

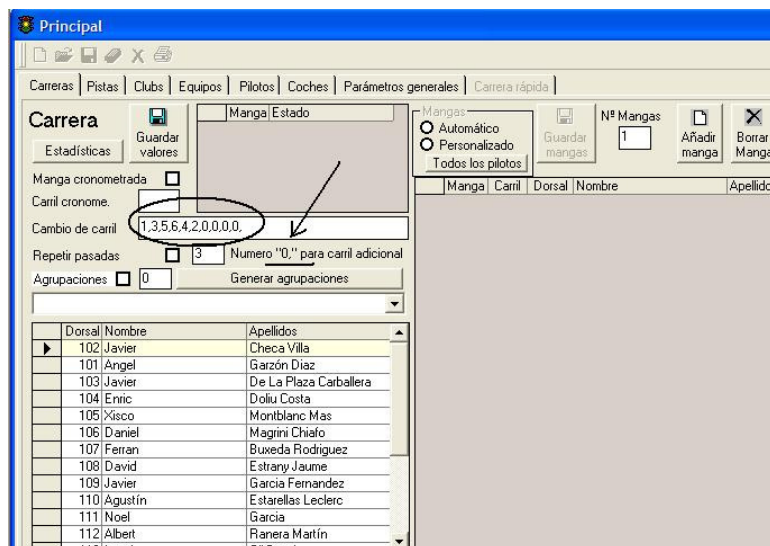
NUEVAS FUNCIONES DEL SOFTWARE “ WINSLOT “

A partir de la versión 1.8.984

Añadir más pilotos a una carrera, que carriles tiene la pista :

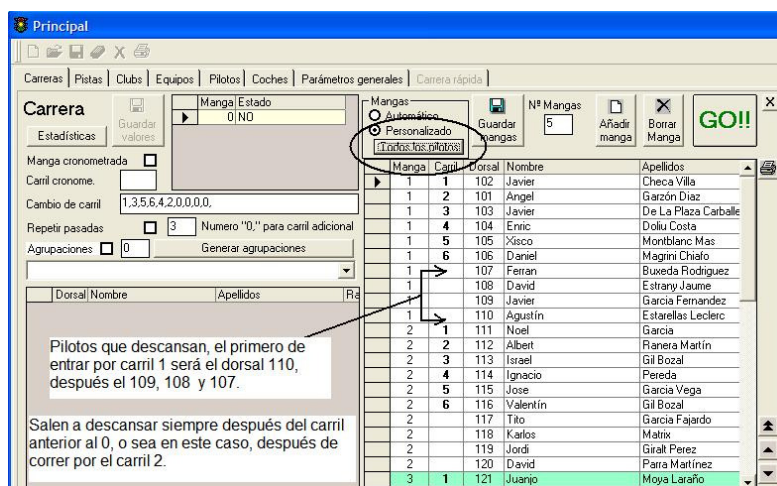
Para hacer carreras con más pilotos que carriles tiene el circuito, solamente hay que añadir el número “0” en el orden de cambio de carril.

En el lugar que se añade uno o más “0,0,0.....”, cada “0” quedará para un posible piloto, el cual como es lógico empezará con descanso, entrando en carrera por el carril que le sigue según el orden establecido. Si al piloto le corresponde el último “0”, (según esta pantalla de ejemplo) empezará después por el carril 1 y así sucesivamente.



Una vez seleccionados los pilotos para la carrera, se deben confeccionar las mangas, si se hace “Personalizado” puedes pasar los pilotos uno a uno o todos a la vez.

Las mangas quedan confeccionadas en la pantalla de la derecha, pudiendo cambiar los pilotos de carril o de manga, simplemente arrastrando con el cursor el piloto y dejándolo en el lugar que se desee. De esta forma se pueden hacer mangas en una misma carrera de uno, dos, tres, cuatro o más pilotos en descanso o con ningún piloto con descanso.



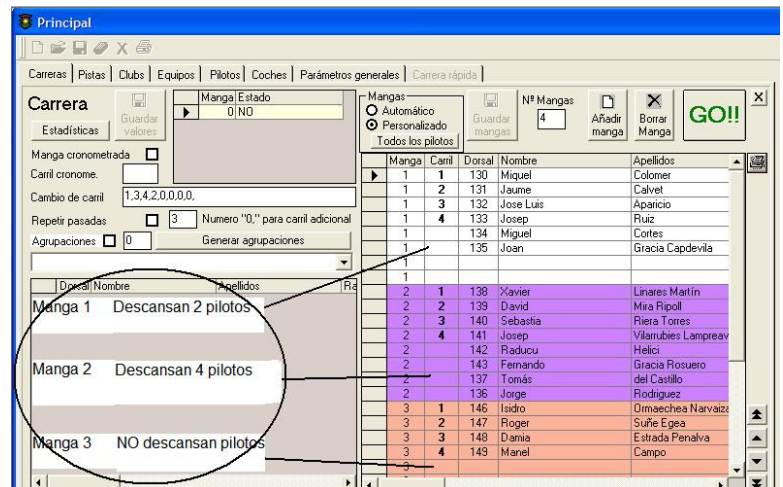
Todo ello se hace automáticamente, una vez configuradas y guardadas las mangas.

Ejemplo de carrera de cuatro carriles con mangas y con diferentes pilotos descansando:

Al programar la carrera se han puesto cuatro "0" adicionales al final (es lo más normal, pero se pueden colocar después de cualquier carril) que indican el número máximo de pilotos "extra" que se quiere, para participar en una manga.

Una vez confeccionadas las mangas, se colocan los pilotos de la forma que se quiera. En este caso se han colocado como se indica en la pantalla de la derecha.

Por lo tanto, en la manga 1, descansan dos pilotos; en la manga 2, descansan cuatro pilotos; en la manga 3, no descansa ningún piloto y en la 4, solo hay dos pilotos en carrera.



Se guardan las mangas de esta forma. Cuando pasamos a pulsar "Go" y se abre la pantalla de **carrera** con el cuadrante, si observamos las diferentes mangas que ha hecho, (pulsando el icono o botón de cambio de manga) veremos exactamente que corresponde cada manga, con los pilotos que hemos seleccionado.

Pos.	Apellidos, Nombre (Dorsal)	Carril 1	Carril 2	Carril 3	Carril 4
1	Colomer, Miquel (130)	Yellow	Yellow		
2	Calvet, Jaume (131)	Yellow	Yellow		
3	Aparicio, Jose Luis (132)		Yellow	Yellow	
4	Ruiz, Josep (133)		Yellow	Yellow	
5	Cortes, Miguel (134)		Yellow	Yellow	
6	Gracia Capdevila, Joan (135)		Yellow	Yellow	

Pos.	Apellidos, Nombre (Dorsal)	Carril 1	Carril 2	Carril 3	Carril 4
1	Linares Martín, Xavier (138)	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow
2	Mira Ripoll, David (139)	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow
3	Riera Torres, Sebastia (140)	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow
4	Vilarubies Lampreave, Josep	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow
5	Helici, Raducu (142)		Yellow	Yellow	Yellow
6	Gracia Rosuero, Fernando (143)		Yellow	Yellow	Yellow
7	del Castillo, Tomás (137)		Yellow	Yellow	Yellow
8	Rodriguez, Jorge (136)		Yellow	Yellow	Yellow

Pos.	Apellidos, Nombre (Dorsal)	Carril 1	Carril 2	Carril 3	Carril 4
1	Ormaechea Narvaiza, Isidro (146)	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow
2	Suñe Egea, Roger (147)	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow
3	Estrada Penalva, Damia (148)	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow
4	Campo, Manel (149)	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow

Pos.	Apellidos, Nombre (Dorsal)	Carril 1	Carril 2	Carril 3	Carril 4
1	Sola Gainza, Adur (144)	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow
2	Fernandez, Tony (145)	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow

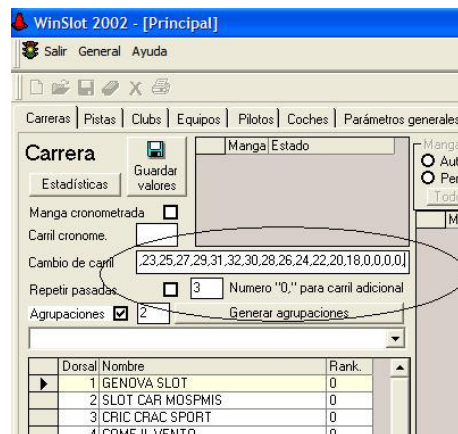
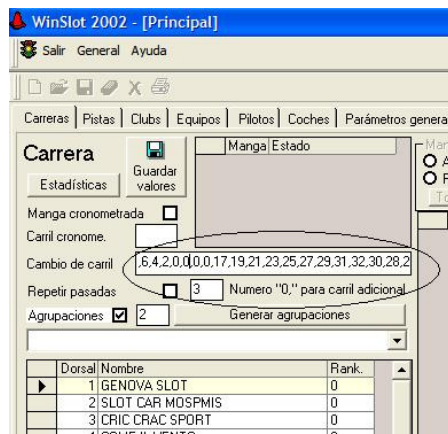
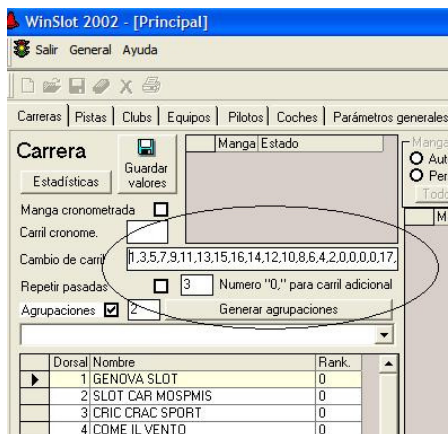
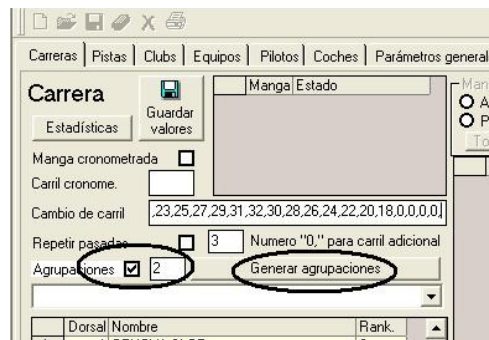
En la manga 1, vemos que descansan los dos pilotos, en la manga 2 descansan los 4 pilotos, en la manga 3 NO descansa ningún piloto y en la manga 4 no descansa ningún piloto, pero los dos que tienen que correr, lo harán por todos los carriles como es lógico.

AGRUPACIONES DE DIFERENTES CIRCUITOS:

Este software permite la posibilidad de agrupar en una misma carrera más de un circuito (con la clasificación directa), para ello solo hay que confeccionar la carrera marcando la casilla de **“Agrupaciones”** y anotando el número de circuitos que se compone la carrera en la casilla que tiene al lado.

Vamos a ver un ejemplo práctico:

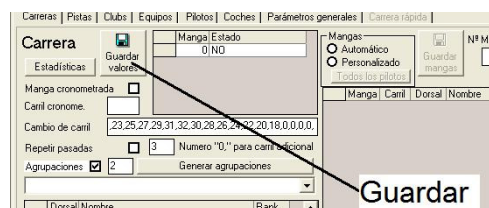
Seguidamente se anotará el **orden de cambio de carril**, que es donde habrá que tener en cuenta la cantidad de circuitos que hay en la carrera. Cada circuito es una agrupación.



Se ha programado el orden de cambio de carril seguido, pero separando los dos circuitos, de manera que en el circuito que corresponde del 1 al 16 se le han añadido cuatro “0” al final y en el circuito correspondiente del 17 al 32 se le han añadido otros cuatro “0” al final.

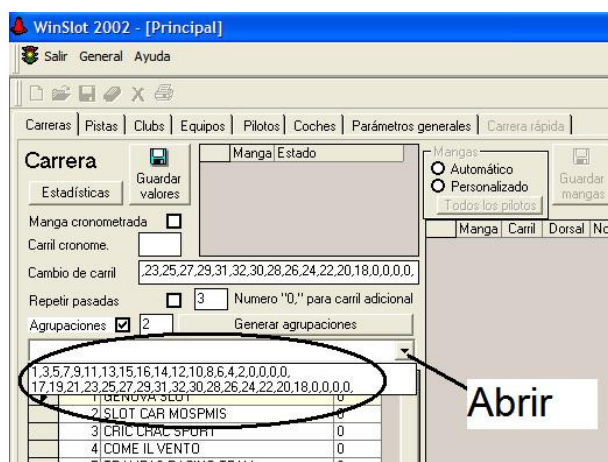
Siguiendo con los ejemplos, tenemos que una carrera con dos circuitos de 16 carriles, se quiere agrupar para que puedan correr 20 pilotos o equipos en cada uno, por lo tanto, descansarán 4 pilotos o equipos por circuito. **En total tendremos 40 pilotos o equipos en una misma carrera.**

Una vez configurado el orden de cambio de carril, procedemos a **“Guardar Valores”**.

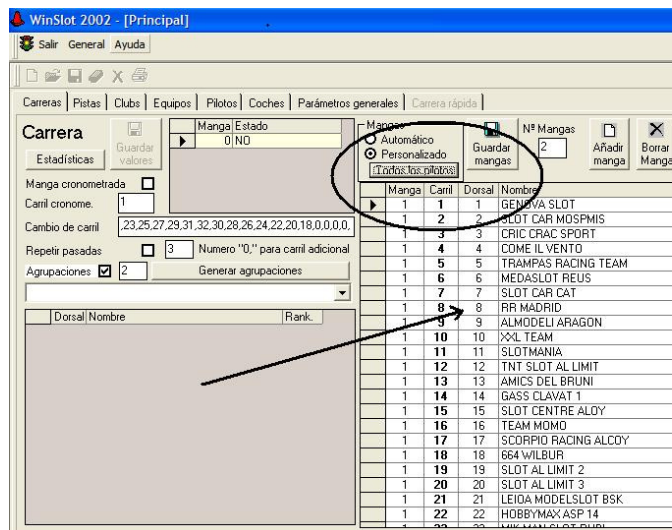
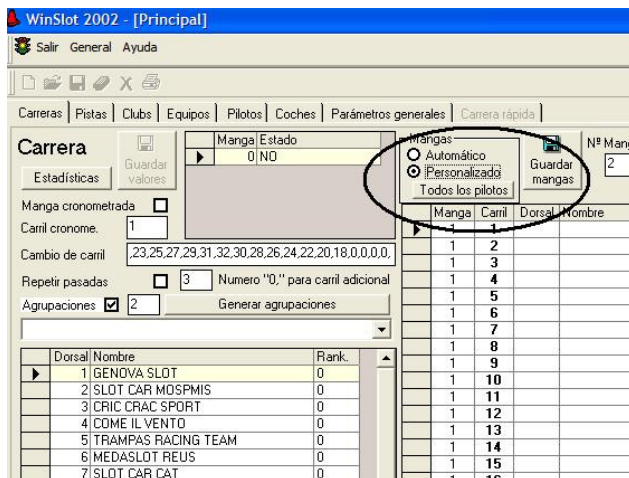


A continuación pulsaremos el botón de **“Generar agrupaciones”** y tendremos ya preparado para terminar de configurar la carrera.

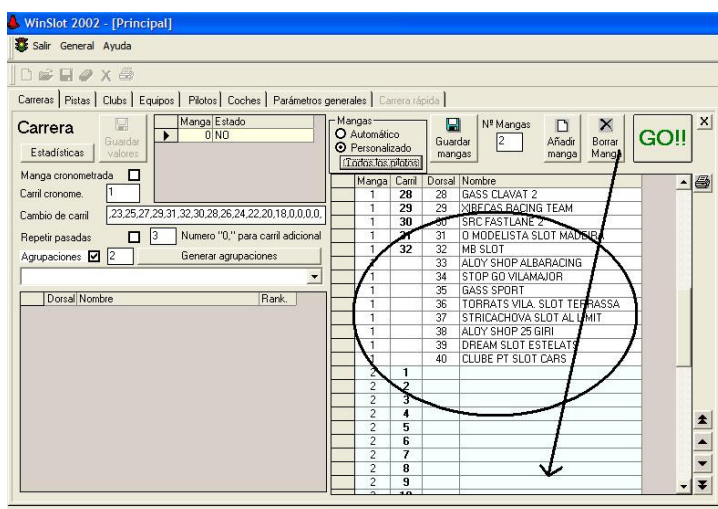
Para ver como han quedado las agrupaciones, al pulsar la flecha lateral podremos **abrir** y ver las dos agrupaciones



Una vez seleccionados los participantes, ya podremos pasar los pilotos o equipos para la confección de la manga o mangas. Para ello, podemos pulsar el botón de **“Personalizado”** y acto seguido el de **“Todos los pilotos”** ya que de esta forma nos ahorramos de tenerlos que pasar uno a uno.

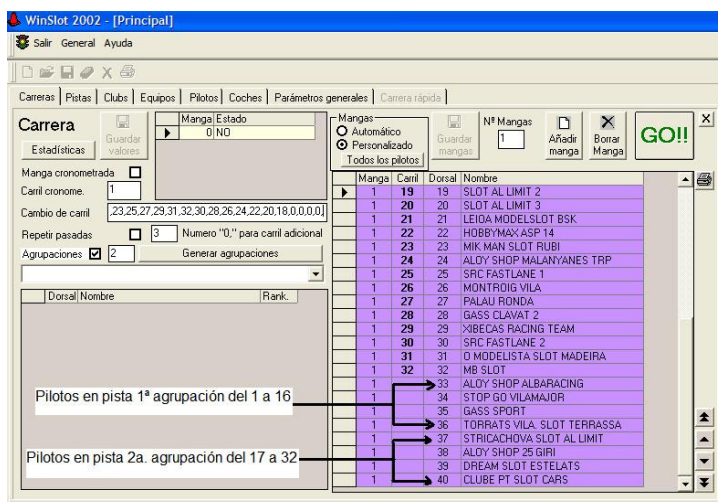


Si nos añade una manga de más, pulsando el botón **“Borrar manga”**, la eliminamos, pero hay que controlar, que todos los pilotos están en la manga 1, si no es así, antes de borrar la manga, hay que arrastrarlos hasta ella, ya que en este ejemplo solo se hará una manga general, separando automáticamente cada circuito.



Los pilotos o equipos que descansan, en cada agrupación, quedan establecidos de la forma que se indica en la pantalla de la derecha.

Todo ello se hace automáticamente y con la lógica de entrar al descanso, después de correr siempre por el carril anterior al “0” y de entrar a correr, por el carril siguiente después del último “0”.



El ejemplo de entrar a correr en esta carrera que hemos configurado sería:

WinSlot 2002 - [Principal]

Salir General Ayuda

Carreras Pistas Clubs Equipos Pilotos Coches Parámetros generales Carrera rápida

Carrera

Guardar valores

Manga Estado
0 NO

Manga cronometrada ☐

Carril cronome. 1

Cambio de carril 23,25,27,29,31,32,30,28,26,24,22,20,18,0,0,0,0

Repetir pasadas ☐ 3 Numero "0," para carril adicional

Agrupaciones ☒ 2 Generar agrupaciones

Mangas
☐ Automático
☒ Personalizado
Todos los pilotos

Nº Mangas 1

Añadir manga Borrar Manga

Manga	Carril	Dorsal	Nombre
1	19	19	SLOT AL LIMIT 2
1	20	20	SLOT AL LIMIT 3
1	21	21	LEIDA MODELSLOT BSK
1	22	22	HOBBYMAX ASP 14
1	23	23	MIK MAN SLOT RUBI
1	24	24	ALOY SHOP MALANYANES TRP
1	25	25	SRC FASTLANE 1
1	26	26	MONTRIG VILA
1	27	27	PALAU RONDA
1	28	28	GASS CLAVAT 2
1	29	29	XIBECAS RACING TEAM
1	30	30	SRC FASTLANE 2
1	31	31	O MODELISTA SLOT MADEIRA
1	32	32	MB SLOT
1	33	33	ALOY SHOP ALBARACING
1	34	34	STOP GO VILAMAJOR
1	35	35	GASS SPORT
1	36	36	TORRATS VILA. SLOT TERRASSA
1	37	37	STRICACHOVA SLOT AL LIMIT
1	38	38	ALOY SHOP 25 GIRI
1	39	39	DREAM SLOT ESTELATS
1	40	40	CLUBE PT SLOT CARS

Entra en carril 1, después del 1er.cambio.

Entra en carril 17, después del 1er.cambio

WinSlot 2002 - [Principal]

Salir General Ayuda

Carreras Pistas Clubs Equipos Pilotos Coches Parámetros generales Carrera rápida

Carrera

Guardar valores

Manga Estado
0 NO

Manga cronometrada ☐

Carril cronome. 1

Cambio de carril 23,25,27,29,31,32,30,28,26,24,22,20,18,0,0,0,0

Repetir pasadas ☐ 3 Numero "0," para carril adicional

Agrupaciones ☒ 2 Generar agrupaciones

Mangas
☐ Automático
☒ Personalizado
Todos los pilotos

Nº Mangas 1

Añadir manga Borrar Manga

Manga	Carril	Dorsal	Nombre
1	19	19	SLOT AL LIMIT 2
1	20	20	SLOT AL LIMIT 3
1	21	21	LEIDA MODELSLOT BSK
1	22	22	HOBBYMAX ASP 14
1	23	23	MIK MAN SLOT RUBI
1	24	24	ALOY SHOP MALANYANES TRP
1	25	25	SRC FASTLANE 1
1	26	26	MONTRIG VILA
1	27	27	PALAU RONDA
1	28	28	GASS CLAVAT 2
1	29	29	XIBECAS RACING TEAM
1	30	30	SRC FASTLANE 2
1	31	31	O MODELISTA SLOT MADEIRA
1	32	32	MB SLOT
1	33	33	ALOY SHOP ALBARACING
1	34	34	STOP GO VILAMAJOR
1	35	35	GASS SPORT
1	36	36	TORRATS VILA. SLOT TERRASSA
1	37	37	STRICACHOVA SLOT AL LIMIT
1	38	38	ALOY SHOP 25 GIRI
1	39	39	DREAM SLOT ESTELATS
1	40	40	CLUBE PT SLOT CARS

Entra en carril 1 después del 2º cambio

Entra en carril 17 después del 2º cambio

REPETIR PASADAS

También este software permite poder hacer carreras con repetición exactamente de la manga o mangas que se quiera.

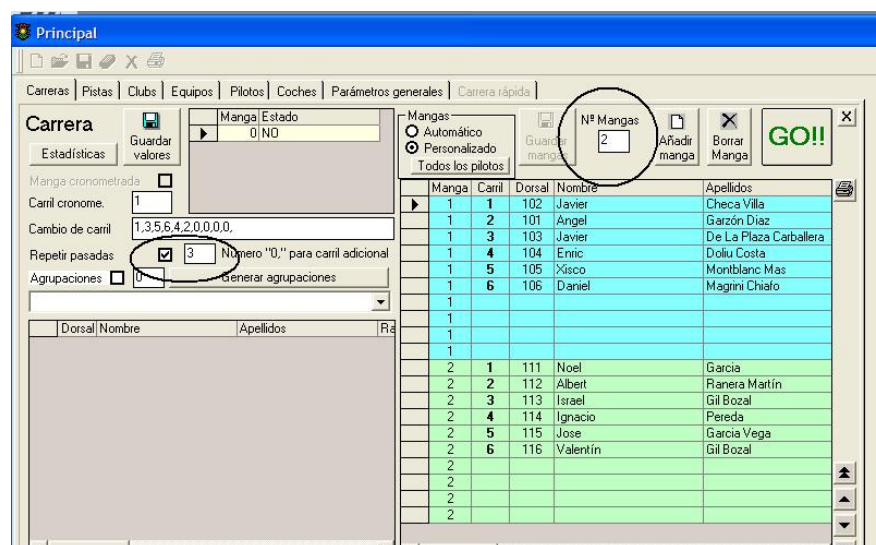
Para ello, solo es necesario marcar la casilla de “**Repetir pasadas**” y anotar el número de veces que se quiere repetir, en la casilla que tiene a su lado.

Una vez configurado el cambio de carril, se guardan los valores y ya está la carrera preparada para que se haga con este sistema

Vamos también a ver un ejemplo:

Tenemos una carrera con dos mangas de 6 carriles, en la que hemos puesto cuatro “0” por si había que tener algún piloto de más y hacerlo descansar, pero no ha sido así y se deja tal cual.

ATENCIÓN: Si hay que hacer descansar uno o varios pilotos, al ser exactamente iguales las mangas que repiten, hay que hacer descansar también exactamente la misma cantidad de pilotos en las dos mangas, como es lógico.



Las mangas quedarán configuradas como se ve en las siguientes pantallas del cuadrante:

Primera pasada: las mangas 1 y a continuación la 2 .

The screenshot shows the 'Carrera' window with the 'Manga 1' button highlighted. The table shows the positions of the 12 pilots in the first lap.

Pos.	Apellidos, Nombre (Dorsal)	Carril 1	Carril 2	Carril 3	Carril 4	Carril 5	Carril 6
1	Checa Villa, Javier (102)						
2	Garzón Diaz, Angel (101)						
3	De La Plaza Carballera, Javier						
4	Doliu Costa, Enric (104)						
5	Montblanc Mas, Xisco (105)						
6	Magrini Chiafo, Daniel (106)						

The screenshot shows the 'Carrera' window with the 'Manga 2' button highlighted. The table shows the positions of the 12 pilots in the second lap.

Pos.	Apellidos, Nombre (Dorsal)	Carril 1	Carril 2	Carril 3	Carril 4	Carril 5	Carril 6
1	Garcia, Noel (111)						
2	Ranera Martin, Albert (112)						
3	Gil Bozal, Israel (113)						
4	Pereda, Ignacio (114)						
5	Garcia Vega, Jose (115)						
6	Gil Bozal, Valentin (116)						

Segunda pasada: las mangas 3 y a continuación la 4. (exactamente iguales a las primeras)

Carrera

test 6 carrils Manga 3

Esperando principio de c

Pos.	Apellidos, Nombre (Dorsal) Total de vueltas	Carril 1	Carril 2	Carril 3	Carril 4	Carril 5	Carril 6
	Checa Villa, Javier (102)						
	Garzón Diaz, Angel (101)						
	De La Plaza Carballera, Javier						
	Doliu Costa, Enric (104)						
	Montblanc Mas, Xisco (105)						
	Magrini Chiafo, Daniel (106)						

Carrera

test 6 carrils Manga 4

Esperando principio de c

Pos.	Apellidos, Nombre (Dorsal) Total de vueltas	Carril 1	Carril 2	Carril 3	Carril 4	Carril 5	Carril 6
	Garcia, Noel (111)						
	Ranera Martín, Albert (112)						
	Gil Bozal, Israel (113)						
	Pereda, Ignacio (114)						
	Garcia Vega, Jose (115)						
	Gil Bozal, Valentín (116)						

Tercera pasada: las mangas 5 y a continuación la 6 y última. (exactamente iguales a las primeras)

Carrera

test 6 carrils Manga 5

Esperando principio de c

Pos.	Apellidos, Nombre (Dorsal) Total de vueltas	Carril 1	Carril 2	Carril 3	Carril 4	Carril 5	Carril 6
	Checa Villa, Javier (102)						
	Garzón Diaz, Angel (101)						
	De La Plaza Carballera, Javier						
	Doliu Costa, Enric (104)						
	Montblanc Mas, Xisco (105)						
	Magrini Chiafo, Daniel (106)						

Carrera

test 6 carrils Manga 6

Esperando principio de c

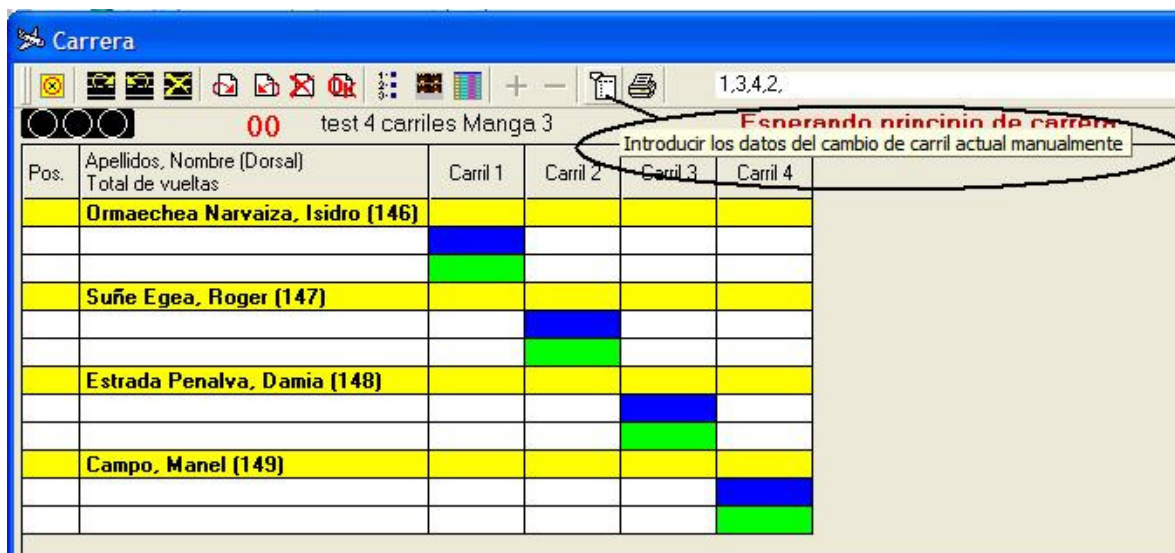
Pos.	Apellidos, Nombre (Dorsal) Total de vueltas	Carril 1	Carril 2	Carril 3	Carril 4	Carril 5	Carril 6
	Garcia, Noel (111)						
	Ranera Martín, Albert (112)						
	Gil Bozal, Israel (113)						
	Pereda, Ignacio (114)						
	Garcia Vega, Jose (115)						
	Gil Bozal, Valentín (116)						

No es necesario sumar a parte las vueltas de cada manga, ya que siempre indica en todo momento la clasificación real de la carrera, ya que se van acumulando en cada piloto las vueltas que hace en cada manga hasta el final.

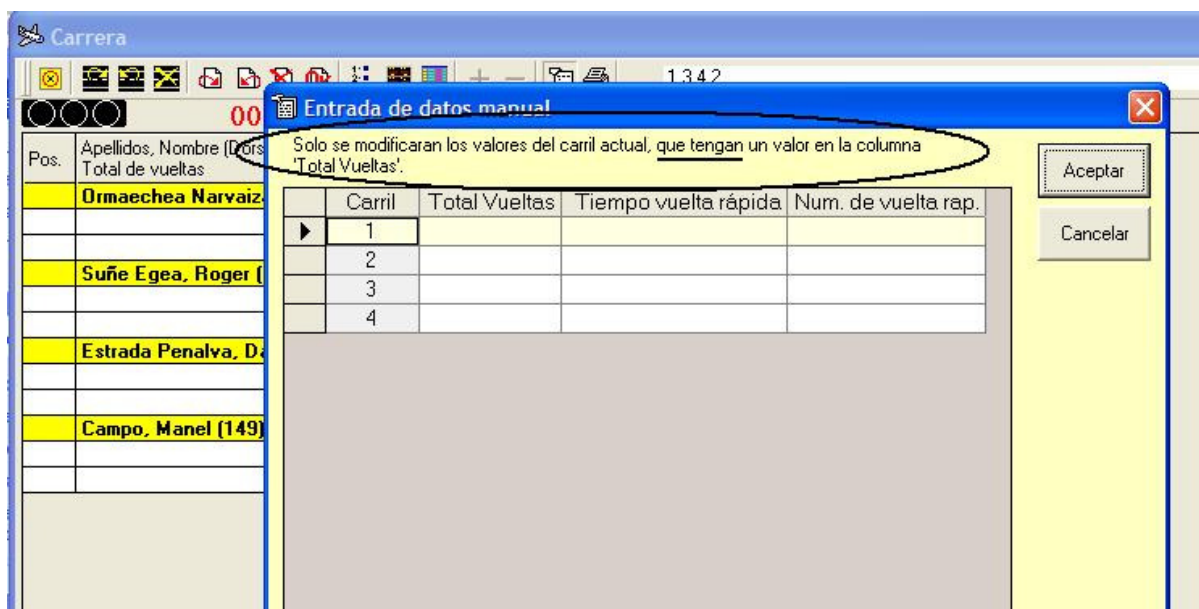
Posibilidad de entrar datos manualmente, si ha habido un fallo o error de vueltas:

A partir de esta versión, también el Software permite entrar datos manualmente, si es necesario.

Para ello solo hay que pulsar el botón que se asemeja a una hoja de datos:



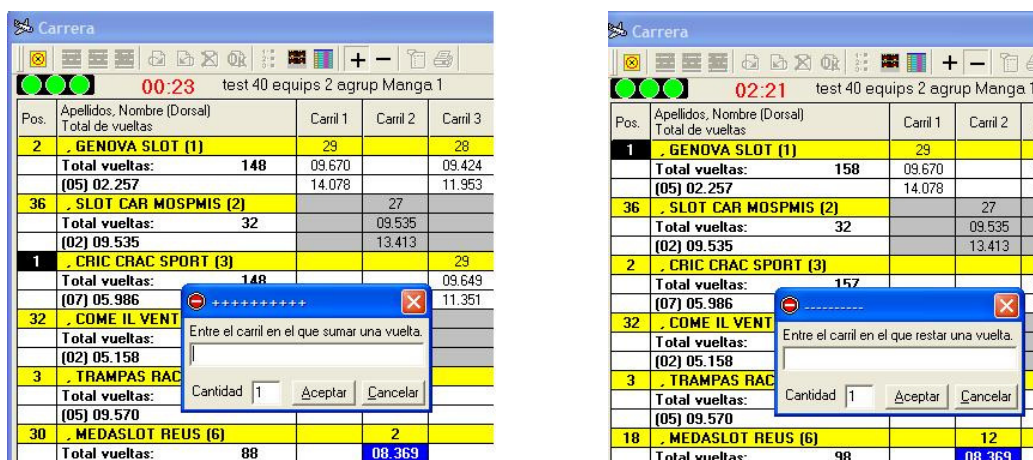
Se abre una nueva pantalla en la que se podrá anotar los datos necesarios, tanto de vueltas como incluso de tiempos:



Tal como indica esta pantalla, solo se modificarán los datos que tengan vueltas anotadas, por lo tanto si no ha habido vueltas, por ej.: por no celebrarse la carrera, NO se modificarán.

Mejoras en la anotación de vueltas en el sistema de + y -.

Tal como vemos en estos ejemplos, ahora se pueden sumar o restar una (por defecto) o **más vueltas** en el carril deseado y desde **cualquier pantalla** de carrera.

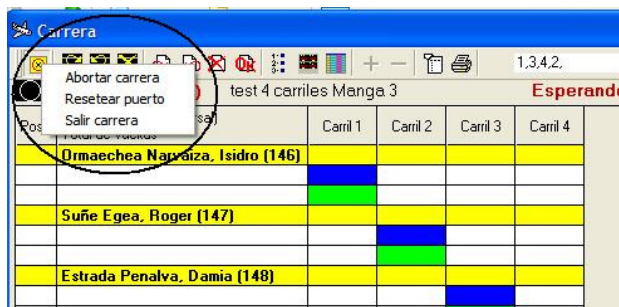


Pos.	Apellidos, Nombre (Dorsal)	Carril 1	Carril 2	Carril 3
2	GENOVA SLOT (1)	29	28	
Total vueltas: 148 09.670 09.424				
(05) 02.257 14.078 11.953				
36	SLOT CAR MOSPMIS (2)		27	
Total vueltas: 32 09.535				
(02) 09.535 13.413				
1	CRIC CRAC SPORT (3)		29	
Total vueltas: 148 09.649				
(07) 05.986 11.351				
32	COME IL VENT			
Total vueltas: (02) 05.158				
3	TRAMPAS RAC			
Total vueltas: (05) 09.570				
30	MEDASLOT REUS (6)		2	
Total vueltas: 88 08.369				

Se recuerda que solo se anotan vueltas con este sistema, cuando la carrera está en marcha.

Nuevo Botón para Abortar carrera, resetear puerto y salir de la carrera.

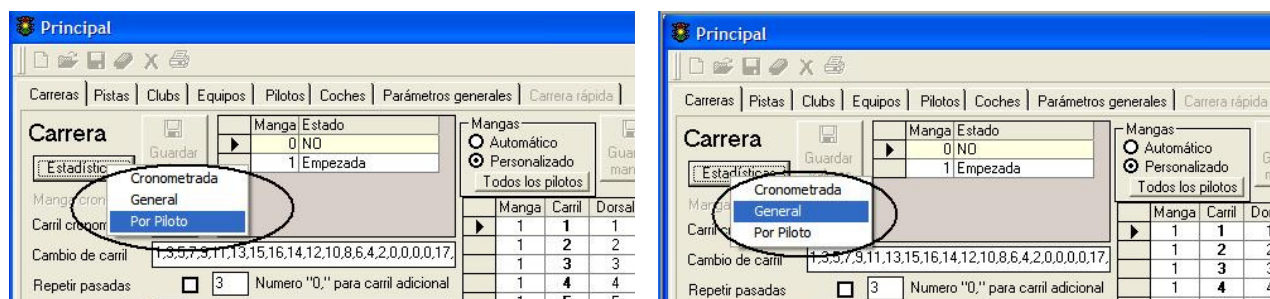
Este botón sirve para poder parar la carrera por una emergencia en cualquier momento, o resetear el puerto de entrada de datos, caso que no se recibieran datos, hay que tener en cuenta que los datos que figuran en la carrera no se van a borrar, por lo tanto se podrá reanudar la carrera después si es necesario, además se podrá anotar las vueltas por el sistema manual si hay que modificarlos.



Pos.	Apellidos, Nombre (Dorsal)	Carril 1	Carril 2	Carril 3	Carril 4
	Ormaechea Napoliza, Isidro (146)				
	Sufie Egea, Roger (147)				
	Estrada Penalva, Damia (148)				

Para ello se deberá colocar el cuadrante en el carril correspondiente a modificar.

Estadística por piloto, general y de la cronometrada.



Manga	Estado	Mangas
0	NO	Automático
1	Empezada	Personalizado

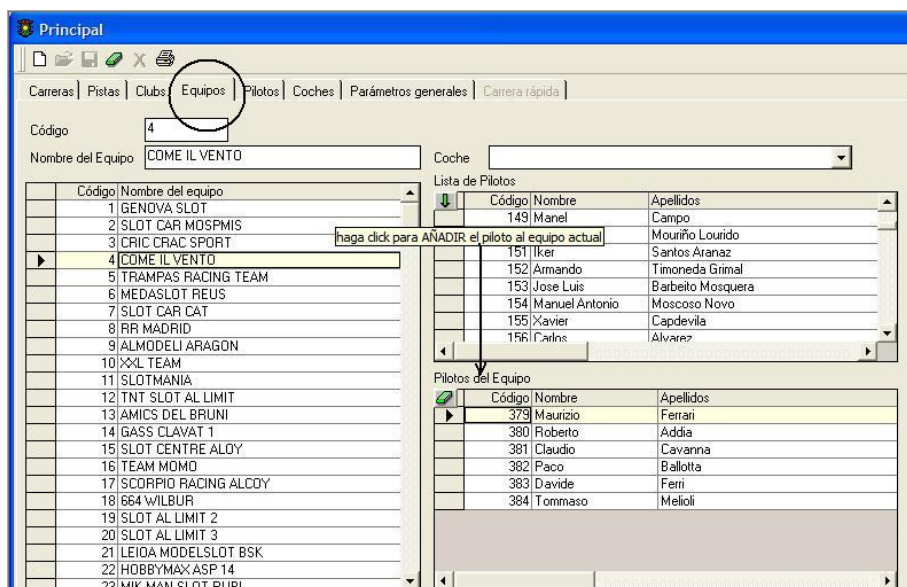
Pulsando el botón correspondiente se obtendrá la clasificación de lo que se desee de la carrera, pudiendo exportar en una hoja Excel los datos.

Caso de la estadística **“por piloto”**, ésta será de todas las vueltas y tiempos que ha hecho durante la carrera por equipos, cada piloto.

Como se anotan los pilotos a los equipos:

Para añadir los pilotos al equipo, se deberá seleccionar la pestaña de **“Equipos”** y seleccionar el equipo en la lista de la izquierda de la pantalla.

En la pantalla de la derecha de arriba, veremos los pilotos que tenemos en la base de datos, de la cual buscaremos el piloto que se desee y al hacer doble clic, ya queda colocado en el equipo, que lo pasa a la pantalla de la derecha inferior y así con todos los pilotos que tenga que tener el equipo.



Para eliminar un piloto del equipo, haciendo doble clic en el piloto que se quiera eliminar, se borra del equipo.

Para volver a ver el piloto eliminado en la base de datos de pilotos, si se necesita para otro equipo, hay que salir de la pestaña de equipos y volver a entrar, lo que actualiza sus datos.

