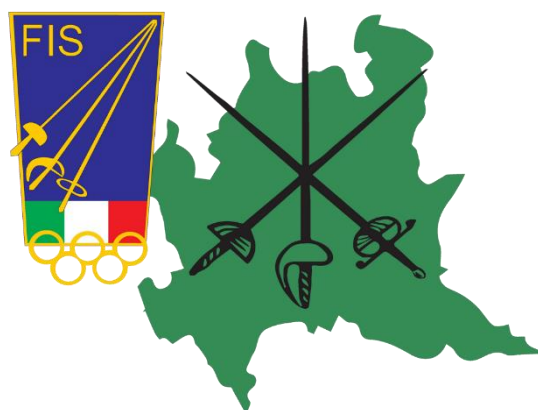


Federazione Italiana Scherma – Comitato Regionale Lombardia

Installazione Fence!4.0.5a3

Per info o chiarimenti scrivere a [+39 3273719655](tel:+393273719655) o
support@piomboandrea.net



**COMITATO REGIONALE
LOMBARDIA**

Indice

0. Premessa
1. Setup del Database di gara
2. Installazione di Fence!
3. Utilizzo di Fence!
 1. Aggiornamento del pozzo società/atleti
 2. Aggiungere/salvare i file di gara
 3. Aggiornamento ranking
 4. Preparazione di una gara
 5. Gestione degli assalti
 6. Stampa dei risultati
4. Programmi StandAlone
 1. Utilizzo TimeFence
 2. Utilizzo TimeFence ED
 3. Utilizzo WebFence
5. Lista Riassuntiva Scorciatoie

0. Premessa

Per lo svolgimento del compito di computerista è necessario essere forniti del pacchetto office con licenza attiva. Nello specifico sono richiesti:

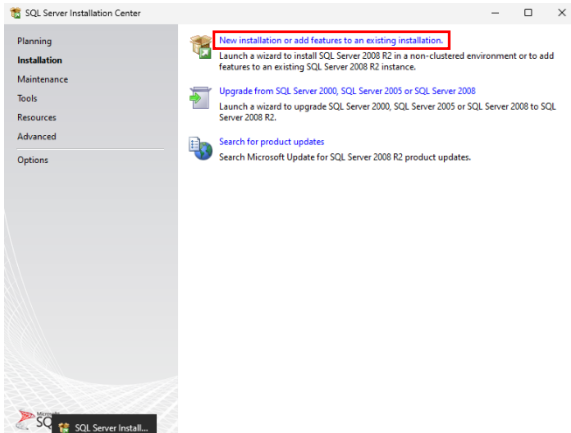
- Word
- Excel
- Access

Nel caso mancasse la licenza o non si dovesse avere disponibile una delle applicazioni elencate è possibile richiedere una licenza scrivendo all'[email di supporto](#).

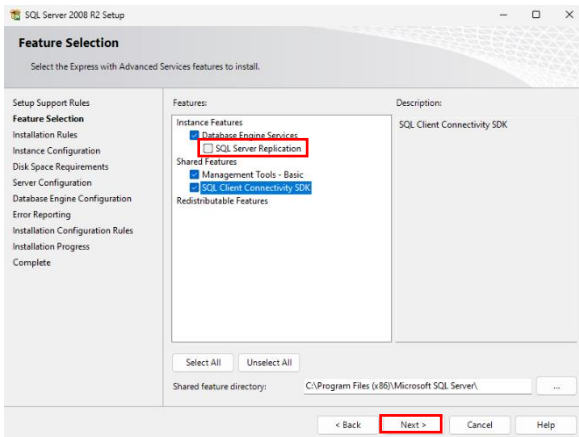
Nella cartella “5. Documenti di gara” sono presenti alcuni pdf propedeutici alla gestione di un torneo, questi documenti sono da stampare solo all’occorrenza. Sempre in questa cartella è inoltre presente il pdf delle disposizioni per l’attività agonistica. È fondamentale conoscere il contenuto di questo documento.

1. Setup del Database di gara

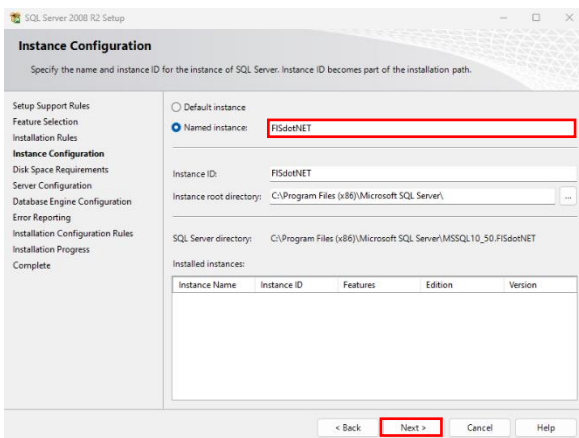
Nella cartella “1. Setup del DB” avviare il file “SQLEXPRTW_x86_ITA.exe” o “SQLEXPRTW_x86_ITA.exe” a seconda dell’architettura del sistema in uso, se necessario installare i componenti [.NET Framework](#).



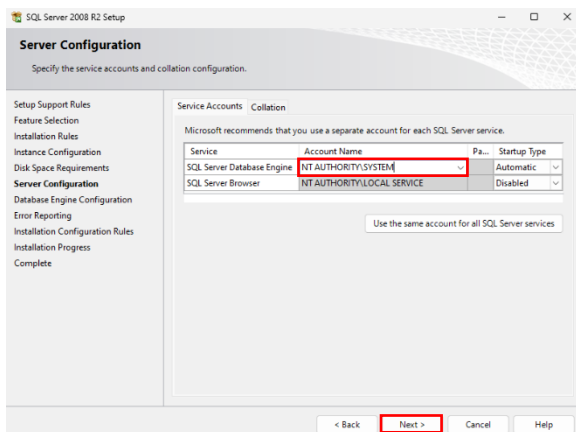
Nella finestra che comparirà selezionare “New installation or add feature to an existing installation.”



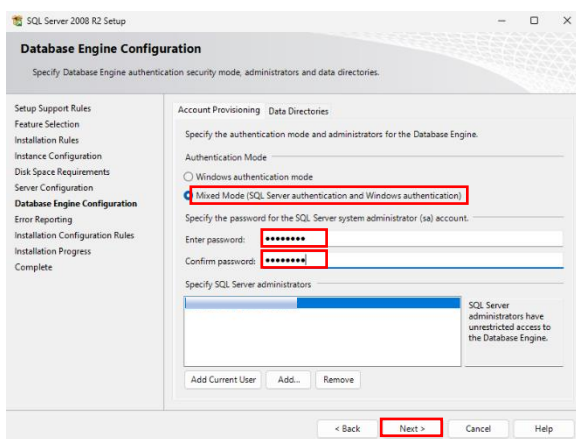
Nella finestra di “Feature Selection” deselezionare “SQL Server Replication” poi premere “Next”.



Impostare il nome dell’istanza a “FISdotNET” e premere “Next”.



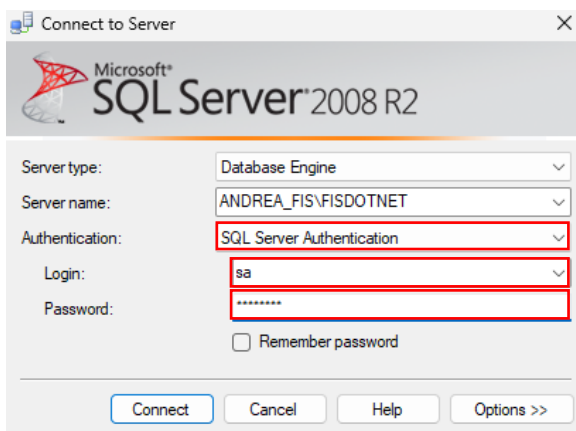
Dal menù a tendendina selezionare “NT AUTHORITY/SYSTEM” poi premere “Next”



Impostare “Authentication Mode” su “Mixed Mode” e specificare la password “a3n6d3y8” poi premere “Next”.

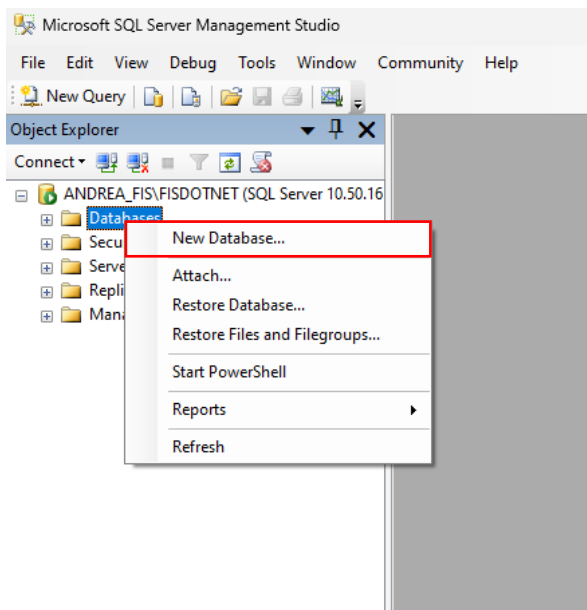
Nella finestra successiva deselezionare l’invio automatico degli errori infine premere “Next” per iniziare l’installazione.

Al termine aprire l’applicazione “SQL Server Management Studio”



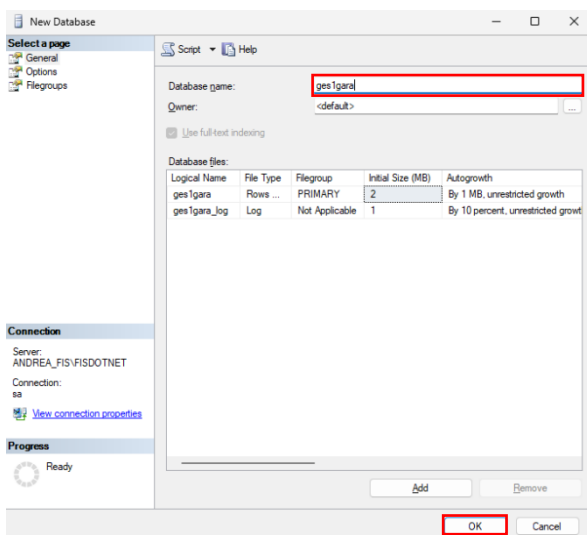
Nella finestra di login selezionare “SQL Server Authentication” dal menù a tendina.

Inserire poi “sa” come login e “a3n6d3y8” come password.

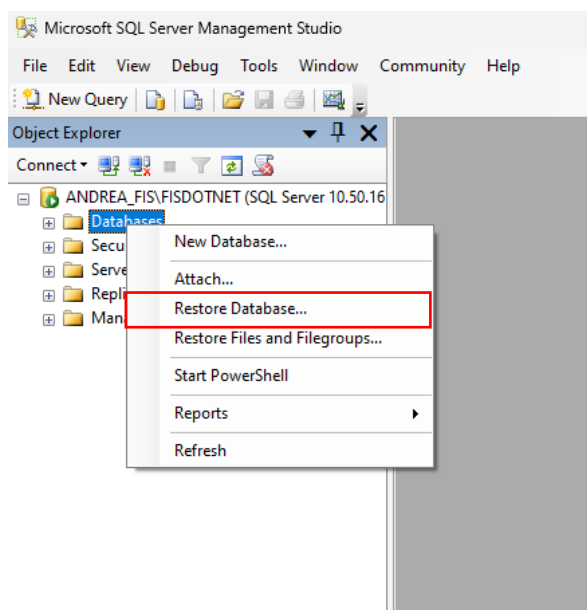


Nella colonna di sinistra selezionare “Databases” e premere il tasto destro del mouse.

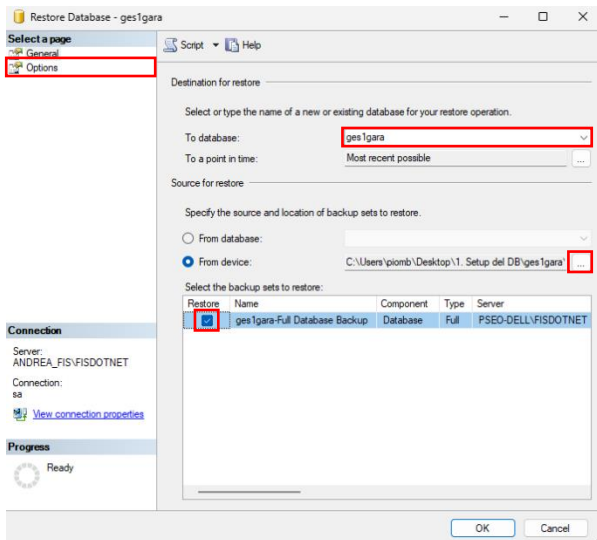
Selezionare quindi “New Database”



Impostare il nome del database a “ges1gara” poi premere “OK” .



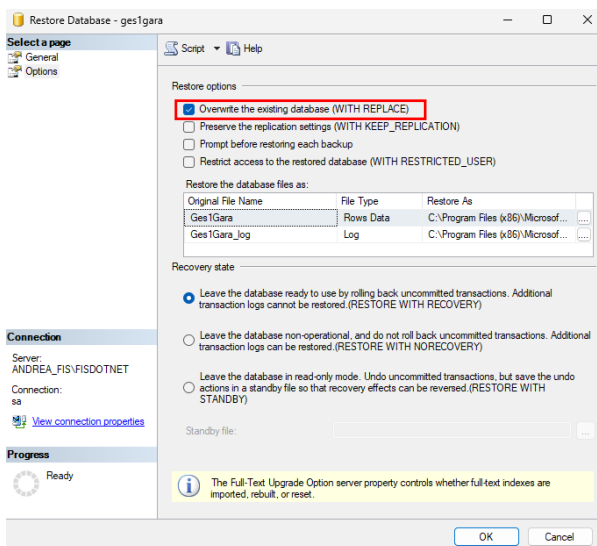
Selezionare nuovamente “Databases”, premere il tasto destro del mouse e selezionare “Restore Database”.



Impostare il nome del database di destinazione a “ges1gara” e selezionare “From device”.

Con il pulsante sulla destra navigare alla cartella “~/1. Setup del DB/ges1gara/” e selezionare il file “ges1gara_4.0.5_PseoVer2.1.bak”.

Assicurarsi di selezionare “Restore” poi selezionare “Options” in alto a sinistra.



Selezionare “Overwrite the existing database (WITH REPLACE)” poi premere “OK”.

Al termine dell’operazione il database sarà impostato correttamente e sarà possibile chiudere l’applicazione

2. Installazione di Fence!

Aprire la cartella “Crystal Report” ed eseguire il file “CRRuntime_12_2_mlb.msi”

Una volta terminata l’installazione aprire la cartella “Fence” ed eseguire “Fence!Inst.msi”, non è necessario modificare nessuna delle impostazioni.

Al termine dell’installazione, aprire la cartella “Aggiornamento Fence4.0.5°3” e copiare i file contenuti alla posizione dove si è installato Fence assicurandosi di sostituire quelli vecchi.

Dopo aver eseguito l’aggiornamento, caricare il file “pozzo.xml” seguendo le istruzioni nella sezione 3.

3. Utilizzo di Fence!

Aggiornamento del pozzo Società/Atleti

Dopo aver scaricato il file pozzo aggiornato e aver aperto Fence!, premere il tasto destro del mouse su un punto libero della schermata.

Selezionare la voce “Import/Export dati”, selezionare l’opzione “Carica XML su Società/Tesserati FIS” e selezionare il file precedentemente scaricato e premere “Apri”.

Dopo aver caricato il nuovo pozzo l’aggiornamento bloccherà l’applicazione per qualche secondo

Aggiungere/salvare i file di gara

Dopo aver scaricato il file di gara (ha formato: “ExpAllGara.9999.AAAAMMDD.NOME_COMPETIZIONE.XML”) e aver aperto Fence!, premere il tasto destro del mouse su un punto libero della schermata.

Selezionare la voce “Import/Export dati”, selezionare l’opzione “Carica/Salva XML senza controllo”, selezionare “Carica gara da XML” e selezionare il file precedentemente scaricato.

Per, invece, salvare una gara tornare alla finestra “Carica/Salva XML senza controllo”, deselectare “Salva XML in .Zip” e premere “Salva gara su XML”.

Aggiornamento ranking

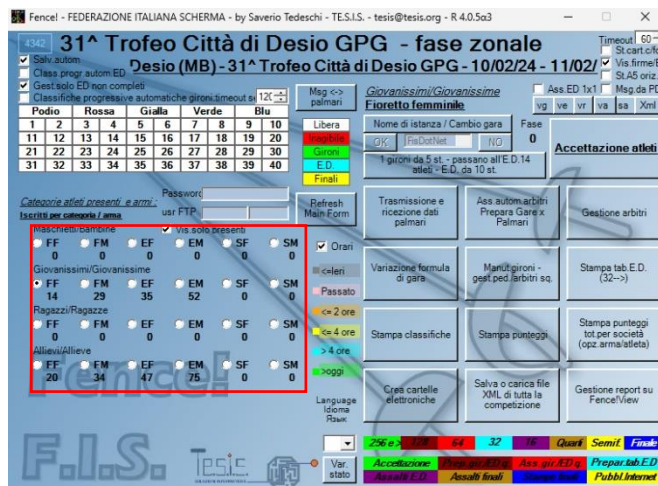
Dalla cartella in cui si è installato Fence! Copiare il file “RankFIS.mdb” sul desktop o in una cartella a scelta.

Eseguire il re-link delle tabelle utilizzando come base i file xls contenenti il ranking (presenti nella cartella “3.1. Rank Aggiornati”). Dopo aver salvato il file mdb, copiarlo nella posizione originale e sostituire il file precedente.

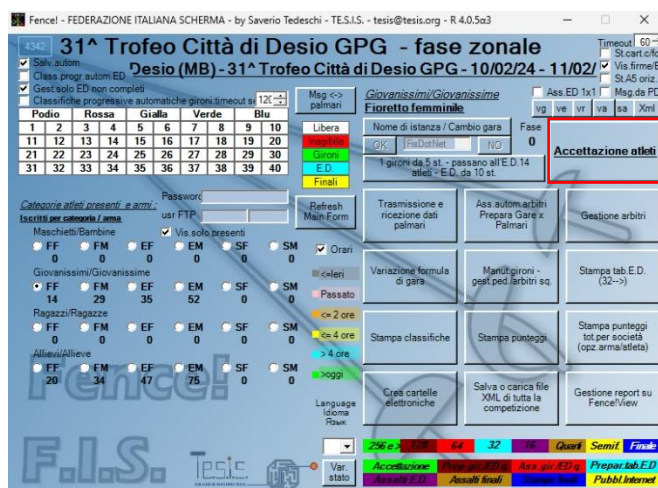
Preparazione di una gara

Generalmente la preparazione di una gara spetterà ai computeristi più esperti.

Per gli esempi userò la gara “31° Trofeo Città di Desio”, prima di seguire gli esempi assicurarsi che il programma per la pubblicazione dei risultati (WebFence) **non** sia avviato.

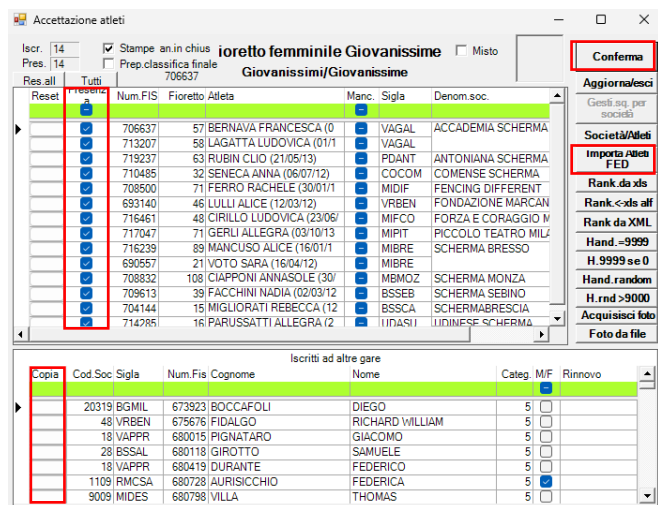


Il primo step è selezionare la categoria della gara da elaborare, per fare ciò basta selezionare l'elemento desiderato dal menù evidenziato.



Il secondo step è quello di “Accettazione Atleti”, qui si possono inserire atleti mancanti o rimuovere gli assenti.

Una volta premuto il pulsante, si aprirà la finestra di gestione degli atleti.



Per confermare la presenza di un'atleta impostare la colonna “Presenza” su “✓”, per rimuovere una persona, selezionare la riga e premere “CANC” sulla tastiera

È possibile inserire atleti mancanti cliccando su “Importa Atleti FED” e selezionando gli atleti desiderati dalla lista in fondo alla schermata

Al termine delle iscrizioni premere “Rank da xls” per inserire i rank di tutti gli atleti premere poi “Conferma” e “No”

La prossima finestra a comparire serve a impostare la formula di gara, assicurarsi di impostare il numero di stoccate, gli eliminati per il passaggio alle dirette e “III/IV pari merito” sulla base del regolamento federale.

Data la categoria appartenente al GPG non viene eliminato nessun atleta al passaggio in ED quindi si imposta lo 0%
Generalmente (all’infuori del GPG) l’eliminazione va dal 20% al 30%.

Nel caso della categoria giovanissimi si esegue il girone a 5 stoccate e le E.D. a 10 stoccate. Altre categorie hanno diverse quote per i gironi e le E.D. che sono specificate nelle disposizioni agonistiche

Infine assicurarsi che l’opzione “Espulso lascia il buco” sia selezionata e che il “Tipo di classifica ai gironi” sia “0-Indexes+Ranking”

Al termine premere “Conferma variazione”

Ora il pulsante di “Accettazione Atleti” è cambiato in “Creaz. e stampa gironi”, premerlo e impostare i gironi per avere il massimo numero di gironi da 7 atleti completati da gironi da 6 atleti.

Se il numero di atleti non permettesse la formazione di gironi da 7, si possono creare gironi da 6 e 5 atleti.

È necessario impostare la data, mentre la pedana non è necessaria in quanto verrà impostata con un programma apposito

Al termine premere “Crea Gironi” poi “Conferma e Registra”. Per stampare i cartellini dei gironi premere <CTRL> + <A>, poi selezionare stampa. È buona norma stampare anche la lista dei gironi (<CTRL> + <G>) per facilitare l’appello a inizio gara.

Gestione degli assalti

La gestione degli assalti è la parte più lunga del nostro compito di computeristi.

Per gli esempi userò la gara “31° Trofeo Città di Desio”, prima di seguire gli esempi assicurarsi che il programma per la pubblicazione dei risultati (WebFence) **non** sia avviato.

Premere “Gestione assalti gironi” per aprire la finestra di gestione degli assalti. Per essere più efficaci nel muoversi nella finestra si possono usare:

- la barra numerica per inserire i risultati
- <Tab> per spostarsi nella tabella
- <P> per inserire le vittorie non a 5 punti
- <R> per indicare un ritiro
- <E> per indicare una espulsione

Una volta inseriti tutti i dati di un girone, si può usare il menù a tendina per cambiare il girone selezionato o premere “Conferma” per

Al completamento di tutti i gironi si potranno creare i tabelloni di eliminazione diretta.

Dopo aver premuto “Creazione e stampa E.D.” si aprirà una finestra nella quale basta premere “Crea Tabellone ...” il nome di questo pulsante può variare in base al tabellone (16, 32, 64, etc) e al fatto che questo tabellone sia, o meno, completo.

Nell’esempio di questa gara il pulsante sarà “Crea Tabellone Incompleto da 16)”

Dopo la generazione dei tabellini si può chiudere la finestra.

Per stampare i tabellini creati premere <CTRL> + <A> e selezionare stampa.

Per inserire i risultati della fase ad eliminazione diretta premere “Gestione assalti E.D.”. Per essere più efficaci nel muoversi nella finestra si possono usare:

- la barra numerica per inserire i risultati
- <Tab> per spostarsi nella tabella
- <R> per indicare un ritiro
- <E> per indicare una espulsione

La finestra di inserimento dei risultati è leggermente diversa da quella dei gironi, sulla sinistra i pulsanti sono raggruppati in gruppi di 3 per ogni assalto

- “St” viene usato per ristampare un cartellino in caso di necessità
- “Dx” rappresenta il numero identificativo dell’assalto, riportato anche sul cartellino, la lettera varia a seconda della fase di E.D.
- “κ” non viene usato ma assiste nella navigazione di tabelle più grandi (es. 128, 256, etc)

Il menu a finestre con indicati “D/16”, “C/8” e “B/4” indicano le varie fasi dell’E.D., al completamento di una fase essa viene rimossa dall’elenco per facilitare il lavoro

Il completamento di un assalto dispari e il suo consecutivo vanno a generare un cartellino per la fase seguente. Premere “Conferma risultati” poi la combinazione <CTRL> + <A> e selezionare stampa.

Stampa dei risultati

Al termine del tabellone delle finali la gara è completa e si devono quindi preparare i file da mandare in federazione.

La prima cosa da salvare è il file generale della gara. Premere il tasto destro del mouse su un punto libero della finestra principale, selezionare “Import/Export dati”, selezionare “Carica/Salva XML senza controllo” e premere “Salva gara su XML”. Il file generato sarà salvato in XML e sarà quello da allegare alla mail da mandare in federazione.

Sono poi da salvare i seguenti pdf:

Descrizione	Combinazione per generare il file
Classifica Finale	<CTRL> + W
Tabellone ED 32	<CTRL> + F
Tabelloni ED > 32 (in ordine cresc.)	<CTRL> + T
Classifica ai gironi	<CTRL> + C
Formazione dei gironi con risultati	<CTRL> + R
Elenco presenze per rank	<CTRL> + H
Elenco presenze per società	<CTRL> + S

Prima dell’invio, i file vanno raggruppati in un unico pdf con nome formato dalla disciplina e dalla categoria (es. “FF GIOVANISSIME.pdf”).

Il file pdf andrà caricato sul sito del comitato regionale, mentre il file zip andrà inviato a computeristi@googlegroups.com. Inizialmente questa operazione sarà eseguita dai computeristi più esperti.

Ora, per esercitarsi, sono presenti 3 gare nella cartella “4. Test Gare”.

Procedendo seguendo gli step sopra non dovrebbero incontrarsi problemi, i risultati si possono riempire a caso senza problemi utilizzando il pulsante “Rnd” o a mano.

Note:

- Ricordare di salvare spesso la gara è una cosa importante, Fence! gestisce molto male la memoria e quindi spesso è necessario riavviarlo
- Una scorciatoia utile è <CTRL> + <SHIFT> + <F>, durante una gara permetti di tornare a modificare la formula di gara
- Un’altra scorciatoia che può risultare utile è <CTRL> + <L> che permette di visionare la classifica parziale

4. Programmi StandAlone

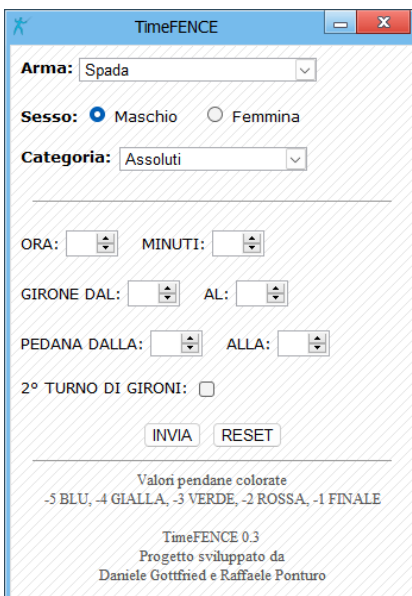
Nella cartella “3. Programmi StandAlone” sono presenti 2 sottocartelle.

La prima “TimeFence” contiene le applicazioni (1)“TimeFENCE 0.3.exe” e (2)“TimeFENCE_ED 0.4.exe”, queste sono usate per l’assegnazione di orari e pedane durante la fase a gironi (1) o durante la fase ad eliminazione diretta (2).

La seconda “WebFence” contiene solo l’applicazione “WebFENCE 1.9.11 FIS.exe” che è l’applicazione utilizzata per la pubblicazione dei risultati sul sito [4fence](http://4fence.com).

Utilizzo TimeFence

Alla prima apertura TimeFence genererà un file .userpref contenente alcune configurazioni, subito dopo si aprirà l’applicazione in sé.



Nella prima sezione si seleziona la competizione su cui si vuole agire

Nella seconda sezione si imposta l’orario, i gironi su cui agire e le pedane da utilizzare.

Nel caso in cui i gironi siano più numerosi delle pedane, si cicla sulle pedane ripartendo dalla prima.

Una volta completato il setup basta premere “INVIA” e le modifiche verranno applicate.

Note:

- Prima di agire in qualsiasi modo è sempre consigliabile fare un backup della gara.
- Alla chiusura TimeFence mostra un errore di Runtime, questo è dovuto alla programmazione dell’applicazione e non è un errore di cui tenere conto

Utilizzo TimeFence ED

Come per TimeFence, alla prima apertura verrà generato un file .userpref contenente alcune configurazioni, subito dopo si aprirà l'applicazione in sé.



La prima schermata che si presenta serve per la selezione della gara su cui si vuole agire.

(in questo esempio la competizione era il 31° Trofeo Città di Desio e le categorie erano solo quelle visualizzate)



A seguito si passerà sulla schermata di selezione dell'arma (barra verticale a sx) da cui si può anche tornare alla schermata precedente.

Una volta selezionata l'arma di interesse si può procedere a inserire l'orario di inizio degli assalti e l'intervallo (tempo tra ogni assalto)

Per abilitare la selezione delle pedane cliccare sulle X rosse.

Una volta completato il setup premere "ELABORA", sulla destra apparirà un'anteprima delle modifiche e, se corretta, premere "APPLICA MODIFICHE" in modo da confermare l'operazione.

Nota:

- Prima di agire in qualsiasi modo è sempre consigliabile fare un backup della gara.

Utilizzo WebFence

Come per i precedenti programmi, al primo avvio, verrà generato un file . userpref contenente alcune configurazioni, subito dopo si aprirà l'applicazione in sé.



La prima schermata serve per la selezione della pagina di pubblicazione, la maggior parte delle volte sarà “C.R. Lombardia”
Una volta scelto premere “Seleziona”



La seconda schermata che si presenta è dedicata alla selezione della competizione.

Si scelgono l'arma, il sesso e la categoria di interesse mentre il tempo di refresh e il database non è necessario toccarli.

Completata la selezione premere “Invia” e l'applicazione procederà ad inviare i dati della gara al server per la pubblicazione.

Una volta raggiunta la fase ad eliminazione diretta il tempo di refresh può essere portato a 3 minuti

Note:

- L'applicazione va spesso in errore poiché se prova a inviare i dati mentre questi stanno venendo modificati in Fence, non sono accessibili bisogna quindi riavviare l'invio della competizione
- Bisogna aprire un'istanza dell'applicazione per ogni gara in corso

5. Lista Riassuntiva Scorciatoie

Questa è una lista completa delle scorciatoie che possono venire utili durante la preparazione o lo svolgimento di una gara (sono poi presenti ulteriori scorciatoie ma inutili ad eccezione di casi specifici)

Le scorciatoie **evidenziate** non sono trattate in questa guida in quanto oltre lo scopo della stessa e sono quindi solo riportate a scopo conoscitivo

Descrizione	Combinazione
Classifica Finale	<CTRL> + W
Classifica Parziale	<CTRL> + L
Tabellone ED 32	<CTRL> + F
Tabelloni ED > 32 (in ordine cresc.)	<CTRL> + T
Classifica ai gironi	<CTRL> + C
Classifica alla 1° tornata	<CTRL> + <SHIFT> + 1
Classifica alla 2° tornata	<CTRL> + <SHIFT> + 2
Lista atleti qualificati E.D.	<CTRL> + P
Formazione dei gironi con risultati	<CTRL> + R
Elenco per ordine alfabetico	<CTRL> + D
Elenco per rank	<CTRL> + H
Elenco per società	<CTRL> + S
Stampa formula di gara	<CTRL> + U
Stampa elementi in coda	<CTRL> + A
Variazione formula di gara	<CTRL> + <SHIFT> + F
Variazione impostazioni di base	<CTRL> + <SHIFT> + B