



MDG-Carreras

Versión 2010

Build 5.0.0.0

Software MDG - www.mdgsoft.com
© IdeSoftware Catalonia S.L. 1998-2010



1. ÍNDICE

- 1. ÍNDICE..... 2
- 2. INTRODUCCIÓN..... 4
- 3. INSTALACIÓN..... 5
 - 3.1. REGISTRAR APLICACIÓN..... 5
 - 3.2. DESINSTALAR APLICACIÓN 5
- 4. ESTRUCTURA DEL PROGRAMA 6
 - 4.1. Características Generales 6
 - 4.2. Características de una Carrera concreta 7
 - 4.3. Tipos de carrera 7
 - 4.3.1. Carreras con Inicio/Llegada 7
 - 4.3.2. Carreras Inicio/Llegada con etapas independientes 8
 - 4.3.3. Carreras con vueltas 8
- 5. SELECCIONAR Y CREAR UNA CARRERA..... 10
 - 5.1. Selección de carrera activa 10
 - 5.2. Crear una nueva carrera 11
 - 5.2.1. Carrera con Inicio / Llegada 11
 - 5.2.2. Carrera con vueltas 11
 - 5.3. Seleccionar la carrera Activa 12
 - 5.4. Duplicar carreras..... 12
 - 5.5. OPCIONES DE LA CARRERA 12
 - 5.5.1. Opciones del Tipo de carrera 13
 - 5.5.2. Opciones de Inscripciones de la carrera 14
 - 5.5.3. Opciones del cronómetro 14
 - 5.5.4. Opciones de listados y diplomas 15
 - 5.5.5. Opciones de "Mantenimiento" 16
 - 5.5.6. Opciones de "Monitor" 16
- 6. CATEGORIAS Y EQUIPOS 17
 - 6.1. Diferencias entre categorías y equipos 17
 - 6.2. Crear categorías 18
 - 6.3. Crear Equipos 19
 - 6.4. Participantes de cada categoría y equipo 20
- 7. INSCRIPCIONES A UNA CARRERA 21
 - 7.1. Añadir desde el histórico 21
 - 7.2. Añadir, modificar o borrar "Inscritos de la Carrera" 23
 - 7.3. Carrera rápida (sin nombres de participante) 24
 - 7.4. Cronometrar varias carreras con los mismos participantes. 24
 - 7.5. Volver a cronometrar una carrera ya iniciada..... 25
 - 7.6. Copiar categorías y/o equipos de una carrera en otra 25
- 8. CRONÓMETRO 26
 - 8.1. Consejos antes de cronometrar una carrera..... 27
 - 8.2. Hora de inicio de la carrera..... 27
 - 8.2.1. Iniciar la carrera de forma aleatoria (según vayan saliendo) 27
 - 8.2.2. Los participantes inician la carrera en una hora determinada 27
 - 8.2.3. Salidas programadas 28
 - 8.2.4. Salidas en tiempo real..... 28
 - 8.2.5. Salidas cada X tiempo 28
 - 8.3. Modos de capturar los tiempos..... 29
 - 8.3.1. Cómo se colocan los tiempos automáticamente 29
 - 8.3.2. Captura del tiempo mediante joystick o F11..... 30
 - 8.3.3. Introducción del dorsal..... 30



- 8.3.4. Tipos de tiempos 30
- 8.4. Menús del cronómetro 31
 - 8.4.1. Menú "Carrera" 31
 - 8.4.2. Menú "Participantes" 32
 - 8.4.3. Menú Tiempos: 33
- 8.5. Añadir penalizaciones 34
- 8.6. Finalizar la carrera 35
 - 8.6.1. Finalizar carrera con vueltas 35
 - 8.6.2. Finalizar carrera Inicio/Llegada..... 35
- 8.7. Modificar manualmente los tiempos 36
- 8.8. Otras opciones..... 36
- 8.9. Seguridad "anti-cortes" 36
 - 8.9.1. Desactivar la cache de disco 36
- 9. LISTADOS..... 37
 - 9.1. Dónde y como imprimir informes / listados..... 37
 - 9.2. De los inscritos 38
 - 9.3. De las categorías o equipos 38
 - 9.4. De clasificación 38
 - 9.5. Crear sus propios listados o informes..... 38
- 10. Estamos a su disposición 38
- 11. Anexo 1 – Novedades de la versión 2010 39



2. INTRODUCCIÓN

Bienvenido al fantástico mundo del Software MDG.

Antes de introducirnos en el funcionamiento de esta potente aplicación, nos gustaría agradecer el soporte y la confianza depositada en nuestro software y desear que pueda satisfacer todas sus necesidades.

Para lograr esta magnífica herramienta han hecho falta muchas horas de investigación para determinar cual es el funcionamiento más apropiado, qué información debe ser procesada y cómo debe serlo.

Hemos intentado agrupar las funciones más comunes para que, de forma sencilla pero eficaz, pueda usted controlar, cronometrar y gestionar carreras deportivas, dentro de un abanico de posibilidades y características distintas.

MDG-Carreras es, sin lugar a dudas, una de las mejores herramientas que encontrará dentro de este sector ya que no está ligado a ningún dispositivo electrónico en concreto, y además de adapta a situaciones muy distintas.

Sin más, esperamos que el fruto de nuestro trabajo cumpla con éxito sus requisitos.

Atentamente:

El equipo de IdeSoftware Catalonia S.L.



3. INSTALACIÓN

Para proceder a instalar la aplicación correctamente, lo más fácil para usted es seguir las instrucciones de la aplicación instalador (en adelante "instalador") que vienen predeterminadas.

Ejecute el instalador.

Haga clic en el botón "siguiente" o "finalizar" para continuar con la instalación hasta que el programa le indique que ha terminado.

Por defecto, MDG-Carreras se instala en la carpeta "IdeSoftware / MDGCarreras 2010" de la carpeta "Archivos de Programa", pero si usted lo desea puede modificar esta ruta (no aconsejado).

Una vez instalada la aplicación, ya puede ejecutar el programa.

El instalador le habrá creado unos iconos de acceso directo en el menú inicio de Windows, dentro del apartado "Programas / MDG-Carreras 2010", únicamente debe hacer clic encima y arrancará la aplicación.

3.1. REGISTRAR APLICACIÓN

La primera vez que acceda a la aplicación, le pedirá la "Clave de registro". Esta clave le será suministrada juntamente con la caja de la aplicación y es personal e intransferible, por lo que deberá guardarla en lugar seguro.

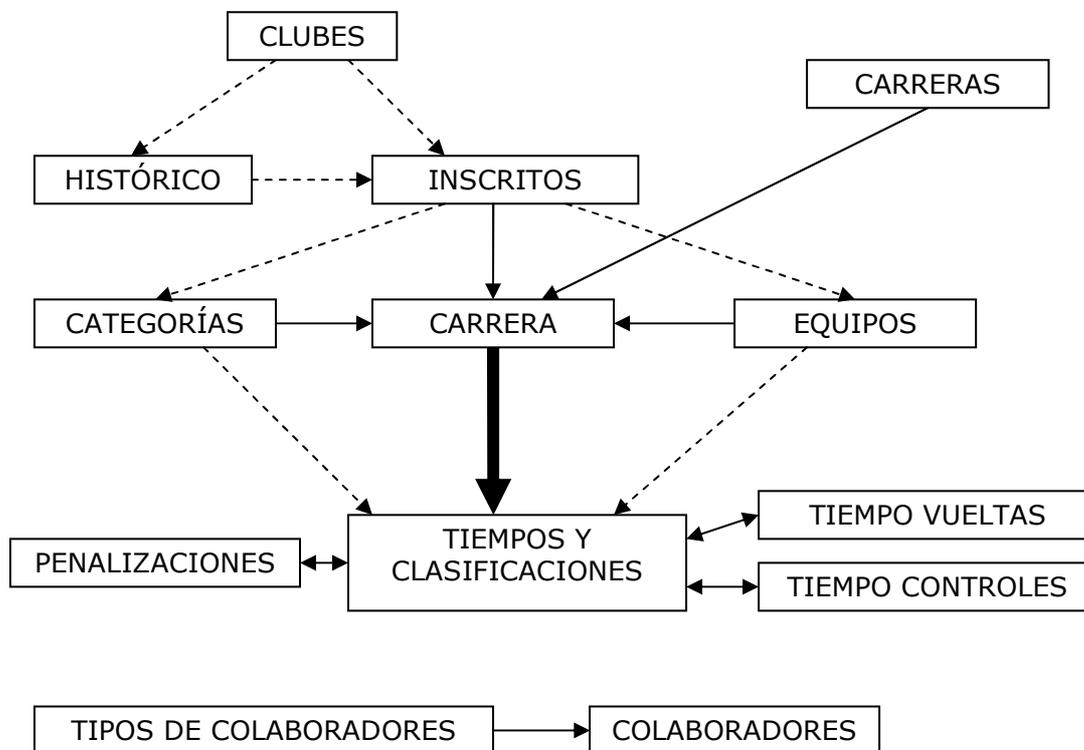
Anote dicha clave en el formulario y finalmente haga clic en "Registrar", si todos los pasos han sido correctos, le informará que la aplicación está correctamente registrada y dicha ventana ya no le aparecerá más.

En caso de problemas, consulte con su distribuidor.

3.2. DESINSTALAR APLICACIÓN

Para proceder a desinstalar la aplicación haga clic sobre el enlace llamado "Desinstalar MDG-Carreras 2010" o vaya al "Panel de Control" de Windows y haga clic en "Agregar o quitar programas". Le aparecerá un listado con las aplicaciones instaladas y haciendo clic en el icono de MDG-Carreras desinstalará el programa pero por motivos de seguridad no borrará los archivos que contienen los datos que usted haya introducido. Para borrar estos datos tendrá que hacerlo manualmente eliminando la carpeta del programa o el lugar donde haya decidido guardarlos.

4. ESTRUCTURA DEL PROGRAMA



La estructura del programa viene definida por el siguiente esquema:

En la estructura podemos observar una serie de características que definiremos del siguiente modo

4.1. Características Generales

- Tener los participantes entrados en un histórico y cuando participen en una carrera copiar automáticamente sus datos a la misma "inscribirlos". De este modo si usted suele organizar carreras con los mismos participantes se ahorrará mucho tiempo introduciendo datos.
- Inscribir participantes directamente en la carrera (sin necesidad de utilizar el histórico), para inscribir un participante solamente es necesario que tenga un número de dorsal. Si no se indica ninguno el programa le asignará uno automáticamente.
- Tener tantas carreras como quiera. No es necesario borrar carreras, ya que se mantienen en un histórico sin que molesten y en cualquier momento puede usted consultar los datos del pasado.
- Al definir las categorías de participantes se pueden indicar un intervalo de fechas de nacimiento y un sexo, de esta forma cuando se inscriba un participante en la carrera se le asignará automáticamente la categoría correspondiente a partir de su edad y sexo.
- Cronometrar varias carreras al mismo tiempo. Con un ordenador si la llegada de los participantes de carreras distintas no es simultánea o con varios si es simultánea.



- Capturar los tiempos de llegada mediante la utilización de un joystick o gamepad de juegos.
- Capturar los dorsales de llegada con un lector de códigos de barra.
- Impresión de etiquetas, dorsales, códigos de barras, cartas personalizadas y todo tipo de listados de clasificaciones por categorías, equipos, generales, diplomas de participación, estadísticas...
- Cronometrar carreras por otros medios ajenos al programa (manualmente, PDA, lectores de código de barras con memoria, por chip RFID...) y volcar los dorsales y tiempos en el programa para sacar las clasificaciones.
- Importar inscripciones desde archivos de Excel, Access o archivos de texto.
- Es posible "cronometrar en red", es decir, puede tener varios ordenadores en la línea de llegada y cronometrar el paso de los corredores simultáneamente.

4.2. Características de una Carrera concreta

- Puede tener tantos participantes como desee, con dorsales desde el 1 hasta el 999.999
- Puede crear tantas categorías como quiera para una carrera. Por ejemplo masculina y femenina, o bien adulto y niño, o combinaciones de las 2... Luego podrá extraer informaciones de las posiciones por cada categoría para otorgar los premios.
- Puede crear equipos para agrupar a los participantes sin que eso afecte a sus respectivas categorías. De este modo puede organizar los participantes según como desee: Por ejemplo en locales y visitantes, o bien 4 equipos... Podrá extraer información de posiciones por equipos, los 5 primeros...
- El tiempo se toma en milisegundos de precisión. Suficiente incluso para carreras muy rápidas.
- El tiempo máximo de una carrera es de 48 horas, controlado por milisegundos.
- Obtendrá fácilmente las clasificaciones, tanto de la carrera general, por categorías o por equipos.
- Con toda esta información, usted podrá crear cualquier tipo de documento (o modificar los que ya lleva la aplicación) para, por ejemplo:
 - Diplomas de participación, con el tiempo y la posición
 - Listados generales, por categorías, por equipos...
 - Listados personalizados con información del participante, de la carrera, su posición, tiempos...
- Es posible hacer que cuando un participante termina la carrera automáticamente se imprima un diploma o una hoja de resumen de su participación.
- Existen 2 tipos básicos de carreras (Ver Tipos de carrera)

4.3. Tipos de carrera

Existen 2 tipos básicos de carreras:

- Carreras con Inicio/Llegada: En estas carreras los participantes inician la carrera en un punto y terminan en otro pudiendo definir hasta 5 tiempos intermedios.
- Carreras con vueltas: Los participantes dan vueltas a un circuito pasando por meta en cada vuelta.

4.3.1. Carreras con Inicio/Llegada

En estas carreras los participantes inician la carrera en un punto y terminan en otro.

En los datos de la carrera debe indicar este tipo de carrera

- El programa MDG-Carreras permite coger el tiempo de inicio y el tiempo final o definir un máximo de 5 tiempos intermedios además del tiempo final.



- Las clasificaciones se calcularán según el tiempo final de la carrera. Y además cada intermedio tendrá sus propias clasificaciones generales, por categoría y por equipo.

4.3.2. Carreras Inicio/Llegada con etapas independientes

En las carreras de tipo Inicio/Llegada puede usar los intermedios para que sean considerados etapas independientes, es decir, en lugar de una sola carrera, los intermedios se pueden usar para hacer hasta 5 carreras distintas.

Por ejemplo una carrera tipo "triatlón", que conste de natación, bicicleta y maratón, cada una de estas partes puede ser un intermedio distinto e indicar que el tiempo final sea la suma de los 3 intermedios.

Otro ejemplo es una carrera de bicicletas en la que dan cuatro mangas, es decir, los participantes hacen la misma carrera 4 veces. En este caso puede utilizar cada intermedio como una manga y que el tiempo final sea el mejor tiempo de los 4 intermedios (o mangas).

Para configurar correctamente este tipo de carreras debe ir a Opciones de carrera (ver el apartado "5.5 OPCIONES DE LA CARRERA")

4.3.3. Carreras con vueltas

En estas carreras los participantes dan vueltas a un circuito, pudiendo dar tantas vueltas como se precise, pasando por meta en cada vuelta y controlando el número de vueltas hechas por cada corredor.

- El número de vueltas es ilimitado (*en la versión Pro)
- Se permite penalizar a los participantes:
 - Penalización de vueltas: Puede indicar que un participante tiene X vueltas de penalización por el motivo "yyyyy" que usted puede definir, de modo que en el número de vueltas del participante se resten las penalizaciones.
 - Penalización de tiempos: Puede indicar que un participante se le sumen X segundos a su tiempo debido a una penalización de tiempo.
- Las clasificaciones se calcularán una vez finalizada la carrera en función de las vueltas hechas y el tiempo total empleado.
- Puede limitar el tiempo de la carrera, en tal caso cuando un participante llegue al tiempo límite automáticamente se le pondrá el tiempo final y se calculará su posición
 - Si además indica el campo "Vueltas a realizar una vez finalizado el tiempo" el participante deberá hacer estas vueltas finales antes de terminar.
- Puede limitar el número de vueltas de la carrera, de modo que cuando un participante termine se pondrá su tiempo final y se calculará sus posiciones
- El programa permite limitar al mismo tiempo por número de vueltas y por tiempo, de modo que cuando uno de los dos se cumpla el participante terminará la carrera.
- Es posible indicar que la carrera termina cuando termina el primer corredor (por tiempo o por vueltas), en este caso los siguientes corredores irán terminando automáticamente al pasar por la línea de meta.

Tabla 1 - Iconos de la aplicación

1		Seleccionar Carrera
2		Formulario de cronometraje
3		Inscritos en la carrera
4		Categorías de la carrera
5		Equipos de la carrera
6		Clasificación de la carrera
7		Participantes inscritos en una carrera, categoría o equipo seleccionado.
8		Seleccionar la carrera "actual".
9		Indicar que no hay ninguna carrera seleccionada "actual".
10		Hacer un duplicado de la carrera.
11		Opciones de la carrera.
12		Vueltas del participante.
13		Penalizaciones del participante.
14		Añadir participante a la carrera actual desde el histórico.

5. SELECCIONAR Y CREAR UNA CARRERA

En esta sección, le indicaremos los pasos a seguir para crear una carrera desde cero y hacer todo el proceso hasta imprimir un listado con los tiempos y posiciones.

Es muy importante leer detenidamente este capítulo para poder organizar correctamente la información desde el principio.

5.1. Selección de carrera activa

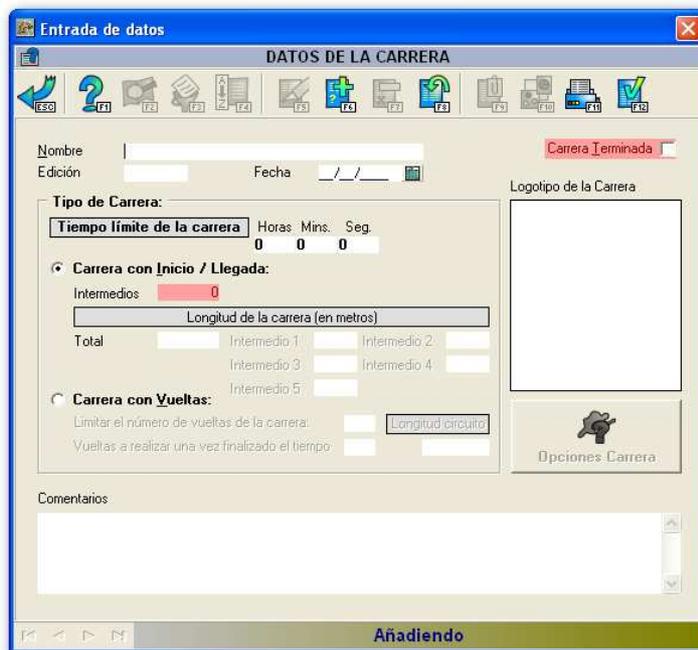
Puesto que el programa MDG-Carreras permite gestionar infinidad de carreras independientes, cada una con sus participantes, equipos, categorías, clasificaciones... Lo primero que se tiene que hacer es seleccionar la carrera con la que vamos a trabajar o crear una de nueva.

El primer paso es ir a la opción del programa "Carrera / Selección Carrera Actual" que también puede abrir con la combinación de teclas "Shift+ctrl.+C" o pulsando sobre el (icono 1).



Aparecerá la ventana de selección de la carrera. En esta ventana también puede introducir y modificar/borrar datos de una carrera con los iconos estándar de la parte superior del formulario.

5.2. Crear una nueva carrera



Dentro de la ventana de selección de carreras utilizamos la tecla F6 o pulsamos sobre el botón de la parte superior (icono "+") para añadir una carrera nueva.

En la ventana de "Datos de la Carrera", introduciremos todos los valores indicados: Nombre de la carrera, edición de la carrera, fecha de la carrera, comentarios... Puede introducir un Logotipo haciendo clic con el botón derecho del ratón encima del logotipo (o borrarlo).

Un dato importante es definir el TIPO DE LA CARRERA, es decir, si esta es del estilo "Inicio/Llegada" o bien es una carrera "con vueltas".

También debemos indicar el "Tiempo límite de la carrera", este valor servirá especialmente en carreras por vueltas.

5.2.1. Carrera con Inicio / Llegada

En este tipo de carreras se determina que los corredores realizarán un circuito completo, con la posibilidad de introducir hasta 5 intermedios.

El campo "intermedios" indica la cantidad de intermedios que tiene la carrera (de 0 a 5), por defecto 0, es decir, sólo tiene un inicio y una llegada.

Introduzca los metros de cada punto intermedio para obtener en los listados la velocidad media del participante, así como los metros totales de la carrera.

Las posiciones se calcularán en función del tiempo obtenido por cada corredor.

5.2.2. Carrera con vueltas

En este tipo de carreras los corredores realizarán vueltas en un circuito, de modo que obtendrá una serie de vueltas.

Las posiciones se calcularán en función de las vueltas realizadas, y luego según el tiempo final de la carrera.

Podemos limitar el número de vueltas de la carrera de modo que al pasar un participante si llega al número de vueltas establecido automáticamente se indicará como "Terminado".

Si la carrera dispone de un "Tiempo límite de la carrera", automáticamente se pondrá el tiempo final de cada corredor al pasar por la siguiente vuelta una vez finalizado el tiempo.



Importante: El campo "Vueltas a realizar una vez finalizado el tiempo" nos permitirá indicar que cuando un participante ha llegado al "límite de tiempo", pueda dar 1, 2 o más vueltas hasta finalizar (en este caso se combina el tiempo con las vueltas)

Este caso es útil en carreras con vueltas (por ejemplo de motos) que la carrera termina al realizar 2 vueltas una vez finalizado el tiempo límite.

Para más información consulte el capítulo "CRONÓMETRO"

Una vez terminado, pulse la tecla F12 (o el icono de "Aceptar cambios") y guardará estos datos.

5.3. **Seleccionar la carrera Activa**

En el listado de carreras que le aparece (ver sección Selección De Carrera Activa) únicamente debe seleccionar la carrera (que quede marcada en letra negrita) y pulsar el (icono 8) "Activa" para indicar que vamos a trabajar con dicha carrera.

Cuando selecciona una carrera en el fondo de la aplicación verá el nombre de la carrera seleccionada y el logotipo de la misma (según esté definido en las opciones del formulario principal).

5.4. **Duplicar carreras**

Existe la posibilidad de duplicar una carrera, pudiendo duplicar los participantes de la misma y también las categorías y equipos.

Desde el formulario de selección de la carrera pulse sobre el (icono 10) "Duplicar" que le permitirá realizar esta tarea.

5.5. **OPCIONES DE LA CARRERA**

En la opción del menú "Carrera / Opciones de la carrera" nos abrirá la siguiente ventana que nos permite configurar algunos parámetros globales. Esta misma ventana puede abrirse directamente desde varios puntos, por ejemplo cuando introduce los datos de una carrera, puede pulsar el botón "opciones" (icono 11).

Estos parámetros pueden ser distintos para cada carrera, por lo que deberá configurar cada carrera en función de sus necesidades.

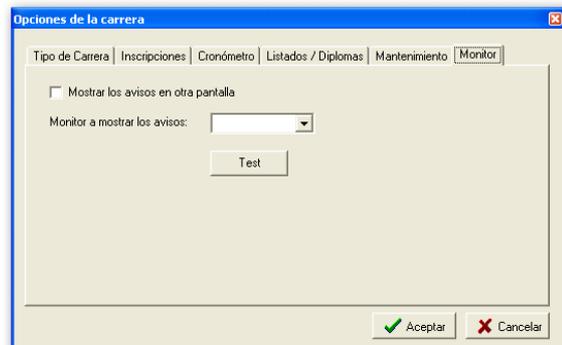
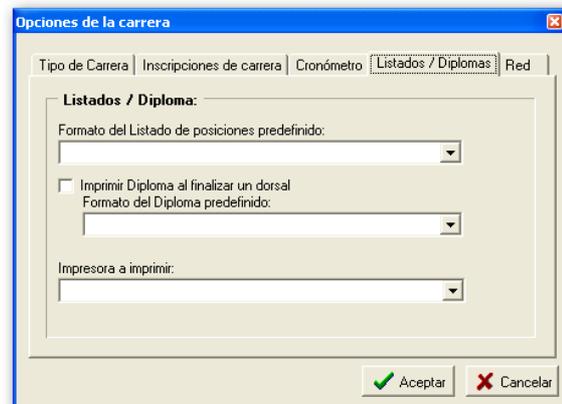
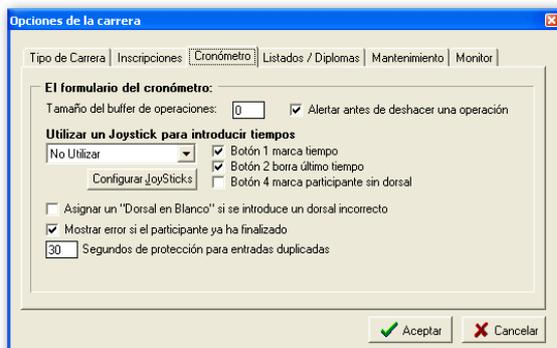
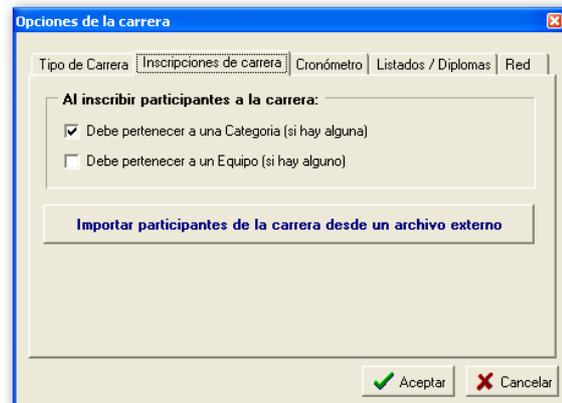
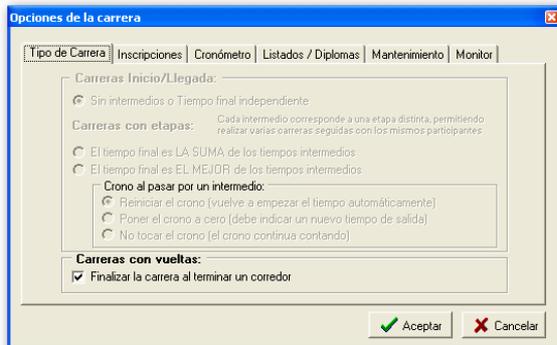


El formulario de opciones de la carrera dispone de 5 pestañas que agrupan las distintas opciones que se pueden configurar. Es importante indicar que a pesar de que podemos abrir este formulario desde el formulario de cronómetro si lo hacemos desde ahí algunas de las opciones nos aparecerán desactivadas por seguridad.

Las pestañas podemos observar que se dividen en 5 categorías:

- Tipo de carrera
- Inscripciones de la carrera
- Cronómetro
- Listados/Diplomas
- Mantenimiento

- Monitor



5.5.1. Opciones del Tipo de carrera

Tal y como se explica en el apartado 4.3 aquí debemos indicar las opciones correspondientes para cada tipo de carrera. Según el tipo de carrera escogido veremos que están disponibles unas opciones u otras.

- **Opciones de Carrera tipo "Inicio/Llegada"**

En el caso de usar intermedios para carreras inicio/llegada, podremos indicar si los intermedios deben considerarse como carrera de etapas. (explicado en 4.3.2 "Carreras Inicio/Llegada con etapas independientes")



Si hemos creado una carrera con etapas (con tiempos intermedios) podemos indicar que el tiempo de inicio se borre automáticamente al pasar por un intermedio, de modo que deberemos volver a poner el cronómetro en marcha para volver a empezar la carrera y pasar por una nueva etapa (o manga)

- **Opciones de Carrera con vueltas**

Aquí podemos indicar si el programa debe poner los participantes como terminados al pasar la siguiente vuelta una vez que algún participante haya terminado. Esto es útil en carreras con límites de vueltas o de tiempo. Cuando un participante ya ha ganado la carrera termina a medida que los otros participantes pasan la línea de meta

Por defecto esta opción está activada, es decir, cuando un participante ya ha terminado, cualquier otro corredor que pase por meta también finalizará independientemente de si ha realizado todas las vueltas que se piden.

5.5.2. Opciones de Inscripciones de la carrera

Aquí podemos decidir si queremos que los participantes deban estar asignados a categorías y equipos (si existen), de modo que no le dejará inscribir participantes sin antes indicar la categoría o equipo al que pertenecen.

Si pulsamos el botón "Importar participantes de la carrera desde un archivo externo" se abrirá un formulario que nos permitirá importar los participantes de la carrera desde un archivo de Excel, Access o texto (CSV). El mismo proceso de importación creará las categorías y los equipos si fuera necesario.

5.5.3. Opciones del cronómetro

Las opciones disponibles en la pestaña "cronómetro" hacen referencia a parámetros que afectan al formulario de cronometraje que son:

- Tamaño del buffer de operaciones (para poder deshacer operaciones), si indicamos 0 equivale a ilimitadas operaciones. Si activamos esta opción en cualquier momento podemos deshacer la última operación realizada pulsando la tecla F8.
- Alertar cuando indicamos deshacer una operación (al pulsar F8 en la pantalla del cronómetro). Activando esta opción nos aparecerá un mensaje advirtiendo que vamos a deshacer la última operación realizada.
- El programa permite utilizar un joystick o gamepad (u otro dispositivo para juegos) para efectuar algunas opciones sin tener que estar delante del ordenador como son:
 - Indicar que joystick de los instalados en el ordenador queremos utilizar
 - Podemos definir si el botón 1 del joystick servirá para introducir tiempos indefinidos
 - Que el botón 2 borre el último tiempo entrado (por si se ha equivocado al pulsar)
 - Que el botón 4 permita introducir tiempos sin dorsal (si el participante que pasa no tiene un dorsal o lo ha perdido. Más adelante podremos asignar manualmente un dorsal a este tiempo.
- Podemos indicar que en caso de introducir un dorsal incorrecto se asigne automáticamente un "Dorsal en blanco" sin mostrar ningún mensaje de error.

5.5.4. Opciones de listados y diplomas

En el menú de Listados y diplomas podemos seleccionar el formato de informe que se utilizará para imprimir el listado de clasificaciones y otro que se puede utilizar para imprimir un "diploma del participante" u "hoja de participación" cuando termine la carrera.

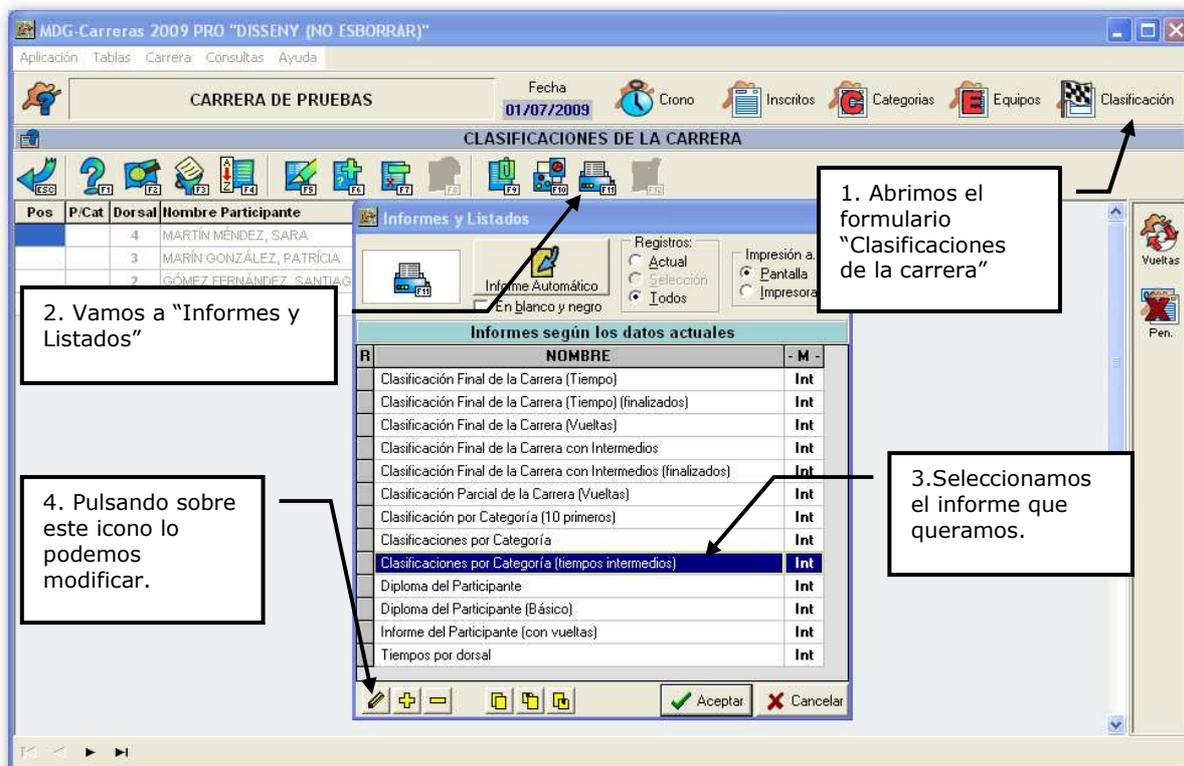
Los informes aquí definidos se pueden imprimir rápidamente desde el formulario del cronómetro de forma automática (cuando finalice un corredor) o manual.

Si marcamos la opción "Imprimir diploma al finalizar un dorsal" automáticamente imprimirá el informe indicado en el campo "Formato de diploma predefinido"

NOTA: Esta opción consume muchos recursos del ordenador y puede afectar al proceso de cronometraje (producir retardos en la introducción de tiempos). Es recomendable hacer pruebas antes de tenerla activada en una carrera real y probar que puede ocurrir si, por ejemplo, la impresora se queda sin papel, el papel se atasca, se suelta el cable...

Los informes que se pueden seleccionar están definidos pero se pueden modificar o crear de nuevos desde el formulario "Clasificaciones de la carrera":

- Abra el formulario "Clasificaciones de la carrera"
- Haga clic en el botón "Informes y listados" (tecla F11) de la barra de botones
- Cree una copia o modifique uno de los listados que ya tiene para crear el informe a su gusto.
- Vuelva al formulario "Opciones de la carrera" y escójalos como predeterminado.



Para conocer más a fondo cómo modificar y crear sus propios listados/informes, puede descargar el manual del "Generador de informes" que está disponible desde la "Zona Usuarios" de la web: www.mdgsoft.com



5.5.5. Opciones de “Mantenimiento”

En esta pestaña podemos modificar de una forma importante el funcionamiento interno del formulario de cronometraje. Es muy recomendable hacer pruebas de cronometraje lo más parecidas a la carrera real ya que puede notar cambios en la velocidad y en el funcionamiento.

Lo habitual es trabajar directamente con la base de datos, no obstante, en caso de ejecutar la aplicación en algún ordenador muy lento, puede seleccionar la opción “en memoria”

- **Cronometrar “EN MEMORIA”**

Activando esta opción la mayoría de los datos se almacenan en la memoria del ordenador y solamente se accede a la base de datos cuando es necesario. De esta forma se hace un uso menos intensivo del acceso a la base de datos y se mejora sustancialmente la velocidad. Si tenemos activada esta opción también se generan archivos “de seguridad” que en muchos casos permiten la recuperación de los datos en caso excepcionales como pueden ser que accidentalmente se pare el ordenador de forma “irregular”.

Esta opción es incompatible con el trabajo “en red”, es decir, múltiples ordenadores trabajando al mismo tiempo.

5.5.6. Opciones de “Monitor”

Puede añadir un segundo monitor a su ordenador para que muestre los resultados. Simplemente conecte el segundo monitor y configúrelo en Windows (consulte a un experto en informática en caso de dudas).

En la pantalla que usted indique como “monitor”, le aparecerán los resultados de los corredores al paso por la línea.



6. CATEGORIAS Y EQUIPOS

Antes de introducir participantes en una carrera, debemos definir los equipos y las categorías que tiene dicha carrera.

Las categorías nos permitirán agrupar los participantes para poder distinguir posiciones dentro de la misma carrera.

Asimismo, los equipos nos agruparán también los participantes, pero en este caso, su utilidad será poder visualizar participantes agrupados dentro de la carrera o de la categoría.

No es obligatorio tener equipos, ni tampoco categorías, no obstante si usted crea categorías en una carrera, deberá introducir los participantes en una u otra (lo mismo para equipos). Esta obligación se puede configurar para que nos deje o no, para más información consultar el capítulo "5.5.2 Opciones de Inscripciones de la carrera"

6.1. *Diferencias entre categorías y equipos*

Para la aplicación, el funcionamiento es muy similar ya que, internamente, únicamente sirven para "separar la información" y mantener una clasificación diferenciada del resto.

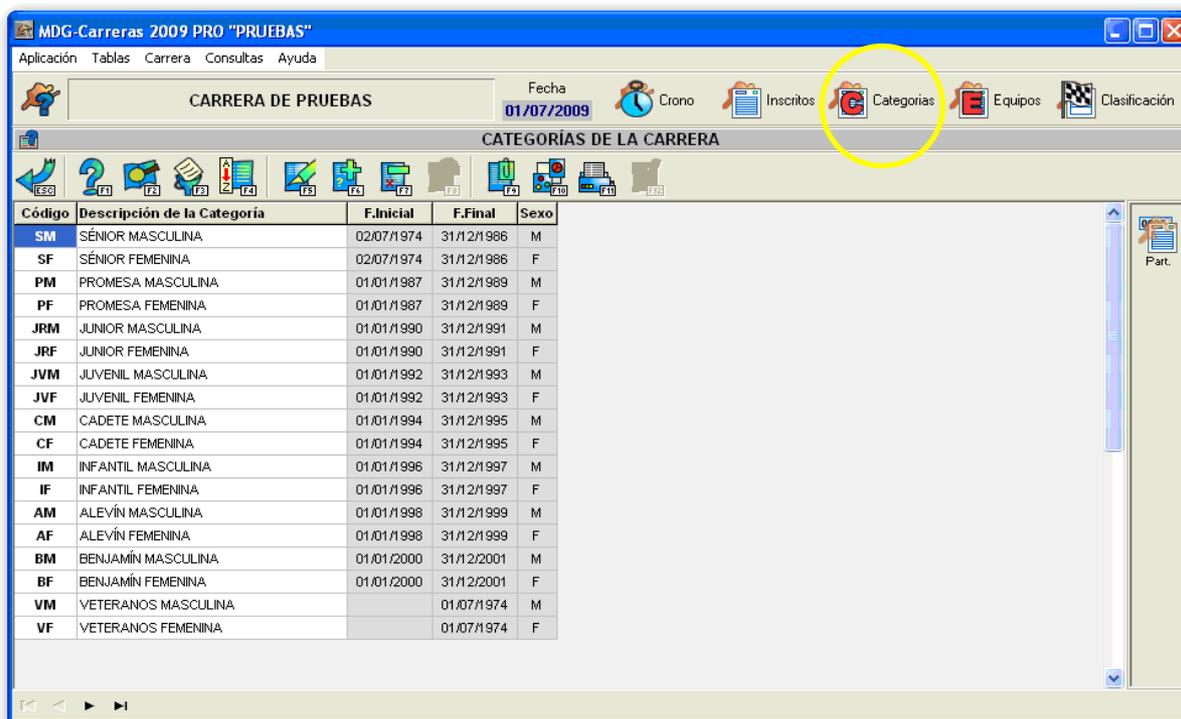
Cada participante almacena la siguiente información

- Posición global de la carrera (o del intermedio)
- Tiempo de la carrera (o del intermedio)
- Posición dentro de su categoría
- Posición dentro de su equipo

De este modo, participantes de distintas categorías pueden pertenecer al mismo equipo y tendrá información de la posición dentro de su equipo o su categoría correspondiente.

6.2. Crear categorías

Para crear o ver las categorías, únicamente debe seleccionar la opción de menú "Carrera / Categorías de la carrera" o pulsar sobre el (icono 4) y le aparecerá un listado de las categorías.



Recuerde que, al igual que en los otros formularios de tipo listado "DBGrid", la tecla para añadir carreras es F6, para modificar F5 y para borrar F7



Entrada de datos

DATOS DE LA CATEGORIA

Carrera:

Código:

Nombre:

Si se especifican los siguientes datos la categoría se podrá asignar automáticamente al inscribir el participante en la carrera

Los participantes de esta categoría han nacido entre las siguientes fechas:

Fecha Inicial: Fecha Final:

Los participantes de esta categoría son de sexo:

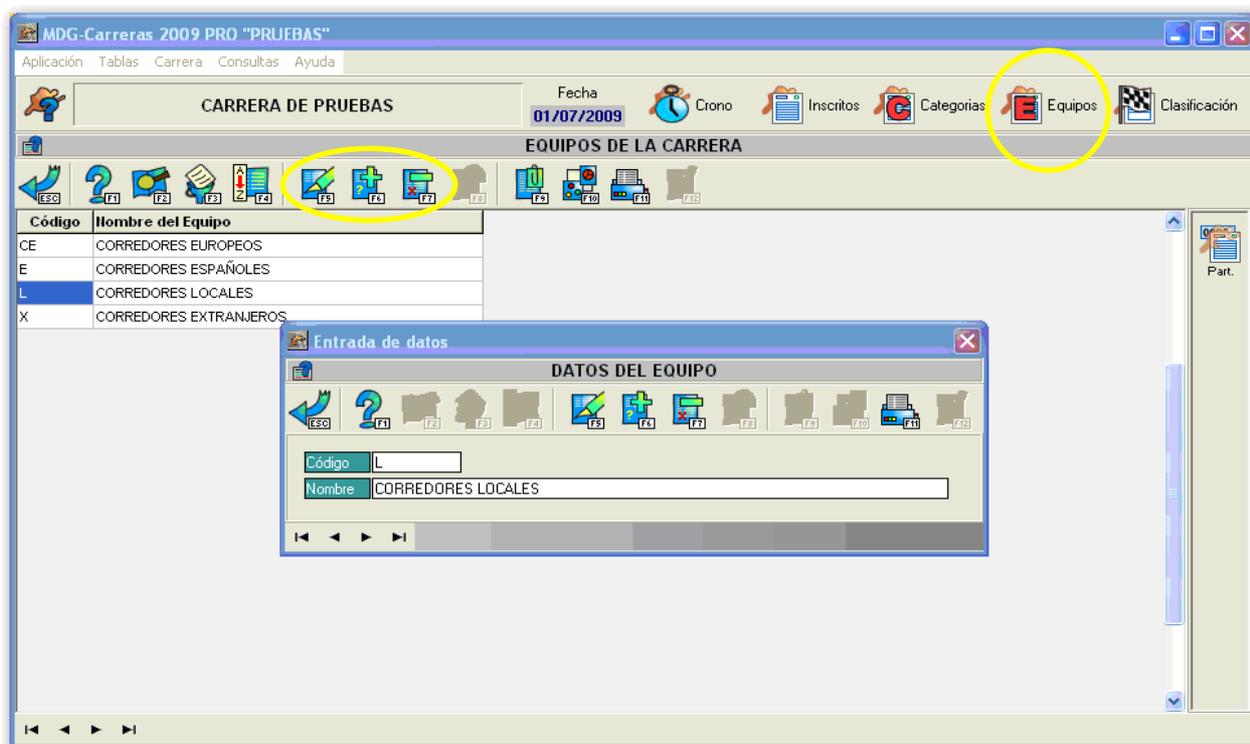
Añadiendo

Los datos básicos de cada categoría son un código y un nombre descriptivo pero también es posible indicar un intervalo de fechas y un sexo. De esta forma, al inscribir participantes en la carrera bastará con indicar su fecha de nacimiento y su sexo para que automáticamente le sea asignada la categoría que le corresponda.

6.3. Crear Equipos

Al igual que las categorías, los equipos nos agruparán aquellos participantes en grupos, podemos definir tantos equipos como queramos para cada carrera, sin restricción alguna.

Para ver el listado de equipos, debe seleccionar la opción de menú "Carrera / Equipos de la carrera" o pulsar sobre el (icono 5).

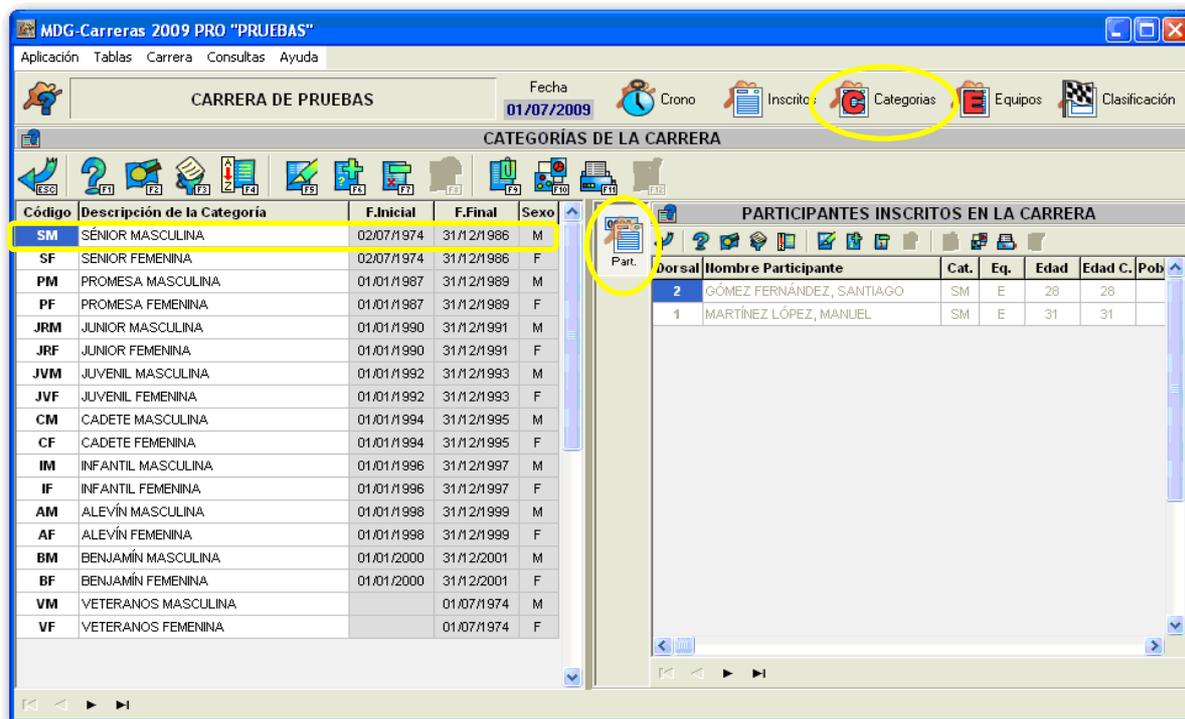


Para cada equipo utilizaremos un código de hasta 5 caracteres y un nombre, que será el nombre del equipo.

Podemos utilizar a los equipos para hacer libremente agrupaciones de corredores y poder sacar listados de clasificaciones por equipo del mismo modo que con las categorías.

6.4. Participantes de cada categoría y equipo

En los formularios de Categorías y equipos se encuentra un botón a la derecha llamado "Part." (icono 7) en el que mostrará los participantes inscritos a cada categoría o equipo.



Código	Descripción de la Categoría	F.Inicial	F.Final	Sexo
SM	SÉNIOR MASCULINA	02/07/1974	31/12/1986	M
SF	SENIOR FEMENINA	02/07/1974	31/12/1986	F
PM	PROMESA MASCULINA	01/01/1987	31/12/1989	M
PF	PROMESA FEMENINA	01/01/1987	31/12/1989	F
JRM	JUNIOR MASCULINA	01/01/1990	31/12/1991	M
JRF	JUNIOR FEMENINA	01/01/1990	31/12/1991	F
JVM	JUVENIL MASCULINA	01/01/1992	31/12/1993	M
JVF	JUVENIL FEMENINA	01/01/1992	31/12/1993	F
CM	CADETE MASCULINA	01/01/1994	31/12/1995	M
CF	CADETE FEMENINA	01/01/1994	31/12/1995	F
IM	INFANTIL MASCULINA	01/01/1996	31/12/1997	M
IF	INFANTIL FEMENINA	01/01/1996	31/12/1997	F
AM	ALEVÍN MASCULINA	01/01/1998	31/12/1999	M
AF	ALEVÍN FEMENINA	01/01/1998	31/12/1999	F
BM	BENJAMÍN MASCULINA	01/01/2000	31/12/2001	M
BF	BENJAMÍN FEMENINA	01/01/2000	31/12/2001	F
VM	VETERANOS MASCULINA		01/07/1974	M
VF	VETERANOS FEMENINA		01/07/1974	F

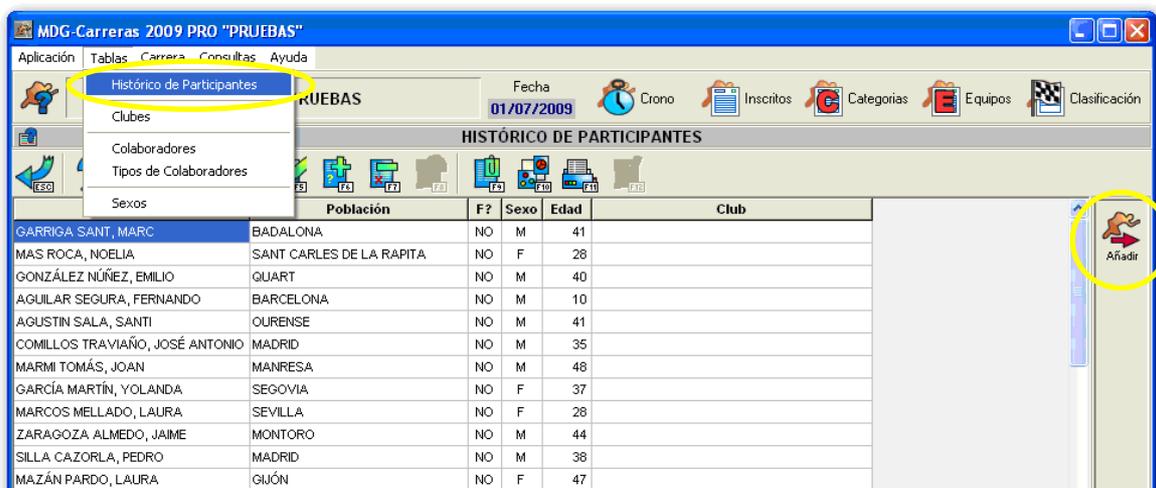
Dorsal	Nombre Participante	Cat.	Eq.	Edad	Edad C.	Pob
2	GÓMEZ FERNÁNDEZ, SANTIAGO	SM	E	28	28	
1	MARTÍNEZ LÓPEZ, MANUEL	SM	E	31	31	

7. INSCRIPCIONES A UNA CARRERA

El proceso de inscripción es muy sencillo y ofrece distintas posibilidades:

7.1. Añadir desde el histórico

El programa MDG-Carreras dispone de una tabla llamada "Histórico de participantes". Esta tabla está pensada para simplificar el proceso de inscripción si tenemos muchos "participantes habituales" ya que no será necesario volver a escribir todos los datos del participante para cada carrera, sino que una vez introducidos en el histórico podemos simplemente buscar el participante y con un par de clicks añadirlo a la carrera.



Para añadir participantes a una carrera desde el histórico un método es pulsar en la opción de menú "Participantes / Histórico de Participantes" y le aparecerá el listado con los participantes que ya tiene la base de datos

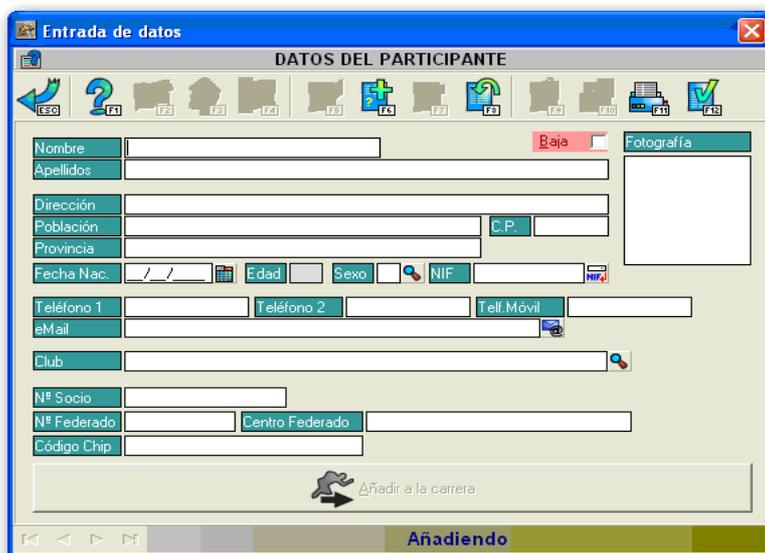
Dentro de este listado, puede observar que el botón de la derecha "Añadir" (icono 14) le permitirá introducir participantes en la carrera.

El hecho de añadir un participante a una carrera implica que la mayoría de los datos del participante se añadirán a la tabla de "Participantes inscritos en la carrera".

Pasos a seguir para añadir un participante a la carrera desde el histórico:

1. Buscar si el participante está en el histórico (tecla F2) o escribiendo directamente su nombre en cualquier registro de la columna "Nombre".
2. Si ya lo tenemos introducido situamos el cursor sobre él y pulsamos "Añadir" (icono 14)
3. Si no está introducido lo añadimos (tecla F6)
4. Guardamos los cambios (tecla F12)
5. Hacemos clic sobre "Añadir" (icono 14)

Antes de añadir un participante del histórico a la carrera podemos comprobar todos sus datos pulsando la tecla "Modificar" (tecla F6) y desde el mismo formulario de entrada de datos pulsar el botón "Añadir a la carrera" (icono 14).



The screenshot shows a software window titled "Entrada de datos" with a sub-header "DATOS DEL PARTICIPANTE". The form contains various input fields for participant information: Nombre, Apellidos, Dirección, Población, Provincia, C.P., Fecha Nac., Edad, Sexo, NIF, Teléfono 1, Teléfono 2, Tel. Móvil, eMail, Club, N° Socio, N° Federado, Centro Federado, and Código Chip. There is a "Baja" checkbox and a "Fotografía" field. At the bottom, there is a button with a runner icon labeled "Añadir a la carrera". The status bar at the bottom indicates "Añadiendo".

En la ventana de añadir un nuevo participante a la carrera desde el histórico solamente debemos indicar el Dorsal que queremos asignar al corredor (por efecto ya nos muestra el primer dorsal disponible). También podemos indicar la categoría a la que pertenece (por defecto se asignará automáticamente la primera categoría que cumpla las condiciones de edad y sexo) y el equipo al que pertenece. Además también podemos añadir el importe que paga el participante para llevar un control.

Algunas cosas a tener en cuenta:

- Si no hay equipos o categorías en la carrera, no es obligatorio introducir estos datos.
- Si existen equipos o categorías, podemos definir si queremos obligar a seleccionar una o no (ver apartado "Opciones de la carrera")
- No puede introducir el mismo dorsal en 2 participantes de la misma carrera.
- El dorsal debe ser un número entre 1 y 999.999



The screenshot shows a dialog box titled "Nuevo Participante de la Carrera". It displays the following data for a participant: Nombre: SANTI, Apellidos: AGUSTIN SALA, Población: OURENSE, N° Federado: [empty], N° Socio: [empty], Sexo: M, Fecha de Nacimiento: 24/01/1968, Edad: 41, Edad a fecha de la carrera: 41, Dorsal: 5, Importe: [empty], Categoría: VM, Equipo: VETERANOS MASCULINA. At the bottom, there are two buttons: "Añadir a la carrera (F12)" and "Cancelar".

7.2. Añadir, modificar o borrar “Inscritos de la Carrera”

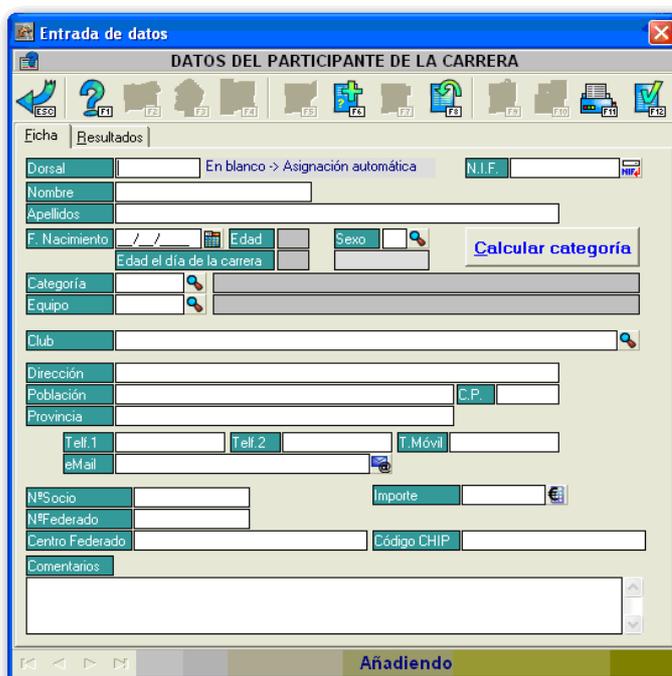
Desde el formulario “Participantes inscritos en la carrera” podemos añadir, modificar o borrar participantes de la carrera.



Dorsal	Nombre Participante	Cat.	Eq.	Edad	Edad C.	Población	Centro Fed.	Estado
1	MARTINEZ LOPEZ, MANUEL	SM	E	31	31			No empezado
2	GÓMEZ FERNÁNDEZ, SANTIAGO	SM	E	28	28			No empezado
3	MARÍN GONZÁLEZ, PATRÍCIA	SF	E	34	34			No empezado
4	MARTÍN MÉNDEZ, SARA	JRF	E	18	18			No empezado

Aquí nos aparece un listado de los participantes que ya están inscritos en la carrera, con su correspondiente dorsal, categoría, equipo, edad actual, edad que tendrán el día de la carrera o cualquier otro dato que queramos mostrar.

Si queremos modificar algún dato pulsamos la tecla F5 o el icono correspondiente y visualizaremos todos sus datos. En caso de que queramos añadir un nuevo participante a la carrera pulsamos la tecla F6 y se nos abrirá el mismo formulario pero en modo “Añadir”.



Entrada de datos

DATOS DEL PARTICIPANTE DE LA CARRERA

Fecha: Resultados

Dorsal: En blanco -> Asignación automática N.I.F.:

Nombre:

Apellidos:

F. Nacimiento: / / Edad: Sexo: **Calcular categoría**

Edad el día de la carrera:

Categoría:

Equipo:

Club:

Dirección:

Población: C.P.:

Provincia:

Tel. 1: Tel. 2: T. Móvil:

eMail:

NºSocio: Importe:

NºFederado:

Centro Federado: Código CHIP:

Comentarios:

Añadiendo

Si no indicamos ningún dorsal (dejamos el campo “en blanco”) se asignará el primer dorsal disponible en la carrera en el momento de guardar los cambios (tecla F12).

Si tenemos las categorías bien definidas, cuando terminamos de introducir la fecha de nacimiento y el sexo del participante automáticamente se asignará la categoría que le corresponde. El botón “Calcular categoría” permite hacer este proceso en cualquier momento.

7.3. Carrera rápida (sin nombres de participante)

Una opción para empezar a cronometrar rápidamente una carrera es crear los participantes sin ningún otro dato que no sea al número de dorsal (que se asigna automáticamente). Posteriormente podremos añadir el resto de datos si lo creemos necesario.

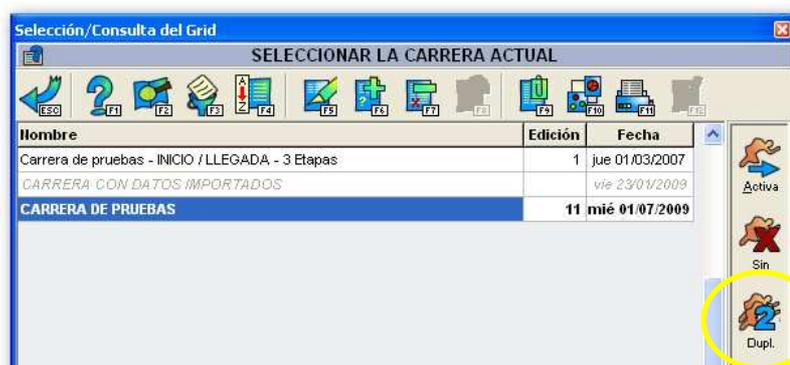
Para hacerlo tenemos que seguir estos sencillos pasos:

1. Ir al formulario de "Inscritos" (participantes inscritos en la carrera).
2. Pulsar la tecla F6 (añadir participante) tantas veces como participantes queramos añadir. Automáticamente el programa le asignará un número de dorsal a cada uno (el mayor dorsal de la carrera más uno).

7.4. Cronometrar varias carreras con los mismos participantes.

En ciertos tipos de carreras puede ocurrir que tengamos que cronometrar dos o más carreras con los mismos participantes. En estos casos podemos hacer lo siguiente:

1. Creamos una carrera e inscribimos en ella a todos los participantes, junto con sus categorías y equipos.
2. En el formulario de "Seleccionar la carrera actual" pulsamos sobre el (icono 10) de duplicar carrera



Se nos abrirá un formulario que nos permitirá elegir si además de crear una carrera nueva con todos los parámetros de la anterior (edición, fecha, tipo...) también queremos copiar en ella los datos de los participantes, de las categorías y de los equipos.





7.5. Volver a cronometrar una carrera ya iniciada.

Para volver a cronometrar una carrera en la que ya hemos introducido tiempos podemos seguir los mismos pasos indicados en el apartado 7.4. Al finalizar tendremos una carrera idéntica a la original pero sin ningún dato de cronómetro.

7.6. Copiar categorías y/o equipos de una carrera en otra

Siga los mismos pasos indicados en el apartado 7.4 pero indicando que solamente se quieren duplicar las categorías y/o los equipos.



8. CRONÓMETRO

La pantalla del cronómetro es la pantalla desde la cual mediremos tiempos y será la que usaremos para cronometrar a los participantes.

Verá que su funcionamiento es muy sencillo, no obstante, debemos tener en cuenta algunas observaciones para entender correctamente cómo usarlo.

Menús

Hora del ordenador

Introducir los pasos de cada dorsal (el número de dorsal).
Automáticamente se asigna el tiempo actual o bien el primer tiempo disponible de la lista de tiempos

Información de la carrera

Introducción de dorsales
Introduce
NOTA: Puede introducir varios dorsales a la vez separados por puntos (ej: 14.33.4.17.11). El dorsal 0 indica un dorsal X

Primeros clasificados

10 PRIMEROS

ACCIONES REALIZADAS

TIEMPOS
0 indef. y 0 dorsal X
Convertir
Colocar
Borrar

Lista de Tiempos indefinidos y sin dorsal
(Introducidos con el joystick, tecla F11 o manualmente)

Cronómetro
Carrera Participantes Tiempos
26/06/2009 12:51:25
Dorsal "1"
00h 00m 00s 0
CARRERA DE PRUEBAS
Tipo de carrera: CARRERA INICIO LLEGADA
3 intermediarios
Estado carrera: Pendiente empezar

Pos	Nombre	Cat	Eq	H.Ini	T1	P1	T2	P2	T3	P3	Pos	Tiempo	Crono
1	MANUEL MARTINEZ LOPEZ	SM	E										
2	SANTIAGO GÓMEZ FERNÁNDEZ	SM	E										
3	PATRICIA MARIN GONZÁLEZ	J											
4	SARA MARTÍN MÉNDEZ	J											

Crono actual del corredor seleccionado

Listado de participantes

Información general de participantes
(Empezados, abandonados, en carrera y terminados)

Datos de hora de inicio, tiempos, posición final y crono actual para cada participante
(en función del tipo de carrera aparecerán más o menos columnas pero se pueden escoger libremente)

Empezados: 0/4 Abandonos: 0/0 En carrera: 0/0 Terminados: 0/0 Modificado Pend.Impr: 0

8.1. Consejos antes de cronometrar una carrera

Antes de nada, nuestro consejo es que cuando se va a cronometrar una carrera se prevean posibles problemas. Alguien que tropieza con un cable, un rayo que cae cerca, problemas con el sol, un virus en el ordenador, interferencias con dispositivos inalámbricos...

Por ello es muy aconsejable la utilización de 2 o más sistemas de cronometraje al mismo tiempo (a ser posible distintos) como pueden ser:

- Con el programa MDG-Carreras
- Apuntando los tiempos y dorsales en una hoja de papel.
- Tomando fotografías que incluyan el día y hora de cada participante.
- Filmando la llegada de los participantes
- Con lectores de código de barras con "memoria"
- Con una PDA

Aunque podemos pensar que lo tenemos todo controlado y que no tiene porque ocurrir nada nunca estará de más tener la seguridad de que si algo va mal no perderemos los tiempos y que podremos sacar clasificaciones fiables.

8.2. Hora de inicio de la carrera

El programa MDG-Carreras registra un tiempo de inicio independiente para cada participante. Para asignar la hora de inicio de la carrera tenemos distintas posibilidades:

8.2.1. Iniciar la carrera de forma aleatoria (según vayan saliendo)

Para ir dando la salida a los participantes sin ningún orden preestablecido en el programa solamente tenemos que introducir su número de dorsal y si el participante no ha empezado la carrera ya se asignará automáticamente su hora de inicio

8.2.2. Los participantes inician la carrera en una hora predeterminada

Si vamos al formulario "Hora de inicio de la carrera" podremos indicar la forma en que los participantes iniciarán la carrera.

Esta ventana está dentro de la pantalla de cronómetro, en el menú "Carrera / Modificar tiempos de inicio".



Seleccionaremos las opciones pertinentes, teniendo en cuenta que si fuese necesario podremos volver a inicializar la carrera aunque esta haya empezado.



8.2.3. Salidas programadas

En esta opción usted pone una hora de inicio y automáticamente el cronómetro se activará llegada esta hora.

8.2.4. Salidas en tiempo real

En este tipo de salida el cronómetro se activará en el momento de aplicar los cambios.

Importante: Tenga en cuenta que cuando pulsa F12 después le pedirá confirmación, y deberá pulsar "Si" para que se active el cronómetro, será en ese momento cuando el cronómetro se activará para cada participante en función de las especificaciones. El tiempo tal y como verá en el formulario de confirmación será el indicado en el momento de pulsar el botón "Aplicar (F12)".

Importante:

La carrera será cronometrada según el **reloj del sistema del ordenador**, por lo que es necesario que todos los relojes se sincronicen con este antes de empezar la carrera (para evitar errores).

8.2.5. Salidas cada X tiempo

Si marcamos la opción "Empiezan en tiempos sucesivos" podremos decir cada cuantos segundos empiezan los corredores, es decir, asignará las horas de inicio con la diferencia de segundos aquí indicada.

Importante: Esta opción asigna los tiempos de inicio según la ordenación que tengamos definida en el (formulario de cronómetro), la ordenación se puede cambiar haciendo clic en la cabecera de las columnas.

En cualquier caso, siempre es importante verificar el estado de la casilla "**Modificar sólo aquellos participantes sin hora de salida**", ya que dependiendo de su estado asignará tiempos de inicio a TODOS los participantes o solamente a aquellos que no tengan hora de salida.



8.3. Modos de capturar los tiempos

MDG-Carreras permite capturar los tiempos de 2 modos distintos

- Mediante un joystick o pulsando la tecla <F11>, de modo que solamente capturamos un tiempo pero nos faltará introducir el dorsal al que corresponde.
 - En este caso aparecerá un tiempo indefinido en la **"Lista de tiempos"**, de modo que **al introducir el dorsal se le asignará el primer tiempo disponible de la lista.**

Esta opción está pensada que una persona vaya cogiendo los tiempos, es decir, pulsando el botón del joystick cada vez que un corredor cruza la línea de meta y unos segundos después asignar el dorsal a cada uno de los tiempos cogidos.

- Manualmente o con la ayuda de un lector de códigos de barras, en este caso directamente teclearemos el dorsal (o dorsales separados por puntos) y al presionar la tecla <ENTER> (o haciendo clic en el botón "Introduce") se asignará un tiempo al dorsal. (o automáticamente al leer el código de barras con el número del dorsal)
 - En este caso el tiempo será el del ordenador (excepto si existe un tiempo indefinido en la lista de tiempos (punto anterior), ya sea introducido a través del joystick o mediante la tecla F11)

8.3.1. Cómo se colocan los tiempos automáticamente

MDG-Carreras introduce los tiempos a cada dorsal según el siguiente esquema:

- Si no tiene hora de inicio, el programa interpreta que es la hora de inicio de la carrera.
- Si es una carrera "inicio/llegada":
 - Introducirá el tiempo en el primer intermedio disponible:
 - Si aún no ha pasado por el intermedio 1, le pone el tiempo al intermedio 1, sino el 2, el 3...
 - Si tiene los intermedios introducidos (o la carrera no tiene intermedios), el programa interpreta que se trata de la hora de llegada y procederá a calcular su posición.
 - Si el participante ya había finalizado la carrera, no hace ninguna acción y muestra un mensaje indicando el error.
- Si es una carrera "con vueltas":
 - Introducirá el tiempo de la vuelta, actualizando los valores de "tiempo de última vuelta" y "tiempo de la mejor vuelta"
 - Si la carrera tiene un límite de vueltas y ha terminado, se le asignará el tiempo final de la carrera y se calculará su posición.
 - Si la carrera tiene un límite de tiempo y ha llegado a su fin se le pondrá el tiempo final de la carrera, o bien se asignarán las vueltas pendientes indicadas en el tipo de carrera (ver Carrera con vueltas)
 - Si un participante ya ha terminado y en las opciones de la carrera ha indicado que deben finalizarse automáticamente los tiempos de un corredor se finalizará la carrera para este y todos los demás participantes a medida que pasen por meta.

8.3.2. Captura del tiempo mediante joystick o F11

Para ayudarnos en la captura del tiempo podemos utilizar un joystick cualquiera instalado en el ordenador y correctamente configurado en Windows.

Capturaremos el momento exacto en el que pasa un participante.

- Mediante joystick, pulsando manualmente.
- Mediante sistema automático (infrarrojos o similar) con entrada a través del puerto del joystick.
- Mediante pulsación de tecla F11 (Tiempo INDEFINIDO)

El tiempo será relativo a la hora del sistema (la hora en que se captura) i este aparecerá en el listado de tiempos de la derecha:



T	TIEMPO
1	18h08m08s984
2	18h08m10s843
3	18h08m13s046

8.3.3. Introducción del dorsal

Una vez tenemos el tiempo, necesitamos indicar a qué dorsal pertenece.

Este paso permitirá deducir el tiempo exacto del participante ya que previamente tendremos uno o varios tiempos en listado de la derecha (en el caso de no tener ningún tiempo en el listado de la derecha, cogerá el tiempo actual del sistema)

- Mediante lector de código de barras. En el caso de disponer de un lector directamente instalado en el puerto del teclado.
- Mediante la introducción manual del dorsal en la casilla de "Introducción de dorsales" (Nota: Solamente con pulsar la tecla espacio se situará el cursor encima de la casilla para introducir el dorsal). Aunque si no estamos tenemos activada la opción de "Permitir modificar tiempos" podemos tener el cursor en cualquier punto de la pantalla.

8.3.4. Tipos de tiempos

Existen 2 tipos de tiempos:

- **Tiempo indefinido** (el que se marca por defecto con el joystick o F11)
- **Tiempo Dorsal X**

Es posible que, por algún motivo (pérdida del dorsal, participante no introducido...) no podamos introducir el dorsal correspondiente, en tal caso debemos marcar el tiempo como "Dorsal en blanco (o dorsal X)", introduciendo un cero como dorsal o bien pulsando la tecla "ins"



Esto permitirá que continuemos introduciendo tiempos hasta que podamos identificar el dorsal al que corresponde el tiempo y luego pulsaremos sobre el tiempo correspondiente y le indicaremos el dorsal al que corresponde mediante la utilización del botón "Colocar".

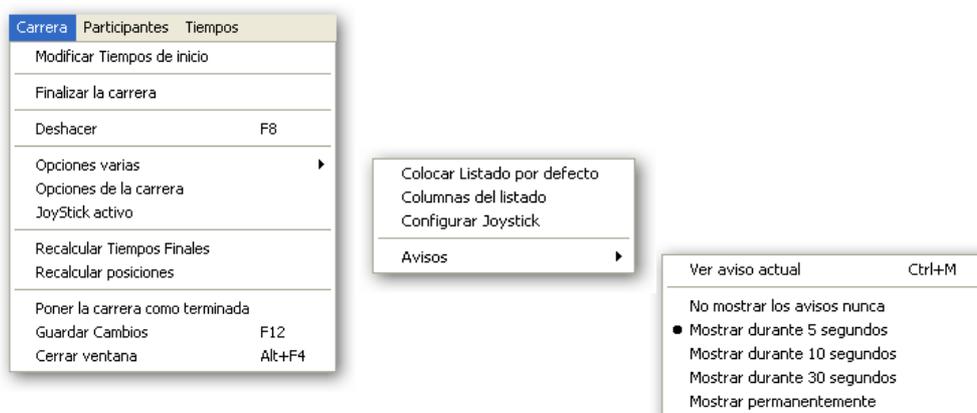
Nota: En las opciones de la carrera es posible definir que en caso de introducir un dorsal incorrecto se cree automáticamente un "dorsal X" sin mostrar ningún mensaje de error.

También podremos "Borrar" el tiempo y "Convertir", el cual convertirá el tiempo de Indefinido a Dorsal X o viceversa

8.4. Menús del cronómetro

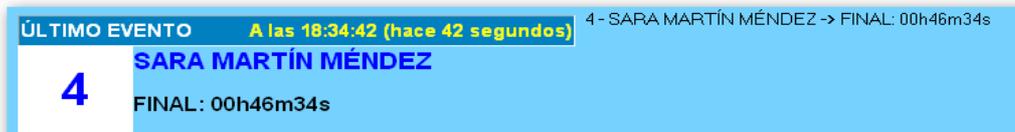
El cronómetro tiene multitud de opciones, todas ellas disponibles desde el menú de la ventana del cronómetro

8.4.1. Menú "Carrera"



En este menú disponemos de las opciones genéricas de la carrera dentro del cronómetro.

- Modificar tiempos de inicio
- Finalizar la carrera: (Ver apartado 8.6 Finalizar la carrera)
- Deshacer: Permitirá deshacer las últimas acciones realizadas
- Opciones varias:
 - Colocar listado por defecto: Las columnas del listado aparecerán de forma automática en función del tipo de carrera
 - Columnas del listado: Permite definir las columnas (datos) que queremos mostrar.
 - Configurar joystick: Abrirá el formulario de Windows que permite configurar el joystick
 - El menú avisos permite definir durante cuanto tiempo se mostrarán los "avisos" de la carrera. En el caso de las carreras de inicio/llegada se mostrará un mensaje en la parte inferior del formulario del cronómetro cada vez que un participante termine la carrera. En el caso de las carreras con vueltas este formulario además de en la llegada también aparecerá cuando el participante empiece su última vuelta.





- Opciones de la carrera: Mostrará la ventana de opciones de la carrera (Ver apartado 5.5).
- Joystick activo: Permitirá activar/desactivar el joystick
- Recalcular tiempos finales: Recalculará los tiempos y posiciones de cada participante en las carreras de "inicio/llegada" que el tiempo final es la suma de los tiempos de cada intermedio.
- Recalcular posiciones: Recalculará las posiciones de los participantes. Puesto que si se trabaja en un solo ordenador las posiciones se recalculan siempre automáticamente, esta opción solamente tendrá utilidad si trabajamos "En red".
- Poner la carrera como terminada / Abrir la carrera: Para evitar modificaciones sin querer, esta opción permite poner la carrera en estado terminada o abierta.
- Guardar cambios: Guardará la información a la base de datos, esta opción solamente tiene utilidad si tenemos activada la opción de "Cronometrar en memoria", puesto que sino la información se guarda automáticamente.
- Cerrar la ventana: Cierra el formulario del cronómetro

8.4.2. Menú "Participantes"

Participantes	Tiempos
Dorsal X (tiempo en blanco)	Ins
Borrar Tiempo del Corredor	Ctrl+Del
Añadir Penalización	Ctrl+Space
Penalizaciones del Participante	
Vueltas del Participante	
Abandona la carrera	Ctrl+A
Buscar Dorsal	Ctrl+F
Imprimir Diploma participante	Ctrl+P
Imprimir listado de clasificaciones	

En el menú de participantes aparecen aquellas opciones activas que permiten trabajar con los participantes. Algunas de las opciones están desactivadas si no tenemos activada la opción de "Permitir Modificar Tiempos". No es recomendable tener activada esta opción durante una carrera, está pensada para poder ajustar los tiempos y resolver problemas una vez finalizada.

Las opciones de que disponemos en este menú son las siguientes:

- Insertar Dorsal X (tiempo en blanco): Cuando pasa un participante y no podemos introducir el dorsal por cualquier motivo, guardará un tiempo en blanco a la espera de introducir manualmente el dorsal (Ver apartado 8.3.4 Tipos de tiempos).
- Borrar tiempo del corredor: Borrará el tiempo que tengamos seleccionado del corredor activo.
- Añadir penalización: (Ver apartado 8.5 Añadir penalizaciones) Permite añadir penalizaciones a los participantes:
 - Penalizar vueltas: En el caso de carrera con vueltas.
 - Penalizar segundos: Añadir segundos al tiempo total de la carrera.
 - Motivo de la penalización (un texto libre).
- Ver las penalizaciones del participante.
- Ver las vueltas y tiempos/vuelta del participante.
- Abandona la carrera: Indica si ha abandonado.

- Para indicar como abandonado un participante no tiene que tener tiempo final (no puede haber terminado la carrera). En caso contrario deberá borrar el tiempo final del corredor antes de poner en estado "Abandonado". Si el campo de introducción de dorsales introducimos el dorsal de un participante con estado "Abandonado" nos aparecerá un mensaje de error.
- Buscar dorsal: Según un número de dorsal buscará el participante en la lista
- Imprimir diploma: Imprimirá el diploma del participante seleccionado
- Imprimir listado de clasificaciones: Imprimirá el listado de participaciones
 - Nota: Esta opción guarda primero todos los cambios a la base de datos, por lo que puede ser un proceso lento en función del ordenador y participantes de la carrera

8.4.3. Menú Tiempos:



En el menú de tiempos dispondremos de las acciones a realizar sobre los tiempos de cada participante, así como de acciones de la lista de tiempos

- Insertar tiempo Indefinido: Introducirá un tiempo indefinido automáticamente que será utilizado al introducir el siguiente dorsal (ver apartado 8.3.4 Tipos de tiempos)
- Borrar tiempos Dorsal X: Borrará todos los tiempos con dorsal X de la lista de tiempos
- Borrar tiempos Indefinidos: Borrará todos los tiempos indefinidos de la lista de tiempos
- Permitir modificar tiempos: Habilita la edición manual de los tiempos para cada participante, de modo que podrá modificar manualmente los tiempos y penalizaciones (tiempo inicio, fin, intermedio 1, 2 ...).

Importante: No es recomendable tener activada esta opción mientras estamos cronometrando una carrera, esta opción está pensada para hacer modificaciones una vez ha terminado la carrera (ajustar tiempos).

- Colocar tiempo al dorsal: Colocará el tiempo activo de la lista de tiempos al dorsal que se especifique
- Convertir tipo de tiempo: Convertirá el tiempo activo de la lista de tiempos de Indefinido a Dorsal X y viceversa



- Borrar el tiempo: Borrará el tiempo activo de la lista de tiempos.
- Importar Tiempos: Esta opción nos abrirá una ventana que nos permite importar tiempos desde archivos externos (Excel, Access o Texto en formato CSV). Esta opción solamente está activa si tenemos activa la opción de "Permitir modificar tiempos". Con la importación de tiempos desde archivos externos podemos utilizar otros métodos de cronometraje (por chip, lectores de códigos de barras independientes...). ¡Tenga cuidado!, ya que con un solo clic puede modificar todos los tiempos de la carrera.

8.5. Añadir penalizaciones

En las carreras con vueltas podemos añadir penalizaciones de vueltas y de tiempo, en el resto de carreras solamente podemos añadir penalizaciones de tiempo.

Mediante la opción de "Añadir Penalizaciones" se abrirá la ventana siguiente:

Penalización

Dorsales

Puede introducir varios dorsales separados por puntos [ej: 2.14.26]

Vueltas de Penalización

Segundos de Penalización

Motivo de la penalización:

En esta ventana observamos que podemos indicar los dorsales a penalizar así como las vueltas de penalización y los segundos de penalización.

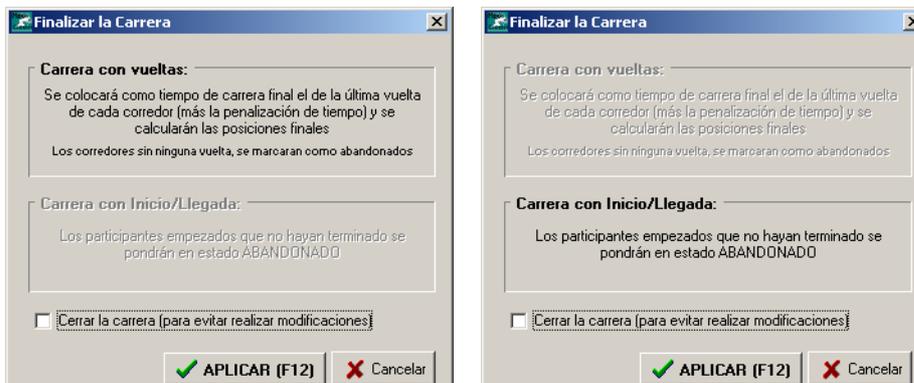
También podemos indicar un motivo (un texto libre).

Mediante F12 esta penalización se añadirá al corredor y se modificará el tiempo final según los segundos penalizados (sólo si el corredor aún está corriendo).

8.6. Finalizar la carrera

En el momento en que damos por correctos todos los tiempos y dorsales debemos indicar la opción de Finalizar carrera.

En función del tipo de carrera se activará la opción de indicar el tiempo.



Podemos indicar también si queremos "Cerrar la Carrera" que pondrá la carrera como cerrada para evitar realizar modificaciones.

8.6.1. Finalizar carrera con vueltas

Tal y como indica se pondrá como tiempo final el de la última vuelta realizada, incluyendo además el tiempo de las penalizaciones del corredor.

Los corredores sin ninguna vuelta se pondrán como abandonados.

8.6.2. Finalizar carrera Inicio/Llegada

Los participantes empezados que no hayan terminado se pondrán en estado de ABANDONADO y se procederá a calcular las posiciones finales.



8.7. **Modificar manualmente los tiempos**

La pantalla del cronómetro también nos permitirá modificar manualmente los tiempos. Para ello necesitamos activar la opción "Permitir Modificar Tiempos" pulsando F5.

Cuando podemos modificar los tiempos, podemos seleccionar las casillas de una en una (en lugar de toda la fila entera), de este modo podemos seleccionar manualmente un tiempo y modificarlo

8.8. **Otras opciones**

Además de las opciones más comunes (trabajo de cronometrar o edición de tiempos) dispone de otras opciones, como configurar las columnas que aparecen, el orden de las columnas (moviendo automáticamente), el orden de los datos mostrados, configurar las opciones, el joystick...

Recomendamos, **antes de utilizar la aplicación en una situación real**, hacer una carrera completa de pruebas para que pueda usted ver y probar cómo solucionar los principales problemas que le puedan aparecer

8.9. **Seguridad "anti-cortes"**

Cuando entra en la pantalla del cronómetro con la opción "CRONOMETRAR EN MEMORIA" activada automáticamente se activa la seguridad anti-cortes del programa.

La seguridad anti-cortes permite que si por algún motivo el sistema se apaga o se bloquea la próxima vez que entre en el cronómetro se recuperará la información que tenía antes de bloquearse, el que pueda recuperar toda la información o solamente parte de ella puede depender de la cache de disco, (ver apartado 8.9.1 Desactivar la cache de disco).

Esto se debe a que cuando el cronómetro trabaja directamente en memoria, de modo que los cambios realizados **NO SE GUARDAN** en la base de datos hasta que cierra el cronómetro o indica la opción "Guardar cambios".

Si no cronometra con la opción "En memoria" activada tampoco es seguro de que se puedan recuperar todos los datos (aunque el programa sí que los guarda). No existe ninguna protección 100% efectiva contra apagones inesperados del sistema, por esto siempre es importante utilizar 2 o más métodos de cronometraje al mismo tiempo.

8.9.1. **Desactivar la cache de disco**

Para que el sistema "anti-cortes" funcione correctamente debe desactivar la opción de cache de disco de su sistema.

La cache de disco hace que el sistema operativo **NO GUARDE** los valores al disco y solamente los guarde en memoria, de modo que si se apaga el ordenador de forma inesperada la información se perderá.

Para activar/desactivar la cache de disco dependerá de la versión de su sistema operativo y del disco duro en el que tenga instalada la aplicación.

Un modo de cambiar la propiedad de cache de disco es ir a propiedades de la unidad de disco correspondiente (Abra "Mi PC", seleccione el disco duro y seleccione la opción "Propiedades" del menú "Archivo").

En las propiedades de Hardware del disco duro debe desactivar la opción "Cache de escritura" (esta opción puede no estar disponible en función de su sistema operativo o de su controlador de disco duro)

Para más información consulte con un técnico o use la ayuda de MS Windows.

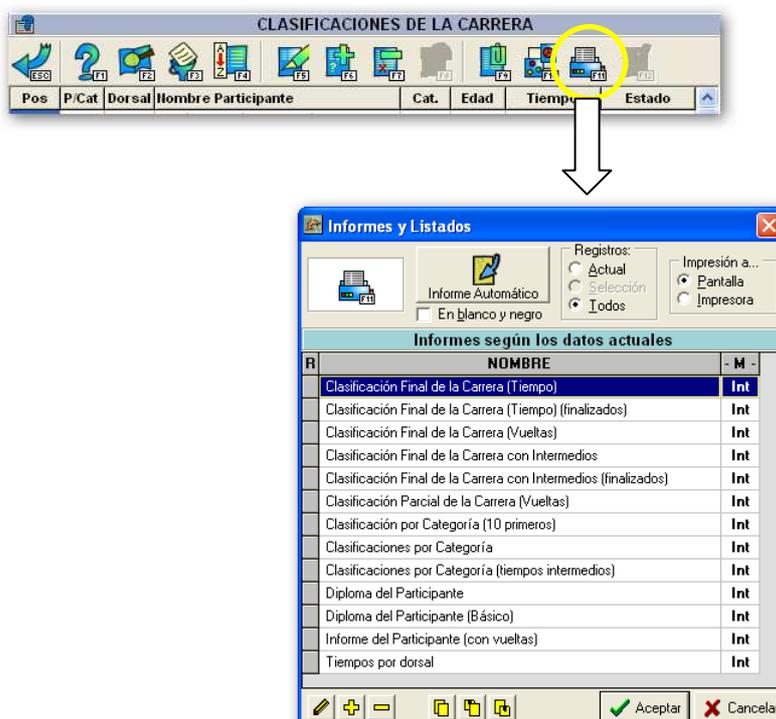
9. LISTADOS

Los listados son una de las cualidades más importantes de esta aplicación, ya que permite configurar totalmente impresos a su medida, ya sean simples o más complejos. Además le permite realizar esta tarea de forma fácil, rápida y **totalmente visual**.

9.1. *Dónde y como imprimir informes / listados*

Los listados se pueden ver, modificar y crear nuevos desde las pantallas de listado. (Pantallas Grid).

Cuando abre cualquier pantalla Grid, puede pulsar el icono o tecla F11 y le aparecerá una pantalla similar a la siguiente:



En este caso concreto (opción de menú "Carrera / Clasificaciones de la carrera"), aparecen muchos informes predefinidos, pero usted puede crear de nuevos desde cero (modificando el Informe automático) o modificar los ya existentes (haciendo un duplicado del informe que más se parezca a lo que quiere y modificándolo).

NOTAS IMPORTANTES:

- Cada ventana es distinta y dispone de distintos informes, todo en función de la información que estamos visualizando.
- Debe tener en cuenta que el botón "Informe automático" le imprimirá lo mismo que ve en pantalla, tal y como lo tiene ordenado y filtrado.
- Además, para casi todos los listados, puede seleccionar si desea imprimir todo o sólo una parte, utilizar la ordenación que tenga el Grid y/o los filtros que tenga puestos.
- Tenga en cuenta que si los datos que usted está viendo están filtrados, es muy probable que cuando imprima cualquier informe no le aparezcan, ya que normalmente (a excepción de algunos listados predefinidos) sólo se imprime los mismos datos que ve en el listado, los que no aparecen, tampoco aparecerán en el listado.



9.2. De los inscritos

Los listados de los inscritos, se encuentran en "Carrera / Inscritos en la carrera", y en ese caso podemos observar "Dorsales con códigos de barras" y "Listado de inscritos"

9.3. De las categorías o equipos

En las categorías o equipos, podrá imprimir listados de los inscritos separados por su categoría o equipo.

También podrá imprimir listados con la clasificación dentro de cada categoría o equipo. Recuerde que puede modificar o añadir informes que se adapten a sus necesidades.

9.4. De clasificación

Dentro de la clasificación, podrá imprimir los resultados finales generales de la carrera.

- Posiciones
- Posiciones y tiempos intermedios
- Diplomas para entregar a los participantes
- Por categorías...

9.5. Crear sus propios listados o informes

Crear o modificar listados es muy fácil, pero seguramente si no ha utilizado nunca un generador de informes en alguna aplicación, es probable que le resulte un poco complejo la primera vez.

Le aconsejamos ver el "manual del generador de informes", disponible en el CD de la aplicación o que puede descargar desde la "Zona usuarios" de www.mdgsoft.com

10. Estamos a su disposición

Durante todo el tiempo que lleva el programa MDG-Carreras en el mercado (desde su primera versión) hemos podido constatar que nuestro programa (a pesar de estar pensado para un cronometraje manual) es usado para cronometrar todo tipo de carreras, con hasta miles de participantes y esto nos orgullece.

Desde esa primera versión hemos ido recogiendo sugerencias de nuestros clientes y muchas ya las hemos incorporando en el programa. No obstante, aún nos quedan muchas ideas por realizar y trabajo por hacer.

Si usted tiene cualquier sugerencia sobre el funcionamiento del programa estamos dispuestos a estudiar todas las propuestas de mejora que nos hagan.

Nuestros datos de contacto son:

IdeSoftware Catalonia, S.L.
C/ Gran via, 9
08600 Berga (Barcelona) / España
Telf: (34) 938 220 855
Fax: (34) 938 215 121
eMail: comercial@idesoftware.com
Web: <http://www.mdgsoft.com>



11. Anexo 1 – Novedades de la versión 2010

Entre las numerosas novedades, destacamos las siguientes:

- Cronómetro de múltiples carreras al mismo tiempo
 - Ahora es posible cronometrar 2 o más carreras al mismo tiempo desde la pantalla del cronómetro, cada una con sus categorías, equipos...
 - La única limitación es que no puede haber dorsales repetidos entre carreras agrupadas
- Protección de entradas duplicadas en el cronómetro
 - Puede configurar un tiempo (en segundos) para que en caso de introducir 2 veces el mismo dorsal por error, este no modifique los tiempos
- Trabajo en red
 - El programa permite el trabajo en red, pero como novedad ahora es mucho más rápido y permite controlar varias estaciones al mismo tiempo, con lo que fácilmente puede cronometrar carreras de miles de corredores sin problemas.
- Segundo monitor con avisos de llegadas y clasificación
 - Puede añadir un segundo monitor al ordenador donde quiera que aparezca en una pantalla los resultados en tiempo real
- Envío de SMS a los corredores
 - Puede enviar un SMS de confirmación de inscripción, o de recordatorio de la fecha de la prueba, o de cambios por motivos extraordinarios...
 - Puede enviar un SMS indicando su posición, posición en la categoría...
- Buscar datos de participantes mediante el DNI
 - Introduciendo el DNI puede buscar los datos de cualquier participante en el histórico o en otras carreras, para facilitar las inscripciones
- Actualizaciones automáticas
 - El programa se actualiza de forma automática al aparecer una nueva versión (requiere conexión a Internet)