

RACETIME 2

Programm für Reitsport

Release 2.00

1 INHALT

| | | |
|------------|--|-----------|
| 1 | INHALT | 2 |
| 2 | EINFÜHRUNG..... | 4 |
| 3 | HAUPTMENÜ..... | 5 |
| 4 | SPEZIFISCHE EINSTELLUNGEN | 6 |
| 4.1 | Einstellung vorab definierter Strafen..... | 8 |
| 4.2 | Auswahl der Signale für das Ziel und den Beginn der Phase 2 | 8 |
| 4.3 | Standardeinstellungen | 9 |
| 5 | ZEITMESSUNG..... | 10 |
| 5.1 | Anschlüsse und Einstellungen für das Funksystem Linkgate..... | 10 |
| 5.2 | Angezeigte Informationen, Verwendung der Tastatur | 13 |
| 5.2.1 | Blockierung der Leitungen über die Taste LCK..... | 14 |
| 5.3 | Lesen des Ausdrucks | 15 |
| 5.4 | Wettbewerb mit Einzelphase..... | 16 |
| 5.4.1 | Einstellung der Nummer des Teilnehmers und der Nummer des Durchlaufs | 16 |
| 5.4.2 | Countdown | 17 |
| 5.4.3 | Teilnehmer im Wettbewerb | 18 |
| 5.4.4 | Zuteilung von Strafen und Zeitkorrekturen | 18 |
| 5.4.5 | Stoppen der Zeitmessung durch den Richter | 18 |
| 5.4.6 | Ende des Durchlaufs, Bestätigung der Ergebnisse | 19 |
| 5.4.7 | Überschreitung des Zeitlimits..... | 19 |
| 5.4.8 | Zwischenzeit..... | 20 |
| 5.4.9 | Anzeige, Ausdruck und Löschen von gespeicherten Durchläufen..... | 20 |
| 5.5 | Zweiphasiger Wettbewerb..... | 21 |
| 5.5.1 | Zuteilung von Strafen oder Zeitkorrekturen für die Phase 1 nach Beginn der Phase 2 | 21 |
| 5.6 | Wettbewerb ‘Stechen’ | 22 |
| 6 | ANSCHLUSS DER ANZEIGETAFEL..... | 23 |
| 6.1 | Darstellung der Daten auf der doppelten Anzeigetafel..... | 23 |
| 6.2 | Darstellung der Daten auf einzelner Anzeigetafel | 23 |
| 6.3 | Darstellung auf Anzeigetafeln anderer Hersteller..... | 24 |
| 7 | AUSDRUCKE UND RANGLISTEN..... | 25 |

| | | |
|-------------|--|-----------|
| 7.1 | Ergebnisse drucken | 25 |
| 7.2 | Ranglisten drucken | 26 |
| 7.2.1 | Ranglisten für zweiphasige Wettbewerbe..... | 27 |
| 8 | SONSTIGE FUNKTIONEN | 28 |
| 8.1 | Synchronisierung..... | 28 |
| 8.2 | Datenübertragung | 28 |
| 8.3 | Signalqualität..... | 29 |
| 8.4 | Konfigurierung RACETIME | 30 |
| | Parametereinstellung für serielle Übertragung | 30 |
| 8.4.2 | Zeiten für die Deaktivierung der Leitungen ändern..... | 31 |
| 8.4.3 | Eingabe des Linkgate-Kanals | 31 |
| 8.5 | Anzeigetafel konfigurieren | 32 |
| 8.5.1 | Art der Anzeigetafel | 32 |
| 8.5.2 | Anz. d. Anzeigetafeln | 32 |
| 8.5.3 | Werbung..... | 32 |
| 8.6 | Sexagesimaler Rechner | 33 |
| 9 | AUFLADEN DER AKKUS | 34 |
| 9.1 | Hinweis 'Akku leer' | 35 |
| 10 | SPEICHERLIMITS | 36 |
| 11 | ANHANG - ÜBERTRAGUNGSPROTOKOLL RACETIME 2 | 37 |
| 11.1 | Binäre Datenübertragung..... | 37 |
| 11.2 | ASCII-Datenübertragung..... | 39 |

2 EINFÜHRUNG

Das Programm *Reitsport* für den Zeitmesser vom Typ Racetime 2 wurde für Wettkämpfe im Reitsport konzipiert.

Es handelt sich hierbei um ein äußerst vielseitiges Programm, das für die verschiedenartigsten Wettbewerbe in dieser Sportart geeignet ist: sowohl für die gemäß 'Tabelle A' als auch für die der 'Tabelle C', für ein- oder mehrphasige Events und für das 'Stechen'. Auch die Bedienung der Eingangsleitungen gestattet eine vielseitige Anwendbarkeit, indem sie leicht der Anordnung des Parcours angepasst werden können. Die Software ist so konzipiert worden, dass vor allem die Eigenschaften des Linkgate-Systems zur Funkübermittlung der Messsignale bestmöglichst genutzt werden können.

Außerdem kann mit dem Programm die Erstellung von Ausdrucken und Ranglisten komplett verwaltet werden.

Das Programm *Reitsport* wird von der zweiten Anzeige des Programmmenüs aus über die Funktionstaste **F3** (C:Reitprogramm) angewählt (siehe auch Kap. 2.3 der Racetime 2-Bedienungsanleitung).

Wenn Sie das Programm ausgewählt haben, erscheint das Hauptmenü, von dem aus Sie auf die verschiedenen Funktionen zugreifen können.

3 HAUPTMENÜ

A:Zeitnehmung
B:Reitsport Einst.
C:Druck/Ranglisten
A B C weiter

F1 F2 F3 F4

4

7

Mittels der vier Funktionstasten werden folgende Eingaben vorgenommen:

- F1. Zugang zur Zeitmessfunktion
- F2. Zugang zu spezifischen Einstellungsmöglichkeiten für das Reitsportprogramm
- F3. Ausdrucken der bereits gespeicherten Versuche und der Ranglisten
- F4. Aufruf des nachfolgenden Menüs

A:Synchronisierung
B:Datenübertragung
C:Signalstärke
A B C weiter

F1 F2 F3 F4

8.1

8.2

8.3

Mittels der vier Funktionstasten werden folgende Eingaben vorgenommen:

- F1. Synchronisierung der inneren Uhr des Geräts
- F2. Übertragung der vorher gespeicherten Daten
- F3. Überprüfung der Leistungsfähigkeit der Funkübertragung (Funkübertragung mittels Linkgate)
- F4. Aufruf des nachfolgenden Menüs

A:RACETIME Einstell.
B:Grossanz.Einst.
A B menu

F1 F2 F3 F4

8.4

Mittels der vier Funktionstasten werden folgenden Eingaben vorgenommen:

- F1. Konfiguration Racetime
- F2. Konfiguration Anzeigetafel
- F4. Zurück zum Hauptmenü

A:Zeitenrechner
B:Akkus laden
A B menu

F1 F2 F3 F4

8.6

Error

Mittels der vier Funktionstasten werden folgenden Eingaben vorgenommen:

- F1. Sexagesimaler Rechner (Addition und Subtraktion der Zeiten)
- F2. Bedienung der Ladefunktionen für die Akkus
- F4. Zurück zum Anfangsmenü

4 SPEZIFISCHE EINSTELLUNGEN

Die "spezifischen Einstellungen" geben dem Benutzer die Möglichkeit, bestimmte Parameter des Programms Reitsport zu ändern.

Um zum Hauptmenü zurückzukehren, wird kurz die Taste CE gedrückt.

```
A:Ph. :einzel
B:Reglement:      A
C:Reglem. 2.Ph.:  A
  A      B      C weiter
```

F1 F2 F3 F4

- F1. Auswahl der 'Phasen' des Wettbewerbs. Mittels der Taste F1 wird zwischen folgenden Wettbewerbsarten ausgewählt:
- einzelne Phase
 - zwei Phasen mit fortlaufender Zeit (die endgültige "Laufzeit" wird errechnet, indem die Zeiten der Phasen 1 und 2 addiert werden; in der Phase 2 beginnt die laufende Zeit nicht mit 0, sondern mit der Zeit der Phase 1)
 - zwei Phasen mit getrennten Zeiten (die Zeit der Phase 2 beginnt am Ende der Phase 1 mit 0)
 - Stechen: am Ende der ersten Phase ist eine Wartezeit (5,6) vorgesehen, danach beginnt ein zweiter Countdown für die Phase 2.
- F2. Mit der Taste F2 wird die FISE Tabelle ausgewählt (A oder C). Je nachdem, welche Tabelle gewählt wurde, wird die Vergabe von Strafpunkten modifiziert ('Punkte' für die Tabelle 'A' und 'Sekunden' für die Tabelle 'C').
- Hinweis:** für die zweiphasigen Disziplinen bezieht sich die Einstellung auf die Phase 1
- F3. Wahl der FISE Tabelle (A oder C) für die Phase 2. Diese Option wird in Wettbewerben mit einer Phase nicht angeboten.
- F4. Zugang zur nächsten Seite für spezifische Einstellungen

```
A:Einstellung Korr.
B:Zielsignale
C:Pause Ph1..2: 15 s
  A      B      weiter
```

F1 F2 F3 F4

4.1 4.2

- F1. Zugang zum Untermenü zur Einstellung der vorab definierten Werte für die Strafzeiten und Strafpunkte.
- F2. Zugang zum Untermenü zur Einstellung der Signalarten für das Ziel der Phase 1, den Start der Phase 2 und das Endziel.
- F3. Hier kann die Wartezeit zwischen dem Ende der Phase 1 und dem Anfang der Phase 2 eingegeben werden. Diese Eingabe betrifft jedoch nur das '**Stechen**', weshalb diese Option nur auf dem Display erscheint, wenn 'Stechen' ausgewählt wurde.
- F4. Zugang zur nächsten Seite für spezifische Einstellungen

```
A:CdownZ.      60 s
B:UmlaufZ.     60 s
C:GrenzZ.     120 s
  A      B      C weiter
```

F1 F2 F3 F4

Eingabe der Startzeiten (Countdown), der Höchst- oder Mindestzeit für einen einphasigen Wettbewerb oder auch für die erste Phase eines mehrphasigen Wettbewerbs.

- F1. Einstellung der Startzeiten. Wird an dieser Stelle 0 (Null) eingegeben, so wird die Countdownfunktion deaktiviert und das Pferd kann ohne Zeitlimit starten.
- F2. Einstellung der Höchstzeit. Bei Überschreitung werden automatisch Strafeinheiten (Punkte oder Sekunden, je nachdem, welche Tabelle ausgewählt wurde) vergeben.
- F3. Eingabe der Grenzzeiten. Bei Überschreitung dieser Zeiten wird das Pferd automatisch vom Wettbewerb ausgeschlossen. Es wird automatisch der doppelte Wert der Höchstzeit eingestellt. Logischerweise werden keine Zeiten akzeptiert, die unter der Höchstzeit liegen.
- F4. Zugang zur nächsten Seite für spezifische Einstellungen.

```
A:CdownZ.  P2  60 s
B:UmlaufZ. P2  60 s
C:GrenzZ.  P2 120 s
  A      B      C weiter
```

F1 F2 F3 F4

In den 'zweiphasigen' Funktionsmodi, können Höchst- und Mindestzeit für die Phase 2 eingegeben werden.

Hinweis: wurde ein zweiphasiger Wettbewerb mit fortlaufender Zeit ausgewählt, beziehen sich die Höchst- und Grenzzeiten auf die Gesamtzeit (Summe aus den Zeiten der Phase 1 und 2).

Wenn jedoch im zweiphasigen Modus mit getrennten Zeiten oder im 'Stechen' gearbeitet wird, so beziehen sich die Zeiten nur auf die Phase 2.

```
Strafp.bei Zeitüber.
A:Ph.1/einzel:  25
B:Phase 2:      25
  A      B      menu
```

F1 F2 F3 F4

Einstellung der Strafsekunden, die im Falle einer Überschreitung der voreingestellten Zeit automatisch berechnet werden. Die Strafe wird als Hundertstel ausgedrückt (als Punkte oder Sekunden, je nachdem, ob die Tabelle A oder C gewählt wurde).

- F1. Änderung der Einstellung der Strafe für den einphasigen Wettbewerb oder für die Phase 1 des zweiphasigen Wettbewerbs.
- F2. Änderung der Einstellung der Strafe beim Überschreiten der Höchstzeit in der Phase 2. Diese Einstellung hat keine Auswirkung bei einem einphasigen Wettbewerb.
- F4. Zurück zum Hauptmenü, nach vorheriger Aufforderung, die Konfigurierung zu drucken.

```
Reitsport Einstell.
drucken ?
                                Ja Nein
```

F1 F2 F3 F4

Nach der Bestätigung mit F3, kann die aktuelle Konfiguration gedruckt werden. Es empfiehlt sich, die Konfiguration vor Beginn des Wettbewerbs zu drucken, um diese letzte nachträgliche Kontrollmöglichkeit zum 'Band' der Zeitmessung hinzuzufügen.

4.1 Einstellung vorab definierter Strafen

Die Vergabe von Strafpunkten oder Strafzeiten während der Zeitmessung ist besonders einfach, da es möglich ist, standardisierte Strafpunkte (oder Strafzeiten) festzulegen, die über die Funktionstasten aufgerufen werden können (siehe Kap. 4.1).

Vom Menü für 'spezifische Einstellungen' aus gelangt man in den Eingabemodus für festgelegte Strafen.

| | | | |
|--|---|---|------|
| F1, F2, F3 Wert ändern (CE z. quittieren) | | | |
| Punkte | | | |
| 3 | 4 | 6 | P/ZK |

Über die Tasten F1, F2, F3 wird der Wert aufgerufen, der geändert werden soll. Die eingestellten Werte können auch während der Zeitmessung den jeweiligen Funktionstasten zugeordnet werden.

| | | | |
|----|----|----|----|
| F1 | F2 | F3 | F4 |
|----|----|----|----|

Mit F4 gelangt man von der Eingabe der voreingestellten Strafpunkte zur Eingabe der Strafzeiten.

Um diese Funktion zu beenden, kurz CE drücken.

4.2 Auswahl der Signale für das Ziel und den Beginn der Phase 2

| | | | |
|---------------------|---|---|-----|
| A:Umlaufziel :Stop | | | |
| B:Ziel Phase1:Start | | | |
| C:Start Phase2:Aux | | | |
| A | B | C | esc |

| | | | |
|----|----|----|----|
| F1 | F2 | F3 | F4 |
|----|----|----|----|

Wahl der eingehenden Signalarten für das Ende des Durchlaufs (bzw. bei zweiphasiger Zeitmessung, für das Ende der zweiten Phase), für das Ende der ersten und den Anfang der zweiten Phase. Durch eine geschickte Auswahl der beiden Signale, kann die Zeitmessung für jede beliebige Konfigurationsart der Ziele konfiguriert werden (wie in der Abbildung unten dargestellt).

- F1. Auswahl des Signals für das Ende des Durchlaufs (Einzelphase) oder für das Ende der Phase 2 (2 Phasen). Die Wahl zwischen den Signalen **Start** oder **Stop** ist möglich.
- F2. Auswahl des Signals für das Ende der Phase 1 (**Hinweis:** diese Einstellung ist nur dann aktiv, wenn vorab ein zweiphasiger Wettbewerb ausgewählt wurde). Außerdem besteht die Wahlmöglichkeit zwischen **Start**, **Stop** und **Aux/L1** (Eingang 'Aux' im Falle einer Zeitmessung über Kabel oder Lap 1 im Falle der Benutzung des Funkübertragungssystems Linkgate).
- F3. Auswahl des Signals für den Beginn der Phase 1 (**Hinweis:** diese Wahlmöglichkeit besteht nur, wenn vorher die Funktion '**Stechen**' gewählt wurde, in welcher das Ende der Phase 1 nicht mit dem Beginn der Phase 2 übereinstimmt). Nun kann zwischen **Start**, **Stop**, **Aux/L1** (Eingang 'Aux' im Falle einer Zeitmessung über Kabel oder Lap 1 im Falle der Benutzung des Funkübertragungssystems Linkgate) oder **Lap2** (Funksignal Lap 2 – eine Verbindung über Kabel ist nicht möglich) gewählt werden.

4.3 Standardeinstellungen

Nach dem Löschen der Konfiguration, muss das Zeitmessgerät mit folgenden Einstellungen initialisiert werden :

| Funktionsweise | Einzelphase |
|---|--|
| Tabelle FISE Phase1/einzeln | A |
| Tabelle FISE Phase 2 | A |
| Vorab festgelegte Strafen | 3, 4, 6 |
| Vorab festgelegte Strafzeiten | 6, 8, 10 |
| Signal Durchlaufende | Stop |
| Signal Ende Phase 1 | Aux/Lap 1 Funk |
| Signal Beginn Phase 2 (nur Stechen) | Start |
| Pause Phase1...Phase 2 (nur Stechen) | 15 s |
| Zeit Countdown | 60 s |
| Höchstzeit Phase 1/einzeln | 60 s |
| Grenzzeit Phase 1/einzeln | 120 s |
| Höchstzeit Phase 2 | 60 s |
| Grenzzeit Phase 2 | 120 s |
| Strafeinheiten für Überschreitung der Höchstzeit, Phase 1/einzeln | 0.25 Punkte (Tab. A) 1 Sekunde (Tab. C) |
| Strafeinheiten für Überschreitung der Höchstzeit, Phase 2 | 0.25 Punkte (Tab. A) 1 Sekunde (Tab. C) |

5 ZEITMESSUNG

5.1 Anschlüsse und Einstellungen für das Funksystem Linkgate

Wie bereits im Kapitel 2.3 dargestellt, bietet das Programm für Reitsport höchste Flexibilität beim Anschluss der Lichtschranken, weshalb die Verwaltung der einzelnen Wettbewerbsarten einfach zu handhaben ist (einphasig mit Start und Ziel an unterschiedlichen Punkten; einphasig mit gleichem Start und Ziel ; zweiphasig mit Start, Ziel Phase 1 / Start Phase 2 und Ziel an unterschiedlichen Punkten; zweiphasig mit Start, Ziel Phase 1 / Start Phase 2 gleich; zweiphasig mit Ziel Phase 1 / Start Phase 2 und Ziel gleich, Stechen mit der Möglichkeit das Ziel der Phase 1 und Beginn der Phase 2 frei einzugeben).

Außerdem können die einzelnen Eingänge über verkabelte Anschlüsse, aber auch über das äußerst komfortable System Linkgate zur Funkübertragung der Zeitimpulse angesteuert werden. Auch eine gemischte Anwendung ist machbar, da die Eingänge für Kabel oder die Funksignale in für den Benutzer leicht verständlicher Weise verwaltet werden.

Die einzige Ausnahme ist das Funksignal Lap 2, für welches es kein entsprechendes Signal über Kabel gibt. Die Benutzung dieses Signals ist jedoch nur beim 'Stechen' notwendig, wobei sich alle Signale (Start Phase 1, Ziel Phase 1, Start Phase 2, Ziel Phase 2) an unterschiedlichen Positionen befinden.

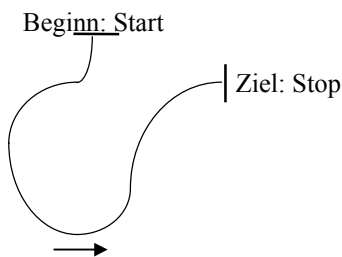
Die untenstehende Tabelle beinhaltet alle Konfigurationen der Eingänge (jede Abbildung entspricht einer anderen Art der Zeitmessung) und die Zusammenhänge zwischen Funksignalen und 'verkabelten' Eingängen. Kapitel 3 beschreibt die verschiedenen Funktionsweisen.

Für Informationen zur korrekten Einstellung der Signale am Linkgate EncRadio wird auf das Kapitel 'System Linkgate' in der 'Racetime 2 - Bedienungsanleitung' verwiesen.

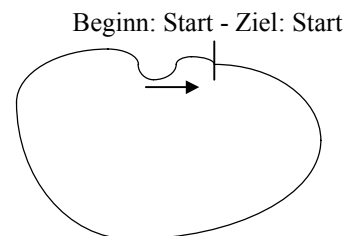
| Funktion | Funksignal | Eingangsleitung | Schema |
|---|---|---|-----------------------|
| Beginn des Countdown für Start (wenn vorgesehen) | Lap E | Lap | |
| Start des Pferds | Start | Start | |
| Ende des Durchlaufs (Signalart konfigurierbar) | Stop oder Start | Stop oder Start | A, C, D, E, G B, F |
| Zwischenzeit, nur bei einphasigem Wettbewerb | Lap 1 | Aux | |
| Ziel der Phase 1 und Start der Phase 2, nur bei '2 Phasen mit fortlaufender Zeit' und '2 Phasen mit getrennten Zeiten' (Signalart konfigurierbar) | Lap 1 oder Start oder Stop | Aux oder Start oder Stop | C, G D, F E |
| Start der 2. Phase (nur bei Funktion 'Stechen') (Signalart konfigurierbar) | Lap 1 oder Start oder Stop oder Lap 2 | Aux oder Start oder Stop (Lap 2 nicht bei Verkabelung) | G |
| Unterbrechung und Wiederaufnahme der Zeitmessung durch den Richter | Lap E | Lap | |

'Einphasige' Funktionsweise

A: Start und Ziel getrennt



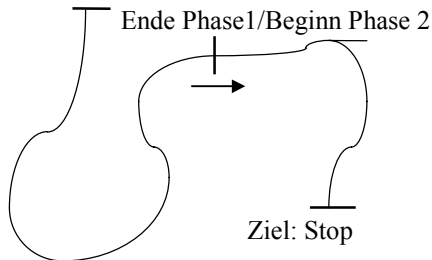
B: Start und Ziel gleich



'zweiphasige' Funktionsweise

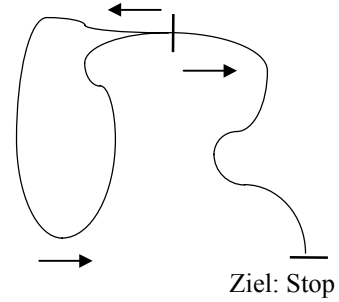
C : Start, Phase 1/2 und Ziel

Beginn: Start



D : Gleicher Start bei Phase 1/2

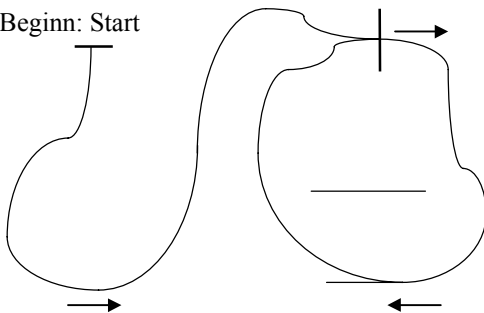
Beginn, Ende Phase1/Beginn Phase 2: Start



E : Gleiches Ziel bei Phase 1/2

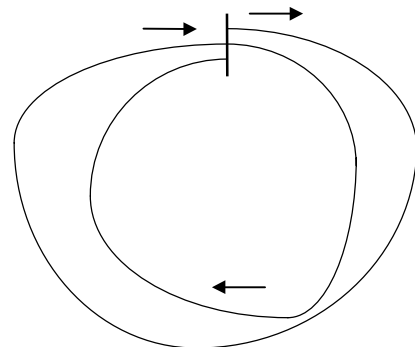
Ende Phase1/Beginn Phase 2, Ziel: Stop

Beginn: Start



F : Start, Ziel und Phase 1/2 gleich

Beginn, Ende Phase1/Beginn Phase 2, Ziel: Start



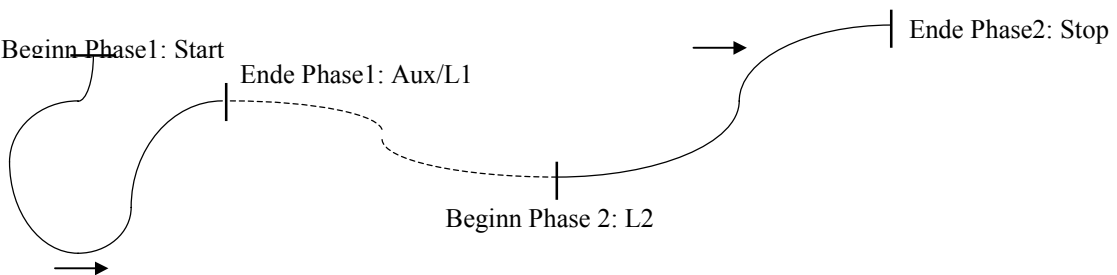
**G : Funktion 'Stechen'
Mit Start und Ziel der beiden Phasen an unterschiedlichen Punkten**

Beginn Phase1: Start

Ende Phase1: Aux/L1

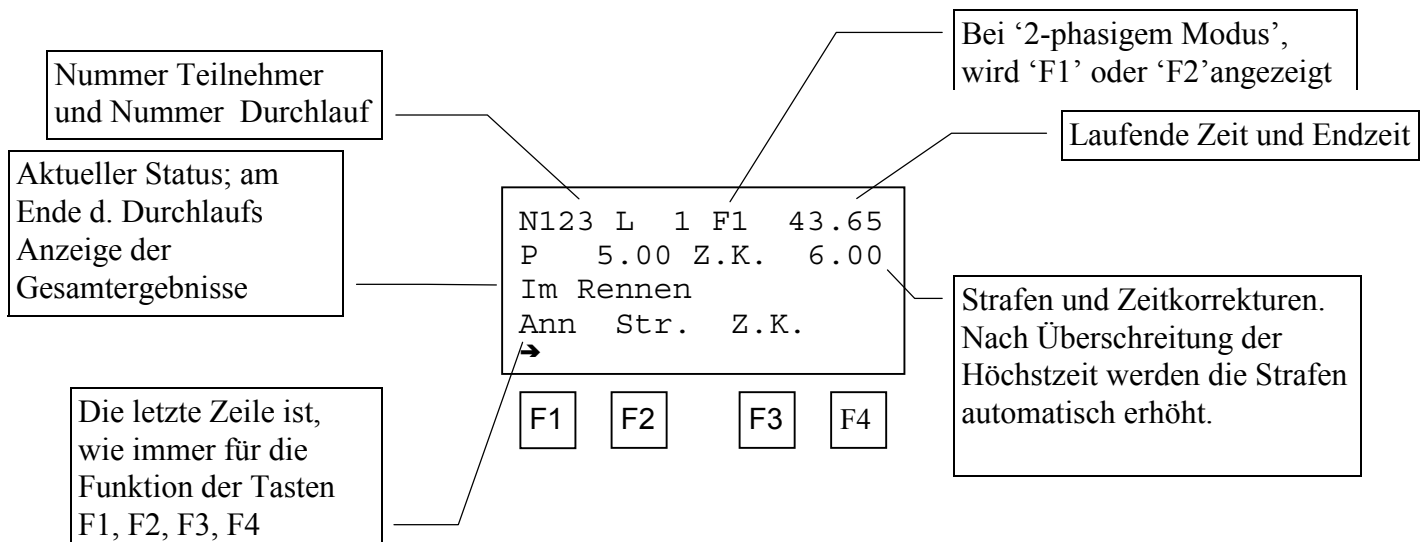
Beginn Phase 2: L2

Ende Phase2: Stop



5.2 Angezeigte Informationen, Verwendung der Tastatur

Die auf dem Display angezeigten Informationen hängen natürlich von der Phase ab, in der sich die Zeitmessung befindet (Countdown, Pferd im Wettbewerb, Korrektur usw.). Trotzdem können bestimmte Bereiche des Displays anhand der dort angezeigten Informationen unterschieden werden.



Bzgl. der Tastatur ist zu sagen, dass, wie immer, die Funktionstasten F1, F2, F3 und F4 zur Verfügung stehen, über die je nach Zusammenhang die verschiedensten Funktionen aufgerufen werden können.

Über die Taste CE kann während der Zeitmessung eine **zweite Funktionsreihe** der Tasten F1, F2, F3 und F4 aufgerufen werden. Normalerweise handelt es sich dabei um eine Löschfunktion für den gerade stattfindenden Durchgang oder vorher durchgeführte Durchläufe; von der zweiten Ebene aus kann man außerdem über die Taste F4 zum Hauptmenü zurückkehren.

Das Vorhandensein einer zweiten Funktionsreihe für die Tasten F1, F2, F3 und F4 wird stets durch einen Pfeil (← bzw. →) auf der letzten Zeile des Displays angezeigt.

Bei inaktiver Zeitmessfunktion können mit den Pfeiltasten ↑ und ↓ bereits gespeicherte Messergebnisse der Reihenfolge nach angezeigt werden.

5.2.1 Blockierung der Leitungen über die Taste LCK

Auch wenn es möglich ist, vom Zeitmesser aufgenommene, falsche Ereignisse nachträglich zu löschen, so können Sie ebenso die aktive Eingangsleitung durch Drücken der Taste LCK blockieren.

Eine Blockierung wird durch das Symbol '#' auf der zweiten Zeile des Displays dargestellt.

| | | | | |
|-----------|------|------|------|------|
| N | 1 | L | 1 | 5.67 |
| P | 0.00 | C.T. | 0.00 | # |
| Im Rennen | | | | |
| Ann | Str. | Z.K. | → | |

F1 F2 F3 F4

Die Blockierung der Leitung ist auf den folgenden Eingangskanälen aktiviert:

- Funksignale Start, Stop, Lap1 und Lap2
- Eingang Aux (entspricht dem Funksignal Lap1, siehe auch Kapitel 5.1)

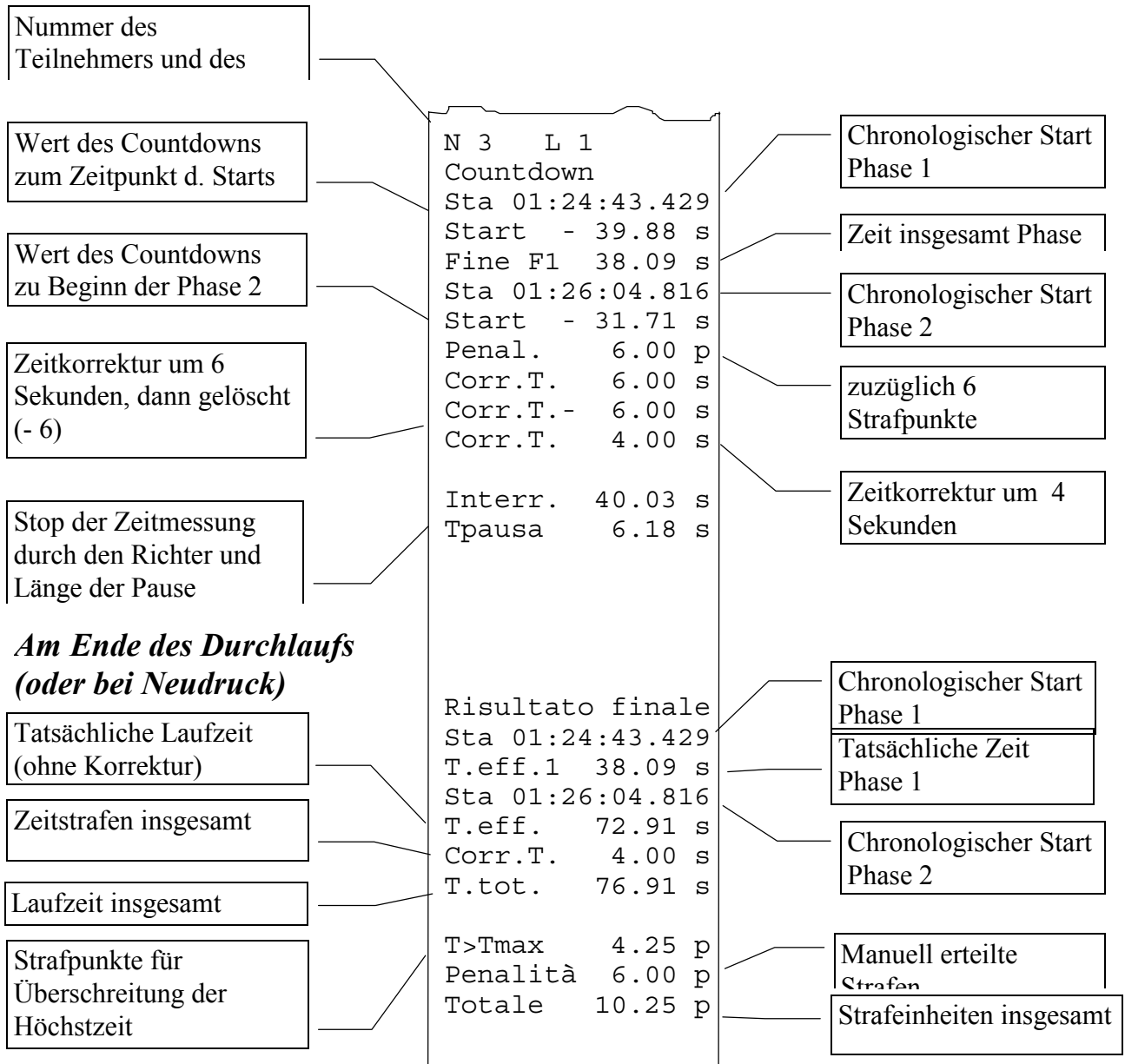
Nicht aktiviert hingegen ist sie auf den Start- und Stopleitungen (Eingang oder Tastatur), damit ein Eingreifen des Zeitnehmers möglich bleibt.

Auch die Lap-Leitung (Eingang oder Tastatur) und das entsprechende Lap E Funksignal werden nicht von der LCK-Taste blockiert, da diese die Funktion haben, den Countdown zu initiieren und die Zeitmessung zu unterbrechen bzw. wieder aufzunehmen (wobei es sich hierbei um manuelle Eingriffe des Zeitnehmers handelt).

5.3 Lesen des Ausdrucks

Der folgende Ausdruck auf dem 'Band' bezieht sich auf den Modus 'Stechen', gemäß Tabelle A. In den übrigen Modi werden die Informationen in ähnlicher Weise dargestellt, mit Ausnahme der Daten zum Start und zum Countdown der zweiten Phase.

Während der Zeitmessung



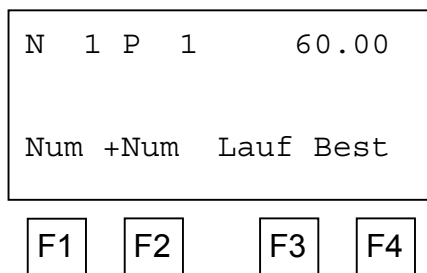
5.4 Wettbewerb mit Einzelphase

5.4.1 Einstellung der Nummer des Teilnehmers und der Nummer des Durchlaufs

Um auf die Zeitmessfunktion zuzugreifen, wird vom Hauptmenü aus 'A:Zeitmessung' (Taste F1) gewählt.

Jetzt wird die Startnummer des Teilnehmers und die Nummer des Durchlaufs eingegeben. In diesem Zustand empfängt das Zeitmessgerät noch keinerlei Zeitmesssignal.

Außer der Teilnehmernummer und der Nummer des Durchlaufs, erscheint in der ersten Zeile des Displays die zuvor eingegebene Zeit des Countdowns (4).



F1. Eingabe der Startnummer des Teilnehmers

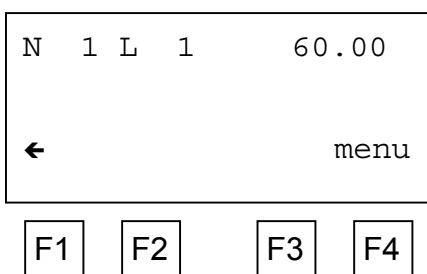
F2. Erhöht die Nummer des Pferds um eine Stelle (ermöglicht eine schnellere Eingabe der Startnummer eines Teilnehmers, falls eine Teilnehmernummer ausfällt)

F3. Eingabe der Nummer des Durchlaufs. Jedes Pferd kann eindeutig anhand der Teilnehmernummer und der Nummer des Durchgangs identifiziert werden. Sollte ein Teilnehmer mehrere Durchgänge absolvieren, erhält jeder einzelne Durchgang eine eigene Nummer (es sei denn, die vorhergehenden Durchläufe werden, wie unten dargestellt, aus dem Speicher gelöscht).

F4. Bestätigung des eingegebenen Teilnehmers und Beginn der Zeitmessfunktion

TIP: Die Nummer des Durchgangs kann alternativ auch als 'Kategorie' oder 'Gruppe' benutzt werden. Und so sieht der Ausdruck der Ranglisten auch die Auswahl der Durchlaufnummer vor, auf die sich die Rangliste beziehen soll (siehe 7.2).

Wird die Taste CE kurz gedrückt (Anmerkung: wird die Taste CE lange gedrückt gehalten, so dient dies zum Papiervorschub beim Drucker), bekommen die Tasten andere Funktionen, wie in der untersten Displayzeile angegeben.

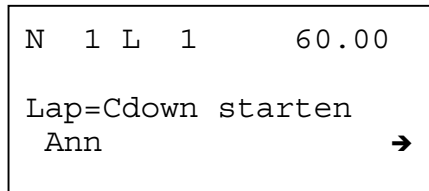


F4. Zurück zum Hauptmenü

Bei erneuter Betätigung der Taste CE, erscheint die vorhergehende Displayanzeige.

5.4.2 Countdown

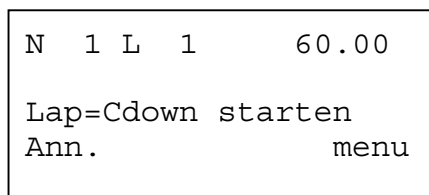
Nachdem der Teilnehmer bestätigt wurde, erwartet das Zeitmessgerät das Startsignal für den Countdown (Lap von Eingang/Tastatur, oder Lap E per Funk).



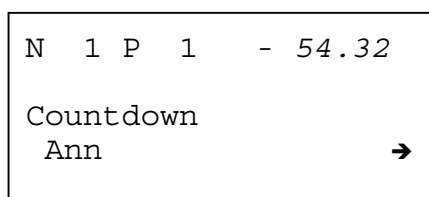
F1. Löschen des vorherigen Ereignisses, und zurück zur Einstellung der Teilnehmernummer. Der Vorgang muss bestätigt werden.



Durch kurzes Drücken der Taste CE greifen Sie auf die Funktionen zum Löschen des stattfindenden Durchgangs, zur Änderung der Nummer des Teilnehmers und zur Rückkehr zum Hauptmenü zu. Diese Funktionen können **jederzeit** während der Zeitmessung aufgerufen werden.



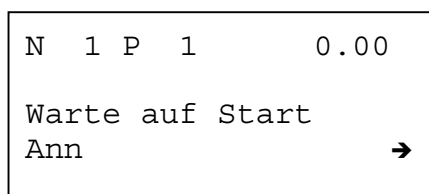
F1. Löschen des im Gange befindlichen Durchlaufs (Hinweis: während der Countdown-Wartezeit, entspricht diese Funktion den oben beschriebenen Löschvorgang)
 F3. Ändert die Nummer des Teilnehmers
 F4. Zurück zum Hauptmenü



Beim Startsignal des Countdowns beginnt das Zeitmessgerät rückwärts zu zählen. Das Symbol '-' vor der Zeit bedeutet, dass der Teilnehmer noch innerhalb der zum Start zur Verfügung stehenden Zeit ist. Auch nach Ablauf des Countdowns zählt das Zeitmessgerät trotzdem die Zeit weiter (es erscheint das Symbol '+' auf dem Display), so dass das Pferd also auch nach Ablauf der Zeit starten kann.



7 8



Wurde beim Countdown die Zeit 0 eingegeben, ist der Start frei. Nach Bestätigung des Teilnehmers erwartet das Zeitmessgerät das Startsignal.



5.4.3 Teilnehmer im Wettbewerb

Mit Eingang des Startsignals beginnt die Zeitmessung des Teilnehmers.

| | | | | |
|-----------|------|------|------|------|
| N | 1 | L | 1 | 5.67 |
| P | 0.00 | Z.K. | 0.00 | |
| Im Rennen | | | | |
| Ann | Str. | Z.K. | | |

- F1. Löschen des vorherigen Ereignisses (im vorliegenden Fall der Start), und somit Rückkehr zur Funktion Countdown. Der Vorgang muss bestätigt werden.
- F2. Ermöglicht die Zuteilung von Strafeinheiten an den Teilnehmer (Punkte bei Tabelle A, Sekunden bei Tabelle C)
- F3. Manuelle Korrektur der Zeit des Teilnehmers



5.4.4 5.4.4

5.4.4 Zuteilung von Strafen und Zeitkorrekturen

Dank der bereits festgelegten Werte der Funktionstasten (4.1) kann die Zuteilung von Strafen und Zeitkorrekturen sehr schnell vorgenommen werden.

Von der Zeitmessfunktion aus (5.4.3), 'Pen.' ('Str.')(F2) oder 'C.T.' ('Z.K.')(F3) drücken.

| | | | | |
|-----------|------|------|------|------|
| N | 1 | L | 1 | 5.67 |
| P | 0.00 | Z.K. | 0.00 | |
| Im Rennen | | | | |
| 3 | 4 | 6 | Str: | # |
| | | | | - |

Wird F1, F2, F3 gedrückt, wird die über der entsprechenden Funktionstaste angezeigten Strafe (Punkte oder Zeitkorrektur) sofort erteilt .

Bei Erteilung anderer, nicht bereits festgelegter Strafeinheiten, kann die dementsprechende Ziffer eingegeben und mit Enter bestätigt werden.

Möchten Sie das Menü verlassen, ohne Korrekturen vorzunehmen, drücken Sie einfach Enter (natürlich ohne vorher eine Zahl einzugeben – evtl. kann mit Null überschrieben werden).



Wird irrtümlicherweise eine Strafe eingegeben, kann diese über die Aktivierung der negativen Korrektur rückgängig gemacht werden. Zu diesem Zweck F4 (-) drücken und danach die erwünschte Korrektur eingeben (mit den Tasten F1, F2, F3 oder durch direktes Eingeben der Zahl).

5.4.5 Stoppen der Zeitmessung durch den Richter

Die Zeitmessung kann jederzeit durch Aktivieren der Leitung Lap (Eingang/manuell) oder durch Lap E per Funk unterbrochen werden. Die Vergabe von Strafpunkten oder Strafzeiten ist natürlich auch während der Pause möglich.

| | | | | |
|-------|------|------|------|-------|
| N | 1 | P | 1 | 10.38 |
| P | 0.00 | Z.K. | 2.00 | |
| Pause | | | | |
| Ann | Str. | Z.K. | | |

F1. Hebt den Stopp der Zeitmessung durch den Richter wieder auf. Wenn der Vorgang bestätigt wird, läuft die Zeit , so als wäre sie nicht gestoppt worden, weiter.

F2. Ermöglicht die Zuteilung von Strafeinheiten an den Teilnehmer (Punkte bei Tabelle A, Sekunden bei Tabelle C)

F3. Manuelle Korrektur der Zeit des Teilnehmers.



5.4.4 5.4.4

5.4.6 Ende des Durchlaufs, Bestätigung der Ergebnisse

Bei Eingang des Signals für das Ende des Durchlaufs (konfigurierbar, siehe 4.2), stoppt der Zeitmesser und präsentiert die Ergebnisse des Durchlaufs.

Vor der Bestätigung des Ergebnisses können noch Punkt- oder Zeitstrafen eingegeben werden (das ist z.B. notwendig, wenn in Zielnähe ein Hindernis umgeworfen wird).

| | | | | |
|-----|------|------|------|-------|
| N | 1 | P | 1 | 74.68 |
| PT | 7.75 | Z.K. | 6.00 | |
| PI | 4.00 | | | |
| Ann | Str. | Z.K. | Best | |

F1

F2

F3

F4

5.4.4

5.4.4

F1. Löscht das Stoppsignal. Wenn dieser Vorgang bestätigt wird, läuft die Zeit weiter als wäre kein Zielsignal eingegangen. Auf diese Weise können Fehlsignale der Lichtschranke am Ziel annulliert werden.

F2. Ermöglicht die Zuteilung von Strafeinheiten an den Teilnehmer (Punkte bei Tabelle A, Sekunden bei Tabelle C)

F3. Manuelle Korrektur der Zeit des Teilnehmers

F4. Bestätigung der Ergebnisse. Danach werden die Ergebnisse ausgedruckt und das Zeitmessgerät ist automatisch bereit für die Zeitmessung des nächsten Teilnehmers.

Auf dem Display werden die Werte der eingegebenen Strafen (PI) und der Gesamtstrafen (PT, Summe aus eingegebenen und automatisch durch Überschreitung der Höchstzeit zugeteilten Strafen) angezeigt, außerdem ist der Gesamtwert der Zeitkorrekturen angezeigt.

Bei einer Zeitmessung gemäß der Tabelle 'C', wird auch die gesamte Zeit präsentiert, die sich aus Laufzeit + Zeitkorrektur (Strafzeit) + zugeteilte Strafen (Strafpunkte) + Strafe für Überschreitung der Höchstzeit zusammensetzt (siehe Abb. weiter unten).

| | | | | |
|-----|------|------|-------|-------|
| N | 1 | P | 1 | 62.99 |
| PT | 7.00 | Z.K. | 6.00 | |
| Ps | 4.00 | GesZ | 69.99 | |
| Ann | Str. | Z.K. | Best | |

F1

F2

F3

F4

5.4.4

5.4.4

5.4.7 Überschreitung des Zeitlimits

Im Falle einer Überschreitung des Zeitlimits, wird der Teilnehmer automatisch disqualifiziert. Es wird eine entsprechende Meldung gedruckt und auf der alphanummerischen Anzeigetafel erscheint 'T > Tlim'.

5.4.8 Zwischenzeit

Nur im einphasigen Modus ist die Messung einer Zwischenzeit möglich (sie muss mit dem Aux-Eingang verbunden oder mit Lap 1 über Funk übertragen werden, siehe 4.2). Die Zwischenzeit wird für 5 Sekunden auf dem Display des Zeitmessgeräts (die Zeit blinkt) und auf der Großanzeigetafel angezeigt. Nach Ablauf der 5 Sekunden wird die normale Darstellung der Zeiten wieder aufgenommen.

Jedes andere Ereignis (Korrekturen, Signal für das Durchlaufende) unterbricht die Anzeige der Zwischenzeit und geht wieder zur normalen Anzeige über.

5.4.9 Anzeige, Ausdruck und Löschen von gespeicherten Durchläufen

Steht der Zeitmesser still (5.4.1), können bereits gespeicherte Durchläufe mit den Pfeiltasten \uparrow und \downarrow angezeigt oder ein bestimmter Teilnehmer über die Tasten F1, F2, F3 aufgerufen werden.

| | | | | |
|-----|------|------|------|-------|
| N | 1 | P | 1 | 74.68 |
| PT | 7.75 | Z.K. | 6.00 | |
| PS | 4.00 | | | |
| Num | +Num | Lauf | Drk | |

F1. Eingabe der Nummer des Teilnehmers

F2. Erhöht der Nummer des Teilnehmers um eine Stelle.

F3. Einstellung der Nummer des Durchlaufs.

F4. Anzeige der auf dem Display dargestellten Ergebnisse auf der Anzeigetafel

F1

F2

F3

F4

Durch kurzes Drücken der Taste CE gelangt man in die Löschfunktion des dargestellten Durchlaufs und ins Hauptmenü.

| | | | | |
|-------|------|------|------|-------|
| N | 1 | P | 1 | 74.68 |
| PT | 7.75 | Z.K. | 6.00 | |
| PS | 4.00 | | | |
| Lösch | | Drk | menu | |

F1. Löschen des dargestellten Durchlaufs. Bestätigung notwendig.

Vorsicht: nach Bestätigung ist der Vorgang nicht mehr rückgängig zu machen.

F3. Drückt die Ergebnisse bzgl. der angezeigten Nummer

F4. Zurück zum Hauptmenü.

F1

F2

F3

F4

Bei erneutem Drücken der Taste CE erscheint die vorhergehende Anzeige.

5.5 Zweiphasiger Wettbewerb

Die Funktionsweise des Zeitmessgerätes bei einem Wettbewerb mit 2 Phasen ist der mit nur einen Phase sehr ähnlich.

Im Folgenden, eine kurze Zusammenfassung der Unterschiede:

- In der ersten Zeile des Displays erscheint permanent die Schrift 'F1' oder 'F2', um die Phase der aktiven Zeitmessung anzugeben
- Wenn der Teilnehmer die erste Phase des Wettbewerbs nicht ohne Strafe beendet hat (eingegebene Strafe, Zeitkorrektur oder automatische Strafe bei Überschreitung der Höchstzeit), wird er automatisch disqualifiziert und kann in der zweiten Phase nicht mehr starten
- Der Löschbefehl (F1) in der Phase 2 ermöglicht, den Zieleinlauf Phase 1/Start Phase 2 zu löschen und somit den Teilnehmer zurück in Phase 1 zu schicken. Auch in diesem Fall dient dieser Vorgang dazu, eventuelle Fehlimpulse der Lichtschranke aufzuheben
- In der Modalität '2 Phasen mit getrennter Zeit' ist die Gesamtzeit des Wettkampfs nur die Laufzeit der Phase 2; in der Modalität '2 Phasen mit fortlaufender Zeit' hingegen ist die endgültige Laufzeit die Summe aus den Zeiten der Phasen 1 und 2

5.5.1 Zuteilung von Strafen oder Zeitkorrekturen für die Phase 1 nach Beginn der Phase 2

Häufig ist es notwendig, für die Phase 1 eines Wettbewerbs Strafen zuzuteilen, wenn der Teilnehmer sich bereits in der Phase 2 befindet. Das kommt besonders dann öfters vor, wenn sich in der Nähe der Lichtschranke am Ende der Phase 1 und Beginn der Phase 2 ein Hindernis befindet. Während der Korrektur zeigt die Anzeigetafel die Zieleinlaufzeit der Phase 1 an (auch wenn sie zuvor bereits die laufende Zeit der Phase 2 angezeigt hat). Somit können die notwendigen Korrekturen mit ein wenig Ruhe durchgeführt werden.

```
N 1 P 1 F2 5.67
PT 0.00 Z.K. 0.00
Im Rennen
Ann Str. Z.K.C.F1
```

F1 F2 F3 F4
5.4.4 5.4.4

F4 drücken (C.F1), um in die Funktion für die Zuteilung von Strafpunkten oder Strafzeiten für die Phase 1 zu kommen.

```
N 1 P 1 F2 5.67
PT 0.00 Z.K. 0.00
Korrektur Phase 1 !!
Str. Z.K. Esc
```

F1 F2 F3 F4
5.4.4 5.4.4

- F2. Ermöglicht die Zuteilung von Strafeinheiten an den Teilnehmer (Punkte bei Tabelle A, Sekunden bei Tabelle C)
- F3. Manuelle Korrektur der Zeit des Teilnehmers
- F4. Rückkehr in den Korrekturmodus der Phase 2. Wurde tatsächlich eine Korrektur für die Phase 1 vorgenommen, stoppt das Zeitmessgerät am Ausgang (der Teilnehmer wird nicht mehr für die Phase 2 zugelassen).

5.6 Wettbewerb 'Stechen'

Im Vergleich zur zweiphasigen Funktionsweise ist bei der Funktion 'Stechen' eine Pause zwischen erster und zweiter Phase vorgesehen, nach der, vor dem eigentlichen Start der Phase 2, ein zweiter Countdown stattfindet. Der Teilnehmer wird natürlich nur für die Phase 2 zugelassen, wenn er die Phase 1 ohne Fehler durchgeführt hat.

Die Pause zwischen dem Ende der ersten Phase und dem Beginn des Countdowns der zweiten Phase kann durch ein Eingreifen auf der **Lap-Leitung (Lap E**, bei einem von Linkgate übermittelten Funksignal), verlängert werden, ähnlich wie bei der Messpause (siehe auch 5.4.5).

Außerdem ist es möglich, die Pause über die Skip-Funktion zu verkürzen.

| | | | | | |
|-------|-------|------|-------|----|-------|
| N | 1 | P | 1 | F1 | 38.74 |
| PT | 0.00 | Z.K. | 0.00 | | |
| Pause | F1/F2 | | 12.34 | | |
| Ann | Str. | Z.K. | | | |

In der zweiten Zeile erscheint ein Sekundenzähler, der die verbleibende Pausenzeit zwischen dem Ende der ersten Phase und dem Countdown der zweiten Phase in Sekunden angibt.

F1. Löschen des Ereignisses 'Ende der Phase 1'; der Teilnehmer wird in die Phase 1 zurückgestellt

F2. Zuteilung von Strafen an den Teilnehmer (Punkte für Tabelle A, Sekunden für Tabelle C), für die Phase 1

F3. Manuelle Korrektur der Zeit des Teilnehmers in Bezug auf Phase 1

F4. Sofortiger Übergang zum Countdown der 2. Phase (löscht die Pause).

F1

F2

F3

F4

5.4.4

5.4.4

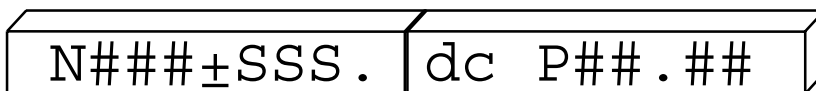
6 ANSCHLUSS DER ANZEIGETAFEL

Für das Programm 'Reitsport' sind zwei verschiedene Arten von Anzeigetafeln vorgesehen: entweder eine doppelte Anzeigetafel Microgate μ TAB (entweder einen Master und einen Slave, oder zwei Master, von denen eine als Slave eingestellt wird), oder eine einzelne. Die beiden Möglichkeiten können gleichzeitig bedient werden, und der Darstellungsmodus kann über die Adresse der Anzeigetafel gewählt werden.

| Adresse d. Anzeigetafel | Modus |
|-------------------------|--------------------------------------|
| 0 | Doppelte Anzeigetafel (Master+Slave) |
| 1 | Einzelne Anzeigetafel |

6.1 Darstellung der Daten auf der doppelten Anzeigetafel

Die doppelte Anzeigetafel zeigt in folgender Reihenfolge die Nummer des Teilnehmers, die Zeit (laufende, Zwischen- bzw. endgültige Zeit) und die Strafen (Summe aus eingegebenen und automatisch, wegen Überschreitung der Höchstzeit zugeteilten Strafen) an.

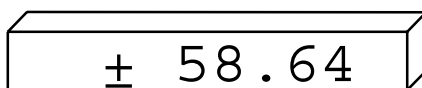


Bei Überschreitung des Zeitlimits erscheint der Hinweis 'T>Tlim'.

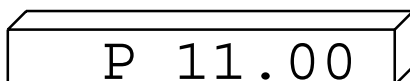
6.2 Darstellung der Daten auf einzelner Anzeigetafel

Die Anzeigetafel zeigt normalerweise die Zeit des Teilnehmers (laufende, Zwischen- bzw. endgültige Zeit) an. Bei Zuteilung einer Strafe wird diese für 5 Sekunden angezeigt, danach wird die Darstellung der Zeiten wieder aufgenommen.

Nach Beendigung des Durchgangs und Bestätigung der Ergebnisse wird abwechselnd die endgültige Zeit (für 5 Sekunden) und die Strafe (für 3 Sekunden) dargestellt.



Darstellung der Zeit



Darstellung der Strafe

Bei Überschreitung des Zeitlimits erscheint der Hinweis 'T>Tlim'.

6.3 Darstellung auf Anzeigetafeln anderer Hersteller

Das Programm 'Reitsport' ermöglicht auch den Anschluss an Anzeigetafeln von Telecron oder Alge. Die Darstellung der Daten auf diesen Anzeigetafeln entspricht der Anzeige auf der von Microgate hergestellten einzelnen Anzeigetafel. Da es sich hierbei nicht um alphanummerische Geräte handelt, werden das Zeichen und die Anzeige 'P' (für 'Punkte') nicht dargestellt. Es wird hingegen die Teilnehmernummer angezeigt.

7 AUSDRUCKE UND RANGLISTEN

7.1 Ergebnisse drucken

```
A:Zeitnehmung
B:Reitsport Einst.
C:Druck/Racklisten
A      B      C weiter
```

F1 F2 F3 F4

Wählen Sie durch Drücken der Taste F1 auf der ersten Anzeige des Hauptmenüs 'C:Stampe/classifiche' ('C:Druck/Ranglisten').

```
A:Ranglisten
B:Ergebnisse drucken
A      B      menu
```

F1 F2 F3 F4

F1. Wählt die Option 'Ranglisten drucken'
 F2. Druckt die Ergebnisse
 F4. Kehrt zum Hauptmenü zurück

7.2

```
Ergebnisse drucken :
von N 1 b.N 999
Uml. 1
drucken      menu
```

F1 F2 F3 F4

Es ist möglich, die zu druckenden Daten zu 'filtern', indem Sie den ersten und letzten Teilnehmer, dessen Ergebnisse Sie drucken möchten, und den entsprechenden Durchgang eingeben.

F1. Druck wird ausgeführt
 F4. Kehrt zum Druckmenü zurück

Ervar

```
Bitte warten!
(CE unterbricht)
```

F1 F2 F3 F4

Durch Drücken von CE wird der Druckvorgang unterbrochen.

7.2 Ranglisten drucken

```

Lauf/Kat. ? _
    
```

F1 F2 F3 F4

Geben Sie die Nummer des Durchgangs (oder der Kategorie) ein, auf den (die) sich die Rangliste beziehen soll.

```

A:Ausgew.Werte dru.
B:Alles drucken

A      B      quit
    
```

F1 F2 F3 F4

- F1. Wenn Sie 'Ausgew.Werte dru.' wählen, werden neben der Position und Nummer des Teilnehmers nur die Gesamtpunktzahl und die Zeit des Wettkampfs (Tabelle A) oder die Gesamtzeit und die Zeit des Wettkampfs (Tabelle C) gedruckt.
- F2. Mit der Option 'Alles drucken' hingegen können Sie die gesamten Ergebnisse des Durchgangs, der Rangliste nach geordnet, drucken.
- F4. Kehrt zum Druckmenü zurück

Anmerkung:

Beispiel für 'Ausgew.Werte dru.' (Tab. A)

```

RANGLISTEN
LAUF/KAT.  1

Pos Num   Punti
          T.gara

  1   3    0.00 p
          50.49 s

  2   2    4.00 p
          49.48 s

  3   1    8.00 p
          48.23 s
    
```

Beispiel derselben Rangliste, nur mit 'Alles drucken'

```

RANGLISTEN
LAUF/KAT.  1

Pos   1 Num   3
Sta 00.47:43.471
T.eff.  40.49 s
Corr.T.  10.00 s
T.tot.  50.49 s

T>Tmax   0.00 p
Penalità 0.00 p
Totale   0.00 p

Pos   2 Num   2
      Et cetera...
    
```

7.2.1 Ranglisten für zweiphasige Wettbewerbe

Racetime 2 ermöglicht auch eine vereinfachte Verwaltung der Ranglisten für zweiphasige Wettbewerbe. Die dabei verwendeten Kriterien sind folgende:

- Für die Teilnehmer, die beide Phasen beendet haben, wird dasselbe Kriterium wie bei der einzelnen Phase angewendet (bei der Tabelle 'A' wird nach Punkten, und im Falle von Zeitgleichheit, nach der Wettkampfzeit geordnet; bei der Tabelle 'C' nach der Gesamtzeit, und im Falle von Zeitgleichheit, nach der Wettkampfzeit)
- Die Teilnehmer, die nur die erste Phase beendet haben, werden gesondert in einer zweiten Rangliste geordnet, die dann unverzüglich gedruckt wird. Das Kriterium, nach dem geordnet wird, bleibt stets gleich, nur dass es sich hier um die Ergebnisse der ersten Phase handelt.

Wichtiger Hinweis: Racetime 2 führt keine Kontrolle dahingehend durch, ob die in der Rangliste angezeigten Daten homogen sind, ob sie tatsächlich auch bei der gleichen Wettkampfart gesammelt wurden (einphasig, zweiphasig, etc.) und ob die gleiche Tabelle benutzt wurde. Deshalb empfehlen wir, sollten während eines Messvorgangs nicht homogene Durchläufe durchgeführt werden, diese Durchgänge mit Hilfe des Felds 'Durchlauf' (z.B. Einzelphase mit Tabelle A → Durchlauf 1; zwei Phasen mit Tabelle C → Durchlauf 2) zu differenzieren (siehe hierzu auch Kapitel 5.4.1).

```
RANGLISTEN
LAUF/KAT.  1

Pos Num    Punti
          T.gara

  1   3     0.00 p
          50.49 s

  2   5     4.00 p
          49.48 s

  3   1     8.00 p
          48.23 s

ELIMINATI
dopo FASE 1

Pos Num    Punti
          T.gara

  1   2     4.00 p
          35.69 s

  2   4     4.00 p
          37.18 s
```

Rangliste der Teilnehmer, die beide Phasen beendet haben

Rangliste der Teilnehmer, die **nur** die erste Phase beendet haben

8 SONSTIGE FUNKTIONEN

8.1 Synchronisierung

Die Synchronisierung der inneren Uhr des Zeitmessgeräts ist für das Funktionieren des Programms nicht unbedingt notwendig, sie wird jedoch erforderlich, wenn Geräte für den manuellen Backup der Zeiten verwendet werden.

Drücken Sie auf der zweiten Displayanzeige des Hauptmenüs die Taste F1 und wählen Sie 'A:Synchronisierung'.

```

Uhrzeit eingeben
  0:00:00.000

ändern  OK  menu
  
```

F1 F2 F3 F4

Geben Sie die genaue Uhrzeit ein und bestätigen Sie mit F3 (OK). Zur Korrektur dieser Eingabe F2 (Corr) (ändern) drücken.

```

Uhrzeit eingeben
  0:00:00.000
START synchronisiert
                        menu
  
```

F1 F2 F3 F4

START drücken oder den Eingang START aktivieren, um die innere Uhr zu synchronisieren.

8.2 Datenübertragung

Die gespeicherten Zeiten können jederzeit auf einen PC übertragen werden. Von der zweiten Displayanzeige des Hauptmenüs aus "B:Datenübertragung" über die Taste F2 wählen.

```

F1=Start Datenüber.

Start                esc
  
```

F1 F2 F3 F4

F1. Beginn der Übertragung
F4. Zurück zum Hauptmenü

Das Übertragungsformat ist dem der anderen Racetime 2-Programme sehr ähnlich (mit Ausnahme des Programms OptoJump). Einige besondere Werte finden Sie im Feld 'Info', siehe Anhang.

8.3 Signalqualität

A: Synchronisierung
 B: Datenübertragung
 C: Signalstärke
 A B C weiter

F1 F2 F3 F4

Bereit z. Empfangen!
 menu

F1 F2 F3 F4

Empfang...
 Start

F1 F2 F3 F4

nach Empfang des Signals

Bereit zum Empfang!
 Start
 Kanäle 4 S=100%
 UNTERS. KANALE menu

F1 F2 F3 F4

Die Software von Racetime 2 besitzt eine Funktion zur Bewertung der Qualität der erhaltenen Funksignale. Diese Funktion ist besonders nützlich, wenn das Funksignal gestört ist und somit eine Abwägung der Sicherheit der Übertragung notwendig wird. Von der zweiten Displayanzeige des Hauptmenüs aus 'C:Signalstärke' (F3) wählen.

Der Hinweis "Empfangsbereit!" sagt aus, dass das Gerät bereit ist. Ca. 3 Sekunden nach Beginn des Funksignals (während der Übertragung erscheint "Funkübertragung im Gange..."), wird auf dem Display sowohl der Kanal des Funksignals als auch die Qualität des Signals in Prozent angegeben. Dabei stehen 100% für eine optimale Qualität, wobei jedoch jeder Wert über 40% als 'sicher' anzusehen ist.

Wenn der auf dem LINKGATE Encoder eingestellte Kanal nicht mit dem von Racetime 2 übereinstimmt, erscheint der Hinweis 'UNTERSCHIEDL. FUNKKANÄLE'.

Wenn der Empfang besonders schlecht ist, versuchen Sie Folgendes :

- Stellen Sie sowohl die Sender (die an den Encoder angeschlossen sind) als auch die Empfänger vertikal und erhöht auf
- Ändern Sie die Frequenz, wenn die Störung durch Interferenzen mit anderen Sender, die auf dem gleichen Kanal senden, entsteht
- Verwenden Sie vor allem für die Sender effizientere Antennen (Viertel- oder 5/8-Wellenantennen statt der normalen 'belasteten' Antennen)

Hinweis: Bei der Überprüfung der Signalqualität sollte sich der 'short-long'-Wahlschalter des LinkGate Encoders (siehe hierzu auch die Bedienungsanleitung des Racetime 2) vorzugsweise in der Position 'Long' (L) befinden. Wenn der Wahlschalter auf 'Short' (S) steht, so liegt der vom Test maximal angezeigte Wert bei ca. 20%.

8.4 Konfigurierung RACETIME

Um in die Konfiguration für Racetime 2 zu gelangen, muss von der zweiten Seite des Hauptmenü aus 'A : Konfig. RACETIME' ausgewählt werden.

Bitte denken Sie jedoch an Folgendes: Wenn Sie das Gerät so eingestellt haben, dass beim Starten des Geräts die Konfiguration gelöscht wird, werden alle Parameter auf die Werte eingestellt, die sich in den meisten Fällen als am geeignetsten erwiesen haben.

```
A: Messgenauigkeit
B: Totzeiten einstel.
C: Linkgate Kanal
  A      B      C weiter
```

F1 F2 F3 F4

8.4.3

```
A: Seriel.Ge.: 9600
B: Format: ASCII
  A      B      weiter
```

F1 F2 F3 F4

```
A: Drucker      Ein
B: Beep Tast.  Ein
C: Neue Einst. laden
  A      B      C menu
```

F1 F2 F3 F4

Auswählen der Funktion über die vier Funktionstasten

F1. Messgenauigkeit. Im Programm 'Reitsport' ist die Messgenauigkeit auf 1/100s festgelegt und kann nicht geändert werden.

F2. Ändern der Deaktivierungszeiten für die Leitungen.

F3. Konfigurierung des Linkgate-Funkübertragungskanals

F4. Zeigt das nachfolgende Menü an

8.4.1 Parametereinstellung für serielle Übertragung

ACHTUNG: Diese Konfiguration existiert nur in den Versionen 20.x.yy, 21.x.yy, 22.x.yy und 24.x.yy.

Durch Drücken der Taste F1 ändern Sie die Geschwindigkeit der seriellen Übertragung (1200, 2400, 4800 oder 9600 bit/s).

Mit F2 können Sie das Format der Datenübertragung zwischen binär und ASCII ändern. Im Anhang finden Sie die Übertragungsprotokolle für die beiden Formate.

Auswählen der Funktion über die vier Funktionstasten

F1. Aktiviert/deaktiviert den Drucker

F2. Aktiviert/deaktiviert das akustische Signal bei Tastendruck

F3. Wenn Sie F3 drücken und anschließend bestätigen, werden alle Konfigurationsparameter mit Ausnahme des 'LINKGATE-Kanals' auf die Standardeinstellungen zurückgesetzt.

F4. Kehrt zum Hauptmenü zurück

8.4.2 Zeiten für die Deaktivierung der Leitungen ändern

| | | |
|----------|---|--------|
| TZ Start | = | 200 ms |
| TZ Stop | = | 200 ms |
| TZ Lap | = | 200 ms |
| TZ Aux | = | 200 ms |

Ermöglicht die Änderung der Deaktivierungszeiten für die Eingänge nach Erfassung eines Ereignisses, und zwar jeweils für die Start-, Lap-, Stop- und Aux-Leitungen.

Die über Funk empfangenen Signale jedoch verfügen über eine feststehende Deaktivierungszeit von 2,7 sek.

F1

F2

F3

F4

8.4.3 Eingabe des Linkgate-Kanals

| | |
|-----------------|------------|
| LINKGATE Kanal: | 0 |
| (S0000000) | |
| (1=ON, 0=OFF) | |
| ändern | bestätigen |

Ermöglicht die Änderung des Arbeitskanals des LINKGATE-Systems, indem es den Kanal einfach wechselt, wenn sich dies als notwendig erweisen sollte. Auf dem Display erscheint die Einstellung des *DIP-Schalters* auf dem LINKGATE Encoder. Der erste Wähler dient nicht zur Wahl des Kanals, sondern zur Wahl der Signallänge und wird mit dem Buchstaben 'S' dargestellt. Im Folgenden werden die Positionen der anderen Schalter dargestellt (1=Schalter nach oben, 0=Schalter nach unten). Zum Ändern der Einstellung "ändern" (F1) drücken. Bitte beachten Sie, dass es unbedingt erforderlich ist, auf Racetime 2 und dem LINKGATE Encoder den gleichen Kanal einzugeben.

F1

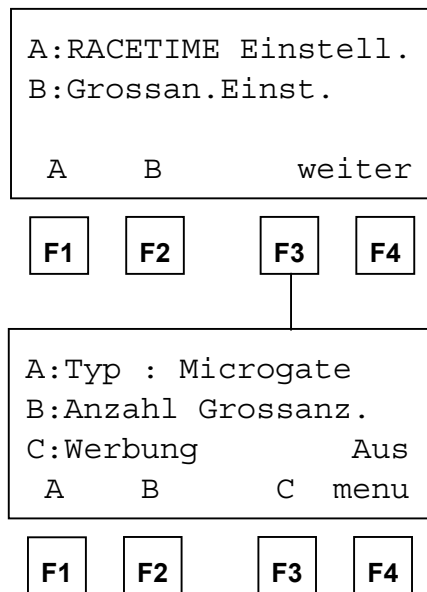
F2

F3

F4

Error

8.5 Anzeigetafel konfigurieren



Um die Anzeigetafel konfigurieren zu können, wählen Sie aus der dritten Anzeige des Hauptmenüs den Menüpunkt 'B: Grossan.Einst.'

8.5.1 Art der Anzeigetafel

ACHTUNG: diese Konfiguration existiert nur in den Versionen 20.x.yy, 21.x.yy, 22.x.yy und 24.x.yy.

Wählen Sie die Art der Anzeigetafel aus, die Sie an Racetime 2 anschließen möchten. Beachten Sie bitte, dass für jede Anzeigetafel das entsprechende Anschlusskabel eingesetzt werden muss. Bitte wenden Sie sich hierfür an Microgate. Für den Anschluss der Anzeigetafel von Telecron benötigen Sie außerdem ein \$ACC050-kodiertes Interface.

8.5.2 Anz. d. Anzeigetafeln

Diese Option steht im Programm 'Reitsport' nicht zur Verfügung, da der Zeitmesser simultan eine doppelte (Master + Slave) oder eine einzelne Anzeigetafel steuert.

8.5.3 Werbung

Wenn Sie eine Microgate-Anzeigetafel verwenden, können Sie mit der Taste F3 das zuvor eingespeicherte Anzeigenprogramm (Prog. 1) aktivieren. Für diesbezüglich umfassendere Informationen, siehe die Bedienungsanleitung der Anzeigetafel μ TAB von Microgate. Ein erneuter Druck der Taste F3 deaktiviert das Anzeigenprogramm und stellt die Anzeigetafel wieder auf das normale Funktionsprogramm zurück (Prog. 0).

8.6 Sexagesimaler Rechner

| | |
|-----|--------------|
| TA= | 12:34:56.789 |
| TB= | 10:20:30.876 |
| | 02:14:25.913 |
| A+B | A-B |
| | and.Z. menu |

F1

F2

F3

F4

Geben Sie zuerst die erste Zeit, die summiert oder subtrahiert werden soll (TA), ein; geben Sie dann die zweite Zeit (TB) ein. Wählen Sie nun den mit diesen beiden Zeiten durchzuführenden Vorgang aus:

F1 (A+B) addiert die beiden Zeiten

F2 (A-B) subtrahiert Zeit B von Zeit A

Um die Zeiten zu ändern, drücken Sie die Taste F3.

Wenn nur eine der beiden Zeiten geändert werden soll, kann die nicht zu verändernde Zeit mit der Taste CE übersprungen werden (auf diese Weise vermeidet man die viermalige Bestätigung mit ENTER).

Hinweis 1: Die Zeiten werden um 24 Uhr "normalisiert"; zum Beispiel, $2:00:00.000 + 23:00:00.000 = 1:00:00.000$ und nicht $25:00:00.000$!!!

Hinweis 2: Achtung beim Eingeben der Tausendstel, vor allem, wenn die zu addierenden bzw. subtrahierenden Zeiten mit einer Genauigkeit von Zehntel oder Hundertstel angegeben sind; z.B. um die Zeit 1:02.84 (eine Minute, zwei Sekunden, 84 Hundertstel) einzugeben, drücken Sie folgende Tasten:

0 ENTER (Stunden)

1 ENTER (Minuten)

2 ENTER (Sekunden)

840 ENTER (Tausendstel), und

NICHT 84 ENTER!!!

9 AUFLADEN DER AKKUS

Das Aufladen der im Racetime 2 integrierten Akkus wird komplett über den Mikroprozessor, der alle Funktionen des Zeitmessers kontrolliert, gesteuert. Auf diese Weise war es möglich, das Zeitmessgerät mit einer Ladekontrolle auszustatten, die die maximale Leistung und eine lange Lebensdauer der Akkus gewährleistet.

Um die Akkus zu laden, verbinden Sie das Ladegerät für den Racetime 2 Zeitmesser mit dem sich auf der Rückseite des Gerätes befindlichen Anschluss.

Ist der Zeitmesser ausgeschaltet, erscheinen auf dem Display sofort die Informationen zum aktuellen Status der Ladefunktionen.

Folgende Informationen können auf dem Display erscheinen:

| Status/Meldung | Beschreibung der Funktion | Status LED |
|----------------|--|--------------------------------|
| Erhaltung | Das Zeitmessgerät wird von einer externen Stromquelle gespeist und die Akkus werden von einer schwachen Ladespannung 'frisch' gehalten | Kurzes Blinken alle 4 Sekunden |
| Entladen | Zu Beginn des Ladezyklus werden die Batterien vollständig entladen | LED leuchtet kontinuierlich |
| Aufladen | Ladevorgang läuft. In der ersten Zeile blinkt die Zeit, die bis zur Beendigung des Ladevorgangs noch fehlt | LED blinkt |

Wenn in der ersten Zeile des Displays die Schrift 'Vext. Ins.' ('V ext. ungenüg.') blinkt, bedeutet das, dass die Ladespannung am Ladeeingang zu gering ist. **Vorsicht**: wenn die angelegte Spannung zu gering ist, wird der Ladevorgang unterbrochen und kann nicht in der angegebenen Zeit zu Ende geführt werden.

```
Erhaltung
A:Ent/Aufl. w.holen

A                menu
```

F1 F2 F3 F4

```
Entladen...
A:Gleich aufladen
B:Abbrechen

A B            menu
```

F1 F2 F3 F4

Befindet sich das Zeitmessgerät in "Erhaltung", und es soll ein erneuter Ladevorgang begonnen werden, F1 drücken 'A:Ent/Aufl. w.holen'. Auf diese Weise werden die Akkus sofort entladen. Die Dauer dieses Vorgangs ist variabel und hängt vom aktuellen Ladezustand der Akkus ab (der Entladevorgang kann auch bis zu 4 Stunden dauern).

Wenn die Akkus entladen sind, beginnt Racetime 2 automatisch mit dem Ladevorgang, der 7 Stunden dauert. Nach Ablauf dieser Zeitspanne erscheint die Schrift 'Ladevorgang beendet -OK'. Der Vorgang wurde korrekt zu Ende geführt. Wurde hingegen aufgrund einer Fehlfunktion der Akkus das Aufladen vorzeitig unterbrochen, erscheinen die Hinweise 'Fehler Batterie (LV)' (Ladespannung zu gering) oder 'Fehler Batterie (HV)' (Ladespannung zu hoch).

| | | |
|---------------------|---------|------|
| Aufladen | 7:00:00 | |
| A:Ent/Aufl. w.holen | | |
| B:Abbrechen | | |
| A | B | menu |

| | | | |
|----|----|----|----|
| F1 | F2 | F3 | F4 |
|----|----|----|----|

Es ist jederzeit möglich, auch während des Entladens direkt zum Aufladen überzugehen und zwar über die Taste F1 Ent/Aufl. w.holen. Auf diese Weise kann die Zeit für das Aufladen abgekürzt werden. Dies ist jedoch nicht empfehlenswert, da dies zu geringerer Leistung und Lebensdauer der Akkus führt (Gedächtniseffekt).

Zur Unterbrechung des Ent-/Ladevorganges F2 drücken ('B : Abbrechen').


Hinweis 1: Sollte während des Ladevorgangs die Spannung für die externe Speisung ausfallen, wird der Ladevorgang unterbrochen und bei Zurückkehren der Spannung am selben Punkt wieder aufgenommen. Dies stellt eine weitere Garantie für die Verlässlichkeit des Ladesystems dar.

Hinweis 2: Während des Ent- und Aufladens von Racetime 2 erwärmt sich das Gerät geringfügig. Das ist vollkommen normal.

Alle vorher besprochenen Funktionen können auch bei eingeschaltetem Zeitmessgerät durchgeführt werden. Auf diese Weise können die Akkus von Racetime 2 auch während der Zeitmessfunktion aufgeladen werden.

Um zur Ladefunktion zu gelangen, von der dritten Seite des Hauptmenüs aus 'C : Akkus laden.' wählen.

9.1 Hinweis 'Akku leer'

| | | |
|--------------------|---|---|
| A:Zeitnehmung | |  |
| B:Reitsport Einst. | | |
| C:Ergebnis drucken | | |
| A | B | C weiter |

| | | | |
|----|----|----|----|
| F1 | F2 | F3 | F4 |
|----|----|----|----|

Wenn die Akkus fast leer sind und nicht von einer externen Stromquelle gespeist werden, blinkt im oberen Bereich des Displays ein Warnsignal auf. Ab dem Aufblinken des Warnsignals verbleibt eine Zeitspanne von ca. 2 Stunden (ohne Benutzung des Druckers, ansonsten verkürzt sich diese Zeitspanne enorm), um den Vorgang zu beenden.

Beachten Sie, dass das Gerät mit vollständig aufgeladenen Akkus eine Betriebsdauer von ca. 8~9 Stunden hat, wobei von einem Druckvorgang alle 20 Sekunden ausgegangen wird. Die Betriebsdauer kann sich verringern, wenn in extremen Klimaverhältnissen oder mit gebrauchten Batterien gearbeitet wird. Es ist jedoch vollkommen normal, dass sich die Ladekapazität der Akkus nach ca. 500~1000 Ladezyklen verringert. Sollten Sie eine Verminderung der Ladekapazität der Akkus feststellen, wenden Sie sich an Microgate zum Austausch derselben.

10 SPEICHERLIMITS

Racetime 2 ist in der Lage, Daten von bis zu 380 Durchläufen zu speichern (unabhängig vom Modus).

Ist das Limit des Speichers erreicht, kann die Zeitmessung trotzdem fortgeführt und die Ergebnisse ausgedruckt werden. Die Daten werden jedoch NICHT gespeichert. Der Speicher kann manuell gelöscht werden, indem die einzelnen Durchläufe gelöscht werden (siehe 5.4.9).

Um den gesamten Speicher zu löschen, ist es nötig, Racetime 2 auszuschalten und das Löschen der Daten zu bestätigen.

11 ANHANG - ÜBERTRAGUNGSPROTOKOLL RACETIME 2

11.1 Binäre Datenübertragung

Die Daten werden im binären Format übertragen, um eine größtmöglichst effiziente Datenkomprimierung zu erreichen.

Die 'Zeichenart', die Sie weiter unter finden, bezieht sich auf die Länge der Daten, insbesondere:

char 1 Byte (8 Bit)
integer 2 Bytes
long integer 4 Bytes

EINSTELLUNGEN DES SERIELLEN ANSCHLUSSES: No parity, 8 data bit, 1 stop bit. Die standardmäßige Übertragungsgeschwindigkeit beträgt 1200 bit/s. Weitere Einstellungen sind: 2400, 4800, und 9600 bit/s.

| Beschreibung | Anz. u. Art d. Zeichen | Anz. Bytes | ASCII Code | Anmerkung |
|-------------------------------------|-------------------------------|-------------------|-------------------|---|
| Header | | | | |
| STX | 1, char | 1 | 02h | Start of Text |
| Programmcode | 10, char | 10 | | 'R2HO' gefolgt von 6 Leerstellen |
| CR | 1, char | 1 | 0dh | Wagenrücklauf |
| Loop-Start (u. Online-Start) | | | | |
| Progressiver Zähler | 1, integer | 2 | | Beginnt bei 1 |
| Nummer des Starts | 1, integer | 2 | | <=65535, beginnt bei 1 |
| Durchlauf/Kategorie | 1, char | 1 | | <=255, beginnt bei 1 |
| Physikalischer Kanal | 1, char | 1 | | Im Programm 'Reitsport' immer 0 |
| Logischer Kanal | 1, char | 1 | | normalerweise 0 =254 für die Tageszeit Start Phase 2 des Stechens =1 für die Gesamtzeit (info=24 o. 56), wenn die Grenzzeit überschritten wurde |
| Info | 1, char | 1 | | 0= Tageszeit des Starts 23= Effektive Zeit Phase 1 ungleich 0, nur wenn der Wettkampf zweiphasig und die 2. Phase beendet ist 24=Gesamtzeit Tab. A 56=Gesamtzeit Tab. C (ohne Strafen) 25=Erteilte Strafen Tab. A 57=Erteilte Strafen (Sekunden) Tab. C 26=Strafe für Überschreitung der max. Geschwindigkeit, Tab. A 58=Strafe in Sekunden für Überschreitung der max. Geschwindigkeit, Tab. C 27=Strafen insgesamt, Tab. A 59=Gesamtzeit Tab. C (mit Strafen) |

| Beschreibung | Anz. u. Art d. Zeichen | Anz. Bytes | ASCII Code | Anmerkung |
|---|--------------------------------------|-------------------|-------------------|---|
| Signalursprung | 1, char | 1 | | Im Programm 'Reitsport' immer 0 |
| Zeichen | 1, char | 1 | | Im Programm 'Reitsport' immer 0 |
| Zeit | 1, long integer oder 2 integer | 4 | | Zeit in 1/25000 s * **, ** Wenn das Feld Info = 25, 26, 27, 57, 58 ist, werden zwei Wörter übertragen (2x16 bit): das erste ist immer null, das zweite beinhaltet die Strafen (Punkte oder Sekunden) in Hundertstel |
| CR | 1, char | 1 | 0Dh | Wagenrücklauf |
| Loop-Ende (u. Online-Ende) Zeichen insges. 15 (Loop) | | | | |
| Epilog | | | | |
| ETX | 1, char | 1 | 03h | End of Text |
| Checksum | 1, char | 1 | | (\sum ascii) Modul 128 |

11.2 ASCII-Datenübertragung

Die Daten werden im ASCII-Format übertragen (nur Werte <127 (7Fh))

EINSTELLUNGEN DES SERIELLEN ANSCHLUSSES: No parity, 8 data bit, 1 stop bit. Die standardmäßige Übertragungsgeschwindigkeit beträgt 1200 bit/s. Weitere Einstellungen sind: 2400, 4800, und 9600 bit/s.

| Beschreibung | Anz. | ASCII (Dec, Hex) | Anmerkungen |
|-------------------------------------|-------------|-------------------------|---|
| Header | | | |
| STX | 1 | 2,02h | Start of Text |
| Programmcode | 10 | | 'R2HO' gefolgt von 6 Leerstellen |
| CR | 1 | 13,0Dh | Wagenrücklauf |
| Loop-Start (u. Online-Start) | | | |
| Progressiver Zähler | 4 | | Beginnt bei 1 |
| Nummer des Starts | 4 | | <=9999, beginnt bei 1 |
| Durchlauf/Kategorie | 3 | | <=255, beginnt bei 1 |
| Physikalischer Kanal | 3 | | Im Programm 'Reitsport' immer 000 |
| Logischer Kanal | 3 | | normalerweise 000 =254 für die Tageszeit Start Phase 2 des Stechens =1 in der Gesamtzeit (info=H o. h), wenn die Grenzzeit überschritten wurde |
| Info | 1 | 48,30h | |
| | | 71,47h | 0= Tageszeit des Starts G= Effektive Zeit Phase ungleich 0, nur wenn der Wettkampf zweiphasig und die 2. Phase beendet ist |
| | | 72,48h | H=Gesamtzeit Tab. A |
| | | 104,68h | h=Gesamtzeit Tab. C (ohne Strafen |
| | | 73,49h | I=Erteilte Strafen Tab. A |
| | | 105,69h | i=Erteilte Strafen (Sekunden) Tab. C |
| | | 74,4Ah | J=Strafe für Überschreitung der max. Geschwindigkeit, Tab. A |
| | | 106,6Ah | j=Strafe in Sekunden für Überschreitung der max. Geschwindigkeit, Tab. C |
| | | 75,4Bh | K=Gesamtzeit, Tab. A |
| | | 107,6Bh | k=Gesamtzeit Tab. C (mit Strafen) |

| Beschreibung | Anz. | ASCII (Dec, Hex) | Anmerkungen |
|---|-------------|-------------------------|---|
| Signalursprung | 1 | 32,20h | Im Programm 'Reitsport' immer '' (Leerstelle) |
| Zeichen | 1 | | Im Programm 'Reitsport' immer '' (Leerstelle) |
| Zeit | 9 | | Zeit in 1/1000 s Wenn das Feld Info = I, J, K, i, j ist, wird die Strafe (Punkte o. Sekunden) in Hundertstel übertragen, in der Form #####.### |
| CR | 1 | 13,0Dh | Wagenrücklauf |
| Loop-Ende (u. Online-Ende) Zeichen insges. 29 (Loop) | | | |
| Epilog | | | |
| ETX | 1 | 3,03h | End of Text |
| Checksum | 1 | | (Σ ascii) Modul 128 |

Microgate S.r.l.
Via J. Kravogl, 8
I-39100 BOLZANO - ITALY
Tel. ++39-(0)471-50.15.32 - Fax ++39-(0)471-50.15.24
<http://www.microgate.it>