

REI2

Programme Natation



MICRO  GATE

Microgate s.r.l.
Via Stradivari, 4 Stradivaristr.
39100 BOLZANO - BOZEN
ITALY

Programme Natation

Sommaire

1. CONVENTIONS	7
2. POUR COMMENCER	8
2.1. Introduction	8
2.1.1. Installation Pod.....	8
2.2. Mise en marche et choix du programme	8
2.3. Chronométrage	11
2.3.1. Départ première course	11
2.3.2. Arrivée première compétition	11
2.3.3. Impression du classement.....	12
2.3.4. Nouvelle compétition	12
2.3.5. Faux départ.....	12
2.3.6. Implusion à partir du clavier	13
2.3.7. Fausse impulsion (à annuler).....	13
2.3.8. Arrivée.....	13
2.3.9. Sortie du chronométrage	13
3. CARACTERISTIQUES PROGRAMME	14
4. CHRONOMETRAGE	15
4.1. Contexte de fonctionnement.....	15
4.2. Nomenclature et particularités.....	17
4.3. Légende symboles graphiques.....	17
4.4. Début session.....	19
4.5. Configuration "environnement"	19
4.5.1. Typologie installation.....	19
4.5.2. Couloirs utilisés.....	20
4.5.3. Configuration session	20
4.6. Epreuve.....	20
4.6.1. Configuration épreuve.....	20
4.6.2. Couloirs vides, Disqualifications et Abandons	22
4.6.3. Départs.....	22
4.6.4. Faux départ.....	22
4.6.5. Lock automatique des lignes	22
4.6.6. Passages et arrivée.....	23
4.6.7. Impulsions manquantes	23
4.6.7.1. Impulsions principales.....	23
4.6.7.2. Impulsions réserve.....	23
4.6.8. Impression classement.....	23
4.7. Fonctions	24
4.7.1. Annulation départ.....	24
4.7.2. Annulation impulsion	24
4.7.3. Nouvelle série.....	25
4.7.4. Modification listes (série).....	25
4.7.5. Info	25
4.7.6. Modification Start.....	25
4.7.7. Modification Lap.....	26
4.7.7.3. Modification des temps	26
4.7.7.4. Insertion des temps.....	26
4.8. Gestion tableau d'affichage.....	27

4.8.1.	Fonctionnement normal.....	27
4.8.2.	Mise en file automatique	27
4.8.3.	Mise en file manuelle	27
4.8.4.	Déshabilitation tableau d'affichage.....	28
4.9.	Touches lock.....	28
4.10.	Touches réarmement	28
4.11.	Sortie du chronométrage.....	29
4.12.	Bande de chronométrage	30
5.	IMPRIMEZ CHRONO	33
6.	CLASSEMENTS ET AUTRES IMPRESSIONS	34
6.1.	Imprimez/Affichez Classement	34
6.2.	Autres impressions	35
6.3.	Modalité Impression et affichage	35
6.4.	Imprimez/Affichez element climatique	35
6.4.1.	Test sonde climat.....	36
6.4.2.	Air monitor	36
6.4.3.	Imprimez élément climat.....	37
7.	GESTION DÉPARTS	38
8.	SYNCHRONISATION	39
8.1.	Synchronisation	39
8.2.	Modifier valeur synchronisation.....	39
8.3.	Synchronisation vérifiée.....	39
8.4.	Signal.....	40
9.	DISQUALIFICATION	41
10.	TRANSMISSION DONNEES AU PC	42
10.1.	Transmission données Off Line.....	42
10.2.	Configuration sortie données On Line	42
10.3.	Protocole de sortie données	43
11.	RECEPTION DONNEES DU PC.....	44
11.1.	Réception liste du PC	44
11.1.1.	Réc. La liste des participants du PC	44
11.1.2.	Recevez structure groupe du PC	44
11.1.3.	Recevez la liste des départs du PC	44
11.2.	Impressions listes.....	45
11.3.	Effacez listes.....	45
11.3.1.	Supprimez liste noms des participants	45
11.3.2.	Supprimez structure groupes	45
11.3.3.	Eliminez listes de départ.....	45
12.	CONFIGURATION REI2	46
12.1.	Configuration software	46
12.1.1.	Imprimer chronologiques	46
12.1.2.	Précision de mesure.....	46
12.1.3.	Manuel temps seuil.....	47
12.1.4.	Temps seuil départ.....	47
12.1.5.	Longueur spéciale.....	48
12.2.	Configuration hardware.....	48
12.2.1.	Canal LinkGate.....	48

12.2.2.	Imprimante allumée.....	49
12.2.3.	Beep touche	49
12.2.4.	Contraste écran	49
12.2.5.	Durée Linkgate transmission:.....	49
12.3.	Configuration sériales.....	49
12.4.	Imprimez configuration.....	50
13.	CONFIGURATION TABLEAU	51
13.1.	Choix affichages	51
13.1.1.	Configurations préétablies.....	51
13.1.2.	Configuration libres.....	53
13.2.	Pause d'affic.	57
13.3.	Vitesse sériale tableau	57
13.4.	Programme publicité	57
13.5.	Affichage nation concurrent	57
13.6.	Configuration ligne 485.....	58
13.7.	Affichage temps sans point	58
13.8.	Stop Tableau après premier	58
13.9.	Contrôle longueur transm. Tab.....	58
13.10.	Affichages disponible	58
13.11.	Retarde Aff. Tab./tick.....	59
13.12.	Affichage classement.....	59
13.13.	Nombre maximum de concurrents dans la classification tournante.....	59
13.14.	Pause d'affichage class. Rot:.....	59
13.15.	Modalité affichage.....	59
14.	CONFIGURATION LIGNES.....	60
14.1.	Attribuion canaux physiques/logiques	60
14.1.1.	Attribution lignes principales et touchesi.....	60
14.1.2.	Attribution Canaux radio.....	60
14.1.3.	Attribution Canaux LinkPod	61
14.2.	Temps de désactivation lignes.....	61
14.3.	Configuration exclusion lignes.....	62
14.4.	Configuration lignes N/O N/F	62
14.5.	Noise filter lignes principales.....	63
15.	INSERTION BASE VITESSES	64
16.	RECEPTION DONNEES PAR LINKGATE	65
17.	TEST NIVEAU SIGNAL RADIO LINKGATE	66
18.	CALCULATRICE	67
18.1.	Normale	67
18.2.	Étendue (gestion jours).....	67
19.	CONFIGURATION MODEM	68
20.	RECHARGE ACCUMULATEURS	69
20.1.	Décharge/Recharge.....	69
20.2.	Recharge immédiate	69
20.3.	Interrompt.....	70
21.	GESTION EPREUVES.....	71
21.1.	Nouvelle épreuve.....	71

21.2.	Supprime/Rappelle épreuve enregistré.....	71
21.3.	Continuez épreuve actuelle.....	72
21.4.	Effacer global mémoire	72
22.	MODIFIEZ CONFIGURATION BASE	73
23.	ÉTAT LIGNE	74
24.	CONFIGURATIONS PREDEFINIES	75
24.1.	Configurations Pod.....	75
25.	PROTOCOLES DE COMMUNICATIONS REI2 - PC.....	77
25.1.	De PC.....	77
25.1.1.	Liste des Noms et Nationalités des Athlètes	77
25.1.2.	Listes de départ.....	78
25.2.	Pour PC.....	80
26.	STRUCTURE MENU.....	81
26.1.	Menu initial	81
26.2.	Menu épreuve	81
27.	HISTORIQUE DES MODIFICATIONS	85

Index des Figures

Figure 1 – Exemple d'afficheur: prêt au départ.....	11
Figure 2 – Exemple d'afficheur: après la première arrivée	12
Figure 3 – Légende des symboles graphiques	18
Figure 4 – Exemple de bande: En-tête sur la bande.....	30
Figure 5 – Exemple de bande: Annulation d'un événement	30
Figure 6 – Exemple de bande: Changement d'événement	30
Figure 7 – Exemple de bande: Relevé de passage	31
Figure 8 – Exemple de bande: Relevé de faux départ :	31
Figure 9 – Exemple de bande: Triple relevé manuel.	32
Figure 10 – Evaluation faux départ.....	47

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 REI 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.

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 courte manifestation de natation avec une compétition de 50m et une de 100 m dans un bassin de 25m, avec relevé manuel des temps. Par simplicité, nous ne prendrons en considération que 3 couloirs (du 1 au 3).

Au long de cette première utilisation, nous simulerons diverses impulsions de START en utilisant la touche <STA> et des boutons externes pour simuler les virages et les arrivées.

Nous supposons que nous ne raccordons aucun tableau.

2.1.1. Installation Pod

Nous raccordons un simple Pod à REI2 en utilisant le câble prévu et nous insérons les boutons dans les lignes 1, 2 et 3. Le Pod devra être mis sur l'adresse (address) 0.

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.

Dans le cas où l'horloge interne de REI 2 n'ait pas été synchronisée, où ait, de quelque façon que ce soit, perdu la synchronisation, on en est avisé (**Le système a perdu la synchronisation !**), de même que l'on est prévenu si les données en mémoire ne sont plus valables (**ATTENTION MÉMOIRE PAS CONFORME**). Se référer au **Manuel d'utilisation** chap. **Première mise sous tension** pour les instructions 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:Effacement/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*Sélectionner le programme:
A:Départ individuel
B:Départ en groupe
C:Cronomètre base
D:Slalom parallèle

A B C D autre

En appuyant sur <F5> nous passons au second écran de choix de programme.

*Hh:mm:ss.d*Sélectionner le programme:
A:Concours hippique
B:Natation
C:PC-ONLINE
D:Poursuite sur piste

A B C D menu

Et nous appuyons sur <F2> pour **Natation**.

*Hh:mm:ss.d*A:Supprimez configuration précédent
B:Maintient config. dernière épreuve

A B

Sélectionner <F1> pour la troisième fois pour **Supprimez configuration précédent** et confirmer l'intention de supprimer la configuration avec <F4>.

La configuration établie est imprimée sur la bande.

*Hh:mm:ss.d*Choisir la configuration:
A:Manuelle
B:Automatic 1 côté
C:Automatic 2 côtés
D:Automatic 2 côtés + start


A B C D autre

Diverses configurations standard pour les différentes disciplines sportives sont préenregistrées dans REI2: nous choisissons **Manuelle** avec la touche<F1>.

*Hh:mm:ss.d*A:Cronométrage
B:Imprimez chrono
C:Classement et autres impressions
D:Gestion départ (Disab.)

A B C D autre

Le choix effectué est mis à nouveau en évidence sur la bande. Maintenant, nous sommes prêts pour commencer la session de **Cronométrage** en appuyant à nouveau sur <F1>.

Sont désormais demandées toutes les lignes non utilisées dans la piscine. Nous excluons toutes les lignes de la 4 à la 10 en appuyant sur les touches <4> <5> <6> <7> <8> <9> <0> (Se rappeler que <0> représente la course 10). Les différents , s'éteignent. Appuyer sur <ENT> pour confirmer.

```
Hh:mm:ss.d
      CONFIGURATION SESSION
Ins. Dossards : Non
Longueur bassin: 25
En-tête      : Non
Modifier lignes
Recevez la liste dép.
  ↑   ↓   Modifier Edit.L Conf.
```

Nous acceptons les données proposées en appuyant sur **<F5>**

```
Hh:mm:ss.d
      CONFIGURTION ÉPREUVE
Lap :      1( 50) Heat : 1
Rérm.: 10   Stile:
Phase:      Sexe
PasseH: Décrément
  ↑   ↓   ↔   Modifier Conf.
```

Nous acceptons également ces données en appuyant à nouveau sur **<F5>**

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).

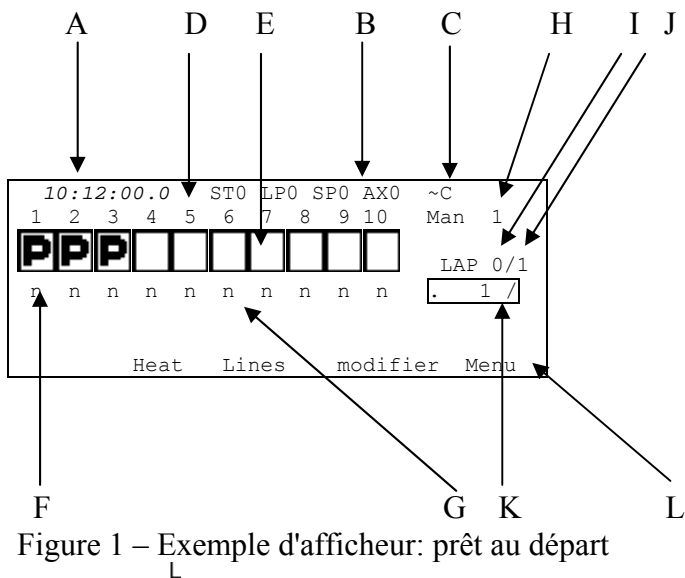


Figure 1 – Exemple d'afficheur: prêt au départ

Nous voyons sur les différentes positions:

- L'heure solaire
- L'état des lignes
- L'état de l'alimentation
- Le numéro d'identification de la course
- Les symboles graphiques indiquant l'état de la course
- Les nombres d'éventuels tours de retard
- Les données saillantes de la 'manche',
 - Numéro
 - Les bassins occupés par le meneur
 - Bassins totaux
- Le "tableau espion"
- Les options activables données touches fonction.

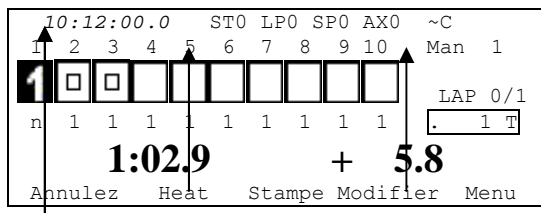
2.3. Chronométrage

2.3.1. Départ première course

Nous pouvons maintenant faire partir notre première course en appuyant sur <STA>. Sur la bande sont imprimés l'intitulé, l'heure solaire de départ et la valeur des différentes colonnes. Le symbole graphique passe de bassin prêt (☐) à inhibé (☒); une fois le temps de réarmement passé, le symbole passe à prêt pour l'arrivée (☐).

2.3.2. Arrivée première compétition

Pour simuler l'arrivée de la première compétition, nous fermons la ligne 1 du POD. Le symbole passe à arrivé en première position (1). Le temps restant sur l'afficheur s'arrête tandis que commence celui de l'écart avec le premier (voir Figure 2) et le temps net est imprimé sur la bande.



A B C

Figure 2 – Exemple d'afficheur: après la première arrivée

Nous voyons sur les différentes positions:

- Symbolique pour le premier arrivé
- Le temps du premier
- L'écart

Pour l'arrivée des concurrents suivants, nous fermons les lignes 2 et 3 du POD. les symboles concernés pour les couloirs 2 et 3 sont donc changés (**2 3**) et les données des temps relatifs sont imprimées.

2.3.3. Impression du classement

Pour imprimer le classement, appuyer sur la touche **<F3> Impressions** puis sur la touche **<F2> Officiel**. Les données d'identification de la compétition et les temps nets obtenus sont réimprimés sur la bande.


2.3.4. Nouvelle compétition

Pour faire partir la seconde épreuve, appuyer sur la touche **<F2> Heat** et à nouveau sur **<F2> Nouvelle**.

Etant donné que c'est une épreuve de 100 mètres, nous devons changer le nombre de tours. Appuyer sur **<F4> Modifier <2>** et sur **<ENT>**; à côté du nombre de tours apparaît la longueur totale à parcourir. Nous retournons au chronométrage avec **<F5>**. Nous faisons partir la compétition avec **<STA>**.

2.3.5. Faux départ

Supposons que ce départ soit à annuler. Pour effectuer l'annulation, appuyer sur la touche **<F1> Annulez** et, tout de suite après, sur la touche **<F2> Start**. REI2 demande la confirmation de l'annulation de l'impulsion de Start. Pour confirmer l'opération appuyer sur **<F4> Oui**, pour annuler appuyer sur **<F5> Non**. L'annulation du Start est imprimée sur la bande.

	REI2 Programme natation	Doc: R2U_N_1085_001_F Version: 1.08.5 Page 13 de 86
---	----------------------------	---

2.3.6. Implusion à partir du clavier

Nous simulons le premier virage des des couloirs 1 et 2 en fermant les lignes 1 puis 2 du Pod. l'impulsion du couloir 3 ne nous parvient pas pour unmanuellement l'impulsion concernant le concurrent du couloir 3 nous appuyons sur la touche <STO> .

REI2 demande, avec **Frappier numéro**, à quel couloir doit être attribuée l'impulsion. Nous appuyons sur la touche <3>

2.3.7. Fausse impulsion (à annuler)

Dès que le couloir 3 est réarmé, nous fermons la ligne 3 du POD pour simuler une nouvelle impulsion. Pour annuler cette impulsion, que nous considérons comme étant non voulue, nous appuyons sur la touche <F1> **Annulez** et, ensuite, sur la touche <F3> **Lap**.

REI2 demande, avec **Frappier numéro**, de quel couloir nous voulons annuler l'impulsion, nous appuyons sur <3>. Maintenant, REI2 demande confirmation d'annuler l'impulsion. Pour confirmer l'opération, appuyer sur <F4> **Oui**, pour annuler appuyer sur <F5> **Non**. L'annulation est imprimée sur la bande.

2.3.8. Arrivée

Pour terminer notre épreuve, nous fermons en séquence les lignes 1, 3 et 2 et effectuons l'impression du classement officiel.

2.3.9. Sortie du chronométrage

Une fois notre courte compétition terminée, nous sortons de la fonction chronométrage en choisissant l'option **Menu** et en appuyant sur la touche <F5>. L'afficheur est maintenant retourné en mode texte.

3. Caractéristiques programme

Tout au long de la rapide compétition présentée dans le chapitre "Pour commencer", nous avons utilisé seulement une partie infime des fonctionnalités proposées par le programme 'Natation'. Les chapitres suivants analyseront plus en détail les différentes possibilités de configuration et les interventions à effectuer devant certains événements.

REI2 mémorise tous les événements (Start, Lap, Stop e Aux) 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) sont recalculées après chaque variation.

Sur la bande sont mis en évidence les horaires de départ, tous les temps nets relatifs et les éventuels chronologiques modifiés (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).



REI2 mémorise tous les événements et non les temps nets. Le fait de mémoriser tous les événements et de calculer les résultats quand ils servent, permet la plus grande flexibilité dans la gestion de la compétition, comme modifier les événements relatifs aux manches précédentes, réimprimer les classements de manches déjà terminées, gérer en même temps plusieurs manches, ou, éventuellement, faire partir des concurrents en changeant l'ordre des manches.

Pour insérer le numéro de couloir 10 appuyer sur la touche <0>.



La ligne de start est raccordée à l'entrée Start de REI2, toutes les autres lignes sont reliées par le système **LinkPod**® selon le schéma reporté au chapitre 24.1 Configurations Pod (à la page. 64). Il est éventuellement possible de relever le temps sur 3 couloirs en changeant les canaux logiques associés aux lignes principales (Lap, Aux et Stop) avec la fonction 14.1 Attribution canaux physiques/logiques (à la page 52).



Si l'on prend en considération la grande consommation de courant due à la présence des dispositifs **LinkPod**® il est conseillé de raccorder à REI2 une alimentation externe, de préférence un accumulateur, de façon à éviter des tensions dangereuses dues à la présence de l'eau.

Ce manuel faire référence à la version 1.08.5.

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.

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 de temps restant
- **Running:** il y a des temps restants

Les fonctions actives, à l'état "normal", sont:

- **Start**
- **Heat**
 - **Config** 4.6.1 Configuration épreuve 20
 - **Liste** 4.7.4 Modification listes (série) 25
 - <<<<
- **Linges** 23 État ligne 74
- **Modifier**
 - **Session** 4.5.3 Configuration session 20
 - <<<<. Permet de retourner au menu principal (dans tous les sous-menus)
- **MENU** 4.11 Sortie du chronométrage. 29
- <0>...<9> 4.9 Touches lock 28
- <ALT>+<0>...<ALT>+<9> 4.6.2 Couloirs vides 22

Les fonctione actives à l'état "running" sont:

- **Annulez**
 - **Start** 4.7.1 Annulation départ 24
 - **Lap** 4.7.2 Annuation impulsion 24
 - <<<< permet de retourner au menu principal (dans tous les sous-menus)
- **Heat**
 - **Nouveau** 4.7.3 Nouvelle série 25
 - **Config.** 4.6.1 Configuration épreuve 20
 - **Liste** 4.7.4 Modification listes (série) 25
 - <<<< permet de retourner au menu principal (dans tous les sous-menus)
- **Stampe**
 - **Heat**
 - **Officiel** 4.6.8 Impression classement 23
 - **Toutes**
 - **Copie**

- <<<<permet de retourner au menu principal (dans tous les sous-menus)
- **Modifier**
 - **Start**.....4.7.6 Modification Start 25
 - **Lap**..... 4.7.7 Modification Lap 26
 - **Info**4.7.5 Info 25
 - <<<<.Permet de retourner au menu principal (dans tous les sous-menus)
- **Menu**4.11 Sortie du chronométrage. 29
- <0>...<9>4.9 Touches lock 28
- <ALT>+<0>...<ALT>+<9>4.6.2 Couloirs vides 22

4.2. Nomenclature et particularités

Certains termes, aussi bien dans ce manuel que dans le programme, sont utilisés de manière différente de celle des autres programmes; cela pourrait donc entraîner des doutes sur leur signification. En voici donc certains expliqués.

Par relevé automatique, on entend le relevé effectué par les plaques et systèmes automatiques. Par relevé manuel, on entend le relevé utilisant des boutons à commande manuelle. Rien n'interdit, si ce n'est les normes sportives des différentes fédérations nationales, de relier des systèmes manuels sur des lignes réservées à des relevés automatiques et vice et versa, et aussi d'omettre le relevé manuel demandé dans les systèmes automatiques.







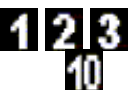

Epreuve: par épreuve, on entend les compétitions qui se déroulent à l'intérieur d'une même manifestation. REI2 ne prend en compte, pour le comptage du temps de compétition, que l'épreuve en cours. Il n'est prévu aucun cumul de temps entre les différentes épreuves. REI2 archive les différentes épreuves comme si elles étaient des manches.

Tout événement relevé fait l'objet d'un son envoyé à la sortie jack située sur le côté du REI2.

4.3. Légende symboles graphiques

Le programme natation de REI2 utilise largement des symboles graphiques pour indiquer l'état des différents couloirs.

Le tableau suivant décrit les différents symboles et leur signification.

Symbole	Description	Signification
	Carré vide	Le couloir est prêt à recevoir une impulsion de LAP
	Carré avec croix	Lock temporaire couloir
	Double carré plein	Impulsion reçue sur la ligne (apparaît pendant un temps bref)
	Carré en pointillé	Couloir non présent dans la piscine
	Triangle avec point d'exclamation	Ecart excessif entre le relevé électrique et manuel. (clignote alternativement avec un autre symbole)
	Double carré	Le couloir est prêt à recevoir l'impulsion finale (STOP)
	Numéro blanc sur noir (de 1 à 10)	Concurrent arrivé dans la position indiquée
	Carré avec lettre P	Couloir avec concurrent prêt à partir






	Carré pointillé avec lettre A	Couloir sans concurrent
	Carré avec croix et faisceau noir	Impulsion relative pendant le Lock (apparaît pendant un temps bref)
	Cadenas	Lock manuel couloir
	Lettre S bordée	Concurrent disqualifié
	Lettre R bordée	Abandon du Concurrent

Figure 3 – Légende des symboles graphiques

4.4. 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 'Natation', nous appuyons donc sur la touche **autre <F5>** pour **autre**, puis sur **<F2>** pour **Natation**.

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**.

4.5. Configuration "environnement"

Les caractéristiques communes à toutes les épreuves qui seront effectuées à la suite sont spécifiées. Ces enregistrements, qui restent constants pour toutes les épreuves, ne seront plus demandés.

4.5.1. Typologie installation

Il est demandé, en premier lieu, de spécifier l'installation que l'on veut utiliser en choisissant parmi les 4 différentes possibilités, c'est à dire:

- **<F1> Manuel**: seul le relevé manuel est géré
- **<F2> Automatic 1 côté**: les plaques de contact sont présentes sur un seul côté de la piscine + le relevé manuel sur le même côté.
- **<F3> Automatic 2 côtés**: Les plaques sont présentes sur les deux bords du bassin, tout comme le manuel.
- **<F4> Automatic 2 côtés + start**: Les plaques sont présentes sur les deux bords avec, en plus les capteurs de faux départ.



...altro

- **<F1> 3 Manuelle 1 côté^(*)**: 3 relevés manuels de temps sont prévus sur chaque couloir.
- **<F2> 3 Manuelle 2 côtés^(*)**: les trois relevés manuels de temps sont effectués sur les deux côtés du bassin.
- **<F3> Rowing** gestion du relevé manuel uniquement
- Pour accéder aux configurations mises en évidence avec ^(*), il est nécessaire de passer à la seconde partie du menu en appuyant sur **<F5>**. Lorsque ces configurations sont activées, les temps sont mis en évidence sur la bande avec l'indication **Rn**, où **n** est le numéro progressif de relevé pour ce passage sur ce couloir. Le relevé pris en considération pour le classement est la moyenne (voir Figure 9 à la page 32).

Pour les détails des configurations voir le chapitre 24 Configurations prédéfinies page 64

4.5.2. Couloirs utilisés

Une fois la typologie d'installation sélectionnée, il est demandé quels sont les couloirs utilisés. Appuyer sur la touche correspondant au numéro de couloir qui n'est pas utilisé dans la piscine (par exemple pour une installation avec 8 couloirs, appuyer sur <9> pour le neuvième couloir et sur <0> pour le dixième). En cas d'erreur, il est possible de réactiver le couloir en appuyant à nouveau sur la touche correspondante.

Les couloirs utilisés sont mis en évidence avec le symbole , ceux non utilisés avec le symbole .

Une fois cette phase terminée, appuyer sur <ENT>.

Les couloirs inhabilités au cours de la manifestation sont imprimés sur la bande.




4.5.3. Configuration session

Sur la troisième et dernière page écran d'ultérieures données générales pour la manifestation sont demandées.

Les données configurables sont:

- **Ins. dossards:** permet d'habiliter (**Oui**) ou déshabiliter (**Non**) la demande de numéros de dossards;
- **Longueur bassin:** permet de changer la longueur du bassin (**25, 50, 33**) ou d'insérer une quelconque autre valeur; . En mode aviron, vous pouvez choisir entre **250** et **500 mètres**.
- **En-tête.** Permet d'habiliter (**Si**) ou déshabiliter (**Non**) l'impression des en-têtes
- **Modifier lignes** Par ce choix on retourne à la phase 4.5.2 Couloirs utilisés page 19
- **Recevez la liste dép.** Le chronomètre attend la réception des listes de départ

Une fois entrés dans la configuration, les touches fonctionnelles suivantes sont activées:

- <F1> : déplace le curseur vers le haut
- <F2> : déplace le curseur vers la bas
- <F3> **modifier** pour changer l'installation indiquée par  ; à chaque pression, une des valeurs possibles est activée.
- <F3> **Choisir** * entre dans le menu Recevoir liste de départ
- <F4> **Edit.L**: permet d'établir une longueur différente de celles proposées.
- <F4> **Imprimez** * imprime les listes de départ téléchargées
- <F5> **Conf.:** pour confirmer les données insérées et retourner au menu précédent.

(*) indique le cas où le curseur est positionné sur Recevoir liste de départ.

4.6. Epreuve

4.6.1. Configuration épreuve

Ces informations sont demandées à chaque changement de séries. Il n'est pas nécessaire d'insérer toutes les données demandées, mais il est indispensable d'insérer le numéro de **Lap** correct et le temps correct de **Rérm.**

Les données configurables sont:

- **Épr.:** cette valeur peut être paramétrée uniquement si l'épreuve n'a pas déjà été lancée. Il est uniquement possible de sélectionner des épreuves qui n'ont pas encore été disputées. Dans le cas contraire, le message suivant apparaîtra : 'Numéro d'épreuve déjà utilisé !'.
- **Lap:** insérer le nombre d'impulsions attendues pendant cette épreuve. Ne seront pas acceptées des impulsions pour un couloir ayant déjà un nombre d'impulsions égal au nombre de tours spécifié.
- **Rérm.:** insérer le temps, en secondes, pendant lequel la ligne reste désactivée après la réception d'une impulsion. Les impulsions reçues pendant le temps de réarmement seront perdues.
- **Phase:** valeur optionnelle de la phase en cours. Les phases possibles sont: Aucune valeur, Qualific., Huitièmes, Quarts, Demi-finale, Finale et Série.
- **Heat:** permet d'insérer un numéro de référence pour l'épreuve en cours. Ce numéro est automatiquement incrémenté ou décrémenté à chaque nouvelle batterie.
- **Style:** valeur optionnelle du style. Les choix possibles sont: Aucune valeur, Libre, Brasse, Dos, Papillon, Dauphin, Mixtes. Pour la configuration Rowing C1, C2, C4, K1, K2 et K4.
- **Sexe:** valeur optionnelle. Les choix possibles sont: Aucune valeur, Masculin, Féminin, Mixtes.

Phase, Style et Sexe sont imprimés sur la bande avant l'épreuve à laquelle ils se réfèrent, si l'option "Impression En-tête" est activée. Voir chapitre Configuration session à la page 20.

Les touches fonctions habilitées sont:

- <F1> ↑: déplace le curseur vers le haut
- <F2> ↓: déplace le curseur vers le bas
- <F3> ⇄ permet de passer rapidement d'une colonne à l'autre
- <F4> **modifier** pour changer ce qui est établi et indiqué par ◀ ; à chaque pression, une des valeurs possibles est activée.
- <F5> **Conf.:** pour confirmer les données et retourner au menu précédent.

Si la gestion des événements se fait uniquement en mode manuel (comme la configuration Manuelle ou Rowing) en paramétrant le nombre de tours, l'écran vous demande à la dernière ligne si vous souhaitez utiliser les longueurs spéciales. Si vous choisissez **Oui**, au lieu d'utiliser comme longueur d'épreuve, la longueur du bassin par le nombre de tours, on prend en compte la longueur spéciale sélectionnée.

Nous avons, par défaut :




1 ^{er} tour	50
2 nd tour	100
3 ^{ème} tour	200
4 ^{ème} tour	400
5 ^{ème} tour	800
6 ^{ème} tour	1500

Par exemple, si l'on paramètre la longueur du bassin à 50 m et le nombre de tours sur 5 et que l'on choisit des longueurs spéciales, au lieu de 500 mètres (= 50 * 2 * 5), on obtient 800 mètres.

Pour modifier les longueurs spéciales, reportez-vous au chapitre.....


4.6.2. Couloirs vides, Disqualifications et Abandons

REI2 permet d'intervenir sur chaque couloir en déclarant absent, disqualifié ou disqualifié par abandon chaque concurrent. En appuyant simultanément sur la touche <ALT> et celle correspondant au couloir concerné, l'écran affiche sur la dernière ligne les fonctions suivantes :

- **Absent/Présent** le couloir est déclaré absent ou présent. Le symbole  apparaît en correspondance du couloir vide.
- **Disqualification/Requalification** le concurrent est disqualifié ou requalifié. Le symbole  apparaît en correspondance du couloir disqualifié.
- **Abandon** le concurrent est déclaré non arrivé. Le symbole  apparaît en correspondance du couloir non arrivé. Pour remettre le concurrent en course, il suffit d'annuler le dernier lap.

Les informations relatives à chaque couloir peuvent être modifiées à tout moment pendant l'épreuve ou en fin d'épreuve.

4.6.3. Départs

Le signal de départ est relevé sur la ligne logique **START**. Une fois le départ relevé, le symbole correspondant aux différents couloirs est substitué par le symbole de ligne logiquement fermée ().

Les impulsions manuelles restent désactivées pendant 2 secondes après le départ.

L'heure solaire de départ et les en-têtes des différentes colonnes sont imprimés sur la bande.

En cas de faux départ, il est possible de l'annuler en appuyant sur la touche <F1> pour **Annulez**. Et sur la touche <F2> pour **Start**. En confirmant enfin avec **F4> Oui** à la demande **Sûr?**.

L'annulation est mise en évidence sur la bande.


4.6.4. Faux départ

Les limites de temps dans lesquels sont relevés les faux départs sont enregistrables avec la fonction 12.1.4 Temps seuil départ (voir page 47). Dans le cas où un faux départ est relevé, l'avis de celui-ci, le couloir en faute et l'écart relevé - avance ou retard- sont imprimés.

Le relevé des faux départs est activable seulement dans la configuration **Automatic 2 côtés + START**.

4.6.5. Lock automatique des lignes

Les lignes restent en état de Lock à partir du départ et après le relevé de l'impulsion pour le temps de réarmement spécifié avec la fonction 4.6.1 Configuration épreuve (voir page 20). Le calcul du temps de réarmement est indépendant pour chaque couloir et est calculé à partir du dernier élément relevé sur ce couloir.

Pendant cette période, tous les événements relevés sur cette ligne sont écartés. L'état fermé de la ligne est mis en évidence par le symbole (). Le temps de réarmement étant échu, les lignes redeviennent sensibles ; ceci est montré par le changement du symbole.

4.6.6. Passages et arrivée

Les lignes sont prêtes pour relever un événement de passage quand le symbole □ apparaît, et une arrivée quand on a le symbole □. Les couloirs pris en considération pour l'arrivée sont ceux qui vont recevoir un nombre d'impulsions égal à celui spécifié dans la valeur **Lap** di Configuration épreuve (voir chap. 4.6.1 à la page 20). Une fois que le concurrent de ce couloir a terminé l'épreuve, la position obtenue apparaît écrite en blanc sur noir. (1 2 3 ... 10).

Le temps du vainqueur apparaît sur l'avant-dernière ligne de l'afficheur; l'écart, qui commence à courir à l'arrivée du premier concurrent, apparaît sur la partie droite de la même ligne. L'écart s'arrête pendant 2 secondes à chaque arrivée.

4.6.7. Impulsions manquantes

Pendant la session de chronométrage il pourrait manquer, pour une raison quelconque, certains événements. En fonction des événements manquants, "principaux" ou "de réserve", les modalités opérationnelles seront différentes.

4.6.7.1. Impulsions principales

En utilisant la touche <STO> on peut générer une impulsion à considérer comme principale. Une fois cette touche appuyée, et à la demande de REI2 **Frappier numéro**, indiquer à quel couloir il faut assigner l'impulsion générée en saisissant le numéro correspondant (<0> pour couloir 10).

Les enregistrements des impulsions ainsi générés peuvent être effectués sur des lignes en état de lock et correctement assimilées. Le nouveau temps de lock est calculé à partir de l'impulsion insérée. En cas d'erreur il est possible d'annuler l'impulsion en appuyant sur la touche <F5> **ANNULL**.

4.6.7.2. Impulsions réserve

Si on relève un événement "principal" sur la ligne sans que soit relevé un événement correspondant de "réserve", et naturellement sans que celui-ci soit effacé, REI2 génère automatiquement l'événement manquant après un temps spécifié avec la fonction 12.1.3 Manuel temps seuil: (à pag. 47). Le chronologique inséré a la même valeur que l'événement "principal".

4.6.8. Impression classement

Une fois la série terminée, pour la classer comme terminée, il est nécessaire d'imprimer le classement.

Il est possible de choisir entre :

- **Heat.** le classement est dessiné sur plusieurs batteries. REI2 demande d'entrer le numéro des épreuves à partir desquelles établir le classement.
- **Officiel** imprime le classement officiel de chaque épreuve.
- **Toutes** imprime le classement officiel de toutes les épreuves passées.
- **Copie** imprime une copie de chaque épreuve avec tous les passages.

En cas d'impression des classements, la bande mentionnera dans l'ordre :

- Les données caractéristiques de la série telles que le numéro de compétition, de série et le nombre de relevés demandés et, si nécessaire (voir chap. 4.5.3 Configuration session à pag. 20), les données descriptives.
- Les éventuels temps de passage avec l'indication du numéro de passage et de la distance parcourue.
- l'ordre d'arrivée, avec l'en-tête correspondant **Arrivée**.

4.7. Fonctions

4.7.1. Annulation départ

Pour annuler un départ, appuyer sur la touche **<F1>** pour **Annulez** et, immédiatement après sur la touche **<F2>** pour **Start**. Pour confirmer l'intention d'annuler le départ, appuyer sur **<F4>** pour **Oui**; en cas d'erreur, il est possible d'abandonner l'annulation en appuyant sur **<F5>** pour **Non**.

L'annulation est mise en évidence sur la bande.

4.7.2. Annulation impulsion

Pour annuler une impulsion relative aux lignes principales¹ (plaques) appuyer sur **<F1>** pour **Annulez** et, immédiatement après sur **<F3>** pour **Lap**.

A ce point REI2 demande d'indiquer le numéro de ligne dont on veut effacer l'événement. On sélectionne la ligne en appuyant sur la touche correspondante; sur l'afficheur est indiqué **'Ann lap.xx Cor.yy?'** où xx représente le numéro du dernier lap acquis et yy le numéro de couloir. Pour confirmer l'intention d'effacer l'événement, appuyer sur **<F4>** pour **Oui**; en cas d'erreur, il est possible d'abandonner l'annulation en appuyant sur **<F5>** pour **Non**.

En appuyant sur la touche **<ALT>** l'écran affiche le message (Ev. Manuelle). En appuyant une nouvelle fois sur **<ALT>** et sur **<F4>** pour **Oui**, on annule uniquement l'événement manuel.



Si vous annulez un événement électrique qui a automatiquement généré une impulsion manuelle, cette dernière est alors également annulée.



Si vous annulez un événement manuel qui a automatiquement généré une impulsion électrique, alors cette dernière est également annulée.

Si en revanche vous devez annuler deux événements, manuel et automatique indépendants, vous devez alors annuler d'abord l'un et ensuite l'autre.

Si, au lieu d'annuler le dernier lap, vous souhaitez annuler un autre lap, vous devez alors entrer le numéro du lap correct. Par exemple, si le concurrent du couloir 5 a déjà effectué 4 tours, mais que vous vous apercevez que le second lap est une fausse impulsion, vous devez alors presser la touche **<F1>** pour **Annulez**, **<F3>** pour **Lap**, puis appuyer sur la touche 5 pour le couloir, suivie de la touche 2 pour le numéro de lap et enfin valider en appuyant sur **<F4>** **Oui**. Le système annulera l'événement Lap 2. De même, le Lap 3 devient automatiquement le Lap 2 et le Lap 4 devient le Lap 3.

L'annulation est imprimée sur la bande.

¹ Si l'on choisit la configuration 'Manuelle' les impulsions relatives sont considérées comme provenant des plaques.

4.7.3. Nouvelle série

Une fois une série terminée, pour passer à la suivante, appuyer sur la touche <F2> **Heat** et, tout de suite après, sur la touche <F2> **Nouvelle**.

La page écran de demande de données informatives de la série est ainsi présentée (voir chap 4.6.1 Configuration épreuve à page 20).

Dans le cas où la série en cours soit considérée comme non conclue, soit parce que tous les concurrents n'ont pas rejoint la ligne d'arrivée, soit parce que le classement n'a pas été imprimé, l'avis suivant apparaît **Heat non termin.**. Pour confirmer la nouvelle série appuyer sur <F4> **Oui**, pour annuler appuyer sur <F5> **Non**.

4.7.4. Modification listes (série)

Cette fonction permet de visionner les séries précédemment terminées. Les informations suivantes apparaissent sur l'afficheur

- **Addr** Indice progressif
- **Heat** Numéro de série
- **Phas, Stile, Sexe:** les caractéristiques de la série comme spécifiées avec la fonction 4.6.1 Configuration épreuve (voir page 20)
- **Sta** Le cercle plein indique qu'il existe un signal de départ pour cette série, le cercle vide qu'il n'existe pas de signal correspondant.
- **Arr** Le cercle plein indique que tous les concurrents attendus ont terminé la série, le cercle vide que l'un d'entre eux ne l'a pas terminée.
- **Rnk** Le cercle plein indique que le classement de cette série a été imprimé, le cercle vide qu'il n'a pas été imprimé.

Les touches fonction habilitées sont les suivantes:


- <F1> ↑: déplace le curseur vers le haut
- <F2> ↓: déplace le curseur vers le bas
- <F3> **Rappelle:** rappelle la série indiquée par le symbole ◀. La confirmation de l'intention de rappeler la série est demandée avec **Recouvrement épreuve** Appuyer sur <F4> **Oui** pour récupérer la manche, <F5> **Non** pour ne pas récupérer la manche et continuer avec celle en cours.
- <ESC> **SORTIR:** pour retourner au menu précédent.

4.7.5. Info

Il est possible de connaître le nombre d'impulsions relatives aux lignes principales et aux lignes de réserve de chaque couloir, ainsi que les derniers temps relatifs et les écarts correspondants en appuyant sur la touche <F4> pour **Modifier**. Et tout de suite après sur la touche <F4> **Info** Le numéro de couloir que l'on veut consulter est demandé.

4.7.6. Modification Start

Grâce à cette fonction, il est possible de changer l'heure de départ de chaque série. Les chronologiques de départ sont changés pour tous les couloirs.

	REI2 Programme natation	Doc: R2U_N_1085_001_F Version: 1.08.5 Page 26 de 86
---	----------------------------	---

4.7.7. Modification Lap

Il est possible d'effectuer des changements sur le dernier temps relevé pour chaque couloir. Pour effectuer ces rectifications appuyer sur la touche <F4> **Modifier** et, tout de suite après, sur <F3> **Lap**.

Les données des différents concurrents sont annoncées dans l'ordre d'arrivée; dans les différentes colonnes sont indiqués:

- **Num.** Le numéro du concurrent
- **Po** la position dans le classement
- **Ln** le couloir occupé
- **Lap** le nombre de tours faits (automatique)
- **Principal** le temps relevé sur les lignes principales
- L'écart par rapport au chronométrage de réserve

Les touches fonction habilitées sont les suivantes:

- <F1> ↑: déplace le curseur vers le haut
- <F2> ↓: déplace le curseur vers le bas
- <F3> **Modifier**: demande la fonction de modification des temps pour le concurrent mis en évidence par le symbole ◀ . Voir chapitre 4.7.7.3 Modifications des temps (page 24)
- <F4> **Inser.:** demande, pour le concurrent mis en évidence par le symbole ◀ , la fonction d'insertion des temps lap/finales manquantes, voir paragraphe 4.7.7.4 Insertion des temps à la page 26
- <F5> **Ass.B** reporte la valeur du relevé "réserve" sur le relevé principal.
- <ALT><F4> **Détail**: Réclame la fonction 4.7.5 Info (page 25) pour le concurrent mis en évidence par ◀ .
- <ESC> **menu**: pour retourner au menu précédent.

4.7.7.3. Modification des temps

Cette fonction, demandée par le menu précédent, permet de changer le temps relevé pour le concurrent signalé par le symbole ◀ .

Les touches fonction habilitées sont les suivantes:

- <F1> **N.Lap** permet de modifier le numéro de lap auquel on fait référence.
- <F4> **Ass.B** permet d'insérer une valeur de relevé manuel comme relevé électrique.
- <F5> **SORTIR** sort de cette fonction.

La modification effectuée est mise en évidence sur la bande.

4.7.7.4. Insertion des temps

Cette fonction, demandée à partir du menu principal, permet l'insertion, pour le concurrent sélectionné, d'éventuels temps de lap/finales manquantes.

Il est demandé de spécifier le nombre de tour désiré et de le numéro du dernier lap relevé pour le concurrent. On peut insérer n'importe quel numéro de lap, du moment qu'il est supérieur à zéro et inférieur ou égal au nombre de tours prévus pour l'épreuve.

Une fois que le numéro de lap désiré a été inséré, et que l'on a appuyé sur <ENT> le nouveau temps à insérer est demandé. Dans le cas d'insertion d'un lap avant un autre déjà relevé, REI2 propose le temps du suivant, et si il n'y a pas de lap mémorisé, il propose 0.

Si un numéro de lap inséré est supérieur au suivant relevé par REI2, ce dernier insère tous les laps manquants avec le même temps.

Exemple: lap à insérer 4 dernier lap relevé 2; le lap 4 et le lap 3 seront insérer avec le même temps.

Tous les temps insérés sont imprimés sur la bande.

4.8. 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 51. Cette partie indique comment les gérer pendant le chronométrage.

Le 'contrôleur tableau d'affichage' (voir Figure 1 page 11) le numéro de dossard indiqué au public avec indiqué si il existe un temps restant à courir (barrette tournante) un temps net (T) ou un temps Lap (L). En outre, une série de ---- indique que le tableau est éteint.

Dans le cas où la fréquence de relevé des événements à visualiser soit trop rapide pour en permettre une lecture facile REI2 retarde l'exposition des données pendant un temps préfixé dans la configuration.

4.8.1. Fonctionnement normal

Pendant la session normale de chronométrage, le temps restant et la barrette tournante sont indiqués sur le tableau.

A chaque passage, le temps de passage des différents concurrents est indiqué au fur et à mesure qu'ils sont relevés, du moment qu'ils en sont au même nombre de tours que le meneur. Les temps de passage des concurrents en retard d'un ou plusieurs relevés par rapport au concurrent en tête ne sont pas indiqués.

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.

4.8.2. 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.

4.8.3. Mise en file manuelle

Une fois que des concurrents ont passé la ligne d'arrivée, il est possible de mettre à nouveau les résultats en évidence sur le tableau en appuyant sur la touche <Tabellone>. Les données ainsi enregistrées seront visualisées dans les modalités prévues par la mise à la queue automatique, tandis que les données à visualiser seront effacées.

La fonction de Déshabilitation tableau d'affichage vide la fin des événements à visualiser.

4.8.4. 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.

4.9. Touches lock



La gestion des Lock est différente de celle normalement utilisée dans les autres programmes de REI2. Il est possible d'inhiber la réception d'une impulsion sur une ligne en appuyant simplement sur le numéro correspondant (0 pour le couloir10).

Sur l'afficheur, en face de la ligne concernée, apparaît le symbole de cadenas (🔒). Pour réhabiliter la ligne, appuyer à nouveau sur le numéro. Les impulsions éventuellement reçues seront inexorablement effacées.

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 54).

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.

4.10. 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. 14.3 Configuration exclusion lignes page 62).

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 53). La mise à zéro du temps mort, mise en évidence par le clignotement du led situé au dessus de la touche reste active jusqu'à ce qu'on réappuie sur la touche <Riarmo>; la touche n'a aucun effet sur les lignes en état de lock automatique (☒) ou manuel (🔒).

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 **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. En face d'un start sont imprimées certaines lignes d'information sur l'épreuve en cours, comme dans l'exemple suivant.

```

Èpr. n.: 1
Heat: 1
Lap : 4 Rérnement: 25

St 6      M 6      Touch
START 16:32:12.9_221

Position
|  ligne
|  |
|  lap  temps
|  |
V  V  V      V

```

Figure 4 – Exemple de bande: En-tête sur la bande

Autres notes informatives concernant l'annulation d'un événement:

```

AN 1      M 6      Touch
START 16:32:12.9_221

```

Figure 5 – Exemple de bande: Annulation d'un événement

Ou au changement d'événement relevé:

```

AN 3      M 6      Touch
STOP 16:40:25.7_747

CC 3      M 6      Touch *M*
STOP 16:40:24.7_747

```

Figure 6 – Exemple de bande: Changement d'événement

A chaque impulsion intermédiaire ou finale relevée, une ligne contenant les valeurs du résultat obtenu est imprimée.

Voyons en détail:

	A	B	C	D	E	F
	↓	↓	↓	↓	↓	
	1	4	3	2:59.6		
	--	4	3	2:59.7	tou.	
	2	5	3	3:01.4		
	--	5	3	3:01.3	tou.	
	...					
	RR	1	2	3:02.4		
	--	1	2	3:02.4	tou.	

Figure 7 – Exemple de bande: Relevé de passage

- A. Position dans le classement, imprimé seulement pour les relevés principaux relatifs aux concurrents à tours complets, pour les relevés de réserve, apparaît ‘—’
- B. Numéro de couloir
- C. Nombre de tours parcourus
- D. Temps relevé avec la précision établie
- E. Indication **Man** pour les relevés de réserve, **Aut.** Pour générée automatiquement, **Tou.** Pour la touche <STO>
- F. Concurrent en retard d'un ou plusieurs tours par rapport au meneur

Si un système de relevé de faux départ est installé et qu'un faux départ est relevé, celui-ci est mis en évidence sur la bande.

FAUSSE START HEAT N.	1
AVANCE -	0.14
FAUSSE START HEAT N.	4
RETARD +	0.01

Figure 8 – Exemple de bande: Relevé de faux départ :

En cas d'utilisation du triple relevé manuel, les différents relevés effectués sont mis en évidence sur la bande.

--	1	1	21.8	R1
1	1	1	21.9	R2
--	3	1	22.2	R1
--	2	1	22.2	R1
2	3	1	22.3	R2

Figure 9 – Exemple de bande: Triple relevé manuel.

5. Imprimez chrono

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.

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
- <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. 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. Imprimez/Affi chez Classement

Cette fonction offre un vaste éventail de choix quant aux données à prendre en considération pour 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 manche	---	Classement de l'épreuve configuré
Intermédiaires	LAP	Numéro intermédiaire	
Intermédiaires	SPLIT manche	Numéro intermédiaire	

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^e au classement.
- <F5> revient au menu précédent.

6.2. *Autres impressions*

Cette fonction n'est pas disponible dans l'actuelle version de ce logiciel.

6.3. *Modalité Impression et affichage*

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

Les options disponibles sont:

- **<F1> Présentation données:** à chaque pression, passe de **Complète** à **Sélection**. Si on active le choix **Sélection**, on aura seulement sur l'afficheur les temps pris en compte pour le calcul du classement; si on active le choix **Complète** on aura aussi les temps non significatifs pour le calcul du classement exposé.
- **<F2> Impression écart :** chaque pression varie entre **Non habilité** et **Habilité**. Si habilitée, elle imprime les écarts du premier dans les classements
- **<F3> Ord. Meme 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 ont un temps égal, celui qui est parti avant gagne (ex: ski nordique); dans le second cas, c'est celui qui est parti après qui gagne (ex: ski alpin). Ainsi, le calcul ne se base pas sur le numéro de dossard mais sur le chronologique de départ. C'est seulement dans le cas où deux concurrents sont partis en même temps que l'on prend en compte le numéro de 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> Impression noms concurrents :** chaque pression varie entre **Non habilité** et **Habilité**. Si habilitée, elle imprime le nom du concurrent dans les classements
- **<F4> Impression nat. Concurrents:** active uniquement si l'impression nom du concurrent est activée; chaque pression varie entre **Non habilité** et **Habilité**. 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(pag. 36) 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 Imprimez élément climat. 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 %	

Donnes aquis	Air vites= 11,5m/s	← Données de l'anémomètre relevées lors de l'arrivée d'un concurrent.
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

Cette fonction n'est pas disponible dans l'actuelle version de ce logiciel.

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 non en mesure 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. Modifier 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 resynchroniser. 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>.

Il est possible de renouveler le signal de synchronisation à intervalles fixes en remplissant convenablement les champs de la fonction "**Renouveler synchro toutes**". Si cette valeur est laissée sur zéro, la synchronisation n'est générée qu'une seule fois.

Le signal est généré en positionnant à 0 le pin 6 de la porte numérique des entrées et sortie. Un signal sonore BIP-BOP est émis simultanément à l'impulsion de synchronisation.



La demande d'un signal de synchronisation précédant l'heure indiquée par le REI2 n'est pas acceptée.

9. Disqualification

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 (épreuve) 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.

En demandant la manche (épreuve), le couloir occupé par le concurrent disqualifié est mis en évidence par le symbole S.

10. Transmission 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 49).

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
- **NP,NA,SQ** : 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.

Pendant la transmission, l'inscription **Transmission....en cours** apparaît sur l'afficheur, pour chaque genre de données demandées ; il en est de même pour le nombre de record transmis.

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.

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 ne 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 suivantes est activée:

- '**Microgate**': toute la potentialité du chronomètre est exploitée.
- '**Alge 4000**': les données sont transmises en utilisant le même protocole Alge 4000. Le choix des données transmissibles avec ce protocole (voir chap. 10.1 Transmission données Off Line à la pag. 42 et cap. 10.2 Configuration sortie données On Line à la pag. 42) est limité aux temps nets seulement.
- '**FinishLynx**': utilisée si le chronomètre est raccordé à un photofinish FinishLynx

On conseille, pour une plus grande exhaustivité et flexibilité, d'utiliser le protocole Microgate et de se servir du protocole Alge seulement quand on a des problèmes de comptabilité avec le logiciel utilisé pour l'élaboration des données.

La vitesse de transmission sur le port série est automatiquement imposée à 2400 pour les deux ports série (voir chap. 12.3 Configuration sériales à la pag. 49).

11. Réception données du PC

11.1. Réception liste du PC

11.1.1. Réc. La liste des participants du 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 liste du PC** et , encore, <F1> pour **Réc. La liste des 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 66.

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

11.1.2. Recevez structure groupe du PC


Cette fonction n'est pas disponible dans l'actuelle version de ce logiciel.

11.1.3. Recevez la liste des départs du 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**'.

	REI2 Programme natation	Doc: R2U_N_1085_001_F Version: 1.08.5 Page 45 de 86
---	----------------------------	---

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 66.

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

11.2. Impressions listes

Cette fonction permet d'imprimer différentes listes.

Les touches fonction habilitées sont :

- <F1> **Imprimez liste participants:** Imprime la liste des inscrits. La bande signale le numéro de dossard, le pays et le nom
- <F2> **Imprimez structure groupe:** Cette fonction n'est pas disponible dans l'actuelle version de ce logiciel.
- <F3> **Imprimez liste de départ:** Imprime la liste de départ des épreuves. Imprime également les noms des concurrents pour les différents couloirs, le cas échéant.
- <F5> **menu:** pour sortir de la fonction.

11.3. Effacez listes

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

11.3.1. Supprimez 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 '**... effacéz!**'.

11.3.2. Supprimez structure groupes

Cette fonction n'est pas disponible dans l'actuelle version de ce logiciel.

11.3.3. Eliminez listes de départ

Cette fonction supprime la liste de départ des épreuves.

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 Modifiez configuration base (voir chapitre 22 page 62) 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. Imprimer 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).

12.1.2. 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.

12.1.3. Manuel temps seuil:

Grâce à cette fonction, certains temps de référence sont enregistrés pour la confrontation entre les relevés principaux et ceux de réserve.

Les options disponibles sont:

- **<F1>** Permet d'enregistrer la valeur en seconde de l'écart maximum admis entre les relevés principaux et les relevés de réserve. Si cette limite est dépassée, le symbole  apparaît en clignotant à côté du couloir intéressé.
- **<F2>** Permet d'insérer la valeur en secondes après laquelle un relevé manuel est automatiquement inséré, dans le cas où il n'ait pas été relevé.
- **<F3>** Permet d'entrer la valeur en secondes après laquelle un relevé automatique est effectué, en cas d'absence de relevé.

12.1.4. Temps seuil départ

Grâce à cette fonction on peut spécifier les temps, après ou avant l'impulsion de START, dans lesquels relever les éventuels faux départ. Les valeurs, exprimées en millisecondes, sont spécifiables indépendamment avant et après le start.

Le graphique suivant met en évidence le signifié des deux limites:

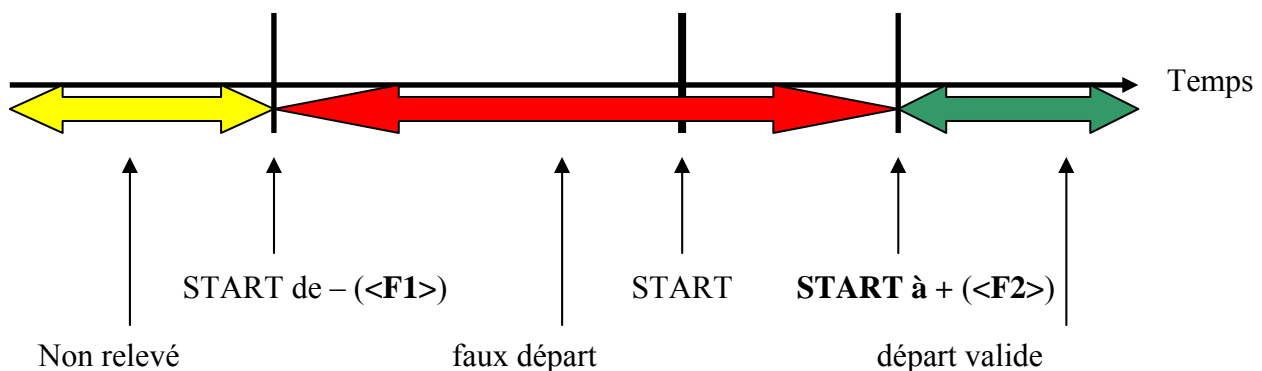


Figure 10 – Evaluation faux départ

D'éventuelles impulsions provenant de dispositifs de relevé des faux départs sont ignorées si elles sont relevées avant la valeur de **START de -** spécifié (le concurrent se positionne sur les blocs), celles relevées à partir de **START de -** à **START à +** sont considérées comme relatives aux faux départs et mises en évidence sur la bande; celles relevées après la valeur **START à +** sont ignorées dans la mesure où elles sont considérées comme étant relatives à des départs valides.

Les options disponibles sont:

<F1> Permet d'enregistrer la valeur en millisecondes du relevé avant le départ.

<F2> Permet d'insérer la valeur en millisecondes du relevé après le départ.



Une fois la série partie, REI2 prend comme référence, pour le relevé des faux départs, l'impulsion (automatique) d'arrivée de chaque couloir simple. Cela permet de relever, avec la même méthodologie, les changements irréguliers dans les relais.

La fonction est active seulement pour la configuration **Automatic 2 côtés + START**.

12.1.5. Longueur spéciale

Cette fonction permet de paramétrer la distance qui sépare les différents points de relevé de temps dans les mesures manuelles.

L'écran affiche, sous forme graphique, l'interprétation de la base insérée. La mesure de distance doit être exprimée en mètres (de 0 à 64 000).

Les touches de fonction actives sont les suivantes :

- **<F2> Llap**: A chaque pression, le système demande à ce que l'on entre le numéro d'intermédiaire (lap) final de la partie sur laquelle calculer la vitesse moyenne. Après avoir demandé confirmation en appuyant sur **<ENT>**, la longueur correspondante est affichée. Par exemple, Base = 1 correspond à la partie du départ jusqu'au premier intermédiaire, Base = 2 la partie du 1^{er} au 2nd intermédiaire.
- **<F4> ResetAll** Supprime toutes les bases insérées ; avant de procéder à la suppression, REI2 vous demande de confirmer en appuyant sur **<F4> Oui**
- **<F5> menu** pour revenir au menu de configuration.

Pendant l'affichage d'une base intermédiaire ou finale, les touches de fonction suivantes sont activées :

- **<F2> Modifier** : permet de modifier les dimensions de la base sélectionnée précédemment.
- **<F5> Menu** : pour revenir à la fenêtre précédente et paramétrer éventuellement une nouvelle base.



Les distances paramétrées sont affichées uniquement dans les impressions des classements officiels.

12.2. Configuration hardware

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.

	<p style="text-align: center;">REI2 Programme natation</p>	<p>Doc: R2U_N_1085_001_F Version: 1.08.5 Page 49 de 86</p>
---	--	--

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. Beep touche

Elle permet d'habilitier 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 écran

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 Linkgate transmission:

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 **Computer A** et **Computer 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**: Déshab. 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 77.



Toutes les combinaisons de vitesse série A et série 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 μ TAB (chaque chaîne est formée d'un tableau maître et, éventuellement, d'un maximum de trois tableaux esclave) ou μ GRAPH. A travers cette fonction, il est possible de sélectionner le type, le numéro et les données à visualiser pour chacun d'entre eux.

13.1.1. Configurations préétablies

Quand on rentre dans la fonction **<F1> Choix affichages** et en appuyant sur **<F1> Configurazioni preimpostate** on active la fonction de configuration guidée des tableaux nécessaires pour visualiser le résultat obtenu par chaque concurrent.

En pratique, le résultat obtenu (position et temps) et, éventuellement, les données anagraphiques (nom et nationalité) de chaque concurrent sont visualisées en même temps sur une série de tableaux, un par ligne. Il existe deux types principaux de visualisation: par position et par couloir:

- **Pour position:** Les données du concurrent placé premier apparaissent sur la première ligne, les données du concurrent placé second sur la seconde ligne et ainsi de suite. Le temps restant apparaît sur la première ligne disponible, donc initialement sur la première ligne, et une fois le premier concurrent arrivé, il passe sur la seconde ligne et ainsi de suite.
- **Pour ligne:** Les données du concurrent du premier couloir apparaissent sur la première ligne, celles du concurrent du second couloir sur la seconde ligne et ainsi de suite. Un tableau pour la visualisation du temps restant et des temps relevés est activé (avec toujours l'adresse 0).

Le schéma suivant résume les différentes combinaisons que l'on peut obtenir en exploitant cette fonction.

Choix	Adresse	Affichage
<F1> 4 Microtab		
<F1> Tableau pour ligne	L'adresse du tableau, de 1 à 10, coïncide avec le numéro de couloir.	Couloir, position, temps, nom athlète.
<F2> Tableau pour position	L'adresse du tableau, de 1 à 10, coïncide avec la position.	Position, couloir, temps, nom athlète
<F2> 2 Microtab		
<F1> Tableau pour ligne	L'adresse du tableau, de 1 à 10, coïncide avec le numéro de couloir.	Couloir, position, temps.
<F2> Tableau pour position	L'adresse du tableau, de 1 à 10, coïncide avec la position.	Position, couloir, temps.

<F3> 1 Microtab		
<F1> Tableau pour ligne	L'adresse du tableau, de 1 à 10, coïncide avec le numéro de couloir.	Couloir, position, temps.
<F2> Tableau pour position	L'adresse du tableau, de 1 à 10, coïncide avec la position.	Position, couloir, temps.
<F4> 2 Micrograph		
<F1> Caractère moyen		
<F1> Tableau pour ligne	Adresse 1 couloirs 1 et 2, adresse 2 couloirs 3 et 4 et ainsi de suite jusqu'à l'adresse 5 pour les couloirs 9 et 10.	Couloir, position, temps nom athlète
<F2> Tableau pour position	Adresse 1 position 1 et 2, adresse 2 position 3 et 4 et ainsi de suite jusqu'à l'adresse 5 pour position 9 et 10.	Position, couloir, temps nom athlète
<F1> Caractère petit		
<F1> Tableau pour ligne	Adresse 0 temps à courir et données couloir 1, adresse 1 couloirs de 2 à 4, adresse 2 couloirs de 5 à 7, adresse 3 couloirs de 8 à 10.	Position, couloir, temps, nom athlète.
<F2> Tableau pour position	adresse 1 position de 1 à 3, adresse 2 position de 4 à 6, adresse 3 position de 7 à 9, adresse 4 position 10.	Position, couloir, temps, nom athlète.
<F5> 1 Micrograph		
<F1> Singulier tableau pour singulier ligne		
<F1> Tableau pour ligne	L'adresse, de 1 à 10, du tableau coïncide avec le numéro de couloir.	Couloir, position et temps.
<F2> Tableau pour position	L'adresse du tableau, de 1 à 10, coïncide avec la position.	Position, couloir et temps.
<F2> Singulier tableau pour plus lignes		
<F1> Caractère moyen		
<F1> Tableau pour ligne	Adresse 1 couloir de 1 à 2, adresse 2 couloir de 3 à 4, adresse 3 couloir de 5 à 6, adresse 4 couloir de 7 à 8, adresse 5 couloir de 9 à 10.	Position et temps de compétition.

<F2> Tableau pour position	Adresse 1 couloir de 1 à 2, adresse 2 couloir de 3 à 4, adresse 3 couloir de 5 à 6, adresse 4 couloir de 7 à 8, adresse 5 couloir de 9 à 10.	Couloir et temps de compétition
<F1> Caractère petit		
<F1> Tableau pour ligne	Adresse 0 temps épreuve sur 2/3 de la hauteur; position 1, adresse 1 position de 2 à 4, adresse 2 position de 5 à 7, adresse 3 position de 8 à 10.	Position et temps de compétition
<F2> Tableau pour position	Adresse 1 position de 1 à 3, indirizzo 2 posizione da 4 a 6, indirizzo 3 posizione da 7 a 9, indirizzo 4 posizione 10.	

En rappelant la fonction 13.1.2 Configuration libres (page 53) il est éventuellement possible de modifier les configurations créées avec cette fonction. Les enregistrements faits précédemment peuvent ainsi être effacés.

Les typologies particulières de tableau utilisées dans les configurations guidées sont aussi accessibles à partir de la configuration libre, mais il n'est pas possible de changer les couples adresse/données visualisées (ex: les données relatives au premier arrivé sont visualisables sur µTAB, seulement à l'adresse 1).

Dans le cas de séries sur plusieurs tours, les temps de passage des différents couloirs ou des différentes positions restent sur les tableaux jusqu'à ce que le couloir du meneur soit réarmé, moment où ils sont remis à zéro.

13.1.2. Configuration libres

Une fois entrés dans la fonction de configuration avec la touche <F1> **Choix affichages** et en choisissant ensuite <F2> **Configuration libres** une liste avec l'indication de la configuration préenregistrée est proposée.

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

Les touches 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> **modifier** pour modifier la définition du tableau à l'adresse indiquée par ►
- <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> ↑ 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> ↓ 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.
- <ESC> **sortir sans confirmer** pour retourner au menu et à la configuration précédente.

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	Num T.Epreuve	Numéro du concurrent et temps restant
Microtab	2	Nom Athlète	Nom et prénom de l'athlète
Microtab	2	Ppos Nnum Tépreuve	Lettre P , position sur 2 chiffres, lettre N et numéro sur 3 chiffres, Temps restant ou temps net
Microtab	2	Nome Athl. Temps	Nom athlète et temps restant
Microtab	2	Llig Ppos TEpreuve	Lettre L , numéro de couloir, lettre P , position et temps de compétition
Micriotab	4	1 Num Tépreuve Nom	Numéro 1 , Numéro, temps net et nom du concurrent en première position.
Microtab	4	2 Num TépreuveNom	Comme ci-dessus mais pour le second .
Microtab	4	3 Num Tépreuve Nom	Comme ci-dessus mais pour le troisième
Microtab	4	Lig Pos TE. Nom.	Lettre L , numéro de couloir, lettre P , position, temps compétition et nom athlète
Micrograph	1	Pos Num Temps	En utilisant des caractères de hauteur moyenne: première ligne lettre P , position sur 3 chiffres, lettre N , numéro sur 5 chiffres; seconde ligne heures, minutes, secondes, dixièmes et centièmes.

Micrograph	1	Nome Temps	En utilisant des caractères de hauteur moyenne: première ligne nom athlète, seconde ligne temps.
Micrograph	1	TempsE	Temps en minutes, secondes, dixièmes et centièmes en grands caractères.
Micrograph	2	P N Nom TempsE	Primier élément avec caractères de hauteur moyenne: première ligne lettre P , position sur 3 chiffres, lettre N , numéro sur 5 chiffres; seconde ligne nom et prénom. Second élément temps en minutes, secondes et centièmes en grande taille.
Micrograph	2	Temps graphique	Temps en heures, minutes, secondes et centièmes, avec caractères pleine dimension.
Micrograph	2	1&2 N TEpreuveNom	Caractères de hauteur moyenne: sur la première ligne numéro 1 , numéro, temps net et nom du concurrent en première position; sur la seconde ligne numéro 2 et les mêmes informations pour le second.
Micrograph	2	3&4 N TEpreuve Nom	Comme ci-dessus mais pour le troisième et le quatrième avec les numéros 3 et 4
Micrograph	2	1&2&3 N TEpreuve N	Caractères de petite taille: sur la première ligne numéro 1 , numéro, temps net et numéro du concurrent en première position; sur la seconde et troisième ligne numéros 2 et 3 et les mêmes informations pour le second.
Micrograph	2	4&5&6 N TEpreuve N	Comme ci-dessus mais pour le quatrième, cinquième et sixième avec les numéros 4 , 5 et 6
Micrograph	2	L 1 Ppos TE. Nom	Caractères de hauteur moyenne: sur la première ligne temps, sur la seconde lettre L , couloir, lettre P , position, temps épreuve et nom athlète.

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 MicroTab (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 MicroTab. (les pages d'exemple supposent qu'aucun tableau n'a été configuré auparavant).

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

```

Hh:mm:ss.d
ADDR TABLEAU  NUM.TAB  AFFICHAGE
0◀ -----  --  -----
1 -----  --  -----
2 -----  --  -----
4 -----  --  -----

↑   ↓   Modifier      menu
    
```

<F3> pour **Modifier**

```

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  menu
    
```

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

P12 N345 34:56.78

Ppos NNum TÉpr
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 Tépr**'

```

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 l'enregistrement avec <F5>. Automatiquement, on retourne au menu configuration.

```

Hh:mm:ss.d
ADDR TABLEAU  NUM.TAB  AFFICHAGE
0◀ Microtab--  2  Ppos Nnum TEpr
1 -----  --  -----
2 -----  --  -----
4 -----  --  -----

↑   ↓   Modification      autre
    
```

Maintenant pour définir la deuxième ligne appuyer sur <F2> pour se placer en face du N° 1, <F3> pour **Modification** 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  menu

```

Appuyer sur <F5> pour confirmer l'enregistrement et pour retourner au menu configuration.

```

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

↑      ↓  Modification      autre

```

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

13.2. Pause d'affic.

En appuyant sur la touche <F2> il est possible d'établir, dans le champ ayant l'indication **Stop**, le temps de permanence des données du concurrent arrivé sur le tableau et , dans le champ ayant l'indication **Lap**, le temps de permanence des données du concurrent arrivé à l'intermédiaire. Les temps de permanence peuvent être établis de 1 à 60 secondes et confirmés avec <ENT>. Pour les modalités avec lesquelles REI 2 utilise cette donnée, voir Gestion tableau d'affichage (chap. 4.8 page 27).

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 sériale tableau

Avec cette fonction, nous pouvons définir la vitesse de transmission de REI2 vers des tableaux d'affichage Microgate µGRAPH. Rappelons que la vitesse des lignes séries des tableaux MicroGraph est configurable par l'utilisateur, alors que celle des µTAB 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).

N.B.: 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 µGRAPH et µTAB.

13.5. Affichage nation concurrent

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 Réc. La liste des participants du PC à la page 44.)

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, l'émission du temps est activée ou désactivée, sans le caractère de séparation entre secondes et fractions, en respectant toujours ce qui a été prévu dans Précision de mesure (chap. 12.1.2 page 46). Si elle est établie sur **Non** le format d'affichage est SSSSS.DCMd, donc avec le caractère '.' de séparation, si elle est établie sur **Oui** le format d'affichage est SSSSSDCMd.

13.8. Stop Tableau après premier

A chaque sélection est activé/désactivé le blocage du tableau après la première arrivée. Dans le cas où l'option de blocage est activée, le temps du vainqueur reste fixe sur le tableau jusqu'à ce qu'une nouvelle compétition se prépare.

13.9. 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.

13.10. 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 ~E
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. Affichage classement

Permet de sélectionner l'affichage sur le panneau, uniquement du classement d'**Arrivée** ou du classement d'arrivée avec le classement des temps intermédiaires **Arrivée/Interm.** Chaque fois que la fonction est rappelée, l'une des deux possibilités est proposée.

13.13. Nombre maximum de concurrents dans la classification tournante

Cette fonction est habilitée si on choisit des tableaux à classification tournante. On peut établir le nombre maximum de concurrents dans les classifications en insérant une valeur différente de zéro.

13.14. 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.

13.15. Modalité affichage

Permet de sélectionner l'affichage sur le panneau du temps sans les zéros non significatifs (mode **Temps épreuve**) ou bien en faisant précéder les zéros non significatifs (mode **Chronologique**). Chaque fois que la fonction est rappelée, l'une des deux possibilités est alors activée : **Temps épreuve** ou **Chronologique**.

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. Attribution 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. Attribution 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** et **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 249, 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. Attribution 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** et **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 249, 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. Attribution 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** et **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 millisecondes peut être introduit immédiatement.
- <F2> ⇄ elle permet de passer rapidement d'une colonne à l'autre
- <F5> **menu** pour revenir au menu de configuration.

	REI2 Programme natation	Doc: R2U_N_1085_001_F Version: 1.08.5 Page 62 de 86
---	----------------------------	---

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 millisecondes (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 déshabilite 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 fermée**.

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**
- <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 base vitesses

Cette fonction n'est pas disponible dans l'actuelle version de ce logiciel.

16. Réception données par LinkGate

Cette fonction n'est pas disponible dans l'actuelle version de ce logiciel.

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 48), 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)

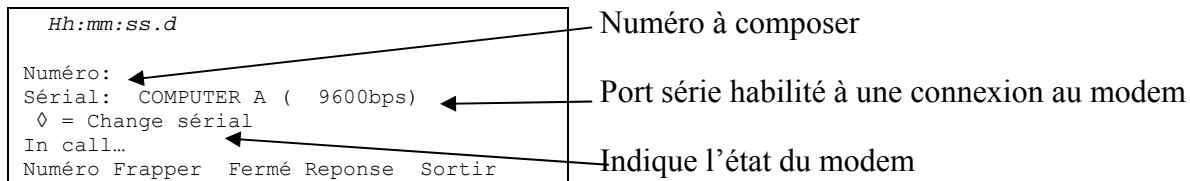
<8><4><0><0> <ENT> (dix millièmes), et NON PAS **<8><4> <ENT>**.

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. Recharge 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. Interrompt

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 Épuisée – Effacer une ou plusieurs épreuves. – Appuyer sur une touche pour continuer**' ; il est donc nécessaire d'effacer l'une des épreuves mémorisées pour pouvoir continuer.

21.2. Supprime/Rappelle épreuve enregistré

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

- a) **ÉPREUVE** apparaît le numéro progressif de l'épreuve. Le symbole * à gauche du numéro montre la dernière épreuve active, épreuve rappelée si on choisit Continuez 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.

21.3. Continuez 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. Modifiez 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> **Manuelle**
 - <F2> **Automatic 1 côté**
 - <F3> **Automatic 2 côtés**
 - <F4> **Automatic 2 côtés + START**
- altro**
- <F1> **3 Manuelle 1 côté**
 - <F2> **3 Manuelle 2 côtés**
 - <F3> **Rowong**

Pour les valeurs définies sur REI2, voir Configurations prédéfinies page 64.

23. État ligne

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
- Tratino (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 :

	Manuel	Automatic 1 côté	Automatic2 côtés	Automatic 2 côtés + start	3 manuelle 2 côtés	Rowing
Précision	1/10	1/100	1/100	1/100	1/10	1/1000
Raccordement POD (à 8 entrées)	Configuration 1	Configuration 2	Configuration 3	Configuration 4	Configuration 4	Configuration 1
Réserve / backup	N.D.	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible	N.D.
Temps seuil manuels	0	5"	5"	5"	N.A.	0
Temps seuil départ	N.D.	N.D.	N.D.	-1000+125 ms	N.D.	N.D.
Longueurs spéciales	Oui	Non	Non	Non	Oui	Oui

24.1. Configurations Pod

REI2 utilise le canal logique pour individualiser la typologie de chaque événement relevé et le couloir relatif. En fonction de la configuration initiale sélectionnée, les canaux logiques sont automatiquement associés aux différentes entrées des Pod.

Le tableau suivant récapitule les canaux logiques et les typologies d'événements associées.

Legende:

- M x:** Rilevé manuel pour le couloir x;
- P x:** Rilevé automatique (plaque) pour le couloir x
- B x:** Balance de départ pour le couloir x
- MO x:** Rilevé manuel côté opposé
- PO x:** Rilevé automatique côté opposé
- BO x:** Balance côté opposé

POD n°	Ligne n°	Manuelle		Automatic 1 côté		Automatic2 côtés		Automatic 2 côtés + start		3 manuelle 2 côtés	
		Type	C.logique	Type	C.logique	Type	C.logique	Type	C.logique	Type	C.logique
0	1	M 1	11	M 1	11	M 1	11	M 1	11	M 1.1	11
0	2	M 2	12	P 1	31	P 1	31	P 1	31	M 1.2	71
0	3	M 3	13	M 2	12	B 1	51	M 2	12	M 1.3	91
0	4	M 4	14	P 2	32			P 2	32		
0	5	M 5	15	M 3	13	M 2	12	M 3	13	M 2.1	12
0	6	M 6	16	P 3	33	P 2	32	P 3	33	M 2.2	72
0	7	M 7	17	M 4	14	B 2	52	M 4	14	M 2.3	92
0	8	M 8	18	P 4	34			P 4	34		
1	1	M 9	19	M 5	15	M 3	14	M 5	15	M 3.1	13

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.

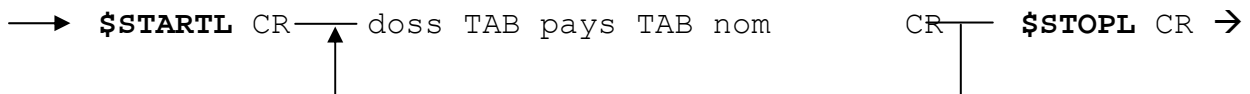
Les données peuvent uniquement être transmises à la sortie de l'ordinateur A du chronomètre REI2. En outre, la transmission des données peut s'effectuer en background, sans avoir à entrer dans le menu de réception des données du PC.

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 :

\$STARTL	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
\$STOPL	Fin de la Liste. Indique au REI2 que la liste de noms est terminée.
CR	Retour Chariot (0Dh)

→ **\$STARTL** CR — doss TAB pays TAB nom CR — **\$STOPL** CR →



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. Listes de départ

La liste de départ spécifie l'ordre de départ des athlètes pour chaque épreuve.

Le format de la liste est le suivant:

```

$STARTP          Début de la liste de départ
  CR             Carriage Return (0Dh)
                Pour chaque épreuve à charger, répéter la partie qui suit
#Epreuve         Numéro de l'épreuve (1..200)
,               Virgule (2Ch)
# Batterie       Numéro de la batterie (1..199)
,               Virgule (2Ch)
# Tours         Nombre de tours (1..99)
,               Virgule (2Ch)
# Evénement     Type d'événement (Q qualifications, O huitièmes U quarts, S demi-
                finales, F finales)
,               Virgule (2Ch)
# Sexe          Sexe (M masculin, F féminin, M mixtes)
,               Virgule (2Ch)
# Style         Style (L libre, R brasse, D dos, F papillon, E brasse papillon, M mixtes)
,               Virgule (2Ch)
# NuméroCouloir1 Dossard Athlète (1...29999). 0 si absent
,               Virgule (2Ch)
# NuméroCouloir2 Dossard Athlète (1...29999). 0 si absent
,               Virgule (2Ch)
# NuméroCouloir3 Dossard Athlète (1...29999). 0 si absent
,               Virgule (2Ch)
# NuméroCouloir4 Dossard Athlète (1...29999). 0 si absent
,               Virgule (2Ch)
# NuméroCouloir5 Dossard Athlète (1...29999). 0 si absent
,               Virgule (2Ch)
# NuméroCouloir6 Dossard Athlète (1...29999). 0 si absent
,               Virgule (2Ch)
# NuméroCouloir7 Dossard Athlète (1...29999). 0 si absent
,               Virgule (2Ch)
# NuméroCouloir8 Dossard Athlète (1...29999). 0 si absent
,               Virgule (2Ch)
# NuméroCouloir9 Dossard Athlète (1...29999). 0 si absent
,               Virgule (2Ch)
# NuméroCouloir10 Dossard Athlète (1...29999). 0 si absent
,               Virgule (2Ch)
  CR             Carriage Return (0Dh)
                Fin de la partie de répétition de l'épreuve
$STOPP          Fin de la liste des départs
  CR             Carriage Return (0Dh)

```

→ \$STARTP CR #Epreuve,#Batteries,#Tours, #Événement,#Sexe,#Style,#NuméroCouloir1,#NuméroCoouloir2 ... ,#NuméroCouloir10 CR
\$STOPP CR→

Exemple :

Epreuve 10

Batterie 2

Tours 2

Événement Q

Sexe M

Style L

NuméroCouloir1 Personne

NuméroCouloir2 13

NuméroCouloir3 14

NuméroCouloir4 15

NuméroCouloir5 16

NuméroCouloir6 17

NuméroCouloir7 18

NuméroCouloir8 222

NuméroCouloir9 20

NuméroCouloir10 Personne

\$STARTP

10,2,2,Q,M,L,0,13,14,15,16,17,18,222,20,0

\$STOPP

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 le port 'Ordinateur A' et 'Ordinateur B'.

Le numéro du canal logique associé aux différents événements est calculé sur la base de la formule **Côté+Type+Couloir** où le type prend les valeurs suivantes:

- 10 manuel
- 30 automatique
- 50 capteurs faux départ

et côté:

- 0 côté arrivée principale
- 100 autre côté

26. Structure menu

26.1. Menu initial

- A: Nouvelle épreuve
 - A: Départs individuels
 - B: Départs groupés
 - C: Chronomètre base
 - D: Parallèle
- Autre
 - A: Concours hippique
 - B: Natation
 - C: PC-ONLINE
 - D: Poursuite sur piste
- B: Effacement/Rappel épreuve mémorisée
- C: Suite épreuve actuelle
- D: Effacement global mémoire
- Autre
 - A: Recharge accumulateurs
 - A: Décharge/Recharge
 - B: Recharge immédiate
 - C: Interruption
 - B: Test niveau signal radio linkGate
 - C: Satus lignes (principales et pod)
 - D: Autotunig Battery

26.2. Menu épreuve

(M 1)

- | | |
|---|---|
| M 1.A: Chronométrage | 4 Chronométrage 15 |
| M 1.B: Imprimez chrono | 5 Imprimez chrono 33 |
| M 1 C: Classement et autres impressions | 6 Classements et autres impressions 34 |
| M 1/3 A: Impression/Affichez Classement | 6.1 Imprimez/Affi chez Classement 34 |
| M 1/3 B: Autres Impressions (Disab.) | 6.2 Autres impressions 35 |
| M 1/3 C: Modalités Impression et affichage | 6.3 Modalité Impression et affichage 35 |
| M 1/3/3 A: Présentation données:... | 6.3 Modalité Impression et affichage 35 |
| M 1/3/3 B: Imprimer écart:... | 6.3 Modalité Impression et affichage 35 |
| M 1/3/3 C: Ord. Meme temps | 6.3 Modalité Impression et affichage 35 |
| M 1/3/3 D: Transf. Impressions serielle:... | 6.3 Modalité Impression et affichage 35 |
| autre | |
| M 1/3/3b.A: Appoyer le interm. précédent | 6.3 Modalité Impression et affichage 35 |
| M 1/3/3b.B: Max Athlète en Class. (0=tous) | 6.3 Modalité Impression et affichage 35 |
| M 1/3/3b A: Imprimez noms des concur.:... | 6.3 Modalité Impression et affichage 35 |
| M 1/3/3b B: Imprimez nat. Concur.:... | 6.3 Modalité Impression et affichage 35 |
| M 1 D: Gestion départs (Disab.) | 7 Gestion départs 38 |

Autre (M 2)

M 2.A: Synchronisation	8 Synchronisation 39
M 2/1.A: Synchronisation	8.1 Synchronisation 39
M 2/1.B: Modifier valeur synchronisation	8.2 Modifier valeur synchronisation 39
M 2/1 C: Synchronisation verifie	
M 2/1 D: Signal heu.	
M2 B: Disqualification	9 Disqualification 41
M 2.C: Transmission données au PC	10 Transmission données au PC 42
M 2/3 A: Transmission données Off Line	10.1 Transmission données Off Line 42
M 2/3 B: Configuration sortie sortie données On Line	10.2 Configuration sortie données On Line 42
M 2/3 C: Configurations sérieles	12.3 Configuration sérieles 49
M 2/3 D: Protocole de sortie données	10.3 Protocole de sortie données 43
M 2 D: Réception données du PC	11 Réception données du PC 44
M 2/4.A: Réception listes du PC	11.1 Réception liste du PC 44
M 2/4/1 A: Réc. la liste des participants du PC	11.1.1 Réc. La liste des participants du PC 44
M 2/4/1 B: Recevez structure groupe du PC	11.1.2 Recevez structure groupe du PC 44
M 2/4/1 C: Recevez la liste des départs du PC	11.1.3 Recevez la liste des départs du PC 44
M 2/4 B: Impression s listes	11.2 Impressions listes 45
M 2/4/2 A: Imprimez liste participants	11.2 Impressions listes 45
M 2/4/2 B: Imprimez structure groupe	11.2 Impressions listes 45
M 2/4/2 C: Imprimez liste de départ	11.2 Impressions listes 45
M 2/4.C: Effacez listes	11.3 Effacez listes 45
M 2/4/3 A: Supprimez liste noms des part.	11.3.1 Supprimez liste noms des participants 45
M 2/4/3 B: Supprimez structure groupes	11.3.2 Supprimez structure groupes 45
M 2/4/3 C: Eliminez listes de départ	11.3.3 Eliminez listes de départ 45

Autre (M 3)

M 3.A: Configuration REI2	12 Configuration REI2 46
M 3/1/: Configuration software	12.1 Configuration software 46
M 3/1/1 A Imprimés chronologiques	12.1.1 Imprimer chronologiques 46
M 3/1/1.B: Précision de mesure	12.1.2 Précision de mesure 46
A: Précision mesure ...	12.1.2 Précision de mesure 46
B: Arrondissement(0= troncature) = ...	12.1.2 Précision de mesure 46
C: Fragmentation chrono	12.1.2 Précision de mesure 46
M 3/1/1 C Manuelle temps seuil	12.1.3 Manuel temps seuil: 47
M 3/1/1/3 A: Avis différence du secondes	12.1.3 Manuel temps seuil: 47
M 3/1/1/3 B: Insertion manu après seconds	12.1.3 Manuel temps seuil: 47
M 3/1/1 D: Temps seuil départ	12.1.4 Temps seuil départ 47
M 3/1/1/4 A: Fauste srtart de - (in ms)	12.1.4 Temps seuil départ 47
M 3/1/1/4 B: Fauste start à + (in ms)	12.1.4 Temps seuil départ 47
M 3/1.B: Configuration Hardware	12.2 Configuration hardware 48
M 3/1/2.A: Canal LinkGate	12.2.1 Canal LinkGate 48
M 3/1/2.B: Imprimante :	12.2.2 Imprimante allumée 49
M 3/1/2.C: Beep touches:	12.2.3 Beep touche 49
M 3/1/2.D: Contraste écran	12.2.4 Contraste écran 49

Autre	
M 3/1/2b A: Durée Linkgate trasmission	12.2.5 Durée Linkgate trasmission: 49
M 3/1.C: Configuration sérial	12.3 Configuration sériales 49
M 3/1.D: Imprimez configuration	12.4 Imprimez configuration 50
M 3.B: Configuration tableau	13 Configuration tableau 51
M 3/2.A: Choix affichages	13.1 Choix affichages 51
M 3/2/1 A: Configurations préenregistrées	13.1.1 Configurations préétablies 51
M 3/2/1 B: Configuration libres	13.1.2 Configuration libres 53
M 3/2.B: Pause d'affic.	13.2 Pause d'affic. 57
M 3/2 C: Vitesse sériale tableau	13.3 Vitesse sériale tableau 57
M 3/2 D: Prog. Publicité	13.4 Programme publicité 57
Autre	
M 3/3b A: Affichage nation concurr.:	13.5 Affichage nation concurrent 57
M 3/3b B: Configuration ligne 485	13.6 Configuration ligne 485 58
M 3/3b C: Affichage temps sans point autre	13.7 Affichage temps sans point 58
M 3/2c A: Contrôle longeuure transm. Tab.:...	13.9 Contrôle longueur transm. Tab 58
M 3/2c B: Affichages disponible	13.10 Affichages disponible 58
M 3/2c C: Retorde Aff. Tab./tick:	13.11 Retarde Aff. Tab./tick 59
M 3/2c D: Affichage classement	13.12 Affichage classement 59
Autre	
M 3/3d A: Max num in class. Rot	13.13 Nombre maximum de concurrents dans la classification tournante 59
M 3/2d B: Pause d'affichage class. Rot:...	13.14 Pause d'affichage class. Rot: 59
M 3/2d C: Modalité affichage	13.15 Modalité affichage 59
M 3 C: Configuration Lignes	14 Configuration Lignes 60
M 3/3 A: Attribution canaux physiques/logiques	14.1 Attribution canaux physiques/logiques 60
M 3/3/1 A: Attribution lignes princ. et touches	14.1.1 Attribution lignes principales et touches 60
M 3/3/1 B: Attribution canaux Radio	14.1.2 Attribution Canaux radio 60
M 3/3/1 C: Attribution Canaux LinkPod	14.1.3 Attribution Canaux LinkPod 61
M 3/3.B: Temps de désactivation lignes	14.2 Temps de désactivation lignes 61
M 3/3.C: Configuration exclusion lignes	14.3 Configuration exclusion lignes 62
M 3/3.D: Configuration lignes N/A N/F autre	14.4 Configuration lignes N/O N/F 62
M 3/3b.A: Noise filter lignes principales	14.5 Noise filter lignes principales 63
M 3 D: Insertion bases vitesses (Disab.)	15 Insertion base vitesses 64
Autre (M 4)	
M 3 A: Réception données par LinkGate (Disab.)	16 Réception données par LinkGate 65
M 3.B: Test niveau signal radio LinkGate	17 Test niveau signal radio Linkgate 66
M 3.C: Calculatrice	18 Calculatrice 67
M 3/3.A: Normale	18.1 Normale 67
M 3/3.B: Étendue (gestion jours))	18.2 Étendue (gestion jours) 67
M 3.D: Recharge accumulateurs	20 Recharge accumulateurs 69

M 3/4.A: Décharge/Recharge	20.1 Décharge/Recharge 69
M 3/4.B: Recharge immédiate	20.2 Recharge immédiate 69
M 3/4.C: Interrompt	20.3 Interrompt 70


Autre (M 5)

M 5.A: Gestion épreuves -> retour au-dessus.	21 Gestion épreuves 71
A: Nouvelle épreuve	21.1 Nouvelle épreuve 71
B: Supprime/Rappelle épreuve enregistré	21.2 Supprime/Rappelle épreuve enregistré 71
C: Continuez épreuve actuelle	21.3 Continuez épreuve actuelle 72
D: Effacer global mémoire	21.4 Effacer global mémoire 72
M 4.B: Modifiez configuration base	22 Modifiez configuration base 73
M 4.C: État lignes	23 État ligne 74
M 4.D: Beeper	

27. Historique des modifications

Le tableau suivant résume les principales modifications apportées au présent document.

Version programme	chapître	Pag.	Description de l'intervention
1.03			La première version de ce manuel est relative à la version 1.03.
1.07.9			Révision générale pour la version 1.07.9
1.08.1	8.4	40	Modification du Signal avec possibilité de paramétrer une répétition.
1.08.1	13	51	Modification de l'ordre des chapitres en Configuration tableau
1.08.1	13.12		Nouvelle fonction Affichage classement 59
1.08.2	13.15	59	Nouvelle fonction Modalité affichage
1.08.5	13.1.1	51	Modification fonction Configurations préétablies

	REI2 Programme natation	Doc: R2U_N_1085_001_F Version: 1.08.5 Page 86 de 86
---	----------------------------	---

Copyright

Copyright © 1999, 2007 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, μ Tab, MicroGraph, μ Graph, MicroBeep, μ Beep, Uploder, Microrun, MicroLink, μ Flasher, LinkPod, LinkGate, LinkGate encoder, LinkGate decoder, EncRadio, DecRadio, Polifemo, MicroSem, μ 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 Strivaristr.
39100 BOLZANO - BOZEN
ITALY

Tel. +39 471 501532 - Fax +39 471 501524
e-mail info@microgate.it
www.microgate.it

