

RB Ranking — Manuale Utente

Cos'è RB Ranking

RB Ranking è uno strumento per gestire eventi off-road con:

- lettura rapida dei dati **META** (team, tempi, penalità) da codici QR generati da RB Reader al completamento del Roadbook digitale creato con Roadbook Editor;
- gestione **TRIAL** a ostacoli con tentativi e penalità in tempo reale; • calcolo delle **classifiche** (Accuracy, CAP, Speed, Regularity, Trial, Ranking);
- **stampa PDF** impaginata del ranking.

Idee chiave

- Le colonne singole (Accuracy, CAP, Speed, Regularity, Trial) sono **valori grezzi** (senza pesi).
- La colonna **RANKING** applica i pesi di **CRITERIA** secondo la formula: **R = peso_acc·Accuracy + peso_cap·CAP + peso_speed·Speed + Regularity – peso_trial·Trial** (*Regularity non usa un moltiplicatore: utilizza solo la media impostata.*)
- **Decimali**: la classifica a schermo e il PDF (Ctrl+P) **mostrano 1 decimale**, arrotondato al centesimo.

Flusso in 60 secondi

1. **Inserisci titolo e data evento** (formato **gg/mm/aa**, es: 09/11/25). **ATTENZIONE: la data dovrà essere quella dell'evento, se non corrisponde non sarà possibile leggere i QR dei partecipanti**
2. **CRITERIA**: attiva/disattiva i criteri con un clic.
Imposta i **pesi** (Accuracy, CAP, Speed, TRIAL). Se usi **Regularity**, imposta la **media** da rispettare (es: **27,5 km/h** – usa la **virgola**, non il punto).
In **TRIAL**, oltre al peso, indica il **numero di ostacoli** (max 9).
3. **SCAN**: inserisci gli equipaggi scansionando il **QR** (o scrivendo i META a mano*). Quando hai terminato l'inserimento, premi **FINISH** (SCAN).
* Se non hai uno scanner: apri il file .csv sul dispositivo Android del partecipante (cartella **Download**), prendi la **prima riga** da **49 caratteri**.
Es: 0010911251238161248450054000001830012000000046263
4. **TRIAL**: per prima cosa imposta **punti per tentativo** (1°, 2°, 3°) e penalità **Knocked Down** (**paletti abbattuti**) / **Reverse** (**retromarcia**) nella riga **SETUP TRIAL**.
Inserisci il numero **TEAM** quando si presenta alla prova, registra **KD/RV**, e usa i pulsanti **bicolore** (rosso = non superato, verde = superato).
Clicca sull'ostacolo successivo per attivarlo e confermare il precedente.
Il **totale Trial** del team si aggiorna **in tempo reale** (può essere negativo).
Concluso l'ultimo ostacolo, premi **OK TEAM**. Poi passa al team successivo. Per terminare le prove di TRIAL, fai clic su **FINISH** (TRIAL).
5. **RANKING**: controlla le classifiche e, quando vuoi, **stampa** con **Ctrl+P**.

Nota: puoi compilare prima TRIAL oppure SCAN, a seconda che la **prova di TRIAL** si svolga prima o dopo la chiusura del roadbook.

I 4 tab

1) HEADER

- **Titolo evento e data** (obbligatori; formato **gg/mm/aa** – es: 02/11/25).
- I pesi di **CRITERIA** si configurano nell'apposito pannello e vengono applicati **solo** nella colonna **RANKING**.
- Se utilizzi **Regularity**, imposta la **media** (solo **virgola**, es: **27,5 km/h**).
- Se è prevista una pista di **TRIAL**, imposta il **numero di ostacoli**.

2) SCAN

- Campo per **incollare/leggere META** (stringa in 11 campi separati o formato **49 caratteri**).
- Parsing automatico nei campi: ○ **TEAM** (3) ○ **DATA** (6, **GGMMYY**) ○ **START** (6, **HHMMSS**) ○ **END** (6, **HHMMSS**) – usato per la media totale ○ **PTS** (4) = penalità per deviazioni waypoint (metri) ○ **P_SKIP** (4) = penalità note **saltate** (es: 0450) ○ **P_EXTRA** (4) = metri extra (sbaglio + ritorno) ○ **P_CAP** (4) = penalità CAP (metri) ○ **P_SPD** (4) = penalità **velocità** (10 punti per ogni km/h sopra il limite) ○ **KM_RB** (5) = km del roadbook in **×0,1** (es: 01605 → 160,5 km) ○ **AVGx10** (3) = media in **×10 km/h** (es: 085 → 8,5 km/h)
- Questi valori alimentano le **colonne grezze** (Accuracy, CAP, Speed, Regularity, Trial).

3) TRIAL

- **SETUP TRIAL** (riga superiore):
 - **Punti** per 1°/2°/3° tentativo, **KD** (paletti) e **RV** (reverse), **N ostacoli**.
 - **Blocco setup**: si blocca **al primo tentativo** (primo clic su rosso/verde) e resta bloccato fino al **riavvio**; non si sblocca cambiando team.
- **TEAM**: inserisci il numero dell'equipaggio **uno per volta** quando si presenta alla prova.
- **Righe ostacolo**:
 - 3 pulsanti **bicolore** per tentativo (Fail/Pass). ○ **KD/RV** per riga: inserisci paletti abbattuti e retromarce.
 - **Punti riga** = **base tentativo** – (**KD×penKD** + **RV×penRV**) → possono essere **negativi**.
 - **Terzo FAIL** o **PASS**: conclude la riga salvando i punti correnti (anche < 0).
 - Entrando nel nuovo ostacolo, i pulsanti della riga precedente sono **bloccati**.

- **Totale team Trial:** è visibile fino al clic su **OK TEAM**, poi si azzerà ed è pronto per il team successivo.
- **Chiusura team:**
 - **OK TEAM:** disponibile solo quando **tutti** gli ostacoli previsti sono conclusi; abilita **FINISH (TRIAL)**.
 - Inserendo un nuovo team, **FINISH** torna disabilitato finché non fai di nuovo **OK TEAM**.
 - **FINISH (TRIAL):** finalizza le prove di TRIAL.

4) RANKING

- **Colonne grezze** (senza pesi):
Accuracy, CAP, Speed, Regularity ordinate in **crescente**; **TRIAL** in **decrescente**.
- **RANKING** (colonna pesata):
 $R = \text{peso_acc} \cdot \text{Accuracy} + \text{peso_cap} \cdot \text{CAP} + \text{peso_speed} \cdot \text{Speed} + \text{Regularity} - \text{peso_trial} \cdot \text{Trial}$
Ordinamento **crescente** (meno è meglio).
Mostra **1 decimale**, arrotondato **al centesimo**.
- Se un criterio è **disattivato** in CRITERIA, la relativa colonna **resta visibile** e mostra **0**.
- Clic sopra una o più colonne per lo scorrimento automatico delle classifiche.

Stampa PDF

- Avvio stampa: **Ctrl+P**.
- Impaginazione a colonne con **titolo centrato**.
- Valori **allineati a destra**; intestazioni **centrate**.
- **RANKING** stampato con **1 decimale** (virgola), **arrotondato al centesimo**.
- Larghezze calcolate per evitare **tagli** (gestione numeri lunghi fino a 5 cifre con segno).

Suggerimenti d'uso

- Verifica lo **scanner 2D** con un QR di prova (49 char) prima dell'evento.
- In **CRITERIA**, imposta con cura **pesi** e **N ostacoli** di **TRIAL**.
- In **TRIAL**, imposta **punti** e **penalità** prima del primo tentativo.
- Usa **OK TEAM** appena terminati gli ostacoli: sblocca **FINISH (TRIAL)**.
Per proseguire con un nuovo TEAM inserisci il numero di equipaggio (FINISH si disabilita); oppure fai clic su **FINISH** per chiudere la sessione di TRIAL.
- Un **Trial negativo** è previsto: incide **contro** nel RANKING.

Note e limiti

- **SETUP TRIAL** resta bloccato fino al **riavvio** (scelta voluta per coerenza gara).
- Le colonne **disattivate** in CRITERIA **non** vengono nascoste: mostrano **0**.