





*IANSEO &
IANSEO TEAM*

What is Ianseo? Ianseo is a software for managing the results of an Archery Tournament; it is an Open Source Project developed thanks to the Italian Archery Federation's financial support, that decided to freely distribute it in whole Europe. Translated in several languages, Ianseo is the most up to date and advanced in the World integrating all the FITA rules, but has evolved to include a comprehensive management of an Archery Tournament as a whole: from accreditation of the athletes and officers to every kind of printouts utilities, from network and online integration to FOP design.

I.A.N.S.E.O. is also the most expert working group on Archery Events management and organization. The first experiences of the components of the group were back in the nineties, but in these latest years (the group is existing as a team since 2006) Ianseo Team has been more and more involved in many of the biggest events in the world: Olympic Games, World Championships, European Championships, Grand Prix, World Games, Universiads, University Championships, World Archery Festival and several National Italian Events. It is the official Result Team for Fitarco (Italian Archery Federation), EMAU (European and Mediterranean Archery Union) and several FITA (Fédération Internationale de Tir à l'Arc) Events.

I

IANSEO Core Group

Ardingo Scarzella (I); Alessandra Scilla (A); Simone Guerra (N); Christian Deligant (S); Matteo Pisani (E); Marco Carpignano (O)

IANSEO Translation Team

Alessandra Scilla (English Translation); Andreas Lorenz (German Translation); Antares Wang (Chinese Translation); Christian Deligant (French Translation); Dajana Piccolo (Spanish translation); Jakob Ruud Poulsen (Danish Translation); Rebecca Rabozzi (Russian Translation)

Documentation & Support Ardingo Scarzella & Simone Guerra

HTT Integration Erik Konberg <http://www.danage.dk>

IT Project Coordination - Net Tech s.r.l. - Italy <http://www.net-tech.it>

GUIDA RAPIDA

IL BIGNAMI IANSEO: GUIDA RAPIDA ALL'IMPOSTAZIONE E ALLA GESTIONE DI UNA GARA - I PASSI NECESSARI ED ESSENZIALI

Creazione della gara

Dopo aver avviato il programma create una nuova gara con il comando Torneo->Nuova gara

Inserite il codice gara e i dettagli (Luogo-data- organizzazione); Selezionate Regole Fitarco e selezionate il tipo di gara dal menù a tendina. Premere SALVA in fondo alla pagina ([per maggiori informazioni vedere Capitolo 2.4](#))

Tramite i link in fondo alla pagina via via inserire il personale di campo, le immagini se desiderate, e impostate i turni di gara inserendo numero di turni, arcieri per piazzola e numero di piazzole ([per maggiori informazioni vedere Capitolo 2.5](#))

Inserire i partecipanti

Tramite il menu partecipanti-> Elenco partecipanti è possibile inserire, con il semplice numero di tessera, i partecipanti al torneo;

Spuntando la casella “mostra anche le righe vuote”

Per il dettaglio di tutte le voci [fate riferimento al capitolo 3.1](#)

Assegnare le piazzole

Tramite il menu Partecipanti -> Assegnazione piazzole possono essere assegnate le piazzole ai partecipanti già inseriti, nel caso in cui non sia stato fatto al momento dell'inserimento.

Per l'assegnazione a sorteggio [fate riferimento al capitolo 3.5](#)

Inserire i punteggi

Tramite il menu qualificazione->inserimento punti->Tabella normale inserite i punti al termine di ogni turno di gara.

Per muoversi tra le varie celle utilizzare il tasto **TAB**

Stampare le classifiche

Tutte le classifiche della gara possono essere stampate dal menu Qualificazione -> Classifiche di classe tramite il pdf "Classifiche di classe" che si trova in centro in alto nella pagina.

Per stampare classifiche personalizzate, di distanza ecc, fare riferimento al capitolo =====

Le gara con scontri diretti

Il sistema ha precaricate le impostazioni di base per gli scontri diretti della classi standard (OL e CO maschile e femminile nel Targa, AN, OL e CO maschile e femminile nell'indoor ecc).

Al termine della gara di qualifica risolvete gli spareggi (con il comanda Finali Individuali - > Risolvi spareggi) e inserite i punteggi con Finali Individuali -> inserimento con griglia;

Tutte le stampe - griglie qualificati ecc - si trovano nel menu Finali individuali -> Stampe

Per generare gli scores fate riferimento al capitolo Finali Stampa Scores

Per variare il numero di partecipanti, la tipologia degli scontri, per assegnare le piazzole e gli orari [fate riferimento al capitolo 2.6](#)

Concludere la gara

Al termine della premiazione compilate il verbale e confermate col pulsante SALVA in fondo alla pagine;

Bloccate la gara (cliccando su ogni blocco) e stampate il verbale

Esportare la gara per Fitarco tramite il menu Torneo -> Esportazioni
-> Esportazioni per Fitarco

Caricare sul Sito Federale il file così ottenuto, all'indirizzo
<http://www.fitarco-italia.org/gare/upload.php>



CHAPTER 1

INSTALLAZIONE

Procedura di installazione
Aggiornamenti
Utilizzo in rete
Sistemi operativi

SOFTWARE SUPPORTATI

***IL SISTEMA FUNZIONA PERFETTAMENTE
CON LA FAMIGLIA MICROSOFT WINDOWS
DALLA VERSIONE WIN98 A QUELLA SEVEN.***

***PER I REQUISITI LINUX E MAC RIFARSI ALLE
SPECIFICHE RICHIESTE DI
FUNZIONAMENTO DEI PACCHETTI XAMPP***

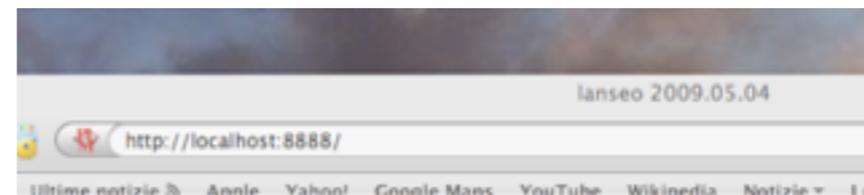
VERSIONI E DISTRIBUZIONI

***ESISTONO DUE DISTRIBUZIONI UFFICIALI
DEL SOFTWARE CHE POSSONO ESSERE
SCARICATE***

www.fitarco-italia.org Versione Fitarco (Italia) con regole italiane pre-impostate e bloccate.

www.ianseo.net Versione internazionale con regole internazionali e modificabili

La versione in uso sul vostro computer è rinvenibile nella barra del browser utilizzato (nell'immagine la versione 2009.05.04) e rappresenta la data di rilascio nel formato AAAA.MM.GG (anno.mese.giorno)



PER INSTALLARE IL NUOVO SOFTWARE (WINDOWS)

**SCARICARE IL SOFTWARE DAL SITO
FEDERALE O DAL SITO WWW.IANSEO.NET**

- Decomprimere il file scaricato in una cartella di proprio piacimento (ad es: scompattare in c:\ Si creerà la cartella C:\ianseo). Si suggerisce di NON utilizzare il desktop ma la cartella c:

- Eseguire il file "setup_xampp.bat" presente nella cartella principale del software (nell'esempio precedente: c:\ianseo\setup_xampp.bat) e premere 1) per impostare il programma sul proprio pc.

- Dopo la prima installazione è necessario aggiornare l'archivio arcieri con la procedura descritta nel capitolo "Partecipanti"

PER INSTALLARE IL NUOVO SOFTWARE (MAC & LINUX)

***IANSEO È UN PROGRAMMA
MULTIPIATTAFORMA CHE PUO ESSERE
UTILIZZATO SU TUTTI I PRINCIPALI SISTEMI
OPERATIVI ANCHE ALLO STESSO TEMPO.
QUESTA BREVE GUIDA ILLUSTR
L'INSTALLAZIONE PER MACOS X
(QUALUNQUE FELINO) E LINUX (TUTTE LE
DISTRO UFFICIALI)***

Per installare ianseo su un sistema mac sono richiesti due pacchetti fondamentali:

- 1) xampp
- 2) il pacchetto di ianseo

📍 Dalla seguente pagina è possibile eseguire il download di xampp:
<http://www.apachefriends.org/it/xampp-macosx.html>

📍 Per far partire l'installazione occorre montare il disco immagine ed eseguire il file al suo interno.

Finita la procedura di installazione nella cartella Applicazioni vi ritroverete una cartella xampp.

📍 Ora occorre scaricare il pacchetto di ianseo.

Nella sezione Download del sito www.ianseo.net è presente un pacchetto zip per linux e mac; scaricarlo.

A questo punto occorre eseguire la sequenza di passi qui sotto elencata nell'esatto ordine.

- 1) Spostarsi nella cartella Applicazioni -> xampp -> htdocs
- 2) Creare al suo interno una cartella (in questa guida sarà "ianseo" ovviamente senza doppi apici)

3) Decomprimere all'interno di "ianseo" lo zip scaricato

4) FONDAMENTALE: spostarsi nella cartella Applicazioni -> xampp
-> htdocs -> ianseo -> Common

e cancellare dal suo interno il file config.inc.php

Questo passaggio permetterà l'esecuzione della procedura di installazione.

5) Eseguire l'applicazione terminale (Applicazioni -> utility -> terminale)

6) Digitare il comando che segue:

```
cd /Applications/xampp/htdocs
```

compreso lo spazio tra cd e /

7) Digitare il comando che segue:

```
sudo chown -R nobody:admin ianseo
```

(al posto di "ianseo" digitare il nome scelto nel punto 2)

VERRÀ richiesta la password del vostro utente: digitatela ricordando che non verrà mostrato nulla, neppure gli * quindi premete invio

Digitare il comando che segue:

```
sudo chmod -R 777 ianseo
```

(al posto di "ianseo" digitare il nome scelto nel punto 2)

SE verrà richiesta la password del vostro utente: digitatela ricordando che non verrà mostrato nulla, neppure gli * quindi premete invio

9) Eseguire l'applicazione Xampp Control Panel all'interno di Applicazioni -> xampp e cliccare start sia per apache che per mysql

10) Aprire un browser e digitare come url:

```
http://localhost/ianseo
```

(al posto di "ianseo" digitare il nome scelto nel punto 2)

11) Seguire le istruzioni a video.

ATTENZIONE!!

Di default xampp prevede che la password di root non sia impostata quindi quando l'installer la chiederà, lasciare vuoto il campo.

ATTENZIONE!!

Gli altri campi che ianseo chiederà di compilare possono essere lasciati con i valori di default in quanto l'installazione prepara il tutto per un uso standard del programma.

Dopo la prima installazione è necessario aggiornare l'archivio arcieri con la procedura descritta nel capitolo "Partecipanti"

AVVIARE IL PROGRAMMA

***È POSSIBILE UTILIZZARE IL SOFTWARE SIA
SU COMPUTER LOCALE CHE IN RETE***

IN LOCALE

 Eseguire il file "xampp-control.exe" (per windows) presente nella cartella principale del software (nell'esempio precedente: c:\ianseo\xampp-control.exe) o lanciare l'App Xampp (mac e linux)

Premere i bottoni "start" di fianco ad "apache" e "mysql"

oppure

Eseguire il file "xampp_start.exe" presente nella cartella principale del software (nell'esempio precedente: c:\ianseo\xampp_start.exe)

 Aprire un browser qualunque (Internet Explorer, Mozilla Firefox, Safari, etc.) e richiamare l'indirizzo <http://localhost>

IN RETE

da un qualunque altro PC connesso sulla stessa rete del computer su cui è installato IANSEO, aprire un browser qualunque e richiamare l'indirizzo `http://<nome_pc_con_ianseo>` (dove `<nome_pc_con_ianseo>` è il nome con il quale si vede il pc sulla rete locale - ad esempio attraverso esplora risorse)

AGGIORNARE IL PROGRAMMA

SI RICORDA CHE L'AGGIORNAMENTO DEL SOFTWARE È FONDAMENTALE PER LA COERENZA COI REGOLAMENTI CORRENTI E PER LA RICHIESTA DI SUPPORTO TECNICO. SI PREGA DI VERIFICARE SEMPRE L'AGGIORNAMENTO DEL PROGRAMMA: LA BARRA DEL TITOLO DEL BROWSER RIPORTA LA VERSIONE CORRENTE DEL SOFTWARE IN FORMATO "DATA DI RILASCIO".

Versioni successive alla 2011.06.02

Quando il computer è collegato ad internet utilizzare il comando MODULI -> aggiorna lanseo

Si consiglia di aggiornare SEMPRE l'archivio arcieri con la procedura descritta nel capitolo "partecipanti"

Versioni precedenti alla 2011.06.02

Scaricare l'aggiornamento software

Decomprimere il file scaricato nella cartella "htdocs" della precedente installazione (ad es: c:\ianseo\htdocs); se il sistema chiede la conferma per sovrascrivere rispondere SI

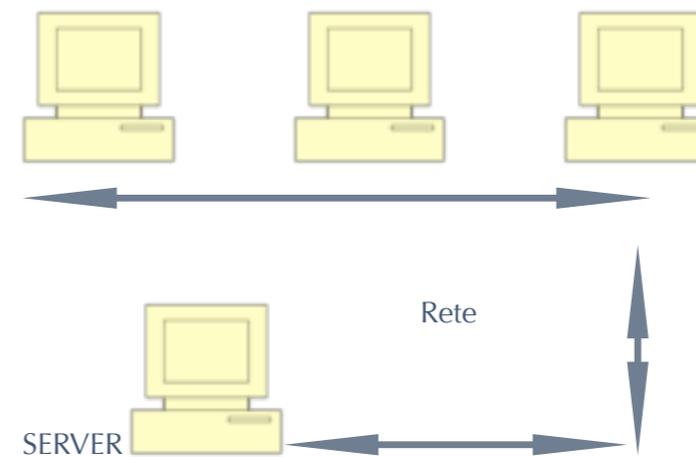
USARE IANSEO IN RETE

SE DIVERSE MACCHINE SONO CONNESSE ALLA RETE LOCALE E STANNO UTILIZZANDO IL MEDESIMO DATABASE (SERVER) È POSSIBILE OPERARE CONTEMPORANEAMENTE CON DIVERSI COMPUTER (CLIENT)

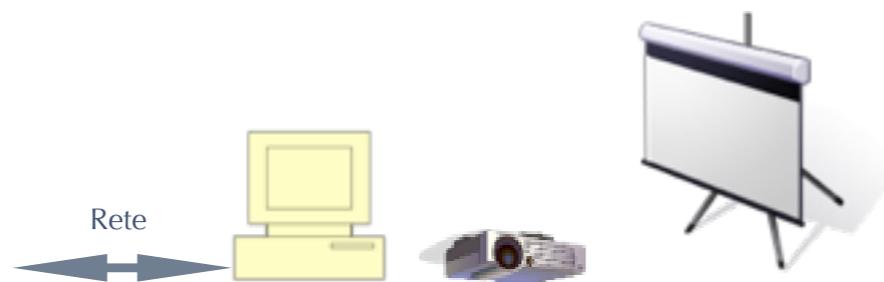
Ad esempio è possibile inserire i dati contemporaneamente, senza preventivamente assegnare le piazzole ad ogni postazione.

Si consiglia però di non operare contemporaneamente sui medesimi bersagli onde evitare sovrascritture involontarie

Terminali (client)



Allo stesso modo è possibile collegare alla rete un computer o altro device a sua volta connesso ad un video proiettore o ad un monitor per mostrare le classifiche.



Sempre in rete può essere connesso un computer per l'accreditamento, magari con lettore ottico - vedi capitolo Accredimento.



PROBLEMI NOTI

ESISTONO ALCUNI PROBLEMI DI COMPATIBILITÀ, PASSAGGI FONDAMENTALI MANCANTI O AGGIORNAMENTI DEL SISTEMA. TUTTI FACILMENTE RISOLVIBILI

 **Non parte il server Apache:** il problema più diffuso è legato all'incompatibilità tra Apache ed alcuni programmi di uso comune. Il programma Portcheck, presente nella directory /ianseo (solo per windows) vi indicherà questi conflitti se presenti

 Skype: Skype utilizza come porta alternativa la n.80, che è utilizzata anche da Apache. La prima soluzione è quella di chiudere skype. La seconda è di entrare nelle preferenze di skype e disabilitare - è sufficiente togliere il flag nelle impostazioni avanzate - l'uso di tale porta.

 Emule: soluzione chiudere emule, state gestendo una gara; i film e la musica li scaricate in un altro momento.

 ISS (Windows): Se utilizzate ISS sapete anche come risolvere un conflitto di porte.

 Condivisione web (mac OS): entrate nelle preferenze di sistema -> condivisione e disabilitate la condivisione web

 Altri: la soluzione più semplice è chiudere questi programmi. Se non è possibile, contattare l'assistenza all'indirizzo info@ianseo.net

 **Non visualizzate i pdf.** Il problema è legato alla versione di acrobat reader non aggiornata o al plug in del vostro browser. Visitate la pagina di adobe per scaricare il software più aggiornato <http://get.adobe.com/it/reader/>

Inserite il numero di tessera ma **non vengono visualizzati i dati** del tesserato. Non avete aggiornato il database arcieri (obbligatorio dopo la prima installazione). Fate riferimento al paragrafo 3.6;

Non visualizzate le griglie e gli elenchi della finali. Non avete risolto gli spareggi. Fare riferimento al paragrafo 6.2;

Su internet **visualizzate i colori dei risultati in maniera illeggibile**. E' un problema noto di Internet Explorer. Soluzione, cambiate browser, ne esistono a tonnellate gratuiti e migliori di IE. Suggerimento firefox <http://www.mozilla.org/it/firefox/new/> o chrome <http://www.google.co.jp/chrome/?hl=it>

ASSISTENZA

***PER OTTENERE ASSISTENZA
NELL'INSTALLAZIONE E NELL'UTILIZZO, PER
SUGGERIMENTI D'USO E PER RICHIEDERE LE
CREDENZIALI PER LA PUBBLICAZIONE ON
LINE DEI RISULTATI RIFERIRSI
ESCLUSIVAMENTE ALL'INDIRIZZO MAIL
INFO@IANSEO.NET***

In caso di problemi particolari sarà fornito un contatto telefonico



Prima di contattare l'assistenza verificare di

 aver installato l'ultima versione del software rinvenibile sul sito www.ianseo.net

 aver consultato il manuale

 aver aggiornato il programma con il comando moduli-> aggiorna ianseo (il computer deve essere collegato ad internet)

 aver aggiornato il programma il database degli arcieri (soprattutto dopo la prima installazione) come spiegato nel paragrafo 3.6 (il computer deve essere collegato ad internet)

 aver scaricato ed installato il programma per l'assistenza scaricabile gratuitamente  installato il remota Teamviewer all'indirizzo

<http://www.teamviewer.com/it/index.aspx> (disponibile per tutti i sistemi operativi)

CHAPTER 2

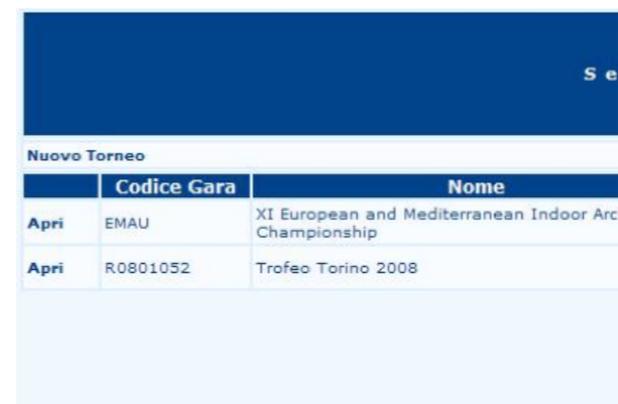
TORNEO

*Creare una nuova gara
Impostare i parametri
Impostare le finali
Gare su internet
Il verbale
Sicurezza della rete*

SELEZIONE DEL TORNEO

IN QUESTA PAGINA È POSSIBILE SCEGLIERE SU QUALE GARA, TRA QUELLE SALVATE NEL VOSTRO DATABASE, OPERARE. E' SUFFICIENTE SELEZIONARE IL COMANDO "APRI" A FIANCO DELLA GARA DI INTERESSE.

E' sempre possibile ritornare a questa pagina utilizzando il link "Torneo" – "Apri" dalla barra principale del programma



The screenshot shows a software interface with a dark blue header bar containing the text "Se". Below the header is a section titled "Nuovo Torneo" which contains a table with two columns: "Codice Gara" and "Nome". The table lists two entries, each with an "Apri" button to its left.

	Codice Gara	Nome
Apri	EMAU	XI European and Mediterranean Indoor Archery Championship
Apri	R0801052	Trofeo Torino 2008

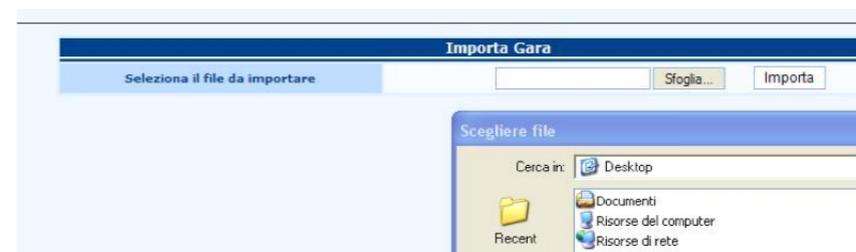
IMPORTA GARA

È POSSIBILE IMPORTARE I FILES DI IANSEO REALIZZATI SU ALTRI COMPUTER O PER BACKUP.

La procedura è attiva solo se non ci sono altre gare aperte. Nel caso, prima di utilizzare il comando selezionare “Torneo”, “Chiudi”.

Per importare una gara fare click su “Torneo” , “Importa gara”. Si verrà dirottati in una pagina in cui si potrà caricare il file desiderato. Il nome dei files tra cui scegliere dovrà essere codicegara.ianseo

Per importare premere sul pulsante “sfoglia”, selezionare il file (codicegara.ianseo) interessato, confermare e premere il pulsante “importa”



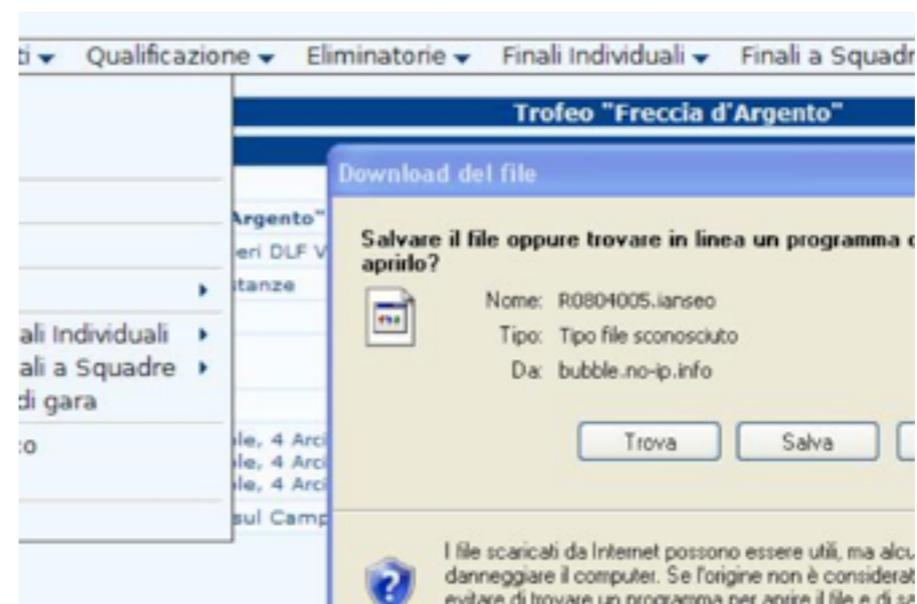
ESPORTA GARA

PER ESPORTARE IL FILE DELLA GARA PER UTILIZZARLO SU ALTRA MACCHINA O PER BACKUP, SELEZIONARE "TORNEO" "ESPORTA GARA"

Si aprirà una finestra nella quale scegliere la destinazione del salvataggio. Il file verrà salvato come codicegara.ianseo

Le esportazioni possibili sono:

- 🔍 Esporta gara: per spostare la gara su altro computer;
- 🔍 Esporta gara con immagini: viene esportata anche la parte del DB che contiene le immagini;
- 🔍 Esportazione per FITARCO: per generare il file da caricare sul sito federale
- 🔍 Esporta pettorali: per trasferire ad altra gare il layout dei pettorali;
- 🔍 Esporta foglio di calcolo; genera un file open office



NUOVO TORNEO

SELEZIONARE IL COMANDO “NUOVO” DAL MENÙ “TORNEO” PER ESSERE INDIRIZZATI ALLA PAGINA PER L’INSERIMENTO DEI DATI.

COMPILARE CON:

Codice gara: il codice di calendario Fitarco

The screenshot shows a web form for creating a new tournament. The fields are as follows:

- Code: R0804005
- Trophy: Trofeo "Freccia d'Argento"
- Code: 04029
- Organization: A.S.D. Arcieri DLF Voghera
- Event Type: Indoor 18 m - 2 Distanze
- Location: Voghera
- Start Date: Dal 12 - 01 - 2008 (dd-mm-aa)
- End Date: Al 13 - 01 - 2008 (dd-mm-aa)

Nome: Il nome per esteso del Torneo es: VII Coppa Intercomunale

Società Organizzatrice: in formato codice Fitarco senza segni intermedi (es: 00000 e non 00/000) ed esteso es: ASD Arcieri con l'Arco

Tipo Torneo: Selezionare dalla tendina il tipo di competizione

- 3D - 1 distanza
- 3D - 2 distanze: percorso 3D nel quale, al termine di una prima parte vengono spostati i picchetti: ciò comporta che i punteggi delle due fasi devono rimanere distinti
- Fita - 4 distanze
- Doppio Fita - 8 distanze

- Fita 72 - 4 distanze: altrimenti detto ½ Fita
- 70 Metri Round - 2 distanze
- Indoor 18 metri - 2 distanze
- Indoor 25 metri - 2 distanze
- Indoor 25+18 - 4 distanze
- Indoor Las Vegas - 4 distanze: con le regole della NFAA
- Campagna 12+12 - 1 distanza
- Campagna 12+12 - 2 distanze: percorso HF nel quale, al termine di una prima parte vengono spostati i picchetti: ciò comporta che i punteggi delle due fasi devono rimanere distinti
- Campagna 24+24 - 2 distanze
- 900 Round - 3 distanze
- Giochi della Gioventù - 2 distanze
- Giochi della Gioventù Invernali - 2 distanze: differisce dal precedente per le distanze

Sottoregola: in funzione della gara scelta presenta varie opzioni (gara giovanile, soloassoluti ecc)

Regola localizzata serve ad identificare le regole (al momento Italia, Fita e ParaArchery) che verranno utilizzate (ad esempio le classi d'età) nella creazione della gara. ATTENZIONE Per tutte le gare di calendario FITARCO è necessario selezionare il regolamento FITARCO e non quello FITA

Tabella di ricerca: Seleziona la tabella (Fitarco, FITA, altre Federazioni) nella quale vengono effettuate le ricerche degli atleti.

Data: la data della competizione; per gare con un solo giorno inserire la stessa data in entrambi i campi

Dimensione Carta: carta per le stampe; il formato standard in Europa è il formato A4

Valuta: Per le stampe relative alla gestione finanziaria degli accrediti

Lingua per le Stampe: E' un valore diverso dalla lingua in uso. Si può utilizzare l'inglese in italiano ma generare le stampe in altra lingua

Set di Caratteri per le Stampe: per stampe in arabo, cirillico, lingue orientali ecc

Abilita sistema HHT: attiva il menù di controllo dei tastierini elettronici



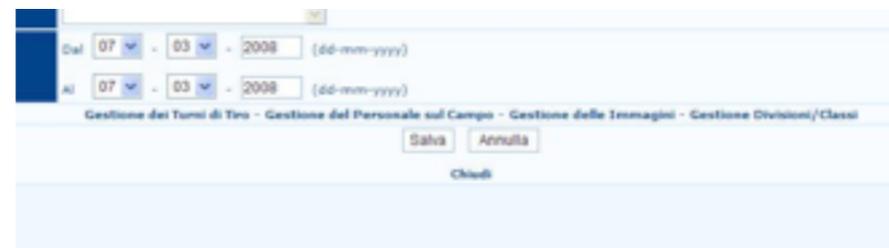
Dopo aver riempito i campi con i dati della gara e confermare premendo il pulsante "salva"

IMPOSTAZIONI DI GARA

DOPO AVER RIEMPIUTO I CAMPI CON I DATI DELLA GARA E AVER CONFERMATO PREMENDO IL PULSANTE “SALVA” APPARIRANNO AL FONDO DELLA PAGINA I LINK PER INSERIRE I DATI SUCCESSIVI:



E' sempre possibile visualizzare e modificare i dati inseriti attraverso il menù a tendina “Torneo”. Selezionare “visualizza dati gara” per un riassunto o “modifica dati gara” per accedere alle varie pagine caricate.



Gestione dei turni di tiro: selezionare il numero di turni di gara, le piazzole per turno e gli arcieri per ogni piazzola. Premere il pulsante salva e, successivamente il link “indietro”; Per le gare Campagna o 3D con più di un percorso i turni di tiro devono intendersi “Percorsi”;

Premendo il pulsante AVANZATO si accede alla gestione avanzata dei turni di tiro nella quale è possibile assegnare dei nomi ai turni (Percorso verde, Mattino ecc)

Per modificare turni già inseriti cliccare sul numero progressivo.

La casella A SEGUIRE comanda la stampa o meno dell’orario previsto sul programma di gara. Se impostato su SI l’orario viene sostituito dalla dicitura “A seguire” per evitare la pubblicazione di orari non certi.

Gestione programma: E’ possibile impostare tutte le fasi della competizione, dalla Cerimonia d’apertura a quella di premiazione per generare un programma completo che viene integrato dai dati

relativi alle fasi finali impostate nella “gestione programma” delle fasi finali.

Gestione del personale sul campo: registrare arbitri, direttori dei tiri, responsabile dell’organizzazione e giuria d’appello: inserendo il nome e il numero di tessera federale, selezionando la qualifica e premendo “aggiungi”. Al termine selezionare “indietro”;

Per le gare di calendario Fitarco si ricorda che è obbligatorio inserire Giudice di gara, Direttore dei tiri (ove presente) e Responsabile dell’organizzazione. Le altre figure (commissione di garanzia ecc) devono essere utilizzate solo ove necessario.



Con questo comando è possibile generare una stampa del personale dell’organizzazione per la pubblicazione (suggerito per Eventi e Gare Internazionali)

Gestione immagini: caricare le immagini che formeranno il layout delle stampe selezionandole dalla propria memoria fisica attraverso i pulsanti “sfoglia”. E’ possibile selezionare loghi in alto a sinistra e a destra, nonché immagini di fondo (es per gli sponsor). Dopo l’inserimento saranno visualizzate le anteprime e compariranno le caselle “elimina” nel caso si vogliano sostituire. Al termine selezionare “indietro”.

Per sommare diversi sponsor in calce realizzare un’immagine con dimensioni (19x1, si consiglia png con livello in trasparenza) con un qualsiasi programma di elaborazione immagini (Paint, Photoshop, Gimp) e importarla con la procedura descritta.

E’ importante rispettare la dimensione massima di 64Kb per ogni immagine o il programma rifiuterà il file.

Gestione divisioni / classi : di default sono precaricate le classi e le divisioni relative al tipo di gara selezionata. Se la gara ne prevede di differenti è possibile modificarle da questo pannello



attenzione, questa funzione NON è disponibile nella release FITARCO, ma solo in quella scaricabile dal sito lanseo.

E' possibile modificare anche il range di anni per l'appartenenza ad una classe (es. per le classi dei GdG) eliminare alcune classi (es laddove non sono riconosciute come nel 3D). Premere sulla "X" rossa per eliminare una classe o una divisione.

SM	M	-SM	1	19	49	SM	X
SF	F	-SF	2	19	49	SF	X
VH	M	-VM	3	50	127	VM,SM	X
VF	F	-VF	4	50	127	VF,SF	X
JM	M	-JM	5	17	18	JM,SM	X
JF	F	-JF	6	17	18	JF,SF	X
AM	M	-AM	7	15	16	AM,SM	X

Utilizzare anno inizio e anno fine per identificare la classe (es. JM 17 e 18). Nell'ultima colonna indicare separate da una virgola (RM, AM, JM) le classi in cui un partecipante di quell'età può gareggiare.



ATTENZIONE Il programma è fedele ai regolamenti selezionati (Internazionali o Nazionali e per tipo di gara). La

modifica ingiustificata e non autorizzata di questi parametri può falsare gravemente la classifica e dar luogo a gravi responsabilità disciplinari.

Gestione categoria: di default sono precaricate categorie di merito, come da Regolamento Fitarco. La pagina serve per l'inserimento di categorie differenti da 1 2 3 4

Gestione distanze è possibile assegnare alle classi di gara le distanze in cui sarà impegnata. Selezionare la divisione e classe nel formato OLSM, inserire le distanze e confermare.

Il simbolo “_” equivale a UN qualunque carattere (es OL_M qualunque olimpico maschile S,J,V,R,G ecc).

Il segno “%” equivale a qualunque numero e tipo di carattere (es OL% qualunque olimpico)

NB il programma presenta di default quanto stabilito dal regolamento selezionato.

Gestione bersagli è possibile assegnare alle classi di gara le i bersagli in cui sarà impegnata in relazione alle distanze. Selezionare la classe (divisione e classe nel formato OLSM, inserire le distanze e confermare. Per visualizzare le classi cancellare le impostazioni pre caricate

KJW	Recurve Junior Women	8	No Elim.	0	0	116	Indoor Ridotto (5-10)	X
CM	Compound Junior Men	7	No Elim.	0	0	116	Indoor Compound Ridotto (5-10)	X
CJW	Compound Junior Women	8	No Elim.	0	0	116	Indoor Compound Ridotto (5-10)	X
			No Elim.	0	0	102	Indoor Standard (1-10)	Save

Il simbolo “_” equivale a UN qualunque carattere (es OL_M qualunque olimpico maschile S,J,V,R,G ecc). Il segno “%” equivale a qualunque numero e tipo di carattere (es OL% qualunque olimpico)



NB il programma presenta di default quanto stabilito dal regolamento Fitarco.

IMPOSTAZIONI FINALI INDIVIDUALI

I DUE MENÙ (INDIVIDUALE E SQUADRE) SONO SOSTANZIALMENTE IDENTICI, CON L'UNICA ECCEZIONE DEL NUMERO DI ARCIERI PER PAGLIONE, OVVIAMENTE NON MODIFICABILE NELLE OPZIONI DEI TEAM.

Gestione Eventi: in questo menù devono essere caricate le specifiche dei tabelloni degli scontri in programma:

indicare un codice – abbreviazione dell'evento (es. CJM per Compound Junior maschile), il titolo completo dell'evento (es Compound Juniores Maschile), un numero progressivo, la fase di partenza (1/2=semifinali ecc) e il tipo di bersaglio utilizzato nelle finali (necessario per il live) effettuare la scelta tra sistema cumulativo (vecchia metodologia di scontri diretti) e il sistema a set.

Code	Title	Number	Phase	Target	Action
KJW	Recurve Junior Women	8	No Elm.	1/16	Indoor Ridotto (5-10) X
CJM	Compound Junior Men	7	No Elm.	1/16	Indoor Compound Ridotto (5-10) X
CJW	Compound Junior Women	8	No Elm.	1/8	Indoor Compound Ridotto (5-10) X
				1/32	Indoor Standard (5-10) Salva

Dopo aver premuto “salva”, il codice abbreviato (CJM dell'esempio sopra) diventerà cliccabile. Attraverso il link così disponibile sarà possibile definire in un nuovo pannello chi deve concorrere per la qualificazione a quell'evento.

Divisione	Classe	Action
RB	SM	X

Per selezionare più voci, tenere premuto CTRL

RB CB	SM SW JM JW	Salva
----------	----------------------	-------

Seleziona Tutto Seleziona Tutto

Indietro



Per le gare in cui è previsto (es. Campagna, 3D) si abiliterà anche la scelta Fasi Eliminatorie SI / NO. In questo caso decidere **quante fasi a gironi** (1 Gir. / 2 Gir.) completare prima di passare alla fase ad eliminazione diretta e inserire il numero di partecipanti di ogni girone.

Fase	Eliminatorie	1	2
1	2 Gir. Elim.	8	4
2	1 Gir. Elim.	0	8
3	1 Gir. Elim.	0	8

Come nell'immagine di esempio, la seconda casella riporta il numero dei partecipanti dell'ultimo girone prima degli scontri diretti - quindi l'unico se è impostato un solo girone, il secondo se ne sono stati impostati 2; la prima casella è da utilizzare solo nel caso di due fasi a gironi per i partecipanti alla prima



NB se create la regola DOPO aver già terminato gli inserimenti di punteggi è consigliabile tornare nella pagina degli inserimenti e selezionare i link "genera classifica" per assicurare la corretta generazione della classifica personalizzata

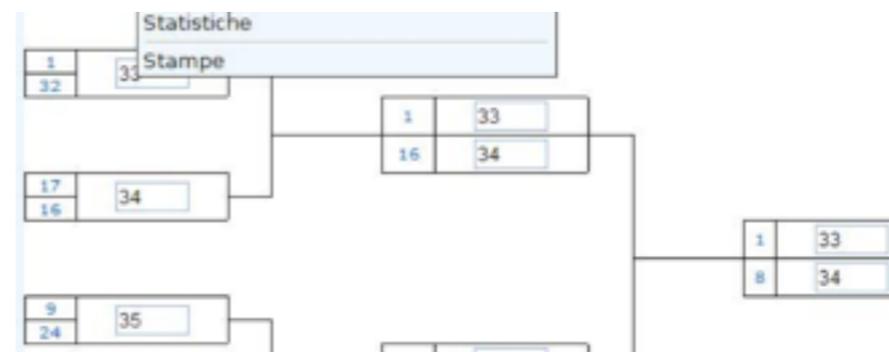
Frecce per Set: Indicare in quali turni si tireranno 6 frecce per set e in quali se ne tireranno 3

Numero arcieri su paglioni: indicare per ogni fase (32simi, 16esimi ecc) quanti atleti sono previsti per ogni paglione (necessario per il calcolo della disposizione del campo). Selezionare l'evento (es. Compound Junior maschile) e scegliere il controllo 1 o 2 per ogni fase

Fase	Controllo 1	Controllo 2
1/2	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Bronzo	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Finale	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>

Salva Annulla

Numeri dei bersagli: è possibile assegnare i bersagli sui quali si disputeranno i vari scontri inserendone il numero direttamente nella casella relativa del piano del campo che appare dopo aver selezionato l'evento interessato (es. Compound Junior maschile). Il modulo è generato dinamicamente in funzione dei dati inseriti nei passaggi precedenti;





Il sistema fornisce alcune scorciatoie per velocizzare l'operazione

Un numero seguito da "+" assegna le piazzole da quello scontro in poi di quella fase con incrementi di 1;

Un numero seguito da "-" assegna le piazzole da quello scontro in poi di quella fase con incrementi di 1 ma tralasciando gli scontri con bye;

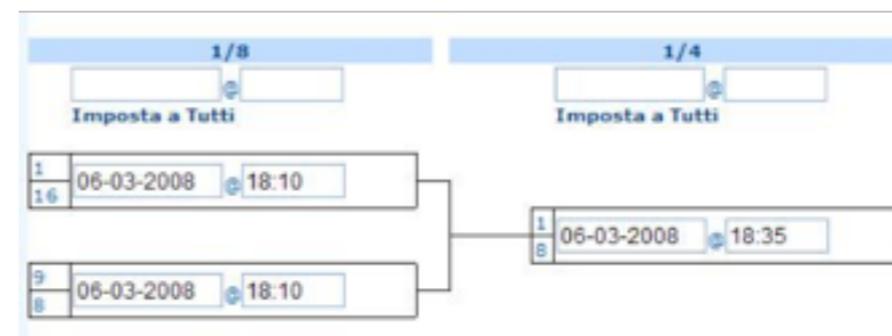
Un numero seguito da "*" assegna le piazzole da quello scontro in poi di quella fase con incrementi di 1 lasciando uno spazio di 1 paglione tra coppie di tiratori.

Sessioni di riscaldamento: E' possibile selezionare su quali bersagli, quali orari e per quali classi in gara saranno disponibili sessioni di allenamento. L'esito verrà inserito nel disegno complessivo del Layout Campo di gara delle finali

Data	Orario	Fase	Eventi
20-03-2008	18:30	1	OK, SPT
20-03-2008	18:30	8	SPT
20-03-2008	18:30	1	OK, OK

Gestione Programma: dopo aver selezionato dalla tendina l'evento è possibile indicare nelle due caselle separate dal segno @ la data e l'ora schedata per lo scontro; in alternativa è possibile inserire i dati per tutto quel turno utilizzando le caselle "Imposta a Tutti"

Il formato utilizzato è gg-mm-aaaa @ hh:mm

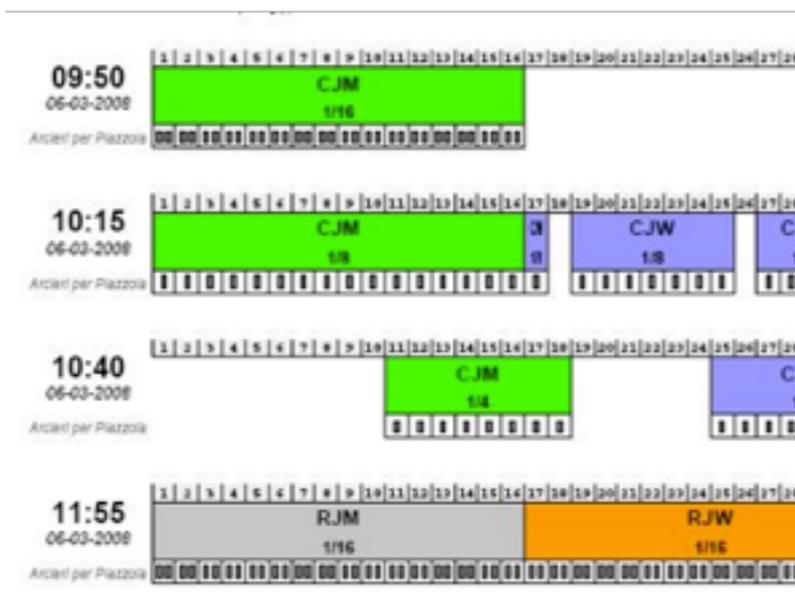


Anche in questo caso esistono alcune scorciatoie per velocizzare l'operazione

Dopo l'inserimento degli orari in un evento, sarà possibile utilizzare i medesimi orari per gli altri eventi, selezionandoli dal menù a tendina che comparirà.

Aggiungendo nella casella dell'orario il segno "+" (senza virgolette) seguito dal numero di minuti, quel turno sarà impostato alla stessa data ad un orario distante il numero di minuti inseriti. ES inserendo nella casella dell'orario dei quarti di finale l'espressione "+20" (senza virgolette, il turno verrà impostato 20 minuti dopo gli ottavi di finale.

Layout del campo delle finali Al termine di tutti questi passaggi sarà possibile, attraverso il comando "impostazione campo di gara", presente in tutte le pagine sopra descritte oltre che nel menù a tendina, visualizzare il planning grafico delle fasi finali.



Imposta Live

Classifiche in tempo reale per Campagna e 3D

La classifica con il sistema dell'"average" ossia della media a volée. E' un sistema che funziona per i rilevamenti parziali durante il percorso e permette di confrontare i risultati degli arcieri che hanno tirato differente numero di frecce

RESULTS

BackName No.	NOC	H&F	6+5's	6's	No. of End Arrows	Average
01A PALMOLI Giuliano	19031	356	51	21	60	17.800
01B PALAZZI Luca	08043	352	51	21	60	17.600
01C LUNELLI Francesco	08042	348	43	20	60	17.400
01D SERI Marco	19031	341	46	13	60	17.050
02D BOTTO Giorgio	01018	336	38	21	60	16.800
04C STEFANELLI Luca	05006	334	43	15	60	16.700
02B GARDARI Federico	09014	332	39	14	60	16.600

Come si vede nell'immagine la classifica generata mette gli atleti nell'ordine della media a volée anziché di quella del totale dei punti. In questo modo può risultare primo un arciere con punteggio inferiore (perché ha tirato meno piazzole) ma con media più alta (perché le ha tirate meglio)

Come funziona

NB l'average funziona solo per le classifiche impostate negli assoluti. Se si vuole ottenere anche per la classifica di classe è necessario impostare tante finali quante sono le classi in gara. Per il 3D invece è sempre attivo dato che tutte le classi (under e over) hanno finali impostate.

Innanzitutto bisogna decidere per quali classifiche attivare il sistema a media: Torneo-->Imposta finali individuali--> Gestisci i risultati col metodo della media. In questa pagina cliccare sulla scritta "con metodo della media" per attivare la classifica average

Running Events Setup		
Nome Evento	Testo da inserire come intestazione nelle stampe dei risultati	Running Events Setup
00 Olimpico Maschile		Running Result List
00 Olimpico Femminile		Running Result List
00 Compound Maschile		Running Result List
00 Compound Femminile		Running Result List
00 Nudo Maschile		Running Result List
00 Nudo Femminile		Standard Result List
00 Assolute Maschili		Standard Result List
00 Assolute Femminili		Standard Result List

Da questo momento i risultati degli assoluti, sinchè non si ricambia in "gestione standard" dalla stessa pagina, vengono generati dividendo il punteggio per il numero di volèe tirate.

ATTENZIONE SOLO CLASSIFICA STANDARD ORIS

Ovviamente per permettere tale risultato nella pagina degli inserimenti punteggi è necessario inserire nell'apposita casella il numero di frecce tirate

Tabella Normale								
Archiere	Div.	Cl. Gara	Società	Score (1)	6+5 (1)	4 (1)	Frecce (1)	5
	OL	SM	10031	356	51	21	54	1
	OL	SM	08043	352	51	21	80	1
	OL	SM	08042	348	43	20	50	1

Il risultato per media è disponibile anche per l'output video

OLM - Assoluti Arco Olimpico Maschile						
	Atleta	Società	H&F Totale	Media Volee	Frecce	
02C	BACCHI G.	19036	318	318	15.900	60
04D	BENNATI J.	09013	318	318	15.900	60
04A	ARRIGHINI M.	04117	313	313	15.650	60
07B	AMENDOLIA L.	01018	311	311	15.550	60
06D	CECERE F.	13030	306	306	15.300	60
02A	MOCCIA T.	15077	304	304	15.200	60
05C	STRIULI C.	06006	304	304	15.200	60

IMPOSTAZIONI FINALI SQUADRE

***I DUE MENÙ (INDIVIDUALE E SQUADRE)
SONO SOSTANZIALMENTE IDENTICI, CON
L'UNICA ECCEZIONE DEL NUMERO DI
ARCIERI PER PAGLIONE, OVVIAMENTE NON
MODIFICABILE NELLE OPZIONI DEI TEAM.***

La gestione delle squadre è sostanzialmente identica, con la già citata eccezione del numero di arcieri sul bersaglio, e la procedura per la composizione delle stesse.

Contrariamente all'individuale, infatti sarà necessario non solo selezionare la classe di appartenenza dell'atleta ma indicare il numero di atleti per squadra e in quale classi/divisioni devono essere selezionati.

La creazione di una squadra personalizzata è facilissima e completamente libera

Supponendo di voler creare una classifica particolare (un Lb, due AN, e il miglior CO oppure OL, tutti scelti solo tra i seniores) in un indoor per un torneo speciale

- 1) Andare nella Impostazioni per le finali a squadre - gestione eventi
- 2) Creare l'evento apposito inserendo un codice di 3 lettere (in questo caso LAC), un nome per l'evento e il progresivo (numero 3 nel nostro caso). In questo caso la fase di partenza non ci interessa e possiamo lasciare le impostazioni di default. Premere salva

Lista Eventi a Squadre			
<input type="checkbox"/> Blocca Salvataggio Automatico			
Codice Evento	Nome Evento	Progr.	Fase di Partenza
SQM	Squadre Assolute Maschili	1	1/2
SQF	Squadre Assolute Femminili	2	1/2
LAC	Long Bow - Arco Nudo - Compound	3	1/2
			1/8

3) Il codice evento (LAC) diventa cliccabile. Fare click sul codice

4) nella pagina che si apre inserire i dati con questo criterio

a) scegliere la classe nella terza colonna

b) scegliere la divisione nella seconda colonna

c) indicare quanti arcieri di quella classe e divisione devono entrare in squadra

d) premere salva

E' possibile selezionare nella stessa pagina le seguenti opzioni relative alle squadre

a) Gara Mixed Team Si/No = la'evento così creato utilizzerà i regolamenti (scores, frecce ecc) del regolamento mixed team (un uomo + una donna)

b) Permetti squadre parziali: le squadre saranno create anche incomplete (es GdG Nazionali, Coppa delle Regioni in cui compaiono in classifica anche le squadre non complete)

c) Permetti squadre multiple: genera anche più di una squadra per team se ci sono arcieri sufficienti

Quantità	Classe	Divisione
1	AN	SM
	CO	SF
	AN	MM
	LB	MF
		JM
		JF

In questo esempio sto' scegliendo un componente della squadra: il miglior AN nelle classi Senior e master maschile e femminile

Ripetere la stessa procedura anche per le altre selezioni

2	AN	SM	X
	AN	SF	
1	LB	SM	X
	LB	SF	
1	OL	SM	
	OL	SF	X
	CO	SM	
	CO	SF	

Avremo una regola di questo tipo che farà esattamente quel che ci eravamo prefissati, ovvero creerà una squadra composta dai due migliori arco nudo, il miglior longbow e il migliore tra OL e CO (sempre della stessa società, ovviamente)

5) A questo punto nella pagina delle classifiche della gara di qualificazione (non gara di classe) troverete la vostra classifica per il torneo speciale



NB se create la regola DOPO aver già terminato gli inserimenti di punteggi è consigliabile tornare nella pagina degli inserimenti e selezionare i link "genera classifica" per assicurare la corretta generazione della classifica personalizzata

IMPOSTAZIONE BLOCCHI

QUESTO MENU SERVE A BLOCCARE LO STATO DI GARA PRESERVANDO TUTTI I DATI INSERITI FINO A QUEL MOMENTO DA SUCCESSIVI ERRORI, CANCELLAZIONI NON VOLUTE E COSÌ VIA.

Ovviamente se si rende necessario modificare i dati sarà prima necessario sbloccare la sezione relativa

GESTIONE CONTROLLO ACCESSI

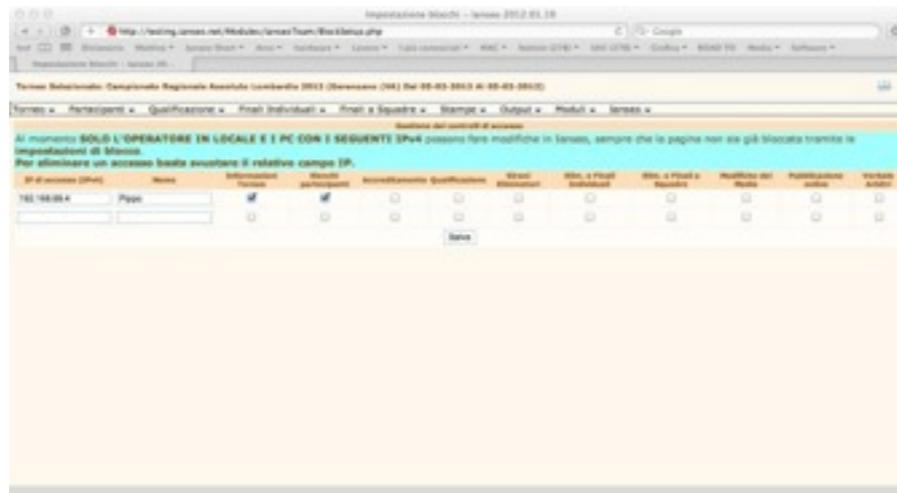
Quando il programma è utilizzato in rete sussiste sempre il rischio che terminali incustoditi (si pensi ad esempio ai pc che controllano i monitor) possano essere utilizzati per modificare i punteggi, anche solo per errore.

Le impostazioni standard del controllo accessi permettono ad ogni computer l'accesso a tutti i dati della competizione.

Aggiungendo anche un solo terminale nell'elenco della gestione controllo accessi, tutti gli altri vengono immediatamente bloccati. Rimarrà sempre possibile effettuare ogni tipo di modifica sul computer che ospita il server, oltre a quelli indicati in questa lista.

Per ogni computer:

- indicare l'indirizzo ip
- assegnare un nome (per ricordare di quale pc si tratta)
- assegnare i privilegi di modifica aggiungendo una spunta alle sezioni abilitate



Nell'esempio riportato nella figura:

- 🖥 Il server (il computer su cui è attivo Apache) può modificare ogni aspetto della gara
- 🖥 Il computer Pippo (IP 192.168.69.4) può modificare le informazioni del torneo e gli elenchi partecipanti (i due campi con la spunta)
- 🖥 Nessun altro computer può modificare alcun elemento

VERBALE ARBITRI

IL SISTEMA INTEGRATO PER L'INSERIMENTO DEI DATI DEL VERBALE ARBITRI ELETTRONICO.

1 COMPILAZIONE

In ogni momento della competizione il GdG può iniziare e/o continuare la compilazione del verbale con i dati già acquisiti sino a quel momento;

L'accesso avviene dal menù

Torneo->Verbale Arbitri->Modifica Verbale Arbitri

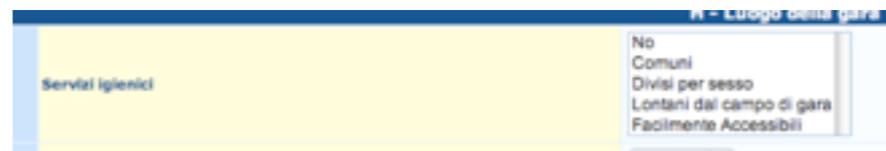
E' possibile anche stampare quanto compilato siano a quel momento

Torneo->Verbale Arbitri->Stampa Verbale Arbitri

Il verbale viene automaticamente generate con le domande relative al tipo di gara impostato e riporta automaticamente tutti i dati inseriti nell'intestazione della gara.

La compilazione prevede 3 tipologie di inserimento dati

- a) Campo testo: in cui inserire testualmente quanto richiesto
- b) Campo a scelta singola: scelta dal menù a tendina
- c) Campo a scelta multipla: tenendo premuto il tasto CTRL è possibile selezionare più di una risposta alla domanda. Solo ove compare una lista visibile, non dal menù a tendina





NB: Lasciando il cursore qualche istante sull'intestazione della domanda compare un suggerimento

Al termine della compilazione o di una compilazione parziale premere sempre il pulsante SALVA al fondo della pagina per non perdere le modifiche apportate.

2 BLOCCO

Quando tutti gli inserimenti sono conclusi e il verbale è integralmente compilato si procede al blocco della gara

Torneo->Impostazione blocchi

Tutte le fasi della gara devono essere bloccate cliccando sulle scritte Imposta blocco

	Impostazione blocchi
Tournament info and persons	Rimuovi blocco
Qualification	Rimuovi blocco
Elimination	Rimuovi blocco
Individual final	Imposta blocco
Team final	Imposta blocco
Final report	Imposta blocco



NB: Finchè il verbale gara non viene bloccato, tutte le stampe del verbale riportano la dicitura GARA NON BLOCCATA che comporta la nullità del verbale stesso e l'assenza del codice di controllo! (All. n.2)

E' sempre possibile rimuovere il blocco premendo la scritta rimuovi blocco ma ciò comporta la creazione di un nuovo codice di controllo (vedi sotto) nel caso di modifica dei dati.

3 STAMPA

Con la gara bloccata è possibile stampare la versione definitiva del verbale

Torneo->Verbale Arbitri->Stampa Verbale Arbitri

Vengono generate le copie definitive – per l'organizzazione e per l'arbitro - in formato pdf che devono essere stampate e firmate (All. n. 3).

L'arbitro trattiene una copia del verbale ed una della classifica

Il verbale riporta anche il codice di controllo (codice a 9 cifre generato con una complessa estrapolazione numerica di tutti i dati della gara)



NB: La riapertura della gara e la modifica di qualunque dato – punteggi, classi di partecipazione ecc – comporta la generazione di un nuovo codice di controllo che non sarà più uguale a quello in possesso dell'arbitro!

4 TRASFERIMENTO

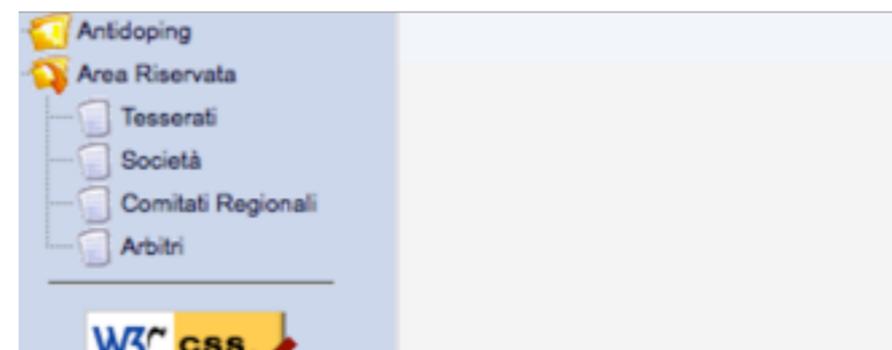
Il trasferimento della gara in Fitarco tramite il consueto pannello trasferimento risultati trasferisce anche il verbale elettronico e il codice di controllo. (necessaria la nuova procedura di trasferimento file unico CODICEGARA.EXP in luogo della vecchia SpeedList compatibile)

Il GdG trasferisce il codice di controllo con la procedura che segue.

L'abbinamento del codice trasferito dal GdG e quello presente nel file dei risultati permetterà l'omologazione della gara.

Una differenza tra i due codici indicherà invece una modifica dei risultati, con tutte le conseguenze del caso, dopo l'allontanamento dell'arbitro.

1) Per prima cosa il GsG accede dal sito Fitarco al pannello "arbitri" oppure dal normale accesso tesserati.



NB: chi non avesse ancora la password, deve effettuare la procedura di registrazione evidenziata nell'accesso tesserati.

2) All'interno del pannello compaiono ora 3 link, rispettivamente a

Gare da validare: Le gare per le quali non è ancora stato inserito il codice di verifica

Prossime designazioni: Le prossime gare assegnate

Gare disputate: Le gare già validate

Cliccando sulla dicitura VISUALIZZA posta alla destra di Gare da validare, si accede al pannello per il trasferimento del codice, in cui sono elencate tutte le gare arbitrate dal GdG non ancora validate.

3) Scegliere la gara per cui si intende trasferire il codice tramite il link "Inserisci Codice"

Qualifica Arbitro	Giudice di Gara Internazionale Vai a http://forumarbitri.fitarco-ital
Modifica Dati Personali	
Competizioni	
Gare da validare	Visualizza
Prossime designazioni	Visualizza
Gare già disputate	Visualizza

4) Inserire il codice stampato sul verbale all'interno dell'apposita casella e premere SALVA

-2009 al 29-11-2009

Validazione del verbale elettronico: [Salva](#)

[Torna Indietro](#)

5) Confermare il codice inserito premendo il pulsante Conferma

vanì

onico: **4753297846523482965** [Conferma](#)

[Torna Indietro](#)

La procedura è terminata.

INVIA A IANSEO.NET

IL SITO WWW.IANSEO.NET OFFRE UNO SPAZIO PER LA PUBBLICAZIONE DEI RISULTATI LIVE DELLA GARA. OGNI VOLTA CHE I RISULTATI VENGONO AGGIORNATI (PARZIALI, FINALI DI DISTANZA, VOLÈE INSERITE CON TASTIERINI) È POSSIBILE AGGIORNARE QUANTO PUBBLICATO SUL SITO. NB PER LA PUBBLICAZIONE È NECESSARIA LA CONNESSIONE AD INTERNET

- Imposta credenziali: serve al riconoscimento della gara che sarà pubblicata. Per ottenerle, gratuitamente, è necessario inviare ALMENO 10 GIORNI PRIMA della gara una mail di richiesta all'indirizzo info@ianseo.net; riceverete, oltre alla password l'indirizzo su cui saranno pubblicati i risultati;

Invia: apre il pannello di pubblicazione per la selezione dei file da inviare. Selezionare quelli interessati e premere OK: il sistema genererà un report del risultato di pubblicazione; **ERR OK** significa pubblicazione regolare

La prima pubblicazione della gara deve comprendere l'**invio immagini**

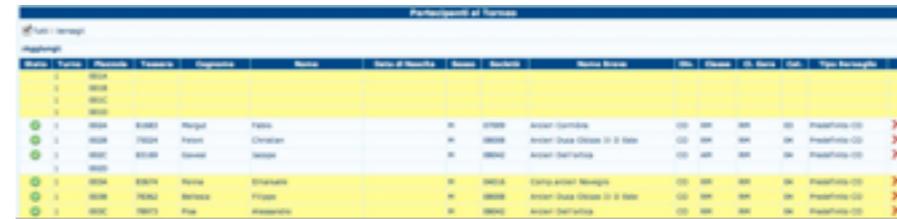
CHAPTER 3

PARTECIPANTI

Inserimento e modifica dei dati
Aggiornamento dei database arcieri
Assegnamento piazzole
Accreditamento
Stampa dei pass
Stampe dei partecipanti

ELENCO PARTECIPANTI

Dal menù a tendina "Partecipanti" selezionare "elenco (base)" per accedere alla pagina per il caricamento dei dati.



ID	Cognome	Nome	Data di nascita	Sex	Atletica	100	200	400	800	1500	3000	5000	10000	20000	30000	40000	50000	60000	70000	80000	90000	100000	110000	120000	130000	140000	150000	160000	170000	180000	190000	200000	210000	220000	230000	240000	250000	260000	270000	280000	290000	300000	310000	320000	330000	340000	350000	360000	370000	380000	390000	400000	410000	420000	430000	440000	450000	460000	470000	480000	490000	500000	510000	520000	530000	540000	550000	560000	570000	580000	590000	600000	610000	620000	630000	640000	650000	660000	670000	680000	690000	700000	710000	720000	730000	740000	750000	760000	770000	780000	790000	800000	810000	820000	830000	840000	850000	860000	870000	880000	890000	900000	910000	920000	930000	940000	950000	960000	970000	980000	990000	1000000
1	BERGAMINI	PAOLO	1980	M	1000	100	200	400	800	1500	3000	5000	10000	20000	30000	40000	50000	60000	70000	80000	90000	100000	110000	120000	130000	140000	150000	160000	170000	180000	190000	200000	210000	220000	230000	240000	250000	260000	270000	280000	290000	300000	310000	320000	330000	340000	350000	360000	370000	380000	390000	400000	410000	420000	430000	440000	450000	460000	470000	480000	490000	500000	510000	520000	530000	540000	550000	560000	570000	580000	590000	600000	610000	620000	630000	640000	650000	660000	670000	680000	690000	700000	710000	720000	730000	740000	750000	760000	770000	780000	790000	800000	810000	820000	830000	840000	850000	860000	870000	880000	890000	900000	910000	920000	930000	940000	950000	960000	970000	980000	990000	1000000



Per visualizzare le piazzole non ancora assegnate spuntare la casella TUTTI I BERSAGLI in alto a sinistra.

Il sistema presenta una visualizzazione di inserimento e gestione mediante la vista piazzole.

- 🕒 Per cancellare un iscritto premere sulla "X" rossa a fianco.
- 🕒 Per aggiungere modificare spostare gli atleti premere due volte (doppio click) sul nome o sulla casella vuota. O in alternativa il comando AGGIUNGI in alto a sinistra.

Nella nuova finestra che si apre è possibile aggiungere un nuovo atleta o modificare i dati già inseriti.

Per ogni atleta si possono

inserire manualmente tutti i dati: selezionare il turno di gara e inserire i dati dell'atleta

utilizzare la selezione automatica dal database in basso nella pagina: Saranno visualizzati tutti i tesserati con dati corrispondenti ai criteri inseriti (minimo 3 lettere). Per la selezione è sufficiente cliccare sul numero di tessera.

Tessera	Atleta	Società	Div.	Cl. Gara	Cat.
38	Allenella Guido	01001 - Atleti Alghero	OL	HH	00
94	Angini Lucio	01001 - Atleti Alghero	OL	HH	00
496	BARBISI ANDREA	01001 - Atleti Alghero	AN	SM	00
437	BELLEI ROBERTO	01001 - Atleti Alghero	OL	HH	00
628	Bene Daniele	01001 - Atleti Alghero	AN	SF	00
748	BERGO ALESSIA	01001 - Atleti Alghero	OL	SF	04
471	BERGO FRANCESCO	01001 - Atleti Alghero	OL	HH	00
18	Bisani Franca	01001 - Atleti Alghero	OL	HF	00

Al termine premere "Salva" per salvare e chiudere l'inserimento oppure "Salva e continua" per procedere ad un nuovo inserimento.

I campi disponibili sono i seguenti (in nero i campi sempre obbligatori, in rosso quelli necessari solo in particolari occasioni)

- Stato: lasciare libero salvo i casi particolari di Visita medica verificata, Ritirato ecc
- Turno: il turno di gara
- Piazzola: nel formato numero-lettera es 009A (può essere assegnata successivamente)
- Tabella di ricerca: seleziona il database nel quale vengono ricercati i dati (selezionare ITA salvo atleti stranieri)
- Tessera: numero di tessera Fitarco. **Se atleta straniero inserire un codice alfanumerico casuale di almeno 5 cifre** (es FRA01 per un Francese; anteporre il codice IOC della nazione evita di digitare per puro caso il codice di tessera di un atleta italiano)
- Cognome
- Nome
- Data di nascita
- Sesso
- Società: Codice numerico della società di tesseramento
- Nome Breve: Il nome per esteso della società
- Sq. Parziale

- Società (2) Codice della Seconda società di appartenenza (per gruppi militari)
- Nome breve (2) Seconda società di appartenenza (per gruppi militari)
- Divisione
- Classe
- Classe gara
- Categoria



Il sistema presenta i dati di default del database (es divisione preferita che viene caricata dall'atleta nella propria pagina del sito federale). Per modificare questo dato, è necessario azzerarlo (selezionando la scelta "-") e poi scegliete tra quelli disponibili.

- Tipo di bersaglio: viene selezionato il bersaglio standard per la divisione/classe selezionata. E' possibile cambiarlo in alcuni casi (es tripla verticale per i Ricurvi nelle gare indoor)
- Classe Individuale (impostato a si automaticamente, variare solo se necessario): Ammesso a partecipare alla classifica di classe individuale
- Classe a squadre (impostato a si automaticamente, variare solo se necessario): Ammesso a partecipare alla classifica di classe a squadre

- Finale Individuale (impostato a si automaticamente, variare solo se necessario): Ammesso alle finali individuali
- Finale a squadre (impostato a si automaticamente, variare solo se necessario): Ammesso alle finali a squadre
- Finale a squadre Miste (impostato a si automaticamente, variare solo se necessario): Ammesso alle classifiche squadre miste
- Sedie a Rotelle: Nella procedura di sorteggio riservati i due posti per piazzola nei due turni (AC o BD)
- Balestra: Nella procedura di sorteggio riservati i due posti per piazzola nello stesso turno (AB o CD)

E' possibile modificare l'ordine di visualizzazione della pagina (alfabetico, per società, per piazzola) semplicemente cliccando sul link in cima alla colonna relativo (es Tessera)

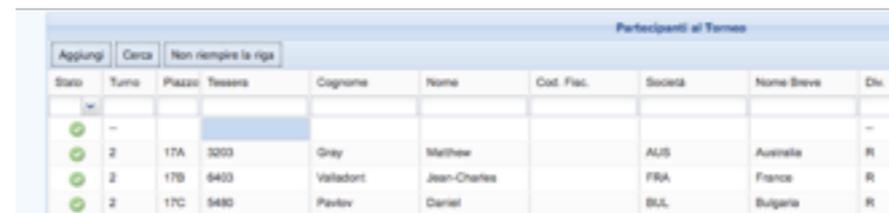
E' possibile inserire gli atleti ed assegnare la piazzola in tempo successivo: gli atleti con piazzola non ancora assegnata vengono elencati in fondo alla pagina.

Tutte le opzioni di sorteggio, spostamento ecc continuano a funzionare nello stesso modo, ma se le piazzole sono state già assegnate è necessario selezionare i comandi "cancella piazzole già assegnate".

ELENCO PARTECIPANTI AVANZATO

**REALIZZATO IN JAVA PERMETTE LE
MODIFICA DI TUTTI I DATI E
L'ORDINAMENTO IN BASE AI VARI CAMPI,
PERMETTE GLI INSERIMENTI MULTIPLI. IL
SISTEMA RICHIEDE TUTTAVIA UNA
MACCHINA ABBASTANZA PERFORMANTE.**

Per modificare l'ordinamento è sufficiente cliccare sul titolo della colonna



Stato	Turno	Piazzi	Tessera	Cognome	Nome	Cod. Fisc.	Società	Nome Breve	Dis.
✓	--								--
✓	2	17A	3203	Gray	Mathew		AUS	Australia	R
✓	2	17B	5433	Valladont	Jean-Charles		FRA	France	R
✓	2	17C	5480	Pavlov	Daniel		BUL	Bulgaria	R

Sono presenti 3 pulsanti

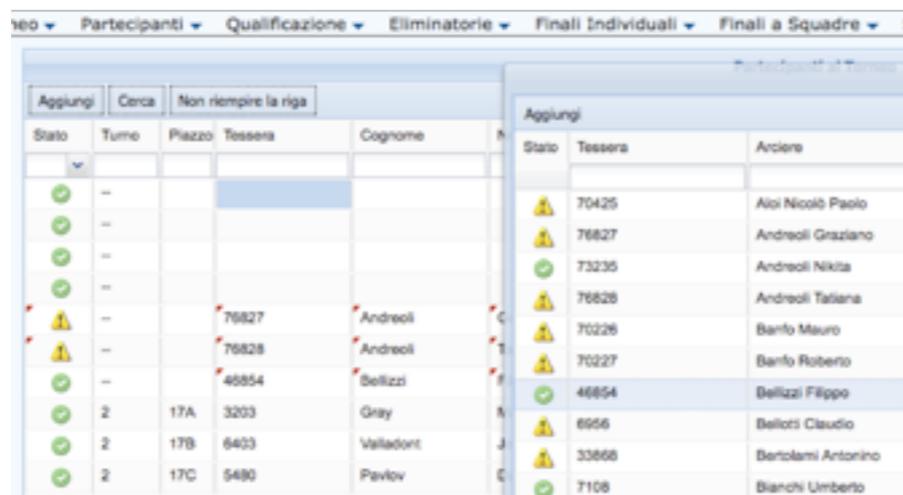
- 🔍 Aggiungi: per aggiungere una nuova riga vuota
- 🔍 Cerca: apre la finestra per l'aggiunta di un arciere dal database
- 🔍 Non riempire la riga: per inserire dati escludendo il completamento automatico

Per l'inserimento multiplo di più arcieri della stessa associazione procedere come segue:

- 1) premere "aggiungi" un numero di volte pari agli arcieri da inserire per creare le linee da riempire;
- 2) premere "cerca" per aprire la casella di ricerca. Affiancare le due finestre

3) inserire il codice della società

4) viene visualizzato l'elenco di tutti gli arcieri della società ricercata



Stato	Turno	Piazzo	Tessera	Cognome
✓	--			
✓	--			
✓	--			
✓	--			
⚠	--		76827	Andreoli
⚠	--		76828	Andreoli
✓	--		46854	Bellizzi
✓	2	17A	3203	Gray
✓	2	17B	6403	Valladont
✓	2	17C	5480	Pavlov

Stato	Tessera	Arciere
⚠	70425	Aloi Nicolò Paolo
⚠	76827	Andreoli Graziano
✓	73235	Andreoli Nikita
⚠	76828	Andreoli Tatiana
⚠	70326	Banfo Mauro
⚠	70327	Banfo Roberto
✓	46854	Bellizzi Filippo
⚠	6956	Bellori Claudio
⚠	33868	Bertolami Antonino
✓	7108	Bianchi Umberto

5) cliccare due volte sul primo nome scelto e questo sarà inserito nella tabella sottostante

6) nella tabella sottostante passare a una nuova riga cliccando in uno dei campi o aggiungere una riga se non ne sono rimaste di vuote;

7) selezionare un nuovo arciere sulla tabella "aggiungi" e così via

GESTIONE STATO ARCIERI

**RICORDARSI IL FONDAMENTALE
PASSAGGIO DELL'AGGIORNAMENTO
ARCHIVIO ARCIERI PRIMA DI INIZIARE AD
ESPLORARE QUESTA FUNZIONE**

Dal menù “partecipanti” selezionare “gestione stato arcieri” per permettere la partecipazione degli atleti bloccati dal programma (nel caso ad esempio di presentazione all’accreditamento di una visita medica più recente di quella che risulta scaduta sul sito). E’ sufficiente selezionare dal menù a tendina a fianco dell’atleta la voce “Può gareggiare – Accettato sub Judice”.

Elenco Atleti - Gestione Automatica						
Numero	Cognome	Nome	Sex	Scaduta	Stato	Stato
3765	Pisani	Mario	M			Non può gareggiare - Doc. sul sito incompleti
3766	Scarlatti	Roberto	M			Può gareggiare - Accettato Sub Judice

Attenzione: la modifica di questa voce comporta una precisa responsabilità dell’organizzatore in caso di ammissione alla gara senza giustificato motivo (ad esempio la succitata esibizione di nuova visita medica)

E’ possibile che non sia abilitabile l’ammissione alla gara (ad esempio sospensione disciplinare della Federazione)



Non sempre è possibile abilitare alla partecipazione un atleta. La presentazione della visita medica non sana, ovviamente, il mancato tesseramento o una sospensione disciplinare.

PARTECIPAZIONE INDIVIDUALE – SQUADRE

Per abilitare o meno un atleta alle varie fasi della gara o alla partecipazione a specifiche classifiche

In questa pagina si può abilitare / disabilitare l'inserimento di un atleta nelle varie classifiche:

Cl. Gara	Classe Ind.	Finale Ind.	Classe a Squadre	Finale a Squadre
VM	Si	No	Si	No
VM	Si	Si	Si	Si

- ☉ partecipazione individuale alla classifica di classe
- ☉ partecipazione individuale alla classifica assoluta
- ☉ partecipazione di squadra alla classifica di classe
- ☉ partecipazione di squadra alla classifica assoluta
- ☉ partecipazione al mix team
- ☉

Di default tutti gli atleti sono abilitati alla partecipazione a tutte le classifiche ma è possibile selezionare il "NO" nel caso di gare che prevedano determinati requisiti per la partecipazione ad una premiazione, quali i Campionati Italiani (es. con atleti non qualificati individualmente ma solo di squadra) o i Campionati Regionali (per ottenere la classifica escludendo gli atleti fuori regione)

ASSEGNAZIONE PIAZZOLE

**PER L'ASSEGNAZIONE DELLE PIAZZOLE
AGLI ATLETI SI POSSONO UTILIZZARE DUE
DIFFERENTI SISTEMI: MANUALE O
AUTOMATICO (A SORTEGGIO)**

Assegnazione manuale

Nella pagina compare un elenco semplificato dei dati degli arcieri. E' possibile ordinarli in base a qualunque criterio (classe, divisione, società) semplicemente cliccando sull'intestazione della colonna (es Tesserà) e successivamente procedere all'assegnazione o alla modifica del numero di pettorale e del turno.

Utilizzare il formato 01a 25b ecc.

Turno	Piazzola	Tesserà	
1 ▼	12B	45147	E
1 ▼	12b	29897	C
1 ▼	12C	42610	L

Se la piazzola risulta già assegnata il campo appena inserito e quello in conflitto diventano di colore rosso.

🔍 E' possibile anche effettuare una selezione con filtro di tutte le classi che interessano attraverso l'apposito campo di ricerca in alto a destra

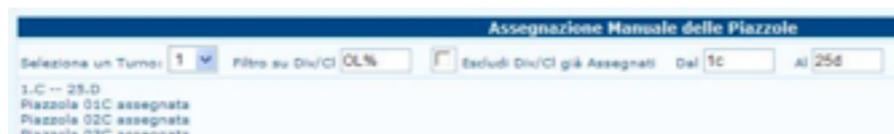
🔄 Per scambiare di posto gli arcieri non è necessaria nessuna operazione di taglia/incolla; è sufficiente scambiare manualmente il numero di pettorale



Per azzerare la piazzola già assegnata inserire nello spazio pettorale la dicitura 0 (zero)

Assegnazione a sorteggio

o automatica.



- selezionare il turno dal menù a tendina.
- inserire la classe/divisione nel formato senza segni di separazione (es. OLSM) che si vuole
- assegnare (es per le gare targa iniziare con tutti gli atleti a 90 mt, poi tutti quelli a 70 e così via)
- eventualmente escludere quanto già assegnato manualmente o da precedente sorteggio (es. dopo aver sorteggiato tutti i Giovanissimi selezionare la casella per escluderli da un'estrazione relativa a tutti gli olimpici)
- decidere quali bersagli assegnare indicando eventualmente anche il pettorale (es. 15c)
- premere "OK".

se si fossero commessi errori prima di ricominciare premere "azzerà piazzole esistenti".



Per i campi di ricerca il simbolo "_" equivale a UN qualunque carattere (es OL_M qualunque olimpico maschile S,J,V,R,G ecc). Il segno "%" equivale a qualunque numero e tipo di carattere (es OL% qualunque olimpico)



La procedura di assegnazione segue l'ordine ACBD. In questo modo è possibile cominciare l'assegnazione dal pettorale B o finirla al pettorale C riservando tutto il lato di destra (B e D) di un paglione a bersagli eventualmente di tipo differente (es. mezzo paglione "A e C" targhe 40 cm e mezzo "B e D" a targhe verticali)

Sposta Piazzole:

Aprire una pagina da cui è possibile spostare in blocco un gruppo di piazzole già assegnate. E' possibile assegnare anche un filtro in modo che vengano spostati solo i partecipanti di una determinata classe e/o divisione.

Assegnazione piazzole secondo classifica:

E' possibile riassegnare gli atleti ai bersagli in funzione della classifica ottenuta sino a quel momento (es. secondo giorno di un 24+24)

Annulla assegnazione piazzole:

Cancella le assegnazioni già effettuate. E' possibile assegnare anche un filtro in modo che vengano annullate solo le piazzole dei partecipanti di una determinata classe e/o divisione.

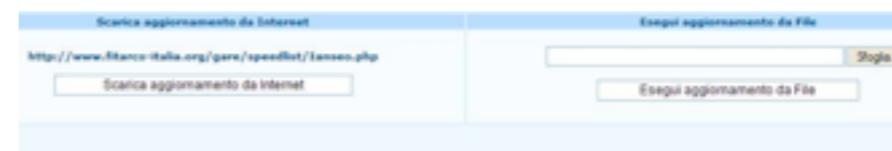
AGGIORNAMENTO ARCIERI

***PER LA SINCRONIZZAZIONE DEI DATI DEL
DATABASE LOCALE CON QUELLO FEDERALE.
E' CONSIGLIATO EFFETTUARE LA
PROCEDURA IN UN MOMENTO QUANTO
PIÙ POSSIBILE RAVVICINATO ALL'EVENTO***

Il sistema permette la sincronizzazione con il database della Federazione, importando i dati di tesseramento, quelli anagrafici, lo status della visita medica ed eventuali altre preclusioni alla partecipazione.

🌐 La release Fitarco si collega direttamente al database italiano

🌐 La release lanseo permette la sincronizzazione con differenti database



🌐 scarica aggiornamento da internet: se il PC è collegato alla rete il programma si connette automaticamente semplicemente cliccando sul pulsante

🌐 foto: si connette al database indicato nelle impostazioni per scaricare le fotografie degli arcieri partecipanti - Richiede connessione veloce o molto tempo a disposizione;

🌐 bandiere e loghi: si connette al database indicato nelle impostazioni per scaricare i loghi delle società o le bandiere delle nazioni presenti in gara;



Attenzione, dopo aver scaricato le immagini (foto o loghi) è necessario tornare alla pagina “Torneo->Visualizza dati gara” e forzare a creazione degli stessi cliccando sulla scritta “Ricrea le immagini”

🌐 esegui aggiornamento da file: se il PC non è collegato in rete è possibile scaricare il file da internet, salvarlo su supporto (USB key, CD ecc.) e successivamente effettuare la sincronizzazione in locale.

Il file da scaricare è presente all'indirizzo:

<http://www.fitarco-italia.org/gare/speedlist/lanseo.php>

STATISTICHE

🎯 per classi e divisioni:

🎯 per società/club/Nazione

🎯 premiazioni ed eventi: calcola quali classi, per individuali e squadre, sono presenti in gara per preparare la premiazione anche prima dell'inizio della gara. Calcola altresì quanti sono i partecipanti per ciascuno degli eventi (ossia finali individuali e squadre) impostati come spiegato nei paragrafi 2.6 e 2.7

***TRE UTILISSIMI FILE IN FORMATO .PDF CON
LE STATISTICHE DEI PARTECIPANTI***

STAMPE

***TUTTE LE STAMPE IN FORMATO .PDF
RELATIVE AI PARTECIPANTI. SONO PRESENTI
TANTO STAMPE GENERALI SIA COMPLETE
CHE DIVISE PER TURNO DI GARA RELATIVE***

Lorem Ipsum

Tutte le stampe in formato .pdf relative ai partecipanti. Sono presenti tanto stampe generali sia complete che divise per turno di gara relative a:

- 🎯 piazzole
- 🎯 partecipanti per società
- 🎯 ordine alfabetico
- 🎯 anomalie (vedi gestione stato arcieri par. 3.3)

I pdf possono essere generati

- 🎯 completi o divisi per turno
- 🎯 standard o con assegnazione bersaglio
- 🎯 con o senza piazzole vuote
- 🎯 in formato Oris (Olympic result information standard)

Nella parte bassa della pagina è possibile creare stampe personalizzate selezionando criteri di ricerca (es in ordine alfabetico tutti gli atleti della società 06045).

Elenco

Elenco Partecipanti per Società

Turno Tutti i Turni ▾

Società 01065

Ok

I file pdf possono poi essere gestiti normalmente con stampe, salvataggi, invii per posta elettronica in quanto vengono aperti in pagine di browser autonome.

CHAPTER 4

ACCREDITI

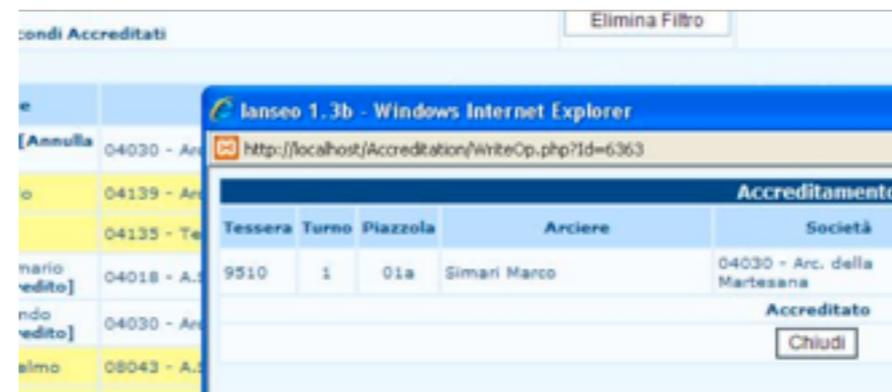
*La procedura di accreditamento
La stampa dei pass
La gestione finanziaria della gara*

PROCEDURA DI ACCREDITAMENTO

SONO POSSIBILI DIVERSE GESTIONI CON LE STESSSE MODALITÀ: AD ESEMPIO L'ACCREDITAMENTO E IL CONTROLLO MATERIALE (GIÀ CARICATI DI DEFAULT) COSÌ COME ALTRI DECISI DALL'ORGANIZZAZIONE (PASTI SUL CAMPO, RICONSEGNA PETTORALI ECC.) IDENTIFICATI COME "EVENTO OPZIONALE" DAL 1 AL 5

Per passare l'evento (es l'atleta ha pagato la quota, ha effettuato il controllo materiale ecc.) sono possibili tre diverse opzioni

1) cliccare sul numero di tessera. Compare una schermata in cui confermare attraverso il pulsante "Esegui"



2) inserire manualmente il numero di tessera. Compare una schermata in cui confermare attraverso il pulsante "Esegui"

3) con lettore ottico: leggere elettronicamente il codice a barre del Fitarco Pass. Compare una schermata in cui confermare attraverso il pulsante "esegui" o con ulteriore lettura del codice

🗨 E' possibile effettuare una ricerca per nome/cognome/società inserendo i dati nei campi di ricerca e premendo il pulsante "cerca". Dopo l'operazione premere "elimina filtro"

🗨 Gli atleti che non hanno passato l'evento (es non si sono ancora accreditati) sono evidenziati in colore giallo. Gli altri sono normalmente in blu su nero

Tessera	Turno	Piazzola	Arciere	Società
9510	1	01a	Simari Marco [Annulla Accredito]	04030 - Arc. della Martesana
63015	1	01b	Fassina Angelo	04139 - Arcieri Lodigiani
72204	1	01c	Nonini Davide	04135 - Team Archery Venegono ASD
34371	1	01d	Vezzani Gianmario [Annulla Accredito]	04018 - A.S.D. Chizzoli Archery Team
3800	1	03a	Vassalli Armando [Annulla Accredito]	04030 - Arc. della Martesana
1674	1	03b	Messori Guglielmo	08043 - A.S.D. Arcieri Orione
4320	1	03c	Morotti Attilio	04004 - Arcieri di Malpaga B.Colleoni

🗨 E' possibile annullare l'operazione cliccando sulla scritta "annulla accredito" che compare per gli atleti già accreditati

🗨 E' possibile nascondere dall'elenco di chi ha effettuato l'operazione, per velocizzare la macchina o per avere un quadro visivo rapido, semplicemente selezionando la casella "nascondi accreditati"

🗨 Per pagamenti cumulativi è sufficiente utilizzare il comando "apri conto"; da quel momento sino a quando non verrà premuto il comando "chiudi conto" il programma sommerà tutte le quote degli atleti selezionati. Questo comando funziona solamente se si sono impostati i prezzi [come spiegato nel capitolo 4.2](#)



Prima di chiudere il conto attraverso il comando "Dettagli conto" sarà possibile verificare l'elenco completo dei dati inseriti e eventualmente stampare il file generato in formato pdf

XLVI Campionato Italiano Targa (Classi Allievi e Ragazzi) (Castenaso (BO) D)

Dettagli Conto

Tessera	Arciere	Società
52734	Lucchi Omar	04018 - A.S.D. Chizzoli Team
54243	Mauro Federica	07022 - A.s.d. Arco Cl. Monfalcone
54078	Zoccatelli Marco	06059 - A.S.D.Arc.del

Castenaso (BO), 13-03-2008

Chiudi

Stampa Conto

🕒 Al termine se risultano atleti non ancora accreditati sarà comunque possibile inserirli in gara (pagheranno eventualmente in seguito) attraverso il pulsante “non accreditato” a lato di ogni arciere. In questo modo l’atleta comparirà in classifica ma verrà evidenziato come anomalia (cfr. gestione stato arcieri). Sarà possibile eliminare l’anomalia attraverso il pulsante “abilita” presente nella schermata dell’accreditamento al posto del pulsante “non accreditato”.

GESTIONE FINANZIARIA

**PER GESTIRE INCASSI E PAGAMENTI,
GENERARE RICEVUTE E REPORT FINALI**

Dal menù "Partecipanti" - "accreditamento" selezionare i seguenti comandi:

- impostazione dei prezzi: è possibile inserire differenti prezzi in funzione di classe e divisione di gara (es per le classi giovanili). I dati saranno utilizzati per il calcolo automatico della contabilità di gara.

LBGF	15,00 €	X
OLSM	20,00	X
OLSF	20,00	X



Come sempre è possibile selezionare più divisioni e/o classi allo stesso momento, prima di assegnare l'importo: è sufficiente tenere premuto il pulsante CTRL (su Windows) o CMD su Apple

- pagamento arcieri: è possibile selezionando "NO" a fianco dell'arciere, indicare quali atleti sono esentati dal pagamento della gara (es. gli iscritti della società organizzatrice)

			Pagamen
	OL	VM	No ▾
	OL	VM	Si ▾
	CO	VM	No ▾

- stampe: tutte le stampe in formato pdf relative a pagamenti e accreditamento (modalità uguali a quelle dell'elenco partecipanti)

GESTIONE COLORI E PERMESSI

CARTELLINI DI ACCREDITO SECONDO GLI STANDARD INTERNAZIONALI

Da Partecipanti-->Accreditamento-->Gestione colori e permessi

è ora possibile selezionare non solo i colori per ogni classe/divisione/turno di gara, ma stabilire anche i differenti privilegi di accesso

(Es. se si è impostata la divisione VIP, è possibile assegnare a tutti coloro che avranno tale definizione l'accesso a determinate aree, mentre ad un giornalista può essere concesso l'ingresso alle zone media, al personale dell'organizzazione l'accesso a qualunque spazio ecc)

Per i grandi eventi è possibile indicare automaticamente sul pass se il soggetto portatore dello stesso ha diritto ai pasti, ai trasporti e alla sistemazione alberghiera, oppure no, semplicemente selezionando le rispettive icone

I campi da compilare riguardano

 **Filtro Div/Class** A chi si applica quel colore, nel formato DDCC (divisione in due lettere, classe in due lettere: es OLSM)

 **Colore** Il colore del pass : la prima cella indica il codice colore in formato HEX, la seconda da una preview del colore, l'icona a forma di tavolozza permette di accedere alla schermata grafica di selezione del colore;

🎧 **Titolo in negativo:** per colori di pass scuri selezionare SI per produrre scritte di colore bianco anzichè nero;

🎧 **Atleta:** Selezionare SI oppure NO a seconda che la categoria riguardi atleti partecipanti ovvero Tecnici/Vip/Stampa/Staff

🎧 **Diritti di accesso:** spuntare le caselle relative= 0: Tutte le aree sono accessibili; 1: Campo di Gara; 2: Campo di Pratica; 3: Zone Operative ed Amministrative; 4: Area Stampa; 5: Area TV; 6: Area VIP; 7: Area FITA; 0*: Tutte le aree sono accessibili - Campo di gara solo in determinate circostanze; 1*: Campo di Gara solo indossando un bib FITA;

🎧 **Trasporti, Alloggio, Pasti:** selezionare i diritti relativi a quella classe

CHAPTER 5

QUALIFICAZIONE

*Inserimento punti
Verifica degli inserimenti
Stampa degli scores
Stampa dei pettorali
Le classifiche*

INSERIMENTO PUNTI – TABELLA NORMALE

SE DIVERSE MACCHINE SONO CONNESSE ALLA RETE LOCALE E STANNO UTILIZZANDO IL MEDESIMO DATABASE È POSSIBILE INSERIRE I DATI CONTEMPORANEAMENTE, SENZA PREVENTIVAMENTE ASSEGNARE LE PIAZZOLE AD OGNI POSTAZIONE (VEDI PAR. 1.7).

SI CONSIGLIA PERÒ DI NON OPERARE CONTEMPORANEAMENTE SUI MEDESIMI BERSAGLI ONDE EVITARE SOVRASCRITTURE INVOLONTARIE

Per l'inserimento dei punteggi ottenuti:

- selezionare il turno di gara, i bersagli interessati, la distanza di gara
- abilitare o meno l'inserimento degli ori e dei "9" (alias 6 e 5 nel campagna)
- premere "Ok"

Turno	Dal	Al	Distanza	G/X	
1	01	10	2	<input checked="" type="checkbox"/>	Ok

Blocca Salvataggio Automatico

Inserire manualmente i punteggi o sovrascrivere dei parziali precedenti.



Il movimento tra i campi avviene tramite la pressione del pulsante TAB sulla tastiera

02B	1493	Di Pasquale Carla
02C	14127	Dalla Ca' di dio Enrico
02D	59235	Defferara Luciano
03A	56319	Solda' Teobaldo
03B	7452	Bisacchi Sergio
03C	9535	Paltrinieri Giovanni
03D	59234	Bettoli Fabio
04A	35491	Muselli Cesare

I colori giallo e bianco dell'elenco atleti differenziano le piazzole in modo da facilitare l'inserimento. Il colore rosso rappresenta un atleta per il quale l'inserimento punteggi è bloccato in quanto non sono stati risolti eventuali problemi in "gestione stato arcieri"

In ogni istante è possibile segnalare il ritiro dalla gara di un arciere cliccando sulla dicitura "Imposta a ritirato". L'opzione è ovviamente annullabile ma comporta la perdita di tutti i punteggi di quell'atleta inseriti fino a quel momento

Stato	Piazzola	Punteggio
Imposta a Ritirato	01A	69
Imposta a Ritirato	01B	55

Stato	Piazzola	Punteggio
Annulla Ritirato	01A	69
Imposta a Ritirato	01B	55

Gli atleti che non terminano la gara devono essere segnalati con questa opzione: cliccare sul comando "imposta a ritirato"; il browser chiederà una conferma e la riga verrà evidenziata in rosso.

E' sempre possibile annullare cliccando su "annulla ritirato"

Al termine selezionare in successione i comandi: Genera squadre, Calcola Rank sulla distanza e Calcola Rank totale, per finalizzare l'inserimento.



la casella nr di frecce è relativa alla funzione Average spiegata nel paragrafo 2.6

INSERIMENTO PUNTI – TABELLA ESTESA

Selezionando dal menù a tendina “distanza” la serie da registrare, sarà possibile abilitare una

Anziere	Div.	Cl. Gara	Società	Score (1)	10 (1)	9 (1)	Score (2)	Score	10	9
di Pierluigi	OL	SM	08078	274	13	11	278	552	26	24
di Primo	OL	VM	04025	253	9	8	274	527	23	17
inazzotti Paolo	OL	SM	04072	215	1	9	230	445	6	15

o tutte le caselle di inserimento.

Anziere	Div.	Cl. Gara	Società	Score (1)	10 (1)	9 (1)	Score (2)	10 (2)	9 (2)	Score	10	9
di Pierluigi	OL	SM	08078	274	13	11	278	13	13	552	26	24
di Primo	OL	VM	04025	253	9	8	274	14	9	527	23	17

IDENTICO FUNZIONAMENTO DELLA TABELLA NORMALE, CON L'UNICA DIFFERENZA DI VISUALIZZARE IN UN'UNICA PAGINA TUTTI I PARZIALI DI GARA.

INSERIMENTO PUNTI – SINGOLA FRECCIA

E' possibile quindi la creazione automatica del facsimile in pdf dello score così generato, con i valori di ogni singola freccia, per la pubblicazione on-line.

Per la generazione di questo scores fare riferimento al paragrafo 5.6

***SOLO PER I MANIACI DELLE STATISTICHE
CON MOLTO TEMPO E PERSONALE A
DISPOSIZIONE, È POSSIBILE INSERIRE
FRECCIA PER FRECCIA ANZICHÉ IL TOTALE
DI VOLÈE.***

INSERIMENTO PUNTI – VISTA SCORE

Questa funzione è ovviamente utilizzabile solamente se sono stati caricati manualmente (par. 5.3) o via tastierino (per. 9.1) i valori delle singole frecce



The screenshot shows a software interface with a table. The table has several columns, including 'Puntaggio' and 'Totale'. The data is organized into rows, with some rows highlighted in blue. The interface also includes a header with navigation buttons and a search bar.

L'accesso rapido a questa funzione può avvenire dall'inserimento a tabella cliccando due volte sul punteggio calcolato dello score interessato.

**PER VERIFICARE EVENTUALI ERRORI DI
CONTEGGIO IL SISTEMA PROPONE ANCHE
LA VISUALIZZAZIONE DELLO SCORE
DELL'ATLETA**

INSERIMENTO PUNTI – STATO DEGLI INSERIMENTI

PER MONITORARE GLI INSERIMENTI DA POSTAZIONI REMOTE (ES PER FACILITARE IL LAVORO DI UN EVENTUALE SPEAKER) È POSSIBILE VISUALIZZARE LO STATUS DELLE REGISTRAZIONI PUNTEGGI RIPORTANDO LE VARIAZIONI RISPETTO A DIVERSI MOMENTI TEMPORALI:

Selezionare il turno, scegliere se raffrontare a Adesso, 5 minuti fa, 15 minuti fa e premere “ok”

Sarà visualizzato un elenco piazzole colorate in modo differente:



Turno		
1 ▼		
07	09	10
18	19	20

- Rosso: punteggio non modificato rispetto all’ora visualizzata
- Giallo: punteggio modificato per alcuni atleti della piazzola
- Verde: punteggio modificato

STAMPA SCORES

GENERA FILE .PDF DEGLI SCORES DI QUALIFICA DELLA GARA

Nella colonna a sinistra è possibile selezionare:

- Score completo (schema + dati)
- Score completo con colonna per i progressivi (in caso di utilizzo di clipboard è utile avere anche una colonna per il progressivo generale di gara)
- Solo dati, per stampa su score già preparato
- Solo schema, senza i dati dei partecipanti né il numero di piazzola
- Score vuoti con solo l'indicazione dei pettorali

 E' possibile abilitare la stampa sullo score dei dati della manifestazione (luogo, data, nome ecc) e dei loghi caricati (vedi gestione immagini)

 E' possibile selezionare un intervallo di bersagli di cui stampare lo score

 E' possibile scegliere se visualizzare o meno la distanza a cui si riferisce lo score (compare in alto a sinistra sopra il numero della volée)

Società: 02001 - Arc		
18m-1	1	2
1		
2		

Stampa lo score compilato coi valori delle singole frecce

Quando si utilizzano devices elettronici per l'inserimento dei dati ai paglioni non rimane uno score da lasciare all'arciere; con questo comando è possibile generarli automaticamente sulla base degli inserimenti elettronici freccia a freccia effettuati coi tastierini, in modo da poterli stampare e distribuire o pubblicarli per il download magari sulla pagina del proprio sito.

Trofeo Artemide

Salice Terme (PV), Dal 02-05-2009 al 03-05-2009

Arciere: Trombin Federico						01A	
Società: 01000 - C.R. Piemonte						OL RM	
50 m	1	2	3	Prog.	Tot.	10	X
1	X	10	10	30	30	3	1
2	9	8	8	25	55		
3	X	9	9	28	83	1	1
4	9	9	7	25	108		
5	X	10	10	30	138	3	1
6	9	9	7	25	163		

Per attivare la casella di controllo bisogna prima selezionare almeno una distanza (ovviamente)

Stampa mini score per l'acquisizione dei punteggi parziali

Genera un file pdf con 12 tabellini per pagina per la raccolta dei parziali di distanza. Il file viene generato direttamente coi nomi degli arcieri in piazzola per facilitare l'acquisizione;

01		02		03	
A Trombin		A Croce		A Mebiglia	
B Baresta		B Fini		B Cucchi	
C Albanesi		C Moscattelli		C Masciocchi	
D Maran		D Artico		D Ferri	
04		05		06	
A		A		A	

Il comando si trova sotto a quello per generare gli score nell'apposita pagina

Nessuna Distanza 1 2 3 4

Stampa Score compilato con i valori delle singole frecce

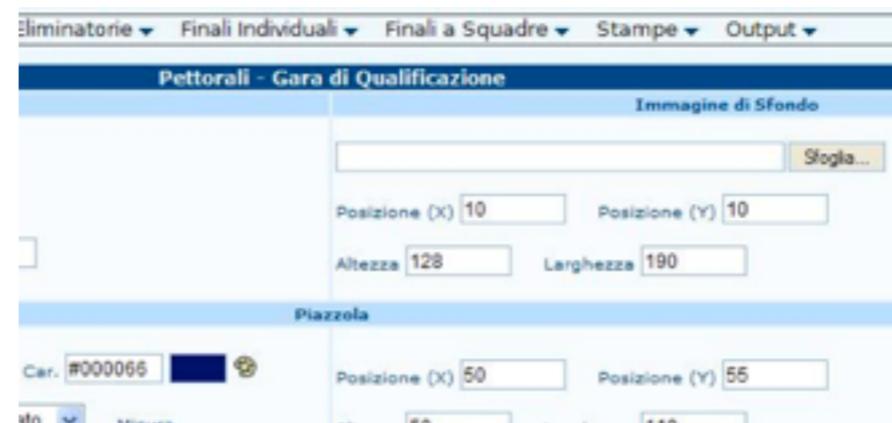
Mini-Score per l'acquisizione punteggi parziali

STAMPA PETTORALI

**GENERA FILE .PDF DEI PETTORALI DI GARA
PER LA STAMPA.**

E' possibile selezionare il turno e l'intervallo di pettorale. Il pulsante "Stampa" apre una nuova pagina con le immagini dei pettorali.

Il pulsante "Modifica impostazioni" permette di accedere alla pagina di disegno del pettorale. E' possibile selezionare quali elementi includere nel pettorale attraverso la selezione della casella di controllo "stampa" del relativo elemento (parte sinistra della pagina) e le caratteristiche grafiche (parte destra)



Cancellando la precedente immagine di sfondo si abilita il pannello per il caricamento di altra immagine.

Ecco impostazioni di base per una stampa in formato A5

Dimensioni Pagina		Immagine & Stile	
Altezza 148	Larghezza 212	<input type="checkbox"/> Elimina	
Traduzione dell'eventuale secondo pettorale		Posizione (X) 2	Posizione (Y) 10
Posizione (X) 0	Posizione (Y) 0	Altezza 50	Larghezza 50
Pezzo			
Stampa <input checked="" type="checkbox"/>	Tipo Carattere Arial	Colore Car. #FF3300	
Grassetto <input checked="" type="checkbox"/>	Corso <input type="checkbox"/>	Allineamento A Destra	Misura Car. 200
		Posizione (X) 0	Posizione (Y) 40
		Altezza 0	Larghezza 0
Alfeta			
Stampa <input checked="" type="checkbox"/>	Tipo Carattere Arial	Colore Car. #0066FF	
Grassetto <input checked="" type="checkbox"/>	Corso <input checked="" type="checkbox"/>	Allineamento Centrato	Misura Car. 150
		Posizione (X) 0	Posizione (Y) 90
		Altezza 0	Larghezza 0
Società			
Stampa <input checked="" type="checkbox"/>	Tipo Carattere Arial	Colore Car. #FF6666	
Grassetto <input checked="" type="checkbox"/>	Corso <input type="checkbox"/>	Allineamento Centrato	Misura Car. 50
		Posizione (X) 0	Posizione (Y) 140
		Altezza 0	Larghezza 0
Salva			

E per una in A4

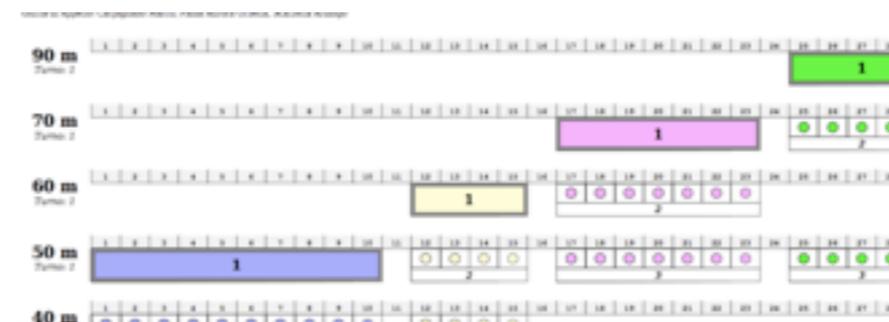
Altezza 297	Larghezza 210	<input type="checkbox"/> Elimina	
Traduzione dell'eventuale secondo pettorale		Posizione (X) 10	Posizione (Y) 10
Posizione (X) 0	Posizione (Y) 140	Altezza 120	Larghezza 190
Pezzo			
Stampa <input checked="" type="checkbox"/>	Tipo Carattere Arial	Colore Car. #000066	
Grassetto <input checked="" type="checkbox"/>	Corso <input type="checkbox"/>	Allineamento Centrato	Misura Car. 175
		Posizione (X) 50	Posizione (Y) 35
		Altezza 50	Larghezza 110
Alfeta			
Stampa <input checked="" type="checkbox"/>	Tipo Carattere Times	Colore Car. #800033	
Grassetto <input type="checkbox"/>	Corso <input checked="" type="checkbox"/>	Allineamento Centrato	Misura Car. 70
		Posizione (X) 10	Posizione (Y) 85
		Altezza 20	Larghezza 190
Società			
Stampa <input checked="" type="checkbox"/>	Tipo Carattere Arial	Colore Car. #66CCFF	
Grassetto <input type="checkbox"/>	Corso <input checked="" type="checkbox"/>	Allineamento Centrato	Misura Car. 35
		Posizione (X) 10	Posizione (Y) 105
		Altezza 20	Larghezza 190

Il sistema propone anche una piccola preview dell'output dei pettorali che viene rigenerata ogni qual volta si preme il tasto SALVA

E' possibile modificare notevolmente tutti i parametri ed ottenere stampe di livello professionale utilizzando uno sfondo adeguato.

E' ora possibile anche esportare dalla pagina iniziale della stampa pettorali, le impostazioni finali del pettorale, in modo da poterle reimportare in una gara differente (vedi par. 2.3).

IMPOSTAZIONE CAMPO DI GARA



Il numero (1-2-3-4) rappresenta la fase a cui si riferisce la posizione dei paglioni (1° distanza, 2° distanza ecc)

**VISUALIZZA UNO SCHEMA PER
L'ALLESTIMENTO DEL CAMPO DURANTE LE
QUALIFICHE**

CLASSIFICA PERSONALE

Rank	Piazzola	Arciere
1	2 - 18B	Serrano Juan Rene
2	2 - 20C	Champia Mangal Singh
3	2 - 01A	Ruban Viktor
55	2 - 19A	Jiang Lin
56	2 - 10C	Bulir Martin
57	2 - 22B	Salem Ali
58	2 - 06C	Hatava Matti
59	2 - 17C	Pavlov Daniel
60	2 - 03C	Bodnar Alexandru
61	2 - 04C	Trainini Luiz Gustavo

INSERENDO IL NUMERO DI TESSERA O IL COGNOME DELL'ARCIERE SI VISUALIZZA LA CLASSIFICA DI CLASSE CON I PRIMI TRE QUALIFICATI, POSIZIONE EVIDENZIATA DELL'ARCIERE RICERCATO E I SUOI PUNTI. LA FUNZIONE È UTILE IN CASO DI CLASSIFICHE MOLTO LUNGHE

CLASSIFICA DI CLASSE

Nella parte sinistra della pagina sono presenti le classifiche individuali, in quella destra quelle di squadra e al centro quelle complete.

E' presente, nella seconda riga con le stesse modalità, anche una classifica abbreviata che riporta unicamente i primi tre classificati (o più, in caso di pari merito).

Nella parte inferiore è possibile specificare i criteri per la generazione di classifiche personalizzate (es solo AN, solo GF, i primi 7 di ogni classifica), che vengono generate premendo il relativo pulsante (individuale/squadra/completa) al fondo della pagina.



**PER GENERARE I FILE PDF DA STAMPARE,
RELATIVI ALLE CLASSIFICHE DI CLASSE.**

È possibile selezionare questi criteri:

- Divisioni (per selezioni multiple tenere premuto il tasto CTRL durante i click) (CMD per MAC)
- Classi
- Numero di risultati (solo i primi x delle classi selezionate)
- Limite di punteggio (solo quelli sopra un determinato punteggio)
- Snapshot

Classifica per categorie

Classifica per distanza

Dopo aver selezionato le opzioni premere uno dei tre pulsanti sottostanti per generare la classifica individuale-di squadra-completa



È possibile anche generare una classifica abbreviata ai soli premiati con i pdf “Medaglie assegnate”. La funzione completamente personalizzabile delle stampe di premiazione si trova nel menu Stampe

QUALIFICAZIONI

E' presente anche in queste classifiche una griglia di selezione per decidere quali risultati stampare (Classi, Divisioni, numero di risultati)

Impostando gli eventi individuali o a squadre (vedi par. 2.6 e 2.7) con fase di partenza a 0 non si genereranno degli eventi ad eliminazione ma sarà possibile utilizzare le regole così create per generare delle classifiche personalizzate secondo ogni esigenza (con solo determinate classi divisioni ecc)

In fondo alla pagina è presente un pdf riassuntivo di tutti gli spareggi/sorteggi da effettuare prima di procedere alle fasi ad eliminazione.

***OVVERO ASSOLUTA: COME PER LA STAMPA
DELLE CLASSIFICHE DI CLASSE. RELATIVA
ALLE POSIZIONI NELLE CLASSIFICHE
ASSOLUTE SELEZIONATE IN "IMPOSTAZIONI
FINALI"***



CHAPTER 6

LE FINALI

Le eliminatorie nel campagna

Le finali individuali

Le finali a squadre

Le stampe di griglie e scores

Lo spotting

La speaker view

ELIMINATORIE - FINALI INDIVIDUALI – FINALI A SQUADRE

Il menu finali individuali compare se sono impostati degli eventi individuali come spiegato nel paragrafo 2.6

Il menu finali a squadre compare se sono impostati degli eventi a squadre (standard o mixed) come spiegato nel paragrafo 2.7

Il menu eliminatorie compare se, nella creazione degli eventi individuali, sono stati specificati dei gironi eliminatori come spiegato nel paragrafo 2.6

LE PROCEDURE E I COMANDI DISPONIBILI SONO IDENTICI PER I TRE EVENTI, CON L'OVVIA AVVERTENZA CHE LE ELIMINATORIE SARANNO ABILITATE SOLO SE PREVISTE (VEDI IMPOSTAZIONI FINALI).

RISOLVI SPAREGGI

PRIMA DI POTER ACCEDERE ALLA GESTIONE DEGLI SCONTRI DIRETTI È NECESSARIO RISOLVERE I CASI DI PARITÀ COME PREVISTO DAL REGOLAMENTO (SPAREGGIO EVIDENZIATO IN ROSSO - SORTEGGIO IN GIALLO)

31	ZANGERL Stefan	AUT	Austria
32	DOBROWOLSKI Rafal	POL	Poland
32	HRISTOV Yavor	BUL	Bulgaria
32	DECKER Gilles	LUX	Luxembourg

Selezionare la voce “risolvi spareggi” dal menù di finale interessato

Selezionare l’evento interessato (es Compound Juniores Maschile)

Rank	Arciere	Società	
1	RUBAN Viktor	UKR	Ukraine
1	GALIAZZO Marco	ITA	Italy
3	TAVERNIER Olivier	FRA	France
4	BADENOV Bair	RUS	Russian Fede

Utilizzare le tendine a fianco dei nomi per assegnare la posizione all’esito dello spareggio o del sorteggio



Una situazione completa degli spareggi è visualizzabile col comando Finali Individuali -> Stampa situazione spareggi/sorteggi



Le successive voci del menu non saranno disponibili finchè questa procedura non sarà completata. Se si dovesse modificare qualche punteggio già inserito nella qualificazione, sarà necessario ripetere la fase di sorteggio/spareggio per quell'evento.

Si ricorda che gli spareggi riguardano esclusivamente le posizioni di accesso alla griglia (es parità per la 32° posizione se si parte dai sedicesimi). Nel caso di spareggi non si devono considerare ori/x/9 ma esclusivamente il punteggio degli atleti.

NB La World Archery ha chiarito che nel caso di griglie internazionali che prevedano il bye automatico fino ai sedicesimi per i primo 8 qualificati, l'ottava posizione è soggetta a spareggio e non a sorteggio

Per i sorteggi, in tutti gli altri casi, la parità è ritenuta tale (Parità assoluta) solo in caso di parità di punteggio e ori (x,9 a seconda della competizione)

CAMBIA COMPONENTI

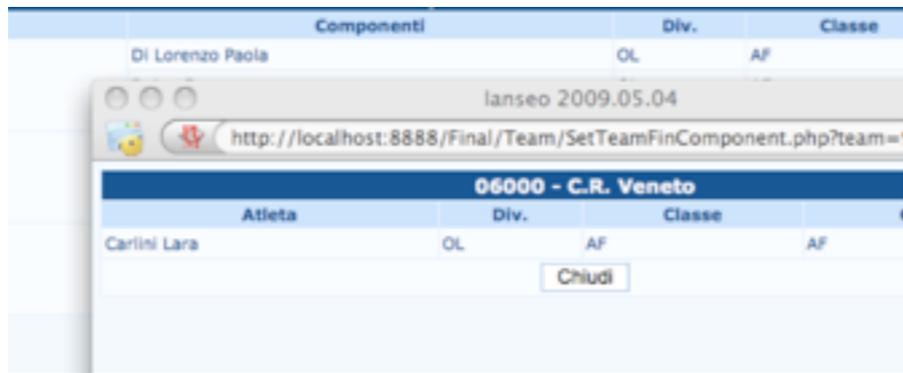
SOLO PER LA GARA A SQUADRE, PERMETTE DI SOSTITUIRE I MEMBRI DELLA SQUADRA CHE PARTECIPA ALLA FINALE

I tre arcieri di default sono quelli che hanno ottenuto il punteggio più alto in qualifica. Con questo comando è possibile selezionare altri atleti su indicazione della società.

- selezionare il comando
- si apre una nuova pagina: selezionare l'evento dall'elenco a tendina (es. Finali_CO)
- viene visualizzata una lista delle squadre con i relativi componenti

Cambia Componenti - APT				
	Squadra	Componenti	Div.	
00000	Naz. Italia	Di Lorenzo Paola	OL	AP
		Bajno Francesca	OL	AP
		Padovan Arianna	OL	AP

- per selezionare l'arciere da cambiare fare doppio click sopra al nome
- si apre una nuova finestra con l'elenco degli arcieri che possono prendere il posto



fare doppio click sull'arciere prescelto o su chiudi per annullare

STAMPA SCORE

Nella parte sinistra della pagina sono disponibili gli scores individuali di ogni singolo partecipante (abituale in Italia) che riportano tutti gli incontri del singolo atleta nel caso termini la competizione

Società: Great Britain (GBR)	17					
Evento: Compound Junior Men						
1/32						
1	2	3	Prog.	Tot.	10	9
1						
2						
3						
4						
S.O.				Totale		
Azione						
Marcatore						
1/16						
1	2	3	Prog.	Tot.	10	9
1						
2						
3						
4						
S.O.				Totale		
Azione						
Marcatore						
1/8						
1	2	3	Prog.	Tot.	10	9
1						
1/4						
1	2	3	Prog.	Tot.	10	9
1						

ANALOGO ALLA PROCEDURA DI STAMPA DEGLI SCORES DI QUALIFICA DESCRITTA NEL PARAGRAFO 5.6 CON ALCUNE PECULIARITÀ

Nella parte destra quelli per ogni singolo scontro (più diffusi in ambito internazionale). In questo caso è necessario stampare gli scores della fase successiva al termine di ogni scontro.

Atleta: Gregoire Falmeze	Rank					
Società: Switzerland (SUI)	1					
Evento: Compound Junior Men	Piazzola 01					
Finale						
1	2	3	Prog.	Tot.	10	9
1						
2						

Atleta: Kevin Burt	Rank					
Società: Switzerland (SUI)	6					
Evento: Compound Junior Men	Piazzola 02					
Finale						
1	2	3	Prog.	Tot.	10	9
1						
2						

Per ogni tipo di scores è possibile generare il file integrale o selezionare una singola tipologia utilizzando i campi a selezione multipla (per selezioni multiple utilizzare il pulsante CTRL su windows - CMD su MacOs)

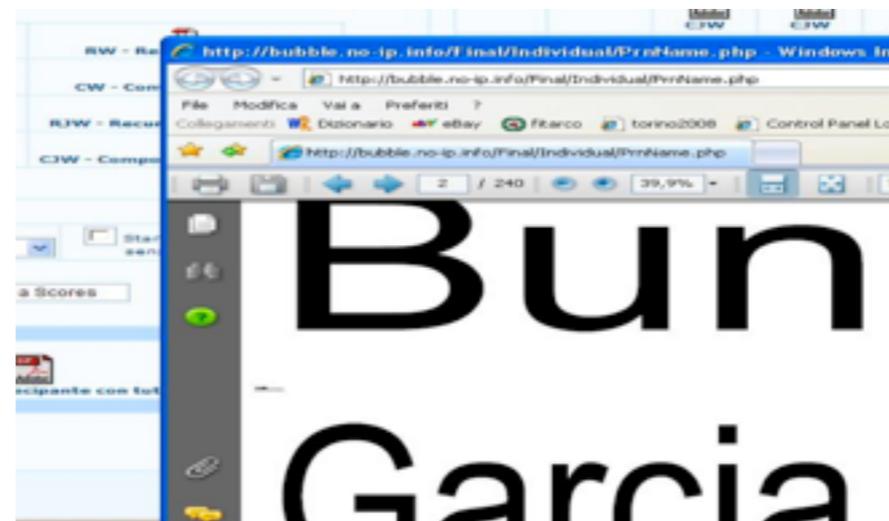
☪ E' anche possibile ottenere uno score senza i dati dei partecipanti utilizzando i comandi "solo schema dello score";

☪ E' possibile indicare al sistema se generare oppure no gli scores degli scontri senza avversario;

☪ E' possibile stampare anche i loghi di società - bandiera nazione selezionando l'apposito flag. La generazione avviene solamente se i files sono stati scaricati con la procedura illustrata nel paragrafo 3.6;

☪ E' possibile richiedere la stampa dello scores di gara con i punteggi delle singole frecce (se inseriti) come spiegato nel paragrafo 5.6;

☪ Con il comando "partecipanti" vengono generati in formato 1/2 A4 i nomi per i tabelloni da apporre sulla linea di tiro;



☪ E' possibile generare anche un formato dei cartelli a tutta pagina sul quale sono riportati anche i loghi e le altre informazioni inserite nell'intestazione di gara.



I numeri dei bersagli saranno stampati solamente se si sarà impostato il campo di gara come spiegato nel paragrafo 2.6

STAMPA PETTORALI

Il meccanismo di generazione pettorali è analogo a quello illustrato nel paragrafo 5.7 per i pettorali della fase di qualifica a cui si rimanda integralmente.

***STAMPA PETTORALI PER LA FASE A SCONTRI
DIRETTI***

INSERIMENTO DATI

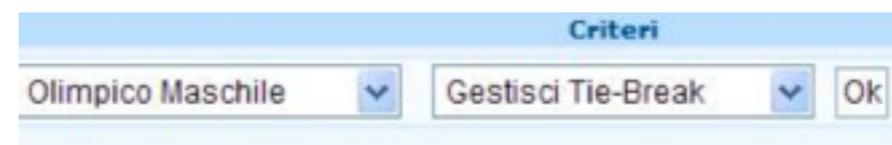
PER L'INSERIMENTO DEI PUNTEGGI DEGLI SCONTRI DIRETTI È POSSIBILE UTILIZZARE LA RAPPRESENTAZIONE GRAFICA DELLA GRIGLIA

- Selezionare il tabellone da gestire

In presenza di timing impostato nella creazione degli eventi, sarà possibile selezionare direttamente la fase di riferimento dalla tendina a discesa

- Decidere se abilitare o meno i Tie-Break

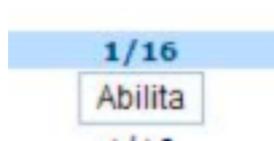
- Premere "OK"



Viene visualizzato il tabellone in cui inserire il punteggio



Utilizzare i pulsanti "abilita" per decidere su quale turno degli scontri operare



Nel caso di utilizzo dei Tie-Break vengono visualizzate anche le caselle per l'inserimento delle frecce di spareggio

		1/16		
77	119	--	▼	
80	110	--	▼	

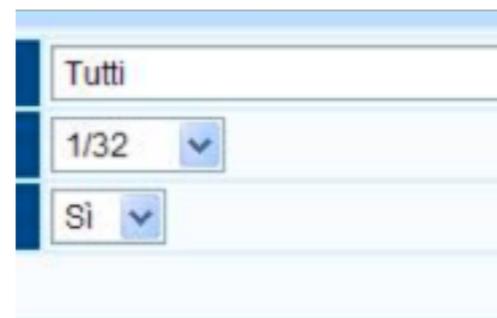
Utilizzare la tendina a fianco del punteggio per selezionare la vittoria per abbandono "Bye" o la vittoria allo spareggio per prossimità " * "



L'inserimento è automaticamente confermato con la pressione del tasto TAB

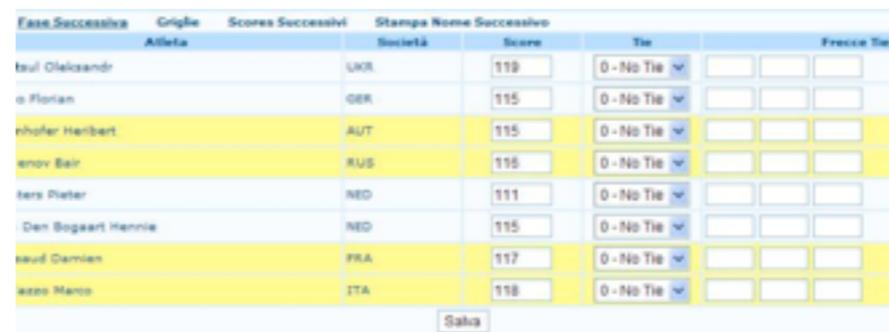
INSERIMENTO DATI CON TABELLA

**UTILIZZARE L'INSERIMENTO CON TABELLA
PER GESTIRE CONTEMPORANEAMENTE
TUTTI I TABELLONI (O PER SCELTA GRAFICA,
OF COURSE)**



A screenshot of a menu interface. The first item is 'Tutti'. The second item is '1/32' with a downward arrow. The third item is 'Sì' with a downward arrow.

- Selezionare l'evento su cui operare o la voce "Tutti" dal menù a tendina
- Selezionare il turno da cui si intende partire. Se il turno non è previsto (es. 32simi se è previsto di iniziare dagli 8vi) viene visualizzata una pagina vuota
- Decidere se abilitare o meno i Tie-Break
- Premere "OK"



Esame Successivo	Griglia	Scores Successivi	Stampa Nome Successivo		Freccia Tie-Break
Athlete	Society	Score	Tie		
Iuliu Oleksandr	UKR	119	0 - No Tie		
o Florian	GER	115	0 - No Tie		
rhofer Herbert	AUT	115	0 - No Tie		
rnov Eair	RUS	115	0 - No Tie		
iers Pieter	NED	111	0 - No Tie		
Den Bogaart Hennie	NED	115	0 - No Tie		
laud Damien	FRA	117	0 - No Tie		
azzo Marco	ITA	118	0 - No Tie		

Inserire i punteggi e convalidare col pulsante “salva”

- Per navigare tra i turni di gara utilizzare i comandi “Fase precedente” – “Fase successiva”
- Utilizzare il comando “griglie” per creare un pdf della griglia aggiornata al momento
- Utilizzare “Score successivi” per generare il file pdf degli scores dello scontro successivo all’inserimento
- Utilizzare “Stampa nome successivo” per generare il file pdf degli nomi degli atleti dello scontro successivo all’inserimento

SPOTTING

VOLÉE	POLAND						RUSSIAN FEDERATION									
	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6				
1	10	10	10	9	9	9	37	37	1	10	10	9	9	9	56	5
2	10	10	10	10	10	10	60	117	2	10	10	10	10	8	58	11
3	10	10	10	10	9	9	58	175	3	10	10	9	9	9	56	17
4	10	10	10	9	9	9	57	232	4	10	10	10	10	10	60	23
T.B.							232	T.B.							23	

Per visualizzare sulle uscite TV (per procedure e impostazioni vedi “Uscita TV”-“Impostazioni”) lo spotting in tempo reale di uno scontro. Per ottenere l’uscita video fare riferimento al paragrafo 8.2, per il freccia a freccia su internet fare riferimento al paragrafo 2.10, per il freccia a freccia grafico come grafica Tv fare riferimento al capitolo 8

PER L’INSERIMENTO FRECCIA A FRECCIA IN TEMPO REALE DI UN SINGOLO SCONTRO



Scegliere l’evento, la fase di gara ed il match interessato

Premere “OK”



I comandi successivi sono destinati a controllare i timing (sistema semaforico) Damage come segnapunti per il match in corso.

Il menu a destra permette di scegliere quale tipo di spotting selezionare

Freccia a freccia - visualizza delle caselle in cui inserire manualmente il valore delle singole frecce.

		Frangilli Michele (04020)				
		1	2	3	Totale set	Totale cum
0	1	10	9	8		27
2	2	10	8	8		26
4	3	10	9	8		27
4	4	10	9	8		27
4	5	X	9	9		28
4	S.O.		7		Totale	

Commenti - Per scrivere commenti in tempo reale sul match in corso

Spotting individuale - visualizza un bersaglio su cui inserire con il mouse i punti di impatto



SPEAKER VIEW

IL SISTEMA A SET HA RESO DAVVERO DIFFICILE SEGUIRE IN DIRETTA QUANTO STA SUCCEDENDO SUL CAMPO, CON SCONTRI FINITI DOPO 3 VOLÈE, ALTRI ALLA 4°, ALTRI A CUI NON È BASTATA LA 5°

I tastierini, inoltre, forniscono un feedback in tempo quasi reale, ma la mole dei dati è quasi impossibile da seguire con i vecchi metodi.

Per uno speaker che voglia informare pubblico e atleti di quanto sta succedendo, per una radio, una TV o per il semplice field manager che deve capire tra quanto deve risistemare il campo, c'era la necessità di uno strumento apposito, magari da utilizzare con un device portatile (iPad o similari)

La speaker view, una volta selezionata la fase che si intende a seguire, fornisce potenti strumenti per tenere sotto controllo la gara

L'inserimento coi tastierini (o manuale con un pc in rete) colora la riga relativamente alla quale è cambiato un risultato, evidenziando in viola i risultati dei match terminati.

L'utente può comunque oscurare i risultati già annunciati o i match già conclusi da non controllare più premendo in un punto qualsiasi

d e l relativo scontro.



The image shows a screenshot of a web-based sports results table. The table has multiple columns, including team names, scores, and match status. Several rows are highlighted in a light purple color, indicating completed matches. The table is presented in a 'speaker view' format, which is designed for easy navigation and real-time updates.

In una gara gestita con tastierini ciò comporta che

- 🔊 Appena l'atleta inserisce il suo punteggio la riga si colora e lo speaker può annunciarla in tempo "0"
- 🔊 Il colore del match già annunciato sbiadisce e i nuovi inserimenti risaltano per gli annunci successivi
- 🔊 I match conclusi vengono manualmente oscurati (forse si implementerà l'automatismo) in modo da non distrarre mentre gli altri incontri proseguono



Per un uso più completo il menu lanseo viene nascosto nella pagina della speaker view. Per visualizzarlo è sufficiente mettere il flag alla relativa casella di controllo.

STAMPE

La pagina funziona in modo analogo a quella delle stampe della fase di qualificazione (par. 5.10 e 5.11), con alcune peculiarità:



Come sempre, la parte sinistra genera i file relativi agli eventi individuali, quella destra i file relativi agli eventi a squadre.

E' possibile selezionare i singoli pdf relativi ad ogni evento

E' possibile selezionare stampe combinate con la casella a selezione multipla (per selezioni multiple usare il tasto CTRL su Windows o CMD su MacOS)

Una volta effettuata la scelta degli eventi, mettere il flag alla stampa (o stampe) desiderata

Ranking: stampa la classifica finale dopo gli scontri;

Griglie: stampa le griglie degli scontri;

Piazzola: inserisce nelle stampe anche la piazzola assegnata (se impostata come spiegato nel par. 2.6 e 2.7);

Programa delle finali inserisce nelle stampe anche data e orario assegnati (se impostati come spiegato nel par. 2.6 e 2.7);

Stampe Standard Oris: per generare in formato ORIS le stampe selezionate;

TUTTE LE STAMPE DELLE FASI FINALI



Il simbolo con i 5 cerchi  rappresenta le stampe ORIS

Il simbolo con il logo acrobat  rappresenta le stampe non ORIS

Sono presenti anche tre pdf (in formato Oris e non Oris) relativi a

-  Lista medaglie assegnate: tutti i podi degli eventi ad eliminazione
-  Medagliere per società: il medagliere
-  Libro completo: con tutti i file della gara, dalle liste partecipanti, ai risultati di qualifica, griglie ecc



CHAPTER 7

LE STAMPE

Le classifiche
I cartelli
Intestazione risultati

STAMPE

Sono quindi presenti:

-  Stampe dei partecipanti (par. 3.8)
-  Stampe risultati gara di classe e di qualifica (par. 5.9 e 5.10)
-  Stampe delle finali (par. 6.10)

Sono poi presenti alcune utili funzioni aggiuntive:

-  Stampa cartelli
-  Stampa di premiazione
-  Intestazione risultati

***RIUNISCE IN UN UNICO MENU' TUTTI I
COMANDI DI STAMPA PRESENTI NELLE
PRECEDENTI SEZIONI***

INTESTAZIONE RISULTATI

**CON QUESTO COMANDO È POSSIBILE
CREARE UNA STRINGA DA INSERIRE NELLE
STAMPE DELLE CLASSIFICHE.**

E' quindi possibile stampare classifiche con l'indicazione del numero di frecce tirate, sul fatto che la classifica sia non ufficiale o ufficiale, eccetera.

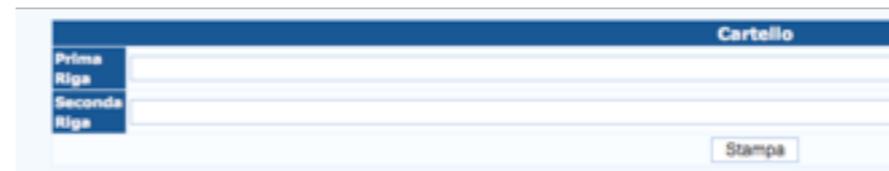
- Selezionare il turno a cui si riferiscono le stampe
- Inserire nella casella il testo da stampare come intestazione

Esistono due utili scorciatoie:

 Inserisci «||X» [(pipe)(pipe)(Numero di frecce)] per stampare "UNOFFICIAL after X arrows" in tutte le stampe delle qualificazioni e delle finali

 Inserisci «|!X» [(pipe)(pipe)(punto esclamativo)(Numero di frecce)] per stampare "OFFICIAL after X arrows" in tutte le stampe delle qualifiche e delle finali

CARTELLI



La seconda riga di testo può venir trasformata in una freccia direzionale semplicemente utilizzando

> per una freccia che punta a destra

< per una freccia che punta a sinistra

^ per due (sono più corte) frecce che puntano in alto

PER GENERARE CARTELLI CON LOGHI E INFORMAZIONI DI GARA





Per utilizzare la funzione è necessario che la seconda riga contenga ESCLUSIVAMENTE il segno scelto senza altri caratteri

I loghi della competizione vengono stampati se caricati come spiegato nel paragrafo 2.5

STAMPE DI PREMIAZIONE

**UN UTILE STRUMENTO DI STAMPA CHE
PERMETTE DI GENERARE UN DOCUMENTO
CONTENENTE TUTTI I DATI NECESSARI PER
LA PREMIAZIONE, SENZA DOVER SCORRERE
LUNGHE CLASSIFICHE**

Nella pagina di gestione:

 Inserire il codice dell'evento nel formato DDCC (divisione.classe) es OLSM;

 Scegliere se riportare i vincitori della qualifica (risultati di classe, la tipica gara senza finali) individuali o a squadre oppure quelli delle finali (i match) sempre individuali o squadre;

 Scegliere quanti atleti premiare e chi effettua le premiazioni, l'eventuale nome del trofeo (se esistente, altrimenti non riempire questo campo);

 Le celle iniziali rappresentano le fasi di premiazione; la prima indica la fase di premiazione (es sabato e domenica, rispettivamente 1 e 2); se la premiazione è unica non utilizzare la prima cella;

 La seconda cella rappresenta l'ordine (numero progressivo) in cui verranno stampate le premiazioni.

 Per generare il file da stampare (o leggere su device portatile) utilizzare il menu Stampe -> Stampa premiazioni





CHAPTER 8

OUTPUT

Le classifiche su schermo
Lo spotting
La grafica Tv

USCITA TV

E' POSSIBILE VISUALIZZARE UN OUTPUT VIDEO DI OGNI CLASSIFICA DI GARA SELEZIONANDOLO TRA QUELLI PREPARATI NEL MENÙ OUTPUT/IMPOSTAZIONI

Le immagini così generate verranno riprodotte su una nuova pagina del browser e potranno essere inviate – tramite apposita postazione – a televisori, videoproiettori schermi ecc..

Recurve Men - 1/16			
Piazzola	Arciere	Società	Totale
33	Ruban Viktor	UKR Ukraine	119
33	Dobrowolski Rafal	POL Poland	119
34	Drutsul Oleksandr	UKR Ukraine	118
34	Kunda Maksim	BLR Belarus	118
35	Riera Mari Raul	ESP Spain	116
35	Floto Florian	GER Germany	117
36	Kucukkayalar Tunc	TUR Turkey	114
36	Cuesta Cobo Elias	ESP Spain	117
37	Rohrberg Sebastian	GER Germany	119
37	Dornhofer Heribert	AUT Austria	115
38	Ergin Goktug	TUR Turkey	117
38	Prylepav Anton	BLR Belarus	114

Per ottenere il miglior funzionamento dei dispositivi di output si suggerisce di collegarli ad un terminale connesso in rete al server (al computer) su cui opera il programma, come spiegato nel paragrafo 1.7 Usare lanseo in rete

Utenti esperti possono utilizzare anche un unico computer attraverso le opzioni di “duplicazione schermo” del proprio S.O.

In questo modo sarà possibile pubblicare i risultati anche modificando in locale (sul server) le impostazioni (vedi sotto) e ottenerne la modifica sul dispositivo senza interrompere mai la proiezione

Le Regole

E' possibile creare un infinito numero di regole di proiezione a cui assegnare differenti visualizzazioni, che potranno poi essere richiamate semplicemente cliccando sul loro nome.

Finchè una regola è selezionata, qualsiasi variazione del suo contenuto avverrà automaticamente su tutti i terminali che la stanno proiettando. Per passare ad un'altra regola, invece, è necessario chiudere la visualizzazione della precedente.



 Per creare una nuova regola aggiungerne la dicitura nel campo di testo e premere il pulsante NUOVA REGOLA;

 Per modificare una regola esistente cliccare sul comando "edit" alla destra del nome della regola;

 Per eliminare una regola esistente cliccare sul comando "elimina" alla destra del nome della regola;

 Per la visualizzazione a video della regola cliccare direttamente sul nome;

Gli oggetti

Ogni regola è formata da differenti oggetti che possono essere eliminati, spostati, modificati utilizzando rispettivamente i comandi del - edit - Up e down

[] (Lasciare vuoto per non modificare)		
Ordine	Azione	Tipo
1	edit del up down	Competizione
2	edit del up down	Competizione
3	edit del up down	Multimedia

La visualizzazione presenterà i contenuti (gli oggetti) nell'ordine in cui compaiono in questa lista.

Esistono due tipi di oggetti-contenuto: contenuto competizione e contenuto multimediale

contenuto competizione

I dati di gara, le liste partecipanti, i risultati

Per inserire un contenuto competizione cliccare nella pagina di edit della regola sul comando *Aggiungi contenuto competizione*

Dalla lista a discesa selezionare il contenuto da visualizzare: classifica di classe, classifica a squadre, griglie, elenco partecipanti ecc.

Per ogni differente classifica (es squadre o individuale) è necessario aggiungere un differente oggetto contenuto competizione.

Sono oggetti selezionabili:

- Classifiche di classe: individuali / squadre / snapshot
- Flights (gironi del Festival di Las Vegas)
- Fase di qualificazione: individuali / squadre / snapshot (gli assoluti)
- Fase eliminatorie (i gironi eliminatori)
- Fase eliminatorie e Finali Individuali / squadre (le griglie)
- Stampa piazzole: con e senza foto
- Scheda Atleta (foto /rank e piazzola degli atleti in gara)

La parte dedicata ai contenuti della gara è fissa e permette di selezionare, oltre al contenuto desiderato, la dimensione dei caratteri (ed i colori in fondo alla pagina) velocità ed alcuni elementi di visualizzazione (nomi, squadre cc) oltre ad un filtro sulla fase di gara (classifica solo del primo turno ecc)

- Dimensioni
- Numero righe

Tempo di scorrimento (quanto tempo impiega la pagina a scrollare completamente)

Durata dello Stop (quanto tempo rimane fermo l'oggetto prima di ricominciare a muoversi)

Nome completo dell'arciere

Nome della nazione (o club)

Visualizza le distanze (visualizza o meno i parziali di distanza)

Vedi Componenti squadre

Mostra schede (se selezionata per gli oggetti Fase eliminatorie e Finali Individuali / squadre - le griglie – sostituisce i nomi dei componenti con le loro foto se caricate nel DB)

La seconda parte della pagina è dinamica e presenta filtri specifici in base al contenuto selezionato. Per le fasi a scontri ad esempio è possibile selezionare

Gli eventi (OLSM, COSF ecc)

La fase (ottavi, quarti, semifinali ecc)

Le colonne da mostrare (nome della squadra, i componenti, le bandiere ecc)



Il sistema utilizza dimensioni caratteri e colori predefiniti. Se si intende variarli è prima necessario togliere la spunta al comando **“predefinito”** in fondo alla pagina



☑ Per ogni oggetto multimediale è possibile selezionare il tempo di scorrimento e di stazionamento (tempo di visualizzazione) sulla pagina.

☑ E' possibile ingrandire a piena pagina l'oggetto caricato utilizzando la casella di controllo *Full screen*

contenuto multimediale

Immagini, video o qualunque cosa il vostro browser supporti. Servono a rendere più dinamica la presentazione a video.



L'inserimento di un oggetto in ultima posizione è necessario per il corretto caricamento della regola.

☑ Per inserire un contenuto multimediale cliccare nella pagina di edit della regola sul comando *Aggiungi contenuto multimediale*

☑ Il sistema presenta già caricato il logo ianseo, ma è possibile caricare gli altri oggetti utilizzando la parte bassa della pagina. Assegnare un nome, una descrizione (opzionale) e caricare il file esterno

Il file così caricato comparirà quindi nell'elenco (attenzione, è necessario rientrare nella pagina di aggiunta multimediale), assieme al logo ianseo, dal quale sarà possibile selezionarlo.

SPOTTING

C.R. Lombardia		LUCA Mancione				MATTEO Paoletta				C.R. Lombardia				
1		Freccia			Pr. Totale	Volee	Freccia			Pr. Totale	1			
		1	2	3			1	2	3					
		1	6	5	9	20	20	1	8	7	8	23	23	
		2	7	9	10	26	46	2	7	7	10	24	47	
		3	9	9	X	28	74	3	8	10	X	28	75	
		4	8	X	7	25	99	4	8	9	9	26	101	
		T.B.				99		T.B.				101		
2														2

*E' L'OUTPUT DELLO SPOTTING ILLUSTRATO
NEL PARAGRAFO 6.8*

BOINX TV

CON L'ARRIVO DELLA IANSEO TV E L'UTILIZZO SEMPRE PIÙ COMUNE DEI MAXISCHERMI È NATA L'ESIGENZA SEMPRE PIÙ PRESSANTE DI POTER OFFRIRE UN SISTEMA DI SOVRAIMPRESSIONI DEGNO DI QUESTO NOME, CHE OTTENESSE I DATI DIRETTAMENTE DA IANSEO E RESTITUISSE UN LAYOUT DI OTTIMA QUALITÀ



Il prodotto in questione è BoinxTv, un software non proprio a buon mercato e solo per MacOS ma che offre l'ottima opzione di poter caricare i dati da file Xml appositamente creati da Ianseo



In realtà i layers (oggetti grafici) generati da Ianseo sono utilizzabili con qualsiasi visualizzatore di Quartz composer (un linguaggio grafico ad oggetti hardcoded in MacOS). Boinx è semplicemente la nostra scelta, in quanto si è dimostrato il più semplice da utilizzare.

Gli stessi dati utilizzati dai layers di quartz possono essere acquisiti ed elaborati anche in linguaggi differenti, quali flash o Silverlight.

Le istruzioni, i layers e le impostazioni si possono trovare nella cartella htdocs/modules/Boinx.

BoinxTv è scaricabile per un breve periodo di prova all'indirizzo <http://boinx.com/download/>

Per informazioni sugli schemi degli xml di dati scrivere a info@ianseo.net

BoinxTv Layers



Archery3SetsScores.qtz

Questo layer crea una sovrapposizione con i risultati in tempo reale posizionabile in fondo alla pagina.

L'aggiornamento dei dati provenienti da ianseo può essere manuale o temporizzato. Mostra il

risultato a set e i punteggi di ogni singolo set. Per le gare non a set mostra il totale progressivo.

 **Archery5SetsScores.qtz** Come il precedente ma per i match a 5 set.

 **ArcheryTeamScores.qtz** Come il precedente ma per i match a squadre.

 **ArcheryEventHeader.qtz:** Questo layer crea una sovrapposizione con il titolo del match in corso.

 **ArcheryTopScoring.qtz** Mostra il risultato in tempo reale in misura compatta nell'angolo in alto a sinistra dello schermo. Con set

o score cumulativo. Può essere ingrandito a tutta pagina e mostrare anche la foto dell'atleta o il logo del club.

 **ianseo30.qtz** Una piccola animazione per celebrare un'ottima volée. Possibile animare 20-30-40-60 o diversa animazione per 19-29-39-59.

 **ianseoCrono.qtz** Cronometro su schermo a controllo manuale. In programma la sincronizzazione col sistema di timing.

 **ianseoGrid.qtz** Le griglie dell'evento. Disponibile dai quarti di finale in poi.

 **ianseoMeteo.qtz** Pagina riassuntiva dei dati meteo, con direzione e velocità del vento, temperatura e umidità. Richiede hardware apposito

 **ianseoStanding.qtz** Per le cerimonie di premiazione con nomi atleti, bandiere e medaglie

 **ianseoTurn.qtz** Una piccola freccia lampeggiante che indica chi deve tirare.

 **ianseoWind.qtz** Una rosa dei venti con direzione e velocità, posizionabile ovunque nello schermo

 **ianseoXToWin.qtz** Questo layer oscura la parte di schermo non utile per la vittoria, lasciando in chiaro solo la zona di bersaglio da colpire per vincere. Ovviamente solo per l'ultima freccia

Come utilizzare i layers lanseoBoinx:

1) importare i layers in Boinx con comando File/Import Layer Composition...

2) copiare il file boinxianseo.xml nella root utente (indirizzo ~/boinxianseo.xml)

Questo file è una directory degli xml esportati da ianseo

```
<?xml version="1.0"?>
```

```
<archeryscores>
```

```
<address>file:///Users/markcar/lanseoScores.xml </address>
```

```
</archeryscores>
```

sostituire la riga

```
<address>file:///Users/markcar/lanseoScores.xml </address>
```

con l'indirizzo dove trovare il file .xml di esportazione

l'indirizzo può essere nella forma:

~/folder/filename.xml (per cartella user corrente)

file:///pathFile (per indirizzo su disco locale)

<http://192.168.1.69/export/filename.xml>

ftp://servername/folder/filename.xml



CHAPTER 9

HHT

La gestione dei tastierini

ISTRUZIONI D'USO TASTIERINI

**PER INFORMAZIONI SUL NOLEGGIO DEL
SISTEMA DI TASTIERINI INVIATE UNA
RICHIESTA ALL'INDIRIZZO
INFO@IANSEO.NET**

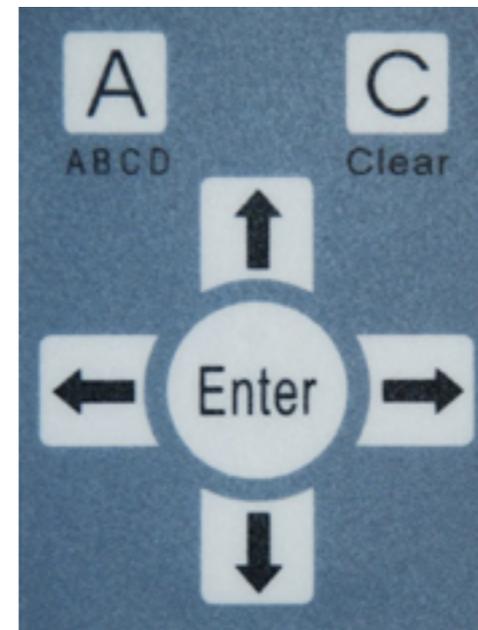
- ✓1. Premere un tasto qualsiasi e il display mostrerà la schermata della lista arcieri, dove sono indicati tutti i tiratori su quell bersaglio con il loro punteggio totale della giornata di gara.



- ✓2. Selezionare l'arciere per l'inserimento dei punti con i tasti freccia SU e GIU'. Premere ENTER quando l'arciere da selezionare è evidenziato.
- ✓3. Se necessario utilizzare i tasti SU e GIU' per modificare il punteggio della freccia (il tastierino suggerisce un punteggio sulla base dei precedenti realizzati da quell'arciere). Una volta che il punteggio desiderato è visualizzato premere ENTER per muoversi alla freccia successiva. Dopo aver introdotto tutte le frecce premere A.



- ✓ 4. Il display mostrerà nuovamente la lista arcieri. Selezionare il successivo e introdurre le frecce come al punto 3)
- ✓ 5. Le correzioni sono possibili in qualsiasi momento. Premere A e selezionare l'arciere di cui si vuole correggere il punteggio, quindi premere ENTER.
- ✓ 6. Quando tutti i punteggi sono stati introdotti correttamente, premere A per salvare i punteggi definitivi.
- ✓ 7. Riposizionare il tastierino nell'apposito alloggiamento.



Funzioni dei tasti

Tasto [A] (ABCD) - il Display mostrerà la schermata della lista arcieri (il tasto [A] serve anche ad inviare i punteggi)

Tasto [^] – I tasti freccia SU e GIU' vengono utilizzati per segnare i punti e selezionare gli arcieri

Tasto [<] – I tasti freccia DESTRA e SINISTRA vengono utilizzati per la correzione degli scores

Tasto (Enter) – il tasto Enter viene utilizzato per la conferma degli arcieri e dei punteggi

Tasto [C] (Clear) – I punteggi non ancora confermati e inviati saranno cancellati. La doppia pressione riporta alla schermata della lista arcieri.

ISTRUZIONI GESTIONE SERVER TASTIERINI

***PER LA CONNESSIONE AI TASTIERINI È
NECESSARIA UNA RETE DATI CON IL
COMPUTER CHE OPERA DA SERVER***

In tutte le pagine di set up la seguente schermata



rappresenta la comunicazione e il feed back di tutti i terminali. Selezionare il terminale a cui trasmettere i dati o la casella “tutti” per comunicare con tutti i terminali.

Ogni terminale invia quattro dati di feedback; generalmente si riferisce ai dati dei quattro arcieri sul bersaglio. Lettera in verde feed back positivo; Lettera in rosso feed back negativo. Potrebbe bastare un aggiornamento o il rinvio dei dati al solo terminale che segnala errore per risolvere il problema

IMPOSTAZIONI INIZIALI

1) Configurazione HTTP

In questa pagine devono essere settati l’indirizzo ip dell’Host e la porta di comunicazione: assegnare un nome all’host e inserire l’indirizzo IP del communication module. Una volta creato l’host, cliccare sul nome a selezionare quali turni sono assegnati a quella linea di tastierini. NB solitamente tutti se non vi è più di una linea di tastierini allo stesso omento per gestire fasi differenti della gara.

2) Set Up Terminali

In questa pagina, una volta selezionato il turno di gara a cui si riferisce l'attuale rilevamento si apre un controllo per l'invio delle impostazioni della gara in corso; è possibile selezionare:

- a) l'utilizzo della "x"
- b) l'utilizzo della "M" in caso di zero a bersaglio
- c) l'indicazione dell'errore sul terminale
- d) la visualizzazione sul terminale del totale di distanza o del totale progressivo di gara
- e) l'utilizzo dei punteggi dall'1 al 5 per ogni singolo arciere sul bersaglio (es: paglione misto OL-CO in gara indoor con solo gli arc. OL con targa piena)
- f) Visualizza posizione piazzola: solo nome o A nome, B nome, C nome, D nome
- g) Non visualizzare game info: nascondere le info
- h) Reset dati: inviare questo dato comporta il reset dei dati inseriti sul tastierino
- i) Reset ID: per resettare il numero di riferimento del tastierino specifico (ATTENZIONE, la selezione di questo comando con TUTTI i tastierini rende necessario reimpostare manualmente tutti gli id)

3) Set Up degli atleti

Con questa pagina si inviano i dati (nomi ecc) degli arcieri ai terminali

4) Set Up Score

Per l'invio dei punteggi già in precedenza registrati ai tastierini (con l'opzione di inviare i punteggi della recedente distanza)

Questi settaggi devono essere inviati **prima dell'inizio della distanza** di gara **o solo nel caso di necessità di resettare un terminale**; i successivi comandi sono destinati alla gestione della sequenza

GESTIONE IN GARA

5) Impostazione sequenza

Smarcare "invia sequenza di inizializzazione"

Da questa pagina, selezionando le caselle si trasmettono le informazioni indicate nelle prime due righe ai tastierini (sponsor, titolo gara ecc)

Nella fase successiva si seleziona, ad ogni volè la preparazione della nuova serie. Dopo il recupero e l'inserimento da parte di tutti i partecipanti, settare la volè successiva inviando l'identificazione della nuova volè da registrare. Premendo sul pulsante + si avanza direttamente di una volè

Le caselle di verifica di questa pagina

A: info gara; B info sponsor; C sequenza tiro

6) Scarico Dati

Da questa pagina si segue l'inserimento dei dati sui tastierini. Ogni pressione del tasto OK aggiorna la situazione degli inserimenti. Il numero sopra OK indica gli inserimenti mancanti. Al termine, con tutti i dati inseriti premere "IMPORTA" per acquisire al database i risultati; poi preparare per la volè successiva tornando al punto 5.

7) Info HHT

Per conoscere i dati contenuti in un singolo o in tutti gli HHT. Inserire il numero del tastierino desiderato e confermare. Per serie di HHT utilizzare il simbolo "-" (es: 1-10 per visualizzare i dati in tutti i tastierini da 1 a 10). Per elenchi di tastierini utilizzare il simbolo "," (es: 1,10 per visualizzare i dati nei tastierini 1 e 10).



CHAPTER 10

I MODULI

Join competition
Caricamento dati esterni
Las Vegas Rules
Classifiche a gironi

MODULI

La cartella moduli non viene mai modificata dagli aggiornamenti standard del sistema. in questo modo l'utente può sviluppare e salvaguardare i propri progetti personali

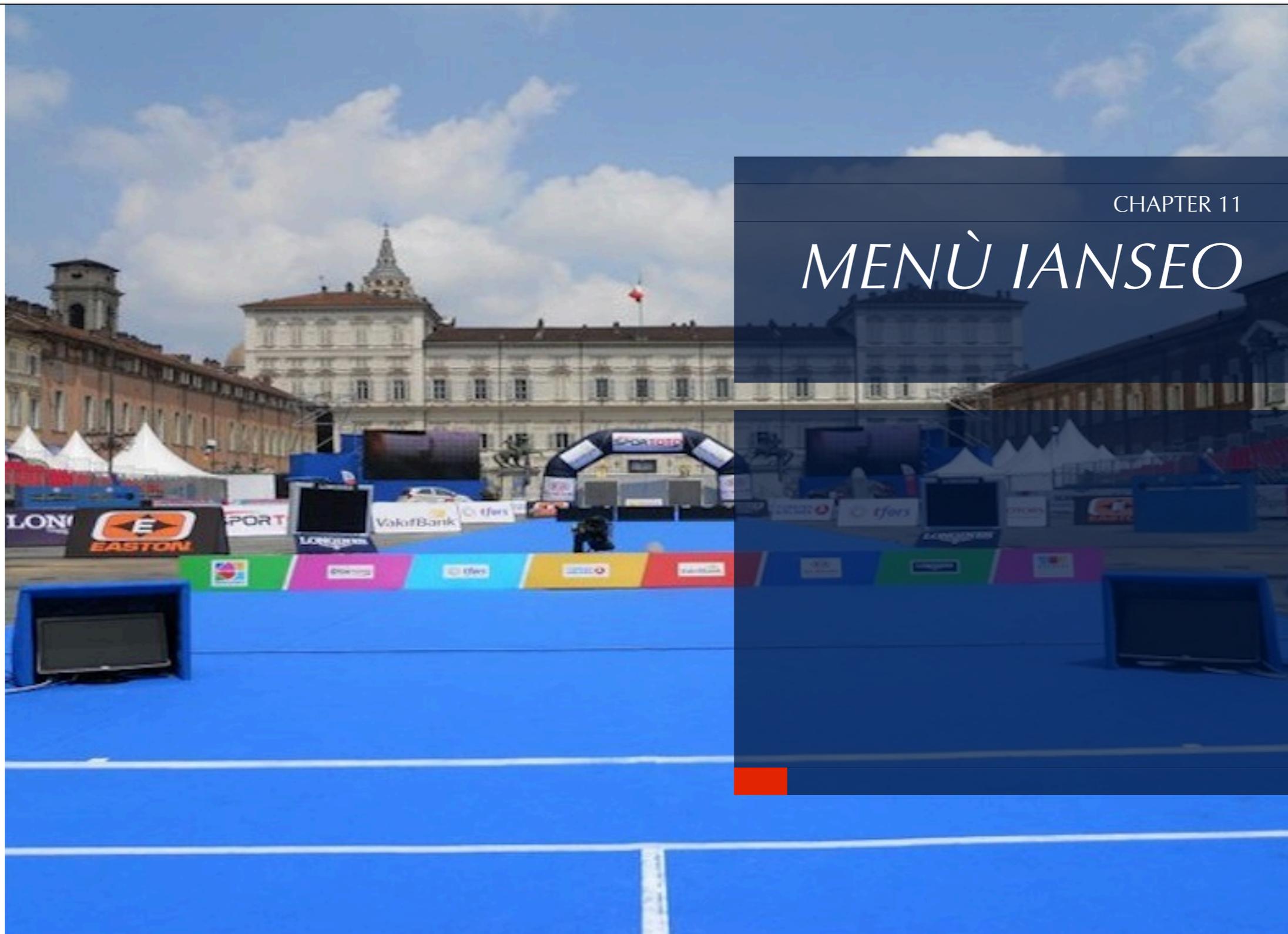
Per questi motivi i comandi presenti nel menu moduli variano da distribuzione a distribuzione.

La funzione presente in tutte le release è unicamente AGGIORNA IANSEO (vedi par. 1.13)

LA SEZIONE MODULI È DEDICATA A SPECIFICHE FUNZIONI DI CODICE CHE VENGONO IMPLEMENTATE PER PARTICOLARI NECESSITÀ.

CHAPTER 11

MENÙ IANSEO



MENÙ IANSEO

Non viene fornita al pubblico documentazione per queste funzioni.

***IL MENU IANSEO COMPARE COME ULTIMA
VOCE SOLAMENTE NELLE VERSIONI DI
SVILUPPO DEL SOFTWARE E NASCONDE
FUNZIONI DI CONTROLLO E DEBUG***