

AgilityContest 3.4.X

Desarrollo de Jornadas de Competición en modalidad K.O.

Versión 1.0 Julio 2017



El presente documento detalla la normativa de una prueba de Agility en modalidad KO, y su implementación en la aplicación AgilityContest, indicando los procedimientos y posibilidades

Este documento es válido a partir de la versión 3.4 de AgilityContest (Julio 2017). En versiones anteriores dichas pruebas no están soportadas. Versiones posteriores podrán tener alguna variación, en especial respecto al ajuste de salida de la primera manga y la impresión de la clasificación final

- 1- Normas de una competición KO
 - * Normativa general
 - * Datos específicos para la implementación en AgilityContest
- 2- Creación de la prueba y Jornada KO
- 3- Inscripciones
- 4- Orden de salida de la primera manga
- 5- Orden de salida de segunda y sucesivas mangas
- 6- Entrada de datos
- 7- Impresión de resultados

Normativa de una competición KO en AgilityContest

Normas generales

Se define una prueba de Agility en Modalidad KO a aquella en que dos binomios perro-guía compiten simultáneamente realizando el mismo recorrido (o paralelo), de manera que en cada manga uno de los dos competidores queda eliminado, pasando el ganador a la manga siguiente, y así sucesivamente hasta que queda un único competidor, el cual es proclamado vencedor de la competición

Para decidir qué binomio pasa a la siguiente ronda se aplican los criterio siguiente:

- El eliminado penaliza 100 puntos
- Faltas y rehúses penalizan 5 puntos cada una; tres rehúses son eliminado
- Se clasifica para la siguiente ronda el perro con menor penalización. A igualdad de penalización se clasifica el perro que menos tiempo hace. Si persiste el empate, ambos perros deberán repetir el recorrido
- No hay TRS, aunque se puede establecer un TRM
- Hay que hacer en orden todos los obstáculos, incluso aunque el perro se haya eliminado (por si el otro perro se elimina también, que se pueda tener en cuenta el tiempo)
- Se recomienda que un guía no compita con más de un perro, salvo que la competición se divida por categorías, y cada perro esté en una categoría diferente. En caso necesario, si llega el caso en que el guía tenga que competir contra sí mismo con distintos perros se aplique uno de estos criterios:

- * El guía decida cuál de sus perros pasa a la ronda siguiente
- * El guía realice dos recorridos consecutivos con sendos perros, pasando a la siguiente ronda el mejor de entre las dos

Se deja a criterio de la organización el alterar el orden de salida en el caso anterior para retrasar en la medida de lo posible el punto en el que el guía compita contra sí mismo

- Cuando en una prueba KO compiten perros de distintas categorías, se procurará una de las siguientes opciones:

- * Dividir la prueba por categorías, en cuyo caso habrá un ganador por categoría
- * Competir todas las categorías juntas. En este caso se intentará en la medida de lo posible, agrupar las parejas competidoras por categorías, hasta que esta agrupación no sea posible.

En cualquiera de los dos casos, cada perro realizará su recorrido saltando a la altura que le corresponda según la normativa aplicada

- Las pruebas KO se realizan en modalidad “Open”, esto es: sin clases/grados. En función de la federación bajo cuyas reglas se celebre la prueba se utilizarán las alturas de saltos propias de la categoría de cada perro

Normas específicas de la implementación en AgilityContest

- Para poder crear y gestionar una prueba KO el club organizador debe tener una licencia de uso que permita la creación y gestión de dichas pruebas
- Si se quiere hacer un KO por cada categoría, hay que meter cada categoría en una jornada KO independiente
- Una competición KO tiene hasta 8 mangas con un número inicial de participantes que no puede exceder de 256 perros, salvo que se defina una jornada por cada categoría, en cuyo caso el límite está en 256 perros por jornada
- Si el número inicial de perros no es potencia de 2, (2,4,8,16,32,64,128,256 perros) existirá una manga adicional en la que algunos perros tendrán la "suerte" de tener que participar.
- El emparejamiento de perros en cada manga se puede hacer de tres maneras:(respetando mientras sea posible las categorías)
 - * "Aleatorio": las perros clasificadas en la manga anterior se reagrupan por parejas al azar en la nueva manga
 - * "Mismo orden": El ganador de una pareja compite con el ganador de la siguiente pareja del orden de salida de la manga anterior
 - * "Inverso": Los dos mejores de la manga anterior compiten entre sí, luego los dos siguientes, y así sucesivamente
- El algoritmo de creación de la manga inicial es el siguiente:

Supongamos que en una manga hay inscritos "m" perros.

* Si "m" es potencia de 2, en la primera manga compiten todos

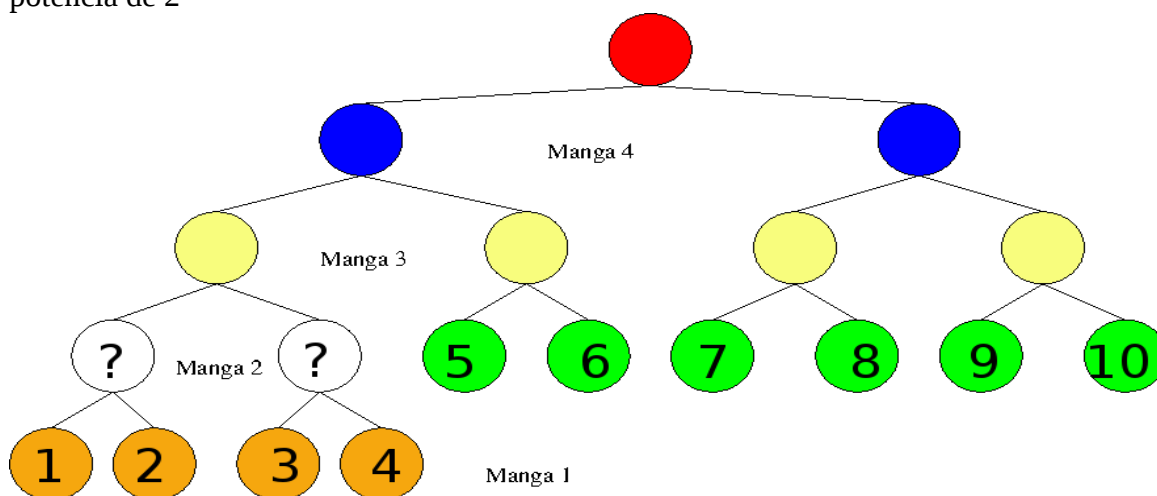
* Si "m" no es potencia de dos:

a) sea "p" la potencia de 2 más próxima (por debajo) al número de competidores "m"

a) Sea "n" el exceso de perros sobre "p"; esto es: $m=p+n$

b) En la primera manga competirán los primeros "2*n" perros inscritos, de manera que estarán automáticamente clasificados para la segunda manga los "p-n" siguientes

c) De la primera manga clasifican "n" perros, que junto con los "p-n" que han sido asignados a la segunda manga, completarán ésta de manera que la segunda manga tendrá ya un número "p" de competidores potencia de 2



Ejemplo con 10 perros inscritos

$M=10$ $P=8$ $N=2$ => primera manga salen 4 perros

6 perros promocionan a segunda manga

Creación y declaración de la prueba KO

El procedimiento para crear una jornada KO es el habitual:

- Crear la prueba
- Crear las jornadas de que conste la prueba
- Elegir una jornada concreta para las prueba KO
- Si se compite por categorías separadas se deberá crear una jornada KO por cada categoría

Se recuerda que para poder declarar y trabajar con una Jornada KO, la licencia de la aplicación debe contener los correspondientes permisos. De lo contrario, el checkbox asociado a la manga KO estará deshabilitado

Del mismo modo una prueba KO debe ser declarada en una jornada independiente; esto es: en una misma jornada no puede haber -por ejemplo- una prueba KO y una ronda de Grado 1

Editar datos de de la jornada

Información de la jornada

Nombre / Observaciones: Test ko

Fecha: 2013-01-01

Hora: 00:00

Mangas de la jornada:

Pre-Agility Doble vuelta

Junior

Grado I Doble vuelta

Grado II

Grado III

Sin grados - Open

Equipos 3 mejores de 4

Ronda K.O.

Juegos / WAO

Manga especial (sin especificar)

Dependiente de: Jornada independiente

Modalidad: Prueba puntuable tempora

Guardar Cancelar

#	Nombre/Observacio	Fecha	Hora	PreAg.	Junior	G-I
1	sabado 10	2015-10-10	09:30:00	✓		✓
2	domingo 11	2015-10-11	09:30:00	✓		✓
3	Test ko	2013-01-01	00:00:00			
4	-- Sin asignar --	2013-01-01	00:00:00			
5	-- Sin asignar --	2013-01-01	00:00:00			
6	-- Sin asignar --	2013-01-01	00:00:00			
7	-- Sin asignar --	2013-01-01	00:00:00			
8	-- Sin asignar --	2013-01-01	00:00:00			

Inscripciones

El procedimiento de inscripción es el mismo que para otras jornadas: En la inscripción, se deberá marcar la jornada asociada a la prueba KO para que el participante quede inscrito en ella

Unicamente, hacer constar que debido al procedimiento interno por el que se genera el orden de salida de la primera manga, si se desea que un determinado perro compita directamente en la segunda – esto es: sea descartado para la manga extra – deberá ser inscrito en último lugar, o en su defecto reinscribirlo de nuevo.

Este comportamiento cambiará en futuras versiones de la aplicación, para permitir un ajuste fino de las parejas de la primera y segunda manga

Orden de salida de la primera manga

Tal y como se ha explicado anteriormente, en el caso de que el número de participantes no sea potencia de 2 (2,4,8,16,32,64,128 o 256 binomios perro/guía) es preciso hacer un sorteo previo, a partir del cual se decide el orden, las parejas, quién sale en la primera manga y quienes pasan directamente a la segunda.

Al seleccionar por primera vez la primera manga, aparecerá una indicación de que no está sorteado el orden de salida, y el cuadro de diálogo aparecerá vacío.



El operador deberá seleccionar

- “Orden Aleatorio” para cambiar al azar el orden de salida, y realizar el reparto de parejas y mangas
- “Clonar” para usar el orden de salida pre-definido en las inscripciones

Una vez realizado el sorteo inicial, la primera y segunda manga aparecerán correctamente rellenas según el reparto descrito

El usuario, dentro de la manga puede arrastrar y soltar de la manera habitual para cambiar el orden y las parejas participantes. En la versión 3.4 no se pueden mover perros de la manga 1 a la 2, salvo mediante sorteo aleatorio. Este funcionamiento cambiará en versiones posteriores

Para imprimir el orden de salida, se sigue el procedimiento habitual. El fichero PDF resultante mostrará los competidores agrupados por parejas:



10, 11 de octubre 5 huesos - Cinco Huesos

Orden de salida

Ronda K.O.



Test ko - 2013-01-01

K.O. Segunda manga

Pareja	Dors	Nombre	Cat	Lic	Raza	Gén	Guía	Club	Celo	Observa
1 -	12	Koda	Std	1801	Boxer	F	Juan Carlos Garcia Montoto	A. D. A. Pozu		
	14	Iris	Std	B080	Border Collie	F	Sara Montila Omedillas	A. D. A. Pozu		
2 -	51	Zoe	Std	B470	Border Collie	-	Ivan Perez Suarez	A. D. A. Pozu		
	53	Bolita	Std	1811	Border Collie	-	Lorena Villar	A. D. A. Pozu		
3 -	18	Darla	Std	1840	B. Collie	F	Vicente Martin	Agilcan		
	52	Yuna	Midi	B096	Perro De Agua	F	Ivan Perez Suarez	A. D. A. Pozu		
4 -	10	Mia	Mini	1849	Bichon Maltes	F	Rafael Garcia Priego	A. D. A. Pozu		
	11	Ella	Mini	1850	Bichon Maltes	F	Rafael Garcia Priego	A. D. A. Pozu		

Orden de salida en mangas sucesivas

Una vez realizada la primera manga, el operador dispone de diversas opciones para ajustar el orden de salida de las restantes. Dado que dicho orden depende de los resultados de la manga anterior, el operador deberá indicar un método de agrupamiento de parejas:

* "Mismo orden": El ganador de una pareja compite con el ganador de la siguiente pareja del orden de salida de la manga anterior. Es el procedimiento más habitual en pruebas KO

* "Aleatorio": las perros clasificadas en la manga anterior se reagrupan por parejas al azar en la nueva manga. De esta forma cada ronda es un sorteo nuevo

* "Inverso": Los dos mejores de la manga anterior compiten entre sí, luego los dos siguientes, y así sucesivamente. Con este mecanismo se intenta dar cierta ventaja a los competidores con menos posibilidades, para que puedan subir con más facilidad de manga

Mientras sea posible, el programa agrupará las parejas por alturas, de manera que solo en las mangas finales competirán parejas de distinta altura

Introducción de datos

Para la introducción de datos se sigue el procedimiento habitual. Datos a tener en cuenta:

- Salvo que el operador lo cambie, el programa marca automáticamente el recorrido como “conjunto”, unificando las categorías.

- La consola de introducción de datos separa los competidores por parejas

- El tablet de la versión 3.4.0 no está adaptado todavía a la competición por parejas, por lo que hay que introducir los datos como si de una competición normal se tratara

- El formato PDF de las hojas de asistente de pista no cambian. Al fin y al cabo, cada perro tiene su puntuación habitual

Menú de operaciones

Desarrollo de la jornada (Rondas K.O.)

10, 11 de octubre 5 huesos -- Test ko

Mangas de la jornada

Introducción de datos: 10, 11 de octubre 5 huesos -- Test ko -- K.O. Segunda manga

Actualizar Auto: Dorsal: --- Cat: Sin especifica

Intercambiar Reset Formularios

Dorsal	Nombre	Guía	Club	Cat.	Flt.	Reh	Toc	Tiempo	Elim	N.P.	Observaciones
1	* Pareja	1			0	0	0	0			
2	12 Koda	Juan Carlos Garcia M	A. D. A. Pozuelo	Std	1	0	0	25.9			Editar Limpiar
3	14 Iris	Sara Montila Olmedill	A. D. A. Pozuelo	Std	0	0	0	0	Elim		Editar Limpiar
4	* Pareja	2			0	0	0	0			
5	51 Zoe	Ivan Perez Suarez	A. D. A. Pozuelo	Std	0	0	0	0		N.P.	Editar Limpiar
6	53 Bolita	Lorena Villar	A. D. A. Pozuelo	Std	0	0	0	27.5			Editar Limpiar
7	* Pareja	3			0	0	0	0			
8	18 Darla	Vicente Martin	Agilcan	Std	0	2	0	35.2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Guardar Cancel
9	52 Yuna	Ivan Perez Suarez	A. D. A. Pozuelo	Midi	1	0	0	38.3			Editar Limpiar
10	* Pareja	4			0	0	0	0			
11	10 Mia	Rafael Garcia Priego	A. D. A. Pozuelo	Mini	0	0	0	35.3			Editar Limpiar
12	11 Ella	Rafael Garcia Priego	A. D. A. Pozuelo	Mini	0	0	0	35.3			Editar Limpiar

Resultados de la manga

Una vez introducidos los datos de cada participante en una manga, desde el diálogo de resultados podemos ver éstos, así como imprimir el resultado de cada manga

En el cuadro de diálogo se presentan las parejas tal y como aparecen en el orden de salida. Se indica:

- El puesto obtenido si hubiera sido una competición individual
- El participante de cada pareja que se elimina y el que pasa a la manga siguiente
- En caso de empate, la aplicación indica que la pareja debe repetir el recorrido: solo puede pasar uno a la manga siguiente

Al seleccionar la opción “imprimir” aparecerá un listado PDF con la información anteriores

Datos técnicos de la manga:
 Std+Midi+Mini Distancia 0 Obstáculos 0 TRS 0 TRM 0 Vel. 0

Resultados de la categoría seleccionada: Actualizar Imprimir

Dors.	Nombre	Lic.	Cat.	Guía	Club	F/T	R.	Tiempo	Vel.	Penal.	Calif.	Pues
*	Pareja							0.00	0.00	0.00		
12	Koda	1801	Std	Juan Carlos Garcia Monto	A. D. A. Pozuelo	1	0	25.90	0.00	5.00	Promote to n	4
14	Iris	B080	Std	Sara Montila Olmedillas	A. D. A. Pozuelo	0	0	0.00	0.00	100.00	Eliminado	8
*	Pareja							0.00	0.00	0.00		
51	Zoe	B470	Std	Ivan Perez Suarez	A. D. A. Pozuelo	0	0	-	0.00	200.00	Eliminado	9
53	Bolita	1811	Std	Lorena Villar	A. D. A. Pozuelo	0	0	27.50	0.00	0.00	Promote to n	1
*	Pareja							0.00	0.00	0.00		
18	Darla	1840	Std	Vicente Martin	Agilcan	0	2	35.20	0.00	10.00	Eliminado	7
52	Yuna	B096	Midi	Ivan Perez Suarez	A. D. A. Pozuelo	1	0	38.30	0.00	5.00	Promote to n	5
*	Pareja							0.00	0.00	0.00		
10	Mia	1849	Mini	Rafael Garcia Priego	A. D. A. Pozuelo	0	0	35.30	0.00	0.00	Need to run	2
11	Ella	10589	Mini	Rafael Garcia Priego	A. D. A. Pozuelo	0	0	35.30	0.00	0.00	Need to run	2

test ko - 2013-01-01

K.O. Segunda manga

Juez 1:		Juez 2:												
Distancia:	0 mts	Obstáculos:	0	TRS:	0 Segs	TRM:	0 Segs	Velocidad:	0 m/s					
Pareja	Dors.	Nombre	Lic.	Guía	Club	Cat.	Fit	To	Re	Tiemp	Vel	Penal	Pos	Calificación
1 -	12	Koda	1801	Juan Carlos Garcia Montoto	A. D. A. Pozuelo	Standard	1	0	0	25.90	0.00	5.00	4	Siguiente ronda
	14	Iris	B080	Sara Montila Olmedillas	A. D. A. Pozuelo	Standard	0	0	0	0.00	0.00	100.00	8	Eliminado
2 -	51	Zoe	B470	Ivan Perez Suarez	A. D. A. Pozuelo	Standard	0	0	0	-	-	200.00	-	Eliminado
	53	Bolita	1811	Lorena Villar	A. D. A. Pozuelo	Standard	0	0	0	27.50	0.00	0.00	1	Siguiente ronda
3 -	18	Darla	1840	Vicente Martin	Agilcan	Standard	0	0	2	35.20	0.00	10.00	7	Eliminado
	52	Yuna	B096	Ivan Perez Suarez	A. D. A. Pozuelo	Midi	1	0	0	38.30	0.00	5.00	5	Siguiente ronda
4 -	10	Mia	1849	Rafael Garcia Priego	A. D. A. Pozuelo	Mini	0	0	0	35.30	0.00	0.00	2	Repetir carrera
	11	Ella	10589	Rafael Garcia Priego	A. D. A. Pozuelo	Mini	0	0	0	35.30	0.00	0.00	2	Repetir carrera

Actualmente (Versión 3.4.0) no es posible imprimir desde el menú de clasificaciones el resultado global de todas las mangas, por lo que cada manga deberá ser impresa de manera individual