



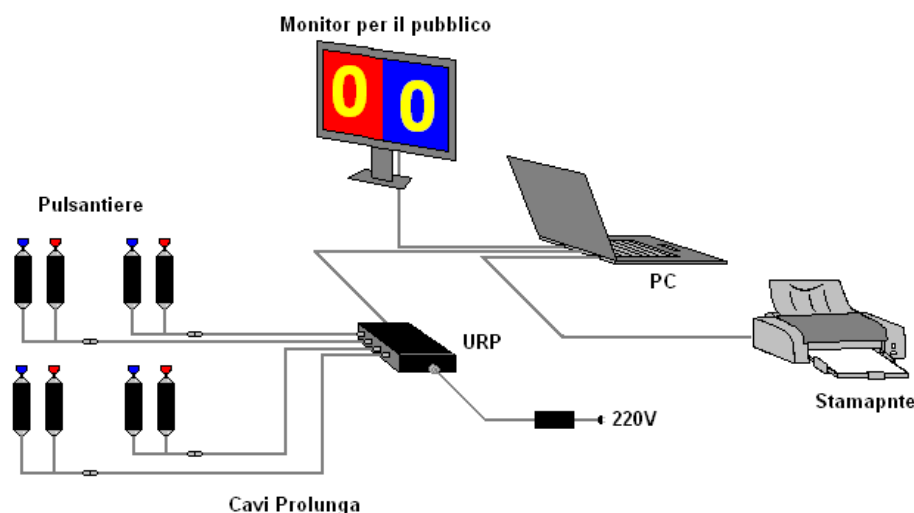
Corso di formazione e aggiornamento U.d.g. 2010

Installazione ed uso delle score-machines

e del programma FITA SCORE MACHINE 2006 Multi PT 4 UdG

Il presente documento, rivolto agli iscritti al corso di formazione per U.d.G. e, in qualità di aggiornamento, agli U.d.G. già di ruolo del Comitato Regionale Pugliese F.I.T.A., si pone come obiettivo quello di tracciare le linee guida da seguire al fine di installare, configurare e usare correttamente le score-machines e il relativo software in dotazione al Comitato.

1. Gli strumenti necessari:



Il computer:

- PC con processore Pentium 100 o superiore (consigliato Pentium II 300)
- Sistema operativo Microsoft Windows 95 o superiore
- 32 MB di memoria RAM (si consigliano 64 MB)
- 10 MB di spazio libero su Hard Disk
- Unità CD-ROM a doppia velocità o superiore
- Scheda grafica VGA (si consiglia una risoluzione di 800x600 a 256 colori)
- 1 porta seriale libera (il cavo prevede che sul PC sia presente una presa tipo DB9 maschio; qualora sia presente il formato DB25 occorre utilizzare un adattatore)



La Score Machine (fornita dal Comitato):

Ogni score machine è costituita dai seguenti componenti:

- Una Unità Centrale per la connessione al computer (URP)
- 4 pulsantiere
- 4 cavi di prolunga

Gli strumenti opzionali:

- Secondo Monitor (se il computer è equipaggiato di una scheda video dual-head, ad es. molti computer portatili)
Oppure:
- Tv (se il computer è equipaggiato con una scheda video dotata di uscita tv)
Oppure:
- Splitter video (in dotazione al Comitato) + secondo monitor
- Stampante

La presenza di un monitor o una tv aggiuntivi, pur essendo opzionale, è altamente consigliata al fine di rendere più trasparente la gara rendendo visibili anche al pubblico, agli atleti e ai coach tutte le operazioni svolte dall'operatore al computer e i dati relativi la gara (punteggio, tempo rimanente, ammonizioni ecc.).

2. Montaggio del computer:

L'installazione del sistema è molto semplice pur richiedendo alcune precauzioni elementari.

INSTALLAZIONE URP

- ✓ Verificare lo stato dei cavi di prolunga con l'apposito strumento (accessorio disponibile a parte)
- ✓ Stendere i cavi ai bordi del campo di gara o sotto il materassino avendo cura di non formare nodi o addensamenti di cavo. Fissare i cavi al pavimento utilizzando preferibilmente nastro adesivo di carta (nastro da carrozziere)
- ✓ Inserire i connettori delle prolunghine nell'unità rispettando la numerazione dei cavi
- ✓ Inserire i connettori dei pulsanti
- ✓ Utilizzare cavo seriale per la connessione ad una porta libera del PC

E' ormai molto semplice reperire un PC portatile da portare in gara.

Questo agevola parecchio il lavoro di montaggio delle score-machines, infatti solitamente questo tipo di PC sono dotati di una uscita video supplementare e all'atto pratico, poiché i moderni computer soddisfano tutti i requisiti indicati nel precedente paragrafo, l'unica cosa di cui ci si deve



assicurare è che il PC portatile sia dotato di una Porta Seriale (o Com) a 9 pin (piedini) perché è proprio su questo tipo di porta che deve essere collegato il cavo dell'Unità Centrale.



Porta Seriale a 9 Pin



Simbolo indicativo delle Porte Seriali

Nel caso in cui non sia presente una porta seriale libera (o non ve ne siano affatto), si possono utilizzare dei convertitori USB-RS232; una volta installato correttamente il software, collegato il cavo dell'URP all'adattatore e questo sulla porta USB del PC, è opportuno verificare che effettivamente questo adattatore sia compatibile. Per fare ciò occorre fare iniziare un round dalla schermata principale e porre in autotest l'URP. Se i rettangolini indicati le pigiate degli arbitri non dovessero accendersi, allora l'adattatore NON è compatibile con l'URP e quindi va sostituito. (Il comitato ha già acquistato 3 adattatori di questo tipo compatibili con il software).

Il Monitor esterno si collega al computer utilizzando l'uscita VGA del portatile.



Uscita Video VGA

Mentre per il collegamento di un tv color esistono diverse possibilità in funzione delle uscite di cui è dotato il computer la più diffusa delle quali è l'uscita S-Video, ma sarà poi necessario un cavo adatto in funzione degli ingressi del tv color. Per quanto possibile, si suggerisce di usare semplici monitor da computer come secondo display.

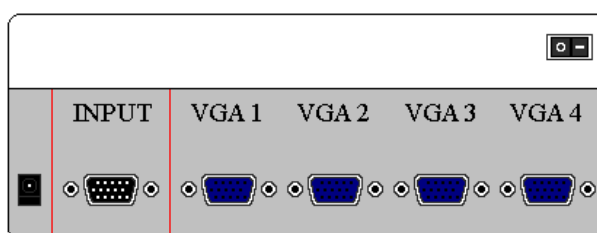
A questo punto non resta che accendere il computer.

2.1 Uso degli splitter video

Qualora non si abbia a disposizione un pc portatile, ma solo un pc fisso non dotato di una uscita video supplementare è possibile utilizzare gli “Splitter” video in dotazione al Comitato.

Per poter utilizzare uno splitter video è necessario l’uso di un’ulteriore monitor (e non di una tv).

I collegamenti da effettuare sono i seguenti:



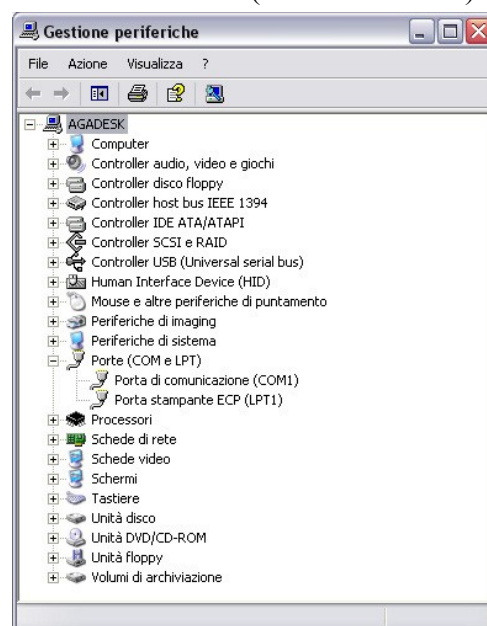
- Collegare il cavo fornito con lo splitter al PC (lato maschio del cavo) e alla porta “INPUT” , talvolta indicata espressamente con il termine “PC” (lato femmina del cavo)
- Collegare i due monitor a due qualsiasi delle 4 porte VGA presenti sullo splitter
- Collegare l’alimentatore dello splitter nell’apposita porta
- Accendere l’interruttore dello splitter.

2.2 Quale Porta COM?

Sia nel caso in cui il PC presenti delle porte seriali reali che ne caso in cui si sia installato un adattatore che che trasformi una porta USB in una porta seriale, se vogliamo sapere qualne numero di porta abbiamo a disposizione per l'utilizzo con il nostro software ci basterà (in Windows XP) seguire i seguenti passi:

1. Aprire il Pannello di Controllo;
2. Cliccare su Sistema
3. Cliccare sul tab Hardware
4. Cliccare sul tasto Gestione Periferiche

otterremo in questo modo la seguente finestra: nella quale cliccando sul + accanto alla scritta Porte (COM e LPT) otterremo l'elenco delle porte disponibili.





3. Installazione e Configurazione del programma FITA SCORE Machine 2006 MultiPT 4UdG

3.1 Installazione del programma

Prima di procedere all'installazione del programma è consigliato impostare lo schermo del computer sulla risoluzione di 800x600 a 256 colori.

E disattivare eventuali screen-savers o opzioni di risparmio energetico che possano mandare in stand-by il pc o i monitor ad esso collegati.

A questo punto per installare il software basta inserire il cd autopartente nel computer e seguire l'installazione guidata.

Se sul computer dovesse essere disattivata l'esecuzione automatica dei cd selezionare "Risorse del Computer" quindi l'unità disco in cui è inserito il cd contenente il programma e quindi fare doppio click sull'icona "Setup.exe"

3.2 Configurazione

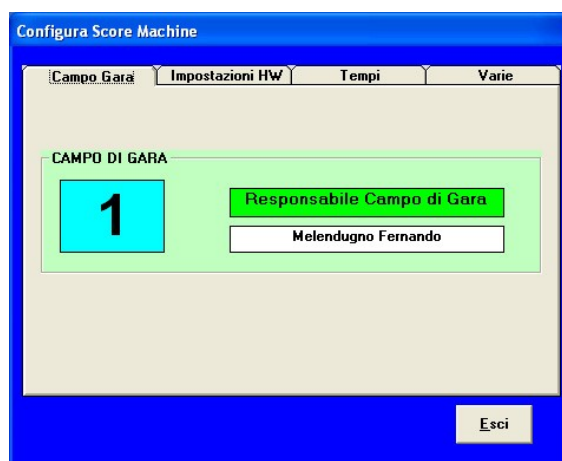
Per attivare il sistema occorre lanciare il programma cliccando sulla relativa icona che appare selezionando "Start" quindi "Programmi" e quindi "Score 2006 ML" a seguito di tale operazione apparirà sul video la seguente schermata:



Nel Menù Iniziale occorre prima di tutto selezionare la lingua desiderata e poi premere il tasto "CONFIGURA" (osserviamo che il tasto "Nuovo Incontro" non è attivo);

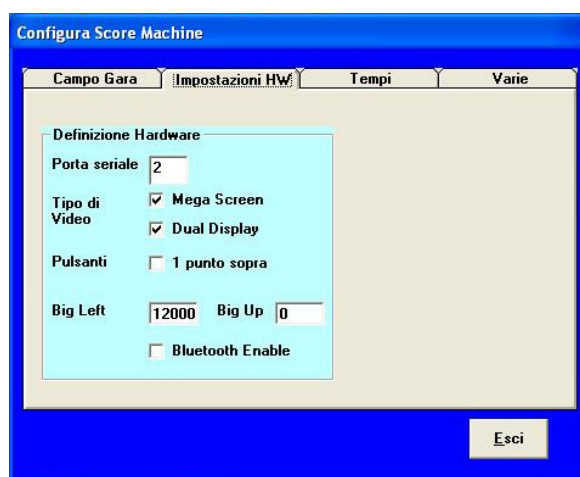


Con tale operazione appare la finestra seguente:



Nella quale è possibile inserire il Numero del Campo di Gara e il nome del relativo Responsabile.

Cliccando poi sul tab Impostazioni HW appare la seguente finestra:



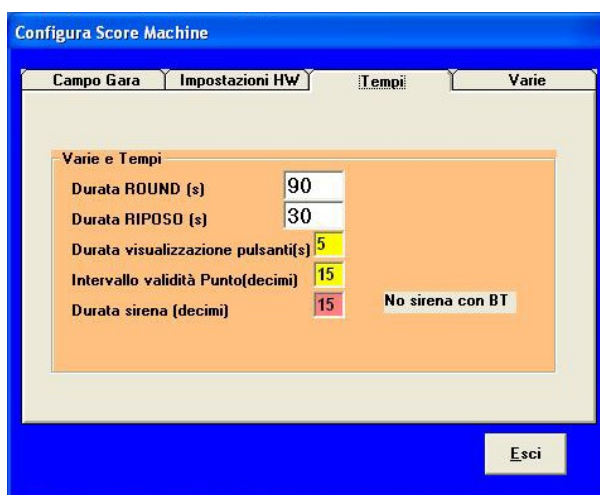
Qui vengono impostati i seguenti parametri :

- Numero della porta seriale utilizzata
- Tipo di Video:
queste due opzioni riguardano il display per il pubblico.
- Impostando l'opzione "Mega Screen" il display sarà ottimizzato per la risoluzione 800x600 e mostrerà più informazioni rispetto alla normale visualizzazione ottimizzata per una risoluzione di 640x480;
- Impostando l'opzione Dual Display il programma darà la possibilità di visualizzare due schermate differenti, una per il pubblico e una per l'operatore senza dover

switchare tra le due ogni volta, ma questo è possibile solo con i pc che supportano la funzione “dual head”. (Presente su quasi tutti i portatili moderni)

- Pulsanti: permette di selezionare quale dei due pulsanti deve assegnare 1 punto e quale 2;
- Big Left e Big Right: nel caso di modalità Dual Display permettono di impostare le coordinate (relative al desktop esteso) alle quali far comparire il tabellone per il pubblico
- La voce Bluetooth Enable è inserita per sviluppi futuri che prevedano l'uso di scoremachine wireless

Cliccando sul tab Tempi appare la seguente finestra:



Qui vengono impostati i seguenti parametri :

- Durata round (in secondi)
- Durata riposo (in secondi)
- Durata permanenza degli indicatori di pigiata degli arbitri sullo schermo (in secondi)
- Tempo di validità dei punti (in decimi di secondo)
- Durata della sirena (in decimi di secondo)

L'impostazione del Tempo di validità dei punti, informa il sistema su quale è la durata dell'intervallo di tempo che intercorre tra due pigiate di pulsanti al fine di ritenere il punto valido. Il tempo va impostato in decimi di secondo, il che vuole dire che con un tempo di 20, il sistema assegna il punto con un intervallo temporale di 2 secondi.

Infine cliccando sul tab **Varie** appare la seguente finestra:



- Nome del file in cui memorizzare tutti gli incontri;
E' importante ricordarsi di cancellare o rinominare tale file, prima di una nuova gara, in quanto vengono accodati i dati ad un eventuale file con lo stesso nome.
- Il tasto **Database** permette di caricare un file Contenente dati relativi ai nomi degli ufficiali di gara convocati, per evitare di doverli riscrivere ogni volta;
- L'opzione **Gestione dati Centralizzata** e la voce **Drive Condiviso** permettono di condividere dati con il pc del tavolo centrale e quelli degli altri campi di gara;
- **Visualizza pigiate** permette di abilitare o disabilitare l'opzione che fa comparire sul video del pubblico ogni pressione dei tasti da parte dei giudici d'angolo;
- **Visualizza tempo rimanente**, se selezionato, imposta la visualizzazione del tempo del round e del riposo in modalità conto alla rovescia ;
- **Penalità positive** permette di applicare il nuovo regolamento che prevede, in caso di doppia ammonizione o deduzione, l'aggiunta di un punto all'avversario invece che la detrazione di un punto all'atleta punito;
- **Se pari SEMPRE Golden Point** imposta il programma in modo da andare sempre al quarto round con l'attivazione del golden point in maniera automatica, in caso di parità alla fine del terzo round;
- **Numero max di Punti di penalità** imposta il limite massimo di deduzioni (o doppie ammonizioni) concesse prima della squalifica;
- **N° UdG** permette di impostare il numero di giudici d'angolo che saranno presenti sul campo di gara;
- Il riquadro **Limite di Punteggio** permette invece di impostare il Punteggio massimo raggiungibile e la massima differenza di punti, in accordo alle recenti modifiche al regolamento

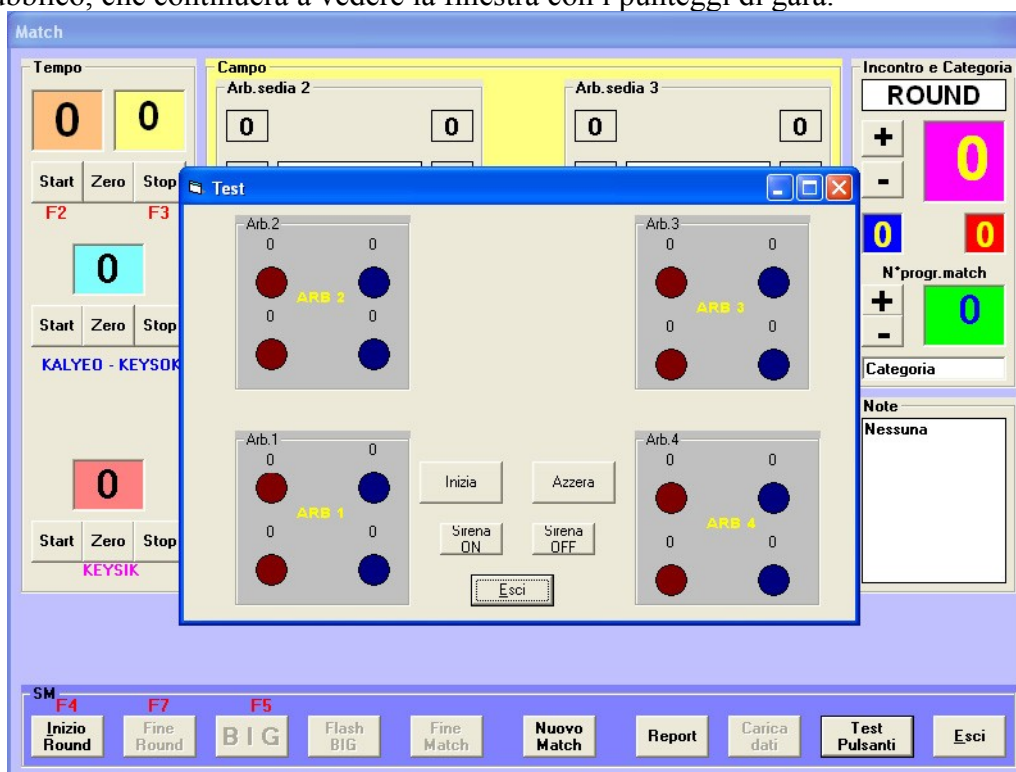


Finita tale operazione con il tasto “**ESCI**” si ritorna al menù principale ed il sistema memorizza su disco la configurazione corrente così che questa verrà ripresentata tutte le volte successive. A questo punto è possibile attivare la finestra operativa (“Match”) cliccando sul tasto “**NUOVO INCONTRO**”.

3.3 Test di corretto funzionamento

Il sistema è dotato di due sistemi di test.

1. La prima modalità si attiva alimentando la score-machine tenendo premuti contemporaneamente entrambi i pulsanti dell'arbitro n°1. In questo modo la score-machine inizia a generare automaticamente pigiate su tutti i pulsanti in modo sequenziale. Facendo partire il software ed attivando la modalità test il sistema evidenzierà tale funzionamento. Per uscire da questa modalità occorre spegnere e riaccendere la score-machine. Tale modalità è particolarmente utile per verificare il corretto funzionamento del software senza dovere collegare tutti i pulsanti.
2. La seconda modalità di test prevede la verifica dei singoli pulsanti. Dalla finestra 'Match' entrare in modalità test premendo il bottone “Test Pulsanti”. Se la visualizzazione è impostata su Dual head, allora la finestra di test sarà visibile solo dagli addetti e non al pubblico, che continuerà a vedere la finestra con i punteggi di gara.

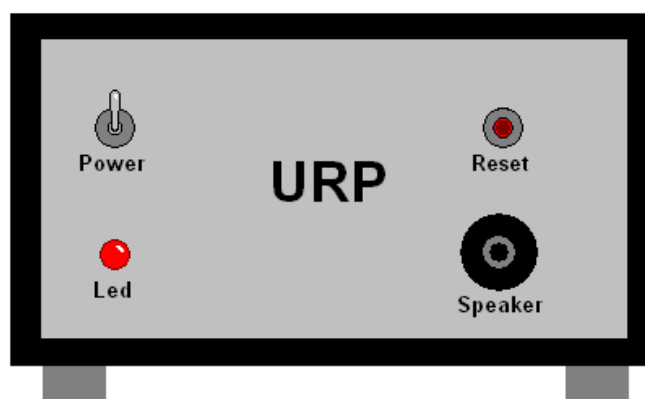




E' possibile verificare il funzionamento dei singoli pulsanti anche senza collegare il PC, ponendo attenzione al led presente sulla score machine; ad ogni pressione di un tasto viene effettuato un brevissimo lampeggio che può dare una prima indicazione sul corretto funzionamento. Si raccomanda comunque il test completo attraverso il PC.

Il sistema inoltre controlla periodicamente che i cavi ed i pulsanti siano collegati correttamente, se viene rilevata qualche anomalia l'URP inizia ad emettere un segnale sonoro dall'apposito cicalino, rumore che continua ininterrotto fino a quando non viene pigiato il tasto di reset posto sul frontale. Anche il software su PC segnala l'errore con un messaggio a video.

E' importante notare che per il sistema una pressione di un tasto prolungata (circa 10 sec) viene interpretata come malfunzionamento e quindi prima di decretare difettoso il cavo o il pulsante, verificare che l'ufficiale di gara non stia mantenendo premuto il pulsante inavvertitamente.



Pannello frontale dell'URP



4. Uso del programma nelle fasi di gara

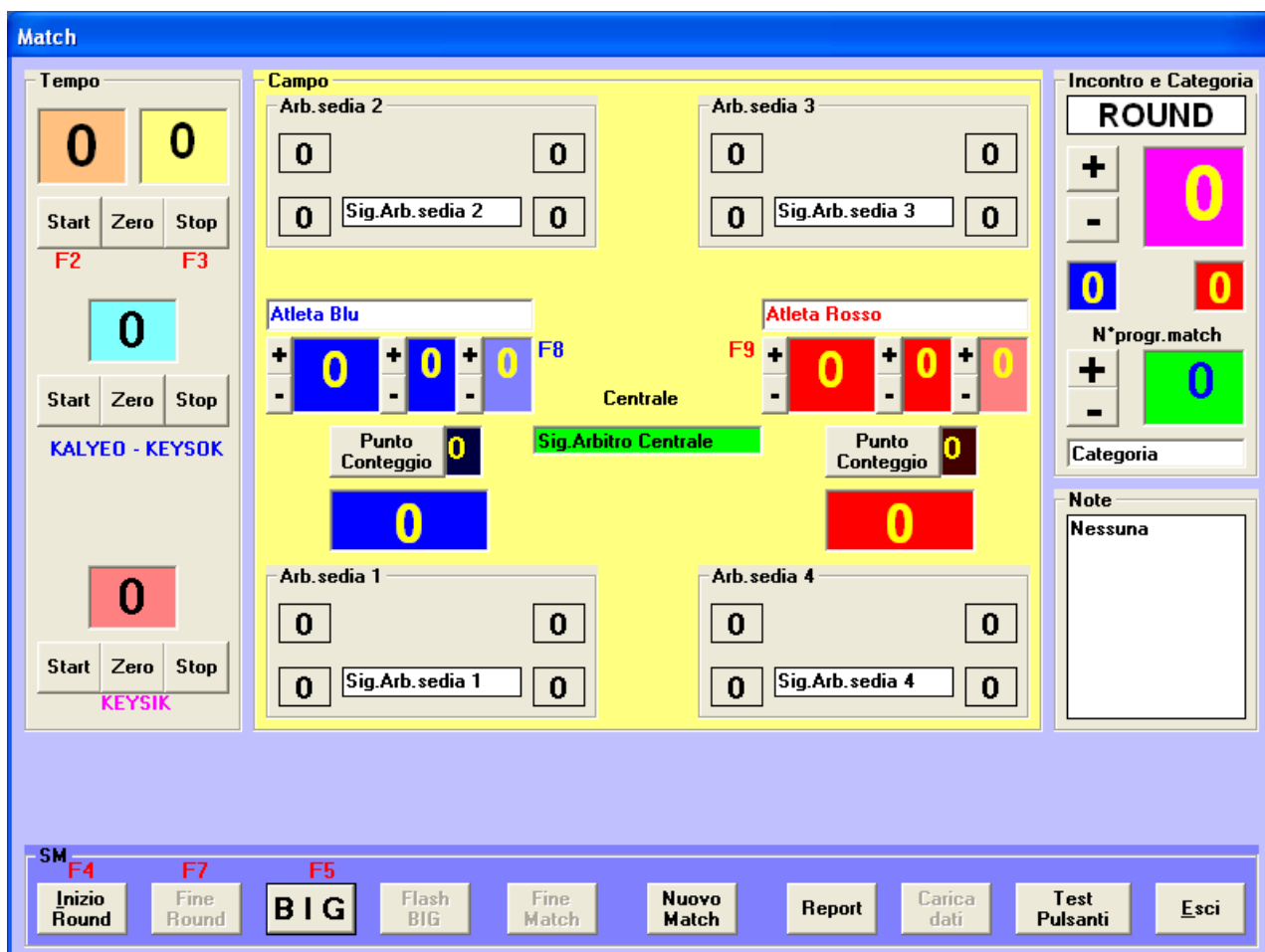
Una volta terminata la fase di configurazione e di test delle score machines si può dare inizio alla gara.

4.1 Inizio di un combattimento

Questi sono gli step da seguire per iniziare un nuovo combattimento:

- 1) Nella finestra “Match” cliccare sul tasto “**Nuovo Match**” e confermare l’azzeramento.
- 2) Inserire rispettivamente i dati relativi agli atleti nei campi di testo “Atleta blu” e “Atleta rosso” e agli ufficiali di gara nei relativi campi di inserimento.
Nota: Se durante la fase di configurazione sarà stato caricato il file contenente l'elenco degli ufficiali di gara convocati, i campi di testo relativi agli arbitri diventeranno dei campi di selezione con menu a tendina.
- 3) Nel riquadro “Incontro e categoria” impostare il corretto numero del combattimento alla voce “N°progr. Match” (normalmente il contatore viene incrementato automaticamente) ;
- 4) Inserire la categoria nel riquadro relativo indicando oltre al peso anche il sesso: maschile “M” o femminile “F”, la classe di età: “S” Seniores, “J” Juniores (eventualmente JA o JB se c'è divisione tra Juniores A e B) e “KA” o “KB” per i Cadetti A o B, infine l'eventuale colore della cintura per i campionati che ne prevedano di diversi.
- 5) Cliccare su “BIG” oppure premere il tasto “**F5**” della tastiera per ottenere il **tabellone di gara** e al comando dell’arbitro centrale di “shi-jak” dare **inizio al round** premendo il tasto “**F4**”.

NOTA IMPORTANTE: la pressione del tasto F4 è fondamentale poiché prima di tale operazione il sistema non recepisce le pressioni dei tasti da parte dei giudici d’angolo e quindi non segna i punti!



La finestra "Match"

Osservando l'immagine relativa alla finestra "Match" possiamo inoltre notare che nella parte alta del riquadro "Incontro e categoria" troviamo un quadrato grande colorato in fucsia nel quale comparirà il numero del round in corso, e due quadrati più piccoli, uno rosso e uno blu, nei quali compariranno i punteggi parziali dei rispettivi atleti per il round corrente.

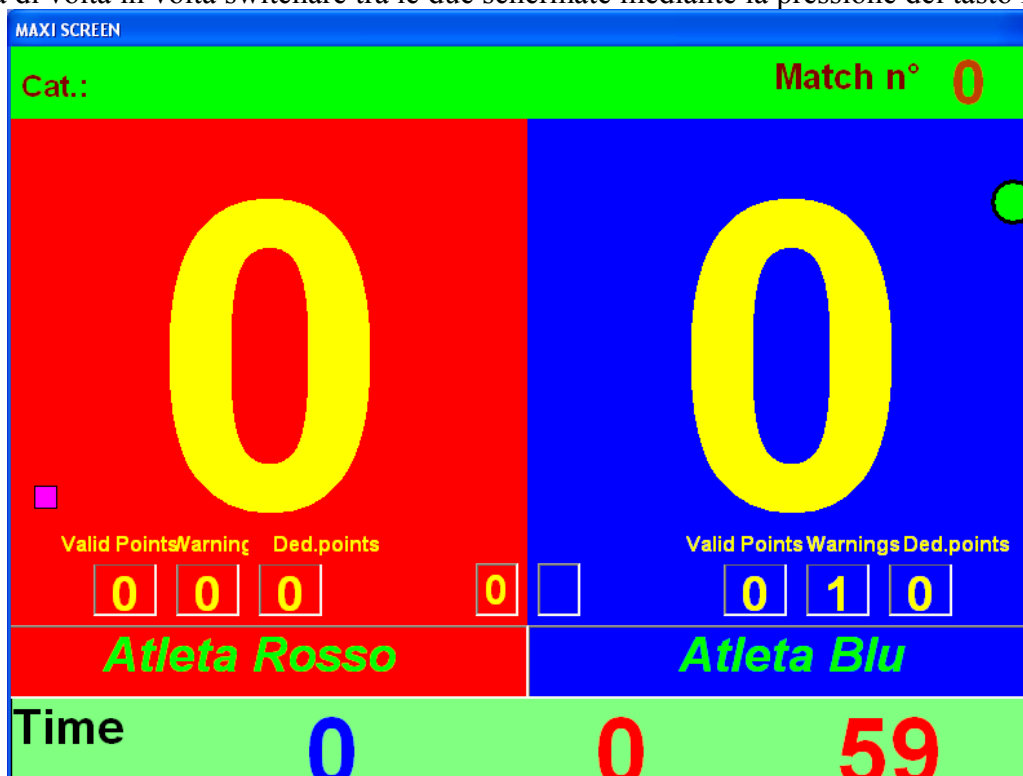


Comitato Regionale Puglia

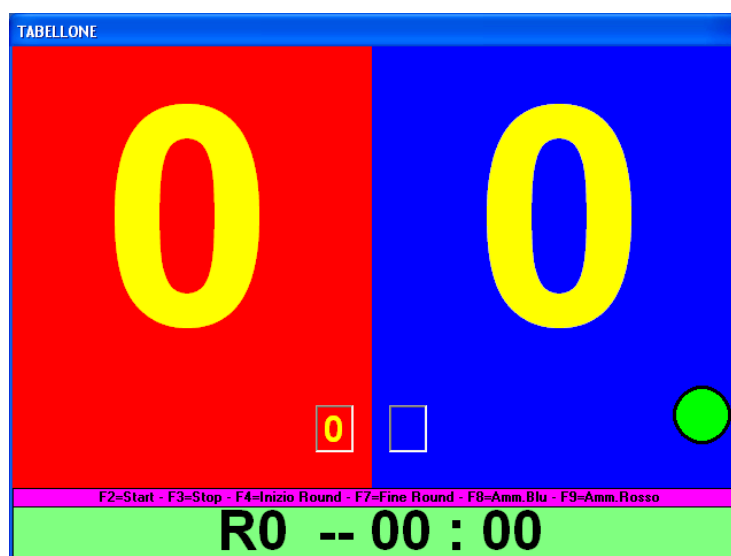


4.2 Svolgimento di un round

Durante lo svolgimento di un round la schermata normalmente visualizzata dal pubblico e dagli atleti è quella del “Tabellone” (e nel caso di opzione dual-display non attivata anche dall'operatore che dovrà di volta in volta switchare tra le due schermate mediante la pressione del tasto F5).



Tabellone con modalità “Mega Screen” attiva - ris. 800x600



Tabellone con modalità “Mega Screen” disattivata – ris. 640x480



Le informazioni riportate sono:

- il punteggio degli atleti, tenendo conto anche delle deduzioni e delle doppie ammonizioni;
- il punteggio parziale del round in corso
- eventuali ammonizioni dispari, mediante un cerchio verde posto a sinistra per l'atleta rosso e a destra (come in figura) per l'atleta blu;
- eventuali pressioni dei giudici d'angolo, mediante quadratini rosa agli angoli del punteggio dell'atleta a cui il giudice d'angolo vuole dare il punto;
Nota: Il quadratino nell'angolo in basso a sinistra si riferisce al giudice 1, gli altri seguono in senso orario.
- il numero del round e il tempo trascorso (fascia verde chiara)
- un promemoria sui tasti e le loro funzioni (fascia rosa – solo in modalità “Mega Screen” non attiva):
- il punteggio degli atleti al netto di ammonizioni e deduzioni e il numero di ammonizioni e il numero di deduzioni di ciascun atleta (solo in modalità “Mega-Screen” attiva)

4.2.1 I tasti funzione:

Al fine di rispondere più prontamente agli eventi che possono verificarsi durante lo svolgimento di un round (soprattutto nel caso di modalità dual-display disattivata) sono state associate le principali operazioni di gara ai tasti funzione della tastiera (F1, F2,.....,F12):

- F1: Apre la guida del programma;
- F2: Fa ripartire il tempo di gara dopo una breve interruzione (Shigan);
- F3: Blocca il tempo di gara per una breve interruzione;
- F4: Da inizio al Round e all'acquisizione dei punti;
- F5: Attiva o disattiva il tabellone;
- F7: Termina il Round (impedisce l'acquisizione dei punti) e da inizio al conteggio del tempo di riposo;
Nota: il round normalmente termina in maniera automatica allo scadere del tempo regolamentare
- F8: Ammonizione per l'atleta Blu
- F9: Ammonizione per l'atleta Rosso.

Tutte queste e anche le seguenti altre operazioni possono comunque essere fatte anche con l'uso del mouse nella finestra “Match”.

4.2.2 Altre operazioni

• Assegnazione del minuto medico:

Nella finestra match, in basso nel riquadro “Tempo” è presente il timer del minuto medico (KEYSIK) con tre tasti che permettono di far partire, fermare e azzerare il conteggio del minuto medico (utili in caso di ritardi dell’intervento medico).

E’ compito dell’operatore al computer segnalare all’arbitro centrale lo scorrere del tempo medico.

• Assegnazione di una deduzione di punto:

L’assegnazione o la rimozione di una deduzione può essere fatta solo dalla finestra “Match” cliccando sui tasti + o - presenti nel pannello “Campo”;



• Aggiunta/Annullamento di un punto:

Tali operazioni possono essere eseguite attraverso i tasti + e - presenti ai lati dei punti presenti nel pannello “Campo” della finestra “Match”;

• Assegnazione del punto aggiuntivo nel caso di conteggio: (Non più in uso)

Tale operazione deve essere eseguita attraverso il tasto “Punto Conteggio” presente nel pannello “Campo” della finestra “Match”.

4.2.3 Procedura di fine incontro

Al termine di un incontro cliccare sul tasto “**Fine Match**” e confermare.

Verrà indicato il verdetto (nel caso di modalità dual-display disattivata occorrerà mostrare il tabellone per qualche attimo per rendere il verdetto meglio visibile all’arbitro centrale).

In caso di incontri terminati per motivazioni differenti dal punteggio (es. k.o., abbandono, squalifica, ecc.) occorre prenderne nota nell’apposito campo prima di procedere alla memorizzazione dei dati. Occorre inoltre ricordarsi di cancellare tali note dopo la pressione del tasto “Nuovo Match”.

Nel caso di incontri terminati in parità e che quindi necessitino lo svolgimento del 4° round nel quale verrà applicata la regola del Golden Point, il programma chiederà automaticamente conferma dell’intenzione di svolgere tale round aggiuntivo e imposterà automaticamente tutte le opzioni necessarie.



Comitato
Regionale
Puglia



La finestra Report

Report

Incontro n° 12
Campo di gara n°A Resp.Sig. Resp_campo_Gara 05-01-2004 17:55:37
Cat.: Categoria Blu: Atleta Blu Rosso: Atleta Rosso
Arbitro Centrale Sig.Sig. Arbitro Centrale
Arbitro n° 1 Sig.Sig. Arb.sedia 1 Blu-> 0 Rosso-> 0
Arbitro n° 2 Sig.Sig. Arb.sedia 2 Blu-> 0 Rosso-> 0
Arbitro n° 3 Sig.Sig. Arb.sedia 3 Blu-> 0 Rosso-> 0
Arbitro n° 4 Sig.Sig. Arb.sedia 4 Blu-> 0 Rosso-> 0
0) R 4 0. 9: 2 Blu-> 1
Note : Nessuna
Punti validi BLU: 1 Ammonizioni BLU: 0 Ded.punto: 0
Punti validi ROSSO: 0 Ammonizioni ROSSO: 0 Ded.punto: 0
Vincitore : Vince BLU: Atleta Blu

Stampa

Storico

Azzerà

Esce

Questa finestra che compare cliccando sul tasto “Report” contiene tutte le informazioni sul combattimento in corso, compreso l’istante di ciascuna pressione dei giudici d’angolo. Essa rappresenta quindi la fonte più importante per la risoluzione delle contestazioni. Cliccando sul tasto “Storico” si possono ricavare informazioni sui combattimenti precedenti mentre cliccando su “Azzerà” viene completamente cancellato il file contenente lo storico.

Nota: Il tasto “Azzerà” di norma non va utilizzato poiché distrugge tutto ciò che è stato memorizzato in precedenza!