



ARTÍCULO 2 – PROGRAMA DATAGOLF

SALIDAS AL TIRO

INTRODUCCIÓN

Muchos Comités de Competición optan por organizar las salidas en determinadas competiciones al tiro. En este tipo de salidas los jugadores comienzan su vuelta estipulada por un tee diferente pero todos a la misma hora. Para avisar a los jugadores que es la hora de salida, se recurre a un sonido que pueda ser audible en todo el campo, normalmente un cohete, de ahí su nombre. Los motivos para elegir esta forma de salidas pueden ser diversos: máxima ocupación del campo, todos los jugadores acaban a la misma hora, etc.

En éste artículo vamos a ver cómo gestionar las salidas al tiro en el programa DataGolf.

SALIDAS AL TIRO CON DOBLE TURNO (MAÑANA/TARDE)

Si tenemos que preparar una competición con salida al tiro en dos turnos, mañana y tarde, una vez inscritos a los jugadores hacemos clic en el botón 'Salidas' de la ventana 'Torneos' y una vez en la ventana 'Salidas de Torneos', pulsamos en la parte derecha, el botón 'Cambiar definiciones'. Se nos abre 'Definiciones para Salidas' y al elegir la opción 'Shotgun' en el menú desplegable 'Tipo Salida' aparecerá la ventana de la Imagen 1.

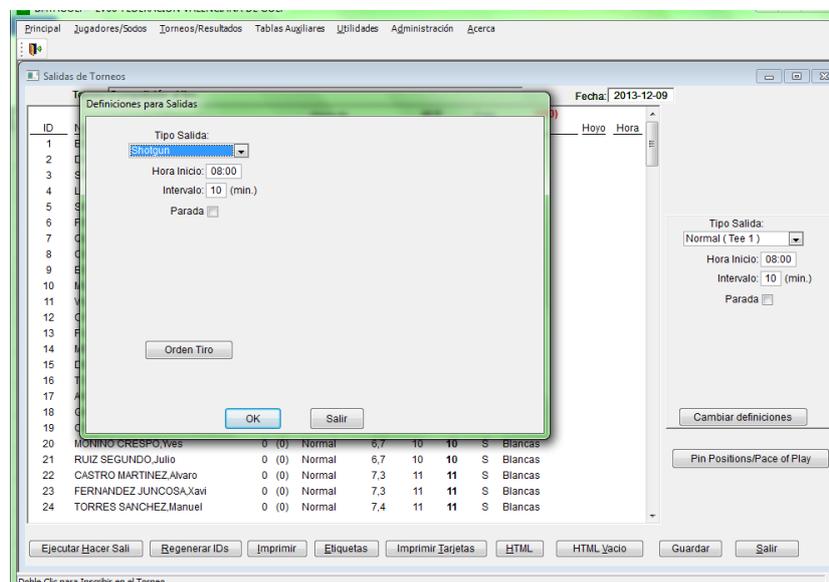


Imagen 1 Ventana Definición de Salidas

En nuestro ejemplo queremos organizar dos tandas de salidas, mañana (8:00) y tarde (15:30), debemos elegir la opción 'Parada' y se nos mostrarán dos nuevas casillas para indicar al programa en que grupo hay que hacer el corte entre la mañana y la tarde y a qué hora salen a jugar el grupo de la tarde. En nuestro caso, tenemos una inscripción de 200 jugadores que vamos a organizar en dos tandas de 100 y saldrán en grupo de 4 jugadores, esto hace que hayan 25 grupos por la mañana y otros 25 por la tarde. Por lo tanto en la casilla 'Grupo de Parada' debemos poner 25 (ver Imagen 2).

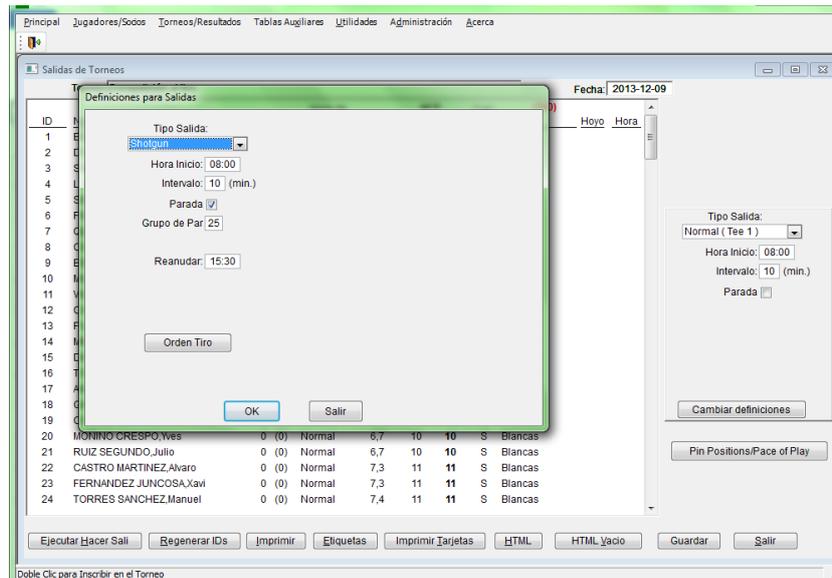


Imagen 2 Definición de dos tandas de salida, mañana y tarde.

TEES DOBLADOS

En la parte inferior de la ventana aparece un nuevo botón: 'Orden Tiro'. Este botón sirve para indicar al programa el orden en que se deben doblar los tees. Puesto que tenemos más grupos de salida en cada tanda (25) que hoyos tiene el campo (18), es necesario que por algunos hoyos salgan dos grupos de salida. Normalmente se suelen doblar los hoyos posteriores a un par 5, porque se tarda más en jugar esos hoyos dando tiempo a que el segundo grupo pueda salir sin ocasionar esperas innecesarias, pero cada club puede elegir los hoyos que mejor considere. Haciendo clic en dicho botón aparecerá la ventana que podemos ver en la Imagen 3.

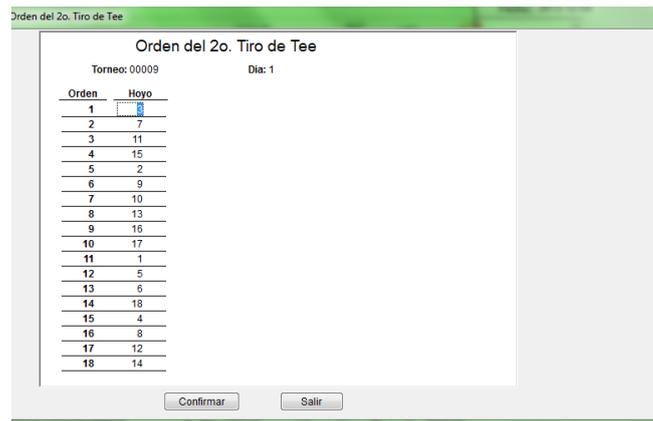


Imagen 3 Ventana para ordenar los tee doblados.

Lo que debemos indicar al programa es en qué orden queremos que se doblen los tees. En la Imagen 3 le hemos dicho al programa que queremos que el primer tee que se doble sea el hoyo 3, seguido de los hoyos 7, 11, 15, 2, 9, 10, 13, 16, 17, 1, 5, 6, 18, 4, 8, 12 y 14. Por tanto para los 25 grupos de salidas que tenemos en nuestro ejemplo, el programa doblará los hoyos 3, 7, 11, 15, 2, 9 y 10.

Una vez hemos configurado la definición de la salida al tiro, podemos proceder a efectuar el sorteo de las salidas como en el resto de competiciones dándole al botón 'Ejecutar Salidas' y posteriormente eligiendo un criterio de ordenación en 'Ordenar Salidas'.



TRUCO: SALIDAS AL TIRO GRUPOS PEQUEÑOS

En ocasiones los clubes tienen que organizar una competición con pocos jugadores, en la que todos los jugadores acaben a la misma hora y para evitar molestias con los jugadores que no juegan la competición y que saldrán por el hoyo 1, necesitan que los tees de salida a ocupar sean los de los últimos hoyos del campo. En ese caso debemos recurrir a un pequeño truco en el programa DataGolf.

Una vez definida las características de la salida al tiro (ver Imagen 1), damos al botón 'Orden Tiro' y le indicamos al programa el orden inverso de los tees de salida pero empezando por el hoyo 1 y siguiendo por el 18, 17, 16 y así sucesivamente hasta el hoyo 2 (ver Imagen 4).

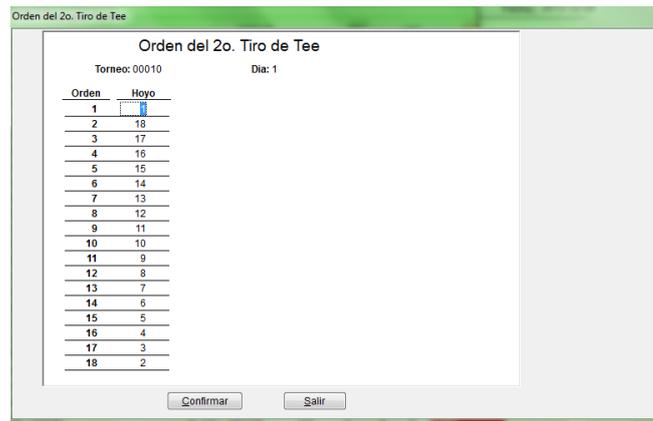


Imagen 4 Orden inverso para salidas al tiro con pocos jugadores.

Si le damos a confirmar y ejecutamos el sorteo de las salidas en el orden que prefiramos, obtendremos unas salidas al tiro en las que el programa habrá colocado a los jugadores, por defecto, a partir del hoyo 1 (ver globo rojo Imagen 5). Pero también podemos ver que los tees doblados (identificados con una A después del número del hoyo, ver globo amarillo en Imagen 5) han sido ordenados según el criterio establecido.

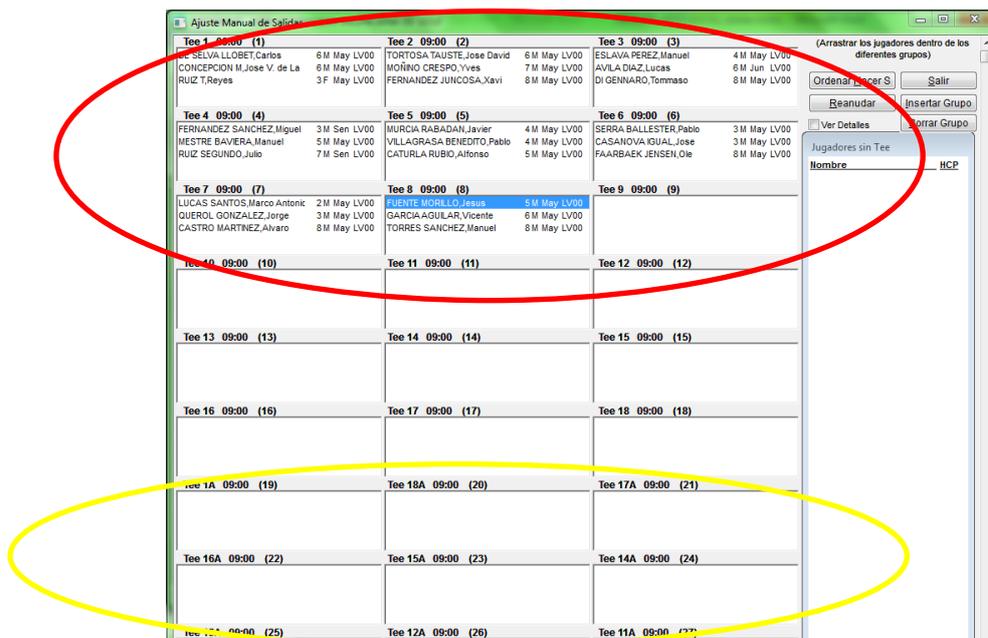


Imagen 5 Ajuste Manual de Salidas



Ahora para poder colocar a los jugadores a partir de ese tee de salida, podemos o bien colocarlos a mano (pinchar y arrastrar) o bien podríamos darle al botón 'Insertar Grupo' y empezar a insertar grupos a partir del primero hasta que el primer grupo de salida esté en el hoyo 1A (ver Imagen 6).

Tee	Time	Player	HCP
Tee 18A 09:00 (20)	09:00	ESLAVA PEREZ, Manuel	41 M 54 LV00
Tee 17A 09:00 (21)	09:00	FERNANDEZ SANCHEZ, Miguel	31 M 120 LV00
Tee 16A 09:00 (22)	09:00	MURCIA RABADAN, Javier	41 M 54 LV00
Tee 15A 09:00 (23)	09:00	SERRA BALLESTER, Pablo	31 M 54 LV00
Tee 14A 09:00 (24)	09:00	LUCAS SANTOS, Marco Antonik	21 M 54 LV00
Tee 13A 09:00 (25)	09:00	FUENTE MORALES, Juan	51 M 54 LV00
Tee 12A 09:00 (26)	09:00	CASTRO MARTINEZ, Alvaro	81 M 54 LV00
Tee 11A 09:00 (27)	09:00	CASTRO MARTINEZ, Alvaro	81 M 54 LV00

Imagen 6 Insertando grupos.

Y de esta forma tendremos organizada la salida al tiro empezando por los últimos hoyos.