



AGGIORNAMENTO 2004 ELABORAZIONE DATI

In corsivo i commenti scaturiti nella riunione degli organizzatori ASTi del 10 marzo 2004

Maggiori problemi EDP riscontrati alle gare:

- **Inefficiente gestione delle iscrizioni**

Si perde troppo tempo ad inserire e modificare i dati comunicati con le iscrizioni sul posto. Va spesso a finire che arrivano i primi corridori e non si è ancora pronti, rispettivamente i dati non sono ancora aggiornati, e questo causa ulteriori rallentamenti nei processi.

Visto il sempre maggiore numero di giovani/troll che si iscrivono sul posto, consiglio di piazzare 2 o 3 PC in rete già al momento dell'iscrizione, e modificare direttamente i dati sul file di gara, appena il concorrente consegna il formulario riempito (fatelo riempire a lui!).

Alla riunione viene proposto di far riempire il formulario dal concorrente, che si reca poi all'info per ricevere l'orario di partenza e pagare. In seguito, il concorrente si sposta, sempre col formulario, alla postazione computer per l'inserimento dei suoi dati (con possibilità di domande e precisazioni). In caso di problemi il concorrente torna all'info, altrimenti riceve l'etichetta da portare alla partenza come "ricevuta" d'iscrizione.

Questa procedura assicura che nessun concorrente parte senza essere stato inserito nel computer, anche se si allunga leggermente il tempo d'iscrizione per il concorrente.

- **Code nella lettura chip**

Di regola basta un solo PC di lettura. Importante è che i casi problematici vengano subito inviati al "back office", senza rallentare gli altri. Da prestare anche attenzione alla disposizione della stazione di lettura e della stampante. Dovrebbe permettere al concorrente di leggere il suo chip e spostarsi subito di fianco in attesa del foglietto, lasciando il posto per la lettura immediata del prossimo chip. Se ognuno aspetta che esca il suo foglietto prima di togliersi di mezzo NON si riesce a stare al ritmo e si creano colonne!

- **Tabella punti mancanti/non funzionanti**

Origare prevede una tabella in cui si possono inserire i numeri dei punti mancanti o non funzionanti (menu: arrivi, interfaccia Sportident, cartella arrivi, pulsante Punti mancanti). **Importante:** dopo aver inserito un numero di punto, è necessario far ripartire SI-reader (perché si legge la tabella in memoria all'avvio).

Il vantaggio di usare questa tabella è che se, al momento della lettura di un chip, manca la punzonatura di un punto qui elencato, viene chiesto a video di controllare la punzonatura sulla cartina (ricordatevi che questa verifica è obbligatoria).

Lo svantaggio è che il programma fa poi casini nello scrivere fuori i tempi intermedi sul file, e può capitare che i grafici sul sito SOLV non siano visibili.

Si può usare anche la seconda possibilità, cioè togliere i punti mancanti dalla chiave dei percorsi, ma il controllo della punzonatura è lasciato al libero arbitrio dell'organizzatore (pericoloso!). In compenso i grafici hanno qualche chance in più di uscire corretti (a dipendenza se il vincitore della categoria ha timbrato o meno il punto che si è spento...)

- **SI_card a 7 cifre**

Origare non gestisce al momento dell'iscrizione SI card a 7 cifre (ce ne sono pochissime in giro, in Ticino forse una sola). E' necessario inserire inizialmente 6 sole cifre. Poi il programma però

permette di andare in “modifiche rapide” e correggere il numero chip a 7 cifre. La cosa più importante è che SI-reader elabora correttamente le SI-card a 7 cifre!

- **Correzione del motivo di non classifica**

Alla lettura di un chip, Origare/SI-reader non riesce a far distinzione sul motivo di non classifica. Tutti i non classificati vanno periodicamente ricontrollati (menu: arrivi, interfaccia Sportident, cartella arrivi, pulsante Verifica Punzonature). Sulla maschera con le lanterne appare visivamente chiaro il motivo, che va impostato nell'apposito campo in basso (PM=punto mancante, PE=punto errato, RI=ritirato, non usare mai SQ, che significa squalificato per violazione di regolamenti). Dopo aver confermato, quel concorrente non apparirà più in questa lista di “pendenze”, che deve quindi sempre essere vuota (in particolare, svuotarla prima di stampare delle classifiche, per evitare di pubblicare cose non corrette).

- **Pubblicazione classifiche sul sito SOLV**

Capita ancora troppo spesso che le classifiche non vengano spedite subito al sito SOLV (resultate@solv.ch). I webmaster SOLV sono molto attivi ed attenti, specialmente il sabato e la domenica, e le pubblicano a volte già 10 minuti dopo la spedizione! I concorrenti se le aspettano già la domenica sera, se le pubblicate il mercoledì NON INTERESSANO PIU' A NESSUNO! Non rovinare una buona gara mancando clamorosamente questo ultimo punto ...

- **Numeri chip doppi**

Origare cerca di controllare (ma non lo fa sempre su tutte le mascherine) se introducete un numero SI-card doppio. E' capitato che un concorrente finisce la sua gara regolarmente, legge il chip, poi iscrive il figlio al percorso Troll ed **usa lo stesso chip**. Questo **NON E' PERMESSO**. Così facendo si perdono completamente tutti i dati della prima lettura, ed i tempi ed i punti del percorso Troll verranno assegnati al concorrente che ha corso per primo (che risulterà quindi non classificato). Se volete correre con i bambini nei Troll (o un'altra categoria) **DOVETE usare un altro chip (al limite noleggiatelo)!**

- **One man relay**

A scanso di equivoci, dopo l'esperienza al TMO ASCO di Lugano, ricordo che Origare NON supporta gare in circuito (one man relay)

- **Ora legale**

Per il secondo anno di fila sono successi problemi con l'ora legale! Pensateci prima, e modificate già al sabato l'ora del PC, perché le stazioni Sportident non hanno il cambio automatico dell'ora come Windows sul vostro PC!

- **Gestione uniforme delle gare**

Alla gara di Gorda i concorrenti dovevano timbrare anche la partenza. Questo ha permesso di stampare gli intertempi per tutti sulla stampante termica a batteria, rendendo l'elaborazione dati indipendente dalla corrente elettrica non garantita in capanna.

Per non creare insicurezze nei concorrenti, specialmente quelli occasionali, le gare dovrebbero venire gestite in maniera uniforme. Si decide che di regola si mantiene il metodo attuale, cio è senza timbrare la partenza.

- **Formulario d'iscrizione**

Non tutte le società usano il formulario "standard" per le iscrizioni.

Il formulario, che si trova sui PC ASTi, verrà pubblicato anche in internet sul sito ASTi.

Un anno di esperienze con la stampante laser ASTI

- In generale è andato abbastanza bene, ecco però alcuni appunti
- Spesso arriva gente a stampare con cartine cu OCAD in cui i colori non sono ancora stati adattati (ricordo che i colori vanno adattati sulla cartina messa come sfondo, NON SUL FILE CON I PERCORSI!). Questo causa delle perdite di tempo.
Sul sito ASTi trovate le impostazioni corrette.
- Ci sono stati all'inizio alcuni problemi stampando con le impostazioni “carta pesante” (usate nel caso di stampa su pretex). E' risultato essere un problema di driver, che ora è stato sistemato.

- Un altro problema è stato riscontrato stampando da Windows 98. I file di stampa, nel caso la cartina contenga zone di semi-aperto o sabbiose (con puntini a raster) sono almeno 10 volte più grandi di quelli prodotti con la stessa cartina su W2000 o XP (con conseguenti tempi d'attesa infiniti per l'operazione di spooling e trasmissione dati alla stampante)
- Al momento c'è ancora un problema aperto, ed è il differente spessore delle linee a seconda del sistema operativo usato (notato di nuovo fra XP e W98). Vale la pena misurare lo spessore delle curve di livello alla stampa della prima cartina di test (dispongo di uno strumento molto preciso, la linea dovrebbe essere 0.20 mm)
- Se avete tempo, verificate che i cerchiolini dei punti non coprano qualche oggetto importante. In quel caso conviene "tagliare" il cerchiolino, è sempre ben accetto dai concorrenti. Ricordatevi che la stampa laser NON sovrappone i colori (a differenza della stampa tipografica offset). Un puntino può essere o rosso o un altro colore, quindi un oggetto sotto il rosso NON VIENE STAMPATO.

Particolarità materiale ASTI

- *L'ASTi ha in dotazione un generatore (chiedere a Edo Pellandini). Ricordarsi di staccare la spina dei computer prima di accendere il generatore (anche dopo aver fatto il pieno di benzina...)*
- E' stato acquistato un nuovo PC (si chiama **PC3**) in sostituzione del mio personale vecchio che ha dovuto essere restituito. Su questo PC (che è probabilmente il più veloce di tutti) è installato Windows XP. La struttura dei dati e l'utenza definita è la stessa degli altri.
- Sul PC1 è stato installato il file dei concorrenti con le loro categorie di gara per il 2004 (**file_base_2004.mdb**), da prendere come base per la definizione delle prime gare dell'anno (poi si prenderà sempre il file della gara precedente come base, non utilizzare MAI vecchi files!!). Sono già state aggiunte le due nuove categorie H10 e D10. Ricordo che la categoria DAL non esiste (si chiama ufficialmente DA).
- Le batterie delle stazioni sono state cambiate dove necessario
- E' stata acquistata una **nuova stazione di lettura chip che si collega direttamente alla porta USB** (senza il cavetto speciale). Questa stazione (a differenza delle altre) non ha la batteria, e prende l'alimentazione direttamente dalla porta USB. Sembra che abbia ancora qualche problema d'infanzia, in caso di comportamenti strani ripiegare sulle vecchie stazioni seriali.
- E' pure stata acquistata una nuova stazione, denominata **Timemaster**. Essa serve ad impostare il tempo nelle stazioni normali.
 - **Modo gara**
Tutte le stazioni (anche i finish) vengono programmate di regola la sera prima della gara. **Esse prendono l'ora del PC dal quale vengono programmate (impostare l'ora di Neuchâtel, per facilitare la sincronizzazione orologi!)**. Al mattino si può programmare la Timemaster con l'ora precisa. Procedere come segue:
 - accendere con il magnete la stazione Timemaster. Ora avete **40 secondi** per programmarla!
 - posare la stazione Timemaster capovolta sopra una stazione di lettura. Dal Menu di SI-Manager, Stazioni SI, imposta ora, settare "master" e scrivere l'ora sul Timemaster
 - dopo 40 secondi il Timemaster passa in modo attivo (triplo beep)
 - ora si può posare sulle stazioni programmate per la gara per settare il tempo (ci mette circa 5 secondi, poi emette un triplo beep). E' utile in particolare per **settare le stazioni Finish**, se ce n'è più di una, per sincronizzarle fra di loro, in modo che il tempo stoppato sia lo stesso indipendentemente se un concorrente timbra l'arrivo sull'una o l'altra stazione
 - Non è importante se la stazione che si vuol sincronizzare sia già attiva o in stand-by, Timemaster funziona lo stesso (in stand-by ci mette un pochino di più)
 - **Modo allenamento**
 - L'ora sulle stazioni programmate in modo allenamento **parte da zero**, dal momento che vengono accese col magnete. Se si vuol fare un allenamento con punti vicini, è importante accendere tutte le stazioni che si usano nello stesso momento (o quasi, visto che non è possibile...)

- Passando sopra con la stazione Timemaster **si imposta il tempo reale su queste stazioni** in modo allenamento. Questo sistema permette di non più dover utilizzare un PC per programmare le stazioni! Al limite sarebbe possibile organizzare una gara con le stazioni programmate in modo allenamento!
- Origare è stato aggiornato all'ultima versione 6.5.5, che ha dei miglioramenti nell'importazione dati da OCAD 8
- Ricordo di nuovo che quando si traccia con OCAD 8 è importante definire i percorsi (e non le categorie). Al percorso assegnare per facilità i nomi delle categorie. Alla fine, dal Menu File di OCAD 8 selezionare "esporta tracciati" poi "tracciati". Il file creato può venir letto in Origare 6.5.5 (Menu File, Importa, Percorsi). Dopo l'importazione associare le categorie (già predefinite in Origare, se si seguono le istruzioni del manuale) ai percorsi appena importati.
- Per programmare correttamente le stazioni Sportident usare solo la versione 9.8 di SI-Manager (già installata sui PC ASTi). Ricordo anche qui che la **programmazione delle stazioni avviene ora senza il bastoncino di accoppiamento magnetico. Basta appoggiare l'unità da programmare capovolta sopra la stazione Master.**

Richiamo alcuni vecchi punti, penso già conosciuti:

- L'accensione della luce rossa dopo la programmazione di una stazione è indice di batteria quasi scarica. In teoria dalla sua prima accensione sono possibili ancora circa 30 ore di utilizzo
- Per gare normali, programmare le stazioni in "Modo gara", definendo data e ora di accensione e la durata. Fino al momento dell'accensione la stazione resta in "stand by" e consuma meno. Lo spegnimento avviene all'ora prevista oppure mediante SI-Manager (funzione Spegni). Le unità di lettura chip di regola vanno invece programmate in modo allenamento (ricordarsi di impostare una durata di accensione lunga, p.es. 12 ore, e alla fine dei lavori di spegnere le unità)
- Durante la programmazione occorre prestare attenzione al parametro "diretto" o "master"
 - Diretto significa che sto programmando la stazione collegata direttamente alla porta seriale
 - Master significa che sto programmando la stazione che si trova sopra la stazione Master
- E' possibile consultare (ed ev. stampare) il log della programmazione delle stazioni (per verifica se tutto è andato bene). Sergio è contento se viene stampato e riconsegnato col materiale (permette di vedere il livello delle batterie senza aprire le stazioni!)

Per partire con un log vuoto, creare una nuova gara (menu Gara > Nuova). Il log si genera col menu Rapporto nel dialogo di programmazione punti.