

Sistema RollArt 2021

Protocollo gare per Data Operator ed Event Manager

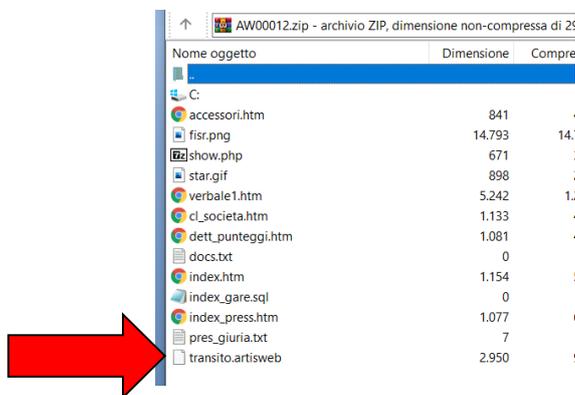
Preparazione della gara

EVENT MANAGER deve:

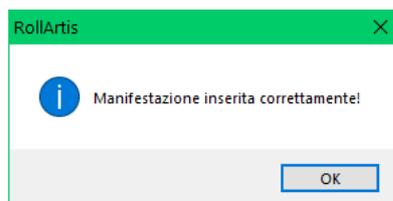
- creare tutte le gare previste nella manifestazione con **ArtisWeb**, inserendo tutti i dati (atleti, pannello giudici e, se già disponibile, l'ordine di entrata) e salvarle su dispositivo portatile (chiave usb, HD esterno).

*** Importante ***

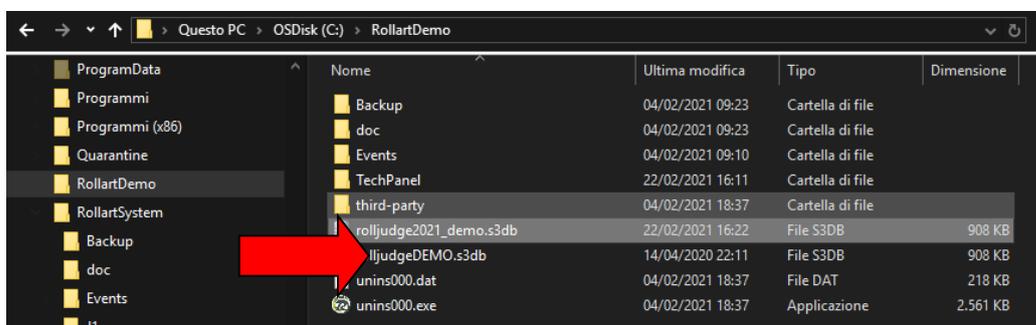
- Su *ArtisWeb*, nel pannello giudicante inserire **SEMPRE** obbligatoriamente Event Manager, Technical Specialist, Data Operator, Assistant o Controller, Referee e almeno 1 giudice
 - In caso di competizioni con un numero pari di giudici, inserire sempre su Artis un giudice in più, lasciando il nominativo vuoto.
 - Su *ArtisWeb* inserire sempre anche il *presidente di giuria*, che deve corrispondere al *Referee*.
- fornire tutta la modulistica necessaria sia al pannello giudicante (judges scoring forms and referee forms + ordine di entrata) che al pannello tecnico (content sheet, 3 copie, ponendo attenzione a fornirli prima in ordine di entrata prova pista e successivamente in ordine entrata gara + 2 copie di ordine di entrata) <http://www.worldskate.org/artistic/about/regulations/category/260-judges-forms.html>
 - inserire il suddetto dispositivo portatile sul pc di **gara** del Data Operator, aprire **RollArtis 2021**, cliccare sul bottone **Importa gara Artis**, fare doppio click sul file *transito.artisweb* presente nella cartella AW0000.zip creata in precedenza per importarlo:



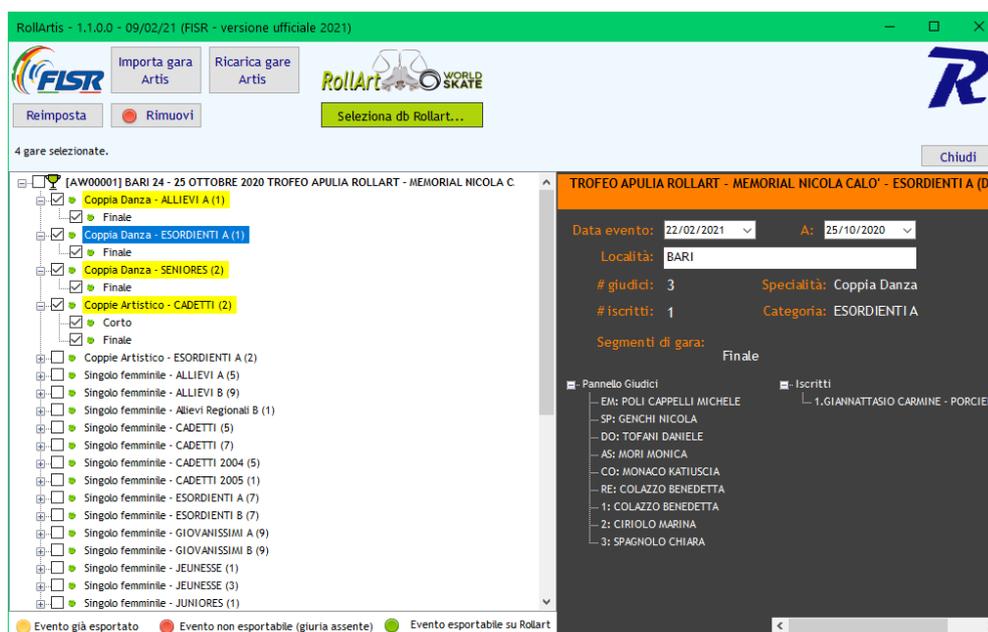
La gara viene importata su RollArtis:



- Selezionare il database *rolljudge2021.s3db* nella cartella RollartSystem o in alternativa il database *rolljudge2021_demo.s3db* nella cartella RollartDemo:



- Selezionare tutte le gare che si vogliono esportare verso Rollart. Nell'esempio sotto, sono state selezionate 4 eventi, per i quali è possibile visualizzare i dettagli sulla destra:



***** Importante ***** RollArtis è un software di transito (da ArtisWeb a RollArt) e non permette la modifica dei dati, come atleti, giudici o categoria.

- selezionare **Esporta gare Artis in Rollart** nella parte centrale della schermata

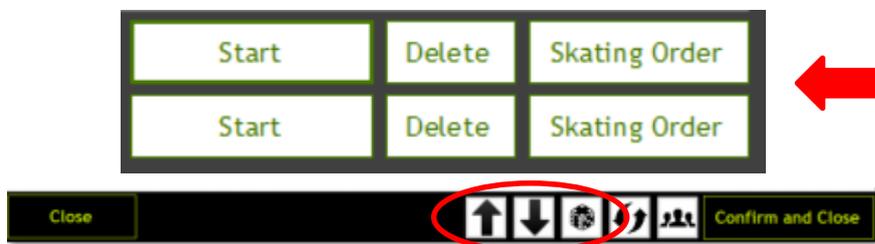


- verificare tutti i dati esportati in Rollart (tipo di gare, atleti, giuria).
- *** Importante ***** È possibile utilizzare Rollart Demo per verificare la corretta creazione degli eventi.
- stampare l'ordine di entrata e verificare lo Skating Order sul pc del DO (pannello tecnico)
- nel caso di anagrafiche errate (nome, società), l'EM insieme al DO dovrà modificare i dati su Rollart TechPanel direttamente tramite la funzione "Settings/Skaters"

DATA OPERATOR deve:

Se non fatto precedentemente dall'EM creare la manifestazione prevista:

- 1) Selezionare **New Competition** (ricordarsi che Competition sono i Campionati/Trofei mentre i segmenti di gare come ad es. Free/Short Men/Ladies sono gli Events) inserendo tutti i dati (Competition Name, Place, Date from, To, Event Type sono obbligatori); una volta inseriti cliccare su **Insert Competition**;
 - 2) Selezionare **New Event** (oppure tasto destro dopo aver selezionato la manifestazione), scegliere il segmento di gara (Free/Short o entrambi), inserire iscritti e giuria (inserire obbligatoriamente almeno EM, TS, Controller o Assistant, DO, Referee e 1 giudice) e cliccare **Insert Event**;
- verificare che l'ordine di entrata in pista (tasto **Skating Order**) sia corretto. Nel caso in cui non lo sia è possibile modificarlo con le frecce per spostare in alto o in basso un nominativo (ricordarsi **Confirm and Close** altrimenti le modifiche non vengono salvate)



N.B: Se manca qualche atleta e il depennamento non è stato comunicato o è stato comunicato all'ultimo momento si consiglia di lasciare l'atleta e fare poi SKIP durante la competizione (si ricorda che una volta che è stato premuto SKIP l'atleta **NON** è più recuperabile)

- in caso la manifestazione sia una gara di Coppie Danza / Solo Dance inserire la **Pattern Sequence** prevista da regolamento;
- verificare che il Referee e tutti i giudici siano connessi. Nel caso non siano connessi:
 - ✓ cliccare sul bottone **Tech Panel** dell'interfaccia giudice e provare a riconnettersi

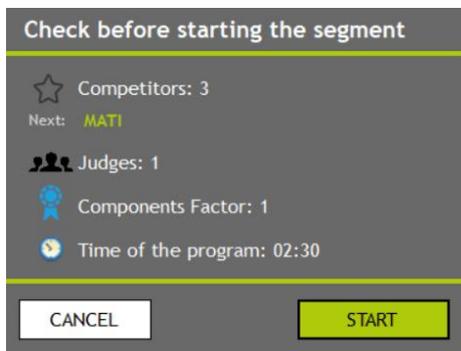


- ✓ verificare che il pc sia acceso
- ✓ verificare che l'interfaccia giudice sia stata avviata
- ✓ verificare che il numero del giudice (in alto a sinistra) sia quello corretto
- ✓ verificare che il cavo lan sia collegato
- ✓ verificare che l'indirizzo ip del pannello tecnico sia corretto (da verificare tramite **Settings**, in basso a destra dell'interfaccia giudice). Se il referee e tutti i giudici sono connessi (Connected e icona verde), è possibile far partire la gara.
- verificare in che modo e se verrà visualizzato il punteggio al termine dell'esecuzione di ogni programma. Il pc del Data Operator può essere collegato tramite cavo HDMI ad un monitor esterno o ad un proiettore. Se non previsto dall'organizzazione, lo speaker dovrà leggere i punteggi direttamente dal pc del Data Operator. E' possibile scegliere di leggere solo il totale generale (Total score) e la classifica parziale oppure tutte le voci (elements, components, deductions,).
- verificare il funzionamento tramite Settings/Video
- verificare, anche insieme agli altri componenti del pannello tecnico, che il sistema audio (cuffie e mixer) sia funzionante.

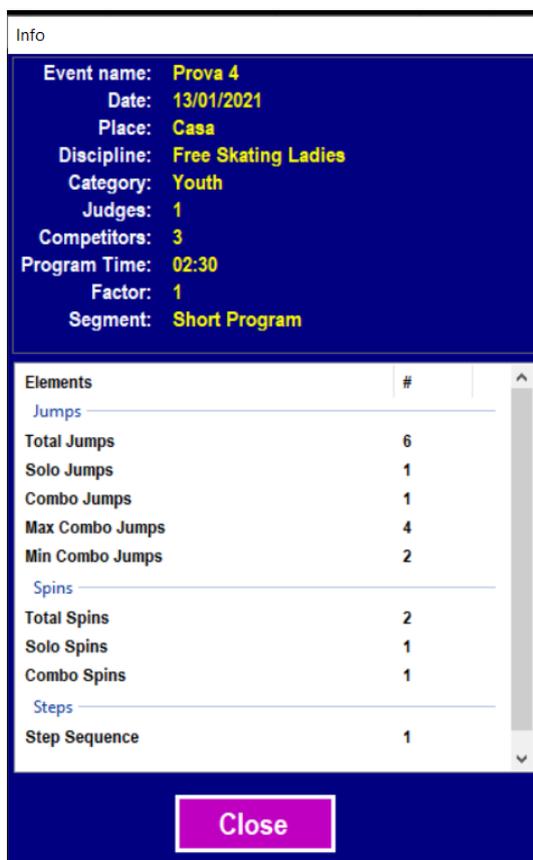
Consiglio di fare una simulazione di gara con i giudici poco prima dell'inizio della competizione. Crearsi una gara di test (anche con un paio di atleti) e fare una prova veloce mettendo elementi inventati e farsi inviare valori random dai giudici (durata 5 minuti max)

DATA OPERATOR deve:

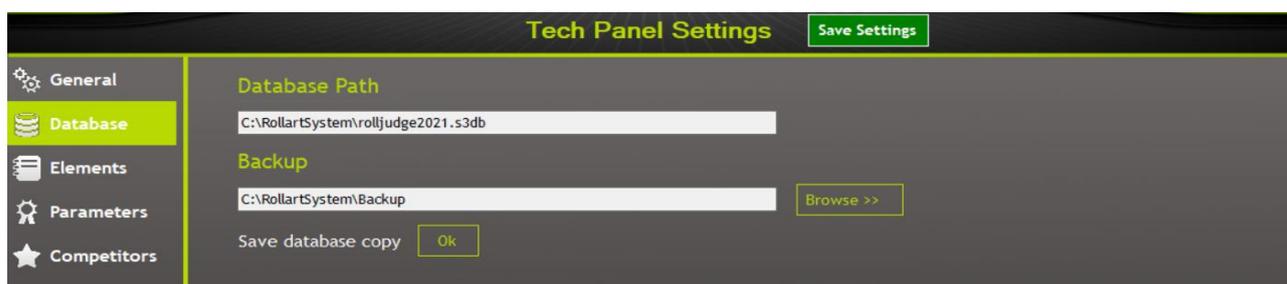
1. premere **Start Segment** ed avviare la gara
2. verificare che il nome dell'atleta/gruppo e i parametri della gara (nome del segmento, durata del programma, numero giudici, ecc...) siano quelli corretti



3. avviare l'interfaccia e verificare gli elementi obbligatori tramite il pulsante Info:



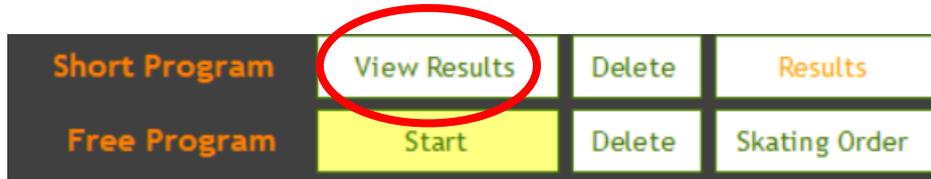
4. per ogni atleta, il DO deve verificare che l'atleta chiamato dallo speaker corrisponda al nome scritto in basso nell'interfaccia. In caso contrario, premere **QUIT** per chiudere l'interfaccia e verificare insieme al Controller l'ordine di entrata.
5. inserire tutti gli elementi chiamati dallo Specialist:
 - ✓ per i **salti** sia **combo** che **singoli** prima va inserito l'eventuale **Under/Half/Downgraded**, poi cliccare sul numero (rotazioni) accanto al nome del salto eseguito (questo vale sia per i singoli che per le coppie artistico con l'unica differenza che nelle coppie dobbiamo prima di tutto selezionare se **side**, **throw** o **twist**)
 - ✓ per le **trottole** selezionare se **solo** o **combo**, gli eventuali **bonus** e **%**, poi il n. 1 che conferma l'elemento (le percentuali possono essere inserite alla fine del programma in modalità **update**). Questa procedura vale anche per le coppie artistico nelle quali però dobbiamo prima di tutto selezionare **side by side** o **contact** e poi procedere come per il singolo)
 - ✓ per **sequences** non appena il TS chiama l'elemento selezionare se **footwork** o **choreo** (si deve accendere il relativo bottone) e alla fine dell'esecuzione dell'elemento inserire il livello. Questo vale per tutte le discipline.
 - ✓ per gli elementi previsti nelle competizioni di **precision**, prima cliccare sul nome dell'elemento chiamato (si deve accendere il relativo bottone) e dopo sul livello
6. insieme al Controller/Assistant fare il check degli elementi, in particolar modo:
 - Sequenza corretta degli elementi (ponendo attenzione nel singolo all'esatta divisione dei **combo** sia **jump** che **spin**. **ATTENZIONE:** nel caso in cui due **combo** siano state inserite come una unica **es** **combo** di 4 salti anziché 2 da 2 salti è possibile dividerle selezionando il primo salto della seconda combinazione e cliccare il tasto **split** posto nella barra centrale)
 - Se ci sono elementi con * comunicarli al pannello tecnico ed eventualmente togliere l'* manualmente
 - Percentuali delle trottole e dei salti in **combo** in presa diretta
 - **Wrong edge** nel **lutz**
 - Comunicare da quale elemento all'atleta viene assegnato il **bonus T**
7. salvare il database della gara



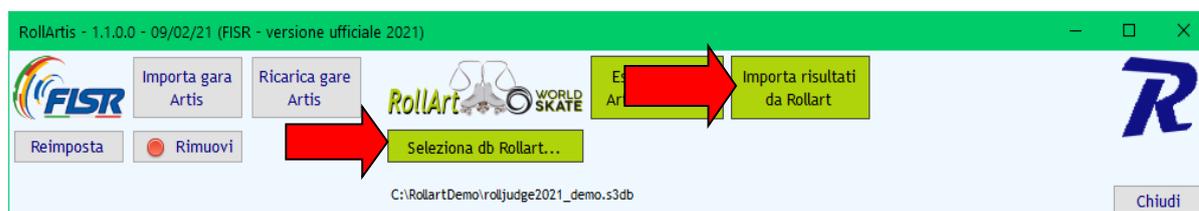
POST GARA

DATA OPERATOR / EVENT MANAGER;

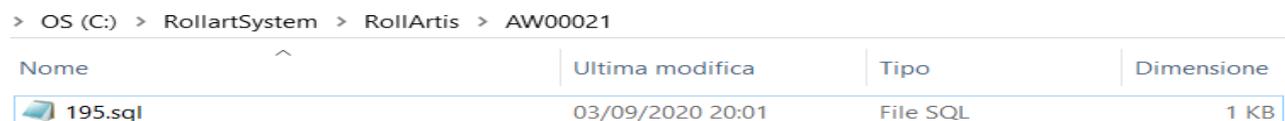
- esportare i pdf della gara tramite **View Results** --> **Export All**



- Verificare i pdf e salvare i risultati (esclusi quelli per il Referee) nella cartella Artisweb di origine
- Chiudere Rollart, aprire RollArtis e selezionare il database salvato per la procedura di importazione risultati
- Selezionare le gare e cliccare sul pulsante **Importa risultati da Rollart**



- aprire la cartella RollArtis dentro Rollart e copiare i file .sql nella cartella Artisweb



- stampare le necessarie classifiche (bacheca, speaker)
- redigere il verbale di gara con ArtisWeb
- inviare la manifestazione su FISR

***** Importante *****

- *Non è possibile inserire un nuovo atleta/gruppo a gara iniziata.*
- *Sempre meglio prendersi 30 secondi in più per fare il check degli elementi con il controller.*
- *Per ogni segmento di gara deve essere presente un file .sql al termine dell'importazione con Rollartis. Per le gare con Short + Long Program avremo due file sql, così come per le gare con Compulsory dances + Free Dance e gare con Style Dance + Free Dance.*
- *Se al termine della procedura di esportazione RollArtis il database Rollart viene salvato su un dispositivo esterno (chiavetta USB o hard disk) ricordarsi SEMPRE di copiarlo in locale nel pc del Pannello Tecnico. MAI utilizzare RollArt TechPanel con un database salvato in un dispositivo esterno.*