

	FEDERACION DE TIRO CON ARCO DE LA REGION DE MURCIA		DIEGO GOMEZ CARRILLO TECNICO DEPORTIVO NIVEL I
ASUNTO: CURSO IANSEO_3D_CAMPO_22_1		FECHA: 12 de marzo	

FECHA Y LUGAR DE CELEBRACIÓN

12 de marzo, de 9 a 14h: Competiciones de 3D y Campo
Diego Gómez Carrillo (Técnico Deportivo Nivel I).
C/ Venezuela, 8 . Las Torres de Cotillas

REQUISITOS

Los alumnos tendrán que traer ordenador portátil, preferiblemente con IANSEO instalado. Todos los archivos que se envíen para la realización de los las competiciones del curso. Y el material que estimen oportuno para tomar notas.

MATERIAL DIDACTICO

Después de hacer la inscripción del curso, se les hará llegar a través de email los archivos y apuntes necesarios para la realización de éste curso.

COSTE DEL CURSO

El curso esta subvencionado íntegramente por la FTARM.

INSCRIPCIONES

El plazo de inscripción quedará abierto a la recepción de esta circular, **cerrándose el próximo - 10 de Marzo, a las 23:59 horas.**

La petición de inscripción se solicitará preferentemente vía Plataforma de Inscripciones, o mediante el mail de contacto.

[Plataforma de Inscripciones FTARM](#)

Correo Electrónico: diego.tarvi@gmail.com

Indicando : Nombre completo, licencia, email, Teléfono, Autorización inclusión Grupo WhatsApp (en el caso de que se cree).



CONTENIDO DEL CURSO

El curso será 100% práctico, realizando paso a paso la configuración de una competición de 3D y Campo. Más concretamente, una competición de liga de 3D y un territorial de Campo.

Durante el curso aprenderemos a:

- Instalar IANSEO.
- Importar-exportar competición.
- Borrar competición.
- Configurar los datos generales de nuestra tirada.
- Configurar distancias, divisiones y clases, y también dianas.
- Añadir a los deportistas a través de una tabla excel.
- Modificar o añadir deportistas.
- Asignar dianas.
- Imprimir hojas de puntuación o dorsales.
- Imprimir diferentes listados de deportistas.
- Introducir tanteos.
- Gestionar eliminatorias individuales.
- Uso de la salida de TV para poder emitir resultados en vivo a través de una pantalla o proyector.
- Utilización de la app SCOREKEEPER en competición. (Si da tiempo)