

Conectarse con Secretaría

1. Abrir el programa

Buscamos el icono con el sello de la RFEA y le damos.

El nombre del programa es: "RFEAmanager"



2. Conectar la competición

2.1. Conectar el servidor (parte superior de la pantalla):

SERVIDOR

Local Remoto

192 168 200 200

CONECTAR

1º) Pinchamos el puntito que pone "REMOTO"

2º) Escribimos la IP del ordenador de secretaría. (Preguntarlo en secretaría)

3º) Damos al botón "CONECTAR".

2.2. Conectar la competición:

BASE DE DATOS	FECHA	COMPETICIÓN	SEDE	CÓDIGO
RFEA20130201_1241	23/1/2013	prueba cross	en no se donde	20130123_0952
RFEA20130201_1243	3/2/2013	Cto de Asturias de Cross Individual Memorial Juar Las Mestas - Gijón		20130127_1549
RFEA20130210_1019	10/2/2013	prueba		20130210_1020
RFEA20130311_1956	11/3/2013	PRUEBA FICTICIA para el entrenamiento		20130311_1956
RFEA20130312_1634	26/1/2013	CAMPEONATO DE ASTURIAS ABSOLUTO Y PROMI	Oviedo	T20130004

ELIMINAR CARGAR ATLETAS CONECTAR

Nombre de competición AÑADIR

1º) Elegimos la competición en la que vamos a trabajar y la pinchamos. (Normalmente suele ser la última de la lista)

2º) Damos al botón "CONECTAR".

NOTA: Cuando hay pruebas de Combinadas y normales, habrá 2 competiciones diferentes, una para cada tipo de prueba.

Resumen de botones

1. Zona superior de la pantalla principal.



Para secretaría
NO TOCAR !!



Para introducir los resultados de la competición.
Esta es en la que trabajaremos.

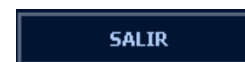


Para actualizar los datos con secretaría.

2. Zona inferior, dentro de cualquier prueba.



SÓLO se usarán los siguientes:



Salir de la prueba a la pantalla donde están todas.
Es mejor salir pulsando el botón RECARGAR.



Para pasar a la prueba anterior del listado.



Para pasar a la prueba siguiente del listado.



Para calcular la clasificación hasta ese momento.



Para poner observaciones a los atletas, por ejemplo el artículo de una descalificación. Luego saldrá en las clasif.

Programa de secretaría en los concursos

marzo de 2013

Introducir resultados (Conceptos generales)

1. Pinchar en la pestaña de "ENTRADA DE DATOS"
2. Seleccionar la prueba



SELECCIONA UNA PRUEBA		
HORA	PRUEBAS	ESTADO
11/03/2013 - 10:00	1 - Pértiga MASC. AL Final	Finalizado
11/03/2013 - 16:00	Longitud MASC. AL Final	Lista de salida
11/03/2013 - 17:00	Triple Salto MASC. AL Final	Lista de salida
11/03/2013 - 19:00	Peso (7,260kg) MASC. AL Final	Lista de salida

Seleccionamos la prueba y hacemos doble clic sobre ella.

3. Cambiar el estado a "EN PROGRESO"



En la esquina superior izquierda, debajo de los datos de la prueba, pinchamos el recuadro y se abrirá una ventana. En ella, seleccionamos "EN PROGRESO".

Ahora esa misma esquina debe aparecer así:



4. Introducimos las marcas.

(Se explica más adelante)

5. Cambiamos el estado a "FINALIZADO"

Cuando se acabe toda la prueba, repetimos el paso 3, pero esta vez seleccionamos "FINALIZADO"

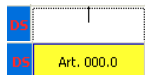
- Indicar que un atleta no se presentó

1. La prueba debe estar "EN PROGRESO"
2. Sobre el nombre del atleta damos con el botón derecho y aparecerá un menú desplegable.
3. Pinchamos "NO PRESENTADO" y donde la marca aparecerá "NP" en rojo.

ORDEN	DORSAL	CLUB	NOMBRE	
1	220		A	OK ABANDONA DESCALIFICADO NO PRESENTADO
2	38		B	
3	72		C	

- Indicar que un atleta es descalificado

1. Hacemos lo mismo que en el punto anterior, seleccionando "DESCALIFICADO".
2. En la zona inferior, pinchamos "MODIFICAR RANKINGS".
3. Buscamos al atleta descalificado y lo pinchamos en la casilla de "IND. RECORD"
4. Damos a la tecla del teclado "INTRO" para que aparezca así:
5. Escribimos el artículo de la descalificación y volvemos a dar "INTRO". El fondo volverá a ponerse amarillo.
6. Cerramos esa ventana en la esquina superior derecha:



- Varias pruebas (o categorías) diferentes a la vez:

1. Abrimos cada prueba y las vamos poniendo todas "EN PROGRESO".
2. Al introducir los resultados, para pasar de una prueba a la otra basta con pulsar los botones de "ANTERIOR" y "SIGUIENTE" según corresponda.
3. Al terminar, asegurarse de poner todas las pruebas en "FINALIZADO"

Introducir resultados (Long., Triple y Lanzam.)

- Marca válida

1. Nos ponemos sobre el intento del atleta al que le toque. (el fondo estará amarillo)
2. Damos "INTRO" y el fondo se pondrá así:
3. Introducimos la marca sin comas y volvemos a dar "INTRO"

OJO: al introducir la marca, hay que poner 2 decimales.

Por ejemplo: para 9 m. y 3 cm., hay que escribir 903 y aparecerá así



TRUCO: si pasamos de un atleta a otro con las flechas del teclado no hace falta dar INTRO antes y después de poner la marca. Pero sí para la última marca.

- Nulo o Pasa

1. Nos ponemos sobre el intento del atleta al que le toque. (el fondo estará amarillo)
2. Sobre el fondo amarillo escribimos "X" o "-".

Introducir resultados (Altura y pértiga)

1. En la parte superior, pinchamos este botón:
2. En la ventana que se abre, pinchamos "añadir"
3. Escribimos la altura de la cadencia y damos "INTRO". Podemos añadir varias alturas a la vez: simplemente vamos repitiendo los pasos.
4. Cuando hayamos terminado, cerramos esa ventana.

- Marca válida

1. Nos ponemos sobre la altura del atleta al que le toque. (el fondo estará amarillo)
2. Escribimos "o".

- Nulo o Pasa

1. Nos ponemos sobre el intento del atleta al que le toque. (el fondo estará amarillo)
2. Escribimos "X" o "-".