

# Competición de Eliminación



con  
Scratch

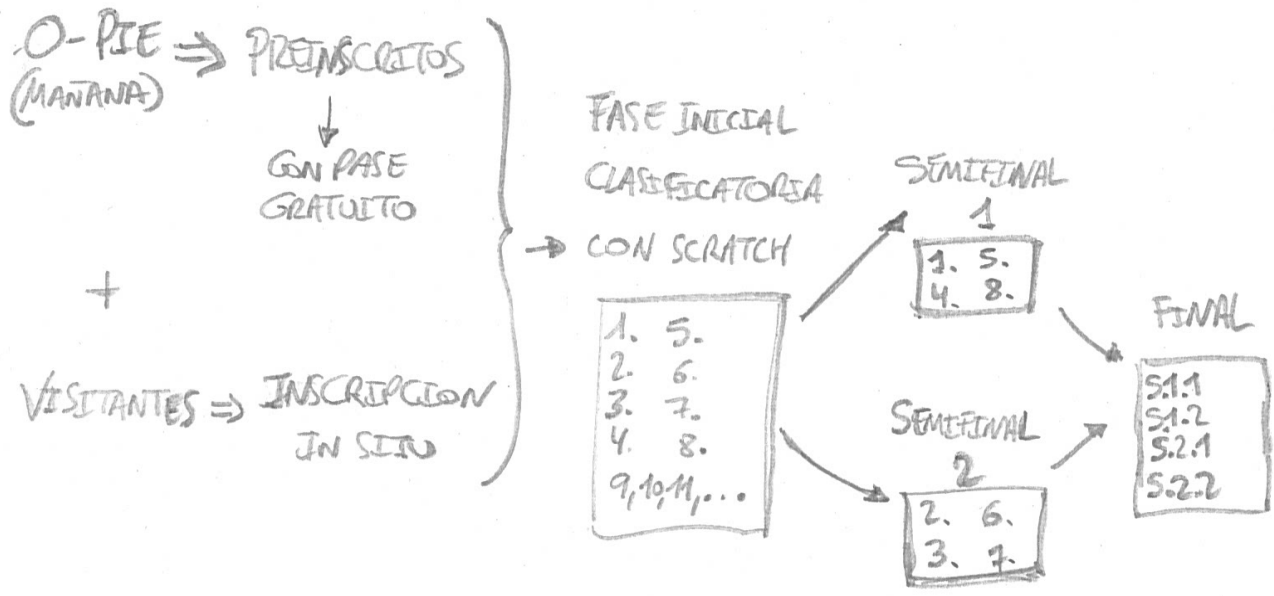
Guión para su desarrollo



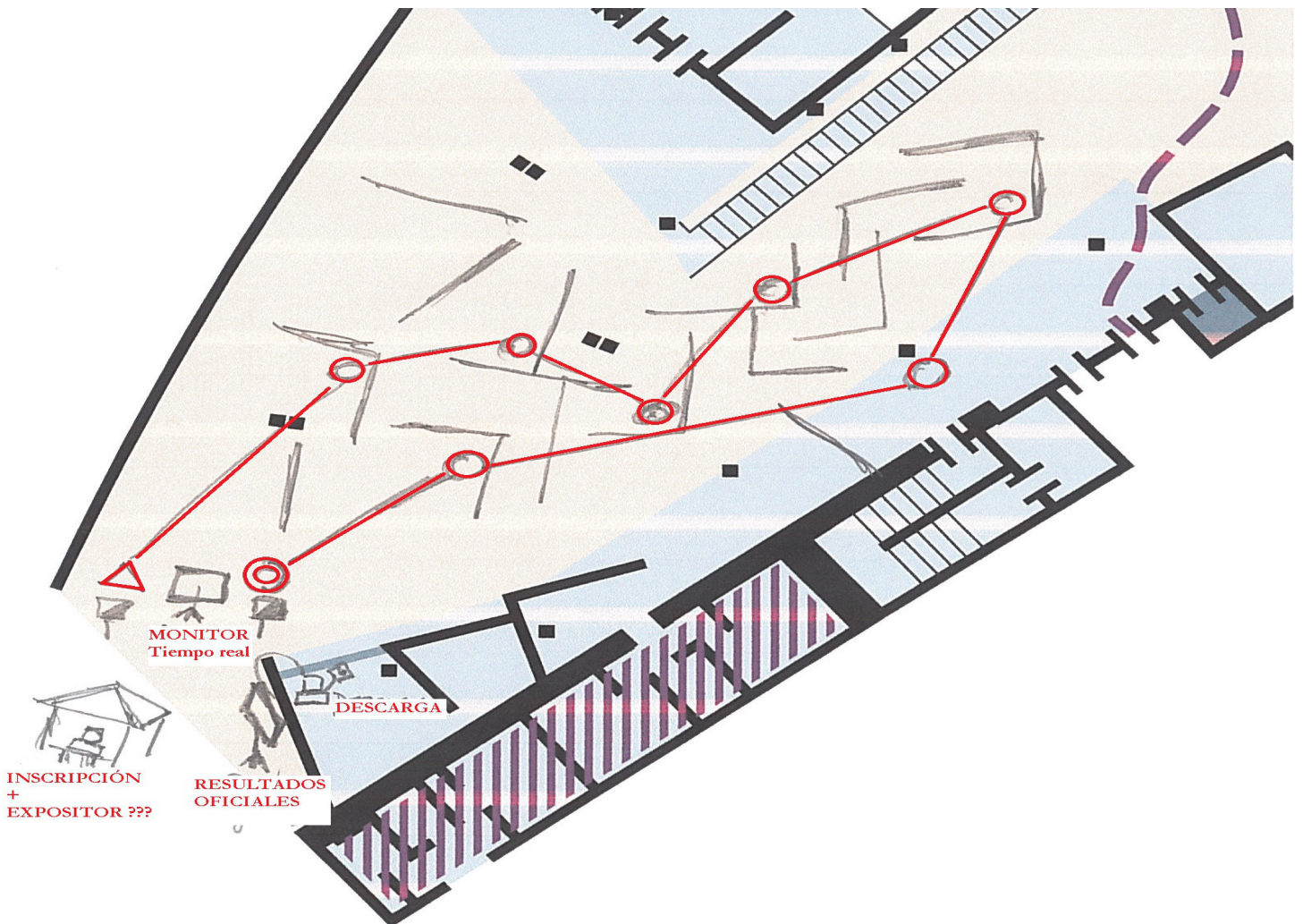
\* Scratch. En el mundo del rally, se denomina scratch al mejor tiempo obtenido en un tramo

\* Visualizar scratch. Al picar en meta, calcular tiempo invertido, comparar con finalizados y visualizar un mensaje en caso de ser el mejor

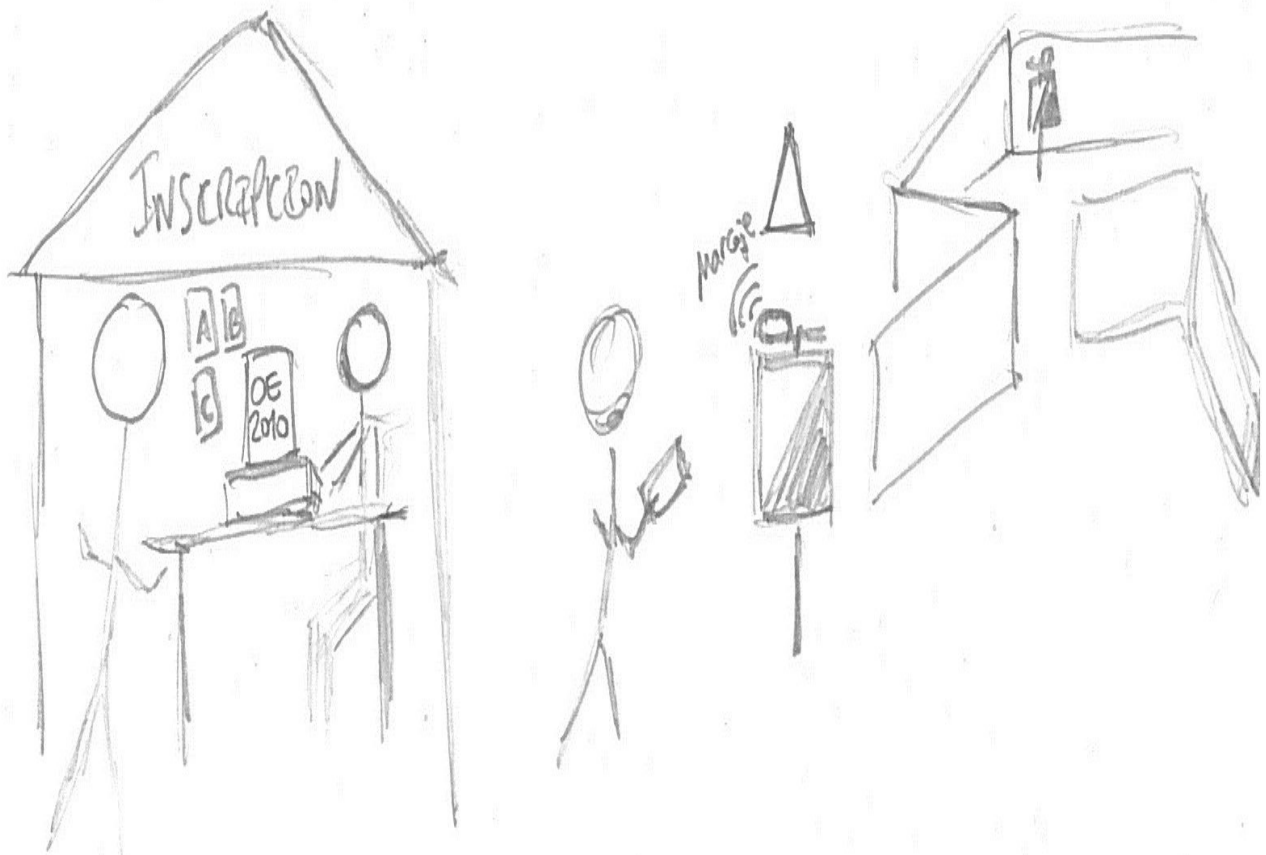




Forma de acceder a la ronda clasificatoria. Los inscritos en la O-Pie de la mañana tienen pase gratuito al recinto



Un laberinto como área de juego. Carpa para inscripción y publicidad. Monitor para info en tiempo real (scratch) y monitor de resultados



Uso de OE2010 para gestión de rondas y resultados oficiales. En la inscripción, alta de visitantes, edición de preinscritos. Asigna pinza y variante de recorrido que va a realizar. La estación de salida (BSF-SRR) envía el marcaje en tiempo real al gestor de scratch

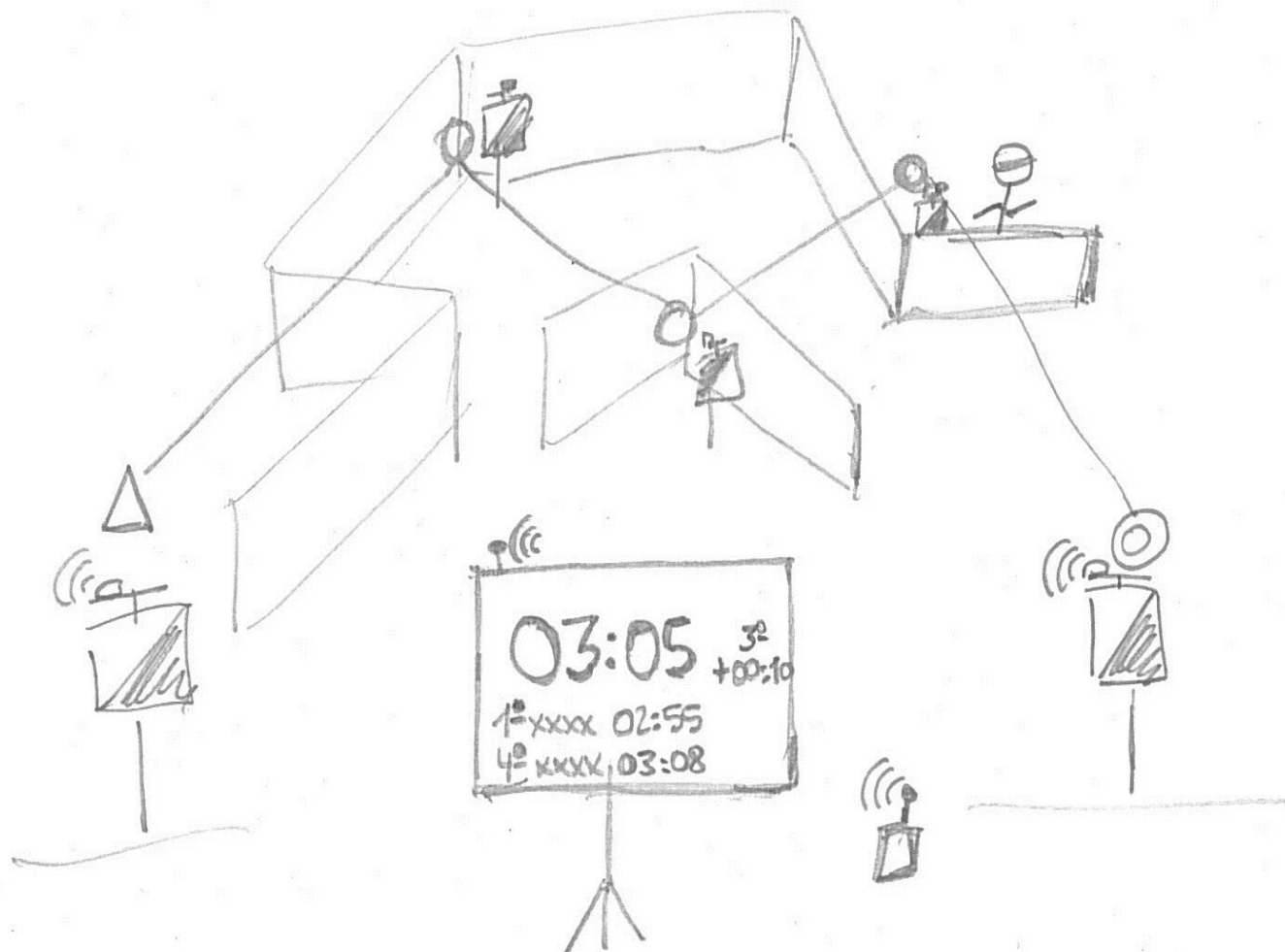


La estación de meta (BSF-SRR) envía el marcaje en tiempo real al gestor de scratch. El gestor computa el tiempo invertido y compara con los resultados oficiales ya en meta. Si alcanza el mejor tiempo, muestra cartel llamativo. El público conoce el resultado de inmediato





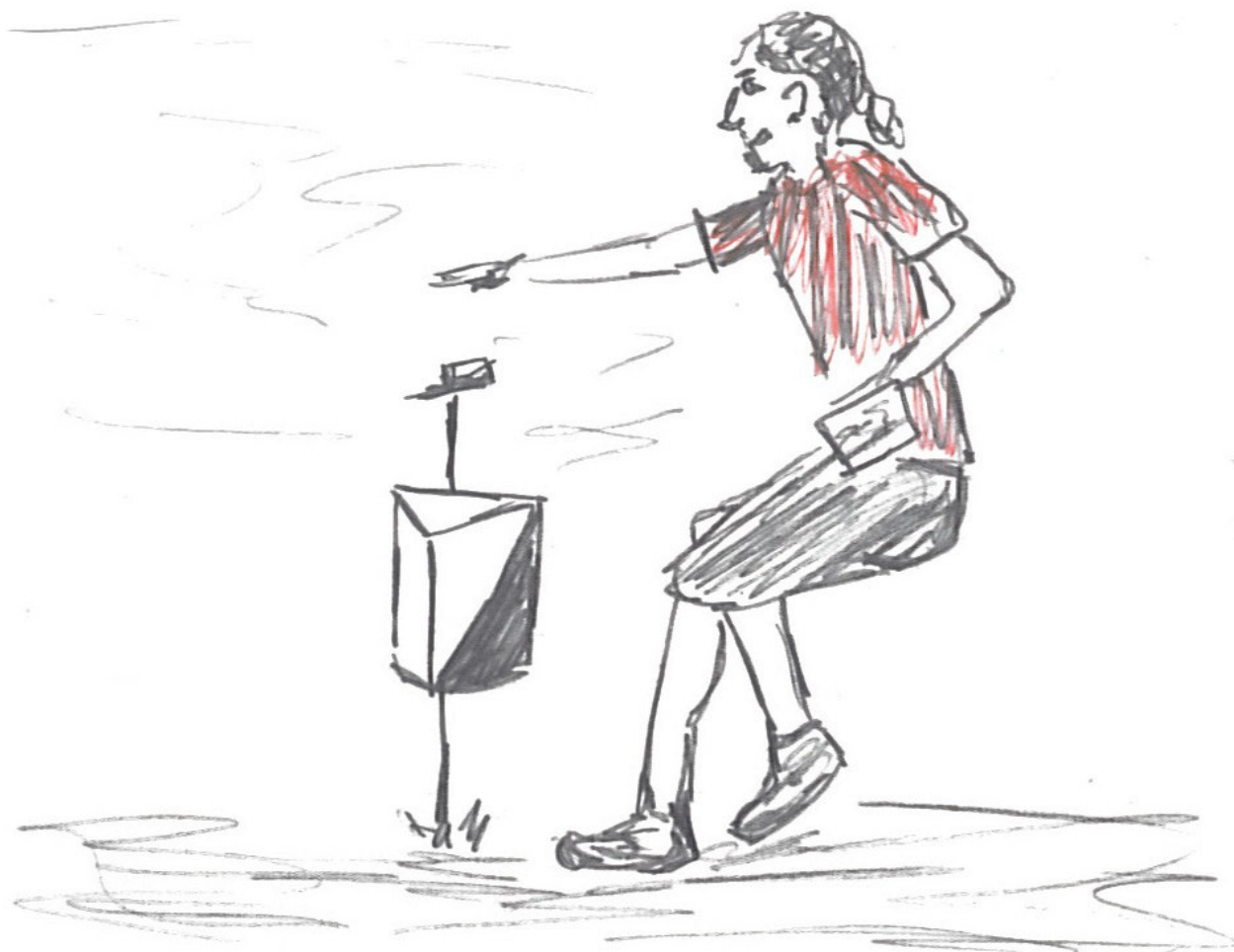
La descarga se produce en el OE2010. Los resultados oficiales se proyectan en otro monitor accesible al público



Seguimiento de corredores élite. Sus pinzas se escriben en el gestor. Cuando el gestor identifica al corredor por el marcaje de salida, comienza la cuenta de un crono, indicando el tiempo que lleva, su posición actual y diferencia con el primero



Para semifinales y final. Cada participante se identifica fácilmente con su divisa. Usando Sportident SIAC, la pinza también es del mismo color. Todos hacen un recorrido equivalente. Marcaje en modo Air+ activado (inalámbrico)



Con la SIAC, el participante sólo tiene que acercarse a la baliza para entrar en el radio de acción del marcaje

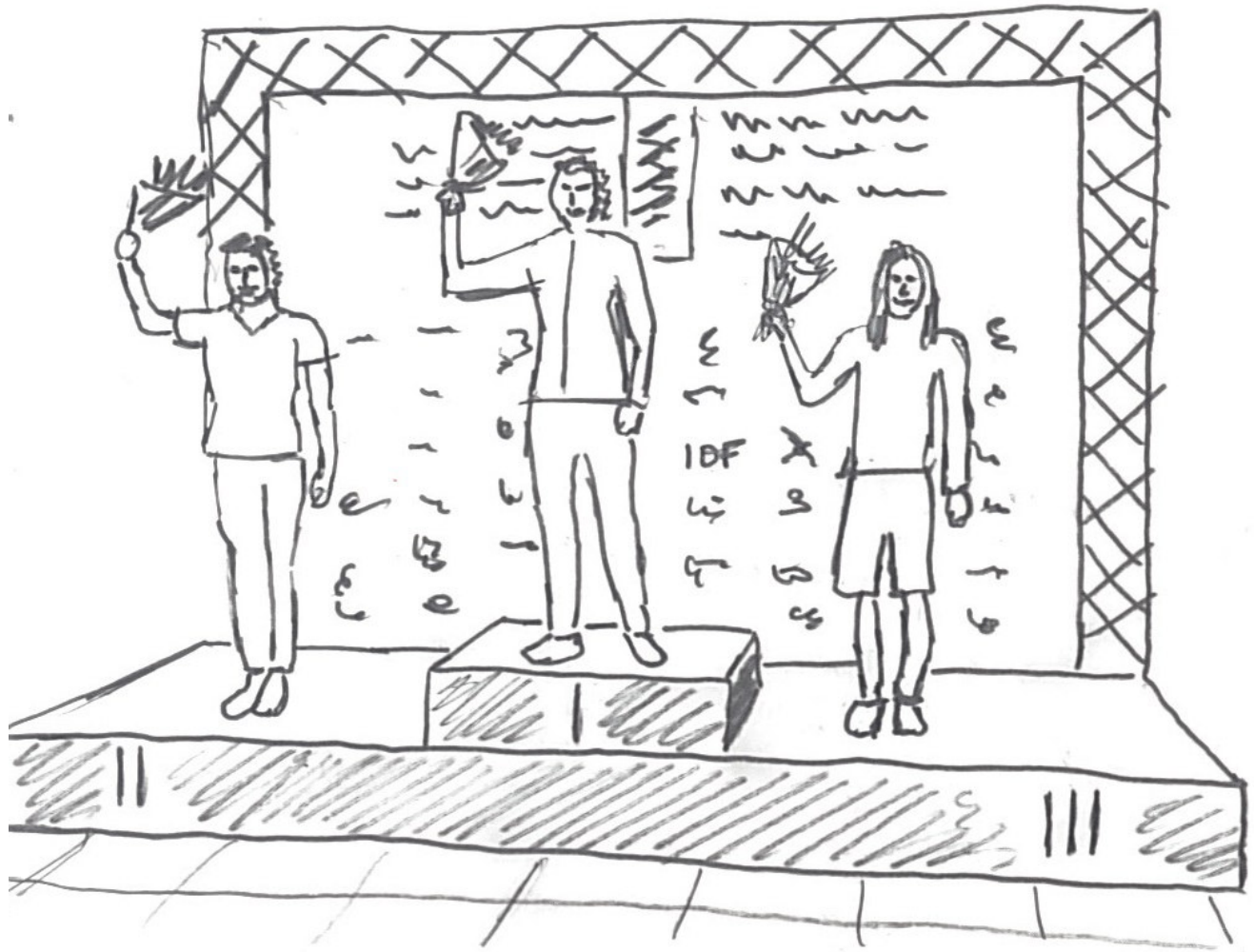


En las semifinales y final ya no se usa el gestor Scratch. Son competiciones a 4 y gana el que llega antes. Hora de salida preasignada, no se usa la estación de salida

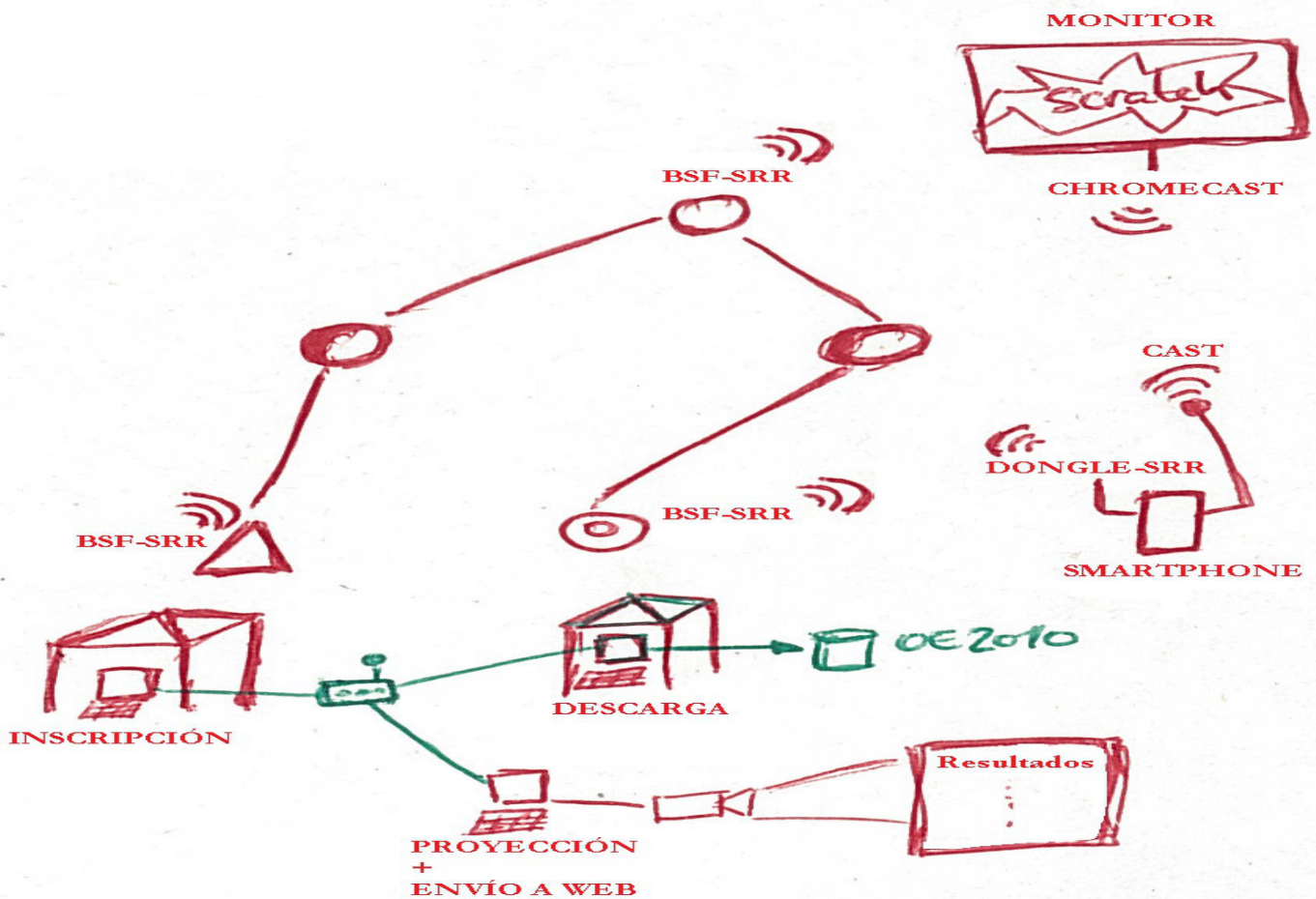


La descarga de datos marcará los tiempos y posiciones oficiales





Al finalizar la competición se puede realizar la entrega de trofeos para honrar a los mejores



OE2010 para gestión de inscripciones, recorrido correcto y resultados. Gestor scratch para info en tiempo real

# Material del que disponer

- 2 ordenadores con OE2010 para gestión de inscripciones y descargas-resultados
  - El ordenador de descarga conectado a monitor grande para resultados oficiales y subida a internet
- 2 radiocontroles (estación de salida y estación de meta)
  - Estación BSF8-SRR
- 1 receptor USB radio, conectado a smartphone Android con app gestora de scratch
  - Monitor grande para info en tiempo real
  - Google Chromecast para envío de datos desde el smartphone al monitor
- Pinzas electrónicas. Fase de clasificación
  - Cada uno con su pinza. Modo Air+ desactivado.
  - Visitantes se les ofrece una pinza gratuitamente (pCard => recorridos con < 20 controles)
- Pinzas electrónicas. Semifinales y final
  - 12 SIAC de colores diferentes. Preasignación para cada participante en cada fase
  - Estaciones con modo Air+ activado
- Estaciones
  - Para una mejor gestión, 2 juegos de estaciones, 1º con modo desactivado y 2º con modo activado
  - 1º juego para clasificatoria. 2º juego para semifinales y final. Reemplazar los juegos al llegar a semifinales
- Software
  - OE2010 para inscripciones, descarga y resultados. Cada fase es una categoría. Preinscritos todos los participantes en la O-Pie. Los visitantes se dan de alta in situ. Se asigna variante y pinza antes de salir
  - Específico. Aún por construir, partiendo de la app para tiempos intermedios