

# **Programa Training light**

## SUMARIO

<b>1. PRÓLOGO.....</b>	<b>4</b>
<b>2. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>5</b>
<b>3. COLOCACIÓN DEL SISTEMA.....</b>	<b>5</b>
<b>4. ENCENDER EL RACETIME2 Y SELECCIONAR EL PROGRAMA.....</b>	<b>6</b>
4.1 Cancelar los datos de la memoria.....	6
4.2 Elección del programa.....	6
4.3 Cancelar la configuración.....	7
4.4 Inicio de la función de cronometraje.....	7
4.5 Situación de error.....	7
<b>5. CRONOMETRAJE.....</b>	<b>8</b>
5.1 Lógica de funcionamiento.....	8
5.2 Corrección del tiempo de cronometraje.....	8
5.3 Funciones disponibles.....	10
5.3.1 Elección de la función.....	10
5.3.2 Cancelar el último start.....	11
5.3.3 Cancelar el último stop.....	12
5.3.4 Anular el último lap.....	13
5.3.5 Anular un lap específico.....	14
5.3.6 Prueba no finalizada.....	15
5.3.7 Mostrar datos.....	16
5.3.8 Sustitución.....	18
5.3.9 Modificar orden de llegada-antes de la llegada.....	19
5.3.10 Modificar orden de llegada-después de la llegada.....	21
5.3.11 Variar del número de salida.....	22
5.3.12 Variar del número de salida- con anulación.....	23
5.3.13 Nuevo Registro.....	23
5.4 Tecla lock (LCK).....	25
5.5 Salir de la función de cronometraje.....	26
5.6 Banda impresa del cronometraje.....	27
<b>6. IMPRIMIR/ CLASIFICACIÓN.....</b>	<b>29</b>
6.1 Clasificación de llegada.....	30
6.2 Clasificación de tiempos parciales.....	30
6.3 Clasificación de velocidades.....	32
6.4 Tiempos de Pruebas.....	33
6.5 NS/NA/Disqual.....	34
6.6 Auto-numeración.....	34
6.7 Clasificación: mostrar datos.....	35
6.7.1 Mostrar datos/ display.....	35
6.7.2 Mostrar datos/ impresos.....	36
<b>7. TRASMISIÓN DE DATOS AL ORDENADOR.....</b>	<b>37</b>
<b>8.CALIDAD DE LA SEÑAL.....</b>	<b>38</b>
<b>9. CONFIGURACIÓN SKITEST.....</b>	<b>39</b>
9.1 Formulación de velocidad base.....	39
9.2 Longitud de la velocidad base de radio.....	39
9.3 Longitud de la velocidad base media.....	39
9.4 Unidad de medida.....	40
9.5 Test sobre T.Um.....	40
<b>10. CONFIGURACIÓN DEL RACETIME.....</b>	<b>41</b>
10.1 Imprimir tiempos totales.....	41

10.2 Tiempo máximo.....	41
10.3 Precisión de la medición.....	41
10.4 Configuración de líneas.....	42
10.5 Activar la tecla LCK.....	43
10.6 Canal de LINKGATE.....	43
10.7 Velocidad de transmisión.....	43
10.8 Formato.....	44
10.9 Imprimir.....	44
10.10 Teclas Beep.....	44
10.11 Iniciar configuración.....	44
<b>11. CONFIGURACIÓN DEL DISPLAYBOARD.....</b>	<b>45</b>
11.1 Tipo.....	45
11.2 Número.....	45
11.3 Advertencias.....	45
11.4 Salida.....	45
<b>12. RECEPCIÓN DE DATOS MEMORIZADOS EN EL LINKGATE.....</b>	<b>46</b>
<b>13. RECARGA DE BATERÍAS.....</b>	<b>46</b>
<b>14. CONFIGURACIÓN PREDETERMINADA.....</b>	<b>47</b>
<b>15. ESTRUCTURA DEL MENÚ.....</b>	<b>48</b>
<b>16. HISTORIAL DE MODIFICACIONES.....</b>	<b>49</b>

**Índice de las figuras:**

- Figura 1: ejemplo: tiempo total
- Figura 2: ejemplo tiempo parcial
- Figura 3: ejemplo: anulación
- Figura 4: ejemplo: cálculo de velocidades

## 1. PRÓLOGO

En este manual las teclas a pulsar se indican entre paréntesis, por ejemplo pulsar **<F1>** significa pulsar la tecla amarilla con la indicación F1, mientras que las opciones propuestas por el Racetime2 se indican en negrita.

En la pantalla, un tiempo marcado en cursiva indica que el cronometro ese tiempo está corriendo.

Un número subrayado indica que el cursor que está parpadeando se encuentra en esa posición y que se está esperando un input.

## **2. INTRODUCCIÓN**

El programa Training Light del Racetime2 ha sido creado para lograr la máxima sencillez en el cronometraje de las sesiones de entrenamiento. Permite cronometrar hasta tres atletas a la vez. Un único atleta puede, manteniendo el mismo número, efectuar hasta un total de 250 pruebas. Se puede obtener una clasificación en base al rendimiento de todos los atletas durante la sesión completa de cronometraje, en base a una prueba específica o para un solo atleta.

Este manual hace referencia a la versión Vxx.3.07.

## **3. COLOCACIÓN DEL SISTEMA**

El Racetime2 recibe señales provenientes de diversos dispositivos ( cancelación, fotocélulas...) que estén o bien, conectadas vía cable o empleando el sistema de transmisión de impulsos vía radio Lingate y Linkgate-SF. Para más información sobre la colocación de los diversos dispositivos consultar el “ Manual de referencia”.

## 4. ENCENDER EL RACETIME Y SELECCIÓN DE PROGRAMA

Microgate – Italy  
RACETIME 2--Vxx.y.zz  
SN #####  
Ch.### (L#####)

Encender el Racetime2 utilizando el interruptor que se encuentra en la parte anterior del aparato. En el display se muestra cierta información sobre la versión del software instalado en el Racetime2, únicamente el número de serie del dispositivo.

**F1** **F2** **F3** **F4**

En caso de tener que contactar con Microgate para cualquier información o problema, comunicar siempre el número del serie del sistema.

Pulsar **< ENT >** para continuar..

Memoria non conforme  
Premere Enter

La siguiente pantalla se muestra únicamente si el aparato ha sido descargado completamente tras la última sesión de trabajo. Tiempos de pruebas previamente memorizados se pierden irremediamente. Pulsar **<ENT>** para continuar.

**F1** **F2** **F3** **F4**

### 4.1. Cancelar los datos de la memoria

Clear all store data ?  
Yes No

El Racetime2 pregunta si se quiere cancelar completamente todos los datos (tiempos, velocidad de radio y media) memorizados durante la sesión precedente. Pulsar **<F3>** si se quiere cancelar los datos, pulsar **<F4>** si se quiere guardarlos.

**F1** **F2** **F3** **F4**

Manteniendo los datos memorizados se mantiene la opción del programa anteriormente realizada y por lo tanto el Racetime2 no puede efectuar las otras opciones y pasa directamente a la opción de cancelación . Si no se cancela la configuración, seguimos en la situación de cronometraje es que se cerró la sesión anterior del Racetime2. la configuración.

Clear all store data ?  
Sure ? Yes No

Antes de cancelar definitivamente todos los datos de la memoria del Racetime2 pide la confirmación de la opción. Si se quiere cancelar toda la memoria pulsar nuevamente **<F3>**, y en caso contrario pulsar **<F4>**.

**F1** **F2** **F3** **F4**

### 4.2 Selección del programa

A:Single start  
B:Training light  
C:simple stopwatch  
A B C more

Tras anular los datos de la memoria se accede a todas las opciones del programa. Para activar el programa " Training Light" pulsar la tecla **<F2>**.

**F1** **F2** **F3** **F4**

Training light

Durante algunos segundos aparece en la pantalla la frase **Training Light** como confirmación de la opción efectuada

**F1** **F2** **F3** **F4.**

#### 4.3 Cancelación de la configuración

Clear all config data ?  
Yes No

Ahora el Racetime2 pregunta si se quiere restaurar la configuración de los valores standard( ver cap.14 Configuración predeterminada en la pág 47 ) o mantener la configuración establecida previamente ( ver cap.10 Configuración del Racetime2 en la pág 41 ). Pulsar **<F3>** si se elige la restauración, pulsar **<F4>** si se elige la opción de mantener la configuración previamente establecida ( tiempo máximo, precisión de la medición, líneas, etc).

**F1** **F2** **F3** **F4.**

Clear all config data?  
Sure ? Yes No

Antes de cancelar definitivamente la configuración se pide la confirmación. Si se está seguro de querer restablecer la configuración standard, pulsar nuevamente **<F3>** o en caso contrario, pulsar **<F4>**.

**F1** **F2** **F3** **F4.**

#### 4.4 Entrada en la función de cronometraje

A:Timing  
B:Printouts/Ranking  
C:Data Trasm.  
A B C more

En este punto, está preparado para entrar en el cronometraje pulsando la tecla **<F1>**.

**F1** **F2** **F3** **F4.**

#### 4.5 Situación de error

Sistema bloccato  
Contattare Microgate

Comprueba si ha existido alguna anomalía durante el test de iniciación de la máquina. Contactar con Microgate para más información.

**F1** **F2** **F3** **F4.**

## 5. CRONOMETRAJE

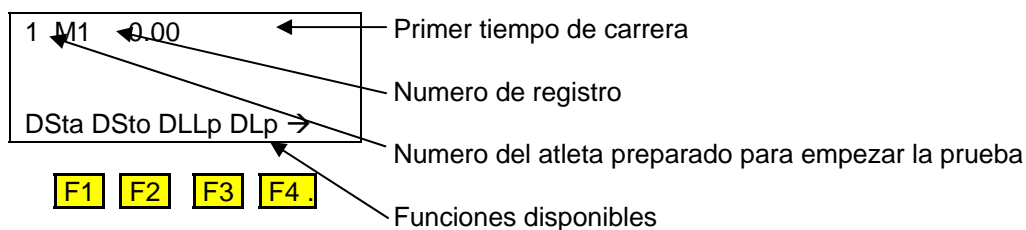
### 5.1 Logica de funcionamiento

La lógica de funcionamiento del programa puede ser esquematizada de la siguiente forma:

- Cada señal de start está asociada con el número que aparece en la primera línea de la parte superior de la pantalla.
- Durante los 5 primeros segundos, el tiempo corre en la primera línea.
- 5 segundos después de la primera señal de start el número, y el tiempo relativo, se muestran en la segunda línea.
- En la primera línea aparece el número sucesivo al que ha iniciado la prueba precedentemente, con un tiempo de 0.00, hasta que se reciba la siguiente señal de start.
- Las señales de stop se asocian con el número en la línea inferior que aún muestra el tiempo de carrera.
- Los impulsos de Start que entran antes de que transcurran 5 segundos desde la llegada del impulso anterior se ignoran. Solo puede salir un corredor cada 5 segundos, antes NO.
- Los impulsos de Start que se reciben cuando están 3 tiempos corriendo se ignoran. Solo puede haber corriendo tres corredores a la vez, no más.
- Los tiempos parciales (lap) marcados manualmente, están asociados siempre y únicamente al número que aparece en la línea inferior del display.
- Los tiempos intermedios (lap) provenientes del sistema Linkgate de fotocélulas, viceversa, se asocian al primer atleta que ha empezado y que aún no tiene ningún tiempo parcial asociado<sup>1</sup>.
- Existe la posibilidad de cambiar el número de atleta que va a comenzar antes de que se inicie la prueba.
- Y es posible variar el número de atleta que ha empezado pero sólo tras los 5 primeros segundos desde el inicio.
- Sustituir en la salida el número que ya ha empezado no implica un incremento del número de registro.
- Sustituir en la salida un número que tiene un tiempo de carrera, no implica cancelar el start precedente.
- Es posible anular señales falsas.

### 5.2 Corrección del tiempo de carrera

Primer atleta preparado para salir



Salida del primer atleta hace menos de 5 segundos

<sup>1</sup> Ej: han empezado a correr 1, 5 y 7- el primer lap está asociado al atleta 1, el segundo al número 5, el primer lap2 al número 1, el tercer lap al 7, el segundo lap2 al número5 y así sucesivamente.



1	M1	3.67	←	Primer tiempo de carrera (1)
DSta DSto DLLp DLp →				

**F1 F2 F3 F4.**

Salida del primer atleta hace más de 5 segundos

2	M1	0.00	←	Segundo tiempo de carrera (2)
1	M1	10.25	←	Primer tiempo de carrera (1)
DSta DSto DLLp DLp →				

**F1 F2 F3 F4.**

Tres atletas en carrera, todos hace más de 5 segundos

3	M1	7.55	←	Tiempo de tercer atleta (3)
2	M1	12.25	←	Tiempo de segundo atleta (2)
1	M1	23.25	←	Tiempo de primer atleta (1)
DSta DSto DLLp DLp →				

**F1 F2 F3 F4.**

Llegada del primer atleta (1)

3	M1	9.55	←	Tiempo de tercer atleta (3) – el tiempo sigue corriendo
2	M1	14.25	←	Tiempo de segundo atleta (2) – el tiempo sigue corriendo
1	A1	25.25	←	Tiempo de primer atleta (1) – tiempo “Cerrado”
DSta DSto DLLp DLp →				

**F1 F2 F3 F4.**

Transcurridos 5 segundos de la llegada del primer atleta (1), los otros (2,3) pasan a la línea inferior.

4	M1	0.00	←	4 atleta preparado para salir
3	M1	15.55	←	Tiempo del tercer atleta (3) – el tiempo sigue corriendo
2	M1	20.25	←	Tiempo del segundo atleta (2) – el tiempo sigue corriendo
DSta DSto DLLp DLp →				

**F1 F2 F3 F4.**

## 5.3 Funciones disponibles

### 5.3.1 Selección de la función

Todas las funciones disponibles durante el cronometraje están agrupadas en dos grupos seleccionables, alternativamente, pulsando la tecla **<CE>**. A cada pulsación de una tecla está asociada una u otra serie de las funciones disponibles.

Normalmente está activo el grupo de las funciones que contiene las cancelaciones y esto está, normalmente, reactivado en la muestra de las diferentes funciones .

1 M1 0.00
DSta DSto DLLp DLp →

Grupo de las funciones de cancelaciones.

**F1** **F2** **F3** **F4**

1 M1 0.00
DNF Memo Sost Menu→

Grupo de las funciones complementarias

**F1** **F2** **F3** **F4**

### 5.3.2. Cancelar el ultimo Start

En caso de registrar erróneamente la salida de un atleta, es posible cancelar el último start registrado en el cronómetro, de modo que se reestablece a 0 el tiempo.

Para anular el último start, realizar los siguientes pasos:

2 M1	1.05
1 M1	7.35
DSta DSto DLLp DLp →	

Verificar que las funciones disponibles son las de cancelación.

← Funciones disponibles

**F1** **F2** **F3** **F4.**

2 M1	1.25
1 M1	7.55
DSta DSto DLLp DLp →	

Seleccionar la función de cancelar el último start pulsando la tecla <F1> para **Dsta**:

**F1** **F2** **F3** **F4.**

2 M1	0.00
1 M1	8.55
Nobody running	

En la última línea aparecen, durante un segundo, datos sobre la confirmación de la ejecución de la cancelación:

**F1** **F2** **F3** **F4.**

El start del último número ha sido cancelado

2 M1	0.00
1 M1	9.55
DSta DSto DLLp DLp →	

**F1** **F2** **F3** **F4.**

De la misma forma se puede cancelar el start precedente ( que ahora se ha convertido en el último start) pulsando nuevamente <F1> y así sucesivamente hasta que no hay más tiempos de carrera.

En caso que no haya más starts para cancelar aparece, durante algunos instantes, en el última línea de la pantalla la frase **Nobody Running**.

No es posible cancelar el start de un "dorsal" que ya ha terminado la prueba (un stop)

## 5.3.3 Cancelar el ultimo Stop

En caso de registrar erróneamente la llegada de un atleta, es posible anular el último stop registrado en el cronómetro de modo que el tiempo de carrera vuelve a correr.

Para anular el último stop realizar los siguientes pasos:

2 M1	1.05
1 M1	17.35
DSta DSto DLLp DLp →	

Verificar que las funciones disponibles son las de cancelación:

Funciones disponibles

F1 F2 F3 F4.

2 M1	2.25
1 M1	17.55
DSta DSto DLLp DLp →	

Seleccionar la función de cancelar el último stop pulsando la tecla <F2> per **ASto**.

F1 F2 F3 F4.

2 M1	2.75
1 M1	18.05
No arrive	

En la ultima linea vienen datos sobre la confirmación de la realización de la cancelación del stop

F1 F2 F3 F4.

2 M1	3.45
1 M1	22.55
DSta DSto DLLp DLp →	

El tiempo del número 1 ha vuelto a contar ( a correr).

F1 F2 F3 F4.

De la misma forma es posible cancelar el stop precedente ( que ahora se ha convertido en el último stop) pulsando nuevamente <F2> y así sucesivamente hasta que no haya más tiempos totales pero sólo un tiempo en carrera o a cero.

En caso que no hay más stop para cancelar aparece, aparece durante algunos instantes, en la última línea de la pantalla, la frase **No Arrive**.

No es posible cancelar el stop de un atleta que ya ha finalizado en caso que haya ya tres tiempos ( corriendo o a cero) en la pantalla.

## 5.3.4 Cancelar el último Lap

Para cancelar el último lap registrado realizar las siguientes pasos:

```
2 M1 1.05
1 M1 17.35
DSta DSto DLLp DLp →
```

Verificar que las funciones son las de cancelación

Funciones disponibles

F1 F2 F3 F4.

```
2 M1 2.25
1 M1 17.55
DSta DSto DLLp DLp →
```

Seleccionar la función de cancelación del último lap pulsando la tecla <F3> per ALLp.

F1 F2 F3 F4.

```
2 M1 2.75
1 M1 18.05
Delete L 1 N 1
```

En la última línea aparecen datos sobre la confirmación de la ejecución de la cancelación, indicando el número del lap cancelado y el número del "dorsal" (atleta) con el que se asocia.

F1 F2 F3 F4.

De la misma forma es posible cancelar el lap precedente ( que ahora se ha convertido en el último LAP) pulsando nuevamente <F3> y así sucesivamente hasta que no haya más parciales (laps).

## 5.3.5 Cancelar un lap específico

Además de cancelar el último lap recibido es posible especificar que lap se quiere cancelar. Para cancelar un lap específico realizar los siguientes pasos:

```
6 M1 1.05
5 M1 17.35
DSta DSto DLLp DLp →
```

Verificar que la funciones disponibles son las de cancelación

Funciones disponibles.

**F1** **F2** **F3** **F4.**

```
6 M1 2.25
5 M1 17.55
DSta DSto DLLp DLp →
```

Seleccionar la función de cancelar Lap pulsando la tecla **<F4>** para **DLp**

**F1** **F2** **F3** **F4.**

```
6 M1 2.75
5 M1 18.05
DelLap _1 Num
```

El cursor se posiciona, parpadeando, en la última línea, debajo del número de Lap que se va a cancelar.

Teclear, con el teclado, el número del Lap y confirmarlo pulsando **<ENT>**.

**F1** **F2** **F3** **F4.**

Ejemplo: para cancelar el Lap 2 pulsar **<2>** y a continuación **<ENT>**

```
6 M1 3.75
5 M1 19.05
DelLap 2 Num 1
```

El cursor se posiciona debajo del número ( de atleta) con el que se asocia el lap que se va a cancelar.

Teclear, con el teclado el número del atleta y confirmar pulsando **<ENT>**.

**F1** **F2** **F3** **F4.**

Ejemplo: para cancelar el Lap del número 6 pulsar **<6>** y después **<ENT>**.

```
6 M1 4.75
5 M1 20.05
Delete L 2 N 6
```

En la última línea vienen datos sobre la confirmación de la ejecución de la cancelación, indicando el número del lap cancelado y del número del "dorsal" con el que se asocia.

**F1** **F2** **F3** **F4.**

En caso que el lap seleccionado no exista, aparece, durante unos instantes , en la última línea de la pantalla la frase **No Lap**.

## 5.3.6 Prueba No Finalizada

Existe una función específica para comprobar que un atleta no ha llegado a meta.

Verificar que está presente, en la última línea de la pantalla, las funciones complementarias. En caso de que no se muestren pulsar la tecla <CE> para seleccionarlas.

```
3 M1 22.35
2 M1 24.05
1 M1 27.35
DNF Memo Sost Menu→
```

Verificar que las funciones disponibles son las de cancelación

F1 F2 F3 F4.

Funzioni disponibili.

```
3 M1 22.35
2 M1 24.05
1 M1 27.35
DNF Memo Sost Menu→
```

Seleccionar la función de “No Finalizado” pulsando la tecla <F1> para **DNF**.

F1 F2 F3 F4.

```
3 M1 22.35
2 M1 24.05
1 M1 27.35
3 2 1 esc
```

En la última línea se muestra el número correspondiente a los atleta que aún estén en carrera.

F1 F2 F3 F4.

Para configurar la “no llegado ” pulsar la tecla de la función correspondiente al número del mismo.

```
3 M1 22.35
2 M1 24.05
1 M1 27.35
3 2 1 esc
```

Ejemplo: para marcar el número 2 como “no llegado” pulsar la tecla <F2>.

F1 F2 F3 F4.

```
3 M1 22.35
2 M1 24.05
1 M1 27.35
3 2 1 esc
```

Si, en cambio se quiere salir sin indicar a ningún atleta como “no llegado” pulsar la tecla <F4> correspondiente al **ESC**.

F1 F2 F3 F4.

## 5.3.7 Mostrar Los Datos

En cualquier momento durante el cronometraje se pueden ver los tiempos obtenidos por los atletas que ya han terminado. Para ver estos datos realizar los siguientes pasos

Verificar que están disponibles en la última línea de la pantalla, las funciones complementarias. En caso que no estén disponibles, pulsar la tecla <CE> para seleccionarlas.

```
12 M1  0.00
11 A1  31.61
10 A1  28.34
DNF Memo Sost Menu→
```

Verifica que las funciones disponibles son las de cancelación

Funciones disponibles.

F1 F2 F3 F4.

```
12 M1  0.00
11 A1  31.61
10 A1  28.34
DNF Memo Sost Menu→
```

Seleccionar la función seleccionar datos pulsando la tecla <F2> para **Memo**.

F1 F2 F3 F4.

```
11 A1  31.61
← → Find Quit
```

Con la tecla <F1> se muestra la lista de los tiempos que van desde el 1º hasta el más reciente. De este modo, aparece el primer atleta en finalizar, después el segundo y así sucesivamente.

F1 F2 F3 F4.

```
11 A1  31.61
← → Find Quit
```

Con la tecla <F2> se muestra la lista de los tiempos que van desde del más reciente hasta el primero en finalizar. De este modo, aparece el último en finalizar, después el penúltimo y así sucesivamente.

F1 F2 F3 F4.

```
11 A1  31.61
← → Find Quit
```

Pulsando la tecla <F3> para **Find** se obtiene rápidamente el tiempo obtenido por un atleta en una prueba específica.

F1 F2 F3 F4.

```
11 A1  31.61
Number 1 Run
```

El cursor se posiciona, parpadeando, debajo del número ( de atleta).

Insertar el número deseado y confirmar con <ENT>.

Ejemplo: para pulsar el número 10 pulsar <1><0> y <ENT>.

F1 F2 F3 F4..



```
11 A1 31.61
```

```
Number 10 Run 1
```

F1 F2 F3 F4..

El cursor se posiciona, parpadeando, debajo del número de carrera

Insertar el número del registro deseado y confirmar con <ENT>.

Ejemplo: para mostrar el tiempo ( del número 10) en el primer registro pulsar <1> y <ENT>.

```
10 A1 28.34  
11 A1 31.61
```

```
< -> Find Quit
```

F1 F2 F3 F4.

Aparece en el display el tiempo obtenido en ese registro por el atleta solicitado.

```
11 A1 31.61
```

```
< -> Find Quit
```

F1 F2 F3 F4.

Para salir de la función pulsar la tecla <F4> para **Quit**.

## 5.3.8 Sostituzione

Asigna a un nuevo atleta todos los cronometrajes registrados hasta el momento por un atleta. La función está disponible tanto para los atletas que han finalizado la prueba como para aquellos que aún la están realizando.

Si, por ejemplo, llega a meta el número 21 mientras que se esperaba al número 10 (por lo tanto la salida, la llegada y el tiempo intermedio han sido asignados al número 10) se puede corregir el error realizando los pasos que se describen a continuación:

Verificar que están disponibles en la última línea de la pantalla, las funciones complementarias. En caso no estén disponibles pulsar la tecla <CE> para seleccionarlas.

```
11 M1 0.00
10 A1 31.61
9 A1 28.34
DNF Memo Sost Menu→
```

Verificar que las funciones disponibles son las complementarias

← Funciones disponibles.

**F1** **F2** **F3** **F4.**

```
11 M1 0.00
10 A1 31.61
9 A1 28.34
DNF Memo Sost Menu→
```

Seleccionar la función de "Sustitución" seleccionando la tecla <F3> per **Sost.**

**F1** **F2** **F3** **F4.**

```
11 M1 0.00
10 A1 31.61
9 A1 28.34
Sost N 10 with 1 →
```

Insertar el número a sustituir, en este caso el 10 con <1><0> y confirmar con <ENT>.

**F1** **F2** **F3** **F4.**

```
11 M1 0.00
10 A1 31.61
9 A1 28.34
Sost N 10 with 1 →
```

Insertar el número del "dorsal" al que se le va a asignar el cronometraje, en este caso 21, con <2><1> y confirmar con <ENT>.

**F1** **F2** **F3** **F4.**

```
11 M1 0.00
21 A1 31.61
9 A1 28.34
DSta DSto DLLp DLp →
```

En la pantalla aparece como finalizado el número 21 con los datos inicialmente relacionados con el número 10.

**F1** **F2** **F3** **F4.**

El Racetime2 no aumenta automáticamente el número de salida con respecto al nuevo corredor sino que indica el número siguiente al que se ha sustituido. Recordar que se debe verificar que el número de salida sea correcto.

## 5.3.9 Modificar el orden de llegada - antes de la llegada ordine di arrivo

En caso de que el orden de la llegada no corresponda con el de la salida se puede variar el número al que se la va a asignar la señal de llegada. Teniendo en cuenta que, utilizando el programa Training Light, el Racetime2 asigna siempre el stop al número con el tiempo corriendo en la línea más baja de la pantalla, es necesario desplazar a la última línea el número del primer atleta que llegará a meta.

Este desplazamiento se obtiene utilizando las dos teclas  $\uparrow\downarrow$  < flecha hacia arriba>< flecha hacia abajo>. La flecha  $\downarrow$  desplaza a la última línea el penúltimo tiempo en empezar, la flecha  $\uparrow$  desplaza a la última línea el ultimo tiempo en empezar.

Un ejemplo para una mejor comprensión...

3 M1	12.35
2 M1	24.05
1 M1	37.35
DNF Memo	Sost Menu→

El orden de llegada previsto es 1, 2 e 3.

Pulsar <Flecha hacia abajo>

F1	F2	F3	F4.
----	----	----	-----

1 M1	38.35
3 M1	13.35
2 M1	25.05
DNF Memo	Sost Menu→

El nuevo orden de llegada previsto es 2, 3 y después, 1

F1	F2	F3	F4.
----	----	----	-----

1 M1	39.35
3 M1	14.35
2 A1	26.05
DNF Memo	Sost Menu→

La siguiente señal de stop está asociada al número 2.

F1	F2	F3	F4.
----	----	----	-----

Otro ejemplo....

3 M1	12.35
2 M1	24.05
1 M1	37.35
DNF Memo	Sost Menu→

El orden de llegada previsto es

Pulsar <Flecha hacia arriba >

F1	F2	F3	F4.
----	----	----	-----

2 M1	25.05
1 M1	38.35
3 M1	13.35
DNF Memo	Sost Menu→

El nuevo orden de llegada previsto es 3, 1 y después 2

F1	F2	F3	F4.
----	----	----	-----

2 M1 26.05
1 M1 39.35
3 A1 14.35
DNF Memo Sost Menu→

La siguiente señal de estop está asociada al numero 3

**F1** **F2** **F3** **F4.**

La modificación del orden de llegada puede realizarse tanto veces como se quiera, ya sea utilizando un sola tecla de flecha o cualquier combinación de éstas.

## 5.3.10 Modificar el orden de llegada- después de la llegada

El orden de la llegada se puede modificar incluso después de que se haya recibido la señal de llegada de un atleta. Incluso en este caso ( como para Modificar el orden de llegada- antes de la llegada) es necesario desplazar a la última línea de la pantalla el número del dorsal al cual se le quiere asignar el stop.

Este desplazamiento se consigue utilizando las dos teclas  $\uparrow\downarrow$  **< flecha hacia arriba>< flecha hacia abajo>**. La flecha  $\downarrow$  desplaza a la última línea de la pantalla el penúltimo tiempo en empezar, la flecha  $\uparrow$  desplaza a la última línea el último tiempo en empezar

Un ejemplo para una mejor comprensión...

6 M1 0.00
5 M1 35.05
4 M1 45.35
DNF Memo Sost Menu→

El orden de llegada previsto es 4 y 5.

Ambos están aún en carrera.

**F1 F2 F3 F4.**

6 M1 0.00
5 M1 36.05
4 A1 46.35
DNF Memo Sost Menu→

La señal de stop está asociado con el número 4 ( pero el número al que después se le va asignar el impulso de stop aún está corriendo).

Se quiere asociar al número 5.

**F1 F2 F3 F4.**

Pulsar < flecha hacia abajo>

6 M1 0.00
4 M1 47.35
5 A1 36.05
DNF Memo Sost Menu→

La señal de stop está asociado al número 5 y el número 4 sigue corriendo

**F1 F2 F3 F4.**

La modificación del orden de llegada puede efectuarse tantas veces como se quiera, ya sea utilizando una sólo tecla de flecha o una combinación de ambas.

Poner especial atención en el caso de que se encuentren los tres atletas en carrera. En este caso se disponen únicamente 5 segundos, desde la llegada de la señal de stop para cambiar la asignación. Transcurrido este tiempo, el tiempo calculado es asignado definitivamente, reemplazado desde el display y en la primera línea de la pantalla se muestra el cronómetro ( en 0.00)del siguiente atleta Si en la pantalla figuran dos tiempo totales ( y el tiempo de la primera línea está en 0), pulsando ambos teclas  $\uparrow\downarrow$ , se invierte el orden de asignación de las señales de stop.

11 M1 0.00
10 A1 1:21.00
9 A1 2:00:94
DNF Memo Sost Menu→

Apreciar primero el cambio del número 9 después del número 10. En efecto, se han cambiado primero el 10 y después el 9.

Para cambiarlo pulsar la tecla **<flecha hacia arriba>**.

**F1 F2 F3 F4.**

11 M1 0.00 9 A1 2:01.89 10 A1 1:20.05 DNF Memo Sost Menu→
--

F1 F2 F3 F4.
--------------

### 5.3.11 Cambiar el número de salida

Para cambiar el número al que le va a ser asignado la siguiente señal de start, teclearlo en el teclado confirmando con **<ENT>**.

Una vez que el atleta ha salido, se dispone de 5 segundos ( cuando el tiempo que está corriendo esté en la primera línea) para cambiar, eventualmente, el número.

Ejemplo de la variación antes de la salida:

16 M1 0.00  DNF Memo Sost Menu→
---------------------------------------

Está prevista la salida del número 16. En su lugar, saldrá el número 24

Para cambiarlo pulsar **<2><4><ENT>**.

F1 F2 F3 F4.
--------------

24 M1 0.00  DNF Memo Sost Menu→
---------------------------------------

La próximo señal de start será asignada al número 24.

F1 F2 F3 F4.
--------------

Ejemplo de variación despues de la salida

16 M1 0.00  DNF Memo Sost Menu→
---------------------------------------

La próximo señal de start será asignada al número 24.

F1 F2 F3 F4.
--------------

16 M1 1.23  DNF Memo Sost Menu→
---------------------------------------

La señal se ha recibido pero ha de asignarse al número 24.

Para cambiarlo pulsar, en primer lugar la tecla **<2>**.

F1 F2 F3 F4.
--------------

<u>2</u> M1 1.23  DNF Memo Sost Menu→
---

Pulsar una tecla numérica, implica suspender la cuenta de los 5 segundos de la confirmación automática ( el cronometro continúa corriendo).

A continuación, pulsar **<4><ENT>**.

F1 F2 F3 F4.
--------------

25 M1	0.00
24 M1	10.34

DNF Memo Sost Menu→

La señal de start ha sido asignada al número 24.

F1	F2	F3	F4.
----	----	----	-----

## 5.3.12 Cambiar el número de salida – con cancelación

Si se programa en la salida ( antes de recibir el impulso de start) un número que ya tiene un tiempo de carrera (está en carrera), el Racetime2 pregunta si se quiere cancelar la señal de start precedente que está asociada ya con ese número.

Como ejemplo:

16 M1	0.00
15 M1	22.33

DNF Memo Sost Menu→

. El atleta número 15 está corriendo ( cronometro en funcionamiento).

Se expone en la salida ( antes de comenzar) pulsando&lt;1&gt;&lt;5&gt;&lt;ENT&gt;.

F1	F2	F3	F4.
----	----	----	-----

15M1	0.00
15 M1	26.56

Ann.par. 15?Yes No

El Racetime2 se da cuenta que el número ya está en carrera y pregunta si se quiere cancelar la señal de start precedente. Para cancelar la salida precedente, pulsar <F3> **Sí**, para no anularla pulsar <F4>**No**.

F1	F2	F3	F4.
----	----	----	-----

La operación de cancelación es irreversible

## 5.3.13 Nuevo Registro

Para organizar un nuevo registro, programar en la salida el número del atleta que ya tiene un tiempo de carrera ( ha finalizado la prueba).

Por ejemplo:

2 M1	0.00
1 A1	55.36

DNF Memo Sost Menu→

El atleta número 1 tiene un tiempo de carrera.  
En la salida se propone el número 2.

F1	F2	F3	F4.
----	----	----	-----

1M1	0.00
1 A1	55.36

DNF Memo Sost Menu→

Insertar nuevamente en la salida el número 1&lt;1&gt;.

**F1** **F2** **F3** **F4.**

1 M2 0.00
1 A1 55.36
DNF Memo Sost Menu→

Confirmar con **<ENT>**.

Queda planificada, para el número 1, el registro número 2.

**F1** **F2** **F3** **F4.**

Para cada competidor se pueden programar hasta 250 registros.



#### 5.4 Tecla lock (LCK)

La tecla **<LCK>** permite ignorar los impulsos que llegan al cronómetro. La activación del bloqueo se indica con la presencia del símbolo # a la derecha del tiempo en la pantalla.

Por ejemplo:

```
2 M1 0.00#
1 M1 22.56#
Dsta DSto DLLp DLp →
```

Las señales de llegada se ignoran.

Símbolo de línea bloqueada.

**F1** **F2** **F3** **F4.**

```
2 M1 0.00
1 M1 23.56
Dsta DSto DLLp DLp →
```

Se reciben las señales de las llegadas

**F1** **F2** **F3** **F4.**

La tecla **<LCK>** es eficaz en todas las señales de llegada: botón **<STO>**, línea Stop, EncRadio canal F, ecc.

Para reactivar la línea pulsar nuevamente la tecla **<LCK>**. El símbolo # a la derecha del tiempo en la pantalla desaparece, lo que indica que el cronómetro está preparado para recibir nuevamente señales.

Las señales recibidas con la línea bloqueada se pierden irremediabilmente.

## 5.5 Salir del Cronometraje

Para salir de la función de cronometraje y volver al menú principal, realizar los siguientes pasos:

Verificar que están disponibles, en la última línea de la pantalla, las funciones complementarias. En caso no están disponibles pulsar la tecla <CE> para activarlas.

```
12 M1  0.00
11 A1  31.61
10 A1  28.34
DNF Memo  Sost Menu→
```

Verificar que las funciones disponibles son las complementarias.

Funciones disponibles.

**F1** **F2** **F3** **F4.**

```
12 M1  0.00
11 A1  31.61
10 A1  28.34
DNF Memo  Sost Menu→
```

Volver al menú principal, pulsando la tecla <F4> para **Menú**.

**F1** **F2** **F3** **F4.**

```
A:Timing
B:Printouts/Ranking
C:Data Trasm.
A B C more
```

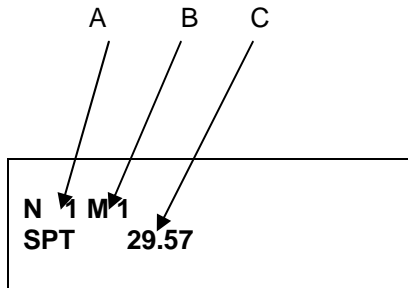
Elección del menú principal.

**F1** **F2** **F3** **F4.**

### 5.6 Banda Impresa del Cronometraje

El Racetime2 imprime a la vez que se van realizando las pruebas todos los resultados y todos las operaciones realizadas.

Información relativa a la prueba:



Ejemplo impresión: tiempo total

- a) Número del atleta.
- b) Número de registro
- c) Tiempo total

Información relativa a los parciales:

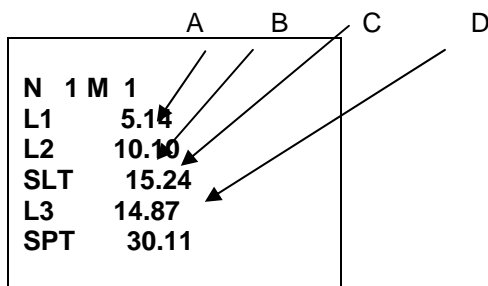


Figura 2: Ejemplo impresión: intermedio

- a) Tiempo lap (parcial) 1
- b) Tiempo lap (parcial) 2
- c) Tiempo split en el segundo tiempo parcial
- d) Tiempo lap (parcial) 3

Información relativa a las cancelaciones:

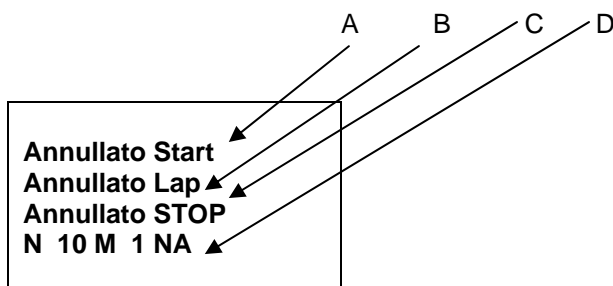


Figura 3: Ejemplo pantalla: cancelación

- a) Cancelación del start
- b) Cancelación del parcial
- c) Cancelación del stop
- d) Prueba “ no llegado” ( numero 10 registro 1)

Información relativa a la velocidad:

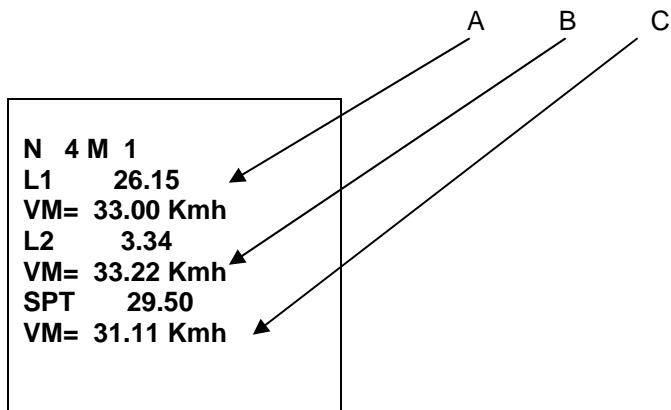


Figura 4:Ejemplo pantalla: cálculo de velocidades

- a) Velocidad media del primer tramo
- b) Velocidad media del segundo tramo
- c) Velocidad media total.

## 6. IMPRIMIR/CLASIFICACIÓN

Este menú recoge las diversas posibilidades de impresión que oferta el Racetime2. Alguna impresión puede ser consultada sobre la pantalla que se muestra.

Están presentes dos pantallas de impresión:

A:Ranking, stoptime B:Ranking, interm C:Ranking, speed A B C more
--

**F1** **F2** **F3** **F4.**

En la primera pantalla están disponibles las siguientes opciones:

- **<F1> Ranking, stop time:** clasificación basada en tiempos finales-ver cap 6.1 Clasificación de llegada en la pág 30
- **<F2> Ranking, Interm:** clasificación basada en los tiempos parciales- ver cap 6.2 Clasificación de parciales en la pág 30
- **<F3> Ranking.speed:** clasificación basada en las velocidades ( media e instantánea)- ver cap 6.3 clasificación de velocidades en la pág 32

A:Ranking, stop time B:Ranking, interm. C:Ranking, speed A B C more
--

Para acceder a la segunda parte de la lista pulsar la tecla **<F4>**.

**F1** **F2** **F3** **F4.**

A:Eventtimes B:NS/NA/Disqual. C:Skipped A B C menu
---

**F1** **F2** **F3** **F4.**

Desde la segunda pantalla se accede a la siguientes opciones:

- **<F1> Eventtimes:** pantalla del cronometraje – ver cap 6.4 Cronometraje en la pág 33
- **<F2> NS/NA/Disqual:** lista de los “no iniciados” – ver cap 6.5 NP/NA/Desc en la pág 34
- **<F3> Skipped:** función no incorporada – ver cap 6.6 Autonumeración en la pág 34

A:Eventtimes B:NS/NA/Disqual. C:Skipped A B C menu
---

Para volver al menú inicial sin efectuar ninguna acción pulsar nuevamente **<F4>**.

**F1** **F2** **F3** **F4.**

## 6.1 Clasificación De Llegada ( Ranking Stop Time )

Esta función permite obtener una clasificación basada en los tiempos finales

A: Total Times  
B: Run Times

A B menu

**F1** **F2** **F3** **F4**

Wich run ? 0  
(0=all runs)

**F1** **F2** **F3** **F4**

Bib run ? 0  
(0=all runs)

**F1** **F2** **F3** **F4**

Para obtener la clasificación en bases a los tiempos totales sobre un registro específico pulsar **<F1>**, desde el menú Printouts/Rankings.

Para obtener la clasificación en bases a los tiempos de un único registro pulsar **<F2>**.

Insertar el número del registro sobre el cual realizar el total ( tiempo total) o sobre el que se organiza la clasificación (tiempo de registro). Confirmar el número con **<ENT>**.

Solo en el caso que no se haya indicado un registro específico ( precedentemente se ha insertado el número de registro distinto a 0) se pide que se especifique el número en base al que se organiza la clasificación.

Insertar, eventualmente, el número y confirmar con **<ENT>**.

Dejando a 0 tanto el número del registro como del atleta se obtiene la clasificación de los tiempos obtenidos por varios atletas en los registros individuales.

Para seleccionar como imprimir o visualizar la clasificación consultar el capítulo 6.7 Clasificación: muestra de datos en la pág 35.

## 6.2 Clasificación Parciales (Ranking interm)

Esta función permite obtener la clasificación basada en los tiempos parciales

A: SPLIT total  
B: SPLIT run  
C: LAP

A B menu

**F1** **F2** **F3** **F4**

Para obtener la clasificación basada en los parciales (**SPLIT TOTAL**) sobre un registro específico pulsar **<F1>**.

Para obtener la clasificación basada en los tiempos intermedios (**SPLIT RUN**) de un registro individual pulsar **<F2>**.

Para obtener la clasificación basada en los tiempos de los laps (**LAP**) pulsar **<F3>**.

Laptime Number.

Insertar el número del parcial deseado y confirmar con **<ENT>**.

**F1** **F2** **F3** **F4**

Wich run ? 0  
(0=all runs)

Insertar el número del registro sobre el cual efectuar el total ( tiempos totales) o sobre el cual se organiza la clasificación ( tiempo registro). Confirmar el número con **<ENT>**.

**F1** **F2** **F3** **F4.**

Bib numero ? 0  
(0=all number)

Sólo en el caso no se haya indicado ningún registro específico ( precedentemente se ha insertado el número de registro diferente a 0) se pide especificar el número sobre el que se organiza la clasificación.

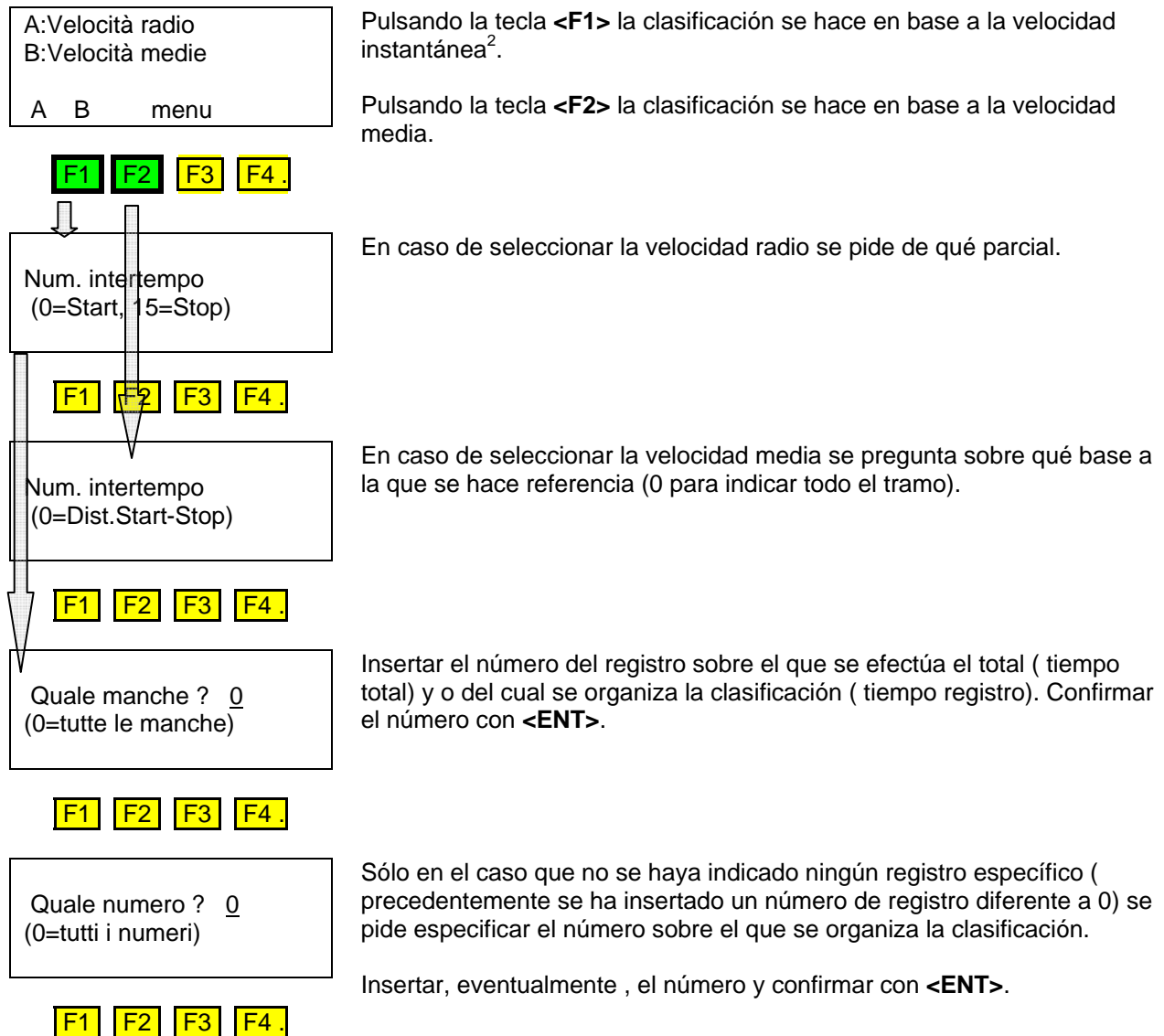
Insertar, eventualmente, el número y confirmar con **<ENT>**.

**F1** **F2** **F3** **F4.**

Para seleccionar el modo de imprimir o visualizar la clasificación, consultar el capítulo 6.7 Clasificación: muestra de datos en la pág 35

### 6.3 Clasificación de velocidades (Ranking, speed)

Esta clasificación permite obtener una clasificación basada en las velocidades, tanto medias como instantáneas. La velocidad media se calcula entre dos puntos relevantes ( toda la carrera, tramo entre la salida y un parcial, tramo entre dos parciales, tramo entre un parcial y la llegada). La velocidad instantánea (velocidad radio) está relacionada con un breve tramo, solamente de pocos metros, en correspondencia con los puntos de referencia de la salida, llegada e parciales.



Para seleccionar el modo de imprimir o visualizar la clasificación, consultar el capítulo 6.7 Clasificación: muestra de datos en la pág 35

<sup>2</sup> La indicación de la velocidad instantánea es una función disponible únicamente empleando el sistema de transmisión digital de impulsos Linkgate EncRadio ( los módulos EncRadio SF no permiten esta función). Para más información consultar el “Manual de Referencia”.



### 6.4 Tiempos de Pruebas ( Eventimes)

Esta función permite obtener la impresión de los cronometrajes realizados.

```
Data output on:
A:Display
B:Printer

A B menu
```

Pulsando la tecla **<F1: Display>** se muestra en el display el cronometraje.

Pulsando la tecla **<F2: Printer>** se imprimen los datos del cronometraje.

**F1** **F2** **F3** **F4.**

```
Wich run ?
(0=all runs)
```

Insertar el número del registro deseado y confirmar con **<ENT>**.

**F1** **F2** **F3** **F4.**

En el caso de seleccionar la muestra en el display son datos que figuran son:

```
N 1 ← STm
Run 1
    hh:mm:ss.dcm
← → print menu
```

Tipo de cronometraje (señal)

Numero atleta

Hora solar

Numero de registro

**F1** **F2** **F3** **F4.**

```
N 1 STm
Run 1
    hh:mm:ss.dcm
← → print menu
```

Con la tecla **<F1>** se muestra el cronometraje anterior.

Con la tecla **<F2>** se muestra el cronometraje posterior.

Con la tecla **<F3>** se imprimen los tiempos de las pruebas.

Con la tecla **<F4>** se vuelve al menú principal

**F1** **F2** **F3** **F4.**

### 6.5 NS/NA/Disqual

Esta función permite imprimir los datos de los “no llegados”

Wich run ? (0=all runs)
----------------------------

Insertar el número del registro deseado y confirmar con **<ENT>**.

**F1** **F2** **F3** **F4.**

### 6.6 Auto-numeración (Skipped)

Esta función no se encuentra disponible en este programa

## 6.7 Clasificación: Muestra de Datos

La muestra de los datos se puede realizar tanto en el display como imprimiéndolos.

```
Data output in:
A:Display
B:Printer
A B menu
```

Pulsar <F1> para visualizar los datos en el display y activar la función de búsqueda.

Pulsar <F2> para imprimir.



Pulsar <F4> para volver al menú anterior sin imprimir los datos

### 6.7.1 Muestra de datos / display

Seleccionando visualizar los datos en el display se obtiene:

```

nnn mmL1
mm:ss.dcm mm:ss.dc
mm:ss.dcm p. 1
← → Find menu
    
```

Numero de atleta

Numero de registro

Numero de parcial

Tiempo split (no aparece en la clasificación basada en los parciales –lap-)

Tiempo lap

Posición

Resultado sobre el que se calcula la clasificación (tiempo o velocidad)

Están disponibles las siguientes opciones:

- <F1> ← muestra los resultados de la clasificación en la posición anterior
- <F2> → muestra los resultados de la clasificación en la posición posterior.
- <F3> Find: busca los resultados de un atleta específico.
- <F4> menú: regresa al menú anterior.
- < Flecha hacia arriba>: muestra el parcial anterior relativo al número seleccionado.
- < Flecha hacia abajo>: muestra el parcial posterior relativo al número seleccionado.

La función **find** permite buscar rápidamente los resultados obtenidos por un atleta específico.

```
3 2L1
20.44 20.44
1:01.31 p. 8
← → Find Menu
```

Pulsar la tecla <F3> para activar la función de búsqueda



```
3
20.44 20.44
1:01.31 p. 8
← → Find menu
```

Insertar el número deseado ( es.4) y confirmar con <ENT>.



```
4 2L1
  20.06 20.06
  58.39 p. 7
← → Find menu
```

Muestra los datos relativos al atleta solicitado.

**F1** **F2** **F3** **F4.**

```
4 2L1 Not Found
  20.06 20.06
  58.39 p. 7
← → Find menu
```

En caso de insertar un número que no es válido se muestra la frase **Not found**

**F1** **F2** **F3** **F4.**

#### 6.7.2 Muestra de datos / Impresora

```
A:Print select.only
B:Complete print
```

Para obtener la impresión únicamente de los datos empleados para realizar la clasificación pulsar **<F1>**.

```
A B esc
```

Para obtener la impresión de todos los datos recibidos pulsar **<F2>**.

**F1** **F2** **F3** **F4.**

Para mostrar sin imprimir pulsar **<F4>**.

Durante la impresión aparece, en el display, la frase **Atenderé prego- CE interrompe**. Para interrumpir la impresión, pulsar la tecla **<CE>**. La impresión se cerrará unos segundos después.

## 7. TRASMISSIONE DE DATOS AL PC

Esta función transmite los datos al ordenador desde el Racetime2.

Wich run ?  
(0=all runs)

Insertar el número del registro del cual se quieren transmitir los datos, y confirmar con **<ENT>**.

**F1** **F2** **F3** **F4.**

Wich group ? 99  
99=all racers

Confirmar el número de atleta pulsando **<ENT>**.

**F1** **F2** **F3** **F4.**

Data to transmit:  
RT Evt NSNASQ menu

Con **<F1>** se transmiten los tiempos totales

Con **<F2>** se transmite el cronometraje.

Con **<F3>** se transmite la lista de los no finalizados.

**F1** **F2** **F3** **F4.**

Con **<F4>** se regresa al menú principal.

Para seleccionar el formato de transmisión de datos consultar el apéndice "Manual de Referencia".

## 8.CALIDAD DE SEÑAL (SIGNAL QUALITY)

Un adecuado nivel de calidad de la señal de radio recibida del sistema Linkgate es condición necesaria para el correcto funcionamiento del mismo. A través de esta función el Racetime2 ofrece la posibilidad de evaluar la calidad.

Una vez entrado en esta función aparece la frase “**Ready to receive!**”. En este momento se puede dar inicio a la transmisión del test ( por ejemplo una señal de start). Aproximadamente 3segundos después del inicio de la transmisión, durante la cual se muestra la frase “ **Reception...**”y la indicación del canal de recepción, en el display se muestra la calidad de la señal, expresada en porcentaje. Obviamente cuanto más alto sea el porcentaje, más alta será la calidad de la recepción.

Valores superiores al 40% son considerados “ seguros”:

En caso que el canal seleccionado en el Linkgate Encoder no coincida con el seleccionado en el Racetime2 ( ver cap. 10.6.Canal Linkgate en la pág 43 ) aparece el mensaje “ **DIFF.CANAL**”.

Si el nivel de la calidad de la señal recibida es inferior al 40% pueden ser utilizados uno o más de las siguientes recomendaciones:

Colocar verticalmente y en posición alzada tanto la radio de transmisión como la de recepción.

Cambiar la frecuencia de trabajo, alejándola de la frecuencia utilizada por otros transmisores.

En el caso de usar una radio externa utilizar, especialmente para la radio de transmisión, antenas más eficientes como las de ¼ o 5/8 de onda en lugar de las de estilo normal “ caricate”

Nota: la verificación de la calidad de la señal se debe realizar, preferiblemente, con el selector “short-long” del dispositivo LinkGate Encoder en la posición “ Long” (L). Si el selector está en “Short” (S) el máximo valor de calidad de indicación del test será sobre el 25%.

Para más información sobre el sistema LinkGate consultar el **manual de uso**.

Con la tecla de función <F4> **menú**, se vuelve al menú anterior.

## 9. CONFIGURACIÓN SKITEST

### 9.1 Formulación De Velocidad de Base

El Racetime2 permite tanto el cálculo de la velocidad media entre dos puntos de referencia (**START**; **LAP** y **STOP**) como el cálculo de la velocidad instantánea a través del sistema LinkGate.

El Racetime2 no memoriza la velocidad, pero sólo los datos para calcularlo, tales como el tiempo de paso entre los puntos de referencia.

El tiempo de paso de la base LinkGate se indica con una precisión de 1/8192s típica de los módulos LinkGate.

Para más información relativa a la instalación del sistema Linkgate consultar el **manual de uso**.

### 9.2 Longitud Base de la Velocidad de Radio

Utilizando el sistema de adquisición radio Linkgate es posible comunicar los dispositivos de registro, típicamente fotocélulas, al mismo módulo EncRadio o Encoder para el cálculo de la velocidad media de una base. A través de esta función se muestra la distancia que existe entre los dos puntos de registro.

Especificar el número de la base de medición ( 0= base start, 1...14 base intermedia, 15 base stop) y confirmarlo con **<ENT>**. Teclear a continuación la longitud de la base ( primero los metros) y confirmar con **<ENT>** ( hasta un máximo de 65000) y después los centímetros confirmando siempre con **<ENT>**. Un valor nulo indica que no se puede calcular la velocidad de la base solicitada.

La introducción es posible incluso con posterioridad, ya que el Racetime2 memoriza únicamente el tiempo del recorrido de la base. La velocidad se calcula en el momento de la presentación.

Para salir de la función pulsar **<CE>**.

El registro de la velocidad de radio sólo es posible utilizando el módulo EncRadio multifrecuencia. El módulo EncRadio SF no permite esta función.

### 9.3 Longitud Base de la Velocidad Media

A través de esta función se muestra la distancia que transcurre entre varios puntos de referencia para el cálculo de la velocidad media del recorrido.

Especificar el número de la base de medición ( 0= distancia salida llegada, 1= distancia de la salida al primer parcial, 2= distancia del primero al segundo parcial y así sucesivamente hasta 15) y confirmarlo con **<ENT>**. Teclear a continuación la longitud de la base ( primero los metros confirmándolos con **<ENT>**, hasta un máximo de 65000), después los centímetros y confirmar con **<ENT>**. Un valor nulo indica que no se puede calcular la velocidad en el tramo indicado.

La introducción es posible incluso con posterioridad, ya que el Racetime2 memoriza únicamente el tiempo del recorrido de la base. La velocidad se calcula en el momento de la presentación.

El registro de la velocidad media es posible utilizando tanto el módulo EncRadio multifrecuencia como el módulo EncRadio SF.

Para salir de la función, pulsar **<CE>**.

#### 9.4 Unidad de Medida

Esta función permite especificar la unidad de medida a utilizar. Las posibles elecciones son:

- <F1> para metros al cuadrado
- <F2> para kilómetros a la hora
- <F3> para milla (terrestre)
- <F4> para nudos.

#### 9.5 Test sobre T.Um (Humedad y Temperatura aire + temperatura nieve)

La sonda climática de Microgate Microclima permite una indicación precisa de los datos de temperatura y humedad del aire y de la temperatura de la nieve.

La función verifica el correcto funcionamiento de la colocación y efectúa la lectura de los datos del clima ( código Microgate \$ACC064 y \$ACC065).

Si la sonda no está colocada aparece un código de error.

Si la sonda está colocada se pueden leer en el display, los valores de temperatura y humedad del aire además de la temperatura de la nieve.

Están disponibles las siguientes funciones:

- <F1> **STP**: se muestra los valores junto con la hora del día.
- <F2> **STaut**:

el intervalo máximo es de 720 minutos, o lo que es lo mismo 12 horas.

- <F4> **Esci** para salir de la función.



## 10. CONFIGURACIÓN RACETIME

En este menú se recogen las configuraciones que guían el funcionamiento del Racetime2.

### 10.1 Muestra Tiempos Totales ( Run Print Mode)

Configuración imposible de modificar en este programa

### 10.2 Tiempo Máximo ( Max Runtime)

Con esta función se puede programar el tiempo máximo que un atleta dispone para completar el recorrido.

Transcurrido el tiempo máximo al atleta se le considera automáticamente como “ no finalizado”. Un tiempo máximo fijado en 0 deshabilita el control.

Para programar el tiempo máximo realizar los siguientes pasos:

A: Modo stampa netti  
B: Tempo massimo  
C: Prec. Misura  
A B C altro

Pulsar la tecla <F2> para seleccionar la función.

**F1** **F2** **F3** **F4**

Max runtime:  
0:00:00.000  
(00:00:00.000=  
control disabled)

Teclear el valor en horas, minutos, segundos y milésimas, confirmando cada valor (horas, minutos) con <ENT>.

**F1** **F2** **F3** **F4**

Ejemplo: para programa 45 segundos y ½ teclar <ENT> (0 horas) <ENT> (0 minutos) <4> <5> <ENT> (segundos) <5> <0> <0> <ENT> milésimas.

A: Timing  
B: Printouts/Ranking  
C: Data trasm.  
A B C More

Confirmado el valor de los milisegundos se vuelve al menú anterior.

**F1** **F2** **F3** **F4**

### 10.3 Precisión de Medición ( Time Rounding)

Con esta función se puede programar la precisión de medición deseada.

Para programar la medición realizar los siguientes pasos:

A: Modo stampa netti  
B: Tempo massimo  
C: Prec. Misura  
A B C altro

Pulsar la tecla <F3> para seleccionar la función.

**F1** **F2** **F3** **F4**

Select rounding  
precision  
1/ 1/

Pulsar la tecla correspondiente a la precisión deseada: <F1> para los segundos, <F2> para las décimas, <F3> para la centésimas o <F4> 1 milésima.

1s 1/10s 100s 1000s

Ejemplo: para programar a centésimas pulsar &lt;F3&gt;.

F1 F2 F3 F4.

A:Timing  
B:Printouts/Ranking  
C:Data transm.  
A B C More

Realizada la selección se vuelve al menú principal.

F1 F2 F3 F4.

#### 10.4 Configuración de Líneas(Lines Setup)

Con esta función se puede programar el tiempo muerto o el tiempo de reposo ( NA → normalmente abierto o NC → normalmente cerrado) para cada línea de registro.

Para programar los tiempos muertos realizar los siguientes pasos:

A:Lines setup  
B:LCK-key setup  
C:LINKGATE channel  
A B C More

Pulsal la tecla &lt;F1&gt; para seleccionar la función

F1 F2 F3 F4.

TM Start 2000 ms NA  
TM Stop 500 ms NA  
TM Lap 500 ms NA  
TM Aux 500 ms NA

El cursor se coloca bajo el valor de la línea de start.

Programar el valor para cada línea y pulsar <ENT> para confirmar. Si el valor propuesto es correcto confirmar con <ENT> sin cambiar ningún dígito.

F1 F2 F3 F4.

Ejemplo: para organizar el tiempo muerto del Stop en 200ms y el Stop y Lap en NC manteniendo todos los otros valores tal y como se proponen pulsar <ENT> y confirmar los valores standard del Start.

TM Start 2000 ms NA  
TM Stop 500 ms NA  
TM Lap 500 ms NA  
TM Aux 500 ms NA

Programar 200 pulsando <2> <0> <0> para programar el tiempo de rearme para la línea de Stop.

F1 F2 F3 F4.

TM Start 2000 ms NA  
TM Stop 200 ms NA  
TM Lap 500 ms NA  
TM Aux 500 ms NA

Pulsar <F4> para cambiar el estado de reposo de la línea ( NA de normalmente abierta, NC para normalmente cerrada).

F1 F2 F3 F4.

TM Start 2000 ms NA  
TM Stop 200 ms NC  
TM Lap 500 ms NA  
TM Aux 500 ms NA

&lt;ENT&gt; para confirmar los datos relacionados con el Stop.

F1 F2 F3 F4.

TM Start	2000 ms	NA
TM Stop	200 ms	NC
TM Lap	500 ms	NA
TM Aux	500 ms	NA

Pulsar <F4> para cambiar el estado de reposo de la línea Lap

**F1** **F2** **F3** **F4.**

TM Start	2000 ms	NA
TM Stop	200 ms	NC
TM Lap	500 ms	NC
TM Aux	500 ms	NA

Pulsar <ENT> para confirmar los datos de la línea Lap y nuevamente <ENT> para los datos de la línea Aux.

**F1** **F2** **F3** **F4.**

TM Start	2000 ms	NA
TM Stop	200 ms	NC
TM Lap	500 ms	NC
Edit. OK	500 ms	NA

Para confirmar los datos pulsar <F2> para **Ok**, si se quiere realizar otra modificación pulsar <F1> para **Edit**.

**F1** **F2** **F3** **F4.**

A:Timing
B:Printouts/Ranking
C:Data trasm.
A B C More

Realizada la selección se vuelve al menú principal.

**F1** **F2** **F3** **F4.**

### 10.5 Activar la tecla LCK

Función actualmente no activada. La tecla LCK está activa únicamente sobre la línea de Stop.

### 10.6 Canal LinkGate

Permite modificar el canal de trabajo del Sistema Linkgate, de modo que se desplaza a otro canal en caso que sea necesario.

Pulsando la tecla <F1> se pregunta el número del canal, de 0 a 127, que se pretende utilizar. Insertando el número y pulsando <ENT> se muestra la colocación que deben tener los interruptores del Encoder Linkgate.

El primer selector no influye en la selección de canal y está, por lo tanto, sin indicar.

Se recuerda que es absolutamente indispensable que el canal seleccionado en el Racetime2 y en el Linkgate Encoder coincidan. Para más información consultar el manual de uso.

Con la tecla <F4> se vuelve la menú de configuración de hardware.

### 10.7 Velocidad de Transmisión ( Braudate):

A cada pulsación de la tecla <F1> se propone una de las posibilidad de velocidad de transmisión. Los posibles valores son: 1200, 2400, 4800, 9600

### 10.8 Formato

A cada pulsación de la tecla **<F2>** se propone uno de los dos posibles formatos de transmisión de datos ASCII o binario.

### 10.9 Imprimir ( Printer)

Permite apagar, lógicamente la impresora. A cada pulsación de la tecla **<F1>** se activa una de las dos alternativas Apagada o Encendida.

### 10.10 Tecla Beep

Permite habilitar la emisión de un beep cada vez que se pulsa una tecla. A cada pulsación de la tecla **<F2>** se activa una de las dos alternativas: Apagado sin beep, o Emitir un beep a cada pulsación de la tecla.

### 10.11 Iniciar Configuración (Initialize Setup)

Esta función reestablece la configuración inicial ( ver cap.14 Configuración Predeterminada en la pág 47). La función pide la confirmación, con la frase Warning!! Current Setup will be lost con la intención de volver a la configuración inicial. Pulsar **<F1> OK** para reestablece la configuración standard; pulsar **<F4> Menú** para volver al menú inicial sin efectuar ninguna variación.

## 11. CONFIGURACIÓN DISPLAYBOARD (DISP.BOARD CONF)

Con la elección de este menú se indica el tipo de displayboard de comunicación y se especifica alguna modalidad operativa.

En la pantalla se mostrará el tiempo de carrera del atleta en el llegada.

### 11.1 Tipo (Type)

```
A:Type: Microgate
B:Num. Of Disp.B #
C:Adevertising Off
A B C menu
```

A cada pulsación de la tecla <F1> se muestra una de las posibles alternativas: **Microgate, Telecron, Alge, Pc en línea, Powertime.**

**F1** **F2** **F3** **F4.**

### 11.2 Número( Num.of Disp.B)

```
A:Typo: Microgate
B:Num.of Disp. B 1
C:Adevertising Off
A B C menu
```

Sólo en el caso que se seleccione un displayboard Microgate, a cada pulsación de la tecla < F2> se muestra una de las posibles alternativas: 1 0 2 displayboard conjuntamente.

**F1** **F2** **F3** **F4.**

### 11.3 Advertencias (Advertising)

```
A:Type: Microgate
B:Num.of Disp.B 1
C:Adevertising Off
A B C menu
```

Sólo en el caso de haber seleccionado el displayboard Microgate, a cada pulsación de la tecla <F3> se envía al displayboard, alternativamente, el comando de activación y el comando de desactivación del programa "Advertising". Para más información consultar el manual del displayboard Microgate uTAB.

**F1** **F2** **F3** **F4.**

### 11.4 Salida

```
A:Type: Microgate
B:Num.of Disp.B
C:Advertising Off
A B C menu
```

Para salir de la función pulsar la tecla <F4> para **Menú.**

**F1** **F2** **F3** **F4.**

## **12.RECEPCIÓN DE DATOS MEMORIZADOS EN EL LINKGATE**

Para la utilización de esta función, consultar el “Manual de Referencia”

## **13.RECARGA DE BATERÍA**

Para la utilización de esta función, consultar el “Manual de Referencia”

## 14. CONFIGURACIÓN PREDETERMINADA

La siguiente tabla recapitula la configuración standard del programma Training light.

	Training light
Tiempo máximo	0 – controllo disabilitato
Precisión de medición	1/100
Tiempos muertos (Start, Lap, Aux, Stop)	2000,500, 500,500
Velocidad transmisión	1200
Formato transmisión	ASCII
Impresión	Activada
Tecla Beep	Activada

## 15. ESTRUCTURA DEL MENÚ


A: Cronometraje	5 Cronometraje 8
B: Impresión /Clasificación	6 Impresión/ Clasif 29
A: Clasif. Llegada	6.1 Clasif. Llegada 30
B: Clasif. Parciales	6.2 Clasif. Parciales 30
C : Clasif. Velocidades	6.3 Clasif. Velocidades 32
(Otras)	
A: Tiempos Pruebas	6.4 Tiempos Pruebas 33
B : NS/NA/Disqual	6.5 NS/NA /Disqual 34
C : Autonumeración (Skipped)	6.6 Autonumeración 34
C: Transmisión Datos	7 Transmisión datos al PC 37
(Otras)	
A: Calidad Señal	8. Calidad Señal 38
B:Config. Skitest	9. Config. Skitest 39
A: Longitud velocidad base	9.1 Formulación V. Base 39
A: Velocidad Radio	9.2 Longitud base velocidad radio 39
B: Velocidad Media	9.3 Longitud base velocidad media 39
B: Unidad de medición V	9.4 Unidad de Medición 40
C: Test sobre T/Hum	9.5 Test sobre T/Hum ( humedad y temperatura del aire + temperatura de la nieve)
C : Config Racetime2	10. Config. RACETIME 41
A: Modo de Impresión	10.1 Impresión Tiempos Totales. 41
B: Tiempo Máximo	10.2 Tiempo Máximo 41
C: Precisión Medición	10.3 Precisión Medición
(Otras)	
A: Config. Líneas	10.4 Config. Líneas
B: Activación tecla LCK	10.5 Activación tecla LCK
C: Canal Linkgate	10.6 Canal Linkgate
(Otras)	
A: Velocidad Transmisión	10.7 Velocidad Transmisión
B: Formato	10.8 Formato
(Otras)	
A: Impresión	10.9 Impresión
B: Tecla Beep	10.10 Tecla Beep
C: Iniciar Configuración	10.11 Iniciar Configuración
Otras	
A: Config. Displayboard	11. Config. Displayboard
A: Tipo	11.1 Tipo
B: Núm Displayb.	11.2 Número
C: Advertencias	11.3 Advertencias
D: Menú	11.4 Salida
B: Recarga Baterías	13. Recarga Baterías
C: Descarga datos LINKGATE	12. Descarga Datos memor. LINKGATE



## 16. HISTORIAL MODIFICACIONES

La siguiente tabla recoge las principales modificaciones realizadas al presente documento:

Versión Programa	Capítulo	Pág.	Descripción Intervención
1.00			Primera redacción de este manual

	<b>RACETIME2</b> Programma Training light	Doc: RT2_T_100_005_I Versione: 21.3.00 Pagina 50 di 50
---	--	--

## Copyright

Copyright © 1999, 2004 by Microgate s.r.l.

Todos los derechos reservados

Ninguna parte de este documento y de los manuales puede ser copiado o reproducido sin la pertinente autorización de Microgate s.r.l.

Todas las marcas y nombres de los productos citados en este documento y los citados manuales son o pueden ser marcas registradas de cada una de las sociedades.

Microgate, Racetime, Racetime2, Rei2, Rei, RaceTime, MicroTab,  $\mu$ Tab, MicroGraph,  $\mu$ Graph, MicroBeep,  $\mu$ Beep, Uploder, Microrun,  $\mu$ Flasher, LinkPod, LinkGate, LinkGate encoder, LinkGate decoder, EncRadio, DecRadio, Polifemo, MicroSem,  $\mu$ Sem, son marcas registradas de Microgate s.r.l. y son concedidas para su utilización.

Microgate s.r.l se reserva el derecho de modificar los productos descritos en este documento y/o y en los relativos manuales sin previo aviso.

Han colaborado en la realización del software del Racetime2 y de cada uno de los manuales relativos:

**Ing. Roberto Biasi,**  
**Dr. Vinicio Biasi**  
**Ing. Federico Gori**  
**Ing. Alessandro Miorelli**  
**Giuliano Menestrina**  
**Daniele Veronese**

El software y los manuales están disponible en los siguientes idiomas: italiano, inglés, francés y

**Microgate S.r.L**  
Via Stradivari, 4 Stradivaristr.  
39100 BOLZANO - BOZEN.  
ITALY

Tel. +39 471 501532 - Fax +39 471 501524  
e-mail [info@microgate.it](mailto:info@microgate.it)

