

HOW TO

By I@NSEO Team

Indice

1	Installazione e aggiornamento	9
1.1	Installazione S.O. Windows	9
1.2	Installazione su sistemi MacOS	9
1.3	Installazione su S.O. Linux	11
1.4	Aggiornamento del programma	12
2	Gestione iniziale della gara	13
2.1	Selezione del torneo	13
2.1.1	Gare esistenti	13
2.1.2	Esportare una gara	14
2.2	Nuovo torneo	15
2.3	Impostazioni gara	17
2.4	Inserimento partecipanti	22
3	Fase di qualificazione	36
3.1	Inserimento e stampe	36
4	Fasi individuali	44
4.1	Preparazione agli scontri	44
4.2	Impostazione del campo	45
4.3	Inserimento risultati	48
4.4	Stampe delle finali	52
5	Gestione avanzata	56
5.1	Gestione dei turni di tiro	56
5.2	Gestione del programma - Qualificazione	57
5.3	Sorteggio/Assegna piazzole secondo classifica	57
5.4	Stampa documenti accreditamento	59
5.5	Gestione del programma - Finali	64
5.6	Verbale arbitri / Convalida gare	67
5.7	Invio a I@NSEO	68
5.7.1	Richiesta di credenziali	68
5.7.2	Upload della gara sul sito	69
5.8	Uscita TV	70
5.9	Spotting	72
5.10	Speaker view	73
5.11	Boinx TV	74

6	Tastierini elettronici (HHT)	75
6.1	Funzionamento del tastierino	75
6.2	Gestione server tastierini	76
6.3	Impostazioni iniziali	76
6.4	Gestione gara	77
7	I@NSEO ScoreKeeper Lite	79
7.1	Fasi preliminari	79
7.2	Configurazione della rete	79
7.3	Configurazione su I@NSEO	80
7.3.1	Info Gara	80
7.3.2	Distanze e Tipi bersagli	81
7.3.3	Score con QR-Code	81
7.3.4	ISK menù	83
7.4	Configurazione su I@NSEO ScoreKeeper Lite	85
7.4.1	Setup	85
7.4.2	Scoring	85
7.5	Domande e FAQ's	87
8	Ringraziamenti	88

Elenco delle figure

1.1	Aggiornamento di I@NSEO	12
2.1	Menù di gestione delle gare	13
2.2	Importazione di gare esistenti	14
2.3	Esportazione di una gara	14
2.4	Creazione di una nuova gara	15
2.5	Schermata di immissione dati di una nuova gara	15
2.6	Posizione "Info Gara" in I@NSEO	17
2.7	Comandi presenti in fondo ai Dati Gara	18
2.8	Schermata Gestione Turni di Tiro	18
2.9	Schermata del Personale sul campo	19
2.10	Schermata di Gestione delle immagini	19
2.11	Schermata di Gestione Divisioni e Classi	20
2.12	Schermata Gestione categorie	20
2.13	Schermata Parametri avanzati	21
2.14	Modifica opzioni gara da menù	21
2.15	Visualizzazione menù partecipanti	22
2.16	Schermata alla scelta di <i>Elenco (Base)</i>	22
2.17	Finestra di inserimento atleti	23
2.18	Visualizzazione stato arcieri	24
2.19	Visualizzazione parte per scelta seconda società	24
2.20	Opzioni di scelta per divisione, classe di gara e tipo bersaglio	25
2.21	Opzioni di scelta di partecipazione individuale e squadre	25
2.22	Schermata inserimento atleti (avanzata)	26
2.23	Schermata per la gestione stato arcieri	26
2.24	Schermata di cambiamento partecipazione agli eventi	26
2.25	Schermata dell'assegnazione manuale delle piazzole	27
2.26	Posizione nel menù della gestione degli accrediti	27
2.27	Schermata di scelta della sezione di accreditamento	28
2.28	Schermata per scatto foto e relativi errori (foto mancanti)	28
2.29	Schermata di impostazione dei prezzi della gara	29
2.30	Schermata di definizione arcieri non paganti	29
2.31	Schermata per la gestione colori degli accrediti	30
2.32	Schermata per la stampa degli accrediti (Versione semplificata)	30
2.33	Schermata stampa accrediti new (versione completa)	30
2.34	Schermata delle stampe della zona accrediti	31
2.35	Visualizzazione delle possibilità di scelta dell'aggiornamento	32

2.36	Schermata di I@NSEO per l'aggiornamento dal sito FITARCO (database italiano)	32
2.37	Schermata di scelta delle stampe delle statistiche	32
2.38	Stampa statistiche premiazioni ed eventi	33
2.39	Stampa partecipanti per società	34
2.40	Visualizzazione delle stampe "classiche" dei partecipanti	35
2.41	Stampe standard ORIS e stampe partecipanti avanzate	35
3.1	Schermata dell'inserimento punti in tabella normale	36
3.2	Schermata per l'inserimento punti in tabella estesa	37
3.3	Schermata di inserimento punti freccia a freccia	37
3.4	Schermata inserimento punteggi vista score	38
3.5	Schermata per impostazione ritirato e DSQ	38
3.6	Schermata per la stampa degli score	39
3.7	Stampa di un classico score per gara 70 m O.R.	40
3.8	Schermata delle variabili di creazione del pettorale	41
3.9	Esempio di stampa del layout del campo di qualificazione	41
3.10	Schermata di output della classifica personale	42
3.11	Pagina delle scelte di stampa delle classifiche	42
3.12	Pagina delle stampe delle classifiche assolute	43
4.1	Vista del menù con spareggi non risolti	44
4.2	Esempio di presenza shoot-off con punteggi e nuova posizione in classifica assoluta	45
4.3	Menù di impostazione per le finali individuali	45
4.4	Schermata di gestione degli eventi individuali	46
4.5	Schermata della gestione dei bersagli (dopo scelta OL SM)	46
4.6	Schermata di gestione del numero di frecce (dopo scelta OL SM)	47
4.7	Schermata per l'inserimento dei bersagli (dopo scelta OL SM)	47
4.8	Opzioni di scelta dal menù degli scontri individuali	48
4.9	Schermata di scelta delle stampe degli score per le finali	49
4.10	Finestra di stampa per i pettorali delle finali	50
4.11	Inserimento punti formato griglia per finali	50
4.12	Particolare per inserimento Bye e frecce di shoot-off	51
4.13	scheramata per l'inserimento dei punti delle finali (tabella)	51
4.14	Vista del Menù Stampe	52
4.15	Schermata per la stampa delle classifiche delle fasi finali	53
4.16	Schermata di inserimento per l'intestazione delle stampe	53
4.17	Finestra per l'inserimento di autorità premianti e premi	54
4.18	Esempio di cartello indicativo	55
5.1	Schermata della gestione programma con la sola fase di qualificazione	57
5.2	Schermata di assegnazione automatica delle piazzole	58
5.3	Schermata per l'assegnazione delle piazzole secondo classifica	58
5.4	Selezione del modulo per la stampa degli accrediti	59
5.5	Schermata per la gestione dell'accreditamento	60
5.6	Schermata per la costruzione del proprio accredito	60
5.7	Opzioni di scelta del campo <i>Content</i>	61
5.8	Campi editabili per l'inserimento delle variabili desiderate	62
5.9	Opzioni selezionabili per accredito standard	62

5.10	Stampa finale degli accreditati	63
5.11	Schermata finale dopo inserimento delle tempistiche	64
5.12	Esempio di composizione manuale (qualificazione) e automatica (finali) del programma gara	65
5.13	Schermata di inserimento bersagli per fase di riscaldamento	65
5.14	Esempio di layout del campo delle finali con fasi di riscaldamento	66
5.15	Posizioni da bloccare e da non bloccare	67
5.16	Schema per l'omologazione di una gara	68
5.17	Schermata di login e richiesta codice per caricamento gara in I@NSEO.net	68
5.18	Login della gara per il caricamento sul sito	69
5.19	Invio della richiesta	69
5.20	Schermata per richiesta di login	69
5.21	Schermata di scelta per impostazione delle regole TV	70
5.22	Schemata per l'inserimento delle variabili per la competizione	71
5.23	Schermata per impostazioni contenuti multimediali	71
5.24	Esempio di uscita TV (piazzole)	72
5.25	Esempio di spotting view	73
5.26	Esempio di speaker view per le fasi finali	73
6.1	Vista tasti del tastierino (<i>Sinistra</i>) e vista schermo (<i>Destra</i>)	76
7.1	Schema di rete per I@NSEO ScoreKeeper Lite	80
7.2	Zona di inseirmento del numero IP in I@NSEO	80
7.3	Casella da smarcare nella pagina di stampa score	82
7.4	Esempio di score con QR-Code	82
7.5	Voce nel Menù e comandi ISK	83
7.6	Schermata per la gestione dei dispositivi	83
7.7	Schermata per la gestione dei device per bersagli	84
7.8	Schermata per l'acquisizione dei punti	84
7.9	Schermata del device dopo connessione alla gara creata	85
7.10	Schermata del device per l'inserimento punti	86
7.11	Schermata del device di elenco generale punteggi atleti	86

Introduzione

Cos'è **I@NSEO**?

I@NSEO è un software di gestione risultati per tornei arceristici, pensato e creato come software Open Source grazie al contributo finanziario della Federazione Italiana di Tiro con l'Arco, la quale decise di distribuirlo gratuitamente in tutta Europa, prima, e nel mondo, poi. Tradotto in numerose lingue (il programma creato in lingua italiana, ora conta nelle sue traduzioni più di 30 lingue diverse), I@NSEO è il software gestionale più aggiornato al mondo, comprendente tutte le regole World Archery e in continua evoluzione per sostenere le richieste della World Archery stessa, delle grandi federazioni fino all'utente comune.

I@NSEO permette di gestire le gare arceristiche dall'inizio alla fine, partendo dall'accreditamento fino alle stampe e visualizzazioni video dei risultati (TV, NetWork, Tube, ecc.). I@NSEO è inoltre il gruppo di lavoro più esperto nell'organizzazione e la gestione dei tornei arceristici. Le prime esperienze risalgono ai primi anni '90, ma solo dal 2006 I@NSEO diventa ufficiale, permettendo ai fondatori di gestire tutte le gare più importanti nel panorama internazionale: Giochi Olimpici, Campionati del Mondo, Campionati Europei, Grand Prix, World Games, Universiadi, Campionati Universitari, World Archery Festival e molti altri eventi non meno importanti come le European Junior Cup e tutte le fasi nazionali dei Campionati Italiani.

I@NSEO è lo scorer ufficiale di FITARCO (Federazione Italiana Tiro con l'ARCO), EMAU (European and Mediterranean Archery Union) e numerosi eventi World Archery.

Perché il nome I@NSEO?

I@NSEO è il nome composto dalle lettere dei nomi dei fondatori, I@NSEO Core Group.

I = ARDI (Ardingo Scarzella)

@

N = ANDREA (Andrea Gabardi)

S = CRIS (Christian Deligant)

E = TEO (Matteo Pisani)

O = MARCO (Marco Carpignano)

Nel corso degli anni, il gruppo di è ingrandito con le chioccioline (@), altre persone che supportano I@NSEO nei grandi eventi, nei quali precisione, coordinazione e organizzazione devono essere al massimo livello.

L'insieme di "Lettere" e "Chioccioline" creano lo *I@NSEO Team*, la cui competenza, organizzazione e affidabilità è garantita a livello mondiale.

Questo manuale è stato scritto per offrire a tutti la possibilità di esplorare il programma in tutte le sue potenzialità e di ampliare sempre di più il numero di utenti.

I@NSEO Team

ARDI



ANDREA CHRIS



TEO



MARCO



i@nseo



ALESSANDRA



ANDREA



ANDREA



CRISTINA



GABRIELE



LUCA



NATASHA



REBECCA

I@NSEO Team @ 2015

Capitolo 1

Installazione e aggiornamento

1.1 Installazione S.O. Windows

1. Scaricare il software dal sito federale o dal sito www.ianseo.net
2. Decomprimere il file scaricato in una cartella a proprio piacimento (es: nel caso che si scelga di scompattare in `c:\`, la cartella creata avrà percorso `c:\ianseo`).
N.B.: è consigliato di lavorare, se possibile, sempre da `c:\` e non da Desktop.
3. Eseguire il file **setup_xampp.bat** presente nella cartella appena creata. Viene automaticamente aperta una finestra di terminale. Vengono poste due domande già pre-compilate, dov'è necessario solamente premere invio (`enter`). Una volta finita la configurazione di Xampp, premere invio (`enter`) e successivamente la sequenza `x->invio`. Questo chiuderà in automatico la finestra di terminale.
4. Dopo aver configurato gli archivi, attivare Xampp cliccando l'icona **Xampp-control**, quindi, nella finestra appena aperta, cliccare su sia la riga con *apache* che quella con *mysql*.
N.B.: è possibile chiudere Xampp control cliccando sulla *X*. Xampp continuerà a funzionare ridotto a icona senza alcun problema.
5. Entrare in un qualunque Browser di internet, digitare <http://localhost/>, quindi premere invio.

1.2 Installazione su sistemi MacOS

Per installare I@NSEO su un sistema MacOS, sono richiesti due pacchetti fondamentali:

1. Xampp
2. Il pacchetto I@NSEO

Per poter scaricare Xampp, occorre eseguire il download dalla seguente pagina

www.apachefriends.org/it/xampp-macosx.html.

Per iniziale l'installazione, occorre montare il disco immagine ed eseguire il file al suo interno. Finita la procedura di installazione, nella cartella *Applicazioni* troverete una cartella chiamata **Xampp**.

Occorre ora scaricare il pacchetto di I@NSEO. Nella sezione *Download* del sito www.ianseo.net è presente un pacchetto .zip per Linux e MacOS.

Una volta scaricato, occorre eseguire la seguente sequenza di passaggi per avere una corretta installazione:

1. Spostarsi nella cartella `~/Applicazioni/xampp/htdocs`.
2. Creare al suo interno una cartella (in questa guida sarà chiamata per semplicità *ianseo*).
3. Decomprimere all'interno della cartella appena creata, il contenuto dello Zip appena scaricato.
4. Spostarsi nella cartella `~/Applicazioni/xampp/htdocs/ianseo/common` e cancellare il file `config.inc.php` contenuto al suo interno. Questo è **FONDAMENTALE** per la corretta installazione.
5. Eseguire l'applicazione Terminale (`~/Applicazioni/Utility/terminale`).
6. Digitare il seguente comando

```
cd /Applicazioni/xampp/htdocs
```

che vi permetterà di portarvi nella cartella *htdocs*.

7. Digitare il seguente comando

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

dove al posto di *ianseo* dovreste inserire il nome che avete dato alla cartella al punto 2. Verrà richiesta la password del vostro utente: digitatela ricordando che non verrà mostrato nulla, neppure gli *. Premete quindi invio (enter).

8. Digitate il seguente comando

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

Se verrà richiesta la password del vostro utente, digitatela, sempre ricordando che non verrà visualizzata e quindi premete invio (enter).

9. Eseguire l'applicazione **Xampp Control Panel** (si trova all'interno di `~/Applicazioni/xampp`) e cliccare *Start* sia per *Apache* che per *MySQL*.
10. Aprire un Browser e digitare <http://localhost/ianseo> (al posto di *ianseo* digitare il nome della cartella scelto nel punto 2).
11. Seguire le istruzioni video dettate dal programma.

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

ATTENZIONE: gli altri campi che I@NSEO chiederà di compilare possono essere lasciati con dei valori di default, in quanto l'installazione prepara il tutto per un uso standard del programma.

1.3 Installazione su S.O. Linux

Per ottenere una corretta installazione di I@NSEO su sistemi LinuxOS, è necessario scaricare i seguenti pacchetti:

- apache2
- mysql-server
- mysql-client
- php5
- php5-mysql
- php5-gd
- php5-curl
- imagemagick
- php5-imagick
- unzip

Dopo aver scaricato e installato tali pacchetti e assegnata la password *root* a MySQL, scaricare l'ultima release di I@NSEO, selezionando l'aggiornamento per Linux al seguente link:

www.ianseo.net/download.

Creare una cartella nella Home dove mettere il file scaricato e scompattare lo stesso (per semplicità verrà utilizzato il nome *ianseo*). Finita la scompattazione, se presente, cancellare *definitivamente* il file *config.inc.php* nella cartella *~/ianseo/Common/*(in caso il nome della cartella fosse diverso da *ianseo*, cambiarlo con quello scelto). Questo passaggio è **FONDAMENTALE** per il corretto funzionamento del programma.

Gli ultimi passaggi consistono nella configurazione del sistema:

1. Aprire una shell del terminale e rendere scrivibile a tutti gli utenti la directory di *ianseo*

```
chmod -R a+w ianseo
```

2. Creare il file che servirà per Apache, prestando attenzione a spazi, minuscole e maiuscole (e ovviamente al nome della directory):

```
echo "Alias /ianseo/ 'pwd'/ianseo/" > ianseo.conf
```

ATTENZIONE: le virgolette singole non sono apostrofi, ma sono virgolette rovesciate e si ottengono, di solito, con la combinazione *ALT + apostrofo*.

3. Passare alla modalità superutente (*root*) e spostare il file creato nella directory di configurazione di Apache utilizzando il seguente comando:

```
mv /home/USERNAME/ianseo.conf /etc/apache2/conf.d
```

(ovviamente al posto di *USERNAME* è necessario inserire quello personale.)

4. Riavviare Apache, aprire un qualsiasi Browser e portarsi sulla pagina

<http://localhost/ianseo/>

e completare l'installazione del programma.

1.4 Aggiornamento del programma

L'aggiornamento del software è vitale per il corretto funzionamento del programma. È possibile sapere la versione del software dalla barra del titolo, una volta aperto il programma nel Browser. La versione viene identificata con la *data di rilascio*.

Aggiornare I@NSEO è semplice.

Una volta aperto il programma e avendo una connessione stabile, utilizzando il comando

```
MODULI- >Aggiorna Ianseo
```

l'aggiornamento verrà effettuato in automatico, portando I@NSEO alla versione stabile più recente (vedi [Figura 1.1](#)).

Nel caso si abbia una versione di I@NSEO precedente alla release del *2011-06-02*, è necessario scaricare manualmente l'aggiornamento dal sito, quindi scompattare il contenuto nella cartella *htdocs* (es.: *c:\ianseo\htdocs*). Nel caso il sistema operativo richieda l'autorizzazione alla sovrascrittura dei file, è necessario rispondere in modo affermativo.



Figura 1.1: Aggiornamento di I@NSEO

Capitolo 2

Gestione iniziale della gara

2.1 Selezione del torneo

Esploriamo il menu principale del programma. Facendo scorrere il mouse su **Torneo**, comparirà un menù a tendina (vedi [Figura 2.1](#)). Troviamo:

NUOVO: permette la creazione di una nuova torneo (vedi Par. [2.2](#)).

APRI: permette di aprire una gara già creata precedentemente. Per aprire una gara esistente, porsi nella schermata del menu principale e selezionare la gara desiderate cliccando sul codice gara (vedi Par. [2.1.1](#)).

IMPORTA GARA: permette di importare una gara precedentemente salvata (vedi Par. [2.1.2](#));

SELEZIONA LINGUA: permette di selezionare una lingua a scelta dell'utente.



Figura 2.1: Menù di gestione delle gare

2.1.1 Gare esistenti

É possibile aprire gare già esistenti solo nel caso in cui *NON* si abbiano aperte altre gare. Nel caso che si voglia chiudere una gara per aprirne un'altra, è necessario selezionare dal menu **Torneo**->**Chiudi**.

Per importare, invece, una gara la procedura consiste in pochi semplici passaggi:

- 1) Dal menu contestuale selezionare **Torneo->Importa gara**. Cliccando, il programma vi porrà in una pagina dove sarà possibile caricare il file desiderato (vedi [Figura 2.2](#)).
- 2) Nella finestra appena apparsa, cliccare su *Sfoglia* per cercare il file da importare in I@NSEO. **N.B.:** è necessario che il file abbia estensione *.ianseo*. Il file da importare è nominato con il codice della gara (es: il file da importare *Prova.ianseo* avrà come codice gara *Prova*).
- 3) Confermare la scelta premendo il pulsante importa. Automaticamente verrà aperta la gara appena importata.

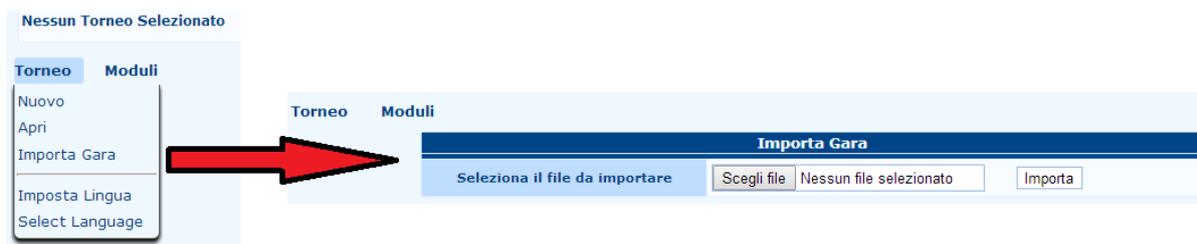


Figura 2.2: Importazione di gare esistenti

2.1.2 Esportare una gara

In I@NSEO è possibile esportare la gara corrente in modo da poterla trasferire da un computer ad un altro o anche semplicemente per avere un backup. Nel caso si avessero molti dati già inseriti, è consigliato effettuare saltuariamente il backup della gara in modo che, se dovessero essere commessi errori gravi, non è necessario effettuare il reinserimento o la reimpostazione di tutti i campi precedentemente cambiati.

Importare una gara consiste in pochi semplici passaggi:

- ⊙ Una volta entrati nella gara che si vuole esportare, portarsi sulla voce

Torneo- >Esportazioni- >Esporta gara (vedi [Figura 2.3](#)).

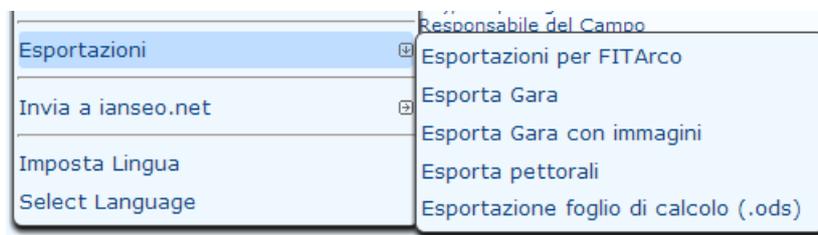


Figura 2.3: Esportazione di una gara

- ⊙ Nella finestra che verrà aperta, scegliere la cartella dove salvare il file, quindi cliccare su salva.

2.2 Nuovo torneo

Per la creazione di un nuovo torneo, cliccare su *NUOVO* (vedi [Figura 2.4](#)).



Figura 2.4: Creazione di una nuova gara

Verrà visualizzata la seguente schermata (vedi [Figura 2.5](#)):

Nuovo Torneo	
Informazioni Principali	
Codice Gara	<input type="text"/>
Nome	<input type="text"/>
Soc. Organizzatrice	<input type="text"/>
Stampe ORIS di default	<input type="checkbox"/> Selezionando la casella, tutte le stampe saranno generate automaticamente in formato ORIS.
Regola localizzata	--> Seleziona la regola corretta <--
Tipo Torneo	-----
Sottoregola	▼
Ripristina i valori predefiniti	<input type="checkbox"/> Questa operazione riporterà le impostazioni di questa competizione ai valori predefiniti: Divisioni, Classi, Distanze, Bersagli, ecc. Da utilizzare solamente se si è certi delle conseguenze!
Luogo	<input type="text"/>
Data	Dal <input type="text" value="2014"/> - <input type="text" value="8"/> - <input type="text" value="31"/> (yyyy-mm-dd) Al <input type="text" value="2014"/> - <input type="text" value="8"/> - <input type="text" value="31"/> (yyyy-mm-dd)
Dimensione carta	A4
Valuta	€
Lingua per le stampe	Scelta dall'utente
Set di caratteri per le stampe	<input checked="" type="radio"/> Normale (Latino) <input type="radio"/> Includi caratteri cirillici <input type="radio"/> Includi caratteri cinesi
Abilita Sistema HHT	No <input type="checkbox"/> Send Target assignment instead of Names
Ianseco ScoreKeeper Lite	
Url del Server (include protocollo e porta se diversa da porta 80)	<input type="text"/>
Abilita Ianseco ScoreKeeper Lite	No
<input type="button" value="Salva"/> <input type="button" value="Annulla"/>	
Annulla	

Figura 2.5: Schermata di immissione dati di una nuova gara

La pagina mostra diversi campi dove inserire le informazioni della gara. Quelle evidenziate con un * sono quelle che sono **NECESSARIE** e senza le quali non è possibile creare il torneo.

***Codice Gara:** è il codice della gara (nel caso di gara *FITARCO*, è quello ricavabile dal calendario gare sul sito federale).

***Nome:** nome del torneo.

***Soc. Organizzatrice:** consiste in due campi. Il primo richiede il codice della società, mentre il box più grande permette di inserire il nome completo.

Stampe ORIS di default: la spunta permette la stampa del formato internazionale di visualizzazione dei risultati. Per eventi comuni (regionali, interregionali, ecc. è consigliato *NON* utilizzare le stampe ORIS, in quanto la stampa delle classifiche e delle informazioni utilizza grande quantità di carta, mentre le stampe proprietarie di I@NSEO sono ottimizzate per il risparmiare spazio e carta, pur mantenendo grande leggibilità).

***Regola Localizzata:** dal menù a tendina è possibile selezionare le regole delle gare (es. *Torneo Italiano (Regole Fitarco)* proporrà le gare che vengono effettuate in territorio italiano).

***Tipo Torneo:** la possibilità di scelta verrà resa possibile solo dopo aver scelto la regola localizzata. Nel menù a tendina vengono proposte tutte le gare effettuabili.

***Sottoregola:** si attiva in caso venga selezionata un *Tipo Torneo* che consenta la possibilità di gestire le classi ammesse (tutte le classi, solo classi Seniores, solo classi Giovanili).

Ripristina i valori predefiniti: la spunta di questa opzione riporta a zero tutta la gara, ovvero pulisce tutti i record inseriti precedentemente. È quindi necessario porre molta attenzione all'utilizzo di tale funzione (come ricorda il programma sotto la descrizione).

***Luogo:** permette di inserire la città dove viene effettuata la competizione.

Data: permette di inserire la data della competizione.

Dimensione carta: usualmente viene utilizzato il formato A4, ma è possibile selezionare anche altri formati standard (letter per paesi anglosassoni).

Valuta: permette di scegliere la moneta del paese del torneo.

Lingua per le stampe: il menu a tendina permette la scelta tra le varie lingue in cui verranno stampate successivamente tutte le informazioni riguardante la gara (piazzole, programma gara, classifiche, ecc.).

Set di caratteri per le stampe: di default è impostato il carattere latino; nel caso in cui si debba effettuare una gara in paesi asiatici o filo-russi, è necessario spuntare l'inclusione di caratteri cirillici o caratteri cinesi.

Abilita sistema HHT: se la gara è gestita utilizzando il sistema di rilevamento elettronico (tastierini), è necessario selezionare *Si* dal menù a tendina. Se tale sistema non è presente, lasciare la scelta *No* (vedi [Capitolo 6](#)).

Ianseo ScoreKeeper Lite: le ultime due voci riguardano il sistema di rilevamento elettronico tramite tablet. Il primo campo richiede la url del server, ovvero il numero IP dove viene gestita la gara, mentre il secondo, come per il sistema HHT, riguarda l'abilitazione all'utilizzo di tale sistema tramite la scelta della voce *Si* (vedi [Capitolo 7](#)).

Una volta completati i campi, è possibile salvare la gara. Nel caso fosse presente qualche errore o incongruenza sui dati, il sistema non salverà e restituirà la parte errata segnata di **giallo**.

2.3 Impostazioni gara

Una volta scelti tutti i parametri appena descritti, il prossimo passo è quello di impostare tutte le altre voci per il corretto funzionamento del programma e della gara.

Seguendo il percorso Torneo->Modifica dati gara->Info gara (vedi [Figura 2.6](#)), viene aperta la schermata per la gestione delle informazioni.



Figura 2.6: Posizione "Info Gara" in I@NSEO

Facendo scorrere la schermata, scritti in **grassetto** sono presenti dei comandi che aprono diverse schermate (vedi [Figura 2.7](#)).

Torneo	Partecipanti	Qualificazione	Finali Individuali	Finali a Squadre	Stampe	Output	Moduli
Informazioni Principali							
Codice Gara	R1401051						
Nome	III Trofeo "Memorial VISCHI"						
Soc. Organizzatrice	01012 A.S.D. Arcieri Oscar						
Stampe ORIS di default	<input type="checkbox"/> Selezionando la casella, tutte le stampe saranno generate automaticamente in formato ORIS.						
ATTENZIONE: un cambio in "Regola localizzata", "Tipo Torneo" o "Sottoregola" ripristinerà tutti i parametri della gara ai valori predefiniti per la scelta effettuata.							
Regola localizzata	Italian Tournament Rules - FITARCO						
Tipo Torneo	70/50 mt Round - 2 Distanze						
Sottoregola	Tutte le Classi						
Ripristina i valori predefiniti	<input type="checkbox"/> Questa operazione riporterà le impostazioni di questa competizione ai valori predefiniti: Divisioni, Classi, Distanze, Bersagli, ecc. Da utilizzare solamente se si è certi delle conseguenze!						
Tabella di ricerca	ITA						
Luogo	Oleggio						
Data	Dal 2014 - 7 - 20 (yyyy-mm-dd) Al 2014 - 7 - 20 (yyyy-mm-dd)						
Dimensione carta	A4						
Valuta	€						
Lingua per le stampe	Scelta dall'utente						
Set di caratteri per le stampe	<input checked="" type="radio"/> Normale (Latino) <input type="radio"/> Includi caratteri cirillici <input type="radio"/> Includi caratteri cinesi						
Abilita Sistema HHT	No <input type="checkbox"/> Send Target assignment instead of Names						
Ianseo ScoreKeeper Lite							
Url del Server (include protocollo e porta se diversa da porta 80)	http://						
Abilita Ianseo ScoreKeeper Lite	No						
Gestione dei Turni di Tiro - Gestione del Personale sul Campo - Gestione delle Immagini - Gestione Divisioni/Classi - Gestione Categorie - Parametri Avanzati							
<input type="button" value="Salva"/> <input type="button" value="Annulla"/>							
Chiudi							

Figura 2.7: Comandi presenti in fondo ai Dati Gara

Vediamo nel dettaglio.

Gestione dei turni di tiro: la schermata (vedi [Figura 2.8](#)) presenta *Numero dei turni*, cambiabile dal menù a tendina, *Piazzole per turni* dove è possibile gestire il numero di paglioni per turno e *Arcieri per piazzola* dov'è possibile gestire il numero di atleti per ogni singolo paglione. Dopo aver impostato questi campi, salvare.

Torneo	Partecipanti	Qualificazione	Finali Individuali	Finali a Squadre	Stampe	Output	Moduli	
Gestione dei Turni di Tiro								
Numero di Turni	1 :Avanzato:							
Piazzole per Turni								
Turno 1	Turno 2	Turno 3	Turno 4	Turno 5	Turno 6	Turno 7	Turno	
30	0	0	0	0	0	0	0	
Arcieri per Piazzola								
Turno 1	Turno 2	Turno 3	Turno 4	Turno 5	Turno 6	Turno 7	Turno	
4	0	0	0	0	0	0	0	
<input type="button" value="Salva"/> <input type="button" value="Annulla"/>								
Turno: 1								
Distanza	Volées	Frecce/Volée	Data	Riscaldamento	Length	Starting Time	Length	Schedule notes
.1.								
.2.								

Figura 2.8: Schermata Gestione Turni di Tiro

I campi successivi verranno spiegati successivamente nella sezione di gestione avanzata (vedi Par. 5.1).

Gestione del personale sul campo: permette di gestire i nominativi di tutti coloro che partecipano alla gestione della gara (vedi Figura 2.9). La prima riga della schermata permette di aggiungere vari membri dello staff organizzativo. È possibile inserire sia il numero di tessera della persona, se iscritta alla federazione interessata, sia inserire nome e cognome. Vengono proposte diverse mansioni: quelle arbitrali (*Coordinatore giudici di gara, Giudice di gara*), direzione tiri (*Direttore dei tiri, Assistente del direttore tiri*), commissione gara (*Commissione di garanzia (presidente), Commissione di garanzia, Commissione di garanzia (sostituto)*), rappresentanti delle delegazioni o di club (*Delegato tecnico*) e tutti i responsabile dell'organizzazione della gara (*Resp. organizzazione, Responsabile campo, Responsabile aera media, Spot presentation, Responsabile trasporti, Responsabile risultati*). Normalmente, in una gara di livello regionale o interregionale, sono necessari **giudici di gara, direttore tiri** e il **responsabile dell'organizzazione**.

Figura 2.9: Schermata del Personale sul campo

Gestione delle immagini: in questa schermata (vedi Figura 2.10) possono essere inserite le immagini relative alla gara, quali logo della società organizzatrice o logo dell'evento, il logo della federazione di appartenenza e un banner pubblicitario posto nella parte inferiore della pagina. Le immagini devono essere in formato *.jpg* o *.png* e non devono superare un certo peso di KB (**64KB**). In caso fossero più pesanti, il programma non caricherà l'immagine.

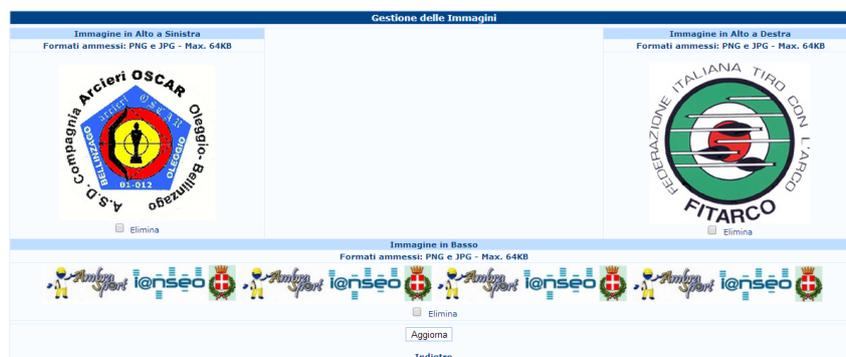


Figura 2.10: Schermata di Gestione delle immagini

Gestione delle divisioni/classi: normalmente, questa schermata (vedi Figura 2.11) viene utilizzata per controllare le classi e le divisioni della gara. Quando la gara viene creata, questa parte viene compilata automaticamente con le regole della federazione locale. A parte certe eccezioni, *NON* è consigliabile cambiare i valori in questa pagina.

Gestione delle categorie: discorso analogo a quello fatto al punto riguardante la *Gestione di divisioni/classi* (vedi Figura 2.12).

Gestione Divisioni/Classi											
Divisioni											
Divisione	Descrizione			Atleta	Ordine						
OL	Arco olimpico			Si ▼	1	✗					
CO	Arco Compound			Si ▼	2	✗					
VI	Visually Impaired			Si ▼	3	✗					
				No ▼		Salva					
Classi											
Classe	Sesso	Descrizione			Atleta	Ordine	Anno Inizio	Anno Fine	Cl. Ammesse	Div. ammesse (vuoto=tutti)	
SM	M ▼	Senior Maschile			Si ▼	1	21	49	SM		✗
SF	F ▼	Senior Femminile			Si ▼	2	21	49	SF		✗
MM	M ▼	Master Maschile			Si ▼	3	50	100	MM,SM		✗
MF	F ▼	Master Femminile			Si ▼	4	50	100	MF,SF		✗
JM	M ▼	Junior Maschile			Si ▼	5	18	20	JM,SM		✗
JF	F ▼	Junior Femminile			Si ▼	6	18	20	JF,SF		✗
AM	M ▼	Allievi Maschile			Si ▼	7	15	17	AM,JM		✗
AF	F ▼	Allieve Femminile			Si ▼	8	15	17	AF,JF		✗
RM	M ▼	Ragazzi Maschile			Si ▼	9	10	14	RM,AM,JM		✗
RF	F ▼	Ragazzi Femminile			Si ▼	10	10	14	RF,AF,JF		✗
GM	M ▼	Giovanissimi Maschile			Si ▼	11	10	12	RM,GM		✗
GF	F ▼	Giovanissimi Femminile			Si ▼	12	10	12	RF,GF		✗
	M ▼				No ▼						Salva

Figura 2.11: Schermata di Gestione Divisioni e Classi

Gestione Categorie			
Categorie			
Categoria	Descrizione		Ordine
01	01		1
02	02		2
03	03		3
04	04		4
			Salva

Figura 2.12: Schermata Gestione categorie

Parametri avanzati: permette di gestire le regole della gara scelta (vedi Figura 2.13). *NON* è consigliabile cambiare i valori che vengono scritti dal programma in automatico nel

momento in cui viene scelta la gara.

Parameteri Avanzati	
Type_70m Round	
# Distanze	2
# Volées	12
Punteggio Massimo per la Distanza	360
Punteggio Massimo per le finali individuali	150
Punteggio Massimo per le finali a squadra	240
Categoria Torneo	Gare all'aperto
Modalità Elaborazione Squadre	Elab. squadre standard
Eliminatorie	No
Testo Gold	10
Testo XNine	X
Punti usati come Gold	X,10 Valori Separati da Virgola
Punti usati come XNine	X Valori Separati da Virgola
Doppio	No
Settaggio dei Record di Competizione	
Nome del Font Olimpico	
Usa il font Olimpico	<input type="checkbox"/>
<input type="button" value="Salva"/> <input type="button" value="Annulla"/>	

Figura 2.13: Schermata Parametri avanzati

Tutti i valori appena descritti possono essere modificati direttamente anche senza entrare nella sezione *info gara*. Infatti, quando viene aperto il menù *modifica dati gara* è possibile scegliere di aprire direttamente le sessioni elencate di seguito: **immagini**, **turno**, **personale sul campo**, **divisioni e classi** e **categorie** (vedi Figura 2.14).



Figura 2.14: Modifica opzioni gara da menù

Discorso a parte hanno le voci **gestisci distanze** e **gestisci bersagli**, le quali vengono compilate in automatico dal programma utilizzando le regole della federazione locale e, per

questo motivo, NON è consigliabile cambiare tali dati. Per quanto riguarda le voci **gestione programma** e **sessioni di riscaldamento**, verranno spiegate successivamente nella sezione di gestione avanzata(vedi Par.5.2 e Par. 5.5).

2.4 Inserimento partecipanti

L'inserimento dei partecipanti è la seconda fase necessaria per la gestione di una gara. Tutto quello che serve all'inserimento, alla gestione e alle stampe riguardanti i partecipanti di una competizione possono essere trovati sotto la voce **Partecipanti** nel menu principale della gara (vedi Figura 2.15).

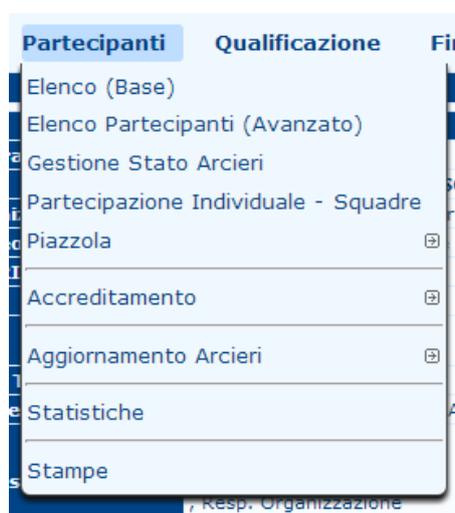


Figura 2.15: Visualizzazione menù partecipanti

Di seguito verranno elencate e spiegate le varie voci riguardante la gestione degli atleti:

Elenco (base): prima voce dell'elenco e forse anche quella più importante (vedi Figura 2.16).

Questa ci permette di inserire gli atleti nella gara da noi creata in modo semplice e veloce. A gara vuota, ovvero con la gara appena creata, la schermata proposta proporrà solo il comando *Aggiungi*. Cliccandoci sopra, si aprirà un'altra finestra nella quale sarà possibile inserire l'atleta.



Figura 2.16: Schermata alla scelta di *Elenco (Base)*

La finestra appena aperta presenta varie voci riguardanti l'atleta che si andrà a inserire (vedi Figura 2.17). A questo punto, sono disponibili due strade:

1. **Inserimento manuale:** questo inserimento viene effettuato dall'operatore avendo tutti i dati della persona. Per il corretto svolgimento della procedura, è necessario inserire *tessera, cognome, nome, sesso, società, nome breve, divisione, classe, classe di gara e tipo di bersaglio*. Una volta inserito l'atleta in questo modo, è possibile cliccare su (nel caso in cui si voglia, dopo aver salvato, chiudere la finestra) oppure su (nel caso in cui, dopo aver salvato, si voglia tenere aperta la finestra per inserire un nuovo atleta).
2. **Inserimento automatico:** appoggiandosi al database della federazione interessata, è possibile inserire un record in modo semplice e veloce. Nella parte inferiore della finestra di inserimento dati, troviamo una riga vuota con varie voci quali *Tessera, Atleta, Società, Div, Cl. Gara, Categoria* e come ultimo un pulsante con scritto . Semplicemente, sapendo i dati richiesti dal programma, è possibile cercarlo all'interno del database. Se verrà trovato un record corrispondente ai dati cercati, allora il programma restituirà l'atleta nella riga sotto quella di ricerca. Per poterlo inserire all'interno della tabella soprastante, è sufficiente cliccare sul numero di tessera e il programma inserirà tutti i dati necessari.

Stato	<input type="text"/>	Div.	-- ▼			
Turno	▼	Classe	-- ▼			
Piazzola	<input type="text"/>	Cl. Gara	-- ▼			
Tabella di ricerca	ITA ▼	Cat.	▼			
Tessera	<input type="text"/>	Tipo Bersaglio	-- ▼			
Cognome	<input type="text"/>					
Nome	<input type="text"/>	Classe Ind.	Si ▼			
Data di Nascita	<input type="text"/>	Classe a Squadre	Si ▼			
Sesso	M ▼	Finale Ind.	Si ▼			
Società	<input type="text"/>	Finale a Squadre	Si ▼			
Nome Breve	<input type="text"/>	Finale Squadre Miste	Si ▼			
Sq. Parziale	0 <input type="text"/>					
Società (2)	<input type="text"/>	Sedie a rotelle	No ▼			
Nome Breve (2)	<input type="text"/>	Balestra	No ▼			
Società (3)	<input type="text"/>					
Nome Breve (3)	<input type="text"/>					
<input type="button" value="Salva"/> <input type="button" value="Salva & Continua"/> <input type="button" value="Chiudi"/>						
Tessera	Atleta	Società	Div.	Cl. Gara	Cat.	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	-- ▼	-- ▼	-- ▼	<input type="button" value="Cerca"/>

Figura 2.17: Finestra di inserimento atleti

N.B.: alcune note per l'inserimento corretto dell'atleta (valido per le regole Italiane).

- a) **Stato:** la gestione dello stato è necessaria nel caso in cui un'atleta non risulti idoneo alla partecipazione della gara. La maggior parte delle volte, nel caso ci fosse un'anomalia, il programma restituisce sovente *NON può gareggiare - documentazione sul sito incompleta* oppure *Impossibile determinare lo status alla data della gara* (vedi [Figura 2.18](#)), a indicare che l'atleta ha scaduta o in scadenza la visita medica e, nel

caso volesse fare la gara, è obbligatorio che la visita medica venga fatta o rinnovata. In caso contrario, l'atleta **NON** può partecipare alla gara.

Stato	<input type="text"/>
Turno	Può gareggiare - Accettato Sub Judice
Piazzola	Impossibile determinare lo status alla data della gara
Tabella di ricerca	Ritirato
Tessera	Non Accreditato
	NON può gareggiare - Doc. sul sito incompleta
	Non può gareggiare
Cognome	<input type="text"/>
Nome	<input type="text"/>
Data di Nascita	<input type="text"/>

Figura 2.18: Visualizzazione stato arcieri

- b) **Società (2) e nome breve (2)**: è necessario scrivere la seconda società di appartenenza dall'atleta, in modo che possa essere classificato nella squadra di club (vale per atleti iscritti sia nei club delle forze armate che nei club federativi) (vedi [Figura 2.19](#)).

Società (2)	<input type="text"/>
Nome Breve (2)	<input type="text"/>
Società (3)	<input type="text"/>
Nome Breve (3)	<input type="text"/>

Figura 2.19: Visualizzazione parte per scelta seconda società

- c) **Divisione, classe di gara e tipo di bersaglio**: nel caso in cui un atleta richieda e di essere inserito in una divisione o in una classifica di gara diversa da quella predefinita dal database, è sufficiente aprire il menu a tendina interessato e scegliere la voce richiesta (vedi [Figura 2.20](#)). Stesso discorso vale per il tipo di bersaglio, il quale è molto importante nelle gare indoor, dove un atleta iscritto nella divisione *OL* potrebbe volere la targa classica o quella *CO(tripla verticale)*. In quel caso, verrà proposta la scelta tra *targa predefinita* e *targa 6-10*.
- d) Le altre 5 voci presenti sotto *tipo bersaglio* riguardano la gestione dell'atleta per quanto riguarda gli scontri finali (vedi [Figura 2.21](#)). È molto utile nel caso in cui si abbiano degli atleti che non possono partecipare allo scontro individuale, ma possono farlo in

Div.	-- ▼
Classe	-- ▼
Cl. Gara	-- ▼
Cat.	▼
Tipo Bersaglio	-- ▼

Figura 2.20: Opzioni di scelta per divisione, classe di gara e tipo bersaglio

quello a squadre, o viceversa. In questo caso, basterà scegliere *Si* o *No* nel menù a tendina della voce scelta. Stesso discorso vale nel caso si abbiano tiratori su sedia a rotelle e tiratori con la balestra.

Classe Ind.	Si ▼
Classe a Squadre	Si ▼
Finale Ind.	Si ▼
Finale a Squadre	Si ▼
Finale Squadre Miste	Si ▼
Sedie a rotelle	No ▼
Balestra	No ▼

Figura 2.21: Opzioni di scelta di partecipazione individuale e squadre

Elenco Partecipanti (avanzato): l'elenco partecipanti avanzato non è altro che un elenco partecipanti base gestito in modo da evitare di aprire una nuova finestra per l'inserimento del record (vedi [Figura 2.22](#)). Inoltre ha alcune funzioni molto utili. In particolare, se si osserva la riga dopo aver inserito il record, si possono trovare tutte le informazioni del partecipante inserito, tra cui la possibilità di competere alla gara, la presenza della foto e successivamente tutte le altre informazioni presenti anche nell'elenco base. Molto utile è la barra di ricerca rapida, la quale permette di cercare un record secondo uno o più valori a discrezione dell'utente.

Partecipanti al Torneo																			
St.	Ar...	Foto	Ev...	T...	...	Tessera	Cognome	Nome	Data di	Sesso	Società	Nome Br...	Sa. Parz.	Società (2)	Nome Br.	Div.	Classe	Cl. Gara	Cat.
✓	SI			2		101060	Torta	Gabriele	15-06-2...	M	01061	A.S.D. Ar...	0			OL	RM	RM	04
✓	SI			2		94294	Schellino	Marco	18-02-1...	M	01061	A.S.D. Ar...	0			AN	SM	SM	02
✓	SI			2		61816	Bimbi	Anna	16-12-1...	F	01061	A.S.D. Ar...	0			AN	MF	MF	02
✓	SI			2		97808	Rivetti	Federico	26-10-1...	M	01061	A.S.D. Ar...	0			OL	SM	SM	04

Figura 2.22: Schermata inserimento atleti (avanzata)

Gestione stato arcieri: questa parte del programma è molto utile per avere in modo istantaneo gli atleti che non sono idonei alla partecipazione della gara (vedi Figura 2.23). Nel caso in cui ci fosse un cambiamento, ma non si fosse potuto effettuare un aggiornamento al sito federale di appartenenza, è possibile cambiare manualmente il record, ovviamente facendo attenzione alle conseguenze di tale modifica.

Gestione Stato Arcieri						
Tessera	Cognome	Nome	Sesso	Società	Nome Breve	Stato
94287	Beccaris	Francesco	M	01061	A.S.D. Arcieri Clarascum	Impossibile determinare lo status alla data della gara ▼
94288	Beccaris	Letizia	F	01061	A.S.D. Arcieri Clarascum	Impossibile determinare lo status alla data della gara ▼
72778	Biamino	Donatella	F	01051	A.S.D. Sentiero Selvaggio	Impossibile determinare lo status alla data della gara ▼
61373	Cassineri	Lidia Ambrogina	F	04104	A.s.d. Arcieri Dell'olmo Di Ro	Impossibile determinare lo status alla data della gara ▼
57191	Rosa	Claudio	M	04006	Arcieri Castiglione Olona	Impossibile determinare lo status alla data della gara ▼
17591	Varetti	Vincenzo	M	04104	A.s.d. Arcieri Dell'olmo Di Ro	Impossibile determinare lo status alla data della gara ▼

Legenda dello Stato degli Arcieri - Condizione di Partecipazione alla Gara

- Può gareggiare - Accettato Sub Judge
- Impossibile determinare lo status alla data della gara
- NON può gareggiare - Doc. sul sito incompleta

Figura 2.23: Schermata per la gestione stato arcieri

Partecipazione individuale - squadre: permette di gestire la partecipazione di un atleta o di una squadra alla gara di qualificazione o alle fasi finali del torneo (vedi Figura 2.24). Come già spiegato precedentemente nell'inserimento dei record, una volta trovato l'atleta interessato, è possibile cambiare in *Si* o *No* la scelta tramite il menu a tendina.

Gestione Accesso agli Eventi												
Tessera	Arciere	Società	Nome Breve	Div.	Cl. Gara	Classe Ind.	Finale Ind.	Classe a Squadre	Finale a Squadre	Finale Squadre Miste	Sedie a rotelle	Balestra
86524	Airoldi Roberto	01082	A.S.D. ARCIERI CAMERI	OL	SM	Si ▼	Si ▼	Si ▼	Si ▼	Si ▼	No ▼	No ▼
84987	Arveda Giulia	04060	Arcieri dell' Airone	OL	JF	Si ▼	Si ▼	Si ▼	Si ▼	Si ▼	No ▼	No ▼

Figura 2.24: Schermata di cambiamento partecipazione agli eventi

Piazzola: l'assegnazione delle piazzole è una parte fondamentale nella gestione iniziale della gara. Esistono 3 diversi modi per l'inserimento degli atleti: **inserimento manuale**, trat-

tato in questa parte del manuale, **inserimento per sorteggio** e **assegnazione secondo classifica**, i quali trattati entrambi nella sezione di gestione avanzata (vedi Par. 5.3). L'assegnazione manuale della piazzole è semplice da utilizzare e molto intuitiva (vedi Figura 2.25). Cliccando sul comando dedicato, viene aperta una schermata con tutti i record inseriti fino a quel momento. Possono essere editati solo due campi: il *Turno*, il quale, se fosse già stato impostato precedentemente, non è necessario modificare, e la *piazzola*. Per cambiare la piazzola basta semplicemente inserire il numero e la lettera in cui l'atleta sarà posizionato. In caso di piazzola impossibile (es.: se il campo gara ha 20 piazzole e si inserisce un atleta alla piazzola 21) o di due atleti alla stessa piazzola, il programma segnalerà l'errore segnando di **rosso** la casella della piazzola, in modo che l'errore possa essere visibile.

Assegnazione Manuale delle Piazzole							
Seleziona un Turno: 1 [Tutti]						Filtro su Div/Cl: <input type="text"/>	
<input type="button" value="Ok"/>							
<input type="checkbox"/> Blocca Salvataggio Automatico							
Turno	Piazzola	Tessera	Atleta	Società	Sedie a rotelle	Divisione	Classe
1 ▼	001A	41895	Vitale Vincenzo	01025 A.S.H.D. Novara		OL	SM
1 ▼	001B	55610	Diani Fabrizio	04020 C.A.M. - Arcieri Monica		OL	SM
1 ▼	001C	99055	Egiddi Roberto	01082 A.S.D. ARCIERI CAMERI		OL	SM

Figura 2.25: Schermata dell'assegnazione manuale delle piazzole

Accreditamento: la parte dell'accREDITamento gioca un ruolo importante nella gestione economica della gara. Questa sezione, non solo gestisce solo il lato monetario, ma permette il controllo della presenza degli atleti iscritti alla gara, in modo da sapere istantaneamente se tutti i partecipanti sono presenti (e hanno fatto l'accREDITamento) (vedi Figura 2.26).

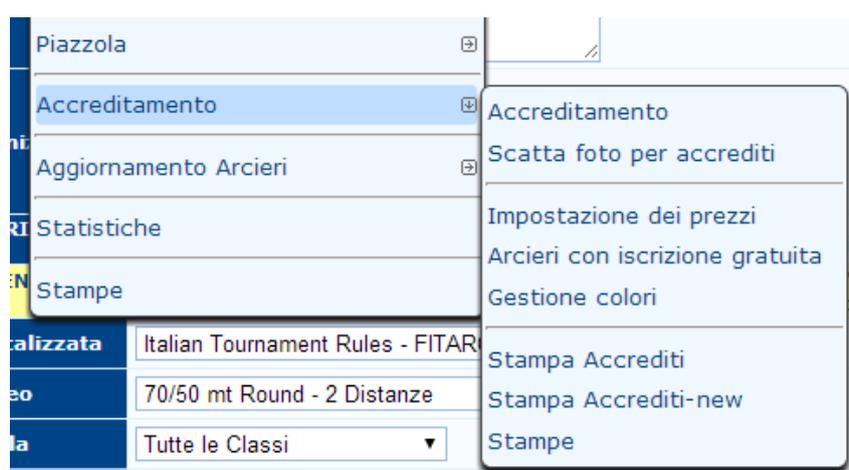


Figura 2.26: Posizione nel menù della gestione degli accreditati

Direttamente sotto la voce nel menù, sono presenti diverse voci:

Accreditamento: è il cuore della gestione. Permette, rispetto al turno scelto, lo *scatto delle foto* per gli accreditati, l'*accreditamento* degli atleti e il *controllo materiale* (vedi Figura 2.27).



Figura 2.27: Schermata di scelta della sezione di accreditamento

Cliccando su *Accreditamento*, viene aperta una schermata con tutti gli atleti iscritti alla gara. Come prima cosa per avere un corretto funzionamento della sezione, è necessario cliccare su **apri conto**, in modo da avere il contatore delle entrate economiche a 0. Ora ogni atleta accreditato andrà ad aggiungere denaro al valore iniziale (per impostazione dei prezzi vedi punti successivi). Per poter accreditare l'atleta, è sufficiente cercarlo o manualmente o tramite la barra di ricerca e successivamente cliccare sul numero di tessera, il quale aprirà a sua volta in una nuova finestra. Cliccando su **OK**, la finestra si chiuderà automaticamente e l'accredito sarà effettuato. Nel caso di errore, è possibile ricercare l'atleta e annullare il suo accredito utilizzando il tasto **Annulla accredito** posto sotto il nome dell'arciere.

Scatta foto per accreditati: gestisce i parametri per lo scatto degli atleti senza foto caricata a sistema (vedi Figura 2.28). Nel caso in cui dovessero essere presenti degli atleti senza la foto caricata a sistema, il programma restituisce gli errori nella parte inferiore della schermata.



Figura 2.28: Scheremata per scatto foto e relativi errori (foto mancanti)

Impostazione prezzi: la schermata verrà presentata solo con due menù a scorrimento e la possibilità di inserire il prezzo voluto dalla gara (vedi Figura 2.29). Come spiegato già nella finestra, premendo *CTRL*, sarà possibile selezionare più voci. Una volta

effettuata la scelta, salvare cliccando sul tasto .

Gestione Prezzi		
Divisione - Classe	Prezzo	
OLSM	16,00 &euro	X
OLSF	16,00 &euro	X
COSM	16,00 &euro	X
COSF	16,00 &euro	X
VISM	16,00 &euro	X
VISF	16,00 &euro	X

Per selezionare più voci, tenere premuto CTRL

<input type="button" value="Seleziona Tutto"/>	<input type="button" value="Seleziona Tutto"/>	<input type="text"/>	<input type="button" value="Salva"/>
--	--	----------------------	--------------------------------------

Figura 2.29: Schermata di impostazione dei prezzi della gara

Arcieri con iscrizione gratuita: come dice già il nome, gestisce gli atleti che, per vari motivi, non pagheranno la gara. Ricercando e scegliendo l'atleta interessato dal menù a tendina posto sotto la voce *pagamento*, verrà data la possibilità di scegliere se pagherà (*SI*) oppure sarà esente (*NO*) (vedi [Figura 2.30](#)). In caso in cui non pagherà, nella fase di accreditamento, potrà essere editato come gli altri, con la differenza che non farà incrementare le entrate della gara.

Pagamento						
Tessera	Arciere	Società	Nome Breve	Div.	Cl. Gara	Pagamento
86524	Airoldi Roberto	01082	A.S.D. ARCIERI CAMERI	OL	SM	Si
84987	Arveda Giulia	04060	Arcieri dell' Airone	OL	JF	Si
						No

Figura 2.30: Schermata di definizione arcieri non paganti

Gestione colori: permette di gestire i colori delle aree di accesso (vedi [Figura 2.31](#)).

Stampa accreditato: permette di stampare le carte di accreditato. Il modulo è abbastanza complesso e per questo è stato migliorato rendendo editabile la disposizione degli elementi da stampare. (vedi [Figura 2.32](#)).

Stampa accreditato new: nuovo modulo per stampare e creare i documenti per l'accreditamento. (vedi [Figura 2.33](#)). Per la spiegazione del funzionamento del modulo vedi [Par 5.4](#).

Gestione colori							
Filtro su Div/CI	Colore	Titolo in negativo	Atleta	Accesso alle Aree	Trasporti	Alloggio	Pasti
<input type="text"/>	<input type="text"/>	No ▾	Si ▾	<input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> 0* <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 1* <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7	No ▾	No ▾	No ▾
<input type="button" value="Ok"/> <input type="button" value="Annulla"/>							
Accesso alle Aree 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;							

Figura 2.31: Schermata per la gestione colori degli accreditati

Stampa Accrediti				
Opzioni	Società	Divisione	Classe	Nome Completo (Non stampati per primi)
Tipo di accredito <input type="radio"/> Accredito standard (1/4 di A4/Letter) 4 Accrediti per pagina ▾ <input type="radio"/> Accredito piccolo (1/6 di A4/Letter) <input type="radio"/> Mini Tesserini (6) Vegas Sessioni <input type="checkbox"/> Session 1 <input type="checkbox"/> Session 2 Opzioni <input checked="" type="checkbox"/> Accrediti devono includere la foto? <input checked="" type="checkbox"/> Stampa gli accreditati solo di chi ha già la foto inserita? <input checked="" type="checkbox"/> Stampa gli accreditati solo dei partecipanti accreditati? <input checked="" type="checkbox"/> Stampa solo gli accreditati non ancora stampati?	01001-Arcieri Alpignano 01004-Arcieri Città della Paglia 01012-Oscar Oleggio Bellinzago 01018-A.S.D. Arcieri delle Alpi	OL ▾ CO ▾ AN ▾	SM ▾ SF ▾ MM ▾ MF ▾	Airoidi Roberto (OLSM) Arveda Giulia (OLJF) Bazzani Antonio (ANMM) Beccaris Francesco (ANMM)

Figura 2.32: Schermata per la stampa degli accreditati (Versione semplificata)

Impostazione Accredito				
<input checked="" type="radio"/> Tutti gli Accrediti <input type="radio"/> Accredito di Prova		<input type="button" value="Modifica Accredito"/>		
Tipo di accredito <input type="radio"/> Accredito standard (1/4 di A4/Letter) 4 Accrediti per pagina ▾ <input type="radio"/> Accredito piccolo (1/6 di A4/Letter)		<input type="button" value="Esporta le Impostazione Grafiche degli Accrediti"/>		
		<input type="button" value="Scegli file"/> Nessun file selezionato		
		<input type="button" value="Importa le Impostazione Grafiche degli Accrediti"/>		
Stampa Accrediti				
Opzioni	Società	Divisione	Classe	Nome Completo (Non stampati per primi)
Sessioni <input type="checkbox"/> Session 1 <input type="checkbox"/> Session 2 Opzioni <input checked="" type="checkbox"/> Accrediti devono includere la foto? <input checked="" type="checkbox"/> Stampa gli accreditati solo di chi ha già la foto inserita? <input checked="" type="checkbox"/> Stampa gli accreditati solo dei partecipanti accreditati? <input checked="" type="checkbox"/> Stampa solo gli accreditati non ancora stampati?	01001-Arcieri Alpignano 01004-Arcieri Città della Paglia 01012-Oscar Oleggio Bellinzago 01018-A.S.D. Arcieri delle Alpi 01025-A.S.H.D. Novara 01037-A.S.D. G.A.MARENGO 01051-A.S.D. Sentiero Selvaggio 01060-A.S.D. Arc. Prealpi Biellesi 01061-A.S.D. Arcieri Clarascum 01082-A.S.D. ARCIERI CAMERI	AN ▾ CO ▾ OL ▾	AF ▾ AM ▾ JF ▾ MF ▾ MM ▾ RF ▾ RM ▾ SF ▾ SM ▾	Airoidi Roberto (OLSM) Arveda Giulia (OLJF) Bazzani Antonio (ANMM) Beccaris Francesco (ANMM) Beccaris Letizia (OLAF) Bellato Maria Luisa (OLSF) Biaino Donatella (OLMF) Bianchessi Federica (ANAF) Bimbi Anna (ANMF) Bonalli Nadia (COSF)

Figura 2.33: Schermata stampa accreditati new (versione completa)

Stampe: la sezione presenta varie possibilità di stampa (vedi Figura 2.34). Le prime tre righe sono le stampe classiche, ovvero le *stampe per piazzola*, per *società* e per *elenco alfabetico*, sia dell'**accreditamento** sia del **controllo materiale**. La quarta riga riguarda le stampe degli accreditati, ovvero delle *card*, e delle *etichette*, ovvero i codici a barre che il programma assegna automaticamente agli atleti (è utile nel caso in cui si debba cercare un'atleta in una gara con alto numero di partecipanti oppure nel caso si vogliano fare dei premi a estrazione). Per quanto riguarda l'ultima, invece, permette di stampare sia le *ricevute* dei pagamenti delle iscrizioni, sia il *resoconto totale dei pagamenti* effettuati, suddivisi per turno e per differenti classi di costo. Infine, dopo le stampe standard, è presente una sezione di scelta avanzata che permette di stampare solo determinate condizioni immesse dall'utente. Molto utile in questo caso, per esempio, è la possibilità di stampare le ricevute di una società in particolare, invece di quelle di tutte le società in gara.

Elenco Stampe				
Stampa Piazzole				
 Accredитamento		 Controllo Materiali		
Elenco Partecipanti per Società				
 Accredитamento		 Controllo Materiali		
Elenco Partecipanti in Ordine Alfabetico				
 Accredитamento		 Controllo Materiali		
Partecipanti				
 Accredитati		 Elenco Partecipanti - Etichette		
Totale Pagamenti				
 Ricevute		 Totale Pagamenti		
Elenco Stampe				
Stampa Piazzole	Elenco Partecipanti per Società	Elenco Partecipanti in Ordine Alfabetico	Elenco Partecipanti - Etichette	Ricevute
Accredитamento ▾ Turno Tutti i Turni ▾ <input type="button" value="Ok"/>	Accredитamento ▾ Turno Tutti i Turni ▾ Società <input type="text"/> Stampa elenco fotografie mancanti <input type="checkbox"/> <input type="button" value="Ok"/>	Accredитamento ▾ Turno Tutti i Turni ▾ Arcieri <input type="text"/> <input type="button" value="Ok"/>	Accredитamento ▾ Turno Tutti i Turni ▾ <input type="button" value="Ok"/>	Turno Tutti i Turni ▾ Società <input type="text"/> <input type="button" value="Ok"/>

Figura 2.34: Schermata delle stampe della zona accreditati

Aggiornamento arcieri: la voce più usata e più importante è la prima (vedi Figura 2.35).



Figura 2.35: Visualizzazione delle possibilità di scelta dell'aggiornamento

Aggiornamento arcieri permette, appoggiandosi al database della federazione di appartenenza o tramite l'utilizzo di un file contenente i dati degli atleti, di scaricare o di aggiornare i dati degli arcieri nel programma (vedi Figura 2.36).



Figura 2.36: Schermata di I@NSEO per l'aggiornamento dal sito FITARCO (database italiano)

La seconda voce, *carica elenco (da foglio excel)*, viene utilizzata principalmente quando il programma non si appoggia a nessun database federativo, ma si hanno tutti i record già scritti in un file di tipo excel.

Statistiche: la schermata che si presenta, comprende le stampe utili per avere un quadro generale sia visivo che numerico della competizione (vedi Figura 2.37).



Figura 2.37: Schermata di scelta delle stampe delle statistiche

La prima riga si suddivide in tre parti: la prima, **Statistica per classi e divisioni** presenta una vista delle classi suddivise per turno, con la suddivisioni nelle diverse classi

di tiro, il totale sia per divisione che per classe di appartenenza; la terza, **Statistiche partecipanti per società** (vedi Figura 2.39), elenca, per tutte le società, i numeri degli arcieri suddivisi per classi e divisioni, riportando infine i totali. La seconda, **Statistiche (premiazioni ed eventi)** (vedi Figura 2.38), è una vista molto più leggera delle due precedenti. Presenta anch'essa una vista generale delle divisioni e delle classi tiranti, ma nel foglio vengono anche esposti il *numero dei partecipanti per le fasi finali*, sia individuali che a squadre (nel caso si abbiano gare con scontri). Torna molto utile alle società organizzatrici in quanto possono essere ricavate le quantità e le tipologie di premi.

La seconda riga, invece, evidenzia la presenza di compleanni nel giorno della gara.

Statistiche (Premiazioni ed Eventi)						
	OL		CO		VI	
	Individuale	Squadra	Individuale	Squadra	Individuale	Squadra
SM	31	5	11	1	1	
SF	9	2	2		1	
MM	13	1	7			
MF	3					
JM	2					
JF	4					
AM	11	1				
AF	2					
RM	8	1				
RF	3					
GM	1					
GF	2					

Finali Individuali						
	Nome Evento	Arcieri	Fase di Partenza	N. di scontri (e bye)	Num. Qualificati (e non)	
OLM	Assoluti Arco Olimpico Maschile	33	1/8	8	16	(17)
OLF	Assoluti Arco Olimpico Femminile	13	1/8	5 (3)	13	----
COM	Assoluti Arco Compound Maschile	16	1/8	8	16	----
COF	Assoluti Arco Compound Femminile	2	1/2	0 (2)	2	----
OLNM	Assoluti Arco Olimpico Allievi e Master Maschile	22	1/8	8	16	(6)
OLNF	Assoluti Arco Olimpico Allievi e Master Femminile	5	1/4	1 (3)	5	----
OLRM	Assoluti Arco Olimpico Ragazzi Maschile	8	1/4	4	8	----
OLRF	Assoluti Arco Olimpico Ragazze Femminile	3	1/2	1 (1)	3	----

Finali a Squadre						
	Nome Evento	Gara "Mixed Team"	Squadre	Fase di Partenza	N. di scontri (e bye)	Num. Qualificati (e non)
OLMT	Squadre Arco Olimpico Maschili	No	5	1/4	1 (3)	5 ---
OLFT	Squadre Arco Olimpico Femminili	No	2	1/4	-2	2 ---
OLXT	Arco Olimpico Mixed Team	Si	5	1/4	1 (3)	5 ---
COMT	Squadre Arco Compound Maschili	No	3	1/4	-1	3 ---
COFT	Squadre Arco Compound Femminili	No	0	1/4	-4	0 ---
COXT	Arco Compound Mixed Team	Si	1	1/4	-3	1 ---
OLNM	Squadre Arco Olimpico Allievi e Master Maschile	No	2	1/4	-2	2 ---
OLNF	Squadre Arco Olimpico Allievi e Master Femminile	No	0	1/4	-4	0 ---
OLRM	Squadre Arco Olimpico Ragazzi Maschile	No	1	1/4	-3	1 ---
OLRF	Squadre Arco Olimpico Ragazze Femminile	No	0	1/4	-4	0 ---
OLGM	Squadre Arco Olimpico Giovanissimi Maschile	No	0	1/4	-4	0 ---
OLGF	Squadre Arco Olimpico Giovanissime Femminile	No	0	1/4	-4	0 ---

Figura 2.38: Stampa statistiche premiazioni ed eventi

1° Italian Challenge
 A.S.D. Arcieri Città di Rimini (I1508005)
 Rimini (ITA), From 30-01-2015 to 01-02-2015

Statistics (Club)

	OL						CO						AN						OC		Tot.							
	SM	SF	MM	MF	JM	JF	AM	AF	Tot.	SM	SF	MM	MF	JM	JF	AM	AF	Tot.	SM	SF		MM	MF	JF	AM	AF	Tot.	Pr
01001 - Arcieri Alpi gnano								0	2	1	2		1	1			7				1	1				2	0	9
01012 - Oscar Cleggio Bellinzago	2							2										0								0	0	2
01018 - A.S.D. Arcieri delle Alpi								0	2	1								3			1					1	0	4
01051 - A.S.D.Sentiero Selvaggio					1	1		2										0								0	0	2
01066 - Iuvenilia	1	2					1	4										0								0	0	4
01069 - ASD Arcieri Conte Rosso								0							1			0	2				1			3	0	3
01076 - Arcieri Alto Astigiano								0						1				1								0	0	1
01087 - Asd Arcieri Di Volpiano								0										0	1		1					2	0	2
01088 - New Garden Archery Fossano	2							2										0								0	0	2
02001 - Arcieri Prince Thomas 1er								0										0			1					1	0	1
03003 - Asd Arcieri Imperiesi	1	2						2	5									0			1					1	0	6
03023 - A.S.D. Arcieri del Golfo		1						1										0								0	0	1
04003 - A.S.D. Arcieri dell'Adda								0										0	2		1					3	0	3
04004 - Arcieri di Malpaga B.Colleoni	1							1				1					1	1							1	0	3	
04006 - Arcieri Castiglione Otona								0	1								1								0	0	1	
04007 - ARcieri VArese								3										0							0	0	3	
04020 - C.A.M. - Arcieri Monica	3	1						4										0	1						1	0	5	
04029 - Arcieri D.L.F. Voghera		1						1	2									2							0	0	3	
04030 - Arc. della Martesana				1				1										0							0	0	1	
04038 - Arcieri del Sole	2							2										0							0	0	2	
04065 - Arcieri Tre Torri	1	1						2	2	3	1	1						7			1				1	0	10	
04067 - Arcieri Cesano Boscone								0										0	1	1					2	0	2	
04068 - A.S.D. Arcieri Solese								0	1								1								0	0	1	
04072 - Mirasole Città di Opera ASD						1		1										0							0	0	1	
04093 - A.S.D. Compagnia d'Archi							1	1										0							0	0	1	
04113 - A.S.D.Arc. del Roccolo								0	2									2							0	0	2	
04117 - PRODESENZANO S.C.S.D.								0	1									1		2					2	0	3	
04126 - A.S.D.Arcieri del Castel			2					2	2		1							3							0	0	5	
04138 - S.S.D. B.A.T.			1					1										0							0	0	1	
04139 - Arcieri Lodigiani								0			1						1								0	0	1	
04144 - Arcieri Franciacorta								0	1	3								4							0	0	4	
05005 - Arc. Kappa Kosmos Rovereto	1							1				1	1		2	4									0	0	5	
05008 - Arcieri Altopiano Pinè			1					1										0	1						1	0	2	
06003 - Arcieri Del Leon			3					3			1						1								0	0	4	
06015 - A.S.D.Comp.Arc.Padovani	1							1		1							1								0	0	2	
06016 - Arcieri Treviso								0			1						1								0	0	1	
06030 - Arcieri Saccisica								0									0	2							2	0	2	
06040 - Arcieri Decumanus Maximus								0	1								1								0	0	1	
06059 - Arcieri del Cangrande								0		1							1								0	0	1	
06077 - Asd Arcieri Rio						1		1									0								0	0	1	
06082 - ASD Arcieri Niche								0									0	3							3	0	3	
06085 - Asd Arcieri Del Torresin	1							1	3								3								0	0	4	
07001 - A.S.C.A.T.	1							1	1								1								0	0	2	
07005 - A.S.D. Comp. Arcieri Isonzo						1		1	2								0								0	0	2	
07017 - Arcieri Maniago	2					2	3	7				2	1				3				2				2	0	12	
08003 - Arcieri Bizantini A.S.D.				2				2	1								1								0	0	3	
08006 - A.S.D. Arcieri Felsinei	3	1						4	2				1				3								0	0	7	

1/3 Number of Entries by Country - 20150129.143654

bioagricert Centro di qualità biologica
 ionseo
 bioagricert Centro di qualità biologica
 ionseo
 bioagricert Centro di qualità biologica
 ionseo

Figura 2.39: Stampa partecipanti per società

Stampe: come per le stampe negli accrediti, anche qui sono presenti diverse opzioni per le stampe delle liste partecipanti (vedi Figura 2.40).



Figura 2.40: Visualizzazione delle stampe "classiche" dei partecipanti

Le prime tre sono delle liste con i tre classici ordinamenti, *stampa piazzole*, *elenco partecipanti per società* e *stampa elenco partecipanti in ordine alfabetico*. Successivamente, vengono proposte le stampe per liste di categorie e l'elenco delle anomalie presenti tra gli atleti con il relativo codice identificativo.

Più sotto troviamo le *stampe con standard ORIS* per le stesse sopracitate (queste stampe vengono usate da World Archery per gare internazionali). Infine, come in ogni schermata delle stampe, sono presenti diversi campi editabili dove è possibile stampare solamente un dato range di dati scelti dall'utente in base alle proprie esigenze (vedi Figura 2.41).



Figura 2.41: Stampe standard ORIS e stampe partecipanti avanzate

Capitolo 3

Fase di qualificazione

La qualificazione è la fase centrale di ogni torneo, da quello regionale sino ai tornei più importanti del mondo arcieristico. In I@NSEO, tutto quello che concerne l'inserimento punti, la gestione degli score e le stampe possono essere trovati nel menu principale sotto la voce **Qualificazione**.

3.1 Inserimento e stampe

Sotto la voce *Qualificazione*, troviamo le seguenti voci:

Inserimento punti: il cuore della gestione del punteggio. Portandosi su questa voce si aprirà un altro menù a tendina con varie voci, le quali indicano i vari metodi di immissione dei punti. Possiamo inserire i punti in quattro diversi modi:

- ↪ **Tabella normale:** dopo aver scelto il turno, i paglioni in cui inserire i punti e la distanza, cliccando su **OK** si presenterà una schermata stile tabella excel nella quale sarà possibile inserire i punti in maniera semplice e veloce (vedi [Figura 3.1](#)). Ponendo la spunta sulla voce **G/X**, sarà possibile gestire i 10 e le X (o i 9 in caso di gara indoor) che verranno effettuati da ogni singolo atleta (normalmente la spunta deve essere messa; viene omessa nel momento in cui vengono gestiti i punti parziali - Es. rilevamenti a metà parte - dove gli ori non sono importanti).

Qualificazioni													
Tabella Normale													
Turno	Dal	Al	Distanza	G/X	Freccette								
1	001	030	1	<input checked="" type="checkbox"/>	No	Ok	Genera Squadre - Calcola Rank sulla distanza - Calcola Rank totale - Salva risultati per lo snapshot						
<input type="checkbox"/> Blocca Salvataggio Automatico <input type="checkbox"/> Aggiornamento differito (non in tempo reale)													
Imposta a Ritirato	Piazzola	Tessera	Arciere	Div.	Cl. Gara	Società	Score (1)	10 (1)	X (1)	Freccette (1)	Score	10	X
Imposta a Ritirato Set as DSQ	001A	41895	Vitale Vincenzo	OL	SM	01025	146	2	0	0	282	2	0
Imposta a Ritirato Set as DSQ	001B	55610	Diani Fabrizio	OL	SM	04020	282	6	2	0	573	10	2

Figura 3.1: Schermata dell'inserimento punti in tabella normale

Una volta inseriti i punti di tutti gli arcieri, è necessario cliccare su **Genera squadre**, **Calcola rank sulla distanza** e come terzo tasto **Calcola rank totale**. Alle finestrelle che si apriranno, cliccare sempre **OK**. In questo modo viene generata la classifica della gara. **Salva risultati per lo snapshot**, è sempre cliccabile per generare quella tipologia di risultati, ma risultano inutili se non vengono utilizzati dispositivi visivi elettronici (televisori o simili), in quanto gestiscono la classifica real-time, ovvero la posizione dell'atleta nell'intera competizione fino a quel momento. Inoltre, senza l'ausilio dei tastierini elettronici, risulta meno efficace, in quanto i risultati sarebbero paragonati solo utilizzando le varie sessioni e i turni della gara.

- **Tabella estesa:** funziona esattamente come la tabella normale. Diverso è solo l'output, il quale presenta, oltre al punteggio da inserire, anche il punteggio della precedente distanza, nel caso ce ne fosse uno, o la somma dei punti delle distanze precedenti (vedi [Figura 3.2](#)). È utile per controllare che i punteggi inseriti precedentemente siano stati caricati senza errori.

Qualificazioni															
Tabella Estesa															
Turno	Dal	Al	Distanza	G/X											
1	001	030	Tutti	<input checked="" type="checkbox"/>	Ok	Genera Squadre - Calcola Rank sulla distanza - Calcola Rank totale									
<input type="checkbox"/> Blocca Salvataggio Automatico <input type="checkbox"/> Aggiornamento differito (non in tempo reale)															
Imposta a Ritirato	Piazzola	Tessera	Arciere	Div.	Cl. Gara	Società	Score (1)	10 (1)	X (1)	Score (2)	10 (2)	X (2)	Score	10	X
Imposta a Ritirato	001A	41895	Vitale Vincenzo	OL	SM	01025	146	2	0	136	0	0	282	2	0
Imposta a Ritirato	001B	55610	Diani Fabrizio	OL	SM	04020	282	6	2	291	4	0	573	10	2

Figura 3.2: Schermata per l'inserimento punti in tabella estesa

- **Freccia per freccia (utenti avanzati):** permette di gestire i punti di ogni singola freccia all'interno di una volee per ogni singolo atleta (vedi [Figura 3.3](#)). Questo metodo di inserimento risulta inutilizzabile in caso di non utilizzo dei dispositivi elettronici in quanto le singole frecce non vengono riportate nel programma, ma solo i totali.

Qualificazioni															
Singola Freccia															
Turno	Dal	Al	Distanza	Volée	Frecce										
1	001	2	1	1	6	Ok	Genera Squadre - Calcola Rank sulla distanza - Calcola Rank totale - Salva risultati per lo snapshot								
<input type="checkbox"/> Blocca Salvataggio Automatico <input type="checkbox"/> Aggiornamento differito (non in tempo reale)															
Piazzola	Tessera	Arciere	Div.	Cl. Gara	Società	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	Score (1)	10+X (1)	X (1)	Score
001A	7170	Giovine Gabriele	OL	SM	01066	X	9	8	8	7	7	49	1	1	49
001B	15713	Gabardi Andrea	OL	SM	04065	X	10	9	7	7	7	50	2	1	50
001C	13488	Scarzella Ardingo	OL	SM	01066	10	9	9	9	7	6	50	1	0	50
001D	3665	Deligant Christian	OL	SM	04019	X	X	10	9	6	5	50	3	2	50
002A	3785	Pisani Matteo	OL	SM	01066	X	10	8	7	7	7	49	2	1	49
002B	69424	Pandolfi Alessandra	OL	SF	04065	10	10	9	9	8	7	53	2	0	53
002C	13468	Boero Cristina	OL	SF	01066	10	10	8	8	8	8	52	2	0	52
002D	6770	Carpignano Marco	OL	SM	01012	X	10	8	7	6	6	47	2	1	47

Figura 3.3: Schermata di inserimento punti freccia a freccia

↪ **Freccia a freccia (vista score)**: vale il discorso fatto per il punto precedente, con la differenza che la vista che si presenta è simile a quella di uno score cartaceo (vedi Figura 3.4).

Qualificazioni										
Singola Freccia										
Turno	Distanza	Piazzola								
1	1	1b	Ok Genera Squadre - Calcola Rank sulla distanza - Calcola Rank totale							
<input type="checkbox"/> Blocca Salvataggio Automatico <input type="checkbox"/> Aggiornamento differito (non in tempo reale)										
Piazzola	001B	Tessera	15713							
Arciere	Gabardi Andrea			1	X	10	9	Pr.	29	
Società	04065			2	7	7	7		21	50 50
Div.	OL	Cl. Gara	SM	3	10	10	9		29	
Distanza	Punteggio		10+X	X						
1	307		8	1	4	8	8	8	24	53 103
2	0		0	0	5	9	9	9	27	
Totale	307		8	1	6	9	9	6	24	51 154
					7	10	9	9	28	
					8	9	9	7	25	53 207
					9	10	8	8	26	
					10	8	8	7	23	49 256
					11	10	10	8	28	
					12	8	8	7	23	51 307
									Totale	307

Figura 3.4: Schermata inserimento punteggi vista score

↪ **Stato degli inserimenti**: comando che permette di controllare lo stato di inserimento dei punteggi in caso si stia lavorando in rete di più computer.

Nel caso in cui un atleta si ritirasse dalla competizione o fosse squalificato, è possibile impostarlo come ritirato. Comparirà comunque nell'economia della gara (pagamenti, lista piazzole, ecc), ma non sarà permesso inserire i punti. Semplicemente, cliccando su *Imposta a ritirato* o *Set as DSQ* di fianco al nome sulla sinistra (dal pannello di inserimento punti), la riga diventerà **rossa**, se è stato impostato a squalificato, e **gialla**, se è stato impostato a ritirato, e verranno cancellati gli eventuali punteggi precedentemente inseriti (vedi Figura 3.5).

Qualificazioni													
Tabella Normale													
Turno	Dal	Al	Distanza	G/X	Freccie								
1	001	016	1	No	Ok Genera Squadre - Calcola Rank sulla distanza - Calcola Rank totale - Salva risultati per lo snapshot								
<input type="checkbox"/> Blocca Salvataggio Automatico <input type="checkbox"/> Aggiornamento differito (non in tempo reale)													
Imposta a Ritirato	Piazzola	Tessera	Arciere	Div.	Cl. Gara	Società	Score (1)	10+X (1)	X (1)	Freccie (1)	Score	10+X	X
Annulla Ritirato	001A	7170	Giovine Gabriele	OL	SM	01066	0	0	0	0	0	0	0
Imposta a Ritirato Set as DSQ	001B	15713	Gabardi Andrea	OL	SM	04065	0	0	0	0	0	0	0
Remove DSQ	001C	13468	Scorzella Ardigo	OL	SN	01066	0	0	0	0	0	0	0
Imposta a Ritirato Set as DSQ	001D	3665	Deligant Christian	OL	SM	04019	0	0	0	0	0	0	0
Imposta a Ritirato Set as DSQ	002A	3785	Pisani Matteo	OL	SM	01066	0	0	0	0	0	0	0
Imposta a Ritirato Set as DSQ	002B	69424	Pandolfi Alessandra	OL	SF	04065	0	0	0	0	0	0	0
Imposta a Ritirato Set as DSQ	002C	13468	Boero Cristina	OL	SF	01066	0	0	0	0	0	0	0
Imposta a Ritirato Set as DSQ	002D	6770	Carpignano Marco	OL	SM	01012	0	0	0	0	0	0	0

Figura 3.5: Schermata per impostazione ritirato e DSQ

Esportazione file di testo: come dice la voce, permette di salvare un file di testo (.txt) contenente tutti i punteggi inseriti della gara.

Stampa score: la stampa score è stata ottimizzata per offrire al gestore la massima versatilità possibile. Nella prima parte sono presenti due colonne, dove possono essere gestite tutte le variabili disponibili per la stampa dello score. Normalmente, per facilitare l'utente, la schermata parte con le spunte necessarie alla stampa del classico score (vedi [Figura 3.6](#)).

The screenshot shows a web interface titled "Stampa Scores" with a sub-header "Dettagli Stampa Score". It features several sections for configuring the print job:

- Score Selection:** Radio buttons for "Score Completo (Schema + Dati)", "Score Completo (Schema + Dati) + Colonna per i totali progressivi della gara", "Solo Dati", "Solo Piazzole", and "Solo Schema dello Score (Pagina Singola)". A checkbox "Raccolta freccia a freccia, scegli dopo quante frecce:" is set to "6" (selected) and "3".
- Additional Options:** Checkboxes for "Includi Testata Gara", "Includi Loghi della Manifestazione", "Aggiungi bandiera Società", and "Score per singolo atleta con tutte le distanze su una pagina".
- Turno:** A dropdown menu for "Turno" and input fields for "Dal" and "Al", with a checkbox "- senza piazzole vuote -".
- Distanza:** Checkboxes for "Nessuna Distanza" (selected), "1", and "2".
- Other Options:** Checkboxes for "Stampa Score compilato con i valori delle singole frecce", "Stampa Adesivi", and "Stampa Nomi".
- Buttons:** A "Stampa Scores" button and a "Stampa" button under the "Mini-Score per l'acquisizione punteggi parziali" section.

Figura 3.6: Schermata per la stampa degli score

Se dovesse essere necessario stampare altre tipologie di score (Es. *score bianchi*, con *solo la piazzola* o solo lo *schema base dello score*), basta selezionare la parte di sinistra della schermata e scegliere l'opzione desiderata. Ovviamente è possibile anche modificare lo score in modo che possano essere omesse scritte e immagini relative alla gara.

Una volta effettuata la scelta della tipologia dello score, è possibile procedere con la stampa vera e propria. Nella riga sotto sono posizionate delle caselle editabili, dov'è possibile scegliere il turno interessato e il numero di piazzole che si vuole stampare. Il programma, una volta scelto il turno, auto completa le caselle bianche con tutti i paglioni a disposizione. È possibile anche stampare tutte le piazzole eccettuate le piazzole vuote semplicemente spuntando la casellina posta alla destra della riga. Definito il turno e i paglioni, è necessario scegliere la distanza da stampare (vedi [Figura 3.7](#)).

Nel caso in cui vengano utilizzati i dispositivi elettronici per l'inserimento dei punteggi, è possibile stampare anche lo score che si forma dai dati inseriti.

In ultimo, possono essere anche stampati i *mini score* per il rilevamento parziale manuale dei punteggi.

Stampa pettorali: permette di stampare il pettorale dedicato all'evento che si sta organizzando. Modificando i parametri, è possibile cambiare la disposizione del *numero di piazzola*, il *nome dell'atleta* e la *società*, oltre ad avere la possibilità di aggiungere sia immagini personalizzate che di importare le impostazioni grafiche da un altro programma similare (vedi Figura 3.8).

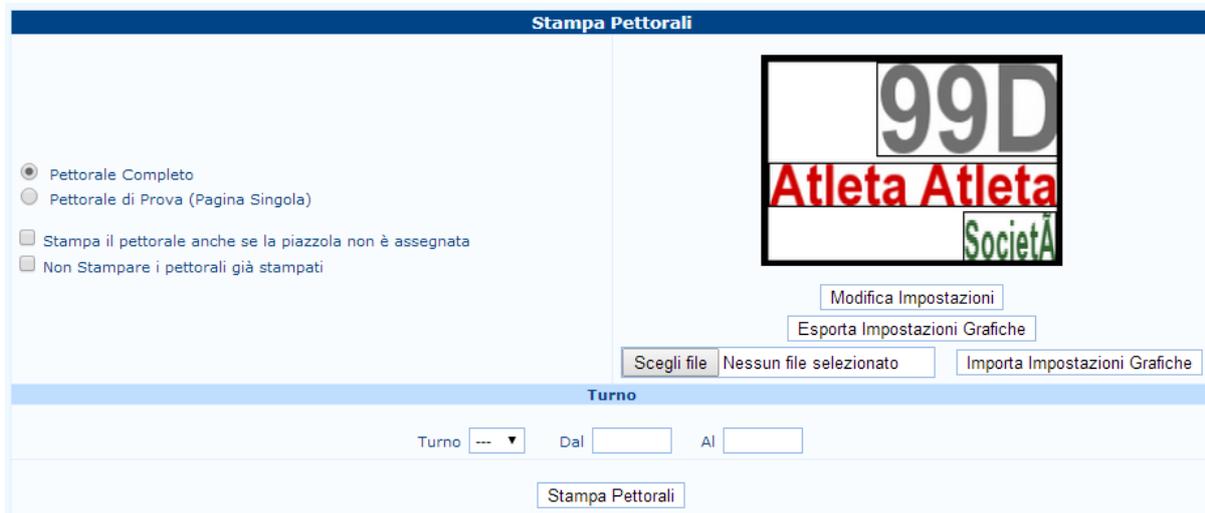


Figura 3.8: Schermata delle variabili di creazione del pettorale

Il funzionamento della stampa funziona in modo simile a quello della stampa degli score, scegliendo il turno e le piazzole desiderate.

Layout del campo di qualificazione: cliccando su questa voce, è possibile visualizzare la disposizione dei paglioni nel campo gara, permettendo una visione intuitiva ed immediata delle distanze e del numero di bersagli a ogni distanza (vedi Figura 3.9).



Figura 3.9: Esempio di stampa del layout del campo di qualificazione

Classifica personale: permette di visualizzare l'atleta interessato all'interno della classifica della classe di appartenenza utilizzando, come valori di ricerca, il *numero di tessera*, il *cognome* o il *nome*. una volta cliccato su **OK**, apparirà una schermata con la posizione dell'atleta (la riga sarà evidenziata in **giallo**) nella classifica con i due atleti che lo precedono e che lo seguono (vedi [Figura 3.10](#)).

Arco olimpico - Senior Maschile							
Rank	Piazzola	Arciere	Società	70m-1	70m-2	Totale	10 X
1	1 - 007A	Toso Francesco	04038 - Arcieri del Sole	313	310	623	15 4
2	1 - 007B	Sistopaolo Francesco	01012 - Oscar Oleggio Bellinzago	302	305	607	13 4
3	1 - 003B	Monti Mirko	04020 - C.A.M. - Arcieri Monica	303	304	607	12 2
4	1 - 008B	Ghirardi Marco	04133 - A.S.D. Arcieri Ardivestra	310	291	601	12 5
5	1 - 002B	Picchio Luca	04020 - C.A.M. - Arcieri Monica	297	301	598	7 1

Indietro

Figura 3.10: Schermata di output della classifica personale

Classifica di classe: cliccando, verranno aperte tutte le stampe della fase di qualificazione. Una volta aperta la schermata, risalta l'icona centrale **Classifiche di classe**. Cliccando su questa è possibile stampare le classifiche di classe sia *individuale* che di *squadra*. Stessa cosa può essere fatta cliccando a destra e a sinistra, ma in quel caso verranno stampate solo le classifiche individuali (*Sinistra*) o quelle di squadra (*Destra*). Appena più sotto, è presente un'altra riga di icone che permette di stampare la classifica con indicate gli atleti medagliati. Per quanto riguarda la parte inferiore, permette di scegliere cosa stampare, come la divisione, la classe, un determinato range di risultati ecc (vedi [Figura 3.11](#)).

Elenco Stampe		
Classifica di Classe - Individuale	Classifica di Classe	Classifica di Classe - Squadre
 Classifica di Classe - Individuale	 Classifica di Classe	 Classifica di Classe - Squadre
 Classifica di Classe - Medaglie Assegnate Individualmente	 Classifica di Classe - Medaglie Assegnate	 Classifica di Classe - Medaglie Assegnate a Squadre
Divisione OL - Arco olimpico CO - Arco Compound VI - Visually Impaired Seleziona Tutto	Classe SM - Senior Maschile SF - Senior Femminile MM - Master Maschile MF - Master Femminile Seleziona Tutto	Numero di Risultati (0: tutti) <input type="text"/> Limita a punteggio <input type="text"/> <input type="checkbox"/> Snapshot <input type="checkbox"/> Classifica per categorie <input type="checkbox"/> Classifica per Distanza
<input type="button" value="Classifica di Classe - Individuale"/>	<input type="button" value="Classifica di Classe"/>	<input type="button" value="Classifica di Classe - Squadre"/>

Figura 3.11: Pagina delle scelte di stampa delle classifiche

Qualificazioni: altra pagina di stampe. Questa schermata gestisce le stampe della *fase di qualificazione* della gara. Ovviamente queste stampe sono importantissime in caso debbano essere gestiti successivamente gli *scontri finali*, mentre non è necessaria nel caso di gare senza scontri.

Anche in questo caso, come nelle stampe precedenti, abbiamo centralmente il *.pdf* per la fase di qualificazione completo, mentre ai lati sono presenti quelli per la fase individuale e squadre. Sempre analogamente alle altre stampe, è presente una sezione di scelta personalizzata delle stampe.

Inoltre, come ultimo *.pdf*, è presente la **Stampa situazione spareggi/sorteggi**, il quale restituisce un risultato immediato della presenza di eventuali *shot-off* o *coint-off* (vedi Figura 3.12).

Figura 3.12: Pagina delle stampe delle classifiche assolute

Speaker: sono le stampe video per lo speaker. Vengono principalmente utilizzate in eventi di livello nazionale e internazionale (vedi Par. 5.10).

Capitolo 4

Fasi individuali

Le *fasi individuali*, o *scontri diretti*, occupano una parte importante della gara. Anche se inizialmente può sembrare complicata la gestione, una volta imparato il metodo base sarà possibile organizzare gare di alto livello senza alcun problema.

4.1 Preparazione agli scontri

Prima di effettuare gli scontri veri e propri, è necessario controllare la presenza di eventuali punteggi simili, principalmente nell'ultima posizione disponibile per l'ingresso delle finali. La presenza o meno di questi casi si può controllare nella finestra che si aprirà cliccando su

Finali individuali - > **Spareggi per ingresso alle finali**

Se è la prima volta che lo aprite, non allarmatevi vedendo tutte le divisioni e classi di gara segnate di **rosso** (compariranno di tale colore nella prima riga sotto il menù **Scontri individuali**) (vedi [Figura 4.1](#)). Non è un errore, ma semplicemente sono tutti gli spareggi che non sono stati ancora risolti.



Figura 4.1: Vista del menù con spareggi non risolti

Per risolvere gli spareggi e proseguire con gli scontri è necessario, dopo aver scelto *Tutti* (o la divisione voluta) nel menù a tendina, cliccare su ogni schermata (con schermata si intende ogni divisione e classe selezionata), in modo che il programma recepisca che non ci sono spareggi da effettuare.

Nel momento in cui dovessero esserci degli spareggi, verranno evidenziati con colore **rosso**, e, una volta effettuati, per risolvere lo spareggio è sufficiente inserire il punteggio fatto dagli atleti interessati (sulla *Destra*) e modificare la posizione in ranking assoluta (sulla *Sinistra*).

14	EGIDDI Roberto	01082	A.S.D. ARCIERI CAMERI	266	296	562	10	5	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
15	AGOSTI Roberto	01082	A.S.D. ARCIERI CAMERI	270	286	556	7	0	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
16	SCARPAZZA Elio	04065	Arcieri Tre Torri	273	273	546	11	3	9	<input type="text"/>	<input type="text"/>
17	INGRASSIA Emanuele	04025	Arc. Cologno Monzese	275	271	546	4	0	8	<input type="text"/>	<input type="text"/>
18	ODDO Stefano	04037	AR.CO. Monza	271	275	546	5	1	7	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Figura 4.2: Esempio di presenza shoot-off con punteggi e nuova posizione in classifica assoluta

Una volta fatto, è possibile cliccare su e risolvere lo spareggio (vedi Figura 4.2). Per poter vedere la situazione immediata della presenza o meno di shot-off, è possibile anche cliccare sulla seconda voce del menù, **stampa situazione spareggi/sorteggi**, che permette anche di stampare un documento con i nomi degli spareggianti (vedi Figura 3.11).

4.2 Impostazione del campo

Prima della spiegazione della gestione dello scontro e delle varie stampe, è necessario effettuare un breve, ma importante, intermezzo riguardante la disposizione del campo gare delle finali che, come chi organizza sa bene, può presentare problemi di natura logistica.

Tutto questo viene effettuato andando in

Torneo – > Impostazione per le finali individuali.

Da qui, verranno visualizzare una serie di voci che permettono di gestire tutti gli aspetti delle finali individuali (vedi Figura 4.3).

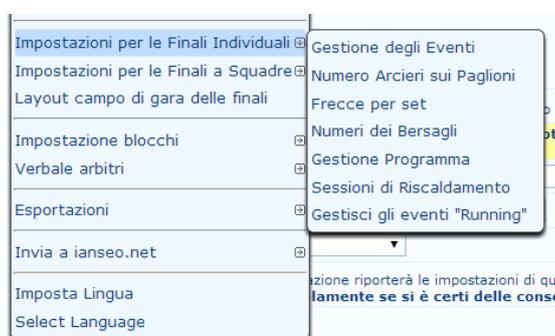


Figura 4.3: Menù di impostazione per le finali individuali

Gestione degli eventi: la schermata presenta l'elenco di tutti gli eventi individuali con la possibilità di editare tutte le righe. Ovviamente, la voce più importante è quella della *Fase di partenza*. Infatti, tramite la scelta di questa voce, è possibile scegliere da che fase (*Turno*) inizieranno gli scontri (vedi Figura 4.4).

Lista Eventi Individuali								
Codice Evento	Nome Evento	Ordine	Punteggi dei match	Fase di Partenza	Tipo Bersaglio	ø (cm)	Distanza	
OLM	Assoluti Arco Olimpico Maschile	1	Sistema a set	1/8	Targa (1-X)	0	0	✗
OLF	Assoluti Arco Olimpico Femminile	2	Sistema a set	1/8	Targa (1-X)	0	0	✗
COM	Assoluti Arco Compound Maschile	3	Sistema cumulativo	1/8	Targa (5-X)	0	0	✗
COF	Assoluti Arco Compound Femminile	4	Sistema cumulativo	1/2	Targa (5-X)	0	0	✗
OLNM	Assoluti Arco Olimpico Allievi e Master Maschile	5	Sistema a set	1/8	Targa (1-X)	0	0	✗
OLNF	Assoluti Arco Olimpico Allievi e Master Femminile	6	Sistema a set	1/4	Targa (1-X)	0	0	✗
OLRM	Assoluti Arco Olimpico Ragazzi Maschile	7	Sistema a set	1/4	Targa (1-X)	0	0	✗
OLRF	Assoluti Arco Olimpico Ragazze Femminile	8	Sistema a set	1/2	Targa (1-X)	0	0	✗
OLGM	Assoluti Arco Olimpico Giovanissimi Maschile	9	Sistema a set	---	Targa (1-X)	0	0	✗
OLGF	Assoluti Arco Olimpico Giovanissimi Femminile	10	Sistema a set	1/2	Targa (1-X)	0	0	✗
			Sistema cumulativo	1/64	Targa (1-X)			Salva

Figura 4.4: Schermata di gestione degli eventi individuali

Numero arcieri sui paglioni: cliccando, viene presentata una schermata vuota, con la possibilità di scegliere l'evento desiderato. Cliccando successivamente su **OK**, verrà aperta la gestione degli atleti sui paglioni (vedi Figura 4.5). La voce **Impostazione campo di gara**, se cliccato, permette di stampare il *layout del campo delle finali*. Inutile dire che tale visualizzazione è molto comoda per l'organizzazione, in quanto permette intuitivamente di disporre i paglioni velocemente per le fasi finali.

Arcieri per bersaglio delle Finali Individuali		
Criteri		
Evento	OLM - Assoluti Arco Olimpico Maschile	Ok
	Fase	Arcieri per Piazzola
	1/8	<input type="radio"/> 1 <input checked="" type="radio"/> 2
	1/4	<input type="radio"/> 1 <input checked="" type="radio"/> 2
	1/2	<input checked="" type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2
	Bronzo	<input checked="" type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2
	Oro	<input checked="" type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2
		Salva Annulla

Figura 4.5: Schermata della gestione dei bersagli (dopo scelta OL SM)

Frecce per set: normalmente tale schermata è solo informativa, in quanto il numero delle frecce e delle volée non cambia da gara a gara, ma rimane sempre lo stesso (vedi Figura 4.6).

Gestione frecce per set (Lista Eventi Individuali)						
Criteri						
Evento	OLM - Assoluti Arco Olimpico Maschile					Ok
Definizione Fasi	Eliminatorie			Fasi Finali		
	Volées	Frecce	Spareggio	Volées	Frecce	Spareggio
	5	3	1	5	3	1
Fase	Frecce per set			Frecce per set		
1/8		<input type="radio"/>			<input type="radio"/>	
1/4		<input type="radio"/>			<input type="radio"/>	
1/2		<input type="radio"/>			<input type="radio"/>	
Bronzo		<input type="radio"/>			<input type="radio"/>	
Oro		<input type="radio"/>			<input type="radio"/>	
<input type="button" value="Salva"/> <input type="button" value="Annulla"/>						

Figura 4.6: Schermata di gestione del numero di frecce (dopo scelta OL SM)

Numeri dei bersagli: gestisce il *numero dei bersagli* (con il formato di *visualizzazione in griglia*) per ogni evento. Partendo dalla prima fase, basta inserire i numeri dei bersagli in modo da creare il campo delle finali per ogni serie di scontri (vedi [Figura 4.7](#)).

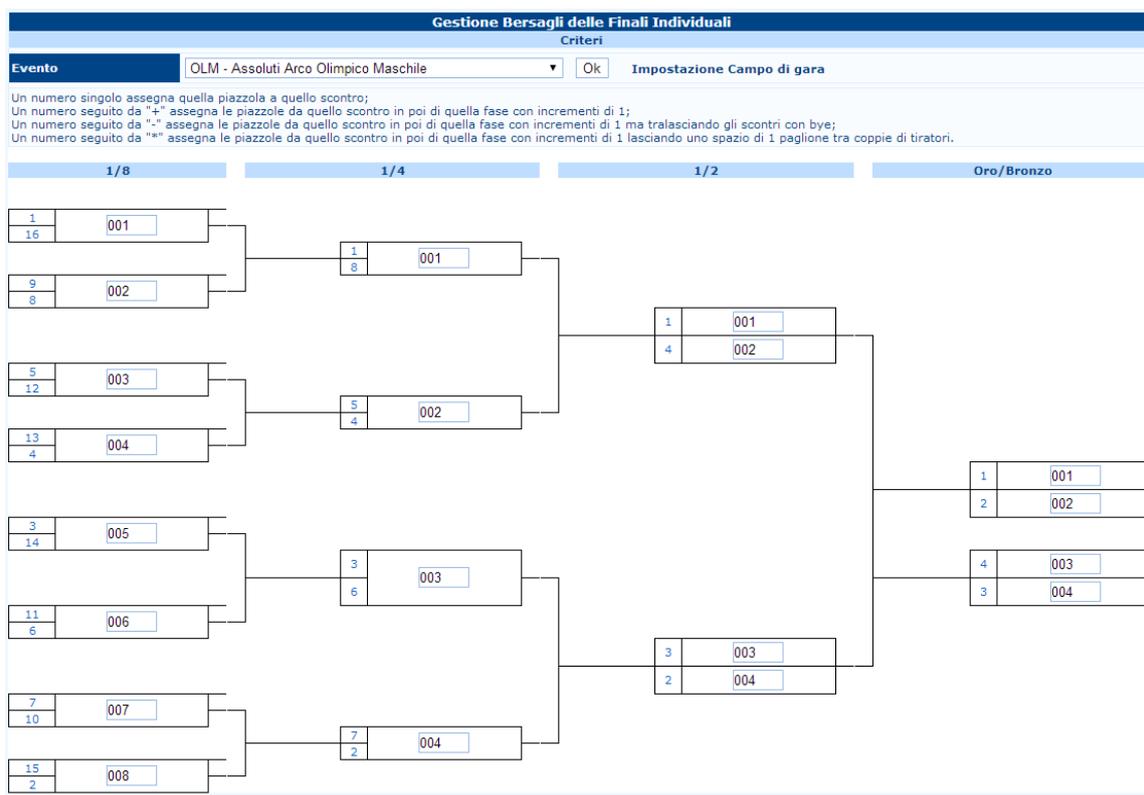


Figura 4.7: Schermata per l'inserimento dei bersagli (dopo scelta OL SM)

Gestione del programma: questa sezione permette di creare il piano orario (*Schedule*) della parte delle finali. È importante, ma non vitale per la gestione (vedi Par. 5.5).

Sessioni di riscaldamento: permette di gestire, qualora ce ne fosse il bisogno, i paglioni dove poter effettuare i tiri di riscaldamento (vedi Par. 5.5).

Gestisci gli eventi "running": sezione per la gestione degli eventi *running*.

La sequenza di spiegazione rispecchia la sequenza di esecuzione, ovvero, seguendo la spiegazione dei singoli comandi, è possibile creare un programma gara semplice, completo e veloce.

4.3 Inserimento risultati

Inserire i risultati degli scontri è semplice. Riportandoci nel menù *Fasi individuali* (vedi Figura 4.8) troviamo:



Figura 4.8: Opzioni di scelta dal menù degli scontri individuali

Stampa score: come dice il nome, permette di stampare gli *score per le fasi finali* (vedi Figura 4.9). Esistono due tipologie di score: **Score singolo per partecipante** (sulla *Sinistra*) e **score singolo match** (sulla *Destra*). La differenza tra questi due tipi di score è nella praticità. Infatti se quelli di destra riducono tutti gli scontri di un singolo atleta ad un *unico foglio*, con lo score che verrà tenuto dall'atleta fino al momento della sua eliminazione, gli altri sono dedicati a *ogni singolo scontro*, come si può vedere dalla divisione delle colonne.

Dal punto di vista *estetico* sarebbe meglio avere uno score sempre pulito, che non presenti i punteggi degli scontri precedenti. Si consiglia però di non utilizzare questi score a meno dell'utilizzo dei sistemi di rilevamento elettronici oppure nel caso si abbia molto materiale (carta per stampare) e personale per la raccolta e la redistribuzione di score, in quanto le tempistiche di inserimento e ripresa della gara potrebbero dilatarsi notevolmente.

Come anche per le stampe precedenti, troviamo tutti i file necessari, divisi per scontri completi nella *prima riga*, classe e divisione, *seconda riga*, e a discrezione dell'utente nella

finestra a scorrimento *in fondo*. È inoltre possibile stampare le etichette per ogni singolo atleta per le fasi finali, come era possibile fare anche per la fase di qualificazione. Discorso analogo vale anche per la parte degli score singoli, con la possibilità di stampare lo score con i singoli valori delle frecce (discorso valido per gara con dispositivi elettronici). Scorrendo la pagina, troviamo anche altre varie stampe, tra cui la possibilità di stampare gli score vuoti senza i nomi prestampati e, in ultimo, la possibilità di stampare i partecipanti agli scontri, sempre con l'opzione di stamparli tutti o solo quelli desiderati.

The screenshot displays the 'Score singolo per partecipante con tutti i match' interface. It features a grid of PDF icons for various events and match stages (1/8, 1/4, 1/2, Bronzo, Oro). Below the grid are filters for 'Evento' and 'Fase'. A 'Stampa Scores' button is visible. A secondary window titled 'Solo Schema dello Score (Pagina Singola)' shows a grid of score sheet templates for different match stages. A third window titled 'Partecipanti' shows a list of events and a 'Stampa' button.

Figura 4.9: Schermata di scelta delle stamper degli score per le finali

bye, è necessario scegliere la voce **bye** nel menù a tendina di fianco al nome del vincitore. In automatico, il programma farà avanzare l'atleta. Nel caso in cui l'atleta non avesse nessuno con cui scontrarsi, I@NSEO ammetterà direttamente alla fase successiva.

In caso di spareggio, è necessario inserire il valore dei punti della freccia di spareggio all'interno della casellina vuota posta più a *sinistra* della riga e successivamente mettere **Vincitore S.O** nel menù a tendina di fianco al nome del vincitore. In caso di ugual punteggio, è uso comune mettere un asterisco dopo la freccia di spareggio del vincitore (quella più vicina al centro del bersaglio) (vedi Figura 4.12).

3	Calori M.	04072	0	-Bye-	▼	
6	Corisio N.	04072	0	Nessuno S.O.	▼	

Figura 4.12: Particolare per inserimento Bye e frecce di shoot-off

Inserimento dati con tabella: altro metodo di inserimento dei punteggi degli scontri. In questo caso, non è presente il formato tipo griglia, ma una tabella con la possibilità di inserire, oltre che il punteggio set/cumulativo, anche il *punteggio delle singole volee*. Ovviamente, in caso di gestione di una gara di livello medio, e senza l'ausilio dei dispositivi elettronici, questo metodo di inserimento riduce di molto le sue potenzialità.

Inoltre, nella prima riga in alto, si trovano dei comandi per navigare all'interno dello scontro scelto, con la possibilità di andare alla *Fase precedente*, alla *Fase successiva*, di visualizzare la *Stampa delle griglie* fino a quel punto, di *Stampare gli score* del turno successivo, a scontro singolo ovviamente, e di *Stampare i nomi* per i cartelli del turno successivo (vedi Figura 4.13).

Finali Individuali									
Assoluti Arco Olimpico Ragazzi Maschile (OLRM) - Fase 1/4									
Fase Precedente	Fase Successiva	Griglie	Score per turno	Successivo	Nomi per turno Successivo				
Piazzola	Rank	Atleta	Società	Punti set	Punteggio				
025	1	Marcaccini Simone	01051	6					
025	8	Tironi Samuele	04060	0					
026	5	Tironi Kristian Michele	04060	6					
026	4	Colombo Matteo Adolfo Maria	04060	4					
027	3	Calori Michele	04072	0					
027	6	Corisio Niccolò	04072	0					
028	7	Maggioni Riccardo	04020	0					
028	2	Luglio Alberto	04060	0					

Salva

Figura 4.13: schermata per l'inserimento dei punti delle finali (tabella)

Spotting: questa funzione è utilizzata per il sistema **Freccia a freccia**. Consente di inserire in tempo reale, e di conseguenza visualizzare, il risultato dello scontro. Viene utilizzato

principalmente come i campionati nazionali e gare internazionali (vedi Par. 5.9).

Stampe: vedi Par. 4.4.

Speaker: questa schermata permette all'annunciatore di avere una vista generale su tutti gli scontri in atto, finiti o meno in modo da comunicare in maniera veloce al pubblico l'esito dello scontro. Viene utilizzato in competizioni internazionali e durante i campionati nazionali (vedi Par. 5.10).

Analogamente, è possibile gestire anche le finali a squadre. Questo viene effettuato *costruendo* il campo gara come per le finali individuali tramite il percorso

Torneo– >Impostazioni per le finali a squadre

e stampando *griglie*, *score* e *risultati*, utilizzando il menù **Finali a squadre**. Tutte queste operazioni sono esattamente le similari a quelle per la gestione delle finali individuali.

4.4 Stampe delle finali

Più che una spiegazione vera e propria è un riassunto con integrazione di tutte le stampe del programma. Ponendosi nel menù principale sotto la voce *Stampe*, vengono presentate varie voci (vedi Figura 4.14):



Figura 4.14: Vista del Menù Stampe

Elenco partecipanti: permette di stampare tutti i partecipanti alla gara (vedi Par. 2.4 in Figura 2.40 e Figura 2.41).

Statistiche: stampa tutte le statistiche relative alla competizione (vedi Par. 2.4 in Figura 2.37).

Classifiche di classe: stampa le classifiche della fase di qualificazione (vedi Par. 3.1 in Figura 3.11).

Qualificazioni: stampa le ranking assolute della gara per la determinazione degli scontri finali (vedi Par. 3.1 in Figura 3.12).

Fasi finali: stampa le classifiche delle fasi finali, sia in formato griglia che in formato ranking finale (vedi Figura 4.15).



Figura 4.15: Schermata per la stampa delle classifiche delle fasi finali

Intestazione risultati: permette di inserire una riga, a discrezione della direzione gara (es. *risultati non ufficiali*), sulle classifiche da stampare, semplicemente scegliendo il turno e inserendo nella casella vuota il testo voluto (vedi Figura 4.16).



Figura 4.16: Schermata di inserimento per l'intestazione delle stampe

Gestione premiazione: permette di gestire la premiazione degli atleti alla gara, permettendo di scegliere il *numero dei premiati* per ogni evento scelto, il *nome del trofeo* e l'*autorità* che premierà. Viene utilizzato principalmente nelle gare di caratura internazionale e durante le premiazioni dei campionati nazionali (vedi [Figura 4.17](#)).

Gestione Premiazione										
Stampa	Ordine	Codice Evento	Nome Evento	Evento	Final Ranking	Nome Trofeo	Premianti	Premianti (Medal)	Premianti (Plaque)	
<input checked="" type="checkbox"/>	0	COF		Finale Ind.	1,2,3					Elimina
<input checked="" type="checkbox"/>	0	OLF		Finale Ind.	1,2,3					Elimina
<input checked="" type="checkbox"/>	0	OLGF		Finale Ind.	1,2,3					Elimina
<input checked="" type="checkbox"/>	0	OLGM		Finale Ind.	1,2,3					Elimina
<input checked="" type="checkbox"/>	0	OLM		Finale Ind.	1,2,3					Elimina
<input checked="" type="checkbox"/>	0	OLNF		Finale Ind.	1,2,3					Elimina
Opzioni										
<input checked="" type="checkbox"/>	L'Inno Nazionale sarà suonato durante la Cerimonia di Premiazione?									
<input checked="" type="checkbox"/>	Gli Atleti premiati rappresentano una Nazione / un Club?									
<input checked="" type="checkbox"/>	Second language: --- First language: it									
Intro										
Medal										
Plaque										
Giver										
Giving										
Med1										
Med2										
Med3										
Med4										
representing										
Anthem										
Applause										
Premianti 1										
Eventi Disponibili per la Premiazione										
Lista Eventi Individuali	<input type="checkbox"/> COM <input type="checkbox"/> OLNM <input type="checkbox"/> OLRG <input type="checkbox"/> OLRM									
Lista Eventi a Squadre	<input type="checkbox"/> COFT <input type="checkbox"/> COMT <input type="checkbox"/> COXT <input type="checkbox"/> OLFT <input type="checkbox"/> OLGFM <input type="checkbox"/> OLGFM <input type="checkbox"/> OLMT <input type="checkbox"/> OLNFM <input type="checkbox"/> OLNFM <input type="checkbox"/> OLRG <input type="checkbox"/> OLRM <input type="checkbox"/> OLXT									
Classifica di Classe Individuale	<input type="checkbox"/> OLGFM <input type="checkbox"/> COGF <input type="checkbox"/> VIGF <input type="checkbox"/> OLGFM <input type="checkbox"/> COGM <input type="checkbox"/> VIGM <input type="checkbox"/> OLRG <input type="checkbox"/> CORF <input type="checkbox"/> VIRF <input type="checkbox"/> OLRM <input type="checkbox"/> CORM <input type="checkbox"/> VIRM <input type="checkbox"/> OLAF <input type="checkbox"/> COAF <input type="checkbox"/> VIAF <input type="checkbox"/> OLSF <input type="checkbox"/> COSF <input type="checkbox"/> VISF <input type="checkbox"/> OLMF <input type="checkbox"/> COMF <input type="checkbox"/> VIMF <input type="checkbox"/> OLJM <input type="checkbox"/> COJM <input type="checkbox"/> VIJM <input type="checkbox"/> OLF <input type="checkbox"/> COJF <input type="checkbox"/> VIJF <input type="checkbox"/> OLAM <input type="checkbox"/> COAM <input type="checkbox"/> VIAM <input type="checkbox"/> OLSM <input type="checkbox"/> COSM <input type="checkbox"/> VISM									
Classifica di Classe Squadre	<input type="checkbox"/> OLGFM <input type="checkbox"/> COGF <input type="checkbox"/> VIGF <input type="checkbox"/> OLGFM <input type="checkbox"/> COGM <input type="checkbox"/> VIGM <input type="checkbox"/> OLRG <input type="checkbox"/> CORF <input type="checkbox"/> VIRF <input type="checkbox"/> OLRM <input type="checkbox"/> CORM <input type="checkbox"/> VIRM <input type="checkbox"/> OLAF <input type="checkbox"/> COAF <input type="checkbox"/> VIAF <input type="checkbox"/> OLSF <input type="checkbox"/> COSF <input type="checkbox"/> VISF <input type="checkbox"/> OLMF <input type="checkbox"/> COMF <input type="checkbox"/> VIMF <input type="checkbox"/> OLJM <input type="checkbox"/> COJM <input type="checkbox"/> VIJM <input type="checkbox"/> OLF <input type="checkbox"/> COJF <input type="checkbox"/> VIJF <input type="checkbox"/> OLAM <input type="checkbox"/> COAM <input type="checkbox"/> VIAM <input type="checkbox"/> OLSM <input type="checkbox"/> COSM <input type="checkbox"/> VISM									
	<input type="button" value="Invia"/>									

Figura 4.17: Finestra per l'inserimento di autorità premiati e premi

Stampa premiazione: stampa il programma delle premiazioni con gli atleti, i premi e le autorità premiati che sono state scelte nel punto precedente.

Cartelli: permette di stampare i cartelli (ad esempio un'indicazione) utili per l'orientamento dell'atleta sul campo gara.

In generale, la prima riga contiene l'indicazione, mentre la seconda un'indicatore di direzione. I codici usati sono > per la *freccia verso Destra*, < per la *freccia verso Sinistra* e ^^ per la *freccia verso Alto*. Questi codici devono essere scritti senza altri caratteri. In caso contrario, il programma restituirà il carattere alfanumerico (vedi [Figura 4.18](#)).



Figura 4.18: Esempio di cartello indicativo

Capitolo 5

Gestione avanzata

La gestione avanzata comprende tutto quello che serve a gestire una gara al meglio, sia per la parte gestionale che per la parte riguardante il pubblico e l'informazione telematica.

5.1 Gestione dei turni di tiro

Per accedere a questa sezione è necessario portarsi in

Modifica Dati Gara– >**Info Gara**– >**Gestione del programma**

In questa parte, non solo è possibile scegliere il *numero di paglioni* e gli *atleti per piazzola* (vedi Par. 2.3), ma anche gestire il programma di gara con tempistiche e informazioni utili. Questo è possibile farlo utilizzando la parte sottostante della schermata (vedi Figura 2.8). Le caselline vuote permettono di gestire il *numero di volée e di frecce*, ma non solo. Le successive permettono di inserire la *data dell'evento*, l'*inizio del riscaldamento* e la sua lunghezza, l'*inizio della gara* e la sua relativa previsione di durata. Inoltre, alla fine, è possibile inserire un testo in modo da dare informazioni utili agli atleti.

N.B.: i tempi sono in minuti, quindi se la durata della gara fosse, per esempio, di 2h, è necessario scrivere 120 [min].

Una volta conclusi i cambiamenti, è possibile confermare cliccando semplicemente su Salva. Per controllare il programma gara appena creato, è necessario portarsi nella schermata

Modifica dati gara– >**Gestione programma**

Da qui, cliccando su programma completo, è possibile avere una stampa .pdf del programma appena creato. È importante notare come, per ora, compaia solo la riga riguardante la fase di qualificazione. Nel momento in cui venissero aggiunte altre fasi, es. fasi finali, compariranno tante righe quante saranno gli eventi gestiti (vedi Figura 5.1).

The screenshot shows a web interface for managing a program. At the top, there's a blue header with the word 'Programma'. Below it, there are several tabs: 'Stampa Programma di Gara', 'Include Finalists Names', 'Programma quotidiano', 'Programma completo', 'Today Schedule', and 'Schedule since day:'. The main content area is divided into two sections: 'Misc. Texts' and 'Sessioni di Qualificazione'. The 'Sessioni di Qualificazione' section contains a table with columns for 'Turno', 'Distanza', 'Data', 'Starting Time', 'Length', 'Delayed', 'Starting Time', 'Length', and 'Schedule notes'. There are two rows of data. To the right, there's a sidebar for '01 Set 2014' with 'Sessioni di Qualificazione Turno 1' and a list of times: '08:30-09:00', '09:00-10:30', and '10:45-12:15', each with a corresponding distance label.

Misc. Texts									
Data	Starting Time	Ordine	Length	Delayed	Title	SubTitle	Text		
								Aggiungi	
Sessioni di Qualificazione					Riscaldamento				
Turno	Distanza	Data	Starting Time	Length	Delayed	Starting Time	Length	Schedule notes	
1	1	2014-09-01	09:00	90		08:30	30	Primo sessione di qualificazione	
1	2	2014-09-01	10:45	90			0	Secondo sessione di qualificazione	

Figura 5.1: Schermata della gestione programma con la sola fase di qualificazione

5.2 Gestione del programma - Qualificazione

Come già anticipato, in I@NSEO è possibile creare un programma di gara con tempistiche, luoghi e informazioni di qualsiasi genere. Questo si può gestire direttamente da *Gestione del programma*. Infatti, oltre a permettere di stampare tutto il programma gara, permette anche di creare nuovi eventi.

In maniera simile a quella spiegata precedentemente e compilando correttamente i campi della riga dopo le stampe, con *data*, *ora di inizio*, *posizione nel programma*, *tempistiche* e varie *informazioni* utili, viene creato lo schedule. Una volta completato, è possibile cliccare su **Aggiungi** per far comparire, poco più sotto, la riga della nuova voce nel programma gara.

È importante notare che se si fosse già fatto uno schedule per la fase di qualificazione oppure si fossero già inserite le tempistiche per eventi, queste verranno inserite automaticamente in ordine di data e tempo (vedi [Figura 5.1](#)).

5.3 Sorteggio/Assegna piazzole secondo classifica

L'assegnazione delle piazzole utilizzando il sorteggio è molto comoda in caso alti numeri di partecipazioni. Questa infatti permette, attraverso pochi comandi, di inserire rapidamente tutti gli arcieri nelle piazzole del campo gara.

Selezionata la sezione verranno richieste alcune voci:

Selezione un Turno: è il turno nel quale devono essere inseriti gli atleti.

Filtro su div/cl: è il filtro sulle divisioni e classi volute. Per esempio, se si volessero inserire tutti gli atleti della divisione *OL* e classe *Seniores Maschile*, il codice da scrivere sarebbe **OLSM**.

N.B.: nel caso invece si vogliano inserire tutti gli atleti che tirano alla stessa distanza, per esempio tutti gli olimpici *Seniores (maschile e femminile)*, il codice da scrivere sarebbe **OLS_**, con il *tratto basso* che serve come carattere speciale per omettere una lettera. È **NECESSARIO** inserire tutte e quattro le lettere, anche fossero tutti tratti bassi (----). In caso contrario, il programma non posizionerà nessun atleta.

Field type seed: usato per la determinazione dei paglioni nelle gare H&F.

Divisioni separate: separa automaticamente le divisioni di tiro.

Classi separate: stesso discorso precedente, ma valido per le classi.

Escludi Div/cl già assegnate: permette al programma di *NON* riassegnare le piazzole a quelle classi o divisioni a cui è già stata assegnata la piazzola.

Assegna ai paglioni: assegna definitivamente le piazzole appena create.

Piazzole: permette, utilizzando due caselle vuote, di inserire il range di piazzole per le condizioni appena scelte.

Una volta completati i campi con le scelte volute, cliccando su **Salva** comparirà un elenco dei *nomi* e delle *piazzole* assegnate nella zona bianca sottostante. Se si fosse omessa la spunta *Assegna ai paglioni*, i numeri comparsi sarebbero quelli ipotetici. Con la spunta, i paglioni vengono assegnati (vedi [Figura 5.2](#)).

È possibile anche cancellare tutte le piazzole fino ad allora assegnate cliccando semplicemente su **Azzerare piazzole esistenti** (se si lasciano i campi vuoti, il programma le cancellerà tutte; se si dovesse inserire qualche filtro, verranno azzerate solo quelle riguardanti il filtro).

Assegnazione Automatica delle Piazzole - Sorteggio								
Seleziona un Turno	Filtro su Div/Cl	Field type seed	Divisioni separate	Classi separate	Escludi Div/Cl già Assegnati	Assegna ai paglioni	Piazzole	
1 ▼	<input type="text"/>	No ▼	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Dal <input type="text" value="1"/>	Al <input type="text" value="2"/>
<input type="button" value="Ok"/> <input type="button" value="Azzerare Piazzole Esistenti"/>								
1.A -- 2.D								
70m1-70m2----- OL 122-122-0-0-0-0-0 5-5-0-0-0-0-0 Piazzola 001A assegnata - 01066 - OLSM (Ardingo Scarzella) Piazzola 001B assegnata - 04065 - OLSM (Andrea Gabardi) Piazzola 001C assegnata - 01066 - OLSM (Matteo Pisani) Piazzola 001D assegnata - 04019 - OLSM (Christian Deligant) Piazzola 002A assegnata - 01066 - OLSM (Gabriele Giovine) Piazzola 002B assegnata - 04065 - OLSF (Alessandra Pandolfi) Piazzola 002C assegnata - 01066 - OLSF (Cristina Boero) Piazzola 002D assegnata - 01012 - OLSM (Marco Carpignano)								

Figura 5.2: Schermata di assegnazione automatica delle piazzole

Per quanto riguarda invece l'assegnazione delle piazzole secondo classifica, normalmente, viene utilizzata appoggiandosi al database della federazione di appartenenza, in modo che la disposizione degli atleti ai paglioni venga effettuata utilizzando la classifica a livello nazionale. In questo modo è possibile mettere atleti dello stesso livello sugli stessi paglioni. Il funzionamento è semplice: filtrando la *classe* e la *divisione* scelta, come spiegato precedentemente, e successivamente scegliendo *turno* e *numero di piazzole* interessate, il programma inserirà gli atleti in automatico.

Assegna Piazzole Secondo Classifica					
Da Piazzola					
Turno: Tutti i Turni ▼	Filtro su Div/Cl: <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Evento	Rank Dal: <input type="text" value="1"/>	Al: <input type="text" value="9999"/>	
A Piazzola					
Turno: -- ▼	Dal: <input type="text"/>	Al: <input type="text"/>			
<input type="button" value="Ok"/>					

Figura 5.3: Schermata per l'assegnazione delle piazzole secondo classifica

5.4 Stampa documenti accreditamento

La stampa dei documenti di accreditamento non è una stampa comune a tutte le gare. Normalmente viene utilizzata in eventi di grande importanza, quali campionati nazionali o eventi internazionali, ma può capitare di doverla usare anche in circostanze di minore rilevanza, per esempio per gestire il flusso di persone sul campo gara durante un campionato regionale (l'esempio rende bene in quanto, nel suo piccolo, un campionato regionale che ha presente 200 atleti o più, deve avere per esempio un flusso controllato di tecnici, in modo che il campo gara non sia congestionato dal pubblico).

Verrà spiegato il modulo **Stampa Accrediti New**, in quanto più completo e nuovo rispetto al suo predecessore.

Selezionando da menù *Stampa Accrediti New*, verrà richiamata la pagina desiderata (vedi [Figura 5.4](#)).

Torneo	Partecipanti	Qualificazione	Stampe	Output	Moduli	AIUTO!
Impostazione Accredito						
Tipo di accredito		Accreditation badge ▾				
New Badge Name		<input type="text"/>	Create new badge			

Figura 5.4: Selezione del modulo per la stampa degli accrediti

La schermata si presenta con un menù a tendina (**Tipo di accredito**), un campo da compilare (**New badge name**) e il tasto . Se non è stato creato precedentemente nessun accredito, la pagina sarà vuota.

Per creare un nuovo tipo di accredito, è necessario inserire nel campo vuoto **New badge name** il nome identificante la variabile che si va a creare. Per chiarire, se si dovesse creare i pettorali per la gara, basterebbe chiamare il campo *Pettorali* e successivamente cliccare su tasto .

A quel punto vengono aggiunti alla pagina le altre informazioni vitali per la costruzione dell'oggetto desiderato.

La schermata è divisa in due. La prima parte identifica l'impostazione dell'accredito, ovvero la disposizione degli elementi, il formato della stampa ed eventualmente la possibilità di caricare un'immagine creata precedentemente. La seconda parte, invece, riguarda la stampa vera e propria, permettendo di scegliere vari opzioni per una stampa ottimale e rapida dell'accredito (vedi [Figura 5.5](#)).

Torneo Partecipanti Qualificazione Finali Individuali Finali a Squadre Stampe HTT ISK Output Moduli AIUTO!

Impostazione Accredito

Tipo di accredito:

Badge Name:

New Badge Name:

Tutti gli Accrediti
 Accredito di Prova

Tipo di accredito:
 Badge Custom

	Offset: 0 if only one ID card per page, offsets in mm separated by ";" if more than one	Dimensione carta
Larghezza	<input type="text" value="210"/> <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="210"/>	210
Altezza	<input type="text" value="148"/> <input type="text" value="0,148"/> <input type="text" value="297"/>	297

Accredito standard (1/4 di A4/Letter)
 4 Accrediti per pagina
 Accredito piccolo (1/6 di A4/Letter)

Nessun file selezionato

Stampa Accrediti

Opzioni	Società	Divisione	Classe	Nome Completo (Non stampati per primi)
<input type="checkbox"/> Session Compound Open Men and W1 Men (Qualificazioni 1) <input type="checkbox"/> Session Recurve Open Men, Compound Open Women and W1 Women (Qualificazioni 2) <input type="checkbox"/> Session Recurve Open Women (Qualificazioni 3) <input checked="" type="checkbox"/> Sort By Target <input checked="" type="checkbox"/> Stampa solo gli accrediti non ancora stampati?	AZE-Azerbaijan BEL-Belgium BRA-Brazil CAN-Canada CREW-Crew CZE-Czech Republic ESP-Spain FIN-Finland FRA-France GBR-Great Britain	C OC OF R W1	Ac Ad Am Ao Ax M VP W	

Figura 5.5: Schermata per la gestione dell'accreditamento

Nella prima parte della schermata, come spiegato prima, è possibile creare un accredito personalizzato. Cliccando sul tasto **Modifica Accredito**, verrà aperta una schermata con vari campi configurabili ed editabili, dove l'utente potrà inserire a proprio piacimento le informazioni che intende visualizzare nell'accredito (vedi Figura 5.6).

Torneo Partecipanti Qualificazione Finali Individuali Finali a Squadre Stampe HTT ISK Output Moduli AIUTO!

Dimensione accredito

Offset: 0 if only one ID card per page, offsets in mm separated by ";" if more than one

	Offset: 0 if only one ID card per page, offsets in mm separated by ";" if more than one	Dimensione carta
Larghezza	<input type="text" value="210"/> <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="210"/>	210
Altezza	<input type="text" value="148"/> <input type="text" value="0,148"/> <input type="text" value="297"/>	297

Posizione (X) Posizione (Y)

Altezza Larghezza

Immagine di Sfondo

Ordine	Contenuto	Posizione (X) Posizione (Y)	Larghezza Altezza	Colore Car. Background Colour	Category Background	Tipo Carattere	Misura Car.	Allineamento
1	Piazzola	80 5	85 30	#000000		Arial Bold	120	Centrato
2	Athlete Name	16 58	190 30	#CC3300		Arial Bold	70	A Sinistra
3	Country/Club Flag	170 100	30 20					
4	Country/Club Details	50 100	115 20	#F0F0F0		Arial Bold	40	A Destra
5	Categoria	160 85	46 8	#CC3300		Arial Bold	12	A Destra
6								

Figura 5.6: Schermata per la costruzione del proprio accredito

Come si può notare, anche questa schermata si divide in due. La prima che definisce la dimensione dell'accredito, mentre la seconda permette di gestire le varie informazioni per ogni singolo atleta.

N.B.: Le dimensioni della zona dell'accredito sono quelle per singolo accredito, non quelle della pagina dove verranno stampate (normalmente nel formato A4 o Letter sono stampabili 4 accrediti).

Per quanto riguarda le dimensioni dell'accredito, è buona norma lasciarle invariate, in quanto sono già state pensate per avere un'ottimizzazione ottimale degli spazi nel foglio, ma è comunque possibile cambiare le dimensioni a proprio piacimento variando la parte in alto a sinistra della schermata. Unica difficoltà è nel calcolare bene gli spazi necessari per una stampa ottimale.

ATTENZIONE: le misure della pagina non sono in mm o cm ma in pixel.

Sulla destra, è presente invece una schermata che permette il caricamento di un file creato precedentemente con un altro programma, con la possibilità di decidere il posizionamento dello stesso all'interno dell'accredito.

Passiamo ora alla parte sottostante, ovvero quella per l'inserimento dei dati gara di atleti e informazioni utili.

Come si osserva dalla [Figura 5.6](#), all'inizio è presente una sola riga vuota per l'inserimento dati. Mano a mano che verranno inserite le varie informazioni, di seguito verranno inserite righe nuove. Aprendo il menù a tendina nel campo *Content*, è possibile scegliere cosa inserire. Le possibilità sono molteplici (vedi [Figura 5.7](#)).

Ordine	Content	Posizione (X) Posizione (Y)	Larghezza Altezza
1	<input type="text" value=""/>	<input type="text" value=""/>	<input type="text" value=""/>
	<input type="button" value="Aggiorna"/>		
	<ul style="list-style-type: none">Competition Logo (Left)Competition Logo (Right)Competition Logo (Bottom)Text BlockCompetition NameCompetition DetailsAthlete Code (text)Athlete Code (Barcode)Athlete Code (QR code)Athlete NameAthlete PhotoCategoryQualification SessionPiazzolaCountry/Club DetailsCountry/Club FlagImageAree di accessoAccomodation, Meal, Transport		

Figura 5.7: Opzioni di scelta del campo *Content*

In base a quello che viene selezionato, verrà richiesto il posizionamento nella pagina di stampa, e, in caso ce ne fosse bisogno, altri dati per una migliore visualizzazione delle scritte, delle immagini, ecc (vedi [Figura 5.8](#)).

Ordine	Content	Posizione (X) Posizione (Y)	Larghezza Altezza	Colore Car. Background Colour	Category Background	Tipo Carattere	Misura Car.	Allineamento
1	Competition Logo (Left)	0 0	0 0					
2	Competition Name CAMPIONATO REGIONALE ARCO NUDO 5/M	0 0	0 0	#000000		Arial Bold	12	A Sinistra
3	Aree di accesso 0/9*	0 0	0 0	#000000		Arial Bold	12	A Sinistra
4								

Figura 5.8: Campi editabili per l'inserimento delle variabili desiderate

Come si intuisce, il modulo non è di utilizzo semplicissimo, quindi si è provveduto per i meno esperti a creare un modulo standard per gli accrediti. Questo è possibile selezionando dalla schermata principale dell'accREDITAMENTO la spunta alla voce *Accredito Standard*. In questo modo verrà utilizzato il modulo standard riportante le informazioni vitali per il corretto riconoscimento dei partecipanti (vedi [Figura 5.9](#)).

Impostazione Accredito			
<input checked="" type="radio"/> Tutti gli Accrediti <input type="radio"/> Accredito di Prova			
Tipo di accredito <input type="radio"/> Badge Custom			
		Offset: 0 if only one ID card per page, offsets in mm separated by ";" if more than one	
Larghezza	105	0;105	Paper Dimension 210
Altezza	148	0;148	297
<input checked="" type="radio"/> Accredito standard (1/4 di A4/Letter) 4 Accrediti per pagina			
<input type="radio"/> Accredito piccolo (1/6 di A4/Letter)			

Figura 5.9: Opzioni selezionabili per accredito standard

Passiamo ora alla stampa vera e propria degli accrediti.

Nella parte inferiore della [Figura 5.5](#) sono presenti diverse opzioni per la stampa. partendo da sinistra, troviamo le **Opzioni**, con le quali è possibile scegliere cosa stampare e successivamente i vari campi di scelta di società, divisione, classe e atleta.

Normalmente le opzioni vengono lasciate di default come si presentano in avvio, quindi con tutto spuntato tranne l'ultima voce, ma è possibile rimuovere o aggiungere le spunte a proprio piacimento in base alle proprie esigenze. Ovviamente, per poter stampare gli accrediti, è **obbligatorio** selezionare il turno della gara.

Dopo aver selezionato il turno, la/le società e il/gli atleti (per scelte multiple tenere premuto il tasto **CTRL** mentre si selezionano i vari campi), cliccando su **Stampa**, verrà aperta una nuova pagina comprendente tutti i pass delle persone selezionate (vedi [Figura 5.10](#)).

<p>CAMPIONATO REGIONALE ARCO NUDO S/M</p>  <p>SCANDROGLIO Daniele</p> <p>Centro sportivo G. Scirea, Solaro, Dal 14-03-2015 al 15-03-2015</p>  <p>Arco Nudo Senior Maschile</p> <p>Atleta</p>  <p>SCANDROGLIO Daniele</p> <p>C.A.M. - Arcieri Monica</p> 	<p>CAMPIONATO REGIONALE ARCO NUDO S/M</p>  <p>ALBERTI Gianluigi</p> <p>Centro sportivo G. Scirea, Solaro, Dal 14-03-2015 al 15-03-2015</p>  <p>Arco Nudo Master Maschile</p> <p>Atleta</p>  <p>ALBERTI Gianluigi</p> <p>Arcieri del Sole</p> 
<p>CAMPIONATO REGIONALE ARCO NUDO S/M</p>  <p>BOVI Antonietta</p> <p>Centro sportivo G. Scirea, Solaro, Dal 14-03-2015 al 15-03-2015</p>  <p>Arco Nudo Master Femminile</p> <p>Atleta</p>  <p>BOVI Antonietta</p> <p>Arcieri Tre Torri</p> 	<p>CAMPIONATO REGIONALE ARCO NUDO S/M</p>  <p>MARRARO Salvatore</p> <p>Centro sportivo G. Scirea, Solaro, Dal 14-03-2015 al 15-03-2015</p>  <p>Arco Nudo Master Maschile</p> <p>Atleta</p>  <p>MARRARO Salvatore</p> <p>Arcieri Tre Torri</p> 

Figura 5.10: Stampa finale degli accreditati

5.5 Gestione del programma - Finali

Questa parte permette di gestire le *tempistiche* e il *layout del campo gara* per quanto riguarda le finali individuali e a squadre.

Cliccando su *Gestione programma*, verrà aperta una schermata comprendente la riga dell'evento. Scelto l'evento voluto e cliccato su **OK**, nella parte inferiore verrà creata una griglia con tutti i campi vuoti ed editabili. Nella riga appena sotto la fase dell'evento, è possibile inserire *data*, *ora* e la *durata* dell'inizio dell'evento.

Una volta inserito basta cliccare su *Imposta a tutti* e il programma scriverà, per tutti gli scontri di quella fase, i dati appena inseriti.

Nel caso si avessero già degli eventi alla stessa ora, è possibile scegliere l'evento concomitante utilizzando il menù a tendina sotto la scritta *Imposta a tutti*, selezionarlo e cliccare *Imposta a tutti*. Questo discorso vale per tutti le fasi per tutti gli eventi (vedi [Figura 5.11](#)).

Figura 5.11: Schermata finale dopo inserimento delle tempistiche

Il risultato di tutto questo lo si può osservare cliccando su **Impostazione campo gara**. Infatti verrà aperta una pagina .pdf contenente il *layout* del campo gara, contenete tutto quello fatto fino a quel momento.

Cliccando invece su *Sessioni di riscaldamento*, si possono gestire quando e quali riscaldamenti, divisi per eventi, divisioni e classi, possono essere effettuati.

In particolare, cliccando su *Gestione del programma*, come spiegato precedentemente per la parte di qualificazione (vedi Par. 5.2), è possibile creare manualmente degli eventi per modificare il programma della gara. Nel momento in cui vengono creati gli eventi delle finali con i *tempi* e i *numeri dei paglioni* per ogni classe e divisione, compariranno in automatico nella parte *inferiore*,

dove c'è la sessione di *scontri individuali* (o eventualmente *scontri a squadre* o tutti e due) (vedi Figura 5.12).

Programma									
Stampa Programma di Gara: <input type="checkbox"/> Include Finalists Names <input type="checkbox"/> Programma quotidiano <input type="checkbox"/> Programma completo <input type="checkbox"/> Today Schedule <input type="checkbox"/> Schedule since day: <input type="text"/>									
20 Lug 2014									
MISC. TEXTS									
Data	Starting Time	Ordine	Length	Delayed	Title	Subtitle	Text		
2014-07-20	09:00	1	210	0	QUALIFICAZIONE		Gara di qualificazione di tutte le classi	Aggiungi	
2014-07-20	13:10	1	30	0	PREMIAZIONE		Premiazione gara di qualificazione di tutte le classi	Elimina	
2014-07-20	13:50	1	5	0	OLIMPIC ROUND		Dichiarazione piazzole	Elimina	
2014-07-20	16:50	1	25	0	PREMIAZIONE		Premiazione gara O.R. di tutte le classi	Elimina	
Sessioni di Qualificazione					Riscaldamento				
Turno	Distanza	Data	Starting Time	Length	Delayed	Starting Time	Length	Schedule notes	
Scontri Individuali					Riscaldamento				
Eventi	Fase	Data	Starting Time	Length	Delayed	Starting Time	Length	Schedule notes	
OLGF	1/2	2014-07-20	12:40	0	0			Aggiungi	
OLGF	Bronzo	2014-07-20	12:40	25	0			Aggiungi	
OLGF	Oro	2014-07-20	12:40	25	0			Aggiungi	
OLM, OLNM	1/8	2014-07-20	14:15	30	0	14:00	15	Aggiungi	
COM, OLF	1/8	2014-07-20	15:00	30	0	14:45	15	Aggiungi	
COM, OLF, OLM, OLN, OLF, OLN, OLRM	1/4	2014-07-20	15:30	25	0	15:00	30	Aggiungi	
COF, COM, OLF, OLM, OLN, OLF, OLN, OLRM	1/2	2014-07-20	15:55	25	0	15:30	25	Aggiungi	
COF, COM, OLF, OLM, OLN, OLF, OLN, OLRM	Bronzo	2014-07-20	16:20	25	0			Aggiungi	
COF, COM, OLF, OLM, OLN, OLF, OLN, OLRM	Oro	2014-07-20	16:20	25	0			Aggiungi	

Figura 5.12: Esempio di composizione manuale (qualificazione) e automatica (finali) del programma gara

Qui sarà presente l'elenco di tutti gli eventi con le relative *fasi*, *date*, *inizio tiri* e *durata*, ovvero tutte le informazioni che vengono compilate nella parte *Gestione del programma delle finali*. Proprio in questo punto, è possibile inserire i dati relativi ad eventuali sessioni di riscaldamento di una data classe e divisione.

Infatti, sulla destra, dopo il campo *Delay* (editabile nel caso l'evento dovesse subire ritardo per qualche motivo) sono presenti altri tre campi editabili, quelli, appunto, della sezione di riscaldamento. I primi due campi gestiscono l'*ora di inizio* (il primo) e la *durata* di tali tiri (il secondo), mentre il terzo è semplicemente una riga contenete la descrizione eventuale dell'evento (è possibile anche evitare di compilare questo campo).

Una volta effettuata la scelta di durata degli eventuali tempi dei tiri di prova, è possibile andare sulla parte Sessioni di riscaldamento (vedi Figura 5.13).

Gestione Sessioni di Riscaldamento						
gg-mm-aaaa @ hh:mm	Durata scontro (min.)	Lista Eventi Individuali	Lista Eventi a Squadre	Warmup targets	Match targets/Schedule notes	Related Match Time
2014-07-20 14:00	15	OLM		1-8	<= 1-8	14:15 Elimina
2014-07-20 14:00	15	OLNM		9-16	<= 9-16	14:15 Elimina
2014-07-20 14:45	15	OLRM			<=	15:00 Elimina
2014-07-20 14:45	15	OLF		1-8	<= 1-8	15:00 Elimina
2014-07-20 14:45	15	COM		17-24	<= 17-24	15:00 Elimina
2014-07-20 15:00	30	OLM			<= 1-4	15:30 Elimina
2014-07-20 15:00	30	OLF			<= 5-8	15:30 Elimina

Figura 5.13: Schermata di inserimento bersagli per fase di riscaldamento

La schermata che verrà presentata comprenderà tutti gli eventi dove è stato creato un *evento di riscaldamento* (gli eventi senza riscaldamento non verranno visualizzati). Questa presenta parte dei dati dell'evento, i quali *NON* sono editabili, mentre è editabile solo la parte di *Warmup target*.

Infatti, scegliendo l'evento voluto e cliccando sul tasto con il simbolo \leq , verrà in automatico inserito il warmup ai paglioni desiderati.

N.B.: il programma prende in automatico i paglioni dell'evento successivo (per esempio se il warmup è fatto prima degli 1/8, i paglioni scritti a destra saranno quelli che gli atleti utilizzeranno per quella fase), ma possono essere inseriti altri numeri di paglioni. L'inserimento dovrà essere effettuato manualmente da questa schermata.

Conclusa la scelta delle sessioni di riscaldamento, stampando il layout del campo per le finali, compariranno anche le sessioni di riscaldamento dei vari eventi, distinguibili dal colore grigio (gli eventi sono colorati) (vedi Figura 5.14).



Figura 5.14: Esempio di layout del campo delle finali con fasi di riscaldamento

5.6 Verbale arbitri / Convalida gare

Il verbale arbitri viene richiesto dalla Federazione Italiana per monitorare l'andamento della gara e l'applicazione del regolamento durante l'evento.

Questa voce si trova sotto la sezione

Torneo– >Verbale arbitri

Come prima operazione è necessario *bloccare*, una volta conclusa, la gara. Questo è **OBBLIGATORIO** in quanto il codice che verrà restituito nella stampa del verbale dovrà essere univoco per *arbitro* e *direzione gara*. Per bloccare la gara, portarsi nelle sezione *Impostazione blocchi* e bloccare, cliccando su **Imposta blocco**, tutte le voci presenti tranne l'ultima che riguarda il verbale arbitri (vedi Figura 5.15).



Impostazione blocchi	
Informazioni Torneo	Rimuovi blocco
Elenchi partecipanti	Rimuovi blocco
Accreditamento	Rimuovi blocco
Qualificazione	Rimuovi blocco
Flight Setup	Rimuovi blocco
Gironi Eliminatori	Rimuovi blocco
Elim. e Finali Individuali	Rimuovi blocco
Elim. e Finali a Squadre	Rimuovi blocco
Modifiche dei Media	Rimuovi blocco
Pubblicazione online	Rimuovi blocco
Verbale Arbitri	Imposta blocco

Figura 5.15: Posizioni da bloccare e da non bloccare

Una volta effettuata questa operazione, compilare, seguendo la sequenza dettata dal programma, il verbale arbitri. Una volta concluso, cliccare su **Salva** e *bloccare* anche questa voce. Ora è possibile stampare il verbale arbitri.

Il programma stamperà automaticamente due copie, una per l'*arbitro* e l'altra per l'*organizzazione*. Nel caso si fosse sbagliato qualche cosa nel verbale arbitri e si volesse correggere, la cosa è possibile, ma è **OBBLIGATORIO** ristampare i documenti, in quanto il codice del verbale sarà cambiato automaticamente.

Per trasferire (o meglio caricare) la gara in questione sul sito federale di appartenenza, sono sufficienti pochi semplici passaggi. Prima di tutto è necessario salvare la gara con l'estensione *.exp* e successivamente caricare la gara tramite il consueto pannello di caricamento della gara sul sito federale.

Per quanto riguarda invece la parte del giudice di gara, i passaggi sono differenti da quelli dell'organizzazione della competizione. La prima operazione da effettuare è quella di accedere alla *pagina privata* del sito federale, successivamente cliccare su **Gare da validare**. Fatto questo, inserire il *codice della gara* che si vuole validare utilizzando il link **Inserisci codice**. Come ultimo passo, inserire il codice stampato sul verbale all'interno della casella vuota e cliccare su **Salva** (vedi Figura 5.16).



Figura 5.16: Schema per l'omologazione di una gara

5.7 Invio a I@NSEO

5.7.1 Richiesta di credenziali

É possibile inviare i file al sito di I@NSEO sia per avere i *risultati online* prima del caricamento degli stessi sul sito federale, sia per poter caricare dati parziali della gara. Ottenere le credenziali per caricare la gara sul sito di I@NSEO è semplice. Cliccando su *Invia a I@NSEO.net*, verrà aperta automaticamente la schermata di login per il caricamento della gara su www.ianseo.net (vedi [Figura 5.17](#))

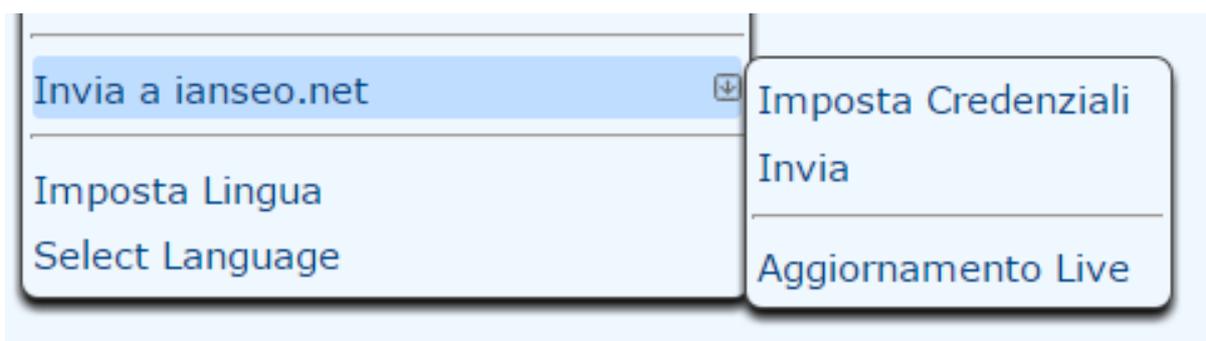


Figura 5.17: Schermata di login e richiesta codice per caricamento gara in I@NSEO.net

La schermata successiva si divide in 2.

La prima parte è quella riservata al login per il caricamento gara con le credenziali forniti dallo staff I@NSEO (vedi [Figura 5.18](#)).

Imposta Credenziali	
Identificativo	<input type="text"/>
Codice di autorizzazione	<input type="text"/>
Codice di autorizzazione del Freccia a Freccia	<input type="text"/>
<input type="button" value="Ok"/> <input type="button" value="Annulla"/>	

Figura 5.18: Login della gara per il caricamento sul sito

La seconda invece è quella per l'invio della richiesta delle credenziali allo staff per l'apertura della gara (vedi Figura 5.19).

Recupera Credenziali
<p>Puoi richiedere di ospitare la gara su ianseo.net. Il servizio è offerto gratuitamente ma i termini e le condizioni possono cambiare in qualunque momento senza preavviso. L'invio della mail non implica la sua accettazione. Il servizio viene offerto così com'è e può essere sospeso in qualunque momento senza preavviso. Se una competizione non ha risultati (per esempio qualificazioni) dopo la fine della gara può essere cancellata senza preavviso.</p> <p>Please consider to support Ianse: go to www.ianseo.net website and press the "donate" button :)</p> <p style="text-align: center;">Click to request Code</p>

Figura 5.19: Invio della richiesta

Cliccando su *Click to request code*, verrà aperta in automatico un'altra schermata. Verranno richiesti la nazionalità del luogo di gara (*Nome società*), la password per il login (*Codice di autorizzazione*) e la e-mail di riferimento dove verranno inviate le credenziali (*Email*) (vedi Figura 5.20).

Recupera Credenziali
<p>Puoi richiedere di ospitare la gara su ianseo.net. Il servizio è offerto gratuitamente ma i termini e le condizioni possono cambiare in qualunque momento senza preavviso. L'invio della mail non implica la sua accettazione. Il servizio viene offerto così com'è e può essere sospeso in qualunque momento senza preavviso. Se una competizione non ha risultati (per esempio qualificazioni) dopo la fine della gara può essere cancellata senza preavviso.</p>
<p>Codice Gara prova <input type="text"/></p> <p>Nome prova <input type="text"/></p> <p>Soc. Organizzatrice 01012 <input type="text"/></p> <p>Soc. Organizzatrice prova <input type="text"/></p> <p>Luogo prova <input type="text"/></p> <p>Dal 2015-02-01 <input type="text"/></p> <p>Al 2015-02-01 <input type="text"/></p> <p>Nome Società <input type="text" value="ITA-Italy"/></p> <p>Codice di autorizzazione <input type="text" value="123456"/></p> <p>Email <input type="text" value="mailprova@hotmail.com"/></p> <p>Paste the Google Map URL showing the place of the competition. <input type="text"/> <input type="button" value="CHECK"/></p> <p style="text-align: center;"><input type="button" value="Click to request Code"/></p>

Figura 5.20: Schermata per richiesta di login

Cliccare quindi su e la domanda di gara verrà in automatico inoltrata al team I@NSEO.

5.7.2 Upload della gara sul sito

Accedere al *pannello di controllo* che si trova in

Torneo – >Invia a ianseo.net– >Invia

(se si sceglie *Imposta credenziali* semplicemente si metteranno le credenziali solo la prima volta e poi il programma entrerà direttamente con quei dati).

Una volta aperto, sarà possibile scegliere cosa inviare al sito. Si possono inviare la *Lista piazzole*, i *Partecipanti*, i *Risultati gara*, ecc. Una volta selezionato quello che si vuole, cliccare su e verranno caricati sul sito www.ianseo.net.

5.8 Uscita TV

É possibile visualizzare un output video di ogni classifica di gara selezionandolo tra quelli nel menù **Output**.

Entrati in questo sottomenù se esistessero delle regole già precedentemente create, verranno visualizzate in formato di elenco, in caso contrario invece sarà possibile crearne una nuova editando la casellina bianca (scegliendo quindi un nome alla nuova regola video) e cliccando su .

Apparirà una nuova schermata nella quale sarà possibile editare principalmente tre cose: *Rinomina regola in*, il quale permette di cambiare in un nuovo nome la regola, *Aggiungi contenuto competizione* e *Aggiungi contenuto multimediale* (vedi [Figura 5.21](#)).

Regola gestita: uscita 1	
Rinomina Regola In	<input type="text"/> (Lasciare vuoto per non modificare)
Segmento di regola già definito	Nessuna Regola Impostata
Regole preconfigurate	
Aggiungi contenuto competizione Aggiungi contenuto multimediale	
<input type="button" value="Salva"/> <input type="button" value="Annulla"/> <input type="button" value="Indietro"/>	

Figura 5.21: Schermata di scelta per impostazione delle regole TV

Aggiungi contenuto competizione: cliccandoci verrà aperta un'ulteriore schermata che permetterà di scegliere le vari voci da visualizzare sul dispositivo visivo. Essendo abbastanza complesso come meccanismo, il programma, nella parte laterale (sulla *Destra*), spiega ogni comando che cosa implica (vedi [Figura 5.22](#)).

Di seguito alcuni appunti per migliorare la visualizzazione al pubblico. Come si può osservare, semplicemente cambiando la *Selezione pagina*, cambierà la parte inferiore della schermata. Normalmente, la grandezza del carattere varia da 20 a 25 px, in quanto, troppo grande non permetterebbe la completa visualizzazione degli eventi mostrati, mentre troppo piccola sarebbe troppo complicato leggere i nomi e i punti degli atleti.

La *durata dello stop* e il *tempo di scorrimento* devono essere tali da permettere al pubblico di leggere i nomi e i punti. Si consiglia quindi un tempo di stop di *massimo 5 secondi*, per non appesantire la visualizzazione, e tempo di scorrimento da *10 a 12 secondi*.

Le successive voci, possono essere messe o tolte a discrezione dell'utente, a seconda che si desiderino più o meno informazioni.

É possibile cambiare i colori di sfondo delle pagine visualizzate interagendo con il programma utilizzando l'ultima riga in basso e cambiando i codici (esadecimali) dei colori nelle apposite caselline precompilate.

Dopo aver salvato, il programma tornerà alla schermata iniziale e sarà comparsa la riga

Managing rule: uscita 1	
Already defined rule segments	No rules
Tournament Contents	
Page selection	Select Page Select the page to display in this segment
Character size	20 px Base font size for all texts in this segment
Freeze Time	3 Seconds to wait before scrolling/changing to next segment
Scroll time	10 10ths of seconds for scrolling 1 row of data. If 0 pages will be static: adjust «Number of rows to retrieve» and «Freeze time» accordingly
Number of rows to retrieve	0 Only these rows will be displayed
View country's complete names	<input checked="" type="checkbox"/> Toggles the display of the athlete's Nation/Club
View Athlete's complete name	<input checked="" type="checkbox"/> On: displays athlete's full first name Off: displays only initial of first name.
View Distances' Scores	<input checked="" type="checkbox"/> Toggles the display of the scores of all distances
View ID Cards	<input type="checkbox"/> In matches views draws 2 ID Cards from the opponents instead of the "standard" rows
View team components (absolute)	<input checked="" type="checkbox"/> Toggles the display of the Team members
Session	All Sessions
Colors and Characters - <input checked="" type="checkbox"/> Default - <input type="checkbox"/> Set as default	
Table background	#FEFEFE
Page Color	#FFFFFF
Background of Even Rows	#FFFFFF
Text in Even Rows	#000000
BackGround of Odd Rows	#FFFFCC
Text in Odd Rows	#000000
Background Column Titles	#CCCCCC
Text Column Titles	#000000
Background Table Titles	#585858
Text Table Titles	#F4F4F4
<input type="button" value="Save"/> <input type="button" value="Cancel"/> <input type="button" value="Back"/>	

Figura 5.22: Schemata per l'inserimento delle variabili per la competizione

riguardante la regola appena creata.

Ovviamente, utilizzando i tasti sotto la colonna **Azione**, è possibile *cambiare, eliminare e spostare* l'ordine di visualizzazione della regola in questione.

Aggiungi contenuto multimediale: comando utilizzato per inserire un contenuto multimediale, tipo il *logo della competizione* o *sponsor* vari. Cliccando sul tasto, si aprirà una schermata con due sezioni principali. La prima è quella di default che permette di inserire il logo di I@NSEO nella regola interessata, mentre la seconda permette di caricare un logo diverso a discrezione dell'organizzazione (vedi [Figura 5.23](#)).

Managing rule: uscita 1	
Already defined rule segments	No rules
Multimedia Content	
Multimedia selection	<input type="radio"/> Logo Inaseo Select the multimedia content to display in this segment
Display time	5 Time in seconds for the display of this content in this segment
Scroll time	50 Scrolling time for the whole page to be replaced by a new one
Full screen	<input type="checkbox"/> Resize images to fill the screen (without distortion)
New multimedia content	
Name	<input type="text"/> Univoque name for this content
Text (HTML)	<input type="text"/> Insert text instead of a file. Text may be styled HTML.
Multimedia file	<input type="button" value="Scegli file"/> Nessun file selezionato File to upload as multimedia content.
Default time	5 Default displaying time
Default scroll time	50 Default scrolling time
<input type="button" value="Save"/> <input type="button" value="Cancel"/> <input type="button" value="Back"/>	

Figura 5.23: Schermata per impostazioni contenuti multimediali

Come prima, salvando verrà aggiunta la riga nella schermata principale, anche qui con la possibilità di spostare la regola, modificarla o eliminarla.

Stampa Piazzole				
Turno 2				
Piazzola	Atleta	Società	Divisione	Classe
1A	PRELLI Paolo	01082 A.S.D. ARCIERI CAMERI	OL	SM
1B	CONSIGLIERI Matteo Paolo	04153 Asd Arcieri Telemachos	OL	SM
1C	RIVETTI Federico	01061 A.S.D. Arcieri Clarascum	OL	SM
1D	COLLI Valerio	04104 A.s.d. Arcieri Dell'olmo Di Ro	OL	SM
2A	EGIDDI Roberto	01082 A.S.D. ARCIERI CAMERI	OL	SM
2B	PANIZZA Matteo	04153 Asd Arcieri Telemachos	OL	SM
2C	GIRAUDDO Flavio	01061 A.S.D. Arcieri Clarascum	OL	MM
2D	MUSSI Massimiliano	04104 A.s.d. Arcieri Dell'olmo Di Ro	OL	SM
3A	BUONACASA Andrea	01082 A.S.D. ARCIERI CAMERI	OL	SM
3B	TURCONI Giulio	04153 Asd Arcieri Telemachos	OL	SM
3C	TARASCO Silvano	01061 A.S.D. Arcieri Clarascum	OL	MM
3D	VARETTI Vincenzo	04104 A.s.d. Arcieri Dell'olmo Di Ro	OL	MM
4A	AIROLDI Roberto	01082 A.S.D. ARCIERI CAMERI	OL	SM
4B	PANIZZA Marta	04153 Asd Arcieri Telemachos	OL	SF
4C	BECCARIS Letizia	01061 A.S.D. Arcieri Clarascum	OL	AF
4D	CASSINERI Lidia Ambrogina	04104 A.s.d. Arcieri Dell'olmo Di Ro	OL	MF
5A	PRINCIPE Gianfranco	01082 A.S.D. ARCIERI CAMERI	OL	SM
5B	LUCCHIARO Alex	04153 Asd Arcieri Telemachos	OL	AM
5C	TORTA Gabriele	01061 A.S.D. Arcieri Clarascum	OL	RM
5D	VITALE Vincenzo	01025 A.S.H.D. Novara	OL	SM

Figura 5.24: Esempio di uscita TV (piazzole)

5.9 Spotting

Lo spotting è un metodo avanzato utilizzato per avere una visualizzazione digitale dello score e del bersaglio degli atleti, utilizzato principalmente durante le finali in *streaming/diretta live*.

Come prima cosa è necessario ottenere l'autorizzazione del freccia a freccia su internet (può essere richiesto nel momento in cui si richiedono le credenziali per il caricamento dati sul sito di I@NSEO). Successivamente, scegliendo l'evento, la fase di gara, il match interessato e cliccando su , sarà possibile gestire l'evento scelto.

Il menù 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.

Spotting individuale: visualizza un bersaglio su cui inserire con il mouse i punti di impatto delle frecce.

Commenti: utilizzato per scrivere commenti in tempo reale su match in corso.

Per poter avviare l'Uscita TV dello spotting, è necessario selezionare il comando

Output - > Spotting

Verrà aperta una nuova schermata indipendente comprendente i bersagli e gli score degli atleti in gara (vedi [Figura 5.25](#)).

C.R. Lombardia		LUCA Mancione				MATTEO Paoletta				C.R. Lombardia			
1		Freccia			Pr. Totale	Freccia			Pr. Totale	1			
		Volee	1	2		3	Volee	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			

Figura 5.25: Esempio di spotting view

5.10 Speaker view

I tastierini e i dispositivi elettronici forniscono un feedback in tempo reale, ma la mole dei dati è quasi *impossibile* da seguire con i vecchi metodi per avere un quadro generale della situazione della competizione. Per uno speaker che voglia informare il pubblico o gli atleti di quanto sta succedendo, sia per radio che per TV, o anche solo per l'operatore sul campo gara che deve capire tra quanto è necessario risistemare il campo, si è reso necessario creare uno strumento apposito, utilizzabile ormai principalmente tramite tablet elettronici.

La *speaker view*, una volta selezionata la fase che si intende seguire, fornisce potenti strumenti per tenere sotto controllo la gara. L'inserimento con i *tastierini* (o manuale con vari PC in rete) colora la riga relativamente alla quella è cambiato il risultato, evidenziando in **viola** i risultati dei match terminati.

L'utente può oscurare i risultati già annunciati o i match già conclusi premendo in qualsiasi punto della relativa riga dello scontro.

In una gara gestita con i tastierini, comporta che, appena viene inserito il punteggio, la riga si colora e lo speaker può annunciarla istantaneamente. Inoltre, il colore del match già annunciato sbadisce e i nuovi inserimenti (con i relativo risultati) risaltano per annunci successivi.

Speaker						
Programma		Eventi		Opzioni		
Individuale 2014-07-20 16:20:00		Assoluti Arco Olimpico Maschile Assoluti Arco Olimpico Femminile Assoluti Arco Compound Maschile Assoluti Arco Compound Femminile		<input type="checkbox"/> Mostra Menù Insesto <input type="checkbox"/> Non controllare		
Seleziona Tutto						
Stato	Evento	Piazzola		Tot.	Punti set	
0	OLM - Oro	001 - 002	Toso Francesco Arcieri del Sole	0 - 6		Sistopalo Francesco Oscar Oleggio Bellinzago
0	OLM - Bronzo	003 - 004	Ghirardi Marco A.S.D. Arcieri Ardivestra	2 - 6		Monti Mirko C.I.A.M. - Arcieri Monica
0	OLF - Oro	005 - 006	Giaccheri Tanya Giada A.S.D. Compagnia d'Archi	6 - 2		Scarpazza Gaia Arcieri Tre Torri
0	OLF - Bronzo	007 - 008	Cavallaro Coralie ASD Gruppo Arcieri Valceserio	6 - 5		Toppi Fiorenza Oscar Oleggio Bellinzago
0	OLNM - Oro	009 - 010	Gottardini Andrea Carlo ArcieriMirasole Città di Opera	6 - 4		Frigerio Enrico Arcieri Tre Torri
0	OLNM - Bronzo	011 - 012	Marini Marcello ArcieriMirasole Città di Opera	6 - 0		Cockings Marco Paolo A.S.D. Arcieri delle Alpi
0	OLNF - Oro	013 - 014	Redenti Cristina AR.CO. Monza	6 - 0		Paviato Rosetta Arcieri Città della Piegia
0	OLNF - Bronzo	015 - 016	Sala Camilla Arcieri Tre Torri	4 - 6		Dellaferrea Giulia Arcidi. Fossoni A.S.D.
0	COM - Oro	017 - 018	Leotta Andrea A.S.D. Arcieri Solese	144 - 137		Negri Paolo Arcieri Cesano Boscone
0	COM - Bronzo	019 - 020	Lombardi Simone Arcieri Cesano Boscone	137 - 136		Scabini Andrea Cus Pavia A.S.D.
0	COF - Oro	021 - 022	Gandolini Micaela A.S.D. ARCIERI CAMBRI	114 - 101		Scandroglio Samantha C.I.A.M. - Arcieri Monica
0	OLRM - Oro	025 - 026	Marcaccini Simone A.S.D. Sentiero Selvaggio	6 - 2		Luglio Alberto Arcieri dell' Airone
0	OLRM - Bronzo	027 - 028	Tironi Kristian Michele Arcieri dell' Airone	2 - 6		Calori Michele ArcieriMirasole Città di Opera
0	OLRF - Oro	029 - 030	Coerezza Elisa Ester C.I.A.M. - Arcieri Monica	6 - 0		Aloisi Francesca Juvenilia

Figura 5.26: Esempio di speaker view per le fasi finali

5.11 Boinx TV

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 in I@NSEO.

In realtà i *layers* (oggetti grafici) generati da I@NSEO 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 più semplice da utilizzare.

Gli stessi dati utilizzati dai layers di quartz possono essere acquisiti ed elaborati anche in altri programmi differenti, quali *Flash Media* e *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 maggiori informazioni sugli schemi degli *.Xml* di dati, scrivere a info@ianseo.net.
Per utilizzare i layers è necessario seguire alcuni semplici passaggi:

1. Importare i layers in Boinx con il comando File/import Layer composition.
2. Copiare il file *boinxianseo.Xml* nella root utente (*~/boinxianseo.xml*). Questo file è una directory degli *Xml* esportati da I@NSEO.
3. Nel file, sostituire la riga

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

con l'indirizzo dove trovale il file *.xml* di esportazione, il quale può essere una *cartella*, un *percorso file* un *indirizzo IP* o un *indirizzo FTP*.

Capitolo 6

Tastierini elettronici (HHT)

I tastierini elettronici sono periferiche che interagiscono con I@NSEO per la registrazione dei punteggi della gara. Principalmente nelle gare di grande importanza (e affluenza di atleti), i tastierini sono vitali per avere una gestione gara scorrevole e veloce.

6.1 Funzionamento del tastierino

L'utilizzo è semplice. Seguendo la successiva sequenza è possibile apprenderne l'utilizzo in pochi minuti:

1. Premere un tasto qualsiasi e il display mostrerà la schermata della *lista arcieri*, dove sono indicati tutti i tiratori su quel 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. Una volta che il punteggio desiderato è visualizzato premere *ENTER* per muoversi alla freccia successiva.
Dopo aver introdotto tutte le frecce premere *A*.
N.B.: il primo valore è sempre il massimo, mentre i successivi hanno il valore di partenza uguale al risultato inserito precedentemente.
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.

Di seguito sono spiegati per chiarezza i tasti presenti sul tastierino (vedi [Figura 6.1](#)):



Figura 6.1: Vista tasti del tastierino (*Sinistra*) e vista schermo (*Destra*)

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 e la scelta della freccia nella volee.

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.

6.2 Gestione server tastierini

In tutte le pagine di set-up la seguente schermata rappresenta la comunicazione e il feedback di tutti i terminali (FARE E INSERIRE FOTO).

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 feedback positivo; Lettera in rosso feedback negativo.

Per correggere l'errore, potrebbe bastare un aggiornamento o il rinvio dei dati al solo terminale che segnala errore.

6.3 Impostazioni iniziali

La seguente sequenza rispecchia il modus operandi per il corretto funzionamento dei tastierini:

1. **Configurazione HTT:** in questa pagina devono essere settati l'*indirizzo IP dell'Host* e la *porta di comunicazione*, assegnando un nome all'host (es.: 192.168.75.100) 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.

N.B.: solitamente tutti se non vi è più di una linea di tastierini nello stesso momento 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; 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 arcieri OL con targa 1-10).
 - f) Visualizzare posizione piazzola: solo *nome* atleta oppure *piazzola e nome* (es. *A nome*).
 - g) **NON** visualizzare game info, ovvero nascondere le info della gara.
 - h) Resettare i dati ai tastierini. Inviare questo dato comporta il reset completo delle informazioni.
 - i) Resettare ID. Resetta il numero di riferimento del tastierino specifico.
ATTENZIONE: la selezione di questo comando con *TUTTI* i tastierini rende necessario reimpostare manualmente tutti gli *ID* precedentemente inseriti).
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 precedente 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, spiegati in Par. 6.4, sono destinati alla gestione della sequenza.

6.4 Gestione gara

Una volta impostato il setup iniziale riguardante la gestione di nomi e piazzole dei tastierini, è possibile gestire la gara vera e propria. La sequenza di seguito è **NECESSARIA** per ogni volee.

1. **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 volee, la preparazione della nuova serie. Dopo il recupero e l'inserimento da parte dei partecipanti, settare la volee successiva inviando l'identificazione della nuova volee da registrare.

Premendo sul pulsante si avanza direttamente alla successiva volee.

Le caselle di verifica di questa pagina (ovvero le caselline che compariranno gialle) sono

: *info gara*; *info sponsor*; *sequenza tiro*.

2. **Scarico Dati:** da questa pagina si segue l'inserimento dei dati sui tastierini. Ogni pressione del tasto aggiorna la situazione degli inserimenti.

Il numero sopra indica gli inserimenti mancanti. Al termine, con tutti i dati inseriti, premere per acquisire i dati da imparate nel database; poi preparare per la volee successiva tornando al punto 1.

3. **Info HHT:** per conoscere i dati contenuti in un singolo o in tutti gli HHT. Inserire il numero del tastierino desiderato e confermare.

N.B.: per *serie di HHT* utilizzare il simbolo - (es: *1-10* per visualizzare i dati nei tastierini da 1 a 10). Per elenchi di tastierini utilizzare il simbolo , (es: *1,10* per visualizzare i dati nei tastierini 1 e 10).

Capitolo 7

I@NSEO ScoreKeeper Lite

I@NSEO ScoreKeeper Lite è un nuovo metodo per l'*inserimento elettronico* dei punteggi. Tramite l'utilizzo di dispositivi tablet (S.O. **Android**), è possibile trasformare il proprio device in uno *score elettronico* che interagisce direttamente con il programma.

7.1 Fasi preliminari

Per poter utilizzare questo metodo di inserimento, è necessario avere:

- ▷ Uno o più *dispositivi mobili* (cellulari o tablet) con installato il programma *I@NSEO ScoreKeeper Lite*, scaricabile dall'AppStore di Android all'indirizzo

<https://play.google.com/store/apps/details?id=net.ianseo.scorekeeperlite>

- ▷ Un *computer* con installato I@NSEO.
- ▷ Una *connessione WiFi* accessibile sia al computer con installato I@NSEO, sia ai dispositivi con lo ScoreKeeper.

7.2 Configurazione della rete

Per funzionare correttamente, l'applicazione su device deve poter continuamente comunicare con il software I@NSEO. La via più semplice è quella di appoggiarsi a una *rete WiFi locale*, utilizzando un router WiFi dedicato, se possibile, in modo da permettere la continuità nell'invio dei dati.

Il diagramma sotto visualizza una possibile configurazione di campo gara, mettendo in relazione i paglioni, i device, il router e, infine, il server (vedi [Figura 7.1](#)).

Per informazioni riguardanti la corretta installazione e configurazione della propria rete wireless, consultare i tutorial dedicati al proprio sistema operativo.

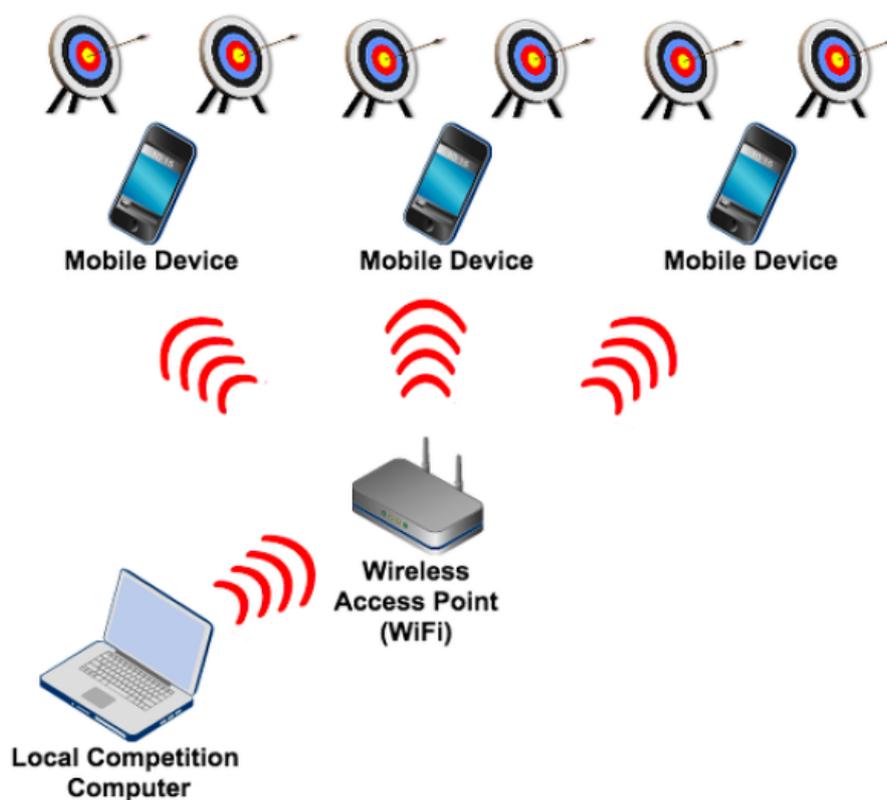


Figura 7.1: Schema di rete per I@NSEO ScoreKeeper Lite

7.3 Configurazione su I@NSEO

7.3.1 Info Gara

Questa operazione è effettuata andando nel menù

Torneo– >Info Gara– >Modifica dati gara

Per attivare I@NSEO ScoreKeeper Lite, è necessario connettersi a una rete WiFi, come detto precedentemente (vedi Par. 7.2), e modificare l'ultima parte della schermata (vedi Figura 7.2).

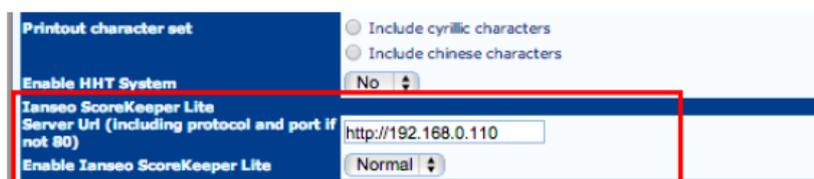


Figura 7.2: Zona di inserimento del numero IP in I@NSEO

La URL del server è l'indirizzo principale di I@NSEO, ed è quello che verrà utilizzato dai dispositivi mobili per interagire con il programma. Si consiglia di utilizzare un indirizzo **IP statico**, in modo da essere sempre riconoscibile nella rete. Un esempio per chiarire. Se normalmente si accede a I@NSEO scrivendo `http://localhost/ianseo/` e si è scelto (o è stato

assegnato dal router) il numero IP **192.168.0.100**, nella casella bianca riguardante lo ScoreKeeper Lite dovrà essere digitato **http://192.168.0.100/ianseo/** e, successivamente, scegliere *Ianseo ScoreKeeper Lite* o *Ianseo ScoreKeeper Pro* nel menù a tendina sottostante (la differenza principale tra la versione Pro e la versione Lite sta nel fatto che la prima permette di gestire più paglioni su uno stesso dispositivo, mentre la seconda gestisce un paglione con ogni dispositivo).

N.B.: è necessario configurare il firewall del server in modo che accetti le connessioni sulla *porta 80* (o qualsiasi altra porta configurata a lavorare con Apache).

ATTENZIONE: se dovesse essere cambiato per qualsiasi ragione il numero IP del Server, il valore inserito come indirizzo di riferimento nella rete **DEVE** essere aggiornato e gli Score cartacei **DEVONO** essere ristampati.

7.3.2 Distanze e Tipi bersagli

Le informazioni sulle distanze sono molto importanti per l'applicazione e, per questo motivo, devono essere configurate correttamente.

Dal percorso

Torneo– >Info Gara– >Gestione distanze

è possibile controllare ed eventualmente correggere le eventuali *distanze*, *numero di volee* e *numero di frecce* per volee.

Anche le tipologie di bersagli sono molto importanti. Dal percorso

Torneo– >Info Gara– >Gestione bersagli

è possibile controllare e correggere i bersagli per le divisioni e le classi iscritte alla gara.

7.3.3 Score con QR-Code

Per consentire una configurazione semplice della periferica mobile utilizzata, I@NSEO permette di stampare gli score cartacei con un *QR-Code*, ovvero un codice particolare che identifica lo/gli score che verranno gestiti con tale metodo.

Seguendo il percorso

Qualificazione– >Stampa Score

se si è abilitato lo I@NSEO ScoreKeeper sarà comparsa la possibilità di spuntare *Stampa QR Code per Ianseo ScoreKeeper Lite* (vedi [Figura 7.3](#)).

Print Scores
Print Score - Details

Add Competition Header
 Add Competition Images
 Add Country/Club Flags
 Print QR Code for Ianse ScoreKeeper Lite
 Athlete scorecard with all distances on a single page

Session: **2: Recurve Women** From: **001** To: **041** - without empty targets -

Figura 7.3: Casella da smarcare nella pagina di stampa score

Dopo aver scelto il numero di paglioni, la sessione e le altre opzioni descritte in (vedi Par. 7.3.2), gli score possono essere stampati. Come si può notare immediatamente, al centro dello score è comparso il QR-Code (un quadrato con disegni complessi), il quale sarà scansionato dal dispositivo mobile per poter modificare i punteggi della gara (vedi Figura 7.4). Allo stesso modo, è possibile gestire sia le finali individuali che quelle a squadre.

prova 9595, 31-08-2014

Archiere: **Scarzella Ardingo** **1A**
Società: 01066 - Iuvenilia OL SM

70m-1	1	2	3	Pr.	Tot.	10+X	X
1							
2							
3							
4							
5							
6							
Totale							

prova 9595, 31-08-2014

Archiere: **Gabardi Andrea** **1B**
Società: 04066 - Arcieri Tre Torri OL SM

70m-1	1	2	3	Pr.	Tot.	10+X	X
1							
2							
3							
4							
5							
6							
Totale							

prova 9595, 31-08-2014

Archiere: **Pisani Matteo** **1C**
Società: 01066 - Iuvenilia OL SM

70m-1	1	2	3	Pr.	Tot.	10+X	X
1							
2							
3							
4							
5							
6							
Totale							

prova 9595, 31-08-2014

Archiere: **Delgant Christian** **1D**
Società: 04019 - Arcieri Stadium Besozzo OL SM

70m-1	1	2	3	Pr.	Tot.	10+X	X
1							
2							
3							
4							
5							
6							
Totale							

I@NSEO ScoreKeeper Lite

Figura 7.4: Esempio di score con QR-Code

7.3.4 ISK menù

Abilitando l'opzione di utilizzo di Ianseo ScoreKeeper, comparirà nel menù del programma una nuova voce chiamata **ISK** che permetterà di controllare i device e importare i risultati (Figura 7.5).



Figura 7.5: Voce nel Menù e comandi ISK

Aprendo il menù a tendina troveremo 4 voci:

Gestione dispositivi: Permette di controllare tutti i dispositivi legati alla gara. Come si vede nell'immagine, è presente un menù a tendina che permette di scegliere la tipologia della gara, in questo caso *Qualificazioni*, il turno e la volee in corso. Nell'elenco sottostante, vengono appunto elencati i device connessi, permettendo di gestire il possibile inserimento, l'attivazione del dispositivo per l'inserimento dei punteggi e viene visualizzato il suo numero IP (Figura 7.6).

Torneo	Partecipanti	Qualificazione	Finali Individuali	Finali a Squadre	Stampe	ISK	Output	Moduli	AIUTO!	
Gestione Dispositivi										
						Turno	Distanza	End		
						Qualificazioni: 1 ▾	1 ▾	1	Salva Annulla	
<input type="checkbox"/> Mostra solo gli eventi di oggi										
Piazzola	Autorizzazione richiesta	Competizione	Codice Dispositivo	Id Dispositivo	Online	Stato	Forza nuovo stato	Batteria	IP Address	Ultimo Contatto
1 ()		✓	a0 Ianseo ScoreKeeper Lite	1.0.5 43f2b9e450ecbf6d		✗	✗	0	192.168.1.50	2015-07-04 14:27:15
2 ()		✓	a1 Ianseo ScoreKeeper Lite	1.0.5 e56abf3e3eb21d3e		✗	✗	0	192.168.1.62	2015-07-04 14:01:57

Figura 7.6: Schermata per la gestione dei dispositivi

Raggruppamento bersagli: Gestisce i dispositivi sui bersagli. Nel caso di versione Lite, sarà possibile abilitare un solo dispositivo per ogni paglione, mentre con la versione PRO sarà possibile avere la gestione di più bersagli con un solo device. Selezionando la fase di gara interessata, nel nostro esempio *Turno 1*, si aprirà una pagina per la gestione dei dispositivi, nella quale sarà possibile inserire i nomi dei dispositivi e abilitarli per i paglioni desiderati. Normalmente, non è necessario effettuare questo, in quanto una volta effettuato lo scan del QRcode dello score, il device viene identificato automaticamente per quel paglione. La schermata diventa invece molto importate nel caso si utilizzi la versione Pro del programma in quanto è così possibile indicare che lo stesso dispositivo inserisca punti in più paglioni (Figura 7.7).



Figura 7.7: Schermata per la gestione dei device per bersagli

Risultati: La parte vitale dell'applicazione è l'import dei risultati. Cliccando sulla voce nel menù, compariranno diverse voci che permetteranno di gestire il sistema di inserimento punti. Selezionando il turno e la distanza, sarà possibile tenere sotto controllo l'intero pacchetto di device per l'import dei risultati. Nella parte inferiore della schermata, come si vede in [Figura 7.8](#), si ha una vista intuitiva dei risultati che sono stati inseriti, visualizzando una ipotetica piazzola con lo stato degli inserimenti in diversi colori, spiegati nella legenda posta al di sotto di essa. In questo modo è possibile vedere in modo istantaneo quali device hanno inserito i punteggi e quali devo ancora essere inseriti.

Nella parte superiore, invece, è possibile gestire il blocco delle volée. Per esempio, conclusa la prima volée e una volta che tutti gli atleti sono tornati sulla linea di tiro, si può effettuare il blocco del punteggio della volée appena conclusa, in modo che i risultati non possano essere più corretti. Nell'esempio di figura..... si nota che la prima volée presenta una spunta nella casellina, ovvero è stata bloccata e non è più possibile interagire con la volée stessa ([Figura 7.8](#)).



Figura 7.8: Schermata per l'acquisizione dei punti

Stampa codice QR: stampa il codice QR della gara.

7.4 Configurazione su I@NSEO ScoreKeeper Lite

7.4.1 Setup

Esistono due modi per configurare I@NSEO ScoreKeeper Lite, metodo *automatico* e metodo *manuale*.

Il metodo **automatico** permette, utilizzando il QR-Code stampato sullo score, di aprire la schermata di configurazione. Cliccando su **Scan**, è possibile scansionare il codice. Successivamente, verrà aperta sul dispositivo la schermata di scelta, indicante la *fase* della gara, la *sessione*, il *bersaglio* e la *distanza*. Una volta effettuate le scelte, premere **Save** (vedi [Figura 7.9](#)).



Figura 7.9: Schermata del device dopo connessione alla gara creata

Il metodo **manuale** permette di configurare a discrezione dell'utente il dispositivo. Premendo il Menù (in alto a *Destra*) e scegliendo *Manual Entry*, è possibile inserire manualmente l'indirizzo del server a cui fare riferimento. Una volta effettuato e cercando tale indirizzo nella rete, verrà visualizzato lo stesso menù visualizzato utilizzando il QR-Code.

Si consiglia di usare il metodo automatico per questioni di semplicità e praticità.

7.4.2 Scoring

Il metodo di inserimento dei punti è simile a quello utilizzato dagli arcieri sugli score cartacei. Dopo aver completato correttamente il setup (vedi Par. 7.4.1) e premuto **Save**, verrà visualizzata una schermata simile alla figura di sotto (vedi [Figura 7.10](#)). Ovviamente, la visualizzazione della targa, la distanza e le altre informazioni cambieranno da gara a gara.

I punteggi vengono inseriti premendo semplicemente sui *tasti colorati* posti nell'ultimo riquadro. Il valore della freccia che deve essere inserita è evidenziato di **rosso**.

Le ultime voci del programma gestiscono la possibilità di *pulire tutti i record inseriti* (**Clear All**), *pulire l'ultimo valore inserito* (**Clear Last**) e *passare al prossimo arciere* (**Next Archer**).

Se dovesse essere necessario cambiare il valore di una singola freccia che non fosse l'ultima, basta



Figura 7.10: Schermata del device per l'inserimento punti

selezionare premendo il record desiderato e, successivamente, cambiarlo con quello desiderato. Quando verrà inserito il risultato dell'ultimo archiere, verrà visualizzato lo *score generale* del bersaglio. Oltre al valore della volee e delle altre informazioni, sono presenti anche due tasti, che consentono di entrare nello score per *modificarlo* (**Edit Score**) e di *continuare* con un altro score o di passare alla *prossima volee* (**Continue**) (vedi Figura 7.11).

Tgt	Athlete	End	Dist	Comp
		Total	Total	Total
4A	Wei-Hsiang Chang TPE, Chinese Taipei	43	299	1294
4B	Shungo Tabata JPN, Japan	51	303	1298
4C	Ashe Morgan GBR, Great Britain	49	287	1272

Figura 7.11: Schermata del device di elenco generale punteggi atleti

In caso di problemi, è possibile consultare l'**Help** messo a disposizione dal programma premendo Help dal menù.

7.5 Domande e FAQ's

- D:** "Il programma restituisce l'errore *Could not verify that the competition computer exists...* quando viene scansionato il QR-Code."

R: É un problema di comunicazione. Effettuare i seguenti controlli:

 - Il dispositivo è connesso alla rete WiFi?
 - Il server con residente I@NSEO è connesso alla rete WiFi?
 - Il server e il dispositivo sono connessi alla stessa rete WiFi?
 - Il numero IP del server di I@NSEO è lo stesso scritto nella pagina delle impostazioni dello ScoreKeeper?
- D:** "Il programma restituisce l'errore *Could not save the athlete information... No target type found...* quando viene scansionata il QR-Code."

R: É un problema di configurazione. Controllare che le tipologie di targhe per classi/divisioni siano presenti e configurate correttamente.
- D:** "Il programma restituisce l'errore *Could not save the athlete information... No distance found...* quando viene scansionata il QR-Code."

R: É un problema di configurazione. Controllare che le distanze di classi/divisioni siano presenti e configurate correttamente.
- D:** "Il programma restituisce l'errore *Could not retrieve the score for the end...* o *Could not save the arrow value...*"

R: É un problema di comunicazione tra server e dispositivo mobile. Se l'errore contiene il testo *Error HTTP status... timeout...* o *... 404...*, indica che il dispositivo non riesce a comunicare con il server di I@NSEO. Controllare quindi se la connessione WiFi è attiva e in funzione. In caso di problema non risolto, potrebbe essere che il dispositivo non è a portata della connessione.
- D:** "Il programma restituisce l'errore *error 2013: Lost connection to MySQL server during query.*"

R: É un problema di configurazione di MySQL. Per risolvere il problema, cercare all'interno della cartella di I@NSEO il file *my.cnf*, aprirlo con un normale editor di testi e cercare la riga per la massima dimensione dei pacchetti di database. Settare tale dimensione a 16M al posto della dimensione base di 1M. Una volta riavviato MySQL sarà possibile importare la competizione.

N.B.: per esigenze particolari, supporto, segnalazioni di bachi o proposte di collaborazione, contattare il Team I@NSEO utilizzando la e-mail aiuto@ianseo.net

Capitolo 8

Ringraziamenti

ISK Development

Ken Sentell

ISK Integration

Matteo Pisani - Christian Deligant

Regole Arlef create grazie al supporto del club belga LEF Archery Club (LEF Archery).

Regole Fitarco create grazie al sostegno economico della Federazione Italiana di Tiro con l'Arco.

Regole Norvegesi create grazie al contributo della Federazione Norvegese di Tiro con l'Arco (Norges Bueskytterforbund).

Regole Svedesi create grazie al contributo della Federazione Svedese di Tiro con l'Arco (Svenska Bageskytterforbundet).

Regole Canadesi create grazie al contributo della Federazione Canadese di Tiro con l'Arco (Archery Canada).

Documentazione e Supporto

Ardingo Scarzella - Luca Gallarate

HHT Integration

Matteo Pisani - Erik Konberg

Coordinazione Progetto

I@NSEO Team

I@NSEO Translation Team

<i>Lingua</i>	<i>Traduttori</i>
Inglese	I@NSEO Team - Ken Sentell
Arabo (Egiziano)	Ahmed Koura
Bulgaro	Georgi Abadzhiev
Catalano	David Catalan
Cinese	Tingni Chen - Frankie Hoong - Antares Wang
Ceco	Lubos Duchek
Tedesco	Ramon Keller - Andreas Lorenz
Danese	Kasper Hovgaard - Jacob Ruud Poulsen - Karsten Weikop
Estone	Tanel Kaasik - Siret Luik - Rait Ots
Greco	Nick Bouras - Ioannou - Nick Raptis
Americano	Robert Hanson
Spagnolo	Dajana Piccolo - Pedro Sanz Laboa
Farsi	Shahrzad Allahyari - Hasan Malekpour
Finlandese	Kimmo Hujanen
Francese	Dominique Delvigne - Frank Lucas - Pierre-Adrien Nicolas - Laurent Terrier
Canadese	Denis Rousseau
Ebreo	Adi Ravid
Croato	Igor Sabljak
Ungherese	Laszlo Valicsek
Italiano	Andrea Gabardi
Romanesco (IT)	Giggi Cartoni
Lettone	Krisjanis Liepa
Olandese	Edwin de Ligter - Paul Van Veen
Norvegese	Roar Jystad
Polacco	Tomasz Chalupka - Maciej Laba - Tomasz Uss
Portoghese	Paulo Santo
Brasiliano	Alex Vecchio
Rumeno	Aurelian Florin Bacinski
Russo	Rebecca Rabozzi - Natalia Salukvadze
Svedese	Cenneth Ahlund - Ken Sentell
Serbo	Nikola Prodanovic
Turco	Goktug Ergin - Recep Yilmaz

Tabella 8.1: Traduttori di I@NSEO