

Programma Partenze Singole

Sommario

1	CONVENZIONI	7
2	PER INIZIARE	8
2.1	Introduzione	8
2.2	Accensione e scelta programma	8
2.3	Cronometraggio	11
2.3.1	Partenza primo concorrente	11
2.3.2	Arrivo primo concorrente	11
2.3.3	Incremento numero in partenza	11
2.3.4	Non partito	12
2.3.5	Variazione numero in partenza	12
2.3.6	Non arrivato	12
2.3.7	Inversioni in arrivo	12
2.3.8	Uscita da cronometraggio	13
2.4	Operazioni di fine gara	13
2.4.1	Squalifiche	13
2.4.2	Liste fine gara	14
2.4.3	Fine sessione	15
3	CARATTERISTICHE PROGRAMMA	16
4	CRONOMETRAGGIO	17
4.1	Contesto funzionale	17
4.2	Inizio sessione	19
4.3	Partenze	19
4.3.1	Partenza	19
4.3.2	Variazione numero in partenza	20
4.3.3	Falso impulso (da annullare)	20
4.3.4	Impulso dubbio	20
4.3.5	Impulso 'condiviso'	21
4.3.6	Correzione cronologico	21
4.3.7	Sostituzione	21
4.3.8	Manche	22
4.3.9	Non partito	23
4.3.10	Manche in corso	23
4.3.10.1	Manche 0	23
4.3.11	Ricerca automatica/manuale	23
4.3.12	Modalità apripista	24
4.3.13	Memoria eventi di partenza	24
4.3.14	Priorità arrivi	24
4.4	Arrivi	24
4.4.1	Arrivo	25
4.4.2	Similitudini	25
4.4.3	Variazione numero in arrivo	26
4.4.4	Falso impulso (da annullare)	26
4.4.5	Impulso dubbio	26
4.4.6	Impulso 'condiviso'	26
4.4.7	Correzione cronologico	27
4.4.8	Sostituzione	27
4.4.9	Manche	28

4.4.10	Ricerca automatica/manuale.....	28
4.4.11	Memoria eventi di arrivo	28
4.4.12	Priorità arrivi.....	28
4.4.13	Non arrivato.....	28
4.4.14	Diversità.....	28
4.4.15	Assegnazione automatica/manuale.....	29
4.4.16	Posizione in classifica attiva / disattiva	29
4.4.17	Sequenza di arrivi	29
4.5	Intermedi.....	30
4.5.1	Intermedi: modalità automatismi	30
4.5.2	Intermedi: Prioritario.....	31
4.5.3	Intermedi: Riferimento.....	31
4.5.4	Intermedi: esempi di configurazione.....	33
4.5.5	Gestione degli eventi intermedi	34
4.5.6	Falso impulso (da annullare).....	34
4.5.7	Impulso dubbio	34
4.5.8	Impulso ‘condiviso’	34
4.5.9	Correzione cronologico.....	35
4.5.10	Numero di intermedio.....	35
4.5.11	Manche dell’intermedio.....	35
4.5.12	Modifica intermedi a posteriori	35
4.6	Scelte rapide	36
4.6.1	Bibo.....	36
4.6.2	Class.....	36
4.6.3	Trasm	36
4.7	Skip.....	36
4.7.1	Assegnazione	36
4.7.2	Cancellazione.....	37
4.7.3	AutoSkip SemiAutoSkip attivazione/disattivazione	37
4.7.4	Un esempio	38
4.8	Gestione tabellone	38
4.8.1	Funzionamento normale.....	38
4.8.2	Accodamento automatico.....	39
4.8.3	Accodamento manuale.....	39
4.8.4	Visualizzazione classifica	39
4.8.5	Disabilitazione tabellone.....	39
4.8.6	Concorrente prioritario.....	39
4.9	Tasti lock	40
4.10	Tasti riarmo.....	40
4.11	Gestione semaforo	40
4.12	Uscita dal cronometraggio	41
4.13	Banda di cronometraggio.....	41
4.13.1	Stampa degli eventi.....	41
4.13.2	Stampa dei risultati	43
5	GESTIONE GRUPPI.....	45
5.1	Inserimento/Modifica gruppi.....	45
5.2	Stampa struttura gruppi.....	46
5.3	Cancella gruppi.....	46
5.4	Struttura gruppi.....	46
5.5	Ricevi struttura gruppi da PC	47

6	CLASSIFICHE ED ALTRE STAMPE	48
6.1	Stampa/Visualizza Classifiche.....	48
6.2	Altre stampe.....	49
6.2.1	Cronologici.....	49
6.2.2	NP/NA/Squalificati	50
6.2.3	Skipped	50
6.2.4	Pettorali in corsa.....	50
6.2.5	STOP senza START	51
6.3	Modalità Stampa e Visualizzazione.....	51
6.4	Stampa e visualizza dati climatici.....	52
6.4.1	Test sonda clima.....	52
6.4.2	Test anemometro.....	53
6.4.3	Stampa dati clima.....	53
7	GESTIONE PARTENZE	54
7.1	Inserimento manuale ordine di partenza.....	54
7.2	Calcolo ordine di partenza	55
7.3	Partenze con metodo Gundersen	57
7.3.1	Calcolo ordine di partenza classico.....	57
7.3.2	Calcolo ordine di partenza inseguimento.....	57
7.4	Stampa elenchi di partenza	58
7.5	Partenze automatiche	59
7.5.1	Inserisci/Modifica sequenza partenza	59
7.5.2	Inserimento manuale partenze automatiche.....	60
7.5.3	Inseguimento (Gundersen).....	62
7.5.4	Ricevi sequenza automatica da PC	63
7.5.5	Stampa sequenze di partenza	64
7.5.6	Cancella tutte le sequenze partenza	64
8	SINCRONIZZAZIONE	65
8.1	Sincronizzazione.....	65
8.2	Modifica valore sincronizzazione.....	65
8.3	Verifica sincronizzazione	65
8.4	Segnale.....	66
9	SQUALIFICHE.....	67
10	TRASMISSIONE DATI A PC.....	68
10.1	Trasmissione dati Off Line	68
10.2	Configurazione uscita dati On Line	68
10.3	Protocollo di uscita	69
11	RICEZIONE DATI DA PC	70
11.1	Ricezione elenchi da PC	70
11.1.1	Ricevi elenco partecipanti da PC.....	70
11.1.2	Ricevi struttura gruppi da PC	70
11.1.3	Ricevi elenco di partenza da PC	70
11.1.4	Stampa elenchi di partenza	71
11.1.5	Cancella elenchi di partenza	71
11.2	Stampa elenchi.....	71
11.3	Cancellazione elenchi	71
11.3.1	Cancella elenco nomi partecipanti.....	72
11.3.2	Cancella struttura gruppi	72

11.3.3	Cancella elenchi di partenza	72
12	CONFIGURAZIONE REI2	73
12.1	Configurazione Software	73
12.1.1	Visualizzazione tempi netti.....	73
12.1.2	Stampa cronologici	73
12.1.3	Stampa intermedi	73
12.1.4	Precisione di misura.....	73
12.1.5	Ultimo giro staffetta (Lap>>Stop).....	74
12.1.6	Impostazione manuale tempi riferimento	74
12.1.6.1	Scarto accettazione tempi.....	74
12.1.6.2	Impostazione tempi riferimento gara	74
12.1.6.3	Impostazione tempi riferimento giro.....	75
12.1.6.4	Cancellazione tempi di riferimento	75
12.1.7	Selezione manche per tempo totale	75
12.1.8	Modo visualizzazione tempo	75
12.1.9	Ingresso AUX per autoskip	76
12.1.10	Tempo di conferma per stop	76
12.1.11	Classifica N migliori manche:.....	76
12.1.12	Tempi riferiti Al primo	76
12.1.13	Stampa cronologici compatta	76
12.2	Configurazione Hardware.....	77
12.2.1	Canale LinkGate	77
12.2.2	Stampante accesa	78
12.2.3	Beep tasti	78
12.2.4	Contrasto display	78
12.2.5	Durata trasmissione Linkgate	78
12.3	Configurazione seriali.....	78
12.4	Stampa configurazione	79
13	CONFIGURAZIONE TABELLONE	80
13.1	Scelta visualizzazioni.....	80
13.2	Pausa di visualizzazione	84
13.3	Velocità seriale tabellone.....	84
13.4	Programma pubblicità.....	84
13.5	Visualizzazione nazione concorrente.....	84
13.6	Configurazione linea 485	84
13.7	Visualizza tempo senza punteggiatura.....	84
13.8	Visualizza tempo lap ogni intermedio	85
13.9	Controllo lunghezza trasmissione tabellone	85
13.10	Visualizzazioni disponibili	85
13.11	Ritardo visualizzazione tabellone/tick	85
13.12	Visualizza classifica.....	86
13.13	Numero massimo concorrenti nella classifica rotante	86
13.14	Pausa visualizzazione classifica rotante	86
14	CONFIGURAZIONE LINEE.....	87
14.1	Assegnazione canali fisici/logici	87
14.1.1	Assegnazione linee principali e tasti.....	87
14.1.2	Assegnazioni Canali Radio.....	87
14.1.3	Assegnazione Canali LinkPod.....	88
14.2	Tempi di disattivazione linee	88

14.3	Configurazione esclusione linee	89
14.4	Configurazione linee N/A N/C	89
14.5	Filtro rumore linee principali	89
15	IMPOSTAZIONE BASI VELOCITÀ	91
15.1	Lunghezza basi velocità medie	91
15.2	Lunghezza basi velocità radio	91
15.3	Unità di misura	92
15.4	Tipo basi velocità	92
15.5	Range basi velocità	92
16	RICEZIONE DATI MEMORIZZATI DA LINKGATE	93
17	TEST LIVELLO SEGNALE RADIO LINKGATE	95
18	CALCOLATRICE	96
18.1	Normale	96
18.2	Estesa (gestione giorni)	96
19	MODEM	97
20	RICARICA ACCUMULATORI	98
20.1	Scarica/Ricarica	98
20.2	Ricarica immediata	98
20.3	Interrompi	99
21	GESTIONE GARE	100
21.1	Nuova gara	100
21.2	Cancella/Richiama gara memorizzata	100
21.3	Prosegui gara attuale	100
21.4	Cancellazione globale memoria	101
22	MODIFICA CONFIGURAZIONE BASE	102
23	STATO LINEE	103
24	CONFIGURAZIONI PREIMPOSTATE	104
25	PROTOCOLLI DI COMUNICAZIONE REI 2 – PC	105
25.1	Da PC	105
25.1.1	Lista dei Nomi e Nazionalità degli Atleti	105
25.1.2	Lista dei Gruppi e loro Composizione	106
25.1.3	Liste di Partenza	107
25.1.4	Liste Partenze Automatiche	108
25.2	Per PC	109
26	STRUTTURA MENU	110
26.1	Menu iniziale	110
26.2	Menu gara	110
27	MODIFICATION HISTORY	115

	REI 2 Programma Partenze singole	Doc: R2U_S_1081_002_I Versione: 1.08.1 Pagina 7 di 116
---	-------------------------------------	--

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.

Per 'tastiera di partenza' e 'tastiera di arrivo' si intendono le due modalità logiche di operare della tastiera che vengono attivate alternativamente premendo il tasto <**Start/Stop**>.

2 Per iniziare

2.1 Introduzione

Il migliore modo per imparare ad utilizzare il cronometro Microgate REI2 è iniziare a provare. Si tenga 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 con concorrenti che partono ed arrivano singolarmente, come potrebbe essere una gara di sci, una cronometro individuale di ciclismo o una prova di velocità in salita.

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, con la differenza che sulla banda, a fianco del numero a cui si riferisce il cronologico, appare la scritta Tasto. Vedi Banda di cronometraggio a pag. 41.

Supponiamo di avere un ordine di partenza con i concorrenti N° 1, 2, 4, 5, 6, 127, 8 e 9, che partono nell'ordine indicato, tutti appartenenti alla stessa categoria e senza alcun tabellone collegato.

2.2 Accensione e scelta programma

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

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

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

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

A B C D altro

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

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

A B C D altro

Premendo nuovamente <F1> attiviamo il programma **Partenze singole**.

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

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

*Hh:mm:ss.d*Scegli la configurazione:
A:Sci alpino
B:Sci nordico
C:Endurance
D:Training

A B C D altro

REI 2 ha registrato al suo interno diverse configurazioni standard per le varie discipline sportive, optiamo per **Sci alpino** con il tasto <F1>.

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'.

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

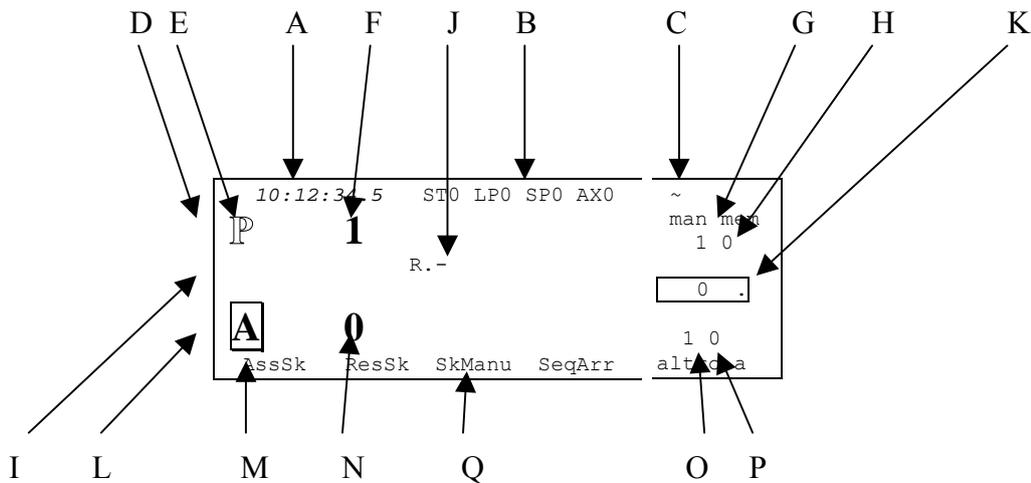


Figura 1

Nelle varie posizioni vediamo:

- a) L'ora solare a correre
- b) Lo stato delle linee
- c) Lo stato dell'alimentazione
- d) L'area di partenza con
 - e) L'evidenza di 'tastiera di partenza' disattivata
 - f) Il numero del concorrente pronto in partenza
 - g) Il numero di manche del concorrente in partenza
 - h) Il numero degli impulsi di partenza in memoria
- i) L'area con i prossimi a partire ed a arrivare con
 - j) I prossimi numeri in arrivo
- k) La 'spia' del tabellone
- l) L'area di arrivo con
 - m) La 'tastiera di arrivo' attiva
 - n) Il numero impostato in arrivo
- o) La manche del concorrente in arrivo
- p) Gli impulsi di arrivo in memoria
- q) Le opzioni attivabili dati tasti funzione.

2.3 Cronometraggio

2.3.1 Partenza primo concorrente

Possiamo ora far partire il nostro concorrente N°1 premendo il tasto <STA>. Sulla banda viene stampato l'evento. Sul display grafico, come evidenziato in Figura 2 appaiono dei nuovi elementi, mentre altri vengono variati, ed in particolare:

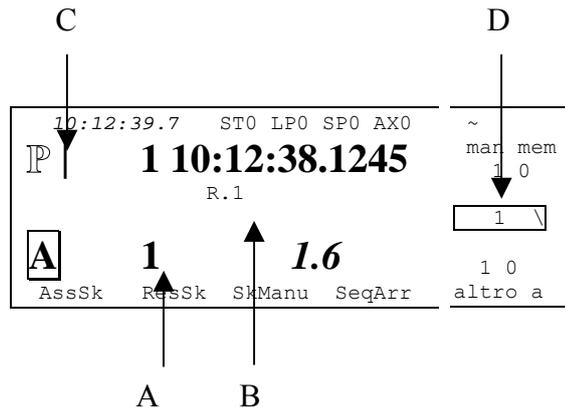


Figura 2

- Il tempo a correre del concorrente N° 1
- Il numero 1 a destra della lettera R.
- Una barretta verticale (per 6 secondi) a fianco della lettera P e l'ora solare di partenza del concorrente sulla destra del numero. Trascorsi 6 secondi, durante i quali la dimensione della barretta diminuisce, il numero viene sostituito con il 2 e l'ora di partenza cancellata dal display
- Il numero 1 ed un carattere 'ruotante' nella 'spia tabellone'

Ora facciamo partire il concorrente N° 2 premendo sempre il tasto <STA>. Possiamo notare come il N° 2 venga aggiunto dopo il N° 1 nell'area arrivi.

2.3.2 Arrivo primo concorrente

Per simulare l'arrivo del concorrente N° 1 premiamo il tasto <STO>. All'interno dell'area di arrivo viene evidenziato il tempo netto del concorrente ed una barra lampeggiante, tra il numero ed il tempo, ci avvisa che dobbiamo confermare l'assegnazione del tempo premendo il tasto <ENT>, dopo di che otteniamo la stampa sulla banda del cronologico di arrivo e del tempo netto, nonché la sostituzione del numero in arrivo con il prossimo concorrente previsto.

2.3.3 Incremento numero in partenza

Il concorrente N° 3 non è presente in gara. REI2 propone il numero 3 nell'area partenze come prossimo numero. Per variarlo operiamo nel seguente modo:

Attiviamo la 'tastiera di partenza' premendo il tasto <Start/stop> in modo che il quadrato che prima conteneva la lettera A ora racchiuda la lettera P, e premiamo il tasto <Freccia in basso>. Il numero in partenza viene incrementato di 1 e diviene quindi 4. Una nuova pressione sul tasto <Start/stop> ci riporta ad operare sulla 'tastiera di arrivo'

	REI 2 Programma Partenze singole	Doc: R2U_S_1081_002_I Versione: 1.08.1 Pagina 12 di 116
---	-------------------------------------	---

Facciamo arrivare il concorrente con il numero 2 utilizzando sempre il tasto <STO> e confermando con <ENT>. Non essendoci altri concorrenti in corsa nell'area di arrivo viene evidenziato il N° 0 ed a destra della lettera **R**. non appare alcun numero.

2.3.4 Non partito

Il numero 4 parte regolarmente premendo <STA> il numero 5, invece, non si presenta alla partenza e dovrà essere 'marcato' come non partito. Per fare ciò, non appena il N° 5 viene proposto alla partenza, riabilitiamo la tastiera di partenza con il tasto <Start/stop>, premiamo il tasto <ENT> per confermare l'intenzione di operare sul numero proposto in partenza, in questo modo variano le opzioni associate ai tasti funzione, selezioniamo **NP** con il tasto <F3>.

REI2 proporrà in partenza il N° 6, evidenziando sulla banda l'annotazione che il N° 5 è stato dichiarato non partito con l'evidenza dell'ora in cui ciò è stato fatto.

Lasciamo attiva la 'tastiera di partenza' e vediamo cosa succede se vi è un arrivo con la 'tastiera di partenza' attivata. Premiamo quindi il tasto <STO> per simulare l'arrivo del concorrente N° 4. Possiamo notare come venga immediatamente attivata la 'tastiera di arrivo' e venga richiesta la conferma da effettuare con la pressione del tasto <ENT>.

2.3.5 Variazione numero in partenza

Facciamo partire il N° 6 premendo <STA>. Il prossimo numero a partire è il 127. Incrementare il numero in partenza come fatto precedentemente sarebbe operazione estremamente lunga pertanto impostiamo il numero direttamente a tastiera dopo che il N° 7 è stato proposto in partenza: dapprima riattiviamo la 'tastiera di partenza' con il tasto <Start/stop>, poi impostiamo il numero premendo <1> <2> e <7> e confermiamo la variazione con <ENT>.

Al successivo impulso dato con il pulsante <STA> il concorrente 127 parte e dopo 6 secondi viene proposto in partenza il N° 128. Premendo il tasto <8> ed <ENT> impostiamo il successivo concorrente a partire. Premendo <STA> facciamo partire il N° 8 e, trascorsi una decina di secondi, ripremendo <STA> facciamo partire l'ultimo concorrente.

Nell'area riservata ad evidenziare i prossimi numeri in arrivo notiamo come siano attesi al traguardo, nell'ordine presunto, i numeri 6, 127, 8 e 9.

2.3.6 Non arrivato

In precedenza abbiamo visto come impostare un concorrente come NP, ora impostiamo come NA il concorrente N° 127.

Ora è attiva la 'tastiera di partenza', per passare a quella di arrivo premiamo il tasto <Start/Stop>. Il concorrente proposto in arrivo è il numero 6, per operare sul numero interessato (il 127) possiamo scorrere la lista dei previsti in arrivo premendo il tasto <Freccia in basso>. Il concorrente proposto in arrivo è ora il 127. Analogamente a quanto fatto prima premiamo il tasto <ENT> per poter attivare le funzioni legate al numero in arrivo ed impostiamo **NA** premendo il tasto <F3>. Anche per i NA viene evidenziata sulla banda l'ora di intervento.

2.3.7 Inversioni in arrivo

Non appena confermata l'imputazione di NA REI2 ripropone in arrivo il primo numero della lista dei presunti, in questo caso il n° 6. Sappiamo che il prossimo ad arrivare non sarà il numero 6 ma il numero 8. Possiamo variare il numero in arrivo semplicemente premendo <Freccia in basso>.

L'impulso ottenuto con il tasto <STO> sarà assegnato al N° 8 Alla conferma con il tasto <ENT> verrà riproposto in arrivo il numero 9.

Il numero 9 viene proposto in arrivo prima del numero 6, anche se questo è partito prima, in quanto viene considerato il più probabile in arrivo. Il n° 6 è già in ritardo al momento dell'arrivo del n° 8.

Premendo in sequenza i tasti <STO> <ENT> <STO> e <ENT> simuliamo l'arrivo degli ultimi due concorrenti (N° 9 e N° 6).

2.3.8 Uscita da cronometraggio

Terminata la nostra breve gara usciamo dalla funzione di cronometraggio scegliendo l'opzione **altro** premendo il tasto <F5> e ritorniamo al MENU con il tasto <F4> Il display è ora ritornato in modalità testo.

2.4 Operazioni di fine gara

2.4.1 Squalifiche

```
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 inserire una squalifica, ad esempio il N° 8, 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 <8> <ENT>

```
Hh:mm:ss.d      M 2/2
GESTIONE SQUALIFICA ATLETI
Numero =   8  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 =   8  Manche =   1
Status =  QUALIFICATO
Modifica Altro menu
```

REI2 ha ricerca 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 =      8  Manche =    1

Status =      SQUALIFICATO

Modifica  Altro                                menu

```

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

2.4.2 Liste fine gara

```

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 le liste degli NP, degli NA e degli squalificati, nonché 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
D:Stampa e visualizza dati climatici

A      B      C      D      esci

```

Iniziamo con lo stampare la lista dei non partiti scegliamo quindi **Altre stampe** con il tasto **<F2>**,

```

Hh:mm:ss.d      M 1/3/2

A:Cronologici
B:NP/NA/Squalificati
C:Skipped
D:Pett. In corsa (partiti non arrivati)

A      B      C      D      altro

```

NP/NA/Squalificati ancora con il tasto **<F2>**

```

Hh:mm:ss.d

A:Stampa Non Partiti
B:Stampa Non Arrivati
C:Stampa Squalificati
D:Manche 0 (0=tutte le manche)

A      B      C      D      esci

```

ed, infine, **Stampa Non Partiti** con il tasto **<F1>**. Sulla banda viene stampato l'elenco dei non partiti; per stampare i non arrivati basta selezionare **Stampa Non Arrivati** con il tasto **<F2>** e poi **<F3>** per gli squalificati.

Ora torniamo al livello precedente di menu premendo il tasto **<F5>**

```
Hh:mm:ss.d      M 1/3/2
A:Cronologici
B:NP/NA/Squalificati
C:Skipped
D:Pett. In corsa (partiti non arrivati)
A      B      C      D      altro
```

ed ancora due volte <F5>

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

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

```
Hh:mm:ss.d
A:Classifica_____ Tempi di arrivo
B:Relativa a_____ Tempi totali
C:Manche_____ 1
D:Gruppo (0=ogni pett.) 0
ESC=esci ENT=visualizza ALT+ENT=stampa
A      B      C      D
```

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.

2.4.3 Fine sessione

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

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

<F5> per **esci**

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

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

REI2 prima di spegnersi effettivamente richiede una conferma che diamo premendo il tasto <F1> per **SPEGNI**. Con <F3> **STANDBY** il cronometro si spegne conservando l'ora di sincronizzazione. Questo implica però un minimo consumo di batterie.

3 Caratteristiche programma

Nel breve gara illustrata in ‘Per iniziare’ abbiamo utilizzato solo una minima parte delle funzionalità offerte dal programma ‘Partenze singole’. Nei capitoli seguenti verranno analizzate più in dettaglio le varie configurazioni ed i vari interventi operativi da effettuare a fronte di particolari eventi.

REI2 memorizza tutti gli eventi (Start, Lap e 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 tale ...) 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, se non specificato diversamente, con la precisione di 1/25.000 di secondo; vengono stampati e visualizzati con la precisione di 1/10.000. Tutti i calcoli vengono effettuati al 1/25.000 e quindi i tempi netti arrotondati come richiesto.

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

E’ possibile far partire un concorrente in una manche anche se non ha un tempo relativo a manche precedenti. In questo caso a fianco del tempo a correre del concorrente viene esposta la nota **NO TOT**, infatti tutti gli eventi restano memorizzati e disponibili, anche si riferiscono a manche precedenti.



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

Questo manuale fa riferimento alla versione 1.08.1.

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.

Le scelte relative alle configurazioni di partenza, intermedio ed arrivo, nonché l’uscita dal cronometraggio sono raggruppate in un sottomenu (**altro**) accessibile con il tasto <F5>; se non si effettua una scelta entro 5 secondi o viene rilevato un evento da gestire REI2 esce dalla scelta delle configurazioni e ritorna al menu di cronometraggio principale. Per uscire dalle singole configurazioni e ritornare al menu principale premere <F5> (<<<<).

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

Stati:

- **Normale** non vi sono eventi da gestire o numeri da confermare / variare
- **Edit numero di partenza:** selezionando di voler operare sulle partenze si è selezionato un numero in partenza.
- **Edit evento di partenza:** REI2 ha rilevato un impulso di partenza e viene chiesto cosa se ne desidera fare.
- **Edit evento di Lap** è stato rilevato un impulso di lap e ne viene richiesta la gestione.
- **Edit numero di arrivo:** selezionando di voler operare sugli arrivi si è selezionato un numero.
- **Edit evento di arrivo:** REI2 ha rilevato un impulso di **STOP** e viene chiesto cosa se ne desidera fare.

Le funzioni attive in stato ‘normale’, sono:

- **AssSK** 4.7.1 Assegnazione 36
- **ResSK** 4.7.2 Cancellazione 37
- **SkManu|SkAuto|SkSAut** .. 4.7.3 AutoSkip|SemiAutoSkip attivazione/disattivazione 37
- **SeqArr** 4.4.17 Sequenza di arrivi 29
- **SemaOn|SemaOff** (**) 4.11 Gestione semaforo 40
- **Apripista**(*) 4.3.12 Modalità apripista 24
- **Man**(*) 4.3.10 Manche in corso 23
- **Bibo**(*) 4.6.1 Bibo 36
- **Class.**(*) 4.6.2 Class 36
- **Trasm.**(*) 4.6.3 Trasm 36
- **Altro** permette di passare al sotto menu configurazioni
- **C.Part.**..... impostazione delle configurazioni di partenza
 - **(Partenza) Man** 4.3.10 Manche in corso 23
 - **(Partenza) Ric.: Manu|Auto** 4.3.11 Ricerca automatica/manuale 23
 - **(Partenza) Apripista** 4.3.12 Modalità apripista 24
 - **(Partenza) AutoStSp**(*) 4.3.14 Priorità arrivi 24

- **C.Inter**..... impostazione delle configurazioni degli intermedi
 - **(Interm.) Manuale|Pri.Num|Pri.Lap...**4.5.1 Intermedi: modalità automatismi 30
 - **(Interm.) Priorit.| N.prior**..... 4.5.2 Intermedi: Prioritario 31
 - **(Interm.) Rif** 4.5.3 Intermedi: Riferimento 31
- **C.Arrivi**..... impostazione delle configurazioni di arrivo
 - **(Arrivi) Ass: Manu|Auto**4.4.15 Assegnazione automatica/manuale 29
 - **(Arrivo) Ric: Manu|Auto**4.4.10 Ricerca automatica/manuale 28
 - **Class. sì|no** 4.4.16 Posizione in classifica attiva / disattiva 29
- **Menu**4.12 Uscita dal cronometraggio 41
- **<<<<**.....permette di ritornare al menu principale (in tutti i sottomenu)

Le funzioni attive in stato ‘edit numero in partenza’, sono:

- **Ann.Ev.** 4.3.3 Falso impulso (da annullare) 20
- **Sost.** 4.3.7 Sostituzione 21
- **NP** 4.3.9 Non partito 23
- **C.Crono** 4.3.6 Correzione cronologico 21
- **Manche** 4.3.8 Manche 22

Le funzioni attive in stato ‘edit evento di partenza’, sono:

- **Ann.Ev.** 4.3.3 Falso impulso (da annullare) 20
- **Skip.** 4.3.4 Impulso dubbio 20
- **Riass** 4.3.5 Impulso ‘condiviso’ 21
- **C.Crono** 4.3.6 Correzione cronologico 21
- **Manche** 4.3.8 Manche 22
- **SkipAll**.....
- **Ins.New**.....

Le funzioni attive in stato ‘edit evento di Lap’, sono:

- **Ann.Ev**..... 4.5.6 Falso impulso (da annullare) 34
- **Skip**..... 4.5.7 Impulso dubbio 34
- **Riass** 4.5.8 Impulso ‘condiviso’ 34
- **C.Crono**..... 4.5.9 Correzione cronologico 35
- **N.lap** 4.5.10 Numero di intermedio 35
- **SkipAll**^(*).....
- **Ins.New**^(*).....
- **Manche**^(*) 4.5.11 Manche dell’intermedio 35

Le funzioni attive in stato ‘edit numero in arrivo’, sono:

- **Ann.Ev.** 4.4.4 Falso impulso (da annullare) 26
- **Sost.** 4.3.7 Sostituzione 21
- **NA** 4.4.13 Non arrivato 28
- **C.Crono** 4.4.7 Correzione cronologico 27
- **Manche** 4.4.9 Manche 28
- **N.lap**^(*) 4.5.12 Modifica intermedi a posteriori 35

Le funzioni attive in stato ‘edit evento di arrivo’, sono:

- **Ann.Ev.** 4.4.4 Falso impulso (da annullare) 26
- **Skip.** 4.4.5 Impulso dubbio 26
- **Riass.** 4.4.6 Impulso ‘condiviso’ 26
- **C.Crono** 4.4.7 Correzione cronologico 27

- **Manche** 4.4.9 Manche 28
- **SkipAll**^(*)
- **Ins.New**^(*)

Le funzioni indicate con ^(*) sono accessibili premendo il tasto <ALT> ed il tasto <F5> contemporaneamente.

La funzione indicata con ^(**) è accessibile solo se il semaforo è attivo.

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 'Partenze singole', quindi premiamo il tasto <F1> per **Partenze singole**.

Qualora sia memorizzata una particolare configurazione usata in precedenza e la intendiamo utilizzare (automatismi, troncamenti, tempi morti ...) 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** ed il tasto funzione corrispondente alla nuova configurazione da utilizzare; in caso di errore premiamo <F5> per **No**.

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

4.3 Partenze

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. Ogni tipologia di lista offre la possibilità di escludere l'automatismo di 'proposta' del successivo numero in partenza. Per i dettagli sulla gestione delle liste di partenza fare riferimento al cap. 7.2 Calcolo ordine di partenza a pag. 55.

Vi è la possibilità di assegnare automaticamente l'orario di partenza dei concorrenti sia attraverso la funzione di 'Partenze automatiche' (vedi pag. 59), sia scaricandola da PC.

I dati relativi al concorrente in partenza vengono evidenziati nell'area 'partenze' del display. Per poter intervenire sul concorrente in partenza è necessario attivare, qualora non lo sia già, la 'tastiera di partenza' premendo il tasto <Start/Stop>. L'attivazione della 'tastiera di partenza' è evidenziata dalla lettera 'P' racchiusa in un quadrato (e la lettera A solo come contorno). I prossimi concorrenti in attesa di partire, nel caso siano utilizzate delle liste di partenza, vengono elencati nella riga successiva a fianco della lettera L.

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, tempi giro, velocità ecc.) saranno ricalcolati da REI2 senza ulteriori interventi dell'operatore.

4.3.1 Partenza

Nel momento in cui REI2 riceve un impulso di Start, considera regolarmente partito il concorrente evidenziato, scrivendo a fianco del numero l'ora solare di partenza, a meno che:

	REI 2 Programma Partenze singole	Doc: R2U_S_1081_002_I Versione: 1.08.1 Pagina 20 di 116
---	-------------------------------------	---

- Non si intervenga entro 6 secondi per effettuare delle modifiche al numero in partenza
- Non si annulli, skippi o riassegni, sempre entro 6 secondi, l'impulso stesso
- Non si fosse già in modifica di un numero in partenza.
- Fosse presentato in partenza il n° 0 (Ricerca manuale).

Se non si è intervenuti REI2 propone in partenza il successivo numero della lista di partenza a meno che la funzione 'Ricerca automatica' non sia stata disabilitata.

Il trascorrere dei 6 secondi viene evidenziato da una barretta a fianco della lettera P la cui altezza diminuisce con il trascorrere del tempo. E' possibile interrompere il conteggio:

- Attivando la 'tastiera di partenza' premendo <Start/stop> qualora non lo sia già.
- Premendo un qualunque tasto numero o un tasto freccia qualora sia già attiva.

La pressione del tasto <ENT> durante il conteggio dei 6 secondi conferma l'evento immediatamente.

Questa particolare funzionalità libera il cronometrista dalla necessità di intervenire sulle partenze 'normali' lasciando sufficiente tempo per intervenire in caso di necessità (falsi impulsi, variazione di numeri...).

4.3.2 Variazione numero in partenza

Sono disponibili diversi metodi per variare il numero proposto in partenza (sempre con la 'tastiera di partenza' attivata):

- digitando il numero prescelto sulla tastiera e premendo <ENT>
- scorrendo la lista di partenza con i tasti freccia
- premendo <ENT> i tasti freccia e nuovamente <ENT>

La funzione di 'Ricerca automatica' proporrà come successivo partente, dopo la partenza di numero modificato il numero che lo segue nella lista di partenza sempre, naturalmente, che si utilizzi una lista caricata, oppure il prossimo numero non ancora partito.

Ricordare che una barretta a destra del numero in partenza significa che è richiesto un <ENT> per confermare il numero stesso.

4.3.3 Falso impulso (da annullare)

Possiamo distinguere due casi: ce ne accorgiamo prima dello scadere dei 6 secondi, quindi con il numero in partenza ed il relativo tempo sul display, oppure dopo.

Per annullare entro i 6 secondi premere il tasto <F1>: REI2 rimette immediatamente in partenza il concorrente.

Per annullare trascorsi 6 secondi: digitare il numero di partenza a cui l'impulso si riferisce e premere <ENT> Alla richiesta di REI2 "**Start esiste!**" premere il tasto <F4> per **ann.ev.**; in caso di errore è possibile abbandonare la cancellazione premendo <F5> per **esci**. Se si interviene su un numero che non ha eventi di partenza da annullare appare, per un breve periodo, la scritta "**Numero n non assegnato !**".

4.3.4 Impulso dubbio

Può verificarsi il caso che un particolare impulso non sia immediatamente assegnabile ad uno specifico pettorale ma che ci riservi di farlo più tardi in un momento di maggiore tranquillità. Questa particolare funzionalità prende il nome di Skip. Un impulso può essere Skippato solo entro 6

	<p style="text-align: center;">REI 2 Programma Partenze singole</p>	<p>Doc: R2U_S_1081_002_I Versione: 1.08.1 Pagina 21 di 116</p>
---	---	--

secondi dal suo verificarsi premendo il tasto <F2> per **Skip**. Non è quindi possibile Skippare un evento confermato.

4.3.5 Impulso 'condiviso'

Lo stesso impulso può essere assegnato, se necessario, a più concorrenti premendo il tasto <F3> **Riass.** In questo modo il tempo solare viene assegnato al concorrente proposto in partenza (eventualmente ridigitato) e nuovamente riproposto a fianco del numero 0 in attesa che venga digitato un nuovo numero di partenza.

Il tempo rimane disponibile per riassegnazioni sino a quando le conferme vengono date con il tasto <F3>. Una pressione sul tasto <ENT> indica a REI2 che non è più necessario riassegnare quel cronologico.

La prima pressione del tasto <F3> deve essere fatta entro il limite di tempo di 6 secondi dall'evento.

E' possibile, invece, riassegnare un cronologico ad un pettorale avente già una sua ora di partenza annullando l'evento di partenza precedente (vedi sopra).

4.3.6 Correzione cronologico

Altra possibilità di intervento è la correzione manuale di un cronologico sia entro i 6 secondi, quindi sul numero e tempo sul display in attesa di conferma, sia richiamando un pettorale precedentemente partito.

Per attivare la funzione di correzione entro i 6 secondi premere <F4> , per intervenire su assegnazione di eventi già confermati digitare il numero di partenza a cui l'evento si riferisce e premere <F4>. Ora è possibile inserire il cronologico corretto. Sono inoltre disponibili le seguenti funzioni:

- <F1> **C.Data** per variare la data dell'evento
- <F2> **Manche** per variare il numero di manche a cui l'evento si riferisce
- <F3> **Riass.** per riassegnare l'evento variandone molteplici dati.

Qualora venga scelta l'opzione di riassegnazione, REI2 chiede in sequenza, il numero a cui assegnare l'evento, il numero di manche e la tipologia dell'evento. Per variare la tipologia dell'evento premere i tasti <Freccia> sino a quando viene proposta la tipologia di evento desiderata. In caso venga scelta la tipologia Lap è richiesto il numero di Lap da assegnare. Tutti i valori devono essere confermati con <ENT>. Terminata la riassegnazione viene richiesto se si desidera annullare l'evento riassegnato con <F4> o mantenuto con <F5>. In caso di analogo evento assegnato al numero destinatario nella stessa manche viene chiesta conferma di annullo dell'evento precedentemente assegnato.

4.3.7 Sostituzione

Nel verificare la correttezza delle operazioni effettuate si potrebbe rilevare come, erroneamente, è stato assegnato un evento di partenza al pettorale errato. REI2 offre la possibilità di effettuare agevolmente le necessarie rettifiche. Dopo aver digitato il pettorale a cui erroneamente è stato assegnato l'evento premere il tasto <F2> per **Sost.** Appare la scritta "**Sostituire N. nn con N.**" inserire, quindi, il numero a cui si riferisce effettivamente l'impulso e confermare con <ENT>.

	REI 2 Programma Partenze singole	Doc: R2U_S_1081_002_I Versione: 1.08.1 Pagina 22 di 116
---	-------------------------------------	---

Se il nuovo numero inserito non ha un cronologico di partenza l'operazione si conclude senza ulteriori richieste, altrimenti REI2 ci avvisa che "**mm ESISTE!**" (dove mm è il nuovo numero) e ci offre 3 possibilità di intervento:

- <F3> (**Annulla**) per annullare l'evento precedentemente assegnato
- <F4> (**nn<>mm**) per invertire gli eventi tra i due numeri
- <F5> (**esci**) per abbandonare l'operazione.

L'operazione di sostituzione può essere effettuata solo su eventi già confermati.

Alcuni esempi (ricordare che per operare sugli eventi di partenza è necessario attivare, qualora non lo sia già, la 'tastiera di partenza'):

E' stato erroneamente assegnato il cronologico di partenza al 165 invece che al numero 175 che non è mai partito.

- <1><6><5> per attivare l'editing del numero 165
- <F2> per attivare la funzione **Sost.**

Sull'ultima riga del display appare la scritta '**Sostituire N 165 con N.**' ed il cursore lampeggiante si posiziona a fianco della scritta.

- <1> <7> <5> per inserire il numero destinatario
- <ENT> per confermare l'operazione che viene evidenziata sulla banda.

E' stato erroneamente assegnato il cronologico di partenza al 205 invece che al numero 204 che ha un impulso di partenza da cancellare.

- <2><0><5> per attivare l'editing del numero 205
- <F2> per attivare la funzione **Sost.**

Sull'ultima riga del display appare la scritta '**Sostituire N 205 con N.**' ed il cursore lampeggiante si posiziona a fianco della scritta

- <2> <0> <4> per inserire il numero destinatario e premiamo <ENT>

la scritta viene sostituita con '**204 ESISTE ! Annulla 205<>204 esci**'

- <F3> per annullare l'impulso errato precedentemente assegnato al n° 204 ed assegnare quello corretto. Sulla banda vengono evidenziati l'annullo del precedente evento assegnato al 204 e l'attribuzione di un valore sostitutivo.

Sono stati, erroneamente, invertiti due pettorali in partenza, il 65 con il 66.

- <6><5> per attivare l'editing del numero 65
- <F2> per attivare la funzione **Sost.**

Sull'ultima riga del display appare la scritta '**Sostituire N 65 con N.**' ed il cursore lampeggiante si posiziona a fianco della scritta

- <6> <6> per inserire il numero destinatario e premiamo <ENT>

la scritta viene sostituita con '**66 ESISTE ! Annulla 66<>65 esci**'

- <F4> per assegnare al numero 66 il cronologico precedente assegnato al 65 ed al 65 quello del 66. Sulla banda vengono evidenziate le 2 sostituzioni.

4.3.8 Manche

Le funzioni di rettifica e correzione precedentemente viste operano sulla manche impostata. Per variare la manche su cui si intende operare premere, dopo aver impostato il numero di pettorale, il tasto <F5> **Manche**. Il numero della manche su cui si opera appare nella colonna 'man'.

4.3.9 Non partito

Per inserire un concorrente nell'elenco dei non partiti digitarne il numero, oppure premere <ENT> qualora il numero sia già in partenza o scelto premendo i tasti <Freccia> e premere il tasto <F3> per **NP**.

Per togliere un numero dall'elenco degli **NP** inserirne il numero in partenza confermando la cancellazione dell'evento con <F4>.

Se il concorrente risulta già partito viene evidenziata, sull'ultima linea del display, la scritta '**START N. nnnnnn esiste. Ann.?**' Premere <F4> **Sì** per 'marcare' il concorrente 'NP' o <F5> **No** per non variare lo stato del concorrente.

4.3.10 Manche in corso

La manche in corso, a cui si riferiscono tutti gli eventi e tutte le operazioni effettuate, viene impostata nel seguente modo:

- premere il tasto <F5> **altro**
- premere il tasto <F1> **C.Part.**
- premere il tasto <F2> per **Man**
- Inserire il numero della manche in corso e premere <ENT> per confermare.

Oppure, sempre in stato **Normale**, è possibile

- Premere <ALT> + <F2> per **Man**
- Inserire il numero della manche in corso e premere <ENT> per confermare.

4.3.10.1 Manche 0



Impostando 0 (zero) come numero di manche viene attivato un particolare automatismo di REI2 che incrementa il numero di manche, per un concorrente, semplicemente inserendone il numero in partenza, sia prima che dopo la ricezione di un impulso di **START**.

In pratica la prima volta che un concorrente viene posto in partenza verrà assunta come manche in corso, per quello specifico concorrente, la manche 1, la seconda volta la manche due e così via. Viene, logicamente, disabilitato il controllo di start esistente, mentre tutti gli altri automatismi rimangono attivi. Concorrenti diversi possono effettuare manche differenti.

Questa funzione è particolarmente utile nelle sessioni di allenamento o di test, nelle quali dei concorrenti effettuano più volte delle prove cronometrate.

4.3.11 Ricerca automatica/manuale

E' possibile attivare o disattivare, in qualsiasi momento, l'automatismo di ricerca del prossimo numero in partenza.

- premere il tasto <F5> >>>>
- premere il tasto <F1> **C.Part.**
- premere il tasto <F3> per variare la scelta. Ad ogni pressione del tasto viene proposta una scelta alternativa.

4.3.12 Modalità apripista

Dopo essere entrati nella configurazione **Partenze** con <F5> >>>> e <F1> **C.Part.** ad ogni pressione del tasto <F4> **Apripista** viene alternativamente attivata o disattivata la 'modalità apripista'. 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 viene evidenziata una **A** sulla destra della lettera **P** nell'area di partenza. 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.

4.3.13 Memoria eventi di partenza

Eventuali impulsi di partenza giunti mentre si sta operando su di un concorrente vengono 'parcheeggiati' in una apposita memoria. Il numero di impulsi registrati è evidenziato dal numero sotto la scritta '**mem**'. REI2 memorizza sino a 127 eventi e li ripropone all'operatore nell'ordine in cui si sono verificati.

Il conteggio di 6 secondi effettuato da REI2 è considerato, agli effetti del parcheggio in memoria degli impulsi, come una operazione effettuata sul concorrente. Trascorsi i 6 secondi, e confermato automaticamente l'evento, REI2 preleva dalla memoria l'evento successivo.

Si consiglia vivamente di mantenere vuota la memoria di partenza.

4.3.14 Priorità arrivi

Un evento di **STOP** abilita automaticamente la 'tastiera di STOP' e disabilita la 'tastiera di START' qualora questa sia solamente attivata ma non sia stia operando su di un concorrente.

E' possibile attivare o disattivare, in qualsiasi momento, l'automatismo di selezione automatica del campo arrivi quando avviene un impulso di stop.

- premere il tasto <F5> **altro**
- premere il tasto <F1> **C.Part.**
- premere il tasto <ALT> + <F1> per variare la scelta. Ad ogni pressione del tasto viene proposta una scelta alternativa.

4.4 Arrivi

REI2 costruisce una lista dei concorrenti previsti in arrivo e ne evidenzia i primi a fianco della lettera R.

Come per la partenza è prevista una specifica zona di display riservata ad evidenziare le informazioni relative ai concorrenti in arrivo. Per poter intervenire su questi dati è necessario attivare, qualora non lo sia già, la 'tastiera di arrivo' premendo il tasto <Start/stop>. L'attivazione

della ‘tastiera di arrivo’ è evidenziata dalla lettera ‘A’ in racchiusa in un quadrato (e la lettera P solo come contorno).

4.4.1 Arrivo

La gestione degli impulsi di stop da parte di REI2 è diversa a seconda che siano o meno attivati gli automatismi di ‘assegnazione’ e ‘ricerca’.

L’automatismo di ‘assegnazione’ è normalmente non attivo per ogni tipologia di gara, mentre l’automatismo di ‘ricerca’ è attivo per le discipline alpine e disattivo per le discipline nordiche. (vedere la tabella riassuntiva delle Configurazioni preimpostate cap. 24 a pag. 104).

La tabella seguente riassume i diversi comportamenti a seconda delle configurazioni impostate.

Assegnazione	Ricerca	Comportamento
Attivo	Attivo	Viene proposto, con a fianco il tempo netto, il concorrente che segue l’ultimo concorrente arrivato nella lista dei previsti in arrivo. Si ha a disposizione il tempo specificato con la funzione Tempo di conferma per stop (cap. 12.1.10 a pag. 76) per effettuare eventuali variazioni, trascorsi i quali l’impulso viene confermato ed il successivo numero in lista viene proposto in arrivo.. Valgono le stesse considerazione fatte per la partenza.
Disattivo	Attivo	Viene proposto, con a fianco il tempo netto, il concorrente che segue l’ultimo concorrente arrivato nella lista dei previsti in arrivo. Il cursore lampeggiante a fianco del numero ricorda la necessità di confermare l’assegnazione dell’impulso con il tasto <ENT>. Una volta confermata l’assegnazione viene proposto in arrivo il prossimo concorrente della lista.
Disattivo	Disattivo	Viene evidenziato il cronologico di arrivo e il cursore si posiziona a fianco del numero 0 per richiedere l’inserimento del numero. La prima pressione del tasto <ENT> conferma il numero e viene proposto il tempo netto. La seconda pressione del tasto <ENT> conferma l’assegnazione. Non vengono proposti numeri in arrivo (0 sul display).
Attivo	Disattivo	Come la configurazione precedente.

4.4.2 Similitudini

Le funzioni seguenti operano sugli eventi di arrivo, gestendone le eccezioni, nello stesso modo in cui le analoghe funzioni operano sulle partenze. I tasti funzione da <F1> a <F4> (**Ann.Ev. Skip [Sost.] Riass.[NP/NA] C:Crono**) da utilizzare sono gli stessi per le varie funzioni sia in partenza che in arrivo.

Va tenuto presente che, normalmente, gli eventi di partenza vengono confermati automaticamente dopo 6 secondi, mentre gli eventi di arrivo, normalmente, devono essere confermati manualmente (vedi cap. 4.4.15 Assegnazione automatica/manuale a pag. 29).

	<p style="text-align: center;">REI 2 Programma Partenze singole</p>	<p>Doc: R2U_S_1081_002_I Versione: 1.08.1 Pagina 26 di 116</p>
---	---	--

4.4.3 Variazione numero in arrivo

La variazione del numero in arrivo viene effettuata con le stesse modalità di variazione del numero in partenza. In pratica:

- digitando il numero prescelto sulla tastiera e premendo <ENT>
- scorrendo la lista di arrivo (R) con i tasti freccia
- premendo <ENT> i tasti freccia e nuovamente <ENT>.

La funzione di ‘Ricerca automatica’ proporrà sempre come successivo in arrivo, a differenza di quanto fatto per le partenze, il primo numero nella lista dei previsti in arrivo.

Ricordare che una barretta a destra del numero in arrivo significa che è richiesto un <ENT> per confermare il numero stesso.

4.4.4 Falso impulso (da annullare)

Possiamo distinguere due casi: ce ne accorgiamo prima della conferma dell’evento, quindi con il numero in arrivo ed il relativo tempo sul display, oppure dopo.

Per annullare un evento non confermato premere il tasto <F1>: REI2 rimette immediatamente in arrivo il concorrente.

Per annullare un evento confermato: digitare il numero di arrivo a cui l’impulso si riferisce e premere <ENT> Alla richiesta di REI2 “**Annullare evento nn ?**” (dove nn è il numero del concorrente) premere il tasto <F4> per **Si**; in caso di errore è possibile abbandonare la cancellazione premendo <F5> per **No**. Se si interviene su un numero che non ha eventi di arrivo da annullare appare, per un breve periodo, la scritta “**Numero n non assegnato !**”.

4.4.5 Impulso dubbio

Può verificarsi il caso che un particolare impulso non sia immediatamente assegnabile ad uno specifico pettorale ma che ci riservi di farlo più tardi in un momento di maggiore tranquillità. Questa particolare funzionalità prende il nome di Skip. Un impulso può essere Skippato solo prima di essere confermato, premendo il tasto <F2> per **Skip**. Non è quindi possibile Skippare un evento confermato.

4.4.6 Impulso ‘condiviso’

Lo stesso impulso può essere assegnato, se necessario, a più concorrenti, ad esempio quando passano contemporaneamente sulla linea del traguardo, premendo il tasto <F3> **Riass**. In questo modo il tempo solare viene assegnato al concorrente proposto in arrivo (eventualmente rigitato) e nuovamente riproposto a fianco del numero 0 in attesa che venga scelto un nuovo numero di arrivo.

Il tempo rimane disponibile per riassegnazioni sino a quando le conferme vengono date con il tasto <F3>. Una pressione sul tasto <ENT> indica a REI2 che non è più necessario riassegnare quel cronologico.

La prima pressione del tasto <F3> deve essere fatta entro il limite di tempo di 6 secondi dall’evento.

E’ possibile, invece, riassegnare un cronologico ad un pettorale avente già una sua ora di arrivo annullando l’evento di arrivo precedente (vedi sopra).

	<p style="text-align: center;">REI 2 Programma Partenze singole</p>	<p>Doc: R2U_S_1081_002_I Versione: 1.08.1 Pagina 27 di 116</p>
---	---	--

4.4.7 Correzione cronologico

Altra possibilità di intervento è la correzione manuale di un cronologico sia prima della conferma, quindi sul numero e tempo sul display, sia richiamando un pettorale precedentemente arrivato.

Per attivare la funzione di correzione entro i 6 secondi premere <F4> , per intervenire su assegnazione di eventi già confermati digitare il numero di partenza a cui l'evento si riferisce e premere <F4> E', ora, possibile inserire il cronologico corretto. Sono, inoltre disponibili le seguenti funzioni:

- <F1> **C.Data** per variare la data dell'evento
- <F2> **Manche** per variare il numero di manche a cui l'evento si riferisce
- <F3> **Riass.** per riassegnare l'evento variandone molteplici dati.

Qualora venga scelta l'opzione di riassegnazione REI2 chiede, in sequenza, il numero a cui assegnare l'evento, il numero di manche e la tipologia dell'evento. Per variare la tipologia dell'evento premere i tasti <Freccia> sino a quando viene proposta la tipologia di evento desiderata. In caso venga scelta la tipologia Lap è richiesto il numero di Lap da assegnare. Tutti i valori vanno confermati con <ENT>. Terminata la riassegnazione viene richiesto se si desidera annullare l'evento riassegnato con <F4> o mantenuto con <F5>. In caso di analogo evento assegnato al numero destinatario nella stessa manche viene chiesta conferma di annullo dell'evento precedentemente assegnato.

Esempio: il concorrente N° 23, in una competizione di sci nordico, è transitato sul traguardo invece che sul 1° intermedio e prosegue regolarmente la sua gara. Per effettuare la riassegnazione, dopo che l'arrivo è stato confermato, premere i tasti:

- <2><3><F4> per attivare **C.Crono**
- <F3> per **Riass.**

Nella linea centrale REI2 evidenzia la funzione attivata '**RIASS.CRONOLOGICO:....**'. Con il dettaglio del dato da inserire mentre nell'ultima riga appare la scritta '**N. 23 Man. 1 C.Log.STOP**'

- <ENT> <ENT> per confermare numero e manche
- premiamo <Freccia in basso> sino a quando l'ultima parte della scritta sull'ultima linea diventa '**C.Log.Lap**'
- <1> <ENT> per inserire intermedio 1 e confermare
- <F4> per cancellare l'evento origine.

Sulla banda vengono evidenziati l'annullo del cronologico di stop e l'inserimento del cronologico di Lap 1. Il concorrente viene rimesso in gara.

4.4.8 Sostituzione

Nel verificare la correttezza delle operazioni effettuate si potrebbe rilevare come, erroneamente, è stato assegnato un evento di arrivo al pettorale errato. REI2 offre la possibilità di effettuare agevolmente le necessarie rettifiche. Dopo aver digitato il pettorale a cui erroneamente è stato assegnato l'evento premere il tasto <F2> per **Sost.** Appare la scritta "**Sostituire N. nn con N.**" inserire, quindi, il numero a cui si riferisce effettivamente l'impulso e confermare con <ENT>.

Se il nuovo numero inserito non ha un cronologico di arrivo l'operazione si conclude senza ulteriori richieste, altrimenti REI2 ci avvisa che "**mm ESISTE!**" (dove mm è il nuovo numero) e ci offre 3 possibilità di intervento:

- <F3> (**Annulla**) per annullare l'evento precedentemente assegnato
- <F4> (**nn<>mm**) per invertire gli eventi tra i due numeri
- <F5> (**esci**) per abbandonare l'operazione.

	<p style="text-align: center;">REI 2 Programma Partenze singole</p>	<p>Doc: R2U_S_1081_002_I Versione: 1.08.1 Pagina 28 di 116</p>
---	---	--

L'operazione di sostituzione può essere effettuata solo su eventi già confermati.

4.4.9 Manche

Le funzioni di rettifica e correzione precedentemente viste operano sulla manche impostata. Per variare la manche su cui si intende operare premere il tasto <F5> **Manche**. Il numero della manche su cui si opera appare nella colonna 'man'.

4.4.10 Ricerca automatica/manuale

E' possibile attivare o disattivare, in qualsiasi momento, l'automatismo di ricerca del prossimo numero in arrivo.

- premere il tasto <F5> **altro**
- premere il tasto <F3> **C.Arrivi**
- premere il tasto <F3> per variare la scelta. Ad ogni pressione del tasto viene proposta una scelta alternativa.

4.4.11 Memoria eventi di arrivo

Eventuali impulsi di arrivo giunti mentre si sta operando su di un concorrente vengono 'parcheggiati' in una apposita memoria. Il numero di impulsi registrati è evidenziato dal numero sotto la scritta '**mem**'. REI2 memorizza sino a 127 eventi e li ripropone all'operatore nell'ordine in cui si sono verificati.

Qualora sia attiva la funzione di 'assegnazione' il conteggio di 6 secondi effettuato da REI2 è considerato, agli effetti del parcheggio in memoria degli impulsi, come una operazione effettuata sul concorrente. Trascorsi i 6 secondi, e confermato automaticamente l'evento, REI2 preleva dalla memoria l'evento successivo.

Si consiglia vivamente di mantenere vuota la memoria di arrivo.

4.4.12 Priorità arrivi

Un evento di **STOP** abilita automaticamente la 'tastiera di STOP' e disabilita la 'tastiera di START' qualora questa sia solamente attivata ma non si stia operando su di un concorrente.

4.4.13 Non arrivato

Per inserire un concorrente nell'elenco dei non arrivati digitarne il numero, oppure premere <ENT> qualora il numero sia già in partenza o scelto premendo i tasti <Freccia> e premere il tasto <F3> per **NA**.

Per togliere un numero dall'elenco degli **NA** inserirne il numero in arrivo confermando la cancellazione dell'evento con <F4>.

Se il concorrente risulta già arrivato viene evidenziata, sull'ultima linea del display, la scritta '**STOP esiste!**' Premere <F4> **ann.ev.** per 'marcare' il concorrente 'NA' o <F5> **esci** per non variare lo stato del concorrente.

4.4.14 Diversità.

Le funzioni seguenti non sono presenti in partenza e sono specifiche per la gestione degli arrivi.

	<p style="text-align: center;">REI 2 Programma Partenze singole</p>	<p>Doc: R2U_S_1081_002_I Versione: 1.08.1 Pagina 29 di 116</p>
---	---	--

4.4.15 Assegnazione automatica/manuale

E' possibile attivare o disattivare, in qualsiasi momento, l'automatismo di assegnazione automatica dell'impulso di arrivo al concorrente proposto in arrivo.

- premere il tasto <F5> **altro**
- premere il tasto <F3> **C.Arrivi**
- premere il tasto <F2> per variare la scelta. Ad ogni pressione del tasto viene proposta una scelta alternativa tra 'Ass:Manu' per assegnazione manuale e 'Ass:Auto' per automatica.

4.4.16 Posizione in classifica attiva / disattiva

REI2 offre la possibilità di attivare e disattivare la visualizzazione sul tabellone della posizione in classifica. Per attivare o disattivare la funzione:

- premere il tasto <F5> **altro**
- premere il tasto <F3> **C.Arrivi**
- premere il tasto <F4> per variare la scelta. Ad ogni pressione del tasto viene proposta una scelta alternativa tra 'Class.No' per disattiva e 'Class.Sì' per attiva.

La posizione in classifica viene calcolata scorrendo i vari gruppi (vedi capitolo Gestione gruppi a pag. 45) a partire dal gruppo N° 1. La ricerca termina quando REI2 trova il primo gruppo contenente il concorrente arrivato. La posizione viene calcolata come posizione relativa a quel particolare gruppo ignorando tutti i gruppi seguenti.

Ad esempio se, ai fini della stampa delle classifiche finali, abbiamo inserito il concorrente n° 12 nei gruppi n° 1 (es. maschi), n° 2 (es. giovani) e n° 3 (es. stranieri) appare sui tabelloni con la posizione rispetto a tutti i maschi; viceversa se desideriamo che appaia la posizione rispetto agli stranieri definiamo i gruppi nell'ordine n° 1 (stranieri) n° 2 (maschi) e n° 3 (giovani).

4.4.17 Sequenza di arrivi

Tra le molteplici funzioni offerte da REI2 troviamo la possibilità di predisporre una sequenza di numeri in arrivo in modo che una singola pressione di un tasto funzione assegni un impulso al numero impostato. Questa funzione è applicabile laddove, in una gara con arrivi a 'trenini', tipo una gara di fondo, disponiamo di un preavviso.

Come prima operazione attiviamo la funzione con il tasto <F4> per **SeqArr**; inseriamo, quindi, i numeri in arrivo previsti premendo <ENT> tra un numero e l'altro e la nostra lista viene evidenziata sull'ultima riga con i numeri inseriti separati da una virgola. Una pressione del tasto <ENT> con il pettorale 0 termina l'inserimento della lista.

A questo punto vengono evidenziati sopra i vari tasti funzione i primi numeri di pettorale inseriti

Al ricevimento di un impulso di stop ci basterà premere il tasto funzione corrispondente al numero arrivato per assegnare immediatamente il cronologico al pettorale. I numeri eventualmente assegnati a tasti funzione a destra di quello selezionato verranno spostati a sinistra di una postazione.

Se il tasto funzione corrispondente al numero di pettorale viene premuto prima che l'evento si verifichi, il tempo del concorrente viene mandato a correre e, alla ricezione dell'impulso di arrivo, viene assegnato automaticamente.

Qualora uno stesso impulso sia da assegnare a più concorrenti, dopo aver effettuato l'assegnazione come precedente descritto, basterà premere il tasto <ALT> in contemporanea al tasto funzione

	<p style="text-align: center;">REI 2 Programma Partenze singole</p>	<p>Doc: R2U_S_1081_002_I Versione: 1.08.1 Pagina 30 di 116</p>
---	---	--

interessato per riprendere l'ultimo cronologico elaborato. L'operazione può essere ripetuta, sullo stesso evento, quante volte è necessario.

Se, invece, l'impulso ricevuto fosse da skippare potremo farlo premendo i tasti <ALT> + <ESC>. Anche un evento skippatto può essere, se del caso, riassegnato come sopra descritto.

Qualora giungesse al traguardo un numero sfuggito al preavviso potremo inserirlo in testa alla lista semplicemente digitandolo e premendo invio.

REI2 esce dalla gestione liste quando l'ultimo numero in lista è stato utilizzato. Possiamo, comunque, uscire in qualunque momento dalla gestione liste premendo il tasto <ESC>. Una volta usciti con <ESC> dalla lista i numeri precaricati non vengono riproposti in caso di rientro nella funzione lista.

Notare che se inseriamo in lista un numero già arrivato viene chiesta, naturalmente, conferma della cancellazione dell'evento precedente.

4.5 Intermedi

Gli intermedi vengono trattati dopo gli arrivi in quanto le funzionalità per la loro gestione sono simili alla gestione degli arrivi.

All'interno di questo capitolo con il termine intermedio si fa riferimento, quando non specificato altrimenti, sia all'intermedio propriamente detto che al tempo giro.

Con REI2 è possibile gestire, in maniera completa e flessibile sino a 240 eventi intermedi (Laps) per ogni concorrente siano essi tempi giro o intermedi propriamente detti. La gestione degli intermedi può essere effettuata dall'operatore all'apparecchio o demandata in toto o in parte a REI2 impostando specifiche modalità di funzionamento. Al termine della descrizione delle varie funzioni sono riportati alcuni esempi di configurazione (4.5.4 Intermedi: esempi di configurazione pag. 33).

4.5.1 Intermedi: modalità automatismi

E' possibile modificare, in qualsiasi momento, la modalità di gestione degli eventi relativi agli intermedi. Le modalità disponibili sono 'Manuale', 'Priorità di numero' e 'Priorità di lap'.

Per accedere alla funzione:

- premere il tasto <F5> **altro**
- premere il tasto <F2> **C.Inter.**
- premere il tasto <F2> per variare la scelta. Ad ogni pressione del tasto viene proposta una scelta alternativa tra **Manuale**, **Pri.Num**, **Pri.Lap**.

Il significato delle varie modalità è il seguente:

- **Manuale:** Nessun automatismo è impostato, l'assegnazione del corretto evento intermedio al concorrente è lasciata all'operatore
- **Priorità di Numero** Per il numero di concorrente impostato viene ricercato il successivo numero di intermedio tale da rilevare un tempo all'interno dei limiti di riferimento
- **Priorità di Lap:** Per il numero di intermedio impostato viene ricercato il concorrente partito successivamente all'ultimo avente quell'intermedio, tale da rilevare un tempo all'interno dei limiti.

Le due modalità automatiche trovano diversa utilità nelle competizioni che si svolgono in circuito o in linea.

	<p style="text-align: center;">REI 2 Programma Partenze singole</p>	<p>Doc: R2U_S_1081_002_I Versione: 1.08.1 Pagina 31 di 116</p>
---	---	--

4.5.2 Intermedi: Prioritario

Con questa funzione viene specificato se si desidera che, a fronte della rilevazione di un evento di lap, REI2 presenti o meno sul display i dati relativi all'evento rilevato per la conferma da parte dell'operatore o se, viceversa, deve valutare il corretto assegnamento dell'evento e lo assegna automaticamente.

Per accedere alla funzione:

- premere il tasto <F5> **altro**
- premere il tasto <F2> **C.Inter.**
- premere il tasto <F3> per variare la scelta. Ad ogni pressione del tasto viene proposta una scelta alternativa tra **Priorit**, **Nprior**.

Il significato delle varie modalità è il seguente:

- **N.prior.:** REI2 valuta, guidato dalle impostazioni stabilite dall'utente il pettorale ed il numero di intermedio e, se congruente, lo assegna automaticamente, altrimenti lo skippa. La gestione non prioritaria è possibile solo se sono abilitate le modalità "Pri.Num." o "Pri.Lap" (vedi cap. 4.5.1 Intermedi: modalità automatismi a pag. 30)
- **Priorit.** Vengono presentati i dati relativi all'evento lap rilevato e REI2 completati sulla base degli automatismi impostati ed attende la conferma di questi.

4.5.3 Intermedi: Riferimento

E' possibile impostare dei limiti di validità (range) per i tempi rilevati su ogni singolo concorrente sui vari intermedi o giri. I tempi limite vengono calcolati come migliore o peggiore prestazione in percentuale rispetto ad un concorrente di riferimento.

Per accedere alla funzione:

- premere il tasto <F5> **altro**
- premere il tasto <F2> **C.Inter.**
- premere ancora il tasto <F4> **Rif.**

I tasti funzionali abilitati sono:

- <F2> **Giro** per impostare i limiti per il tempo giro, dopo la pressione del pulsante viene richiesto il numero del concorrente da utilizzare come riferimento (proponendo l'ultimo arrivato), sulla banda vengono stampati il tempo giro di riferimento ed i valori minimo e massimo che verranno presunti corretti
- <F3> **Gara** per impostare i limiti per gli intermedi propriamente detti, dopo la pressione del pulsante viene richiesto il numero del concorrente da utilizzare come riferimento (proponendo l'ultimo arrivato), sulla banda vengono stampati il tempi minimi e massimi che verranno presunti corretti per ogni intermedio. Se alla richiesta **Tempo riferimento manche** si risponde con **Sì** i concorrenti che hanno tempi di arrivo superiori al limite impostato verranno sostituiti, come previsto in arrivo, con il successivo concorrente previsto in arrivo
- <F4> **Cancella** per cancellare i limiti impostati
- <F5> **Esci** per ritornare al menu precedente.

In ogni momento è possibile selezionare un nuovo concorrente come 'riferimento' senza pregiudicare i dati memorizzati. Ad esempio in una gara di sci è possibile variare il concorrente di riferimento ad ogni cambio di categoria o del gruppo di merito.

Utilizzando la funzione Impostazione manuale tempi riferimento (cap. 12.1.6 a pag. 74) è possibile inserire manualmente i tempi di riferimento e variare i valori percentuali di validità.

Rimane, comunque, attiva la possibilità di assegnare un intermedio al di fuori dei limiti, in questo caso, qualora si assegni un Lap generico, sulla banda viene riportata la scritta '**Tempo sospetto**'.



I tempi di riferimento vengono calcolati e stampati sulla base dei tempi Lap e non sulla base dei tempi split. Ad esempio se il primo intermedio è dopo 30 secondi di gara (split) ed il secondo ad 1' e 30" di gara (split) il range di validità per il secondo intermedio viene calcolato sul minuto che intercorre tra i due intermedi (lap) e non sul minuto e trenta. Quindi con uno scostamento del 15% il secondo intermedio dovrà essere rilevato tra 51" e 1' 09" dopo il primo intermedio e non tra 1' 16" 50/100 e 1' 43" 50/100 dalla partenza. I limiti per il tempo manche, viceversa, vengono calcolati sul tempo Split.



In caso di mancanza di un intermedio precedente REI2 è comunque in grado di mantenere gli automatismi di gestione degli intermedi usando il tempo lap tra due eventi conosciuti. Es. qualora rilevi un quarto intermedio e manchi il terzo ricalcola il range tra il secondo ed il quarto.

	REI 2 Programma Partenze singole	Doc: R2U_S_1081_002_I Versione: 1.08.1 Pagina 33 di 116
---	-------------------------------------	---

4.5.4 Intermedi: esempi di configurazione

Es. 1: gara di sci alpino con due intermedi

Supponiamo una gara di sci alpino con concorrenti di livello abbastanza equivalente ed apripista altrettanto validi. La linea del primo intermedia in **LAP**, la linea del secondo intermedio in **AUX** (verificare che la configurazione di linea preveda per **LAP LAP 1** e per **AUX LAP 2**).

Useremo l'apripista come concorrente di riferimento con la 4.5.3 Intermedi: Riferimento pag. 31 selezionando **Gara** come **T.Tipici**. REI2 utilizzerà i tempi intermedi dell'apripista per calcolare i range di validità degli intermedi. Impostando la '**Priorità Lap**' REI2, a fronte del rilevamento di un impulso intermedio proporrà come 'proprietario' dell'intermedio il concorrente il cui tempo è all'interno dei limiti previsti. A questo punto se abbiamo impostato con 4.5.2 Intermedi: Prioritario Pag. 31 **Priorit.** verrà richiesto, di volta in volta, conferma dei dati rilevati, viceversa, se avremo impostato **N.prior.** i dati verranno accettati immediatamente. In questo secondo caso i tempi che non rientrano nei range previsti vengono automaticamente skippati.

	<p style="text-align: center;">REI 2 Programma Partenze singole</p>	<p>Doc: R2U_S_1081_002_I Versione: 1.08.1 Pagina 34 di 116</p>
---	---	--

Es. 2: competizione in circuito con tempi di riferimento

Supponiamo di avere una gara in circuito in cui i concorrenti, di simile livello, devono percorrere 10 giri. La linea dell'intermedio è in **AUX** (verificare che la configurazione di linea preveda per **AUX LAP 0** per autoincremento).

Impostiamo REI2 con 4.5.2 Intermedi: Prioritario Pag. 31 **N.Prior.** e **Priorità Num.** Al termine del primo giro (prima del transito di ogni concorrente sulla linea di lap) dovremo assegnare manualmente il numero di pettorale ai vari concorrenti. Nel primo momento libero assegneremo come tempo di riferimento quello di un concorrente significativo (es. quello ad 1/3 classifica). Da quel momento in poi REI2 chiederà solo il numero del concorrente (prima del transito di ogni concorrente sulla linea di lap) e calcolerà automaticamente il numero di giro a cui fare riferimento. Se il tempo del concorrente non rientra nei parametri prefissati verrà automaticamente skippato.

Qualora, con la funzione 12.1.5 Ultimo giro staffetta (Lap>>Stop) a pag. 74 sia stato impostato il numero dei giri da compiere REI2 assumerà come proveniente dal canale di **STOP** l'impulso proveniente dal canale di **LAP** relativo all'ultimo giro.

4.5.5 Gestione degli eventi intermedi

Nel momento che REI2 rileva un impulso intermedio viene presentato sul display, a fianco della lettera **L** (Lap) il numero di concorrente più probabile per l'intermedio rilevato. Detto numero può essere variato con la solita operatività. Per confermare l'assegnazione premere <ENT> . Sulla banda viene evidenziata l'ora solare dell'evento ed il canale relativo.

A seconda delle impostazioni specificate con Stampa intermedi (vedi cap. 12.1.3 a pag. 73) i valori di tempo dall'ultimo evento (LAP) e tempo dalla partenza (SPLIT) vengono stampati all'arrivo del concorrente o immediatamente. Vengono, inoltre, stampate le eventuali velocità radio e medie (vedi cap. 15 Impostazione basi velocità a pag. 91).

4.5.6 Falso impulso (da annullare)

Per annullare un evento intermedio premere il tasto <F1>.

4.5.7 Impulso dubbio

Premendo il tasto <F2> è possibile skippare un impulso intermedio. La gestione degli eventi skippati rimane uguale a quella gestione degli skip di partenza e di arrivo.

4.5.8 Impulso 'condiviso'

Lo stesso impulso può essere assegnato, se necessario, a più concorrenti, ad esempio quando passano contemporaneamente sulla linea del traguardo, premendo il tasto <F3> **Riass.** In questo modo il tempo solare viene assegnato al concorrente proposto in arrivo (eventualmente ridigitato) e nuovamente riproposto a fianco del numero 0 in attesa che venga scelto un nuovo numero di arrivo.

Il tempo rimane disponibile per riassegnazioni sino a quando le conferme vengono date con il tasto <F3>. Una pressione sul tasto <ENT> indica a REI2 che non è più necessario riassegnare quel cronologico.

La prima pressione del tasto <F3> deve essere fatta entro il limite di tempo di 6 secondi dall'evento.

	<p style="text-align: center;">REI 2 Programma Partenze singole</p>	<p>Doc: R2U_S_1081_002_I Versione: 1.08.1 Pagina 35 di 116</p>
---	---	--

E' possibile, invece, riassegnare un cronologico ad un pettorale avente già una sua ora di arrivo annullando l'evento di arrivo precedente (vedi sopra).

4.5.9 Correzione cronologico

Altra possibilità di intervento è la correzione manuale di un cronologico intermedio prima della conferma, quindi sul numero e tempo sul display.

Per attivare la funzione di correzione prima della conferma del cronologico premere <F4>. E', ora, possibile inserire il cronologico corretto. Sono, inoltre disponibili le seguenti funzioni:

- <F1> **C.Data** per variare la data dell'evento
- <F2> **Manche** per variare il numero di manche a cui l'evento si riferisce
- <F3> **Riass.** per riassegnare l'evento variandone molteplici dati.

Qualora venga scelta l'opzione di riassegnazione REI2 chiede, in sequenza, il numero a cui assegnare l'evento, il numero di manche e la tipologia dell'evento. Per variare la tipologia dell'evento premere i tasti <Freccia> sino a quando viene proposta la tipologia di evento desiderata. In caso venga scelta la tipologia Lap è richiesto il numero di Lap da assegnare. Tutti i valori vanno confermati con <ENT>. Terminata la riassegnazione viene richiesto se si desidera annullare l'evento riassegnato con <F4> o mantenuto con <F5>. In caso di analogo evento assegnato al numero destinatario nella stessa manche viene chiesta conferma di annullo dell'evento precedentemente assegnato.

4.5.10 Numero di intermedio

Al ricevimento di un impulso intermedio è possibile specificare il numero di lap (giro) a cui si fa riferimento premendo il tasto <F5> **N.lap**. Il cursore si posizionerà sopra la lettera **L** a fianco della scritta **LAP** attendendo l'inserimento del numero di intermedio e la successiva conferma con <ENT>.

4.5.11 Manche dell'intermedio

Premendo contemporaneamente i tasti <ALT> e <F5> è possibile modificare il numero di manche a cui fa riferimento l'intermedio rilevato. Il cursore si posiziona sul numero di manche attivo (nella parte inferiore destra del display), digitare il nuovo numero di manche e premere <ENT> per confermare.

4.5.12 Modifica intermedi a posteriori

Tutte le modifiche ai valori intermedi rilevati sono possibili dopo la conferma dei singoli eventi rilevati, anche dopo la conferma dell'arrivo del concorrente.

Per effettuare una modifica ad un intermedio rilevato, con la 'tastiera di arrivo' attivata, inserire il numero del concorrente su cui operare, e, senza confermare il numero, premere contemporaneamente i tasti <ALT> e <F5>.

A questo punto REI2 chiede il numero di Lap su cui si intende operare. Notare che il numero **0** corrisponde all'evento di Stop. Inserito il numero di lap (la conferma con <ENT> è facoltativa) vengono attivate le funzioni di gestione dei Lap descritte precedentemente.

È possibile intervenire anche su un numero diverso di concorrente digitandone il nuovo numero al posto di quello proposto. (in questo caso è necessario confermare il numero di Lap)

Se si conferma il numero con <ENT> viene chiesto se si desidera annullare l'evento relativo. Premere <F4> **Sì** per annullare l'evento, <F5> **No** per mantenerlo.

4.6 Scelte rapide

Mentre REI2 è in stato di 'normale' è possibile accedere rapidamente alle funzioni di calcolo ordine di partenza, stampa classifiche e trasmissione dati off line.

4.6.1 Bibo

Premendo il tasto <ALT>+<F3> **Bibo** si entra nella funzione di Calcolo ordine di partenza. Vedi cap. 7.2 a pag. 55

4.6.2 Class

Premendo il tasto <ALT>+<F4> è possibile entrare nella funzione di Stampa/Visualizza Classifiche. Vedi cap. 6.1 a pag. 48

4.6.3 Trasm

Premendo il tasto <ALT>+<F5> **Trasm** si accede alla funzione di Trasmissione dati Off Line (vedi cap. 10.1 a pag. 68)

4.7 Skip

Abbiamo visto, nelle pagine precedenti, come sia possibile "skippare" un evento per poterlo gestire con maggiore tranquillità in seguito (esempio arrivo di un gruppo di concorrenti con pettorale illeggibile).

Tutti gli impulsi skippati vengono stampati sulla banda con l'evidenza **SK** ed identificati da un numero progressivo a fianco.

4.7.1 Assegnazione

Per assegnare un evento skippati operare nel seguente modo:

- Premere il tasto <F1> per **AssSk**

Appare l'elenco degli skip non ancora assegnati. Gli skip già assegnati non vengono visualizzati.

Hh:mm:ss.d						
Skip	Numero	Orario	Log	Fis	Man	
1	0	10:01:00.0105	STO	Tas	1	
2		10:01:00.5311	STO	TAS	1	
3		10:01:01.4796	STO	TAS	1	
4		10:01:01.9693	STO	TAS	1	

↑	↓	NumSkip	Elimina	Esci	A	

Cursorsore.
 Pettorale a cui assegnare lo skip.
 Cronologico.
 Canale logico e fisico.
 Numero manche.
 Numero progressivo dello skip.

	REI 2 Programma Partenze singole	Doc: R2U_S_1081_002_I Versione: 1.08.1 Pagina 37 di 116
---	-------------------------------------	---

Utilizzando i tasti <F1> ↑ ed <F2> ↓ posizionare il cursore (◀) a fianco dello skip da assegnare. Il cursore lampeggiante nella colonna **Numero** si posiziona sulla linea evidenziata. Inserire il numero di pettorale e premere <ENT> per confermare.

Nel caso si tentasse di assegnare un evento saltato ad un pettorale che ha già la tipologia di evento selezionata appare l'avviso "xxxx esiste!". Premere il tasto <F4> per **ann.ev.**; per sovrascrivere l'evento precedentemente assegnato o, in caso di errore, <F5> **esci** per uscire.

Lo skip assegnato scompare dalla lista.

Sono, inoltre disponibili le seguenti funzioni:

- <F3> **NumSkip**: per posizionarsi rapidamente sul numero di skip desiderato. Dopo aver premuto <F3> inserire il numero progressivo dello skip e premere <ENT>. Nel caso il numero di skip non sia presente appare la scritta **Nessun elemento disponibile !**, altrimenti il cursore si posiziona sullo skip desiderato.
- <F4> **Elimina**: elimina lo skip evidenziato dal cursore
- <F5> **Esci**: per uscire dalla funzione di gestione degli skip.
- <ALT>+<F1> **tab.** ad ogni pressione viene attivata una delle due scelte **Tab.:Sì** e **Tab.:No.** Con **Tab.:Sì** vengono visualizzati sul tabellone i tempi calcolati con lo skip assegnato.
- <ALT>+<F3> **Manche** permette di variare il numero di manche a cui l'evento saltato si riferisce. Dopo aver attivato la funzione inserire il numero di manche e premere <ENT>

4.7.2 Cancellazione

Una volta gestiti tutti gli eventi saltati 'utili' è possibile cancellare tutti gli eventi saltati non più necessari:

- Premere il tasto <F2> per **ResSK**
- Premere il tasto <F4> **Sì** per confermare la cancellazione. In caso di errore premere <F5> per **No**.

Sulla banda viene evidenziata l'avvenuta cancellazione della memoria degli eventi skipped. Dopo la cancellazione la numerazione degli eventi saltati riprende da 1.

4.7.3 AutoSkip|SemiAutoSkip attivazione/disattivazione

E' possibile saltare tutti gli eventi di stop e di intermedio abilitando la funzione AutoSkip:

- Premere il tasto <F3> sino a quando appare la scritta **SkAuto** (Skip automatico).

Da questo momento in poi tutti gli eventi di stop e di intermedio verranno automaticamente saltati. REI2 avvisa dell'attivazione della funzione facendo lampeggiare la scritta "**** **AutoSkip abilitato** ****" subito sopra l'area di arrivo.

Premendo ancora il tasto <F3> si attiva la funzione **SkSAut** (Skip semi automatico).

In questo caso il primo evento di intermedio o stop è gestito solo se è presente un numero in arrivo. Gli eventi successivi sono saltati. Questa funzione è attiva anche per la linea di start.

L'evento inoltre è gestito anche fuori dal menu di cronometraggio.

Per disattivare la funzione operare in maniera analoga:

- Premere il tasto <F3> sino a quando non appare la scritta **SkManu** (Skip manuale).



Notare che mentre la funzione di AutoSkip o di SemiAutoSkip sono attive nessun impulso di stop viene proposto all'operatore per essere confermato. Questo comporta che un eventuale tabellone continuerà a proporre il tempo a correre anche per i concorrenti che sono stati regolarmente rilevati all'arrivo.

4.7.4 Un esempio

Un esempio pratico può meglio chiarire l'utilità e l'utilizzo degli Skip.

Immaginiamo una gara su una distanza tale da permettere ai concorrenti di raggiungerci e superarsi, quindi dopo aver scelto nuova gara entriamo in cronometraggio. Facciamo partire i primi cinque concorrenti (dal numero 1 al n° 5) premendo per 5 volte il tasto <STA>. Supponiamo, a questo punto, che tre concorrenti, il numero 5, un concorrente con il numero illeggibile ed il numero 2 giungano al traguardo molto vicini tra di loro. A seguire altri concorrenti si avvicinano al traguardo..., premiamo quindi tre volte il tasto <STO> per simularne gli arrivi, confermiamo l'arrivo del N° 5 che abbiamo correttamente individuato con <5><ENT><ENT> e a questo punto non sappiamo a chi assegnare il secondo impulso e lo 'congeliamo' skipandolo con <F2> poi confermiamo l'arrivo del N° 2 con <2><ENT><ENT>.

In un successivo momento di calma possiamo 'recuperare' il numero mancante (chiedendolo, spuntando le liste di arrivo, ...) e supponiamo sia il numero 4. Possiamo, quindi, provvedere all'assegnamento del tempo. Sulla banda recuperiamo il numero di Skip assegnato all'impulso (SK 1) tra il numero 5 ed il numero 2 premiamo il tasto <F1> AssSk, scorriamo l'elenco sino a quando troviamo lo skip n° 1 (relativo ad un evento di STOP nella manche 1, così come evidenziato sul display), impostiamo il numero 4 con <4> e confermiamo con <ENT>. In questo modo abbiamo assegnato il cronologico di arrivo precedentemente 'congelato' al numero 4 senza bisogno di dover ridigitare alcun tempo.

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. 80 In questa parte viene evidenziato come gestirli durante il cronometraggio.

All'interno della 'spia tabellone' (vedi Figura 1 a pag. 10) viene evidenziato il numero di pettorale esposto al pubblico con l'indicazione se è un tempo a correre (barretta rotante) un tempo netto (T), un tempo Lap (L) o si sta inserendo una richiesta di storico (?). Inoltre una serie di ---- evidenziano il tabellone spento.

4.8.1 Funzionamento normale

Durante la normale sessione di cronometraggio sul tabellone vengono evidenziati i dati relativi al concorrente previsto in arrivo, con il numero e la barretta ruotante. Nel momento in cui il concorrente giunge al traguardo vengono inviati ai tabelloni i dati relativi al tempo netto. REI2 permette, a questo punto, di variare immediatamente il numero in arrivo, ad esempio confermando l'assegnazione dell'arrivo, lasciando i dati del concorrente appena arrivato visibili per un tempo prefissato durante la configurazione.

Il trascorrere del tempo di visualizzazione prefissato viene evidenziato da una barretta, tra il numero del concorrente arrivato e la lettera T che diminuisce di altezza mano a mano che il tempo passa.

4.8.2 Accodamento automatico

Eventuali dati da visualizzare prima che sia trascorso il tempo di visualizzazione vengono accodati e visualizzati in seguito.

Questa funzione è particolarmente utile nel caso di arrivi ravvicinati come, ad esempio, nelle gare di fondo. In questo modo il cronometrista può concentrarsi esclusivamente sulla gestione degli arrivi, lasciando a REI2 l'incombenza di mostrare al pubblico, per un tempo conveniente, i dati dei concorrenti arrivati.

Qualora il numero dei concorrenti ancora da esporre sia superiore a 4 il tempo di visualizzazione viene dimezzato sino a quando non rimangono 4 o meno eventi da visualizzare.

4.8.3 Accodamento manuale

E' possibile accodare il singolo tempo di arrivo di un concorrente arrivato parecchio tempo prima utilizzando la seguente sequenza:

- Digitare il numero interessato
- Premere il tasto <ENT>
- Premere il tasto <F3> **Vis.tab.**

Le funzioni di Disabilitazione tabellone e Concorrente prioritario svuotano la coda degli eventi da visualizzare.

4.8.4 Visualizzazione classifica

Volendo visualizzare i tempi dei concorrenti che occupano le migliori posizioni in classifica premere e tenere premuto il tasto <ALT> e premere e tenere premuto il tasto <Freccia in alto>. Viene inizialmente visualizzato il tempo del concorrente in prima posizione. Mantenendo premuti i due tasti, trascorso il tempo di visualizzazione impostato con la funzione 13.2 Pausa di visualizzazione (vedi pag. 84), viene visualizzato il tempo del secondo ed, a seguire, quello dei concorrenti nelle posizioni a seguire.

Nella spia tabellone appare il numero di pettorale visualizzato.

Rilasciando i tasti la visualizzazione viene fermata.

Nel caso di successivi richiami della funzione la visualizzazione riparte sempre dalla prima posizione.

4.8.5 Disabilitazione tabellone

Per disattivare l'uscita tabellone in modo che non appaia nessuna scritta premere in contemporanea i tasti <ALT> + <Tabellone>. Nella spia tabellone appare la scritta '---- -' e 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.

4.8.6 Concorrente prioritario

In particolari condizioni è necessario esporre sul tabellone un tempo a correre di un concorrente in gara (prioritario) mentre sono previsti in arrivo altri concorrenti. Per fare questo operare nel seguente modo:

- Impostare in arrivo il numero del concorrente ‘interessante’, digitandolo e confermandolo oppure selezionandolo con i tasti <Freccia> e premere <ENT>
- Premere il tasto <Tabellone>.

Ora il numero ‘prioritario appare nella spia tabellone ed il led lampeggia lentamente (circa 1 lampo al secondo).

Da questo momento, qualunque sia il numero che viene impostato in arrivo, sul tabellone viene evidenziato il numero prioritario. Per terminare la gestione prioritaria di un concorrente premere nuovamente il tasto <Tabellone>. Il led termina di lampeggiare ed il tabellone viene agganciato al concorrente in arrivo.

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 si stop, il tasto sopra il tasto <Start> è configurabile a piacere dall’utente (vedi cap. 14.3 Configurazione esclusione linee a pag. 89).

Una volta attivato, con una semplice pressione, il led rosso corrispondente al pulsante premuto inizia a lampeggiare ed il simbolo # appare prima del numero degli impulsi in memoria.

Tutti gli impulsi rilevati alla linea posta in stato di lock vengono ugualmente memorizzati.

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

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



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

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. 14.3 Configurazione esclusione linee a pag. 89).

Una pressione su questo tasto annulla il tempo di attesa impostato per le linee su cui è configurato. In questo modo è possibile predisporre REI2 in modo che possa ricevere impulsi senza attendere lo scadere del tempo morto impostato (vedi cap. 14.2 Tempi di disattivazione linee a pag. 88). 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 Gestione semaforo

REI2 è in grado di pilotare un semaforo ed un dispositivo acustico per la gestione delle partenze

Durante la sessione di cronometraggio, senza uscire dalla stessa, è possibile accedere rapidamente alle principali funzioni di controllo premendo i tasti <ALT>+<LAMP>. Le funzioni immediatamente disponibili sono: <F1> **Rip**: per impostare la frequenza di ripetizione; <F3> per selezionare la sequenza desiderata; <F4> **ON|OFF** per attivare o disattivare il semaforo; <F5> **esci** per uscire dalla funzione.

Con la “tastiera di partenza” attiva è possibile disattivare o attivare il semaforo premendo il tasto <F4> **ON|OFF**. Ad ogni pressione del tasto il semaforo viene disattivato (scritta **OFF** sul display in corrispondenza del tasto <F4>) o attivato (scritta **ON** in corrispondenza del tasto <F4>).

Si rimanda allo specifico manuale per i dettagli di configurazione e le istruzioni per il collegamento.

4.12 Uscita dal cronometraggio

Al termine della sessione di cronometraggio per tornare al menu di gestione della gara:

- Premere il tasto <F5> per >>>>
- Premere il tasto <F4> per **MENU**.

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

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

4.13 Banda di cronometraggio

REI2 stampa sulla banda tutti gli eventi, i risultati e tutte le operazioni effettuate. Ogni dato viene stampato, su due o più righe. La prima riga permette di identificare l'evento o il risultato, la successiva o le successive, permettono di rilevare i valori ad essi associati. Ogni gruppo di linee è separato dal successivo da una riga bianca.

Le modalità di stampa sono condizionate dall'impostazione di alcuni valori di configurazione presenti all'interno del menu Stampa cronologici (vedi pag. 73).

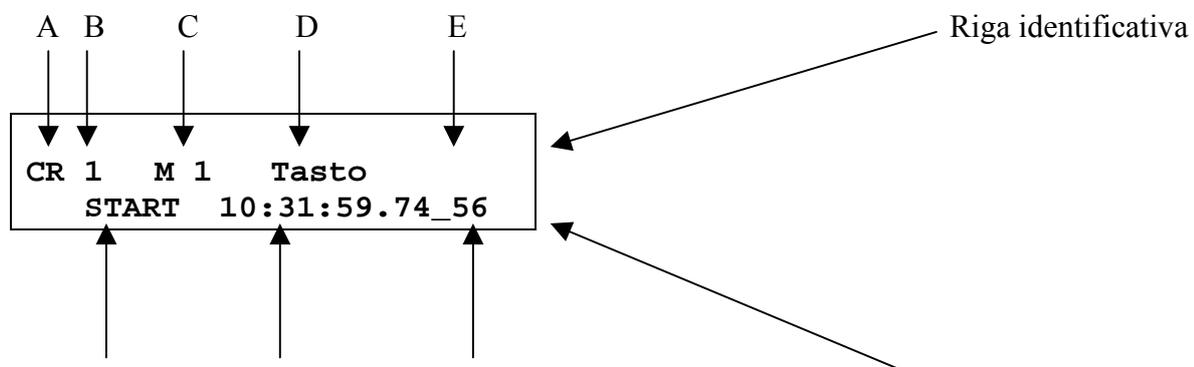
Vi sono due tipologie di stampa:

- Stampa degli eventi
- Stampa dei risultati.

4.13.1 Stampa degli eventi

A fronte del verificarsi di ogni singolo evento vengono stampate due linee contenenti le informazioni relative all'evento rilevato.

Vediamo nel dettaglio:



F	G	H	Riga / righe valori
A:	Identificativo operazione. Può assumere uno dei seguenti valori:		
	• AN	annullamento del cronologico	
	• AS	generato automaticamente (solo per partenze automatiche programmate)	
	• CC	correzione cronologico	
	• CR	stampa del cronologico per normale acquisizione evento	
	• NP	non partito	
	• NA	non arrivato	
	• SO	sostituzione (viene stampato insieme all'annullamento quando viene sostituito il numero di pettorale di un cronologico)	
	• SK	skip (salto) del cronologico - in questo caso al posto del pettorale viene stampato il progressivo univoco di identificazione	
B:	Numero pettorale oppure numero di skip:		
	•	Il numero di pettorale a cui si riferisce l'evento per tutti gli eventi assegnati	
	•	Il numero progressivo dello skip per gli eventi skippati	
C:	Numero di manche a cui si riferisce l'evento		
D:	Identificativo sorgente:, canale attraverso il quale è pervenuto l'evento evidenziato. Può assumere i seguenti valori:		
	• Tasto	manuale per mezzo dei tasti Start, Lap, Aux o Stop	
	• Linea	ricevuto da linee di ingresso	
	• Keyb	inserito attraverso la tastiera, ad esempio inserimento manuale di un cronologico di arrivo.	
	• Auto	generato automaticamente (solo per partenze automatiche programmate)	
	• Radio	ricevuto via radio	
	• Enc	acquisito a posteriori attraverso il trasferimento cronologici da LinkGate Encoder	
	• Pod n	acquisito via LinkPod dal pod numero n	
E:	Variazione: Nel caso che una linea si riferisca alla variazione di un dato precedentemente immesso appare la scritta '*M*' nella parte da destra della prima riga		
F:	Tipo di cronologico, può assumere uno dei seguenti valori:		
	• START	cronologico di partenza (start)	
	• STOP	cronologico di arrivo (stop)	
	• Lap nnn	cronologico intermedio (lap) del lap numero nnn	
	• Dic.NP	concorrente inserito nella lista dei non partiti	
	• Dic.NA	concorrente inserito nella lista dei non arrivati	
G:	Orario significativo. REI2 memorizza internamente tutti gli eventi con la massima precisione possibile (1/25.000 di secondo) e li presente all'operatore con la precisione di 1/10.000 di secondo qualunque sia la precisione impostata		
H:	Parte di orario troncata dall'arrotondamento. Il trattino '_' evidenzia la precisione impostata. I valori calcolati che sarebbero a destra del trattino non vengono visualizzati e stampati nei tempi netti		

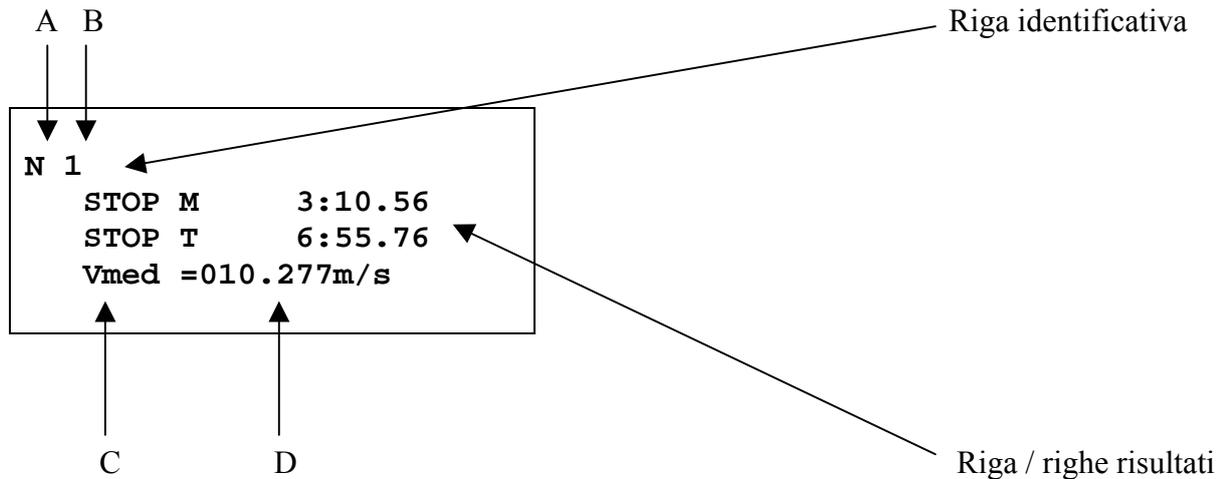
	REI 2 Programma Partenze singole	Doc: R2U_S_1081_002_I Versione: 1.08.1 Pagina 43 di 116
---	-------------------------------------	---

Durante le sessione di cronometraggio potranno essere stampate ulteriori note informative

4.13.2 Stampa dei risultati

Qualora l'ultimo evento rilevato e stampato permetta di completare il calcolo di un risultato (es. rilevazione intermedio o stop) vengono stampate due o più linee contenenti i valori del risultato ottenuto.

Vediamo nel dettaglio:



- A: lettera N per numero
- B: Numero pettorale a cui si riferiscono i risultati evidenziati
- C: Tipo di risultato; può assumere uno dei seguenti valori:
- STOP M tempo netto di manche
 - STOP T tempo netto totale
 - Vlap valore di velocità media relativa ad un tempo lap
 - **Vmed** valore della velocità media
 - Vrad valore di velocità radio
- D: Valore del risultato ottenuto ed eventuale unità di misura utilizzata qualora non sia in ore minuti, secondi e frazioni (es. m/s → metri al secondo).

5 Gestione gruppi

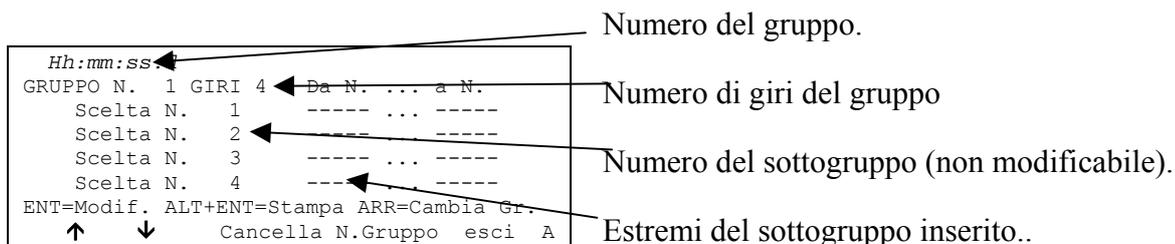
La configurazione iniziale prevede un massimo di 200 gruppi, a loro volta con la possibilità di inserire sino a 20 scelte.; utilizzando la funzione 5.4 Struttura gruppi (vedi pag. 46) è possibile variare il numero dei gruppi e delle scelte. I gruppi vengono utilizzati per il calcolo della posizione in classifica durante il cronometraggio, per la stampa delle classifiche e per il calcolo dell'ordine di partenza delle manche successive.

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

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

5.1 Inserimento/Modifica gruppi

Questa funzione permette di specificare la composizione dei singoli gruppi.



Opzioni disponibili:

- <F1> ↑ scorre la lista delle scelte disponibili, all'interno di ogni gruppo, verso la scelta N. 1. La scelta selezionata è evidenziata dal simbolo ▶ a fianco della stessa
- <F2> ↓ scorre la lista verso la scelta numero massimo
- <F3> **Cancella** cancella il contenuto della scelta evidenziata dal simbolo ▶
- <F4> **N.Gruppo** permette di specificare il numero di gruppo su cui si intende operare
- <F5> **esci** esce dalla funzione
- <ALT>+<F1> **Scelta** permette di scegliere tra inserimento di tipo **Doppia** per introdurre i pettorali minimo e massimo appartenenti alla scelta e **Singola** per introdurre singoli pettorali.
- <ALT>+<F3> **Giri** permette di inserire un numero di giri diverso per gruppo. Questa funzione è attiva solo se è impostata la scelta Ultimo giro staffetta (Lap>>Stop) (vedi cap. 12.1.5 a pag. 74) diversa da 0.
- <ENT> permette di modificare i valori della scelta evidenziata.
- <ALT+ENT> **Stampa** stampa la composizione dei gruppi
- <Freccia su> incrementa il numero di gruppo
- <Freccia giù> decrementa il numero di gruppo.

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

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

	<p style="text-align: center;">REI 2 Programma Partenze singole</p>	<p>Doc: R2U_S_1081_002_I Versione: 1.08.1 Pagina 46 di 116</p>
---	---	--

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

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

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

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

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

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

	REI 2 Programma Partenze singole	Doc: R2U_S_1081_002_I Versione: 1.08.1 Pagina 47 di 116
---	-------------------------------------	---

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

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

5.5 Ricevi struttura gruppi da PC

Questa funzione permette di scaricare la struttura gruppi generata dai programmi Microgate REI2 Uploader ©, 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 25 Protocolli di comunicazione REI 2 – PC a pag. 105.

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).

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

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

Valore di <F1>	Opzioni di <F2>	Opzioni di <F5>	Note
Tempi di arrivo	Tempi totali	---	Classifica calcolata sul tempo totale delle manches
Tempi di arrivo	Tempi di manche	---	Classifica della manche impostata
Intermedi	LAP	Numero di intermedio	
Intermedi	LAP	Numero di intermedio a 0	Classifica sulla base dei tempi ottenuti tra l'ultimo lap e lo stop..
Intermedi	SPLIT manche	Numero di intermedio	
Intermedi	SPLIT totali	Numero di intermedio	
Velocità	Velocità medie	Base	
Velocità	Velocità radio	Base	
Seq. di arrivo	Tempi totali		Lista tempi totali. L'ordine è quello di transito dei concorrenti sul traguardo
Seq. di arrivo	Tempi di manche		

Seq. di arrivo	Num. pettorale		
Tempi di arrivo	Num. Pettorale		Per il pettorale impostato ordina i vari tempi di manche.

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

Opzioni disponibili:

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

6.2 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 o relativi ad uno specifico canale logico.

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
- <F4> permette di selezionare il tipo di evento da stampare (**Tutti, Start, Stop, Lap**)
- <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 ◀ .

	REI 2 Programma Partenze singole	Doc: R2U_S_1081_002_I Versione: 1.08.1 Pagina 50 di 116
---	-------------------------------------	---

6.2.2 NP/NA/Squalificati

In questa funzione sono raccolte le stampe relative ai concorrenti marcati come non partiti, non arrivati e squalificati. Queste stampe fanno riferimento alla manche impostata con la funzione **Manche**.

Le opzioni disponibili sono:

- <F1> **Stampa Non Partiti**
- <F2> **Stampa Non Arrivati**
- <F3> **Stampa Squalificati**
- <F4> **Manche** per impostare il numero della manche a cui fare riferimento.

6.2.3 Skipped

Gli impulsi skippati durante la sessione di cronometraggi, sia che siano stati successivamente assegnati sia che siano stati ‘ignorati’ sono registrati e richiamabili sul display. Sulla banda e sul display vengono evidenziati con * gli impulsi assegnati.

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
- <F4> abilita e disabilita la stampa/visualizzazione degli impulsi successivamente assegnati
- <F5> ritorno al menu.

Qualora si scelga di consultare gli impulsi skippati sul display vengono abilitate le stesse opzioni disponibili per i cronologici.

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 ◀ .

6.2.4 Pettorali in corsa

Con questa funzione possiamo stampare i concorrenti che pur essendo partiti non hanno né un impulso di stop né l’evidenza di non arrivati.

Opzioni disponibili:

- <ESC> per abbandonare questa scelta
- <ENT> per far apparire l’elenco sul display
- <ALT>+<ENT> per stampare l’elenco
- <F1> permette di variare il numero di pettorale da cui iniziare la ricerca

	<p style="text-align: center;">REI 2 Programma Partenze singole</p>	<p>Doc: R2U_S_1081_002_I Versione: 1.08.1 Pagina 51 di 116</p>
---	---	--

- <F2> permette di variare il numero di pettorale a cui terminare la ricerca, ad esempio escludendo gli ultimi 30 partiti
- <F3> numero di manche su cui effettuare la ricerca
- <F4> numero di gruppo su cui effettuare la ricerca
- <F5> ritorno al menu.

In caso di consultazione su display sono disponibili le opzioni:

- <ESC> ritorna alla scelta dei limiti di ricerca
- <F1> scorre la lista all'indietro di un numero
- <F1> premuto per oltre 2 secondi scorre velocemente la lista all'indietro
- <F2> scorre in avanti di un numero
- <F2> premuto per oltre 2 secondi scorre velocemente in avanti
- <F3> permette di specificare il concorrente su cui effettuare una ricerca
- <F4> permette di specificare la manche interessata
- <F5> stampa il cronologico indicato dal simbolo ◀ .

6.2.5 STOP senza START

Con questa funzione possiamo stampare i concorrenti che risultano avere un impulso di **STOP** ma sono privi del corrispondente impulso di **START**.

Opzioni disponibili:

- <ESC> per abbandonare questa scelta
- <ENT> per far apparire l'elenco sul display
- <ALT>+<ENT> per stampare l'elenco
- <F1> permette di variare il numero di pettorale da cui iniziare la ricerca
- <F2> permette di variare il numero di pettorale a cui terminare la ricerca
- <F3> numero di manche su cui effettuare la ricerca
- <F4> numero di gruppo su cui effettuare la ricerca
- <F5> ritorno al menu.

In caso di consultazione su display sono disponibili le opzioni:

- <ESC> ritorna alla scelta dei limiti di ricerca
- <F1> scorre la lista all'indietro di un numero
- <F1> premuto per oltre 2 secondi scorre velocemente la lista all'indietro
- <F2> scorre in avanti di un numero
- <F2> premuto per oltre 2 secondi scorre velocemente in avanti
- <F3> permette di specificare il concorrente su cui effettuare una ricerca
- <F4> permette di specificare la manche interessata
- <F5> stampa il cronologico indicato dal simbolo ◀ .

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.

6.4 Stampa e visualizza dati climatici

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

6.4.1 Test sonda clima

Questa funzione effettua la lettura continua della sonda clima e visualizza sul display i dati rilevati. Visualizza, inoltre, i dati rilevati in occasione dell'arrivo dei vari concorrenti qualora fosse stata attivata. con la funzione Stampa dati clima(pag. 53)

```
Hh:mm:ss.d
Temp. Aria attuale= -10,2 C
Temp. Neve attuale= -13,5 C
Umid. Aria attuale= 35 %RU
-----
Dati acquisiti      Temp. aria=-11,5 C
Numero             7          Temp. neve=-13.7 C
Manche             1          Umid. Aria= 37 %RU
↑                 ↓
Stampa Rip:--:--:--esci
```

Dati climatici rilevati al momento

Dati climatici rilevati al momento dell'arrivo di un concorrente.

Numero del concorrente e manche su cui è stata effettuata la rilevazione.

Opzioni disponibili:

- <F1> ↑: visualizza la rilevazione precedente
- <F2> ↓: visualizza la rilevazione seguente

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

6.4.2 Test anemometro

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

Hh:mm:ss.d		
Vel. Aria attuale=	10,2m/s	← Dati anemometro rilevati al momento
Direzione.attuale=	13,5°	
Luce attuale	= 35 %	

Dati acquisiti	Vel. aria= 11,5m/s	← Dati anemometro rilevati al momento dell'arrivo di un concorrente.
Numero	7	
	Direzione= 13.7°	
Manche	1	
	Luce = 37 %	
↑	↓	← Numero del concorrente e manche su cui è stata effettuata la rilevazione.
Stampa Rip:--:--:--esci		

Opzioni disponibili:

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

6.4.3 Stampa dati clima

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

7 Gestione partenze

REI2 offre diverse funzioni per la gestione delle liste di partenza. Si possono memorizzare contemporaneamente sino a 4 liste di partenza per altrettante manche. Ogni lista può essere scaricata da PC o calcolata da REI2 sulla base dei risultati acquisiti 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:

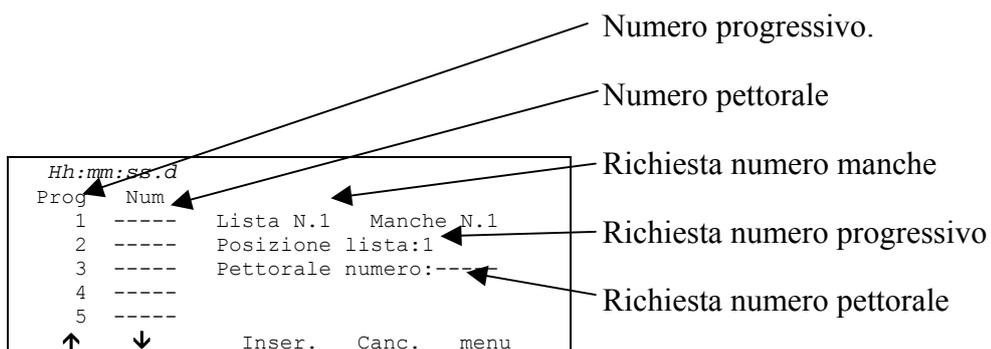
- Nella prima appare il numero progressivo della lista (da lista 1 a lista 4).
- **STATUS** in questa colonna viene indicato se la lista è **utilizzata** oppure **vuota** a seconda che contenga o meno dati
- **MANCHE** evidenzia il numero di manche a cui la lista fa riferimento (es.: **S 2** lista di partenza per manche 2, partenze singole)
- **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 REI 2 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, dopo l'inversione di un numero a scelta di concorrenti (BIBO) 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	Tempi xxx	
C:Relativa alla Manche	1	
D:Gruppo (0=ogni pett.)..	0	
E:Inverti Primi(0=Tutti)	15	
ESC=esci ENT=eseg. ALT+ENT=eseg+NP-NA-SQ		
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 invertire per il gruppo (BIBO)

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 metodologie di calcolo: **Tempi totali** o **Tempi manche**
- **<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> Invertire primi:** con questo tasto è possibile variare il numero di concorrenti da invertire, regola BIBO. Se impostato a 0 inverte tutti i concorrenti in classifica.
- **<ESC> ESC=esci** per uscire dalla funzione
- **<ENT> ENT=esegui** per effettuare il calcolo
- **<ALT>+<ENT> ALT+ENT=** per effettuare il calcolo considerando anche i concorrenti non classificati nelle manche precedenti.

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 Cancellazione elenchi di partenza a pag. 72.

I concorrenti del gruppo 2 partiranno, nella seconda manche, per primi con inversione dei primi 9 e saranno seguiti dai concorrenti del gruppo 1 con inversione 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'inversione 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> invertiamo 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 delle prime 3, prima di effettuare la manche 4.

7.3 Partenze con metodo Gundersen

Qualora sia stata impostata la configurazione Gundersen si hanno due possibili modalità per il calcolo dell'ordine di partenza: 7.3.1 Calcolo ordine di partenza classico 57 e 7.3.2 Calcolo ordine di partenza inseg 57.

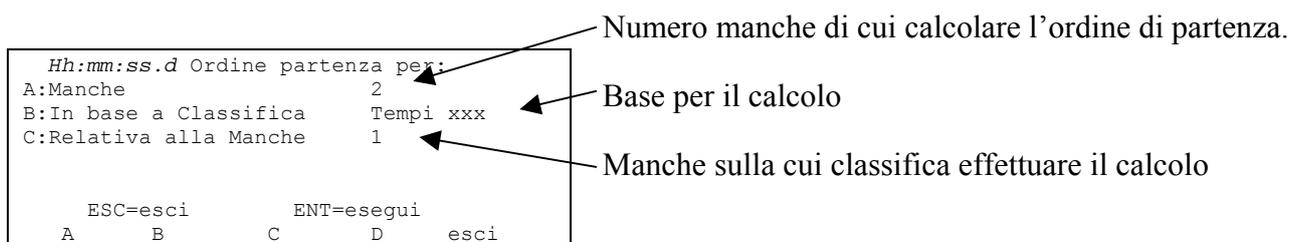
7.3.1 Calcolo ordine di partenza classico

Richiama la funzione descritta nel cap. a pag. 7.2 Calcolo ordine di partenza a pag. 55.

7.3.2 Calcolo ordine di partenza inseguimento

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

Nella figura seguente la videata di richiesta dei dati.



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 metodologie di calcolo: **Tempi totali** o **Tempi manche**
- <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
- <ESC> **ESC=esci** per uscire dalla funzione
- <ENT> **ENT=esegui** per effettuare il calcolo.

Una volta impostati i corretti valori premendo <ENT> viene chiesto il numero del gruppo su cui effettuare il calcolo; confermato il quale va inserito il numero di pettorale da assegnare al primo partente, del gruppo, nel caso che vengano riassegnati i pettorali nel corso della nuova manche; per non variare i pettorali assegnati confermare **0**. La scelta va confermata sempre con <ENT>.

Se si desidera ottenere le stampa della lista di partenza premere <F4> per **Sì**, altrimenti <F5> per **No**.

Terminata l'elaborazione appare, per un istante, la scritta '**ELABORAZIONE ESEGUITA !!!**' e vengono attivati i tasti funzione.

Se, per una specifica manche, si cerca di associare ad un atleta un pettorale che è stato già associato allora vengono proposte quattro scelte:

- **Ignora**: ignora il pettorale precedente ed inserisce quello nuovo
- **Ignora tutto**: ignora il pettorale precedente ed inserisce quello nuovo. Se si ripresenta lo stesso problema inserisce automaticamente il nuovo pettorale
- **Mant.prec.**: scarta l'inserimento del nuovo pettorale
- **Esci**: esce senza inserire altri pettorali.

Per quanto riguarda le indicazioni relative all'esistenza di lista di partenza per la manche selezionata o all'eccessivo numero di liste di partenza memorizzate fare riferimento a quanto indicato nel cap. 7.2 Calcolo ordine di partenza a pag. 55.



Per effettuare il calcolo della sequenza di partenza è necessario che sia stato definito almeno un gruppo (vedi cap. 5 Gestione gruppi a pag. 45), altrimenti viene proposto un gruppo di default comprendente tutti gli atleti.

7.4 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.

7.5 Partenze automatiche

REI2 consente di impostare sino a 16 sequenze di partenze programmate ad orari predefiniti. Tali sequenze sono particolarmente utili per gestire competizioni con orario di partenza teorico.

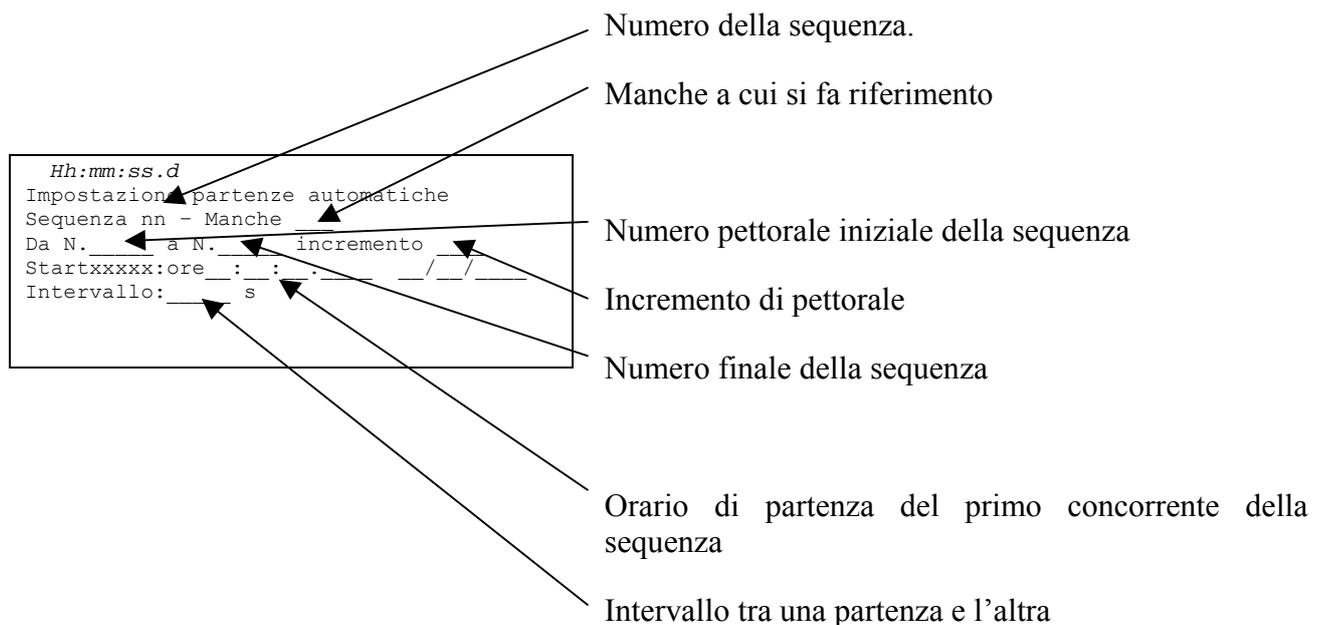
Tutta la gestione delle partenze automatiche è racchiusa nel menu M 1 D → **Gestione partenze** e le istruzioni seguenti fanno riferimento a questo menu.

7.5.1 Inserisci/Modifica sequenza partenza

Questa funzione permette di specificare le caratteristiche delle varie sequenze di partenza.

Una volta scattata l'ora di partenza di un concorrente il suo tempo di partenza viene inserito nell'archivio degli eventi e stampato sulla banda con l'indicazione 'AS'. E' possibile riutilizzare una sequenza quando tutti i pettorali inseriti sono partiti senza perdere alcun dato di partenza.

REI2 permette di inserire sequenze di partenze anche dopo che i concorrenti sono effettivamente partiti, anche in giornate diverse. In questo caso il cronologico partenza viene stampato appena si esce da questa funzione.



Ad esempio supponiamo di voler inserire una sequenza per una competizione i cui concorrenti aventi pettorale da 1 a 60 partiranno in coppia ogni minuto con la prima coppia in partenza alle ore 9:00:30.

Dovremo quindi, una volta entrati nella funzione di 'Inserimento/modifica sequenze partenza', premere la seguente successione di tasti,

- <ENT> per attivare la modifica della sequenza impostata; REI2 propone la sequenza N° 1
- <1> <ENT> per confermare l'inserimento dati della manche N° 1
- <1> <ENT> per impostare il primo numero della sequenza (i dispari)
- <6> <0> <ENT> per impostare l'ultimo numero della sequenza
- <2> <ENT> impostiamo l'incremento del numero in partenza a 2
- <9> <ENT> <0> <ENT><3> <0><ENT> <0> <ENT> per inserire l'ora di partenza del concorrente N° 1; evidenziato a sinistra della richiesta dell'ora

	<p style="text-align: center;">REI 2 Programma Partenze singole</p>	<p>Doc: R2U_S_1081_002_I Versione: 1.08.1 Pagina 60 di 116</p>
---	---	--

- <ENT> <ENT> <ENT> per confermare la data odierna
- <6> <0> <ENT> per impostare l'intervallo di partenza tra i vari concorrenti avendo inseriti i pettorali dispari inseriamo ora i pettorali pari con una sequenza simile, variando solo il numero del primo concorrente a partire
- <ENT> per attivare la modifica della sequenza impostata; REI2 propone la sequenza N° 1
- <1> <ENT> per confermare l'inserimento dati della manche N°1
- <2> <ENT> per impostare il primo numero della sequenza (i pari)
- <6> <0> <ENT> per impostare l'ultimo numero della sequenza
- <2> <ENT> impostiamo l'incremento del numero in partenza a 2
- <9> <ENT> <0> <ENT><3> <0><ENT> <0> <ENT> per inserire l'ora di partenza del concorrente N° 2; evidenziato a sinistra della richiesta dell'ora
- <ENT> <ENT> <ENT> per confermare la data odierna
- <6> <0> <ENT> per impostare l'intervallo di partenza tra i vari concorrenti.

L'incremento di pettorale può assumere un qualunque valore tra 1 e 9999. Se il valore di pettorale iniziale è maggiore del numero di pettorale finale REI2 utilizza il valore di incremento per decrementare premettendo il simbolo.

L'intervallo di partenza, espresso in secondi, può variare tra 0 e 9999 (2 ore 46 minuti e 39 secondi).

Le opzioni disponibili sono:

- <ENT> per modificare la sequenza evidenziata su display
- <ALT>+<ENT> stampa se sequenze di partenza inserite
- <ESC> esce dalla funzione inserimento / modifica
- <F1> ↑ scorre la lista all'indietro di una sequenza
- <F1> ↑ premuto per oltre 2 secondi scorre velocemente la lista all'indietro
- <F2> ↓ scorre la lista in avanti di una sequenza
- <F2> ↓ premuto per oltre 2 secondi scorre velocemente la lista in avanti
- <F3> cancella la sequenza evidenziata.. L'eventuale intenzione di cancellare la sequenza va confermata con <F4> per **Si** altrimenti <F5> per **No**
- <F4> cancella tutte le sequenze inserite.. L'eventuale intenzione di cancellare tutte le sequenza va confermata con <F4> per **Si** altrimenti <F5> per **No**
- <F5> ritorna al menu partenze automatiche ed attiva l'aggiornamento dell'archivio eventi e la stampa dei concorrenti partiti.

7.5.2 Inserimento manuale partenze automatiche

Questa funzione permette l'inserimento manuale di partenze automatiche.

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, partenze singole)
- **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

Numero progressivo.

Numero pettorale

Richiesta numero manche

Richiesta numero progressivo

Richiesta numero pettorale

Ora di partenza

Data di partenza

Per inserire una sequenza di numeri è sufficiente digitarli e confermarli con <ENT>. Ogni volta che si inserisce un numero è richiesto di immettere anche l'ora e la data di partenza. Il numero progressivo viene automaticamente incrementato. In caso di necessità è possibile variare un numero, il tempo o la data di partenza, 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> **Modifica** permette di variare l'orario di partenza di un insieme di concorrenti. Vengono proposti, in sequenza, il primo progressivo su cui operare, l'ultimo progressivo su cui operare, il segno da utilizzare "+" per incrementare, modificabile in "-" per decrementare utilizzando i tasti <Freccia> ed il valore in ore, minuti, secondi e decimillesimi della variazione da apportare. Con il tasto <ENT> si conferma il valore immesso e si passa al campo successivo. La conferma con <ENT> sull'ultimo valore attiva la funzione. È possibile abbandonare la funzione premendo <ESC>.
- <ALT><F4> **Cerca** Permette di ricercare rapidamente un valore all'interno della lista. Vi sono diverse modalità di ricerca:

- <F2> **Prog.** Per posizionare il cursore al progressivo di partenza indicato
- <F3> **N.Pett** Per posizionare il cursore in corrispondenza del pettorale inserito
- <F4> **UltimoProg.** Per posizionare il cursore in corrispondenza dell'ultimo progressivo
- <F5> **ESCI** Per uscire dalla funzione di ricerca
- <ALT><F5> **Manche** Consente di variare il numero di manche a cui si riferisce la lista in preparazione
- <Freccia su> come <F1>
- <Freccia giù> come <F2>



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

7.5.3 Inseguimento (Gundersen)

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

Nella figura seguente la videata di richiesta dei dati.

Hh:mm:ss.d Ordine partenza per:			
A: Sequenza	1		
B: Manche	2		
C: In base a Classifica	Temp	xxx	
D: Relativa alla Manche	1		
Da pett----- Ora-----:-----:-----/-----/-----			
ESC=esci		ENT=esegui	
A	B	C	D esci

Numero della sequenza

Numero manche di cui calcolare l'ordine di partenza.

Base per il calcolo

Manche sulla cui classifica effettuare il calcolo

Orario e numero di partenza del primo concorrente della sequenza

I tasti funzione abilitati sono:

- <F1> **Sequenza** numero della sequenza
- <F2> **Manche** Premendo questo tasto si ha la possibilità di variare il numero di manche di cui calcolare l'ordine di partenza
- <F3> **In base a Classifica** Ad ogni pressione viene proposta una delle due metodologie di calcolo: **Tempi totali** o **Tempi manche**
- <F4> **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
- <ESC> **ESC=esci** per uscire dalla funzione
- <ENT> **ENT=esegui** inserisce l'orario di partenza di ciascun concorrente della classifica in base al ritardo dal primo.

Una volta impostati i corretti valori premendo <ENT> viene chiesto il numero del gruppo su cui effettuare il calcolo; confermato il quale va inserito il numero di pettorale da assegnare al primo partente, del gruppo, nel caso che vengano riassegnati i pettorali nel corso della nuova manche; per non variare i pettorali assegnati confermare **0**. La scelta va confermata sempre con <ENT>.

La richiesta successiva riguarda l'orario di partenza del primo concorrente del gruppo, inserire l'ora e la data confermando ogni valore con <ENT>.

Se si desidera ottenere le stampa della sequenza di partenza premere <F4> per **Sì**, altrimenti <F5> per **No**:

Terminata l'elaborazione appare la scritta '**INSERIMENTO EFFETTUATO - PREMERE ENTER**' quindi premere ENTER per tornare al menu partenze automatiche.

Nel caso si sia scelto di non rassegnare il numero di pettorale sulla banda vengono stampati: il progressivo di partenza, nella colonna **#Sta**, il numero di pettorale nella colonna **Num.** e l'ora di partenza prevista nella colonna **Starttime**.

Nel caso si sia scelto di rassegnare un numero di partenza vengono stampati il nuovo numero di pettorale nella colonna **New**, il vecchio numero di pettorale nella colonna **Old** e l'ora di partenza prevista nella colonna **Starttime**.

Se, per una specifica manche, si cerca di associare ad un atleta un pettorale che è stato già associato allora vengono proposte quattro scelte:

- **Ignora**: ignora il pettorale precedente ed inserisce quello nuovo
- **Ignora tutto**: ignora il pettorale precedente ed inserisce quello nuovo. Se si ripresenta lo stesso problema inserisce automaticamente il nuovo pettorale
- **Mant.prec.**: scarta l'inserimento del nuovo pettorale
- **Esci**: esce senza inserire altri pettorali.



Per effettuare il calcolo della sequenza di partenza è necessario che sia stato definito almeno un gruppo (vedi cap. 5 Gestione gruppi a pag. 45), altrimenti viene proposto un gruppo di default comprendente tutti gli atleti.



La struttura gruppi definita nella prima manche deve venir mantenuta inalterata nelle manche successive.

7.5.4 Ricevi sequenza automatica da PC

Questa funzione permette di scaricare le sequenze di partenza generate dal programma Microgate REI2 Uploder ©, Microrun © o MicroLink ©. La funzione è accessibile sia dal menù di gestione partenze (<F4> **Gestione partenze** del menu **M1** seguito ancora da <F4> ed <F2> per **Ricevi sequenza automatica da PC**), sia dal menu di **Ricezione dati da PC** (<F4> **Ricezione dati da PC** dal menu **M2** seguito da <F1>, <F3> e, infine, <F2>).

Rei2 può ricevere comunque in background le sequenze di partenza senza quindi entrare in questo menu.

REI2 da indicazione di quante liste di partenza sono libere. Se non vi è nessuna lista libera appare la scritta '**ATTENZIONE ! Nessuna lista disponibile...**' e si entra automaticamente nella funzione 21 Gestione gare (per i relativi dettagli operativi vedere il relativo capitolo a pag. 100); se almeno una lista è libera premendo

- <F1> per **Menu cancellazione liste** si attiva la funzione di cancellazione liste di partenza altrimenti premendo (vedi capitolo 11.1.5 Cancella elenchi di partenza a pag. 71)
- <F2> per **Continua** si attiva la ricezione dati da PC.

	REI 2 Programma Partenze singole	Doc: R2U_S_1081_002_I Versione: 1.08.1 Pagina 64 di 116
---	-------------------------------------	---

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 partenze automatiche.

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 25 Protocolli di comunicazione REI 2 – PC a pag. 105.

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

7.5.5 Stampa sequenze di partenza

Effettua la stampa delle sequenze inserite.

7.5.6 Cancella tutte le sequenze partenza

Cancella tutte le sequenze inserite. L'eventuale intenzione di cancellare tutte le sequenza va confermata con <F4> per **Si** altrimenti <F5> per **No**.

	REI 2 Programma Partenze singole	Doc: R2U_S_1081_002_I Versione: 1.08.1 Pagina 65 di 116
---	-------------------------------------	---

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>.

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

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



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

	REI 2 Programma Partenze singole	Doc: R2U_S_1081_002_I Versione: 1.08.1 Pagina 67 di 116
---	-------------------------------------	---

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. 78).

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
- **Velocità:** le velocità calcolate sia medie che istantanee.

10.1 Trasmissione dati Off Line

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

I tasti funzione abilitati sono i seguenti:

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

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

10.2 Configurazione uscita dati On Line

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

I tasti funzione abilitati sono i seguenti:

- **<F1> ↑:** sposta il cursore verso l'alto
- **<F2> ↓:** sposta il cursore verso il basso
- **<F3> Modifica:** permette di selezionare (**On**) / deselezionare (**Off**) il tipo dati da trasmettere evidenziato dalla freccia (→)
- **<F5> menu:** per ritornare al menu precedente.

	<p style="text-align: center;">REI 2 Programma Partenze singole</p>	<p>Doc: R2U_S_1081_002_I Versione: 1.08.1 Pagina 69 di 116</p>
---	---	--

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

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

- **'Microgate'**: Viene sfruttata tutta la potenzialità del cronometro
- **'Alge 4000'**: I dati vengono trasmessi utilizzando lo stesso protocollo di Alge 4000. La scelta dei dati trasmettibili con questo protocollo (vedi cap. 10.1 Trasmissione dati Off Line a pag. 68 e cap. 10.2 Configurazione uscita dati On Line a pag. 68) viene limitata ai soli tempi netti e lap.
- **'Radio Mod.'** Si possono collegare due Rei2 attraverso l'uscita Computer B utilizzando un cavo incrociato. Tutti i dati sono scambiati tra i due cronometri. Il principio di funzionamento è simile al Rei2Net con la differenza che si possono collegare solo due cronometri, ma la connessione può essere fatta anche attraverso modem e quindi a distanze più elevate. Sulla seriale A i dati escono invece con il protocollo Microgate.

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 su seriale viene automaticamente impostata a 2400 per entrambe le porte seriali (vedi cap. 12.3 Configurazione seriali a pag. 78).

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.....**'. Si hanno a disposizione 20 secondi per avviare, sul PC, la trasmissione dei dati.

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

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

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

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

Informazioni dettagliate sulla struttura dati inviata dal PC a REI2 sono evidenziate nel capitolo 25 Protocolli di comunicazione REI 2 – PC a pag. 105.

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. 47.

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.....**'. 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;">REI 2 Programma Partenze singole</p>	<p>Doc: R2U_S_1081_002_I Versione: 1.08.1 Pagina 71 di 116</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 25 Protocolli di comunicazione REI 2 – PC a pag. 105.

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 7.4 Stampa elenchi di partenza a pag. 58.

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.RECORD** numero di concorrenti presenti nella lista.

I tasti funzione abilitati sono i seguenti:

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

11.2 Stampa elenchi

Selezionando questa funzione è possibile stampare diverse liste.

I tasti funzione abilitati sono:

- <F1> **Stampa elenco partecipanti** Stampa la lista degli iscritti. Sulla banda vengono evidenziati il numero di pettorale, la nazione ed il nome
- <F2> **Stampa struttura gruppi** Sulla banda verranno stampati i vari gruppi immessi con la composizione degli stessi
- <F3> **Stampa elenco di partenza** Richiama la funzione descritta in 7.4 Stampa elenchi di partenza a pag. 58
- <F5> **menu** per uscire dalla funzione.

11.3 Cancellazione elenchi

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

	REI 2 Programma Partenze singole	Doc: R2U_S_1081_002_I Versione: 1.08.1 Pagina 72 di 116
---	-------------------------------------	---

11.3.1 Cancella elenco nomi partecipanti

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

11.3.2 Cancella struttura gruppi

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

11.3.3 Cancella elenchi di partenza

Richiama la funzione descritta in 7.5.1 Inserisci/Modifica sequenza partenza a pag. 59.

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. 102) e selezionando la configurazione più adatta alla sessione di cronometraggio, tutti i parametri vengono impostati sui valori normalmente più idonei nella maggior parte dei casi.

12.1 Configurazione Software

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

12.1.1 Visualizzazione tempi netti

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

12.1.2 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).

12.1.3 Stampa intermedi

Consente di scegliere quando stampare il tempo intermedio rilevato. Ad ogni pressione del tasto <F3> viene attivata una delle due possibilità, e cioè:

- **'ad ogni evento'**: il tempo intermedio viene stampato nel momento in cui viene confermata l'assegnazione dell'intermedio.
- **'all'arrivo'**: i tempi di tutti gli intermedi di un concorrente vengono stampati prima del relativo tempo totale nel momento in cui si conferma il tempo totale.

L'ora solare dell'evento 'intermedio' viene stampata sempre nel momento in cui si conferma l'evento.

12.1.4 Precisione di misura

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

Le opzioni disponibili sono:

- <F1> ad ogni pressione attiva una delle 5 alternative (1", 1/10, 1/100, 1/1000 e 1/10000)
- <F2> permette di inserire la cifra (prima non significativa) a partire dalla quale si passa all'unità significativa superiore (es. con precisione al 1/100 impostando 4 xx.2842 diviene xx.29 mentre xx.2839 diviene xx.28). Impostando 0 viene sempre effettuato il troncamento
- <F3> attiva il troncamento dei cronologici al momento della loro registrazione. Ad ogni pressione del tasto si attiva una delle due alternative (**Si** per troncamento attivo, **No** per nessun

troncamento). Qualora venga attivato il troncamento 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.

12.1.5 Ultimo giro staffetta (Lap>>Stop)

Con questa funzione, utilizzabile principalmente per le gare in circuito o a staffetta, impostiamo il numero di giri della competizione in corso. Al raggiungimento del numero di giri impostato REI2 considera l'impulso proveniente dalla linea di LAP generico come proveniente dalla linea di STOP evidenziandolo sulla banda. Questo consente sia di rilevare tutti i tempi giri sulla linea logica LAP 0 senza dovere variare la linea di rilevazione per i concorrenti che terminano la prova, che 'marcare' come arrivati i concorrenti in modo da non trovarli nella lista dei non arrivati.

Sulla banda di cronometraggio verrà stampata una linea di evidenza, come nell'esempio seguente dove **ppp** è il numero di pettorale e **ggg** il numero di giro.

```
N ppp LAP ggg >>> STOP
```

Selezionando la funzione il cursore si posiziona ed attende l'inserimento del numero di giri. Il valore massimo ammissibile è 240.

Nel caso di gare in cui i gruppi devono compiere un numero differente di giri è possibile modificare singolarmente il dato (vedi cap. 5.1 Inserimento/Modifica gruppi a pag. 45)

12.1.6 Impostazione manuale tempi riferimento

Le tre funzioni seguenti permettono di specificare i valori di riferimento e le percentuali di accettazione per il calcolo degli intermedi.

12.1.6.1 Scarto accettazione tempi

Attraverso questa scelta possiamo impostare il valore percentuale da utilizzare per il calcolo dei range di accettazione dei valori di intermedio. I valori ammessi vanno dallo 0 al 50%.

12.1.6.2 Impostazione tempi riferimento gara

Attraverso questa funzione possiamo inserire preventivamente i tempi intermedi di riferimento senza dover attendere l'arrivo del primo concorrente e/o apripista. I vari tempi Lap vengono richiesti in successione, uno dopo l'altro. Per terminare l'inserimento selezionare, eventualmente, <F2> per **T.manche** ed, inserito il tempo <F5> per terminare.

	<p style="text-align: center;">REI 2 Programma Partenze singole</p>	<p>Doc: R2U_S_1081_002_I Versione: 1.08.1 Pagina 75 di 116</p>
---	---	--

La funzione ripropone i tempi eventualmente già inseriti. Se non è presente un tempo di riferimento per il lap indicato appare la scritta **NO REF. TIME**.

All'uscita da questa funzione vengono stampati i tempi di riferimento impostati, lo scostamento in percentuale inserito ed il tempo minimo e massimo accettato per ogni Lap.

Nota: i tempi da inserire sono tempi Lap e non tempi Split.

I tasti funzione abilitati sono:

- <ENT> Permette di modificare il tempo di riferimento del lap indicato.
- <F1> **Lap N** Permette di specificare il numero di intermedio di cui inserire il tempo di riferimento
- <F2> **T.manche** permette di inserire il tempo di riferimento di manche
- <F5> **esci** per uscire dalla funzione
- <Freccia su> decrementa il numero di Lap evidenziato
- <Freccia giù> Incrementa il numero di Lap.

12.1.6.3 Impostazione tempi riferimento giro

Attraverso questa funzione possiamo inserire preventivamente il tempo giro di riferimento senza dover attendere l'arrivo del primo concorrente.

12.1.6.4 Cancellazione tempi di riferimento

Con questa funzione vengono cancellati i tempi di riferimento precedentemente inseriti. Non ha alcuna influenza sui cronologici acquisiti. Per confermare la cancellazione premere, alla domanda **Sicuro?** Il tasto <F4> per **Sì**. In caso di errore premere <F5> per **No**.

12.1.7 Selezione manche per tempo totale

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

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

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

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

12.1.8 Modo visualizzazione tempo

Permette di impostare il formato con cui presentare i tempi. Ad ogni selezione viene attivata una delle due modalità: HH:MM:SS.DCMd per ore minuti secondi e parte decimale o SSSSS.DCMd per secondi e decimali.

	<p style="text-align: center;">REI 2 Programma Partenze singole</p>	<p>Doc: R2U_S_1081_002_I Versione: 1.08.1 Pagina 76 di 116</p>
---	---	--

12.1.9 Ingresso AUX per autoskip

Questa funzione permette di non skippare automaticamente gli impulsi che pervengono dalla sola linea AUX qualora l'autoskip sia attivo (vedi cap. 4.7.3 AutoSkip|SemiAutoSkip attivazione/disattivazione a pag. 37).

Entrati nella funzione con i tasti freccia è possibile variare il canale logico da associare al canale fisico linea aux o disabilitare la funzione.

Le opzioni disponibili sono:

- **STOP** per il canale logico stop
- **Disab.** per disabilitare la funzione
- **LAP** per intermedio. In questo caso il cursore si posiziona a fianco della scritta **LAP** e attende l'inserimento del numero di lap da associare. Il dato va confermato con <ENT>.

I tasti funzione abilitati sono:

- <F5> **esci** per uscire dalla funzione.
- <Freccia su> scorre l'elenco delle opzioni disponibili
- <Freccia giù> scorre l'elenco delle opzioni disponibili.

12.1.10 Tempo di conferma per stop

- Con questa funzione viene indicato dopo quanto tempo REI2 deve confermare automaticamente l'assegnazione dell'evento di stop qualora la funzione Assegnazione automatica/manuale (cap. 4.4.15 a pag. 29) sia impostata su **automatica**. Il valore, in secondi, può essere compreso tra 0 (conferma immediata) e 600.

12.1.11 Classifica N migliori manche:...

Con questa funzione si indica il numero di manche che devono venir tenute in considerazione per il calcolo della classifica finale nel caso di competizioni nelle quali il concorrente effettui più manche scartando quella/e in cui ha ottenuto i risultati peggiori. REI2 effettua il calcolo della classifica considerando solo le migliori manche di ogni concorrente scartando i risultati peggiori.

12.1.12 Tempi riferiti Al primo

Ad ogni selezione viene attivata una delle due modalità di calcolo dei tempi della manche partita con metodo Gundersen (quindi non attiva automaticamente per la prima manche):

- **Sì:** i tempi vengono calcolati prendendo come ora di partenza la partenza del primo concorrente, quindi ad ogni atleta viene già sommato l'handicap iniziale calcolato in base alla differenza dei tempi netti troncati al secondo della prima manche
- **No:** i tempi vengono calcolati sulla effettiva ora di partenza, ad esempio per calcolare il miglior risultato della frazione ad inseguimento.

Se questa funzione è attiva non si possono visualizzare i tempi totali. Se disattivata, i tempi totali della seconda manche vengono calcolati sommando il tempo netto effettivo della seconda manche più il tempo netto, troncato al secondo, della prima.

12.1.13 Stampa cronologici compatta

Ad ogni selezione viene attivata o disattivata la stampa dei cronologici in modalità compatta.

Stampando in modalità compatta i dati relativi ad ogni evento rilevato vengono stampati su di una sola linea invece che su due linee separate da una linea vuota. Se da un lato questo permette di ottenere una banda molto più compatta, dall'altro comporta che le varie indicazioni vengono abbreviate rendendo più disagiata la lettura.

A seguire la stessa sequenza di eventi stampata in modalità normale e compatta.

Stampa cronologici normale

CR 6	M 1	Linea	
START			10:27:56.86_38
CR 6	M 1	Linea	
LAP	1		10:28:11.89_48
CR 6	M 1	Linea	
LAP	2		10:28:26.90_01
CR6	M 1	Linea	
STOP			10:28:23.14_75
N 6	Manche N.1		
LAP	1		15.03
LAP	2		15.00
SLT	2		30.03
LAP	F		16.25
STOP	T		46.28

Stampa cronologici compatta

C6	M1	ST	10:27:56.86_38
C6	M1	L1	10:28:11.89_48
C6	M1	L2	10:28:26.90_01
C6	M1	SP	10:28:23.14_75
N 6	Manche N.1		
LAP	1		15.03
LAP	2		15.00
SLT	2		30.03
LAP	F		16.25
STOP	T		46.28

12.2 Configurazione Hardware

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

12.2.1 Canale LinkGate

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

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

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

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

	<p style="text-align: center;">REI 2 Programma Partenze singole</p>	<p>Doc: R2U_S_1081_002_I Versione: 1.08.1 Pagina 78 di 116</p>
---	---	--

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> si ritorna al menu configurazione hardware.

12.2.5 Durata trasmissione Linkgate

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

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

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

12.3 Configurazione seriali

REI2 dispone di due seriali con protocollo RS 232 per il collegamento con 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.

	<p style="text-align: center;">REI 2 Programma Partenze singole</p>	<p>Doc: R2U_S_1081_002_I Versione: 1.08.1 Pagina 79 di 116</p>
---	---	--

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 è consigliato al minimo a 200ms per evitare il ritorno indietro del tempo visualizzato, mentre per i LinkPod è consigliato a 150ms.
- <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
- **Radio In**: Si per abilitare la seriale alla ricezione degli eventi via radio e modificare la velocità a 1200.
- **Tick**: Disab. Per nessuna trasmissione, 1s, 1/10 e 1/100.

I valori impostati possono essere variati con gli appositi comandi inviati dall'elaboratore al REI2. Per le specifiche di protocollo di trasmissione e ricezione fare riferimento al 25 Protocolli di comunicazione REI 2 – PC a pag. 105.



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

12.4 Stampa configurazione

Attraverso questa funzione ottenibile premendo il tasto <F4> **Stampa configurazione** si ottiene la stampa completa della configurazione impostata su 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 quattro tabelloni slave) o μ GRAPH. Attraverso questa funzione è possibile selezionarne il tipo, il numero ed i dati da visualizzare su ciascuno di essi.

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

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

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

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

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

I tasti funzione attivi sono i seguenti:

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

Una volta selezionata la funzione di **Modifica** viene evidenziata la configurazione impostata per la riga 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	Pos Num	Posizione su 3 cifre e numero su 5 cifre
Microtab	1	P Pos N Num	Lettera P , posizione su 2 cifre, lettera N e numero su 3 cifre
Microtab	1	Tempo SPLIT	Tempo split
Microtab	1	Tempo LAP	Tempo LAP
Microtab	1	Velocità media	Velocità di percorrenza della prova
Microtab	1	Velocità LAP	Velocità tra due lap
Microtab	1	T Gara+Spl+Lap	Tempo gara a correre. All'intermedio tempo split seguito da lap e nuovamente tempo a correre.
Microtab	1	Num T.Gara	Numero del concorrente e tempo a correre.
Microtab	1	L Lap N Num	Lettera L , numero di lap (intermedio), lettera N e numero di pettorale.
Microtab	2	Pos Num T.Gara	Posizione su 3 cifre e numero su 5 cifre, Tempo a correre o tempo netto.
Microtab	2	Nome Atleta	Cognome e nome dell'atleta
Microtab	2	Ppos Nnum Tgara	Lettera P , posizione su 2 cifre, lettera N e numero su 3 cifre, Tempo a correre o tempo netto
Microtab	2	Nome Atl. Tempo	Nome atleta e tempo a correre.
Microtab	4	1 Num Tgara Nom	Numero 1 , Numero, 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	Tempo split lap	Caratteri ad altezza piccola: prima riga lettera T e tempo, seconda riga tempo Split e terza riga dedicata al Lap.
Micrograph	1	V split V lap	Utilizzando caratteri ad altezza media: prima riga Vm e velocità split, seconda riga Vlap e velocità lap.

Micrograph	2	P N Nom TempoG	Primo elemento con caratteri a media altezza: prima riga lettera P , posizione su t3 cifre, lettera N , numero su 5 cifre; seconda riga Nome e cognome. Secondo elemento tempo in minuti, secondi e centesimi a piena altezza.
Micrograph	2	Tempo grafico	Tempo in ore, minuti, secondi e centesimi con carattere a piena dimensione.
Micrograph	2	1&2 N TGara Nom	Caratteri ad altezza media: sulla prima riga numero 1 , numero, tempo netto, e nome del concorrente in prima posizione; sulla seconda linea numero 2 e le stesse informazioni per il secondo.
Micrograph	2	3&4 N TGara 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, tempo netto, e nome del concorrente in prima posizione; sulla seconda e terza linea numeri 2 e 3 e le stesse informazioni per il secondo.
Micrograph	2	4&5&6 N TGara N	Come sopra ma per il quarto, quinto e sesto con i numeri 4, 5 e 6

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

Vediamo, ad esempio, come impostare una configurazione in cui abbiamo 4 tabelloni μ TAB (2 master e due slave) su cui vogliamo visualizzare il numero, la posizione (preceduti, rispettivamente, da P e N) ed il tempo sulla prima coppia e l'anagrafica del concorrente sulla seconda. Per le istruzioni relative al collegamento e montaggio dei tabelloni fare riferimento al manuale μ TAB. (nelle schermate di esempio si presuppone che nessun tabellone sia stato precedentemente configurato).

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

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

<F3> per **Modifica**

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

-> [-----]

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

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

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

[34:56.78]

Tempo gara
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= 2

[123 45678] [34:56.78]

Pos Num T.Gara
ESC=esci senza confermare
↑ ↓ Tipo Tab N.Elem Conf.
```

Premere il tasto <F2> sino a quando sulla terzultima riga appare la scritta **'Ppos Nnum Tgara'**

```
Hh:mm:ss.d
Tabellone=Microtab    N.Elementi= 2

[P12 N345] [34:56.78]

PPos NNum T.Gara
ESC=esci senza confermare
↑ ↓ Tipo Tab N.Elem Conf.
```

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

```
Hh:mm:ss.d
RIGA  TABELLONE  NUM.TAB  VISUALIZZAZIONE
0  Microtab    2        Ppos Nnum TGara
1  -----    --      -----
2  -----    --      -----
4  -----    --      -----

↑ ↓ Modifica          altro
```

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

```
Hh:mm:ss.d
Tabellone=Microtab    N.Elementi= 2

[Cognome Nome]

Nome Atleta
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  Microtab    2        Nome Atleta
2  -----    --      -----
4  -----    --      -----

↑ ↓ Modifica          altro
```

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

	REI 2 Programma Partenze singole	Doc: R2U_S_1081_002_I Versione: 1.08.1 Pagina 84 di 116
---	-------------------------------------	---

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. 38).

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 µGRAPH è configurabile dall'utilizzatore, mentre quella dei µTAB 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. 70.).

13.6 Configurazione linea 485

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

13.7 Visualizza tempo senza punteggiatura

Ad ogni selezione viene attivata/disattivata l'emissione del tempo senza i caratteri di separazione tra ore, minuti, secondi e frazioni di secondo o tra secondi e frazioni, sempre rispettando quanto stabilito in Precisione di misura (cap. 12.1.4 pag. 73) e Modo visualizzazione tempo (cap. 12.1.8 pag. 75). Se impostato a **No** il formato di visualizzazione è HH:MM:SS.DCMd o SSSSS.DCMd, quindi con i caratteri ':' e '.' di separazione, se impostato a **Sì** il formato di visualizzazione è HHMMSSDCMd o SSSSSDCMd.

13.8 Visualizza tempo lap ogni intermedio

Ad ogni selezione viene attivata/disattivata la visualizzazione del tempo lap dopo il tempo split sui tabelloni dove impostata la visualizzazione del tempo split. Se impostato a **No** viene visualizzato il solo tempo split, se impostato a **Sì** dopo il tempo split viene visualizzato anche il tempo Lap.

13.9 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.

13.10 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 ~E
NUM TABELLONE ADDR NUM VISUALIZZAZIONE
▶ 0 Microtab -- 1 Tempo gare
  1 Microtab -- 1 Pos Num
  2 Microtab  0 2 Pos Num T.Gara
  3 Microtab -- 2 Nome atleta

↑ ↓ Seleziona Menu

```

Esempio di visualizzazioni disponibili.

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

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

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

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

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

I tasti funzione attivi sono i seguenti:

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

13.11 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.

	REI 2 Programma Partenze singole	Doc: R2U_S_1081_002_I Versione: 1.08.1 Pagina 86 di 116
---	-------------------------------------	---

13.12 Visualizza classifica

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

13.13 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.

13.14 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**, **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**, **LAP** e **MANUAL** per stampare solamente il cronologico e quindi non memorizzarlo. In caso venga scelta. L'opzione LAP REI 2 chiede a quale intermedio / giro, da 0 a 240, deve essere

assegnato. Se impostato a 0 REI 2 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**, **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!!!**'.

	REI 2 Programma Partenze singole	Doc: R2U_S_1081_002_I Versione: 1.08.1 Pagina 89 di 116
---	-------------------------------------	---

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
- <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 boccia o a norma din.

I tasti funzione abilitati sono i seguenti:

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

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

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

14.5 Filtro rumore linee principali

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

I tasti funzione abilitati sono i seguenti:

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

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

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

15 Impostazione basi velocità

REI2 permette sia il calcolo della velocità media tra punti di rilevazione (Start, Lap Aux e Stop) che il calcolo di velocità 'istantanee' attraverso il sistema LinkGate che, oltre all'invio del tempo rilevato, è in grado di inviare anche un tempo di percorrenza di una specifica base.

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

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

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

15.1 Lunghezza basi velocità medie

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

Sul display viene evidenziata, in maniera grafica, l'interpretazione della base inserita. Le misura della distanza va espressa distintamente prima per la parte in metri (da 0 a 64000) e poi per la parte decimale (cm) o, in alternativa in Km (da 0 a 9999) e metri in base a quanto stabilito con 15.5 Range basi velocità 92.

I tasti funzione abilitati sono i seguenti:

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

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

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

Nota: la parte relativa all'impostazione delle basi tra i vari intermedi è attiva solo se il tipo base impostato è **Multibase**, altrimenti viene richiesta direttamente la lunghezza giro. Vedi: 15.4 Tipo basi velocità a pag. 92.

15.2 Lunghezza basi velocità radio

Utilizzando il sistema di acquisizione radio Linkgate © è possibile collegare due dispositivi di rilevazione, tipicamente fotocellule, allo stesso modulo EncRadio o Encoder per il calcolo della velocità media all'interno di una base. Attraverso questa funzione viene impostata la distanza che intercorre tra i due punti di rilevazione.

Sul display viene evidenziata, in maniera grafica, la posizione dei due dispositivi e le modalità di collegamento del cavo 'segnale'. L'indicazione **FTC_R** indica che il cavo segnale del dispositivo va collegato alla boccola rossa dell'encoder, mentre **FTC_V** indica che va collegato alla boccola verde. Il segnale dell'altro dispositivo va collegato alla boccola, verde o rossa, rimasta libera. Entrambi i cavi di massa vanno collegati alla boccola nera dell'Encoder.

Le misura della distanza va espressa distintamente prima per la parte in metri (da 0 a 65000) e poi per la parte decimale (cm).

I tasti funzione abilitati sono i seguenti:

- **<F1> Lstart**: Usando questo tasto funzione è possibile impostare la lunghezza della base collegata alla partenza
- **<F2> Llap**: Ad ogni pressione viene richiesto l'inserimento del numero di intermedio (lap) finale del tratto su cui calcolare la velocità, dopo la conferma con **<ENT>**, ne viene visualizzata la relativa lunghezza. Ad esempio con Base = 1 si intende la base tra un dispositivo ed il primo intermedio, con Base = 2 il tratto terminante in corrispondenza al secondo intermedio. Il numero corrisponde all'impostazione della linea sul Linkgate Encoder
- **<F3> Lstop**. Visualizza la distanza tra l'ultimo dispositivo ausiliario e la linea di arrivo
- **<F4> ResetAll** Cancella tutte le basi inserite; prima di effettuare la cancellazione REI2 chiede conferma da dare con **<F4> Sì**
- **<F5> menu** per ritornare al menu di configurazione.

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

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

15.3 Unità di misura

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

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

15.4 Tipo basi velocità

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

15.5 Range basi velocità

Permette di impostare il range di misura per le basi su cui calcolare le velocità medie. Ad ogni pressione del tasto **<F4>** attiva una delle 2 alternative (**Kilometri/Metri** e **Metri/Centimetri**). Ad ogni variazione del range delle basi vengono cancellati tutti i valori delle misure delle basi eventualmente già inseriti, pertanto REI2 chiede conferma **Attenzione tutti i valori verranno persi. Sicuro? Si No** prima di accettare la variazione. Naturalmente premendo **<F5>** per **No** il range non viene variato.

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 eventualmente essere stampate, premendo <F1> per facilitare l'assegnazione dei tempi.

Dopo aver effettuato la scelta del riferimento tempi, si entra nella automaticamente nella funzione di assegnazione. Attraverso questa operazione è possibile attribuire ad un pettorale per una certa manche il cronologico trasferito da LinkGate Encoder. I tempi trasferiti vengono visualizzati sulla quarta riga del display. Nella terza e nella quinta riga vengono presentati, rispettivamente, il cronologico immediatamente precedente e quello immediatamente successivo al tempo acquisito. In tal modo è più facile 'orientarsi' fra i tempi fino a trovare il tempo o i tempi da 'recuperare'. Per passare da un tempo al successivo senza assegnare gli stessi, premere <ENT>. Per scorrere avanti/indietro i tempi acquisiti premere <F1> o <F2>. Per assegnare un tempo ad un numero di pettorale, inserire direttamente il numero, confermare con <ENT> e successivamente inserire il numero di manche. Nel caso in cui si cerchi di assegnare un tempo già utilizzato, il cronometro presenta un messaggio di avvertimento.

I tasti funzione abilitati sono i seguenti:

- <F1> ↑: Permette di scorrere all'indietro la lista degli eventi da assegnare

- <F2> ↓: Permette di scorrere in avanti la lista degli eventi da assegnare
- <F3> **Omolo** / **Tutti** / **Sta** / **Sto**. Ad ogni pressione viene attivata una delle modalità di evidenza dei cronologici. **Omolo** evidenzia solo gli eventi dello stesso tipo (es. solo i Lap 1, solo le partenze, ecc.) con **Tutti** vengono evidenziati i cronologici precedente e seguente indipendentemente dal tipo; con **Sta/Sto** vengono presentati solo gli eventi di partenza e arrivo
- <F5> **menu** per uscire dalla funzione.

Esempio di acquisizione Lap. 1:

Hh:mm:ss.d Ricezione da LinkGate:			
Evento	N. Man	Cronologico	l
Lap 1	10	1	10:55:14.12_14
Lap 1			10:57:12.54_85
Lap 1	12	1	10:58:16.36_98

Numero: _____ Manche: _____

↑ ↓ Omolo Menu

Nell'esempio dopo il

segnale di Lap 1 relativo al numero 10 appare un

segnale non attribuito e, a seguire, un

segnale relativo al numero 12.

E' probabile quindi che il cronologico si riferisca all'intermedio del concorrente 11

Nota: è conveniente avere un'idea approssimativa dell'orario del cronologico o dei cronologici mancante/i, eventualmente aiutandosi con una preventiva stampa dei cronologici.

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. 77) appare il messaggio:

RADIO XXXX

Canale xxx Segnale= xxx%

Differenza nel canale ricevuto!!!

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

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

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

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

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

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

18 Calcolatrice

REI2 mette a disposizione una calcolatrice sessagesimale.

18.1 Normale

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

I tasti funzione abilitati sono i seguenti:

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

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

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

<0> <ENT> (ore)

<1> <ENT> (minuti)

<2> <ENT> (secondi)

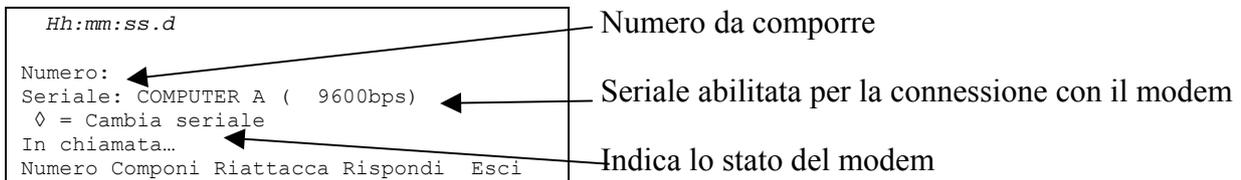
<8><4><0> <0><ENT> (decimillesimi), e NON <8><4> <ENT>.

18.2 Estesa (gestione giorni)

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

19 Modem

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



I tasti funzione attivi sono i seguenti:

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

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

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

20 Ricarica accumulatori

Durante il normale 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.

	REI 2 Programma Partenze singole	Doc: R2U_S_1081_002_I Versione: 1.08.1 Pagina 99 di 116
---	-------------------------------------	---

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.

	REI 2 Programma Partenze singole	Doc: R2U_S_1081_002_I Versione: 1.08.1 Pagina 101 di 116
---	-------------------------------------	--

21.4 Cancellazione globale memoria

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

22 Modifica configurazione base

Attraverso questa funzione è possibile selezionare, tra le 4 proposte la configurazione che più si adatta alle necessità della manifestazione che si intende cronometrare. Una volta selezionata la configurazione base è possibile apportare qualsivoglia variazione alla configurazione proposta.

I tasti funzione abilitati sono i seguenti:

- <F1> **Sci alpino**
- <F2> **Sci nordico**
- <F3> **Endurance**
- <F4> **Training**

(altro..)

- <F1> **Staffetta**
- <F2> **Inseguimento (Gundersen).**

Per i valori impostati da REI2 vedere Configurazioni preimpostate a pag. 104.

23 Stato linee

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

I significati sono:

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

24 Configurazioni preimpostate

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

	Sci alpino	Sci nordico	Endurance	Training	Staffetta	Inseguimento
Ricerca automatica prossimo in partenza	SI	SI	NO	SI	SI	SI
Manche iniziale	1	1	0	1	1	1
Ricerca automatica arrivi	SI	NO	NO	SI	NO	NO
Assegnazione automatica arrivi	NO	NO	NO	SI	NO	NO
Stampa cronologici	SI	SI	SI	NO	SI	SI
Stampa intermedi	All'arrivo	Ad ogni evento	Ad ogni evento	All'arrivo	Ad ogni evento	Ad ogni evento
Precisione di misura	1/100	1/10	1/100	1/100	1/10	1/10
Arrotondamento	Tronca.	Tronca	Tronca	Tronca	Tronca + Tronca cronologici	Tronca
Tempi morti (Start, Lap, Aux, Stop)	500,200, 200,200	500,200, 200,200	500,200, 200,200	500,200, 200,200	500,200, 200,200	500,200, 200,200
Intermedi: Priorità	Lap	Numero	Manuale	Manuale	Numero	Numero
Gestione Intermedi	Non Prioritaria	Prioritaria	Prioritaria	Non Prioritaria	Prioritaria	Prioritaria
Calcolo Classifica	Si	Si	No	Si	Si	Si
Lunghezza basi velocità	Metri/Cen timetri	Kilometri/ metri	Kilometri/ metri	Kilometri/ metri	Kilometri/ metri	Kilometri/ metri
Visualizzazione tempi	Totali	Totali	Manche	Manche	Manche	Manche
Gestione gruppi						Almeno un gruppo

25 Protocolli di comunicazione REI 2 – PC

25.1 Da PC

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

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

25.1.1 Lista dei Nomi e Nazionalità degli Atleti

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

\$STARTL	Inizio della lista di nomi, deve essere scritto esattamente come appare a fianco
CR	Carriage Return (0Dh)
	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.

25.1.2 Lista dei Gruppi e loro Composizione

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

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

→ **\$STARTG** CR **G** TAB ng CR **ni** TAB nf CR **\$STOPG** CR →

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

Per gare tipo inseguimento Gundersen (es: combinata nordica) è possibile inviare una lista di gruppi. Il primo concorrente di ogni gruppo viene considerato come il primo a partire per il rispettivo gruppo.

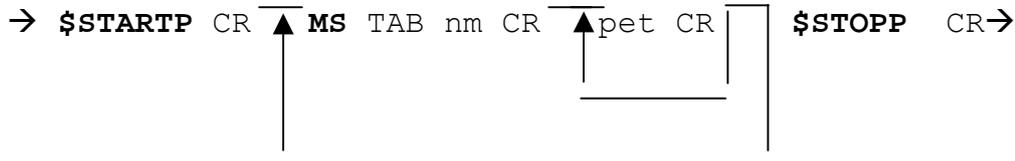
25.1.3 Liste di Partenza

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

Il formato della lista è il seguente:

\$STARTP	Inizio della lista di partenza
CR	Carriage Return (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

**Esempio:**

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

25.1.4 Liste Partenze Automatiche

La lista partenza automatiche specifica l'ora di partenza degli atleti per le varie manches.

Il formato della lista è il seguente:

\$STARTA	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)
DATA	eventuale per partenze su più date
data	data nel formato gg/mm/aaaa
	ripetere i numeri in partenza
CR	Carriage Return (0Dh)
pet	partenza: in partenza
TAB	Tabulatore (09h)
	Temporario di partenza nella forma HH:MM:SS.DCMM
CR	Carriage Return (0Dh)
	Fine della parte di ripetizione del numero
	Fine della parte di ripetizione della manche
\$STOPA	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



Esempio:

\$STARTA	Inizio della lista di partenza
MS 1	Inizio della Manche 1, per partenze singole.
DATA 08/06/2001	
1 12:34:56.7890	Prima Partenza: Pettorale 1
32 12:35:56.7890	Prima Partenza: Pettorale 1
DATA 09/06/2001	
111 12:34:56.7890	Prima Partenza: Pettorale 111
132 12:35:56.7890	Prima Partenza: Pettorale 132
MG 2	Inizio della Manche 2, partenze per gruppi
DATA 10/06/2001	
1 12:34:56.7890	Prima Partenza: Pettorale 1
\$STOPA	Fine della lista delle partenze

Per gare tipo inseguimento Gundersen (es: combinata nordica) è possibile inviare una lista di partenze automatiche. Questa però deve essere associata alla seconda manche

25.2 Per PC

Utilizzando appropriati protocolli è possibile richiedere a REI2 una serie d'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, 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

Le entrate evidenziate con (*) non sono disponibili in configurazione **Inseguimento (Gundersen)**
quelle evidenziate con (\$) sono disponibili solo in configurazione **Inseguimento (Gundersen)**.

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

B: Cancella/Richiama gara memorizzata

C: Prosegui gara attuale

D: Cancellazione globale memoria

Altro

A: Ricarica accumulatori

- A: Scarica/Ricarica
- B: Ricarica immediata
- C: Interrompi

B: Test livello segnale radio LinkGate

C: Status linee (principali e pod)

D: Autotaratura batterie

26.2 Menu gara

(M 1)

M 1.A: Cronometraggio

4 Cronometraggio 17

M 1.B: Inserimento/stampa gruppi

5 Gestione gruppi 45

M 1/2.A: Inserisci/Modifica gruppi

5.1 Inserimento/Modifica gruppi 45

M 1/2.B: Stampa struttura gruppi

5.2 Stampa struttura gruppi 46

M 1/2.C: Cancella gruppi

5.3 Cancella gruppi 46

M 1/2.D: Struttura gruppi:...

5.4 Struttura gruppi 46

Altro

M 1/2b.A: Ricevi struttura gruppi da PC

5.5 Ricevi struttura gruppi da PC 47

M 1.C: Classifiche e altre stampe

6 Classifiche ed altre stampe 48

M 1/3.A: Stampa/Visualizza Classifiche

6.1 Stampa/Visualizza Classifiche 48

M 1/3.B: Altre stampe

6.2 Altre stampe 49

M 1/3/2.A: Cronologici

6.2.1 Cronologici 49

M 1/3/2.B: NP/NA/Squalificati

6.2.2 NP/NA/Squalificati 50

A: Stampa Non Partiti

6.2.2 NP/NA/Squalificati 50

B: Stampa Non Arrivati

6.2.2 NP/NA/Squalificati 50

C: Stampa Squalificati

6.2.2 NP/NA/Squalificati 50

D: Manche ... (0=tutte le manche)

6.2.2 NP/NA/Squalificati 50

M 1/3/2.C: Skipped	6.2.3 Skipped	50
M 1/3/2.D: Pett. In corsa (partiti non arrivati)	6.2.4 Pettorali in corsa	50
Altro		
M 1/3/2b A: STOP senza START	6.2.5 STOP senza START	51
M 1/3.C: Modalità Stampa e Visualizzazione	6.3 Modalità Stampa e Visualizzazione	51
M 1/3/3.A: Presentazione dati :	6.3 Modalità Stampa e Visualizzazione	51
M 1/3/3.B: Stampa distacco :	6.3 Modalità Stampa e Visualizzazione	51
M 1/3/3 C: Ord. Pari tempo : ...	6.3 Modalità Stampa e Visualizzazione	51
M 1/3/3 D: Invia stampe su seriale :...	6.3 Modalità Stampa e Visualizzazione	51
Altro		
M 1/3/3b.A: Considera in class. Lap precedenti:...	6.3 Modalità Stampa e Visualizzazione	51
M 1/3/3b.B: Max atleti in class. (0=Tutti):...	6.3 Modalità Stampa e Visualizzazione	51
M 1/3/3b.C: Stampa nomi concorrenti : ...	6.3 Modalità Stampa e Visualizzazione	51
M 1/3/3b D: Stampa naz. Concorrenti : ...	6.3 Modalità Stampa e Visualizzazione	51
M 1/3.D: Stampa e visualizza dati climatici	6.4 Stampa e visualizza dati climatici	52
M 1/3/4.A: Test sonda clima	6.4.1 Test sonda clima	52
M 1/3/4 B: Test anemometro	6.4.2 Test anemometro	53
M 1/3/4 C: Stampa dati clima	6.4.3 Stampa dati clima	53
M 1 D Gestione partenze	7 Gestione partenze	54
M 1/4 A: Inserimento manuale ordine di partenza	7.1 Inserimento manuale ordine di partenza	54
M 1/4 B: Calcolo ordine di partenza(*)	7.2 Calcolo ordine di partenza	55
M 1/4 B: Calcolo ordine di partenza(\$)	7.3 Partenze con metodo Gundersen	57
M 1/4/2 A: Calcolo ordine si partenza classico	7.3.1 Calcolo ordine di partenza classico	57
M 1/4/2 B: Calcolo ordine di partenza inseguim.	7.3.2 Calcolo ordine di partenza inseg	57
M 1/4 C: Stampa elenchi di partenza	7.4 Stampa elenchi di partenza	58
M 1/4 D: Gestione liste Partenze automatiche	7.5 Partenze automatiche	59
M 1/4/4.A: Inserisci/Modifica partenza automatica	7.5.1 Inserisci/Modifica sequenza partenza	59
M 1/4/4/1 A: Inserisci/Modifica sequenza partenza	7.5.1 Inserisci/Modifica sequenza partenza	59
M 1/4/4/1 B: Inserimento manuale partenze autom.	7.5.2 Inserimento manuale partenze automatiche	60
M 1/4/4/1 B: Inseguimento (Gundersen)(\$)	7.5.3 Inseguimento (Gundersen)	62
M 1/4/4.B: Ricevi sequenza automatica da PC	7.5.4 Ricevi sequenza automatica da PC	63
M 1/4/4.C: Stampa sequenza di partenza	7.5.5 Stampa sequenze di partenza	64
M 1/4/4.D: Cancella tutte le sequenze partenza	7.5.6 Cancella tutte le sequenze partenza	64
Altro (M 2)		
M 2.A: Sincronizzazione	8 Sincronizzazione	65
M 2/1.A: Sincronizzazione	8.1 Sincronizzazione	65
M 2/1.B: Modifica valore sincronizzazione	8.2 Modifica valore sincronizzazione	65
M 2/1.C: Verifica sincronizzazione	8.3 Verifica sincronizzazione	65
M 2/1.D: Segnale ore ...	8.4 Segnale	66
M 2.B: Squalifiche	9 Squalifiche	67
M 2.C: Trasmissione dati a PC	10 Trasmissione dati a PC	68
M 2/3 A: Trasmissione dati Off Line	10.1 Trasmissione dati Off Line	68
M 2/3 B: Configurazione uscita dati On Line	10.2 Configurazione uscita dati On Line	68
M 2/3/C: Configurazione seriali	12.3 Configurazione seriali	78
M 2/3/D: Protocollo di uscita dati : ...	10.3 Protocollo di uscita	69
M 2 D: Ricezione dati da PC	11 Ricezione dati da PC	70
M 2/4 A: Ricezione elenchi da PC	11.1 Ricezione elenchi da PC	70
M 2/4/1.A: Ricevi elenco partecipanti da PC	11.1.1 Ricevi elenco partecipanti da PC	70

M 2/4/1.B: Ricevi struttura gruppi da PC	11.1.2 Ricevi struttura gruppi da PC 70
M 2/4/1.C: Ricevi elenco di partenza da PC	11.1.3 Ricevi elenco di partenza da PC 70
M 2/4/1/3.A: Ricevi elenco di partenza da PC	11.1.3 Ricevi elenco di partenza da PC 70
M 2/4/1/3.B: Ricevi sequenza automatica da PC	7.5.4 Ricevi sequenza automatica da PC 63
M 2/4.B: Stampa elenchi	11.2 Stampa elenchi 71
M 2/4/2.A: Stampa elenco partecipanti	11.2 Stampa elenchi 71
M 2/4/2.B: Stampa struttura gruppi	5.2 Stampa struttura gruppi 46
M 2/4/2.C: Stampa elenchi di partenza	11.1.4 Stampa elenchi di partenza 71
M 2/4.D: Cancellazione elenchi	11.3 Cancellazione elenchi 71
M 2/4/3.A: Cancella elenco nomi partecipanti	11.3.1 Cancella elenco nomi partecipanti 72
M 2/4/3.B: Cancella struttura gruppi	11.3.2 Cancella struttura gruppi 72
M 2/4/3.C: Cancella elenchi di partenza	11.3.3 Cancella elenchi di partenza 72
Altro (M3)	
M 3.A: Configurazione REI2	12 Configurazione REI2 73
M 3/1.A: Configurazione Software	12.1 Configurazione Software 73
M 3/1/1.A: Visualizzazione tempi netti : ...	12.1.1 Visualizzazione tempi netti 73
M 3/1/1.B: Stampa cronologici : ...	12.1.2 Stampa cronologici 73
M 3/1/1 C Stampa intermedi : ...	12.1.3 Stampa intermedi 73
M 3/1/1.D: Precisione misura	12.1.4 Precisione di misura 73
A: Precisione della misura : ...	12.1.4 Precisione di misura 73
B: Arrotondamento (0= troncamento) = ...	12.1.4 Precisione di misura 73
C: Troncamento cronologico = ...	12.1.4 Precisione di misura 73
Altro	
M 3/1/1b.A: Ultimo giro staffetta (Lap>>Stop) : ...	12.1.5 Ultimo giro staffetta (Lap>>Stop) 74
M 3/1/1b B: Impostazione manuale tempi riferimento	
	12.1.6 Impostazione manuale tempi riferimento 74
M 3/1/1b/2 A: Scarto accettazione tempi : ...	12.1.6.1 Scarto accettazione tempi 74
M 3/1/1b/2 B: Impostazione tempi riferimento gara	
	12.1.6.2 Impostazione tempi riferimento gara 74
M 3/1/1b/2 C: Impostazione tempi riferimento giro	
	12.1.6.3 Impostazione tempi riferimento giro 75
M 3/1/1b/2 D: Cancellazione tempi do riferimento	12.1.6.4 Cancellazione tempi di riferimento 75
M 3/1/1b.C: Selezione manche per Tempo Totale	12.1.7 Selezione manche per tempo totale 75
M 3/1/1b D: Modo visualizzazione tempo : ...	12.1.8 Modo visualizzazione tempo 75
Altro	
M 3/1/1c A: Ingresso AUX per autoskip : ...	12.1.9 Ingresso AUX per autoskip 76
M 3/1/1c B: Tempo di conferma per stop : ...	12.1.10 Tempo di conferma per stop 76
M 3/1/1c C: Classifica N migliori manche: ...(*)	12.1.11 Classifica N migliori manche:... 76
M 3/1/1c C: Tempi riferimento al primo : ... (\$)	12.1.12 Tempi riferiti Al primo 76
M 3/1/1c D: Stampa cronologici compatta:..	12.1.13 Stampa cronologici compatta 76
M 3/1.B: Configurazione Hardware	12.2 Configurazione Hardware 77
M 3/1/2.A: Canale LinkGate : ...	12.2.1 Canale LinkGate 77
M 3/1/2.B: Stampante : ...	12.2.2 Stampante accesa 78
M 3/1/2.C: Beep tasti : ...	12.2.3 Beep tasti 78
M 3/1/2.D: Contrasto display	12.2.4 Contrasto display 78
Altro	
M 3/1/2b A: Durata trasmissione Linkgate : ...	12.2.5 Durata trasmissione Linkgate 78
M 3/1.C: Configurazione seriali	12.3 Configurazione seriali 78
M 3/1.D: Stampa configurazione	12.4 Stampa configurazione 79
M 3.B: Configurazione Tabellone	13 Configurazione Tabellone 80
M 3/2.A: Scelta visualizzazioni	13.1 Scelta visualizzazioni 80
M 3/2.B: Pausa di visu. : ...	13.2 Pausa di visualizzazione 84

M 3/2 C: Velocità seriale tabellone = ...	13.3 Velocità seriale tabellone 84
M 3/2 D: Prog.pubblicità : ...	13.4 Programma pubblicità 84
Altro	
M 3/2b A: Visualizza nazione conc. : ...	13.5 Visualizzazione nazione concorrente 84
M 3/2b B: Configurazione linea 485 : ...	13.6 Configurazione linea 485 84
M 3/2b C: Visual. tempo senza punteggiatura : ...	13.7 Visualizza tempo senza punteggiatura 84
M 3/2b D: Visual. tempo lap ogni intermedio : ...	13.8 Visualizza tempo lap ogni intermedio 85
Altro	
M 3/2c A: Controllo lungh. Trasmiss.tab:...	13.9 Controllo lunghezza trasmissione tabellone 85
M 3/2c B: Visualizzaz. Disponibili	13.10 Visualizzazioni disponibili 85
M 3/2c C: Rit. Visual. tab./tick:	13.11 Ritardo visualizzazione tabellone/tick 85
M 3/2c D: Visualizza classifica:...	13.12 Visualizza classifica 86
Altro	
M 3/2d A: Max num in class. rot:...	13.13 Numero massimo concorrenti nella classifica rotante 86
M 3/2d B: Pausa visualizzaz. class. rot:...	13.14 Pausa visualizzazione classifica rotante 86
M 3 C: Configurazione Linee	14 Configurazione Linee 87
M 3/3.A: Assegnamento canali fisici/logici	14.1 Assegnazione canali fisici/logici 87
M 3/3/1.A: Assegnazione linee principali e tasti	14.1.1 Assegnazione linee principali e tasti 87
M 3/3/1.B: Assegnazione Canali Radio	14.1.2 Assegnazioni Canali Radio 87
M 3/3/1.C: Assegnazione Canali LinkPod	14.1.3 Assegnazione Canali LinkPod 88
M 3/3.B: Tempi di disattivazione linee	14.2 Tempi di disattivazione linee 88
M 3/3.C: Configurazione esclusione linee	14.3 Configurazione esclusione linee 89
M 3/3.D: Configurazione linee N/A N/C	14.4 Configurazione linee N/A N/C 89
Altro	
M 3/3b.A: Filtro rumore linee principali	14.5 Filtro rumore linee principali 89
M 3.D: Impostazione basi velocità	15 Impostazione basi velocità 91
M 3/ 4 A: Lunghezza basi velocità medie	15.1 Lunghezza basi velocità medie 91
M 3/ 4 B: Lunghezza basi velocità radio	15.2 Lunghezza basi velocità radio 91
M 3/ 4 C: Unità di misura = ...	15.3 Unità di misura 92
M 3/ 4 D Tipo basi velocità : ...	15.4 Tipo basi velocità 92
Altro	
M 3/4b A: Range basi velocità : ...	15.5 Range basi velocità 92
Altro (M 4)	
M 4.A: Rilevazione dati memorizzati LinkGate	16 Ricezione dati memorizzati da LinkGate 93
M 4.B: Test livello segnale radio LinkGate	17 Test livello segnale radio Linkgate 95
M 4.C: Calcolatrice	18 Calcolatrice 96
M 4/3.A: Normale	18.1 Normale 96
M 4/3.B: Estesa (gestione giorni)	18.2 Estesa (gestione giorni) 96
M 4.D: Ricarica accumulatori	20 Ricarica accumulatori 98
M 4/4.A: Scarica/Ricarica	20.1 Scarica/Ricarica 98
M 4/4.B: Ricarica immediata	20.2 Ricarica immediata 98
M 4/4.C: Interrompi	20.3 Interrompi 99
Altro (M 5)	
M 5.A: Gestione gare -> si ritorna sopra.	21 Gestione gare 100

A: Nuova gara	21.1 Nuova gara 100
B: Cancella/Richiama gara memorizzata	21.2 Cancella/Richiama gara memorizzata 100
C: Prosegui gara attuale	21.3 Prosegui gara attuale 100
D: Cancellazione globale memoria	21.4 Cancellazione globale memoria 101
M 5.B: Modifica configurazione base	22 Modifica configurazione base 102
M 5.C: Stato linee	23 Stato linee 103
M 5 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 97

27 Modification history

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

Versione programma	Capitolo	Pag.	Descrizione intervento
1.03			Inserita gestione partenze metodo Gundersen.
1.03	4.4.1	25	Modificata la tabella riassuntiva delle configurazioni di Arrivo.
1.03	6.3	51	Variata la funzione Modalità Stampa e Visualizzazione
1.03	7.1		Variato l'ordine dei capitoli.
1.03	7.2		Variato l'ordine dei capitoli.
1.03	7.3	57	Nuova funzione Partenze con metodo Gundersen
1.03	10.3	69	Nuova funzione Protocollo di uscita
1.03	12.1.10	76	Nuova funzione Tempo di conferma per stop.
1.03	12.1.12	76	Nuova funzione Tempi riferiti Al primo
1.03	13.2	84	Variata la funzione Pausa di visualizzazione.
1.03	13.7	84	Nuova funzione Visualizza tempo senza punteggiatura.
1.03	13.8	85	Nuova funzione Visualizza tempo lap ogni intermedio.
1.03	13.13	86	Nuova funzione Numero massimo concorrenti nella classifica rotante
1.03	26.2	110	Aggiornato Menu gara.
1.03	27	115	Inserito capitolo Modification history.
1.07	4.11	40	Nuova funzione Gestione semaforo
1.07	5	45	Modificato capitolo Gestione gruppi
1.07	5.4	46	Nuova funzione Struttura gruppi
1.07	6.3	51	Invio stampe su seriale cap. Modalità Stampa e Visualizzazione
1.07	6.4	52	Nuova funzione Stampa e visualizza dati climatici
1.07	7.2	55	Calcolo ordine di partenza considerando anche NP-NA e SQ
1.07	8.3	65	Nuova funzione Verifica sincronizzazione
1.07	8.4	66	Nuova funzione Segnale
1.07	12.3	78	Ritardo su invio tick su seriale cap. Configurazione seriali
1.07	12.1.11	76	Nuova funzione Classifica N migliori manche:...
1.07	13.10	85	Nuova funzione Visualizzazioni disponibili
1.07.9			Revisione generale per la versione 1.07.9
1.08.1	4.6	36	Nuovo menu Scelte rapide in cronometraggio
1.08.1	4.7.3	37	Modificata impostazione AutoSkip SemiAutoSkip attivazione/disattivazione
1.08.1	4.7.1	36	Modificata Assegnazione skip
1.08.1	4.8.4	39	Possibilità di rivedere la classifica sul tabellone Visualizzazione classifica
1.08.1	7.5.2	60	Nuova opzione modifica tempi in Inserimento manuale partenze automatiche
1.08.1	8.4	66	Modificato Segnale con possibilità di impostare ripetizione.
1.08.1	12.1.13	76	Nuova funzione Stampa cronologici compatta
1.08.1	13	80	Variato l'ordine dei capitoli in Configurazione Tabellone
1.08.1	13.12	86	Nuova funzione Visualizza classifica

	REI 2 Programma Partenze singole	Doc: R2U_S_1081_002_I Versione: 1.08.1 Pagina 116 di 116
---	-------------------------------------	--

Copyright

Copyright © 1999, 2006 by Microgate s.r.l.
Tutti i diritti riservati

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

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

Microgate, REI 2, REI, RaceTime, MicroTab, 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 REI 2 ed alla stesura dei relativi manuali:

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

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

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

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

