

REI2

Programma Inseguimento su pista



MICRO  **GATE**

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

Programma Inseguimento su pista

Sommario

1. CONVENZIONI	8
2. PER INIZIARE.....	9
2.1. Introduzione.....	9
2.2. Accensione e scelta programma	9
2.3. Cronometraggio.....	11
2.3.1. Inserimento manche, giri e pettorali.....	11
2.3.2. Partenza	12
2.3.3. Passaggi.....	12
2.3.4. Ultimo giro	13
2.3.5. Arrivo	13
2.3.6. Nuova prova	13
2.3.7. Annullo partenza.....	14
2.3.8. Annullo passaggio.....	14
2.3.9. Incremento passaggi.....	14
2.3.10. Elimina concorrente	14
2.3.11. Uscita da cronometraggio.....	14
2.4. Pattinaggio.....	15
2.4.1. Scelta della configurazione	15
3. CARATTERISTICHE PROGRAMMA	17
4. CRONOMETRAGGIO	18
4.1. Contesto funzionale.....	18
4.2. Logica di funzionamento	19
4.3. Assegnazione canali logici	20
4.4. Legenda simboli grafici.....	20
4.5. Inizio sessione	21
4.6. Modalità apripista.....	21
4.7. Gara	22
4.7.1. Modifica numero manche e transiti.....	22
4.7.2. Inserimento pettorali.....	22
4.7.3. Partenze	22
4.7.4. Falsa partenza.....	22
4.7.5. Primo passaggio	23
4.7.6. Annullamento partenza.....	23
4.7.7. Eliminazione.....	23
4.7.8. Annullamento transito / arrivo	23
4.7.9. Inverti concorrenti	23
4.7.10. Incrementa	24
4.7.11. Impulso 'condiviso'.....	24
4.7.12. Conferma prova.....	24
4.8. Modifica cronologici	24
4.8.1. Ricerca.....	24
4.8.2. Correggi cronologico.....	25
4.8.3. Annullo evento	25
4.8.4. Correggi evento	25
4.8.5. Uscita da edit eventi	25
4.8.6. Display durante la correzione eventi	26
4.9. Gestione tabellone	26


4.10.	Tasti lock	26
4.10.1.	Gestioni eventi scartati	27
4.11.	Tasti riarmo	28
4.12.	Uscita dal cronometraggio.....	28
4.13.	Banda di cronometraggio	29
5.	GESTIONE GRUPPI.....	32
5.1.	Inserimento/Modifica gruppi.....	32
5.2.	Stampa struttura gruppi	33
5.3.	Cancella gruppi.....	33
5.4.	Struttura gruppi:	34
5.5.	Ricevi struttura gruppi da PC	34
6.	CLASSIFICHE ED ALTRE STAMPE.....	35
6.1.	Stampa/Visualizza Classifiche	35
6.1.1.	Confronti diretti.....	36
6.2.	Altre stampe.....	37
6.3.	Modalità Stampa e Visualizzazione	37
6.4.	Stampa e visualizza dati climatici	38
6.4.1.	Test sonda clima.....	38
6.4.2.	Test anemometro	38
6.4.3.	Stampa dati clima:	39
7.	GESTIONE PARTENZE	40
7.1.	Inserimento manuale ordine di partenza.....	40
7.2.	Calcolo ordine di partenza.....	42
7.2.1.	Inverti pista.....	42
7.2.2.	Estrai vincitori	43
7.3.	Stampa elenchi di partenza.....	44
8.	SINCRONIZZAZIONE.....	45
8.1.	Sincronizzazione.....	45
8.2.	Modifica valore sincronizzazione.....	45
8.3.	Verifica sincronizzazione	45
8.4.	Segnale	46
9.	SQUALIFICHE.....	47
10.	TRASMISSIONE DATI A PC.....	48
10.1.	Trasmissione dati Off Line.....	48
10.2.	Configurazione uscita dati On Line.....	48
10.3.	Protocollo di uscita dati	49
11.	RICEZIONE DATI DA PC	50
11.1.	Ricezione elenchi da PC.....	50
11.1.1.	Ricevi elenco partecipanti da PC.....	50
11.1.2.	Ricevi struttura gruppi da PC	50
11.1.3.	Ricevi elenco di partenza da PC.....	50
11.1.4.	Cancella elenchi di partenza.....	51
11.2.	Stampa elenchi.....	51
11.3.	Cancellazione elenchi.....	52
11.3.1.	Cancella elenco nomi partecipanti	52
11.3.2.	Cancella struttura gruppi	52
11.3.3.	Cancella elenchi di partenza.....	52

12. CONFIGURAZIONE REI2.....	53
12.1. Configurazione Software.....	53
12.1.1. Visualizzazione tempi netti	53
12.1.2. Precisione di misura	53
12.1.3. Selezione manche per tempo totale.....	54
12.1.4. Tabellone incontri.....	54
12.1.5. Numero rilevazioni.....	54
12.1.6. Stampa cronologici.....	54
12.1.7. Inverti pista dopo start:.....	55
12.1.8. Tempo di disattivazione dopo START.....	55
12.2. Configurazione Hardware	55
12.2.1. Canale LinkGate.....	55
12.2.2. Stampante	55
12.2.3. Beep tasti	55
12.2.4. Contrasto display	55
12.2.5. Durata trasmissione Linkgate.....	56
12.3. Configurazione seriali	56
12.4. Stampa configurazione	57
13. CONFIGURAZIONE TABELLONE.....	58
13.1. Scelta visualizzazioni	58
13.2. Pausa di visualizzazione	61
13.3. Velocità seriale tabellone	62
13.4. Programma pubblicità	62
13.5. Visualizzazione nazione concorrente	62
13.6. Configurazione linea 485	62
13.7. Visualizza tempo senza punteggiatura	62
13.8. Controllo lunghezza trasmissione tabellone.....	62
13.9. Visualizzazioni disponibili	62
13.10. Ritardo visualizzazione tabellone/tick.....	63
13.11. Visualizza classifica	63
13.12. Numero massimo concorrenti nella classifica rotante.....	63
13.13. Pausa visualizzazione classifica rotante	63
13.14. Modalità visualizzazione	64
14. CONFIGURAZIONE LINEE	65
14.1. Assegnazione canali fisici/logici	65
14.1.1. Assegnazione linee principali e tasti	65
14.1.2. Assegnazioni Canali Radio	65
14.1.3. Assegnazione Canali LinkPod.....	66
14.2. Tempi di disattivazione linee.....	66
14.3. Configurazione esclusione linee.....	67
14.4. Configurazione linee N/A N/C.....	67
14.5. Filtro rumore linee principali.....	67
15. IMPOSTAZIONE BASI VELOCITÀ	69
15.1. Lunghezza basi velocità medie.....	69
15.2. Lunghezza basi velocità radio	69
15.3. Unità di misura	70
15.4. Tipo basi velocità	70
15.5. Range basi velocità.....	70

16. RICEZIONE DATI MEMORIZZATI DA LINKGATE	71
17. TEST LIVELLO SEGNALE RADIO LINKGATE	72
18. CALCOLATRICE	73
18.1. Normale	73
18.2. Estesa (gestione giorni)	73
19. MODEM	74
20. RICARICA ACCUMULATORI.....	75
20.1. Scarica/Ricarica.....	75
20.2. Ricarica immediata	75
20.3. Interrompi	76
21. GESTIONE GARE	77
21.1. Nuova gara.....	77
21.2. Cancella/Richiama gara memorizzata	77
21.3. Prosegui gara attuale.....	78
21.4. Cancellazione globale memoria	78
22. MODIFICA CONFIGURAZIONE BASE	79
23. STATO LINEE.....	80
24. CONFIGURAZIONI PREIMPOSTATE	81
25. PROTOCOLLI DI COMUNICAZIONE REI 2 - PC.....	82
25.1. Da PC.....	82
25.1.1. Lista dei Nomi e Nazionalità degli Atleti.....	82
25.1.2. Lista dei Gruppi e loro Composizione	83
25.1.3. Liste di Partenza	84
25.1.4. Cancellazione liste di partenza	85
25.2. Per PC.....	86
26. STRUTTURA MENU	87
26.1. Menu iniziale	87
26.2. Menu gara.....	87
27. MODIFICATION HISTORY	91

Indice delle figure.

Figura 1 – Display: aspetto generale.....	11
Figura 2 – Display: pronto alla partenza	11
Figura 3 – Display: partiti	12
Figura 4 – Display: transitati sul traguardo.....	12
Figura 5 – Display: ultimo giro.....	13
Figura 6 – Display: pattinaggio pronto a start.....	16
Figura 7 – Display: pattinaggio primo passaggio	16
Figura 8 – Legenda simboli grafici.....	20
Figura 9 – Display in modalità modifica eventi.....	26
Figura 10 – Esempio banda: modalità apripista.....	29
Figura 11 – Esempio banda: una gara	30
Figura 12 – Esempio banda: annullamenti.....	31
Figura 13 – Esempio banda: distacchi precedenti.....	31
Figura 14 – Esempio banda: falsa partenza	31

	REI 2 Programma Inseguimento su pista	Doc: R2U_I_1085_001_I Versione: 1.08.5 Pagina 8 di 92
---	--	---

1. Convenzioni

All'interno di questo manuale i tasti da premere sono evidenziati tra parentesi acute, ad esempio premere <F1> significa premere il tasto giallo con l'indicazione F1, mentre le opzioni proposte dal REI2 sono indicate in grassetto.

Nelle rappresentazioni del display un tempo scritto in *corsivo* indica che sul cronometro quel tempo sta scorrendo.

Una cifra sottolineata indica che il cursore lampeggiante si trova in quella posizione ed il cronometro sta aspettando un input.

2. Per iniziare

2.1. Introduzione

Il migliore modo per imparare ad utilizzare il cronometro Microgate REI2 è iniziare a provare. Si tenga, allo scopo, presente che nessuna sequenza di tasti può arrecare danni al vostro cronometro, mentre si raccomanda di leggere con attenzione il manuale d'uso prima di collegare qualsivoglia accessorio.

Questo primo capitolo vi guiderà passo a passo alla gestione di una breve competizione di Ciclismo inseguimento su pista.

Durante questo primo utilizzo simuleremo i vari impulsi di **START**, **AUX** e **STOP** utilizzando i tasti linea. REI2 si comporta in maniera analoga sia che l'impulso provenga da tastiera che da linea esterna.

Supponiamo di non avere alcun tabellone collegato.

2.2. Accensione e scelta programma

Iniziamo, naturalmente, con l'accendere il cronometro con l'apposito interruttore; sul display apparirà per un breve momento la scritta ---SYSTEM BOOTING --- e di seguito la scritta di presentazione e la versione del software installato.

Qualora l'orologio interno di REI2 non sia stato sincronizzato, o abbia, in qualche modo, perso la sincronizzazione, ne viene dato avviso (**Il sistema ha perso la sincronizzazione**), così come si viene avvisati se i dati in memoria non sono più validi (**ATTENZIONE MEMORIA NON CONFORME**). Fare riferimento al **manuale d'uso** cap. **Prima accensione** per le relative istruzioni.

Le informazioni relative alla versione del software vengono evidenziate anche sulla banda. Terminata questa fase appare il primo menu.

*Hh:mm:ss.d*A:Nuova gara
B:Cancella/Richiama gara memorizzata
C:Prosegui gara attuale
D:Cancellazione globale memoria

A B C D altro

Selezioniamo con <F1> la scelta **Nuova gara**, sulla banda verrà evidenziata la scelta che abbiamo appena effettuato, per l'appunto, NUOVA GARA ed il REI2 richiede quale tipologia di gara cronometrare

*Hh:mm:ss.d*Seleziona il programma:
A:Partenze singole
B:Partenze a gruppi
C:Cronometro base
D:Parallelo

A B C D altro

Premendo <F5> passiamo alla seconda videata di scelta programma.

*Hh:mm:ss.d*Seleziona il programma:
A:Equitazione
B:Nuoto
C:PC-ONLINE
D:Inseguimento su pista

A B C D menu

Premendo <F4> attiviamo il programma **Inseguimento su pista**.

*Hh:mm:ss.d*A:Cancella configurazione precedente
B:Mantieni configurazione ultima gara

Selezioniamo <F1> per **Cancella configurazione precedente** e confermiamo l'intenzione di cancellare la configurazione con <F4>.

*Hh:mm:ss.d*Scegli la configurazione:
A:Ciclismo
B:Pattinaggio

A B

REI2 ha registrato al suo interno diverse configurazioni standard per le varie discipline sportive, optiamo per **Ciclismo** con il tasto <F1>.

Hh:mm:ss.d

M 1

A:Cronometraggio
B:Inserimento/stampe gruppi
C:Classifiche ed altre stampe
D:Gestione partenze

A B C D altro

La scelta effettuata ci viene nuovamente evidenziata sulla banda. Ora siamo pronti per iniziare la sessione di **Cronometraggio** premendo nuovamente <F1>.

Da questo momento in poi il display del REI2 non opera più in modalità 'testo' ma passa in modalità 'grafica'.

Soffermiamoci ad analizzare, in Figura 1, quanto appare ora sul display.

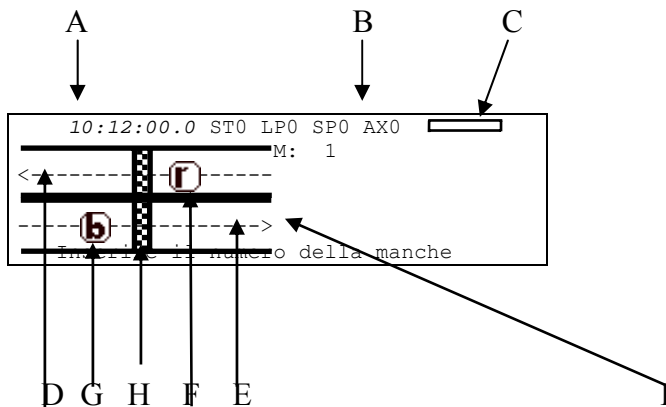


Figura 1 – Display: aspetto generale.

Nelle varie posizioni vediamo:

- L'ora solare a correre
- Lo stato delle linee
- Lo stato dell'alimentazione
- Pista lato opposto.
- Pista lato vicino
- Posizione del concorrente 'ROSSO'
- Posizione del concorrente 'BLU'
- Traguardo
- Direzione in cui corre il concorrente

2.3. Cronometraggio

2.3.1. Inserimento manche, giri e pettorali

Entrati nella funzione cronometraggio REI2 richiede di inserire alcuni valori. Per quanto riguarda il numero di manche confermiamo con <ENT> il numero **1** proposto. Successivamente per il numero dei giri da percorrere accettiamo la proposta di **4** giri confermando con <ENT>. Quindi per il numero di pettorale dei concorrenti 'ROSSO e 'BLU' inseriamo il pettorale 1 e 2 premendo <1> <ENT> e <2> <ENT>.

Ora REI2 è pronto e ci avvisa facendo apparire per alcuni secondi la scritta '**Cronometro pronto**'. Sparita la scritta il display si presenta come in Figura 2:

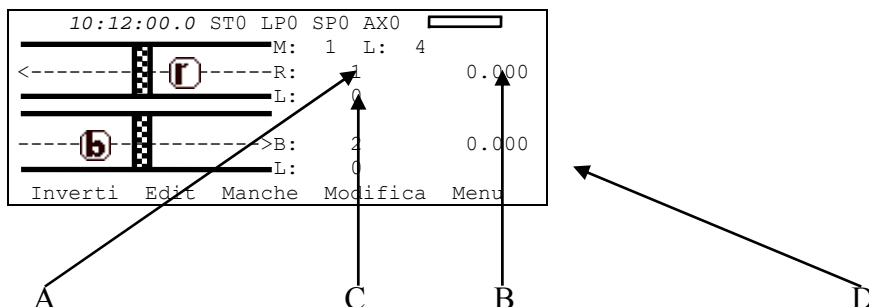


Figura 2 – Display: pronto alla partenza

Nelle varie posizioni vediamo

- Pettorale concorrente ROSSO

- b) Tempo concorrente ROSSO
- c) Numero giri concorrente ROSSO
- d) Dati concorrente BLU

2.3.2. Partenza

Possiamo ora far partire la nostra prima gara premendo il tasto <STA>.

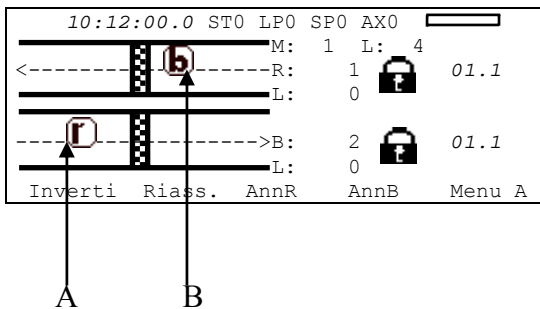


Figura 3 – Display: partiti

- Nelle varie posizioni vediamo
- a) Posizione pettorale ROSSO
 - b) Posizione pettorale BLU

Possiamo notare come le posizioni dei concorrenti siano state invertite rispetto a quanto visualizzato prima della partenza. Il simbolo del lucchetto che appare per cinque secondi a fianco del numero del concorrente indica che eventuali impulsi rilevati sulla linea sono scartati.

2.3.3. Passaggi

Per simulare il primo passaggio premiamo il tasto <STO> per il traguardo vicino e, subito dopo, il tasto <AUX> per il traguardo lontano.

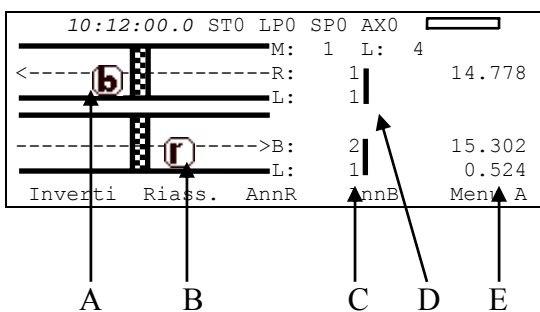


Figura 4 – Display: transitati sul traguardo

- Nelle varie posizioni vediamo
- a) Posizione pettorale BLU
 - b) Posizione pettorale ROSSO
 - c) Numero di passaggi effettuati
 - d) Indicatore tempo di inversione
 - e) Il distacco tra ROSSO e BLU

Sul display viene evidenziato il tempo netto di ogni concorrente per un periodo di 9 secondi (che equivale al tempo di pausa dei tabelloni). Il distacco, che ha iniziato a correre al momento del

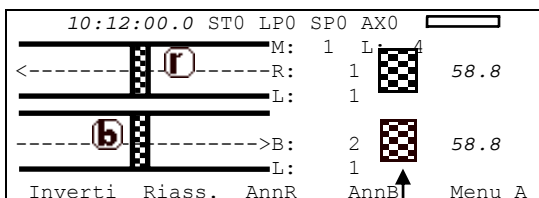
transito del primo concorrente, viene arrestato all'arrivo del secondo concorrente e rimane visibile per 9 secondi dopo l'arrivo del secondo concorrente. Durante questi 9 secondi la lineetta verticale del tempo di inversione si rimpiccolisce. Nell'esempio di Figura 4 il concorrente con il pettorale BLU giunge al traguardo con un ritardo di 524 millesimi di secondo. I tempi netti ed il distacco vengono stampati sulla banda

Trascorso il tempo di inversione i simboli grafici che rappresentano le posizioni dei concorrenti vengono variate ed i tempi netti riprendono a correre.

Simuliamo il secondo passaggio premendo contemporaneamente i tasti <STO> ed <AUX>. Il numero dei passaggi rilevati indica **2**.

2.3.4. Ultimo giro

Trascorsi 15 secondi simuliamo un terzo passaggio premendo sempre i tasti <STO> ed <AUX>. Ora l'indicatore passaggi dovrebbe indicare **3**. Possiamo notare come, trascorso il tempo di inversione, inizi a lampeggiare il simbolo di 'arrivato' ad indicare che si tratta dell'ultimo giro.



A

Figura 5 – Display: ultimo giro

Nelle varie posizioni vediamo

a) Simbolo di arrivato

2.3.5. Arrivo

L'arrivo viene rilevato esattamente come gli altri passaggi premendo i tasti <STO> e, poco dopo, il tasto <AUX>. Una volta terminata la prova il simbolo di arrivato termina di lampeggiare.


Sulla banda vengono evidenziati i tempi netti dei due concorrenti, il distacco del secondo arrivato e, dopo aver confermato l'arrivo con <F5> per **Conferma** e <F4> per **Sì**, l'evidenza che il concorrente in pista BLU ha vinto.

REI2 invia ai tabelloni le informazioni da visualizzare a fine prova. Per sospenderne l'invio, mentre è visibile la scritta **Vis. sul tabellone in corso** sul display, premere <F5> **SKIP** e confermare con <F4> per **Sì**.

REI2 è ora pronto per una nuova prova.

2.3.6. Nuova prova

Viene riproposta la videata con la richiesta del numero di pettorale dei due concorrenti. Confermiamo il numero di pettorale per il concorrente ROSSO premendo <ENT> ed il numero BLU premendo nuovamente <ENT>. Simuliamo una nuova partenza premendo il tasto <STA>

	<p style="text-align: center;">REI 2 Programma Inseguimento su pista</p>	<p>Doc: R2U_I_1085_001_I Versione: 1.08.5 Pagina 14 di 92</p>
---	--	---

2.3.7. Annulla partenza.

Questo impulso di partenza è da annullare. Per farlo premiamo il tasto <ALT>+<F1> **AnnStart**. Confermiamo l'intenzione di cancellare l'impulso di start premendo il tasto <F4> per **Sì**. Sulla banda viene stampata la conferma di **Gara annullata!** E Rei2 chiede nuovamente il numero dei concorrenti in gara. Confermiamo nuovamente i numeri in partenza premendo <ENT> e nuovamente <ENT>. Premiamo il tasto <STA> per la nuova partenza.

2.3.8. Annulla passaggio.

Simuliamo un impulso 'indesiderato' premendo il tasto <STO>. In questo modo è stato assegnato un passaggio al concorrente ROSSO, che era atteso sul traguardo inferiore. Possiamo notare come ora il concorrente ROSSO sia passato a destra rispetto al traguardo inferiore e dopo 9 secondi venga spostato in arrivo sul traguardo superiore.

Per annullare l'impulso premiamo il tasto <F3> **AnnR**. Il concorrente viene riposizionato prima del traguardo inferiore e sulla banda viene data evidenza dell'annullamento del relativo impulso.

Simuliamo un transito corretto premendo prima il tasto <STO> e poi il tasto <AUX>.

2.3.9. Incremento passaggi.

Dopo una ventina di secondi ripremiamo il tasto <STO> per simulare il transito del concorrente sul traguardo inferiore (in questo caso il concorrente BLU). Per un qualsivoglia problema non abbiamo il transito del concorrente ROSSO.

Per incrementare il numero di passaggi del concorrente ROSSO premiamo il tasto <ALT>+<F2> per **Increment.** Ora incrementiamo i passaggi per il concorrente ROSSO premendo il tasto <F3> per **Rosso**. Viene assegnato, al concorrente Rosso, lo stesso passaggio assegnato al concorrente Blu.

Trascorsi altri 20 secondi simuliamo un nuovo passaggio premendo <STO> e poi <AUX>.

2.3.10. Elimina concorrente

Il concorrente Blu decide di ritirarsi. Per toglierlo dalla gara premiamo i tasti <ALT>+<F4> per **El.B.** e confermiamo premendo il tasto <F4> **Sì**. Sulla banda viene stampata l'evidenza dell'eliminazione del concorrente.

Terminiamo la nostra prova premendo il tasto <AUX> per simulare l'arrivo del concorrente ROSSO (sul traguardo lontano) e confermiamo il risultato premendo il tasto <F5> per **Conferma** e poi <F4> per **Sì**.

Attendiamo che scompaia la scritta **Visualizzazione sul tabellone in corso**.

Confermiamo, poi, con <ENT> <ENT> i pettorali proposti per la nuova gara.

2.3.11. Uscita da cronometraggio

Terminata la nostra breve gara usciamo dalla funzione di cronometraggio scegliendo l'opzione **MENU** con il tasto <F5> Il display è ora ritornato in modalità testo.

2.4. Pattinaggio

Simuliamo ora una breve gara di ‘Pattinaggio’.

Usciti dalla precedente sessione di cronometraggio ci troviamo nuovamente in modalità testo con le prime scelte di menu sul display.

2.4.1. Scelta della configurazione

```
Hh:mm:ss.d          M 1
A:Cronometraggio
B:Inserimento/stampa gruppi
C:Classifica e altre stampe
D:Gestione partenze
A          B          C          D          altro
```

Premiamo <F5> **altro** per passare la menu **M2** e, poi, ancora <F5> **altro** ...<F5> **altro** sino ad arrivare al menu **M5**

```
Hh:mm:ss.d          M 5
A:Gestione gare
B:Modifica configurazione base
C:Stato linee
D:Semaforo
A          B          C          D          altro
```

e scegliamo **Modifica configurazione base** con il tasto <F2>

```
Hh:mm:ss.d
A:Ciclismo
B:Pattinaggio
A          B
```

Ancora <F2> per **Pattinaggio**

Ora ritorniamo in cronometraggio premendo, in sequenza, i tasti <ESC> per ritornare al menu **M1** ed il tasto <F1> per cronometraggio

```
Hh:mm:ss.d          M 3/1/1
A:Cronometraggio
B:Inserimento/stampa gruppi
C:Classifica e altre stampe
D:Gestione partenze
A          B          C          D          altro
```

Premiamo il tasto <F1> per ritornare in **Cronometraggio**

Il display ritorna in modalità ‘grafica’.

Le informazioni riportate sul display sono uguali a quelle precedentemente viste (Figura 2) con l'eccezione del senso di percorrenza del traguardo lontano che, nel pattinaggio, è lo stesso di quello del traguardo vicino: da sinistra verso destra..

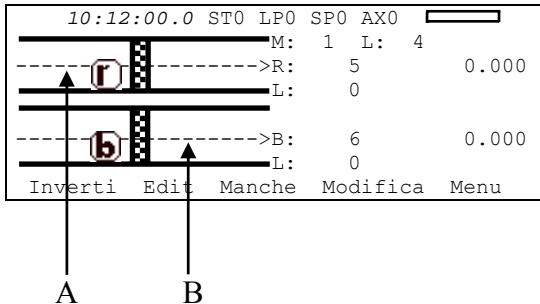


Figura 6 – Display: pattinaggio pronto a start

Nelle varie posizioni vediamo

- Senso di percorrenza del traguardo lontano
- Senso di percorrenza del traguardo vicino

Facciamo partire la nostra gara con <STA> e dopo una decina di secondi premiamo <AUX> e <STO>.

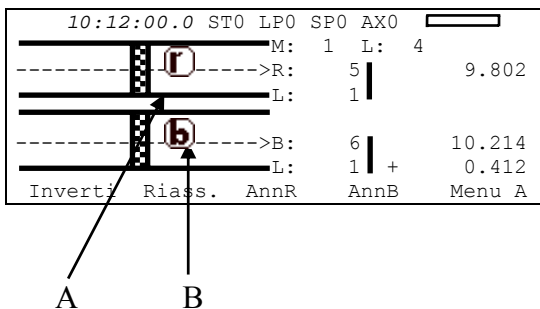


Figura 7 – Display: pattinaggio primo passaggio

Nelle varie posizioni vediamo

- Rosso transitato
- Blu transitato

Si può notare come entrambi i simboli grafici si siano spostati da sinistra verso destra.

Trascorsi 20 secondi premiamo nuovamente <STO> e <AUX> poi, sempre aspettando 20 secondi <STO> ed <AUX> e, dopo ulteriori 20 secondi per l'ultima volta <STO> ed <AUX> per simulare l'arrivo.

Confermiamo il risultato premendo il tasto <F5> per **Conferma** e poi <F4> per **Si**.

Attendiamo che scompaia la scritta **Visualizzazione sul tabellone in corso**, confermiamo con <ENT> <ENT> i pettorali proposti per la nuova gara ed usciamo premendo dalla funzione di cronometraggio scegliendo l'opzione **MENU** con il tasto <F5> Il display è ora ritornato in modalità testo.

3. Caratteristiche programma

Nella breve gara illustrata in 'Per iniziare' abbiamo utilizzato solo una minima parte delle funzionalità offerte dal programma 'Inseguimento su pista'. Nei capitoli seguenti verranno analizzate più in dettaglio le varie possibilità di configurazione ed i vari interventi operativi da effettuare a fronte di particolari eventi.

Sulla banda vengono evidenziati tutti gli eventi registrati e tutte le modifiche ad essi apportati (Annulli, variazioni, riassegnazioni ...).

Per prime verranno illustrate le funzionalità disponibili all'interno della funzione Cronometraggio, in seguito verranno illustrate le possibilità a cui si può accedere dal menu di programma.

Le varie scelte possibili, sia per quanto riguarda i vari menu, le varie opzioni o i vari valori modificabili vengono, di volta in volta, assegnati ai 5 tasti funzione <F1> <F2> <F3> <F4> <F5>.

I rilevamenti vengono effettuati, se non specificato diversamente, con la precisione di 1/25.000 di secondo; vengono stampati e visualizzati con la precisione di 1/1.000. Tutti i calcoli vengono effettuati al 1/25.000 e quindi i tempi netti arrotondati come richiesto.

Per far fronte a particolari esigenze è data la possibilità di abbassare la precisione di rilevazione e memorizzazione e portarla allo stesso livello di quella richiesta dalla competizione (es. staffette rilevate al 1/10).

E' possibile far partire un concorrente in una manche anche se non ha un tempo relativo a manche precedenti.



Il memorizzare tutti gli eventi e calcolare i risultati quando servono permette la massima flessibilità di gestione della gara, come modificare gli eventi relativi a manche precedenti, ristampare classifiche di manches già concluse, gestire in contemporanea più manches, o, al limite, far partire dei concorrente invertendone l'ordine delle manches.

Questo manuale fa riferimento alla versione 1.08.5.

4. Cronometraggio

4.1. Contesto funzionale

Le varie funzioni vengono associate ai 5 tasti funzione in maniera diversa a seconda degli eventi da gestire, della ‘tastiera virtuale’ abilitata e dal fatto che si sia o meno richiesto un intervento sul pettorale ‘proprietario’ dell’evento rilevato.

Nelle prime sessioni è, quindi, consigliato verificare la funzione associata ai vari tasti, che viene sempre evidenziata sul display, prima della loro pressione.

Di seguito sono evidenziate le varie funzioni attive all’interno dei vari ‘stati’ in cui si può trovare REI2 all’interno della sessione di cronometraggio, nonché il capitolo in cui ne viene descritto l’utilizzo.

Stati:

- **Normale** non vi sono tempi a correre.
- **Partito** gara partita
- **Arrivato** entrambi i concorrenti arrivati

Le funzioni attive in stato ‘normale’, sono:

- **Inverti**..... 4.7.10 Inverti concorrenti 23
- **Edit** 4.8 Modifica cronologici 24
- **Manche**..... 4.7.1 Modifica numero manche e transiti 22
- **Modifica** 4.7.2 Inserimento pettorali 22
- **MENU** 4.12 Uscita dal cronometraggio 28
- **Apripista (*)**..... 4.6 Modalità apripista 21
- **Riarmo (*)**..... 4.7.3 Riarmo 22


Le funzioni attive in stato ‘partito’:

- **Inverti**..... 4.7.10 Inverti concorrenti 23
- **Riass.** 4.7.12 Impulso ‘condiviso’ 24
- **AnnR | AnnB**..... 4.7.9 Annullamento transito / arrivo 23
- **MENU** 4.12 Uscita dal cronometraggio 28
- **AnnStart (*)**..... 4.7.7 Annullamento partenza 23
- **Increm. (*)**..... 4.7.11 Incrementa 24
- **El.R | El.B (*)**..... 4.7.8 Eliminazione 23

Le funzioni attive in stato ‘Arrivato’.

- **Inverti**..... 4.7.10 Inverti concorrenti 23
- **AnnR | AnnB**..... 4.7.9 Annullamento transito / arrivo 23
- **Conferma** 4.7.13 Conferma prova 24

Le funzioni indicate con (*) sono accessibili premendo il tasto <ALT> ed il tasto <Fx> contemporaneamente.

	REI 2 Programma Inseguimento su pista	Doc: R2U_I_1085_001_I Versione: 1.08.5 Pagina 19 di 92
---	--	--

4.2. Logica di funzionamento

La tipologia di gara gestita da questo programma è quella in cui due concorrenti, identificati come ROSSO e BLU, sono in diretta competizione tra di loro scambiandosi i traguardi su cui devono transitare (metà giro per il ciclismo, pista interna/esterna per il pattinaggio).

Il programma **Inseguimento su pista** di REI 2 visualizza, sul display, la posizione del concorrente rispetto al traguardo su cui è atteso.

Ad ogni passaggio su un traguardo il concorrente viene posizionato dopo il traguardo, e dopo 9 secondi spostato prima del traguardo successivo.

Se entrambi i concorrenti sono attesi sullo stesso traguardo i relativi simboli vengono visualizzati uno dietro l'altro nell'ordine in cui sono attesi sul traguardo.

Nella configurazione Ciclismo il senso di percorrenza sui traguardi è speculare: traguardo lontano da destra verso sinistra, traguardo vicino da sinistra verso destra. Nella configurazione Pattinaggio il senso di percorrenza è uguale, da sinistra verso destra per entrambi (si presuppone che la postazione di cronometraggio sia all'esterno della pista lato traguardo).

Il programma offre la possibilità di effettuare sfide su più manches.

4.3. Assegnazione canali logici



Questo programma utilizza in maniera particolare i canali logici **STOP** ed **AUX**. Il canale **STOP** fa riferimento al traguardo visualizzato sulla parte inferiore del display di REI2, il canale **AUX** al traguardo visualizzato nella parte superiore del display.

Per facilitare il compito al cronometrista si consiglia di collegare all'ingresso **STOP** la linea proveniente dal traguardo più vicino, all'ingresso **AUX** la linea proveniente dal traguardo più lontano.

Le varie rilevazioni sono considerate come transiti (lap). Quando il numero di passaggi coincide con il numero di giri impostato allora il transito è considerato arrivo.



REI 2 considera i passaggi sui traguardi NON il numero di giri da effettuare. Se, ad esempio, cronometriamo una prova in velodromo dovremo inserire un numero di **LAP** doppio rispetto al numero di giri che i concorrente dovranno compiere. I concorrenti, infatti, transitano su 2 traguardi ogni giro.

4.4. Legenda simboli grafici

La parte a sinistra del display, all'interno del programma Inseguimento, rappresenta la posizione dei concorrenti rispetto ai traguardi. La tabella che segue descrive i vari simboli ed il loro significato.

Simbolo	Significato
	Il concorrente BLU
	Il concorrente ROSSO
	Rappresenta la pista. Il tratteggio centrale è il traguardo, mentre la freccia -> il verso di percorrenza (in questo caso da sinistra a destra)
	Il concorrente ROSSO è atteso al traguardo. È prima del traguardo
	Il concorrente ROSSO è transitato sul traguardo. È dopo il traguardo
	Sono attesi al traguardo il concorrente ROSSO seguito dal concorrente BLU
	Il concorrente ROSSO è transitato sul traguardo, il concorrente BLU è atteso sullo stesso traguardo
	Sia il concorrente ROSSO che quello BLU sono transitati sul traguardo

Figura 8 – Legenda simboli grafici.

4.5. Inizio sessione

Per iniziare una sessione di cronometraggio (gara), una volta scelta l'opzione relativa alla gara, appare la richiesta per selezionare il programma desiderato.

Questo manuale illustra il funzionamento del programma 'Inseguimento su pista', quindi premiamo il tasto <F5> **Altro** per accedere alla seconda parte dell'elenco dei programmi disponibili e quindi <F4> per **Inseguimento**.

Qualora sia memorizzata una particolare configurazione usata in precedenza e la intendiamo utilizzare (automatismi, troncamenti, tempi morti ...,) premiamo <F2> per **Mantieni configurazione ultima gara**.

Se, viceversa, vogliamo variare la configurazione utilizzata, premiamo <F1> per **Cancella configurazione precedente**. Per confermare l'intenzione di azzerare la configurazione impostata premiamo <F4> per **Sì** ed il tasto funzione corrispondente alla nuova configurazione da utilizzare. In caso di errore premiamo <F5> per **No**.

Per attivare la sessione premiamo il tasto <F1> per **Cronometraggio**.

Nel momento in cui si inizia una nuova gara di Inseguimento viene richiamata, automaticamente, la funzione 4.7.1 Modifica numero manche e transiti (pag. 22) e, a seguire, la funzione 4.7.2 Inserimento pettorali (pag. 22).

4.6. Modalità apripista

Ad ogni nuova partenza è possibile attivare la modalità apripista. La modalità apripista viene attivata premendo il tasto <F1> **Apripista** e selezionando con <F4> **Sì** alla richiesta **Attivare modo apripista**.

Attivata la modalità è possibile disattivarla, a gara ferma, premendo il tasto <F1> **Dis.ApriP** e confermando con <F4> per **Sì**. Ogni variazione di stato viene evidenziata sulla banda, racchiusa in una cornice di asterischi, in modo da poterla rilevare rapidamente.

Mentre è attiva la modalità apripista nella parte centrale della seconda linea appare la scritta *****APRIPISTA*****. Il tabellone viene disattivato e fatto lampeggiare il relativo led rosso sul cronometro (è possibile comunque riattivare il tabellone). La gestione degli apripista rimane esattamente la stessa della gestione normale con la differenza che gli apripista non appaiono in classifica.



Una volta usciti dalla modalità apripista, i dati relativi alla stessa vengono cancellati dalla memoria di REI2.

4.7. Gara

4.7.1. Modifica numero manche e transiti

Premendo il tasto <F3> **Manche** è possibile variare il numero di manche ed il numero di rilevazioni da effettuare. Il numero di manche accettato è da 1 a 250, il numero di rilevazioni accettato è da 1 a 240.



Nel caso si incontrino gli stessi concorrenti che si sono sfidati nella manche precedente il distacco iniziale sarà, naturalmente, quello della manche precedente; nel caso di concorrenti differenti il distacco verrà calcolato come differenza sui tempi netti finali ottenuti precedentemente dai due concorrenti. Il distacco iniziale viene evidenziato sia sulla banda che sul display.

Qualora sia attivata la gestione del tabellone FIS (vedi 12.1.4 Tabellone incontri a pag. 54) il numero della manche viene sostituito dalla combinazione fase (Qualificazioni, Ottavi, Quarti, Semifinali e Finali) e numero di manche (1 o 2). La scelta della fase si effettua utilizzando i tasti <Freccia>, effettuata la quale va impostato il numero di manche e confermato con <ENT>.

4.7.2. Inserimento pettorali

Premendo il tasto <F4> per **Modifica** è possibile variare i numeri di pettorale dei concorrenti in partenza. Vengono richiesti, in successione, i numeri per il concorrente ROSSO e BLU. Per confermare l'inserimento di ogni singolo pettorale premere il tasto <ENT>. In caso di assenza di un concorrente su una pista inserire il pettorale 0; sul display appare la scritta ---:---:---.-.

Qualora il pettorale inserito abbia già effettuato la manche impostata, REI2 avvisa con **Pettorale già assegnato**. Per variare il numero premere <F4> per **Modifica** e ripetere l'inserimento. Se, invece, si desidera confermare l'inserimento del numero doppio premere <F3> per **Conferma**. A questo punto REI2 chiede la conferma della volontà di cancellare il tempo precedentemente rilevato, presentando la scritta **Attenzione il dato sarà cancellato**, premere <F4> **Sì** per confermare o <F5> **No** per annullare l'annullamento.

4.7.3. Riamo


Permette di impostare il tempo, in secondi per cui, eventuali impulsi rilevati sulle linee STOP ed AUX non vengono rilevati e non incrementano il numero di passaggi. Durante il tempo di disattivazione sul display, in corrispondenza della linea interessata, appare il simbolo di lucchetto.

4.7.4. Partenze

Nel momento che riceve un impulso di **START** REI2 considera partita la prova.

4.7.5. Falsa partenza

Gli impulsi rilevati nei 500 millisecondi prima dello **START** vengono considerati come relativi a false partenze. Eventuali impulsi rilevati vengono stampati sulla banda con l'indicazione **!!FALSA PARTENZA ROSSO!!** o **!!!FALSA PARTENZA BLU!!!** E l'indicazione dell'anticipo rispetto allo start.

	REI 2 Programma Inseguimento su pista	Doc: R2U_I_1085_001_I Versione: 1.08.5 Pagina 23 di 92
---	--	--

4.7.6. Primo passaggio

Dopo la partenza le linee di STOP e AUX rimangono disabilitate per un periodo configurabile dall'utente (vedi cap. 12.1.8 Tempo di disattivazione dopo START a pag. 55). Gli impulsi rilevati mentre il simbolo del lucchetto è visibile non vengono rilevati né concorrono all'incremento del numero di passaggi. Questo permette di effettuare le partenze sia prima che dopo le linee di traguardo senza dover variare il numero delle rilevazioni.

4.7.7. Annullamento partenza

Per annullare l'impulso di partenza premere i tasti <ALT>+<F1> **Ann.Start**. Di ogni annullamento viene chiesta conferma con **Sicuro?**. Per confermare l'annullamento premere <F4> per **Sì**, per non annullare premere <F5> per **No**.

Sulla banda viene evidenziato l'annullamento dell'evento con la scritta **Gara annullata!**

4.7.8. Eliminazione

Premendo, contemporaneamente, i tasti <ALT> e <F3> **El.R** per il concorrente ROSSO o <ALT><F4> **El.B** per il concorrente BLU viene 'eliminato' il concorrente prescelto. Di ogni eliminazione viene chiesta conferma con **Sicuro?**. Per confermare l'eliminazione premere <F4> per **Sì**, per non annullare premere <F5> per **No**.

Sulla banda viene evidenziato l'eliminazione dell'evento con la scritta **N ...eliminato**, mentre sul display appare la scritta **XX:XX:XX.X**.

4.7.9. Annullamento transito / arrivo

Per annullare l'impulso di transito o di arrivo della pista ROSSA premere il tasto <F1> **AnnR**, per annullare l'impulso di transito o di arrivo della pista BLU premere il tasto <F2> **AnnB**. Di ogni annullamento viene chiesta conferma con **Sicuro?**. Per confermare l'annullamento premere <F4> per **Sì**, per non annullare premere <F5> per **No**.

Sulla banda viene evidenziato l'annullamento dell'evento con la scritta **LAP n ...annullato!** o **STOP ...annullato!** a seconda sia stato annullato un passaggio o l'ultima rilevazione prevista.

4.7.10. Inverti concorrenti

Il tasto <F1> ha la funzione di invertire la posizione dei due concorrenti. L'effetto grafico e sui cronologici varia a seconda di dove sono attesi i due concorrenti e del momento in cui viene premuto.

- Prima della partenza vengono scambiate le piste su cui partono i concorrente.
- Nel caso che i due concorrenti siano attesi su traguardi differenti viene scambiato il traguardo su cui sono attesi.
- Se uno dei due concorrenti sia transitato su un traguardo e l'altro sia atteso sull'altro vengono invertiti i traguardi relativi, annullato l'evento del concorrente già transitato ed assegnato il relativo cronologico al concorrente che non era ancora transitato.
- Nel caso entrambi i concorrenti siano attesi sullo stesso traguardo viene invertito l'ordine in cui si presume che transitino.

- Se entrambi i concorrenti sono transitati sullo stesso traguardo, e si trovino graficamente dopo il traguardo, viene invertito l'ordine di transito scambiando i relativi cronologici.

4.7.11. Incrementa

In caso di necessità è possibile incrementare il numero di transiti rilevato per un concorrente utilizzando <ALT>+<F2>. REI 2 chiede per quale concorrente si desidera incrementare il numero di passaggi. Premere il tasto <F3> **Rosso** per incrementare il conteggio dei transiti per il concorrente Rosso o il tasto <F4> per il concorrente Blu. In caso di errore premere il tasto <F5> **esci** per uscire dalla funzione.



Non è possibile incrementare il numero di passaggi per un concorrente qualora questi stia terminando la prova. Come cronologico di passaggio viene assunto l'ultimo cronologico rilevato, qualunque esso sia.

4.7.12. Impulso 'condiviso'

Qualora i due concorrenti siano attesi sullo stesso traguardo è possibile, in caso di necessità, assegnare ad entrambi la rilevazione dello stesso passaggio.

Per fare ciò premere il tasto <F2> **Riass.** prima che sia scaduto il tempo di conferma.

4.7.13. Conferma prova

Per confermare i risultati della manche appena cronometrata, una volta rilevato l'arrivo di entrambe le piste, premere il tasto <F5> per **Conferma**. REI2 chiede conferma dell'intenzione di confermare l'intera manche con **Sicuro?**. Per confermare premere <F4> per **Sì**, per non confermare premere <F5> per **No**.

Sulla banda viene evidenziata la pista che risulta occupata dal concorrente vincitore con **VINCE ROSSO N.**, oppure **VINCE BLU N....**


4.8. *Modifica cronologici*

Entrando nella modalità di modifica dati l'aspetto del display varia come indicato in 4.8.6 Display durante la correzione eventi (a pag. 26).

Per modificare il numero del pettorale associato al cronologico visualizzato digitarne il numero e confermare con <ENT>. Se il cronologico è annullato (scritta **ANN** nella colonna **N.PETT.**) l'impostazione di un numero provoca la riammissione dell'evento.

4.8.1. Ricerca

Per agevolare l'individuazione dei cronologici su cui intervenire è possibile selezionare solo gli eventi associati ad un dato pettorale. Per attivare il filtro è sufficiente premere il tasto <F3> **Numero**, inserire il numero desiderato e premere <ENT>. Vengono, così, resi disponibili i soli eventi associati al numero di gara inserito.

	<p style="text-align: center;">REI 2 Programma Inseguimento su pista</p>	<p>Doc: R2U_I_1085_001_I Versione: 1.08.5 Pagina 25 di 92</p>
---	--	---

Se al numero di gara inserito non sono stati assegnati eventi appare la scritta ‘Nessun elemento disponibile!’.

Per disattivare il filtro premere il tasto <F3> **Numero** e, successivamente, il tasto <F5> **Tutti**

Individuato l’evento da modificare premere il tasto <F5> **ESCI**. per ritornare al menu precedente.

4.8.2. Correggi cronologico

Per modificare l’ora solare di un evento premere il tasto <F4> **C.Crono** Il cursore si posiziona sotto l’indicazione **TEMPO** ed attende l’inserimento del valore corretto. Confermare ogni valore (ore, minuti...) con <ENT>.

I tasti funzionali attivi sono:

- <F1> **C.Data** Permette la variazione della data della rilevazione
- <F2> **Manche** Permette di variare il numero di manche.
- <F2> **Riass.** Permette di assegnare lo stesso cronologico ad altro pettorale. Viene, dapprima, chiesto il numero di pettorale a cui assegnare l’evento, proponendo l’attuale numero, confermato il nuovo numero con <ENT> viene chiesto il numero di manche da confermare con <ENT> ed infine viene richiesta la tipologia di evento selezionabile con i tasti <Freccia>, dopo la successiva conferma con <ENT> viene chiesto se si desidera cancellare l’evento originale. Premendo <F4> **Sì** il vecchio evento viene sovrascritto con i nuovi dati, premendo <F5> **No** viene creato un nuovo record con un nuovo numero progressivo.

4.8.3. Annullo evento

Qualora l’evento rilevato sia da considerarsi non valido è possibile annullarlo premendo il tasto <ALT>+<F1> **Ann.Ev** . Viene chiesta conferma dell’intenzione di cancellare l’evento, premere <F4> **ann.ev.** per cancellare o <F5> **esci** per non cancellare. I dati relativi all’evento annullato vengono ristampati sulla banda, sul display viene evidenziata la scritta **ANN**.

4.8.4. Correggi evento

Per variare la tipologia di evento premere il tasto <ALT>+<F2> **C.Evento**. Verrà evidenziata la tipologia di evento rilevata racchiudendola in rettangolo. Ad ogni pressione dei tasti <Freccia> verranno proposte le vari possibilità alternative (**START, LAP, AUX, STOP**). In caso di selezione di un evento di tipo **LAP** viene richiesta l’immissione del numero di lap relativo. Specificata la tipologia di evento confermare la variazione con il tasto <ENT>.

4.8.5. Uscita da edit eventi

Per uscire dalla modalità ‘edit eventi’ premere il tasto <F5> **ESCI**. Verranno proposti per la relativa gestione gli eventi eventualmente rilevati durante la fase di edit.

Una seconda pressione del tasto LCK riattiva la linea (e spegne il relativo led); a questo punto, se almeno un evento è stato rilevato, sull'ultima riga del display apparirà il messaggio '**Annull.nn eventi xxx ? Sì No**', dove nn è il numero degli eventi rilevati e xxx il loro tipo. Rispondere **Sì** con <F4> per eliminare in modo irreversibile gli eventi acquisiti. Rispondere **No** per trattare uno ad uno gli eventi in questione, decidendo se annullarli o gestirli.

In caso di necessità è possibile riattivare il lock, sempre con il tasto <LCK> senza perdere alcun evento. Alla successiva pressione del tasto <LCK> verrà offerta la possibilità di gestire sia gli eventi rilevati nella precedente fase di lock che nell'ultima.



Si osservi che i tasti di lock sono efficaci su tutti gli ingressi (linea, LinkPod ©, radio) assegnati al canale logico bloccato. Non hanno, invece, alcun effetto sui tasti linea.



L'ultimo evento scartato può essere recuperato premendo il tasto <START/STOP> e premendo successivamente il tasto <F4> alla domanda '**Gestire XXX Sicuro? Sì No**'. In alternativa si possono visualizzare e/o gestire gli ultimi 5 eventi scartati premendo <Start/stop>+<ALT>.

Il tasto <LCK> posto sopra il tasto <Start> opera anche sulla linea di Stop.

4.10.1. Gestioni eventi scartati

Questa funzione permette di recuperare o cancellare gli ultimi 5 eventi scartati a causa del blocco della linea.

hh:mm:ss.d	C.Logico	C.Fisico	Orario	Data
START	Linea	hh:mm:ss.Dcmd	gg/mm/aa	
STOP	Linea	hh:mm:ss.Dcmd	gg/mm/aa	
----	----	----	----	----
----	----	----	----	----
----	----	----	----	----
↑	↓	Gest.	Gest.tutto	Elim.

Canale logico.
Canale fisico.
Data dell'evento
Ora dell'evento

Opzioni disponibili:


- <F1> ↑ scorre la lista delle 5 scelte disponibili.
- <F2> ↓ scorre la lista delle 5 scelte disponibili.
- <F3> **Gest.** Gestisce l'evento selezionato ed esce automaticamente.
- <F4> **Gest. tutto** gestisce tutti gli eventi in ordine dal basso verso l'alto ed esce automaticamente.
- <F5> **Elim.** Elimina l'evento dalla lista
- <ESC> esce dal menu di gestione degli eventi scartati.



Se si sceglie di gestire o eliminare un evento questo viene rimosso dalla lista degli eventi scartati.



Se vengono scartati altri eventi quando si è all'interno di questo menu si ha un aggiornamento della lista solo all'uscita.

	REI 2 Programma Inseguimento su pista	Doc: R2U_I_1085_001_I Versione: 1.08.5 Pagina 28 di 92
---	--	--

4.11. Tasti riarmo

I due tasti <**Riarmo**> hanno comportamenti simili. La loro unica differenza è che, mentre il tasto <**Riarmo**> sopra il pulsante <**Stop**> opera sulla sola linea si stop, il tasto sopra il tasto <**Start**> è configurabile a piacere dall'utente. (vedi cap. 14.3 Configurazione esclusione linee a pag. 67)

Una pressione su questo tasto annulla il tempo di attesa impostato per le linee su cui è configurato. In questo modo è possibile predisporre REI 2 in modo che possa ricevere impulsi senza attendere lo scadere del tempo morto impostato (vedi cap. 14.2 Tempi di disattivazione linee a pag. 66). L'azzeramento del tempo morto, evidenziata dal lampeggiare del led posto sopra il tasto, rimane attiva sino a quando non si ripreme il tasto <**Riarmo**>; il tasto non ha, naturalmente, alcun effetto sui tempi morti impostati sulle periferiche (es. cellula Polifemo).

4.12. Uscita dal cronometraggio

Al termine della sessione di cronometraggio per tornare al menu di gestione della gara premere il tasto <**F5**> per **MENU**.

E' possibile uscire dal menu di cronometraggio, effettuare delle variazioni e ritornare al cronometraggio anche durante la gara. Tutti i dati vengono, naturalmente, conservati.

Nel caso siano stati rilevati degli eventi, ad esempio uno **STOP**, al momento di rientrare nella funzione di cronometraggio appare il messaggio '**Sono stati acquisiti alcuni eventi Eliminare gli eventi acquisiti ?**' Per eliminare gli eventi memorizzati premere il tasto <**F1**> e poi confermare la scelta di eliminazione con il tasto <**F4**> per **Si**; premendo <**F2**> si rientra in cronometraggio con gli eventi pronti per essere gestiti.

4.13. Banda di cronometraggio

REI2 stampa sulla banda tutti gli eventi, i risultati e tutte le operazioni effettuate. A fronte dell'attivazione e disattivazione della modalità apripista vengono stampate alcune linee informative come nell'esempio seguente.

```
*****  
**** MODO APRIPISTA ****  
*****  
  
*****  
**** MODO APRIPISTA ****  
**** DISATTIVATO !! ****  
*****
```

Figura 10 – Esempio banda: modalità apripista

Informazioni relative alla gara:

Vediamo nel dettaglio:

N	1	ROSSO	
N	2	BLU	
LAP	1	BLU	19.812
LAP	1	ROS	19.816
DIST	ROS	+	0.004
LAP	2	ROS	35.125
LAP	2	BLU	35.134
DIST	ROS	+	0.009
LAP	3	BLU	49.394
LAP	3	ROS	49.406
DIST	ROS	+	0.012
STOP	ROS		1:04.372
STOP	BLU		1:04.475
DIST	BLU	+	0.003
VINCE ROSSO N1			

Arrows pointing to the table:

- A: Lap 1 BLU time (19.812)
- B: Lap 1 ROS time (19.816)
- C: Lap 1 BLU time (19.812)
- D: Lap 1 ROS time (19.816)
- E: Lap 1 ROS time (19.816)
- F: Final time ROS (1:04.372)
- G: Final time BLU (1:04.475)
- H: Final time BLU (1:04.475)
- I: Winner text (VINCE ROSSO N1)

Figura 11 – Esempio banda: una gara

- Il pettorale del concorrente BLU
- Il pettorale del concorrente ROSSO
- Il primo tempo rilevato per il concorrente BLU
- Il primo tempo rilevato per il concorrente ROSSO
- Il distacco (ritardo) del concorrente ROSSO
- Il tempo finale del concorrente ROSSO
- Il tempo finale del concorrente BLU
- Il distacco finale del concorrente BLU
- L'evidenza del 'colore' del concorrente vincitore.

Altre note 'informative' riguardano l'annullamento di eventi di **START** e **STOP**:

```
LAP  1 ROSSO annullato!  
LAP  2 BLU  annullato!  
  
STOP ROSSO annullato!  
STOP BLU  annullato!  
  
N    3 eliminato
```

Figura 12 – Esempio banda: annullamenti

O i distacchi maturati nelle manches precedenti

```
Risultato Manche Preced.  
DIST ROS +      7.911
```

Figura 13 – Esempio banda: distacchi precedenti

O le false partenze

```
!!!FALSA PARTENZA BLU!!!  
Anticipo:      0.343
```

Figura 14 – Esempio banda: falsa partenza

5. Gestione gruppi

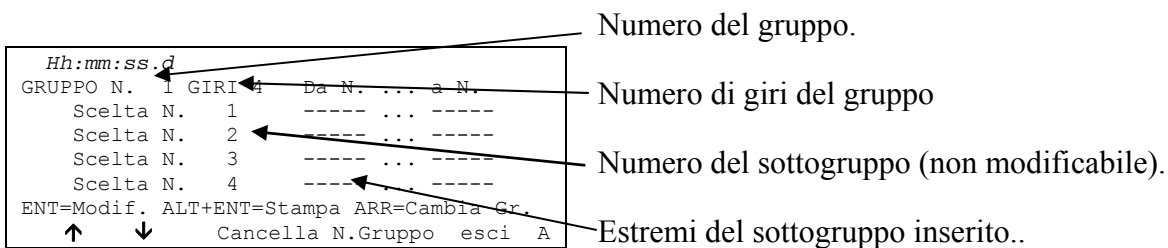
La configurazione iniziale prevede un massimo di 200 gruppi, a loro volta con la possibilità di inserire sino a 20 scelte.; utilizzando la funzione 5.4 Struttura gruppi: ... (vedi pag. 34) è possibile variare il numero dei gruppi e delle scelte. I gruppi vengono utilizzati per il calcolo della posizione in classifica durante il cronometraggio, per la stampa delle classifiche e per il calcolo dell'ordine di partenza delle manche successive.

Uno stesso concorrente può essere inserito in 10 gruppi. I numeri di gruppo possono essere non consecutivi ma attribuiti a piacere.

Tutta la gestione dei gruppi è racchiusa nel menu M 1 B → **Inserimento/stampa gruppi** e le istruzioni seguenti fanno riferimento a questo menù.

5.1. Inserimento/Modifica gruppi

Questa funzione permette di specificare la composizione dei singoli gruppi.




Opzioni disponibili:

- <F1> ↑ scorre la lista delle scelte disponibili, all'interno di ogni gruppo, verso la scelta N. 1. La scelta selezionata è evidenziata dal simbolo ▶ a fianco della stessa
- <F2> ↓ scorre la lista verso la scelta numero massimo
- <F3> **Cancella** cancella il contenuto della scelta evidenziata dal simbolo ▶
- <F4> **N.Gruppo** permette di specificare il numero di gruppo (da 1 a 199) su cui si intende operare
- <F5> **esci** esce dalla funzione
- <ALT>+<F1> **Scelta** permette di scegliere tra inserimento di tipo **Doppia** per introdurre i pettorali minimo e massimo appartenenti alla scelta e **Singola** per introdurre singoli pettorali.
- <ALT>+<F3> **Giri** Valore non è utilizzato in questo programma.
- <ENT> permette di modificare i valori della scelta evidenziata
- <ALT+ENT> **Stampa** stampa la composizione dei gruppi
- <Freccia su> incrementa il numero di gruppo
- <Freccia giù> decrementa il numero di gruppo.

Ad esempio supponiamo di voler definire i seguenti gruppi (categorie):

Gruppo 1	pettorali da 1 a 10 pettorale 15 pettorali da 20 a 28
Gruppo 2	non utilizzato
Gruppo 3	pettorali da 40 a 50

	<p style="text-align: center;">REI 2 Programma Inseguimento su pista</p>	<p>Doc: R2U_I_1085_001_I Versione: 1.08.5 Pagina 33 di 92</p>
---	--	---

Dovremo quindi, una volta entrati nella funzione di ‘Inserimento/modifica gruppi’, premere la seguente successione di tasti:

- <ENT> per attivare la modalità di modifica della prima scelta del gruppo 1. Il cursore si sposta nella colonna **Da N.**
- <1> <ENT> per il numero di inizio gruppo
- <1> <0> <ENT> per impostare il numero di fine gruppo. Il cursore si posiziona a fianco della **Scelta N. 2** dello stesso gruppo.
- <ENT> per abilitare la modifica della scelta 2 del primo gruppo.
- <1> <5> <ENT> <1> <5> <ENT> il numero 15 è componente del gruppo 1
- <ENT>
- <2> <0> <ENT> <2> <8> <ENT> per inserire i numeri da 20 a 28
- <Freccia su> per impostare il gruppo2 (che, in questo caso, non viene utilizzato)
- <Freccia su> per impostare il gruppo N. 3
- <ENT> per attivare la modifica della prima scelta del gruppo 3
- <4> <0> <ENT> <5> <0> <ENT> componenti il gruppo 3
- <ESC> per uscire dall’inserimento gruppi.

Per richiamare un numero di gruppo, una volta richiamata la funzione ‘Inserimento/modifica gruppi’, scorrere i vari gruppi con <Freccia su> / <Freccia giù> o selezionarlo direttamente con <F4> **N.Gruppo** ed inserire il numero alla richiesta **Inserisci numero N.=** , confermare poi con <ENT>.

REI2. ripropone i vari valori inseriti nelle diverse scelte dando la possibilità di variarne il contenuto o di inserirlo ex novo.

La scelta **Singola** , pur mostrando sul display la sola colonna **N** valorizza, per la scelta sia il valore **Da N.** che il valore **a N.**


Per cancellare un gruppo è sufficiente cancellarne le varie scelte premendo il tasto <F3> **Cancella** dopo averle selezionate. REI 2 mantiene le scelte numerate da 1 e consecutive spostando eventuali scelte con numero superiore al posto di quella cancellata.

5.2. **Stampa struttura gruppi**

Dal menu della gestione gruppi è possibile ottenerne la stampa premendo il tasto <F2> per **Stampa struttura gruppi**. Sulla banda verranno stampati i vari gruppi immessi con la composizione degli stessi.

5.3. **Cancella gruppi**

Per cancellare completamente la composizione di tutti i gruppi inseriti premere, sempre nel menu gestione gruppi, il tasto <F3> per **Cancella gruppi**. Per confermare la scelta di cancellazione premere <F4> per **Si**, altrimenti annullare la cancellazione con <F5> per **No**. Confermata l’operazione di cancellazione sulla penultima riga del display appare, per qualche istante, la scritta ‘**Cancellazione gruppi effettuata!**’..

	REI 2 Programma Inseguimento su pista	Doc: R2U_I_1085_001_I Versione: 1.08.5 Pagina 34 di 92
---	--	--

5.4. *Struttura gruppi: ...*

Con questa funzione si specifica il numero dei gruppi e delle relative scelte che si intende utilizzare. Il prodotto tra i gruppi e le scelte non può superare il valore di 4000 (es. 100 gruppi per 40 scelte = 4000).

Richiamata la funzione inserire il numero dei gruppi desiderato (da 1 a 999) confermando con <ENT> ed il numero delle scelte per ogni gruppo (da 1 a 999) confermando nuovamente con <ENT>.

La modifica della struttura cancella i dati relativi alla composizione dei gruppi, REI2 chiede quindi conferma dell'operazione con il messaggio **Attenzione: i gruppi saranno cancellati! – Sicuro?** Premere <F4> **Sì** per confermare la modifica o <F5> **No** per annullare l'operazione.

5.5. *Ricevi struttura gruppi da PC*

Questa funzione permette di scaricare la struttura gruppi generata dai programmi Microgate REI2 Uploader © e Microrun © e MicroLink ©. Premere il tasto <F4> per **Ricevi struttura gruppi da PC**. Sulla seconda linea del display appare la scritta '**Pronto a ricevere.....**'. Si hanno a disposizione 20 secondi per avviare, sul PC, la trasmissione dei dati.

Se entro tale periodo non vengono ricevuti dati appare la scritta '**Time Out Ricezione Seriale Premi un tasto**'. Premere un tasto per proseguire. Premendo <ENT> si ritorna al menu di gestione gruppi.

E' possibile, una volta attivata, interrompere la ricezione prima del time out premendo il tasto <F2> per **Interrompi** e nuovamente il tasto <ENT> all'avviso di '**Ricezione Interrotta**'.

Durante la corretta ricezione dei dati questi vengono elencati, velocemente, a video. Terminata la ricezione, al comparire della scritta '**Fine ricezione. Premi un tasto...**' premere <ENT> per ritornare al menu.

Informazioni dettagliate sulla struttura dati inviata dal PC a REI sono evidenziate nel capitolo 25 Protocolli di comunicazione REI 2 - PC a pag. 82.

Per le modalità di collegamento tra REI 2 e PC fare riferimento al Manuale d'uso.

6. Classifiche ed altre stampe

Questo menu raccoglie le varie possibilità di stampa offerte da REI2. Alcune stampe possono essere sia consultate su display che stampate.

Tutta la gestione delle stampe è racchiusa nel menu M 1 C → **Classifiche e altre stampe** e le istruzioni seguenti fanno riferimento a questo menu.

6.1. Stampa/Visualizza Classifiche

Questa funzione offre una ricca possibilità di scelta circa i dati da prendere in considerazione per la consultazione su display o la stampa della classifica.

Sono sempre disponibili le seguenti opzioni:

- <ESC> per abbandonare questa scelta
- <ENT> per far apparire l'elenco sul display
- <ALT>+<ENT> per stampare la classifica selezionata.
- <F3> Manche per impostare il numero di manche a cui fare riferimento
- <F4> Gruppo per selezionare il gruppo di cui si intende ottenere la classifica (0 per tutti i concorrenti inseriti).
- <F5> vedere tabella.
- <Freccia> (solo se Tab FISU attivo) permette di variare la fase del tabellone. La fase selezionata appare sulla prima linea del display.

Il tasto <F1> **Classifica** propone, ad ogni pressione, una differente tipologia di classifica.

Il tasto <F2> ed <F5> variano il proprio funzionamento sulla base della scelta effettuata con <F1>. La tabella seguente riassume le varie possibili combinazioni:

Valore di <F1>	Opzioni di <F2>	Opzioni di <F5>	Note
Tempi di arrivo	Tempi di manche	Confronto diretto No	Classifica della manche impostata
Tempi di arrivo	Tempi di manche	Confronto diretto Sì	Esiti dei confronti diretti. Vedi cap. 6.1.1 Confronti diretti a pag. 36
Intermedi	LAP	Numero di intermedio	---
Intermedi	LAP	Numero di intermedio a 0	Classifica sulla base dei tempi ottenuti tra l'ultimo lap e lo stop..
Intermedi	SPLIT manche	Numero di intermedio	---
Intermedi	SPLIT totali	Numero di intermedio	---
Velocità	Velocità medie	Base	---

Velocità	Velocità radio	Base	---
Tempi di arrivo	Num. Pettorale		Per il pettorale impostato ordina i vari tempi di manche.
Seq. di arrivo	Tempi totali		Lista tempi totali. L'ordine è quello di transito dei concorrenti sul traguardo
Seq. di arrivo	Tempi di manche		
Seq. di arrivo	Num. pettorale		

Confermata la scelta impostata, eccetto che con '**confronto diretto Sì**', REI2 chiede per quale "colore del concorrente" si desidera stampare/visualizzare la classifica. Le opzioni disponibili sono:

- <F1> **Classifica congiunta** si desidera la classifica di tutti i concorrenti.
- <F2> **Classifica ROSSO** vengono considerati solo i concorrenti che hanno gareggiato come 'ROSSO'.
- <F3> **Classifica BLU** vengono considerati solo i concorrenti che hanno gareggiato come 'BLU'.

Qualora si scelga di consultare la classifica a display viene data la possibilità di scorrere l'intero elenco oppure di ricercare uno specifico pettorale o una specifica posizione in classifica.

Opzioni disponibili:


- <ESC> ritorna alla scelta dei limiti di tempo
- <F1> scorre la lista all'indietro di 1 evento
- <F1> premuto per oltre 2 secondi scorre velocemente la lista all'indietro
- <F2> scorre in avanti di 1 evento
- <F2> premuto per oltre 2 secondi scorre velocemente in avanti
- <F3> permette di specificare il concorrente di cui ricercare la posizione
- <F4> permette di specificare la posizione di cui ricercare il concorrente, ad esempio cercare il 15° in classifica.
- <F5> ritorna al menù precedente

6.1.1. Confronti diretti

Questa non è una vera e propria classifica ma è la ricapitolazione dell'esito degli scontri diretti disputati e trova applicazione in tutte le manifestazioni in cui il vincitore viene stabilito sulla base di un tabellone a fasi e finali (tipo tennistico).

Nella colonna:

- **Prog** appare il numero progressivo della gara. Il simbolo ► a sinistra del numero evidenzia la posizione del cursore
- **Rosso** appare il numero di gara del concorrente 'ROSSO'
- **Blu** appare il numero di gara del concorrente 'BLU'
- **V** appare il 'colore' del vincitore, **B** per 'BLU', **R** per 'ROSSO'

	<p style="text-align: center;">REI 2 Programma Inseguimento su pista</p>	<p style="text-align: right;">Doc: R2U_I_1085_001_I Versione: 1.08.5 Pagina 37 di 92</p>
---	--	--

- **DISTACCO** contiene il distacco inflitto dal vincitore al perdente. Qualora la vittoria derivi da squalifica dell'avversario appare la scritta **SQUAL** e la lettera **S** alla sinistra del numero di gara del concorrente squalificato.

Sono disponibili le seguenti funzioni:

- <F1>↑ scorre la lista all'indietro di uno scontro
- <F1>↑ premuto per oltre 2 secondi scorre velocemente la lista all'indietro
- <F2>↓ scorre in avanti di uno scontro
- <F2>↓ premuto per oltre 2 secondi scorre velocemente in avanti
- <F3> **Cerca** permette di impostare il criterio di ricerca all'interno della lista; con <F2> **Prog.** si specifica il numero progressivo della prova desiderata, mentre con <F3> **N.Pett** si specifica il numero di pettorale ricercato. Inseriti questi valori e confermati con <ENT> si posiziona il cursore a fianco della prova ricercata. Con <F4> **UlimoProg** ci si posiziona dopo l'ultima prova disputata. Con <F5> **Esci** si abbandona la funzione di ricerca.
- <F4> **Stampa** copia dei risultati degli scontri
- <F5> **menu** ritorna al menù precedente

6.2. Altre stampe

Con questa funzione è possibile stampare l'elenco degli squalificati. La stampa fa riferimento alla manche impostata con la funzione **Manche**.

Le opzioni disponibili sono:

- <F1> **Stampa Squalificati** per effettuare la stampa degli squalificati
- <F2> **Manche** per impostare il numero della manche a cui fare riferimento.

6.3. Modalità Stampa e Visualizzazione

Attraverso questa funzione è possibile impostare alcune preferenze riguardo a cosa si desidera stampare.

Le opzioni disponibili sono:

- <F1> **Presentazione dati:** ad ogni pressione varia tra **Completa** e **Selezione**. Se attivata la scelta **Selezione** sul display vengono presentati i soli tempi considerati per il calcolo della classifica, se attivata la scelta **Completa** vengono presentati anche i tempi non significativi per il calcolo della classifica esposta
- <F2> **Stampa distacco:** ad ogni pressione varia tra **Disabilitata** ed **Abilitata**. Se abilitata stampa i distacchi dal primo sulle classifiche
- <F3> **Ord. pari tempo:** ad ogni pressione varia tra **Secondo ord. part.** e **Secondo ord. part inv.**. Nel primo caso, cioè secondo ordine di partenza, se due o più concorrenti sono a paritempo vince quello che è partito prima (es: sci nordico); nel secondo caso vince invece quello che è partito dopo (es: sci alpino). Quindi il calcolo non si basa sul numero di pettorale ma sul cronologico di partenza. Solo nel caso in cui due o più concorrenti sono partiti nello stesso momento si considera il pettorale
- <F4> **Invia dati su seriale:** ad ogni pressione varia la porta seriale su cui inviare una copia dei dati stampati. Le possibili alternative sono **NESSUNA**, **SERIALE A**, **SERIALE B**, **TUTTE**. I dati vengono stampati con lo stesso formato con cui vengono stampati. Non sempre vengono inviate le linee vuote.

(altro...)

- <F1> **Considera in class. Lap preced.** Non utilizzato in questo programma.
- <F2> **Max. atleti in class.:** permette di impostare il numero massimo di concorrenti che debbono apparire in classifica. Per includere tutti i concorrenti impostare **0**
- <F3> **Stampa nomi concorrenti:** ad ogni pressione varia tra **Disabilitata** ed **Abilitata**. Se abilitata stampa il nome del concorrente sulle classifiche
- <F4> **Stampa naz. Concorrenti:** attivo solo se attiva la stampa nome del concorrente; ad ogni pressione varia tra **Disabilitata** ed **Abilitata**. Se abilitata stampa la nazione del concorrente sulle classifiche.

6.4. Stampa e visualizza dati climatici

Questa funzione è dedicata alla gestione della sonda climatica Microgate del sensore di luminosità e dell'anemometro. La sonda rileva la temperatura e l'umidità dell'aria nonché la temperatura della neve. L'anemometro misura la direzione e la velocità dell'aria. Il sensore di luminosità fornisce l'intensità della luce in percentuale. Per l'utilizzo della sonda e dell'anemometro ed i relativi collegamenti fare riferimento allo specifico manuale.

6.4.1. Test sonda clima

Questa funzione effettua la lettura continua della sonda clima e visualizza sul display i dati rilevati. Visualizza, inoltre, i dati rilevati in occasione dell'arrivo dei vari concorrenti qualora fosse stata attivata. con la funzione 6.4.3 Stampa dati clima: (pag. 39)

Hh:mm:ss.d		
Temp. Aria attuale=	-10,2 C	← Dati climatici rilevati al momento
Temp. Neve attuale=	-13,5 C	
Umid. Aria attuale=	35 %RU	
Dati acquisiti	Temp. aria=-11,5 C	← Dati climatici rilevati al momento dell'arrivo di un concorrente.
Numero 7	Temp. neve=-13.7 C	
Manche 1	Umid. Aria= 37 %RU	
↑ ↓	Stampa Rip:--:--: esci	Numero del concorrente e manche su cui è stata effettuata la rilevazione.

Opzioni disponibili:

- <F1> **↑**: visualizza la rilevazione precedente
- <F2> **↓**: visualizza la rilevazione seguente
- <F3> **Stampa**: stampa i dati presenti sul display
- <F4> **Rip**: inserire la frequenza in ore, minuti e secondi con cui effettuare la lettura della sonda e la stampa dei dati rilevati.
- <F5> **Esci** Ritorna al menu precedente

6.4.2. Test anemometro

Questa funzione effettua la lettura continua dell'anemometro e visualizza sul display i dati rilevati. Visualizza, inoltre, i dati rilevati in occasione dell'arrivo dei vari concorrenti qualora fosse stata attivata. con la funzione 6.4.3 Stampa dati clima: (pag. 39)

<pre>Hh:mm:ss.d Vel. Aria attuale= 1.4 m/s Direzione attuale= 2.5° Luce Attuale = 80% Dati acquisiti Vel. Aria= 1.8m/s Numero Direzione=350.6° Manche Luce = 80% ↑ ↓ Stampa Rip:--:--:esci</pre>	<p>Dati anemometro rilevati al momento</p> <p>Dati anemometro rilevati al momento dell'arrivo di un concorrente.</p> <p>Numero del concorrente e manche su cui è stata effettuata la rilevazione.</p>
---	---

Opzioni disponibili:

- <F1> ↑: visualizza la rilevazione precedente
- <F2> ↓: visualizza la rilevazione seguente
- <F3> **Stampa**: stampa i dati presenti sul display
- <F4> **Rip**: inserire la frequenza in ore, minuti e secondi con cui effettuare la lettura della sonda e la stampa dei dati rilevati.
- <F5> **Esci** Ritorna al menu precedente

6.4.3. Stampa dati clima:

Ad ogni pressione del tasto <F2> passa da **Sì** a **No** attivando o meno la rilevazione e la stampa sulla banda dei dati climatici rilevati al momento dell'arrivo di ogni concorrente.

7. Gestione partenze

REI2 offre diverse funzioni per la gestione delle liste di partenza. Si possono memorizzare contemporaneamente sino a 4 liste di partenza per altrettante manche. Ogni lista può essere scaricata da PC o calcolata da REI2 sulla base dei risultati acquisiti. Una volta utilizzata è possibile cancellare la lista e riutilizzare lo spazio liberatosi per memorizzare una nuova lista per una manche successiva. Il sistema di calcolo delle liste di partenza offre una elevata flessibilità per la costruzione di liste nei modi più disparati.

7.1. Inserimento manuale ordine di partenza

Questa funzione permette l'inserimento manuale di un ordine di partenza.

Una volta attivata la funzione appare l'evidenza delle liste disponibili e del loro dati caratteristici.

Nella colonna:

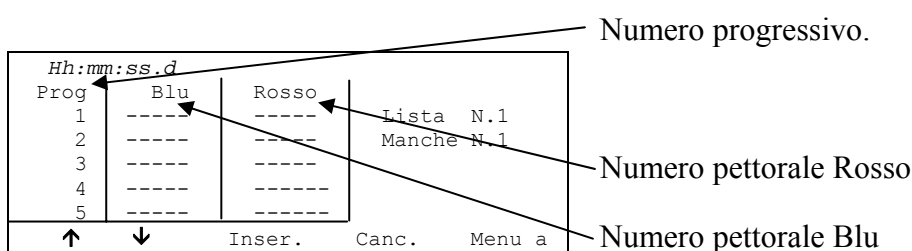
- Nella prima appare il numero progressivo della lista (da lista 1 a lista 4).
- **STATUS** in questa colonna viene indicato se la lista è **utilizzata** oppure **vuota** a seconda che contenga o meno dati
- **MANCHE** evidenzia il numero di manche a cui la lista fa riferimento (es.: **S 2** lista di partenza per manche 2)
- **N.RECORD** numero di concorrenti presenti nella lista.

I tasti funzione abilitati sono i seguenti:

- <F1> ↑: scorre l'elenco liste verso l'alto
- <F2> ↓: scorre l'elenco liste il basso
- <F3> **Cancella** cancella la lista evidenziata dal simbolo ◀. Viene richiesta conferma dell'intenzione di cancellare la lista, <F4> per cancellare, <F5> per annullare la cancellazione.
- <F4> **Canc.Tutte** cancella tutte le liste presenti. Viene richiesta conferma dell'intenzione di cancellare la lista, <F4> per cancellare, <F5> per annullare la cancellazione
- <F5> per ritornare al menu precedente.

Una volta selezionata la lista da compilare, evidenziandola con il simbolo ◀ premere il tasto <ENT>. Se nella colonna **MANCHE** risulta valorizzato il numero di manche si entra in modifica della manche indicata, altrimenti viene chiesto il numero di manche che va confermato con il tasto <ENT>.

Ora è possibile inserire l'elenco di partenza:



Per inserire una sequenza di numeri è sufficiente premere <ENT> dopo aver, eventualmente, posizionato il cursore a fianco del numero progressivo desiderato e digitarli confermando con <ENT>. I numeri digitati vengono, alternativamente, inseriti nella colonna BLU ed in colonna ROSSA. Inserito il numero nella colonna Rosso il cursore si sposta nel successivo numero progressivo.

I tasti funzionali abilitati sono i seguenti:

- <F1> ↑: scorre l'elenco liste verso l'alto
- <F2> ↓: scorre l'elenco liste il basso
- <F3> **Inser.:** inserisce una linea nuova prima del progressivo indicato dal cursore e si predispone per l'inserimento di due nuovi numeri
- <F4> **Canc.:** cancella il contenuto della linea (progressivo) indicata dal cursore, rimpiazzandolo con il contenuto della linea successiva
- <F5> **Menu** Ritorna al menu precedente
- <ALT>+<F1> **Canc.ultimo:** cancella i numeri inseriti sull'ultimo progressivo presente
- <ALT>+<F3> **Ins.Auto** Con questa funzione è possibile inserire una sequenza progressiva di numeri. Viene richiesto il numero progressivo da cui partire (deve essere il primo progressivo libero), il progressivo a cui arrivare ed il numero di pettorale da cui iniziare l'assegnazione. REI2 permette di caricare il tabellone (tipo il tabellone FIS per lo slalom parallelo) semplicemente premendo <F2> **Tab.FISI**; in questo caso la lista di partenza viene automaticamente azzerata prima dell'inserimento del tabellone
- <ALT>+<F4> **Cerca** Permette di ricercare rapidamente un valore all'interno della lista. Vi sono diverse modalità di ricerca:
 - <F2> **Prog.** Per posizionare il cursore al progressivo di partenza indicato
 - <F3> **N.Pett** Per posizionare il cursore in corrispondenza del pettorale inserito
 - <F4> **UltimoProg.** Per posizionare il cursore in corrispondenza dell'ultimo progressivo
 - <F5> **ESCI** Per uscire dalla funzione di ricerca
- <ALT>+<F5> **Manche** Consente di variare il numero di manche a cui si riferisce la lista in preparazione
- <Freccia su> come <F1>
- <Freccia giù> come <F2>



In caso di inserimento automatico partendo da un numero progressivo già utilizzato vengono sostituiti tutti i numeri già presenti con i nuovi numeri calcolati. Non viene effettuato nessun controllo sull'inserimento doppio di numeri. I numero progressivi devono essere contigui.

Esempio: Supponiamo di voler inserire il seguente ordine di partenza: 3,1,4,2,5,6,7,8,9,10. Entriamo in **Inserimento manuale ordine di partenza**, azzeriamo tutte le liste con <F4> **Canc.Tutte** e relativa conferma (<F4>) selezioniamo la lista 1 e premiamo <ENT>.

Viene chiesto il numero di manche, inseriamo <1> e premiamo <ENT>. A questo punto inseriamo i numeri uno di seguito all'altro <ENT> <3> <ENT> <1> <ENT> <4> <ENT> <2> <ENT> ora possiamo inserire i numeri dal 5 al 10 in sequenza. Premiamo <ALT> e <F3> contemporaneamente. Appare la richiesta del progressivo da cui partire. Se REI2 non propone 3 lo inseriamo (<3>) e premiamo <ENT>. Inseriamo il progressivo finale <5> <ENT> ed inseriamo il numero di pettorale <5> <ENT>. Se ora scorriamo la lista troviamo i nostri 10 concorrenti pronti a partire.

7.2. Calcolo ordine di partenza

7.2.1. Inverti pista

Questa funzione permette di calcolare una nuova lista di partenza invertendo il colore con cui hanno precedentemente gareggiato i due concorrenti.

La videata varia a seconda se sia attiva o meno la funzione Tabellone incontri:

Con tabellone incontri non attivo

Hh:mm:ss.d Ordine part. per:		
A:Manche	2	← Numero manche di cui calcolare l'ordine di partenza.
B:Relativa alla Manche	1	← Base per il calcolo
ENT=inverti pista		
A	B	esci

Con tabellone incontri attivo

Hh:mm:ss.d Ordine partenza per:		
	Qualificazione	← Fase per cui calcolare l'ordine di partenza.
Manche	2	← Manche per cui calcolare l'ordine di partenza.
ENT=inverti pista		
		esci

I tasti funzione abilitati sono:

- **<F1> Manche** Premendo questo tasto si ha la possibilità di variare il numero di manche di cui calcolare l'ordine di partenza (attivo solo in caso di tabellone incontri disattivato).
- **<F2> Relativa alla Manche** Premendo questo tasto si può variare la manche da utilizzare per il calcolo basato sui tempi di manche o di impostare l'ultimo numero di manche da utilizzare per il calcolo basato sui tempi totali sino a quella manche (attivo solo in caso di tabellone incontri disattivato).
- **<Frecche>** Permette di variare la fase del tabellone (attive solo in caso di tabellone incontri attivo)
- **<ENT> ENT=inverti pista** inverti i colori dei due concorrenti.

Una volta impostati i corretti valori premendo **<ENT>** viene effettuato il calcolo della lista. Terminata l'elaborazione appare, per un istante, la scritta **'ELABORAZIONE ESEGUITA !!!'** e vengono attivati i tasti funzione:

- **<F1> Stampa lista** per stampare la lista appena calcolata ritornare al calcolo liste
- **<F2> Altra lista** per ritornare alla funzione precedente e calcolare una nuova lista di partenza o integrare quella appena calcolata
- **<F5> menu** per uscire dalla funzione di calcolo liste di partenza.

Nel caso esista già una lista di partenza per la manche selezionata appare l'avviso: **'ATTENZIONE !!! Esiste già una lista di partenza per la manche ..'** e vengono attivati i tasti funzionali:

- **<F1> Aggiungi in coda la nuova lista** per accodare la parte di lista appena calcolata alla lista già presente

- <F2> **Cancella la lista in memoria** per azzerare, dopo eventuale conferma con il tasto <F4>, la parte di lista già presente e sostituirla con quella appena calcolata.

Qualora siano già presenti, in memoria, 4 liste di partenza appare l'avviso '**ATTENZIONE !!! Nessuna lista disponibile. Procedere alla cancellazione di almeno una lista**' e, dopo qualche secondo, viene attivata la funzione di cancellazione liste. Per dettagli vedere cap. 11.1.4 Cancella elenchi di partenza a pag. 51.

7.2.2. Estrai vincitori

Questa funzione estrae i vincitori dei vari incontri e costruisce un nuovo ordine di partenza basandosi sui risultati degli scontri diretti seguendo lo schema di un tabellone tennistico.

La videata varia a seconda se sia attiva o meno la funzione Tabellone incontri:

Con tabellone incontri non attivo:

```

Hh:mm:ss.d Ordine part. per:
A:Manche                2
B:Relativa alla manche... 1

ENT=estrai
A                B                esci

```

← Manche per cui calcolare l'ordine di partenza

← Manche su cui calcolare l'ordine di partenza.

Con tabellone incontri attivo

```

Hh:mm:ss.d Ordine part. per:
A:Manche                Ottavi
B:In base a Classifica...Qualificazioni

ENT=estrai
A                B                esci

```

← Fase per cui calcolare l'ordine di partenza


← Fase su cui calcolare l'ordine di partenza.

I tasti funzione abilitati sono:

- <F1> **Manche** Premendo questo tasto si ha la possibilità di variare il numero di manche di cui calcolare l'ordine di partenza
- <F2> **In base a Classifica** Premendo questo tasto si può variare la manche da utilizzare per il calcolo basato sui tempi di manche o di impostare l'ultimo numero di manche da utilizzare per il calcolo basato sui tempi totali sino a quella manche.
- <Frecche> Permette di variare la fase del tabellone (attive solo in caso di tabellone incontri attivo)
- <F5> **esci** Ritorna al menu precedente
- <ENT> **ENT=estrai** estrai i vincitori degli incontri diretti.

Una volta impostati i corretti valori premendo <ENT> viene effettuato il calcolo della lista. Terminata l'elaborazione appare, per un istante, la scritta '**ELABORAZIONE ESEGUITA !!!**' e vengono attivati i tasti funzione:

- <F1> **Stampa lista** per stampare la lista appena calcolata ritornare al calcolo liste
- <F2> **Altra lista** per ritornare alla funzione precedente e calcolare una nuova lista di partenza o integrare quella appena calcolata
- <F5> **menu** per uscire dalla funzione di calcolo liste di partenza.

	<p style="text-align: center;">REI 2 Programma Inseguimento su pista</p>	<p>Doc: R2U_I_1085_001_I Versione: 1.08.5 Pagina 44 di 92</p>
---	--	---

Nel caso esista già una lista di partenza per la manche selezionata appare l'avviso: '**ATTENZIONE !!! Esiste già una lista di partenza per la manche ..**' e vengono attivati i tasti funzionali:

- <F1>**Aggiungi in coda la nuova lista** per accodare la parte di lista appena calcolata alla lista già presente
- <F2>**Cancella la lista in memoria** per azzerare, dopo eventuale conferma con il tasto <F4>, la parte di lista già presente e sostituirla con quella appena calcolata.

Qualora siano già presenti, in memoria, 4 liste di partenza appare l'avviso '**ATTENZIONE !!! Nessuna lista disponibile. Procedere alla cancellazione di almeno una lista**' e, dopo qualche secondo, viene attivata la funzione di cancellazione liste. Per dettagli vedere cap. 11.1.4 Cancella elenchi di partenza a pag. 51.

7.3. Stampa elenchi di partenza

Attraverso questa opzione è possibile stampare una lista di partenza precedentemente valorizzata.

Una volta attivata la funzione appare l'evidenza delle liste disponibili e del loro dati caratteristici.

Nella colonna:

- Nella prima appare il numero progressivo della lista (da lista 1 a lista 4)
- **MANCHE** evidenzia il numero di manche a cui la lista fa riferimento (es.: **S 2** lista di partenza per manche 2)
- **N.RECORD** numero di concorrenti presenti nella lista.

I tasti funzione abilitati sono i seguenti:

- <F1> **↑**: scorre l'elenco liste verso l'alto
- <F2> **↓**: scorre l'elenco liste il basso
- <F3> **Stampa** stampa la lista evidenziata dal simbolo **◀**
- <F5> per ritornare al menu precedente.

8. Sincronizzazione

REI2 offre la possibilità di essere sincronizzato indifferentemente da tastiera, da linea esterna o via radio con il sistema LinkGate. La sincronizzazione può, eventualmente, essere corretta spostando in avanti o in dietro l'orologio interno.

8.1. Sincronizzazione

Attraverso questa funzione si sincronizza l'orologio interno a REI2. L'operazione si effettua inserendo l'ora di sincronizzazione, confermando ogni singolo campo (ora, minuti,...) con il tasto <ENT> ed, a seguire la data.

Attenzione: per poter effettuare la sincronizzazione è necessario che al momento in cui viene premuto <F4> la linea di **START** sia 'a riposo' (aperta per linea N/A, chiusa per linea N/C). In caso la linea non sia 'a riposo' appare la scritta '!!!! ATTENZIONE !!! Linea di **START** non in grado di fornire impulso di sincronizzazione ...'.

Con:

- <F2> è possibile variare i dati immessi in caso di errore
- <F4> confermare i dati di sincronizzazione. Al successivo impulso di **START** si ha la sincronizzazione dell'orologio interno
- <F5> ritornare al menu precedente.

8.2. Modifica valore sincronizzazione

In particolari situazioni può essere necessario variare la sincronizzazione del REI2 per allinearla ad altre apparecchiature che non possono essere risincronizzare. Dopo aver rilevato lo scarto di sincronizzazione tra i due apparecchi (ad esempio mediante uno **STOP** simultaneo) inserirne il valore come '**Variazione tempo**' (prestando attenzione all'allineamento es. 3 centesimi vanno inseriti come 300 decimillesimi); è possibile variare anche la data. Ogni valore va confermato con <ENT>

I tasti funzione abilitati sono:

- <F1> **Tempo+** per variare il segno della variazione, ad ogni pressione abilita l'aumento o la diminuzione
- <F3> **Correggi** per variare dati eventualmente inseriti erroneamente
- <F4> **OK** per effettuare la correzione della sincronizzazione.
- <F5> **menu** per uscire dalla funzione.

8.3. Verifica sincronizzazione

Richiamando questa funzione si pone REI 2 in attesa di ricevere un impulso, sia da una linea (principale o LinkPod) che dal sistema LinkGate.

Sul display appare la scritta **VERIFICA SINCRONIZZAZIONE - Attesa impulso...** Nel momento in cui REI 2 riceve un impulso viene stampato sulla banda il canale di provenienza dell'impulso nonché la data e l'ora in cui l'impulso è stato rilevato.

8.4. Segnale


Con questa funzione è possibile generare un impulso di sincronizzazione per l'eventuale sincronizzazione di altre apparecchiature. Attivando la funzione viene chiesta l'ora e la data in cui generare l'impulso. Ogni valore va confermato con <ENT>.

È offerta la possibilità di ripetere il segnale di sincronizzazione ad intervalli prestabiliti valorizzando opportunamente "**Ripeti sincro ogni**". Lasciando a zero tale valore la sincronizzazione viene generata una sola volta.

Il segnale viene generato portando a livello 0 il pin 6 della porta digital I/O. Contemporaneamente all'impulso di sincronizzazione viene emesso un segnale acustico BIP-BOP.



La richiesta di un segnale di sincronizzazione antecedente rispetto all'ora indicata del REI2 non viene accettata.

	REI 2 Programma Inseguimento su pista	Doc: R2U_I_1085_001_I Versione: 1.08.5 Pagina 47 di 92
---	--	--

9. Squalifiche

Utilizzando questa funzione vengono inserite le eventuali squalifiche e riammessi in gara concorrenti precedentemente squalificati. Una volta entrati nella funzione vengono richiesti il numero di gara e la manche a cui si riferisce la squalifica. Una volta inseriti i dati premendo <ENT> è possibile vedere lo stato attuale del concorrente.

I tasti funzione abilitati sono:

- <F1> **Modifica** Ad ogni pressione del tasto il concorrente passa dallo stato **Qualificato** allo stato **Squalificato**
- <F2> **Altro** per inserire numero e manche di un altro concorrente
- <F5> **menu** per uscire dalla funzione
- <ESC> Esce dall'inserimento dati.

10. Trasmissione dati a PC

Durante lo svolgimento della competizione o al termine della stessa è possibile venga richiesta la trasmissione di dati ad elaboratori elettronici senza che l'elaboratore stesso lo richieda. La porta da utilizzare e la velocità di trasmissione sono specificabili con la funzione Configurazione seriali (vedi cap. 12.3 a pag. 56).

Vi sono due modalità di trasmissione dati: 'Off line' e 'On line'.

I dati inviabili sono:

- **Cronologici:** tutti gli eventi registrati
- **T Totali:** i tempi totali
- **T Manche:** i tempi delle singole manche
- **T Lap:** i tempi intermedi
- **NP,NA,SQ:** tutti i concorrenti non in gara come non partiti, non arrivati e squalificati (solo off line)
- **Skipped:** tutti gli eventi saltati.(Non attivabile in questo programma)
- **Velocità:** le velocità calcolate sia medie che istantanee.

10.1. Trasmissione dati Off Line

Con questa funzione è possibile selezionare i dati da inviare al PC e dare inizio alla relativa trasmissione. Verranno inviati a PC attraverso la porta seriale specificata i dati indicati con **On**. E' possibile, eventualmente, specificare la manche e/o il gruppo di concorrenti di cui esportare i dati (il valore **0** indica tutti).

I tasti funzione abilitati sono i seguenti:

- **<F1> ↑:** sposta il cursore verso l'alto
- **<F2> ↓:** sposta il cursore verso il basso
- **<F3> Modifica:** permette di variare il numero di **manche** o di **Gruppo** o di selezionare (**On**) / deselezionare (**Off**) il tipo dati da trasmettere evidenziato dalla freccia (→)
- **<F4> Trasmetti:** per dare inizio alla trasmissione
- **<F5> menu:** per ritornare al menu precedente.


Durante la trasmissione appare sul display la scritta **Trasmissione...in corso** e per ogni tipologia di dati richiesti il tipo ed il numero di record trasmessi.

10.2. Configurazione uscita dati On Line

Questa funzione permette di specificare quali dati vanno inviati all'elaboratore nell'istante in cui REI2 li registra nel proprio archivio. Alcuni di questi, come lo **START** (nell'impostazione standard) vengono immediatamente registrati e quindi trasmessi, altri, come lo **STOP**, devono essere confermati dall'operatore e quindi vengono inviati solo dopo che l'utente ne ha dato conferma.

I tasti funzione abilitati sono i seguenti:

- **<F1> ↑:** sposta il cursore verso l'alto
- **<F2> ↓:** sposta il cursore verso il basso

	REI 2 Programma Inseguimento su pista	Doc: R2U_I_1085_001_I Versione: 1.08.5 Pagina 49 di 92
---	--	--

- <F3> **Modifica:** permette di selezionare (**On**) / deselezionare (**Off**) il tipo dati da trasmettere evidenziato dalla freccia (➔)
- <F5> **menu:** per ritornare al menu precedente.

La trasmissione On-line dei dati può essere attivata e disattivata a piacimento durante lo svolgimento della gara, va, comunque, tenuto presente che REI2 non trasmette on line eventi e valori calcolati mentre la trasmissione era disattivata.


10.3. Protocollo di uscita dati

Consente di scegliere quale protocollo utilizzare per la trasmissione dati al PC. Ad ogni selezione viene attivata una delle possibilità, e cioè:

- '**Microgate**': Viene sfruttata tutta la potenzialità del cronometro
- '**Alge 4000**': I dati vengono trasmessi utilizzando lo stesso protocollo di Alge 4000. La scelta dei dati trasmettibili con questo protocollo (vedi cap. 10.1 Trasmissione dati Off Line a pag. 48 e 10.2 Configurazione uscita dati On Line a pag. 48) viene limitata ai soli tempi netti.

Si consiglia, per la maggior completezza e flessibilità, di utilizzare il protocollo Microgate e di utilizzare il protocollo Alge solo qualora vi siano dei problemi di contabilità con il software utilizzato per l'elaborazione dati.

La velocità di trasmissione su seriale viene automaticamente impostata a 2400 per entrambe le porte seriali (vedi cap. 12.3 Configurazione seriali a pag. 56).

	REI 2 Programma Inseguimento su pista	Doc: R2U_I_1085_001_I Versione: 1.08.5 Pagina 50 di 92
---	--	--

11. Ricezione dati da PC

11.1. Ricezione elenchi da PC

11.1.1. Ricevi elenco partecipanti da PC

Questa funzione permette di scaricare l'elenco degli iscritti generato dai programmi Microgate Uploader © o MicroRun © o MicroLink ©. Premere il tasto <F1> per **Ricezione elenchi da PC** e, ancora, <F1> per **Ricevi elenco partecipanti da PC**. Sulla seconda linea del display appare la scritta '**Pronto a ricevere.....**'. Si hanno a disposizione 20 secondi per avviare, sul PC, la trasmissione dei dati.

Se entro tale periodo non vengono ricevuti dati appare la scritta '**Time Out Ricezione Seriale Premi un tasto**'. Premere un tasto per proseguire. Premendo <ENT> si ritorna al menu di gestione elenchi..

E' possibile, una volta attivata, interrompere la ricezione prima del time out premendo il tasto <F2> per **Interrompi** e nuovamente il tasto <ENT> all'avviso di '**Ricezione Interrotta**'.

Durante la corretta ricezione dei dati questi vengono elencati, velocemente, a video. Terminata la ricezione, al comparire della scritta '**Fine ricezione. Premi un tasto...**' premere <ENT> per ritornare al menu.

Rei2 può ricevere comunque in background l'elenco degli iscritti senza quindi entrare in questo menu.

Informazioni dettagliate sulla struttura dati inviata dal PC a REI2 sono evidenziate nel capitolo 25 Protocolli di comunicazione REI 2 - PC a pag. 82.

Per le modalità di collegamento tra REI2 e PC fare riferimento al **manuale d'uso**.

11.1.2. Ricevi struttura gruppi da PC


Questa funzione è la stessa funzione presente nel menu Inserimento/Stampa gruppi – Ricevi struttura da PC. Fare riferimento al cap. 5.5 Ricevi struttura gruppi da PC a pag. 34.

11.1.3. Ricevi elenco di partenza da PC

Questa funzione permette di scaricare gli ordini di partenza generati dai programmi Microgate REI2 Uploader © o MicroRun © o MicroLink ©. Premere il tasto <F1> per **Ricezione elenchi da PC**, il tasto <F3> per **Ricevi elenco di partenza da PC**. Sulla seconda linea del display appare la scritta '**Pronto a ricevere.....**'. S hanno a disposizione 20 secondi per avviare, sul PC, la trasmissione dei dati.

Se entro tale periodo non vengono ricevuti dati appare la scritta '**Time Out Ricezione Seriale Premi un tasto**'. Premere un tasto per proseguire. Premendo <ENT> si ritorna al menu di gestione gruppi.

E' possibile, una volta attivata, interrompere la ricezione prima del time out premendo il tasto <F2> per **Interrompi** e nuovamente il tasto <ENT> all'avviso di '**Ricezione Interrotta**'.

	<p style="text-align: center;">REI 2 Programma Inseguimento su pista</p>	<p>Doc: R2U_I_1085_001_I Versione: 1.08.5 Pagina 51 di 92</p>
---	--	---

Durante la corretta ricezione dei dati questi vengono elencati, velocemente, a video. Terminata la ricezione, al comparire della scritta **‘Fine ricezione. Premi un tasto...’** premere <ENT> per ritornare al menu.

Rei2 può ricevere comunque in background gli ordini di partenza senza quindi entrare in questo menu.

Informazioni dettagliate sulla struttura dati inviata dal PC a REI2 sono evidenziate nel capitolo 25 Protocolli di comunicazione REI 2 - PC a pag. 82.

Per le modalità di collegamento tra REI2 e PC fare riferimento al **manuale d’uso**.

11.1.4. Cancella elenchi di partenza

Attraverso questa opzione è possibile cancellare una lista di partenza precedentemente calcolata o caricata o cancellare, in toto, tutte le liste presenti.

Una volta attivata la funzione appare l’evidenza delle liste disponibili e del loro dati caratteristici.

Nella colonna:

- Nella prima appare il numero progressivo della lista (da lista 1 a lista 4)
- **STATUS** in questa colonna viene indicato se la lista è **utilizzata** oppure **vuota** a seconda che contenga o meno dati
- **MANCHE** evidenzia il numero di manche a cui la lista fa riferimento (es.: **S 2** lista di partenza per manche 2)
- **N.RECORD** numero di concorrenti presenti nella lista.

I tasti funzione abilitati sono i seguenti:


- <F1> **↑**: scorre l’elenco liste verso l’alto
- <F2> **↓**: scorre l’elenco liste il basso
- <F3> **Cancella** cancella la lista evidenziata dal simbolo **◀**. Viene richiesta conferma dell’intenzione di cancellare la lista, <F4> per cancellare, <F5> per annullare la cancellazione.
- <F4> **Canc.Tutte** cancella tutte le liste presenti. Viene richiesta conferma dell’intenzione di cancellare la lista, <F4> per cancellare, <F5> per annullare la cancellazione
- <F5> per ritornare al menu precedente

11.2. **Stampa elenchi**

Selezionando questa funzione è possibile stampare diverse liste.

I tasti funzione abilitati sono:

- <F1> **Stampa elenco partecipanti** Stampa la lista degli iscritti. Sulla banda vengono evidenziati il numero di pettorale, la nazione ed il nome
- <F2> **Stampa struttura gruppi** Sulla banda verranno stampati i vari gruppi immessi con la composizione degli stessi.
- <F3> **Stampa elenco di partenza** Richiama la funzione descritta in 7.3 Stampa elenchi di partenza a pag. 44
- <F5> **menu** per uscire dalla funzione.

	REI 2 Programma Inseguimento su pista	Doc: R2U_I_1085_001_I Versione: 1.08.5 Pagina 52 di 92
---	--	--

11.3. Cancellazione elenchi

Attraverso questa funzione è possibile cancellare i vari elenchi presenti nella memoria di REI2.

11.3.1. Cancella elenco nomi partecipanti

Attraverso questa funzione è possibile cancellare l'elenco nominativo degli iscritti. Per confermare la scelta di cancellazione premere <F4> per **Si**, altrimenti annullare la cancellazione con <F5> per **No**. Confermata l'operazione di cancellazione sulla penultima riga del display appare, per qualche istante, la scritta '**Nomi partecipanti cancellati!**'.

11.3.2. Cancella struttura gruppi

Attraverso questa funzione è possibile cancellare la struttura dei vari gruppi inseriti. Per confermare la scelta di cancellazione premere <F4> per **Si**, altrimenti annullare la cancellazione con <F5> per **No**. Confermata l'operazione di cancellazione sulla penultima riga del display appare, per qualche istante, la scritta '**Cancellazione gruppi effettuata!**'.

11.3.3. Cancella elenchi di partenza

Richiama la funzione descritta in 7.1 Inserimento manuale ordine di partenza a pag. 40

12. Configurazione REI2

I vari menu di configurazione consentono di modificare le numerose impostazioni che condizionano il funzionamento di REI2. Scegliendo di cancellare la configurazione all'inizio di una nuova gara oppure scegliendo Modifica configurazione base (vedi relativo capitolo 22 a pag. 79) e selezionando la configurazione più adatta alla sessione di cronometraggio, tutti i parametri vengono impostati sui valori normalmente più idonei nella maggior parte dei casi.

12.1. Configurazione Software

In questo menu sono raccolte le impostazioni che guidano il funzionamento del programma.

12.1.1. Visualizzazione tempi netti

Consente di scegliere se visualizzare su display e tabellone i tempi totali o di manche. Ad ogni pressione del tasto <F1> viene attivata una delle due alternative.

12.1.2. Precisione di misura

Selezionando questa opzione viene richiesta la precisione di misura da utilizzare per il calcolo del tempo Lap e netto. Si ricorda che tutti i cronologici vengono registrati con la massima precisione (1/25000 di secondo), utilizzata anche per effettuare i calcoli, qualunque sia la precisione impostata, a meno che non sia attiva la funzione di troncamento cronologici.


Le opzioni disponibili sono:

- <F1> ad ogni pressione attiva una delle 5 alternative (1", 1/10, 1/100, 1/1000 e 1/10000)
- <F2> permette di inserire la cifra (prima non significativa) a partire dalla quale si passa all'unità significativa superiore (es. con precisione al 1/100 impostando 4 xx.2842 diviene xx.29 mentre xx.2839 diviene xx.28). Impostando 0 viene sempre effettuato il troncamento
- <F3> attiva il troncamento dei cronologici al momento della loro registrazione. Ad ogni pressione del tasto si attiva una delle due alternative (**Si** per troncamento attivo, **No** per nessun troncamento). Qualora venga attivato il troncamento REI 2 chiede se il troncamento va esteso a tutti i cronologici della gara in corso, quindi anche per i già registrati. Con <F5> non si accetta l'estensione del troncamento con <F4> si accetta di troncare in maniera irreversibile tutti i cronologici.

Il troncamento del cronologico è utile in quelle gare, ad esempio la staffetta, in cui sommando i tempi di ogni frazionista si possa ottenere, per effetto dei vari troncamenti, un totale diverso dal tempo totale di gara.



Il troncamento dei dati cronologici è una operazione irreversibile. Una volta confermata l'intenzione di troncare i dati presenti nell'archivio non è più possibile recuperare la parte troncata. Allo stesso modo non è più possibile rilevare la parte troncata per tutti i nuovi eventi registrati.

	<p style="text-align: center;">REI 2 Programma Inseguimento su pista</p>	<p>Doc: R2U_I_1085_001_I Versione: 1.08.5 Pagina 54 di 92</p>
---	--	---

12.1.3. Selezione manche per tempo totale

REI2 permette di escludere dal tempo totale uno o più tempi di manche. Una volta entrati in questa funzione viene presentato un pannello con l'indicazione fissa delle prime 9 manches e un pannello con una manche impostabile dall'utilizzatore.

I rettangoli pieni rappresentano le manche considerate nel calcolo del tempo totale, i rettangoli vuoti rappresentano le manches escluse.

Per attivare o disattivare una delle manches da 1 a 9 premere i tasti <F1> o <F2> per scorrere a destra o sinistra i numeri di manches sino a che il numero di manches da modificare non appare racchiuso in un quadrato. A questo punto premendo il tasto <F3> **Modifica** si esclude o include, alternativamente, la manche nel calcolo. Per operare sulle manche oltre alla N° 9 premere il tasto <F4> **N.Manche**, digitarne il numero (da 10 in poi), confermare con <ENT>, quindi escludere / includere con il tasto <F4>.

Qualora sia attivo il tabellone incontri (vedi cap. 12.1.4 Tabellone incontri a pag. 54) vengono, in automatico, selezionate le seguenti manche:

- **Qualificazioni:** 1 e 2
- **Ottavi:** 81 e 82
- **Quarti:** 41 e 42
- **Semifinali:** 21 e 22
- **Finali:** 11 e 12.

Con il tasto <F5> si ritorna al menu precedente.

12.1.4. Tabellone incontri


Premendo il tasto <F4> (nel menu 3/1/1) è possibile attivare / disattivare la gestione del tabellone di tipo tennistico. Ad ogni pressione del tasto viene attivata una delle due alternative (**Attivo**, **Disattivo**). Non è possibile variare la configurazione qualora un concorrente sia in gara, REI2 segnala l'anomalia con la scritta **Attenzione concorrenti in corsa**.

12.1.5. Numero rilevazioni

Con questa funzione viene specificato il numero di giri (pattinaggio) o mezzi giri (ciclismo) che dovranno venir percorsi da ogni concorrente. Ad ogni rilevazione verrà stampata l'indicazione **LAP** per le rilevazioni intermedie, **STOP** per il transito finale sul traguardo.

12.1.6. Stampa cronologici

Premendo il tasto <F3> (nel menu 3/1/1b) è possibile attivare/disattivare la stampa dei cronologici al verificarsi dei vari eventi (**START**, **LAP**, **STOP**): con la stampa disattivata vengono stampati solo i tempi netti. Ad ogni pressione del tasto viene attivata una delle due alternative (**Si** stampa cronologici attiva, **No** stampa disattivata).

	<p style="text-align: center;">REI 2 Programma Inseguimento su pista</p>	<p>Doc: R2U_I_1085_001_I Versione: 1.08.5 Pagina 55 di 92</p>
---	--	---

12.1.7. Inverti pista dopo start:

Ad ogni selezione varia tra **Sì** inverti e **No** non inverti. In caso l'inversione sia attiva, dopo il segnale di start, vengono scambiate le posizioni dei due concorrenti rispetto ai traguardi su cui sono attesi.

12.1.8. Tempo di disattivazione dopo START

Permette di impostare il tempo, in secondi per cui, eventuali impulsi rilevati sulle linee STOP ed AUX non vengono rilevati e non incrementano il numero di passaggi. Durante il tempo di disattivazione sul display, in corrispondenza della linea interessata, appare il simbolo di lucchetto.

12.2. Configurazione Hardware

In questo menu sono raccolte le impostazioni che guidano il funzionamento del cronometro.

12.2.1. Canale LinkGate

Premendo il tasto <F1> si apre un sottomenu, che evidenzia l'impostazione che i dip-switch devono avere sull' Encoder LinkGate®, per il canale memorizzato in precedenza. Premendo <F2> **Modifica** si attiva il cursore a fianco del numero di canale, da 0 a 127. Digitare il numero che si intende utilizzare. Inserito il numero e premuto <ENT> viene evidenziata la nuova impostazione che i dip-switch devono avere sull' Encoder LinkGate®.

Il primo dip-switch non influenza la selezione del canale ed è, quindi, rappresentato **LONG** o **SHORT**.

Premendo <F3> **Lungh.** si modifica la posizione del primo dip-switch rappresentato, alternativamente **LONG** o **SHORT**

Con il tasto <F5> **menu** si ritorna al menu configurazione hardware.

Si ricorda che è assolutamente indispensabile che il canale impostato sul REI2 e sul LinkGate Encoder®. siano coincidenti. Per ulteriori informazioni vedere il **Manuale d'uso**.

12.2.2. Stampante

Consente di spegnere, logicamente, la stampante. Ad ogni pressione del tasto <F2> viene attivata una delle due alternative **Spenta** o **Accesa**.


12.2.3. Beep tasti

Consente di abilitare l'emissione di un beep ogni volta che un tasto viene premuto. Ad ogni pressione del tasto <F3> viene attivata una delle due alternative **Disabilitato** nessun beep, o **Abilitato** un breve beep ad ogni pressione di tasto.

Non viene influenzata l'emissione del beep a fronte della pressione dei tasti linea che rimane sempre attiva.

12.2.4. Contrasto display

Consente di variare il contrasto del display per aumentarne la leggibilità in condizioni di illuminazione critica.. Il tasto <F2> permette di diminuire il contrasto, mentre il tasto <F4>

	REI 2 Programma Inseguimento su pista	Doc: R2U_I_1085_001_I Versione: 1.08.5 Pagina 56 di 92
---	--	--

permette di aumentarlo. I due tasti <F1> e <F4> se premuti per oltre 2 secondi permettono una regolazione più rapida.

Si ricorda la possibilità di attivare la retroilluminazione del display con il tasto <Lampada>. Prestare attenzione a non uscire da questa funzione con il contrasto del display regolato in modo da non riuscire a leggerlo.

Con il tasto <F5> si ritorna al menu configurazione hardware.

12.2.5. Durata trasmissione Linkgate

Ad ogni pressione del tasto <F1> viene attivata una delle due alternative **L** o **S**. L'impostazione scelta deve corrispondere a quella effettuata sul dispositivo LinkGate Encoder (vedere il **manuale d'uso** per ulteriori informazioni). Con durata trasmissione impostata su **S** è possibile trasmettere segnali dallo stesso canale EncRadio in rapida successione.

Questa configurazione è particolarmente indicata, ad esempio, nell'acquisizione di intertempi ravvicinati nei test valutativi durante allenamenti.

Con il tasto <F5> si ritorna al menu configurazione hardware.

12.3. Configurazione seriali

REI2 dispone di due seriali con protocollo RS 232 per il collegamento con PC. Le due seriali etichettate **Computer A** e **Computer B** sono configurabili individualmente sia per quanto riguarda la velocità di trasmissione che per quanto riguarda i dati presentati. Alcune combinazioni di velocità sono, peraltro, non disponibili.

I dati configurabili sono **Velocità** per velocità di trasmissione, **Dati On-Line** per l'invio dei dati non appena l'evento si verifica, **Dati Off-Line** per l'invio di dati a fronte di richiesta da parte dell'elaboratore e **Tick** per l'invio del tempo a correre ogni periodo prefissato.

Entrati nella configurazione vengono attivati i seguenti tasti funzionali:

- <F1> ↑ permette di scorrere, verso l'alto, le varie caratteristiche configurabili
- <F2> ↓ permette di scorrere la lista verso il basso
- <F3> ⇄ per passare dalla seriale A alla seriale B
- <F4> **modifica** per variare l'impostazione indicata da ► ; ad ogni pressione viene attivata una dei valori possibili.
- <ALT>+<F2> **Rit. tick** permette di impostare il ritardo in decimillesimi di secondo con cui il tick viene inviato alla seriale. Utilizzando un sistema LinkGate per gli arrivi va impostato minimo a 200 per evitare il ritorno indietro del tempo visualizzato.
- <F5> **menu** per ritornare al menu di configurazione.

I valori impostabili sono:

- **Velocità** (in bps): 1200, 2400, 4800, 9600, 19200, 28800, 38400, 57600, 115200
- **Dati On-Line**: Sì per trasmissione attivata, No per trasmissione non attivata
- **Dati Off-Line**: Sì per trasmissione attivata, No per trasmissione non attivata
- **Radio In**: Sì per abilitare la seriale alla ricezione degli eventi via radio. Automaticamente è impostata la velocità seriale a 1200
- **Tick**: Disab. Per nessuna trasmissione, 1s, 1/10 e 1/100.

I valori impostati possono essere variati con gli appositi comandi inviati dall'elaboratore al REI2. Per le specifiche di protocollo di trasmissione e ricezione fare riferimento al capitolo 25 Protocolli di comunicazione REI 2 - PC a pag. 82.



Non tutte le combinazioni di velocità seriale A e Seriale B sono compatibili. REI 2 segnala tale condizione barrando la velocità che non può essere impostata (es.: Ser. A: 1200 Ser. B 115200).

12.4. Stampa configurazione

Attraverso questa funzione ottenibile premendo il tasto <F4> **Stampa configurazione** si ottiene la stampa completa della configurazione impostata su REI 2.

13. Configurazione Tabellone

Attraverso questo menu è possibile impostare la tipologia dei tabelloni collegati a REI2 e specificarne alcune modalità operative.

13.1. Scelta visualizzazioni

REI2 è in grado di pilotare direttamente sino a 16 stringhe di tabelloni Microgate μ TAB (ogni stringa è formata da un tabellone master ed, eventualmente, sino a quattro tabelloni slave) o μ GRAPH. Attraverso questa funzione è possibile selezionarne il tipo, il numero ed i dati da visualizzare su ciascuno di essi.

Entrati nella funzione di configurazione con il tasto <F1> **Scelta visualizzazioni** viene proposto un elenco con l'indicazione della configurazione attualmente impostata.

Nella colonna '**ADDR**' viene evidenziato il valore Address da impostare sul tabellone, si ricorda che i valori di Address del tabellone deve corrispondere al valore indicato in questa prima colonna.

Nella colonna '**TABELLONE**' viene evidenziata la tipologia di tabellone scelta; una serie di ---- evidenzia una riga non attiva.

Nella colonna '**NUM.TAB**' viene evidenziato il numero di tabelloni impostati per quell'indirizzo.

Nella colonna '**VISUALIZZAZIONE**' viene evidenziata, con delle sigle, la tipologia di dati che verranno inviati.

I tasti funzione attivi sono i seguenti:

- <F1> \uparrow permette di scorrere, verso l'alto, la lista.
- <F2> \downarrow permette di scorrere la lista verso il basso
- <F3> **modifica** per variare l'impostazione del tabellone al 'address' indicato da \blacktriangleright
- <F5> **menu** per ritornare al menu di configurazione.

Una volta selezionata la funzione di **Modifica** viene evidenziata la configurazione impostata per la riga (address) selezionata.

I tasti funzione attivi sono:

- <F1> \uparrow permette di scorrere in un senso la lista delle configurazioni disponibili, compatibilmente con il tipo tabellone ed il numero di elementi selezionati
- <F2> \downarrow permette di scorrere nell'altro senso la lista delle configurazioni disponibili
- <F3> **Tipo Tab.** permette di selezionare la tipologia del tabellone
- <F4> **N.Elem** permette di selezionare il numero di tabelloni sul address
- <F5> **Conferma** per ritornare al menu di configurazione
- <ESC> **Esci senza confermare** per ritornare al menu ritornando alla configurazione precedente.

Durante la scelta della configurazione viene mostrato, all'interno di alcuni rettangoli, come appariranno i dati sul tabellone. Nella tabella seguente vengono elencate alcune delle diverse combinazioni attualmente disponibili.

Tipo Tab.	Num.	Sigla	Descrizione
-----------	------	-------	-------------

Microtab	1	Tempo Rosso	Tempo ottenuto dal concorrente 'ROSSO'.
Microtab	1	Tempo Blu	Tempo ottenuto dal concorrente 'BLU'.
Microtab	1	Dist+Tempi+Dist.	Dopo l'arrivo del primo concorrente mostra il distacco a correre sino all'arrivo del secondo concorrente, poi, in sequenza, il tempo del vincitore, del secondo e nuovamente il distacco.
Microtab	2	Rosso Blu	Il tempo del concorrente Rosso sul lato a sinistra e quello del Blu a destra. All'arrivo del secondo concorrente appare l'indicazione winner sulla pista del vincente ed il distacco sull'altra. Inoltre visualizza i due tempi e nuovamente winner con il distacco.
Microtab	2	Dist. R Dist. B	All'arrivo del secondo concorrente appare l'indicazione winner sulla pista del vincente ed il distacco sull'altra. Inoltre visualizza i due tempi e nuovamente winner con il distacco.
Micrograph	1	Rosso Blu Dist	3 righe a carattere piccolo con i tempi dei due concorrenti ed il distacco.
Micrograph	1	Nome Tempo P.R.	Nome cognome e tempo concorrente Rosso
Micrograph	1	Nome Tempo P.B.	Nome cognome e tempo concorrente Blu
Micrograph	1	Miglio tempo	Nome cognome e tempo migliore
Micrograph	2	1&2 N TGara Nome	Caratteri ad altezza media: sulla prima riga numero 1 , numero, tempo netto, e nome del concorrente in prima posizione; sulla seconda linea numero 2 e le stesse informazioni per il secondo.
Micrograph	2	3&4 N TGara Nome	Caratteri ad altezza media: sulla prima riga numero 3 , numero, tempo netto, e nome del concorrente in terza posizione; sulla seconda linea numero 4 e le stesse informazioni per il quarto.
Micrograph	2	5&6 N TGara Nome	Caratteri ad altezza media: sulla prima riga numero 5 , numero, tempo netto, e nome del concorrente in quinta posizione; sulla seconda linea numero 6 e le stesse informazioni per il sesto.
Micrograph	2	Nome TempoG R&B	Visualizza i nomi dei concorrenti sulla prima riga con carattere medio e sulla seconda il tempo a correre. All'arrivo del 1° concorrente visualizza

			il stacco. All'arrivo del 2° appare winner ed il distacco, il tempo dei due concorrenti e nuovamente winner.
Micrograph	2	Lap Rosso e Blu	Tempo giro concorrente rosso e blu
Micrograph	2	1&2&3 N TGara N	Caratteri ad altezza piccola: sulla prima riga numero 1 , numero, tempo netto, e nome del concorrente in prima posizione; sulla seconda e terza linea numeri 2 e 3 e le stesse informazioni per il secondo.
Micrograph	2	4&5&6 N TGara N	Come sopra ma per il quarto, quinto e sesto con i numeri 4 , 5 e 6
Micrograph	2	<u>Pos N Tempo R&B</u>	Posizione numero e tempo concorrente Rosso e Blu.

La configurazione prescelta viene attivata non appena si ritorna al menu di Configurazione Tabellone.

Vediamo, ad esempio, come impostare una configurazione in cui abbiamo 4 tabelloni μ TAB (2 Master e due Slave) su cui vogliamo visualizzare il tempo delle due piste sulla prima coppia ed il distacco sulla seconda. Per le istruzioni relative al collegamento e montaggio dei tabelloni fare riferimento al manuale μ TAB. (nelle schermate di esempio si presuppone che nessun tabellone sia stato precedentemente configurato).

Dopo essere entrati nella funzione '**Scelta visualizzazioni**' premere il tasto <F1> sino a quando il cursore ◀ non si pone a fianco dello 0 sulla colonna **RIGA**, quindi premere

```

Hh:mm:ss.d
RIGA  TABELLONE  NUM.TAB  VISUALIZZAZIONE
0◀  -----  --  -----
1  -----  --  -----
2  -----  --  -----
4  -----  --  -----

↑  ↓  Modifica  altro

```

<F3> per **Modifica**

```

Hh:mm:ss.d
Tabellone=Nessuno  N.Elementi= 0

-> [-----]

ESC=esci senza confermare
↑  ↓  Tipo Tab  N.Elem  Conf.

```

Ancora <F3> per **Tipo Tab** sino a quando sulla seconda linea appare la scritta **Tabellone=Microtab**.

```

Hh:mm:ss.d
Tabellone=Microtab  N.Elementi= 1

[34:56.78]

```

Premere <F4> per **N.Elem** ed impostare il numero di elementi della linea <2> e premere <ENT>

```

Tempo gara
ESC=esci senza confermare
↑ ↓ Tipo Tab N.Elem Conf.
    
```

```

Hh:mm:ss.d
Tabellone=Microtab N.Elementi= 2
32:46.789|34:56.789
Roso | Blu
ESC=esci senza confermare
↑ ↓ Tipo Tab N.Elem Conf.
    
```

Premere il tasto <F2> sino a quando sulla terzultima riga appare la scritta '**Roso | Blu**'

```

Hh:mm:ss.d
Tabellone=Microtab N.Elementi= 2
32:46.789|34:56.789
Rosso | Blu
ESC=esci senza confermare
↑ ↓ Tipo Tab N.Elem Conf.
    
```

Confermare l'impostazione con <F5>. Automaticamente si ritorna al menu configurazione.

```

Hh:mm:ss.d
RIGA TABELLONE NUM.TAB VISUALIZZAZIONE
0 Microtab 2 Rosso | Blu
1 ----- -- -----
2 ----- -- -----
4 ----- -- -----
↑ ↓ Modifica altro
    
```

A questo punto per impostare la seconda linea premere <F2> per posizionarsi a fianco del N° 1, <F3> per **Modifica** ancora <F3> per **TipoTab** sino a quando non appare, sulla seconda linea, la scritta **Microtab**, <F4> <2> <ENT> per impostare i due elementi e <F2> sino a quando non appare, sulla terzultima riga, la scritta **Dist. R |Dist.B**.

```

Hh:mm:ss.d
Tabellone=Microtab N.Elementi= 2
34:56.789|34:56.789
Dist.R |Dist.B
ESC=esci senza confermare
↑ ↓ Tipo Tab N.Elem Conf.
    
```

Premere <F5> per confermare l'impostazione e per ritornare al menu configurazione.

```

Hh:mm:ss.d
RIGA TABELLONE NUM.TAB VISUALIZZAZIONE
0 Microtab 2 Rosso | Blu
1 Microtab 2 Dist.R |Dist.B
2 ----- -- -----
4 ----- -- -----
↑ ↓ Modifica altro
    
```


La nostra configurazione è ora pronta e possiamo uscire dalla funzione con <F5> **Menu**.

13.2. Pausa di visualizzazione

Premendo il tasto <F2> è possibile impostare, nel campo con l'indicazione **STOP**, il tempo di permanenza sul tabellone dei dati del concorrente arrivato e, nel campo con l'indicazione **LAP**, il tempo di permanenza dei dati del concorrente giunto all'intermedio. I tempi di permanenza possono essere impostati da 1 a 60 secondi e confermati con <ENT>. Per le modalità con cui REI2 utilizza questo dato vedere 4.9 Gestione tabellone a pag. 26.

Si ricorda che superato il valore di 4 eventi da visualizzare il tempo di permanenza degli stessi viene automaticamente dimezzato sino a quando non rimangono 4 elementi in coda.

Questo valore deve essere impostato ad un valore tale da permettere la lettura del tabellone da parte del concorrente senza eccessivi accodamenti.

	<p style="text-align: center;">REI 2 Programma Inseguimento su pista</p>	<p>Doc: R2U_I_1085_001_I Versione: 1.08.5 Pagina 62 di 92</p>
---	--	---

13.3. Velocità seriale tabellone

Con questa funzione possiamo impostare la velocità di trasmissione di REI2 verso tabelloni Microgate μ GRAPH. Si ricorda che la velocità delle linee seriali dei tabelloni μ GRAPH è configurabile dall'utilizzatore, mentre quella dei μ TAB è fissa a 1200 (tranne su versioni speciali).

Ad ogni pressione del tasto <F3> viene attivata una delle possibili opzioni (1200, 2400, 4800, 9600, 19200, 28800, 38400, 57600).

N.B.: La velocità impostata sul REI2 deve coincidere con quella impostata sul tabellone.

13.4. Programma pubblicità

Ad ogni selezione viene inviato ai tabelloni, alternativamente, il comando di attivazione ed il comando di disattivazione del programma 'Pubblicità'. Per maggiori dettagli fare riferimento al manuale dei tabelloni Microgate μ GRAPH e μ TAB.

13.5. Visualizzazione nazione concorrente

Ad ogni selezione viene attivata/disattivata la visualizzazione della nazionalità del concorrente. La funzione è significativa solo se si è provveduto a caricare su REI2 la nazionalità dei singoli concorrenti (vedi cap. 25.1.1 Lista dei Nomi e Nazionalità degli Atleti a pag. 82).

13.6. Configurazione linea 485

Ad ogni selezione viene attivata/disattivata la comunicazione sulla porta seriale RS485 (oltre che sulla porta RS 232). Fare riferimento al **manuale d'uso** per maggiori dettagli.

13.7. Visualizza tempo senza punteggiatura

Ad ogni selezione viene attivata/disattivata l'emissione del tempo senza i caratteri di separazione tra ore, minuti, secondi e frazioni di secondo, sempre rispettando quanto stabilito in Precisione di misura (cap. 12.1.2 pag. 53). Se impostato a **No** il formato di visualizzazione è HH:MM:SS.DCMd, quindi con i caratteri ':' e '.' di separazione, se impostato a **Sì** il formato di visualizzazione è HHMMSSDCMd.

13.8. Controllo lunghezza trasmissione tabellone

Impostando questa funzione si attiva il controllo sulla lunghezza dei dati trasmessi al tabellone. Se le scelte effettuate sulle visualizzazioni sul tabellone implicano una quantità di dati troppo elevata per la velocità seriale impostata, Rei2 visualizzerà un messaggio di attenzione, indicando la velocità minima impostabile. In questo caso, se la funzione è attiva, Rei2 nega l'uscita del menu fino a quando non si modifica la velocità del tabellone.

13.9. Visualizzazioni disponibili

Questa funzione permette di selezionare rapidamente, all'interno delle varie possibili scelte il tabellone da utilizzare e di assegnarlo ad un indirizzo.

```

Hh:mm:ss.d Vis. disponibili ~E
NUM TABELLONE ADDR NUM VISUALIZZAZIONE
▶ 0 Microtab -- 1 Tempo gare
  1 Microtab -- 1 Pos Num
  2 Microtab  0 2 Pos Num T.Gara
  3 Microtab -- 2 Nome atleta

↑      ↓      Seleziona      Menu

```

Esempio di visualizzazioni disponibili.

Nella colonna '**NUM**' viene evidenziato il numero progressivo della configurazione

Nella colonna '**TABELLONE**' viene evidenziata la tipologia di tabellone.

Nella colonna '**ADDR**' viene evidenziato il valore Address da impostare sul tabellone se la configurazione è stata selezionata, altrimenti appare il simbolo --. Si ricorda che i valori di Address del tabellone deve corrispondere al valore indicato in questa colonna.

Nella colonna '**NUM**' viene evidenziato il numero di tabelloni impostati per la combinazione selezionata.

Nella colonna '**VISUALIZZAZIONE**' viene evidenziata, con delle sigle, la tipologia di dati che verranno inviati.

I tasti funzione attivi sono i seguenti:

- <F1> ↑ permette di scorrere, verso l'alto, la lista
- <F2> ↓ permette di scorrere la lista verso il basso
- <F3> **Seleziona** imposta l'address per la configurazione indicata da ▶ Se viene impostato un address già utilizzato viene deselezionata la configurazione che precedentemente aveva lo stesso address.
- <F5> **menu** per ritornare al menu di configurazione.

13.10. Ritardo visualizzazione tabellone/tick

Questa funzione permette di impostare il ritardo in decimillesimi di secondo con cui il tick viene inviato alla seriale. Utilizzando un sistema LinkGate per gli arrivi è consigliato al minimo a 200ms per evitare il ritorno indietro del tempo visualizzato, mentre per i LinkPod è consigliato a 150ms.

13.11. Visualizza classifica

Permette di selezionare se si desidera visualizzare sul tabellone la sola classifica di arrivo **Arrivo** o quella di arrivo e quella agli intermedi **Arrivo/Interm.** Ogni volta che la funzione viene richiamata si attiva una delle due possibilità.

13.12. Numero massimo concorrenti nella classifica rotante

Questa funzione è abilitata se si scelgono tabelloni con classifiche che ruotano. Si può impostare il numero massimo di concorrenti nelle classifiche inserendo un valore diverso da zero.

13.13. Pausa visualizzazione classifica rotante

Questa funzione è abilitata se si scelgono tabelloni con classifiche che ruotano. Si può impostare il la pausa di visualizzazione tra gli scroll del tabellone.

13.14. Modalità visualizzazione

Permette di selezionare se si desidera visualizzare sul tabellone il tempo senza gli zeri non significativi (modalità **Tempo a correre**) o premettendo gli zeri non significativi (modalità **Cronologico**). Ogni volta che la funzione viene richiamata si attiva una delle due possibilità **Tempo a correre** o **Cronologico**

14. Configurazione Linee

REI2 può ricevere impulsi attraverso diversi canali. Oltre ai tasti linea sono utilizzabili le linee principali (**START LAP AUX** e **STOP**) il sistema radio LinkGate (con o senza sistema radio incorporato) ed il sistema LinkPod. Per le modalità di utilizzo e collegamento fare riferimento al **manuale d'uso**.

14.1. Assegnazione canali fisici/logici

Attraverso questo menu è possibile specificare come REI2 deve interpretare i segnali provenienti dai diversi dispositivi di ingresso.

14.1.1. Assegnazione linee principali e tasti

Attraverso questa funzione possono essere variate le tipologie di eventi rilevati sia sulle linee principali (**START, LAP, AUX** e **STOP**) sia sui tasti linea corrispondenti.

I tasti funzione abilitati sono i seguenti:

- **<F1> c.logico** : ad ogni pressione abilita una delle possibili opzioni per il canale indicato dal simbolo ◀. Le opzioni possibili sono **STOP**, **N.ASS** per non assegnato, **START** e **LAP** e **MANUAL** per stampare solamente il cronologico e quindi non memorizzarlo. In caso venga scelta, l'opzione LAP REI2 chiede a quale intermedio / giro, da 0 a 240, deve essere assegnato. Se impostato a 0 REI2 incrementerà automaticamente il numero giro ad ogni impulso
- **<F2> ↑↓** permette di scorrere la lista dei canali fisici
- **<F3> ⇄** permette di passare rapidamente dalla colonna di gestione linee alla colonna di gestione tasti
- **<F5> menu** per ritornare al menu di configurazione.



Anche se è possibile variare l'assegnazione del canale fisico dei tasti si raccomanda di effettuare tale operazione solo in caso di assoluta necessità e con particolare attenzione per non venire ingannati, una volta fatta la modifica, dalle scritte riportate sui tasti.

14.1.2. Assegnazioni Canali Radio

Attraverso questa funzione possono essere variate le tipologie di eventi rilevati attraverso il sistema LinkGate radio. I canali radio vengono presentati su due distinte videate, la prima da 0 (start) a 7 e la seconda da 8 a 15 (stop).

L'assegnazione iniziale dei canali radio prevede:

- canale radio **0** come canale logico **START**
- canali radio da **1 a 9** come canale logico lap da 1 a 9 e, a seguire, canali radio da **A a D** come canali logici da 10 a 13
- canale radio **E** come **LAP** generico (**LAP 0**)
- canale radio **F** come canale logico **STOP**.

I tasti funzione abilitati sono i seguenti:

- **<F1> c.logico** : ad ogni pressione abilita una delle possibili opzioni per il canale indicato dal simbolo ◀. Le opzioni possibili sono **STOP**, **N.ASS** per non assegnato, **START** e **LAP** e

MANUAL per stampare solamente il cronologico e quindi non memorizzarlo. In caso venga scelta, l'opzione LAP REI2 chiede a quale intermedio / giro, da 0 a 240, deve essere assegnato. Se impostato a 0 REI2 incrementerà automaticamente il numero giro ad ogni impulso

- <F2> ↑↓ permette di scorrere la lista dei canali radio
- <F3> ⇄ permette di passare rapidamente da una colonna all'altra
- <F4> **Altri** permette di passare dalla gestione dei canali da 0 (radio start) a 7 alla gestione dei canali da 8 a 15 (radio stop)
- <F5> **menu** per ritornare al menu di configurazione.

14.1.3. Assegnazione Canali LinkPod

Il sistema Microgate LinkPod © consiste, come meglio descritto sul **manuale d'uso**, in una serie da 1 a 10 'concentratori' (pod) collegati via cavo. Ogni concentratore ha, a seconda del tipo, sino a 8 ingressi per un totale di 80 linee.

Questa funzione permette di assegnare il canale fisico corrispondente ad ognuno dei singoli ingressi dei pod. ad un canale logico. Ogni pod viene presentato su una propria videata.

I tasti funzione abilitati sono i seguenti:

- <F1> **c.logico** : ad ogni pressione abilita una delle possibili opzioni per il canale indicato dal simbolo ◀. Le opzioni possibili sono **STOP**, **N.ASS** per non assegnato, **START** e **LAP** e **MANUAL** per stampare solamente il cronologico e quindi non memorizzarlo. In caso venga scelta, l'opzione LAP REI2 chiede a quale intermedio / giro, da 0 a 240, deve essere assegnato. Se impostato a 0 REI2 incrementerà automaticamente il numero giro ad ogni impulso
- <F2> ↑↓ permette di scorrere la lista degli ingressi di ogni LinkPod
- <F3> ⇄ permette di passare rapidamente da una colonna all'altra
- <F4> **N.Pod** permette di passare dalla gestione di un LinkPod all'altro inserendone il rispettivo numero da 0, per il primo, a 9
- <F5> **menu** per ritornare al menu di configurazione.

Il numero di LinkPod configurato non è dipendente dalla posizione sul cavo ma dal valore impostato su ciascun LinkPod.

14.2. *Tempi di disattivazione linee*

Consente di modificare i tempi di disattivazione degli ingressi dopo l'acquisizione di un evento. Ogni linea è configurabile individualmente.

I tasti funzione abilitati sono i seguenti:

- <F1> ↑↓: permette di scorrere l'elenco delle varie linee configurabili. La linea selezionata appare evidenziata dal carattere ◀ ed è immediatamente inseribile il tempo di disattivazione espresso in millisecondi
- <F2> ⇄ permette di passare rapidamente da una colonna all'altra
- <F5> **menu** per ritornare al menu di configurazione.

L'ultimo valore di **LAP** (quello in basso a destra) è configurabile anche per il numero di canale oltre che il tempo morto.

Il valore di disattivazione può assumere un valore a piacere tra 0 e 60.000 millisecondi (1 minuto).

Se si tenta di variare il valore per un canale a cui non corrisponde alcun canale fisico appare, per alcuni secondi, la scritta '**Can.logico non assegnato a can.fisico!!!**'.

14.3. Configurazione esclusione linee

Il tasto <LCK> posto sopra il tasto <STA> è configurabile in modo da operare su uno o più canali logici a scelta dell'utilizzatore (il tasto <LCK> sopra il tasto <STO> agisce, viceversa, esclusivamente sul canale logico STOP). Attraverso questo menu è possibile selezionare le linee su cui è attivo il tasto. E' opportuno impostare linee che siano effettivamente controllabili dall'operatore.

L'attivazione o meno della funzione <LCK> su una linea è evidenziata dalla presenza del rettangolo pieno, per lock abilitato, o vuoto, per lock non abilitato. Un rettangolo nero lampeggiante rappresenta la posizione del cursore.

I tasti funzione abilitati sono i seguenti:

- <F1> ←: permette di spostare il cursore, verso destra, sulle varie linee
- <F2> →: permette di scorrere il cursore verso sinistra
- <F3> **modifica** ad ogni pressione abilita o disabilita la sensibilità al tasto <LCK> per la linea su cui è posizionato il cursore
- <F4> **N.lap** permette di impostare il numero di lap dell'ultimo rettangolo a destra
- <F5> **menu** per ritornare al menu di configurazione.

Il tasto <Riarmo> posto a fianco del tasto <LCK> opera sulle stesse linee impostate per il tasto <LCK>.

14.4. Configurazione linee N/A N/C

REI2 è progettato in modo da accettare comandi da dispositivi aventi contatti normalmente (a riposo) sia aperti che chiusi. Attraverso questo menu è possibile selezionare il tipo di contatto presente su ciascuna delle linee principali siano esse collegate attraverso le prese boccia o a norma din.

I tasti funzione abilitati sono i seguenti:

- <F1> **Start**
- <F2> **Lap**
- <F3> **Stop**
- <F4> **Aux**
- <F5> **menu** per ritornare al menu di configurazione.


Ad ogni pressione del tasto associato ad una linea (da <F1> a <F4>) viene abilitata una delle due opzioni: **Normalmente Aperta** o **Normalmente chiusa**.

Gli ingressi LinkPod © sono configurabili agendo direttamente sul dispositivo. Per ulteriori informazioni fare riferimento al **manuale d'uso**.

14.5. Filtro rumore linee principali

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

I tasti funzione abilitati sono i seguenti:

	REI 2 Programma Inseguimento su pista	Doc: R2U_I_1085_001_I Versione: 1.08.5 Pagina 68 di 92
---	--	--

- <F1> **Start**
- <F2> **Lap**
- <F3> **Stop**
- <F4> **Aux**
- <F5> **menu** per ritornare al menu di configurazione.

Di default sulla linea di Start è attivo il filtro rumore.

Ad ogni pressione del tasto associato ad una linea (da <F1> a <F4>) viene abilitata una delle due opzioni: **Sì** – **No**.

15. Impostazione basi velocità

REI2 permette sia il calcolo della velocità media tra punti di rilevazione (**START**, **LAP AUX** e **STOP**) che il calcolo di velocità ‘istantanee’ attraverso il sistema LinkGate che, oltre all’invio del tempo rilevato, è in grado di inviare anche un tempo di percorrenza di una specifica base.

REI2 non memorizza le velocità, ma solo i dati necessari per calcolarle, quali tempi di passaggio tra i punti di rilevazione e di percorrenza delle basi nonché le relative lunghezze.

I tempi di passaggio sulle basi LinkGate è rilevato con la precisione di 1/32 768s tipica dei moduli LinkGate.

Per i dettagli relativi all’installazione del sistema LinkGate fare riferimento al **manuale d’uso**.

15.1. Lunghezza basi velocità medie

Attraverso questa funzione viene impostata la distanza che intercorre tra i vari punti di rilevazione tempo per il calcolo della velocità media di percorrenza.

Sul display viene evidenziata, in maniera grafica, l’interpretazione della base inserita. Le misura della distanza va espressa distintamente prima per la parte in metri (da 0 a 64000) e poi per la parte decimale (cm) o, in alternativa in Km (da 0 a 9999) e metri in base a quanto stabilito con 15.5 Range basi velocità 70.

I tasti funzione abilitati sono i seguenti:

- **<F1> Ltotale**: Usando questo tasto funzione è possibile impostare la lunghezza del percorso tra la partenza e l’arrivo
- **<F2> Llap**: Ad ogni pressione viene richiesto l’inserimento del numero di intermedio (lap) finale del tratto su cui calcolare la velocità media e, dopo la conferma con **<ENT>**, ne viene visualizzata la relativa lunghezza. Ad esempio con Base = 1 si intende il tratto dalla partenza al primo intermedio, con Base = 2 il tratto dal 1° al 2° intermedio
- **<F3> LStop**. Visualizza la distanza tra l’ultimo intermedio (lap) e la linea di arrivo
- **<F4> ResetAll** Cancella tutte le basi inserite; prima di effettuare la cancellazione REI2 chiede conferma da dare con **<F4> Sì**
- **<F5> menu** per ritornare al menu di configurazione.


Durante la visualizzazione di una base intermedia o finale sono attivi i seguenti tasti funzione:

- **<F2> Modifica**: permette di variare le dimensioni della base selezionata in precedenza
- **<F5> Menu**: per ritornare alla videata precedente ed impostare, eventualmente, una nuova base.

Nota: la parte relativa all’impostazione delle basi tra i vari intermedi è attiva solo se il tipo base impostato è **Multibase**, altrimenti viene richiesta direttamente la lunghezza giro. Vedi: 15.4 Tipo basi velocità a pag. 70.

15.2. Lunghezza basi velocità radio

Questa funzione non è attivabile in questo programma.

	REI 2 Programma Inseguimento su pista	Doc: R2U_I_1085_001_I Versione: 1.08.5 Pagina 70 di 92
---	--	--

15.3. Unità di misura

Attraverso questa funzione è possibile specificare l'unità di misura da utilizzare per la visualizzazione/stampa delle velocità rilevate.


Ad ogni pressione del tasto <F3> viene attivata una delle opzioni disponibili e cioè: **m/s** per metri al secondo, **Kmh** per chilometri orari, **mph** per miglia orarie (terrestri) o **knt** per nodi (miglia marine orarie).

15.4. Tipo basi velocità

Con questa funzione si specifica il tipo di **LAP** che si andrà ad utilizzare. Ad ogni pressione del tasto <F4> viene attivata una delle due opzioni (**Multibase** | **Giro**). Con la configurazione **Multibase** si dovrà indicare la lunghezza di tutte la basi tra i vari intermedi per avere tutti i valori di media, con la configurazione **Giro** è sufficiente inserire la lunghezza di un giro per avere le medie di percorrenza di tutti i giri.

15.5. Range basi velocità

Permette di impostare il range di misura per le basi su cui calcolare le velocità medie. Ad ogni pressione del tasto <F1> attiva una delle 2 alternative (**Chilometri/Metri** e **Metri/Centimetri**). Ad ogni variazione del range delle basi vengono cancellati tutti i valori delle misure delle basi eventualmente già inseriti, pertanto REI2 chiede conferma **Attenzione tutti i valori verranno persi. Sicuro? Si No** prima di accettare la variazione. Naturalmente premendo <F5> per **No** il range non viene variato.

	REI 2 Programma Inseguimento su pista	Doc: R2U_I_1085_001_I Versione: 1.08.5 Pagina 71 di 92
---	--	--

16. Ricezione dati memorizzati da LinkGate

Il dispositivo per la trasmissione radio degli impulsi Microgate LinkGate Encoder consente di trasmettere a REI2 tutti i cronologici e le velocità acquisite durante il cronometraggio (fino ad un massimo di 256 tempi e 256 velocità). Questa possibilità rappresenta un'ulteriore sicurezza, in quanto consente di 'recuperare' a posteriori eventuali tempi non trasmessi via radio per qualsiasi problema.

Attraverso questa funzione è possibile trasferire i dati presenti nell'Encoder a REI2.

Dopo aver scollegato il Decoder e collegato l'Encoder con l'apposito cavo (vedi **manuale d'uso**) premere il tasto <F1> per attivare la ricezione su REI2 e di attivare la trasmissione sul l'Encoder premendo <2nd> e, mantenendolo premuto, il tasto <SERIAL>.

Entro due secondi verranno visualizzati sullo schermo due contatori che indicano il numero di tempi e velocità effettivamente trasmessi.

Terminata la ricezione, premendo <ENT> viene presentato un ulteriore menu.

Scegliendo <F1> **Assoluto**, i cronologici vengono semplicemente trasferiti e presentati così come sono stati acquisiti. E' quindi indispensabile che il dispositivo LinkGate Encoder e REI2 siano stati sincronizzati (fare riferimento al **manuale d'uso**) prima dell'inizio della sessione di cronometraggio (a meno che non ci si voglia cimentare in una laboriosa serie di calcoli e correzioni a posteriori).

Scegliendo <F2> **Sincronizzazione. Automatica** i due dispositivi vengono sincronizzati 'a posteriori' al momento del trasferimento dati.

In questo modo i tempi vengono riportati ai valori corretti anche se LinkGate Encoder e REI2 non erano mai stati sincronizzati. Questa seconda scelta è normalmente la più conveniente, tuttavia è indispensabile che REI2 non venga sincronizzato diversamente durante il tempo che intercorre tra la fine della sessione di cronometraggio e il momento in cui si effettua il trasferimento dati. E' altresì conveniente effettuare il trasferimento immediatamente dopo il termine della sessione di cronometraggio, in modo da ridurre la deviazione dovuta all'inevitabile leggero scostamento fra le basi tempi dei due dispositivi (si vedano le specifiche tecniche di LinkGate Encoder e di REI2 per una stima dei possibili scostamenti).

I tempi e le velocità trasferite dall'Encoder possono solo essere stampate premendo <F1>.

17. Test livello segnale radio Linkgate

Un adeguato livello qualitativo del segnale radio ricevuto dal sistema LinkGate è condizione necessaria per il corretto utilizzo dello stesso. Attraverso questa funzione REI2 offre la possibilità di valutarne la qualità.

Una volta entrati in questa funzione appare la scritta '**TEST QUALITA' SEGNALE RADIO**' seguita, nella linea successiva del display, della scritta '**Pronto a ricevere...**'. A questo punto si può dare inizio ad una trasmissione di test (ad esempio un segnale di start). Dopo circa 3 secondi dall'inizio della trasmissione, durante la quale viene visualizzata la scritta '**Ricezione in corso...**', sul display vengono visualizzati il canale del segnale ricevuto e la qualità del segnale espressa in percentuale. Ovviamente tanto più alta è la percentuale tanto più alta è la qualità della ricezione.

Valori superiori al 40% sono da considerarsi 'sicuri'.

Qualora il canale impostato su LinkGate Encoder non coincida con quello impostato su REI2 (si veda cap. 12.2.1 Canale LinkGate a pag. 55) appare il messaggio

RADIO XXXX

Canale xxx Segnale= xxx%

Differenza nel canale ricevuto!!!

Se il livello di qualità del segnale ricevuto dovesse essere inferiore al 40% possono essere utilizzati uno o più dei seguenti accorgimenti:

- sistemare verticalmente ed in posizione rialzata sia le radio in trasmissione (quelle collegate agli Encoder) sia quella in ricezione
- cambiare frequenza di lavoro, allontanandosi dalla frequenza utilizzata da altri trasmettitori
- utilizzare, specialmente per le radio in trasmissione, antenne più efficienti come a ¼ o a 5/8 d'onta al posto delle normali stilo 'caricate'.

Le antenne fornite con il sistema di trasmissione integrato LinkGate EncRadio e LinkGate DecRadio sono già ad alta efficienza.

Nota: la verifica della qualità del segnale va effettuata, preferibilmente, con il selettore 'short-long' del dispositivo LinkGate Encoder in posizione 'Long' (L). Se il selettore è su 'Short' (S) il massimo valore di 'qualità' indicato dal test è circa del 25%.

Per ulteriori dettagli sul sistema LinkGate fare riferimento al **manuale d'uso**.

Con il tasto **funzionale <F5> menu**: si ritorna al menù precedente.

18. Calcolatrice

REI2 mette a disposizione una calcolatrice sessagesimale.

18.1. Normale

Digitare il primo tempo che si desidera sommare o sottrarre (TA) ; successivamente digitare il secondo tempo (TB).

I tasti funzione abilitati sono i seguenti:

- <F1> **A+B**: somma TA a TB
- <F2> **A-B**: sottrae TB da TA
- <F3> **modif.** consente di variare i due tempi impostati
- <F5> **menu** per ritornare al menu precedente.

I tempi vengono 'normalizzati' alle 24 ore ; ad esempio, $2:00:00.000+23:00:00.000 = 1:00:00.000$ e non $25:00:00.000$.

Prestare attenzione nel digitare i millesimi, specie se i tempi da sommare o sottrarre sono espressi con la precisione del decimo o del centesimo; ad esempio, per inserire il tempo 1:02.84 (un minuto, due secondi, 84 centesimi) bisogna digitare:

<0> <ENT> (ore)

<1> <ENT> (minuti)

<2> <ENT> (secondi)

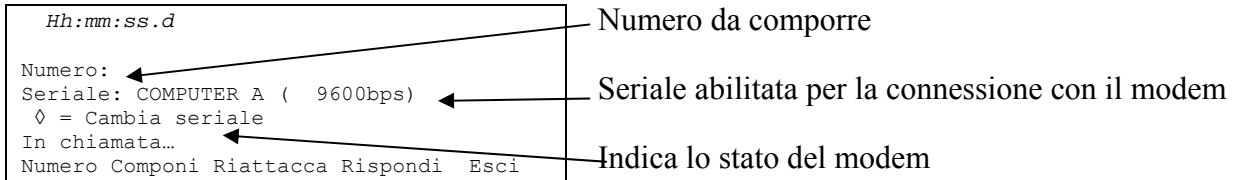
<8><4><0><0> <ENT> (decimillesimi), e NON <8><4> <ENT>.

18.2. Estesa (gestione giorni)

Il funzionamento è analogo alla calcolatrice normale. In più offre la possibilità di inserire una cifra per il giorno consentendo, così, calcoli su valori ricoprenti più giorni.

19. Modem

In questo menu è possibile comunicare con un modem connesso al Rei2.



I tasti funzione attivi sono i seguenti:

- <F1> **Numero** permette di inserire il numero da comporre
- <F2> **Componi** compone il numero inserito
- <F3> **Riattacca** interrompe la comunicazione con il modem
- <F4> **Rispondi** risponde alla chiamata esterna
- <F5> **Esci** per ritornare al menu di configurazione.

Per chiamare un numero esterno basta collegare il modem all'uscita seriale abilitata, inserire il numero da comporre premendo <F1> e digitando in successione i singoli numeri. Successivamente premendo <F2> **Componi** comparirà la scritta **In chiamata....** Se il numero chiamato risponde, automaticamente la connessione diventa attiva.

In caso di chiamata esterna comparirà la scritta **In risposta....** Premendo <F4> si attiva la connessione con il modem.

20. Ricarica accumulatori

Durante il normale funzionamento viene evidenziata, nella parte a destra della prima linea del display, la presenza di una valida fonte di alimentazione esterna (con il simbolo di una presa) e l'insufficiente stato di carica degli accumulatori (con il simbolo della batteria). Dal momento dell'apparizione del simbolo si hanno circa 90 minuti di autonomia residua.

La ricarica degli accumulatori interni di REI2 è interamente gestita da microprocessore. In questo modo è stato possibile implementare un controllo della ricarica tale da garantire sempre la massima efficienza degli accumulatori, allungandone al tempo stesso la vita operativa.

Entrando in questa funzione viene evidenziato, sulla sesta linea del display, lo stato attuale dell'alimentazione e cioè:

- **'Utilizzo batterie...'** vengono utilizzati gli accumulatori interni
- **'Mantenimento'** il cronometro è alimentato dalla sorgente esterna e contemporaneamente gli accumulatori vengono mantenuti efficienti da una debole corrente di carica ma NON viene effettuata la loro ricarica
- **'Scarica...'** gli accumulatori interni vengono completamente scaricati prima di procedere ad una loro successiva ricarica
- **'Ricarica'** ricarica in corso; a destra viene evidenziato il tempo mancante al termine della ricarica
- **'Ricarica bloccata'** la ricarica è stata momentaneamente interrotta per insufficiente tensione di alimentazione. Riprenderà automaticamente non appena il livello di tensione ritorna sufficiente.

Per ricaricare gli accumulatori collegare all'apposita presa una qualsiasi sorgente di corrente continua tra 12 e 20 volt. Per dettagli fare riferimento al **manuale d'uso**.



Per ricaricare gli accumulatori o effettuarne un completo scaricamento è necessario che REI2 sia mantenuto acceso. Durante la ricarica è comunque possibile effettuare qualsiasi tipo di cronometraggio, l'importante è non spegnere il dispositivo.

20.1. Scarica/Ricarica

Selezionando questa funzione viene attivata dapprima la scarica completa degli accumulatori interni e poi la loro ricarica. Questa è la procedura più corretta per mantenere in piena efficienza gli accumulatori interni.

La durata della fase di scarica dipende dalla carica residua degli accumulatori interni e può durare sino a circa 3 ore

La durata della successiva fase di ricarica è di 7 ore, al termine della quale appare la scritta **RICARICA OK!**

20.2. Ricarica immediata

Nel caso non fosse possibile, per mancanza di tempo o quant'altro, effettuare correttamente una scarica e ricarica è possibile effettuare la sola fase di ricarica. In questo modo vengono ridotti i tempi di ricarica ma è una procedura sconsigliata in quanto viene ridotta l'efficacia degli accumulatori.

20.3. Interrompi

Con questa funzione vengono interrotte le fasi di scarica e di ricarica e REI2 ritorna in modalità mantenimento.

21. Gestione gare

REI2 è in grado di memorizzare sino ad 8 gare diverse e delle relative configurazioni. E' possibile sospendere una gara in un qualsiasi momento, gestirne una diversa e poi richiamarla.

Non appena REI2 ha terminato la verifica di sincronizzazione e del contenuto della memoria attiva il menu di gestione gara.

Non è necessaria alcuna operazione, al termine del cronometraggio, per memorizzare una gara. Tutti i dati vengono automaticamente registrati nella memoria del cronometro e conservati anche a macchina spenta. Per i tempi di conservazione dei dati memorizzati fare riferimento al **manuale d'uso**.

21.1. Nuova gara

Scegliendo questa opzione è possibile iniziare una nuova gara. Viene richiesto il programma da utilizzare, selezionato il quale si ottiene sulla banda l'evidenza di **'NUOVA GARA'** ed il numero assegnato.

Qualora siano state memorizzate tutte le otto gare disponibili appare la scritta **'ATTENZIONE! - Memoria Gare Esaurita – Procedere alla cancellazione di – una o più gare. – Premere un tasto per continuare'** ed è necessario cancellare una delle gare memorizzate per poter proseguire.

21.2. Cancella/Richiama gara memorizzata





Attraverso questa opzione è possibile richiamare o cancellare, dall'elenco delle gare proposto, una gara precedentemente memorizzata.


Nella colonna:

- **GARA** appare il numero progressivo della gara. Il simbolo * a sinistra del numero evidenzia l'ultima gara attiva, gara richiamata in caso di scelta di Proseguì gara attuale
- **DATA** la data di inizio
- **INIZIO** l'ora di inizio
- **TIPO** il tipo di programma utilizzato per la gara.

Le posizioni libere per memorizzare una gara sono evidenziate da '---'.

I tasti funzione abilitati sono i seguenti:

- **<F1>** : scorre l'elenco gare verso l'alto
- **<F2>** : scorre l'elenco verso il basso
- **<F3>** cancella la gara evidenziata dal simbolo . Viene richiesta conferma dell'intenzione di cancellare la gara, **<F4>** per cancellare, **<F5>** per annullare la cancellazione. Qualora si selezionasse un numero di gara non utilizzato appare la scritta **'Impossibile cancellare'**
- **<F4>** richiama la gara evidenziata dal simbolo  e ne permette la ripresa del cronometraggio. Qualora si selezionasse un numero di gara non utilizzato appare la scritta **'Gara non disponibile !'**
- **<F5>** per ritornare al menu precedente.

	REI 2 Programma Inseguimento su pista	Doc: R2U_I_1085_001_I Versione: 1.08.5 Pagina 78 di 92
---	--	--

21.3. Proseguì gara attuale

Selezionando questa opzione si riprende il cronometraggio dell'ultima gara memorizzata mantenendone tutti i cronologici e le configurazioni impostate.

21.4. Cancellazione globale memoria

Selezionando questa opzione è possibile cancellare tutti i dati di tutte le gare memorizzate. Sul display appare la scritta '***** **ATTENZIONE** ***** - **Tutti i dati e tutte le gare verranno cancellati in modo irreversibile, procedere ?**' premendo <F4> per **Sì** si cancellano tutte le gare memorizzate, con <F5> per **No** si annulla l'operazione di cancellazione.

22. Modifica configurazione base

Attraverso questa funzione è possibile selezionare, tra le 2 proposte la configurazione che più si adatta alle necessità della manifestazione che si intende cronometrare. Una volta selezionata la configurazione base è possibile apportare qualsivoglia variazione alla configurazione proposta.

I tasti funzione abilitati sono i seguenti:

- <F1> **Ciclismo**
- <F2> **Pattinaggio**

Per i valori impostati da REI2 vedere 24 Configurazioni preimpostate a pag. 81.

23. Stato linee

Questa funzione permette un agevole controllo dello stato delle linee collegate a REI2. Le linee principali **START**, **LAP**, **STOP** ed **AUX** hanno, a destra della loro descrizione, un cerchietto indicatore dello stato. Per i Pod del sistema LinkPod è indicata, per ogni Pod, lo stato di ognuno degli 8 ingressi.

I significati sono:

- Cerchietto vuoto Linea a riposo
- Cerchietto pieno Linea attiva
- Trattino (solo Pod) Pod non presente o non collegato regolarmente o linea non fisicamente presente sul Pod (Pod con meno di 8 ingressi).

24. Configurazioni preimpostate

La tabella seguente ricapitola le impostazioni standard che vengono attivate in caso di scelta di una di queste:

	Ciclismo	Pattinaggio
Inverti pista dopo start	Sì	No
Tempo attivazione distacco	9"	9"
Numero giri	4	4
Stampa cronologici	No	No
Stampa intermedi	Ad ogni evento	Ad ogni evento
Precisione di misura	1/100	1/1000
Arrotondamento	Troncamento	Troncamento
Tempi morti (Start, Lap, Aux, Stop)	500,200, 200,200	500,200, 200,200

25. Protocolli di comunicazione REI 2 - PC

25.1. Da PC

Per trasmettere le informazioni relative a nome e nazionalità degli atleti, alla composizione dei gruppi, e alle liste di partenza, sarà necessario compilare un file per ognuna di queste funzionalità. All'interno di ogni riga i vari valori sono separati da dal carattere ASCII Tab (09h); le varie righe dal carattere CR (13) (0Dh). Le parole chiave (evidenziate in **grassetto**) vanno inviate esattamente così come sono scritte.

I dati si possono inviare solo all'uscita Computer A del cronometro REI2. Inoltre la trasmissione può essere fatta in background, quindi senza entrare nel menu di ricezione dati da PC.

25.1.1. Lista dei Nomi e Nazionalità degli Atleti

La lista dei nomi e delle nazionalità degli atleti specifica l'assegnazione di un numero di pettorale ad un certo nome. Ogni assegnazione sarà posta su una diversa linea di testo, e il formato completo sarà il seguente:

\$STARTL	Inizio della lista di nomi, deve essere scritto esattamente come appare a fianco
CR	Carriage Return (0Dh)
pet	Per ogni concorrente inserito vanno ripetute le informazioni seguenti:
TAB	Numero di pettorale (es. 1)
naz	Tabulatore (09h)
TAB	sigla nazione di tre caratteri (es. ITA)
nominativo	Tabulatore (09h)
CR	Nome e cognome (max 24 caratteri è ammesso un solo spazio fra nome e cognome (es. Isolde Kostner), si possono inviare anche nomi composti utilizzando _ per dividere il nome. Es: Marco_Andrea Di_Luca.
\$STOPL	Carriage Return (0D h)
CR	Fine della parte ripetitiva delle informazioni del concorrente
	Fine della Lista. Indica al REI2 che la lista di nomi è terminata.
	Carriage Return (0D h)

→ **\$STARTL** CR — pet TAB naz TAB nominativo CR — **\$STOPL** CR →

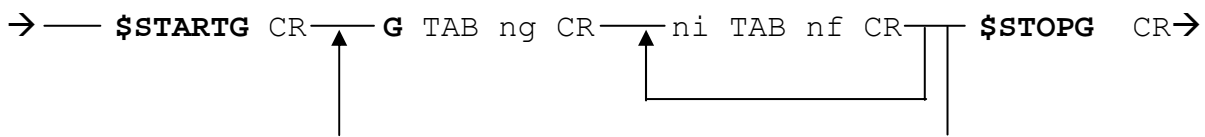
Esempio:

\$STARTL	Inizio della lista di nomi, deve essere scritto esattamente come appare a fianco!
1 ITA Isolde Kostner	Assegnazione del numero di pettorale 1 all'atleta italiano Isolde Kostner.
\$STOPL	Fine della Lista. Indica al REI2 che la lista di nomi è terminata.

25.1.2. Lista dei Gruppi e loro Composizione

E' possibile definire una lista di gruppi e la loro composizione, e inviarla al REI2. Il formato è molto simile al formato della lista dei nomi:

\$STARTG	inizio lista gruppi, deve essere scritto esattamente come appare a fianco
CR	Carriage Return (0D h)
	Per ognuno dei gruppi da inserire va ripetuta la selezione di gruppo
G	codice di inizio gruppo
TAB	Tabulatore (09h)
ng	numero di gruppo (max numero ammesso 200)
CR	Tabulatore (09h)
	Per ognuna delle scelte di ogni gruppo va ripetuta la specifica degli estremi della scelta
ni	numero iniziale della scelta di gruppo
TAB	Tabulatore (09h)
nf	numero finale della scelta di gruppo
CR	Carriage Return (0D h)
	fine della parte ripetitiva della scelta di gruppo
	fine della parte ripetitiva della selezione di gruppo
\$STOPG	Fine lista Gruppi Il numero massimo di Scelte per ogni gruppo è 10. Il numero massimo di gruppi impostabili è 98, il numero 99 è riservato per uso interno e significa 'tutti i gruppi'.
CR	Carriage Return (0D h)



Esempio:

\$STARTG	Inizio lista Gruppi.
G 1	Definizione Gruppo 1
1 100	Prima scelta gruppo 1: da 1 a 100
101 200	Seconda scelta gruppo 1: da 101 a 200
251 300	
387 387	
G 2	Fine gruppo 1, inizio gruppo 2
400 415	
460 485	
500 530	
654 654	Per inserire un pettorale singolo, inserire 2 volte lo stesso numero.
\$STOPG	Fine lista Gruppi

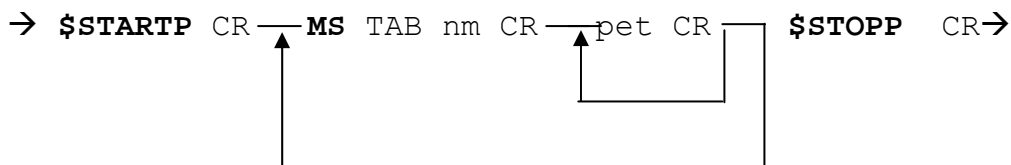
25.1.3. Liste di Partenza

La lista di partenza specifica l'ordine di partenza degli atleti per ogni manche della gara. Una manche può essere definita come manche con partenze singole, o con partenze di gruppo.

Il formato della lista è il seguente:

\$STARTP	Inizio della lista di partenza
CR	Carriage Return (0D h)
	Per ogni manche da caricare ripetere la parte a seguire
MS	Inizio della Manche 1, per partenze singole.
TAB	Tabulatore (09h)
Nm	numero della manche
CR	Carriage Return (0D h)
	ripetere i numeri in partenza
pet	partenza: in partenza
CR	Carriage Return (0D h)
	Fine della parte di ripetizione del numero
	Fine della parte di ripetizione della manche
\$STOPP	Fine della lista delle partenze
CR	Carriage Return (0D h)

Il numero massimo di Manche impostabili è otto. Le manche possono essere sia di tipo 'singolo' che di partenze.



Esempio:

\$STARTP	Inizio della lista di partenza
MS 1	Inizio della Manche 1, per partenze singole.
1	Prima Partenza: Pettorale 1
32	Seconda Partenza: Pettorale 32
31	Terza Partenza: Pettorale 31
40	...
51	
MG 2	Inizio della Manche 2, partenze per gruppi
1	Prima Partenza: Gruppo 1
2	Seconda Partenza: Gruppo 2
\$STOPP	Fine della lista delle partenze

25.1.4. Cancellazione liste di partenza

E' possibile inviare da PC il comando di cancellare una o più liste di partenza.

Il formato è il seguente:

\$CLEAR inizio del comando di cancellazione, deve essere scritto esattamente come appare a fianco

M|L **M** Si riferisce alla manche **L** si riferisce al numero di lista

 xxx numero di manche o di lista; 0 = per tutte

 CR Carriage Return (0Dh)

Esempio:

\$CLEARM1	cancella la lista di partenza della prima manche
\$CLEARM2	cancella la lista di partenza della seconda manche
\$CLEARM0	cancella le liste di partenza di tutte le manches
\$CLEARL0	cancella tutte le liste di partenza

25.2. Per PC

Utilizzando appropriati protocolli è possibile richiedere a REI2 una serie di informazioni registrate nella propria memoria quali tempi netti e cronologici, tempi a correre e stato dei concorrenti. I dettagli e le specifiche di comunicazione sono riportate nel manuale **Protocolli di comunicazione**. Nessun comando inviato attraverso i connettori Computer A e B, al di fuori di quelli specificati, peraltro da confermarsi sul REI2, è in grado di variare i dati presenti nel cronometro.

Per il collegamento tra REI2 e computer utilizzare le porta 'Computer A' e 'Computer B'. E' possibile collegare il computer alla porta 'Displayboard' ma non ne possono venir variati i parametri di trasmissione.



Non connettersi alle porte 'REI2 NET' e 'LinkPod' in quanto un'istruzione errata può causare la perdita dei dati della memoria di REI2.

26. Struttura menu

26.1. Menu iniziale

- A: Nuova gara
 - A: Partenze singole
 - B: Partenze a gruppi
 - C: Cronometro base
 - D: Parallelo
 - Altro
 - A: Equitazione
 - B: Nuoto
 - C: PC-ONLINE
 - D: Inseguimento su pista
- B: Cancella/Richiama gara memorizzata
- C: Prosegui gara attuale
- D: Cancellazione globale memoria
- Altro
 - A: Ricarica accumulatori
 - A: Scarica/Ricarica
 - B: Ricarica immediata
 - C: Interrompi
 - B: Test livello segnale radio LinkGate
 - C: Status linee (principali e Pod)
 - D: Autotaratura batterie

26.2. Menu gara

(M 1)

- | | |
|--|--|
| M 1.A: Cronometraggio | 4 Cronometraggio 18 |
| M 1 B: Inserimento/stampe gruppi | 5 Gestione gruppi 32 |
| M 1/ 2 A: Inserimento/Modifica gruppi | 5.1 Inserimento/Modifica gruppi 32 |
| M 1/ 2 B: Stampa struttura gruppi | 5.2 Stampa struttura gruppi 33 |
| M 1/ 2 C: Cancella gruppi | 5.3 Cancella gruppi 33 |
| M 1/ 2 D: Struttura gruppi:... | 5.4 Struttura gruppi: ... 34 |
| Altro | |
| M 1/2.A: Ricevi struttura gruppi da PC | 5.5 Ricevi struttura gruppi da PC 34 |
| M 1.C: Classifiche e altre stampe | 6 Classifiche ed altre stampe 35 |
| M 1/3 A: Stampa/Visualizza Classifiche | 6.1 Stampa/Visualizza Classifiche 35 |
| M 1/3 B: Altre stampe | 6.2 Altre stampe 37 |
| M 1/3/2 A: Stampa Squalificati | 6.2 Altre stampe 37 |
| M 1/3/2 B: Manche | 6.2 Altre stampe 37 |
| M 1/3 C: Modalità stampa e Visualizzazione | 6.3 Modalità Stampa e Visualizzazione 37 |
| M 1/3/3 A: Presentazione dati : ... | 6.3 Modalità Stampa e Visualizzazione 37 |
| M 1/3/3 B: Stampa distacco : ... | 6.3 Modalità Stampa e Visualizzazione 37 |
| M 1/3/3 C: Ord. Pari tempo : ... | 6.3 Modalità Stampa e Visualizzazione 37 |
| M 1/3/3 D: Invia stampe su seriale : ... | 6.3 Modalità Stampa e Visualizzazione 37 |

Altro

M 1/3/3b.A: Considera in class. Lap precedenti:...	6.3 Modalità Stampa e Visualizzazione	37
M 1/3/3b.B: Max atleti in class. (0=Tutti):...	6.3 Modalità Stampa e Visualizzazione	37
M 1/3/3b.C: Stampa nomi concorrenti : ...	6.3 Modalità Stampa e Visualizzazione	37
M 1/3/3b D: Stampa naz. Concorrenti : ...	6.3 Modalità Stampa e Visualizzazione	37
M 1/3.D: Stampa e visualizza dati climatici	6.4 Stampa e visualizza dati climatici	38
M 1/3/4.A: Test sonda clima	6.4.1 Test sonda clima	38
M 1/3/4.B: Stampa dati clima:...	6.4.3 Stampa dati clima:	39

M 1 D: Gestione partenze	7 Gestione partenze	40
M 1/ 4 A: Inserimento manuale ordine di partenza	7.1 Inserimento manuale ordine di partenza	40
M 1/ 4 B: Calcolo ordine di partenza	7.2 Calcolo ordine di partenza	42
M 1/ 4 C: Stampa elenchi di partenza	7.3 Stampa elenchi di partenza	44

Altro (M 2)

M 2.A: Sincronizzazione	8 Sincronizzazione	45
M 1/3.A: Sincronizzazione	8.1 Sincronizzazione	45
M 1/3.B: Modifica valore sincronizzazione	8.2 Modifica valore sincronizzazione	45
M 1/3 C: Verifica sincronizzazione	8.3 Verifica sincronizzazione	45
M 1/3 D: Segnale...	8.4 Segnale	46

M 2 B: Squalifiche	9 Squalifiche	47
--------------------	---------------	----

M 2.C: Trasmissione dati a PC	10 Trasmissione dati a PC	48
M 2/3 A: Trasmissione dati Off Line	10.1 Trasmissione dati Off Line	48
M 2/3 B: Configurazione uscita dati On Line	10.2 Configurazione uscita dati On Line	48
M 2/3 C: Configurazione seriali	12.3 Configurazione seriali	56
M 2/3 D: Protocollo di uscita dati : ...	10.3 Protocollo di uscita	49

M 2 D: Ricezione dati da PC	11 Ricezione dati da PC	50
M 2/4 A: Ricezione elenchi da PC	11.1 Ricezione elenchi da PC	50
M 2/4/1 A: Ricevi elenco partecipanti da PC	11.1.1 Ricevi elenco partecipanti da PC	50
M 2/4/1 B: Ricevi struttura gruppi da PC	11.1.2 Ricevi struttura gruppi da PC	50
M 2/4/1 C: Ricevi elenco di partenza da PC	11.1.3 Ricevi elenco di partenza da PC	50
M 2/4 B: Stampa elenchi	11.2 Stampa elenchi	51
M 2/4/2 A: Stampa elenco partecipanti	11.2 Stampa elenchi	51
M 2/4/2 B: Stampa struttura gruppi	11.2 Stampa elenchi	51
M 2/4/2 C: Stampa elenchi di partenza	11.2 Stampa elenchi	51
M 2/4 C: Cancellazione elenchi	11.3 Cancellazione elenchi	52
M 2/4/3 A: Cancella elenco nomi partecipanti	11.3.1 Cancella elenco nomi partecipanti	52
M 2/4/3 B: Cancella struttura gruppi	11.3.2 Cancella struttura gruppi	52
M 2/4/3 C: Cancella elenchi di partenza	11.3.3 Cancella elenchi di partenza	52

Altro (M 3)

M 3.A: Configurazione REI2	12 Configurazione REI2	53
M 3/1.A: Configurazione Software	12.1 Configurazione Software	53
M 3/1/1 A: Visualizzazione tempi netti : ...	12.1.1 Visualizzazione tempi netti	53
M 3/1/1.B: Precisione misura	12.1.2 Precisione di misura	53


M 3/1/1/2 A: Precisione della misura = ...	12.1.2 Precisione di misura	53
M 3/1/1/2 B: Arrotondamento (0= troncamento) = ...	12.1.2 Precisione di misura	53
M 3/1/1/2 C: Troncamento cronologico = ...	12.1.2 Precisione di misura	53
M 3/1/1 C: Selezione manche per Tempo Totale	12.1.3 Selezione manche per tempo totale	54
M 3/1/1 D: Tabellone incontri: ...	12.1.4 Tabellone incontri	54
M 3/1/1 Altro		
M 3/1/1b A: Numero rilevazioni (Lap>>Stop) : ...	12.1.5 Numero rilevazioni	54
M 3/1/1b B: Stampa cronologici : ...	12.1.6 Stampa cronologici	54
M 3/1/1b C: Inverti pista dopo start : ...	12.1.7 Inverti pista dopo start:	55
M 3/1/1b D: Tempo morto: ...	12.1.8 Tempo di disattivazione dopo START	55
M 3/1.B: Configurazione Hardware	12.2 Configurazione Hardware	55
M 3/1/2.A: Canale LinkGate : ...	12.2.1 Canale LinkGate	55
M 3/1/2.B: Stampante : ...	12.2.2 Stampante	55
M 3/1/2.C: Beep tasti : ...	12.2.3 Beep tasti	55
M 3/1/2.D: Contrasto display	12.2.4 Contrasto display	55
Altro		
M 3/1/2b A: Durata trasmissione Linkgate : ...	12.2.5 Durata trasmissione Linkgate	56
M 3/1.C: Configurazione seriali	12.3 Configurazione seriali	56
M 3/1.D: Stampa configurazione	12.4 Stampa configurazione	57
M 3.B: Configurazione Tabellone	13 Configurazione Tabellone	58
M 3/2.A: Scelta visualizzazioni	13.1 Scelta visualizzazioni	58
M 3/2.B: Pausa di visu. : ...	13.2 Pausa di visualizzazione	61
M 3/2 C: Velocità seriale tabellone = ...	13.3 Velocità seriale tabellone	62
M 3/2 D: Prog.pubblicità : ...	13.4 Programma pubblicità	62
Altro		
M 3/2b A: Visualizza nazione conc. : ...	13.5 Visualizzazione nazione concorrente	62
M 3/2b B: Configurazione linea 485 : ...	13.6 Configurazione linea 485	62
M 3/2b C: Visual. tempo senza punteggiatura : ...	13.7 Visualizza tempo senza punteggiatura	62
Altro		
M 3/2c A: Controllo lungh. Trasmis.tab:... 13.8 Controllo lunghezza trasmissione tabellone		62
M 3/2c B: Visualizzaz. Disponibili	13.9 Visualizzazioni disponibili	62
M 3/2c C: Rit. Visual. tab./tick:	13.10 Ritardo visualizzazione tabellone/tick	63
M 3/2c D: Visualizza classifica:...	13.11 Visualizza classifica	63
Altro		
M 3/2d A: Max num in class. rot:... 13.12 Numero massimo concorrenti nella classifica rotante		63
M 3/2d B: Pausa visualizzaz. class. rot:...	13.13 Pausa visualizzazione classifica rotante	63
M 3/2d C: Modalità visual:...	13.14 Modalità visualizzazione	64
M 3 C: Configurazione Linee	14 Configurazione Linee	65
M 3/3 A: Assegnazione canali fisici/logici	14.1 Assegnazione canali fisici/logici	65
M 3/3/1 A: Assegnazione linee principali e tasti	14.1.1 Assegnazione linee principali e tasti	65
M 3/3/1 B: Assegnazioni Canali Radio	14.1.2 Assegnazioni Canali Radio	65
M 3/3/1 C: Assegnazione Canali LinkPod	14.1.3 Assegnazione Canali LinkPod	66
M 3/3.B: Tempi di disattivazione linee	14.2 Tempi di disattivazione linee	66
M 3/3.C: Configurazione esclusione linee	14.3 Configurazione esclusione linee	67
M 3/3.D: Configurazione linee N/A N/C	14.4 Configurazione linee N/A N/C	67

Altro	
M 3/3b.A: Filtro rumore linee principali	14.5 Filtro rumore linee principali 67
M 3.D: Impostazione basi velocità	15 Impostazione basi velocità 69
M 3/ 4 A: Lunghezza basi velocità medie	15.1 Lunghezza basi velocità medie 69
M 3/ 4 B: Lunghezza basi velocità radio (Disab.)	15.2 Lunghezza basi velocità radio 69
M 3/ 4 C: Unità di misura : ...	15.3 Unità di misura 70
M 3/ 4 D: Tipo basi velocità : ...	15.4 Tipo basi velocità 70
Altro	
M 3/ 4b A: Range basi velocità : ...	15.5 Range basi velocità 70
Altro (M 4)	
M 4 A: Ricezione dati memorizzati da LinkGate	16 Ricezione dati memorizzati da LinkGate 71
M 4 B: Test livello segnale radio LinkGate	17 Test livello segnale radio Linkgate 72
M 4 C: Calcolatrice	18 Calcolatrice 73
M 4/3.A: Normale	18.1 Normale 73
M 4/3.B: Estesa (gestione giorni)	18.2 Estesa (gestione giorni) 73
M 4.D: Ricarica accumulatori	
M 4/4.A: Scarica/Ricarica	20.1 Scarica/Ricarica 75
M 4/4.B: Ricarica immediata	20.2 Ricarica immediata 75
M 4/4.C: Interrompi	20.3 Interrompi 76
Altro (M 5)	
M 5.A: Gestione gare → si ritorna sopra.	21 Gestione gare 77
M 5/1 A: Nuova gara	21.1 Nuova gara 77
M 5/1 B: Cancella/Richiama gara memorizzata	21.2 Cancella/Richiama gara memorizzata 77
M 5/1 C: Prosegui gara attuale	21.3 Prosegui gara attuale 78
M 5/1 D: Cancellazione globale memoria	21.4 Cancellazione globale memoria 78
M 5.B: Modifica configurazione base	22 Modifica configurazione base 79
M 5.C: Stato linee	23 Stato linee 80
M 5 D Semaforo	Vedere specifico manuale
Altro (M 6)	
M 6 A: Rei2 net	Funzione attualmente non disponibile
M 6 B: Configurazione Rei2 Net	Funzione attualmente non disponibile
M 6 C: Imposta modem	19 Modem 74

27. Modification history

La tabella seguente riassume le principali modifiche apportate al presente documento.

Versione programma	Capitolo	Pag.	Descrizione intervento
1.06			Prima stesura di questo manuale.
1.07	5	32	Modificato capitolo Gestione gruppi
1.07	5.4	34	Nuova funzione Struttura gruppi: ...
1.07	6.3	37	Invio stampe su seriale cap. Modalità Stampa e Visualizzazione
1.07	6.4	38	Nuova funzione Stampa e visualizza dati climatici
1.07	8.3	45	Nuova funzione Verifica sincronizzazione
1.07	8.4	46	Nuova funzione Segnale
1.07	12.3	56	Ritardo su invio tick su seriale cap. Configurazione seriali
1.07	13.9	62	Nuova funzione Visualizzazioni disponibili
1.07.9			Revisione generale per la versione 1.07.9
1.08.2	4.8	24	Modica funzione Modifica cronologici
1.08.2	8.4	46	Modificato Segnale con possibilità di impostare ripetizione.
1.08.2	13	58	Variato l'ordine dei capitoli in Configurazione Tabellone
1.08.2	13.11	63	Nuova funzione Visualizza classifica
1.08.2	13.14	64	Nuova funzione Modalità visualizzazione
1.08.5			Nessuna modifica sostanziale

	REI 2 Programma Inseguimento su pista	Doc: R2U_I_1085_001_I Versione: 1.08.5 Pagina 92 di 92
---	--	--

Copyright

Copyright © 1999, 2007 by Microgate s.r.l.
Tutti i diritti riservati

Nessuna parte di questo documento e dei singoli manuali può essere copiata o riprodotta senza la preventiva autorizzazione scritta di Microgate s.r.l.

Tutti i marchi o nomi dei prodotti citati in questo documento o nei singoli manuali sono o possono essere marchi registrati di proprietà delle singole società.

Microgate, REI 2, REI, RaceTime, MicroTab, μ Tab, MicroGraph, μ Graph, MicroBeep, μ Beep, Uploader, Microrun, MicroLink, μ Flasher, LinkPod, LinkGate, LinkGate encoder, LinkGate decoder, EncRadio, DecRadio, Polifemo, MicroSem, μ Sem, sono marchi registrati di Microgate s.r.l. o concessi in utilizzo.

Microgate s.r.l. si riserva il diritto di modificare i prodotti descritti in questo documento e/o nei relativi manuali senza preavviso.

Hanno collaborato alla realizzazione del software di REI 2 ed alla stesura dei relativi manuali:

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

Il software ed i manuali sono disponibili nelle seguenti lingue: italiano, inglese, tedesco e francese.

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

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

