

# Programme Départs Individuels

**Sommaire**

<b>1</b>	<b>CONVENTIONS.....</b>	<b>7</b>
<b>2</b>	<b>POUR COMMENCER.....</b>	<b>8</b>
2.1	Introduction.....	8
2.2	Mise en marche et choix du programme.....	8
2.3	Chronométrage.....	10
2.3.1	Départ premier concurrent.....	10
2.3.2	Arrivée premier concurrent.....	10
2.3.3	Incrément numéro au départ.....	11
2.3.4	Non parti.....	11
2.3.5	Variation numéro au départ.....	11
2.3.6	Non arrivé.....	12
2.3.7	Inversions à l'arrivée.....	12
2.3.8	Sortie du chronométrage.....	12
2.4	Opérations de fin épreuve.....	12
2.4.1	Disqualifications.....	12
2.4.2	Liste fin épreuve.....	13
2.4.3	Fin session.....	14
<b>3</b>	<b>CARACTERISTIQUES PROGRAMME.....</b>	<b>15</b>
<b>4</b>	<b>CHRONOMETRAGE.....</b>	<b>16</b>
4.1	Contexte de fonctionnement.....	16
4.2	Début session.....	17
4.3	Départs.....	18
4.3.1	Départ.....	18
4.3.2	Variation numéro au départ.....	19
4.3.3	Fausse impulsion (à annuler).....	19
4.3.4	Impulsion douteuse.....	19
4.3.5	Impulsion 'partagée'.....	19
4.3.6	Correction chronologique.....	20
4.3.7	Substitution.....	20
4.3.8	Manche.....	21
4.3.9	Non parti.....	21
4.3.10	Manche en cours.....	21
4.3.10.1	Manche 0.....	22
4.3.11	Recherche automatique/manuelle.....	22
4.3.12	Mode ouvreur.....	22
4.3.13	Mémoire événements de départ.....	22
4.3.14	Priorité arrivées.....	23
4.4	Arrivées.....	23
4.4.1	Arrivée.....	23
4.4.2	Similitudes.....	24
4.4.3	Variation numéro à l'arrivée.....	24
4.4.4	Fausse impulsion (à annuler).....	24
4.4.5	Impulsion douteuse.....	25
4.4.6	Impulsion 'partagée'.....	25
4.4.7	Correction chronologique.....	25
4.4.8	Substitution.....	26
4.4.9	Manche.....	26

4.4.10	Recherche automatique/manuelle.....	26
4.4.11	Mémoire événements d'arrivée .....	26
4.4.12	Priorité arrivées.....	27
4.4.13	Non arrivé .....	27
4.4.14	Diversité.....	27
4.4.15	Assignation automatique/manuelle.....	27
4.4.16	Position au classement activée/désactivée.....	27
4.4.17	Séquence des arrivées .....	28
4.5	Intermédiaires.....	28
4.5.1	Intermédiaires: modalité automatismes .....	29
4.5.2	Intermédiaires: Prioritaire .....	29
4.5.3	Intermédiaires: Référence .....	30
4.5.4	Intermédiaires: exemples de configuration .....	31
4.5.5	Gestion des intermédiaires .....	31
4.5.6	Fausse impulsion (à annuler) .....	32
4.5.7	Impulsion douteuse .....	32
4.5.8	Impulsion 'partagée' .....	32
4.5.9	Correction chronologique .....	32
4.5.10	Numéro d'intermédiaire .....	32
4.5.11	Manche de l'intermédiaire .....	33
4.5.12	Modification des intermédiaires a posteriori .....	33
4.6	Skip .....	33
4.6.1	Assignation .....	33
4.6.2	Effacement .....	34
4.6.3	AutoSkip activation/désactivation .....	34
4.6.4	Un exemple .....	34
4.7	Gestion tableau d'affichage .....	35
4.7.1	Fonctionnement normal .....	35
4.7.2	Mise en file automatique.....	35
4.7.3	Mise en file manuelle.....	35
4.7.4	Déshabilitation tableau d'affichage .....	36
4.7.5	Concurrent prioritaire.....	36
4.8	Touches lock .....	36
4.9	Touches réarmement .....	37
4.10	Gestion de la colonne lumineuse .....	37
4.11	Sortie du chronométrage .....	37
4.12	Bande de chronométrage.....	37
4.12.1	Impression des événements .....	38
4.12.2	Impression des résultats.....	40
<b>5</b>	<b>GESTION GROUPES.....</b>	<b>41</b>
5.1	Insertion/Modification groupes.....	41
5.2	Impression structure groupes .....	42
5.3	Effacement groupes.....	42
5.4	Structure groupes: .....	42
5.5	Réception structure groupes de PC .....	43
<b>6</b>	<b>CLASSEMENTS ET AUTRES IMPRESSIONS.....</b>	<b>44</b>
6.1	Impression/Affichez Classement .....	44
6.2	Autres impressions.....	45
6.2.1	Chronologiques .....	45

6.2.2	ABs/AB/Disqualifiés .....	46
6.2.3	Skipped .....	46
6.2.4	Dossards en course.....	46
6.2.5	STOP sans START .....	47
6.3	Modalités Impression et Visualisation.....	47
6.4	Imprimés/Affichez element climatique.....	48
6.4.1	Test sonde climat .....	48
6.4.2	Air monitor.....	49
6.4.3	Imprimez élément climat: .....	49
<b>7</b>	<b>GESTION DEPARTS.....</b>	<b>50</b>
7.1	Insertion manuelle liste de départ .....	50
7.2	Calcul ordre de départ.....	51
7.3	Départs avec méthode Gundersen.....	53
7.3.1	Calcul ordre de départ classique .....	53
7.3.2	Calcul ordre de Poursuite départ.....	53
7.4	Imprimez listes de départ.....	54
7.5	Départs automatiques.....	55
7.5.1	Insertion/Modification séquence départ.....	55
7.5.2	Insertion manuelle départs autom. ....	56
7.5.3	Poursuite (Gundersen) .....	58
7.5.4	Réception séquence automatique de PC .....	59
7.5.5	Impression séquences de départ.....	60
7.5.6	Effacement de toutes les séquences départ .....	60
<b>8</b>	<b>SYNCHRONISATION.....</b>	<b>61</b>
8.1	Synchronisation.....	61
8.2	Modification valeur synchronisation .....	61
8.3	Synchronisation vérifiée .....	61
8.4	Signal .....	62
<b>9</b>	<b>DISQUALIFICATIONS .....</b>	<b>63</b>
<b>10</b>	<b>TRANSFERT DONNEES AU PC .....</b>	<b>64</b>
10.1	Transmission données Off Line .....	64
10.2	Configuration sortie données On Line.....	64
10.3	Protocole de sortie données.....	65
<b>11</b>	<b>RECEPTION DONNEES DE PC .....</b>	<b>66</b>
11.1	Réception listes de PC.....	66
11.1.1	Réception liste participants de PC .....	66
11.1.2	Réception structure groupes de PC.....	66
11.1.3	Réception liste de départ de PC .....	66
11.1.4	Imprimez listes de départ.....	67
11.1.5	Effacement listes de départ.....	67
11.2	Imprimer listes .....	67
11.3	Effacement listes.....	68
11.3.1	Effacement liste noms des participants.....	68
11.3.2	Effacement structure groupes .....	68
11.3.3	Effacement listes de départ.....	68
<b>12</b>	<b>CONFIGURATION REI2.....</b>	<b>69</b>
12.1	Configuration Software.....	69

12.1.1	Visualisation temps nets .....	69
12.1.2	Impression chronologiques .....	69
12.1.3	Impression intermédiaires .....	69
12.1.4	Précision de mesure .....	69
12.1.5	Dernier tour relais (Lap>>Stop) .....	70
12.1.6	Définition manuelle temps de référence .....	70
12.1.6.1	Écart acceptation temps .....	70
12.1.6.2	Définition temps de référence épreuve .....	71
12.1.6.3	Définition temps de référence tour .....	71
12.1.6.4	Effacez temps référement .....	71
12.1.7	Sélection manche pour temps total .....	71
12.1.8	Mode affichage temps .....	72
12.1.9	Entrée AUX pour autoskip .....	72
12.1.10	Temps de confirmation pour Stop .....	72
12.1.11	Classement N meilleur manche: .....	72
12.1.12	Temps de référence/ au premier .....	72
12.2	Configuration machine .....	73
12.2.1	Canal LinkGate .....	73
12.2.2	Imprimante allumée .....	73
12.2.3	Bip touches .....	73
12.2.4	Contraste afficheur .....	73
12.2.5	Durée de la transmission LinkGate .....	74
12.3	Configuration sériales .....	74
12.4	Imprimez configuration .....	75
<b>13</b>	<b>CONFIGURATION TABLEAU .....</b>	<b>76</b>
13.1	Choix affichages .....	76
13.2	Pause de visualisation .....	80
13.3	Vitesse série tableau d'affichage .....	80
13.4	Programme publicité .....	80
13.5	Affichage nation concurrente .....	80
13.6	Configuration ligne 485 .....	80
13.7	Affichage temps sans point .....	81
13.8	Affichage temps lap aucun intermédiaire .....	81
13.9	Etablissement du nombre maximal de concurrents dans le classement rotatif .....	81
13.10	Affichages disponible .....	81
13.11	Retarde Aff. Tab./tick .....	82
13.12	Contrôle longueur transm. Tab. .....	82
13.13	Pause d'affichage class. Rot: .....	82
<b>14</b>	<b>CONFIGURATION LIGNES .....</b>	<b>83</b>
14.1	Assignation canaux physiques/logiques .....	83
14.1.1	Assignation lignes principales et touches .....	83
14.1.2	Assignations Canaux Radio .....	83
14.1.3	Assignation Canaux LinkPod .....	84
14.2	Temps de désactivation lignes .....	84
14.3	Configuration exclusion lignes .....	85
14.4	Configuration lignes N/O N/F .....	85
14.5	Noise filter lignes principales .....	85
<b>15</b>	<b>. INSERTION BASES VITESSES .....</b>	<b>87</b>
15.1	Longueur bases vitesses moyennes .....	87

15.2 Longueurs vitesses radio .....	87
15.3 Unité de mesure .....	88
15.4 Type bases vitesses .....	88
15.5 Plage bases vitesses.....	88
<b>16 RECEPTION DONNEES MEMORISEES PAR LINKGATE .....</b>	<b>89</b>
<b>17 TEST NIVEAU SIGNAL RADIO LINKGATE.....</b>	<b>91</b>
<b>18 CALCULATRICE.....</b>	<b>92</b>
18.1 Normale.....	92
18.2 Étendue (gestion jours) .....	92
<b>19 CONFIGURATION MODEM.....</b>	<b>93</b>
<b>20 RECHERCHE DES ACCUMULATEURS .....</b>	<b>94</b>
20.1 Décharge/Recharge .....	94
20.2 Recharge immédiate.....	94
20.3 Interruption.....	94
<b>21 GESTION EPREUVES .....</b>	<b>95</b>
21.1 Nouvelle épreuve .....	95
21.2 Efface/Rappel épreuve mémorisée.....	95
21.3 Suite épreuve actuelle .....	96
21.4 Effacer global mémoire.....	96
<b>22 MODIFICATION CONFIGURATION BASE .....</b>	<b>97</b>
<b>23 ÉTAT LIGNES .....</b>	<b>98</b>
<b>24 CONFIGURATIONS PREDEFINIES .....</b>	<b>99</b>
<b>25 PROTOCOLES DE COMMUNICATIONS REI2 - PC .....</b>	<b>100</b>
25.1 De PC .....	100
25.1.1 Liste des Noms et Nationalités des Athlètes.....	100
25.1.2 Liste des Groupes et leur Composition.....	101
25.1.3 Listes de départ.....	102
25.1.4 Listes Départs Automatiques.....	103
25.2 Pour PC .....	104
<b>26 STRUCTURE MENU .....</b>	<b>105</b>
26.1 Menu initial.....	105
26.2 Menu épreuve.....	105
<b>27 SUIVI DES MODIFICATIONS .....</b>	<b>110</b>

## 1 Conventions

Dans ce manuel, les touches à presser figurent entre guillemets simples, par exemple appuyer sur <F1> signifie appuyer sur la touche jaune portant l'indication F1, tandis que les options proposées par le REI2 sont signalées en caractères gras.

Dans les représentations de l'afficheur, un temps écrit en *italique* indique que ce temps est en train de s'écouler sur le chronomètre.

Un chiffre souligné indique que le curseur clignotant se trouve sur cette position et que le chronomètre attend un input.

Par 'clavier de départ' et 'clavier d'arrivée' on entend les deux modalités logiques du clavier qui sont activées alternativement en appuyant sur la touche <**Start/Stop**>.

## 2 Pour commencer

### 2.1 Introduction

La meilleure façon d'apprendre à utiliser le chronomètre Microgate REI2 est de l'essayer. A ce propos, ne pas oublier qu'aucune séquence de touches ne peut endommager votre chronomètre ; par ailleurs, il est recommandé de lire attentivement le présent manuel avant de brancher un quelconque accessoire.

Ce premier chapitre vous guidera, pas à pas, dans la gestion d'une brève épreuve où des concurrents partent et arrivent individuellement, comme par exemple une épreuve de ski, une course contre la montre de cyclisme ou une course de vitesse en montée.

Pendant cette première utilisation, nous simulerons les différentes impulsions de START et de STOP à l'aide des touches ligne. REI2 se comporte de manière analogue que l'impulsion provienne du clavier ou d'une ligne externe, à la différence près que le mot Touche apparaît sur la bande, à côté du numéro auquel se rapporte le chronologique. Voir Bande de chronométrage page 37.

Supposons que nous ayons un ordre de départ avec les concurrents N° 1, 2, 4, 5, 6, 127, 8 et 9, qui partent dans l'ordre indiqué; ceux-ci appartiennent tous à la même catégorie et nous ne raccordons aucun tableau d'affichage.

### 2.2 Mise en marche et choix du programme

Commençons naturellement par allumer le chronomètre grâce à l'interrupteur prévu à cet effet ; l'afficheur visualisera un court instant le message suivant ---SYSTEM BOOTING --- puis le message de présentation et la version du logiciel installé.

A partir du moment où l'horloge interne de REI2 n'est pas synchronisée, ou a, de quelque façon que ce soit, perdu la synchronisation, on en est avisé (**Le système a perdu la synchronisation !**), tout comme on est avisé si les données en mémoire ne sont plus valables (**ATTENTION MÉMOIRE NON CONFORME**). Faire référence au **Manuel d'utilisation** pour les instructions qui y sont relatives.

Les informations concernant la version du logiciel figurent également sur la bande. Une fois cette phase achevée, le premier menu apparaît.

```
Hh:mm:ss.d
```

```
A:Nouvelle épreuve  
B:Effacer/Rappel épreuve mémorisée  
C:Suite épreuve actuelle  
D:Effacer global mémoire
```

```
A      B      C      D      autre
```

Sélectionnons avec <F1> le choix **Nouvelle épreuve** ; la bande imprimera le choix que nous venons d'effectuer, dans ce cas NOUVELLE ÉPREUVE ; le REI2 nous demande la typologie de l'épreuve que nous allons chronométrer.

```
Hh:mm:ss.d
```

```
Sélection du programme:  
A:Départs individuels  
B:Départs groupés  
C:Chronomètre base  
D:Slalom Parallèle
```

```
A      B      C      D      autre
```

En appuyant une nouvelle fois sur <F1> nous activons le programme **Départs individuels**.



```
Hh:mm:ss.d
A:Supprimez configuration précédent
B:Maintien configuration dernière épreuve
```

Pour la troisième fois, sélectionnons <F1> pour **Supprimer configuration précédente** et confirmons notre intention d'effacer la configuration avec <F4>.

```
Hh:mm:ss.d
Choix de la configuration:
A:Ski alpin
B:Ski nordique
C:Endurance
D:Générique
A      B      C      D      altro
```

REI2 possède plusieurs configurations standard pour les différentes disciplines sportives, optons pour **Ski alpin** avec la touche <F1>.

```
Hh:mm:ss.d          M 1
A:Chronométrage
B:Insertion/impression groupes
C:Classement et autres impressions
D:Gestion départ
A      B      C      D      autre
```

Le choix effectué est également imprimé sur la bande. Maintenant nous sommes prêts pour commencer la session de **Chronométrage** en appuyant une nouvelle fois sur <F1>.

A partir de maintenant, l'afficheur du REI2 ne travaille plus en mode 'texte' mais passe en mode 'graphique'.

Regardons et analysons ce qui apparaît à présent sur l'afficheur (Figure 1).

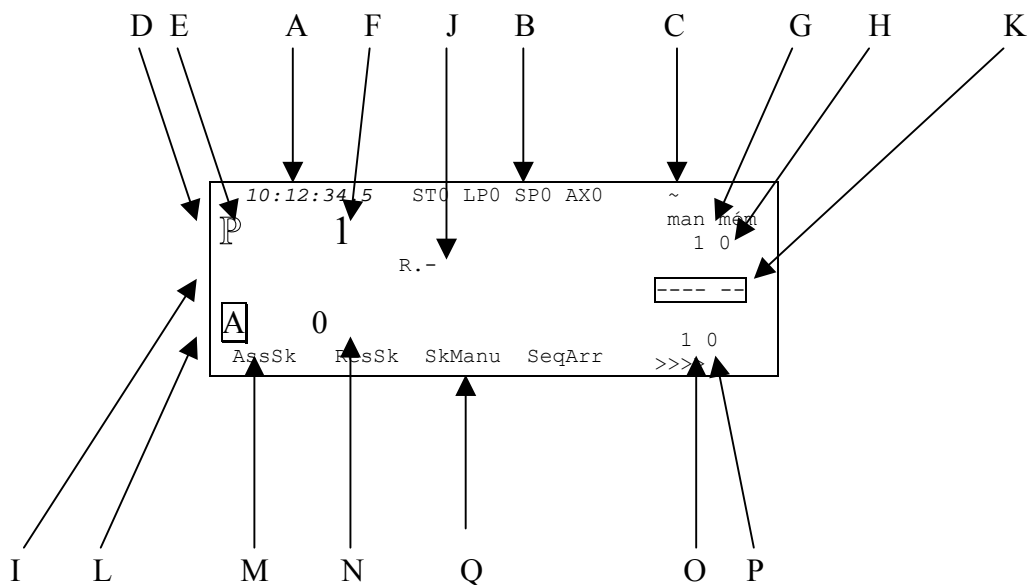


Figure 1

Nous voyons sur les différentes positions:

- L'heure solaire
- L'état des lignes
- L'état de l'alimentation
- Le zone de départ avec
  - Le signal de 'clavier de départ' désactivée
  - Le numéro du concurrent prêt au départ
  - Le numéro de manche du concurrent au départ
  - Le nombre des impulsions de départ en mémoire

- i) La zone avec les prochains concurrents au départ et à l'arrivée avec
- j) Les prochains numéros à l'arrivée
- k) Le 'contrôleur' du tableau d'affichage
- l) La zone d'arrivée avec
  - m) Le 'clavier d'arrivée' activé
  - n) Le numéro défini à l'arrivée
- o) La manche du concurrent à l'arrivée
- p) Les impulsions d'arrivée en mémoire
- q) Les options activables données touches fonction.

## 2.3 Chronométrage

### 2.3.1 Départ premier concurrent

Nous pouvons maintenant faire partie notre concurrent N° 1 en appuyant sur la touche <STA>. La bande imprime l'événement. Comme le montre la Figure 2, l'afficheur graphique visualise de nouveaux éléments, alors que d'autres sont modifiés, notamment:

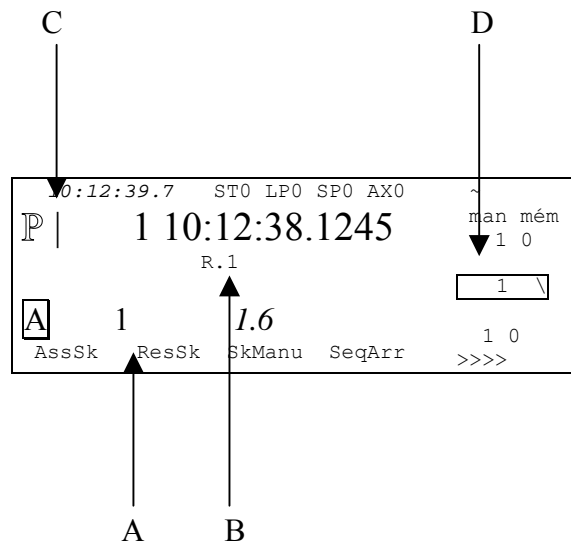



Figure 2

- a) Le temps du concurrent N° 1
- b) Le numéro 1 à droite de la lettre R
- c) Une barre verticale (pendant 6 secondes) à côté de la lettre P et l'heure solaire de départ du concurrent sur la droite du numéro. Une fois les 6 secondes écoulées, pendant lesquelles la dimension de la barre diminue, le numéro est remplacé par le 2 et l'heure de départ s'efface de l'afficheur
- d) Le numéro 1 et un caractère 'tournant' dans le 'contrôleur tableau d'affichage'.

Maintenant, faisons partir le concurrent N° 2, toujours en appuyant sur la touche <STA>. Nous pouvons remarquer que le N° 2 est ajouté après le N° 1 dans la zone arrivées.

### 2.3.2 Arrivée premier concurrent

Pour simuler l'arrivée du concurrent N° 1, appuyons sur la touche <STO>. La zone d'arrivée affiche le temps net du concurrent et une barre clignotante, entre le numéro et le temps, nous signale que nous devons confirmer l'assignation du temps en appuyant sur la touche <ENT> ; après quoi,

	<p style="text-align: center;">REI2 Programme Départs individuels</p>	<p>Doc: R2U_S_1079_001_F Version : 1.07.9 Page 11 de 111</p>
---	---	--

nous obtenons l'impression sur la bande du chronologique d'arrivée et du temps net, ainsi que le substitution du numéro à l'arrivée par le prochain concurrent prévu.

### 2.3.3 Incrément numéro au départ

Le cocurrent N° 3 n' est présente en race. REI2 propose le numéro 3 dans la zone départs comme prochain numéro. Pour le modifier, agir de la façon suivante:

Activons le 'clavier de départ' en appuyant sur la touche <Start/Stop> de sorte que le carré qui contenait auparavant la lettre **A** fasse apparaître maintenant la lettre **P**, et appuyons sur la touche <Flèche en bas>. Le numéro au départ est incrémenté de 1 et passe donc à 4. Une nouvelle pression de la touche <Start/Stop> nous ramène sur le 'clavier d'arrivée'.

Faisons arriver le concurrent portant le numéro 2, toujours à l'aide de la touche <STO> et confirmons avec <ENT>. Comme il n'y a pas d'autres concurrents en course, la zone d'arrivée affiche le N° 0 et aucun numéro n'apparaît à droite de la lettre **R**.

### 2.3.4 Non parti

Le numéro 4 part tout à fait normalement en appuyant sur <STA> le numéro 5, en revanche, ne se présente pas au départ, il devra donc être 'marqué' comme non parti. Par conséquent, dès que le N° 5 est proposé au départ, nous réhabilitons le clavier de départ avec la touche <Start/Stop>, nous appuyons sur la touche <ENT> pour confirmer notre intention d'agir sur le numéro proposé au départ et modifier les options associées aux touches fonction sélectionnons **ABs** avec la touche <F3>.

REI proposera au départ le N° 6, et la bande signalera que le N° 5 a été déclaré non parti avec l'heure correspondante.

Gardons le 'clavier de départ' activé et voyons ce qui se passe s'il y a une arrivée avec le 'clavier de départ' activé. Appuyons sur la touche <STO> pour simuler l'arrivée du concurrent N° 4. Nous pouvons remarquer que le 'clavier d'arrivée' est immédiatement activé et qu'une confirmation nous est demandée ; nous la donnons à l'aide de la touche <ENT>.

### 2.3.5 Variation numéro au départ

Faisons partir le N° 6 en appuyant sur <STA>. Le prochain numéro à partir est le 127. Incrémenter le numéro au départ comme nous l'avons fait précédemment serait une opération extrêmement longue, par conséquent saisissons directement le numéro sur le clavier après que le N° 7 a été proposé au départ d'abord nous réactivons le 'clavier de départ' avec la touche <Start/Stop>, puis nous entrons le numéro en appuyant sur <1> <2> et <7> et nous confirmons la variation avec <ENT>.

A l'impulsion suivante donnée avec la touche <STA>, le concurrent 127 part et 6 secondes après, le N° 128 est proposé au départ. En appuyant sur la touche <8> et <ENT>, nous entrons le concurrent suivant au départ. En appuyant sur <STA> nous faisons partir le N° 8 et, une dizaine de secondes après, nous appuyons une nouvelle fois sur <STA> pour faire partir le dernier concurrent.

Nous remarquons que, dans la zone réservée aux prochains numéros à l'arrivée, les numéros 6, 127, 8 et 9 sont attendus sur la ligne d'arrivée dans l'ordre présumé.

### 2.3.6 Non arrivé

Nous avons vu ci-dessus comment entrer un concurrent comme ABs, maintenant entrons comme AB le concurrent N° 127.

Pour l'instant, le 'clavier de départ' est activé, pour passer à celui d'arrivée, appuyons sur la touche <Start/Stop>. Le concurrent proposé à l'arrivée est le numéro 6, pour agir sur le numéro concerné (le 127), nous pouvons faire défiler la liste des concurrents prévus à l'arrivée en appuyant sur la touche <Flèche en bas>. Le concurrent proposé à l'arrivée est maintenant le 127. Comme nous l'avons fait plus haut, appuyons sur la touche <ENT> pour pouvoir activer les fonctions liées au numéro à l'arrivée et sélectionnons **AB** à l'aide de la touche <F3>. La bande signale également l'heure d'intervention pour les AB.

### 2.3.7 Inversions à l'arrivée

Dès que le AB est confirmé, REI2 re-propose à l'arrivée le premier numéro de la liste des arrivées présumées, dans ce cas le n° 6. Nous savons que le prochain concurrent à arriver ne sera pas le numéro 6 mais le numéro 8. Nous pouvons modifier le numéro à l'arrivée simplement en appuyant sur <Flèche en bas>. L'impulsion obtenue avec la touche <STO> sera assignée au N° 8. A la confirmation avec la touche <ENT>, le numéro 9 sera re-proposé à l'arrivée.

Le numéro 9 est proposé à l'arrivée avant le numéro 6, même si celui-ci est parti en premier, dans la mesure où l'on considère celui qui arrivera probablement avant l'autre. Le numéro 6 est déjà en retard au moment de l'arrivée du numéro 8.

En appuyant en séquence sur les touches <STO> <ENT> <STO> et <ENT>, nous simulons l'arrivée des deux derniers concurrents (N° 9 et N° 6).

### 2.3.8 Sortie du chronométrage

Une fois achevée notre brève épreuve, nous sortons de la fonction de chronométrage en choisissant l'option >>>> (autre) à l'aide de la touche <F5> et nous revenons au **MENU** avec la touche <F4>. L'afficheur est maintenant revenu en mode texte.

## 2.4 Opérations de fin épreuve

### 2.4.1 Disqualifications

```

Hh:mm:ss.d      M 1
A:Chronométrage
B:Insertion/impression groupes
C:Classement et autres impressions
D:Départs automatiques

A      B      C      D      autre

```

Pour entrer une disqualification, par exemple le N° 8, faisons défiler le menu (**autre**) avec la touche <F5>

```

Hh:mm:ss.d      M 2
A:Synchronisation
B:Disqualifications
C:Transfert données au PC
D:Réception données du PC

A      B      C      D      autre

```

et choisissons **Disqualifications** avec la touche <F2>.

```
Hh:mm:ss.d      M 2/2
GESTION DISQUALIFICATION ATHLÈTES

Numéro =   0  Manche =  ---

Statut =

Modification  Autre          menu
```

Le curseur se place à côté de **Numéro**, nous appuyons sur **<8>** **<ENT>**

```
Hh:mm:ss.d      M 2/2
GESTION DISQUALIFICATION ATHLÈTES

Numéro =   8  Manche =  ---

Statut =

Modification Autre          menu
```

Le curseur se place à côté de **Manche**, appuyons sur **<1>** **<ENT>**

```
Hh:mm:ss.d      M 2/2
GESTION DISQUALIFICATION ATHLÈTES

Numéro =   8  Manche =   1

Statut =  QUALIFIE

Modification Autre          menu
```

REI2 a recherché l'état du concurrent spécifié pour ce qui est de la manche spécifiée. Marquons le concurrent comme disqualifié en appuyant sur **<F1>** **Modification**

```
Hh:mm:ss.d      M 2/2
GESTION DISQUALIFICATION ATHLÈTES

Numéro =   8  Manche =   1

Statut =  DISQUALIFIE

Modification Autre          menu
```

Une fois entrée la disqualification, appuyons sur **<F5>** **menu** pour sortir, puis sur **<ESC>** pour revenir au menu numéro 1.

## 2.4.2 Liste fin épreuve

```
Hh:mm:ss.d      M 1

A:Chronométrage
B:Insertion/impression groupes
C:Classement et autres impressions
D:Gestion départs

A      B      C      D      autre
```

Pour imprimer les listes des ABs, des AB et des disqualifiés, ainsi que le classement, choisissons **Classements et autres impressions** avec la touche **<F3>**.

```
Hh:mm:ss.d      M 1/3

A:Imprimez/Affichez Classement
B:Autres impressions
C:Modalité Impression et Visualisation
D:Imprimez/Affichez element climatique

A      B      C      D      sortie
```

Commençons par imprimer la liste des non partis choisissons **Autres impressions** avec la touche **<F2>**,

```
Hh:mm:ss.d      M 1/3/2

A:Chronologiques
B:ABs/AB/Disqualifiés
C:Skipped
D:Doss. en course (partis non arrivés)

A      B      C      D      autre
```

**ABs/AB/Disqualifiés** toujours avec la touche **<F2>**

```
Hh:mm:ss.d
A:Imprime Non Partis
B:Imprime Non Arrivés
C:Imprime Disqualifiés
D:Manche 0 (0=toutes les manches)

A      B      C      D      sortie
```

et, enfin, **Imprime Non Partis** avec la touche <F1>. La bande imprime la liste des non partis ; pour imprimer les non arrivés, il suffit de sélectionner **Imprime Non Arrivés** avec la touche <F2> puis <F3> pour les disqualifiés.

Revenons maintenant au niveau précédent à l'aide de la touche <F5>

```
Hh:mm:ss.d      M 1/3/2
A:Chronologiques
B:ABs/AB/Disqualifiés
C:Skipped
D:Doss. en course (partis non arrivés)

A      B      C      D      autre
```

puis encore deux fois<F5>

```
Hh:mm:ss.d      M 1/3
A:Imprimez/Affichez Classement
B:Autres impressions
C:Modalité Impression et Visualisation
D:Imprimez/Affichez element climatique

A      B      C      D      sortie
```

Sélectionnons maintenant **Imprimez/Affichez Classement** avec la touche <F1>.

```
Hh:mm:ss.d
A:Classement _____ Temps d'arrivée
B:Relatif à _____ Temps totaux
C:Manche _____ 1
D:Groupe(0=chaque doss.) 0

ESC=sortir ENT=affichez ALT+ENT=imprimez
A      B      C      D
```

Une page apparaît pour sélectionner le type de classement ; pour le moment, limitons-nous à **imprimez** en appuyant sur <ALT>+<ENT>. La bande imprimera le contenu de la page et, ensuite, le classement.

### 2.4.3 Fin session

```
Hh:mm:ss.d      M 1/3
A:Imprimez/Affichez Classement
B:Autres impressions
C:Modalité Impression et Visualisation
D:Imprimez/Affichez element climatique

A      B      C      D      sortie
```

Pour achever cette première vue panoramique, appuyons sur la touche <ESC> **sortie** pour revenir au menu impression, puis sur

<F5> pour **sortie**

```
Hh:mm:ss.d
*****
Sûr de vouloir éteindre le chronomètre?
*****
ÉTEINDRE      STANDBY      CONTINUER
```

Nous sommes maintenant revenus au menu principal et nous pouvons éteindre notre REI2 à l'aide de l'interrupteur prévu à cet effet.

Avant de s'éteindre réellement, REI2 demande une confirmation que nous donnons à l'aide de <F1> pour **ÉTEINDRE**. En appuyant sur <F3> **STANDBY** le chronomètre s'éteint en gardant en mémoire l'heure de synchronisation. Cette fonction ne consomme qu'un minimum d'énergie.

### 3 Caractéristiques programme

Au cours de la brève épreuve illustrée dans ‘Pour commencer’, nous n’avons utilisé qu’une petite partie des fonctionnalités offertes par le programme ‘Départs individuels’. Les chapitres suivants analyseront plus en détail les différentes configurations et les interventions à effectuer devant certains événements.

REI2 mémorise tous les événements (start, lap, stop) et permet d’effectuer toutes les rectifications nécessaires à tout moment, même sur des manches déjà achevées. Les valeurs qui dépendent des événements modifiés (temps net, temps tour, temps tel ...) sont recalculées après chaque variation.

La bande imprime tous les événements enregistrés avec l’indication du type, du dossard, de la manche, du type de canal, du canal et du temps et toutes les modifications apportées (Annulations, variations, réassignations ...).

Nous illustrerons en premier les fonctionnalités disponibles à l’intérieur de la fonction Chronométrage, puis les possibilités auxquelles on peut accéder à partir du menu de programme.

Les différents choix possibles, pour ce qui est des menus, des options ou des valeurs modifiables sont, tout à tour, assignés aux 5 touches fonction <F1> <F2> <F3> <F4> <F5>.

Les relevés sont effectués, sauf indication contraire, avec une précision de 1/25.000 de seconde ; ils sont imprimés et visualisés avec une précision de 1/10.000. Tous les calculs sont effectués au 1/25.000 et les temps nets sont donc arrondis comme demandé.

Pour faire face à certaines exigences, il est possible d’abaisser la précision de relevé et mémorisation et de l’amener au niveau de la précision demandée par la compétition (ex. Relais relevés au 1/10).

Il est possible de faire partir un concurrent dans une manche même s’il ne possède pas de temps concernant des manches précédentes. Dans ce cas, à côté du temps du concurrent apparaît la note **NO TOT**. En fait tous les événements restent mémorisés et disponibles, même si ils se réfèrent à des manches précédentes.



Le fait de mémoriser tous les événements et de calculer les résultats quand ils servent, permet une flexibilité maximale de gestion de la compétition, comme modifier les événements relatifs aux manches précédentes, ré-imprimer les classements des manches déjà terminées, gérer en même temps plusieurs manches ou faire partir des concurrents en intervertissant l’ordre des manches.

Ce manuel fait référence à la version 1.07.9.

## 4 Chronométrage

### 4.1 Contexte de fonctionnement

Les différentes fonctions sont associées aux 5 touches fonction de manière différente selon les événements à gérer, selon le 'clavier virtuel' habilité et suivant que soit ou non demandé une intervention sur le dossard 'propriétaire' de l'événement relevé.

Dans les premières sessions, il est donc conseillé de vérifier la fonction associée aux différentes touches, apparaissant toujours sur l'afficheur, avant de les presser.

Les choix concernant les configurations de départ, intermédiaire et arrivée, ainsi que la sortie du chronométrage sont regroupés dans un sous- menu **autre** accessible grâce à la touche <F5> ; si l'on ne fait pas de choix dans les 5 secondes ou si un événement à gérer est relevé, REI2 sort du choix des configurations et revient au menu de chronométrage principal. Pour sortir des différentes configurations et revenir au menu principal, appuyer sur <F5> (<<<<).

Vous trouverez ci-après les fonctions actives à l'intérieur des différents 'états' de REI2 au sein de la session de chronométrage, ainsi que le chapitre décrivant leur utilisation.

États:

- **Normal** il n'y a pas d'événements à gérer ou de numéros à confirmer/modifier
- **Édit numéro de départ:** en sélectionnant les départs, on a sélectionné un numéro au départ.
- **Édit événement de départ:** REI2 a relevé une impulsion de départ et demande ce qu'on veut en faire.
- **Édit événement de Lap** une impulsion de lap a été relevée et sa gestion est demandée.
- **Édit numéro d'arrivée:** en sélectionnant les arrivées, on a sélectionné un numéro.
- **Édit événement d'arrivée:** REI2 a relevé une impulsion de STOP et demande ce qu'on veut en faire.

Les fonctions actives dans l'état 'normal', sont:

- **AssSK** ..... 4.6.1 Assignation 33
- **ResSK** ..... 4.6.2 Effacement 34
- **SkManu|SkAuto** ..... 4.6.3 AutoSkip activation/désactivation 34
- **SeqArr** ..... 4.4.17 Séquence des arrivées 28
- **FeuOn|FeuOff (\*\*)** ..... 4.10 Gestion de la colonne lumineuse 37
- **Autre**..... permet de passer au sous-menu configurations
- **C.Part**..... définition des configurations de départ
  - **(Départ) Man** ..... 4.3.10 Manche en cours 21
  - **(Départ) Rec.: Manu|Auto** ..... 4.3.11 Recherche automatique/manuelle 22
  - **(Départ) Ouvrepiste** ..... 4.3.12 Mode ouvrier 22
  - **(Départ) AutoStSp** ..... 4.3.14 Priorité arrivées 23
- **C.Inter**..... définition des configurations intermédiaires
  - **(Interm.) Manuel|Pri.Num|Pri.Lap** 4.5.1 Intermédiaires: modalité automatismes 29
  - **(Interm.) Priorit.| N.prior** ..... 4.5.2 Intermédiaires: Prioritaire 29
  - **(Interm.) Réf** ..... 4.5.3 Intermédiaires: Référence 30
- **C.Arrivées**..... définition des configurations d'arrivée
  - **(Arrivées) Ass: Manu|Auto** ..... 4.4.15 Assignation automatique/manuelle 27



- **Class. non|oui**.....4.4.16 Position au classement activée/désactivée 27
- **(Arrivée) Rec: Manu|Auto** .....4.4.10 Recherche automatique/manuelle 26
- **Menu** .....4.11 Sortie du chronométrage 37
- **<<<<**..... permet de revenir au menu principal (dans tous les sous-menus)

Les fonctions actives dans l'état 'édit numéro au départ', sont:

- **Ann.Ev.** .....4.3.3 Fausse impulsion (à annuler) 19
- **Subst.** .....4.3.7 Substitution 20
- **ABs** .....4.3.9 Non parti 21
- **C.Chrono** .....4.3.6 Correction chronologique 20
- **Manche** .....4.3.8 Manche 21

Les fonctions actives dans l'état 'édit événement de départ', sont:

- **Ann.Ev.** .....4.3.3 Fausse impulsion (à annuler) 19
- **Skip.** .....4.3.4 Impulsion douteuse 19
- **Réass** .....4.3.5 Impulsion 'partagée' 19
- **C.Chrono** .....4.3.6 Correction chronologique 20
- **Manche** .....4.3.8 Manche 21

Les fonctions actives dans l'état 'édit événement de Lap', sont:

- **Ann.Ev.**.....4.5.6 Fausse impulsion (à annuler) 32
- **Skip**.....4.5.7 Impulsion douteuse 32
- **Réass**.....4.5.8 Impulsion 'partagée' 32
- **C.Chrono**.....4.5.9 Correction chronologique 32
- **N.lap** .....4.5.10 Numéro d'intermédiaire 32
- **Manche** (\*) .....4.4.9 Manche 26

Les fonctions actives dans l'état 'édit numéro à l'arrivée', sont:

- **Ann.Ev.** .....4.4.4 Fausse impulsion (à annuler) 24
- **Subst.** .....4.3.7 Substitution 20
- **AB** .....4.4.13 Non arrivé 27
- **C.Chrono** .....4.4.7 Correction chronologique 25
- **Manche** .....4.4.9 Manche 26
- **N.lap** (\*) .....4.5.10 Numéro d'intermédiaire 32

Les fonctions actives dans l'état 'édit événement d'arrivée', sont:

- **Ann.Ev.** .....4.4.4 Fausse impulsion (à annuler) 24
- **Skip.** .....4.4.5 Impulsion douteuse 25
- **Réass**.....4.4.6 Impulsion 'partagée' 25
- **C.Chrono** .....4.4.7 Correction chronologique 25
- **Manche** .....4.4.9 Manche 26

Les fonctions signalées par (\*) sont accessibles en appuyant à la fois sur les touches <ALT> et <F5>.

La fonction signalée par (\*\*) est uniquement accessible lorsque le feu est actif.

## 4.2 Début session

Pour commencer une session de chronométrage (épreuve), une fois choisie l'option concernant l'épreuve, la demande pour sélectionner le programme désiré apparaît.

Ce manuel illustre le fonctionnement du programme ‘Départs individuels’, nous appuyons donc sur la touche <F3> pour **Départs individuels**.

Au cas où une configuration précédemment utilisée serait en mémoire et que nous voudrions l’utiliser (automatismes, troncatures, temps morts ...), nous appuyons sur <F2> pour **Maintien configuration dernière épreuve**.

Si, au contraire, nous voulons modifier la configuration utilisée précédemment, nous appuyons sur la touche <F1> pour **Effacement configuration précédente**. Pour confirmer notre intention de mettre à zéro la configuration, appuyons sur <F4> pour **Oui** et sur la touche fonction correspondant à la nouvelle configuration à utiliser ; en cas d’erreur appuyons sur <F5> pour **Non**.

Pour activer la session, appuyons sur la touche <F1> pour **Chronométrage**.

### 4.3 Départs

REI2 offre plusieurs possibilités pour la gestion des départs. En effet, nous pouvons avoir des listes gérées manuellement, des listes calculées sur les résultats totaux ou de manches précédentes, des listes déchargées du PC. Chaque typologie de liste permet d’exclure l’automatisme de ‘proposition’ du numéro suivant au départ. Pour les détails concernant la gestion des listes de départ, voir le chap. 7.2 Calcul ordre de départ page 51.

Il est possible d’assigner automatiquement l’heure de départ des concurrents tant à travers la fonction de Départs automatiques (voir page 47), qu’en la déchargeant du PC.

Les données concernant le concurrent au départ sont visualisées dans la zone ‘départs’ de l’afficheur. Pour pouvoir intervenir sur le concurrent au départ, il est nécessaire d’activer, si ce n’est pas déjà fait, le ‘clavier de départ’ en appuyant sur la touche <Start/Stop>. L’activation du ‘clavier de départ’ est signalée par la lettre ‘P’ dans un carré (et la lettre A uniquement comme contour). Au cas où on utiliserait des listes de départ, les prochains concurrents en attente figurent sur la ligne suivante à côté de la lettre L.

Comme on le verra mieux par la suite, REI2 permet d’effectuer des modifications sur les temps et les numéros de départ, aussi bien immédiatement après le départ d’un concurrent que dans un deuxième moment, même sur des concurrent qui, entre temps, auraient déjà franchi la ligne d’arrivée. Toutes les données (temps net, temps tour, vitesses, etc.) seront recalculées par REI2 sans autres interventions de l’utilisateur.

#### 4.3.1 Départ

Au moment où il reçoit une impulsion de start, REI2 considère comme parti régulièrement le concurrent visualisé et affiche à côté du numéro l’heure solaire de départ, à moins que:

- l’on intervienne dans les 6 secondes pour effectuer des modifications sur le numéro au départ
- l’on annule, saute ou réassigne, toujours dans les 6 secondes, l’impulsion elle-même
- un numéro au départ ne soit déjà en modification
- on ait au départ le n° 0 (Recherche manuelle).

Si on n’est pas intervenus, REI2 propose au départ le numéro suivant de la liste de départ à moins que la fonction ‘Recherche automatique’ ne soit désactivée.

L’écoulement des 6 secondes est visualisé par une barre à côté de la lettre P, dont la hauteur diminue avec le temps. Il est possible d’interrompre le compte:

- En activant le ‘clavier de départ’ en appuyant sur <Start/Stop> s’il n’est pas encore activé

- En appuyant sur une quelconque touche numéro ou sur une touche flèche s'il n'est pas encore activé.

La pression de la touche <ENT> pendant le décompte des 6 secondes confirme l'événement immédiatement.

Cette fonctionnalité particulière évite au chronométreur d'intervenir sur les départs 'normaux', en lui laissant un temps suffisant pour intervenir en cas de besoin (fausses impulsions, variation de numéros...).

#### 4.3.2 Variation numéro au départ

Plusieurs méthodes sont disponibles pour varier le numéro proposé au départ (toujours avec le 'clavier de départ' activé):

- en tapant le numéro choisi sur le clavier et en appuyant sur <ENT>
- en faisant défiler la liste de départ avec les touches flèche
- en appuyant sur <ENT> les touches flèche et à nouveau <ENT>.

La fonction de 'Recherche automatique' proposera comme partant suivant., après le départ de numéro modifié, le numéro qui le suit dans la liste toujours, naturellement, si l'on utilise une liste chargée, ou le prochain numéro pas encore parti.

Se rappeler qu'une barre à droite du numéro au départ signifie qu'un <ENT> est demandé pour confirmer le numéro même.

#### 4.3.3 Fausse impulsion (à annuler)

Nous pouvons distinguer deux cas: on s'en aperçoit avant la fin des 6 secondes, donc avec le numéro au départ et son temps sur l'afficheur, ou bien après les 6 secondes.

Pour annuler dans les 6 secondes, appuyer sur la touche <F1> REI2 remet immédiatement au départ le concurrent.

Pour annuler après les 6 secondes taper le numéro de départ auquel se rapporte l'impulsion et appuyer sur <ENT>. A la demande de REI "Start existe!" (où nn est le numéro du concurrent), appuyer sur la touche <F4> pour **Oui** ; en cas d'erreur, il est possible d'abandonner l'effacement à l'aide de <F5> pour **sortir**. Si l'on intervient sur un numéro qui n'a pas d'événements de départ à annuler, le message suivant apparaît quelques instants: "**Numéro n non assigné !**".

#### 4.3.4 Impulsion douteuse

Il peut arriver qu'une certaine impulsion ne soit pas immédiatement assignable à un dossard spécifique, mais que l'on se réserve de le faire après, plus calmement.. Cette fonctionnalité particulière prend le nom de Skip. Une impulsion peut être sautée uniquement dans les 6 secondes qui suivent sa vérification à l'aide de la touche <F2> pour **Skip**. Il n'est donc pas possible de sauter un événement confirmé.

#### 4.3.5 Impulsion 'partagée'

La même impulsion peut être assignée, le cas échéant, à plusieurs concurrents à l'aide de la touche <F3> **Réass**. De cette façon, le temps solaire est assigné au concurrent proposé au départ (éventuellement retapé) puis proposé une nouvelle fois à côté du numéro 0 dans l'attente que soit tapé un nouveau numéro de départ.

Le temps reste disponible pour des réassignations jusqu'à ce que les confirmations soient données à l'aide de la touche <F3>. Une pression de la touche <ENT> signale à REI2 qu'il n'est plus nécessaire de réassigner ce chronologique.

La première pression de la touche <F3> doit être faite avant la fin des 6 secondes après l'évènement.

Il est possible, par contre, de réassigner un chronologique à un dossard ayant déjà son heure de départ en annulant l'évènement de départ précédent (voir ci-dessus).

#### 4.3.6 Correction chronologique

La correction manuelle d'un chronologique est une autre possibilité d'intervention, tant dans les 6 secondes, donc sur le numéro et le temps sur l'afficheur en attente de confirmation, qu'en rappelant un dossard précédemment parti.

Pour activer la fonction de correction dans les 6 secondes, appuyer sur <F4>, pour intervenir sur une assignation d'évènements déjà confirmés taper le numéro de départ auquel l'évènement se rapporte et appuyer sur <F4> Il est maintenant possible d'introduire le chronologique correct. Par ailleurs, les fonctions suivantes sont disponibles:

- <F1> **C.Date** pour modifier la date de l'évènement
- <F2> **Manche** pour modifier le numéro de manche auquel l'évènement se rapporte
- <F3> **Réass.** pour réassigner l'évènement en modifiant plusieurs données.

Si l'on choisit l'option de réassignation, REI2 demande, en séquence, le numéro auquel assigner l'évènement, le numéro de manche et la typologie de l'évènement. Pour modifier la typologie de l'évènement, appuyer sur les touches <Flèche> jusqu'à ce qu'apparaisse la typologie d'évènement désirée. Au cas où l'on choisirait la typologie Lap, le numéro de Lap à assigner est demandé. Toutes les valeurs doivent être confirmées avec <ENT>. Une fois achevée la réassignation, l'appareil demande si l'on désire annuler l'évènement réassigné avec <F4> ou conservé avec <F5>. En cas d'évènement analogue assigné au numéro destinataire dans la même manche, il est demandé de confirmer l'annulation de l'évènement précédemment assigné.

#### 4.3.7 Substitution

Au moment de vérifier l'exactitude des opérations effectuées, on pourrait constater que, par erreur, un évènement de départ a été assigné au dossard erroné. REI2 permet d'effectuer aisément les modifications nécessaires. Après avoir tapé le dossard auquel a été assigné par erreur l'évènement, appuyer sur la touche <F2> pour **Subst.** Le message suivant apparaît: "**Substituer N. nn avec N.**", saisir le numéro auquel se réfère effectivement l'impulsion et confirmer avec <ENT>.

Si le nouveau numéro n'a pas de chronologique de départ l'opération se conclut sans autres demandes, autrement REI2 nous avertit que "**mm EXISTE!**" (où mm est le nouveau numéro) et nous offre 3 possibilités d'intervention:

- <F3> (**Annulation**) pour annuler l'évènement précédemment assigné
- <F4> (**nn<>mm**) pour intervertir les évènements entre les deux numéros
- <F5> (**sortie**) pour abandonner l'opération.

L'opération de substitution peut être effectuée uniquement sur des évènements déjà confirmés.

Quelques exemples (se rappeler que pour agir sur les évènements de départ, il est nécessaire d'activer, si ce n'est pas déjà fait, le 'clavier de départ'):

Le chronologique de départ a été assigné par erreur au 165 au lieu du numéro 175 qui n'est jamais parti.

- <1><6><5> pour activer l'édition du numéro 165
- <F2> pour activer la fonction **Subst.**

La dernière ligne de l'afficheur visualise le message '**Substituer N 165 par N.**' et le curseur clignotant se positionne à côté du message.

- <1> <7> <5> pour entrer le numéro destinataire
- <ENT> pour confirmer l'opération qui sera imprimée sur la bande.

Le chronologique de départ a été assigné par erreur au 205 au lieu du numéro 204 qui a une impulsion de départ à effacer.

- <2><0><5> pour activer l'édition du numéro 205
- <F2> pour activer la fonction **Subst.**

La dernière ligne de l'afficheur visualise le message '**Substituer N 205 par N.**' et le curseur clignotant se positionne à côté du message.

- <2> <0> <4> pour entrer le numéro destinataire ; appuyer ensuite sur <ENT>

le message est remplacé par '**204 EXISTE ! Annulation 205<>204 sortie**'

- <F3> pour annuler l'impulsion erronée précédemment assignée au n° 204 et assigner la bonne. La bande imprime l'annulation de l'événement précédent assigné au 204 et l'attribution d'une valeur de substitution.

Deux dossards au départ ont été intervertis par erreur, le 65 et le 66.

- <6><5> pour activer l'édition du numéro 65
- <F2> pour activer la fonction **Subst.**

La dernière ligne de l'afficheur visualise le message '**Substituer N 65 par N.**' et le curseur clignotant se positionne à côté du message.

- <6> <6> pour entrer le numéro destinataire ; puis appuyer sur <ENT>

le message est remplacé par '**66 EXISTE ! Annulation 66<>65 sortie**'

- <F4> pour assigner au numéro 66 le chronologique précédent assigné au 65 et au 65 celui du 66. La bande imprime les 2 substitutions.

#### 4.3.8 Manche

Les fonctions de rectification et correction vues précédemment agissent sur la manche définie. Pour modifier la manche sur laquelle on veut agir, après avoir établi le numéro de dossard, appuyer sur la touche <F5> **Manche**. Le numéro de la manche sur lequel on agit apparaît dans la colonne 'man'.

#### 4.3.9 Non parti

Pour entrer un concurrent dans la liste des non partis, taper son numéro ou bien appuyer sur <ENT> si le numéro est déjà au départ ou s'il a été choisi à l'aide des touches <Flèche> et appuyer sur la touche <F3> pour **ABs**.

Pour éliminer un numéro de la liste des **ABs**, entrer son numéro au départ et confirmer l'effacement de l'événement avec <F4>.

#### 4.3.10 Manche en cours

La manche en cours, à laquelle se rapportent tous les événements et toutes les opérations effectuées, est définie de la façon suivante:

- appuyer sur la touche <F5> **autre**

- appuyer sur la touche <F1> **C.Dép.**
- appuyer sur la touche <F2> pour **Man**
- Introduire le numéro de la manche en cours et appuyer sur <ENT> pour confirmer.

#### 4.3.10.1 Manche 0



En établissant 0 (zéro) comme numéro de manche, on active un automatisme particulier de REI2 qui incrémente le numéro de manche, pour un concurrent, simplement en en insérant le numéro au départ, aussi bien avant qu'après la réception d'une impulsion de START.

En pratique, la première fois qu'un concurrent est placé au départ, pour ce concurrent particulier, la manche en cours prendra le numéro de manche 1, la seconde fois la manche numéro 2 et ainsi de suite. Le contrôle de start existant est désactivé, tandis que tous les autres automatismes restent actifs. Des concurrents divers peuvent effectuer des manches différentes.

Cette fonction est particulièrement utile dans les sessions d'entraînement ou de tests, dans lesquelles des concurrents effectuent plusieurs fois des épreuves chronométrées.

#### 4.3.11 Recherche automatique/manuelle

Il est possible d'activer ou de désactiver, à tout moment, l'automatisme de recherche du prochain numéro au départ.

- appuyer sur la touche <F5> >>>>
- appuyer sur la touche <F1> **C.Dép.**
- appuyer sur la touche <F3> pour modifier le choix. Chaque pression de la touche propose une alternative.

#### 4.3.12 Mode ouvreur

Après être entré dans la configuration **Départs** avec <F5> >>>> et <F1> **C.Dép.** à chaque pression de la touche <F4> **Ouvre piste**, "la modalité ouvre piste" est alternativement activée ou désactivée. À chaque changement de modalité la confirmation est demandée avec **Activer mode ouvre piste?** ou **Désactiver mode ouvre piste?**. La confirmation est faite avec <F4> **Oui** pour changer l'état ou <F5> **Non** pour annuler le changement. Chaque changement d'état est mis en évidence sur la bande, rassemblé dans un cadre d'astérisques, de façon à pouvoir le repérer facilement.

Lorsque la modalité ouvre piste est activée, un **O** est inscrit à la droite de la lettre **D** dans la zone de départ. Le tableau est désactivé et fait clignoter le voyant rouge concerné sur le chronomètre (il est cependant possible de réactiver le tableau). La gestion du mode ouvreur reste exactement la même qu'une gestion normale, à la seule différence que les ouvreurs n'apparaissent pas dans le classement.



Une fois sorti du mode ouvreur, les données qui lui sont relatives sont effacées de la mémoire de REI2.

#### 4.3.13 Mémoire événements de départ

Les impulsions de départ qui seraient arrivées alors qu'on agit sur un concurrent sont 'parquées' dans une mémoire prévue à cet effet. Le nombre d'impulsions enregistrées apparaît sous '**mem**'. REI2 mémorise un maximum de 127 événements et les re propose à l'utilisateur dans l'ordre où ils ont eu lieu.

Le décompte de 6 secondes effectué par REI2 est considéré, pour le rangement en mémoire des impulsions, comme une opération effectuée sur le concurrent. Une fois écoulées les 6 secondes et confirmé automatiquement l'événement, REI2 prélève de la mémoire l'événement suivant.

Il est vivement conseillé de garder la mémoire de départ vide.

#### 4.3.14 Priorité arrivées

Un événement de STOP habilite automatiquement le 'clavier de stop' et inhabilite le 'clavier de start' si celui-ci est seulement activé mais qu'on n'agit pas sur un concurrent.

Vous pouvez à tout moment activer ou désactiver le système de sélection automatique du champ portant l'indication arrivées, lorsque se produit une impulsion de stop.

- appuyer sur la touche <F5> **autre**
- appuyer sur la touche <F1> **C.Départ**.

appuyer sur la touche <ALT> + <F1> pour modifier le choix. Chaque nouvelle pression donne lieu à un choix alternatif.

### 4.4 Arrivées

REI2 établit une liste des concurrents prévus à l'arrivée et visualise les premiers d'entre eux à côté de la lettre R.

Comme pour le départ, une zone de l'afficheur est réservée aux informations concernant les concurrents à l'arrivée. Pour pouvoir intervenir sur ces données, il est nécessaire d'activer, si ce n'est pas déjà fait, le 'clavier d'arrivée' en appuyant sur la touche <Start/Stop>. L'activation du 'clavier d'arrivée' est signalée par la lettre 'A' dans un carré (et la lettre P uniquement comme contour).

#### 4.4.1 Arrivée

La gestion des impulsions de stop de la part de REI2 est différente selon que les automatismes d'assignation et de recherche sont activés ou pas.

Normalement l'automatisme d'assignation est non activé pour chaque typologie d'épreuve, tandis que l'automatisme de recherche est activé pour les disciplines alpines et désactivé pour les disciplines nordiques. (voir le tableau récapitulatif des configurations).

Le tableau suivant résume les différents comportements en fonction des configurations.

Assigna.	Recherche	Comportement
Activé	Activé	Le concurrent qui suit le dernier concurrent arrivé, pris dans la liste des concurrents prévus à l'arrivée est proposé, avec le temps net indiqué à côté. On a à disposition le temps spécifique avec la fonction Temps de confirmation pour Stop (chap. 12.1.10 à la page 72) pour effectuer d'éventuels changements, dont l'impulsion est confirmée et le numéro suivant dans la liste est proposé à l'arrivée... Les mêmes considérations que celles faites pour le départ sont aussi valables.

Désactivé	Activé	Le concurrent qui suit le dernier concurrent arrivé, pris dans la liste des concurrents prévus à l'arrivée est proposé. Le curseur clignotant à côté du numéro rappelle la nécessité de confirmer l'assignation de l'impulsion avec la touche <ENT>. Une fois l'assignation confirmée, le prochain concurrent de la liste est proposé.
Désactivé	Désactivé	Le chronologique d'arrivée est affiché et le curseur se positionne à côté du numéro 0 pour demander d'entrer le numéro. La première pression de la touche <ENT> confirme le numéro et le temps net est proposé. La seconde pression de la touche <ENT> confirme l'assignation. Les numéros à l'arrivée ne sont pas proposés (0 sur l'afficheur).
Activé	Désactivé	Comme la configuration précédente.

#### 4.4.2 Similitudes

Les fonctions suivantes agissent sur les événements d'arrivée, gérant les exceptions de la même façon que les fonctions analogues agissent sur les départs. Les touches fonctions de <F1> à <F4> (**Ann.Ev. Skip [Subst.] Réass.[ABs/AB] C:Chrono**) sont les mêmes, tant au départ qu'à l'arrivée.

Il ne faut pas oublier que, normalement, les événements de départ sont confirmés automatiquement après 6 secondes, alors que les événements d'arrivée doivent normalement être confirmés manuellement (voir automatisme d'assignation).

#### 4.4.3 Variation numéro à l'arrivée

La variation du numéro à l'arrivée se fait comme la variation du numéro au départ. A savoir:

- en tapant le numéro choisi sur le clavier et en appuyant sur <ENT>
- en faisant défiler la liste d'arrivée (R) à l'aide des touches flèche
- en appuyant sur <ENT> les touches flèches puis à nouveau sur <ENT>.

A la différence de ce qui se passe pour les départs, la fonction de 'Recherche automatique' proposera toujours comme concurrent suivant à l'arrivée le premier numéro dans la liste des concurrents prévus à l'arrivée.

Se rappeler qu'une barre à droite du numéro à l'arrivée signifie qu'un <ENT> est demandé pour confirmer le numéro.

#### 4.4.4 Fausse impulsion (à annuler)

Nous pouvons distinguer deux cas on s'en aperçoit avant la confirmation de l'événement, donc avec le numéro à l'arrivée et son temps sur l'afficheur, ou bien après confirmation.

Pour annuler un événement non confirmé, appuyer sur la touche <F1> REI2 remet immédiatement le concurrent à l'arrivée.

Pour annuler un événement confirmé taper le numéro d'arrivée auquel se rapporte l'impulsion et appuyer sur <ENT>. A la demande de REI "**Annuler événement nn ?**" (où nn est le numéro du concurrent), appuyer sur la touche <F4> pour **Oui** ; en cas d'erreur, il est possible d'abandonner l'effacement à l'aide de <F5> pour **Non**. Si l'on intervient sur un numéro qui n'a pas d'événements d'arrivée à annuler, le message suivant apparaît quelques instants "**Numéro n non assigné !**".



#### 4.4.5 Impulsion douteuse

Il peut arriver qu'une certaine impulsion ne soit pas immédiatement assignable à un dossard spécifique, mais que l'on se réserve de le faire après, plus calmement.. Cette fonctionnalité particulière prend le nom de Skip. Une impulsion peut être sautée uniquement dans les 6 secondes qui suivent sa vérification à l'aide de la touche <F2> pour **Skip**. Il n'est donc pas possible de sauter un événement confirmé.

#### 4.4.6 Impulsion 'partagée'

La même impulsion peut être assignée, le cas échéant, à plusieurs concurrents, par exemple quand ils franchissent en même temps la ligne d'arrivée, en appuyant sur la touche <F3> **Réass**. De cette façon, le temps solaire est assigné au concurrent proposé à l'arrivée (éventuellement retapé) puis proposé une nouvelle fois à côté du numéro 0 dans l'attente que soit choisi un nouveau numéro d'arrivée.

Le temps reste disponible pour des réassignations jusqu'à ce que les confirmations soient données à l'aide de la touche <F3>. Une pression de la touche <ENT> signale à REI2 qu'il n'est plus nécessaire de réassigner ce chronologique.

La première pression de la touche <F3> doit être faite dans la limite de 6 secondes à compter de l'évènement.

Il est possible, par contre, de réassigner un chronologique à un dossard ayant déjà son heure d'arrivée en annulant l'évènement d'arrivée précédent (voir ci-dessus).

#### 4.4.7 Correction chronologique

La correction manuelle d'un chronologique est une autre possibilité d'intervention, tant avant la confirmation, donc sur le numéro et temps, qu'en rappelant un dossard précédemment arrivé.


Pour activer la fonction de correction dans les 6 secondes, appuyer sur <F4>, pour intervenir sur une assignation d'évènements déjà confirmés taper le numéro de départ auquel l'évènement se rapporte et appuyer sur <F4> Il est maintenant possible d'introduire le chronologique correct. Par ailleurs, les fonctions suivantes sont disponibles:

- <F1> **C.Date** pour modifier la date de l'évènement
- <F2> **Manche** pour modifier le numéro de manche auquel l'évènement se rapporte
- <F3> **Réass**. pour réassigner l'évènement en modifiant plusieurs données.

Si l'on choisit l'option de réassignation, REI2 demande, en séquence, le numéro auquel assigner l'évènement, le numéro de manche et la typologie de l'évènement. Pour modifier la typologie de l'évènement, appuyer sur les touches <Flèche> jusqu'à ce qu'apparaisse la typologie d'évènement désirée. Au cas où l'on choisirait la typologie Lap, le numéro de Lap à assigner est demandé. Toutes les valeurs doivent être confirmées avec <ENT>. Une fois achevée la réassignation, l'appareil demande si l'on désire annuler l'évènement réassigné avec <F4> ou conservé avec <F5>. En cas d'évènement analogue assigné au numéro destinataire dans la même manche, la confirmation de l'annulation de l'évènement précédemment assigné est demandée.

Par exemple le concurrent N° 23, dans une épreuve de ski nordique, a franchi la ligne d'arrivée au lieu du 1<sup>er</sup> intermédiaire et continue régulièrement sa course. Pour effectuer la réassignation, après que l'arrivée a été confirmée, appuyer sur les touches:

- <2><3><F4> pour activer **C.Chrono**
- <F3> pour **Réass**.

	<p style="text-align: center;">REI2 Programme Départs individuels</p>	<p>Doc: R2U_S_1079_001_F Version : 1.07.9 Page 26 de 111</p>
---	---	--

La ligne centrale de REI2 signale la fonction activée '**REASS.CHRONOLOGIQUE:....**' avec le détail de la donnée à insérer, tandis que la dernière ligne visualise le message '**N. 23 Man. 1 C.Log.STOP**'

- <ENT> <ENT> pour confirmer numéro et manche
- appuyons sur <Flèche en bas> jusqu'à ce que la dernière partie du message sur la dernière ligne devienne '**C.Log.Lap**'
- <1> <ENT> pour insérer l'intermédiaire 1 et confirmer
- <F4> pour effacer l'événement origine.

La bande imprime l'annulation du chronologique de stop et l'entrée du chronologique de Lap 1. Le concurrent est remis dans la course.

#### 4.4.8 Substitution

Au moment de vérifier l'exactitude des opérations effectuées, on pourrait constater que, par erreur, un événement d'arrivée a été assigné au dossard erroné. REI2 permet d'effectuer aisément les modifications nécessaires. Après avoir tapé le dossard auquel a été assigné par erreur l'événement, appuyer sur la touche <F2> pour **Subst**. Le message suivant apparaît "**Remplacer N. nn par N.**", saisir le numéro auquel se rapporte effectivement l'impulsion et confirmer avec <ENT>.

Si le nouveau numéro introduit n'a pas de chronologique d'arrivée, l'opération se conclut sans autres demandes, autrement REI2 nous avertit que "**mm EXISTE!**" (où mm est le nouveau numéro) et nous offre 3 possibilités d'intervention:

- <F3> (**Annulation**) pour annuler l'événement précédemment assigné
- <F4> (**nn<>mm**) pour intervertir les événements entre les deux numéros
- <F5> (**sortie**) pour abandonner l'opération.

L'opération de substitution peut être effectuée uniquement sur des événements déjà confirmés.

#### 4.4.9 Manche

Les fonctions de rectification et correction vues précédemment agissent sur la manche définie. Pour modifier la manche sur laquelle on veut agir, appuyer sur la touche <F5> **Manche**. Le numéro de la manche sur laquelle on agit apparaît dans la colonne 'man'.

#### 4.4.10 Recherche automatique/manuelle

Il est possible d'activer ou de désactiver, à tout moment, l'automatisme de recherche du prochain numéro à l'arrivée.

- appuyer sur la touche <F5> **Autre**
- appuyer sur la touche <F3> **C.Arrivées**
- appuyer sur la touche <F3> pour modifier le choix. Chaque pression de la touche propose une alternative.

#### 4.4.11 Mémoire événements d'arrivée

Les éventuelles impulsions d'arrivée qui sont parvenues alors qu'on agit sur un concurrent sont 'parquées' dans une mémoire prévue à cet effet. Le nombre d'impulsions enregistrées apparaît sous '**mem**'. REI2 mémorise un maximum de 127 événements et les re-propose à l'utilisateur dans l'ordre où ils ont eut lieu.

Si la fonction d' 'assignation' est active, le décompte de 6 secondes effectué par REI2 est considéré, pour le rangement en mémoire des impulsions, comme une opération effectuée sur le concurrent. Une fois écoulées les 6 secondes et confirmé automatiquement l'événement, REI2 prélève de la mémoire l'événement suivant.

Il est vivement conseillé de garder la mémoire de départ vide.

#### 4.4.12 Priorité arrivées

Un événement de STOP habilite automatiquement le 'clavier de stop' et inhabilite le 'clavier de start' si celui-ci est seulement activé mais qu'on n'agit pas sur un concurrent.

#### 4.4.13 Non arrivé

Pour entrer un concurrent dans la liste des non arrivés, taper son numéro, ou bien appuyer sur <ENT> si le numéro est déjà au départ ou bien s'il a été choisi à l'aide des touches <Flèche> et appuyer sur la touche <F3> pour **AB**.

Pour éliminer un numéro de la liste des **AB**, entrer le numéro à l'arrivée et confirmer l'effacement de l'événement avec <F4>.

Si le concurrent est déclaré déjà arrivé, l'inscription '**STOP existe!**' s'affiche sur la dernière ligne du display. Appuyer sur <F4> **ann.év.** pour 'marquer' le concurrent 'AB' ou <F5> **sortir** pour ne pas changer l'état du concurrent.

#### 4.4.14 Diversité

Les fonctions suivantes ne sont pas présentes au départ et concernent la gestion des arrivées.

#### 4.4.15 Assignation automatique/manuelle

Il est possible d'activer ou de désactiver, à tout moment, l'automatisme d'assignation automatique de l'impulsion d'arrivée au concurrent proposé à l'arrivée.

- appuyer sur la touche <F5> **Autre**
- appuyer sur la touche <F3> **C.Arrivées**
- appuyer sur la touche <F2> pour modifier le choix. Chaque pression de la touche propose une alternative entre '**Ass:Manu**' pour assignation manuelle et '**Ass:Auto**' pour automatique.

#### 4.4.16 Position au classement activée/désactivée

REI2 permet d'activer et de désactiver la visualisation sur le tableau d'affichage de la position au classement. Pour activer ou désactiver la fonction:

- appuyer sur la touche <F5> **Autre**
- appuyer sur la touche <F3> **C.Arrivées**
- appuyer sur la touche <F4> pour modifier le choix. Chaque pression de la touche propose une alternative entre '**Class.non**' pour désactivée et '**Class.oui**' pour activée.

La position au classement est calculée en faisant défiler les différents groupes (voir Gestion groupes page 41) à partir du groupe N° 1. La recherche s'achève lorsque REI2 trouve le premier groupe contenant le concurrent arrivé. La position est calculée comme position relative à ce groupe particulier en ignorant tous les groupes suivants.

Par exemple, si, aux fins d'imprimer les classements finaux, nous avons inséré le concurrent n° 12 dans les groupes n° 1 (ex: hommes), n° 2 (ex: jeunes) et n° 3 (ex: étrangers) le concurrent en question apparaîtra sur les tableaux avec la position par rapport à tous les hommes; au contraire si nous désirons qu'apparaisse la position par rapport à tous les étrangers nous définissons les groupes dans l'ordre suivant: n° 1 (étrangers) n° 2 (hommes) et n° 3 (jeunes).

#### 4.4.17 Séquence des arrivées

Parmi les multiples fonctions offertes par REI2, nous avons la possibilité de prédisposer une séquence de numéros à l'arrivée de façon à ce que la pression d'une touche fonction assigne une impulsion au numéro défini. Cette fonction est applicable lorsque, dans une épreuve avec des arrivées 'à la queue leu leu', comme par exemple une épreuve de fond, nous disposons d'un préavis.

Tout d'abord, nous activons la fonction avec la touche <F4> pour **SéqArr**; nous entrons ensuite les numéros à l'arrivée prévus avec <ENT> entre un numéro et l'autre notre liste apparaît sur la dernière ligne avec les numéros séparés par une virgule. Une pression de la touche <ENT> avec le dossard 0 termine la saisie de la liste.

A ce stade, les premiers numéros de dossard entrés apparaissent au-dessus des différentes touches fonction.

A la réception d'une impulsion de stop, il nous suffira d'appuyer sur la touche correspondant au numéro arrivé pour assigner immédiatement le chronologique au dossard. Les numéros éventuellement assignés à des touches fonction à droite de celle qui a été sélectionnée seront déplacés d'un cran vers la gauche.

Si la touche fonction correspondant au numéro de dossard est pressée avant que l'évènement ne se vérifie, le temps du concurrent est considéré comme à courir, et, à la réception d'une impulsion d'arrivée, il est assigné automatiquement.

Si il y a une impulsion à assigner à plusieurs concurrents, après avoir effectué l'assignation comme précédemment expliqué, il suffira d'appuyer sur la touche <ALT> en même temps que sur la touche fonction concernée pour reprendre le dernier chronologique élaboré. L'opération peut être répétée, sur le même évènement, autant de fois que nécessaire.

Si, au contraire, l'impulsion reçue doit être "skippée", nous pourrons le faire en appuyant sur les touches <ALT> + <ESC>. Même un évènement "skippé" peut être, si besoin est, réassigné comme décrit ci-dessus.

Au cas où un numéro qui aurait échappé au préavis franchirait sur la ligne d'arrivée, nous pourrons l'insérer en tête de la liste simplement en le tapant et en appuyant sur envoi.

REI2 sort de la gestion listes quand le dernier numéro en liste a été utilisé. Nous pouvons cependant sortir à tout moment de la gestion listes en appuyant sur la touche <ESC>. Une fois sortis de la liste avec <ESC>, les numéros préchargés ne sont pas reproposés en cas de retour dans la fonction liste.

Remarquons que si nous entrons dans la liste un numéro déjà arrivé, la confirmation de l'effacement de l'évènement précédent est évidemment demandée.

## 4.5 Intermédiaires

Les intermédiaires sont traités après les arrivées car les fonctionnalités de leur gestion sont semblables à la gestion des arrivées.

A l'intérieur de ce chapitre (4.5), on entend par le terme intermédiaire, si non précisé différemment, tant l'intermédiaire à proprement parler que le temps tour.

Avec REI2, il est possible de gérer, de manière complète et flexible, jusqu'à 240 événements intermédiaires (Laps) pour chaque concurrent, que ce soient des temps tour ou des intermédiaires à proprement parler. La gestion des intermédiaires peut être effectuée par l'utilisateur sur l'appareil ou déléguée totalement ou en partie à REI2 en définissant des modalités spécifiques de fonctionnement. Quelques exemples de configuration figurent à la fin de la description des différentes fonctions (4.5.4 Intermédiaires: exemples de configuration page 31).

#### 4.5.1 Intermédiaires: modalité automatismes

Il est possible de modifier, à tout moment, la modalité de gestion des événements concernant les intermédiaires. Les modalités disponibles sont 'Manuel', 'Priorité de numéro' et 'Priorité de lap'.

Pour accéder à la fonction:

- appuyer sur la touche <F5> **Autre**
- appuyer sur la touche <F2> **C.Inter.**
- appuyer sur la touche <F2> pour modifier le choix. Chaque pression de la touche propose une alternative entre **Manuel**, **Pri.Num**, **Pri.Lap**.

La signification des différentes modalités est la suivante:

- **Manuel** : Aucun automatisme n'est défini, l'assignation de l'événement intermédiaire correct au concurrent est du ressort de l'utilisateur
- **Priorité de Numéro** : Pour le numéro de concurrent défini, le numéro d'intermédiaire suivant est recherché pour relever un temps à l'intérieur des limites de référence
- **Priorité de Lap** : Pour le numéro d'intermédiaire défini, le concurrent parti après le dernier ayant cet intermédiaire est recherché, pour relever un temps à l'intérieur des limites.

Les deux modalités automatiques sont utiles dans les compétitions se déroulant en circuit ou en ligne.

#### 4.5.2 Intermédiaires: Prioritaire

Cette fonction permet de spécifier si on désire que, devant le relevé d'un événement de lap, REI2 présente ou pas sur l'afficheur les données concernant l'événement relevé pour la confirmation par l'utilisateur ou si, vice-versa, il doit estimer la bonne assignation de l'événement et l'assigner automatiquement.

Pour accéder à la fonction:

- appuyer sur la touche <F5> **Autre**
- appuyer sur la touche <F2> **C.Inter.**
- appuyer sur la touche <F3> pour modifier le choix. Chaque pression de la touche propose une alternative entre **Priorit**, **Nprior**.

La signification des différentes modalités est la suivante:

- **N.Prior.**: Guidé par les paramètres établis par l'utilisateur, REI2 estime le dossard et le numéro d'intermédiaire et, si congruent, l'assigne automatiquement, autrement il le saute
- La gestion non prioritaria è possibile solo se sono abilitate le modalità "Pri.Num." o "Pri.Lap" (vedi cap. 4.5.1 Intermédiaires: modalité automatismes à la page 34)
- **Priorit**. Les données concernant l'événement lap relevé sont présentées et après les avoir complétées sur la base des automatismes définis, REI2 attend une confirmation.

### 4.5.3 Intermédiaires: Référence

Il est possible de définir des limites de validité (plage) pour les temps relevés sur chaque concurrent sur les différents intermédiaires ou tours. Les temps limite sont calculés comme performance meilleure ou plus mauvaise en pourcentage par rapport à un concurrent de référence.

Pour accéder à la fonction:

- appuyer sur la touche <F5> **Autre**
- appuyer sur la touche <F2> **C.Inter.**
- appuyer encore sur la touche <F4> **Réf.**

Les touches fonction habilités sont:

- <F2> **Tour** pour définir les limites pour le temps tour; après la pression de la touche le numéro du concurrent à utiliser comme référence est demandé (en proposant le dernier arrivé), la bande imprime le temps tour de référence et les valeurs minimum et maximum qui seront présumées correctes
- <F3> **Épreuve** pour définir les limites pour les intermédiaires à proprement parler ; après la pression de la touche le numéro du concurrent à utiliser comme référence est demandé (en proposant le dernier arrivé), la bande imprime les temps minimum et maximum qui seront présumés corrects pour chaque intermédiaire. Si à la demande **Temps référence manche** on répond par **Oui**, les concurrents qui ont des temps d'arrivée supérieurs à la limite définie seront remplacés, comme prévu à l'arrivée, par le concurrent suivant prévu à l'arrivée
- <F4> **Effacement** pour effacer les limites définies
- <F5> **Sortie** pour revenir au menu précédent.

A tout moment il est possible de sélectionner un nouveau concurrent comme 'référence' sans nuire aux données mémorisées. Par exemple, dans une épreuve de ski, il est possible de modifier le concurrent de référence à chaque changement de catégorie ou du groupe.

En utilisant la fonction Définition manuelle temps de référence(chap. 12.1.6 à la page70) il est possible de saisir manuellement les temps de référence et de changer les valeurs en pourcentage de validité.

Cependant, il est toujours possible d'assigner un intermédiaire hors des limites, dans ce cas la bande signale ' **Temps suspect**'.



Les temps de référence sont calculés et imprimés sur la base des temps Lap et non pas sur la base des temps split. Par exemple, si le premier intermédiaire est après 30 secondes d'épreuve (split) et le second à 1' 30'' d'épreuve (split), la plage de validité pour le second intermédiaire est calculée sur la minute qui s'écoule entre les deux intermédiaires (lap) et non pas sur la minute trente. Donc avec un écart de 15% le second intermédiaire devra être relevé entre 51'' et 1' 09'' après le premier intermédiaire et non pas entre 1' 16'' 50/100 et 1'43'' 50/100 du départ. Les limites pour le temps manche, vice-versa, sont calculées sur le temps Split.



En cas d'absence d'un intermédiaire précédent, REI2 est quand même capable de conserver les automatismes de gestion des intermédiaires en utilisant le temps lap entre deux événements connus. Ex.: s'il relève un quatrième intermédiaire et qu'il manque le troisième, il recalcule la plage entre le second et le quatrième.

#### 4.5.4 Intermédiaires: exemples de configuration

##### **Ex. 1: épreuve de ski alpin avec deux intermédiaires**

Supposons que nous ayons une épreuve de ski alpin avec des concurrents de niveau assez équivalent et des ouvreurs tout aussi compétents. La ligne du premier intermédiaire est en **LAP**, la ligne du second intermédiaire en **AUX**. (vérifier que la configuration de ligne prévoit pour **LAP LAP 1** et pour **AUX LAP 2**).

Nous utiliserons l'ouvreur comme concurrent de référence avec le 4.5.3 Intermédiaires: Référence page 30 en sélectionnant **Épreuve** comme **T.Typiques**. REI2 utilisera les temps intermédiaires de l'ouvreur pour calculer les plages de validité des intermédiaires. En définissant la '**Priorité Lap**', REI2, devant le relevé d'une impulsion intermédiaire, proposera comme 'propriétaire' de l'intermédiaire le concurrent dont le temps est à l'intérieur des limites prévues. A ce stade, si nous avons défini avec 4.5.2 Intermédiaires: Prioritaire Page 29 **Priorit.** sera demandé, tour à tour, confirmation des données relevées, vice-versa, si nous avons défini **N.prior.** les données seront acceptées immédiatement. Dans ce second cas, les temps qui ne rentrent pas dans les plages prévues sont automatiquement sautés.

##### **Ex. 2: compétition en circuit avec temps de référence**

Supposons que nous ayons une épreuve en circuit de 10 tours, toujours avec des concurrents de même niveau. La ligne de l'intermédiaire est en **AUX**. (vérifier que la configuration de ligne prévoit pour **AUX LAP 0** pour auto-incrément).

Nous établissons REI2 avec 4.5.2 Intermédiaires: Prioritaire Page 29 **N.Prior.** et **Pri.Num.** A la fin du premier tour (avant le passage de chaque concurrent sur la ligne de lap) nous devons assigner manuellement le numéro de dossard aux différents concurrents. Au premier moment libre, nous assignerons comme temps de référence celui d'un concurrent significatif (ex: celui qui est à 1/3 du classement). A partir de ce moment REI2 demandera seulement le numéro du concurrent (avant le passage de chaque concurrent sur la ligne de lap) et calculera automatiquement le nombre de tour auquel faire référence. Si le temps du concurrent ne rentre pas dans les paramètres préfixés, il sera automatiquement "skippé".

Si, avec la fonction, 12.1.5 Dernier tour relais (Lap>>Stop) page 70 le nombre des tours à accomplir a été défini, REI2 prendra comme provenant du canal de **STOP** l'impulsion provenant du canal de **LAP** concernant le dernier tour.

#### 4.5.5 Gestion des intermédiaires

Au moment où REI2 relève une impulsion intermédiaire, l'afficheur visualise, à côté de la lettre **L** (Lap) le numéro du concurrent le plus probable pour l'intermédiaire relevé. Ce numéro peut être modifié de la façon habituelle. Pour confirmer l'assignation, appuyer sur **<ENT>**. La bande imprime l'heure solaire de l'événement et le canal correspondant.

En fonction des réglages spécifiés avec Impression intermédiaires (voir chap.12.1.3 page 69), les valeurs de temps depuis le dernier événement (LAP) et le temps depuis le départ (SPLIT) sont imprimés à l'arrivée du concurrent ou immédiatement.

De plus, les éventuelles vitesses radio et moyennes sont également imprimées (voir chap. 15 . Insertion bases vitesses à la page 87).

#### 4.5.6 Fausse impulsion (à annuler)

Pour annuler un événement intermédiaire, appuyer sur la touche <F1>.

#### 4.5.7 Impulsion douteuse

En appuyant sur la touche <F2>, il est possible de sauter une impulsion intermédiaire. La gestion des événements sautés est identique à la gestion des skip de départ et d'arrivée.

#### 4.5.8 Impulsion 'partagée'

La même impulsion peut être assignée, le cas échéant, à plusieurs concurrents, par exemple lorsqu'ils franchissent en même temps la ligne d'arrivée, à l'aide de la touche <F3> **Réass.** De cette façon, le temps solaire est assigné au concurrent proposé à l'arrivée (éventuellement retapé) puis proposé une nouvelle fois à côté du numéro 0 dans l'attente que soit choisi un nouveau numéro d'arrivée.

Le temps reste disponible pour des réassignations jusqu'à ce que les confirmations soient données à l'aide de la touche <F3>. Une pression de la touche <ENT> signale à REI2 qu'il n'est plus nécessaire de réassigner ce chronologique.

La première pression de la touche <F3> doit être faite dans les 6 secondes après l'évènement.

Il est possible, par contre, de réassigner un chronologique à un dossard ayant déjà son heure d'arrivée départ en annulant l'évènement d'arrivée précédent (voir ci-dessus).

#### 4.5.9 Correction chronologique

La correction manuelle d'un chronologique est une autre possibilité d'intervention, tant avant la confirmation, donc sur le numéro et temps sur l'afficheur, qu'en rappelant un dossard précédemment parti.

Pour activer la fonction de correction avant la confirmation du chronologique, appuyer sur <F4>, pour intervenir sur une assignation d'évènements déjà confirmés <F5>. Il est maintenant possible d'entrer le chronologique correct. Par ailleurs, les fonctions suivantes sont disponibles:

- <F1> **C.Date** pour modifier la date de l'évènement
- <F2> **Manche** pour modifier le numéro de manche auquel l'évènement se rapporte
- <F3> **Réass.** pour réassigner l'évènement en modifiant plusieurs données.

Si l'on choisit l'option de réassignation, REI2 demande, en séquence, le numéro auquel assigner l'évènement, le numéro de manche et la typologie de l'évènement. Pour modifier la typologie de l'évènement, appuyer sur les touches <Flèche> jusqu'à ce qu'apparaisse la typologie d'évènement désirée. Au cas où l'on choisirait la typologie Lap, le numéro de Lap à assigner est demandé. Toutes les valeurs doivent être confirmées avec <ENT>. Une fois achevée la réassignation, l'appareil demande si l'on désire annuler l'évènement réassigné avec <F4> ou conservé avec <F5>. En cas d'évènement analogue assigné au numéro destinataire dans la même manche, la confirmation de l'annulation de l'évènement précédemment assigné est demandée.

#### 4.5.10 Numéro d'intermédiaire

A la réception d'une impulsion intermédiaire, il est possible de spécifier le numéro de lap (tour) auquel on se rapporte en appuyant sur la touche <F5> **N.lap**. Le curseur se placera sur la lettre **L** à côté de **LAP** en attendant l'entrée du numéro d'intermédiaire et la confirmation avec <ENT>.



#### 4.5.11 Manche de l'intermédiaire

En appuyant simultanément sur les touches <ALT> et <F5> il est possible de modifier le numéro de manche auquel l'intermédiaire relevé fait référence. Le curseur se positionne sur le numéro de manche actif (dans la partie inférieure droite du display); saisir le nouveau numéro de manche et appuyer sur <ENT> pour confirmer.

#### 4.5.12 Modification des intermédiaires a posteriori

Toutes les modifications sur les valeurs intermédiaires relevées sont possibles après la confirmation des événements individuels relevés, même après la confirmation de l'arrivée du concurrent.

Pour effectuer une modification sur un intermédiaire relevé, avec le "clavier d'arrivée" actif, saisir le numéro du concurrent sur lequel opérer, et, sans confirmer le numéro, appuyer simultanément sur les touches <ALT> et <F5>.

A ce point REI2 demande le numéro de Lap sur lequel on a l'intention d'opérer. Noter que le numéro **0** correspond à l'évènement de Stop. Saisir le numéro de lap (la confirmation avec <ENT> est facultative); les fonctions de gestion des Lap précédemment décrites sont activées.

Il est aussi possible d'intervenir sur un numéro différent de concurrent en en saisissant le nouveau numéro à la place de celui proposé. (dans ce cas il est nécessaire de confirmer le numéro de Lap).

Si on confirme le numéro avec <ENT> il est demandé si on désire annuler l'évènement relatif. Appuyer sur <F4> **Oui** pour annuler l'évènement, <F5> **Non** pour le garder.

### 4.6 Skip

Nous avons vu dans les pages précédentes qu'il est possible de sauter un événement pour le gérer plus calmement par la suite. (Par exemple l'arrivée d'un groupe de concurrents avec dossard illisible).

Toutes les impulsions sautées sont imprimées sur la bande avec la mention **SK** et identifiées par un numéro progressif.

#### 4.6.1 Assignation

Pour assigner un événement sauté, procéder de la façon suivante:

- Appuyer sur la touche <F1> pour **AssSk**

Un rectangle apparaît avec l'indication du nombre des événements sautés, du numéro progressif du skip, de l'heure solaire, de la typologie de l'évènement et du numéro de la manche

- Sélectionner le numéro de Skip sur lequel on veut travailler ou taper ce numéro ou encore faire défiler les Skip à l'aide des touches flèche et appuyer sur <ENT>.

La demande du numéro de dossard auquel assigner l'évènement sauté apparaît. (Pour certains événements, REI2 propose un numéro d'assignation).

- Appuyer sur la touche <ENT> pour confirmer l'assignation ou bien
- Appuyer sur la touche <F2> pour modifier la manche de référence et confirmer.

Au cours de ces étapes, il est possible d'annuler l'évènement sauté avec la touche <F1> ou de sortir de la gestion des skip avec la touche <F4>.

S'il n'y a pas d'événements sautés à gérer, le rectangle visualise le message suivant '**Il n'y a pas d'événements sautés !**'.

#### 4.6.2 Effacement

Une fois gérés tous les événements sautés ‘utiles’, il est possible d’effacer tous les événements sautés qui ne sont plus nécessaires:

- Appuyer sur la touche <F2> pour **ResSK**
- Appuyer sur la touche <F4> **Oui** pour confirmer l’effacement. En cas d’erreur, appuyer sur <F5> pour **Non**.

La bande imprime l’effacement des événements sautés de la mémoire . Après l’effacement, la numérotation des événement "skippés" reprend à 1.

#### 4.6.3 AutoSkip activation/désactivation

Il est possible de sauter tous les événements de stop et d'intermédiaire en habilitant la fonction AutoSkip:

- Appuyer sur la touche <F3> pour faire apparaître **SkAuto**.

A partir de ce moment là, tous les événements de stop et d'intermédiaire seront automatiquement sautés. REI2 avertit de l’activation de la fonction en faisant clignoter le message ‘\*\*\* **AutoSkip actif** \*\*\*’ au-dessus de la zone d’arrivée.

Pour désactiver la fonction, procéder de manière analogue:

- Appuyer sur la touche <F3> pour faire apparaître **SkManu**.



Rermarker que lorsque la fonction d’AutoSkip est active, aucune impulsion de stop n’est proposée à l’utilisateur pour être confirmée. Il en découle qu’un éventuel tableau d’affichage continuera à proposer le temps même pour les concurrents qui ont été régulièrement relevés à l’arrivée.

#### 4.6.4 Un exemple

Un exemple pratique peut mieux éclairer l’utilité et l’utilisation des Skip.

Imaginons une épreuve sur une distance permettant aux concurrents de se rattraper et de se doubler; par conséquent, après avoir choisi nouvelle épreuve, nous entrons dans la chronométrage. Faisons partir les cinq premiers concurrents (du numéro 1 au n° 5) en appuyant 5 fois sur la touche <STA>. Supposons maintenant que trois concurrents, le numéro 5, un concurrent avec un numéro illisible et le numéro 2, franchissent la ligne d’arrivée très près les uns des autres. D’autres concurrents s’approchent de la ligne d’arrivée ..., appuyons trois fois sur la touche <STO> pour simuler leurs arrivées, confirmons l’arrivée du N° 5 que nous avons correctement identifié avec <5><ENT><ENT> à ce stade, nous ne savons pas à qui assigner la seconde impulsion et nous la ‘congelons’ en la sautant avec <F2>, puis nous confirmons l’arrivée du N° 2 avec <2><ENT><ENT>.

Plus tard, dans le calme, nous pouvons ‘récupérer’ le numéro manquant (en le demandant, en contrôlant les listes d’arrivée, ...); supposons qu’il s’agisse du numéro 4. Nous pouvons donc procéder à l’assignation du temps. Sur la bande, nous récupérons le numéro de Skip assigné à l’impulsion (SK 1) entre le numéro 5 et le numéro 2; appuyons sur la touche <F1> **AssSk**, confirmons notre intention d’agir sur le skip n° 1 concernant un événement de STOP dans la manche 1, comme le signale l’afficheur, avec <ENT> et, à la demande **Nu**, pour numéro, nous entrons 4 avec <4> et nous confirmons avec <ENT>. De cette façon, nous avons assigné le chronologique d’arrivée précédemment ‘congelé’ au numéro 4 sans retaper aucun temps.

## 4.7 Gestion tableau d'affichage

REI2 a une gestion du/des tableaux d'affichage très sophistiquée. Les potentialités de configuration des tableaux d'affichage installés figurent dans le chapitre Configuration Tableau page 76. Cette partie indique comment les gérer pendant le chronométrage.

Le 'contrôleur tableau d'affichage' (voir Figure 1 à la page 9) visualise le numéro de dossard exposé au public et signale s'il s'agit d'un temps qui s'écoule (barre tournante), un temps net (T), un temps Lap (L) ou encore si on est en train d'entrer une demande d'historique (?). Par ailleurs, une série de ---- indique que le tableau d'affichage est éteint.

### 4.7.1 Fonctionnement normal

Pendant la session normale de chronométrage, le tableau d'affichage visualise les données concernant le concurrent prévu à l'arrivée, avec le numéro et la barre tournante. Au moment où le concurrent franchit la ligne d'arrivée, les données concernant le temps net sont envoyées aux tableaux d'affichage. A ce point, REI2 permet de modifier immédiatement le numéro à l'arrivée, par exemple en confirmant l'assignation de l'arrivée, en laissant les données du concurrent qui vient d'arriver visibles pendant un temps défini pendant la configuration.

L'écoulement du temps de visualisation prédéfini est signalé par une barre, entre le numéro du concurrent arrivé et la lettre T qui diminue de hauteur au fur et à mesure que le temps passe.

### 4.7.2 Mise en file automatique

Les éventuelles données à visualiser avant que ne se soit écoulé le temps de visualisation sont mises en file et visualisées par la suite.

Cette fonction est particulièrement utile dans le cas d'arrivées rapprochées comme, par exemple, dans les épreuves de fond. De cette façon, le chronométrateur peut se concentrer exclusivement sur la gestion des arrivées, en laissant à REI2 la tâche de montrer au public, pendant un délai approprié, les données des concurrents arrivés.

Si le nombre des concurrents encore à afficher est supérieur à 4, le temps de visualisation est diminué de moitié jusqu'à ce qu'il ne reste que 4 événements ou moins à visualiser.

### 4.7.3 Mise en file manuelle

Il est possible de remettre en file les dernières arrivées à la file des événements à visualiser sur les tableaux d'affichage. Les données ainsi mises en file seront visualisées avec les modalités prévues pour la mise en file automatique. Pour mettre en file les événements, appuyer longuement sur la touche <ALT> et appuyer sur la touche <Flèche en haut > autant de fois qu'il y a d'arrivées à visualiser. Pour chaque pression de la touche <Flèche> le voyant tableau d'affichage donne le numéro de dossard mis en file avec à côté le caractère.

Il est possible de mettre en file également le temps d'arrivée d'un concurrent arrivé longtemps avant en utilisant la séquence suivante:

- Taper le numéro concerné
- Appuyer sur la touche <ENT>
- Appuyer sur la touche <Sur tab>.

Les fonctions de Déshabilitation tableau d'affichage et Concurrent prioritaire vident la file des événements à visualiser.

#### 4.7.4 Déshabilitation tableau d'affichage

Pour désactiver la sortie tableau d'affichage de façon que n'apparaisse aucun message, appuyer simultanément sur les touches <ALT> + <Tableau d'affichage>. Le contrôleur tableau d'affichage visualise '----- -' et le voyant rouge de la touche commence à clignoter rapidement (environ 2 flashes seconde). Pour réactiver le tableau d'affichage, appuyer une nouvelle fois sur les touches <ALT> + <Tableau d'affichage>. Le voyant cesse de clignoter.

#### 4.7.5 Concurrent prioritaire

Dans certaines circonstances, il est nécessaire d'exposer sur le tableau d'affichage un temps qui s'écoule d'un concurrent (prioritaire) tandis que d'autres concurrents sont prévus à l'arrivée. Dans ce but, procéder de la façon suivante:

- Définir à l'arrivée le numéro du concurrent 'intéressant', en le tapant et en le confirmant ou bien en le sélectionnant à l'aide des touches <Flèche> et appuyer sur <ENT>
- Appuyer sur la touche <Tableau d'affichage>.

Maintenant le numéro 'prioritaire' apparaît dans le contrôleur tableau d'affichage et le voyant clignote lentement (environ 1 flash seconde).

A partir de ce moment là, quel que soit le numéro qui est défini à l'arrivée, le tableau d'affichage visualise le numéro prioritaire. Pour terminer la gestion prioritaire d'un concurrent, appuyer une nouvelle fois sur la touche <Tableau d'affichage>. Le voyant cesse de clignoter et le tableau d'affichage est raccroché au concurrent à l'arrivée.

### 4.8 Touches lock

Les deux touches <LCK> ont des comportements semblables. A la seule différence près que la touche <LCK> au-dessus du bouton <Stop> agit uniquement sur la ligne de stop, alors que la touche au-dessus de la touche <Start> est configurable au gré de l'utilisateur. (voir chap. Configuration exclusion lignes page 85).

Une fois activé, par une simple pression, le voyant rouge correspondant au bouton pressé commence à clignoter et le symbole # apparaît avant le nombre d'impulsions en mémoire.

Toutes les impulsions relevées sur la ligne mise en état de lock sont quand même mémorisées.

Une seconde pression de la touche LCK réactive la ligne (et éteint le voyant correspondant) ; à ce stade, si un événement au moins a été relevé, la dernière ligne de l'afficheur visualisera le message '**Annul.nn événements xxx ? Oui Non**', où nn est le numéro des événements relevés et xxx leur type. Répondre **Oui** avec <F4> pour éliminer de façon irréversible les événements acquis. Répondre **Non** pour traiter un à un les événements en question, en décidant de les annuler ou de les assigner à un concurrent.

En cas de besoin, il est possible de réactiver le lock, toujours avec la touche <LCK> sans perdre aucun événement. A la pression suivante de la touche <LCK>, il sera possible de gérer tant les événements relevés dans la précédente phase de lock que dans la dernière.



On observe que les touches lock sont efficaces sur toutes les entrées (ligne, LinkPod©, radio) affectées au canal logique bloqué. Par contre, elles n'ont aucun effet sur les touches lignes.

## 4.9 Touches réarmement

Les deux touches <Réarmement> ont des comportements semblables. A la seule différence près que la touche <Réarmement> au-dessus du bouton <Stop> agit uniquement sur la ligne de stop, alors que la touche au-dessus de la touche <Start> est configurable au gré de l'utilisateur. (voir chap. Configuration exclusion lignes page 85).

Une pression de cette touche annule le temps d'attente défini pour les lignes sur lesquelles il est configuré. De cette façon, il est possible de prédisposer REI de façon à ce qu'il puisse recevoir des impulsions sans attendre la fin du temps mort imposé (voir chap 14.2 Temps de désactivation lignes page 84). La mise à zéro du temps mort, signalée par le clignotement du voyant situé au-dessus de la touche, reste active jusqu'à ce qu'on appuie une nouvelle fois sur la touche <Réarmement>; la touche n'a bien évidemment aucun effet sur les temps morts imposés sur les périphériques (ex. cellule Polifemo).

## 4.10 Gestion de la colonne lumineuse

Le REI2 est à même de piloter une colonne lumineuse, ainsi qu'un dispositif acoustique, permettant d'assurer la gestion des départs.

Pendant la session de chronométrage, il est possible, sans sortir de cette dernière, d'accéder rapidement aux fonctions principales de contrôle en appuyant sur les touches <ALT>+<Lampe>. Les fonctions immédiatement disponibles sont les suivantes : <F1> **Rép**: pour rentrer la fréquence de répétition ; <F3> pour sélectionner la séquence souhaitée ; <F4> **ON|OFF** pour activer ou désactiver la colonne lumineuse ; <F5> **sortir** pour sortir de cette fonction.

A l'aide du "clavier de départ" activé, il est possible désactiver ou activer la colonne lumineuse en appuyant sur la touche <F4> **ON|OFF**. Dès que l'on appuie sur cette touche, la colonne lumineuse est soit désactivée (le message **OFF** est alors affiché à l'écran en correspondance de la touche <F4>) soit activée (le message **ON** est alors affiché à l'écran en correspondance de la touche <F4>).

Se reporter au manuel spécifique pour tous les détails de configuration et les instructions permettant d'effectuer la connexion.

## 4.11 Sortie du chronométrage

A la fin de la session de chronométrage, pour revenir au menu de gestion de l'épreuve:

- Appuyer sur la touche <F5> pour >>>>
- Appuyer sur la touche <F4> pour **MENU**.

Il est possible de sortir du menu de chronométrage, d'effectuer des variations et de revenir au chronométrage même pendant une épreuve. Naturellement, toutes les données sont conservées.

Au cas où des événements auraient été relevés, un stop par exemple, au moment de rentrer dans la fonction de chronométrage, le message suivant apparaît '**Certains événements ont été acquis Éliminer les événements acquis ?**' Pour éliminer les événements mémorisés appuyer sur la touche <F1>, puis confirmer l'élimination avec la touche <F4> pour **Oui**; en appuyant sur <F2> on rentre dans le chronométrage avec les événements prêts à être gérés.

## 4.12 Bande de chronométrage

REI2 imprime sur la bande tous les événements, les résultats et toutes les opérations effectuées. Chaque donnée est imprimée sur deux ou plusieurs lignes. La première ligne permet d'identifier

l'événement ou le résultat, la suivante ou les suivantes permettent de relever les valeurs qui y sont associées. Chaque groupe de lignes est séparé du suivant par une ligne blanche.

Les modalités d'impression sont conditionnées par la définition de certaines valeurs de configuration présentes à l'intérieur du menu Impression chronologiques (voir page 69).

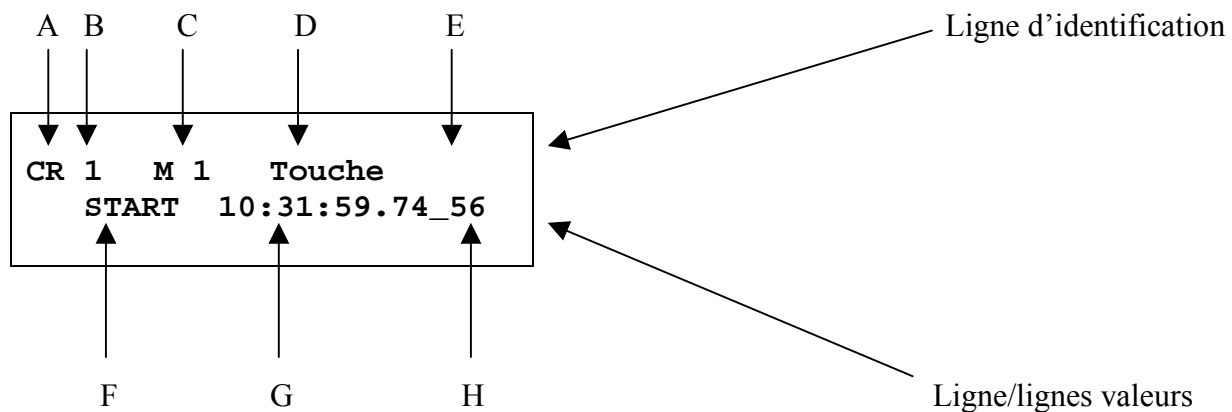
Il existe deux typologies d'impression:

- Impression des événements
- Impression des résultats.

#### 4.12.1 Impression des événements

Lorsqu'un événement se produit, deux lignes contenant les informations concernant l'événement relevé sont imprimées.

Voyons dans les détails:



A: Identification opération. Peut prendre l'une des valeurs suivantes:

- AN annulation du chronologique
- DA générée automatiquement (uniquement pour départs automatiques programmés)
- CC correction chronologique
- CR impression du chronologique pour acquisition normale événement
- AB non parti
- AB non arrivé
- SU substitution (imprimé avec l'annulation quand le numéro de dossard d'un chronologique est remplacé)
- SK skip (saut) du chronologique – dans ce cas, le progressif univoque d'identification est imprimé à la place du dossard

B: Numéro dossard ou bien numéro de skip:

- Le numéro de dossard auquel se rapporte l'événement pour tous les événements assignés.
- Le numéro progressif du skip pour les événements sautés

C: Numéro de manche à laquelle se réfère l'événement

D: Identificateur source: canal à travers lequel est arrivé l'événement affiché. Peut prendre les valeurs suivantes:

- Touche manuel à l'aide des touches Start, Lap, Aux ou Stop
- Ligne reçue des lignes d'entrée
- Keyb inséré à travers le clavier, par exemple introduction manuelle d'un chronologique d'arrivée.

- Auto généré automatiquement (uniquement pour départs automatiques programmés)
- Radio reçu via radio
- Enc acquis *a posteriori* à travers le transfert des chronologiques par Linkgate Encoder
- Pod **n** acquis via LinkPod par le pod numéro **n**

E: Variation: Au cas où une ligne se rapporterait à la variation d'une donnée précédemment insérée, le message '\*M\*' apparaît dans la partie droite de la première ligne

F: Type de chronologique, peut prendre l'une des valeurs suivantes:

- START chronologique de départ (start)
- STOP chronologique d'arrivée (stop)
- Lap**nnn** chronologique intermédiaire (lap) du lap numéro **nnn**
- Déc.ABs concurrent inséré dans la liste des non partis
- Déc.AB concurrent inséré dans la liste des non arrivés

G: Heure significative. REI2 mémorise internement tous les événements avec la précision maximum possible (1/25.000 de seconde) et les présente à l'utilisateur avec la précision de 1/10.000 de seconde quelle que soit la précision définie

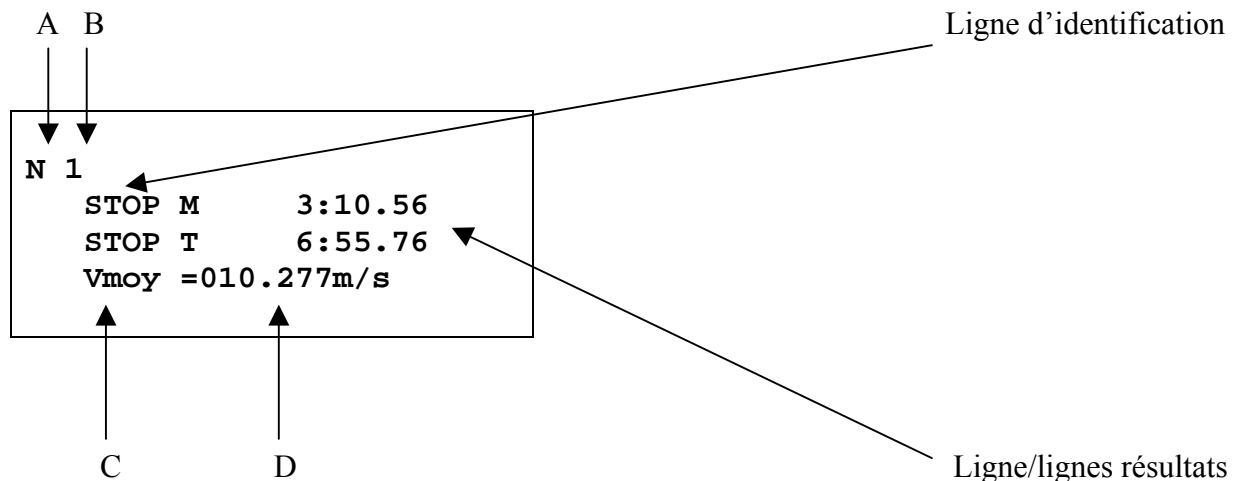
H: Partie d'heure tronquée par l'arrondissement. Le tiret '\_' signale la précision définie. Les valeurs calculées qui seraient à droite du tiret ne sont pas visualisées ni imprimées dans les temps nets.

Pendant la session de chronométrage, d'autres informations pourront être imprimées.

## 4.12.2 Impression des résultats

Si le dernier événement relevé et imprimé permet de compléter le calcul d'un résultat (ex. relevé intermédiaire ou stop), deux ou plusieurs lignes contenant les valeurs du résultat obtenu sont imprimées.

Voyons dans les détails:



A: lettre N pour numéro

B: Numéro dossard auquel se rapporte les résultats

C: Type de résultat; peut prendre l'une des valeurs suivantes:

- STOP M temps net de manche
- STOP T temps net total
- **Vlap** valeur de vitesse moyenne concernant un temps lap
- **Vmed** valeur de la vitesse moyenne
- **Vrad** valeur de vitesse moyenne radio

D: Valeur du résultat obtenu et éventuelle unité de mesure utilisée, si ce n'est en heures, minutes, secondes et fractions (ex. m/s → mètre seconde)



## 5 Gestion groupes

La configuration initiale prévoit 200 groupes au maximum, avec la possibilité de saisir jusqu'à 20 choix pour chacun. En utilisant la fonction 5.4 Structure groupes: ... (cf. page. 42) Il est en outre possible de modifier le nombre de groupes et de choix utilisables. Les groupes sont utilisés pour le calcul de la position au classement pendant le chronométrage, pour l'impression des classements et pour le calcul de l'ordre de départ des manches suivantes.

Un même concurrent peut se trouver dans 10 groupes. Les numéros de groupe ne sont pas obligatoirement consécutifs mais peuvent être attribués au gré de l'utilisateur.

Toute la gestion des groupes se trouve dans le menu M 1 B → **Insertion/impression groupes** et les instructions suivantes se rapportent à ce menu.

### 5.1 Insertion/Modification groupes

Cette fonction permet de spécifier la composition des différents groupes.

Annotations:

- Numéro du groupe.
- Nombre de tours du groupe
- Numéro du sous-groupe (non modifiable).
- Coordonnées du sous-groupe inséré.

Options disponibles:

- <F1> ↑ parcourt la liste des choix disponibles, à l'intérieur de chaque groupe, vers le choix N°1. Le choix sélectionné est signalé par le symbole ▶ situé devant celui-ci
- <F2> ↓ parcourt la liste vers le choix numéro le plus grand
- <F3> **Effacer** efface le contenu du choix mis en évidence par le symbole ▶
- <F4> **N.Groupe** permet de spécifier le numéro de groupe (de 1 à 199) sur lequel on veut agir
- <F5> **sortir** sortir de la fonction
- <ALT>+<F1> **Choix** permet de fixer le type de saisie à utiliser, à savoir **Singul.** ou **Double**, pour la définition du dossard le plus petit et du dossard le plus grand faisant partie du choix retenu, ainsi que pour la définition des dossards individuels.
- <ALT>+<F3> **Tours** permet d'entrer un nombre de tours spécifique par groupe. Cette fonction n'est active que lorsqu'on paramètre la sélection Dernier tour relais (Lap>>Stop) (voir chap. 12.1.5, page 70) sur une valeur autre que 0.
- <ENT> permet de modifier les valeurs du choix sélectionné
- <ALT+ENT> **Editer** édite la composition des groupes
- <Flèche en haut > incrémente positivement le numéro de groupe
- <Flèche en bas > incrémente négativement le numéro de groupe.

Supposons, par exemple, que vous voulions définir les groupes suivants (catégories):

Groupe 1	dossards de 1 à 10
	dossard 15
	dossards de 20 à 28
Groupe 2	non utilisé
Groupe 3	dossards de 40 à 50

Nous devons donc, une fois entrés dans la fonction "Enregistrement/modification des groupes", procéder aux pressions successives:

- <ENT> pour activer la fonction de modification du premier choix du groupe 1. Le curseur se positionne dans la colonne **De N.**
- <1> <ENT> pour le premier numéro du groupe
- <1> <0> <ENT> pour rentrer le dernier numéro du groupe. Le curseur se positionne devant **Choix N. 2** du même groupe
- <ENT> pour enregistrer la modification du choix 2 du premier groupe
- <1> <5> <ENT> <1> <5> <ENT> le numéro 15 est membre du groupe 1
- <ENT>
- <2> <0> <ENT> <2> <8> <ENT> pour rentrer les numéros de 20 à 28
- <Flèche en haut > pour enregistrer le groupe 2 (qui, dans le cas présent, n'est pas utilisé)
- <Flèche en bas> pour enregistrer le groupe N. 3
- <ENT> pour activer la modification du premier choix du groupe 3
- <4> <0> <ENT> <5> <0> <ENT> membres du groupe 3
- <SORTIR > pour sortir de l'enregistrement des groupes.

Pour reconsulter un numéro de groupe, une fois rentré à nouveau dans la fonction "Enregistrement/modification des groupes", parcourir les divers groupes avec <Flèche en haut> / <Flèche en bas > ou le sélectionner directement avec <F4> **N.Groupe** et rentrer le numéro à la demande **Rentrer numéro N.=** , confirmer ensuite avec <ENT>.

REI2 re-propose les différentes valeurs insérées dans les divers choix en donnant la possibilité d'en changer le contenu ou de l'insérer entièrement.

Tout en ne visualisant sur l'afficheur que le **N**, le choix **Singul.** valorise, en ce qui concerne le choix, la valeur **De N.** aussi bien que la valeur à **N.**

Pour effacer un groupe il suffit d'en annuler les divers choix en appuyant sur <F3> **Effacer** après les avoir sélectionnés. REI2 maintient les choix numérotés à partir de 1 et suivant, en déplaçant les éventuels choix ayant des numéros supérieurs à la place de celui effacé.

## 5.2 Impression structure groupes

A partir du menu de la gestion groupes, il est possible d'obtenir l'impression en appuyant sur la touche <F2> pour **Impression structure groupes**. La bande imprimera les différents groupes entrés avec leur composition.

## 5.3 Effacement groupes

Pour effacer complètement la composition de tous les groupes, appuyer, toujours dans le menu gestion groupes, sur la touche <F3> pour **Effacement groupes**. Pour confirmer le choix d'effacement, appuyer sur <F4> pour **Oui**, autrement annuler l'effacement avec <F5> pour **Non**. Une fois confirmée l'opération d'effacement, l'avant-dernière ligne de l'afficheur visualise, pendant quelques instants, le message suivant '**Effacement groupes effectué!**'.

## 5.4 Structure groupes: ...

Cette fonction permet de rentrer le nombre de groupes que l'on entend utiliser, ainsi que tous les choix s'y rapportant. Le résultat que l'on obtient en multipliant le nombre de groupes fois les choix retenus ne peut dépasser en aucun cas la valeur de 4000 (par exemple : 100 groupes fois 40 choix = 4000).

Rappeler cette fonction, rentrer le nombre de groupes voulu (1 à 999) et confirmer la saisie en appuyant sur la touche <ENT>. Rentrer ensuite le nombre de choix retenu pour chaque groupe (1 à 999) et confirmer la saisie en appuyant à nouveau sur la touche <ENT>.

Compte tenu du fait que la modification de la structure entraîne l'effacement des données relatives à la composition des groupes, REI 2 demande confirmation de cette opération en affichant le message **Attention: effacement de tous les groupes! - Sûr?** Appuyer sur la touche <F4> **Oui** pour confirmer la modification ou <F5> **Non** pour annuler l'opération.

### **5.5 Réception structure groupes de PC**

Cette fonction permet de télécharger la structure groupes générée par le programme Microgate REI2 Uploader ©, Microrun© ou MicroLink©. Appuyer sur la touche <F4> pour **Recevez structure groupes de PC**. La seconde ligne de l'afficheur visualise le message 'Prêt à recevoir.....' et on a 20 secondes pour lancer, sur le PC, la transmission des données.

Si les données ne sont pas reçues dans ce délai, le message suivant apparaît '**Time Out Réception Série .... Appuyer sur une touche**'. Appuyer sur une touche pour continuer. En appuyant sur <ENT>, on revient au menu de gestion groupes.

Une fois activée, il est possible d'interrompre la réception avant le time out en appuyant sur la touche <F2> pour **Interrompre**, puis une nouvelle fois sur la touche <ENT> quand apparaît '**Réception Interrompue**'.

Pendant la réception correcte des données, celles-ci défilent rapidement sur l'écran.. Une fois la réception terminée, lorsqu'apparaît '**Fin réception. Appuyer sur une touche...**' appuyer sur <ENT> pour revenir au menu.

Des informations détaillées sur la structure des données envoyées à partir du PC à REI2 figurent dans le chapitre 25 Protocoles de communications REI2 - PC page 100.

Pour les modalités de raccordement entre REI2 et PC, voir le Manuel d'utilisation.

## 6 Classements et autres impressions

Ce menu rassemble les différentes possibilités d'impression offertes par REI2. Certaines impressions peuvent être tant consultées sur afficheur qu'imprimées.

Toute la gestion des impressions se trouve dans le menu M 1 C → **Classements et autres impressions** et les instructions suivantes se rapportent à ce menu.

### 6.1 Impression/Affichez Classement

Cette fonction offre un vaste éventail de choix quant aux données à prendre en considération pour la consultation sur afficheur ou l'impression du classement.

Les options suivantes sont toujours disponibles:

- <ESC> pour abandonner ce choix
- <ENT> pour faire apparaître la liste sur l'afficheur
- <ALT>+<ENT> pour imprimer le classement sélectionné
- <F3> Manche pour définir le numéro de manche auquel faire référence
- <F4> Groupe pour sélectionner le groupe dont on veut obtenir le classement (0 pour tous les concurrents).

La touche <F1> **Classement** propose, à chaque pression, une typologie de classement différente.

Les touches <F2> et <F5> modifient leur propre fonctionnement en fonction du choix effectué à l'aide de <F1>. Le tableau suivant résume les différentes combinaisons possibles:

Valeur de <F1>	Options de <F2>	Options de <F5>	Notes
Temps d'arrivée	Temps totaux	---	Classement calculé sur le temps total des manches
Temps d'arrivée	Temps de manche	---	Classement de la manche définie
Intermédiaires	LAP	Numéro d'intermédiaire	
Intermédiaires	LAP	Numéro d'intermédiaire à 0	Classement sur le base des temps obtenus entre le dernier lap et le stop.
Intermédiaires	SPLIT manche	Numéro d'intermédiaire	
Intermédiaires	SPLIT totaux	Numéro d'intermédiaire	
Vitesse	Vitesses moyennes	Base	
Vitesse	Vitesses radio	Base	
Séq. d'arrivée	Temps totaux		Liste des temps totaux. L'ordre est celui du passage des concurrents sur la ligne d'arrivée.

Séq. d'arrivée	Temps de manche		
Séq. d'arrivée	Numéro Dossard		
Temps totaux	Numéro Dossard		Pour le dossard établi, ordonne les différents temps de manches.

Si l'on choisit de consulter le classement sur afficheur, il est possible de faire défiler toute la liste ou bien de rechercher un dossard particulier ou encore une position particulière dans le classement.

Options disponibles:

- <ESC> revient au choix des limites de temps
- <F1> défilement arrière de 1 événement dans la liste
- <F1> pression pendant plus de 2 secondes défilement rapide de la liste en arrière
- <F2> défilement en avant de 1 événement
- <F2> pression pendant plus de 2 secondes défilement rapide de la liste en avant
- <F3> permet de spécifier le concurrent dont on recherche la position
- <F4> permet de spécifier la position d'un concurrent, par exemple chercher le 15<sup>e</sup> au classement
- <F5> revient au menu précédent.

## 6.2 *Autres impressions*

### 6.2.1 Chronologiques

Il est possible de consulter sur l'afficheur ou de réimprimer les chronologiques de manière complète, ou bien de délimiter leur impression entre deux temps solaires choisis par l'utilisateur ou se rapportant à un canal logique spécifique.

Options disponibles:

- <ESC> pour abandonner ce choix
- <ENT> pour faire apparaître la liste sur l'afficheur
- <ALT>+<ENT> pour imprimer les chronologiques
- <F1> permet de modifier l'éventuelle valeur initiale
- <F2> permet de modifier l'éventuelle valeur finale
- <F3> met à zéro les valeurs initiale et finale
- <F4> permet de sélectionner le type d'événement à imprimer ( **Toutes, Start, Stop, Lap** )
- <F5> retour au menu.

Si l'on choisit de consulter les chronologiques à l'écran, il est possible de faire défiler toute la liste chronologique ou bien d'en extraire une partie en définissant le numéro de concurrent et/ou de manche. Par ailleurs, il est possible d'imprimer une seule ligne de chronologique.

Options disponibles:

- <ESC> revient au choix des limites de temps
- <F1> défilement arrière de 1 événement dans la liste
- <F1> pression pendant plus de 2 secondes défilement rapide de la liste en arrière
- <F2> défilement en avant de 1 événement
- <F2> pression pendant plus de 2 secondes défilement rapide de la liste en avant
- <F3> permet de spécifier le concurrent dont on veut visualiser les chronologiques
  - <F4> permet de spécifier la manche concernée

- <F5> impression du chronologique signalé par le symbole ◀

### 6.2.2 ABs/AB/Disqualifiés

Cette fonction rassemble les impressions concernant les concurrents marqués comme non partis, non arrivés et disqualifiés. Ces impressions font référence à la manche définie avec la fonction **Manche**.

Les options disponibles sont:

- <F1> **Impression Non Partis**
- <F2> **Impression Non Arrivés**
- <F3> **Impression Disqualifiés**
- <F4> **Manche** pour définir le numéro de la manche à laquelle faire référence.

### 6.2.3 Skipped

Les impulsions sautées pendant la session de chronométrage, qu'elles aient été par la suite assignées ou bien qu'elles aient été 'ignorées', sont enregistrées et peuvent être rappelées sur l'afficheur. La bande et l'afficheur signalent par \* les impulsions assignées.

Options disponibles:

- <ESC> pour abandonner ce choix
- <ENT> pour faire apparaître la liste sur l'afficheur
- <ALT>+<ENT> pour imprimer les chronologiques
- <F1> permet de modifier l'éventuelle valeur initiale
- <F2> permet de modifier l'éventuelle valeur finale
- <F3> met à zéro les valeurs initiale et finale
- <F4> habilite et inhabilite l'impression/visualisation des impulsions assignées par la suite
- <F5> retour au menu.

Si l'on choisit de consulter les impulsions sautées sur l'afficheur, les mêmes options disponibles pour les chronologiques sont habilitées.

Options disponibles:

- <ESC> revient au choix des limites de temps
- <F1> défilement arrière de 1 événement dans la liste
- <F1> pression pendant plus de 2 secondes: défilement rapide de la liste en arrière
- <F2> défilement en avant de 1 événement
- <F2> pression pendant plus de 2 secondes: défilement rapide de la liste en avant
- <F3> permet de spécifier le concurrent dont on veut visualiser les chronologiques
- <F4> permet de spécifier la manche concernée
- <F5> impression du chronologique signalé par le symbole ◀ .

### 6.2.4 Dossards en course

Cette fonction permet d'imprimer les concurrents qui, même s'ils sont partis, ne possèdent ni l'impulsion de stop ni l'indication de non arrivés.

Options disponibles:

- <ESC> pour abandonner ce choix
- <ENT> pour faire apparaître la liste sur l'afficheur

- <ALT>+<ENT> pour imprimer la liste
- <F1> permet de modifier le numéro de dossard à partir duquel commencer la recherche
- <F2> permet de modifier le numéro de dossard à partir duquel terminer la recherche, par exemple en excluant les 30 derniers partis
- <F3> numéro de manche sur laquelle effectuer la recherche
- <F4> numéro de groupe sur lequel effectuer la recherche
- <F5> retour au menu.

En cas de consultation sur afficheur, les options suivantes sont disponibles:

- <ESC> revient au choix des limites de temps
- <F1> défilement arrière de 1 événement dans la liste
- <F1> pression pendant plus de 2 secondes: défilement rapide de la liste en arrière
- <F2> défilement en avant de 1 événement
- <F2> pression pendant plus de 2 secondes: défilement rapide de la liste en avant
- <F3> permet de spécifier le concurrent sur lequel effectuer une recherche
- <F4> permet de spécifier la manche concernée
- <F5> impression du chronologique signalé par le symbole ◀ .

### 6.2.5 STOP sans START

Avec cette fonction nous pouvons imprimer les concurrents qui ont reçu une impulsion de STOP mais qui n'ont pas eu l'impulsion de START correspondante.

Options disponibles:

- <ESC> pour abandonner ce choix
- <ENT> pour faire apparaître la liste sur le display
- <ALT>+<ENT> pour imprimer la liste
- <F1> permet de changer le numéro de dossard à partir duquel commencer la recherche
- <F2> permet de changer le numéro de dossard auquel terminer la recherche
- <F3> numéro de manche sur laquelle effectuer la recherche
- <F4> numéro de groupe sur lequel effectuer la recherche
- <F5> retourne au menu.

Dans le cas d'une consultation sur le display, sont disponibles les options suivantes:

- <ESC> retourne au choix des limites de recherche
- <F1> parcourt la liste en arrière par numéro
- <F1> pressé pendant 2 secondes au moins, parcourt rapidement la liste en arrière
- <F2> parcourt la liste en avant par numéro
- <F2> pressé pendant au moins 2 secondes, parcourt rapidement la liste en avant
- <F3> permet de spécifier le concurrent sur lequel effectuer une recherche
- <F4> permet de spécifier la manche concernée
- <F5> imprime le chronologique indiqué par le symbole ◀ .

### 6.3 Modalités Impression et Visualisation

Cette fonction permet de définir certaines préférences sur ce que l'on souhaite imprimer.

Les options disponibles sont:

- <F1> **Présentation données** : chaque pression varie entre **Complète** et **Sélection**

- <F2> **Imprimer écart** : chaque pression varie entre **Non habilitée** et **Habilitée**. Si habilitée, elle imprime les écarts du premier dans les classements
- <F3> **Ord. même temps**: à chaque pression, varie entre **start ordre.** et **start ordre inverse**. Dans le premier cas, c'est à dire selon l'ordre de départ, si deux ou plusieurs concurrents font le même temps, celui qui est parti en premier gagne. (ex: ski nordique); dans le deuxième cas, celui qui est parti après gagne. (ex: ski alpin). Ainsi, le calcul ne se base pas sur le numéro de dossard mais sur le chronologique de départ. Dans le cas seulement où deux ou plusieurs concurrents sont partis en même temps, on prend en considération le dossard
- <F4> **Transf. Impressions serielle**: chaque appui fait varier le port série auquel sera transmise une copie des données imprimées. Les options possibles sont les suivantes : **AUCUN, SERIAL A, SERIAL B, TOUTES**. Les données sont transmises en utilisant le format d'impression. Les lignes vides ne sont pas toujours envoyées.  
(autre...)
- <F1> **Appuyer le interm. précédent**: cette fonction est adaptée aux courses de relais ou aux courses dans lesquelles les concurrents doivent parcourir plusieurs tours. Lorsqu'elle est activée, les classements sur papier et sur panneaux mentionnent également les athlètes qui n'ont pas effectué la totalité des tours, en indiquant également le nombre de tours de retard.
- <F2> **Max Athlète en Class. (0=tous)**: permet de paramétrer le nombre maximum de concurrents qui doivent apparaître dans le classement. Pour inclure l'ensemble des concurrents, paramétrer à **0**
- <F3> **Imprimez noms des concur** : chaque pression varie entre **Non habilitée** et **Habilitée**. Si habilitée, elle imprime le nom du concurrent dans les classements
- <F4> **Imprimez nat. concur**: active uniquement si l'impression nom du concurrent est activée; chaque pression varie entre **Non habilitée** et **Habilitée**. Si habilitée, elle imprime le pays du concurrent dans les classements.

## 6.4 Imprimés/Affichez element climatique

Cette fonction est dédiée à la gestion de la sonde climatique Microgate du capteur de luminosité et de l'anémomètre. Cette sonde permet de relever la température et l'humidité de l'air, ainsi que la température de la neige. L'anémomètre mesure la direction et la vitesse du vent. Le capteur de luminosité fournit l'intensité de lumière en pourcentage. Pour le branchement et l'utilisation de la sonde et de l'anémomètre, se reporter au manuel spécifique.

### 6.4.1 Test sonde climat

Cette fonction permet d'effectuer la lecture en continu des données de la sonde climatique, ainsi que de visualiser ces dernières sur l'afficheur. Si cette fonction a été activée en utilisant la fonction 6.4.3 Imprimez élément climat: (page. 49) elle permet aussi de visualiser les données enregistrées lors de l'arrivée des différents concurrents.

Hh:mm:ss.d		
Temp. air actuelle=	-10,2 C	← Données climatiques enregistrées en continu
Temp. neige actuel=	-13,5 C	
Umid. Air actuelle=	35 %RU	
Donnes aquis	Temp. air=-11,5 C	← Données climatiques enregistrées lors de l'arrivée d'un concurrent.
Numéro 7	Temp. neige=-13.7 C	
Manche 1	Umid. air= 37 %RU	
↑ ↓	Imprimez Rép:--:--:-- sort	Numéro de dossard du concurrent concerné et indication de la manche à laquelle la mesure se réfère.



Options disponibles :

- <F1> ↑: visualise la mesure précédente
- <F2> ↓: visualise la mesure suivante
- <F3> **Imprimez**: imprime les données visualisées sur l'afficheur
- <F4> **Rép**: permet de rentrer la fréquence (exprimée en heures, minutes et secondes) sur la base de laquelle il faut effectuer la lecture de la sonde et l'impressions des données relevées.
- <F5> **Sort** Retour au menu précédent

#### 6.4.2 Air monitor

Cette fonction permet d'effectuer la lecture en continu des données de l'anémomètre, ainsi que de visualiser ces dernières sur l'afficheur.. Si cette fonction a été activée en utilisant la fonction 6.4.3 Imprimez élément climat: (page. 49) elle permet aussi de visualiser les données enregistrées lors de l'arrivée des différents concurrents.

Hh:mm:ss.d		
Actuelle air vit.=	10,2m/s	← Données de l'anémomètre relevées à ce moment
Actuelle direct. =	13,5°	
Actuelle lux =	35 %	← Données de l'anémomètre relevées lors de l'arrivée d'un concurrent.
Donnes aquis	Air vites= 11,5m/s	
Numéro 7	Direction= 13.7°	
Manche 1	Lux = 37 %	
↑ ↓	Imprimez Rép:--:--: sort	Numéro de dossard du concurrent concerné et indication de la manche à laquelle la mesure se réfère

Options disponibles :

- <F1> ↑: visualise la mesure précédente
- <F2> ↓: visualise la mesure suivante
- <F3> **Imprimez**: imprime les données visualisées sur l'afficheur
- <F4> **Rép**: permet de rentrer la fréquence (exprimée en heures, minutes et secondes) sur la base de laquelle il faut effectuer la lecture de la sonde et l'impressions des données relevées.
- <F5> **Sort** Retour au menu précédent

#### 6.4.3 Imprimez élément climat:

Chaque appui sur la touche <F2> fait basculer le choix de **Oui** à **Non** et vice versa, en activant ou en désactivant donc la lecture et l'impression des données climatiques relevées lors de l'arrivée de chacun des concurrents.

## 7 Gestion départs

REI2 offre plusieurs fonctions pour la gestion des listes de départ. On peut mémoriser à la fois un maximum de 4 listes de départ pour autant de manches. Chaque liste peut être déchargée du PC ou calculée par REI2 sur la base des résultats acquis, ou encore, être générée automatiquement par REI2 sur la base d'une séquence de départs automatiques. Une fois utilisée, il est possible d'effacer la liste et de réutiliser l'espace pour mémoriser une nouvelle liste pour une autre manche. Le système de calcul des listes de départ offre une grande souplesse pour la construction de listes de la façon la plus disparate.

### 7.1 Insertion manuelle liste de départ

Cette fonction permet l'introduction manuelle d'un ordre de départ.

Une fois activée la fonction, les listes disponibles et leurs données caractéristiques apparaissent.

Dans la colonne:

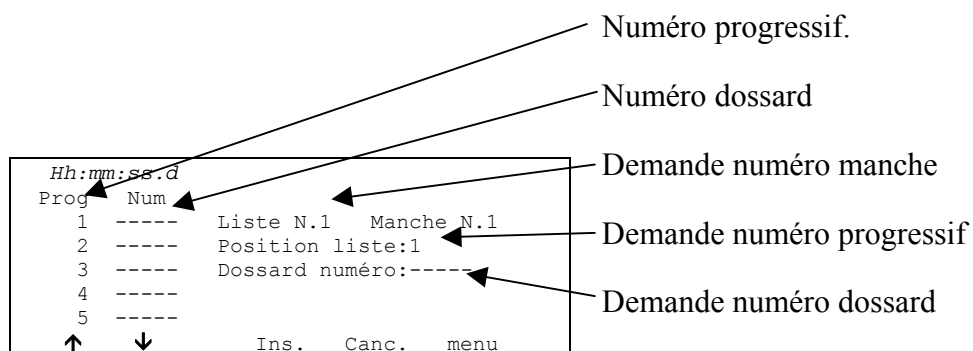
- La première donne le numéro progressif de la liste (de la liste 1 à la liste 4)
- **STATUS** cette colonne indique si la liste est **utilisée** ou **vide** selon qu'elle contient des données ou pas
- **MANCHE** signale le numéro de manche auquel la liste fait référence (ex.: **S 2** liste de départ pour manche 2, départs simples)
- **N.RECORD** numéro de concurrents présents dans liste.

Les touches fonction habilitées sont les suivantes:

- <F1> ↑: défilement des listes vers le haut
- <F2> ↓: défilement des listes vers le bas
- <F3> **Effacement** efface la liste signalée par le symbole ◀. Confirmation est demandée pour effacer la liste, <F4> pour effacer, <F5> pour annuler l'effacement
- <F4> **Effac. Toutes** efface toutes les listes présentes. Confirmation est demandée pour effacer les listes, <F4> pour effacer, <F5> pour annuler l'effacement
- <F5> pour revenir au menu précédent.

Une fois sélectionnée la liste à remplir, en la marquant du symbole ◀, appuyer sur la touche <ENT>. Si dans la colonne **MANCHE** le numéro de manche est valorisé, on entre en modification de la manche indiquée, autrement le numéro de manche est demandé qui doit être confirmé avec la touche <ENT>.

Maintenant il est possible d'insérer la liste de départ



Pour insérer une séquence de numéros, il suffit de les taper et de les confirmer avec <ENT>. Le numéro progressif est incrémenté automatiquement. En cas de besoin, il est possible de modifier un numéro en positionnant le curseur au niveau de ce numéro progressif et en tapant le nouveau numéro, à confirmer avec <ENT>. Pour les corrections il n'y a pas d'incrément automatique du numéro progressif.

Les touches fonction habilités sont les suivantes:

- <F1> ↑: défilement des listes vers le haut
- <F2> ↓: défilement des listes vers le bas
- <F3> **Ins.:** Enregistre une nouvelle liste avant le progressif indiqué par le curseur et se prépare à l'enregistrement de deux nouveaux numéros
- <F4> **Manche** Permet de modifier le numéro de manche à laquelle se réfère la liste en préparation
- <F5> **Menu** Retour au menu précédent
- <ALT><F1> **Effac.dernier** Efface le dernier numéro inséré
- <ALT><F3> **AutoIns.** Avec cette fonction, il est possible d'insérer une séquence progressive de numéros. Le numéro progressif d'où partir est demandé (cela doit être le premier progressif libre), le progressif auquel arriver et le numéro de dossard d'où commencer l'assignation
- <ALT><F4> **Cherchez** Permet de rechercher rapidement une valeur à l'intérieur de la liste. Il existe plusieurs modalités de recherche:
  - <F2> **Prog.** Pour positionner le curseur au numéro progressif de départ indiqué
  - <F3> **N.Doss** Pour positionner le curseur au niveau du dossard inséré
  - <F4> **Dern.Prog.** Pour positionner le curseur au niveau du dernier numéro progressif
- <F5> **SORTIR** Pour sortir de la fonction de recherche
- <Flèche en haut > comme <F1>
- <Flèche en bas > comme <F2>.



En cas d'introduction automatique en partant d'un numéro progressif déjà utilisé, tous les numéros déjà présents sont remplacés par les nouveaux numéros calculés. Aucun contrôle n'est effectué sur l'introduction double de numéros. Les numéros progressifs doivent être contigus.

**Exemple:** Supposons que nous voulions insérer l'ordre suivant de départ: 5,1,4,2,3,6,7,8,9,10. Entrons dans **Insertion manuelle ordre de départ**, mettons à zéro toutes les listes avec <F4> **Effac.Toutes** et confirmons avec (<F4>) ; sélectionnons la liste 1 et appuyons sur <ENT>.

Le numéro de manche est demandé, insérons <1> et appuyons sur <ENT>. A ce stade, entrons les numéros l'un après l'autre <5> <ENT> <1> <ENT> <4> <ENT> <2> <ENT> <3> <ENT> ; maintenant nous pouvons entrer les numéros du 6 au 10 en séquence. Appuyons sur <ALT> et <F3> en même temps. La demande du progressif d'où partir apparaît. Si REI2 ne propose pas 6, nous l'entrons (<6>) et nous appuyons sur <ENT>, entrons le progressif final <1> <0> <ENT> et insérons le numéro de dossard <6> <ENT>. Si maintenant nous faisons défiler la liste, nous trouvons nos 10 concurrents prêt à partir.

## 7.2 Calcul ordre de départ

Cette fonction permet de calculer une nouvelle liste de départ. La liste peut être calculée en utilisant le classement d'une manche simple ou le classement dérivant des temps totaux des manches précédentes. La liste obtenue, après l'inversion d'un nombre au choix des concurrents (BIBO) peut être utilisée comme liste de départ d'une manche au choix.

La figure suivante montre la page d'écran de demande des données.

Hh:mm:ss.d Ordre départ pour:		
A:Manche	2	← Numéro manche dont il faut calculer l'ordre de départ.
B:Selon classement	Temps xxx	← Base pour le calcul
C:Relative à la Manche	1	← Manche sur le classement de laquelle effectuer le calcul
D:Groupe (0=chaque doss.)	0	← Groupe à élaborer
E:Invertir prem. (0=tousi)	15	← Nombre concurrents à intervertir pour le groupe (BIBO)
ESC=sort	ENT=effect	
ALT+ENT=eff	NP-NA-SQ	
A	B	C
		D
		E

Les touches fonction habilitées sont:

- **<F1> Manche** En appuyant sur cette touche, on peut modifier le numéro de manche dont calculer l'ordre de départ
- **<F2> Selon Classement** Chaque pression propose l'une des deux méthodologies de calcul: **Temps totaux** ou **Temps manche**
- **<F3> Relative à la Manche** En appuyant sur cette touche, on peut modifier la manche à utiliser pour le calcul basé sur les temps de manche ou définir le dernier numéro de manche à utiliser pour le calcul basé sur les temps totaux jusqu'à cette manche
- **<F4> Groupe (0=chaque doss.)** En appuyant sur cette touche, on peut sélectionner le groupe sur lequel effectuer le calcul de la liste. Avec 0 on effectue le calcul sur tous les concurrents
- **<F5> Invertir premiers:** avec cette touche, il est possible de modifier le nombre de concurrents à intervertir, règle BIBO. Paramétrée à 0, cette touche permet d'invertir tous les concurrents au classement.
- **<ESC> ESC=sortir** pour sortie de la fonction.
- **<ENT> ENT=effectuez** pour effectuer le calcul
- **<ALT>+<ENT> ALT+ENT=** pour effectuer le calcul en tenant compte aussi des concurrents hors classement lors des manches précédentes.

Une fois définies les valeurs correctes, en appuyant sur **<ENT>** le calcul de la liste est effectué. Une fois achevée l'élaboration, le message suivant apparaît quelques instants **'ÉLABORATION EFFECTUÉE !!!'** et les touches fonction suivantes sont habilitées:

- **<F1> Impression liste** pour imprimer la liste qui vient d'être calculée retourner au calcul listes
- **<F2> Autre liste** pour revenir à la fonction précédente et calculer une nouvelle liste de départ ou intégrer celle qui vient d'être calculée
- **<F5> menu** pour sortir de la fonction de calcul listes de départ.

S'il existe déjà une liste de départ pour la manche sélectionnée, le message suivant apparaît **'ATTENTION !!! Il existe déjà une liste de départ pour la manche ..'** et les touches fonction suivantes sont activées:

- **<F1> Ajouter au fond de la nouvelle liste** pour mettre à la file la partie de liste qui vient d'être calculée à la liste déjà présente
- **<F2> Effacement de la liste en mémoire** pour mettre à zéro, après confirmation éventuelle avec la touche **<F4>**, la partie de liste déjà présente et la remplacer par celle qui vient d'être calculée.

S'il existe déjà en mémoire 4 listes de départ, le message suivant apparaît **'ATTENTION !!! Aucune liste disponible. Effacer au moins une liste'** et, quelques secondes après, la fonction

d'effacement listes est activée. Pour les détails, voir le chap. 11.3.3 Effacement listes de départ page 68.

Exemple (mémoire listes vide):

Les concurrents du groupe 2 partiront, dans la deuxième manche, en premier avec inversion des 9 premiers et seront suivis des concurrents du groupe 1 avec inversion des 6 premiers. Après avoir activé la fonction de '**Calcul ordre de départ**' nous procéderons de la manière suivante:

- <F1> <2> <ENT> pour définir le calcul de la deuxième manche
- <F3> <1> <ENT> pour définir le calcul sur la première manche (si ce n'est pas encore fait)
- <F4> <2> <ENT> pour agir sur le deuxième groupe
- <F5> <9> <ENT> pour définir l'inversion des 9 premiers
- <ENT> pour effectuer le calcul
- <F2> pour autre liste.

Les données de manche, classement et manche de base sont déjà correctes et il n'est pas utile de les modifier.

- <F4> <1> <ENT> pour définir le groupe un
- <F5> <6> <ENT> pour invertir les 6 premiers
- <ENT> pour élaborer
- <F1> pour mettre à la file à la partie de liste déjà élaborée auparavant
- Éventuellement <F1> pour imprimer la liste
- <ESC> pour sortir de la fonction.

Remarquer qu'il est possible de calculer des listes de départ même avant que ne soient achevées les manches immédiatement précédentes. Par exemple, il est possible de calculer le départ de la 5<sup>e</sup> manche, basée sur les résultats des 3 premières, avant d'effectuer la manche 4.

### 7.3 Départs avec méthode Gundersen

Lorsque la configuration Gundersen est imposée, il y a deux modalités possibles pour le calcul de l'ordre de départ: 7.3.1 Calcul ordre de départ classique à la page 53 et 7.3.2 Calcul ordre de Poursuite départ à la page 53.

#### 7.3.1 Calcul ordre de départ classique

Rappele la fonction décrite dans le chapitre 7.2 Calcul ordre de départ à la page 56.

#### 7.3.2 Calcul ordre de Poursuite départ

Cette fonction permet de calculer une nouvelle liste de départ automatique en utilisant le classement d'une manche simple ou le classement dérivant des temps totaux des manches précédentes. La liste ainsi obtenue peut être utilisée comme liste de départ automatique d'une manche au choix.

Dans la figure suivante, la page écran de demande des données.

Hh:mm:ss.d Ordre de départ par:				
A:Manche	2			
B:Selon classement	Temps xxx			
C:Relative à la Manche	1			
ESC=sortir                      ENT=effectuez				
A	B	C	D	E

Numérol de manche à partir duquel calculer l'ordre de départ.  
 Base pour le calcul  
 Manche sur le classement de laquelle il faut effectuer le calcul

Les touches fonction habilitées sont:

- <F1> **Manche** En appuyant sur cette touche, on peut modifier le numéro de manche dont calculer l'ordre de départ
- <F2> **Selon Classement** Chaque pression propose l'une des deux méthodologies de calcul: **Temps totaux** ou **Temps manche**
- <F3> **Relative à la Manche** En appuyant sur cette touche, on peut modifier la manche à utiliser pour le calcul basé sur les temps de manche ou définir le dernier numéro de manche à utiliser pour le calcul basé sur les temps totaux jusqu'à cette manche
- <ESC> **ESC=sortir** pour sortie de la fonction
- <ENT> **ENT=effectuez** pour effectuer le calcul.

Une fois que les valeurs imposées sont établies en appuyant sur <ENT>, le numéro du groupe sur lequel effectuer le calcul est demandé; une fois confirmé, le numéro de dossard à assigner au premier partant du groupe est saisi, dans le cas où l'on a réassigné des dossards durant la nouvelle manche. Pour ne pas changer les dossards assignés, confirmer **0**. Le choix est confirmé simplement avec <ENT>.

Si on désire obtenir l'impression de la liste de départ, appuyer sur <F4> pour **Oui**, autrement <F5> pour **Non**.

Une fois l'élaboration terminée, apparaît pendant un instant l'inscription '**ELABORATION EFFECTUEE !!!**' et les touches fonction sont activées.

Si, pour une manche spécifique, on cherche à associer à un athlète un dossard qui a déjà été associé, quatre choix sont alors proposés:

- **Ignore**: ignore le dossard précédent et insère le nouveau
- **Ignore tous**: ignore le dossard précédent et insère le nouveau. Si le même problème se représente, insère automatiquement le nouveau dossard.
- **Maint.préc.** élimine l'insertion d'un nouveau dossard.
- **Sort**: sort sans insérer d'autres dossards

En ce qui concerne les indications relatives à l'existence de la liste de départ pour la manche sélectionnée ou au nombre excessif de listes de départ mémorisées, se référer au chapitre 7.2 Calcul ordre de départ à la page 51.



Pour effectuer le calcul de la séquence de départ, il est nécessaire qu'un groupe au moins soit défini (voir chap. 5 Gestion groupes à la page 41), sinon un groupe "par défaut" comprenant tous les athlètes est proposé.

#### **7.4 Imprimez listes de départ**

Cette option permet d'imprimer une liste de départ précédemment valorisée.

Une fois activée la fonction, les listes disponibles et leurs données caractéristiques apparaissent.

Dans la colonne:

- La première donne le numéro progressif de la liste (de la liste 1 à la liste 4)
- **MANCHE** signale le numéro de manche à laquelle la liste fait référence (ex.: **S 2** liste de départ pour manche 2)
- **N.RECORD** numéro de concurrents présents dans la liste.

Les touches fonction habilitées sont les suivantes:

- <F1> **↑**: défilement des listes vers le haut
- <F2> **↓**: défilement des listes vers le bas

- <F3> **Imprimez** imprime la liste signalée par le symbole ◀
- <F5> pour revenir au menu précédent.

## 7.5 Départs automatiques

REI2 permet de définir un maximum de 16 séquences de départs programmées à des heures déterminées. Ces séquences sont particulièrement utiles pour gérer des compétitions avec une heure de départ théorique.

Toute la gestion des départs automatiques se trouve dans le menu M 1 D → **Départs automatiques** et les instructions suivantes se rapportent à ce menu.

### 7.5.1 Insertion/Modification séquence départ

Cette fonction permet de spécifier les caractéristiques des différentes séquences de départ.

Annotations for the 'Insertion/Modification séquences départ' menu:

- Numéro de la séquence.
- Manche à laquelle faire référence
- Numéro dossard initial de la séquence
- Incrément de dossard
- Numéro final de la séquence
- Heure de départ du premier concurrent de la séquence
- Intervalle entre un départ et l'autre

Supposons par exemple que nous voulions entrer une séquence pour une compétition où des concurrents ayant des dossards de 1 à 60 partiront par groupes de deux toutes les minutes, avec les deux premiers au départ à 9:00:30.

Une fois entrés dans la fonction de 'Insertion/modification séquences départ', nous devons donc appuyer sur la série suivante de touches:

- <ENT> pour activer la modification de la séquence définie; REI2 propose la séquence N° 1
- <1> <ENT> pour confirmer l'introduction données de la manche N° 1
- <1> <ENT> pour définir le premier numéro de la séquence (les chiffres impairs)
- <6> <0> <ENT> pour définir le dernier numéro de la séquence
- <2> <ENT> donnons l'incrément du numéro au départ à 2
- <9> <ENT> <0> <ENT> <3> <0> <ENT> <0> <ENT> pour introduire l'heure de départ du concurrent N° 1; il figure à gauche de la demande de l'heure
- <ENT> <ENT> <ENT> pour confirmer la date actuelle
- <6> <0> <ENT> pour définir l'intervalle de départ entre les concurrents
- après avoir introduit les dossards impairs, entrons maintenant les dossards pairs avec une séquence semblable, en modifiant uniquement le numéro du premier concurrent qui part

- <ENT> pour activer la modification de la séquence définie; REI2 propose la séquence N° 1
- <1> <ENT> pour confirmer l'introduction données de la manche N° 1
- <2> <ENT> pour définir le premier numéro de la séquence (les pairs)
- <6> <0> <ENT> pour définir le dernier numéro de la séquence
- <2> <ENT> donnons l'incrément du numéro au départ à 2
- <9> <ENT> <0> <ENT><3> <0><ENT> <0> <ENT> pour introduire l'heure de départ du concurrent N° 2; il figure à gauche de la demande de l'heure
- <ENT> <ENT> <ENT> pour confirmer la date actuelle
- <6> <0> <ENT> pour définir l'intervalle de départ entre les concurrents.

L'incrément de dossard peut prendre une valeur quelconque entre 1 et 9999. Si la valeur de dossard initial est supérieure au numéro de dossard final, REI2 utilise la valeur d'incrément pour décrémente en introduisant le symbole -.

L'intervalle de départ, exprimé en secondes, peut varier de 0 à 9999 (2 heures, 46 minutes et 39 secondes).

Une fois déclenchée l'heure de départ d'un concurrent, son temps de départ est inséré dans les archives des événements et imprimé sur la bande avec l'indication 'DA'. Il est possible de réutiliser une séquence quand tous les dossards sont partis sans perdre aucune donnée de départ.

REI2 permet d'insérer des séquences de départs même après que les concurrents sont effectivement partis, même au cours de journées différentes. Dans ce cas, le chronologique départ est imprimé dès qu'on sort de cette fonction.

Les options disponibles sont:

- <ENT> pour modifier la séquence visualisée sur l'afficheur
- <ALT>+<ENT> impression si les séquences de départ sont insérées
- <ESC> sort de la fonction introduction/modification
- <F1> ↑ défilement arrière de 1 séquence dans la liste
- <F1> ↑ pression pendant plus de 2 secondes: défilement rapide de la liste en arrière
- <F2> ↓ défilement en avant de 1 séquence dans la liste
- <F2> ↓ pression pendant plus de 2 secondes: défilement rapide de la liste en avant
- <F3> effacement de la séquence signalée. L'intention éventuelle d'effacer la séquence doit être confirmée avec <F4> pour **Oui** ; autrement <F5> pour **Non**
- <F4> effacement de toutes les séquences insérées. L'intention éventuelle d'effacer toutes les séquences doit être confirmée avec <F4> pour **Oui** autrement <F5> pour **Non**
- <F5> retour au menu départs automatiques et activation de la mise à jour des archives événements et de l'impression des concurrents partis.

### 7.5.2 Insertion manuelle départs autom.

Cette fonction permet d'entrer manuellement des départs automatiques.

Une fois activée la fonction, les listes disponibles et leurs données caractéristiques apparaissent.

Dans la colonne:

- La première donne le numéro progressif de la liste (de la liste 1 à la liste 4)
- **STATUS** cette colonne indique si la liste est **utilisée** ou **vide** selon qu'elle contient des données ou pas
- **MANCHE** signale le numéro de manche auquel la liste fait référence (ex.: **S 2** liste de départ pour manche 2, départs simples)
- **N.RECORD** numéro de concurrents présents dans liste.

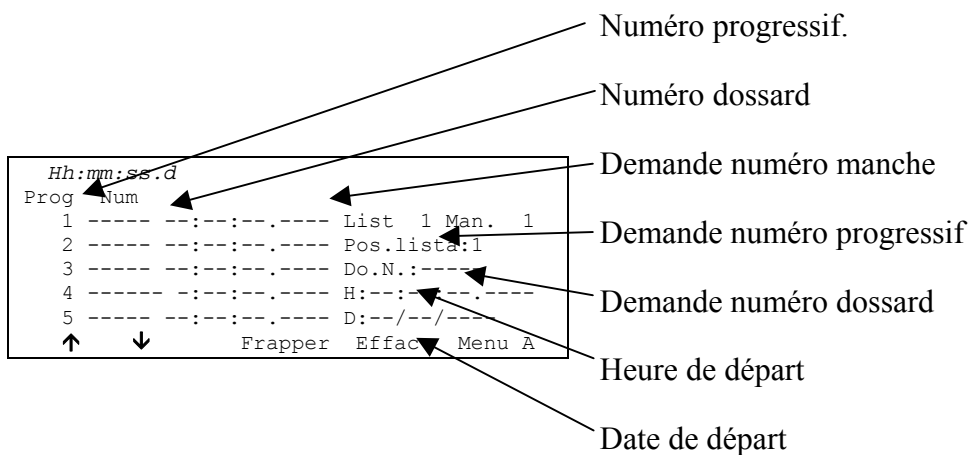


Les touches fonction habilitées sont les suivantes:

- <F1> ↑: défilement des listes vers le haut
- <F2> ↓: défilement des listes vers le bas
- <F3> **Effacement** efface la liste signalée par le symbole ◀. Confirmation est demandée pour effacer la liste, <F4> pour effacer, <F5> pour annuler l'effacement
- <F4> **Effac.Toutes** efface toutes les listes présentes. Confirmation est demandée pour effacer les listes, <F4> pour effacer, <F5> pour annuler l'effacement
- <F5> pour revenir au menu précédent.

Une fois sélectionnée la liste à remplir, en la marquant du symbole ◀, appuyer sur la touche <ENT>. Si dans la colonne **MANCHE** le numéro de manche est valorisé, on entre en modification de la manche indiquée, autrement le numéro de manche est demandé qui doit être confirmé avec la touche <ENT>.

Maintenant il est possible d'insérer la liste de départ



Pour insérer une séquence de numéros, il suffit de les taper et de les confirmer avec <ENT>. Chaque fois que l'on insère un numéro, le système demande d'entrer également l'heure et la date de départ. Le numéro progressif est incrémenté automatiquement. En cas de besoin, il est possible de modifier un numéro, le temps ou la date de départ, en positionnant le curseur au niveau de ce numéro progressif et en tapant le nouveau numéro, à confirmer avec <ENT>. Pour les corrections il n'y a pas d'incrément automatique du numéro progressif.

Les touches fonction habilitées sont les suivantes:

- <F1> ↑: défilement des listes vers le haut
- <F2> ↓: défilement des listes vers le bas
- <F3> **Ins.:** Enregistre une nouvelle liste avant le progressif indiqué par le curseur et se prépare à l'enregistrement de deux nouveaux numéros
- <F5> **Menu** Retour au menu précédent
- <ALT><F1> **Effac.dernier** Efface le dernier numéro inséré
- <ALT><F4> **Cherchez** Permet de rechercher rapidement une valeur à l'intérieur de la liste. Il existe plusieurs modalités de recherche:
  - <F2> **Prog.** Pour positionner le curseur au numéro progressif de départ indiqué
  - <F3> **N.Doss** Pour positionner le curseur au niveau du dossard inséré
  - <F4> **Dern.Prog.** Pour positionner le curseur au niveau du dernier numéro progressif
- <F5> **SORTIR** Pour sortir de la fonction de recherche
- <Flèche en haut > comme <F1>

- <Flèche en bas > comme <F2>.



En cas d'introduction automatique en partant d'un numéro progressif déjà utilisé, tous les numéros déjà présents sont remplacés par les nouveaux numéros calculés. Aucun contrôle n'est effectué sur l'introduction double de numéros. Les numéros progressifs doivent être contigus.

### 7.5.3 Poursuite (Gundersen)

Cette fonction permet de calculer une nouvelle liste de départ automatique en utilisant le classement d'une manche simple ou le classement dérivant des temps totaux des manches précédentes. La liste ainsi obtenue peut être utilisée comme liste de départ automatique d'une manche au choix.

Dans la figure suivante, la page écran de demande des données.

Hh:mm:ss.d Ordre de départ par:				
A:Séquence	1			
A:Manche	2			
B:Selon classement	Temp	xxx		
C:Relative à la Manche	1			
De num---- heu. ---:--:--:--/---/---/---				
ESC=sortir		ENT=effectuez		
A	B	C	D	E

Numéro de la séquence

Numéro de la manche dont il faut calculer l'ordre de départ

Base pour le calcul

Manche sur le classement de laquelle il faut effectuer le calcul

Horaire et numéro de départ du premier concurrent de la séquence

Les touches fonction habilitées sont:

- <F1> **Séquence** numéro de la séquence
- <F2> **Manche** En appuyant sur cette touche, on peut modifier le numéro de manche dont calculer l'ordre de départ
- <F3> **Selon Classement** Chaque pression propose l'une des deux méthodologies de calcul: **Temps totaux** ou **Temps manche**
- <F4> **Relative à la Manche** En appuyant sur cette touche, on peut modifier la manche à utiliser pour le calcul basé sur les temps de manche ou définir le dernier numéro de manche à utiliser pour le calcul basé sur les temps totaux jusqu'à cette manche
- <ESC> **ESC=sortir** pour sortie de la fonction
- <ENT> **ENT=effectuez** pour effectuer le calcul.

Une fois les valeurs correctes établies en appuyant sur <ENT> le numéro du groupe sur lequel effectuer le classement est demandé. Sitôt confirmé, le numéro de dossard à assigner au premier partant du groupe est inséré, dans le cas où des dossards sont réassignés au cours de la nouvelle manche; pour ne pas changer les dossards assignés, confirmer avec **0**. Le choix est toujours confirmer avec <ENT>.

La demande suivante concerne l'horaire de départ du premier concurrent du groupe; saisir l'heure et la date en confirmant chaque valeur avec <ENT>.

Une fois l'élaboration terminée, l'inscription '**ELABORATION EFFECTUEE !!!**' apparaît; appuyer alors sur ENTER pour retourner au menu des départs automatiques.

Dans le cas où l'on a choisi de ne pas donner le numéro de dossard, sur la bande seront imprimés: le progressif de départ, dans la colonne **#Sta**, le numéro de dossard dans la colonne **Num**, et l'heure de départ prévue dans la colonne **Starttime**.

Dans le cas où l'on a choisi de donner un numéro de départ, seront imprimés: le nouveau numéro de dossard dans la colonne **New**, l'ancien numéro de dossard dans la colonne **Old** et l'heure de départ prévue dans la colonne **Starttime**.

Si, pour une manche spécifique, on cherche à associer à un athlète un dossard déjà associé, quatre choix seront alors proposés.

- **Ignore**: ignore le dossard précédent et insère le nouveau
- **Ignore tous**: ignore le dossard précédent et insère le nouveau. Si le même problème se représente, insère automatiquement le nouveau dossard
- **Maint.préc.**: écarte l'insertion du nouveau dossard
- **Sort**: sort sans insérer d'autres dossards.



Pour effectuer le calcul de la séquence de départ, il est nécessaire qu'un groupe au moins soit défini (voir chap. 5 Gestion groupes à la page 41); autrement, un groupe "par défaut" est proposé, qui comprend tous les athlètes.

#### 7.5.4 Réception séquence automatique de PC

Cette fonction permet de télécharger les séquences de départ générées par le programme Microgate REI2 Uploader ©, o Microrun © o MicroLink©. La fonction est accessible soit à partir du menu de gestion des départs (<F4> **Gestion départ** au menu **M1** suivi encore de <F4> et <F2> pour **Recevez séquence automatique du PC**), soit du menu de **Réception des données de PC** (<F4> **Réception données du PC** au menu **M2** suivi de <F1>, <F3> et enfin, <F2>).

Rei2 peut toutefois recevoir en background les séquences de départ, sans avoir à entrer dans ce menu.

REI2 signale combien de listes de départ sont libres. S'il n'y a aucune liste libre, le message suivant apparaît '**ATTENTION ! Aucune liste disponible...**' et l'on entre automatiquement dans la fonction 21 Gestion épreuves (pour les détails, voir le chapitre correspondant page 95) ; si au moins une liste est libre, en appuyant sur :

- <F1> pour **Menu effacement listes**, on active la fonction d'effacement listes de départ ; autrement en appuyant sur (voir chapitre 11.1.5 Effacement listes de départ page 67)
- <F2> pour **Continuer**, on active la réception données de PC.

La seconde ligne de l'afficheur visualise '**Prêt à recevoir ....**' et on a 20 secondes pour lancer, sur le PC, la transmission des données.

Si les données ne sont pas reçues dans ce délai, le message suivant apparaît '**Time Out Réception Série .... Appuyer sur une touche**'. Appuyer sur une touche pour continuer. En appuyant sur <ENT>, on revient au menu de gestion départs automatiques.

Une fois activée, il est possible d'interrompre la réception avant le time out en appuyant sur la touche <F2> pour **Interrompre**, puis une nouvelle fois sur la touche <ENT> quand apparaît '**Réception Interrompue**'.

Pendant la réception correcte des données, celles-ci défilent rapidement sur l'écran.. Une fois la réception terminée, lorsqu'apparaît '**Fin réception. Appuyer sur une touche...**' appuyer sur <ENT> pour revenir au menu.

Des informations détaillées sur la structure des données envoyées à partir du PC à REI figurent dans le chapitre 25 Protocoles de communications REI2 - PC Page 100.

Pour les modalités de raccordement entre REI2 et PC, voir le Manuel d'utilisation.

#### 7.5.5 Impression séquences de départ

Elle permet l'impression des séquences.

#### 7.5.6 Effacement de toutes les séquences départ

Elle efface toutes les séquences insérées. L'intention d'effacer toutes les séquences doit être confirmée avec <F4> pour **Oui**; autrement <F5> pour **Non**.

## 8 Synchronisation

REI2 offre la possibilité d'être synchronisé indifféremment à partir du clavier, à partir d'une ligne externe ou via radio avec le système LinkGate. La synchronisation peut, éventuellement, être corrigée en avançant ou en reculant l'horloge interne.

### 8.1 Synchronisation

Cette fonction permet de synchroniser l'horloge interne de REI2. L'opération se fait en introduisant l'heure de synchronisation et en confirmant chaque champ (heure, minutes,...) à l'aide de la touche <ENT>; même chose pour la date.

**Attention:** pour pouvoir effectuer la synchronisation, il est nécessaire qu'au moment où l'on appuie sur <F4> la ligne de start soit 'au repos' (ouverte pour ligne N/O, fermée pour ligne N/F). Au cas où la ligne ne serait pas 'au repos' le message suivant apparaît '**!!!! ATTENTION !!! Ligne de START incapable de fournir impulsion de synchronisation ...**'.

Avec:

- <F2> il est possible de modifier les données en cas d'erreur
- <F4> confirmer les données de synchronisation. A l'impulsion de start suivante, l'horloge interne démarre
- <F5> revenir au menu précédent.

### 8.2 Modification valeur synchronisation

Dans certaines circonstances, il peut être nécessaire de modifier la synchronisation du REI2 pour l'aligner sur d'autres appareillages qu'il serait impossible de re synchroniser. Après avoir mesuré l'écart de synchronisation entre les deux appareils (par exemple à l'aide d'un stop en parallèle), introduire cette valeur comme '**Variation temps**' (en faisant attention à l'alignement ex.. 3 centièmes doivent être insérés comme 300 dix millièmes); il est également possible de modifier la date. Chaque valeur doit être confirmée à l'aide de la touche <ENT>.

Les touches fonction habilitées sont:

- <F1> **Temps+** pour modifier le signe de la variation; chaque pression de cette touche habilite l'augmentation ou la diminution
- <F3> **Corriger** pour modifier des données éventuellement erronées
- <F4> **OK** pour effectuer la correction de la synchronisation
- <F5> **menu** pour sortir de la fonction.

### 8.3 Synchronisation vérifiée

En appelant cette fonction, le REI 2 se met en attente de recevoir une impulsion, soit de la part d'une ligne (principale ou LinkPod), soit du système LinkGate.

L'afficheur visualise alors le message : **SYNCHRONISATION VERIFIEE - Attente impulsion ...** Lorsque le REI 2 reçoit une impulsion, l'imprimante indique en clair le canal dont l'impulsion provient, ainsi que la date et l'heure auxquelles cette impulsion a eu lieu

## **8.4 Signal**

A l'aide de cette fonction, il est possible de générer une impulsion de synchronisation afin de pouvoir éventuellement synchroniser d'autres matériels. En activant cette fonction, le système demande que l'utilisateur saisisse la date et l'heure auxquelles il devra générer cette impulsion. Chaque valeur saisie doit être confirmée en appuyant sur la touche **<ENT>**.

Le signal est généré en positionnant à 0 le pin 6 de la porte numérique des entrées et sortie

## 9 Disqualifications

Cette fonction permet d'entrer les éventuelles disqualifications et de réadmettre en course des concurrents précédemment disqualifiés. Une fois entrés dans la fonction, le numéro d'épreuve et la manche à laquelle se rapporte la disqualification sont demandés. Une fois entrées les données demandées, en appuyant sur <ENT>, il est possible de voir l'état actuel du concurrent.

Les touches fonction habilitées sont:

- <F1> **Modification** A chaque pression de la touche, le concurrent passe de l'état **Qualifié** à l'état **Disqualifié**
- <F2> **Autre** pour entrer le numéro et la manche d'un autre concurrent
- <F5> **menu** pour sortir de la fonction.

## 10 Transfert données au PC

Pendant le déroulement de la compétition ou la fin de celle-ci, il est possible que soit demandée la transmission de données à des ordinateurs sans que l'ordinateur lui-même le demande. La porte à utiliser et la vitesse de transmission peuvent être spécifiées avec la fonction Configuration sériales (voir chap. 12.3 page 74).

Il existe deux modalités de transmission des données: 'Off line' et 'On line'.

Les données pouvant être envoyées sont:

- **Chronologiques** : tous les événements enregistrés
- **T Totaux** : les temps totaux
- **T Manche** : les temps des différentes manches
- **T Lap** : les temps intermédiaires
- **ABs,AB,Disq** : tous les concurrents qui ne sont pas en course, comme les non partis, les non arrivés et les disqualifiés (uniquement off line)
- **Skipped** : tous les événements sautés
- **Vitesses** : les vitesses calculées, tant moyennes qu'instantanées.

### 10.1 Transmission données Off Line

Avec cette fonction, il est possible de sélectionner les données à envoyer au PC et de lancer la transmission. Les données indiquées par **On** seront envoyées au PC à travers la porte série spécifiée. Il est possible, éventuellement, de spécifier la manche et/ou le groupe de concurrents dont on veut exporter les données (la valeur **0** indique tous les concurrents).

Les touches fonction habilitées sont les suivantes:

- **<F1> ↑**: déplacement du curseur vers le haut
- **<F2> ↓**: déplacement du curseur vers le bas
- **<F3> Modifier** : permet de modifier le numéro de **manche** ou de **Groupe** ou de sélectionner (**On**)/désélectionner (**Off**) le type de données à transmettre signalé par la flèche (➔)
- **<F4> Transfert** : pour lancer la transmission
- **<F5> menu** : pour revenir au menu précédent.


### 10.2 Configuration sortie données On Line

Cette fonction permet de spécifier les données à envoyer à l'ordinateur au moment où REI2 les sauvegarde dans ses archives. Certaines d'entre elles, comme le **START** (dans la définition standard) sont immédiatement sauvegardées et donc transmises ; d'autres, comme le **stop**, doivent être confirmées par l'utilisateur et ne sont envoyées qu'une fois que l'utilisateur a donné confirmation.

Les touches fonction habilitées sont les suivantes:

- **<F1> ↑**: déplacement du curseur vers le haut
- **<F2> ↓**: déplacement du curseur vers le bas
- **<F3> Modifier** : permet de sélectionner (**On**)/désélectionner (**Off**) le type de données à transmettre signalé par la flèche (➔)
- **<F5> menu** : pour revenir au menu précédent.



	<p style="text-align: center;">REI2 Programme Départs individuels</p>	<p>Doc: R2U_S_1079_001_F Version : 1.07.9 Page 65 de 111</p>
---	---	--

La transmission on line des données peut être activée et désactivée au gré de l'utilisateur pendant le déroulement de l'épreuve; cependant, il ne faut pas oublier que REI2 non transmet pas on line les événements ou les valeurs calculées alors que la transmission était désactivée.

### 10.3 *Protocole de sortie données*

Permet de choisir quel protocole utiliser pour la transmission des données au PC. A chaque sélection une des possibilités est activée, c'est à dire:

- **'Microgate'**: développe toute la potentialité du chronomètre
- • **'Alge 4000'**: les données sont transmises en utilisant le même protocole que Alge 4000. le choix des données transmissibles avec ce protocole (voir chap. 10.1 Transmission données Off Line à la page 64 et chap. 10.2 Configuration sortie données On Line à la page 64) est limité aux temps nets seulement.
- **'Radio Mod.'** Il est possible de brancher deux Rei2 à travers la sortie de l'ordinateur B en utilisant un câble croisé. Toutes les données sont échangées entre les deux chronomètres. Le principe de fonctionnement est similaire au Rei2Net, à la différence près qu'il n'est possible de relier que deux chronomètres, mais la connexion peut également s'établir par le biais d'un modem, et donc à des distances plus importantes. Sur le port série A, les données sortent en revanche sous le protocole Microgate.

On conseille, pour une plus grande flexibilité et pour son caractère exhaustif, d'utiliser le protocole Microgate; uniquement quand il existe des problèmes de comptabilité avec le logiciel utilisé pour l'élaboration des données, on conseille alors d'utiliser le protocole Alge.

Le vitesse sur la seriale il viene automatiquement impostè a 2400 pour entrambe les deux porte seriale (voir cap. 12.3 Configuration sériales à la page 74).

## 11 Réception données de PC

### 11.1 Réception listes de PC

#### 11.1.1 Réception liste participants de PC

Cette fonction permet de télécharger la liste des inscrits créée par le programme Microgate Uploader ©, Microrun © ou MicroLink ©. Appuyer sur la touche <F1> pour **Réception des listes du PC** et, encore, <F1> pour **Réception liste participants du PC**. Sur la seconde ligne de l'afficheur apparaît '**Prêt à recevoir .....**' et l'on a 20 secondes pour lancer, sur le PC, la transmission des données.

Si les données ne sont pas reçues dans ce délai, le message suivant apparaît '**Time Out Réception Série .... Appuyer sur une touche**'. Appuyer sur une touche pour continuer. En appuyant sur <ENT> on revient au menu de gestion groupes.

Une fois activée, il est possible d'interrompre la réception avant le time out en appuyant sur la touche <F2> pour **Interrompre**, puis une nouvelle fois sur la touche <ENT> quand apparaît '**Réception Interrompue**'.

Pendant la réception correcte des données, celles-ci défilent rapidement sur l'écran.. Une fois la réception terminée, lorsqu'apparaît '**Fin réception. Appuyer sur une touche...**' appuyer sur <ENT> pour revenir au menu.

Rei2 peut toutefois recevoir en background la liste des inscrits sans avoir à entrer dans ce menu.

Des informations détaillées sur la structure des données envoyées à partir du PC à REI figurent dans le chapitre 25 Protocoles de communications REI2 - PC page 100.

Pour les modalités de raccordement entre REI2 et PC, voir le Manuel d'utilisation.

#### 11.1.2 Réception structure groupes de PC

Cette fonction est identique à la fonction présente dans le menu Insertion/Impression groupes – Réception structure de PC. Voir le chap. 5.5 Réception structure groupes de PC page 43.

#### 11.1.3 Réception liste de départ de PC

Cette fonction permet de télécharger les ordres de départ créés par le programme Microgate Uploader ©, Microrun © ou MicroLink ©. Appuyer sur la touche <F1> pour **Réception des listes du PC**, la touche <F3> pour **Recevoir la liste de départ du PC**, puis sur <F1> pour **Réception liste de départ du PC**. Sur la seconde ligne de l'afficheur apparaît '**Prêt à recevoir .....**' et l'on a 20 secondes pour lancer, sur le PC, la transmission des données.

Si les données ne sont pas reçues dans ce délai, le message suivant apparaît '**Time Out Réception Série .... Appuyer sur une touche**'. Appuyer sur une touche pour continuer. En appuyant sur <ENT> on revient au menu de gestion groupes.

Une fois activée, il est possible d'interrompre la réception avant le time out en appuyant sur la touche <F2> pour **Interrompre**, puis une nouvelle fois sur la touche <ENT> quand apparaît '**Réception Interrompue**'.

Pendant la réception correcte des données, celles-ci défilent rapidement sur l'écran.. Une fois la réception terminée, lorsqu'apparaît '**Fin réception. Appuyer sur une touche...**' appuyer sur <ENT> pour revenir au menu.

Rei2 peut toutefois recevoir en background les ordres de départ sans avoir à entrer dans ce menu.

Des informations détaillées sur la structure des données envoyées à partir du PC à REI figurent dans le chapitre 25 Protocoles de communications REI2 - PC page. 100.

Pour les modalités de raccordement entre REI2 et PC, voir le Manuel d'utilisation.

#### 11.1.4 Imprimez listes de départ

Rappele la fonction décrite en 7.4 Imprimez listes de départ à la page 54.

#### 11.1.5 Effacement listes de départ

Cette fonction permet d'effacer une liste de départ précédemment calculée ou chargée ou d'effacer toutes les listes présentes.

Une fois activée la fonction, les listes disponibles et leurs données caractéristiques apparaissent.

Dans la colonne:

- La première donne le numéro progressif de la liste (de liste 1 à liste 4)
- **STATUS** cette colonne indique si la liste est **utilisée** ou **vide** selon qu'elle contient des données ou pas
- **MANCHE** signale le numéro de manche à laquelle la liste fait référence (ex.: **S 2** liste de départ pour manche 2)
- **N.RECORD** numéro de concurrents présents dans la liste.

Les touches fonction habilitées sont les suivantes:

- <F1> ↑: défilement des listes vers le haut
- <F2> ↓: défilement des listes vers le bas
- <F3> **Effacement** de la liste signalée par le symbole ◀ . La confirmation de l'effacement de la liste est demandée, <F4> pour effacer, <F5> pour annuler l'effacement
- <F4> **Effac.Toutes** efface toutes les listes présentes. La confirmation de l'effacements la liste est demandée, <F4> pour effacer, <F5> pour annuler l'effacement
- <F5> pour revenir au menu précédent.

## 11.2 Imprimer listes

Cette fonction permet d'imprimer différentes listes.

Les touches fonction habilitées sont:

- <F1> **Imprimez liste des participants** Imprime la liste des inscrits. La bande signale le numéro de dossard, le pays et le nom
- <F2> **Imprimez structure groupes** La bande imprimera les différentes groupes entrés avec leur composition
- <F3> **Imprimez liste de départ** Rappelle la fonction décrite au 7.4 Imprimez listes de départ page 54
- <F5> **menu** pour sortir de la fonction.

### 11.3 *Effacement listes*

Cette fonction permet d'effacer les différentes listes présentes dans la mémoire de REI2.

#### 11.3.1 Effacement liste noms des participants

Cette fonction permet d'effacer la liste des noms des inscrits. Pour confirmer l'effacement, appuyer sur <F4> pour **Oui**, autrement annuler l'effacement avec <F5> pour **Non**. Une fois confirmé l'effacement, l'avant-dernière ligne de l'afficheur visualise, pendant quelques instants, le message suivant '**Effacement noms effectué !**'.

#### 11.3.2 Effacement structure groupes

Cette fonction permet d'effacer la structure des différents groupes entrés. Pour confirmer l'effacement, appuyer sur <F4> pour **Oui**, autrement annuler l'effacement avec <F5> pour **Non**. Une fois confirmé l'effacement, l'avant-dernière ligne de l'afficheur visualise, pendant quelques instants, le message suivant '**Effacement groupes effectué !**'.

#### 11.3.3 Effacement listes de départ

Elle rappelle la fonction décrite au 7.5.1 Insertion/Modification séquence page 55.

## 12 Configuration REI2

Les différents menus de configuration permettent de modifier les nombreux paramètres qui conditionnent le fonctionnement de REI2. En choisissant d'effacer la configuration au début d'une nouvelle épreuve ou bien en choisissant Modification configuration base (voir chapitre 22 page 97) et en sélectionnant la configuration la plus adaptée à la session de chronométrage, tous les paramètres se mettent sur les valeurs qui sont normalement les plus appropriées dans la plupart des cas.

### 12.1 Configuration Software

Ce menu contient les paramètres qui guident le fonctionnement du programme.

#### 12.1.1 Visualisation temps nets

Elle permet de choisir si visualiser sur l'afficheur et le tableau d'affichage les temps totaux, de manche ou de tour (Lap). Chaque pression de la touche <F1> active l'une des trois alternatives.

#### 12.1.2 Impression chronologiques

En appuyant sur la touche <F2>, il est possible d'activer/désactiver l'impression des chronologiques au moment où se produisent les différents événements (Start, Lap, Stop): avec impression désactivée, seuls les temps nets sont imprimés. Chaque pression de la touche active l'une des deux alternatives (**Oui** impression chronologiques active, **Non** impression désactivée).

#### 12.1.3 Impression intermédiaires

Elle permet de choisir quand imprimer les temps relevés. Chaque pression de la touche <F3> active l'une des deux possibilités, à savoir:

- **'à chaque événement'** : le temps intermédiaire est imprimé au moment où est confirmée l'assignation de l'intermédiaire
- **à l'arrivée'** : les temps de tous les intermédiaires d'un concurrent sont imprimés avant le temps total au moment où l'on confirme le temps total.

L'heure solaire de l'événement 'intermédiaire' est imprimée toujours au moment où l'on confirme l'événement.

#### 12.1.4 Précision de mesure

En sélectionnant cette option, c'est la précision de mesure à utiliser pour le calcul du temps Lap et net qui est demandée. Rappelons que tous les chronologiques sont enregistrés avec la plus grande précision (1/25000 de seconde), précision qui est également utilisée pour effectuer les calculs, quelle que soit la précision définie, à moins que ne soit active la fonction de troncature des chronologiques.

Les options disponibles sont:

- <F1> chaque pression active l'une des 5 alternatives (1", 1/10, 1/100, 1/1000 et 1/10000)
- <F2> permet d'insérer le chiffre (avant non significatif) à partir duquel on passe à l'unité significative supérieure (ex. avec une précision au 1/100 en fixant 4 xx.2842 devient xx.29 tandis que xx.2839 devient xx.28). En fixant 0 la troncature est toujours effectuée

- <F3> active la troncature des chronologiques au moment de leur enregistrement. Chaque pression de la touche active l'une des deux alternatives ( **Oui** pour troncature active, **Non** pour aucune troncature ). Si la troncature est activée, REI2 demande si la troncature doit être étendue à tous les chronologiques de l'épreuve en cours, donc à ceux qui sont déjà enregistrés. <F5> n'accepte pas l'extension de la troncature, <F4> accepte de tronquer de manière irréversible tous les chronologiques.

La troncature du chronologique est utile dans les épreuves, comme le relais par exemple, où en additionnant les temps de chaque équipier on peut obtenir, grâce aux troncatures, un total différent du temps total de l'épreuve.



La troncature des données chronologiques est une opération irréversible. Une fois confirmée l'intention de tronquer les données présentes dans les archives il est impossible de récupérer la partie tronquée. De la même façon, il n'est plus possible de relever la partie tronquée pour tous les nouveaux événements enregistrés.

### 12.1.5 Dernier tour relais (Lap>>Stop)

Cette fonction, utilisable principalement pour les épreuves sur circuit ou les courses de relais, permet de définir le nombre de tours de la compétition en cours. Lorsque le nombre de tours défini est atteint, REI2 considère l'impulsion provenant de la ligne de LAP générique comme provenant de la ligne de STOP et le signale sur la bande. Cela permet de relever tous les temps tours sur la ligne logique LAP 0 sans devoir varier la ligne de relevé pour les concurrents qui terminent l'épreuve, et de 'marquer' comme arrivés les concurrents de façon à ne pas les retrouver dans la liste des non arrivés.

La bande de chronométrage imprimera une ligne, comme dans l'exemple suivant où **ppp** est le numéro de dossard et **ggg** le numéro de tour

```
N ppp LAP ggg >>> STOP
```

En sélectionnant la fonction, le curseur se positionne et attend l'introduction du nombre de tours. La valeur maximum admissible est 240.

En cas de courses au cours desquelles les groupes doivent effectuer un nombre différent de tours, il est possible de modifier individuellement ce paramètre (voir chap. 5.1 Insertion/Modification groupes, page 41)

### 12.1.6 Définition manuelle temps de référence

Les trois fonctions suivantes permettent de spécifier les valeurs de référence et les pourcentages d'acceptation pour le calcul des intermédiaires.

#### 12.1.6.1 Écart acceptation temps

A travers ce choix, nous pouvons définir la valeur pourcentage à utiliser pour le calcul des plages d'acceptation des valeurs d'intermédiaire. Les valeurs admises vont de 0 à 50%.

### 12.1.6.2 Définition temps de référence épreuve

Avec cette fonction, nous pouvons insérer à l'avance les temps intermédiaires de référence sans devoir attendre l'arrivée du premier concurrent eu/ou ouvrier. Les différents temps Lap sont demandés à la suite, l'un après l'autre. Pour terminer l'introduction, sélectionner, éventuellement, <F2> pour **T.manche** et, une fois le temps entré <F5> pour terminer.

La fonction repropose les temps éventuellement déjà insérés. Si un temps de référence n'est pas présent pour le lap indiqué, l'inscription **NO REF. TIME** apparaît.

A la sortie de cette fonction, les temps de référence établis sont imprimés, l'écart en pourcentage inséré ainsi que le temps minimal et maximal accepté pour chaque lap.

**Note:** les temps à insérer sont des temps Lap et non pas des temps Split.

Les touches fonction habilités sont:

- <ENT> Permet de modifier le temps de référence du lap indiqué
- <F1> **Lap N** Permet de spécifier le numéro d'intermédiaire dont insérer le temps de référence
- <F2> **T.manche** Permet d'insérer le temps de référence de manche
- <F5> **sortir** pour sortir de la fonction
- <Flèche en haut> Décrémente le numéro de lap mis en évidence
- <Flèche en bas> Incrémente le numéro de lap.

### 12.1.6.3 Définition temps de référence tour

Cette fonction permet d'insérer à l'avance le temps tour de référence sans devoir attendre l'arrivée du premier concurrent.

### 12.1.6.4 Effacez temps référement

Grâce à cette fonction, les temps de référence précédemment insérés sont effacés. Cela n'a aucune influence sur les chronologiques acquis. Pour confirmer l'effacement, appuyer, à la question **Sûr?** sur la touche <F4> pour **Oui**. En cas d'erreur appuyer sur <F5> pour **Non**.


### 12.1.7 Sélection manche pour temps total

REI2 permet d'exclure du temps total un ou plusieurs temps de manche. Une fois entrés dans cette fonction, une page est avec l'indication fixe des 9 premières manches et une page avec une manche définissable par l'utilisateur.

Les rectangles pleins représentent les manches considérées dans le calcul du temps total, les rectangles vides représentent les manches exclues.

Pour activer ou désactiver l'une des manches de 1 à 9, appuyer sur les touches <F1> ou <F2> pour faire défiler à droite ou à gauche les numéros de manches jusqu'à ce que le numéro de manche à modifier apparaisse dans un carré. A ce stade, en appuyant sur la touche <F3> **Modification** on exclut ou inclut, alternativement, la manche dans le calcul. Pour opérer sur les manches au-delà de la N° 9, appuyer sur la touche <F4> **N.Manche**, taper son numéro (à partir de 10), confirmer avec <ENT>, puis exclure/inclure avec la touche <F4>.

Avec la touche <F5> on revient au menu précédent.

	REI2 Programme Départs individuels	Doc: R2U_S_1079_001_F Version : 1.07.9 Page 72 de 111
---	---------------------------------------	---

### 12.1.8 Mode affichage temps

Permet d'établir le format dans lequel présenter les temps. A chaque sélection, une des deux modalités est activée: HH:MM:SS.DCMd pour heures minutes secondes et partie décimale ou DCMd pour secondes et décimales.

### 12.1.9 Entrée AUX pour autoskip

Cette fonction permet de ne pas "skipper" automatiquement les impulsions qui parviennent de la seule ligne AUX, au cas où l'autoskip est activé (voir chap. 4.6.3 AutoSkip activation/désactivation à la page 34).

Une fois entrés dans la fonction avec les touches flèches, il est possible de changer le canal logique à associer au canal physique ligne aux ou désactiver la fonction.

Les options disponibles sont:

- **STOP** pour le canal logique Stop
- **Désact.** Pour désactiver la fonction
- **LAP** pour intermédiaire. Dans ce cas, le curseur se positionne à côté de l'inscription **LAP** et attend l'insertion d'un numéro de lap à associer. La donnée est confirmée avec <ENT>.

Les touches fonction habilitées sont:

- <F5> **sortir** pour sortir de la fonction
- <Flèche en haut> parcourt la liste des options disponibles
- <Flèche en bas> parcourt la liste des options disponibles.

### 12.1.10 Temps de confirmation pour Stop

Grâce à cette fonction, est indiqué après combien de temps REI2 doit confirmer automatiquement l'assignation de l'évènement de stop au cas où la fonction Assignation automatique/manuelle (chap. 4.4.15 à la page 27) est établie sur automatique. La valeur, en secondes, peut être comprise entre 0 (confirmation immédiate) et 600.

### 12.1.11 Classement N meilleur manche:...

Cette fonction permet de spécifier le nombre de manches dont il faut tenir compte pour le calcul du classement final lorsqu'il s'agit de compétitions au cours desquelles chaque concurrent effectue plusieurs manches en éliminant la ou les manches dans lesquelles il a obtenu les résultats les plus mauvais. Le REI 2 effectue le calcul du classement en éliminant les résultats les plus mauvais et en ne tenant compte que des manches les meilleures.

### 12.1.12 Temps de référence/ au premier

A chaque sélection, une des modalités de calcul des temps de la manche partie avec la méthode Gundersen est activée(donc non activée automatiquement pour la première manche)

- **Oui:** les temps sont calculés en prenant comme heure de départ, le départ du premier concurrent; donc, à chaque athlète est déjà additionné le handicap calculé sur la base de la différence des temps nets, tronqués à la seconde, de la première manche
- **Non:** les temps sont calculés sur l'heure effective de départ, par exemple pour calculer le meilleur résultat de la fraction à poursuite.



Si cette fonction est activée, on ne peut pas visualiser les temps totaux. Si elle est désactivée, les temps totaux de la seconde manche sont calculés en additionnant le temps net effectif de la seconde manche au temps net, tronqué à la seconde, de la première.

## 12.2 Configuration machine

Ce menu rassemble les paramètres qui guident le fonctionnement du chronomètre.

### 12.2.1 Canal LinkGate

En appuyant sur <F1> un sous-menu apparaît, mettant en évidence le paramétrage que les dip-switch doivent présenter sur l'Encoder LinkGate®, pour le canal mémorisé précédemment. Une pression sur <F2> **Modifier** permet d'activer le curseur à côté du numéro de canal, de 0 à 127. Tapez le numéro que vous souhaitez utiliser. Une fois le numéro entré et après avoir pressé <ENT> le système met en évidence le nouveau paramétrage que les dip-switch doivent présenter sur l'Encoder LinkGate®.

Le premier dip-switch n'influence pas la sélection du canal et est donc représenté **LONG** ou **SHORT**.

En appuyant sur <F3> **Longeure** le système modifie la position du premier dip-switch représenté, alternativement **LONG** ou **SHORT**

La touche <F5> permet de revenir au menu configuration machine.

Rappelons qu'il est absolument indispensable que le canal défini sur le REI2 et sur le LinkGate Encoder coïncident. Pour d'autres informations, voir le Manuel d'utilisation.

### 12.2.2 Imprimante allumée

Elle permet d'éteindre, logiquement, l'imprimante. Chaque pression de la touche <F2> active l'une des deux alternatives **Éteinte** ou **Allumée**.

### 12.2.3 Bip touches

Elle permet d'habiliter l'émission d'un bip chaque fois qu'on appuie sur une touche. Chaque pression de la touche <F3> active l'une des deux alternatives **Non habilité** aucun bip, ou **Habilité** un bref bip à chaque pression d'une touche.

L'émission du bip n'est pas influencée pour la pression des touches ligne qui reste toujours active.

### 12.2.4 Contraste afficheur

Elle permet de modifier le contraste de l'afficheur pour augmenter la lisibilité dans des conditions d'éclairage critique. La touche <F2> permet de diminuer le contraste, alors que la touche <F4> permet de l'augmenter. Si on appuie pendant plus de 2 secondes sur les deux touches <F1> et <F4>, on obtient un réglage plus rapide.

Rappelons qu'il est possible d'activer l'éclairage par l'arrière de l'afficheur à l'aide de la touche <Lampe>. Faire bien attention à ne pas sortir de cette fonction lorsque le contraste de l'afficheur est réglé de façon à ce qu'on ne puisse pas le lire.

La touche <F5> permet de revenir au menu configuration machine.

### 12.2.5 Durée de la transmission LinkGate

A chaque pression de la touche <F1> une des deux alternatives est activée **L** ou **S**. La position choisie doit correspondre à celle effectuée sur le dispositif Linkgate Encoder (voir le manuel d'utilisation pour des informations ultérieures). Avec la durée de transmission positionnée sur **S**, il est possible de transmettre des signaux du canal EncRadio rapidement.

Cette configuration est particulièrement indiquée, par exemple, si il existe des temps intermédiaires rapprochés dans les tests d'évaluation, pendant les entraînements.

Avec la touche <F5> on retourne au menu de configuration Hardware.

### 12.3 Configuration sériales

REI2 dispose de deux séries avec protocole RS 232 pour le raccordement à des ordinateurs. Les deux séries étiquetées **Serial A** et **Serial B** sont configurables individuellement tant en ce qui concerne la vitesse de transmission qu'en ce qui concerne les données présentées. Par ailleurs, certaines combinaisons de vitesse ne sont pas disponibles.

Les données configurables sont **Vitesse** pour vitesse de transmission, **On-Line** pour l'envoi des données dès que l'événement se vérifie, **Off-Line** pour l'envoi de données devant une demande de la part de l'ordinateur et **Tick** pour l'envoi du temps à des délais prédéterminés.

Une fois entré dans la configuration, les touches fonction suivantes sont actives:

- <F1> ↑ elle permet de faire défiler, vers le haut, les différentes caractéristiques configurables
- <F2> ↓ elle permet de faire défiler la liste vers le bas
- <F3> ⇄ pour passer de la série à la série B
- <F4> **modifiez** pour modifier le paramètre signalé par ► ; chaque pression active l'une des valeurs possibles
- <ALT>+<F2> **Tick delay** permet de saisir le délai en dix-millièmes de seconde sur la base duquel le système doit envoyer le ticket au port série. En utilisant un système LinkGate pour les arrivées, il est conseillé de saisir un délai minimum de 200ms afin d'éviter le retour du temps visualisé. Pour les LinkPod, nous vous conseillons de paramétrer 150ms.
- .
- <F5> **menu** pour revenir au menu de configuration.

Les valeurs réglables sont:

- **Vitesse** (en bps): 1200, 2400, 4800, 9600, 19200, 28800, 38400, 57600, 115200
- **On-Line**: Oui pour transmission activée, Non pour transmission non activée
- **Off-Line**: Oui pour transmission activée, Non pour transmission non activée
- **Radio In**: Oui pour habilitier le port série à la réception des événements par radio et modifier la vitesse à 1200.
- **Tick**: Non hab. Pour aucune transmission, 1s, 1/10 et 1/100.

Ces valeurs peuvent être modifiées grâce aux commandes envoyées par l'ordinateur au REI2. Pour les spécifications de protocole de transmission et réception, voir le chapitre 25 Protocoles de communications REI2 - PC page. 100.



Toutes les combinaisons de vitesse sérielle A et sérielle B ne sont pas compatibles. REI2 signale de telles conditions en barrant la vitesse qui ne peut pas être établie (ex.: Sér. A: 1200 Sér. B ~~115200~~).

#### **12.4 Imprimez configuration**

A travers cette fonction qui est activée en appuyant sur la touche <F4> **Imprimez configuration**, on obtient l'impression complète de la configuration définie sur REI2.

## 13 Configuration Tableau

Ce menu permet de régler la typologie des tableaux d'affichage raccordés à REI2 et de spécifier certaines de leurs modalités.

### 13.1 Choix affichages

REI2 est en mesure de piloter directement un maximum de 16 chaînes de tableaux d'affichage Microgate  $\mu$ TAB (chaque chaîne est formée d'un tableau maître et, éventuellement, d'un maximum de quatre tableaux esclave) ou  $\mu$ GRAPH. A travers cette fonction, il est possible de sélectionner le type, le numéro et les données à visualiser pour chacun d'entre eux.

Une fois entré dans la fonction de configuration à l'aide de la touche <F1> **Choix affichages** visualisations, apparaît une liste indiquant la configuration définie actuellement.

La colonne '**ADDR**' signale la valeur Adresse à donner sur le tableau rappelons que les valeurs d'Adresse du tableau doit correspondre à la valeur indiquée dans cette première colonne.

La colonne '**TABLEAU**' montre la typologie du tableau d'affichage choisie ; une série de ---- signale une ligne non active.

La colonne '**NUM.TAB**' montre le nombre de tableaux d'affichage fixé pour cette adresse.

La colonne '**VISUALISATION**' signale, par des sigles, la typologie des données qui seront envoyées.

Les touches fonction actives sont les suivantes:

- <F1>  $\uparrow$  permet de faire défiler la liste vers le haut
- <F2>  $\downarrow$  permet de faire défiler la liste vers le bas
- <F3> **modifier** pour modifier la définition du tableau à l'adresse indiquée par  $\blacktriangleright$
- <F5> **menu** pour revenir au menu de configuration.

Une fois sélectionnée la fonction de **Modifier**, la configuration définie pour la ligne (adresse) sélectionnée apparaît.

Les touches fonction actives sont:

- <F1>  $\uparrow$  permet de parcourir dans un sens la liste des configurations disponibles, dans la mesure où c'est compatible avec le type de tableau et le numéro des éléments sélectionnés
- <F2>  $\downarrow$  permet de faire défiler dans l'autre sens la liste des configurations disponibles
- <F3> **Type Tab.** permet de sélectionner la typologie du tableau d'affichage
- <F4> **N.Elém** permet de sélectionner le nombre de tableaux sur l'adresse
- <F5> **Conf.** pour revenir au menu de configuration.

Pendant le choix de la configuration, des rectangles montrent les données telles qu'elles apparaîtront sur le tableau d'affichage. Le tableau qui suit fournit la liste des différentes combinaisons actuellement disponibles.

Type Tab.	Num.	Sigle	Description
Microtab	1	Temps épreuve	Temps qui s'écoule ou temps net.
Microtab	1	Pos Num	Position sur 3 chiffres et numéro sur 5 chiffres

Microtab	1	P Pos N Num	Lettre <b>P</b> , position sur 2 chiffres, lettre <b>N</b> et numéro sur 3 chiffres
Microtab	1	Temps SPLIT	Temps split
Microtab	1	Temps LAP	Temps LAP
Microtab	1	Vitesse moyenne	Vitesse de parcours de l'épreuve
Microtab	1	Vitesse LAP	Vitesse entre deux lap
Microtab	1	T.épreuve +Spl+Lap	Temps de compétition à courir. Temps intermédiaire slit suivi de lap et à nouveau temps à courir.
Microtab	1	Num T.épreuve	Numéro du concurrent et temps à courir.
Microtab	1	L Lap N Num	Lettre <b>L</b> , numéro de lap (intermédiaire), lettre <b>N</b> et numéro de dossard .
Microtab	2	Pos Num T.Épreuve	Position sur 3 chiffres et numéro sur 5 chiffres, Temps qui s'écoule ou temps net.
Microtab	2	Nom Athlète	Nom et prénom de l'athlète
Microtab	2	Ppos Nnum Tépoque	Lettre <b>P</b> , position sur 2 chiffres, lettre <b>N</b> et numéro sur 3 chiffres, Temps qui s'écoule ou temps net
Microtab	2	Nom Athl. Temps	Nom de l'athlète et temps à courir.
Micriotab	4	1 Num Tépoque Nom	Numéro <b>1</b> , Numéro, temps net et nom du concurrent en première position.
Microtab	4	2 Num Tépoque Nom	Comme ci-dessus pour le deuxième
Microtab	4	3 Num Tépoque Nom	Comme ci-dessus pour le troisième
Micrograph	1	Pos Num Temps	En utilisant des caractères de hauteur moyenne: première ligne lettre <b>P</b> , position sur 3 chiffres, lettre <b>N</b> , numéro sur 5 chiffres ; deuxième ligne heures, minutes, secondes, dixièmes et centièmes.
Micrograph	1	Temps split lap	Caractères de petite taille: première ligne lettre <b>T</b> et temps, seconde ligne temps Split et troisième ligne dédiée au Lap.
Micrograph	1	V split V lap	En utilisant des caractères de hauteur moyenne: première ligne <b>Vm</b> et vitesse split, deuxième ligne <b>VlaP</b> et vitesse lap.

Micrograph	2	P N Nom TempsG	Premier élément avec des caractères de hauteur moyenne: première ligne lettre <b>P</b> , position sur t3 chiffres, lettre <b>N</b> , numéro sur 5 chiffres ; deuxième ligne Nom et prénom. Deuxième élément temps en minutes, secondes et centièmes en pleine hauteur.
Micrograph	2	Temps graphique	Temps en heures, minutes, secondes et centièmes avec caractère de pleine dimension
Micrograph	2	1&2 N TempJ Nom	Caractères de taille moyenne: sur la première ligne numéro <b>1</b> , numéro, temps net, et nom du concurrent en première position; sur la deuxième ligne numéro <b>2</b> les mêmes informations pour le second en plus.
Micrograph	2	3&4 N TempJ Nom	Comme ci-dessus mais pour le troisième et le quatrième avec les numéros <b>3</b> et <b>4</b>
Micrograph	2	1&2&3 N TempJ Nom	Caractères de petite taille; sur la première ligne numéro <b>1</b> , numéro, temps net, et nom du concurrent en première position; sur la deuxième et troisième ligne numéros <b>2</b> et <b>3</b> les mêmes informations pour le second en plus.
Micrograph	2	4&5&6 N TempJ Nom	Comme ci-dessus mais pour le quatrième, cinquième et sixième avec les numéros <b>4</b> , <b>5</b> et <b>6</b>

La configuration choisie est activée dès que l'on revient au menu de Configuration Tableau d'affichage.

Voyons, par exemple, comment définir une configuration où nous avons 4 tableaux d'affichage  $\mu$ TAB (2 maîtres et 2 esclaves) sur lesquels nous voulons visualiser le numéro, la position (précédés, respectivement de P et N) et le temps sur le premier couple et l'identité du concurrent sur le second. Pour les instructions concernant le raccordement et le montage des tableaux d'affichage, voir le manuel  $\mu$ TAB. (les pages d'exemple supposent qu'aucun tableau n'a été configuré auparavant).

Après l'entrée dans la fonction '**Choix visualisations**', appuyer sur la touche <F1> jusqu'à ce que le curseur ◀ se place en face du 0 sur la colonne **LIGNE**, puis appuyer sur

<F3> pour **Modification**

Hh:mm:ss.d			
ADDR	TABLEAU	NUM.TAB	VISUALISATION
0◀	-----	--	-----
1	-----	--	-----
2	-----	--	-----
4	-----	--	-----
↑	↓	Modifier	sortir

```
Hh:mm:ss.d
Tableau =Aucun          N.Eléments=0

-> [-----]

ESC=sortir sans confirmer
↑ ↓      Type Tab  E.Elém Conf.
```

Encore <F3> pour **Type Tab** jusqu'à ce qu'apparaisse sur la deuxième ligne **Tableau=Microtab**.

```
Hh:mm:ss.d
Tableau=Microtab      N.Eléments=1

[34:56.78]

Temps épreuve
ESC=sortir sans confirmer
↑ ↓      Type Tab  E.Elém Conf.
```

Appuyer sur <F4> pour **N.Elém** et saisir le nombre d'éléments de la ligne <2> et appuyer sur <ENT>.

```
Hh:mm:ss.d
Tableau=Microtab      N.Eléments=2

[123 45678] [34:56.78]

Pos Num  T.Épreuve
ESC=sortir sans confirmer
↑ ↓      Type Tab  E.Elém Conf.
```

Appuyer sur la touche <F2> jusqu'à ce qu'apparaisse sur l'avant avant-dernière ligne **'Ppos Nnum Téprouve'**

```
Hh:mm:ss.d
Tableau=Microtab      N.Eléments=2

[P12 N345] [34:56.78]

PPos Nnum T.Épreuve
ESC=sortir sans confirmer
↑ ↓      Type Tab  E.Elém Conf.
```

Confirmer avec <ENT>.

```
Hh:mm:ss.d
Tableau=Microtab      N.Eléments=2

---> [P12 N345] [34:56.78]

PPos Nnum T.Épreuve
ESC=sortir sans confirmer
↑ ↓      Type Tab  E.Elém Conf.
```

Puis revenir au menu configuration avec <F5>.

```
Hh:mm:ss.d
ADDR TABLEAU      NUM.TAB VISUALISATION
0  Microtab--      2  Ppos Nnum TEprouve
1  -----
2  -----
4  -----

↑ ↓      Modifier      sortir
```

Maintenant pour définir la deuxième ligne appuyer sur <F2> pour se placer en face du N° 1, <F3> pour **Modifier** encore <F3> pour **TypeTab** jusqu'à ce qu'apparaisse sur la deuxième ligne **Microtab**, <F4> <2> <ENT> pour définir les deux éléments et <F2> jusqu'à ce qu'apparaisse, sur l'avant avant-dernière ligne **Nom Athlète**.

```
Hh:mm:ss.d
Tableau=Microtab      N.Eléments=2

[Nom prénom]

Nom Athlète
ESC=sortir sans confirmer
↑ ↓      Type Tab  E.Elém Conf.
```

Confirmer avec <ENT>, pour faire apparaître la flèche et appuyer sur <F5> pour revenir au menu.

Hh:mm:ss.d			
ADDR	TABLEAU	NUM.TAB	VISUALISATION
0	Microtab--	2	Ppos Nnum Tpreuve
1	Microtab--	-2	Nom Athlète
2	-----	--	-----
4	-----	--	-----

↑   ↓   Modifier   sortir

Notre configuration est maintenant prête et nous pouvons sortir de la fonction avec <F5> **Menu**.

### 13.2 Pause de visualisation

En appuyant sur la touche <F2> il est possible d'établir, dans le champ portant l'indication **STOP**, le temps de permanence, sur le tableau des données, du concurrent arrivé et, dans le champ portant l'indication **LAP**, le temps de permanence des données du concurrent arrivé au temps intermédiaire. Les temps de permanence peuvent être établis de 1 à 60 secondes et confirmées avec <ENT>. Pour les modalités avec lesquelles REI2 utilise cette donnée, voir Gestion tableau d'affichage chap 4.7 page 35.

Rappelons que lorsqu'il y a plus de 4 éléments à visualiser, le temps de permanence de ceux-ci est automatiquement diminué de moitié jusqu'à ce qu'il ne reste que 4 éléments à la file.

Cette valeur doit être réglée sur une valeur en mesure de permettre la lecture du tableau de la part du concurrent sans files excessives.

### 13.3 Vitesse série tableau d'affichage

Avec cette fonction, nous pouvons définir la vitesse de transmission de REI2 vers des tableaux d'affichage Microgate MicroGraph. Rappelons que la vitesse des lignes séries des tableaux  $\mu$ GRAPH est configurable par l'utilisateur, alors que celle des  $\mu$ TAB est fixe à 1200 (excepté sur les versions spéciales).

Chaque pression de la touche <F3> active l'une des options possibles (1200, 2400, 4800, 9600, 19200, 28800, 38400, 57600).

**Note:** La vitesse définie sur le REI2 doit coïncider avec celle fixée sur le tableau d'affichage.

### 13.4 Programme publicité

A chaque sélection, alternativement, la commande d'activation ou celle de désactivation du programme "Publicité" est envoyée au tableau. Pour plus de détails, se référer au manuel des tableaux Microgate  $\mu$ GRAPH et  $\mu$ TAB.

### 13.5 Affichage nation concurrente

A chaque sélection, l'affichage de la nation du concurrent est activée / désactivée. La fonction est significative seulement si on a veillé à rentrer sur REI2 la nationalité des concurrents. (voir chapitre 11.1.1 Réception liste participants de PC à la page 66.)

### 13.6 Configuration ligne 485

La communication sur la porte série RS 485 est activée / désactivée à chaque sélection (en plus de sur la porte série RS 232). Pour plus de détails, se référer au **manuel d'utilisation**.



### 13.7 Affichage temps sans point

A chaque sélection, est activée/désactivée l'émission du temps sans les caractères de séparation entre les heures, les minutes, les secondes et les fractions de secondes ou entre les secondes et les fractions, en respectant toujours ce qui a été établi dans Précision de mesure (chap. 12.1.4 page 69) et Mode affichage temps (chap. 12.1.8 page 72). Si il est établi sur **Non**, le format de visualisation est HH:MM:SS.DCMd ou SSSSS.DCMd, donc avec les caractères ':' et '.' de séparation; si il est établi sur Oui, le format de visualisation est HHMMSSDCMd ou SSSSSDCMd.

### 13.8 Affichage temps lap aucun intermédiaire

A chaque sélection, est activée/désactivée la visualisation du temps lap après le temps split sur les tableaux où est établi la visualisation du temps split. Si **Non** est établi, seul le temps split est visualisé; si **Oui** est établi, après le temps split est aussi visualisé le temps lap.

### 13.9 Etablissement du nombre maximal de concurrents dans le classement rotatif

Cette fonction est habilitée si on choisit des tableaux avec des classements rotatifs. On peut établir le nombre maximal de concurrents dans les classements en insérant une valeur différente de zéro.

### 13.10 Affichages disponible

Cette fonction permet, dans le cadre des différents choix possibles, de sélectionner rapidement le tableau à utiliser, ainsi que de l'associer à une adresse donnée.

Hh:mm:ss.d Aff. disponible ~€			
NUM	TABLEAU	ADDR	NUM AFFICHAGE
▶ 0	Microtab	--	1 Temps épreuve
1	Microtab	--	1 Pos Num
2	Microtab	0	2 Pos Num T.épr
3	Microtab	--	2 Nom Athlète
↑		↓	Sélectionner
			Menu

Exemple de visualisation disponible.

La colonne '**NUM**' indique le numéro progressif de la configuration

La colonne '**TABLEAU**' indique la typologie du tableau.

La colonne '**ADDR**' indique soit la valeur de l'Adresse à saisir dans le tableau si l'on a sélectionné cette configuration, soit, dans les autres cas, le symbole --. Attention : la valeur de l'Adresse du tableau doit correspondre à la valeur indiquée dans cette colonne.

La colonne '**NUM**' indique le nombre de tableaux configurés pour la combinaison sélectionnée.

La colonne '**AFFICHAGE**' indique, à l'aide de sigles, la typologie des données qui vont être envoyées.

Les touches de fonction actives sont les suivantes :

- <F1> ↑ permet de faire défiler la liste vers le haut
- <F2> ↓ permet de faire défiler la liste vers le bas
- <F3> **Sélectionner** permet de saisir l'adresse de la configuration indiquée par le symbole ▶ Si l'on saisit une adresse déjà utilisée, la sélection de la configuration ayant cette adresse est alors effacée.
- <F5> **menu** pour retourner au menu de configuration.

### **13.11 Retarde Aff. Tab./tick**

Cette fonction permet de paramétrer le retard, en dix-millièmes de seconde, avec lequel le tick est transmis au port série. En utilisant un système LinkGate pour les arrivées, il est conseillé de paramétrer au minimum 200ms pour éviter le retour en arrière du temps affiché. Pour les LinkPod, nous vous conseillons en revanche un paramétrage à 150ms.

### **13.12 Contrôle longueur transm. Tab.**

Cette fonction permet d'activer le contrôle sur la longueur des données transmises au panneau. Si les choix effectués sur les affichages du panneau impliquent une quantité de données trop importante par rapport à la vitesse du port série, Rei2 affichera un message d'avertissement, en indiquant la vitesse minimale programmable. Dans ce cas, si la fonction est active, Rei2 refusera de quitter le menu tant que la vitesse du panneau n'aura pas été modifiée.

### **13.13 Pause d'affichage class. Rot:**

Cette fonction est activée lorsqu'on choisit des panneaux avec classements rotatifs. Il est possible de paramétrer la pause d'affichage entre les scroll du panneau.

## 14 Configuration Lignes

REI2 peut recevoir des impulsions à travers différents canaux. Outre les touches ligne, on peut utiliser les lignes principales (Start Lap Aux et Stop), le système radio LinkGate (avec ou sans système radio incorporé) et le système LinkPod. Pour les modalités d'utilisation et de raccordement, voir le manuel d'utilisation.

### 14.1 Assignation canaux physiques/logiques

A travers ce menu, il est possible de spécifier comment REI2 doit interpréter les signaux provenant des différents dispositifs d'entrée.

#### 14.1.1 Assignation lignes principales et touches

Cette fonction permet de modifier les typologies d'événements relevés tant sur les lignes principales (Start, Lap, Aux et Stop) que sur les touches ligne correspondantes.

Les touches fonction habilitées sont les suivantes:

- **<F1> c.logique** : chaque pression habilite l'une des options possibles pour le canal indiqué par le symbole ◀. Les options possibles sont **STOP**, **N.ASS** pour non assigné, **START**, **LAP** et **MANUAL** pour imprimer uniquement l'ordre chronologique sans l'enregistrer. Au cas où l'on choisirait l'option LAP, REI2 demande à quel intermédiaire/tour, de 0 à 240, il doit être assigné. Si ce paramètre est mis sur 0, REI2 incrémentera automatiquement le numéro tour à chaque impulsion
- **<F2> ↑↓** permet de faire défiler la liste des canaux physiques
- **<F3> ⇔** permet de passer rapidement de la colonne de gestion lignes à la colonne de gestion touches
- **<F5> menu** pour revenir au menu de configuration.



Même s'il est possible de modifier l'assignation du canal physique des touches, il est conseillé d'effectuer cette opération uniquement en cas de nécessité absolue et de faire extrêmement attention pour ne pas être trompés, une fois la modification faite, par les indications figurant sur les touches.

#### 14.1.2 Assignations Canaux Radio

Cette fonction permet de modifier les typologies d'événements relevés à travers le système LinkGate radio. Les canaux radio sont présentés sur deux pages distinctes, la première de 0 (start) à 7 et la seconde de 8 à 15 (stop).

L'affectation initiale des canaux radio prévoit:

- canal radio **0** comme canal logique Start
- canaux radio de **1** à **9** comme canal logique Lap de 1 à 9 et, à suivre, les canaux radio de **A** à **D** comme canaux logiques de 10 à 13
- canal radio **E** comme Lap générique (Lap 0)
- canal radio **F** comme canal logique Stop.

Les touches fonction habilitées sont les suivantes:

- **<F1> c.logique** : chaque pression habilite l'une des options possibles pour le canal indiqué par le symbole ◀. Les options possibles sont **STOP**, **N.ASS** pour non assigné, **START**, **LAP** et **e**

**MANUAL** pour imprimer uniquement l'ordre chronologique sans l'enregistrer. Au cas où l'on choisirait l'option LAP, REI2 demande à quel intermédiaire/tour, de 0 à 240, il doit être assigné. Si le paramètre est mis sur 0, REI2 incrémentera automatiquement le numéro tour à chaque impulsion

- <F2> ↑↓ permet de faire défiler la liste des canaux radio
- <F3> ⇄ permet de passer rapidement d'une colonne à l'autre
- <F4> **Autres** permet de passer de la gestion des canaux de 0 (radio start) à 7 à la gestion des canaux de 8 à 15 (radio Stop)
- <F5> **menu** pour revenir au menu de configuration.

### 14.1.3 Assignation Canaux LinkPod

Comme l'explique le manuel d'utilisation, le système Microgate LinkPod © consiste en une série de 1 à 10 'concentrateurs' (pod) reliés via câble. Chaque concentrateur a, en fonction du type, un maximum de 8 entrées pour un total de 80 lignes.

Cette fonction permet d'assigner le canal physique correspondant à chacune des entrées des pod. à un canal logique. Chaque pod est présenté sur une page d'écran.

Les touches fonction habilitées sont les suivantes:

- <F1> **c.logique** : chaque pression habilite l'une des options possibles pour le canal indiqué par le symbole ◀. Les options possibles sont **STOP**, **N.ASS** pour non assigné, **START**, **LAP** et **MANUAL** pour imprimer uniquement l'ordre chronologique sans l'enregistrer. Au cas où l'on choisirait l'option LAP, REI2 demande à quel intermédiaire/tour, de 0 à 240, il doit être assigné. Si ce paramètre est mis sur 0, REI2 incrémentera automatiquement le numéro tour à chaque impulsion
- <F2> ↑↓ permet de faire défiler la liste des entrées de chaque LinkPod
- <F3> ⇄ permet de passer rapidement d'une colonne à l'autre
- <F4> **N.Pod** permet de passer de la gestion d'un LinkPod à l'autre en introduisant le numéro respectif, de 0, pour le premier, à 9
- <F5> **menu** pour revenir au menu de configuration.

Le numéro de LinkPod configuré ne dépend pas de la position sur la câble, mais de la valeur définie sur chaque LinkPod.

## 14.2 Temps de désactivation lignes

Permet de modifier les temps de désactivation des entrées après l'acquisition d'un événement. Chaque ligne peut être configurée individuellement.

Les touches fonction habilitées sont les suivantes:

- <F1> ↑↓: elle permet de faire défiler la liste des différentes lignes configurables. La ligne sélectionnée est signalée par le caractère ◀ et le temps de désactivation exprimé en milli-secondes peut être introduit immédiatement
- <F2> ⇄ elle permet de passer rapidement d'une colonne à l'autre
- <F5> **menu** pour revenir au menu de configuration.

La dernière valeur de Lap (en bas à droite) peut également être configurée pour le numéro de canal et pour le temps mort.

La valeur de désactivation peut prendre une valeur aux choix entre 0 et 60.000 milli-secondes (1 minute).

Si l'on tente de modifier la valeur pour un canal ne correspondant à aucun canal physique, le message suivant apparaît pendant quelques secondes: '**Can.logique non attribué à can.physique!!!**'.

### 14.3 Configuration exclusion lignes

La touche <LCK> située au-dessus de la touche <STA> peut être configurée de façon à opérer sur un ou plusieurs canaux logiques au gré de l'utilisateur (la touche <LCK> au-dessus de la touche <STO> agit, au contraire, exclusivement sur le canal logique Stop). A travers ce menu, il est possible de sélectionner les lignes sur lesquelles la touche est active. Il est opportun d'établir les lignes qui sont effectivement contrôlables par l'opérateur.

L'activation ou la désactivation de la fonction <LCK> sur une ligne est signalée par la présence d'un rectangle plein, pour lock habilité, ou d'un rectangle vide, pour lock non habilité. Un rectangle noir clignotant représente la position du curseur.

Les touches fonction habilitées sont les suivantes:

- <F1> ←: elle permet de déplacer le curseur, vers la droite, sur les différentes lignes
- <F2> →: elle permet de déplacer le curseur vers la gauche
- <F3> **modification**, à chaque pression elle habilite ou inhabilite la sensibilité de la touche <LCK> pour la ligne sur laquelle est placé le curseur
- <F4> **N.lap** elle permet de fixer le numéro de lap du dernier rectangle à droite
- <F5> **menu** pour revenir au menu de configuration.

La touche <Réarmement> située à côté de la touche <LCK> agit sur les même lignes que la touche <LCK>.

### 14.4 Configuration lignes N/O N/F

REI2 est conçu de manière à accepter des commandes provenant de dispositifs ayant des contacts normalement (au repos) ouverts ou fermés. A travers ce menu, il est possible de sélectionner le type de contact présent sur chacune des lignes principales, qu'elles soient reliées à travers les prises douille ou à travers les prises à norme din.

Les touches fonction habilitées sont les suivantes:

- <F1> **Start**
- <F2> **Lap**
- <F3> **Stop**
- <F4> **Aux**
- <F5> **menu** pour revenir au menu de configuration.

A chaque pression de la touche associée à une ligne (de <F1> a <F4>) est habilitée l'une des deux options: **Normalement Ouverte** ou **Normalement Fermé**.


Les entrées LinkPod © sont configurables en agissant directement sur leur dispositif. Pour des informations ultérieures, se référer au manuel d'utilisation.

### 14.5 Noise filter lignes principales

Rei2 filtra gli eventi spuri provenienti dalle linee esterne (es. cancelletti di partenza o pulsanti).

Les touches fonction habilitées sont les suivantes:

- <F1> **Start**
- <F2> **Lap**

	REI2 Programme Départs individuels	Doc: R2U_S_1079_001_F Version : 1.07.9 Page 86 de 111
---	---------------------------------------	---

- <F3> **Stop**
- <F4> **Aux**
- <F5> **menu** pour revenir au menu de configuration.

Le filtre à bruit est activé par défaut sur la ligne de Départ.

Chaque pression de la touche associée à une ligne (de <F1> à <F4>), permet d'activer l'une des deux options : **Oui** – **Non**.

## 15 . Insertion bases vitesses

REI2 permet aussi bien le calcul de la vitesse moyenne entre des points de relevé (Start, Lap x et Stop) que le calcul de vitesses ‘instantanées’ à travers le système LinkGate qui, outre l’envoi du temps relevé, est en mesure d’envoyer également un temps de parcours d’une base spécifique.

REI2 ne mémorise pas les vitesses, mais uniquement les données nécessaires pour les calculer, comme les temps de passage entre les points de relevé et les temps de parcours des bases ainsi que les longueurs correspondantes.

Les temps de passage sur les bases LinkGate sont relevés avec la précision de 1/32.768s qui caractérise les modules LinkGate.

Pour les détails concernant l’installation du système LinkGate, voir le Manuel d’utilisation.

### 15.1 Longueur bases vitesses moyennes

Cette fonction permet de définir la distance entre les différents points de relevé du temps pour le calcul de la vitesse moyenne de parcours.

L’afficheur montre, de manière graphique, l’interprétation de la base insérée. La mesure de la distance doit être exprimée distinctement d’abord pour la partie en mètres (de 0 à 65000) puis pour la partie décimale (cm) ou, en alternative en Km (de 0 à 9999) et mètres en fonction de ce qui est établi au 15.5 Plage bases vitesses page 88.

Les touches fonction habilitées sont les suivantes:

- **<F1> Ltotal** : Cette touche fonction permet de régler la longueur du parcours entre le départ et l’arrivée
- **<F2> Llap** : A chaque pression est demandée l’introduction du numéro d’intermédiaire (lap) final du tronçon sur lequel calculer la vitesse moyenne et, après confirmation avec **<ENT>**, la longueur est visualisée. Par exemple, avec Base = 1 on entend le tronçon du départ au premier intermédiaire, avec Base = 2 le tronçon du 1° au 2° intermédiaire
- **<F3> Lstop**. Visualise la distance entre le dernier intermédiaire (lap) et la ligne d’arrivée
- **<F4> Reset All** efface toutes les bases vitesse; avant de effacer REI2 demande conforme avec **<F4> Oui**
- **<F5> menu** pour revenir au menu de configuration.

Pendant la visualisation d’une base intermédiaire ou finale, les touches fonction suivantes sont actives:

- **<F2> Modifier** : elle permet de modifier les dimensions de la base sélectionnée auparavant
- **<F5> Menu** : pour revenir à la page d’écran précédente et définir, éventuellement, une nouvelle base.

**Note:** la partie concernant la définition des bases entre les différents intermédiaires est active uniquement si le type base fixé est **Multibase**, sinon la longueur tour est demandée directement. Voir: 15.4 Type bases vitesses page 88.

### 15.2 Longueurs vitesses radio

En utilisant le système d’acquisition radio Linkgate © il est possible de raccorder deux dispositifs de relevé, comme des photocellules, au même module EncRadio ou Encoder pour le calcul de la vitesse moyenne à l’intérieur d’une base. A travers cette fonction, la distance entre deux points de relevé est établie.

Sur le display, est mis en évidence, graphiquement, la position des deux dispositifs et les modalités de raccordement du câble "signal". L'indication **FTC\_R** montre que le câble signal du dispositif est relié à la douille rouge de l'Encoder, tandis que **FTC\_V** montre qu'il est relié à la douille verte. Le signal de l'autre dispositif est relié à la douille, verte ou rouge, restée libre. Les deux câbles de masse sont raccordés à la douille noire de l'Encoder.

La mesure de la distance doit être exprimée distinctement d'abord pour la partie en mètres (de 0 à 65000) puis pour la partie décimale (cm).

Les touches fonction habilitées sont les suivantes:

- **<F1> Lstart** : Cette touche fonction permet de définir la longueur de la base reliée au départ
- **<F2> Llap** : A chaque pression est demandée l'introduction du numéro d'intermédiaire (lap) final du tronçon sur lequel calculer la vitesse moyenne et, après confirmation avec **<ENT>**, la longueur est visualisée. Par exemple, avec Base = 1 on entend la base entre un dispositif et le premier intermédiaire, avec Base = 2 le tronçon terminal au niveau du second intermédiaire. Le numéro correspond à l'établissement de la ligne sur le Linkgate Encoder
- **<F3> Lstop**. Visualise la distance entre le dernier dispositif auxiliaire et la ligne d'arrivée
- **<F4> Reset All** Efface toutes les bases vitesse ; avant de effacer REI2 demande confirme avec **<F4> Oui**
- **<F5> menu** pour revenir au menu de configuration.

Pendant la visualisation d'une base intermédiaire ou finale, les touches fonction suivantes sont actives:

- **<F2> Modifier** : elle permet de modifier les dimensions de la base sélectionnée auparavant
- **<F5> Menu** : pour revenir à la page d'écran précédente et définir, éventuellement, une nouvelle base.

### 15.3 *Unité de mesure*

Cette fonction permet de spécifier l'unité de mesure à utiliser pour la visualisation/impression des vitesses relevées.

Chaque pression de la touche **<F3>** active l'une des options disponibles, à savoir: **m/s** pour mètre seconde, **Kmh** pour kilomètres à l'heure, **mph** pour miles par heure (terrestres) ou **knt** pour noeuds (milles marins par heure).

### 15.4 *Type bases vitesses*

Cette fonction permet de spécifier le type de Lap que l'on utilisera. Chaque pression de la touche **<F4>** active l'une des deux options ( **Multibase** | **Tour** ). Avec la configuration **Multibase**, il faudra indiquer la longueur de toutes les bases entre les différentes intermédiaires pour avoir toutes les valeurs de moyenne ; avec la configuration **Tour**, il est suffisant d'insérer la longueur d'un tour pour avoir les moyennes de parcours de tous les tours.

### 15.5 *Plage bases vitesses*

Elle permet de définir la plage de mesure pour les bases sur lesquelles calculer les vitesses moyennes. Chaque pression de la touche **<F4>** active l'une des 2 alternatives (**Kilomètres/Mètres** et **Mètres/Centimètres**). A chaque variation de la plage des bases, toutes les valeurs des mesures des bases éventuellement déjà insérées sont effacées, par conséquent REI2 demande confirmation: **Attention toutes les valeurs seront perdues. Sûr ? Oui Non** avant d'accepter la modification. Naturellement en appuyant sur **<F5>** pour **Non** la plage n'est pas modifiée.



## 16 Réception données mémorisées par LinkGate

Le dispositif pour la transmission radio des impulsions Microgate linkGate Encoder permet de transmettre à REI2 tous les chronologiques et les vitesses acquises pendant le chronométrage (jusqu'à un maximum de 256 temps et 256 vitesses). Cette possibilité représente une sécurité supplémentaire, car elle permet de 'récupérer' *a posteriori* des temps non transmis via radio pour une raison quelconque.

Cette fonction permet de transférer les données présentes dans l'encoder à REI2.

Après avoir débranché le décodeur et raccordé l'encoder à l'aide du câble prévu à cet effet (voir manuel d'utilisation), appuyer sur la touche <F1> pour activer la réception sur REI2 et activer la transmission sur l'Encoder en appuyant sur <2<sup>nd</sup>> et, en maintenant la pression, sur la touche <SERIAL>.

Dans les deux secondes, seront visualisés sur l'écran deux contacteurs indiquant le nombre de temps et de vitesses effectivement transmis.

Une fois la réception terminée, appuyer sur <ENT> pour faire apparaître un autre menu .

En choisissant <F1> **Absolut**, les chronologiques sont simplement transférés et présentés tels qu'ils ont été acquis. Il est donc indispensable que le dispositif LINKGATE Encoder et REI2 aient été synchronisés (voir le manuel d'utilisation) avant le début de la session de chronométrage (à moins que l'on ne veuille affronter une pénible série de calculs et corrections *a posteriori*...)

En choisissant <F2> **Auto Synchronisation** les deux dispositifs sont synchronisés '*a posteriori*' au moment du transfert des données.

De cette façon, les temps sont ramenés aux valeurs correctes même si LinkGate Encoder et REI2 n'avaient jamais été synchronisés. Ce second choix est normalement le plus avantageux ; cependant, il est indispensable que REI2 ne soit pas synchronisé différemment pendant le temps qui s'écoule entre la fin de la session de chronométrage et le moment où l'on effectue le transfert des données. Il est tout aussi avantageux d'effectuer le transfert immédiatement après la fin de la session de chronométrage, de sorte à réduire la déviation due à l'écart léger et inévitable entre les bases temps des deux dispositifs (voir les spécifications techniques de LinkGate Encoder et de REI2 pour une évaluation des écarts possibles).

Les temps et les vitesses transférés par l'Encoder Linkgate peuvent éventuellement être imprimés, à l'aide de <F1> pour faciliter l'assignation des temps.

Après avoir effectué le choix de la référence temps, on entre automatiquement dans la fonction d'assignation. A travers cette opération, il est possible d'attribuer à un dossard, pour une certaine manche, le chronologique transféré par LinkGate Encoder. Les temps transférés sont visualisés sur la quatrième ligne de l'afficheur. La troisième et la cinquième présentent, respectivement, le chronologique immédiatement précédent et celui immédiatement successif au temps acquis. De cette façon, il est plus facile de 's'orienter' parmi les temps pour trouver le temps ou les temps à 'récupérer'. Pour passer d'un temps au suivant sans assigner ceux-ci, appuyer sur <ENT>. Pour faire défiler en avant/en arrière les temps acquis, appuyer sur <F1> ou <F2>. Pour assigner un temps à un numéro de dossard, saisir directement le numéro, confirmer avec <ENT> puis insérer le numéro de manche. Si l'on essaie d'assigner un temps déjà utilisé, le chronomètre présente un message d'avertissement.

Les touches fonction habilitées sont les suivantes:

- <F1> ↑: Permet de faire défiler en arrière la liste des événements à assigner

- <F2> ↓: Permet de faire défiler en avant la liste des événements à assigner
- <F3> **Homolo/Tous/Sta/Sto**. Chaque pression active l'une des deux modalités d'apparition des chronologiques. **Homolo** montre uniquement les événements du même type (ex. Uniquement les Lap 1, uniquement les départs, etc.) ; **Tous** visualise tous les chronologiques précédent et suivant indépendamment du type; avec **Sta/Sto**; seuls les événements de départ et d'arrivée sont présentés
- <F5> **menu** pour sortir de la fonction.

Exemple d'acquisition Lap. 1:

Hh:mm:ss.d Réception de LinkGate:			
Événement	N.	Man	Chronologique1
Lap 1	10	1	10:55:14.12_14
Lap 1			10:57:12.54_85
Lap 1	12	1	10:58:16.36_98
Numéro: _____ Manche: _____			
↑	↓	Homolo	Menu

Dans l'exemple après le

signal de Lap 1 concernant le numéro 10 apparaît un

signal non attribué et, ensuite, un

signal concernant le numéro 12.

Il est donc probable que le chronologique se réfère à l'intermédiaire du concurrent 11.

**Nota:** Il convient d'avoir une idée approximative de l'heure du chronologique ou des chronologiques manquant(s), éventuellement en s'aidant avec une impression préliminaire des chronologiques.

## 17 Test niveau signal radio LinkGate

Un niveau qualitatif adéquat du signal radio reçu par le système LinkGate est une condition *sine qua non* pour la bonne utilisation de celui-ci ; A travers cette fonction, REI2 donne la possibilité d'en évaluer la validité.

Une fois entrés dans cette fonction, le message suivant apparaît '**TEST QUALITÉ SIGNAL RADIO**' suivi, sur la ligne suivante de l'afficheur, de '**Prêt à recevoir ...**'. A ce stade, on peut lancer une transmission de test (par exemple un signal de start). Environ 3 secondes après le début de la transmission, pendant laquelle s'affiche '**Réception en cours...**', l'afficheur visualise le canal du signal et la qualité du signal exprimée en pourcentage. Naturellement, plus le pourcentage est haut, plus la qualité de la réception est bonne.

Les valeurs supérieures à 40% sont à considérer comme 'sûres'.

Si le canal défini sur LinkGate Encoder ne coïncide pas avec celui qui est défini sur REI2 (voir chap. Canal LinkGate page 73), le message suivant apparaît '**RADIO XXXXX – Canel xxx Signal = xxx% - Différence du canel reçu!!!**'.

Au cas où le niveau de qualité du signal reçu serait inférieur à 40%, on peut utiliser une ou plusieurs des mesures suivantes:

- Placer verticalement et en en hauteur tant les radios en transmission (celles reliées aux Encoder) que les radios en réception
- Changer de fréquence de travail, en s'éloignant de la fréquence utilisée par d'autres émetteurs
- Utiliser, notamment pour les radios en transmission, des antennes plus efficaces comme des antennes à  $\frac{1}{4}$  ou à  $\frac{5}{8}$  d'onde à la place des stylos normaux 'chargés'.

Les antennes fournies avec le système de transmission intégré LinkGate EncRadio et LinkGate DecRadio sont déjà à haute efficacité.

**Nota:** la vérification de la qualité du signal doit être effectuée, de préférence, avec le sélecteur 'short-long' du dispositif LinkGate Encoder en position 'Long' (L). Si le sélecteur est sur 'Short' (S), la valeur maximum de 'qualité' indiquée par le test est d'environ 25%.

Pour d'autres détails sur le système LinkGate, voir le Manuel d'utilisation.

La touche fonctionnelle <F5> **menu** permet de revenir au menu précédent.

## 18 Calculatrice

REI2 met à votre disposition une calculatrice sexagésimale.

### 18.1 Normale

Taper le premier temps que l'on désire additionner ou soustraire (TA) ; puis taper le second temps (TB).

Les touches fonction habilitées sont les suivantes:

- **<F1> A+B** : additionne TA à TB
- **<F2> A-B** : soustrait TB de TA
- **<F3> modif.** permet de varier les deux temps fixés
- **<F5> menu** pour revenir au menu précédent.

Les temps sont 'normalisés' à 24 heures ; par exemple, 2:00:00.000+23:00:00.000 = 1:00:00.000 et non 25:00:00.000.

Faire bien attention en entrant les millièmes, notamment si les temps à additionner ou à soustraire sont exprimés avec la précision du dixième ou du centième; par exemple, pour insérer le temps 1:02.84 (une minute, deux secondes, 84 centièmes) il faut taper

**<0> <ENT>** (heures)

**<1> <ENT>** (minutes)

**<2> <ENT>** (secondes)

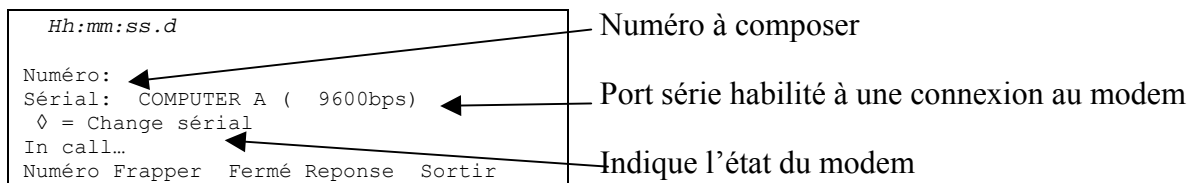
**<8><4><0><0> <ENT>** (dix millièmes), et NON PAS **<8><4> <ENT>**.

### 18.2 Étendue (gestion jours)

Le fonctionnement est semblable à la calculatrice normale. Toutefois, cette calculatrice permet également d'insérer un chiffre pour le jour, permettant ainsi des calculs sur des valeurs recouvrant plusieurs jours.

## 19 Configuration modem

Il est possible, dans ce menu, de communiquer avec un modem relié au Rei2.



Les touches de fonction actives sont les suivantes :

- <F1> **Numéro** permet d'entrer le numéro à composer
- <F2> **Frapper** compose le numéro entré
- <F3> **Fermé** interrompt la communication avec le modem
- <F4> **Reponse** répond à l'appel externe
- <F5> **Sortir** pour revenir au menu de configuration.

Pour appeler un numéro externe, il suffit de brancher le modem au port série disponible, d'entrer le numéro à composer en appuyant sur <F1> puis de taper à la suite chaque numéro. Par la suite, en appuyant sur <F2> **Frapper**, l'écran affichera **In call...** Si le numéro appelé répond, la connexion s'active alors automatiquement.

En cas d'appel externe, l'écran affichera **In answer...** Une pression sur la touche <F4> permet d'activer la connexion au modem.

## 20 Recherche des accumulateurs

Durant le fonctionnement normal, la première ligne (à droite) de l'afficheur signale la présence d'une source d'alimentation externe valable (avec le symbole d'une prise) et la charge insuffisante des accumulateurs (avec le symbole de la batterie). A partir de l'apparition du symbole, il reste environ 90 minutes d'autonomie.

La recharge des accumulateurs internes de REI2 est entièrement gérée par microprocesseur. De cette façon, il a été possible de créer un contrôle de la recharge en mesure de toujours garantir une efficacité maximale des accumulateurs, en allongeant aussi leur durée de vie.

En entrant dans cette fonction, la sixième ligne de l'afficheur signale l'état actuel de l'alimentation, à savoir:

- '**Utilisation batteries...**' ce sont les accumulateurs internes qui sont utilisés
- '**Maintien...**' le chronomètre est alimenté par la source extérieure et en même temps les accumulateurs sont maintenus par un faible courant de charge mais leur recharge N'EST PAS effectuée
- '**Décharge...**' les accumulateurs internes sont complètement déchargés avant d'être rechargés
- '**Recharge**' recharge en cours; le temps qu'il reste avant la fin de la recharge apparaît sur la droite
- '**Recharge bloquée**' la recharge a été momentanément interrompue faute d'une tension d'alimentation suffisante. Elle recommencera dès que le niveau de tension sera suffisant.

Pour recharger les accumulateurs, raccorder à la prise prévue à cet effet une source de courant continu entre 12 et 20 volts. Pour les détails, voir le Manuel d'utilisation.



Pour recharger les accumulateurs ou effectuer une décharge complète, il faut que REI2 soit allumé. Il est cependant possible d'effectuer un chronométrage pendant la recharge, l'important étant de ne pas éteindre le chronomètre.

### 20.1 Décharge/Recharge

En sélectionnant cette fonction, on active d'abord la décharge complète des accumulateurs internes puis leur recharge. Il s'agit de la procédure la plus correcte pour conserver une excellente efficacité des accumulateurs internes.

La durée de la phase de décharge dépend de la charge restante des accumulateurs internes et peut aller jusqu'à 3 heures.

La durée de la phase de recharge est, quant à elle, de 7 heures ; après quoi, apparaît le message **RECHARGE OK !**.

### 20.2 Recharge immédiate

Au cas où il ne serait pas possible d'effectuer correctement une décharge puis une recharge, par manque de temps ou pour une autre raison, il est possible de ne procéder qu'à la phase de recharge. De cette façon les délais de recharge sont réduits, mais il s'agit d'une procédure déconseillée dans la mesure où l'efficacité des accumulateurs est réduite.

### 20.3 Interruption

Cette fonction interrompt les phases de décharge et de recharge. REI2 revient à l'état de maintien.

## 21 Gestion épreuves

REI2 est en mesure de mémoriser un maximum de 8 épreuves différentes avec les configurations correspondantes. Il est possible de suspendre une épreuve à tout moment, d'en gérer une autre puis de la rappeler.

Dès que REI2 a terminé la vérification de la synchronisation et du contenu de la mémoire, il active le menu de gestion épreuve.

Aucune opération n'est nécessaire, à la fin du chronométrage, pour mémoriser une épreuve. Toutes les données sont automatiquement sauvegardées dans la mémoire du chronomètre et conservées même lorsque l'appareil est éteint. Pour les délais de conservation des données mémorisées, voir le Manuel d'utilisation.

### 21.1 Nouvelle épreuve

Avec cette option, il est possible de commencer une nouvelle épreuve. Le REI2 demande le programme à utiliser ; après avoir sélectionné celui-ci, la bande imprime le message '**NOUVELLE ÉPREUVE**' et le numéro qui lui est attribué.

Au cas où les huit épreuves disponibles auraient été mémorisées, le message suivant apparaît '**ATTENTION! - Mémoire Épreuves finie – Procéder à la suppression de – une ou plusieurs épreuves**'; il est donc nécessaire d'effacer l'une des épreuves mémorisées pour pouvoir continuer.

### 21.2 Efface/Rappel épreuve mémorisée

A travers cette option il est possible de rappeler ou d'effacer, dans la liste des épreuves proposées, une épreuve mémorisée auparavant.


Dans la colonne:

- **ÉPREUVE** apparaît le numéro progressif de l'épreuve. Le symbole \* à gauche du numéro montre la dernière épreuve active, épreuve rappelée si on choisit Suite épreuve actuelle
- **DATE** la date de début
- **DÉBUT** l'heure de début
- **TYPE** le type de programme utilisé pour l'épreuve.

Les positions libres pour mémoriser une épreuve sont signalées par '---'.

Les touches fonction habilitées sont les suivantes:

- <F1> ↑: défilement de la liste des épreuves vers le haut
- <F2> ↓: défilement de la liste des épreuves vers le bas
- <F3> cette touche permet d'effacer l'épreuve signalée par la symbole ◀. Le REI2 demande confirmation de l'intention d'effacer l'épreuve, <F4> pour effacer, <F5> pour annuler l'effacement. Au cas où l'on sélectionnerait un numéro d'épreuve non utilisé, le message suivant apparaît '**Impossible effacer**'
- <F4> Cette touche rappelle l'épreuve signalée par le symbole ◀ et permet la reprise de son chronométrage. Au cas où l'on sélectionnerait un numéro d'épreuve non utilisé, le message suivant apparaît '**Épreuve non disponible !**'
- <F5> pour revenir au menu précédent.

	REI2 Programme Départs individuels	Doc: R2U_S_1079_001_F Version : 1.07.9 Page 96 de 111
---	---------------------------------------	---

### **21.3 Suite épreuve actuelle**

En sélectionnant cette option, on reprend le chronométrage de la dernière épreuve mémorisée en gardant tous les chronologiques et les configurations.

### **21.4 Effacer global mémoire**

En sélectionnant cette option, il est possible d'effacer toutes les données de toutes les épreuves mémorisées. Le message suivant apparaît sur l'afficheur '\*\*\*\*\* ATTENTION \*\*\*\*\* - **Toutes les données et toutes les épreuves seront effacées de façon irréversible, continuer ?** ; en appuyant sur <F4> pour **Oui** on efface toutes les épreuves mémorisées ; avec <F5> pour **Non** on annule l'effacement.



## 22 Modification configuration base

Cette fonction permet de sélectionner, parmi les 4 configurations proposées, celle qui s'adapte le mieux aux exigences de la manifestation que l'on souhaite chronométrer. Une fois sélectionnée la configuration base, il est possible d'apporter n'importe quelle variation à la configuration proposée.

Les touches fonction habilitées sont les suivantes:

- <F1> **Ski alpin**
- <F2> **Ski nordique**
- <F3> **Endurance**
- <F4> **Générique**

(autre..)

- <F1> **Relais**
- <F2> **Poursuite (Gundersen).**

Pour les valeurs définies sur REI2, voir Configurations prédéfinies page 99.

## 23 État lignes

Cette fonction permet un contrôle aisé de l'état des lignes raccordées à REI. Les lignes principales Start, Las, Stop et Aux ont, à droite de leur description, un petit cercle indiquant l'état. Pour les Pod du système LinkPod est indiquée, pour chaque Pod, l'état de chacune des 8 entrées.

Les significations sont:

- Cercle vide Ligne au repos
- Cercle plein Ligne active
- Barre (uniquement Pod) Pod non présent ou non raccordé régulièrement ou ligne non présente physiquement sur le Pod (Pod avec moins de 8 entrées).

## 24 Configurations prédéfinies

Le tableau suivant récapitule les définitions standard qui sont activées en cas de choix de l'une de celles-ci:

	Ski alpin	Ski nordique	Endurance	Training	Parallèle	Poursuite (Gundersen)
Auto Recherche proxiem au départ	OUI	OUI	NON	OUI	OUI	OUI
Début Manche	1	1	0	1	1	1
Recherche automatique arrivées	OUI	NON	NON	OUI	NON	NON
Assignment automatique arrivées	NON	NON	NON	OUI	NON	NON
Impressions Chronologiques	OUI	OUI	OUI	NON	OUI	OUI
Impressions intermédiaires	à l'arrivée	à chaque événements	à chaque événements	à l'arrivée	à chaque événements	à chaque événements
Précision de mesure	1/100	1/10	1/100	1/100	1/10	1/10
Arrondissement	Tronque	Tronque	Tronque	Tronque	Tronque + Tronque cronologiques	Tronque
Temps morts (Start, Lap, Aux, Stop)	500,200, 200,200	500,200, 200,200	500,200, 200,200	500,200, 200,200	500,200, 200,200	500,200, 200,200
Intermédiaires: Priorité	Lap	Numéro	Manuel	Manuel	Numéro	Numéro
Intermédiaires Prioritaire	Sans priorité	Priorité	Priorité	Sans priorité	Priorité	Priorité
Calcul Classement	OUI	OUI	NON	OUI	OUI	OUI
Longueur base vitesse moyenne	m / cm	Km / m	Km / m	Km / m	Km / m	Km / m
Affichage temps	Totaux	Totaux	Manche	Manche	Manche	Manche
Gèstion de groupe						un groupe le moïn

## 25 Protocoles de communications REI2 - PC

### 25.1 De PC

Pour transmettre les informations concernant le nom et la nationalité des athlètes, il est nécessaire de remplir un fichier spécial. A l'intérieur de chaque ligne, les différentes valeurs sont séparées par le caractère ASCII Tab (09h); les différentes lignes par le caractère CR (13) (0Dh). Les mots clés (en **caractères gras**) doivent être envoyés exactement comme ils sont écrits.

Les données peuvent uniquement être transmises à la sortie de l'ordinateur A du chronomètre REI2. En outre, la transmission des données peut s'effectuer en background, sans avoir à entrer dans le menu de réception des données du PC.

#### 25.1.1 Liste des Noms et Nationalités des Athlètes

La liste des noms et des nationalités des athlètes spécifie l'assignation d'un numéro de dossard à un certain nom. Chaque assignation sera placée sur une ligne de texte différente, et le format complet sera le suivant:

<b>\$STARTL</b>	Début de la liste de noms, doit être écrit exactement comme à côté
CR	Retour Chariot (0Dh)
	Pour chaque concurrent inséré, il faut répéter les informations suivantes:
pet	Numéro de dossard (ex. 1)
TAB	Tabulateur (09h)
naz	sigle national à 3 caractères (ex. ITA)
TAB	Tabulateur (09h)
Nom	Prénom et nom (un max de 24 caractères; un seul espace entre le nom et le prénom est admis (ex. Isolde Kostner); les noms composés peuvent être aussi envoyés en utilisant _ pour diviser le nom. Ex: Marco_Andrea Di_Luca
CR	Retour Chariot (0Dh)
	Fin de la partie répétitive des informations du concurrent
<b>\$STOPL</b>	Fin de la Liste. Indique au REI2 que la liste de noms est terminée.
CR	Retour Chariot (0Dh)

→ **\$STARTL** CR            **\$STOPL** CR →

↑

doss TAB pays TAB nom

---

#### Exemple :

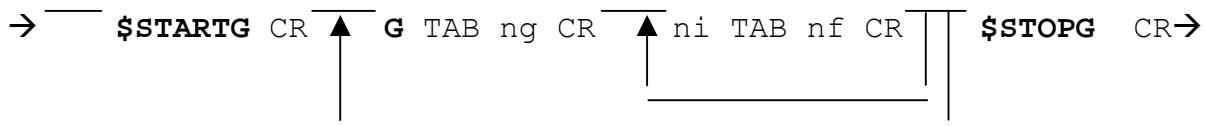
\$STARTL	Début de la liste des noms, doit être écrite exactement comme indiqué ci-contre
1 ITA Isolde Kostner	Affectation du numéro de dossard 1 à l'athlète italien Isolde Kostner.
\$STOPL	Fin de la liste. Indique à REI2 que la liste des noms est terminée.

## 25.1.2 Liste des Groupes et leur Composition

Il est possible de définir une liste de groupes et leur composition et de l'envoyer au REI2. Le format est très semblable du format de la liste des noms:

**\$STARTG** début liste groupes, doit être écrit exactement comme à côté  
 CR Retour Chariot (0Dh)  
 Pour chacun des groupes à insérer, il faut répéter la sélection de groupe  
**G** code de début groupe  
 TAB Tabulateur (09h)  
 ng numéro de groupe (max numéro admis 200)  
 CR Tabulateur (09h)  
 Pour chacun des choix de chaque groupe il faut répéter la spécification des extrémités du choix  
 ni numéro initial du choix de groupe  
 TAB Tabulateur (09h)  
 nf numéro final du choix de groupe  
 CR Retour Chariot (0Dh)  
 fin de la partie répétitive du choix de groupe  
 fin de la partie répétitive de la sélection de groupe  
**\$STOPG** Fin liste Groupes Le nombre maximum de Choix pour chaque groupe est 10. Le nombre maximum de groupes définissables est 98, le numéro 99 est réservé à l'usage interne et signifie 'tous les groupes'.  
 CR Retour Chariot (0Dh)

→ **\$STARTG** CR **G** TAB ng CR **ni** TAB nf CR **\$STOPG** CR →



### Exemple:

\$STARTG		Début de la liste des groupes
G	1	Définition du groupe 1
1	100	Premier choix groupe 1: de 1 à 100
101	200	Second choix groupe 1: de 101 à 200
251	300	
387	387	
G	2	Fin groupe 1, début groupe 2
400	415	
460	485	
500	530	
654	654	Pour insérer un seul dossard, insérer 2 fois le même numéro
\$STOPG		Fin liste des groupes

Pour les compétitions de type poursuite Gundersen (ex: combiné nordique) il est possible d'envoyer une liste de groupes. Le premier concurrent de chaque groupe est considéré comme étant le premier à partir dans le groupe respectif.

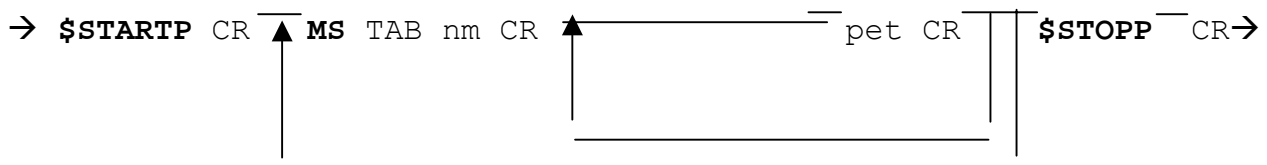
### 25.1.3 Listes de départ

La liste de départ spécifie l'ordre de départ des athlètes pour chaque manche de l'épreuve. Une manche peut être définie comme manche avec départs individuels, ou avec départs groupés.

Le format de la liste est le suivant:

<b>\$STARTP</b>	Début de la liste de départ
CR	Retour Chariot (0Dh)
	Pour chaque manche à charger, répéter la partie qui suit
<b>MS</b>	Début de la Manche 1, pour départs individuels.
TAB	Tabulateur (09h)
Nm	numéro de la manche
CR	Retour Chariot (0Dh)
	répéter les numéros au départ
pet	départ: au départ
CR	Retour Chariot (0Dh)
	Fin de la partie de répétition du numéro
	Fin de la partie de répétition de la manche
<b>\$STOPP</b>	Fin de la liste des départs
CR	Retour Chariot (0Dh)

Le nombre maximum de Manches définissables est huit. Les manches peuvent être tant de type 'individuel' que de départs



#### Exemple :

<b>\$STARTP</b>	Début de la liste de départ
MS 1	Début de la manche 1, pour les départs simples.
1	Premier départ: Dossard 1
32	Second départ: Dossard 32
31	Troisième départ: Dossard 31
40	...
51	
MG 2	Début de la manche 2, départs en groupes
1	Premier départ: Groupe 1
2	Second départ: Groupe 2
<b>\$STOPP</b>	Fin de la liste des départs

## 25.1.4 Listes Départs Automatiques

La liste départs automatiques spécifie l'heure de départ des athlètes pour les différentes manches.

Le format de la liste est le suivant:

<b>\$STARTA</b>	Début de la liste de départ
CR	Retour Chariot (0Dh)
	Pour chaque manche à charger, répéter la partie qui suit
<b>MS</b>	Début de la Manche 1, pour départs individuels.
TAB	Tabulateur (09h)
Nm	numéro de la manche
CR	Retour Chariot (0Dh)
<b>DATE</b>	éventuelle pour départs sur plusieurs dates
date	date dans le format jj/mm/aaaa
	répéter les numéros au départ
CR	Retour Chariot (0Dh)
pet	départ: au départ
TAB	Tabulateur (09h)
	Temporaire de départ sous la forme HH:MM:SS.DCMM
CR	Retour Chariot (0Dh)
	Fin de la partie de répétition du numéro
	Fin de la partie de répétition de la manche
<b>\$STOPA</b>	Fin de la liste des départs
CR	Retour Chariot (0Dh)

Le nombre maximum de Manches définissable est huit. Les manches peuvent être tant de type 'individuel' que de départs

→\$STARTA-CR-MS-TAB-nm-CR-[DATA-date]dos-TAB-Temps-CR-\$STOPA-CR→

**Exemple :**

\$STARTA	Début de la liste de départ
MS 1	début de la manche 1, pour les départs simples
DATE 08/06/2001	
1 12:34:56.7890	Premier départ: Dossard 1
32 12:35:56.7890	Premier départ: Dossard 1
DATE 09/06/2001	
111 12:34:56.7890	Premier Départ: Dossard 111
132 12:35:56.7890	Premier départ: Dossard 132
MG 2	Début de la manche 2, départs en groupes
DATE 10/06/2001	
1 12:34:56.7890	Premier départ: Dossard 1
\$STOPA	Fin de la liste des départs

Pour les compétitions du type poursuite Gundersen (ex: combiné nordique), il est possible d'envoyer une liste de départs automatiques. Cependant, cette liste doit être associée à la seconde manche.

## 25.2 Pour PC

En utilisant des protocoles appropriés, il est possible de demander à REI2 une série d'informations enregistrées dans sa mémoire, comme les temps nets et chronologiques, les temps qui s'écoulent, l'état des concurrents. Les détails et les spécifications de communication figurent dans le manuel **Protocoles de communication**. Aucune commande envoyée à travers les connecteurs Ordinateur A et B, en dehors de celles qui sont spécifiées, par ailleurs à confirmer sur le REI2, n'est en mesure de modifier les données présentes dans le chronomètre.

Pour le raccordement entre REI2 et un ordinateur, utiliser la porte 'Ordinateur A' et 'Ordinateur B'.



## 26 Structure menu

Les entrées évidentes avec (\*) ne sont pas disponibles en configuration **Poursuite (Gundersen)** laquelle est évidente avec (\$) n'est pas disponible seulement en configuration **Poursuite (Gundersen)**.

### 26.1 Menu initial

- A: Nouvelle épreuve
  - A: Départs individuels
  - B: Départs groupés
  - C: Chronomètre base
  - D: Parallèle
- Autre
  - A: Saut d'obstacles
  - B: Natation
  - C: PC-ONLINE
  - D : Poursuite sur piste
- B: Effacer/Rappelle épreuve enregistré
- C: Continuez épreuve actuelle
- D: Effacer global mémoire
- Autre
  - A: Recharge accumulateurs
    - A: Décharge/Recharge
    - B: Recharge immédiate
    - C: Interrompt
  - B: Test niveau signal radio LinkGate
  - C: Etat lignes (principales et pod)
  - D: Autotuning Battery

### 26.2 Menu épreuve

(M 1)

- M 1.A: Chronométrage 4 Chronométrage 16
- M 1.B: Insertion/impression groupes 5 Gestion groupes 41
  - M 1/2.A: Insérer/Modifier groupes 5.1 Insertion/Modification groupes 41
  - M 1/2.B: Imprimez structure groupes 5.2 Impression structure groupes 42
  - M 1/2.C: Effacer groupes 5.3 Effacement groupes 42
  - M 1/2.D: Structure groupes:... 5.4 Structure groupes: ... 42
  - Autre
  - M 1/2.A: Recevez structure groupe du PC 5.5 Réception structure groupes de PC 43
- M 1.C: Classement et autres impressions 6 Classements et autres impressions 44
  - M 1/3.A: Imprimez/Affichez Classement 6.1 Impression/Affichez Classement 44
  - M 1/3.B: Autres impressions 6.2 Autres impressions 45
    - M 1/3/2.A: Chronologiques 6.2.1 Chronologiques 45
    - M 1/3/2.B: ABs/AB/Disqualifiés 6.2.2 ABs/AB/Disqualifiés 46
      - A: Imprime Pas Partis 6.2.2 ABs/AB/Disqualifiés 46
      - B: Imprime Pas Arrivés 6.2.2 ABs/AB/Disqualifiés 46
      - C: Imprime Disqualifiés 6.2.2 ABs/AB/Disqualifiés 46
      - D: Manche 0 (0=toutes les manches) 6.2.2 ABs/AB/Disqualifiés 46
    - M 1/3/2.C: Skipped 6.2.3 Skipped 46

M 1/3/2.D: Doss en course (partis et pas arrivés)	6.2.4 Dossards en course	46
Autre		
M 1/3/2b A: STOP sans START	6.2.5 STOP sans START	47
M 1/3.C: Modalité Impression et affichage	6.3 Modalités Impression et Visualisation	47
M 1/3/3.A: Présentation données : ...	6.3 Modalités Impression et Visualisation	47
M 1/3/3.B: Imprimer écart : ...	6.3 Modalités Impression et Visualisation	47
M 1/3/3.C: Ord. Meme temps : ...	6.3 Modalités Impression et Visualisation	47
M 1/3/3 D: Transf. Impressions serielle:...	6.3 Modalités Impression et Visualisation	47
Autre		
M 1/3/3b A: Appoyer le interm. précédent	6.3 Modalités Impression et Visualisation	47
M 1/3/3b B: Max Athlète en Class. (0=tous)	6.3 Modalités Impression et Visualisation	47
M 1/3/3b C: Impression noms concur. : ...	6.3 Modalités Impression et Visualisation	47
M 1/3/3b D: Imprimez nat. concur.:...	6.3 Modalités Impression et Visualisation	47
M 1/3.D: Imprimes/Affichez element climatique	6.4 Imprimes/Affichez element climatique	48
M 1/3/4.A: Test sonde clima	6.4.1 Test sonde clima	48
M 1/3/4.B: Air monitor	6.4.2 Air monitor	49
M 1/3/4 C: Imprimez élément climat:...	6.4.3 Imprimez élément climat:	49
M 1 D Gestion départ	7 Gestion départs	50
M 1/4 A: Insertion manuelle liste de départ	7.1 Insertion manuelle liste de départ	50
M 1/4 B: Calcul ordre de départ (*)	7.2 Calcul ordre de départ	51
M 1/4 B: Calcul ordre de départ (\$)	7.3 Départs avec méthode Gundersen	53
M 1/4/2 A: Calcul ordre de classic départ	7.3.1 Calcul ordre de	53
M 1/4/2 B: Calcul ordre de Poursuite départ.	7.3.2 Calcul ordre de Poursuite départ	53
M 1/4 C: Imprimez liste de départ	7.4 Imprimez listes de départ	54
M 1/4 D: Gestion liste Départs automatiques	7.5 Départs automatiques	55
M 1/4/4.A: Insérer/Modifier départ automatiques	7.5.1 Insertion/Modification séquence	55
M 1/4/4/1 A: Insérer/Modifier séquence départ	7.5.1 Insertion/Modification séquence	55
M 1/4/4/1 B: Insertion manuelle départs autom.	7.5.2 Insertion manuelle départs autom.	56
M 1/4/4/1 C: Poursuite (Gundersen) (\$)	7.5.3 Poursuite (Gundersen)	58
M 1/4/2.B: Recevez séquence automatique du PC	7.5.4 Réception séquence automatique de PC	59
M 1/4/2.C: Imprimez séquence de départ	7.5.5 Impression séquences de départ	60
M 1/4/2.D: Effacer toutes les séquences départ	7.5.6 Effacement de toutes les séquences départ	60
Autre (M 2)		
M 2.A: Synchronisation	8 Synchronisation	61
M 2/1.A: Synchronisation	8.1 Synchronisation	61
M 2/1.B: Modification valeur synchronisation	8.2 Modification valeur synchronisation	61
M 2/1.C: Synchronisation verifiée	8.3 Synchronisation vérifiée	61
M 2/1.D: Signal ...	8.4 Signal	62
M 2.B: Disqualification	9 Disqualifications	63
M 2.C: Transfert données au PC	10 Transfert données au PC	64
M 2/3 A: Transmission données Off Line	10.1 Transmission données Off Line	64
M 2/3 B: Configuration sortie données On Line	10.2 Configuration sortie données On Line	64
M 2/3 C: Configuration sérieales	12.3 Configuration sérieales	74
M 2/3 D: Protocole de sortie données : ...	10.3 Protocole de sortie	65
M 2 D: Réception données du PC	11 Réception données de PC	66
M 2/4 A: Réception listes du PC	11.1 Réception listes de PC	66
M 2/4/1.A: Rec. la liste des participants du PC	11.1.1 Réception liste participants de PC	66
M 2/4/1.B: Recevez structure groupe du PC	11.1.2 Réception structure groupes de PC	66

M 2/4/1.C: Recevez la liste des départs du PC	11.1.3 Réception liste de départ de PC	66
M 2/4/1/3.A: Recevez liste de départ du PC	11.1.3 Réception liste de départ de PC	66
M 2/4/1/3.B: Recevez séquence automatique du PC	Réception séquence automatique de PC	59
M 2/4.B: Impressions listes	11.2 Imprimer listes	67
M 2/4/2.A: Imprimez liste participants	11.2 Imprimer listes	67
M 2/4/2.B: Imprimez structure groupe	5.2 Impression structure groupes	42
M 2/4/2.C: Imprimez liste de départ	11.1.4 Imprimez listes de départ	67
M 2/4.D: Effacement listes	11.3 Effacement listes	68
M 2/4/3.A: Effacer liste noms des participants	11.3.1 Effacement liste noms des participants	68
M 2/4/3.B: Effacer structure groupes	11.3.2 Effacement structure groupes	68
M 2/4/3.C: Eliminez listes de départ	11.3.3 Effacement listes de départ	68
 Autre (M3)		
M 3.A: Configuration REI2	12 Configuration REI2	69
M 3/1.A: Configuration Software	12.1 Configuration Software	69
M 3/1/1.A: Affichage temps nets : ...	12.1.1 Visualisation temps nets	69
M 3/1/1.B: Imprimer chronologiques : ...	12.1.2 Impression chronologiques	69
M 3/1/1 C: Imprimez. Interm. : ...	12.1.3 Impression intermédiaires	69
M 3/1/1.D: Précision de mesure	12.1.4 Précision de mesure	69
A: Précision de mesure = ...	12.1.4 Précision de mesure	69
B: Arrondissement(0= fragmentation) = ...	12.1.4 Précision de mesure	69
C: Fragmentation chrono = ...	12.1.4 Précision de mesure	69
Autre		
M 3/1/1b.A: Dernier tour relais (Lap >> Stop) : ...	12.1.5 Dernier tour relais (Lap>>Stop)	70
M 3/1/1b B: Impostation manuelle de temps référ.	12.1.6 Définition manuelle temps de référence	70
M 3/1/1b/2 A: Écart acceptation temps : ...	12.1.6.1 Écart acceptation temps	70
M 3/1/1b/2 B: Impostation temps référence épreuve	12.1.6.2 Définition temps de référence épreuve	71
M 3/1/1b/2 C: Impostation temps référence tour	12.1.6.3 Définition temps de référence tour	71
M 3/1/1b/2 D: Effacement temps référement	12.1.6.4 Effacez temps référement	71
M 3/1/1b.C: Sélection manche pour Temps Total	12.1.7 Sélection manche pour temps total	71
M 3/1/1b D: Mode affichage temps : ...	12.1.8 Mod	72
Autre		
M 3/1/1c A: Entrée AUX pour autoskip : ...	12.1.9 Entrée AUX pour autoskip	72
M 3/1/1c B: Temps de confirmation pour stop	12.1.10 Temps de confirmation pour Stop	72
M 3/1/1c C: Classement N meilleur manche: ...(*)	12.1.11 Classement N meilleur manche:...	72
M 3/1/1c C: Rif Temps au premier(\$)	12.1.12 Temps de référence/ au premier	72
M 3/1.B: Configuration Hardware	12.2 Configuration machine	73
M 3/1/2.A: Canal LinkGate : ...	12.2.1 Canal LinkGate	73
M 3/1/2.B: Imprimante : ...	12.2.2 Imprimante allumée	73
M 3/1/2.C: Beep touches : ...	12.2.3 Bip touches	73
M 3/1/2.D: Contraste écran	12.2.4 Contraste afficheur	73
Autre		
M 3/1/2b A: Durée LinkGate transmission : ...	12.2.5 Durée de la transmission LinkGate	74
M 3/1.C: Configuration sérial	12.3 Configuration sériales	74
M 3/1.D: Imprimez configuration	12.4 Imprimez configuration	75
 M 3.B: Configuration Tableau		
M 1/3.A: Choix affichages	13.1 Choix affichages	76
M 1/3.B: Pause d'affic. : ...	13.2 Pause de visualisation	80
M 1/3 C: Vitesse sériale tableau = ...	13.3 Vitesse série tableau d'affichage	80
M 3/2 D: Prog.publicité : ...	13.4 Programme publicité	80
Autre		
M 3/2b A: Affichage nation concur. : ...	13.5 Affichage nation concurrente	80

M 3/2b B: Configuration ligne 485 : ...	13.6 Configuration ligne 485	80
M 3/2b C: Affichage temps sans point : ...	13.7 Affichage temps sans point	81
M 3/2b D: Affichage temps lap aucun interm. : ...	13.8 Affichage temps lap aucun intermédiaire	81
Autre		
M 3/2/c A: Contrôle longeur transm. Tab.:	13.12 Contrôle longueur transm. Tab.	82
M 3/2/c B: Affichages disponible	13.10 Affichages disponible	81
M 3/2/c C: Retorde Aff. Tab./tick:	13.11 Retarde Aff. Tab./tick	82
Autre		
M 3/2c A: Max num in class. Rot	13.9 Etablissement du nombre maximal de concurrents dans le classement rotatif	81
M 3/2c A: Pause d'affichage class. Rot:	13.13 Pause d'affichage class. Rot:	82
<b>M 3 C: Configuration Lignes</b>	<b>14 Configuration Lignes</b>	<b>83</b>
M 3/3/1.A: Attribution canaux physiques/logiques	14.1 Attribution canaux physiques/logiques	83
M 3/3/1.A: Attribution lignes princ. et touches	14.1.1 Attribution lignes principales et touches	83
M 3/3/1.B: Attribution Canaux Radio	14.1.2 Assignations Canaux Radio	83
M 3/3/1.C: Attribution Canaux LinkPod	14.1.3 Attribution Canaux LinkPod	84
M 3/3.B: Temps de désactivation lignes	14.2 Temps de désactivation lignes	84
M 3/3.C: Configuration exclusion lignes	14.3 Configuration exclusion lignes	85
M 3/3.D: Configuration lignes N/O N/F	14.4 Configuration lignes N/O N/F	85
Autre		
M 3/3b A: Noise filter lignes principales	14.5 Noise filter lignes principales	85
<b>M 3.D: Insertion base vitesse</b>	<b>15 . Insertion bases vitesses</b>	<b>87</b>
M 3/ 4 A: Longueur bases vitesse moyennes	15.1 Longueur bases vitesses moyennes	87
M 3/ 4 B: Longueur bases vitesse radio	15.2 Longueurs vitesses radio	87
M 3/ 4 C: Unité de mesure = ...	15.3 Unité de mesure	88
M 3/ 4 D Type bases vitesse : ...	15.4 Type bases vitesses	88
Autre (M 4)		
M 3/1/1b D: Interv. base vitesse : ...	15.5 Plage bases vitesses	88
<b>M 4.A: Reception données par LinkGate</b>	<b>16 Réception données mémorisées par LinkGate</b>	<b>89</b>
<b>M 4.B: Test niveau signal radio LinkGate</b>	<b>17 Test niveau signal radio LinkGate</b>	<b>91</b>
<b>M 4.C: Calculatrice</b>	<b>18 Calculatrice</b>	<b>92</b>
M 4/3.A: Normale	18.1 Normale	92
M 4/3.B: Étendue (gestion jours)	18.2 Étendue (gestion jours)	92
<b>M 4.D: Recharge accumulateurs</b>	<b>20 Recherche des accumulateurs</b>	<b>94</b>
M 4/4.A: Décharge/Recharge	20.1 Décharge/Recharge	94
M 4/4.B: Recharge immédiate	20.2 Recharge immédiate	94
M 4/4.C: Interrrompt	20.3 Interruption	94
Autre (M 5)		
<b>M 5.A: Gestion épreuve -&gt; retour au-dessus</b>	<b>21 Gestion épreuves</b>	<b>95</b>
A: Nouvelle épreuve	21.1 Nouvelle épreuve	95
B: Effacer/Rappelle épreuve enregistré	21.2 Efface/Rappel épreuve mémorisée	95
C: Continuez épreuve actuelle	21.3 Suite épreuve actuelle	96
D: Effacer global mémoire	21.4 Effacer global mémoire	96
<b>M 5.B: Modifiez configuration base</b>	<b>22 Modification configuration base</b>	<b>97</b>
<b>M 5.C: État ligne</b>	<b>23 État lignes</b>	<b>98</b>

M 5 D Feu

Cf. manuel spécifique

Autre (M 6)

M 6 A: Rei2 net

Cf. manuel spécifique

M 6 B: Configuration Rei2 Net

Cf. manuel spécifique

M 6 C: Configuration modem

19 Configuration modem 93

## 27 Suivi des modifications

Le tableau suivant résume les principales modifications apportées au document présent:

Version programme	Chapitre	Pag..	Description de l'intervention
1.03			Insirè gèstion dèpart metode Gundersen.
1.03	4.4.1	23	Tableau résumé des configuration d'arrivée modifiée
1.03	6.3	47	changè la fonction Modalités Impression et Visualisation
1.03	7.1		Changement de l'ordre des chapitres
1.03	7.2		Changement de l'ordre des chapitres
1.03	7.3	53	Nouvelle fonction Départs avec méthode Gundersen
1.03	7.5.2	56	Nouvelle fonction Insertion manuelle départs autom.
1.03	10.3	65	Nouvelle fonction Protocole de sortie
1.03	12.1.10	72	Nouvelle fonction Temps de confirmation pour Stop
1.03	12.1.12	72	Nouvelle fonction Temps de référence/ au premier
1.03	13.2	80	Changement de la fonction Pause de visualisation.
1.03	13.7	81	Nouvelle fonction Affichage temps sans point.
1.03	13.8	81	Nouvelle fonction Affichage temps lap aucun intermédiaire
1.03	13.9	81	Nouvelle fonction Etablissement du nombre maximal de concurrents dans le classement rotatif
1.03	26.2	105	Mise à jour Menu épreuve.
1.03	27	110	Insertion du chapitre Suivi des modifications
1.07	4.10	37	Nouvelle fonction Gestion de la colonne lumineuse
1.07	5	41	Mise à jour du chapitre Gestion groupes
1.07	5.4	42	Nouvelle fonction Structure groupes: ...
1.07	6.3	47	Envoi des impressions sur le port série - Chap. Modalités Impression et Visualisation
1.07	6.4	48	Nouvelle fonction Imprimes/Affichez element climatique
1.07	7.2	51	Calcul ordre de départ en tenant compte aussi de NP-NA et SQ
1.07	8.3	61	Nouvelle fonction Synchronisation vérifiée
1.07	8.4	62	Nouvelle fonction Signal
1.07	12.3	74	Délai pour l'envoi du ticket sur le port série - Chap. Configuration sériales
1.07	12.1.11	72	Nouvelle fonction Classement N meilleur manche:...
1.07	13.10	81	Nouvelle fonction Affichages disponible
7.07.9			Révision générale pour la version 1.07.9

## Copyright

Copyright © 1999, 2005 by Microgate s.r.l.  
Tous droits réservés

Aucune partie de ce document et des différents manuels ne peut être copiée ou reproduite sans l'autorisation écrite préalable de Microgate s.r.l.

Les marques ou noms des produits cités dans ce document ou dans les manuels sont ou peuvent être des marques déposées appartenant aux différentes sociétés.

Microgate, REI2, REI, RaceTime, MicroTab,  $\mu$ Tab, MicroGraph,  $\mu$ Graph, MicroBeep,  $\mu$ Beep, Uploder, Microrun, MicroLink,  $\mu$ Flasher, LinkPod, LinkGate, LinkGate encoder, LinkGate decoder, EncRadio, DecRadio, Polifemo, MicroSem,  $\mu$ Sem, sont des marques déposées de Microgate s.r.l. ou concédées en utilisation.

Microgate s.r.l. se réserve le droit de modifier sans préavis les produits décrits dans ce document et/ou dans les manuels.

Ont collaboré à la réalisation du logiciel de REI2 et à la rédaction des manuels:

**Ing. Roberto Biasi**

**Dott. Vinicio Biasi**

**Ing. Federico Gori**

**Ing. Alessandro Miorelli**

**Giuliano Menestrina**

**Daniele Veronese**

Le logiciel et les manuels sont disponibles dans les langues suivantes: italien, anglais, allemand et français.

**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)