

HARD-SOFT S.r.l.
Via Lago Di Nemi 86/P
74100 Taranto

GESTIONE GARE TIRO A VOLO

Taranto 20/03/2007

INDICE

PRIME OPERAZIONI	Pag.	3
IMPOSTARE UNA NUOVA GARA		4
PROGRAMMA DI GARA		5
MAGGIORANZA		6
RICERCA GARA		7
GRUPPI PREMI		7
CRITERI SQUADRE NON PREFISSATE		8
SEQUENZA CAMPI		8
GARE A SCORRERE		8
GRUPPI CLASSIFICHE		9
GRUPPI FINALI		9
ISCRIZIONI		10
RICERCA TIRATORE		11
COMPOSIZIONE SQUADRE		11
IMPEGNO TIRATORI		11
SORTEGGIO		12
ORDINE DI TIRO (Parte Prima)		13
ORDINE DI TIRO (Parte Seconda)		13
VISUALIZZA ORDINE DI TIRO		13
RISULTATI SQUADRA		14
RISULTATI TIRATORE		14
GESTIONE FINALI		15
INSERIMENTO BARRAGE E AMERICANO		15
CLASSIFICHE		15
CLASSIFICHE A SQUADRE		15
RIPARTIZIONE PREMI IN %		16
STAMPA RIMBORSI		16

PRIME OPERAZIONI

Dopo che il programma è stata installato sul disco occorre eseguire alcune procedure prima di iniziare la gestione delle Gare; tali procedure sono:

1. Richiesta Licenza D'Uso

Se all'avvio del programma viene visualizzato la maschera "**Richiesta Licenza**", occorre operare come segue:

- Premere il pulsante "Leggi Codice Abilitazione" per ottenere i dati da trasmettere ad Hard-Soft per l'abilitazione.
- Inviare il codice via Fax (**099-7363965**) o via E-Mail (**lamoroso@hardsoft.it**) con i dati della Società che richiede l'abilitazione e l'indirizzo a cui dovrà essere inviato il Codice Licenza .
- Inserire il codice ricevuto da Hard-Soft nella casella bianca "**Codice Licenza**" e premere il pulsante **Registra Licenza**.

2. Modifica Impostazioni

Sulla prima videata premere la voce di Menu **Impostazioni** e variare i dati (Codice Società, Denominazione, Indirizzo Ecc.) con le informazioni della propria Società.
Lasciare a **N** tutti i campi che riguardano i collegamenti con i programmi "Gestione Campi".
Variare eventualmente solo i campi che riguardano gli Statini adeguandoli alle proprie esigenze.

IMPOSTARE UNA NUOVA GARA

In questa descrizione vengono riassunti i passi principali per l'impostazione di una nuova gara. Maggiori dettagli saranno forniti mediante gli 'help' inseriti nelle singole pagine video.

1. Premere il pulsante relativo alla **SPECIALITA'** della gara da impostare da menù principale (se esiste già una gara impostata per quella specialità con la data del giorno interessata dalla data di inizio e fine gara ne viene visualizzata una scritta sulla destra)
2. Dal menù **PROGRAMMA**, premere il pulsante **PROGRAMMA** ed impostare i dati principale della gara.
3. Impostare, se necessario, i gruppi classifiche e i gruppi finali, si tenga presente che, anche se non si impostano i gruppi classifiche, è comunque sempre possibile estrarre la classifica generale.
4. Andare sul menù **ISCRIZIONI**.
5. Premere il pulsante **ISCRIZIONI** per effettuare l'iscrizione dei tiratori. Dal menù sono anche disponibili situazioni e stampe tiratori iscritti.
6. Sempre dal menù **ISCRIZIONI**, premere il pulsante **COMPOSIZIONE SQUADRE**, definire almeno un gruppo squadre, le categorie e qualifiche inserite e la formazione delle squadre.
7. Se la gara prevede sorteggio, premere il pulsante **SORTEGGIO**.
8. Dal menù **ISCRIZIONI** può essere effettuato **l'ORDINE DI TIRO** e la **STAMPA STATINI**.
9. A questo punto passare al menù **RISULTATI** per l'inserimento dei risultati.
10. Completato l'inserimento dei risultati, dal menù **CLASSIFICHE** è possibile visualizzare e stampare le classifiche, inoltre possono essere definite le squadre per le **FINALI** in base ai gruppi finali definiti in precedenza.
11. Dal menù risultati possono essere determinati i **PREMI** in base alla definizione dei premi effettuata nel programma di gara.

Sul menù principale è disponibile inoltre un menù a tendina (in alto) per la visualizzazione o modifica delle tabelle, si consiglia di evitare di eliminare elementi dalle tabelle perché si potrebbero ottenere risultati imprevedibili nell'analisi di gare già in corso o completate.

PROGRAMMA DI GARA

Con il programma vengono definite le caratteristiche principali della gara. Se esiste una gara in corso o prossima, il programma la presenta automaticamente, nel caso si desideri inserire una nuova gara, premere il pulsante **NUOVA GARA** e inserire i dati oppure modificare i dati della gara in corso e poi premere il pulsante **MEMORIZZA**. E' possibile anche copiare una gara preesistente, cambiando solo alcuni dati, mediante il pulsante **COPIA GARA**, tale pulsante, così come quello di ricerca, consente di cercare una gara tra quelle esistenti e copiarne o visualizzarne i dati.

Descrizione dei dati da inserire:

1. **Dati anagrafici gara** (denominazione, società, località), inserire obbligatoriamente almeno la denominazione.
2. **Data inizio e fine gara**: questi dati sono obbligatori e determinano la durata della gara che non può essere superiore ai tre giorni.
3. Specificare il **TIPO DI GARA**, se gara a maggioranza, N° massimo di classifiche speciali da inserire nelle iscrizioni, se gara nazionale o internazionale, se individuale o a squadre (nel caso di gara a squadre non prefissate è necessario definirne i **CRITERI**).
4. Specificare le **MODALITA' DI GARA**:
 - Se gara a sorteggio
 - Se è previsto il reintegro
 - Se i premi sono al netto
 - Se è consentita la reinscrizione di un tiratore
 - Se è una gara a scorrere.
5. Inserire il numero di piattelli, **SERIE** per ogni giorno di gara.
6. Inserire il numero di campi, quindi premere il pulsante **CAMPI** per definire quali campi e le regole di rotazione delle squadre.
7. Inserire **CATEGORIE** e **QUALIFICHE**.
8. Inserire importi premi, ecc.
9. **NUMERO ZERI**. Inserire il numero di posizioni di zeri che si vuole immettere nell'inserimento dei risultati. Se lasciato vuoto verrà richiesta l'immissione della posizione per tutti gli zeri.

Inoltre, dal programma è possibile richiamare la maschera per la definizione dei **PREMI** e delle **REGIONI LIMITROFE**.

MAGGIORANZA

La gara di Maggioranza è composta da tre gare:

Prima Gara di Maggioranza (nella quale vengono definiti come abbonati i tiratori che parteciperanno alla maggioranza).

Seconda Gara di Maggioranza (nella quale potranno essere importati i tiratori della prima gara).

Maggioranza (non è una gara reale dove ci sono iscrizioni e risultati propri, ma è composta dall'insieme dei tiratori delle due gare di maggioranza).

Passi per la definizione di una gara di Maggioranza.

PRIMA GARA DI MAGGIORANZA

Programma: inserire 1 nel campo Maggioranza.

Iscrizioni: inserire l'opzione di Abbonato scrivendo la lettera A nel campo Abbonato.

SECONDA GARA DI MAGGIORANZA

Programma: inserire 2 nel campo Maggioranza, comparirà sulla destra un campo per l'immissione del numero della prima gara di maggioranza (è possibile anche usare il tasto di ricerca), saranno automaticamente importate le categorie e qualifiche dalla prima gara.

Importazione Abbonati: dal menù Programma premere il tasto "Importa Abbonati Primo Giorno", questa operazione importerà nella gara tutti gli abbonati della prima gara (attenzione: saranno cancellati gli eventuali iscritti alla seconda gara di maggioranza, quindi questa operazione deve essere effettuata per prima).

Iscrizioni: nel caso si vogliano importare altri iscritti della prima gara non abbonati, inserire il n° di pettorale della prima gara nel campo "pettorale prima gara" oppure usare l'apposito pulsante di ricerca.

GARA DI MAGGIORANZA

Programma: inserire M nel campo Maggioranza, comparirà sulla destra un campo per l'immissione del numero della seconda gara di maggioranza (è possibile anche usare il tasto di ricerca), saranno automaticamente importato il numero della prima gara di maggioranza e le categorie e qualifiche dalla prima gara.

Abbinamento delle due gare di maggioranza: dal menù Programma premere il pulsante "Abbina Gare", questa operazione importerà nella gara tutti gli abbonati della prima gara che hanno partecipato anche alla seconda (o perché abbonati o perché importati nella seconda tramite immissione pettorale prima gara), inoltre saranno importati i risultati delle due gare accodando le serie della seconda gara a quelle della prima gara.

Nella gara di maggioranza alcune funzioni non sono possibili (iscrizione, sorteggio, etc), mentre saranno consentite tutte le funzioni inerenti a classifiche e premi.

RICERCA GARA

Con la presente procedura si esegue la ricerca di una gara in corso oppure già completata. Tutti i dati visualizzati sono facoltativi e si inseriscono per comporre la ricerca (per esempio inserire un periodo immettendo le date di inizio e fine per limitare la ricerca a tale periodo, oppure cliccare su modalità “gare a scorrere” per vedere solo le gare di questo tipo, ecc.), al termine dell’inserimento premere il pulsante “RICERCA”, comparirà una lista delle gare trovate: cliccare sulla riga contenente la gara interessata.

GRUPPI PREMI

Con la presente procedura si definiscono i gruppi per l’assegnazione dei premi.

Operare come segue:

1. Inserire il numero gruppo: se nuovo gruppo comparirà il messaggio rosso di **inserimento**.
2. Inserire descrizione (obbligatoria).
3. Nella griglia cliccare la casella bianca che definisce la categoria e la qualifica che devono partecipare ai premi del gruppo, l’accettazione viene evidenziata colorando di blu la casella. E’ possibile definire una intera categoria o qualifica cliccando sulla casella grigia contenente la descrizione della categoria o qualifica. Per annullare una selezione cliccare sulla casella blu.
4. Inserire il numero totale dei premi per quel gruppo.
5. Inserire il dettaglio premi, cioè il numero premi e il relativo importo, ovviamente la somma dei premi deve coincidere con il totale premi.
6. Al termine, premere il pulsante <Memorizza>: sarà memorizzato il gruppo e resa disponibile la procedura per un ulteriore inserimento.
7. Per **visualizzare** la formazione di un gruppo già esistente, cliccare sul pulsantino contenente il numero del gruppo interessato.
8. Per **modificare** un gruppo, visualizzare prima il gruppo come da punto 5), quindi modificare la descrizione o la selezione categorie/qualifiche secondo quanto descritto al punto 3) o il dettaglio premi, quindi premere il pulsante <Memorizza>.
9. Per **eliminare** un gruppo, prima visualizzarlo come visto in precedenza, quindi premere il pulsante <Elimina>.

CRITERI SQUADRE NON PREFISSATE

Con la presente procedura si definiscono i criteri per la composizione delle squadre non prefissate ai fini dell'estrazione classifiche a squadre.

Operare come segue:

Inserire il numero massimo di componenti squadra (massimo 6).

1. Inserire le categorie e le qualifiche con relativi numeri minimi e massimi (se desiderato), il massimo viene automaticamente posto uguale al numero componenti se non inserito, se nelle categorie si riempiono le due caselle (es. 1° gruppo E 1 massimo 1 vuol dire che si vuole massimo un tiratore di categoria Eccellenza o Prima).
2. La squadra sarà formata rispettando rigorosamente il numero minimo per categorie e qualifiche (scegliendo quelle di punteggio più elevato), quindi il completamento della squadra sarà ottenuto scegliendo i migliori risultati senza superare il massimo per ogni categoria e qualifica, se è stato scritto S nel campo 'accetta categorie inferiori' potrà essere scelta anche una categoria più bassa nel conteggio dei massimi. La squadra non viene inserita in classifica se non ha raggiunto il numero componenti.
3. Se non si desidera la presenza di una categoria e/o qualifica, immettere N (=No) nel campo massimo.
4. Al termine, premere il pulsante <Memorizza> per memorizzare i dati inseriti.

SEQUENZA CAMPI

Con la presente procedura si stabiliscono i campi che sono coinvolti nella gara.

Inserire il numero campi e premere il pulsante "Memorizza e ritorna a Programma Gara". Per sviluppare la sequenza di tipo standard (che prevede che ogni squadra spari la serie successiva sul campo successivo), premere il pulsante "Sequenza Standard" oppure modificare tale sequenza. La sequenza Standard o modificata va inserita solo se la Gara non è a scorrere.

GARE A SCORRERE

Per le gare a scorrere, oltre ad inserire nella parte superiore della procedura il numero dei campi coinvolti, è necessario impostare anche la sequenza. Se esiste un solo gruppo di campi dove sparano tutte le squadre, inserire sulla prima riga (che rappresenta il gruppo 1), il numero dei campi coinvolti nella giusta sequenza, non inserire nulla nelle righe successive.

Se ci sono più gruppi, per esempio due, devono essere scritte due righe, nella prima inserire i campi dove ruotano le squadre del primo gruppo, nella seconda quelle del secondo gruppo.

Esempio: la gara viene svolta su 4 campi: campo 1, 3, 4, 6; le squadre vengono divise in due gruppi, il primo spara sui campi 1 e 4 mentre il secondo sui campi 3 e 6. Scrivere nella prima riga:

1 4

nella seconda:

3 6

ciò significa che tutte le squadre sparano la prima serie sui campi 1 e 3 e la seconda serie sui campi 4 e 6.

Al termine premere il pulsante OK. Sarà visualizzata la sequenza completa di tiro.

GRUPPI CLASSIFICHE

Con la presente procedura si definiscono i gruppi per l'estrazione delle classifiche, si tenga presente che comunque il sistema permette l'estrazione generale delle classifiche (indipendentemente dalla categoria e qualifica), per cui questa procedura deve essere usata per formare ulteriori gruppi (per esempio il gruppo delle categorie Eccellenza, Prima, Seconda ecc.).

Operare come segue:

1. Inserire il numero gruppo: se nuovo gruppo comparirà il messaggio rosso di **inserimento**.
2. Inserire descrizione (obbligatoria).
3. Nella griglia cliccare la casella bianca che definisce la categoria e la qualifica, l'accettazione viene evidenziata colorando di blu la casella. E' possibile definire una intera categoria o qualifica cliccando sulla casella grigia contenente la descrizione della categoria o qualifica. Per annullare una selezione cliccare sulla casella blu.
4. Al termine, premere il pulsante <Memorizza>: sarà memorizzato il gruppo e resa disponibile la procedura per un ulteriore inserimento.
5. Per **visualizzare** la formazione di un gruppo già esistente, cliccare sul pulsantino contenente il numero del gruppo interessato.
6. Per **modificare** un gruppo, visualizzare prima il gruppo come da punto 5), quindi modificare la descrizione o la selezione categorie/qualifiche secondo quanto descritto al punto3), quindi premere il pulsante <Memorizza>.

GRUPPI FINALI

Con la presente procedura si definiscono i gruppi per la definizione delle squadre per le finali. Le finali saranno composte al termine delle serie con la procedura per la creazione delle finali, e sarà composta una squadra di massimo sei tiratori per ciascun gruppo finali.

Operare come segue:

1. Inserire il numero gruppo: se nuovo gruppo comparirà il messaggio rosso di **inserimento**.
2. Inserire descrizione (obbligatoria).
3. Nella griglia cliccare la casella bianca che definisce la categoria e la qualifica, l'accettazione viene evidenziata colorando di blu la casella. E' possibile definire una intera categoria o qualifica cliccando sulla casella grigia contenente la descrizione della categoria o qualifica. Per annullare una selezione cliccare sulla casella blu.
4. Al termine, premere il pulsante <Memorizza>: sarà memorizzato il gruppo e resa disponibile la procedura per un ulteriore inserimento.
5. Per **visualizzare** la formazione di un gruppo già esistente, cliccare sul pulsantino contenente il numero del gruppo interessato.
6. Per **modificare** un gruppo, visualizzare prima il gruppo come da punto 5), quindi modificare la descrizione o la selezione categorie/qualifiche secondo quanto descritto al punto3), quindi premere il pulsante <Memorizza>.

ISCRIZIONI

Con la procedura delle iscrizioni si effettua l'inserimento dei tiratori, la modifica dei dati e l'eventuale annullamento.

INSERIMENTO DI UN TIRATORE

La procedura si pone automaticamente in inserimento quando viene chiamata, eventualmente non lo fosse è necessario premere il pulsante <inserimento tiratore>. Il programma calcola automaticamente il codice tiratore.

Operare come segue:

1. Se il tiratore ha tessera, inserire il numero tessera, se presente in archivio tiratore compaiono automaticamente tutti i suoi dati.
2. Inserire il cognome e nome. E' possibile anche eseguire una ricerca sull'[archivio generale](#) inserendo parte del cognome e premendo il tasto <Ricerca Tesserati>.
3. Inserire la categoria (obbligatoria), la qualifica e tutti gli altri dati richiesti dalla procedura.
4. Se si tratta di una gara senza sorteggio, oppure il sorteggio è già stato effettuato, inserire la squadra e la posizione nella squadra. E' possibile conoscere la situazione delle squadre con relativi impegni premendo il pulsante <situazione squadre>, comparirà una procedura dove, per ogni squadra sono evidenziati i posti liberi e quelli occupati, cliccando sulla casella di un posto libero si ottiene l'occupazione del posto.
5. Al termine, premere il pulsante <Memorizza> per memorizzare i dati inseriti.

VISUALIZZAZIONE TIRATORE

La visualizzazione dei dati di un tiratore si può ottenere in uno dei seguenti modi:

- Impostando il numero di iscritto (se esiste reiscrizione, impostare prima questo e poi il numero di iscritto).
- Impostando il numero di pettorale.
- Impostando per intero il cognome e nome.
- Usando il pulsante di <RICERCA> in basso a sinistra.

Dopo aver impostato uno dei suddetti dati, premere <TAB> per ottenere la lettura dei dati.

Se necessario, **MODIFICARE** i dati e premere il pulsante <Memorizza> per memorizzare i dati modificati, oppure **ELIMINARE** il tiratore premendo il pulsante <Elimina>, naturalmente ciò non sarà possibile se sono già stati inseriti ulteriori dati (sorteggio, risultati) per quel tiratore.

REISCRIZIONE

Previa specifica nel programma di gara, è possibile reiscrivere un tiratore fino ad un massimo di 9 volte. Il tiratore reiscritto dovrà essere collocato in una squadra come se fosse un nuovo tiratore, solo in fase di estrazione classifica sarà scelto il miglior punteggio realizzato dal tiratore reiscritto.

Per la reiscrizione operare come segue:

1. Visualizzare i dati del tiratore iscritto.
2. Premere il pulsante <Reiscrizione>, se tale pulsante non appare significa che nel Programma Gara non è stato precisato che la reiscrizione è ammessa.
3. Inserire la squadra e relativa posizione.
4. Al termine, premere il pulsante <Memorizza> per memorizzare i dati inseriti.

RICERCA TIRATORE

Con la presente procedura si esegue la ricerca di un tiratore della gara in corso o in visualizzazione. Tutti i dati visualizzati sono facoltativi e si inseriscono per comporre la ricerca (per esempio inserire la categoria e la nazione per limitare la ricerca a tali caratteristiche, ecc.), al termine dell'inserimento premere il pulsante "RICERCA", comparirà una lista dei tiratori trovati: cliccare sulla riga contenente il tiratore interessato.

COMPOSIZIONE SQUADRE

La COMPOSIZIONE SQUADRE è l'operazione in cui si definiscono i gruppi di squadre, individuati da categorie e qualifiche, e il numero delle squadre e componenti per squadra.

Tale operazione va effettuata per le gare che prevedono sorteggio

Operare come segue:

1. Inserire il numero gruppo: se nuovo gruppo comparirà il messaggio rosso di inserimento.
2. Inserire descrizione
3. Nella griglia cliccare la casella bianca che definisce la categoria e la qualifica, l'accettazione viene evidenziata colorando di blu la casella. E' possibile definire una intera categoria o qualifica cliccando sulla casella grigia. Per annullare una selezione cliccare sulla casella blu.
4. Al termine, premere il pulsante <Elabora>: sarà memorizzato il gruppo e calcolato il numero tiratori appartenenti al gruppo.
5. Inserire i numeri di squadre per numero componenti fino ad azzerare il campo "Da Impegnare"
6. Verificare ed eventualmente modificare il numero di squadra e pettorale iniziale
7. Premere il pulsante <Memorizza>

IMPEGNO TIRATORI

Con la presente procedura si possono:

- Visualizzare la composizione di una squadra
- Modificare la composizione squadra.

Per **visualizzare** una squadra immettere il numero di squadra e premere il tasto tab (o premere in altra zona della pagina video).

Per **inserire** un tiratore in una posizione libera, inserire il suo numero di iscritto oppure il suo cognome e nome oppure usare il pulsantino di ricerca posizionato sulla destra dell'iscritto. L'inserimento sarà preso in considerazione se il tiratore non è già impegnato altrove ed appartiene allo stesso gruppo.

Per **liberare** una posizione premere il pulsantino sulla destra "Rimuovi" nella riga contenente la posizione da liberare.

SORTEGGIO

Con il sorteggio viene assegnata la squadra e posizione nella squadra, il sorteggio deve essere effettuato quando nel programma gara è stata scelta la modalità 'Sorteggio'. Il sorteggio deve essere effettuato per ogni giorno di gara, per i giorni successivi al primo è possibile, oltre al normale <Sorteggio>, ricopiare il sorteggio del primo giorno premendo il pulsante <Sorteggio Uguale a Giorno Precedente>, scambiando eventualmente anche le posizioni all'interno della squadra, premendo il pulsante <Sorteggio Con Modifica Sequenza>, in quest'ultimo caso è necessario inserire come devono essere modificate le posizioni nel pannello 'Modifica Sequenza'.

La procedura consente anche di annullare l'ultimo sorteggio effettuato, liberando le squadre, premendo il pulsante <Annulla Sorteggio>.

Prima di effettuare il sorteggio è necessario fare la [composizione squadre](#).

Il tipo di sorteggio dipende dall'impostazione della gara effettuata in fase di definizione programma.

Ci sono i seguenti tipi di sorteggio:

SORTEGGIO CASUALE

Ad ogni tiratore viene assegnata una posizione in una squadra, tra quelle definite nella composizione squadre, in modo assolutamente casuale.

SORTEGGIO NAZIONI

Questo tipo di sorteggio viene effettuato per le gare internazionali.

Ad ogni tiratore viene assegnata una posizione in una squadra, tra quelle definite nella composizione squadre, in modo casuale rispettando la regola di non inserire due partecipanti della stessa nazione all'interno di una squadra, se ciò non fosse possibile, il sorteggio provvede comunque a mantenere minimo il numero di partecipanti della stessa nazione all'interno di una squadra.

SORTEGGIO SQUADRE

Questo sorteggio viene effettuato per le gare a squadre prefissate. Le squadre sono quelle inserite nel campo Squadra all'atto dell'iscrizione. Il sorteggio considera le singole squadre iscritte, e le pone casualmente all'interno delle squadre definite nella composizione squadre, partendo dalla posizione 1 (eccetto per le squadre da 3 iscritti, che possono essere inserite nelle posizioni 1 e 4), al termine vengono inseriti casualmente i tiratori individuali.

ORDINE DI TIRO (Parte Prima)

Con la presente procedura viene stabilito l'ordine di tiro.

Procedere come segue:

- 1) Inserire, se diversa da quella proposta, la giornata a cui si riferisce l'ordine di tiro.
- 2) Inserire ora inizio gara e durata prevista per ciascuna batteria, vengono automaticamente calcolati gli orari.
- 3) Inserire l'ordine di tiro impostando, per ciascun campo, la sequenza delle squadre, facendo attenzione ad inserire tutte le squadre.

E' possibile far calcolare la sequenza al calcolatore premendo il pulsante <sequenza automatica>.

Al termine premere il pulsante OK per passare alla seconda parte dell'ordine di tiro.

ORDINE DI TIRO (Parte Seconda)

La presente procedura definisce la sequenza di rotazione dei tiratori per ciascuna serie. La prima serie del giorno viene immessa in modo automatico, le serie successive vengono evidenziate in funzione di quanto stabilito nella procedura campi. Se si desidera variare tale sequenza la si può modificare per le serie interessate tenendo presente che i numeri che appaiono nelle caselle sono i numeri dei campi.

VISUALIZZA ORDINE DI TIRO

Con questa procedura è possibile elaborare l'ordine di tiro per uno o più campi, impostando il numero del campo interessato. Per elaborare l'ordine di tiro per tutti i campi inserire la lettera T.

L'elaborazione si ottiene premendo il pulsante "Elabora".

Visualizzato l'ordine di tiro, è possibile:

1. Stampare la sequenza dell'ordine di tiro.
2. Stampare l'ordine di tiro in breve (solo la prima serie del giorno).
3. Stampare l'ordine di tiro completo.
4. Stampare gli statini.

Per visualizzare le altre pagine dell'ordine di tiro usare le frecce per andare avanti e indietro.

RISULTATI SQUADRA

Con la presente procedura è possibile visualizzare, modificare, inserire i risultati di una serie per una intera squadra.

INSERIMENTO SERIE

Impostare il numero di squadra e la serie da visualizzare e premere TAB (Impostare F per **Finale**).

Se la serie non è stata inserita, ma è stata inserita la serie precedente, impostare, per ogni tiratore proposto, i piattelli 0 alla casella 'posizione zeri' (ad esempio mettere 2 se si vuole inserire uno 0 in seconda posizione) e premere INVIO, al termine premere INVIO senza impostare nulla e scrivere il numero totale degli zeri alla casella 'totale zeri', se era previsto il punteggio riepilogativo, impostare anche il 'totale buoni'. Al termine premere <Memorizza>.

VISUALIZZAZIONE SERIE

Per visualizzare una serie già consuntivata, impostare il numero di squadra e la serie da visualizzare e premere TAB.

MODIFICA SERIE

Una volta visualizzata la serie, è possibile modificare i singoli piattelli cliccando direttamente sulla griglia che li rappresenta, lo 0 sarà trasformato in 1 e viceversa. Al termine premere <Memorizza>.

Per poter reinserire una serie, premere il pulsante <Ripeti>.

RISULTATI TIRATORE

Con la presente procedura è possibile visualizzare, modificare, inserire ed eliminare i risultati di una serie.

VISUALIZZAZIONE SERIE

Per visualizzare i dati di un tiratore, inserire il suo numero di pettorale oppure il suo nome, è possibile anche inserire parte di esso e premere TAB, se ci sono più tiratori comparirà la lista per la scelta.

Visualizzato il tiratore, impostare il numero di serie e premere TAB.

MODIFICA SERIE

Se la serie è già stata inserita, è possibile modificare i singoli piattelli cliccando direttamente sulla griglia che li rappresenta, lo 0 sarà trasformato in 1 e viceversa. Al termine premere <Memorizza>.

INSERIMENTO SERIE

Se la serie non è stata inserita, ma è stata inserita la serie precedente, impostare i piattelli 0 alla casella 'posizione zeri' (ad esempio mettere 2 se si vuole inserire uno 0 in seconda posizione) e premere INVIO, al termine premere INVIO senza impostare nulla e scrivere il numero totale degli zeri alla casella 'totale zeri', se era previsto il punteggio riepilogativo, impostare anche il 'totale buoni'. Al termine premere <Memorizza>.

ELIMINA SERIE

Per eliminare una serie inserita, visualizzarla e premere il pulsante <Elimina>.

GESTIONE FINALI

Con la presente procedura si ottiene in automatico la composizione delle Squadre, secondo i criteri definiti nella "Composizione Squadre Per Finale", premendo il pulsante <Elabora> .

Per visualizzare le squadre create premere il pulsante con le frecce..

Le squadre sono state create senza l'indicazione del campo; per avere tale informazione è necessario inserire il campo per ciascuna squadra e premere il pulsante **Memorizza**

INSERIMENTO BARRAGE E AMERICANO

Con la presente procedura è possibile visualizzare sinteticamente i risultati di un tiratore, inoltre si possono inserire e modificare: **BARRAGE** (per eliminare i tiratori che accedono ad una finale se il risultato del sesto tiratore è uguale a quello del settimo)

AMERICANO 1

AMERICANO 2

AMERICANO 3

Al termine premere il pulsante <Memorizza>.

CLASSIFICHE

In questa procedura viene proposta la visualizzazione e stampa della classifica generale e delle classifiche per gruppo. La definizione dei gruppi viene fatta con la procedura "Gruppi Classifiche" nel menù programma.

L'estrazione può essere effettuata alla serie(impostando serie iniziale e finale) oppure finale.

Le classifiche vengono definite in base alle seguenti regole:

1. La classifica viene effettuata in base al punteggio totale.
2. In caso di pareggio, viene considerata quella con miglior punteggio nell'ultima serie, penultima e così via.
3. In caso che tutte le serie abbiano uguale punteggio, viene penalizzata quella che ha gli zeri nelle posizioni più basse dell'ultima serie, della penultima e così via.

CLASSIFICHE A SQUADRE

In questa procedura viene proposta la visualizzazione e stampa delle classifiche a squadre. La definizione dei gruppi viene fatta con la procedura "Gruppi Classifiche" nel menù programma.

L'estrazione può essere effettuata alla serie (impostando serie iniziale e finale) oppure finale.

Le classifiche vengono definite in base alle seguenti regole:

1. La classifica viene effettuata in base al punteggio totale (somma dei componenti della squadra).

2. In caso di pareggio, viene considerata quella con miglior punteggio nell'ultima serie, penultima e così via.

RIPARTIZIONE PREMI IN %

Oltre ai Premi definiti nella impostazione della gara, è possibile effettuare una ripartizione in percentuale di premi fino ad un massimo di tre gruppi consecutivi (al gruppo successivo partecipano gli esclusi dal gruppo precedente) .

1. Definire per ciascun gruppo il numero dei premi da ripartire e l'importo
2. Indicare le Categorie e le Qualifiche che devono partecipare alla ripartizione e premere il pulsante **<Elabora>**.

Se la ripartizione dà un risultato non preciso, il sistema fa un arrotondamento e segnala con un messaggio la riga o le righe arrotondate. E' possibile confermare quanto fatto dal sistema o modificarlo. L'operazione termina premendo il pulsante **Memorizza**

STAMPA RIMBORSI

E' possibile stampare un elenco per i rimborsi di un importo fisso per un determinato gruppo di tiratori

1. Inserire il gruppo (Es. Cat. Eccellenza e Prima).
2. Inserire l'importo da corrispondere.
3. Premere il pulsante **Memorizza**.
4. Premere il pulsante **Stampa**.