Consulenza ed installazione Hardware Software
Via Lago di Nemi, 86/P – 74100 TARANTO - Sede operativa: Via Lago Alimini Grande,28/B – Tel/Fax 099/7363965 –
www.hardsoft.it – e-mail: hardsoft@hardsoft.it

MANUALE OPERATIVO GESTGARE25

NOTA IMPORTANTE:

Ultime modifiche:

Nota: il software è in continua evoluzione; pertanto, potrebbero esserci differenze tra la presente guida e il programma GestGare25.

PARTNER ZUCCHETTI IL SOFTWARE CHE CREA SUCCESSO
GRUPPOINNOVA www.gruppoinnova.it MEMBER
D4LOG PARTNER IN SOFTWARE

1. Sommario

2. OPERAZIONI PRELIMINARI 3
3. CONDUZIONE DI UNA GARA 6
4. GESTIONE CENTRALINE 56
5. MONITOR CAMPI 59
6. GESTIONE LIVE 60
7. GESTPREMI 61
8. IMPORTAZIONE ED ESPORTAZIONE DI UNA GARA 64
9. CLASSIFICHE SU PIÙ GARE 67
10. ASSISTENZA 69
11. MODULI INSTALLATI 70

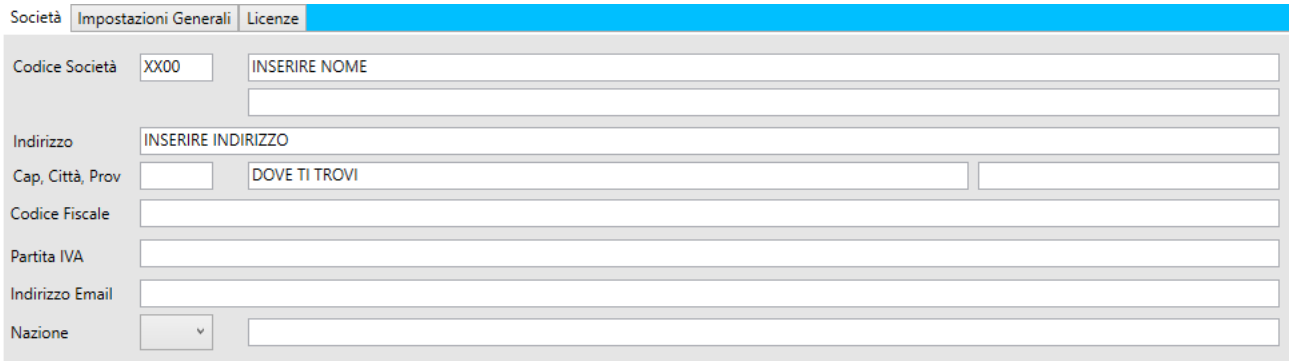
2. OPERAZIONI PRELIMINARI

Dopo l'installazione del programma, prima di iniziare la gestione delle gare è necessario eseguire alcune operazioni preliminari:

1. **Dal menu principale, selezionare la voce Impostazioni:**

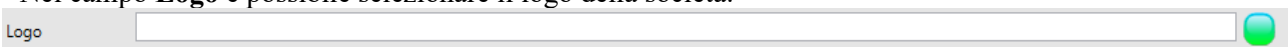


a. - Nella scheda **Società**:



Inserire i dati identificativi della propria società (codice società, denominazione, indirizzo, ecc.).

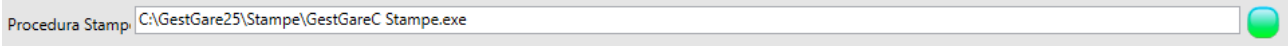
- Nel campo **Logo** è possibile selezionare il logo della società.



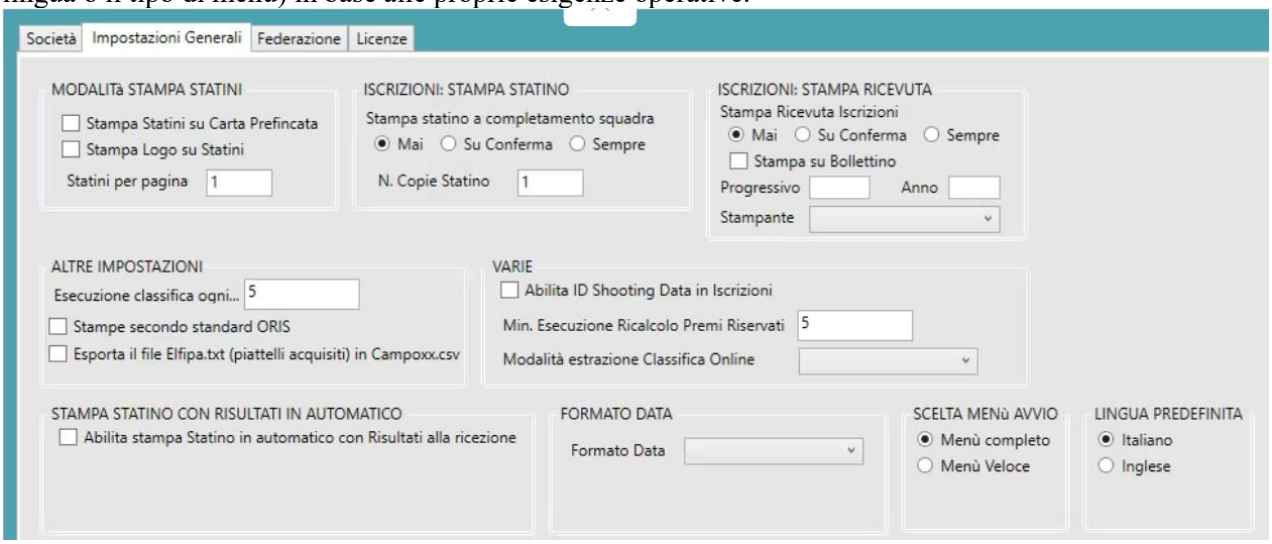
- Nel campo **Logo Intestazione** è possibile selezionare il logo da visualizzare nell'intestazione delle stampe. Se non si seleziona nulla, per impostazione predefinita verrà visualizzato il logo FITAV.



- Nel campo **Procedura Stampe** selezionare il file GestGareC Stampe.exe, presente nel seguente percorso: C:\GestGare25\Stampe\GestGareC Stampe.exe



b. Nella scheda **Impostazioni Generali** configurare i parametri generali del programma (ad esempio la lingua o il tipo di menu) in base alle proprie esigenze operative.

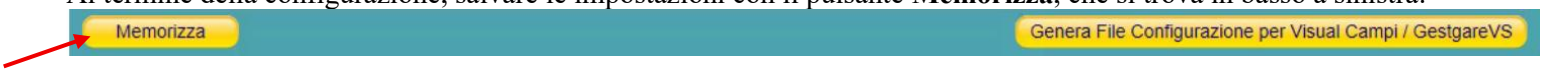


c. Nella scheda **Federazione**:

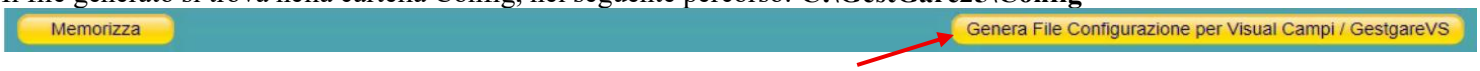


Questa scheda serve a collegare GestGare25 alla Federazione, registrando il client.

Al termine della configurazione, salvare le impostazioni con il pulsante **Memorizza**, che si trova in basso a sinistra:



Il pulsante **Genera File Configurazione per Visual Campi / GestgareVS** serve invece a generare il file **GG25Cli.key**, utile per configurare altri software che devono comunicare con GestGare25 (ad esempio ManBox).
Il file generato si trova nella cartella Config, nel seguente percorso: **C:\GestGare25\Config**



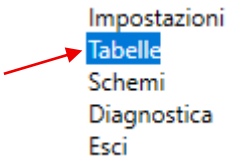
IMPORTAZIONE DELLE TABELLE DAL VECCHIO GestGare

Questa procedura va eseguita solo se sul computer è installata la versione precedente del GestGare.

Al termine dell'installazione e della configurazione del GestGare25, è possibile importare le tabelle dalla versione precedente del programma.

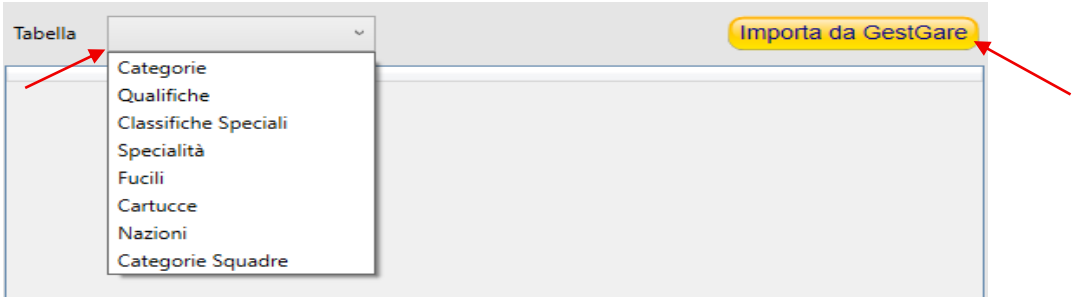
Per procedere, seguire queste istruzioni:

1. Dal menu principale di GestGare25, selezionare la voce **Tabelle**.



2. Selezionare la tabella da importare.

3. Fare clic sul pulsante **Importa da GestGare**, come mostrato nell'immagine seguente.



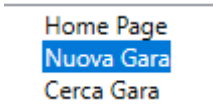
Ripetere l'operazione per ciascuna tabella da importare, procedendo con **una tabella alla volta**.

3. CONDUZIONE DI UNA GARA

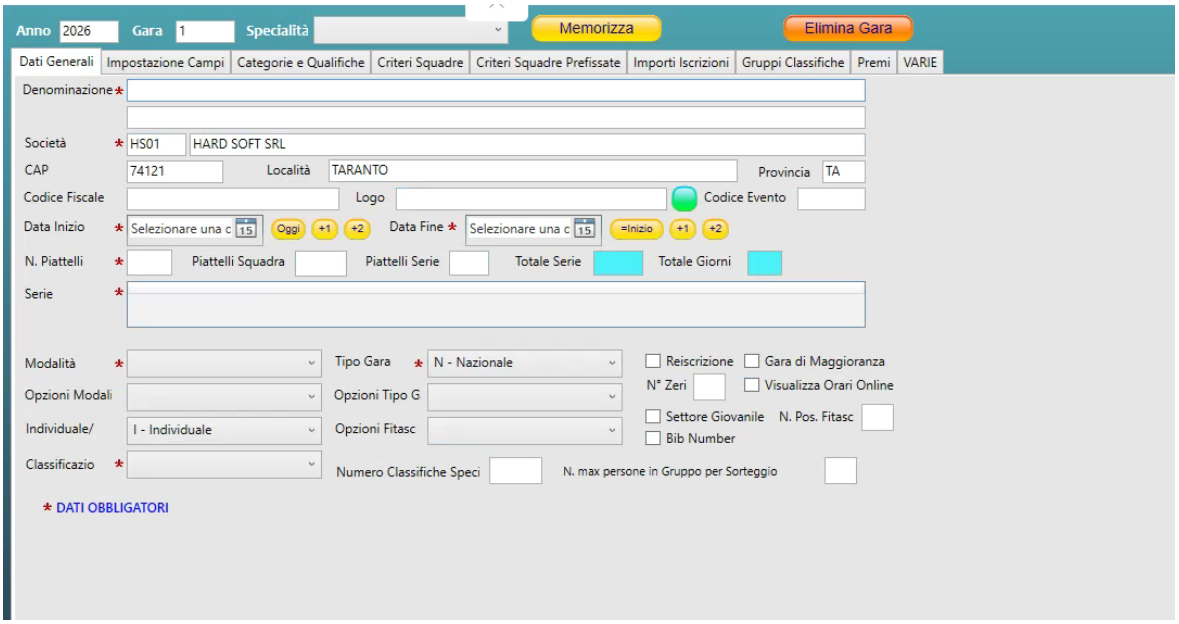
CREAZIONE DI UNA GARA (passi fondamentali)

Questa sezione riassume i passaggi principali per impostare una nuova gara.

1. Dal menu principale, selezionare la voce **Nuova Gara**.



2. Nella scheda **Dati Generali** impostare i dati e le opzioni principali della gara:

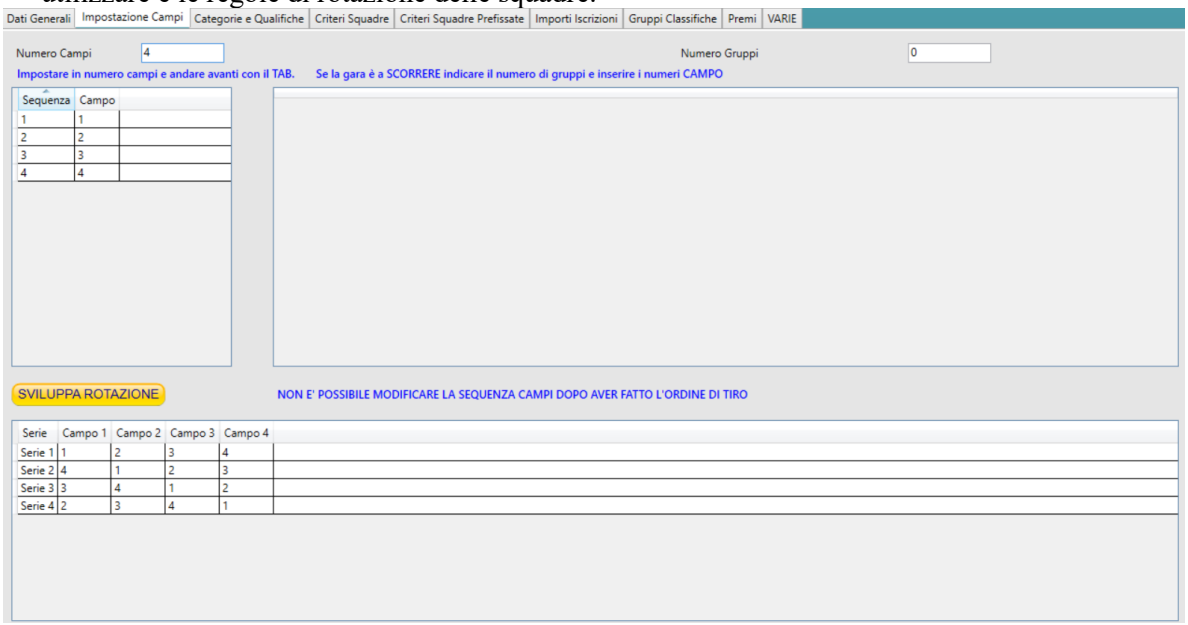


- **Dati Gara:**
  - Denominazione, società, località, ecc.;
  - Data di inizio e di fine gara: sono dati obbligatori e determinano la durata della gara;
  - Numero di piattelli e numero di serie per ogni giorno di gara.

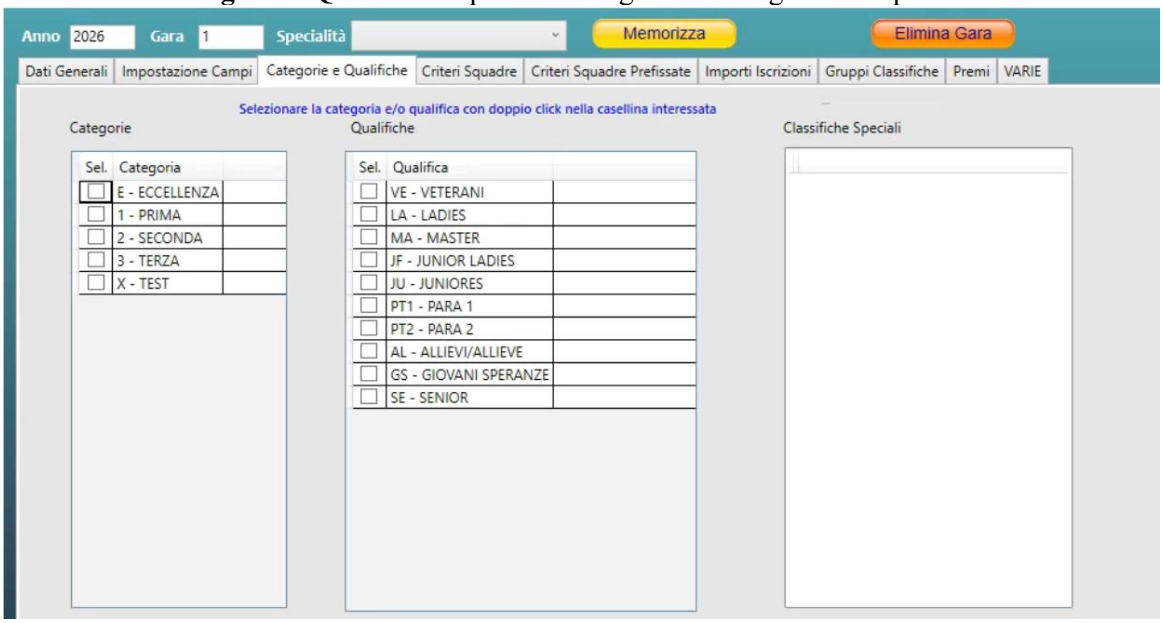
- **Impostazioni Gara:**
  - Indicare la **modalità di gara**: a sorteggio oppure a scorrere;
  - Indicare se la gara è individuale, a squadre, a squadre prefissate o Mixed Team;
  - Indicare il **tipo di gara**: nazionale o internazionale;
  - Indicare il numero massimo di classifiche speciali inseribili nelle iscrizioni;
  - Indicare se è consentita la reiscrizione di un tiratore;
  - Indicare il **numero zeri**, cioè quante posizioni di zeri (piattelli mancati) si desidera inserire durante l'immissione dei risultati. Se il campo viene lasciato vuoto, il programma chiederà di indicare la posizione di tutti gli zeri;
  - Indicare se si tratta di una gara del Settore Giovanile;
  - Indicare se si tratta di una gara a maggioranza;
  - Indicare se si desidera visualizzare gli orari online.

3. Nella scheda **Impostazione Campi**:

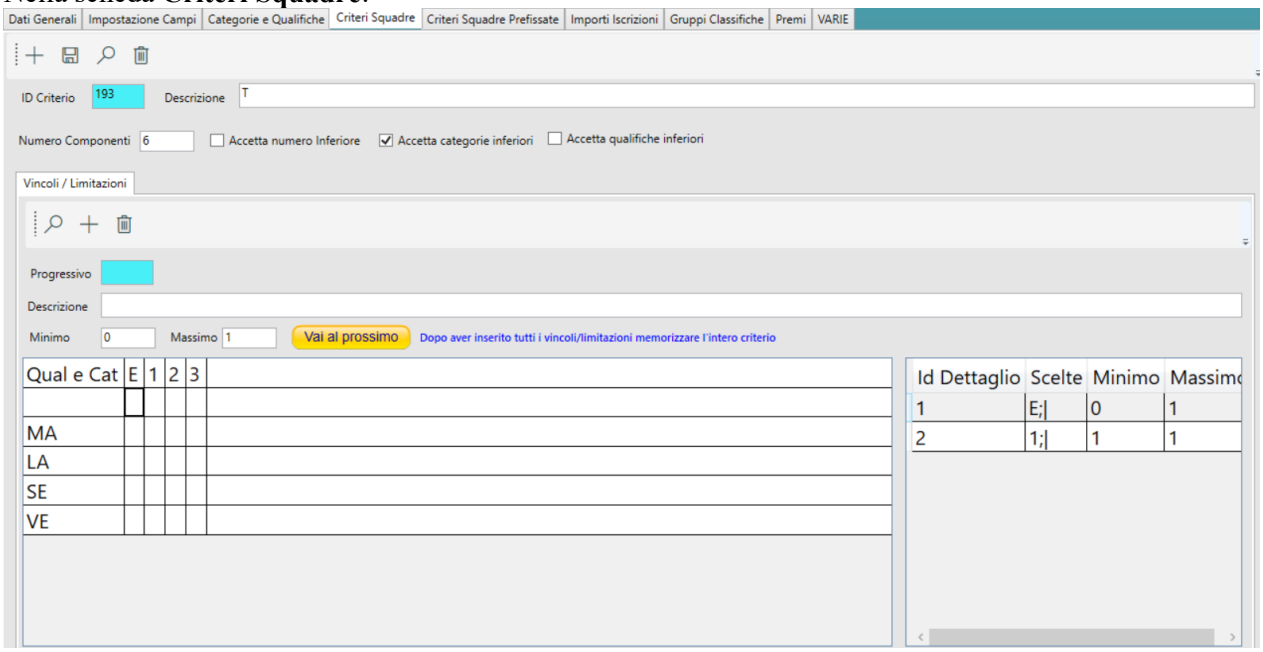
• Inserire il numero di campi, quindi premere il pulsante **SVILUPPA ROTAZIONE** per definire quali campi utilizzare e le regole di rotazione delle squadre.



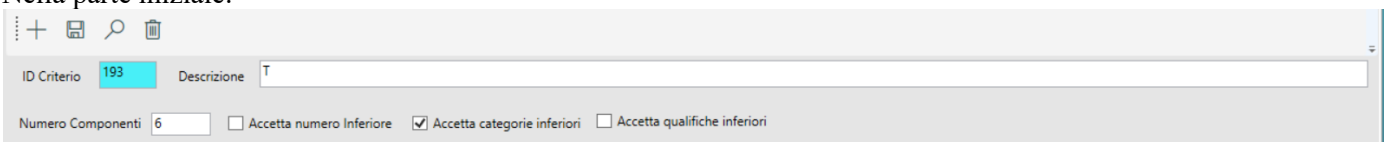
4. Nella scheda **Categorie e Qualifiche** è possibile scegliere le categorie e le qualifiche da includere nella gara.



5. Nella scheda **Criteri Squadre**:

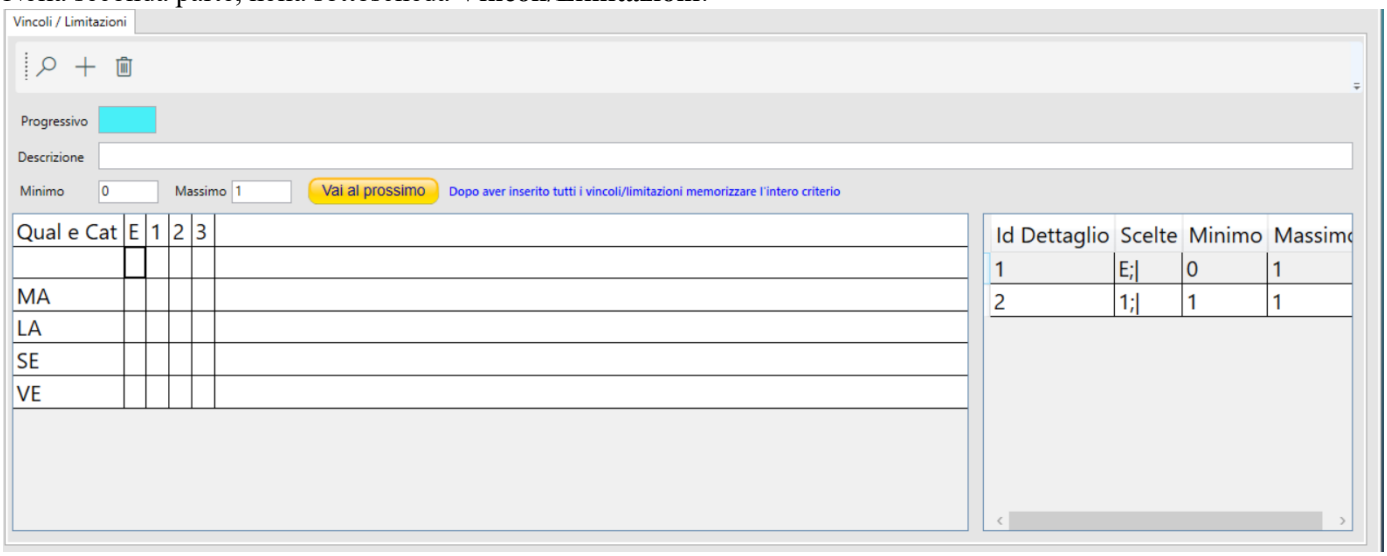


Quando si definisce una gara a squadre non prefissate, è necessario stabilire i criteri per la formazione delle squadre.
Questa procedura definisce i criteri di composizione delle squadre non prefissate, ai fini dell'estrazione delle classifiche a squadre.
Procedere come segue:
Nella parte iniziale:



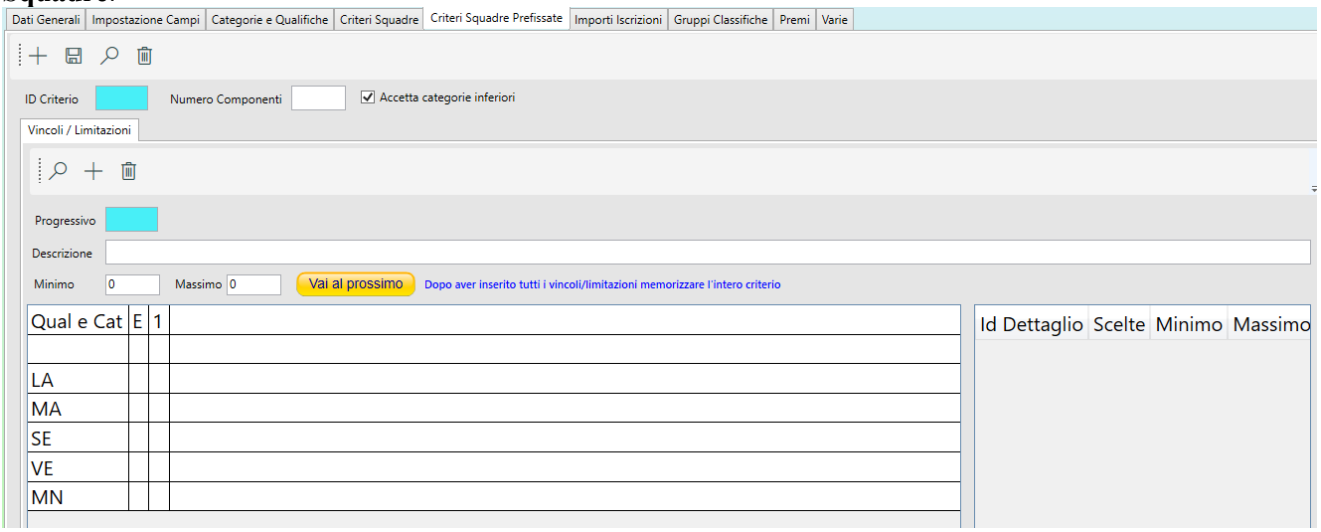
- Fare clic sul pulsante **Nuovo** (+) della barra degli strumenti per creare un nuovo criterio.
- Inserire il nome da assegnare al criterio.
- Inserire il numero massimo di componenti della squadra (massimo 6).
- Per considerare anche le squadre con meno componenti rispetto a quelli prefissati, selezionare l'opzione **Accetta numero inferiore**.
- Per considerare anche le categorie inferiori, selezionare l'opzione **Accetta categorie inferiori**.
- Per considerare anche le qualifiche inferiori, selezionare l'opzione **Accetta qualifiche inferiori**.

Nella seconda parte, nella sottoscheda **Vincoli/Limitazioni**:

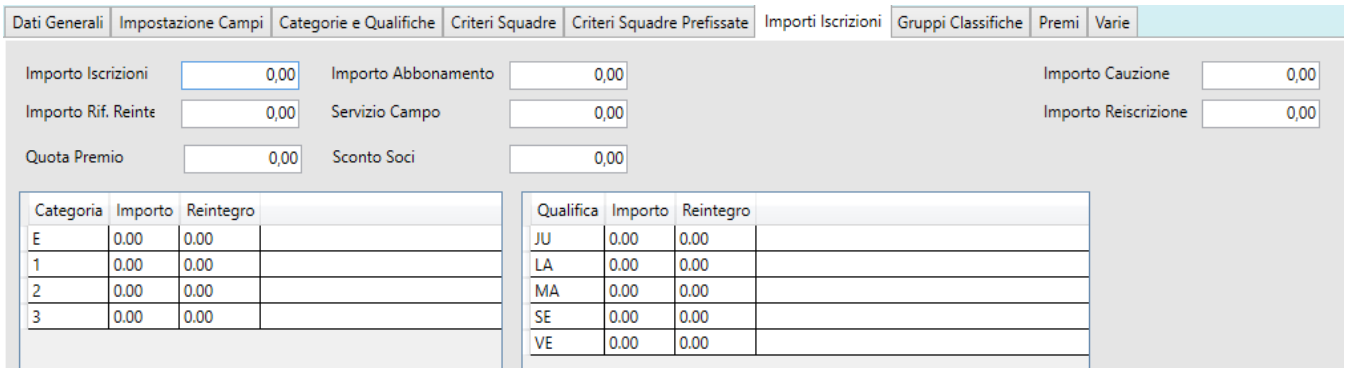


- Nella griglia in basso a sinistra selezionare le categorie e le qualifiche, indicando (se lo si desidera) i relativi numeri minimi e massimi. Esempio: se nel 1° gruppo si seleziona la categoria E con valore massimo 1 e nel 2° gruppo si seleziona la categoria 1 con valore massimo 1, significa che la squadra potrà avere al massimo un tiratore di categoria Eccellenza o Prima.
- La squadra viene formata rispettando rigorosamente il numero minimo previsto per ogni categoria e qualifica (scegliendo i tiratori con il punteggio più alto). Il completamento della squadra avviene poi scegliendo i migliori risultati, senza superare il massimo previsto per ogni categoria e qualifica.
- Infine per salvare il Criterio appena creato cliccare sul tasto **Salva** nella barra in alto degli strumenti.

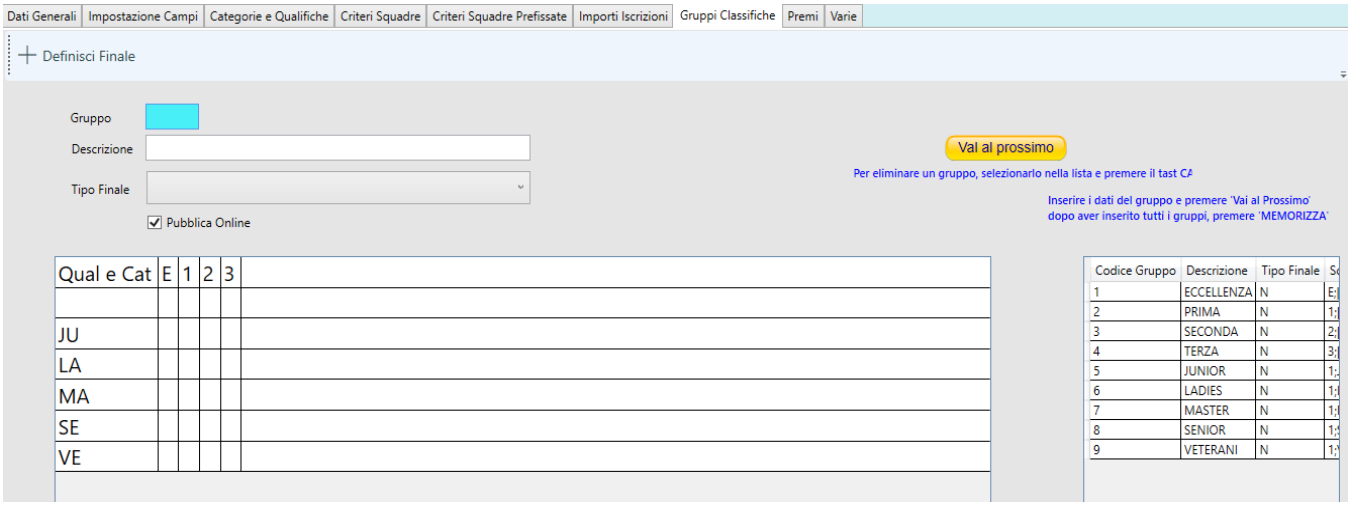
6. Nella scheda **Criteri Squadre Prefissate** la procedura è identica a quella descritta per la scheda **Criteri Squadre**.



7. Nella scheda **Importi Iscrizioni** è possibile inserire gli importi di iscrizione, personalizzabili in base alla categoria e qualifica, ad esempio:
importo di reiscrizione (se previsto), cauzione, reintegro, importo di servizio campo, ecc.



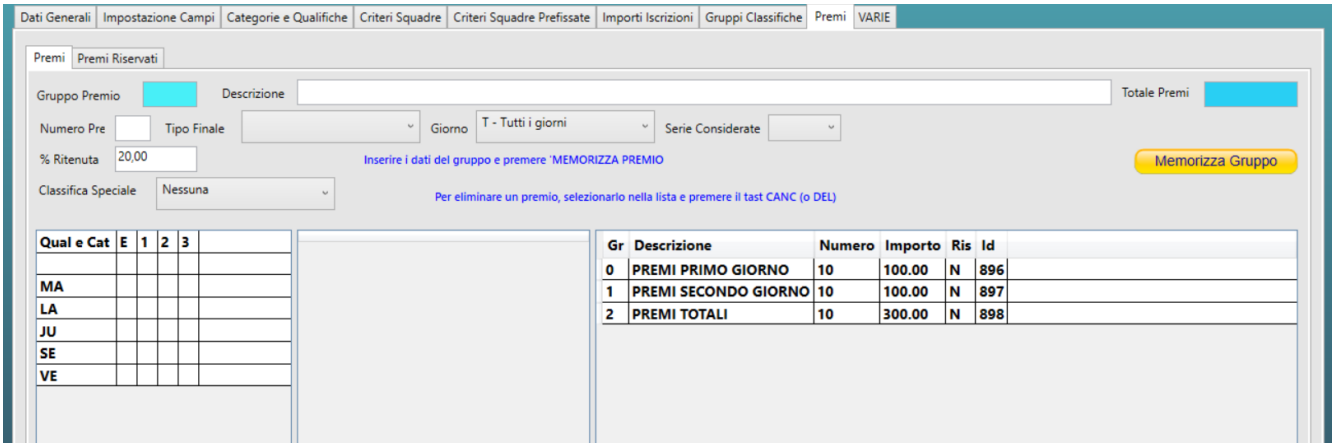
8. Nella scheda **Gruppi Classifiche**:



Questa scheda serve a definire i gruppi per l'estrazione delle classifiche e delle finali. Il sistema consente comunque l'estrazione della classifica generale (indipendentemente da categoria e qualifica); questa procedura serve quindi a creare gruppi ulteriori (ad esempio il gruppo delle categorie Eccellenza, Prima, Seconda, ecc.).
Procedere come segue:

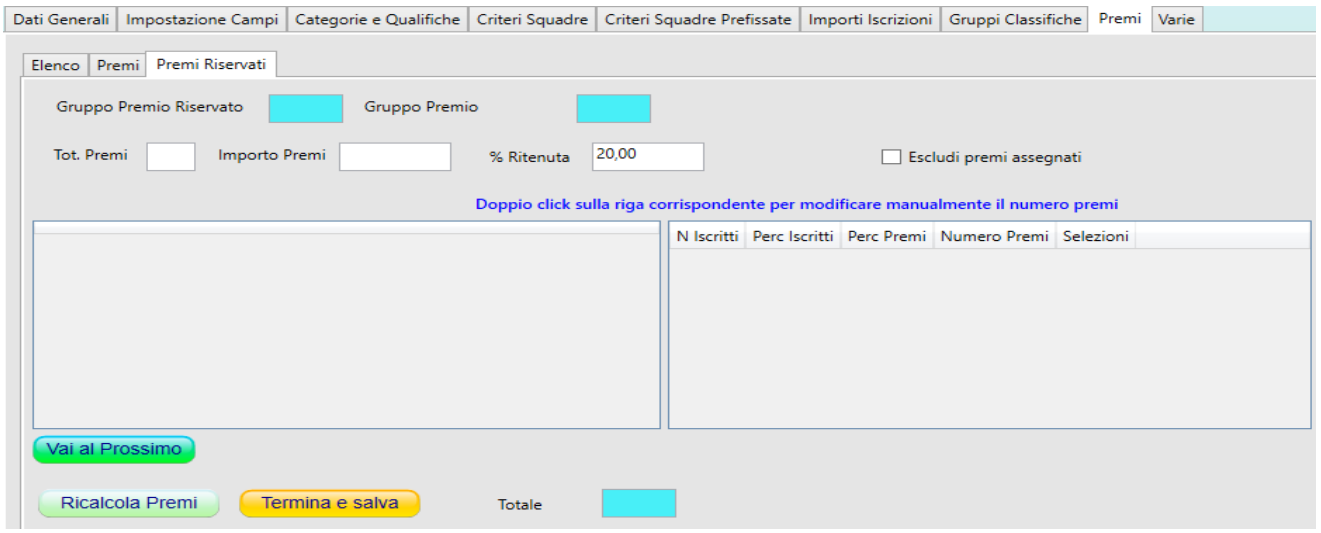
- Il numero del gruppo viene incrementato automaticamente.
- Inserire la descrizione (obbligatoria).
- Definire il tipo di finale (facoltativo).
- Nella griglia, fare clic sulla casella bianca che corrisponde a una categoria e a una qualifica: la selezione viene evidenziata colorando la casella di blu. Per selezionare un'intera categoria o qualifica, fare clic sulla casella che ne riporta la descrizione.
- Al termine, premere il pulsante **Vai al prossimo**.
- Per visualizzare o modificare un gruppo già esistente, fare clic sulla riga che ne riporta la descrizione, nella grigia a destra.

9. Nella scheda **Premi**:



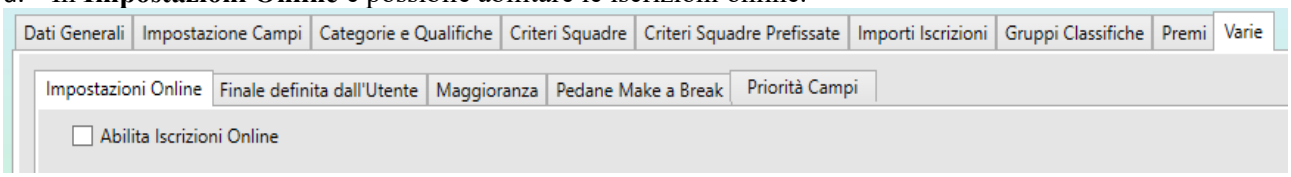
a. In questa scheda si definiscono i gruppi per l'assegnazione dei premi.
Procedere come segue:
   - Il numero del gruppo viene assegnato automaticamente a ogni nuovo gruppo inserito.
   - Inserire la descrizione (obbligatoria).
   - Nella griglia, fare clic sulla casella bianca che corrisponde alla categoria e alla qualifica che devono partecipare ai premi del gruppo: la selezione viene evidenziata colorando la casella di blu. Per selezionare un'intera categoria o qualifica, fare clic sulla casella grigia che ne riporta la descrizione.
   - Il **Totale Premi** viene calcolato automaticamente.
   - Indicare il **Tipo Finale**.
   - Selezionare i giorni da considerare.
   - Selezionare le serie da considerare.
   - Al termine, premere il pulsante **Memorizza Gruppo**.
   - Per visualizzare o modificare un gruppo già esistente, fare clic sulla sua descrizione nell'elenco a destra.

b. In **Premi Riservati** è possibile definire i premi riservati a una categoria o a una qualifica, in base alla ripartizione percentuale.

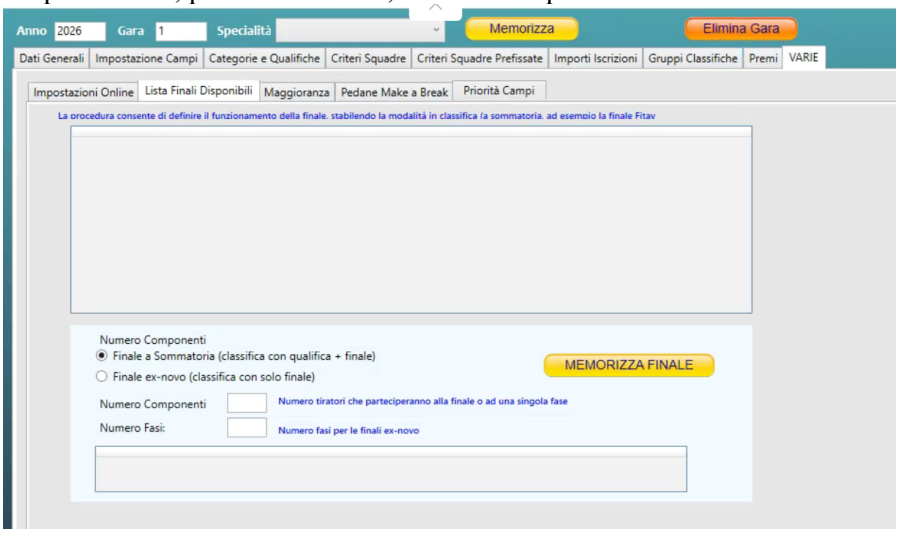


10. Nella scheda **Varie**:

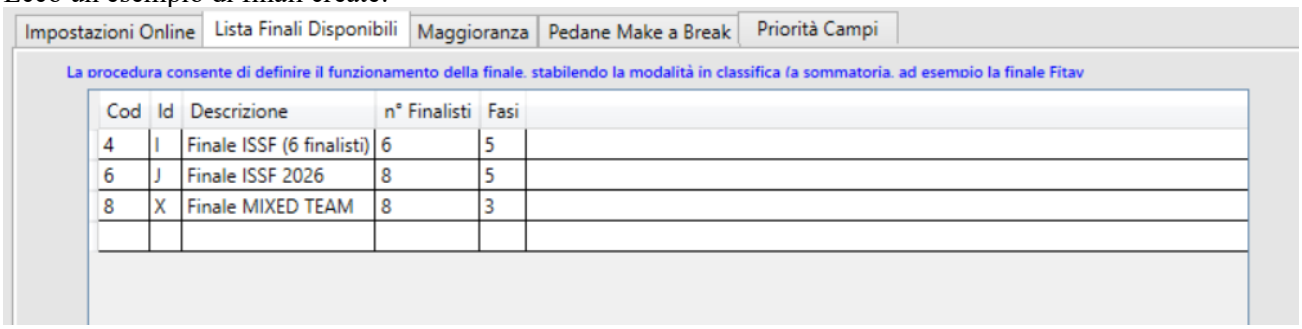
a. In **Impostazioni Online** è possibile abilitare le iscrizioni online.



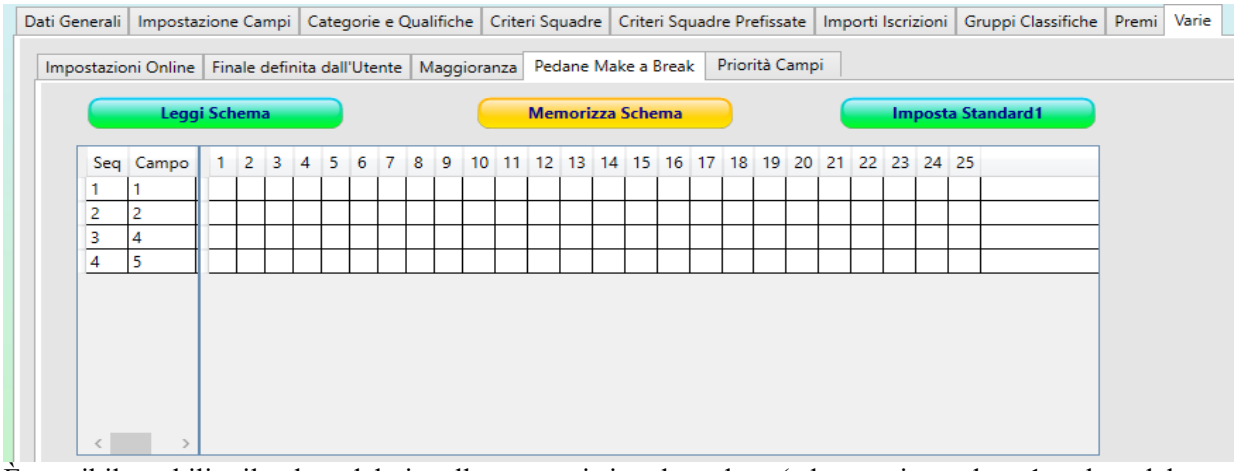
b. In **Lista Finali Disponibili** è possibile definire il funzionamento della finale, stabilendo la modalità di classifica: a sommatoria (ad esempio la finale FITAV) oppure ex novo (ad esempio la finale ISSF; in questo caso è necessario indicare il numero di fasi previste).
Inoltre occorre inserire in:
- **Numero Componenti**: il numero di tiratori che parteciperanno alla finale o a una singola fase.
- **Numero Fasi**: il numero di fasi, per le finali ex novo.
Al completamento, per memorizzare, fare clic sul pulsante **MEMORIZZA FINALE**.



Ecco un esempio di finali create:



c. In **Pedane Make a Break**:



È possibile stabilire il valore del piattello per ogni singola pedana (ad esempio: pedana 1, valore del piattello 1; pedana 2, valore del piattello 2; ecc.).

In alternativa, con il pulsante **Imposta Standard** si utilizza la configurazione generalmente adottata nel Make a Break.
Al termine, memorizzare con il pulsante **Memorizza Schema**.

d. In **Priorità Campi** si definisce la priorità dei campi nella determinazione della classifica, in caso di pareggio nel punteggio finale.

Nella modalità normale, in caso di parità viene considerato il miglior punteggio nell'ultima serie, e così via fino alla prima serie.

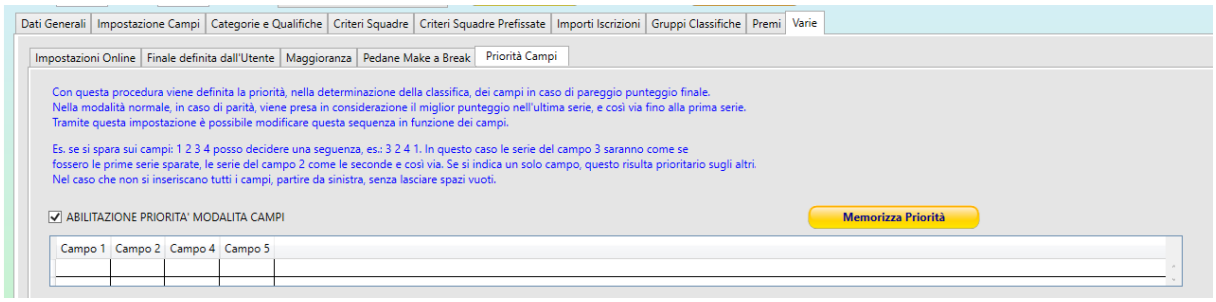
Questa impostazione consente di modificare tale sequenza in base ai campi.

Per abilitare la funzione, spuntare la casella **ABILITAZIONE PRIORITA' MODALITA CAMPI**.

Ad esempio, se si spara sui campi 1, 2, 3 e 4, è possibile stabilire la sequenza 3, 2, 4, 1. In questo caso le serie del campo 3 saranno considerate come le prime serie sparate, quelle del campo 2 come le seconde, e così via. Se si indica un solo campo, questo avrà la priorità sugli altri.

Se non si inseriscono tutti i campi, partire da sinistra, senza lasciare spazi vuoti.

Una volta completata la configurazione, fare clic sul pulsante **Memorizza Priorità**.



Una volta completato l'inserimento di tutti i dati, fare clic sul pulsante **Memorizza**, in alto, accanto a **Specialità**, per salvare la gara.

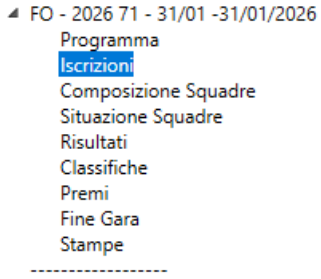




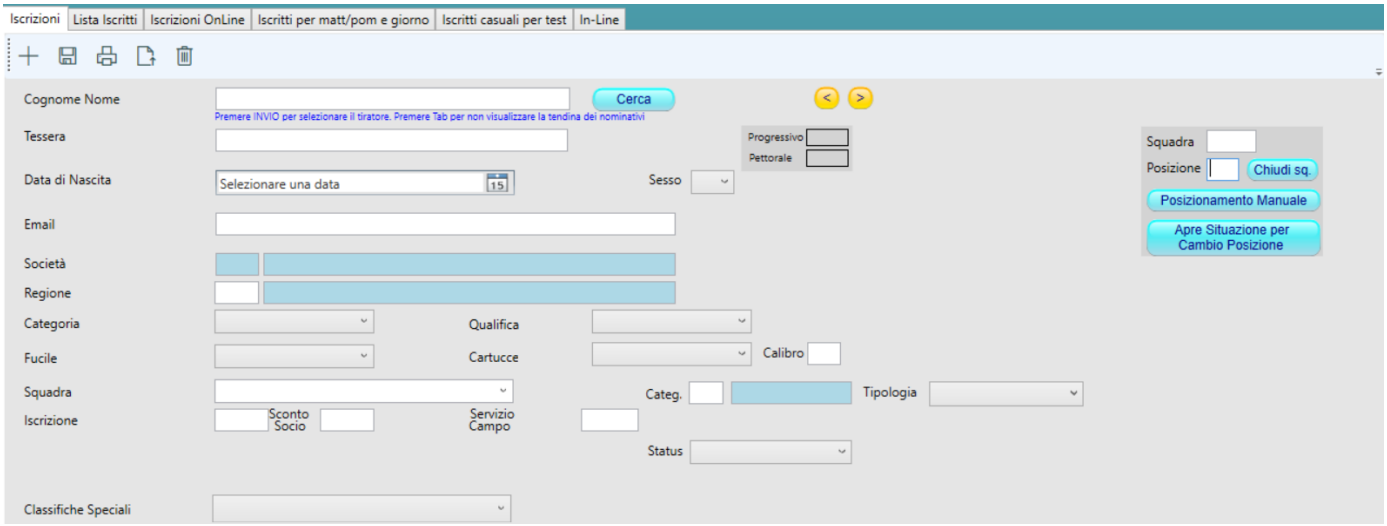
Da qui è possibile scegliere se, durante l'elaborazione delle stampe, visualizzare l'anteprima oppure stampare direttamente.

ISCRIZIONE TIRATORI

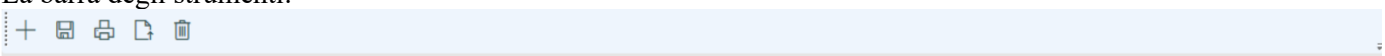
Una volta creata la gara, questa comparirà nel menu a sinistra. Per iscrivere i tiratori, selezionare la voce **Iscrizioni**.



1. Nella scheda **Iscrizioni**:



La barra degli strumenti:



Contiene i pulsanti per:

- **Nuovo** (+): aggiungere un nuovo tiratore;
- **Salva**: salvare il tiratore appena inserito;
- **Stampa**: stampare la ricevuta d'iscrizione;
- **Importazione file .csv**: importare gli iscritti da un file .csv;
- **Elimina**: eliminare il tiratore.

Per aggiungere un nuovo tiratore, fare clic su **Nuovo** + e inserire, nel campo **Cognome Nome**, il nome del tiratore da iscrivere.
Man mano che si digitano le lettere nel riquadro centrale, viene mostrato un elenco dei tiratori presenti nell'archivio che corrispondono ai caratteri inseriti; quando compare il tiratore cercato, selezionarlo.

Alcune voci della schermata (ad esempio Tessera, Data di Nascita, Società, ecc.) vengono compilate automaticamente con i dati dell'archivio, ma restano modificabili. Le altre vanno compilate manualmente, ad esempio assegnando una categoria, una qualifica, il fucile, le cartucce, il calibro, ecc.

Se si tratta di una gara senza sorteggio, oppure se il sorteggio è già stato effettuato, inserire qui la squadra e la posizione nella squadra:



È possibile conoscere la situazione delle squadre e dei relativi impegni premendo il pulsante **Apre Situazione per Cambio Posizione**. Si apre una schermata in cui, per ogni squadra, sono evidenziati i posti liberi e quelli occupati; facendo clic sulla casella di un posto libero, il posto viene occupato.

Una volta terminato l'inserimento del tiratore, fare clic su **Salva** nella barra degli strumenti.

Per stampare la ricevuta d'iscrizione, fare clic su **Stampa** nella barra degli strumenti.

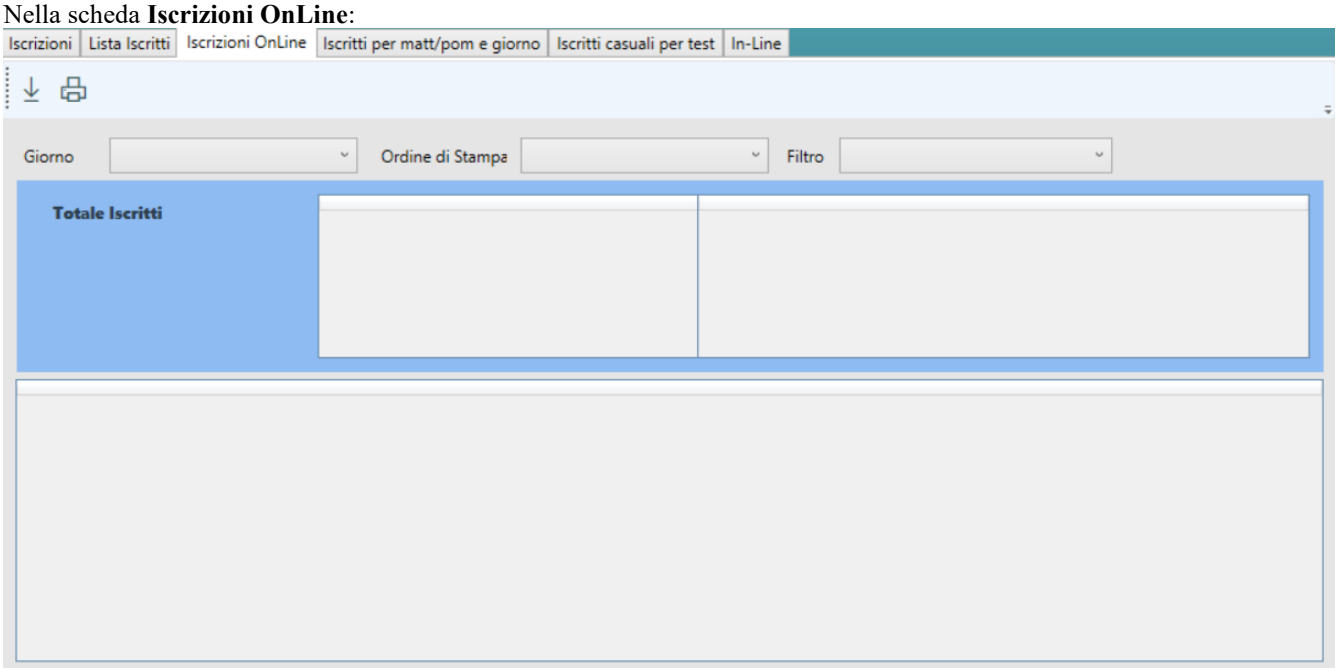
2. Nella scheda **Lista Iscritti**:



Progressivo	Reiscrizione	Pettorale	Tiratore	Categoria	Qualifica	Squadra	CatSquadra	Criteri	Tessera	Gruppo per sorteggio	MatPom	Giornolsc	Nazione
1	0	3	SHOT1	M				1	TESS1			0	ITA
2	0	7	SHOT2	M				1	TESS2			0	ITA
3	0	2	SHOT3	M				1	TESS3			0	ITA
4	0	10	SHOT4	M				1	TESS4			0	ITA
5	0	1	SHOT5	M				1	TESS5			0	ITA
6	0	11	SHOT6	M				1	TESS6			0	ITA
7	0	5	SHOT7	M				1	TESS7			0	ITA
8	0	8	SHOT8	M				1	TESS8			0	ITA
9	0	4	SHOT9	M				1	TESS9			0	ITA
10	0	9	SHOT10	M				1	TESS10			0	ITA

Questa scheda mostra l'elenco di tutti i tiratori iscritti alla gara. Per cercare un tiratore in particolare, inserire il cognome e nome e premere il pulsante **Filtra**; quindi fare doppio clic sul nominativo per aprirlo nella pagina **Iscrizioni** (descritta in precedenza), dove è possibile modificarne i dati oppure eliminarlo.

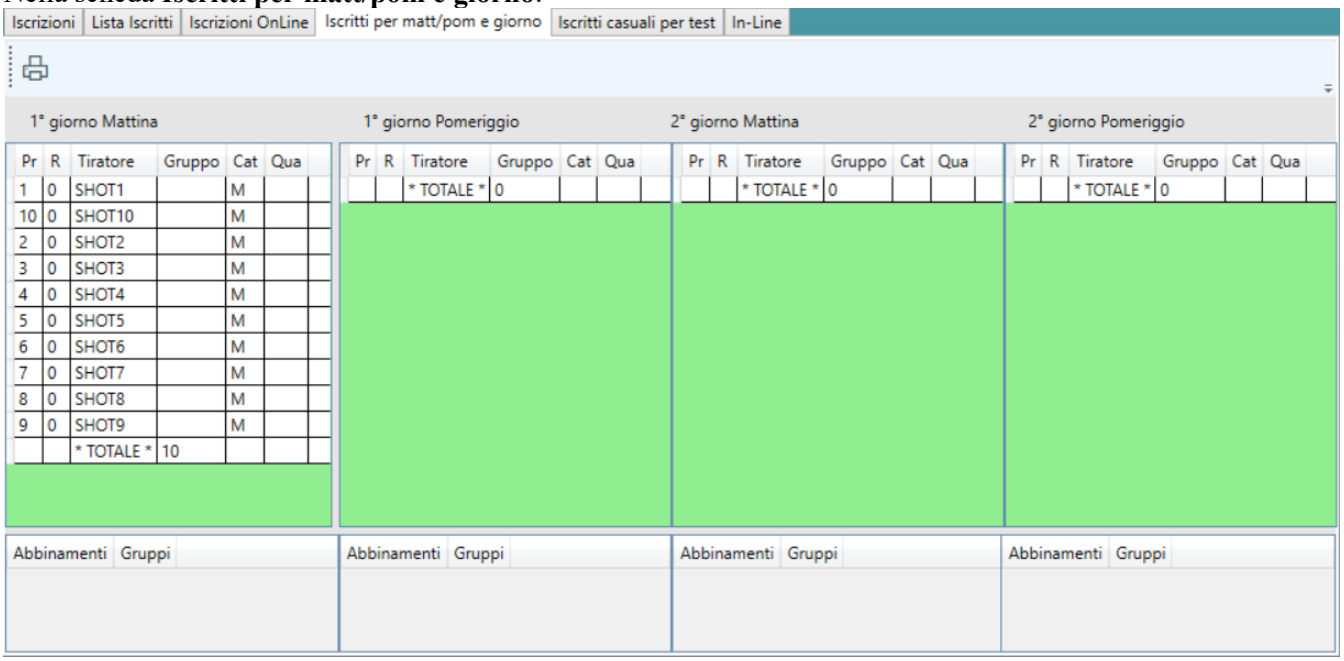
3. Nella scheda **Iscrizioni OnLine**:



Nella barra degli strumenti sono presenti i pulsanti:

- Importa tutti i tiratori iscritti online;
- **Stampa**: stampa l'elenco dei tiratori iscritti online.

4. Nella scheda **Iscritti per matt/pom e giorno**:



È possibile visualizzare l'elenco degli iscritti filtrata per giorno e per mattina o pomeriggio.
È possibile stampare l'elenco con l'apposito pulsante di stampa nella barra degli strumenti.

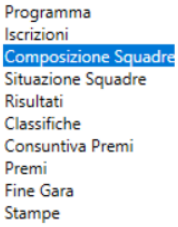
5. Nella scheda **Iscritti casuali per test**:



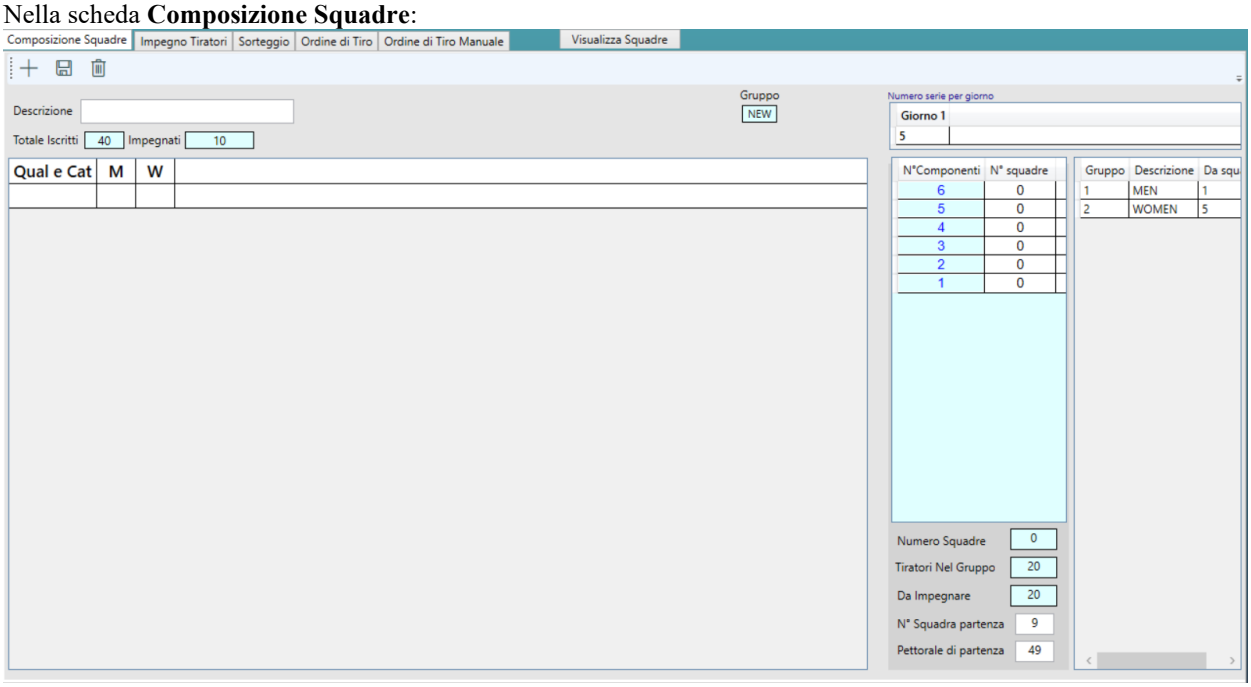
È possibile generare gli iscritti in modo casuale (utile soprattutto per le gare di prova), decidendo quali categorie e quali qualifiche debbano avere gli iscritti generati.
È possibile generare **ISCRITTI INDIVIDUALI**, scegliendo il numero di iscritti da generare (10, 20, 100, ecc.) e se inserire o meno la nazione. Si possono generare iscritti reali, presi a caso dall'archivio, con il pulsante **Genera iscritti individuali**, oppure iscritti fittizi con il pulsante **Genera iscritti ANONIMI**.
Per generare **ISCRITTI CON SQUADRE NON PREFISSATE**, scegliere il numero di iscritti da generare e il numero di squadre.
Per generare **ISCRITTI CON SQUADRE PREFISSATE**, scegliere il numero di squadre da generare e il numero di componenti per squadra.
Per generare coppie di iscritti **MIXED TEAM**, indicare il numero di coppie da generare (è obbligatorio aver impostato la modalità Mixed Team nel programma gara e aver previsto come qualifiche solo M e W).

COMPOSIZIONE SQUADRE

Una volta terminate le iscrizioni, selezionare nel menu a sinistra la voce **Composizione Squadre**.



1. Nella scheda **Composizione Squadre**:



In questa scheda si definiscono i gruppi di squadre, individuati da categorie e qualifiche, e il numero di squadre e di componenti per squadra. Questa operazione va effettuata per le gare che prevedono il sorteggio.

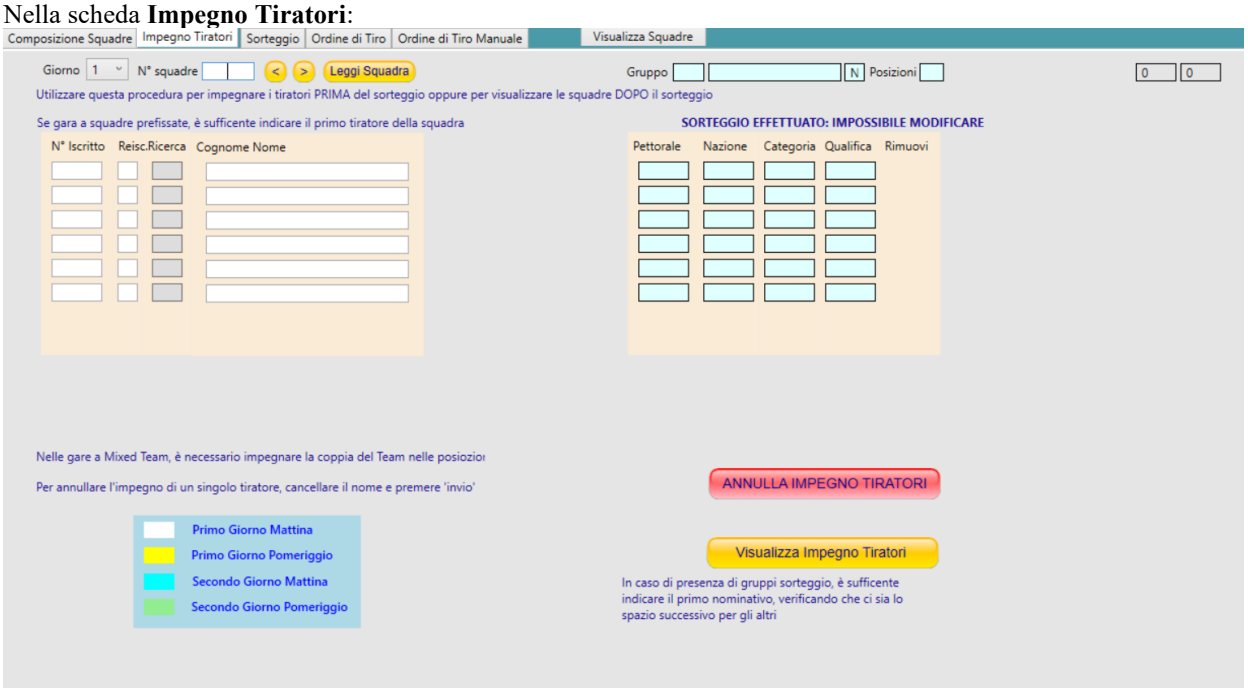
Procedere come segue:

- Fare clic su **Nuovo** nella barra degli strumenti.

(Il numero del gruppo viene inserito automaticamente.)

- Inserire la descrizione del gruppo che si vuole creare.
- Nella griglia, fare clic sulla casella bianca che corrisponde alla categoria e alla qualifica: la selezione viene evidenziata colorando la casella di blu. Per selezionare un'intera categoria o qualifica, fare clic sulla casella bianca corrispondente.
- Inserire il numero di squadre per numero di componenti, fino ad azzerare il campo **Da Impegnare**.
- Verificare ed eventualmente modificare il numero della squadra e il pettorale di partenza.
- Memorizzare con l'apposito pulsante nella barra degli strumenti.
- Per visualizzare, modificare o eliminare un gruppo già esistente, fare clic sulla sua descrizione nell'elenco a destra: una volta aperto, il gruppo può essere modificato oppure eliminato con l'apposito pulsante nella barra degli strumenti.

2. Nella scheda **Impegno Tiratori**:



Questa procedura consente di impegnare i tiratori (cioè assegnarli a una posizione in squadra) PRIMA del sorteggio, oppure di visualizzare la composizione di una squadra e di modificarla.
Per visualizzare una squadra, inserire il numero della squadra e premere il pulsante **Leggi Squadra**.
Per inserire un tiratore in una posizione libera, digitare il suo numero di iscritto oppure il suo cognome e nome, oppure usare il pulsante grigio di ricerca posto prima del campo **Cognome Nome**.
L'inserimento viene accettato solo se il tiratore non è già impegnato altrove e appartiene allo stesso gruppo.
(Nelle gare a Mixed Team è necessario impegnare la coppia del team nelle posizioni 1, 3 o 5 della batteria.)

Per annullare l'impegno di tutti i tiratori, fare clic sul pulsante **ANNULLA IMPEGNO TIRATORI**.
Per visualizzare l'elenco dei tiratori impegnati, fare clic sul pulsante **Visualizza impegno Tiratori**.

3. Nella scheda **Sorteggio**:



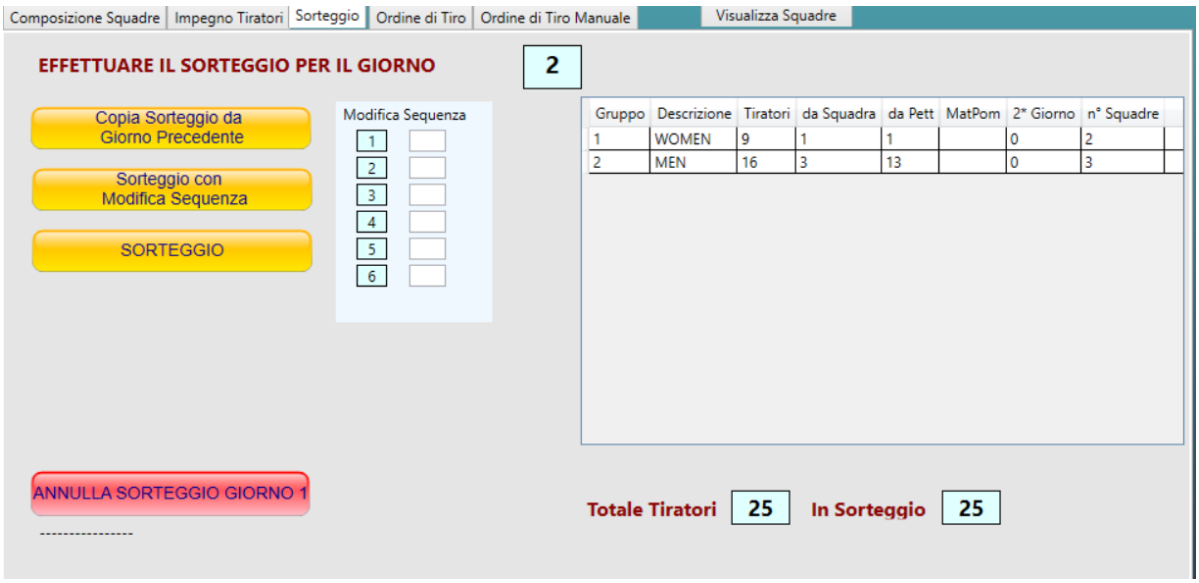
Con il sorteggio vengono assegnate la squadra e la posizione nella squadra. Il sorteggio va effettuato quando, nel programma gara, è stata scelta la modalità Sorteggio.

Il sorteggio deve essere effettuato per ogni giorno di gara. Il giorno per il quale si sta effettuando il sorteggio è indicato qui:



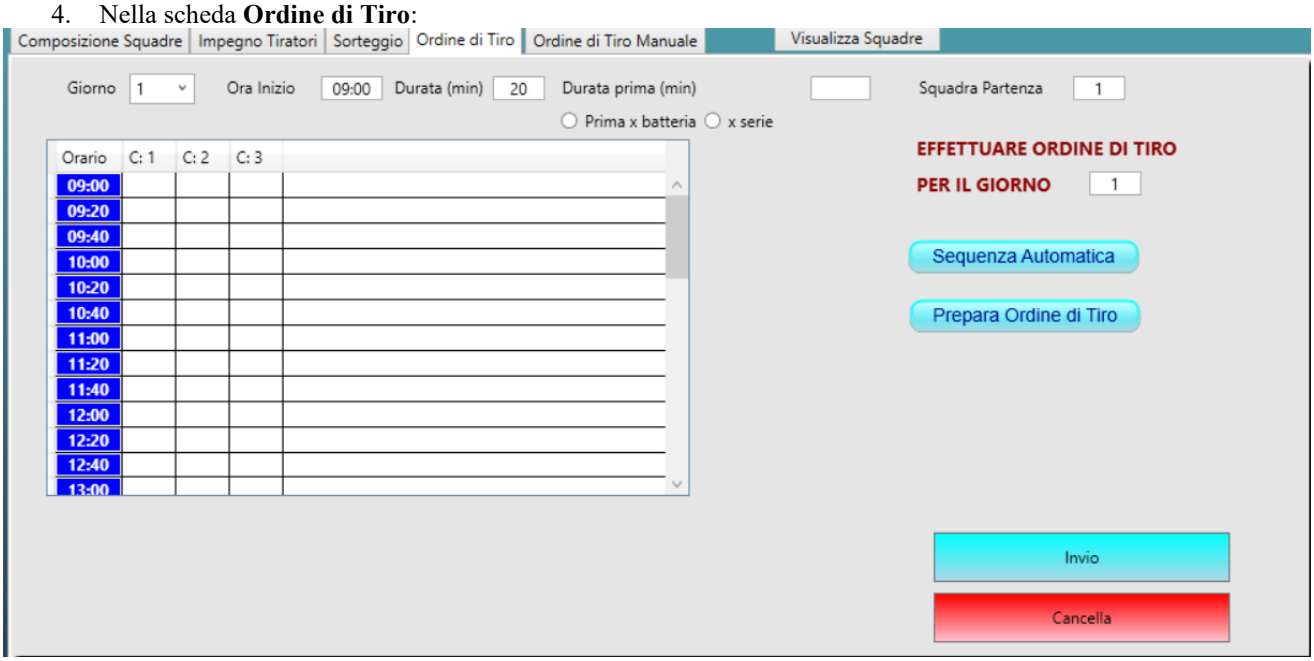
Per effettuare il sorteggio, fare clic sul pulsante **SORTEGGIO**.

Oltre al sorteggio normale, a partire dal secondo giorno è possibile ricopiare il sorteggio del giorno precedente con il pulsante **Copia Sorteggio da Giorno Precedente**. Per ricopiarlo scambiando anche le posizioni all'interno della squadra, usare il pulsante **Sorteggio Con Modifica Sequenza**; in questo caso occorre indicare come modificare le posizioni nel pannello **Modifica Sequenza**. La procedura consente anche di annullare l'ultimo sorteggio effettuato, liberando le squadre, con il pulsante **ANNULLA SORTEGGIO GIORNO …**.



(Prima di effettuare il sorteggio è necessario eseguire la composizione delle squadre. Il tipo di sorteggio dipende dall'impostazione della gara, definita nella fase di creazione del programma gara.)

4. Nella scheda **Ordine di Tiro**:

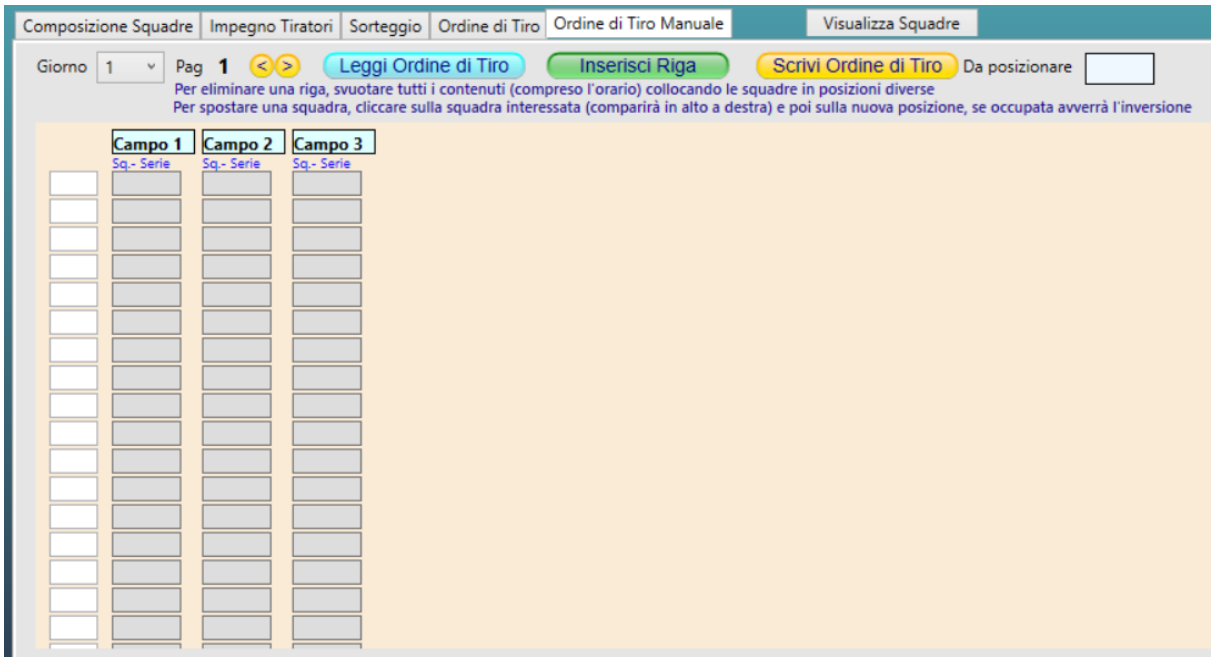


Per definire l'ordine di tiro, procedere come segue:

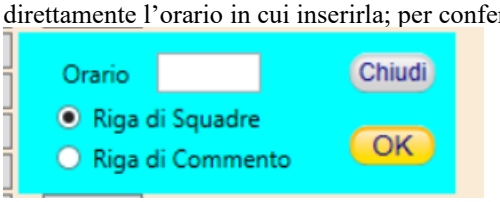
- Indicare il giorno a cui si riferisce l'ordine di tiro, se diverso da quello proposto.
- Inserire l'ora di inizio gara e la durata prevista per ciascuna batteria: gli orari vengono calcolati automaticamente ma si possono modificare in base alle proprie esigenze.
- La **Squadra di Partenza** viene proposta automaticamente dal sistema, ma può essere modificata in base alle proprie esigenze.
- Inserire l'ordine di tiro impostando, nella griglia grigia a sinistra per ciascun campo, la sequenza delle squadre (facendo attenzione a inserirle tutte). In alternativa, è possibile far calcolare la sequenza automaticamente al programma, premendo il pulsante **Sequenza automatica**.
- Premere quindi il pulsante **Prepara Ordine di Tiro**.
- A questo punto compare il pulsante **Memorizza Ordine di Tiro**: è necessario fare clic su di esso per salvare l'ordine di tiro appena creato.
- Una volta memorizzato, l'ordine di tiro può essere annullato con il pulsante **Annulla Ordine di Tiro Giorno…**, che compare in basso a destra nella schermata.

  (Se la gara dura due o più giorni, dopo aver memorizzato l'ordine di tiro del giorno 1 il sistema propone automaticamente la schermata per inserire l'ordine di tiro del giorno successivo.)

5. Nella scheda **Ordine di Tiro Manuale**:

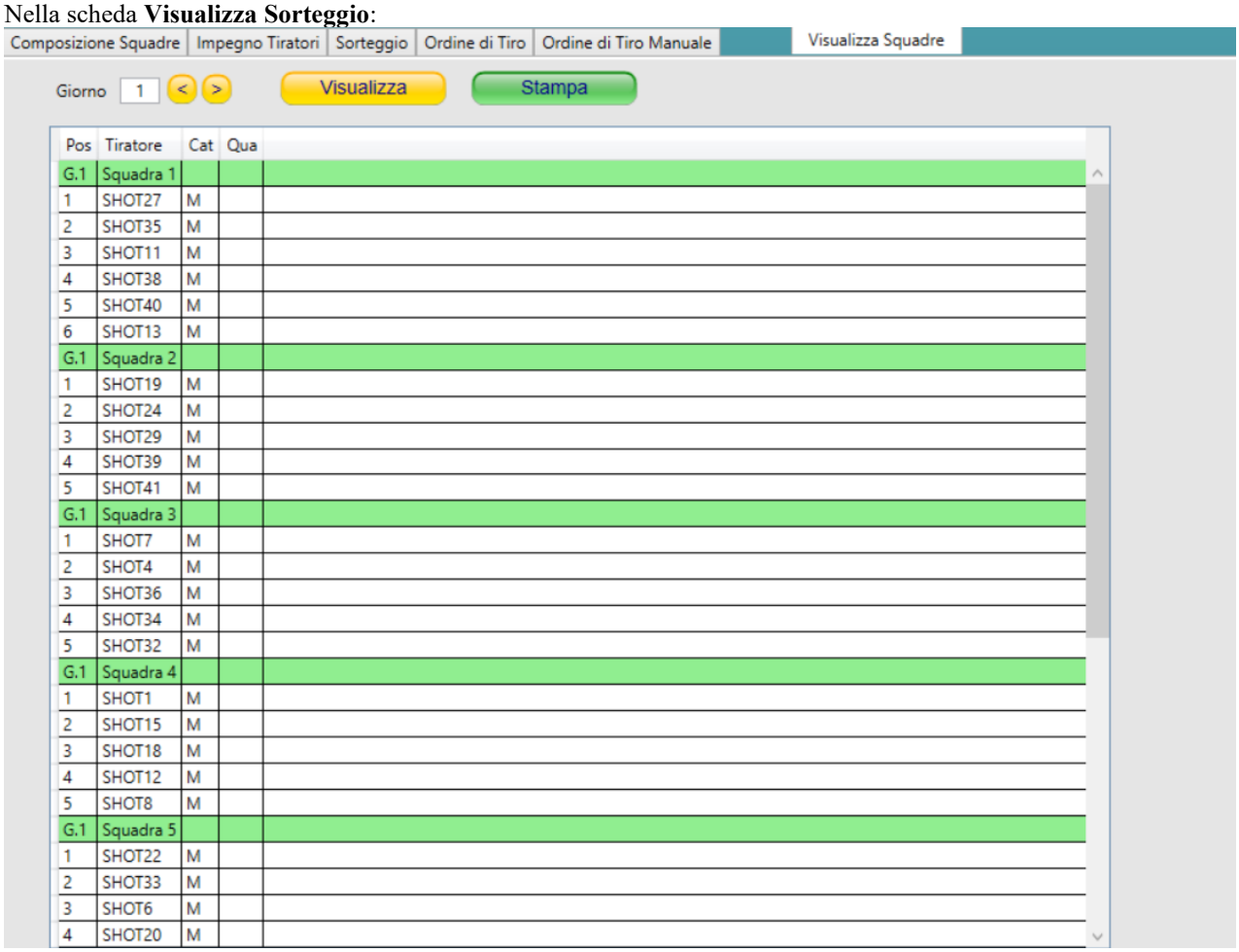


È possibile creare manualmente l'ordine di tiro, scegliendo il giorno di riferimento e compilando la griglia.
Con il pulsante **Inserisci Riga** è inoltre possibile inserire una riga di commento o una riga di aggiunta squadre, scegliendo direttamente l'orario in cui inserirla; per confermare, fare clic su **OK**.



Infine, una volta terminato l'inserimento dell'ordine di tiro manuale, fare clic sul pulsante **Scrivi Ordine di Tiro** per memorizzarlo.

6. Nella scheda **Visualizza Sorteggio**:

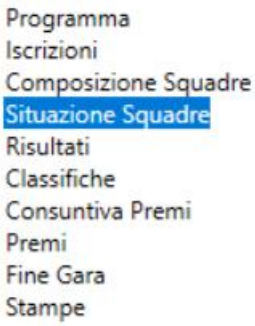


Pos	Tiratore	Cat	Qua
G.1	Squadra 1		
1	SHOT27	M	
2	SHOT35	M	
3	SHOT11	M	
4	SHOT38	M	
5	SHOT40	M	
6	SHOT13	M	
G.1	Squadra 2		
1	SHOT19	M	
2	SHOT24	M	
3	SHOT29	M	
4	SHOT39	M	
5	SHOT41	M	
G.1	Squadra 3		
1	SHOT7	M	
2	SHOT4	M	
3	SHOT36	M	
4	SHOT34	M	
5	SHOT32	M	
G.1	Squadra 4		
1	SHOT1	M	
2	SHOT15	M	
3	SHOT18	M	
4	SHOT12	M	
5	SHOT8	M	
G.1	Squadra 5		
1	SHOT22	M	
2	SHOT33	M	
3	SHOT6	M	
4	SHOT20	M	

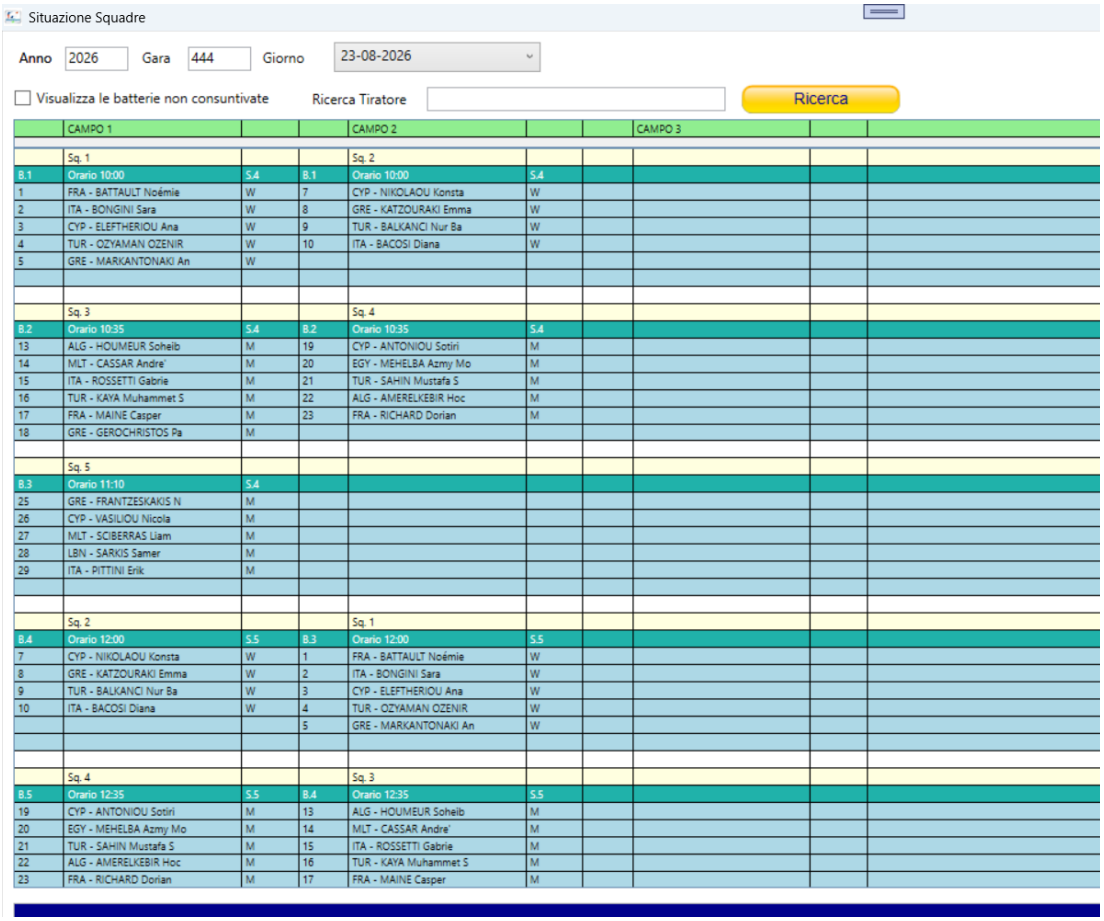
Scegliendo il giorno desiderato è possibile visualizzare le squadre create con il pulsante **Visualizza**, oppure stamparle con il pulsante **Stampa**.

SITUAZIONE SQUADRE

Una volta terminata la composizione delle squadre, selezionare nel menu a sinistra la voce **Situazione Squadre**:



Si apre una schermata in cui sono mostrate in dettaglio le batterie create. È anche possibile scambiare le posizioni o le squadre di due tiratori: fare doppio clic sul tiratore da spostare e, subito dopo, doppio clic sul tiratore con cui scambiare la posizione.



	CAMPO 1			CAMPO 2			CAMPO 3		
	Sq. 1			Sq. 2					
B.1	Orario 10:00	S.4	B.1	Orario 10:00	S.4				
1	FRA - BATTAULT Noémie	W	7	CYP - NIKOLAOU Konsta	W				
2	ITA - BONGINI Sara	W	8	GRE - KATZOURAKI Emma	W				
3	CYP - ELEFTHERIOU Ana	W	9	TUR - BALKANCI Nur Ba	W				
4	TUR - OZYAMAN OZENIR	W	10	ITA - BACOSI Diana	W				
5	GRE - MARKANTONAKI An	W							
	Sq. 3			Sq. 4					
B.2	Orario 10:35	S.4	B.2	Orario 10:35	S.4				
13	ALG - HOUMEUR Soheib	M	19	CYP - ANTONIOU Sotiri	M				
14	MLT - CASSAR Andre'	M	20	EGY - MEHELBA Azmy Mo	M				
15	ITA - ROSSETTI Gabrie	M	21	TUR - SAHIN Mustafa S	M				
16	TUR - KAYA Muhammet S	M	22	ALG - AMERELKEBIR Hoc	M				
17	FRA - MAINE Casper	M	23	FRA - RICHARD Dorian	M				
18	GRE - GEROCHRISTOS Pa	M							
	Sq. 5								
B.3	Orario 11:10	S.4							
25	GRE - FRANTZESKAKIS N	M							
26	CYP - VASILIOU Nicola	M							
27	MLT - SCIBERRAS Liam	M							
28	LBN - SARKIS Samer	M							
29	ITA - PITTINI Erik	M							
	Sq. 2			Sq. 1					
B.4	Orario 12:00	S.5	B.3	Orario 12:00	S.5				
7	CYP - NIKOLAOU Konsta	W	1	FRA - BATTAULT Noémie	W				
8	GRE - KATZOURAKI Emma	W	2	ITA - BONGINI Sara	W				
9	TUR - BALKANCI Nur Ba	W	3	CYP - ELEFTHERIOU Ana	W				
10	ITA - BACOSI Diana	W	4	TUR - OZYAMAN OZENIR	W				
			5	GRE - MARKANTONAKI An	W				
	Sq. 4			Sq. 3					
B.5	Orario 12:35	S.5	B.4	Orario 12:35	S.5				
19	CYP - ANTONIOU Sotiri	M	13	ALG - HOUMEUR Soheib	M				
20	EGY - MEHELBA Azmy Mo	M	14	MLT - CASSAR Andre'	M				
21	TUR - SAHIN Mustafa S	M	15	ITA - ROSSETTI Gabrie	M				
22	ALG - AMERELKEBIR Hoc	M	16	TUR - KAYA Muhammet S	M				
23	FRA - RICHARD Dorian	M	17	FRA - MAINE Casper	M				

RISULTATI

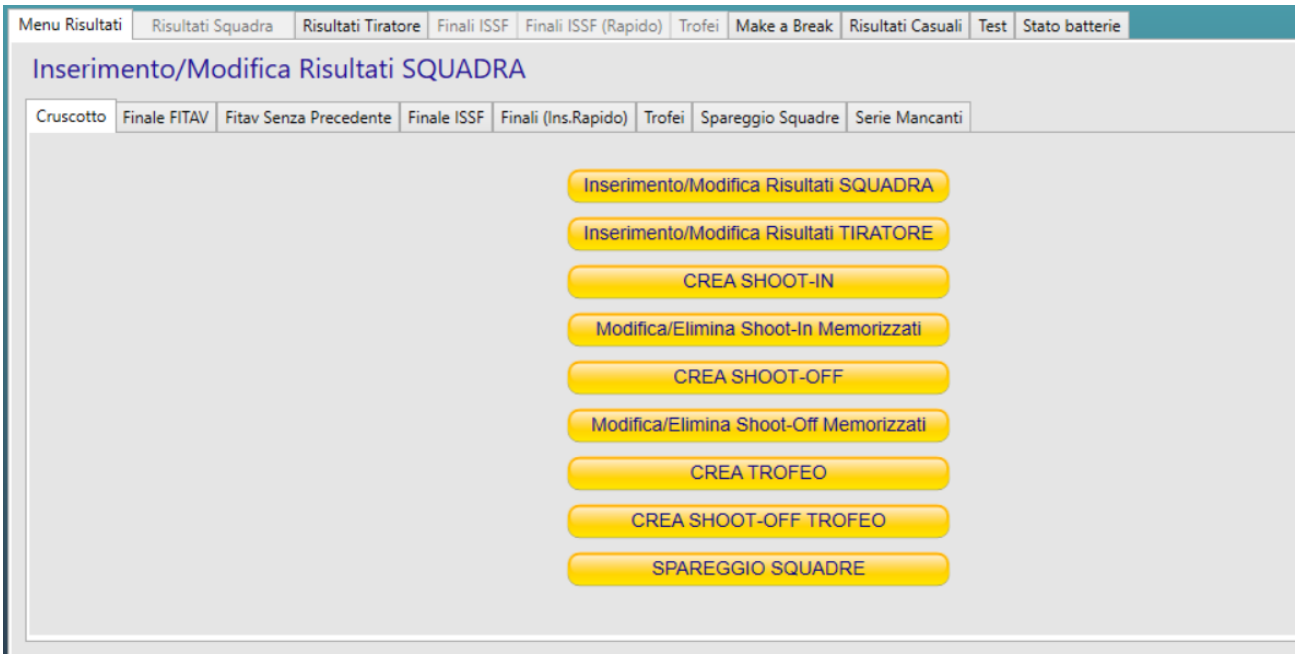
Nel menu a sinistra, selezionare la voce **Risultati**:



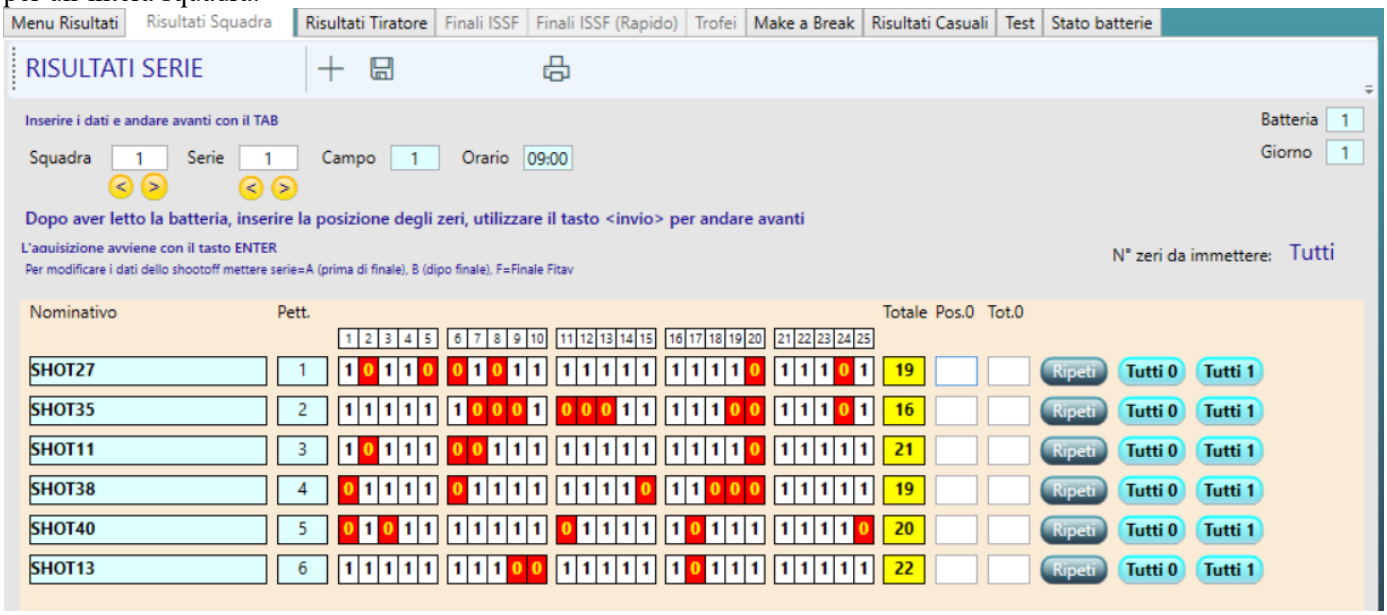
1. Nella scheda **Menu Risultati**:

   a. In **Cruscotto** è presente il seguente elenco di voci:

- **Inserimento/Modifica Risultati SQUADRA**
- **Inserimento/Modifica Risultati TIRATORE**
- **CREA SHOOT-IN**
- **Modifica/Elimina Shoot-In Memorizzati**
- **CREA TROFEO**
- **CREA SHOOT-OFF TROFEO**
- **SPAREGGIO SQUADRE**

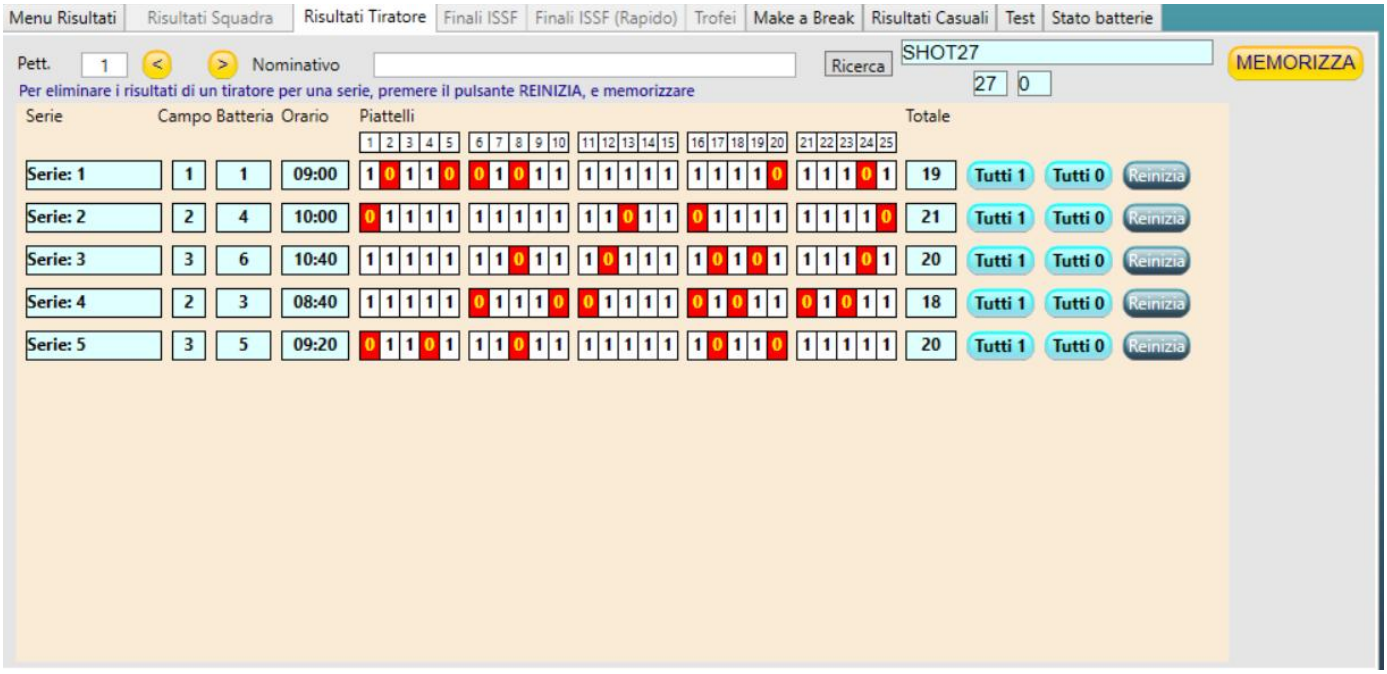


In **Inserimento/Modifica Risultati SQUADRA** è possibile visualizzare, modificare e inserire i risultati di una serie per un'intera squadra.



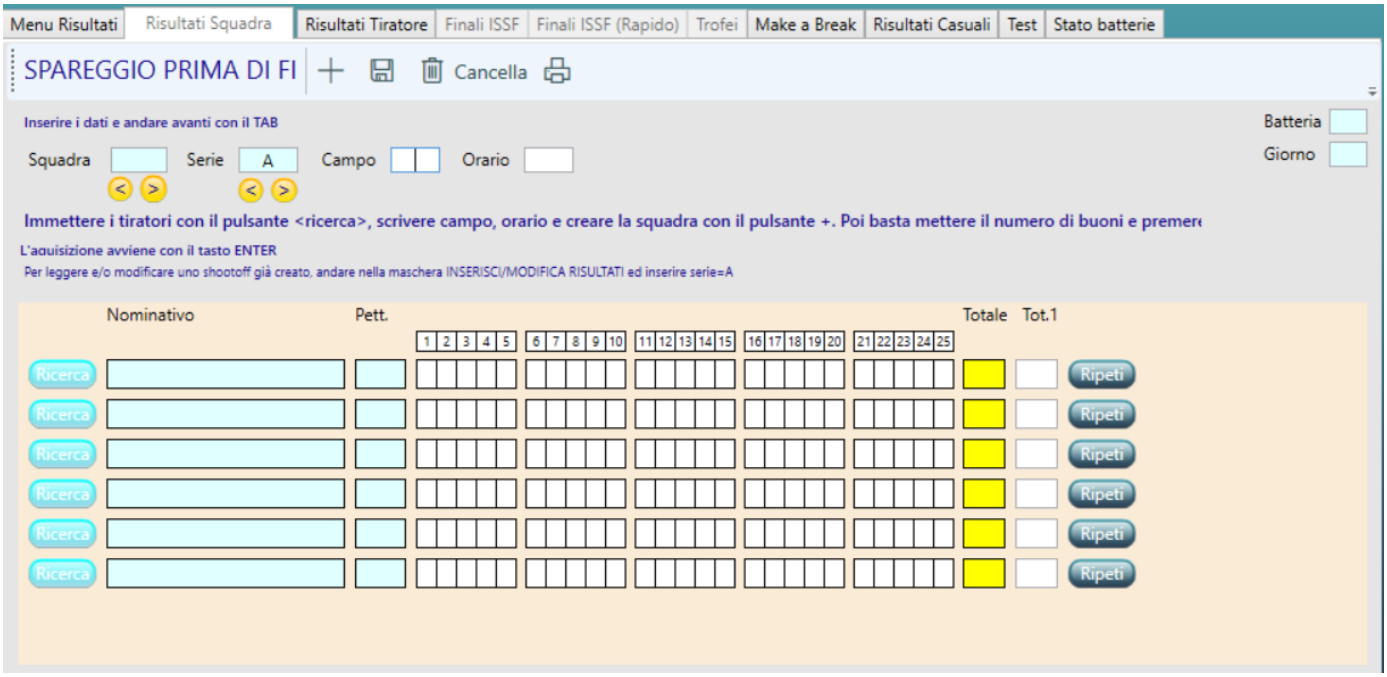
- **INSERIMENTO SERIE**: digitare il numero della squadra e la serie da visualizzare, quindi premere **Tab** oppure fare clic sulle frecce indietro/avanti.
  Una volta visualizzata la serie, è possibile inserire i singoli piattelli facendo clic direttamente sulla griglia che li rappresenta: al primo clic viene impostato 1 (piattello colpito), al secondo clic viene impostato 0 (piattello mancato). È inoltre possibile impostare tutti i piattelli a 1, oppure tutti a 0, con gli appositi pulsanti.
- **VISUALIZZAZIONE SERIE**: per visualizzare una serie già consuntivata, la procedura è identica: digitare il numero della squadra e la serie da visualizzare, quindi premere **Tab** oppure usare le frecce indietro/avanti per cercarla.
- **MODIFICA SERIE**: se la serie è già stata inserita, è possibile modificare i singoli piattelli facendo clic direttamente sulla griglia che li rappresenta: uno 0 diventa 1 e viceversa.
- **MEMORIZZAZIONE**: al termine, premere il pulsante **Memorizza** nella barra degli strumenti.
- **ELIMINAZIONE SERIE**: per poter reinserire una serie, premere il pulsante **Ripeti**.
- **STAMPA STATINO**: per stampare lo statino della squadra relativo a quella serie, fare clic sul pulsante **Stampa** nella barra degli strumenti.

In **Inserimento/Modifica Risultati TIRATORE** è possibile visualizzare, modificare e inserire i risultati di una o più serie di un tiratore.

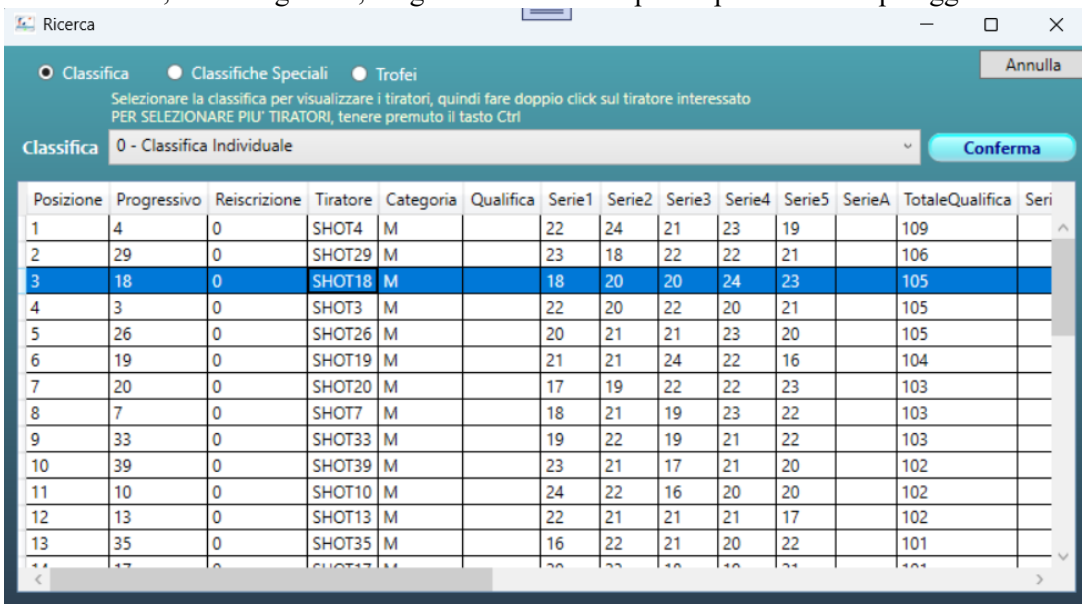


- **RICERCA TIRATORE**: per visualizzare i dati di un tiratore, digitare il suo numero di pettorale, oppure cercarlo con i pulsanti indietro/avanti, oppure inserire il suo nome (anche solo in parte) e premere **Tab** o il pulsante **Ricerca**. Se i tiratori trovati sono più di uno, compare un elenco da cui scegliere.
- **INSERIMENTO SERIE**: una volta visualizzata la schermata con tutte le serie del tiratore, è possibile inserire i singoli piattelli facendo clic direttamente sulla griglia che li rappresenta: al primo clic viene impostato 1, al secondo clic viene impostato 0. È inoltre possibile impostare tutti i piattelli a 1, oppure tutti a 0, con gli appositi pulsanti.
- **MODIFICA SERIE**: se la serie è già stata inserita, è possibile modificare i singoli piattelli facendo clic direttamente sulla griglia che li rappresenta: uno 0 diventa 1 e viceversa.
- **MEMORIZZAZIONE**: al termine, premere il pulsante **Memorizza** nella barra degli strumenti.
- **ELIMINA SERIE**: per eliminare una serie inserita, premere il pulsante **Reinizia**.

In **CREA SHOOT-IN** è possibile creare lo **SPAREGGIO PRIMA DELLA FINALE** tra i tiratori di una gara individuale.

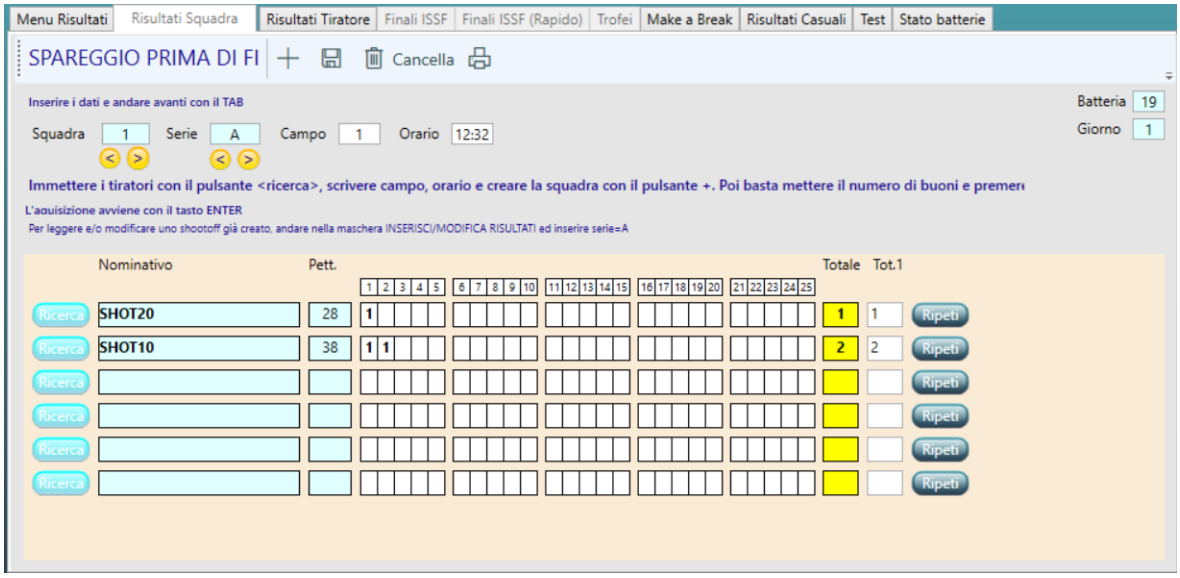


- **INSERIMENTO**: per creare la squadra occorre prima inserire il campo e l'orario (la serie è impostata di default su A), quindi premere il pulsante **Nuovo** (+) nella barra degli strumenti.
- **RICERCA TIRATORE**: per selezionare i tiratori che parteciperanno allo spareggio, fare clic sul pulsante **Ricerca**. Ricerca
  Si apre una schermata in cui è possibile selezionare la classifica specifica sulla quale effettuare lo SHOOT-IN e, di conseguenza, scegliere i tiratori che parteciperanno allo spareggio:



Posizione	Progressivo	Reiscrizione	Tiratore	Categoria	Qualifica	Serie1	Serie2	Serie3	Serie4	Serie5	SerieA	TotaleQualifica	Seri
1	4	0	SHOT4	M		22	24	21	23	19		109	
2	29	0	SHOT29	M		23	18	22	22	21		106	
3	18	0	SHOT18	M		18	20	20	24	23		105	
4	3	0	SHOT3	M		22	20	22	20	21		105	
5	26	0	SHOT26	M		20	21	21	23	20		105	
6	19	0	SHOT19	M		21	21	24	22	16		104	
7	20	0	SHOT20	M		17	19	22	22	23		103	
8	7	0	SHOT7	M		18	21	19	23	22		103	
9	33	0	SHOT33	M		19	22	19	21	22		103	
10	39	0	SHOT39	M		23	21	17	21	20		102	
11	10	0	SHOT10	M		24	22	16	20	20		102	
12	13	0	SHOT13	M		22	21	21	21	17		102	
13	35	0	SHOT35	M		16	22	21	20	22		101	

- **INSERIMENTO PIATTELLI**: una volta inseriti tutti i tiratori che parteciperanno allo SHOOT-IN, inserire direttamente il numero di piattelli buoni (colpiti) di ciascun tiratore nell'apposito riquadro **Tot. 1**.



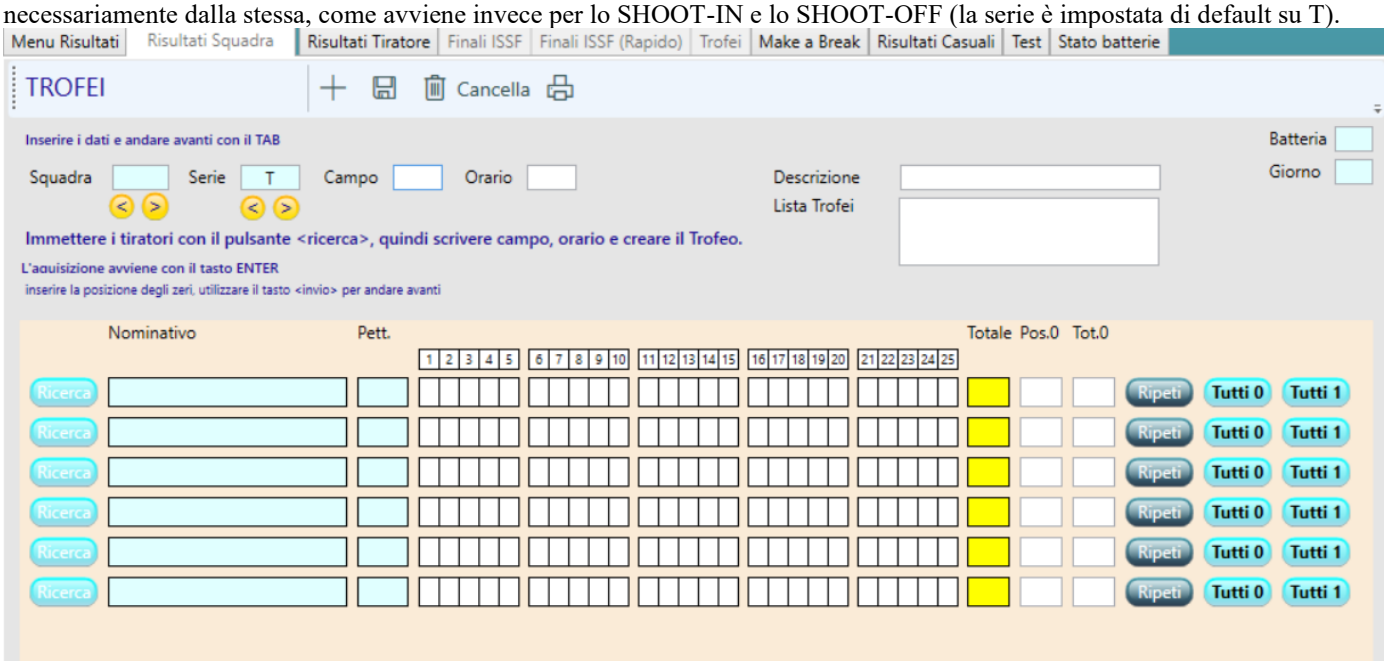
- **ELIMINA PIATTELLI**: per eliminare i piattelli inseriti, premere il pulsante **RIPETI**.
- **MEMORIZZAZIONE**: al termine, premere il pulsante **Memorizza** nella barra degli strumenti.
- **STAMPA STATINO**: per stampare lo statino dello SHOOT-IN, fare clic sul pulsante **Stampa** nella barra degli strumenti.
- **LETTURA, MODIFICA O ELIMINAZIONE SHOOT-IN**: per leggere, modificare o eliminare uno SHOOT-IN già creato, aprire la schermata **Modifica/Elimina Shoot-In Memorizzati**. Anche qui, come in precedenza, è possibile modificare i singoli piattelli facendo clic direttamente sulla griglia che li rappresenta (uno 0 diventa 1 e viceversa), eliminare direttamente i piattelli di un tiratore con il pulsante **Ripeti**, oppure eliminare l'intero SHOOT-IN con il pulsante **Cancella** nella barra degli strumenti. Cancella

In **CREA SHOOT-OFF** è possibile creare lo **SPAREGGIO DOPO LA FINALE** tra i tiratori di una gara individuale.

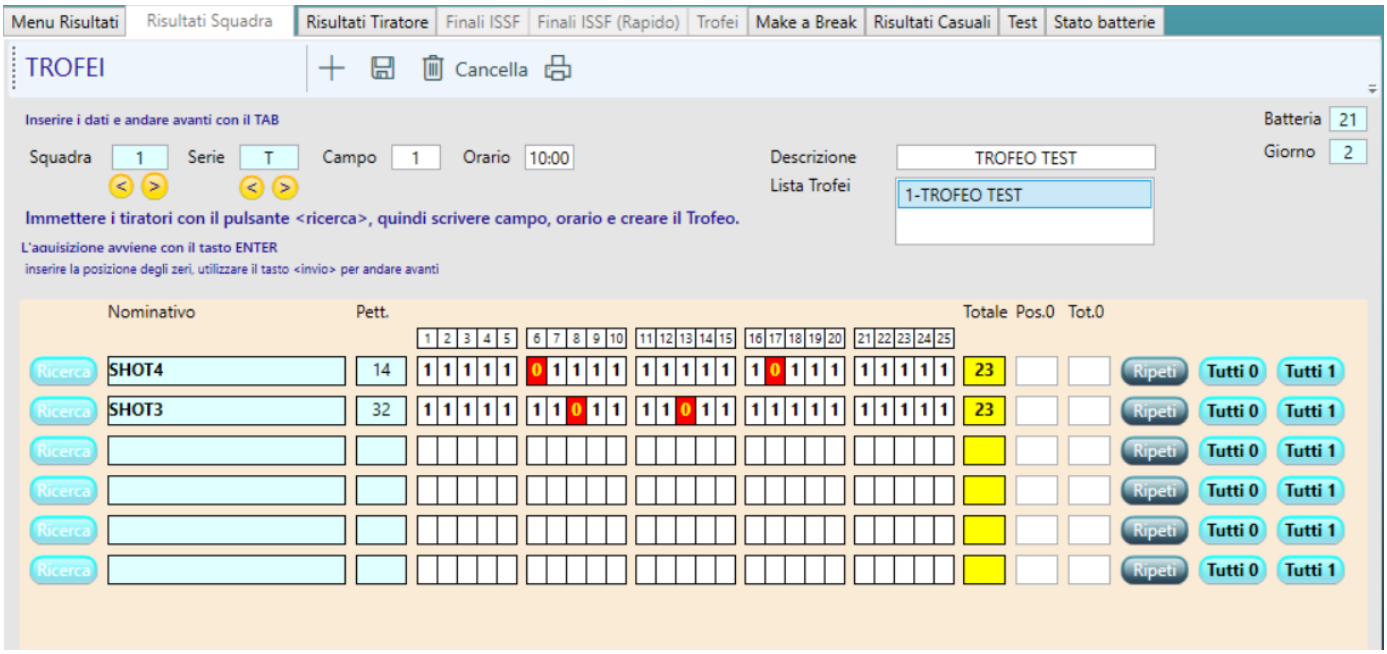


La procedura è identica a quella dello SHOOT-IN (la serie è impostata di default su B). Per leggere, modificare o eliminare uno SHOOT-OFF già creato, aprire la schermata **Modifica/Elimina Shoot-Off Memorizzati**.

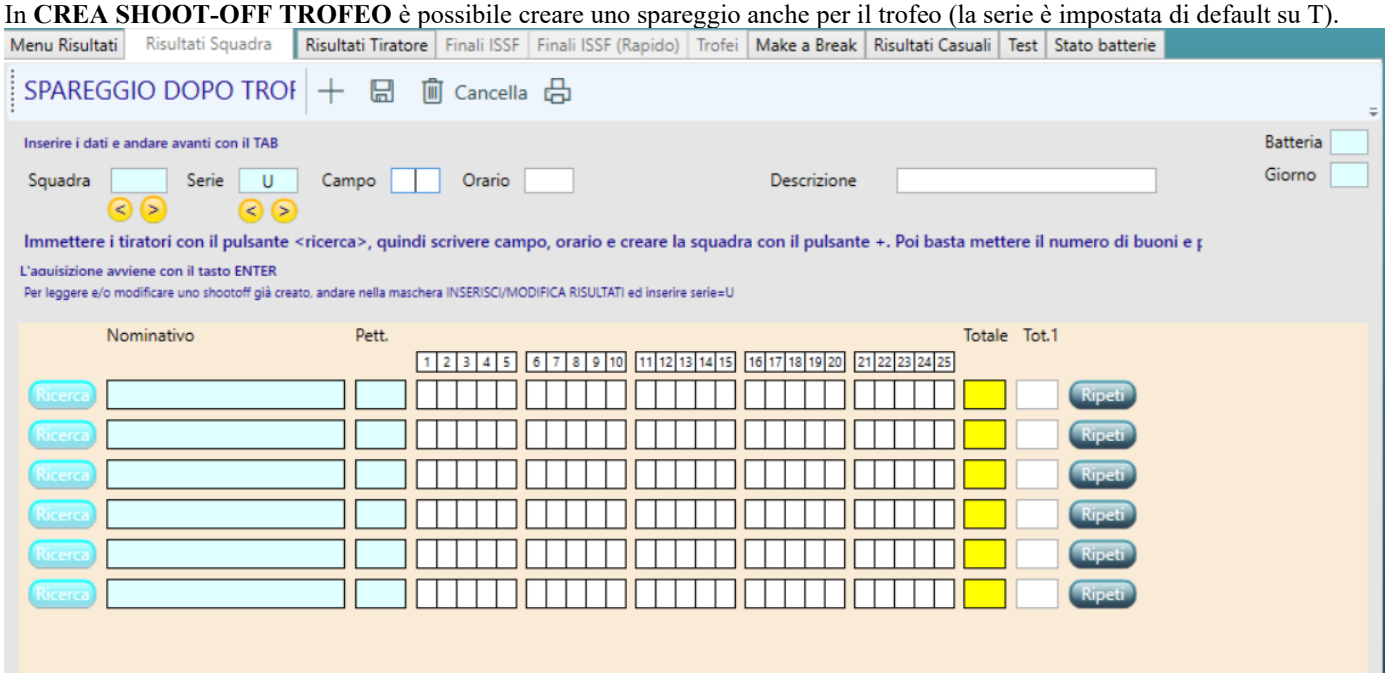
In **CREA TROFEO** è possibile creare una batteria (finale) libera, scegliendo i tiratori anche da classifiche diverse e non necessariamente dalla stessa, come avviene invece per lo SHOOT-IN e lo SHOOT-OFF (la serie è impostata di default su T).



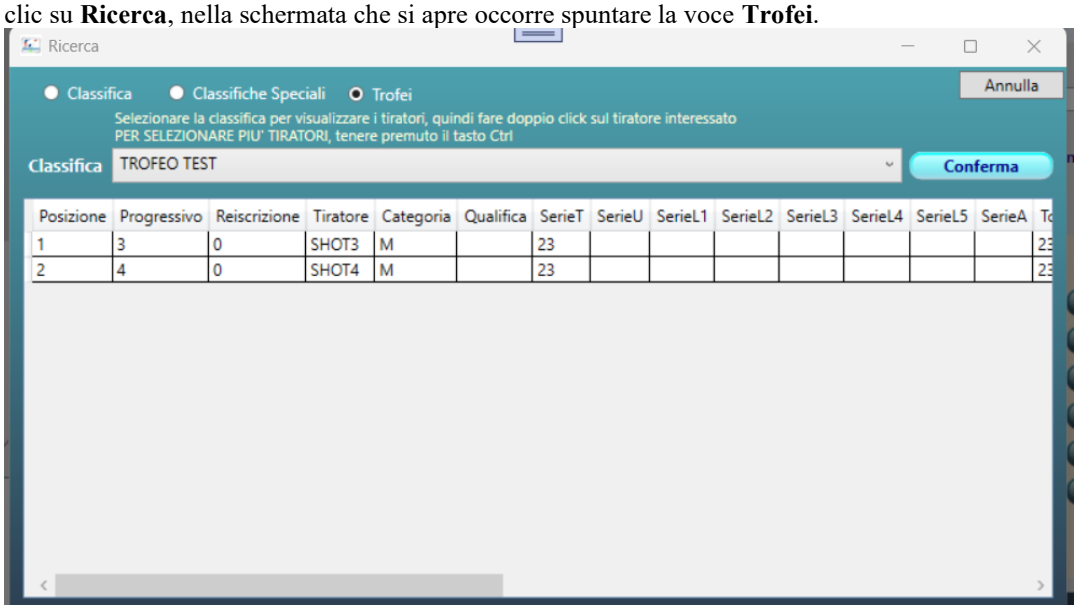
La procedura è quasi identica a quella dello SHOOT-IN / SHOOT-OFF; l'unica differenza è che occorre assegnare un nome al trofeo nel campo **Descrizione**.
(Nel campo **Lista Trofei** è presente l'elenco di tutti i trofei creati per la gara: facendo doppio clic su uno di essi è possibile aprirlo per visualizzarlo, modificarlo o eliminarlo.)



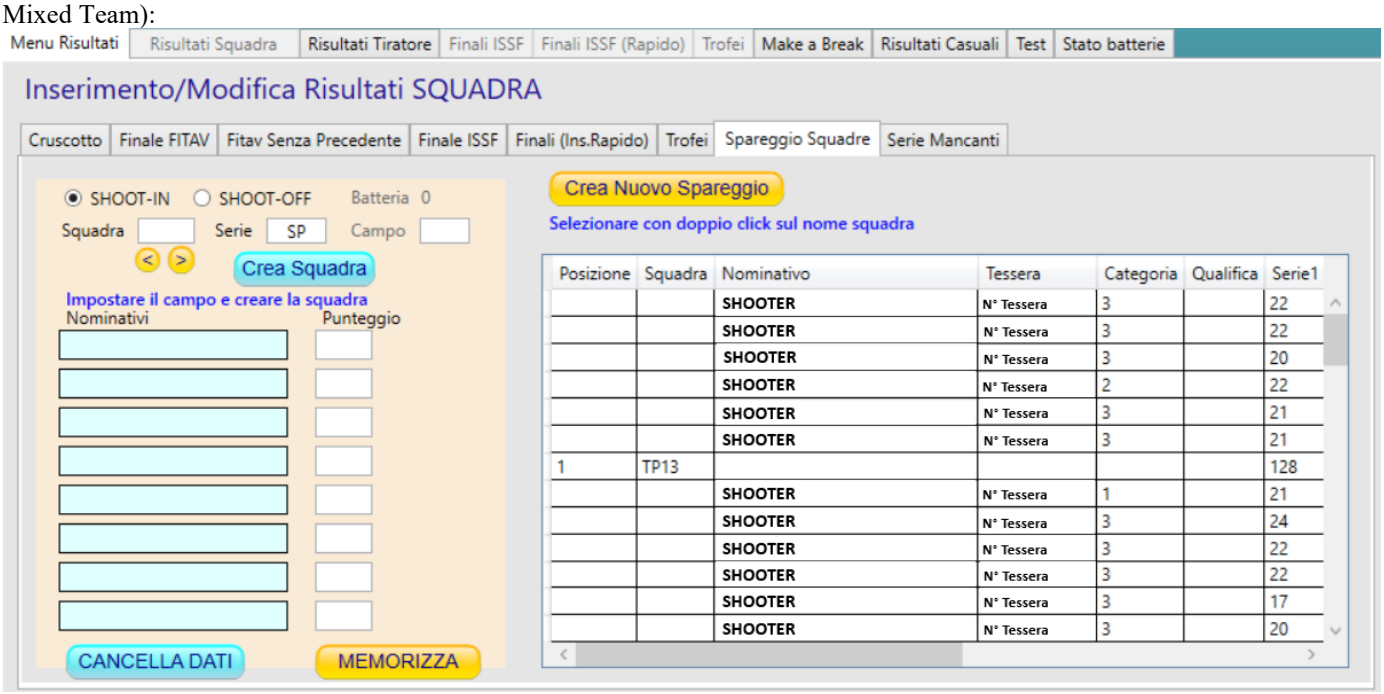
In **CREA SHOOT-OFF TROFEO** è possibile creare uno spareggio anche per il trofeo (la serie è impostata di default su T).



Anche qui la procedura è pressoché identica a quella dello SHOOT-IN / SHOOT-OFF; l'unica differenza è che, dopo aver fatto clic su **Ricerca**, nella schermata che si apre occorre spuntare la voce **Trofei**.



In **SPAREGGIO SQUADRE** è possibile creare lo SHOOT-IN o lo SHOOT-OFF tra squadre (solo per le gare a squadre o Mixed Team):



Procedere come segue:

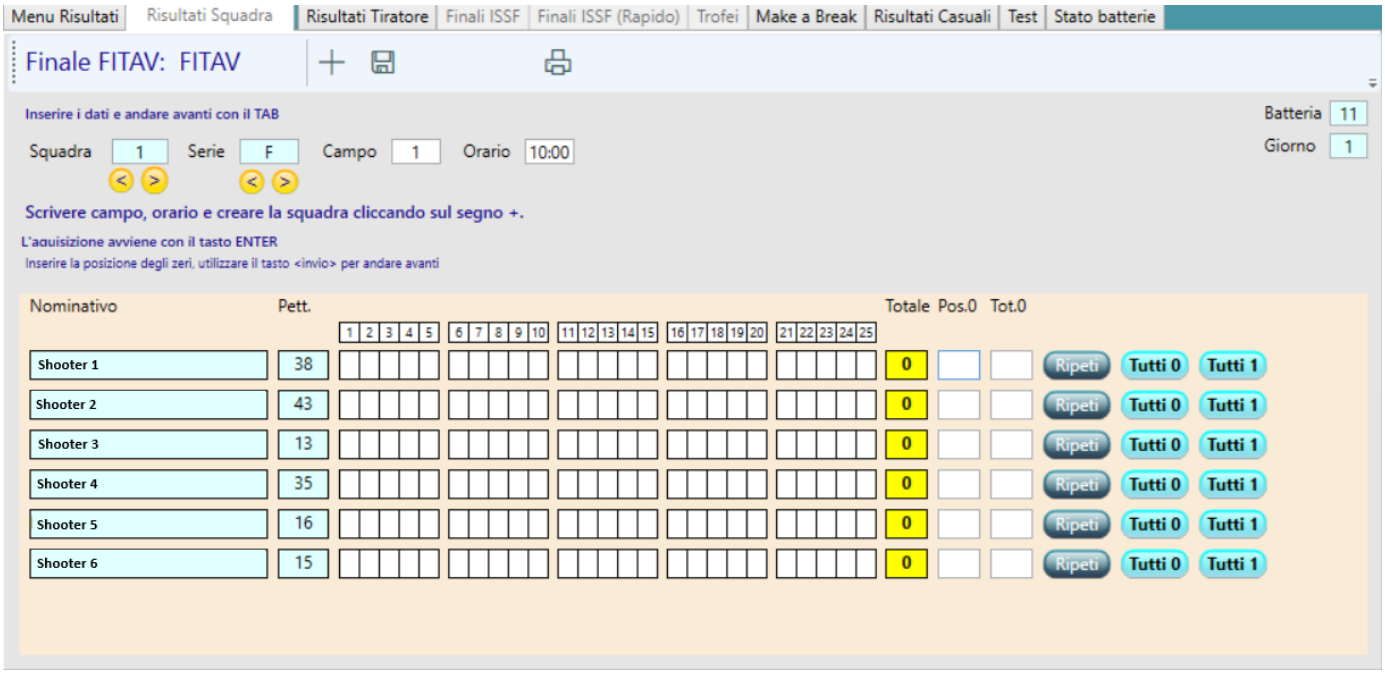
- Fare clic sul pulsante **Crea Nuovo Spareggio**.
- (La serie è impostata di default su SP per lo SHOOT-IN e su SD per lo SHOOT-OFF.)
- Scegliere se si tratta di uno SHOOT-IN o di uno SHOOT-OFF, spuntando la voce corretta.
- Indicare il campo.
- Nell'elenco a destra, selezionare con un doppio clic uno o più tiratori di due o più squadre che parteciperanno allo spareggio.
- Fare clic sul pulsante **Crea Squadra**.
- Infine, per memorizzare, fare clic sul pulsante **MEMORIZZA**.
- Per cancellare quanto inserito, fare clic sul pulsante **CANCELLA DATI**.

- Una volta memorizzato lo spareggio, per inserire i piattelli andare su **Inserimento/Modifica Risultati SQUADRA** (descritto in precedenza), inserire il numero della squadra appena creata e la serie **SP** (se è uno SHOOT-IN) oppure **SD** (se è uno SHOOT-OFF), quindi procedere normalmente come già descritto.

b. In **Finale FITAV**:



È presente l'elenco delle finali FITAV: fare doppio clic sulla finale desiderata.
Si apre la seguente schermata:

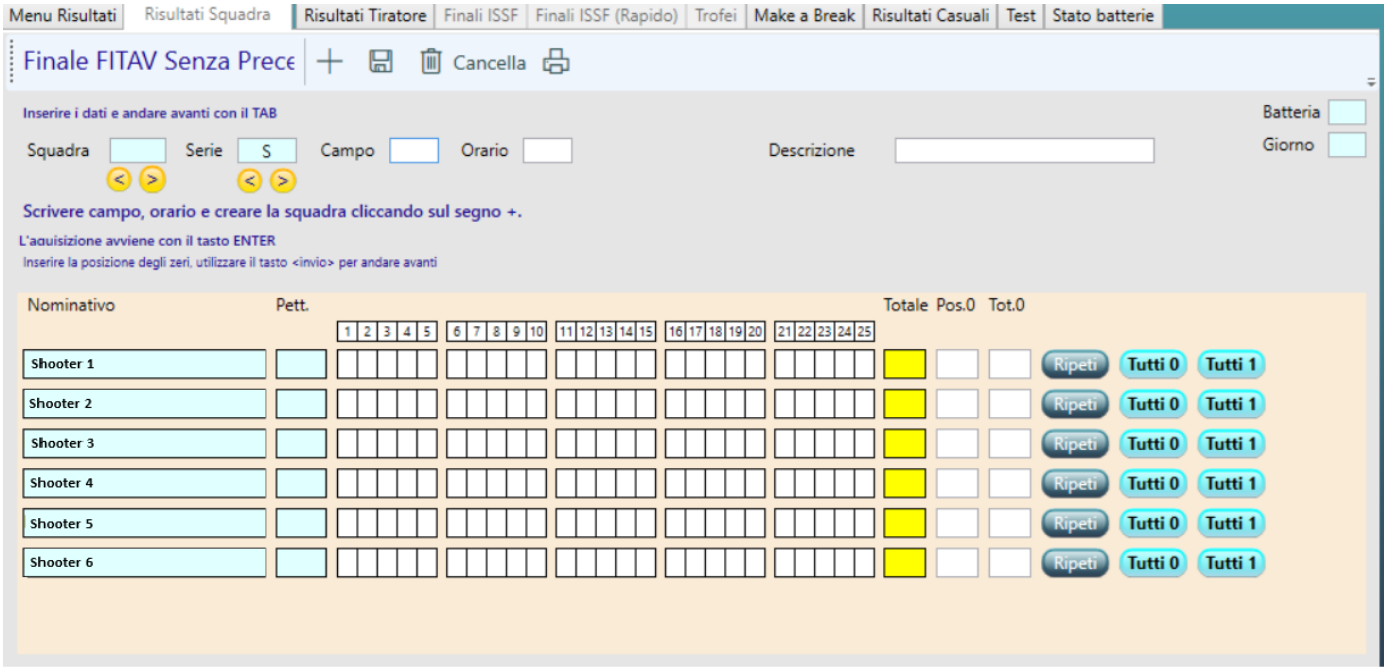


La procedura è identica a quella già descritta per **Inserimento/Modifica Risultati SQUADRA**: si procede quindi esattamente allo stesso modo.
(La serie è impostata di default su F.)

c. In **Fitav Senza Precedente**:



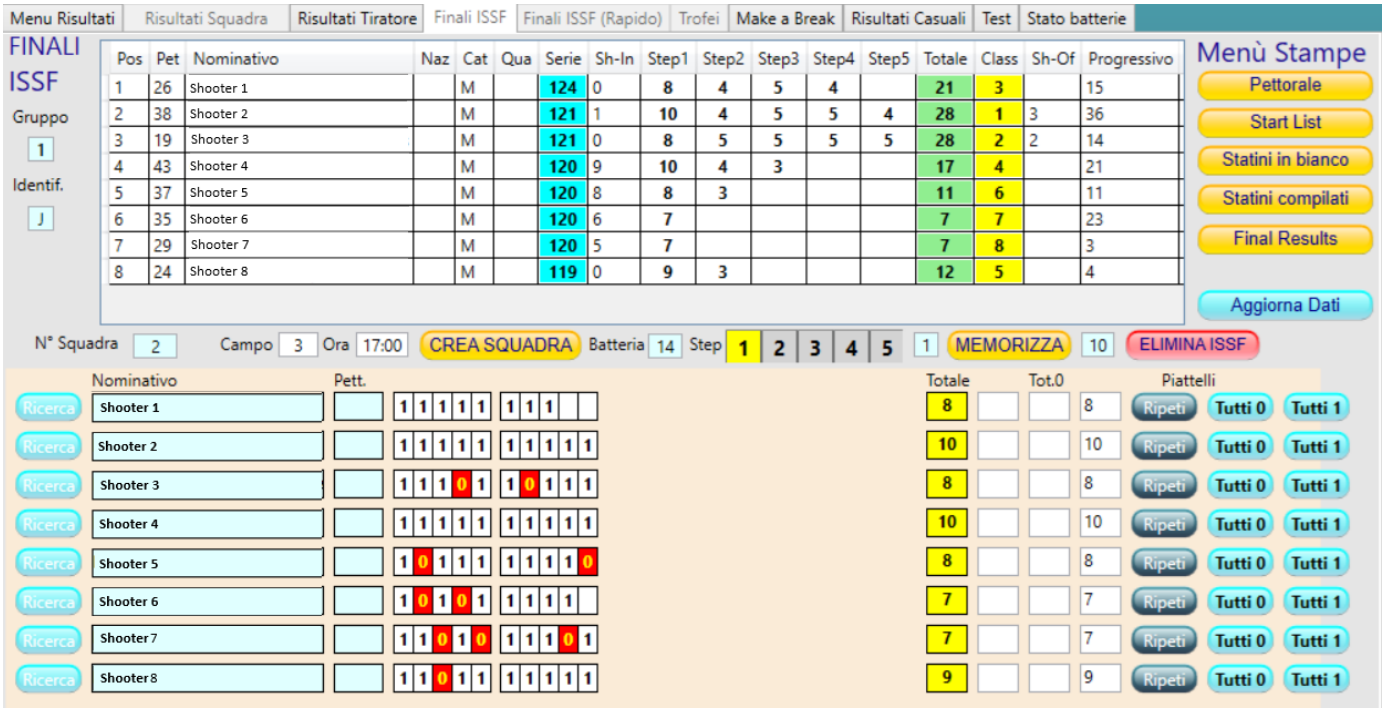
Per la **Finale FITAV SENZA PRECEDENTE** vale lo stesso discorso: è presente l'elenco delle finali; fare doppio clic su quella desiderata. La schermata che si apre è identica a quella della Finale FITAV, quindi si procede esattamente allo stesso modo.
(La serie è impostata di default su S.)



d. In **Finale ISSF**:



In questa scheda è presente l'elenco delle nuove finali ISSF a 8 tiratori. Anche in questo caso, fare doppio clic sulla finale desiderata: si apre la schermata seguente:

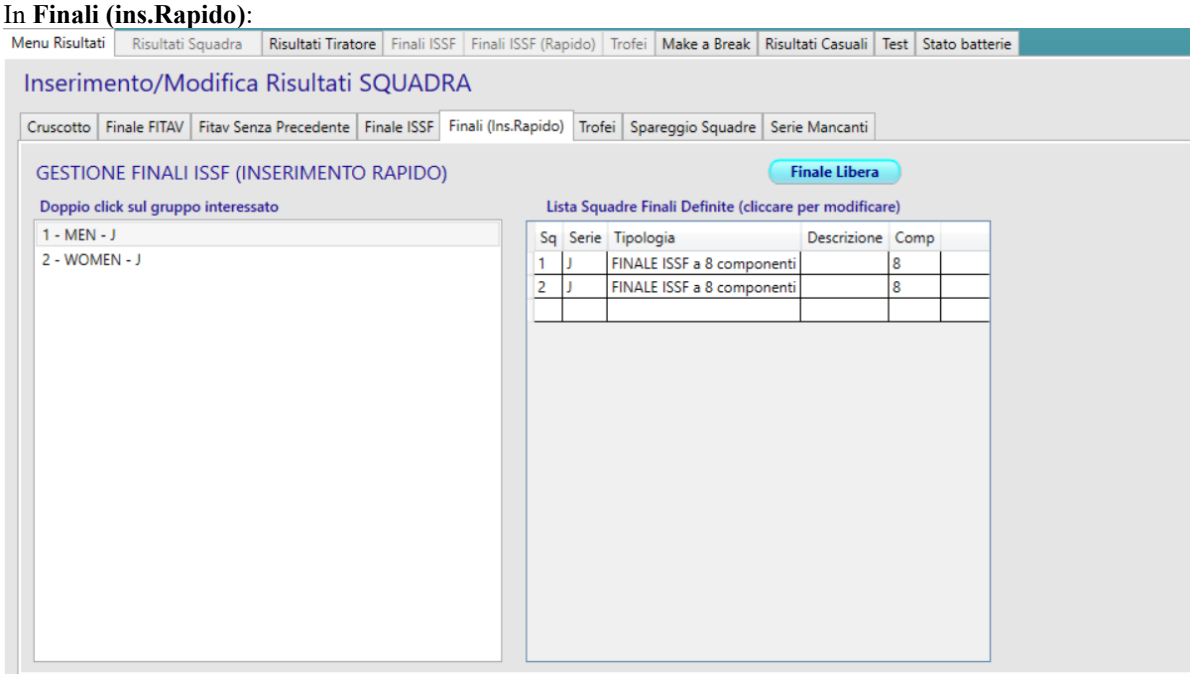


Nella parte superiore è visualizzata la classifica. A destra della classifica si trova il **Menù Stampe**, da cui è possibile stampare i pettorali di finale, la Start List della finale, gli statini della finale (in bianco e compilati) e i Final Results.

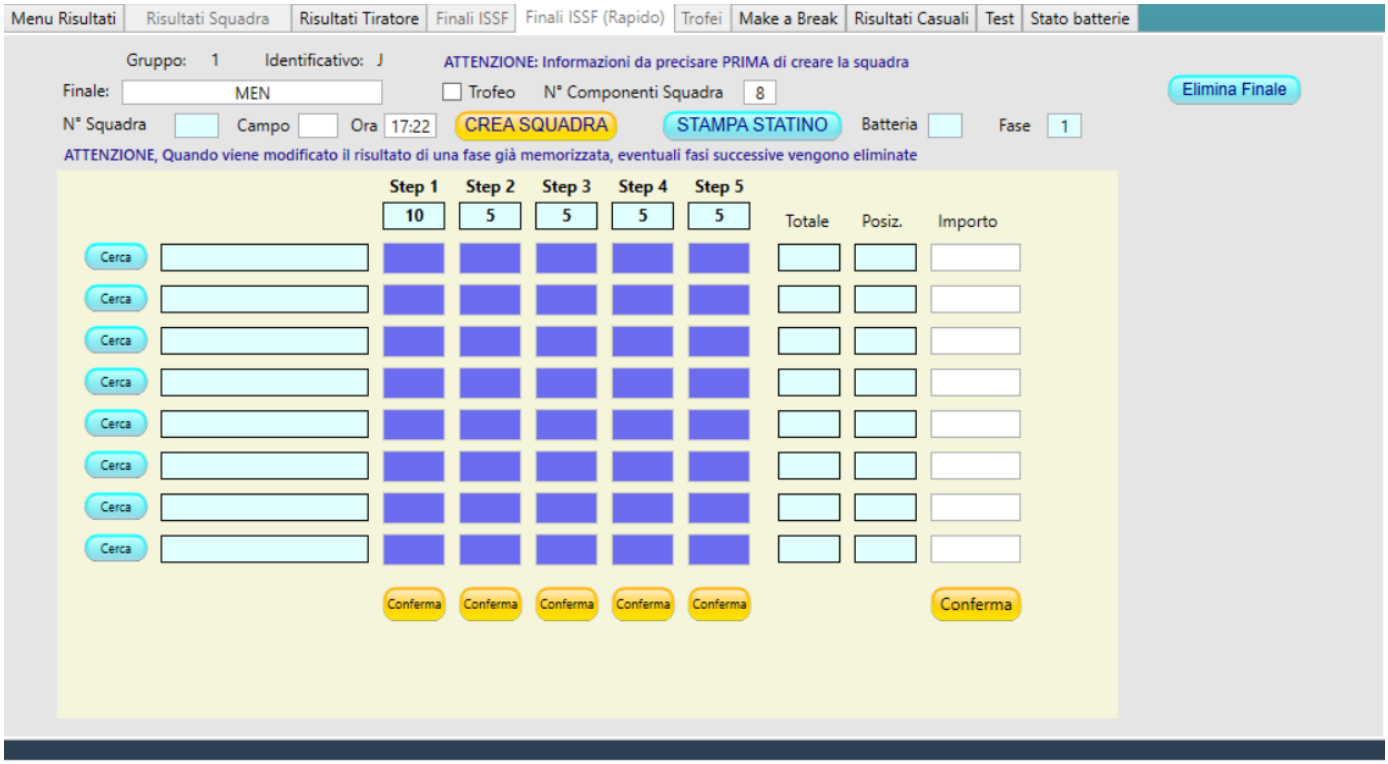
Nella parte inferiore si ritrova la stessa struttura già descritta in precedenza: si crea la finale selezionando i tiratori con l'apposito pulsante di ricerca, quindi si inseriscono i piattelli buoni o gli zeri, ecc.
Gli **step** corrispondono alle serie della finale: una volta terminato lo step 1, si memorizza con l'apposito pulsante **MEMORIZZA** e il programma passa automaticamente allo step 2, e così via fino allo step 5, al termine del quale si decreta il vincitore tra i tiratori rimasti in gara dopo ogni step.

(Il pulsante **Aggiorna Dati** serve ad aggiornare la visualizzazione dei piattelli quando vengono acquisiti automaticamente dalla centralina.)

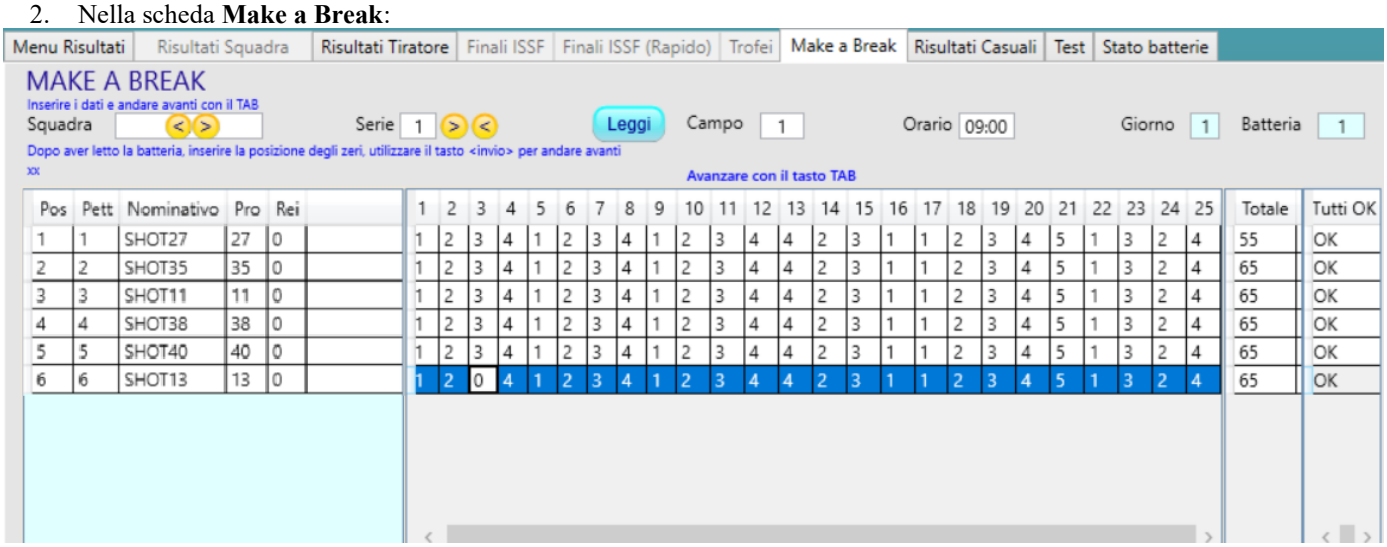
e. In **Finali (ins.Rapido)**:



Anche questa scheda riguarda le finali ISSF: come mostra l'immagine, è presente l'elenco delle finali ISSF, come nella scheda precedente. Dopo aver fatto clic sulla finale scelta, si apre una schermata che consente di inserire rapidamente i risultati dei tiratori che partecipano alla finale, scrivendo direttamente il numero di piattelli buoni di ogni step, anziché inserire i singoli piattelli.



2. Nella scheda **Make a Break**:



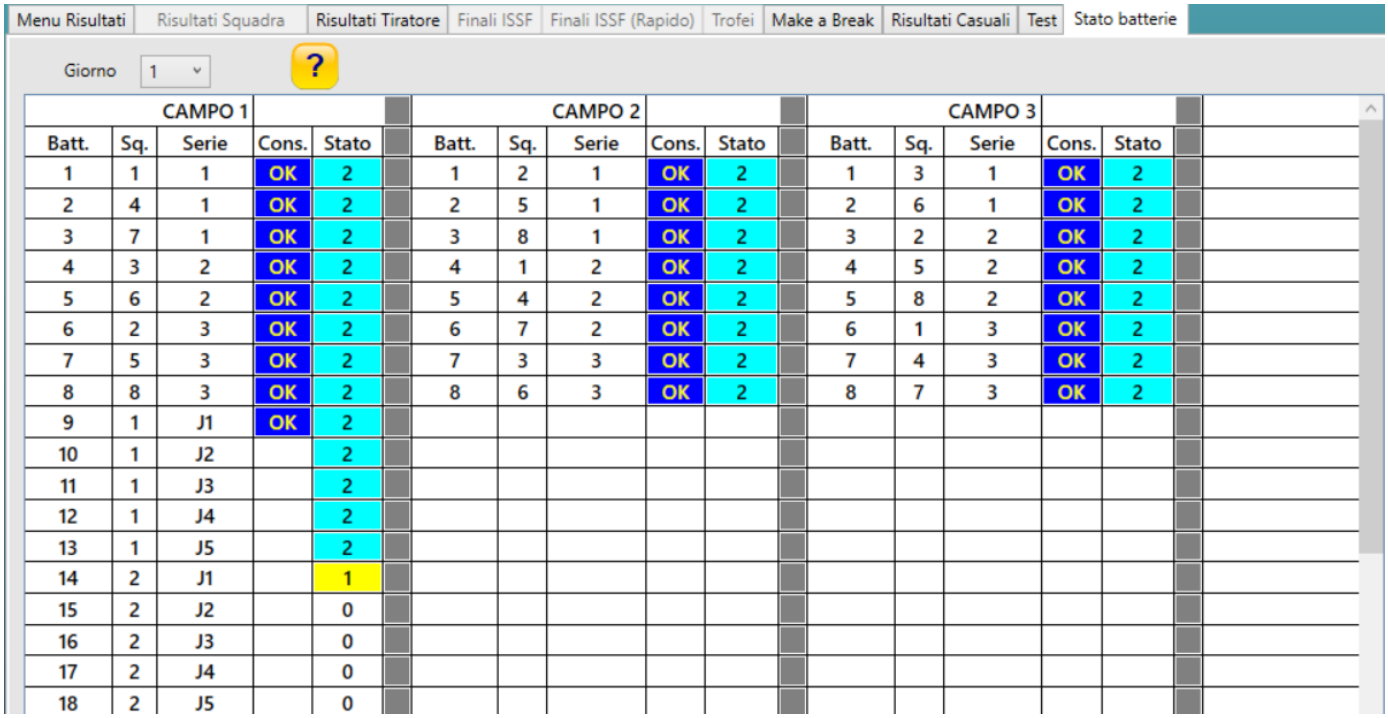
Digitare, oppure cercare con i pulsanti indietro/avanti, la squadra (batteria) e la serie da trattare; poi, per ogni tiratore, fare clic sulla riga corrispondente nella colonna **Tutti OK**. Vengono inseriti automaticamente tutti i piattelli, con i valori impostati in precedenza nel programma gara nella scheda Pedane Make a Break. Modificare quindi manualmente i piattelli mancati (gli zeri): fare clic sul piattello corrispondente, cancellare il valore presente e scrivere 0.
Alla fine, per memorizzare, fare clic sul pulsante **MEMORIZZA**; per stampare lo statino, usare il pulsante **Stampa Statino**.

3. Nella scheda **Risultati Casuali**:



È possibile generare i risultati della gara in modo casuale (di solito per le gare di prova), scegliendo fino a quale serie generarli nel campo **Genera risultati fino alla serie** e la percentuale di piattelli buoni da generare nel campo **Percentuale buoni**. Dopo aver compilato i due campi, premere il pulsante **GENERA RISULTATI**.
Per eliminare tutti i risultati generati, premere il pulsante **ELIMINA TUTTI I RISULTATI**.

4. Nella scheda **Stato batterie**:



	CAMPO 1					CAMPO 2					CAMPO 3				
Batt.	Sq.	Serie	Cons.	Stato	Batt.	Sq.	Serie	Cons.	Stato	Batt.	Sq.	Serie	Cons.	Stato
1	1	1	OK	2	1	2	1	OK	2	1	3	1	OK	2
2	4	1	OK	2	2	5	1	OK	2	2	6	1	OK	2
3	7	1	OK	2	3	8	1	OK	2	3	2	2	OK	2
4	3	2	OK	2	4	1	2	OK	2	4	5	2	OK	2
5	6	2	OK	2	5	4	2	OK	2	5	8	2	OK	2
6	2	3	OK	2	6	7	2	OK	2	6	1	3	OK	2
7	5	3	OK	2	7	3	3	OK	2	7	4	3	OK	2
8	8	3	OK	2	8	6	3	OK	2	8	7	3	OK	2
9	1	J1	OK	2										
10	1	J2		2										
11	1	J3		2										
12	1	J4		2										
13	1	J5		2										
14	2	J1		1										
15	2	J2		0										
16	2	J3		0										
17	2	J4		0										
18	2	J5		0										

È possibile vedere lo stato di avanzamento delle batterie sui campi.
Nella colonna **Stato** i valori hanno il seguente significato:
0 = la batteria deve ancora sparare.
1 = batteria corrente, cioè quella che sta sparando in quel momento.
2 = batteria già consuntivata.

Nella colonna **Cons.**, il valore **OK** indica che i risultati sono presenti nella batteria.

Per impostare come corrente (cioè portare a 1) una batteria con stato 0 o 2, fare doppio clic su di essa: subito dopo si apre la seguente schermata:



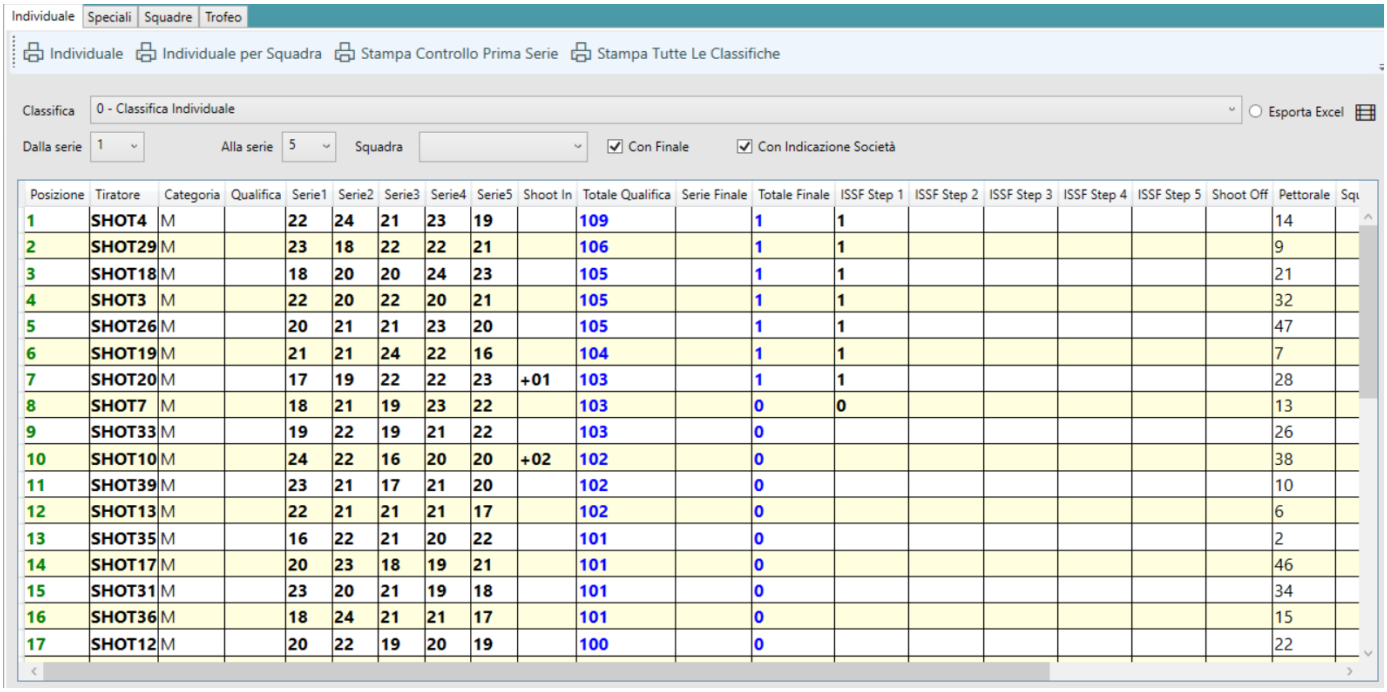
Alla richiesta **Vuoi impostare la batteria X del campo X come corrente?** è sufficiente confermare.

CLASSIFICHE

Nel menu a sinistra, selezionare la voce **Classifiche**:



1. Nella scheda **Individuale**



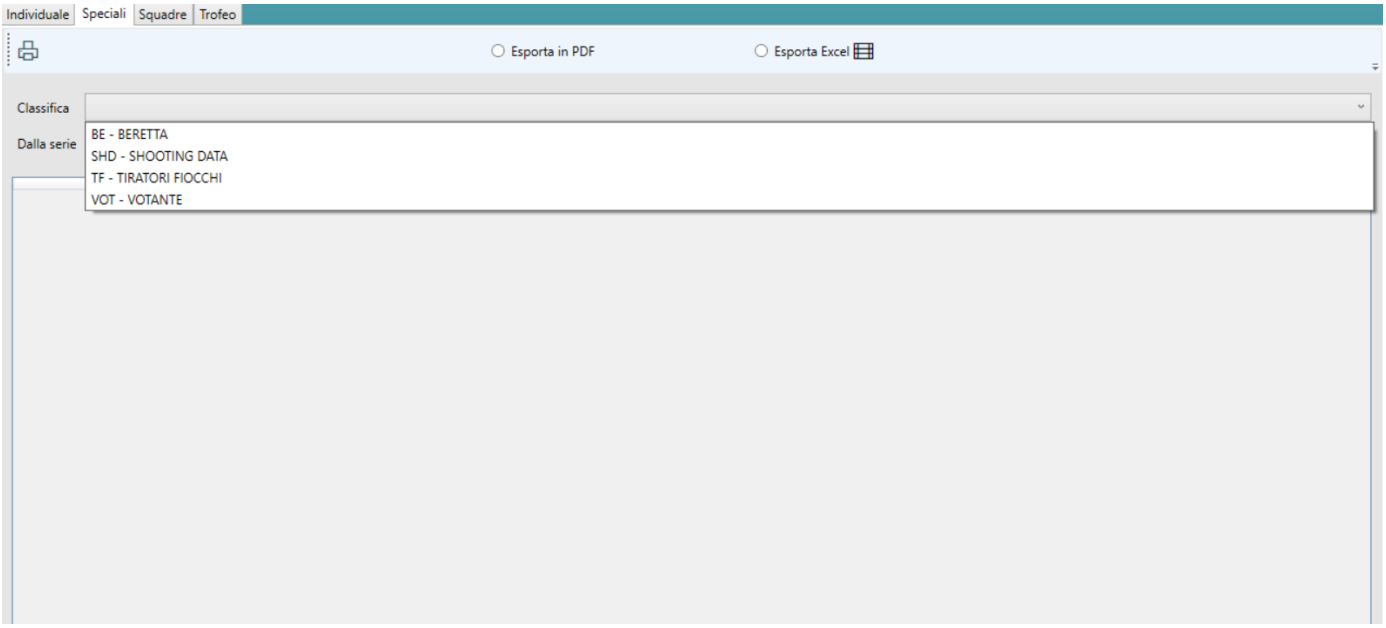
Posizione	Tiratore	Categoria	Qualifica	Serie1	Serie2	Serie3	Serie4	Serie5	Shoot In	Totale Qualifica	Serie Finale	Totale Finale	ISSF Step 1	ISSF Step 2	ISSF Step 3	ISSF Step 4	ISSF Step 5	Shoot Off	Pettorale
1	SHOT4	M		22	24	21	23	19		109		1	1						14
2	SHOT29	M		23	18	22	22	21		106		1	1						9
3	SHOT18	M		18	20	20	24	23		105		1	1						21
4	SHOT3	M		22	20	22	20	21		105		1	1						32
5	SHOT26	M		20	21	21	23	20		105		1	1						47
6	SHOT19	M		21	21	24	22	16		104		1	1						7
7	SHOT20	M		17	19	22	22	23	+01	103		1	1						28
8	SHOT7	M		18	21	19	23	22		103		0	0						13
9	SHOT33	M		19	22	19	21	22		103		0							26
10	SHOT10	M		24	22	16	20	20	+02	102		0							38
11	SHOT39	M		23	21	17	21	20		102		0							10
12	SHOT13	M		22	21	21	21	17		102		0							6
13	SHOT35	M		16	22	21	20	22		101		0							2
14	SHOT17	M		20	23	18	19	21		101		0							46
15	SHOT31	M		23	20	21	19	18		101		0							34
16	SHOT36	M		18	24	21	21	17		101		0							15
17	SHOT12	M		20	22	19	20	19		100		0							22

È possibile visualizzare e/o stampare tutte le classifiche individuali, sia generali sia di ogni gruppo.
È possibile scegliere a quali serie fare riferimento.
Per includere nella stampa anche il codice della società, spuntare la casella **Con Indicazione Società**.
Con gli appositi pulsanti è possibile stampare le seguenti classifiche:

- **Individuale**, generale o di ogni gruppo;
- **Individuale per Squadra** (la classifica di ogni tiratore all'interno della propria squadra);
- **Stampa Controllo Prima Serie**;
- **Stampa Tutte Le Classifiche** (stampa massiva di tutte le classifiche individuali insieme).

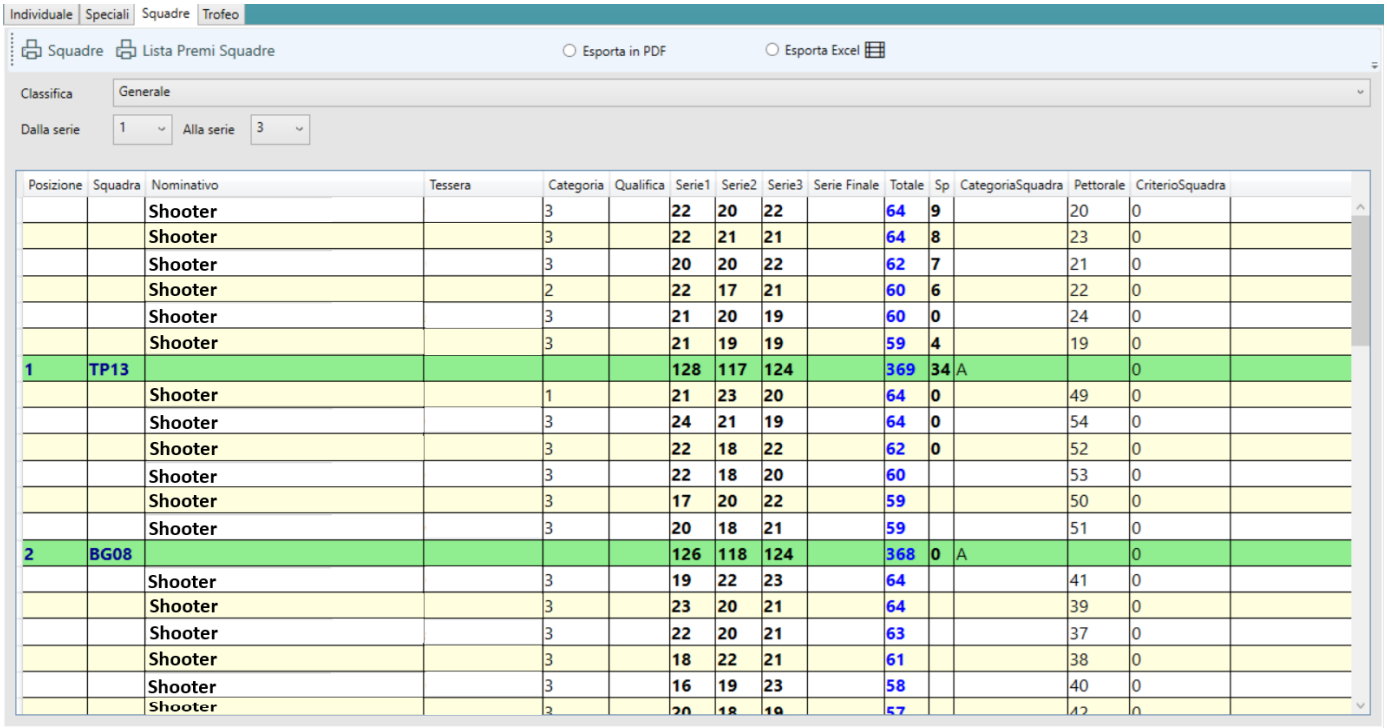
(Le classifiche possono essere ottenute anche in Excel, spuntando la casella **Esporta Excel**.)

2. Nella scheda **Speciali**:



In questa scheda è possibile visualizzare o stampare le classifiche speciali, se nel programma gara ne è stata prevista la presenza. Le classifiche speciali vengono indicate in fase di iscrizione e vengono elaborate in base a quanto inserito in quella fase.

2. Nella scheda Squadre:

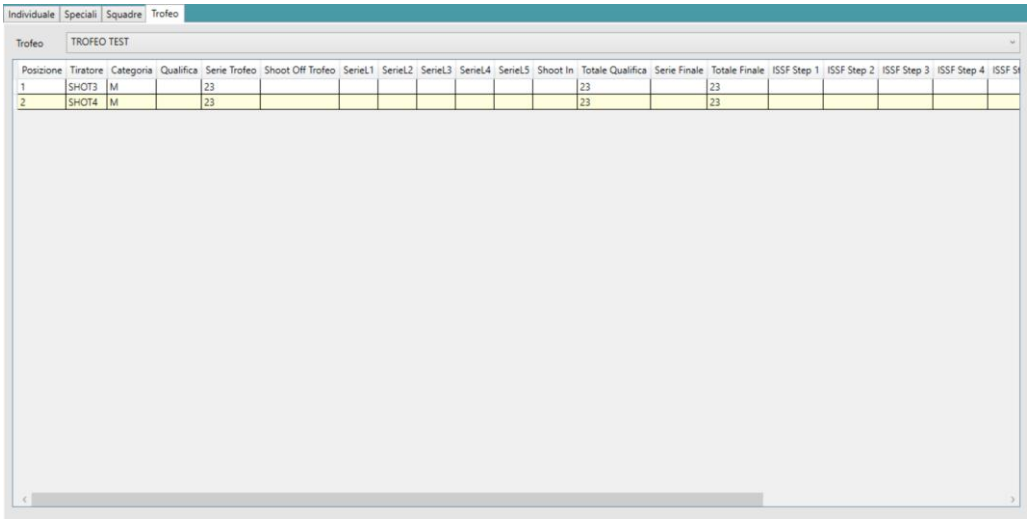


Posizione	Squadra	Nominativo	Tessera	Categoria	Qualifica	Serie1	Serie2	Serie3	Serie Finale	Totale	Sp	CategoriaSquadra	Pettorale	CriterioSquadra
		Shooter		3		22	20	22		64	9		20	0
		Shooter		3		22	21	21		64	8		23	0
		Shooter		3		20	20	22		62	7		21	0
		Shooter		2		22	17	21		60	6		22	0
		Shooter		3		21	20	19		60	0		24	0
		Shooter		3		21	19	19		59	4		19	0
1	TP13					128	117	124		369	34	A		0
		Shooter		1		21	23	20		64	0		49	0
		Shooter		3		24	21	19		64	0		54	0
		Shooter		3		22	18	22		62	0		52	0
		Shooter		3		22	18	20		60			53	0
		Shooter		3		17	20	22		59			50	0
		Shooter		3		20	18	21		59			51	0
2	BG08					126	118	124		368	0	A		0
		Shooter		3		19	22	23		64			41	0
		Shooter		3		23	20	21		64			39	0
		Shooter		3		22	20	21		63			37	0
		Shooter		3		18	22	21		61			38	0
		Shooter		3		16	19	23		58			40	0
		Shooter		3		20	18	19		57			42	0

È possibile visualizzare e/o stampare tutte le classifiche a squadre, sia generali sia di ogni gruppo.
È possibile scegliere a quali serie fare riferimento.
È inoltre possibile stampare la **Lista premi Squadre** con l'apposito pulsante.

(Le classifiche possono essere ottenute anche in Excel, spuntando la casella **Esporta Excel**.)

3. Nella scheda Trofeo:

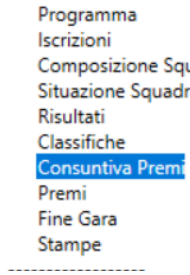


Posizione	Tiratore	Categoria	Qualifica	Serie Trofeo	Shoot Off Trofeo	SerieL1	SerieL2	SerieL3	SerieL4	SerieL5	Shoot In	Totale Qualifica	Serie Finale	Totale Finale	ISSF Step 1	ISSF Step 2	ISSF Step 3	ISSF Step 4	ISSF St
1	SHOT3	M		23								23		23					
2	SHOT4	M		23								23		23					

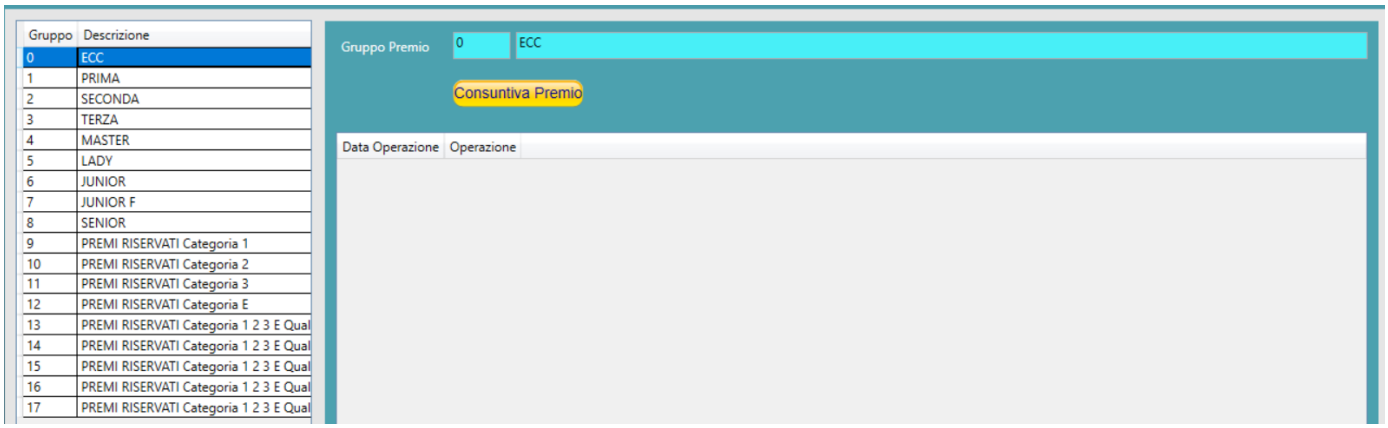
È possibile visualizzare la classifica del trofeo creato.

Consuntiva Premi

Nel menu a sinistra, selezionare la voce **Consuntiva Premi**:

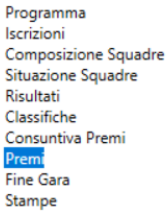


È possibile consuntivare un premio selezionandolo con un doppio clic dall'elenco a sinistra e facendo clic sul pulsante **Consuntiva Premio**; in questo modo si può procedere al pagamento del premio.

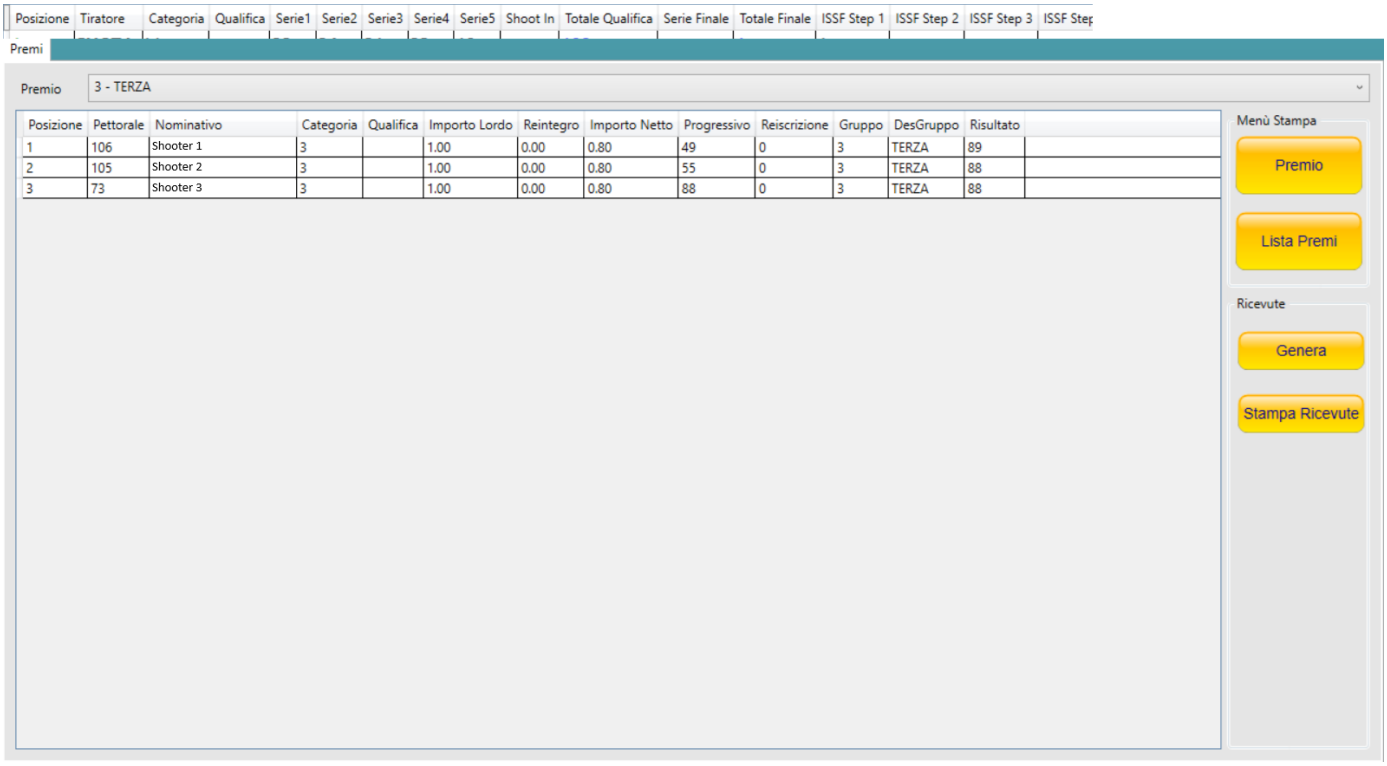


Premi

Nel menu a sinistra, selezionare la voce **Premi**:



Nella scheda che si apre è possibile visualizzare la classifica di ogni premio:



Nel paragrafo **Ricevute**, con il pulsante **Genera** è possibile generare la ricevuta del premio.

È inoltre possibile stampare:

Menù Stampa:

- **Premio**: il singolo premio;
- **Lista Premi**: l'elenco di tutti i premi.

Ricevute:

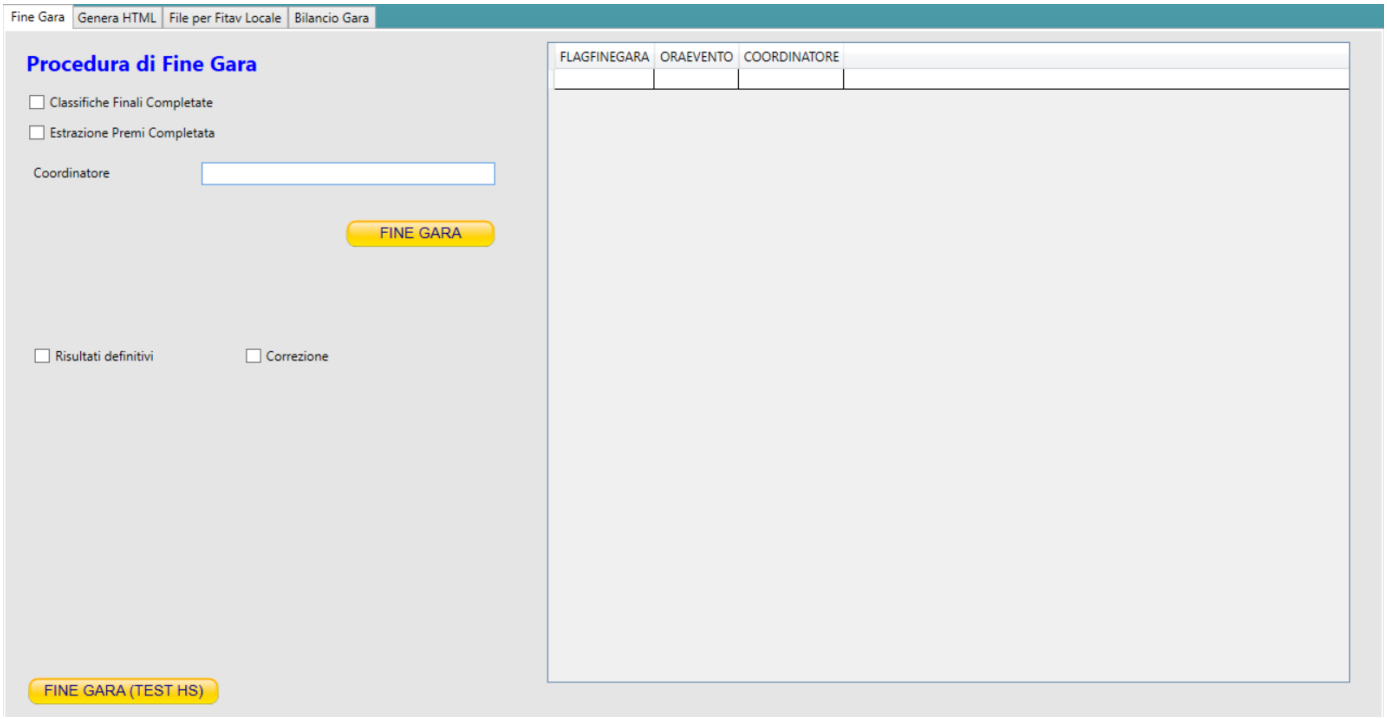
- **Stampa Ricevute**: la ricevuta generata.

Fine Gara

Nel menu a sinistra, selezionare la voce **Fine Gara**:

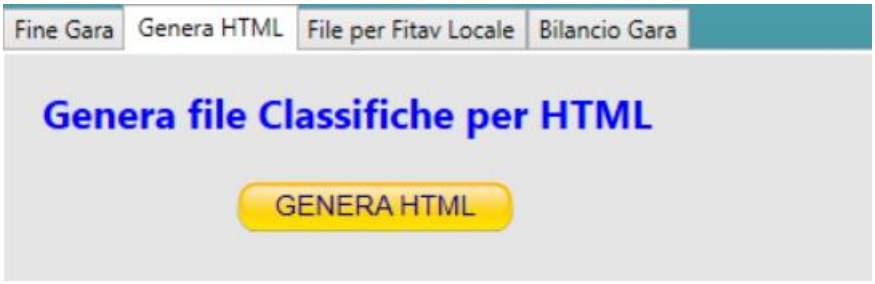


1. Nella scheda **Fine Gara**



È possibile dichiarare definitivamente conclusa la gara. Per farlo è obbligatorio confermare che tutto è stato completato correttamente, verificando e spuntando le caselle **Classifiche Finali Completate**, **Estrazione Premi Completata** e **Risultati Definiti**.
È inoltre obbligatorio che il coordinatore che esegue la chiusura inserisca il proprio cognome e nome. Fatto ciò, premere il pulsante **FINE GARA** per chiudere la gara.
I pulsanti **Correzione** e **FINE GARA (TEST HS)** non sono attualmente disponibili e non devono essere utilizzati.

2. Nella scheda **Genera HTML**



È possibile generare i file HTML di tutte le classifiche della gara con il pulsante **GENERA HTML**.

I file generati si trovano nel seguente percorso: C:\GestGare25\PagineHTML

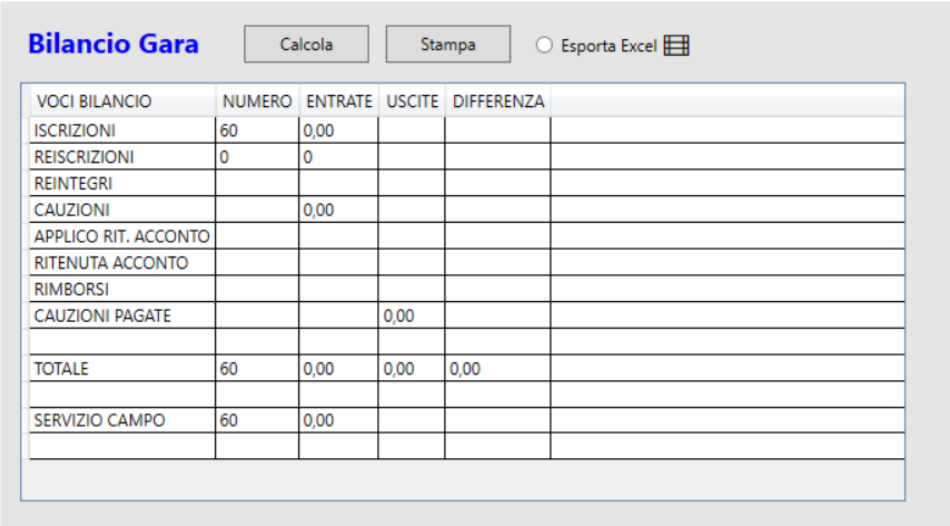
3. Nella scheda **File per Fitav Locale**



È possibile generare i file .TXT di tutte le classifiche della gara con il pulsante **GENERA FILES PER FITAV LOCALE**.

I file generati si trovano nel seguente percorso: C:\GestGare25\RisFitavLocale

4. Nella scheda **Bilancio Gara**



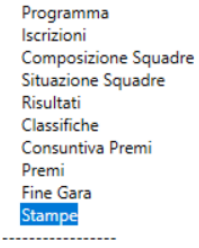
VOCI BILANCIO	NUMERO	ENTRATE	USCITE	DIFFERENZA
ISCRIZIONI	60	0,00		
REISCRIZIONI	0	0		
REINTEGRI				
CAUZIONI		0,00		
APPLICO RIT. ACCONTO				
RITENUTA ACCONTO				
RIMBORSI				
CAUZIONI PAGATE			0,00	
TOTALE	60	0,00	0,00	0,00
SERVIZIO CAMPO	60	0,00		

Con il pulsante **Calcola** è possibile calcolare il bilancio economico della gara (entrate, uscite, ecc.).

Con il pulsante **Stampa** è inoltre possibile stampare il bilancio oppure esportarlo in un file Excel, spuntando la casella **Esporta Excel**.

Stampe

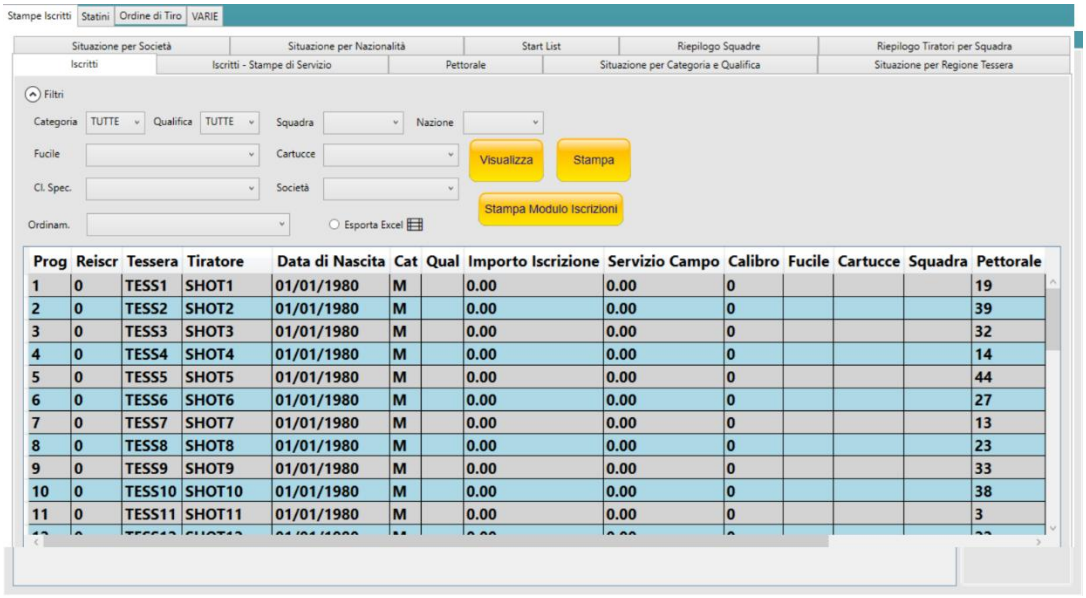
Nel menu a sinistra, selezionare la voce **Stampe**:



Si apre un raccoglitore con tutti i report, che possono essere visualizzati a schermo o stampati; per alcuni è possibile anche l'esportazione in Excel, se consentita.

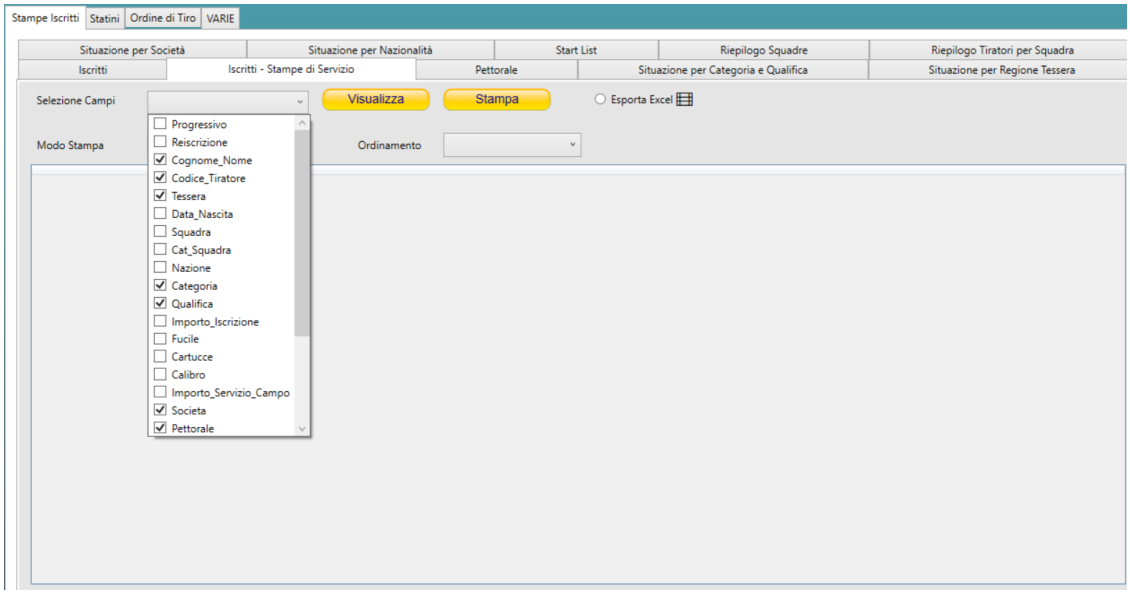
1. Nella scheda **Stampe iscritti**:

    a. In **Iscritti** è possibile visualizzare, stampare o esportare in un file Excel l'elenco degli iscritti (Entry List), scegliendo i filtri da applicare tra quelli disponibili durante l'elaborazione.



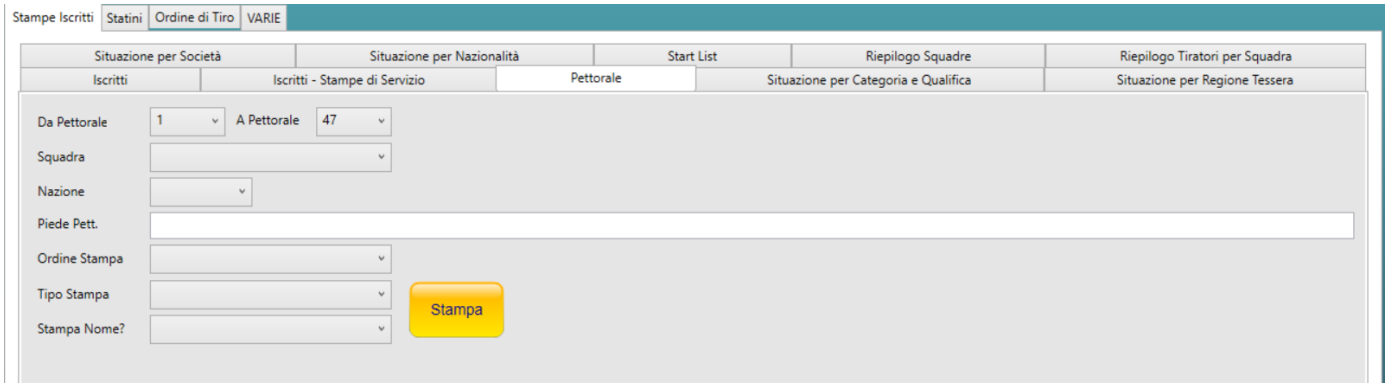
Prog	Reiscr	Tessera	Tiratore	Data di Nascita	Cat	Qual	Importo Iscrizione	Servizio Campo	Calibro	Fucile	Cartucce	Squadra	Pettorale
1	0	TESS1	SHOT1	01/01/1980	M		0.00	0.00	0				19
2	0	TESS2	SHOT2	01/01/1980	M		0.00	0.00	0				39
3	0	TESS3	SHOT3	01/01/1980	M		0.00	0.00	0				32
4	0	TESS4	SHOT4	01/01/1980	M		0.00	0.00	0				14
5	0	TESS5	SHOT5	01/01/1980	M		0.00	0.00	0				44
6	0	TESS6	SHOT6	01/01/1980	M		0.00	0.00	0				27
7	0	TESS7	SHOT7	01/01/1980	M		0.00	0.00	0				13
8	0	TESS8	SHOT8	01/01/1980	M		0.00	0.00	0				23
9	0	TESS9	SHOT9	01/01/1980	M		0.00	0.00	0				33
10	0	TESS10	SHOT10	01/01/1980	M		0.00	0.00	0				38
11	0	TESS11	SHOT11	01/01/1980	M		0.00	0.00	0				3

b. In **Iscritti – Stampe di Servizio**



È possibile generare una stampa degli iscritti completamente libera, scegliendo i campi da visualizzare nel report, l'ordinamento dell'elenco e l'orientamento della stampa (verticale o orizzontale).

c. In **Pettorale**



È possibile scegliere quali pettorali stampare, indicandoli nei campi **Da Pettorale** e **A Pettorale**.
È possibile decidere come stamparli, aggiungendo i filtri desiderati: ad esempio se visualizzare o meno la squadra e la nazione, se stampare il nome, se scrivere e visualizzare un testo a piè di pagina, ecc.
È inoltre possibile scegliere l'orientamento della stampa (verticale o orizzontale) e l'ordine in cui stamparli.

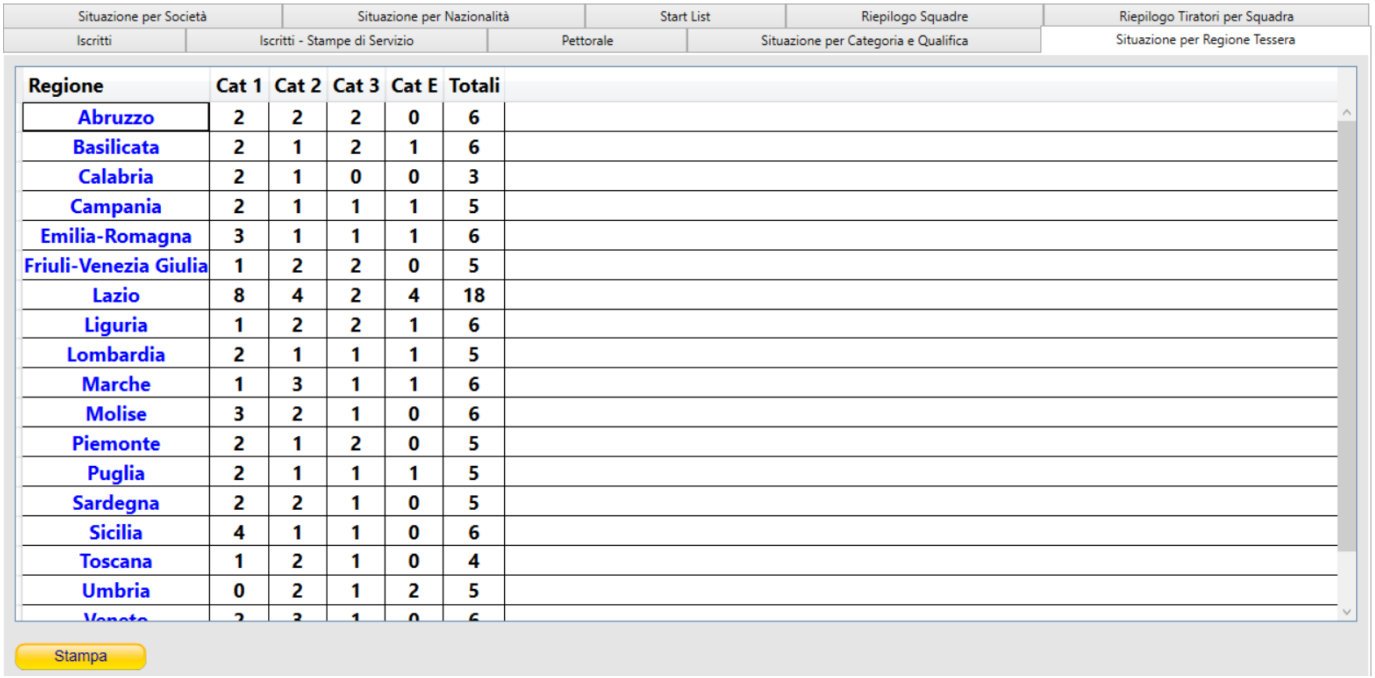
d. In **Situazione per Categoria e Qualifica**



Qualifica	Cat 1	Cat 2	Cat 3	Cat E	Totale
	5	23	100	1	129
LA	0	1	11	0	12
MA	2	11	46	0	59
TOTALE GENERALE	7	35	157	1	200

È possibile visualizzare e stampare un riepilogo che indica il numero di iscritti per ogni categoria e qualifica.

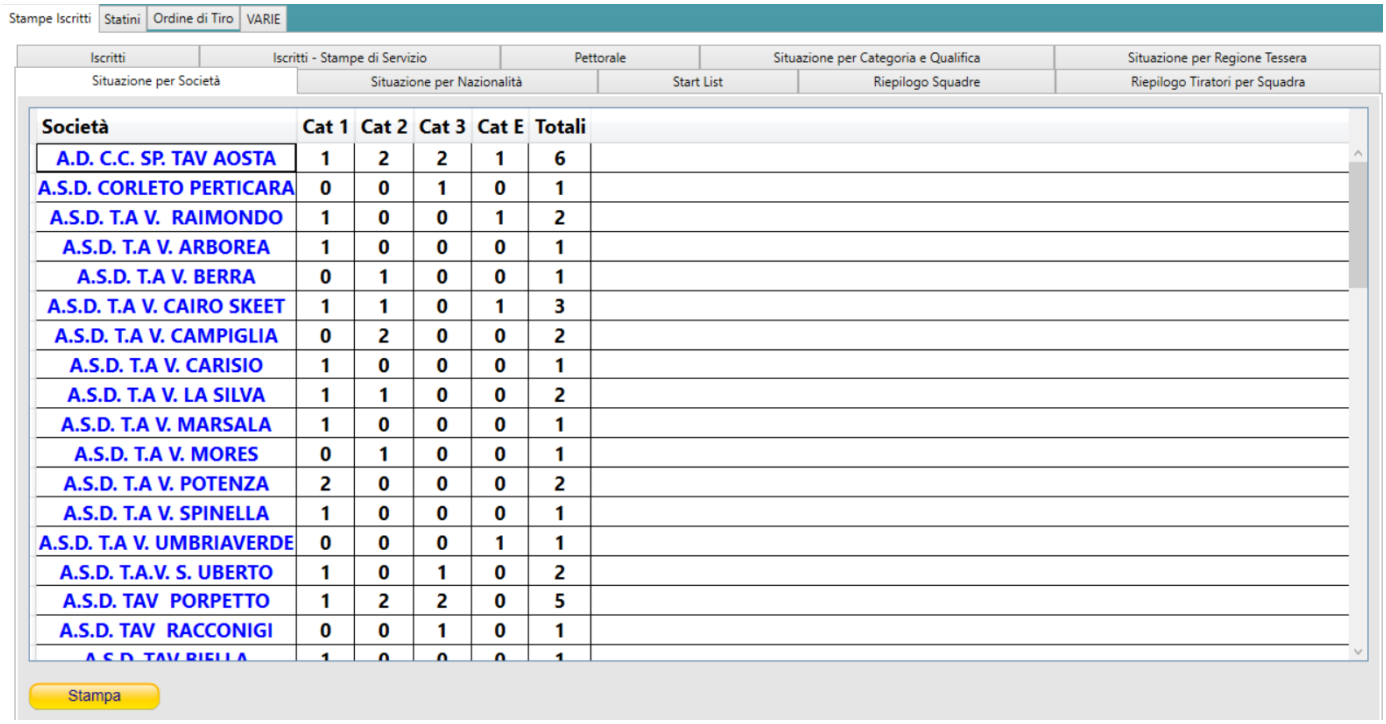
e. In **Situazione per Regione Tessera**



Regione	Cat 1	Cat 2	Cat 3	Cat E	Totali
Abruzzo	2	2	2	0	6
Basilicata	2	1	2	1	6
Calabria	2	1	0	0	3
Campania	2	1	1	1	5
Emilia-Romagna	3	1	1	1	6
Friuli-Venezia Giulia	1	2	2	0	5
Lazio	8	4	2	4	18
Liguria	1	2	2	1	6
Lombardia	2	1	1	1	5
Marche	1	3	1	1	6
Molise	3	2	1	0	6
Piemonte	2	1	2	0	5
Puglia	2	1	1	1	5
Sardegna	2	2	1	0	5
Sicilia	4	1	1	0	6
Toscana	1	2	1	0	4
Umbria	0	2	1	2	5

È possibile visualizzare e stampare un riepilogo che indica il numero di iscritti per ogni regione.

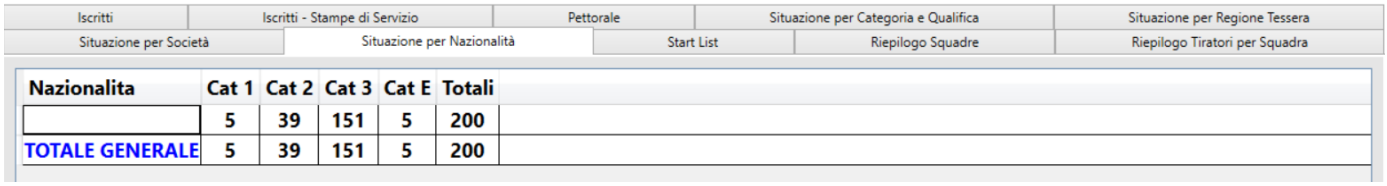
f. In **Situazione per Società**



Società	Cat 1	Cat 2	Cat 3	Cat E	Totali
A.D. C.C. SP. TAV AOSTA	1	2	2	1	6
A.S.D. CORLETO PERTICARA	0	0	1	0	1
A.S.D. T.A V. RAIMONDO	1	0	0	1	2
A.S.D. T.A V. ARBOREA	1	0	0	0	1
A.S.D. T.A V. BERRA	0	1	0	0	1
A.S.D. T.A V. CAIRO SKEET	1	1	0	1	3
A.S.D. T.A V. CAMPIGLIA	0	2	0	0	2
A.S.D. T.A V. CARISIO	1	0	0	0	1
A.S.D. T.A V. LA SILVA	1	1	0	0	2
A.S.D. T.A V. MARSALA	1	0	0	0	1
A.S.D. T.A V. MORES	0	1	0	0	1
A.S.D. T.A V. POTENZA	2	0	0	0	2
A.S.D. T.A V. SPINELLA	1	0	0	0	1
A.S.D. T.A V. UMBRIAVERDE	0	0	0	1	1
A.S.D. T.A.V. S. UBERTO	1	0	1	0	2
A.S.D. TAV PORPETTO	1	2	2	0	5
A.S.D. TAV RACCONIGI	0	0	1	0	1

È possibile visualizzare e stampare un riepilogo che indica il numero di iscritti per ogni società.

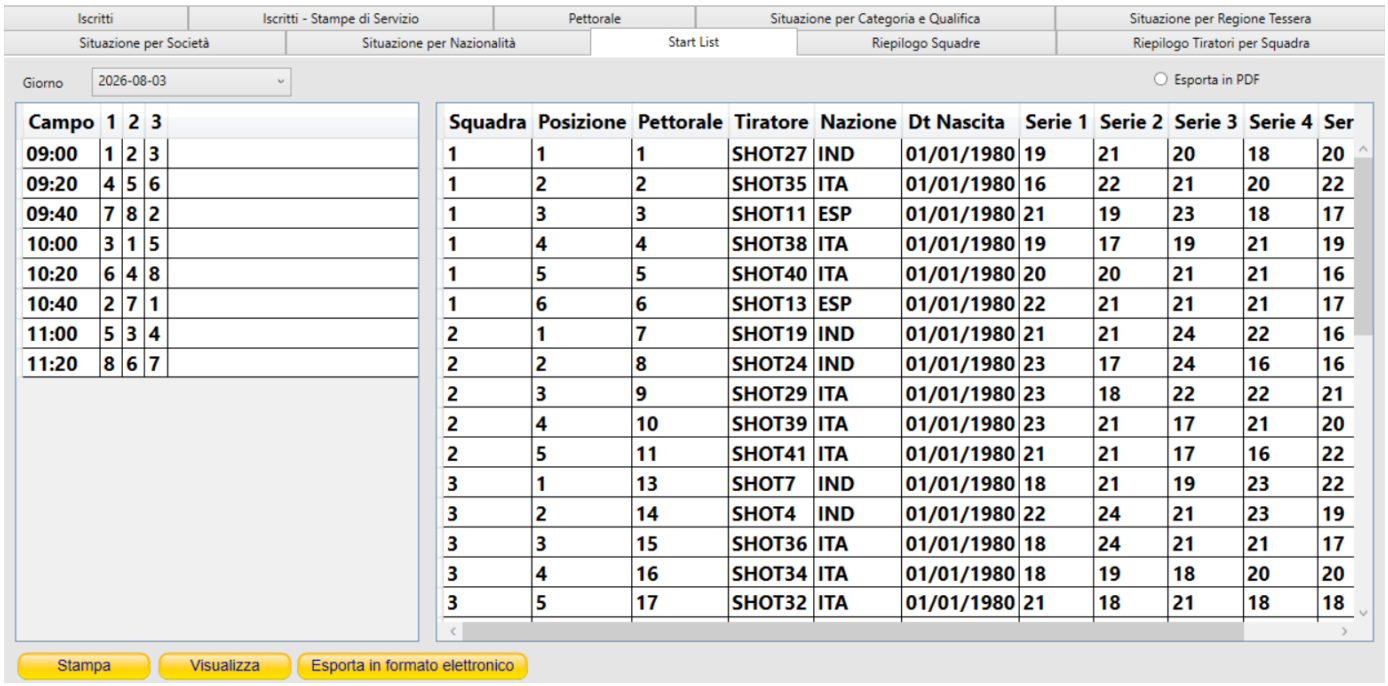
g. In **Situazione per Nazionalità**



Nazionalita	Cat 1	Cat 2	Cat 3	Cat E	Totali
	5	39	151	5	200
TOTALE GENERALE	5	39	151	5	200

È possibile visualizzare e stampare un riepilogo che indica il numero di iscritti per ogni nazionalità.

h. In **Start List**



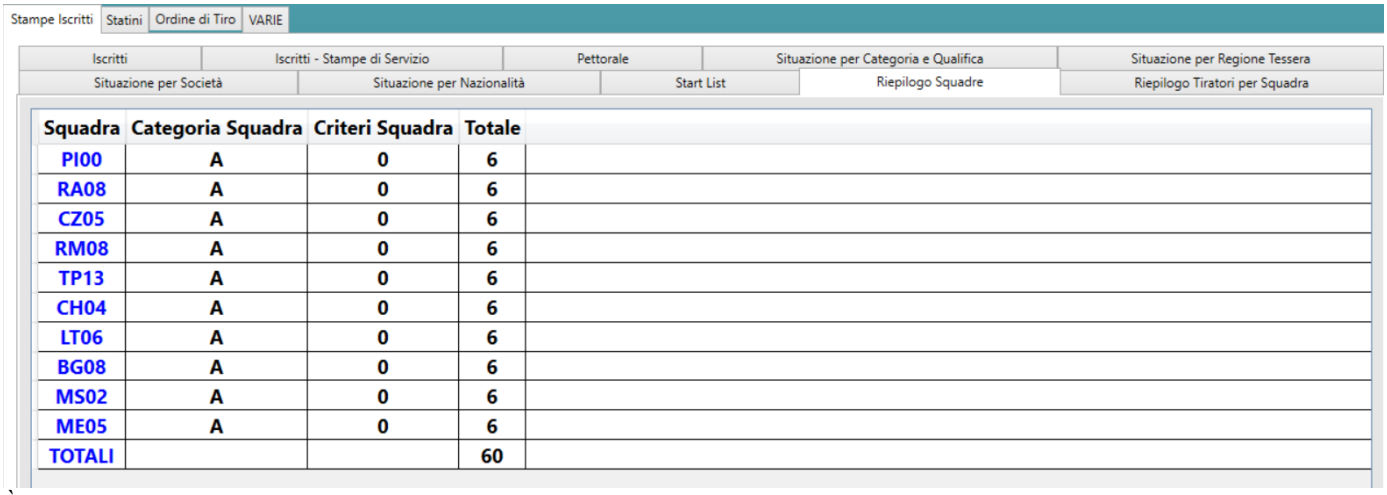
Campo	1	2	3
09:00	1	2	3
09:20	4	5	6
09:40	7	8	2
10:00	3	1	5
10:20	6	4	8
10:40	2	7	1
11:00	5	3	4
11:20	8	6	7

Squadra	Posizione	Pettorale	Tiratore	Nazione	Dt Nascita	Serie 1	Serie 2	Serie 3	Serie 4	Ser
1	1	1	SHOT27	IND	01/01/1980	19	21	20	18	20
1	2	2	SHOT35	ITA	01/01/1980	16	22	21	20	22
1	3	3	SHOT11	ESP	01/01/1980	21	19	23	18	17
1	4	4	SHOT38	ITA	01/01/1980	19	17	19	21	19
1	5	5	SHOT40	ITA	01/01/1980	20	20	21	21	16
1	6	6	SHOT13	ESP	01/01/1980	22	21	21	21	17
2	1	7	SHOT19	IND	01/01/1980	21	21	24	22	16
2	2	8	SHOT24	IND	01/01/1980	23	17	24	16	16
2	3	9	SHOT29	ITA	01/01/1980	23	18	22	22	21
2	4	10	SHOT39	ITA	01/01/1980	23	21	17	21	20
2	5	11	SHOT41	ITA	01/01/1980	21	21	17	16	22
3	1	13	SHOT7	IND	01/01/1980	18	21	19	23	22
3	2	14	SHOT4	IND	01/01/1980	22	24	21	23	19
3	3	15	SHOT36	ITA	01/01/1980	18	24	21	21	17
3	4	16	SHOT34	ITA	01/01/1980	18	19	18	20	20
3	5	17	SHOT32	ITA	01/01/1980	21	18	21	18	18

È possibile visualizzare e stampare la Start List procedendo come segue:

1. Selezionare un giorno specifico nel riquadro **Giorno**.
2. Fare clic sul pulsante **Visualizza** per elaborare la Start List e visualizzarla a schermo.
3. Per stamparla, fare clic sul pulsante **Stampa**.

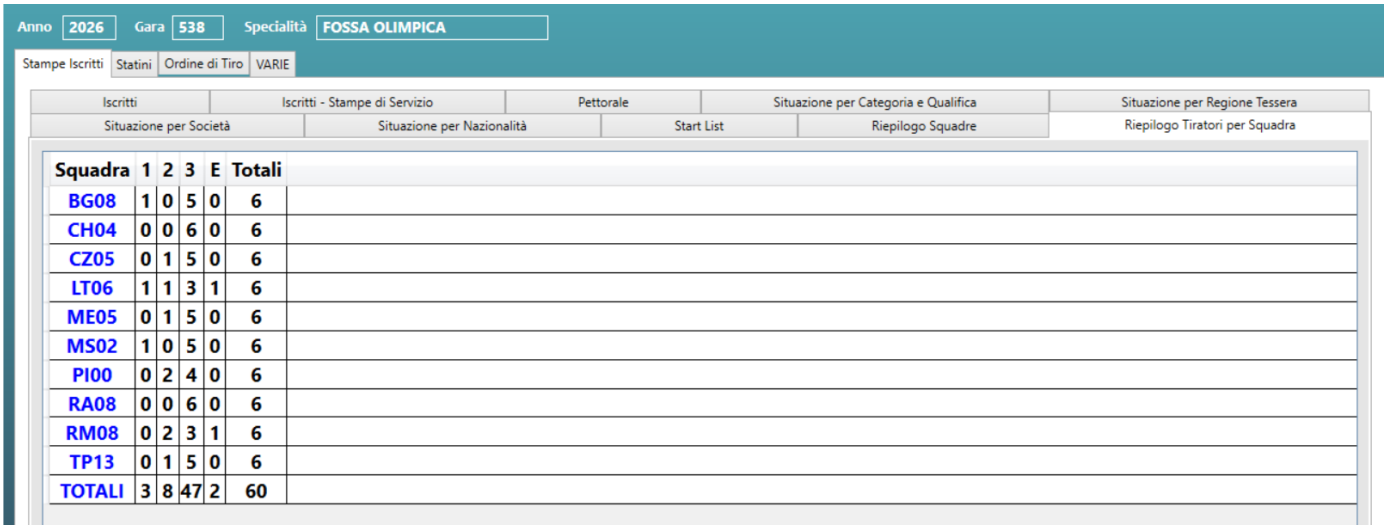
i. In **Riepilogo Squadre**



Squadra	Categoria Squadra	Criteri Squadra	Totale
PI00	A	0	6
RA08	A	0	6
CZ05	A	0	6
RM08	A	0	6
TP13	A	0	6
CH04	A	0	6
LT06	A	0	6
BG08	A	0	6
MS02	A	0	6
ME05	A	0	6
TOTALI			60

È possibile visualizzare e stampare un riepilogo delle squadre che partecipano alla gara.

In **Riepilogo Tiratori per Squadra**



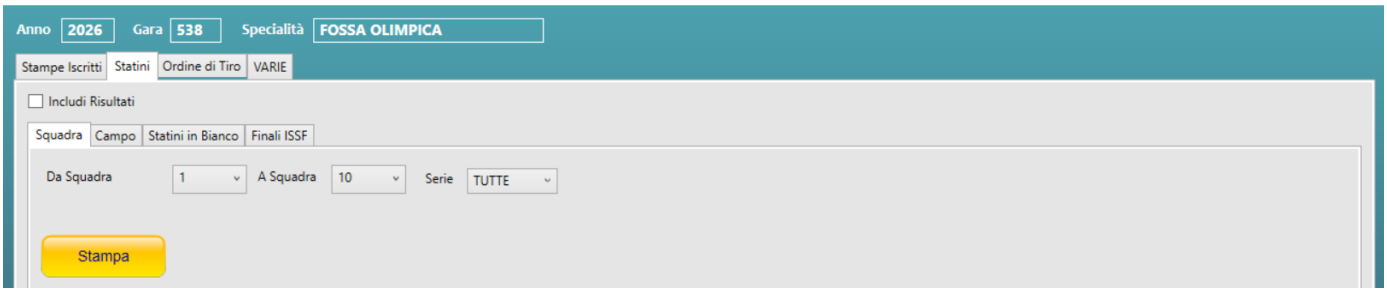
Squadra	1	2	3	E	Totali
BG08	1	0	5	0	6
CH04	0	0	6	0	6
CZ05	0	1	5	0	6
LT06	1	1	3	1	6
ME05	0	1	5	0	6
MS02	1	0	5	0	6
PI00	0	2	4	0	6
RA08	0	0	6	0	6
RM08	0	2	3	1	6
TP13	0	1	5	0	6
TOTALI	3	8	47	2	60

È possibile visualizzare e stampare un riepilogo dei tiratori di ogni squadra, suddivisi per categoria.

2. Nella scheda **Statini**

(Per includere i risultati negli statini, spuntare la casella **Includi Risultati**.)

a. In **Squadra**:



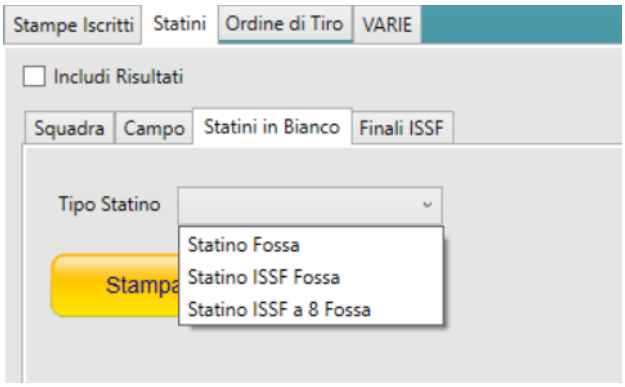
È possibile stampare gli statini di una squadra, scegliendo le squadre da stampare e le serie da stampare.

b. In **Campo**:



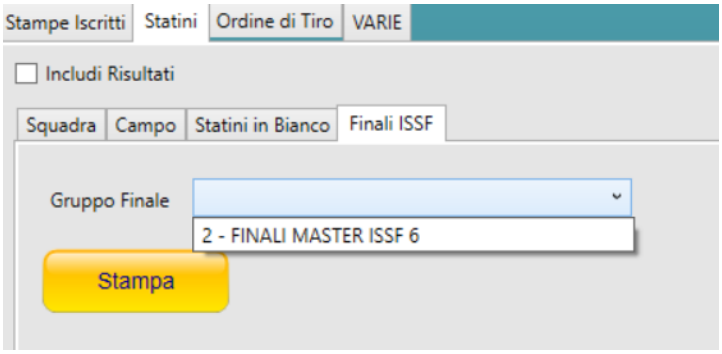
È possibile stampare gli statini per campo, scegliendo il giorno e selezionando i campi desiderati nella griglia in basso a sinistra, spuntando la colonna **Sel**.
Per stampare gli statini di tutti i campi, spuntare la casella **Tutti i campi**.

c. In **Statini in Bianco**:



È possibile stampare gli statini in bianco.

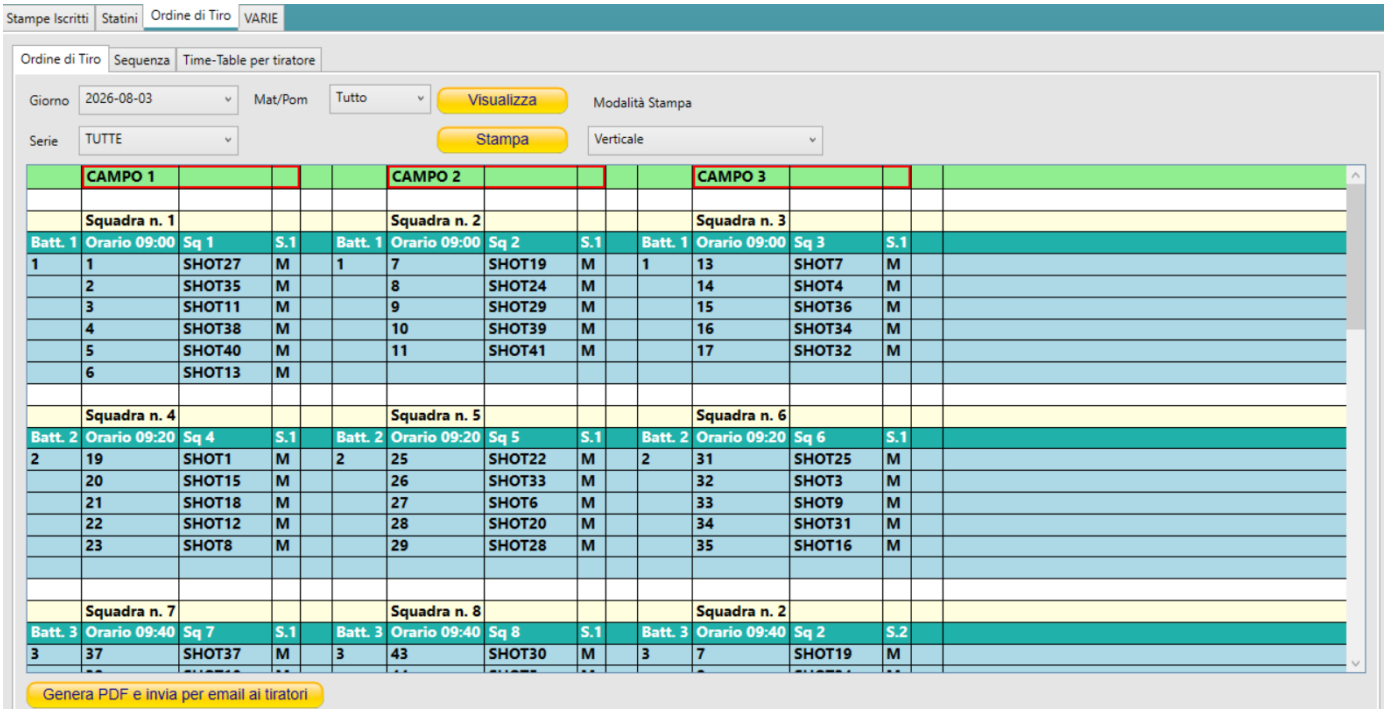
d. In **Finali ISSF**:



È possibile stampare lo statino delle finali ISSF, selezionando dall'elenco il gruppo finale di interesse.

3. Nella scheda **Ordine di Tiro**:

a. In **Ordine di Tiro**



	CAMPO 1					CAMPO 2					CAMPO 3		
	Squadra n. 1					Squadra n. 2					Squadra n. 3		
Batt. 1	Orario 09:00	Sq 1	S.1		Batt. 1	Orario 09:00	Sq 2	S.1		Batt. 1	Orario 09:00	Sq 3	S.1
1	1	SHOT27	M		1	7	SHOT19	M		1	13	SHOT7	M
	2	SHOT35	M			8	SHOT24	M			14	SHOT4	M
	3	SHOT11	M			9	SHOT29	M			15	SHOT36	M
	4	SHOT38	M			10	SHOT39	M			16	SHOT34	M
	5	SHOT40	M			11	SHOT41	M			17	SHOT32	M
	6	SHOT13	M										
	Squadra n. 4					Squadra n. 5					Squadra n. 6		
Batt. 2	Orario 09:20	Sq 4	S.1		Batt. 2	Orario 09:20	Sq 5	S.1		Batt. 2	Orario 09:20	Sq 6	S.1
2	19	SHOT1	M		2	25	SHOT22	M		2	31	SHOT25	M
	20	SHOT15	M			26	SHOT33	M			32	SHOT3	M
	21	SHOT18	M			27	SHOT6	M			33	SHOT9	M
	22	SHOT12	M			28	SHOT20	M			34	SHOT31	M
	23	SHOT8	M			29	SHOT28	M			35	SHOT16	M
	Squadra n. 7					Squadra n. 8					Squadra n. 2		
Batt. 3	Orario 09:40	Sq 7	S.1		Batt. 3	Orario 09:40	Sq 8	S.1		Batt. 3	Orario 09:40	Sq 2	S.2
3	37	SHOT37	M		3	43	SHOT30	M		3	7	SHOT19	M

È possibile generare l'ordine di tiro della gara, scegliendo il giorno, le serie e se mattina o pomeriggio.
Una volta generato, è possibile stamparlo con il pulsante **Stampa**, scegliendo prima la modalità di stampa (verticale o orizzontale).
È inoltre possibile generare un PDF e inviarlo automaticamente via e-mail a tutti i tiratori con il pulsante **Genera PDF e invia per email ai tiratori**.

b. In **Sequenza**

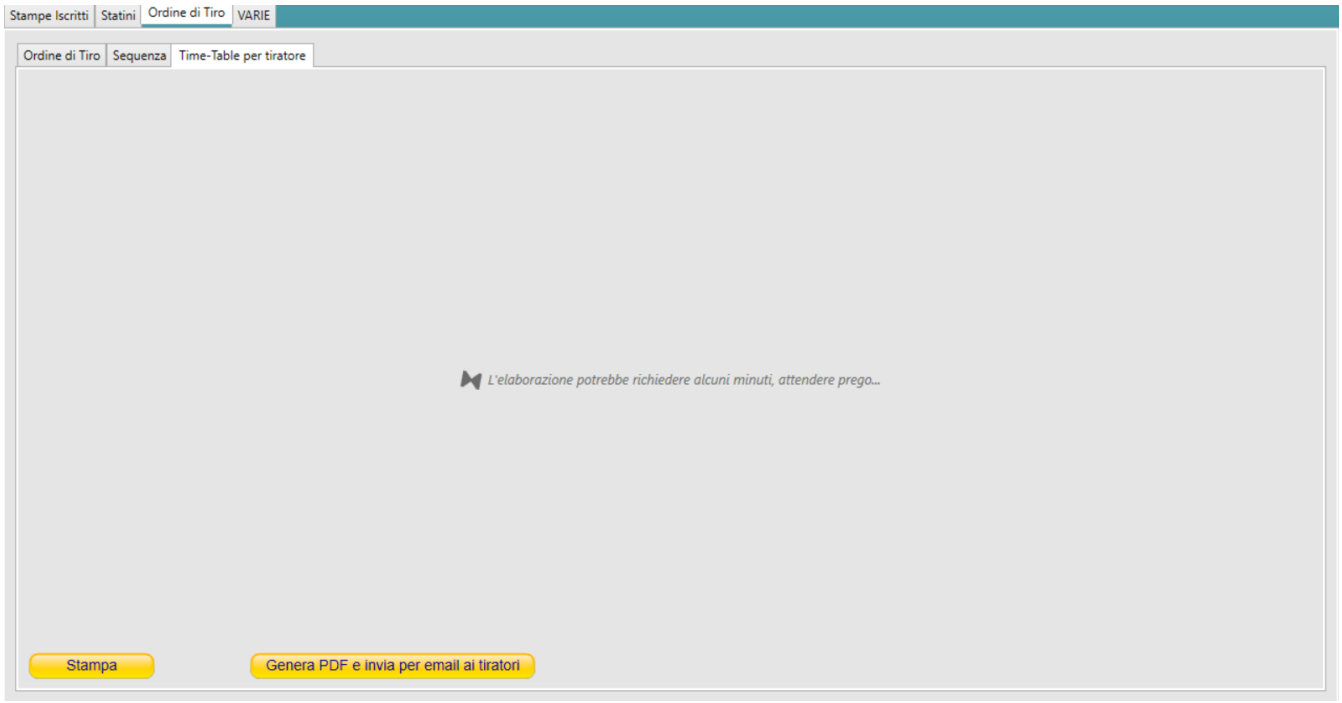


Campo	Batteria 1	Campo 1	Serie 1	Batteria 2	Campo 2	Serie 2	Batteria 3	Campo 3	Serie 3
09:00	1	1	1	1	2	1	1	3	1
09:20	2	4	1	2	5	1	2	6	1
09:40	3	7	1	3	8	1	3	2	2
10:00	4	3	2	4	1	2	4	5	2
10:20	5	6	2	5	4	2	5	8	2
10:40	6	2	3	6	7	2	6	1	3
11:00	7	5	3	7	3	3	7	4	3
11:20	8	8	3	8	6	3	8	7	3

È possibile generare la sequenza dell'ordine di tiro facendo clic sul pulsante **Visualizza**; una volta generata, si può stampare con il pulsante **Stampa**.

Per stampare il TIME TABLE, spuntare la casella **Time Table** e poi fare clic sul pulsante **Stampa**.

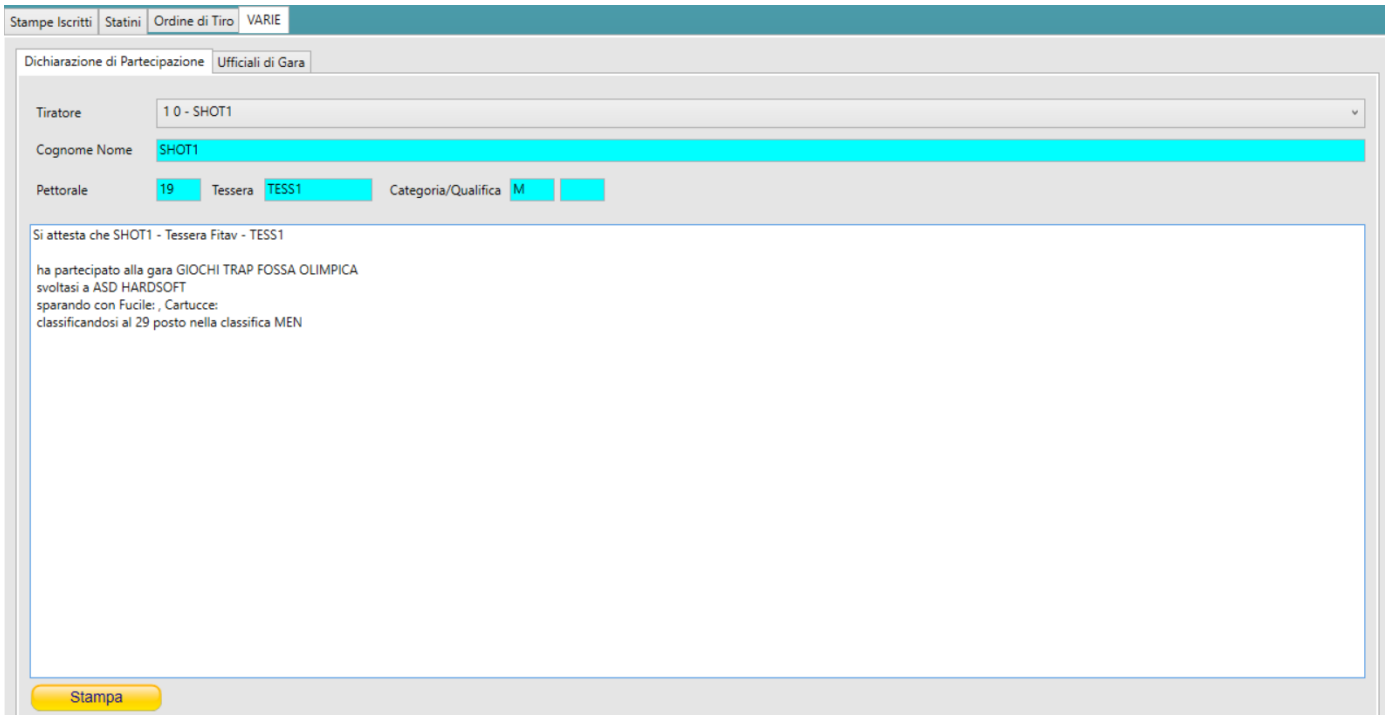
c. In **Time-Table per tiratore**



È possibile stampare il TIME TABLE personale di ciascun tiratore, per tutti i tiratori, con il pulsante **Stampa**, oppure generare un PDF e inviarlo via e-mail a ogni tiratore con il pulsante **Genera PDF e invia per email ai tiratori**.

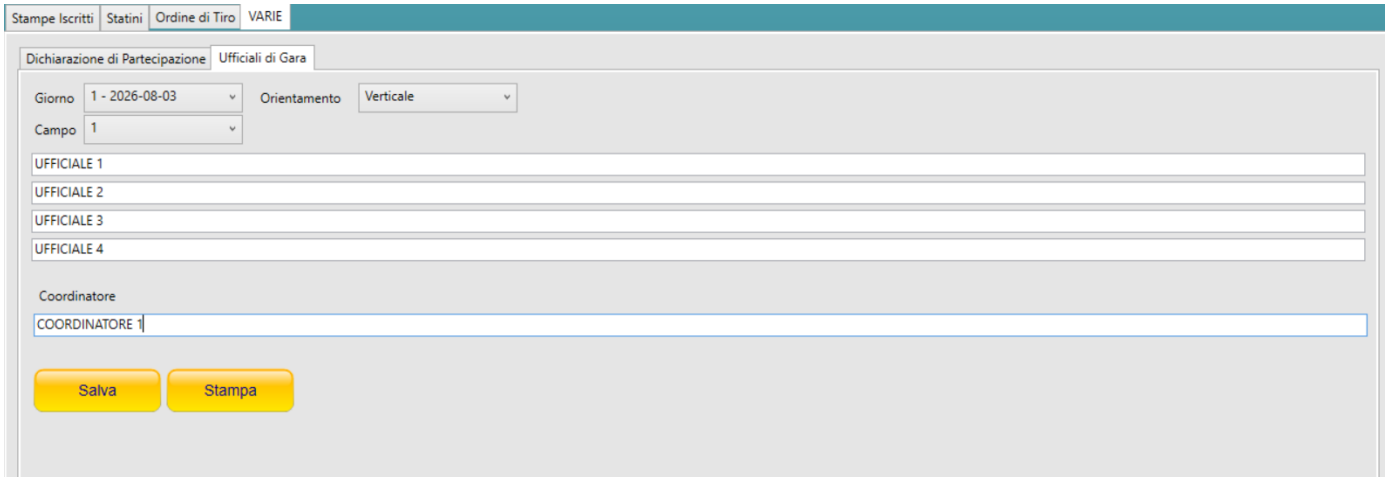
4. Nella scheda **VARIE**:

a. In **Dichiarazione di Partecipazione**



È possibile stampare la dichiarazione di partecipazione di ciascun tiratore: è sufficiente selezionare il tiratore dall'elenco; i dati vengono compilati automaticamente e non resta che stamparla con il pulsante **Stampa**.

b. In **Ufficiali di Gara**



È possibile generare la stampa degli ufficiali di gara procedendo come segue:

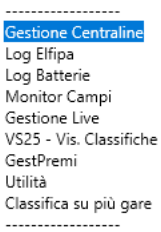
- Selezionare il giorno di interesse.
- Selezionare l'orientamento della stampa (verticale o orizzontale).
- Scegliere il campo di riferimento.
- Scrivere il cognome e nome degli ufficiali nelle righe bianche (massimo 4 ufficiali).
- Scrivere il cognome e nome del coordinatore nella riga **Coordinatore**.
- Salvare con il pulsante **Salva**.
- Dopo aver salvato, premere il pulsante **Stampa**.

(È possibile salvare prima gli ufficiali di ogni campo e stampare tutto alla fine, premendo il pulsante **Stampa**.)

4. GESTIONE CENTRALINE

Gestione Centraline

Nel menu a sinistra, selezionare la voce **Gestione Centraline**:

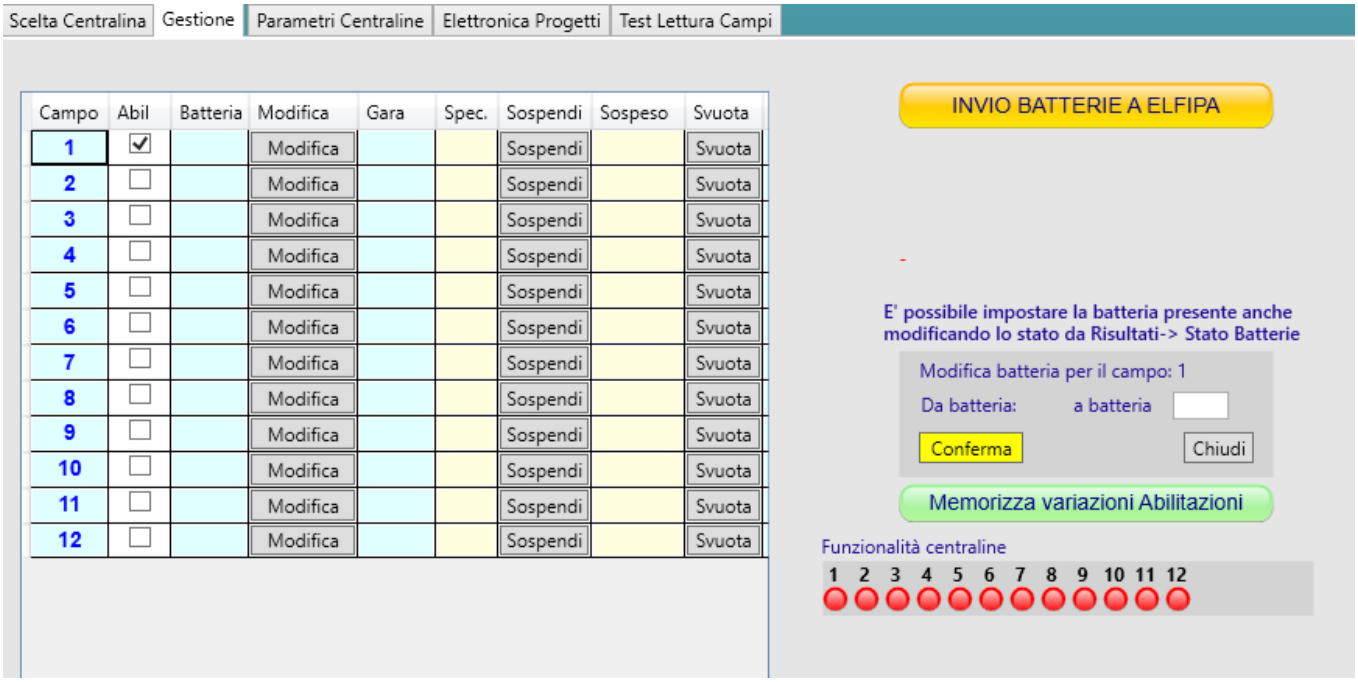


1. Nella scheda **Scelta Centralina**



È possibile scegliere la centralina con cui comunicare.
La comunicazione tra GestGare25 e le centraline è fondamentale per l'acquisizione automatica dei piattelli.
Spuntare la casella della centralina scelta e fare clic sul pulsante corrispondente **AVVIO …**.
Per far avviare la centralina automaticamente a ogni avvio di GestGare25, spuntare la casella **Start centralina all'avvio del programma**.

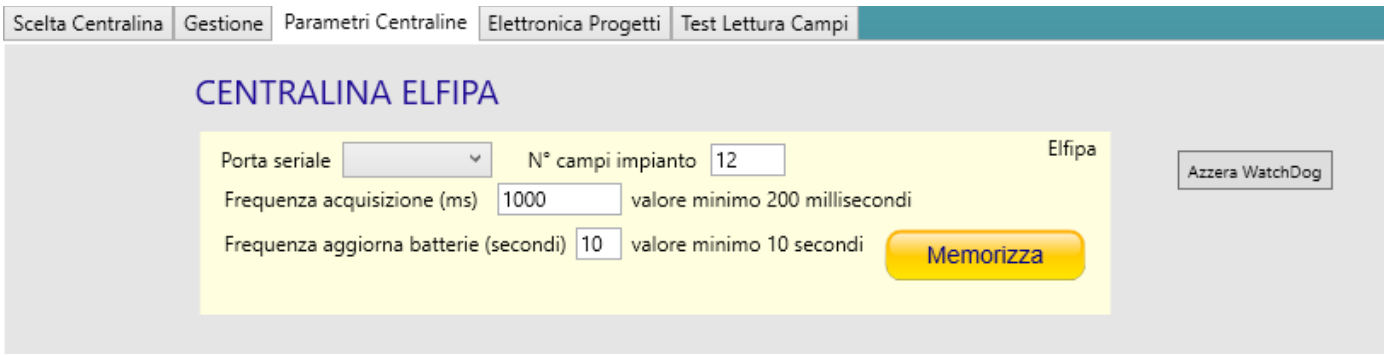
2. Nella scheda **Gestione**:



In questa scheda è possibile controllare le batterie da inviare sui campi. Procedere come segue:

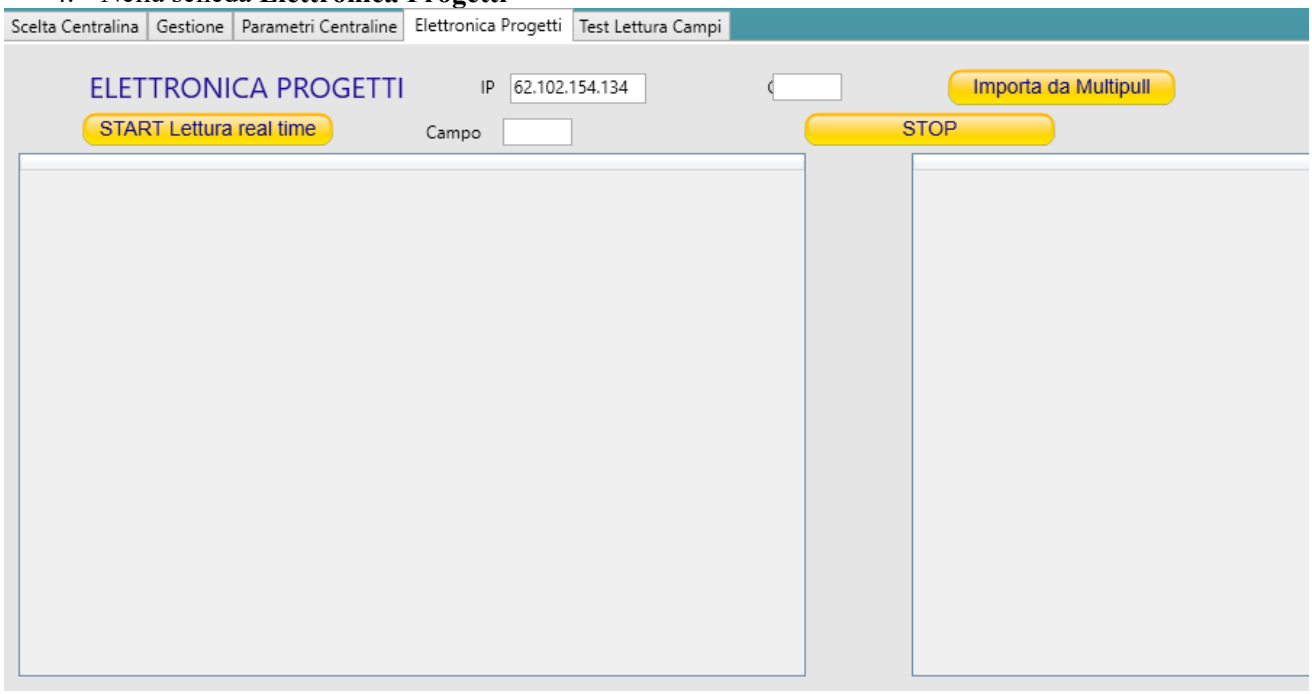
- Abilitare i campi da trattare spuntando la casella **Abil** nella riga del campo desiderato.
- Dopo aver selezionato il campo, nella parte destra della schermata (dove è scritto **Modifica batteria per il campo X**) indicare, nei campi **Da batteria a batteria**, la batteria da inviare su quel campo; fare quindi clic sul pulsante **Conferma** e poi sul pulsante **Memorizza variazioni Abilitazioni**.

3. Nella scheda **Parametri Centralina**



È possibile configurare a piacimento le impostazioni e i parametri della centralina.

4. Nella scheda **Elettronica Progetti**



Da questa scheda è possibile gestire Elettronica Progetti.

5. MONITOR CAMPI

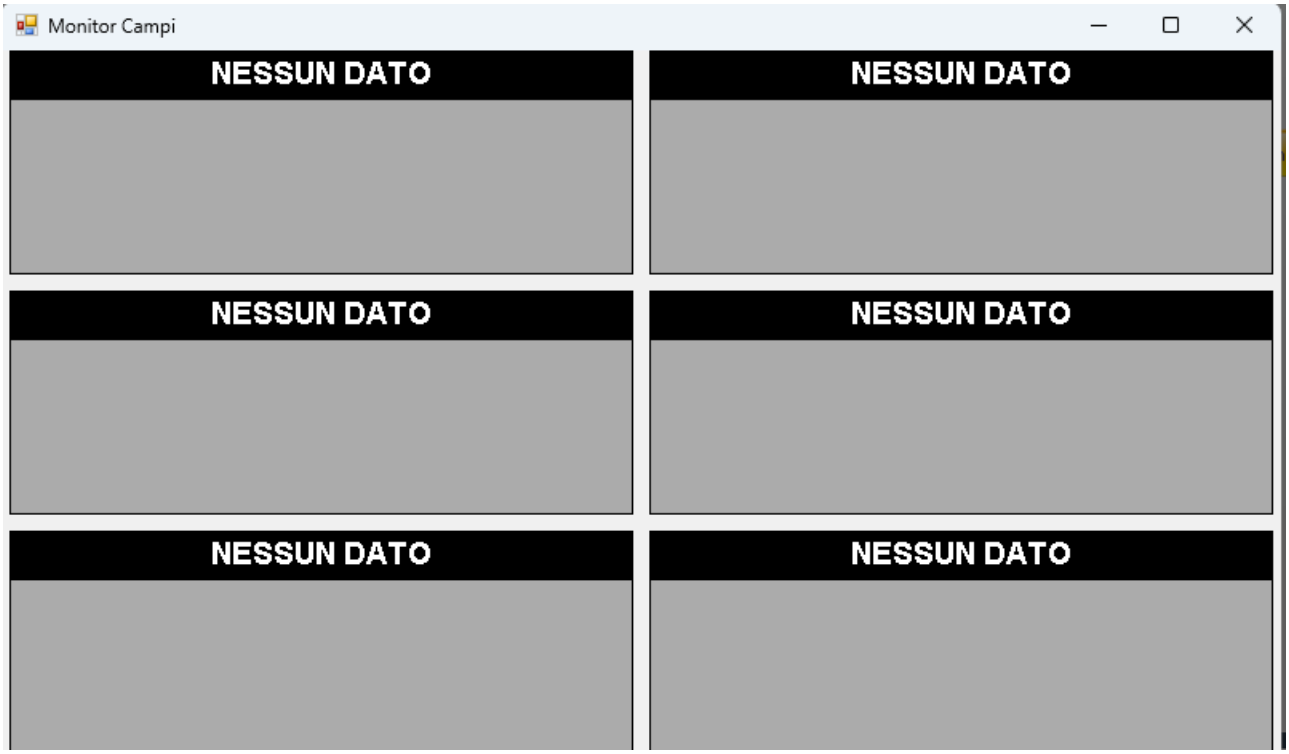
Monitor Campi

Nel menu a sinistra, selezionare la voce **Monitor Campi**:



Nella scheda che si apre è possibile visualizzare a schermo i campi desiderati, per monitorare in tempo reale le batterie in corso. Procedere come segue:

- Impostare il numero di campi da visualizzare in **N. Campi x Visualizzazione**.
- Scegliere i colori con cui visualizzare i risultati: fare clic sui pulsanti **Piattelli a 1**, **Piattelli a 0** e **Piattelli non sparati**; si apre una schermata in cui scegliere il colore; una volta selezionato, premere **OK**.
- Una volta scelti i colori, premere il pulsante **Visualizza**: si apre la schermata in cui è possibile visualizzare i campi scelti.



6. GESTIONE LIVE

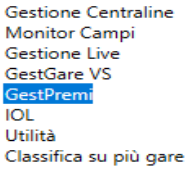
Dal menu principale, selezionare la voce Gestione Live:



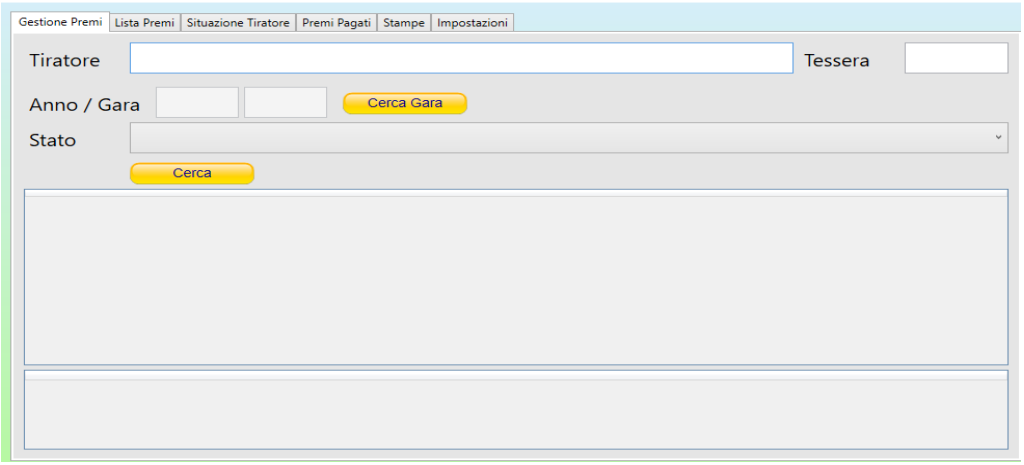
Dalla scheda che si apre è possibile avviare o arrestare il Live.
Sul Live viene pubblicata la gara, con la visualizzazione delle singole batterie (compreso il real time dei piattelli, per chi dispone del sistema di acquisizione automatica) e delle classifiche.

7. GESTPREMI

Dal menu principale, selezionare la voce GestPremi:

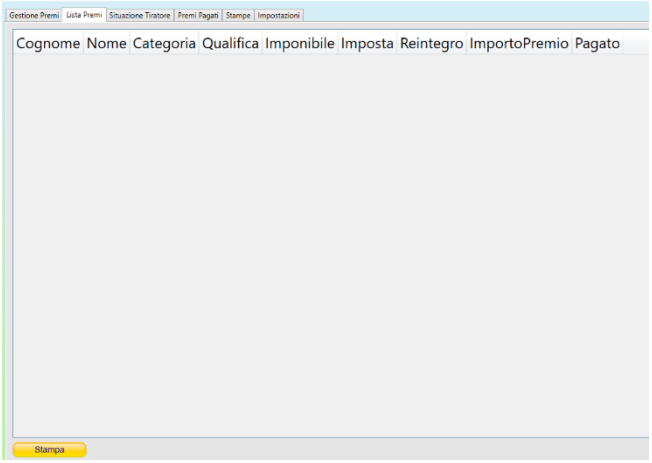


1. Si apre la scheda **Gestione Premi**:



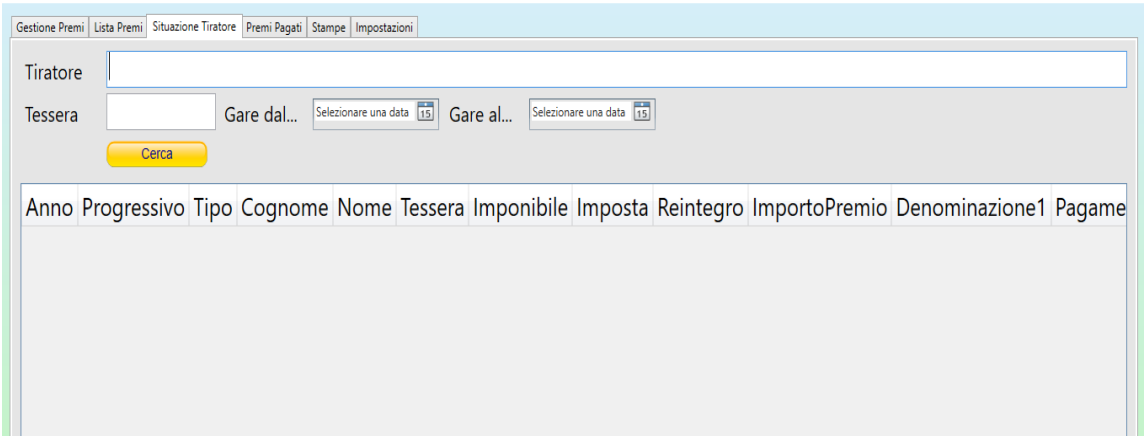
- Nei campi **Anno / Gara** è possibile cercare la gara da impostare.
- Nei campi **Tiratore** e **Tessera** è possibile applicare filtri per individuare un tiratore o una tessera specifici.
- Nel campo **Stato** è possibile scegliere se visualizzare solo i premi pagati, solo quelli non pagati oppure tutti.

2. La scheda **Lista Premi** mostra l'elenco di tutti i tiratori della gara selezionata, con le relative informazioni.

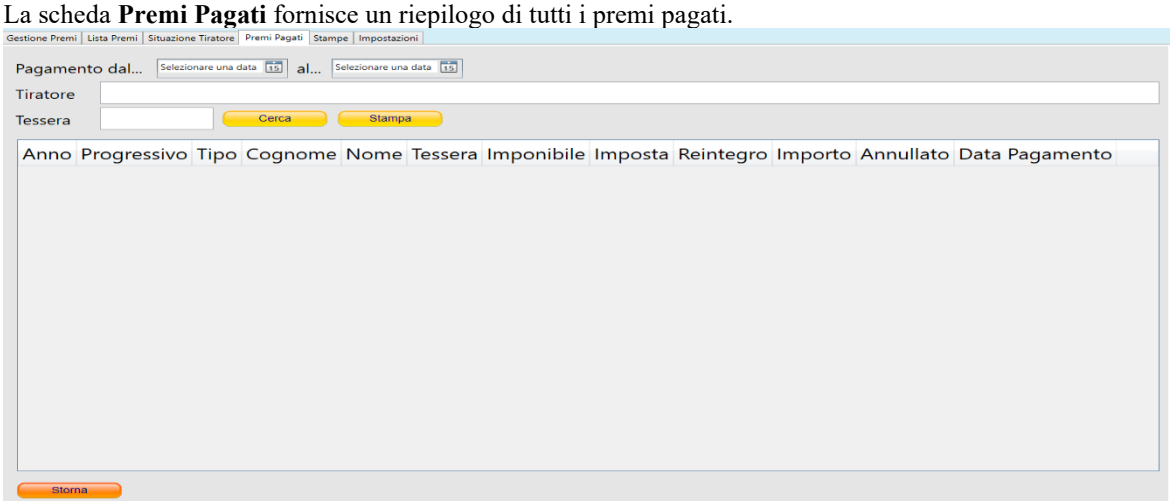


È disponibile la funzione di stampa tramite l'apposito pulsante.

3. La scheda **Situazione Tiratore** consente di cercare un tiratore specifico e di visualizzare un riepilogo della sua situazione complessiva (premi pagati, premi da pagare, ecc.) relativa a tutte le gare a cui ha partecipato.

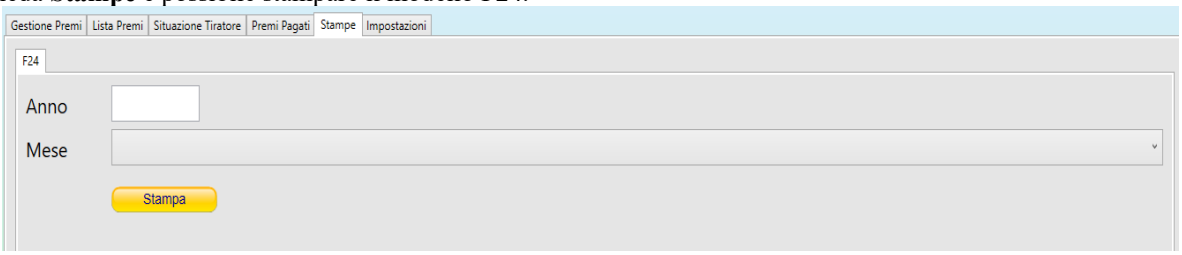


4. La scheda **Premi Pagati** fornisce un riepilogo di tutti i premi pagati.

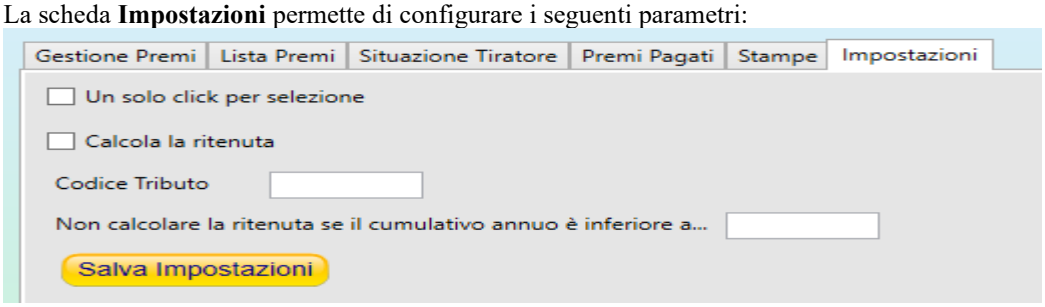


È possibile stornare un premio con l'apposito pulsante **Storna**.

5. Nella scheda **Stampe** è possibile stampare il modello F24.



6. La scheda **Impostazioni** permette di configurare i seguenti parametri:



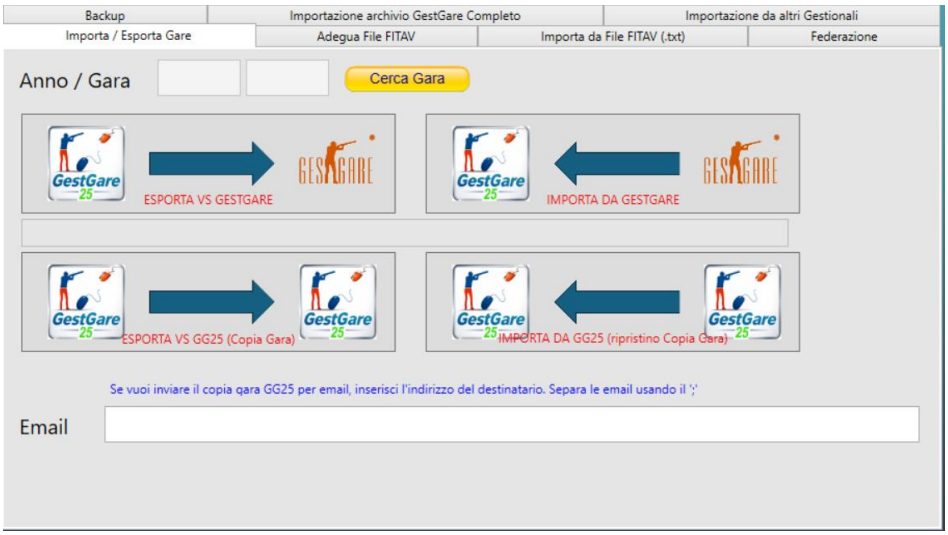
- **Un solo click per selezione**: abilita l'azione con un solo clic del mouse, invece del doppio clic;
- **Calcola la ritenuta**: serve per calcolare la ritenuta sul premio;
- **Codice Tributo**: serve per impostare il codice tributo che verrà visualizzato sul modello F24;
- **Non calcolare la ritenuta se il cumulativo annuo è inferiore a…**: definisce la soglia al di sotto della quale la ritenuta non viene calcolata.

8. IMPORTAZIONE ED ESPORTAZIONE DI UNA GARA

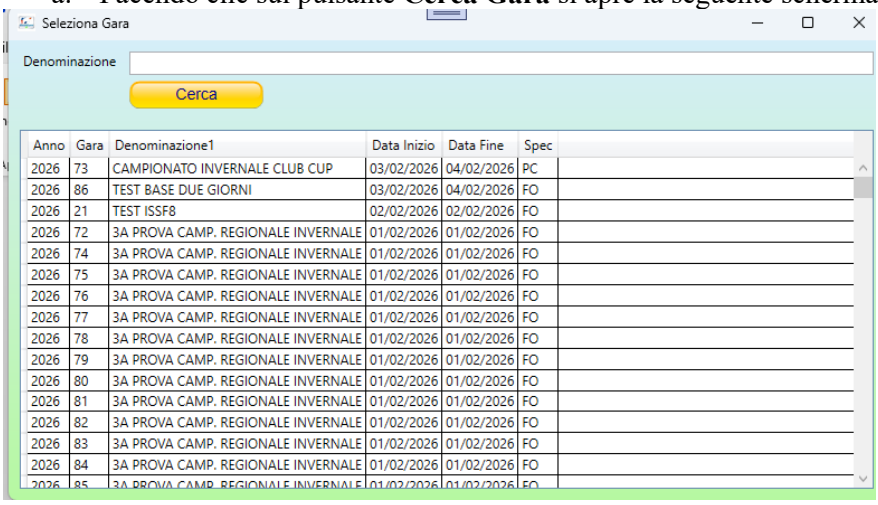
Dal menu principale, selezionare la voce Utilità:



1. Nella scheda **Importa / Esporta**:



   a. Facendo clic sul pulsante **Cerca Gara** si apre la seguente schermata:



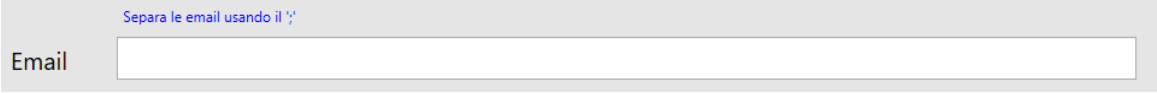
Anno	Gara	Denominazione1	Data Inizio	Data Fine	Spec
2026	73	CAMPIONATO INVERNALE CLUB CUP	03/02/2026	04/02/2026	PC
2026	86	TEST BASE DUE GIORNI	03/02/2026	04/02/2026	FO
2026	21	TEST ISSF8	02/02/2026	02/02/2026	FO
2026	72	3A PROVA CAMP. REGIONALE INVERNALE	01/02/2026	01/02/2026	FO
2026	74	3A PROVA CAMP. REGIONALE INVERNALE	01/02/2026	01/02/2026	FO
2026	75	3A PROVA CAMP. REGIONALE INVERNALE	01/02/2026	01/02/2026	FO
2026	76	3A PROVA CAMP. REGIONALE INVERNALE	01/02/2026	01/02/2026	FO
2026	77	3A PROVA CAMP. REGIONALE INVERNALE	01/02/2026	01/02/2026	FO
2026	78	3A PROVA CAMP. REGIONALE INVERNALE	01/02/2026	01/02/2026	FO
2026	79	3A PROVA CAMP. REGIONALE INVERNALE	01/02/2026	01/02/2026	FO
2026	80	3A PROVA CAMP. REGIONALE INVERNALE	01/02/2026	01/02/2026	FO
2026	81	3A PROVA CAMP. REGIONALE INVERNALE	01/02/2026	01/02/2026	FO
2026	82	3A PROVA CAMP. REGIONALE INVERNALE	01/02/2026	01/02/2026	FO
2026	83	3A PROVA CAMP. REGIONALE INVERNALE	01/02/2026	01/02/2026	FO
2026	84	3A PROVA CAMP. REGIONALE INVERNALE	01/02/2026	01/02/2026	FO

Da questo elenco è possibile cercare e selezionare la gara da esportare da GestGare25. Una volta selezionata, sono disponibili le seguenti operazioni:

1. Esportare la gara selezionata da GestGare25 al vecchio GestGare;
2. Esportare una gara da GestGare25 a GestGare25 (Copia Gara).



È inoltre possibile inviare la gara esportata via e-mail:



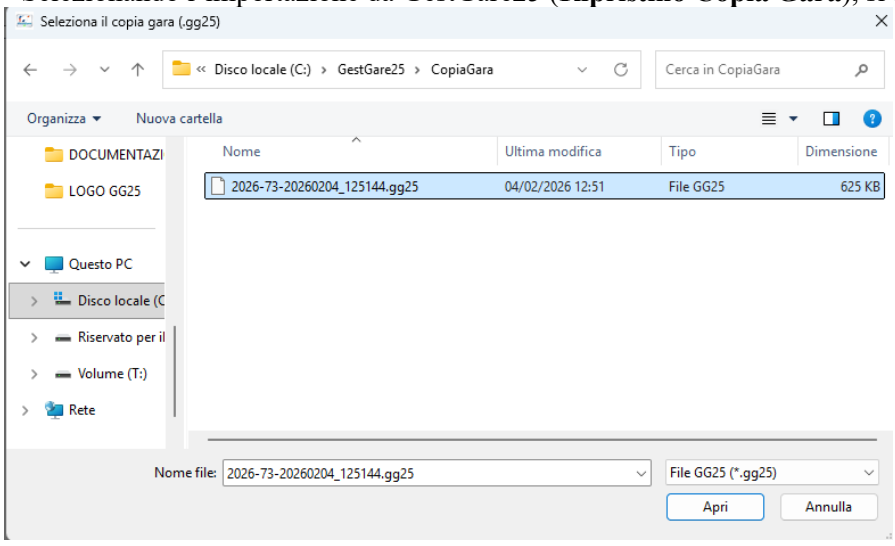
b. In alternativa, è possibile:

1. Importare una gara dal vecchio GestGare;
2. Importare una gara da GestGare25 (Ripristino Copia Gara).



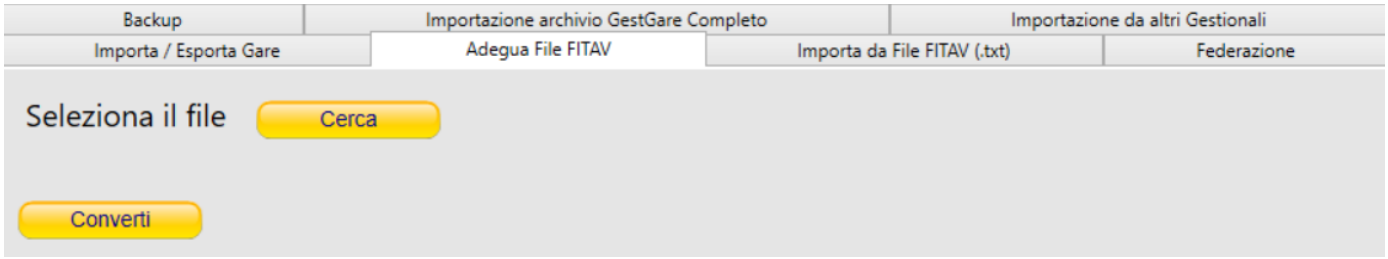
- Selezionando l'importazione dal vecchio GestGare (**IMPORTA DA GESTGARE**), l'importazione avviene automaticamente e importa il copia gara presente nella cartella C:\GestGare.

- Selezionando l'importazione da GestGare25 (**Ripristino Copia Gara**), si apre la seguente schermata:



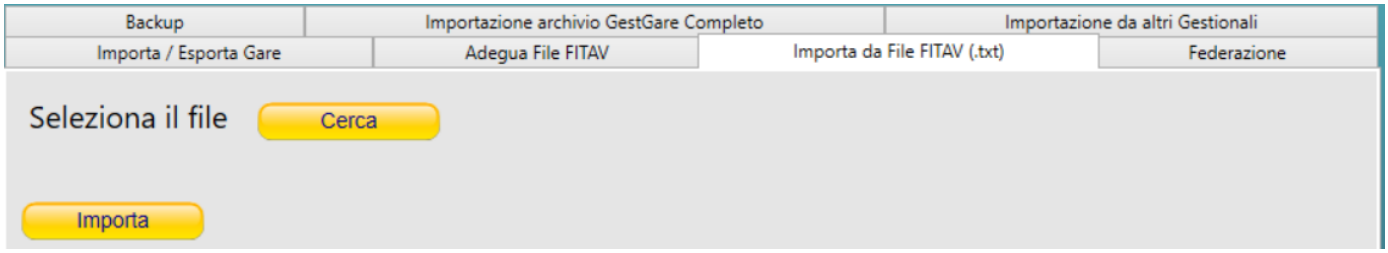
Selezionare il file del copia gara, in formato **.gg25**, dal percorso in cui è stato salvato, come mostrato nell'immagine precedente.

2. Nella scheda **Adegua File FITAV**:



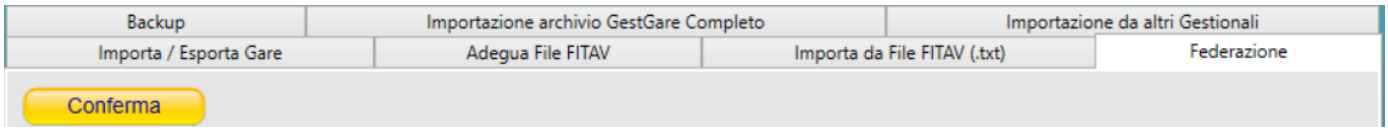
Serve ad aggiornare le tessere se il file presenta problemi o dati mancanti: selezionare il file da cui ottenere l'adeguamento.

3. Nella scheda **Importa da File FITAV (.txt)**



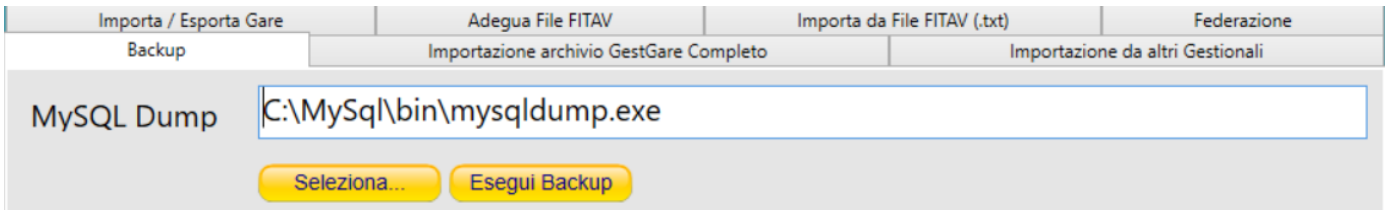
È possibile importare una gara direttamente da un file .txt: selezionarlo con il pulsante **Cerca** e, una volta selezionato il file, fare clic sul pulsante **Importa**.

4. Nella scheda **Federazione**:



Premere il pulsante **Conferma** per importare i programmi gara della Federazione per le gare federali.

5. Nella scheda **Backup**:



È possibile eseguire un backup completo del database facendo clic sul pulsante **Esegui Backup**.

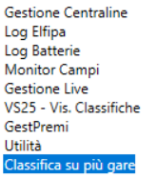
6. Nella scheda **Importazioni archivio da GestGare Completo**:



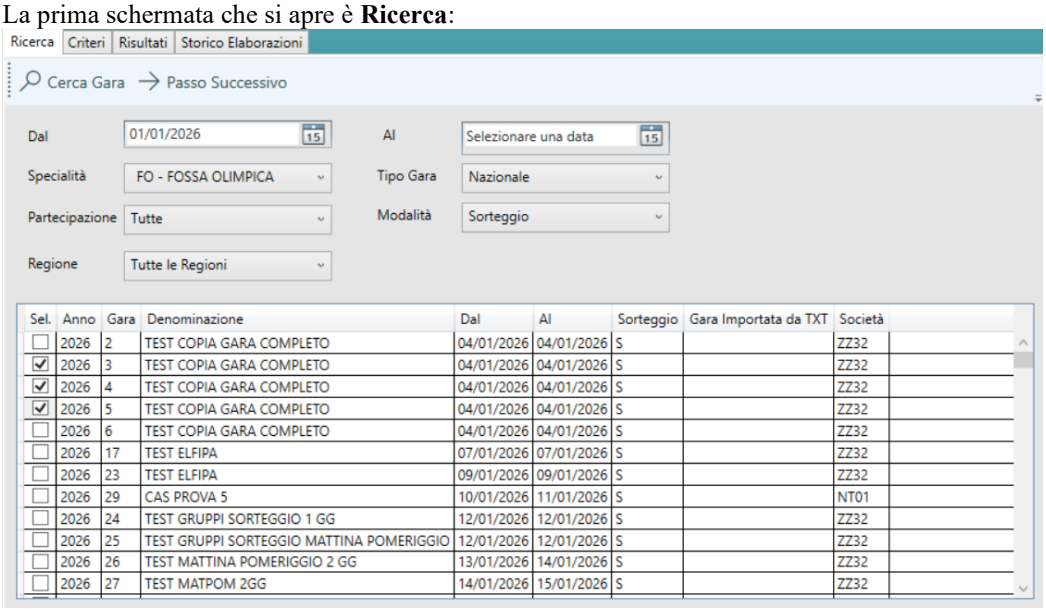
È possibile importare TUTTE le gare presenti nel vecchio GestGare.

9. CLASSIFICHE SU PIÙ GARE

Dal menu principale, selezionare la voce Classifiche su più Gare:



Nella scheda che si apre è possibile generare le classifiche relative a più gare.
La prima schermata che si apre è **Ricerca**:

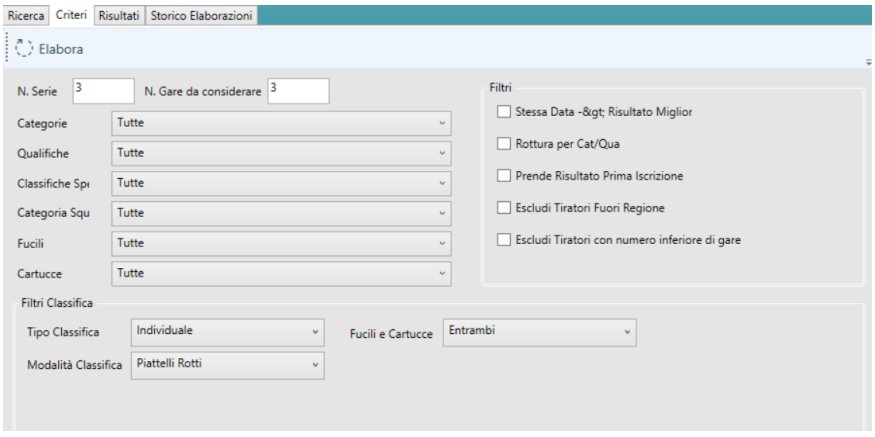


Sel.	Anno	Gara	Denominazione	Dal	Al	Sorteggio	Gara Importata da TXT	Società
☐	2026	2	TEST COPIA GARA COMPLETO	04/01/2026	04/01/2026	S		ZZ32
☑	2026	3	TEST COPIA GARA COMPLETO	04/01/2026	04/01/2026	S		ZZ32
☑	2026	4	TEST COPIA GARA COMPLETO	04/01/2026	04/01/2026	S		ZZ32
☑	2026	5	TEST COPIA GARA COMPLETO	04/01/2026	04/01/2026	S		ZZ32
☐	2026	6	TEST COPIA GARA COMPLETO	04/01/2026	04/01/2026	S		ZZ32
☐	2026	17	TEST ELFIPA	07/01/2026	07/01/2026	S		ZZ32
☐	2026	23	TEST ELFIPA	09/01/2026	09/01/2026	S		ZZ32
☐	2026	29	CAS PROVA 5	10/01/2026	11/01/2026	S		NT01
☐	2026	24	TEST GRUPPI SORTEGGIO 1 GG	12/01/2026	12/01/2026	S		ZZ32
☐	2026	25	TEST GRUPPI SORTEGGIO MATTINA POMERIGGIO	12/01/2026	12/01/2026	S		ZZ32
☐	2026	26	TEST MATTINA POMERIGGIO 2 GG	13/01/2026	14/01/2026	S		ZZ32
☐	2026	27	TEST MATPOM 2GG	14/01/2026	15/01/2026	S		ZZ32

Procedere come segue:

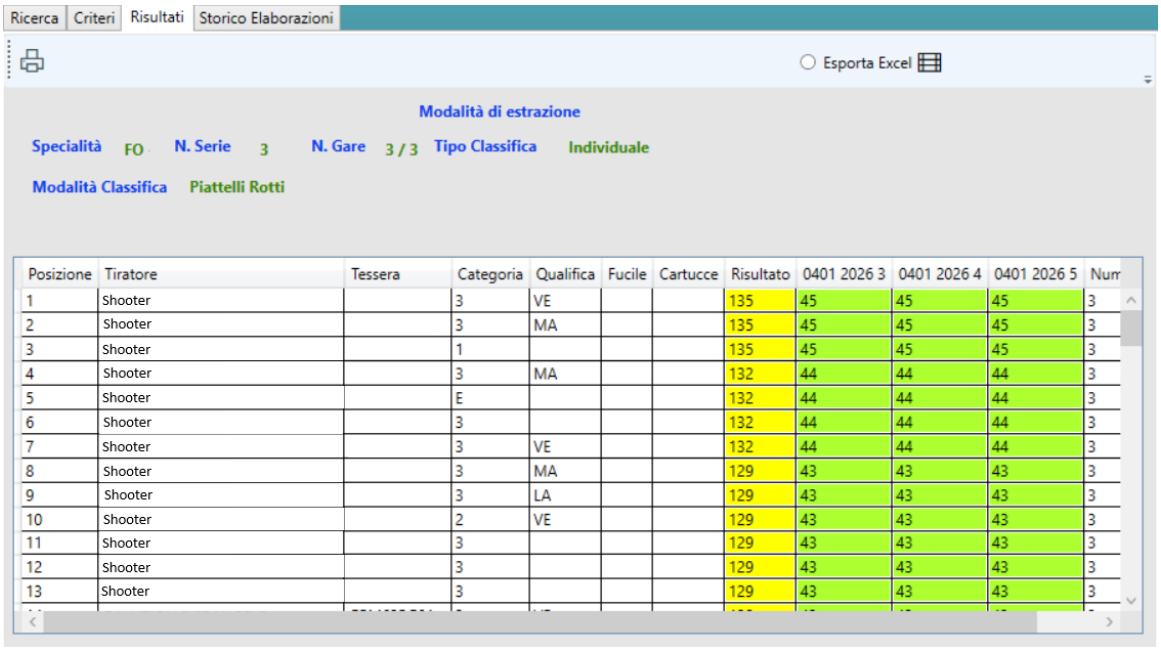
- Selezionare le date **Dal** – **Al** delle gare da prendere in considerazione.
- Selezionare i filtri desiderati per la ricerca delle gare, ad esempio: Specialità, Partecipazione, Regione, Tipo Gara e Modalità.
- Dopo aver aggiunto i filtri, fare clic sul pulsante **Cerca Gara** nella barra degli strumenti: nella griglia in basso comparirà l'elenco di tutte le gare corrispondenti alla ricerca.
- Spuntare la colonna **Sel.** di tutte le gare dell'elenco che si desidera selezionare e fare clic sul pulsante **Passo Successivo** nella barra degli strumenti.

Dopo aver fatto clic su **Passo Successivo**, si apre automaticamente la scheda **Criteri**, in cui scegliere i criteri da assegnare alla classifica da generare:



È possibile scegliere il numero di serie da considerare, il numero di gare, tra quelle selezionate, da considerare (ad esempio, se nella scheda precedente sono state selezionate 10 gare ma nella classifica se ne vogliono considerare solo 3) e tutti gli altri filtri (categorie, qualifiche, ecc.) da aggiungere per ottenere la classifica nel modo più preciso possibile.
Una volta completato l'inserimento dei filtri, fare clic sul pulsante **Elabora** nella barra degli strumenti.

Al termine dell'elaborazione si apre la scheda **Risultati**:

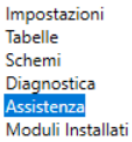


Posizione	Tiratore	Tessera	Categoria	Qualifica	Fucile	Cartucce	Risultato	0401 2026 3	0401 2026 4	0401 2026 5	Num
1	Shooter		3	VE			135	45	45	45	3
2	Shooter		3	MA			135	45	45	45	3
3	Shooter		1				135	45	45	45	3
4	Shooter		3	MA			132	44	44	44	3
5	Shooter		E				132	44	44	44	3
6	Shooter		3				132	44	44	44	3
7	Shooter		3	VE			132	44	44	44	3
8	Shooter		3	MA			129	43	43	43	3
9	Shooter		3	LA			129	43	43	43	3
10	Shooter		2	VE			129	43	43	43	3
11	Shooter		3				129	43	43	43	3
12	Shooter		3				129	43	43	43	3
13	Shooter		3				129	43	43	43	3

Qui è presente la classifica generata, che può essere stampata oppure esportata in Excel.

10. ASSISTENZA

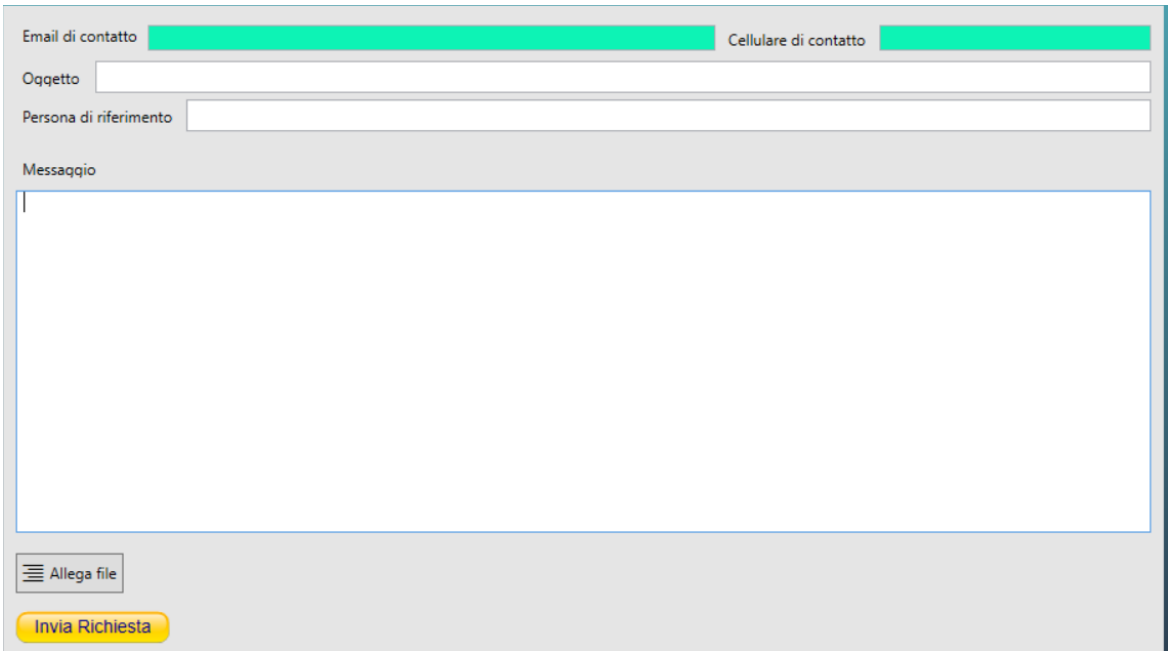
Dal menu principale, selezionare la voce Assistenza:



Si apre una scheda in cui è possibile richiedere un ticket oppure inviare una segnalazione. Compilare i campi come segue:

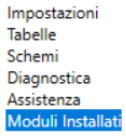
- nel campo **Oggetto** indicare il motivo della richiesta;
- nel campo **Persona di riferimento** indicare il cognome e nome di chi effettua la richiesta;
- nel campo **Messaggio** descrivere in dettaglio la richiesta.

È inoltre possibile allegare un file con il pulsante **Allega file**.
Una volta completata la compilazione, fare clic sul pulsante **Invia Richiesta** per inviare la richiesta di assistenza.
(I campi **Email di contatto** e **Cellulare di contatto** vengono compilati automaticamente con i dati inseriti in precedenza in **Impostazioni**.)



11. MODULI INSTALLATI

Dal menu principale, selezionare la voce Moduli Installati:



Nella scheda che si apre è possibile vedere tutti i moduli installati con licenza e la versione attualmente installata di ciascuno.

