

Handbuch

Race-

Control

v1.38

Dieses Handbuch dient ausschließlich zu Informationszwecken und erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Die hierin enthaltenen Informationen können sich ohne Vorankündigung ändern. Für direkte oder indirekte Schäden, die aus der Benutzung dieses Handbuches oder Programms entstehen kann keine Haftung übernommen werden. Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

(C) 1989-2000 by Franz Schieszler jun.
<http://www.race-control.de>

Alle Rechte vorbehalten.

Alle genannten Produkt- und Handelsmarken sind eingetragene Warenzeichen ihrer jeweiligen Hersteller.

Kapitel	Kurzbeschreibung	Seite
	Inhaltsverzeichnis	3
	Technische Daten	9
	Allgemeines zum Programm	11
	DMC-Programm	11
	Dateien des Programms	12
	allgemeines zu den Läufen	13
	Hold-Funktion	13
	Stoppuhr	13
	Funktionstastenübersicht	14
	Menüsteuerung	14
	Spezielle Funktionen bei der Gruppeneinteilung	15
	Spezielle Funktionen bei der Rundenzählung	15
	Start und Ende eines Laufs	17
1	Gruppeneinteilung	18
1.1	Teilnehmer eingeben	18
1.2	Gruppen erstellen	20
1.2.1	Gruppen automatisch erstellen (Kanal)	20
1.2.2	Gruppen nach Reihenfolge erstellen (1 in 1 / 2 in 2 / 3 in 3 usw.)	20
1.2.3	Gruppen nach Reihenfolge erstellen (1,2,3 in 1 / 11,12,13 in 2)	20
1.2.4	Gruppen manuell erstellen	20
1.2.5	Gruppen automatisch erstellen nach Rangliste	21
1.2.6	Gruppen nach bestehender Vorlauf-Rangliste erstellen .	21
1.3	speichern	21
1.3.1	Teilnehmer speichern	21
1.3.2	Gruppen speichern	21
1.4	drucken	22
1.4.1	Teilnehmer drucken	22
1.4.2	Teilnehmertabelle drucken	22
1.4.3	Namensschilder drucken	22
1.4.4	Frequenzverteilung drucken	23
1.4.5	Gruppen drucken	23
1.4.6	Gruppentabelle drucken	23
1.4.7	Etiketten drucken	24
1.5	ändern	24
1.5.1	Teilnehmer ändern	24
1.5.2	Teilnehmer löschen	25
1.5.3	doppelte löschen	25
1.5.4	Daten der Teilnehmer wandeln	25
1.5.4.1	Name wandeln klein » groß	25
1.5.4.2	Name, Vorname wandeln klein » groß	25
1.5.4.3	Name, Vorname wandeln groß » klein	25
1.5.4.4	Team wandeln klein » groß	25
1.5.4.5	Team wandeln groß » klein	25
1.5.4.6	wechseln Kanäle » Frequenzen	26
1.5.4.7	wechseln Frequenzen » Kanäle	26

Inhaltsverzeichnis

Kapitel	Kurzbeschreibung	Seite
1.5.4.8	Frequenzen / Kanäle löschen	26
1.5.4.9	Zusatzfeld wandeln klein » groß	26
1.5.4.10	Zusatzfeld wandeln groß » klein	26
1.5.5	Gruppen ändern	26
1.5.6	Startnummern ändern	27
1.5.6.1	1 - max. durchgehend	27
1.5.6.2	11 - 19,10 , 21 - 29,20 usw	27
1.5.6.3	101 - 110 , 201 - 210 usw	27
1.5.6.4	Startnummern löschen	27
1.5.7	Dummy's zufügen / löschen	28
1.5.8	Teilnehmer mit Mitglieder-Datei vergleichen	28
1.6	zeigen	28
1.6.1	Teilnehmer zeigen	28
1.6.2	Gruppen zeigen	28
1.7	sortieren	29
1.7.1	Teilnehmer sortieren	29
1.7.1.1	Startnummer	29
1.7.1.2	Name	29
1.7.1.3	Jugend	29
1.7.1.4	Mitglieds-Nummer	29
1.7.1.5	Team	29
1.7.1.6	Frequenz / Kanal aufsteigend	29
1.7.1.7	Frequenz / Kanal absteigend	29
1.7.1.8	Klasse	29
1.7.2	Gruppen sortieren	30
1.7.2.1	Startnummer	30
1.7.2.2	Name	30
1.7.2.3	Jugend	30
1.7.2.4	Mitglieds-Nummer	30
1.7.2.5	Team	30
1.7.2.6	Frequenz / Kanal aufsteigend	30
1.7.2.7	Frequenz / Kanal absteigend	30
1.7.2.8	Klasse	30
1.8	laden	30
1.8.1	Teilnehmer laden	31
1.8.2	Gruppen laden	31
1.9	Grundeinstellung	31
1.10	Ende / nachladen	32
2	Teilnehmer ordnen	33
2.1	ändern	33
2.1.1	Teilnehmer ändern	33
2.1.2	Teilnehmer löschen	33
2.1.3	Kanäle in Frequenzen wechseln	33
2.1.4	Frequenzen in Kanäle wechseln	33
2.1.5	Teilnehmer mit negativer Mitgliedsnummer löschen	33
2.1.6	Teilnehmer mit Mitglieder-Datei vergleichen	34
2.2	zeigen	34
2.3	drucken	34
2.4	sortieren	34
2.4.1	Name	34
2.4.2	Team	34
2.4.3	Zusatzfeld	35
2.5	speichern	35
2.6	Index generieren	35
2.7	löschen alter Teilnehmer	35
2.8	Teilnehmer importieren	35

Kapitel	Kurzbeschreibung	Seite
2.9	Ende / nachladen	35
3	Trainingsläufe	36
3.1	Training fahren	36
3.2	ändern	37
3.2.1	Trainingsläufe korrigieren	37
3.2.2	Teilnehmer ändern	37
3.2.3	Trainingslaufreihenfolge ändern	37
3.2.4	Datenverzeichnis wechseln	37
3.2.5	Laufdauer ändern	37
3.3	erstellen	38
3.3.1	Zeitplan erstellen	38
3.3.2	Rangliste erstellen	38
3.3.3	Sicherheitskopie erstellen	39
3.3.4	Finalläufe erstellen	39
3.4	drucken	39
3.4.1	Trainingsläufe drucken	39
3.4.2	Rangliste drucken	39
3.4.3	naß/trocken Tabelle drucken	39
3.4.4	Finallaufaufstellung drucken	39
3.4.5	alle Trainingsläufe automatisch drucken	39
3.4.6	Zeitplan drucken	40
3.4.7	Demo-Gruppe drucken	40
3.5	Demo-Gruppe fahren	40
3.6	Interfacetest	40
3.7	Grundeinstellung	40
3.8	Ende / nachladen	41
4	Vorläufe	42
4.1	Vorläufe fahren	42
4.2	ändern	43
	Rangliste korrigieren	43
4.2.1	Vorläufe korrigieren	43
4.2.2	Teilnehmer ändern	44
4.2.3	Vorlaufreihenfolge ändern	44
4.2.4	Datenverzeichnis wechseln	44
4.2.5	Laufdauer ändern	44
4.2.6	besten Vorlauf bestrafen	45
4.2.7	Frequenzkontrolle Finalläufe	45
4.3	erstellen	45
4.3.1	Zeitplan erstellen	45
4.3.2	Rangliste erstellen	45
4.3.3	Sicherheitskopie erstellen	47
4.3.4	Finalläufe erstellen	47
4.3.5	Finale für 2. Rennen erstellen	47
4.3.6	Zwischenauswertung erstellen	47
4.4	drucken	48
4.4.1	Vorläufe drucken	48
4.4.2	Rangliste drucken	48
4.4.3	Rangliste drucken (alle Läufe)	48
4.4.4	naß/trocken Tabelle drucken	48
4.4.5	Finallaufaufstellung drucken	48
4.4.6	alle Vorläufe automatisch drucken	48
4.4.7	Zeitplan drucken	48
4.4.8	Demo-Gruppe drucken	49
4.5	Demo-Gruppe fahren	49
4.6	Interfacetest	49

Inhaltsverzeichnis

Kapitel	Kurzbeschreibung	Seite
4.7	Grundeinstellung	49
4.8	Ende / nachladen	50
5	Finalläufe	51
5.1	Finalläufe fahren	51
5.2	ändern	52
5.2.1	Finalläufe korrigieren	52
5.2.2	Teilnehmer ändern	53
5.2.3	Rennablauf ändern	53
5.2.4	Datenverzeichnis wechseln	53
5.2.5	Laufdauer ändern	53
5.2.6	Finallaufanzahl ändern	53
5.2.7	besten Finallauf bestrafen	54
5.3	erstellen	54
5.3.1	Zeitplan erstellen	54
5.3.2	Endergebnis erstellen	54
5.3.3	Sicherheitskopie erstellen	56
5.4	drucken	56
5.4.1	Finalläufe drucken	56
5.4.2	Ergebnisliste drucken	56
5.4.3	alle Finalläufe automatisch drucken	56
5.4.4	Zeitplan drucken	56
5.4.5	Demo-Gruppe drucken	56
5.4.6	Ergebnisliste einzelner Klassen drucken	57
5.5	Demo-Gruppe fahren	57
5.6	Interfacetest	57
5.7	Grundeinstellung	57
5.8	Ende / nachladen	58
6	Rangliste	59
6.1	Rangliste wählen	59
6.2.	Rangliste erstellen	59
6.2.1	manuell	59
6.2.2	automatisch nach Endergebnis	60
6.2.3	automatisch nach Vorlaufrangliste	60
6.2.4	automatisch nach Rangliste	60
6.2.5	Rangliste zumischen	60
6.2.6	neue Rangliste erstellen	60
6.3	Rangliste speichern	61
6.4	Rangliste drucken	61
6.4.1	normale Rangliste	61
6.4.2	komplettes Verzeichnis drucken	61
6.4.3	sortiert nach Team	62
6.4.4	sortiert nach Name	62
6.4.5	sortiert nach Mitgliedsnummer	62
6.4.6	sortiert nach Ortsclubnummer	62
6.5	Rangliste zeigen	62
6.6	ändern	62
6.6.1	Teilnehmer ändern	62
6.6.2	Teilnehmer löschen	63
6.6.3	Laufdaten ändern	63
6.6.4	Lauf löschen	63
6.6.5	neu auswerten	63
6.6.6	Durchschnittsliste auswerten	63
6.6.7	negative Mitgliedsnummern löschen	63
6.6.8	Ortsclubnummer eintragen	64
6.6.9	Teilnehmer mit Mitglieder-Datei vergleichen	64

Inhaltsverzeichnis

Kapitel	Kurzbeschreibung	Seite
6.7	Import / Export	64
6.7.1	Import	64
6.7.2	Export	64
6.7.3	DMC-Meisterschaft exportieren	64
6.8	Grundeinstellung	65
6.9	Ende / nachladen	65
7	Installation	66
7.1	Setup Farben	66
7.2	Setup allgemeines	66
7.3	Drucker einrichten	68
7.3.1	Standarddrucker wählen	70
7.3.2	Standarddruckerparameter bearbeiten	70
7.3.3	Probedruck Standarddrucker	71
7.3.4	Etikettendrucker wählen	71
7.3.5	Etikettendruckerparameter bearbeiten	71
7.3.6	Probedruck Etikettendrucker	72
7.3.7	nichtbenötigte Drucker löschen	72
7.4	Voreinstellung	73
7.4.1	Einteilung	73
7.4.2	Rundenzählung	73
7.4.3	Reglement Vorgabe	76
7.4.3.1	DMC Verbrenner Glattbahn 1/8 8 Fahrer	76
7.4.3.2	DMC Verbrenner Glattbahn 1/8 10 Fahrer	76
7.4.3.3	DMC Verbrenner Off-Road 1/8 (alt) 8 Fahrer	76
7.4.3.4	DMC Verbrenner Off-Road 1/8 (alt) 10 Fahrer	76
7.4.3.5	DMC Elektro 8 Fahrer	77
7.4.3.6	DMC Elektro 10 Fahrer	77
7.4.3.7	DMC Verbrenner Glattbahn DTM 1/4 & 1/5 10 Fahrer	77
7.4.3.8	DMC Verbrenner Off-Road 1/8 (EFRA) 10 Fahrer	77
7.4.3.9	Vorgabe löschen	77
7.4.4	Rangliste	77
7.4.5	Kreuzschienenverteiler	78
7.4.6	Punktetabelle erstellen	78
7.4.7	Frequenztabelle erstellen	78
7.4.8	Teamtabelle ändern	79
7.4.9	Teamtabelle aus Mitglieder-Datei erstellen	79
7.4.10	Mitglieder-Datei einlesen	79
7.5	Datenverzeichnis suchen	79
7.6	Drucken	80
7.6.1	Probeausdruck	80
7.6.2	Teamtabelle drucken	80
7.6.3	Punktetabelle drucken	80
7.6.4	Geschwindigkeitstabelle drucken	80
7.6.5	Frequenztabelle drucken	80
7.6.6	Mitglieder-Datei drucken	80
7.6.7	Handbuch drucken	81
7.6.8	Readme drucken	81
7.6.9	Liesdas drucken	81
7.7	Startsignal	81
7.8	Interface testen	82
7.9	Ende / nachladen	82
8	Finalläufe erstellen	83
8.1	erstellen	83
8.1.1	Sicherheitskopie erstellen	83
8.1.2	Finalläufe erstellen	83

Inhaltsverzeichnis

Kapitel	Kurzbeschreibung	Seite
8.1.2.1	Verbrenner / Aufsteiger	83
8.1.2.2	Elektro / Heart of America	84
8.1.3	Finale für 2. Rennen erstellen	84
8.2.1	Teilnehmer ändern	85
8.2.2	Datenverzeichnis wechseln	85
8.2.3	Frequenzkontrolle Finalläufe	85
8.3	Finallaufaufstellung drucken	85
8.4	Ende / nachladen	85
9	Programmende	86
	Startparameter	86
	Demogruppen automatisch fahren	87
	SIO?.COM	87
	Datenübertragung	88
	Zusatzprogramm Anzeige	90
	Fehlersuche Programm / Drucker	93
	Fehlermeldungen	93
	AMB-Anlage	94
	Parallelport-Interface	94
	Beispiele zur Bestückung des Kreuzschienenverteilers .	95
	Fehlersuche Interface	96
	Belegung der Stecker und Buchsen	96
	AMB RS 232 timer Interface	98
	Freie Frequenzen	99
	Ampelsteuerung	100
	Übersicht der Finallaufbezeichnungen	101
	Aufsteiger / Verbrenner	101
	Heart of America / Elektro	102
	Programmrevisionen	103
	Ende des Handbuchs	104

Der Aufbau der Kapitelnummern entspricht den jeweiligen Menüpunkten des Programms, wobei der Menüpunkt 0 durch die Kapitelnummer 10 ersetzt wurde.

Das Programm ist dazu gedacht, komplette Rennen bzw. Rennserien durchzuführen.

Technische Daten

Lauffähig auf den meisten IBM-Kompatiblen Computern ab DOS 5.xx

Hardwareanforderung: IBM-Kompatibler PC (80x86; nach Möglichkeit AT oder besser) mit Betriebssystem ab DOS 5.xx und ca 500 kB freiem RAM. Festplatte mit ca 2,1 MB freiem Speicherplatz und Diskettenlaufwerk. Je nach Interface zur AMB muß ein freier Parallelport (Druckerport) oder Serieller Port vorhanden sein.

Maximale Teilnehmerzahl	: 255 (510 bei 20er Version)
Maximale Vorlaufgruppen	: 27
Maximale Finalläufe	: 1/1024 bzw. Z-Finale
Maximale Zahl der Klassen	: 9
Maximale Fahrzeit	: 25 Stunden (60 Minuten bei Einzelstart)
Maximale Rundenzahl	: 30000 Runden je Fahrer (Rundenzeiten nur von den letzten 1600 Runden je Fahrer)
Maximale Fahrer pro Gruppe	: 10 (20 bei 20er Version und entsprechender Hardware)

Bei der Demo-Version verringert sich die Zahl der Teilnehmer auf 30, die Zahl der maximalen Runden auf 15, die Zahl der Vorlaufgruppen auf vier, die Laufdauer auf zwei Minuten und es kann maximal bis zum 1/4- bzw. C-Finale gefahren werden. Die Sperrzeit / schnellste zu erwartende Rundenzeit wird auf mindestens zehn Sekunden gesetzt. Die AMB-Anlage wird nicht abgefragt. Speichern ist bei dem Programmteil "Rangliste" nicht möglich.

Maximal fünf Frequenzen (Kanäle) können pro Fahrer eingegeben werden.

Die Auswertung (Vor- und Finalläufe) kann nach allen derzeit gültigen DMC-Reglements und den meisten EFRA-Reglements vorgenommen werden.

Einzelstart (EFRA-Start) ist jederzeit möglich.

Naß/Trocken-Wertung ist möglich.

Das Programm arbeitet normalerweise in Zehntelsekunden. In Verbindung mit dem AMB RS 232 timing Interface (AMB SYSTEM 20) ist eine Auflösung von Hundertstelsekunden möglich.

Um Arbeit zu sparen, wird jeder Teilnehmer, der an irgendeinem Rennen teilnimmt, in der Teilnehmerdatei gesichert. Diese Datei befindet sich im Teilnehmerverzeichnis und hat die Bezeichnung "TEILNEHM.RND". Die Datei kann in dem Programmteil "Teilnehmer ordnen" (Kapitel 2) bearbeitet werden.

Wird mit der mitgelieferten DMC- bzw. ÖFMAV-Datei gearbeitet, so kann jedes DMC- bzw. ÖFMAV-Mitglied über die Mitglieds-Nummer aus der Mitglieder-Datei gelesen werden. Nachdem die Frequenzen bzw. Kanäle ergänzt wurden, wird der Teilnehmer in der Teilnehmerdatei gesichert und bei einem späteren Aufruf aus dieser gelesen.

Hierbei ist zu beachten, daß diese nur ein Hilfsmittel darstellt und keine Gewähr bietet, ob ein Teilnehmer DMC- bzw. ÖFMAV-Mitglied ist oder nicht. Der Ausrichter muß sich also nach wie vor vergewissern, ob der entsprechende Fahrer eine gültige Lizenz besitzt. Der Stand der Daten kann in der Datei "STAND.???" im Verzeichnis, in dem sich die Mitglieder-Datei befindet nachgelesen werden. Normalerweise haben auch die Dateien der Mitglieder-Daten dieses Datum, welches auch beim Ausdrucken selbiger gedruckt wird (siehe 7.6.6).

In der "Gruppeneinteilung" (Kapitel 1) werden die Teilnehmer eingegeben und die Gruppen erstellt.

Beim Speichern der Gruppen muß das "Datenverzeichnis" angegeben werden. In dieses Verzeichnis kommen sämtliche Dateien, die zu einem Rennen gehören.

Die Vorlaufgruppen werden entweder vom Computer erstellt oder können auch selbst zusammengestellt werden. Das Programm erlaubt es, bis zu neun Klassen zu fahren. Die Vorlaufgruppen können getrennt nach Klassen, oder auch gemischt erstellt werden. In den Finalläufen werden die Teilnehmer dann automatisch sortiert und in getrennte Klassen eingeteilt.

Es ist jederzeit möglich, Runden zu korrigieren, die Teilnehmerdaten und die Grundeinstellung des Programms zu ändern.

Der Programmteil "Trainingsläufe" (Kapitel 3) wird dazu verwendet, um Zeittraining zu fahren, wobei nur die beste Rundenzeit zur Auswertung kommt.

Der Programmteil "Rangliste" (Kapitel 6) ist dazu gedacht, mehrere Rennen (maximal 24) einer Serie auszuwerten. (z.B. SM, NRW-Cup, Supercup...)

Die Reihenfolge der Kapitel richtet sich nach der Reihenfolge der Programmpunkte und hat nicht unbedingt etwas mit der Reihenfolge der Bedienung des Programms zu tun.

In jedem Kapitel kommt als letzter Punkt "Ende / nachladen". Hier wird entweder das Programm beendet, oder einer anderer Programmteil nachgeladen.

Die Datei "README.TXT" enthält weitere Ergänzungen, die in jedem Fall zum Handbuch gehören.

Das Programm wird eigentlich auf der Festplatte installiert, ist aber auch auf Disketten lauffähig. Durch die vielen Diskettenzugriffe läuft es aber erheblich langsamer. Bei der Installation auf Disketten können alle "*.FSJ" - Dateien (im weiteren Chain-Files genannt) auf andere Disketten kopiert werden. Der Rest muß auf der Diskette mit dem Programm "RCOUNT.EXE" sein. Das Programm fordert dann zum richtigen Zeitpunkt zum Wechseln der Disketten auf. Werden die Chain-Files ausgelagert, so kann dem Programm durch die DOS-Umgebungsvariable "RCFSJ" mitgeteilt werden, wo diese Dateien zu finden sind.

Beispiel: SET RCFSJ=B:\ veranlaßt das Programm die Chain-Files im Stammverzeichnis von Laufwerk B zu suchen, falls sie nicht in dem Verzeichnis zu finden sind, in dem sich das Programm befindet. Man hat so die Möglichkeit, ohne Diskettenwechsel mit zwei Laufwerken zu arbeiten. Es müssen lediglich die Chain-Files auf eine Diskette kopiert werden, die sich anschließend im Laufwerk B befindet.

Bei Verwendung von Co-Prozessor Emulationsprogrammen kann es vorkommen, daß das Programm nicht läuft. In diesem Fall muß die Zeile SET 87=no in der Datei "AUTOEXEC.BAT" oder "RCOUNT.BAT" eingefügt werden.

Wird die Zeile

SET CGASNOWCHECK=no

in der Datei "AUTOEXEC.BAT" oder "RCOUNT.BAT" eingefügt, kann bei CGA-Grafikadaptern neuer Bauart (auch CGA-LCD Displays) der "SNOW-CHECK" (Flimmern bei älteren Karten) abgeschaltet werden. Die Bildschirmausgaben werden dadurch geringfügig beschleunigt.

Das Programm verwendet das Temporäre Verzeichnis, welches durch die Environmentvariable TMP oder TEMP definiert wurde. Man kann das Programm dadurch geringfügig beschleunigen, indem man dieses Verzeichnis auf eine RAM-Drive legt.

DMC-Programm

Für die Anwender des DMC-Verwaltungs-Programms ab Version 1.3 besteht die Möglichkeit, das Ergebnis eines Rennens direkt einzulesen. In der Datei WERTUNGx.DMC, wobei x der jeweiligen Klasse entspricht, stehen die Daten, die vom DMC-Programm gelesen werden können. Die Datei wird aber nur erstellt, wenn auch mit der DMC-Datei gearbeitet und der Startparameter /DMC beim Start des Programms eingegeben wird. Der Programmteil Rangliste (siehe 6.3) ermöglicht es, die Rangliste beim Speichern zu exportieren, sodaß diese vom DMC-Programm importiert werden kann.

Um der Geschäftsstelle die Arbeit zu erleichtern, kann man diese Datei(en) an die Geschäftsstelle bzw. denjenigen, der die Auswertung im jeweiligen Sportkreis vornimmt (Bitte vergewissern ob er dieses Programm auch hat), schicken. Dabei ist zu beachten, daß die DMC-Nummern korrekt eingegeben werden und in einem kurzen Begleitschreiben mitgeteilt wird, um welchen Lauf welcher Klasse es sich handelt (auf jeden Fall Ergebnisliste zusätzlich beilegen).

Beschreibung der Dateien im Hauptverzeichnis (RCOUNT)

RCOUNT.EXE : Hauptprogramm
RC1.FSJ : Programmteil Gruppeneinteilung
RC2.FSJ : Programmteil Teilnehmerdatei ordnen
RC3.FSJ : Programmteil Trainingsläufe
RC4.FSJ : Programmteil Vorläufe
RC5.FSJ : Programmteil Finalläufe
RC6.FSJ : Programmteil Rangliste
RC7.FSJ : Programmteil Installation
RC8.FSJ : Programmteil Finalläufe erstellen

RC.INI : Diese Datei enthält die Anwenderspezifischen Daten und darf unter keinen Umständen geändert werden.

RC.DRU : Diese Datei enthält die Texte für die Druckerausgabe in deutsch und englisch.

RC.CFG : Diese Datei enthält die Voreinstellungen des Programms.

SIO?.COM : Puffer für die serielle Schnittstelle COM1 bis COM4 Dies ist ein speicherresidentes Programm, das bei Verwendung des AMB 232 Timer Interface bzw. des Zusatzprogramms "ANZEIGE.EXE" vor Programmstart geladen werden muß.

TEAM.RND : Enthält die Teams 1 - 500 (kann in 7.4.8 oder 7.4.9 bearbeitet werden)

KANAL.HEX : Enthält die Frequenzen der Kanäle 1 - 999 (kann in 7.4.7 bearbeitet werden)

RC.LOG : Logfile, in welches jeder Start des Programms bzw. der Programmteile abgespeichert wird. Die Dateigröße beträgt maximal die Clustergröße des Datenträgers.

*.DRK : Druckerparameter
Die Druckerdaten werden dezimal, durch Kommas getrennt, abgespeichert.

*.PKT : Punktetabellen
*.DAT : Diverse Setupdateien, die sich selbst beschreiben

Dateien im Verzeichnis FAHRER

INDEX.HEX : Indexdatei zu TEILNEHM.RND
TEILNEHM.RND : Teilnehmerdatei aller jemals an einem Rennen teilnehmenden Fahrer (kann im Programmteil "Teilnehmer ordnen" bearbeitet werden)

Dateien im Verzeichnis MITGLIED

MITGLIED.??? : Mitgliederdatei des DMC/ÖFMAV
INDEX.??? : Indexdatei zu MITGLIED.???
CLUB.??? : Teams des DMC/ÖFMAV
STAND.??? : Stand des Datensatzes / Anzahl der Mitglieder

Dateien im Datenverzeichnis (bei der Erstinstallation RENNEN):

In diesem Verzeichnis werden alle zu einem Rennen gehörigen Daten gespeichert. Das Datenverzeichnis kann beim Speichern der Teilnehmer bzw. Gruppen geändert werden. Siehe 1.3.1 und 1.3.2

allgemeines zu den Läufen

Das Programm wird vollautomatisch gefahren. Die Berechnung des nächsten Laufs erfolgt nach den gültigen Reglements, wobei darauf geachtet wurde, möglichst wenig Zwangspausen einzulegen. Diese Reihenfolge kann unter 3.2.3, 4.2.3 oder 5.2.3 geändert werden. Will man Läufe zu einem anderen Zeitpunkt fahren, so müssen sie vom Menü aufgerufen werden (siehe dazu auch 5.2.6 und 5.3.1).

Die Zeit der schnellsten zu erwartenden Rundenzeit blockiert die Zählroutine nach erfolgter Überfahrt für diese Zeit. Eine Handzählung auf der Computertastatur ist dennoch möglich. Man sollte diese Zeit so lange wählen, daß es auch mit der Nachleuchtdauer der PC-Interface möglich ist, einen neuen Rundenrekord aufzustellen.

Die maximale Fahrzeit beträgt 1500 Minuten (25 Stunden) bzw. 30000 Runden. Werden mehr als x (wobei $x = 32000 / \text{Anzahl der Fahrer in der jeweiligen Gruppe}$) Runden gefahren, so werden die Rundenzeiten der letzten x Runden gespeichert. Die einzelnen Rundenzeiten (der letzten x Runden) können ausgedruckt werden. Bei Einzelstart ist die Fahrzeit auf 60 Minuten begrenzt.

Während eines Lauf sind die Tasten <Druck>, <Pause> sowie der "Warmstart" mittels <Strg-Alt-Entf> gesperrt.

Hold-Funktion

Mit der Kombination <Alt-1> bis <Alt-0> bzw. <Alt-q> bis <Alt-p> ist eine "Hold"-Funktion über eine Runde für den Fahrer 1 bis 10 bzw. 11 bis 20 möglich. Durch nochmaliges Drücken der gleichen Kombination wird die "Hold"-Funktion vorzeitig wieder freigegeben. Die Freigabe erhält der entsprechende Fahrer aber auch dann, wenn er die Schleife wieder überfährt. Man hat somit die Möglichkeit, einen Fahrer für eine Runde zu sperren (z.B. bei falscher Zählung oder Rundenabzug während des Laufs), ohne irgendwelche Sperrzeiten zu verlängern. Mit <Alt-h> wird "Hold" für alle Fahrer eingeschaltet. Dieses "Hold" läßt sich auch nur durch <Alt-h> wieder rückgängig machen.

Stoppuhr

In den Programmteilen 3 bis 5 kann vor oder nach einem Lauf mit der Tastenkombination <Alt-1> bis <Alt-9> eine rückwärts laufende Stoppuhr von ein bis neun Minuten eingeschalten werden. Mit <Alt-0> wird diese auf 30, mit <Alt-q> auf 90 und mit <Alt-w> auf 150 Sekunden gesetzt. Durch <Alt-Esc> kann die Stoppuhr vorzeitig ausgeschalten werden. Beim Start eines Laufs wird die Stoppuhr automatisch ausgeschalten.

Funktionstastenübersicht

Übersicht über alle Funktionen, die sich im Programm nicht selbst erklären.

Tastatureingaben sind in spitze Klammern <> eingeschlossen, Meldungen des Programms in Hochkommata '. Beim Eingeben von <j> oder <n> muß nicht mit <ENTER> bestätigt werden.

Wird bei Eingaben die Taste <Rollen> gedrückt, so wird automatisch der erste Buchstabe eines Wortes groß geschrieben. Datei- oder Verzeichnisnamen werden immer automatisch groß geschrieben. Bei den meisten Eingaben, bei denen nur ein Zeichen erwartet wird, erübrigt sich die Bestätigung mit <ENTER>.

- <Esc> : Kann fast alle Vorgänge abbrechen.
- <F9> : Übernimmt beim Ändern bzw. Eingeben der Teilnehmer oder sonstiger Daten, komplette Eingaben.
- <-> : Löscht komplette Eingabezeilen oder setzt Positiv erwartete Werte auf Null.
- <Alt-F1> : Wird bei einem der Programmteile eine Eingabe erwartet, so kann dieses Handbuch durch die Tastenkombination <Alt-F1> auf dem Bildschirm dargestellt werden. Mit <ENTER> kann zu einer beliebigen Seite gesprungen werden. Mit den Cursorstasten kann zeilenweise, mit <Bild-auf> und <Bild-ab> seitenweise geblättert werden.
- <S> : Im Handbuch kann ein Begriff gesucht werden. Dieser wird dann in der Farbe für "HOLD" markiert. Weitersuchen kann man mit der Leertaste.
- <Alt-F2> : Wird eine Eingabe erwartet und ohne Drucker gearbeitet, so kann die Datei "DRUCKER.PRN" betrachtet werden. Nach Beenden der Funktion kann die Datei dann gelöscht werden.
- <tx> : Beim Eingeben bzw. Ändern der Frequenzen können diese untereinander getauscht werden (näheres siehe 1.5.1).

Menüsteuerung

- <ENTER> : Übernimmt den betreffenden Menüpunkt. Sind vor den Menüpunkten Zahlen angegeben, so kann der Menüpunkt durch Eingabe dieser Zahl direkt ausgeführt werden.

Der Balken kann mit den Cursorstasten bewegt werden.
- <ESC> : Kehrt zurück ins Menü. Es genügt hierbei <ESC> an einer beliebigen Stelle der Eingabe zu drücken. Ist einmal der Bildschirmaufbau im Menü zerstört, so wird dieser durch <ESC> wieder neu aufgebaut. Manche Programmteile lassen sich mit <ESC> nicht abbrechen. Hier muß dann mit <ENTER> bzw. <F9> bis zum Ende der Eingabe fortgefahren werden.

Spezielle Funktionen bei der Gruppeneinteilung:

- <Strg-W> : Beim Ändern der Gruppen wird versucht Frequenzprobleme zu beheben (siehe 1.5.5).
- <tx> : Beim Eingeben der Teilnehmer wird auf die Teamtabelle zugegriffen (siehe auch 1.1 und 7.4.8).

Spezielle Funktionen bei der Rundenzählung:

Weitere Funktionen bei der Rundenzählung, aber nur dann, wenn eine Gruppe auf dem Bildschirm steht:

- <+> : Erhöht die Anzahl der Ausdrücke (max. vier).
- <-> : Vermindert die Anzahl der Ausdrücke (min. eins).
- <#> : Schaltet die Funktion "zusätzliches Rundenprotokoll für jeden Fahrer" um.
- <Strg-A> : Teilnehmer können durch Eingabe der Startnummer geändert werden. Siehe dazu auch 3.2.2, 4.2.2 oder 5.2.2.
- <Strg-B> : Bild neu aufbauen.
- <Strg-D> : Die Startaufstellung des auf dem Bildschirm befindlichen Laufs wird ausgedruckt.
- <Strg-K> : Die Grundeinstellung kann wiederholt werden.
- <Strg-L> : Lädt die Gruppe nochmals (z.B. bei fehlerhaften Namen).
- <Strg-N> : Der Name des Laufs kann geändert werden.
- <Strg-S> : Läßt den Startton zu Vorführ- bzw. Testzwecken ertönen.
- <Strg-T> : Interface zur AMB testen. Durch die Taste <*> kann die Reihe Sternchen gelöscht werden.
- <Strg-W> : Ändert Naß/Trocken-Wertung. Dies funktioniert auch dann, wenn beim Korrigieren <Strg-W> angezeigt wird.
- <Strg-*> : Sind Frequenzprobleme in diesem Lauf, so werden die freien Frequenzen angezeigt. Erläuterung siehe "Freie Frequenzen".

Nur bei Vorläufen mit Einzelstart oder den Finalläufen nach Aufsteigerreglements:

- <Strg-D> : Die Startaufstellung des auf dem Bildschirm befindlichen Vor- bzw. Finallaufs wird ausgedruckt.

Während eines Laufs:

- <Strg-F1> : Das Laps-to-Go-Board und die Großanzeige wird gelöscht.
<Strg-F10> : Alle Daten werden nochmals ans Anzeigeprogramm übertragen.

Während eines Finallaufs (nicht bei Einzelstart):

- <Strg-E> : Beendet den Lauf, als ob die Zeit abgelaufen wäre (funktioniert nicht bei Einzelstart).
<Strg-P> : Der Lauf wird unterbrochen, jeder Fahrer hat die Möglichkeit, seine Runde zu beenden. Das Rennen wird mit <F1> fortgesetzt.
<Strg-U> : Der Lauf wird unterbrochen, es findet auch keine Zählung mehr statt. Das Rennen wird mit <F1> fortgesetzt.

Diese Funktionen bitte nur im Notfall verwenden, da die Daten weder abgespeichert, noch ausgedruckt werden können.

Beim Korrigieren eines Laufs:

- <tx> : Tauscht die Resultate von zwei Fahrern gegenseitig aus.
<=> : Das Resultat wird anhand der Rundenzeiten wiederhergestellt.
<\> : Die letzte Runde des Fahrers wird unwiderruflich gelöscht und läßt sich auch durch <=> nicht wieder herstellen..
<#> : Der Fahrer erhält die Standardstrafzeit (siehe 7.4.2).
<x#> : Der Fahrer erhält eine Strafzeit von x Sekunden.
<dis> : Die Rundenzeiten des Fahrers werden unwiderruflich gelöscht und lassen sich auch durch <=> nicht wieder herstellen.
<Strg-W> : Ändert Naß/Trocken-Wertung.
<R> : Beim Training werden die Rundenzeiten als Listenform dargestellt und können dort korrigiert werden.

Durch Druck auf <F1> wird der Lauf gestartet. Der Lauf kann durch <Strg-F8> abgebrochen werden. Der Abbruch erfolgt erst nach Bestätigung durch die Taste <j>. Erfolgt diese Bestätigung nicht innerhalb von fünf Sekunden, geht der Lauf weiter. Die in diesen fünf Sekunden gefahrenen Runden werden nur bei Verwendung des AMB RS 232 Interface registriert. Nach der eingestellten Laufdauer, der maximalen Rundenzahl oder durch den Tastendruck auf <Strg-E> wird der Lauf automatisch beendet und komplett abgebrochen, wenn alle Fahrer die letzte Runde vollendet haben oder die 'Wartezeit' überschritten wurde.

Ist ein Fahrer vor Ablauf der Laufzeit nicht gestartet, so kann dieser (auch beim Einzelstart) nicht mehr nachstarten. Die Zeit ist abgelaufen, wenn in der untersten Bildschirmzeile die "Gesamtzeit" ausgegeben wird.

Nach Beendigung des Laufs werden die Rundenzeiten der Fahrer ausgedruckt (sofern die Frage 'Rundenzeiten vorab drucken' in der Voreinstellung mit <j>a beantwortet wurde). Rundenzeiten, die größer als 10 Minuten sind, werden als 12'43" dargestellt, wobei obiges Beispiel 12 Minuten 43 Sekunden bedeutet. Rundenzeiten größer 50 Minuten werden als >50min ausgegeben.

Wird die Frage 'Lauf werten' mit <n>ein beantwortet, so kann der Lauf korrigiert werden. Zur Korrektur gelangt man, wenn man die Frage 'Lauf korrigieren' mit <j>a beantwortet. Um den Lauf zu wiederholen bitte die Frage 'Lauf korrigieren' mit <n>ein und die Fragen 'Lauf wiederholen' und 'Sind Sie sicher' mit <j>a beantworten.

Wird der Lauf gewertet, so wird er zunächst auf Festplatte (Diskette) gespeichert und anschließend ausgedruckt. Soll der Lauf nicht gewertet werden und man will wieder ins Menü, so muß man die Fragen 'Lauf wiederholen' und 'Sind Sie sicher' mit <j>a beantworten und anschließend <Strg-F8> drücken, um ins Menü zu gelangen.

Wird die Abfrage 'nächste Gruppe laden' mit <j>a beantwortet, so wird die nächste im Rennablauf folgende Gruppe berechnet und geladen. Dies gilt auch, wenn alle Vorläufe gefahren sind, um die Rangliste und die Finalläufe zu erstellen. Um die Finalläufe zu fahren, muß im Menü <ESC> gedrückt und dann die Finalläufe geladen werden.

Sind alle Finalläufe gefahren, so kann man ebenfalls mit <j>a antworten, um die Endergebnisliste zu erhalten. Antwortet man mit <n>ein, so gelangt man ins Menü.

Arbeitet man mit zwei Computern im Parallelbetrieb, so darf die Rangliste und die Finallaufenteilung nur auf dem ersten Computer erstellt und anschließend auf den zweiten Computer kopiert werden. Dies ist nötig, damit die Finalläufe auf beiden Computern gleich gefahren werden können. Weiterhin dürfen nur Ergebnislisten des ersten Computers ausgegeben werden, da durch Rechenzeitunterschiede des Programms (maximal 0.1 sek) unterschiedliche Ergebnisse entstehen können.

Haben Fahrer in einem Lauf die gleiche Anzahl Runden und die gleiche Gesamtzeit, so ist vorerst der Fahrer mit der niedrigeren Transpondernummer auf dem besseren Platz. Bei den Finalläufen nach Aufsteiger-Reglement wird beim Endergebnis aber der Vorlaufschnellere auf den besseren Platz gesetzt.

1 Gruppeneinteilung

Hier werden die Teilnehmer eingegeben und die Gruppen erstellt. Man hat die Möglichkeit bis zu neun Klassen (siehe 7.4.1) zu fahren. Bevor die Teilnehmer eingegeben werden, sollte zuerst die Grundeinstellung (siehe 1.9) durchgeführt werden. Beim Start des Programmteils Gruppeneinteilung wird das Datenverzeichnis abgefragt. Sind Teilnehmer oder Gruppen in selbigem vorhanden, so werden diese geladen. Will man ein neues Rennen fahren, so hier gleich das neue Datenverzeichnis angeben oder <ESC> drücken, um die Grundeinstellung eines "alten" Rennens nicht zu verändern.

1.1 Teilnehmer eingeben

Hier werden die Teilnehmer anhand der Mitglieds-Nummer eingegeben. Wird die Mitglieder-Datei verwendet, so wird ein noch nicht in der Teilnehmerdatei vorhandener Teilnehmer aus der Mitglieder-Datei gelesen. Übernimmt man den Teilnehmer beim Eingeben der Mitglieds-Nummer mit <Bild-ab>, so werden die Daten aus der Mitglieder-Datei übernommen, im anderen Fall aus der Teilnehmerdatei. Man hat somit die Möglichkeit, veränderte Mitglieder-Daten festzustellen.

Wird mit der Mitglieder-Datei gearbeitet, so ist zu beachten, daß diese nur ein Hilfsmittel darstellt und keine Gewähr bietet, ob ein Teilnehmer DMC- bzw. ÖFMAV-Mitglied ist oder nicht. Der Ausrichter muß sich also nach wie vor vergewissern, ob der entsprechende Fahrer eine gültige Lizenz besitzt. Der Stand der Daten kann in der Datei "STAND.???" im Verzeichnis, in dem sich die Mitglieder-Datei befindet nachgelesen werden. Dieses Datum wird auch beim Ausdrucken der Mitglieder-Daten (7.6.6) gedruckt.

Gibt man bei der Mitglieds-Nummer mindestens zwei (maximal acht) Buchstaben des Namens ein, so kann mittels Cursor- bzw. Bild-Tasten aus der Mitglieder- oder Teilnehmer-Datei ausgewählt werden. Der entsprechende Teilnehmer wird mit <ENTER> aus der jeweiligen Datei übernommen. Mit <ESC> kann die Routine verlassen werden. Mit den Cursortasten links-rechts springt man zwischen den Dateien umher. Um aus der Teilnehmerdatei ohne Fehler auswählen zu können, muß diese nach jedem Rennen, bei welchem die Datei verändert wurde, nach Namen sortiert werden (siehe 2.4).

Die Mitglieds-Nummer muß vierstellig im Bereich von -900 bis 9999 (ohne 0) eingegeben werden. Buchstaben oder Leerzeichen dürfen in der Mitglieds-Nummer nicht vorhanden sein. Bei Nicht-DMC- bzw. ÖFMAV-Mitgliedern ist es sinnvoll wegen der Übersichtlichkeit eine negative Mitglieds-Nummer wählen.

Gibt man bei der Mitglieds-Nummer als erstes Zeichen <*> ein, so wird die nächste freie negative Mitglieds-Nummer gesucht und auf dem Bildschirm dargestellt. Sie kann dann mit <ENTER> übernommen werden. Dies funktioniert nur, wenn eine Teilnehmerdatei vorhanden ist.

Der Nachname muß mindestens dreistellig eingegeben werden und kann maximal 20 Zeichen enthalten. Der Vorname kann maximal 15-stellig eingegeben werden.

Bei der Eingabe Jugendlicher gilt <X>, <j> oder <J> als Jugendlicher (im Sinne des DMC), <K> oder <k> als Junior (im Sinne des DMC), <S> oder <s> als Senior (im Sinne des DMC) und <.>, <n> oder <N> als Nicht-Jugendlicher. Hierbei wird jeweils nur das erste Zeichen der Eingabe ausgewertet. Es besteht auch die Möglichkeit, das Geburtsjahr zwei- oder vierstellig einzugeben. In diesem Fall wird anhand des Systemdatums (Jahreszahl) berechnet, ob es sich um einen Jugendlichen (bis einschließlich 18), einen Junior (bis einschließlich 14) oder Senior (über einschließlich 40) handelt.

Arbeitet man mit Frequenzen (siehe 7.2) so wird bei Eingabe des Kanals (eventuell <k> anfügen) eine Frequenz aus der Frequenztabelle gesucht. Wird mit Kanälen gearbeitet, so kann auch die Frequenz eingegeben werden. Ist diese in der Frequenztabelle vorhanden, so wird der entsprechende Kanal übernommen.

Es wird kontrolliert, ob eine Frequenz bei einem Fahrer doppelt eingegeben wurde. Diese wird dann gelöscht.

Der Name des Teams darf maximal 30 Zeichen enthalten. Wird als erstes Zeichen <*> eingegeben, so wird das Team, das zuletzt eingegeben wurde, übernommen. Dies ermöglicht eine schnelle Eingabe eines kompletten Teams. Gibt man als erstes Zeichen ein <t> und anschließend eine Teamnummer oder nur eine maximal dreistellige Nummer ein, so wird das Team in der Datei "TEAM.RND" gesucht. Gibt man <#> gefolgt von einer Teamnummer ein, so wird ebenfalls das Team der Datei "TEAM.RND" verwendet, jedoch nur während der Bildschirm- bzw. Druckerausgaben eingesetzt. Es läßt sich damit zum einen Speicherplatz sparen, zum anderen werden die Fahrer beim Ändern der Datei "TEAM.RND" anschließend automatisch mit der neuen Teambezeichnung weiterverarbeitet. Gibt man nur <#> ein, so wird die 'Kopfzeile' des Programms als Team eingesetzt.

Ist eine der vorherigen Informationen nicht bekannt, so gibt man ein Minuszeichen ein.

Die Startnummer kann ein- bis dreistellig eingegeben werden. Alternativ ist es möglich, einen <*> einzugeben, da alle Startnummern nach der Erstellung der Gruppen automatisch geändert werden können (siehe 1.5.6).

War der Teilnehmer noch nicht in der Teilnehmerdatei, oder ein vorhandener Teilnehmer wurde geändert, so wird dieser automatisch gesichert. Beim nächsten Rennen muß also nur noch die Mitglieds-Nummer eingegeben werden, der Rest wird mit <ENTER> oder <F9> übernommen.

Es ist zu beachten, daß keine Mitglieds-Nummer in einer Klasse doppelt vorkommen darf.

Jeder eingegebene Teilnehmer wird sofort in der temporären Datei "TEILNEHM.***" im Datenverzeichnis gesichert. Stürzt das Programm während der Eingabe ab, so ist nur der gerade in Arbeit befindliche Teilnehmer weg. Wichtig ist hierbei, daß vor dem Eingeben der Teilnehmer das Datenverzeichnis richtig eingegeben wird. Beim Neustart des Programms können die Teilnehmer wieder geladen werden. Die Datei "TEILNEHM.***" wird beim Speichern der Gruppen oder Teilnehmer gelöscht.

1.2 Gruppen erstellen

Sind Teilnehmer eingegeben worden, so können die Gruppen nach untenstehenden Kriterien erstellt werden.

1.2.1 Gruppen automatisch erstellen (Kanal)

Die Gruppen werden nach Frequenzen bzw. Kanälen anhand des eingegebenen Frequenzabstands (siehe 1.9) erstellt. Sind zuviele Fahrer mit der gleichen Frequenz vorhanden, so kann es vorkommen, daß wahllos die zweite, dritte, vierte oder fünfte Frequenz verwendet wird. Es ist in jedem Fall erforderlich, die Gruppen anschließend zu kontrollieren, da bei zuvielen gleichen Frequenzen Fehler auftreten können. Nach dem Erstellen werden die Gruppen nach Frequenzen sortiert (1.7.2.7).

1.2.2 Gruppen nach Reihenfolge erstellen (1 in 1 / 2 in 2 / 3 in 3 usw.)

Das nach einem beliebigen Kriterium sortierte Teilnehmerfeld wird, ohne die Frequenzen zu berücksichtigen, folgendermaßen in Gruppen eingeteilt:

Der erste Teilnehmer kommt in die erste Gruppe, der zweite Teilnehmer kommt in die zweite Gruppe, der dritte Teilnehmer in die dritte Gruppe usw.. Man hat somit die Möglichkeit, z.B. Teilnehmer aus einem Team in verschiedene Gruppen einzuteilen (Teilnehmer vorher nach Team sortieren).

1.2.3 Gruppen nach Reihenfolge erstellen (1,2,3 in 1 / 11,12,13 in 2)

Das nach einem beliebigen Kriterium sortierte Teilnehmerfeld wird, ohne die Frequenzen zu berücksichtigen, folgendermaßen in Gruppen eingeteilt:

Die ersten x (wobei x zwischen 4 und 10 bzw. 20 gewählt werden kann) Teilnehmer kommen in die erste Gruppe, die nächsten x Teilnehmer kommen in die zweite Gruppe, die nächsten x Teilnehmer in die dritte Gruppe usw.

1.2.4 Gruppen manuell erstellen

Die Gruppen können von Hand mittels Eingabe der Mitglieds-Nummer erstellt werden. Ist man sich nicht sicher, ob alle Fahrer in Gruppen eingeteilt wurden, ändert man die Startnummern (1.5.6.1 oder 1.5.6.2) und druckt anschließend die Teilnehmer aus (1.4.1). Fahrer die nun keine Startnummer haben sind auch in keiner Gruppe.

1.2.5 Gruppen automatisch erstellen nach Rangliste

Hier besteht die Möglichkeit, eine Gruppeneinteilung zu erstellen, welche sich strikt an einer Rangliste (mehrere Rennen) orientiert. Es wird die zuletzt gespeicherte Rangliste (6.2) verwendet. In dieser Rangliste nicht vorhandene Teilnehmer werden in der zuvor sortierten (1.7.1) Reihenfolge angefügt (1.2.3). Sind mehrere Klassen am Start, kann es zu Fehlern kommen. Sinnvoll ist diese Einteilung nur, wenn genügend Rennen gefahren wurden und / oder eine Durchschnittsrangliste (6.6.6) verwendet wird.

1.2.6 Gruppen nach bestehender Vorlauf-Rangliste erstellen

Wurden die Gruppen geladen, nachdem schon Trainings- bzw. Vorläufe gefahren wurden, so hat man die Möglichkeit, eine Gruppeneinteilung nach "Fahrerstärke" zu erstellen. Beim Speichern kann man die gefahrenen Runden und Zeiten (nicht einzelne Rundenzeiten) mit abspeichern (siehe auch 1.3.2). Eine eventuelle Naßwertung kann dabei aber nicht berücksichtigt werden. Es muß dann auch ein neues Datenverzeichnis angelegt werden, um bei Bedarf "alte" Listen auszudrucken.

1.3 speichern

Vor dem Speichern der Daten hat man nochmals die Möglichkeit, das Datenverzeichnis zu ändern. In dieses Verzeichnis kommen alle Daten eines Rennens.

Achtung! Wird als Datenträger eine Diskette verwendet, so darf nicht das Hauptverzeichnis verwendet werden, da mehr als 112 Einträge entstehen können.

Ist ein Fahrer nicht in einer "gültigen" Klasse, so wird er in die "derzeitige" Klasse gesetzt.

1.3.1 Teilnehmer speichern

Die Daten der Teilnehmer werden gespeichert. Die temporäre Teilnehmerdatei "TEILNEHM.\$\$\$" im Datenverzeichnis wird gelöscht.

1.3.2 Gruppen speichern

Die Gruppeneinteilung wird gespeichert. Wurden schon Vorläufe gefahren und dabei eine Rangliste erstellt, so können die Ergebnisse (nicht einzelne Rundenzeiten) mit gespeichert werden. Man sollte aber aus Sicherheitsgründen ein neues Datenverzeichnis anlegen, wenn an der Gruppeneinteilung etwas verändert wurde (siehe auch 1.2.6 und 1.8.2). Wurden nicht alle Teilnehmer in Gruppen eingeteilt, so wird man in diesem Fall darauf hingewiesen.

1.4 drucken

Beim Drucken der Listen kann gewählt werden, wieviel Frequenzen gedruckt werden sollen. Die maximale Anzahl wird aber u.U. durch die im Druckersetup (7.3) eingestellte Druckerbreite sowie durch die maximale Länge des Namens, Vornamen und Team vermindert. Das bedeutet, daß bei einer Druckerbreite von 80 Zeichen meistens nur ein oder zwei Frequenzen gedruckt werden, obwohl man mehr ausdrucken möchte. Der Drucker ist dann so zu installieren, daß bei der normalen Schrift mehr Zeichen (zum Beispiel 96 bei 12 cpi) in eine Zeile passen. Wird nur eine Frequenz gedruckt, so wird der zur Frequenz passende Kanal bzw. die zum Kanal passende Frequenz, soweit diese in der Frequenztabelle enthalten sind, in eckigen Klammern mit ausgedruckt.

1.4.1 Teilnehmer drucken

Die Teilnehmerliste wird ausgedruckt. Wahlweise können alle Frequenzen ausgedruckt werden. Sind Dummy's vorhanden, so können diese beim Ausdruck unterdrückt werden.

Wurden die Teilnehmer vorher nach Team (1.7.1.5) sortiert, so kann nach jedem Team eine Leerzeile mit Überschrift gedruckt werden. Sind mehrere Klassen vorhanden so kann der Ausdruck getrennt nach Klassen erfolgen.

1.4.2 Teilnehmertabelle drucken

Die Teilnehmer werden in tabellarischer Form ausgedruckt. Die Frequenzen werden jedoch nicht ausgedruckt. Diese Tabelle ist gedacht für Technische Abnahme, Transponderausgabe, Senderabgabe oder ähnliches. Wurden die Teilnehmer vorher nach Team (1.7.1.5) sortiert, so kann nach jedem Team eine Leerzeile mit Überschrift gedruckt werden. Sind mehrere Klassen vorhanden so kann der Ausdruck getrennt nach Klassen erfolgen.

1.4.3 Namensschilder drucken

Es können Etiketten, die in der letzten Zeile ein Zusatzfeld enthalten (z.B. Fahrer, Mechaniker, Helfer oder leer), welches für alle Etiketten gleich ist, gedruckt werden. Die Frequenzen (Kanäle) können ebenfalls gedruckt werden. Dummy's werden nicht ausgedruckt.

Das Format der Etiketten muß in der Voreinstellung (siehe 7.4.1) gewählt werden. Es ist möglich, einen Probeausdruck zu drucken, welcher alle Bahnen bedruckt. Nach diesem Ausdruck müssen die Etiketten so ausgerichtet werden, daß der Ausdruck korrekt erfolgt. Ist dies nicht möglich, so muß die Voreinstellung und / oder Druckereinstellung für den Etikettendrucker (7.3.5) wiederholt werden.

Wird beim Probeausdruck <-> gedrückt, so wird ein Probeausdruck mit einer Zeile weniger erzeugt. Drückt man <+>, so erzeugt man einen Probeausdruck der eine Zeile mehr enthält.

Es kann festgelegt werden, wieviel gleiche Etiketten (1-24) gedruckt werden sollen.

Werden beim Drucken mehrere Zeilen ausgelassen, so kann dies eventuell durch den sogenannten Perforationssprung des Druckers (der Drucker fügt nach einer Seite eine bestimmte Anzahl Leerzeilen ein) kommen. Dieser ist grundsätzlich auszuschalten (siehe Druckerhandbuch).

Die Etiketten werden in der Reihenfolge gedruckt, in der die Teilnehmer vorliegen. Um ein Auffinden der Etiketten zu beschleunigen, können diese zuvor unter 1.7.1 sortiert werden.

Der Nachname und die zu fahrende Frequenz (wenn Frequenzen mit ausgedruckt werden) werden in Fettdruck gedruckt. Der Fettdruck kann durch entfernen der Parameter für "Fettdruck ein" in der Druckereinstellung (7.3.5) unterbunden werden.

Weitere Etiketten können 1.4.7 gedruckt werden.

1.4.4 Frequenzverteilung drucken

Es wird eine Liste ausgedruckt, wie oft welche Frequenz vorhanden ist. Hierbei kann gewählt werden, wieviel Frequenzen der Teilnehmer berücksichtigt werden sollen.

1.4.5 Gruppen drucken

Die Gruppeneinteilung wird ausgedruckt. Bei Bedarf können auch nur einzelne Gruppen gedruckt werden. Wahlweise können alle Frequenzen ausgedruckt werden. Sind Dummy's vorhanden, so können diese beim Ausdruck unterdrückt werden.

Erscheint hinter manchen Fahrern ein <*>, so gibt es bei diesen Fahrern Frequenzprobleme, die aufgrund des Frequenzabstands in der Grundeinstellung berechnet wurden.

Wird mit Kanälen gearbeitet, so können die Warnungen im 40 MHz-Bereich zwischen den Kanälen 53/54, 56/57, 83/84, 86/87 und 89/90 vernachlässigt werden, da hier der Frequenzabstand mindestens 20 kHz beträgt und somit auch für AM-Anlagen genügend groß sein müsste.

1.4.6 Gruppentabelle drucken

Die Gruppeneinteilung wird in tabellarischer Form ausgedruckt. Bei Bedarf können auch nur einzelne Gruppen gedruckt werden. Die Frequenzen werden jedoch nicht ausgedruckt. Diese Tabelle ist gedacht für Technische Abnahme, Transponderausgabe, Senderabgabe oder ähnliches.

1.4.7 Etiketten drucken

Etiketten für die Sender, welche die Frequenz (den Kanal) enthalten, mit dem der Teilnehmer fahren muß, können bedruckt werden. Weiterhin befindet sich auf dem Etikett die Gruppen- und Transpondernummer und auf Wunsch die Startnummer und das aktuelle Datum. Dummy's werden nicht ausgedruckt.

Das Format der Etiketten muß in der Voreinstellung (siehe 7.4.1) gewählt werden. Es ist möglich, einen Probeausdruck zu drucken, welcher alle Bahnen bedruckt. Nach diesem Ausdruck müssen die Etiketten so ausgerichtet werden, daß der Ausdruck korrekt erfolgt. Ist dies nicht möglich, so muß die Voreinstellung und / oder Druckereinstellung für den Etikettendrucker (7.3.5) wiederholt werden.

Wird beim Probeausdruck <-> gedrückt, so wird ein Probeausdruck mit einer Zeile weniger erzeugt. Drückt man <+>, so erzeugt man einen Probeausdruck der eine Zeile mehr enthält.

Es kann festgelegt werden, wieviel gleiche Etiketten (1-24) gedruckt werden sollen.

Werden beim Drucken mehrere Zeilen ausgelassen, so kann dies eventuell durch den sogenannten Perforationssprung des Druckers (der Drucker fügt nach einer Seite eine bestimmte Anzahl Leerzeilen ein) kommen. Dieser ist grundsätzlich auszuschalten (siehe Druckerhandbuch).

Die Etiketten werden in der Reihenfolge gedruckt, in der die Teilnehmer vorliegen. Um ein Auffinden der Etiketten zu beschleunigen, können diese zuvor unter 1.7.1 sortiert werden.

Der Nachname, die Transpondernummer und die zu fahrende Frequenz (wenn Frequenzen mit ausgedruckt werden) werden in Fettdruck gedruckt. Der Fettdruck kann durch entfernen der Parameter für "Fettdruck ein" in der Druckereinstellung (7.3.5) unterbunden werden.

Weitere Etiketten können 1.4.3 gedruckt werden.

1.5 ändern

1.5.1 Teilnehmer ändern

Die Daten der Teilnehmer können geändert werden. Die Teilnehmer werden als Liste dargestellt. Der zu Ändernde Teilnehmer wird mit der Markierung ausgewählt und durch <Strg-A> geändert. Will man bei einem Fahrer die Frequenzen (Kanäle) tauschen, gibt man bei der Frequenz, die getauscht werden soll <tx> ein, wobei x für die Frequenz steht, mit der getauscht wird. Nachfolgende Ziffern müssen dabei nicht gelöscht werden. Beispiel: Bei Frequenz 1 gibt man <t3> ein, so werden die Frequenzen 1 und 3 miteinander vertauscht. Gibt man bei Frequenz 2 <t1195> ein, so werden die Frequenzen 1 und 2 miteinander getauscht, wobei die <195> stehen bleiben darf. Drückt man nach der Eingabe von <tx> <F9>, so werden die Frequenzen (Kanäle) getauscht und die Änderung des Teilnehmer als beendet angenommen. Es wird kontrolliert, ob eine Frequenz bei einem Fahrer doppelt eingegeben wurde. Diese wird dann gelöscht.

1.5.2 Teilnehmer löschen

Ein Teilnehmer kann gelöscht werden. Die Teilnehmer werden als Liste dargestellt. Der zu Löschende Teilnehmer wird mit der Markierung ausgewählt und durch <Strg-Entf> gelöscht. Die übrigen Teilnehmer rücken auf. Ist der Teilnehmer bereits in einer Gruppe, so wird er auch aus dieser entfernt. In diesem Fall rücken die nachfolgenden Fahrer dieser Gruppe auf. Hat durch das Löschen eine Gruppe keine Teilnehmer mehr, so rücken die restlichen Gruppen nach.

1.5.3 doppelte löschen

Sollten durch Nachladen oder sonstige nicht näher erklärbare Umstände Teilnehmer doppelt vorhanden sein, so werden diese hier entfernt. Es wird jedoch nur die Mitglieds-Nummer und, bei mehreren Klassen, die Klasse verglichen. Doppelte Teilnehmer können auch entstehen, wenn ein Teilnehmer in mehreren Klassen eingeteilt wurde, anschließend eine Klasse in der Grundeinstellung entfernt und die Daten abgespeichert werden (vergleiche dazu 1.3).

1.5.4 Daten der Teilnehmer wandeln

Beim Wandeln der Groß- in Kleinbuchstaben wird jeweils der erste Buchstabe, der nach einem Trennzeichen steht nicht gewandelt. wird in Großbuchstaben gewandelt, so betrifft dies alle Zeichen.

1.5.4.1 Name wandeln klein » groß

Hier wird der Nachname der Teilnehmer in Großbuchstaben gewandelt.

1.5.4.2 Name, Vorname wandeln klein » groß

Hier werden die Nach- und Vornamen der Teilnehmer in Großbuchstaben gewandelt.

1.5.4.3 Name, Vorname wandeln groß » klein

Hier werden die Nach- und Vornamen der Teilnehmer in Kleinbuchstaben gewandelt. Jeweils der erste Buchstabe, der nach einem Trennzeichen steht, wird nicht gewandelt.

1.5.4.4 Team wandeln klein » groß

Hier wird die Teams der Teilnehmer in Großbuchstaben gewandelt.

1.5.4.5 Team wandeln groß » klein

Hier wird die Teams der Teilnehmer in Kleinbuchstaben gewandelt. Jeweils der erste Buchstabe, der nach einem Trennzeichen steht, wird nicht gewandelt.

1.5.4.6 wechseln Kanäle » Frequenzen

Hat man eine Gruppeneinteilung, bei der Kanäle (und Frequenzen) eingegeben wurden, so können hier alle Kanäle für alle Teilnehmer in Frequenzen gewechselt werden. Hierzu wird die Frequenztabelle aus 7.4.7 verwendet. Kann einem Kanal keine Frequenz zugeordnet werden, so wird dieser Kanal gelöscht. Das Programm schaltet anschließend automatisch auf "Arbeiten mit Frequenzen" und auf einen, dem Kanalabstand entsprechenden Frequenzabstand, um.

1.5.4.7 wechseln Frequenzen » Kanäle

Hat man eine Gruppeneinteilung, bei der Frequenzen (und Kanäle) eingegeben wurden, so können hier alle Frequenzen für alle Teilnehmer in Kanäle gewechselt werden. Hierzu wird die Frequenztabelle aus 7.4.7 verwendet. Kann einer Frequenz kein Kanal zugeordnet werden, so wird diese Frequenz gelöscht. Das Programm schaltet anschließend automatisch auf "Arbeiten mit Kanälen" und auf einen, dem Frequenzabstand entsprechenden Kanalabstand, um.

1.5.4.8 Frequenzen / Kanäle löschen

Hier werden alle Frequenzen bzw. Kanäle gelöscht.

1.5.4.9 Zusatzfeld wandeln klein » groß

Hier wird das Zusatzfeld der Teilnehmer in Großbuchstaben gewandelt.

1.5.4.10 Zusatzfeld wandeln groß » klein

Hier wird das Zusatzfeld der Teilnehmer in Kleinbuchstaben gewandelt. Jeweils der erste Buchstabe, der nach einem Trennzeichen steht, wird nicht gewandelt.

1.5.5 Gruppen ändern

Die Gruppeneinteilung kann geändert werden. Man kann wahlweise Gruppen oder Teilnehmer miteinander vertauschen, Teilnehmer in andere Gruppen umsetzen, Teilnehmer in die momentan in Arbeit befindliche Gruppe einfügen oder die Daten eines Teilnehmers ändern. Wird durch einfügen oder umsetzen eine Gruppe gelöscht, so rücken die restlichen Gruppen nach.

Bestehen in der angezeigten Gruppe Frequenzprobleme, so kann durch <Strg-W> versucht werden, diese zu beheben. Es werden hierbei aber nur die Fahrer bearbeitet, die "Probleme" haben.

Durch die Taste <+> können Teilnehmer in die Gruppe eingefügt werden. Mit der Taste <-> können sie in andere Gruppen umgesetzt werden. In die nächste Gruppe gelangt man mit <Bild-ab>, in die vorherige mit <Bild-auf>.

1.5.6 Startnummern ändern

Hier können die Startnummern aller, in Gruppen eingeteilten, Fahrer geändert werden. Man hat hierbei drei verschiedenen Möglichkeiten.

1.5.6.1 1 - max. durchgehend

Die in Gruppen eingeteilten Fahrer bekommen durchgehend Startnummern von eins bis zur maximalen Teilnehmerzahl.

1.5.6.2 11 - 19,10 , 21 - 29,20 usw

Die in Gruppen eingeteilten Fahrer bekommen Startnummern nach folgendem System: Die rechte Ziffer entspricht der Transpondernummer, die davorstehenden entsprechen der Gruppennummer. Dies ist die einfachste Art, ein Rennen zu kontrollieren, da man auf dem Fahrzeug nur die Transpondernummer anbringen muß.

bzw. 101 - 120; 201 - 220; 301 - 320 usw

Wurden maximal neun Gruppen mit mehr als zehn Teilnehmern erstellt, so gelten die beiden rechten Ziffern als Transpondernummer, die erste Ziffer entspricht der Gruppe.

Bei mehr als neun Gruppen mit mehr als zehn Teilnehmern wird dieser Menüpunkt nicht angeboten, da diese Art der dreistelligen Startnummernvergabe nun nicht mehr möglich ist.

1.5.6.3 101 - 110 , 201 - 210 usw

Die in Gruppen eingeteilten Fahrer bekommen Startnummern nach folgendem System: Die rechten beiden Ziffern entsprechen der Transpondernummer, die davorstehende entspricht der Gruppennummer. Dies ist die einfachste Art, ein Rennen zu kontrollieren, da man auf dem Fahrzeug nur die Transpondernummer anbringen muß.

Bei mehr als neun Gruppen wird dieser Menüpunkt nicht angeboten, da diese Art der dreistelligen Startnummernvergabe nun nicht mehr möglich ist.

1.5.6.4 Startnummern löschen

Hier werden alle Startnummern gelöscht. Vergibt man anschließend neue Startnummern, so kann man durch Ausdrucken der Teilnehmer (1.4.1) feststellen, welche Teilnehmer noch nicht in Gruppen eingeteilt wurden.

1.5.7 Dummy's zufügen / löschen

Vorhandene Gruppen können mit Dummy's aufgefüllt werden. Man hat dadurch die Möglichkeit, die Gruppen auf ein Maximum zu füllen, so daß nachgemeldete Fahrer während des Rennens einsteigen können. Die Daten der Dummy's können auch in der Rundenzählung geändert werden. Man muß dabei jedoch die Klasse und eventuell das Jugendkennzeichen beachten.

Sind keine Gruppen vorhanden, so werden die Dummy's gelöscht.

1.5.8 Teilnehmer mit Mitglieder-Datei vergleichen

Alle Teilnehmer werden mit der Mitglieder-Datei verglichen. Hat ein Fahrer eine negative Mitgliedsnummer, so wird versucht, diesen Teilnehmer in der Mitglieder-Datei zu finden. Ist ein Fahrer nicht mehr in der Mitglieder-Datei zu finden, so kann diesem eine negative Mitgliedsnummer zugewiesen werden.

Wurde als Zusatzfeld <Club> eingetragen (siehe 7.2), so wird bei den DMC/ÖFMAV Mitgliedern die Ortsclubnummer und der Sportkreis (falls Teilnehmer aus verschiedenen Sportkreisen vorhanden sind) in dieses Feld eingetragen.

1.6 zeigen

Beim Zeigen der Teilnehmer / Gruppe werden die Teams mit einer maximalen Länge von 20 Zeichen dargestellt, ebenso wird der Name, Vorname auf maximal 26 Zeichen begrenzt, um alle Frequenzen / Kanäle darstellen zu können.

1.6.1 Teilnehmer zeigen

Die Teilnehmerliste wird auf dem Bildschirm dargestellt.

1.6.2 Gruppen zeigen

Die Gruppeneinteilung wird auf dem Bildschirm dargestellt. Bestehen in der gerade angezeigten Gruppe Frequenzprobleme, so kann durch <Strg-W> versucht werden, diese zu beheben. Es werden hierbei aber nur die Fahrer bearbeitet, die "Probleme" haben. In die nächste Gruppe gelangt man mit <Bild-ab>, in die vorherige mit <Bild-auf>.

1.7 sortieren

Beim Sortieren werden Umlaute wie einzeln geschriebene Buchstaben einsortiert (ä wird zu ae, ö zu oe und ü zu ue). Der Buchstabe ß wird als ss sortiert. Die Buchstaben mit Akzents werden einsortiert, als hätten sie keinen. Beispiel á wird zu a, ê wird zu e.

Ist das Zusatzfeld vorhanden, so kann jeweils auch nach diesem als letzter Menüpunkt sortiert werden.

1.7.1 Teilnehmer sortieren

Alle Teilnehmer können nach untenstehenden Kriterien sortiert werden.

1.7.1.1 Startnummer

Dies ist nur sinnvoll, wenn auch Startnummern vorhanden sind.

1.7.1.2 Name

Der Vorname wird bei der Sortierung berücksichtigt.

1.7.1.3 Jugend

Der Name und der Vorname werden bei der Sortierung berücksichtigt.

1.7.1.4 Mitglieds-Nummer

1.7.1.5 Team

Der Name und der Vorname werden bei der Sortierung berücksichtigt.

1.7.1.6 Frequenz / Kanal aufsteigend

Die Teilnehmer werden nach Frequenzen (Kanälen) in aufsteigender Reihenfolge sortiert. Die weiteren Frequenzen werden dabei auch berücksichtigt.

1.7.1.7 Frequenz / Kanal absteigend

Die Teilnehmer werden nach Frequenzen (Kanälen) in absteigender Reihenfolge sortiert. Die weiteren Frequenzen werden dabei auch berücksichtigt.

1.7.1.8 Klasse

Der Name und der Vorname werden bei der Sortierung berücksichtigt.

1.7.2 Gruppen sortieren

Alle oder einzelne Gruppen können nach untenstehenden Kriterien sortiert werden.

Wird mit Zusatzfeld gearbeitet, so kann als letzten Punkt nach diesem Feld sortiert werden.

1.7.2.1 Startnummer

Dies ist nur sinnvoll, wenn auch Startnummern vorhanden sind.

1.7.2.2 Name

Der Vorname wird bei der Sortierung berücksichtigt.

1.7.2.3 Jugend

Der Name und der Vorname werden bei der Sortierung berücksichtigt.

1.7.2.4 Mitglieds-Nummer

1.7.2.5 Team

Der Name und der Vorname werden bei der Sortierung berücksichtigt.

1.7.2.6 Frequenz / Kanal aufsteigend

Die Teilnehmer in den einzelnen Gruppen werden nach Frequenzen (Kanälen) in aufsteigender Reihenfolge sortiert. Die weiteren Frequenzen werden dabei auch berücksichtigt.

1.7.2.7 Frequenz / Kanal absteigend

Die Teilnehmer in den einzelnen Gruppen werden nach Frequenzen (Kanälen) in absteigender Reihenfolge sortiert. Die weiteren Frequenzen werden dabei auch berücksichtigt.

1.7.2.8 Klasse

Der Name und der Vorname werden bei der Sortierung berücksichtigt.

1.8 laden

Beim Eingeben des Datenverzeichnis kann mit der Cursor Taste <ab> auf die acht zuletzt verwendeten Verzeichnisse zurückgegriffen werden.

1.8.1 Teilnehmer laden

Hier werden die Teilnehmer von der Festplatte (Diskette) geladen (nicht von der Teilnehmerdatei). Die Teilnehmer, bei denen die Klassenbezeichnung (Nummer der Klasse) nicht mit den in der Grundeinstellung gewählten Klassen übereinstimmt, werden automatisch in die "derzeitige Klasse" übernommen. Es kann gewählt werden, ob das alte Teilnehmerfeld gelöscht werden soll oder nicht. Es ist somit möglich, einzelne Teilnehmerfelder zu einem größeren zu vereinigen. Sind schon Gruppen vorhanden, so sollte man Teilnehmer nur nachladen, da sonst die Gruppen durcheinander geraten. Beim Laden der Gruppen werden die Teilnehmer automatisch mitgeladen.

1.8.2 Gruppen laden

Eine erstellte Gruppeneinteilung kann geladen werden. Wurden schon Vorläufe gefahren und dabei eine Rangliste erstellt, so werden die Ergebnisse bis zu dieser Rangliste (nicht die einzelnen Rundenzeiten) mitgelesen, um ein Ändern bzw. Neuerstellen der Gruppen zu ermöglichen (siehe auch 1.2.6 und 1.3.2).

1.9 Grundeinstellung

Hier wird die Grundeinstellung für das Rennen durchgeführt. Dies sollte vor dem Eingeben der Teilnehmer erfolgen.

Es wird das Datum, die Bezeichnung des Lauf, der Veranstaltungsort, die Streckenlänge und die Namen der Rennleitung, Zeitnahme, Ausrichter, technische Abnahme und Sportkommission eingegeben. All diese Bezeichnungen werden, soweit vorhanden, auf der Endergebnisliste sowie auf der Gruppeneinteilung ausgedruckt.

Das Datum wird durch die Eingabe des Sterns <*> auf das Aktuelle gesetzt. Der Ausrichter kann ebenfalls durch <*> auf den Namen des Vereins gesetzt werden, der das Programm nutzt.

Der Frequenz- bzw. Kanalabstand wird dazu verwendet, um Gruppen automatisch zu erstellen und bei der Gruppeneinteilung bzw. Finallaufaufstellung zu nah beieinanderliegende Fahrer zu kennzeichnen. Er wird entweder in 5 kHz Schritten von 10 bis 30 kHz oder, wenn mit Kanälen gearbeitet wird, in 1er Schritten von 1 bis 3 eingegeben. Wird mit Frequenzen gearbeitet so berücksichtigt das Programm automatisch die Zwischenfrequenz von 455 kHz.

Der Kommentar dient dazu wahlweise in der zweiten Zeile jedes Ausdrucks eine Meldung zu drucken. Man kann hier z.B. einen Sponsor oder die Bezeichnung eines Rennens eingeben.

Werden nicht für alle Fahrer Punkte vergeben, so kann beim Eingeben oder Ändern der Teilnehmer festgelegt werden, ob der Fahrer in der Ergebnisliste Punkte erhält. Ist dies nicht der Fall, so wird er auch nicht in der Datei für das DMC-Programm und für die Rangliste (siehe 6.2.2) aufgenommen. Die Vorgabe beim Eingeben der Teilnehmer ist <j>a für DMC-/ÖFMAV-Mitglieder und <n>ein für Nicht-DMC-/ÖFMAV-Mitglieder (negative Mitglieds-Nummer).

Es muß eingegeben werden, wieviel Klassen gefahren werden. Sind mehrere Klassen am Start, so folgt die Eingabe der Klassenbezeichnung in der Reihenfolge, in der die Finalläufe gefahren werden sollen.

Beispiel: Klasse 2 (EB-J), Klasse 3 (EB), Klasse 1 (EA).

Der Name der jeweiligen Klasse kann frei gewählt werden. Die derzeitige Klasse ist nur dann wichtig, wenn ein Teilnehmerfeld von der Festplatte (Diskette) geladen wird. Teilnehmer, die in keiner der zuvor definierten Klasse vorhanden sind, werden in die 'derzeitige Klasse' gesetzt.

1.10 Ende / nachladen

Hier wird entweder das Programm beendet, oder ein anderer Programmteil nachgeladen.

2 Teilnehmer ordnen

Hier wird die Teilnehmerdatei "TEILNEHM.RND" (im Verzeichnis "FAHRER") behandelt. Beim Updaten des Programms wird dieser Programmteil in der Reihenfolge 2.1.6, 2.4.1 und 2.5 automatisch durchgeführt, da normalerweise eine neue Mitglieder-Datei vorliegt. Beim Start des Programmteils werden die Daten automatisch gelesen und Fahrer ohne Namen gelöscht.

2.1 ändern

Die Daten der Teilnehmer können geändert werden. Die Änderungen werden erst wirksam, wenn die Datei wieder abgespeichert wurde (siehe 2.5).

2.1.1 Teilnehmer ändern

Die Daten der Teilnehmer können geändert werden. Die Teilnehmer werden als Liste dargestellt. Der zu Ändernde Teilnehmer wird mit der Markierung ausgewählt und durch <Strg-A> geändert.

2.1.2 Teilnehmer löschen

Teilnehmer können entfernt werden. Die Teilnehmer werden als Liste dargestellt. Der zu Löschende Teilnehmer wird mit der Markierung ausgewählt und durch <Strg-Entf> gelöscht.

2.1.3 Kanäle in Frequenzen wechseln

Die Kanäle aller Teilnehmer werden in Frequenzen gewechselt. Hierzu wird die Frequenztabelle aus 7.4.7 verwendet. Kann einem Kanal keine Frequenz zugeordnet werden, so wird dieser Kanal gelöscht.

2.1.4 Frequenzen in Kanäle wechseln

Die Frequenzen aller Teilnehmer werden in Kanäle gewechselt. Hierzu wird die Frequenztabelle aus 7.4.7 verwendet. Kann einer Frequenz kein Kanal zugeordnet werden, so wird diese Frequenz gelöscht.

2.1.5 Teilnehmer mit negativer Mitgliedsnummer löschen

Hier werden alle Teilnehmer mit negativer Mitgliedsnummer ohne Rückfrage gelöscht.

2.1.6 Teilnehmer mit Mitglieder-Datei vergleichen

Die Teilnehmerdatei kann mit der Mitglieder-Datei verglichen werden. Dies sollte immer dann vorgenommen werden, wenn eine neue Mitglieder-Datei vorhanden ist. Man hat die Möglichkeit Teilnehmer zu löschen oder an die Mitglieder-Datei anzugleichen. Bei Teilnehmern mit negativer Mitglieds-Nummer wird in der Mitglieder-Datei nach einem Fahrer gesucht, dessen Name und mindestens die ersten vier Buchstaben des Vornamen übereinstimmen. Wurde ein DMC- bzw. ÖFMAV-Mitglied gefunden, das dem Teilnehmer entsprechen könnte, kann der Teilnehmer an die Mitglieder-Datei angeglichen werden. Ist es nicht das richtige Mitglied, wird weitergesucht, ob noch ein Mitglied vorhanden ist, dessen Name und Vorname übereinstimmt. Dieser Menüpunkt ist nur vorhanden, wenn mit der Mitglieder-Datei gearbeitet wird.

2.2 zeigen

Die Teilnehmerdatei wird auf dem Bildschirm dargestellt.

2.3 drucken

Die Teilnehmerdatei wird ausgedruckt. Der Druckvorgang kann mit <ESC> abgebrochen werden. Das Zusatzfeld, soweit in der Installation (7.2) eingegeben, wird bei genügend breitem Drucker mit ausgedruckt.

2.4 sortieren

2.4.1 Name

Die Teilnehmerdatei wird nach Name, Vorname sortiert. Doppelt vorhandene Teilnehmer, wobei Name, Vorname, Team und Mitglieds-Nummer gleich sein müssen, werden automatisch entfernt. Hierbei wird der Fahrer gelöscht, der schon länger nicht mehr mitgefahren ist. Nach dem Sortieren muß die Teilnehmerdatei abgespeichert werden (2.5). Will man die Teilnehmer beim Eingeben in der Gruppeneinteilung (1.1) aus der Teilnehmerdatei auswählen, so müssen diese nach "Name" sortiert sein.

2.4.2 Team

Die Teilnehmerdatei wird nach Team, Name, Vorname sortiert. Doppelt vorhandene Teilnehmer, wobei Name, Vorname, Team und Mitglieds-Nummer gleich sein müssen, werden automatisch entfernt. Hierbei wird der Fahrer gelöscht, der schon länger nicht mehr mitgefahren ist. Nach dem Sortieren muß die Teilnehmerdatei abgespeichert werden (2.5). Will man die Teilnehmer beim Eingeben in der Gruppeneinteilung (1.1) aus der Teilnehmerdatei auswählen, so müssen diese nach "Name" sortiert sein.

2.4.3 Zusatzfeld

Die Teilnehmerdatei wird nach Zusatzfeld, Name, Vorname sortiert. Doppelt vorhandene Teilnehmer, wobei Name, Vorname, Team und Mitgliedsnummer gleich sein müssen, werden automatisch entfernt. Hierbei wird der Fahrer gelöscht, der schon länger nicht mehr mitgefahren ist. Nach dem Sortieren muß die Teilnehmerdatei abgespeichert werden (2.5).

2.5 speichern

Um die Änderungen zu sichern muß die Teilnehmerdatei abgespeichert werden. Dies ist nur dann nicht erforderlich, wenn mehr Teilnehmer vorhanden sind, als in der Voreinstellung eingestellt wurden. Die Daten werden dann auf dem Datenträger verarbeitet, was erheblich länger dauert. Wurde vorher nach Namen sortiert, so wird die sortierte Anzahl für die Auswahl der Teilnehmer bei der Gruppeneinteilung (siehe 1.1) abgespeichert.

2.6 Index generieren

Die Datei "INDEX.HEX" kann generiert werden. Dies ist nur nötig, wenn die Teilnehmerdatei nicht mit diesem Programm sondern mit einem anderen Editor verändert wurde.

2.7 löschen alter Teilnehmer

Teilnehmer, welche seit einem bestimmten Datum nicht mehr mitgefahren sind, können gelöscht werden. Man gibt dazu Jahr und Monat (JJMM) ein. Als Vorgabe erhält man ein Jahr vor dem aktuellen Datum. Hat man eine Teilnehmerdatei, die noch von älteren Programmversionen stammt, so kann diese u.U. relativ stark reduziert werden, da beim Umsetzen alle Fahrer "----" als Zeitkennung bekommen.

2.8 Teilnehmer importieren

Teilnehmer können aus einer bestehenden Gruppeneinteilung importiert werden. Man kann somit von einem anderen Rennen Fahrer in die eigene Fahrerdatei übernehmen.

Sind mehrere Teilnehmerdateien vorhanden, so können diese mit dem DOS-Befehl COPY verkettet werden.

Anschließend sollten die Teilnehmer aber unbedingt sortiert werden (2.4.1), um doppelte Teilnehmer zu entfernen.

2.9 Ende / nachladen

Hier wird entweder das Programm beendet, oder ein anderer Programmteil nachgeladen.

3 Trainingsläufe

Man hat hier die Möglichkeit, ein kontrolliertes Training zu fahren, wobei nicht die Runden, sondern die Rundenzeiten zur Auswertung kommen. Dieser Programmteil ist hauptsächlich für die Großmodelle der Klassen 1:4 und 1:6 gedacht, bei denen es keine Vorläufe gibt. Je nach Grundeinstellung (3.7) können auch mehrere direkt hintereinander gefahrene Rundenzeiten zu Auswertung herangezogen werden (EFRA TW 1:10). Beim Eingeben des Datenverzeichnisses kann mit der Cursor Taste <ab> auf die letzten acht verwendeten Verzeichnisse zurückgegriffen werden.

3.1 Training fahren

Aus der Liste, welche dem Ablauf im Zeitplan entspricht, kann die zu fahrende Gruppe gewählt werden. Schon gefahrene Läufe sind an einem Haken <√> zu erkennen. Um den Lauf zu starten, der im Ablauf an erster Stelle der noch nicht gefahrenen Läufe steht, drückt man <Strg-Pos1>.

Will man den sogenannten "Sonderlauf" fahren, so muß dieser im Zeitplan enthalten sein. Der Sonderlauf wird bei der Erstellung der Rangliste nicht berücksichtigt und dient eigentlich einem kontrollierten Training, das nicht zur Auswertung kommt.

Während eines Lauf sind die Tasten <Druck>, <Pause> sowie der "Warmstart" mittels <Strg-Alt-Entf> gesperrt.

Start und Ende eines Laufs:

Durch Druck auf <F1> wird der Lauf gestartet. Der Lauf kann durch <Strg-F8> abgebrochen werden. Der Abbruch erfolgt erst nach Bestätigung durch die Taste <j>. Erfolgt diese Bestätigung nicht innerhalb von fünf Sekunden, geht der Lauf weiter. Die in diesen fünf Sekunden gefahrenen Runden werden nur bei Verwendung des AMB RS 232 Interface registriert. Nach der eingestellten Laufdauer, maximaler Rundenzahl oder durch den Tastendruck auf <Strg-E> wird der Lauf automatisch beendet und komplett abgebrochen, wenn alle Fahrer die letzte Runde vollendet haben oder die 'Wartezeit' überschritten wurde. Siehe dazu auch 3.7.

Unterschied zum normalen Lauf:

Beim ersten Überfahren der Schleife erscheint bei der Zeit "gestartet" (beim ersten Überfahren der Schleife hat man normalerweise die kürzeste Rundenzeit). Der Fahrer muß also mindestens zweimal über die Schleife fahren, bis er eine Runde(nzeit) erhält. Runden(zeiten) die schneller als die Zeit für die schnellste Runde sind, werden zwar gezählt, kommen aber nicht zur Auswertung.

Werden mehrere Runden hintereinander gewertet, so werden die Fahrer, welche nicht mindestens die Anzahl zu wertender Runden gefahren haben, nicht gewertet.

3.2 ändern

3.2.1 Trainingsläufe korrigieren

Es können nur Läufe korrigiert werden, die schon gefahren wurden. Nur diese sind auch in der Auswahlliste enthalten. Zuerst wird eingegeben, welche Startposition korrigiert werden soll. Um die Rundenzeiten zu korrigieren gibt man bei der Frage »Auswahl T,DIS,R« <R> ein. Anschließend werden alle Runden als Liste aufgeführt. Nun kann die zu korrigierende Runde ausgewählt und die Zeit in der Form <M.SS.T>, wobei führende Nullen weggelassen werden können, eingegeben werden. Wird nur <ENTER> gedrückt, so werden die Daten nicht verändert. Die naß/trocken-Kennung kann durch <Strg-W> verändert werden.

Gibt man bei der Frage »Auswahl T,DIS,R« <dis> ein, so wird der Fahrer für diesen Lauf disqualifiziert. Alle Rundenzeiten des Fahrers werden gelöscht und können nachträglich nicht wiederhergestellt werden.

Gibt man bei der Frage »Auswahl T« <tx> ein, wobei x für eine andere Fahrer Nummer steht, so werden die Rundenzeiten mit dem anderen Fahrer getauscht. Beispiel: Fahrer 3 wird korrigiert; <t5> tauscht nun die Rundenzeiten der Fahrer drei und fünf.

Die Änderungen werden erst wirksam, wenn der Lauf gespeichert wurde. Die Eingabemöglichkeit <DIS> oder <R> gibt es deshalb nur dann, wenn die Laufkorrektur über den Menüpunkt 3.2.1 aufgerufen wird, da ansonsten die Rundenzeiten in jedem Fall verändert werden.

3.2.2 Teilnehmer ändern

Alle Daten der Teilnehmer, können geändert werden (siehe dazu 1.5.1). Soll ein Teilnehmer in eine andere Klasse gesetzt werden, so muß dies vor dem Erstellen der Rangliste geschehen. Steht eine Gruppe auf dem Bildschirm, so gelangt man mit <Strg-A> in diesen Programmteil.

3.2.3 Trainingslaufreihenfolge ändern

Die Reihenfolge eines Trainingslaufs kann geändert werden (näheres siehe 4.2.3).

3.2.4 Datenverzeichnis wechseln

Das Datenverzeichnis kann gewechselt werden, um ein anderes Rennen zu starten. Mit der Cursor Taste <ab> kann auf die letzten acht verwendeten Verzeichnisse zurückgegriffen werden.

3.2.5 Laufdauer ändern

Man hat hier die Möglichkeit, für jede Gruppe eine eigene Laufdauer einzugeben. Wird die Laufdauer in der Grundeinstellung verändert, so bekommt automatisch jede Gruppe wieder die gleiche Laufzeit.

3.3 erstellen

3.3.1 Zeitplan erstellen

Ein Zeitplan kann erstellt werden. Soll die Fahrerbesprechung bzw. Senderabgabe nicht gedruckt werden, so gibt man als erstes Zeichen in der Uhrzeit ein <-> ein. Soll die Fahrerbesprechung vor der Senderabgabe stattfinden, so muß nur eine entsprechende Uhrzeit eingegeben werden, das Programm tauscht dann beim Ausdruck entsprechend. Bei Bedarf kann die Laufdauer und die Klasse, sofern mehrere Klassen vorhanden sind, mit ausgedruckt werden. Ist die Laufdauer der Gruppen unterschiedlich, so wird diese hinter der entsprechenden Gruppe gedruckt. Ein erstellter Zeitplan wird abgespeichert und kann später unter 3.4.6 nochmals gedruckt werden.

3.3.2 Rangliste erstellen

Nach einem Trainingslauf (aller Gruppen) kann eine Rangliste erstellt werden. Wird die Ranglistenerstellung vom Menü aufgerufen, muß bei der Frage 'welchen Trainingslauf' die Trainingslaufnummer eingegeben werden, bis zu der die Rangliste erstellen will. Die Rangliste des Sonderlaufs kann durch Eingabe der Trainingslaufnummer <s> erstellt werden.

Sollen nicht alle Trainingsläufe gewertet werden, so wird bei jedem Lauf gefragt, ob er gewertet werden soll. Will man eine Naß/Trocken-Wertung erreichen, so die Frage 'alle Trainingsläufe werten' mit <n>ein beantworten. Im Normalfall wird man aber vom Programm darauf hingewiesen, daß eine Naß/Trocken-Wertung durchzuführen ist.

Führt man eine Naß/Trocken-Wertung durch, so werden alle Trainingsläufe gewertet, wenn jede Gruppe einen Trockenlauf hat; bzw. nur die Naßläufe, wenn eine Gruppe keinen Trockenlauf hat (siehe DMC-Reglement).

Theoretisch ist es möglich, daß bei einer Naßlaufwertung eine Gruppe keinen Naßlauf hat; in diesem Fall wird man auf diesen besonderen Umstand hingewiesen und sollte eventuell einen Lauf dieser Gruppe als Naßlauf wiederholen.

Werden bei einer Rangliste nur die Naßläufe gewertet, so wird die Naß/Trocken-Tabelle bei der Rangliste nach allen Trainingsläufen mit ausgedruckt.

Hat ein Fahrer anschließend keinen gültigen Lauf, so erscheint er nicht in der Rangliste und wird auch in kein Finale eingeteilt.

Sind alle Trainingsläufe gefahren, so wird automatisch eine Rangliste erstellt. Anschließend kann diese eventuell korrigiert werden.

Im Datenverzeichnis befindet sich immer nur eine Rangliste. Zur Erstellung der Finalläufe ist es erforderlich, die Rangliste nach allen Trainingsläufen zu erstellen. Ist dies noch nicht geschehen, so erstellt das Programm die Rangliste automatisch.

Sind zwei oder mehrere Fahrer zeitgleich, so wird die zweitbeste (bzw. nächstbeste) Rundenzeit berücksichtigt.

Werden mehrere Runden hintereinander gewertet, so werden die Fahrer, welche nicht mindestens die Anzahl zu wertender Runden gefahren haben, nicht gewertet.

3.3.3 Sicherheitskopie erstellen

Das Datenverzeichnis kann auf ein anderes Laufwerk gesichert werden. Wird auf ein Diskettenlaufwerk gesichert, so muß die formatierte Diskette vor der Auswahl des Laufwerks eingelegt sein. Gesichert werden nur diejenigen Dateien, welche im Zielverzeichnis noch nicht vorhanden sind oder welche geändert wurden.

3.3.4 Finalläufe erstellen

Nach einer Rückfrage wird der Programmteil Finalläufe erstellen geladen um die Finalläufe zu erstellen (siehe 8.1.2).

3.4 drucken

3.4.1 Trainingsläufe drucken

Ein bereits gefahrener Trainingslauf einer beliebigen Gruppe kann nachträglich ausgedruckt werden. Sollen alle Läufe gedruckt werden, so bitte unter 3.4.5 nachsehen.

3.4.2 Rangliste drucken

Da sich nur eine Rangliste (die zuletzt erstellte) auf dem Datenträger befindet, kann auch nur diese ausgedruckt werden. Soll eine Rangliste nach einem anderen Trainingslauf ausgedruckt werden, so muß diese neu erstellt werden.

3.4.3 naß/trocken Tabelle drucken

Eine Tabelle aller Naß/Trocken-Wertungen wird gedruckt. Werden nur Naßläufe gewertet, so wird diese Tabelle auch bei der Rangliste gedruckt, wenn man die Rangliste nach allen Trainingsläufen druckt.

3.4.4 Finallaufaufstellung drucken

Nach einer Rückfrage wird der Programmteil Finalläufe erstellen geladen um die Finallaufaufstellung zu drucken (siehe 8.3).

3.4.5 alle Trainingsläufe automatisch drucken

Alle Trainingsläufe sowie die zuletzt erstellte Rangliste werden ausgedruckt.

3.4.6 Zeitplan drucken

Ein unter 3.3.1 erstellter Zeitplan kann ausgedruckt werden. Ist der Zeitplan noch nicht erstellt worden, so verzweigt das Programm nach 3.3.1.

Wurden die Trainingsläufe in ihrer Reihenfolge verändert (3.2.3), so kann der Zeitplan in einer gestaffelten Form gedruckt werden, sofern die Gruppen immer in Aufsteigender Reihenfolge am Start sind.

3.4.7 Demo-Gruppe drucken

Eventuell vorhandene Demo-Gruppen können nachträglich nochmals gedruckt werden. Durch die Taste <Entf> kann die gewählte Demo-Gruppe wieder gelöscht werden.

3.5 Demo-Gruppe fahren

Eine Demo-Gruppe kann gefahren werden. Das Ergebnis des Laufs wird abgespeichert und kann später unter 3.4.7 wieder ausgedruckt werden. Man kann den Namen des Laufs wählen. Drückt man bei der Eingabe der Teilnehmerzahl auf <F9>, dann bekommt jeder Fahrer den Namen Transponder x, wobei x für die Transpondernummer steht. Man kann aber auch jeden Fahrer direkt eingeben, um einen Lauf mit "vernünftigen" Daten zu erhalten. Wird das Programm mit dem Parameter /AUTO gestartet, lassen sich Demogruppen automatisch fahren. Näheres dazu siehe im Kapitel "Demogruppen automatisch fahren".

3.6 Interfacetest

Das Interface zur AMB sowie das Startsignal kann getestet werden. Durch die Taste <*> kann die Reihe Sternchen gelöscht werden.

3.7 Grundeinstellung

Zuerst wird die Zahl der Trainingsläufe (zwischen eins und dem in der Voreinstellung eingestellten Maximum) eingegeben.

Der Abbruch des Trainings kann auf drei verschiedene Arten erfolgen.

- 1) es wird nach einer bestimmten Zeit abgebrochen;
- 2) es wird abgebrochen, wenn ein Fahrer eine bestimmte Anzahl Runden erreicht hat;
- 3) es wird abgebrochen, wenn alle Fahrer eine bestimmte Anzahl Runden erreicht haben.

Bei 2) und 3) kann eine maximalen Laufdauer eingegeben werden, nach der dann auf jeden Fall abgebrochen wird.

Die Laufdauer kann zwischen einer und 1500 Minuten (25 Stunden) liegen.

Die Anzeigzeit muß in Sekunden eingegeben werden. Das PC-Interface hat eine variable Nachleuchtdauer von ca. ein bis sieben Sekunden; diese Zeit muß von der geforderten Zeit abgezogen werden. Will man z.B. eine Zeit von neun Sekunden erreichen, so darf bei einer Nachleuchtdauer von vier Sekunden eine Zeit von maximal fünf Sekunden eingegeben werden.

Wird die Frage 'Sperrre beim Start setzen' mit <n>ein beantwortet, so kann an jeder beliebigen Stelle im Kurs gestartet werden.

Um Abkürzungen bzw. Boxenstops nicht mit in die Wertung zu bringen, wird die Zeit für die normalerweise schnellste Runde eingegeben. Sind Rundenzeiten kürzer, so werden diese nicht gezählt.

Nun kann festgelegt werden, ob mehrere hintereinander gefahrene Runden gewertet werden. Zur Auswertung kommt die Zeit der schnellsten direkt hintereinander gefahrenen Runden. Dies bedeutet gleichzeitig aber, daß Fahrer, die diese Anzahl Runden (in einem Lauf) nicht gefahren sind, aus der Wertung fallen.

Es kann festgelegt werden, ob die erste Runde gewertet werden soll. Ist dies nicht der Fall, so erscheint beim ersten überfahren der Schleife "warm-up" anstelle von "gestartet". Erst beim zweiten überfahren der Schleife erscheint dann wie gewohnt "gestartet".

Weiterhin kann festgelegt werden, ob die schnellste Runde gewertet wird, wenn nur die schnellste Runde zählt.

Beim Ausdruck eines Laufs erscheint nur die Beste Rundenzeit. Je nach Papierbreite und Schriftgröße können auf Wunsch bis zu fünf Rundenzeiten gedruckt werden.

Fährt man mehrere Klassen, so hat man die Möglichkeit, die Rangliste gemischt ausgeben zu lassen. Dies hat nur Sinn wenn auch die Finalläufe gemischt gefahren werden.

Wird bei mehreren Klassen nicht gemischt, so kann die Rangliste so gedruckt werden, daß jede Klasse auf einer neuen Seite beginnt.

3.8 Ende / nachladen

Hier wird entweder das Programm beendet, oder ein anderer Programmteil nachgeladen.

4 Vorläufe

Hier werden die Vorläufe gefahren und die Finalläufe erstellt. Beim Eingeben des Datenverzeichnisses kann mit der Cursor Taste <ab> auf die letzten acht verwendeten Verzeichnisse zurückgegriffen werden.

4.1 Vorläufe fahren

Aus der Liste, welche dem Ablauf im Zeitplan entspricht, kann die zu fahrende Gruppe gewählt werden. Schon gefahrene Läufe sind an einem Haken <√> zu erkennen. Um den Lauf zu starten, der im Ablauf an erster Stelle der noch nicht gefahrenen Läufe steht, drückt man <Strg-Pos1>.

Will man den sogenannten "Sonderlauf" fahren, so muß dieser im Zeitplan enthalten sein. Der Sonderlauf wird bei der Erstellung der Rangliste nicht berücksichtigt und dient eigentlich einem kontrollierten Training, das nicht zur Auswertung kommt.

Während eines Lauf sind die Tasten <Druck>, <Pause> sowie der "Warmstart" mittels <Strg-Alt-Entf> gesperrt.

Start und Ende eines Laufs:

Durch Druck auf <F1> wird der Lauf gestartet. Der Lauf kann durch <Strg-F8> abgebrochen werden. Der Abbruch erfolgt erst nach Bestätigung durch die Taste <j>. Erfolgt diese Bestätigung nicht innerhalb von fünf Sekunden, geht der Lauf weiter. Die in diesen fünf Sekunden gefahrenen Runden werden nur bei Verwendung des AMB RS 232 Interface registriert. Nach der eingestellten Laufdauer oder durch den Tastendruck auf <Strg-E> wird der Lauf automatisch beendet und komplett abgebrochen, wenn alle Fahrer die letzte Runde vollendet haben oder die 'Wartezeit' überschritten wurde.

Besonderheit beim Einzelstart:

Beim Einzelstart muß der Zeitnehmer ebenfalls mit <F1> starten.

Unterschiede zum Normalstart: Der Lauf kann nicht mit <Strg-E> abgebrochen werden. Der Fahrer, der als erster über die Schleife fährt, startet die Uhr wieder neu. Nur diese Zeit ist vom Zeitnehmer zu sehen. Jedem Fahrer wird eine eigene Uhr zugeteilt, die beim ersten Überfahren der Schleife in Gang gesetzt wird (bei der Zeit erscheint "gestartet" bei dem jeweiligen Fahrer).

Hat ein beliebiger Fahrer die erste Runde vollendet, so werden automatisch alle Uhren gestartet, die noch nicht laufen. Ein Fahrer, der später startet, muß auf jeden Fall vor der Schleife beginnen, damit das Programm registriert, daß auch er am Start ist. Beim ersten Überfahren der Schleife erscheint bei der Zeit "gestartet". Nach der eingestellten Laufdauer muß dann noch jeder Fahrer so oft über die Schleife fahren, bis hinter seiner Zeit die Meldung "x fertig" (wobei x für die Nummer des Fahrers steht) erscheint. Je nach Voreinstellung (siehe 7.4.2) werden die bereits "fertigen" Fahrer auch in der ersten Bildschirmzeile ausgegeben.

4.2 ändern

Rangliste korrigieren

Soll die Rangliste verändert werden, so müssen die Vorläufe geändert und anschließend die Rangliste neu erstellt werden.

4.2.1 Vorläufe korrigieren

Es können nur Läufe korrigiert werden, die schon gefahren wurden. Nur diese sind auch in der Auswahlliste enthalten. Zuerst wird eingegeben, welche Startposition korrigiert werden soll. Nun muß die Zahl der Runden und die Zeit in der Form <HH.MM.SS.T>, wobei führende Nullen weggelassen werden können, eingegeben werden. Wird nur <ENTER> gedrückt, so werden die Daten nicht verändert. Die Rundenzahl Null oder ein Minuszeichen setzt auch automatisch die Zeit auf Null (Fahrer ist für diesen Lauf disqualifiziert). Die naß/trocken-Kennung kann durch <Strg-W> verändert werden.

Gibt man bei der Rundenzahl <dis> ein, so wird der Fahrer für diesen Lauf disqualifiziert. Alle Rundenzeiten des Fahrers werden gelöscht und können nachträglich nicht wiederhergestellt werden. Die Eingabemöglichkeit <dis> gibt es nur dann, wenn die Laufkorrektur über den Menüpunkt 4.2.1 aufgerufen wird, da ansonsten die Rundenzeiten in jedem Fall verändert werden.

Gibt man bei der Rundenzahl <tx> ein, wobei x für eine andere Fahrer Nummer steht, so werden die Runden, die Gesamtzeit und die Rundenzeiten mit dem anderen Fahrer getauscht. Beispiel: Fahrer 3 wird korrigiert; <t5> tauscht nun die Runden, die Gesamtzeit und die Rundenzeiten der Fahrer drei und fünf.

Gibt man bei der Rundenzahl als erstes Zeichen <\> ein, so wird dem Fahrer die letzte Runde, die ihm gezählt wurde, abgezogen. Dies funktioniert nur dann, wenn auch die Rundenzeiten des entsprechenden Laufs vorhanden sind, da die Gesamtzeit des betreffenden Fahrers um die Zeit der letzten Runde(nzeit) verringert wird. Die letzte Runde erscheint dann auch nicht mehr in der Rundenzeitentabelle, da sie aus dieser entfernt wird.

Gibt man bei der Rundenzahl als erstes Zeichen <=> ein, so wird dem Fahrer die Rundenzahl und Zeit zugeordnet, die sich anhand der Rundenzeiten errechnen läßt. Wurde vorher durch <\> eine Runde gestrichen, so kann diese nicht mitberücksichtigt werden, da diese aus der Rundenzeitentabelle gestrichen wird.

Wurden die Runden eines Fahrers noch nicht korrigiert, so hat man durch die Eingabe von <#> die Möglichkeit, diesem Fahrer eine Strafzeit in Höhe der in der Voreinstellung (7.4.2) eingegebenen Standardstrafzeit zu geben. Will man eine andere Strafzeit vergeben, so gibt man die Sekunden gefolgt von <#> ein. Übersteigt danach die Überzeit die Rundenzeit der letzten Runde, so wird diese Runde und die Rundenzeit vom Ergebnis abgezogen (siehe dazu 7.4.2).

4.2.2 Teilnehmer ändern

Alle Daten der Teilnehmer, können geändert werden (siehe dazu 1.5.1). Soll ein Teilnehmer in eine andere Klasse gesetzt werden, so muß dies vor dem Erstellen der Rangliste geschehen. Steht eine Gruppe auf dem Bildschirm, so gelangt man mit <Strg-A> in diesen Programmteil.

4.2.3 Vorlaufreihenfolge ändern

Die Reihenfolge eines Vorlaufs kann geändert werden. Im EFRA-Reglement 1:8 Offroad wird nicht jeder Vorlauf mit der ersten Gruppe gestartet. Folgende Reihenfolge der Vorläufe ist zu beachten:

1. Vorlauf: 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12
2. Vorlauf: 5,6,7,8,9,10,11,12,1,2,3,4
3. Vorlauf: 9,10,11,12,1,2,3,4,5,6,7,8
4. Vorlauf: 12,11,10,9,8,7,6,5,4,3,2,1

Im DMC-Reglement OR / ORE wird nach folgender Reihenfolge gefahren:

1. Vorlauf: 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12
2. Vorlauf: 4,5,6,7,8,9,10,11,12,1,2,3
3. Vorlauf: 7,8,9,10,11,12,1,2,3,4,5,6
4. Vorlauf: 12,11,10,9,8,7,6,5,4,3,2,1

Diese Aufstellung erreicht man durch die eingabe von <o>

Bei Elektrorennen hat sich wegen der Ladezeiten folgende Reihenfolge als sehr brauchbar erwiesen:

1. Vorlauf: 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12
2. Vorlauf: 4,5,6,7,8,9,10,11,12,1,2,3
3. Vorlauf: 7,8,9,10,11,12,1,2,3,4,5,6
4. Vorlauf: 11,12,1,2,3,4,5,6,7,8,9,10

Diese Aufstellung erreicht man durch die eingabe von <e>

Um flexibler zu sein, kann man für jeden Vorlauf eine beliebige Reihenfolge eingeben. Diese Reihenfolge wird dann im Zeitplan ausgedruckt und die Startzeiten der einzelnen Gruppen auch richtig ausgegeben. Durch die Eingabe von <n> kann die Reihenfolge wieder auf 1,2,3... für jeden Vorlauf eingestellt werden. Gibt man <o> oder <e> ein, so wird versucht, je nach Vorlauf- und Gruppenanzahl eine Reihenfolge zu berechnen, die ein Wechseln nach Art der obigen Beispiele ergibt.

4.2.4 Datenverzeichnis wechseln

Das Datenverzeichnis kann gewechselt werden, um ein anderes Rennen zu starten. Mit der Cursor Taste <ab> kann auf die acht zuletzt verwendeten Verzeichnisse zurückgegriffen werden.

4.2.5 Laufdauer ändern

Man hat hier die Möglichkeit, für jede Gruppe eine eigene Laufdauer einzugeben. Wird die Laufdauer in der Grundeinstellung verändert, so bekommt automatisch jede Gruppe wieder die gleiche Laufzeit.

4.2.6 besten Vorlauf bestrafen

Der beste Vorlauf eines Teilnehmers kann mit einer Strafe von einer Runde belegt werden. Werden mehrere Strafen für den gleichen Fahrer verteilt, so wird jeweils der nächstbeste Vorlauf bestraft. Beim Ausdruck der Rangliste mit allen Läufen werden vorhandenen Strafen vermerkt.

4.2.7 Frequenzkontrolle Finalläufe

Nach dem Erstellen der Finalläufe kann ein beliebiges Finale auf dem Bildschirm dargestellt werden. Bestehen in diesem Finale Frequenzprobleme, so kann der entsprechende Fahrer durch Eingabe der Transpondernummer geändert oder durch <*> die noch freien Frequenzen in diesem Finale angezeigt werden. Erläuterung dazu siehe "Freie Frequenzen".

4.3 erstellen

4.3.1 Zeitplan erstellen

Ein Zeitplan kann erstellt werden. Soll die Fahrerbesprechung bzw. Senderabgabe nicht gedruckt werden, so gibt man als erstes Zeichen in der Uhrzeit ein <-> ein. Soll die Fahrerbesprechung vor der Senderabgabe stattfinden, so muß nur eine entsprechende Uhrzeit eingegeben werden, das Programm tauscht dann beim Ausdruck entsprechend. Bei Bedarf kann die Laufdauer und die Klasse, sofern mehrere Klassen vorhanden sind, mit ausgedruckt werden. Ist die Laufdauer der Gruppen unterschiedlich, so wird diese hinter der entsprechenden Gruppe gedruckt. Ein erstellter Zeitplan wird abgespeichert und kann später unter 4.4.7 nochmals gedruckt werden.

4.3.2 Rangliste erstellen

Nach einem Vorlauf (aller Gruppen) kann eine Rangliste erstellt werden. Wird die Ranglistenerstellung vom Menü aufgerufen, muß bei der Frage 'welchen Vorlauf' die Vorlaufnummer eingegeben werden, bis zu der die Rangliste erstellt werden soll. Die Rangliste des Sonderlaufs kann durch Eingabe der Vorlaufnummer <s> erstellt werden.

Sollen nicht alle Vorläufe gewertet werden, so wird bei jedem Lauf gefragt, ob er gewertet werden soll. Will man eine Naß/Trocken-Wertung erreichen, so die Frage 'alle Vorläufe werten' mit <n>ein beantworten. Im Normalfall wird man aber vom Programm darauf hingewiesen, daß eine Naß/Trocken-Wertung durchzuführen ist.

Führt man eine Naß/Trocken-Wertung durch, so werden alle Vorläufe gewertet, wenn jede Gruppe einen Trockenlauf hat; bzw. nur die Naßläufe, wenn eine Gruppe keinen Trockenlauf hat (siehe DMC-Reglement). Theoretisch ist es möglich, daß bei einer Naßlaufwertung eine Gruppe keinen Naßlauf hat; in diesem Fall wird man auf diesen besonderen Umstand hingewiesen und sollte eventuell einen Lauf dieser Gruppe als Naßlauf wiederholen.

Werden bei einer Rangliste nur die Naßläufe gewertet, so wird die Naß/Trocken-Tabelle bei der Rangliste nach allen Vorläufen mit ausgedruckt.

Hat ein Fahrer anschließend keinen gültigen Lauf, so erscheint er nicht in der Rangliste und wird auch in kein Finale eingeteilt.

Wurden Strafen für Fahrer vergeben, so wird abgefragt, ob diese Strafen auch berücksichtigt werden sollen. Laut DMC-Reglement wird bei Nichteinnehmen des Helferpostens der beste Vorlauf mit einer Runde Abzug bestraft. Im EFRA-Reglement wird im normalfall der beste Vorlauf gestrichen. Dies wird hier ebenfalls abgefragt.

Sind alle Vorläufe gefahren, so wird automatisch eine Vorlauf Rangliste erstellt. Anschließend kann diese eventuell korrigiert werden.

Im Datenverzeichnis befindet sich immer nur eine Rangliste. Zur Erstellung der Finalläufe ist es erforderlich, die Rangliste nach allen Vorläufen zu erstellen. Ist dies noch nicht geschehen, so erstellt das Programm die Rangliste automatisch.

Sind zwei oder mehrere Fahrer runden- und zeitgleich, so wird der zweit- bzw. nächstbeste Vorlauf berücksichtigt.

Wird nach ÖFMAV-Reglement (ohne Punkteregelung) ausgewertet, so entscheidet bei Runden- und Zeitgleichheit des besten Vorlaufs, welcher zuerst gefahren wurde. War dies im gleichen Vorlaufdurchgang, so zählt der zweitbeste Vorlauf.

Werden die Vorläufe nach dem Punktesystem (DMC Elektro und EFRA Elektro-Reglement) ausgewertet, so ist folgendes zu beachten: Es sind derzeit fünf verschiedene Systeme in Erprobung. Generell gilt, daß der Rang eines einzelnen Vorlaufdurchgangs zur Auswertung kommt. Hat ein Fahrer mehrmals den gleichen Rang, so zählt der Rang der durch das beste Ergebnis zustande kam. Werden mehrere Vorläufe gewertet, so gibt es Punkte für den Rang, diese Punkte werden addiert. Es kann eine Punktetabelle (7.4.6) oder eine Berechnung der Punkte anhand der Teilnehmerzahl (DMC / EFRA) verwendet werden.

Im Falle einer Punktgleichheit zählt bei Modus 1 (Elektro) das Ergebnis, dessen bester Rang zur Auswertung kam, bei Modus 2 (Verbrenner) das beste Ergebnis des Fahrers überhaupt. Bei Modus 3 und 5 wird bei Punktgleichheit der Rang des nächsten Laufs zu Auswertung verwendet. Bei Modus 4 kommt das EFRA-Reglement zur Auswertung. Sollte dann immer noch kein Unterschied vorliegen entscheidet das beste Ergebnis nach Runden und Zeit.

Wird nicht mit einer Punktetabelle gearbeitet und es werden mehrere Läufe zur Auswertung herangezogen (z.B. die zwei besten Placierungen werden gewertet), so bekommt der Fahrer für Rang 1 soviel Punkte, wie Fahrer an dem gesamten Rennen teilnehmen. Rang 2 erhält einen Punkt weniger, Rang 3 wiederum einen Punkt weniger, und so weiter. Diese Punkte werden addiert, wer die meisten Punkte hat liegt vorn. Bei Modus 5 (DMC) erhält dann Rang 1 einen Bonuspunkt.

Im EFRA-Reglement (Modus 4 ohne Punktetabelle!) gibt es für den besten Rang 0 Punkte, für den zweiten Rang 2 Punkte, für den dritten Rang 3 Punkte usw. Hat ein Fahrer nur einen Lauf absolviert, erhält für den zweiten die Maximalpunktzahl. Diese entspricht der Anzahl der Teilnehmer in der Gruppeneinteilung aufgerundet auf die nächsten 10 (34 Teilnehmer ergibt 40 Punkte; 50 Teilnehmer ergibt 60 Punkte).

Eine Naß/Trocken-Wertung ist in diesem System dann nicht mehr möglich. Wurde ein Vorlaufdurchgang nicht komplett gefahren, so wird meistens der ganze Vorlauf nicht gewertet. Diese Möglichkeit besteht nach wie vor durch die Abfrage 'alle Vorläufe werten'. Im Gegensatz zur normalen Auswertung werden danach aber weder eine Naß/Trocken-Wertung angeboten, noch werden die einzelnen Gruppen abgefragt.

4.3.3 Sicherheitskopie erstellen

Das Datenverzeichnis kann auf ein anderes Laufwerk gesichert werden. Wird auf ein Diskettenlaufwerk gesichert, so muß die formatierte Diskette vor der Auswahl des Laufwerks eingelegt sein. Gesichert werden nur diejenigen Dateien, welche im Zielverzeichnis noch nicht vorhanden sind oder welche geändert wurden.

4.3.4 Finalläufe erstellen

Nach einer Rückfrage wird der Programmteil Finalläufe erstellen geladen um die Finalläufe zu erstellen (siehe 8.1.2).

4.3.5 Finale für 2. Rennen erstellen

Nach einer Rückfrage wird der Programmteil Finalläufe erstellen geladen um die Finalläufe für das 2. Rennen zu erstellen (siehe 8.1.3).

4.3.6 Zwischenauswertung erstellen

Ist mehr als eine Klasse am Start, so kann hier eine Zwischenauswertung für eine einzelne Klasse erstellt werden. Werden anschließend Finalläufe erstellt, erscheint auch nur diese Klasse, da die Ranglisten der anderen Klassen gelöscht werden. Das bedeutet, daß vor dem endgültigen Erstellen der Finalläufe eine komplette Rangliste (4.3.2) erstellt werden muß. Die Rangliste für die Startreihenfolge des Einzelstarts wird durch die Zwischenauswertung nicht verändert.

4.4 drucken

4.4.1 Vorläufe drucken

Ein bereits gefahrener Vorlauf einer beliebigen Gruppe kann nachträglich ausgedruckt werden. Sollen alle Läufe gedruckt werden, so bitte unter 4.4.6 nachsehen.

4.4.2 Rangliste drucken

Die Rangliste wird ausgedruckt. Bei jedem Fahrer erscheint nur der beste Vorlauf. Da sich nur eine Rangliste (die zuletzt erstellte) auf dem Datenträger befindet, kann auch nur diese ausgedruckt werden. Soll eine Rangliste nach einem anderen Vorlauf ausgedruckt werden, so muß diese neu erstellt werden.

4.4.3 Rangliste drucken (alle Läufe)

Die Rangliste wird ausgedruckt. Bei jedem Fahrer werden alle gefahrenen Läufe sowie der beste Vorlauf ausgedruckt. Zusätzlich wird der beste Vorlauf unterstrichen. Wurden nur Naßläufe gewertet, so werden die Trockenläufe in der "Sonderschrift" dargestellt. Da sich nur eine Rangliste (die zuletzt erstellte) auf dem Datenträger befindet, kann auch nur diese ausgedruckt werden. Soll eine Rangliste nach einem anderen Vorlauf ausgedruckt werden, so muß diese neu erstellt werden.

4.4.4 naß/trocken Tabelle drucken

Eine Tabelle aller Naß/Trocken-Wertungen wird gedruckt. Werden nur Naßläufe gewertet, so wird diese Tabelle auch bei der Rangliste gedruckt, wenn man die Rangliste nach allen Vorläufen druckt.

4.4.5 Finallaufaufstellung drucken

Nach einer Rückfrage wird der Programmteil Finalläufe erstellen geladen um die Finallaufaufstellung zu drucken (siehe 8.3).

4.4.6 alle Vorläufe automatisch drucken

Alle Vorläufe sowie die zuletzt erstellte Rangliste werden ausgedruckt.

4.4.7 Zeitplan drucken

Ein unter 4.3.1. erstellter Zeitplan kann ausgedruckt werden. Ist der Zeitplan noch nicht erstellt worden, so verzweigt das Programm nach 4.3.1. Wurden die Vorläufe in ihrer Reihenfolge verändert (4.2.3), so kann der Zeitplan in einer gestaffelten Form gedruckt werden, sofern die Gruppen immer in Aufsteigender Reihenfolge am Start sind.

4.4.8 Demo-Gruppe drucken

Eventuell vorhandene Demo-Gruppen können nachträglich nochmals gedruckt werden. Hier können auch die Demo-Gruppen der Finalläufe (erkennbar am eingeklammerten Z) ausgedruckt werden. Durch die Taste <Entf> kann die gewählte Demo-Gruppe wieder gelöscht werden.

Wird eine Demo-Gruppe gedruckt, bei der die Einstellung "Startweise" bzw. "erste Runde zählen" abweicht, so muß anschließend die Grundeinstellung (4.7) wiederholt werden.

4.5 Demo-Gruppe fahren

Eine Demo-Gruppe kann gefahren werden. Das Ergebnis des Laufs wird abgespeichert und kann später unter 4.4.8 oder 5.4.5. wieder ausgedruckt werden. Man kann den Namen des Laufs wählen. Drückt man bei der Eingabe der Teilnehmerzahl auf <F9>, dann bekommt jeder Fahrer den Namen Transponder x, wobei x für die Transpondernummer steht. Man kann aber auch jeden Fahrer direkt eingeben, um einen Lauf mit "vernünftigen" Daten zu erhalten. Wird das Programm mit dem Parameter /AUTOV gestartet, lassen sich Demogruppen automatisch fahren. Näheres dazu siehe im Kapitel "Demogruppen automatisch fahren".

4.6 Interfacetest

Das Interface zur AMB sowie das Startsignal kann getestet werden. Durch die Taste <*> kann die Reihe Sternchen gelöscht werden.

4.7 Grundeinstellung

Zuerst wird die Zahl der Vorläufe (zwischen eins und dem in der Voreinstellung eingestellten Maximum), sowie die Zahl der zu wertenden Vorläufe (bei Verbrenner einer, nämlich der beste; bei Elektro zwei, nämlich die beiden besten) eingegeben.

Nun hat man die Möglichkeit, die Vorläufe auf verschiedene Arten auszuwerten zu lassen. Wird nach Punktesystem gefahren, so kann entweder eine eingegebene Punktetabelle verwendet oder die Punkte anhand der Teilnehmerzahl berechnet werden (wie bei Elektro DMC / EFRA). Wird nicht nach Punktesystem gefahren und es wird nur der beste Vorlauf gewertet, so besteht die Möglichkeit, die Vorläufe nach dem ÖFMAV-Reglement (Verbrenner) auszuwerten. Näheres dazu siehe unter 4.3.2.

Anschließend gibt man die Art des Laufabbruchs ein. Hierbei bestehen vier verschiedene Möglichkeiten: 1) es wird nach einer bestimmten Zeit abgebrochen; 2) es wird abgebrochen, wenn ein Fahrer eine bestimmte Anzahl Runden erreicht hat; 3) es wird abgebrochen, wenn alle Fahrer eine bestimmte Anzahl Runden erreicht haben; 4) es wird zuerst auf Zeit, dann nach Runden gefahren. Bei 2) und 3) kann eine maximale Laufdauer eingegeben werden, nach der dann auf jeden Fall abgebrochen wird.

Bei 3) werden im Gegensatz zum Einzelstart die Uhren nicht gestartet, wenn ein Fahrer eine Runde vollendet hat. Die Uhr des einzelnen Teilnehmers startet mit dem ersten Überfahren der Zählschleife und stoppt bei Erreichen der maximalen Rundenzahl oder wenn die maximale Laufdauer erreicht ist.

Bei 4) wird das Rennen zuerst auf Zeit gefahren. Wenn der führende die Zeit absolviert hat, wird das Rennen nach der eingestellten Anzahl Runden beendet. Wird Null Runden eingegeben, so hat jeder Fahrer als Laufdauer die Zeit des Siegers plus seiner Zeit zur Vollendung der letzten Runde.

Bei Abbruch nach 1) gibt man anschließend die Art des Starts ein. Hier kann zwischen Einzel- und Massenstart gewählt werden.

Wird nach Runden oder Zeit und Runden abgebrochen, so muß jetzt eingegeben werden, wieviel Runden maximal gefahren werden.

Anschließend wird Laufdauer gewählt. Diese kann beim Einzelstart zwischen einer und 60 Minuten, beim Massenstart zwischen einer und 1500 Minuten (=25 Stunden) liegen. Wird nur nach Runden gefahren, so kann ebenfalls eine maximale Laufdauer eingegeben werden, nach welcher der Lauf in jedem Fall abgebrochen wird.

Die Anzeigezeit muß in Sekunden eingegeben werden. Das PC-Interface hat eine variable Nachleuchtdauer von ca. ein bis sieben Sekunden; diese Zeit muß von der geforderten Zeit abgezogen werden. Will man z.B. eine Zeit von neun Sekunden erreichen, so darf bei einer Nachleuchtdauer von vier Sekunden eine Zeit von maximal fünf Sekunden eingegeben werden.

Wird mit Massenstart gestartet, so kann das Zählen der ersten Runde unterdrückt werden. Dies ist nützlich, wenn direkt vor der Schleife gestartet wird und man keine Runden mit extrem kurzen Rundenzeiten haben möchte.

Um Abkürzungen bzw. Boxenstops nicht mit in die Wertung zu bringen, wird die Zeit für die normalerweise schnellste Runde eingegeben. Sind Rundenzeiten kürzer, so werden diese nicht gezählt.

Sind mehrere Klassen am Start, dann kann die Rangliste so gedruckt werden, daß jede Klasse auf einer neuen Seite beginnt.

4.8 Ende / nachladen

Hier wird entweder das Programm beendet, oder ein anderer Programmteil nachgeladen.

5 Finalläufe

Hier werden die Finalläufe gefahren und die Endergebnisliste erstellt. Beim Eingeben des Datenverzeichnisses kann mit der Cursor Taste <ab> auf die letzten acht verwendeten Verzeichnisse zurückgegriffen werden.

Wird nach einem Aufsteigerreglement gefahren, so kann beim Ersten Aufruf des Programmteils nach dem Erstellen der Finalläufe festgelegt werden, mit welchem Finale gestartet werden soll. Normalerweise startet das Programm mit dem 1/x B-Finale (1/x A-Finale bei EFRA-Bezeichnung). Man hat nun die Möglichkeit, mit dem 1/x A-Finale (1/x B-Finale bei EFRA-Bezeichnung) zu starten.

5.1 Finalläufe fahren

Aus der Liste, welche dem Ablauf im Zeitplan entspricht, kann das zu fahrende Finale gewählt werden. Schon gefahrene Läufe sind an einem Haken <√> zu erkennen. Um den Lauf zu starten, der im Ablauf an erster Stelle der noch nicht gefahrenen Läufe steht, drückt man <Strg-Pos1>.

Während eines Lauf sind die Tasten <Druck>, <Pause> sowie der "Warmstart" mittels <Strg-Alt-Entf> gesperrt.

Start und Ende eines Laufs siehe 4.1.

Wird kein Einzelstart gefahren, so kann bei den Finalläufen der Lauf durch <Strg-N> neutralisiert werden. Das bedeutet, das die Zeit sofort stehen bleibt, und die Rundenzählung unterbrochen wird. Der Lauf kann durch <F1> fortgesetzt werden. Mit der Tastenkombination <Strg-P> kann man eine Pause einlegen; das heißt, jeder Fahrer muß seine Runde beenden, dann bleibt die Zeit stehen. Das Rennen wird ebenfalls durch <F1> fortgesetzt. Diese Funktionen sind nur im Notfall zu verwenden, da die Daten während der Pause nicht abgespeichert werden!

Verbrenner / Aufsteiger-Reglement:

Es werden immer abwechselnd B- und A-Finale gefahren. Die Auswertung erfolgt automatisch und wird immer mit ausgedruckt. Es steigen immer der Erst- und Zweitplatzierte (bzw. auch der Dritt- und Viertplatzierte, je nach Zahl der Aufsteiger) auf.

Elektro / Heart of America:

Je nach Zahl der Finalläufe wird meistens mit dem 1. A-Finale gestartet. Der genaue Ablauf ist dem Rennablauf zu entnehmen, da dieser sich je nach Anzahl der Teilnehmer, Klassen und Anzahl der jeweiligen Finalläufe ändert.

Die Reihenfolge der Finalläufe kann unter 5.2.3 geändert werden. Der Ablauf kann auch dem Zeitplan entnommen werden.

5.2 ändern

5.2.1 Finalläufe korrigieren

Es können nur Läufe korrigiert werden, die schon gefahren wurden. Zuerst wird eingegeben, welche Startposition korrigiert werden soll. Nun muß die Zahl der Runden und die Zeit in der Form <HH.MM.SS.T>, wobei führende Nullen weggelassen werden können, eingegeben werden. Wird nur <ENTER> gedrückt, so werden die Daten nicht verändert. Die Rundenzahl Null oder ein Minuszeichen setzt auch automatisch die Zeit auf Null (Fahrer ist für diesen Lauf disqualifiziert). Die naß/trocken-Kennung kann durch <Strg-W> verändert werden.

Gibt man bei der Rundenzahl <dis> ein, so wird der Fahrer für diesen Lauf disqualifiziert. Alle Rundenzeiten des Fahrers werden gelöscht und können nachträglich nicht wiederhergestellt werden. Die Eingabemöglichkeit <dis> gibt es nur dann, wenn die Laufkorrektur über den Menüpunkt 5.2.1 aufgerufen wird, da ansonsten die Rundenzeiten in jedem Fall verändert werden.

Gibt man bei der Rundenzahl <tx> ein, wobei x für eine andere Fahrer Nummer steht, so werden die Runden, die Gesamtzeit und die Rundenzeiten mit dem anderen Fahrer getauscht. Beispiel: Fahrer 3 wird korrigiert; <t5> tauscht nun die Runden, die Gesamtzeit und die Rundenzeiten der Fahrer drei und fünf.

Gibt man bei der Rundenzahl als erstes Zeichen <\> ein, so wird dem Fahrer die letzte Runde, die ihm gezählt wurde, abgezogen. Dies funktioniert nur dann, wenn auch die Rundenzeiten des entsprechenden Laufs vorhanden sind, da die Gesamtzeit des betreffenden Fahrers um die Zeit der letzten Runde verringert wird. Die letzte Runde erscheint dann auch nicht mehr in der Rundenzeitentabelle, da sie aus dieser entfernt wird.

Gibt man bei der Rundenzahl als erstes Zeichen <=> ein, so wird dem Fahrer die Rundenzahl und Zeit zugeordnet, die sich Anhand der Rundenzeiten errechnen läßt. Wurde vorher durch <\> eine Runde gestrichen, so kann diese nicht mitberücksichtigt werden, da diese aus der Rundenzeitentabelle gestrichen wird.

Wurden die Runden eines Fahrers noch nicht korrigiert, so hat man durch die Eingabe von <#> die Möglichkeit, diesem Fahrer eine Strafzeit in Höhe der in der Voreinstellung (7.4.2) eingegebenen Standardstrafzeit zu geben. Will man eine andere Strafzeit vergeben, so gibt man die Sekunden gefolgt von <#> ein. Übersteigt danach die Überzeit die Rundenzeit der letzten Runde, so wird diese Runde und die Rundenzeit vom Ergebnis abgezogen (siehe dazu 7.4.2).

Wird nach einem Aufsteigerreglement gefahren, so wird nach dem Ausdruck des Laufs auch das nächste Finale berechnet und ausgedruckt. Wird mit Frequenzen gearbeitet und es bestehen Frequenzprobleme in dem neuen Finallauf, so werden auch die noch freien Frequenzen ausgedruckt. Erläuterung dazu siehe "Freie Frequenzen".

5.2.2 Teilnehmer ändern

Alle Daten der Teilnehmer, außer der Klasse, können geändert werden (siehe dazu 1.5.1). Wird die Punktevergabe eines Teilnehmers geändert, so ist 5.3.2 zu beachten. Steht eine Gruppe auf dem Bildschirm, so gelangt man mit <Strg-A> in diesen Programmteil.

5.2.3 Rennablauf ändern

Hier hat man hier die Möglichkeit, den Rennablauf in gewissen Grenzen zu ändern. Es ist z.B. nicht möglich, das 3. A-Finale vor dem 2. A-Finale zu fahren. Ebenso läßt sich beispielsweise das 1/4 A-Finale nicht vor dem 1/8 A-Finale fahren.

Mit der Taste <Einf> können beliebig viele Pausen von einer bis 60 Minuten eingefügt werden.

Mit der Tastenkombination <Alt-I> oder durch ändern der Finallaufanzahl (5.2.6) kann der vom Programm berechnete Ablauf neu geschrieben werden. Eventuell vorhandene Pausen werden gelöscht.

Die B,C,D.-Finale der "Aufsteiger"-Reglements können gelöscht werden, indem man sie zum Verschieben anwählt und anschließend <Entf> drückt. Das Finale wird dann aus der Liste entfernt, nicht gefahren und beim Erstellen der Endergebnisliste nicht berücksichtigt.

5.2.4 Datenverzeichnis wechseln

Das Datenverzeichnis kann gewechselt werden, um ein anderes Rennen zu starten. Mit der Cursor Taste <ab> kann auf die acht zuletzt verwendeten Verzeichnisse zurückgegriffen werden.

5.2.5 Laufdauer ändern

Man hat hier die Möglichkeit, für jede Finalgruppe eine eigene Laufdauer einzugeben. Wird die Laufdauer in der Grundeinstellung verändert, so bekommt automatisch jeder Finallauf wieder die gleiche Laufzeit.

Die Laufdauer der B-,C-,D-... Finale der Aufsteigerreglements entsprechen denen des zugehörigen A und B Finale. Soll eine andere Laufdauer gefahren werden, so ist diese vor dem Start des Laufs einzustellen.

5.2.6 Finallaufanzahl ändern

Heart of America (Reglement 5):

Jedes Finale kann maximal dreimal gefahren werden. Für jede Klasse kann die Zahl der jeweiligen Finalläufe eingegeben werden. Die Anzahl der niedrigeren Finale (z.B D-Finale) kann nicht größer sein als die der Höheren (z.B. C-Finale). Die Anzahl der gewerteten Läufe wird erst bei der Erstellung der Ergebnisliste abgefragt.

DMC 87 (Abs. K13 berücksichtigt / Reglement 2):

Das Finale kann maximal dreimal gefahren werden (EFRA). Die Anzahl der gewerteten Läufe wird erst bei der Erstellung der Ergebnisliste abgefragt.

5.2.7 besten Finallauf bestrafen(nur bei Reglement Heart of America)

Der beste Finallauf eines Teilnehmers kann mit einer Strafe von einer Runde belegt werden. Werden mehrere Strafen für den gleichen Fahrer verteilt, so wird jeweils der nächstbeste Finallauf bestraft. Beim Ausdruck der Ergebnisliste wird das danach berechnete Finalergebnis ausgedruckt. Die Strafen von den Vorläufen bleiben unberücksichtigt.

Wird nach "Punktsystem" gefahren, so wird als Strafe ein Punkt auf das beste Resultat addiert (bzw. subtrahiert, wenn der erste Platz mehr Punkte erhält als der letzte).

5.3 erstellen

5.3.1 Zeitplan erstellen

Ein Zeitplan kann erstellt werden. Soll die Siegerehrung bzw. die Zeiten nicht gedruckt werden, so gibt man als erstes Zeichen in der Uhrzeit <-> oder <00:00> als Zeit ein. Bei Bedarf kann die Laufdauer mit ausgedruckt werden. Ist die Laufdauer der Finale unterschiedlich, so wird diese hinter dem entsprechenden Finale gedruckt.

Wird nach Heart-of-America (Reglement 5) gefahren, so kann der Mindestabstand der Finalläufe festgelegt werden. Dies bedeutet, daß z.B. bei einem Mindestabstand von 60 Minuten, das 2. A-Finale mindestens eine Stunde nach dem Start des 1. A-Finale der gleichen Klasse startet.

Bei den Aufsteigerreglements (1-4) kann die Auszeit für die 1/2-Finale und den Endlauf berücksichtigt werden. In diesem Fall wird nach dem entsprechenden Finale eine um zehn Minuten größere Pause eingefügt, da dann ja das nächste Finale offiziell zehn Minuten später gestartet wird.

Ein erstellter Zeitplan wird abgespeichert und kann später unter 5.4.4 nochmals gedruckt werden.

Der Ablauf der Finalläufe kann unter 5.2.3 geändert werden. Sollen die Läufe kurzfristig in einer anderen Reihenfolge gefahren werden, so können diese auch vom Menü aufgerufen werden.

5.3.2 Endergebnis erstellen

Das Endergebnis wird erstellt (eine Zwischenauswertung ist ebenfalls möglich). Wird nach dem Erstellen der Ergebnisliste ein Finale korrigiert bzw. nochmals gefahren, so werden die Ergebnisdateien gelöscht.

Die Datei "WERTUNGx.DMC" wird erstellt, wenn der Startparameter /DMC angegeben wurde und mit der DMC-Datei gearbeitet wird.

Punktevergabe:

Werden nicht für alle Fahrer Punkte vergeben, so muß die Ergebnisliste nach einer Änderung eines Teilnehmer bezüglich der Punktevergabe neu erstellt werden, wenn die Datei für die Rangliste (6.2.2) oder die DMC-Verwaltung verwendet wird. Beim Drucken der Ergebnisliste wird die Änderung sofort berücksichtigt.

Elektro / Heart of America:

Wurden diverse Finale mehrmals gefahren, so hat man die Möglichkeit, zu wählen, wieviel Finale jeweils gewertet werden sollen. Drückt man hierbei auf <F9>, so werden die restlichen Finale mit einem Streichergebnis ausgewertet. Soll ein bestimmter Finallauf nicht gewertet werden, so muß dieser gelöscht werden, indem man den betreffenden Lauf nochmals startet, sofort abbricht und anschließend wertet. Sind Fahrer Runden- und Zeitgleich, so muß man entscheiden, ob das Streichresultat (DMC-Reglement) oder der beste Vorlauf zur Auswertung herangezogen werden soll (entfällt bei der Punkteregelung, da dort das Streichresultat verwendet wird).

Wird bei der Voreinstellung (7.4.2) die DMC-Punkteregelung eingestellt, so werden für die Finalläufe Punkte vergeben. Platz 1 erhält hierbei einen Punkt, Platz 2 zwei Punkte usw. Ein Fahrer der nicht am Start war erhält nach DMC-Reglement einen Punkt mehr, wie Fahrer im entsprechenden Finale eingeteilt wurden, im anderen Fall (Punkte für nichtgestartete Fahrer nach DMC-Reglement = nein) werden ihm zehn Punkte (EFRA-Reglement) zugeteilt.

Wurde ein Finale zweimal gefahren, so besteht bei Punktegleichheit die Möglichkeit, die Runden und Zeit des besten Finallaufs zur Auswertung heranzuziehen.

Wird nicht nach DMC-Punkteregelung gefahren, so hat man im Falle, daß nicht alle Finalläufe, welche mehrmals gefahren wurden, unter gleichen Witterungsbedingungen stattfanden, die Möglichkeit eine Punktwertung durchzuführen. Hierbei kann außerdem noch gewählt werden, ob Fahrer, die nicht gefahren sind, auch Punkte erhalten sollen. Die Zahl der Punkte steht in der Datei "FINALE.PKT" und kann unter 7.4.6 bearbeitet werden.

Verbrenner / Aufsteiger-Reglement:

Die Naßläufe werden in jedem Fall berücksichtigt (EX-AEQUO-Regelung). Soll dies nicht geschehen, so kann man durch Korrektur des Finales das Naß/Trocken-Kennung ändern.

Sind Fahrer in einem Lauf, der EX-AEQUO gewertet wird, nicht gefahren, so hat man die Möglichkeit, diese aus der EX-AEQUO-Regelung herauszunehmen. Beispiel: im 1/x B-Finale sind 3 Fahrer nicht gefahren, diese belegen normalerweise die Plätze 47, 49 und 51. Werden sie aus der EX-AEQUO-Wertung herausgenommen, so kommen sie auf Platz 50, 51 und 52; die gefahrenen Fahrer aus dem 1/x A-Finale verbessern sich dadurch auf Platz 47, 48 und 49. Alle nicht gefahrenen Fahrer werden also hinter den gefahrenen Teilnehmern (im gleichen Finale) nach Vorlaufplacierung eingereiht.

Wird die Datei für das DMC-Verwaltungsprogramm verwendet, so ist zu beachten, daß die Placierungen im Fall einer EX-AEQUO-Regelung nicht übernommen werden können.

5.3.3 Sicherheitskopie erstellen

Das Datenverzeichnis kann auf ein anderes Laufwerk gesichert werden. Wird auf ein Diskettenlaufwerk gesichert, so muß die formatierte Diskette vor der Auswahl des Laufwerks eingelegt sein. Gesichert werden nur diejenigen Dateien, welche im Zielverzeichnis noch nicht vorhanden sind oder welche geändert wurden.

5.4 drucken

5.4.1 Finalläufe drucken

Bereits gefahrene Finalläufe können nochmals ausgedruckt werden. Um die Finallaufaufstellung zu drucken muß man in die Vorläufe (4.5.5) verzweigen. Soll die Startaufstellung eines Aufsteigerfinales gedruckt werden, so kann dies durch <Strg-D> erfolgen, wenn die entsprechende Gruppe startbereit auf dem Bildschirm ist.

5.4.2 Ergebnisliste drucken

Die Ergebnisliste wird ausgedruckt. Je nach Druckerbreite hat die Ergebnisliste ein anderes Aussehen. Das Programm versucht, soviel wie möglich Daten zu Papier zu bringen. Man kann eingeben wie oft diese, ohne Unterbrechung, gedruckt werden soll.

5.4.3 alle Finalläufe automatisch drucken

Alle Finalläufe sowie die zuletzt erstellte Ergebnisliste werden ausgedruckt.

5.4.4 Zeitplan drucken

Ein unter 5.3.1 erstellter Zeitplan kann ausgedruckt werden. Ist der Zeitplan noch nicht erstellt worden, so verzweigt das Programm nach 5.3.1.

5.4.5 Demo-Gruppe drucken

Eventuell vorhandene Demo-Gruppen können nachträglich nochmals gedruckt werden. Hier können auch die Demo-Gruppen der Vorläufe (erkennbar am eingeklammerten V) ausgedruckt werden. Durch die Taste <Entf> kann die gewählte Demo-Gruppe wieder gelöscht werden.

Wird eine Demo-Gruppe gedruckt, bei der die Einstellung "Startweise" bzw. "erste Runde zählen" abweicht, so muß anschließend die Grundeinstellung (5.7) wiederholt werden.

5.4.6 Ergebnisliste einzelner Klassen drucken

Sind mehrere Klassen am Start, so kann die Ergebnisliste in einer anderen Reihenfolge als vom Programm berechnet gedruckt werden. Dabei ist es auch möglich, nur bestimmte Klassen auszudrucken.

5.5 Demo-Gruppe fahren

Eine Demo-Gruppe kann gefahren werden. Das Ergebnis des Laufs wird abgespeichert und kann später unter 4.4.8 oder 5.4.5 wieder ausgedruckt werden. Man kann den Namen des Laufs wählen. Drückt man bei der Eingabe der Teilnehmerzahl auf <F9>, dann bekommt jeder Fahrer den Namen Transponder x, wobei x für die Transpondernummer steht. Man kann aber auch jeden Fahrer direkt eingeben, um einen Lauf mit "vernünftigen" Daten zu erhalten.

5.6 Interfacetest

Das Interface zur AMB sowie das Startsignal kann getestet werden. Durch die Taste <*> kann die Reihe Sternchen gelöscht werden.

5.7 Grundeinstellung

Zuerst werden Einstellungen für den Ausdruck der Ergebnisliste getätigt. Wird nach Heart-of-America gefahren, so kann festgelegt werden, ob alle Finalläufe in der Ergebnisliste gedruckt werden und ob diese mit Runden und Zeit (sofern Platz auf dem Papier vorhanden ist) ausgegeben werden. Anschließend wird festgelegt, ob die Vorlaufplacierung in der Ergebnisliste erscheinen soll und ob alle Fahrer Punkte erhalten.

Erhalten nicht alle Fahrer Punkte, so wird beim Drucken der Punkte die Placierung, auf Grund deren sich die Punkte ergeben, gedruckt. Diese Placierung wird in eckigen Klammern hinter der Punktzahl ausgegeben.

Anschließend gibt man die Art des Laufabbruchs ein. Hierbei bestehen vier verschiedene Möglichkeiten: 1) es wird nach einer bestimmten Zeit abgebrochen; 2) es wird abgebrochen, wenn ein Fahrer eine bestimmte Anzahl Runden erreicht hat; 3) es wird abgebrochen, wenn alle Fahrer eine bestimmte Anzahl Runden erreicht haben; 4) es wird zuerst auf Zeit, dann nach Runden gefahren. Bei 2) und 3) kann eine maximale Laufdauer eingegeben werden, nach der dann auf jeden Fall abgebrochen wird.

Bei 3) werden im Gegensatz zum Einzelstart die Uhren nicht gestartet, wenn ein Fahrer eine Runde vollendet hat. Die Uhr des einzelnen Teilnehmers startet mit dem ersten Überfahren der Zählschleife und stoppt bei Erreichen der maximalen Rundenzahl oder wenn die maximale Laufdauer erreicht ist.

Bei 4) wird das Rennen zuerst auf Zeit gefahren. Wenn der führende die Zeit absolviert hat, wird das Rennen nach der eingestellten Anzahl Runden beendet. Wird Null Runden eingegeben, so hat jeder Fahrer als Laufdauer die Zeit des Siegers plus seiner Zeit zur Vollendung der letzten Runde.

Bei Abbruch nach 1) gibt man anschließend gibt man die Art des Starts ein. Hier kann zwischen Einzel- und Massenstart gewählt werden.

Wird nach Runden oder Zeit und Runden abgebrochen, so muß jetzt eingegeben werden, wieviel Runden maximal gefahren werden.

Anschließend wird Laufdauer gewählt. Diese kann beim Einzelstart zwischen einer und 60 Minuten, beim Massenstart zwischen einer und 1500 Minuten (=25 Stunden) liegen. Wird nur nach Runden gefahren, so kann ebenfalls eine maximale Laufdauer eingegeben werden, nach welcher der Lauf in jedem Fall abgebrochen wird.

Die Anzeigzeit muß in Sekunden eingegeben werden. Das PC-Interface hat eine variable Nachleuchtdauer von ca. ein bis sieben Sekunden; diese Zeit muß von der geforderten Zeit abgezogen werden. Will man z.B. eine Zeit von neun Sekunden erreichen, so darf bei einer Nachleuchtdauer von vier Sekunden eine Zeit von maximal fünf Sekunden eingegeben werden.

Wird mit Massenstart gestartet, so kann das Zählen der ersten Runde unterdrückt werden. Dies ist nützlich, wenn direkt vor der Schleife gestartet wird und man keine Runden mit extrem kurzen Rundenzeiten haben möchte.

Um Abkürzungen bzw. Boxenstops nicht mit in die Wertung zu bringen, wird die Zeit für die normalerweise schnellste Runde eingegeben. Sind Rundenzeiten kürzer, so werden diese nicht gezählt.

Sind mehrere Klassen am Start, dann kann die Ergebnisliste so gedruckt werden, daß jede Klasse auf einer neuen Seite beginnt.

5.8 Ende / nachladen

Hier wird entweder das Programm beendet, oder ein anderer Programmteil nachgeladen.

6 Rangliste

Man hat hier die Möglichkeit, mehrere Rennen (maximal 24) zu verwalten und diese in Ranglisten zu führen. Jedem Lauf kann eine eigene Punktedatei zugeordnet werden. Beim Eingeben des Ranglistenverzeichnisses kann mit der Cursor Taste <ab> auf die vier zuletzt verwendeten Verzeichnisse zurückgegriffen werden. Beim Eingeben des Datenverzeichnisses, in welchem sich die Ergebnisse befinden, kann mit der Cursor Taste <ab> auf die letzten acht verwendeten Verzeichnisse zurückgegriffen werden.

6.1 Rangliste wählen

Hier wird die zu bearbeitende Rangliste ausgewählt. Um eine neue Rangliste zu erstellen, drückt man <Einf> und gibt den Dateinamen der neuen Rangliste ein. Anschließend gelangt man automatisch in die Grundeinstellung (6.8). Ist bereits eine Rangliste geladen, so können die Daten gelöscht werden.

Um eine Rangliste von der Festplatte (Diskette) zu löschen, drückt man <Entf>, die Liste wird dann nach einer Sicherheitsabfrage unwiderruflich gelöscht.

Um Änderungen (seit dem letzten Speichern) rückgängig zu machen, kann die Rangliste einfach nochmals durch "wählen" neu geladen werden.

Wird eine Rangliste geladen, die mit einer Programmversion vor Version V1.20 / 20.02.1992 erstellt wurde, so werden die Punkte anhand der gerade eingestellten Punktedatei automatisch in Plätze umgerechnet. Hierbei werden aber alle Fahrer, die in einem Lauf die gleiche Punktzahl erhalten, auf den gleichen Platz gesetzt. Hat ein Teilnehmer Punkte, die nicht in der Punktedatei vorhanden sind, so wird er in dem betreffenden Lauf gelöscht. Hierzu bitte auch 7.4.4 und 6.6.2 beachten.

6.2. Rangliste erstellen

6.2.1 manuell

Eine Rangliste kann von Hand erstellt werden. DMC-/ÖFMAV-Mitglieder werden aus der Mitglieder-Datei gelesen. Die Punkte werden entsprechend dem Platz der gerade eingegeben wurde vergeben. Haben mehrere Teilnehmer bei jedem Lauf die gleiche Punktzahl, so werden diese auf den gleichen Platz gesetzt und je nach Voreinstellung (siehe 7.4.4) alphabetisch oder nach Placierung sortiert (siehe auch 6.6.5).

Gibt man bei der Mitglieds-Nummer mindestens zwei (maximal acht) Buchstaben des Namens ein, so kann mittels Cursor- bzw. Bild-Tasten aus der Mitglieder- oder Teilnehmer-Datei ausgewählt werden. Der entsprechende Teilnehmer wird mit <ENTER> übernommen. Mit <ESC> kann die Routine verlassen werden. Mit den Cursortasten links-rechts springt man zwischen den Dateien umher. Um aus der Teilnehmerdatei ohne Fehler auswählen zu können, muß diese nach jedem Rennen, bei welchem die Datei verändert wurde, nach Namen sortiert werden (siehe 2.4).

6.2.2 automatisch nach Endergebnis

Die Rangliste wird mittels der Ergebnisdatei "ER?.DAT", welche beim Erstellen des Endergebnisses entsteht, und den Dateien "DATEN_S.DAT" und "DATEN_T.RND" des Rennens erstellt. Wurden mehrere Klassen gefahren, so ist nach der Eingabe des Datenverzeichnis noch die Klasse zu wählen. Mit der Cursor Taste <ab> kann auf die acht zuletzt verwendeten Verzeichnisse zurückgegriffen werden. Haben mehrere Teilnehmer bei jedem Lauf die gleiche Punktzahl, so werden diese auf den gleichen Platz gesetzt und je nach Voreinstellung (siehe 7.4.4) alphabetisch oder nach Placierung sortiert (siehe auch 6.6.5).

6.2.3 automatisch nach Vorlaufrangliste

Die Rangliste wird mittels der Datei "BR?.DAT", welche beim Erstellen der Vorlaufrangliste entsteht, und den Dateien "DATEN_S.DAT" und "DATEN_T.RND" des Rennens erstellt. Wurden mehrere Klassen gefahren, so ist nach der Eingabe des Datenverzeichnis noch die Klasse zu wählen. Mit der Cursor Taste <ab> kann auf die acht zuletzt verwendeten Verzeichnisse zurückgegriffen werden. Haben mehrere Teilnehmer bei jedem Lauf die gleiche Punktzahl, so werden diese auf den gleichen Platz gesetzt und je nach Voreinstellung (siehe 7.4.4) alphabetisch oder nach Placierung sortiert (siehe auch 6.6.5).

6.2.4 automatisch nach Rangliste

Man hat nun die Möglichkeit, eine bestehende (abgespeicherte) Rangliste als einzelnen Lauf zu werten. Haben mehrere Teilnehmer bei jedem Lauf die gleiche Punktzahl, so werden diese auf den gleichen Platz gesetzt und je nach Voreinstellung (siehe 7.4.4) alphabetisch oder nach Placierung sortiert (siehe auch 6.6.5).

Benötigt wird dies z.B. für die Verbundwertung des Sportkreis Süd oder für die A-Klasse 1/8:

Endwertung Nord = Lauf 1, Endwertung Süd = Lauf 2,

1. Endlauf = Lauf 3, 2. Endlauf = Lauf 4

ohne Streichergebnis gibt dies den Deutschen Meister in A.

6.2.5 Rangliste zumischen

Zu einer Rangliste kann eine andere dazugemischt werden. Die Läufe der dazugemischten Rangliste werden einzeln als neue Rennen an die bestehende Rangliste angehängt.

6.2.6 neue Rangliste erstellen

Hier kann eine neue Rangliste erstellt werden. Die andere Möglichkeit, eine neue Rangliste zu erzeugen ist, beim Wählen (siehe 6.1) <Einf> zu drücken.

6.3 Rangliste speichern

Die Rangliste wird gespeichert. Soll die Rangliste einen neuen Dateinamen erhalten, so erzeugt man eine neue Rangliste (6.1) und speichert sie anschließend ab.

Wird mit der DMC-Datei gearbeitet, so hat man die Möglichkeit, durch den Startparameter /DMC die Daten für die DMC-Meisterschaften des DMC-Programms zu exportieren. Diese Daten werden im Programmverzeichnis gespeichert. Vor dem Exportieren wird die DMC-Klasse abgefragt. Nach dem Importieren im DMC-Programm muß die Meisterschaft aber in jedem Fall neu ausgewertet werden.

Wurde eine Durchschnittsrangliste erstellt oder mehr als zwanzig Rennen eingegeben, so wird die DMC-Meisterschaft nicht exportiert.

6.4 Rangliste drucken

Die Rangliste kann nach untenstehenden Reihenfolgen (6.4.1 bis 6.4.6) gedruckt werden.

Sind viele Rennen in der Rangliste vorhanden, so kann es vorkommen, daß die Daten eines Teilnehmers nicht mehr in eine Druckzeile passen. In diesem Fall sollte man versuchen, beim Drucker eine andere Schmal-schrift (z.B. 20 cpi = 160 Zeichen pro Zeile) einzustellen.

Je nach Voreinstellung (7.4.2) werden die Mitglieds-Nummern bzw. negative Mitglieds-Nummern gedruckt.

Wird mit der Mitglieder-Datei gearbeitet, so können auch die Clubnummern des DMC/ÖFMAV mit ausgedruckt werden, wenn diese unter 6.6.8 eingetragen wurden.

Bei Bedarf kann zu den Punkten die Placierung gedruckt werden. Dies ist z.B. bei Punktetabellen sinnvoll, bei denen viele Fahrer Punkt- und somit u.U. Platzgleich sind.

Wurde eine Durchschnittsrangliste erstellt, so wird nur diese gedruckt.

6.4.1 normale Rangliste

Die Rangliste wird ganz normal gedruckt. Es kann festgelegt werden, bis zu welchem Rang die Liste ausgedruckt werden soll.

6.4.2 komplettes Verzeichnis drucken

Aus einem Ranglistenverzeichnis können mehrere Ranglisten ausgewählt werden. Diese werden dann komplett nacheinander in der gewählten Reihenfolge ausgedruckt, ohne nach jeder Rangliste einen Seitenvorschub auszugeben.

6.4.3 sortiert nach Team

Eine nach Team (und Namen) umsortierte Rangliste wird gedruckt. Die Markierung (siehe 6.8) wird nicht gedruckt.

6.4.4 sortiert nach Name

Eine nach Namen umsortierte Rangliste wird gedruckt. Die Markierung (siehe 6.8) wird nicht gedruckt.

6.4.5 sortiert nach Mitgliedsnummer

Eine nach Mitgliedsnummer umsortierte Rangliste wird gedruckt. Negative Nummern werden hinten angehängt. Die Markierung (siehe 6.8) wird nicht gedruckt.

6.4.6 sortiert nach Ortsclubnummer

Ist die Ortsclubnummer eingetragen (siehe 6.6.8), so kann eine nach der Clubnummer (und Namen) umsortierte Liste gedruckt werden. Sind Clubs verschiedener Sportkreise vorhanden, so wird zuerst nach Sportkreis und dann nach Club sortiert. Die Markierung (siehe 6.8) wird nicht gedruckt.

6.5 Rangliste zeigen

Sind mehr Rennen vorhanden, als sich auf einmal darstellen lassen, kann mit den Cursor-Tasten <rechts>/<links> zwischen der ersten und zweiten Hälfte der Läufe umgeschaltet werden.

Wurde eine Durchschnittsrangliste erstellt, so wird nur diese gezeigt.

6.6 ändern

6.6.1 Teilnehmer ändern

Die Daten eines Teilnehmers können verändert werden. Die Teilnehmer werden als Liste dargestellt. Der zu Ändernde Teilnehmer wird mit der Markierung ausgewählt und durch <Strg-A> geändert. Wird die Placierung eines Lauf (somit auch die Punktzahl) verändert, so wird die Rangliste automatisch neu berechnet. Beendet wird das Ändern durch <F9> und anschließendes drücken von <ESC>.

6.6.2 Teilnehmer löschen

Teilnehmer können gelöscht werden. Die Teilnehmer werden als Liste dargestellt. Der zu Löschende Teilnehmer wird mit der Markierung ausgewählt und durch <Strg-Entf> gelöscht. Anschließend wird die Rangliste automatisch neu berechnet. Beendet wird das Löschen durch drücken von <ESC>. Alle Fahrer die (im gleichen Lauf wie der gelöschte Teilnehmer) schlechter placiert waren, werden um einen Platz aufgerückt (siehe dazu auch 7.4.4).

Werden Ranglisten von Programmversionen vor V1.20 / 20.02.1992 verarbeitet, so sollte man aber nur dann aufrücken lassen, wenn in keinem Lauf Fahrer die gleiche Punktzahl (bei DMC-Punkten ab Platz 50) erhalten hat, da diese Fahrer dann nicht richtig placiert werden können.

6.6.3 Laufdaten ändern

Das Datum, der Ort und die Punktetabelle eines Laufs können geändert werden. Wird für einen Lauf eine andere Punktetabelle gewählt, so wird die Rangliste automatisch neu berechnet. Sollen alle Läufe eine neue Punktetabelle erhalten, so ist die Grundeinstellung (6.8) durchzuführen.

6.6.4 Lauf löschen

Ein Lauf läßt sich nachträglich löschen. Die folgenden Rennen rücken auf und die Rangliste wird neu berechnet.

6.6.5 neu auswerten

Die Rangliste kann neu berechnet werden. Bei gleicher Gesamtpunktzahl werden die einzelnen Ergebnisse zur Auswertung herangezogen. Der Fahrer mit dem besten Einzelergebnis hat eine bessere Placierung. Haben mehrere Teilnehmer bei jedem Lauf die gleiche Punktzahl, so werden diese auf den gleichen Platz gesetzt und je nach Voreinstellung (siehe 7.4.4) alphabetisch oder nach Placierung sortiert; hierbei werden die Fahrer intern nach der besten Einzelplacierung sortiert, d.h. der Fahrer mit dem jeweils besten Einzelergebnis kommt am weitesten nach vorn.

6.6.6 Durchschnittsliste auswerten

Es wird eine Durchschnittsrangliste der gewerteten Läufe berechnet. Bei gleicher Durchschnittspunktzahl werden die einzelnen Ergebnisse zur Auswertung herangezogen. Der Fahrer mit dem besten Einzelergebnis hat eine bessere Placierung. Haben mehrere Teilnehmer danach bei jedem Lauf die gleiche Punktzahl, so werden diese auf den gleichen Platz gesetzt.

6.6.7 negative Mitgliedsnummern löschen

Hier können Teilnehmer mit negativer Mitgliedsnummer (Nicht-Mitglieder) gelöscht werden. Je nach Voreinstellung (7.4.4) rücken die nachfolgenden Teilnehmer auf oder auch nicht.

6.6.8 Ortsclubnummer eintragen

Zu den Daten der Teilnehmer wird die Ortsclubnummer und der Sportkreis (falls Teilnehmer aus verschiedenen Sportkreisen vorhanden sind) eingetragen. Diese Nummer wird nur dann korrekt eingetragen, wenn die Daten des Teilnehmers mit den Daten in der Mitglieder-Datei übereinstimmen. Sollten also nicht alle Nummern vorhanden sein, so vorher 6.6.8 durchführen. Hierbei wird dann beim Angleichen die Clubnummer automatisch eingetragen. Dieser Menüpunkt ist nur vorhanden, wenn mit der Mitglieder-Datei gearbeitet wird.

6.6.9 Teilnehmer mit Mitglieder-Datei vergleichen

Die Rangliste mit der Mitglieder-Datei verglichen werden. Beim Löschen eines Teilnehmers wird die Liste anschließend neu berechnet. Teilnehmer mit negativer Mitglieds-Nummer, die nicht in der Mitglieder-Datei zu finden sind, müssen "von Hand" gelöscht werden (siehe 6.6.2). Dieser Menüpunkt ist nur vorhanden, wenn mit der Mitglieder-Datei gearbeitet wird.

6.7 Import / Export

6.7.1 Import

Mehrere Ranglisten können von einem anderen Ranglistenverzeichnis (z.B. Diskette) importiert (geladen) werden. Sie werden dann im aktuellen Ranglistenverzeichnis gespeichert.

6.7.2 Export

Mehrere Ranglisten können vom aktuellen Ranglistenverzeichnis in ein anderes (z.B. Diskette) exportiert (gespeichert) werden.

6.7.3 DMC-Meisterschaft exportieren

Mehrere Ranglisten aus einem beliebigen Ranglistenverzeichnis können als DMC-Meisterschaften exportiert werden. Sie werden im Programmverzeichnis gespeichert. Vor dem Exportieren wird jeweils die DMC-Klasse abgefragt. Nach dem Importieren im DMC-Programm muß die Meisterschaft aber in jedem Fall neu ausgewertet werden.

Dieser Programmpunkt wird nicht angeboten, wenn ohne die DMC-Datei gearbeitet wird, eine Durchschnittsrangliste erstellt wurde oder mehr als zwanzig Rennen vorhanden sind.

6.8 Grundeinstellung

Der Name der Klasse, die zu verwendende Punktedatei, die eventuelle Position einer Markierung sowie die Zahl der Streichergebnisse können eingegeben werden.

Die Markierung ist dazu gedacht, nach einer bestimmten Placierung einen Trennstrich zu drucken. Dies kann dazu verwendet werden, die Anzahl der zur DM qualifizierten Teilnehmer zu kennzeichnen. Wird bei Punktegleichheit alphabetisch sortiert, so erfolgt der Trennstrich nach einer bestimmten Placierung, wird hier nicht alphabetisch sortiert (das Programm sortiert dann intern nach Placierung), so erfolgt der Trennstrich nach der Anzahl der Fahrer, die als Markierung eingegeben wurden.

Wird hier eine andere Punktedatei gewählt, so erhält jeder Fahrer für jeden Lauf, dessen Punktedatei mit der alten Punktedatei übereinstimmt, für jeden Platz in diesem Lauf eine neue Punktzahl. Bei der Eingabe der Streichresultate ist zu beachten, daß bei mehr Läufen nie weniger Streichergebnisse eingegeben werden können. Bei zwei Läufen gibt es kein Streichergebnis.

Nach der Grundeinstellung wird die Rangliste neu berechnet.

6.9 Ende / nachladen

Hier wird entweder das Programm beendet, oder ein anderer Programmteil nachgeladen.

7 Installation

Hier wird das Programm auf Drucker, Interface und Monitor eingestellt. Des Weiteren werden verschiedene Voreinstellungen durchgeführt.

7.1 Setup Farben

Hier werden die sieben benötigten Bildschirmfarben eingestellt. Die Farben für "Eingabezeile" und "Eingabe-Cursor" müssen verschiedene Hintergründe haben. Die Farben "normal", "invers" und "intensiv" müssen sich generell unterscheiden. Mit der Farbe für "gezählter Fahrer" wird der Fahrer solange dargestellt, wie die Anzeigezeit aktiv ist. Anschließend wechselt die Farbe in "normal". In der Farbe "HOLD" wird der Fahrer dargestellt, nachdem er mit der "Holdfunktion" gesperrt wurde.

Wird das Zusatzprogramm "ANZEIGE.EXE" genutzt, so können die Farben für dieses Programm ebenfalls hier eingestellt werden. Die Einstellung für die Farben stehen in der Datei "SETUP.DAT" im Programmverzeichnis. Diese Datei muß dann auf den Rechner kopiert werden, auf dem das Zusatzprogramm läuft.

Das Programm kann aber auch mit den Parametern /MONO, /COLOR oder /LCD gestartet werden, um die oben getätigten Einstellungen zu umgehen.

7.2 Setup allgemeines

Hier werden allgemeine, für das Programm wichtige Parameter sowie das Interface, soweit die entsprechende Software vorhanden ist, eingestellt.

Die Bezeichnung der Mitgliedsnummer (DMC#/ÖFMAV#) kann geändert werden. Ein Zusatzfeld mit einer maximalen Länge von zwanzig Zeichen kann eingerichtet werden. Das Zusatzfeld wird nur in der Gruppeneinteilung (nur auf Wunsch), der Rangliste nach allen Vorläufen (4.4.3) und der Endergebnisliste (5.4.2) gedruckt. Soll das Zusatzfeld (hauptsächlich gedacht für die EFRA-Lizenznummer) nicht verwendet werden, so muß hier ein <-> eingegeben werden. Es wird dann weder gedruckt, noch irgendwo abgefragt.

Wird im Zusatzfeld als erste vier Zeichen <Club> eingetragen, so wird in Verbindung mit der Mitglieder-Datei bei der Eingabe der Teilnehmer die Nummer und der Sportkreis des DMC-/ÖFMAV-Clubs eingetragen.

Ein Bildschirmschoner kann aktiviert werden. Dieser ist während eines Laufes automatisch abgeschaltet. Soll der Bildschirmschoner nicht verwendet werden, so muß bei der Einschaltzeit <-> eingegeben werden. Ist der Bildschirmschoner aktiv, so werden die drei LEDs der Tastatur zu einem "Lauflicht", damit man den Computer nicht versehentlich ausschaltet. Durch betätigen einer Taste wird der alte Bildschirminhalt wieder hergestellt.

Es kann gewählt werden, ob das Programm mit Frequenzen oder Kanälen arbeiten soll. Man sollte sich hier einmal festlegen, um die Teilnehmerdatei kontinuierlich verwenden zu können. Hat man eine Teilnehmerdatei, die mit Kanälen erstellt wurde, so hat man im Programmteil "Teilnehmer ordnen" (siehe 2.1.3) die Möglichkeit, diese in Frequenzen umsetzen zu lassen. Selbiges gilt für Gruppeneinteilungen mit Kanälen (siehe 1.5.4).

Die Sprache der Druckerausgabe für die Programmteile Gruppeneinteilung, Trainings-, Vor- und Finalläufe kann zwischen deutsch und englisch (wobei eventuell noch Fehler in der Übersetzung vorhanden sein können) gewählt werden.

Ist der Name des Datenverzeichnis (Verzeichnis, in dem das komplette Rennen zu finden ist) bekannt, so kann es hier eingegeben werden. Mit der Cursor Taste <ab> kann aber auch auf die acht zuletzt verwendeten Verzeichnisse zurückgegriffen werden. Man hat ebenso die Möglichkeit, dieses später unter 7.5 vom Programm suchen zu lassen. Soll ein neues Rennen gefahren werden, so kann man auch hier ein neues Datenverzeichnis erzeugen lassen.

Anschließend kann das verwendete Interface angemeldet werden. Diese Funktion ist aber nur ausführbar, wenn die Freigabe für das entsprechende Interface vorhanden ist.

Wird ohne Interface gefahren, so muß dies dem Programm auch mitgeteilt werden, da es sonst zu Fehlzählungen kommen kann.

Weiterhin benötigt das Programm u.U. den Interfaceport (parallele Schnittstelle, an der das Interface angeschlossen ist).

Wird ein Fernstarter (nur möglich in Verbindung mit einem Interface) verwendet, so muß dies dem Programm auch mitgeteilt werden. Der Fernstarter beim C64-Interface kann nur an einer seriellen Schnittstelle angeschlossen werden. Das Kabel (Serieller Fernstart) ist so zu gestalten wie beim AMB RS 232 Interface oder Zusatzprogramm Anzeige beschrieben!

Je nach Art des Anschlusses (Parallel oder Seriell) muß der Port angegeben werden, an welchem der Fernstarter installiert wurde. Beispiel: P2 bedeutet, daß der Fernstarter an LPT2 installiert wurde, mit S1 teilt man dem Programm mit, daß er an COM1 zu finden ist. Der Parallele Fernstarter kommt an PIN 12 und Masse der Parallelschnittstelle.

Bei Verwendung des AMB RS 232 Timing Interface muß der serielle Puffer "SIO?.COM", wobei ? für die Nummer der seriellen Schnittstelle steht, vor Programmstart geladen werden. Wird hierbei ein Fernstarter verwendet, so ist auf das entsprechende Kabel zu achten (s.u.).

Hat man die Freigabe für das Arbeiten mit Hundertstel Sekunden, so kann das Programm entweder in Zehntel oder Hundertstel Sekunden arbeiten. Hat man ein Rennen mit Hundertstel Sekunden gefahren und schaltet später auf Zehntel um, so werden die Zeiten gerundet. Im umgekehrten Fall ist die Hundertstel Sekunde auf Null gesetzt.

Sinnvoll ist das Arbeiten mit Hundertstel Sekunden nur in Verbindung mit dem seriellen AMB-Timer-Interface, da dieses eine genaue Uhr sowie einen sehr guten Algorithmus zur Berechnung der einzelnen Rundenzeiten hat. Wird mit einem anderen Interface gefahren, so wird zur Berechnung die Uhr des PC's genutzt, die bekannterweise für Hundertstel Sekunden zu ungenau ist.

Wird ohne Interface oder mit dem AMB-Interface gearbeitet, so muß dem Programm noch mitgeteilt werden, an welchem Parallelport eine eventuell vorhandene Ampel bzw. das Startsignal angeschlossen ist.

7.3 Drucker einrichten

Unter 7.3.1 und 7.3.4 können verschiedene Drucker(einstellungen) für Standard- und Etikettendruck gewählt werden. Unter 7.3.2 und 7.3.5 werden die benötigten Daten für die Drucker(einstellungen) angegeben.

Gibt man als Druckerart oder Druckerport Null ein, so werden alle Ausdrücke in die Datei "DRUCKER.PRN" im Temporären Verzeichnis umgeleitet. Man kann so vorübergehend ohne Drucker arbeiten und die Datei später mit dem DOS-Befehl "TYPE DRUCKER.PRN >PRN" ausdrucken. Nach dem Druck sollte die Datei gelöscht werden, da die nächsten Ausdrücke an die Datei angehängt werden. Die Datei kann auch mit der Tastenkombination <Alt-F2> auf dem Bildschirm betrachtet werden.

Eine neue Drucker-Datei kann erstellt werden, indem man eine vorhandene bearbeitet, und beim Abspeichern einen neuen Namen wählt. Um eine Datei zu löschen, drückt man <Entf>, die Datei wird dann nach einer Sicherheitsabfrage unwiderruflich gelöscht.

Das Programm geht davon aus, daß der Drucker im IBM-Grafikzeichensatz mit dem internationalen Zeichensatz USA betrieben wird. Weiterhin sollte der sogenannte Perforationssprung ausgeschaltet sein.

Die Daten für die verschiedenen Befehle werden in Dezimalzahlen, getrennt durch Kommas, eingegeben. Um die für Laserdrucker komplexen Befehle eingeben zu können, stehen hier Zeilenlängen von 255 Zeichen zur Verfügung.

Der Drucker sollte nach Möglichkeit am Parallelport 1 betrieben werden, um einen Bildschirmausdruck zu ermöglichen.

Wird ein serieller Drucker verwendet, so muß dieser mit folgenden Parametern betrieben werden:
Baudrate 1200, 2400, 4800, 9600, 14400, 19200, 28800, 38400, 57600 oder 115200; 8 Datenbits, keine Parität, 2 Stoppbits, X-ON / X-OFF - Software-protokoll oder DTR-Hardwareprotokoll. Wird ohne Protokoll gearbeitet, so muß der Drucker in der Lage sein, alle Daten schnell genug in einen Puffer aufzunehmen.

Die parallele Schnittstelle darf hierbei nicht mit dem DOS-Befehl MODE umgeleitet werden, da es dann vorkommen kann, daß der Drucker während eines Laufes wirre Daten druckt. Bitte beachten, daß keine Datenübertragung auf der gleichen seriellen Schnittstelle erfolgt, da sonst während des Laufs die ganze Zeit gedruckt wird (siehe 7.4.2 und Anhang Datenübertragung).

Belegung des seriellen Kabels 25[9] / 25[9]:
Drucker:Stecker 25 [9] pol PC:Buchse 25 [9] pol

```

7 [5] ----- 7 [5]
2 [3] ----- 3 [2]
3 [2] ----- 2 [3]

6 [6] ----- 20 [4]
20 [4] ----- 6 [6]

```

auf dem Stecker verbinden: auf der Buchse verbinden:
 4 mit 5 [7 mit 8] 4 mit 5 [7 mit 8]
 eventuell 6 mit 8 [6 mit 1] eventuell 6 mit 8 [6 mit 1]

Diese Kabelbelegung funktioniert mit den meisten Druckern, sowohl als X-ON/X-OFF - Softwareprotokoll, als auch mit DTR - Hardwareprotokoll.

Wird mit einem Konverter gearbeitet, das die seriellen Daten wieder in Parallele umwandelt, so kann (je nach Konverter) eine andere Steckerbelegung nötig sein. Diese ist aber der Anleitung des Konverters zu entnehmen.

Beim seriellen Drucken muß auch darauf geachtet werden, daß eine eventuelle Datenübertragung über eine andere serielle Schnittstelle erfolgt, als an der des angeschlossenen Druckers, da sonst während eines Laufs die ganze Zeit gedruckt wird.

Das Programm verwendet drei verschiedene Schriftbreiten. Die halbe Schmalschrift sollte schmaler sein wie die Standardschrift und breiter wie die normale Schmalschrift und wird derzeit bei dem Programmteil Rangliste, bei der Vorlaufrangliste und der Ergebnisliste verwendet.

Die Sonderschrift wird verwendet, um Trockenläufe bei der Rangliste zu kennzeichnen, falls eine Naßwertung durchgeführt wurde.

Der Fettdruck wird derzeit nur beim Etikettendruck (1.4.3 und 1.4.7) verwendet.

Sollte der Drucker eine Schriftart nicht unterstützen, so darf beim "Einschalten" der Schrift nichts eingegeben werden. Das Programm verwendet die entsprechende Schrift dann nicht.

Druckerodes (ASCII-Werte):

Normalerweise sollte der Drucker auf den IBM Zeichensatz 2 (Graphik) mit dem Internationalen Zeichensatz USA eingestellt werden. Ist dies nicht möglich, so können hier z.B. die Umlaute gewandelt werden damit der Drucker den deutschen Zeichensatz drucken kann. Sind Steuersequenzen getauschte Codes enthalten, so funktionieren diese Sequenzen nicht richtig, Das wandeln der ASCII-Codes sollte deshalb nur dann erfolgen, wenn sich der Drucker nicht in oben beschriebenen Zeichensatz stellen läßt.

Die Codes für die Umlaute werden laut folgender Tabelle geändert:

```

132 -> 123 "ä"      148 -> 124 "ö"      129 -> 125 "ü"
142 -> 91 "Ä"      153 -> 92 "Ö"      154 -> 93 "Ü"
225 -> 126 "ß"      91 -> 60 "[" (wird zu "<")
124 -> 33 "|" (wird zu "!")      93 -> 62 "]" (wird zu ">")
196 -> 45 "-"

```

Drucker init:

Hier hat man die Möglichkeit, den Drucker in einen bestimmten Modus zu bringen. Diese Sequenz wird vor jeder Seite ausgedruckt. Um Papier zu sparen, kann man z.B. den Zeilenabstand geringfügig verkleinern und so insgesamt mehr Zeilen auf einer Seite unterbringen. Man sollte aber dann beachten, daß dies u.U. beim Etikettenausdruck nicht den gewünschten Effekt hervorruft.

Mehrfachkopie auf Laser-Drucker:

Bei den meisten Laserdruckern gibt es eine Sequenz, um mehrere Exemplare von einem Ausdruck zu erstellen. Wird diese Sequenz hier eingegeben, so wird sie beim Ausdruck mehrerer gleicher Listen verwendet. Dadurch kann beim Übertragen der Daten an den Drucker Zeit gespart werden, weil die Liste nur einmal übertragen werden muß. Bei der Sequenz wird anstelle der Anzahl der Kopie <0> eingegeben. In PCL 5 lautet die Sequenz dann <27,38,108,0,88>.

Formfeed:

Mit dieser Sequenz wird das Blatt beendet. Wurde der Drucker beim "Drucker init" in einen bestimmten Modus gebracht, so kann dies hier wieder rückgängig gemacht werden.

Papierlänge:

Die Papierlänge wird Zeilen eingegeben. Wird ein oberer Rand verwendet, so braucht die Papierlänge nicht verändert zu werden.

Druckerwartezeit:

Die Druckerwartezeit ist die Zeit, die bis zur Ausgabe einer Fehlermeldung vergeht. Ein Fehler erscheint auch, wenn der Drucker momentan nicht in der Lage ist, Zeichen zu empfangen (Druckerpuffer voll).

Druckerfehlerwiederholzeit:

Nach Ausgabe einer Druckerfehlermeldung versucht das Programm nach dieser Zeit selbständig den Drucker nochmals anzusprechen.

Ist der Drucker nicht in der Lage, die doppelt breite (halbe) Schmalschrift durch Verbindung von (halber) Schmalschrift und Breitdruck zu erzeugen, so hat man nun die Möglichkeit, diese zu unterdrücken. Dies ist z.B. bei den meisten Laserjet-Kompatiblen Druckern nötig.

Vor dem Speichern der Parameter kann ein Probedruck erstellt werden (siehe 7.3.3).

Während der "Probierphase" sollte beim Speichern der Daten ein neuer Dateiname gewählt werden, um funktionsfähige Druckereinstellungen nicht zu überschreiben.

7.3.1 Standarddrucker wählen

Hier wird der Drucker für die normalen Ausdrücke gewählt.

7.3.2 Standarddruckerparameter bearbeiten

Hier werden die Parameter für den Standarddrucker verändert. Wird ein neuer oder anderer Drucker ausgewählt, so gilt dieser automatisch als Standarddrucker.

7.3.3 Probedruck Standarddrucker

Der Probeausdruck des Standarddruckers kann wiederholt werden. Paßt der Probedruck noch nicht, so müssen die Druckerparameter des Standarddruckers geändert werden. Hierbei hat sich folgende Reihenfolge als brauchbar erwiesen:

Zuerst die Breitschrift abschalten (Werte für "Breitschrift ein" löschen). Danach die Druckerbreite so einstellen, daß die korrekte Zeilenbreite gedruckt wird, indem man zuerst das Maximum eingibt, auf dem Probedruck abliest wieviel Zeichen wirklich gedruckt werden und danach die korrekten Werte eingibt. Danach können die Werte für die Breitschrift eingegeben werden.

Anschließend gibt man die Werte für die zwei verschiedenen breiten Schmalschriften ein. Auch hier erst zuviel Zeichen eingeben und auf dem Probedruck ablesen wieviel wirklich gedruckt wird.

Die Papierlänge sollte man so bemessen, daß die letzte Zeile auch auf bei DIN A4 Papier auf der Seite erscheint (Fotokopie der Ergebnislisten).

7.3.4 Etikettendrucker wählen

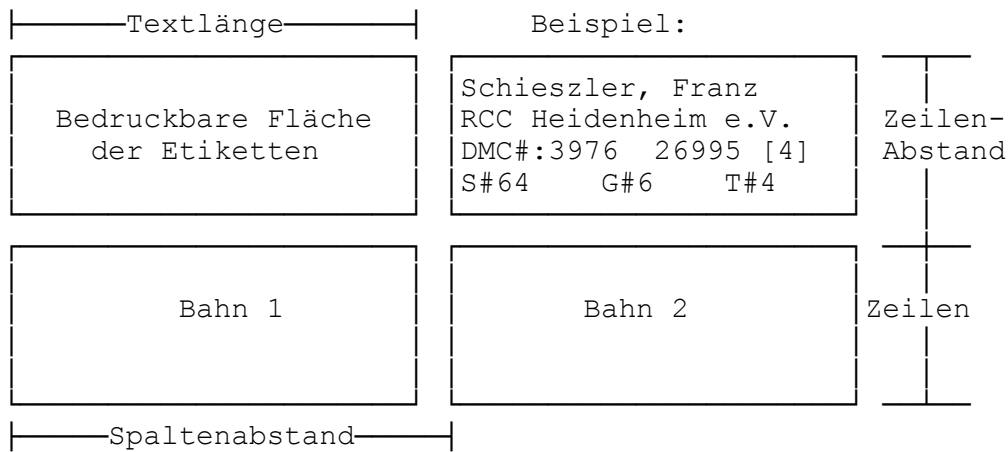
Hier wird der Drucker für die Etikettenausdrucke und gleichzeitig das Format der Etiketten gewählt. Bevor man den Drucker erstmalig wählt, sollte man ihn unter 7.3.5 mit normalem Papier so einrichten, daß der normale Ausdruck von 7.3.3 Formatfüllend aufs Papier paßt.

7.3.5 Etikettendruckerparameter bearbeiten

Hier werden die Parameter für den Etikettendrucker und die Größe der Etiketten verändert. Wird ein neuer oder anderer Drucker ausgewählt, so gilt dieser automatisch als Etikettendrucker. Der sogenannte Perforationssprung muß beim Etikettendrucker ausgeschaltet werden, da sonst kein vernünftiger Ausdruck erfolgen kann.

Anschließend wird nun auch das Format der Etiketten eingestellt. Zuvor sollte aber der Drucker auf "normales" Papier eingestellt werden.

Die Daten für die Etiketten werden mit den Parametern für den Drucker gespeichert. Es ist als darauf zu achten, daß für den Etikettendrucker ein anderer Dateiname gewählt wird, wie für den Standarddrucker.



	Maximum	Minimum
Textlänge	: 40	13
Zeilen	: 10	2
Zeilen-Abstand	: 20	Eine mehr als Zeilen
Bahnen	: 4	1
linker Rand	: 20	0
Spaltenabstand	: 60	Zwei mehr als Textlänge

Vorspann : 10 0 (bei Endlosetiketten 0 eingeben)
 Etikettenreihen : je nach Papierlänge (bei Endlosetiketten 0 eingeben)

Im Beispiel bedeutet S# die Startnummer, G# die Gruppe und T# die Transpondernummer des Fahrers. In der dritten Zeile stehen die Mitglieds-Nummer und die Frequenz(en). Die Voreinstellung ist auf zweibahnige Etiketten der Größe 48x19 mm (z.B. Zweckform 3606) eingestellt.

Bei mehr als vier Zeilen kann in der vierten Zeile das aktuelle Datum gedruckt werden. Hat man nur drei Zeilen zur Verfügung, so fallen die Kanäle weg. Sind nur zwei Zeilen vorhanden, so wird das Team nicht gedruckt.

Werden "Laseretiketten" gedruckt, so kann festgelegt werden, wieviel Leerzeilen Vorspann vorhanden sein soll und wieviel Etikettenreihen auf eine Seite passen. In diesem Fall ist dann beim Drucken der Etiketten kein Probedruck möglich. Für Endlosetiketten ist daher kein Vorspann und unbegrenzt Etikettenreihen einzugeben.

Für umrandete "Laseretiketten" oder zu weit rechts eingespannte Endlosetiketten kann ein linker Rand festgelegt werden.

7.3.6 Probedruck Etikettendrucker

Hier können nochmals Etiketten probeweise bedruckt werden. Versuche mit normalem Papier durchführen, da dies billiger ist als Etiketten.

7.3.7 nichtbenötigte Drucker löschen

Hier können die nichtverwendeten Druckerdateien gelöscht werden. Diese werden unwiderruflich gelöscht und können auch nicht wiederhergestellt werden.

7.4 Voreinstellung

Hier werden Voreinstellungen für die verschiedenen Programmteile getätigt. Teilweise können die Werte in den jeweiligen Programmteilen noch verändert werden.

7.4.1 Einteilung

Es wird die maximale Zahl der Klassen, der Gruppen und der Teilnehmer eingestellt, welche an einem Rennen teilnehmen können. Weiterhin wird die maximale Anzahl zu erfassender Frequenzen, die maximale Anzahl anzuzeigender Frequenzen bei Listenform und ob die Frequenzen (oder Kanäle) links oder rechtsbündig dargestellt werden sollen eingegeben. Anschließend folgt die Eingabe der maximalen Anzahl Fahrer in der Teilnehmerdatei und deren Verzeichnis. Im Normalfall können diese Werte auf Maximum bleiben. Nur bei Computern mit wenig Arbeits- bzw. Massenspeicher sollte man die Zahlen nicht zu groß wählen, da sonst zuviel Speicherplatz verbraucht wird.

Wurde die Mitglieder-Datei mitgeliefert, so muß dem Programm noch mitgeteilt werden, ob mit dieser gearbeitet werden soll, und in welchem Verzeichnis sie sich befindet.

Wird im Automatikmodus gearbeitet, so muß zusätzlich das Stammverzeichnis dafür angegeben werden.

7.4.2 Rundenzählung (gilt für Trainings-, Vor- und Finalläufe)

Hier werden diverse Einstellungen für die Rundenzählung getätigt.

Die Anzahl der maximalen Vorläufe (1-9) kann in der Rundenzählung nicht mehr erhöht werden. Diese Zahl sollte jedoch nicht zu groß gewählt werden, da sonst zuviel Speicherplatz verbraucht wird.

Die nachfolgenden Eingaben können nur in der Voreinstellung verändert werden.

Unter Wartezeit versteht man die Zeit, die das Programm wartet, bis der Lauf, nach Ablauf der eingestellten Laufdauer, komplett abgebrochen wird. Laut DMC-Reglement muß die Wartezeit etwa die doppelte Rundenzahl betragen, mindestens jedoch 30 Sekunden betragen.

Beispiel: Laufdauer = 8 min, Wartezeit = 30 Sek : Der Lauf wird nach 8 min 30 Sek auf jeden Fall vom Programm abgebrochen. Beim Einzelstart hat jeder Fahrer seine eigene Wartezeit. Ist diese überschritten, so kann er seine Runde nicht mehr beenden. In diesem Fall erscheint die Meldung "x fertig", wobei x der Transpondernummer entspricht, bei dem betreffenden Fahrer.

Die Vorgabe der Standardstrafzeit wird benötigt, um die Berechnungen der Strafzeit zu ermöglichen (siehe dazu 4.2.1 oder 5.2.1).

Das Programm kann anhand des Durchschnitts der letzten x Runden (wobei x zwischen 1 und 9 liegen darf) berechnen, wieviel Runden der Teilnehmer erreichen kann. Dieser Schätzwert wird anstelle der Zeit für die beste Runde solange wie die eingestellte Anzeigzeit dargestellt und durch Voranstellen von <~> gekennzeichnet. Durch Eingabe von <0> oder <-> kann die Berechnung der Prognose abgeschaltet werden.

Wird mit dem seriellen Interface gearbeitet, so können die "HITS" (Güte des Transpondersignals) angezeigt werden. Ansonsten kann das Zeichen für einen gezählten Fahrer aus allen über die Tastatur erhältlichen Zeichen gewählt werden. Über die Kombination Alt-Nummernblock können außerdem folgende Zeichen eingegeben werden: 1, 2, 4, 7 bis 10, 15, 17, 19, 176 bis 178, 219 bis 223.

Das Signal beim Ende des Laufs kann unterdrückt werden. Beim Einzelstart gibt es kein Start- bzw. Laufendesignal.

Beim Einzelstart sollte normalerweise nach der Reihenfolge des vorhergehenden Vorlaufs gestartet werden. Man hat nun die Möglichkeit, nach der Gesamtplacierung des Fahrers zu starten. Die Vorlaufangliste muß aber nach jedem Vorlauf erstellt werden. Dies hat für diejenigen Fahrer Vorteile, die im vorhergehenden Lauf schlecht placiert sind, in einem früheren Lauf aber sehr gut waren (Fahrer startet nun als einer der Ersten).

Die Frequenz des Fahrers kann auf Wunsch vor dem Start angezeigt werden. Wird die Frequenz invers dargestellt, so treten bei diesen Fahrern Probleme auf.

Die schnellste Runde des jeweiligen Laufs kann festgehalten werden. Beim Normalen Start wird dabei die erste Runde nicht bewertet.

Die Differenz wird immer im Bezug auf den ersten Fahrer in Zeit- bzw. Rundenabstand angezeigt.

Sollen die Startnummern während des Laufs erscheinen, so sollte die Frage 'Startnummern zeigen' mit <j>a beantwortet werden.

Beim Beenden des Laufs können die "fertigen" Fahrer in der ersten Bildschirmzeile ausgegeben werden. Beim Einzelstart hat sich diese Anzeige als sehr sinnvoll gezeigt, wenn man jedem Fahrer mitteilen will, daß er fertig ist. Beim Normalen Start wird dies nicht benötigt, da nach Ablauf der Gesamtzeit jeder Fahrer nach vollenden der nächsten Runde in jedem Fall fertig sein wird.

Während des Laufs kann die Placierung des Fahrers angezeigt werden. Diese wird dann invers dargestellt. Der Name wird dann um drei Zeichen gekürzt.

Wird mit Interface gefahren, so kann das Transpondersignal akustisch mit dem PC-Lautsprecher bestätigt werden.

Vor dem Start des Laufs (z.B. in der Vorbereitungszeit) können die Transponder getestet werden. Es erscheint dann hinter der Frequenz des betreffenden Fahrers ein Reverses <T> gefolgt von der Anzahl der Durchfahrten. Sind alle Fahrzeuge (Transponder) mindestens einmal über die Schleife gefahren, so wird dies gemeldet.

Während des Laufs können die letzten Fahrzeuge, die mit dem Interface gezählt wurden, dargestellt werden. Man kann somit kontrollieren, in welcher Reihenfolge die Fahrzeuge über die Schleife gefahren sind (Durchfahrtsanzeige). Werden die Startnummern angezeigt, so erscheinen auch hier die Startnummern.

Es kann gewählt werden, ob die Finalläufe nach Heart-of-America mit der Punkteregelung oder nach Runden und Zeit gewertet werden sollen.

Soll diese Wertung hierbei nach DMC-Reglement vorgenommen werden, so kann man dies hier ebenfalls einstellen. In diesem Fall bekommt ein Fahrer der nicht am Start war einen Punkt mehr, wie Fahrer in diesem Finale eingeteilt sind. Man kann das Programm aber auch so einstellen, daß dieser Zusatzpunkt nicht addiert wird. Werden die Punkte nicht nach DMC-Reglement vergeben, so erhält ein Fahrer der nicht am Start war zehn Punkte (EFRA).

Wird ohne Punkteregelung gefahren, so können Finalläufe mit unterschiedlichen Witterungsbedingungen trotzdem nach Punkten ausgewertet werden. Hierbei wird die Punktedatei "FINAL.PKT" zur Berechnung des Ergebnis verwendet.

Die Daten können während des Laufs über die serielle Schnittstelle übertragen werden (für das Zusatzprogramm ANZEIGE o.ä.; näheres dazu siehe im Anhang Datenübertragung). Hier muß der Port angegeben werden. Sollen keine Daten übertragen werden, so ist <0> oder <-> einzugeben. Wird ein serieller Drucker verwendet, so darf er nicht dieselbe Schnittstelle verwenden, wie die Datenübertragung, da sonst während des Laufs die ganze Zeit gedruckt wird.

Die Rundenzeiten können vor dem Werten des Laufes (automatisch) ausgedruckt werden, um festzustellen, ob irgendwelche Fehlzählungen vorgekommen sind. Wird hier verneint, so können die Rundenzeiten nach einem Lauf trotzdem vorab gedruckt werden, wenn die Fragen <Lauf werten j/n> und folgende verneint werden. Die Rundenzeiten nach dem Ergebnis werden immer ausgedruckt.

Die Durchgangszeiten (Splittimes) können gedruckt werden. Beim Einzelstart ist hierbei zu beachten, daß die Startdifferenz zu der eigentlichen Zeit addiert wurde. Man kann somit feststellen, zu welchem Zeitpunkt das Fahrzeug die Schleife überquert hat. Es ist hier also durchaus Möglich, daß schon die vorletzte Runde eines Fahrers über der eigentlichen Laufdauer liegt. Wird beim Massenstart die Erste Runde (das erstmalige überfahren der Schleife) nicht gezählt, so wird diese Zeit als Start(zeit) ausgegeben. Die Zeit der ersten Runde entspricht dann der Rundenzeit der Runde 1.

Die Startdifferenz beim Einzelstart sollte normalerweise nicht ausgedruckt werden. Sie ist von Interesse für den Zeitnehmer, wenn bei der Rundenzählung Probleme auftreten, um später den Verlauf des Rennens nachzuvollziehen. Beim ersten Rundenzeitenblock wird die Startdifferenz immer ausgedruckt.

Wird die Mitglieds-Nummer gedruckt, so kann auch festgelegt werden, ob negative Mitglieds-Nummern (sollte für Nichtmitglieder vergeben werden), gedruckt werden sollen.

Ebenso kann man festlegen, ob bei der Ergebnisliste Punkte gedruckt werden sollen.

Wenn alle Läufe bei der Rangliste gedruckt werden, sollte der Drucker auch die entsprechende Breite (in der Schmalschrift) zur Verfügung haben.

Wird mit dem seriellen RS 232 timer interface von AMB gearbeitet, so können die sogenannten "Hits" ausgedruckt werden. Es wird jeweils das Minimum, das Maximum (Zeile MinMax) und der Durchschnitt (Zeile Ø) des jeweiligen Fahrers ausgedruckt. Die Hits geben ungefähr die Dauer des Transpondersignals in Millisekunden an. Je größer der Wert, desto besser zählt der Transponder. Das Maximum von 50 sollte aber nicht erreicht werden, da sonst die Rundenzeit nicht mehr auf 1/100 sek genau berechnet werden kann. In diesem Fall den Empfindlichkeitsregler der AMB-Anlage etwas zurückdrehen.

Die Anzahl der Ausdrücke bestimmt, wie oft die jeweiligen Listen automatisch gedruckt werden. Es ist jederzeit möglich, mehr Listen auszudrucken.

Zusätzlich kann für jeden Teilnehmer, welcher mindestens eine Runde hat, ein Rundenprotokoll ausgedruckt werden. Durch <#> kann diese Funktion vor dem Start eines Lauf umgeschaltet werden. Das <#> neben der Anzahl für die Ausdrücke erscheint oder verschwindet wieder.

7.4.3 Reglement Vorgabe

Hier kann ein Reglement vorgegeben werden. Beim Erstellen der Finalläufe nach Aufsteigerreglements werden dann keine Daten mehr abgefragt. Soll mit einem anderen Reglement gefahren werden, so ist die Vorgabe entweder entsprechend zu ändern oder ganz zu entfernen. Die Anzahl der Finale nach Heart-of-America kann nach wie vor im Programmteil Finalläufe (5.2.6) eingestellt werden.

Folgende Reglements sind als Vorgabe möglich:

7.4.3.1 DMC Verbrenner Glattbahn 1/8 8 Fahrer

Gefahren wird nach Reglement 1 mit 8 Fahrern in den Finalläufen sowie mit 4 Direktqualifizierten, 2 Aufsteiger und 2 Zeitaufsteiger.

7.4.3.2 DMC Verbrenner Glattbahn 1/8 10 Fahrer

Gefahren wird nach Reglement 1 mit 10 Fahrern in den Finalläufen sowie mit 4 Direktqualifizierten, 3 Aufsteiger und 2 Zeitaufsteiger.

7.4.3.3 DMC Verbrenner Off-Road 1/8 (alt) 8 Fahrer

Gefahren wird nach Reglement 1 mit 8 Fahrern in den Finalläufen ohne Direktqualifizierte mit 2 Aufsteigern.

7.4.3.4 DMC Verbrenner Off-Road 1/8 (alt) 10 Fahrer

Gefahren wird nach Reglement 1 mit 10 Fahrern in den Finalläufen ohne Direktqualifizierte mit 3 Aufsteigern.

7.4.3.5 DMC Elektro 8 Fahrer

Gefahren wird nach Reglement 2 mit maximal 8 Fahrern in den Finalen.

7.4.3.6 DMC Elektro 10 Fahrer

Gefahren wird nach Reglement 2 mit maximal 10 Fahrern in den Finalen.

7.4.3.7 DMC Verbrenner Glattbahn DTM 1/4 & 1/5 10 Fahrer

Gefahren wird nach Reglement 1 mit 10 Fahrern in den Finalläufen bei 4 Direktqualifizierten und 3 Aufsteigern.

7.4.3.8 DMC Verbrenner Off-Road 1/8 (EFRA) 10 Fahrer

Gefahren wird nach Reglement 1 mit 10 Fahrern in den Finalläufen, einem Direktqualifizierten, 3 Aufsteigern und 2 Zeitaufsteigern.

7.4.3.9 Vorgabe löschen

Wurde eine Vorgabe gefunden, so kann diese hier gelöscht werden. Die Finalläufe können dann nach allen Reglements erstellt werden.

7.4.4 Rangliste

Das Verzeichnis für die Ranglisten, die maximale Teilnehmerzahl und die maximale Zahl der Läufe, die in die Rangliste aufgenommen werden können, kann hier eingestellt werden. Wird bei Punktgleichheit nicht alphabetisch sortiert, so wird die Rangliste in diesen Teilen intern nach Placierung sortiert. Die Teilnehmer erhalten aber dennoch den gleichen Platz. Beim Löschen eines Teilnehmers können alle Fahrer, die im gleichen Lauf schlechter placiert waren wie der gelöschte Teilnehmer, aufgerückt werden.

Weiterhin kann festgelegt werden, ob nach je zehn Fahrern eine Leerzeile gedruckt werden soll, ob die Platzziffer der gleichplacierten Fahrer beim Ausdruck weggelassen wird und ob die Anzahl der Fahrer je Lauf ausgedruckt wird. Werden die Fahrer je Lauf gedruckt, so kann dies noch in Erwachsene / Jugendliche aufgeteilt werden (Statistik drucken). In diesem Fall wird dann auch noch ausgedruckt, wieviel einzelne Starts in der entsprechenden Rangliste vorhanden sind.

Werden Ranglisten von Programmversionen vor V1.20 / 20.02.1992 verarbeitet, so sollte man aber nur dann aufrücken lassen, wenn in keinem Lauf Fahrer die gleiche Punktzahl (bei DMC-Punkten ab Platz 50) erhalten hat, da diese Fahrer dann nicht richtig placiert werden können.

7.4.5 Kreuzschienenverteiler

Es ist möglich, das komplette Interface mit einem softwaremäßigen Kreuzschienenverteiler umzubelegen. Diese Art der Umbelegung ist aber nicht zu empfehlen, da die Anzeige auf dem Interface und auf der Zusatzastatur dann nicht mehr stimmen. Der Test (Testfeld) funktioniert nur in Verbindung mit dem Interface zur AMB. Sollten die Zahlen "wild" aufblinken, so ist die Verbindung zum Interface zu überprüfen.

Folgende Tastenkombinationen werden zur Einstellung verwendet:

- <Strg-R> : Der Kreuzschienenverteiler bekommt den Zustand wie er abgespeichert ist.
- <Strg-O> : Der Kreuzschienenverteiler wird in den Originalzustand versetzt. Das bedeutet die Eingänge 1-10 (1-20) entsprechen den Ausgängen 1-10 (1-20).

Bei der 20'er Version zusätzlich:

- <Strg-T> : Die Ausgänge 1-20 werden um 10 verschoben. Somit können die Transponder 1-10 als 11-20 und 11-20 als 1-10 verwendet werden.
- <Strg-V> : Die Ausgänge 11-20 werden um 10 verschoben. Man kann somit sehr schnell die Transponder 11-20 als 1-10 verwenden.

7.4.6 Punktetabelle erstellen

Die Punkte für die Rangliste und die Ergebnisliste können geändert werden. Schlechtere Plätze können nicht mehr Punkte erhalten als bessere Plätze.

Eine neue Datei kann erstellt werden, indem man eine vorhandene (z.B. "VORGABE") bearbeitet, und beim Abspeichern einen neuen Namen wählt. Um eine Datei zu löschen, drückt man <Entf>. Die Punktetabelle wird dann nach einer Sicherheitsabfrage unwiderruflich gelöscht.

Die Datei "FINALE.PKT" ist für die naß/trocken-Wertung der Finalläufe nach "Heart-of-America" (siehe 5.3.2) gedacht.

7.4.7 Frequenztafel erstellen

Man hat hier die Möglichkeit, jedem Kanal von 1 bis 999 eine Frequenz zuzuordnen. Arbeitet man mit Frequenzen, so sucht das Programm bei Eingabe eines Kanals in dieser Tabelle nach der zugehörigen Frequenz. Man sollte aber vermeiden, einer Frequenz mehrere Kanäle zuzuordnen, da sonst der Ausdruck der sortierten Frequenztafel (7.6.5) durcheinander gerät.

7.4.8 Teamtabelle ändern

Man hat hier die Möglichkeit, die Teamtabelle zu ändern. Im Normalfall werden die Teams des DMC's oder ÖFMAV's mitgeliefert. In der Gruppeneinteilung kann bei der Eingabe des Teams über die Teamnummer das Team eingegeben werden, indem man dem Team ein <T> voranstellt oder dafür sorgt, daß nach den Ziffern keine Zeichen mehr folgen. Wird der Teamnummer ein <#> vorangestellt, so wird beim Speichern nur die Teamnummer abgespeichert. Dies hat den Vorteil, daß bei Änderungen des Ortsclubnamens alle in der Teilnehmerdatei vorhandenen Teilnehmer automatisch im "neuen" Team sind.

Beispiel: t214 oder #214 = RCC Heidenheim e.V.

7.4.9 Teamtabelle aus Mitglieder-Datei erstellen

Dieser Menüpunkt ist nur vorhanden, wenn mit der Mitglieder-Datei gearbeitet wird. Man hat hier die Möglichkeit, die Teamtabelle anhand der Mitglieder-Datei zu erstellen. Dies sollte immer dann erfolgen, wenn eine neue Mitglieder-Datei eingespielt wird. Beim Updaten des Programms wird normalerweise eine neue Mitglieder-Datei mitgeliefert. Das Setup-Programm ruft dann diesen Menüpunkt automatisch auf.

7.4.10 Mitglieder-Datei einlesen

Dieser Menüpunkt ist nur vorhanden, wenn mit der Mitglieder-Datei gearbeitet wird. Man hat hier die Möglichkeit, eine neue Mitglieder-Datei von Diskette einzulesen. Diese wird in das Verzeichnis der Mitglieder-Datei (siehe 7.4.1) kopiert. Die alte Mitglieder-Datei wird dabei umbenannt und kann nach erfolgreichem einspielen gelöscht werden.

7.5 Datenverzeichnis suchen

Man hat die Möglichkeit ein Laufwerk nach möglichen Rennen / Datenverzeichnissen (es muß entweder die Gruppeneinteilung oder die Teilnehmer gespeichert worden sein) zu durchsuchen. Anschließend kann man aus diesen einen auswählen. Um ein neues Datenverzeichnis zu erzeugen muß man entweder das Setup (siehe 7.2) durchführen oder beim Speichern der Teilnehmer bzw. Gruppeneinteilung ein neues angeben, welches dann automatisch erstellt wird (siehe auch 1.3). Ein komplettes Rennen kann durch Drücken von <Entf> nach einer Sicherheitsabfrage gelöscht werden. CD-ROM-Laufwerke können nicht durchsucht werden, da dort auch keine Datenverzeichnisse erstellt werden können.

Hat man eine sehr große Partition eingerichtet, so empfiehlt es sich ein Verzeichnis zu erstellen, in welchem die Datenverzeichnisse angelegt werden, und diesem Verzeichnis mit dem DOS-Befehl "SUBST" ein neues Laufwerk zuzuordnen. Die Suche geht dann wesentlich schneller vonstatten.

7.6 Drucken

7.6.1 Probeausdruck (Standarddrucker)

Der Probedruck des Standarddruckers kann wiederholt werden. Näheres dazu siehe unter 7.3.3.

7.6.2 Teamtabelle drucken

Die Teamtabelle (enthalten in der Datei "TEAM.RND") wird zuerst komplett und anschließend, wenn mit der Mitglieder-Datei gearbeitet wird, sortiert nach Gruppen ausgedruckt

7.6.3 Punktetabelle drucken

Eine beliebige Punktetabelle kann gedruckt oder gelöscht werden. Die aktuelle Punktetabelle wird dadurch nicht verändert.

7.6.4 Geschwindigkeitstabelle drucken

Man hat hier die Möglichkeit, eine Rundenzeit-Geschwindigkeitstabelle zu drucken. Die Streckenlänge muß in Meter (Nachkommastellen zulässig) eingegeben werden. Die Rundenzeiten werden in Sekunden eingegeben. Die Zehntelsekunden werden dabei automatisch ausgedruckt. Die maximale Rundenzeit beträgt 59 Sekunden. Die minimale Rundenzeit ist eine Sekunde. Der ausgedruckte Bereich wird so begrenzt, daß zum einen nur eine Seite entsteht und zum anderen nur "sinnvolle" Durchschnittsgeschwindigkeiten entstehen.

7.6.5 Frequenztable drucken

Die Frequenztable wird ausgedruckt. Man kann die zweite Hälfte der Tabelle sortiert nach Frequenzen (normalerweise wird nach Kanälen sortiert) ausdrucken. Hat man einer Frequenz mehrere Kanäle zugeordnet, so sollte nicht sortiert werden.

7.6.6 Mitglieder-Datei drucken

Die Mitglieder-Datei (sofern vorhanden) wird gedruckt. Der Ausdruck kann um bis zu zehn Zeichen eingerückt werden (Heftrand).

7.6.7 Handbuch drucken

Dieses Handbuch (sofern im Programmverzeichnis vorhanden) kann ausgedruckt werden. Man hat die Möglichkeit, nur bestimmte Bereiche (von Seite 1 bis zum Ende des Handbuchs, je einschließlich) zu drucken.

Kann der momentan angemeldete Drucker weniger als 67 Zeilen drucken oder die Datei "HANDBUCH.TXT" ist nicht im Programmverzeichnis vorhanden, so wird dieser Menüpunkt nicht angeboten und die Menüpunkte 7.6.8 und 7.6.9 rücken auf.

Das Handbuch kann automatisch zweiseitig gedruckt werden. zuerst werden die ungeraden Seiten, beginnend von hinten, dann die zugehörigen geraden Seiten (ebenfalls von hinten oder bei Rückwärtsdruck von vorne) gedruckt. Bei einem Drucker mit "FACE-DOWN-Ablage" hat man anschließend das Handbuch in der richtigen Reihenfolge.

Ist ein Drucker angemeldet, dessen Druckerbreite in der Normalschrift mindestens 160 Zeichen beträgt (z.B. Laser im A4 Querformat), so kann das Handbuch im "Buchformat" gedruckt werden. Hierbei werden dann alle Seiten so gedruckt, daß nach dem Heften ein DIN A5 Handbuch entsteht.

Beim Zweiseitigen oder Buchdrucken muß darauf geachtet werden, daß das bereits bedruckte Papier für die zweite Seite richtig in den Drucker eingelegt wird. Am besten führt man einen Probedruck durch, bei dem nur wenige Seiten gedruckt werden. Beim Rückwärtsdrucken werden die Seiten beim zweiten Durchgang in umgekehrter Reihenfolge bedruckt wie im ersten Durchgang.

7.6.8 Readme drucken

Die Datei "README.TXT" (sofern im Programmverzeichnis vorhanden) kann ausgedruckt werden.

Kann der momentan angemeldete Drucker weniger als 67 Zeilen drucken oder die Datei "README.TXT" ist nicht im Programmverzeichnis vorhanden, so wird dieser Menüpunkt nicht angeboten und der Menüpunkt 7.6.9 rückt auf.

7.6.9 Liedas drucken

Die Datei "LIESDAS.TXT" (sofern im Programmverzeichnis vorhanden) kann ausgedruckt werden.

Kann momentan der angemeldete Drucker weniger als 67 Zeilen drucken oder die Datei "LIESDAS.TXT" ist nicht im Programmverzeichnis vorhanden, so wird dieser Menüpunkt nicht angeboten.

7.7 Startsignal

Das Startsignal kann vorgeführt werden. Es ist vorgesehen, in das PC-Interface ein Relais einzubauen, welches z.B. eine externe Hupe ansteuern kann. Das Startsignal kann auch an einem freien Parallelport ausgegeben werden (siehe 7.2 und "Belegung der Stecker und Buchsen").

7.8 Interface testen

Das Interface zur AMB sowie das Startsignal kann getestet werden. Durch die Taste <*> kann die Reihe Sternchen gelöscht werden.

7.9 Ende / nachladen

Hier wird entweder das Programm beendet, oder ein anderer Programmteil nachgeladen.

8 Finalläufe erstellen

8.1 erstellen

8.1.1 Sicherheitskopie erstellen

Das Datenverzeichnis kann auf ein anderes Laufwerk gesichert werden. Wird auf ein Diskettenlaufwerk gesichert, so muß die formatierte Diskette vor der Auswahl des Laufwerks eingelegt sein. Gesichert werden nur diejenigen Dateien, welche im Zielverzeichnis noch nicht vorhanden sind oder welche geändert wurden.

8.1.2 Finalläufe erstellen

Die Finalläufe werden automatisch erstellt. Zur Auswertung kommt die Rangliste nach allen Vorläufen (maximale Anzahl der Vorläufe in 4.7). Wurde diese Rangliste noch nicht erstellt, so muß entweder die Rangliste erstellt oder die maximale Anzahl der Vorläufe geändert werden. Deshalb nicht vergessen, nach dem letzten Vorlauf eine Rangliste zu erstellen.

Die Frequenzen (Kanäle) müssen von Hand sortiert werden, wobei Frequenzprobleme beim Ausdruck gekennzeichnet werden. Siehe dazu auch 4.2.7.

Achtung:

In die Finalläufe werden nur die Fahrer eingeteilt, die mindestens einen gewerteten Vorlauf gefahren haben. Wurde einem Fahrer, der gar nicht anwesend ist, eine Runde gezählt, so muß vor der Erstellung der Finalläufe (bzw Rangliste) diese Runde gestrichen werden. (Vorlauf oder Rangliste korrigieren).

Wurde keine Reglement-Vorgabe (siehe 7.4.3) gewählt, dann hat man bei der Erstellung die Wahl zwischen zwei verschiedenen Auswertungen.

Nach dem Erstellen der Finalläufe (aller Klassen) werden diese ausgedruckt. Zuerst wird eine Liste ohne Frequenzen (Kanäle), danach soviel Listen mit allen Frequenzen, wie in der Voreinstellung (7.4.2) eingestellt wurde, ausgedruckt.

Anschließend hat man durch nochmaligen Druck ohne Frequenzen (Kanäle) die Möglichkeit, eine Tabelle zu drucken (siehe dazu auch 8.3).

8.1.2.1 Verbrenner / Aufsteiger

Zuerst wird festgelegt, nach welchem System die Finalläufe bezeichnet werden. Nach DMC-Reglement kommen die Fahrer mit ungeraden Placierungen in die Finalläufe A und die geraden in die Finalläufe B. Bei manchen EFRA-Reglements erfolgt dies genau umgekehrt.

Es kann festgelegt werden, wieviel Fahrer in den Finalen fahren, bzw. bis zu welchem Finale die Zwischenläufe erstellt werden sollen (1/2 bis 1/1024-Finale). Die Anzahl der Aufsteiger (die von den "hinteren" Finalen in die "vorderen" Finale aufsteigen) kann zwischen zwei und vier (acht) frei gewählt werden. Die Anzahl der Fahrer in den Finalläufen kann zwischen sechs und zehn (20), je nach Anzahl der Aufsteiger, eingestellt werden.

In den Endlauf steigen aus jedem 1/2 Finale $(x-y-z)/2$ Fahrer auf wobei x die Zahl der Endlaufteilnehmer, y die Zahl der Direktqualifizierten und z die Zahl der "Zeitaufsteiger" bedeutet. "Zeitaufsteiger" sind die schnellsten z Aufsteiger aus beiden 1/2 Finalen ab dem Platz $1+(x-y-z)/2$.

In den Endlauf kann auch eine ungerade Anzahl Fahrer eingeteilt werden. In diesem Fall muß auch die Zahl der Direktqualifizierten oder der "Zeitaufsteiger" ungerade sein. In den Semifinalen können nicht mehr Fahrer teilnehmen, als im Endlauf.

Finden die beiden 1/2-Finale nicht unter gleichen Bedingungen statt (naß/trocken), so wird die Zahl der Zeitaufsteiger zu Null. Hat man eine ungerade Zahl von Zeitaufsteigern, so steigt in diesem Fall der "nächstplacierte" Fahrer auf. Beispiel: Finale mit 10 Fahrern, 3 direktqualifiziert: aus dem 1/2 A-Finale steigen die ersten vier und aus dem 1/2 B-Finale steigen die ersten drei Fahrer auf (im 1/2 A-Finale sind normalerweise die "besseren" Fahrer).

Wenn in den beiden niedrigsten Finalen insgesamt weniger oder gleich viele Teilnehmer sind, als in ein einzelnes Finale eingeteilt werden, so können die beiden Finale zusammengefaßt werden. In diesem Fall steigen die ungerade Placierten in das nächst höhere A-Finale und die gerade Placierten in das nächst höhere B-Finale auf.

8.1.2.2 Elektro / Heart of America

Hier hat man die Möglichkeit, jedes Finale mit einer unterschiedlichen Anzahl von Fahrern (vier bis zehn [20]) zu fahren. Es kann bis zum Z-Finale (26 Finallaufgruppen) eingeteilt werden. Sollen nicht alle Fahrer in die Finale eingeteilt werden, so muß man bei dem Finale, das nicht mehr gefahren werden soll, die Fahrerzahl <0> eingeben. Sollte ein Finale mit nur einem Fahrer entstehen, so wird dieses Finale nicht gefahren. Der Fahrer erscheint in der Ergebnisliste nur mit seinem besten Vorlauf.

Gibt man ein Minimum von Fahrern je Finale vor, so wird die Vorgabe so berechnet, daß in kein Finale weniger Fahrer eingeteilt werden.

8.1.3 Finale für 2. Rennen erstellen

Hier können die Finalläufe für das zweite Rennen (z.B. bei DTM Läufen) erstellt werden. Man hat die Möglichkeit, das 2. Rennen nach der Ergebnisliste des 1. Rennens zu erstellen und den Kommentar für das 2. Rennen zu ändern. Wurden im 1. Rennen nicht für alle Fahrer Punkte vergeben, so werden diese Teilnehmer in diesem Fall nicht mehr in die Finalläufe eingeteilt. Sie erscheinen dann auch in der Ergebnisliste des 2. Rennens nicht mehr.

8.2.1 Teilnehmer ändern

Alle Daten der Teilnehmer, können geändert werden (siehe dazu 1.5.1). Soll ein Teilnehmer in eine andere Klasse gesetzt werden, so muß dies vor dem Erstellen der Rangliste geschehen. Steht eine Gruppe auf dem Bildschirm, so gelangt man mit <Strg-A> in diesen Programmteil.

8.2.2 Datenverzeichnis wechseln

Das Datenverzeichnis kann gewechselt werden, um ein anderes Rennen zu starten. Mit der Cursor Taste <ab> kann auf die acht zuletzt verwendeten Verzeichnisse zurückgegriffen werden.

8.2.3 Frequenzkontrolle Finalläufe

Nach dem Erstellen der Finalläufe kann ein beliebiges Finale auf dem Bildschirm dargestellt werden. Bestehen in diesem Finale Frequenzprobleme, so kann der entsprechende Fahrer durch Eingabe der Transpondernummer geändert oder durch <*> die noch freien Frequenzen in diesem Finale angezeigt werden. Erläuterung dazu siehe "Freie Frequenzen".

8.3 Finallaufaufstellung drucken

Die Zusammenstellung der Finalläufe einer oder aller Klassen kann gedruckt werden. Wahlweise mit oder ohne Frequenzen (siehe dazu 1.4). Wird ohne Frequenzen gedruckt, so kann eine Tabelle wie in 1.4.6 gedruckt werden. Wird nur eine Frequenz gedruckt, so wird der zur Frequenz passende Kanal bzw. die zum Kanal passende Frequenz, soweit diese in der Frequenztafel enthalten sind, in eckigen Klammern mit ausgedruckt.

Erscheint hinter manchen Fahrern ein <*>, so gibt es bei diesen Fahrern Frequenzprobleme, die aufgrund des Frequenzabstands in der Grundeinstellung der Gruppeneinteilung berechnet wurden. Wird mit einem Kanalabstand von eins (entspricht 10 kHz) gefahren, so können die Warnungen im 40 MHz-Bereich zwischen den Kanälen 53/54, 56/57, 83/84, 86/87 und 89/90 vernachlässigt werden, da hier der Frequenzabstand mindestens 20 kHz beträgt und somit auch für AM-Anlagen genügend groß sein müßte. Wird mit Frequenzen gearbeitet, so werden auch die in dem jeweiligen Finale noch freien Frequenzen ausgedruckt. Erläuterung dazu siehe "Freie Frequenzen".

Verwendet man diese Funktion, so ist es unbedingt erforderlich, daß sämtliche Frequenzänderungen der Teilnehmer dem Programm mitgeteilt werden (vor der Erstellung bzw. dem Ausdrucken der Finalläufe).

8.4 Ende / nachladen

Hier wird entweder das Programm beendet, oder ein anderer Programmteil nachgeladen.

Programmende

9 Programmende

Hier wird das Programm ordnungsgemäß beendet. Man sollte das Programm immer über diesen Menüpunkt beenden, um sicher zu gehen, daß auch alle Daten abgespeichert wurden.

Startparameter

Das Programm kann durch optionale Startparameter noch weiter gesteuert werden.

- /? : Gibt einen Hilfetext aus, der weitere Parameter anzeigt.
- /LT : Das Programm zeigt für jeden Fahrer die laufende Rundenzeit an.
- /PF : Tendenzpfeile werden angezeigt. Diese zeigen bei jedem Fahrer an, ob er sich verbessert (grün) oder verschlechtert (rot) hat. Bei den Trainingsläufen (bzw. dem Führenden bei den anderen Läufen) wird die eigene zuletzt gefahrene Rundenzeit beachtet. Bei den normalen Rennen wird die Rundenzeit des vor ihm liegenden beachtet.
- /HITx : Hits kleiner gleich x werden rot dargestellt (nur beim seriellen AMB-Interface möglich).
- /VS : Die Geschwindigkeit der letzten Runde wird angezeigt.
- /SEN : Die Senioren werden beim Ausdrucken nicht ausgewertet.

Alle diese Parameter können beim Start des Programms mit angegeben oder in der Datei RCOUNT.CMD im Programmverzeichnis abgelegt werden.

Demogruppen automatisch fahren

Wird das Programm mit dem Parameter /AUTO bzw. /AUTOV aufgerufen, können Demogruppen automatisch gefahren werden. Hierzu muß ein 'Stammdatenverzeichnis' (siehe 7.4.1) mit einem Rennen angelegt werden. Dieses Rennen darf nur eine Gruppe enthalten. Anschließend ruft man den Programmteil Trainings- oder Vorläufe auf und nimmt die Grundeinstellungen (3.7 bzw. 4.7) vor, mit denen die Läufe gefahren werden sollen. Das Programm muß dann beendet und neu gestartet werden. Beim nächsten Aufruf wird nun automatisch ein Unterverzeichnis mit dem aktuellen Datum angelegt, in welches das 'Stammdatenverzeichnis' kopiert wird und dann die aktuellen Gruppen enthält.

Diese Gruppe wird dann mehrmals als Demogruppe gefahren. Beim Aufruf der Demogruppe (3.5 bzw. 4.5) gibt man dann einen Namen für die Demogruppe ein und drückt <F9>. In diesem Fall wird dann die Gruppe geladen und kann gestartet werden. Wird als letztes Zeichen im Namen der Demogruppe <#> eingegeben, werden diese durchnummeriert und nach dem Ausdrucken des Resultats automatisch die nächste Demogruppe geladen. Wird als letztes Zeichen <*> angehängt, so wird der Name der Demogruppe mit Datum und Uhrzeit ergänzt.

SIO?.COM

Bei diesem Programm handelt es sich um einen speicherresidenten Treiber, der vor dem Start des eigentlichen Programms geladen werden muß. Er wird für den Datenempfang über die serielle Schnittstelle benötigt. Der FIFO-Baustein 16550 wird dabei automatisch erkannt und auch unterstützt.

Je nach Konfiguration des Rechners muß der entsprechende Treiber geladen werden:

Name des Treibers:	SIO1.COM	SIO2.COM	SIO3.COM	SIO4.COM
Adresse der Schnittstelle:	h3F8	h2F8	h3E8	h2E8
IRQ der Schnittstelle:	4	3	4	3

Sind die Schnittstellen ordnungsgemäß adressiert, so bestehen keine Probleme. Ist aber z.B. nur eine Schnittstelle eingebaut, und diese liegt auf der Adresse h2F8, so muß SIO2.COM geladen werden, obwohl manch andere Programme COM1 erwarten.

Ein anderes Programm (z.B. Maustreiber), welches dieselbe serielle Schnittstelle verwendet wie der SIO-Treiber darf nicht geladen sein, da es sonst zu Fehlern (Interface reagiert nicht) führen kann.

Es ist möglich, das komplette Rennen über die serielle Schnittstelle zu übertragen. Aktiviert wird die Übertragung in der Voreinstellung der Rundenzählung (7.4.2).

Das Programm überträgt die Daten mit 9600 Baud, 8 Datenbits, keine Parität, 2 Stoppbits ohne jegliches Handshake. Der Empfänger muß die Daten deshalb genügend schnell in einen Puffer aufnehmen und weiterverarbeiten. Aufgrund der Umstellung von Zehntel auf Hundertstel Sekunden wurde das "einleitende" Zeichen von @ auf # und mittlerweile auf ! geändert. Dieses Zeichen wird u.U. auch bei zukünftigen Programmversionen geändert werden.

Die Daten sind dazu gedacht, mit Hilfe eines zweiten Computers eine Großanzeige zu steuern, oder für Zuschauer einen eigenen Bildschirm zur Verfügung zu stellen. Weiterhin können mit geeigneter Software z.B. Statistiken während des Laufs erstellt werden, Abstände von zwei Fahrern berechnet werden u.v.a. mehr, was das Programm sonst nicht anbietet.

Die Zeitangaben erfolgen grundsätzlich in Hundertstel Sekunden, auch wenn das Programm nur in Zehntelsekunden arbeitet. Die eckigen Klammern werden nicht übertragen. Nach jeder Zeile erfolgt noch ein CR (Carriage Return) und ein LF (Line Feed).

Beim Start der Programmteile Trainings-, Vor- und Finalläufe sowie eines Laufs werden folgende Sequenzen übertragen:

```
!UHH:MM:SS/MM-TT-JJJJ          oder          !uHH:MM:SS/MM-TT-JJJJ
!?[Programmnutzer]              !?[Programmnutzer]
```

Diese Sequenz kann zum einen die Uhr des Zusatzprogramms "ANZEIGE.EXE" synchronisieren und zum anderen den Namen des Nutzers vergleichen. An dem kleinen u kann der Empfangsrechner erkennen, ob in Zehntel (U) oder Hundertstel (u) Sekunden gearbeitet wird.

Folgende Daten werden vor dem Start des Laufs übertragen:

```
!KT [Laufbezeichnung]   Programmteil Trainingsläufe liefert die Daten
!KV [Laufbezeichnung]   Programmteil Vorläufe liefert die Daten
!KZ [Laufbezeichnung]   Programmteil Finalläufe liefert die Daten
```

```
!I x y    wobei x und y folgende Bedeutung haben
Ist x = 0 werden die Startnummern gezeigt;
Ist x = 1 werden die Startnummern nicht gezeigt.
Ist y = 0 wird die beste Runde in den Trainingsläufen gewertet;
Ist y = 1 wird sie nicht gewertet.
```

```
!L [Laufdauer Minuten] [Anzeigezeit Sekunden] [Anzahl Fahrer]
[Bestzeit]              [Abbruchart] [Abbruchrunden] [Streckenlänge]
```

```
!WN    Naßlauf
!WT    Trockenlauf
```

```
!D [Transponder] [Startnummer] [Name]\[Vorname]\[Team]\ [Startplatz]
```

```
!*[Zeit] Start der Stoppuhr mit [Zeit] Sekunden
!**      Stoppuhr wieder ausblenden
```

Der Start wird folgendermaßen dargestellt:

```
!S S      Start eines Trainingslaufs (1. Runde wird gezählt)
!S SW     Start eines Trainingslaufs (1. Runde wird nicht gezählt)

!S2S     Start eines Trainingslaufs (1. Runde wird gezählt)
!S2SW    Start eines Trainingslaufs (1. Runde wird nicht gezählt)
          Abbruch nach Runden

!S3S     Start eines Trainingslaufs (1. Runde wird gezählt)
!S3SW    Start eines Trainingslaufs (1. Runde wird nicht gezählt)
          Abbruch nach Runden je Fahrer
```

Während eines Laufs werden folgende Daten übertragen:

jede volle Sekunde:

```
!Z [Restzeit] [Gefahrene Zeit] [Programmteil]
   [Anzahl gestartete Fahrer] [Anzahl Fahrer im Lauf] [x]
```

Je nachdem ob die Uhr vorwärts oder rückwärts läuft wird x durch + oder - ersetzt.

Immer wenn ein Fahrer gezählt wird:

```
!T [Transponder] [Startnummer] [Name]\[Vorname]\[Team] [Alter Platz]
   [Anzahl gestarteter Fahrer] [Neuer Platz] [Gesamtzeit]
[Rundenzeit]
   [Runden] [Bestzeit] [Runde der Bestzeit] F
```

Das F wird nur angehängt, wenn der Fahrer fertig ist

```
!SCE     Strg-E      Lauf beenden
!SF8     Strg-F8     Lauf abbrechen
!SCN     Strg-N      Lauf neutralisieren
!SCP     Strg-P      Pause einlegen
!SF1     Neustart nach Pause
```

```
!S E     Lauf ordnungsgemäß beendet
```

Nach dem Laufs werden folgende Daten übertragen:

```
!N       Der Lauf wird wiederholt.

!F [Transponder] [Startnummer] [Name]\[Vorname]\[Team] [Alter Platz]
   [Anzahl gestarteter Fahrer] [Neuer Platz] [Gesamtzeit]
[Rundenzeit]
   [Runden] [Bestzeit] [Runde der Bestzeit]
```

Um Korrekturen zu übermitteln werden diese Daten nach dem "werten" des Laufs übertragen.

Beim Trainingslauf entfällt diese Sequenz

```
!X       Das Programm befindet sich wieder im Menü
!@       Das Programm wurde beendet
```

Mit dem Programm "ANZEIGE.EXE" kann ein zweiter Computer die Daten, die von der seriellen Schnittstelle des Hauptrechners (siehe 7.4.2) übermittelt werden, darstellen.

Das Programm erkennt anhand der Daten selbständig, ob es Trainings-, Vor,- oder Finalläufe anzeigen muß. Es muß deshalb vor dem Start des sendenden Computers gestartet werden, damit es synchronisiert werden kann. Die Synchronisation erfolgt durch den (Neu)Start oben genannter Programmteile.

Das Programm wird beim normalen Setup mitinstalliert. Wird es auf eine Diskette (oder einen zweiten Computer) kopiert, so müssen die Dateien "SIO?.COM", "RC.INI" und "RC.CFG" mit auf diese Diskette kopiert werden. Soll das Programm mit anderen Farben arbeiten, so ändert man diese mit dem Programmteil Installation (7.1) und kopiert erneut die Datei "RC.CFG" auf die Diskette oder in das entsprechende Verzeichnis.

Vor dem Start muß das Programm SIO?.COM (entsprechend dem seriellen Anschluß) gestartet werden. Ein anderes Programm (z.B. Maustreiber), welches dieselbe serielle Schnittstelle verwendet wie der SIO-Treiber darf nicht geladen sein, da es sonst zu Fehlern (Programm läßt sich nicht synchronisieren) führen kann.

Beendet wird das Programm durch drücken auf <ESC>. Je nach Programmzustand kann es sein, daß die Taste mehrmals gedrückt werden muß.

Am sinnvollsten erstellt man sich eine Boot-Diskette, die das Programm dann selbständig startet, da während des Programmlauf keine Taste betätigt werden muß.

Zur Datenübertragung genügt hier ein zweiadriges Kabel, wobei beim sendenden Computer der Anschluß TxD (Pin 3 [2]) auf den Anschluß RxD (Pin 2 [3]) des empfangenden Computers gelegt werden muß. Die zweite Ader verbindet die beiden Masse-Anschlüsse (Pin 5 [7] der 9 [25] poligen Buchse). Werden die Daten über die Option /OUTx an einen weiteren Rechner übertragen, so kann mit derselben Schnittstelle gearbeitet werden, welche die Daten empfängt.

Beispiel für ein Anschlußkabel für mehrere Anzeige-PCs (und Fernstarter)

Rundenzähl-PC	Anzeige-PC 1	Anzeige-PC 2	Fernstarter
PIN 5 [7]	----- PIN 5 [7]	---- PIN 5 [7]	
PIN 3 [2]	----- PIN 2 [3]		
	PIN 3 [2]	---- PIN 2 [3]	
PIN 4 [20]	-----	-----	X
PIN 9 [22]	-----	-----	X

Die Pin-Nummern gelten für die 9 [25] poligen Buchsen.

Die Belegung des Parallelen Fernstarters ist weiter unten bei Stecker und Buchsen zu finden.

Das Programm erlaubt folgende Startparameter:

- /? : Gibt einen kurzen Hilfetext aus.
- /LOG : Die empfangenen Daten werden in "ANZEIGE.LOG" protokolliert.
- /COLOR: Die Farben werden für einen Farbmonitor eingestellt.
- /LCD : Die Farben werden für einen LCD-Bildschirm eingestellt.
- /MONO : Die Farben werden für einen Monochrommonitor eingestellt.

- /ST : Die Startnummern der Fahrer werden angezeigt.
- /ST- : Die Startnummern der Fahrer werden nicht angezeigt.

- Die Startnummern werden je nach Voreinstellung des sendenden Computers angezeigt. Mit dem Startparameter /S kann diese Voreinstellung aber übergangen werden.

- /Zx : Nach x Sekunden wird das Ergebnis des Laufs entweder durch die neue Gruppe ersetzt oder der Bildschirm wird gelöscht. Wird dieser Parameter nicht angegeben oder x ist größer als 300 oder kleiner als 10, so beträgt die Zeit eine Minute.

- /CL : Die Stoppuhr wird übernommen.

- /D : Die Differenzanzeige wird abgeschaltet.

- /B : Die beste Runde wird nicht angezeigt.

- /F : Die Durchfahrtsanzeige wird ausgeschaltet.

- /COLOR: Die Farben werden für einen Farbmonitor eingestellt.
- /LCD : Die Farben werden für einen LCD-Bildschirm eingestellt.
- /MONO : Die Farben werden für einen Monochrommonitor eingestellt.

- /U- : Anstelle der großen Digitaluhr erscheint der leere Bildschirm.

- /TAMx : Das Tamiya Score-Board wird über COMx angesprochen.
- /AMBx : Das AMB Score-Board wird über COMx angesprochen.

- /OUTx : Die empfangenen Daten werden über COMx wieder ausgegeben um weitere Computer ansteuern zu können.
Diese Optionen funktionieren nur dann, wenn sie auch im Hilfetext angezeigt werden. Die Ausgebende Schnittstelle kann die gleiche sein, mit der die Daten empfangen werden.

- /Px : Das Programm versucht anhand des Durchschnitts der letzten x Runden (wobei x zwischen 1 und 9 liegen darf) zu berechnen, wieviel Runden der Teilnehmer erreichen kann. Dieses Schätzwert wird anstelle der Zeit für die beste Runde solange wie die eingestellte Anzeigezeit dargestellt und durch Voranstellen von <≈> gekennzeichnet.

- /LT : Das Programm zeigt die laufende Rundenzeit an.

- /PF : Tendenzpfeile werden angezeigt.

- /PL : Die Placierung wird in jedem Fall angezeigt.

- /VS : Die Geschwindigkeit der letzten Runde wird angezeigt.

Beispiel: ANZEIGE /Z120/ST bewirkt, daß der Bildschirm nach zwei Minuten umgeschaltet wird und die Startnummern der Fahrer angezeigt werden.

Durch den Startparameter /LOG wird das Programm dazu veranlaßt, alle empfangenen Daten in der Datei "ANZEIGE.LOG" zu speichern. Die Daten werden immer an eine eventuell bestehende Datei angehängt. Um die Datei korrekt zu schließen muß das Programm ordnungsgemäß beendet werden. Vorgesehen ist diese Option zur Fehlersuche. Sollten also öfters Fehler auftreten, so bitte die Datei "ANZEIGE.LOG" auf eine Diskette kopieren und mit einer Fehlerbeschreibung an untenstehende Adresse schicken.

Sollte das Programm einmal nicht richtig funktionieren, so soll dies eine lose Sammlung kleiner Hilfestellungen sein, häufig gemachte Fehler zu vermeiden.

Wenn das Interface einmal nicht richtig funktioniert, liegt dies meist an der Stromversorgung. Weitere Informationen siehe oben unter "Fehlersuche Interface" und "AMB 232 timer Interface".

Wird bei der Auswahl der zu fahrenden Läufe (3.1, 4.1 und 5.1) der Haken <√> nicht richtig dargestellt (z.B. hochgestellte 1), so liegt dies an der für dieses Programm falsch eingestellten Codepage. Das Programm benötigt die Codepage 437 (USA). Wie diese eingestellt wird, ist im DOS-Handbuch zu finden.

Werden beim Ausdruck der Tabellen 1.4.2 und 1.4.6 die Trennstriche <|> als <ö> dargestellt oder die eckigen Klammern <[> und <]> als <Ä> und <Ö>, so liegt dies an der Einstellung des Druckers. Dieser muß auf den Internationale Zeichensatz USA und den IBM Zeichensatz 2 (Graphik) eingestellt werden.

Druckt ein serieller Drucker "unkontrolliert" vor und während eines Laufs, so kann dies u.U. an der Datenübertragung liegen. Bitte dazu den Anhang Datenübertragung und die Kapitel 7.3 und 7.4.2 beachten.

Fehlermeldungen

Beschreibung der Laufzeitfehler, die vom Programm nicht immer abgefangen werden:

Error	Art des Fehlers
5	Diverse, nicht näher beschreibbare Fehler
7	Nicht genügend Speicherplatz vorhanden
24	Time-Out Fehler der seriellen Schnittstelle
25	Peripherieprobleme (parallele / serielle Schnittstelle)
27	Kein Papier im Drucker
53	Datei nicht gefunden (siehe auch Error 76)
57	Geräte I/O Fehler
61	Diskette voll
68	Gerät nicht vorhanden (z.B. COM-Port nicht richtig installiert)
70	Diskette schreibgeschützt
71	Keine Diskette / Klappe offen
72	Spur / Sektor defekt
76	Verzeichnis existiert nicht

Wenn Programmfehler auftreten, die sich nicht um eventuelle Bedienungs-, Disketten- oder Druckerfehler handeln, bitte die Fehlernummer und die nach der Fehlermeldung ausgegebene Zahl (pgm-ctr:) abschreiben und mit einer genauen Fehlerbeschreibung (Programmteil, Menüpunkt usw.; nähere Umstände, wie der Fehler auftritt...) und nach Möglichkeit einer Kopie des Datenverzeichnis (auf beliebiger Diskette) an die auf der Programmdiskette angegebene Adresse schicken. Nur so können Fehler, die hoffentlich nicht zu oft auftreten, entfernt werden.

Um die AMB-Anlage abzufragen wird ein Interface benötigt. Hierbei gibt es je nach Programmausführung und vorhandener Hardware verschiedene Möglichkeiten. Da unten beschriebene Interface für den Parallelport wird inzwischen nicht mehr hergestellt, da die neuen AMB-Anlagen ein serielles Interface (siehe AMB RS 232-Interface) eingebaut haben.

Parallelport-Interface

Das Interface zur AMB-Anlage wird am Parallelport des Rechners eingesteckt. Hat man ein Interface zur AMB 8800 / AMB 20 System so wird die AMB und das Interface mit dem zweiadrigen Kabel, welches an eine 12 Volt Spannungsquelle anzuschliessen ist, mit Strom versorgt. Da die AMB 8800 / AMB 20 System (neue Transponder) relativ wenig Strom braucht, kann auch ein Netzteil (12 V stabilisiert / 1000 mA) verwendet werden.

Hat man ein Interface ohne dieses Kabel bzw. Netzteil, so muß ein Netzteil mit 8-12 V DC und mindestens 300 mA verwendet werden, um das Interface mit Strom zu versorgen.

Hat man bei der Installation (7.2) die Möglichkeit aus verschiedenen Interfaces auszuwählen, so ist zu beachten, daß das richtige Interface gewählt wird. Das umgebautes C-64 Interface wird als C-64 bezeichnet. Beim PC Interface ist dies auf der Unterseite desselbigen vermerkt. Wird bei der Installation versehentlich ein falsches Interface eingestellt, so wird der Parallelport nicht beschädigt.

Mit diesem Interface ist es möglich, bis zu zehn Fahrer zu zählen.

In dem Interface befindet sich ein Kreuzschienenverteiler, der es ermöglicht, jeden Transponder bzw. mehrere Transponder einem beliebigen Fahrer (Startposition) zuzuordnen. Für jeden Fahrer ist eine Kontrollanzeige in Form einer Siebensegmentanzeige vorhanden. Diese zeigt dem Zeitnehmer deutlich an, welches Fahrzeug eben die Schleife passiert hat.

Um die Deutlichkeit zu steigern wurde eine variable Nachleuchtdauer für den Transpondereingang von ca. ein bis sieben Sekunden eingebaut, das heißt die Anzeigen leuchten noch 1-7 Sekunden nach, nachdem der Transponder die Schleife verlassen hat. Die Nachleuchtdauer kann mit dem im Interface auf der linken Seite befindlichen Potentiometer verstellbar werden. Dreht man im Uhrzeigersinn, so wird die Nachleuchtdauer größer, dreht man dagegen, so wird sie kleiner.

Am Interface befindet sich eine 15-polige SUB-D Buchse, an die eine Zusatzastatur angeschlossen werden kann. Diese Buchse ist an Pin 15 mit +5 Volt, an Pin 14 mit Masse (gemeinsamer Anschluß der Taster) und an den Pins 1-10 mit den Tastereingängen 1-10 versehen. Beim PC-Interface ist Pin 11 der Eingang eines Fernstarters. Um einen Lauf zu starten oder beim Interfacetest das Startsignal zu testen muß dieser mit Pin 14 verbunden werden.

Die Belegung der Zusatztastatur wird durch Änderungen auf dem Kreuzschienenverteiler nicht verändert, da dieser nur den Eingang der AMB umbelegen kann. Weiterhin wird auch nur der AMB-Eingang mit Nachleuchtdauer angezeigt. Es ist möglich, die Tastatur anstelle der AMB anzuschließen. In diesem Fall kann natürlich der Kreuzschienenverteiler wieder alles umbelegen.

Im Interface befindet sich ein Schalter. Dieser Schalter schaltet das Interface aus. Dies muß immer dann erfolgen, wenn am eingebauten Kreuzschienenverteiler etwas verändert wird.

Ist ein Kopfhörerausgang vorhanden, so befindet sich an der linken Interfacesseite eine 3,5 mm Klinkenbuchse. Die Lautstärke kann mit dem Trimpotentiometer, welches sich neben dem einzelnen 8-poligen IC befindet geregelt werden.

Beispiele zur Bestückung des Kreuzschienenvertelers

- Beispiel 1 Transponder #9 zählt Fahrer #5
- Beispiel 2 Transponder #9 zählt Fahrer #3
Transponder #10 zählt Fahrer #4
- Beispiel 3 Transponder #1 und #6 zählen Fahrer #1
Transponder #2 und #7 zählen Fahrer #2
usw.

	Gesteckt: X	Wahlweise: ø	Frei: o	
	Normalfall	Beispiel 1	Beispiel 2	Beispiel 3
	1234567890	1234567890	1234567890	1234567890
1	Xoooooooo	1 Xoooooooo	1 Xoooooooo	1 Xoooooooo
2	oXoooooooo	2 oXoooooooo	2 oXoooooooo	2 oXoooooooo
3	ooXoooooooo	3 ooXoooooooo	3 ooøooooooooø	3 ooXoooooooo
4	oooXoooooo	4 oooXoooooo	4 ooøooooooooø	4 oooXoooooo
5	ooooXooooo	5 oooooøooooø	5 ooooXooooo	5 ooooXooooo
6	oooooXoooo	6 oooooXoooo	6 oooooXoooo	6 Xoooooooo
7	ooooooXooo	7 ooooooXooo	7 ooooooXooo	7 oXoooooooo
8	oooooooXoo	8 oooooooXoo	8 oooooooXoo	8 ooXoooooooo
9	ooooooooXo	9 oooooXoooo	9 ooXooooøø	9 ooXoooooooo
10	oooooooooX	10 ooooooXooo	10 ooXooooøø	10 ooooXooooo

Die oberen Zahlenreihen geben den Ausgang zum Computer an, die seitlichen Zahlenreihen entsprechen dem Eingang der AMB.

Fehlersuche Interface

Wenn das Interface nicht funktioniert, so ist zuerst die richtige Installation (Nr. des Parallelports, eventuell Interfacetyp), die einwandfreie Stromversorgung (Netzteil richtig gepolt: Stift = +, Abschirmung = - bzw. 12 V am zweiadrigen Kabel des 25-poligen SUB-D Stecker zur AMB) und der Kreuzschienenverteiler (Stifte müssen teilweise fest eingedrückt werden) zu überprüfen. Beim Drücken aller Tasten auf der Zusatzastatur müssen alle Siebensegmentanzeigen und LEDs hell und gleichmäßig aufleuchten. Ist dies nicht der Fall, so ist der Fehler in der Stromversorgung zu suchen. Leuchten die Anzeigen korrekt, es werden aber keine Fahrer gezählt, so wurde unter Umständen der Parallelport oder das Interface falsch gewählt.

Wurde das C-64 Interface als PC-Interface installiert, so zählt Transponder Nr. 5 die Fahrer 2,4,6,8 und 10, Transponder Nr. 10 die Fahrer 1,3,5,7 und 9. Alle anderen Transponder zählen keinen Fahrer. Wurde das PC Interface als C-64 Interface installiert, so zählt Transponder Nr. 1 den Fahrer 10 und Transponder Nr. 2 den Fahrer 5. Alle anderen Transponder zählen keinen Fahrer.

Belegung der Stecker und Buchsen

Kabel zur AMB-Anlage (linke Seite des Interface)

15-poliger Stecker (für AMB 8300):

Pin 1-10	Eingang 1-10
Pin 14	Masse
Pin 15	+12 V Eingang vorbereitet (*)

25-poliger Stecker (für AMB 8800 und AMB 20 System):

Pin 1-10	Eingang 1-10
Pin 11-20	Eingang 11-20 (nur bei Doppelinterface)
Pin 21 und 23	Masse
Pin 25	+12 V Eingang (*)

zweiadriges Kabel mit Krokoklemmen / Bananenstecker

schwarz (mit Pin 21/23 verbunden)	Masse
rot (mit Pin 25 verbunden)	+12 V Eingang für AMB 8800 und Stromversorgung des Interface

(*):

Das Interface wird durch die 12 V der AMB 8800 / AMB 20 System mit Strom versorgt. Bei der AMB 8300 sind auf Pin 15 keine 12 V vorhanden. Das Kabel kann aber so verschalten werden, daß mit einem Adapter 25/15 polig die AMB 8800 / AMB 20 angeschlossen werden kann und das Interface somit Strom bekommt. Das Netzteil, welches normalerweise an der Klinkenbuchse anzuschliessen ist, kann somit entfallen.

15-polige Buchse für Zusatzastatur (auf der Rückseite des Interface):

Pin 1-10 Ein-/Ausgang 1-10
Pin 14 Masse
Pin 15 +5 V (Stromversorgung Zusatzastatur)

Nur beim PC-Interface:

Pin 11 Fernstarteingang (Taster nach Masse)
Pin 12/13 Potentialfreier Relaiskontakt (bei eingebautem Relais)
 wobei dieser aber auch nur auf 4 mm Buchsen liegen kann

2,5 mm Klinkenbuchse (soweit vorhanden):

Verpolungsgeschützter Eingang für Stromversorgung 8-12 V DC min.
300mA. Die Spitze des Steckers ist +, die "Abschirmung" -

25-poliger Stecker zum PC (rechte Seite des Interface):

PC-Interface:

Pin 2-5 Adressleitungen
Pin 9 Startsignalausgang (positiver Nadelimpuls)
Pin 11 Dateneingang 1-10
Pin 12 Dateneingang 11-20 (bzw 39K Widerstand nach Pin 15)
Pin 15 vorgesehen für +5V Ein-/Ausgang (außer Doppelinterface)
Pin 18-25 Masse

C64-Interface:

Pin 2 Adressleitung
Pin 9 Startsignalausgang (positiver Nadelimpuls)
Pin 10-13,15 Dateneingänge
Pin 18-25 Masse

ACHTUNG!

Das Interface darf nur in den Computer eingesteckt werden, wenn dieser ausgeschaltet ist. Es könnte sonst zu einer Zerstörung des Computers führen. Ebenso sollte man das Interface nur ausstecken, nachdem man den Computer ausgeschaltet hat.

Fernstarter:

Seriell: Siehe oben beim Anzeigeprogramm oder unten beim
 AMB RS 232 timer interface

Parallel:

Pin 12 Tastereingang
Pin 18-25 Masse

Kann nicht gleichzeitig mit dem C64 bzw. PC-Interface verwendet werden. In diesem Fall ist der Fernstarter an der seriellen Schnittstelle bzw. 15-Poligen Buchse des PC-Interface anzuschließen.

Das Programm kann auch mit dem seriellen AMB timer interface arbeiten, sofern dieses Interface freigeschalten wurde. Hierzu muß vor Programmstart der Treiber ("SIO?.COM") für die entsprechende serielle Schnittstelle geladen werden.

Ein anderes Programm (z.B. Maustreiber), welches dieselbe serielle Schnittstelle verwendet wie der SIO-Treiber darf nicht geladen sein, da es sonst zu Fehlern (Interface reagiert nicht) führen kann.

Soll der Lauf mit einem Fernstarter gestartet werden, so muß das serielle Kabel wie folgt geändert werden.

Die Pins 2, 5, 7 und 8 werden 1:1 durchverbunden (im Originalkabel vorhanden). Auf der Computerseite wird an die Pins 4 und 9 ein Taster (Schließer) angeschlossen.

Die Pinnummern gelten für die 9-Poligen Buchsen und Stecker.

Hat man ein Originalkabel (alle Pins 1:1 verbunden) in Gebrauch und teilt dem Programm mit, daß der Fernstarter verwendet wird, so kann es u.U. vorkommen, daß der Lauf sofort startet, nachdem die Gruppe auf dem Bildschirm erscheint.

Die "HITS" werden beim Interfacetest Invers an die Sternchen angehängt. Sollen diese auch während eines Rennens angezeigt werden, so ist als Zeichen für die Sperre <#> einzugeben. Die Anzahl der "HITS" erscheint dann in der Farbe für "Eingabezeile" anstelle der Sperrenummer. Wird der Startparameter /HITx angegeben, so erscheinen Hit kleiner gleich x in der Farbe für "Hold".

Treten Fehler bei der Laufdauer auf, z.B. ein 5-Minutenlauf wird gestartet und die Uhr beginnt bei 4.30, so kann dies an einer unzureichenden 12 V Versorgung liegen. Die Spannung muß stabilisiert sein und sollte sich zwischen 12,0 und 13 V befinden. Dieser Fehler tritt hauptsächlich bei Spannungen unter 11,8 V auf. Mit schlechten Autobatterien sollte deshalb nicht gearbeitet werden.

Der Startparameter /RSVx gibt die Verzögerung des Starts des seriellen Interface in Millisekunden an. Dies ist nur notwendig, wenn das Interface vom Programm beim Start nicht richtig zurückgesetzt wird. Dies erkennt man daran, daß der Lauf nicht mit der richtigen Laufzeit startet, sondern schon eine gewisse Zeit (solange wie die Gruppe auf dem Bildschirm ist) verstrichen ist. Vorgabe ist 100 msec. Werte zwischen 150 und 300 msec sollten normalerweise ausreichend sein, um den Fehler zu beseitigen.

Hat der Rundenzähl-PC nur eine serielle Schnittstelle und es wird mit "ANZEIGE.EXE" (und Fernstarter) gearbeitet, so sind folgende Verbindungskabel notwendig:

AMB-RS 232	Rundenzähl-PC	Anzeige-PC	Fernstarter
PIN 2 -----	PIN 2 [3]		
PIN 7 -----	PIN 7 [4]		
PIN 8 -----	PIN 8 [5]		
PIN 5 -----	PIN 5 [7]	---- PIN 5 [7]	
	PIN 3 [2]	---- PIN 2 [3]	
	PIN 4 [20]	-----	X
	PIN 9 [22]	-----	X

Die Nummern gelten für 9 [25]-polige SUB-D Verbinder.

Wird das Programm mit dem Parameter /HITx (x zwischen 1 und 50) gestartet, so werden Hits kleiner oder gleich x mit der Farbe für Hold dargestellt und beim Ausdruck der Hits unterstrichen.

Freie Frequenzen

Wird mit Frequenzen gearbeitet, so werden beim Ausdrucken der Finalläufe die noch freien Frequenzen in dem jeweiligen Finale gedruckt, sofern Frequenzprobleme bestehen und mindestens eine Frequenz ausgedruckt wird.

Bevor ein Lauf gestartet wird, können bei Frequenzproblemen die freien Frequenzen durch <Strg-*> angezeigt werden.

Damit dies funktioniert, muß eine Datei "FREQUENZ.TXT" im Programmverzeichnis erstellt werden, in welcher die zulässigen Frequenzen stehen. Die Frequenzen werden entweder durch Komma getrennt oder in einzelnen Zeilen mit einem ASCII-Editor eingegeben, welcher keine zusätzlichen Steuerzeichen erzeugt. Kommentare oder nicht erwünschte Frequenzen können durch voranstellen eines Hochkomma eingegeben werden. Die nachfolgenden Zeichen werden dann nicht eingelesen. Die Reihenfolge spielt keine Rolle, die freien Frequenzen werden aber in der vorgefundenen Reihenfolge ausgegeben bzw. angezeigt.

Beispieldatei "FREQUENZ.TXT":

```
26995,27005,27015,27025,27035,27045,27055,27065,27075
27085,27095,27105,27115,27125,27135,27145,27195,27255
40665,40675,40685,40695,40715,40725,40735,40765,40775,40785,40815
40825,40835,40865,40875,40885,40915,40925,40935,40965,40975,40985
'Nur diese Frequenzen sind in Deutschland zulässig!
'41000 diese Frequenz wird nicht eingelesen, da Kommentarzeile!
```

Mit dem Programm ist es möglich eine Ampel zu steuern.

Arbeitet man mit dem Parallelport-Interface (64'er oder PC-Interface), so wird die Ampel am gleichen Parallelport wie das Interface angeschlossen. Wird ohne Interface oder mit dem seriellen Interface von AMB gearbeitet, so muß der benutzte Parallelport bei der Installation (7.2) eingegeben werden. Auf Pin 6 liegt rot, auf Pin 7 gelb, auf Pin 8 grün und auf den Pins 18-25 Masse. Bei ausgeschaltetem Licht sind die Leitungen "LOW", bei eingeschaltetem Licht sind sie "HIGH".

Beim Interfacetest kann die Ampel mit den Funktionstasten <F5> bis <F8> getestet werden. Mit <F5> wird rot, mit <F6> gelb, mit <F7> grün und mit <F8> werden alle Lampen aus und wieder eingeschalten.

Links neben der Uhrzeit erscheint "R" für rot, "Y" für gelb und "G" für Grün.

Die Ampel hat während der Trainings-, Vor- und Finalläufe folgende Funktion:

Ist eine Gruppe auf dem Bildschirm geht gelb an.

Mit <F5> kann rot dazu und mit <F6> wieder weggeschaltet werden.

Beim Start (durch Fernstart oder <F1>) wechselt die Ampel auf grün.

Beim Einzelstart schaltet die Ampel beim Start auf grün-gelb. Sind alle Fahrer gestartet oder ein Fahrer hat die erste Runde erreicht, so wechselt die Ampel auf grün (alle Uhren laufen).

Ist die Zeit abgelaufen, so wechselt die Ampel auf gelb.

Beim Einzelstart schaltet die Ampel nach Ende der Laufzeit (die ja nur für den zuerst gestarteten Fahrer gilt) auf grün-gelb um, da die Laufdauer ja unter Umständen noch nicht für alle Fahrer beendet ist.

Sind alle Fahrer fertig oder wird mit <Strg-F8> abgebrochen, so wird die Ampel rot.

Die Ampel schaltet ganz aus, wenn man wieder ins Menü kommt. Wird die nächste Gruppe geladen, erscheint wieder gelb.

Wird ein Finallauf durch <Strg-N> neutralisiert so wird die Ampel rot. Mit <F5> kann gelb dazu und mit <F6> wieder weggeschaltet werden. Beim Weiterfahren durch <F1> wird die Ampel wieder grün.

Wird in einem Finallauf durch <Strg-P> eine Pause eingelegt, so wird die Ampel zunächst gelb. Sind alle Fahrer fertig (oder Abbruch mit <Strg-F8>), dann wechselt sie auf rot. Auch jetzt kann mit <F5> gelb dazu und mit <F6> wieder weggeschaltet werden. Beim Weiterfahren durch <F1> wird die Ampel wieder grün.

Übersicht der Finallaufbezeichnungen

Aufsteiger / Verbrenner (Reglement 1)

Die Bezeichnung der Finalläufe erfolgt folgendermassen:

Finale, 1/2 A-Finale, 1/2 B-Finale, 1/4 A-Finale, 1/4 B-Finale,
1/8 A-Finale, 1/8 B-Finale, 1/16 A-Finale, 1/16 B-Finale,
usw. bis zum 1/1024 A-Finale, 1/1024 B-Finale

Bei Finallaufbezeichnungen nach EFRA sind die Bezeichnungen für A- und B-Finale getauscht.

Finale		
Direktqualifiziert: d Fahrer (je nach Reglement)		
Insgesamt im Finale: a Fahrer (je nach Reglement)		
1-x aus 1/2 A	sortiert nach Runden	1-x aus 1/2 B
wobei $x = (a-d-z)/2$		wobei $x = (a-d-z)/2$
sowie z Fahrer aus beiden 1/2 Finalen ab jeweils Platz x+1		
wobei z die Zahl der Zeitschnellsten Aufsteiger bedeutet		

1/2 A-Finale
Platz d+1,d+3,d+5,d+7,d+9 usw
(a-y) Fahrer aus
der Vorlaufrangliste
1-y aus 1/4 A
wobei y = Zahl der Aufsteiger
und a = Anzahl Fahrer im Finale

1/2 B-Finale
Platz d+2,d+4,d+6,d+8,d+10 usw
(a-y) Fahrer aus
der Vorlaufrangliste
1-y aus 1/4 B
wobei y = Zahl der Aufsteiger
und a = Anzahl Fahrer im Finale

1/4 A-Finale
Platz d+11,d+13,d+15,d+17 usw
(a-y) Fahrer aus
der Vorlaufrangliste
1-y aus 1/8 A
wobei y = Zahl der Aufsteiger
und a = Anzahl Fahrer im Finale

1/4 B-Finale
Platz d+12,d+14,d+16,d+18 usw
(a-y) Fahrer aus
der Vorlaufrangliste
1-y aus 1/8 B
wobei y = Zahl der Aufsteiger
und a = Anzahl Fahrer im Finale

usw.

Die letzten (niedrigsten) Finalläufe z.B. 1/16 A-Finale und 1/16 B-Finale können als 1/16 Finale zusammengelegt werden, wenn insgesamt nicht mehr Fahrer einzuteilen sind, als in einem Finallauf gefahren werden. Es steigen dann doppelt soviel Fahrer auf, wobei die ungeraden Placierungen ins A-Finale und die geraden Placierungen ins B-Finale gelangen.

Die Bezeichnungen der Finalläufe erfolgt nach dem Alphabet, wobei die besten Fahrer im A-Finale fahren, die nächsten im B-Finale usw. Der Rennablauf erfolgt nach folgendem Schema, wobei immer die "schlechteren" Finale bei gleicher Finallaufzahl zuerst starten:

1. Finale von den Finalen die dreimal gefahren werden.
1. Finale von den Finalen die zweimal gefahren werden.
- ca die Hälfte der Finalläufe die nur einmal gefahren werden
2. Finale von den Finalen die dreimal gefahren werden.
- der Rest der Finalläufe die nur einmal gefahren werden
2. Finale von den Finalen die zweimal gefahren werden.
3. Finale von den Finalen die dreimal gefahren werden.

Sind mehrere Klassen (z.B. 4) am Start, so entsteht folgender Ablauf:

- 1.Klasse: 1. Finale von den Finalen die dreimal gefahren werden.
- 2.Klasse: 1. Finale von den Finalen die dreimal gefahren werden.
- 3.Klasse: 1. Finale von den Finalen die dreimal gefahren werden.
- 4.Klasse: 1. Finale von den Finalen die dreimal gefahren werden.
- bis zur maximal neunten Klasse
- 1.Klasse: 1. Finale von den Finalen die zweimal gefahren werden.
- 2.Klasse: 1. Finale von den Finalen die zweimal gefahren werden.
- 3.Klasse: 1. Finale von den Finalen die zweimal gefahren werden.
- 4.Klasse: 1. Finale von den Finalen die zweimal gefahren werden.
- bis zur maximal neunten Klasse

ca. die Hälfte der Finalläufe (aller Klassen) die einmal gefahren werden

- 1.Klasse: 2. Finale von den Finalen die dreimal gefahren werden.
- 2.Klasse: 2. Finale von den Finalen die dreimal gefahren werden.
- 3.Klasse: 2. Finale von den Finalen die dreimal gefahren werden.
- 4.Klasse: 2. Finale von den Finalen die dreimal gefahren werden.
- bis zur maximal neunten Klasse

Rest der Finalläufe (aller Klassen) die einmal gefahren werden

- 1.Klasse: 2. Finale von den Finalen die zweimal gefahren werden.
- 2.Klasse: 2. Finale von den Finalen die zweimal gefahren werden.
- 3.Klasse: 2. Finale von den Finalen die zweimal gefahren werden.
- 4.Klasse: 2. Finale von den Finalen die zweimal gefahren werden.
- bis zur maximal neunten Klasse
- 1.Klasse: 3. Finale von den Finalen die dreimal gefahren werden.
- 2.Klasse: 3. Finale von den Finalen die dreimal gefahren werden.
- 3.Klasse: 3. Finale von den Finalen die dreimal gefahren werden.
- 4.Klasse: 3. Finale von den Finalen die dreimal gefahren werden.
- bis zur maximal neunten Klasse

Wird in einer Klasse kein Finale z.B. zweimal gefahren, so fällt die entsprechende Zeile aus. Die Bezeichnung 1.Klasse, 2.Klasse, 3. Klasse usw. bezieht sich auf die Reihenfolge der Grundeinstellung in dem Programmteil "Einteilung".

Nach diesem Reglement werden die DMC-Elektro-Klassen gefahren

Hier folgt eine lose, aber u.U. nicht vollständige Auflistung der Programmrevisionen. Diese Übersicht erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit.

V1.35 September 1997

Es wurde ein neuer Rennmodus nach Zeit und Runden eingeführt (siehe 4.7 und 5.7). Die Punkte können jetzt in Zehntelpunkten eingegeben werden (7.4.6). Der Ausdruck der Rundenzeiten wurde verändert. Auch bei mehr als zehn Fahrern wird jetzt eine Tabelle ausgedruckt. Wird eine Streckenlänge eingegeben (1.9), so wird die Geschwindigkeit der schnellsten Runde und die Durchschnittsgeschwindigkeit ausgedruckt. Bei der Darstellung der "Hits" können diese unterhalb eines bestimmten Wertes anders eingefärbt werden (siehe AMB RS 232 Interface). Die Programmteile zum Erstellen und Drucken der Finallaufaufstellung wurden in einen eigenen Programmteil gepackt (jetzt 8.1.2 und 8.3). Weiterhin wurde der Programmteil zur Frequenzkontrolle der Finalläufe (jetzt 8.2.3) und zur Erstellung eines zweiten Finallaufdurchgangs (jetzt 8.1.3) verlagert. Die Druckroutine für die seriellen Drucker wurde verbessert.

V1.36 Februar 1998

Das Programm unterstützt nun auch die getrennte Auswertung der Junioren (siehe 1.1). Beim Ergebnis eines Laufs wird der Fahrer mit der schnellsten Runde dieses Laufs zusätzlich ausgedruckt. In den Trainingsläufen kann nun gewählt werden, ob mehrere direkt hintereinander gefahrene Runden zur Auswertung kommen (siehe 3.7). Der Bildschirmaufbau während der Läufe wurde geändert. Bei den Trainingsläufen werden jetzt immer die Anzahl gefahrener Runden, die Differenz zum Führenden und der Abstand zum Vordermann angezeigt. Gleiches gilt auch für den Ausdruck des Laufergebnisses eines Trainingslaufs. Während des Laufs können laufende Rundenzeiten und Tendenzpfeile für jeden Fahrer angezeigt werden (siehe Startparameter bzw. Anzeigeprogramm). Beim Teilnehmer ordnen können jetzt Teilnehmer mit negativer Mitgliedsnummer automatisch gelöscht werden (2.1.5). Treten bei einigen Fahrern Frequenzprobleme auf, werden diese je nach Art des Problems (gleiche Frequenz bzw. zu dicht beieinander) unterschiedlich gekennzeichnet.

Juni 1998

Die Daten für die Etiketten werden jetzt beim Etikettendrucker (7.3.5) und nicht mehr in der Voreinstellung der Einteilung eingegeben. Der Fehler mit falsch startender Uhr in Verbindung mit dem seriellen Interface ist nun behoben (siehe AMB 232 timer Interface). Das Ändern der Teilnehmer in den Programmteilen 3-5 und 8 erfolgt nun nicht mehr über die Startnummer sondern durch Auswahl aus einer Liste (3.2.2, 4.2.2, 5.2.2 und 8.2.1). Das Anzeigeprogramm unterstützt nun eine Großanzeige; Informationen sind bei www.KART-DATA.com zu finden.

V1.37 November 1998

Die Druckereinstellung wurde um einen "oberen Rand" erweitert (7.3.2 und 7.3.5). Das Anzeigeprogramm kann jetzt jederzeit gestartet werden. Spätestens nach einer Minute hat es sich selbständig synchronisiert. Alle bekannten Fehler aus der Version 1.36 wurden (hoffentlich) entfernt.

Februar 1999

Eine Funktion zum Löschen aller Frequenzen / Kanäle wurde eingebaut (1.5.4.8). Updates und Mitgliederdaten sind jetzt im Internet auf der Seite <http://www.race-control.de> zu finden. Das einleitende Zeichen der Datenübertragung wurde in ! geändert.

März 1999

In Verbindung mit dem C-64-Interface ist jetzt auch die Verwendung eines Fernstarters möglich. Dieser wird an der seriellen Schnittstelle angeschlossen.

Juni 1999

Die Regelung bei Punktegleichheit in den Vorläufen im EFRA-Reglement wurde übernommen (siehe dazu 4.3.2).

Oktober 1999

Es besteht die Möglichkeit, einen Parallelen Fernstarter zu verwenden.

V1.38

Januar 2000

Es wurde eine Möglichkeit eingebaut, Senioren (über 40) ähnlich wie Jugendliche auszuwerten (siehe 1.1). Die Auswahl der Punktetabellen in den Vorläufen wurde vereinfacht.

Die Funktion der Sperrzeit (jetzt Anzeigezeit) wurde verändert. Diese gibt jetzt nur noch die Zeit an, in der ein gezählter Fahrer andersfarbig dargestellt wird. Die Zeit der schnellsten zu erwartenden Runde "blockiert" den Fahrer nach der Schleifenüberfahrt für diese Zeit (Handzählung auf der Computertastatur ist außerhalb der Anzeigezeit dennoch möglich).

Die Rundenzeiten bei den Trainingsläufen können nun komfortabel geändert werden (siehe 3.2.1). Die Vorlaufpunkteregelung der EFRA / ÖFMAV wird nun mit den richtigen Punkten berechnet (siehe 4.3.2).

Ende des Handbuchs

(C) 1989-2000 by
Franz Schieszler jun.
Schillerstr. 12
D-89564 Nattheim
Tel +49-(0)7321-971696
Fax +49-(0)7321-971697
Mobil +49-(0)171-2761029
Email: franz@race-control.de
<http://www.race-control.de>

Info's zur AMB-Anlage gibt es bei:
AMB Identification & Timing
Herenweg 29A
NL-2105 MB Heemstede
Tel +31-23-5291893
Fax +31-23-5290156
Email: support@amb.nl
<http://www.amb.nl>

Informationen zur Kart-Version für die AMB-20 und AMB-TranX sowie über das vom Programm unterstützte Score-Board gibt es bei KART-DATA unter Tel +43-662-645511 Fax +43-662-640163 oder Mobil +43-664-1605857 oder per Email: service@kart-data.com oder im Internet www.kart-data.com

Auf unserer Internetseite <http://www.race-control.de> gibt es weitere Informationen sowie Hinweise über Updates.

Dieses Handbuch dient ausschließlich zu Informationszwecken und erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Die hierin enthaltenen Informationen können sich ohne Vorankündigung ändern. Für direkte oder indirekte Schäden, die aus der Benutzung dieses Handbuchs oder Programms entstehen kann keine Haftung übernommen werden. Änderungen und Irrtümer vorbehalten.