

RB Ranking — Manual de Usuario (ES)

Qué es RB Ranking

RB Ranking es una herramienta para gestionar eventos off-road con:

- lectura rápida de datos **META** (equipo, tiempos, penalizaciones) desde códigos QR generados por RB Reader al finalizar el roadbook digital creado con Roadbook Editor;
- gestión de **TRIAL** con obstáculos, intentos y penalizaciones en tiempo real; • cálculo de **clasificaciones** (Accuracy, CAP, Speed, Regularity, Trial, Ranking);
- **impresión en PDF** maquetada del ranking.

Ideas clave

- Las columnas individuales (Accuracy, CAP, Speed, Regularity, Trial) son **valores en bruto** (sin pesos).
- La columna **RANKING** aplica los pesos de **CRITERIA** según la fórmula: $R = \text{peso_acc} \cdot \text{Accuracy} + \text{peso_cap} \cdot \text{CAP} + \text{peso_speed} \cdot \text{Speed} + \text{Regularity} - \text{peso_trial} \cdot \text{Trial}$ (Regularity no usa multiplicador: utiliza solo la velocidad media establecida).
- **Decimales:** la clasificación en pantalla y el PDF (Ctrl+P) **muestran 1 decimal**, redondeado **a la centésima** (coma decimal).

Flujo en 60 segundos

1. **Introduce título y fecha** del evento (formato **dd/mm/aa**, ej.: 09/11/25).
ATENCIÓN: La fecha debe coincidir con la del evento. Si no coincide, no será posible leer los códigos QR de los participantes.
2. **CRITERIA:** activa/desactiva criterios con un clic.
Ajusta los **pesos** (Accuracy, CAP, Speed, TRIAL). Si usas **Regularity**, indica la **media** a respetar (ej.: **27,5 km/h** – usa **coma**, no punto).
En **TRIAL**, además del peso, indica el **nº de obstáculos** (máx. 9).
3. **SCAN:** introduce los equipos escaneando el **QR** (o escribiendo META a mano*). Al terminar la carga, pulsa **FINISH** (SCAN).
* Sin escáner: abre el .csv en el Android del participante (carpeta **Download**) y toma la **primera línea de 49 caracteres**.
Ej.: 0010911251238161248450054000001830012000000046263
4. **TRIAL:** primero ajusta **puntos por intento** (1.º, 2.º, 3.º) y penalizaciones **Knocked Down** (palos derribados) / **Reverse** (marcha atrás) en la fila **SETUP TRIAL**.
Introduce el **TEAM** cuando se presenta, registra **KD/RV** y usa los botones **bicolores** (rojo = no superado, verde = superado).
Haz clic en el obstáculo siguiente para activarlo y confirmar el anterior.
El **total Trial** del equipo se actualiza **en tiempo real** (puede ser negativo).
Al concluir el último obstáculo, pulsa **OK TEAM** y pasa al siguiente equipo. Para finalizar las pruebas de TRIAL, haz clic en **FINISH** (TRIAL).

5. **RANKING**: revisa las clasificaciones y, cuando quieras, **imprime** con **Ctrl+P**.

Nota: puedes completar primero TRIAL o SCAN, según si la **prueba de TRIAL** se realiza antes o después del cierre del roadbook.

Las 4 pestañas

1) HEADER

- **Título y fecha** (obligatorios; **dd/mm/aa**, ej.: 02/11/25).
- Los pesos de **CRITERIA** se configuran en su panel y se aplican **solo** en **RANKING**.
- Si utilizas **Regularity**, fija la **media** (solo **coma**, ej.: **27,5 km/h**).
- Si hay pista de **TRIAL**, define el **nº de obstáculos**.

2) SCAN

- Campo para **pegar/leer META** (11 campos separados o **49 caracteres**).
- Análisis automático en: ○ **TEAM** (3) ○ **DATA** (6, **DDMMAA**) ○ **START** (6, **HHMMSS**)
 - **END** (6, **HHMMSS**) – para la media total ○ **PTS** (4) = penalización por desvíos a waypoint (metros) ○ **P_SKIP** (4) = penalización por notas **saltadas** (ej.: 0450) ○ **P_EXTRA** (4) = metros extra (error + regreso) ○ **P_CAP** (4) = penalización CAP (metros)
 - **P_SPD** (4) = penalización por **velocidad** (10 puntos por cada km/h por encima del límite) ○ **KM_RB** (5) = km del roadbook en **×0,1** (ej.: 01605 → 160,5 km) ○ **AVGx10** (3) = media en **×10 km/h** (ej.: 085 → 8,5 km/h)
- Estos valores alimentan las **columnas en bruto** (Accuracy, CAP, Speed, Regularity, Trial).

3) TRIAL

- **SETUP TRIAL** (fila superior):
 - **Puntos** para 1.º/2.º/3.º intento, **KD** (palos) y **RV** (reverse), **Nº de obstáculos**.
 - **Bloqueo setup**: se bloquea **al primer intento** (primer clic rojo/verde) y sigue bloqueado hasta **reiniciar**; no se desbloquea al cambiar de equipo.
- **TEAM**: introduce el número del equipo **uno por vez** cuando se presenta a la prueba.
- **Filas de obstáculo**:

- 3 botones **bicolores** por intento (Fail/Pass). ○ **KD/RV** por fila: palos derribados y marchas atrás.
- **Puntos fila = base del intento – (KD×penKD + RV×penRV)** → pueden ser **negativos**.
- **Tercer FAIL o PASS**: cierra la fila guardando puntos actuales (también < 0).
 - Al entrar al obstáculo siguiente, los botones de la fila anterior quedan **bloqueados**.
- **Total Trial del equipo**: visible hasta **OK TEAM**; luego se pone a cero para el siguiente equipo.
- **Cierre de equipo**:
 - **OK TEAM**: disponible solo cuando **todos** los obstáculos están completos; habilita **FINISH (TRIAL)**.
 - Al introducir un equipo nuevo, **FINISH** vuelve a deshabilitarse hasta pulsar **OK TEAM**.
 - **FINISH (TRIAL)**: finaliza las pruebas de TRIAL.

4) RANKING

- **Columnas en bruto** (sin pesos):
Accuracy, CAP, Speed, Regularity en **ascendente**; **TRIAL** en **descendente**.
- **RANKING** (columna ponderada):

$$R = \text{peso_acc} \cdot \text{Accuracy} + \text{peso_cap} \cdot \text{CAP} + \text{peso_speed} \cdot \text{Speed} + \text{Regularity} - \text{peso_trial} \cdot \text{Trial}$$
 Orden **ascendente** (menos es mejor).
 Muestra **1 decimal**, redondeado a la centésima.
- Si un criterio está **desactivado** en CRITERIA, su columna **sigue visible** y muestra **0**.
- Haga clic en una o más columnas para el desplazamiento automático.

Impresión PDF

- Inicia con **Ctrl+P**.
 - Maquetación por columnas con **título centrado**.
 - Valores **alineados a la derecha**; encabezados **centrados**.
 - **RANKING** impreso con **1 decimal** (coma), **redondeado a la centésima**.
 - Anchos calculados para evitar **cortes** (hasta 5 cifras con signo).
-

Consejos de uso

- Verifica el **escáner 2D** con un QR de prueba (49 caracteres) antes del evento.
- En **CRITERIA**, define con cuidado **pesos** y **Nº de obstáculos** de **TRIAL**.
- En **TRIAL**, ajusta **puntos** y **penalizaciones** antes del primer intento.
- Usa **OK TEAM** al terminar los obstáculos: habilita **FINISH** (TRIAL).
Para continuar con un nuevo equipo, introduce el número de **TEAM** (FINISH se deshabilita); o haz clic en **FINISH** para cerrar la sesión de TRIAL.
- Un **Trial negativo** es posible: cuenta **en contra** en el RANKING.

Notas y límites

- **SETUP TRIAL** permanece bloqueado hasta **reiniciar** (elección de coherencia de carrera).
- Las columnas **desactivadas** en CRITERIA **no** se ocultan: muestran **0**.