

3K DARTS

Guide pour la journée de match

Configurer le scorer · Composer l'équipe dans le portail · Marquer les points

SCORER (à la cible)



scorer.3k-darts.com

PORTAIL DES CAPITAINES



portal.3k-darts.com

État : 27 août 2026 · Scorer 1.0-188 · Portail 1.5.0

1. Avant de commencer

La règle la plus importante : Lire d'abord, appuyer ensuite. Le scorer pose une question avant chaque étape importante – lisez-la avant d'appuyer sur « Ja » (oui), « Nein » (non) ou « Beenden » (terminer). Beaucoup de choses ne peuvent plus être modifiées après coup.

À propos des captures d'écran : Les images de ce guide montrent l'application en allemand. Les libellés cités entre « » sont donc en allemand, avec la traduction entre parenthèses lors de la première occurrence. Si vous basculez l'application en français (voir 1.2), les intitulés s'affichent dans votre langue au même endroit.

1.1 Deux programmes – un seul identifiant

	À quoi ça sert	Qui l'utilise
Scorer scorer.3k-darts.com	Le programme à la cible : lancer la partie et marquer les points. La feuille de match peut aussi y être remplie.	À la cible, un appareil par cible
Portail des capitaines portal.3k-darts.com	Saisir et libérer la composition, calendrier, résultats, licences des joueurs.	Les deux capitaines, sur leur propre téléphone, tablette ou ordinateur

Les deux utilisent les mêmes identifiants d'équipe (nom d'utilisateur de la forme sdach-nomdequipe).

Astuce : Ouvrez l'adresse dans le navigateur et ajoutez-la à l'écran d'accueil de votre appareil via le menu du navigateur (« Ajouter à l'écran d'accueil »). Le scorer et le portail se lancent alors comme une application, en un seul geste. Les codes QR de la page de titre mènent directement aux deux adresses.

1.2 Changer la langue

Tout en bas de l'écran figure « Sprache » (langue). La langue peut y être changée à tout moment – dans le scorer comme dans le portail, même en pleine partie.



Image 1: Le pied de page avec le choix de la langue

1.3 Ce qu'il vous faut

- Un appareil par cible (tablette, ordinateur portable ou PC) avec accès à Internet.
- Les identifiants de l'équipe.
- La composition de sa propre équipe.
- **Le début des matchs est fixé à 13h00 par le règlement** – soyez sur place assez tôt pour que les appareils et la composition soient prêts.

Le déroulement en bref : Configurer le scorer (une seule fois) → se connecter dans le scorer et choisir l'événement → les deux capitaines composent leur équipe dans le portail et libèrent le bloc → la partie apparaît à la cible → lancer la partie et marquer les points.

2. Configurer le scorer (une seule fois par appareil)

Important : Ces réglages sont des consignes de la SDA. Chaque équipe les applique de la même manière, afin que l'affichage soit identique dans tous les locaux. Merci de ne pas les modifier de votre propre initiative.

Les réglages restent enregistrés sur l'appareil. Vérifiez-les tout de même brièvement avant le premier match de la journée – surtout le numéro de cible.

2.1 Écran d'accueil

Image 2: Écran d'accueil du scorer



3K Darts – connexion pour les matchs de ligue et les tournois. C'est le chemin à utiliser le jour du match.

Spiel fortsetzen (poursuivre la partie) – reprendre une partie interrompue.

Schnelles Spiel / Neues Spiel (partie rapide / nouvelle partie) – partie libre hors ligue, par exemple pour s'entraîner.

Spiel öffnen (ouvrir une partie) – ouvrir une partie enregistrée.

Einstellungen (réglages) – les réglages de base de l'appareil.

Board 1 (en haut à droite) – le numéro de cible attribué à cet appareil.

2.2 Onglet « Allgemein » (Général) – la page la plus importante

1. Appuyer sur **Einstellungen** (réglages), puis choisir l'onglet **Allgemein** (général).
2. Sous **Board**, saisir le numéro de la cible devant laquelle se trouve l'appareil (1, 2, 3 ...).
3. Sous **Eingabetyp** (type de saisie), choisir **Touch** sur une tablette.
4. Appuyer sur **Speichern** (enregistrer) en bas à droite – sinon tout est perdu.

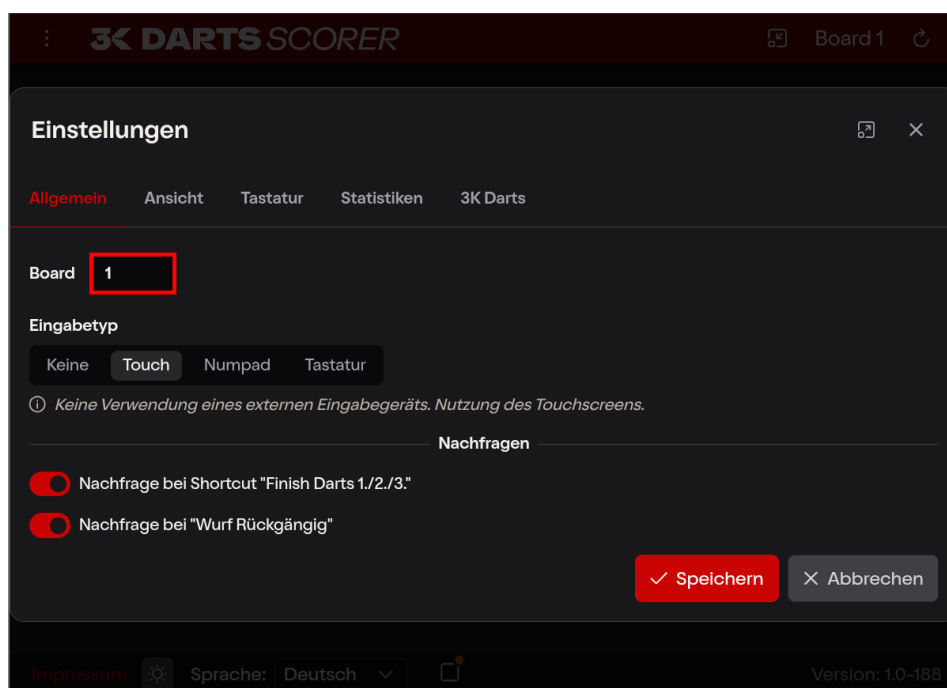


Image 3: Onglet « Allgemein » (Général) – en rouge : le numéro de cible

Réglage	Effet	Consigne SDA
Board	Numéro de la cible devant laquelle se trouve l'appareil. Il apparaît aussi en haut à droite de l'en-tête.	Saisir le numéro de cible
Eingabetyp (type de saisie)	Comment les points sont saisis. « Keine » (aucun) signifie : pas de saisie sur cet appareil.	Touch
Nachfrage « Finish Darts »	Demande avec combien de fléchettes le leg a été terminé.	Activé
Nachfrage « Wurf rückgängig »	Demande confirmation avant d'annuler la dernière volée.	Activé

Attention : Mauvais numéro de cible = la partie s'affiche sur la mauvaise cible. C'est l'erreur la plus fréquente de la journée.

2.3 Onglet « Ansicht » (Affichage)

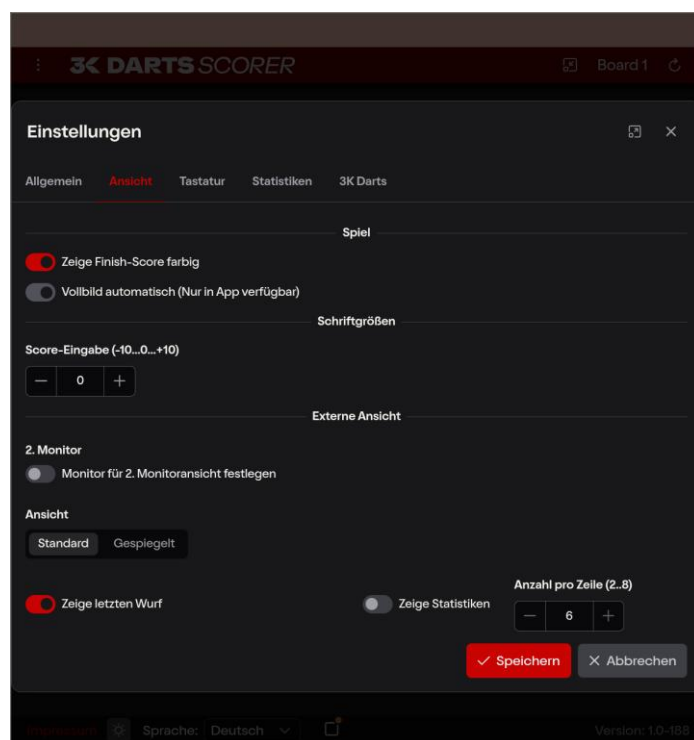


Image 4: Onglet « Ansicht » (Affichage)

Réglage	Effet	Consigne SDA
Zeige Finish-Score farbig	Les scores restants permettant de finir apparaissent en couleur.	Activé
Vollbild automatisch	Lance la partie en plein écran (uniquement dans l'application).	Au choix
Schriftgrösse Score-Eingabe	Agrandit (+) ou réduit (–) les chiffres lors de la saisie.	À adapter selon l'appareil
2. Monitor / Externe Ansicht	Deuxième écran pour le public : standard ou en miroir, dernière volée, statistiques.	Uniquement avec un 2e écran

2.4 Onglet « Tastatur » (Clavier)

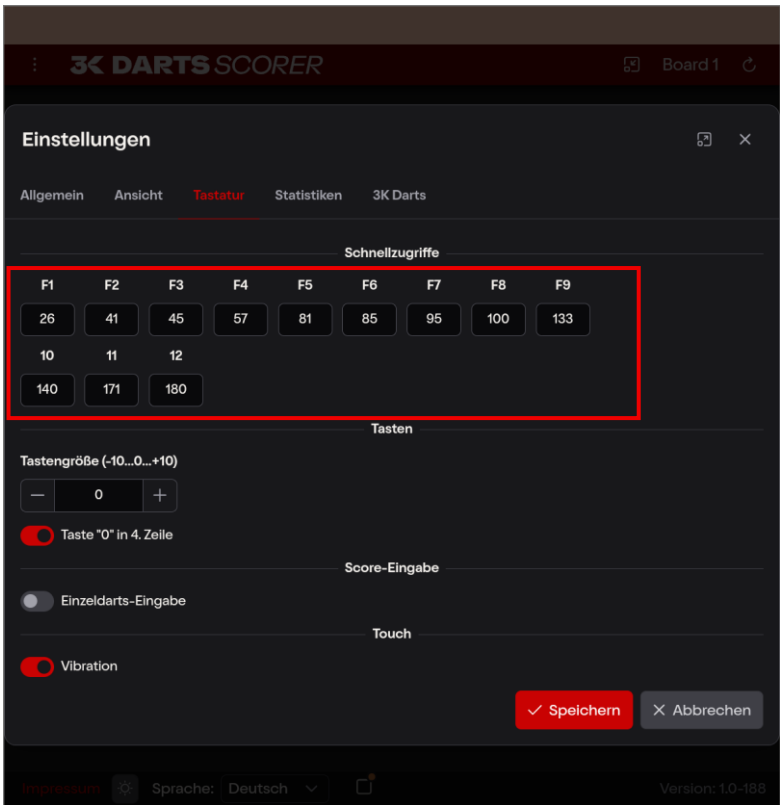


Image 5: Onglet « Tastatur » (Clavier)

Réglage	Effet	Consigne SDA
Raccourcis F1 – F12	Touches avec les scores les plus fréquents (26, 41, 45, 57, 81, 85, 95, 100, 133, 140, 171, 180).	Laisser tel quel
Taille des touches / touche « 0 » en 4e ligne	Taille et disposition des touches.	0 / activé
Einzeldarts-Eingabe (saisie par fléchette)	Désactivé : on saisit le total de la volée. Activé : chaque fléchette séparément.	Désactivé
Vibration	Courte vibration à chaque saisie.	Au choix

2.5 Onglet « Statistiken » (Statistiques)

Définit quelles statistiques sont affichées pendant la partie. À la fin de la partie, les statistiques s'affichent de toute façon.

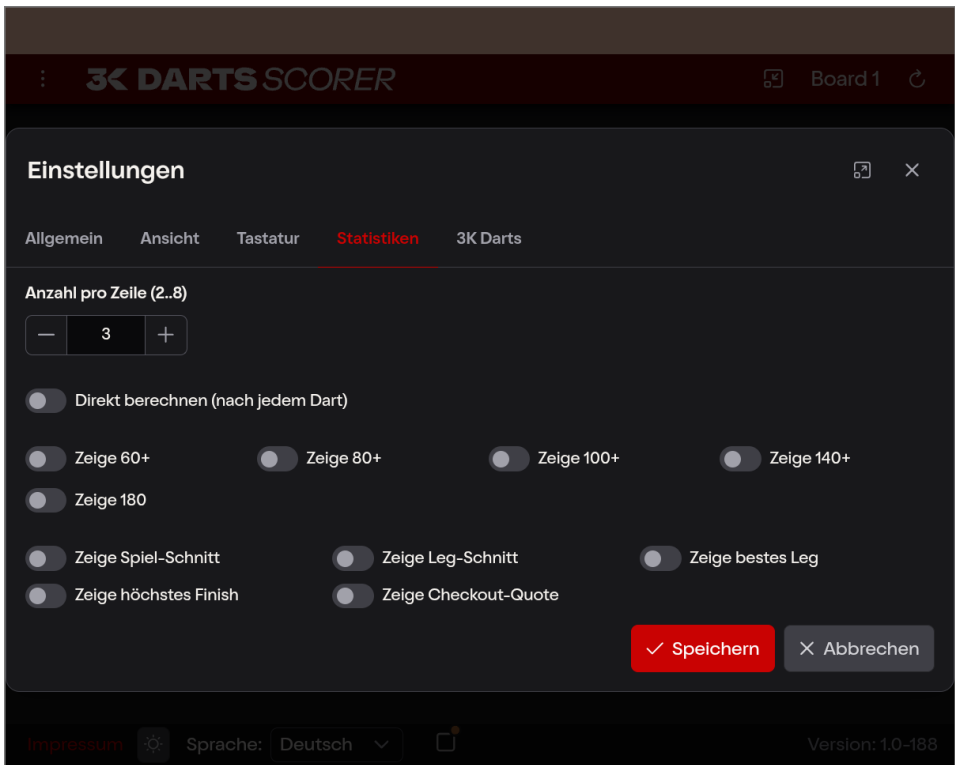


Image 6: Onglet « Statistiken » (Statistiques)

Réglage	Effet	Consigne SDA
Anzahl pro Zeile (nombre par ligne)	Combien de champs de statistiques sont affichés côte à côte.	3
Direkt berechnen (calcul direct)	Met à jour les valeurs après chaque fléchette au lieu de chaque volée.	Désactivé
60+ ... 180 / moyennes / meilleur leg / finish / taux de checkout	Quelles valeurs sont visibles pendant la partie.	Toutes désactivées

2.6 Onglet « 3K Darts »

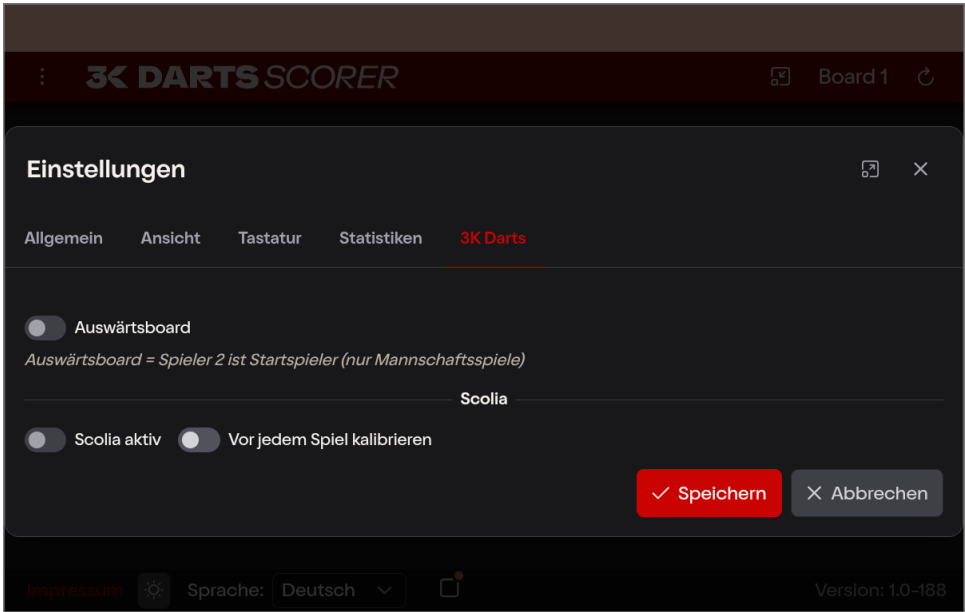


Image 7: Onglet « 3K Darts »

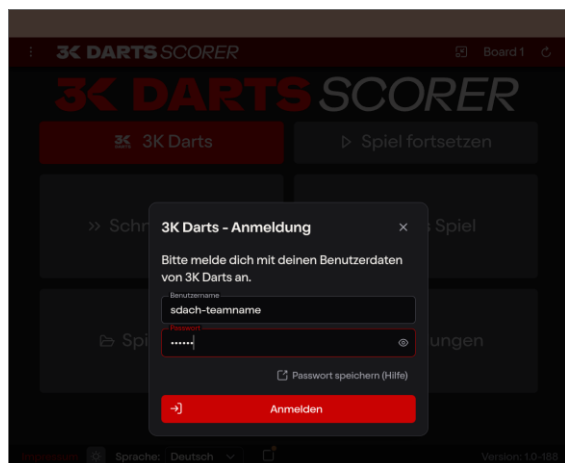
Réglage	Effet	Consigne SDA
Auswärtsboard (cible des visiteurs)	Pour les matchs par équipe : si l'interrupteur est activé, c'est le joueur 2 qui commence le premier leg. On le retrouve aussi sur l'écran d'attente et pendant la partie.	Désactivé
Scolia aktiv / calibrage avant chaque partie	Nécessaire uniquement si une caméra Scolia est installée à la cible.	Désactivé

3. Se connecter à la cible et choisir l'événement

3.1 Se connecter

1. Sur l'écran d'accueil, appuyer sur la tuile rouge **3K Darts**.
2. Saisir le nom d'utilisateur et le mot de passe de l'équipe (l'icône en forme d'œil rend le mot de passe visible).
3. Appuyer sur **Anmelden** (se connecter).

Astuce : Avec « Passwort speichern » (enregistrer le mot de passe), l'appareil retient les identifiants – inutile de les retaper à chaque journée de match.



En haut se trouvent ensuite « Home », « Spiel öffnen » (ouvrir une partie), « Zurück » (retour) et, à droite, « Abmelden » (se déconnecter). Le chemin affiché en dessous indique où l'on se trouve.

Image 8: Connexion à la cible

3.2 Choisir le type d'événement et la ligue

1. Appuyer sur **Liga** (ligue) ou sur « Turnier » (tournoi) pour les tournois.
2. Dans la liste, appuyer sur la ligne de son propre événement. « Aktiv » signifie que l'événement est en cours ; « Live Ticker : Ja » que les parties sont retransmises en direct.

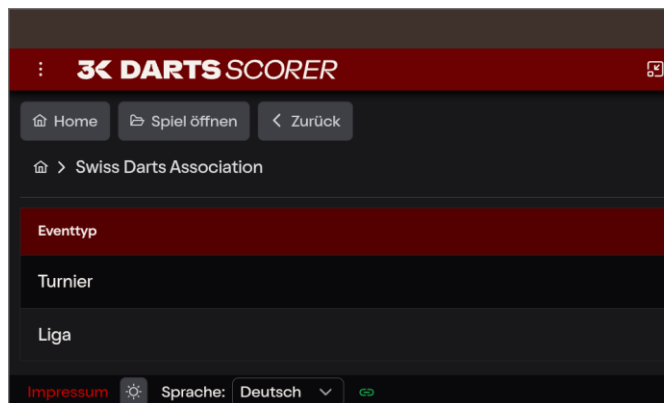


Image 9: Type d'événement

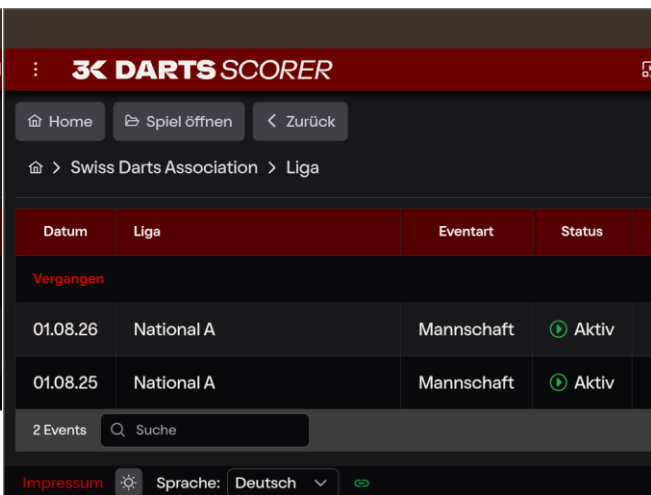


Image 10: Liste des événements

3.3 L'écran d'attente



Image 11: Écran d'attente

La cible est maintenant prête. Elle affiche la ligue, un code QR et « Warte auf nächstes Spiel ... » (en attente de la prochaine partie). Dès que les deux capitaines ont libéré le bloc, la partie apparaît ici.

Spielbericht bearbeiten (modifier la feuille de match) – saisir la composition directement à la cible (chapitre 5).

Auswärtsboard – le joueur 2 commence.

Zeige alle Boards – affiche toutes les cibles de la journée au lieu de la sienne uniquement.

Code QR – pour suivre la partie sur son téléphone.

4. Composer l'équipe dans le portail des capitaines (voie recommandée)

Pourquoi dans le portail ? Dans le scorer, à la cible, seul le capitaine de l'équipe à domicile peut saisir la composition. Le capitaine visiteur doit de toute façon saisir la sienne dans le portail – il n'a rien à faire sur la tablette de l'équipe adverse. Dans le portail, les deux capitaines le font en même temps depuis leur propre téléphone, tablette ou ordinateur, et pendant qu'un bloc est en cours vous pouvez déjà préparer le suivant.

4.1 Se connecter et vérifier la saison

1. Ouvrir portal.3k-darts.com (code QR sur la page de titre) et **se connecter** avec les identifiants de l'équipe.
2. En haut de la page d'accueil, sélectionner la bonne saison – si un match manque, c'est le plus souvent que la saison choisie n'est pas la bonne.
3. Cliquer sur **Teamligaübersicht** (aperçu des ligues) et ouvrir sa propre ligue.

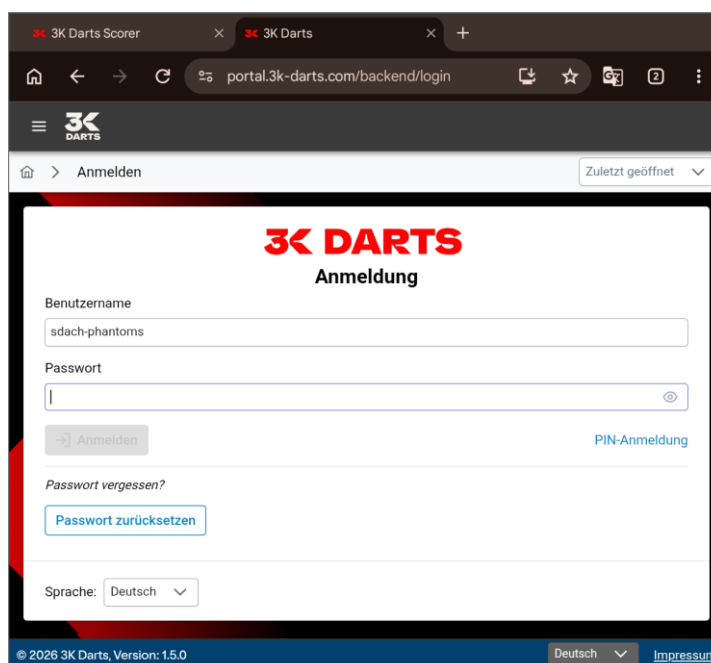


Image 12: Connexion au portail

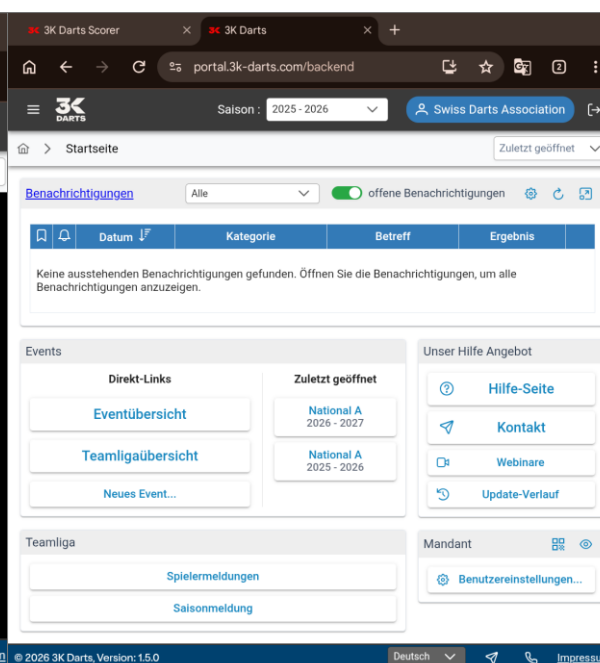


Image 13: Page d'accueil avec le choix de la saison

La page d'accueil donne également accès à « Spielermeldungen » (licences des joueurs), « Saisonmeldung » (inscription de la saison) et à la page d'aide de 3K Darts. « PIN-Anmeldung » (connexion par code PIN) et « Passwort zurücksetzen » (réinitialiser le mot de passe) se trouvent sur la page de connexion.



#	Datum	Heim	Gast	Ergebnis	Legs	Status
Liga - Hinrunde - Spieltag 1 - 05.09. 13:00						
1	06.09.26 13:00	Phantoms	DC Brugg 1			Offen
Liga - Hinrunde - Spieltag 2 - 12.09. 13:00						
7	13.09.26 13:00	Phantoms	DC Joker 1			Offen
Liga - Hinrunde - Spieltag 3 - 17.10. 13:00						
11	18.10.26 13:00	DC Papillon 1	Phantoms			Offen
Liga - Hinrunde - Spieltag 4 - 07.11. 13:00						
14	08.11.26 13:00	Rangers DC	Phantoms			Offen
Liga - Hinrunde - Spieltag 5 - 21.11. 13:00						
19	21.11.26 13:00	DC Lauterbrunnen	Phantoms			Offen
Liga - Hinrunde - Spieltag 6 - 28.11. 13:00						
23	29.11.26 13:00	Phantoms	DC Safnem 1			Offen
Liga - Hinrunde - Spieltag 7 - 12.12. 13:00						
26	13.12.26 13:00	Phantoms	DC Midland Knights			Offen
Liga - Rückrunde - Spieltag 8 - 16.01. 13:00						
29	17.01.27 13:00	DC Brugg 1	Phantoms			Offen
Liga - Rückrunde - Spieltag 9 - 23.01. 13:00						
35	23.01.27 13:00	DC Joker 1	Phantoms			Offen
Liga - Rückrunde - Spieltag 10 - 06.02. 13:00						
39	07.02.27 13:00	Phantoms	DC Papillon 1			Offen
Liga - Rückrunde - Spieltag 11 - 20.02. 13:00						
42	21.02.27 13:00	Phantoms	Rangers DC			Offen

4.2 Ouvrir le calendrier

La ligue affiche toutes les journées avec la date, l'équipe à domicile et l'équipe visiteuse, le résultat et le statut. L'icône en forme d'entonnoir, à droite, permet de filtrer la liste ; l'icône d'imprimante imprime la feuille de match.

Image 14: Calendrier de la ligue – cliquer sur la ligne de son propre match

4.3 Saisir la composition

1. **Cliquer sur la ligne de son propre match** – la feuille de match s'ouvre.
2. En tant qu'équipe à domicile, saisir les **numéros de cible** dans la colonne étroite de gauche – l'alternance automatique 1 / 2... est la règle ; si vous jouez sur plusieurs cibles, indiquez simplement les autres tablettes et numéros de cible, 3 / 4...
3. Dans la colonne de sa propre équipe, **choisir le joueur** pour chaque partie. Pour les doubles, chaque ligne comporte deux champs.
4. Cliquer sur **Block freigeben (libérer le bloc)**.

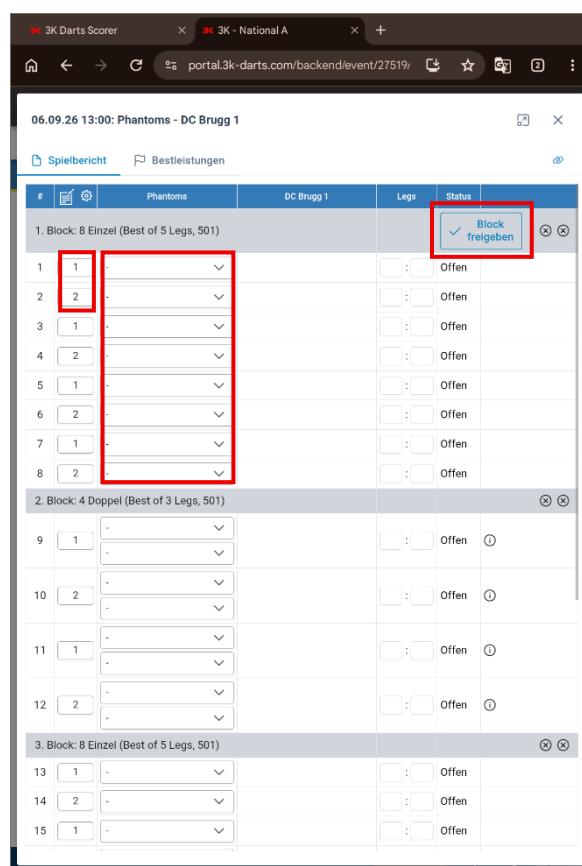
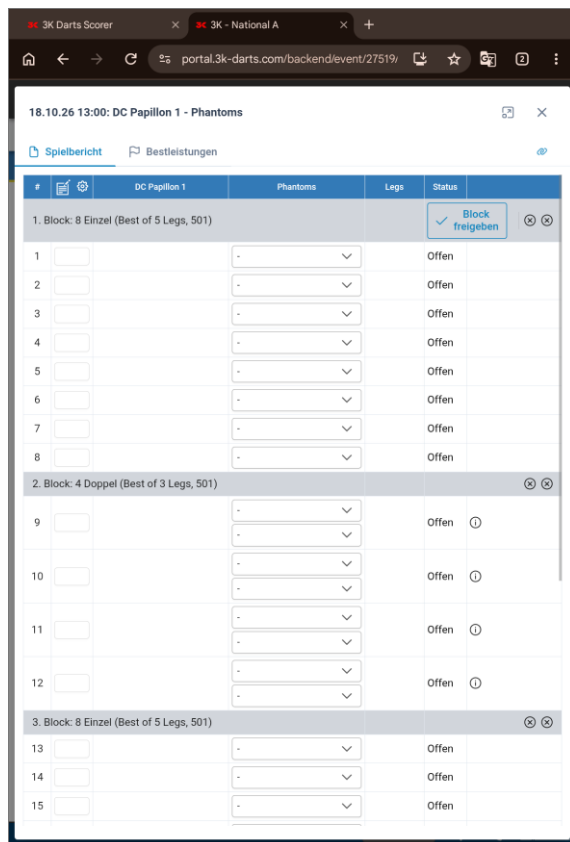


Image 15: Feuille de match à domicile – sa propre équipe à gauche, numéros de cible saisis

Onglet « Bestleistungen » (meilleures performances) : C'est là que les performances particulières du match sont saisies et affichées.

Attention : Toutes les ligues n'ont pas le même programme de match. Le nombre, l'ordre et la taille des blocs (simples, doubles, nombre de legs) diffèrent d'une ligue à l'autre. Les images de ce guide ne sont que des exemples – seule la feuille de match de votre propre ligue fait foi.

4.4 Match à domicile ou à l'extérieur ?



#	DC Papillon 1	Phantoms	Legs	Status
1. Block: 8 Einzel (Best of 5 Legs, 501)				
1		-		Offen
2		-		Offen
3		-		Offen
4		-		Offen
5		-		Offen
6		-		Offen
7		-		Offen
8		-		Offen
2. Block: 4 Doppel (Best of 3 Legs, 501)				
9		-		Offen
10		-		Offen
11		-		Offen
12		-		Offen
3. Block: 8 Einzel (Best of 5 Legs, 501)				
13		-		Offen
14		-		Offen
15		-		Offen

Sur la feuille de match, l'équipe à domicile figure toujours dans la colonne de gauche. Lors d'un match à l'extérieur, votre équipe se trouve donc à droite – et la colonne des cibles reste vide, car c'est l'équipe à domicile qui attribue les cibles.

Sa propre équipe à gauche, numéros de cible remplis : match à domicile.

Sa propre équipe à droite, colonne des cibles vide : match à l'extérieur – ne saisir que sa propre composition.

Image 16: Match à l'extérieur – sa propre équipe se trouve à droite

4.5 Ce que fait « Block freigeben »

Les parties ne sont envoyées aux tablettes que lorsque les deux capitaines ont libéré le bloc. Aucune équipe ne peut ainsi voir la composition adverse à l'avance.

- Tant qu'une seule équipe a libéré le bloc, rien ne se passe à la cible – ce n'est pas une panne.
- Après la libération, les parties apparaissent sur les cibles indiquées et peuvent être lancées.
- Les blocs suivants se libèrent de la même manière, dès que le bloc précédent est joué.

5. Variante : composer l'équipe directement à la cible

Réservé au capitaine à domicile : Dans le scorer, seul le capitaine de l'équipe à domicile peut saisir les joueurs avec son identifiant. Le capitaine visiteur compose son équipe dans le portail (chapitre 4). Lorsque les deux capitaines travaillent dans le portail, c'est plus rapide et personne n'a besoin de toucher à la tablette de l'autre équipe.

1. Sur l'écran d'attente, appuyer sur **Spielbericht bearbeiten** (modifier la feuille de match) et choisir le match du jour.
2. Dans la colonne étroite de gauche, saisir le numéro de cible pour chaque partie.
3. Dans la colonne de sa propre équipe, appuyer sur le champ de sélection et choisir le joueur dans la liste (le champ de recherche facilite la recherche).
4. À droite, sur la ligne du bloc, appuyer sur **Freigeben** (libérer).

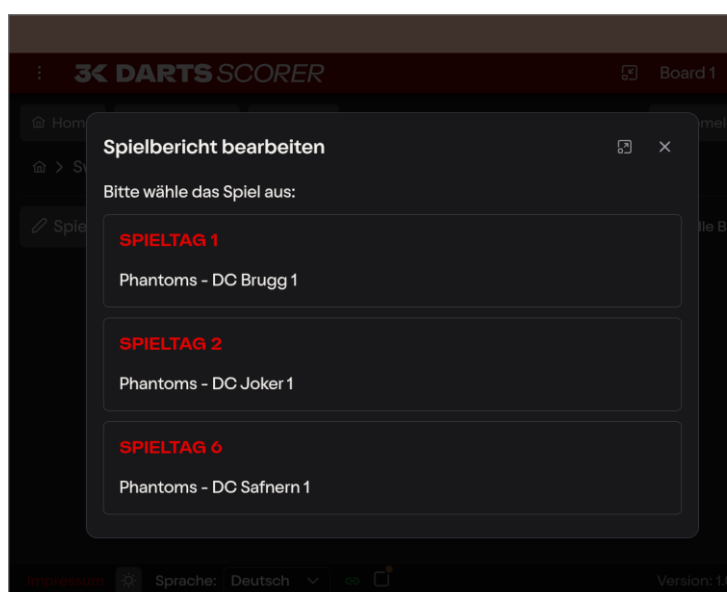


Image 17: Choisir le match

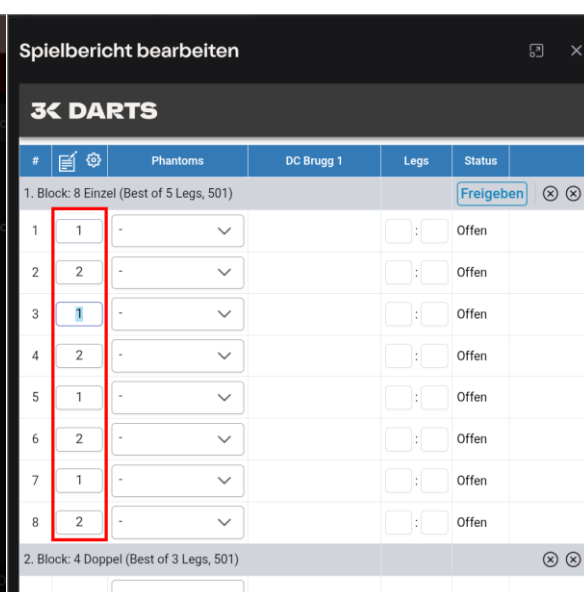


Image 18: Saisir les numéros de cible

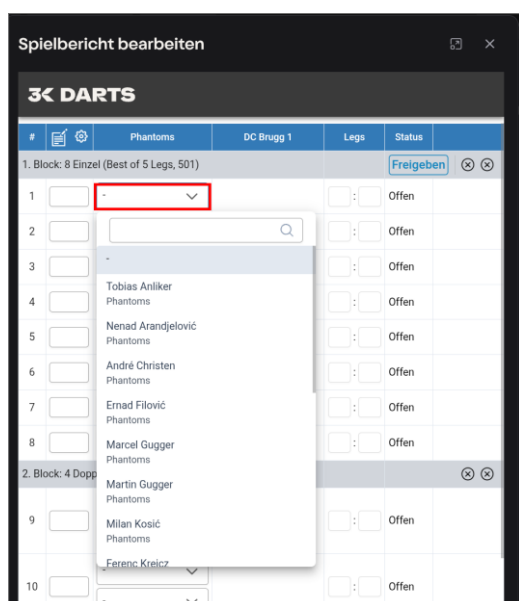


Image 19: Choisir les joueurs

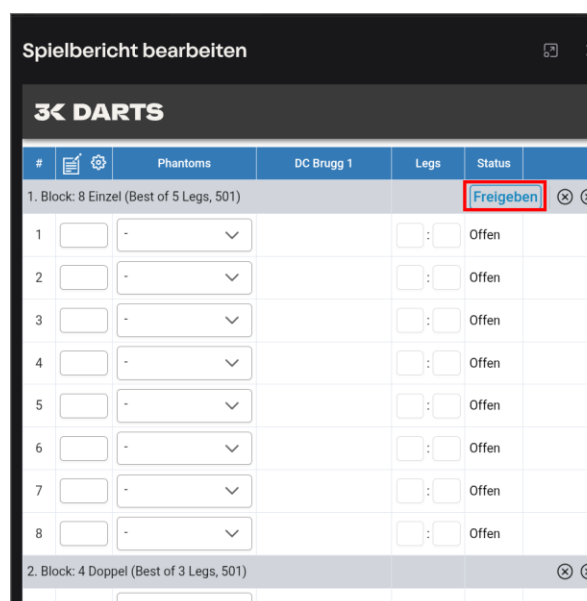


Image 20: Libérer le bloc

6. Jouer et marquer les points

6.1 Lancer la partie

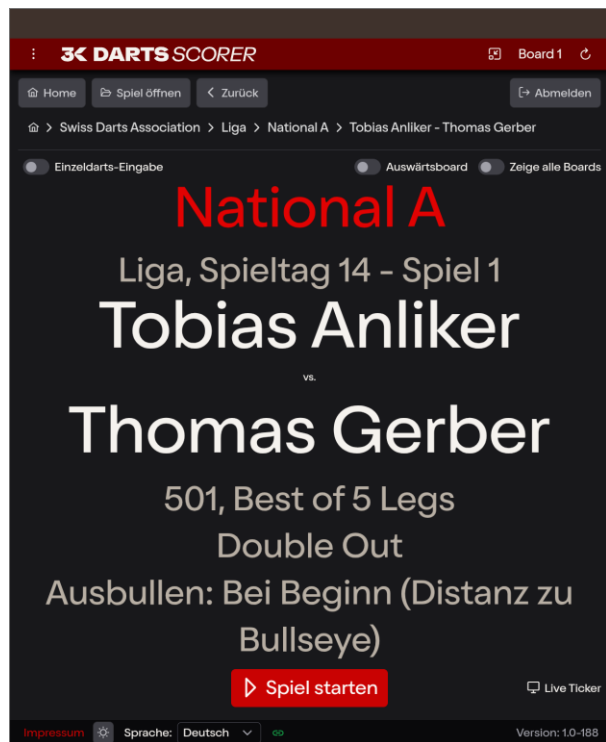


Image 21: Écran de départ d'une partie

Dès que les deux capitaines ont libéré le bloc, la cible affiche la partie : ligue, journée, les deux noms et le mode de jeu.

Vérifier d'abord les noms, puis appuyer sur **Spiel starten** (lancer la partie).

« 501, Best of 5 Legs », « Double Out » et « Ausbullen: Bei Beginn » (bull au début) proviennent de la feuille de match et ne peuvent pas être modifiés ici.

En haut à gauche, on peut activer la saisie par fléchette ; en haut à droite, la cible des visiteurs.

6.2 Lancer un double – définir les joueurs qui commencent

Pour un double, il faut définir avant la première fléchette quelle équipe et quels joueurs commencent.

1. Appuyer sur **Spiel starten** – la fenêtre « Startspieler bestimmen » (définir les joueurs qui commencent) s'ouvre.
2. En haut, sous **Start-Team**, appuyer sur l'équipe qui a gagné le tir au bull.
3. En dessous, sous **Startspieler Team 1** et **Startspieler Team 2**, appuyer sur le joueur qui commence pour chaque équipe.
4. Appuyer sur **Spiel fortsetzen** (poursuivre la partie).

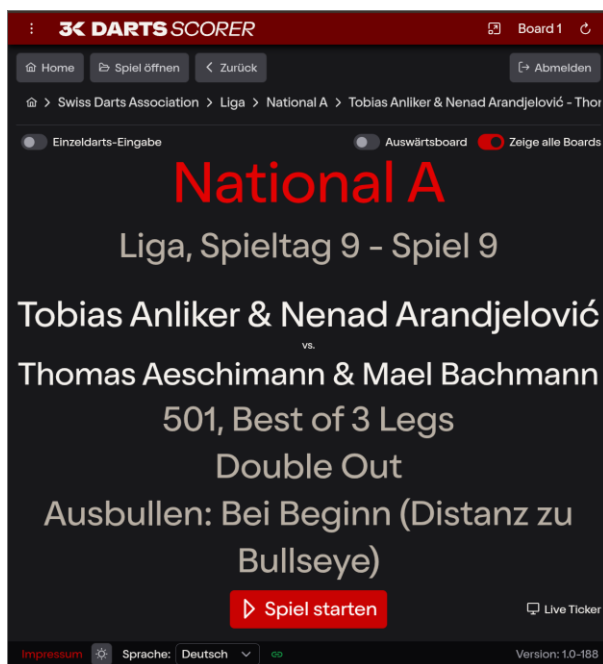


Image 22: Double : appuyer d'abord sur « Spiel starten »

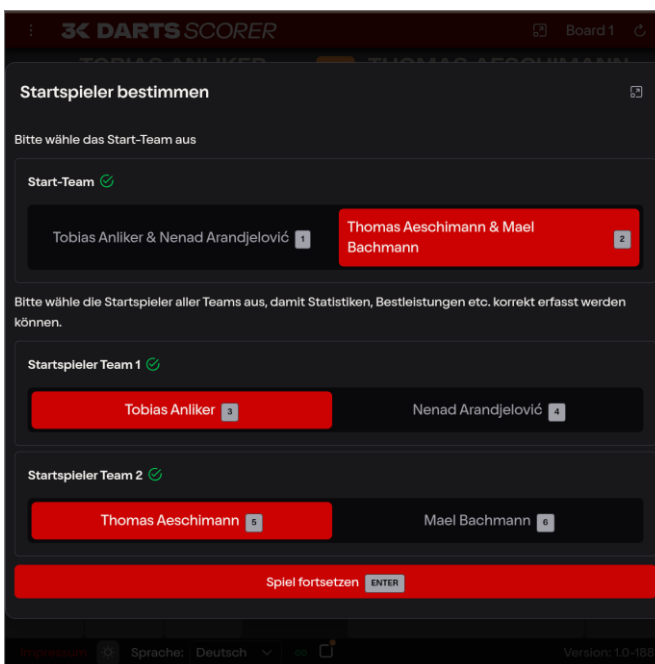


Image 23: Fenêtre « Startspieler bestimmen » (définir les joueurs qui commencent)

Règle : C'est toujours le joueur inscrit comme joueur 1 dans la composition qui commence. La sélection doit être correcte avant le début de la partie, sinon les statistiques et les meilleures performances seront faussées.

6.3 L'écran de jeu

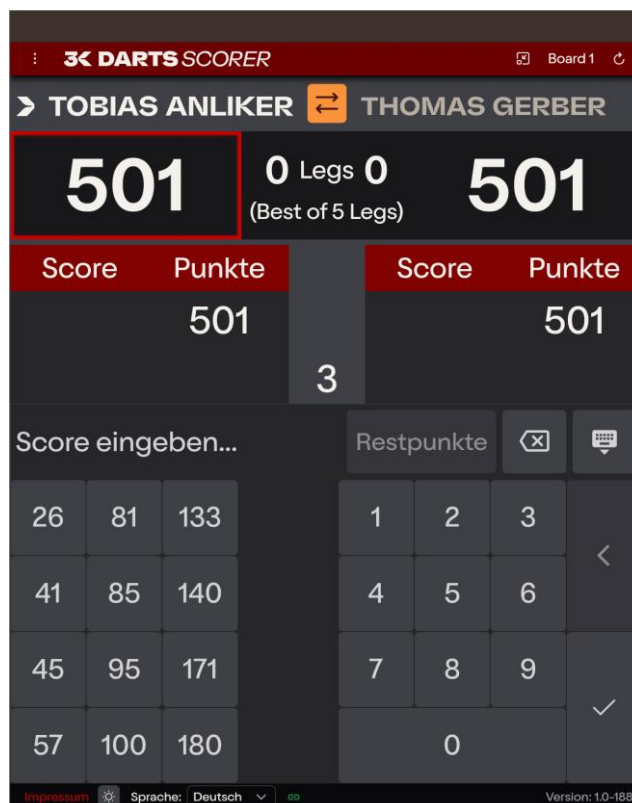


Image 24: L'écran de jeu au début de la partie

Affichage / bouton	Signification
Flèche ► à côté du nom	Indique quel joueur est au tir.
Symbole orange entre les noms	« Spieler Anwurf wechseln » – corrige qui commence le leg.
Grand chiffre (p. ex. 501)	Score restant du joueur. En vert = finish possible.
0 Legs 0	Score en legs entre les deux joueurs.
Colonnes « Score » / « Punkte »	Points marqués lors de la volée / score restant ensuite.
Chiffre au milieu (3, 6, 9 ...)	Nombre de fléchettes lancées.
Pavé de gauche / de droite	Raccourcis définis dans les réglages / pavé numérique avec la coche pour valider.
Restpunkte (score restant)	Saisir un nombre puis appuyer sur « Restpunkte » : le système le reprend comme score restant et non comme points marqués.
Touche avec la croix	Efface la saisie ou annule la dernière volée.
Icône de clavier	Masque et réaffiche le clavier.

6.4 Saisir les points



Après chaque volée, saisir le nombre de points marqués – avec une touche de raccourci ou via le pavé numérique, puis valider avec la coche.

Le scorer déduit les points et passe à l'autre joueur.

Score restant plutôt que points marqués : Si vous avez compté vous-même en tant que marqueur – Tobias a par exemple encore 32 –, saisissez 32 puis appuyez sur « Restpunkte ». Le système reprend 32 comme score restant.

Image 25: Leg en cours – les chiffres verts signalent une possibilité de finir

6.5 Erreur de saisie – comment corriger

Une volée précise : dans la liste, appuyer sur la valeur erronée dans la colonne « Score », saisir la bonne valeur dans la fenêtre « Korrigiere ... » et appuyer sur « Korrigieren » (corriger). Tous les scores restants suivants sont recalculés.

La dernière volée : appuyer sur la touche avec la croix et confirmer la question par « Ja » (oui).

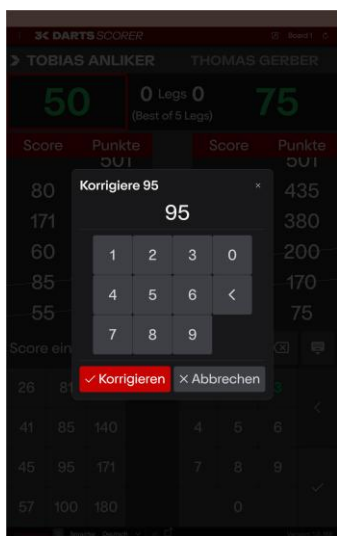


Image 26: Corriger une volée

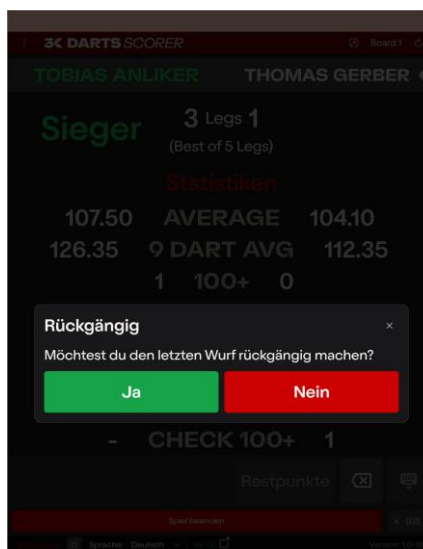


Image 27: Annuler la dernière volée

6.6 Terminer un leg

La dernière volée se saisit normalement. Le scorer reconnaît le finish et pose une question – selon le réglage « Leg mit x Dart(s) beenden? » (terminer le leg avec x fléchettes ?) ou « Wie viele Darts wurden für das Checkout benötigt? » (combien de fléchettes pour le checkout ?). Ce nombre sert aux statistiques. Le leg suivant démarre ensuite automatiquement.

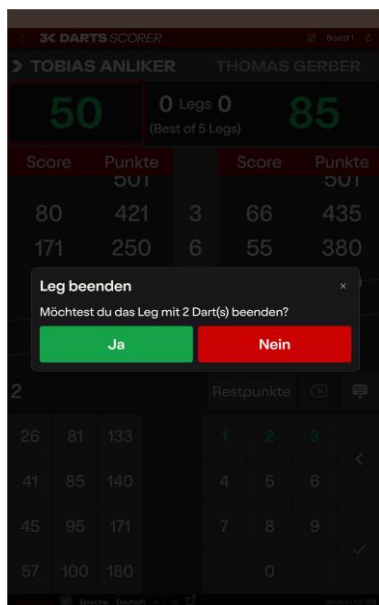


Image 28: Question « Leg beenden » (terminer le leg)

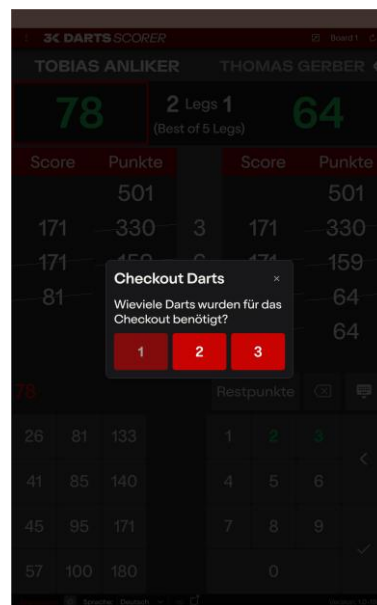


Image 29: Question « Checkout Darts » (fléchettes du checkout)

6.7 Terminer la partie, résultat et statistiques

Lorsqu'un joueur a gagné suffisamment de legs, le scorer demande si la partie doit être terminée. Le vainqueur et les statistiques s'affichent ensuite, et le résultat est repris automatiquement dans la feuille de match.

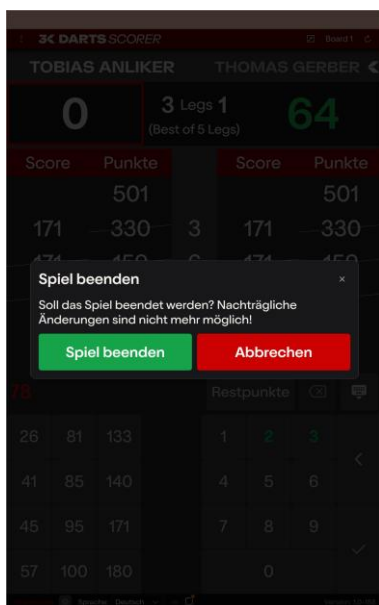


Image 30: Question « Spiel beenden » (terminer la partie)

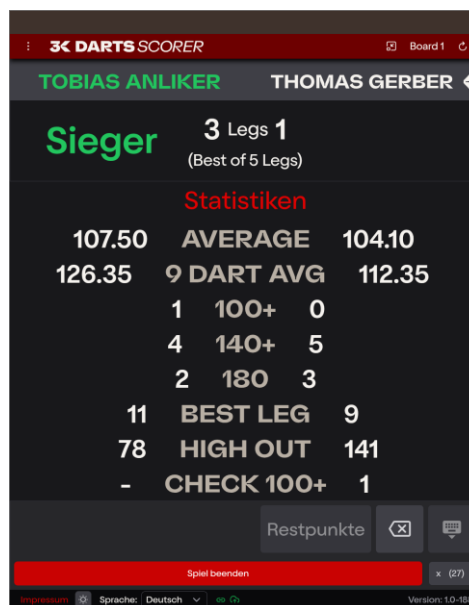


Image 31: Résultat avec statistiques

Le compte à rebours en bas à droite : Si la partie a été terminée par erreur sur le mauvais joueur, il est possible d'y revenir pendant environ 30 secondes. Le chiffre entre parenthèses indique le temps restant. Une fois écoulé, la partie est définitivement close – d'où la règle : vérifier le score en legs avant d'appuyer.

7. Conseils et questions fréquentes

Problème	Solution
Aucune partie n'apparaît à la cible	Les deux capitaines ont-ils libéré le bloc ? Le numéro de cible est-il correct (en haut à droite de l'en-tête) ? Le bon numéro de cible est-il saisi dans la feuille de match ? Actualiser avec la flèche circulaire en haut à droite.
Mauvais joueur dans la feuille de match	Tant que le bloc n'est pas libéré, il suffit de refaire la sélection.
Mauvais score saisi	Pendant la partie, appuyer sur la valeur erronée dans la colonne « Score » et la corriger, ou annuler la dernière volée avec la touche croix.
Le mauvais joueur commence le double	Corriger avant le départ dans la fenêtre « Startspieler bestimmen » ; pendant la partie, avec le symbole orange entre les noms.
Partie terminée sur le mauvais joueur	Revenir dans la partie en 30 secondes environ grâce au compte à rebours en bas à droite.
Un match manque dans le portail	Vérifier la saison en haut de page et recharger la liste.
À la fin de la journée de match	Vérifier que toutes les parties ont le statut « Beendet » (terminée) et que les résultats sont corrects. Puis se déconnecter en haut à droite – surtout sur un appareil qui ne vous appartient pas.