

Programma Equitazione

Sommario

1	CONVENZIONI	7
2	PER INIZIARE.....	8
2.1	Introduzione.....	8
2.2	Accensione e scelta programma	8
2.3	Cronometraggio.....	10
2.3.1	Primo concorrente	10
2.3.1.1	Inizio countdown.....	10
2.3.2	Inizio gara.....	11
2.3.2.1	Intermedio	11
2.3.2.2	Arrivo	11
2.3.2.3	Conferma.....	12
2.3.3	Altro concorrente.....	12
2.3.3.1	Inizio countdown.....	12
2.3.3.2	Sospensione countdown	12
2.3.3.3	Inizio gara.....	12
2.3.3.4	Penalità.....	12
2.3.3.5	Correzione tempo <C.T.>	13
2.3.3.6	Penalità per rifiuto	13
2.3.3.7	Sospensione conteggio tempo	14
2.3.3.8	Arrivo e conferma	14
2.3.4	Uscita da cronometraggio.....	15
2.4	Barrage consecutivo	15
2.4.1	Scelta della configurazione	15
2.4.2	Barrage consecutivo: prima fase	16
2.4.3	Barrage consecutivo: tra prima e seconda fase	16
2.4.4	Barrage consecutivo: seconda fase.....	17
2.4.5	Barrage consecutivo: eliminazione dopo prima fase.....	17
2.5	Operazioni di fine gara	17
2.5.1	Squalifica.....	17
2.5.2	Stampa classifica	18
2.5.3	Fine sessione.....	19
3	CARATTERISTICHE PROGRAMMA	20
4	CRONOMETRAGGIO	21
4.1	Contesto funzionale.....	21
4.2	Inizio sessione	22
4.3	Concorso a fase unica.....	23
4.3.1	Numero in gara.....	23
4.3.1.1	Variazione numero di gara	23
4.3.2	Conferma iniziale concorrente	24
4.3.3	Inizio countdown.....	24
4.3.4	Sospensione conteggio	24
4.3.5	Inizio gara.....	25
4.3.6	Penalizzazione a punti	25
4.3.7	Penalizzazione come correzione tempo	26
4.3.8	Eliminazione.....	26
4.3.9	Prossima scadenza tempo.....	27
4.3.10	Penalizzazione per superamento del tempo massimo	27

4.3.11	Eliminazione automatica	27
4.3.12	Intermedio	27
4.3.13	Fine della prova	27
4.3.14	Conferma dei risultati	27
4.3.15	Attiva Classifica	28
4.3.16	Annulla Prova	28
4.4	Concorso a 2 fasi a tempo progressivo	28
4.4.1	Termine della prima fase	28
4.5	Concorso a 2 fasi tempo separato	29
4.6	Concorso barrage consecutivo	29
4.7	Funzioni	29
4.7.1	Annulla	29
4.7.2	Annulla evento	29
4.7.3	Annulla prova	30
4.7.4	Memo	30
4.7.4.1	Correzione cronologico	30
4.7.5	Manche in corso	31
4.7.6	Modalità apripista	31
4.7.7	Configurazione Gara	31
4.7.8	Correzione fase 1	31
4.7.9	Inizia secondo countdown	32
4.8	Gestione tabellone	32
4.8.1	Funzionamento normale	32
4.8.2	Disabilitazione tabellone	32
4.9	Tasti lock	32
4.9.1	Gestioni eventi scartati	33
4.10	Tasti riarmo	33
4.11	Uscita dal cronometraggio	34
4.12	Banda di cronometraggio	34
4.12.1	Stampa degli eventi	35
4.12.2	Stampa dei risultati	37
5	GESTIONE GRUPPI	38
5.1	Inserimento/Modifica gruppi	38
5.2	Stampa struttura gruppi	39
5.3	Cancella gruppi	39
5.4	Struttura gruppi	39
5.5	Ricevi struttura gruppi da PC	40
6	CLASSIFICHE ED ALTRE STAMPE	41
6.1	Stampa/Visualizza Classifiche	41
6.2	Altre stampe	42
6.2.1	Cronologici	42
6.2.2	Partiti nella manche	43
6.2.3	Stampa squalificati	43
6.3	Modalità Stampa e Visualizzazione	43
7	GESTIONE PARTENZE	44
7.1	Inserimento manuale ordine di partenza	44
7.2	Calcolo ordine di partenza	45
7.3	Stampa elenchi di partenza	47


8	SINCRONIZZAZIONE	48
8.1	Sincronizzazione	48
8.2	Modifica valore sincronizzazione	48
8.3	Verifica sincronizzazione	48
8.4	Segnale	48
9	SQUALIFICHE	50
10	TRASMISSIONE DATI A PC	51
10.1	Trasmissione dati Off Line	51
10.2	Configurazione uscita dati On Line	51
10.3	Protocollo di uscita dati	52
11	RICEZIONE DATI DA PC	53
11.1	Ricezione elenchi da PC	53
11.1.1	Ricevi elenco partecipanti da PC	53
11.1.2	Ricevi struttura gruppi da PC	53
11.1.3	Ricevi elenco di partenza da PC	53
11.1.4	Stampa elenchi di partenza	54
11.1.5	Cancella elenchi di partenza	54
11.2	Stampa elenchi	54
11.3	Cancellazione elenchi	54
11.3.1	Cancella elenco nomi partecipanti	55
11.3.2	Cancella struttura gruppi	55
11.3.3	Cancella elenchi di partenza	55
12	CONFIGURAZIONE REI2	56
12.1	Configurazione Software	56
12.1.1	Fasi	56
12.1.2	Imposta correzioni	56
12.1.3	Tabella FISE	56
12.1.4	Tabella FISE 2	57
12.1.5	Fase 1/unica	57
12.1.6	Fase 2	57
12.1.7	Somma manche precedenti	57
12.1.8	Mantieni ritardo dopo countdown	57
12.1.9	Classifica in base a	57
12.1.10	Pausa F1 F2	58
12.1.11	Segnali di arrivo	58
12.1.12	T.part	58
12.1.13	T.max	58
12.1.14	T.limite	59
12.1.15	Elimina dopo la prima fase: (2,S,C)	59
12.1.16	T.part. (2,S,C)	59
12.1.17	T.max (2,S,C)	59
12.1.18	T.limite (2,S,C)	59
12.1.19	Visualizza countdown su tabellone	59
12.1.20	Stampa cronologici	59
12.1.21	Counter sonoro	60
12.1.22	Blocco linee automatico dopo evento	60
12.1.23	Mantieni punti per la 2 ^a fase	60
12.1.24	Sottrai penalità se T>Tmax	60

12.1.25	Considera 1° se ha 0 punti	60
12.1.26	Precisione di misura	61
12.1.27	Modo visualizzazione tempo	61
12.1.28	Partenza senza countdown.....	61
12.1.29	Precisione punteggi	62
12.1.30	Aggiungi sul tabellone Correzione Tempo alla fine	62
12.2	Configurazione Hardware	62
12.2.1	Canale LinkGate.....	62
12.2.2	Stampante accesa.....	62
12.2.3	Beep tasti	62
12.2.4	Contrasto display	63
12.2.5	Durata trasmissione LinkGate.....	63
12.3	Configurazione seriali	63
12.4	Stampa configurazione	64
13	CONFIGURAZIONE TABELLONE	65
13.1	Scelta visualizzazioni	65
13.2	Pausa di visualizzazione	68
13.3	Velocità seriale tabellone	68
13.4	Programma pubblicità	68
13.5	Visualizzazione nazione concorrente	68
13.6	Configurazione linea 485	69
13.7	Visualizza tempo senza punteggiatura	69
13.8	Visualizza penalità su tabellone	69
13.9	Numero massimo concorrenti nella classifica rotante.....	69
13.10	Visualizzazioni disponibili	69
13.11	Ritardo visualizzazione tabellone/tick.....	70
13.12	Controllo lunghezza trasmissione tabellone.....	70
13.13	Pausa visualizzazione classifica rotante	70
14	CONFIGURAZIONE LINEE	71
14.1	Assegnazione canali fisici/logici	71
14.1.1	Assegnazione linee principali e tasti	71
14.1.2	Assegnazioni Canali Radio	71
14.1.3	Assegnazione Canali LinkPod.....	72
14.2	Tempi di disattivazione linee.....	72
14.3	Configurazione esclusione linee.....	73
14.4	Configurazione linee N/A N/C.....	73
14.5	Filtro rumore linee principali.....	73
15	IMPOSTAZIONE BASI VELOCITÀ	75
16	RICEZIONE DATI MEMORIZZATI DA LINKGATE	76
17	TEST LIVELLO SEGNALE RADIO LINKGATE	77
18	CALCOLATRICE	78
18.1	Normale	78
18.2	Estesa (gestione giorni)	78
19	MODEM	79
20	RICARICA ACCUMULATORI.....	80
20.1	Scarica/Ricarica.....	80
20.2	Ricarica immediata	80

20.3	Interrompi.....	81
21	GESTIONE GARE	82
21.1	Nuova gara.....	82
21.2	Cancella/Richiama gara memorizzata	82
21.3	Proseguì gara attuale.....	82
21.4	Cancellazione globale memoria	83
22	MODIFICA CONFIGURAZIONE BASE	84
23	STATO LINEE.....	85
24	CONFIGURAZIONI PREIMPOSTATE.....	86
	PROTOCOLLI DI COMUNICAZIONE REI2 - PC	87
24.1	Da PC.....	87
24.1.1	Lista dei Nomi e Nazionalità degli Atleti.....	87
24.1.2	Lista dei Gruppi e loro Composizione	88
24.1.3	Liste di Partenza	89
25	PER PC.....	90
26	STRUTTURA MENU	91
26.1	Menu iniziale	91
26.2	Menu gara.....	91
27	MODIFICATION HISTORY	96
28	TIPOLOGIE DI PERCORSO.....	98
29	TABELLA RIASSUNTIVA DELLE IMPOSTAZIONI PER L'EQUITAZIONE SU REI 2	
	101	

Indice Figure

Figura 1 – richiesta numero concorrente.....	10
Figura 2 – in gara	11
Figura 3 - arrivato	11
Figura 4 – inserimento penalità in punti.	13
Figura 5 – inserimento penalizzazione in tempo	13
Figura 6 – superamento tempo massimo.....	14
Figura 7 – fine gara	14
Figura 8 – barrage consecutivo: richiesta numero concorrente	16
Figura 9 – barrage consecutivo: tra prima e seconda fase	16
Figura 10 – banda: eventi.....	35
Figura 11 – banda: evidenze	36
Figura 12 – banda risultati	37
Figura 13 – Esempi di configurazione	99

	REI2 Programma Equitazione	Doc: R2U_E_1079_002_I Versione: 1.07.9 Pagina 7 di 102
---	-------------------------------	--

1 Convenzioni

All'interno di questo manuale i tasti da premere sono evidenziati tra parentesi acute, ad esempio premere <F1> significa 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 gara utilizzando i dati di configurazione preimpostati.

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

Supponiamo di non aver 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**), e vengono proposte due opzioni, <F1> **Sincronizza** oppure <F2> **Non Sincronizzare**, è obbligatoria una scelta per poter proseguire, si viene avvisati anche se i dati in memoria non sono più validi (**ATTENZIONE MEMORIA NON CONFORME = Premere ENTER per continuare**). 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 e REI2 richiede quale tipologia di gara dovrà essere cronometrata

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

E premiamo <F1> per **Equitazione**.

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

Se l'ultima gara quando si è spento REI2 era **Equitazione** viene proposto di mantenere o cancellare la configurazione precedente.

Per la terza volta selezioniamo <F1> per **Cancella configurazione precedente** e confermiamo l'intenzione di cancellare la configurazione con <F4>.

```
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
```

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.

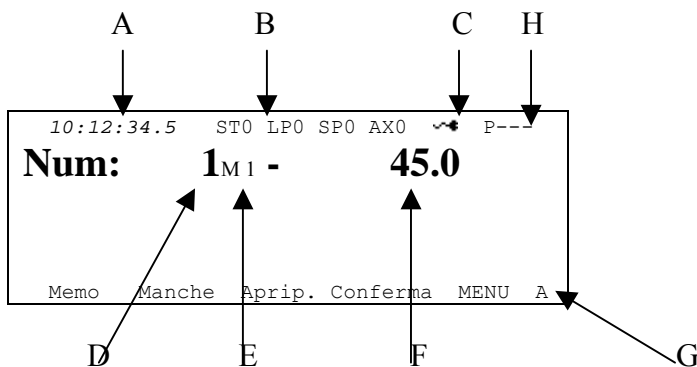


Figura 1 – richiesta numero concorrente

Nelle varie posizioni vediamo:

- L'ora solare a correre
- Lo stato delle linee
- Lo stato dell'alimentazione
- Il numero del concorrente
- Il numero di manche del concorrente in partenza
- Il countdown iniziale
- Altre opzioni attivabili premendo il tasto <ALT> e i tasti funzione
- Posizione provvisoria in classifica.

2.3 Cronometraggio

La configurazione preimpostata, prevede fase Unica, tempo di countdown (Tstart) 45 secondi, tempo massimo (Tmax) 60 secondi, tempo limite (Tlim) 120 secondi, penalità per il superamento del tempo limite (Pen.T>Tmax) 1 punto ogni 4 secondi iniziati (Tabella FISE A), counter sonoro (sì), blocco linee automatico dopo ogni evento (no).

2.3.1 Primo concorrente

Il primo concorrente a prendere il via è il numero 1. Simuliamo una gara in cui questo primo concorrente non commetta alcuna infrazione ne incorra in penalità.

E' obbligatorio confermare il numero in partenza premendo il tasto <F4> **Conferma**. Il prossimo impulso di LAP farà partire il countdown.

2.3.1.1 Inizio countdown

Il concorrente in campo è stato autorizzato a partire (suono della campana). Premiamo il tasto <LAP> per dare il via al countdown. Sulla banda vengono evidenziati il numero del concorrente e della manche in corso.

2.3.2 Inizio gara

Dopo aver atteso circa 20 secondi simuliamo il passaggio sulla linea di start premendo il tasto <STA>. Sulla banda viene stampato il valore di countdown al momento dello start. L'aspetto del display cambia come in Figura 2.

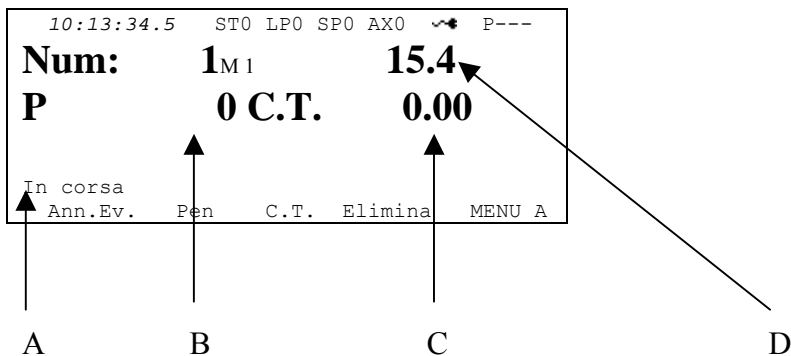


Figura 2 – in gara

- Lo 'stato' del concorrente
- I punti di penalità attribuiti
- Le penalità come correzione tempo
- Il tempo a correre del concorrente N° 1.

2.3.2.1 Intermedio

Per simulare il passaggio sulla linea di intermedio premiamo il tasto <AUX>. Il tempo intermedio viene stampato sulla banda e rimane lampeggiante per circa 6 secondi sul display.

2.3.2.2 Arrivo

Il concorrente taglia il traguardo entro il tempo limite prefissato (60 secondi), quindi quando il tempo a correre è di circa 50 secondi premiamo il tasto <STO>.

Il display si modifica come in Figura 3

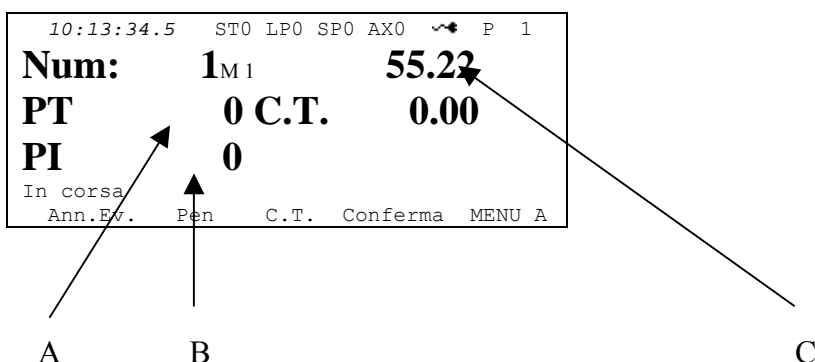



Figura 3 - arrivato

- Le penalità totali (penalità attribuite più quelle per il superamento del tempo massimo)
- Le penalità attribuite
- Il tempo totale

	<p style="text-align: center;">REI2 Programma Equitazione</p>	<p>Doc: R2U_E_1079_002_I Versione: 1.07.9 Pagina 12 di 102</p>
---	---	--

2.3.2.3 Conferma

Abbiamo supposto che questo primo concorrente effettui un percorso netto. Confermiamo quindi i dati rilevati premendo il tasto **<F4> Conferma**. Sulla banda viene stampato il risultato finale della prova e REI2 è pronto per la prova di un altro concorrente.

2.3.3 Altro concorrente

Il prossimo concorrente a prendere il via è il numero 23.

Per impostare il nuovo numero in partenza digitiamo sulla tastiera **<2> <3>** e confermiamo con **<ENT>**.

2.3.3.1 Inizio countdown

Il concorrente in campo è stato autorizzato a partire dal (suono della campana). Premiamo il tasto **<LAP>** per dare il via al countdown. Sulla banda vengono evidenziati il numero del concorrente e della manche in corso.

2.3.3.2 Sospensione countdown

Supponiamo che per un qualsivoglia motivo il countdown debba venir sospeso. Per sospendere il conteggio si preme il tasto **<LAP>** sul **REI 2** o in aggiunta ed alternativa premendo un pulsante inserito nella linea **<LAP>** a disposizione del Presidente di Giuria. Sulla banda viene stampato il valore del countdown al momento della sospensione. Per riattivare si preme nuovamente il tasto **<LAP>** sul **REI 2** o in alternativa premendo il pulsante inserito nella linea **<LAP>** a disposizione del Presidente di Giuria. Sulla banda viene stampata la durata della sospensione. L'operazione di sospensione e ripresa può essere ripetuta quante volte si desidera.

2.3.3.3 Inizio gara

Lasciamo scorrere il countdown sino a raggiungere il valore 0, raggiunto il quale il conteggio del tempo di gara inizia, sulla banda viene evidenziato **START -0.00s** a dimostrazione che il concorrente non è partito nel tempo di countdown a disposizione, e addebitando il ritardo di partenza come tempo di gara. Al transito del concorrente dalla partenza REI2 stampa il ritardo di passaggio.

2.3.3.4 Penalità

Durante l'effettuazione della prova l'abbattimento di un ostacolo viene penalizzato con 4 punti. Per inserire la penalizzazione premiamo il tasto **<F2> Pen** Il display si presenta come evidenziato in Figura 4 con la richiesta di inserire la penalità. Vi sono due possibilità: o digitiamo il valore della penalità e lo confermiamo con il tasto **<ENT>** oppure, più comodamente, premiamo il tasto funzione associato alla penalità, in questo caso ancora **<F2>** per **4**.

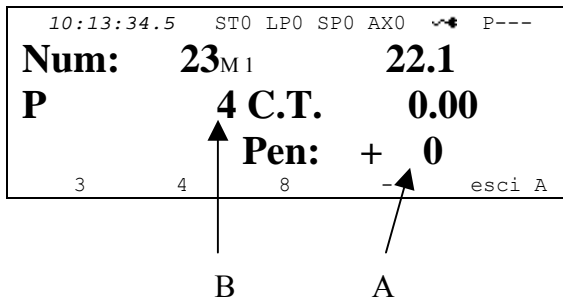


Figura 4 – inserimento penalità in punti.

- La penalità da inserire
- I punti di penalità attribuiti

Inserita la penalità, questa appare sul display a fianco della lettera **P** e viene evidenziata sulla banda.

2.3.3.5 Correzione tempo <C.T.>

In caso di rifiuto con abbattimento di un ostacolo, viene comminata un'altro tipo di penalizzazione. Il tempo deve essere fermato per consentire la ricostruzione dell'ostacolo. La modalità di interruzione tempo è la medesima descritta nel cap. 2.3.3.7 Sospensione conteggio tempo a pag. 14. Il display si presenta come in figura 5. La penalità viene conteggiata come secondi da aggiungere immediatamente al tempo di gara. Per imputare questo tipo di penalizzazione, ad esempio 4 secondi premiamo il tasto <F2> per **4.00** s. Anche in questo caso vi sono due possibilità: o digitiamo il valore della penalizzazione e lo confermiamo con il tasto <ENT> oppure, più comodamente, premiamo il tasto funzione associato alla penalizzazione, in questo caso ancora <F2> per **4**.

Per correggere il tempo senza fermare la gara premere <F3> **C.T.**.

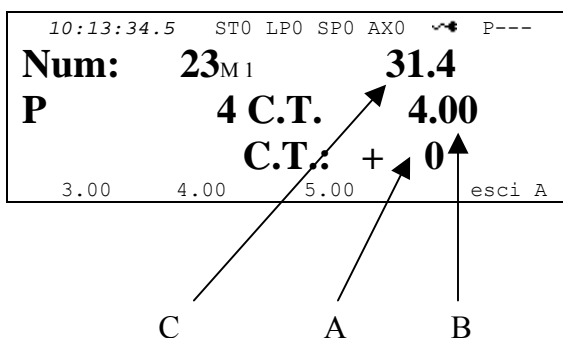


Figura 5 – inserimento penalizzazione in tempo

- La penalizzazione in secondi da inserire
- La penalizzazione comminata in tempo totale.
- Il tempo aggiornato e con la penalità già sommata.

Inserita la penalizzazione questa appare sul display a fianco dell'indicazione **C.T.** e viene evidenziata sulla banda.

2.3.3.6 Penalità per rifiuto

L'assegnazione di una penalità a seguito di un rifiuto è analoga a quella per l'inserimento normale, con la differenza che è possibile evidenziare il rifiuto sulla banda. Per provare premiamo il tasto

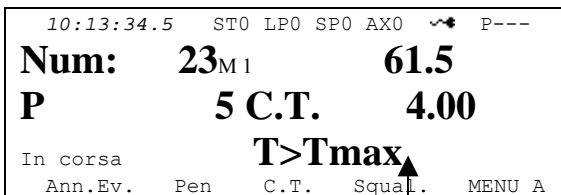
<F2> **Pen**, poi premiamo e teniamo premuto il tasto <ALT>, sull'ultima riga i valori delle penalità vengono seguiti dalla lettera **R**. Per imputare i 4 punti premiamo il tasto <F2> per **4R** e rilasciamo il tasto <ALT>. Sulla banda, prima dell'indicazione della penalità appare la scritta ****Rifiuto****.

2.3.3.7 Sospensione conteggio tempo

Come per il countdown anche durante la prova è possibile sospendere il conteggio del tempo. Per sospendere il conteggio si preme il tasto <LAP> sul **REI 2** o in aggiunta ed alternativa premendo un pulsante inserito nella linea <LAP> a disposizione del Presidente di Giuria. Sulla banda viene stampato il valore del conteggio al momento della sospensione e **REI 2** si predispose per la penalizzazione in tempo, se non si vuole comminare nessuna penalità, uscire premendo il tasto funzione <F5> **esci**. Per riattivare si preme nuovamente il tasto <LAP> sul **REI 2** o in alternativa premendo il pulsante inserito nella linea <LAP> a disposizione del Presidente di Giuria. Sulla banda viene stampata la durata della sospensione. L'operazione di sospensione e ripresa può essere ripetuta quante volte si desidera.

2.3.3.8 Arrivo e conferma

Il concorrente non riesce a concludere la prova nel tempo massimo impostato, quindi lasciamo correre il cronometro. Giunto a 55 secondi di conteggio REI2 emette un bip ogni secondo sino al termine del tempo massimo. Superato il tempo massimo verranno automaticamente sommati ai punti delle penalità inserite, 1 punto per ogni 4 secondi iniziati, mentre la scritta sul display si modifica come indicato in Figura 6

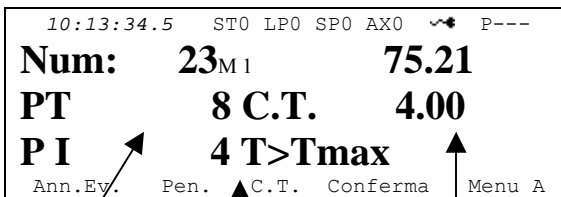


A

Figura 6 – superamento tempo massimo

a) Avviso di superamento tempo massimo.

Lasciamo correre il conteggio sino a circa 75 secondi poi premiamo <STO> per concludere la nostra prova. Il conteggio sul display si ferma, vedi Figura 7, premendo <F4> **Conferma** confermiamo il termine della prova ed otteniamo la stampa dei dati riassuntivi (vedi Figura 12 a pag. 37).



A

B

C

Figura 7 – fine gara

a) Penalizzazioni in punti totali

- b) Penalizzazioni in punti attribuite
- c) Penalizzazioni come correzione tempo.

2.3.4 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 Barrage consecutivo

Simuliamo ora una breve gara di 'Barrage consecutivo'.

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

Si consiglia di iniziare una nuova gara di **Equitazione** e cancellare quindi la precedente configurazione.

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** per passare la menu **M3**

```

Hh:mm:ss.d           M 3
A:Configurazione REI2
B:Configurazione Tabellone
C:Configurazione Linee
D:Impostazione basi velocità (Disab.)
A           B           C           D           altro

```

e scegliamo **Configurazione REI2** con il tasto <F1>

```

Hh:mm:ss.d           M 3/1
A:Configurazione Software
B:Configurazione Hardware
C:Configurazione seriali
D:Stampa configurazione
A           B           C           D           altro

```

Ancora <F1> per **Configurazione software**

```

Hh:mm:ss.d           M 3/1/1
A:Fasi:Barrage cons.
B:Impost.correzioni
C:Tabella FISE: A
D:Tabella fase 2: A
A           B           C           D           altro

```

Premiamo ora il tasto <F1> **Fasi**: sino a quando non appare, sulla prima riga, la scritta **Fasi:Barrage cons.**

Ora ritorniamo in cronometraggio premendo, in sequenza, i tasti <ESC> per ritornare al menu **M1**, sulla banda viene stampata la configurazione di default e di seguito, il tasto <F1> per cronometraggio.

Il display ritorna in modalità 'grafica'.

Le informazioni riportate sul display sono uguali a quelle precedentemente viste (Figura 1) con l'eccezione dell'evidenza del numero di fase.

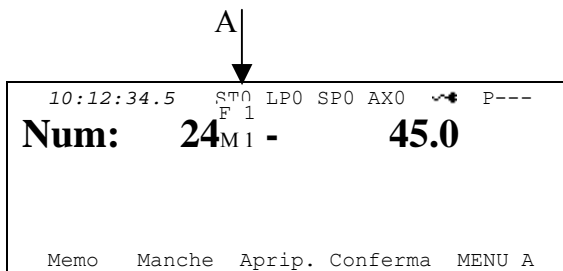


Figura 8 – barrage consecutivo: richiesta numero concorrente

Nelle varie posizioni vediamo:

- a) Il numero di fase.

La configurazione preimpostata è uguale, per la prima fase, a quella precedentemente vista. I tempi di Tmax e Tlim della seconda fase sono uguali a quelli della prima fase, così come la tabella FISE utilizzata. Il tempo di countdown è invece di 45 secondi. Tra la fine della prima fase e l'inizio del countdown della seconda, se il concorrente ha diritto a proseguire perché esente da errori, il cronometro REI2 conteggia 15 secondi scandendo gli ultimi 5 con il beeper, dopo di che si ferma in attesa che il suono della campana da parte della Giuria dia il via al countdown della seconda fase. Premendo il tasto <LAP> inizia il countdown della seconda fase.

2.4.2 Barrage consecutivo: prima fase

Dopo aver confermato il concorrente in partenza premendo il tasto <F4> **Conferma**, iniziamo il conteggio del countdown premendo il tasto <LAP>. Dopo alcuni secondi premiamo il tasto <STA> per far partire il concorrente e dopo altri 50 secondi circa simuliamo il termine della prima fase premendo il tasto <STO>

2.4.3 Barrage consecutivo: tra prima e seconda fase

Terminata la prima fase il display appare come indicato in Figura 9.

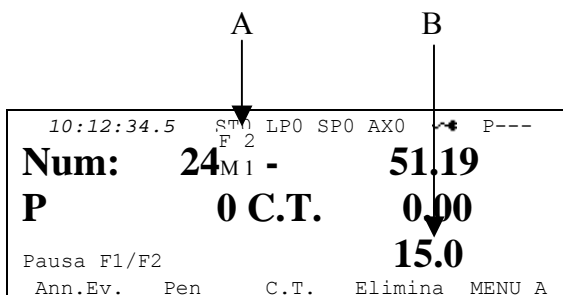


Figura 9 – barrage consecutivo: tra prima e seconda fase

Nelle varie posizioni vediamo:

- a) Il numero di fase variato.
- b) 15 secondi in conteggio a scalare

2.4.4 Barrage consecutivo: seconda fase

Premuto il tasto <LAP> ha inizio il countdown per la partenza della seconda fase. Nella penultima riga del display appare la scritta **Countdown** e viene evidenziato il conteggio sul display.

Come nella prima fase diamo un segnale di start con il tasto <STA>, dopo trenta secondi simuliamo un intermedio con il tasto <AUX> e quando il cronometro segna 55 secondi premiamo il pulsante <STO> per simulare l'arrivo.

La conferma del risultato va data premendo, come precedentemente visto, il tasto <F4> per **Conferma**.

2.4.5 Barrage consecutivo: eliminazione dopo prima fase

Vediamo cosa succede se un concorrente incorre in penalità durante la prima fase.

Confermiamo il concorrente il partenza con <F4>, iniziamo il countdown con <LAP>, e facciamo partire con <STA>. Dopo alcuni secondi attribuiamo una penalità premendo in sequenza i tasti <F2> **Pen** e <F2> per **4** punti. Sul display vengono evidenziati i **4** punti di penalità.

Simuliamo l'arrivo premendo il tasto <STO>. A questo punto il concorrente che è incorso in penalità non può effettuare la seconda parte della gara. Sulla banda viene stampato **Prova terminata dopo la fase 1**, e confermato il risultato con <F4> vengono stampati i risultati ottenuti e rimarcata l'esclusione con la scritta **Elim. Dopo fase 1**.

2.5 Operazioni di fine gara

2.5.1 Squalifica

In Equitazione la squalifica di un concorrente è un evento molto raro ed estremamente grave, infatti viene usata la dicitura **Eliminazione** per evidenziare che un concorrente è tolto di gara ma classificato, (es. caduta, doppio rifiuto, errore di percorso, ecc...)

Il programma del REI2 non prevede il ritiro del concorrente, si usa quindi l'eliminazione.

```

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

```

Per squalificare un concorrente, ad esempio il N° 1, scorriamo il menu (**altro**) con il tasto <F5>

```

Hh:mm:ss.d           M 2
A:Sincronizzazione
B:Squalifiche
C:Trasmissione dati a PC
D:Ricezione dati da PC

A      B      C      D      altro

```

e scegliamo **Squalifiche** con il tasto <F2>

```

Hh:mm:ss.d           M 2/2
  GESTIONE SQUALIFICA ATLETI

Numero =    0  Manche =  ---

Status =

Modifica Altro                                menu

```

Il cursore si posiziona a fianco della scritta **Numero** premiamo <1> <ENT>

```

Hh:mm:ss.d      M 2/2
GESTIONE SQUALIFICA ATLETI

Numero =      1  Manche =  ---

Status =

Modifica  Altro                menu

```

Il cursore si posiziona a fianco della scritta **Manche** premiamo <1> <ENT>

```

Hh:mm:ss.d      M 2/2
GESTIONE SQUALIFICA ATLETI

Numero =      1  Manche =    1

Status =  QUALIFICATO

Modifica  Altro                menu

```

REI2 ha ricercato lo stato del concorrente specificato relativamente alla manche specificata. Marchiamo il concorrente come squalificato premendo <F1> **Modifica**

```

Hh:mm:ss.d      M 2/2
GESTIONE SQUALIFICA ATLETI

Numero =      1  Manche =    1

Status =  SQUALIFICATO

Modifica  Altro                menu

```

Inserita la squalifica premiamo <F5> **menu** per uscire e poi <ESC> per ritornare la menu numero 1.

2.5.2 Stampa classifica

```

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

```

Per stampare la classifica scegliamo **Classifiche e altre stampe** con il tasto <F3>.

```

Hh:mm:ss.d      M 1/3

A:Stampa/Visualizza Classifiche
B:Altre stampe
C:Modalità Stampa e Visualizzazione

A      B      C      esci

```

sezioniamo ora **Stampa/Visualizza Classifica** con il tasto <F1>.

```

Hh:mm:ss.d

A:Classifica_____ Tempi di arrivo
B:Relativa a_____ Fase 2
C:Manche_____ 1
D:Gruppo (0=ogni pett.) 0
E:Considera la manche precedenti:No
ESC=esci ENT=visualizza ALT+ENT=stampa
A      B      C      D      E

```

Viene proposto un pannello per selezionare il tipo di classifica, per il momento ci limitiamo a **stampa** premendo <ALT>+<ENT>. Sulla banda verrà riportato il contenuto del pannello ed, a seguire, la stampa della classifica.

2.5.3 Fine sessione

Per concludere questa prima panoramica premiamo il tasto **<ESC>** **esci** per ritornare al menu stampe e quindi.

```

Hh:mm:ss.d           M 1/3
A:Stampa/Visualizza Classifiche
B:Altre stampe
C:Modalità Stampa e Visualizzazione
A           B           C           esci
  
```

<F5> per **esci**

Siamo ora ritornati al menu principale e possiamo spegnere il nostro REI2 con l'apposito interruttore posto sul retro.

```

Hh:mm:ss.d
*****
Sicuro di voler spegnere il cronometro?
*****
SPEGNI           STANDBY           CONTINUA
  
```

REI2 prima di spegnersi effettivamente richiede una conferma che diamo premendo il tasto **<F1>** per **SPEGNI**

3 Caratteristiche programma

Nel breve gara illustrata in 'Per iniziare' abbiamo utilizzato solo una minima parte delle funzionalità offerte dal programma 'Equitazione'. 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.

REI2 memorizza tutti gli eventi (start, intermedi, stop) e permette di effettuare tutte le rettifiche si rendessero necessarie in qualunque momento, anche su manches già concluse. I valori che dipendono dagli eventi modificati (tempo netto, tempo giro, tempo totale ...) vengono ricalcolati dopo ogni variazione.

Sulla banda vengono evidenziati tutti gli eventi registrati con l'indicazione del tipo, pettorale, manche, tipo canale, canale e tempo 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 con la precisione di 1/25.000 di secondo; vengono stampati e visualizzati con la precisione di 1/100. Tutti i calcoli vengono effettuati al 1/25.000 e quindi i tempi netti arrotondati.



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 1.07.9

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:

- **Pronto:** non vi sono eventi da gestire o numeri da confermare/variare
- **Conferma iniziale:** si è pronti per un nuovo concorrente
- **Countdown:** il concorrente è entrato in campo ed è autorizzato a partire
- **In gara:** è stato rilevato un impulso di Start
- **Arrivato:** è stato rilevato un impulso di Stop.

Le funzioni attive in stato ‘pronto’, sono:

- **Memo** 4.7.4 Memo 30
- **Manche** 4.7.5 Manche in corso 31
- **Aprip.** 4.7.6 Modalità apripista 31
- **Conferma** 4.3.2 Conferma iniziale concorrente 24
- **Class. (*)** 4.3.15 Attiva Classifica 28
- **Config. Gara (*)** 12.1 Configurazione Software 56
- **Memo.**
 - **←** 4.7.4 Memo 30
 - **→** 4.7.4 Memo 30
 - **Cerca** 4.7.4 Memo 30
 - **Stampa** 4.7.4 Memo 30
 - **C. Sta. (*)** 4.7.4.1 Correzione cronologico 30
 - **C. Sto. (*)** 4.7.4.1 Correzione cronologico 30
 - **Pen. (*)** 4.3.6 Penalizzazione a punti 25
 - **C.T. (*)** 4.3.7 Penalizzazione come correzione tempo 26
 - **Esci.** 4.7.4 Memo 30
- **Menu** 4.11 Uscita dal cronometraggio 34

Le funzioni attive in stato ‘Conferma iniziale’, sono:

- **Ann.** 4.7.1 Annulla 29
- **Pen.** 4.3.6 Penalizzazione a punti 25
- **Ann. prova** 4.7.3 Annulla prova 30
- **Elimina.** 4.3.8 Eliminazione 26
- **MENU** 4.11 Uscita dal cronometraggio 34

Le funzioni attive in stato ‘countdown’, sono:

- **Ann.** 4.7.2 Annulla evento 29

• Pen.	4.3.6 Penalizzazione a punti	25
• Ann. prova.	4.7.3 Annulla prova	30
• Elimina	4.3.8 Eliminazione	26
• MENU	4.11 Uscita dal cronometraggio	34

Le funzioni attive in stato ‘in gara’, sono:

• Ann.Ev	4.7.2 Annulla evento	29
• Pen.	4.3.6 Penalizzazione a punti	25
• C.T.	4.3.7 Penalizzazione come correzione tempo	26
• Elimina	4.3.8 Eliminazione	26
• C.F1⁽¹⁾	4.7.8 Correzione fase 1	32
• Ann. Prova(*)	4.7.3 Annulla prova	30
• Pen(**)	4.3.6 Penalizzazione a punti	25
• Continua(*)⁽¹⁾		
• Elimina F2(*)⁽¹⁾	4.3.8 Eliminazione	26
• MENU	4.11 Uscita dal cronometraggio	34

Le funzioni attive in stato ‘arrivato’, sono:

• Ann.Ev	4.7.2 Annulla evento	29
• Pen.	4.3.6 Penalizzazione a punti	25
• C.T.	4.3.7 Penalizzazione come correzione tempo	26
• Conferma	4.3.14 Conferma dei risultati	27
• Ann. Prova(*)	4.7.3 Annulla prova	30
• Pen(**)	4.3.6 Penalizzazione a punti	25
• Elimina(*)	4.3.8 Eliminazione	26
• MENU	4.11 Uscita dal cronometraggio	34

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

Le funzioni indicate con (**) sono sempre accessibili, sia premendo o no il tasto <ALT> ed il tasto funzione corrispondente

Le funzioni evidenziate con ⁽¹⁾ sono disponibili solo durante la seconda fase.

4.2 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 ‘Equitazione’, quindi premiamo il tasto <F5> per **altro** e poi <F1> per **Equitazione**.

Se l’ultima gara prima dello spegnimento di REI2, o la precedente in uso era **Equitazione**, il programma propone <F1> **Cancella configurazione precedente**, <F2> **Mantieni configurazione ultima gara**.

Qualora sia memorizzata una particolare configurazione usata in precedenza e la intendiamo utilizzare (automatismi, troncamenti, tempi morti, impostazioni dei tabelloni, ecc.....) premeremo <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**. Nel caso di errore o ripensamento premiamo <F5> per **No**. Quando si e

cancellata la configurazione precedente, REI2 attiva la configurazione di default, vedi esempio a pag. 10 cap. 2.3.

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

Due sono i percorsi per modificare le impostazioni di default:

A: In condizione **pronto**, premendo il tasto <ALT> e continuando a premerlo appare sopra il tasto funzioni <F1> l'opzione **config.gara**, premendo <F1> si entra immediatamente nel menu **M 3/1/1**

B: Seguendo la procedura indicata pagina15 cap. 2.4.1.

L'unica differenza fra i due metodi è che l'opzione **A** deve essere utilizzata senza concorrenti in gara mentre l'opzione **B**, se si ha una buona padronanza di REI2, la si può utilizzare anche con il concorrente in gara, senza che si interrompa il cronometraggio e la visualizzazione ai tabelloni.

Per riattivare la sessione premiamo il tasto <ESC> **esci**, e quindi, il tasto <F1> per **Cronometraggio**.

Sulla banda viene stampata la configurazione impostata.

4.3 Concorso a fase unica

4.3.1 Numero in gara

REI2 offre diverse possibilità per la gestione delle partenze. Possiamo, infatti, avere liste gestite manualmente, liste calcolate sui risultati totali o di manches precedenti, liste scaricate da PC. Per i dettagli sulla gestione delle liste di partenza fare riferimento al cap. 7.2 Calcolo ordine di partenza a pag. 45.

Come meglio evidenziato in seguito REI2 permette di effettuare variazioni su tempi e numeri di partenza sia immediatamente dopo la partenza di un concorrente sia in un secondo tempo anche su concorrenti che, nel frattempo, fossero già giunti al traguardo. Tutti i dati derivati (tempo netto, intermedio, penalità ecc.) saranno ricalcolati da REI2 senza ulteriori interventi dell'operatore.

Se non è inserita alcuna lista i numeri di partenza vengono proposti in sequenza.

4.3.1.1 Variazione numero di gara

Per variare il numero del concorrente digitarlo semplicemente premendo le corrispondenti cifre sulla tastiera. Premuto il primo tasto numerico questo verrà scritto a fianco della scritta **Num** ed il cursore si posiziona a suo fianco per l'immissione di ulteriori cifre. Per confermare il numero premere <ENT>. Si possono inoltre usare le frecce per scorrere i pettorali dei prossimi atleti in gara. Il numero massimo impostabile è 999.

Il comportamento di REI2 varia a seconda che precedentemente siano stati assegnati degli eventi (inizio countdown, start, ecc) ai vari numeri di gara. La tabella seguente riepiloga i diversi comportamenti.

Numero iniziale (ad esempio 5)	Nuovo numero (ad esempio. 9)	Comportamento (numero manche impostata 1)
Nessun evento	Eventi assegnati	Sostituzione accettata. Sulla banda viene evidenziato N.xxx sost. con N.yyy dove xxx è il vecchio numero e yyy il nuovo numero. (N.5 sost. con N. 9).

Eventi assegnati	Nessun evento	Sul display viene evidenziato un messaggio di errore: ATTENZIONE Il concorrente... ; premendo <F1> per Cancellare viene cancellato il risultato precedentemente acquisito per quel concorrente, premendo <F5> Esci si ritorna in modalità 'pronto' senza effettuare modifiche.
Eventi assegnati	Eventi assegnati	Sostituzione non accettata ed evidenza, sul display, Pettorale già assegnato.



La modifica del numero di gara può essere effettuata, nella stessa maniera, in qualunque momento: prima o dopo la partenza del countdown, dopo la partenza o l'arrivo o richiamando i numeri già arrivati (Funzione **Memo**).

4.3.2 Conferma iniziale concorrente

Per confermare il numero in partenza premere il tasto <F4> per **Conferma**. Sulla penultima linea del display appare la scritta **Lap=Inizia Countdown**.

Se il tempo di countdown è impostato a zero (vedi cap. 12.1.12 T.part a pag. 58) la partenza è libera. In questo caso, dopo la conferma del concorrente, il cronometro resta in attesa del segnale di partenza e sulla penultima linea del display appare la scritta **Attesa partenza**.

4.3.3 Inizio countdown

Un impulso proveniente dalla linea Lap o dal tasto <LAP> da inizio al conteggio del countdown. Il valore iniziale del countdown è impostabile con la funzione 12.1.12 T.part (pag. 58). Sul display viene evidenziato il tempo rimanente, a scalare, con il simbolo -.

Una volta giunto a zero se è attiva la funzione 'Mantieni ritardo dopo countdown' avviene automaticamente la partenza, altrimenti il conteggio riprende in maniera crescente da 0 e viene evidenziato con il simbolo +.

4.3.4 Sospensione conteggio

Una volta iniziato il conteggio del countdown, l'evento di lap, sia che provenga dalla linea lap che generato premendo il tasto <LAP>, ne causa la sospensione. Come per il countdown anche durante la prova è possibile sospendere il conteggio del tempo, REI2 si comporta però in modo differente.

Per sospendere il conteggio del countdown si preme il tasto <LAP> sul **REI 2** o in aggiunta ed alternativa premendo un pulsante inserito nella linea <LAP> a disposizione del Presidente di Giuria, sulla banda viene stampato il valore del countdown al momento della sospensione. Per riattivare lo scorrere del countdown si preme nuovamente il tasto <LAP> sul **REI 2** o in aggiunta ed alternativa premendo il pulsante inserito nella linea <LAP> a disposizione del Presidente di Giuria, sulla banda viene stampata la durata della sospensione. L'operazione di sospensione e ripresa può essere ripetuta quante volte si desidera.

L'evento lap farà ripartire il conteggio da dove era stato interrotto.

Per sospendere il conteggio durante la prova si preme il tasto <LAP> sul **REI 2** o in aggiunta ed alternativa, premendo un pulsante inserito nella linea <LAP> a disposizione del Presidente di Giuria, sulla banda viene stampato il valore del conteggio al momento della sospensione e il **REI 2** si predispose per la penalizzazione in tempo, se non si vuole comminare nessuna penalità, uscire premendo il tasto funzione <F5> **esci**. Per riattivare il conteggio del tempo della prova si preme nuovamente il tasto <LAP> sul **REI 2** o in aggiunta ed alternativa premendo il pulsante inserito nella linea <LAP> a disposizione del Presidente di Giuria.

Nel caso non si sia usciti dalla penalizzazione in tempo, premendo il tasto funzione <F5> **esci**, pur essendo ripreso lo scorrere del tempo di gara, non lo si vedrà scorrere sul display fino a quando non si esce.

Alla ripresa del conteggio viene stampato il tempo trascorso dall'inizio alla fine della sospensione.

Non viene effettuato alcun controllo sulla durata della singola sospensione né sul numero e tempo totale delle sospensioni effettuate.

4.3.5 Inizio gara

L'evento start blocca il conteggio del countdown, se attivato, e fa partire il conteggio del tempo di gara.

A seconda che il tempo di start sia o meno scaduto, e della configurazione inserita in 12.1.8 Mantieni ritardo dopo countdown (vedi pag. 57), REI2 si comporta in maniera differente.

Countdown	Mantieni ritardo dopo countdown	Stampato	Conteggio tempo gara
Non scaduto	...	START (-) davanti al conteggio del countdown.	Parte da 0
Scaduto	Sì	START (-) 0,00 per la fine del countdown.	Parte da 0
Scaduto	No	FINE COUNTDOW START e il conteggio del countdown	Parte da 0

4.3.6 Penalizzazione a punti

Per attribuire una penalizzazione premere il tasto <F2> per **Pen**.

Sul display appare la scritta **Pen.** con, a fianco, il cursore in attesa dell'introduzione di un valore. Vi sono due possibili modalità per l'inserimento della penalizzazione: digitarne il valore e confermare con <ENT> (il valore massimo impostabile è 600) o premere il tasto funzione <Fx> associato alla corretta penalità. Nel caso la penalità sia dovuta a rifiuto è possibile stampare l'evidenza del rifiuto premendo <ALT>+<Fx>.

Sulla banda viene evidenziata l'attribuzione della penalità **Penalità** con l'indicazione dei relativi punti. Il totale sul display viene immediatamente aggiornato.

I tasti funzione abilitati sono:

- <F1>, <F2> e <F3> per assegnare la penalità associata al testo
- <F4> - ad ogni pressione cambia il segno della penalità da inserire da + a - e viceversa.

- <ALT>+<F1>, <ALT>+<F2>, <ALT>+<F3> per assegnare la penalità associata al testo con l'evidenza, sulla banda di ****rifiuto****
- <F5> **esci** per uscire dalla funzione di assegnazione parità
- <ESC> tenuto premuto a lungo cancella eventuali cifre inserite ed esce dalla funzione.

Qualora sia stata erroneamente attribuita una penalità e possibile annullarla inserendola nuovamente con il segno invertito. L'inversione del segno con <F4> è efficace sia per le penalità digitate e confermate con <ENT> che per quelle inserite con il tasto funzione. Il segno è visibile a fianco della scritta **Pen.**:

I valori delle penalità associate ai vari tasti funzione è impostabile con la funzione 12.1.2 Imposta correzioni (a pag. 56).

Se è attiva l'opzione gara a punti si può uscire dal menu di inserimento penalità solo se si inserisce 0 o se si preme <F5>.

4.3.7 Penalizzazione come correzione tempo

Per attribuire una penalizzazione a tempo premere il tasto <F3> per **C.T.**.

Sul display appare la scritta **C.T.:** con, a fianco, il cursore in attesa dell'introduzione di un valore. Come per l'inserimento delle penalità a punti vi sono due possibili modalità per l'inserimento della penalizzazione: digitarne il valore e confermare con <ENT> o premere il tasto funzionale associato alla corretta penalità.

Sulla banda viene evidenziata la correzione tempo **Corr.T.** con l'indicazione del tempo inserito. Il totale sul display viene immediatamente aggiornato.

I tasti funzione abilitati sono:

- <F1>, <F2> e <F3> per assegnare la penalizzazione tempo associata al testo
- <F4> - ad ogni pressione cambia il segno della penalizzazione da inserire da + a - e viceversa
- <ALT>+<F1>, <ALT>+<F2>, <ALT>+<F3> per assegnare la penalizzazione associata al testo con l'evidenza, sulla banda di ****rifiuto****
- <F5> **esci** per uscire dalla funzione di assegnazione parità
- <ESC> tenuto premuto a lungo cancella eventuali cifre inserite ed esce dalla funzione.

Qualora sia stata erroneamente attribuita una penalizzazione e possibile annullarla inserendola nuovamente con il segno invertito. L'inversione del segno con <F4> è efficace sia per le penalizzazioni digitate e confermate con <ENT> che per quelle inserite con il tasto funzione. Il segno è visibile a fianco della scritta **C.T.**.


I valori delle penalizzazioni associate ai vari tasti funzione è impostabile con la funzione 12.1.2 Imposta correzioni (a pag. 56).

La penalizzazione come correzione tempo incide immediatamente sul tempo totale di percorrenza, anche al fine del calcolo della penalità per il superamento del tempo massimo.

4.3.8 Eliminazione

Permette di eliminare immediatamente il concorrente in corsa in quel momento. Viene chiesta conferma dell'intenzione di eliminare il concorrente. Per eliminare premere <F4> per **Si**, per non eliminare premere <F5> per **No**.

Immediatamente dopo l'eliminazione viene proposto, in partenza, il concorrente successivo che deve essere confermato con il tasto funzione <F4>.

	<p style="text-align: center;">REI2 Programma Equitazione</p>	<p>Doc: R2U_E_1079_002_I Versione: 1.07.9 Pagina 27 di 102</p>
---	---	--

4.3.9 Prossima scadenza tempo

Durante l'effettuazione della prova REI2 può scandire gli ultimi 5 secondi prima del raggiungimento di ogni evento in scadenza, (countdown, fine Tmax, fine Tlim, pausa F1/F2, ecc....) attivando la funzione 12.1.21 Counter sonoro (vedi pag. 60).

4.3.10 Penalizzazione per superamento del tempo massimo

Qualora venga superato il tempo massimo impostato con la funzione 12.1.13 T.max (vedi pag. 58), situazione evidenziata sul display con la scritta **T>Tmax**, vengono automaticamente attribuite, per ogni secondo/i iniziato/i, le penalità specificate con la funzione 12.1.5 Fase 1/unica (vedi pag. 57). Il 'maturare' le penalità assegnate automaticamente viene immediatamente evidenziato sul display accanto alla voce **P**.

4.3.11 Eliminazione automatica

Al raggiungimento del tempo limite impostato con la funzione 12.1.14 T.limite (vedi pag. 59) più un centesimo di secondo, il conteggio del tempo si arresta e, sulla penultima linea del display, appare la scritta **Elim. Per T>Tlim** per avvisare dell'eliminazione del concorrente. In conseguenza del superamento del tempo limite stabilito, sulla banda viene stampato il tempo limite raggiunto e la dicitura Eliminato per T>Tlim.

4.3.12 Intermedio

Nella sola fase finale (in 'fase unica' o seconda fase in modalità '2 fasi' o 'Barrage consecutivo') un evento proveniente dalla linea AUX o dalla radio LAP1 viene interpretato come intermedio. Il tempo intermedio lampeggia sul display di REI2 per 5 secondi e viene stampato sulla banda.

Qualsiasi altro evento (penalizzazioni, fine prova, ecc.) interrompe la visualizzazione dell'intermedio e ripristina la modalità normale.

4.3.13 Fine della prova

L'evento di STOP/START pone termine alla prova. Sul display vengono evidenziati il tempo totale, complessivo delle penalità imputate come correzione tempo, le penalità in punti totali, i punti di penalità derivanti da abbattimento ostacoli, rifiuti ed eventuali cadute.


Dopo che il conteggio del tempo è stato fermato è possibile imputare ulteriori penalizzazioni sia in punti che in correzione tempo. Qualora le 'correzioni tempo' portino al superamento del tempo massimo vengono computate e sommate automaticamente le relative penalità a punti.

Se la tabella FISE impostata per la fase in corso (vedi 12.1.3 Tabella FISE a pag. 56) è la 'C' sul display viene presentato anche il tempo totale, ottenuto sommando il tempo effettivo + correzione tempo + penalità imposte.

Nell'angolo in alto a destra del display viene evidenziata, sino a quando non si conferma il risultato, la posizione nella classifica provvisoria.

4.3.14 Conferma dei risultati

Terminata la prova, premere il tasto <F4> **Conferma** per ottenere la stampa riassuntiva della prova effettuata e l'archiviazione della stessa.

	<p style="text-align: center;">REI2 Programma Equitazione</p>	<p>Doc: R2U_E_1079_002_I Versione: 1.07.9 Pagina 28 di 102</p>
---	---	--

Se la tabella FISE impostata per la fase in corso (vedi 12.1.3 Tabella FISE a pag. 56) è la 'C', o se si è eliminato il concorrente, dopo la conferma con il tasto <F4> **Conferma**, lo si deve ripremere per confermare il numero del prossimo concorrente.

In tutti gli altri casi REI2 propone il prossimo concorrente in partenza effettuandone automaticamente la conferma descritta nel cap. 4.3.2 Conferma iniziale concorrente a pag. 24.

4.3.15 Attiva Classifica

In condizione **pronto**, premendo il tasto <ALT> e continuando a premerlo appare sopra il tasto funzioni <F3> l'opzione **Class. Sì**, ad ogni pressione del tasto, attiva **Class. Sì**, o disattiva **Class. No**. REI2 visualizzerà nella parte alta a destra del display la posizione in classifica.

4.3.16 Annulla Prova

Quando il concorrente è già partito, premendo il tasto <ALT> e continuando a premerlo appare sopra il tasto funzioni <F1> l'opzione **Ann.Prova**, premendo il tasto funzione <F1>, REI2 chiede **Annullo prova. Sicuro?** <F4> **Sì** per annullare, <F5> **No** se ci si ripensa .

4.4 Concorso a 2 fasi a tempo progressivo

Il funzionamento in modalità concorso a 'due fasi a tempo progressivo' è simile a quello visto per il concorso a 'fase unica'.

Sul display, a fianco del numero del concorrente appare la scritta **F1** per la prima fase o **F2** per la seconda fase.

E' possibile specificare una tabella FISE di penalizzazione diversa per la seconda fase utilizzando la funzione 12.1.4 Tabella FISE 2 (pag. 57).


Se il valore del tempo massimo da impostare nella prima fase è maggiore di 60 secondi (valore di default della seconda fase) REI2 evidenzia per 3 secondi sull'ultima riga del display il messaggio **Tmax F1 deve essere minore di Tmax F1+F2**. Digitare quindi un valore uguale o inferiore a 60 secondi e confermare con **ENT**, premendo il tasto funzioni <F5> **altro**. Portarsi sul menu F2, premendo il tasto funzioni <F3> **T:max F1+F2**, impostare il tempo complessivo e confermare con **ENT**, dopo di che premendo il tasto freccia < Su > si può tornare nel menu impostazioni della **F1** e digitare il valore **Tmax** desiderato.

I valori del tempo massimo e del tempo limite della seconda fase sono definibili in maniera completamente indipendente rispetto a quelli stabiliti per la prima fase utilizzando le funzioni 12.1.17 T.max (2,S,C) (pag. 59) e 12.1.18 T.limite (2,S,C) (pag. 59), analogamente al paragrafo precedente non è possibile inserire un valore minore del tempo massimo o limite della prima fase, REI2 evidenzia per 3 secondi sull'ultima riga del display il messaggio, **Tmax F1+F2 deve essere maggiore di Tmax**, l'impostazione non viene accettata e il valore deve essere modificato con il tempo complessivo **F1+F2**.

4.4.1 Termine della prima fase

Un evento proveniente dalla linea STOP/AUX/START viene interpretato come segnale di termine della prima fase e contemporaneo inizio della seconda fase, a seconda delle impostazioni date in prima fase con il tasto funzioni **F1 Segnali di arrivo**.

Il concorrente che incorre in penalizzazioni nel corso della prima fase viene escluso dalla seconda fase a meno che non sia diversamente specificato con la funzione 12.1.15 Elimina dopo la prima

	REI2 Programma Equitazione	Doc: R2U_E_1079_002_I Versione: 1.07.9 Pagina 29 di 102
---	-------------------------------	---

fase: (2,S,C) (vedi pag. 59) o che abbia solamente superato il tempo massimo della prima fase e la Giuria decida di consentire il termine della prova in attesa di modificare eventualmente il tempo massimo della prima fase. In questo caso premendo il tasto **ALT** e continuando a premerlo sul tasto funzione **<F3>** appare il comando **Continua**. Mantenendo premuto il tasto **ALT** premere **<F3>** e dopo 2 secondi appare sull'ultima riga del display la scritta **Continuare Sicuro? <F4> Si ; <F5> No**. Confermare con **<F4> Si** e la prova prosegue senza tenere conto del superamento del tempo massimo della prima fase e si può portarla a termine.

Durante la seconda fase è attiva, mediante il tasto **<F4> C.F1**, la possibilità di effettuare delle rettifiche alle penalizzazioni inserite durante la prima fase.

Per eliminare un concorrente in seconda fase, premere e tenere premuto il tasto **<ALT>**, appare il comando **Elimina** associato al tasto funzione **<F4>**, si può così eliminare immediatamente il concorrente in corsa in quel momento. Viene chiesta conferma dell'intenzione di eliminare il concorrente, per eliminare premere **<F4>** per **Si**, per non eliminare premere **<F5>** per **No**. Immediatamente dopo l'eliminazione viene proposto, in partenza, il concorrente successivo che deve essere confermato con il tasto funzione **<F4>**.

Il tempo della seconda fase parte dal valore raggiunto al termine della prima.

4.5 Concorso a 2 fasi tempo separato

L'operatività è esattamente come il concorso a '2 fasi a tempo progressivo', ma il tempo della seconda fase riparte da zero. Il tempo finale è dato dal solo tempo della seconda fase. Per il calcolo della classifica è possibile utilizzare o il tempo della seconda fase, o quello della prima, o la somma dei due tempi.

Non ci sono obblighi da rispettare nell'impostazione dei **Tmax**, sia per la prima che per la seconda fase.

4.6 Concorso barrage consecutivo

La principale differenza rispetto al concorso a '2 fasi' è data dalla presenza di una pausa, definibile con la funzione 12.1.9 (vedi pag. 57), tra la fine della prima fase e l'inizio della seconda fase.

Il valore del countdown della seconda fase è definibile in maniera completamente indipendente rispetto a quello stabilito per la prima fase utilizzando la funzione 12.1.16 T.part. (2,S,C) (pag. 59).


4.7 Funzioni

4.7.1 Annulla

Richiamando questa funzione viene annullata la conferma del numero di concorrente in partenza.

4.7.2 Annulla evento

La funzione **Ann.Ev.**, solitamente associata al tasto **<F1>**, permette di eliminare gli eventi memorizzati a partire dall'ultimo ricevuto. Ad ogni pressione del tasto viene chiesta conferma della volontà di effettuare la cancellazione. Per annullare un evento premere il tasto **<F4>** per **Si**; in caso di errore è possibile abbandonare la cancellazione premendo **<F5>** per **No**.

	<p style="text-align: center;">REI2 Programma Equitazione</p>	<p>Doc: R2U_E_1079_002_I Versione: 1.07.9 Pagina 30 di 102</p>
---	---	--

4.7.3 Annulla prova

Utilizzando questa funzione si annulla completamente la prova di un concorrente. Se l'annullo viene effettuato prima di un qualunque evento il numero del concorrente in partenza non viene incrementato; se effettuato dopo l'acquisizione di un evento viene posto in partenza il successivo concorrente.

REI2 chiede conferma, con **Annulla prova. Sicuro?**, della volontà di annullare la prova. Per confermare l'annullamento premere <F4> per **Sì**, altrimenti premere <F5> per **No**.

Il numero di gara di un concorrente con prova annullata potrà essere utilizzato successivamente senza alcuna limitazione, come se questo non fosse mai partito.

4.7.4 Memo

La funzione **Memo** permette di richiamare i risultati dei concorrenti che in precedenza hanno effettuato la prova ed, eventualmente, di apportarvi delle correzioni.

Le opzioni disponibili sono:

- <F1> ◀: scorre l'elenco dei concorrenti nell'ordine inverso in cui hanno effettuato la prova. Arrivato al primo concorrente di una manche passa all'ultimo concorrente della manche precedente. In caso di più fasi, per ogni concorrente evidenzia, di seguito, le varie fasi
- <Freccia in alto>: come <F1> ma non evidenzia le varie fasi
- <F2> ▶: come <F1> ma in ordine in cui hanno effettuato la prova
- <Freccia in basso>: come <F2> ma non evidenzia le varie fasi
- <F3> **Cerca**: Permette di richiamare rapidamente la prova desiderata. Premuto il tasto il cursore si posiziona a fianco del numero e, dopo averlo inserito e confermato, a fianco del numero di manche, confermata la quale richiede il numero di fase. Se la Prova ricercata non è presente viene evidenziato sull'ultima riga, per alcuni secondi, un messaggio di errore
- <F4> **Stampa**: stampa i risultati finali del concorrente
- <ALT>+<F1> **C. Sta.**: permette di correggere il cronologico di start (vedi 4.7.4.1 Correzione cronologico a pag. 30)
- <ALT>+<F2> **C. Sto.**: permette di correggere il cronologico di stop (vedi 4.7.4.1 Correzione cronologico a pag. 30)
- <ALT>+<F3> **Pen.**: richiama la funzione 4.3.6 Penalizzazione a punti (pag. 25)
- <ALT>+<F4> **C.T.**: richiama la funzione 4.3.7 Penalizzazione come correzione tempo (pag. 26)
- <F5> **Esci**: per uscire dalla funzione.


Per variare il numero assegnato ad una prova operare come indicato nel cap. 4.3.1.1 Variazione numero di gara a pag. 23.

4.7.4.1 Correzione cronologico

Richiamando questa funzione viene evidenziato, nella parte in alto a destra del display, il cronologico, di Start o di Stop, su cui si ha scelto di operare. E', ora, possibile inserire il cronologico corretto. E', inoltre disponibile la seguente funzione:

- <F1> **C.Data** per variare la data dell'evento.

Sulla banda viene stampata la correzione effettuata. Il tempo netto viene ricalcolato così come le penalizzazioni per l'eventuale superamento del tempo massimo.

	REI2 Programma Equitazione	Doc: R2U_E_1079_002_I Versione: 1.07.9 Pagina 31 di 102
---	-------------------------------	---

4.7.5 Manche in corso

Per impostare il numero della manche in corso premere, in modalità ‘pronto’ il tasto **<F2> Manche**, inserire il numero della manche in corso e premere **<ENT>** per confermare.

Se la manche è nuova e quindi nessun concorrente vi ha partecipato, è possibile modificare la configurazione della gara, in tutti i parametri impostabili, REI2 opererà come se fosse una nuova gara. Ricordarsi che nella gestione stampa/visualizza classifiche, si dovrà ovviamente impostare la manche giusta.

Nel caso un concorrente abbia già effettuato la manche, anche se eliminato, alla digitazione e conferma del suo numero, sul display viene evidenziato un messaggio di errore: **ATTENZIONE II concorrente n.x manche n.x è già presente in memoria**; premendo **<F1>** per **Cancellare** viene cancellato il risultato precedentemente acquisito per quel concorrente. Premendo **<F3>** si può visualizzare il risultato sul tabellone. Premendo **<F5>** **Esci** si ritorna in modalità ‘pronto’ senza effettuare modifiche.

4.7.6 Modalità apripista

Mentre REI2 è in stato di ‘pronto’ premendo il tasto **<F3> Aprip.** viene attivata la ‘modalità apripista’; attivata la modalità apripista, sempre in stato di ‘pronto’, premendo il tasto **<F3>Dis.Ap.** si ritorna in modalità normale.

Per ogni cambio di modalità viene chiesta conferma con **Attivare modo apripista ?** o **Uscire dal modo apripista?**. La conferma va data con **<F4> Sì** per variare lo stato o **<F5> No** per annullare la variazione. 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 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.

4.7.7 Configurazione Gara

Mentre REI2 è in stato di ‘pronto’ premendo il tasto **<ALT>+<F1> Config. Gara** si accede al menu **M 3/1/1** dove sono raccolte le impostazioni che guidano il funzionamento del programma (vedi nota al cap. 4.2 pagina 22 e 12.1 Configurazione Software a pag. 56).

4.7.8 Correzione fase 1

Durante lo svolgimento della seconda fase è possibile effettuare delle correzioni ai valori della prima fase richiamando la funzione **C.F1** con il tasto **<F4>**. Sulla penultima linea del display appare la scritta **Corr.F1!** e vengono abilitate le seguenti funzioni:

- **<F2> Pen.** richiama la funzione 4.3.6 Penalizzazione a punti (vedi pag. 25)
- **<F3> C.T.** richiama la funzione 4.3.7 Penalizzazione come correzione tempo (vedi pag. 26)
- **<ESCI>**: per uscire dalla funzione.

Il concorrente che incorre in penalizzazioni nel corso della percorso base viene escluso dal barrage a meno che non sia diversamente specificato con la funzione 12.1.15 Elimina dopo la prima fase: (2,S,C) (vedi pag. 59) o che abbia superato il tempo massimo della prima fase e la Giuria decida di consentire il termine della prova in attesa di modificare eventualmente il tempo massimo del percorso base. In questo caso premendo il tasto **ALT** e continuando a premerlo sul tasto funzione <F3> appare il comando **Continua**, mantenendo premuto il tasto **ALT** premere <F3> e dopo 2 secondi appare sull'ultima riga del display la scritta **Continuare Sicuro? <F4> Sì ; <F5> No**. Confermare con <F4> **Sì** e la prova prosegue senza tenere conto del superamento del tempo massimo della prima fase e si può portarla a termine.

Queste funzioni sono disponibile solo nelle seconde fasi dei concorsi a '2 fasi' o 'barrage consecutivo'.

4.7.9 Inizia secondo countdown

Nel solo caso di concorso a 'barrage consecutivo' è possibile iniziare il conteggio del countdown senza attendere lo scadere del tempo impostato in 12.1.99 (pag. 577).

4.8 Gestione tabellone

REI2 ha una gestione del/dei tabelloni molto sofisticata. Le potenzialità di configurazione dei tabelloni installati sono evidenziate nel capitolo Configurazione Tabellone a pag. 65 In questa parte viene evidenziato come gestirli durante il cronometraggio.

4.8.1 Funzionamento normale

Durante la normale sessione di cronometraggio sul tabellone vengono evidenziati i dati relativi al concorrente in gara, quali lo scorrere del countdown, del tempo gara, le penalità subite ecc.

4.8.2 Disabilitazione tabellone

Per disattivare l'uscita tabellone in modo che non appaia nessuna scritta premere in contemporanea i tasti <ALT> + <Tabellone>. Il led rosso del tasto inizia a lampeggiare rapidamente (circa 2 lampi a secondo). Per riattivare il tabellone ripremere i tasti <ALT> + <Tabellone>. La spia smette di lampeggiare.

4.9 Tasti lock

I due tasti <LCK> hanno comportamenti simili. La loro unica differenza è che, mentre il tasto <LCK> sopra il pulsante <Stop> opera sulla sola linea di **stop**, il tasto sopra il tasto <Start> è configurabile a piacere dall'utente. Quest'ultimo in **Equitazione** opera, sia sulla linea di **start** che sulla linea di **aux** o **lap2** (vedi cap. Configurazione esclusione linee a pag. 73).

Una volta attivato, con una semplice pressione, il led rosso corrispondente al pulsante premuto inizia a lampeggiare. Una seconda pressione del tasto LCK riattiva la linea (e spegne il relativo led). E' possibile porre automaticamente una linea in stato di lock dopo che questa ha rilevato un impulso valido, vedere cap. 12.1.22 Blocco linee automatico dopo evento a pag. 60 per ulteriori dettagli.



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, e acquisito via radio o linea 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 <ALT>+<Start/Stop>.

Il tasto <LCK> posto sopra il tasto <Start> opera anche sulla linea di Stop se abilitato (vedi 14.3 Configurazione esclusione linee a pag. 73).

4.9.1 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
- <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.

4.10 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. Configurazione esclusione linee a pag. 73).

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. in modo che possa ricevere impulsi senza attendere lo scadere del tempo morto impostato (vedi cap. 14.2 Tempi di disattivazione linee a pag. 72). 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).

4.11 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 menù di cronometraggio, effettuare delle variazioni e ritornare al cronometraggio anche durante la gara. La guida e visualizzazione dei tabelloni eventualmente collegati non si interrompe, a meno che non si decida di disattivarli premendo i tasti <ALT> + <Tabellone>. 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.

4.12 Banda di cronometraggio

REI2 stampa sulla banda tutti gli eventi, i risultati e tutte le operazioni effettuate.

Le modalità di stampa sono condizionate dall'impostazione di alcuni valori di configurazione presenti all'interno del menu Stampa cronologici (vedi pag. 59).

Vi sono diverse tipologie di stampa:

- Stampa degli eventi
- Stampa dei risultati.

4.12.1 Stampa degli eventi

A fronte del verificarsi di ogni singolo evento viene stampata una linea contenente le informazioni relative all'evento rilevato.

Vediamo nel dettaglio:

A	B	C
↓	↓	↙
N 23	Manche N.1	
	START	-35.53s
	Interr.	26.94s
	Tpausa	4.69s
	Penalità	4.00p
	Corr.T.	4.00s
	Rifiuto	
	Penalità	4.00p
	Interr.	12.55s
	Fine F1	55.17s

Figura 10 – banda: eventi

A: Numero di gara

B: Numero di manche

C: Tipo di evento rilevato, può assumere uno dei seguenti valori:

- **START** valore del countdown al momento dello Start, con il segno '-' se rilevato prima dello scadere del countdown, con il segno '+' se rilevato dopo
- **Interr.** valore del conteggio del tempo al momento di una interruzione
- **Tpausa** durata dell'interruzione
- **Penalità** valore della penalizzazione in punti
- **Corr.T.** valore della penalizzazione come correzione tempo
- ****Rifiuto**** evidenza di rifiuto, indica che la penalità seguente è stata inserita a seguito di un rifiuto
- **Interm.** Intermedio rilevato
- **Fine F1** tempo finale della prima fase, in caso di gare su più fasi

Alcune situazione vengono evidenziate:

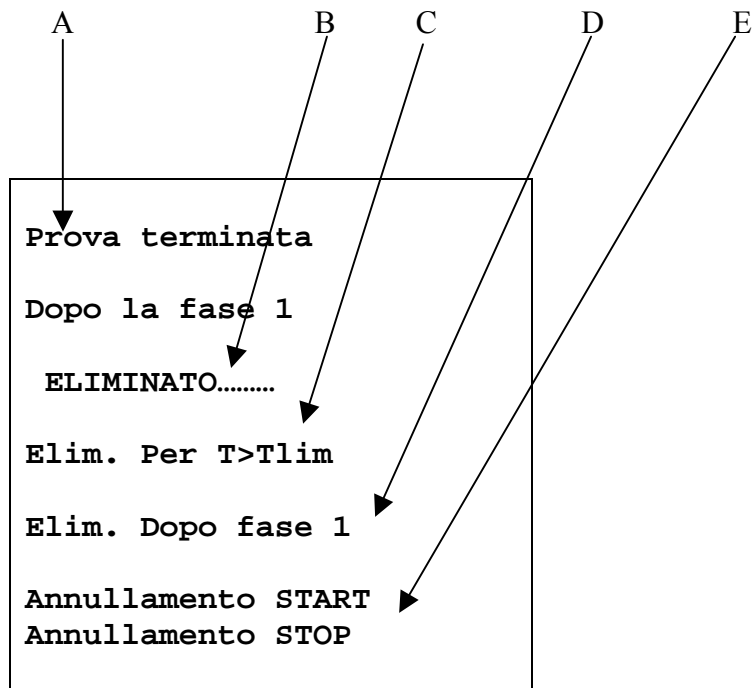


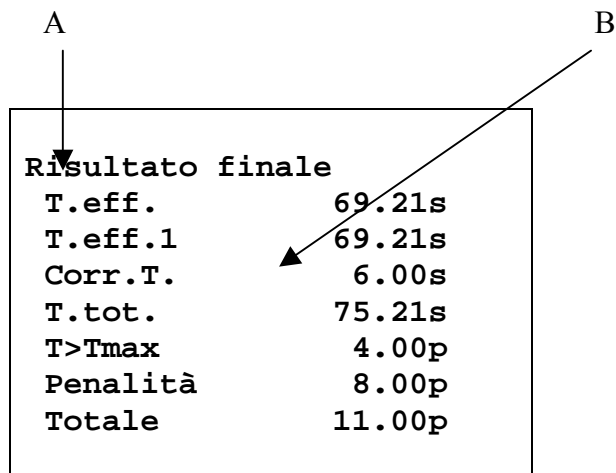
Figura 11 – banda: evidenze

- A: La prova è terminata dopo la fase uno a causa di penalizzazione. Questa stampa appare nelle gare su più fasi qualora il concorrente non prenda parte alla fase successiva se incorre in penalizzazioni nella prima fase
- B: Eliminazione
- C: Eliminazione per superamento del tempo massimo stabilito
- D: Eliminazione dopo la fase 1 a seguito di penalizzazioni o superamento tempo
- E: Annullamento di un evento.

4.12.2 Stampa dei risultati

Dopo aver confermato la conclusione della prova viene stampato uno specchietto riassuntivo della prova medesima.

Vediamo nel dettaglio:



Risultato finale	
T.eff.	69.21s
T.eff.1	69.21s
Corr.T.	6.00s
T.tot.	75.21s
T>Tmax	4.00p
Penalità	8.00p
Totale	11.00p

Figura 12 – banda risultati

A. Titolo della stampa

B. Tipo di evento rilevato, può assumere uno dei seguenti valori:

- **T.eff.** tempo effettivo della fase in corso
- **T.eff.1** tempo effettivo della prima fase, in caso di prove su più fasi
- **Corr.T** penalizzazione come correzione tempo
- **T.Tot.** tempo totale di gara (tempo effettivo + penalizzazione come correzione tempo)
- **T>Tmax** penalizzazione per superamento tempo massimo
- **Penalità** penalizzazione in punti
- **Totale** punti di penalizzazione totale (per superamento tempo massimo + penalizzazione in punti)

Nota: Il calcolo della penalizzazione per superamento tempo massimo, è stato eseguito con una impostazione di **1 punto** per ogni **4 secondi** iniziati dopo il **Tmax** di **60 secondi**

Durante le sessioni di cronometraggio possono essere stampate ulteriori note informative.

5 Gestione gruppi

E' possibile definire fino ad un massimo di 199 gruppi, a loro volta suddivisi in 20 sottogruppi ciascuno. 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 un qualsivoglia numero di 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.

Hh:mm:ss.d		
GRUPPO N.	1	Da N. ... a N.
Scelta N.	1	-----
Scelta N.	2	-----
Scelta N.	3	-----
Scelta N.	4	-----
ENT=Modif. ALT+ENT=Stampa ARR=Cambia Gr.		
↑	↓	Cancella N.Grupo esci

Numero del gruppo.

Numero del sottogruppo (non modificabile).

Estremi del sottogruppo inserito..

Opzioni disponibili:


- <F1> ↑ scorre la lista delle 20 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 20
- <F3> **Cancella** cancella il contenuto della scelta evidenziata dal simbolo ▶
- <F4> **N.Grupo** permette di specificare il numero di gruppo (da 1 a 199) su cui si intende operare
- <F5> **esci** esce dalla funzione
- <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

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

	REI2 Programma Equitazione	Doc: R2U_E_1079_002_I Versione: 1.07.9 Pagina 39 di 102
---	-------------------------------	---

- <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.

Per cancellare un gruppo è sufficiente cancellarne le varie scelte premendo il tasto <F3> **Cancella** dopo averle selezionate. REI2 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!**'.

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.

	REI2 Programma Equitazione	Doc: R2U_E_1079_002_I Versione: 1.07.9 Pagina 40 di 102
---	-------------------------------	---

5.5 Ricevi struttura gruppi da PC

Questa funzione permette di scaricare la struttura gruppi generata dai programmi Microgate REI2 Uploader ©, 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 REI2 sono evidenziate nel capitolo 0 Protocolli di comunicazione REI2 - PC a pag. 87.

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

6 Classifiche ed altre stampe

Questo menù 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> Se abilitata vengono aggiunti in fondo alla classifica anche i concorrenti che sono stati eliminati nelle manche precedenti.

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

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

Valore di <F1>	Opzioni di <F2>	Note
Tempi di arrivo	Fase 1	Classifica calcolata sul risultato della prima o unica fase.
Seq. di arrivo	Fase 1	Lista risultati della prima o unica fase. L'ordine è quello di transito dei concorrenti sul traguardo
Tempi di arrivo	Fase 2	Classifica calcolata sul risultato della seconda fase. I concorrenti squalificati o eliminati nella prima fase sono aggiunti in fondo alla classifica.
Seq. di arrivo	Fase 2	Lista risultati della seconda fase. L'ordine è quello di transito dei concorrenti sul traguardo. I concorrenti squalificati o eliminati nella prima fase sono aggiunti in fondo alla classifica.

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.

Accanto al numero di pettorale del concorrente possono comparire:

- Mxx indicante il numero dell'ultima manche alla quale ha partecipato il concorrente (utile per verificare in quale manche è stato eliminato il concorrente nel caso in cui ponga Si l'opzione <F5>)
- F1 se il concorrente è stato eliminato nella fase 1
- SQ se è stato squalificato.

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.

6.2 Altre stampe

6.2.1 Cronologici

E' possibile consultare sul display o ristampare i cronologici in maniera completa, oppure limitarne la stampa tra due tempi solari a scelta dell'utilizzatore.


Opzioni disponibili:

- <ESC> per abbandonare questa scelta
- <ENT> per far apparire l'elenco sul display
- <ALT>+<ENT> per stampare i cronologici
- <F1> permette di variare l'eventuale valore iniziale
- <F2> permette di variare l'eventuale valore finale
- <F3> azzerà i valori iniziale e finale
- <F5> ritorno al menu.

Qualora si scelga di consultare i cronologici a video viene data la possibilità di scorrere l'intero elenco cronologico oppure di estrarne una parte impostando il numero di concorrente e/o di manche. E', inoltre, possibile stampare una singola riga di cronologico.

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 visualizzare i cronologici
- <F4> permette di specificare la manche interessata
- <F5> stampa il cronologico indicato dal simbolo ◀ .

	<p style="text-align: center;">REI2 Programma Equitazione</p>	<p>Doc: R2U_E_1079_002_I Versione: 1.07.9 Pagina 43 di 102</p>
---	---	--

6.2.2 Partiti nella manche

E' possibile conoscere il numero di partenti in ogni singola manche inserendone, utilizzando questa funzione, il numero.

Premendo il tasto <F4> il cursore si posiziona a fianco della scritta **Partiti nella manche**. Inserito il numero della manche e confermato con <ENT> appare, a destra della scritta **sono**, il numero dei partenti.

6.2.3 Stampa squalificati

Richiamando questa funzione viene stampato l'elenco dei concorrenti squalificati nella manche.

6.3 Modalità Stampa e Visualizzazione

Attraverso questa funzione è possibile impostare alcune preferenze su cosa si desidera venga stampato.

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:** questa funzione è adatta in gare a staffetta o nelle quali i concorrenti percorrono più giri. Se abilitata, nelle classifiche su carta e su tabelloni sono presenti anche gli atleti che non sono a pieni giri, con indicato anche il numero di giri di ritardo.
- <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.

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 o, ancora, essere generata automaticamente da REI2 sulla base di una sequenza di partenze automatiche. 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:

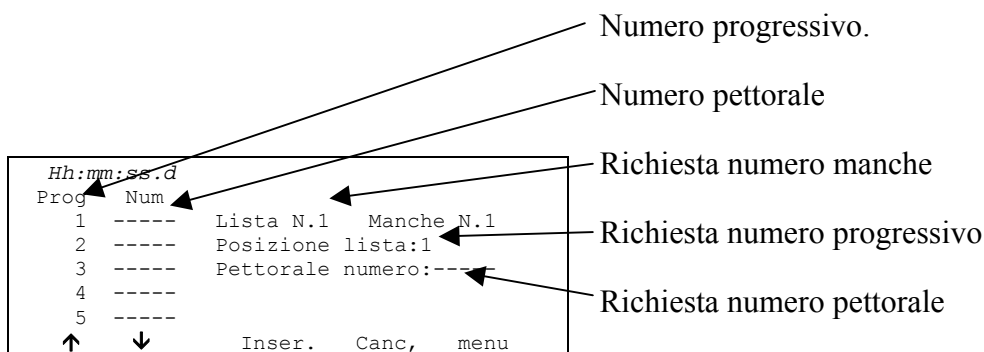
- Nella prima appare il numero progressivo della lista (da lista 1 a lista 4)
- **STATUS** in questa colonna viene indicato se la lista è **utilizzata** oppure **vuota** a seconda che contenga o meno dati
- **MANCHE** evidenzia il numero di manche a cui la lista fa riferimento (es.: **S 2** lista di 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 digitarli e confermarli con <ENT>. Il numero progressivo viene automaticamente incrementato. In caso di necessità è possibile variare un numero posizionando il cursore in corrispondenza del relativo progressivo e digitarne il nuovo numero, confermandolo con <ENT>. Per le correzioni non vi è incremento automatico del 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 predispongono per l'inserimento di un nuovo numero
- <F5> **Menu** Ritorna al menu precedente
- <ALT><F1> **Canc.ultimo** Cancella l'ultimo numero inserito
- <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
- <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 numeri progressivi devono essere contigui.

Esempio: Supponiamo di voler inserire il seguente ordine di partenza: 5,1,4,2,3,6,7,8,9,10. 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 <5> <ENT> <1> <ENT> <4> <ENT> <2> <ENT> <3> <ENT> ora possiamo inserire i numeri dal 6 al 10 in sequenza. Premiamo <ALT> e <F3> contemporaneamente. Appare la richiesta del progressivo da cui partire. Se REI2 non propone 6 lo inseriamo (<6>) e premiamo <ENT>, inseriamo il progressivo finale <1> <0> <ENT> ed inseriamo il numero di pettorale <6> <ENT>. Se ora scorriamo la lista troviamo i nostri 10 concorrenti pronti a partire.

7.2 Calcolo ordine di partenza

Questa funzione permette di calcolare una nuova lista di partenza. La lista può essere calcolata utilizzando la classifica di una singola manche o la classifica derivante dai tempi totali delle manche precedenti. La lista così ottenuta può essere utilizzata quale lista di partenza di una manche a scelta.

Nella figura seguente la videata di richiesta dei dati:

Hh:mm:ss.d Ordine partenza per:				
A:Manche		2		
B:In base a Classifica		Fase xxx		
C:Relativa alla Manche		1		
D:Gruppo (0=ogni pett.)..		0		
E:Estrai primi (0=Tutti)		15		
	ESC=esci		ENT=esegui	
A	B	C	D	E

Numero manche di cui calcolare l'ordine di partenza.

Base per il calcolo

Manche sulla cui classifica effettuare il calcolo

Gruppo da elaborare

Numero concorrenti da estrarre

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** Ad ogni pressione viene proposta una delle due fasi: **Fase 1** o **Fase 2**
- <F3> **Relativa alla Manche** Premendo questo tasto si può variare la manche da utilizzare per il calcolo bastato 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
- <F4> **Gruppo (0=ogni pett.)** Premendo questo tasto si ha la possibilità di selezionare il gruppo su cui effettuare il calcolo della lista. Con 0 si effettua il calcolo su tutti i concorrenti
- <F5> **Estrai primi:** con questo tasto è possibile variare il numero dei concorrenti, occupanti le prime posizioni, da copiare. Se attiva la funzione 'Considera 1° se ha 0 punti' si possono estrarre tutti i primi in classifica (cioè i concorrenti con penalità minima) digitando il numero 1.
- <ESC> **ESC=esci** per uscire dalla funzione
- <ENT> **ENT=esegui** per effettuare il calcolo.


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. 11.3.3 Cancella elenchi di partenza a pag. 55.

	<p style="text-align: center;">REI2 Programma Equitazione</p>	<p>Doc: R2U_E_1079_002_I Versione: 1.07.9 Pagina 47 di 102</p>
---	---	--

Ad esempio (memoria liste vuota):

I concorrenti del gruppo 2 partiranno, nella seconda manche, per primi con estrazione dei primi 9 e saranno seguiti dai concorrenti del gruppo 1 con estrazione dei primi 6. Dopo aver attivato la funzione di '**Calcolo ordine di partenza**' opereremo nel seguente modo:

- <F1> <2> <ENT> per impostare il calcolo della seconda manche
- <F3> <1> <ENT> per impostare il calcolo sulla prima manche (qualora non lo sia già)
- <F4> <2> <ENT> per operare sul secondo gruppo
- <F5> <9> <ENT> per impostare l'estrazione dei primi 9
- <ENT> per effettuare il calcolo
- <F2> per altra lista
- i dati di manche, classifica e manche di base sono già corretti e non serve variarli.
- <F4> <1> <ENT> per impostare il gruppo uno
- <F5> <6> <ENT> estraiamo i primi 6
- <ENT> per elaborare
- <F1> per accodare alla parte di lista elaborata in precedenza
- Eventuale <F1> per stampare la lista
- <ESC> per uscire dalla funzione.

Notare come sia possibile calcolare liste di partenza anche prima che siano concluse le manches immediatamente precedenti. Ad esempio è possibile calcolare la partenza della 5 manche, basata sui risultati della 3, prima di effettuare la manche 4.

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 fosse possibile risincronizzare. Dopo aver rilevato lo scarto di sincronizzazione tra i due apparecchi (ad esempio mediante uno stop in parallelo) 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>.

Il segnale viene generato portando a livello 0 il pin 6 della porta digital I/O.

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 richiesti 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.

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. 63).

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 questa versione)
- **Velocità:** le velocità calcolate sia medie che istantanee (non attivabile in questa versione).



Vengono trasmessi i tempi effettivamente ottenuti senza tenere conto delle penalizzazioni imputate. Il calcolo del tempo totale, derivante dal tempo effettivamente impiegato a compiere il percorso più le penalizzazioni in punti o correzione tempo imputate, è demandato al programma che acquisisce i dati.

I dati salienti della gara (tempi totali, penalità,...) vengono comunque trasmessi sia OnLine che OffLine.

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.

	<p style="text-align: center;">REI2 Programma Equitazione</p>	<p>Doc: R2U_E_1079_002_I Versione: 1.07.9 Pagina 52 di 102</p>
---	---	--

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 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 trasmissibili con questo protocollo (vedi cap. 10.1 Trasmissione dati Off Line a pag. 51 e 10.2 Configurazione uscita dati On Line a pag. 51) 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. 63).

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 ©, 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.....**' e 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 0 Protocolli di comunicazione REI2 - PC a pag. 87.

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. 40.


11.1.3 Ricevi elenco di partenza da PC

Questa funzione permette di scaricare gli ordini di partenza generati dai programmi Microgate REI2 Uploader ©, Microrun © o MicroLink ©. Premere il tasto <F1> per **Ricezione elenchi da PC**, il tasto <F3> per **Ricevi elenco di partenza da PC** e, poi, il tasto <F1> per **Ricevi elenco di partenza da PC**. Sulla seconda linea del display appare la scritta '**Pronto a ricevere.....**' e 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.

	<p style="text-align: center;">REI2 Programma Equitazione</p>	<p>Doc: R2U_E_1079_002_I Versione: 1.07.9 Pagina 54 di 102</p>
---	---	--

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 0 Protocolli di comunicazione REI2 - PC a pag. 87.

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

11.1.4 Stampa elenchi di partenza

Richiama la funzione descritta in 7.3 Stampa elenchi di partenza a pag. 47.

11.1.5 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.Mex.** 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** la lista evidenziata dal simbolo ◀. Viene richiesta conferma dell'intenzione di cancellare la lista, <F4> per cancellare, <F5> per annullare la cancellazione
- <F4> **Can. 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. 47
- <F5> **menu** per uscire dalla funzione.

11.3 Cancellazione elenchi

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

	REI2 Programma Equitazione	Doc: R2U_E_1079_002_I Versione: 1.07.9 Pagina 55 di 102
---	-------------------------------	---

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 '**Cancellazione gruppi effettuata!**'.

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 11.1.5 Cancella elenchi di partenza a pag. 54

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. 84) 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 **Equitazione**.

12.1.1 Fasi

Ad ogni selezione viene presentata una delle quattro alternative di tipologia di gara gestita. La presenza o meno di particolari voci di configurazione software dipendono da questa scelta.

Le scelte possibili sono:

- **Fasi: unica**
- **Fasi:2, tempo prog.:** due fasi con tempo progressivo. Durante la fase 2 il tempo a correre prosegue dal tempo della fase 1
- **Fasi:2,tempi sep.:** due fasi con tempi separati. Il tempo della fase 2 riparte da 0
- **Fasi:Barrage cons.:** Barrage consecutivo. Al termine della prima fase è previsto un tempo di attesa (vedi cap. 12.1.9 a pag. 57) dopo il quale parte un secondo countdown per la fase 2.

12.1.2 Imposta correzioni

Consente di impostare i valori delle penalizzazioni in punti e come correzione tempo associati ai tasti funzionali.

Richiamata la funzione sulla penultima linea del display appare la scritta **Valori Penalità**. Per variare il valore della penalità associato ad i tasti funzione, da F1 a F3, premerlo. Il cursore si posiziona sul valore da variare, inserito il valore desiderato, da 0 a 600, premere <ENT> per confermare.


Per variare il valore associato come 'correzione tempo' premere il tasto <F4> per **P/C.T.**: Sulla penultima scritta la scritta varia in **Valori Corr.T.**, operare, quindi, come descritto nel capoverso precedente.

I tasti funzione abilitati sono:

- <F1>, <F2> e <F3>: vanno premuti per modificarne il valore associato
- <F4> **P/C.T.:** passa dalla modifica dei valori di punti alla modifica dei valori delle correzioni tempo
- <F5> **esci** per uscire dalla funzione.

12.1.3 Tabella FISE

Consente di selezionare la tabella FISE da utilizzare durante la prima fase/unica. Ad ogni pressione del tasto <F3> viene attivata una delle tre alternative: **A** per tabella FISE A e **C** per tabella FISE C

	<p style="text-align: center;">REI2 Programma Equitazione</p>	<p>Doc: R2U_E_1079_002_I Versione: 1.07.9 Pagina 57 di 102</p>
---	---	--

oppure **GARA a PUNTI**, REI2 da un avviso sull'ultima riga del display con il messaggio **ATTENZIONE: Puntì cambiati !**.

Se si attiva **GARA a PUNTI**, Rei2 visualizza punti al posto delle penalità (sono modificate le scritte presenti sul cronometro e sui tabelloni pen -> pts).

Per la sola fase unica è disponibile la selezione della somma delle manche precedenti. Ad ogni pressione del tasto <F4> viene attivata una delle due alternative: **No** o **Sì**.

12.1.4 Tabella FISE 2

Consente di selezionare la tabella FISE da utilizzare durante la seconda fase. Ad ogni pressione del tasto <F4> viene attivata una delle due alternative: **A** per tabella FISE A e **C** per tabella FISE C. Questa impostazione di configurazione non è disponibile in caso di fase unica.

12.1.5 Fase 1/unica

Impostazione della penalità da applicare, in caso di superamento del tempo massimo preimpostato, per ogni x secondo/i iniziato/i nella prima o unica fase.

E' possibile impostare la penalità a 0 (zero).

12.1.6 Fase 2

Impostazione della penalità da applicare, in caso di superamento del tempo massimo preimpostato, per ogni x secondo/i iniziato/i nella seconda fase. L'impostazione non è disponibile nel caso che il modo scelto sia fase singola.

E' possibile impostare la penalità a 0 (zero)

12.1.7 Somma manche precedenti

Attraverso questa opzione (di default **No**) è possibile sommare il risultato della manche precedente. Premendo il tasto funzione <F4>, REI 2 propone in sequenza, **All'inizio**, **Alla fine**, oppure ritorna a **No**. Scegliendo **All'inizio**, allo **Start** del concorrente nella seconda manche visualizza sul display e sul tabellone il risultato realizzato nella manche precedente. Da lì proseguirà con il tempo di gara e le penalità della seconda manche già sommate. Scegliendo **Alla fine** visualizza il tempo della seconda manche partendo da zero e la somma dei due tempi e delle penalità verrà eseguita alla fine della prova. Questa opzione è stata pensata per la categoria nr. 12, prevista dal prontuario FISE.


12.1.8 Mantieni ritardo dopo countdown

Attraverso questa funzione è possibile specificare se deve essere penalizzato l'eventuale ritardo accumulato dopo il countdown iniziale.

Ad ogni pressione del tasto <F3> viene attivata una delle due alternative: **Sì**, il conteggio del tempo gara prosegue dal valore positivo di countdown, **No** il conteggio parte in ogni caso da zero. In questo ultimo caso, il tabellone, una volta finito il countdown, rimane fermo al tempo 0.

12.1.9 Classifica in base a

Nel caso di gara a due fasi separate è possibile scegliere quale tempo netto utilizzare per il calcolo della classifica. Si hanno tre possibilità: seconda fase, prime fase o la somma delle due fasi.

	<p style="text-align: center;">REI2 Programma Equitazione</p>	<p>Doc: R2U_E_1079_002_I Versione: 1.07.9 Pagina 58 di 102</p>
---	---	--

12.1.10 Pausa F1 F2

Richiamando questa funzione è possibile specificare il tempo che intercorre tra la fine della prima fase e l'inizio del countdown della seconda fase.

Una volta premuto il tasto <F4> per **Pausa F1..F2** il cursore si posiziona sul valore da variare, inserito il valore desiderato, da 0 a 998, premere <ENT> per confermare. Se viene inserito il valore 999 la pausa tra la prima e la seconda fase è stabilita in **15** secondi e ha termine alla loro scadenza, dopo di che il cronometro si ferma in attesa di un impulso di LAP per iniziare il secondo countdown, oppure alla ricezione di un impulso di LAP.

Diversamente se si imposta un qualsiasi valore diverso da 999 (esempio 15) la pausa tra la prima e la seconda fase è stabilita in **15** secondi e ha termine alla loro scadenza, dopo di che il cronometro inizia automaticamente il secondo countdown, oppure alla ricezione di un impulso di LAP.

Questo valore di configurazione viene richiesto solo in caso di barrage consecutivo.

12.1.11 Segnali di arrivo

Questa funzione permette di assegnare i vari eventi al canale logico su cui verranno rilevati in modo da adattare REI2 alle diverse configurazioni del percorso e, naturalmente, alla tipologia di gara. Alcuni esempi sono rappresentati nel cap. 28 Tipologie di percorso a pag. 98 (allegato **A**).

I tasti funzione abilitati sono i seguenti:


- <F1> **Fine prova:** Ad ogni pressione del tasto viene proposta una delle due alternative: **START** e **STOP**
- <F2> **Fine fase 1:** Ad ogni pressione del tasto viene proposta una delle tre alternative: **START**, **STOP** e **AUX**. Questa funzione non è disponibile in caso di fase unica
- <F3> **Start fase 2.** Ad ogni pressione del tasto viene proposta una delle quattro alternative: **START**, **STOP**, **LAP 2** e **AUX**. Questa funzione è disponibile solo in caso di barrage consecutivo.
- **Nota:** Questa fase di impostazione è particolarmente importante, infatti REI2 segue questa sequenza logica di impostazioni per accettare l'evento da utilizzare, e deve corrispondere alle impostazioni degli Encoder LinkGate® posizionati ai vari 'traguardi' sul campo gara. Segnali diversi vengono scartati.

12.1.12 T.part

Specifica il valore, in secondi, da cui deve partire il countdown iniziale per la prima o unica fase. I valori ammessi vanno da zero a 999. Se questo valore è impostato a zero non viene effettuato il countdown prima della partenza ed il concorrente è libero di partire quando vuole.

12.1.13 T.max

Specifica il valore, in secondi, del tempo massimo ammesso per il completamento del percorso previsto per la prima od unica fase. Scaduto questo tempo, situazione evidenziata sul display con la scritta **T>Tmax**, i secondi in più verranno penalizzati. I valori ammessi vanno da 1 a 999. Se viene impostato 0, il tempo massimo viene disattivato. Se il T.max viene modificato quando sono già partiti alcuni concorrenti, allora viene chiesto **Aggiorna i dati prec. della manche xx**. In questo caso tutti le penalità totali dei concorrenti partiti nella manche xx vengono ricalcolate tenendo conto di quest'ultimo tempo massimo.

	REI2 Programma Equitazione	Doc: R2U_E_1079_002_I Versione: 1.07.9 Pagina 59 di 102
---	-------------------------------	---

12.1.14 T.limite

Specifica il valore, in secondi, del tempo limite ammesso per il completamento del percorso previsto per la prima od unica fase. Il concorrente che supera il tempo limite viene automaticamente eliminato, situazione evidenziata, sia sul display che sulla banda, con la scritta **Elim. Per T>Tlim** Il valore proposto è pari al doppio del tempo massimo. I valori inseribili manuale vanno dal ‘tempo massimo’ a 999.

12.1.15 Elimina dopo la prima fase: (2,S,C)

Attraverso questa funzione è possibile specificare se deve essere eliminato, al termine della prima fase, il concorrente a cui sono state assegnate delle penalizzazioni a punti e come correzione tempo.

Ad ogni pressione del tasto <F4> **Elimina dopo la 1° fase:** viene attivata una delle due alternative: **Si**, per eliminarlo, **No** per permetterne lo svolgimento della fase successiva. Questa funzione non è disponibile in modalità fase singola.

12.1.16 T.part. (2,S,C)

Specifica il valore, in secondi, del countdown della seconda (o successiva) fase. I valori ammessi vanno da zero a 999. Questa funzione non è disponibile in modalità fase singola e fasi:2,tempo progressivo o separato.

12.1.17 T.max (2,S,C)

Specifica il valore, in secondi, del tempo massimo ammesso per il completamento del percorso previsto per la seconda fase. Scaduto questo tempo, situazione evidenziata sul display con la scritta **T>Tmax**, i secondi in più verranno penalizzati. I valori ammessi vanno da 1 a 999. Questa funzione non è disponibile in modalità fase singola. Se viene impostato 0, il tempo massimo viene disattivato. Se il T.max viene modificato quando sono già partiti alcuni concorrenti, allora viene chiesto **Aggiorna i dati prec. della manche xx**. In questo caso tutti le penalità totali dei concorrenti partiti nella manche xx vengono ricalcolate tenendo conto di quest’ultimo tempo massimo.

12.1.18 T.limite (2,S,C)

Specifica il valore, in secondi, del tempo limite ammesso per il completamento del percorso previsto per la seconda. Il concorrente che supera il tempo limite viene automaticamente squalificato, situazione evidenziata, sia sul display che sulla banda, con la scritta **Elim. Per T>Tlim**. Il valore proposto è pari al doppio del tempo limite previsto per la seconda fase. I valori inseribili manuale vanno dal ‘tempo massimo’ previsto per la seconda fase a 999. Questa funzione non è disponibile in modalità fase singola.

12.1.19 Visualizza countdown su tabellone

Premendo il tasto <F1> è possibile attivare/disattivare la visualizzazione del countdown sul tabellone. Ad ogni pressione del tasto viene attivata una delle due alternative (**Si** visualizza il countdown, **No** non visualizza il countdown).

12.1.20 Stampa cronologici

Premendo il tasto <F2> 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).

12.1.21 Counter sonoro

Specifica se attivare o meno un segnale acustico cinque secondi prima di ogni evento significativo (es: fine countdown, T.max , T.lim, T.max F1, pausa F1/F2, ecc...).

12.1.22 Blocco linee automatico dopo evento

Attraverso questa funzione è possibile specificare se le diverse linee devono essere poste automaticamente in 'lock' dopo la ricezione di un impulso oppure lasciate attive.

Ad ogni pressione del tasto <F4> **Blocco linee automatico dopo evento:** viene attivata una delle due alternative: **Si**, le linee vengono poste in stato di lock, **No** le linee vengono lasciate attive.



Questo è particolarmente utile qualora si presuma che il cavallo possa, transitando più volte sui vari 'traguardi' di rilevamento, generare impulsi indesiderati, ma richiede l'intervento dell'operatore per riabilitare le linee quando il concorrente si avvicina effettivamente ad una rilevazione.

12.1.23 Mantieni punti per la 2ª fase

Attraverso questa funzione è possibile specificare se le penalizzazioni attribuite nel corso della prima fase vanno mantenute nella seconda fase o se il conteggio deve ripartire da 0.

Ad ogni pressione del tasto <F1> **Mantieni punti per la 2ª fase:** viene attivata una delle due alternative: **Si**, per iniziare il conteggio delle penalità a partire dal valore della prima, **No** per partire da zero.

Questa funzione non è disponibile in modalità fase singola ed è significativa solamente se Elimina dopo la prima fase: (2,S,C) (vedi cap. 12.1.15 a pag. 59) è impostato a **No**.

12.1.24 Sottrai penalità se T>Tmax:

Questa funzione è significativa solo per le gare a punti

E' possibile, utilizzando questa funzione, stabilire se i punti di penalizzazione da applicare per il superamento del tempo massimo vadano sottratti al totale dei punti realizzati.

Ad ogni pressione del tasto <F2> **Sottrai penalità se T>Tmax:** viene attivata una delle due alternative: **Si**, la penalizzazione viene sottratta (decrementata), **No** la penalizzazione viene sommata.

Nel caso di gara a punti si classificano i concorrenti in ordine decrescente di punteggio, considerando come primo quello con il maggior punteggio. A parità di punteggio vengono classificati prima quelli con il tempo minore. Vengono classificati anche i concorrenti eliminati se questi hanno punti realizzati, con il solo punteggio realizzato in ordine decrescente. Quest'ultimi sono senza tempo e vengono inseriti dopo i concorrenti che avendo terminato il percorso hanno un tempo di gara.

12.1.25 Considera 1° se ha 0 punti

Se viene attivata questa funzione la classifica viene modificata secondo questo criterio:

- Viene calcolata la penalità minima (o massima nel caso in cui è attiva la funzione **Sottrai penalità se T>Tmax**)
- se il concorrente ha penalità uguale alla penalità minima allora viene considerato primo
- se due o più concorrenti hanno penalità uguale alla penalità minima allora in classifica si considera la sequenza di arrivo (sono comunque primi parimerito)
- il resto della classifica è calcolato in base ai criteri standard.

12.1.26 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 e 1/1000)
- <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 REI2 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.


12.1.27 Modo visualizzazione tempo

Selezionando questa impostazione, sono disponibili due scelte: premendo alternativamente <F1> SSSSS.DCMd oppure HH:MM:SS.DCMd.

12.1.28 Partenza senza countdown

Se impostato a **Si** REI2 considera il concorrente regolarmente in gara, quindi inizia il conteggio del tempo, nel momento in cui riceve un segnale di START, anche se in precedenza non ha ricevuto il segnale di LAP di inizio countdown.

Se impostato a **No** l'eventuale impulso di START, ricevuto prima dell'impulso LAP di inizio countdown, viene ignorato e segnalato, all'operatore, con un particolare segnale acustico.

	<p style="text-align: center;">REI2 Programma Equitazione</p>	<p>Doc: R2U_E_1079_002_I Versione: 1.07.9 Pagina 62 di 102</p>
---	---	--

12.1.29 Precisione punteggi

Consente di selezionare la precisione dei punteggi utilizzati. Sono disponibili due scelte: **Centesimi** e **Unità**. Se selezionato **Centesimi** le penalità impostabili vanno da 0 a 99,99 con due cifre decimali di precisione, se selezionato **Unità** la penalità vanno da 0 a 999 senza decimali.

Questa impostazione è utile nelle gare di **EQUITATION**, dove le penalità sono ancora 0,25 punti per ogni secondo iniziato dopo il superamento del **Tmax**.

12.1.30 Aggiungi sul tabellone Correzione Tempo alla fine

Se attiva consente la visualizzazione sul tabellone della correzione tempo solo alla fine della prova, mentre sul display di REI2 è già sommata. Se disabilitata, la correzione tempo è applicata subito.

12.2 Configurazione Hardware

In questo menu sono raccolte le impostazioni che guidano il funzionamento del cronometro REI2.

12.2.1 Canale LinkGate

Consente di modificare il canale di lavoro del sistema LinkGate®, in modo da spostarsi su un altro canale qualora sia necessario.

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 accesa

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> 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 retro-illuminazione 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>**altro** si passa al Menu M 3/1/2b.

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.

12.3 Configurazione seriali

REI2 dispone di due seriali con protocollo RS 232 per il collegamento con elaboratori dati. 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 millisecondi 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**: Si per trasmissione attivata, No per trasmissione non attivata
- **Dati Off-Line**: Si per trasmissione attivata, No per trasmissione non attivata
- **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 0 Protocolli di comunicazione REI2 - PC a pag. 87.



Non tutte le combinazioni di velocità seriale A e Seriale B sono compatibili. REI2 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 REI2.

13 Configurazione Tabellone

Attraverso questo menù 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 tre 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 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 sulla riga
- <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 gara	Tempo a correre o tempo netto.
Microtab	1	Num T.Gara	Numero del concorrente e tempo a correre.
Microtab	2	Num T.Gara Punt	Numero del concorrente, tempo gara e penalità attribuite.
Microtab	4	1 Num Tgara Nom	Numero 1 , Numero, penalità, tempo netto e nome del concorrente in prima posizione.
Microtab	4	2 Num Tgara Nom	Come sopra ma per il secondo
Microtab	4	3 Num Tgara Nom	Come sopra ma per il terzo
Micrograph	1	Pos Num Tempo	Caratteri ad altezza media: prima riga lettera P , posizione su 3 cifre, lettera N , numero su 5 cifre; seconda riga ore, minuti, secondi, decimi e centesimi.
Micrograph	1	Nome cognome Tempo	Caratteri ad altezza media: prima riga nome del concorrente, seconda riga tempo di gara
Micrograph	2	1&2 N TGara Nom	Caratteri ad altezza media: sulla prima riga numero 1 , numero, penalità, 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 Nom	Come sopra ma per il terzo e quarto con i numeri 3 e 4
Micrograph	2	1&2&3 N TGara N	Caratteri ad altezza piccola: sulla prima riga numero 1 , numero, penalità, 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 ed il terzo.
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	N Tempog Penal.	Numero, Tempo gara in secondi e centesimi, punti di penalizzazione con carattere a piena dimensione

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

Vediamo, ad esempio, come impostare una configurazione in cui abbiamo 2 tabelloni MicroTab (1 master e uno slave) e 2 MicroGraph su cui vogliamo visualizzare il numero, il tempo e la penalizzazione ed il tempo in formato normale ed in formato grafico. Per le istruzioni relative al collegamento e montaggio dei tabelloni fare riferimento ai manuali MicroTab e MicroGraph. (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

<F3> per **Modifica**

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

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

```
Hh:mm:ss.d
Tabellone=Nessuno  N.Elementi= 0
-> [-----]
ESC=esci senza confermare
↑  ↓  Tipo Tab  N.Elem  Conf.
```

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

```
Hh:mm:ss.d
Tabellone=Microtab  N.Elementi= 1
[34:56.78]
Tempo gara
ESC=esci senza confermare
↑  ↓  Tipo Tab  N.Elem  Conf.
```

Premere il tasto **<F2>** sino a quando sulla terzultima riga appare la scritta **'Num T.Gara Punt'**

```
Hh:mm:ss.d
Tabellone=Microtab  N.Elementi= 2
[N123 345.67 p45.67]
Num T.Gara Punt
ESC=esci senza confermare
↑  ↓  Tipo Tab  N.Elem  Conf.
```

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

```
Hh:mm:ss.d
Tabellone=Microtab  N.Elementi= 2
[N123 345.67 p45.67]
Num T.Gara Punt
ESC=esci senza confermare
↑  ↓  Tipo Tab  N.Elem  Conf.
```

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 **Micrograph**, **<F4>** **<2>** **<ENT>** per impostare i due elementi e **<F2>** sino a quando non appare, sulla quarta riga, la scritta **Numero Tempo(graf.) Pen.**

```
Hh:mm:ss.d
RIGA  TABELLONE  NUM.TAB  VISUALIZZAZIONE
0◀  Microtab  2  Num T.Gara Punt
1  -----  --  -----
2  -----  --  -----
4  -----  --  -----
↑  ↓  Modifica  altro
```

```

Hh:mm:ss.d
Tabellone=Micrograph  N.Elementi= 2

Numero Tempo (graf.)  Pen.
678      56.78      56.78

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

```

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

```

Hh:mm:ss.d
RIGA  TABELLONE  NUM.TAB  VISUALIZZAZIONE
0  Microtab  2  Ppos Nnum TGara
1  Micrograph  2  N Tempog Penal.
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 Gestione tabellone (cap. 4.8 a pag. 32).

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.

13.3 Velocità seriale tabellone

Con questa funzione possiamo impostare la velocità di trasmissione di REI2 verso tabelloni Microgate MicroGraph. Si ricorda che la velocità delle linee seriali dei tabelloni MicroGraph è configurabile dall'utilizzatore, mentre quella dei MicroTab 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).

Nota: 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 µGRAPH e µTAB.

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. 11.1.1 Ricevi elenco partecipanti da PC a pag. 53.)

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 il carattere di separazione tra secondi e frazioni, sempre rispettando quanto stabilito in Precisione di misura (cap. 12.1.26 pag. 61). Se impostato a **No** il formato di visualizzazione è SSSSS.DCMd, quindi con il carattere '.' di separazione, se impostato a **Sì** il formato di visualizzazione è SSSSS.DCMd.

13.8 Visualizza penalità su tabellone

Ad ogni selezione viene attivata una delle possibili alternative: **Sì** o **No**. Se impostato a **Sì**, all'arrivo del concorrente, vengono visualizzati alternativamente il tempo e le penalità sui tabelloni configurati per visualizzare solo il tempo. Nel momento in cui viene impostata una penalità il valore totale delle penalizzazioni appare, per alcuni secondi, sul tabellone.

13.9 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.

13.10 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 ~C
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

	REI2 Programma Equitazione	Doc: R2U_E_1079_002_I Versione: 1.07.9 Pagina 70 di 102
---	-------------------------------	---

- <F3> **Selezione** 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.

13.11 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.

13.12 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.

13.13 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.

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 una più canali logici a scelta dell'utilizzatore (il tasto <LCK> sopra il tasto <STO> agisce, viceversa, esclusivamente sul canale logico Stop). Attraverso questo menù 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. Se si inserisce il numero 255 si può impostare anche il blocco dello Stop
- <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 menù è possibile selezionare il tipo di contatto presente su ciascuna delle linee principali siano esse collegate attraverso le prese boccola 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:

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

	REI2 Programma Equitazione	Doc: R2U_E_1079_002_I Versione: 1.07.9 Pagina 74 di 102
---	-------------------------------	---

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

Questa funzione non è disponibile nella attuale versione di questo software.

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 Linkgate 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 bontà.

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. Canale LinkGate a pag. 62) 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 20%.

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

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

	<p style="text-align: center;">REI2 Programma Equitazione</p>	<p>Doc: R2U_E_1079_002_I Versione: 1.07.9 Pagina 78 di 102</p>
---	---	--

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)

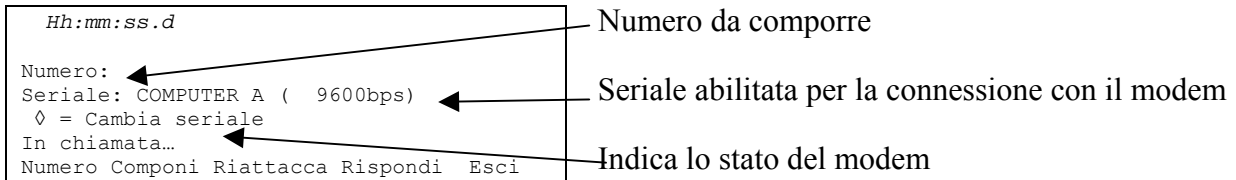
<8><4><0> <0><ENT> (decimillesimi), e NON <8><4> <ENT>.

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 funzione 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 effettuare 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 spegnerlo.

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.

21.3 Proseguì gara attuale

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

	REI2 Programma Equitazione	Doc: R2U_E_1079_002_I Versione: 1.07.9 Pagina 83 di 102
---	-------------------------------	---

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

Questa funzione non è disponibile nella attuale versione di questo software.

23 Stato linee

Questa funzione permette un agevole controllo dello stato delle linee collegate a REI2. Le linee principali Start, Las, 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 tipologia di concorso¹:

	Fase: unica	Fasi: 2 (sia tempo progressivo che separato)	Fasi: Barrage consecutivo.
Segnale inizio countdown	LAP (E)	LAP (E)	LAP (E)
Segnale di inizio prima fase	START (0)	START (0)	START (0)
Segnale intermedio fase unica	AUX (1)		
Segnale di arrivo fase 1		STOP (F)	STOP (F)
Segnale di inizio fase 2			START (0)
Segnale intermedio fase 2		AUX (1)	AUX (1)
Segnale di fine prova	STOP (F)	STOP (F)	STOP (F)
Segnale sospensione conteggio	LAP (E)	LAP (E)	LAP (E)
Segnale ripresa conteggio	LAP (E)	LAP (E)	LAP (E)
Countdown fase 1	45 sec	45 sec	45 sec
Tempo massimo fase 1	60 sec	60 sec	60 sec
Tempo limite fase 1	120 sec	120 sec	120 sec
Intervallo fase 1 – fase 2			15 sec
Countdown fase 2		45 sec	45 sec
Tempo massimo fase 2		60 sec	60 sec
Tempo limite fase 2		120 sec	120 sec
Elimina dopo la prima fase se penalizzato		Sì	Sì
Tabella FISE fase 1	A	A	A
Tabella FISE fase 2		A	A
Penalità predefinite <F1>,<F2>,<F3>	3,4,8 punti	3,4,8punti	3,4,8punti
Correzione tempo predefinite <F1>,<F2>,<F3>	3,4,5 sec.	3,4,5 sec.	3,4,5 sec..
Penalizzazione per supero tempo massimo tab. A	1 punto	1 punto	1 punto
Penalizzazione per supero tempo massimo tab. C	1 sec.	1 sec.	1 sec..

¹ Per i vari segnali è indicato, tra parentesi, il ‘Signal type’ da impost. sull’encoder radio qualora utilizzato.

Protocolli di comunicazione REI2 - PC

24.1 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.

24.1.1 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)
	Per ogni concorrente inserito vanno ripetute le informazioni seguenti:
pet	Numero di pettorale (es. 1)
TAB	Tabulatore (09h)
naz	sigla nazione di tre caratteri (es. ITA)
TAB	Tabulatore (09h)
nominativo	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
CR	Carriage Return (0Dh)
	Fine della parte ripetitiva delle informazioni del concorrente
\$STOPL	Fine della Lista. Indica al REI2 che la lista di nomi è terminata.
CR	Carriage Return (0Dh)

→ **\$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.

Rei2 offre la possibilità di visualizzare sui tabelloni anche i nomi dei cavalli oltre quello dei cavalieri. Il nome del cavallo va attribuito al pettorale calcolato aggiungendo 1000 al pettorale del cavaliere. Esempio: N° pettorale cavaliere: 24; N° pettorale cavallo: 1024.

24.1.2 Lista dei Gruppi e loro Composizione

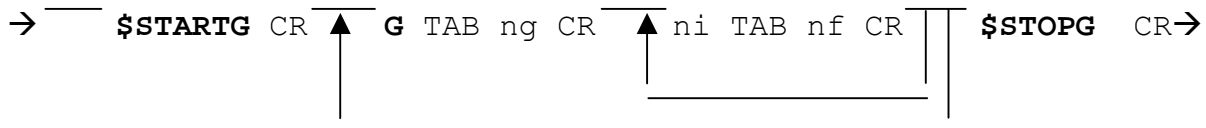
E' possibile definire una lista di gruppi e la loro composizione, e inviarla al REI2. Il formato è molto simile al formato della lista dei nomi:

\$STARTG inizio lista gruppi, deve essere scritto esattamente come appare a fianco
 CR Carriage Return (0Dh)
 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 (0Dh)
 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 (0Dh)



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

24.1.3 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 (0Dh)
	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 (0Dh)
	ripetere i numeri in partenza
pet	partenza: in partenza
CR	Carriage Return (0Dh)
	Fine della parte di ripetizione del numero
	Fine della parte di ripetizione della manche
\$STOPP	Fine della lista delle partenze
CR	Carriage Return (0Dh)

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

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

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	
\$STOPL	Fine della lista delle partenze

25 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, 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'.

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

Le entrate evidenziate con ⁽²⁾ sono disponibili solo per 2 fasi a tempo progressivo, quelle evidenziate con ^(S) per le due fasi a tempi separate, quelle con ^(C) per il barrage consecutivo.

(M 1)

M 1.A: Cronometraggio	2.3 Cronometraggio 10
M 1.B: Inserimento/stampe gruppi	5 Gestione gruppi 38
M 1/2.A: Inserisci/Modifica gruppi	5.1 Inserimento/Modifica gruppi 38
M 1/2.B: Stampa struttura gruppi	5.2 Stampa struttura gruppi 39
M 1/2.C: Cancella gruppi	5.3 Cancella gruppi 39
M 1/2.D:Struttura gruppi:...	5.4 Struttura gruppi 39
Altro	
M 1/2b.A: Ricevi struttura gruppi da PC	5.5 Ricevi struttura gruppi da PC 40
M 1.C: Classifiche e altre stampe	6 Classifiche ed altre stampe 41
M 1/3.A: Stampa/Visualizza Classifiche	6.1 Stampa/Visualizza Classifiche 41
M 1/3.B: Altre stampe	6.2 Altre stampe 42
M 1/3/2.A: Cronologici	6.2.1 Cronologici 42
M 1/3/2.B: Partiti nella manche	6.2.2 Partiti nella manche 43
M 1/3/2.C: Stampa Squalificati	6.2.3 Stampa squalificati 43
M 1/3/2 D: Manche	6.2.2 Partiti nella manche 43
M 1/3.C: Modalità Stampa e Visualizzazione	6.3 Modalità Stampa e Visualizzazione 43

M 1/3/3.A: Presentazione dati :	6.3 Modalità Stampa e Visualizzazione	43
M 1/3/3.B: Stampa distacco :	6.3 Modalità Stampa e Visualizzazione	43
M 1/3/3 C: Ord. Pari tempo : ...	6.3 Modalità Stampa e Visualizzazione	43
M 1/3/3 D: Invia stampe su seriale : ...	6.3 Modalità Stampa e Visualizzazione	43
Altro		
M 1/3/3b.A: Considera in class. Lap precedenti:...	6.3 Modalità Stampa e Visualizzazione	43
M 1/3/3b.B: Max atleti in class. (0=Tutti):...	6.3 Modalità Stampa e Visualizzazione	43
M 1/3/3b.C: Stampa nomi concorrenti : ...	6.3 Modalità Stampa e Visualizzazione	43
M 1/3/3b D: Stampa naz. Concorrenti : ...	6.3 Modalità Stampa e Visualizzazione	43
M 1 D Gestione partenze	7 Gestione partenze	44
M 1/4 A: Inserimento manuale ordine di partenza	7.1 Inserimento manuale ordine di partenza	44
M 1/4 B: Calcolo ordine di partenza	7.2 Calcolo ordine di partenza	45
M 1/4 C: Stampa elenchi di partenza	7.3 Stampa elenchi di partenza	47
Altro (M 2)		
M 2.A: Sincronizzazione	8 Sincronizzazione	48
M 2/1.A: Sincronizzazione	8.1 Sincronizzazione	48
M 2/1.B: Modifica valore sincronizzazione	8.2 Modifica valore sincronizzazione	48
M 2/1.C: Verifica sincronizzazione	8.3 Verifica sincronizzazione	48
M 2/1.D: Segnale ore ...	8.4 Segnale	48
M 2.B: Squalifiche	9 Squalifiche	50
M 2.C: Trasmissione dati a PC	10 Trasmissione dati a PC	51
M 2/3 A: Trasmissione dati Off Line	10.1 Trasmissione dati Off Line	51
M 2/3 B: Configurazione uscita dati On Line	10.2 Configurazione uscita dati On Line	51
M 2/3 C: Configurazione seriali	12.3 Configurazione seriali	63
M 2/3 D: Protocollo di uscita dati : ...	10.3 Protocollo di uscita	52
M 2 D: Ricezione dati da PC	11 Ricezione dati da PC	53
M 2/4 A: Ricezione elenchi da PC	11.1 Ricezione elenchi da PC	53
M 2/4/1.A: Ricevi elenco partecipanti da PC	11.1.1 Ricevi elenco partecipanti da PC	53
M 2/4/1.B: Ricevi struttura gruppi da PC	11.1.2 Ricevi struttura gruppi da PC	53
M 2/4/1.C: Ricevi elenco di partenza da PC	11.1.3 Ricevi elenco di partenza da PC	53
M 2/4.B: Stampe elenchi	11.2 Stampa elenchi	54
M 2/4/2.A: Stampa elenco partecipanti	11.2 Stampa elenchi	54
M 2/4/2.B: Stampa struttura gruppi	5.2 Stampa struttura gruppi	39
M 2/4/2.C: Stampa elenchi di partenza	11.1.4 Stampa elenchi di partenza	54
M 2/4.D: Cancellazione elenchi	11.3 Cancellazione elenchi	54
M 2/4/3.A: Cancella elenco nomi partecipanti	11.3.1 Cancella elenco nomi partecipanti	55
M 2/4/3.B: Cancella struttura gruppi	11.3.2 Cancella struttura gruppi	55
M 2/4/3.C: Cancella elenco di partenza	11.3.3 Cancella elenchi di partenza	55
Altro (M3)		
M 3.A: Configurazione REI2	12 Configurazione REI2	56
M 3/1.A: Configurazione Software	12.1 Configurazione Software	56
M 3/1/1 A: Fasi : ...	12.1.1 Fasi	56

M 3/1/1 B: Impost.correzioni	12.1.2 Imposta correzioni	56
M 3/1/1 C:Tabella FISE : ...	12.1.3 Tabella FISE	56
M 3/1/1 D: Somma manche precedenti	12.1.7 Somma manche precedenti	57
M 3/1/1 D: Tabella fase 2 ^(2,S,C) (altro)	12.1.4 Tabella FISE 2	57
M 3/1/1b A: Fase 1/unica : ...	12.1.5 Fase 1/unica	57
M 3/1/1b B: Fase 2 : ...	12.1.6 Fase 2	57
M 3/1/1b C: Mantieni ritardo dopo countdown : ...	12.1.8 Mantieni ritardo dopo countdown	57
M 3/1/1b D: Pausa fl..F2 (999=STOP) ^(C) : (altro)	12.1.9 Classifica in base a	57
M 3/1/1c A: Segnali di arrivo	12.1.11 Segnali di arrivo	58
M 3/1/1c B: T.part. = ...	12.1.12 T.part	58
M 3/1/1c C: T.max = ...	12.1.13 T.max	58
M 3/1/1c D: T.limite = ... (altro)	12.1.14 T.limite	59
M 3/1/1d A:Elimina dopo la prima fase: ^(2,S,C)	12.1.15 Elimina dopo la prima fase: (2,S,C)	59
M 3/1/1d B:T.part. F2 ^(2,S,C)	12.1.16 T.part. (2,S,C)	59
M 3/1/1d C:T.max F2 ^(2,S,C)	12.1.17 T.max (2,S,C)	59
M 3/1/1d D:T.limite F2 ^(2,S,C) (altro)	12.1.18 T.limite (2,S,C)	59
M 3/1/1e A: Visualizza countdown su tabellone : ...	12.1.19 Visualizza countdown su tabellon	59
M 3/1/1e B:Stampa cronologici : ...	12.1.20 Stampa cronologici	59
M 3/1/1e C:Counter sonoro a (0=disatt.) : ...	12.1.21 Counter sonoro	60
M 3/1/1e D:Blocco linee automatico dopo evento : ... (altro)	12.1.22 Blocco linee automatico dopo evento	60
M 3/1/1f A:Mantieni punti per la 2 ^a fase : ...	12.1.23 Mantieni punti per la 2a fase	60
M 3/1/1f B:Sottrai penalità se T>Tmax : ...	12.1.24 Sottrai penalità se T>Tmax:	60
M 3/1/1f C:Considera 1° se ha 0 punti : ...	12.1.25 Considera 1° se ha 0 punti	60
M 3/1/1f D:Precisione misura	12.1.26 Precisione di misura	61
M 3/1/1f/4 A:Precisione della misura = ...	12.1.26 Precisione di misura	61
M 3/1/1f/4 B:Arrotondamento (0 troncamento) = ...	12.1.26 Precisione di misura	61
M 3/1/1f/4 C:Troncamento cronologici = ... (Altro)	12.1.26 Precisione di misura	61
M 3/1/1g A: Gara a punti : ...	12.1.3 Tabella FISE	56
M 3/1/1g B: Partenza senza countdown : ...	12.1.28 Partenza senza countdown	61
M 3/1/1g C: Precisione punteggi : ...	12.1.29 Precisione punteggi	62
M 3/1/1g D: Aggiungi sul tab. C.T. alla fine	12.1.30Aggiungi sul tabellone	Correzione Tempo 62
M 3/1.B: Configurazione Hardware	12.2 Configurazione Hardware	62
M 3/1/2.A: Canale LinkGate : ...	12.2.1 Canale LinkGate	62
M 3/1/2.B: Stampante : ...	12.2.2 Stampante accesa	62
M 3/1/2.C: Beep tasti : ...	12.2.3 Beep tasti	62
M 3/1/2.D: Contrasto display : ...	12.2.4 Contrasto display	63
Altro		
M 3/1/2b A: Durata trasmissione Linkgate : ...	12.2.5 Durata trasmissione LinkGate	63
M 3/1.C: Configurazione seriali	12.3 Configurazione seriali	63
M 3/1.D: Stampa configurazione	12.4 Stampa configurazione	64
M 3.B: Configurazione Tabellone	13 Configurazione Tabellone	65

M 3/2.A: Scelta visualizzazioni	13.1 Scelta visualizzazioni	65
M 3/2.B: Pausa di visu. : ...	13.2 Pausa di visualizzazione	68
M 3/2 C: Velocità seriale tabellone = ...	13.3 Velocità seriale tabellone	68
M 3/2 D: Prog.pubblicità : ...	13.4 Programma pubblicità	68
M 3/2b A: Visualizza nazione conc. : ...	13.5 Visualizzazione nazione concorrente	68
M 3/2b B: Configurazione linea 485 : ...	13.6 Configurazione linea 485	69
M 3/2b C: Visual. tempo senza punteggiatura : ...	13.7 Visualizza tempo senza punteggiatura	69
M 3/2b D: Visualizza penalità su tabellone : ...	13.8 Visualizza penalità su tabellone	69
Altro		
M 3/2c A: Controllo lungh. Trasmis.tab:... 13.12 Controllo lunghezza trasmissione tabellone		70
M 3/2c B: Visualizzaz. Disponibili	13.10 Visualizzazioni disponibili	69
M 3/2c C: Rit. Visual. tab./tick:	13.11 Ritardo visualizzazione tabellone/tick	70
Altro		
M 3/2c A: Max num in class. Rot	13.9 Numero massimo concorrenti nella classifica rotante	69
M 3/2d B: Pausa visualizzaz. class. rot:...	13.13 Pausa visualizzazione classifica rotante	70
M 3 C: Configurazione Linee	14 Configurazione Linee	71
M 3/3.A: Assegnazione canali fisici/logici	14.1 Assegnazione canali fisici/logici	71
M 3/3/1.A: Assegnazione linee principali e tasti	14.1.1 Assegnazione linee principali e tasti	71
M 3/3/1.B: Assegnazione Canali Radio	14.1.2 Assegnazioni Canali Radio	71
M 3/3/1.C: Assegnazione Canali LinkPod	14.1.3 Assegnazione Canali LinkPod	72
M 3/3.B: Tempi di disattivazione linee	14.2 Tempi di disattivazione linee	72
M 3/3.C: Configurazione esclusione linee	14.3 Configurazione esclusione linee	73
M 3/3.D: Configurazione linee N/A N/C	14.4 Configurazione linee N/A N/C	73
M 3.D: Impostazione basi velocita' (Disab.)	15 Impostazione basi velocità	75
Altro (M 4)		
M 4.A: Ricezione dati memorizzati LinkGate	16 Ricezione dati memorizzati da LinkGate	76
M 4.B: Test livello segnale radio LinkGate	17 Test livello segnale radio Linkgate	77
M 4.C: Calcolatrice	18 Calcolatrice	78
M 4/3.A: Normale	18.1 Normale	78
M 4/3.B: Estesa (gestione giorni)	18.2 Estesa (gestione giorni)	78
M 4.D: Ricarica accumulatori	20 Ricarica accumulatori	80
M 4/4.A: Scarica/Ricarica	20.1 Scarica/Ricarica	80
M 4/4.B: Ricarica immediata	20.2 Ricarica immediata	80
M 4/4.C: Interrompi	20.3 Interrompi	81
Altro (M 5)		
M 5.A: Gestione gare → si ritorna sopra.	21 Gestione gare	82
A: Nuova gara	21.1 Nuova gara	82
B: Cancella/Richiama gara memorizzata	21.2 Cancella/Richiama gara memorizzata	82
C: Proseguì gara attuale	21.3 Proseguì gara attuale	82
D: Cancellazione globale memoria	21.4 Cancellazione globale memoria	83

M 5.B: Modifica configurazione base	22 Modifica configurazione base	84
M 5.C: Stato linee	23 Stato linee	85
M5.D: Semaforo	Vedere specifico manuale	
Altro (M 6)		
M 6 A: Rei2 net	Vedere specifico manuale	
M 6 B: Configurazione Rei2 Net	Vedere specifico manuale	
M 6 C: Imposta Modem	19 Modem	79

27 Modification history

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

Versione programma	Capitolo	Pag.	Descrizione intervento
1.03			La prima stesura di questo manuale è relativa alla versione 1.03.
1.07.9			Revisione per la versione 1.07.9

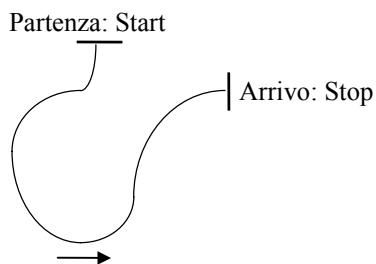
A

28 Tipologie di percorso

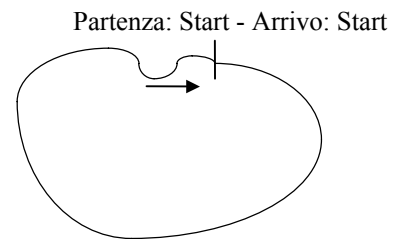
Funzione	Segnale radio	Linea di ingresso	Rif. Schema
Inizio countdown di partenza (se previsto)	Lap E	Lap	
Partenza del cavallo	Start	Start	
Termine della prova (segnale configurabile)	Stop oppure Start	Stop oppure Start	A, C, D, E, G B, F
Tempo intermedio, solo nella modalità a 'fase unica' o seconda fase in modalità '2 fasi' o 'Barrage consecutivo'	Lap 1	Aux	
Arrivo della fase 1 e partenza seconda fase, solo nelle modalità a '2 fasi, tempo progressivo' e '2 fasi, tempi separati' (segnale configurabile)	Lap 1 oppure Start oppure Stop	Aux oppure Start oppure Stop	C, G D, F E
Partenza della seconda fase (solo per la modalità 'Barrage consecutivo' (segnale configurabile)	Lap 1 oppure Start oppure Stop oppure Lap 2	Aux oppure Start oppure Stop (Lap 2 non è disponibile via cavo)	G
Interruzione e ripresa del cronometraggio da parte del giudice	Lap E	Lap	

Modalità 'fase unica'

A : Partenza e arrivo separati

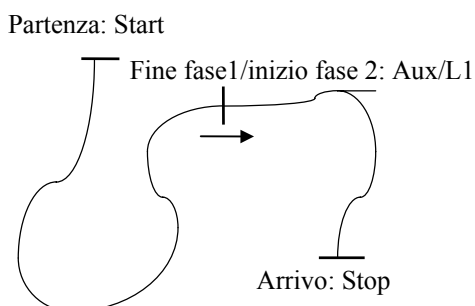


B : Partenza e arrivo coincidenti

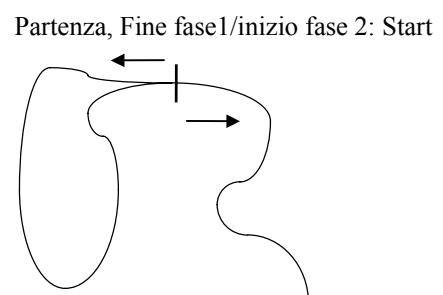


Modalità 'due fasi'

C : Partenza, fase 1/2 e arrivo



D : Partenza coincidente con fase



**G : Modalità 'Barrage consecutivo'
con partenza e arrivo delle due fasi in punti distinti del percorso**

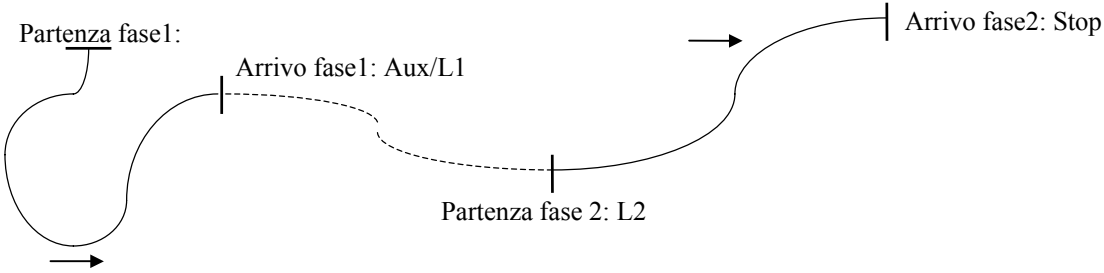


Figura 13 – Esempi di configurazione


B

29 Tabella riassuntiva delle impostazioni per l'Equitazione su REI 2

Impostazioni di default											
	fase	unica		count - down	45 sec.		counter - beep		tutti gli eventi		
	tabella	A		tempo limite	60 sec.		blocco linee automatico		no		
Nr. Fise	tabella	fasi	tempo limite	count down	fase 2	tabella	tempo limite	count down 2	fase 3 - barrage	tabella	punt.pen.
1	A	unica	da impostare	da impostare	disabilitato						
2	A	unica	da impostare	da impostare	disabilitato				vedi fase 1	A	si'
3	A	unica	da impostare	da impostare	disabilitato						
4	C	unica	da impostare	da impostare	disabilitato						
5	C	unica	da impostare	da impostare	disabilitato						
6	A	unica	da impostare	da impostare	disabilitato				vedi fase 1	A	
7	A	unica	da impostare	da impostare	disabilitato				vedi fase 1	A	
8	A	unica	da impostare	da impostare	disabilitato				vedi fase 1	A	si'
9	A	unica	da impostare	da impostare	vedi fase 1	A	da impostare		vedi fase 1	A	si'
9 bis	A	unica	da impostare	da impostare	vedi fase 1	A	da impostare		vedi fase 1	A	si'
10	A	unica	da impostare	da impostare	vedi fase 1	A	da impostare		vedi fase 1	A	si'
10 bis	A	barrage cons.	da impostare	da impostare	da impostare	A	da impostare	da impostare			
11	A	unica	da impostare	da impostare	vedi fase 1	A	da impostare				
12	A	unica	da impostare	da impostare	vedi fase 1	A	da impostare		vedi fase 1	A	si'
13	A	unica	da impostare	da impostare							
14	A	unica	da impostare	da impostare					vedi fase 1	A	si'
15	A	unica	da impostare	da impostare	impostare gara a punti - il tempo si ferma a mano e non determina penalità per superamento						
16	A	unica	da impostare	da impostare	impostare gara a punti - il tempo si ferma a mano e non determina penalità per superamento						
17	A	unica	da impostare	da impostare	impostare gara a punti - il tempo se superato determina punti penalità da sottrarre						
18	A	2. temp.prog.	da impostare	da impostare	da impostare	A	da impostare	disabilitato			
18 bis	A	2. temp.separ.	da impostare	da impostare	da impostare	A	da impostare	disabilitato			
19	A	2. temp.separ.	da impostare	da impostare	da impostare	A	da impostare	disabilitato			
19 bis	A	2. temp.separ.	da impostare	da impostare	da impostare	C	da impostare	disabilitato			
20	A	2. temp.separ.	da impostare	da impostare	da impostare	A	da impostare	disabilitato			
21	A	2. temp.prog.	da impostare	da impostare	da impostare	A	da impostare	se netto in prima fase, fermare il tempo a mano			
22	A	unica	da impostare	da impostare	impostare gara a punti - il tempo se superato determina punti penalità da sottrarre						
23	A	unica	da impostare	da impostare	impostare gara a punti - vedi FISE nr.22				vedi fase 1	A	si'
24	A	unica	da impostare	da impostare	impostare gara a punti - il tempo si ferma a mano e non determina penalità per superamento						
25	A - C	unica	da impostare	da impostare	disabilitato						
26	A	unica	da impostare	da impostare	impostare gara a punti - il tempo si ferma a mano e non determina penalità per superamento						
27	A	unica	da impostare	da impostare	2° fase - ad eliminazione diretta - si visualizzano sul tabellone solo le eventuali penalità						
28	A	unica	da impostare	da impostare	impostare gara a punti - il tempo se superato determina punti penalità da sottrarre						
29	A	unica	da impostare	da impostare	impostare gara a punti - il tempo se superato determina punti penalità da sottrarre						
30	A	unica	da impostare	da impostare	impostare gara a punti - il tempo se superato determina punti penalità da sottrarre						
31	A	unica	da impostare	da impostare	disabilitato						
32	A - C	unica	da impostare	da impostare	disabilitato						
33	A - C	unica	da impostare	da impostare	disabilitato						
34	A - C	unica	da impostare	da impostare	disabilitato						
35	A	unica	da impostare	da impostare	disabilitato						
36	A	unica	da impostare	da impostare					vedi fase 1	A	si'
37	A	unica	da impostare	da impostare	disabilitato						
38	A	unica	da impostare	da impostare	disabilitato						

1) NB. Per i concorsi del prontuario FISE nr. 15; nr. 16; nr. 24 e nr. 26, il tempo limite è quello del beeper e una volta impostata la gara a punti, si deve tornare indietro per impostare la penalità 0 (zero), in caso del superamento del tempo massimo.

2) NB. Per i concorsi del prontuario FISE nr. 37 e 38, il tempo limite anche se rilevato non conta per la classifica.

	REI2 Programma Equitazione	Doc: R2U_E_1079_002_I Versione: 1.07.9 Pagina 102 di 102
---	-------------------------------	--

Copyright

Copyright © 1999, 2005 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, REI2, REI, RaceTime, MicroTab, µTab, MicroGraph, µGraph, MicroBeep, µBeep, Uploader, Microrun, MicroLink, µFlasher, LinkPod, LinkGate, LinkGate encoder, LinkGate decoder, EncRadio, DecRadio, Polifemo, MicroSem, µSem, 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 REI2 ed alla stesura dei relativi manuali:

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

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

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

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

