

EPS Match et Score :

1. Présentation :

Le logiciel se présente sous la forme d'un CD-ROM. l'installation s'effectue à partir de ce support mais il est également possible de copier le contenu du Cd sur un support amovible comme une clé USB pour l'installer sur un netbook/ultrabook ou une tablette dépourvue d'un lecteur optique. Dans ce cas l'installation se fait en cliquant sur le fichier "setup.exe".

L'installation est très rapide, le logiciel en lui-même ne "pèse" que 5 Mo. Adobe AIR est installé obligatoirement en même temps (indispensable au bon fonctionnement de Match & Score).

Match & Score est vendu avec une licence illimitée : version installable sur tous les postes de l'établissement, ainsi que sur l'ordinateur personnel de l'enseignant. Assistance téléphonique gratuite. Le logiciel permet également de récupérer les sauvegardes effectuées à partir des versions "tablettes" ([iPad](#) et [Android](#)) de l'application.

Les mises à jour se font en ligne. La version installée est la 1.0. Une mise à jour vers la version 1.1 est disponible (19 mai 2012). Elle s'installe rapidement. Attention toutefois, une mise à jour d'Adobe AIR est également proposée mais un redémarrage de la machine est nécessaire après une première installation pour que celle-ci s'exécute correctement (en l'absence de redémarrage la mise à jour s'interrompt et un message d'erreur s'affiche).

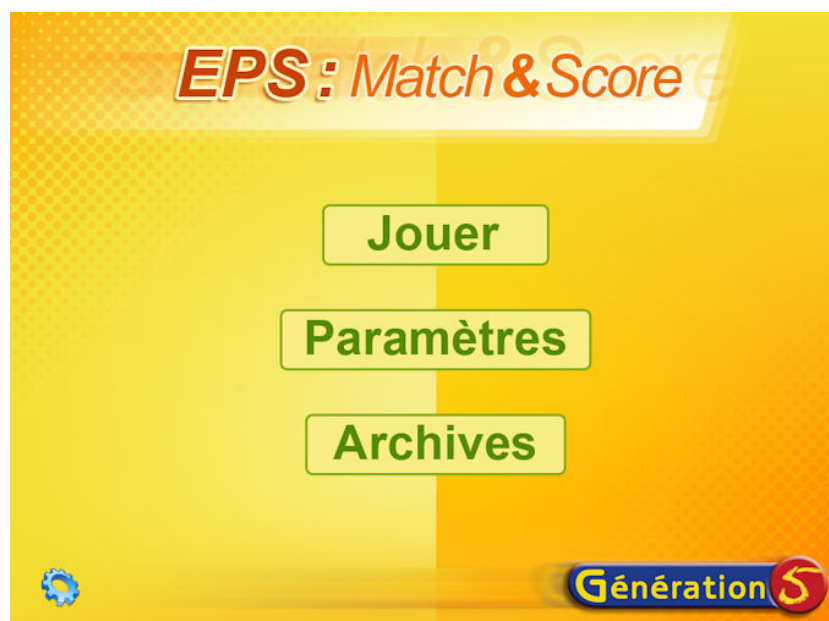
Matériels de test :

Match & score a été installé et testé sur un ordinateur de bureau sous Windows 7 64 bits Ultimate et une tablette fonctionnant également avec Windows 8 et 8.1.

L'interface est très simple et ne nécessite pas un long apprentissage. La prise en main est intuitive, en quelques secondes l'outil est prêt à être utilisé par des élèves. L'utilisation est encore plus confortable avec une tablette, les "boutons" sont suffisamment grands pour un contrôle précis avec un écran tactile.

2. Utilisation et fonctions :

Au lancement de l'application, l'écran d'accueil propose trois menus :



Avant de jouer, choisissez vos **paramètres** et définissez :

- l'activité : une liste déroulante propose le choix entre les principaux sports de raquettes et sports collectifs. Il est possible de choisir "Autre" pour une activité non listée mais sans possibilité de saisir un nom précis ;
- la valeur du point ;
- la valeur du point bonus
- le type de match entre un match au temps (à définir) ou aux points (préciser le nombre de points nécessaires pour l'emporter). Par contre il est impossible de choisir si une rencontre dans un sport de raquettes ou en Volley-ball va se dérouler en plusieurs sets. Toutes ces activités se jouent sur un set maximum.

Paramètres

Activité physique : Badminton

Valeur du point : 1 point(s)

Valeur du bonus : 2 point(s)

Type de match : Match au temps Match au score

15 Pts.

Retour

En sélectionnant "**Jouer**", l'utilisateur est invité à préciser le type de match (affrontement simple ou sous la forme d'un match aller-retour), le numéro du terrain, le nom de la classe et le nombre de joueurs (de 2 à 6 maximum). Il aurait été encore plus intéressant pour le confort d'utilisation et la gestion d'un tournoi de pouvoir disposer de l'affichage de l'ensemble des matchs à effectuer (et de l'équipe/joueur en charge de l'arbitrage) avant de démarrer le premier match. Au lieu de cela il faut attendre la fin d'un match pour savoir quelles sont les deux prochaines équipes qui vont s'affronter.

Jouer

Type de Match : Duel (1 vs 1) Terrain n° : 1 Classe :

Joueur 1 : Joueur 2 :

Modifier les paramètres

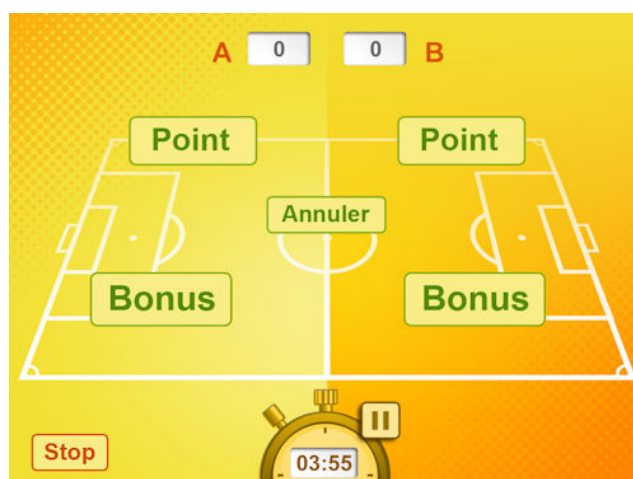
Activité physique : Badminton
Valeur du point : 1 pts.
Valeur du bonus : 2 pts.
Match au score : 15 pts.

Retour Démarrer

En choisissant "Démarrer", l'écran "Attente du coup d'envoi..." apparaît :



Cliquez sur "Démarrer" pour afficher l'écran de saisie du score et lancer le match. Dans le cas d'un match au temps le chronomètre effectue un décompte jusqu'à la fin de la rencontre. En cliquant sur le bouton "STOP" un match peut être mis en pause et repris ou recommencer pour le rejouer. A la fin d'un match le logiciel propose immédiatement le match suivant (s'il y a plus de 2 joueurs ou équipes).



Résultats du tournoi :

A la fin des rencontres l'écran des résultats affiche le classement. il est possible d'accéder à des statistiques par rapport au nombre de points et de points bonus marqués en cliquant sur le camembert correspondant au joueur ou à l'équipe.



Archives :

Le bouton "Archives" permet de revenir sur une série de matchs ou un tournoi. Il est possible de reprendre un tournoi inachevé et à ce moment Match & score propose de poursuivre les matchs là où ils se sont arrêtés.



Les fonctions Exporter/Importer :

Ces deux fonctions permettent de rassembler les résultats des matchs effectués sur plusieurs terrains et suivis par le logiciel Match & Score installé sur plusieurs ordinateurs ou tablettes. Il est possible de "préparer" les matchs devant se dérouler sur chaque terrain en paramétrant le logiciel mais sans entrer de résultats.



En cliquant sur le bouton "Démarrer", l'écran "Attente du coup d'envoi..." apparait :



Cette fois-ci il faut cliquer sur le bouton "Retour au menu".

En accédant aux archives, le logiciel a sauvegardé le tournoi préalablement paramétré. On procède de la même façon et sur le même ordinateur pour les matchs se déroulant sur d'autres terrains. Les matchs se déroulant sur les différents terrains du tournoi sont archivés au fur et à mesure de leur création.



En sélectionnant "Exporter le fichier", Match et score propose d'enregistrer un fichier XML (comprenant l'ensemble des paramètres des matchs à effectuer) qu'il faudra ensuite transférer via le réseau de l'établissement, internet ou encore avec une clé USB sur l'ordinateur prévu pour suivre les matchs. On procède ainsi autant de fois qu'il y a de terrains.

Sur l'ordinateur où a été transféré le fichier XML, on procède à l'importation depuis l'écran des "Archives". Il ne reste plus qu'à sélectionner l'archive importée et reprendre les matchs.

Lorsque tous les matchs sont terminés il est possible de procéder à l'opération inverse d'exportation de chaque ordinateur où est installé Match & Score pour importer les fichiers et rassembler tous les résultats sur une seule machine.

3. Conclusion :

EPS Match & Score

Intérêt : outil de gestion de tournois jusqu'à 6 équipes/joueurs, permet de gérer les matchs sur un terrain par les élèves en auto-organisation et rend l'enseignant plus facilement disponible pour d'autres tâches.

Coût : 89 €

Licence : illimitée

Editeur : [Génération5](#)

Ressource disponible dans le catalogue du [plan numérique](#).

Public : collège et lycée

Support : CD-Rom, copie possible sur un support amovible

Versions : PC, Mac, Linux, [iPad](#) et [Android](#)

Les plus :

- Multiplateforme, utilisable avec un écran tactile d'une tablette, même sous Windows
- Installation simple depuis un support amovible
- Mise à jour en ligne
- Interface claire et intuitive
- Utilisable par des élèves dès la sixième
- Possibilité d'interrompre et reprendre un tournoi

Utilisation par l'enseignant : 5/5

Utilisation par l'élève : 5/5

Innovation : 2/5

Rapport prestations/prix : 3/5



Bien

Les moins :

- Gestion d'un seul terrain à la fois
- Nombre de joueurs/équipes limité à 6
- Match en un seul set uniquement (volleyball et sports de raquettes)
- Impossibilité de préciser l'activité "Autre"
- N'affiche pas l'ordre de déroulement de l'ensemble des matchs du tournoi