

Programm Reitsport

Sommario

1	VORAUSGEHENDE HINWEISE.....	7
2	DIE ERSTEN SCHRITTE	8
2.1	Einführung.....	8
2.2	Einschalten und Programm auswählen.....	8
2.3	Zeitmessung.....	10
2.3.1	Erster Teilnehmer.....	10
2.3.1.1	Countdown starten.....	10
2.3.2	Beginn des Wettkampfs.....	11
2.3.2.1	Zwischenzeit.....	11
2.3.2.2	Ankunft (Ziel).....	11
2.3.2.3	Bestätigen.....	12
2.3.3	Nächster Teilnehmer.....	12
2.3.3.1	Countdown starten.....	12
2.3.3.2	Countdown unterbrechen.....	12
2.3.3.3	Beginn des Wettkampfs.....	12
2.3.3.4	Strafpunkte und -zeiten.....	12
2.3.3.5	Zeit korrigieren <Z.K.>.....	13
2.3.3.6	Strafe für Verweigerung.....	13
2.3.3.7	Zeitähler unterbrechen.....	14
2.3.3.8	Ankunft und Bestätigung.....	14
2.3.4	Zeitmessung beenden.....	15
2.4	Amerikanisches Stechen.....	15
2.4.1	Konfiguration auswählen.....	15
2.4.2	Amerikanisches Stechen: erste Phase.....	17
2.4.3	Amerikanisches Stechen: zwischen erster und zweiter Phase.....	18
2.4.4	Amerikanisches Stechen: zweite Phase.....	18
2.4.5	Amerikanisches Stechen: Löschen nach der ersten Phase.....	18
2.5	Anwendungen am Wettkampfe.....	19
2.5.1	Disqualifizieren.....	19
2.5.2	Rangliste drucken.....	20
2.5.3	Vorgang beendet.....	20
3	PROGRAMMEIGENSCHAFTEN.....	21
4	ZEITMESSUNG	22
4.1	Funktionaler Zusammenhang.....	22
4.2	Beginn eines Messvorgangs.....	23
4.3	Einphasiger Wettkampf (Einzel).....	24
4.3.1	Im Rennen befindliche Nummer.....	24
4.3.1.1	Änderung der am Start stehenden Nummer.....	24
4.3.2	Erste Bestätigung des Teilnehmers.....	25
4.3.3	Countdown starten.....	25
4.3.4	Zählvorgang unterbrechen.....	25
4.3.5	Beginn des Wettkampfs.....	26
4.3.6	Strafpunkte.....	27
4.3.7	Zeitstrafen.....	27
4.3.8	Athlet löschen.....	28
4.3.9	Nächste abgelaufene Zeit.....	28
4.3.10	Strafwertung wegen Überschreitung der erlaubten Zeit.....	28
4.3.11	Automatische Disqualifizierung.....	28

4.3.12	Zwischenzeit.....	28
4.3.13	Ende des Durchlaufs.....	29
4.3.14	Ergebnisse bestätigen.....	29
4.3.15	Rangliste aktivieren.....	29
4.3.16	Durchlauf löschen.....	29
4.4	Zweiphasiger Wettbewerb mit fortlaufender Zeit (Ph.: 2, Gesamtzeit).....	30
4.4.1	Ende der ersten Phase.....	30
4.5	Zweiphasiger Wettbewerb mit getrennten Zeiten (Ph.: 2, Einzelzeit).....	31
4.6	Amerikanisches Stechen.....	31
4.6.1	Wettkampf konfigurieren.....	31
4.7	Funktionen.....	31
4.7.1	Löschen.....	31
4.7.2	Ereignis löschen.....	31
4.7.3	Durchlauf löschen.....	31
4.7.4	Speichern (Speich).....	32
4.7.4.1	Korrektur der Tageszeit.....	32
4.7.5	Aktueller Lauf.....	33
4.7.6	Modus Vorläufer.....	33
4.7.7	Rennen konfigurieren.....	33
4.7.8	Phase 1 korrigieren.....	33
4.7.9	Rennen konfigurieren.....	34
4.7.10	Beginn des zweiten Countdowns.....	34
4.8	Bedienung der Anzeigetafel.....	34
4.8.1	Normalfunktion.....	34
4.8.2	Deaktivierung der Anzeigetafel.....	34
4.9	Die Tasten „Lock“ (Sperrn).....	35
4.9.1	Verworfenere Ereignisse verwalten.....	35
4.10	Die Tasten Wiederherstellen.....	36
4.11	Schließen des Messvorgangs.....	36
4.12	Band für die Zeitmessung.....	36
4.12.1	Ereignisse drucken.....	37
4.12.2	Ergebnisse drucken.....	40
5	VERWALTUNG VON GRUPPEN.....	41
5.1	Gruppen eingeben/ändern.....	41
5.2	Drucken der Gruppenstruktur.....	42
5.3	Gruppen löschen.....	42
5.4	Gruppenstruktur:.....	42
5.5	Gruppenstruktur vom PC entladen.....	43
6	DRUCK/RANGLISTEN.....	44
6.1	Drucken/Anzeigen der Ranglisten.....	44
6.2	Weitere Druckausgänge.....	45
6.2.1	Tageszeiten.....	45
6.2.2	Gestartet im Lauf.....	46
6.2.3	Disqualif. Drucken.....	46
6.3	Druck – und Anzeigeformat.....	46
7	STARTVERWALTUNG.....	48
7.1	Manuelle Eingabe Startreihenfolge.....	48
7.2	Berechnung der Startliste.....	50
7.3	Drucken der Startlisten.....	51

8	SYNCHRONISIERUNG	53
8.1	Synchronisierung.....	53
8.2	Synchronisierungswert ändern	53
8.3	Synchronisierung überprüfen	53
8.4	Signal.....	54
9	DISQUALIFIZIEREN.....	55
10	PC DATENÜBERTRAGUNG.....	56
10.1	Offline Datenübertragung.....	56
10.2	Einstellung der Online Datenübertragung	57
10.3	Datenübertragungsprotokoll.....	57
11	DATENEMPFANG VOM PC.....	58
11.1	Listen vom PC entladen.....	58
11.1.1	Teilnehmerliste vom PC entladen	58
11.1.2	Gruppenstruktur vom PC entladen.....	58
11.1.3	Startlisten vom PC entladen	58
11.1.4	Startlisten drucken.....	59
11.1.5	Startlisten löschen.....	59
11.2	Listen drucken	59
11.3	Listen löschen.....	60
11.3.1	Teilnehmernamen löschen.....	60
11.3.2	Gruppenstruktur löschen	60
11.3.3	Startlisten löschen.....	60
12	REI2 KONFIGURATION	61
12.1	Software Konfiguration	61
12.1.1	Ph.: (Phase:).....	61
12.1.2	Einstellung Korr.	61
12.1.3	Wertung	62
12.1.4	Wertung Phase2.....	62
12.1.5	Ph.1/Einzel	62
12.1.6	Ph. 2.....	62
12.1.7	Vorherige Läufe addieren.....	62
12.1.8	Start autom. Bei Countdownende.....	62
12.1.9	Rangliste nach.....	63
12.1.10	Pause Ph1..2	63
12.1.11	Zielsignale	63
12.1.12	Countdown Zeit.....	64
12.1.13	Erlaubte Zeit	64
12.1.14	Höchstzeit (Tmax).....	64
12.1.15	Elim. nach Phase 1: (2,S,C).....	64
12.1.16	CdownZ.Ph.2(2,S,C)	64
12.1.17	T.max . Ph2(2,S,C).....	64
12.1.18	T.lim. Ph2(2,S,C)	65
12.1.19	Anz. Countdown auf Anzeigetafel	65
12.1.20	Tageszeiten drucken	65
12.1.21	Akustischer Zähler	65
12.1.22	Autom. Block. Leitungen nach Ereignis	65
12.1.23	Punkte für Ph.2 behalten	65
12.1.24	Bei T>Tmax. Punkte abziehen	66
12.1.25	Stechen	66

12.1.26	Messgenauigkeit.....	66
12.1.27	Zeitanzeige	67
12.1.28	Start ohne Countdown.....	67
12.1.29	Punktegenauigkeit	67
12.1.30	Z.K.-Anzeige auf Anz.Taf. am Ende.....	67
12.2	Konfiguration Hardware.....	68
12.2.1	LinkGate Kanal	68
12.2.2	Drucker.....	68
12.2.3	Tastenton	68
12.2.4	Display Kontrast.....	68
12.2.5	LinkGate Übertragungszeit	68
12.3	Konfiguration der seriellen Schnittstellen.....	69
12.4	Drucken der aktuellen Konfiguration.....	70
13	ANZEIGETAFEL KONFIGURIEREN.....	71
13.1	Anzeigeformat	71
13.2	Anzeigenpause.....	74
13.3	Geschw. Serielle Schnittstelle	74
13.4	Programm Werbung	75
13.5	Anzeige Nationen	75
13.6	Leitung 485 konfigurieren.....	75
13.7	Zeit ohne Punkte anzeigen.....	75
13.8	Strafpunkte auf Anzeigetafel anzeigen.....	75
13.9	Max. Anz. in rot. Rangliste	75
13.10	Vorhandene Anzeigeformate.....	75
13.11	Anzeigeverzög. GAZ/Tick	76
13.12	Länge der GAZ-Übertr.....	76
13.13	Anzeigepause einst. rot. Rangl.....	76
14	EINTELLUNG DER EINGANGSLEITUNGEN	77
14.1	Physikalische/logische Kanäle zuweisen	77
14.1.1	Hauptleitungen und -Tasten zuweisen	77
14.1.2	Funk-Kanäle zuweisen	77
14.1.3	LinkPod-Kanäle zuweisen.....	78
14.2	Sperrzeiten der Leitungen.....	78
14.3	Leitungssperren einstellen.....	79
14.4	NO- und NC-Leitungen konfigurieren	79
14.5	Noise filter der Hauptleitungen	79
15	EINSTELLUNG DER GESCHW.BASIS	81
16	ZEITEN IMPORTIEREN VON LINKGATE.....	82
17	TEST DER LINKGATE-SIGNALSTÄRKE.....	84
18	RECHNER.....	85
18.1	Standard.....	85
18.2	Zeiten und Datum	85
19	MODEM	86
20	AKKUS LADEN	87
20.1	Entladen/Aufladen.....	87
20.2	Gleich aufladen.....	87
20.3	Ladeverfahren abbrechen	88

21	WETTKAMPFVERWALTUNG	89
21.1	Neues Rennen	89
21.2	Löschen/Aufrufen von gespeich. Rennen	89
21.3	Aktuelles Rennen fortsetzen	90
21.4	Gesamten Speicher löschen	90
22	ÄNDERUNG DER GRUNDEINSTELLUNG	91
23	STATUS DER LEITUNGEN	92
24	VOREINGESTELLTE KONFIGURIERUNGEN	93
25	ÜBERTRAGUNGSPROTOKOLLE REI2 – PC	95
25.1	Vom PC	95
25.1.1	Namens- und Nationalitätenliste der Athleten	95
25.1.2	Liste der Gruppen und ihrer Zusammensetzung	97
25.1.3	Startlisten	98
25.2	Zum PC	99
26	MENÜ-STRUKTUR	100
26.1	Hauptmenü	100
26.2	Wettkampfmnü	100
27	ÄNDERUNGSHINWEISE	104
28	WETTKAMPFVERLAUF	106

Index der Abbildungen

Abb. 1	– Frage nach der Nummer des Teilnehmers	10
Abb. 2	– im Rennen	11
Abb. 3	- Ziel erreicht	11
Abb. 4	– Eingabe der Strafpunkte	13
Abb. 5	– Eingabe der Strafzeit	13
Abb. 6	– Überschreitung der erlaubten Zeit	14
Abb. 7	– Wettkampfende	15
Abb. 8	– Amerikanisches Stechen: – Frage nach der Nummer des Teilnehmers	16
Abb. 9	– Amerikanisches Stechen: zwischen erster und zweiter Phase	18
Abb. 10	– Band: Ereignisse	38
Abb. 11	– Band: Anzeigen	39
Abb. 12	– Band Ergebnisse:	40
Abb. 13	Konfigurationsbeispiele	108

1 Vorausgehende Hinweise

Für dieses Handbuch werden folgende Festlegungen getroffen:

Zu drückende Tasten werden in spitzen Klammern dargestellt: Mit **<F1>**" z.B. ist die gelbe Taste mit der Bezeichnung F1 gemeint, während die von REI vorgeschlagenen Optionen **fett** dargestellt werden.

Eine in der Darstellung des Displays *kursiv* wiedergegebene Zeit bedeutet, dass auf dem Zeitmesser diese Zeit gerade läuft.

Eine unterstrichene Zahl bedeutet, dass der blinkende Cursor sich auf dieser Position befindet und der Zeitmesser auf eine Eingabe wartet.

2 Die ersten Schritte

2.1 Einführung

Die beste Art und Weise mit dem Zeitmesser Microgate REI2 vertraut zu werden, heißt: Ausprobieren. Egal, in welcher Reihenfolge Sie die Tasten drücken, Ihr Zeitmesser kann dadurch nicht beschädigt werden. Es ist jedoch absolut ratsam, vor einem Anschluss von Zubehörteilen, egal welcher Art, die Instruktionen in diesem Handbuch aufmerksam und sorgfältig zu lesen.

Dieses erste Kapitel führt Sie Schritt für Schritt durch die Verwaltung eines kurzen Wettkampfs unter Einsatz von voreingestellten Konfigurationen.

Während dieses ersten Einsatzes werden verschiedene Start- und Stopimpulse unter Verwendung der Leitungswahltasten simuliert. REI2 verhält sich immer gleich, ungeachtet dessen, ob der Impuls über die Tastatur oder über eine externe Leitung erfolgt.

In diesem Beispiel wird keine Anzeigetafel eingesetzt.

2.2 Einschalten und Programm auswählen

Nachdem Sie den Zeitmesser eingeschaltet haben, erscheint kurz die Anzeige ---SYSTEM BOOTING--- und anschließend die Infozeile mit Angaben zur installierten Software-Version.

Sollte die interne Uhr nicht synchronisiert worden sein bzw. die Synchronisierung aus irgendeinem Grund verloren gegangen sein, so macht das System darauf aufmerksam (**Echtzeituhr nicht mehr synchronisiert**). Es werden Ihnen dann 2 Möglichkeiten angeboten: <F1> **Synchronisieren** oder <F2> **Nicht synchronisieren**. Wählen Sie eine davon aus, um fortzufahren. Sollten sich ungültige Daten im Speicher befinden so informiert sie das System ebenfalls (**ACHTUNG – DATENFEHLER**). Nähere Informationen zu diesem Thema finden sie in der **Bedienungsanleitung** unter dem Kapitel **Erstmaliges Einschalten**.

Die Informationen zur Software-Version werden außerdem auch auf das Band gedruckt. Nach Abschluss dieser Phase erscheint das erste Menü.

Hh:mm:ss.d

A:Neues Rennen
 B:Löschen/Aufrufen von gespeich. Rennen
 C:Aktuelles Rennen fortsetzen
 D:Vollständiges löschen des Speichers

A B C D weiter

Wählen Sie mit der Taste <F1> die Option **Neues Rennen**. Daraufhin wird diese Auswahl (d.h. Neues Rennen) gedruckt und REI fragt, welche Art von Wettkampf (Rennen) Sie messen möchten.

Hh:mm:ss.d

Programm auswählen:
 A:Einzelstart
 B:Gruppenstart
 C:Zeitmessung Basic
 D:Parallelslalom

A B C D weiter

Drücken Sie <F5>, und es erscheint die zweite Seite der Programmauswahl.

Hh:mm:ss.d

Programm auswählen:
 A:Progr. Reitsport
 B:Schwimmen
 C:PC-ONLINE
 D:Dualer Timer

A B C D Menü

Drücken Sie dann die Taste <F1> für **Progr. Reitsport**.

Hh:mm:ss.d

A:Einstellung des letzt. Rennens löschen
 B:Einstellung des letzt. Rennens behalten

Wenn beim letzten Abschalten von REI2 das Programm Reitsport aktiv war, so werden Sie nun aufgefordert, die vorherige Einstellung entweder zu speichern oder zu verwerfen.

Drücken Sie nun zum dritten Mal <F1> für **Einstellung d. letzt. Rennens löschen** und bestätigen Sie mit <F4>.

Hh:mm:ss.d

M 1

A:Zeitnehmung
 B:Gruppen eingeben/drucken
 C:Druck/Ranglisten
 D:Startverwaltung

A B C D weiter

Die von Ihnen getroffene Wahl wird erneut auf das Band gedruckt. Jetzt können Sie eine **Zeitnehmung** durchführen, indem Sie wieder <F1> für **Zeitnehmung** drücken.

Von jetzt an funktioniert das Display des REI2 nicht mehr im Modus 'Text', sondern im Modus 'Grafik'.

Sehen Sie nun anhand der Abb. 1, was jetzt auf dem Display erscheint.

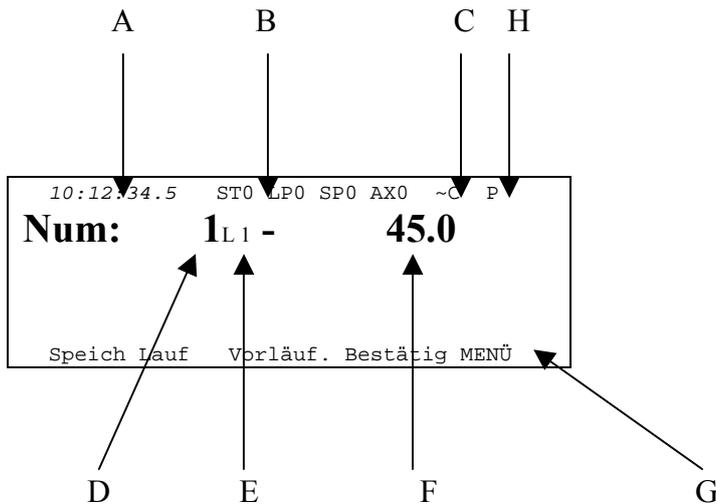


Abb. 1 – Frage nach der Nummer des Teilnehmers

Die oben stehenden Positionen sind wie folgt belegt:

- Laufende Uhrzeit
- Status der Leitungen
- Status der Spannungsversorgung
- Teilnehmernummer
- Laufnummer des am Start stehenden Teilnehmers
- Start-Countdown
- Weitere Funktionen über <ALT> + Funktionstaste
- Vorläufige Position in der Rangliste

2.3 Zeitmessung

Die voreingestellte Konfiguration umfasst die Einzelphase, die Dauer des Countdowns (TStart) von 45 Sekunden, die Höchstzeit (Tmax) von 60 Sekunden, die Grenzzeit (Tlim) von 120 Sekunden, die Strafpunkte für die Überschreitung der Grenzzeit (Pen.T>Tmax) von 1 Punkt pro angefangenen 4 Sekunden (Wertung A), den akustischen Zähler (**ja**), die automatische Blockierung der Leitungen nach jedem Ereignis (**nein**).

2.3.1 Erster Teilnehmer

Der erste startbereite Teilnehmer trägt die Nummer 1. Sie simulieren nun einen Wettkampf, der ohne Probleme verläuft, d.h. ohne dass der Teilnehmer Strafen auferlegt bekommt oder Fehler macht.

Unerlässlich ist, dass Sie die am Start befindliche Nummer mit der Taste <F4> **Bestätig**. Bestätigen. Der nächste LAP-Impuls initiiert den Countdown

2.3.1.1 Countdown starten

Der Teilnehmer darf nun starten (Läuten der Glocke). Drücken Sie die Taste <LAP>, um den Countdown zu starten. Auf das Band werden nun die Nummer des Teilnehmers und die Nummer des momentanen Laufs gedruckt.

2.3.2 Beginn des Wettkampfs

Nach ca. 20 Sekunden simulieren Sie das Passieren der Startlinie, indem Sie die Taste <STA> drücken. Auf das Band wird nun der beim Start geltende Countdown-Wert gedruckt. Die Anzeige des Displays präsentiert sich wie in Abb. 2.

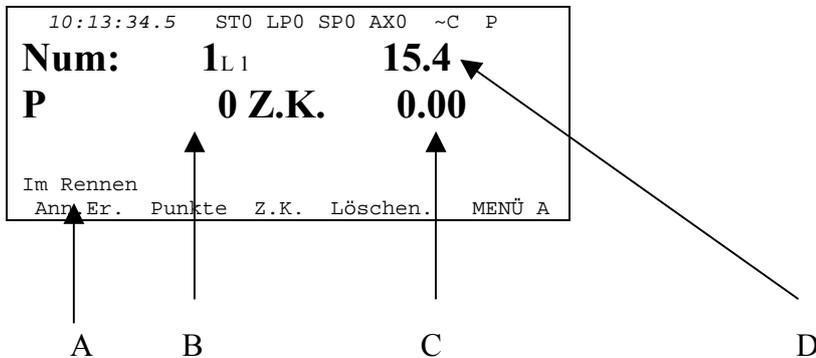


Abb. 2 – im Rennen

- 'Status' des Teilnehmers
- Erteilte Strafpunkte
- Strafe als Zeitkorrektur (Zeitstrafe)
- Laufende Zeit des Teilnehmers Nr. 1.

2.3.2.1 Zwischenzeit

Um das Passieren der Zwischenzeit zu simulieren, drücken Sie die Taste <AUX>. Die Zwischenzeit wird nun auf das Band gedruckt, während sie auf den Display 6 Sekunden lang blinkt.

2.3.2.2 Ankunft (Ziel)

Da der Teilnehmer die Ziellinie innerhalb der voreingestellten Höchstzeit (Tmax) (60 Sekunden) passieren soll, drücken Sie nach circa 50 Sekunden bitte die Taste <STO>.

Das Display präsentiert sich wie in Abb. 3

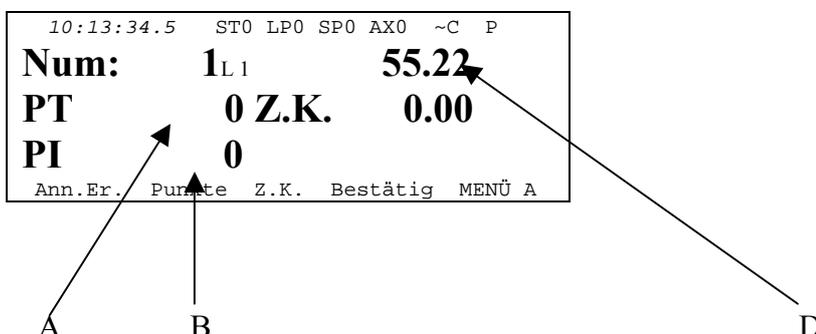


Abb. 3 - Ziel erreicht

- Gesamtstrafen (erteilte Strafen plus Strafzeit für Überschreiten der erlaubten Zeit)
- Erteilte Strafen
- Gesamtzeit

2.3.2.3 Bestätigen

Es wird vorausgesetzt, dass der erste Teilnehmer den Parcours ohne Fehler durchlaufen hat. Bestätigen Sie die relevanten Daten mit der Taste <F4> **Bestätig**. Auf das Band wird nun das Endergebnis des Durchlaufs gedruckt, und REI2 ist für einen neuen Durchlauf mit einem anderen Athleten bereit.

2.3.3 Nächster Teilnehmer

Der nächste Teilnehmer am Start trägt die Nummer 23.

Um die neue Nummer als am Start befindlich einzugeben, geben Sie über die Tastatur <2> <3> ein und bestätigen Sie mit <ENT>.

2.3.3.1 Countdown starten

Der Teilnehmer darf nun starten (Läuten der Glocke). Drücken Sie die Taste <LAP>, um den Countdown zu starten. Auf das Band werden nun die Nummer des Teilnehmers und die Nummer des momentanen Laufs gedruckt.

2.3.3.2 Countdown unterbrechen

Es wird vorausgesetzt, dass der Countdown aus irgendeinem beliebigen Gründen unterbrochen werden muss. Um den Zähler zu unterbrechen, drücken Sie auf dem **REI2** die <LAP>-Taste. Alternativ, bzw. zusätzlich dazu, kann der Vorsitzende der Jury die ihm auf der <LAP>-Leitung zur Verfügung stehende Taste drücken. Nun wird der bei der Unterbrechung geltende Countdown-Wert gedruckt. Um den Zähler zu reaktivieren, drücken Sie auf dem **REI2** erneut die <LAP>-Taste. Alternativ, bzw. zusätzlich dazu, kann der Vorsitzende der Jury die ihm auf der <LAP>-Leitung zur Verfügung stehende Taste drücken. Auf das Band wird nun die Dauer der Unterbrechung gedruckt. Die Unterbrechung und Wiederaufnahme des Countdowns kann beliebig oft wiederholt werden.

2.3.3.3 Beginn des Wettkampfs

Lassen Sie nun den Countdown laufen, bis der Wert 0 erreicht ist. Nun beginnt die Wettkampfzeit zu laufen und auf das Band wird **START -0.00s** gedruckt. Ist der Athlet während der ihm zur Verfügung stehenden Countdown-Zeit noch nicht gestartet, wird ihm die verspätete Startzeit automatisch angerechnet. Wenn der Teilnehmer die Startlinie passiert, drückt REI2 die Zeit, die zwischen dem Ende des Countdowns und der tatsächlichen Überquerung der Startlinie abgelaufen ist. D.h. REI2 druckt die Verspätung.

2.3.3.4 Strafpunkte und -zeiten

Das Herunterwerfen eines Hindernisses wird mit 4 Strafpunkten belegt. Um die Strafpunkte einzugeben, drücken Sie die Taste <F2> **Punkte**. Der Display präsentiert sich wie in Abb. 4, und Sie werden aufgefordert, die Strafe einzugeben. Es stehen zwei Möglichkeiten zur Auswahl: Geben Sie den Wert der Strafe ein und bestätigen Sie ihn mit der Taste <ENT> oder drücken Sie die zur Strafe gehörige Funktionstaste, in diesem Fall <F2> für 4.

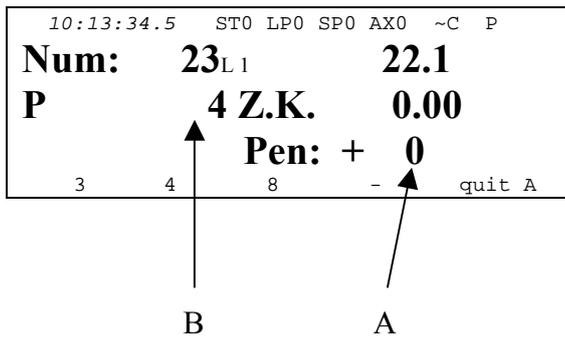


Abb. 4 – Eingabe der Strafpunkte.

- Die einzugebende Strafe
- die erteilten Strafpunkte

Wenn Sie die Strafe (Punkte) eingegeben haben, erscheint auf dem Display und auf dem Band der Buchstabe **P**.

2.3.3.5 Zeit korrigieren <Z.K.>

Bei einer Verweigerung mit Herabreißen des Hindernisses wird dem Teilnehmer eine andere Strafarm auferlegt. Dabei wird die Zeit angehalten, damit das Hindernis wieder aufgebaut werden kann. Die Art der Unterbrechung ist gleich der in Kapitel 2.3.3.7 Zeitzähler unterbrechen auf Seite 14 beschriebenen. Der Display entspricht der Abbildung 5 und die als Zeitstrafe auferlegten Sekunden werden der Wettkampfzeit hinzuaddiert. Um diese Art der Strafe einzugeben - z.B. 4 Sekunden - drücken Sie die Taste <F2> für **4.00** s. Auch in diesem Fall stehen Ihnen zwei Möglichkeiten offen: Geben Sie den Wert der Strafe ein und bestätigen Sie ihn mit <Ent> oder drücken Sie die zur Strafe gehörige Funktionstaste, in diesem Fall <F2> für **4**.

Wollen Sie hingegen die Zeit korrigieren, ohne den Wettkampf zu stoppen, dann drücken Sie einfach <F3> **Z.K.** (Z.K für Zeitkorrektur).

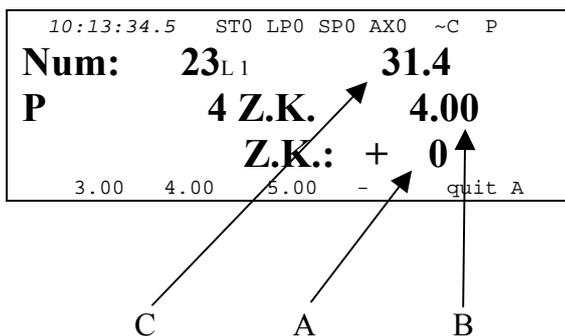


Abb. 5 – Eingabe der Strafzeit

- Einzugebende Strafsekunden
- Die insgesamt auferlegten Zeitstrafen
- Die aktualisierte Zeit mit den bereits zusammengerechneten Strafen.

Wenn Sie die Strafe eingegeben haben, erscheint auf dem Display und auf dem Band der Hinweis **Z.K.** (Zeitkorrektur).

2.3.3.6 Strafe für Verweigerung

Die Erteilung einer Strafe wegen Verweigerung wird genauso durchgeführt wie die Erteilung einer 'normalen' Strafe. Der einzige Unterschied ist, dass Sie einen Hinweis auf die Verweigerung auf das Band drucken können. Für einen Versuch drücken Sie die Taste <F2> **Punkte**, drücken Sie dann die Taste <ALT> und halten Sie sie gedrückt. Auf der letzten Zeile erscheinen nun die Strafwerte, gefolgt von dem Buchstaben V. Um die dementsprechenden 4 Punkte einzugeben, drücken Sie die Taste <F2 für 4V und lassen Sie die Taste <ALT> los. Auf dem Band erscheint nun vor der Strafe der Hinweis **** Verweigert ****.

2.3.3.7 Zeitzähler unterbrechen

Ebenso wie beim Countdown kann auch während des Wettkampfs der Zähler unterbrochen werden. Um den Zähler zu unterbrechen, drücken Sie auf dem **REI2**-Zeitmesser die <LAP>-Taste. Alternativ bzw. zusätzlich dazu kann der Vorsitzende der Jury die ihm auf der <LAP>-Leitung zur Verfügung stehende Taste drücken. Auf das Band wird nun der Zählwert gedruckt, der zum Zeitpunkt der Unterbrechung vom Gerät gelesen wurde, und **REI2** bereitet sich auf die Vergabe einer Strafzeit vor. Wenn Sie keine Strafe vergeben möchten, drücken Sie die Funktionstaste <F5> **quit** und verlassen Sie die Funktion. Um den Zähler zu reaktivieren, drücken Sie auf dem **REI2** erneut die <LAP>-Taste. Alternativ bzw. zusätzlich dazu kann der Vorsitzende der Jury die ihm auf der <LAP>-Leitung zur Verfügung Taste drücken. Auf das Band wird nun die Dauer der Unterbrechung gedruckt. Die Unterbrechung und Wiederaufnahme des Countdowns kann beliebig oft wiederholt werden.

2.3.3.8 Ankunft und Bestätigung

Der Teilnehmer schafft es nicht, innerhalb der eingegebenen erlaubten Zeit den Durchlauf zu beenden? Lassen Sie den Zeitmesser weiterlaufen. Wenn der Zähler bei 55 Sekunden angekommen ist, ertönt jede Sekunde ein Beep-Ton, bis die erlaubte Zeit erreicht ist. Bei Überschreitung der Höchstzeit (Tmax) wird den bereits eingegeben Strafpunkten automatisch 1 Punkt pro angefangene 4 Sekunden hinzuaddiert. Der Hinweis auf dem Display ändert sich, wie in Abb. 6 angegeben.

10:13:34.5	STO	LPO	SPO	AX0	~C	P
Num:	23 _{L1}					61.5
P	5	Z.K.				4.00
Im Rennen						T>Tmax
Ann.Er.	Punkte	Z.K.	Disc.			MENÜ A

A

Abb. 6 – Überschreitung der erlaubten Zeit

a) Überschreitung der erlaubten Zeit wird angezeigt.

Lassen Sie den Zähler bis ca. 75 Sekunden weiterlaufen und drücken Sie dann <STO>, um den Durchlauf zu beenden. Der Zählvorgang auf dem Display stoppt, siehe Abb. 7. Drücken Sie <F4> **Bestätig**, um das Ende des Durchlaufs zu bestätigen und die Zusammenfassung der Daten zu drucken (siehe Abb. 12 auf Seite 40).

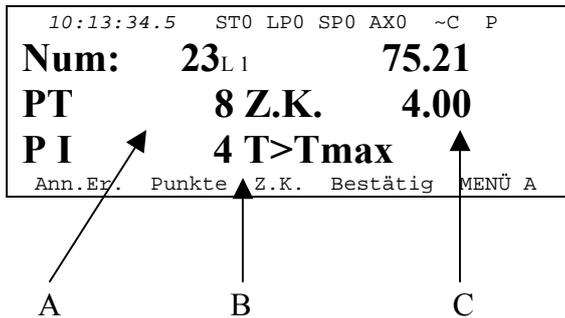


Abb. 7 – Wettkampfende

- Strafpunkte insgesamt
- Zugewiesene Strafpunkte
- Zeitstrafen (Strafpunkte werden in Zeitstrafe umgewandelt)

2.3.4 Zeitmessung beenden

Am Ende dieses kurzen Wettkampfs verlassen Sie die Zeitmessung, indem Sie durch Drücken der Taste <F5> die Option MENÜ wählen. Der Display befindet sich jetzt wieder im Textmodus.

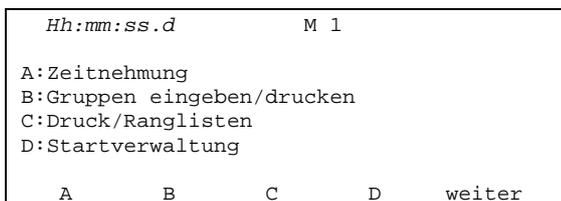
2.4 Amerikanisches Stechen

Simulieren Sie nun ein kurzes 'amerikanisches Stechen'.

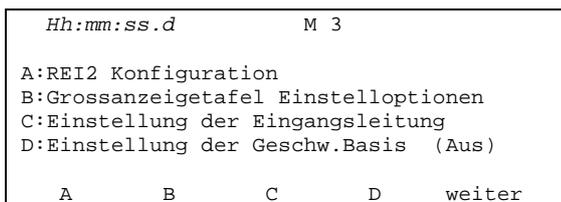
Nachdem Sie die letzte Messung beendet haben, befinden Sie sich nun wieder im Textmodus, und auf dem Display wird die erste Menüauswahl angezeigt.

Beginnen Sie einen neuen Wettkampf im Reitsportprogramm und löschen Sie die vorangegangene Konfiguration.

2.4.1 Konfiguration auswählen



Drücken Sie <F5> **weiter**, um das Menü M2 zu überspringen, dann wieder <F5> **weiter**, um zum Menü M3 zu gelangen.



Wählen Sie dann über die Taste <F1> **REI2 Konfiguration**.

```

Hh:mm:ss.d      M 3/1

A:Software Konfiguration
B:Hardware Konfiguration
C:Konfiguration der ser.Schnittstellen
D:Drucken der aktuellen Konfiguration

A      B      C      D      Menü

```

Drücken Sie nun nochmals <F1> für **Software Konfiguration**.

Drücken Sie jetzt die Taste <F1> **Ph.:**, und zwar so lange, bis auf der ersten Zeile die Meldung **Ph.: Amer. Stechen** erscheint.

```

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

A:Ph.: Amer Stechen
B:Einstellung Korrr.
C:Reglement: A
D:Wertung Phase2: A

A      B      C      D      weiter

```

Kehren Sie nun zur Zeitmessung zurück, indem Sie zuerst die Taste <ESC> für den Zugriff auf das Menü **M1** drücken. Auf das Band wird nun die Standardkonfiguration gedruckt. Drücken Sie dann die Taste <F1> für Zeitmessung.

Der Display kehrt nun in den 'Grafikmodus' zurück.

Die jetzt auf dem Display erscheinenden Informationen sind gleich den zuvor angezeigten (Abb. 1), mit Ausnahme der hervorgehobenen Phasen-Nummer.

A



```

10:12:34.5  ST LPO SPO AX0 ~C
Num: 24L1 - 45.0

Speich Lauf  Vorläuf. Bestätig MENÜ A

```

Abb. 8 – Amerikanisches Stechen: – Frage nach der Nummer des Teilnehmers

Die oben stehenden Positionen sind wie folgt belegt:

a) Nummer der Phase

Die voreingestellte Konfiguration für die erste Phase ist gleich der zuvor angezeigten. Auch die Höchst- und Grenzzeiten (Tmax und Tlim) der zweiten Phase entsprechen denen der ersten, genauso wie die verwendete Wertung. Die Countdown-Zeit hingegen beläuft sich auf 45 Sekunden. Zwischen dem Ende der ersten Phase und dem Countdown der zweiten, beginnt REI2 - unter der Voraussetzung, dass der Teilnehmer aufgrund seines fehlerfreien Durchgangs fortfahren kann - mit dem Countdown. Für die letzten 5 Sekunden des insgesamt 15 Sekunden dauernden Countdowns hören Sie jeweils einen Beep-Ton. Danach stellt sich REI2 in eine Wartefunktion, bis die Jury durch das Läuten der Glocke den Countdown für die zweite Phase freigibt. Drücken Sie die <LAP>-Taste und der Countdown der zweiten Phase beginnt.

2.4.2 Amerikanisches Stechen: erste Phase

Nachdem Sie den startenden Teilnehmer durch Drücken der Taste <F4> **Bestätig** bestätigt haben, starten Sie nun mit der Taste <LAP> den Countdown.

Nach einigen wenigen Sekunden drücken Sie bitte die Taste <STA>, so dass der Teilnehmer startet. Nach ca. weiteren 50 Sekunden simulieren Sie das Ende der ersten Phase, indem Sie die Taste <STO> drücken.

2.4.3 Amerikanisches Stechen: zwischen erster und zweiter Phase

Am Ende der ersten Phase zeigt sich das Display wie in Abb. 9 dargestellt.

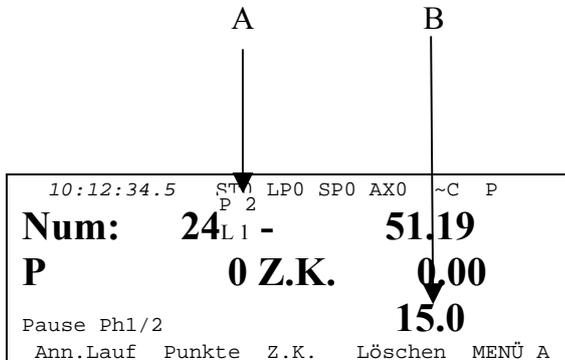


Abb. 9 – Amerikanisches Stechen: zwischen erster und zweiter Phase

Die oben stehenden Positionen sind wie folgt belegt:

- neue Nummer der Phase
- 15 Sekunden rückwärts gezählter Countdown.

2.4.4 Amerikanisches Stechen: zweite Phase

Bei Drücken der Taste <LAP> beginnt der Countdown für den Start der zweiten Phase. Auf der vorletzten Zeile des Displays erscheint der Hinweis **Countdown**, und der Zählvorgang wird angezeigt.

Wie auch in der ersten Phase geben Sie mit der Taste <STA> ein Startsignal und nach ca. dreißig Sekunden ein Zwischenzeitsignal mit der Taste <AUX>. Wenn der Zeitmesser 55 Sekunden anzeigt, drücken Sie die Taste <STO>, um die Ankunft im Ziel zu simulieren.

Mit der Taste <F4> **Bestätig.** können Sie das Ergebnis, wie zuvor gezeigt, bestätigen.

2.4.5 Amerikanisches Stechen: Löschen nach der ersten Phase

Sehen Sie nun, was geschieht, wenn der Teilnehmer in der ersten Phase aufgrund von Strafwertungen ausscheidet.

Bestätigen Sie den startenden Teilnehmer mit <F4>, starten Sie den Countdown mit <LAP> und geben Sie mit <STA> das Startsignal. Nach einigen wenigen Sekunden weisen Sie ihm Strafpunkte zu, indem Sie nacheinander die Tasten <F2> **Punkte** und <F2> für 4 Punkte drücken. Auf dem Display werden nun 4 Strafpunkte angezeigt.

Simulieren Sie den Zieleinlauf mit der Taste <STO>. Jetzt hat der Teilnehmer Strafpunkte erhalten und darf die zweite Phase des Wettkampf nicht mehr durchlaufen. Auf das Band wird **Lauf beendet nach Phase 1** gedruckt. Nachdem Sie das Ergebnis mit <F4> bestätigt haben, werden die erreichten Ergebnisse gedruckt und der Ausschluss aus der Wertung wird mit dem Hinweis **Elim. Nach Ph. 1** angezeigt.

2.5 Anwendungen am Wettkampfe

2.5.1 Disqualifizieren

Im Reitsport sind Disqualifizierungen sehr selten und schwerwiegend. Deshalb wird eine Disqualifizierung durch die **Löschen**-Taste ausgeführt. Dadurch wird deutlich, dass ein Teilnehmer aus dem Wettkampf ausgeschieden ist, aber klassifiziert wurde (z.B. durch Sturz, doppelte Verweigerung, falsche Reihenfolge der Hindernisse, etc.).

Da das Programm von REI2 über keine Funktion „Ausscheiden“ verfügt, verwenden Sie die Funktion „Löschen“.

```
Hh:mm:ss.d      M 1
A:Zeitnehmung
B:Gruppen eingeben/drucken
C:Druck/Ranglisten
D:Startverwaltung

A      B      C      D      weiter
```

Um eine Disqualifizierung einzugeben, z.B. die der Nr. 1, wählen Sie mit der Taste <F5> im Menü **(weiter)**.

```
Hh:mm:ss.d      M 2
A:Synchronisierung
B:Disqualifizieren
C:PC Datenübertragung
D:Datenempfang vom PC

A      B      C      D      weiter
```

Wählen Sie dann mit Hilfe der Taste <F2> **Disqualifizieren**.

```
Hh:mm:ss.d      M 2/2
VERWALTUNG DISQUALIFIZ. ATHLETEN

Nummer =   0  Lauf  =  ---

Status =

Ändern  Andere                               Menü
```

Der Cursor positioniert sich neben die Anzeige **Nummer**. Drücken Sie <1> <ENT>.

```
Hh:mm:ss.d      M 2/2
VERWALTUNG DISQUALIFIZ. ATHLETEN

Nummer =   1  Lauf  =  ---

Status =

Ändern  Andere                               Menü
```

Der Cursor positioniert sich nun neben die Anzeige **Lauf**. Drücken Sie <1> <ENT>.

```
Hh:mm:ss.d      M 2/2
VERWALTUNG DISQUALIFIZ. ATHLETEN

Nummer =   1  Lauf  =   1

Status =  QUALIFIZIERT

Ändern  Andere                               Menü
```

REI2 stellt nun den Status des festgelegten Teilnehmers im Hinblick auf den festgelegten Lauf dar. Markieren Sie den Teilnehmer als disqualifiziert, indem Sie <F1> **Ändern** drücken.

```
Hh:mm:ss.d      M 2/2
VERARBEITUNG DISQUALIFIZ. ATHLETEN

Nummer =   1  Lauf  =   1

Status =  DISQUALIFIZIERT

Ändern  Andere                               Menü
```

Nach Eingabe der Disqualifizierung drücken Sie <F5> **Menü**, um die Funktion zu verlassen. Drücken Sie dann <ESC>, um zu Menü Nummer 1 zurückzukehren.

2.5.2 Rangliste drucken

```
Hh:mm:ss.d           M 1
A:Zeitnehmung
B:Gruppen eingeben/drucken
C:Druck/Ranglisten
D:Startverwaltung

A           B           C           D           weiter
```

Über die Taste <F3> **Druck/Ranglisten** können Sie die Ranglisten drucken.

```
Hh:mm:ss.d           M 1/3
A:Drucken/Anzeigen der Ranglisten
B>Weitere Druckausgänge
C:Druck- und Anzeigeformat

A           B           C           quit
```

Wählen Sie über die Taste <F1> die Option **Drucken/Anzeigen der Ranglisten**.

```
Hh:mm:ss.d
A:Rangliste_____ Zielzeiten
B:bezogen auf_____ Phase 2
C:Lauf_____ 1
D:Gruppe (0=alle StaN.) 0
E:Vorhergeh. Rennen in Betr. nehmen:Nein
ESC=quit ENT=anzeigen ALT+ENT=drucken
A           B           C           D
```

Es erscheint nun ein Feld, in dem Sie die Art der Rangliste auswählen können. Für dieses Anwendungsbeispiel begrenzen wir uns auf **Drucken**. Dazu drücken Sie bitte <ALT>+<ENT>. Nun wird der Inhalt des Felds und anschließend die Rangliste gedruckt.

2.5.3 Vorgang beendet

```
Hh:mm:ss.d           M 1/3
A:Drucken/Anzeigen der Ranglisten
B>Weitere Druckausgänge
C:Druck- und Anzeigeformat

A           B           C           quit
```

Um diesen ersten Überblick zu verlassen, drücken Sie die Taste <ESC> **quit** und kehren Sie zum Menü Drucken zurück.

Drücken Sie dann <F5> für **quit**.

```
Hh:mm:ss.d
*****
Wollen Sie wirklich die Uhr ausschalten?
*****
AUS           STANDBY           WEITER
```

Jetzt befinden Sie sich wieder im Hauptmenü und können REI2 über den dafür vorgesehenen Schalter ausschalten.

Bevor sich REI2 endgültig abschaltet, werden Sie aufgefordert, den Abschaltsbefehl zu bestätigen. Drücken Sie die Taste <F1> für **AUS**.

3 Programmeigenschaften

Mit dem kurzen, im Kapitel "Die ersten Schritte..." beschriebenen Wettkampf haben wir Ihnen nur einen kleinen Teil der Funktionen vorgestellt, über die das Programm 'Reitsport' verfügt. In den folgenden Kapiteln werden die verschiedenen Konfigurationsmöglichkeiten und Eingriffsmöglichkeiten, die bei Eintreten besonderer Ereignisse unerlässlich sind, detaillierter vorgestellt.

REI2 speichert alle Ereignisse (Start, Zwischenzeit, Stop) und ermöglicht es, zu jeder beliebigen Zeit die nötigen Änderungen und Berichtigungen durchzuführen, auch bei bereits beendeten Läufen. Die von den veränderten Ereignissen abhängigen Werte (Nettozeit, Rundenzeit, Gesamtzeit...) werden nach jeder Änderung neu berechnet.

Auf das Band werden alle registrierten Ereignisse zusammen mit Angaben zur Art, Teilnehmernummer, Lauf, Kanalart, Kanal und Zeit und alle diesbezüglich vorgenommenen Änderungen (Löschen, Änderung, Wiederzuordnung, etc.) gedruckt.

Als Erstes werden die im Bereich der Zeitmessung zur Verfügung stehenden Funktionen beschrieben, dann die Möglichkeiten, auf die Sie vom Programmmenü aus zugreifen können.

Die verschiedenen Auswahlmöglichkeiten im Hinblick auf die einzelnen Menüs, Optionen und veränderbaren Werte werden jeweils den fünf Funktionstasten <F1> <F2> <F3> <F4> <F5> zugeordnet.

Die Messungen werden mit einer Genauigkeit von 1/25.000 pro Sekunde durchgeführt und mit einer Genauigkeit von 1/100 gedruckt und angezeigt. Alle Berechnungen werden mit einer Genauigkeit von 1/25.000 durchgeführt und die Nettozeiten demnach gerundet.



Die Speicherung aller Ereignisse und die Berechnung der Ergebnisse in dem Moment in dem sie benötigt werden ermöglicht maximale Flexibilität in der Wettkampfverwaltung. So auch die Möglichkeiten: Ereignismodifikation vergangener Läufe; Ausdruck Ranglisten von Läufen die schon beendet wurden; gleichzeitige Verwaltung verschiedener Läufe; oder Umkehrung der Startreihenfolge in einem Lauf.

Diese Bedienungsanleitung ist gültig für die Version 1.07.9.

4 Zeitmessung

4.1 Funktionaler Zusammenhang

Die verschiedenen Funktionen werden den fünf Funktionstasten zugeordnet, und zwar je nach zu verwaltenden Ereignissen, nach aktivierter „virtueller Tastatur“ und danach, ob ein Eingriff auf die Teilnehmernummer, auf die sich das gemessene Ereignis bezieht, erforderlich ist oder nicht.

Während der ersten Sitzungen ist es deshalb empfehlenswert, die den einzelnen Tasten zugeordnete Funktion, die immer auf dem Display angezeigt wird, zu überprüfen, bevor die Tasten gedrückt werden.

Im Folgenden werden die verschiedenen Funktionen aufgeführt, die in dem jeweiligen ‘Status’, in dem sich REI2 während der Zeitmessung befinden kann, aktiv sind. Außerdem wird das Kapitel genannt, in dem die Anwendung dieser Funktionen näher beschrieben wird.

Status:

- **Bereit:** Es gibt keine Ereignisse, die verwaltet bzw. keine Nummern, die bestätigt oder verändert werden müssen.
- **Erste Bestätigung:** ein neuer Teilnehmer steht bereit.
- **Countdown:** der Teilnehmer hat den Parcours betreten und darf starten.
- **Im Rennen:** es wurde ein Startimpuls gemessen.
- **Ziel erreicht:** es wurde ein Stopimpuls gemessen.

Die im Modus 'Bereit' aktiven Funktionen lauten:

- **Speich**4.7.4 Speichern (Speich) 32
- **Lauf**4.7.5 Aktueller Lauf 33
- **Vorläuf.**4.7.6 Modus Vorläufer 33
- **Bestätig**4.3.2 Erste Bestätigung des Teilnehmers 25
- **Konfig.Rennen (*)**4.3.16 Durchlauf löschen 29
- **Rang.Ja(*)**4.3.15 Rangliste aktivieren 29
- **Speich**
 - **←**4.7.4 Speichern (Speich) 32
 - **→**4.7.4 Speichern (Speich) 32
 - **Suche**4.7.4 Speichern (Speich) 32
 - **Druke**4.7.4 Speichern (Speich) 32
 - **K.Sta. (*)**4.7.4.1 Korrektur der Tageszeit 32
 - **K.Sto. (*)**4.7.4.1 Korrektur der Tageszeit 32
 - **Punkte (*)**4.3.6 Strafpunkte 27
 - **Z.K. (*)**4.3.7 Zeitstrafen 27
 - **Quit**4.7.4 Speichern (Speich) 32
- **Menü**4.11 Schließen des Messvorgangs 36

Die im Modus 'Erste Bestätigung' aktiven Funktionen lauten:

- **Ann.**4.7.1 Löschen 31
- **Punkte**
- **Ann.Lauf**4.7.3 Durchlauf löschen 31
- **Löschen**4.3.8 Athlet löschen 28
- **MENÜ**4.11 Schließen des Messvorgangs 36

Die im Modus 'Countdown' aktiven Funktionen lauten:

- **Ann.**4.7.2 Ereignis löschen 31
- **Punkte**4.3.6 Strafpunkte 27
- **Ann.Lauf**4.7.3 Durchlauf löschen 31
- **Löschen**4.3.8 Athlet löschen 28
- **MENÜ**4.11 Schließen des Messvorgangs 36

Die im Modus 'Im Rennen' aktiven Funktionen lauten:

- **Ann.Er.**4.7.2 Ereignis löschen 31
- **Punkte**4.3.6 Strafpunkte 27
- **Z.K.**4.3.7 Zeitstrafen 27
- **Löschen**4.3.8 Athlet löschen 28
- **K.Ph1⁽¹⁾**4.7.8 Phase 1 korrigieren 33
- **Ann.Lauf(*)**4.7.3 Durchlauf löschen 31
- **Punkte(**)**4.3.6 Strafpunkte 27
- **Weiter(*)⁽¹⁾**4.3.8 Athlet löschen 28
- **Löschen F2(*)⁽¹⁾**4.3.8 Athlet löschen 28
- **MENÜ**4.11 Schließen des Messvorgangs 36

Die im Modus 'Ziel erreicht' aktiven Funktionen lauten:

- **Ann.Er.**4.7.2 Ereignis löschen 31
- **Punkte**4.3.6 Strafpunkte 27
- **Z.K.**4.3.7 Zeitstrafen 27
- **Bestätig**4.3.14 Ergebnisse bestätigen 29
- **Ann.Lauf(*)**4.7.3 Durchlauf löschen 31
- **Punkte(**)**4.3.6 Strafpunkte 27
- **Löschen (*)**4.3.8 Athlet löschen 28
- **MENÜ**4.11 Schließen des Messvorgangs 36

Auf die mit (*) gekennzeichneten Funktionen können Sie durch Drücken der Taste <ALT> und der entsprechenden Funktionstaste zugreifen.

Die mit (**) gekennzeichneten Funktionen sind erreichbar, indem Sie die Taste <ALT> und die entsprechenden Funktionstaste drücken oder eben nicht.

Die mit ⁽¹⁾ gekennzeichneten Funktionen stehen nur während der zweiten Phase zur Verfügung.

4.2 Beginn eines Messvorgangs

Zu Beginn einer Zeitmessung (Rennen) erscheint, nachdem Sie die dem Wettkampf entsprechende Option gewählt haben, die Aufforderung, das gewünschte Programm auszuwählen.

Dieses Handbuch erläutert die Funktion des Programms 'Reitsport', deshalb drücken Sie bitte die Taste <F5> für **weiter** und dann <F1> für **Progr. Reitsport**.

Falls der letzte mit REI2 durchgeführte Wettkampf das Reitsportprogramm war (egal ob das Gerät ausgeschaltet wurde oder nicht), so schlägt das Programm folgende Möglichkeiten vor: <F1> **Einstellung des letzt. Rennens löschen** oder <F2> **Einstellung des letzt. Rennens behalten**.

Falls eine bestimmte, vorher bereits genutzte Konfigurierung gespeichert ist und Sie diese nutzen möchten (Automatik, Trunkierungen, Totzeiten, Einstellung der Anzeigetafeln, etc.), drücken Sie <F2> für **Einstellung des letzt. Rennens behalten**.

Falls Sie die existierende Konfiguration ändern möchten, so drücken Sie <F1> für **Einstellung des letzt. Rennens löschen**. Zur Bestätigung Ihrer Absicht, die bestehende Konfiguration

zurückzusetzen, drücken Sie <F4> für **Ja**. Im Falle eines Fehlers drücken Sie <F5> für **Nein**. Wenn die vorangegangene Konfiguration gelöscht wurde, aktiviert REI2 die Standardkonfiguration. Siehe dazu auf Seite 10 Kap. 2.3.

Um den Messvorgang zu aktivieren, drücken Sie anschließend die Taste <F1> für **Zeitnehmung**.

Zur persönlichen Anpassung der Standardeinstellungen stehen Ihnen die beiden folgenden Möglichkeiten zur Verfügung:

A: Drücken Sie im Zustand **Bereit** die <ALT>-Taste und drücken Sie sie solange, bis über der <F1>-Taste die Option **Konfig.Rennen** erscheint. Wenn Sie nun die <F1>-Taste drücken, haben Sie sofort Zugriff auf das Menü **M3/1/1**.

B: Oder folgen Sie dem auf Seite 15 Kap. 2.4.1 beschriebenen Verfahren.

Der einzige Unterschied zwischen diesen beiden Möglichkeiten liegt darin, dass die Option A eingesetzt werden muss, wenn sich kein Teilnehmer im Wettkampf befindet, während die Option B, bei guten Anwenderkenntnissen des REI2, auch bei einem im Wettkampf befindlichen Teilnehmer eingesetzt werden kann, ohne dass die Zeitmessung oder die Anzeige auf der Anzeigetafel unterbrochen werden muss.

Um den Messvorgang zu reaktivieren, drücken Sie die Taste <ESC> **quit** und dann <F1> für **Zeitnehmung**.

Die voreingestellte Konfiguration wird nun auf das Band gedruckt.

4.3 Einphasiger Wettkampf (Einzel)

4.3.1 Im Rennen befindliche Nummer

REI2 bietet Ihnen verschiedene Möglichkeiten zur Verwaltung der Starts. Sie können z.B. manuell verwaltete Listen erhalten, Listen, die anhand der Gesamtergebnisse oder anhand vorheriger Durchläufe berechnet wurden oder auch vom PC heruntergeladene Listen. Detaillierte Informationen zur Verwaltung von Startlisten finden Sie in Kapitel 7.2 Berechnung der Startliste auf Seite 50.

Wie im Folgenden detaillierter beschrieben wird, ermöglicht REI2 Veränderungen der Startzeiten und -nummern sowohl sofort nach dem Start eines Teilnehmers als auch zu einem späteren Zeitpunkt, wenn der Teilnehmer das Ziel bereits erreicht hat. Alle abgeleiteten Daten (Nettozeit, Zwischenzeit, Strafen, etc.) werden ohne weiteres Zutun des Bedieners von REI2 neu berechnet.

Wenn keine Liste eingegeben wurde, werden die Startnummern der Reihenfolge nach aufgerufen.

4.3.1.1 Änderung der am Start stehenden Nummer

Um die Nummer des Teilnehmers zu ändern, brauchen Sie nur die entsprechenden Zahlen auf der Tastatur zu drücken. Die als Erstes eingegebene Zahl wird neben dem Hinweis **Num** geschrieben, und der Cursor positioniert sich direkt daneben, so dass Sie weitere Ziffern eingeben können. Um die Zuordnung zu bestätigen, drücken Sie <ENT>. Außerdem können Sie die Pfeiltasten verwenden, um die Teilnehmernummern der nächsten, im Wettkampf befindlichen Teilnehmer zu durchlaufen. Die Höchstzahl, die Sie eingeben können, ist 999.

Das Verhalten REI2s richtet sich danach, ob den verschiedenen Wettkampfnummern zuvor Ereignisse (Beginn des Countdown, Start, etc.) zugeordnet wurden. Die folgende Tabelle führt die verschiedenen Verhaltens- bzw. Funktionsweisen von REI 2 auf:

Erste Nummer (zum Beispiel: 5)	Neue Nummer (zum Beispiel: 9)	Verhalten (eingegebene Nummer des Laufs: 1)
Kein Ereignis	zugeordnete Ereignisse	Ersetzung akzeptiert. Auf das Band wird N.xxx ersetzt mit N.yyy gedruckt, wobei xxx die alte und yyy die neue Nummer ist (N.5 ersetzt mit N.9).
Zugeordnete Ereignisse	kein Ereignis	Auf dem Display wird eine Fehlermeldung gedruckt: ACHTUNG Der Teilnehmer ... ; wenn Sie <F1> für Löschen drücken, wird das vorherige für diesen Teilnehmer erfasste Ereignis gelöscht, wenn Sie <F5> Quit drücken, kehren Sie in den Modus 'Bereit' zurück, ohne irgendwelche Änderungen vorzunehmen.
Zugeordnete Ereignisse	zugeordnete Ereignisse	Die Ersetzung wird nicht akzeptiert und auf dem Display erscheint: Nummer schon zugewiesen .



Die Änderung der Wettkampfnummer kann jederzeit auf die gleiche Weise durchgeführt werden: Sowohl vor als auch nach dem Beginn des Countdowns, nach dem Start oder dem Zieleinlauf oder durch Aufrufen der bereits angekommenen Nummern (Funktion **Speich**).

4.3.2 Erste Bestätigung des Teilnehmers

Bestätigen Sie die am Start befindliche Nummer mit der Taste **<F4> Bestätig**. Auf der vorletzten Zeile des Displays erscheint der Hinweis **Lap=Countdown starten**.

Wenn die Zeit des Countdowns auf Null gestellt wird (siehe Kap. 12.1.12 Countdown Zeit auf Seite 64), ist der Start frei. In diesem Fall bleibt der Zeitmesser nach der Bestätigung des Teilnehmers in Standby und wartet auf das Startsignal. Auf der vorletzten Zeile des Displays erscheint der Hinweis **Startbereit**.

4.3.3 Countdown starten

Ein von der Lap-Leitung oder der **<LAP>**-Taste ausgehender Impuls starten den Countdown. Den Anfangswert des Countdowns können Sie mit der Funktion 12.1.12 Countdown Zeit (Seite 64) einstellen. Auf dem Display erscheint die verbleibende, noch zu zählende Zeit mit dem Symbol "-".

Wenn der Countdown bei Null angekommen ist und die Funktion 'Behalte Verspätung nach Countd' aktiviert ist, wird der Start automatisch aktiviert. Wenn nicht, läuft der Zählvorgang ab 0 weiter und wird mit dem "+"-Zeichen angezeigt.

4.3.4 Zählvorgang unterbrechen

Ein einmal begonnener Countdown wird durch ein Lap-Ereignis, egal ob es über die Lap-Leitung oder über Drücken der **<Lap>**-Taste generiert wird, unterbrochen. Ebenso wie beim Countdown kann auch während des Wettkampfs der Zeitzähler unterbrochen werden, beachten Sie jedoch, dass REI2 sich hier anders verhält.

Um den Countdown zu stoppen, drücken Sie auf dem REI2 die <LAP>-Taste. Alternativ oder zusätzlich dazu kann der Vorsitzende der Jury über den ihm auf der <LAP>-Leitung zur Verfügung stehenden Schalter den Vorgang stoppen. Auf das Band wird nun der Zählerstand im Augenblick der Unterbrechung gedruckt. Um den Countdown zu reaktivieren, drücken Sie erneut die <LAP>-Taste. Alternativ bzw. zusätzlich dazu kann der Vorsitzende der Jury den ihm auf der <LAP>-Leitung zur Verfügung stehenden Schalter drücken. Nun wird auf das Band die Dauer der Unterbrechung gedruckt. Die Unterbrechung und Wiederaufnahme des Countdowns kann beliebig oft wiederholt werden.

Ein Lap-Ereignis löst den Zählvorgang wieder aus, und zwar ab da, wo er unterbrochen wurde.

Um den Zähler während des Wettkampfs zu unterbrechen, drücken Sie auf dem **REI 2** die Taste <LAP>. Alternativ oder zusätzlich dazu kann der Vorsitzende der Jury den ihm auf der <LAP>-Leitung zur Verfügung stehenden Schalter drücken. Auf das Band wird dann der Zählerstand zum Zeitpunkt der Unterbrechung gedruckt und **REI2** bereitet sich auf die Vergabe einer Strafzeit vor. Wenn Sie keine Strafe vergeben möchten, drücken Sie die Funktionstaste <F5> **quit** und verlassen Sie die Funktion. Um den Zähler zu reaktivieren, drücken Sie auf dem **REI2**-Zeitmesser die <LAP>-Taste. Alternativ bzw. zusätzlich dazu kann auch hier der Vorsitzende der Jury den ihm auf der <LAP>-Leitung zur Verfügung stehenden Schalter drücken.

Sollten Sie nicht rechtzeitig die Vergabe von Strafpunkten verlassen haben, dann können Sie über die Funktion <F5> **quit** auch nach der Wiederaufnahme des Zählers verhindern, dass die laufende Zeit auf dem Display angezeigt wird, so dass Sie in Ruhe die Funktion verlassen können.

Bei der Wiederaufnahme des Zählvorgangs wird die Zeit gedruckt, die zwischen dem Beginn und dem Ende der Unterbrechung liegt.

Es werden weder die Dauer der einzelnen Unterbrechung noch die Gesamtzahl und die Gesamtzeit der durchgeführten Unterbrechungen überprüft.

4.3.5 Beginn des Wettkampfs

Das Startereignis stoppt den Countdown, falls er aktiviert wurde, und startet die laufende Zeit (Wettkampfzeit).

Das Verhalten von REI2 ändert sich, je nachdem, ob die Startzeit abgelaufen ist oder nicht und je nach in 12.1.8 Start autom. Bei Countdownend (siehe Seite 62) eingegebener Konfiguration.

Countdown	Verspätung nach Countdown behalten	Gedruckt	Zählen der Wettkampfzeit
Nicht abgelaufen	...	START (-) vor dem Start des Countdowns	Beginnt bei 0
Abgelaufen	Ja	START (-) 0,00 für das Ende des Countdowns	Beginnt bei 0
Abgelaufen	Nein	ENDE COUNTDOWN! START Zählvorgang des Countdowns	Beginnt bei 0

4.3.6 Strafpunkte

Um Strafpunkte zu vergeben, drücken Sie die Taste <F2> für **Punkte**.

Auf dem Display erscheint der Hinweis **Punkte:**, mit dem auf die Eingabe eines Werts wartenden Cursor. Es gibt zwei Möglichkeiten, Strafpunkte einzugeben: Entweder Sie geben den Wert ein und bestätigen ihn mit <ENT> (der einzugebende Höchstwert beläuft sich auf 600) oder Sie drücken die der Strafe entsprechende Funktionstaste. Werden die Strafpunkte aufgrund einer Verweigerung vergeben, können Sie dies durch Drücken der Tasten <ALT>+<Fx> drücken lassen.

Auf dem Band wird nun die Vergabe der Strafpunkte durch den Hinweis **Punkte** zusammen mit der entsprechenden Anzahl angezeigt. Auf dem Display wird die Gesamtpunktzahl unverzüglich aktualisiert.

Die zur Verfügung stehenden, aktivierten Tasten lauten:

- <F1>, <F2> und <F3>, um die dem Test zugehörige Strafe zuzuweisen
- <F4> - mit jedem Druck dieser Taste ändert sich das Vorzeichen der Strafe von + auf - und umgekehrt
- <ALT>+<F1>, <ALT>+<F2> und <ALT>+<F3>, um die dem Test zugehörige Strafe zuzuweisen und auf dem Band ****Verweigert**** anzuzeigen
- Mit <F5> **Quit** verlassen Sie die Funktion Parität zuweisen
- Halten Sie die Taste <ESC> gedrückt, um eingegebene Werte zu löschen und die Funktion zu verlassen.

Wenn Sie einmal fälschlicherweise Strafpunkte zugewiesen haben, können Sie dies rückgängig machen, indem Sie die Zahl mit umgekehrtem Vorzeichen nochmals eingeben. Die Umkehrung des Vorzeichens mit der Taste <F4> ist effektiv, sowohl für eingetippte und mit <ENT> bestätigte als auch über die Funktionstaste eingegebene Strafpunkte. Das Vorzeichen wird neben dem Hinweis **Punkte:** angezeigt.

Die den verschiedenen Funktionstasten zugewiesenen Strafpunkte können Sie mit der Funktion 12.1.2 Einstellung Korr. (auf Seite 61) einstellen.

Wenn die Funktion PunkteRennen aktiviert ist, können Sie das Eingabemenü nur verlassen, wenn Sie 0 eingeben oder <F5> drücken.

4.3.7 Zeitstrafen

Um Zeitstrafen zu vergeben, drücken Sie die Taste <F3> für **Z.K.** (Zeitkorrektur).

Auf dem Display erscheint der Hinweis **Z.K.:**, mit dem auf die Eingabe eines Werts wartenden Cursor. Wie auch bei der Eingabe von Strafpunkten, gibt es auch bei der Vergabe von Zeitstrafen zwei Möglichkeiten, den Wert einzugeben: Entweder Sie geben den Wert manuell ein und bestätigen ihn mit <ENT> oder Sie drücken die der Strafe entsprechende Funktionstaste.

Auf dem Band wird die Zeitkorrektur **Z.Korr.** zusammen mit der eingegebenen Zeit angezeigt. Auf dem Display wird die Gesamtpunktzahl unverzüglich aktualisiert.

Die zur Verfügung stehenden, aktivierten Tasten lauten:

- <F1>, <F2> und <F3>, um die dem Test zugehörige Zeitstrafe zuzuweisen
- <F4> - mit jedem Druck dieser Taste ändert sich das Vorzeichen der Strafe von + auf - und umgekehrt
- <ALT>+<F1>, <ALT>+<F2> und <ALT>+<F3>, um die dem Test zugehörige Strafe zuzuweisen und auf dem Band ****Verweigert**** anzuzeigen
- Mit <F5> **Quit** verlassen Sie die Funktion 'Parität zuweisen'

- Halten Sie die Taste <ESC> gedrückt, um eingegebene Werte zu löschen und die Funktion zu verlassen.

Wenn Sie einmal fälschlicherweise Strafpunkte zugewiesen haben, können Sie dies rückgängig machen, indem Sie die Zahl mit umgekehrtem Vorzeichen nochmals eingeben. Die Umkehrung des Vorzeichens mit der Taste <F4> ist sowohl für eingetippte und mit <ENT> bestätigte als auch über die Funktionstaste eingegebene Strafpunkte wirksam. Das Vorzeichen wird neben dem Hinweis **Punkte:** angezeigt.

Die den verschiedenen Funktionstasten zugewiesenen Strafpunkte können Sie mit der Funktion 12.1.2 Einstellung Korr. (auf Seite 61) einstellen.

Strafzeiten wirken sich sofort auf die gesamte, für den Parcour benötigte Zeit aus, auch zwecks Berechnung der Strafzeit für die Überschreitung der erlaubten Zeit.

4.3.8 Athlet löschen

Ermöglicht Ihnen, den im Wettkampf befindlichen Teilnehmer sofort und unverzüglich zu löschen. Sie werden aufgefordert, die Löschung des Teilnehmers zu bestätigen. Um den Löschvorgang durchzuführen, drücken Sie die Taste <F4> für **Ja**, um den Löschvorgang zu verwerfen, drücken Sie **F5** für **Nein**.

Sofort nach dem Löschvorgang wird der nächste Teilnehmer am Start angezeigt, den Sie mit der Funktionstaste <F4> bestätigen müssen.

4.3.9 Nächste abgelaufene Zeit

Während des Messvorgangs kann REI2 den Zählvorgang der letzten 5 Sekunden vor dem Erreichen des mit der Funktion 12.1.21 Akustischer Zähler (siehe Seite 65) festgelegten Zählvorgangs (Countdown, Ende Tmax, Ende Tlim, Pause F1/F2, etc.) hervorheben.

4.3.10 Strafwertung wegen Überschreitung der erlaubten Zeit

Wenn die über die Funktion 12.1.13 Erlaubte Zeit (siehe Seite 64) eingegebene erlaubte Zeit überschritten wird - eine Situation, die auf dem Display mit dem Hinweis **Z>e.Z.** dargestellt wird - werden für jede begonnenen Sekunde automatisch die über die Funktion 12.1.5 Ph.1/Einzel (siehe Seite 62) festgelegten Strafpunkte zugewiesen. Die automatisch zugeordneten Strafpunkte werden sofort auf dem Display neben dem Hinweis **P** für Punkte (=Strafpunkte) angezeigt.

4.3.11 Automatische Disqualifizierung

Bei Erreichen der über die Funktion 12.1.14 Höchstzeit (Tmax) (siehe Seite 64) eingegebenen erlaubten Höchstzeit (Tmax) plus einer Hundertstelsekunde bleibt der Zähler stehen, und auf der vorletzten Zeile des Displays erscheint der Hinweis **Wegen T>Tlim gelöscht**. Damit wird angezeigt, dass der Teilnehmer aus dem Wettkampf genommen wird, da er die festgelegte Grenzzeit überschritten hat. Wenn ein Teilnehmer die erlaubte Grenzzeit überschritten hat, wird die erreichte Grenzzeit mit dem Hinweis: **Wegen T>Tlim gelöscht** auf die Papierrolle gedruckt.

4.3.12 Zwischenzeit

Einzig in der letzten Phase (bei 'Ph.: Einzel' die erste, bei 'Ph.: 2, ...' oder 'Amer. Stechen' die zweite) wird ein von der AUX-Leitung oder dem Funkgerät LAP1 stammendes Ereignis als

Zwischenzeit interpretiert. Die Zwischenzeit blinkt für fünf Sekunden auf dem Display von REI2 und wird auf das Band gedruckt.

Jedes andere Ereignis (Strafen, Ende des Durchlaufs, etc.) unterbricht die Anzeige der Zwischenzeit und stellt den Normalmodus wieder her.

4.3.13 Ende des Durchlaufs

Ein STOP/START-Ereignis beendet den Durchlauf. Auf dem Display wird die Gesamtzeit inklusive der insgesamt vergebenen Strafen wie Zeitkorrekturen, die gesamten Strafpunkte sowie die Strafpunkte, die von einem Hindernisabwurf, einer Verweigerung oder eines Sturzes herrühren, angezeigt.

Wenn die Zeitzählung gestoppt wird, ist es möglich, weitere Strafpunkte und Strafzeiten zu vergeben. Wenn die 'Zeitstrafen' (bzw. Zeitkorrekturen) zu einer Überschreitung der erlaubten Zeit führen, werden die entsprechenden Strafpunkte automatisch berechnet und hinzuaddiert.

Wenn die Wertung für die zur Zeit laufende Phase auf 'C' eingestellt ist (siehe 12.1.3 Wertung auf Seite 62), wird auf dem Display außerdem die Gesamtzeit angezeigt, errechnet aus der effektiven Zeit + Zeitkorrektur (Zeitstrafe) + zugewiesene Strafpunkte.

Rechts oben auf dem Display wird solange, bis das Ergebnis bestätigt wird, die Position in der vorläufigen Rangliste angezeigt.

4.3.14 Ergebnisse bestätigen

Wenn der Durchlauf beendet ist, drücken Sie die Taste <F4> **Bestätig**. Sie erhalten dann einen zusammenfassenden Ausdruck des durchgeführten Durchlaufs, der dann archiviert wird.

Handelt es sich dabei um die C-Wertung (siehe 12.1.3 Wertung auf Seite 62) oder wurde der Teilnehmer gelöscht, müssen Sie nach der Bestätigung mit der Taste <F4> **Bestätig**, diese noch einmal drücken, um die Nummer des nächsten Teilnehmers zu bestätigen.

In allen anderen Fällen führt REI2 dann den nächsten startbereiten Teilnehmer auf und führt automatisch die in Kapitel 4.3.2 Erste Bestätigung des Teilnehmers auf Seite 25 beschriebene Bestätigung durch.

4.3.15 Rangliste aktivieren

Drücken Sie im Zustand **Bereit** die <ALT>-Taste so lange, bis über der <F3>-Taste die Option **,Rang.Ja'** erscheint. Mit jedem Druck der Taste können Sie entweder die Rangliste aktivieren (**,Rang.Ja'**) oder deaktivieren (**,Rang.Nein'**). In der rechten oberen Ecke des Displays wird nun die Position in der Rangliste angezeigt.

4.3.16 Durchlauf löschen

Wenn der Teilnehmer bereits gestartet ist, erscheint bei langanhaltendem Drücken der <ALT>-Taste über der Funktionstaste <F1> die Option **Ann. Lauf**. Drücken Sie nun die Taste <F1>, dann fordert REI2 Sie mit dem Hinweis **Ann. Lauf. Sicher?** auf, den Löschvorgang entweder zu bestätigen oder zu verwerfen. Mit <F4> für **Ja** bestätigen Sie ihn, mit <F5> für **Nein** verwerfen Sie ihn.

4.4 Zweiphasiger Wettbewerb mit fortlaufender Zeit (Ph.: 2, Gesamtzeit)

Die Funktionsweise im Modus 'Ph.: 2, Gesamtzeit', d.h. des zweiphasigen Wettbewerbs, ähnelt der des einphasigen Wettkampfs 'Ph.: Einzel'.

Auf dem Display erscheint neben der Nummer des Teilnehmers der Hinweis **F1** für die erste Phase bzw. **F2** für die zweite Phase.

Sie können für die Strafwertungen in der zweiten Phase eine andere Wertung erstellen, und zwar über die Funktion 12.1.4 Wertung Phase2 (Seite 62).

Wenn die in der Phase 1 einzugebende Höchstzeit (Tmax) 60 Sekunden überschreitet (Standardwert der zweiten Phase), zeigt REI2 auf der letzten Zeile des Displays für 3 Sekunden den Hinweis: **Tmax F1 muss kleiner sein als Tmax F1+F2** an. Geben Sie nun einen Wert gleich oder kleiner als 60 Sekunden ein und bestätigen Sie ihn mit **ENT**. Drücken Sie dann die Taste **<F5> weiter**. Im Menü F2 können Sie nach Drücken der Taste **<F3> Tmax F1+F2**, nach der Eingabe der Gesamtzeit, nach der Bestätigung mit **<ENT>** und letztendlich nach Drücken der Pfeiltasten **<nach oben>** auf das Menü zur Einstellung der Phase **F1** zurückgreifen und den gewünschten **Tmax**-Wert (erlaubte Höchstzeit) eingeben.

Die Werte für die erlaubte Höchstzeit (Tmax) und die Grenzzeit (Tlim) der zweiten Phase können ganz unabhängig von denen der ersten Phase definiert werden, und zwar über die Funktionen 12.1.17 T.max . Ph2(2,S,C) (Seite 64) und 12.1.18 T.lim. Ph2(2,S,C) (Seite 65). Wie bereits oben beschrieben, ist es nicht möglich, einen Wert einzugeben, der unter der Höchst- oder Grenzzeit der ersten Phase liegt. REI2 zeigt auf der untersten Zeile des Displays für 3 Sekunden den Hinweis **Tmax F1+F2 muss größer sein als Tmax F1** an, die Eingabe wird nicht angenommen und die Gesamtzeit **F1+F2** muss geändert werden.

4.4.1 Ende der ersten Phase

Ein von der STOP/AUX/START-Leitung herrührendes Ereignis wird als das Ende der ersten und gleichzeitig als Beginn der zweiten Phase interpretiert, entsprechend der über die Funktionstaste **<F1> Zielsignale** eingegebenen Einstellungen für die erste Phase.

Der Teilnehmer, der im Verlauf der ersten Phase eine Strafe erteilt bekommt, wird von der zweiten Phase ausgeschlossen, es sei denn, Sie haben dies über die Funktion 12.1.15 Elim. nach Phase 1: (2,S,C) (siehe Seite 64) anders eingestellt. Eine weitere Möglichkeit ist, dass der Teilnehmer nur die Höchstzeit (Tmax) der ersten Phase überschritten hat und die Jury ihm erlaubt, den Durchgang zu beenden, um die Höchstzeit der ersten Phase eventuell zu ändern. Halten Sie in diesem Fall die Taste **<ALT>** gedrückt und auf der Funktionstaste **<F3>** erscheint der Befehl **Weiter**. Halten Sie die Taste **<ALT>** gedrückt und drücken Sie gleichzeitig **<F3>**, so erscheint nach 2 Sekunden auf der letzten Zeile des Displays der Hinweis: **Weiter Sicher? <F4> Ja; <F5> Nein**. Bestätigen Sie mit **<F4> Ja** und der Wettkampf wird fortgeführt, ohne dass die Überschreitung der Höchstzeit (Tmax) in der ersten Phase berücksichtigt wird.

Im Verlauf der zweiten Phase können Sie über die Taste **<F4> K.Ph1** (Korrektur Phase 1) Korrekturen an den während der ersten Phase eingegebenen Strafwertungen vornehmen.

Um einen Teilnehmer in der zweiten Phase des Wettbewerbs zu löschen, halten Sie die Taste **<ALT>** gedrückt, bis im Zusammenhang mit der Funktionstaste **<F4>** der Befehl **Löschen** erscheint. So können Sie sofort den Teilnehmer löschen, der sich gerade im Wettkampf befindet. Sie werden dann aufgefordert, den Löschvorgang zu bestätigen. Drücken Sie **<F4>** für **Ja** und **<F5>** für **Nein**, wenn Sie den Kandidaten doch nicht löschen wollen. Sofort nach dem Löschvorgang wird der nächste Teilnehmer am Start angezeigt, den Sie mit der Funktionstaste **<F4>** bestätigen müssen.

Die Zeit der zweiten Phase beginnt bei dem Wert, mit dem die erste Phase beendet wurde.

4.5 Zweiphasiger Wettbewerb mit getrennten Zeiten (Ph.: 2, Einzelzeit)

Die Betriebsweise entspricht genau der des zweiphasigen Wettbewerbs Gesamtzeit (Ph.: 2, Gesamtzeit'), nur dass hier die Zeit der zweiten Phase bei 0 (Null) zu zählen beginnt. Die Gesamtzeit errechnet sich ausschließlich aus der Zeit der zweiten Phase. Zur Erstellung der Rangliste können Sie entweder die Zeit des zweiten oder des ersten Laufs verwenden, oder aber die Summe beider Phasen.

Bei der Einstellung der Höchstzeit (Tmax) gibt es keine Besonderheiten zu beachten, weder für Phase eins noch für Phase zwei.

4.6 Amerikanisches Stechen

Der Hauptunterschied zum zweiphasigen Wettbewerb (Ph.: 2....) liegt in einer über die Funktion 12.1.10 Pause Ph1..2 (siehe Seite 63) definierbaren Pause zwischen der ersten und dem Beginn der zweiten Phase.

Der Wert des Countdowns der zweiten Phase kann ganz unabhängig von dem der ersten Phase definiert werden, und zwar über die Funktionen 12.1.16 CdownZ.Ph.2(2,S,C) (Seite 64).

4.6.1 Wettkampf konfigurieren

Wenn REI2 sich im Zustand 'Bereit' befindet und Sie die Tastenkombination **<ALT>+<F1> Konfig.Rennen** drücken, greifen Sie auf das Menü zu, in dem die Einstellungen gespeichert sind, die für die Funktion des Programms verantwortlich sind (siehe 12.1 Software Konfiguration auf Seite 61).

4.7 Funktionen

4.7.1 Löschen

Wenn Sie diese Funktion aufrufen, wird die Bestätigung der am Start befindlichen Teilnehmernummer gelöscht.

4.7.2 Ereignis löschen

Mit der Funktion **Ann.Er.**, die normalerweise an die Taste **<F1>** gekoppelt ist, können Sie die gespeicherten Ereignisse ab dem zuletzt empfangenen Ereignis löschen. Mit jedem Tastendruck werden Sie aufgefordert, den Löschvorgang zu bestätigen. Um das Ereignis zu annullieren, drücken Sie die Taste **<F4>** für **Ja**. Im Falle eines Fehlers ist es möglich, die Löschung durch Drücken der Taste **<F5>** für **Nein** zu verlassen.

4.7.3 Durchlauf löschen

Mit dieser Funktion löschen Sie den kompletten Durchlauf eines Teilnehmers. Wenn Sie den Durchlauf löschen, bevor ein Ereignis stattgefunden hat, wird die Nummer des startenden Teilnehmers nicht inkrementiert; wird der Durchlauf gelöscht, nachdem ein Ereignis erfasst wurde, wird der darauffolgende Teilnehmer als startbereit aufgerufen.

REI2 fordert mit der Meldung **Ann. Lauf. Sicher?** eine Bestätigung für den vorzunehmenden Löschvorgang. Drücken Sie entweder die Taste <F4> für **Ja**, um die Annullierung des Laufs zu bestätigen, oder <F5> für **Nein**, um die Annullierung rückgängig zu machen.

Die Wettkampfnummer eines Teilnehmers, dessen Durchlauf gelöscht wurde, kann danach ohne Einschränkung wieder verwendet werden, so, als ob er niemals gestartet wäre.

4.7.4 Speichern (Speich)

Die Funktion **Speich** (für Speichern) ermöglicht Ihnen, die Ergebnisse der Teilnehmer, die den Durchlauf bereits durchgeführt haben, wieder aufzurufen und eventuell Korrekturen vorzunehmen.

Die zur Verfügung stehenden Optionen sind:

- <F1> : blättert in der Liste der Teilnehmer und zwar entgegen der Reihenfolge, in der sie den Durchlauf durchgeführt haben. Beim ersten Teilnehmer eines Laufs angekommen, springt die Anzeige auf den letzten Teilnehmer des vorangegangenen Laufs. Bei mehreren Phasen werden nacheinander die einzelnen Phasen eines jeden Teilnehmers angezeigt.
- <Pfeil nach oben>: wie <F1>, nur werden hier nicht die einzelnen Phasen angezeigt.
- <F2> : wie <F1>, nur in der Reihenfolge, in der die Teilnehmer die Durchläufe absolviert haben.
- <Pfeil nach unten>: wie <F2>, nur werden hier nicht die einzelnen Phasen angezeigt.
- <F3> **Suche**: Hiermit können Sie schnell den Durchlauf, den Sie wünschen, abrufen. Wenn Sie die Taste drücken, positioniert sich der Cursor neben die Nummer, und setzt sich, nachdem Sie sie eingegeben und bestätigt haben, neben die Nummer des Laufs. Wenn Sie auch diese bestätigt haben, werden Sie nach der Nummer der Phase gefragt. Wenn der gewünschte Durchlauf nicht vorhanden ist, wird auf der letzten Zeile für einige Sekunden eine Fehlermeldung angezeigt.
- <F4> **Drucken**: druckt die Endergebnisse des Teilnehmers.
- <ALT>+<F1> **K.Sta.:** ermöglicht Ihnen, die Tageszeit des Starts zu korrigieren (siehe 4.7.4.1 Korrektur der Tageszeit auf Seite 32).
- <ALT>+<F1> **K.Sto.:** ermöglicht Ihnen, die Tageszeit des Stops zu korrigieren (siehe 4.7.4.1 Korrektur der Tageszeit auf Seite 32).
- <ALT>+<F3> **Punkte.:** ruft die im Kapitel 4.3.6 Strafpunkte (Seite 27) beschriebene Funktion auf.
- <ALT>+<F4> **K.Z.:** ruft die im Kapitel 4.3.7 Zeitstrafen (Seite 27) beschriebene Funktion auf.
- <F5> **Quit**: hiermit verlassen Sie die Funktion.

Um die einem Durchlauf zugeordnete Nummer zu ändern, führen Sie bitte die in Kap. 4.3.1.1 Änderung der am Start stehenden Nummer auf Seite 24 beschriebenen Schritte aus.

4.7.4.1 Korrektur der Tageszeit

Beim Aufruf dieser Funktion wird oben rechts im Display die Tageszeit des Starts oder Stops, den Sie bearbeiten möchten, angezeigt. Jetzt können Sie die korrekte Tageszeit eingeben. Außerdem steht Ihnen noch folgende Funktion zur Verfügung:

- <F1> **K.Datum**: zur Änderung des Datums des Ereignisses.

Die durchgeführte Korrektur wird nun auf das Band gedruckt. Die Nettozeit wird, genau wie die Strafwertungen aufgrund eventueller Überschreitungen der erlaubten Zeit, neu berechnet.

4.7.5 Aktueller Lauf

Um die Nummer des aktuellen Laufs einzugeben, drücken Sie im Zustand 'bereit' die Taste <F2> **Lauf**, geben Sie die Nummer des aktuellen Laufs ein und drücken Sie zur Bestätigung <ENT>.

Wenn es sich um einen neuen Lauf handelt und noch kein Athlet diesen begonnen hat, können Sie die Konfiguration des Wettkampfs in allen einstellbaren Parametern ändern. REI2 arbeitet dann so, als ob es sich um einen neuen Wettkampf handelt. Beachten Sie, dass Sie bei der Anwendung Ranglisten anzeigen/drucken immer den richtigen Lauf eingeben müssen.

Wenn ein Teilnehmer den Lauf bereits beendet hat, so wird auf dem Display, auch wenn der Teilnehmer bereits gelöscht wurde, bei der Eingabe und Bestätigung seiner Nummer, eine Fehlermeldung angezeigt: **ACHTUNG Der Teilnehmer n.x Lauf n.x existiert bereits im Speicher**. Drücken Sie <F1> für Löschen. Das zuvor für diesen Teilnehmer gemessene Ergebnis wird nun gelöscht. Mit <F3> zeigen Sie das Ergebnis auf der Anzeigetafel an. Über <F5> für **Quit** kehren Sie in den Modus 'Bereit' zurück, ohne irgendwelche Änderungen vorzunehmen.

4.7.6 Modus Vorläufer

Wenn REI2 sich im Zustand 'Bereit' befindet und Sie die Taste <F3> **Vorläuf.** drücken, wird der 'Modus Vorläufer' aktiviert; ist dieser Modus bereits aktiviert und REI2 befindet sich im Zustand 'Bereit', dann kehren Sie durch Drücken der Taste <F3> **Dis.Vrl.** (Vorläufer deaktivieren) in den normalen Modus zurück.

Jede Änderung des Modus muss entweder mit **Vorläufer Mode aktivier.?** bestätigt oder mit **Vorläufer Mode verlassen?** verlassen werden. Die Bestätigung und die Änderung des Status erfolgt mit <F4> **Ja**, die Annullierung hingegen mit <F5> **No** (Nein). Jede Zustandsänderung wird auf dem Band angezeigt, und zwar in einem Rahmen aus Asterisken, so dass sie schnell zu erkennen ist.

Wenn der Modus Vorläufer aktiviert ist, wird die Anzeigetafel deaktiviert und die entsprechende rote LED-Anzeige auf dem Zeitmesser beginnt zu blinken (die Anzeigetafel kann aktiviert werden). Die Verwaltung der Vorläufer funktioniert genau wie die normale Verwaltung, mit dem einzigen Unterschied, dass die Vorläufer nicht in den Ranglisten aufgeführt werden.



Nach Verlassen des Modus Vorläufer werden die entsprechenden Daten aus dem Speicher von REI2 gelöscht

4.7.7 Rennen konfigurieren

Wenn REI2 sich im Zustand 'Bereit' befindet und Sie die Tastenkombination <ALT>+<F1> **Konfig.Rennen** drücken, greifen Sie auf das Menü **M3/1/1** zu, in dem die Einstellungen gespeichert sind, die für die Funktion des Programms verantwortlich sind. (siehe Hinweis in den Kapiteln 4.2 Auf Seite 23 und 12.1 Software Konfiguration Auf Seite 61).

4.7.8 Phase 1 korrigieren

Im Verlauf der zweiten Phase können Sie über die Taste <F4> **K.Ph1** die Werte der ersten Phase korrigieren. Auf der vorletzten Zeile des Displays erscheint der Hinweis **Korr.Ph1!**, und die folgenden Funktionen werden aktiviert:

- <F2> **Punkte** ruft die im Kapitel 4.3.6 Strafpunkte (siehe Seite 27) beschriebene Funktion auf.
- <F3> **K.Z.** ruft die im Kapitel 4.3.7 Zeitstrafen (siehe Seite 27) beschriebene Funktion auf.
- Mit <QUIT> verlassen Sie die Funktion.

Der Teilnehmer, der im Verlauf des Grundparcours mit einer Strafe versehen wird, wird vom Stechen ausgeschlossen, es sei denn, Sie haben dies über die Funktion 12.1.15 Elim. nach Phase 1: (2,S,C) (siehe Seite 64) anders eingestellt oder der Teilnehmer hat die Höchstzeit (Tmax) der ersten Phase überschritten und die Jury entscheidet, den Durchlauf zu beenden, um eventuell die Höchstzeit (Tmax) für den Grundparcours zu ändern. Wenn Sie in diesem Fall <ALT> drücken und gedrückt halten, erscheint auf der Funktionstaste <F3> der Befehl **Weiter**. Halten Sie die <ALT>-Taste weiter gedrückt und drücken Sie dann gleichzeitig <F3>, erscheint nach zwei Sekunden auf der letzten Zeile des Displays der Hinweis **Weiter Sicher?** <F4> **Ja**; <F5> **Nein**. Drücken Sie zur Bestätigung die Taste <F4> für **Ja**, dann läuft der Wettbewerb weiter, ohne die Höchstzeit (Tmax) der ersten Phase zu berücksichtigen, und der Teilnehmer kann den Durchlauf beenden.

Diese Funktion steht nur in der zweiten Phase eines zweiphasigen Wettbewerbs oder beim amerikanischen Stechen zur Verfügung.

4.7.9 Rennen konfigurieren

Wenn REI2 sich im Zustand 'Bereit' befindet und Sie die Tastenkombination <ALT>+<F1> **Konfig.Rennen** drücken, greifen Sie auf das Menü zu, in dem die Einstellungen gespeichert sind, die für die Funktion des Programms verantwortlich sind (siehe 12.1 Software Konfiguration auf Seite 61).

4.7.10 Beginn des zweiten Countdowns

Nur beim amerikanischen Stechen ist es möglich, den Countdown zu starten, ohne abzuwarten, dass die in 12.1.10 Pause Ph1..2 (Seite 63) eingestellte Zeit abgelaufen ist.

4.8 *Bedienung der Anzeigetafel*

REI2 verfügt über eine sehr ausgefeilte Verwaltung der Anzeigetafel/n. Die Konfigurationsmöglichkeiten der installierten Anzeigetafeln werden im Kapitel Anzeigetafel konfigurieren auf Seite 71 genauer beschrieben. Hier wird auch die Verwaltung der Anzeigetafel während der Zeitmessung genau beschrieben.

4.8.1 Normalfunktion

Während eines normalen Zeitmessvorgangs werden auf der Anzeigetafel die Daten des im Wettkampf befindlichen Teilnehmers, wie der Countdown, die laufende Zeit (Wettkampfzeit), die erteilten Strafen, etc., angezeigt.

4.8.2 Deaktivierung der Anzeigetafel

Um die Anzeige auf der Tafel zu deaktivieren, drücken Sie bitte gleichzeitig die Tasten <ALT> + <Anzeigetafel>. Die rote LED-Anzeige der Taste beginnt, schnell zu blinken (ca. 2x pro Sekunde). Um die Anzeigetafel wieder einzuschalten, drücken Sie die Tasten <ALT> + <Anzeigetafel> erneut. Der Spion blinkt nun nicht mehr.

4.9 Die Tasten „Lock“ (Sperren)

Die beiden Tasten <LCK> (Sperren) weisen ein untereinander ähnliches Verhalten auf. Der einzige Unterschied ist, dass die Taste <LCK> (Sperren) über dem Knopf <Stop> nur für den Bereich „Stop“ funktioniert, während <LCK> über der Taste <Start> Ihren Anforderungen gemäß konfigurierbar ist (siehe Kapitel Leitungssperren einstellen auf Seite 79). Die letztere Variante funktioniert im Reitsportprogramm sowohl auf der Startleitung als auch auf der Aux- bzw. Lap2-Leitung.

Einmal durch Drücken der Taste aktiviert, beginnt die rote LED der gedrückten Taste zu blinken. Wenn Sie die Taste LCK ein zweites Mal drücken, wird die Leitung wieder aktiviert (und die entsprechende LED erlischt). Es ist auch möglich, eine Leitung durch einem bestimmten gültigen Impuls automatisch in den Status Lock zu setzen. Für weitere Informationen siehe bitte Kap. 12.1.22 Autom. Block. Leitungen nach Ereignis auf Seite 65.



Es muss beachtet werden, dass die Tasten Lock auf alle Eingänge (Leitungen, LinkPod ©, Radio), die als logischer blockierter Kanal definiert wurden, Wirkung haben. Hingegen haben die Tasten Lock keinen Einfluss auf die Leitungstasten.



Das zuletzt verworfene, entweder über Funk oder Kabel empfangene Ereignis können Sie wieder herstellen, indem Sie die Taste <START/STOP> drücken und anschließend die Meldung ‘**XXX Behandeln - Sicher? Ja Nein**’, mit der Taste <F4> bestätigen. Alternativ dazu können Sie die letzten fünf verworfenen

Ereignisse durch Drücken der Taste <ALT>+<Start/Stop> anzeigen bzw. verwalten.

Die Taste <LCK>, die sich oberhalb der Taste <Start> befindet, ist auch auf der Stop-Leitung betriebsfähig.

4.9.1 Verworfenne Ereignisse verwalten

Mit dieser Funktion können Sie die letzten fünf Ereignisse, die wegen der Blockierung der Leitung verworfen wurden, wiederherstellen oder löschen.

hh:mm:ss.d	LogicK	PhisicK	Uhrzeit	Datum
START	Leitung	hh:mm:ss.Dcmd	gg/mm/aa	
STOP	Leitung	hh:mm:ss.Dcmd	gg/mm/aa	
----	----	----	----	----
----	----	----	----	----
----	----	----	----	----
↑	↓	Behand.	Beh.alles	Lösch.

Logischer Kanal
Physischer Kanal
Datum des Ereignis
Uhrzeit Ereignis

Verfügbare Optionen:

- <F1> ↑ blättert in der Liste der 5 verfügbaren Funktionen nach oben.
- <F2> ↓ blättert in der Liste der 5 verfügbaren Funktionen nach unten.
- <F3> **Behand.** bearbeitet das markierte Ereignis und verlässt anschließend diese Funktion automatisch.
- <F4> **Beh.alles.:** Bearbeitet alle Ereignisse in der Reihenfolge von unten nach oben und verlässt die Funktion anschließend automatisch.
- <F5> **Lösch.:** löscht das Ereignis aus der Liste.
- <ESC> verlässt das Menü für die Verwaltung der verworfenen Ereignisse.



Wenn Sie ein Ereignis verwalten oder löschen, dann wird dieses Ereignis aus der Liste der verworfenen Ereignisse entfernt.



Wenn weitere Ereignisse verworfen werden, während dieses Menü aktiv ist, dann wird die Liste erst beim Verlassen dieser Funktion aktualisiert.

4.10 Die Tasten Wiederherstellen

Die beiden Tasten **<Wiederherstellen>** weisen ein untereinander ähnliches Verhalten auf. Der einzige Unterschied ist, dass die Taste **<Wiederherstellen>** über dem Knopf **<Stop>** nur für den Bereich „Stop“ zuständig ist, während **<Wiederherstellen>** über der Taste **<Start>** Ihren Anforderungen gemäß konfigurierbar ist (siehe Leitungssperren einstellen auf Seite 79)

Ein Druck auf diese Taste löscht die Wartezeit auf den Leitungen, auf denen eine Wartezeit konfiguriert wurde. Auf diese Art und Weise ist es möglich, dass REI2 Impulse empfangen kann, ohne die gesetzte Totzeit abwarten zu müssen (siehe Kapitel 14.2 Sperrzeiten der Leitungen auf Seite 78). Die Nullstellung der Totzeit, die durch die oberhalb der Taste blinkende LED-Anzeige signalisiert wird, bleibt solange aktiv, bis Sie die Taste **<Wiederherstellen>** drücken. Die Taste hat natürlich keinerlei Einfluss auf die an der Peripherie eingestellten Totzeiten (z.B. Polifemo-Photozelle).

4.11 Schließen des Messvorgangs

Um nach Abschluss des Messvorgangs zum Menü für die Verwaltung des Wettkampfs zurückzukehren,

- drücken Sie die Taste **<F5>** für **MENU**.

Während des Wettkampfs ist es möglich, das Zeitmessungsmenü zu verlassen, dann die nötigen Änderungen vorzunehmen, und dann wieder zur Messung zurückzukehren. Die Kontrolle und Anzeige angeschlossener Anzeigetafeln wird nicht unterbrochen, es sei denn, Sie deaktivieren sie über die Tasten **<ALT> + <Anzeigetafel>**. Die gesamten Daten werden natürlich gespeichert.

Für den Fall, dass in dem Augenblick, in dem Sie zur Messfunktion zurückkehren, Ereignisse gemessen werden, z.B. ein Stop, erscheint die Meldung: **‘Es wurden Zeiten erfasst – Gepufferte Zeiten löschen ?’** Um die gespeicherten Ereignisse zu löschen, drücken Sie die Taste **<F1>** und bestätigen Sie dann den Löschvorgang durch Drücken der Taste **<F4>** für **Ja**. Durch Drücken der Taste **<F2>** kehren Sie zur Messung zurück, wo die Ereignisse zur Bearbeitung bereit stehen.

4.12 Band für die Zeitmessung

REI2 druckt alle Ereignisse, Ergebnisse und alle durchgeführten Operationen auf das Band.

Die Art und Weise des Ausdrucks ist bedingt durch die Einstellung einiger Konfigurationswerte im Menü ‘Tageszeiten drucken‘ (siehe Seite 65).

Gedruckt werden können:

- Ereignisse
- Ergebnisse.

4.12.1 Ereignisse drucken

Beim Auftreten eines Ereignisses werden die diesem gemessenen Ereignis entsprechenden Informationen auf eine Zeile gedruckt.

D.h. im Detail:

N 23	Lauf N.1
START	-35.53s
Unterbr.-	26.94s
ZPause	4.69s
Punkte	4.00p
Z.Korr.	4.00s
**Verweigert*	
Punkte	4.00p
Unterbr.-	12.55s
Ende Ph1	55.17s

Abb. 10 – Band: Ereignisse

A: Nummer des Rennens.

B: Laufnummer

C: Art des erfassten Ereignis; kann einen der folgenden Werte annehmen:

- **START** Wert des Countdowns beim Start; wird, wenn er vor Ablauf des Countdowns erfasst wird, mit einem '-'Zeichen versehen, wenn er nachträglich erfasst wird, mit einem '+'Zeichen.
- **Unterbr.** Wert des Zeitzählers bei einer Unterbrechung.
- **ZPause** Dauer der Unterbrechung.
- **Punkte** Wert der Strafpunkte
- **Z.Korr.** Wert der Zeitstrafen.
- ****Verweigere*** zeigt an, dass die folgende Strafe aufgrund einer Verweigerung erteilt wurde.
- **Izwich.** Erfasste Zwischenzeit.
- **Ende Ph1** Zeit am Ende der ersten Phase bei mehrphasigen Wettbewerben.

Einige Situationen werden angezeigt:

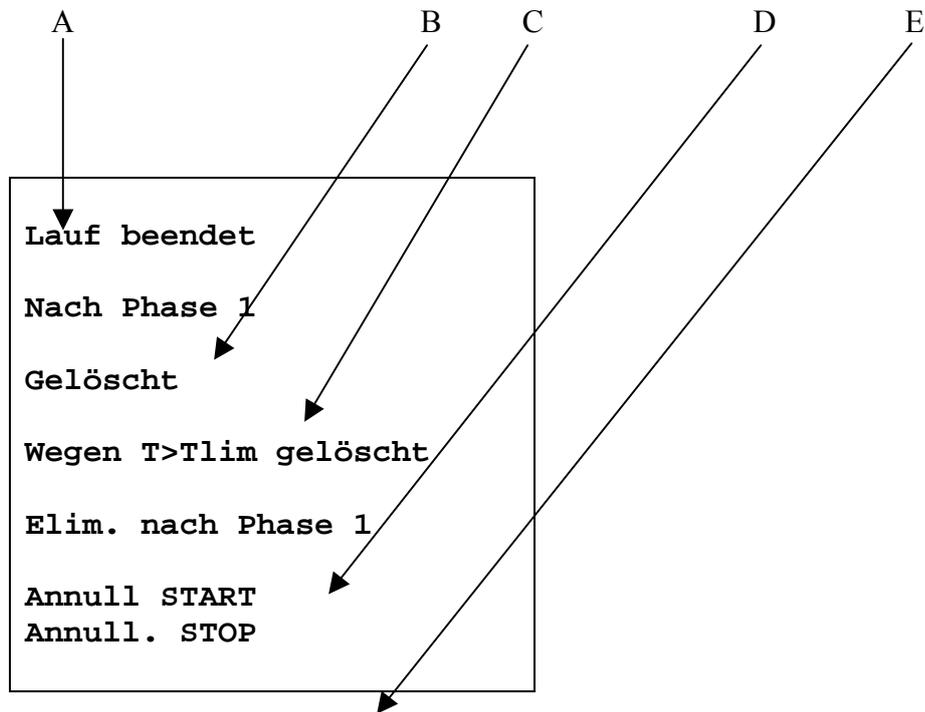


Abb. 11 – Band: Anzeigen

- A: Der Durchlauf wird nach der ersten Phase aufgrund einer Strafe beendet. Dieser Ausdruck wird in mehrphasigen Wettbewerben erstellt, wenn der Teilnehmer aufgrund von Strafpunkten, die während der ersten Phase erteilt wurden, an der darauffolgenden Phase nicht mehr teilnimmt.
- B: Gelöscht
- C: Ausscheidung durch Überschreitung der festgelegten erlaubten Zeit.
- D: Ausscheidung nach Phase 1 aufgrund von Strafen oder Zeitüberschreitung.
- E: Löschen eines Ereignisses.

4.12.2 Ergebnisse drucken

Nachdem Sie das Ende des Durchlaufs bestätigt haben, wird eine Zusammenfassung dieses Durchlaufs gedruckt.

D.h. im Detail:

Endergebnis	
Eff.Z	69.21s
Eff.Z.1	69.21s
Z.Korr.	6.00s
T.tot.	75.21s
T>Tmax	4.00p
Punkte	8.00p
Gesamt	11.00p

Abb. 12 – Band Ergebnisse:

A. Titel des Ausdrucks

B: Art des erfassten Ereignis; kann einen der folgenden Werte annehmen:

- **Eff.Z.** Effektive Zeit für die aktuelle Phase
- **Eff.Z.1** Effektive Zeit der ersten Phase bei mehrphasigen Wettbewerben.
- **Z.Korr.** Zeitstrafen (Zeitkorrektur)
- **T.tot.** Gesamte Zeit des Rennens (Effektive Zeit + Zeitstrafe)
- **T>Tmax** Strafwertung wegen Überschreitung der erlaubten Zeit
- **Punkte** Strafpunkte
- **Gesamt** Strafpunkte insgesamt (wegen Überschreitung der erlaubten Zeit + Strafpunkte)
- **Unterbr.** Wert des Zeitzählers bei einer Unterbrechung.

Hinweis: Die Strafpunkte für die Überschreitung der Höchstzeit (Tmax) wurden wie folgt berechnet: **1 Strafpunkt pro 4 angefangene Sekunden nach Tmax von 60 Sekunden.**

Während der Zeitmessung können weitere Informationen gedruckt werden.

5 Verwaltung von Gruppen

Es ist möglich, bis zu maximal 199 Gruppen zu definieren, die ihrerseits wieder in jeweils 20 Untergruppen unterteilt werden können. Die Gruppen werden für die Berechnung der Position in der Rangliste während des Messvorgangs, für den Ausdruck der Rangliste und für die Berechnung der Startreihenfolge in den kommenden Läufen benötigt.

Ein und derselbe Teilnehmer kann in eine beliebige Anzahl an Gruppen eingegeben werden. Die Nummern der Gruppen brauchen nicht fortlaufend zu sein, sondern können beliebig festgelegt werden.

Die gesamte Verwaltung der Gruppen ist im Menü M 1 B → **Gruppen eingeben/drucken** enthalten. Die folgenden Anleitungen beziehen sich auf dieses Menü.

5.1 Gruppen eingeben/ändern

Mit dieser Funktion können Sie die Zusammensetzung der einzelnen Gruppen spezifizieren.

Hh:mm:ss.d			
GRUPPE N.	1	Von N. ... bis N.	← Nummer der Gruppe.
Wahl N.	1	-----	
Wahl N.	2	-----	← Nummer der Untergruppe (nicht veränderbar).
Wahl N.	3	-----	
Wahl N.	4	-----	← Daten der eingegebenen Untergruppe.
ENT=ändern ALT+ENT=Drucken =Wechs. Gr.			
↑	↓	Löschen N.Gruppe	quit

Verfügbare Optionen:

- <F1> ↑ rollt die Liste der 20 verfügbaren Wahl – Zeilen innerhalb jeder Gruppe in die Richtung von Auswahl N. 1. Durch das Symbol ▶ wird die gewählte Wahl hervorgehoben .
- <F2> ↓ rollt die Liste in Richtung Wahl Nummer 20.
- <F3> **LÖSCHEN** löscht den Inhalt der hervorgehobenen Wahl das mit dem Symbol ▶ gekennzeichnet ist.
- <F4> **N.Gruppe** erlaubt die Spezifizierung der Gruppennummer (von 1 bis 199) welche bearbeitet werden soll.
- <F5> **quit** verlässt die Funktion
- <ENT> erlaubt die Modifizierung der Werte der hervorgehobenen Wahl.
- <ALT+ENT> **Drucken** drucken der Zusammensetzung der Gruppen
- <Pfeil oben> inkrementiert die Gruppennummer
- <Pfeil unten> dekrementiert die Gruppennummer.

Beispiel: Nehmen wir einmal an, Sie möchten die folgenden Gruppen (Kategorien) definieren:

Gruppe 1	Teilnehmernummern von 1 bis 10
	Teilnehmernummer 15
	Teilnehmernummern von 20 bis 28
Gruppe 2	nicht verwendet
Gruppe 3	Teilnehmernummern von 40 bis 50

Sie müssen nun, wenn Sie sich in der Funktion ‘Gruppen eingeben/ändern‘ befinden, folgende Tasten in der angegebenen Reihenfolge drücken:

- <ENT> zur Abilitierung der Modifizierung von Wahl 1 der Gruppe 1. Der Cursor bewegt sich in der Spalte D nach N.
- <1> <ENT> für die Nummer Anfang Gruppe

- <1> <0> <ENT> für die Einstellung der Nummer Gruppenende. Der Cursor positioniert sich neben Wahl N.2 der gleichen Gruppe
- <ENT> zur Abilitierung der Modifizierung von Wahl 2 der Gruppe 1
- <1> <5> <ENT> <1> <5> <ENT> die Nummer 15 ist Bestandteil der Gruppe 1
- <ENT>
- <2> <0> <ENT> <2> <8> <ENT> um die Nummern von 20 bis 28 einzugeben
- <Pfeil oben> für Eingabe der Gruppe 2 (welche in diesem Fall nicht verwendet wird)
- <Pfeil oben> für Eingabe der Gruppe Nr.3
- <ENT> zur Abilitierung der Modifizierung der ersten Wahl der Gruppe 3
- <4> <0> <ENT> <5> <0> <ENT> sind Bestandteil der Gruppe 3
- <ESC> zum Verlassen der Gruppeneingabe.

Eine Gruppennummer kann wieder aufgerufen werden indem man die Funktion “Gruppen eingeben/ändern” aufruft . Mit <Pfeil oben> / <Pfeil unten> kann nun die Gruppenliste gerollt werden. Eine direktes Anwählen einer Gruppe ist möglich mit Taste <F4> **Gruppe Nummer**, dann gewünschte Nummer bei der Frage **Nummer einfügen N. =**, dann mit <ENT> bestätigen.

REI2 schlägt wieder die verschiedenen Werte vor die in den verschiedenen Wahlen eingegeben wurden und gibt die Möglichkeit den Inhalt zu verändern oder neu einzugeben.

Um eine Gruppe zu löschen reicht es nach Selektierung der gewünschten Wahl diese mit der Taste <F3> **Löschen** zu entfernen. REI2 behält die nummerierten Wahlen von 1 und darauffolgende bei, durch eventuelle Verschiebungen von Wahlen mit einer höheren Nummer anstelle derer die gelöscht wurden.

5.2 Drucken der Gruppenstruktur

Vom Gruppenverwaltungs Menü aus können Sie einen Ausdruck erhalten, indem Sie die Taste <F2> für **Drucken der Gruppenstruktur** drücken. Es werden dann die verschiedenen eingegebenen Gruppen und ihr Aufbau auf das Band gedruckt.

5.3 Gruppen löschen

Um die Zusammensetzung aller eingegebenen Gruppen komplett zu löschen, drücken Sie im Menü Gruppenverwaltung die Taste <F3> für **Gruppen löschen**. Bestätigen Sie den Löschvorgang durch Drücken der Taste <F4> für **Ja**, ansonsten annullieren Sie den Löschvorgang durch Drücken von <F5> für **Nein**. Wenn Sie den Löschvorgang bestätigt haben, erscheint in der letzten Zeile des Displays für einen Augenblick die Meldung ‘**Gruppenstruktur gelöscht!**’.

5.4 Gruppenstruktur: ...

Mit dieser Funktion können Sie die Anzahl der Gruppen und entsprechenden Wahlmöglichkeiten, die Sie verwenden möchten, festlegen. Das Produkt aus den Gruppen und den Wahlmöglichkeiten darf 4000 nicht überschreiten (z.B. 100 Gruppen mal 40 Wahlmöglichkeiten = 4000).

Rufen Sie die Funktion auf und geben Sie dann die Anzahl der gewünschten Gruppen ein (von 1 bis 999). Bestätigen Sie mit <ENT> und geben Sie anschließend die Anzahl der Wahlmöglichkeiten für jede einzelne Gruppe ein (ebenfalls von 1 bis 999). Bestätigen Sie auch dies mit <ENT>.

Da die Strukturänderung die Daten, aus denen sich die Gruppen zusammen setzen, löscht, fordert REI2 Sie mit der Meldung **Achtung: alle Gruppen werden gelöscht!- Sicher?** auf, diesen

Vorgang zu bestätigen. Mit <F4> (Ja) bestätigen Sie den Vorgang, mit <F5> löschen Sie ihn und die Daten bleiben wie sie sind.

5.5 Gruppenstruktur vom PC entladen

Mit dieser Funktion können Sie die vom Programm Microgate REI2 Uploader ©, Microrun © oder MicroLink© generierte Gruppenstruktur herunterladen. Drücken Sie die Taste <F4> für **Gruppenstruktur vom PC entladen**. In der zweiten Reihe des Displays erscheint die Meldung **'Zum Empfang Bereit ...'**. Es stehen Ihnen nun 20 Sekunden zur Verfügung, um auf dem PC die Übertragung der Daten zu starten.

Wenn während dieser Frist keine Daten empfangen werden, erscheint die Meldung **'Time Out der seriellen Schnittstelle – Ende der Übertragung. Enter drücken...'**. Drücken Sie dann irgendeine Taste um fortzufahren. Drücken Sie <ENT>, um zum Menü für die Gruppenverwaltung zurückzukehren.

Es ist möglich, den Empfang auch zwischen Aktivierung und Time Out zu unterbrechen. Drücken Sie dazu die Taste <F2> für **Abbrechen** und bei Auftauchen der Meldung: **'Empfang unterbrochen'** erneut die Taste <ENT>.

Während des fehlerfreien Empfangs der Daten werden diese kurz auf der Anzeige dargestellt. Nach Beendigung des Empfangs drücken Sie bitte bei Erscheinen der Meldung **'Ende der Übertragung. Enter drücken...'** die Taste <ENT>, um zum Menü zurückzukehren.

Detaillierte Informationen zum Thema 'Von PC an REI gesendete Datenstruktur' finden Sie im Kapitel 25 Übertragungsprotokolle REI2 – PC auf Seite 95.

Informationen zum Anschluss zwischen REI2 und PC finden Sie in der Bedienungsanleitung.

6 Druck/Ranglisten

In diesem Menü befindet sich eine Auswahl an verschiedenen Ausdrucken, die REI2 Ihnen anbietet. Einige Ausdrücke können Sie sowohl über Display abrufen als auch tatsächlich ausdrucken lassen.

Die gesamte Druckverwaltung läuft über das Menü M 1 C → **Druck/Ranglisten**. Die untenstehenden Anleitungen beziehen sich auf dieses Menü.

6.1 Drucken/Anzeigen der Ranglisten

Diese Funktion bietet Ihnen ein reichhaltiges Angebot im Hinblick auf die Daten, die Sie für eine Konsultation auf dem Display oder den Druck der Rangliste in Erwägung ziehen müssen.

Die folgenden Optionen stehen immer zur Verfügung:

- <ESC>, um die aktuelle Auswahl zu verlassen
- <ENT>, um die Liste auf dem Display anzuzeigen
- <ALT>+<ENT>, um die ausgewählte Rangliste zu drucken
- <F3> **Lauf**, um die Nummer des Laufs, auf den Sie sich beziehen, einzugeben
- <F4> **Gruppe**, um die Gruppe auszuwählen, für die Sie die Rangliste aufstellen möchten (0 für alle in dieser Gruppe eingegebenen Teilnehmer)
- <F5> **Vorhergeh. Rennen ...**: wenn diese Funktion aktiviert ist, werden am Ende der Rangliste auch die Teilnehmer aufgelistet, die im vorangegangenen Lauf ausgeschieden sind.

Mit jedem Drücken der Taste <F1> **Rangliste** wird eine andere Ranglistenart vorgeschlagen.

Die Funktion der Taste <F2> variiert je nach der mit <F1> getätigten Einstellung. Die folgende Tabelle fasst die verschiedenen Kombinationen zusammen:

Wert von <F1>	Optionen von <F2>	Anmerkung
Zieleinlaufzeiten	Phase 1	Aus den Ergebnissen der ersten oder einzigen Phase erstellte Rangliste.
Reihenfolge der Zieleinläufe	Phase 1	Liste der Ergebnisse der ersten oder einzigen Phase. Die Reihenfolge entspricht der, in der die Teilnehmer die Ziellinie überquerten.
Zieleinlaufzeiten	Phase 2	Aus den Ergebnissen der zweiten Phase erstellte Rangliste. Die in der ersten Phase disqualifizierten oder ausgeschiedenen Teilnehmer werden am Ende der Rangliste aufgeführt.
Reihenfolge der Zieleinläufe	Phase 2	Liste der Ergebnisse der zweiten Phase. Die Reihenfolge entspricht der, in der die Teilnehmer die Ziellinie überquerten. Die in der ersten Phase disqualifizierten oder ausgeschiedenen Teilnehmer werden am Ende der Rangliste aufgeführt.

Wenn Sie die Anzeige der Rangliste über Display wählen, haben Sie die Möglichkeit, die gesamte Liste nach einer bestimmten Teilnehmernummer oder einer bestimmten Position abzusuchen.

Neben der Teilnehmernummer können außerdem folgende Werte erscheinen:

- **Lxx:** zeigt die Nummer des letzten Laufs an, an dem der Teilnehmer teilgenommen hat (ist nützlich, um festzustellen, in welchem Lauf der Teilnehmer ausgeschieden ist, wenn bei der Frage 'Vorhergehende Läufe berücksichtigen?' (Considera manche precedenti?) über die Taste <F5> die Option **Ja** gewählt wurde).
- **P1:** wenn der Teilnehmer in der ersten Phase ausgeschieden ist.
- **DQ:** wenn der Teilnehmer disqualifiziert wurde.

Zur Verfügung stehende Optionen:

- <ESC> kehrt zur Auswahl der Zeitgrenzen zurück
- <F1> blättert in der Liste um ein Ereignis zurück
- <F1> blättert in der Liste schnell zurück, wenn Sie die Taste länger als zwei Sekunden gedrückt halten
- <F2> blättert in der Liste um ein Ereignis nach vorn
- <F2> blättert in der Liste schnell vor, wenn Sie die Taste länger als zwei Sekunden gedrückt halten
- <F3> ermöglicht Ihnen, den Teilnehmer, dessen Position Sie suchen, festzulegen
- <F4> ermöglicht Ihnen, die Position festzulegen, die von einem Teilnehmer belegt ist, z.B. wenn Sie die Position Nr. 15 in der Rangliste suchen
- <F5> kehrt zum vorherigen Menü zurück

6.2 Weitere Druckausgänge

6.2.1 Tageszeiten

Sie haben die Möglichkeit, die Tageszeiten auf dem Display komplett anzuzeigen bzw. nochmals auszudrucken oder deren Ausdruck auf einen bestimmten Zeitraum (z.B. von Uhrzeit x bis Uhrzeit y), entsprechend Ihren Anforderungen, zu beschränken.

Zur Verfügung stehende Optionen:

- <ESC>, um die aktuelle Auswahl zu verlassen
- <ENT>, um die Liste auf dem Display anzuzeigen
- <ALT>+<ENT>, um die Tageszeiten auszudrucken
- <F1> ermöglicht Ihnen, einen eventuellen Anfangswert zu verändern
- <F2> ermöglicht Ihnen, einen eventuellen Endwert zu verändern
- <F3> bringt die Anfangs- und Endwerte auf 0
- <F5> Rückkehr zum Menü.

Wenn Sie die bildliche Anzeige der Tageszeiten wählen, haben Sie die Möglichkeit, in der gesamten Liste der Tageszeiten zu blättern oder aber nur einen bestimmten Teil festzulegen, indem Sie die Nummer des Teilnehmers und/oder die Nummer des Laufs eingeben. Außerdem ist es möglich, nur eine einzige Tageszeitenzeile zu drucken.

Zur Verfügung stehende Optionen:

- <ESC> kehrt zur Auswahl der Zeitgrenzen zurück
- <F1> blättert in der Liste um ein Ereignis zurück
- <F1> blättert in der Liste schnell zurück, wenn Sie die Taste länger als zwei Sekunden gedrückt halten
- <F2> blättert in der Liste um ein Ereignis nach vorn
- <F2> blättert in der Liste schnell vor, wenn Sie die Taste länger als zwei Sekunden gedrückt halten

- <F3> ermöglicht Ihnen, den Teilnehmer festzulegen, dessen Tageszeiten Sie anzeigen möchten
- <F4> ermöglicht Ihnen, den entsprechenden Lauf festzulegen
- <F5> druckt die durch das Symbol ◀ gekennzeichnete Tageszeit.

6.2.2 Gestartet im Lauf

Es ist möglich, die Anzahl der Startenden in jedem einzelnen Lauf zu erfahren, wenn Sie über diese Funktion dessen Nummer eingeben.

Wenn Sie die Taste <F4> drücken, positioniert sich der Cursor neben den Hinweis **Gestartet im Lauf**. Wenn Sie die Nummer des Laufs eingegeben und mit <ENT> bestätigt haben, erscheint rechts neben dem Hinweis '**...sind**' die Anzahl der Startenden.

6.2.3 Disqualif. Drucken

Wenn Sie diese Funktion aufrufen, wird eine Liste der im Lauf disqualifizierten Teilnehmer gedruckt.

6.3 Druck – und Anzeigeformat

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie eingeben, was genau Sie zu drucken wünschen.

Die zur Verfügung stehenden Optionen sind:

- <F1> **Präsentation der Daten**: mit jedem Tastendruck wechseln Sie zwischen **AlleWerte** und **Aus.Werte** hin und her. Wenn auf dem Display **Aus.Werte** aktiviert ist, werden einzig die Zeiten, die für die Berechnung der Rangliste in Frage kommen, dargestellt, wenn **AlleWerte** aktiviert ist, werden auch die Zeiten, die für die Berechnung der dargestellten Rangliste bedeutungslos sind, dargestellt.
- <F2> **Abstand drucken**: mit jedem Drücken dieser Taste wechseln Sie zwischen **Nein** und **Ja** hin und her. Ist die Option aktiviert, werden die Abstände der Teilnehmer zu dem in der Rangliste an erster Stelle stehenden Teilnehmer gedruckt
- <F3> **Sort. gleiche Zeit**: wechselt nach jedem Drücken zwischen **nach Startliste** und **nach inv Startliste**. Kommen zwei oder mehrere Teilnehmer zeitgleich im Ziel an, so gewinnt im ersten Fall derjenige, der zuerst gestartet ist (Beisp.: Ski nordisch); im zweiten Fall gewinnt derjenige Teilnehmer, der als zweiter gestartet ist (Beisp.: Alpinski). Die Berechnung geht also nicht von der Teilnehmernummer, sondern von der Tageszeit, die für den Start erfasst wurde, aus. Nur wenn zwei oder mehrere Teilnehmer zur selben Zeit gestartet sind, wird die Teilnehmernummer berücksichtigt
- <F4> **Send Druckausgänge auf Serialle**: Durch Drücken dieser Taste können Sie den seriellen Anschluss, an den Sie eine Kopie der gedruckten Daten schicken möchten, ändern. Zur Auswahl stehen **KEINE**, **SERIAL A**, **SERIAL B**, **ALLE**. Die Daten werden in dem Format an den seriellen Anschluss gesendet, in dem sie gedruckt werden. Leerzeilen werden nicht immer mit gesendet..

(weiter)

- <F1> **Vorherig. Lap berücksichtigen**: Diese Funktion steht bei Staffelläufen zur Verfügung oder bei Wettkämpfen, in denen die Athleten mehrere Runden vollenden müssen. Wird die Funktion aktiviert, erscheinen sowohl auf den gedruckten als auch auf den auf der Anzeigetafel angezeigten Ranglisten die Athleten, die die volle Rundenzahl noch nicht durchlaufen haben. Außerdem wird angezeigt, wie viele Runden sie zurückliegen.

- **<F2> Max Athleten in Rangl.:** mit dieser Funktion können Sie die Höchstzahl der Teilnehmer eingeben, die in der Rangliste auftauchen sollen. Um alle Teilnehmer anzuzeigen, geben Sie **0** ein.
- **<F3> Drucken der Athl.Namen:** mit jedem Drücken dieser Taste wechseln Sie zwischen **Nein** und **Ja** hin und her. Ist die Option aktiviert, werden die Namen des Teilnehmer in der Rangliste gedruckt
- **<F4> Drucken der Nationen:** ist nur aktiv, wenn auch der Druck der Teilnehmernamen aktiviert ist. mit jedem Drücken dieser Taste wird zwischen **Nein** und **Ja** gewechselt. Ist die Option aktiviert, werden die Nationalitäten der Teilnehmer in der Rangliste gedruckt.

7 Startverwaltung

REI2 bietet verschiedene Funktionen für die Verwaltung der Startlisten. Bis zu vier Startlisten können gleichzeitig gespeichert werden für ebensoviele Läufe. Jede Liste kann vom PC entladen werden, oder vom REI2 berechnet werden mittels der vorliegenden Ergebnisse oder weiters vom REI2 automatisch generiert werden mittels einer automatischen Startsequenz. Eine bereits gebrauchte Liste kann gelöscht und der so freigewordene Platz für die Speicherung einer neuen Liste für einen darauffolgenden Lauf verwendet werden. Das System für die Berechnung der Startlisten bietet eine höchst flexible Erstellung von Listen.

7.1 Manuelle Eingabe Startreihenfolge

Mit dieser Funktion können Sie die Startreihenfolge manuell eingeben.

Wenn Sie die Funktion aktiviert haben, werden die zur Verfügung stehenden Listen und ihre spezifischen Daten angezeigt.

In der Spalte:

- In der ersten Spalte erscheint die fortlaufende Nummer der Liste (von Liste 1 bis Liste 4).
- Es wird in dieser Spalte **STATUS** angezeigt, wenn die Liste **Belegt** wird oder **Leer** ist, je nachdem, ob sie Daten enthält oder nicht.
- **Lauf** zeigt die Nummer des Laufs an, auf den sich die Liste bezieht (z.B.: **S 2** Startliste für Lauf 2)
- **N.RECORD** zeigt die Anzahl der Teilnehmer in einer Liste an.

Folgende aktivierte Funktionstasten stehen zur Verfügung:

- Mit <F1> ↑ können Sie in der Liste zurückblättern
- Mit <F2> ↓ können Sie in der Liste vorblättern
- <F3> **Löschen**. Löscht die durch das Symbol ◀ gekennzeichnete Liste. Sie werden aufgefordert, den Löschvorgang entweder mit <F4> zu bestätigen oder mit <F5> zu annullieren.
- <F4> **Alle löschen**. Löscht alle vorhandenen Listen. Sie werden aufgefordert, den Löschvorgang entweder mit <F4> zu bestätigen oder mit <F5> zu annullieren
- Mit <F5> kehren Sie zum vorherigen Menü zurück.

Wenn Sie die zu erstellende Liste durch Kennzeichnung mit dem Symbol ◀ ausgewählt haben, drücken Sie die Taste <ENT>. Wenn in der Spalte **MANCHE** (Lauf) die Nummer des Laufs hervorgehoben wird, bedeutet dies, dass der angezeigte Lauf geändert werden kann; andernfalls wird nach der Nummer des Laufs gefragt, der dann mit der Taste <ENT> bestätigt werden kann.

Jetzt ist es möglich, die Startliste einzufügen.

The screenshot shows a menu interface with the following fields and options:

- Prog**: A list of numbers 1 to 5, representing the list number.
- Num**: A list of dashes, representing the participant number.
- Liste N.1**: The name of the selected list.
- Lauf N.1**: The race number associated with the list.
- Position Liste :1**: The position of the list in the sequence.
- Athlet Nummer :---**: The athlete number field.
- ↑ ↓**: Navigation arrows.
- Eingabe Lösche Menü ^_**: Function keys for input, delete, and menu.

Annotations with arrows point to the following elements:

- Fortlaufende Nummer. (points to the 'Prog' column)
- Teilnehmernummer. (points to the 'Num' column)
- Frage nach Nummer des Laufs. (points to the 'Lauf' field)
- Frage nach fortlaufender Nummer. (points to the 'Position Liste' field)
- Frage nach Teilnehmernummer. (points to the 'Athlet Nummer' field)

Um eine Nummernsequenz einzugeben, brauchen Sie sie nur einzutippen und mit <ENT> zu bestätigen. Die fortlaufende Nummer wird nun automatisch inkrementiert. Falls nötig, können Sie die Nummer ändern, indem Sie den Cursor auf die entsprechende fortlaufende Nummer positionieren, die neue Nummer eingeben und mit <ENT> bestätigen. Bei den Korrekturen ist die automatische Inkrementierung der fortlaufenden Nummer nicht möglich.

Folgende aktivierte Funktionstasten stehen zur Verfügung:

- Mit <F1> ↑ können Sie in der Liste zurückblättern
- Mit <F2> ↓ können Sie in der Liste vorblättern
- <F3> **Eingabe**. Fügt eine neue Reihe ein vor der fortlaufenden Nummer welche durch den Cursor gekennzeichnet ist und stellt sich bereit für die Eingabe einer neuen Nummer
- <F5> **Menü** Zurück zum vorhergehendem Menü
- Mit <F4> **Lauf** können Sie die Nummer des Lauf, auf den sich die in Vorbereitung befindliche Liste bezieht, ändern
- Mit <F5> **Menü** kehren Sie zum vorherigen Menü zurück
- Mit <ALT><F1> **Lösche Letzten** können Sie die zuletzt eingegebene Nummer löschen
- Mit <ALT><F3> **AutoEingabe** können Sie eine fortlaufende Nummernsequenz einfügen. Sie werden nun nach der fortlaufenden Nummer, mit der Sie beginnen möchten (es muss sich hierbei um die erste freie fortlaufende Nummer handeln), nach der fortlaufenden Nummer, die Sie erreichen möchten und nach der Teilnehmernummer, bei der Sie die Zuordnung beginnen möchten, gefragt
- Mit <ALT><F4> **Suche** können Sie einen Wert innerhalb der Liste schnell suchen. Es gibt verschiedene Suchmöglichkeiten:
 - Mit <F2> **Prog.** positionieren Sie den Cursor auf den nächsten angezeigten Start.
 - Mit <F3> **Nummer** positionieren Sie den Cursor auf die eingegebene Teilnehmernummer
 - Mit <F4> **Letzte Prog.** positionieren Sie den Cursor auf die letzte fortlaufende Nummer
- Mit <F5> **QUIT** verlassen Sie die Suchfunktion
- <Pfeil nach oben> () wie <F1>
- <Pfeil nach unten> () wie <F2>.



Wenn Sie bei automatischer Eingabe von einer bereits benutzten fortlaufenden Nummer aus starten, werden alle bereits vorhandenen Nummern mit der neu berechneten Nummer ersetzt. Für die doppelte Eingabe von Nummern findet keine Überprüfung statt. Die fortlaufenden Nummern müssen aneinander grenzen.

Beispiel: Nehmen wir einmal an, Sie möchten die folgende Startreihenfolge eingeben: 5,1,4,2,3,6,7,8,9,10. Gehen Sie nun auf **Manuelle Eingabe Startreihenfolge**, bringen Sie mit <F4> **Alle löschen** und der entsprechenden Bestätigung (<F4>) alle Listen auf 0, wählen Sie Liste 1 und drücken Sie <ENT>.

Sie werden nun nach der Nummer des Laufs gefragt; geben Sie <1> ein und drücken Sie <ENT>. Geben Sie jetzt nacheinander die Nummern ein: <5> <ENT> <1> <ENT> <4> <ENT> <2> <ENT> <3> <ENT> und anschließend die aufeinander folgenden Nummern 6 bis 10. Drücken Sie gleichzeitig <ALT> und <F3>. Jetzt wird nach der fortlaufenden Nummer, von der aus Sie starten möchten, gefragt. Wenn REI2 nicht von sich aus die Nummer **6** vorschlägt, geben Sie sie bitte ein (<6>) und drücken Sie <ENT>; geben Sie die letzte fortlaufende Nummer ein, indem Sie <1> <0> <ENT> drücken, und anschließend die Teilnehmernummer: <6> <ENT>. Wenn Sie nun in der Liste scrollen, finden Sie Ihre 10 startbereiten Teilnehmer.

7.2 Berechnung der Startliste

Mit dieser Funktion können Sie eine neue Startliste erstellen. Die Liste kann berechnet werden durch Verwendung der Rangliste eines einzigen Laufes oder der Rangliste hervorgehend aus den Gesamtzeiten der vorherigen Läufe. Die so erstellte Liste kann als Startliste für einen beliebigen Lauf verwendet werden.

In der folgenden Abbildung ist die Datenanforderung dargestellt.

Nummer des Laufs, dessen Startreihenfolge Sie berechnen möchten.

Basis für die Berechnung.

Lauf, auf dessen Rangliste die Berechnung basieren soll.

Zu bearbeitende Gruppe.

Anzahl der zu extrahierenden Teilnehmer

```
Hh:mm:ss.d Startliste nach:
A:Lauf                2
B:nach Rangliste     Phase xxx
C:bezogen auf Lauf   1
D:Gruppe (0=alle Stnu.).. 0
E:Entnehme erste(0=Alle) 15
  ESC=quit           ENT=ausführen
  A      B      C      D      E
```

Die aktiven Funktionstasten lauten:

- **<F1> Lauf.** Durch Drücken dieser Taste haben Sie die Möglichkeit, die Nummer des Laufs, dessen Startreihenfolge Sie berechnen möchten, zu ändern
- **<F2> nach Rangliste.** Durch Drücken der Taste wird eine der beiden Phasen angezeigt: **Phase 1** oder **Phase 2**
- **<F3> bezogen auf Lauf.** Durch Drücken dieser Taste können Sie den Lauf ändern, den Sie für die Berechnung verwenden möchten. Entweder Sie basieren die Kalkulation auf die Zeiten in diesem Lauf oder Sie geben die letzte Nummer des Laufs ein, und basieren die Berechnung auf die gesamten, bis zu diesem Lauf gemessenen Zeiten
- **<F4> Gruppe (0=alle Stnu.).** Mit dieser Taste können Sie die Gruppe auswählen, auf der die Berechnung der Liste basieren soll. Wenn Sie 0 drücken werden bei der Kalkulation alle Teilnehmer berücksichtigt
- **<F5> Erste entnehme:** mit dieser Taste können Sie die Anzahl der die ersten Positionen einnehmenden Teilnehmer, die zu kopieren sind, ändern. Wenn die Funktion '1. bei 0 Punkten berücksichtigen' ('Considera 1° se ha 0 punti') aktiviert ist, können Sie durch Eingabe der Zahl 1 alle Ranglistenersten extrahieren (d.h. die Teilnehmer mit den geringsten Strafwertungen)
- **<ESC> ESC=quit** Hiermit verlassen Sie die Funktion
- **<ENT> ENT=ausführen.** Mit dieser Taste führen Sie die Berechnung aus.

Haben Sie nun die korrekten Werte eingegeben, starten Sie durch Drücken der Taste **<ENT>** die Berechnung der Liste. Ist dieser Vorgang beendet, so erscheint für einen kurzen Augenblick die Meldung **'DATENVERARBEITUNG BEENDET !!!'**. Folgende Funktionstasten sind nun aktiv:

- **<F1> Liste drucken.** Um die soeben erstellte Liste auszudrucken, kehren Sie zur Listenkalkulation zurück
- **<F2> Weiter Liste.** Wird benutzt, um zur vorherigen Funktion zurückzukehren und eine neue Liste zu berechnen oder die soeben erstellte zu integrieren
- **<F5> Menü** Hiermit verlassen Sie die Funktion zur Startlistenkalkulation

Für den Fall, dass bereits eine Startliste für den gewählten Lauf existiert, erscheint die Meldung: **'ACHTUNG !!! – Eine Startliste ist schon vorhanden für den Lauf...'**, und die folgenden Funktionstasten werden aktiviert:

- **<F1> Neue Liste anschliessen.** Hiermit können Sie die soeben erstellte Liste an die bereits vorhandene anhängen.
- **<F2> Gespeicherte Liste löschen.** Hiermit können Sie den bereits bestehenden Teil der Liste, nach einer eventuellen Bestätigung mit der Taste **<F4>**, auf Null setzen und sie mit der soeben erstellten Liste ersetzen.

Wenn sich bereits vier Listen im Speicher befinden, erscheint die Meldung **'ACHTUNG !!! - Keine Liste vorhanden - Mindestens eine Liste sollte - gelöscht werden -** . Nach einigen Sekunden wird dann die Funktion zum Löschen der Listen aktiviert. Detaillierte Informationen finden Sie in Kapitel 11.3.3 Startlisten löschen auf Seite 60

Beispiel (Speicher der Listen ist leer):

Die Teilnehmer der Gruppe 2 starten im zweiten Lauf als Erste, wobei die ersten 9 Teilnehmer ausgelost werden. Danach folgen die Teilnehmer der Gruppe 1, wobei die ersten 6 Teilnehmer ausgelost werden. Aktivieren Sie die Funktion **'Berechnung der Startreihenfolge'** und fahren Sie wie folgt fort:

- Mit **<F1> <2> <ENT>** stellen Sie die Berechnung des zweiten Laufs ein
- Mit **<F3> <1> <ENT>** stellen Sie die Berechnung auf den ersten Lauf ein (insofern dies noch nicht geschehen ist)
- Mit **<F4> <2> <ENT>** bearbeiten Sie die zweite Gruppe
- Mit **<F5> <9> <ENT>** geben Sie die Extrahierung der ersten 9 Teilnehmer ein
- Mit **<ENT>** starten Sie die Berechnung
- Mit **<F2>** greifen Sie auf eine andere Liste zu
- Die Daten des Laufs, der Rangliste und des Basislaufs sind korrekt und bedürfen keiner Änderung
- Mit **<F4> <1> <ENT>** geben Sie die erste Gruppe ein
- Mit **<F5> <6> <ENT>** extrahieren Sie die ersten 6 Teilnehmer
- Drücken Sie **<ENT>** für Bearbeitung
- und **<F1>**, um sie dem zuvor bearbeiteten Teil der Liste hinzuzufügen
- Mit **<F1>** können Sie die Liste drucken
- Mit **<ESC>** verlassen Sie die Funktion.

Sie haben außerdem die Möglichkeit, Startlisten zu erstellen, bevor die direkt zuvor begonnenen Läufe beendet sind. Sie können z.B. den Start für den 5. Lauf berechnen, bevor Lauf Nr. 4 durchgeführt wird, und zwar auf der Basis der Ergebnisse des 3. Laufs.

7.3 Drucken der Startlisten

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie eine zuvor ausgewertete Startliste drucken.

Wenn Sie die Funktion aktiviert haben, werden die zur Verfügung stehenden Listen und ihre spezifischen Daten angezeigt.

In der Spalte:

- In der ersten Spalte erscheint die fortlaufende Nummer der Liste (von Liste 1 bis Liste 4)
- **LAUF** zeigt die Nummer des Laufs an, auf den sich die Liste bezieht (z.B.: **S 2** Startliste für Lauf 2)
- **N.RECORD** zeigt die Anzahl der Teilnehmer in einer Liste an.

Folgende aktivierte Funktionstasten stehen zur Verfügung:

- Mit <F1> ↑ können Sie in der Liste zurückblättern
- Mit <F2> ↓ können Sie in der Liste vorblättern
- Mit <F3> **Drucken** drucken Sie die durch das Symbol ◀ gekennzeichnete Liste
- Mit <F5> kehren Sie zum vorherigen Menü zurück.

8 Synchronisierung

REI2 kann gleichermaßen sowohl über Tastatur, eine externe Leitung oder über Funk mit dem System LinkGate synchronisiert werden. Die Synchronisation kann, falls nötig, korrigiert werden, indem Sie die interne Uhr vor- oder zurückstellen.

8.1 Synchronisierung

Mit Hilfe dieser Funktion synchronisieren Sie die interne Uhr von REI2. Dazu geben Sie die Uhrzeit ein, zu der die Synchronisierung stattfindet und bestätigen jedes einzelne Feld (Stunden, Minuten, etc.) mit der Taste <ENT>. Dann fahren Sie genauso mit dem Datum fort.

Achtung: Zur Durchführung der Synchronisationsvorgangs muss in dem Moment, in dem <F4> gedrückt wird, die Startleitung in „Ruhestellung“ sein (offen, wenn die Leitung auf „normalerweise offen“ (Arbeitskontakt) eingestellt wurde, geschlossen, wenn die Leitung auf „normalerweise geschlossen“ (Ruhekontakt) eingestellt wurde. Falls die Leitung nicht in „Ruhestellung“ ist, erscheint der Hinweis **'!!!! ACHTUNG !!! Die Startlinie kann nicht - den Synchronisationsimpuls erzeugen...'**.

Mit:

- <F2> können Sie die eingegebenen Daten im Falle eines Fehlers ändern
- <F4> bestätigen Sie die Synchronisierungsdaten. Beim nächsten Startimpuls ist die interne Uhr synchronisiert
- <F5> kehren Sie zum vorherigen Menü zurück.

8.2 Synchronisierungswert ändern

Unter besonderen Umständen kann es sich als nötig erweisen, die Synchronisation von REI2 zu ändern, um den Zeitmesser z.B. an andere Geräte anzupassen, die nicht neu synchronisiert werden können. Stellen Sie dazu die Abweichung in der Synchronisation zwischen den beiden Geräten fest (z.B. durch einen parallelen Stop) und geben Sie den Wert als **'Zeit verschieben'** ein (achten Sie auf die Ausrichtung: z.B. werden 3 Hundertstel als 300 Zehntausendstel eingegeben). Auch das Datum kann geändert werden. Jeder Wert wird mit <ENT> bestätigt.

Die aktiven Funktionstasten lauten:

- <F1> **Zeit+:** zur Änderung des Vorzeichens. Mit jeder Betätigung dieser Taste wird entweder Plus oder Minus gewählt
- <F3> **Ändern:** zur Änderung eventuell falsch eingegebener Daten
- <F4> **OK:** um die Korrektur der Synchronisierung durchzuführen
- <F5> **Menü:** um die Funktion zu verlassen.

8.3 Synchronisierung überprüfen

Mit dieser Funktion setzen Sie REI 2 in den Wartezustand für einen Impuls aus einer der Leitungen (Hauptleitung oder LinkPod) oder vom System LinkGate

Auf dem Display erscheint **Synchronisierung überprüfen – Impulse bereit....**: Sobald REI 2 einen Impuls empfängt, wird sowohl der Kanal, aus dem er stammt, als auch das Datum und die Uhrzeit, zu der der Impuls gemessen wurde, auf das Band gedruckt.

8.4 Signal

Mit dieser Funktion können Sie einen Synchronisationsimpuls für eine Synchronisierung anderer Geräte erzeugen. Wenn Sie die Funktion aktivieren, werden Sie nach der Uhrzeit und dem Datum gefragt, an dem der Impuls erzeugt werden soll. Jeder Wert wird mit <ENT> bestätigt.

Das Signal wird erzeugt, indem Stift 6 des digitalen Anschlusses I/O auf 0 gesetzt wird.

9 Disqualifizieren

Mit dieser Funktion können etwaige Disqualifizierungen eingegeben und zuvor disqualifizierte Teilnehmer wieder zum Wettkampf zugelassen werden. Wenn Sie die Funktion gestartet haben, werden Sie nach der Nummer des Rennens und nach der des Laufs, auf den sich die Disqualifizierung bezieht, gefragt. Durch Eingabe der erforderlichen Daten und Drücken der Taste <ENT> können Sie den aktuellen Stand des Teilnehmers einsehen.

Die zur Verfügung stehenden, aktivierten Tasten lauten:

- <F1> **Ändern**: Mit jedem Drücken dieser Taste, wechselt der Status des Teilnehmers zwischen **Qualifiziert** und **Disqualifiziert**
- Mit <F2> **Andere** können Sie die Nummer und den Lauf eines anderen Teilnehmers eingeben
- <F5> **Menü**. Mit dieser Taste können Sie die Funktion verlassen.

10 PC Datenübertragung

Wird im Verlauf oder am Ende des Wettkampfs eine Datenübertragung an elektronische Datenverarbeitungssysteme gewünscht, so ist dies ohne gesonderte Anforderung durch das Gerät möglich. Das zu nutzende Portal und die Übertragungsgeschwindigkeit können mit der Funktion Konfiguration der seriellen Schnittstellen (siehe Kapitel 12.3 auf Seite 69) festgelegt werden.

Es wird zwischen zwei Übertragungsarten unterschieden: 'Offline' und 'Online'.

Folgende Daten können übertragen werden:

- **Tageszeiten:** Alle registrierten Ereignisse
- **Gesamtzeiten:** Die Gesamtzeiten
- **Laufzeiten:** die Zeiten der einzelnen Läufe
- **Lapzeiten:** Zwischenzeiten
- **NG, NA, Disq:** Alle nicht im Wettkampf befindlichen Teilnehmer, wie die nicht gestarteten, die nicht im Ziel eingetroffenen und die disqualifizierten (nur offline).
- **Skipped** (Übersprungen): alle übersprungenen Ereignisse. (steht in dieser Version nicht zur Verfügung)
- **Geschwind:** die gemessenen Durchschnitts- als auch die gemessenen Momentgeschwindigkeiten (steht in dieser Version nicht zur Verfügung).



Es werden die effektiv gemessenen Zeiten übertragen, und zwar ohne Berücksichtigung der erteilten Strafen. Die Berechnung der Gesamtzeit, die aus der für den Parcours tatsächlich gebrauchten Zeit plus der vergebenen Strafpunkte bzw. Zeitstrafen besteht, wird an das Datenerfassungsprogramm übertragen.

Die wichtigsten Daten des Wettkampfs (Gesamtzeit, Strafen,...) werden jedoch immer sowohl online als auch offline übertragen.

10.1 Offline Datenübertragung

Mit dieser Funktion können Sie sowohl die Daten, die sie an den PC schicken möchten, auswählen als auch die Übertragung initiieren. Die mit **On** gekennzeichneten Daten werden über ein festgelegtes serielles Portal an den PC übertragen. Es ist möglich, den Lauf und/oder die Teilnehmergruppe, deren Daten Sie exportieren möchten, gegebenenfalls festzulegen (der Wert **0** bedeutet Alle).

Folgende aktivierte Funktionstasten stehen zur Verfügung:

- **<F1> ↑:** bewegt den Cursor nach oben
- **<F2> ↓:** bewegt den Cursor nach unten
- Mit **<F3> ändern** können Sie die Nummer des **Lauf** oder der **Gruppe** ändern oder die durch einen Pfeil (→) gekennzeichnete Art der zu übertragenden Daten aus- oder abwählen (**Ein**)/ (**Aus**)
- Mit **<F4> senden** initiieren Sie die Übertragung der Daten.
- Mit **<F5> Menü** kehren Sie zum vorherigen Menü zurück.

Während der Übertragung erscheint auf dem Display die Meldung **Übertragung Info....in Arbeit** und, für jede Typologie der angeforderten Daten, die Art und Nummer des übertragenen Datensatzes.

10.2 Einstellung der Online Datenübertragung

Mit dieser Funktion können Sie festlegen, welche Daten in dem Moment, in dem REI2 sie in seinem Archiv registriert hat, an das Datenverarbeitungssystem geschickt werden sollen. Einige dieser Daten, wie z.B. Startdaten (in der Standardeinstellung), werden sofort registriert und verschickt, andere, wie z.B. Stopdaten, müssen erst vom Bediener bestätigt werden, bevor sie übertragen werden können.

Folgenden aktivierte Funktionstasten stehen zur Verfügung:

- <F1> ↑: bewegt den Cursor nach oben
- <F2> ↓: bewegt den Cursor nach unten
- Mit <F3> **ändern** können Sie die durch einen Pfeil (➔) gekennzeichnete Art der zu übertragenen Daten aus- oder abwählen (**Ein**)/ (**Aus**)
- Mit <F5> **Menü** kehren Sie zum vorherigen Menü zurück.

Die Online-Übertragung der Daten kann im Laufe des Wettkampfs nach Belieben aktiviert oder deaktiviert werden. Beachten Sie dabei jedoch bitte, dass REI2 keine berechneten Ereignisse oder Werte online überträgt, während die Übertragung deaktiviert war.

10.3 Datenübertragungsprotokoll

Mit dieser Funktion können Sie wählen, welches Protokoll Sie für die Übertragung der Daten an den PC verwenden wollen. Folgende Möglichkeiten können aktiviert werden:

- **'Microgate'**: Dieses Protokoll nutzt alle Möglichkeiten des Zeitmessers
- **'Alge 4000'**: Hier werden die Daten unter Verwendung des Alge 4000 Protokolls übertragen. Die Auswahl an übertragbaren Daten (siehe Kap. 10.1 Offline Datenübertragung auf Seite 56 und 10.2 Einstellung der Online Datenübertragung auf Seite 57) beschränkt sich auf die Nettozeiten.

Wir empfehlen Ihnen, aus Gründen der Vollständigkeit und Flexibilität, das Microgate-Protokoll zu verwenden, und nur dann auf das Alge-Protokoll zurückzugreifen, wenn Kompatibilitätsprobleme mit der Software, die für die Ausarbeitung der Daten eingesetzt wird, entstehen.

Die Übertragungsgeschwindigkeit wird für beide seriellen Anschlüsse automatisch auf 2400 festgesetzt (siehe Kap. 12.3 Konfiguration der seriellen Schnittstellen auf Seite 69).

11 Datenempfang vom PC

11.1 Listen vom PC entladen

11.1.1 Teilnehmerliste vom PC entladen

Diese Funktion erlaubt es die Teilnehmerliste der Eingeschriebenen zu empfangen welche mit den Microgate Programmen REI2 Uploader ©, Microrun © oder MicroLink © erstellt wurden. Taste <F1> drücken für **Listen vom PC entladen** und dann die Taste <F1> für **Teilnehmerliste vom PC entladen**. In der zweiten Reihe des Displays erscheint die Meldung ' **Bereit zum Empfangen....** '. Es stehen Ihnen nun 20 Sekunden zur Verfügung, um auf dem PC die Übertragung der Daten zu starten.

Wenn während dieser Frist keine Daten empfangen werden, erscheint die Meldung ' **Time Out der seriellen Schnittstelle – Ende der Übertragung. Enter drücken...** '. Drücken Sie dann eine Taste, um fortzufahren. Drücken Sie <ENT>, um zum Menü für die Listenverwaltung zurückzukehren.

Es ist möglich, den Empfang auch nach seiner Aktivierung und vor seinem Time Out zu unterbrechen. Drücken Sie dazu die Taste <F2> für **Abbrechen** und bei Erscheinen der Meldung: ' **Übertragung unterbrochen** ' erneut die Taste <ENT>.

Während des fehlerfreien Empfangs der Daten werden diese kurz auf der Anzeige aufgelistet. Nach Beendigung des Empfangs drücken Sie bitte bei Erscheinen der Meldung ' **Ende der Übertragung. Enter drücken...** ' die Taste <ENT>, um zum Menü zurückzukehren.

Rei2 kann die Teilnehmerliste jedoch auch im Hintergrund empfangen, ohne dass Sie das Menü aufrufen müssen.

Detaillierte Informationen zur vom PC an REI2 übertragenden Datenstruktur finden Sie in Kapitel 25 Übertragungsprotokolle REI2 – PC auf Seite 95.

Informationen zum Anschluss zwischen REI2 und PC finden Sie in der Bedienungsanleitung.

11.1.2 Gruppenstruktur vom PC entladen

Diese Funktion ist gleich der im Menü Gruppen eingeben/drucken – Gruppenstruktur vom PC entladen. Siehe auch Kapitel 5.5 Gruppenstruktur vom PC entladen auf Seite 43.

11.1.3 Startlisten vom PC entladen

Diese Funktion erlaubt es die Startlisten zu empfangen welche mit den Microgate Programmen REI2 Uploader ©, Microrun © oder MicroLink © erstellt wurden. Taste <F1> drücken für **Listen vom PC entladen**, die Taste <F3> für **Startliste vom PC entladen** und dann die Taste <F1> für **Teilnehmerliste vom PC entladen**. In der zweiten Reihe des Displays erscheint die Meldung ' **Bereit zum Empfangen....** '. Es stehen Ihnen nun 20 Sekunden zur Verfügung, um auf dem PC die Übertragung der Daten zu starten.

Wenn während dieser Frist keine Daten empfangen werden, erscheint die Meldung ' **Timeout der seriellen Schnittstelle – Ende der Übertragung. Enter drücken...** ' (Time Out Serieller Empfang Drücken Sie eine Taste). Drücken Sie dann irgendeine Taste um fortzufahren. Drücken Sie <ENT>, um zum Menü für die Gruppenverwaltung zurückzukehren.

Es ist möglich, den Empfang auch zwischen Aktivierung und vor Time Out zu unterbrechen. Drücken Sie dazu die Taste <F2> für **Abbrechen** und bei Auftauchen der Meldung: '**Empfang unterbrochen**' erneut die Taste <ENT>.

Während des fehlerfreien Empfangs der Daten werden diese kurz auf der Anzeige dargestellt. Nach Beendigung des Empfangs drücken Sie bitte bei Erscheinen der Meldung '**Ende der Übertragung. Enter drücken**' die Taste <ENT>, um zum Menü zurückzukehren.

Rei2 kann die Startliste jedoch auch im Hintergrund empfangen, ohne dass Sie das Menü aufrufen müssen.

Detaillierte Informationen zum Thema 'Von PC an REI gesendete Datenstruktur' finden Sie im Kapitel 25 Übertragungsprotokolle REI2 – PC auf Seite . 95.

Informationen zum Anschluss zwischen REI2 und PC finden Sie in der Bedienungsanleitung.

11.1.4 Startlisten drucken

Ruft die Funktion auf welche im Kapitel 7.3 Drucken der Startlisten (Seite 51) beschrieben ist.

11.1.5 Startlisten löschen

Mit dieser Option können Sie eine zuvor berechnete oder geladene Startliste oder alle bestehenden Listen insgesamt löschen.

Wenn Sie die Funktion aktiviert haben, werden die zur Verfügung stehenden Listen und ihre spezifischen Daten angezeigt.

- In der ersten Spalte erscheint die fortlaufende Nummer der Liste (von Liste 1 bis Liste 4)
- Es wird in dieser Spalte **STATUS** angezeigt, wenn die Liste **Belegt** wird oder **leer** ist, je nachdem, ob sie Daten enthält oder nicht
- **LAUF** zeigt die Nummer des Laufs an, auf den sich die Liste bezieht (z.B.: **S 2** Startliste für Lauf 2)
- **N.RECORD** (Anz. d. Listeneintr.) zeigt die Anzahl der Teilnehmer in einer Liste an.

Die zur Verfügung stehenden, aktivierten Funktionstasten sind folgende:

- <F1> **↑**: blättert in der Aufstellung der Listen zurück
- <F2> **↓**: blättert in der Aufstellung der Listen nach vorn
- <F3> **Löschen**. Löscht die durch das Symbol **◀** gekennzeichnete Startliste. Sie werden aufgefordert, den Löschvorgang entweder mit <F4> zu bestätigen oder mit <F5> zu annullieren.
- <F4> **Alle löschen**. Löscht alle vorhandenen Listen. Sie werden aufgefordert, den Löschvorgang entweder mit <F4> zu bestätigen oder mit <F5> zu annullieren
- Mit <F5> kehren Sie zum vorherigen Menü zurück.

11.2 Listen drucken

Mit dieser Funktion können Sie diverse Listen ausdrucken.

Die zur Verfügung stehenden, aktivierten Tasten lauten:

- <F1> **Drucken der Teilnehmerliste**: Druckt die Liste der Teilnehmer. Auf das Band werden Teilnehmernummer, Nationalität und Name gedruckt
- <F2> **Drucken der Gruppenstruktur**: Auf das Band werden die verschiedenen eingegebenen Gruppen und ihre Zusammensetzung gedruckt

- <F3> **Drucken der Startlisten:** Siehe Beschreibung der Funktion in Kapitel 7.3 Drucken der Startlisten auf Seite 51
- <F5> **Menü** Mit dieser Taste können Sie die Funktion verlassen.

11.3 Listen löschen

Mit dieser Funktion können Sie die verschiedenen Listen im Speicher von REI2 löschen.

11.3.1 Teilnehmernamen löschen

Mit dieser Funktion können Sie die Namensliste der Teilnehmer löschen. Bestätigen Sie den Löschvorgang mit <F4> für **Ja** oder annullieren Sie ihn mit <F5> für **Nein**. Wenn Sie den Löschvorgang bestätigt haben, erscheint für einen Augenblick auf der vorletzten Zeile des Displays die Meldung '**...gelöscht!**'

11.3.2 Gruppenstruktur löschen

Mit dieser Funktion können Sie die Struktur der verschiedenen, eingegebenen Gruppen löschen. Bestätigen Sie den Löschvorgang mit <F4> für **Ja** oder annullieren Sie ihn mit <F5> für **Nein**. Wenn Sie den Löschvorgang bestätigt haben, erscheint für einen Augenblick auf der vorletzten Zeile des Displays die Meldung '**Gruppenstruktur gelöscht !**'

11.3.3 Startlisten löschen

Siehe Beschreibung der Funktion in Kapitel 11.1.5 Startlisten löschen auf Seite 59

12 REI2 Konfiguration

Über die verschiedenen Konfigurierungsmenüs können Sie die vielzähligen Einstellungen für die verschiedenen Funktionen von REI2 ändern. Wenn Sie zu Beginn eines neuen Wettkampf die bestehende Konfiguration löschen oder die Änderung der Grundeinstellung (Siehe Kapitel 22 auf Seite 91) und dann die für die vorzunehmende Messung geeignetste Konfiguration wählen, werden alle Parameter auf die normalerweise üblichen und passenden Werte eingestellt.

12.1 Software Konfiguration

In diesem Menü befinden sich alle für das Funktionieren des Programms relevanten Einstellungen.

12.1.1 Ph.: (Phase:)

Mit jedem Tastendruck wird Ihnen eine der vier möglichen Wettkampfformen präsentiert. Welche Positionen der Softwarekonfiguration aktiv sind, ist von Ihrer Wahl abhängig.

Die zur Verfügung stehenden Optionen sind:

- **Ph.: Einzel**
- **Ph.: 2,Gesamtzeit:** Zwei Phasen mit fortlaufender Zeit. In der Phase 2 läuft die Zeit einfach ab der am Ende der Phase 1 gemessenen Zeit weiter
- **Ph.: 2,Einzelzeit:** Zwei Phasen mit separaten Zeiten. Die Zeitzählung in der Phase 2 beginnt bei 0
- **Ph.:Amer. Stechen:** Am Ende der ersten Phase ist eine Wartezeit vorgesehen (siehe Kap. 12.1.10 Pause Ph1..2 auf Seite 63), nach Ablauf derer ein zweiter Countdown für die zweite Phase startet.

12.1.2 Einstellung Korr.

Diese Funktion ermöglicht Ihnen, die den Funktionstasten zugeordneten Strafpunkte und Strafzeiten einzustellen.

Wenn Sie diese Funktion aufrufen, erscheint auf der vorletzten Zeile des Displays der Hinweis "**Werte Punkte**". Um den den Funktionstasten F1 bis F3 zugeordneten Strafwert zu ändern, drücken Sie einfach die jeweilige Taste. Der Cursor positioniert sich auf den zu ändernden Wert. Geben Sie den gewünschten Wert ein – zwischen 0 und 600 – und drücken Sie <ENT> zur Bestätigung.

Um den als 'Zeitstrafe' zugeordneten Wert zu ändern, drücken Sie die Taste <F4> für **P/Z.K.** (Straf**P**unkte/**Z**eit**K**orrektur): Der Hinweis auf der vorletzten Zeile ändert sich in **Werte Z.Korr.**. Fahren Sie dann, wie zuvor besprochen, fort.

Die zur Verfügung stehenden, aktivierten Tasten lauten:

- <F1> , <F2> und <F3>: mit diesen Funktionstasten lässt sich der ihnen zugeordnete Wert ändern.
- <F4> **P/Z.K.:** wechselt von Änderung der Strafpunkte auf Änderung der Strafzeiten.
- <F5> **quit.** Mit dieser Taste können Sie die Funktion verlassen.

12.1.3 Wertung

Diese Funktion ermöglicht Ihnen, die Wertung auszuwählen, die Sie in der ersten Phase/Einzel verwenden möchten. Durch Drücken der Taste <F3> können Sie jeweils eine der drei Möglichkeiten aktivieren: **A** für Wertung A und **C** für Wertung C oder **Punktespringen**. REI2 zeigt auf der letzten Zeile des Displays die Meldung **ACHTUNG: Punkte geändert!** an.

Wenn **Punktespringen** aktiviert wurde, zeigt REI2 statt der Strafwertungen Punkte an (die Hinweise auf dem Zeitmesser und den Anzeigetafeln werden geändert: pen -> pts).

Bei einem einphasigen Wettbewerb steht Ihnen die Summierung aller vorherigen Läufe zur Verfügung. Durch Drücken der Taste <F4> können Sie entweder **Nein** oder **Ja** aktivieren.

12.1.4 Wertung Phase2

Diese Funktion ermöglicht Ihnen, die Wertung auszuwählen, die Sie in der zweiten Phase verwenden möchten. Durch Drücken der Taste <F4> können Sie jeweils eine der beiden Möglichkeiten aktivieren. **A** für Wertung A und **C** für Wertung C. Diese Konfigurierung ist bei einem einphasigen Wettbewerb natürlich nicht verfügbar.

12.1.5 Ph.1/Einzel

Hier können Sie die Strafen einstellen, die bei Überschreitung der eingestellten erlaubten Zeit für jede begonnene Sekunde in der ersten bzw. einzigen Phase vergeben werden sollen.

Sie können die Strafwertung auch auf 0 (Null) stellen.

12.1.6 Ph. 2

Hier können Sie die Strafen einstellen, die bei Überschreitung der eingestellten erlaubten Zeit für jede begonnene Sekunde in der zweiten Phase vergeben werden sollen. Diese Einstellung ist bei einem einphasigen Wettbewerb natürlich nicht verfügbar.

Sie können die Strafwertung auch auf 0 (Null) stellen.

12.1.7 Vorherige Läufe addieren

Über diese Option (Standardeinstellung: **Nein**) können Sie das Ergebnis des vorherigen Laufs hinzuaddieren. Wenn Sie die Taste <F4> drücken, schlägt REI2 Ihnen nacheinander die Möglichkeiten **Am Anfang** oder **Am Ende** oder **Nein** vor. Wählen Sie **Am Anfang**, so wird im zweiten Lauf beim **Start** des Teilnehmers auf dem Display und auf der Anzeigetafel das Ergebnis des vorherigen Laufs angezeigt. Dann werden die Wettkampfzeit und die Strafen des zweiten Laufs hinzuaddiert und angezeigt. Wählen Sie hingegen **Am Ende** aus, so startet die Zeit des zweiten Laufs bei Null und die Summe der beiden Zeiten und Strafen wird am Ende angezeigt. Diese Option wurde im Hinblick auf Kategorie Nr. 12 des Regelwerks des italienischen Reitsportverbands FISE entwickelt.

12.1.8 Start autom. Bei Countdownende

Mit dieser Funktion können Sie festlegen, ob eine Verspätung nach dem Startcountdown mit einer Strafe belegt werden soll.

Durch Drücken der Taste <F3> können Sie jeweils eine der beiden Möglichkeiten aktivieren: '**Ja**' - der Zählvorgang der laufenden Zeit (Wettkampfzeit) läuft im positiven Bereich einfach weiter, '**Nein**' - der Zählvorgang startet auf jeden Fall bei 0. In letzteren Fall bleibt die Anzeigetafel, wenn der Countdown einmal beendet ist, bei der Zeit 0 stehen.

12.1.9 Rangliste nach...

Bei einem zweiphasigen Wettbewerb können Sie wählen, welche Nettozeit Sie für die Berechnung der Rangliste verwenden möchten. Es stehen Ihnen drei Möglichkeiten zur Verfügung: zweite Phase, erste Phase oder die Summe beider Phasen.

12.1.10 Pause Ph1..2

Mit dieser Funktion können Sie die Zeit festlegen, die zwischen dem Ende der ersten und dem Beginn des Countdowns der zweiten Phase liegen soll.

Wenn Sie die Taste <F4> für **Pause Ph 1..2** drücken, positioniert sich der Cursor auf den zu ändernden Wert. Geben Sie den gewünschten Wert ein - zwischen 0 und 998 - und drücken Sie <ENT> zur Bestätigung. Geben Sie den Wert 999 ein, so wird die Pause zwischen der ersten und der zweiten Phase auf **15 Sekunden** festgelegt. Der Zeitmesser bleibt also entweder nach Ablauf dieser 15 Sekunden oder bei Empfang eines Lap-Impulses stehen, um mit dem zweiten Countdown beginnen zu können.

Geben Sie hingegen einen beliebigen Wert außer 999 ein, so wird die Pause zwischen der ersten und der zweiten Phase auch auf **15 Sekunden** festgelegt aber der Zeitmesser bleibt nicht stehen, sondern beginnt nach Ablauf dieser 15 Sekunden bzw. nach Empfang eines Lap-Impulses automatisch mit dem zweiten Countdown..

Dieser Konfigurierungswert wird ausschließlich beim amerikanischen Stechen angefordert.

12.1.11 Zielsignale

Diese Funktion ermöglicht Ihnen, die verschiedenen Ereignisse dem logischen Kanal zuzuordnen, auf dem sie erfasst werden, indem REI2 den unterschiedlichen Streckenkonfigurationen und Wettkampffarten angepasst wird. Einige Beispiele finden Sie in Kap. 28 Wettkampfverlauf auf Seite 106 (Anhang A).

Folgende aktivierte Funktionstasten stehen zur Verfügung:

- <F1> **Umlaufziel**: Durch Drücken dieser Taste können Sie jeweils eine der beiden Möglichkeiten aktivieren: **START** und **STOP**
- <F2> **Ziel Ph. 1**: Durch Drücken dieser Taste können Sie jeweils eine der folgenden drei Möglichkeiten aktivieren: **START**, **STOP** und **AUX**. Diese Funktion steht beim einphasigen Wettbewerb nicht zur Verfügung
- <F3> **Start Ph. 2**: Durch Drücken dieser Taste können Sie jeweils eine der folgenden vier Möglichkeiten aktivieren: **START**, **STOP LAP2** und **AUX**. Diese Funktion steht nur beim amerikanischen Stechen zur Verfügung.
- **Hinweis**: Diese Einstellung ist besonders wichtig, denn REI2 folgt dieser logischen Einstellungssequenz, um das zu verwendende Ereignis zu akzeptieren und mit den Einstellungen auf dem Encoder LinkGate®, der an den verschiedenen Messpunkten auf dem Parcours positioniert wurde, kompatibel zu sein. Andersartige Signale werden verworfen.

12.1.12 Countdown Zeit

Diese Funktion legt den Wert in Sekunden fest, ab dem der Startcountdown für die erste bzw. einzige Phase beginnen soll. Zulässige Werte liegen zwischen 0 und 999. Wenn der Wert auf 0 gesetzt wird, wird der Countdown erst nach dem Start des Teilnehmers beginnen und somit ist es dem Teilnehmer überlassen, wann er startet.

12.1.13 Erlaubte Zeit

Mit dieser Funktion legen Sie die Zeit in Sekunden fest, die für die Absolvierung des Parcours in der ersten bzw. einzigen Phase maximal erlaubt ist. Bei Ablauf dieser Zeit (was auf dem Display mit dem Hinweis **T>Tmax** (Höchstzeit erreicht) angezeigt wird) werden die darüber hinausreichenden Sekunden mit einer Strafe belegt. Die zulässigen Werte reichen von 1 bis 999. Wenn Sie 0 eingeben, wird die erlaubte Zeit deaktiviert. Wird die Höchstzeit geändert, nachdem einige der Teilnehmer bereits gestartet sind, erscheint die Meldung **Update vorhergehender Daten von Lauf xx**. In diesem Fall werden die Gesamtstrafen der bereits gestarteten Teilnehmer im Lauf xx unter Berücksichtigung dieser letzten Höchstzeit neu berechnet.

12.1.14 Höchstzeit (Tmax)

Mit dieser Funktion legen Sie die sogenannte Höchstzeit (Tmax) in Sekunden fest, die für die Absolvierung des Parcours in der ersten bzw. einzigen Phase maximal erlaubt ist und bei deren Überschreitung der Teilnehmer automatisch gelöscht wird (was auf dem Display und auf dem Band mit dem Hinweis **Wegen T>Tlim gelöscht** angezeigt wird). Der vom System vorgeschlagene Wert ist doppelt so hoch wie die erlaubte Zeit. Die manuell einzugebenden Werte reichen von 'Erlaubte Zeit' bis 999.

12.1.15 Elim. nach Phase 1: (2,S,C)

Über diese Funktion können Sie festlegen, ob der mit Strafpunkten und –zeiten belegte Teilnehmer am Ende der ersten Phase ausscheidet oder nicht.

Durch Drücken der Taste <F4> **Elim. nach Phase 1** können Sie entweder mit '**Ja**' den Teilnehmer löschen oder mit '**Nein**' dem Teilnehmer die Durchführung der nachfolgenden Phase ermöglichen. Diese Funktion steht im Modus Einzelphase natürlich nicht zur Verfügung.

12.1.16 CdownZ.Ph.2(2,S,C)

Diese Funktion legt den Wert in Sekunden des Countdowns der zweiten (bzw. nachfolgenden) Phase fest. Die zulässigen Werte reichen von 0 bis 999. Diese Funktion steht in den Modi Einzelphase und Phase: 2, fortlaufende oder getrennte Zeit nicht zur Verfügung.

12.1.17 T.max . Ph2(2,S,C)

Mit dieser Funktion legen Sie die Zeit in Sekunden fest, die für die Absolvierung des Parcours in der zweiten Phase maximal erlaubt ist und bei deren Überschreitung (was auf dem Display mit dem Hinweis **T>Tmax** angezeigt wird) die darüber hinausreichenden Sekunden mit einer Strafe belegt werden. Die zulässigen Werte reichen von 1 bis 999. Diese Funktion steht im Modus Einzelphase nicht zur Verfügung. Wenn Sie 0 eingeben, wird die erlaubte Zeit deaktiviert. Wird die Funktion 'Tmax' (Höchstzeit) geändert, wenn einige der Teilnehmer bereits gestartet sind, erscheint die Meldung **Update vorhergehender Daten von Lauf xx**. In diesem Fall werden die Gesamtstrafen

der bereits gestarteten Teilnehmer im Lauf xx unter Berücksichtigung dieser letzten Höchstzeit neu berechnet.

12.1.18 T.lim. Ph2(2,S,C)

Mit dieser Funktion legen Sie die sogenannte Höchstzeit (Tmax) in Sekunden fest, die für die Absolvierung des Parcours in der zweiten Phase maximal erlaubt ist und bei deren Überschreitung der Teilnehmer automatisch disqualifiziert wird (was auf dem Display und auf dem Band mit dem Hinweis **Wegen T>Tlim gelöscht** angezeigt wird). Der vom System vorgeschlagene Wert ist doppelt so hoch wie die für die zweite Phase vorgesehene Höchstzeit. Die manuell einzugebenden Werte reichen von der für die zweite Phase vorgesehene 'erlaubten Zeit' bis 999. Diese Funktion steht im Modus Einzelphase nicht zur Verfügung.

12.1.19 Anz. Countdown auf Anzeigetafel

Über die Taste <F1> können Sie die Anzeige des Countdowns auf der Anzeigetafel aktivieren oder deaktivieren. Mit jedem Druck der Taste wird eine der beiden Möglichkeiten aktiviert (**Ja** für Countdown anzeigen, **Nein** Countdown nicht anzeigen).

12.1.20 Tageszeiten drucken

Durch Drücken der Taste <F2> können Sie bei Eintreffen der verschiedenen Ereignisse (Start, Lap, Stop) den Ausdruck der Tageszeiten aktivieren/deaktivieren: ist die Druckfunktion deaktiviert, werden nur die Nettozeiten gedruckt. Mit jedem Druck der Taste wird eine der beiden Möglichkeiten aktiviert: **Ja** für Tageszeiten drucken, **Nein** für Tageszeiten nicht drucken.

12.1.21 Akustischer Zähler

Legt fest, ob fünf Sekunden vor jedem signifikanten Ereignis ein akustisches Signal ertönen soll (z.B. Ende Countdown, Tmax, Tlim, Tmax F1, Pause F1/F2, etc.).

12.1.22 Autom. Block. Leitungen nach Ereignis

Über diese Funktion können Sie festlegen, ob die verschiedenen Leitungen nach Empfang eines Impuls automatisch auf 'Lock' gestellt werden oder aktiv bleiben sollen.

Durch Drücken der Taste <F4> **Autom. Block. Leitungen nach Ereignis** können Sie jeweils eine der beiden Möglichkeiten aktivieren: Bei '**Ja**' werden die Leitungen in den 'Lock'-Status gesetzt, bei '**Nein**' bleiben die Leitungen aktiv.



Dies ist besonders dann nützlich, wenn z.B. das Pferd durch Überqueren mehrerer Messstellen unerwünschte Impulse generiert. Beachten Sie jedoch, dass der Bediener die Leitungen manuell wiederherstellen muss, wenn der Teilnehmer sich gewollt einer Messstelle nähert.

12.1.23 Punkte für Ph.2 behalten

Über diese Funktion können Sie festlegen, ob die während der ersten Phase vergebenen Strafen in der zweiten Phase beibehalten werden sollen oder ob der Zähler wieder bei 0 starten soll.

Durch Drücken der Taste <F1> **Punkte für Ph.2 behalten:** können Sie jeweils eine der beiden Möglichkeiten aktivieren: '**Ja**', um den Strafenzähler beim Wert des vorherigen Laufs zu starten, '**Nein**', um bei 0 zu starten.

Diese Funktion steht im Modus Einzelphase nicht zur Verfügung und ist auch nur dann von Bedeutung wenn Elim. nach Phase 1: (2,S,C) (siehe Kap. 12.1.15 auf Seite 64) auf **Nein** eingestellt ist.

12.1.24 Bei T>Tmax. Punkte abziehen

Diese Funktion ist nur für Wettbewerbe nach Punkten von Bedeutung.

Mit dieser Funktion können Sie festlegen, ob die Strafpunkte, die bei einer Überschreitung der Höchstzeit (T>Tmax) vergeben werden, von den gesamten erreichten Punkten abgezogen werden sollen.

Durch Drücken der Taste <F2> **Bei T>Tmax. Punkte abziehen** können Sie jeweils eine der beiden Möglichkeiten aktivieren: Bei '**Ja**' werden die Strafpunkte subtrahiert (dekrementiert), bei '**Nein**' werden die Strafpunkte addiert.

Bei einem Wettbewerb nach Punkten werden die Teilnehmer in abfallender Reihenfolge gelistet, wobei der mit dem höchsten Punktestand als Erster gewertet wird.

Bei Punktegleichstand werden die Teilnehmer mit der geringsten Zeit als Erste in der Rangliste aufgeführt. Auch die bereits gelöschten Teilnehmer werden aufgelistet, wenn Sie Punkte erhalten haben, wobei nur der erreichte Punktestand (in abfallender Reihenfolge) angezeigt wird. Den Teilnehmern wird also keine Zeit zugeordnet. In der Liste werden sie stets nach den Teilnehmern aufgelistet, die den Parcours komplett beendet haben und somit über eine Wettkampfzeit verfügen.

12.1.25 Stechen

Wenn Sie diese Funktion aktivieren, wird die Rangliste nach folgenden Kriterien geändert:

- Es wird die Mindeststrafe berechnet (oder Maximalstrafe, wenn die Funktion **Bei T>Tmax. Punkte subtrahieren** aktiviert ist).
- Wenn der Teilnehmer Strafpunkte in Höhe der Mindeststrafe zugewiesen bekommen hat, wird er als Erster gewertet.
- Wenn zwei oder mehrere Teilnehmer Strafwertungen in Höhe der Mindeststrafe erhalten haben, ist für die Rangliste die Reihenfolge des Zieleinlaufs maßgeblich (sie sind jedoch als Erste gleichwertig).
- Der Rest der Rangliste wird nach den Standardkriterien berechnet.

12.1.26 Messgenauigkeit

Mit dieser Option können Sie die Messgenauigkeit festlegen, mit der Sie die Berechnung der Lap- und Nettozeit durchführen möchten. Beachten Sie, dass alle Tageszeiten mit der größten Präzision (1/25000 pro Sekunde) registriert werden. Mit dieser Genauigkeit werden auch die Berechnungen durchgeführt, unabhängig davon, welche Messgenauigkeit eingestellt wurde, es sei denn, die Funktion Trunkierung der Tageszeiten ist aktiv.

Es stehen folgende Optionen zur Verfügung:

- <F1>. Mit jedem Druck dieser Taste können Sie eine der 5 Möglichkeiten aktivieren (1", 1/10, 1/100, 1/1000).

- <F2>. Hiermit können Sie die (erste, nicht signifikante) Zahl eingeben, ab der Sie zur nächsthöheren signifikanten Einheit wechseln (z.B.: geben Sie hier die Zahl 4 ein, dann wird bei einer Präzision von 1/100 die Zahl xx.2842 zu xx.29 während xx.2839 zu xx.28 wird). Bei 0 wird immer eine Trunkierung durchgeführt.
- <F3> aktiviert die Trunkierung der Tageszeiten in dem Moment, in dem sie registriert werden. Mit jedem Druck können Sie eine der beiden Möglichkeiten aktivieren (**Ja** für Trunkierung aktiv, **Nein** für keine Trunkierung). Sobald die Trunkierung aktiv ist, fragt REI2, ob Sie die Trunkierung auf alle Tageszeiten im laufenden Wettkampf ausweiten möchten, d.h. auch auf die bereits registrierten. Mit <F5> lehnen Sie die Ausweitung der Trunkierung ab, mit <F4> bestätigen Sie die nicht mehr rückgängig zu machende Trunkierung aller Tageszeiten.

Die Trunkierung der Tageszeit ist in solchen Wettkämpfen (z.B. Staffellauf) nützlich, in denen man bei der Addition der Zeiten aller Teilstreckenläufer aufgrund der verschiedenen Trunkierungen ein Ergebnis erhalten kann, das sich von der Gesamtzeit des Wettkampfs unterscheidet.



Die Trunkierung der Tageszeiten ist nicht mehr rückgängig zu machen. Sobald Sie Ihre Absicht, eine Trunkierung der im Archiv befindlichen Daten vorzunehmen, bestätigt haben, kann der trunkierte Teil nicht wieder hergestellt werden. Auch bei allen neu registrierten Ereignissen ist es nicht mehr möglich, den trunkierten Teil zu messen.

12.1.27 Zeitanzeige

Hier stehen Ihnen durch wiederholtes Drücken der Taste <F1> zwei Möglichkeiten zur Verfügung: SSSS.DCMd oder HH:MM:SS.DCMd.

12.1.28 Start ohne Countdown

Wenn diese Funktion auf **Ja** eingestellt ist, befindet sich für REI2 der Teilnehmer regulär im Rennen, d.h. der Zeitzähler beginnt in dem Moment, in dem ein START-Signal empfangen wird, auch wenn vorher kein LAP-Signal für den Countdown empfangen wurde.

Wenn hingegen **Nein** eingestellt wurde, wird ein START-Impuls, der vor dem LAP-Impuls für den Countdown empfangen wird, ignoriert. Dieser Vorgang wird dem Anwender durch ein besonderes akustisches Signal deutlich gemacht.

12.1.29 Punktegenauigkeit

Mit dieser Funktion können Sie die Genauigkeit der Punkte auswählen. Zwei Möglichkeiten stehen Ihnen zur Verfügung: **Hundertstel** oder **Ganze**. Wenn Sie **Hundertstel** wählen, reichen die einzugebenden Strafwertungen von 0 bis 999, mit einer Genauigkeit von zwei Dezimalstellen, wenn Sie **Ganze** wählen, reichen sie von 0 bis 999 ohne Dezimalstellen.

Diese Einstellung ist vor allem in solchen Reitsportwettbewerben nützlich, in denen die Strafen noch bei 0,25 Punkten für jede nach dem Überschreiten der **T.max** angefangene Sekunde liegen.

12.1.30 Z.K.-Anzeige auf Anz.Taf. am Ende

Wenn diese Funktion aktiviert ist, wird die korrigierte Zeit erst am Ende des Durchgangs auf der Anzeigetafel angezeigt, während sie auf dem REI2-Messgerät bereits berechnet und angezeigt wird. Ist die Funktion hingegen nicht aktiviert, so wird die korrigierte Zeit sofort angezeigt.

12.2 Konfiguration Hardware

In diesem Menü befinden sich die Einstellungen für das Funktionieren des Zeitmessers.

12.2.1 LinkGate Kanal

Mit <F1> öffnen Sie ein Untermenü, in dem die Einstellungen aufgeführt sind, die die Kippschalter auf dem LinkGate® Encoder für den zuvor gespeicherten Kanal haben müssen. Mit <F2> **Ändern** aktivieren Sie den Cursor neben der Nummer des Kanals. Geben Sie nun die gewünschte Nummer ein (zur Verfügung stehen 0 bis 127) und drücken Sie <ENT>. Nun wird die neue Einstellung angezeigt, die die DIP-Schalter auf dem Encoder LinkGate® haben müssen.

Der erste Kippschalter beeinflusst die Wahl des Kanals nicht. Er steht für **LONG** oder **SHORT**.

Mit <F3> **Länge** können Sie die Position des ersten angezeigten Kippschalters ändern. Wählen Sie zwischen **LONG** oder **SHORT**.

Mit der Taste <F5> kehren Sie zum Menü Hardware-Konfigurierung zurück.

Achten Sie darauf, dass der für REI2 eingestellte Kanal auf jeden Fall mit dem für den LinkGate-Encoder übereinstimmt. Weitere Informationen hierzu finden Sie in der Bedienungsanleitung.

12.2.2 Drucker

Hier können Sie den Drucker natürlich ausschalten. Mit jedem Drücken der Taste <F2> wird entweder die Funktion **Aus** oder **Ein** aktiviert.

12.2.3 Tastenton

Mit dieser Funktion können Sie einen Ton erzeugen, der jedes Mal, wenn eine Taste gedrückt wird, ertönt. Mit jedem Druck der Taste <F3> können Sie eine der beiden folgenden Möglichkeiten wählen: **Aus** - kein Ton; **Ein** - ein Ton wird bei jedem Tastendruck erzeugt.

Hiervon wird die Erzeugung eines Tons bei Druck der Leitungswahltasten, der immer aktiv bleibt, nicht beeinflusst.

12.2.4 Display Kontrast

Ermöglicht Ihnen die Einstellung des Kontrasts im Display, zur Verbesserung der Lesbarkeit bei schlechten Lichtverhältnissen. Mit der Taste <F2> verringern Sie den Kontrast, mit der Taste <F4> erhöhen Sie ihn. Wenn Sie die beiden Tasten <F1> und <F4> länger als 2 Sekunden gedrückt halten, ermöglicht das Ihnen eine wesentlich schnellere Regulierung.

Mit der Taste <Beleuchtung> können Sie die Retrobeleuchtung des Displays aktivieren. Geben Sie darauf acht, dass Sie diese Funktion nicht verlassen, wenn der Kontrast des Displays so eingestellt ist, dass Sie den Display nicht lesen können.

Mit der Taste <F5> **weiter** kommen Sie zum Menü M 3/1/2b.

12.2.5 LinkGate Übertragungszeit

Bei jedem drücken der Taste <F1> wird eine der beiden Alternativen aktiviert **L** oder **S**. Diese Einstellung muss übereinstimmen mit den Konfigurationseinstellungen des Gerät Linkgate Encoder (Weitere Informationen zu diesem Thema finden sie in der Gebrauchsanweisung). Wird die Dauer

der Übertragung auf S eingestellt so können Signale in schneller Reihenfolge vom selben EncRadio übertragen werden.

Diese Konfiguration wird besonders empfohlen z.B. im Training bei Leistungstests wo kleine Distanzen zwischen den verschiedenen Zwischenzeiterfassungen vorliegen.

Mit der Taste <F5> kehrt man zur Hardwarekonfiguration zurück.

12.3 Konfiguration der seriellen Schnittstellen

REI2 verfügt über zwei serielle Anschlüsse mit RS 232 Protokoll für den Anschluss von Datenverarbeitungssystemen. Die beiden mit **Computer A** und **Computer B** bezeichneten seriellen Anschlüsse sind individuell konfigurierbar, sowohl im Hinblick auf die Übertragungsgeschwindigkeit als auch im Hinblick auf die dargestellten Daten. Einige Geschwindigkeitskombinationen stehen allerdings nicht zur Verfügung.

Die konfigurierbaren Daten sind **Geschwindigk. (Geschwindigkeit)** für Übertragungsgeschwindigkeit, **OnLine Daten** für das Versenden von Daten, sobald sich ein Ereignis verifiziert, **Offline Daten** für das Versenden von Daten entsprechend der Anforderung seitens des Daten Verarbeitenden und **Tick** für das Versenden der laufenden Zeit nach einem zuvor eingestellten Zeitintervall.

Sobald die Konfiguration geladen ist, werden folgende Funktionstasten aktiviert:

- Mit <F1> ↑ können Sie die verschiedenen konfigurierbaren Eigenschaften zurück blättern
- Mit <F2> ↓ blättern Sie in der Liste nach vorn
- Mit <F3> ⇄ können Sie vom seriellen Anschluss A zum Anschluss B wechseln
- Mit <F4> **Ändern** können Sie die mit ◀ gekennzeichnete Einstellung ändern; Wird diese Taste gedrückt, so wird jeweils einer der möglichen Werte aktiviert.
- <ALT>+<F2> **TickDelay** können Sie die Verzögerung in zehntausendstel Sekunden, mit denen der Tick an den seriellen Anschluss geschickt wird, einstellen. Bei Einsatz eines LinkGate-Systems am Ziel empfehlen wir eine Verzögerung von mindestens 200 ms, um zu verhindern, dass die angezeigte Zeit zurückläuft, während für den Einsatz eines LinkPods nur mindestens 150 ms erforderlich sind
- Mit <F5> kehren Sie zum Konfigurierungsmenü zurück.

Die einstellbaren Werte sind:

- **Geschwindigk.** (in bps): 1200, 2400, 4800, 9600, 19200, 28800, 38400, 57600, 115200
- **Online Daten:** **Ja** für Übertragung aktiv, **Nein** für Übertragung nicht aktiviert
- **Offline Daten:** **Ja** für Übertragung aktiv, **Nein** für Übertragung nicht aktiviert
- **Tick:** Deaktiviert. Für keine Übertragung, 1s, 1/10 und 1/100

Die eingestellten Werte können mit den eigens dazu bestimmten, vom Datenverarbeitungsgerät an REI2 gesendeten Kommandos geändert werden. Für Spezifizierungen zu den Übertragungs- und Empfangsprotokollen lesen Sie bitte das Kapitel 25 Übertragungsprotokolle REI2 – PC auf Seite 95.



Nicht alle Geschwindigkeitskombinationen von Serielle A und Serielle B sind kompatibel. REI2 signalisiert dies durch unerlaubte Einstellung durchgestrichen (z.B. Ser. A: 1200 Ser. B: ~~115200~~).

12.4 Drucken der aktuellen Konfiguration

Mit dieser Funktion können Sie durch Drücken der Taste **<F4> Drucken der aktuellen Konfiguration** die gesamte Konfigurierung auf REI2 drucken.

13 Anzeigetafel konfigurieren

Über dieses Menü ist es möglich, die Art der an REI2 angeschlossenen Anzeigetafeln einzustellen und einige Betriebsarten anzugeben.

13.1 Anzeigeformat

REI2 kann bis zu 16 Strings der Microgate Anzeigetafeln steuern (jeder String wird aus einer Master-Anzeigetafel und bis zu drei Slave-Anzeigetafeln gebildet). Mit Hilfe dieser Funktion können Sie die Art, Nummer und Daten, die Sie auf jeder dieser Tafeln anzeigen möchten, auswählen.

Ist die Konfigurierungsfunktion erst einmal geladen, wird, wenn Sie die Taste <F1> **Anzeigeformat** drücken, eine Aufstellung der aktuellen Konfigurierung angezeigt.

In der Spalte '**ADDR**' wird der auf der Anzeigetafel einzustellende Adresswert angezeigt. Beachten Sie bitte, dass die Adresswerte der Anzeigetafel mit den in dieser ersten Spalte aufgeführten Werten übereinstimmen müssen.

In der Spalte '**GROSSANZ.**' wird die Art der ausgewählten Anzeigetafel dargestellt. Eine Reihe von ---- zeigt eine nicht aktive Zeile an.

In der Spalte '**ANZ.GAZ**' wird die Anzahl an Anzeigetafeln angezeigt, die für diese Adresse eingestellt sind.

In der Spalte '**ANZEIGEFORMAT**' wird die Art der Daten, die übertragen werden, dargestellt.

Die zur Verfügung stehenden, aktivierten Tasten lauten:

- <F1> ↑ , um in der Liste zurückzublättern
- <F2> ↓ , um in der Liste vorzublättern
- Mit <F3> **ändern** können Sie die Einstellungen der Anzeigetafel bzgl. der mit dem Symbol ▶ gekennzeichneten Adresse ändern
- <F5> **Menü**, um zu Konfigurierungsmenü zurückzukehren.

Wenn Sie die Funktion **Ändern** gewählt haben, wird die für die ausgewählte Reihe die eingestellte Konfiguration angezeigt.

Die aktiven Funktionstasten sind Folgende:

- Mit <F1> ↑ können Sie in der Liste der zur Verfügung stehenden Konfigurationen zurück blättern, kompatibel mit Typ Anzeigetafel und Anzahl ausgewählter Elemente
- Mit <F2> ↓ können Sie in der Liste der zur Verfügung stehenden Konfigurationen vorblättern
- <F3> **GAZ Typ** ermöglicht Ihnen, die Art der Anzeigetafel auszuwählen
- Mit <F4> **Anz.El.** können Sie die Anzahl der Anzeigetafeln mit ADDR auswählen
- Mit <F5> **Bestät.** kehren Sie zum Konfigurierungsmenü zurück
- Mit <ESC> **quit ohne Bestätigen** können Sie zum Menü, d.h. zur vorherigen Konfiguration zurückkehren.

Während der Auswahl der Konfiguration wird innerhalb einiger Rechtecke angezeigt, wie die Daten auf der Anzeigetafel erscheinen. In der folgenden Tabelle werden einige der zur Zeit zur Verfügung stehenden Kombinationen aufgeführt.

GAZ Typ.	Anz.El.	Format	Beschreibung
Microtab	1	Laufzeit	Laufende Zeit oder Nettozeit.
Microtab	1	Num LaufZ.	Nummer des Teilnehmers und laufende Zeit.
Microtab	2	Num LaufZ. Punkt	Nummer des Teilnehmers, laufende Zeit und zugewiesene Strafpunkte
Microtab	4	1 Num LaufZ. Nam	Nummer 1 , Nummer, Strafe, Nettozeit und Name des Teilnehmers auf Position Eins
Microtab	4	2 Num LaufZ Nam	Wie oben, nur für den Teilnehmer auf Position 2)
Microtab	4	3 Num LaufZ Nam	Wie oben, nur für den Teilnehmer auf Position 3)
Micrograph	1	Rng Num Zeit	Zeichen mittlerer Größe: erste Zeile: Buchstabe R , Position auf 3 Stellen, Buchstabe N , Nummer auf 5 Stellen; 2. Zeile: Stunden, Minuten, Sekunden, Zehntel und Hundertstel.
Micrograph	1	Name Nachname Zeit	Mittelgroße Zeichen: erste Zeile: Name des Teilnehmers; zweite Zeile: laufende Zeit.
Micrograph	2	1&2 Nr. LaufZ. Nam	Mittelgroße Zeichen: auf der ersten Zeile: Nummer 1 , Nummer, Strafe, Nettozeit und Name des Teilnehmers auf Position 1; auf der zweiten Zeile: Nummer 2 , und dieselben Informationen für den Zweiten.
Micrograph	2	3&4 N LaufZ Nam	Wie oben, aber für Dritten und Vierten mit den Nummern 3 und 4
Micrograph	2	1&2&3 Nr. LaufZ. N	Kleine Zeichen: Auf der ersten Zeile: Nummer 1 , Nummer, Strafe, Nettozeit und Name des Teilnehmers auf Position 1; auf der zweiten und dritten Zeile: Nummer 2 und 3 und dieselben Informationen für den zweiten und dritten Teilnehmer.
Micrograph	2	4&5&6 N LaufZ Nam	Wie oben, aber für den Vierten, Fünften und Sechsten mit den Nummern 4 , 5 und 6
Micrograph	2	Nr. LaufZ. Straf.	Nummer, laufende Zeit in Sekunden und Hundertstel, Strafpunkte, in normalgroßen Zeichen.

Die eingestellte Konfiguration wird aktiviert, sobald Sie zum Menü 'Anzeigetafel konfigurieren' zurückkehren.

Im Folgenden sehen Sie das Beispiel einer Konfigurierung, bei der 2 Anzeigetafeln des Typs MicroTab (1 Master und 1 Slaves) und 2 MicroGraphs installiert sind, auf denen die Nummer, die

Zeit und die Strafpunkte und Zeitstrafen im Normalformat und im Grafikformat angezeigt werde sollen. Weitere Informationen zum Anschluss und Aufbau der Anzeigetafeln finden sie in den Handbüchern Microgate MicroGraph und MicroTab. (Für das folgende Beispiel wird angenommen, dass keine der Anzeigetafeln vorab konfiguriert wurde).

Wenn Sie die Funktion **'Anzeigeformat'** geladen haben, drücken Sie die Taste **<F1>** bis der Cursor **◀** neben der 0 in der Spalte **ADDR** steht. Dann drücken Sie

```
Hh:mm:ss.d
ADDR  GROSSANZ.  ANZ.GAZ  ANZEIGEFORMAT
0◀  -----  --  -----
1  -----  --  -----
2  -----  --  -----
4  -----  --  -----

↑  ↓  ändern  Menü
```

<F3> für **Ändern**

```
Hh:mm:ss.d
Grossanz.=Keine Tafel  Anz.Elem. = 0

-> [-----]

ESC=quit ohne bestätigen
↑  ↓  GAZ Tzp  Anz.El. Bestät.
```

Drücken Sie dann erneut **<F3>** für **GAZ Typ**, bis in der zweiten Zeile die Meldung **Grossanz.=Microtab** erscheint.

```
Hh:mm:ss.d
Grossanz. =Microtab  Anz.Elem. = 1

[34:56.78]

Laufzeit
ESC=quit ohne bestätigen
↑  ↓  GAZ Tzp  Anz.El. Bestät
```

Drücken Sie **<F4>** für **Anz.El.** und geben Sie die Anzahl der Elemente (angeschlossene Anzeigetafeln) auf dieser Zeile, nämlich **<2>**, ein und drücken Sie **<ENT>**.

```
Hh:mm:ss.d
Grossanz =Microtab  Anz.Elem = 2

[N123 345.67 p45.67]

Num Lauf.Z Punk
ESC=quit ohne bestätigen
↑  ↓  GAZ Tzp  Anz.El. Bestät
```

Drücken Sie **<F2>** solange, bis auf der drittletzten Zeile die Meldung **'Num Lauf.Z. Punk'** erscheint.

```
Hh:mm:ss.d
Grossanz =Microtab  Anz.Elem = 2

[N123 345.67 p45.67]

Num Lauf.Z Punk
ESC=quit ohne bestätigen
↑  ↓  GAZ Tzp  Anz.El. Bestät
```

Bestätigen Sie die Einstellung mit **<F5>**. Das Programm kehrt automatisch zum Konfigurationsmenü zurück.

```
Hh:mm:ss.d
ADDR  GROSSANZ.  ANZ.GAZ  ANZEIGEFORMAT
0*  Microtab    2        Num Lauf.Z Punk
1  -----  --      -----
2  -----  --      -----
4  -----  --      -----
↑      ↓      ändern      Menü
```

Um nun die zweite Zeile einzugeben, drücken Sie **<F2>**, um den Cursor neben die Nr. 1 zu setzen, dann **<F3>** für **Ändern** und noch einmal **<F3>** für **Gaz Typ**, bis auf der zweiten Zeile **Micrograph** erscheint. Drücken Sie dann **<F4>** **<2>** **<ENT>**, um die beiden Elemente einzugeben und dann **<F2>**, bis auf der vierten Zeile die Meldung **Nummer Zeit(Graf.A.)Punkte** erscheint.

```
Hh:mm:ss.d
Grossanz =Micrograph  Anz.Elem = 2
┌──────────┬──────────┬──────────┐
│ Nummer Zeit(Graf.A.)Punkte │
│ 678      56.78      56.78 │
└──────────┴──────────┴──────────┘
ESC=quit ohne bestätigen
↑      ↓      GAZ Tzp  Anz.El. Bestät
```

Bestätigen Sie die Eingabe mit **<F5>**. Das Programm kehrt anschließend automatisch zum Konfigurierungsmenü zurück.

```
Hh:mm:ss.d
ADDR  GROSSANZ.  ANZ.GAZ  ANZEIGEFORMAT
0  Microtab    2        Num Lauf.Z Punk
1*  Micrograph  2        N. ZeitR Punkte
2  -----  --      -----
4  -----  --      -----
↑      ↓      ändern      Menü
```

Die Konfigurierung ist damit abgeschlossen. Sie können jetzt die Funktion mit der Taste **<F5>** **Menü** verlassen.

13.2 Anzeigenpause

Mit der Taste **<F2>** können Sie im Feld mit der Anzeige **Stop** einstellen, wie lange die Daten des im Ziel eingelaufenen Teilnehmers auf der Anzeigetafel angezeigt werden sollen. Im Feld mit der Anzeige **Lap** können Sie einstellen, wie lange die Daten des Teilnehmers, der die Zwischenzeit erreicht hat, angezeigt werden sollen. Wählen Sie für die Anzeigezeit einen Wert zwischen 1 und 60 Sekunden. Bestätigen Sie die Eingabe anschließend mit **<ENT>**. Angaben dazu, wie REI 2 diese Daten verwendet, finden Sie in Bedienung der Anzeigetafel (Kap. 4.8 auf Seite 34).

Bitte beachten Sie, dass die Dauer der Anzeige der Elemente halbiert wird, wenn mehr als vier Ereignisse angezeigt werden. Diese Verkürzung der Anzeigedauer hält so lange an, bis nur noch max. vier Elemente in der Warteschlange stehen.

Dieser Wert sollte also so eingestellt werden, dass der Teilnehmer die Anzeigetafel lesen kann, ohne dass zu viele Daten aneinandergereiht sind.

13.3 Geschw. Serielle Schnittstelle

Mit dieser Funktion können Sie REI2s Übertragungsgeschwindigkeit an Microgates Anzeigetafeln MicroGraph einstellen. Bitte beachten Sie, dass die Geschwindigkeit der seriellen Leitungen der Anzeigetafeln MicroGraph vom Bediener konfiguriert werden kann, während die der Anzeigetafeln vom Typ MicroTab unveränderlich auf 1200 festgelegt ist (ausgenommen Spezialversionen).

Mit jedem Drücken der Taste **<F3>** wird eine der folgenden Optionen aktiviert: 1200, 2400, 4800, 9600, 19200, 28800, 38400, 57600).

ACHTUNG: Die auf REI2 eingestellte Geschwindigkeit muss mit der, die auf der Anzeigetafel eingestellt ist, übereinstimmen.

13.4 Programm Werbung

Bei anwählen der Werbeanzeige wird direkt das Kommando Werbung EIN/AUS an die Anzeigetafel übertragen. Weitere Informationen können sie in der Gebrauchsanweisung Microgate µGRAPH und µTAB finden.

13.5 Anzeige Nationen

Bei jedem anwählen dieser Funktion wird die Nation des Teilnehmers alternierend ein bzw. ausgeschaltet. Diese Funktion ist nur sinnvoll wenn die Nazionalität der einzelnen Teilnehmer auf Rei2 gespeichert wurden. (Siehe Kapitel 11.1.1 Teilnehmerliste vom PC entladen auf Seite 58.)

13.6 Leitung 485 konfigurieren

Bei jedem Anwählen dieser Funktion wird die Kommunikation des seriellen Ports RS485 (und außerdem die des Ports RS 232) alternierend aktiviert bzw. deaktiviert. Weitere Informationen zu diesem Thema finden sie in der **Gebrauchsanweisung**.

13.7 Zeit ohne Punkte anzeigen

Mit jedem Anwählen dieser Funktion wird die Ausgabe der Daten ohne Trennzeichen zwischen Sekunden und Zehntel-/Hundertstelsekunden aktiviert oder deaktiviert, und zwar unter Berücksichtigung der Vorgaben in Messgenauigkeit (Kap. 12.1.26, Seite 66). Wenn für diese Funktion die Option **Nein** gewählt wurde, werden die Daten im Format SSSSS.DCMd angezeigt, also mit dem Trennzeichen "." Wurde die Option **Ja** gewählt, dann werden die Daten ohne Trennzeichen im Format SSSSSDCMd angezeigt.

13.8 Strafpunkte auf Anzeigetafel anzeigen

Folgende Möglichkeiten können aktiviert werden: **Ja** oder **Nein**. Wenn Sie **Ja** eingestellt haben, erscheinen auf den eigentlich nur für die Anzeige der Zeit konfigurierten Anzeigetafeln beim Zieleinlauf des Teilnehmers alternativ die Zeit und die Strafen. In dem Moment, in dem eine Strafe erteilt wird, erscheint für einige Sekunden der Gesamtwert der Strafen auf der Anzeigetafel.

13.9 Max. Anz. in rot. Rangliste

Diese Funktion ist aktiviert, wenn Sie Anzeigetafeln mit rotierenden Ranglisten wählen. Geben Sie die Höchstzahl der Teilnehmer in der Rangliste ein, indem Sie einen Wert ungleich Null eingeben.

13.10 Vorhandene Anzeigeformate

Diese Funktion ermöglicht Ihnen, ganz schnell innerhalb der verschiedenen Wahlmöglichkeiten die zu verwendende Anzeigetafel auszuwählen und sie einer Adresse zuzuweisen.

Hh:mm:ss.d Vorhanden Anz. ~€			
NUM	GROSSANZ.	ADR	ANZ ANZEIGEFORMAT
? 0	Microtab	--	1 Laufzeit
1	Microtab	--	1 Rang Num
2	Microtab	0	2 Rng Num Laufz.
3	Microtab	--	2 Name Athlet

↑ ↓ Wähle Menü

Beispiel möglicher Anzeigen

In der Spalte 'NUM' wird die fortlaufenden Konfigurationsnummer angezeigt.

In der Spalte 'GROSSANZ.' wird die Art der Anzeigetafel angezeigt.

In der Spalte 'ADR' sehen Sie den Adresswert, der auf der Anzeigetafel einzugeben ist, wenn die Konfiguration bereits ausgewählt wurde, ansonsten erscheint dort das Symbol: --. Bitte beachten Sie, dass die Adresswerte der Anzeigetafel mit dem Wert in dieser Spalte übereinstimmen muss.

In der Spalte 'ANZ' wird die Anzahl der Anzeigetafeln angezeigt, die für die ausgewählte Kombination eingestellt wurden.

In der Spalte 'ANZEIGENFORMAT' wird mit Hilfe von Abkürzungen die Art der Daten, die übertragen werden, dargestellt.

Die zur Verfügung stehenden, aktivierten Tasten lauten:

- Mit <F1> ↑ können Sie in der Liste zurückblättern.
- Mit <F2> ↓ können Sie in der Liste vorblättern.
- Mit <F3> **Wähle** können Sie die Adresse für die mit ▶ gekennzeichnete Konfiguration einstellen. Wenn die Adresse schon einmal verwendet wurde, so wird die Konfiguration, die dieser Adresse bisher zugeordnet war, gelöscht.
- Mit <F5> **Menü**, kehren Sie zum Konfigurierungsmenü zurück

13.11 Anzeigeverzög. GAZ/Tick

Mit dieser Funktion können Sie die Verzögerung, mit der der Tick an den seriellen Anschluss geschickt wird, in zehntausendstel Sekunden einstellen. Bei Einsatz eines LinkGate-Systems am Ziel empfehlen wir eine Verzögerung von mindestens 200 ms, um zu verhindern, dass die angezeigte Zeit zurückläuft, während für den Einsatz eines LinkPods nur mindestens 150 ms erforderlich sind.

13.12 Länge der GAZ-Übertr.

Mit dieser Funktion aktivieren Sie die Steuerung der Länge der an die Anzeigetafel übertragenen Daten. Wenn die Datenmenge, die Sie für die Anzeigetafeln eingegeben haben, für die eingegebene serielle Geschwindigkeit zu groß ist, gibt REI2 eine Warnmeldung aus und zeigt die notwendige Mindestgeschwindigkeit an. Wenn die Meldung aktiv ist, können Sie in einem solchen Fall das Menü nicht verlassen, bis Sie die Geschwindigkeit der Anzeigetafel geändert haben.

13.13 Anzeigepause einst. rot. Rangl.

Diese Funktion wird aktiviert, wenn Sie Anzeigetafeln mit rotierenden Ranglisten wählen. Hier können Sie die Anzeigepause zwischen den scrollenden Anzeigen auf der Anzeigetafel einstellen.

14 Einteilung der Eingangsleitungen

REI2 kann über verschiedene Kanäle Impulse empfangen. Außer den Leitungswahltasten können auch deren Hauptleitungen (Start, Lap, Aux und Stop) verwendet werden, das Funksystem LinkGate (mit und ohne integriertem Funksystem) und das System LinkPod. Informationen zu Bedienung und Anschluss entnehmen Sie bitte der Bedienungsanleitung.

14.1 Physikalische/logische Kanäle zuweisen

Über dieses Menü können Sie festlegen, wie REI2 die von den verschiedenen Eingabegeräten ausgehenden Signale interpretieren muss.

14.1.1 Hauptleitungen und -Tasten zuweisen

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie die Art der sowohl über die Hauptleitungen (Start, Lap, Aux und Stop) als auch über die dementsprechenden Leitungswahltasten gemessenen Ereignisse ändern.

Die folgenden aktivierten Funktionstasten stehen zur Verfügung:

- **<F1> Log.Kanal:** mit jedem Druck wird eine der Optionen, die für den durch das Symbol ◀ gekennzeichneten Kanal zur Verfügung stehen, aktiviert. Die Optionen lauten: **STOP**, **N.zug.** für nicht zugeordnet, **START** und **LAP (RUNDE)** sowie **MANUAL**, um die Uhrzeit nur zu drucken, nicht aber zu speichern. Für den Fall, dass die Option **LAP** gewählt wird, fragt REI2, welche Zwischenzeit/Runde zwischen 0 und 240 zugeordnet werden soll. Wenn 0 eingestellt ist, erhöht REI2 die Rundenummer bei jedem Impuls automatisch
- Mit **<F2> ↑↓** können Sie in der Liste der physikalischen Kanäle blättern
- Mit **<F3> ⇔** können Sie schnell von der Spalte „Verwaltung Leitungen“ zur Spalte „Verwaltung Tasten“ wechseln
- Mit **<F5> Menü** können Sie zum Konfigurationsmenü zurückkehren.



Auch wenn es möglich ist, die Zuordnung des physikalischen Kanals der Tasten zu ändern, so empfehlen wir, dies jedoch nur im äußersten Notfall zu tun. Wenn Sie die Zuordnung verändern, bedenken Sie, dass dadurch die Aufschrift auf den Tasten nicht mehr stimmt. Lassen Sie sich dadurch nicht verwirren.

14.1.2 Funk-Kanäle zuweisen

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie die Arten der mittels LinkGate gemessenen Ereignisse ändern. Die Funkkanäle werden auf zwei verschiedenen Anzeigen dargestellt, die erste von 0 (Start) bis 7, die zweite von 8 bis 15 (Stop).

Anfangszuweisung der Radiokanäle:

- Radiokanal **0** wie logischer Kanal Start
- Radiokanal **1 bis 9** wie logischer Kanal Lap 1 bis 9, folgend von den Radiokanälen A bis D wie logische Kanäle 10 bis 13
- Radiokanal **E** wie allgemeiner lap (lap 0)
- Radiokanal **F** wie logischer Kanal Stop.

Folgende aktivierte Funktionstasten stehen zur Verfügung:

- **<F1> Log.Kanal:** mit jedem Druck wird eine der Optionen, die für den durch das Symbol ◀ gekennzeichneten Kanal zur Verfügung stehend, aktiviert. Die Optionen lauten: **STOP**, **N.zug.** für nicht zugeordnet, **START** und **LAP** sowie **MANUAL**, um die Uhrzeit nur zu drucken, nicht

aber zu speichern. Für den Fall, dass die Option **LAP** gewählt wird, fragt REI2, welche Zwischenzeit/Runde zwischen 0 und 240 zugeordnet werden soll. Wenn 0 eingestellt ist, erhöht REI2 die Rundenummer bei jedem Impuls automatisch

- Mit <F2> ↑↓ können Sie die zwischen den Funkkanälen blättern
- Mit <F3> ⇄ können Sie schnell von einer Spalte in die nächste wechseln
- <F4> **weiter** ermöglicht Ihnen, von der Verwaltung der Kanäle von 0 (Funksignal Start) bis 7 in die Verwaltung der Kanäle 8 bis 15 (Funksignal Stop) zu wechseln
- Mit <F5> **Menü** können Sie zum Konfigurationsmenü zurückkehren.

14.1.3 LinkPod-Kanäle zuweisen

Das System Microgate LinkPod © besteht, wie Sie in der Bedienungsanleitung genauer nachlesen können, aus einer Serie von 1 bis 10 „Konzentratoren“ (Pods), die über Kabel angeschlossen sind. Jeder Konzentrador hat je nach Typ bis zu 8 Eingänge für insgesamt 80 Leitungen.

Diese Funktion ermöglicht Ihnen, den entsprechenden physikalischen Kanal für jeden der einzelnen Pod-Eingänge an einen logischen Kanal anzuschließen. Jeder Pod wird auf seiner eigenen Anzeige dargestellt.

Folgende aktivierte Funktionstasten stehen zur Verfügung:

- <F1> **Log.Kanal**: mit jedem Druck wird eine der Optionen, die für den durch das Symbol ◀ gekennzeichneten Kanal zur Verfügung stehen, aktiviert. Die Optionen lauten: **STOP**, **N.zug.** für nicht zugeordnet, **START** und **LAP** sowie **MANUAL**, um die Uhrzeit nur zu drucken, nicht aber zu speichern. Für den Fall, dass die Option **LAP** gewählt wird, fragt REI2, welche Zwischenzeit/Runde zwischen 0 und 240 zugeordnet werden soll. Wenn 0 eingestellt ist, erhöht REI2 die Rundenummer bei jedem Impuls automatisch
- Mit <F2> ↑↓ können Sie in der Liste der Eingänge eines jeden LinkPods blättern
- Mit <F3> ⇄ können Sie schnell von einer Spalte in die nächste wechseln
- <F4> **N.Pod** ermöglicht Ihnen, von der Verwaltung eines LinkPods in die eines anderen zu wechseln, indem Sie die entsprechende Nummer von 0 für den ersten bis 9 eingeben
- Mit <F5> **Menü** können Sie zum Konfigurationsmenü zurückkehren.

Die Nummer eines konfigurierten LinkPods ist nicht von der Position auf dem Kabel abhängig, sondern von dem auf jedem LinkPod eingestellten Wert.

14.2 Sperrzeiten der Leitungen

Hiermit können Sie die Zeit einstellen, die ein Eingang nach Empfang eines Ereignisses deaktiviert bleiben soll. Jede Leitung kann individuell konfiguriert werden.

Folgende aktivierte Funktionstasten stehen zur Verfügung:

- Mit <F1> ↑↓ können Sie in der Liste der einzelnen konfigurierbaren Leitungen blättern. Die ausgewählte Leitung wird mit dem Symbol ◀ gekennzeichnet, und Sie können die Zeit für die Deaktivierung (in Millisekunden) unverzüglich eingeben
- Mit <F3> ⇄ können Sie schnell von einer Spalte in die nächste wechseln
- Mit <F5> **quit** können Sie zum Konfigurationsmenü zurückkehren.

Der letzte Rundenwert (unten rechts) ist außer im Hinblick auf die Totzeit auch im Hinblick auf die Kanalnummer konfigurierbar.

Der Deaktivierungswert kann einen beliebigen Wert zwischen 0 und 60.000 Millisekunden annehmen. (1 Minute).

Wenn Sie versuchen, den Wert für einen Kanal zu ändern, der keinem physikalischen Kanal entspricht, so erscheint für einige Sekunden die Meldung **'Log.Kanal keinem phys.Kanal zugeordnet'**.

14.3 Leitungssperren einstellen

Die Taste <LCK> oberhalb der Taste <STA> ist konfigurierbar, so dass Sie auf einem oder mehreren logischen Kanälen Ihrer Wahl arbeiten können (die Taste <LCK> oberhalb der Taste <STO> funktioniert im Gegensatz dazu ausschließlich auf dem logischen Kanal „Stop“). Über dieses Menü können Sie die Leitungen auswählen, auf denen die Taste aktiv ist. Es ist angebracht nur Leitungen einzustellen die Effektiv vom Benutzer kontrolliert werden können.

Ob die Funktion <LCK> auf einer Leitung aktiv ist, wird durch ein volles Rechteck angezeigt. Ist die Funktion nicht aktiv, ist das Rechteck leer. Ein blinkendes schwarzes Rechteck zeigt die Position des Cursors an.

Folgende aktivierte Funktionstasten stehen zur Verfügung:

- <F1> : ermöglicht Ihnen, den Cursor auf den verschiedenen Leitungen nach rechts zu schieben
- <F2> : ermöglicht Ihnen, den Cursor nach links zu verschieben
- <F3> **ändern**: durch Drücken dieser Taste wird die Taste <LCK> für die Leitung, auf der der Cursor positioniert ist, entweder aktiviert oder deaktiviert
- Mit <F4> **N.lap** können Sie die Rundenzahl im letzten Rechteck rechts einstellen. Wenn Sie die Nummer 255 eingeben, können Sie auch die Blockierung des Stops einstellen
- Mit <F5> **quit** können Sie zum Konfigurationsmenü zurückkehren.

Die Taste <Wiederherstellen> neben der Taste <LCK> arbeitet auf den gleichen Leitungen, die für <LCK> eingegeben wurden.

14.4 NO- und NC-Leitungen konfigurieren

REI2 ist fähig, Befehle von Geräten zu akzeptieren, die (in Ruhestellung) sowohl über Arbeits- (NO) als auch über Ruhekontakte (NC) verfügen. Über dieses Menü können Sie die Art des Kontakts wählen, der auf jeder der Hauptleitungen zur Verfügung steht, wenn diese über die Steckerbuchsen oder gemäß DIN-Norm angeschlossen sind.

Folgende aktivierte Funktionstasten stehen zur Verfügung:

- <F1> **Start**
- <F2> **Lap**
- <F3> **Stop**
- <F4> **Aux**
- <F5> **Menü**, um zum Konfigurationsmenü zurückzukehren.

Jedes Mal, wenn Sie eine Taste drücken, die mit einer Leitung verbunden ist (<F1> bis <F4>), wird eine der beiden Optionen aktiviert: **Leitung Normal Auf** oder **Leitung Normal Zu**.

Die Eingänge des Linkpod © sind direkt am Gerät konfigurierbar. Für weitere Informationen lesen sie bitte die Gebrauchsanweisung.

14.5 Noise filter der Hauptleitungen

REI2 filtert Störsignale, die aus externen Leitungen (z.B. Startschranken oder Handtaster) stammen, aus.

Folgende Funktionstasten stehen zur Verfügung:

- <F1> **Start**
- <F2> **Lap**
- <F3> **Stop**
- <F4> **Aux**
- Mit <F5> **Quit** kehren Sie zum Konfigurierungsmenü zurück.

Der Noisefilter ist auf der Startleitung standardmäßig aktiviert.

Jedes Mal, wenn Sie eine Taste drücken, die mit einer Leitung verbunden ist (<F1> bis <F4>), wird eine der beiden Optionen aktiviert: **Ja – Nein**.

15 Einstellung der Geschw.Basis

Diese Funktion steht in der aktuellen Software-Version nicht zur Verfügung.

16 Zeiten importieren von LinkGate

Das Gerät für die Funkübertragung der Impulse des Microgate LinkGate Encoder ermöglicht Ihnen die Übertragung aller während der Messung erhaltenen Tageszeiten und Geschwindigkeiten (bis maximal 256 Zeiten und 256 Geschwindigkeiten) an REI2. Dies bedeutet zusätzliche Sicherheit, da somit nachträglich Zeiten wiederhergestellt werden können, sollte es aus irgendwelchen Gründen zu einer fehlerhaften Funkübertragung gekommen sein.

Mit dieser Funktion können Sie die im Encoder enthaltenen Daten an REI2 übertragen.

Wenn Sie die Verbindung zum Decoder unterbrochen und den Encoder mit dem entsprechenden Kabel (siehe Bedienungsanleitung) verbunden haben, drücken Sie die Taste <F1>, um den Empfang auf REI2 zu aktivieren. Die Übertragung auf dem Encoder aktivieren Sie durch Drücken von <2nd> und, indem Sie <2nd> gedrückt halten, durch Drücken der Taste <SERIAL>.

Innerhalb von zwei Sekunden erscheinen zwei Zähler auf dem Bildschirm, die die Anzahl der tatsächlich übertragenen Zeiten und Geschwindigkeiten anzeigen.

Wenn der Empfang beendet ist und Sie <ENT> drücken, erscheint ein weiteres Menü.

Wenn Sie <F1> **Absolut** drücken, werden die Tageszeiten einfach übertragen und so, wie sie empfangen wurden, dargestellt. Hier ist es unabdingbar, dass die Geräte LINKGATE Encoder und REI2 vor Beginn des Messvorgangs synchronisiert werden (siehe Bedienungsanleitung). Ansonsten erwartet Sie eine Reihe an arbeitsintensiven Berechnungen und nachträglichen Korrekturen...

Wenn Sie <F2> **Automatische Synchronisierung** wählen, werden die beiden Geräte 'nachträglich' im Augenblick der Datenübertragung synchronisiert.

Auf diese Art und Weise werden die Zeiten den korrekten Werten zugeschrieben, auch wenn LinkGate Encoder und REI2 noch nie zuvor synchronisiert wurden. Normalerweise ist diese zweite Möglichkeit die vorteilhaftere Wahl. Dennoch darf REI2 nicht während der Zeit zwischen dem Ende der Zeitmessung und dem Zeitpunkt der Datenübertragung unsynchronisiert werden. Außerdem ist es vorteilhafter, wenn die Übertragung sofort im Anschluss an die Zeitmessung stattfindet, damit die Abweichung, die auf die zwar leichte aber unabänderliche Verschiebung zwischen den Messabschnitten der beiden Geräte zurückzuführen ist, reduziert wird (für Informationen zu den geschätzten möglichen Verschiebungen siehe technische Hinweise zu LinkGate Encoder und REI2).

Die vom Encoder LinkGate übertragenen Zeiten und Geschwindigkeiten können gegebenenfalls gedruckt werden. Drücken Sie <F1>, um die Zuordnung der Zeiten zu erleichtern.

Nach Auswahl des Bezugs Zeiten, wird automatisch auf die Funktion Zuordnung zugegriffen. Mit Hilfe dieser Operation können Sie einer Teilnehmernummer für einen bestimmten Lauf die vom LinkGate Encoder übertragene Tageszeit zuordnen. Die übertragenen Zeiten werden auf der vierten Zeile des Displays angezeigt. Auf der dritten und fünften Zeile werden jeweils die Zeiten angezeigt, die direkt vor bzw. direkt hinter der gerade empfangenen Zeit liegen. So ist es einfacher, sich zu 'orientieren' und die Zeit oder die Zeiten, die Sie wieder 'aufrufen' möchten, zu finden. Um von einer Zeit auf die nächste zugreifen zu können, ohne sie jeweils zuordnen zu müssen, drücken Sie <ENT>. Um in den empfangenen Zeiten vor- oder zurückzublättern drücken Sie dementsprechend entweder <F1> oder <F2>. Um einer Teilnehmernummer eine Zeit zuzuordnen, geben Sie die Nummer direkt ein, bestätigen Sie mit <ENT> und geben Sie anschließend die Nummer des Laufs ein. Für den Fall, dass Sie versuchen, eine bereits benutzte Zeit zuzuordnen, zeigt das Messgerät eine dementsprechende Meldung an.

Folgende aktivierte Funktionstasten stehen zur Verfügung:

- Mit <F1> ↑ können Sie in der Liste der zuzuordnenden Ereignisse zurückblättern
- Mit <F2> ↓ können Sie in der Liste der zuzuordnenden Ereignisse vorblättern
- <F3> **Ähnlich** / **Alle** / **St Sp**: Mit jedem Drücken der Taste wird eine der folgenden Anzeigemöglichkeiten für die Tageszeit aktiviert: **Ähnlich** zeigt ausschließlich Ereignisse gleichen Typs an (z.B. nur Lap 1, Starts, etc.), **Alle** zeigt alle vorherigen und nachfolgenden Tageszeiten, unabhängig vom Typ, an und **St/Sp** zeigen alle Start- und Ankunftsereignisse an
- <F5> **quit**. Mit dieser Taste können Sie die Funktion verlassen.

Beispiel für Empfang Lap 1.

Hh:mm:ss.d Ricezione da LinkGate:			
Ereignis	N. Lauf	Tageszeit	
Lap 1	10	1	10:55:14.12_14
Lap 1			10:57:12.54_85
Lap 1	12	1	10:58:16.36_98
Nummer: _____	Lauf : _____		
↑	↓	Ähnlich	quit

Im Beispiel erscheint nach dem Signal Lap 1 bzgl. der Nummer 10 ein Signal, das nicht zugeordnet werden kann, und anschließend ein Signal bzgl. der Nummer 12.

Es ist daher wahrscheinlich, dass die Tageszeit sich auf die Zwischenzeit des Teilnehmers Nr. 11 bezieht.

Achtung: Es ist von Vorteil, wenn Sie eine ungefähre Vorstellung des Tageszeitenplans oder der fehlenden Tageszeit/en haben. Sie können sich gegebenenfalls mit einem vorsorglichen Ausdruck der Tageszeiten aushelfen.

17 Test der LinkGate-Signalstärke

Unabdingbare Voraussetzung für die fehlerfreie Nutzung von LinkGate ist eine hohe Zuverlässigkeit der vom Gerät empfangenen Funksignale. Mit Hilfe dieser Funktion können Sie die Qualität der Signale überprüfen.

Sobald Sie die Funktion gestartet haben, erscheint die Meldung **'TEST DER SIGNALSTÄRKE'** (Test Funksignalqualität), gefolgt von der Meldung **'Zum Empfang Bereit...'** in der darauffolgenden Zeile des Displays. Hier können Sie nun eine Testübertragung starten (z.B. Übertragung eines Startsignals). Ca. 3 Sekunden nach dem Start der Übertragung, während der die Meldung **'Empfange...'** angezeigt wird, werden auf dem Display der Kanal des empfangenen Signals und die in Prozent ausgedrückte Qualität des Signals dargestellt. Je höher der prozentuale Wert ist, desto besser ist die Empfangsqualität.

Werte über 40% können als 'sicher' bewertet werden.

Wenn der auf dem LinkGate Encoder eingestellte Kanal nicht mit dem auf REI2 übereinstimmt (siehe hierzu auch Kapitel 'LinkGate Kanal' auf Seite 68), erscheint die Meldung **'RADIO XXXXX – Kanal xxx Signalstärke xxx - Kanaldifferenz bei Empfang !!!'**

Falls die Qualität des empfangenen Signals unter 40% liegt, versuchen Sie Folgendes:

- Stellen Sie sowohl die Übertragungsgeräte (die an den Encoder angeschlossen sind) als auch die Empfangsgeräte vertikal, in erhöhter Position auf
- Stellen Sie eine andere Frequenz ein; eine, die so weit wie möglich von derjenigen, die von anderen Funkgeräten verwendet wird, entfernt ist
- Verwenden Sie insbesondere für die Sendegeräte effizientere Antennen, wie z.B. Viertel- oder 5/8-Wellenantennen statt der normalen 'belasteten' Antennen.

Die mit den integrierten Übertragungssystemen LinkGate EncRadio und LinkGate DecRadio gelieferten Antennen sind bereits Hochleistungsantennen.

Hinweis: Die Überprüfung der Signalqualität sollte vorzugsweise durchgeführt werden, wenn sich der 'short-long'-Wahlschalter des Geräts LinkGate Encoder in der Position 'Long' (L) befindet. Wenn der Wahlschalter auf 'Short' (S) steht, so liegt der vom Test maximal angezeigte Qualitätswert bei ca. 20%.

Weitere Details bzgl. des Systems LinkGate finden Sie in der Bedienungsanleitung.

Mit der Funktionstaste <F5> **Menü** kehren Sie zum vorherigen Menü zurück.

18 Rechner

REI2 verfügt über einen sexagesimalen Rechner.

18.1 Standard

Tippen Sie die erste Zeit, die Sie addieren oder subtrahieren (ZA) möchten, ein. Anschließend geben Sie die zweite Zeit ein (ZB).

Die zur Verfügung stehenden aktiven Funktionstasten sind folgende:

- **<F1> A+B:** TA zu TB addieren
- **<F2> A-B:** TB von TA subtrahieren
- **<F3> ändern:** hiermit können Sie die beiden eingestellten Zeiten ändern.
- **<F5> Menü:** hiermit kehren Sie zum vorherigen Menü zurück.

Die Zeiten werden dem 24-Stunden-Rhythmus entsprechend angegeben. Z.B.:
 $2:00:00.000 + 23:00:00.000 = 1:00:00.000$ und nicht $25:00:00.000$.

Geben Sie vor allem bei der Eingabe von Tausendstel acht, vor allem, wenn die zu addierenden oder subtrahierenden Zeiten zehntel- oder hundertstelgenau angegeben sind. Z.B. geben Sie die Zeit 1:02.84 (eine Minute, zwei Sekunden und 84 Hundertstel) wie folgt ein:

<0> <ENT> (Stunden)

<1> <ENT> (Minuten)

<2> <ENT> (Sekunden)

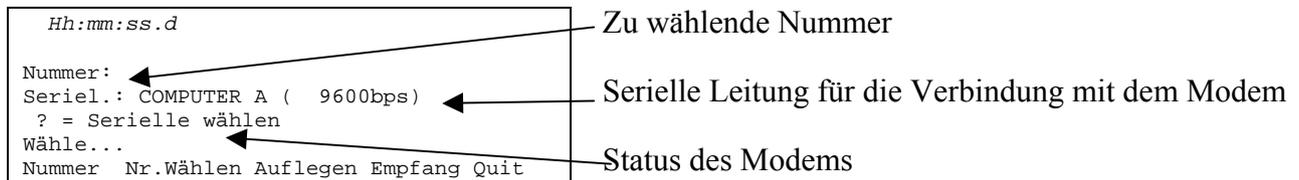
<8><4><0><0> <ENT> (Zehntausendstel), und NICHT **<8><4> <ENT>**.

18.2 Zeiten und Datum

Die erweiterte Funktion arbeitet auf die gleiche Art und Weise wie die Standardfunktion, nur dass Ihnen hier die Möglichkeit zur Verfügung steht, verschiedene Tage einzugeben. Somit sind Berechnungen von Werten über mehrere Tage möglich.

19 Modem

In diesem Menü können Sie über ein Modem kommunizieren, das an REI2 angeschlossen ist.



Die zur Verfügung stehenden Funktionstasten lauten:

- Unter <F1> **Nummer** geben Sie die zu wählende Nummer ein.
- <F2> **Nr.Wählen** wählt die eingegebene Nummer.
- <F3> **Auflegen** unterbricht die Kommunikation mit dem Modem.
- <F4> **Empfang** antwortet auf einen externen Anruf.
- Mit <F5> **Quit** kehren Sie zum Konfigurierungsmenü zurück.

Um eine externe Nummer anzurufen, müssen Sie nur das Modem an den aktivierten seriellen Ausgang anschließen, <F1> drücken, und dann nacheinander die einzelnen Nummern einzugeben. Wenn Sie danach <F2> **Nr.Wählen** drücken, erscheint: „**Wähle...**“. Wenn die angerufene Nummer antwortet, wird die Leitung automatisch aktiviert.

Wenn ein externer Anruf eintrifft, erscheint „**Empfang...**“. Mit <F4> wird die Modemverbindung aktiviert.

20 Akkus laden

Während des normalen Betriebs wird im rechten Teil der ersten Displayzeile das Vorhandensein einer externen Stromversorgung (Steckdosen-Symbol) und der Ladestatus der Akkus, falls dieser einen gewissen Wert unterschreitet (Batterie-Symbol), angezeigt. Ab der Anzeige dieses Symbols kann das Gerät noch für etwa 90 Minuten netzunabhängig betrieben werden.

Der Ladevorgang der geräteinternen Akkus des REI2 wird gänzlich über Mikroprozessor gesteuert. Somit steht eine Kontrollvorrichtung zur Verfügung, die Ihnen stets die maximale Leistungsfähigkeit der Akkus gewährleistet ist und somit auch deren Lebensdauer verlängert.

Bei Aufruf dieser Funktion wird auf der sechsten Zeile des Displays der aktuelle Versorgungsstand angezeigt:

- **'Speisung durch Akkus'**: Gerät wird über interne Akkus gespeist
- **'Erholung...'**: der Zeitmesser wird von einer externen Stromquelle gespeist, und gleichzeitig werden die Akkus von einem schwachen Ladestrom in Betrieb gehalten. Sie werden jedoch NICHT aufgeladen
- **'Entladung...'**: die Akkus werden komplett entladen, bevor der Ladevorgang gestartet wird
- **'Aufladung'**: Ladevorgang aktiv. Rechts erscheint die Anzeige der bis zu einem vollständigen Aufladen noch fehlenden Zeit
- **'Aufladung unterbrochen...'**: Der Ladevorgang wurde aufgrund einer unzureichenden Versorgungsspannung kurzzeitig unterbrochen. Der Vorgang wird automatisch fortgesetzt, sobald wieder ausreichend Spannung vorhanden ist.

Zum Laden der Akkus schließen Sie bitte an den dafür vorgesehen Anschluss eine beliebige Gleichstromquelle zwischen 12 und 20 Volt an. Detaillierte Informationen finden Sie in der Bedienungsanleitung.



Um die Akkus aufzuladen oder eine komplette Entladung vorzunehmen, ist es erforderlich, dass REI2 eingeschaltet ist. Sie können auch während des Ladevorgangs Zeitmessungen vornehmen. Wichtig ist nur, dass das Gerät nicht ausgeschaltet wird.

20.1 Entladen/Aufladen

Wenn Sie diese Funktion laden, wird zuerst die Entladung, dann die Ladung der internen Akkus aktiviert. Dies sichert Ihnen die volle Leistungsfähigkeit der internen Akkus.

Die Dauer des Entladevorgangs hängt von der Restladung der internen Akkus ab und kann bis zu circa 3 Stunden betragen.

Die Dauer des anschließenden Ladevorgangs beläuft sich auf 7 Stunden. Bei Beendigung erscheint die Meldung **LADUNG OK !**.

20.2 Gleich aufladen

Sollte Ihnen für eine korrekte Durchführung des Entlade- und Ladevorgangs nicht genügend Zeit zur Verfügung stehen, kann der Aufladevorgang auch ohne vorheriges Entladen erfolgen. Auf diese Weise wird die insgesamt benötigte Zeit reduziert. Es wird allerdings darauf hingewiesen, dass diese Art des Wiederaufladens möglichst zu vermeiden ist, da sie sich negativ auf die Leistungsfähigkeit der Akkus auswirkt.

20.3 Ladeverfahren abbrechen

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie die Entlade- und Ladephase unterbrechen und REI2 kehrt in den Haltestrom-Status zurück.

21 Wettkampfverwaltung

REI2 kann die Daten von bis zu 8 verschiedenen Wettkämpfen und die entsprechenden Konfigurationen speichern. Es ist möglich, zu jedem beliebigen Zeitpunkt einen Wettkampf zu unterbrechen, einen anderen zu starten und dann den vorherigen Wettkampf wieder aufzurufen.

Sobald REI2 die Synchronisierung und den Speicherinhalt überprüft hat, wird das Menü für die Wettkampfverwaltung aktiviert.

Um einen Wettkampf am Ende einer Zeitmessung zu speichern, ist keine gesonderte Bearbeitung erforderlich. Alle Daten werden automatisch im Speicher des Zeitmessers abgelegt und bleiben auch bei ausgeschaltetem Gerät gespeichert. Wie lange gespeicherte Daten erhalten bleiben, entnehmen Sie bitte der Bedienungsanleitung.

21.1 Neues Rennen

Wenn Sie diese Option wählen, können Sie einen neuen Wettkampf starten. Geben Sie das gewünschte Programm ein. Auf das Band werden 'NEUES RENNEN' und die zugeordnete Nummer gedruckt.

Sind alle acht Möglichkeiten zur Speicherung von Wettkampfdaten ausgeschöpft, erscheint die Meldung '**ACHTUNG! - Kein Speicherplatz vorhanden ! Mindestens ein Rennen sollte - gelöscht werden ! - ENTER drücken zum Fortfahren**'. Bitte löschen Sie einen der gespeicherten Wettkämpfe, um fortzufahren.

21.2 Löschen/Aufrufen von gespeich. Rennen

Mit dieser Funktion können sie aus der Liste der gemeldeten Wettkämpfe einen zuvor gespeicherten erneut aufrufen oder löschen.

In der Spalte:

- **RENNEN** erscheint die fortlaufende Nummer des Wettkampfs. Das Symbol * links von der Nummer zeigt den zuletzt aktiven Wettkampf an. Sollten Sie 'Aktuelles Rennen fortsetzen' gewählt haben, so wird der erneut aufgerufene Wettkampf angezeigt
- **DATUM** wird das Datum des Wettkampfbeginns angezeigt
- **START** wird die Uhrzeit des Wettkampfbeginns angezeigt
- **TYP** wird das für den Wettkampf angewendete Programm angezeigt.

Freie Positionen zur Speicherung eines Wettkampfs werden durch '---' dargestellt.

Folgende Funktionstasten sind freigegeben:

- Mit <F1> ↑ können Sie in der Liste 'Rennen' zurückblättern
- Mit <F2> ↓ können Sie in der Liste 'Rennen' vorblättern
- Mit <F3> können Sie den mit dem Symbol ◀ gekennzeichneten Wettkampf löschen. Bestätigen Sie den Löschvorgang mit <F4> oder heben Sie ihn mit <F5> auf. Bei Aufruf einer nicht vergebenen Wettkampfnummer erscheint die Meldung '**Löschen unmöglich**'
- Mit <F4> können Sie den durch ◀ gekennzeichneten Wettkampf aufrufen und erneut eine Messung vornehmen. Bei Aufruf einer nicht vergebenen Wettkampfnummer erscheint die Meldung '**Rennen nicht vorhanden !**'
- Mit <F5> kehren Sie zum vorherigen Menü zurück.

	REI2 Programm Reitsport	Doc: R2U_E_1079_002_D Version: 1.07.9 Seite 90 von 109
---	----------------------------	--

21.3 Aktuelles Rennen fortsetzen

Über diese Option erfolgt die Wiederaufnahme des zuletzt gespeicherten Wettkampfs unter Beibehaltung aller Tageszeiten und eingestellten Konfigurationen.

21.4 Gesamten Speicher löschen

Mit dieser Option können Sie die gesamten Daten aller gespeicherten Wettkämpfe löschen. Auf dem Display erscheint die Meldung '***** **ACHTUNG** ***** - **Alle gespeicherten Wettkämpfe und Daten – werden unwiederruflich gelöscht – Fortfahren ?**'. Mit <F4> für **Ja** bestätigen Sie den Löschvorgang, mit <F5> für **Nein** annullieren Sie den Löschvorgang.

22 Änderung der Grundeinstellung

Diese Funktion steht in der aktuellen Software-Version nicht zur Verfügung.

23 Status der Leitungen

Diese Funktion ermöglicht Ihnen eine bequeme Überprüfung des Zustands der an REI angeschlossenen Leitungen. Die Hauptleitungen Start, Lap, Stop und AUX verfügen zu ihrer Rechten eine kreisförmige Anzeige für ihren Zustand. Für das System LinkPod wird für jeden Pod der Zustand eines jeden der 8 Eingänge angezeigt.

Beschreibung:

- Leerer Kreis Leitung in Ruhestellung
- Voller Kreis Leitung aktiv
- Linee (nur für Pod) Pod ist nicht vorhanden bzw. nicht korrekt angeschlossennon oder Leitung liegt nicht physisch an Pod (Pod mit weniger als 8 Eingängen).

24 Voreingestellte Konfigurierungen

Die folgende Tabelle zeigt Ihnen zusammenfassend die Standardeinstellungen an, die automatisch aktiviert werden, wenn Sie eine der Wettkampffarten¹ wählen.

	Phase: Einzel	Phasen: 2 (sowohl mit fortlaufender Zeit als auch separaten Zeiten)	Phase: Amerikanisches Stechen
Signal für 'Countdown starten'	LAP (E)	LAP (E)	LAP (E)
Signal für 'erste Phase starten'	START (0)	START (0)	START (0)
Signal für Zwischenzeit Einzelphase	AUX (1)		
Signal für Zieleinlauf Phase 1		STOP (F)	STOP (F)
Signal für Phase 2 starten			START (0)
Signal für Zwischenzeit Phase 2		AUX (1)	AUX (1)
Signal für Umlaufziel	STOP (F)	STOP (F)	STOP (F)
Signal für Zählvorgang unterbrechen	LAP (E)	LAP (E)	LAP (E)
Signal für Zählvorgang wieder aufnehmen	LAP (E)	LAP (E)	LAP (E)
Countdown Phase 1	45 sec	45 sec	45 sec
Erlaubte Zeit Phase 1	60 sec	60 sec	60 sec
Höchstzeit Phase 1 (Tmax Ph1)	120 sec	120 sec	120 sec
Intervall Phase 1 – Phase 2			15 sec
Countdown Phase 2		45 sec	45 sec
Erlaubte Zeit Phase 2		60 sec	60 sec
Höchstzeit Phase 2 (Tmax Ph2)		120 sec	120 sec
Löschen nach Phase 1, wenn Strafe erteilt wurde		Si	Si
Wertung Phase 1	A	A	A
Wertung Phase 2		A	A
Voreingestellte Strafen <F1>,<F2>,<F3>	3, 4, 8 Punkte	3, 4, 8 Punkte	3, 4, 8 Punkte
Voreingestellte Zeitkorrekturen (Zeitstrafen) <F1>,<F2>,<F3>	3,4,5 s	3,4,5 s	3,4,5 s

¹ Für die verschiedenen Signale wird in Klammern die für den zur Zeit verwendeten Encoder einzustellende 'Signalart' angezeigt.

Strafe für Überschreitung der erlaubten Zeit Tab. A	1 Punkte	1 Punkte	1 Punkte
Strafe für Überschreitung der erlaubten Zeit Tab. C	1 sec	1 sec	1 sec

25 Übertragungsprotokolle REI2 – PC

25.1 Vom PC

Um die Informationen bzgl. Name und Nationalität der Athleten, Zusammensetzung der Gruppen und Startliste übertragen zu können, ist es erforderlich, für jede dieser Funktionen eine Datei zu erstellen. Die verschiedenen Werte auf einer Zeile werden durch das Zeichen ASCII Tab (09h) und die verschiedenen Zeilen durch das Zeichen CR (13) (0Dh) getrennt. Die Schlüsselwörter (**fett** dargestellt) werden genau so wie sie geschrieben wurden, gesendet.

Die Daten können nur an den Ausgang Computer A des Zeitmessers REI2 gesendet werden. Außerdem kann die Übertragung im Hintergrund durchgeführt werden, ohne dass ein Zugriff auf des Menü „Datenempfang von PC“ erforderlich wäre.

25.1.1 Namens- und Nationalitätenliste der Athleten

Die Namens- und Nationalitätenliste der Athleten ermöglicht die Zuordnung einer Teilnehmernummer zu einem bestimmten Namen. Jede Zuordnung wird in eine neue Zeile im Text eingetragen. Das gesamte Format sieht wie folgt aus:

\$STARTL	Beginn der Namensliste; muss genau so geschrieben werden, wie hier dargestellt.
CR	Carriage Return (0Dh)
	Für jeden Teilnehmer müssen jeweils die folgenden Informationen eingegeben werden:
pet	Teilnehmernummer (Bsp. 1)
TAB	Tabulator (09h)
naz	Nationales Kennzeichen drei Zeichen (Bsp. ITA)
TAB	Tabulator (09h)
nominativo	Name und Nachname max 24 Zeichen, nur ein Leerzeichen zwischen Vor- Nachname ist erlaubt; keine zusammengesetzten Namen sind erlaubt. Korrektes Beispiel: Isolde Kostner. Sie können auch zusammengesetzte Namen übertragen. Diese Namen werden durch das Zeichen _ getrennt. Bsp.: Marco_Andrea Di_Luca.
CR	Carriage Return (0Dh)
	Ende der wiederholten Eingabe der Teilnehmerinformationen
\$STOPL	Ende der Liste. Zeigt REI2 an, dass die Namensliste beendet ist.
CR	Carriage Return (0Dh)

→ **\$STARTL** CR ↑ pet TAB naz TAB nominativo CR | **\$STOPL** CR →

Beispiel:

\$STARTL	Anfang Namensliste, muss genau wie im Beispiel nebenan geschrieben werden!
1 ITA Isolde Kostner	Zuweisung der Startnummer 1 an die italienische Athletin Isolde Kostner.
\$STOPL	Ende der Liste. Zeigt REI2 an, dass die Namensliste beendet ist.

REI2 bietet außerdem die Möglichkeit, neben den Namen der Reiter auch die Namen der Pferde auf den Anzeigetafeln anzuzeigen. Der Name des Pferds wird der Teilnehmernummer zugeordnet, indem 1000 zur Teilnehmernummer des Reiters addiert wird.

Beispiel: Teilnehmernummer des Reiters: 24; Teilnehmernummer des Pferds: 1024.

25.1.2 Liste der Gruppen und ihrer Zusammensetzung

Sie können eine Liste der Gruppen und ihrer Zusammensetzung definieren und sie an REI2 senden. Das Format entspricht fast genau dem der Namensliste:

\$STARTG Beginn der Gruppenliste; muss genau so geschrieben werden, wie hier dargestellt.

CR Carriage Return (0Dh)
Für jede einzugebende Gruppe muss die Gruppenauswahl wiederholt werden

G Code für Gruppenanfang

TAB Tabulator (09h)

ng Nummer der Gruppe (max akzeptierte Nummer 200)

CR Tabulator (0Dh)
Jedes Mal, wenn Sie eine Gruppe zusammensetzen, muss die Aufstellung der Daten dieser Zusammensetzung wiederholt werden.

ni Anfangsnummer der Gruppenzusammensetzung

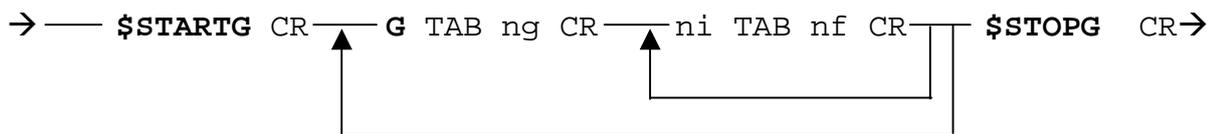
TAB Tabulator (09h)

nf Endnummer der Gruppenzusammensetzung

CR Carriage Return (0Dh)
Ende der wiederholten Eingabe der Gruppenzusammensetzung
Ende der wiederholten Eingabe der Gruppenauswahl

\$STOPG Ende Gruppenliste. Die maximale Anzahl, die pro Gruppe ausgewählt werden kann, ist 10. Die maximale Anzahl an Gruppen, die eingestellt werden können, ist 98. Die Nummer 99 ist für die interne Nutzung reserviert und bedeutet: 'Alle Gruppen'.

CR Carriage Return (0Dh)



Beispiel:

\$STARTG	Anfang Gruppen Liste
G 1	Definizione Gruppe 1
1 100	Erste Auswahl Gruppe 1: von 1 bis 100
101 200	Zweite Auswahl Gruppe 1: von 101 bis 200
251 300	
387 387	
G 2	Ende Gruppe 1, Anfang Gruppe 2
400 415	
460 485	
500 530	
654 654	Um eine einzelne Startnummer einzutragen, muss die Nummer zweimal eingetragen werden.
\$STOPG	Ende Gruppen Liste

25.1.3 Startlisten

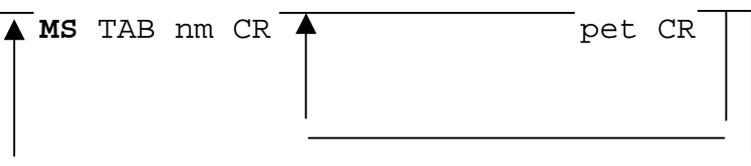
Die Startliste legt die Reihenfolge fest, in der die Athleten starten und zwar für jeden einzelnen Lauf des Wettkampfs. Ein Lauf kann als Lauf mit Einzelstarts oder als Lauf mit Gruppenstarts definiert werden.

Das Format der Liste sieht wie folgt aus:

\$STARTP	Anfang der Startliste
CR	Carriage Return (0Dh)
	Wiederholen Sie für jeden einzelnen zu ladenden Lauf folgende Schritte:
MS	Beginn des Laufs 1 für Einzelstarts
TAB	Tabulator (09h)
Nm	Nummer des Laufs
CR	Carriage Return (0Dh)
	Wiederholen Sie die Nummern am Start
pet	Start: am Start
CR	Carriage Return (0Dh)
	Ende der wiederholten Eingabe der Nummer
	Ende der wiederholten Eingabe des Laufs
\$STOPP	Ende der Startliste
CR	Carriage Return (0Dh)

Maximal können acht Läufe eingegeben werden. Die Läufe können sowohl aus Einzelstarts als auch aus Gruppenstarts bestehen.

→ **\$STARTP** CR **MS** TAB nm CR pet CR **\$STOPP** CR →



Beispiel:

\$STARTP	Anfang Startliste
MS 1	Start Lauf 1, Einzelstart
1	Erster Start: Startnummer 1
32	Zweiter Start: Startnummer 32
31	Dritter Start: Startnummer 31
40	...
51	
\$STOPP	Ende Startliste

25.2 Zum PC

Unter Verwendung geeigneter Protokolle ist es möglich, in REI2 eine Reihe von Informationen abzufragen, die das Gerät gespeichert hat. Darunter fallen z.B. Netto- und Tageszeiten, laufende Zeiten, Stand der Teilnehmer. Details und Kommunikationsspezifikationen finden Sie im **Handbuch Übertragungsprotokoll**. Nur die eigens dazu festgelegten Befehle, die über die Anschlüsse Computer A und B gesendet werden und die auf jeden Fall auf REI2 bestätigt werden müssen, können die im Zeitmesser vorhandenen Daten verändern.

Benutzen Sie für die Verbindung zwischen REI2 und Computer die Anschlüsse **‘Computer A’** und **‘Computer B’**.

26 Menü-Struktur

26.1 Hauptmenü

- A: Neues Rennen
 - A: Einzelstart
 - B: Gruppenstart
 - C: Zeitmessung Basic
 - D: Parallelslalom
- weiter
 - A: Progr. Reitsport
 - B: Schwimmen
 - C: PC-ONLINE
 - D: Dualer Timer (Verfolgung auf der Bahn)f
- B: Löschen/Aufrufen von gespeich.Rennen
- C: Aktuelles Rennen fortsetzen
- D: Vollständiges Löschen des Speichers
- weiter
 - A: Akku laden
 - A: Entladen/Aufladen
 - B: Gleich aufladen
 - C: Ladeverfahren abbrechen
 - B: Test der Linkgate-Signalstärke
 - C: Status der Leitungen (Hauptleitungen + pod)
 - D: Automatische Eichung Batterie

26.2 Wettkampfmenü

Die mit ⁽²⁾ gekennzeichneten Eingabemöglichkeiten stehen nur für **zweiphasige** Wettbewerbe mit fortlaufender Zeit zur Verfügung, die mit ^(S) gekennzeichneten für zweiphasige Wettbewerbe mit **separaten** Zeiten und die mit ^(C) gekennzeichneten für das amerikanische Stechen (barrage).

(M 1)

M 1.A: Zeitnehmung	2.3 Zeitmessung 10
M 1.B: Gruppen eingeben/drucken	5 Verwaltung von Gruppen 41
M 1/2.A: Gruppen eingeben/ändern	5.1 Gruppen eingeben/ändern 41
M 1/2.B: Gruppenstruktur drucken	5.2 Drucken der Gruppenstruktur 42
M 1/2.C: Gruppen löschen	5.3 Gruppen löschen 42
M 1/ 2 D: Gruppenstruktur:...	5.4 Gruppenstruktur: ... 42
Weiter	
M 1/2.b.A:Gruppenstruktur vom PC empfangen	5.5 Gruppenstruktur vom PC entladen 43
M 1.C: Ranglisten und Sonstiges drucken	6 Druck/Ranglisten 44
M 1/3.A: Ranglisten anzeigen/drucken	6.1 Drucken/Anzeigen der Ranglisten 44
M 1/3.B: Sonstige Ausdrücke	6.2 Weitere Druckausgänge 45
M 1/3/2.A: Tageszeiten	6.2.1 Tageszeiten 45
M 1/3/2.B: Gestartet im Lauf	6.2.2 Gestartet im Lauf 46
M 1/3/2.C: Disqualif. drucken	6.2.3 Disqualif. Drucken 46
M 1/3/2 D: Lauf	6.2.2 Gestartet im Lauf 46
M 1/3.C: Druck- und Anzeigeformat	6.3 Druck – und Anzeigeformat 46
M 1/3/3.A: Präsentation der Daten : ...	6.3 Druck – und Anzeigeformat 46

M 1/3/3.B: Abstand drucken :	6.3 Druck – und Anzeigeformat 46
M 1/3/3 C: Gleiche Zeit. sort.:...	6.3 Druck – und Anzeigeformat 46
M 1/3/3 D: Druckvorgang an seriellen Anschluss schicken:...	6.3 Druck – und Anzeigeformat 46
Weiter	
M 1/3/3b.A: Vorher. Lap. berücksichtigen....	6.3 Druck – und Anzeigeformat 46
M 1/3/3b.B: Max Athleten in Rangl. (0=alle) ...	6.3 Druck – und Anzeigeformat 46
M 1/3/3b.C: Namen d. Athl. drucken:	6.3 Druck – und Anzeigeformat 46
M 1/3/3b D: Nationalität d. Athl. drucken:	6.3 Druck – und Anzeigeformat 46
M 1 D Startverwaltung	7 Startverwaltung 48
M 1/4 A: Manuelle Eingabe der Startreihenfolge	7.1 Manuelle Eingabe Startreihenfolge 48
M 1/4 B: Berechnung der Startreihenfolge	7.2 Berechnung der Startliste 50
M 1/4 C: Startlisten drucken	7.3 Drucken der Startlisten 51
weiter (M 2)	
M 2.A: Synchronisierung	8 Synchronisierung 53
M 2/1.A: Synchronisierung	8.1 Synchronisierung 53
M 2/1.B: Synchronisierung ändern	8.2 Synchronisierungswert ändern 53
M 1/3 C: Synchronisierung überprüfen	8.3 Synchronisierung überprüfen 53
M 1/3 D: Signal ...	8.4 Signal 54
M 2.B: Disqualifizieren	9 Disqualifizieren 55
M 2.C: Datenübertragung an PC	10 PC Datenübertragung 56
M 2/3 A: Offline Datenübertragung	10.1 Offline Datenübertragung 56
M 2/3 B: Einstellung des Datenausgangs Online	10.2 Einstellung der Online Datenübertragung 57
M 2/3/C: Einstellung der ser.Schnittstellen	12.3 Konfiguration der seriellen Schnittstellen 69
M 2/3 D: Datenübertragungsprotokoll : ...	10.3 Datenübertragungsprotokoll 57
M 2 D: Datenempfang vom PC	11 Datenempfang vom PC 58
M 2/4 A: Listen vom PC empfangen	11.1 Listen vom PC entladen 58
M 2/4/1.A: Teilnehmerliste vom PC empfangen	11.1.1 Teilnehmerliste vom PC entladen 58
M 2/4/1.B: Gruppenstruktur vom PC empfangen	11.1.2 Gruppenstruktur vom PC entladen 58
M 2/4/1.C: Startliste vom PC empfangen	11.1.3 Startlisten vom PC entladen 58
M 2/4.B: Listen drucken	11.2 Listen drucken 59
M 2/4/2.A: Teilnehmerliste drucken	11.2 Listen drucken 59
M 2/4/2.B: Gruppenstruktur drucken	5.2 Drucken der Gruppenstruktur 42
M 2/4/2.C: Startlisten drucken	11.1.4 Startlisten drucken 59
M 2/4.D: Listen löschen	11.3 Listen löschen 60
M 2/4/3.A: Teilnehmernamen löschen	11.3.1 Teilnehmernamen löschen 60
M 2/4/3.B: Gruppenstruktur löschen	11.3.2 Gruppenstruktur löschen 60
M 2/4/3.C: Startliste löschen	11.3.3 Startlisten löschen 60
weiter (M3)	
M 3.A: REI2 Konfiguration	12 REI2 Konfiguration 61
M 3/1.A: Software Konfiguration	12.1 Software Konfiguration 61
M 3/1/1 A: Phasen: ...	12.1.1 Ph.: (Phase:) 61
M 3/1/1 B: Einstellung Korr.	12.1.2 Einstellung Korr. 61
M 3/1/1 C: Wertung : ...	12.1.3 Wertung 62
M 3/1/1 D: Vorhergehende Läufe addieren	12.1.7 Vorherige Läufe addieren 62
M 3/1/1 D: Tabelle Phase2 ^(2,S,C)	12.1.4 Wertung Phase2 62
(weiter)	
M 3/1/1b A: Ph.1/einzel:...	12.1.5 Ph.1/Einzel 62

M 3/1/1b B: Ph.2:...	12.1.6 Ph. 2	62
M 3/1/1b C: Verspätung nach Countdown behalten:...	12.1.8 Start autom. Bei Countdownend	62
M 3/1/1bD: Rangliste nach ^(S) :...	12.1.9 Rangliste nach...	63
M 3/1/1b D: Pause zw. Ph1 u. 2 ^(C) : (weiter)	12.1.10 Pause Ph1..2	63
M 3/1/1c A: Zielsignale	12.1.11 Zielsignale	63
M 3/1/1c B: CountdownZ. =	12.1.12 Countdown Zeit	64
M 3/1/1c C: Tmax.	=12.1.13 Erlaubte Zeit	64
M 3/1/1c D: Tlim (weiter)	=12.1.14 Höchstzeit (Tmax)	64
M 3/1/1d A: Elim. nach Phase 1: ^(2,S,C)	12.1.15 Elim. nach Phase 1: (2,S,C)	64
M 3/1/1d B: CdownZ.Ph.2. ^(2,S,C)	12.1.16 CdownZ.Ph.2(2,S,C)	64
M 3/1/1d C: Tmax Ph2 ^(2,S,C)	12.1.17 T.max . Ph2(2,S,C)	64
M 3/1/1d D: TlimPh2 ^(2,S,C) (weiter)	12.1.18 T.lim. Ph2(2,S,C)	65
M 3/1/1d A: Anz. Countdown auf Anzeigetafel:..	12.1.19 Anz. Countdown auf Anzeigetafel	65
M 3/1/1d B: Tageszeiten drucken:...	12.1.20 Tageszeiten drucken	65
M 3/1/1d C: Akustischer Zähler:...	12.1.21 Akustischer Zähler	65
M 3/1/1d D: Auto Block. nach Ereignis: (weiter)	12.1.22 Autom. Block. Leitungen nach Ereignis	65
M 3/1/1e A: Punkte für Ph. 2 behalten:....	12.1.23 Punkte für Ph.2 behalten	65
M 3/1/1e B: Bei T>Tmax. Punkte abziehen:...	12.1.24 Bei T>Tmax. Punkte abziehen	66
M 3/1/1e C: Stechen:...	12.1.25 Stechen	66
M 3/1/1e D: Messgenauigkeit	12.1.26 Messgenauigkeit	66
M 3/1/1e/4 A: Messgenauigkeit	12.1.26 Messgenauigkeit	66
M 3/1/1e/4 B: Auf/Abrunden (0 nur Abrunden)	12.1.26 Messgenauigkeit	66
M 3/1/1e/4 C: Tageszeiten abrunden	12.1.26 Messgenauigkeit	66
(weiter)		
M 3/1/1f A: Wettbewerb nach Punkten:...	12.1.3 Wertung	62
M 3/1/1f B: Start ohne Countdown:...	12.1.28 Start ohne Countdown	67
M 3/1/1f C: Punktegenauigkeit:...	12.1.29 Punktegenauigkeit	67
M 3/1/1g D: Z.K.-Anzeige auf Anz.Taf. am Ende	12.1.30 Z.K.-Anzeige auf Anz.Taf. am Ende	67
M 3/1.B: Hardware Konfiguration	12.2 Konfiguration Hardware	68
M 3/1/2.A: Linkgate Kanal: ...	12.2.1 LinkGate Kanal	68
M 3/1/2.B: Drucker : ...	12.2.2 Drucker	68
M 3/1/2.C: Tastenton :	12.2.3 Tastenton	68
M 3/1/2.D: Display Kontrast weiter	12.2.4 Display Kontrast	68
M 3/1/2b A: LinkGate Übertragungszeit : ...	12.2.5 LinkGate Übertragungszeit	68
M 3/1.C: Konfiguration der ser.Schnittstellen	12.3 Konfiguration der seriellen Schnittstellen	69
M 3/1.D: Konfigurierung drucken	12.4 Drucken der aktuellen Konfiguration	70
M 3.B: Anzeigetafel konfigurieren	13 Anzeigetafel konfigurieren	71
M 3/2.A: Anzeigeformat	13.1 Anzeigeformat	71
M 3/2.B: Anzeigepause : ...	13.2 Anzeigepause	74
M 3/2 C: Geschw. Serielle Schnittst. = ...	13.3 Geschw. Serielle Schnittstelle	74
M 3/2 D: Programm Werbung : ... (weiter)	13.4 Programm Werbung	75
M 3/2b A: Anzeige Nationen:..	13.5 Anzeige Nationen	75
M 3/2b B: Leitung 485 konfigurieren : ...	13.6 Leitung 485 konfigurieren	75
M 3/2b C: Zeit ohne Punkte anzeigen: ...	13.7 Zeit ohne Punkte anzeigen	75
M 3/2b D: Strafpunkte auf Anzeigetafel anzeigen: ... Weiter	13.8 Strafpunkte auf Anzeigetafel anzeigen	75

M 3/2c A: Länge der GAZ-Übertr.:	13.12 Länge der GAZ-Übertr. 76
M 3/2c B: Vorhandene Anzeigeformate	13.10 Vorhandene Anzeigeformate 75
M 3/2c C: Anzeigeverzög. GAZ/Tick : Weiter	13.11 Anzeigeverzög. GAZ/Tick 76
M 3/2c A: Max. Anz. in tot. Rangl. (0=alle)	13.9 Max. Anz. in rot. Rangliste 75
M 3/2c B: Anzeigepause einst. in rot. Rangl.:	13.13 Anzeigepause einst. rot. Rangl. 76
M 3 C: Einstellung der Leitungen	14 Einteilung der Eingangsleitungen 77
M 3/3.A: Phys./log. Kanäle zuweisen	14.1 Physikalische/logische Kanäle zuweisen 77
M 3/3/1.A: Hauptleitungen und Tasten zuweisen	14.1.1 Hauptleitungen und -Tasten zuweisen 77
M 3/3/1.B: FunkKanäle zuweisen	14.1.2 Funk-Kanäle zuweisen 77
M 3/3/1.C: Linkpod-Kanäle zuweisen	14.1.3 LinkPod-Kanäle zuweisen 78
M 3/3.B: Sperrzeiten der Leitungen	14.2 Sperrzeiten der Leitungen 78
M 3/3.C: Leitungssperren einstellen	14.3 Leitungssperren einstellen 79
M 3/3.D: NO- und NC-Leitungen einstellen	14.4 NO- und NC-Leitungen konfigurieren 79
M 3.D: Einstellung der Geschw.Basis (Aus.)	15 Einstellung der Geschw.Basis 81
weiter (M 4)	
M 4.A: Zeiten importieren von LinkGate Enc	16 Zeiten importieren von LinkGate 82
M 4.B: Test der LinkGate Signalstärke	17 Test der LinkGate-Signalstärke 84
M 4.C: Zeitenrechner	18 Rechner 85
M 4/3.A: Normal	18.1 Standard 85
M 4/3.B: Zeiten und Datum	18.2 Zeiten und Datum 85
M 4.D: Akkus laden	20 Akkus laden 87
M 4/4.A: Entladen/Aufladen	20.1 Entladen/Aufladen 87
M 4/4.B: Gleich aufladen	20.2 Gleich aufladen 87
M 4/4.C: Ladeverfahren abbrechen	20.3 Ladeverfahren abbrechen 88
weiter (M 5)	
M 5.A: Wettkampfverwaltung.	21 Wettkampfverwaltung 89
A: Neues Rennen	21.1 Neues 89
B: Löschen/Aufrufen von gespeich.Rennen	21.2 Löschen/Aufrufen von gespeich. Rennen 89
C: Aktuelles Rennen fortsetzen	21.3 Aktuelles Rennen fortsetzen 90
D: Gesamten Speicher löschen	21.4 Gesamten Speicher löschen 90
M 5.B: Änderung der Grundeinstellung	22 Änderung der Grundeinstellung 91
M 5.C: Status der Leitungen	23 Status der Leitungen 92
M 5 D Ampel	Siehe entsprechendes Handbuch.
weiter (M 6)	
M 6 A: Rei2 Net	Siehe entsprechendes Handbuch.
M 6 B: Rei2 Net Konfiguration	Siehe entsprechendes Handbuch.
M 6 C: Modem	19 Modem 86

27 Änderungshinweise

In der folgenden Tabelle sind die wichtigsten Änderungen aufgeführt, die an dem vorliegenden Text vorgenommen wurden.

Programmversion	Kapitel	Seite	Beschreibung der Änderung
1.03			Die erste Fassung dieses Handbuchs bezieht sich auf die Version 1.03.
1.07.9			Allgemeine Überarbeitung - Version 1.07.9

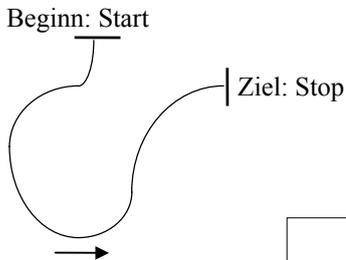
A

28 Wettkampfverlauf

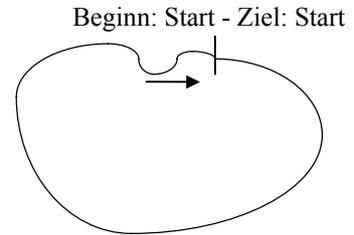
Funktion	Funksignal	Eingangsleitung	Schema-Ref.
Beginn des Startcountdowns (wenn vorgesehen)	Lap E	Lap	
Start des Pferds	Start	Start	
Ende des Durchlaufs (konfigurierbares Signal)	Stop oder Start	Stop oder Start	A, C, D, E, G B, F
Zwischenzeit, nur im Modus Einzelphase o Zweite Phase im Modus "2 Phasen" o "nachfolgendes Stechen"	Lap 1	Aux	
Ankunft erste Phase und Start zweite Phase, nur im Modus 'Zweiphasig mit fortlaufender Zeit' und 'Zweiphasig mit getrennten Zeiten' (konfigurierbares Signal)	Lap 1 oder Start oder Stop	Aux oder Start oder Stop	C, G D, F E
Start der zweiten Phase (nur im Modus 'amerikanisches Stechen') (konfigurierbares Signal)	Lap 1 oder Start oder Stop oder Lap 2	Aux oder Start oder Stop (Lap 2 steht über Kabel nicht zur Verfügung)	G
Unterbrechung und Wiederaufnahme der Zeitenmessung durch den Richter	Lap E	Lap	

Modus 'Einzelphase'

A : Start und Ankunft getrennt

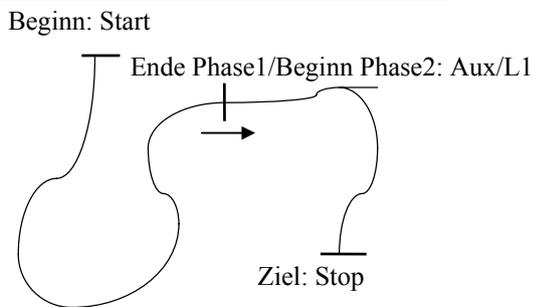


B : Start und Ankunft gleich

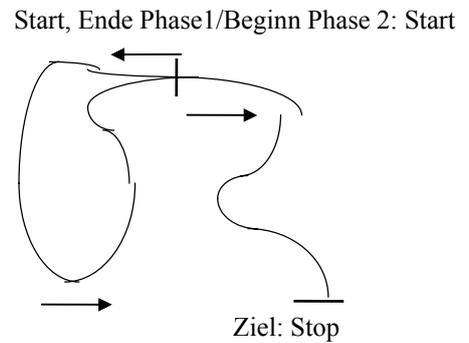


Modus 'Zweiphasig'

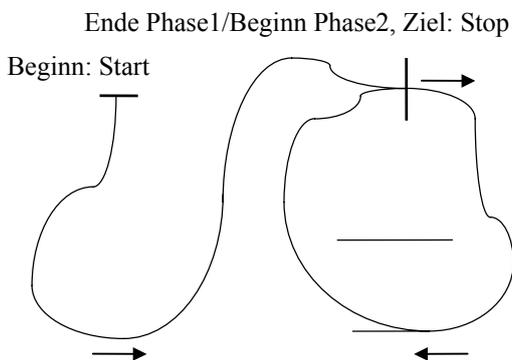
C: Start, Phase 1/2 und Ziel getrennt



D: Start stimmt mit Phase 1/2 überein

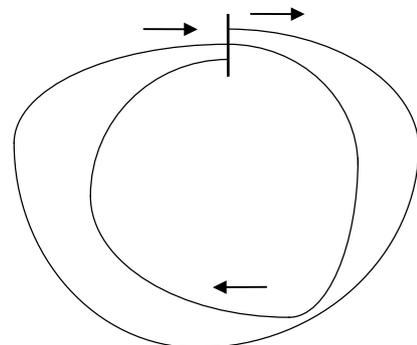


E: Ziel stimmt mit Phase 1/2 überein



F: Ziel stimmt mit Phase 1/2 überein

Beginn, Ende Phase1/Beginn Phase2, Ziel: Start



G: Modus 'nachfolgendes Stechen', wobei sich Start und Ziel der beiden Phasen an unterschiedlichen Stellen des Parcours befinden

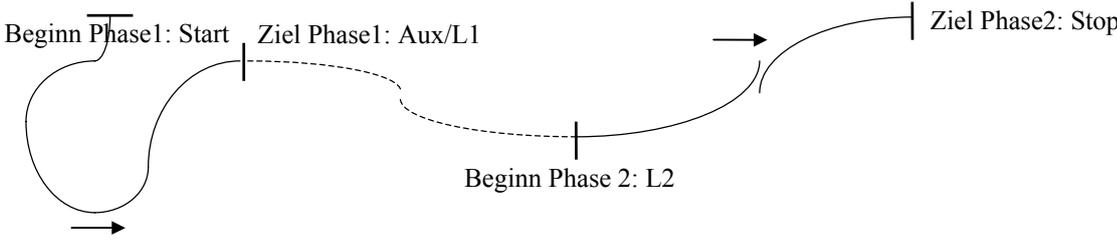


Abb. 13 Konfigurationsbeispiele

	REI2 Programm Reitsport	Doc: R2U_E_1079_002_D Version: 1.07.9 Seite 109 von 109
---	----------------------------	---

Copyright

Copyright © 1999, 2006 by Microgate s.r.l.
Alle Rechte vorbehalten

Die vorliegende Dokumentation und die einzelnen Handbücher dürfen ohne die vorherige schriftliche Genehmigung von Microgate s.r.l. weder in Teilen noch vollständig kopiert oder vervielfältigt werden.

Alle Marken oder Produktnamen, die in der vorliegenden Dokumentation genannt werden, sind bzw. können eingetragene Warenzeichen im Eigentum der einzelnen Unternehmen sein.

Microgate, REI2, REI, RaceTime, MicroTab, μ Tab, MicroGraph, μ Graph, MicroBeep, μ Beep, Uploader, Microrun, MicroLink, μ Flasher, LinkPod, LinkGate, LinkGate encoder, LinkGate decoder, EncRadio, DecRadio, MicroSem, μ Sem und Polifemo sind eingetragene Warenzeichen von Microgate s.r.l. oder ihr auf Lizenz zur Nutzung überlassen.

Microgate s.r.l. behält sich das Recht auf Änderung der in dieser Dokumentation und/oder in den entsprechenden Handbüchern beschriebenen Produkte vor, ohne zu vorheriger Ankündigung verpflichtet zu sein.

An der Erstellung der Software für den Zeitmesser REI2 und der dazugehörigen Handbücher haben mitgewirkt:

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

Software und Handbücher sind in den folgenden Sprachen erhältlich: Italienisch, Englisch, Deutsch, Französisch.

Microgate S.r.L
39100 Bolzano - Bozen
Via Stradivari, 4 Stradivaristr.
ITALY

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

