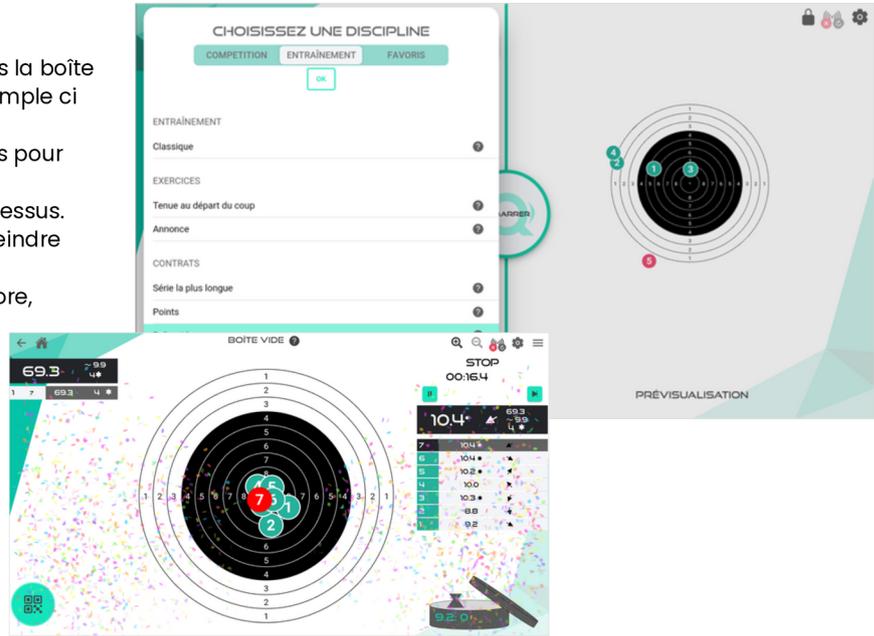
▼ PERSONNALISER

Score minimum

9,2 + -

Nombre de plombs

6 + -



Entraînement – Contrats

Pyramide

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

Hauteur de la pyramide: 5

Mode: **Classique** / De bas en haut

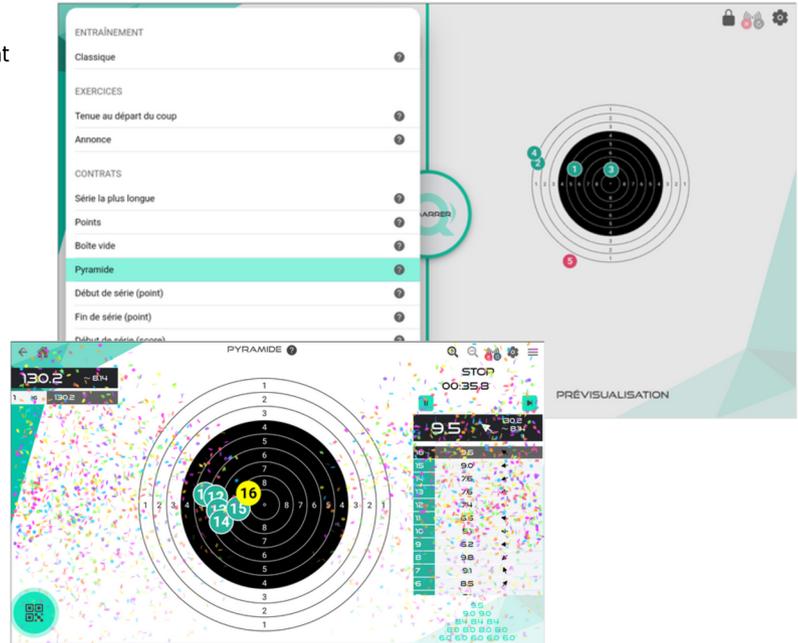
Premier étage: 6,1

Second étage: 7

Troisième étage: 8

Quatrième étage: 9

Cinquième étage: 9,5



The interface shows a menu on the left with options: ENTRAÎNEMENT, Classique, EXERCICES, Tenue au départ du coup, Annonce, CONTRATS, Série la plus longue, Points, Boîte vide, **Pyramide**, Début de série (point), Fin de série (point), and Nombre de séries (points). The main area displays a target with numbers 1-5 and a 'PREVISUALISATION' button. A detailed score breakdown is shown on the right:

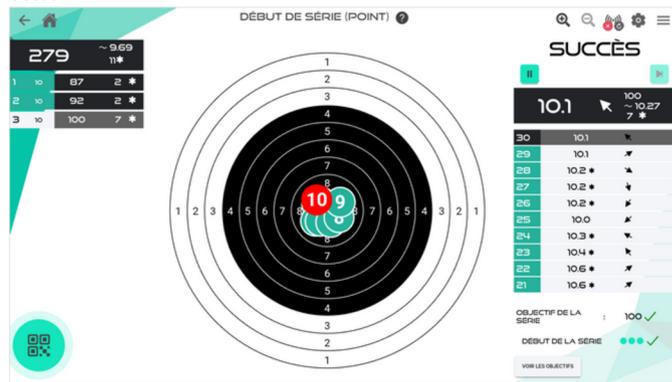
10	10
9	9
8	8
7	7
6	6
5	5
4	4
3	3
2	2
1	1
0	0
95	95
90	90
84	84
78	78
72	72
66	66
60	60
54	54
48	48
42	42
36	36
30	30
24	24
18	18
12	12
6	6
0	0
130,2	130,2
124	124
118	118
112	112
106	106
100	100
94	94
88	88
82	82
76	76
70	70
64	64
58	58
52	52
46	46
40	40
34	34
28	28
22	22
16	16
10	10
4	4
0	0

Carton « CONTRATS » Point minimum en début de série

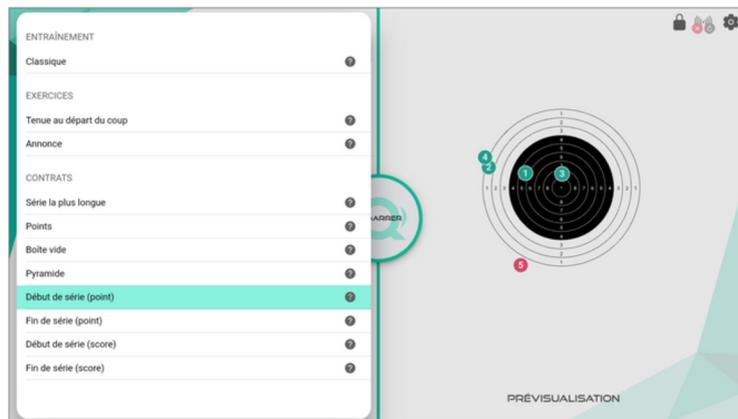
L'objectif de ce contrat est de travailler votre capacité à bien débiter un match.

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

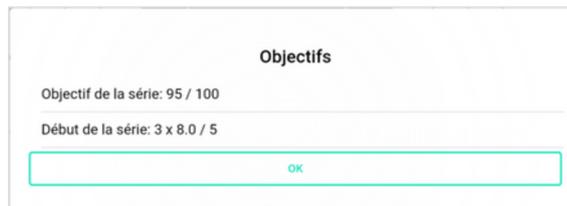
Par exemple, vous pouvez vous fixer comme objectifs de : tirer 95/100 et tirer au moins 3x10 dans les cinq premiers tirs de la série.



The screenshot shows the 'DÉBUT DE SÉRIE (POINT)' interface. On the left, a score table shows a total of 279 points. In the center, a target is displayed with a red '10' and a blue '9' in the bullseye. On the right, a 'SUCCÈS' counter shows 10.1 points out of 100. Below the target, a list of scores for 30 shots is shown, with the first five shots being 10, 10, 10, 10, and 10. The interface also includes a search icon, a settings icon, and a 'VIR LES OBJECTIFS' button.



The screenshot shows the 'CONTRATS' menu on the left and a target visualization on the right. The menu includes options for 'EXERCICES' (Tenue au départ du coup, Annonce) and 'CONTRATS' (Série la plus longue, Points, Boîte vide, Pyramide, Début de série (point), Fin de série (point), Début de série (score), Fin de série (score)). The 'Début de série (point)' option is highlighted. The target visualization shows a target with a red '10' and a blue '9' in the bullseye, and a 'PRÉVISUALISATION' label at the bottom.



The screenshot shows the 'Objectifs' dialog box. It contains the following text:

Objectifs

Objectif de la série: 95 / 100

Début de la série: 3 x 8.0 / 5

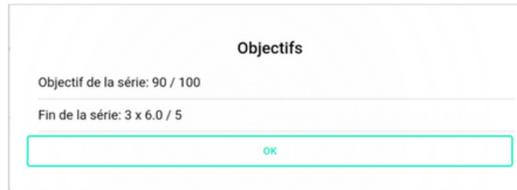
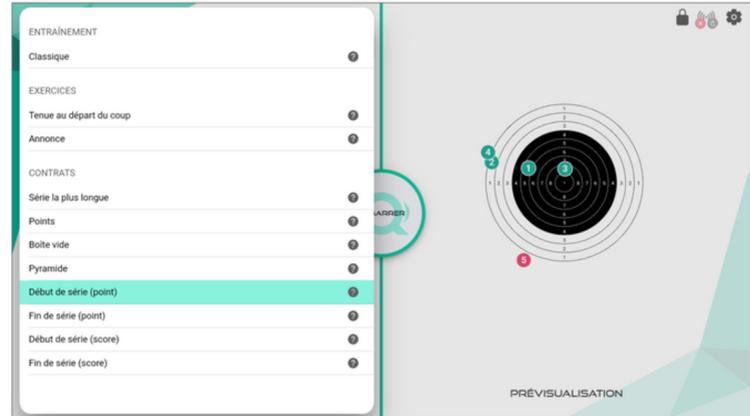
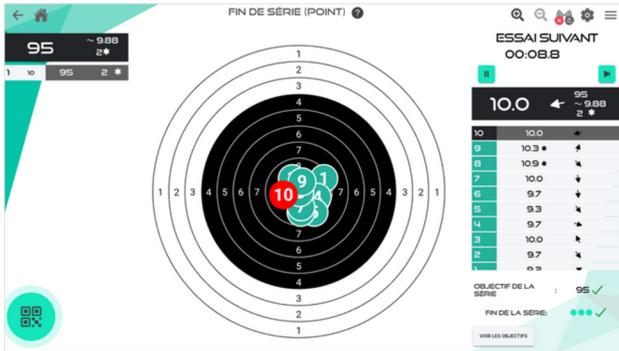
OK

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 débuter 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

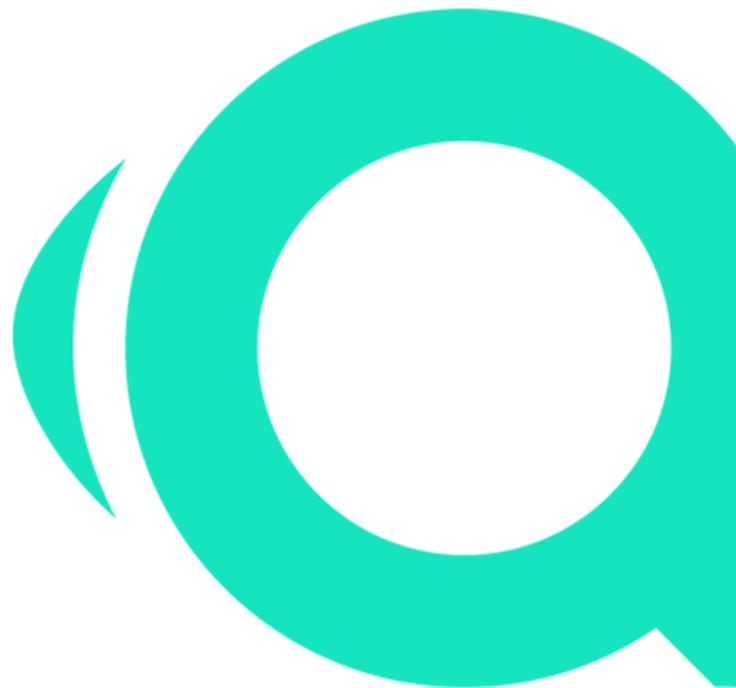
L'objectif de ce contrat est de travailler votre capacité à bien terminer un match.

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.

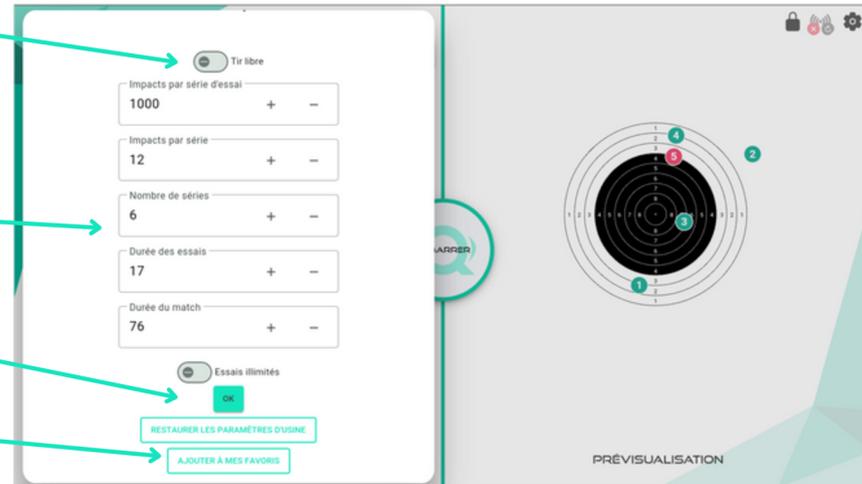
Tir de Précision

Configuration des Favoris



Ajouter aux favoris

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



The screenshot shows the 'Tir libre' customization screen. On the left, there are five adjustable parameters: 'Impacts par série d'essai' (1000), 'Impacts par série' (12), 'Nombre de séries' (6), 'Durée des essais' (17), and 'Durée du match' (76). Below these is a toggle for 'Essais illimités' (Unlimited trials) which is currently off. At the bottom, there are two buttons: 'RESTAURER LES PARAMÈTRES D'USINE' (Restore factory settings) and 'AJOUTER À MES FAVORIS' (Add to my favorites). On the right, a target diagram is shown with numbered points (1, 2, 3, 4) and a 'PRÉVISUALISATION' (Preview) label. A 'DÉPARTER' button is also visible.

Tir libre

Personnalisez les critères selon vos besoins

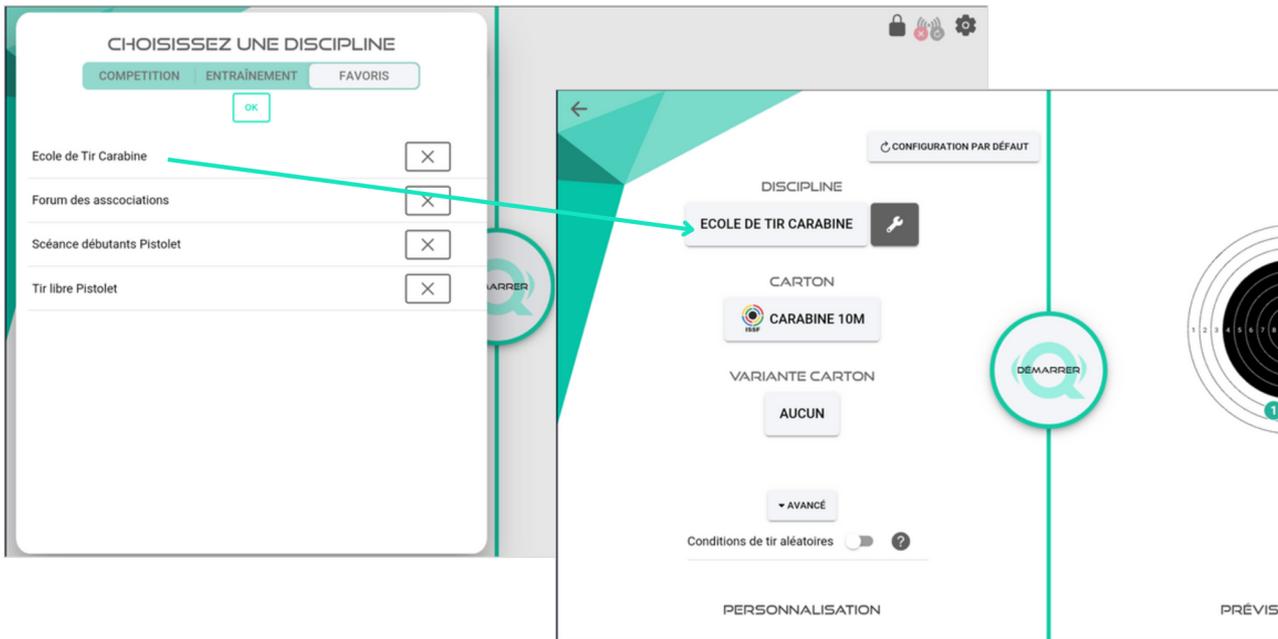
Essais illimités

Ajoutez aux favoris
Nommez et enregistrez



Ajouter aux favoris

Rappelez vos favoris à tout moment



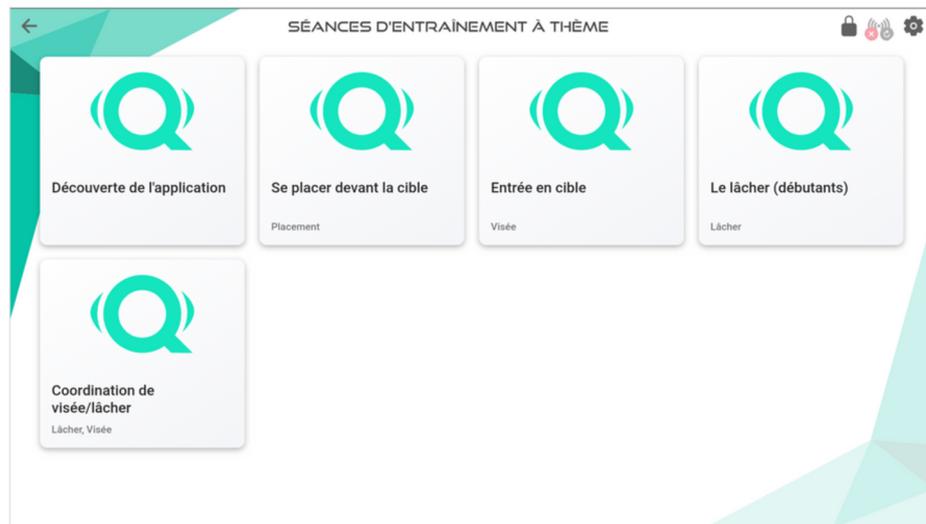
The image shows a two-step process for adding a discipline to favorites. On the left, a modal titled "CHOISISSEZ UNE DISCIPLINE" has tabs for "COMPETITION", "ENTRAÎNEMENT", and "FAVORIS". A list of disciplines includes "Ecole de Tir Carabine", "Forum des associations", "Scéance débutants Pistolet", and "Tir libre Pistolet", each with a close button. An "OK" button is at the bottom. On the right, the main configuration screen shows "DISCIPLINE" set to "ECOLE DE TIR CARABINE" with a settings icon. Below are "CARTON" (CARABINE 10M) and "VARIANTE CARTON" (AUCUN). A "DEPARTER" button is highlighted with a red circle. A red arrow points from the "Ecole de Tir Carabine" item in the modal to the "ECOLE DE TIR CARABINE" item in the main screen.

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 (60 minutes) portant sur plusieurs points techniques. La bibliothèque des thèmes sera étoffée dans le temps.



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

 **Avertissement :** Les entraînements sont spécifiques selon votre choix d'arme carabine ou pistolet

Entraînement à thème

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

 DEMARRER

Entraînement à thème

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 ▶

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

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

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 ▶

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

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**

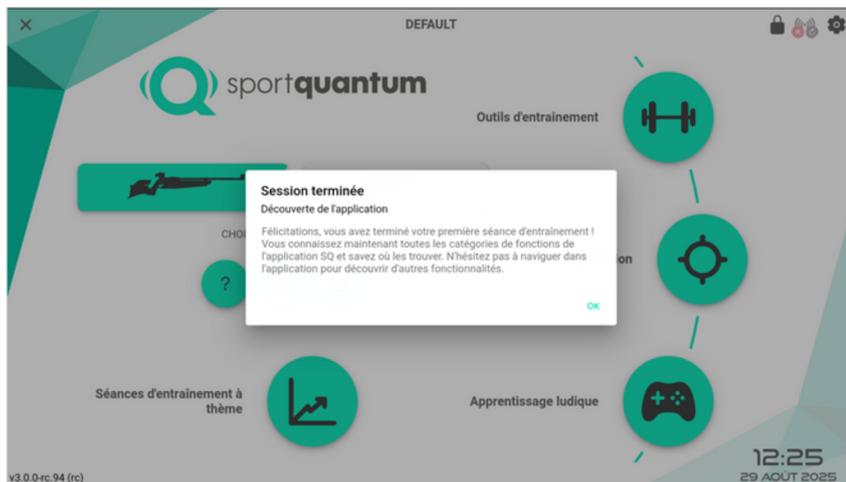
◀ EXERCICE PRÉCÉDENT FIN ▶

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

Découverte de l'application



Session terminée
Découverte de l'application

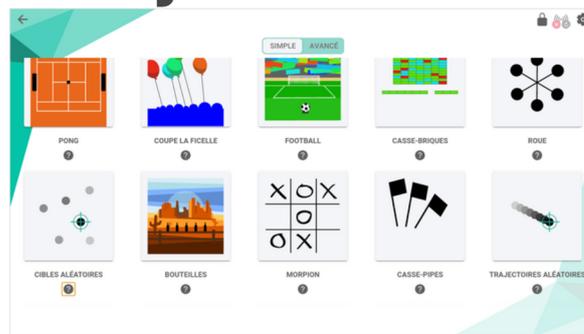
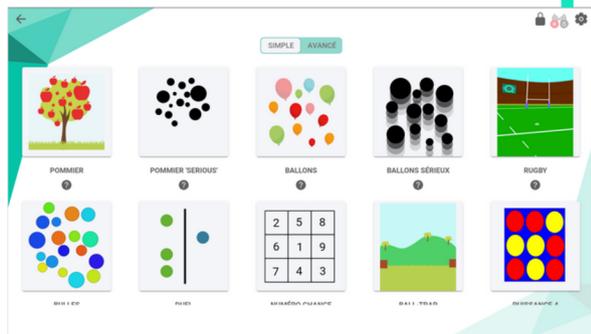
Félicitations, vous avez terminé votre première séance d'entraînement !
Vous connaissez maintenant toutes les catégories de fonctions de l'application SQ et savez où les trouver. N'hésitez pas à naviguer dans l'application pour découvrir d'autres fonctionnalités.

Apprentissage ludique



Apprentissage Ludique

Choix parmi 26 jeux

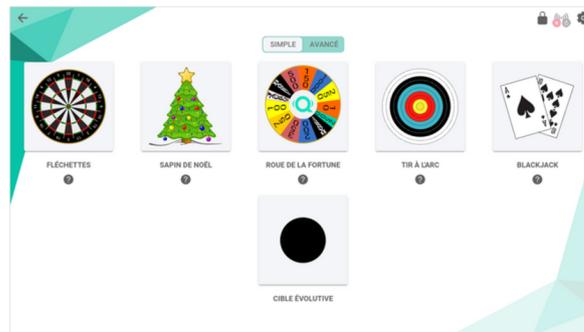


Descriptif du contenu du jeu

Jeu de fléchettes classique

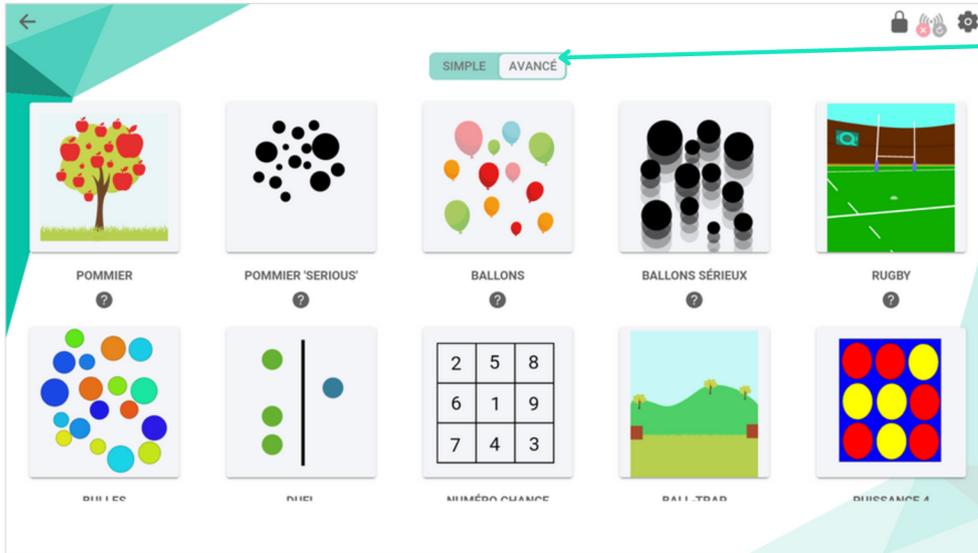
Tentez d'atteindre exactement le score de 0 avant les autres joueurs. Si un joueur a un score négatif, son score sera inversé. Chaque joueur doit tirer plusieurs fléchettes par volée. Cliquez sur le bouton "suivant" entre les joueurs et les volées pour commencer à tirer.

OK



Apprentissage Ludique

Choix parmi 26 jeux



La fonction AVANCE va vous permettre de personnaliser le jeu, comme par exemple ci-dessous le DUEL (arbre à Gong)



Apprentissage Ludique

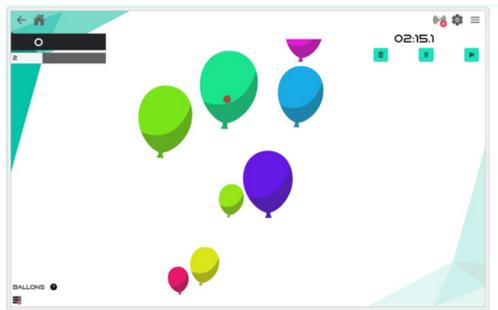
Choix parmi 26 jeux

Jeux individuel

Pommier
Ballons (simples / avancés)
Rugby
Football
Bulles
Numéro chanceux
Piège à balles
Bouteilles
Couper la ficelle
Casse-mur
Roue (simple / avancée)
Cibles aléatoires (simple / avancé)
Tuyaux

Jeux multi-joueurs

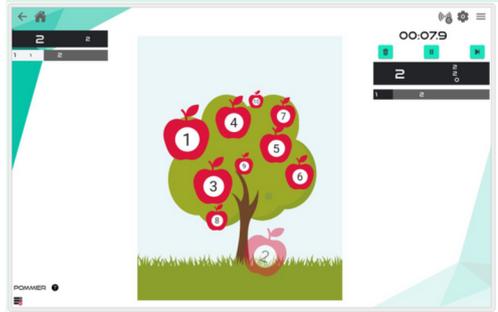
Arbre de duel (Simple / Avancé)
Quatre en ligne
Pong
Tic-tac-toe
Fléchettes (simple / avancé)
Tir à l'arc
Roue de la fortune



Jeu de ballons

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 ?



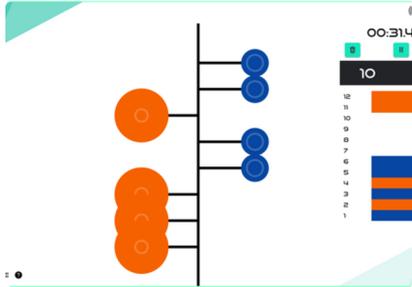
Jeu Pommier

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 de duel :

Jeu de duel avec un ami.

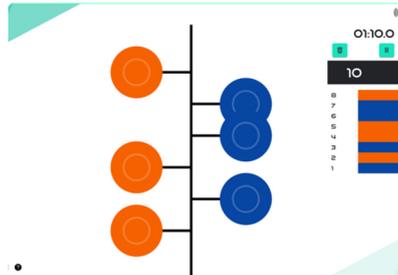
Le but est de tirer toutes les palettes vers l'autre côté.

Lorsque toutes les palettes sont du même côté, le joueur correspondant gagne.

Qui sera le plus rapide ?

Deux joueurs s'affrontent en tirant en même temps sur la cible (chacun dans sa propre couleur de feuille).

Lorsqu'une cible est touchée, elle change de couleur et passe du côté de l'adversaire



← Zone (configurable) à atteindre

Exporter les Résultats



Enregistrer vos résultats au format PDF ou CSV

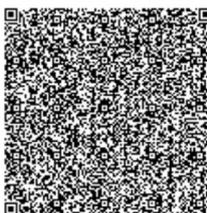
Cliquez sur cette icône ☰



The screenshot shows the 'CARABINE 10M - 60' target interface. The score is 91.3. The target has several hits marked with numbers: 10, 4, 7, 9, 2, 8, 5, 3, 6. An export menu is open on the right, listing options: PDF, QR Code, CSV, Calcul des points, 100 Point entier, 1/2 Décimal, Diviseur, Affichage, Zoom adaptatif, Zoom centré, Groupement, Masquer les Impacts, and Impacts visibles. The 'PDF' and 'CSV' options are highlighted with a red arrow.

EXPORTS STATS

EXPORT ONLINE QR
SCANNEZ CE CODE QR POUR ACCÉDER AU SITE WEB QR EN LIGNE. VOUS POURREZ ENSUITE EXPORTER VOTRE SESSION.



OK EXPORT PDF EXPORT CSV

Cliquez sur "PDF" ou "CSV" pour exporter les données vers la tablette.

Enregistrer vos résultats au format PDF ou CSV

Saisissez vos notes et cliquez sur EXPORTER

EXPORT PDF

NOTES

Saisissez vos commentaires...

Imprimer en noir et blanc

Copier sur la clé USB

Clé USB manquante ? Essayez de l'enlever et de la rebrancher

EXPORTER ANNULER

EXPORT CSV

NOTES

Saisissez vos commentaires...

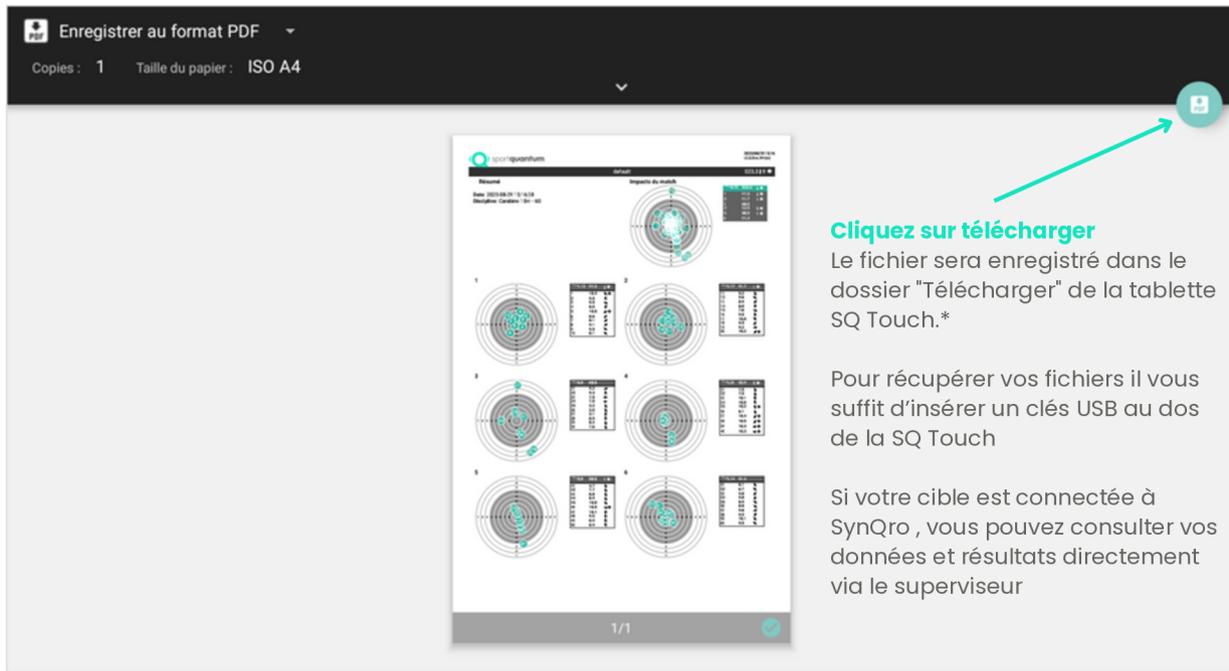
Sauvegarder  /Download

Copier sur la clé USB

Clé USB manquante ? Essayez de l'enlever et de la rebrancher

EXPORTER ANNULER

Enregistrer vos résultats au format PDF ou CSV



The screenshot shows a software interface for recording results. At the top, a black bar contains the text "Enregistrer au format PDF" with a dropdown arrow. Below this, it indicates "Copies : 1" and "Taille du papier : ISO A4". A teal arrow points from the text "Cliquez sur télécharger" to a teal circular button with a white document icon in the top right corner of the interface. The main area displays a tablet screen with the SportQuantum logo and a grid of target diagrams. Each target has a central bullseye and is accompanied by a small data table. The tablet screen also shows a date and time: "Date: 2023-08-09 10:42:08" and "Impression: Carabine 10m - M1". At the bottom of the tablet screen, it shows "1/1" and a teal checkmark icon.

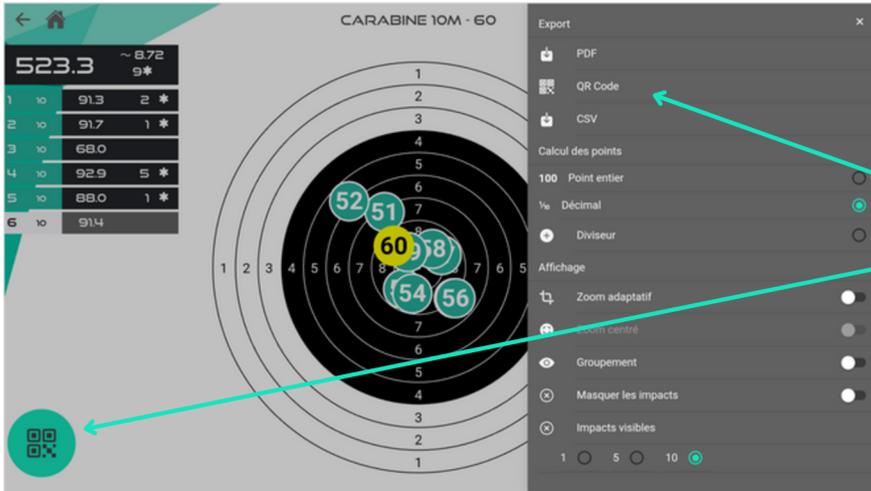
Cliquez sur télécharger

Le fichier sera enregistré dans le dossier "Télécharger" de la tablette SQ Touch.*

Pour récupérer vos fichiers il vous suffit d'insérer un clés USB au dos de la SQ Touch

Si votre cible est connectée à SynQro , vous pouvez consulter vos données et résultats directement via le superviseur

Une manière pratique d'exporter les résultats de tir directement sur un smartphone en utilisant un générateur de QR code. Cette méthode simplifie le processus par rapport à l'exportation de fichiers PDF et CSV, surtout en mode kiosque.

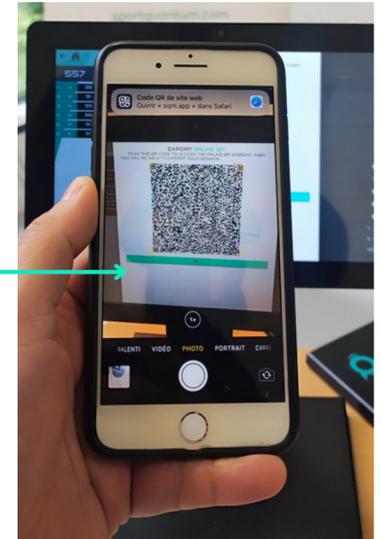


Cliquez sur "QR Code"

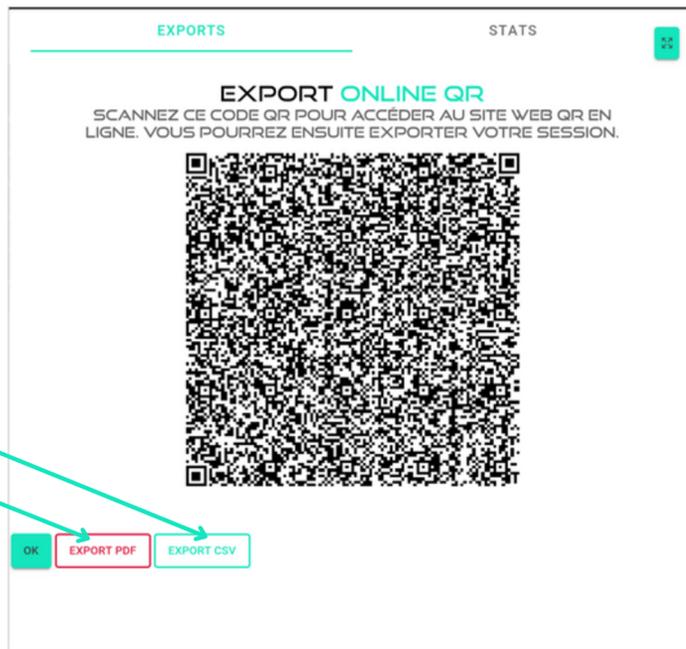
- Sur votre téléphone ou tablette,
- Ouvrez l'application appareil photo intégrée.
- Pointez la caméra vers le QR code.
- Appuyez sur le lien qui apparaît sur votre téléphone ou tablette.



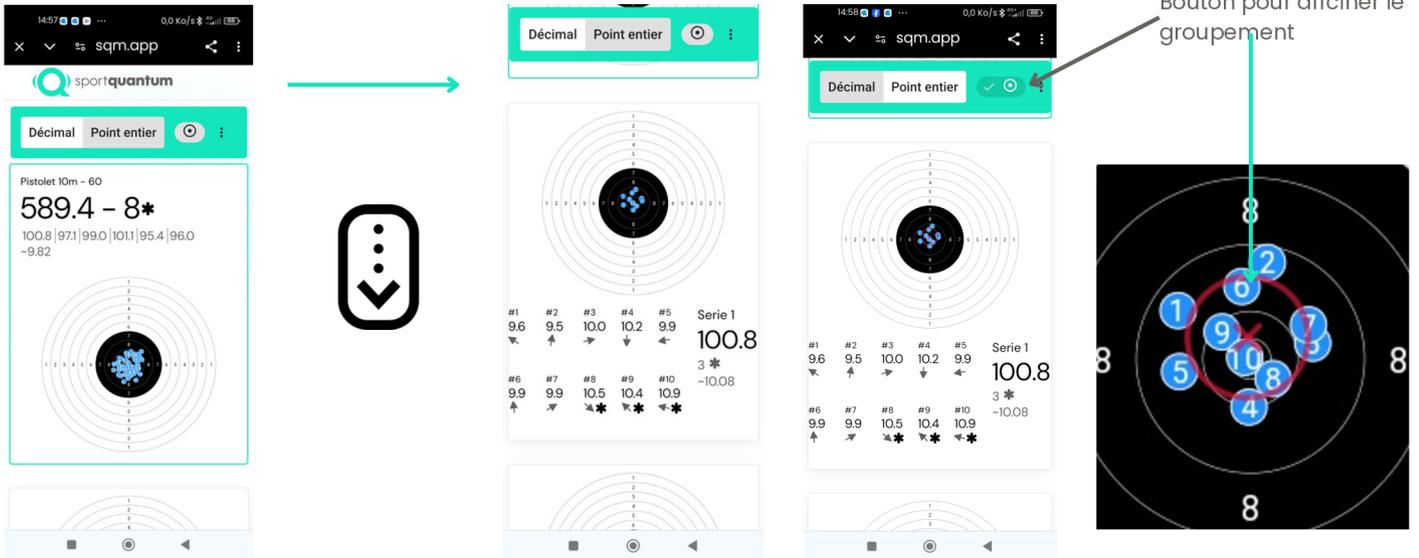
Lire le QR Code"



Cliquez sur "PDF" ou "CSV" pour exporter les données vers la tablette.



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



The image illustrates the user interface of the sportquantum app. It shows a sequence of three screenshots from a mobile phone. The first screenshot shows the app's main screen with a score of 589.4 - 8* and a target visualization. A downward arrow icon is positioned between the first and second screenshots. The second screenshot shows the same data but with a 'Bouton pour afficher le groupement' (button to show grouping) highlighted in the top right corner. The third screenshot shows the target visualization with numbers 1 through 10 placed on the target rings, indicating a grouped view. A red circle highlights the numbers 1 through 10, and a red arrow points from the 'Bouton pour afficher le groupement' to this circle.

Tableau de bord en ligne

Bouton pour afficher le groupement

#	#1	#2	#3	#4	#5	Serie 1
Score	96	95	100	102	99	100.8
Score	99	99	105	104	109	-10.08

- Sur votre téléphone vos statistiques de tir s'affichent

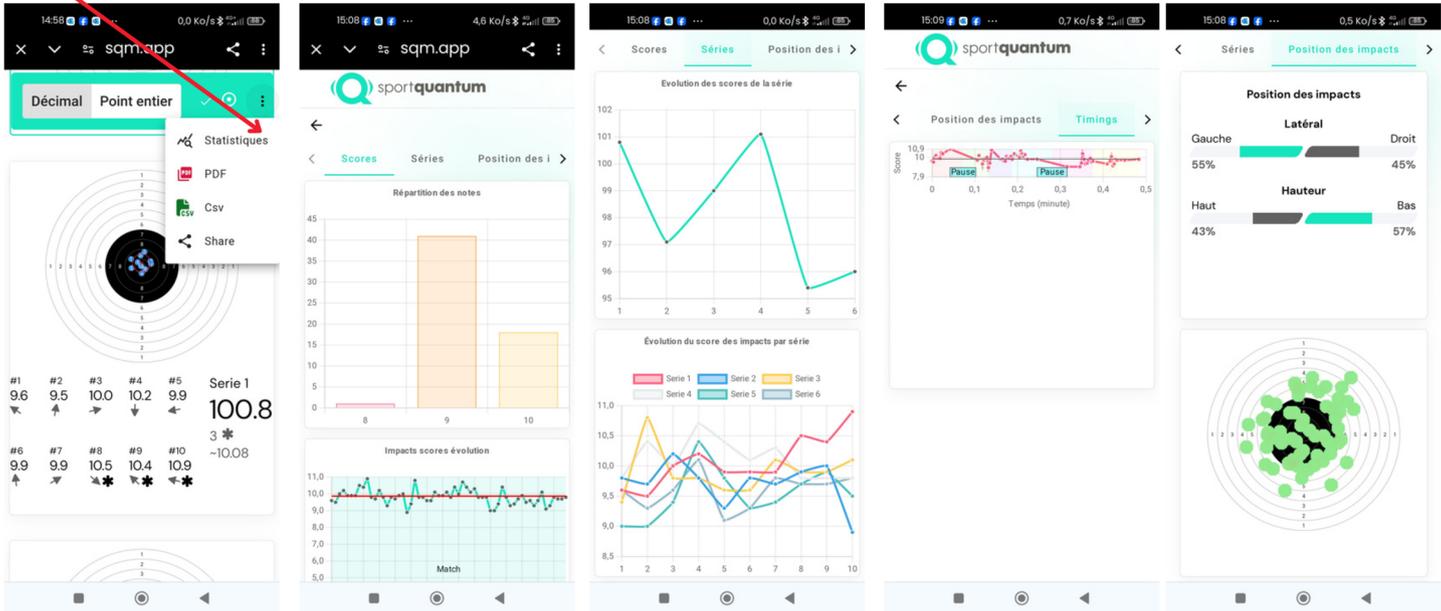
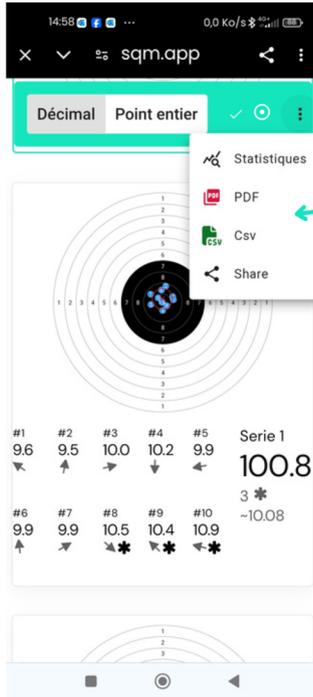


Tableau de bord en ligne



- Et vous pouvez aussi générer des fichier pdf ou CSV pour sauvegarder vos datas
- Et partagez sur vos réseaux sociaux



Spécifications techniques



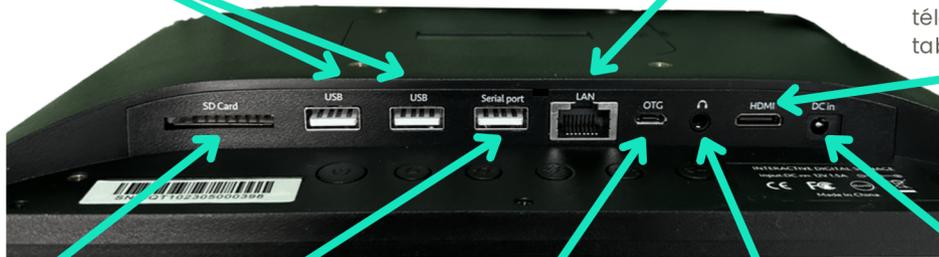
SQ Air 10 – Vue d'ensemble



USB, permettant le périphérique externe tels qu'une clé USB ou télécommande pour transférer des fichiers (export de scores, mise à jour de l'application)

Le port LAN permet de connecter votre SQ Touch au réseau local directement à la cible par ethernet ou PoE (Power Over Ethernet) permettant également de l'alimenter en électricité

HDMI pour connecter directement un écran ou téléviseur (affichage de la tablette)



slot micro SD

Sortie USB vers série RS232

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'application)

prises casque audio 3,5 mm

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

Retour à la page d'accueil de la SQ Touch



Réglage de la luminosité de la SQ Touch

Réglage du son de la SQ Touch

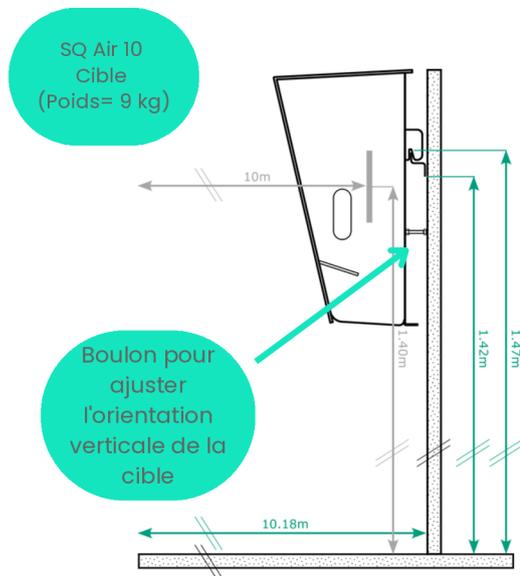
Spécifications techniques

Description	Spécifications techniques
Dimensions	507 mm x 406 mm x 295 mm
Poids	9 kg
Énergie initiale maximale de l'arme à 10 m	7,5 J (joules) recommandé (usure prématurée de la plaque supérieure au-delà de 8 J)
Alimentation principale	110-240V AC / 50-60 Hz
Alimentation électrique de la cible	12 V DC
Température	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)
Humidité	8-80%
Consommation électrique	25 W
Luminosité maximale	1500 Cd / m ²

Première procédure d'installation



Démarrer avec la cible interactive SQ Air 10



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 être placé à 1,42 m ou le haut du support ou du trépied doit être placé à 1,47 m.

Démarrer la cible



- Fixer le support au mur à l'aide des vis et chevilles fournies (pour les murs en béton).
- Accrochez la cible au support à l'aide des deux crochets situés à l'arrière de la cible.
- Ajustez l'inclinaison de la cible à l'aide des boulons de "verticalité".

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

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



- **Important:** avant la première utilisation, appliquez un peu de gel de silicone à l'aide d'un chiffon propre sur la plaque supérieure en polycarbonate qui protège la plaque du capteur du SQ Air 10.
- Répétez cette action régulièrement pour créer un léger film protecteur, surtout au centre de la cible.
- Entre deux séances d'entretien au gel de silicone, nettoyez votre cible avec de l'alcool à friction et un chiffon doux pour éliminer les éventuelles traces de poussière.
- Placez le bloc d'alimentation dans un endroit protégé des tirs directs.
- Une fois que votre cible a été mise hors tension, elle peut être remise sous tension soit en tirant dessus, soit en débranchant et en rebranchant l'alimentation après 10 secondes.
- **Important :** Ne pas tirer sur la cible sans la couverture ou le tiroir à plombs.

Le visuel de la carabine peut ne pas apparaître au centre de la cible. Il s'agit d'un comportement normal pour augmenter la durabilité de la plaque supérieure : tous les ~100 impacts, une nouvelle position centrale est automatiquement sélectionnée lorsque cela est possible. Ce comportement peut être adapté par le superviseur pour garantir l'équité de la compétition entre les athlètes.

Lorsqu'une nouvelle plaque supérieure est installée, le compteur d'impact et la position centrale sont réinitialisés à la position centrale initiale.. Pour réinitialiser le compteur d'impact de la plaque supérieure, allez à la page de connexion et cliquez sur "Réinitialiser le compteur de la plaque supérieure".



Configuration d'un réseau Wi-Fi point à point

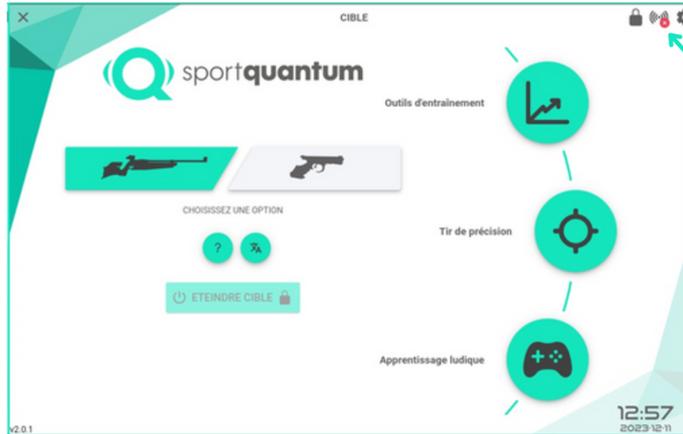
La qualité de la connexion Wi-Fi entre la tablette et la cible peut être influencée par l'environnement. En particulier, une forte concentration d'appareils Wi-Fi tels que des smartphones, des ordinateurs, des cibles, des tablettes, ou des perturbations des fréquences radio causées par des murs ou des 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 p65.
 - L'application SQ est en train d'essayer de se reconnecter à la cible.



Paramètres de connexion



The screenshot shows a configuration page for a target. It includes sections for target control, impact statistics, system information, and Wi-Fi details. Callouts from the right point to the 'ETEINDRE CIBLE' button, the 'IMPACTS CIBLE' value, the 'INFORMATIONS CIBLE' value, the 'INFORMATIONS SYSTEME' button, the 'RSSI / Level' value, and the 'NETWORK INFORMATION' section.

PILOTAGE CIBLE	
 ETEINDRE CIBLE	

IMPACTS CIBLE	
IMPACTS CIBLE	1234

INFORMATIONS CIBLE	
INFORMATIONS CIBLE	1234

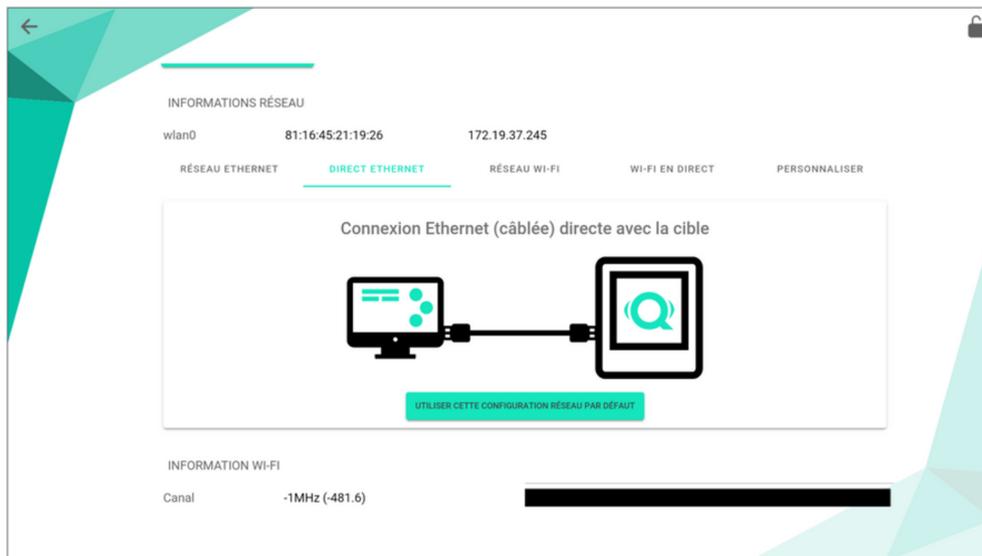
INFORMATIONS SYSTEME	
 INFORMATIONS SYSTEME	

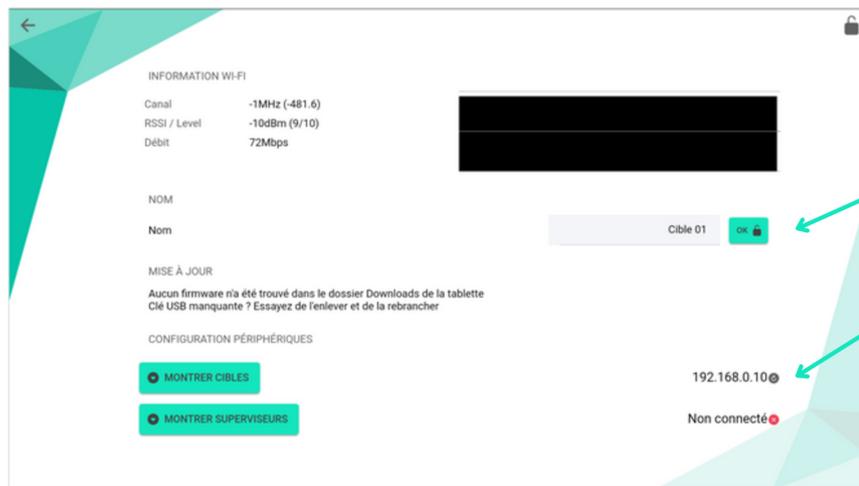
INFORMATION WI-FI	
Canal	-1MHz (-481.6)
RSSI / Level	-127dBm (0/10)
Débit	-1Mbps

NETWORK INFORMATION	
eth0	6C:15:24:56:A3:8B
NOM	

- Éteindre la cible
- Nombre d'impacts reçus par la cible
- Nombre d'impacts reçus par la cible (réinitialiser à chaque changement de plaque)
- Informations sur le système (expert)

4 possibilités de connexion de votre cible en réseau ou en point à point (direct)





- Vous pouvez ici identifier votre cible , Cible 01 dans cette 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 l'adresse IP configurée que l'application utilise pour se connecter à la cible.



MONTRE CIBLES

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.

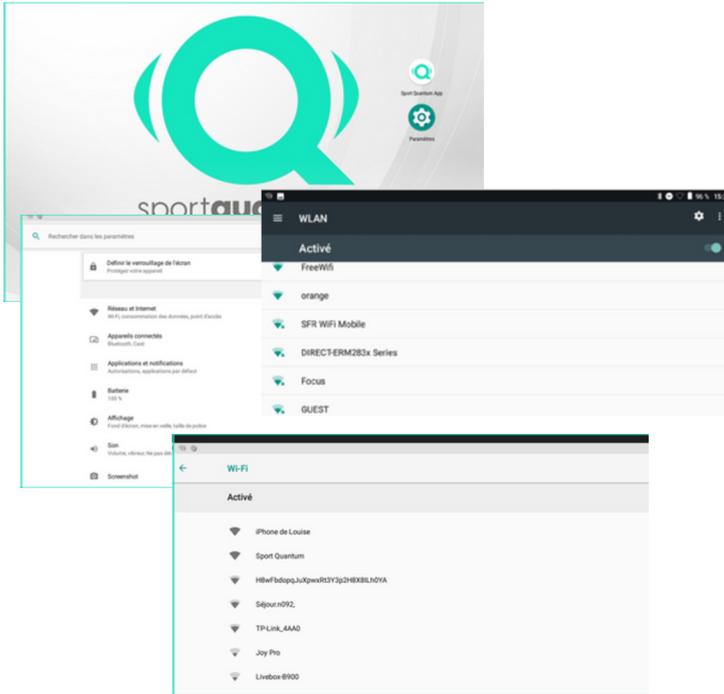
Dépannage des problèmes de connexion Wi-Fi



Cause possible 1 : La tablette SQ Touch Wi-Fi n'est pas appairée avec la cible

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

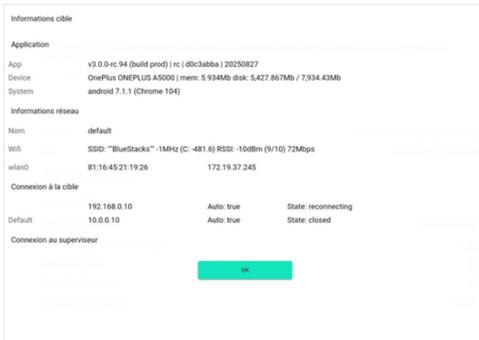
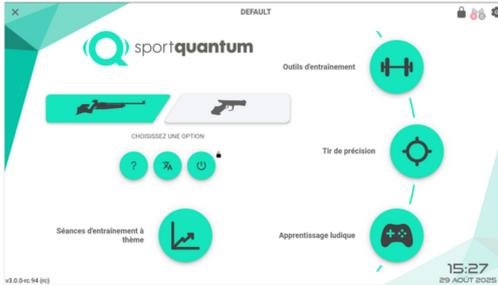
1. Quitter l'application SQ
2. Cliquez sur "Paramètres"
3. Vérifiez si l'état du WLAN sous la ligne WLAN est "activé" (voir l'étape suivante 4) ou "désactivé" (voir l'étape suivante 5)
4. Si l'état est "activé", vérifiez que le SSID spécifié est "SQ Target XXXX" de la cible correspondante (qui peut être 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

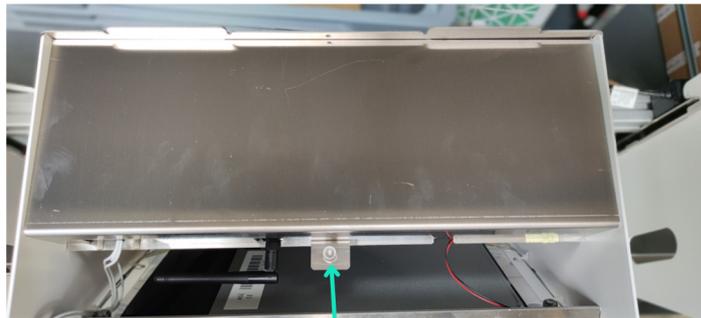
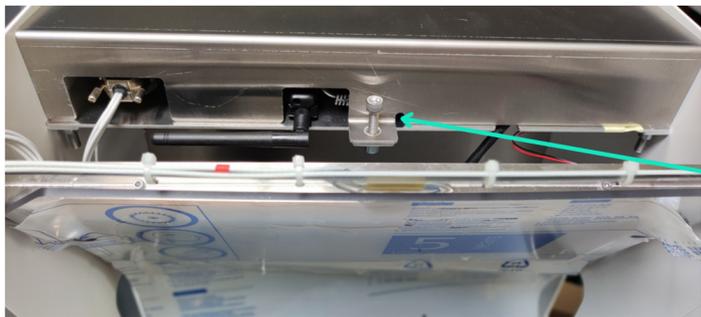
Veillez vérifier à la page précédente (Cause possible 1) que la tablette SQ Touch Wi-Fi est appariée avec la cible.

1. Aller 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" et vérifiez le message affiché dans la section "Configuration des télécommandes". 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".

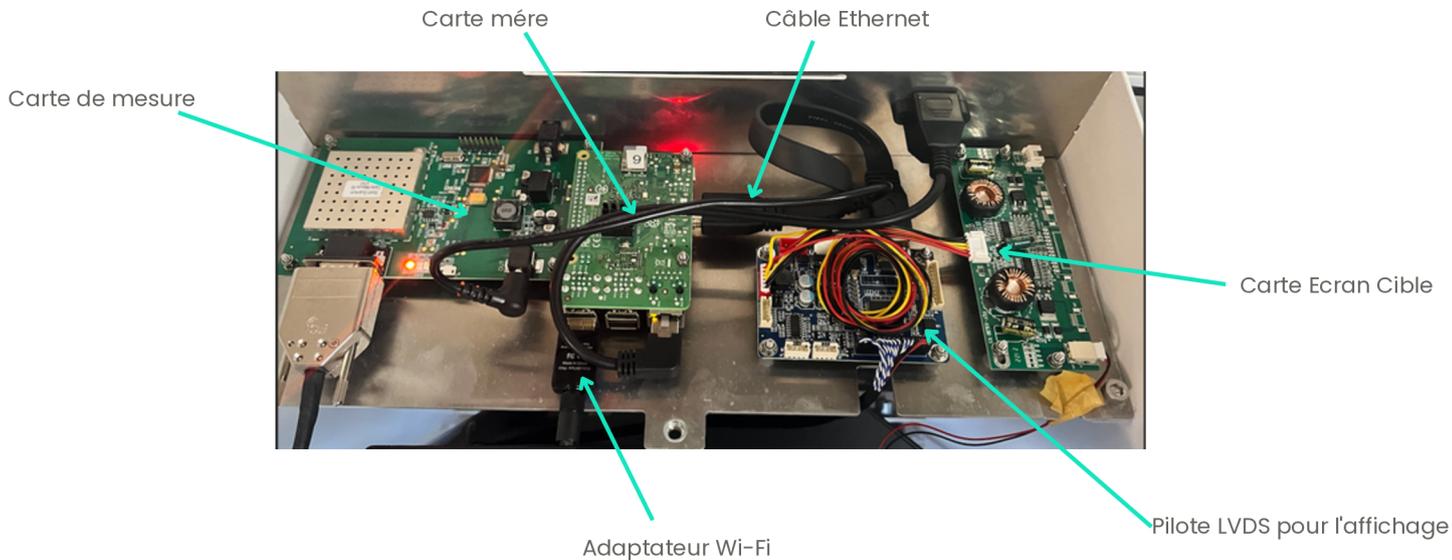


Service et assistance





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.** Vérifier que l'alimentation électrique est correctement branchée aux deux extrémités.
- 2.** Vérifiez la LED rouge sur la carte de mesure (voir image 70). Si la LED de la carte de mesure est éteinte, passez à l'étape 2, sinon passez à l'étape 3.
- 2a.** (vous pouvez faire un test sur une autre cible). Si l'alimentation est endommagée, elle doit être remplacée.
- 2b.** Si l'alimentation fonctionne, la carte du capteur doit être remplacée.
- 3.** La carte de mesure et l'alimentation fonctionnent correctement. Vérifiez la LED rouge sur la carte mère (voir image 70). Si la LED de la carte mère est éteinte, elle doit être remplacée.
- 4.** Vérifier si le SQ Touch peut se connecter correctement à la cible (même si l'écran de la cible est éteint). S'il peut se connecter, passez à l'étape 5, sinon passez à l'étape 7.
- 5.** Vérifiez que le câble d'affichage est correctement branché.
- 6.** Vérifiez que le pilote de DEL et le pilote LVDS sont correctement connectés. Si le problème persiste, contactez le service d'assistance.
- 7.** Mettez à jour le micrologiciel sur une nouvelle carte SD sur la carte informatique (voir la procédure d'entretien spécifique). Si le SQ Touch ne peut pas se connecter correctement après cette procédure, la carte mère doit être remplacée.



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

1. Si vous disposez d'une installation Wi-Fi, vérifiez l'appairage Wi-Fi : reportez vous à la procédure p59.

2. Si vous avez une installation câblée, vérifiez que les RJ45 sont correctement branchés.

3. Vérifier les paramètres de connexion SQ App/cible p60.

4. 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 v2.0.1 et logiciel cible v2.0.0).

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

5. Si le problème persiste, contactez notre service d'assistance.

Impact non détecté

1. Vérifiez que vous n'avez pas de message "**parasite impact**" dans l'icône App .

2. Si vous avez des "messages d'impact parasites", vérifiez qu'il n'y a pas d'huile de silicone ou de bulles d'air coincées entre la plaque de mesure et la plaque supérieure (plaque d'impact). Sinon, démontez la plaque supérieure et nettoyez les deux surfaces internes avec de l'alcool à brûler. (jamais d'acétone!)

3. Il est nécessaire de réappliquer une petite quantité d'huile de silicone sur la surface extérieure de la plaque supérieure (plaque d'impact).

4. Remplacer la plaque supérieure (plaque d'impact) si sa surface a des aspérités.

5. Vérifiez que le connecteur de la plaque de mesure est correctement branché sur la carte électronique.

6. Si le problème persiste, contactez notre service d'assistance.



**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.**

1. Éteignez tout votre système:

- Cible SQ Air 10 : Débranchez vos cibles car lorsque vous les éteignez via la tablette, elles passent en mode veille.
- Tablette SQ Touch : Comme les tablettes sont équipées de batteries, vous devez les éteindre complètement en maintenant enfoncé le bouton d'alimentation.

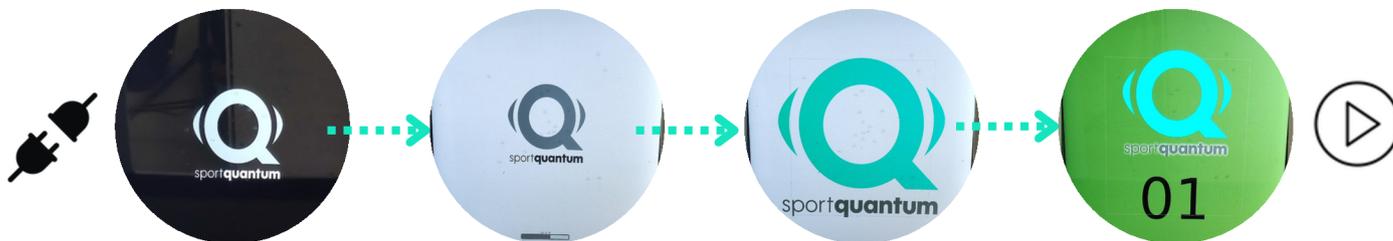
2. Ensuite, rallumez votre système dans l'ordre suivant..

a. D'abord la cible SQ Air 10 (logo blanc sur fond noir, puis fond blanc et logo gris)

b. Une fois que votre cible SQ Air 10 affiche le logo vert Sport Quantum Q sur fond blanc, vous pouvez rallumer la tablette SQ Touch. Quand l'arrière-plan de l'écran de la cible devient vert, la tablette est connectée.

c.

Si malgré ces étapes, le problème persiste, contactez le support local.



Entretien



Procédure d'entretien recommandée



- Afin de garantir un fonctionnement optimal de ses Produits, le Client s'engage à :
- Respecter les opérations de maintenance indiquées :
 - La surface de la plaque supérieure (plaque d'impact) du produit doit être nettoyée avec de la graisse de silicone une fois par semaine ou tous les 250 tirs, à l'aide, par exemple, d'un chiffon ou d'un papier absorbant. Ne pas utiliser d'huile minérale ou de spray !
 - Le bac à plombs doit être vidé environ tous les 3 000 tirs.
 - Vérifier régulièrement qu'il n'y a pas de poussière à l'intérieur du produit et le nettoyer au moins deux fois par an
 - En raison de phénomènes électrostatiques, de la poussière peut s'accumuler entre l'écran et la plaque d'impact en polycarbonate transparent. Il convient donc de dévisser la plaque en polycarbonate (4 vis) et de nettoyer la plaque en polycarbonate et l'écran avec un produit adapté au nettoyage des écrans de télévision ou d'ordinateur.
 - Une fois par an, la cible doit être dépoussiérée à l'aide d'un spray d'air comprimé adapté au nettoyage des ordinateurs, des appareils photo ou de tout autre appareil électronique.
 - Ne jamais utiliser d'acétone sur la plaque en polycarbonate
 - Si la plaque supérieure (plaque d'impact) présente une déformation importante, la remplacer par une nouvelle plaque fournie par SPORT QUANTUM.
- Mettre à jour les Solutions à chaque fois que SPORT QUANTUM fournit des informations.
- Le non-respect des règles d'entretien peut entraîner une détérioration plus rapide des Produits et surtout la perte de la garantie.
- 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 Produits.

Garantie





SPORT QUANTUM garantie: 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 non plus les pièces affectées par l'usure normale, telle que spécifiée dans les conditions générales d'utilisation des produits.

Extension de la garantie

Si le Client souscrit à une extension de garantie annuelle, les Conditions de Garantie et de Réparation conservent leur pleine validité, à l'exception de la durée de la garantie.

La période de garantie est de :

- Pour les nouveaux produits : 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.
- Dans le cas d'un abonnement et pour la fourniture "continue" de Solutions : à tout moment pendant la période d'abonnement.

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 au client. Si le formulaire n'est pas fourni.
- 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 plaque supérieure (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





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.

SPORT QUANTUM peut modifier les présentes Règles d'utilisation de temps à autre. Ces modifications seront disponibles trente (30) jours avant leur entrée en vigueur sur le site www.SportQuantum.com. Il est de la responsabilité de chaque Client de s'assurer qu'il dispose à tout moment des règles d'utilisation en vigueur.

Règles de sécurité d'utilisation du produit



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. Le tir doit atterrir sur la surface prévue à cet effet, c'est-à-dire l'écran.
- 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 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 cibles, 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



Il peut être nécessaire de temps à autre 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

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.

Contact





Service Client **SPORT QUANTUM**

Service client en France

e-mail: support@sportquantum.com

Phone: +33 980 087 087

En dehors de France

Please contact the SQ Air distributor or SPORT QUANTUM Customer Service

SPORT QUANTUM

4 rue René Razel

91400 Saclay

France