

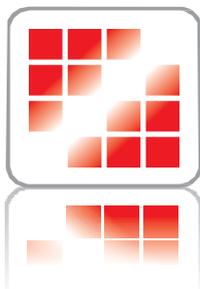


RCM

Race Control Management

Manuel Utilisateur

RCM



RC - Timing

Manuel

RCM Ultimate Version 2.2.1.124

Contenu

1	Introduction	7
2	Installation de RCM Ultimate.....	8
2.1	Enregistrement/activation	10
2.1.1	Message d'Erreur	12
2.2	Compatibilité avec ancienne version	13
3	Premier Pas	13
3.1	Inventaire donnée	13
3.1.1	Qu'est qu'un Championnat	13
3.1.2	Qu'est qu'une Règle?	14
3.1.3	Qu'est qu'une Catégorie	14
3.1.4	Qu'est qu'Organisateur, une Piste.....	14
3.1.5	Qu'est qu'un transpondeur	14
3.1.6	Qu'est qu'un Pilote	14
3.2	Organisation d'une Course	15
3.2.1	Création d'un nouvel événement	15
3.2.2	Afficher l'événement	18
3.2.3	Démarrer la course.....	18
3.2.4	Imprimer les résultats.....	19
4	Première Prise en main du programme	20
4.1	Affichage des champs des tables	20
4.2	Champs de saisies	21
4.3	Drag&Drop (prendre&déposer)	21
4.4	Recherche & navigation des les tables de données.....	22
5	Fichier.....	23
5.1	Nouvel événement	23
5.2	Charger événement	24
5.3	Supprimer événement	25
5.4	Fermer et charger événement.....	25
5.5	Fermer	25
6	Affichage.....	26
6.1	Aperçu/impression	26
6.1.1	Liste des pilotes et leurs données statiques	27
6.2	Protocoles.....	30
6.2.1	Données Transpondeur	30
6.2.2	Messages Systems.....	31
6.3	Monitoring(Surveillance Systems)	32

Le logiciel et le manuel sont protégés par le droit d'auteur. L'utilisation est limitée au contrat de licence. Il est interdit de copier ou utiliser le logiciel sans la permission du RC-Timing, Suisse. Tous les droits sont réservés. Il est interdit de reproduire ou d'utiliser le logiciel, ce document ou des parties de celui-ci à d'autres fins sans une autorisation écrite de RC-Timing.

Copyright 2005 - 2014

RC-Timing

Oberhasli, Switzerland

6.3.1	Réseau	32
6.3.2	Base de donnée	32
7	Gestion des listes.....	33
7.1	Catégorie.....	33
7.2	Pilote.....	34
7.2.1	Ajouter un pilote dans la liste des participants	35
7.2.2	Retirer un pilote de la liste des participants.....	36
7.2.3	Ajouter un pilote à partir des archives.....	37
8	Répartition	37
8.1	Essai Libre.....	38
8.1.1	Arrangement des Séries	38
8.1.2	Fonctions Auxiliaires	40
8.1.3	liste des Pilotes.....	41
8.1.4	Messages d'Erreurs.....	41
8.2	Essai	42
8.2.1	Arrangement des Séries	42
8.2.2	Fonctions Auxiliaires	44
8.2.3	liste des Pilotes.....	45
8.2.4	Messages d'Erreurs.....	45
8.3	Qualification	46
8.3.1	Arrangement des Séries	46
8.3.2	Fonctions Auxiliaires	48
8.3.3	liste des Pilotes.....	49
8.3.4	Messages d'Erreurs.....	49
8.4	Final	50
9	Chronométrage	51
9.1	Préparation des manches.....	51
9.2	Tour de chauffe & contrôle transpondeur	53
9.3	Décompte	54
9.4	Départ de la manche	54
9.5	Contrôle paramètre pendants la manche	56
9.5.1	Temps de Course	56
9.5.2	Temps du tour	56
9.5.3	Correction en Ligne	57
9.6	Abandonner la Course	58
9.7	Finaliser la course	58
9.7.1	Imprimer les résultats.....	59
9.7.2	Confirmer – ne pas confirmer.....	60
9.8	Correction	60
9.9	Pénalité.....	62
9.10	Recourir la manche	64
9.11	Coupure de Courant.....	64
9.12	Fonction additionnelle pour Chronométreur.....	65
9.13	Chronométrage en Ligne	66
9.14	Transpondeur black list	67
10	Inventaire donnée	67
10.1	Evénement.....	68
10.1.1	Details sur l'événement.....	68
10.1.2	Details sur MyRCM.....	70
10.1.3	Details sur la Catégorie.....	71
10.1.4	Details sur le Logo des Rapports	71

10.1.5	Details sur les Officiels	72
10.1.6	Details sur les Rapports	73
10.1.7	Sauver	73
10.2	Clubs	74
10.3	Teams	75
10.4	Personnes	76
10.4.1	Données Personelles	76
10.4.2	Données personnelles par Catégorie	78
10.5	Catégorie	82
10.6	Organisateur - Piste	84
10.6.1	Organisateur	84
10.6.2	Piste	84
10.7	Transpondeur	87
10.8	Transpondeur Verouillé	88
10.9	Règle	89
10.9.1	Généralité sur les Règles	89
10.9.2	Validation des Règles	92
10.9.3	Règles pour les Essais LibresFree	93
10.9.4	Règle pour les Essais	96
10.9.5	Règles pour les Qualification	99
10.9.6	Modèle de Départ	103
10.9.7	Points par manche	104
10.9.8	Règles pour les Finals	106
10.9.9	Modélisation Remontées & Final	107
10.9.10	Modélisation Remontées & Final Type (ABC Mixmode)	109
10.9.11	Finals	110
10.9.12	Préférences pour le calcul des points pour un Championnat	111
10.9.13	Finalisation des Règles	112
10.10	Points	112
10.10.1	Nouveau schéma de répartition des Points	113
10.11	Ordre de Départ	114
10.12	Constantes	115
10.12.1	Pays	115
10.12.2	Fréquences	116
10.12.3	Associations	117
10.13	Archivage Donnée	119
10.13.1	Personnes	119
11	Organisation Course	120
11.1	Visualisation de l'événement	120
11.2	Corrections	121
11.3	Ajustement des Valeurs	121
11.4	Editeur de Championnat	122
11.5	Course	124
11.5.1	Le Timing de l'événement	125
11.5.2	Analyses Rapports de Course	128
11.6	Permutation	129
11.6.1	Remplacer Pilote	129
11.6.2	Remplacer Catégorie	130
11.7	Message	131
11.7.1	Annonce	131

11.7.2	Message Texte.....	132
11.8	Regénérer les rapports	133
12	Settings	134
12.1	Langue	134
12.2	Interface	136
12.2.1	System/Impression.....	136
12.2.2	Decodeur.....	137
12.2.3	Rapport/FTP Synch.....	139
12.2.4	Interface	139
12.2.5	Master/Slave/Remote Contrôle	140
12.2.6	Base de Donnée/Paramètre	142
12.3	Configuration	143
12.3.1	RCM/Généralité.....	143
12.3.2	RCM/Grille de Course	144
12.3.3	System.....	144
12.3.4	Affichage	145
12.3.5	Inventaire donnée/Licence	147
12.3.6	Tri/Participant	147
12.3.7	Gestion des Données.....	148
12.3.8	Unique keys	150
12.4	Chronométrage.....	151
12.4.1	Chronométrage /Généralité.....	151
12.4.2	Chronométrage /Fin de Course.....	151
12.4.3	Chronométrage /Départ Décalé.....	152
12.4.4	Chronométrage /Départ Groupé.....	152
12.4.5	Chronométrage /M-L-F.....	152
12.4.6	Chronométrage /Arrangement.....	153
12.4.7	Chronométrage /Messages	153
12.4.8	Chronométrage /Bouton de Correction	153
12.4.9	Rapport/Rapport Manche.....	154
12.4.10	Rapport/Organisation Séries	154
12.4.11	Rapport/Classement	154
12.4.12	Gestion/Fin de Manche	155
12.4.13	Gestion/Selection Manche	155
12.4.14	Gestion/Départ Course	156
12.4.15	Gestion/Meilleur Temps.....	156
12.4.16	Gestion/Confirmation.....	157
12.4.17	Gestion/Impression	157
12.4.18	Annonce/Numéro Pilote	157
12.4.19	Annonce/Nom Pilote.....	158
12.4.20	Annonce/Temps Tour	159
12.4.21	Annonce/Drapeau Bleu.....	159
12.4.22	Options Supplémentaire/Course par Equipe.....	160
12.5	Fonction Auxiliaire	161
13	Outils.....	162
13.1	Transpondeur Action.....	162
13.2	Annonce [active].....	163
13.3.	Contôle Automatique événement [active]	163
13.4	Recherche	164
13.4.1	Pilote	164
13.4.2	Transpondeur.....	165

13.4.3	Fréquence	165
13.5	Supprimer.....	166
13.5.1	Retirer Numéro Pilote	166
13.5.2	Retirer transpondeur Temporaire	167
13.6	Réinitialiser	168
13.6.1	Réinitialiser Compétance Valeur.....	168
13.6.2	Réinitialiser Niveau Valeur	168
13.7	Mise à jour/Groupe d'Age	169
13.8	Editeur.....	170
13.8.1	Traduction	170
13.8.2	Changee un texte.....	171
13.8.3	Créer une nouvelle langue	172
13.8.4	Annonce	173
13.9	Présentation.....	174
13.9.1	Rapport Editeur.....	174
13.9.2	Style Caractaire Editeur	178
13.9.3	Présentation Editeur.....	179
13.10	Donnée Association.....	180
13.10.1	Importer	180
13.10.2	Exporter	181
13.11	Datamanagement	183
13.11.1	Importer.	183
13.11.2	Exporter	188
13.11.3	Exporter Donnée vers MyLaps	191
13.12	MyRCM.....	193
13.12.1	Importer/Evénement.....	193
13.12.2	Import/Subscription	193
13.13	Transfer Database to slave (only visible on Master when a master/slave connection exists)	194
14	Windows	195
15	Aide.....	195
15.1	RCM Aide.....	195
15.2.	Révision note	196
15.3	Software Mise à jour	197
15.4	Information	198
16	Requête remarque	198
Annexe 1:		
	Multiloop Support.....	199
	Matériel Necessaire.....	199
	Paramètre dans RCM Ultimate	199
A	Annexce, Feuille de Résultat	202
B	Annexce, Conception of RCM Ultimate.....	203
C	Annexce, fonction Surpervision dans RCM Ultimate	204
D	Annexce, nouvelles fonction dans RCM Ultimate version 2.2.1.124	208

13 Introduction

Bienvenue à RCM Ultimate, logiciel RCM pour le chronométrage et la gestion de la course. RCM Ultimate est la solution optimale pour les clubs ou personnes seules pour organiser tous les événements de la course club jusqu'à un Championnat du Monde.

Enquête de performance:

- * Administration de pilote notamment des données statistiques, l'adhésion au club et l'affiliation de l'équipe
- * Administration des licences.
- * Base de données pour les codes de pays, les fréquences et les fédérations.
- * Configurations étendues pour les règles de course.
- * Création automatique et manuel des essais et des qualifications ainsi que les finales, en fonction des différents critères comme les valeurs des pilotes.
- * La création semi-automatique des horaires.
- * Vastes instruments de contrôle au cours d'une manche
- * L'administration des peines et des avertissements
- * Résultats selon tours et de temps pour la pratique, la qualification et les finales
- * Meilleur temps dans la pratique et la qualification
- * Système de points dans la pratique, la qualification et les finales
- * Agencement automatique de la finale selon l'électrique et IC règles
- * Plusieurs listes de participants, dont des listes avec et sans les fréquences et les numéros de transpondeur
- * Résultats de l'équipe
- * Plusieurs listes de classement différent
- * Résultats dont chronos
- * Gestion de championnat y compris les résultats
- * Archives de données
- * L'importation et l'exportation de données comprenant une interface à d'autres programmes (par exemple MS Excel)
- * Automatiques annonces vocales
- * Manuel et la séquence contrôle automatique
- * Le contrôle automatique d'un système de tenue de deuxième temps

Le concept de RCM Ultimate est une architecture client-serveur. Pour éviter que les MRC Ultimate est surchargé avec des besoins spécifiques complexes et en partie publiés fonctions spéciales ne sont pas liées à la tenue de temps ont été réalisés dans les programmes-clientèle, qui se connectent à RCM Ultimate. Pour utiliser ces clients, vous devez installer un réseau. RCM Editeur (de l'édition de résultats dans le domaine des pilotes), MRC Voix (Les annonces vocales séparées), MRC Signal (contrôle de signal) et MRC Inscription (administration des données pilotes) soutiennent MRC Ultimate et peuvent vous aider avec l'organisation de la course.

2 Installation d' RCM Ultimate

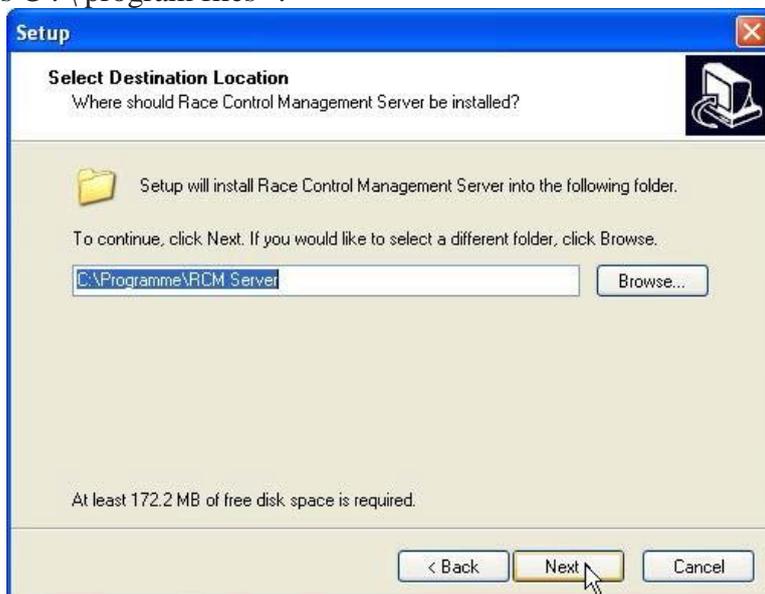
RCM Ultimate est livré comme exécutable setup- fichier. Installation MRC Ultimate la première fois que vous avez à utiliser la version complète. Sinon, vous pouvez utiliser la mise à jour version.

Pour commencer l'installation, vous devez exécuter le fichier d'installation (double clic dans l'Explorateur Windows sur le nom du fichier comme départ » RCM. Ultimate (de v2.2.1.124 - F) » ou utiliser / exécuter du menu principal de Windows). Avant d'exécuter une mise à jour, nous vous recommandons d'effectuer une sauvegarde complète des dossiers MRC Ultimate. Ne pas supprimer ces dossiers.

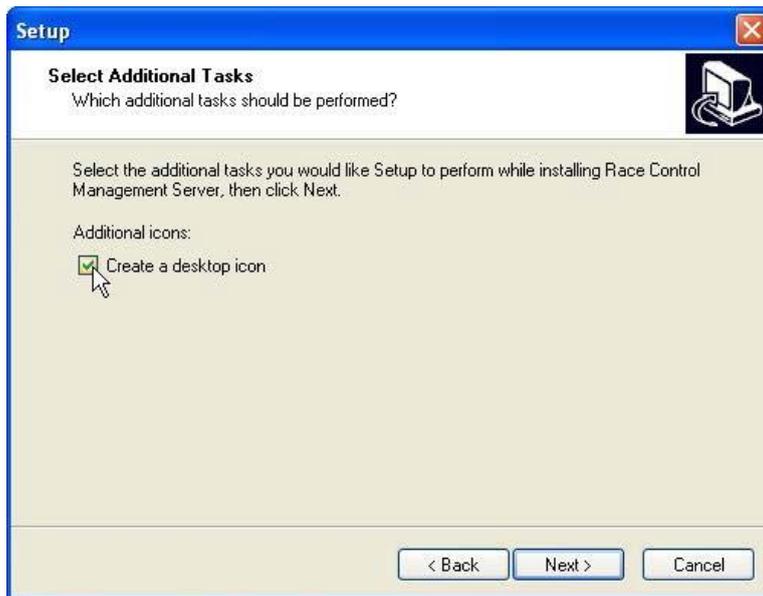
Noter que la version de mise à jour est surtout plus récente que la version complète. Si vous installez MRC Ultimate la première fois, vous devez exécuter une mise à jour directement après l'installation.



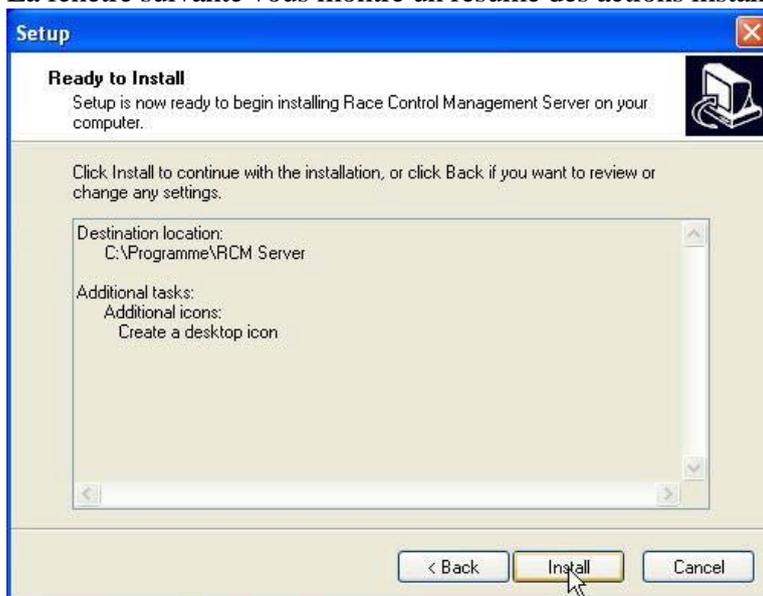
Après l'écran d'accueil (Cliquez ici sur Suivant), les fenêtres suivantes vous montrent le dossier de destination. C'est préférable "c: \ program files \ MRC Ultimate " ou " C : \ RC -Timing \ MRC Ultimate ". Vous ne devez jamais utiliser les "Program Files" de dossier lorsque vous utilisez Windows Vista, Windows 7 ou supérieur. Installez le programme dans un autre dossier comme C : \ RC -Timing \ MRC Ultimate ". En raison de la manipulation des droits d'utilisateur dans ces versions de Windows Le programme ne fonctionnera pas correctement s'il est installé dans C : \ program files ".



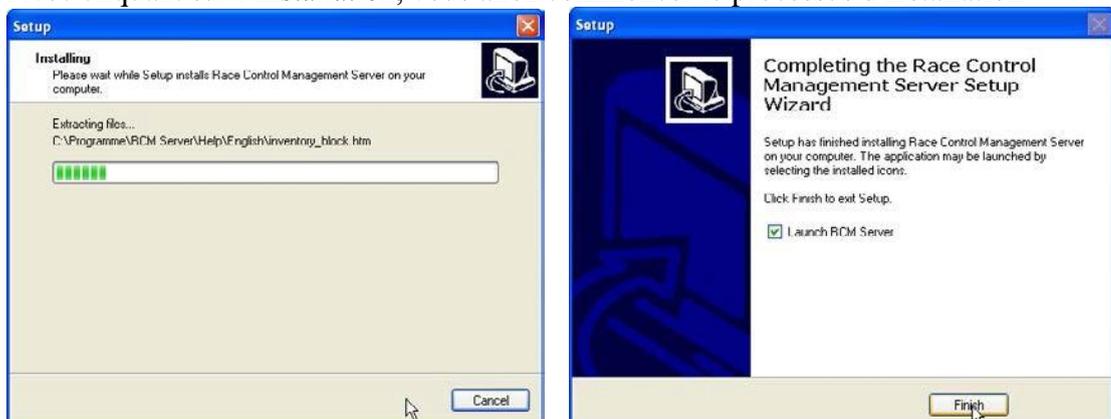
Cliquez sur suivant et dans la fenêtre suivante, vous pouvez déterminer si l'installation crée une icône sur le bureau pour démarrer MRC Ultimate.



La fenêtre suivante vous montre un résumé des actions installation va exécuter.

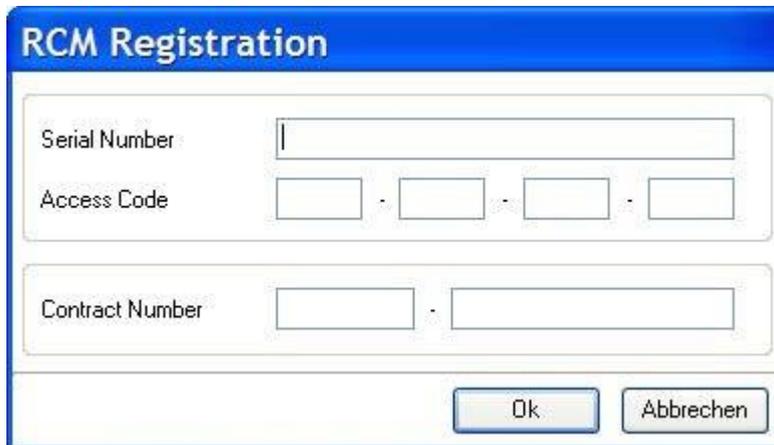


Avec cliquant sur l'installation, vous allez commencer le processus d'installation



2.1 Enregistrement /activation

Pour l'inscription et activer le programme vous avez besoin du numéro de contrat, le numéro de série et le code d'accès. Vous avez reçu ces informations avec votre commande de RCM. Lancement de l'application de la première fois que vous devez saisir ces informations avant de pouvoir utiliser le programme.



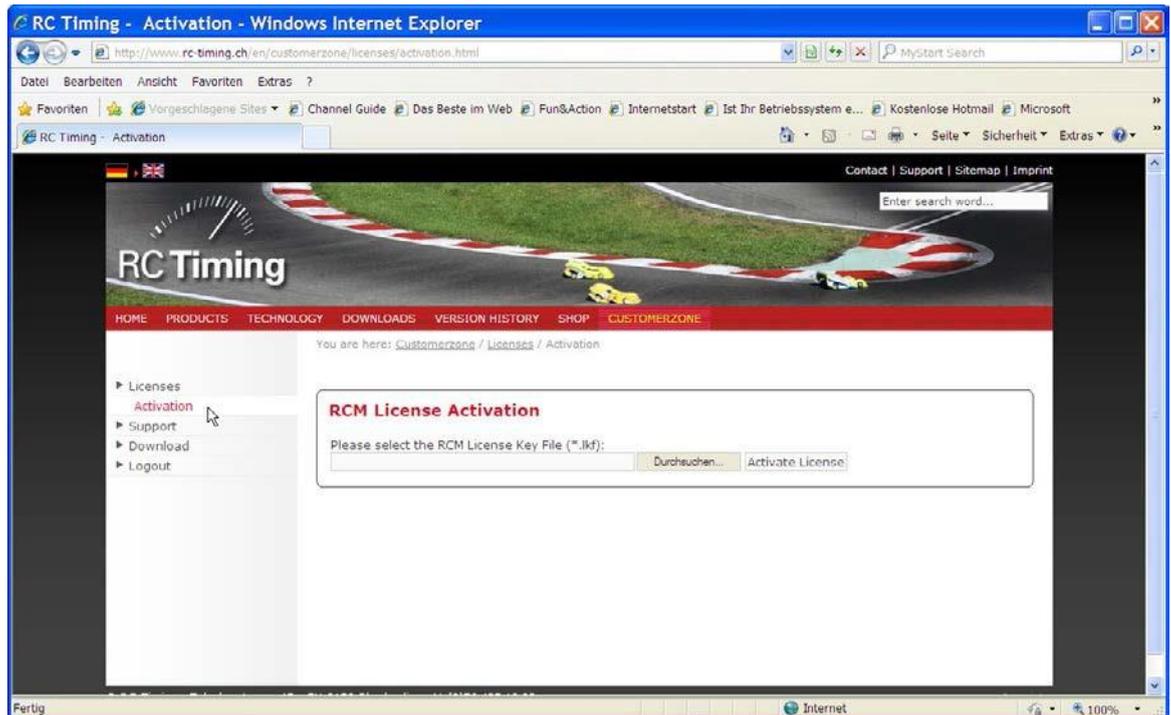
The image shows a dialog box titled "RCM Registration". It contains three input fields: "Serial Number" (a single text box), "Access Code" (four separate boxes separated by dots), and "Contract Number" (two text boxes separated by a dot). At the bottom right, there are two buttons: "Ok" and "Abbrechen".

Si MRC Ultimate est installé sur un ordinateur avec connexion directe à Internet, le logiciel sera automatiquement activé. Si l'ordinateur ne dispose pas d'une connexion Internet, l'écran suivant Si MRC Ultimate est installé sur un ordinateur avec connexion directe à Internet, le logiciel sera automatiquement activé. Si l'ordinateur ne dispose pas d'une connexion Internet, l'écran suivant apparaît :

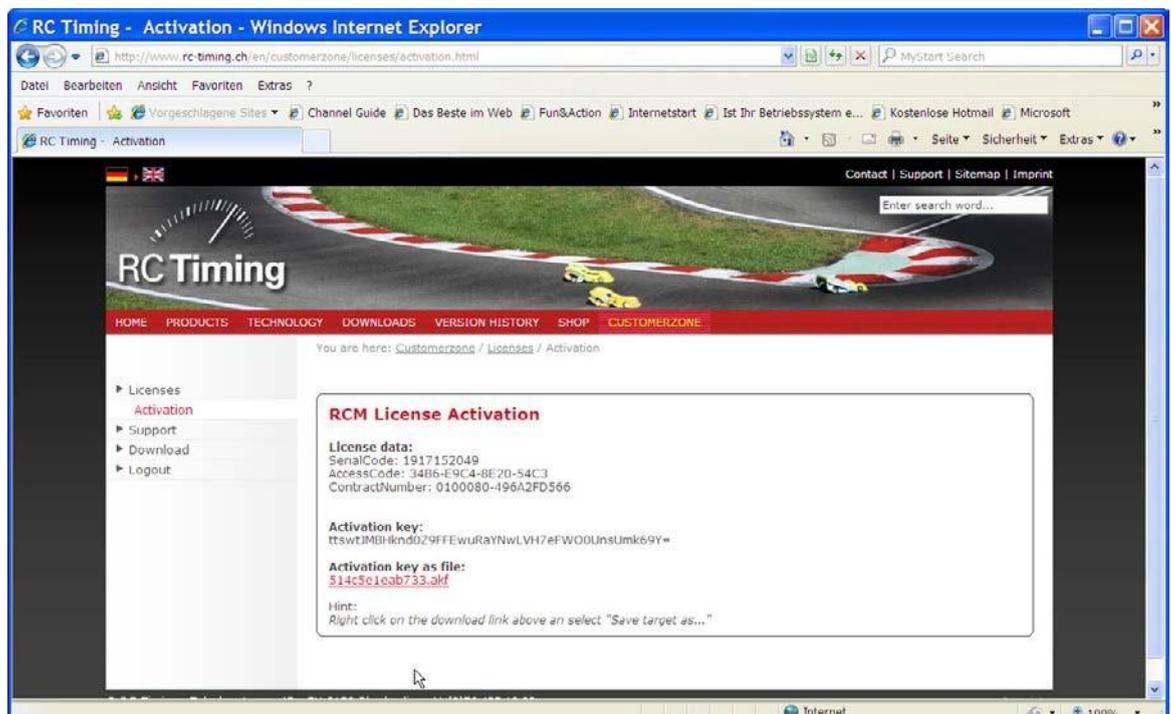


The image shows a dialog box titled "RCM License Activation". It contains a message: "Your RCM license couldn't be activated, because the system on which this installation is running has either no internet access or the RC-Timing Key Activation Server (KAS) wasn't available." Below this, it lists seven steps for manual activation. There are two text areas: "License Key" containing a long alphanumeric string and "Activation Key" which is currently empty. At the bottom right, there are two buttons: "Activate" and "Cancel".

Maintenant, sauvegardez le fichier clé de licence sur une clé USB. Cliquez sur le bouton en bas à gauche. Sur un ordinateur avec connexion Internet à la allez sur www.rc-timing.ch et sélectionnez MRC Licence activation et télécharger le fichier de clé de licence enregistrée précédemment.

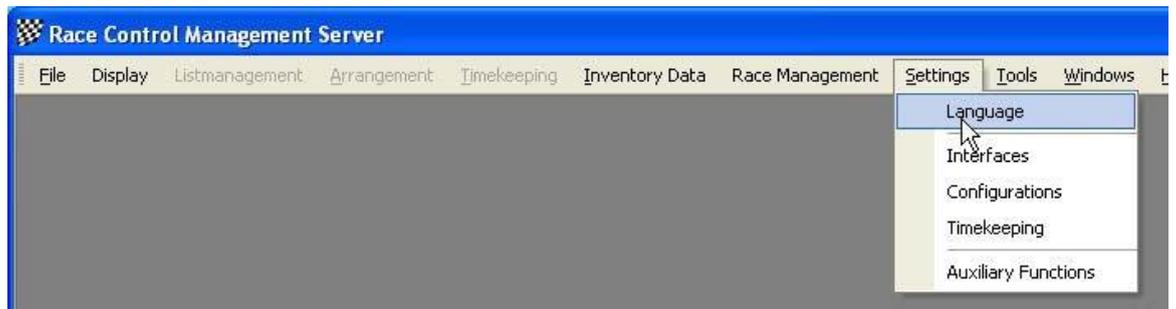


L'écran affiche maintenant la clé d'activation et vous devez télécharger le fichier d'activation en cliquant droit sur le lien de fichier.



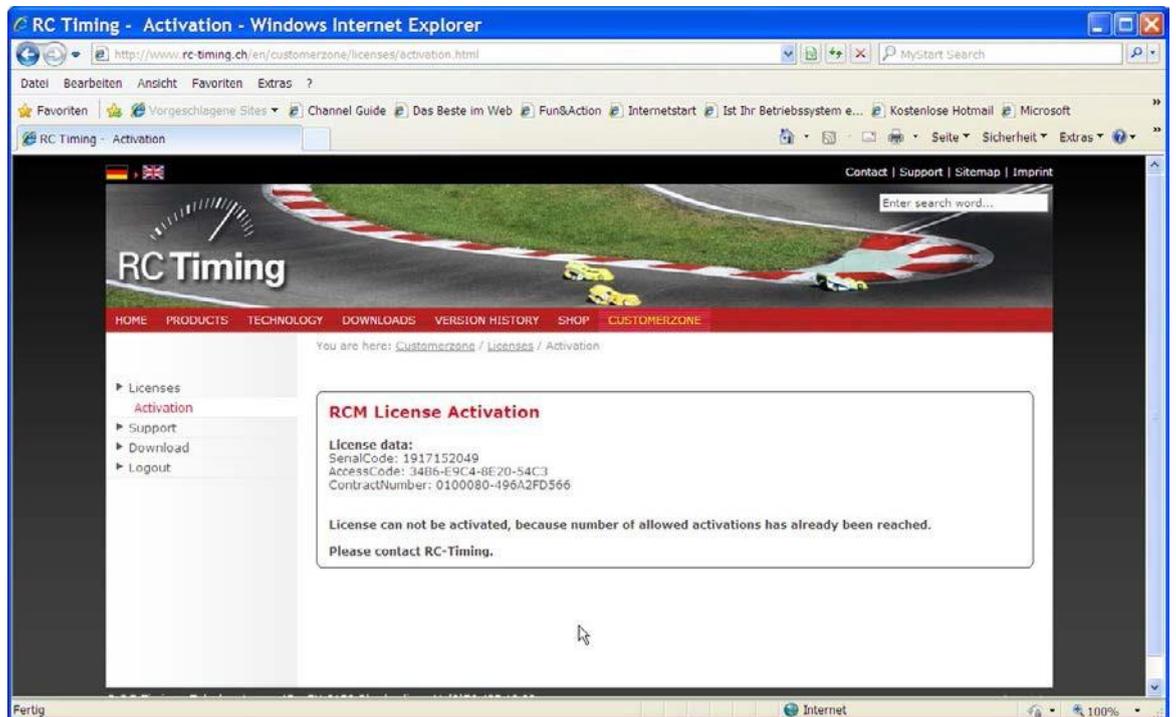
Dans le menu sélectionner "enregistrer sous" et enregistrez ce fichier sur la clé USB. Retournez à l'ordinateur sur lequel est installé MRC Ultimate. Activation de la licence de la MRC charger le fichier d'activation en utilisant le bouton en bas à droite. L'activation est maintenant terminée. Noter que l'activation n'est possible que sur cet ordinateur le fichier clé de licence a été généré.

La langue de l'application est en anglais par défaut. Pour changer cette langue se référer aux Paramètres / Langue dans le manuel.



2.1.1 Messages d'Erreur

Si vous avez le message suivant, le nombre d'activations autorisées a été dépassé.



Dans ce cas, contacter RC -Timing.

Astuce: vous voyez le nombre d'activations autorisées et déjà utilisés dans la zone client du RC -Timing le cadre de licences. Une autre activation sur un ordinateur, où RCM Ultimate avait déjà été activé, ne compte pas pour les activations utilisées.

2.2 Compatibilité avec ancienne version

Toutes les versions de RCM sont rétro compatibles. Vous pouvez choisir de fonctionner avec une version plus ancienne de RCM Intégrale, la version actuellement installée permettra d'améliorer la base de données et ajouter tous les fichiers de configuration nécessaires pour exécuter l'événement avec la version actuelle correctement. Vous ne pouvez pas utiliser ces données avec une version plus ancienne de RCM Ultimate.

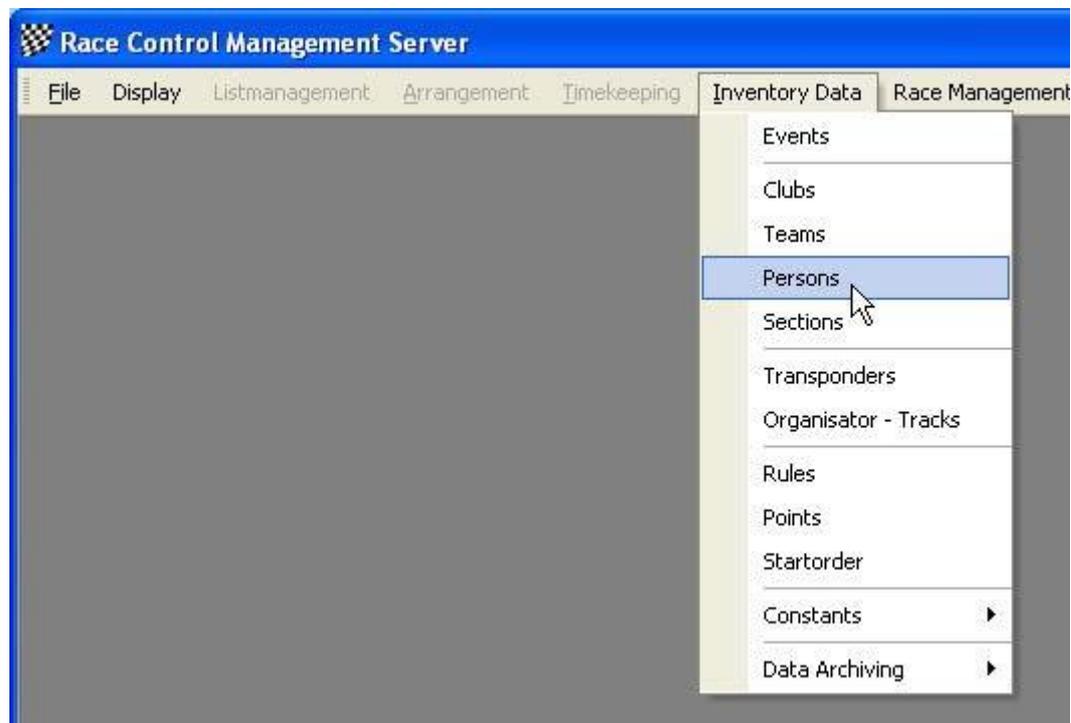
3 Premier Pas

RCM Ultimate est très convivial et vous serez familier avec la manipulation très peu de temps. Avant de pouvoir utiliser le programme, il est nécessaire d'entrer certaines données nécessaires à la race un événement. Nous vous recommandons de suivre d'abord ce chapitre.

3.1 Inventaire des données

Les données gérées par la MRC Ultimate se rapportent les uns aux autres. Il est donc important, que toutes les données de base soient conclues avant de pouvoir commencer un événement de course. Se référer aux chapitres appropriés de ce manuel.

- * Est-ce que cette course est classée avec un championnat?
- * Quelles règles sont nécessaires ?
- * Quelles catégories seront exécutées ?
- * Qui est l'organisateur et sur lequel hippodrome sera exécuté ?
- * Quel ensemble transpondeur sera utilisé ?
- * Quels sont les pilotes participeront ?



3.1.1 Qu'est ce qu'un Championnat

Vous avez besoin d'un schéma de points avant de classer une course avec un championnat. Ce schéma décrit le nombre de points que le pilote obtient pour le résultat du championnat selon le classement de la course.

3.1.2 Qu'est qu'une Règle?

Nous vous recommandons de créer une règle pour chaque catégorie. Cette règle décrit le format de course complète. Vous définissez la valeur, la qualification, le temps de course, comment les manches et finales seront classées et comment les finales sont exécutées. Une partie de la règle est aussi le schéma de point pour un championnat.

3.1.3 Qu'est qu'une Catégorie

Vous devez saisir toutes les catégories nécessaires. Si une catégorie n'existe pas, vous devez le créer. Il est important d'attribuer la règle appropriée à une catégorie.

3.1.4 Qu'est qu'un Organisateur, Qu'est qu'une Piste

Vous devez saisir l'organisateur et les pistes de course correspondantes. C'est généralement votre propre nom d'hôte de l'organisateur, club hôte ou de la fédération. Vous devez affecter une piste pour minimum. Vous pouvez ajouter autant de pistes que vous voulez si votre piste à une flexibilité dans la longueur par exemple ou votre club utilise plusieurs pistes de course. Noter que vous ne pouvez pas créer un événement sans au moins un organisateur et une piste assignée. Sans piste, vous ne pouvez pas ajouter des pilotes à la liste des pilotes.

3.1.5 Qu'est qu'un transpondeur

Si l'organisateur utilise transpondeurs club à côté des transpondeurs personnels pour les pilotes qui n'ont pas de transpondeur personnelles, les numéros de transpondeur doivent être saisis. RCM Ultimate reconnaît, que ce sera un personnel ou un transpondeur club.

Les transpondeurs club peuvent être utilisés sur deux manières différentes. Si les transpondeurs sont donnés aux pilotes de chaque manche (par leur numéro), vous devez régler le transpondeur sur actif. Si les transpondeurs sont remis pour toute la journée, l'ensemble de transpondeur doivent être mis à inactif. Dans ce cas, nous parlons de transpondeurs temporaires. Ceux-ci doivent être saisis dans les données relatives au pilote comme transpondeur temporaire dans chaque catégorie. Il y a une routine dans la MRC Ultimate pour supprimer tous les transpondeurs temporaires dans les données pilotes. Ce sera normalement fait à la fin de la journée après la course.

3.1.6 Qu'est qu'un pilote

Chaque pilote doit être enregistré au moins avec son nom (les autres données ne est pas nécessaire). Plus loin, vous devez affecter la catégorie appropriée pour le pilote. Dans les données de la catégorie, la fréquence et le nombre de transpondeurs doivent être saisis.

Si le pilote est déjà enregistré et dans la catégorie qui sera exécuté, il peut être facilement ajouté à la liste des pilotes de l'événement. Si vous ajoutez un pilote non affecté à la catégorie qui se déroule, cette catégorie sera automatiquement attribuée au pilote, mais vous devez saisir les données de la catégorie (fréquence et transpondeur).

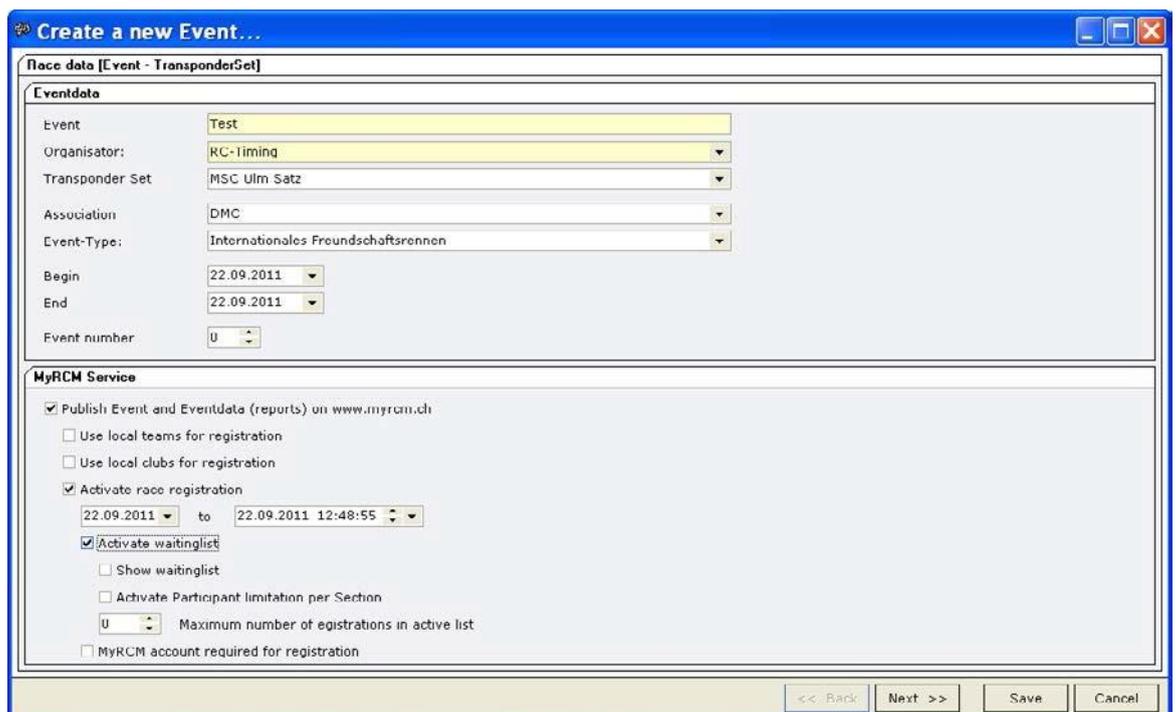
3.2 Organisation d'une Course

3.2.1 Crée un nouvel événement

Pour créer un nouvel événement vous allez au menu Fichier, puis nouvel événement. Un assistant est lancé qui vous conduit à travers tous les détails nécessaires.

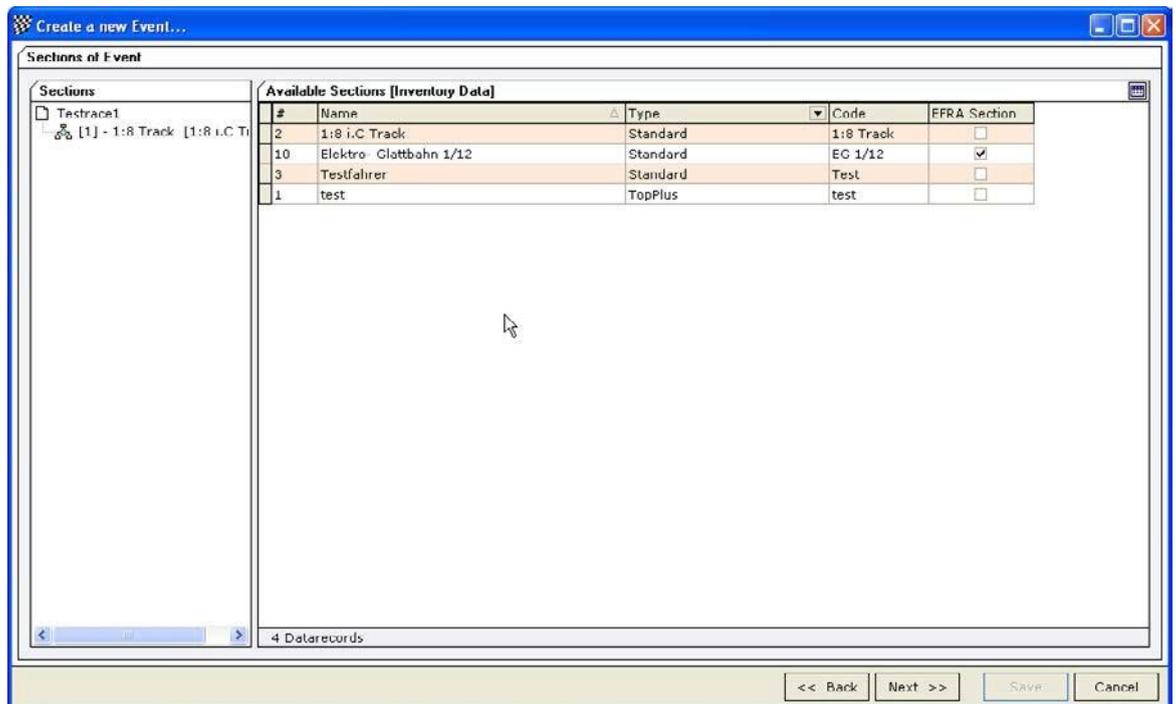


D'abord, vous devez entrer le nom de l'événement, l'organisateur, l'ensemble des transpondeur la fédération, le type d'événement, la date de l'événement et le numéro de la course au championnat.



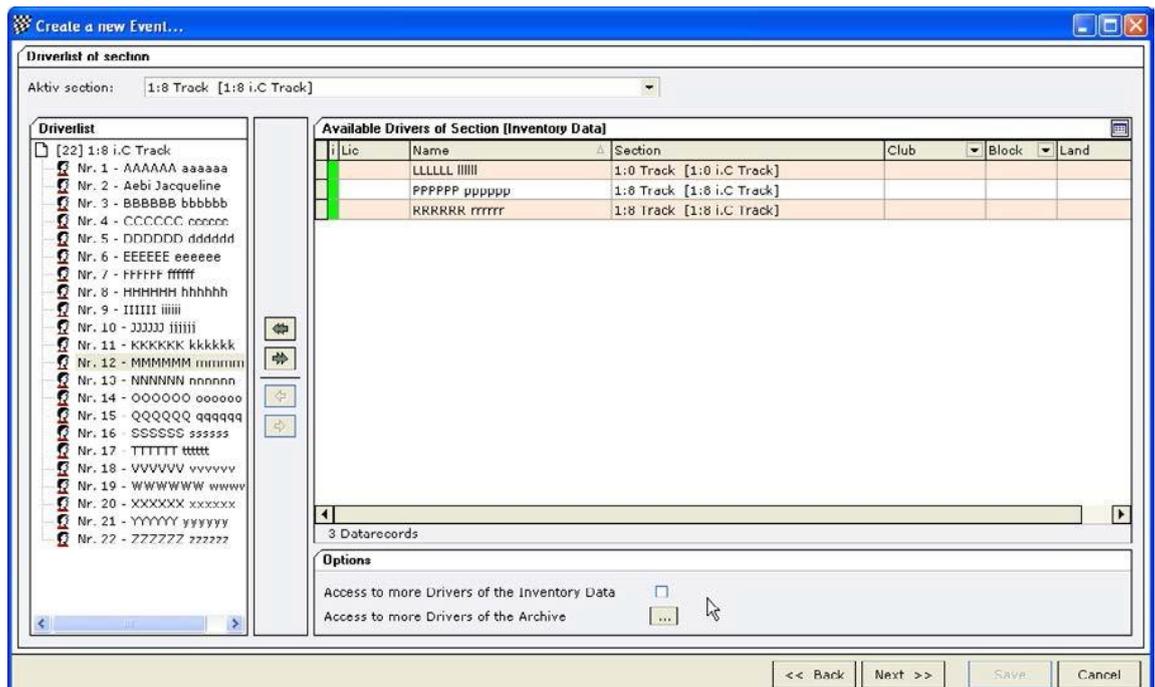
Vous ne pouvez pas entrer un organisateur déjà enregistré. Pour choisir une d'une liste, cliquez à gauche sur la flèche à la zone de saisie, une liste de tous organisateurs enregistrés et vous pouvez en choisir un avec un clic de souris. Vous pouvez faire la même chose pour l'ensemble des transpondeurs, l'association et le type d'événement. Les types d'événements sont inscrits dans les données d'inventaire / constantes / associations. Plus loin, vous pouvez choisir si les résultats seront publiés sur MyRCM. Activer cette fonction que si votre ordinateur de chronométrage a accès à Internet. Si l'édition MyRCM est activée, vous pouvez également activer l'enregistrement (entrée) d'un pilote par MyRCM. Terminer cette fenêtre avec cliquant sur suivant.

Dans la fenêtre suivante, vous serez invité aux catégories. Dans la colonne de droite de la fenêtre, vous voyez toutes les catégories déjà entrés dans les données d'inventaire. Si vous double-cliquez sur une catégorie, il sera ajouté à la liste des catégories de l'événement.



Si un organisateur à plus d'une piste, il vous sera demandé s'il elle circuit la course aura lieu. Si vous souhaitez supprimer une catégorie de la course, il suffit de cliquer avec la touche gauche de la souris, maintenir la touche enfoncée et déplacez la catégorie dans la colonne de droite. Vous pouvez également utiliser les touches fléchées dans le milieu de la fenêtre. Vous terminez cette fenêtre en cliquant sur suivant.

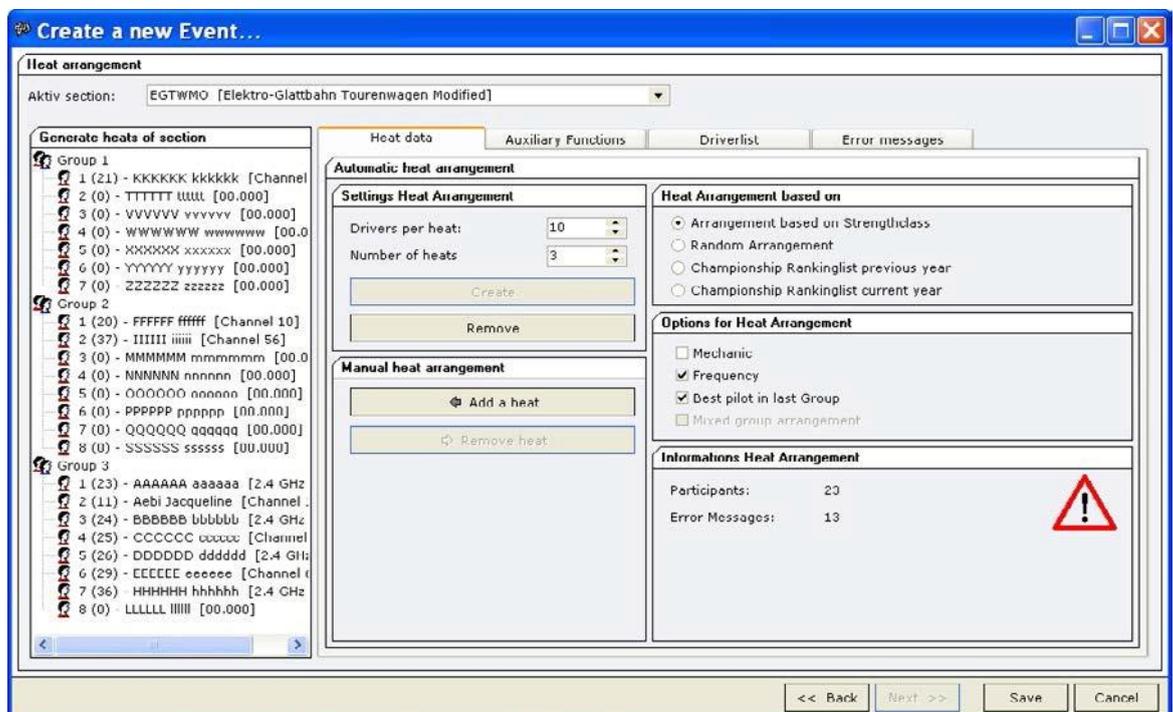
Maintenant, vous devez ajouter des pilotes dans chaque catégorie de la liste des pilotes. Sur le haut de la fenêtre, vous devez d'abord choisir la catégorie active. Noter que vous ajoutez les pilotes à toutes les catégories de votre événement.



Vous voyez les pilotes déjà affectés à cette catégorie dans la colonne de droite de la fenêtre. Ces pilotes peuvent facilement être ajoutés à la liste des pilotes. Si vous manquez un pilote, vous développez la liste en activant «l'accès à plus de pilotes de données d'inventaire » dans la partie inférieure de la colonne de droite. Vous avez également accès à plus de pilotes dans l'archive. Cliquez sur bouton "... " et une nouvelle fenêtre se ouvre, vous donnant accès à l'archive de pilotes inactifs que vous avez créés dans le cadre des données d'inventaire de données / archivage / personnes.

Si vous ajoutez un pilote qui n'a affecté à cette catégorie à partir des données d'inventaire à la liste des pilotes, la catégorie sera automatiquement attribuée au pilote. Noter que vous devez saisir les fréquences et le nombre de transpondeur dans les données de catégorie pour ces pilotes. Si vous avez ajouté tous les pilotes participant à la liste des pilotes dans toutes les catégories, terminer cette fenêtre en cliquant sur suivant.

La prochaine étape est la répartition des séries. Ceci peut être fait automatiquement ou manuellement. Vous devez organiser les manches par catégorie et vous devez choisir la catégorie requise sur le dessus de la fenêtre. Déterminez d'abord le nombre de pilotes que vous voulez avoir dans chaque manche.



En cliquant sur le bouton "créer" la répartition sera faite automatiquement en ce qui concerne les fréquences, vous pouvez voir les messages d'erreur (problème de fréquence) en cliquant sur l'onglet "message d'erreurs". L'onglet " liste des pilotes " vous permet de déplacer des pilotes d'une série à l'autre.

Remarque : Lorsque vous créez un nouvel événement, la disposition des séries pour les essais et la qualification est le même. Si vous changez les essais après, ce changement n'affecte pas les manches de qualification. Si vous souhaitez utiliser la même disposition de séries dans la qualification que vous avez utilisé pour les essais cela se fait sous arrangement / qualification et puis utilisez arrangement de manche basé sur la pratique d'agencement de manche.

Finir votre travail en cliquant sur le bouton "Enregistrer" . Des modifications peuvent être effectuées plus tard. Vous pouvez ajouter des pilotes par exemple, même lorsque la course a commencé. Avec cette étape, vous avez terminé la saisie des données nécessaires.

3.2.2 Afficher l'événement

Lorsque vous avez terminé la disposition des séries et que vous avez résolu tous les problèmes de fréquence, vous pouvez commencer la course. A cet effet, vous ouvrez la grille de la course par le biais chronométrage / qualification.



3.2.3 Démarrer une course

La grille de course est ouverte, vous voyez dans la colonne de droite les manches. Vous pouvez en sélectionner une en cliquant simplement dessus. Les pilotes de cette manche sont affichés et vous avez juste pour commencer la course et attendre que le temps soit révolu. lorsque la course est terminée, cliquez sur "terminer course".

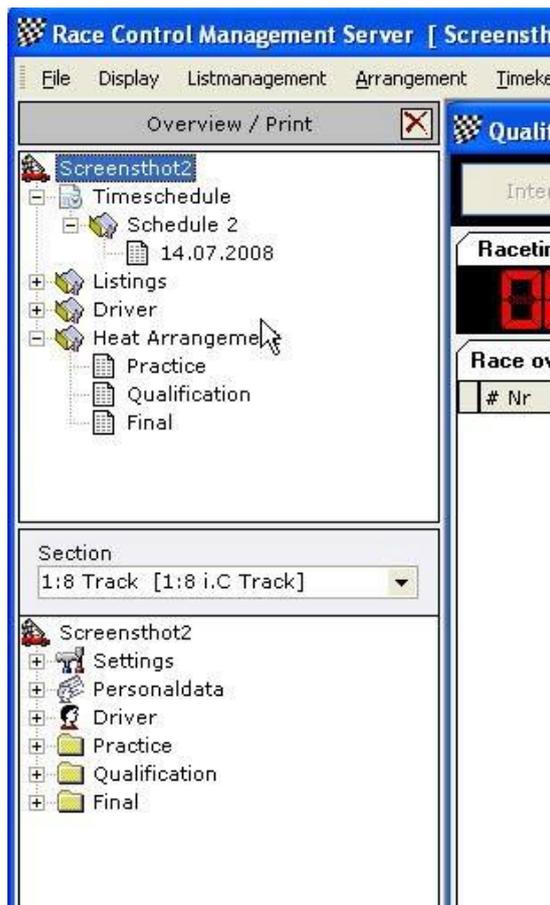


Les résultats sont enregistrés et il vous sera demandé d'imprimer (Noter que vous devez avoir sélectionné une imprimante dans réglages / interfaces) les résultats.



Maintenant, vous pouvez commencer à la manche suivant. Si nécessaire, vous pouvez corriger les résultats après une manche.

3.2.4 Imprimer les résultats

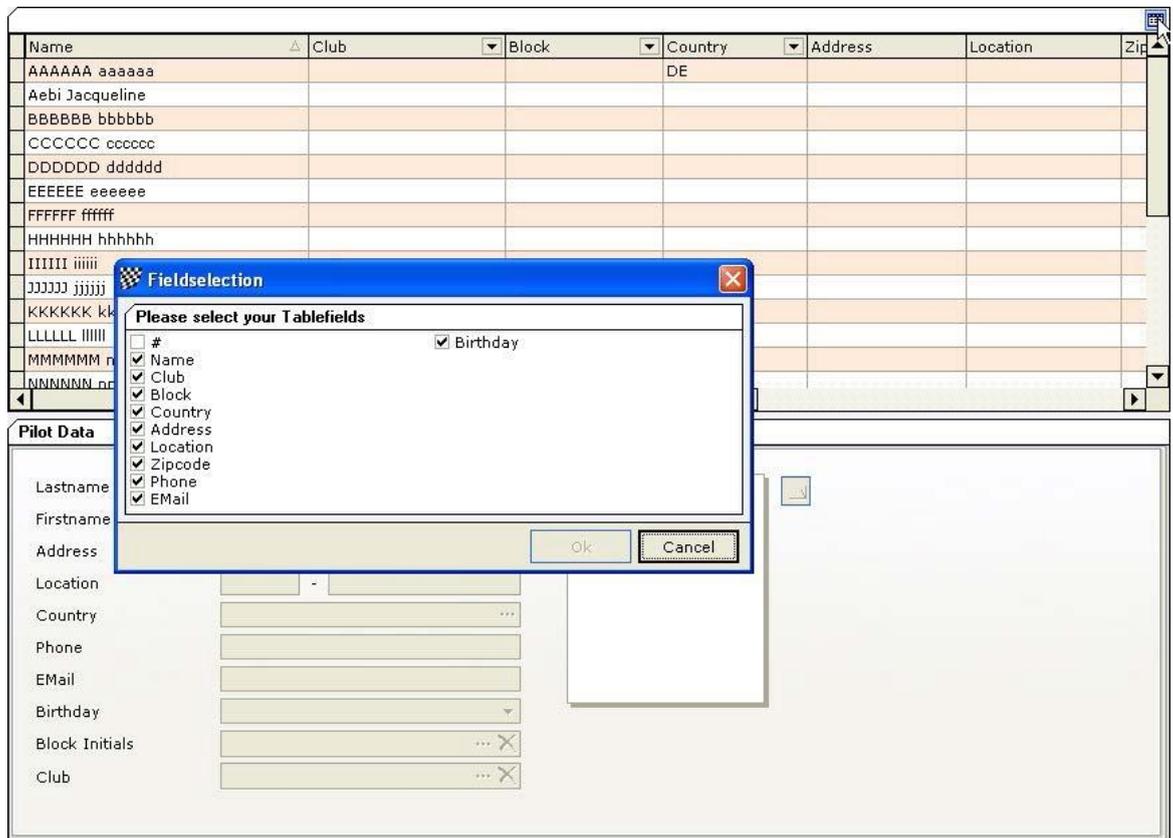


En appuyant sur la touche de fonction F2 ou en utilisant l'affichage du menu / aperçu vous pouvez ouvrir un menu spécial pour l'impression. Vous pouvez imprimer tous les rapports disponibles. Étendre la région nécessaire avec la souris à l'élément dont vous avez besoin. En cliquant droit avec la souris un sous-menu s'ouvre qui vous permet d'avoir un aperçu avant impression ou d'aller directement à l'impression. Noter que vous ne pouvez pas imprimer des rapports, qui ont généré automatiquement (par exemple après la finalisation d'une manche) ou manuel.

4 Première prise en main du programme

4.1 Affichage des champs des tables

Dans un grand nombre de vues de table, vous trouverez un bouton dans le coin supérieur droit. En cliquant sur ce bouton vous pouvez sélectionner les champs indiqués dans la vue de la table. Il suffit d'activer les champs que vous souhaitez afficher (et désactiver les champs que vous ne avez pas besoin) dans la fenêtre qui se ouvre lorsque vous cliquez sur le bouton.

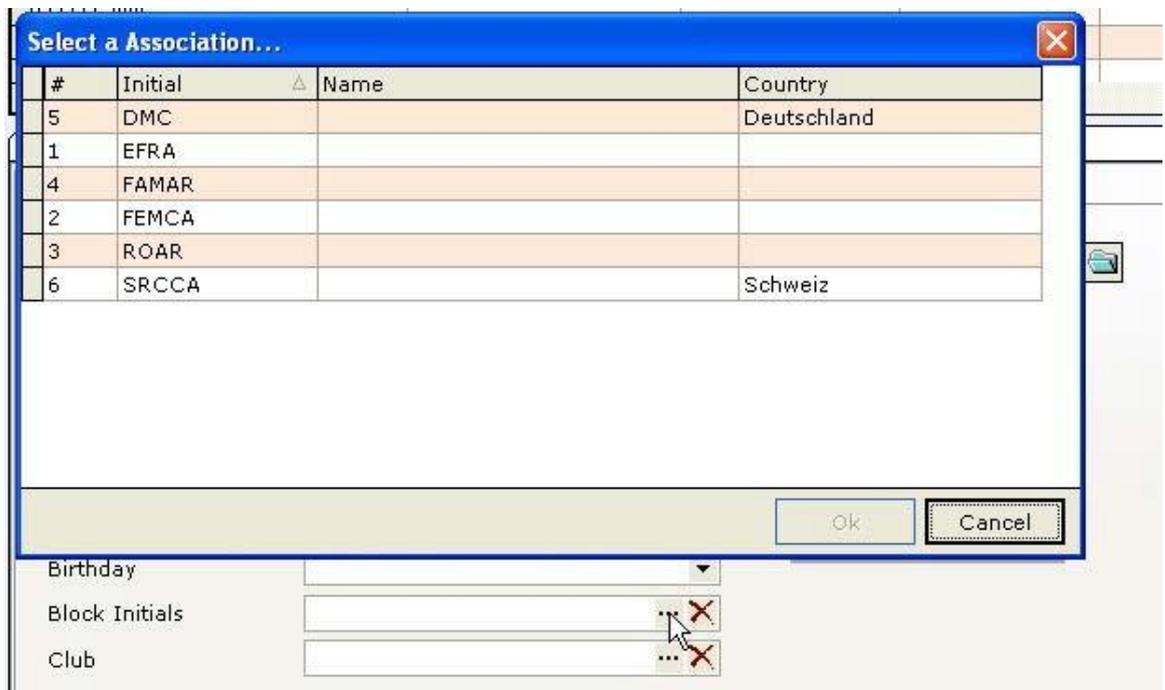


La largeur des colonnes dans les tableaux peut facilement être réglée en cliquant sur la ligne de séparation dans l'en-tête de la table. Maintenez la touche de la souris enfoncé et déplacez la ligne à la position dont vous avez besoin.



4.2 Champs de saisie

A l'extrémité droite de plusieurs champs d'entrée, vous trouverez un bouton avec une flèche vers le bas ou avec trois points. En cliquant dessus, une liste de toutes les données disponibles concernant les objets de l'inventaire s'affiche. Vous pouvez facilement sélectionner l'élément nécessaire en cliquant sur la ligne appropriée.

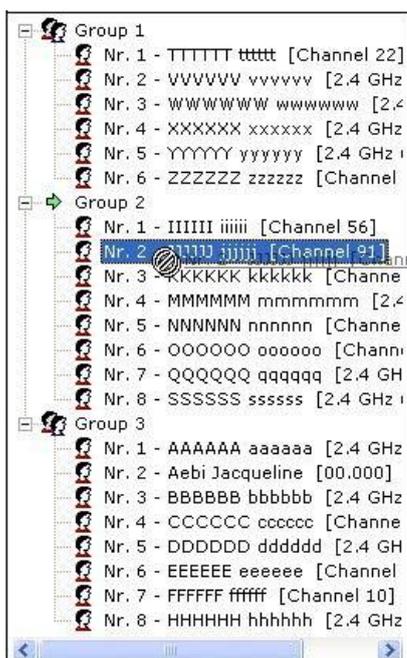


Si vous trouvez un bouton avec une croix, toutes les données dans le champ de saisie seront supprimées si vous cliquez sur ce bouton.



Champ de saisie où une entrée est obligatoire sont marqués avec un fond jaune clair.

4.3 Drag&Drop



Le drag & drop - fonction de Windows est activé dans plusieurs fenêtres, lorsque cela est utile. Vous pouvez déplacer des éléments tout simplement par un clic gauche dessus, tenant la touche de la souris enfoncée, déplacer l'élément où vous le souhaitez et relâchez le bouton de la souris.

4.4 Recherche /navigation dans les tables de Données

Dans beaucoup de tables, la fonction de recherche activée. Pour activer la recherche, il suffit de cliquer dans le champ ci-dessus la table et tapez le texte de recherche. Dans le tableau des enregistrements de données correspondants seront affichés. En cliquant sur la croix à côté du champ, l'entrée sera supprimée.



Le texte tapé sera recherché dans le cadre du texte dans les enregistrements de données. Cela signifie que si par exemple vous recherchez un nom dans le tableau des personnes, qui peut également être un prénom, tous les enregistrements de données avec le premier et le nom sera affiché.

Pour une meilleure navigation dans la liste, vous pouvez modifier le tri. Par exemple : Si vous cliquez sur la tête de colonne "nom" l'ordre de tri alphabétique sera inversée.

Name	Club	Block	Country	Address
ZZZZZZ zzzzzz				
YYYYYY yyyyyy				
XXXXXX xxxxxx				
WWWWWW wwwwww				
VVVVVV vvvvvv				
TTTTTT tttttt				
SSSSSS ssssss				
QQQQQQ qqqqqq				
PPPPPP pppppp				
OOOOOO oooooo				
NNNNNN nnnnnn				
Martin Heiner		EFRA		
MMMMMM mmmmmm				
.....				

S'il y a des flèches dans l'en-tête d'une colonne (uniquement visible lorsque vous déplacez la souris sur l'en-tête de colonne), vous pouvez également trier la liste par cette colonne. Plus loin vous pouvez entrer une définition de tri spéciales. Vous pouvez également limiter les enregistrements de données affichés aux entrées spécifiques. Par ailleurs, toutes les définitions de tri seront supprimés si vous fermez la fenêtre et ouvrir à nouveau.

Name	Club	Block	Country	Address
ZZZZZZ zzzzzz				
YYYYYY yyyyyy				
XXXXXX xxxxxx				
WWWWWW wwwwww				
VVVVVV vvvvvv				
TTTTTT tttttt				
SSSSSS ssssss				
QQQQQQ qqqqqq				
PPPPPP pppppp				
OOOOOO oooooo				
NNNNNN nnnnnn				
Martin Heiner		EFRA		
MMMMMM mmmmmm				
.....				

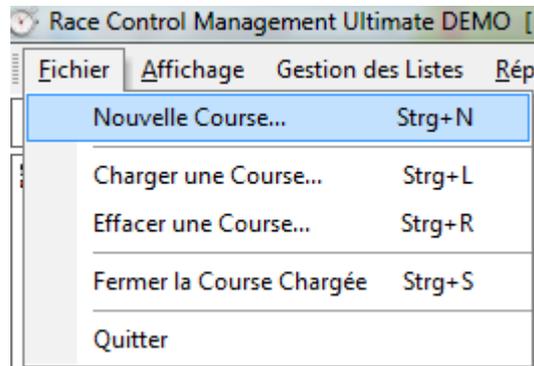
5 Fichier

Le menu fichier contient l'administration des événements avec "Nouvel événement" ... Créé un nouvel événement

Charger une course ... charger un événement de l'archive

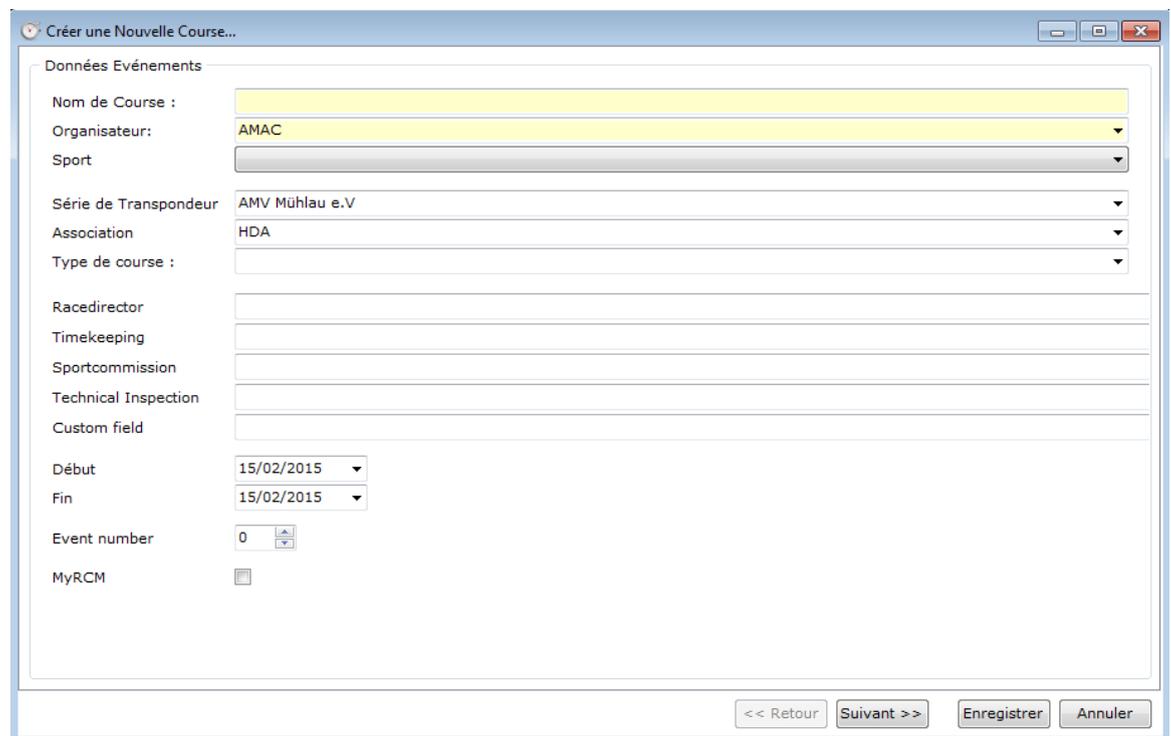
Effacer une Course ... supprimer un événement lorsque vous n'avez plus besoin

Fermer la Course chargé ... fermer un événement, par exemple si vous souhaitez importer des données, qui ne sont possible, quand aucun événement n'est ouvert.



5.1 Nouvelle Course

Cela ouvre un assistant qui vous amène étape par étape à travers les éléments nécessaires pour cette nouvelle course. Avant l'assistant lance l'archivage dans la mémoire et sauvegarde. L'archive et la mémoire seront reconfigurés pour le nouvel événement. Les progrès de ce processus s'affichent dans une fenêtre spéciale.



Nom de la course : Utiliser la description de base de l'événement, le titre principal, une date ou une catégorie.

Organisateur: Entrez le nom de l'organisateur de la course. Vous ne pouvez entrer organisateur stockée dans les données d'inventaire. La piste est connectée à l'organisateur, inscrites dans les données d'inventaire.

Série Transpondeur: Habituellement un organisateur possède des transpondeurs club pour les pilotes qui n'ont pas transpondeurs personnels. Pour travailler avec un ensemble de transpondeurs, le nom de l'ensemble ainsi que tous les numéros de transpondeur doivent être saisis dans les données d'inventaire. Vous pouvez modifier le nom du transpondeur fixé plus tard.

Association : Si l'événement est exécuté sous une association ou d'une fédération, le nom peut être entré ici.

Type de course : Le type de l'événement, par exemple Championnat National. Début: Date du début de l'événement.

Fin: Date de la fin de l'événement. Si l'événement ne dure qu'une journée, Begin et End est la même date.

Event- Nombre: Si l'événement compte à un championnat, le nombre de manche doit être entré ici.

Publier événement sur MyRCM: Si le temps en gardant l'ordinateur a accès à l'Internet et que vous souhaitez publier les résultats sur MyRCM, cette fonction doit être activée.

D'autres paramètres dans le menu des réglages sont nécessaires.

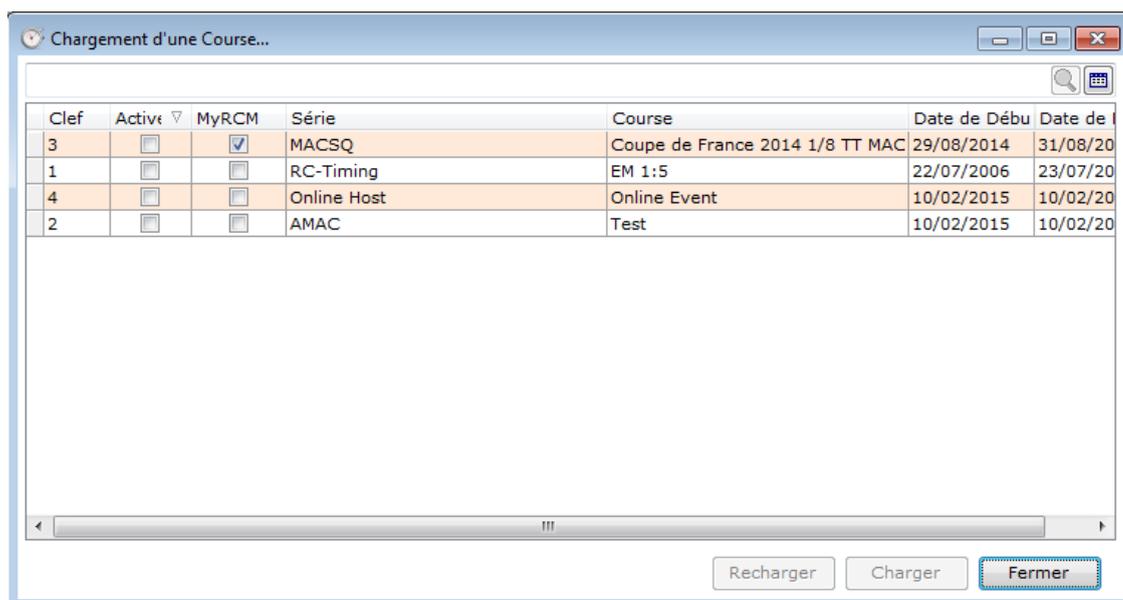
Si la publication sur MyRCM est activée, vous pouvez également activer l'enregistrement (entrée) d'un pilote par MyRCM.

Pour une description plus détaillée de l'assistant se référer à la première catégorie des étapes dans ce manuel.

5.2 Charger une course

Vous voyez une liste de tous les événements enregistrés. Double-cliquer sur un de ces événements va charger l'événement dans la mémoire. Si l'événement est actif dans la base de données, la colonne " Activ " est marqué.

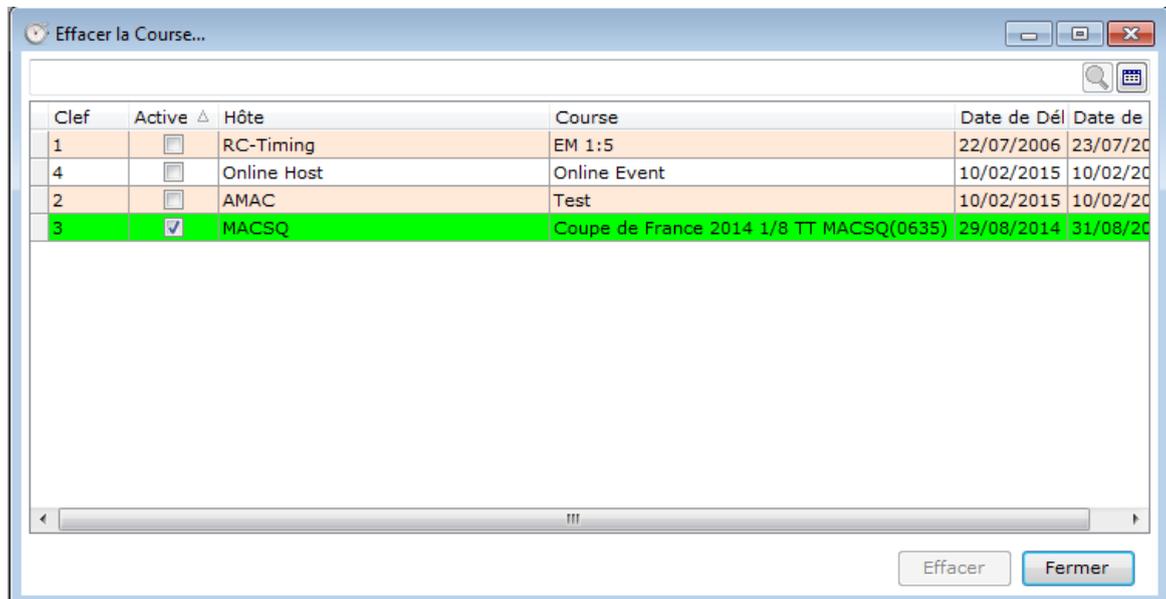
Entre le processus de chargement, vous verrez un affichage de l'état d'avancement. Vous ne pouvez pas interrompre ce processus. En cliquant sur le bouton de rechargement après avoir marqué déjà événement chargé (vert à l'écran) permet de rafraîchir l'événement à partir de la base de données dans la mémoire de la MRC Ultimate.



Après le chargement d'un événement, le menu aperçu / d'impression sera automatiquement affichée. Vous pouvez activer et désactiver ce menu en appuyant sur la touche F2.

5.3 Supprimer événement

Encore une fois vous voyez une liste de tous les événements dans la base de données. Vous ne pouvez supprimer des événements qui sont marqués en rouge dans la colonne de l'information. L'événement avec un fond vert est chargé et ne peut pas être supprimé. Clic gauche avec la souris sur l'événement que vous souhaitez supprimer, puis cliquez ci-dessous sur le bouton supprimer.



Il vous sera demandé si l'événement doit vraiment être retiré. Si vous confirmez cette question en cliquant sur OK, les données de cet événement seront supprimées irrémédiablement. L'entrée dans la liste disparaître. Vous devez utiliser cette option de menu avec soin.

5.4 Fermer la course chargée

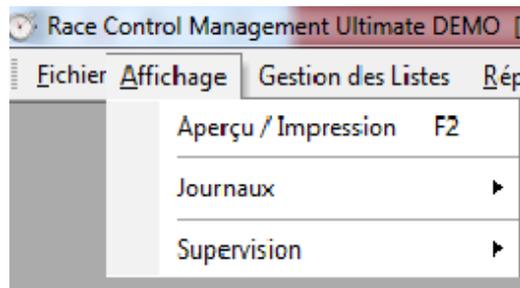
L'événement chargé sera déplacé dans l'archive RCM Ultimate. Cette option permet par exemple d'importer des données, ce qui n'est pas possible si une course est chargée.

5.5 Fermer

RCM Ultimate sera fermé. Un événement chargé sera archivé et peut à nouveau chargé, après un redémarrage du MRC Ultimate.

6 Affichage

Dans le menu d'affichage, sous-menus Aperçu / impression, journaux et Supervision.



Touches de fonction spéciale MRC Ultimate vous permettent de voir plus d'informations:

F2 - ouvre la fenêtre de la liste de Aperçu /imprimer

F4 - Ouvre le fichier des transpondeurs

Ces touches de fonction de référence à l'affichage de menu. Mais il y a quelques touches de fonction les plus utiles :

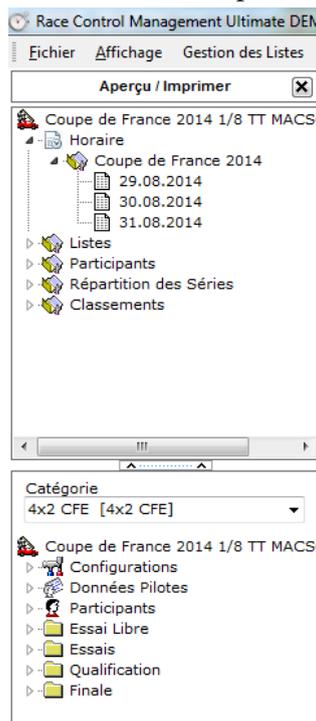
F1 - Ouvre une fonction d'aide. Si cette touche de fonction est utilisée dans une fenêtre ouverte, il affiche le texte d'aide en particulier pour la fonction sélectionnée.

F3 - Cette touche permet de basculer l'élément de recherche dans les tableaux. Dans tous les tableaux, vous pouvez utiliser une fonction de recherche. La définition de recherche doit être entrée dans une boîte jaune à la marge de la table. Le tableau est recherché dans un mode en texte intégral. Utilisation F3 vous pouvez passer à la prochaine définition de recherche.

F5 - Actualiser une table. Un tableau doit toujours afficher l'information réelle. Dans certains cas, vous devez appuyer sur la touche F5 pour actualiser l'affichage de la table, les données de la table seront rechargées.

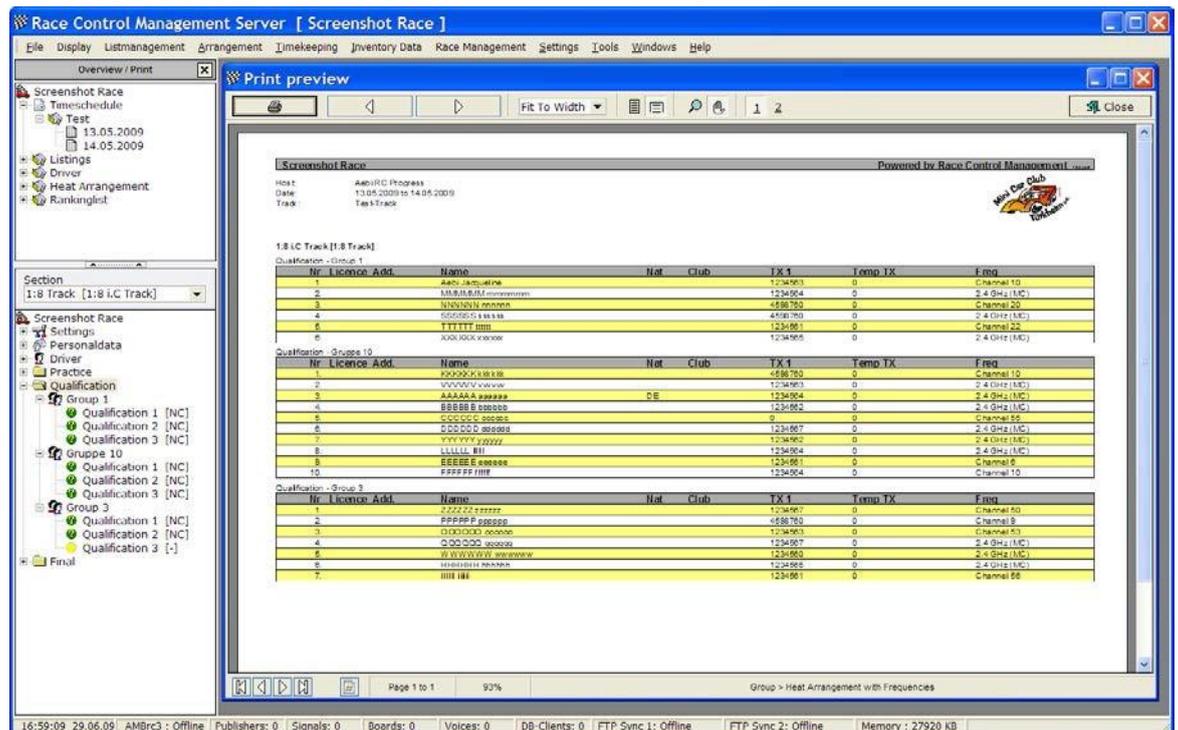
6.1 Aperçu /impression

Cet élément de menu n'est actif que si un événement est chargé et affiche une arborescence de menu dans lequel vous voyez tous les rapports structurés. Vous devez avoir sélectionné au moins une imprimante (voir Paramètres / interfaces) pour imprimer à partir de ce menu.



Dans le menu - Vous voyez tous les éléments de l'événement. Si un élément est marqué d'un signe + en face que vous pouvez agrandir cet article en cliquant à gauche sur ce signe. Si vous avez sélectionné l'élément que vous avez besoin, vous faites un clic droit sur ce point et d'un sous-menu est ouvert. Avant d'imprimer, vous pouvez choisir si vous souhaitez imprimer directement ou pour voir un aperçu sur l'écran. Dans la ligne de pied de page de la fenêtre de l'aperçu avant impression du nom du modèle utilisé pour cette impression se affiche (s'il vous plaît se référer à Outils / Modèles / Template Editor). Lorsque vous lancez l'impression, vous pouvez sélectionner sur lequel l'imprimante et le nombre de copies que vous souhaitez imprimer.

Le nombre de copies peut être différent pour chaque imprimante. Juste double-cliquer sur cette imprimante et sélectionner le nombre de copies pour cette imprimante spécifique.



Tous les rapports se réfèrent à la catégorie qui est sélectionné dans le milieu de la fenêtre aperçu / impression. Dans ce menu, vous n'imprimez que les rapports qui ont déjà été générés selon le cours de la course (automatiquement par RCM Ultimate ou manuellement).

Le statut des rapports est toujours à jour. Si vous faites des corrections quelque part dans la MRC Ultimate tous les rapports touchés seront générés ou modifiés.

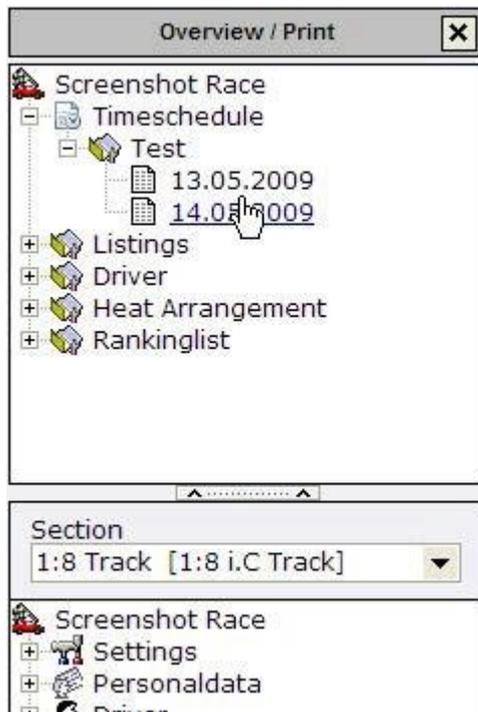
6.1.1 Liste des pilotes et leurs données statiques

Aperçu / impression est structuré pour les éléments suivants :

En plus, vous trouverez une partie générale avec les horaires et listes de toutes les sanctions et les avertissements ainsi qu'une liste de tous les tours avec des " hits" faibles. Dans la partie générale, vous pouvez sélectionner "Participants", arrangements de manche et classement. Ici vous pouvez imprimer ces listes se chevauchent pour toutes les catégories. Cela signifie que vous pouvez imprimer les listes pour toutes les catégories selon l'index défini dans les définitions des catégories.

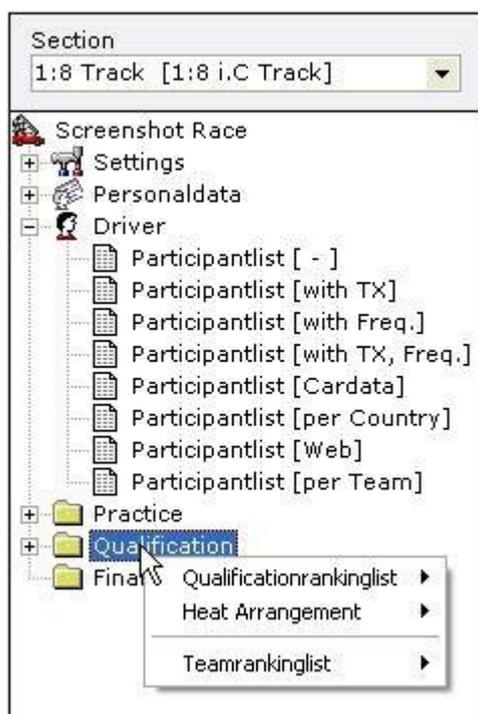
Voici les détails de la course affiché. Ceux-ci sont choisis en fonction de la catégorie située dans le centre de la fenêtre.

Réglages : Ici vous pouvez imprimer les règles de la catégorie sélectionnée pour la pratique, la qualification et les finales séparément.



Données personnelles : Une fiche de données pour chaque pilote peut être imprimé, sélectionnable par pays. Inclus dans cette fiche toutes les indications du pilote ainsi que les détails (si elles figurent dans les données d'inventaire). Vous devez laisser le pilote signer cette feuille pour être sûr que tous les détails sont corrects.

Driver: Différentes listes pour les participants de l'événement sont disponibles. Le contenu des listes peut être modifiée avec les outils / modèles / Editeur de modèles. Liste participant [Web] est utilisé pour la publication sur Internet. La liste des participants [par pays] s'ouvre un dialogue pour l'impression des listes de tous les pays ou seulement une spécifique. La liste des participants [par équipe] imprime toutes les équipes et les pilotes affiliés. Si vous configurez une équipe (teamcup), tous les résultats ne sont pas seulement référence à un pilote mais aussi à l'équipe dont le pilote appartient.



Essai - Qualification - Finale: Si vous agrandissez cet article, vous trouverez toutes les manches simples. Vous obtenez la liste de manche ainsi que les listes de classement en cliquant droit sur l'élément principal. Les résultats des manches peuvent être imprimés en cliquant à droite sur la manche spécifique. Vous ne pouvez imprimer le résultat des manches qui ont déjà été exécutés. Seuls les résultats des séries sélectionnées sont imprimés.



Si une sous-finale est exécutée plus d'une fois, une sous-finale est comptée, vous pouvez imprimer un rang seulement pour cette sous-finale.

Description des signes : un cercle jaune désigne, que cette manche n'a pas encore aucun résultat. Un cercle vert sans point d'interrogation signifie que la manche a été terminée et a été confirmée. Un cercle vert avec point d'interrogation signifie que cette manche est terminée mais n'a pas été conforme.

Dans certains cas (surtout si vous importez les données de la course depuis un autre ordinateur), il est possible qu'aucun rapport ne soit disponible. Si cela se produit, Il faut utiliser la fonction reconstruire le rapport dans l'enquête de chronométrage. En faisant cela, les listes de classement seront créées aussi.

Classement listes : Le programme génère les listes de classement dès que les résultats de la course sont disponibles. Les listes de classement peuvent être imprimées par un clic droit sur l'élément de menu principal (essai, qualification et finale). Pour les essais et les qualifications, vous trouverez un sous-menu spécial (sélection manuelle) pour imprimer le classement des séries dans différentes combinaisons.

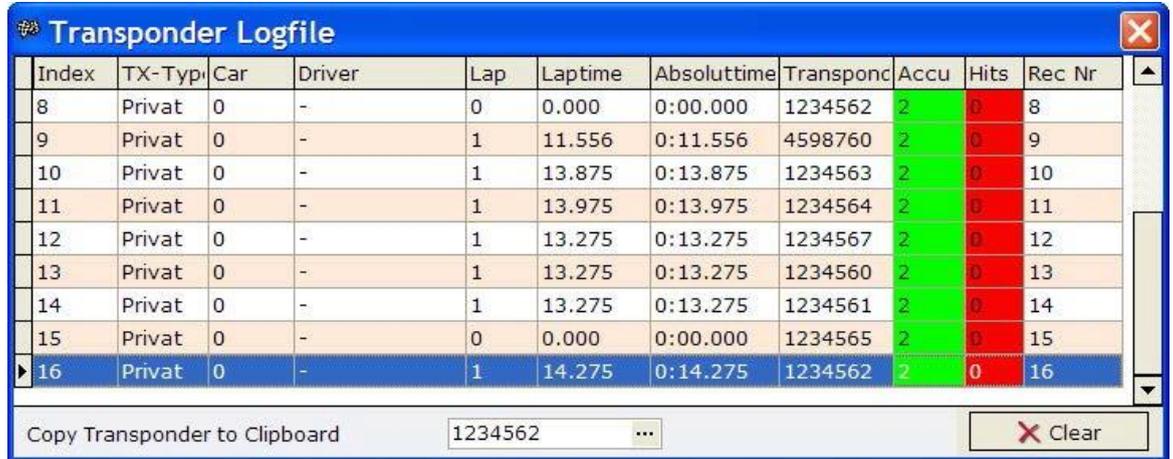
Le Eventrankinglist est utilisé pour l'administration de championnat et est basé sur le schéma de point défini pour ce championnat. Selon les définitions faites dans la règle, **ce eventrankinglist** ne repose pas uniquement sur le résultat final, mais peut inclure le classement de qualification.

Remarque : Un **eventrankinglist** ne peut être créé, si un schéma de point est dans les données d'inventaire et ce schéma de point est défini dans la règle. Vous pouvez le vérifier dans les stocks de menu données / règles sur la dernière page de l'assistant de règles. **Les Eventrankinglists** peuvent être imprimés séparément selon le niveau de compétences des pilotes et les données de licence.

6.2 Protocoles

6.2.1 Données Transpondeur

Une fenêtre se ouvre dans laquelle toutes les données envoyés par le décodeur sont affichées. Vous pouvez ouvrir cette fenêtre à tout moment dans la MRC Serveur en appuyant sur la touche de fonction F4.



Index	TX-Typ	Car	Driver	Lap	Laptime	Absoluttime	Transponc	Accu	Hits	Rec Nr
8	Privat	0	-	0	0.000	0:00.000	1234562	2	0	8
9	Privat	0	-	1	11.556	0:11.556	4598760	2	0	9
10	Privat	0	-	1	13.875	0:13.875	1234563	2	0	10
11	Privat	0	-	1	13.975	0:13.975	1234564	2	0	11
12	Privat	0	-	1	13.275	0:13.275	1234567	2	0	12
13	Privat	0	-	1	13.275	0:13.275	1234560	2	0	13
14	Privat	0	-	1	13.275	0:13.275	1234561	2	0	14
15	Privat	0	-	0	0.000	0:00.000	1234565	2	0	15
16	Privat	0	-	1	14.275	0:14.275	1234562	2	0	16

Copy Transponder to Clipboard 1234562 ... X Clear

Avec les informations dans cette fenêtre, vous pouvez vérifier la connexion entre l'ordinateur et le décodeur. Chaque fois qu'un transpondeur passe la boucle, les données sont affichées dans la fenêtre.

Remarque : Avant de commencer une course, vous devriez vérifier le décodeur ainsi que le transpondeur attentivement. Vous pouvez vérifier les transpondeurs simplement en passant sur le bord supérieur de la face avant du décodeur. Quoi qu'il en soit, vous devriez également vérifier la boucle et la connexion de la boucle au décodeur.

Les informations contenues dans la table du journal : Dans la colonne transpondeur, Accu, Hits and Rec -Nr informations sont affichées, qui ont été reçus par le décodeur AMBrc ou AMBrc3. Les colonnes TX- Type, voiture et chauffeur sont des références internes à partir des données d'inventaire basé sur l'ID de transpondeur. Cette information n'est disponible que si un événement a été chargé et quand une manche est préparé pour le démarrage. Plus loin les tours, chrono et temps absolu seront affichés.

Un paramètre important est le résultat. Pour un bon chronométrage, vous devriez observer ce pendant la course.

Remarque: Si tous les résultats de tous les passages de transpondeur sont quelque chose de jaune ou rouge ne va pas avec le système de chronométrage. C'est peut-être dû à l'une des raisons suivantes. La connexion entre la boucle et le câble n'est pas bonne.

La boucle est endommagée.

La boucle est trop profondément dans le sol. La boucle est trop élevée sur la piste.

La distance entre les deux fils de la boucle est trop petite. Les voitures sont trop rapides à cette partie de la piste.

La boucle est perturbée par un autre système.

Vous devez vérifier que le système de chronométrage fonctionne correctement sinon vous risquez, que RCM Ultimate ne soit pas en mesure de calculer des résultats corrects.

Si vous vous rendez compte, que les résultats sont très faibles sur un transpondeur vous pouvez être sûr que le transpondeur de cette voiture ne se répond pas de manière appropriée. Le transpondeur doit être monté horizontalement et non verticalement.

Les informations contenues dans la colonne Accu est toujours 2. Si la batterie d'un transpondeur est vide, il ne fonctionnera plus et n'est pas reconnu par le décodeur.

Si un transpondeur produit un "peep "(casque du décodeur AMBrc) lorsqu'il passe la boucle il n'est pas compté, la configuration série RS232

RCM Ultimate est peut-être en cause. Vérifier si le câble entre l'ordinateur et le décodeur est correctement connecté et que le port configuré est le bon.

L'installation d'un câble USB - RS232 - Converter est faite avec plug and play du système informatique. Pour vérifier, quel port COM le convertisseur utilise, vous devez ouvrir les paramètres du système et le système de l'article. Dans ce menu, utilisez l'onglet matériel et le gestionnaire de périphérique doit être ouvert. Ici vous trouverez le numéro de port pour votre USB - RS232 - Converter. Ce doit être situé dans la MRC Ultimate.

Si vous utilisez la connexion LAN pour l'AMBr3 Noter que les adresses IP doivent être configurées correctement. Vous trouverez plus d'informations dans le manuel utilisateur qui vient avec votre décodeur.

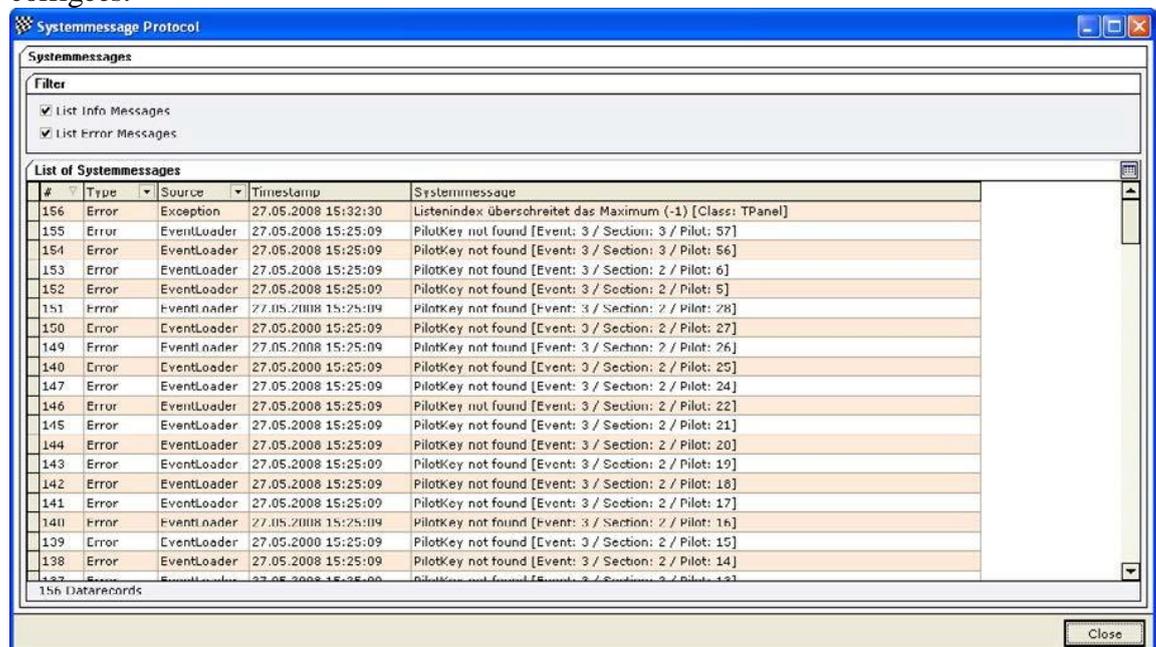
Utilisez le fichier Transpondeur Connexion pendant la préparation et l'exécution d'une manche : Quand une manche est préparée dans la fenêtre d'état de la course (élément de menu chronométrage) la voiture et le pilote sont enregistrés et référencés à cette manche. En l'absence de pilotes connus alors vous avez probablement mal créé votre série ou mauvais pilote sur la piste. Ces problèmes peuvent être détectés facilement lorsque vous observez le fichier journal de transpondeur. Club / privé – actif ou inactif.

Démarrage d'une manche ou finale, l'affichage de la fenêtre transpondeur de fichier journal est remis à zéro.

6.2.2 Messages Systems

Le journal "messages système" est utilisé pour enregistrer toutes les exceptions gênantes lors de la manipulation et l'utilisation du programme. Ceux-ci peuvent être les avertissements, mais aussi des erreurs. Dans le cas d'un mauvais comportement d'une fonction des dernières entrées de journal peuvent aider les développeurs MRC pour résoudre la question rapidement. Dans un tel cas, Nous envoyer une copie du fichier journal.

Mais il peut aussi être utile pour vous. Par exemple, si vous avez des listes vides ou dans une manche vous pensez qu'il devrait y avoir quelque chose regardez sur les messages système. Simples remarques comme «mauvais état » ou «voie non affecté " peuvent être facilement corrigées.



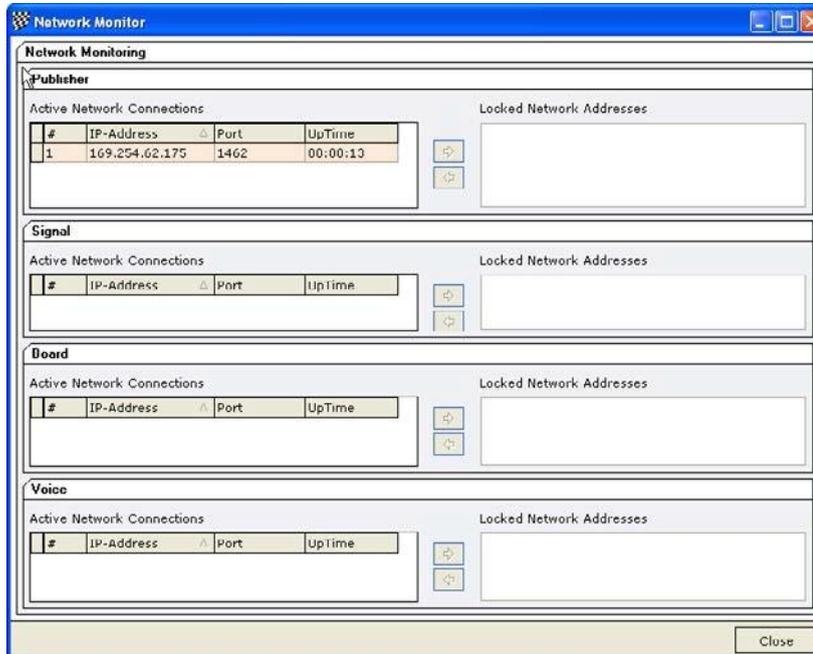
The screenshot shows a window titled "Systemmessage Protocol" with a "Systemmessages" section. It contains a filter for "List Info Messages" and "List Error Messages", both checked. Below is a table of system messages:

#	Type	Source	Timestamp	Systemmessage
156	Error	Exception	27.05.2008 15:32:30	Listenindex überschreitet das Maximum (-1) [Class: TPanel]
155	Error	EventLoader	27.05.2008 15:25:09	PilotKey not found [Event: 3 / Section: 3 / Pilot: 57]
154	Error	EventLoader	27.05.2008 15:25:09	PilotKey not found [Event: 3 / Section: 3 / Pilot: 56]
153	Error	EventLoader	27.05.2008 15:25:09	PilotKey not found [Event: 3 / Section: 2 / Pilot: 6]
152	Error	EventLoader	27.05.2008 15:25:09	PilotKey not found [Event: 3 / Section: 2 / Pilot: 5]
151	Error	EventLoader	27.05.2008 15:25:09	PilotKey not found [Event: 3 / Section: 2 / Pilot: 28]
150	Error	EventLoader	27.05.2008 15:25:09	PilotKey not found [Event: 3 / Section: 2 / Pilot: 27]
149	Error	EventLoader	27.05.2008 15:25:09	PilotKey not found [Event: 3 / Section: 2 / Pilot: 26]
148	Error	EventLoader	27.05.2008 15:25:09	PilotKey not found [Event: 3 / Section: 2 / Pilot: 25]
147	Error	EventLoader	27.05.2008 15:25:09	PilotKey not found [Event: 3 / Section: 2 / Pilot: 24]
146	Error	EventLoader	27.05.2008 15:25:09	PilotKey not found [Event: 3 / Section: 2 / Pilot: 22]
145	Error	EventLoader	27.05.2008 15:25:09	PilotKey not found [Event: 3 / Section: 2 / Pilot: 21]
144	Error	EventLoader	27.05.2008 15:25:09	PilotKey not found [Event: 3 / Section: 2 / Pilot: 20]
143	Error	EventLoader	27.05.2008 15:25:09	PilotKey not found [Event: 3 / Section: 2 / Pilot: 19]
142	Error	EventLoader	27.05.2008 15:25:09	PilotKey not found [Event: 3 / Section: 2 / Pilot: 18]
141	Error	EventLoader	27.05.2008 15:25:09	PilotKey not found [Event: 3 / Section: 2 / Pilot: 17]
140	Error	EventLoader	27.05.2008 15:25:09	PilotKey not found [Event: 3 / Section: 2 / Pilot: 16]
139	Error	EventLoader	27.05.2008 15:25:09	PilotKey not found [Event: 3 / Section: 2 / Pilot: 15]
138	Error	EventLoader	27.05.2008 15:25:09	PilotKey not found [Event: 3 / Section: 2 / Pilot: 14]
137	Error	EventLoader	27.05.2008 15:25:09	PilotKey not found [Event: 3 / Section: 2 / Pilot: 13]

6.3 Monitoring(Surveillance Systems)

6.3.1 Réseau

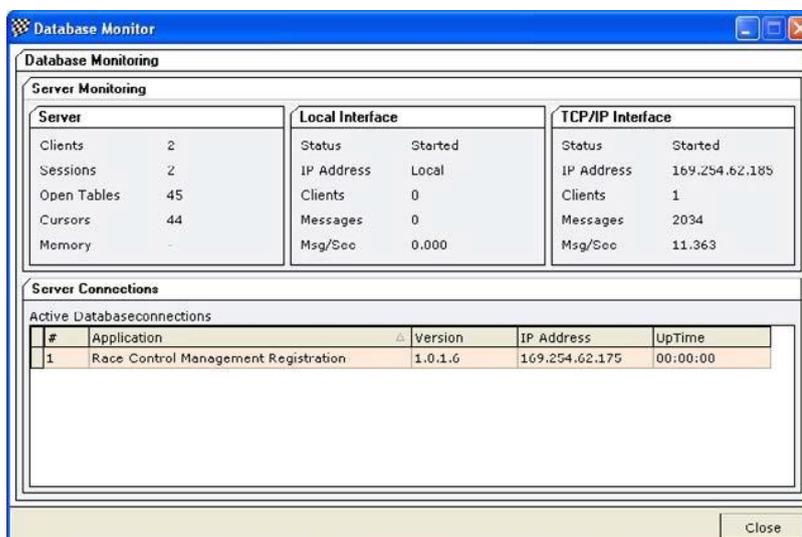
Toutes les demandes de la MRC (clients) connectés à RCM Ultimate sont contrôlées par RCM Ultimate.



Les adresses réseau (adresses IP) dans la colonne de gauche de la fenêtre sont actives. Vous pouvez verrouiller les adresses. Il suffit de déplacer les adresses dans la colonne de droite. Si cette adresse est verrouillée, RCM Ultimate ferme la connexion avec ce client. Une reconnexion n'est possible que si l'adresse est activée dans la MRC Ultimate (déplacer vers la colonne de gauche) et le client soit redémarré.

6.3.2 Base de données

Certaines applications de MRC ne sont pas seulement relié à RCM Ultimate via le réseau et l'adresse IP, mais ont un accès direct à la base de données utilisée par RCM Ultimate respectivement besoin de deux connexions..



Les applications suivantes sont listées dans cette fenêtre :

MRC Inscription: Ce client est utilisé pour l'enregistrement des pilotes. Vous pouvez imprimer des badges pour les pilotes ainsi que les fiches de données pour les pilotes. Pendant la course, il est possible d'imprimer tous les rapports disponibles sans interférer avec la gestion du temps.
RCM Tech : Ce client est utilisé pour le contrôle technique et d'enregistrer tous les résultats de l'inspection. RCM Tech est soutenu par les listes d'homologation des fédérations et doit être tenu à jour en ce qui concerne les règles techniques des fédérations nationales ou internationales. Les mesures inscrites sont comparées avec la règle et misent à "valide" ou "invalidé". Les informations des voitures qui ne correspondent pas aux règles sont signalées à RCM Ultimate. Ce logiciel n'est pas encore disponible pour le moment.

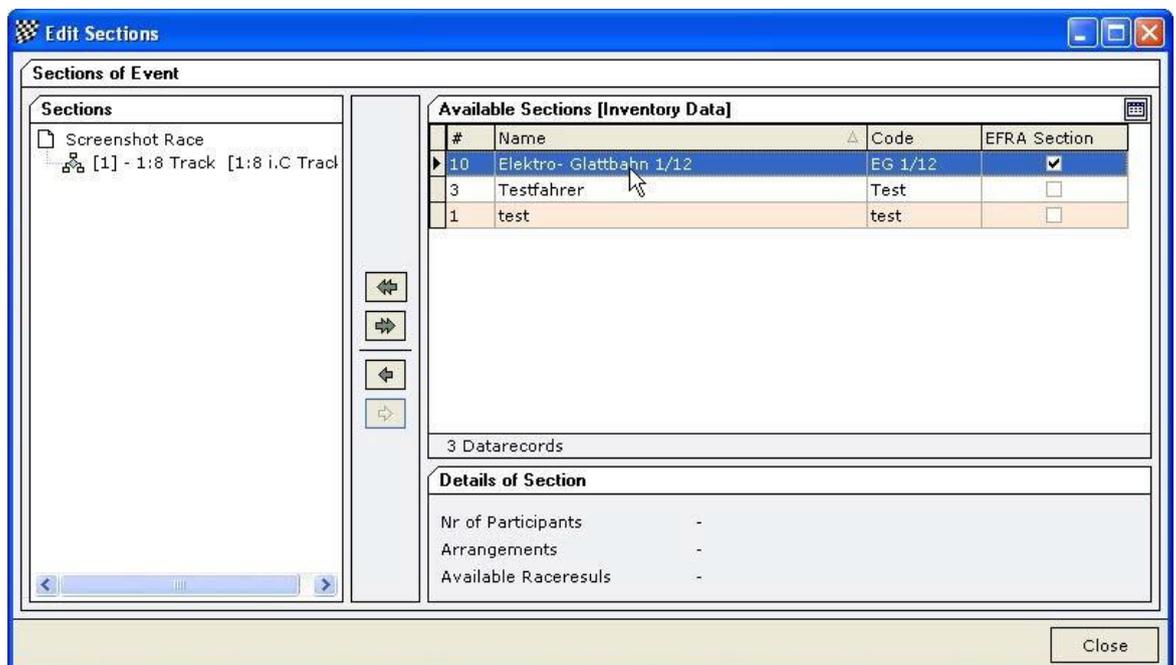
7 Gestion des listes

La gestion de la liste est utilisée pour la sélection des participants et de gérer les catégories. Ce menu n'est actif que si une course est chargée.



7.1 Catégorie

Pour votre course, vous devez sélectionner les catégories qui seront utilisées avant de pouvoir ajouter les pilotes à la liste de pilote. Si vous devez changer les catégories pour votre course, vous pouvez ajouter ou supprimer des catégories de cette fonction de RCM Ultimate.



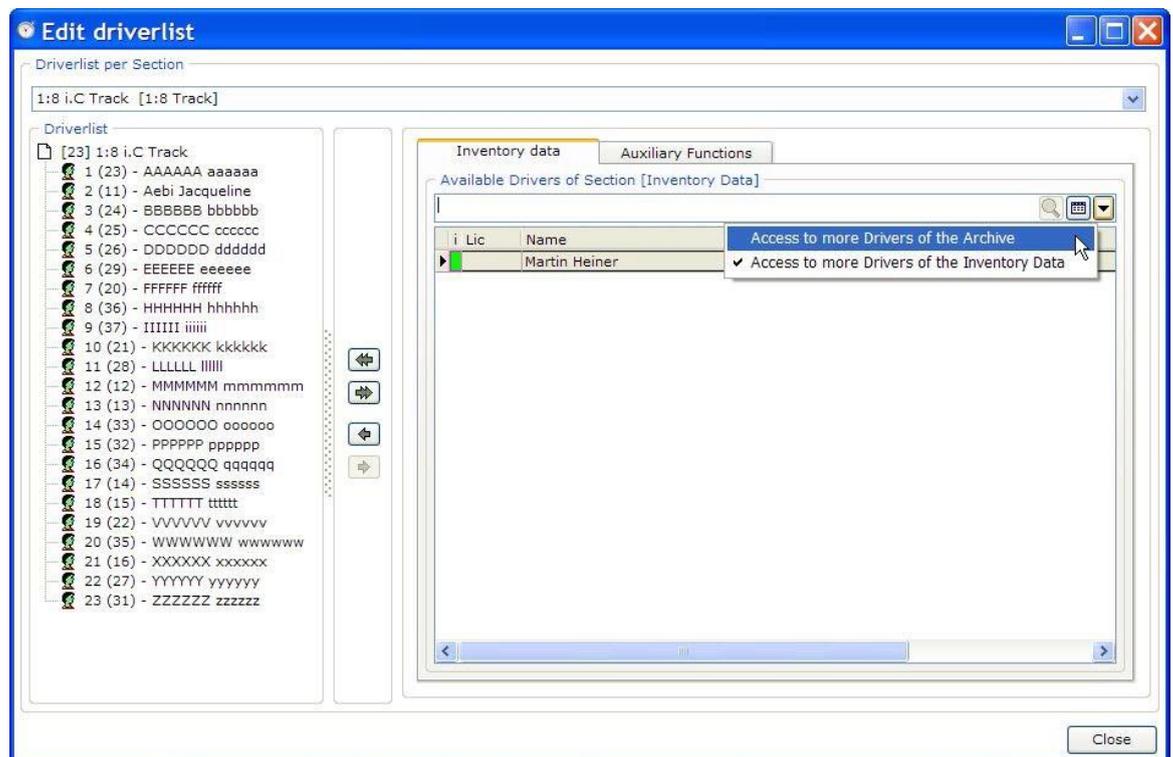
La manipulation de cette fenêtre est identique à la fenêtre de la liste de pilotes. Ayant plus d'une piste assignée à un organisateur et en ajoutant une catégorie à l'événement, il vous sera demandé sur quelle voie la catégorie sera exécutée.

Si vous marquez une catégorie dans la colonne de gauche de la fenêtre, vous voyez les détails (nombre de participants et la disponibilité des séries et résultats) sur le bas de la colonne de droite.

L'ordre des catégories peut être changé par drag & drop. Il suffit de cliquer sur le nom de la catégorie, maintenez le bouton de la souris enfoncé et faites-la glisser à la position désirée. Vous pouvez sélectionner l'ordre des catégories dans la course.

7.2 Pilote

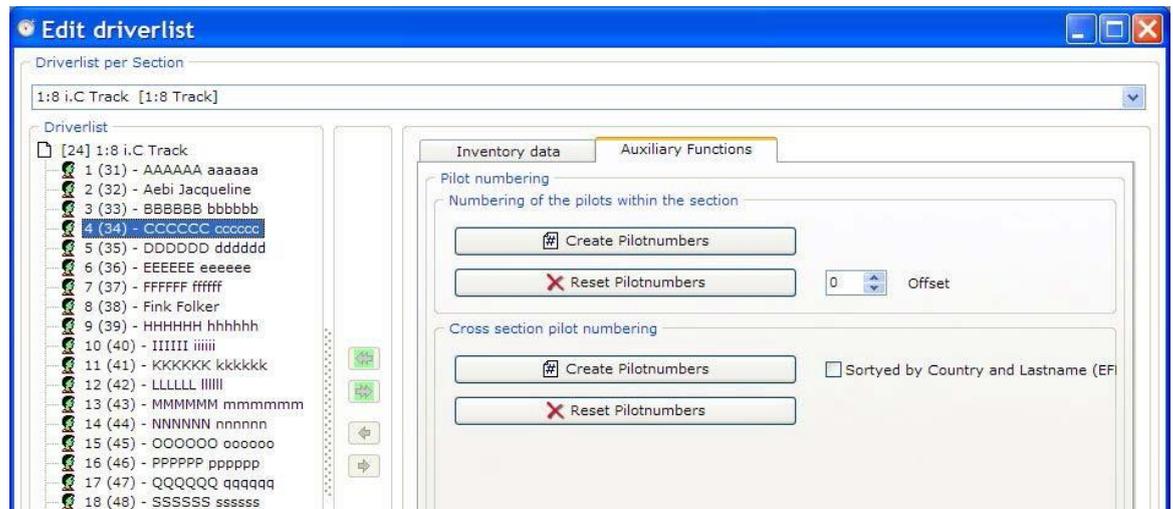
Ici vous pouvez sélectionner les pilotes par catégorie. La colonne de droite vous montre les pilotes affectés à la catégorie sélectionnée au-dessus de la fenêtre. Têtes sont toutes en vert. En cliquant sur le pilote avec le droit de la souris clés que vous pouvez régler la fréquence et le nombre de transpondeur.



Plus de données pilotes peuvent être ajoutés en activant " Accès à plus de pilotes à partir des données d'inventaire " (cliquez sur le flèche vers le bas juste à côté du champ de recherche). Ces pilotes sont marqués en jaune.

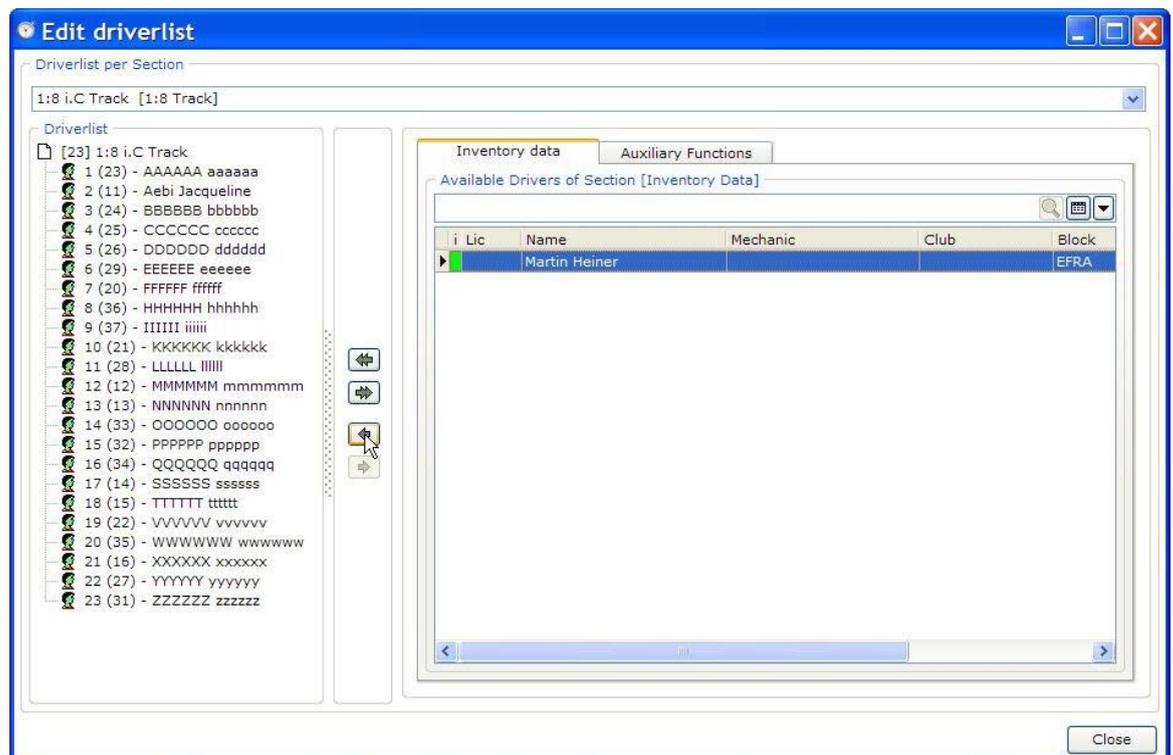
Dans la colonne de gauche de la fenêtre tous les pilotes sont affichés, qui ont déjà été ajoutés à la liste des pilotes pour la course et la catégorie sélectionnée.

Avec l'onglet Fonctions auxiliaires vous pouvez générer "Numéros pilotes". Noter, qu'ici l'ordre des numéros sera dans l'ordre de la liste des participants. Avec "Offset" vous pouvez entrer un numéro comme un point de départ pour les Numéros pilotes.



7.2.1 Ajouter un pilote dans la liste des participants

Cliquez à gauche sur le pilote dans la colonne de droite et utilisez le bouton flèche gauche pour ajouter le pilote à la liste de pilote. La flèche de gauche à double ajoute tous les pilotes de la colonne de droite à la liste de pilotes.

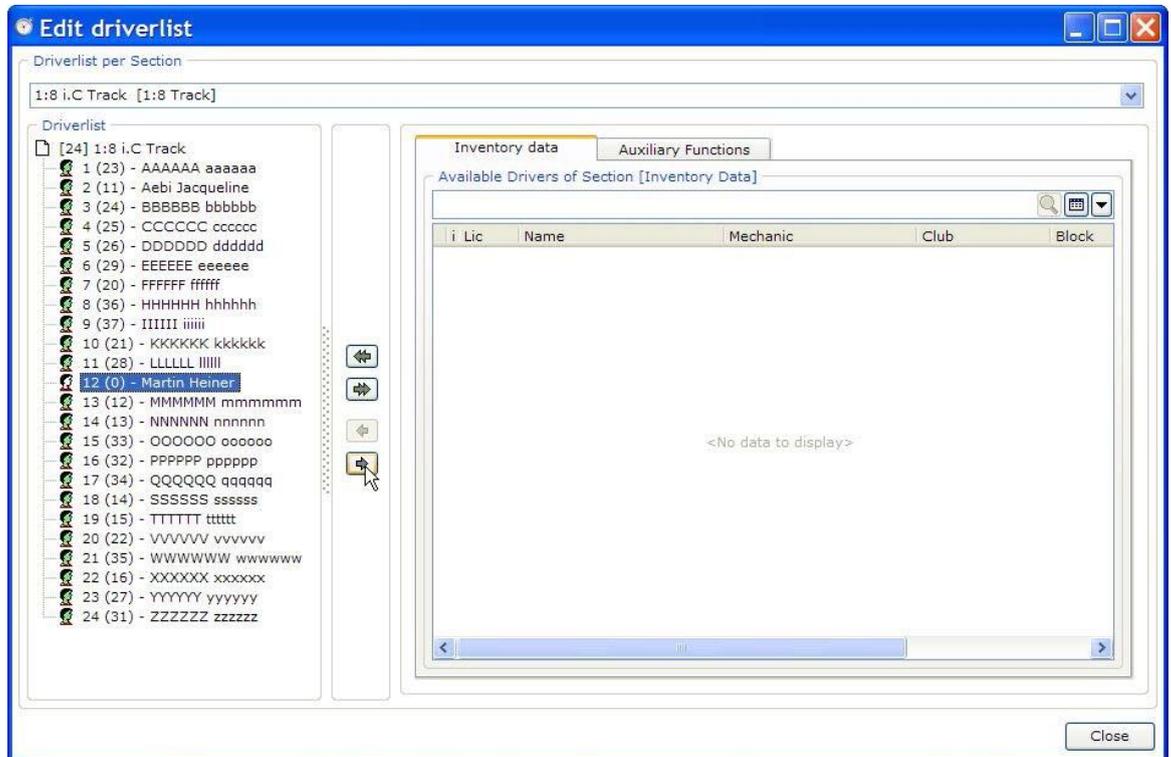


Si vous ajoutez un pilote à partir des données d'inventaire à la liste des pilotes qui n'est pas affecté à la catégorie choisie (le pilote est marqué en jaune dans la liste), ce sera fait automatiquement. Mais vous devez ajouter les entrées pour la fréquence et le transpondeur pour ce pilote spécifique. Vous pouvez le faire lorsque vous organisez les séries.

La liste des pilotes dans les données d'inventaire peut être très grande. Les fonctions de recherche et sélectionnez que décrits au chapitre 4 peuvent vous aider à trouver les pilotes dont vous avez besoin.

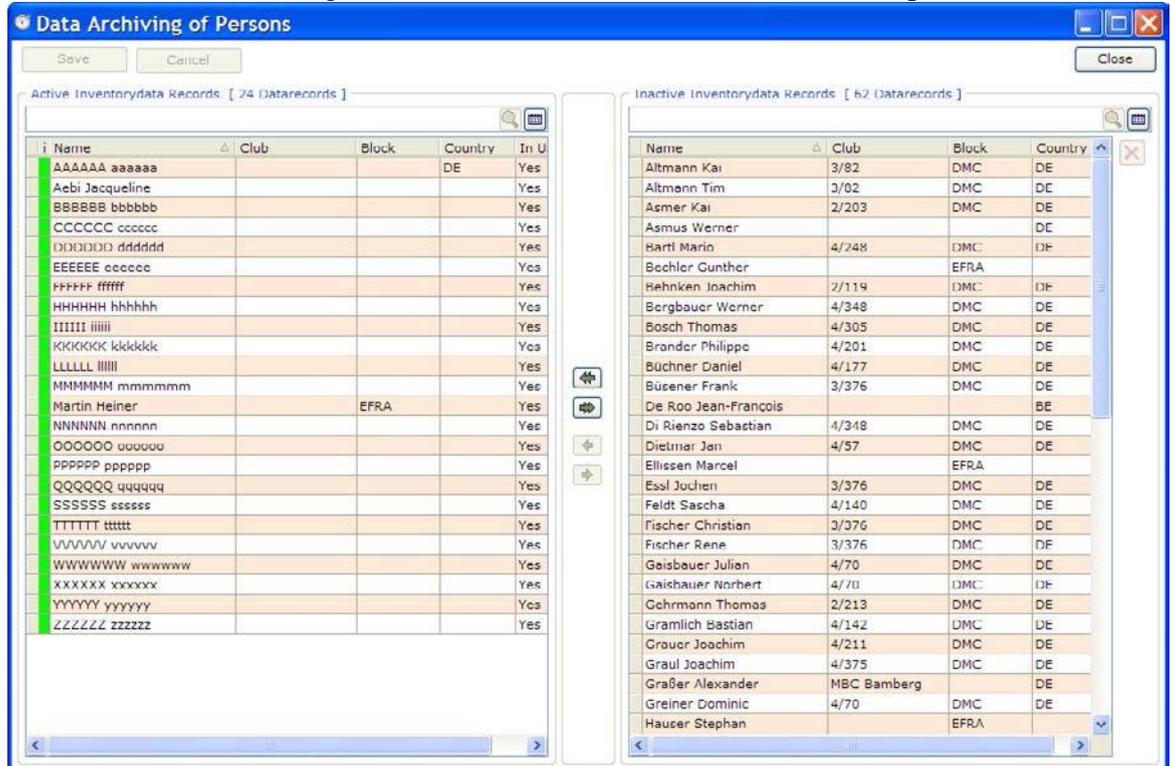
7.2.2 Retirer un pilote de la liste des participants

Vous ne pouvez supprimer des pilotes de la liste des pilotes qui sont déjà inscrit dans une série. Si vous voulez supprimer un pilote, qui est inscrit dans une série, vous devez le retirer de la série en premier lieu. Pour supprimer un pilote que vous venez de cliquer sur le nom dans la colonne de gauche et utilisez le bouton droit de la flèche. Pour supprimer tous les pilotes inscrit dans une série, vous pouvez utiliser le bouton droit double flèche.



7.2.3 Ajouter un pilote à partir des archives

En cliquant sur la flèche à côté du champ de recherche et en sélectionnant " Accès à plusieurs pilotes de l'archive " une nouvelle fenêtre s'ouvre, qui vous donne accès à tous les pilotes que vous avez archivés (voir données d'inventaire / archivage des données). Vous pouvez maintenant réactiver une ou plusieurs pilotes. Marquez le pilote dans la colonne de droite et utilisez la flèche bouton gauche au milieu de la fenêtre de réactiver le pilote .



Noter que vous devez enregistrer toutes les modifications avant de fermer cette fenêtre. Sinon, tous les changements sont perdus.

8 Répartition

Ce menu n'est actif que si une course est chargée. Vous pouvez modifier l'agencement des essais et des qualifications ainsi que des finales. Même si la course a déjà commencée, vous pouvez faire des changements dans les séries. Plus loin, vous pouvez ajouter ou supprimer des groupes.



8.1 Essai Libre

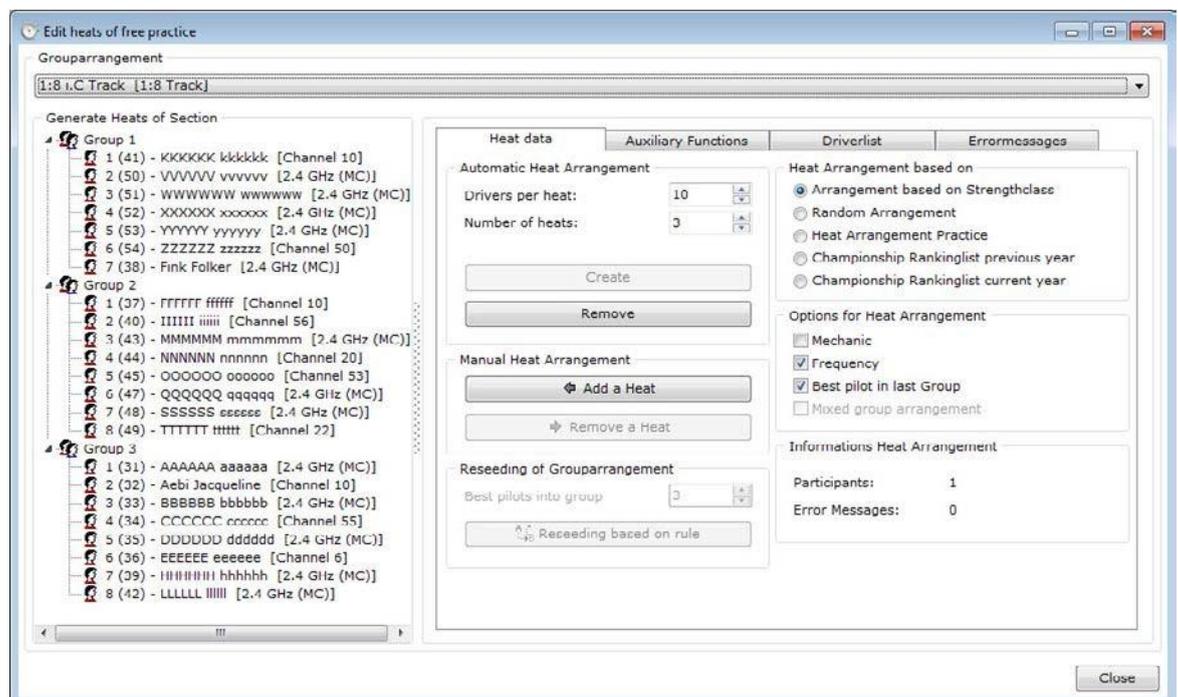
Ici vous pouvez organiser tous les manches pour les essais libres. Il n'est pas possible de le faire, lorsqu'une course est chargée et qualification est activée dans la définition des règles de cette catégorie.

Utilisation de l'onglet de données de manche vous pouvez organiser les manches. Avec l'onglet "liste pilotes" vous pouvez modifier l'arrangement pour les pilotes. Ayant arrangé les manches vérifier si vous voyez des problèmes (par exemple la fréquence des problèmes) sous l'onglet "errormessages".

8.1.1 Répartition des Séries

Avec l'onglet Répartition vous pouvez automatiquement faire les séries d'essais ou vous pouvez supprimer un système existant. Tout d'abord, vous devez sélectionner la catégorie sur le haut de la fenêtre.

Avec "Répartition Automatique des séries" vous pouvez définir le nombre de pilotes par la manche et le nombre des séries. En cliquant sur le bouton "créer" cela créera automatiquement la répartition. Avec "Enlever" supprimer vous pouvez supprimer les séries (seulement possible, si aucune manches ont déjà été exécutés).



Reseeding basé sur la règle : Ici, vous pouvez définir, si l'arrangement se fait selon une liste de qualification, la compétence du pilote, le classement d'un championnat ou au hasard

Options du dispositif de manche : Si vous activez " Mécanicien ", la répartition prend en compte que le pilote agit en tant que mécanicien pour un autre pilote (peut être saisi dans les personnes des données d'inventaire) ne devraient pas être dans le même groupe .Fréquence doit être toujours activée pour éviter des affrontements de fréquence.

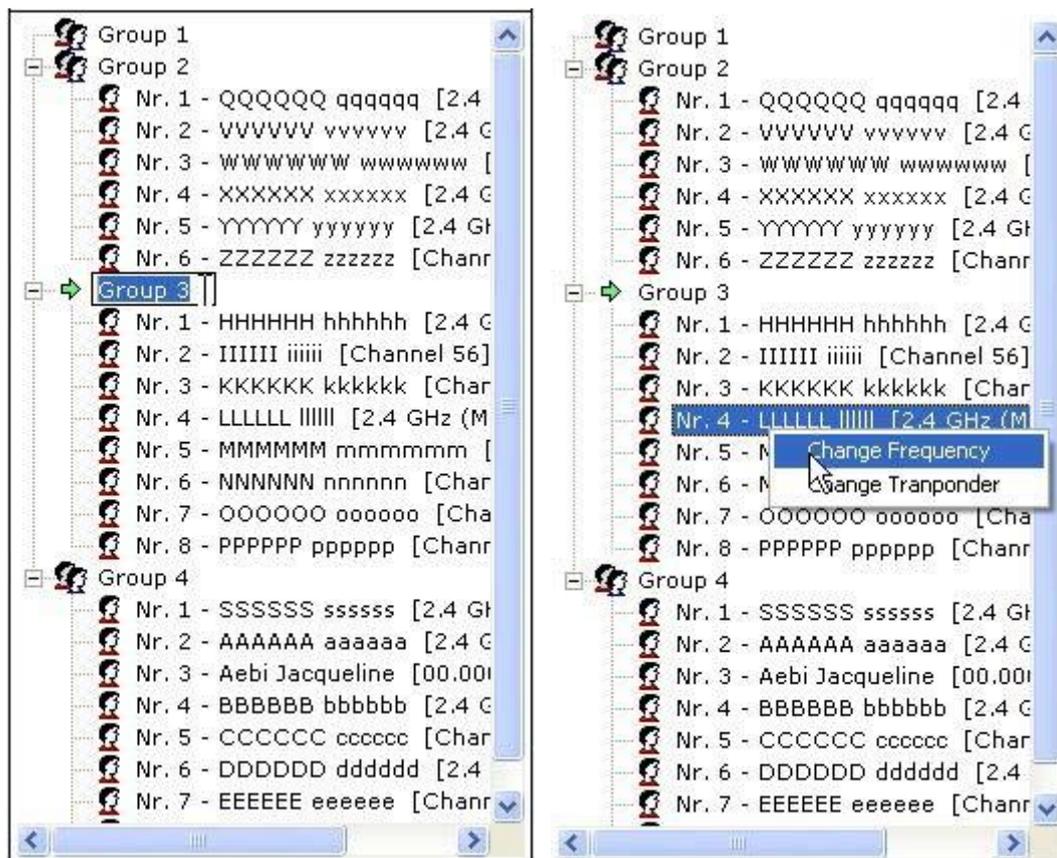
Habituellement, les meilleurs pilotes dans les derniers groupes, cette fonctionnalité doit aussi être activée. La répartition des séries mixte n'est active que si la règle est une règle Top Plus et doit être activée dans ce cas.

Avec «arrangement manuel de manche ", vous pouvez ajouter ou supprimer un groupe. Si vous souhaitez supprimer un groupe, il doit être marqué dans la colonne de gauche " générer des manches de l'article ". Suppression ou retrait d'un groupe n'est possible tant qu'aucune manche de qualification n'a été terminée.

Avec " Reseedingt of Grouparrangement " vous pouvez réensemencer les séries selon les paramètres dans les règles.

Si vous n'aimez pas l'ordre de pilote dans les séries, vous pouvez déplacer un pilote tout simplement par glisser - déposé. Cela signifie, vous clic gauche sur le nom des pilotes, continuez à appuyer sur le bouton gauche de la souris et faites glisser le pilote de la position que vous voulez. Puis laissez le bouton gauche de la souris. Vous pouvez déplacer un pilote même après manches de qualification ont été exécutés.

Les résultats du pilote ne seront pas perdus, même si vous le passez dans un autre groupe. Vous pouvez également déplacer un groupe complet à un autre endroit par drag & drop. Juste à gauche, cliquez sur le groupe, maintenez la touche de la souris enfoncé et déplacez le groupe à la position.

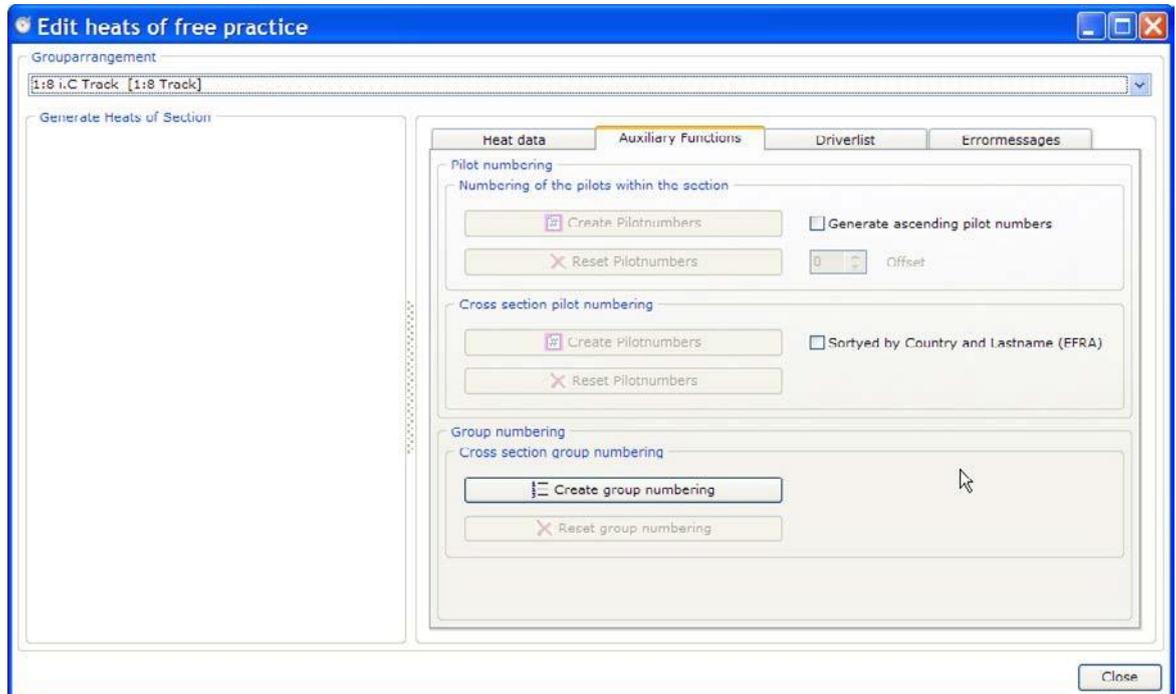


Plus loin, vous pouvez renommer un groupe. Faites un clic droit sur le groupe et après un clic gauche sur le groupe. Maintenant, vous pouvez modifier le nom. C'est peut-être utile lorsque vous exécutez différentes catégories et que vous voulez numéroter vos groupes de série.

Si vous devez changer de fréquence ou transpondeur pour un pilote spécifique, vous pouvez le faire ici. Si vous cliquez à droite sur les pilotes nommer un sous-menu vous permet de modifier les fréquences ou le numéro de transpondeur.

8.1.2 Fonctions Auxiliaires

Ici vous pouvez faire quelques tâches supplémentaires :



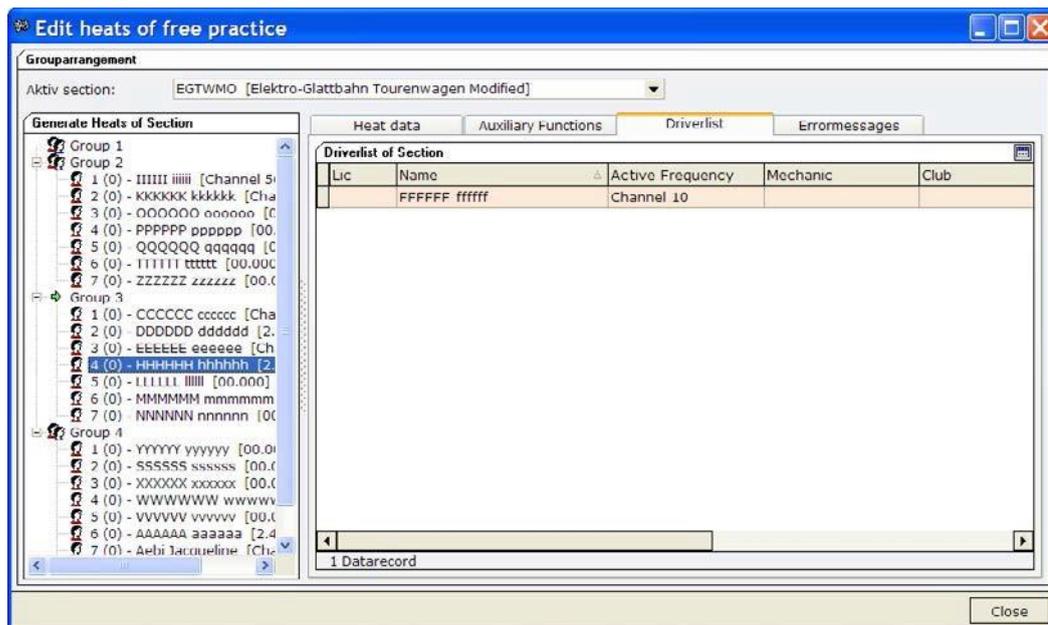
Numérotation pilote: Activation " numérotation des pilotes dans la catégorie" vous pouvez générer les numéros de pilote selon les groupes de manche. Vous pouvez également réinitialiser ces numéros. Si vous cochez "Générer croissant nombre de pilotes " les numéros de pilote sont générés en continu. Cela signifie que les numéros de pilote sont générées tout au long sans numéro de groupe.

Si croissant nombre de pilotes est utilisé, avec un décalage le numéro de départ peut être réglé. Avec " Catégorie pilote numérotation " vous pouvez générer numéros de pilote selon les groupes de toutes les catégories. Vous pouvez également réinitialiser ces numéros. Si vous activez "Triée par pays et nom (EFRA) ", les numéros de pilote sont générés par la nationalité et le nom.

Dans « Catégorie numérotation de groupe" vous pouvez renuméroter les groupes en cours à travers toutes les catégories. Et vous pouvez également réinitialiser cette numérotation continue.

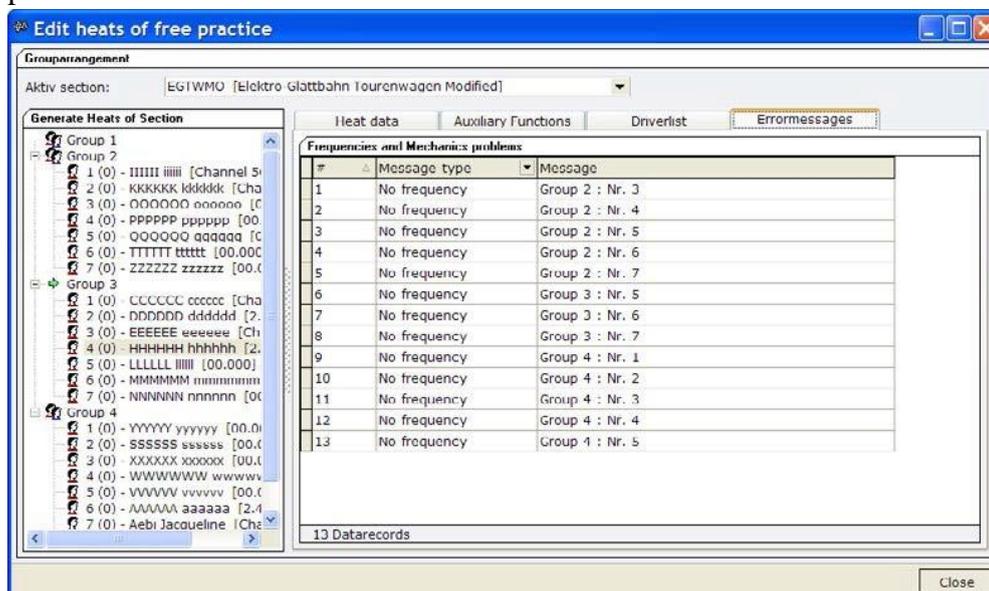
8.1.3 Liste des Pilotes

Avec cet onglet, vous pouvez apporter des modifications pour les pilotes. Vous pouvez supprimer un pilote d'un groupe et l'ajouter à un autre groupe. Si vous avez créé la disposition des manches automatiquement, la liste dans la colonne de droite de cette fenêtre est vide, sinon les pilotes pas encore placés dans les séries sont affichés. Si vous voulez supprimer un pilote d'une manche, clic gauche sur son nom, maintenez le bouton de la souris enfoncé et le traîner dans la colonne de gauche à la colonne de droite de cette fenêtre. Pour déplacer ce pilote dans un autre groupe, faites glisser et le déposer à partir de la liste du groupe approprié dans la colonne générer manches de l'article.



8.1.4 Messages d'Erreur

Ici, vous voyez tous les problèmes concernant les fréquences des séries ainsi que d'autres problèmes détectés par RCM Ultimate. La même fréquence de deux pilotes dans un groupe sera affichée ainsi que tous les pilotes sans données de fréquence dans son dossier de données d'inventaire. Vous pouvez modifier la fréquence d'un pilote en cliquant droit sur le nom des pilotes.



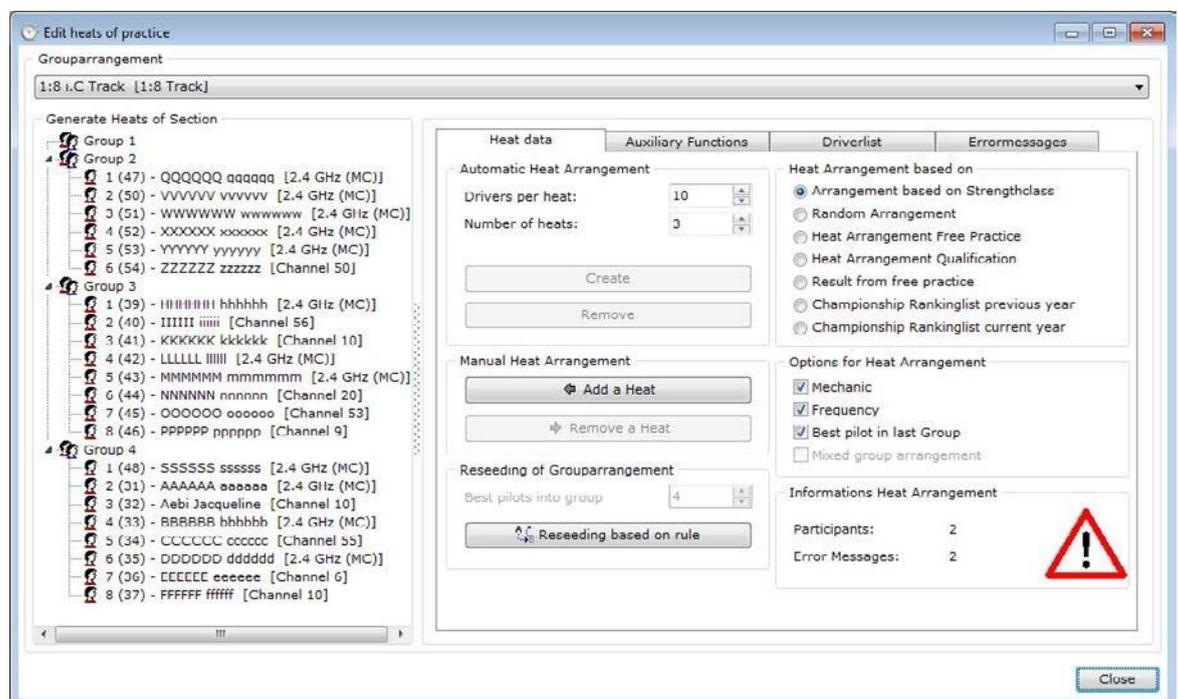
8.2 Essai

Ici vous pouvez organiser tous les manches pour les essais. Il n'est pas possible de le faire, lorsqu'une course est chargée et que "pratique" est activé dans la définition des règles de cette catégorie. Utilisation de l'onglet de données de la série vous pouvez organiser les séries. Avec l'onglet liste pilote vous pouvez modifier la répartition des pilotes. Ayant arrangé les séries voyez si des problèmes existent (par exemple la fréquence des problèmes) sous l'onglet "message d'erreur".

8.2.1 Editer des Séries

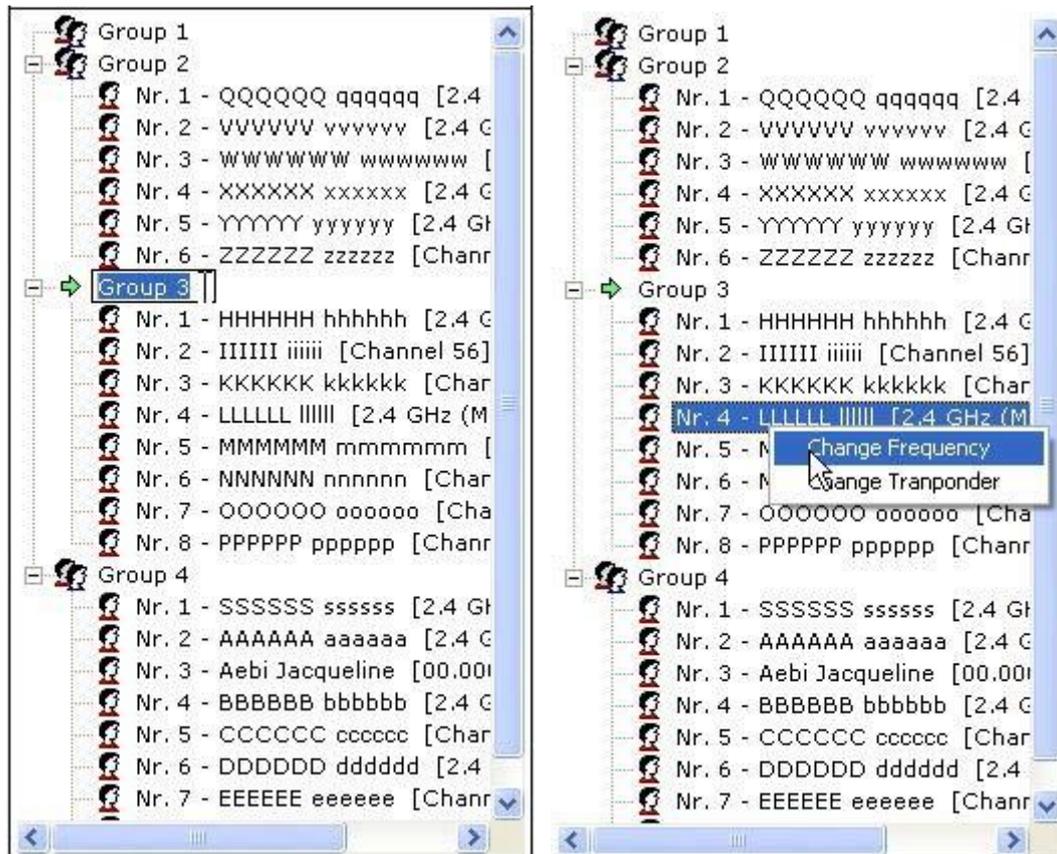
Avec l'onglet Données de la série vous pouvez automatiquement arranger les séries d'essais ou vous pouvez supprimer un système existant. Tout d'abord, vous devez sélectionner la catégorie dans le haut de la fenêtre.

Avec Répartition Automatique des séries vous pouvez définir le nombre de pilotes par la série et le nombre des séries. En cliquant sur le bouton "créer" cela créera automatiquement la répartition. Avec supprimer vous pouvez supprimer la répartition (seulement possible, si aucune manches ont déjà été exécutés).



Arrangement de manche basé sur : Ici, vous pouvez définir, si l'arrangement se fait selon l'arrangement dans la pratique libre, l'agencement de la qualification, le résultat de la pratique libre, la compétence du pilote, le classement d'un championnat ou au hasard. Options du dispositif de manche : Si vous activez "Mécanicien", l'arrangement prend en considération que le pilote qui agit en tant que mécanicien pour un autre pilote (peut être saisi dans les personnes des données d'inventaire) ne devrait pas être dans le même groupe. Fréquence doit être toujours activée pour éviter des affrontements de fréquence. Habituellement, la meilleure course aux pilotes dans les derniers groupes, cette fonctionnalité doit aussi être activée. Arrangement de groupe mixte n'est actif que si la règle est une règle Top Plus et doit être activée dans ce cas. Avec «arrangement manuel de manche », vous pouvez ajouter ou supprimer un groupe. Si vous souhaitez supprimer un groupe, il doit être marqué dans la colonne de gauche "générer des manches de l'article". Suppression ou retrait d'un groupe n'est possible tant qu'aucune manche de qualification n'a été terminée.

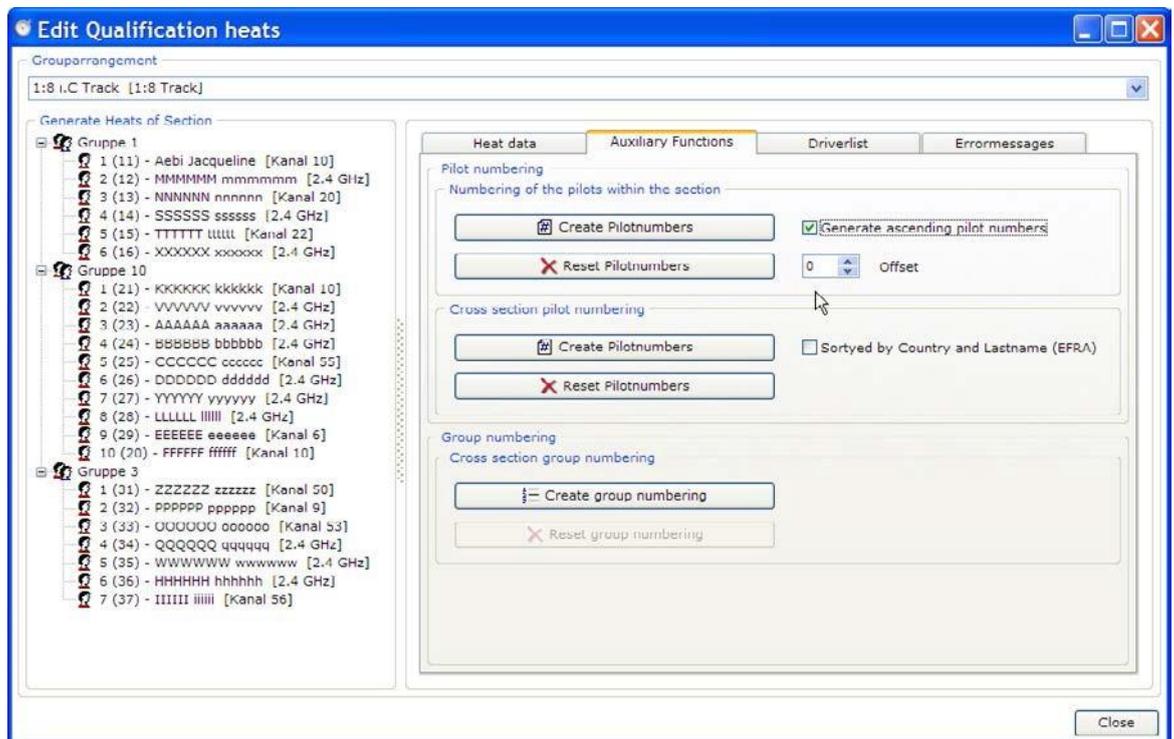
Avec "réensemencement des Grouparrangement" vous pouvez réensemencer les manches selon les paramètres dans les règles. Si vous n'aimez pas l'ordre de pilote dans les manches, vous pouvez déplacer un pilote tout simplement par glisser-déposé. Cela signifie, vous clic gauche sur le nom des pilotes, continuez à appuyer sur le bouton gauche de la souris et faites glisser le pilote de la position que vous voulez. Puis laissez le bouton gauche de la souris. Vous pouvez déplacer un pilote même après manches de qualification ont été exécutés. Les résultats du pilote ne seront pas perdus, même si vous lui passez à un autre groupe. Vous pouvez également déplacer un groupe complet à un autre endroit par drag & drop. Juste à gauche, cliquez sur le groupe, maintenez la touche de la souris enfoncé et déplacez le groupe à la position



Plus loin, vous pouvez renommer un groupe. Faites un clic droit sur le groupe et après ce clic gauche sur le groupe. Maintenant, vous pouvez modifier le nom. C'est peut-être utile lorsque vous exécutez différentes catégories et que vous voulez vos groupes numérotés de série. Si vous devez changer de fréquence ou transpondeur pour un pilote spécifique, vous pouvez le faire ici. Si vous cliquez à droite sur les pilotes nommer un sous-menu vous permet de modifier les fréquences ou le numéro de transpondeur.

8.2.2 Fonctions Auxiliaires

Ici vous pouvez faire quelques tâches supplémentaires :



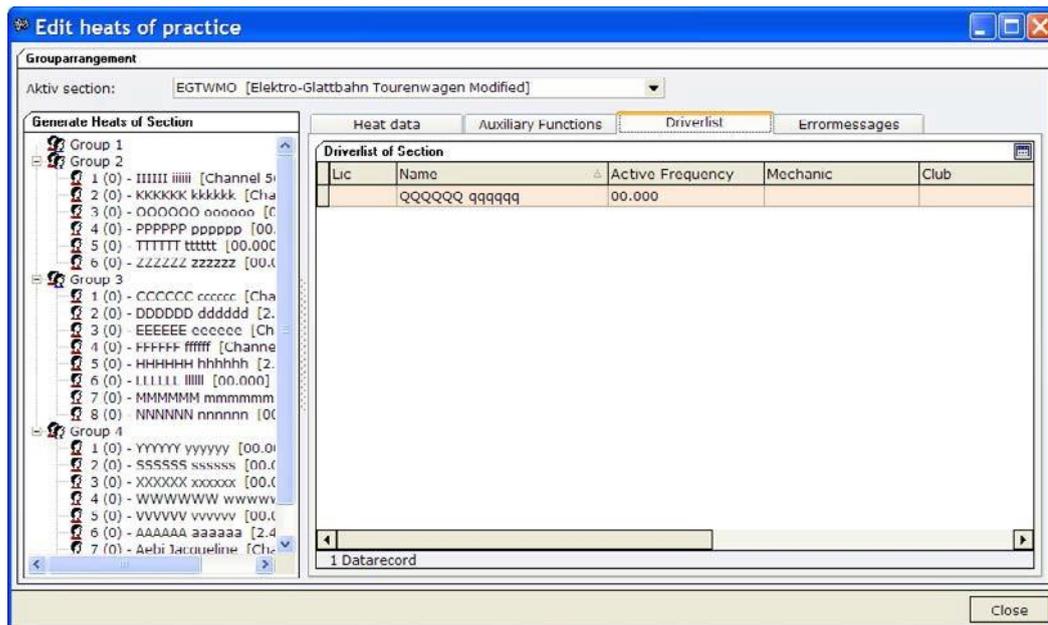
Numérotation pilote: Activation " numérotation des pilotes dans la catégorie" vous pouvez générer les numéros pilote selon les groupes de manche. Vous pouvez également réinitialiser ces numéros. Si vous cochez "Générer croissant nombre de pilotes" les numéros pilote sont générées en continu. Cela signifie que les numéros pilote sont générées tout au long des pilotes sans numéro de groupe.

Si nombre croissant est utilisé, avec un décalage le numéro de départ peut être réglé. Avec " Catégorie pilote numérotation " vous pouvez générer les numéros pilote selon les groupes de toutes les catégories. Vous pouvez également réinitialiser ces numéros. Si vous activez "Triée par pays et nom (EFRA) ", les numéros pilote sont générés par la nationalité et le nom.

Dans « Catégorie numérotation de groupe" vous pouvez renuméroter les groupes en cours à travers toutes les catégories. Et vous pouvez également réinitialiser cette numérotation continue.

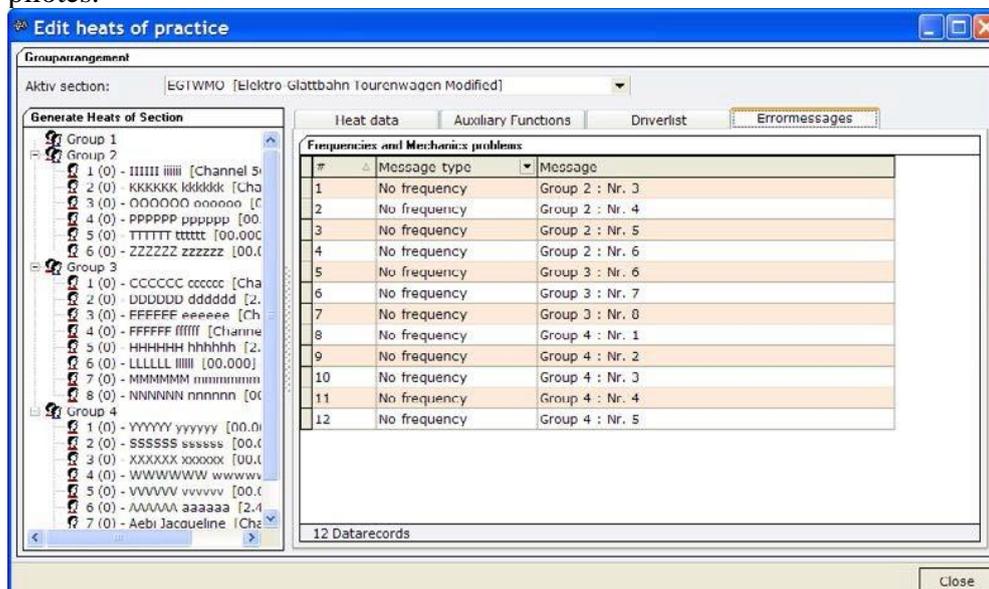
8.2.3 Liste des pilotes

Avec cet onglet, vous pouvez apporter des modifications pour les pilotes. Vous pouvez supprimer un pilote d'un groupe et l'ajouter à un autre groupe. Si vous avez créé la disposition des manches automatiquement, la liste dans la colonne de droite de cette fenêtre est vide (driverlist de l'article), sinon les pilotes pas encore disposés dans les séries sont affichés. Si vous voulez supprimer un pilote d'une série, vous cliquez gauche sur son nom, maintenez le bouton de la souris enfoncé et le traînez de la colonne de gauche vers la colonne de droite de cette fenêtre (driverlist de l'article). Pour déplacer ce pilote dans une autre série, faites glisser et le déposer à partir la liste des pilotes de l'article au groupe approprié dans la colonne générer manches de l'article



8.2.4 Messages d'Erreurs

Ici, vous voyez tous les problèmes concernant les fréquences des manches ainsi que d'autres problèmes détectés par RCM Ultimate. La même fréquence de deux pilotes dans un groupe sera affichée ainsi que tous les pilotes sans données de fréquence dans son dossier de données d'inventaire. Vous pouvez modifier la fréquence d'un pilote en cliquant droit sur le nom des pilotes.



8.3 Qualification

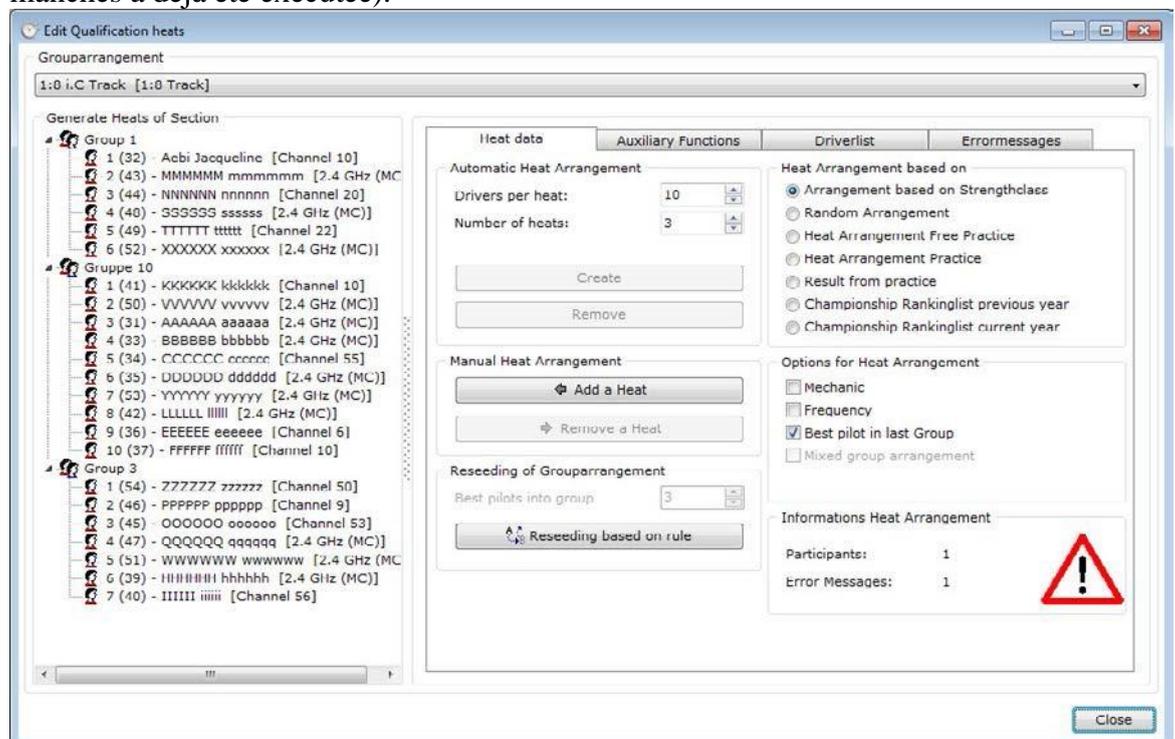
Ici vous pouvez organiser toutes les manches de qualification. Il n'est possible de le faire, quand un événement est chargé et la qualification est activée dans la définition des règles de cette catégorie.

Utilisation de l'onglet de données de manche vous pouvez organiser les manches. Avec l'onglet "liste pilote" vous pouvez modifier l'agencement pour les pilotes. Ayant arrangé les séries regardez si vous voyez des problèmes (par exemple la fréquence des problèmes) sous l'onglet errormessages .

8.3.1 Agencement des Séries

Avec l'onglet Données série vous pouvez automatiquement créer les séries d'essais ou vous pouvez supprimer un système existant. Tout d'abord, vous devez sélectionner la catégorie sur le haut de la fenêtre.

Avec Agencement Paramètres des séries vous pouvez définir le nombre de pilotes par série et le nombre de séries. En cliquant sur le bouton créer créera automatiquement les séries. Avec supprimer vous pouvez supprimer l'arrangement (seulement possible, si aucune manches a déjà été exécutée).



Le dispositif des séries peut être influencé par plusieurs entrées supplémentaires :

Agencement des séries basé sur : Ici, vous pouvez définir, si l'agencement se fait selon l'arrangement dans la pratique libre, pratique, le résultat des essais, la compétence du pilote, le classement d'un championnat ou au hasard. Options du dispositif de manche : Si vous activez " Mécanicien ", l'arrangement prend en considération que le pilote qui agit en tant que mécanicien pour un autre pilote (peut être saisi dans les personnes des données d'inventaire) ne devrait pas être dans le même groupe. Fréquence doit être toujours activée pour éviter des affrontements de fréquence. Habituellement, la meilleure course aux pilotes dans les derniers groupes, cette fonctionnalité doit aussi être activée. Arrangement de groupe mixte n'est actif que si la règle est une règle Top Plus et doit être activée dans ce cas.

Avec «arrangement manuel de manche », vous pouvez ajouter ou supprimer un groupe. Si vous souhaitez supprimer un groupe, il doit être marqué dans la colonne de gauche " générer des manches de l'article ". Suppression ou retrait d'un groupe n'est possible tant qu'aucune manche de qualification n'a été terminée.

Avec " réensemencement des Grouparrangement " vous pouvez réensemencer les manches selon les paramètres dans les règles.

Si vous ne aimez pas l'ordre de pilote dans les manches, vous pouvez déplacer un pilote tout simplement par glisser -déposer. Cela signifie, vous clic gauche sur le nom des pilotes, continuez à appuyer sur le bouton gauche de la souris et faites glisser le pilote de la position que vous voulez. Puis laissez le bouton gauche de la souris. Vous pouvez déplacer un pilote même après manches de qualification ont été exécutés.

Les résultats du pilote ne seront pas perdus, même si vous lui passez à un autre groupe. Vous pouvez également déplacer un groupe complet à un autre endroit par drag & drop. Juste à gauche, cliquez sur le groupe , maintenez la touche de la souris enfoncé et déplacez le groupe à la position .

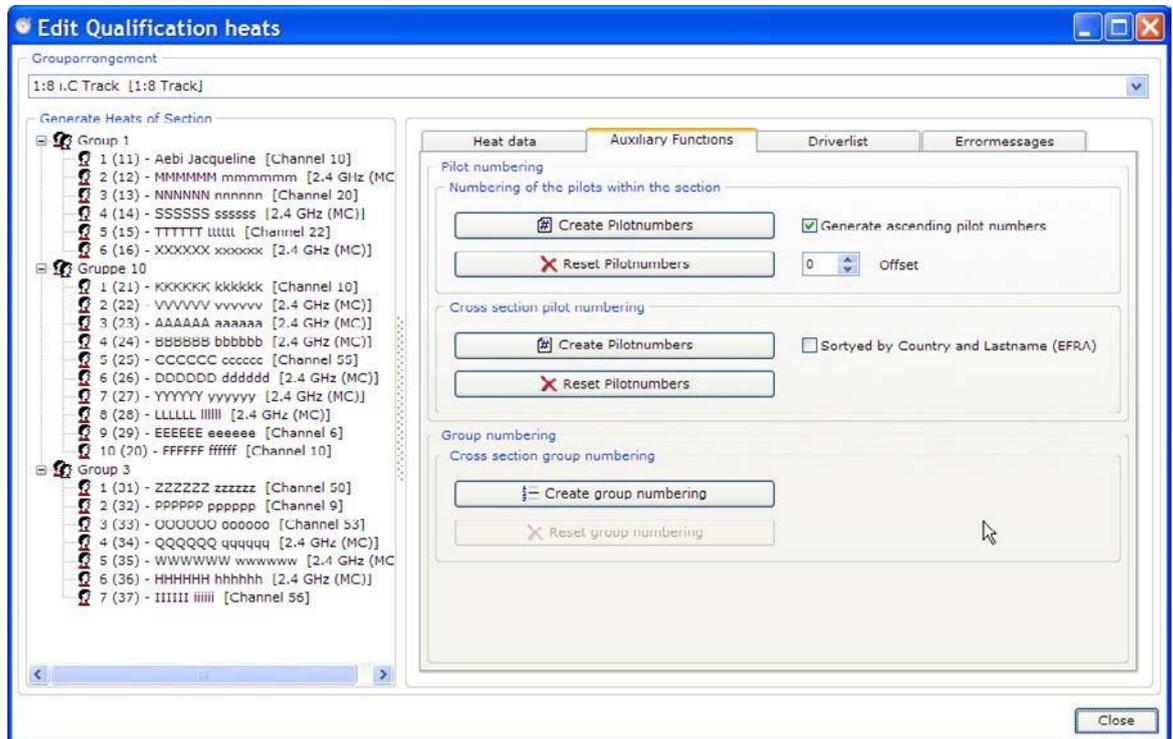


Plus loin, vous pouvez renommer un groupe. Faites un clic droit sur le groupe et après ce clic gauche sur le groupe. Maintenant, vous pouvez modifier le nom. C'est peut-être utile lorsque vous exécutez différentes catégories et que vous voulez vos groupes numérotés de série.

Si vous devez changer de fréquence ou transpondeur pour un pilote spécifique, vous pouvez le faire ici. Si vous cliquez à droite sur les pilotes nommer un sous-menu vous permet de modifier les fréquences ou le transpondeur.

8.3.2 Fonctions Auxiliaires

Ici vous pouvez faire quelques tâches supplémentaires :



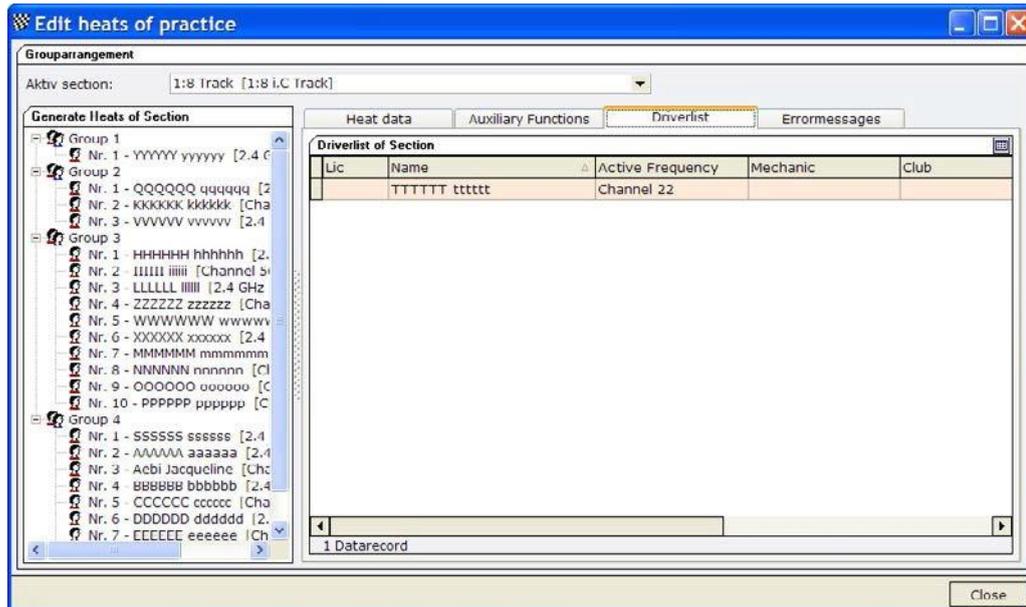
Numérotation pilote: Activation " numérotation des pilotes dans la catégorie" vous pouvez générer les pilotnumbers selon les groupes de manche . Vous pouvez également réinitialiser ces numéros . Si vous cochez "Générer croissant nombre de pilotes " les pilotnumbers sont générées en continu . Cela signifie que les pilotnumbers sont générées tout au long des pilotes sans numéro de groupe.

Si croissant nombre de pilotes est utilisé , avec un décalage le numéro de départ peut être réglé . Avec " Catégorie pilote numérotation " vous pouvez générer pilotnumbers selon les groupes de toutes les catégories . Vous pouvez également réinitialiser ces numéros . Si vous activez "Triée par pays et nom (EFRA) " , les pilotnumbers sont générés YB la nationalité et le nom .

Dans « Catégorie numérotation de groupe" vous pouvez renuméroter les groupes en cours à travers toutes les catégories . Et vous pouvez également réinitialiser cette numérotation continue .

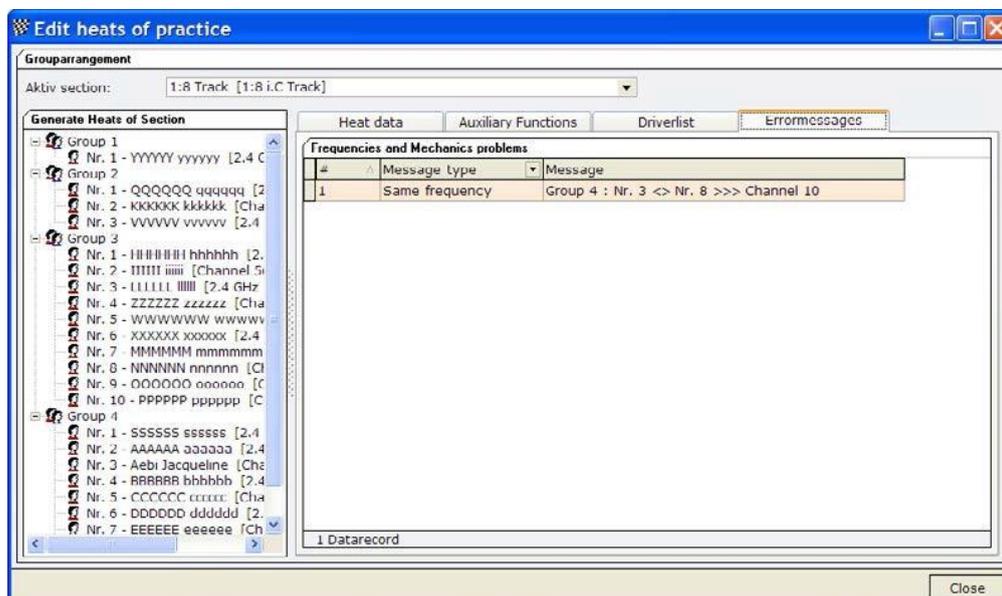
8.3.3 Liste des Pilotes

Avec cet onglet, vous pouvez apporter des modifications pour les pilotes simples. Vous pouvez supprimer un pilote d'un groupe et lui ajouter à un autre groupe. Si vous avez créé la disposition des manches automatiquement, la liste dans la colonne de droite de cette fenêtre est vide (driverlist de l'article), sinon les pilotes pas encore disposés en séries sont affichées. Si vous voulez supprimer un pilote d'une manche, vous venez de clic gauche sur son nom, maintenez le bouton de la souris enfoncé et le traîner dans la colonne de gauche à la colonne de droite de cette fenêtre (driverlist de l'article). Pour déplacer ce pilote à un autre groupe, faites glisser et le déposer à partir la driverlist de l'article au groupe approprié dans la colonne générer manches de l'article.



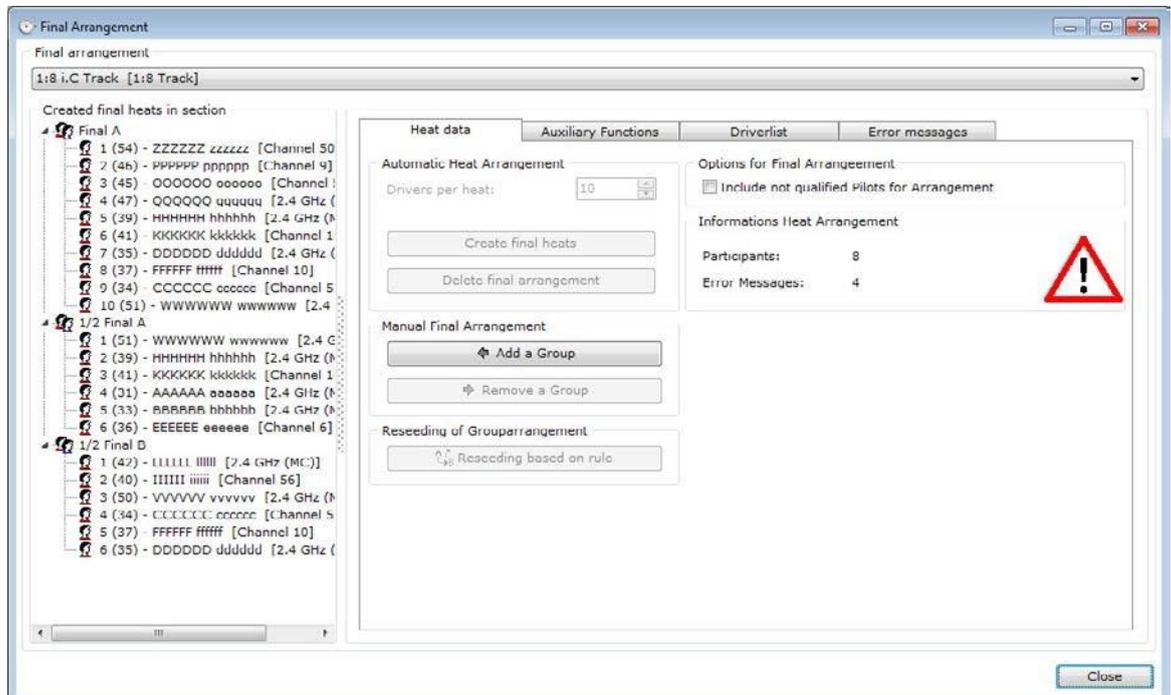
8.3.4 Messages d'Erreurs

Ici, vous voyez tous les problèmes concernant les fréquences des manches ainsi que d'autres problèmes détectés par RCM Ultimate. La même fréquence de deux pilotes dans un groupe sera affichée ainsi que tous les pilotes sans données de fréquence dans son dossier de données d'inventaire. Vous pouvez modifier la fréquence d'un pilote en cliquant droit sur le nom des pilotes.



8.4 Final

Ce menu n'est actif que si un événement est chargé. Avant de créer la finale, vous pouvez voir sous l'onglet du pilote une liste de tous les pilotes ayant une qualification valable pour la finale (en fonction de la règle pour la catégorie sélectionnée). Avant de vous organiser la finale, vous pouvez spécifier si oui ou non des pilotes qualifiés devraient être inclus dans l'arrangement ou non.



Sous l'onglet de données de manche, vous pouvez maintenant cliquer sur le bouton Créer manches finales et la disposition de toutes les finales sera faite automatiquement en fonction de la règle de la catégorie sélectionnée et le résultat de la qualification. Dans l'arrangement manche automatique, vous pouvez définir le nombre de pilotes par la manche. Avec l'onglet errormessages, vous voyez des problèmes de fréquence. Ceux-ci peuvent être résolus de la manière décrite dans l'agencement des manches de qualification.

Dans la partie inférieure de la fenêtre (entente manuel de manche) que vous pouvez ajouter ou supprimer une finale. Si vous voulez supprimer une finale, il doit être marqué dans la colonne de gauche "finale de catégorie générée". La suppression ou le retrait d'une finale n'est possible tant qu'aucune manche finale n'a été terminée.

Vous pouvez modifier l'ordre des pilotes dans les finales par simple glisser-déposer un ou l'autre pilote à un autre poste. Mais, si il vous plaît noter que le programme peut ne pas calculer ces pilotes correctement, lorsque ces pilotes seront remontés d'un niveau inférieur à la finale plus élevée. Vous devez corriger ce manuellement.

Avec des fonctions auxiliaires, de nouveaux numéros de pilote peuvent être générés. Vous pouvez définir si cela devrait être croissant.

L'impression de l'arrangement de la finale se fera par le menu aperçu / d'impression.

Remarque : Toutes les corrections dans la qualification de chauffe affectant la liste de classement devraient être terminées avant d'organiser les finales. Si vous avez déjà organisé la finale et que vous êtes obligés de faire une correction dans les manches de qualification, si il vous plaît supprimer la disposition de la finale et créer de nouvelles manches finales.

Avec "réensemencement des Grouparrangement" vous pouvez réensemencer les manches selon les paramètres dans les règles.

9 Chronométrage

Ce menu n'est actif que si un événement est chargé. Ici, vous commencez les manches d'essais libres, les manches d'essais, les manches de qualification et les finales. Après une course est terminée, vous pouvez imprimer les résultats (pour l'impression de tous les autres rapports se il vous plaît se référer à l'affichage du menu).

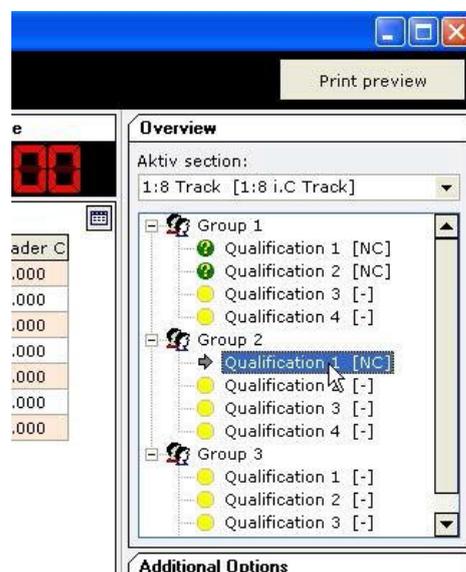


Après la manche, vous pouvez corriger les résultats . Certaines pénalités peuvent être données entre la course. Toutes les modifications apportées lorsque la manche est en cours d'exécution peuvent être annulées après la course.

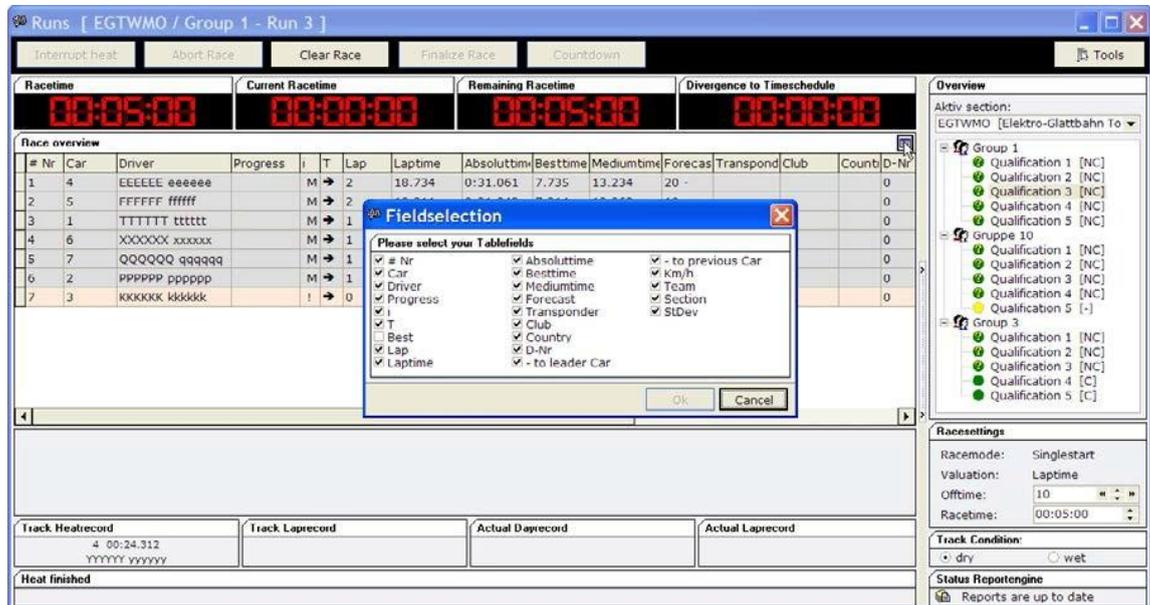
La séquence de la course et la notation des races sont déterminées par la règle. L'aperçu de la course est le même pour manches d'essais et de qualification ainsi que les finales. Les explications suivantes se réfèrent à l'heure en gardant en général.

9.1 Préparation des Manches

S'il vous plaît sélectionnez d'abord dans la colonne de droite de la catégorie et la manche de la finale que vous souhaitez exécuter. Les pilotes de la manche / final seront affichés gauche. S'il y a des conflits de fréquences dans une manche sélectionné, vous verrez un message d'erreur correspondant. Vous pouvez modifier le transpondeur et fréquences d'un pilote ici. Il suffit de cliquer droit sur le nom des pilotes et sélectionnez transpondeur ou la fréquence du sous-menu. Se il vous plaît vérifier dans la colonne de droite les paramètres de course. Si nécessaire, vous pouvez corriger maintenant ces paramètres. Le mode de démarrage, l'évaluation, l' locktime et Racetime peut être modifié. Plus loin, vous pouvez régler l'état de la voie à sec ou humide .



En cliquant sur le bouton juste en dessous de la différence d'affichage de l'heure la programmation, vous pouvez activer des colonnes supplémentaires pour la liste de course. Surtout pour le haut-parleur de la colonne "retard à la première voiture" est tout à fait intéressant.



The screenshot shows the RCM software interface for a race. At the top, there are buttons for 'Interrupt heat', 'Abort Race', 'Clear Race', 'Finalize Race', and 'Countdown'. Below these are four digital displays for 'Racetime', 'Current Racetime', 'Remaining Racetime', and 'Divergence to Timeschedule', all showing '00:05:00'.

The main 'Race overview' table has the following columns: # Nr, Car, Driver, Progress, i, T, Lap, Laptime, Absolutime, Besttime, Mediumtime, Forecas, Transpond, Club, Count, D-Nr. The data rows are as follows:

# Nr	Car	Driver	Progress	i	T	Lap	Laptime	Absolutime	Besttime	Mediumtime	Forecas	Transpond	Club	Count	D-Nr
1	4	EEEEEE eeeee				M → 2	18.734	0:31.061	7.735	13.234	20 -			0	
2	5	FFFFFF fffff				M → 2								0	
3	1	TTTTTT ttttt				M → 1								0	
4	6	XXXXXX xxxxxx				M → 1								0	
5	7	QQQQQQ qqqqq				M → 1								0	
6	2	PPPPPP ppppp				M → 1								0	
7	3	KKKKKK kkkkk				I → 0								0	

A 'Fieldselection' dialog box is open, titled 'Please select your Tablefields'. It contains a list of fields with checkboxes:

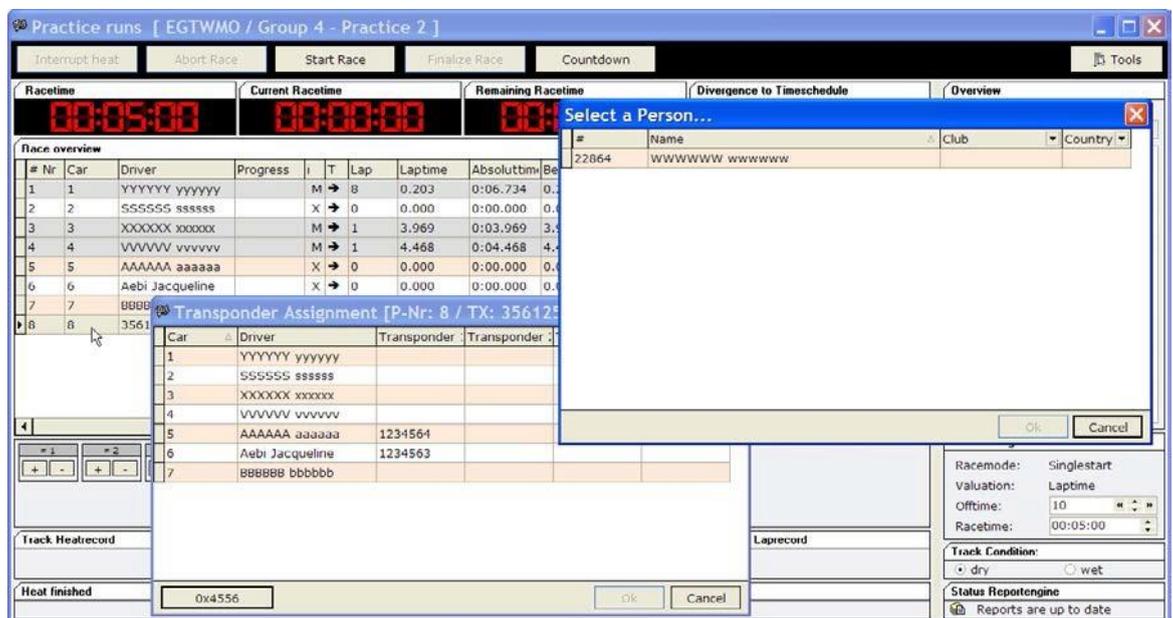
- # Nr
- Car
- Driver
- Progress
- T
- Best
- Lap
- Laptime
- Absolutime
- Besttime
- Mediumtime
- Forecast
- Transponder
- Club
- Country
- D-Nr
- to previous Car
- km/h
- Team
- Section
- StDev

At the bottom of the interface, there are sections for 'Track Heatrecord', 'Track Laprecord', 'Actual Dayrecord', and 'Actual Laprecord'. The 'Track Heatrecord' shows '4 00:24.312' and 'YYYYY yyyyyy'. The 'Status Reportengine' section indicates 'Reports are up to date'.

9.2 Tour de chauffe verification transpondeur

Normalement, les pilotes en voiture quelques tours sur la piste avant de commencer la manche . Utilisez ce temps pour vérifier le bon fonctionnement de tous les émetteurs et de vérifier si tous les pilotes sont sur la piste de ne pas . Si un transpondeur passe la boucle, le pilote correspondant sera marqué jaune. Cela signifie que son numéro de transpondeur est correctement enregistré .

Vous pouvez également ouvrir le fichier journal de transpondeur avec la touche F4 . Ici vous pouvez voir si tous les transpondeurs sont affectés à un pilote . Si une voiture passe la boucle et vous voyez pas de nom dans le fichier journal de transpondeur, mais un certain nombre de transpondeur (dans la liste de course, vous voir ce transpondeur sur la dernière ligne rouge marqué), vous devez le savoir, le pilote utilise ce transpondeur . Un double-clic sur le transpondeur (dans l'aperçu de la course) va ouvrir une nouvelle fenêtre affichant tous les pilotes qui ne ont pas déjà passé la boucle avec un transpondeur enregistré. Cette affectation peut être retiré par la suite (cliquez droit sur le nom des pilotes) .



The screenshot shows the RCM software interface during a practice run. The main window displays a 'Race overview' table with columns for # Nr, Car, Driver, Progress, T, Lap, Laptime, and Absolutltime. A 'Select a Person...' dialog box is open, showing a list of drivers with their names, clubs, and countries. A 'Transponder Assignment' dialog box is also open, showing a table with columns for Car, Driver, and Transponder. The table lists drivers 1 through 7 with their respective transponder numbers (1234564 and 1234563). The interface also shows various control buttons like 'Interrupt heat', 'Abort Race', 'Start Race', 'Finalize Race', and 'Countdown'.

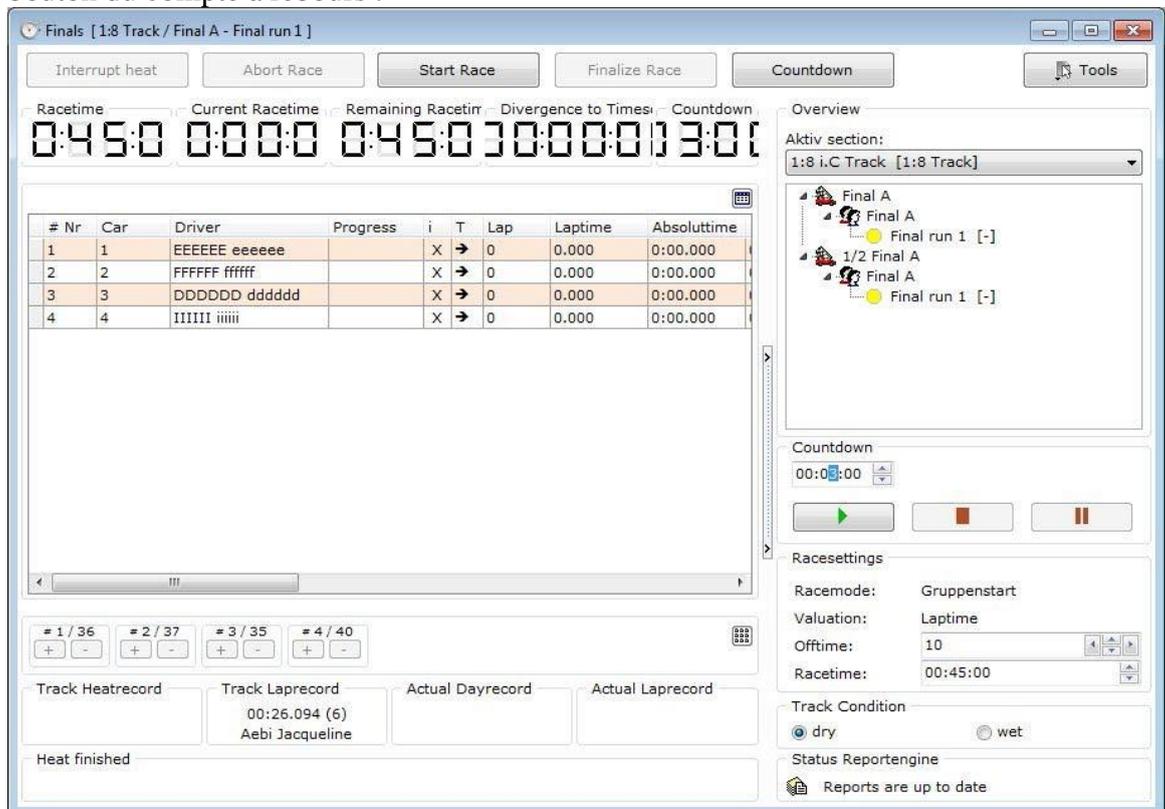
Si vous connaissez le pilote, vous pouvez facilement attribuer ce transpondeur à ce pilote . Suffit de double cliquer sur le nom des pilotes . Vous pouvez le faire même après la course a été commencé . Cela signifie que vous pouvez commencer la course et attribuer ce transpondeur à un pilote entre le moment de la course. Les tours et les temps seront assignés pour le pilote et ne seront pas perdus . Se il se agit d'un transpondeur un personnel il sera inscrit dans la première zone de vide les paramètres du transpondeur du pilote. Si aucun champ est vide , la première sera remplacée.

Si le transpondeur est l'un des transpondeur de main il sera affecté au champ transpondeur temporaire.

Si un pilote utilise un délai d'attente dans une finale ou subfinal , cliquez droit sur le nom des pilotes et sélectionnez le sous-menu temporisation . Une grande horloge compter le temps vers le bas apparaît . Le temps pour un délai est défini dans Configuration - Chronomètres - général . Un délai d'attente est imprimé sur la feuille de résultat .

9.3 Décompte

Directement à partir de , RCM Ultimate ou avec le programme optionnel MRC vous pouvez automatiser la procédure de départ . En cliquant sur le bouton du compte à rebours va ouvrir une autre fenêtre , où vous pouvez ajuster le temps de préparation . Le temps doit être réglé dans le format MM:SS . Le compte à rebours est lancé en cliquant sur le bouton vert de flèche dans cette fenêtre . En cliquant sur les autres boutons, vous pouvez annuler le (bouton rouge carré) compte à rebours ou vous pouvez l'interrompre (deux lignes rouges) . Via une carte son dans votre ordinateur le temps de préparation restant sera annoncé dans certains intervalles de temps . En outre sur la course sera donné après le temps de préparation . les annonces peuvent être définis sous racemanagement / messages / annonces de RCM dans Ultimate ou MRC voix . Vous pouvez fermer cette fenêtre en cliquant à nouveau sur le bouton du compte à rebours .



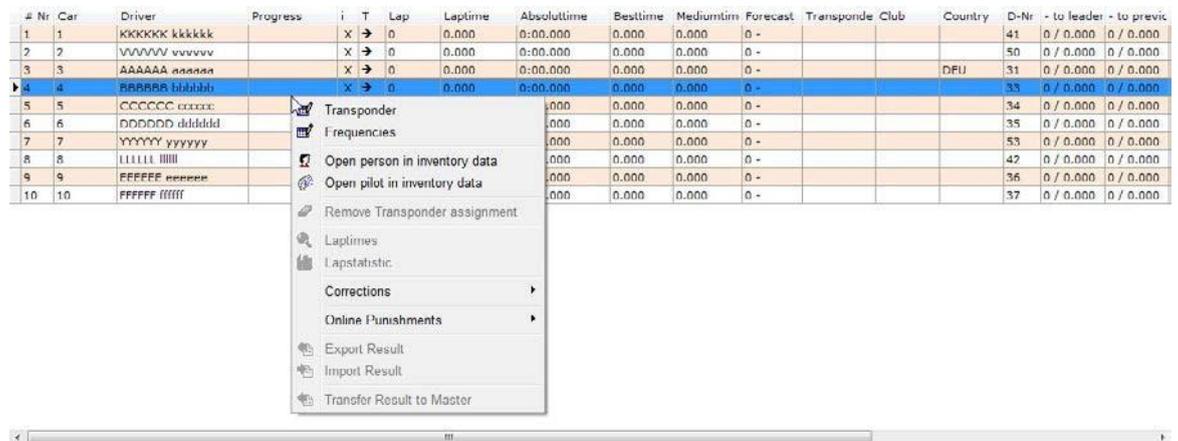
9.4 Départ de la manche

Vous commencez la manche ou de la finale en cliquant sur le bouton de course de début ou en appuyant sur la touche de fonction F5 (si vous ne utilisez pas la fonction de compte à rebours) . Selon le règle sélectionné un départ différé ou GroupeDébutez seront exécutés . Un petit marquage dans une rangée de pilotes rouge indique le temps de blocage . Pas de tours seront comptabilisés dans ce délai , mais le passage seront enregistrés dans le fond. Cela empêche la coupe de coin illégitime.

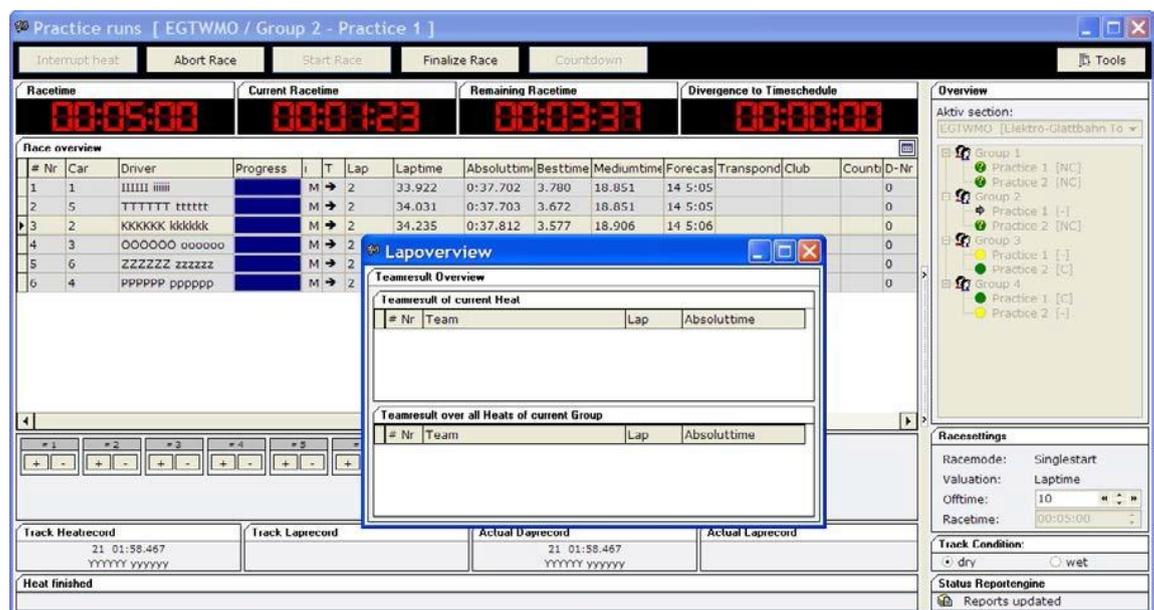


Si maintenant un certain nombre de transpondeur est affiché dans la liste de course , ce transpondeur peut attribué à un pilote comme décrit ci-dessus. Un double clic sur le numéro de transpondeur ouvre une fenêtre montrant tous les pilotes à qui ce transpondeur peut être affecté. En cliquant sur le bouton ci-dessous à gauche dans cette fenêtre se ouvre une autre fenêtre dans laquelle tous les pilotes des données d'inventaire sont répertoriés, qui ne sont pas dans la liste des participants de cet événement et ont attribué cette catégorie . En double cliquant sur un pilote dans cette fenêtre , le pilote sera automatiquement ajouté à la liste des participants de l'événement et de la volonté ajouter au groupe sélectionné . En outre sur le transpondeur est affecté à ce pilote . Cette fonction ne est disponible que dans la pratique libre et contrôlée ainsi que dans manches de qualification . Les tours et temps compté ce transpondeur seront assignés pour le pilote et ne seront pas perdus.

Vous pouvez apporté des corrections aux chiffres de transpondeur , les fréquences ainsi une donnée personnelle pour chaque pilote en cliquant droit sur le nom des pilotes . Dans le sous-menu choisissez ce que vous voulez changer . Mais ici, vous devez saisir les informations .



Si un Teamcup est activée sous Paramètres / chronométrage vous cliquez sur le bouton Outils pour ouvrir la Teamcup Lapoverview . Cela ouvre une fenêtre affichant les résultats de teamcup .



9.5 Contrôle des paramètres pendant la course

9.5.1 Temps de Course

En plus de la liste de course, le temps de course , Racetime actuelle et Racetime restant sont affichés . Si vous avez activé pour montrer la différence de temps à l' TimeSchedule dans Paramètres / chronométrage / TimeSchedule la différence au calendrier sera également affichée . Si la course sera terminée après un certain nombre de tours (fixés dans la définition de règle) , le nombre de règles restantes est également affiché.

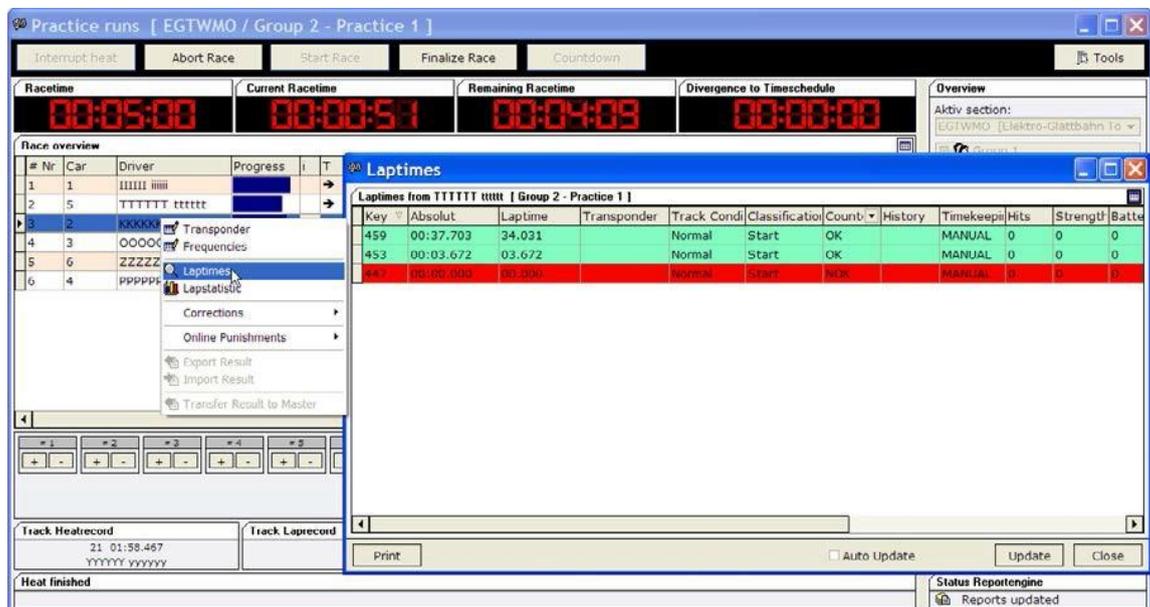
Le temps de course peut être changé pendant la course . Il suffit de changer le temps de course dans les fenêtres de timekeeping juste en dessous .



9.5.2 Temps au tour

Cliquez droit sur un nom de pilote et choisissez parmi les chronos de sous-menu . Tous les chronos de ce pilotes seront affichés dans une nouvelle fenêtre et peuvent facilement être vérifiés . Plus loin , vous pouvez ouvrir une statistique de tour pour chaque pilote . Cette statistique montre les chronos dans un format graphique et peut également être imprimé .

Progrès Dans cette colonne un bar se affiche . La longueur de la barre correspond à la tour juste couru par le pilote . Cela montre au chronométrateur , lorsque le pilote doit passer à nouveau la ligne de départ .



The screenshot shows the RCM software interface for a practice run. At the top, there are buttons for 'Interrupt heat', 'Abort Race', 'Start Race', 'Finalize Race', and 'Countdown'. Below these are four digital displays: 'Racetime' (00:05:00), 'Current Racetime' (00:00:51), 'Remaining Racetime' (00:04:09), and 'Divergence to Timeschedule' (00:00:00). An 'Overview' section on the right shows 'Aktiv section: EGTWMO [Elektro-Glattbahn To]'. The main area is divided into a 'Race overview' table and a 'Laptimes' window.

#	Nr	Car	Driver	Progress	I	T
1	1		iiiiii iiiii			
2	5		TTTTTT tttttt			
3	2		KKKKK Transponder			
4	3		OOOOO Frequencies			
5	6		ZZZZZ Laptimes			
6	4		PPPPPP Lapstatus			

Key	Absolut	Laptime	Transponder	Track Condi	Classification	Count	History	Timekeep	Hits	Strength	Batte
459	00:37.703	34.031		Normal	Start	OK		MANUAL	0	0	0
453	00:03.672	03.672		Normal	Start	OK		MANUAL	0	0	0
454	00:00.000	00.000		Normal	Start	OK		MANUAL	0	0	0

The interface also includes a 'Track Heatrecord' section with a 'Print' button, an 'Auto Update' checkbox, and an 'Update' button. A 'Status Reportengine' section at the bottom right shows 'Reports updated'.

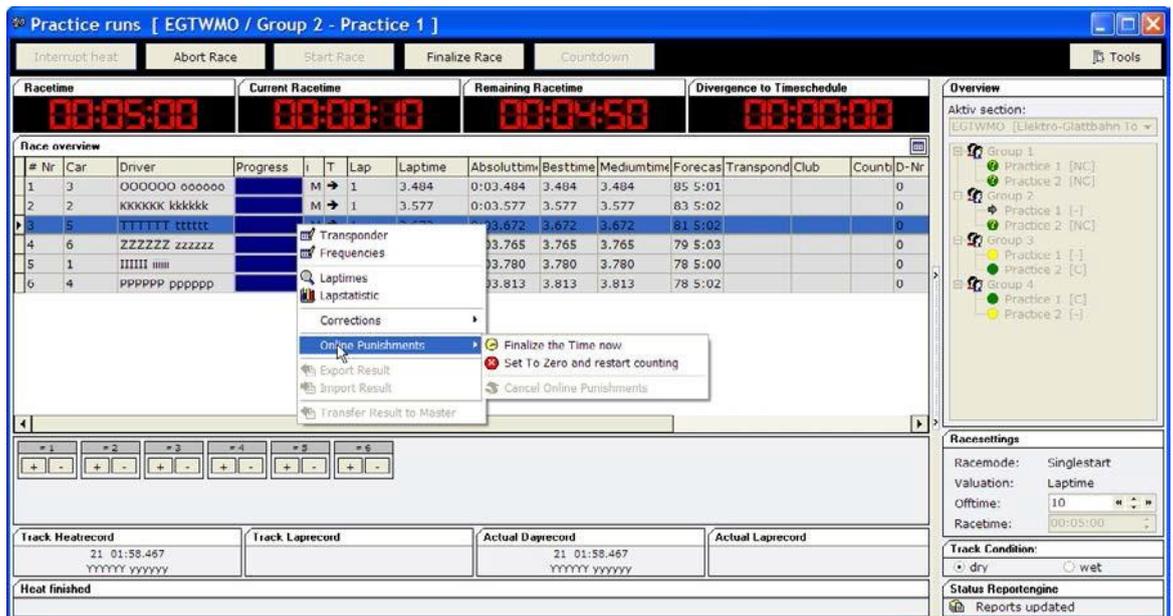
9.5.3 Correction en Ligne

Pendant le temps de maintien d'une manche , le menu de correction ne est pas disponible . Vous ne pouvez compter les tours manuels pour les pilotes spécifiques . Dans la fenêtre ci-dessous la liste de course, vous trouverez une boîte de comptage pour chaque pilote . Le numéro d'identification de la boîte de comptage est le PilotNumber lorsqu'ils sont disponibles. Si le PilotNumber ne est pas réglé , le numéro de la voiture sera affiché . Vous pouvez ajouter des tours (en cliquant sur le signe +) ou réduire tours (en cliquant sur le - . Signe Si les boîtes de correction en ligne ne sont pas visibles , vous pouvez sélectionner les en cliquant sur le bouton droit dans la fenêtre.



Les corrections peuvent également être saisies par les touches numériques du clavier . Appuyer sur une touche va ajouter une tour pour le pilote spécifique . Cette interactions seront enregistrés et enregistrés comme des corrections . Nous ne pouvons pas recommander de compter un manuel du pilote pour l'ensemble de la manche . Il devrait être assez pour informer le pilote bon, qu'il n'a pas l'émetteur dans sa voiture et qu'il devrait corriger cette situation . Tours comptés Manuel seront indiqués sur la feuille de résultat

Le sous-menu qui peut être accessible par un clic droit sur le nom des pilotes, vous pouvez accéder à des punitions en ligne



Mis à zéro et redémarrer comptage : Définissez les tours d'un pilote à zéro et recommence à compter.

Finaliser le temps : La course sera terminée pour ce pilote et pas plus de tours sera compté. Les tours déjà comptés seront conservés.

État de la voie : Vous pouvez régler l'état de la voie à sec ou humide lorsque la course est en cours d'exécution. Les chronos seront marqués par voie humide ou sèche. Vous pouvez régler la piste état après la course aussi. Faites un clic droit sur le feu dans l'aperçu et sélectionnez dans le menu piste sèche ou humide.

9.6 Abandonné la course

Si vous devez annuler une course pour des raisons essentielles , vous pouvez le faire en cliquant sur le bouton de course d'abandon. La course sera annulée si vous le confirmer une fois de plus . Tous les résultats seront mis à 0 .



9.7 Finaliser la course

Après le temps de course est terminée , le dernier tour de tous les pilotes sera compté et les pilotes , qui ont terminé la course sera marquée en bleu dans la liste de course. Après le temps de course est terminée , le dernier tour de tous les pilotes sera compté et les pilotes , qui ont terminé la course sera marquée en bleu dans la liste de course. Dans la partie inférieure de la fenêtre, les numéros des véhicules finis sont répertoriés. Après tous les pilotes ont terminé leur course, vous cliquez sur le bouton de course de finalisation ou si vous appuyez sur la touche course F6.The de fonction sera également terminé après le temps de suivi .



D'abord, vous devez confirmer de nouveaux records (si il y en a dans cette manche) . Nouveaux records seront enregistrés dans les données d'inventaire affiliés à la piste de course et sont imprimés sur la feuille de résultat . RCM Ultimate gère quatre types de dossiers : meilleur tour réelle , réelle meilleur résultat , meilleur tour jamais sur cette piste , meilleur résultat jamais sur cette piste .

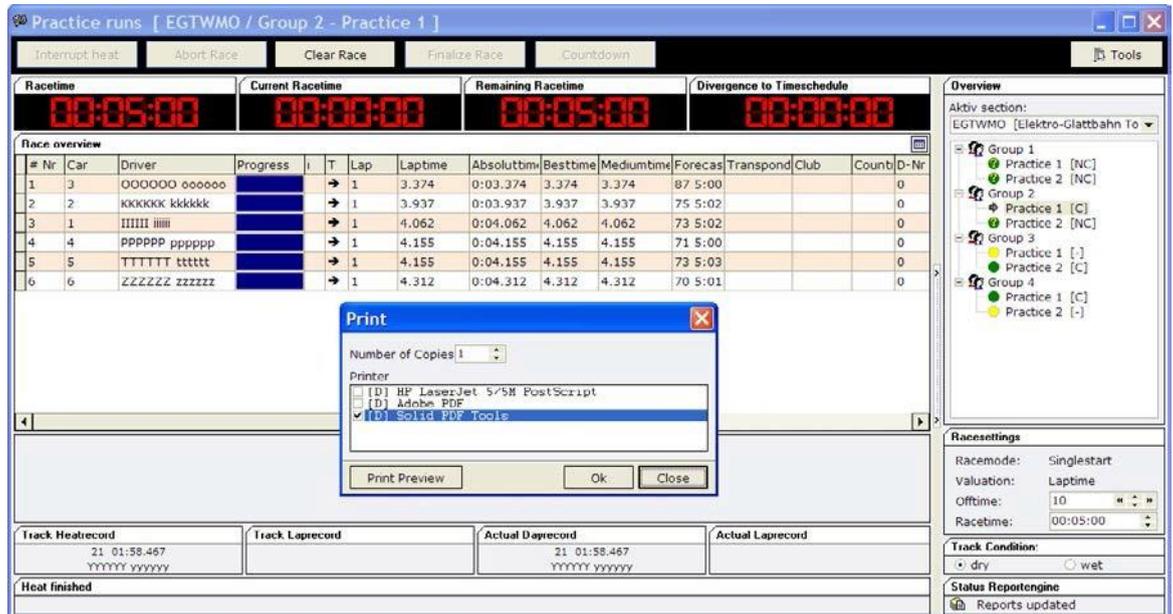


Les résultats sont enregistrés et selon les paramètres d'une sauvegarde de base de données sera effectuée . Maintenant, tous les rapports nécessaires sont générés . Ce processus peut prendre quelques secondes et la progression est affichée dans une petite fenêtre .

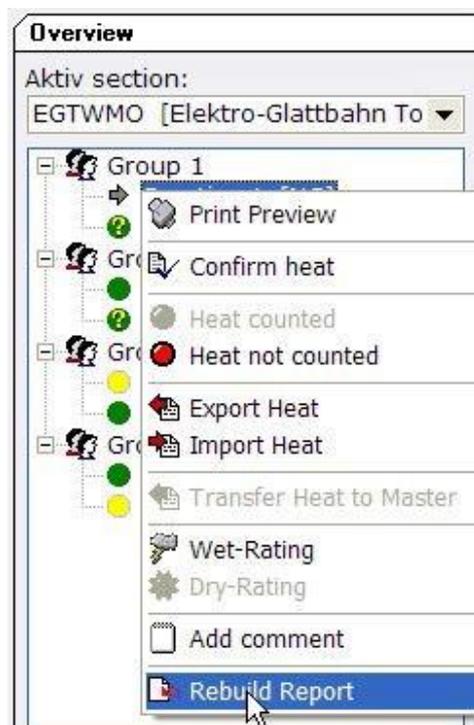
Le menu d'impression se affiche et après l'impression que vous êtes prêt pour la manche suivante .

9.7.1 Imprimer résultats

When a heat is finished, the printing menu will be displayed, You can select the printers and the number of copies to be printed.



De plus, vous pouvez choisir d'imprimer directement ou de prévisualiser les résultats. si vous besoin d'une autre copie du résultat , vous pouvez l'imprimer en utilisant les outils / aperçu avant impression bouton sur le bord supérieur droit de la fenêtre d'aperçu . Si un numéro de transpondeur est imprimé à la place d'un nom de pilote , se il vous plaît marquer cette manche dans la liste de la colonne de droite , cliquez à droite sur la manche et sélectionnez rapport reconstruit . le numéro de transpondeur va maintenant être supprimé .

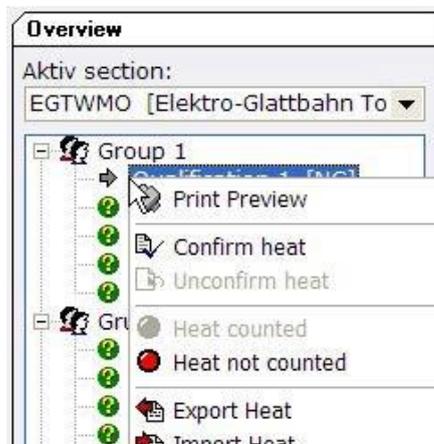


La feuille de résultat peut également être imprimé dans la / Présentation menu d'impression de l'écran (F2) .

9.7.2 Confirmer – ne pas confirmer

Il est utilisé pour le contrôle technique . Pendant la qualification ne est pas nécessaire pour confirmer une manche. Mais lors des finales cette fonction sera utilisée pour le déplacement vers le haut des pilotes à la prochaine finale plus élevée . Seulement si une finale est confirmée , les pilotes peuvent se déplacer vers le haut. Si vous devez effectué des corrections sur le résultat d'une finale , vous devez reconfirmer cette finale.

Vous confirmez feu / finale par un clic droit sur la manche / finale dans la catégorie Aperçu . La confirmation peut être inversée en cliquant sur " ne pas confirmer" . Dans le menu sélectionnez confirmer . Lors de la confirmation d'un subfinal cette progression des pilotes se fera automatiquement par RCM Ultimate . Si il ya des conflits de fréquence dans le subfinal élevées grâce à cette progression de pilotes que vous voyez un message d'erreur avec le conflit de fréquence



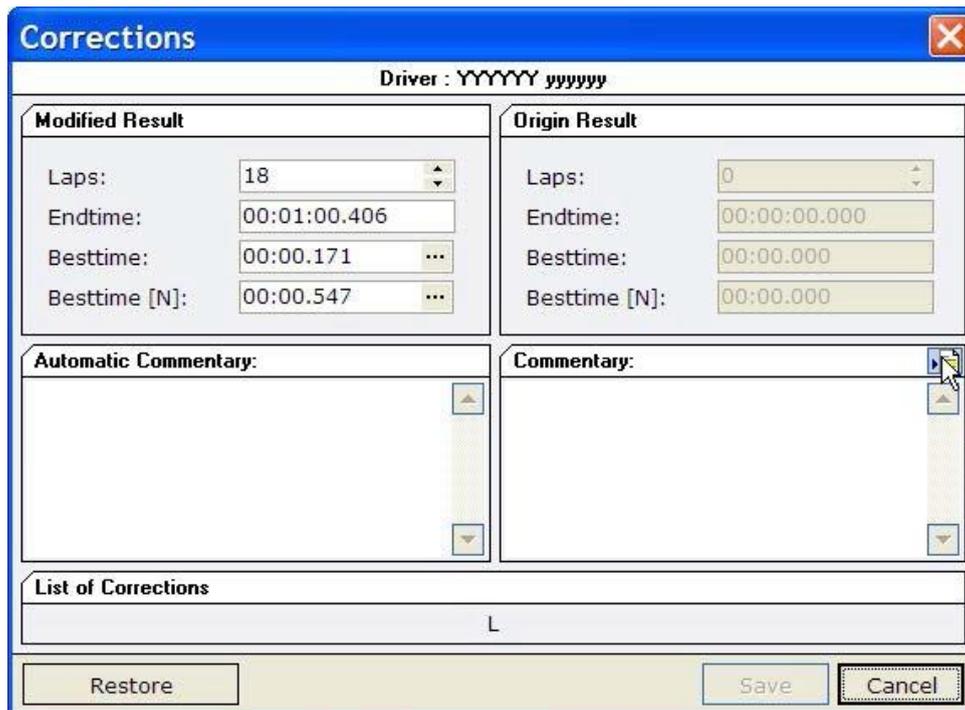
Chauffez pas compté : Dans le même menu , vous trouverez l'option , que cette manche ne sera pas compté . Le résultat reste et peut être imprimé , mais le résultat ne est pas utilisé pour la liste de classement ou le résultat global . Si nécessaire, vous pouvez annuler ce réglage en sélectionnant manche compté à partir du menu .

9.8 Corrections

Dans la liste de course et après la course est terminée, vous faites un clic droit sur un pilote et choisissez le sous-menu de corrections .



A Jury comment will be added automatically. You can make changes on the heat results of the laps and of the end time.



Corrections

Driver : YYYYYY yyyyyy

Modified Result		Origin Result	
Laps:	18	Laps:	0
Endtime:	00:01:00.406	Endtime:	00:00:00.000
Besttime:	00:00.171	Besttime:	00:00.000
Besttime [N]:	00:00.547	Besttime [N]:	00:00.000

Automatic Commentary: [Empty]

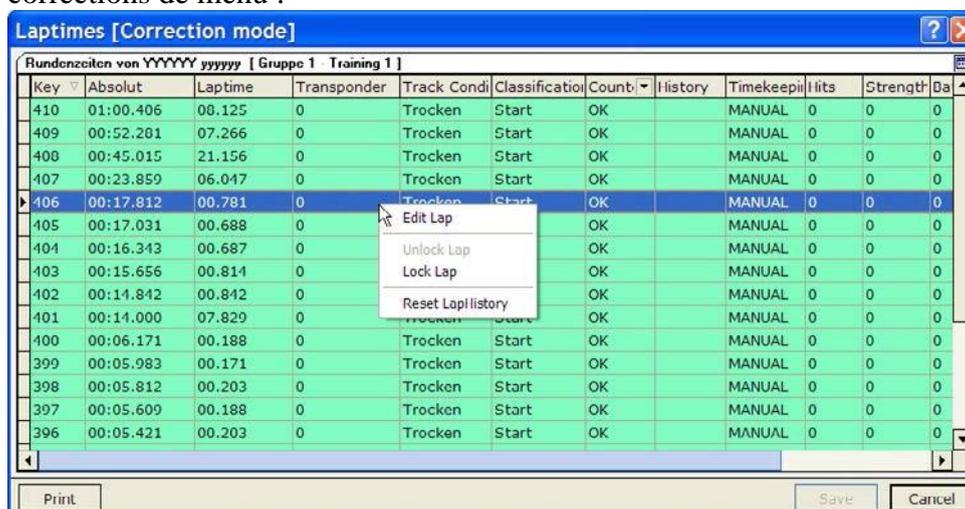
Commentary: [Empty]

List of Corrections

Key	Value
L	

Restore Save Cancel

Tours simples peuvent être réglés pour invalide . Pour ce faire, il suffit de cliquer sur le bouton avec les trois points à l'extrémité droite du champ d'entrée pour la besttime . Une fenêtre se ouvre avec tous les chronos . Faites un clic droit sur les genoux et sélectionnez dans le menu Lap Lock. Cela peut se faire aussi directement avec la sélection chronos des corrections de menu .



Laptimes [Correction mode]

Rundenzeiten von YYYYYY yyyyyy [Gruppe 1 Training 1]

Key	Absolut	Laptime	Transponder	Track Condi	Classification	Count	History	Timekeepi	lits	Strengt	Da
410	01:00.406	08.125	0	Trocken	Start	OK	MANUAL	0	0	0	0
409	00:52.281	07.266	0	Trocken	Start	OK	MANUAL	0	0	0	0
408	00:45.015	21.156	0	Trocken	Start	OK	MANUAL	0	0	0	0
407	00:23.859	06.047	0	Trocken	Start	OK	MANUAL	0	0	0	0
406	00:17.812	00.781	0	Trocken	Start	OK	MANUAL	0	0	0	0
405	00:17.031	00.688	0	Trocken	Start	OK	MANUAL	0	0	0	0
404	00:16.343	00.687	0	Trocken	Start	OK	MANUAL	0	0	0	0
403	00:15.656	00.814	0	Trocken	Start	OK	MANUAL	0	0	0	0
402	00:14.842	00.842	0	Trocken	Start	OK	MANUAL	0	0	0	0
401	00:14.000	07.829	0	Trocken	Start	OK	MANUAL	0	0	0	0
400	00:06.171	00.188	0	Trocken	Start	OK	MANUAL	0	0	0	0
399	00:05.983	00.171	0	Trocken	Start	OK	MANUAL	0	0	0	0
398	00:05.812	00.203	0	Trocken	Start	OK	MANUAL	0	0	0	0
397	00:05.609	00.188	0	Trocken	Start	OK	MANUAL	0	0	0	0
396	00:05.421	00.203	0	Trocken	Start	OK	MANUAL	0	0	0	0

Print Save Cancel

Il est possible de corriger chronos simples . Il suffit de sélectionner " tours d'édition " dans le menu de clic droit et vous pouvez alors corriger l'heure par entereing la valeur en millisecondes .



Laptime editor

Laptime

Current Laptime 00:00.781

Correction to original lap time 00:00.000

Correction

Correction in milliseconds (+/-) 0

Manual entry of the new lap time 00:00.781

Ok Cancel

Si deux tours sont mis en évidence , ces deux tours peuvent être fusionnés à un tour . Juste un clic droit sur l'une des tours et sélectionnez " fusionner tours sélectionnés " .

Le commentaire de champ est utilisé pour des remarques supplémentaires . Vous pouvez entrer des enregistrements pré-définis en cliquant sur le bouton à la fin de la ligne . Il suffit de cliquer sur le dossier dont vous avez besoin .

Après une correction de tous les rapports nécessaires et les listes de classement seront générés Cela permet d'assurer que les listes de classement sont toujours réelle .

Si vous avez fait quelques mauvaises corrections par erreur, vous pouvez annuler les en cliquant sur le bouton Restaurer .

Sur les impressions corrections sont marquées par un seul caractère :

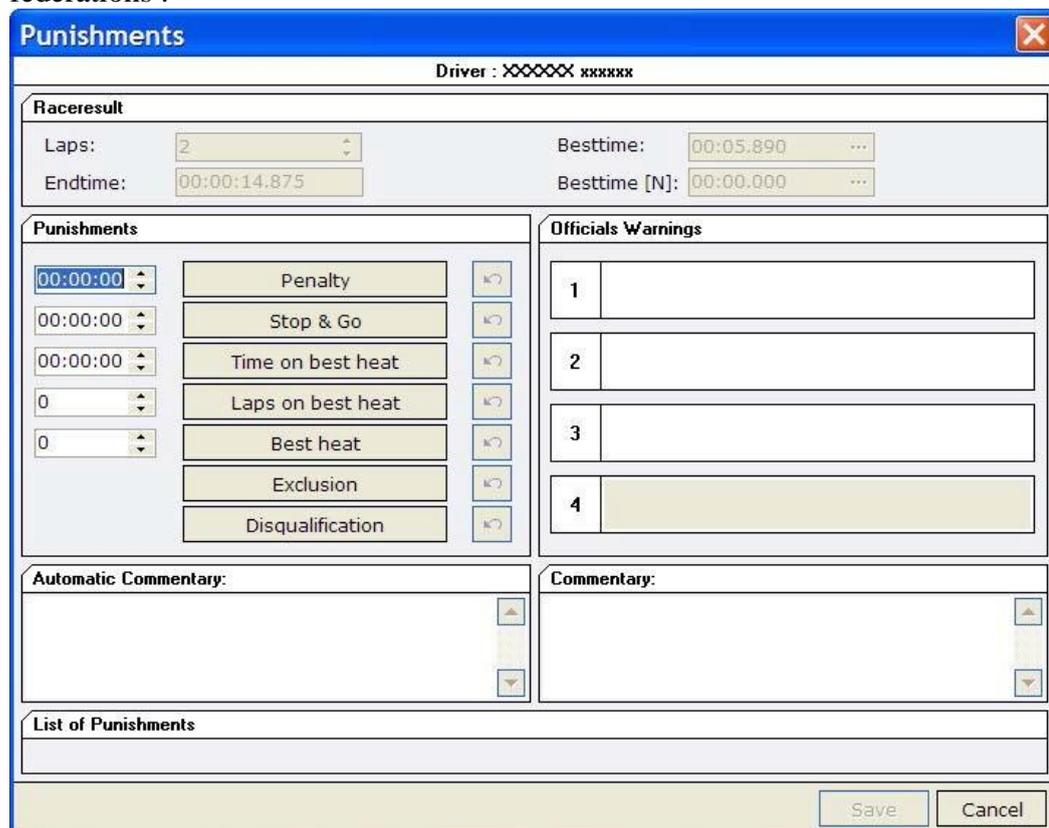
L moyens de correction de tours

E moyens de correction du temps moyen de correction

B du meilleur temps.

9.9 Pénalité

Un clic droit sur un pilote dans la liste de course, vous montre un sous-menu où vous pouvez sélectionner des punitions. Une fenêtre similaire à la fenêtre de correction se ouvre. Ici vous trouvez des peines sur la base des règles de EFRA et IFMAR ainsi que d'autres fédérations .



The screenshot shows a software window titled "Punishments" with a close button (X) in the top right corner. The window contains several sections:

- Driver:** XXXXXX XXXXXX
- Raceresult:**
 - Laps: 2
 - Endtime: 00:00:14.875
 - Besttime: 00:05.890
 - Besttime [N]: 00:00.000
- Punishments:** A list of penalty options, each with a time input field and a button:
 - 00:00:00 Penalty
 - 00:00:00 Stop & Go
 - 00:00:00 Time on best heat
 - 0 Laps on best heat
 - 0 Best heat
 - Exclusion
 - Disqualification
- Officials Warnings:** A table with 4 rows and 2 columns, currently empty.
- Automatic Commentary:** A text area with a scroll bar.
- Commentary:** A text area with a scroll bar.
- List of Punishments:** An empty list area.
- Buttons:** Save and Cancel buttons at the bottom right.

Les avertissements peuvent être saisies et sont enregistrés . Par conséquent, vous savez à tout moment le nombre de mises en garde un pilote a . Vous pouvez annuler toutes les punitions en utilisant le droit de le bouton de la peine de touche .



RCM Ultimate peut gérer les peines suivantes :

Pénalité: Ce est une pénalité de temps et le temps doit être entré à gauche du bouton de pénalité .

Stop & Go : Ceci est utilisé si un pilote ne était pas en mesure de terminer stop & go . Gauche vous devez entrer le nombre de secondes . Le temps configuré en quelques secondes sur le côté gauche sera réduite et les tours diminué de 1, lorsque les secondes sont plus élevés que l'heure de fin après la durée de la course. Sinon, le temps sera ajouté .

Temps de mieux la manche : L'ensemble de temps est ajouté à la suite de la meilleure manche.

Laps sur la meilleure manche : Le nombre de tours définis sont soustraits de la meilleure manche. **Meilleur manche :** Le meilleur de la manche d'un pilote ne sera pas compté . Cette nouvelle est calculé après chaque tour de manches. Cette option peut être utilisée à plusieurs reprises par exemple si vous faites veulent pas compter le deuxième meilleur résultat d'un pilote aussi. Dans ce cas , se il vous plaît définir le nombre des meilleures séries d'annuler dans l'entrée - champ gauche .

Exclusion: Le résultat de cette manche est remise à zéro.

Disqualification: Le pilote sera exclu de la course. Les résultats ne sont pas dans la liste de classement . La disqualification peut être réglée par ne importe quel moment . Lorsque vous faites cela pendant la qualification du pilote ne sera pas dans la liste de classement et ne peut pas conduire la finale . Lorsque vous faites cela en finale le pilote ne peut pas monter dans la prochaine finale , le prochain meilleur pilote va monter . Lorsque vous disqualifier un pilote à la fin d'une course, le pilote sera éliminé de la liste de classement et les pilotes suivants déplacer jusqu'à un endroit .

Avertissements 1-3 : Vous pouvez écrire un commentaire pour les avertissements officiels . Les avertissements sont stockés et il est visible à tout moment le nombre de mises en garde un pilote a déjà .

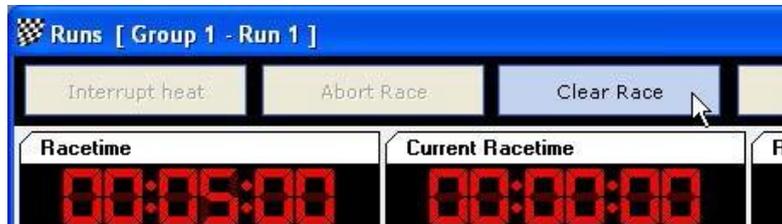
Officials Warnings	
1	Unfait driving I
2	
3	

Commentaire automatique : Tous les punitions seront automatiquement enregistrées et entraîner dans un commentaire automatique dans les notes du jury . Ce commentaire va être imprimé sur la feuille de résultat .

Commentaire : commentaire supplémentaire peut être ajouté et est inscrit sur la feuille de résultat.

9.10 Relancer la manche

Si vous devez relancer une manche / final (pour quelles raisons jamais) , vous devez sélectionner la manche dans l'aperçu dans la colonne de droite . Avant vous pouvez recommencer cette course , vous devez cliquer sur le bouton Effacer de la course. Si une course est effacée à la sous- et Mainfinales , le moveup est automatiquement annulée.



Vous devez confirmer la question « vraiment effacer la course » en cliquant sur le bouton ok avant que les résultats de la manche déjà fini seront supprimés . Maintenant, vous pouvez relancer la manche / finale.

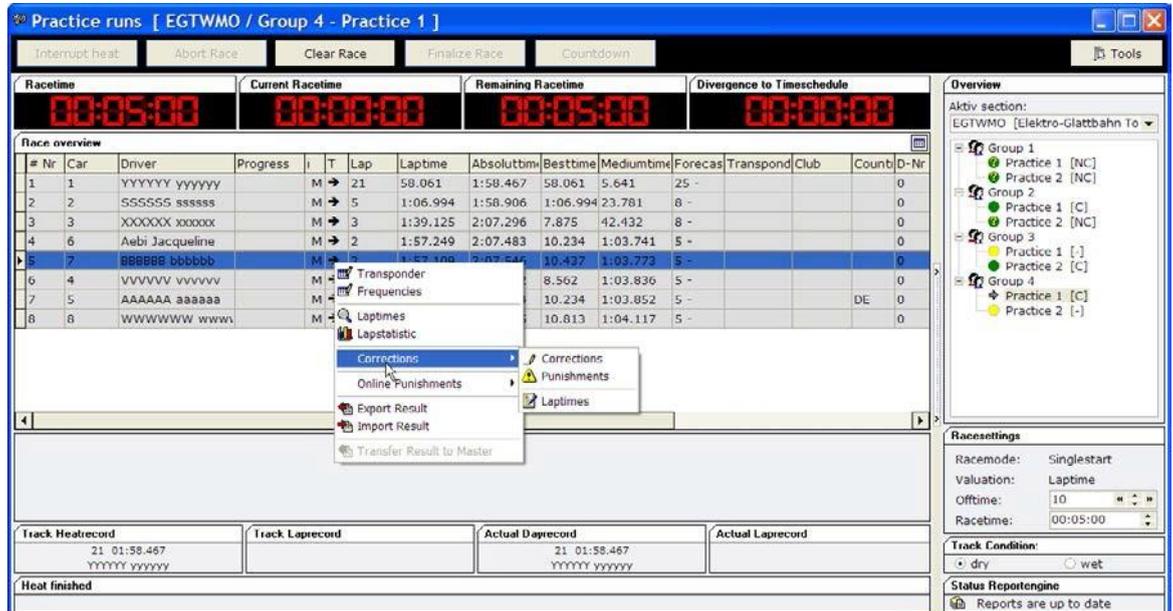
9.11 Coupure Alimentation

Après une panne de courant ou d'une fin anormale du programme, le résultat de la dernière course de la manche peut être récupérée pour les derniers tours comptés . Redémarrez MRC Ultimate , charger l'événement et sélectionner le chronométrage . Maintenant, cliquez droit dans le menu des manches sur la manche en question. Menu Am apparaît dans lequel vous pouvez sélectionner " récupération de la manche " . Maintenant, vous voyez le résultat de la manche comme il était quand la panne se est produite . Maintenant, cliquez à droite sur la manche et sélectionnez «reconstruire rapport " . Maintenant, vous pouvez imprimer le résultat au moment de la panne de courant , comme d'habitude .



9.12 Fonctions additionnelles pour chronométréur

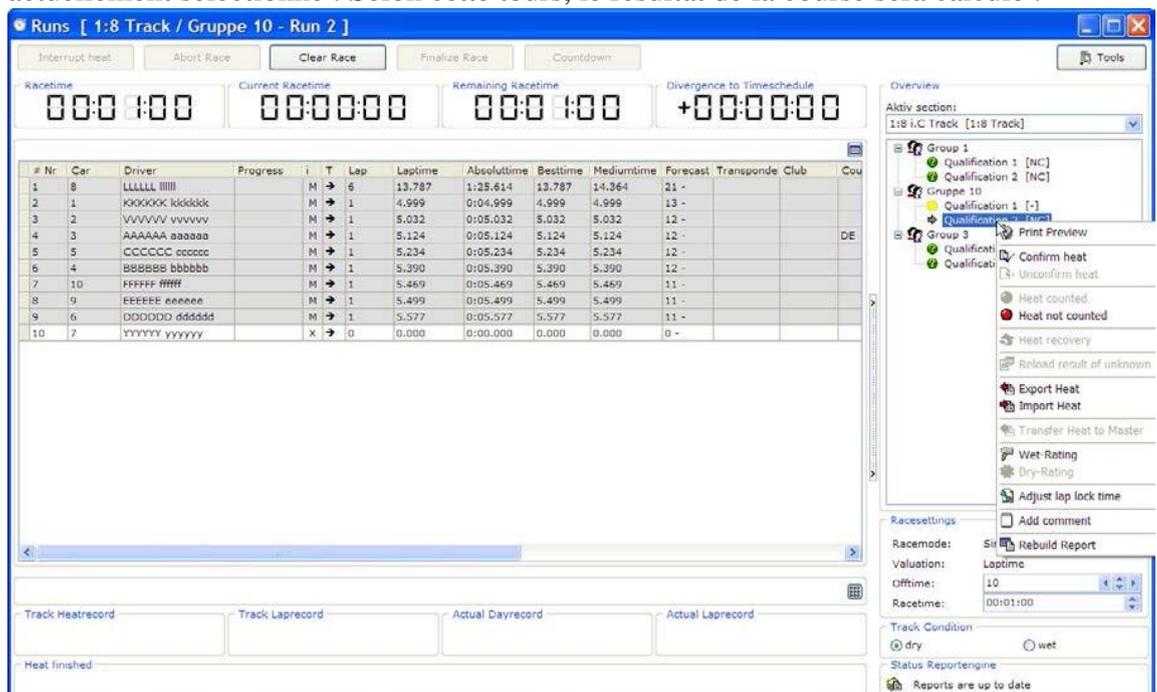
Un clic droit sur un pilote dans la fenêtre de chronométrage ouvre un sous-menu . Vous pouvez exporter et importer le résultat d'un pilote dans un fichier XML . Si un système maître-esclave - chronométrage est installé , vous pouvez également transférer le résultat au maître resp . esclave.



The screenshot shows the RCM software interface for a practice run. At the top, there are buttons for 'Interrupt heat', 'Abort Race', 'Clear Race', 'Finalize Race', and 'Countdown'. Below these are four digital displays for 'Racetime', 'Current Racetime', 'Remaining Racetime', and 'Divergence to Timeschedule'. The main area is a 'Race overview' table with columns for driver number, car, driver name, progress, lap, laptime, absolute time, best time, medium time, forecast, transponder, club, and count. A context menu is open over driver 7, showing options like 'Transponder', 'Frequencies', 'Laptimes', 'Lapstatistic', 'Corrections', 'Online Punishments', 'Export Result', 'Import Result', and 'Transfer Result to Master'. On the right, there is an 'Overview' panel with a tree view of race sections and a 'Racesettings' panel with options for 'Racemode', 'Valuation', 'Offtime', and 'Racetime'.

En cliquant à droite dans la fenêtre de droite sur un feu , vous l' exporter ou importer le résultat de l'ensemble de la manche dans un fichier XML aussi . Ici vous pouvez transférer le résultat complet de cette manche au maître resp . esclave. Enfin, vous pouvez créer des rapports en fonction du calibre humide ou sec . Ceci est particulièrement important pour les finales , lorsque le déplacement vers le haut est exécutée.

Plus loin, vous pouvez récupérer une manche et vous pouvez recharger les résultats d'un transpondeur inconnu. Si l'interface de décodeur AMBrc3 ou AMBrc4 a été activé , vous pouvez récupérer les tours du décodeur . RCM va charger les tours recueillies par le décodeur . Cette tours seront écoutés dans un overlay . Dans cette liste, l'utilisateur peut sélectionner un certain nombre de tours , qui seront ensuite affectés à la manche actuellement sélectionné . Selon cette tours, le résultat de la course sera calculé .

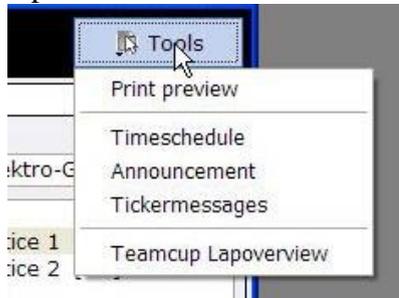


The screenshot shows the RCM software interface for a race run. At the top, there are buttons for 'Interrupt heat', 'Abort Race', 'Clear Race', 'Finalize Race', and 'Countdown'. Below these are four digital displays for 'Racetime', 'Current Racetime', 'Remaining Racetime', and 'Divergence to Timeschedule'. The main area is a 'Race overview' table with columns for driver number, car, driver name, progress, lap, laptime, absolute time, best time, medium time, forecast, transponder, club, and count. A context menu is open over driver 7, showing options like 'Transponder', 'Frequencies', 'Laptimes', 'Lapstatistic', 'Corrections', 'Online Punishments', 'Export Result', 'Import Result', and 'Transfer Result to Master'. On the right, there is an 'Overview' panel with a tree view of race sections and a 'Racesettings' panel with options for 'Racemode', 'Valuation', 'Offtime', and 'Racetime'.

Last but not least, vous pouvez ajouter un commentaire à cette manche , qui est imprimé sur la feuille de résultat . En outre, les tours d'un transpondeur non affecté peuvent être rappelés . Après cela , le transpondeur peut être affecté à un pilote.

Plus loin la manche prochaine selon le calendrier se affiche .

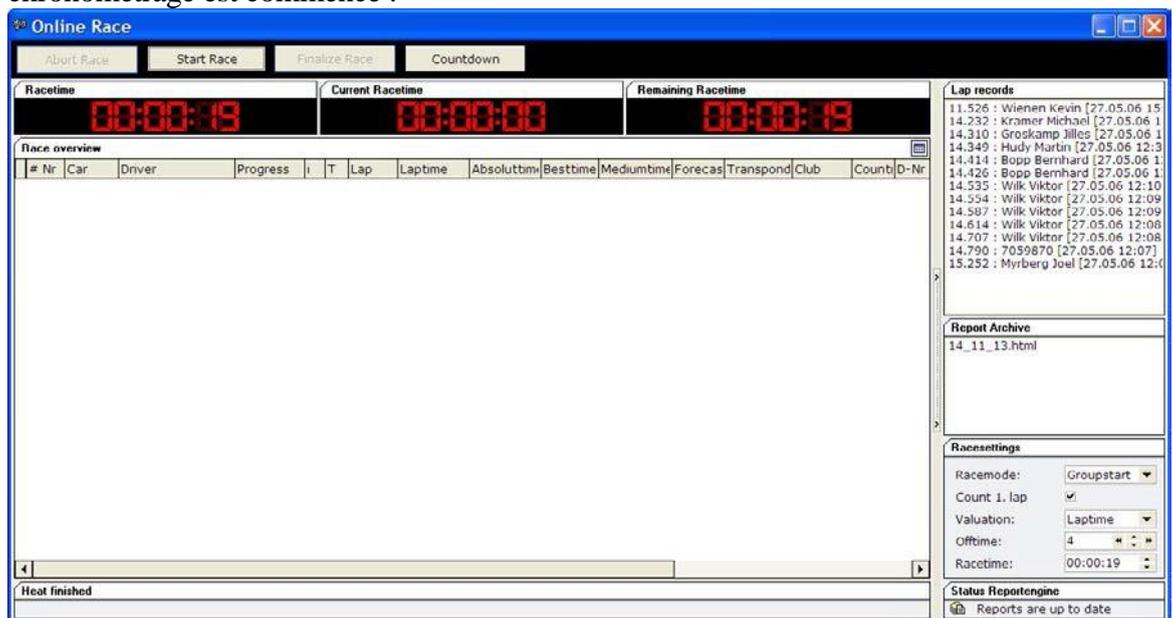
En cliquant sur les "outils" de bouton dans le coin supérieur droit , vous pouvez entrer directement les fonctions d'aperçu avant impression , le calendrier , et les annonces teamcup lapoverview . Ces fonctions sont expliquées dans ce manuel ailleurs.



9.13 Chronométrage en Ligne

Cette fonction ne est active que si aucun événement ne est chargé.

Dans le menu chronométrage vous pouvez commencer une course en ligne où aucun autre configurations sont nécessaires . Dans la fenêtre de droite quelques détails (RACETIME , démarrage simple et ainsi de suite) peuvent être réglés. Avec le bouton «race de départ " le chronométrage est commencé .



Un transpondeur , qui est maintenant détectée par la boucle , sera automatiquement enregistrée et les temps au tour sera compté. En cliquant sur l'un des boutons «finaliser race» sur le haut de la fenêtre va terminer la course et le résultat est imprimé .

Le sous-menu vous atteignez avec un clic droit sur un nom vous permet de changer le numéro de transpondeur trop et d'ajouter un chauffeur pour les données d'inventaire . Un clic droit sur un certain nombre de transpondeur / nom ouvre un sous-menu où vous pouvez sélectionner les chronos . Tous les chronos de ce pilote sont maintenant affichés dans un fenêtres supplémentaires et peuvent être vérifiées .

Le sous-menu vous atteignez avec un clic droit sur un nom vous permet de changer le numéro de transpondeur.

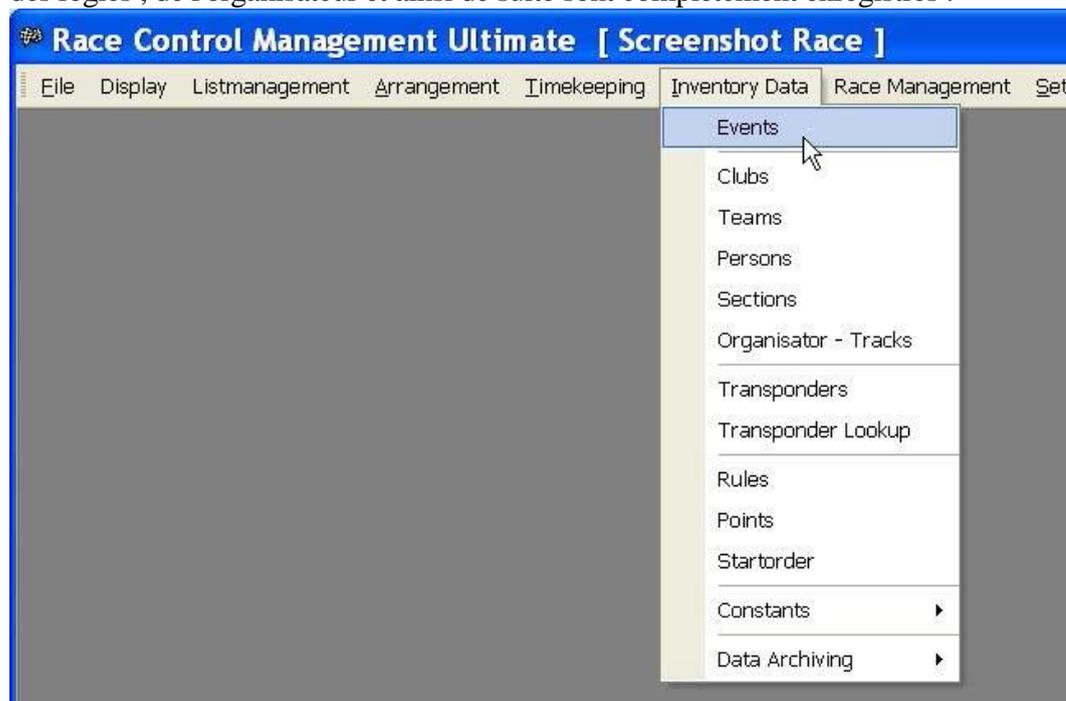
Courses en ligne peut être publié sur MyRCM

9.14 .Transpondeur black list

Le programme est maintenant équipé d'une liste noire des transpondeurs volés . Le transpondeur écrit dans cette liste ne sera plus compté . Cette liste est maintenue par RC - Timing et ne peut pas être modifié avec le programme .

10 Inventaire des Données

La prise en charge des données d'inventaire est une des choses les plus importantes pour une base de données . Les données de l'inventaire doit être à jour et compléter autant que possible . Il est beaucoup plus facile à organiser des événements à l'avenir , si les données des catégories , des règles , de l'organisateur et ainsi de suite sont complètement enregistrés .

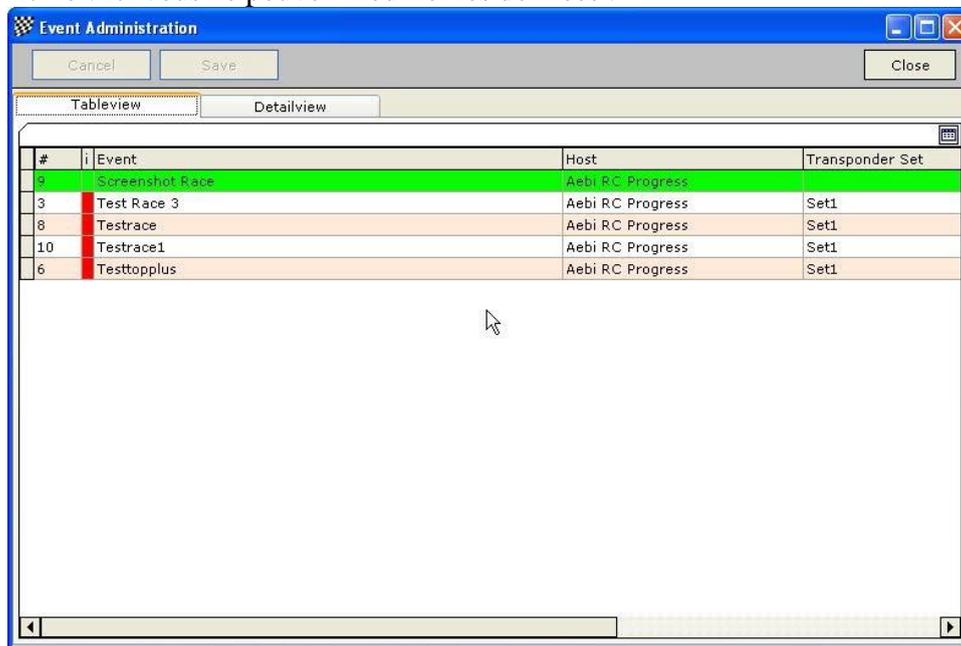


Via le menu de données d'inventaire les fonctions suivantes pour l'administration est disponible :

- * Éditer les événements . Pour créer un nouvel événement vous avez utiliser le menu fichier.
- * Modifier ou créer des clubs , ce est une information facultative d'associer un pilote avec un club .
- * Modifier ou créer des équipes , ce est une information facultative d'associer un pilote avec une équipe .
- * Modifier ou créer les données personnelles des pilotes .
- * Modifier ou créer une catégorie . Il est obligatoire que vous avez catégories combinées avec une règle , se il vous plaît d'abord créer une règle, une catégorie .
- * Modifier ou créer des ensembles de transpondeur , ce est facultative si vous avez un rack avec des transpondeurs rechargeables pour main .
- * Modifier les données ou Créer organisateur / accueil et des pistes.
- * Modifier ou créer des règles pour mènent à travers la course automatiquement à partir des qualifications à la finale.
- * Modifier et créer des points schémas pour une utilisation avec l'éditeur de championnat.
- * Modifier et créer un certain ordre de départ .
- * Modifier et créer des constantes comme des codes de pays , les fréquences et les associations .
- * Archivez les données personnelles.

10.1 Événement

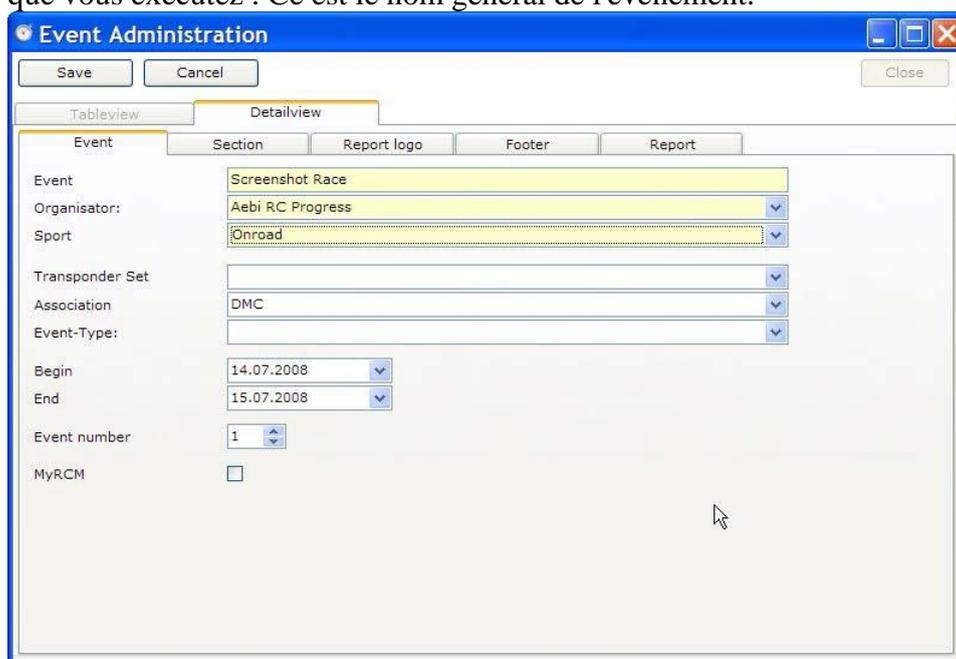
La fenêtre de l'événement affiche tous les événements , qui ont été rodés parfois avec ce programme . Les événements avec une marque rouge sont stockées dans les données archivées . L'événement a marqué vert peut être chargé directement à partir de la base de données . Si toute la rangée d'un événement est indiquée en vert , l'événement est déjà chargé . Créer un nouvel événement , supprimer un événement ou fermer un événement ne peut se faire dans le menu fichier. Ici vous ne pouvez modifier les données .



10.1.1 Détail de l'événement

Double-cliquez sur l'événement ou en utilisant l'onglet detailview montre les données détaillées de l'événement .

Événement : Ce est le titre de l'événement . Ne utilisez pas la date ou les différentes catégories que vous exécutez . Ce est le nom général de l'événement.



Organisateur: C'est le club organisateur ou d'une personne, qui détiennent l'événement. Il est nécessaire que le club / personne est déjà entré dans la base de données. Si vous cliquez sur la flèche en bas à droite à la boîte, vous pouvez sélectionner l'organisateur de tous les clubs / personnes déjà enregistrées dans la base de données.

Sport : Type de l'événement

Transpondeur Set: Habituellement un organisateur possède un transpondeur fixé au Document pour les pilotes qui n'ont pas transpondeurs personnels. Pour travailler avec un ensemble de transpondeur, le nom de l'ensemble ainsi que tous les numéros de transpondeur doivent être saisis dans les données d'inventaire. Vous pouvez modifier le nom du transpondeur fixé plus tard.

Association : Si l'événement est exécuté sous une association ou d'une fédération, le nom peut être entré ici.

Type d'événement : Le type de l'événement, par exemple Championnat National. Début: Date du début de l'événement.

Fin: Date de la fin de l'événement. Si l'événement ne dure qu'une journée, Begin et End est la même date .

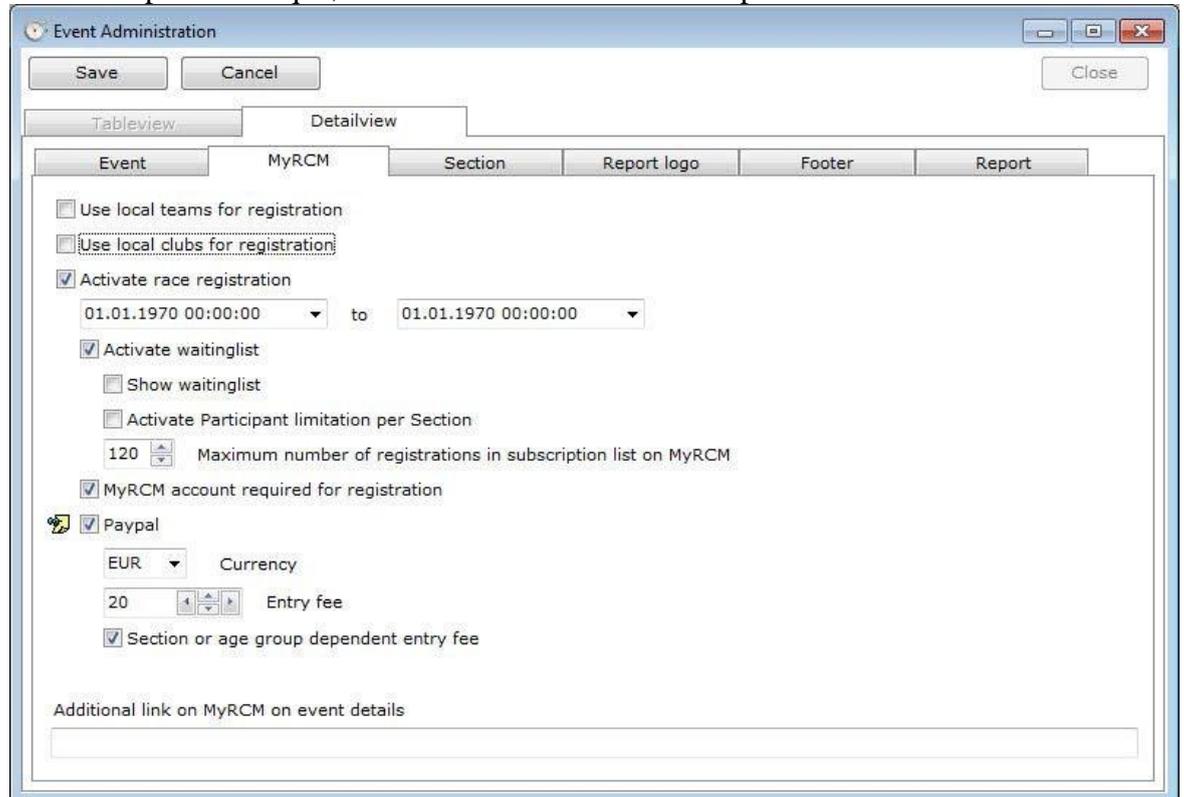
Event- Nombre (Laufnummer) : Si l'événement compte à un championnat , le nombre de la manche doivent être entré ici .

MyRCM : Doit être activé si l'événement sera publié sur MyRCM . Si cette option est activée , l' événement sera automatiquement publié sur MyRCM . Tous les résultats, information, etc. sera téléchargé . D'autres paramètres ne sont pas nécessaires . L'action se affiche dans la ligne de pied de RCM Ultimate au Message Queue . Dans le détail : 1ère valeur : messages dans la file d'attente , qui doit être transféré , 2ème valeur : transactions de messages échoué , 3e valeur : rejeté transactions demessages , 4e valeur : accepté transactions de messages .

Se il vous plaît noter : Si MyRCM sera désactivé , l'événement va disparaître sur MyRCM . Donc, si un événement doit être publié sur MyRCM , ce doit être activé pour toujours.

10.1.2 Détail sur MyRCM

Publier événement sur MyRCM : Si le temps en gardant l'ordinateur ont accès à l'Internet et que vous souhaitez publier les résultats sur MyRCM , cette fonction doit être activée .
Se il vous plaît noter que, dans Paramètres / WWW un ftp - connexion doit être activé .



Plus loin, vous pouvez sélectionner plusieurs informations :

Utilisez équipes locales d'enregistrement : Le nom de l'équipe est comparé avec les noms des équipes entraient locales

Utilisez clubs locaux d'enregistrement : Le nom du club est comparé avec les noms des clubs inscrits locales .

Activer l'inscription de la course : L'inscription sur MyRCM est activée . Vous pouvez déterminer la période de temps qui aspirent l'enregistrement est actif sur MyRCM . Vous pouvez entrer le jour et l'heure . Vous pouvez également activer une liste d'attente et vous pouvez dire combien inscriptions sont acceptées .

Avec " Activation Limitation des participants à la catégorie " le nombre de pilotes dans les catégories peut être limité. Cette limitation doit être entré sous l'onglet "Catégorie" . Enfin, vous pouvez choisir si un compte MyRCM est nécessaire pour l'enregistrement ou non .

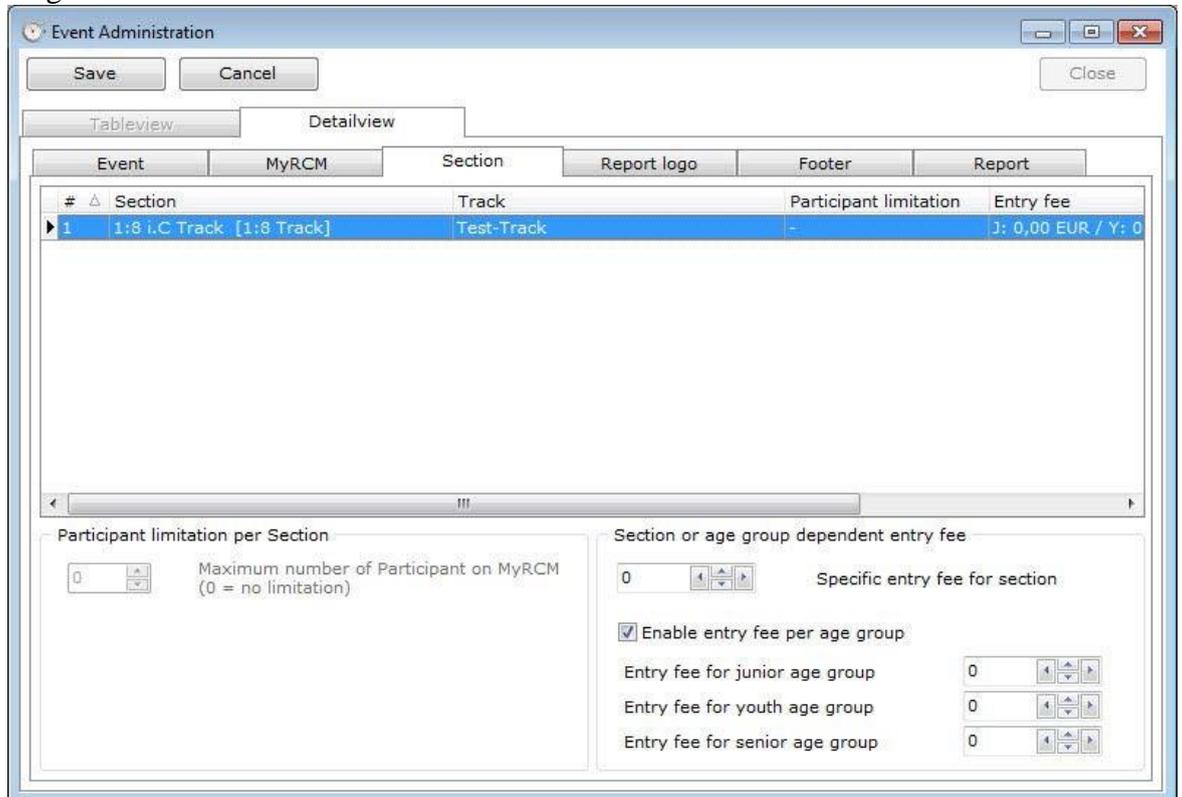
En outre, il est possible , pour activer le paiement de la finance d'inscription via Paypal . Cette fonction doit être activée séparément par RC -Timing . Le montant peut être ajusté à 0,05 en utilisant les flèches haut et bas .

Ici vous pouvez définir , si les frais d'inscription devraient être différentes pour les catégories et les groupes d'âge.

ci-dessous, vous pouvez entrer un lien supplémentaire qui sera montré dans les détails de l'événement sur MyRCM . Ceci peut être utilisé par exemple pour l'invitation .

10.1.3 Détail sur la Catégorie

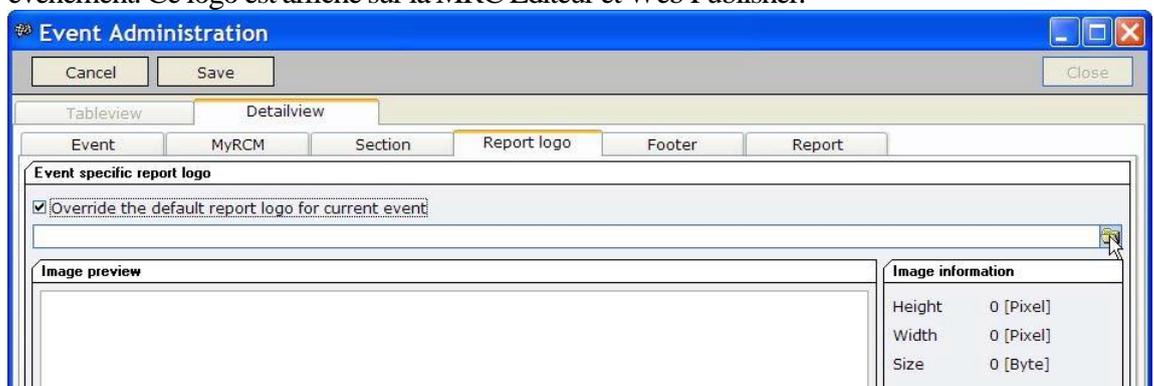
En cliquant sur l'onglet de la catégorie vous montre toutes les catégories de cet événement et sur lequel suivre la catégorie sera couru. Ici vous ne pouvez changer de piste. Double-cliquer sur la catégorie vous permet de choisir la piste (si plus d'une piste est assignée à l'organisateur). Ajout ou suppression de catégories ne peuvent être effectuées dans le menu de gestion de liste.



Ci-dessous vous pouvez entrer le nombre maximum de pilotes dans cette catégorie ainsi un frais d'inscription pour cette catégorie et les différents frais d'inscription pour les groupes d'âge. Le montant peut être ajusté à 0,05 en utilisant les flèches haut et bas.

10.1.4 Détail sur le Logo des rapports

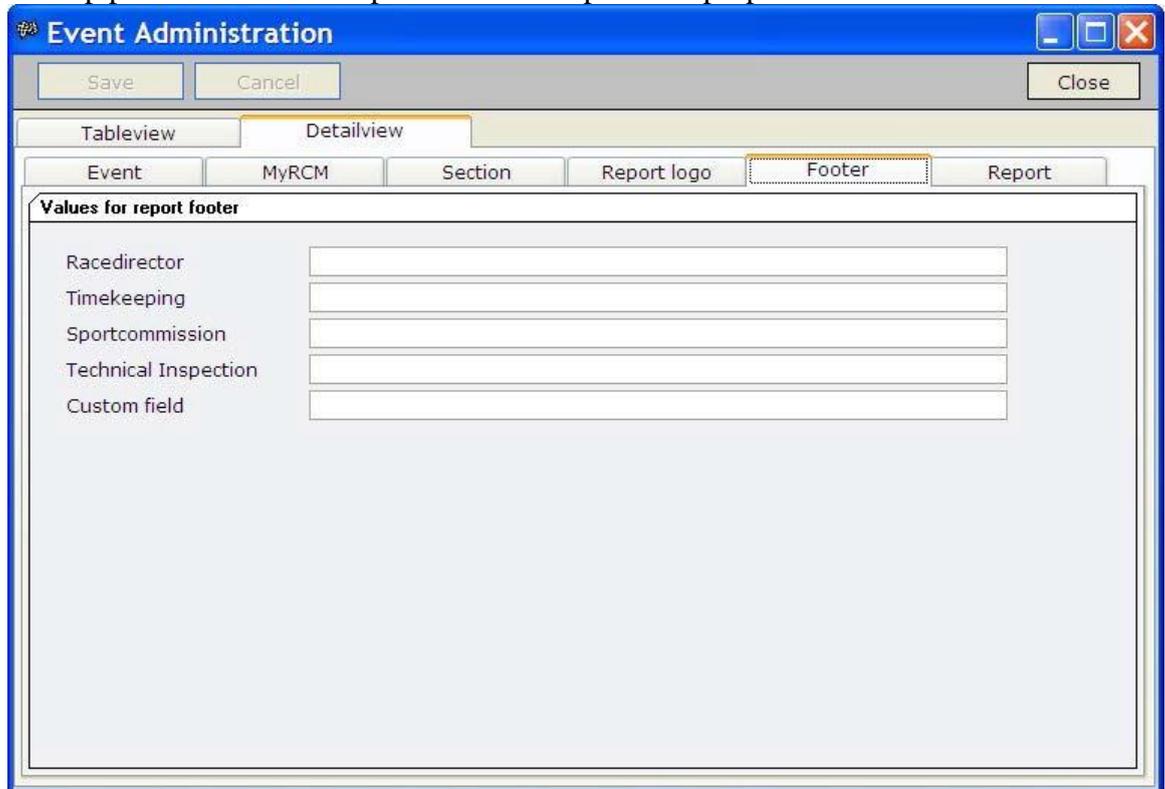
Vous pouvez remplacer le logo par défaut uniquement pour cet événement. Activer " remplacer le logo de rapport par défaut pour l'événement actuel " et cliquez à la fin de l'entrée ligne sur le bouton désormais activé. Maintenant, vous pouvez charger un logo qui est utilisé seulement pour cet événement. Ce logo est affiché sur la MRC Editeur et Web Publisher.



10.1.5 Détail sur les Officiels de Course

Ici, vous entrez les noms des fonctionnaires de la direction de course, chronométrage, commission des pilotes et l'inspection technique. Ceux-ci seront imprimés au bas de chaque rapport.

Champ personnalisé : Vous pouvez l'utiliser pour vos propres besoins.

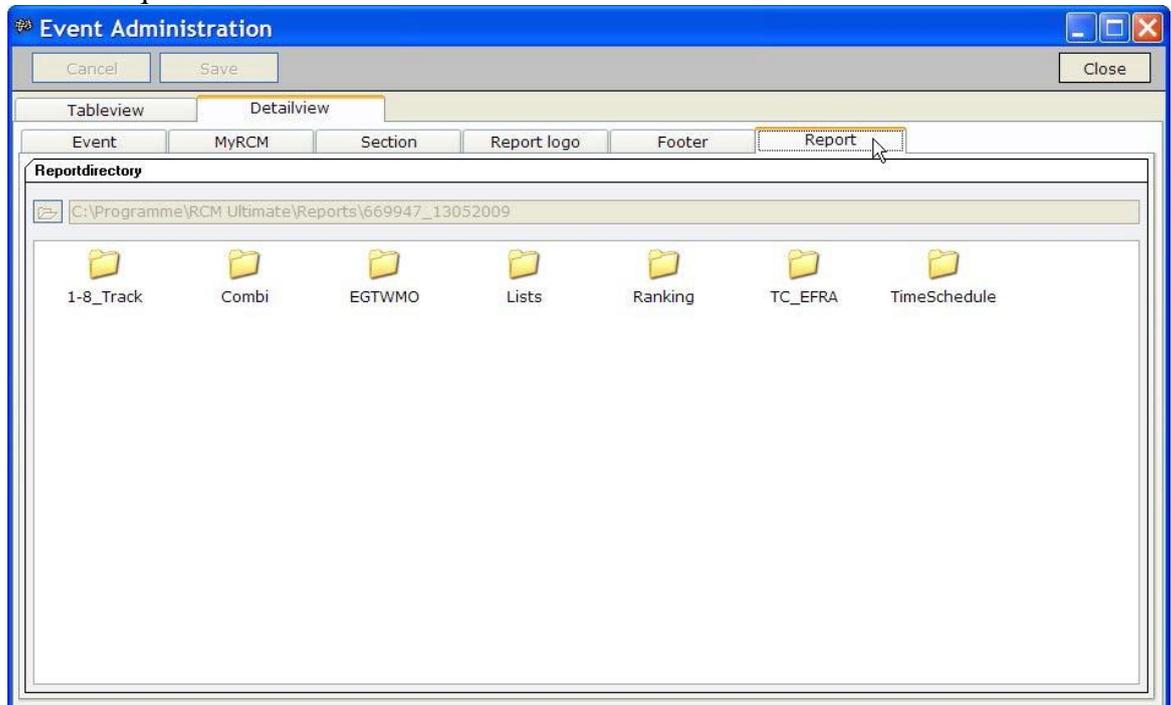


The screenshot shows the 'Event Administration' window with the 'Detailview' tab selected. The 'Footer' sub-tab is active, displaying a form titled 'Values for report footer'. The form contains five input fields for the following categories:

Category	Input Field
Racedirector	<input type="text"/>
Timekeeping	<input type="text"/>
Sportcommission	<input type="text"/>
Technical Inspection	<input type="text"/>
Custom field	<input type="text"/>

10.1.6 Détail sur les rapports des Course

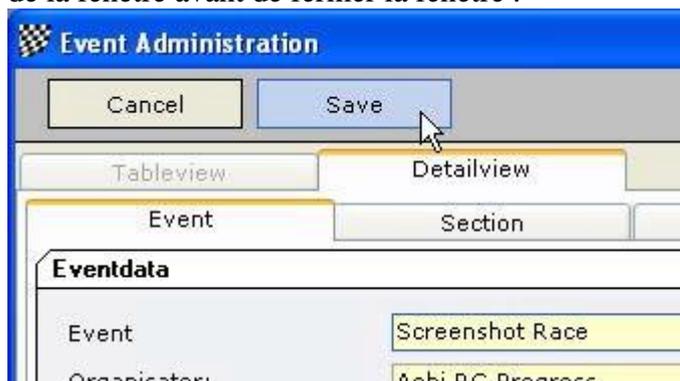
L'onglet de rapport, vous montre les dossiers où les rapports sont enregistrés. Il ya un dossier pour chaque catégorie. Les dossiers sont utilisés comme dans l'Explorateur Windows. Si vous avez un navigateur Web installé sur votre ordinateur, vous pouvez afficher les rapports en double-cliquant sur le fichier.



Ici, vous pouvez vérifier si les rapports sont inexistant lorsque le programme envoyer un message à vous comme "can not find a report" ou " données non disponibles " .

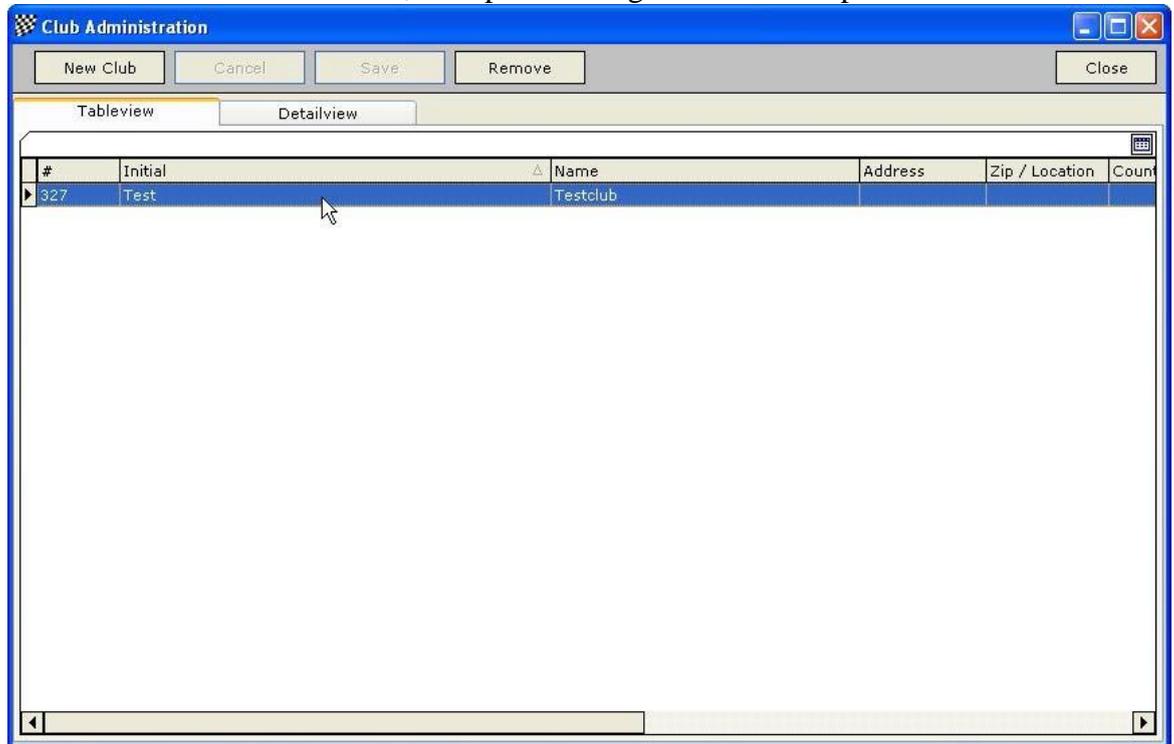
10.1.7 Sauver

Si vous avez fait un changement , se il vous plaît cliquez sur le bouton Enregistrer en haut de la fenêtre avant de fermer la fenêtre .

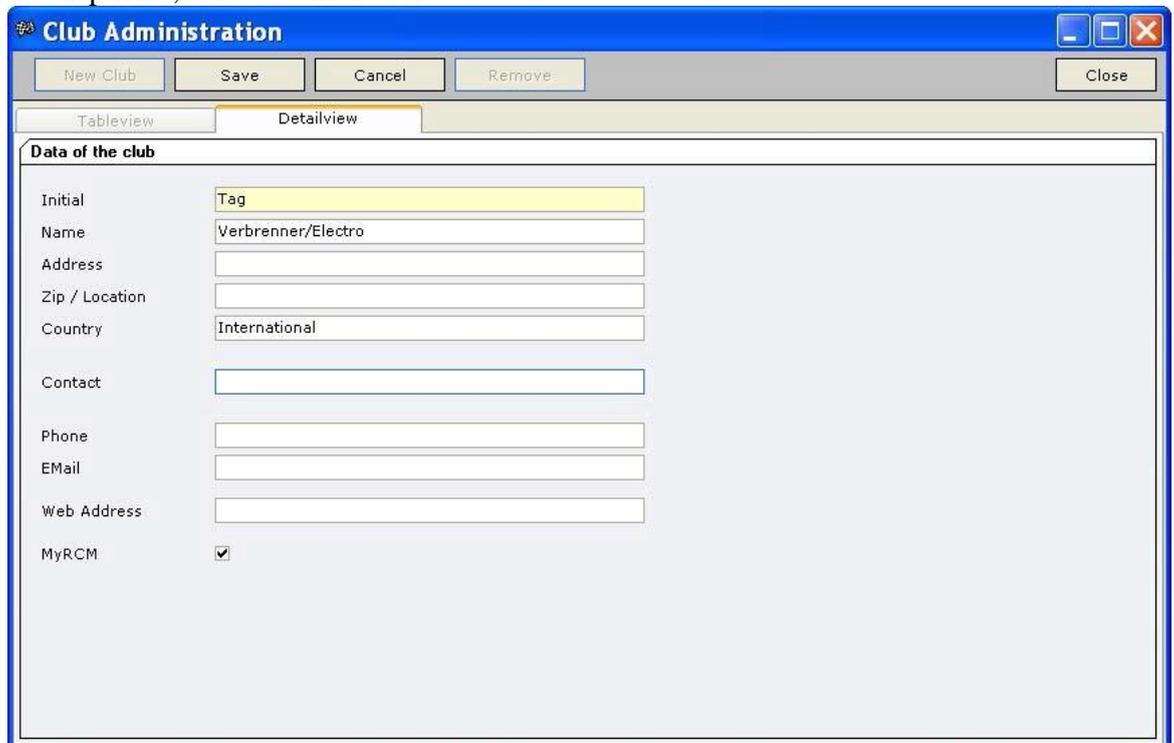


10.2 Club

Le menu de club, vous montre tous les clubs qui sont stockés dans la base de données. Vous pouvez modifier les données, ajouter un nouveau club ou supprimer un club. Les données de l'association ne est pas obligatoire, il est utilisé seulement à des fins d'information. Si vous avez entré des informations d'un club, vous pouvez assigner le club à un pilote .



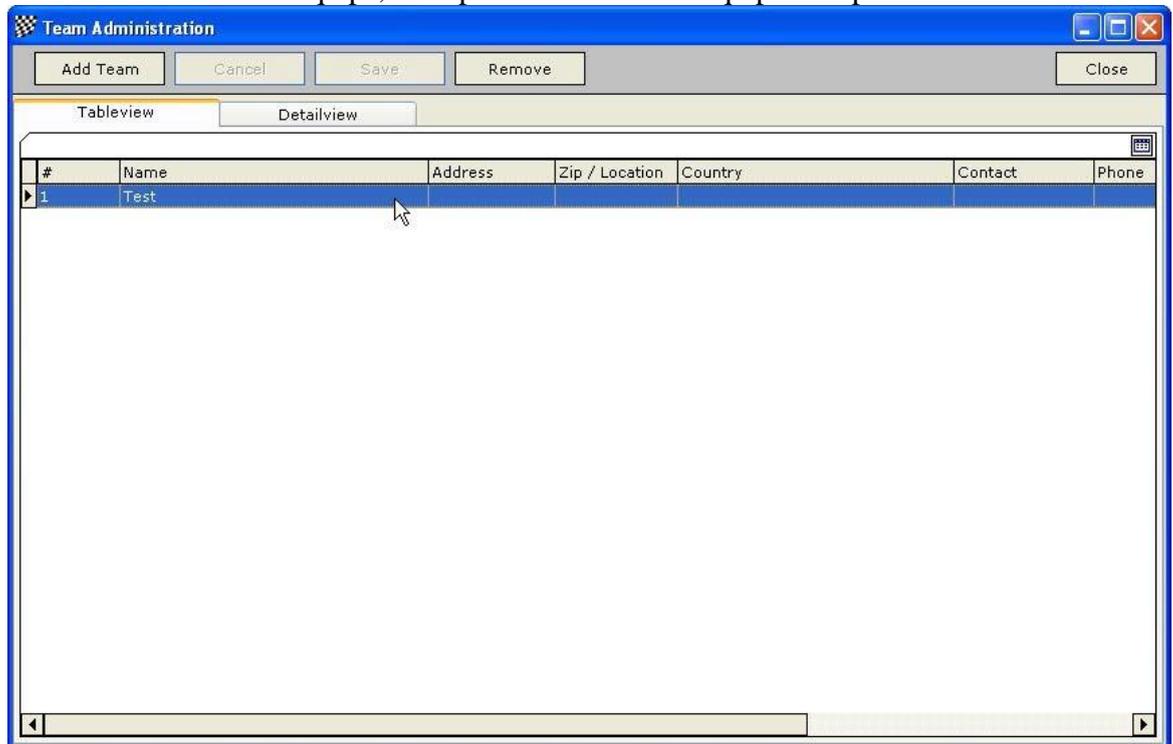
Pour un club, vous pouvez entrer le nom, un surnom, l'adresse, une personne de contact , numéro de téléphone , adresse e-mail et site web.



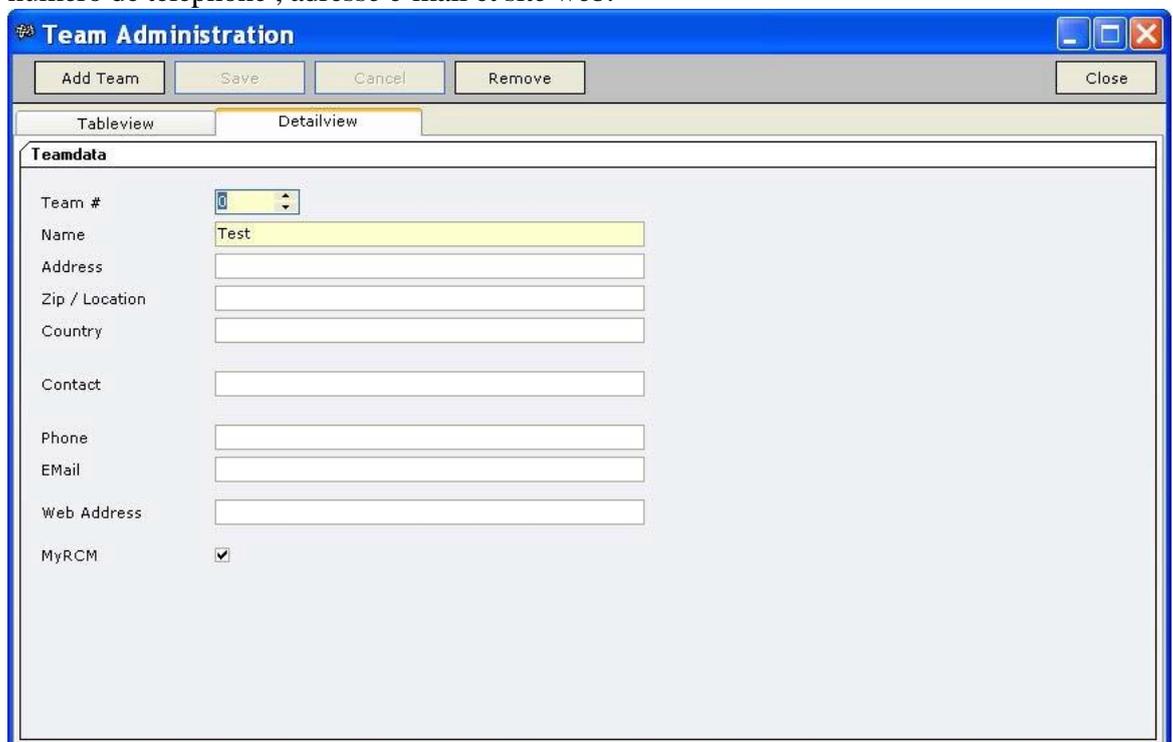
Si MyRCM est activé, ce club sera utilisé lors de l'inscription sur MyRCM si, au cas où l'utilisation de clubs locaux est activé (dans l'onglet MyRCM).

10.3 Team

Le menu de l'équipe vous montre toutes les équipes qui sont stockés dans la base de données. Vous pouvez modifier les données, ajouter une nouvelle équipe ou supprimer une équipe. Les données de l'équipe ne est obligatoire, si vous utilisez les **teamcup - features**. Si vous avez entré des informations d'une équipe, vous pouvez attribuer à l'équipe d'un pilote .



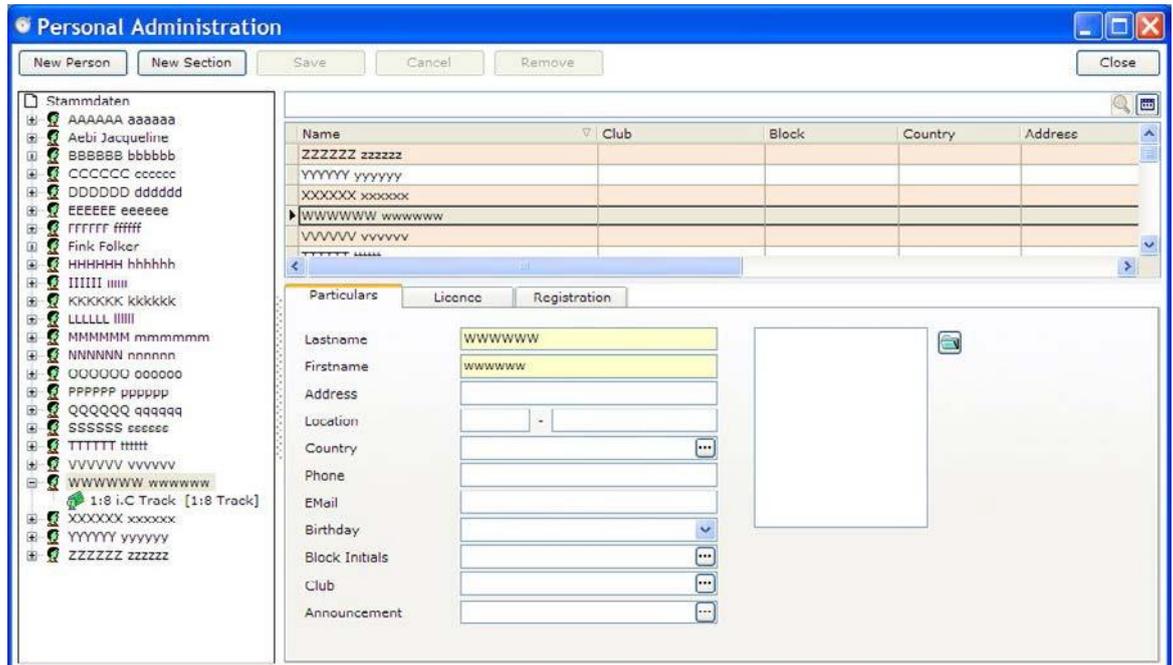
Pour une équipe, vous pouvez entrer le nom, un surnom, l'adresse , une personne de contact , numéro de téléphone , adresse e-mail et site web.



Si MyRCM est activée, cette équipe sera utilisé lors de l'inscription sur MyRCM si, au cas où le recours à des équipes locales est activée (dans l'onglet MyRCM).

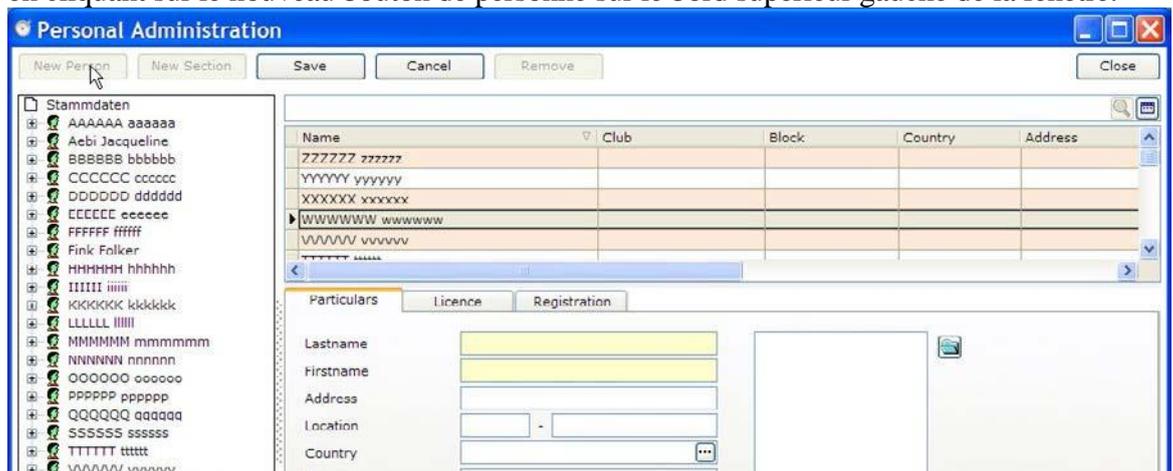
10.4 Personne

Toutes les données d'un pilote et les catégories connexes sont entrés dans les données d'inventaire .



10.4.1 Donnée Personnel

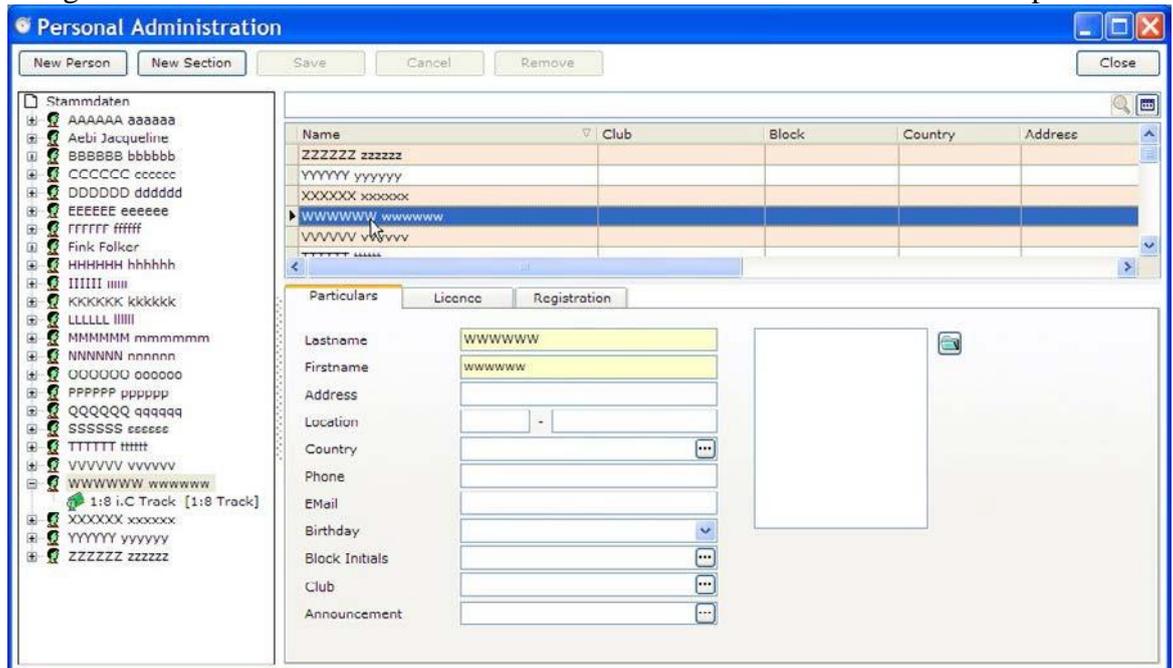
Dans la liste de la droite ou la colonne de gauche, vous pouvez sélectionner la personne. Gauche cliquant sur une personne dans une liste affichera les données personnelles dans la partie inférieure de la colonne de droite. Là, vous pouvez corriger les données. Se il vous plaît noter que si vous changez ou ajoutez des données, vous devez l'enregistrer avant de passer à une autre personne. Si un pilote ne est pas dans la base de données, vous pouvez créer une nouvelle entrée en cliquant sur le nouveau bouton de personne sur le bord supérieur gauche de la fenêtre.



La liste des données de base peut être recherchés et comme décrit dans le chapitre 4 de ce manuel. Par ailleurs, toutes les définitions de tri seront supprimés si vous fermez la fenêtre et ouvrir à nouveau.

Les données de pilotes dans la partie inférieure de la colonne de droite est divisé en deux parties:

L'onglet montre notamment toutes les données personnelles.



Ici, vous pouvez entrer le nom (ce est obligatoire), adresse, numéro de téléphone, adresse Email- et date de naissance, le bloc et les membres d'un club. Plus loin, vous pouvez vous affilier une photo avec le pilote. Il suffit de cliquer sur la droite de bouton d'ouverture dans les fenêtres de données de pilote. L'image doit respecter les conditions suivantes: 150 x 170 pixels, 96 dpi, BMP ou format jpg. Dans l'annonce de champ, vous pouvez charger un nom de fichier qui est utilisé, si le nom des pilotes devrait être annoncé.

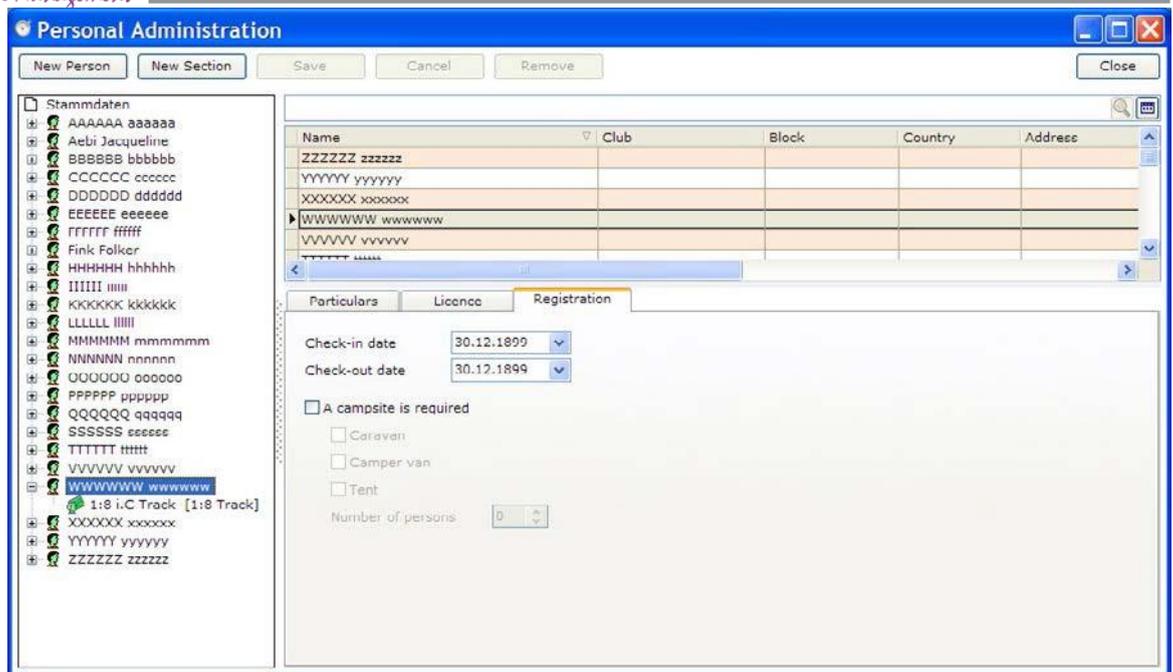
La licence peut être liée à un article et / ou à une personne. Cela dépend des données saisies dans une catégorie. Si une licence est nécessaire pour une catégorie, les données de licence est disponible à travers les données de la catégorie. Si vous faites la course au moins une catégorie, où aucun

catégorie licence est nécessaire, vous pouvez entrer les informations de licence dans les données de pilotes avec l'onglet de licence. Ici vous pouvez entrer le numéro de licence, un complément sur le texte, le code du pays et le donneur de licence. Activer les moyens de la boîte de licence, que le pilote a sa licence



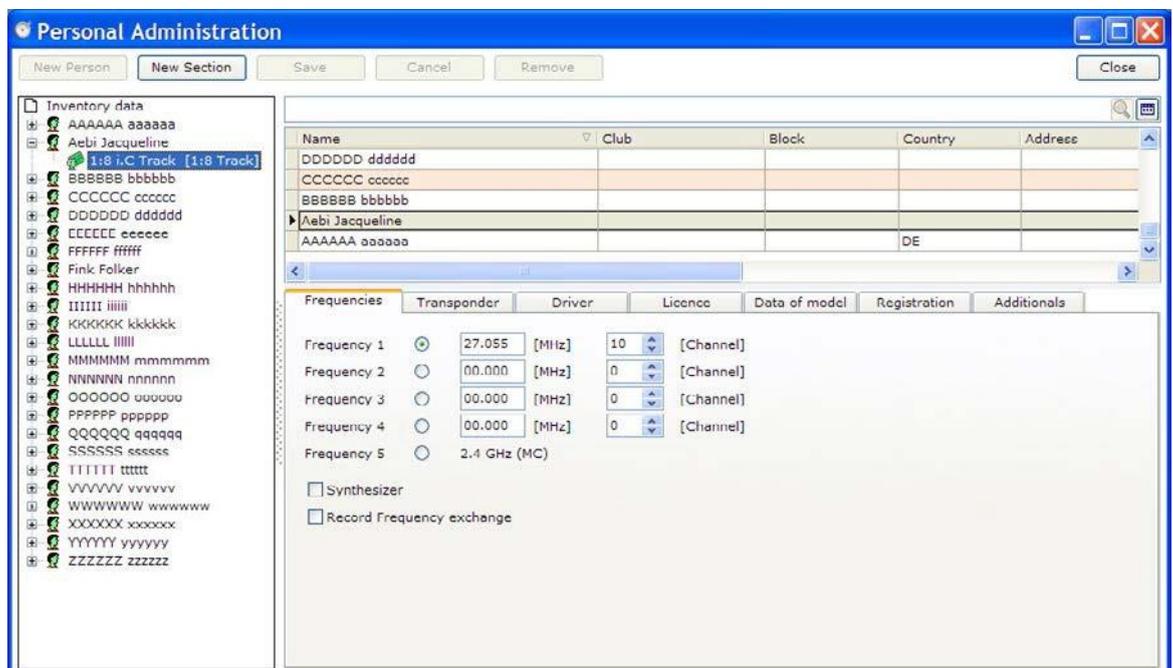
S'il vous plaît noter que vous devez enregistrer toutes les modifications avant de passer à une autre personne.

Sous l'onglet Enregistrement de vous pouvez entrer l'arrivée et la date de départ ainsi que d'une installation de camping est nécessaire.



10.4.2 Donnée Personnelle par Catégorie

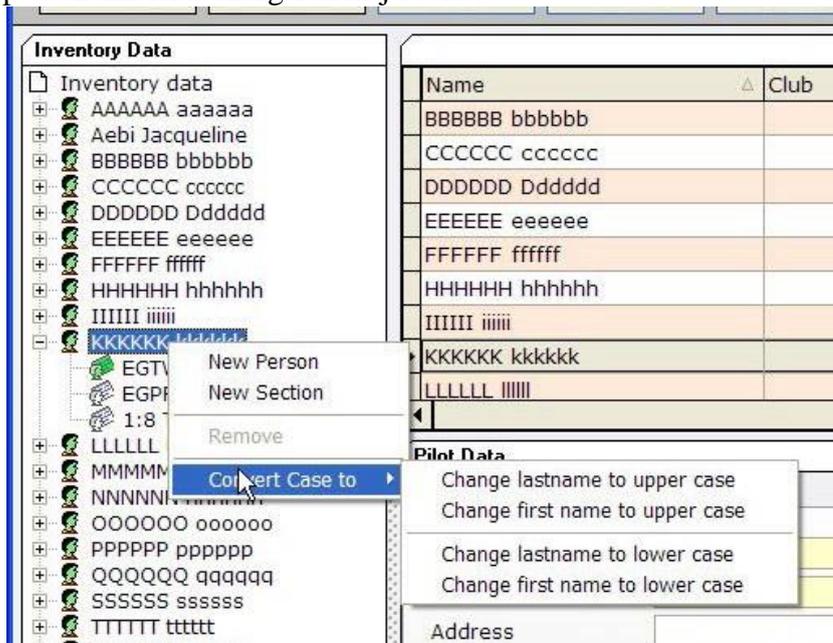
Une personne sélectionnée de la liste principale est également soulignée dans la colonne de gauche. Pilotes marqués d'un + chanter devant sont liés à catégories. Vous pouvez ajouter une catégorie à un pilote en cliquant droit sur son nom et en sélectionnant nouvelle catégorie.



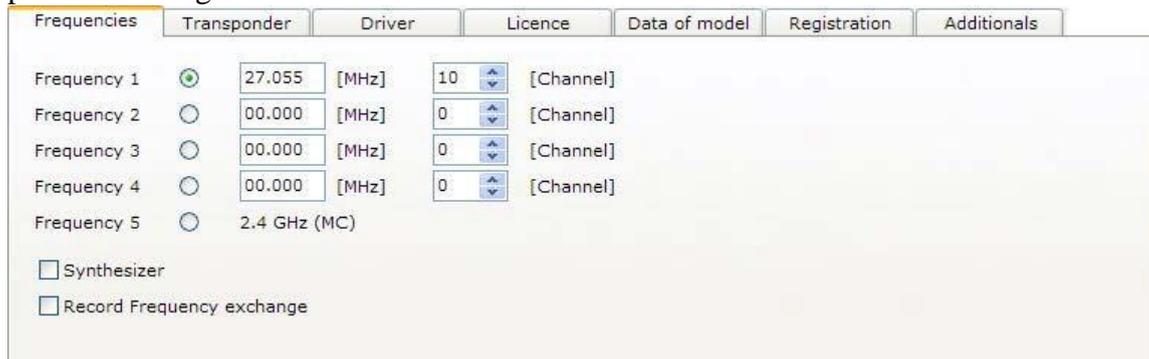
Vous pouvez également utiliser le nouveau bouton de catégorie sur le haut de la fenêtre. Si vous marquez les personnes en cliquant tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée, vous pouvez assigner une catégorie à tous souligné personnes. Un clic droit sur une catégorie d'un pilote vous pouvez adopter les données d'un autre article. Suppression d'une catégorie d'un pilote est également fait avec le sous-menu que vous voyez en cliquant à droite sur la catégorie.

En cliquant droit avec la souris sur une personne que vous pouvez ajouter une personne, ajouter une nouvelle catégorie, retirez la personne et changer le chrétien et le nom en majuscules. Plus loin, vous

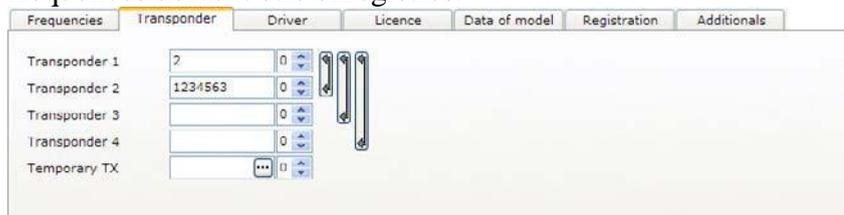
pouvez annuler la changer en majuscules.



Si vous cliquez sur une catégorie d'un pilote, vous verrez les données de catégorie liés à ce pilote sur la colonne en bas à droite. Fréquences, transpondeurs, etc. peuvent être saisis pour cette catégorie.



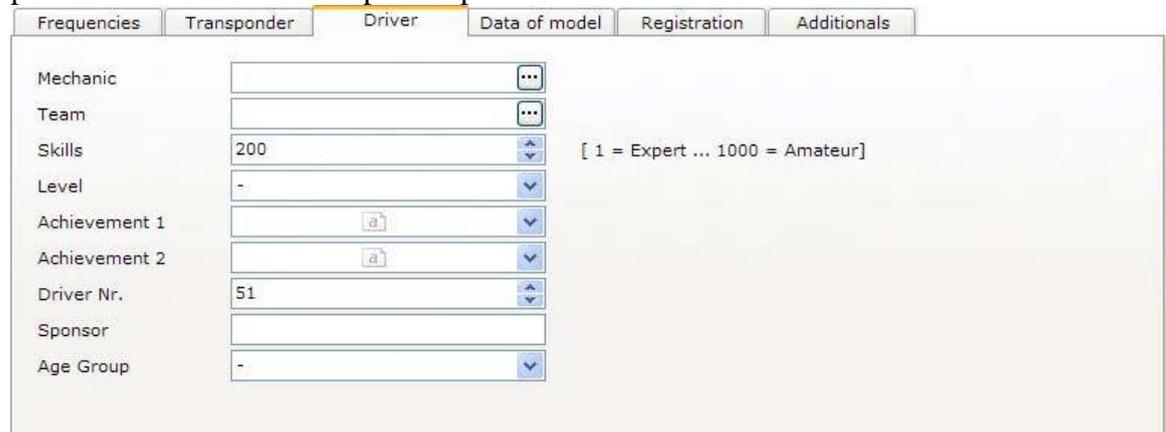
Sous l'onglet de fréquence vous entrez les fréquences, le pilote utilise. Sinon, vous pouvez entrer la fréquence en MHz ou le numéro de canal. RCM ultimate vous permet de stocker quatre fréquences et un système multicanal. Si vous entrez les fréquences la première fois, la première fréquence sera automatiquement marquée comme étant utilisé. C'est marqué par un point vert dans le cercle gauche de la fréquence. Si les pilotes utilisent une autre fréquence, il suffit de cliquer dans le cercle gauche de la fréquence correcte. Plus loin, vous pouvez entrer, si le pilote utilise un contrôle radio du type synthétiseur et si les échanges de fréquences doivent être enregistrés.



L'onglet transpondeur vous permettent d'entrer quatre transpondeur personnel et un transpondeur temporaire. La boîte transpondeur temporaire sera utilisé pour la main transpondeur de votre club. Le transpondeur temporaire est exactement le même que le transpondeur personnel, mais MRC Ultimate offre une sous-routine pour supprimer toutes les entrées des transpondeurs temporaires à la fin d'un jour de la course.

L'utilisation de transpondeurs temporaires ne fonctionne correctement, si les transpondeurs sont entrés comme un ensemble de transpondeur et l'utilisation de l'ensemble du transpondeur est réglé sur inactif (se il vous plaît se référer au menu Outils). Si un transpondeur non enregistré à un pilote passe la boucle, le nombre de transpondeurs peut être affecté à un pilote. Le programme reconnaître si ce est un personnel ou un transpondeur temporaire.

En cliquant sur les trois points à la fin du champ de transpondeur temporaire, vous pouvez sélectionner un transpondeur de recherche. Vous pouvez entrer le nom d'une recherche-transpondeur aussi directement. Droit du champ d'entrée vous voyez le transpondeur-numéro correspondant. En cliquant sur les flèches vous pouvez mélanger les numéros de transpondeur. Les chiffres derrière le transpondeur sont qu'il CarID des nouveaux transpondeurs AMBrc4. Les données sous l'onglet du pilote sont facultatives, mais peuvent faire l'organisation de la course plus facile et contiennent de plus amples informations:



Mécanicien: Si un autre pilote agit comme un mécanicien pour ce pilote, vous devez entrer ici le nom du pilote. RCM Ultimate évite d'organiser ces deux pilotes dans le même groupe.

Équipe: Si vous utilisez les teamcup-fonctions, l'équipe doit être entrée ici.

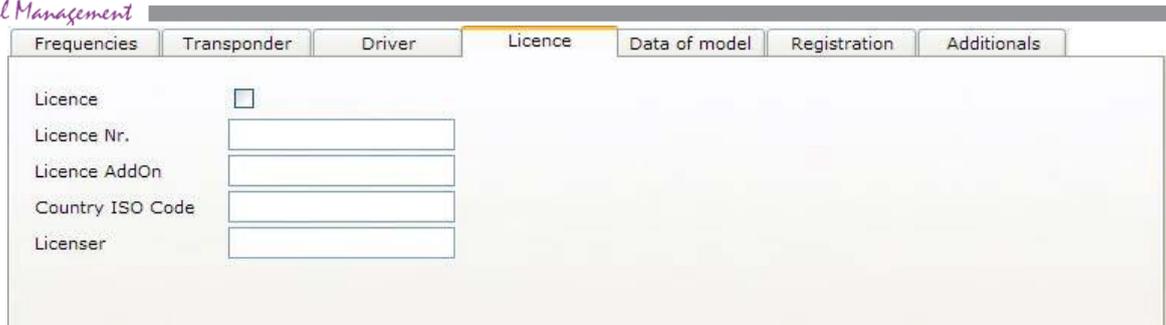
Compétences: RCM Ultimate soutient catégories de performance. Vous pouvez entrer une valeur comprise entre 1 (Expert) et 1000 (amateur). La compétence peut être utilisée pour les arrangements de manches.

Niveau: Vous pouvez organiser les pilotes d'une catégorie en différents niveaux. Ceci peut être utilisé pour l'agencement de la manche ainsi que les listes de classement final. Il suffit de sélectionner le niveau de la liste.

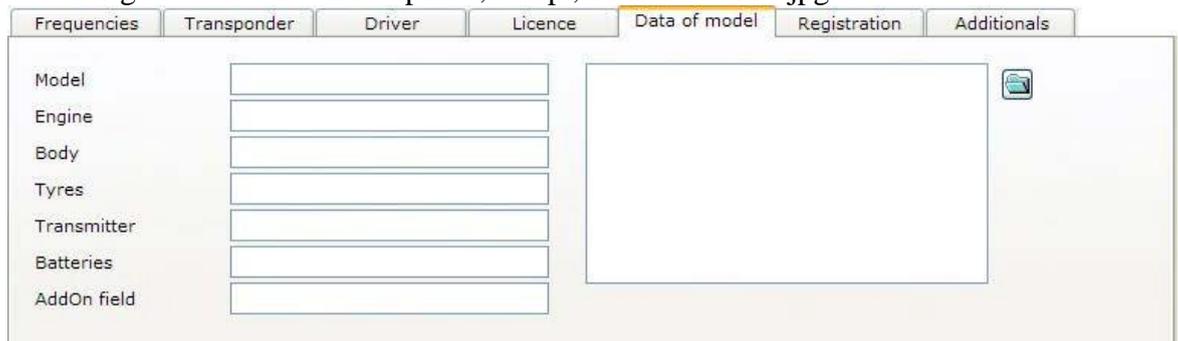
Réalisation 1 et 2: Ici vous pouvez entrer bons résultats du pilote. Sponsor: c'est pour information seulement.

Groupe d'âge: ici, vous pouvez entrer dans le groupe d'âge pour le pilote dans cette catégorie. La définition peut être choisie parmi les valeurs par défaut.

L'onglet de licence n'est disponible, si des licences de catégorie sont utilisées. Les données à entrer est la même que dans les données personnelles.



Les données de l'onglet de modèle vous permettent de saisir des informations sur les produits utilisés par le pilote. Informations sur la voiture, le moteur, le corps, les pneus, l'émetteur et des piles peuvent être saisi. En outre, vous pouvez enregistrer une image de la voiture. Le format de cette image doit être: 260 x 140 pixels, 96 dpi, BMP ou format jpg.



Sous l'onglet Enregistrement, vous pouvez entrer si le prix d'entrée a été payée ou non. En outre sur le montant du droit d'entrée payés peuvent être entrés.

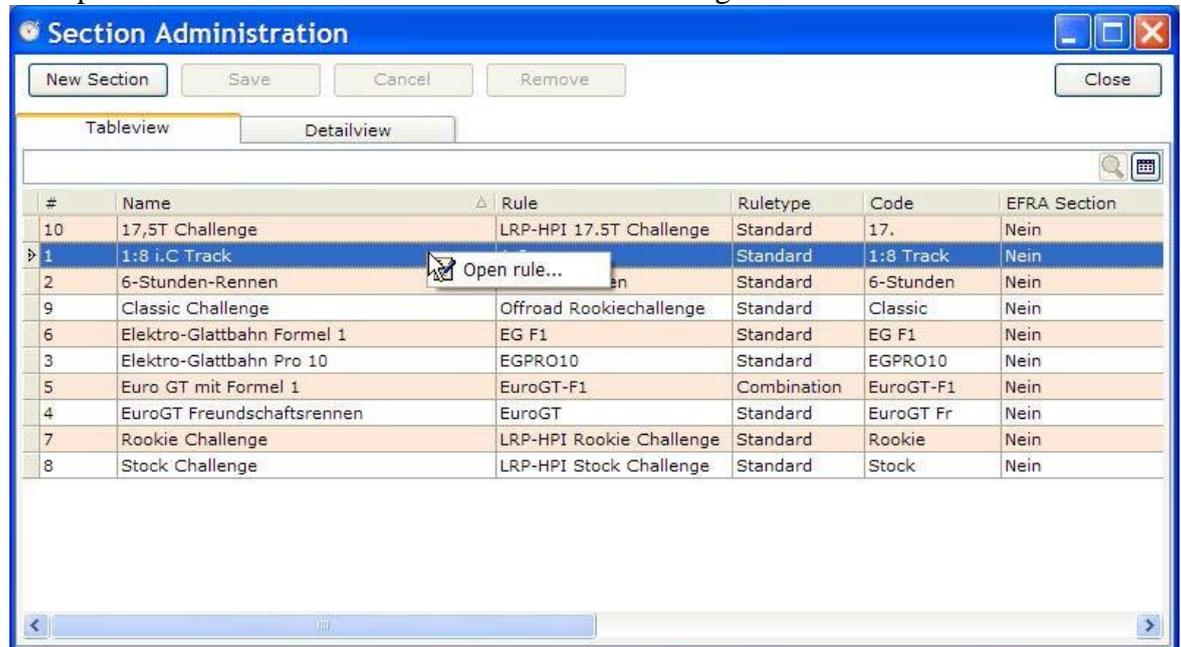


Sous l'onglet supplémentaire que vous avez la possibilité de saisir des plaintes techniques avec un commentaire.

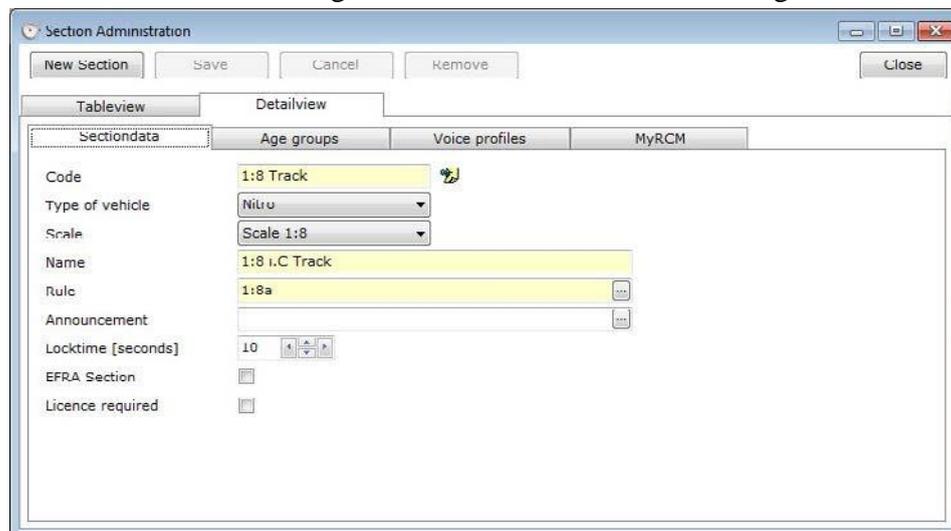


10.5 Catégorie

Avec cette sélection de menu, vous pouvez créer une catégorie, modifier les données d'une catégorie et de supprimer une catégorie. Pour modifier les données, vous devez sélectionner la catégorie dans la liste, puis utilisez l'onglet vue détaillée. En cliquant droit sur une catégorie, vous pouvez aller directement à l'administration de la règle utilisée.



Pour créer une nouvelle catégorie utiliser le nouveau bouton de catégorie sur le haut de la fenêtre.



Dans la vue de détail, vous pouvez entrer les données suivantes: Code: Pseudo pour la catégorie.

Type de véhicule: type de la voiture.

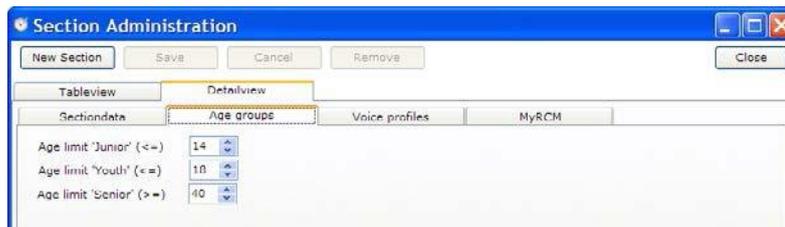
Echelle: Se il vous plaît entrez la taille de l'échelle.

Le tri des catégories peut être fait par Drag & Drop dans Listmanagement / catégories. Nom: Nom de la catégorie en détail.

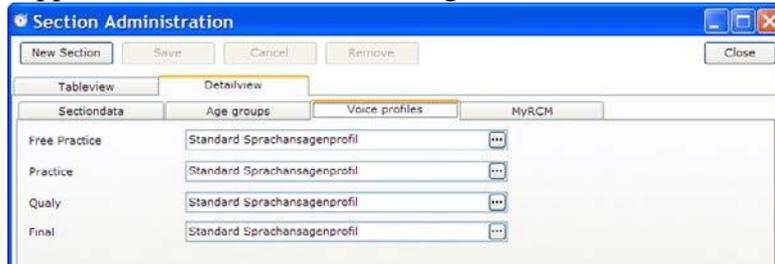
Règle: Selon quelle règle la catégorie est exécuté. Il est nécessaire qu'une règle est entré et que cette règle existe dans la base de données. Il doit être déjà défini dans les données d'inventaire / règles.

Locktime: Le plus court chrono qui est compté dans cette catégorie. Se il est 0, le locktime de la piste enregistrée dans organisateur-pistes est utilisé.

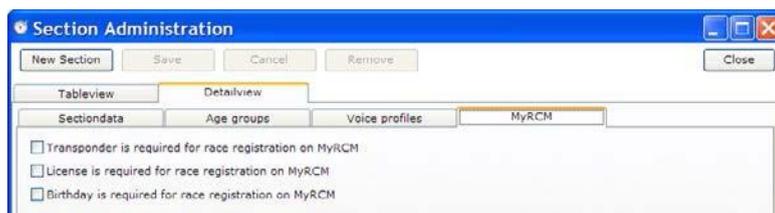
Avec les groupes d'âge de l'onglet vous pouvez définir les limites pour les différents groupes d'âge.



Annonce: vous pouvez définir un fichier d'annonce pour cette catégorie, qui est utilisé pour l'appel d'une manche de cette catégorie.



Sous la rubrique «profils vocaux" L'onglet vous pouvez définir des profils pour les annonces. Il suffit de cliquer sur les trois points à la fin du champ et sélectionnez le profil dont vous avez besoin. Les profils doivent être mis sous Racemanagement-messages-Annonce.



Sous l'onglet «MyRCM" vous pouvez définir certains paramètres par défaut pour l'enregistrement de course sur MyRCM:

Transpondeur est nécessaire pour l'enregistrement de course sur MyRCM: Si cette option est activée, un numéro de transpondeur doit être saisi.

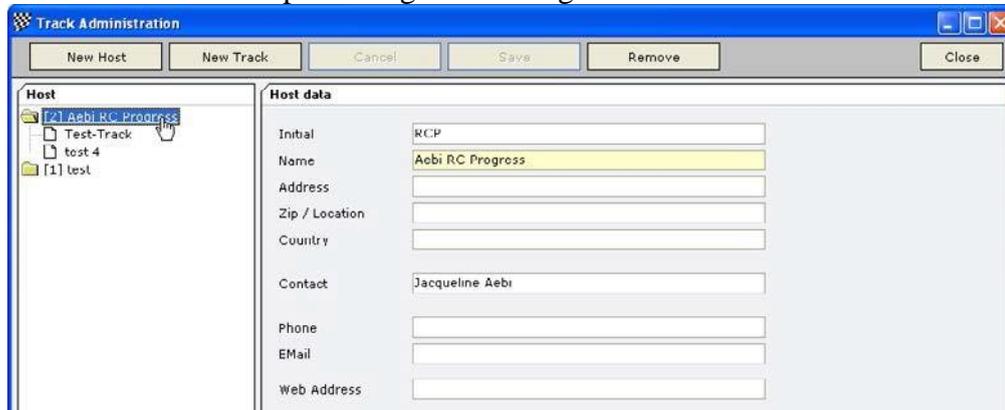
Licence est nécessaire pour l'enregistrement de course sur MyRCM: Un numéro de licence doit être saisi.

Anniversaire est nécessaire pour l'enregistrement de course sur MyRCM: L'anniversaire doit être saisi.

10.6 Organisateur - Piste

10.6.1 Organisateur

Organisateur sont les clubs ou personnes hébergement d'un événement. Il est important d'avoir au moins une piste assignée à un organisateur.

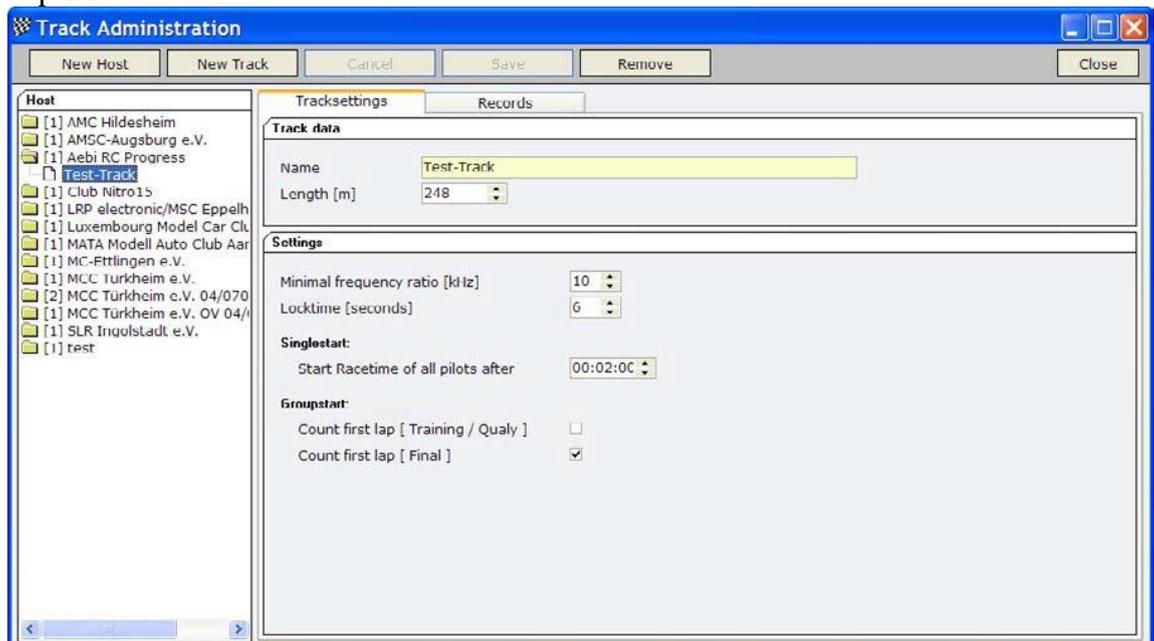


Dans la colonne de gauche de la fenêtre tout organisateur sont affichés. Le nombre entre parenthèses est le nombre de pistes d'un organisateur. Pour voir les détails d'un organisateur juste à gauche, cliquez sur le nom dans la liste. Pour créer un nouvel organisateur utiliser le nouveau bouton d'accueil sur le haut de la fenêtre. Au moins, vous devez entrer un nom - les autres champs ne sont pas obligatoires.

Remarque: Sans organisateur et pistes, il ne est pas possible de créer un événement.

10.6.2 Piste

Il suffit de cliquer sur le nom des organisateurs dans la colonne de gauche et vous voyez les pistes juste en dessous de l'organisateur. Si vous voulez créer une nouvelle sellerie, utiliser le nouveau bouton de piste au-dessus de la fenêtre. Ce attribuera une nouvelle piste à un organisateur. Un clic gauche sur une piste se affichera dans la colonne de droite les détails de la piste.

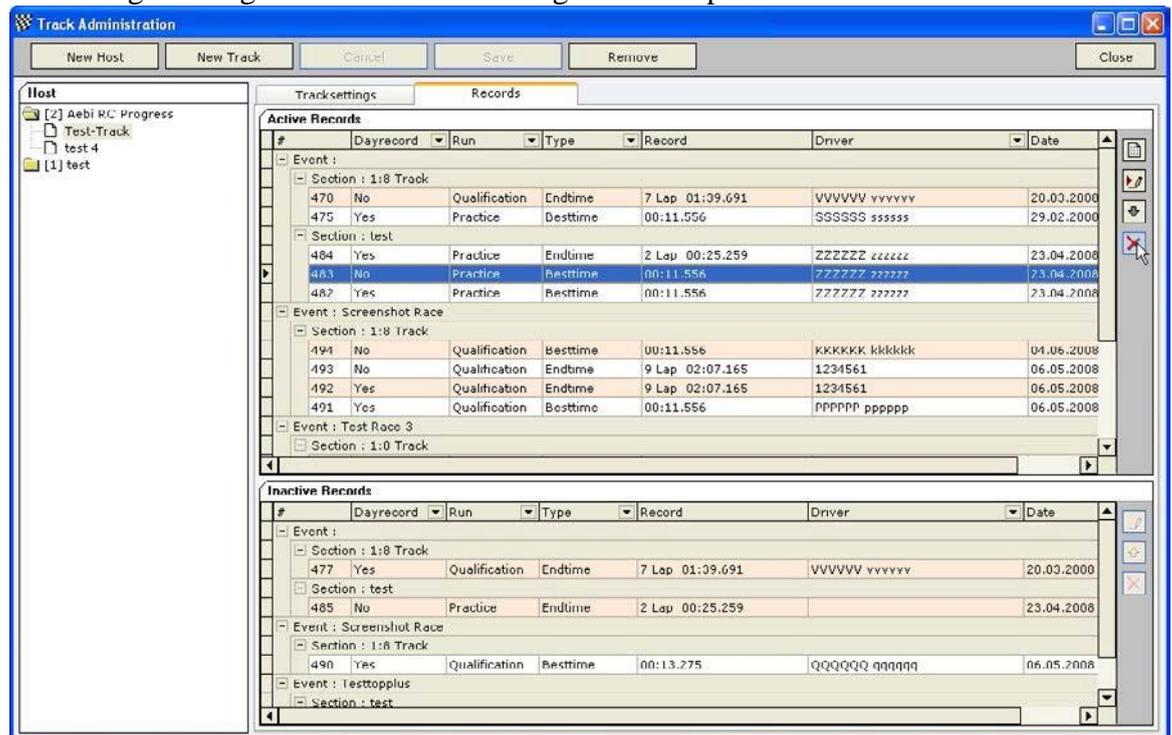


La longueur de la piste est à titre purement indicatif mais le rapport de fréquence minimale est utilisée pour les arrangements des séries et pour détecter les conflits de fréquences. Il est également important locktime pour le moment garder pour éviter très courts chronos.

Singlestart: Début Racetime de tous les pilotes après: Ici, vous pouvez régler l'heure, après les horloges de tous les pilotes sont démarrés après le début d'une manche, quelle est une voiture a passé la boucle de ne pas.

Que le premier tour est compté ou non dépend de la piste et est valable uniquement pour groupstarts. Compter le premier tour peut être réglée différente de la pratique / qualification et les finales.

Avec l'onglet Enregistre les documents enregistrés de la piste sont affichées.

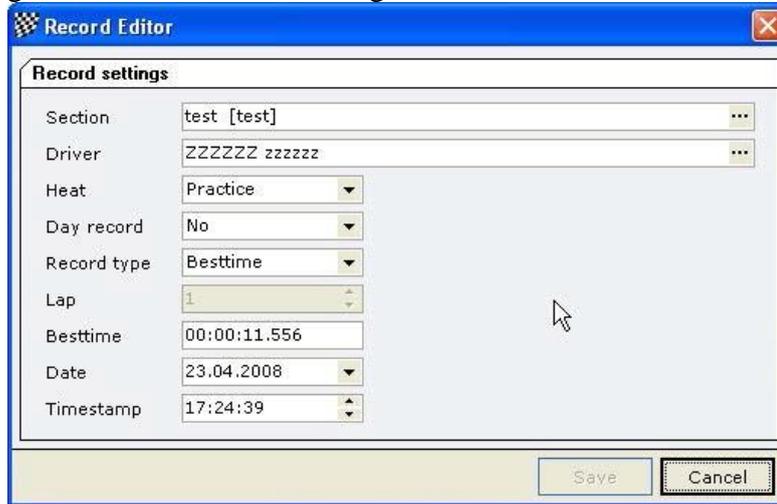


Dans la partie inférieure de la colonne de droite les des documents historiques et dans la partie supérieure des dossiers réels sont affichés.

Supprimer un enregistrement: Vous marquez le dossier dans la partie supérieure ou inférieure dans la liste et cliquez sur la droite de la table de concordance bouton. Il est possible de sélectionner plusieurs lignes.

Désactiver dossiers: Vous devriez préférable utiliser cette fonction au lieu de supprimer des enregistrements. Marquez l'enregistrement dans la liste du haut et cliquez sur le bouton flèche vers le bas à droite de la liste. Cela déplace le dossier à la liste des enregistrements inactiver. Si dans une course de nouveaux records ont été exécutés, RCM Ultimate fixe les anciens enregistrements à inactif et ajoute les nouveaux enregistrements à la liste des dossiers actifs. Pour réactiver un enregistrement de la liste des dossiers inactifs marquer dans la liste et cliquez sur le bouton flèche droite de la liste.

Plus loin, vous pouvez modifier les enregistrements ainsi que d'ajouter de nouveaux records. Si vous souhaitez ajouter un nouveau record, cliquez sur le bloc-notes-bouton sur la gauche et la boîte de dialogue pour le nouvel enregistrement apparaît entrée. Si vous voulez modifier un enregistrement, cliquez à gauche sur le rapport, puis cliquez sur le crayon-bouton sur la gauche. Les détails de l'enregistrement seront affichés et vous pouvez les modifier.



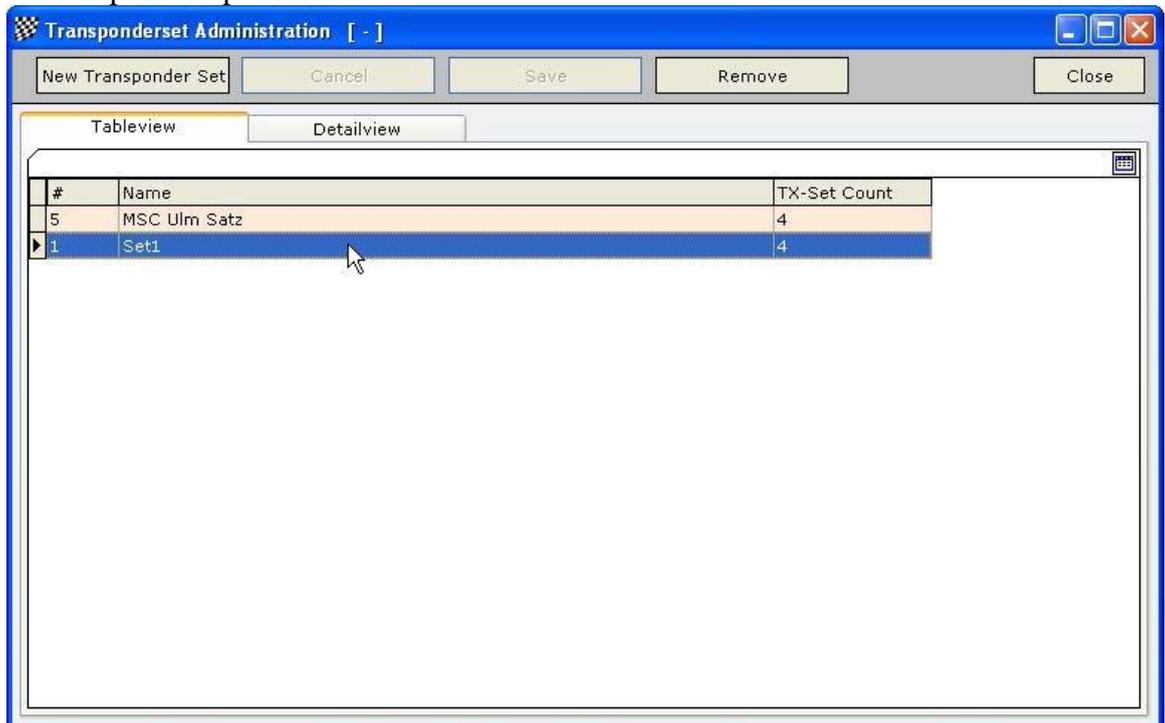
The screenshot shows a window titled "Record Editor" with a close button in the top right corner. Inside the window, there is a section titled "Record settings" containing several fields:

Section	test [test]	...
Driver	ZZZZZ zzzzzz	...
Heat	Practice	▼
Day record	No	▼
Record type	Besttime	▼
Lap	1	▲▼
Besttime	00:00:11.556	
Date	23.04.2008	▼
Timestamp	17:24:39	▲▼

At the bottom of the dialog, there are two buttons: "Save" and "Cancel".

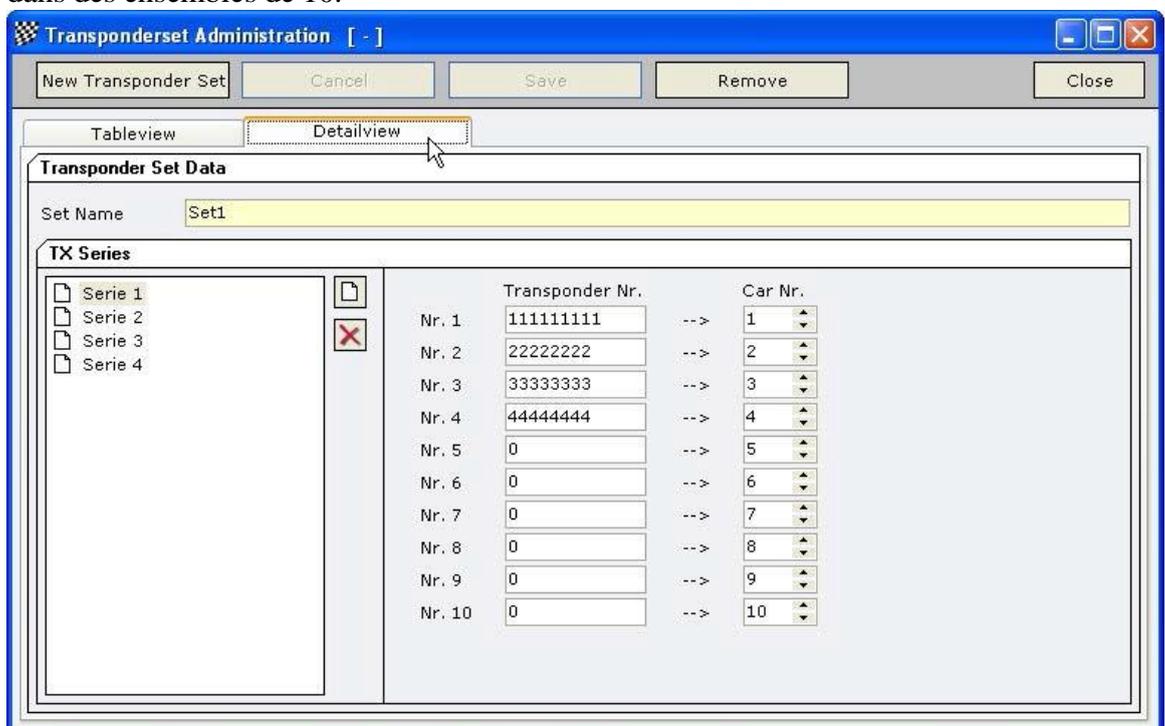
10.7 Transpondeur

Ici vous pouvez entrer les transpondeurs de club pour la main pour les pilotes de ne pas avoir un transpondeur personnelle.



Vous devez d'abord créer un nouveau jeu utilisant le nouveau bouton de réglage du transpondeur. Après cela, vous devez donner l'ensemble un nom.

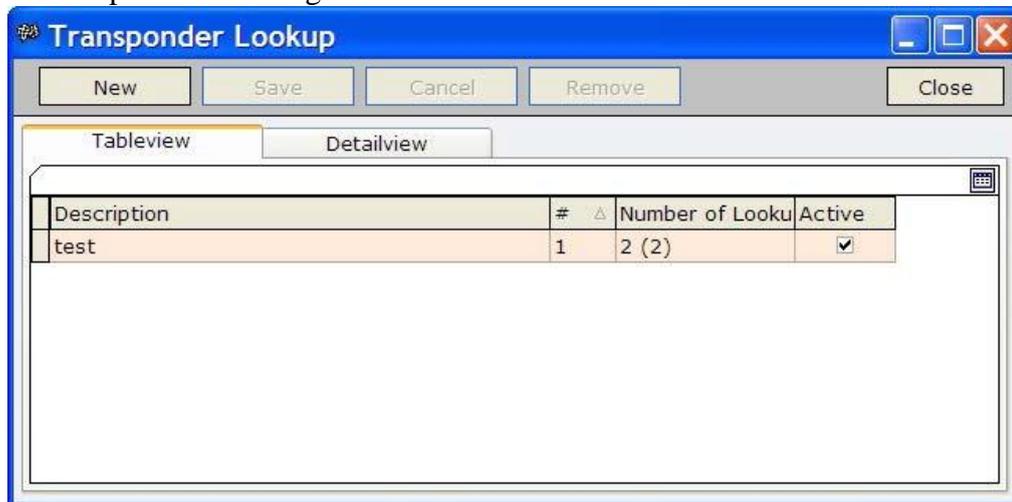
Utilisation de l'onglet de vue détaillée, vous pouvez entrer les numéros de transpondeurs dans des ensembles de 10.



Default est une série. Vous pouvez ajouter une deuxième série à votre jeu en cliquant sur le "mémo-pad" (bouton supérieure juste à droite de la fenêtre où les séries sont répertoriées). Se il vous plaît enregistrer votre travail avant de fermer cette fenêtre. L'ensemble du transpondeur marqué verte dans la vue de table est l'ensemble de transpondeur actif. Se il vous plaît enregistrer votre travail avant de fermer cette fenêtre.

10.8 Transpondeur Verrouillé

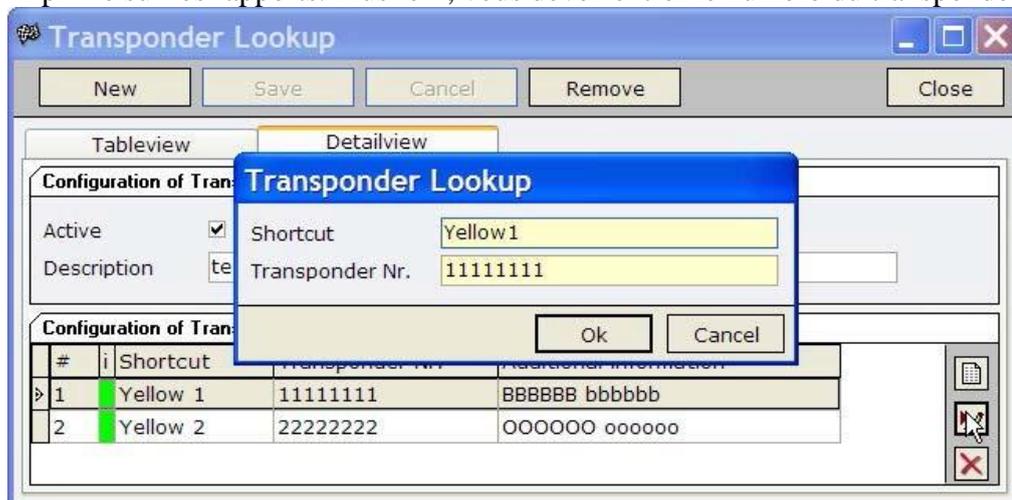
Cette fonction est très utile, si un organisateur donne ses propres transpondeurs aux pilotes qui ne possèdent pas de transpondeur. Tout d'abord, vous devez saisir les transpondeurs disponibles. Les transpondeurs sont organisés en ensembles.



Cliquez sur le bouton «nouveau» et le detailview est ouvert. Ici vous pouvez entrer une description de l'ensemble du transpondeur. Avec le champ "Active", vous pouvez déterminer si cet ensemble est utilisé par cette fonction ou non.

Les transpondeurs sont traités avec les trois boutons sur le côté droit de la fenêtre. Avec le bouton sur le dessus un nouveau transpondeur est ajouté. Avec le bouton au milieu les paramètres de ce transpondeur peuvent être modifiés. Un transpondeur est supprimé avec le bouton bas.

Pour chaque transpondeur vous pouvez définir un raccourci (par exemple "Jaune 2"). Ce sera imprimé sur les rapports. Plus loin, vous devez entrer le numéro du transpondeur.



Si la recherche est activée sous Paramètres / chronométrage / arrangement et que vous faites un arrangement de la manche, RCM Ultimate attribue automatiquement une recherche de transpondeur pour que les pilotes qui ne ont pas encore un transpondeur attribué. Le transpondeur est inséré dans le champ "temporaire Transpondeur".

La recherche de transpondeur peut également être saisie directement dans les données pilotes. En cliquant sur les trois points à la fin du champ de transpondeur temporaire, vous pouvez sélectionner un transpondeur de recherche. Vous pouvez entrer le nom d'une recherche-transpondeur aussi directement. Droit du champ d'entrée vous voyez le transpondeur-numéro correspondant.

10.9 Règle

Une règle décrit la séquence de la pratique et de qualification chauffe ainsi que les finales. C'est la configuration la plus importante de la procédure de course. Nous recommandons d'utiliser une règle pour une catégorie. Même si deux catégories utilisent la même règle générale, il est recommandé d'utiliser deux règles.

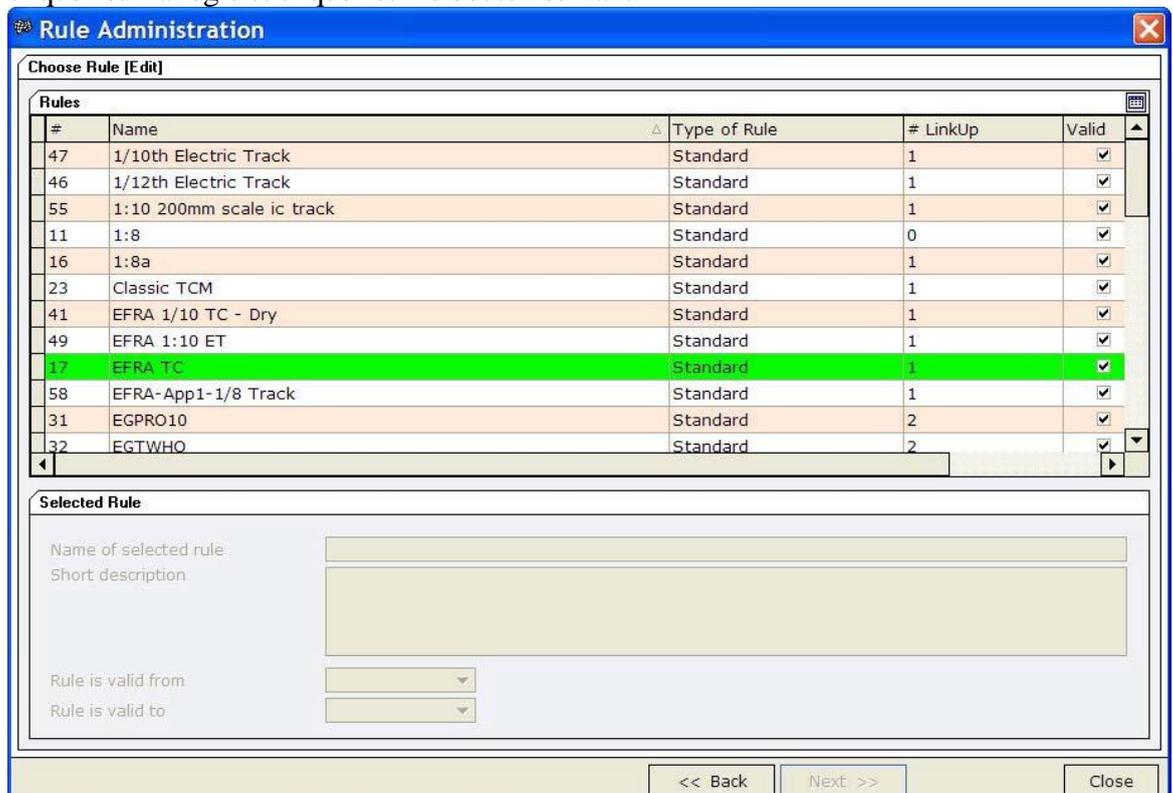
Les règles comprennent des informations sur le nombre de pilotes par la manche, les temps de course, le score des résultats et le déménagement dans les finales. Le réglage d'une règle est également utilisé pour générer le calendrier. Un assistant vous guide à travers toutes les définitions de la règle. Mais il est important, que vous savez exactement la règle et vérifiez bien vos entrées.

10.9.1 Généralité sur les Règles des

Tout d'abord vous devez faire un choix si vous voulez muter une règle existante, créer une nouvelle règle, copier une règle ou supprimer une règle.

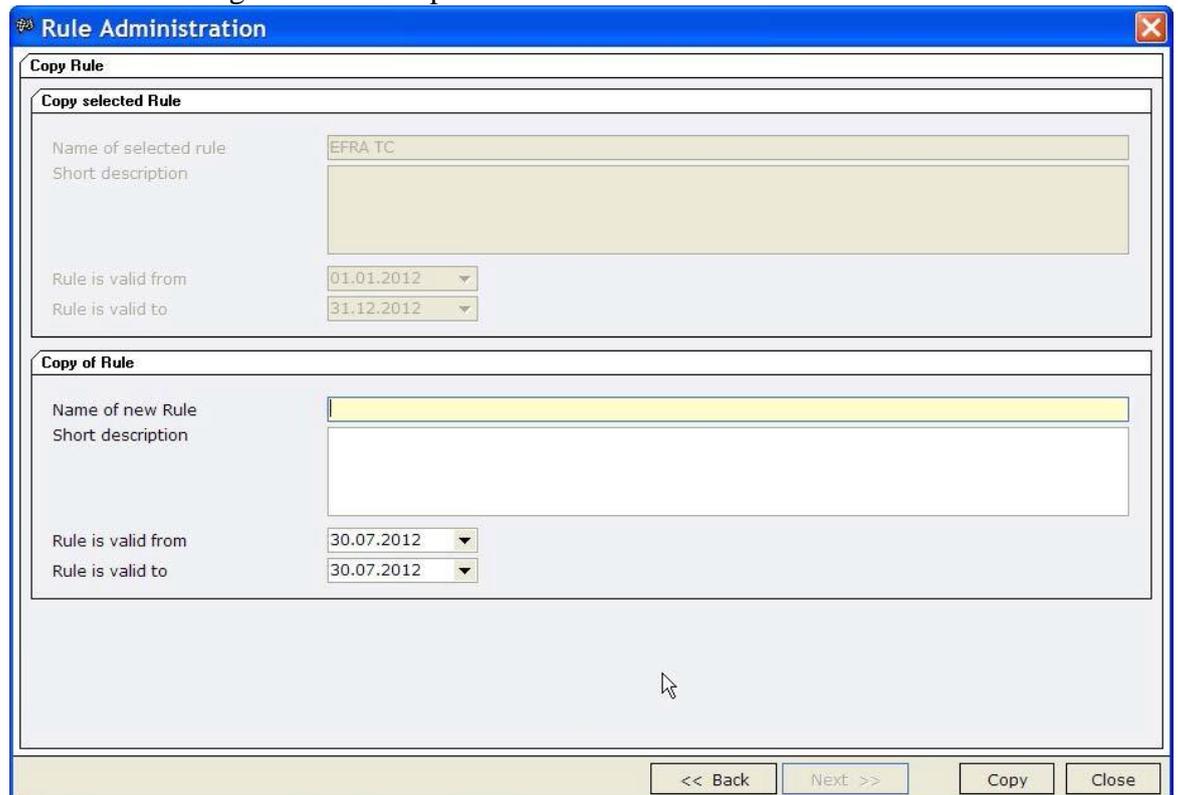


La sélection vous conduit à la fenêtre avec une table de toutes les règles existantes. Cliquez sur la règle et cliquez sur le bouton suivant.



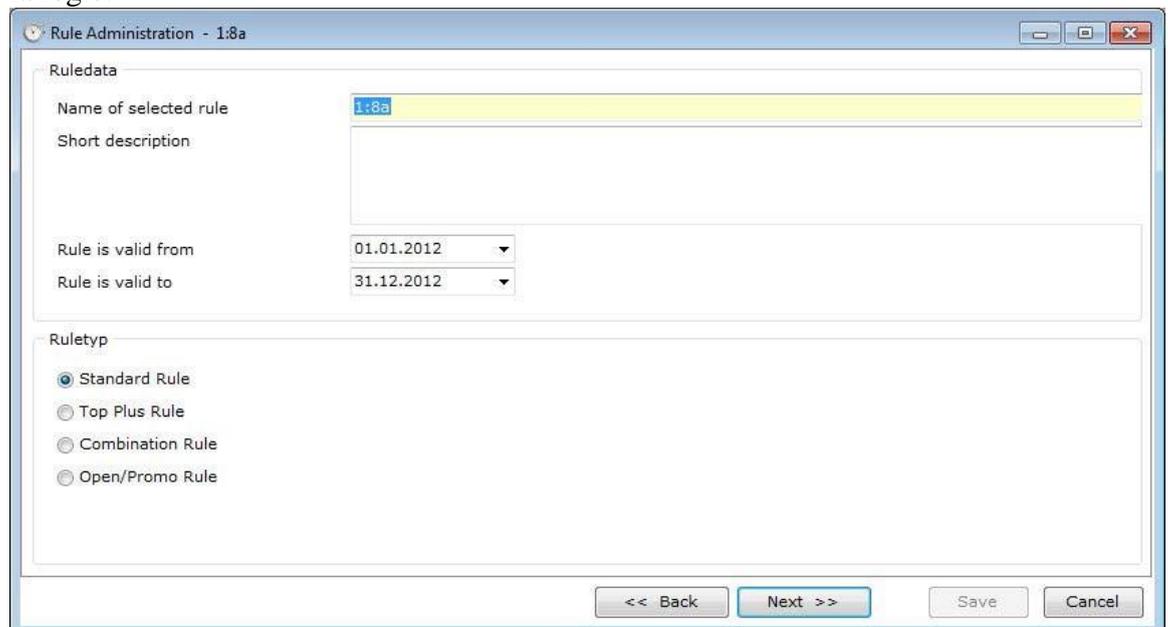
Charger et muter une règle: Vous pouvez sélectionner une règle et vérifier ou modifier cette règle. Si vous changez le nom de la règle, le nom sera également modifié dans toutes les catégories assignées à cette règle.

Copier une règle: Une règle existante sera copié dans un nouveau nom. Vous devez d'abord sélectionner la règle existante et puis vous avez à entrer dans le nouveau nom.



Lors de la copie d'une règle, vous devez taper le nouveau nom dans la partie inférieure de la fenêtre.

Supprimer une règle: la règle sélectionnée sera supprimé. Si vous supprimez une règle, vous ne pouvez exécuter la commande DELETE après avoir marqué la règle. Avant la règle va vraiment supprimer il vous sera demandé une fois de plus, si vous voulez vraiment supprimer la règle.



Créer une nouvelle règle: d'abord, vous devez entrer un nom pour la nouvelle règle et vous pouvez configurer la règle. En outre, vous pouvez définir la période de temps pour la validité de cette règle. Ce n'est utilisé que pour votre information.

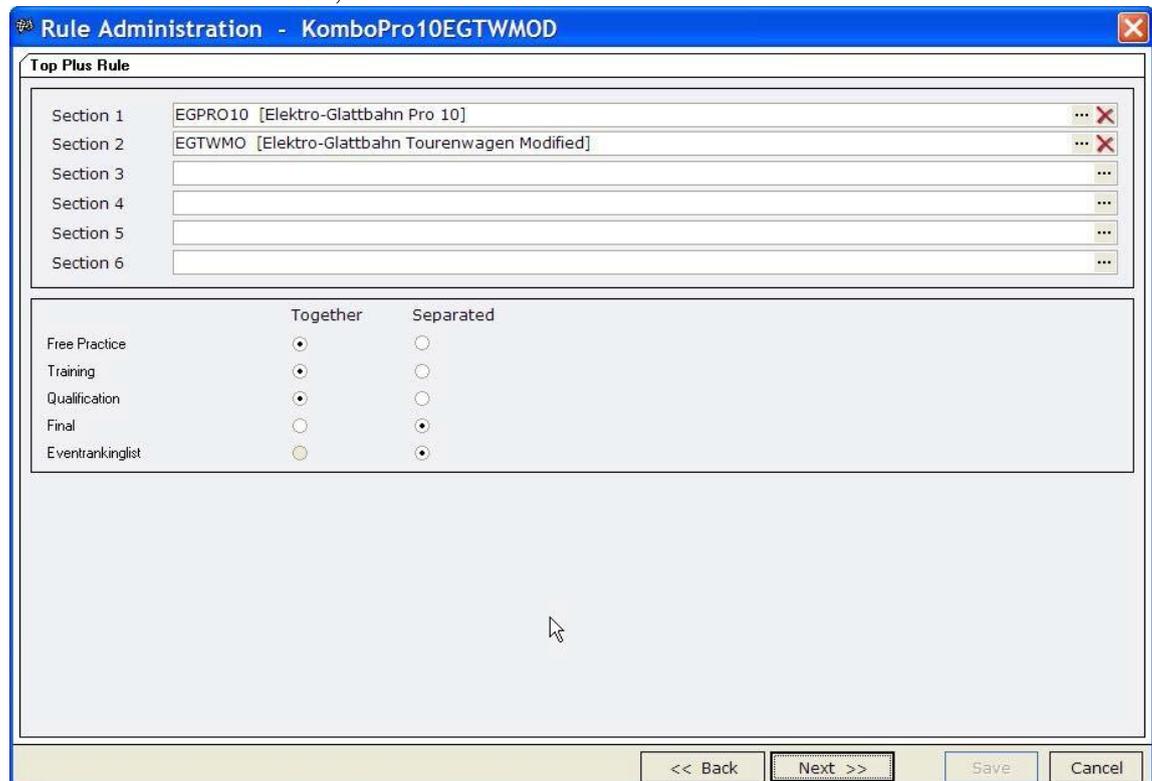
Il ya trois types de base de règles disponibles: standard, la combinaison et Haut Plus. Standard est utilisé si la règle est appliquée à tous les pilotes. Des moyens de combinaison, que deux ou plusieurs catégories peuvent être joués ensemble. Vous pouvez définir si la pratique, la qualification et les finales sont joués ensemble. Top Plus signifie que les pilotes sont divisés en deux parts après l'entraînement ou la qualification (selon la liste de classement). Vous pouvez définir des règles différentes pour les meilleurs pilotes et les pilotes inférieurs.

Pour exécuter plusieurs catégories ensemble se il vous plaît, procédez comme suit:

1. Mettre en place les règles pour les différentes catégories.
2. Mettre en place les catégories de ces règles
3. Mettre en place une combinaison article / Open Promo
4. Mettre en place une catégorie pour cette combinaison / règle Open Promo
5. Ajoutez cette catégorie à l'événement. Les sous-catégories seront chargées automatiquement. Les pilotes doivent être ajoutés aux paragraphes.

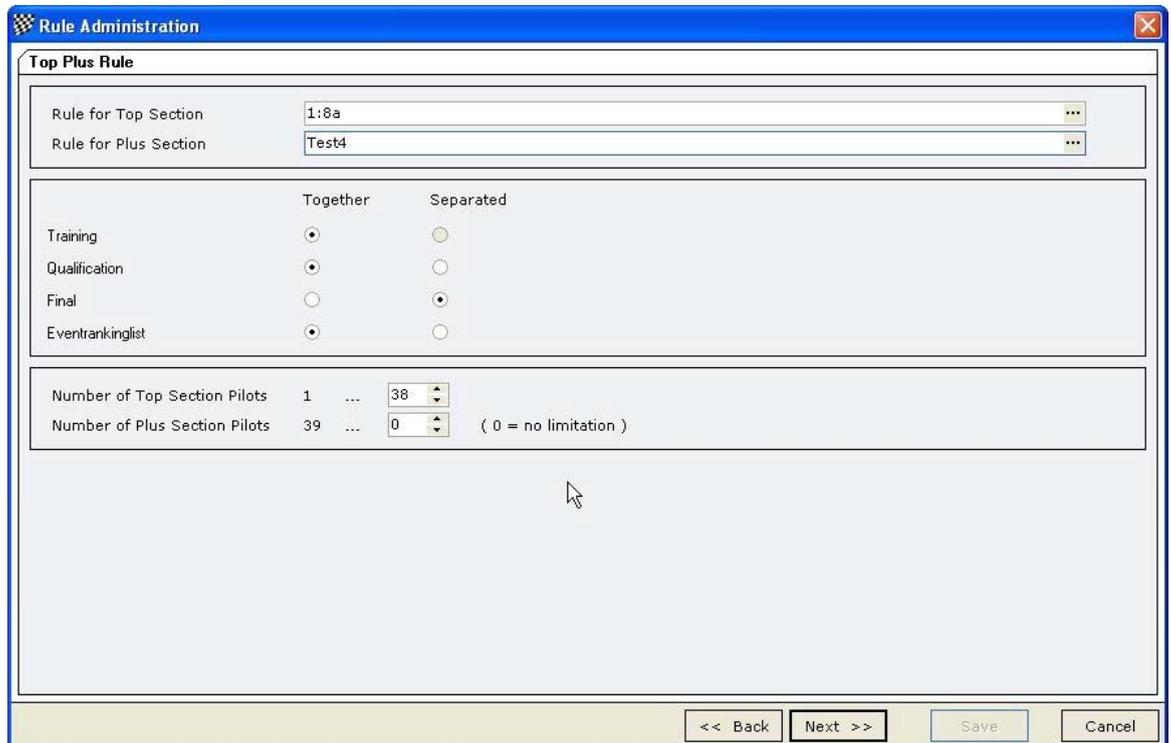
Si vous sélectionnez Combinaison règle une fenêtre se ouvre, vous pouvez définir les catégories de cette règle est utilisé pour. Vous pouvez définir qui chauffe sera courir ensemble. Les réglages pour les manches courir ensemble sont faites comme d'habitude dans les règles normales.

Différence entre la règle de Promo Ouvrir et la règle de combinaison: La règle de Promo Ouvrir fonctionne presque identique à la combinaison, sauf que seulement deux catégories peuvent être combinés et un pilote est autorisé à participer à l'Open et la catégorie de Promo. Dans les impressions dans la colonne de la catégorie sera automatiquement étendu avec l'une des notes suivantes: "-O", "- P" oder "-O + P".



	Together	Separated
Free Practice	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Training	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Qualification	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Final	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Eventrankinglist	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>

Si vous sélectionnez Top Plus ordonnez une fenêtre se ouvre, vous pouvez définir la règle pour la partie supérieure et la catégorie Plus. Vous pouvez définir qui chauffe sera courir ensemble. Plus loin, vous devez entrer le nombre de pilotes pour la partie supérieure et le nombre de pilotes pour la catégorie Plus.



Rule Administration

Top Plus Rule

Rule for Top Section: 1:8a

Rule for Plus Section: Test4

	Together	Separated
Training	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Qualification	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Final	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Eventrankinglist	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>

Number of Top Section Pilots: 1 ... 38

Number of Plus Section Pilots: 39 ... 0 (0 = no limitation)

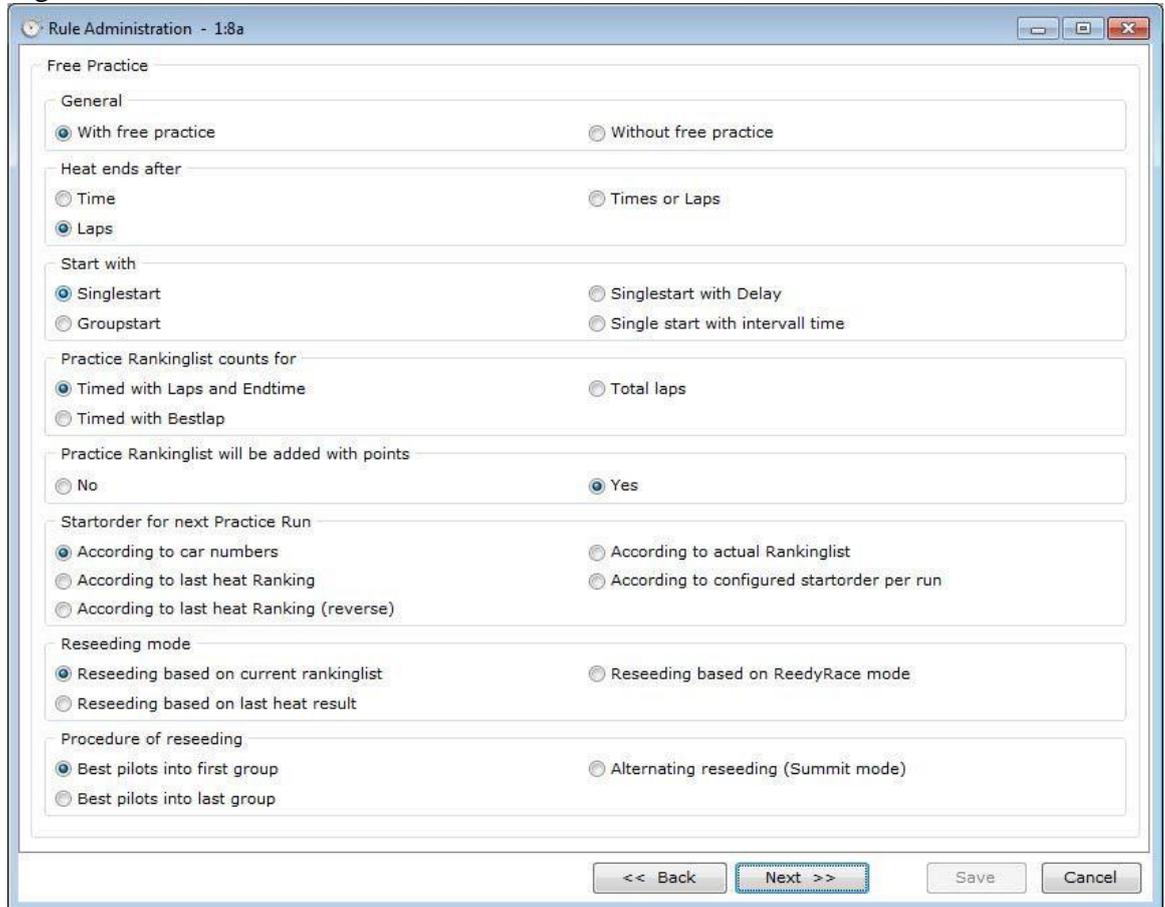
<< Back Next >> Save Cancel

10.9.2 Validation des Règles

Plusieurs configurations dépendent d'autres valeurs. Par exemple, il ne est pas possible de compter plus de manches couru. Ces erreurs sont des erreurs logiques et seront affichés en magenta. Plusieurs entrées doivent être dans une plage spécifique. Par exemple, le nombre de pilotes par la manche ne peut pas être 0 ou le temps de course peut pas être 0. Ce erreurs sont repérés en bleu. Toutes les erreurs doivent être corrigées avant de pouvoir continuer.

10.9.3 Règles pour les Essais Libres

Général: Pour exécuter la course à la pratique libre chauffe, vous devez activer "avec". Si non est activée, vous ne pouvez pas démarrer les manches d'essais libres et vous ne pouvez pas organiser des manches d'essais libres.



The screenshot shows the 'Rule Administration - 1:8a' window with the following settings for 'Free Practice':

- General:** With free practice, Without free practice
- Heat ends after:** Time, Laps, Times or Laps
- Start with:** Singlestart, Groupstart, Singlestart with Delay, Single start with interval time
- Practice Rankinglist counts for:** Timed with Laps and Endtime, Timed with Bestlap, Total laps
- Practice Rankinglist will be added with points:** No, Yes
- Startorder for next Practice Run:** According to car numbers, According to last heat Ranking, According to last heat Ranking (reverse), According to actual Rankinglist, According to configured startorder per run
- Reseeding mode:** Reseeding based on current rankinglist, Reseeding based on last heat result, Reseeding based on ReedyRace mode
- Procedure of reseeding:** Best pilots into first group, Best pilots into last group, Alternating reseeding (Summit mode)

Buttons at the bottom: << Back, Next >>, Save, Cancel.

Fin manches après: Heure: Les manches seront terminées après un temps spécifique. **Fois ou tours:** Les manches seront terminés après le nombre de tours ou après le temps de course est terminée.

Laps: Les manches seront terminés après un certain nombre de tours. Commencez par: RCM Ultimates vous propose donc plusieurs modes de démarrage. Se il vous plaît se référer au chapitre "commencer modes".

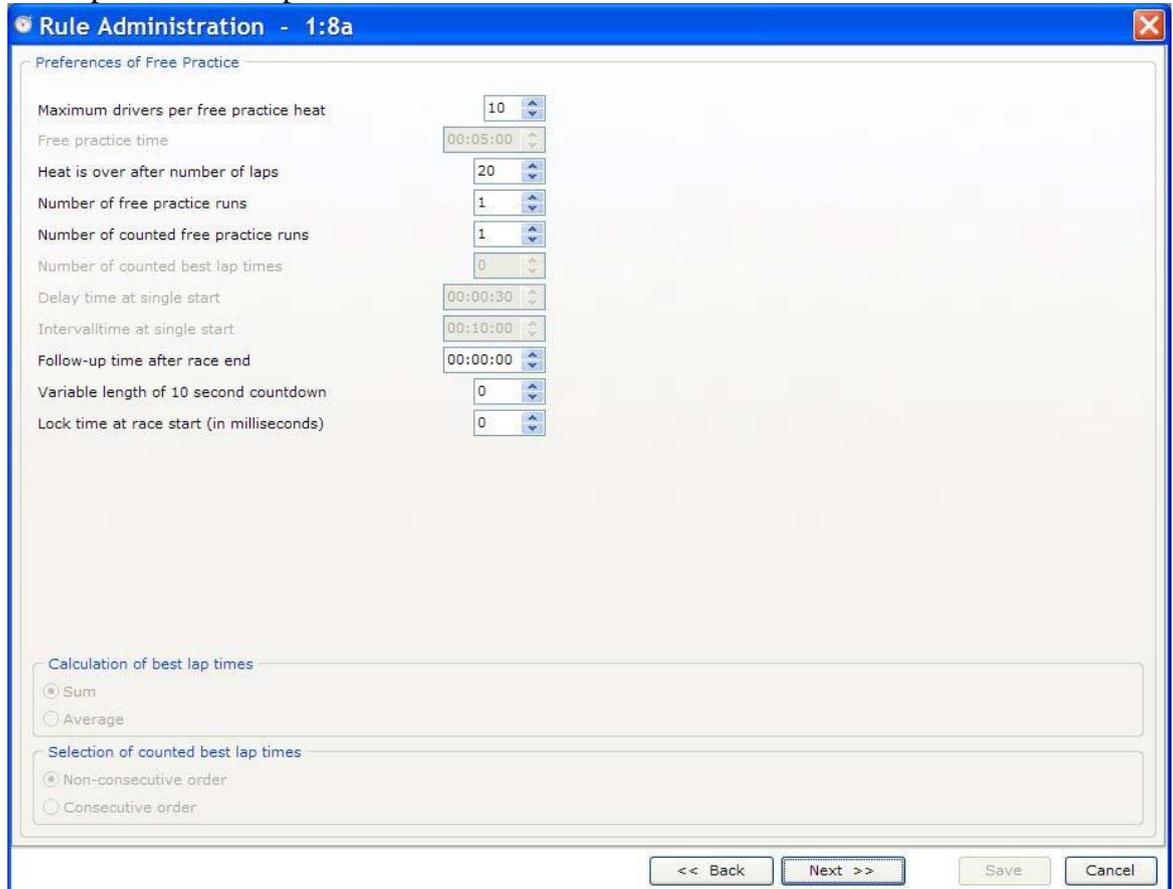
Pratique liste de classement compte pour: La notation du classement de la pratique peut être déterminée par tours et temps ou par le meilleur temps d'un pilote. **Rankinglist pratique sera ajouté aux points: Oui:** Les éliminatoires seront comptées par des points. Cela signifie, que chaque tour sera compté par tours et le temps, ce classement est la base pour un classement par point. Les classements de points dans les différents résultats des tours dans le résultat de la qualification finale. **Non:** Le classement de qualification sera déterminée par tours et temps.

Startorder pour la prochaine course de pratique: Vous pouvez choisir si l'ordre de départ se fait selon le nombre de voitures, selon la liste de classement réel (classement général de la liste), selon le résultat de la dernière manche ou selon un ordre de départ configuré (cet ordre peut être défini dans les données d'inventaire). Selon le dernier classement de manche (inverse). L'ordre de départ est fonction du résultat de la dernière manche, mais le pilote le plus lent va commencer en premier, le plus rapide une dernière.

Pour le réensemencement des groupes (avec arrangement) plusieurs possibilités différentes sont disponibles. Critères généraux tels que "selon rankinglist finale» peut être activé ainsi que des règles spéciales comme "Sommet Race", course Reedy ". Le

réensemencement doit être fait dans les arrangements. Les réglages nécessaires pour la course Reedy se fera dans une fenêtre plus tard.

Selon les valeurs que vous avez inscrits, vous serez dirigé vers une ou deux fenêtres pour entrer plus de détails pour les manches d'essais.



The screenshot shows a window titled "Rule Administration - 1:8a" with a close button in the top right corner. The main content area is titled "Preferences of Free Practice" and contains several settings:

- Maximum drivers per free practice heat: 10
- Free practice time: 00:05:00
- Heat is over after number of laps: 20
- Number of free practice runs: 1
- Number of counted free practice runs: 1
- Number of counted best lap times: 0
- Delay time at single start: 00:00:30
- Intervaltime at single start: 00:10:00
- Follow-up time after race end: 00:00:00
- Variable length of 10 second countdown: 0
- Lock time at race start (in milliseconds): 0

Below these settings are two sections with radio button options:

- Calculation of best lap times:**
 - Sum
 - Average
- Selection of counted best lap times:**
 - Non-consecutive order
 - Consecutive order

At the bottom of the window are four buttons: "<< Back", "Next >>", "Save", and "Cancel".

Pilote maximum par manche de formation: C'est le nombre maximal de pilotes de chaque manche utilisée à la disposition des manches d'essais.

Durée de la pratique: temps pour chaque manche de la pratique.

La manche est terminée après le nombre de tours: Si les manches sont terminées après un certain nombre de tours, entrez la valeur ici.

Nombre de pratiques terme: Entrez le nombre de tours pour la pratique.

Nombre de pratique compté terme: Entrez le numéro des meilleures manches étant compté pour la rankinglist de pratique. Réglage à 1 signifie que seul le meilleur manche est compté, deux moyens, que les deux meilleures manches sont comptées.

Nombre de compter meilleurs temps au tour: Si vous avez sélectionné, que le rankinglist est chronométré avec BestLap, vous pouvez entrer ici le nombre de meilleurs tours pour être compté.

DelayTime au départ unique: Si vous avez sélectionné "Single Démarrer avec délai", vous devez saisir le temps de retard ici.

Intervaltime au départ unique: Si vous avez sélectionné "Single Démarrer avec Interval", vous devez saisir l'intervalle de temps ici.

Suivi temps après la fin de course: C'est le temps des systèmes de chronométrage attend après la fin de la course pour les pilotes de terminer leur dernier tour. Si elle est réglée sur 00:00:00 le chronométrage ne l'utilise pas.

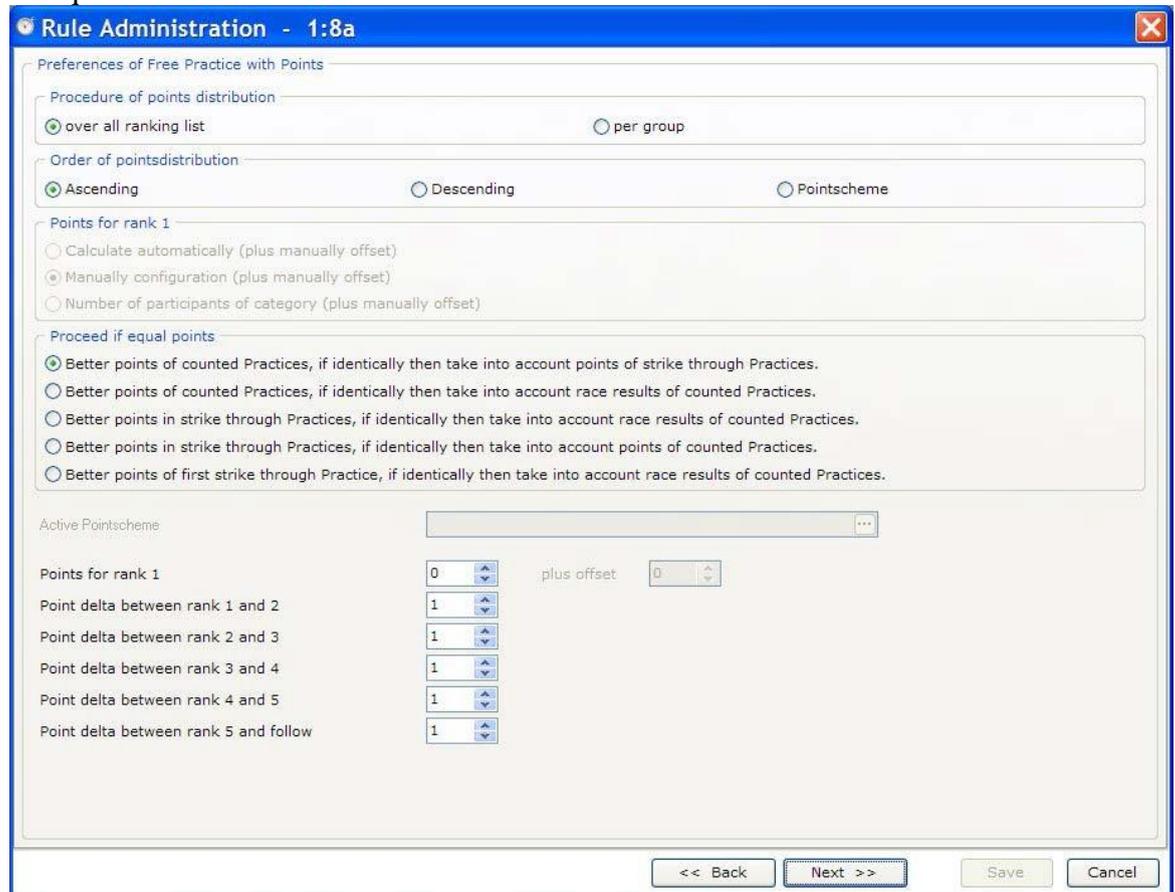
Longueur variable de 10 secondes à rebours: Vous pouvez choisir la période de temps pendant laquelle le début est exécuté au hasard après la fin du compte à rebours.

Verrouiller le temps au démarrage de la course: Pendant ce temps, aucun signal de décodeur, il est compté. **Calcul des meilleurs temps au tour:** Vous pouvez choisir si la somme de tous les meilleurs temps ou la moyenne est utilisée.

Sélection des meilleurs comptés chronos: Vous pouvez sélectionner si les meilleurs chronos

ont à exécuter dans l'ordre consécutif ou non.

Si vous avez activé "rankinglist pratique sera ajoutée avec des points", la fenêtre suivante permet à vous de spécifier le système de points. Sinon, l'assistant vous conduit directement à la qualification.



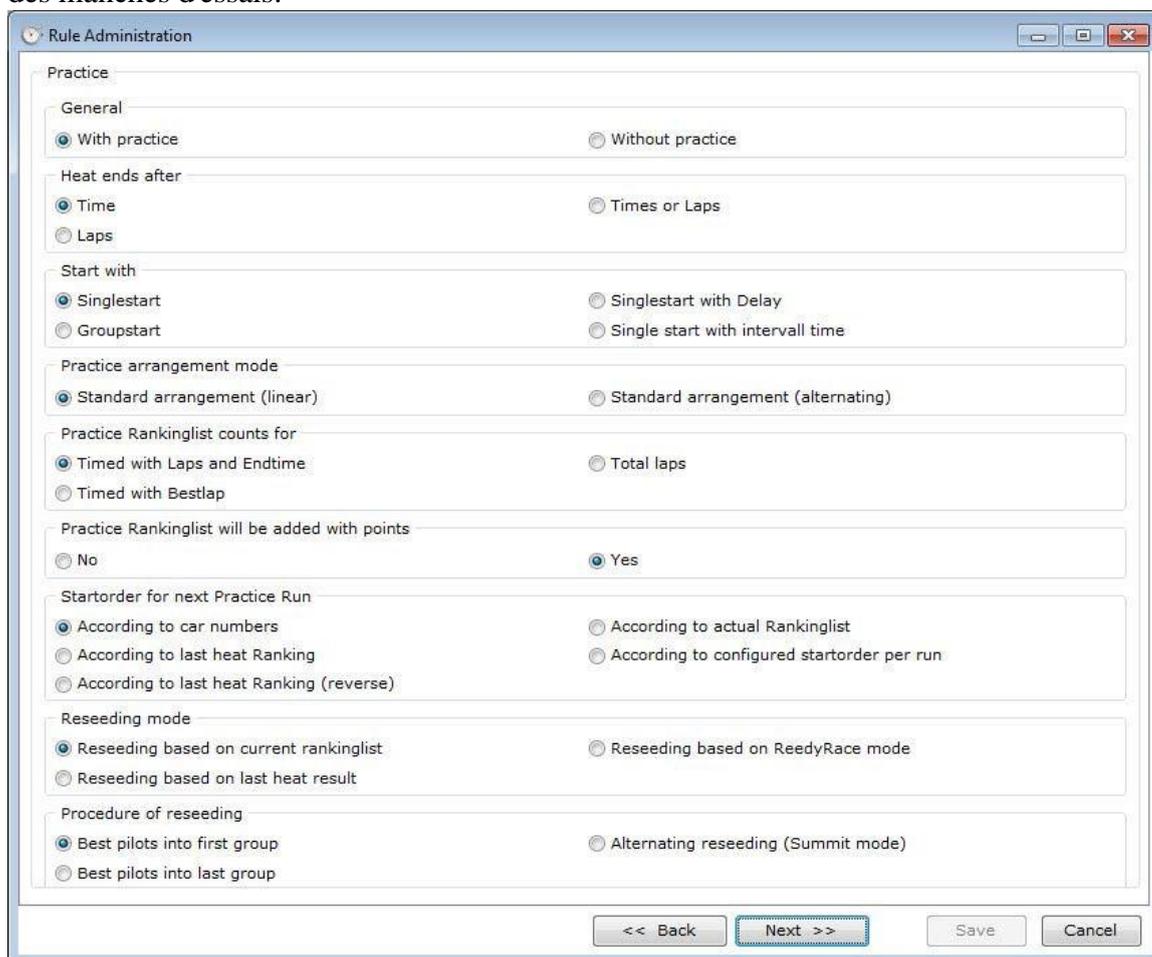
Ordre des pointsdistribution: des moyens Croissant, que le premier pilote a le plus petit nombre de points, descendant est le contraire. Plus loin, vous pouvez choisir votre propre système de points. Ce doit être inscrit dans la partie inférieure de la fenêtre "pointscheme active" (bien sûr il doit être saisi dans les données de l'inventaire comme un système de points).

Si vous sélectionnez le système de points descendants vous pouvez spécifier comment les points pour le premier pilote seront générés. Ceci peut être fait automatiquement, manuel et en fonction du nombre de participants.

Dans la partie inférieure de la fenêtre, vous pouvez spécifier, comment les points sont générés. Avec la différence de points entre les premiers endroits que vous pouvez définir un bonus pour les premières places. Plus loin, vous pouvez sélectionner dans cette fenêtre comment MRC Ultimate résout positions à égalité après plusieurs manches.

10.9.4 Règles pour les Essais

Général: Pour exécuter la course à la pratique chauffe, vous devez activer "avec". Si non est activée, vous ne pouvez pas démarrer les manches d'essais et vous ne pouvez pas organiser des manches d'essais.



Fin manches après: Heure: Les manches seront terminées après un temps spécifique. Fois ou tours: Les manches seront terminés après le nombre de tours ou après le temps de course est terminée.

Laps: Les manches seront terminés après un certain nombre de tours.

Commencez par: RCM Ultimate vous propose donc plusieurs modes de démarrage. S'il vous plaît se référer au chapitre "commencer modes".

Avec le mode d'agencement de formation, vous pouvez sélectionner la norme ou la la norme (en alternance) arrangement. Standard: Le pilote le plus rapide figurent dans le groupe le plus rapide, les prochains pilotes de la prochaine plus rapide et ainsi de suite. Standard (en alternance). Le pilote le plus rapide se trouve dans le groupe le plus rapide, le deuxième meilleur pilote dans le deuxième meilleur groupe, le troisième plus rapide pilote dans le troisième meilleur groupe et ainsi de suite.

Pratique liste de classement compte pour: La notation du classement de la pratique peut être déterminée par tours et temps ou par le meilleur temps d'un pilote.

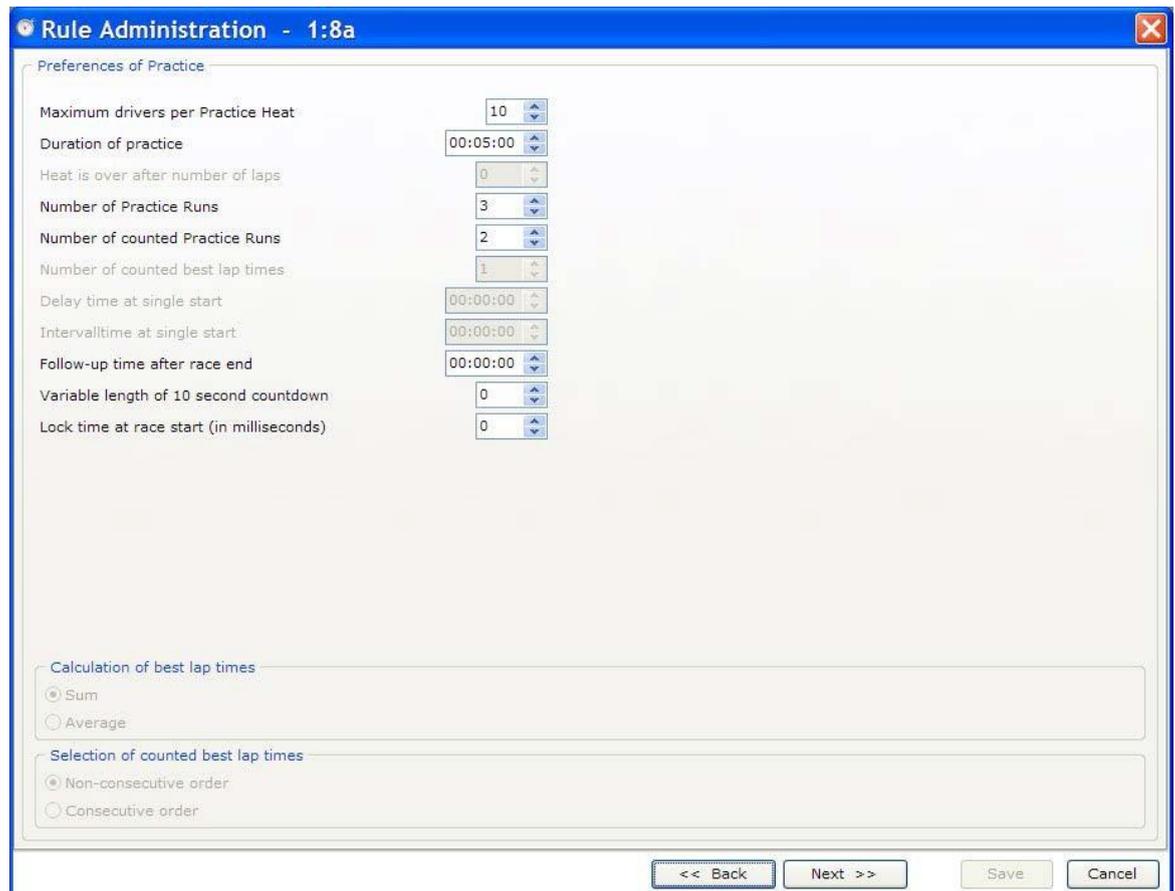
Rankinglist pratique sera ajouté aux points: Oui: Les éliminatoires seront comptées par des points. Cela signifie, que chaque tour sera compté par tours et le temps, ce classement est la base pour un classement par point. Les classements de points dans les différents résultats des tours dans le résultat de la qualification finale. Non: Le classement de qualification sera déterminée par tours et temps.

Départ pour la prochaine course de pratique: Vous pouvez choisir si l'ordre de départ se fait selon le nombre de voitures, selon la liste de classement réel (classement général de la liste), selon le résultat de la dernière manche ou selon un ordre de départ configuré (cet ordre peut être défini dans les données d'inventaire). Selon le dernier classement de manche

(inverse). L'ordre de départ est fonction du résultat de la dernière manche, mais le pilote le plus lent va commencer en premier, le plus rapide une dernière.

Pour le réensemencement des groupes (avec arrangement) plusieurs possibilités différentes sont disponibles. Critères généraux tels que "selon rankinglist finale» peut être activé ainsi que des règles spéciales comme "Sommet Race", course Reedy ". Le réensemencement doit être fait dans les arrangements. Les réglages nécessaires pour la course Reedy se fera dans une fenêtre plus tard.

Selon les valeurs que vous avez inscrits, vous serez dirigé vers une ou deux fenêtres pour entrer plus de détails pour les manches d'essais.



The screenshot shows a window titled "Rule Administration - 1:8a" with a close button in the top right corner. The main content area is titled "Preferences of Practice" and contains several settings:

- Maximum drivers per Practice Heat: 10
- Duration of practice: 00:05:00
- Heat is over after number of laps: 0
- Number of Practice Runs: 3
- Number of counted Practice Runs: 2
- Number of counted best lap times: 1
- Delay time at single start: 00:00:00
- Intervalltime at single start: 00:00:00
- Follow-up time after race end: 00:00:00
- Variable length of 10 second countdown: 0
- Lock time at race start (in milliseconds): 0

Below these settings are two sections with radio button options:

- Calculation of best lap times:**
 - Sum
 - Average
- Selection of counted best lap times:**
 - Non-consecutive order
 - Consecutive order

At the bottom of the window are four buttons: "<< Back", "Next >>", "Save", and "Cancel".

Pilote maximum par la manche de formation: Ce est le nombre maximal de pilotes de chaque manche utilisée à la disposition des manches d'essais.

Durée de la pratique: temps pour chaque manche de la pratique.

La manche est terminée après le nombre de tours: Si les manches sont terminées après un certain nombre de tours, entrez la valeur ici.

Nombre de pratiques terme: Entrez le nombre de tours pour la pratique.

Nombre de pratique compté terme: Entrez le numéro des meilleures manches étant compté pour la rankinglist de pratique. Réglage à 1 signifie que seul le meilleur manche est compté, deux moyens, que les deux meilleures manches sont comptés.

Nombre de compter meilleurs temps au tour: Si vous avez sélectionné, que le rankinglist est chronométré avec BestLap, vous pouvez entrer ici le nombre de meilleurs tours pour être compté.

DelayTime au départ unique: Si vous avez sélectionné "Single Démarrer avec délai", vous devez saisir le temps de retard ici.

Intervalltime au départ unique: Si vous avez sélectionné "Single Démarrer avec Interval", vous devez saisir l'intervalle de temps ici.

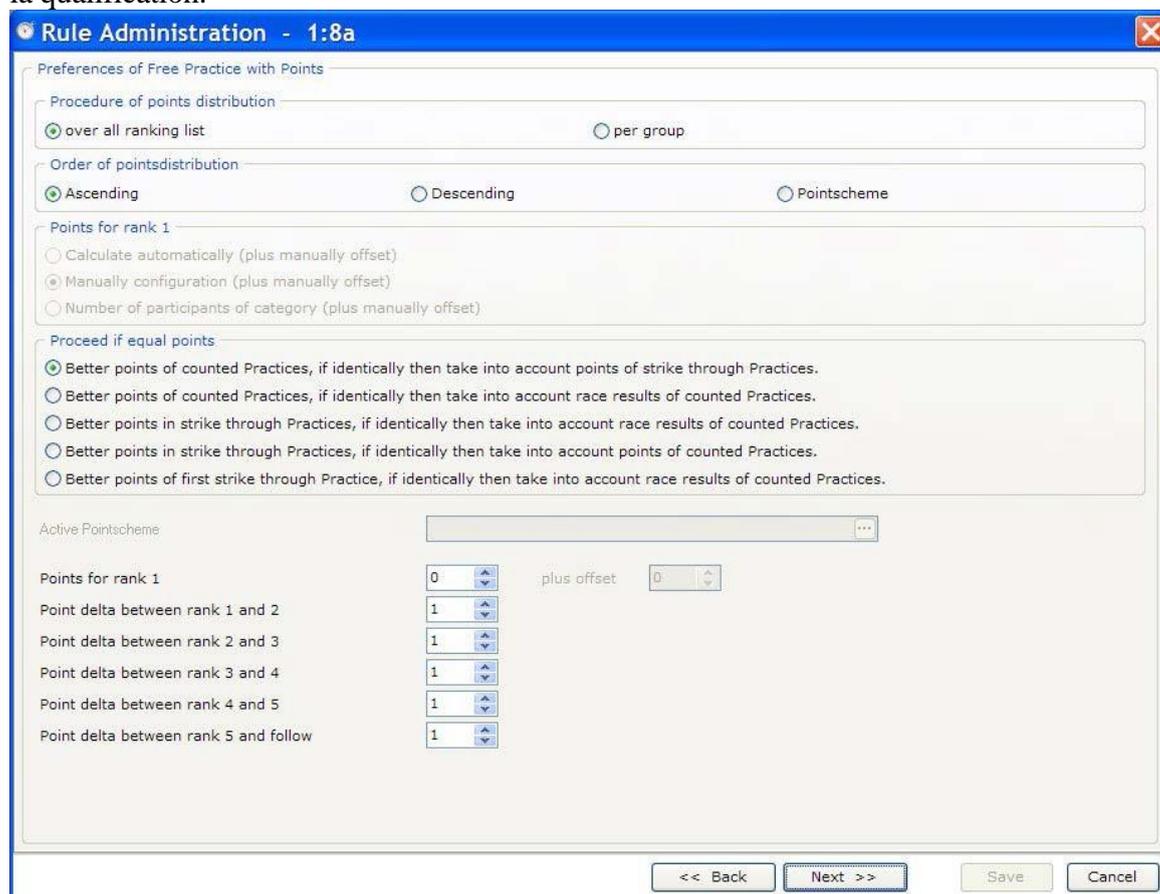
Suivi temps après la fin de course: Ce est le temps des systèmes de chronométrage attend après la fin de la course pour les pilotes de terminer leur dernier tour. Si elle est réglée sur 00:00:00 le chronométrage ne l'utilise pas.

Longueur variable de 10 secondes à rebours: Vous pouvez choisir la période de temps pendant laquelle le début est exécuté au hasard après la fin du compte à rebours.

Verrouiller le temps au démarrage de la course: Pendant ce temps, aucun signal de décodeur, il est compté. Calcul des meilleurs temps au tour: Vous pouvez choisir si la somme de tous les meilleurs temps ou la moyenne est utilisée.

Sélection des meilleurs comptés chronos: Vous pouvez sélectionner si les meilleurs chronos ont à exécuter dans l'ordre consécutif ou non.

Si vous avez activé "rankinglist pratique sera ajoutée avec des points", la fenêtre suivante permet à vous de spécifier le système de points. Sinon, l'assistant vous conduit directement à la qualification.



The screenshot shows a software window titled "Rule Administration - 1:8a". Inside, there is a section for "Preferences of Free Practice with Points".

- Procedure of points distribution:** Radio buttons for "over all ranking list" (selected) and "per group".
- Order of pointsdistribution:** Radio buttons for "Ascending" (selected), "Descending", and "Pointscheme".
- Points for rank 1:** Radio buttons for "Calculate automatically (plus manually offset)", "Manually configuration (plus manually offset)" (selected), and "Number of participants of category (plus manually offset)".
- Proceed if equal points:** Five radio button options for tie-breaking rules, with the first one selected.
- Active Pointscheme:** A dropdown menu.
- Points for rank 1:** A numeric input field set to 0.
- plus offset:** A numeric input field set to 0.
- Point delta between rank 1 and 2:** A numeric input field set to 1.
- Point delta between rank 2 and 3:** A numeric input field set to 1.
- Point delta between rank 3 and 4:** A numeric input field set to 1.
- Point delta between rank 4 and 5:** A numeric input field set to 1.
- Point delta between rank 5 and follow:** A numeric input field set to 1.

At the bottom, there are buttons for "<< Back", "Next >>", "Save", and "Cancel".

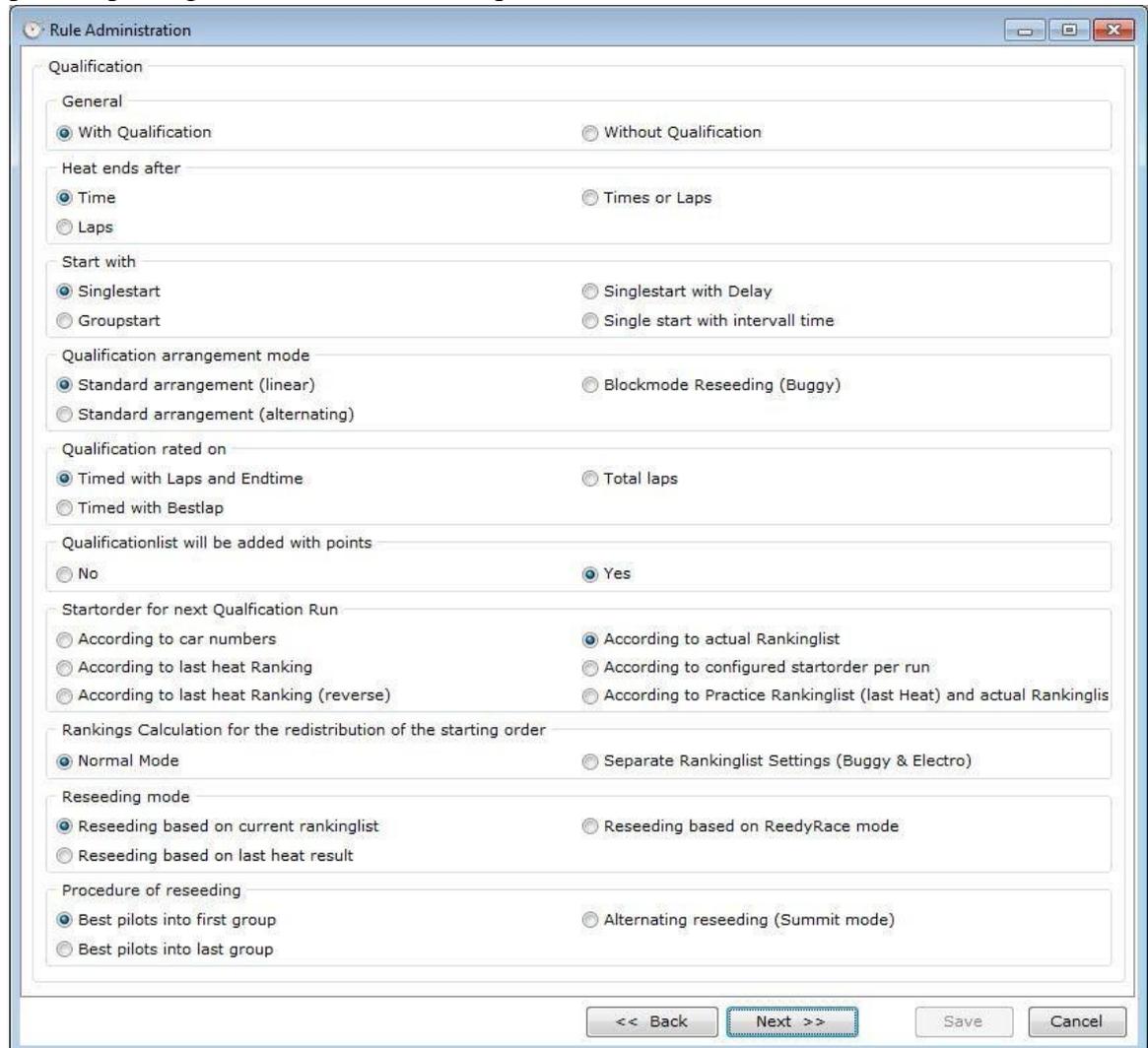
Ordre des pointsdistribution: des moyens Croissant, que le premier pilote a le plus petit nombre de points, descendant est le contraire. Plus loin, vous pouvez choisir votre propre système de points. Ce doit être inscrit dans la partie inférieure de la fenêtre "pointscheme active" (bien sûr il doit être saisi dans les données de l'inventaire comme un système de points).

Si vous sélectionnez le système de points descendante vous pouvez spécifier comment les points pour le premier pilote seront générés. Ceci peut être fait automatiquement, manuel et en fonction du nombre de participants.

Dans la partie inférieure de la fenêtre, vous pouvez spécifier, comment les points sont générés. Avec la différence de points entre les premiers endroits que vous pouvez définir un bonus pour les premières places. Plus loin, vous pouvez sélectionner dans cette fenêtre comment MRC Ultimate résout positions à égalité après plusieurs manches.

10.9.5 Règles pour les qualifications

Général: Pour courir la course avec la qualification chauffe, vous devez activer "avec". Si non est activée, vous ne pouvez pas démarrer les manches de qualification et vous ne pouvez pas organiser des manches de qualification.



Fin manches après: Heure: Les manches sera terminé après un temps spécifique. Fois ou tours: Les manches seront terminés après le nombre de tours ou après le temps de course est terminée.

Laps: Les manches seront terminés après un certain nombre de tours.

Commencez par: RCM Ultimates vous propose donc plusieurs modes de démarrage. Se il vous plaît se référer au chapitre "commencer modes".

Classé sur la qualification: La notation du classement de qualification peut être déterminée par tours et le temps, le montant total de tours ou par le meilleur temps d'un pilote. Avec le mode d'arrangement de qualification, vous pouvez définir une normale ou un bloc-réensemencement. Le Bloc réensemencement peut être déterminée dans une fenêtre plus tard. Standard ou la la norme (en alternance) arrangement: Standard: Le pilote le plus rapide se trouvent dans le groupe le plus rapide, les prochains pilotes de la prochaine plus rapide et ainsi de suite. Standard (en alternance). Le pilote le plus rapide se trouve dans le groupe le plus rapide, le deuxième meilleur pilote dans le deuxième meilleur groupe, le troisième meilleur pilote dans le troisième meilleur groupe et ainsi de suite.

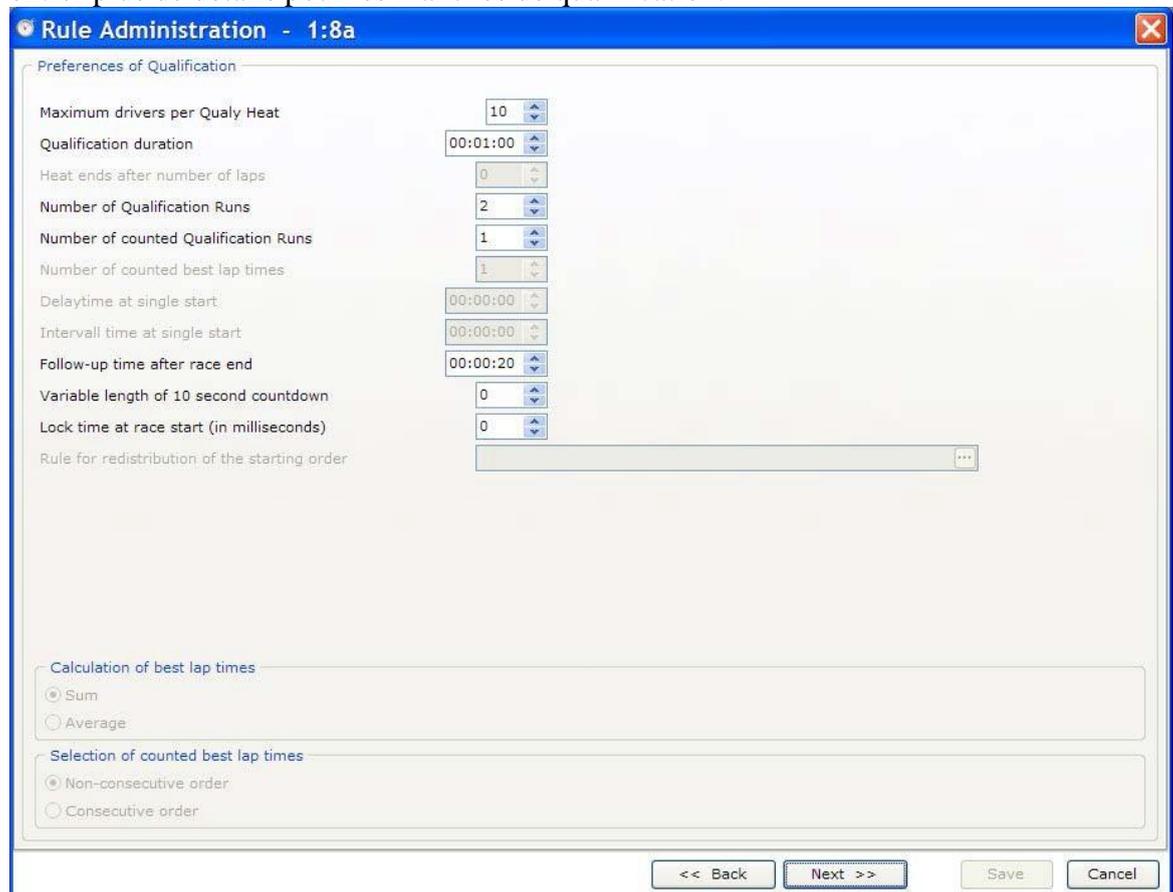
Qualification rankinglist sera ajouté aux points: Oui: Les éliminatoires seront comptés par des points. Cela signifie, que chaque ronde sera compté par tours et le temps, ce classement est la base pour un classement par point. Les classements de points dans les différents résultats des tours dans le résultat de la qualification finale. Non: Le classement de

qualification sera déterminée par tours et temps.

Départ pour la prochaine manche de qualification: Vous pouvez choisir si l'ordre de départ se fait selon le nombre de voitures, selon la liste de classement réel (classement général de la liste), selon le résultat de la dernière manche, selon un ordre de départ configuré (cet ordre peut être défini dans les données d'inventaire) ou selon les résultats des essais et la liste actuelle de classement. Selon le dernier classement de manche (inverse). L'ordre de départ est fonction du résultat de la dernière manche, mais le pilote le plus lent va commencer en premier, le plus rapide une dernière.

Pour le réensemencement des groupes (avec arrangement) plusieurs possibilités différentes sont disponibles. Critères généraux tels que "selon rankinglist finale" peut être activé ainsi que des règles spéciales comme "Sommet Race", course Reedy ". Le réensemencement doit être fait dans les arrangements. Les réglages nécessaires pour la course Reedy se fera dans une fenêtre plus tard.

Note Calcul de la redistribution de l'ordre de départ: Mode Normal: Les paramètres de la règle est utilisés pour la liste de classement. Réglages séparés classement de la liste: Vous pouvez utiliser une règle différente pour le calcul du classement éclairé pour l'ordre de départ. Selon les valeurs que vous avez inscrites, vous serez dirigé vers une ou deux fenêtres pour entrer plus de détails pour les manches de qualification.



The screenshot shows a software window titled "Rule Administration - 1:8a" with a close button in the top right corner. The main content area is titled "Preferences of Qualification" and contains several settings, each with a numeric input field or a time field:

- Maximum drivers per Qualy Heat: 10
- Qualification duration: 00:01:00
- Heat ends after number of laps: 0
- Number of Qualification Runs: 2
- Number of counted Qualification Runs: 1
- Number of counted best lap times: 1
- Delaytime at single start: 00:00:00
- Intervall time at single start: 00:00:00
- Follow-up time after race end: 00:00:20
- Variable length of 10 second countdown: 0
- Lock time at race start (in milliseconds): 0
- Rule for redistribution of the starting order: (empty field with a dropdown arrow)

Below these settings are two sections with radio button options:

- Calculation of best lap times:**
 - Sum
 - Average
- Selection of counted best lap times:**
 - Non-consecutive order
 - Consecutive order

At the bottom of the window are four buttons: "<< Back", "Next >>", "Save", and "Cancel".

Pilote maximum par la manche de qualification: C'est le nombre maximal de pilotes de chaque valeur utilisée à la disposition des manches de qualification.

Durée des qualifications: le temps de chaque manche de qualification.

La manche est terminée après le nombre de tours: Si les manches sont terminées après un certain nombre de tours, entrez la valeur ici.

Nombre de manche de qualification: Entrez le nombre de tours pour la qualification.

Nombre de compté descente de qualification: Entrez le numéro des meilleures manches étant compté pour la rankinglist de qualification. Réglage à 1 signifie que seule la meilleure manche est comptée, deux moyens, que les deux meilleures manches sont comptés.

Nombre de compter meilleurs temps au tour: Si vous avez sélectionné, que le rankinglist

est chronométré avec BestLap, vous pouvez entrer ici le nombre de meilleurs tours pour être compté.

DelayTime au départ unique: Si vous avez sélectionné "Single Démarrer avec délai", vous devez saisir le temps de retard ici.

Intervalltime au départ unique: Si vous avez sélectionné "Single Démarrer avec Interval", vous devez saisir l'intervalle de temps ici.

Suivi temps après la fin de course: Ce est le temps des systèmes de chronométrage attend après la fin de la course pour les pilotes de terminer leur dernier tour. Si elle est réglée sur 00:00:00 le chronométrage ne l'utilise pas.

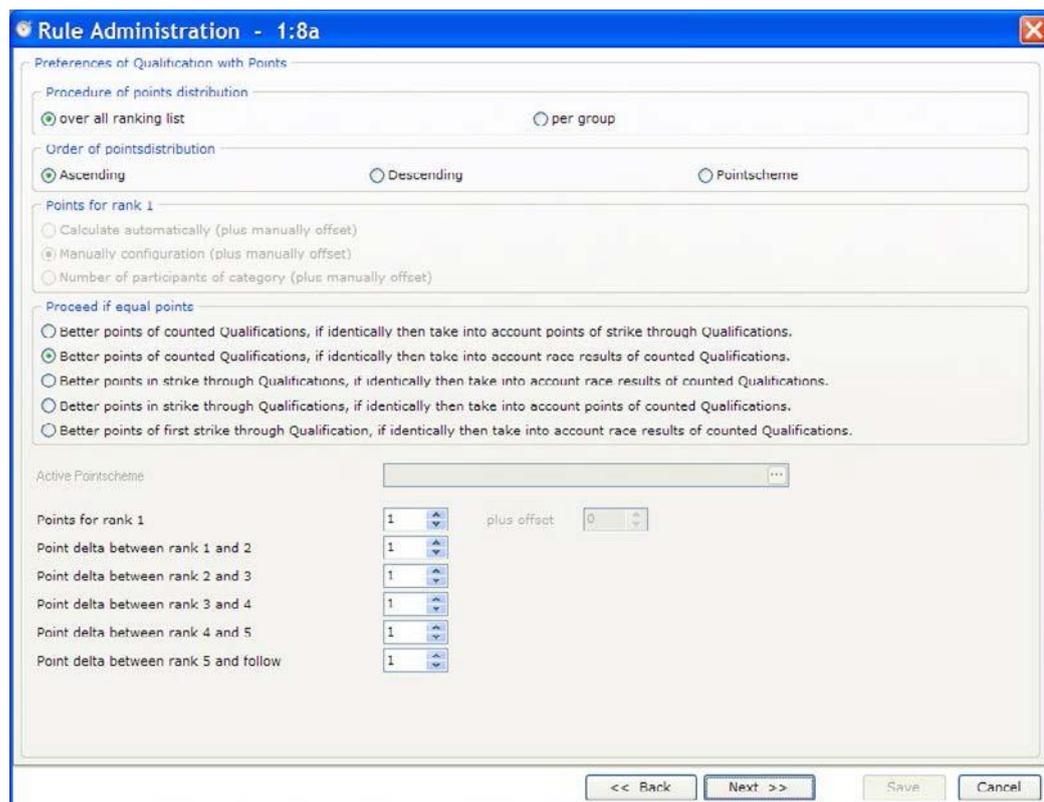
Longueur variable de 10 secondes à rebours: Vous pouvez choisir la période de temps pendant laquelle le début est exécuté au hasard après la fin du compte à rebours.

Verrouiller le temps au démarrage de la course: Pendant ce temps, aucun signal de décodeur, il est compté. Règle pour la redistribution de l'ordre de départ: Ici, vous pouvez déterminer la règle utilisée pour le calcul de la liste de classement pour l'ordre de départ.

Calcul des meilleurs temps au tour: Vous pouvez choisir si la somme de tous les meilleurs temps ou la moyenne est utilisée.

Sélection des meilleurs comptés chronos: Vous pouvez sélectionner si les meilleurs chronos ont à exécuter dans l'ordre consécutif ou non.

Si vous avez activé "Qualification rankinglist sera ajoutée avec des points", la fenêtre suivante permet à vous de spécifier le système de points. Sinon, l'assistant vous conduit directement à la finale.



The screenshot shows a software window titled "Rule Administration - 1:8a" with a close button in the top right corner. The main content area is titled "Preferences of Qualification with Points" and contains several sections:

- Procedure of points distribution:** Two radio buttons: "over all ranking list" (selected) and "per group".
- Order of pointsdistribution:** Three radio buttons: "Ascending" (selected), "Descending", and "Pointscheme".
- Points for rank 1:** Three radio buttons: "Calculate automatically (plus manually offset)", "Manually configuration (plus manually offset)" (selected), and "Number of participants of category (plus manually offset)".
- Proceed if equal points:** Five radio buttons with various conditions for tie-breaking.
- Active Pointscheme:** A dropdown menu with an ellipsis button.
- Points for rank 1:** A numeric input field with a value of "1" and a "plus offset" field with a value of "0".
- Point delta between rank 1 and 2:** A numeric input field with a value of "1".
- Point delta between rank 2 and 3:** A numeric input field with a value of "1".
- Point delta between rank 3 and 4:** A numeric input field with a value of "1".
- Point delta between rank 4 and 5:** A numeric input field with a value of "1".
- Point delta between rank 5 and follow:** A numeric input field with a value of "1".

At the bottom of the window, there are four buttons: "<< Back", "Next >>", "Save", and "Cancel".

Ordre des pointsdistribution: des moyens Croissant, que le premier pilote a le plus petit nombre de points, descendant est le contraire. Plus loin, vous pouvez choisir votre propre système de points. Ce doit être inscrit dans la partie inférieure de la fenêtre "pointscheme active" (bien sûr il doit être saisi dans les données de l'inventaire comme un système de points).

Si vous sélectionnez le système de points descendants vous pouvez spécifier comment les points pour le premier pilote seront générés. Ceci peut être fait automatiquement, manuel et en fonction du nombre de participants.

Dans la partie inférieure de la fenêtre, vous pouvez spécifier, comment les points sont générés. Avec la différence de points entre les premiers endroits que vous pouvez définir

un bonus pour les premières places. Plus loin, vous pouvez sélectionner dans cette fenêtre comment MRC Ultimate résout positions à égalité après plusieurs manches de qualification.

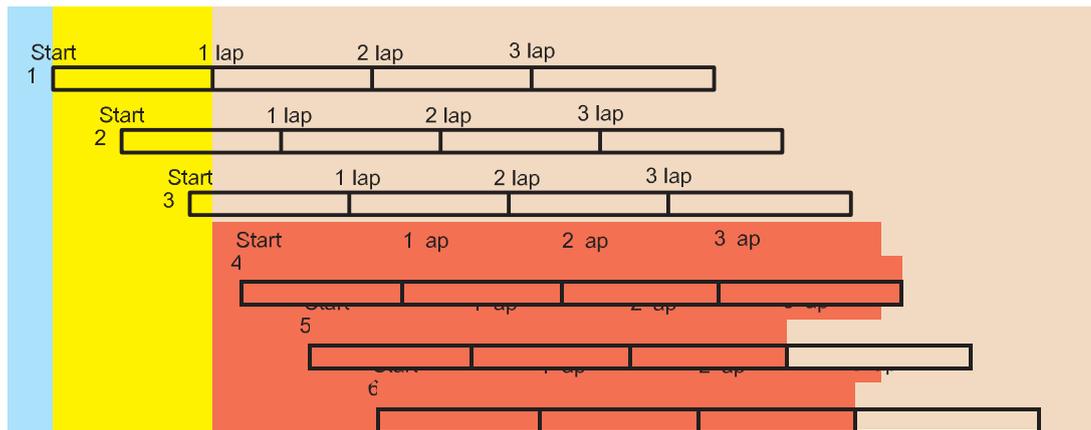
Si vous avez activé Blockmodus réensemencement avant, maintenant une fenêtre apparaît, dans laquelle vous pouvez définir le nombre de blocs et la taille des blocs.



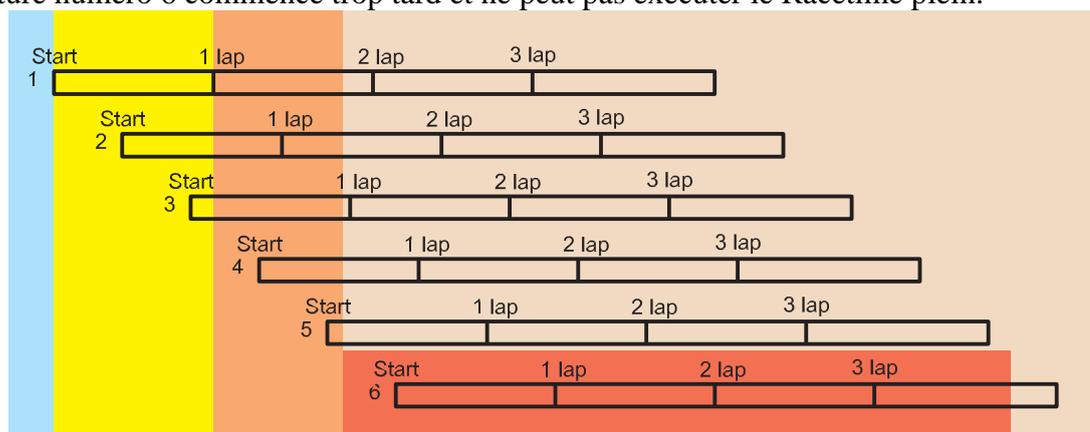
10.9.6 Modèle de Départ

Singlestart: L'horloge de tous les pilotes ne ayant pas passé la ligne de départ sera lancé lorsque les premiers pilotes a terminé son premier tour. Ces pilotes ne peuvent pas courir pour Racetime plein.

Le graphique suivant montre le temps de préparation en bleu clair. Le temps, les pilotes doivent commencer est jaune. L'horloge pour tous les pilotes ne ayant pas franchi la ligne de départ sera lancé lorsque le premier pilote a terminé son premier tour. Ceci est représenté en rouge dans le graphique. Le nombre de voitures 4, 5 et 6 ne peuvent plus courir Racetime plein

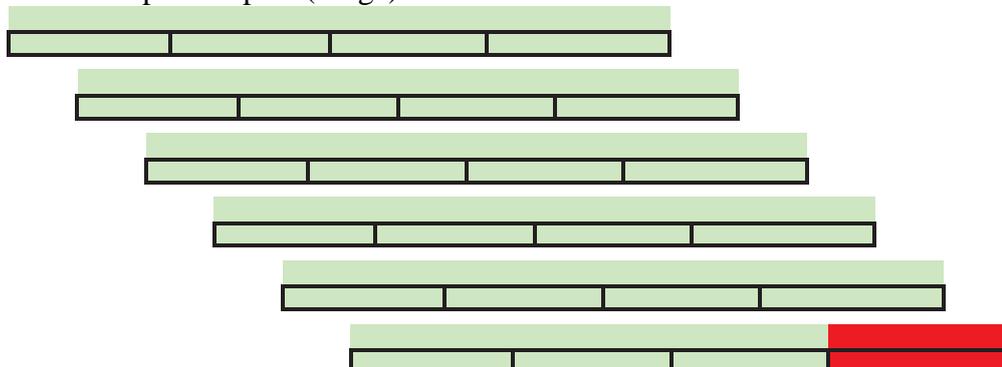


Singlestart avec un retard: fonctionne de manière similaire que le seul départ. Après le premier pilote a terminé son premier tour, il ya un temps de délai supplémentaire, les pilotes donnant plus de temps pour le départ. Dans entre cette DelayTime, le pilote peut commencer ainsi. Les horloges des pilotes ne ayant pas franchi la ligne de départ seront lancés après la DelayTime. Pilotes commençant immédiatement après la DelayTime con ne est plus la course Racetime plein. Le graphique suivant montre le temps de préparation en bleu clair. Le temps le premier pilote a besoin pour terminer son premier tour est jaune. Après que le temps de délai commence (orange). Seulement si le temps de délai est parti, les horloges pour toutes les voitures seront lancées de ne pas avoir passé la ligne de départ. Ceci est représenté en rouge dans le graphique. Seulement voiture numéro 6 commence trop tard et ne peut pas exécuter le Racetime plein.



Singlestart avec intervalle: Lorsque le premier pilote passe la ligne de départ après le temps de préparation, le temps d'intervalle est activé. Dans l'intervalle de temps entre cette tous les pilotes peuvent affronter leur course. Lorsque l'intervalle de temps est terminé, la course sera terminée. Un exemple: Le temps de course est à 5 minutes et l'intervalle de temps est de 7 minutes. Après le premier pilote a passé la ligne de départ, les autres pilotes ont deux minutes temps de commencer à leur race. Ils commencent à faire après ces deux minutes, ils ne peuvent pas exécuter la pleine Racetime de cinq minutes.

Le graphique suivant montre le temps de préparation en bleu clair. Le départ de la première voiture active l'intervalle de temps (vert clair), dans lequel les pilotes doivent gérer leur course. Si l'intervalle de temps est terminé, la course sera terminée. Dans la voiture graphique 5 et 6 ne peut pas exécuter le Racetime plein, parce qu'ils ne ont pas terminé leur Racetime lorsque l'intervalle de temps était plus (rouge).

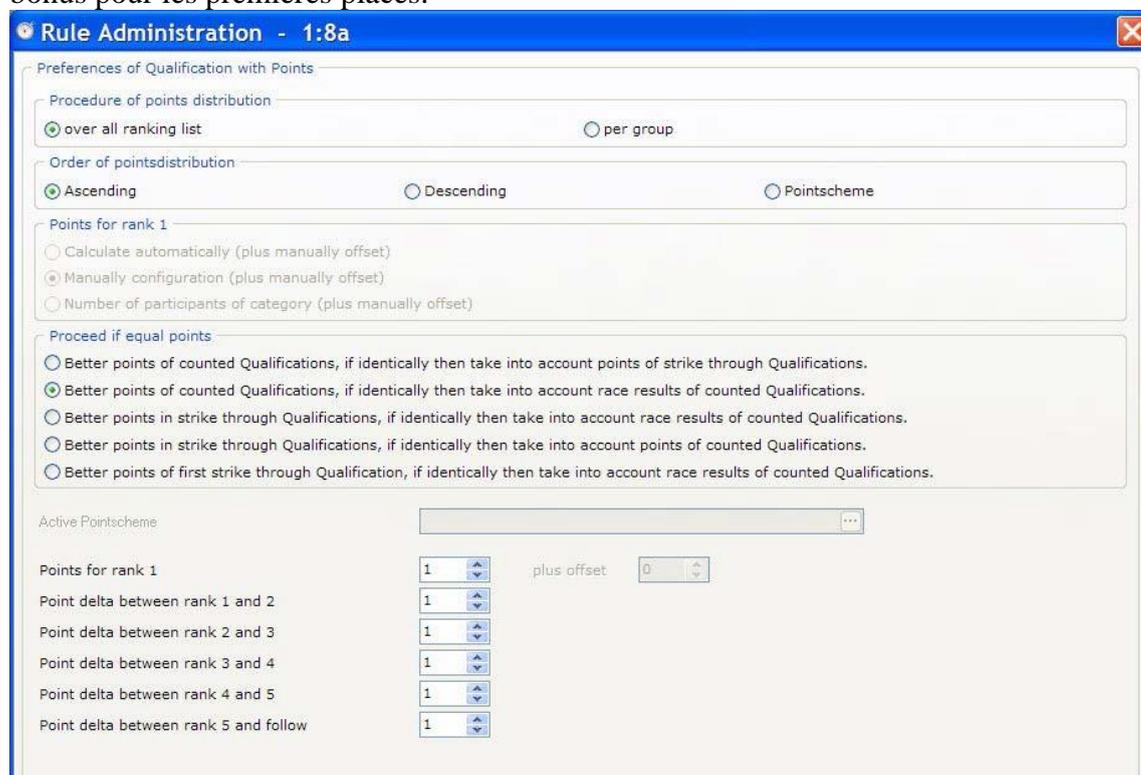


Départ groupé: Les horloges de tous les pilotes commencent à courir avec le signal de départ.

10.9.7 Points par manche

Ordre du pointsdistribution: des moyens Croissant, que le premier pilote reçoit le plus petit nombre de points et les autres pilotes obtenir plus de points, descendant est le contraire. Si vous sélectionnez le système de points descendante vous pouvez spécifier comment les points pour le premier pilote seront générés. Ceci peut être fait automatiquement, manuel et en fonction du nombre de participants.

Dans la partie inférieure de la fenêtre, vous pouvez spécifier, comment les points sont générés. Avec la différence de points entre les premiers endroits que vous pouvez définir un bonus pour les premières places.



Exemples:

Croissant: Pour produire le rankinglist suivant les paramètres doivent être: ordre croissant et en dessous des points sont à mettre à 0, 2, 1, 1, 1. Ce paramètre résultats dans le rankinglist

suivante:

1. Nom 1 15 0 5:01:15
2. Nom 2 15 2 5:02:25
3. Nom 3 15 3 5:03:35
4. Nom 4 15 4 5:04:45
5. Nom 5 15 5 5:05:55
6. Nom 6 14 6 05:01:65
7. Nom 7 14 7 05:03:75
8. Nom 8 14 8 05:05:85
9. Nom 9 14 05:07:95 9 et ainsi de suite

Décroissant: Pour produire la suivante rankinglist les paramètres doivent être: décroissant et en dessous des points sont à régler à 35, offset 0, 1, 1, 1, 1. Ce paramètre résultats dans le rankinglist suivante:

1. Nom 1 15 35 5:01:15
2. Nom 2 15 34 5:02:25
3. Nom 3 15 33 5:03:35
4. Nom 4 15 32 5:05:55
- . Nom 5 15 32 5:05:55
6. Nom 6 14 30 05:01:65
7. Nom 7 14 29 05:03:75
8. Nom 8 14 28 05:05:85
9. Nom 9 14 05:07:95 27 et ainsi de suite

Placez 4 et 5 montre que les points sont égaux pour un résultat égal.

Procédure en cas d'une position liée: Cette procédure ne est utilisée, si les points sont calculés pour plus d'un tour de chauffe.

De meilleurs points de qualification compté, si l'identique que de prendre compte des points de grève par le biais Qualifications: d'abord les valeurs ponctuelles des tours comptés sont comparés. Si les pilotes ont des valeurs identiques de points, les points des cycles non comptées seront comparés.

De meilleurs points de qualifications comptés, si l'identique que de prendre en compte les résultats de la course de qualifications ont été comptabilisés: d'abord les valeurs ponctuelles des tours comptés sont comparés. Si les pilotes ont des valeurs de points identiques, le nombre de tours / temps des tours comptés seront comparés.

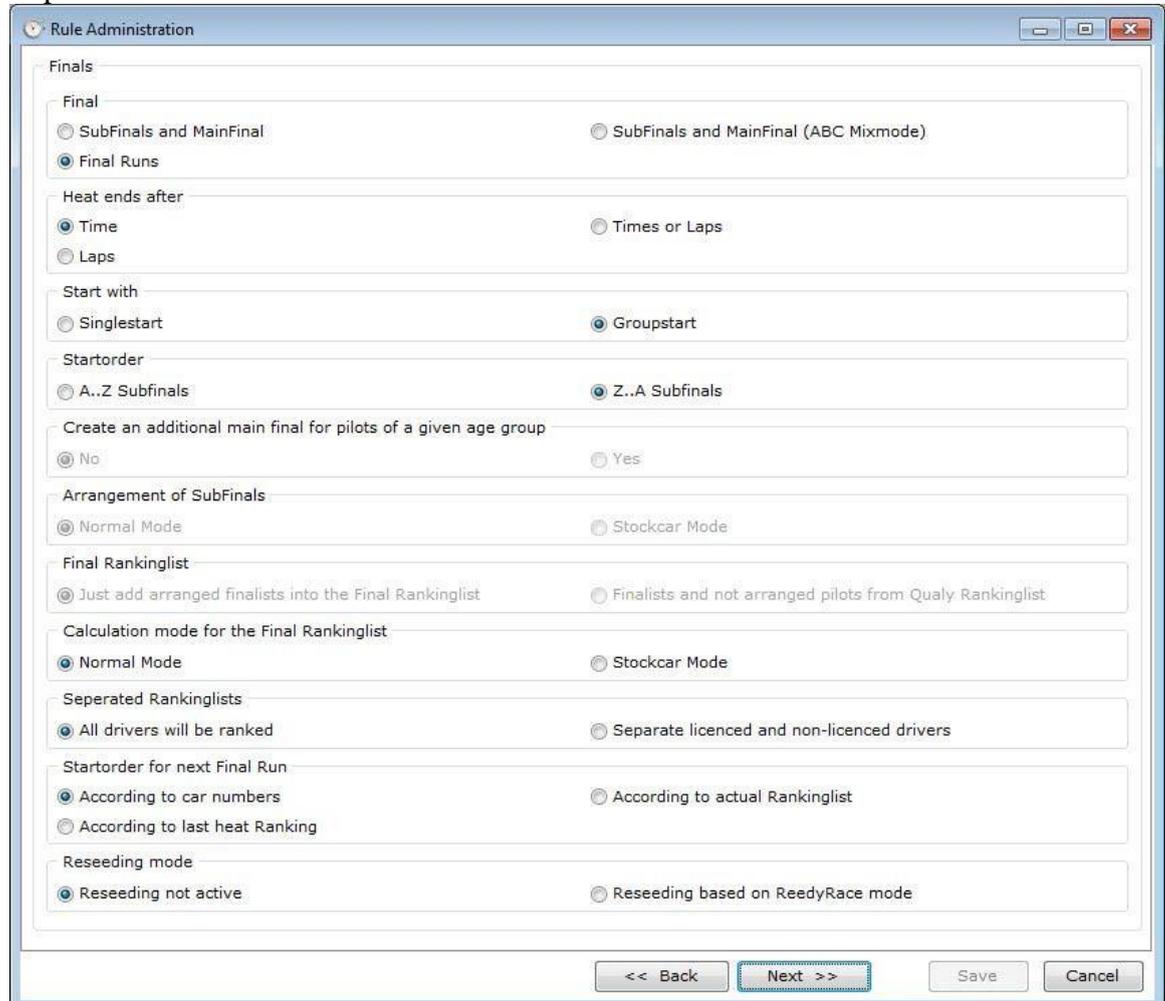
De meilleurs points de grève par le biais Qualifications, si identique à prendre en compte les résultats de la course de qualifications ont été comptabilisés: d'abord les valeurs ponctuelles des tours ne ont pas comptés sont comparés. Si les pilotes ont des valeurs de points identiques, le nombre de tours / temps des tours comptés seront comparés.

De meilleurs points de grève par le biais de qualifications, si identique à prendre en compte de points de qualifications ont été comptabilisés: d'abord les valeurs ponctuelles des tours ne ont pas comptés sont comparés. Si les pilotes ont des valeurs de points identiques, les valeurs ponctuelles des tours comptés sont comparés.

Points pour le rang 1: Ce paramètre est seulement pour l'ordre décroissant. Le nombre de pilotes sera compté et les points sera accordée en fonction de ce nombre. Par exemple: si vous avez 37 pilotes, 37 est la base pour la première place. Pour donner plus de points pour les pilotes de meilleure qualité, vous pouvez ajouter un décalage à la première ainsi que la distance aux prochaines pilotes placés peuvent être définis.

10.9.8 Règles pour les Finales

La sélection principale pour les finales est la question afin de fonctionner subfinales et mainfinal ou seulement finales (coeur du système de l'Amérique). Supplémentaires vous pouvez sélectionner andmainfinal subfinal (ABC MIXMODE). Dans ce mode, vous exécutez les subfinales avec les pilotes remontant mais après les subfinales vous aurez plus de finales pour les pilotes placés inférieure. Par exemple, les pilotes de lieu 11 au 20, à 31 finale d'exécution 30e trop.



Fin manches après: Heure: Les manches sera terminé après un temps spécifique. Fois ou tours: Les manches seront terminés après le nombre de tours ou après le temps de course est terminée.

Laps: Les manches seront terminés après un certain nombre de tours. Commencez par Singlestart: Les finales seront entamées avec singlestart. Commencez par GroupeDébutez: Les finales seront entamées avec GroupeDébutez.

Startorder: Ce sera de définir l'ordre de la finale. A ... z Subfinals commence par la A-Subfinal suivie par B, C et ainsi de suite. Z ... A Subfinals commence avec le Z-Subfinal (ayant choisi deux lignes avec B dans les groupes B-finale sera démarré en premier.

Créer une finale principale supplémentaire pour les pilotes d'un groupe d'âge spécifique: Ici, vous pouvez définir, si une finale principale supplémentaire pour les pilotes d'un groupe d'âge spécifique sera lancé (valable uniquement pour Subfinales et Mainfinal).

Disposition des Subfinals: L'arrangement peut être sélectionné pour le mode normal ou un Stockcar-mode spécial.

Rankinglist final: Vous pouvez choisir si seulement les pilotes disposées en finale ou tous les pilotes de la rankinglist de qualification seront classés.

Listes de classement distincts: vous pouvez choisir, si tous les pilotes seront dans une rankinglist ou si les listes de classement sont générés pour licence et non une licence

distincte. Un permis de conduire est situé dans les données d'inventaire / personnes, le champ autorisé doit être activé. Si ce ne est pas activée, le pilote est traité comme un pilote non licenciés, indépendante des entrées dans les autres domaines de la licence.

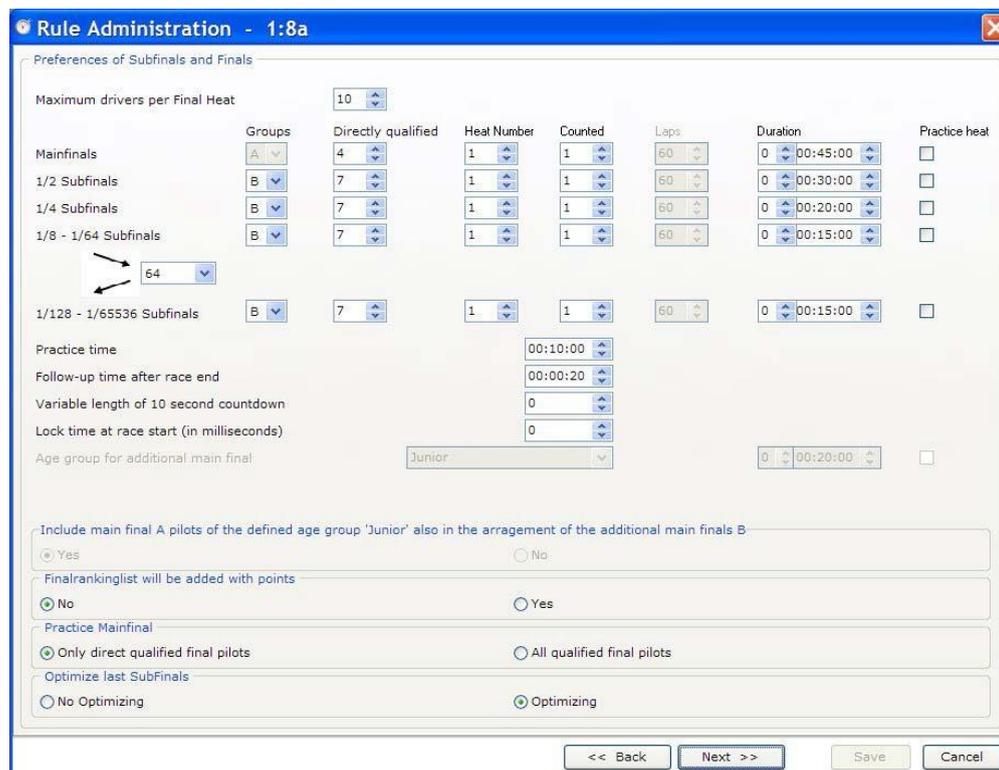
Le startorder pour la prochaine course finale est active que lorsque courses finales sont sélectionnées. Selon numéro de la voiture: L'ordre de départ sera toujours 1-10 indépendante des résultats de toute final.

Selon rankinglist réelle: La finale sera affiché dans la liste de course (de chronométrage) de l'ordre de la liste de classement et ce sera l'ordre de départ.

Selon le dernier classement de coeur: La prochaine finale sera affiché dans la liste de course en fonction du résultat de la dernière exécution de cette finale. Les voitures sont lancés dans cet ordre. Pour le réensemencement des groupes (avec arrangement) plusieurs possibilités différentes sont disponibles. Critères généraux tels que "selon rankinglist finale» peut être activé ainsi que des règles spéciales comme "Sommet Race", course Reedy ". Le réensemencement doit être fait dans les arrangements. Les réglages nécessaires pour la course Reedy se fera dans une fenêtre plus tard.

10.9.9 Modélisation des Remontées et Finals

This system is widely knows as Christmas tree and includes one mainfinal and the subfinals in arms (normally two, A and B, but you can select other values).



Subfinals	Groups	Directly qualified	Heat Number	Counted	Laps	Duration	Practice heat
Mainfinals	A	4	1	1	60	0 00:45:00	<input type="checkbox"/>
1/2 Subfinals	B	7	1	1	60	0 00:30:00	<input type="checkbox"/>
1/4 Subfinals	B	7	1	1	60	0 00:20:00	<input type="checkbox"/>
1/8 - 1/64 Subfinals	B	7	1	1	60	0 00:15:00	<input type="checkbox"/>
1/128 - 1/65536 Subfinals	B	7	1	1	60	0 00:15:00	<input type="checkbox"/>

Practice time: 00:10:00
 Follow-up time after race end: 00:00:20
 Variable length of 10 second countdown: 0
 Lock time at race start (in milliseconds): 0
 Age group for additional main final: Junior

Include main final A pilots of the defined age group 'Junior' also in the arrangement of the additional main finals B:
 Yes No

Finalrankinglist will be added with points:
 No Yes

Practice Mainfinal:
 Only direct qualified final pilots All qualified final pilots

Optimize last SubFinals:
 No Optimizing Optimizing

Pilote maximum par la manche final: Nombre de pilotes de chaque finale, normalement la finale sera exécuté avec 10 pilotes.

Groupes: Définit le nombre de lignes sont gérées (A, B, C, etc.,) Pour le système de Noël normale de l'arbre sélectionner A pour la mainfinal et B pour les subfinals.

Directement qualifié: Le nombre de pilotes prenant part à cette finale selon le classement après la qualification.

Numéro de manche: Le nombre de manches sont disputées pour une finale. Normalement, il est mis à 1. compté: Si vous exécutez plus de manche par une finale, vous pouvez sélectionner le nombre des manches sont comptés.

Laps: Le nombre de tours combien sera couru est réglé (en fonction des réglages en finale).
 Durée: Ici, vous devez spécifier le temps de course. La première case est le jour. A 24 h-course doit être configuré comme une à 00:00:00.

Trainingheat: Si elle est activée, les pilotes pour cette finale ont la possibilité d'exécuter une ronde de pratique. Le résultat de la cette pratique ne affecte pas le classement final.
Trainingstime: La durée de la ronde de pratique.

Suivi temps après la fin de course: C'est le temps des systèmes de chronométrage attend après la fin de la course pour les pilotes de terminer leur dernier tour. Si elle est réglée sur 00:00:00 le chronométrage ne l'utilise pas.

Longueur variable de 10 secondes à rebours: Vous pouvez choisir la période de temps pendant laquelle le début est exécuté au hasard après la fin du compte à rebours.

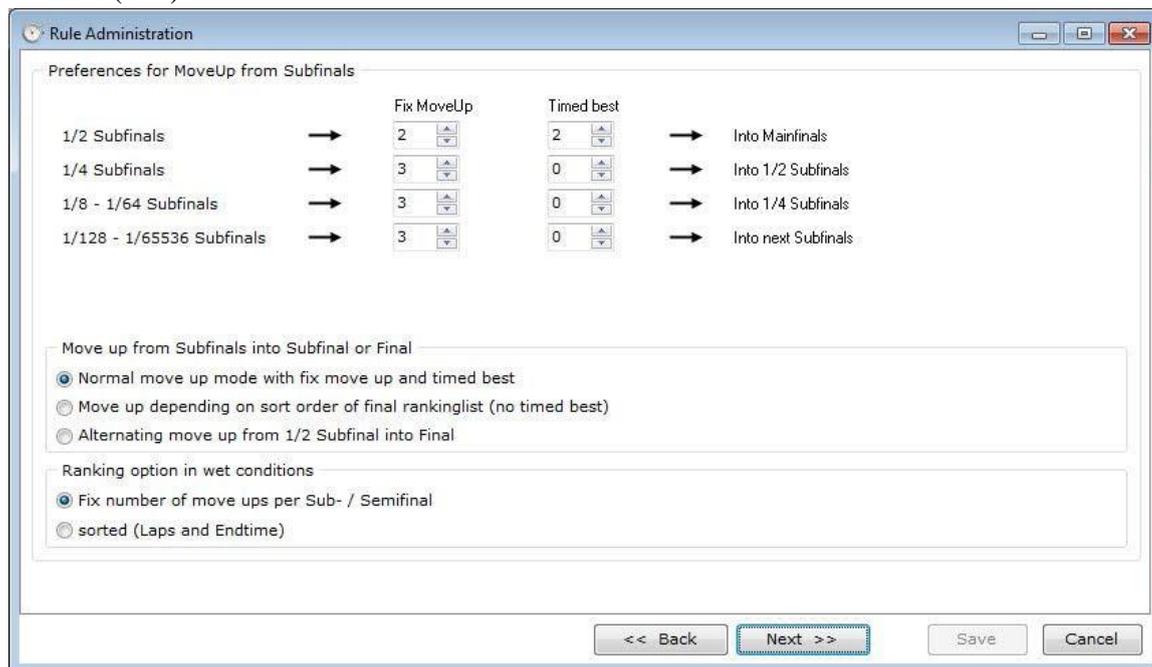
Verrouiller le temps au démarrage de la course: Pendant ce temps, aucun signal de décodeur, il est compté. Avec le groupe d'âge pour la finale principale supplémentaire vous définissez le groupe d'âge pour la finale supplémentaire. Vous pouvez également définir, si les A-finalistes de ce groupe d'âge seront également disposés dans la finale B ou non.

Finalrankinglist sera ajouté aux points: Oui: Les finales seront comptés par des points. Cela signifie, que chaque tour sera compté par tours et le temps, ce classement est la base pour un classement par point. Les classements de points dans les différents résultats des tours dans le résultat final. Non: Le classement final sera déterminé par tours et temps.

Avec la formation Mainfinal vous pouvez choisir si seulement les pilotes directement qualifiés ou tous les pilotes qualifiés peuvent courir cette pratique.

Optimiser dernières subfinales: Si vous sélectionnez Optimisation, les dernières subfinales seront combinées si le nombre de pilotes est inférieur ou égal à les pilotes maximum par finale manche. Cela permet d'économiser parfois un final. Sélection Pas de moyens d'optimisation, que les subfinales seront exécutés dans le nombre de lignes sélectionnées.

Dans la fenêtre suivante, vous pouvez spécifier les préférences pour le moveup de subfinales. **Fix déplacer vers le haut:** Le nombre de pilotes remontant selon le résultat de la subfinal (lieu).



The screenshot shows a software window titled "Rule Administration" with a sub-header "Preferences for MoveUp from Subfinals". The window contains several settings:

- Fix MoveUp:** A column of four spinners with values 2, 3, 3, and 3.
- Timed best:** A column of four spinners with values 2, 0, 0, and 0.
- Destination:** A column of four arrows pointing to "Into Mainfinals", "Into 1/2 Subfinals", "Into 1/4 Subfinals", and "Into next Subfinals".
- Move up from Subfinals into Subfinal or Final:** Three radio buttons:
 - Normal move up mode with fix move up and timed best
 - Move up depending on sort order of final rankinglist (no timed best)
 - Alternating move up from 1/2 Subfinal into Final
- Ranking option in wet conditions:** Two radio buttons:
 - Fix number of move ups per Sub- / Semifinal
 - sorted (Laps and Endtime)

At the bottom of the window are four buttons: "<< Back", "Next >>" (highlighted with a dashed border), "Save", and "Cancel".

Chronométré mieux: Nombre de pilotes se déplaçant jusqu'à la prochaine finale supérieure par un résultat mitigé de toutes les lignes (A, B, C ...) avec les meilleurs tours et temps.

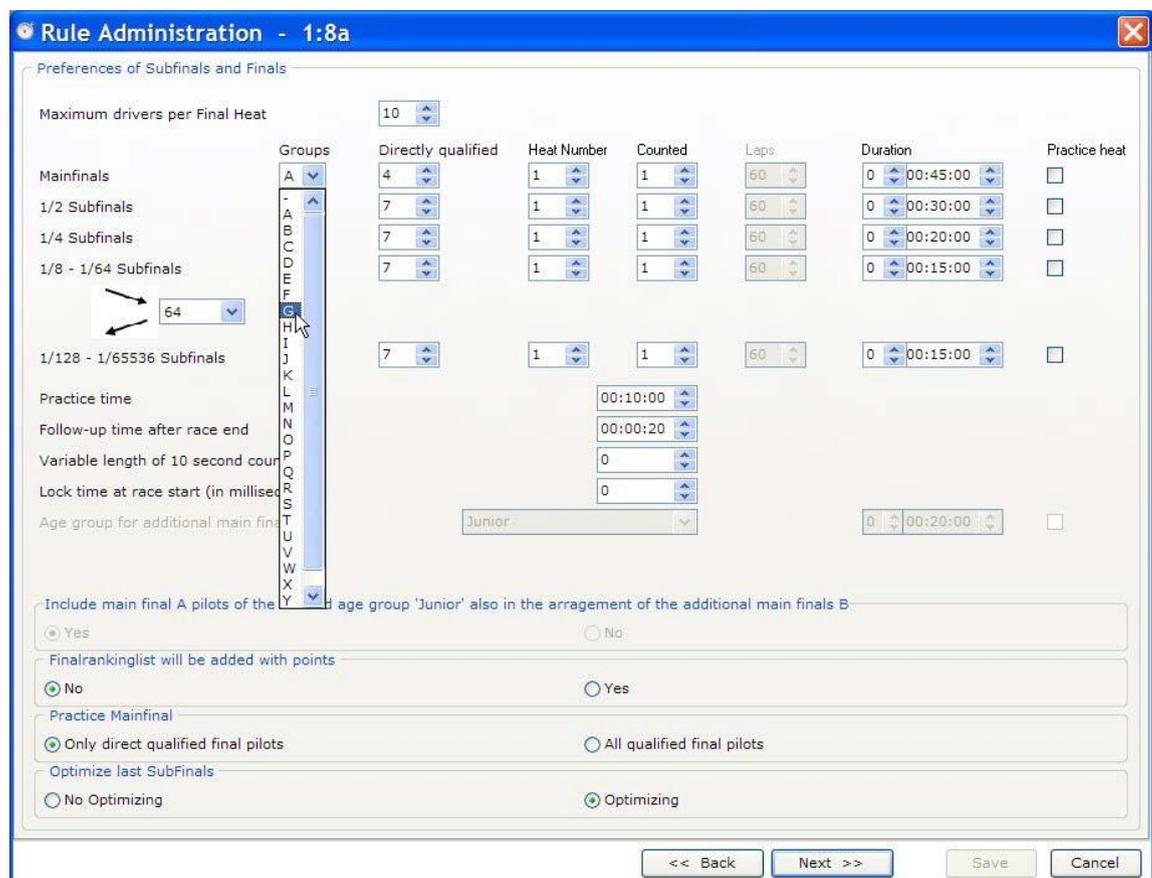
Le mouvement d'subfinales: Fix déplacer en place des moyens, que les pilotes montent dans les groupes (A, B ou C ...), par exemple les meilleurs pilotes du B subfinal se déplacent jusqu'à la prochaine supérieur B-subfinal. Déplacer vers le haut à partir de moyens rankinglist, qu'un rankinglist est faite pour les pilotes déplaçant vers le haut et la première se déplacera jusqu'à la prochaine élevé A-subfinal, la seconde à la B-subfinal et ainsi de suite.

Le mouvement contre subfinales: Fix déplacer en place des moyens, que les pilotes montent dans les groupes (A, B ou C ...), par exemple les meilleurs pilotes du B subfinal se déplacent jusqu'à la prochaine supérieur B-subfinal. Déplacer vers le haut à partir de moyens rankinglist, qu'un rankinglist est faite pour les pilotes déplaçant vers le haut et la première se déplaceront jusqu'à la prochaine supérieur

A-subfinal, la seconde à la B-subfinal et ainsi de suite. Alternant montent de 1/2 finale aux moyens finales, que les pilotes seront déplacés jusqu'à ex-aequo en ce qui concerne le classement. Classement des options en condition de pluie: Ici vous pouvez définir la façon dont le mouvement et le classement se effectue dans des conditions de pluie.

10.9.10 Modélisation des Remontées & Finals Type(ABC Mixmode)

Cette fenêtre est la même que Subfinal et Mainfinal. Il diffère seulement dans le traitement de sélection de groupes à l'mainfinal. Si vous sélectionnez plusieurs séries d'une mainfinal vous exécutez finale supplémentaires pour les pilotes placés inférieure (après les subfinales ont été exécutés). Si vous entrez "C" par exemple, il y aura trois mainfinales courent. Cela signifie, qu'il y avait mainfinales supplémentaires générés pour les pilotes placés 11 au 20 et 21e à 30e après les subfinales.



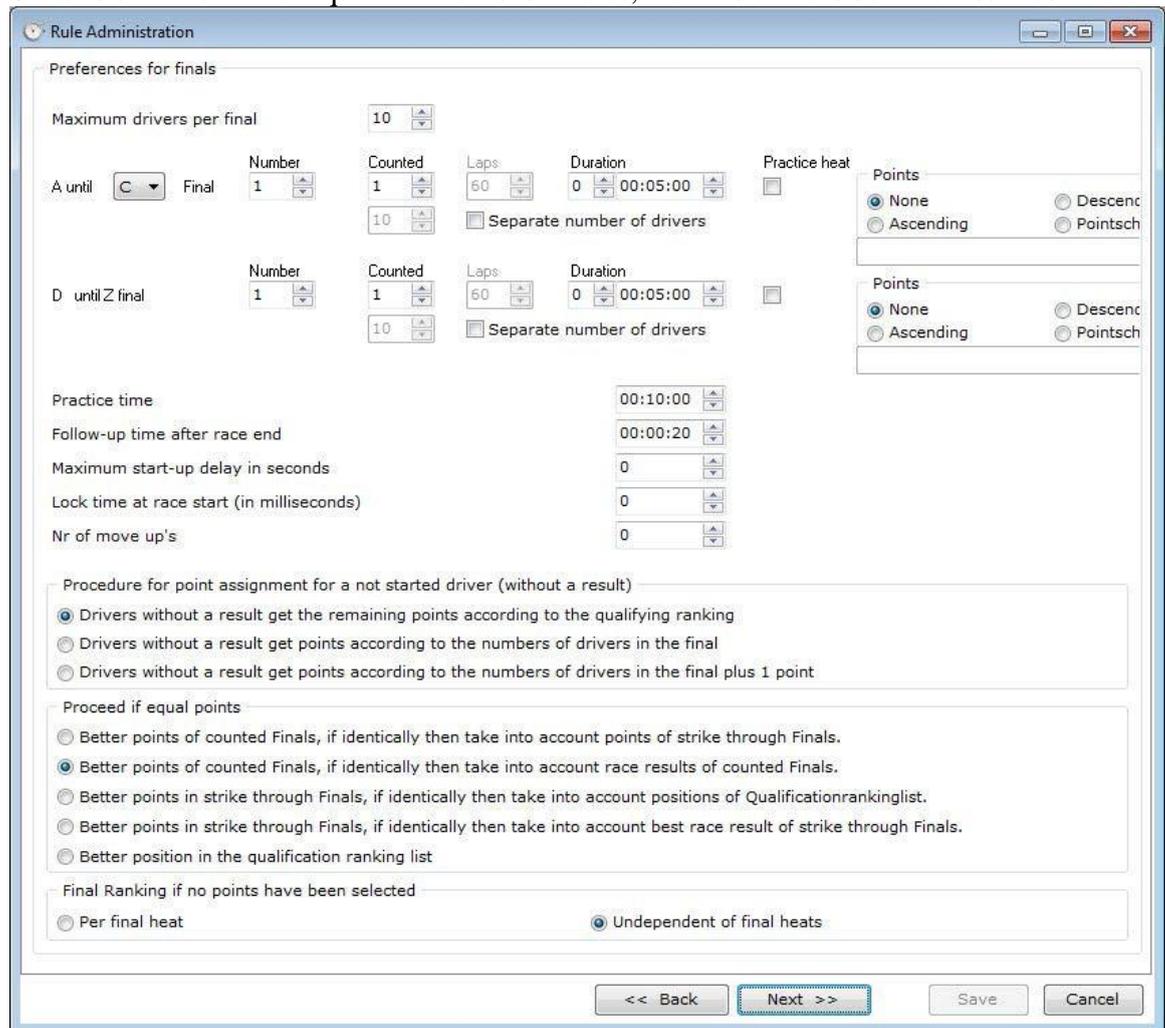
	Groups	Directly qualified	Heat Number	Counted	Laps	Duration	Practice heat
Mainfinals	A	4	1	1	60	00:45:00	<input type="checkbox"/>
1/2 Subfinals	A	7	1	1	60	00:30:00	<input type="checkbox"/>
1/4 Subfinals	A	7	1	1	60	00:20:00	<input type="checkbox"/>
1/8 - 1/64 Subfinals	A	7	1	1	60	00:15:00	<input type="checkbox"/>
1/128 - 1/65536 Subfinals	A	7	1	1	60	00:15:00	<input type="checkbox"/>
Practice time						00:10:00	
Follow-up time after race end						00:00:20	
Variable length of 10 second course						0	
Lock time at race start (in milliseconds)						0	
Age group for additional main final						Junior	<input type="checkbox"/>

Yes No
 Finalrankinglist will be added with points
 No Yes
 Practice Mainfinal
 Only direct qualified final pilots All qualified final pilots
 Optimize last SubFinals
 No Optimizing Optimizing

<< Back Next >> Save Cancel

10.9.11 Finals

Si vous sélectionnez uniquement courses finales, d'autres entrées sont nécessaires.



The screenshot shows the 'Rule Administration' window with the following settings:

- Maximum drivers per final:** 10
- A until:** C, **Final:** 1, **Number:** 1, **Counted:** 1, **Laps:** 60, **Duration:** 00:05:00, **Practice heat:**
- Separate number of drivers:**
- D until Z final:** 1, **Number:** 1, **Counted:** 1, **Laps:** 60, **Duration:** 00:05:00, **Practice heat:**
- Separate number of drivers:**
- Practice time:** 00:10:00
- Follow-up time after race end:** 00:00:20
- Maximum start-up delay in seconds:** 0
- Lock time at race start (in milliseconds):** 0
- Nr of move up's:** 0
- Procedure for point assignment for a not started driver (without a result):**
 - Drivers without a result get the remaining points according to the qualifying ranking
 - Drivers without a result get points according to the numbers of drivers in the final
 - Drivers without a result get points according to the numbers of drivers in the final plus 1 point
- Proceed if equal points:**
 - Better points of counted Finals, if identically then take into account points of strike through Finals.
 - Better points of counted Finals, if identically then take into account race results of counted Finals.
 - Better points in strike through Finals, if identically then take into account positions of Qualification ranking list.
 - Better points in strike through Finals, if identically then take into account best race result of strike through Finals.
 - Better position in the qualification ranking list
- Final Ranking if no points have been selected:**
 - Per final heat
 - Independent of final heats

Pilote maximum par la manche final: Vous pouvez définir le nombre de pilotes de la finale. Normalement les finales seront exécutés avec 10 pilotes. Le programme génère automatiquement le nombre de finales nécessaires selon ce numéro. Les finales sont nommés dans l'ordre alphabétique (A à Z).

Dans cette fenêtre, vous pouvez diviser la finale en deux groupes et de définir le nombre de manches finales, combien de tours sont comptés et la durée de la finale distincts. Par exemple, si vous spécifiez sur la ligne supérieure "A jusqu'à une phase finale", un certain nombre de 3, comptés deux, vous courez le A-finale 3 fois et vous pouvez définir pour la B- à Z-finales des valeurs différentes (Nombre = 1).

Nombre: Définit le nombre de tours de finale seront exécutés

Comptabilisés: Si les finales sont exécutées plus d'une fois, vous pouvez sélectionner, combien de résultats sera compté pour le classement final.

Durée: Le temps de course pour chaque finale.

Laps: Le nombre de tours combien sera couru est réglé (en fonction des réglages en finale).

Practiceheat: Si une pratique est exécuté pour la finale, vous devez activer cette option et d'entrer dans le Racetime pour la pratique ci-dessous.

Le nombre de pilotes peut être réglé pour chaque groupe de finale. Si vous activez "numéros distincts de pilotes", vous pouvez saisir le numéro de ce groupe de finale dans le champ de saisie gauche.

Les finales peuvent être marqués avec un système de points. Si vous sélectionnez "Aucun" tours et temps sera compté. Un moyen de sélection ascendant, que la première place obtient un point,

le

seconde deux points et ainsi de suite. Décroissant est le contraire, la première place obtient 10 points (si vous avez 10 pilotes dans la finale), les secondes 9 points et ainsi de suite. Si vous utilisez le système de points, vous devez choisir le système de points utilisé dans la ligne ci-dessous.

Suivi temps après la fin de course: Ce est le temps des systèmes de chronométrage attend après la fin de la course pour les pilotes de terminer leur dernier tour. Si elle est réglée sur 00:00:00 le chronométrage ne l'utilise pas.

Longueur variable de 10 secondes à rebours: Vous pouvez choisir la période de temps pendant laquelle le début est exécuté au hasard après la fin du compte à rebours.

Verrouiller le temps au démarrage de la course: Pendant ce temps, aucun signal de décodeur, il est compté. Nombre de tendance ups: Ici vous pouvez définir le nombre de pilotes passant de finale inférieure à la prochaine finale plus élevée.

Procédure pour le point attribution d'un pilote n'a pas commencé (pilote sans résultat). Ici vous pouvez définir les points d'un pilote sans suite dans une finale .will obtenir.

Le mode de calcul de la dernière liste de classement: Ici vous pouvez choisir si le mode normal ou un mode spécial selon les règles internationales pour stockcars est utilisé. Procéder si égalité

de points: Ce est la procédure en cas d'une position liée. Cette procédure ne est utilisée, si les points sont calculés pour plus d'un tour de chauffe.

De meilleurs points de finale comptés, si l'identique que de prendre compte des points de grève par le biais Finales: d'abord les valeurs ponctuelles des tours comptés sont comparés. Si les pilotes ont des valeurs identiques de points, les points des cycles non comptées seront comparés.

De meilleurs points de finale comptés, si l'identique que de prendre en compte les résultats de la course de finale ont été comptabilisés: d'abord les valeurs ponctuelles des tours comptés sont comparés. Si les pilotes ont des valeurs de points identiques, le nombre de tours / temps des tours comptés seront comparés.

De meilleurs points de grève par le biais de finale, si l'identique que de prendre en compte les positions de qualification rankinglist: d'abord les valeurs ponctuelles des tours ne ont pas comptés sont comparés. Si les pilotes ont des valeurs de points identiques, l'égalité sera décidée par le classement de la qualification.

Sélection pas de système de points, vous pouvez spécifier si le classement final est déterminé par la manche finale ou indépendante de la finale. Dans le dernier cas, un pilote de la finale B avec de meilleurs tours et le temps que le pilote de la A-finale sera placé devant le pilote de la A-finale dans le résultat final.

10.9.12 Préférences des Calcul des Points pour le Championnat



Attendee points sein de qualification; Sans: aucun point ne sera accordé. Avec par ronde de qualification: indépendant du résultat, les points seront donnés pour theattendance dans chaque manche. Avec par qualification Rang: Un pilote obtient des points se il est présent dans la liste de classement de qualification.

Points pour qualification Classement: La qualification liste de classement est complété par des points selon le système de points défini.

Points de Présence dans Subfinales et Finales: Sans: aucun point ne sera accordé. Avec par course finale: indépendant du résultat, les points seront donnés pour la présence dans chaque finale. Avec par final: Un pilote obtient des points se il est présent dans la liste de classement final.

Points pour le classement final: Sans: aucun point ne sera accordé. Avec: la liste finale de classement est complété par des points selon le système de points défini.

Points pour le classement final, mais dépend du nombre de pilotes: Oui: Selon le nombre de pilotes dans la liste finale de classement vous permet de sélectionner différents pointschemes. La photo montre un grand nombre de paramètres. Normalement points seront seulement donnés pour le classement final. En cliquant sur Suivant Ouvre une fenêtre pour définir les points pour la qualification. Présence points d'entrée de données: Vous pouvez spécifier les points marquant juste la présence d'un pilote (comme spécifié dans la fenêtre précédente. Sélection de qualification des pointtable: Vous devez sélectionner le système de points pour la liste de classement de qualification. La fenêtre suivante vous permet de définir les points pour les finales. Sélection du point de participant: Nombre de points valables pour tous les pilotes participant à une finale. Ensuite, vous devez sélectionner le système de points pour le classement final. Se il n'y a pas de système de points dans les données d'inventaire, vous devez entrer un avant. Si vous avez sélectionné, que le système de points dépend du nombre de pilotes, vous pouvez entrer deux autres systèmes de points avec les limites qui déterminent l'utilisation de la pointscheme spécifiée.

10.9.13 Finaliser la Configuration des Règles

Vous devez enregistrer votre travail sur la dernière fenêtre de la configuration des règles. Si vous cliquez sur annuler tout votre travail est perdu. Après avoir enregistré vos sélections, l'Assistant vous ramène à l'administration de la règle.



Certains changements dans les règles l'exigent, qu'un événement doit être nouvellement chargé. Si ce est le cas, vous obtenez un message d'appelant après avoir enregistré les modifications. Se il vous plaît fermer l'événement dans le menu fichier et rouvrez-le dans ce cas.

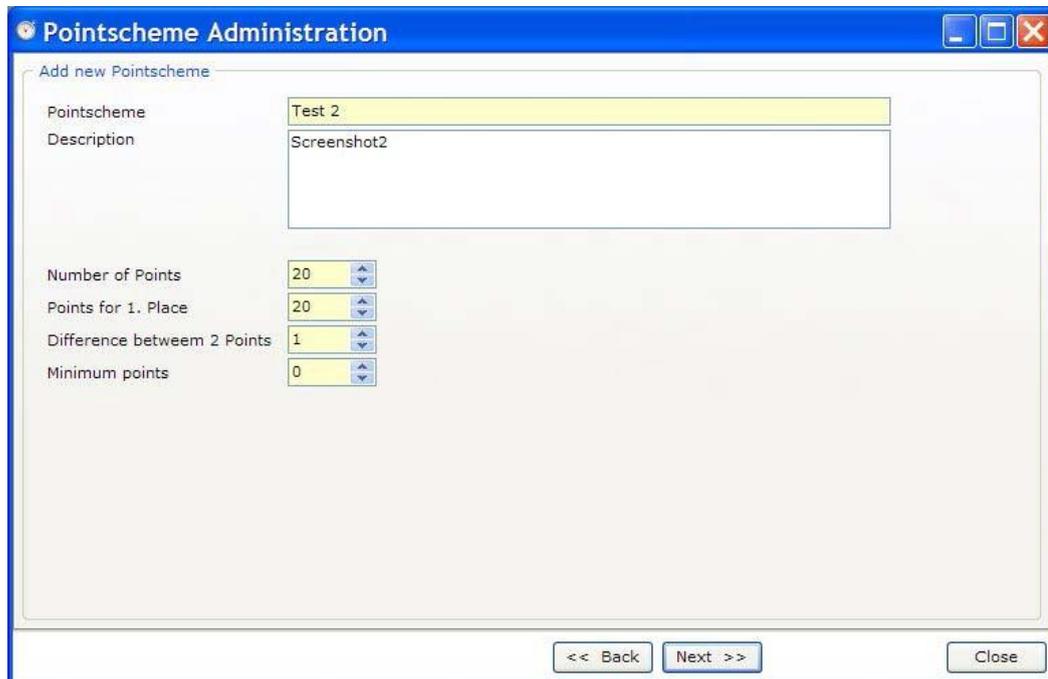
10.10 Points

Plusieurs pointschemes utilisés par l'éditeur de championnat peuvent être créés. Avec cette sélection de menu, vous pouvez créer, modifier, copier et supprimer un pointscheme.



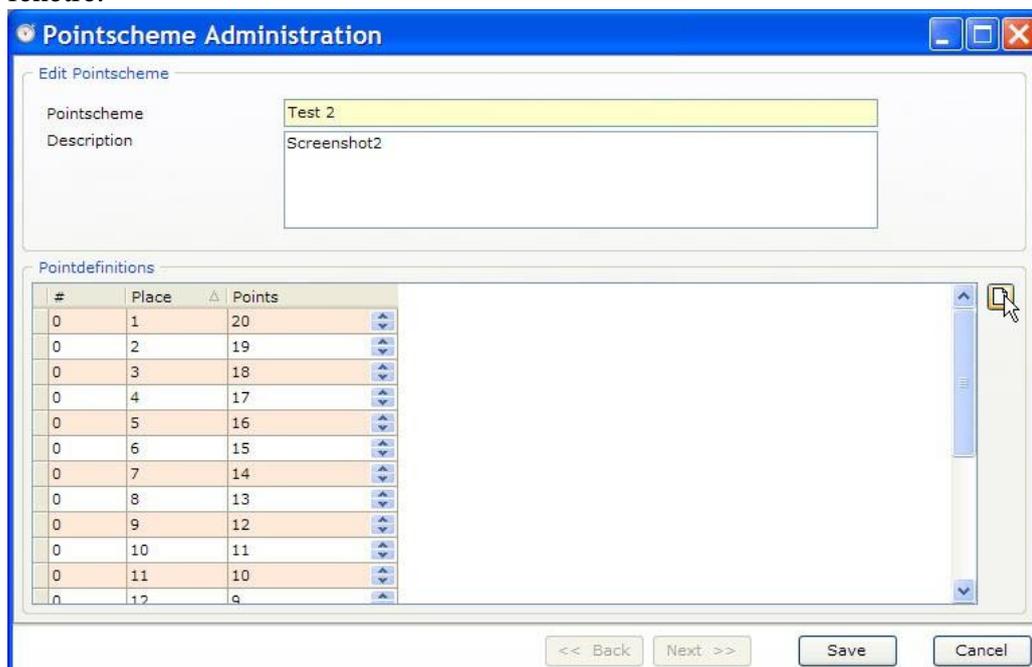
10.10.1 Crée un schéma d'attribution des Points

Sélection Ajouter New Pointscheme vous devez entrer quelques données de base dans la fenêtre suivante. Après que le système de points sera créé automatiquement mais peut facilement être modifié.



Tout d'abord vous devez lui donner un nom. La description est facultative. Maintenant, vous devez entrer le nombre de points (nombre de définitions de points), les points pour la première place, la différence entre deux définitions de points et les points minimes. En cliquant sur le prochain ouvre de nouvelles fenêtres pour éditer les définitions de points. Pour les championnats normalement un système de points descendants est utilisé. Si vous voulez ajouter maintenant une définition de point unique, il suffit de cliquer sur le bouton d'édition sur le côté droit de la ligne inférieure. Si vous voulez changer une définition du point, cliquez sur la table à la définition de points et vous pouvez le modifier.

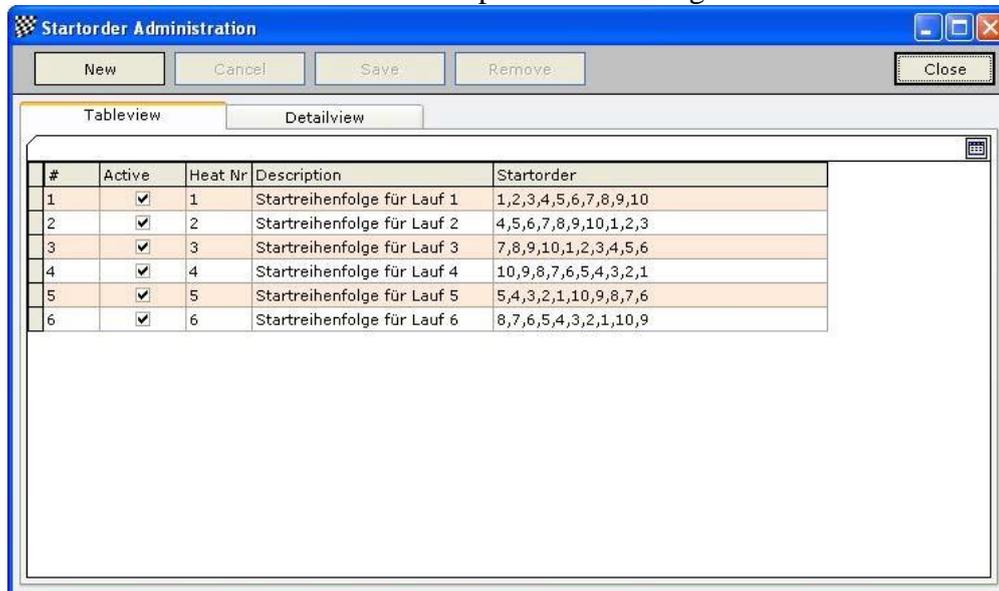
S'il vous plaît noter que vous devez enregistrer votre travail avant de fermer cette fenêtre.



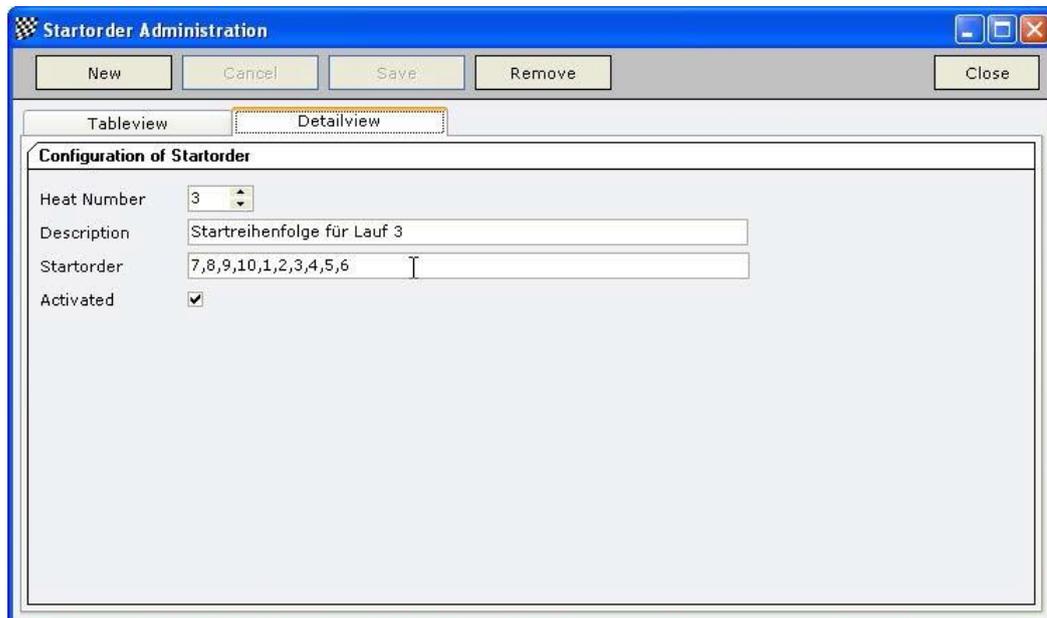
#	Place	Points
0	1	20
0	2	19
0	3	18
0	4	17
0	5	16
0	6	15
0	7	14
0	8	13
0	9	12
0	10	11
0	11	10
0	12	9

10.11 Ordre de Départ

Ici vous pouvez définir une startorder arbitraire pour la pratique et de qualification manches. Cette commande peut être sélectionnée dans la définition de règle. Par défaut, vous trouverez une startorder utilisé par les EFRA-règles.



Grâce à cette fonction, vous verrez une table avec les enregistrements de données pour six rounds. En marquant un seul de ces documents, vous pouvez le modifier dans l'onglet detailview.



Nombre de manches: Le nombre de la manche cette startorder est utilisé. Description: Nom de l'enregistrement de données.

Startorder: Séquence des numéros d'immatriculation. Se il vous plaît noter que les chiffres doivent être séparées par des virgules.

Activé: Cette fiche de données est actif ce qui signifie qu'il sera utilisé par RCM Ultimate. Si vous apportez des modifications votre travail doit être enregistré avant de fermer l'onglet dateilview.

Utilisation de la Nouvelle-bouton, vous pouvez ajouter de nouveaux enregistrements pour un autre rounds. En cliquant sur le bouton Supprimer supprime l'enregistrement.

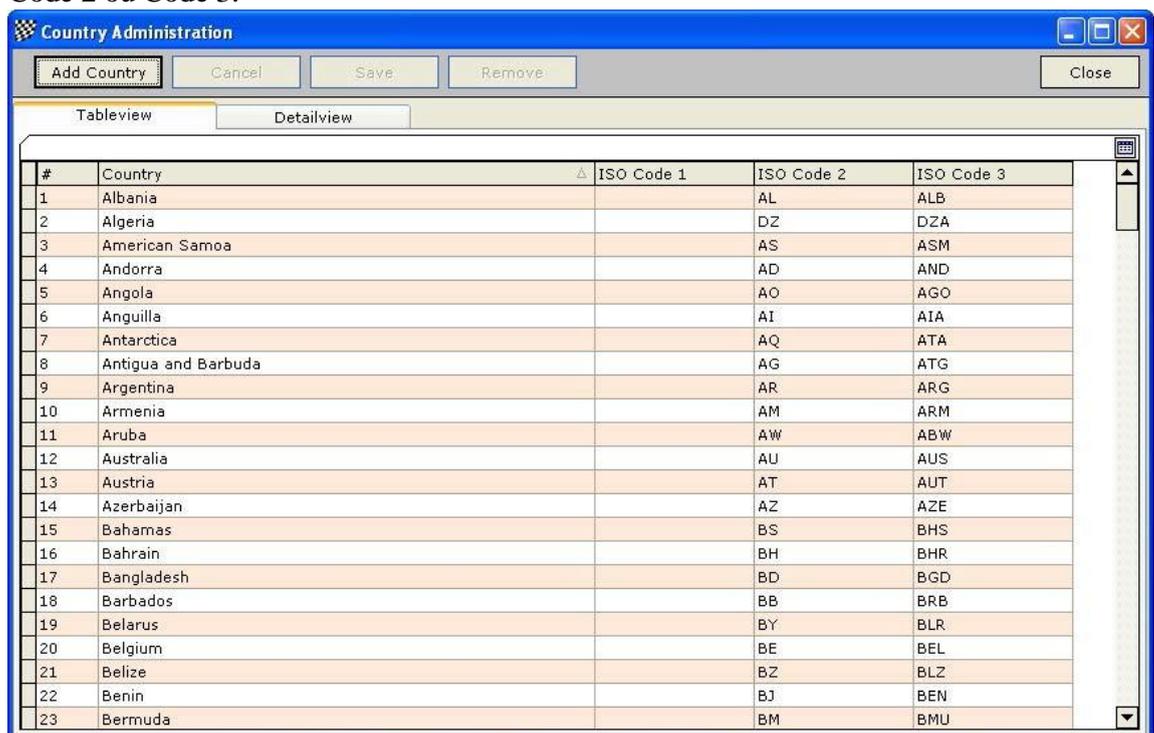
10.12 Constantes

Il existe certaines règles et normes internationales ISO qui sont utilisés dans le monde entier. RCM Ultimate utilise les normes ISO pour les codes de pays pour trier les rapports. Plus loin MRC Ultimate utilise les fréquences internationales de standard, mais ceux-ci doivent respecter les réglementations spécifiques du pays. Se il vous plaît vérifier les fréquences autorisées dans votre pays et bloquer les fréquences illégales.



10.12.1 Pays

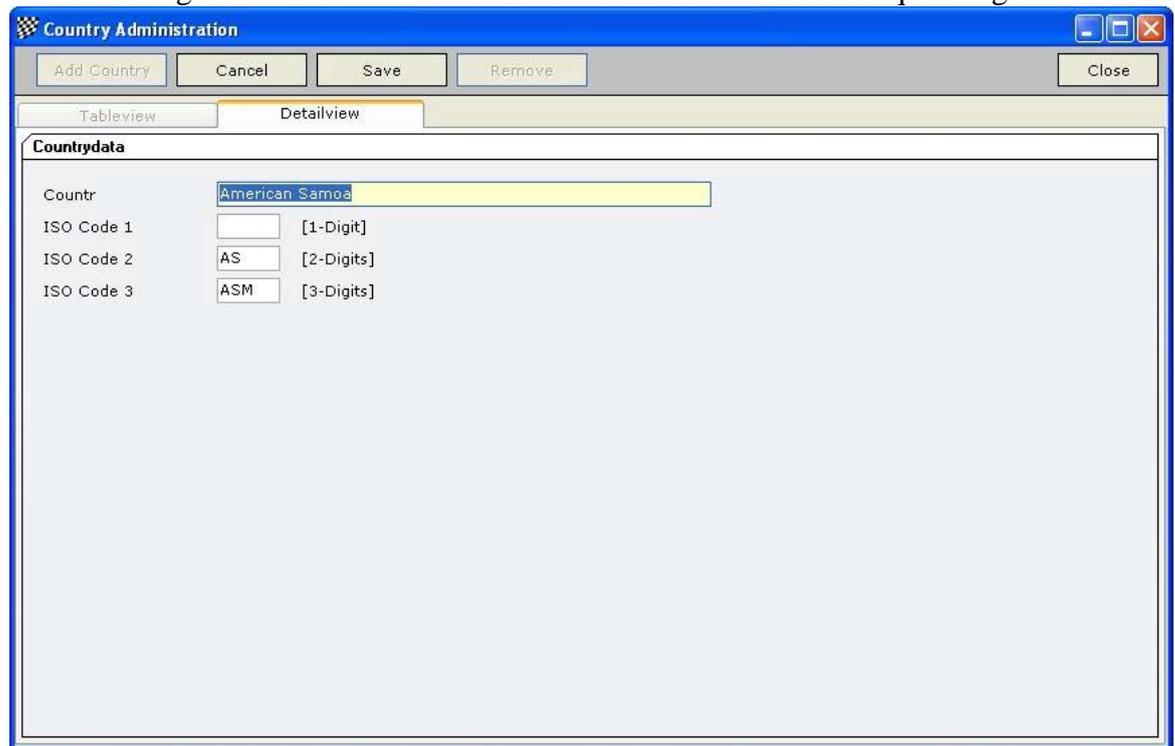
Le tableau montre tous les codes ISO des pays. Les entrées dans l'administration personnels doivent correspondre à ce tableau et peuvent utiliser l'un des codes dans les colonnes Code 1 Code 2 ou Code 3.



The 'Country Administration' window displays a table with the following columns: #, Country, ISO Code 1, ISO Code 2, and ISO Code 3. The table lists 23 countries with their corresponding ISO codes.

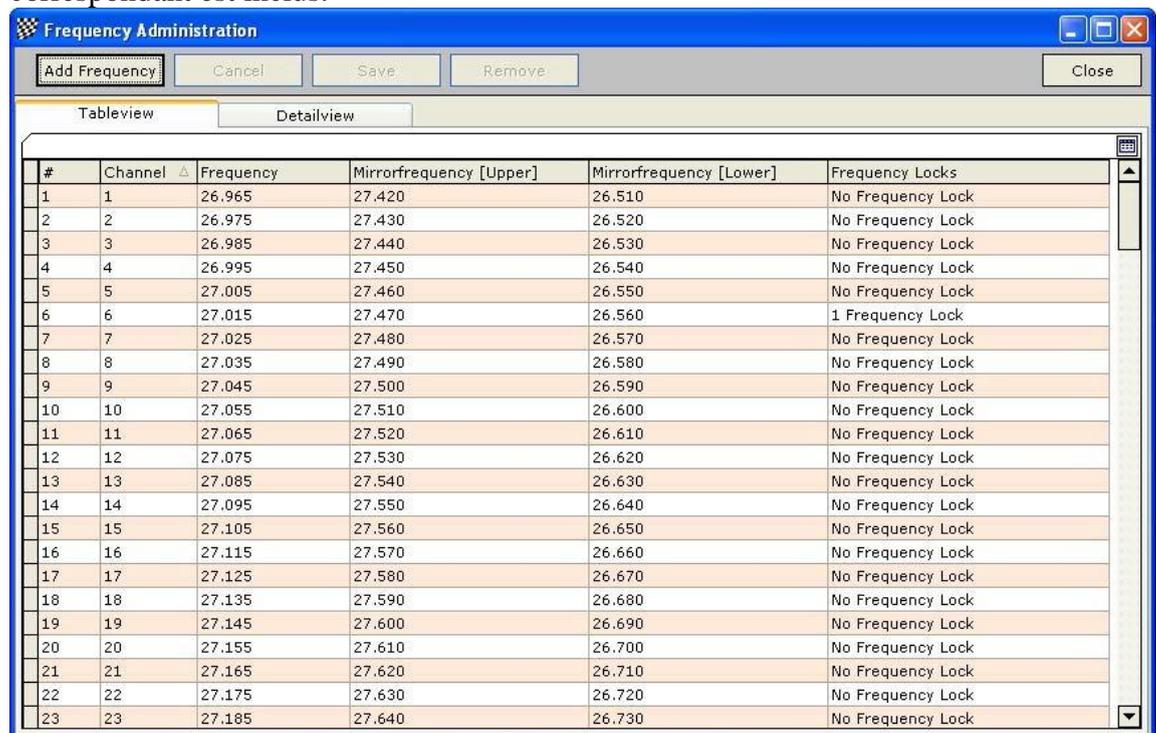
#	Country	ISO Code 1	ISO Code 2	ISO Code 3
1	Albania		AL	ALB
2	Algeria		DZ	DZA
3	American Samoa		AS	ASM
4	Andorra		AD	AND
5	Angola		AO	AGO
6	Anguilla		AI	AIA
7	Antarctica		AQ	ATA
8	Antigua and Barbuda		AG	ATG
9	Argentina		AR	ARG
10	Armenia		AM	ARM
11	Aruba		AW	ABW
12	Australia		AU	AUS
13	Austria		AT	AUT
14	Azerbaijan		AZ	AZE
15	Bahamas		BS	BHS
16	Bahrain		BH	BHR
17	Bangladesh		BD	BGD
18	Barbados		BB	BRB
19	Belarus		BY	BLR
20	Belgium		BE	BEL
21	Belize		BZ	BLZ
22	Benin		BJ	BEN
23	Bermuda		BM	BMU

Utilisation de l'onglet detailview vous pouvez éditer un enregistrement de données. Avant d'utiliser l'onglet detailview vous devez sélectionner le dossier en cliquant à gauche sur elle.



10.12.2 Fréquence

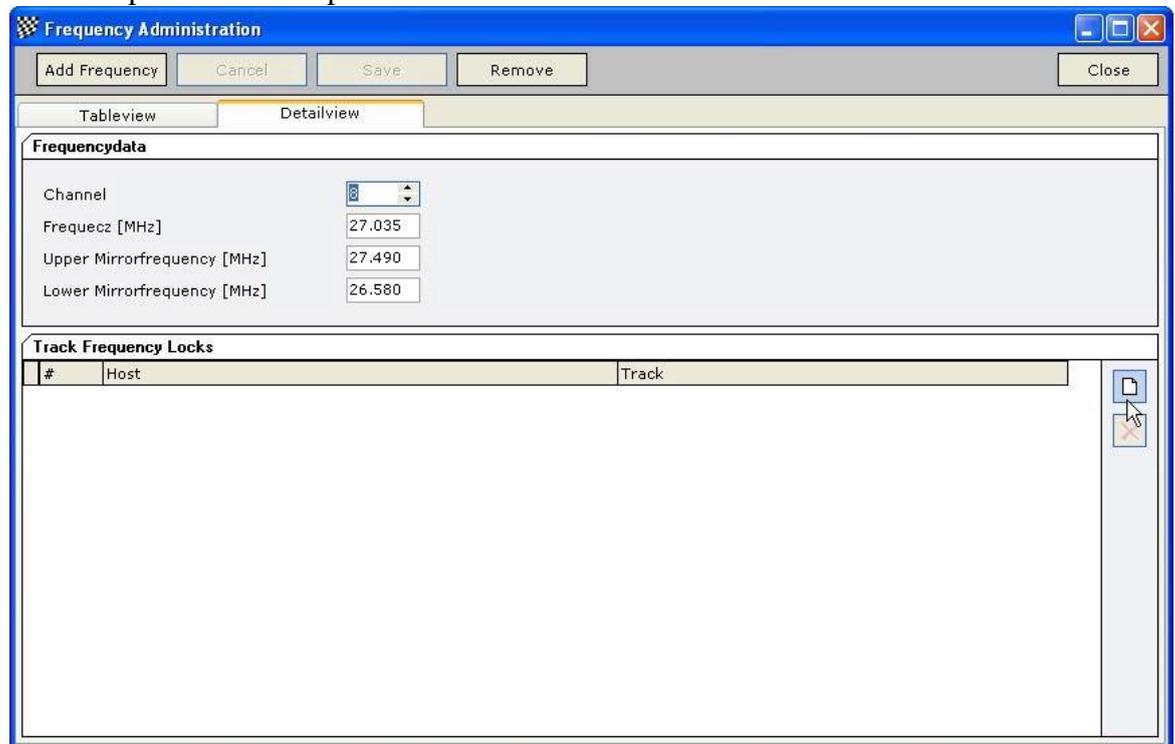
Toutes les fréquences utilisées internationales sont déjà entrés dans ce tableau. Pour toutes les fréquences de la fréquence d'image supérieure et inférieure est calculée pour éviter des interférences sur la piste de course. Pour toutes les fréquences officielles le numéro de canal correspondant est inclus.



#	Channel	Frequency	Mirrorfrequency [Upper]	Mirrorfrequency [Lower]	Frequency Locks
1	1	26.965	27.420	26.510	No Frequency Lock
2	2	26.975	27.430	26.520	No Frequency Lock
3	3	26.985	27.440	26.530	No Frequency Lock
4	4	26.995	27.450	26.540	No Frequency Lock
5	5	27.005	27.460	26.550	No Frequency Lock
6	6	27.015	27.470	26.560	1 Frequency Lock
7	7	27.025	27.480	26.570	No Frequency Lock
8	8	27.035	27.490	26.580	No Frequency Lock
9	9	27.045	27.500	26.590	No Frequency Lock
10	10	27.055	27.510	26.600	No Frequency Lock
11	11	27.065	27.520	26.610	No Frequency Lock
12	12	27.075	27.530	26.620	No Frequency Lock
13	13	27.085	27.540	26.630	No Frequency Lock
14	14	27.095	27.550	26.640	No Frequency Lock
15	15	27.105	27.560	26.650	No Frequency Lock
16	16	27.115	27.570	26.660	No Frequency Lock
17	17	27.125	27.580	26.670	No Frequency Lock
18	18	27.135	27.590	26.680	No Frequency Lock
19	19	27.145	27.600	26.690	No Frequency Lock
20	20	27.155	27.610	26.700	No Frequency Lock
21	21	27.165	27.620	26.710	No Frequency Lock
22	22	27.175	27.630	26.720	No Frequency Lock
23	23	27.185	27.640	26.730	No Frequency Lock

Avec le bouton Nouveau et le bouton Supprimer vous pouvez ajouter de nouvelles fréquences ou de supprimer ceux qui existent déjà.

Utilisation de l'onglet detailview vous pouvez verrouiller fréquences illégales. Cela devrait être fait, si votre pays ne permet pas de fréquences spéciales ou si les fréquences connues sont utilisés à proximité de la piste.

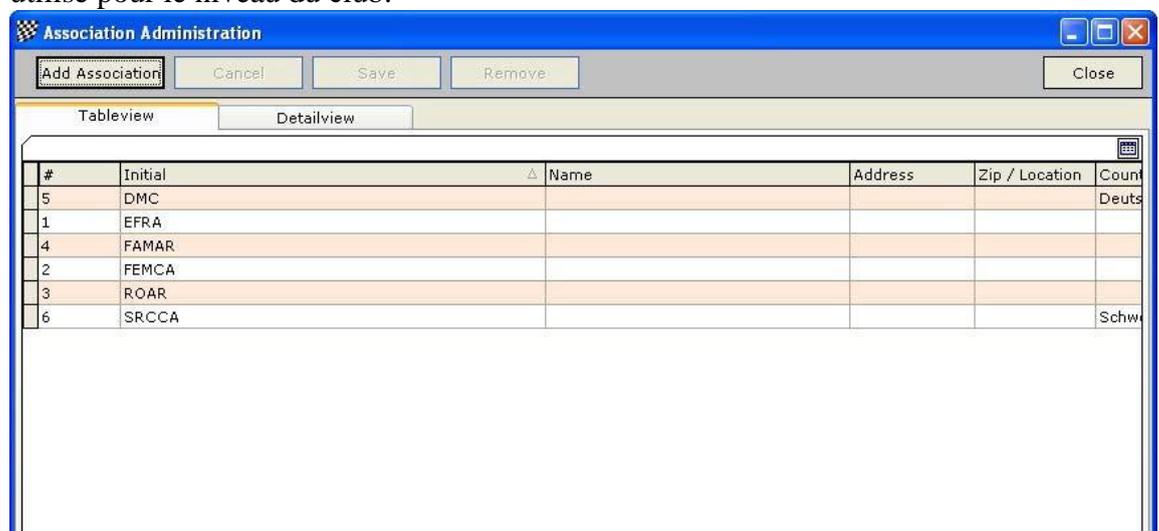


Pour verrouiller une fréquence que vous sélectionnez dans la table et utilisez l'onglet detailview. Avec le bouton de note sur le côté droit de la fenêtre, vous pouvez sélectionner l'organisateur et les pistes où cette fréquence est interdit.

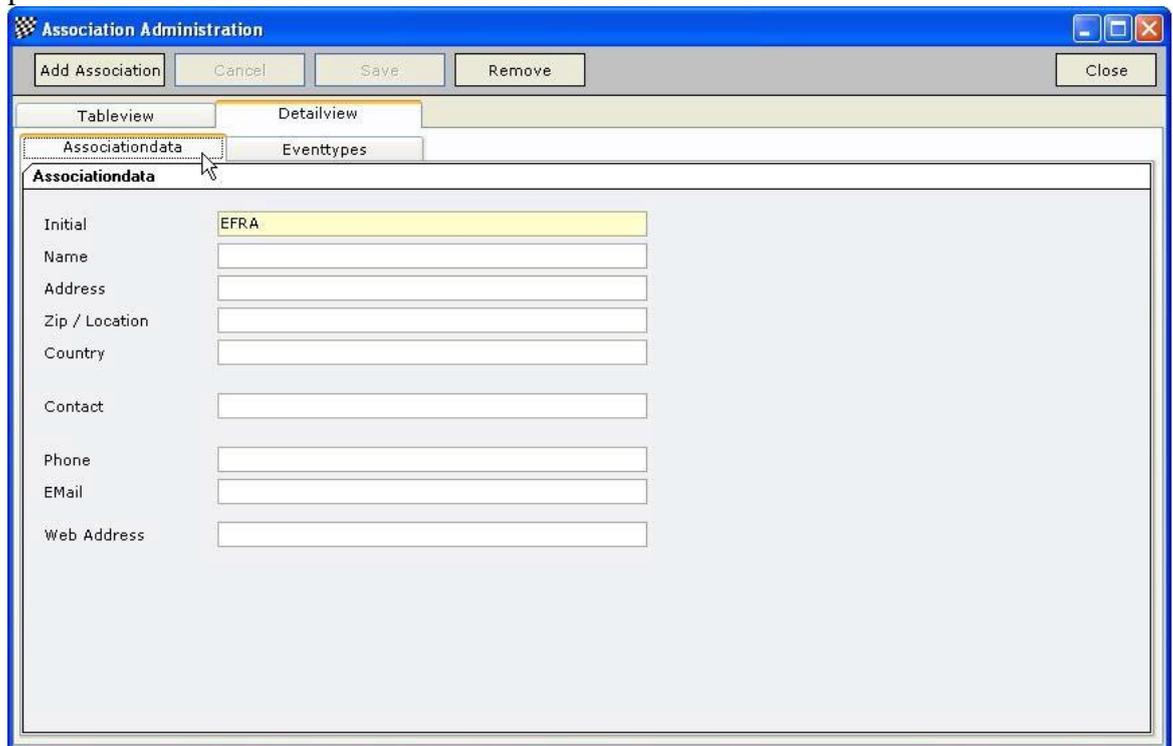
Une fréquence verrouillé entraînera à la disposition de la manche dans un errormessage que le pilote ne est pas autorisé à utiliser cette fréquence.

10.12.3 Association

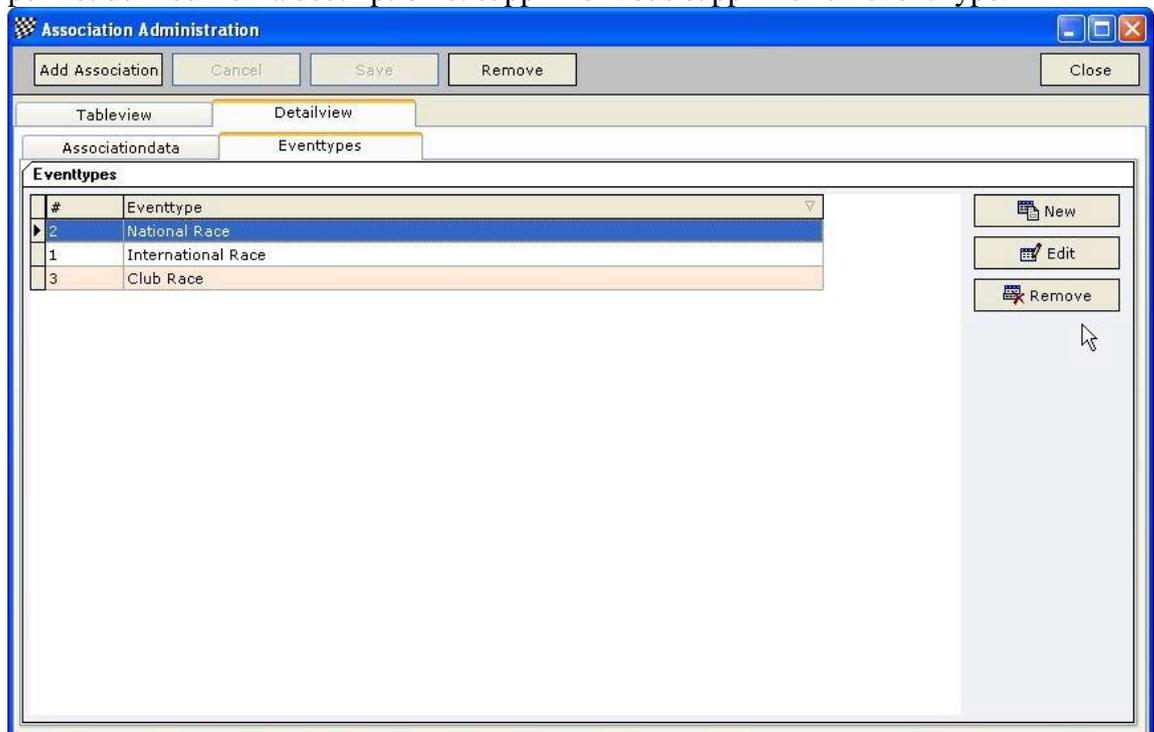
Un pilote peut être attribué à une association. Ce est seulement pour l'information et donc l'entrée est facultative. Cette entrée doit être respectée au niveau national et ne pas être utilisé pour le niveau du club.



Les associations déjà entrés sont affichés dans une vue de tableau. En utilisant le bouton Ajouter Association vous pouvez ajouter un nouveau record. Avec l'onglet detailview vous pouvez voir et modifier les détails d'une association.



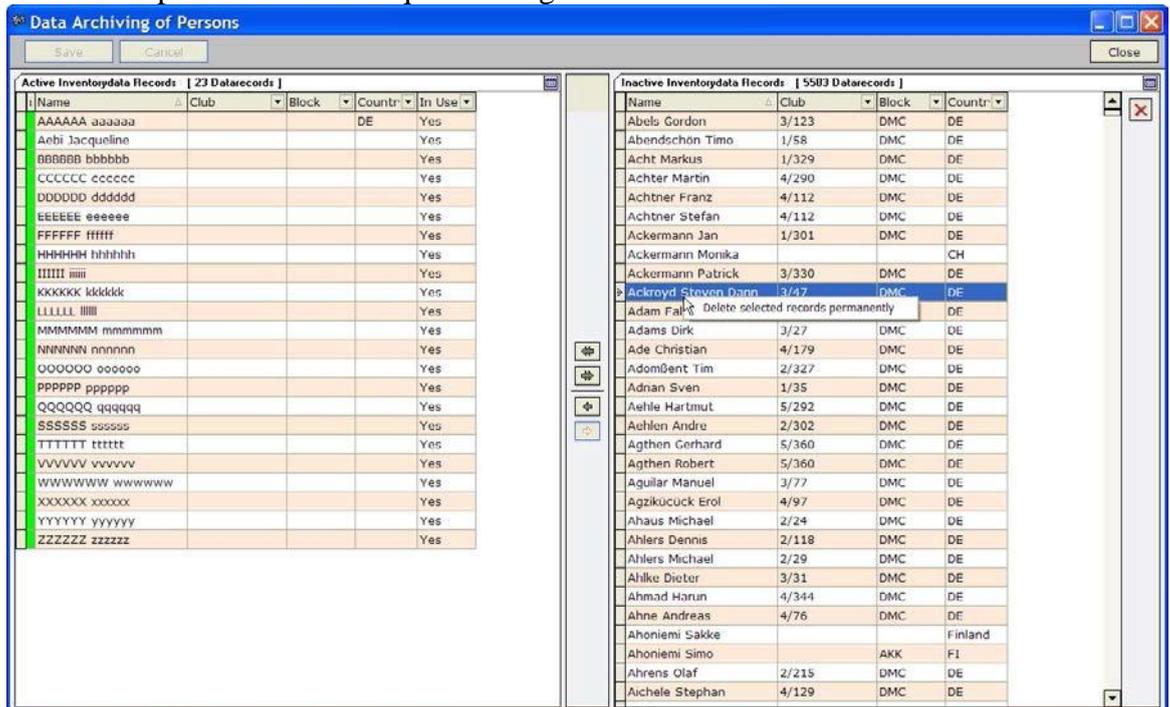
Utilisation de l'onglet eventtypes vous pouvez entrer événements (par exemple championnats nationaux) de cette association. Utilisation de la Nouvelle-bouton sur le côté droit de la table des eventtypes vous pouvez ajouter une nouvelle eventType. Modifier vous permet de modifier la description et supprimer vous supprimez un eventType.



10.13 Achivage des Données

10.13.1 Personne

Habituellement, les personnes dans les données d'inventaire seront créés par une importation de données placées par votre fédération nationale pour l'élimination. Mais pas tous les clubs ont besoin de toutes les données. Par conséquent MRC Ultimate fournit une fonction d'archiver les données à caractère personnel. Pilotes simples nécessaires peuvent être réactivés à partir de l'archive. Importation des données de la fédération les pilotes seront inscrits à l'archive. Ne existent pilotes actifs, les données seront synchronisées. Si un pilote ne est plus dans les données de la fédération, il est supposé que le pilote n'a plus une licence. Ce pilote est automatiquement réglé sur inactif.



The screenshot shows a window titled "Data Archiving of Persons" with two main data tables. The left table, "Active Inventorydata Records [23 Datarecords]", lists pilots with columns for Name, Club, Block, Country, and In Use. The right table, "Inactive Inventorydata Records [5503 Datarecords]", lists pilots with columns for Name, Club, Block, and Country. A context menu is open over the "Ackroyd Steven Dann" record in the inactive list, showing options like "Delete selected records permanently".

Lors de l'ouverture des données Archivage / Personnes que vous voyez dans la colonne de gauche tous les pilotes actifs et dans la colonne de droite les pilotes inactifs (archivé). Un pilote peut être réglée actif en cliquant à gauche sur son nom dans la colonne de droite et en cliquant sur le bouton fléché gauche au milieu entre les deux colonnes. Pour configurer un pilote à inactif clic gauche sur son nom dans la colonne de gauche et utilisez le bouton de flèche droite. L'utilisation d'un filtre et / ou une sélection multiple (appuyez sur la touche Ctrl ou Maj lorsque vous cliquez sur le nom du pilote) vous pouvez définir plusieurs pilotes à simultanée actif ou inactif.

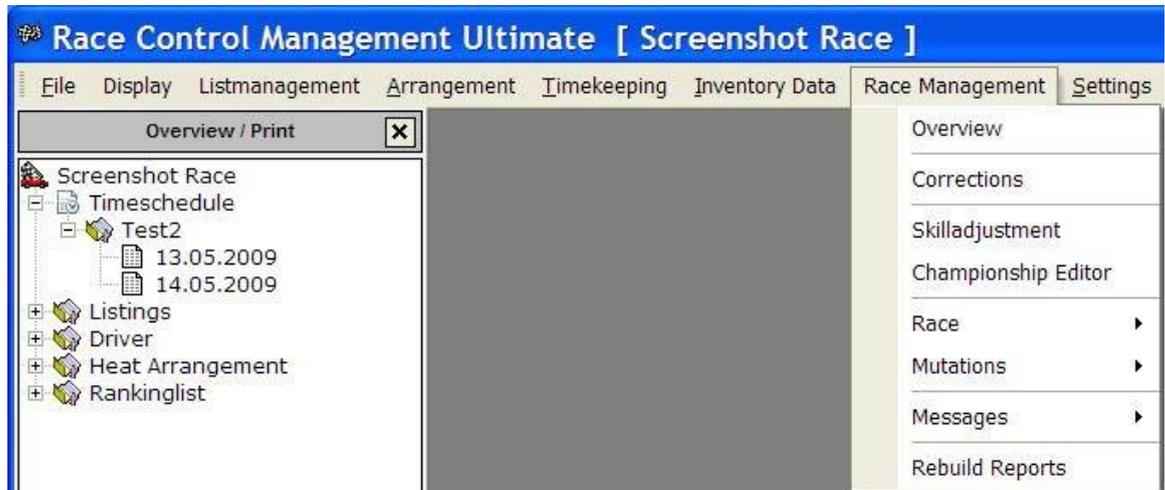
Les verts marquée pilotes dans la colonne de gauche sont les participants de l'événement chargé. Ceux-ci ne peuvent être mis à inactif.

Si un pilote dans la fenêtre de droite est sélectionné (sélection multiple possible) ce pilote peut être supprimé enfin avec un clic du bouton droit de la souris.

Se il vous plaît noter que vous devez utiliser le bouton Enregistrer avant de fermer la fenêtre.

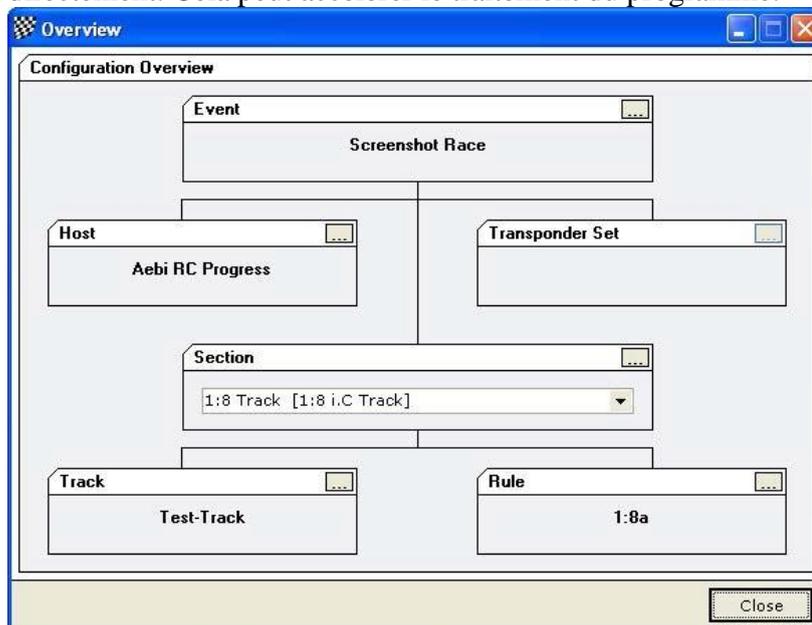
11 Organisation Course

La gestion menu Race propose quelques ajouts puissants comme l'ajustement des compétences, un éditeur de championnat, la création d'un calendrier, l'analyse de la course, la liste de la race et la définition des annonces vocales à vous.



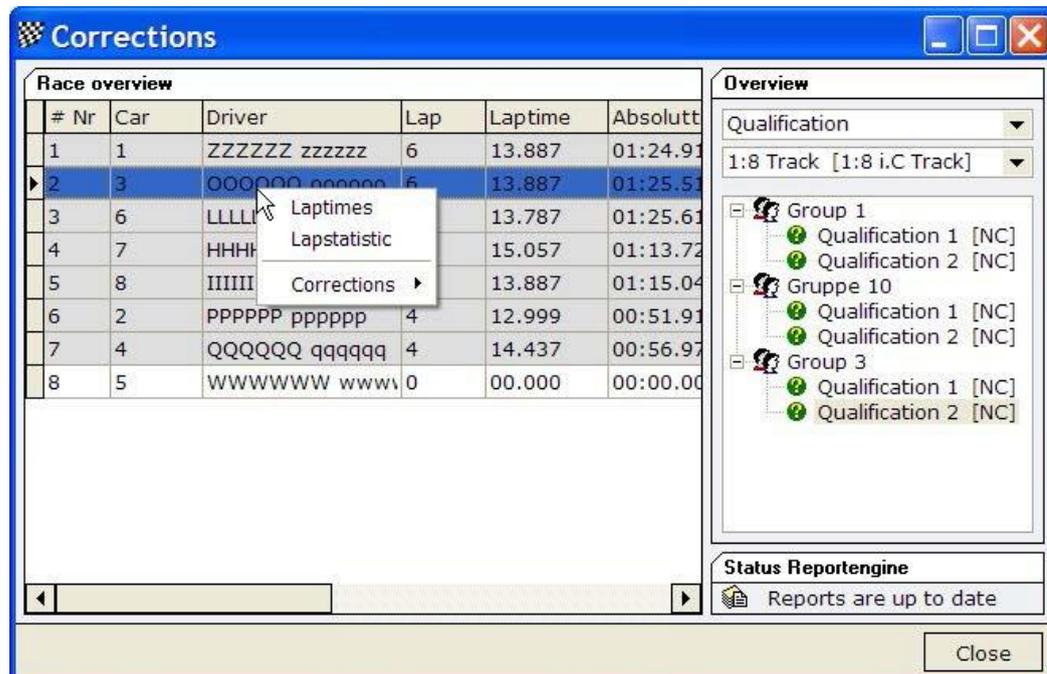
11.1 Visualisation de l'événement

Avec la liste de course, vous pouvez vérifier la composition de l'événement. Ce est un aperçu graphique. Vous pouvez cliquer sur les éléments pour aller à la detailview de la sélection directement. Cela peut accélérer le traitement du programme.



11.2 Correction

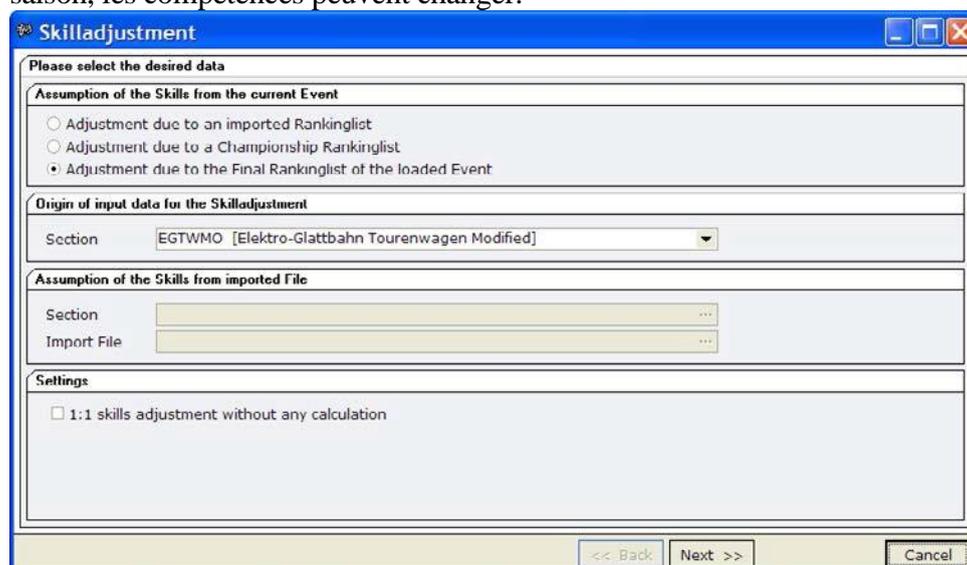
Ici vous pouvez corriger les résultats de toutes les manches déjà exécuté, même si une course est en cours.



Dans la colonne de droite de la fenêtre vous sélectionnez sur le dessus si vous voulez corriger une pratique, une manche de qualification ou une finale. Ci-dessous de ce que vous sélectionnez la catégorie. Comme dans la liste de course, vous pouvez maintenant sélectionner la manche que vous voulez et dans la colonne de droite, le résultat se affiche. Un clic droit sur un nom de pilotes, un sous-menu se affiche et vous pouvez sélectionner la fonction que vous souhaitez effectuer. Les fonctions sont les mêmes que celles décrites dans le chronométrage / corrections dans ce manuel.

11.3 Ajustement des Valeurs

La disposition des manches est généralement basé sur l'habileté des pilotes. Au cours d'une saison, les compétences peuvent changer.



La fonction Skilladjustment vous permet d'ajuster l'habileté des pilotes en continu. La compétence est calculé par la catégorie selon le championnat

liste de classement.

Une autre option pour régler l'habileté des pilotes est l'importation d'un fichier de liste de classement. Cette procédure doit être utilisée que si vous n'êtes pas familier avec la performance des pilotes. Dans ce cas, vous devez saisir la catégorie et le fichier d'importation. La fenêtre suivante vous montre tous les pilotes en question avec les valeurs de compétences actuelles et la nouvelle suggestion calculée. Vous pouvez maintenant accepter ou de rejeter cette suggestion.

Si "1: 1 ajustement des compétences sans aucun calcul" est activée, les valeurs des compétences seront directement utilisés.

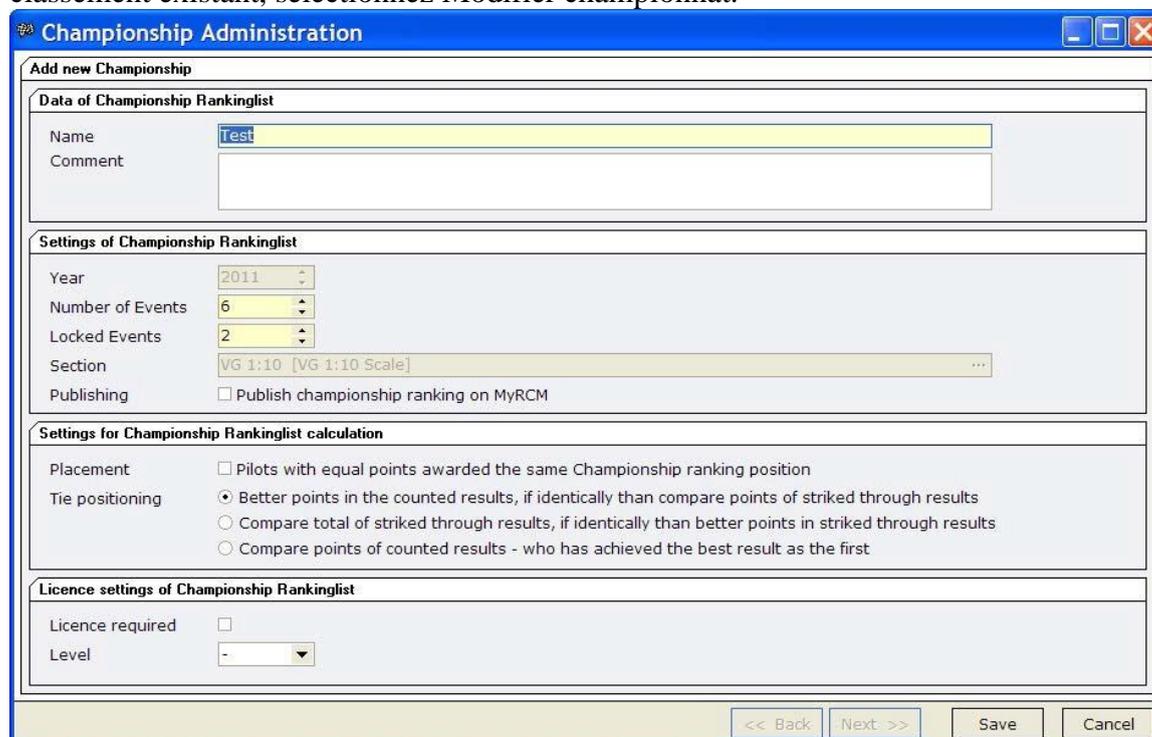
Vous pouvez également saisir les niveaux de compétence dans les données d'inventaire personnel.

11.4 Editeur de Championnat

Sélection du Championnat Editor dans le menu de gestion de course vous permet de créer une liste de classement du championnat.



Sélectionnez Ajouter nouveau Championnat si vous créez le championnat liste de classement pour la première fois. Pour ajouter un événement à un championnat liste de classement existant, sélectionnez Modifier championnat.



The screenshot shows the "Add new Championship" form within the "Championship Administration" window. The form is divided into several sections:

- Data of Championship Rankinglist:** Includes a "Name" field with the value "Test" and a "Comment" field.
- Settings of Championship Rankinglist:** Includes a "Year" dropdown set to "2011", "Number of Events" set to "6", "Locked Events" set to "2", a "Section" dropdown set to "VG 1:10 [VG 1:10 Scale]", and a "Publishing" checkbox labeled "Publish championship ranking on MyRCM" which is unchecked.
- Settings for Championship Rankinglist calculation:** Includes a "Placement" checkbox (unchecked) for "Pilots with equal points awarded the same Championship ranking position" and a "Tie positioning" section with three radio buttons: "Better points in the counted results, if identically than compare points of striked through results" (selected), "Compare total of striked through results, if identically than better points in striked through results", and "Compare points of counted results - who has achieved the best result as the first".
- Licence settings of Championship Rankinglist:** Includes a "Licence required" checkbox (unchecked) and a "Level" dropdown menu.

At the bottom of the form, there are four buttons: "<< Back", "Next >>", "Save", and "Cancel".

Pour créer un nouveau championnat, vous devez entrer le nom et la première année. La description est facultative et seulement pour information. En outre sur les entrées suivantes sont nécessaires: Nombre d'événements: Entrez le nombre d'événements qui sont gérés pour le championnat.

Se il vous plaît noter, que tous les événements doivent exécuter la même catégorie.

Verrouillé événements: Le nombre d'événements qui ne sont pas comptés. Si le championnat se compose de six événements et les 4 meilleurs seront comptés, vous devez saisir la valeur de 2.

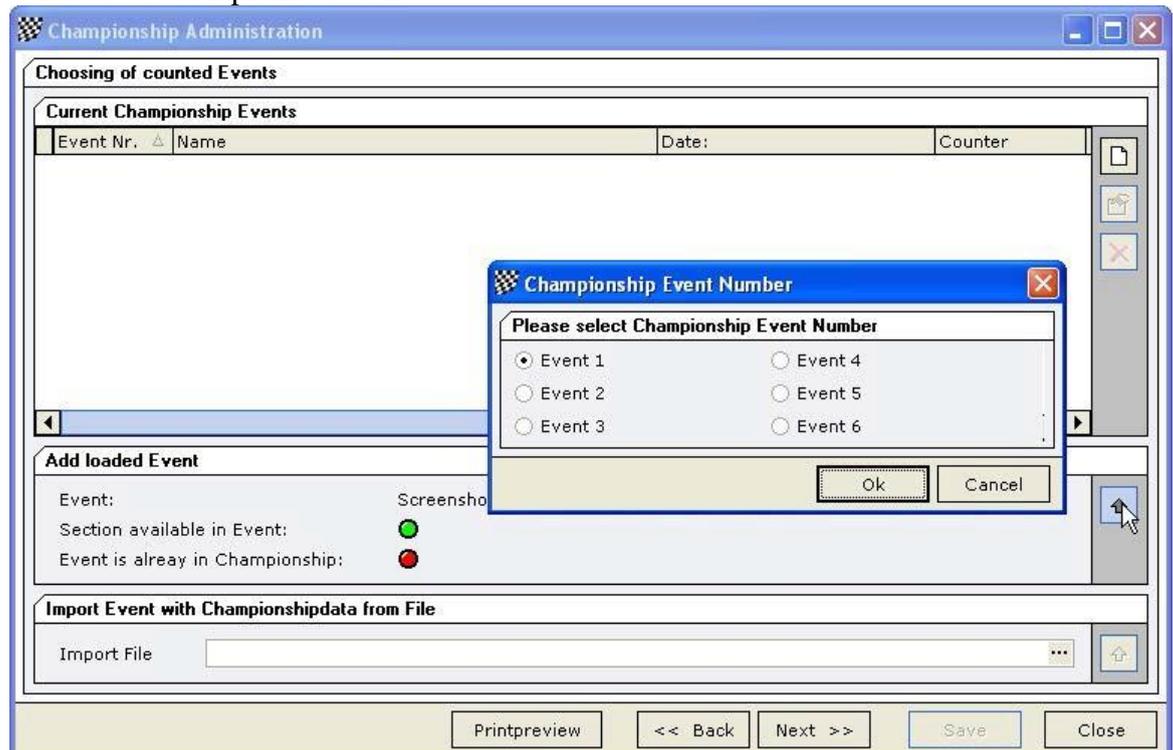
Catégorie: La catégorie pour le championnat doit être entré ici.

Publier championnat classement sur MyRCM: Si elle est activée, la liste de classement de ce championnat sera publié sur MyRCM. Aucun réglage supplémentaire ne est nécessaire. Plus loin vous avez découvert la prévisualisation de ce championnat d'impression pour générer le fichier de rapport. Positionnement de cravate de Placement: Ici vous pouvez définir la procédure, comment positions liées sont traitées.

Niveau: Si vous sélectionnez le championnat en différents niveaux de compétence pour les pilotes que vous devez entrer le niveau de compétence ici.

Si vous activez "licence obligatoire" seuls pilotes seront ajoutés aux listes de championnat, où l'option «licence» est dans les données d'inventaire est activée.

Cliquez sur le bouton Enregistrer, puis sur Suivant pour passer à la fenêtre suivante. Dans la partie supérieure de la fenêtre, tous les événements déjà entrés pour ce championnat sont énumérés. Création d'un nouveau championnat cette liste est vide.



Ajouter événement Loaded: Un cercle vert à la catégorie disponible en cas dit, que l'événement peut être ajouté au championnat. Un cercle rouge signifie, que l'événement est chargé, mais la catégorie sélectionnée ne est pas disponible. Plus loin, il est possible, que l'événement a chargé ne pas eventrankinglist avec les points pour le championnat. Dans ce cas, se il vous plaît vérifier que pointscheme est définie dans la règle. Si vous devez ajouter un pointscheme après, vous devez recharger l'événement et vous devez créer un nouveau rankinglist finale.

Événement est déjà en Championnat: signifie Cercle rouge, que l'événement ne est pas encore traité pour le championnat et vous pouvez l'ajouter. Un cercle vert signifie, que l'événement est déjà calculée dans le Championnat.

Pour ajouter l'événement au championnat, vous devez cliquer sur le bouton de flèche vers le haut sur le côté droit. L'événement sera inscrit à la liste après que vous avez abordé cet événement au nombre de la séquence.

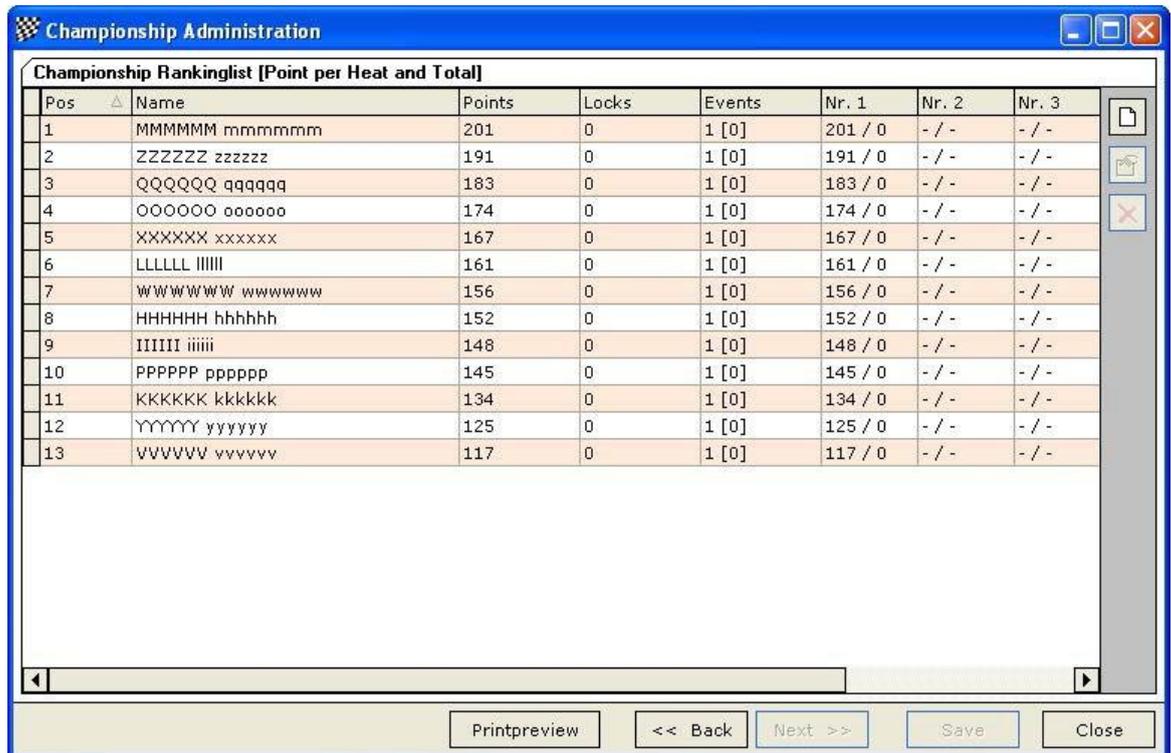
Un événement peut être retiré du championnat facilement en cliquant à gauche sur l'événement et en cliquant sur le bouton croix sur le côté droit.

En cliquant sur le bouton PrintPreview vous montre un estivale de toutes les races entré dans ce championnat.

Si l'événement est ajouté au championnat, la couleur du cercle passe au vert. En cliquant sur suivant, vous conduit à la fenêtre suivante.

Ce fenêtres répertorie le rankinglist de l'événement ajouté avec tous les points de détail.

Cliquant sur Suivant va maintenant ajouter l'événement à le championnat et la nouvelle liste de classement du championnat est calculé. En cliquant sur le bouton PrintPreview vous montre la liste car il peut être imprimé à partir de cette fenêtre.



Pos	Name	Points	Locks	Events	Nr. 1	Nr. 2	Nr. 3
1	MMMMMM mmmmmm	201	0	1 [0]	201 / 0	- / -	- / -
2	ZZZZZZ zzzzzz	191	0	1 [0]	191 / 0	- / -	- / -
3	QQQQQQ qqqqqq	183	0	1 [0]	183 / 0	- / -	- / -
4	OOOOOO oooooo	174	0	1 [0]	174 / 0	- / -	- / -
5	XXXXXX xxxxxx	167	0	1 [0]	167 / 0	- / -	- / -
6	LLLLLL llllll	161	0	1 [0]	161 / 0	- / -	- / -
7	WWWWWW wwwwww	156	0	1 [0]	156 / 0	- / -	- / -
8	HHHHHH hhhhhh	152	0	1 [0]	152 / 0	- / -	- / -
9	IIIIII iiiiii	148	0	1 [0]	148 / 0	- / -	- / -
10	PPPPPP pppppp	145	0	1 [0]	145 / 0	- / -	- / -
11	KKKKKK kkkkkk	134	0	1 [0]	134 / 0	- / -	- / -
12	YYYYYY yyyyyy	125	0	1 [0]	125 / 0	- / -	- / -
13	VVVVVV vvvvvv	117	0	1 [0]	117 / 0	- / -	- / -

Pour ajouter un autre événement pour ce championnat, fermez cette fenêtre et charger le prochain événement. Ensuite, répétez le processus pour ajouter cet événement au championnat. Pour obtenir une rankinglist complète du championnat que vous avez à répéter ce processus pour tous les événements du championnat.

Remarque: Si un événement ne est pas compté, se il vous plaît vérifier le nombre d'événements non comptées.

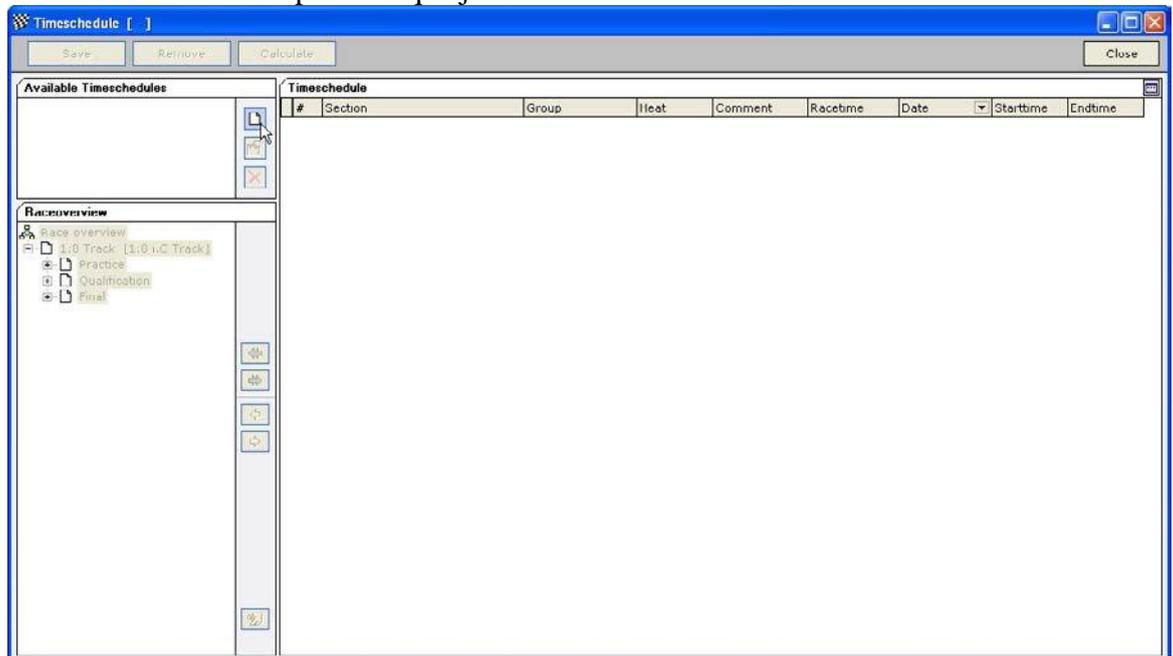
11.5 Course

Ici vous trouvez des fonctions supplémentaires pour l'exécution d'un événement: un éditeur pour le calendrier ainsi que les rapports d'analyse de course spéciale.



11.5.1 Le Timing de l'événement

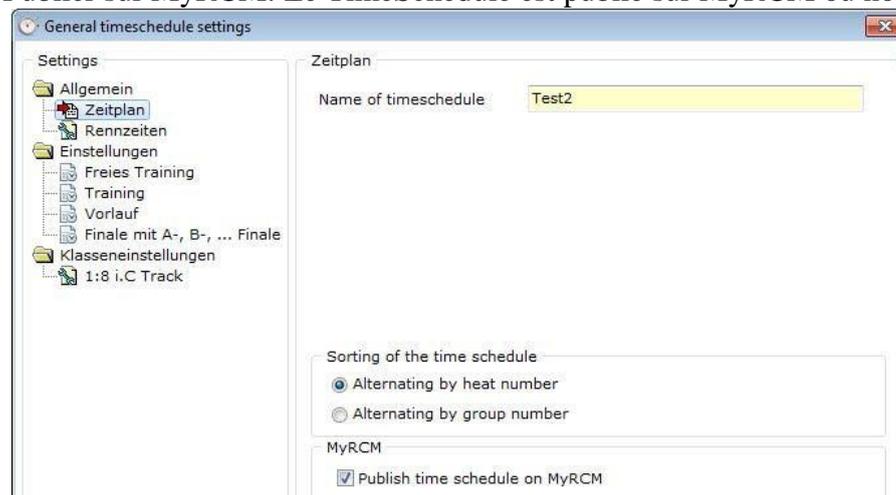
Si un événement est chargé, vous pouvez créer un calendrier détaillé. Vous pouvez créer un ou plusieurs horaires pour cet événement. Surtout pour les plus grands événements il sensé de créer un calendrier pour chaque jour.



Une fenêtre se ouvre dans laquelle les horaires existants sont répertoriés dans le champ supérieur de la colonne de gauche. Sur le bord droit, vous trouverez les boutons pour créer un nouveau calendrier, d'éditer les intrants de base pour le calendrier et de supprimer un calendrier. Dans le champ inférieur de la colonne de gauche toutes les manches pour toutes les catégories sont présentés.

Créer un nouveau calendrier: d'abord, vous devez entrer le nom du calendrier. Tri des TimeSchedule: Comment trier le TimeSchedule.

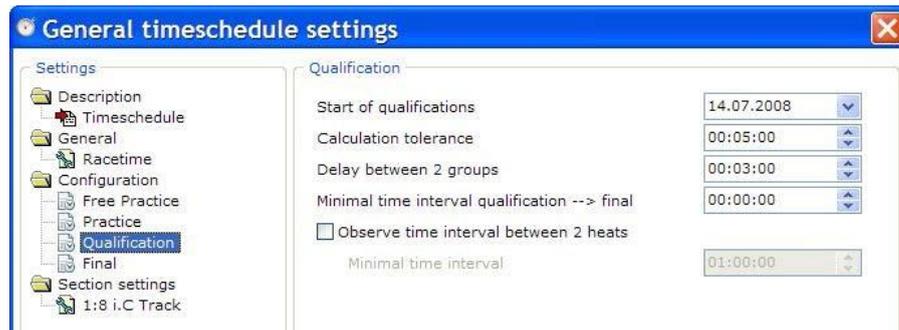
Publier sur MyRCM: Le TimeSchedule est publié sur MyRCM ou non.



Au Paramètres généraux TimeSchedule vous devez saisir les temps de course de la journée.

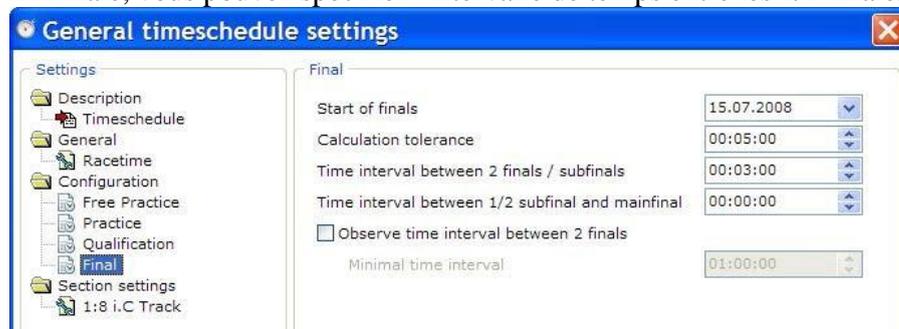


Dans Configuration, vous devez saisir les détails pour la pratique, la qualification et la finale.

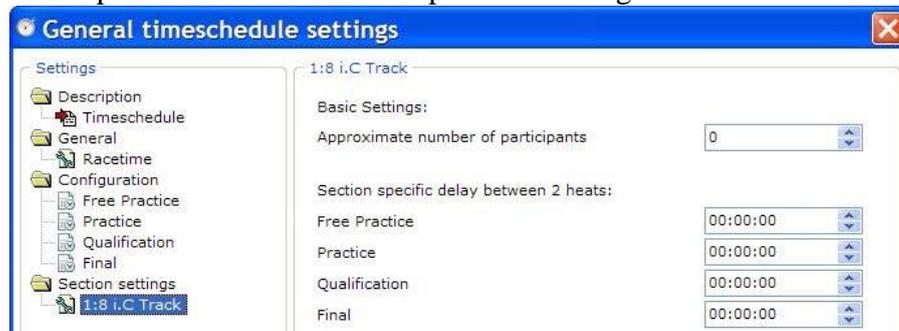


Le jour de début des manches, la tolérance de calcul, le retard entre deux groupes. Supplémentaires vous pouvez spécifier l'intervalle de temps à l'unité suivante (de la pratique à la qualification et de la qualification à la finale) Plus loin, vous pouvez spécifier si un intervalle de temps entre deux tours doit être observé.

En finale, vous pouvez spécifier l'intervalle de temps entre les 1/2 finales et la finale.



Sous Paramètres catégorie, vous pouvez définir des valeurs par défaut, qui sont utilisés tant qu'aucun pilote est entré dans cette catégorie de l'événement. Vous pouvez créer un calendrier en fonction de ce chiffres. Avec un nombre approximatif de participants vous définissez le nombre de pilotes dans sa catégorie. Plus loin, vous pouvez régler l'intervalle de temps entre les séries / finale pour cette catégorie.

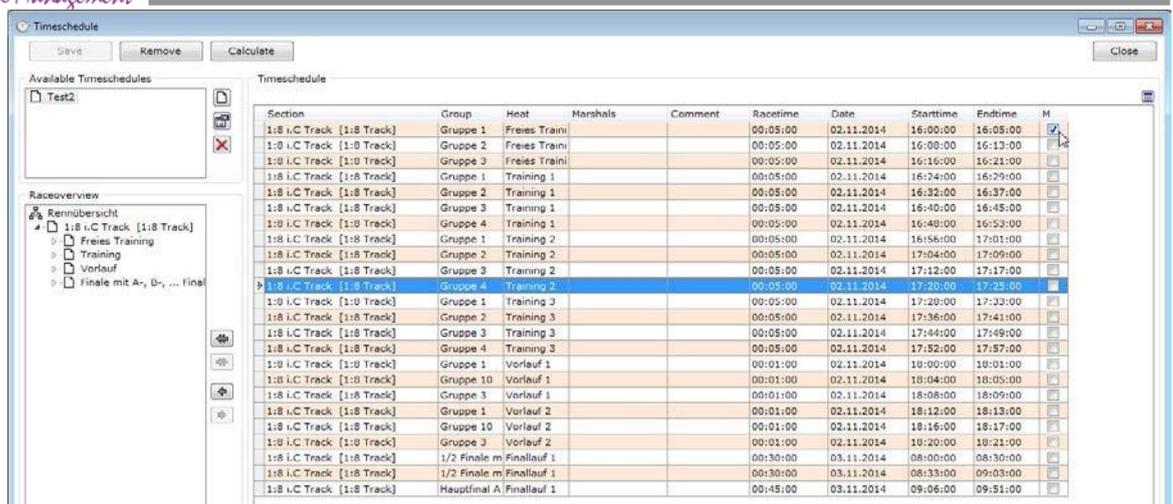


Vous devez enregistrer le calendrier avant de continuer. Plus loin, vous devez cliquer sur Créer avant que vous puissiez l'imprimer. Après cela, le calendrier est pris en charge par le programme.

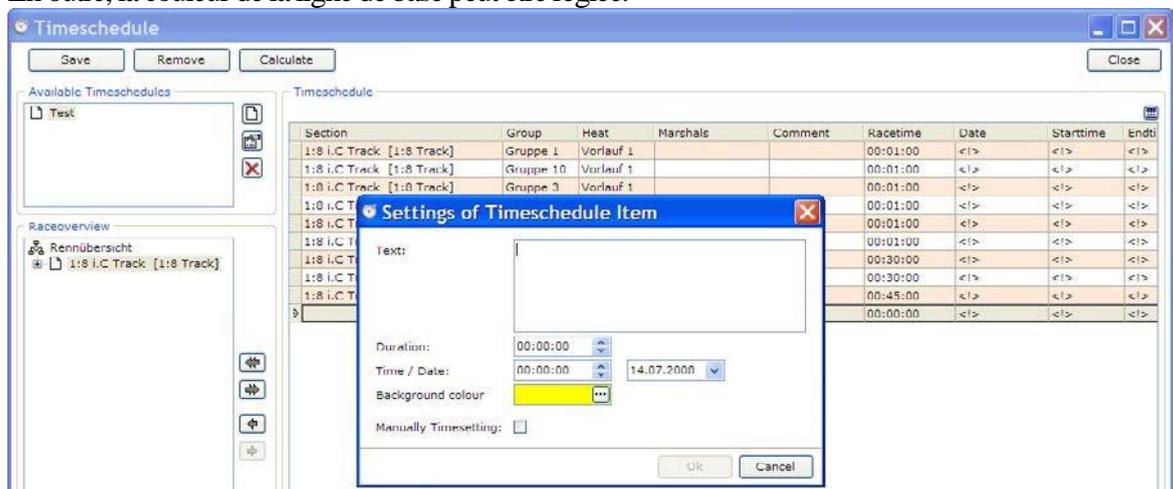
Fermez la fenêtre et vous pouvez maintenant ajouter les manches à l'horaire.

Ceci est fait en utilisant la raceoverview, sélectionnant les manches et en utilisant les touches fléchées pour ajouter les manches à l'horaire. Maintenant, cliquez sur le bouton Calculer sur le dessus de la fenêtre et le calendrier sera calculé automatiquement. Vous pouvez également insérer éliminatoires et les finales pour les catégories où aucun pilote a déjà été attribuées.

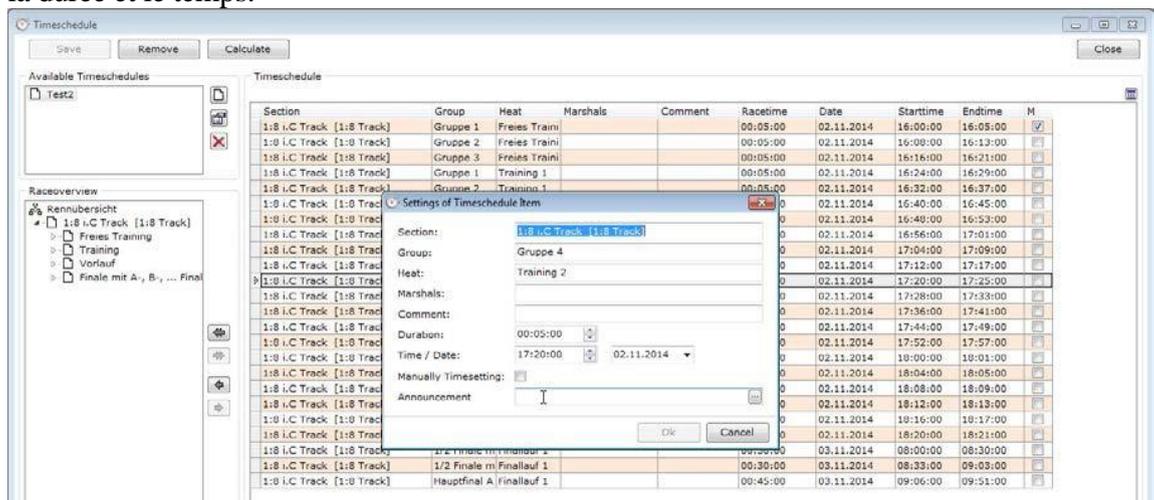
Maintenant vous avez peut-être d'ajouter des entrées supplémentaires pour le calendrier ou certains changements doivent être fait. Si le champ "M" ist activé à la fin d'une ligne, le temps est réglée manuellement.



Pour ajouter un manuel d'une d'entrée supplémentaire (par exemple pour le contrôle technique) cliquez sur le bouton flèche vers le haut en bas les autres boutons fléchés. Vous devez entrer un texte et la durée. En outre, la couleur de la ligne de base peut être réglée.



Les positions dans le calendrier peuvent être déplacés par drag & drop à la souris. Vous pouvez sélectionner plusieurs lignes et de les déplacer. Aussi, vous pouvez saisir le temps pour une entrée directement. Double-cliquez sur le feu et dans la fenêtre suivante, vous pouvez modifier la durée et le temps.



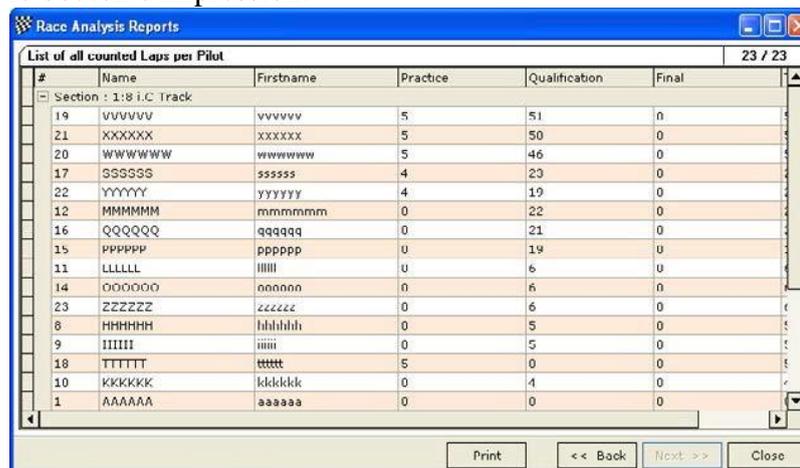
Si vous changez fois ou durées simples, se il vous plaît cliquer sur le bouton de calcul à nouveau après les changements. Toutes les heures du calendrier seront calculés de nouveau. Annonce: Une annonce peut être réglé pour cette entrée. Lorsque vous avez terminé votre travail, le calendrier doit être enregistré. Il peut être imprimé par Affichage / Aperçu Imprimer.

11.5.2 Analyse Rapport de Course

Dans ce menu, vous pouvez imprimer une liste des objectifs enregistrées de tous les pilotes. Ceux-ci doivent être saisis dans les données personnelles de l'inventaire.



Plus loin, vous pouvez imprimer une liste de tous les tours comptés des pilotes. Ces informations est très intéressant pour le haut-parleur et à des fins statistiques. Avant d'imprimer, vous voyez une fenêtre de prévisualisation. L'impression se fera en cliquant sur le bouton d'impression.

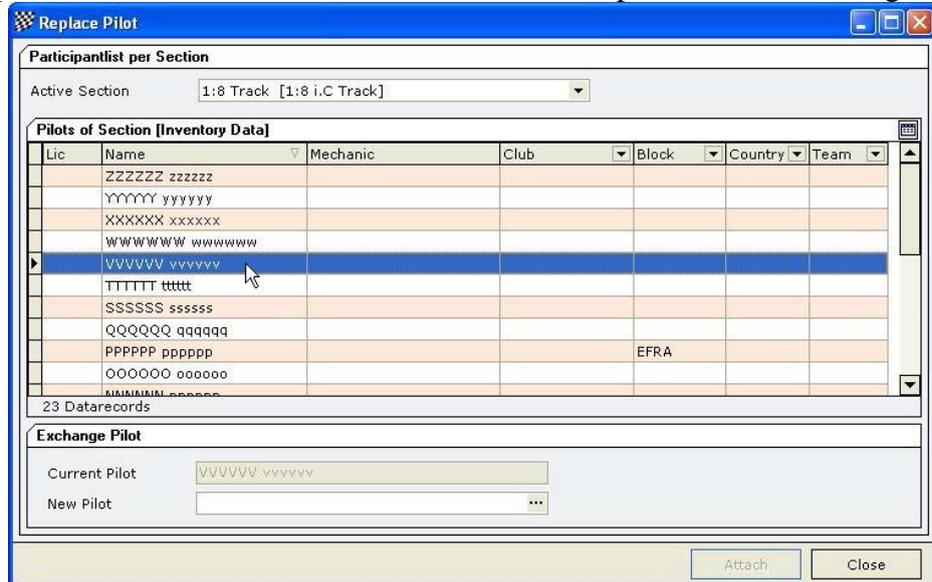


#	Name	Firstname	Practice	Qualification	Final
19	VVVVVV	vvvvvv	5	51	0
21	XXXXXX	xxxxxx	5	50	0
20	WWWWWW	wwwwww	5	46	0
17	SSSSSS	ssssss	4	23	0
22	YYYYYY	yyyyyy	4	19	0
12	MMMMMM	mmmmmm	0	22	0
16	QQQQQQ	qqqqqq	0	21	0
15	PPPPPP	pppppp	0	19	0
11	LLLLLL	llllll	0	6	0
14	OOOOOO	oooooo	0	6	0
23	ZZZZZZ	zzzzzz	0	6	0
8	HHHHHH	hhhhhh	0	5	0
9	IIIIII	iiiiii	0	5	0
18	TTTTTT	tttttt	5	0	0
10	KKKKKK	kkkkkk	0	4	0
1	AAAAAA	aaaaaa	0	0	0

11.6 Permutation

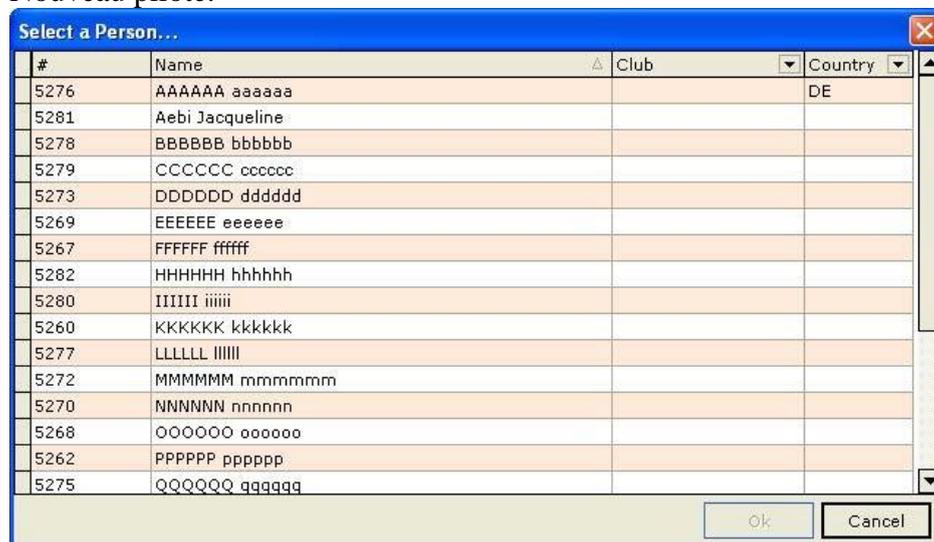
11.6.1 Remplacement de Pilote

Avec cette fonction, vous pouvez facilement remplacer un pilote en cas chargé par un autre pilote. Le pilote à insérer doit être affecté dans ses données personnelles à la catégorie



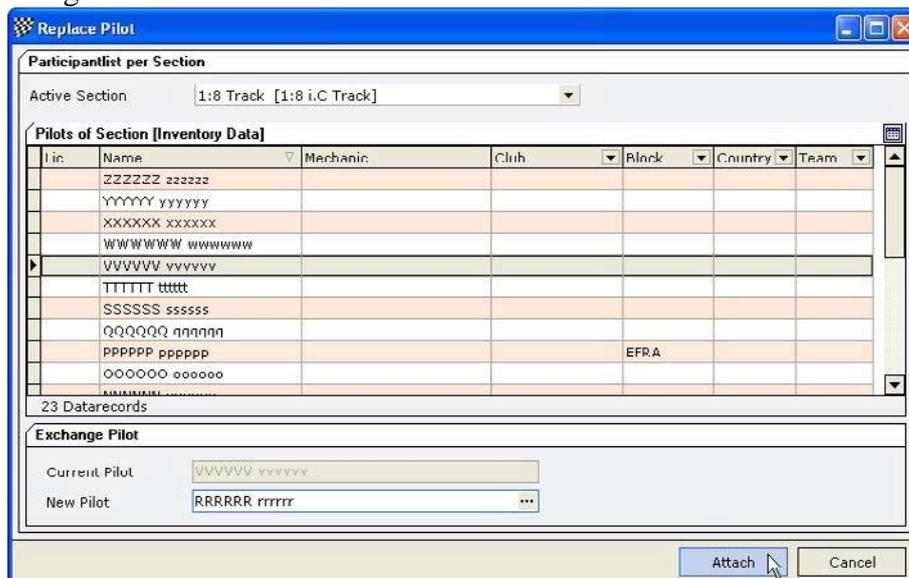
appropriée.

Une fenêtre se ouvre où vous devez sélectionner la catégorie sur le dessus. Ci-dessous, tous les pilotes de cette catégorie sont répertoriés. Cliquez à gauche sur le pilote que vous souhaitez remplacer. Ce pilote apparaît alors dans le champ de pilote courant au bas de la fenêtre. Maintenant, cliquez sur le bouton à trois points sur le bord droit de la zone de saisie Nouveau pilote.



Une fenêtre avec tous les pilotes des données d'inventaire affectés à cette catégorie s'ouvre. Double-cliquez sur le pilote à insérer. Le pilote est maintenant dans le champ Nouveau pilote. S'il vous plaît

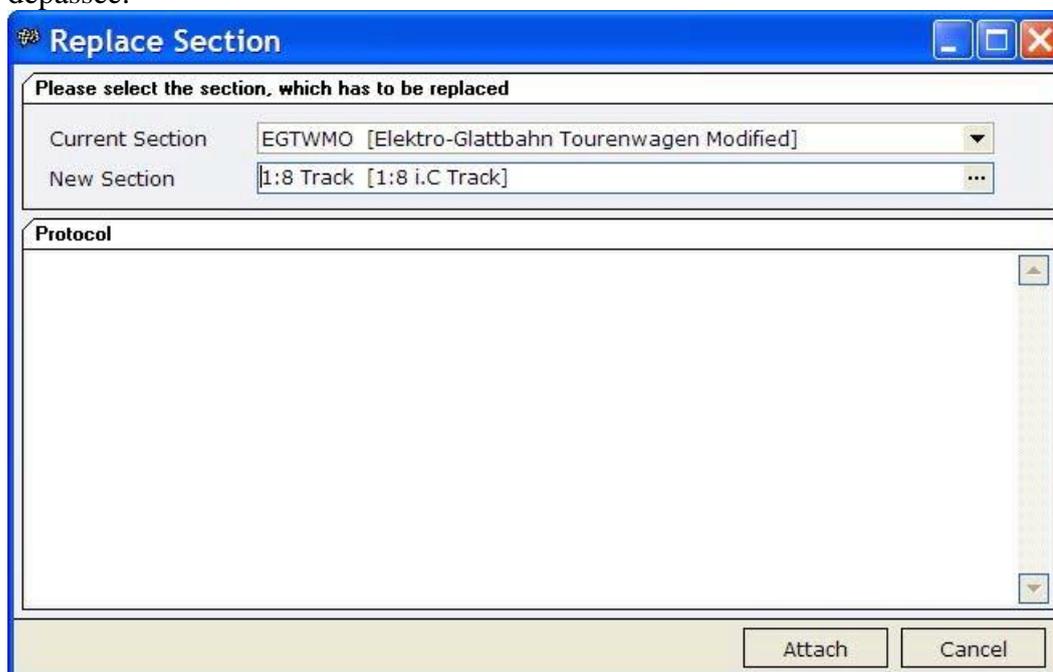
noter, que le pilote d'être inséré ne peut pas être un pilote actif de cette catégorie en cas chargé.



En cliquant sur le bouton Joindre remplacera les pilotes. Cela signifie que le pilote actuel sera supprimé dans la liste de pilote et dans tous les arrangements de la manche et le nouveau pilote sera inséré.

11.6.2 Remplacement d'une Catégorie

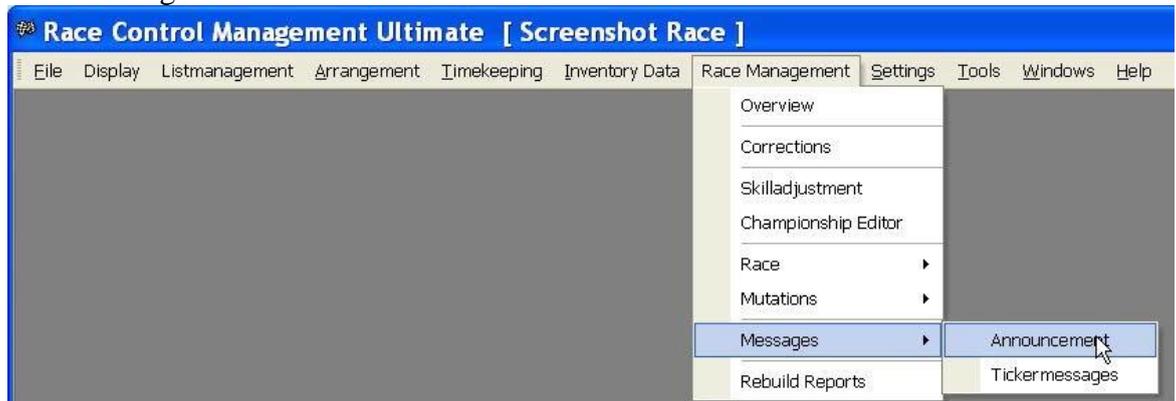
Ici vous pouvez remplacer une catégorie avec une autre catégorie. La nouvelle catégorie sera attribué à tous les pilotes de la catégorie «vieuse» et toutes les données des pilotes sera dépassée.



Chosse la catégorie de l'événement dans la ligne supérieure. Ensuite, sélectionnez la catégorie ci-dessous vous allez utiliser. En cliquant sur «Joindre» la procédure sera effectuée.

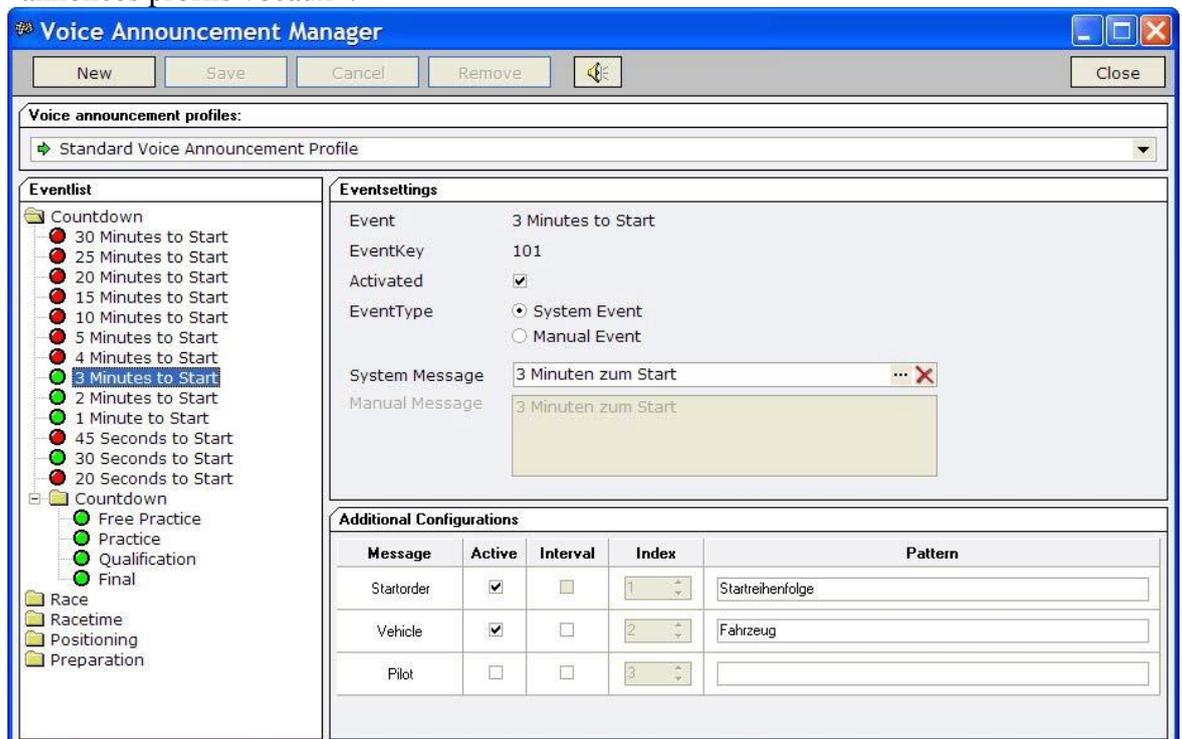
11.7 Messages

Ici vous pouvez définir les instructions vocales de RCM Ultimate et les envoyer à tickermessages MRC Editeur.



11.7.1 Annonce

RCM Ultimate charge les annonces vocales automatiques pour la séquence de la course. Ceux-ci peuvent être réglés ici. La fenêtre répertorie les événements dans la colonne de gauche. Dans la colonne de droite vous voyez les paramètres d'un événement sélectionné dans la colonne de gauche. Ultimate MRC utilise des profils des annonces vocales. Pour créer un nouveau profil, cliquez sur le Nouveau-bouton sur le dessus et entrez le nom pour le profil. Lorsque vous créez un nouveau profil, vous pouvez copier un one. You existante peut supprimer un profil en cliquant sur le bouton de suppression. Pour changer les paramètres d'un profil, vous devez sélectionner ce profil la première fois dans la ligne "annonces profils vocaux».



Dans la colonne de gauche les événements sont indiquées par des petits cercles. Un cercle vert signifie que cet événement sera annoncé. Un cercle rouge signifie que cet événement ne sera pas annoncé. Les catégories simples comme compte à rebours, la race, etc. peuvent être agrandies par un double clic sur la catégorie. Si vous sélectionnez un événement en cliquant dessus, vous pouvez activer (sera annoncée) dans la colonne de gauche. Si vous supprimez la coche après

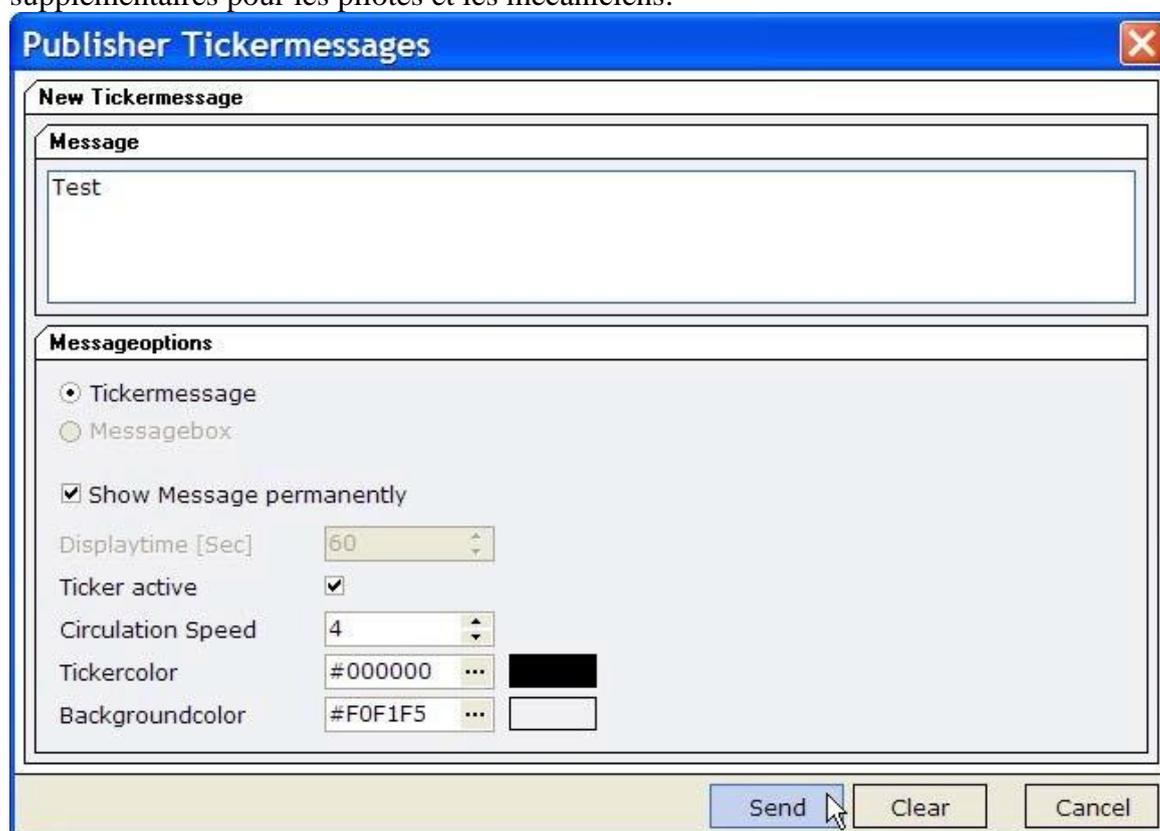
activé, l'événement ne sera pas annoncé. Pour certains événements (par exemple Race / Départ de la course), il existe d'autres configurations disponibles. Ceux-ci seront présentés dans la partie inférieure de la colonne de droite. Vous pouvez activer ou désactiver cette ajout. Par exemple, il est possible d'annoncer l'ordre en commençant par le compte à rebours de 3 minutes ou moins.

Tous les autres paramètres sont utilisés par le système et ne doivent pas être modifiés. En cliquant sur les trois points à la fin de la "message système" entrée-de champ, vous pouvez sélectionner le fichier utilisé pour cette annonce vocale. Pour vérifier l'annonce, cliquez simplement sur le bouton du haut-parleur.

Dans les nouvelles versions de RCM Ultimate sont parfois nouvelles annonces disponibles. Après une mise à jour de la MRC Ultimate vous devriez vérifier les nouvelles annonces utiles pour vous.

11.7.2 Message Texte

RCM Ultimate peut envoyer des messages à RCM Editeur de présenter des informations supplémentaires pour les pilotes et les mécaniciens.



Message: Tapez le texte ici vous voulez avoir affiché dans la MRC Editeur.

Tickermessage: Indication, si le message est affiché comme Tickermessage, ce est un disparu dans le matériel écrit.

Messagebox: Le message sera montré dans une nouvelle fenêtre dans la MRC Editeur. Avec ce réglage, il est également possible d'envoyer des photos à faire de la promotion pour vos sponsors dans les pauses de la course.

Voir le message de façon permanente: Le message affiché par RCM Editeur aussi longtemps que vous envoyez un nouveau message.

Displaytime: Vous pouvez définir ici, combien de temps le message est affiché par RCM Editeur.

Ticker actif: Allumez le ticker. Si désactivé le ticker est éteint. Vitesse de circulation: Vitesse de l'écriture de roulement.

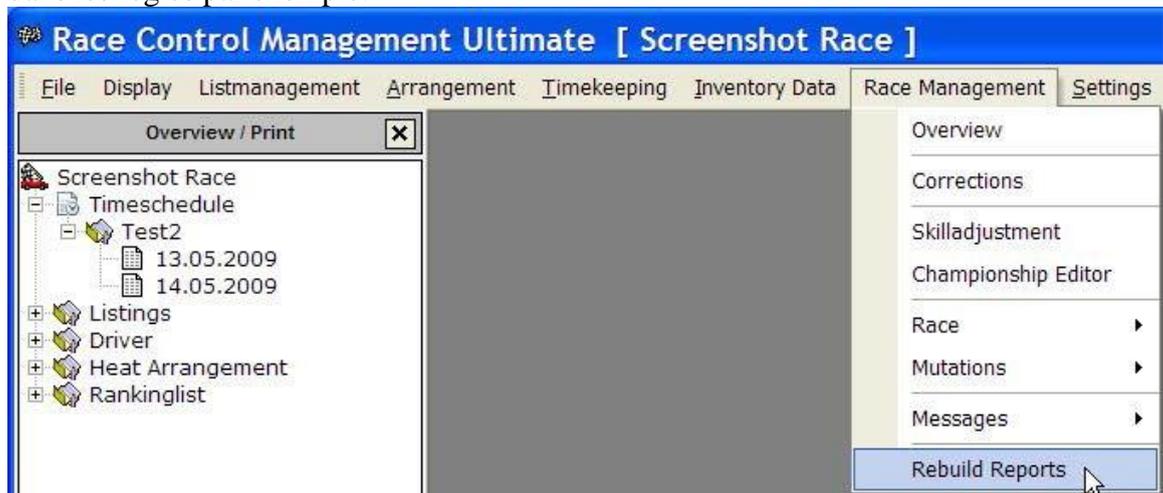
Tickercolor / BackgroundColor: Le texte sera affiché dans la couleur sélectionnée sur la

backgroundcolor sélectionné. Se il vous plaît noter, que le jaune est réservé pour les enregistrements.

En cliquant sur le bouton Send enverra le message à tous MRC connecté Editeur. Le message est supprimé en cliquant sur le bouton Effacer.

11.8 Régénérer les rapports

Ici vous pouvez reconstruire tous les rapports. Ceci est très utile alors que des changements dans les règles par exemple.



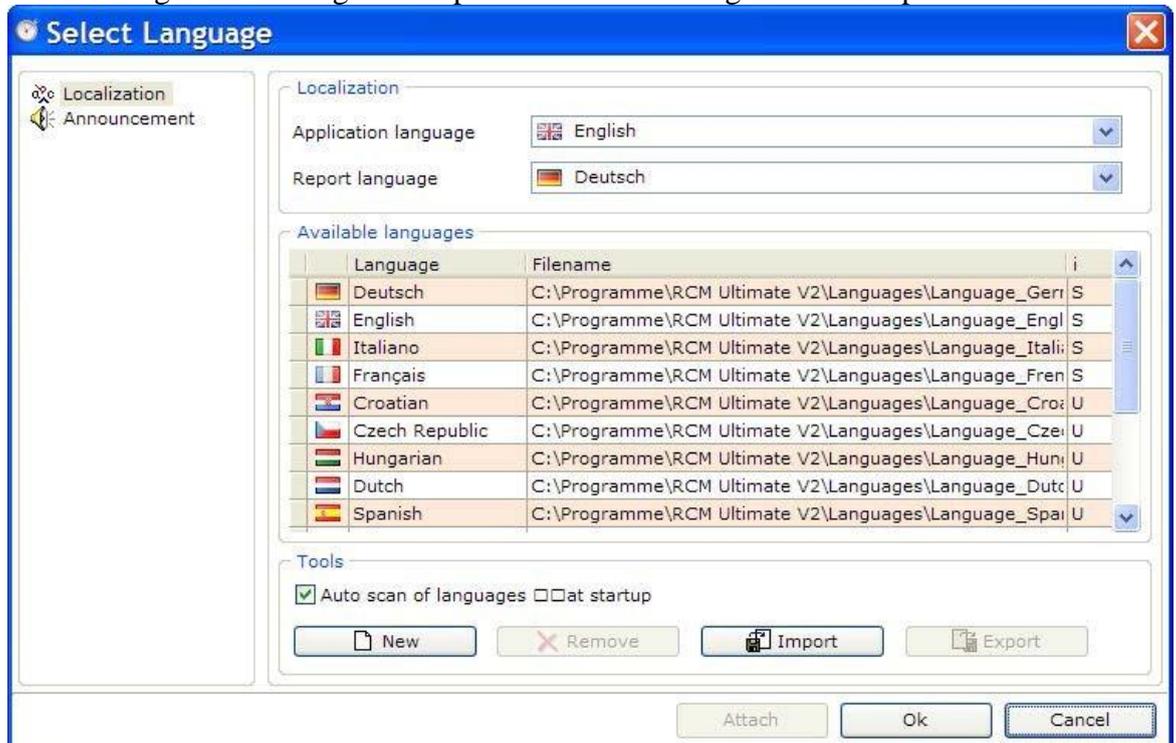
12 Paramètre

Dans ce menu, vous trouverez des configurations très importants comme les paramètres de connexion pour le maintien de décodeur de temps et le contrôle du MCR-logiciel supplémentaire qui peut être connecté à RCM Ultimate. Voici les paramètres de l'interface de l'imprimante et vous pouvez définir des polices et couleurs. Plus loin, vous pouvez sélectionner la langue du programme ainsi que les rapports et les annonces.



12.1 Language

Avec Configuration / Langue vous pouvez définir les langues utilisées par MRC Ultimate.

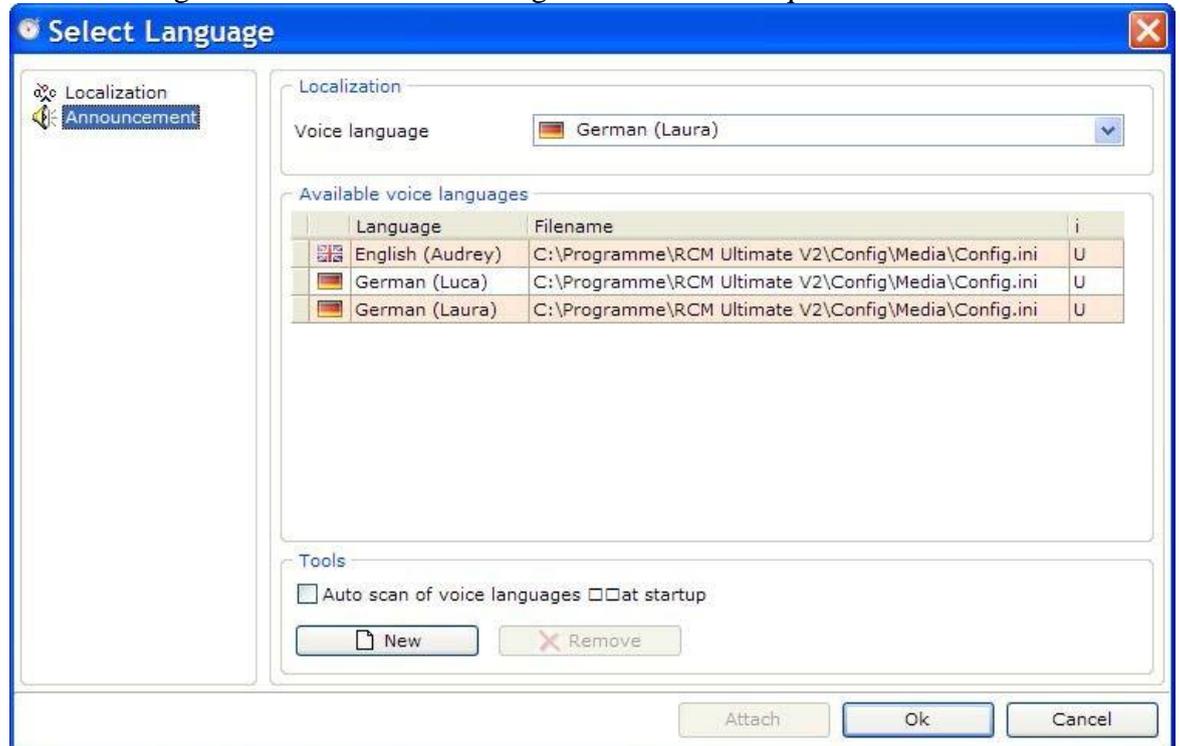


En cliquant sur Localisation dans la colonne gauche de la fenêtre, vous pouvez définir la langue utilisée pour l'application et pour les rapports. Il suffit de sélectionner la langue souhaitée dans la colonne droite de la fenêtre. La langue sera modifiée en appuyant sur le bouton Joindre.

Avec les boutons ci-dessous vous permet de créer une nouvelle langue (se il vous plaît se référer à l'éditeur Language), supprimer une langue et d'exporter un fichier de langue. La même chose peut être fait pour les annonces.

Si vous marquez Annonces dans la colonne de gauche, vous pouvez déterminer la langue utilisée dans toutes les annonces de RCM Ultimate.

Pour une course internationale, vous devez sélectionner l'anglais pour les annonces. Pour définir la langue d'annonce activer la langue souhaitée et cliquez sur le bouton Joindre.

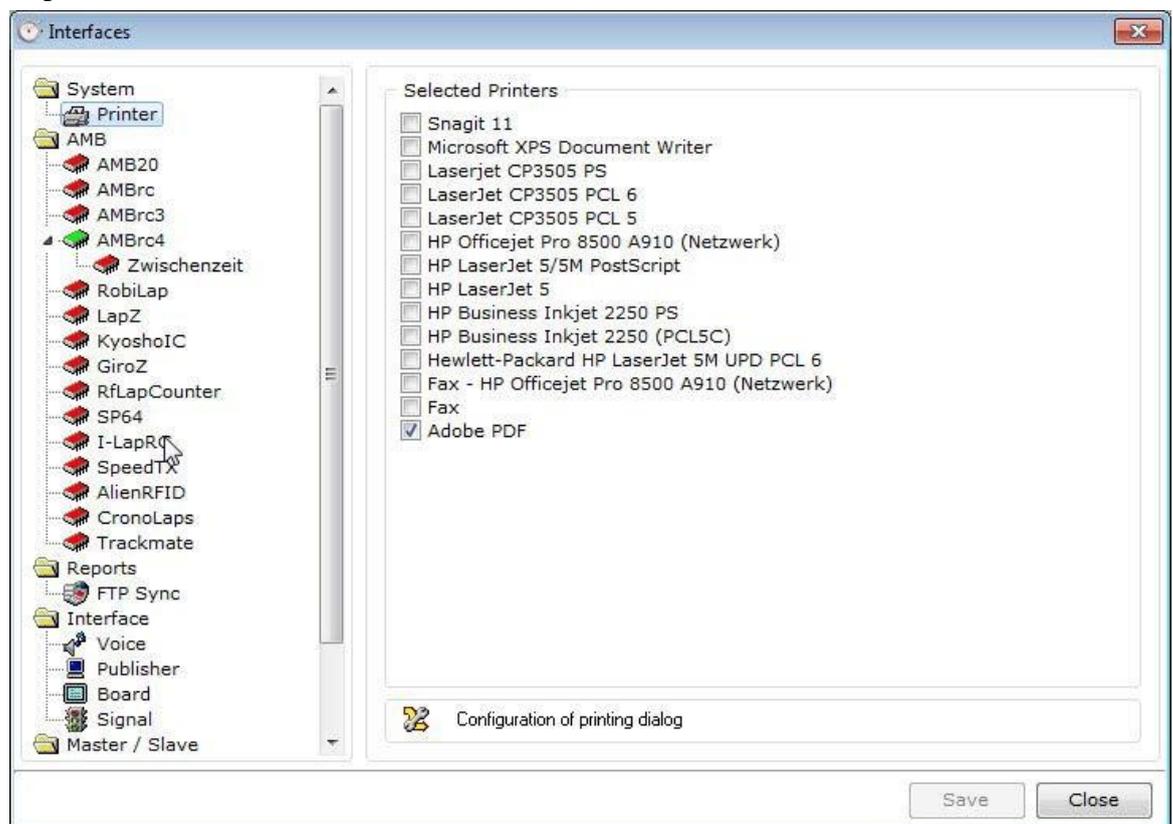


12.2 Interface

Ouvrir une fenêtre était vous pouvez sélectionner toutes les connexions MRC Ultimate utilise.

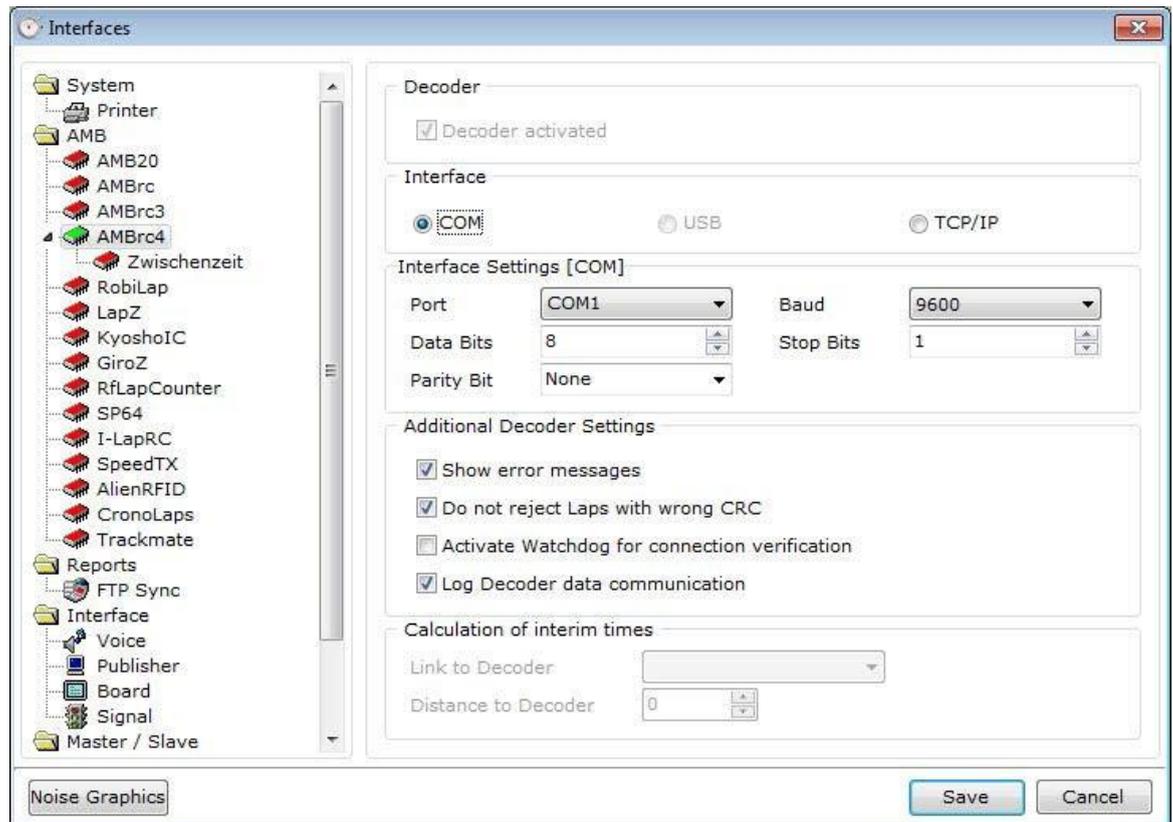
12.2.1 System/Imprimante

En cliquant sur l'imprimante que vous voyez dans la colonne de droite toutes les imprimantes de votre Système Windows. Activez l'imprimante que vous souhaitez utiliser pour RCM Ultimate. Vous pouvez activer plus d'une seule imprimante. Se il vous plaît noter que RCM Ultimate utilise uniquement les imprimantes activées. Si aucune imprimante ne est activé, vous ne pouvez pas faire des impressions. Après avoir sélectionné une ou plusieurs imprimante vous devez enregistrer les paramètres en cliquant sur le bouton Enregistrer. En cliquant ci-dessous sur la configuration de la boîte de dialogue d'impression, vous pouvez définir le nombre de copies pour toutes les imprimantes sélectionnées..



12.2.2 Décodeur

Here you configure the Decoder your are using.

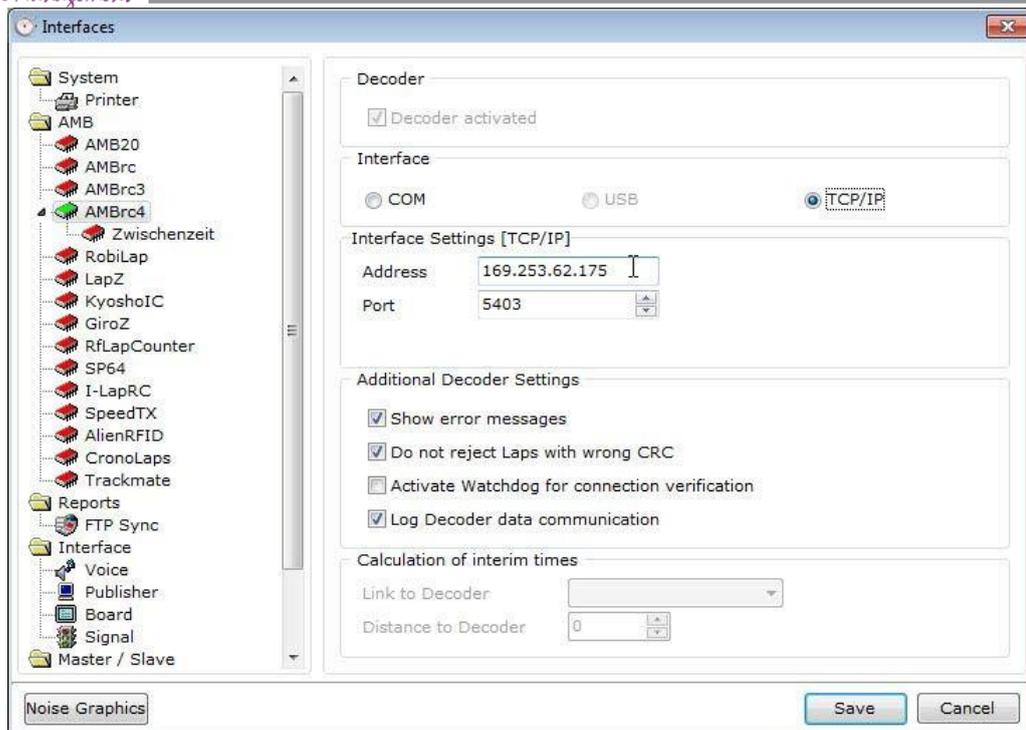


Le décodeur suivant peut être utilisé avec RCM Ultimate:

AMB20 (principe d'induction), est le prédécesseur de l'AMBrc, AMBrc (principe d'induction), adapté à 1/12 jusqu'à 1/5 échelles [USB / RS232], la génération AMBrc3 AMB Decoder (principe d'induction) pour transpondeurs personnels [LAN / RS232], AMBrc4 nouvelle génération Décodeur AMB (principe d'induction), adapté à 1/12 jusqu'à 1/5 échelles [LAN / RS232], RobiLap (principe infrarouge), appropriés pour les échelles mineures comme les 1/18 et 1/24 [RS232], LapZ, Kyosho IC, GiroZ, RF LapCounter, SP64, I-LapRC, Speed-TX, AlienRFID (doit être activé dans les outils de fonctions / auxiliaires), Cronolaps, Trackmate. Cliquez à gauche sur le décodeur que vous utilisez dans la colonne de gauche. Maintenant, vous pouvez effectuer les réglages dans la colonne de droite. Tout d'abord activer "Décodeur activé", sélectionnez l'interface et de déterminer les paramètres de l'interface (port). En ce qui concerne les paramètres d'interface se il vous plaît se référer au manuel d'utilisation de votre décodeur. Le SP64-décodeur utilise un port USB-. Vous devez utiliser un adaptateur USB-to-sériell pour connecter ce décodeur à RCM Ultimate. Vous devez définir le port COM de cet adaptateur. Avec les paramètres de décodage supplémentaires vous pouvez spécifier si les messages d'erreur sont affichés, tours avec un mauvais CRC (CRC est une somme de contrôle du décodeur transfère les données d'un flux de données. Si le transfert du décodeur à l'ordinateur est mauvaise, la somme de contrôle peut être mal) sont rejetés et si la communication complète des données est enregistré. Ce fichier journal est placé dans le dossier MRC Ultimate \ fichier journal et plus loin dans le dossier avec le nom du décodeur.

En outre, vous pouvez activer un chien de garde. Un message se affiche, si la connexion au décodeur est perdue. Outre cela, l'état de la connexion est également affiché dans la ligne inférieure de RCM Ultimate.

Si vous utilisez un réseau TCP / IP-connexion à votre décodeur, il est très important de définir l'adresse IP du décodeur. Cette adresse doit être dans le même segment que l'ordinateur. L'adresse IP peut être sélectionné dans le décodeur, se il vous plaît consulter le manuel de votre Décodeur.



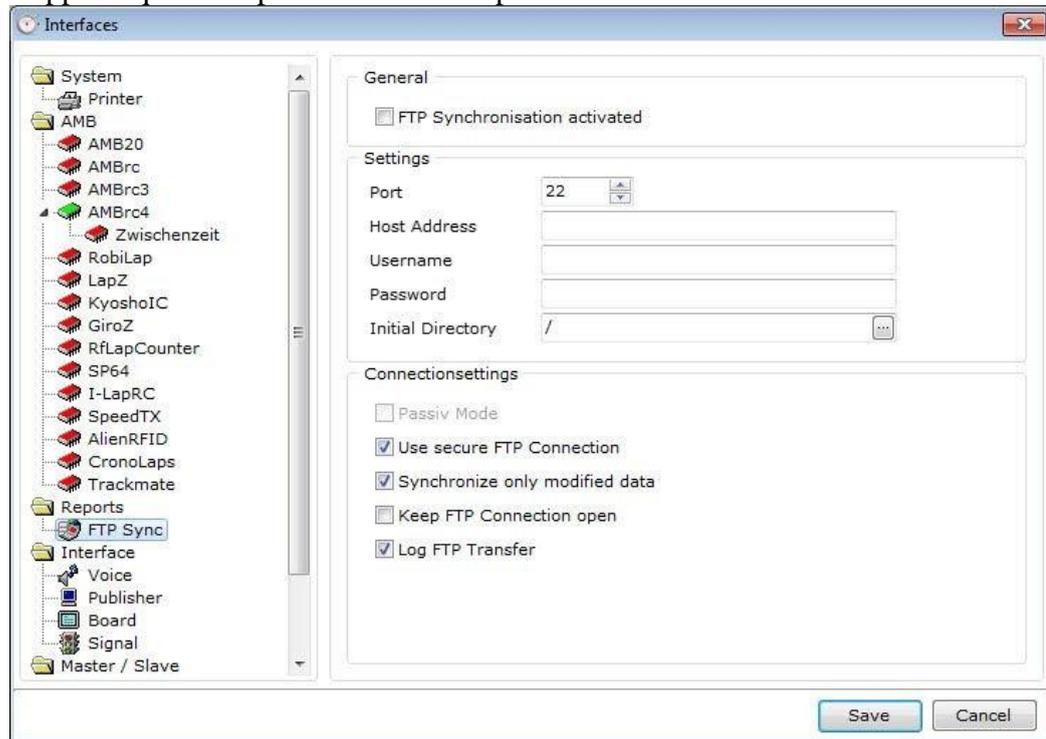
Le travail correcte du décodeur peut être vérifié avec le journal d'transpondeur, qui peut être activé en appuyant sur la touche F4.

En cliquant droit avec la souris sur un décodeur dans la ligne de bas de page de la MRC Ultimate, vous pouvez modifier les paramètres du décodeur et vous pouvez rétablir la connexion au décodeur.



12.2.3 Rapports/FTP Synch

Ultimate MRC soutient la publication de la course résulte directement sur un site internet. Rapports que vous pouvez définir les paramètres nécessaires.



FTP Synch: Avec ces paramètres, vous pouvez publier les résultats de la course sur votre propre site Web en plus MyRCM. Se il vous plaît contacter l'administrateur de votre site pour les réglages détaillés nécessaires.

Se il vous plaît noter: Publication d'un événement sur MyRCM est indépendante des ces paramètres ici. Dans le Eventadministration vous devez activer, que l'événement est téléchargé vers MyRCM. Ce est tout, pas d'autres réglages sont nécessaires.

En cliquant droit avec la souris sur le FTP-Synch dans la ligne de bas de page de la MRC Ultimate que vous pouvez activer, désactiver et redémarrer le FTP-Synch.



12.2.4 Interface

Avec MRC Ultimate, vous pouvez utiliser plusieurs programmes-clients. Cette programmes facultatifs vous fournir des fonctionnalités supplémentaires. Ultimate MRC appuie MRC voix, RCM Editeur, RCM signal et MRC conseils ainsi que d'une connexion de données à distance pour RCM inscription. Ces programmes doivent être commandés séparément.

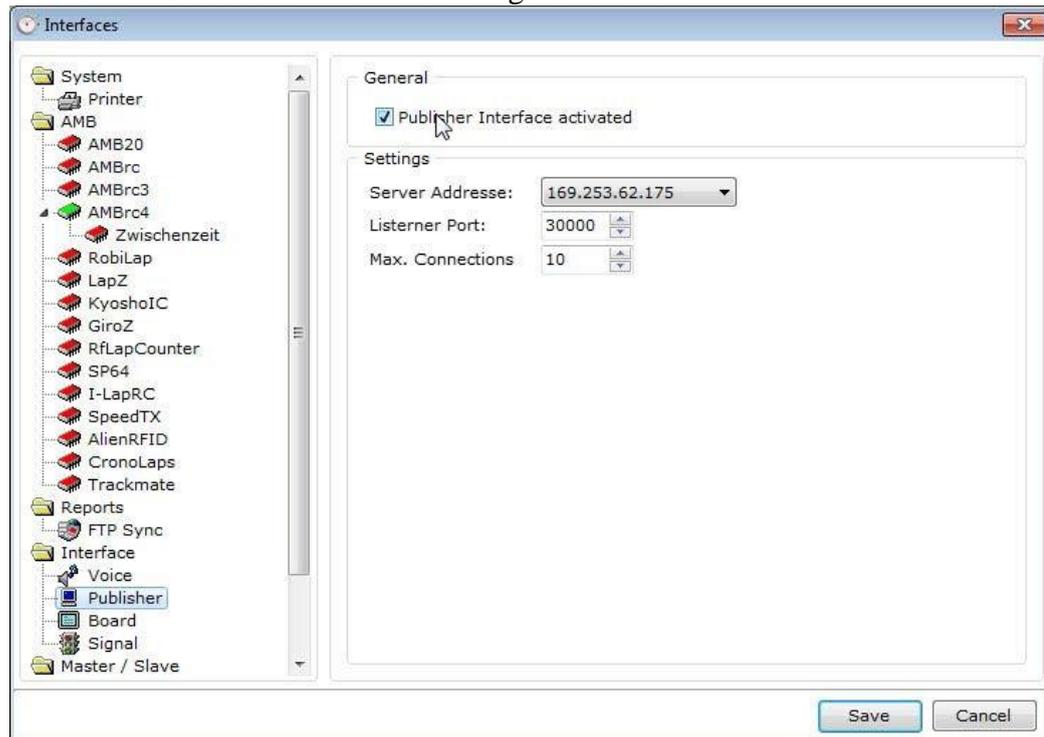
RCM vocale permet une réponse vocale des événements importants pendant une course. Par exemple, il annonce automatiquement le compte à rebours pour le début, l'autonomie restante, temps au tour et ainsi de suite. L'annonce peut différer des annonces automatiques de RCM Ultimate,

RCM Signal contrôle des lumières et une corne.

Avec MRC Publisher vous pouvez construit les terminaux d'information pour les pilotes. Ce programme affiche les informations utiles classement et d'autres de la course.

Vous pouvez effectuer les réglages suivants (se il vous plaît se référer également au manuel d'utilisation du programme client):

Conseil MRC soutient l'information de grands écrans.



Les paramètres suivants pour ces programmes doivent être réalisés dans la MRC Ultimate (se il vous plaît se référer au manuel d'utilisation du programme client trop).

Interface activée: doit être activé pour utiliser le client. Non activé moyens, ce RCM Ultimate ne supporte pas ce programme.

Adresse du serveur: L'adresse IP est automatiquement réglée selon les paramètres du réseau de l'ordinateur. Vous devez définir en conséquence dans le programme client.

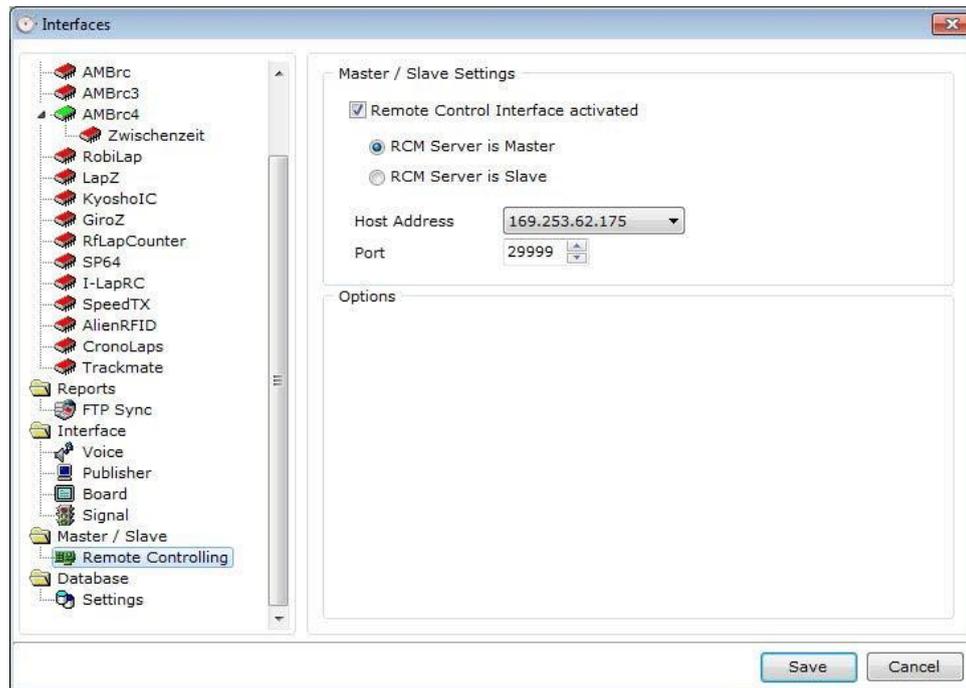
Port: Chaque client est de se connecter par un port unique. Vous ne devez pas modifier cette cause de réglage les clients ne seront reconnues avec le numéro de port correct.

Max. Connexions: Vous pouvez spécifier le nombre de clients peut être connecté à RCM Ultimate. Conservez ce numéro aussi bas que possible pour une bonne performance du réseau. Si votre réseau ne est pas assez puissant et le nombre de connexions est très élevé, vous risquez, que les connexions seront terminées.

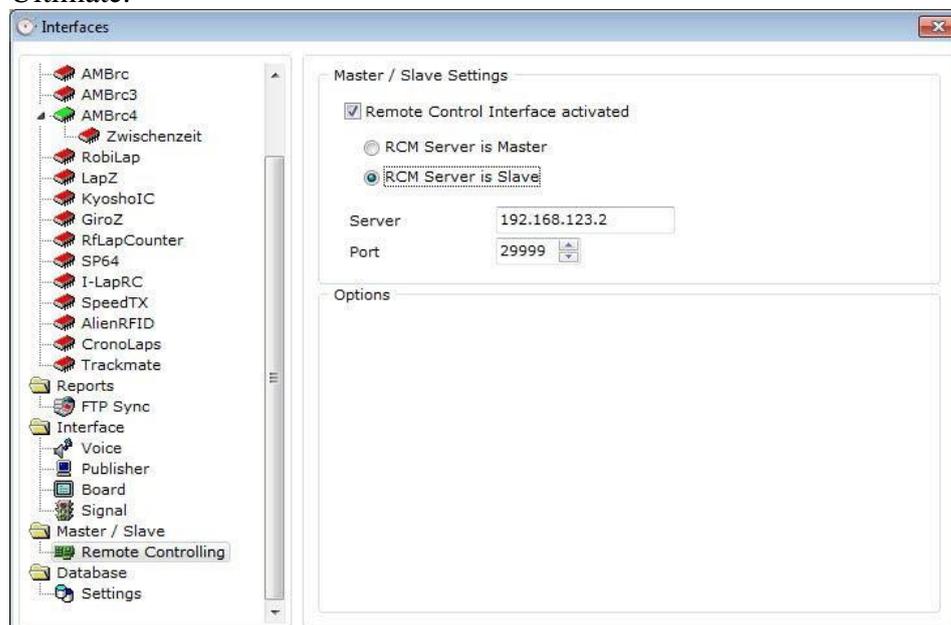
12.2.5 Master/Slave/Remote Control

Avec le contrôle à distance, il est possible de contrôler un second ordinateur qui exécute également RCM Ultimate pour un deuxième système de tenue dans le temps. Il est nécessaire, que vous exécutez la même version de RCM Ultimate sur les deux ordinateurs et même événement doit être chargé. Les données doivent être absolument identique, se il vous plaît transférer l'événement via l'exportation de données et les importer vers le second ordinateur. Tant ordinateur doit être connecté via un réseau. Dans la MRC Ultimate du premier système vous activez MRC Ultimate est Maître et que vous activez l'interface de contrôle à distance est activé..

S'il vous plaît noter: Une connexion maître / esclave ne fonctionne que sans aucun problème, si la même version de RCM Ultimate est installé sur le Maître ainsi que sur l'esclave!



Dans la MRC Ultimate du second système, les paramètres sont les suivants: Interface de contrôle à distance doit être activé. RCM Ultimate esclave doit être également activée. Sous Adresse de l'hôte, vous devez entrer le protocole TCP / IP-Adresse du Maître MRC Ultimate.

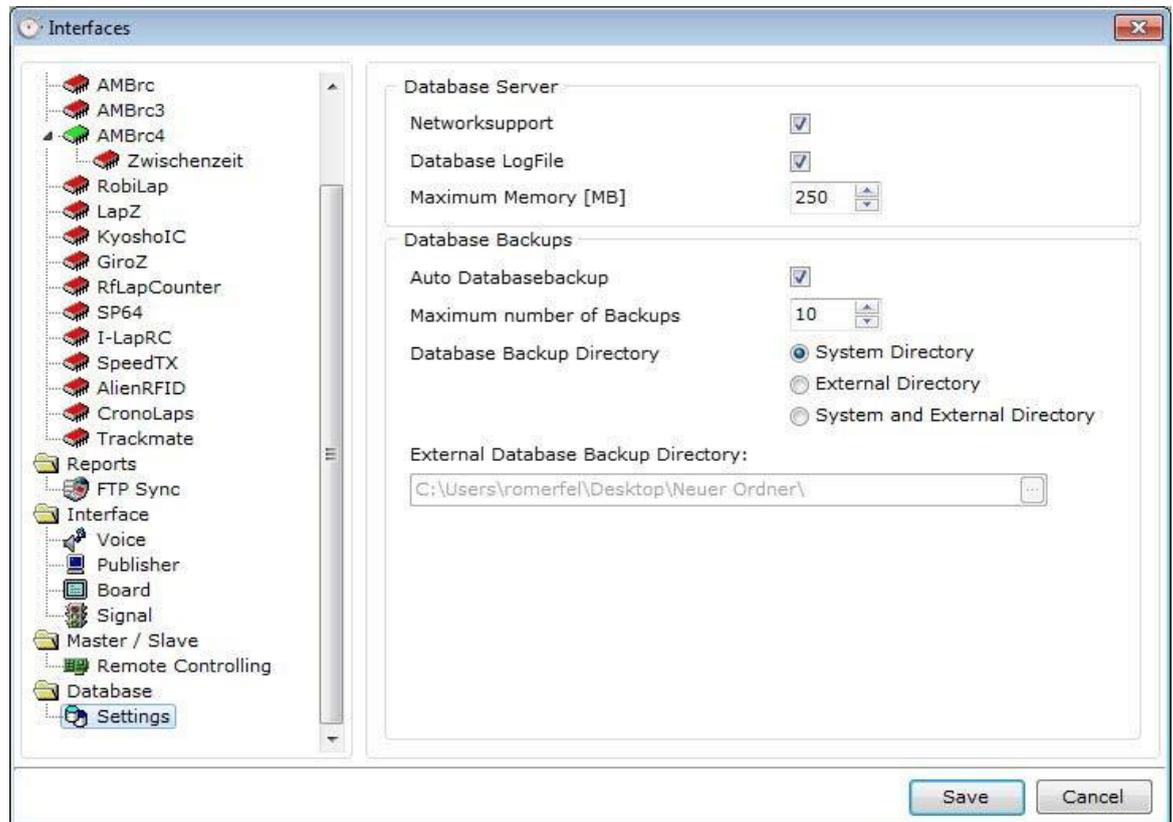


Avec Options, vous pouvez définir les événements qui sont contrôlés automatiquement. Se il vous plaît noter que RCM Ultimate esclave ne prend pas seulement la séquence des événements au cours de la MRC Ultimate Maître. Les changements de fréquences, les transpondeurs, les conditions météorologiques, l'exécution et offtime seront directement transférés à l'esclave. La disposition des manches etc. (bien sûr sans les données de chronométrage) peut être transféré avec "Base de données Outils / Transfert à Slave".

L'état de la connexion maître-esclave (se il vous plaît noter: vous avez peut-être redémarrer MRC Ultimate après activating la télécommande) est indiqué dans la ligne de fond de RCM Ultimate sous la rubrique «à distance:"

12.2.6 Base de Donnée/Paramètre

Ces paramètres sont nécessaires pour contrôler les connexions de base de données et d'organiser les sauvegardes de RCM Ultimate de base de données.



Networksupport: Pour les clients utilisant la connexion directe à la base, vous devez activer les networksupport. RCM inscription ou MRC Tech utilisent la connexion directe à la base. Si vous utilisez un de ces programmes, vous devez activer le networksupport.

Base de données de fichier journal: Lorsque cette option est activée, toutes les transactions erronées de la base de données seront écrites dans un fichier journal. Cette opération ne doit pas être forcément tort (par exemple: se il est recherché dans une liste vide pour un nom, le résultat est zéro et automatiquement une remarque est écrit dans le fichier journal). Si il ya un problème général, ce fichier journal peut aider à analyser les conditions d'erreur. Le fichier journal est enregistré dans le dossier MRC Ultimate \ fichier journal.

Mémoire maximale: La taille du fichier du fichier journal peut être limité. Si le fichier se agrandit, le fichier est supprimé et un nouveau fichier journal sera créé. Se il vous plaît ne pas configurer de très gros fichiers, provoque le processus d'écriture aura une longue période avec de très gros fichiers.

Databasebackup automatique: Nous vous recommandons d'activer cette fonctionnalité. Après chaque chauffer une sauvegarde de la base de données complète sera créé. Vous pouvez définir, où le

fichiers de sauvegarde sont stockés. Nous recommandons d'utiliser dans tous les cas le dossier système (MRC Ultimate \ Backup) et si nécessaire un dossier externe. Vous devez sélectionner le dossier externe dans le champ d'entrée inférieur.

Par exemple en raison d'une panne de courant la base de données peut être endommagé. Pour réactiver une sauvegarde, vous devez fermer MRC Ultimate. La base de données de sauvegarde est un fichier ZIP et peut être ouvert en double-cliquant sur le nom de fichier dans l'Explorateur Windows. Vous devez extraire le contenu complet du fichier ZIP dans le dossier MRC Ultimate \ Database. Les fichiers existants seront écrasés et vous

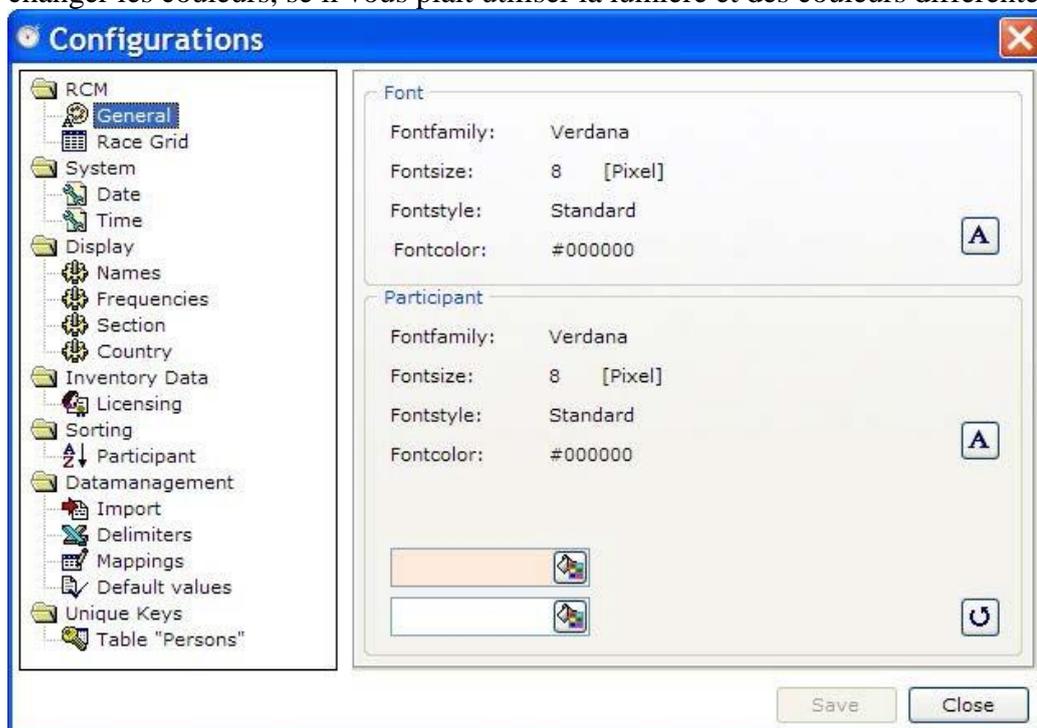
pouvez utiliser la base de données à nouveau après un nouveau départ de la MRC Ultimate. Dans le cas d'une base de données corrompue il suffit de ré-exécuter la dernière manche. Nombre maximum de sauvegardes (réglage par défaut = 20): Le nombre de combien de sauvegardes doivent être conservés peut défini ici. Est le nombre atteint, le fichier le plus ancien sera supprimé et le nouveau fichier est créé.

12.3 Configurations

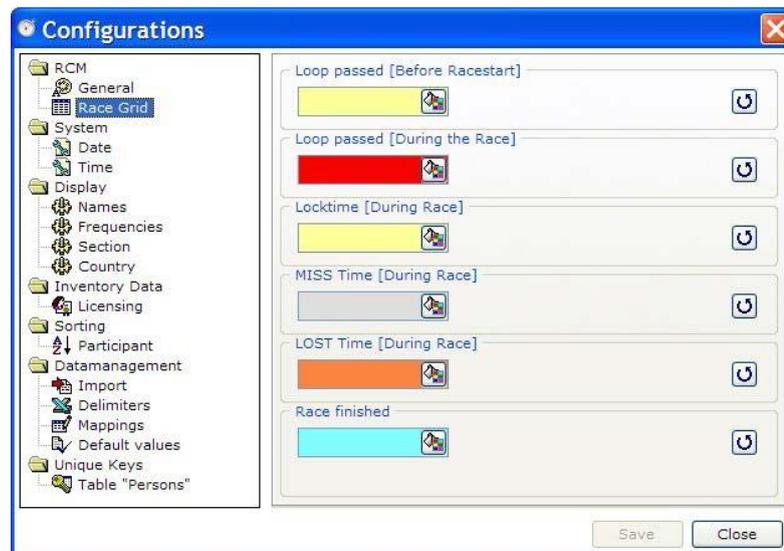
Les configurations vous permettent de modifier plusieurs réglages de base de la MRC Ultimate.

12.3.1 RCM/Généralité

Marquage dans la colonne de gauche Général, vous pouvez configurer les polices, la taille des polices et des couleurs utilisées par MRC Ultimate. Vous pouvez définir les polices de caractères pour les tables indépendantes du reste du texte. Les couleurs présentées sur le fond de la colonne sont utilisés pour faire des tables de mieux lisible. Si vous voulez changer les couleurs, se il vous plaît utiliser la lumière et des couleurs différentes.



12.3.2 RCM/Course Couleur événement



Boucle passé (la lumière de défaut jaune): Lorsque le pilote passe la boucle et le numéro de transpondeur est inscrit à un pilote, il sera marqué dans cette couleur. Cela rend plus facile de vérifier si tous les pilotes sont sur la bonne voie ou non.

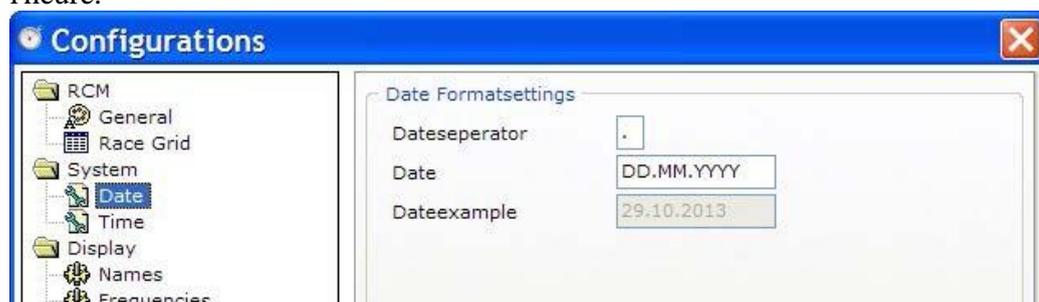
Locktime (rouge par défaut): Ce marquage est visible pour le locktime. Entre ce moment aucun tours supplémentaires sont comptés mais dans le temps au tour fichier journal ces tours sont visibles et marqués par "NOK". Cela signifie que ces, tours ne seront pas comptabilisés pour le résultat. Miss-temps (par défaut gris): Pilotes voiture habituellement leurs tours en continu dans le laps de temps. Ce laps de temps est le signe plus de temps moyen ou mines un certain ratio de temps. Si ce temps moyen plus le temps de rationnement est expirée la ligne du pilote sera marqué en gris clair et signifie que le pilote a été plus lente. Cela peut être un accident, un arrêt au stand ou d'un roll over situation.

Le temps perdu (orange par défaut): Si un pilote n'a pas passé la boucle pendant une longue période, la ligne de pilotes sera marqué avec cette couleur.

Course terminée (bleu clair par défaut): Lorsque le temps de course est terminée et que le pilote passe la dernière fois la boucle puis le pilote est marqué en bleu clair et a terminé la course. Tours supplémentaires ne seront plus comptés, même si le pilote continue course.

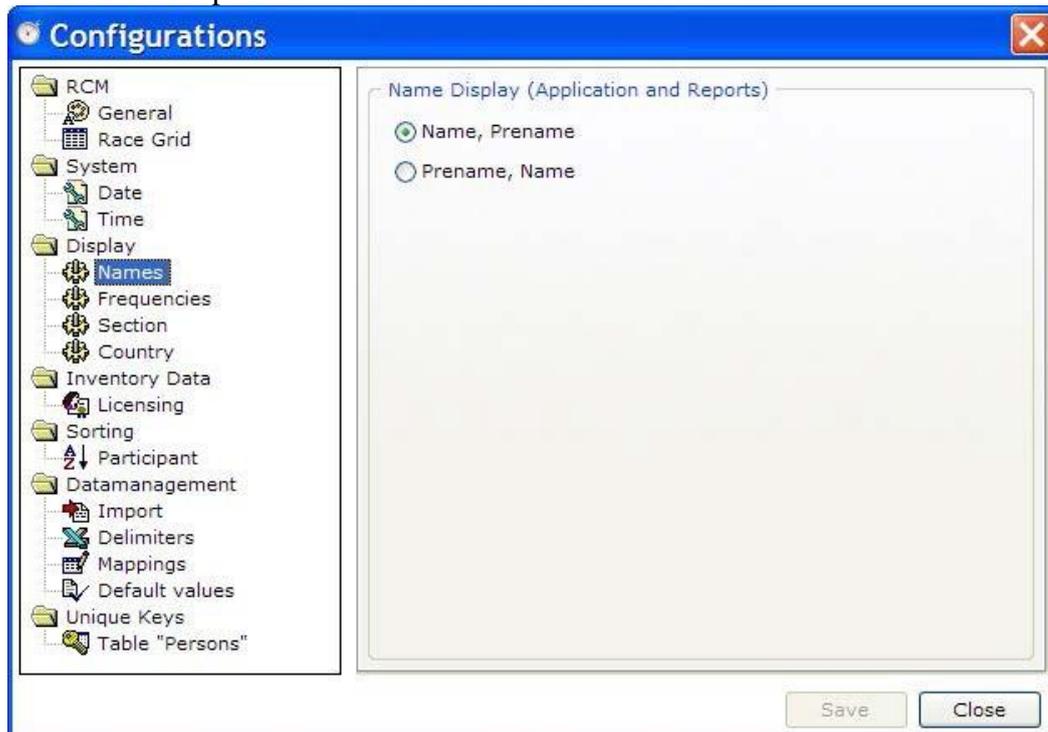
12.3.3 System

Avec date et heure vous pouvez définir le format de la sortie. Se il vous plaît modifier ces définitions attentivement. Peut-être vous ne pouvez pas voir plus sortie de toute date ou l'heure.

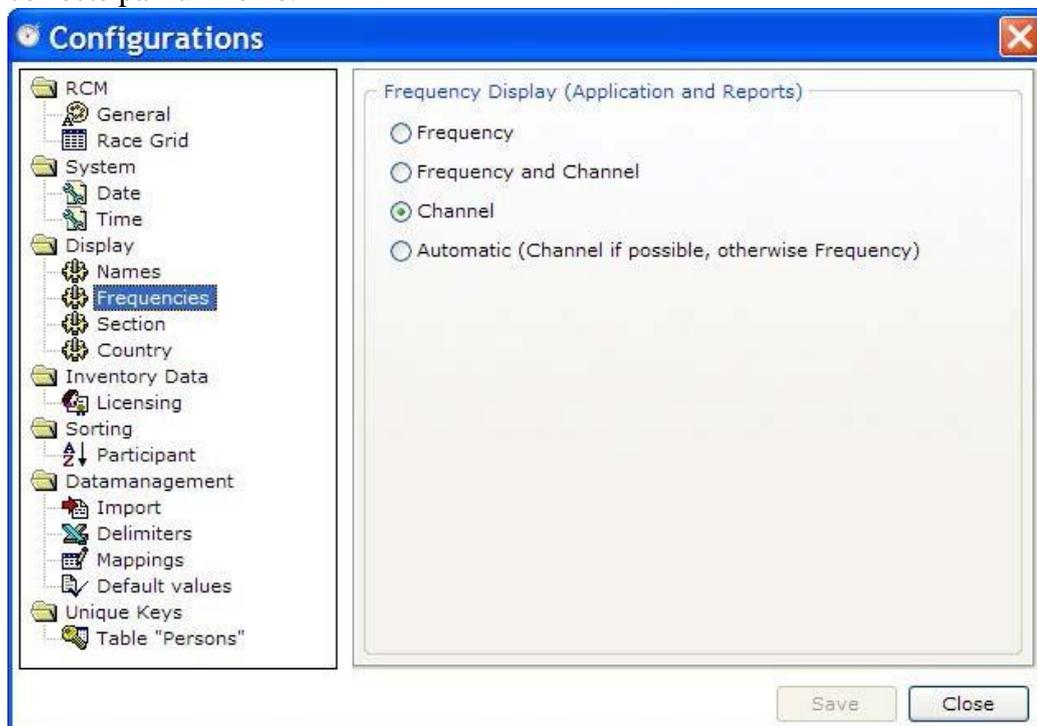


12.3.4 Affichage

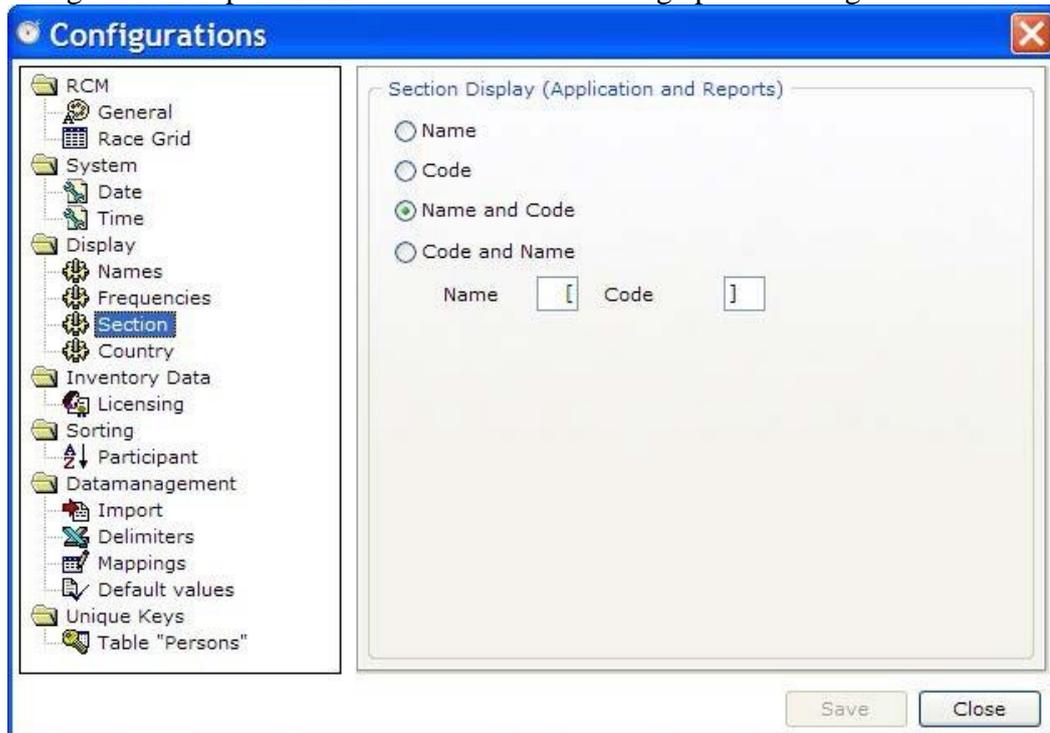
Noms: Ici vous pouvez définir l'ordre de PRFNOM et Nom.



Fréquences: Vous pouvez choisir de travailler avec des numéros de canaux ou la fréquence. Nous recommandons d'utiliser le réglage automatique. Avec ce réglage, vous pouvez entrer le numéro de canal ainsi que la fréquence et la MRC Ultimate reconnaît la fréquence correcte par lui-même.



Catégorie: Vous pouvez définir le format d'affichage pour la catégorie.

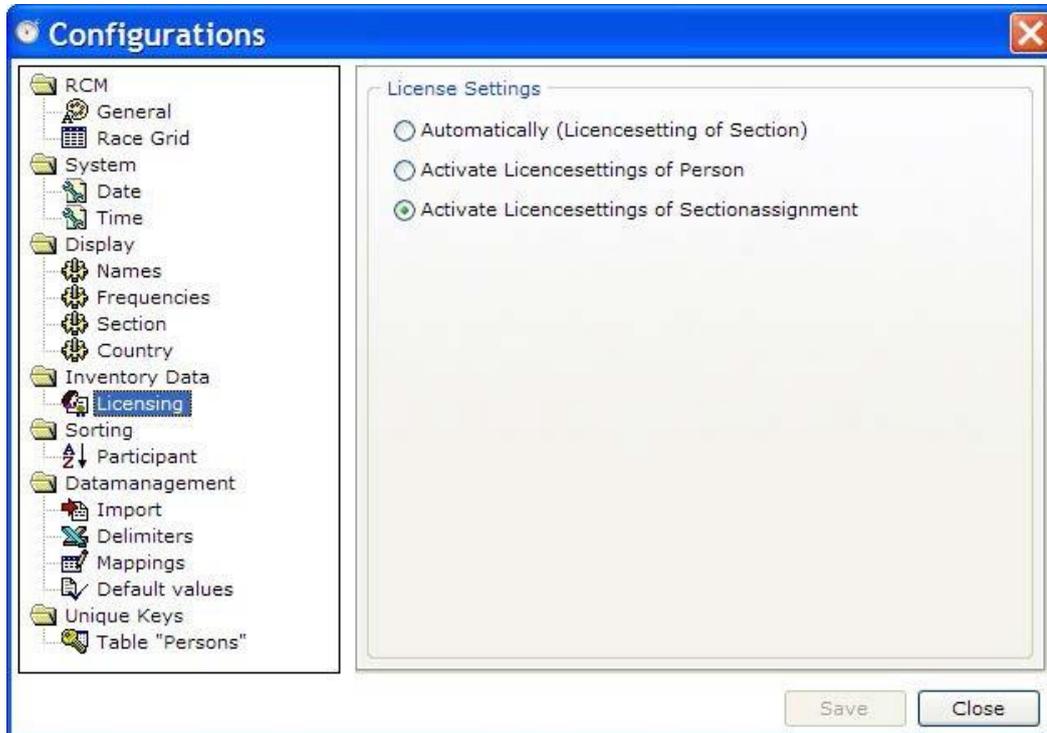


Pays: Ici vous définissez, si le deux caractères ou trois caractères Code ISO pour le pays est utilisé.



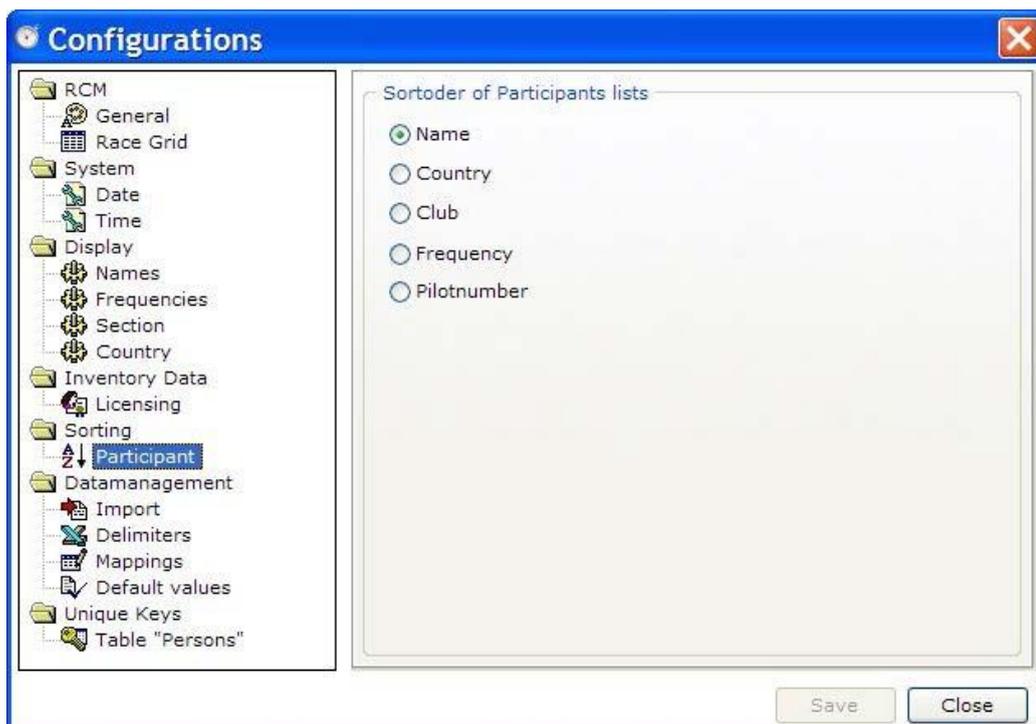
12.3.5 Inventaire des Données/Licence

Ici vous pouvez choisir si la licence est attribuée à la personne ou à la catégorie. Plus loin, ce est un réglage automatique disponibles. L'utilisation de ce permis dépend des paramètres de la catégorie respective. Toutes les explications dans ce manuel concernant les catégories et les données personnelles se réfère à ce réglage automatique.



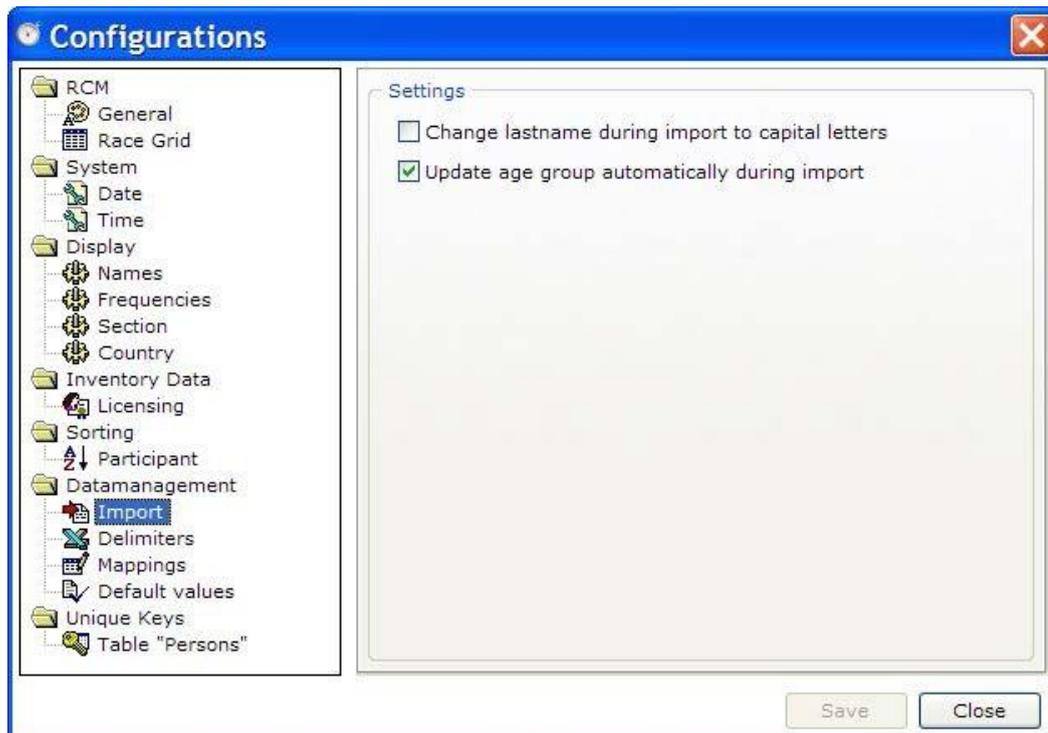
12.3.6 Tri/Participant

Vous pouvez sélectionner l'ordre de tri utilisé pour les pilotes dans des listes et rapports. Cela peut être fait par nom, pays, club, la fréquence et PilotNumber.

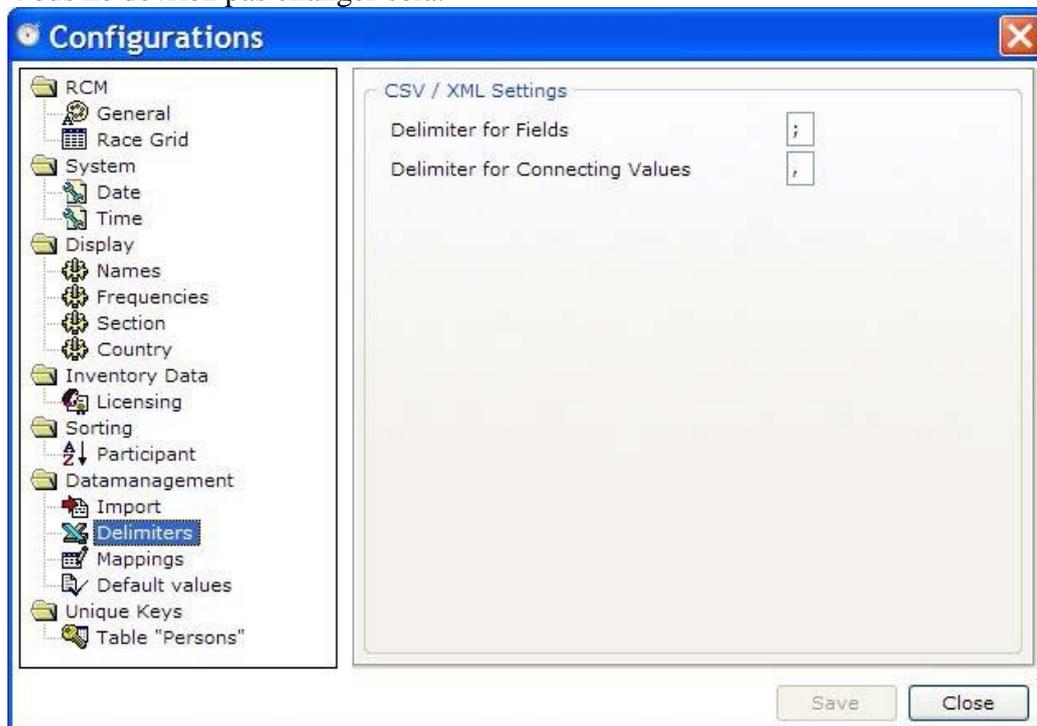


12.3.7 Gestion des Données

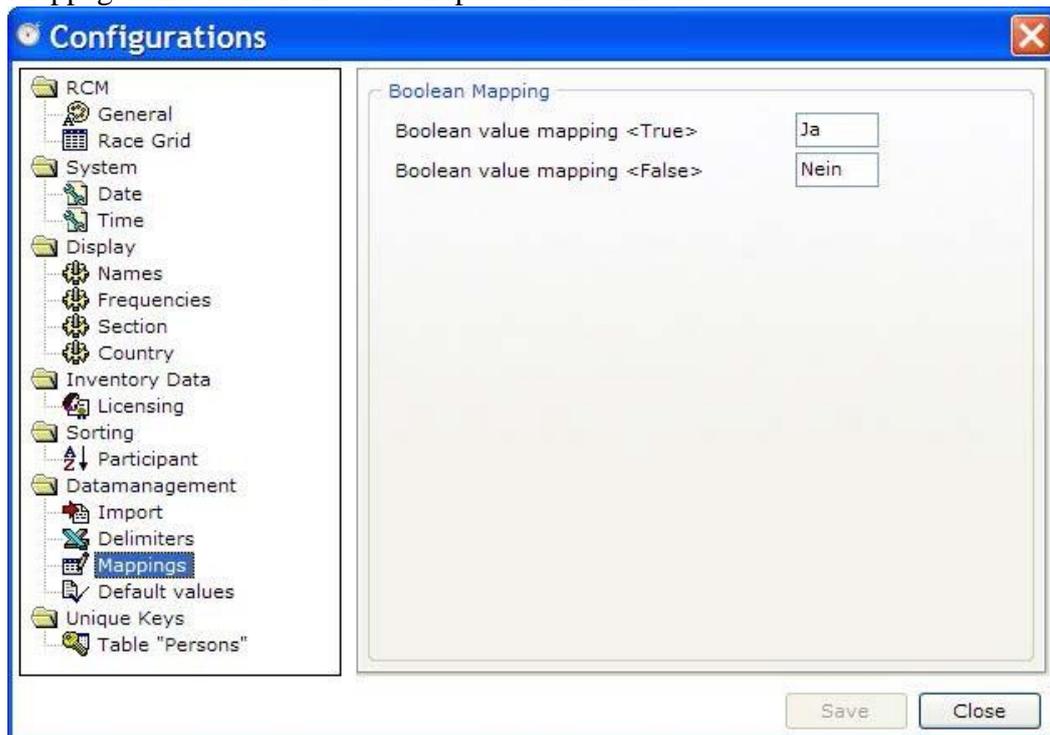
Importation: Définition, si le nom est importé avec des majuscules.



Délimiteurs: Vous pouvez entrer les séparateurs utilisés dans des fichiers XML ou CSV. Vous ne devriez pas changer cela.

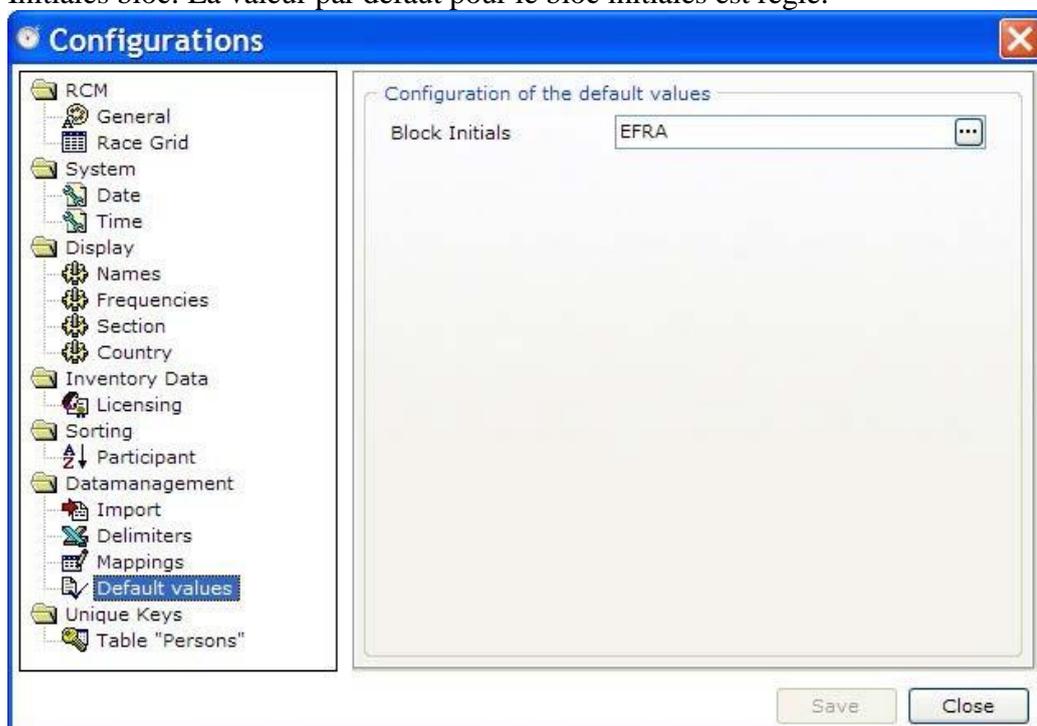


Mappages: Les valeurs ne doivent pas être modifiées.



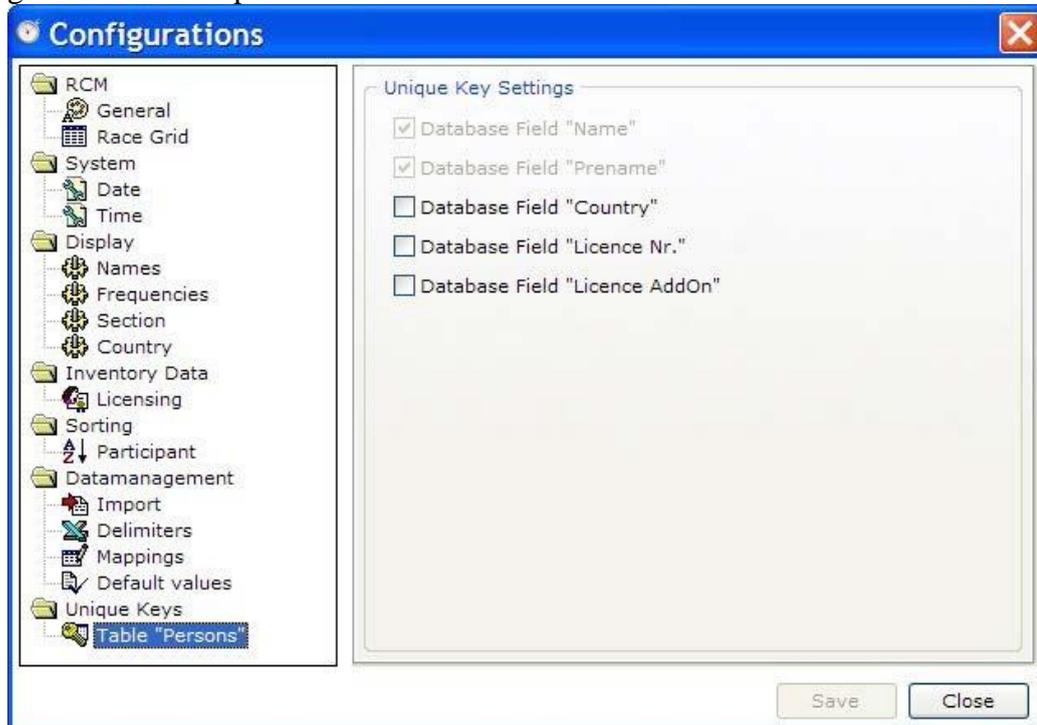
Avec des valeurs par défaut, vous pouvez définir bases, qui seront utilisés dans les opérations de base de données par défaut.

Initiales bloc: La valeur par défaut pour le bloc initiales est réglé.



12.3.8 Unique keys

En plus du nom des touches et PRFNOM vous pouvez générer des clés pour le pays et le numéro de licence. Cela peut aider à chercher la bonne personne en particulier avec un grand nombre de personnes dans les données d'inventaire.



12.4 Chronométrage Chronométrage

Les réglages pour le chronométrage et l'eamcup se fera ici. Double-cliquez dans la colonne de gauche de la catégorie et vous pouvez entrer le paramètre dans la colonne de droite.

Ici vous pouvez sélectionner une procession entièrement automatique de toutes les races selon un calendrier créé.

12.4.1 Chronométrage/Généralité

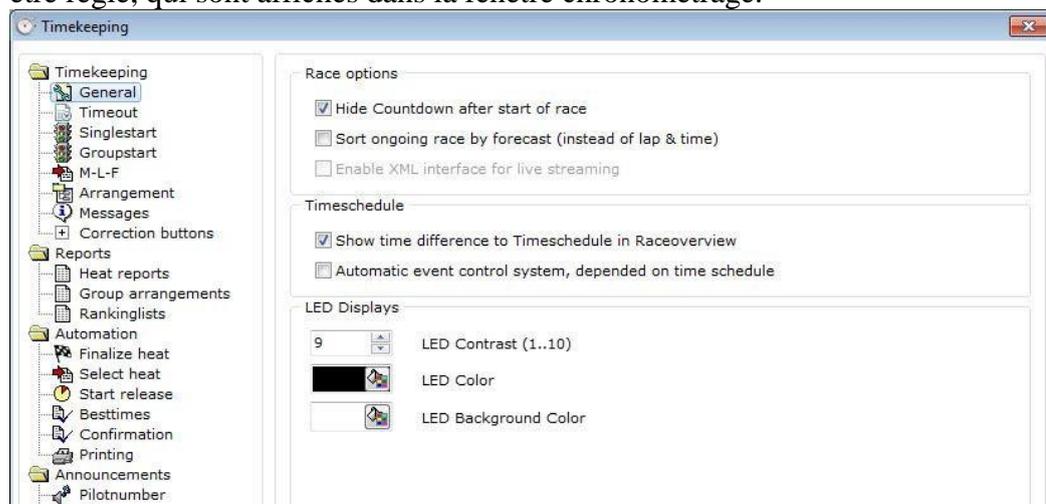
Ici vous pouvez définir si le compte à rebours-fenêtre dans la fenêtre de chronométrage est fermé après le départ d'une ou non. Plus loin, vous pouvez définir si la différence de temps à l'horaire est affiché.

«Race Trier en cours en prévision»: Les fenêtres de chronométrage est triée par les prévisions pour chaque pilote au lieu de tour et le temps.

Activer interface XML pour le streaming en direct: L'activation de cette fonction ne est nécessaire que si vous avez une équipe de télévision à la piste, qui peuvent utiliser cette fonction. Sinon, il garder désactivé parce que ce ne doit processeur puissance.

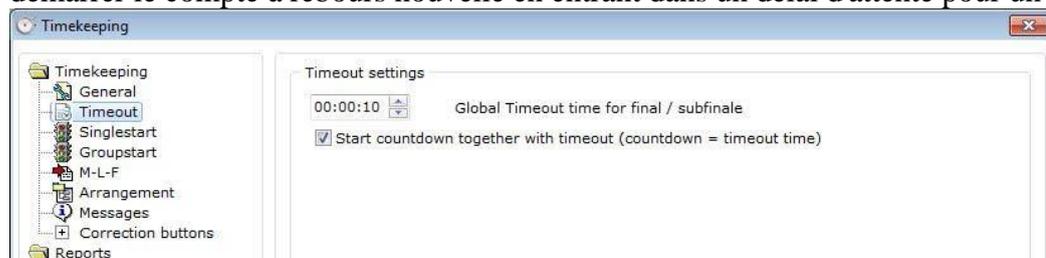
Si vous voulez MRC Ultimate de contrôler le processus de course entièrement automatique, vous devez activer "système de contrôle automatique des événements, dépendait de calendrier. Les autres éléments TimeSchedule Si ce ne est pas activée ne sont pas actifs. Pour utiliser l'automatique, vous ne avez qu'à sélectionner l'enquête Indication de l'heure pour la pratique, la qualification de finale. Les courses sont maintenant traitées automatiquement.

Dans la catégorie LED affiche le contraste, la prévision et le fond-couleur des horloges peut être réglé, qui sont affichés dans la fenêtre chronométrage.



12.4.2 Chronométrage/Fin de course

Ici vous pouvez entrer le temps d'un délai d'attente en Finalheats. Vous pouvez également démarrer le compte à rebours nouvelle en entrant dans un délai d'attente pour un pilote.

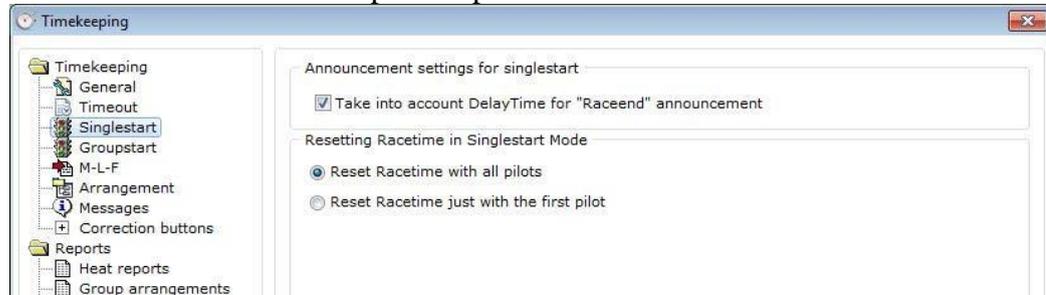


12.4.3 Chronométrage/Départ Décalé

Prendre en compte le temps de retard pour l'annonce Raceend: La fin de la course sera annoncé après le temps de retard ou après que les voitures ont terminé la course.

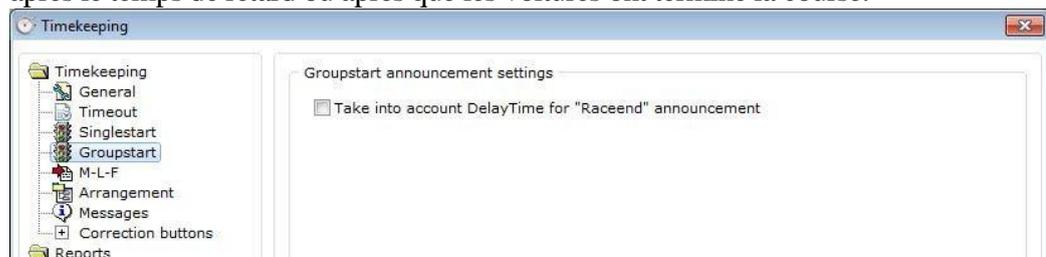
Réinitialiser le temps de course avec tous les pilotes: L'affichage ainsi que l'annonce de la Racetime reste est basé sur ce pilote qui passera la ligne d'arrivée la dernière.

Réinitialiser temps de course seulement avec le premier pilote: L'affichage et l'annonce de la Racetime reste est basé sur le premier pilote dans une course.



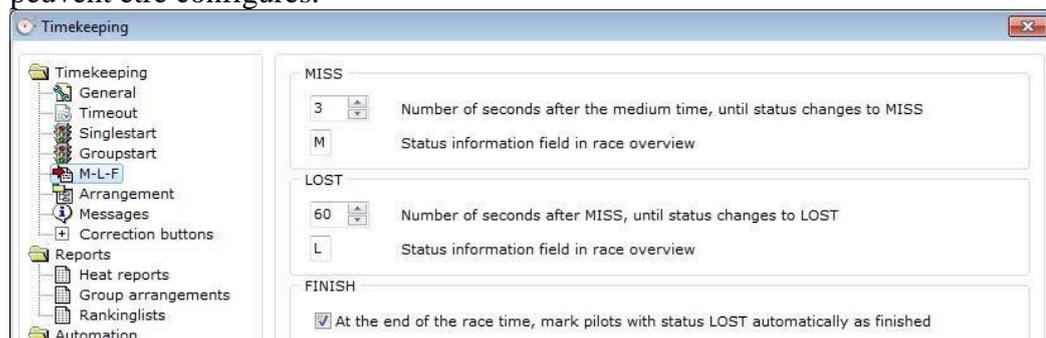
12.4.4 Chronométrage/Départ Groupé

Prendre en compte le temps de retard pour l'annonce Raceend: La fin de la course sera annoncé après le temps de retard ou après que les voitures ont terminé la course.



12.4.5 Chronométrage/M-L-F

M-L-F est l'abréviation de Miss-Perdu-Finish. Messages dans les fenêtres de chronométrage peuvent être configurés.



M - Mlle: Si un des pilotes ne passent pas la boucle après son mediumtime (plus compensés), les dossiers tourner gris clair et ce est d'info statut à "M". Le temps de décalage avant que l'état du pilote est modifiée peut être configuré.

L - Perte: Vous pouvez configurer un décalage (temps) après que le dossier a changé à "M" (gris clair). Si ce temps se est écoulé, l'enregistrement sera encore changer la couleur au gris foncé et le statut de "L". En fonction de ce offset paramétrée, vous savez que ce pilote ne est probablement pas plus conduisait.

F - Finition: RCM finaliser automatiquement une manche quand tout pilote est terminée. Si cette fonction est activée, les pilotes ayant le statut de "L" seront traitées comme ils l'ont déjà terminé. Cela signifie, que la manche sera automatiquement finalisé si tous les pilotes ont terminé la manche et les pilotes plus conduite ont le statut de "L".

12.4.6 Chronométrage/Arrangement

Si la reconnaissance des transpondeurs de consultation devrait se faire automatiquement, cette option doit être activée. Une description détaillée peut être trouvée dans des données d'inventaire / Transpondeur Lookup.

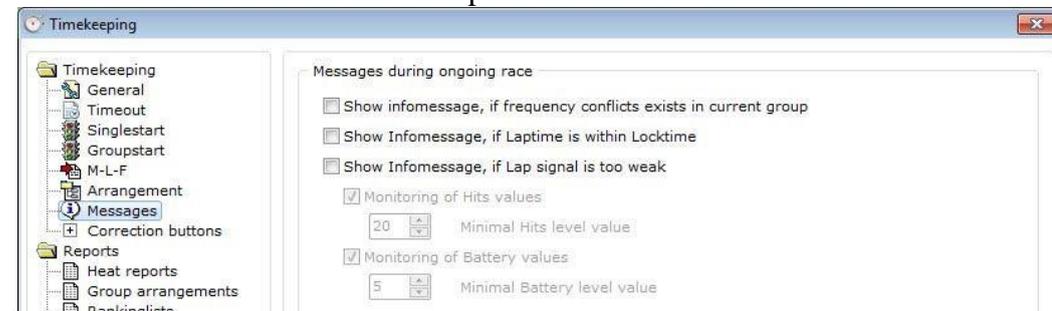
Afficher les groupes d'âge dans les arrangements de manche: Dans la liste yiews les groupes d'âge peuvent être activés.



12.4.7 Chronométrage/Messages

Afficher InfoMessage, si les conflits de fréquences existe dans le groupe actuel: Dans le chronométrage vous voyez un message, se il ya un conflit de fréquence dans le groupe actuel. Afficher des messages si chrono est en dans le loctime: Vous verrez un message si un pilote a un chrono plus la l'locktime.

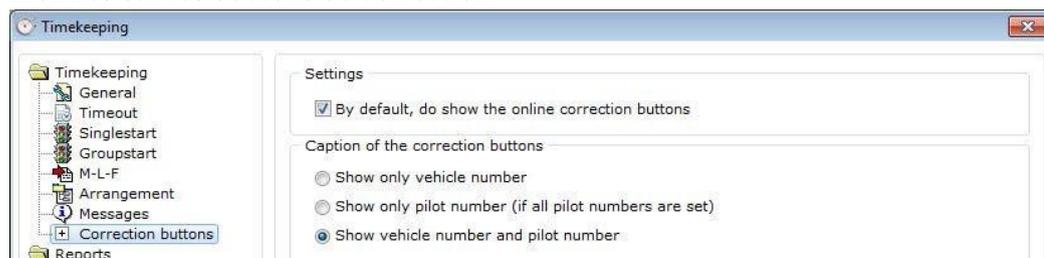
Afficher InfoMessage si le signal de tour est trop faible: Les messages sont displaye4d, si le signal est très faible, le transpondeur. Vous pouvez sélectionner si les "hits" ans / ou la «valeur de la batterie" est utilisé. Pour vous pouvez définir une limite



12.4.8 Chronométrage /Correction Buttons

Par défaut, ne afficher les boutons de correction en ligne: Les boutons de correction en ligne sont automatiquement visible dans la fenêtre de chronométrage.

Plus loin, il peut être défini, qui compte (Car-, Startingnumber ou les deux) ne sont montrés sur les boutons de correction..



12.4.9 Rapport/Manche rapport

Ordre des chronos en fonction du positionnement: L'ordre de gauche à droite des chronos pilotes dans le résultat imprimé est selon le classement final.

Montrer au laplist le nom du pilote. Au lieu de Numéro de départ ou le numéro pilote le nom du pilote est priorisé dans le titre de la laplist.

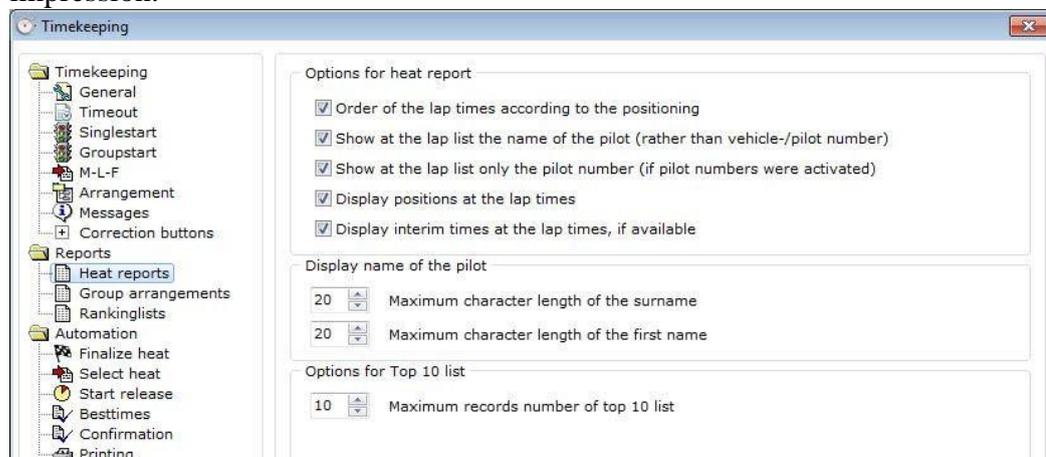
Montrer au laplist seulement le nombre de pilote: Le numéro pilote est imprimée dans les rapports de manche.

Afficher les postes à temps au tour: Dans le résultat de l'impression, la position est imprimée entre parenthèses avant le chrono.

Afficher fois provisoires aux chronos (si disponible): Si elle est disponible, les temps intermédiaires pour les secteurs seront affichés dans le laplist.

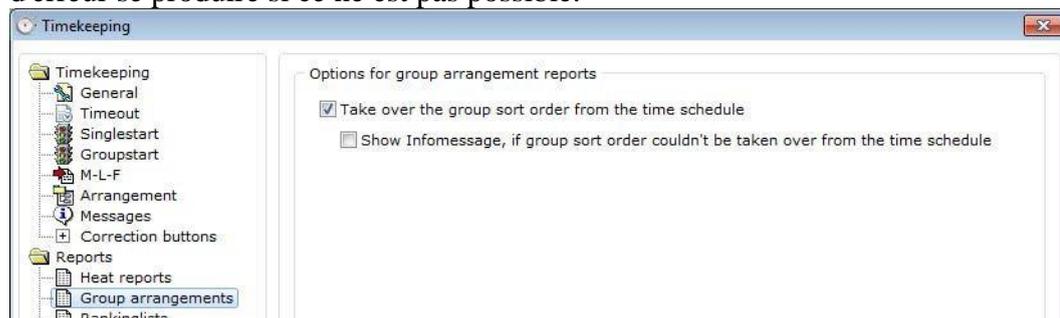
Nom d'affichage du pilote. Le nombre de caractères imprimés du nom du pilote peuvent être raccourcies (séparé pour PRFNOM et nom)

Plus loin, vous pouvez définir le nombre de pilotes dans le top 10 à la fin de chaque résultat impression.



12.4.10 Rapport /Organisation Séries

Ici vous pouvez définir si le groupe ordre de tri se fait selon le calendrier et si un message d'erreur se produire si ce ne est pas possible.

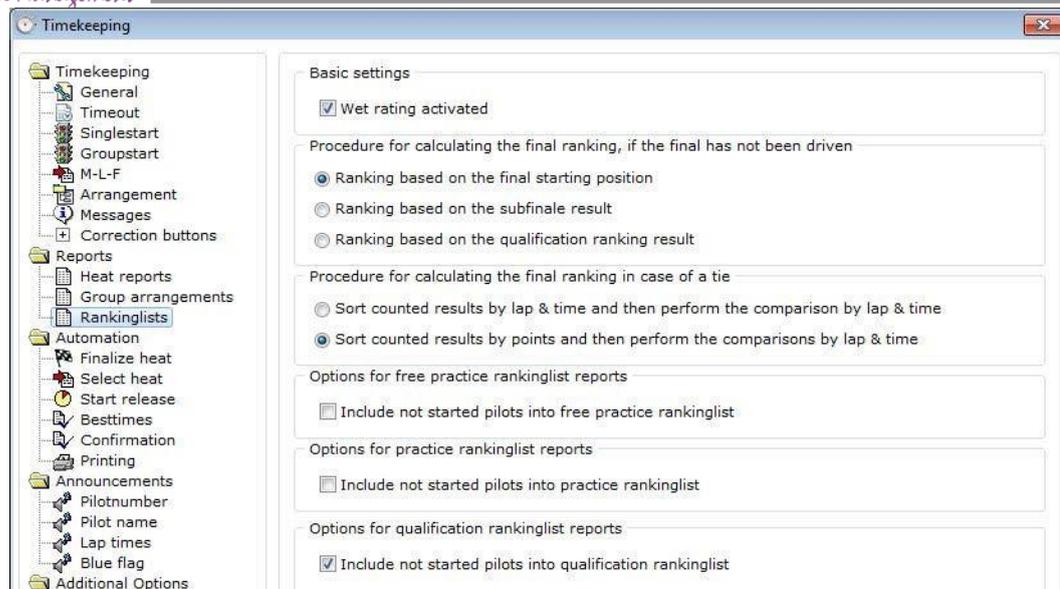


12.4.11 Rapport /Classement

Course humide activée moyennant, qu'une règle pour la course humide est appliquée.

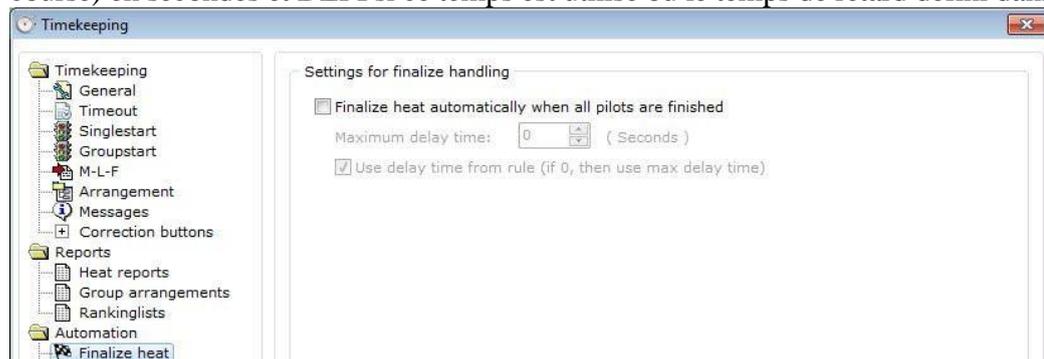
Comprendre pas commencé pilotes dans le rankinglist: Pour libre pratique, la pratique et la qualification, il peut être réglé, si vous souhaitez imprimer pilotes de ne pas ouvertes ou non.

Vous pouvez définir la procédure en cas d'égalité de points.



12.4.12 Gestion /Finalisation manche

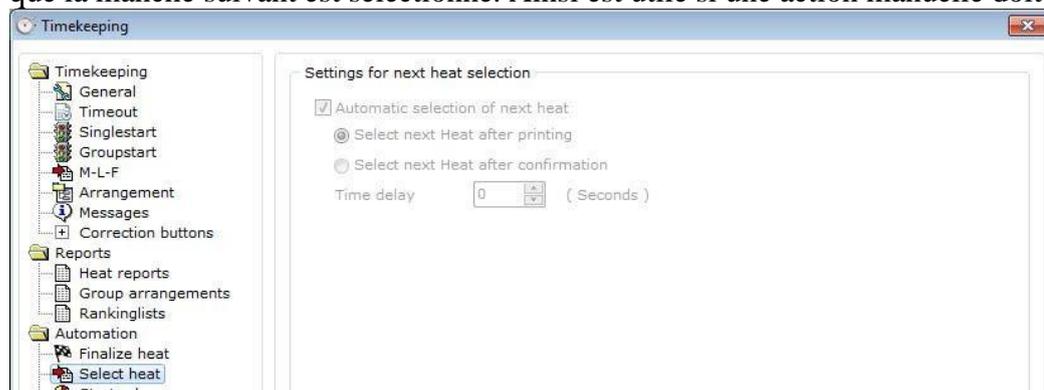
Ici vous pouvez choisir si une manche est automatiquement finalisé lorsque tous les pilotes ont terminé. Plus loin, vous pouvez définir le temps maximum de retard (suivi minuterie après la course) en secondes et DEFI si ce temps est utilisé ou le temps de retard défini dans la règle.



12.4.13 Gestion /Selection de Manche

RCM Ultimate peut sélectionner automatiquement la manche suivante. Si cette fonction est activée, vous pouvez choisir si elle doit se faire après l'impression ou après une confirmation.

Avec Time Delay vous pouvez définir un temps pendant lequel le système attendra avant que la manche suivante est sélectionné. Ainsi est utile si une action manuelle doit être prise.



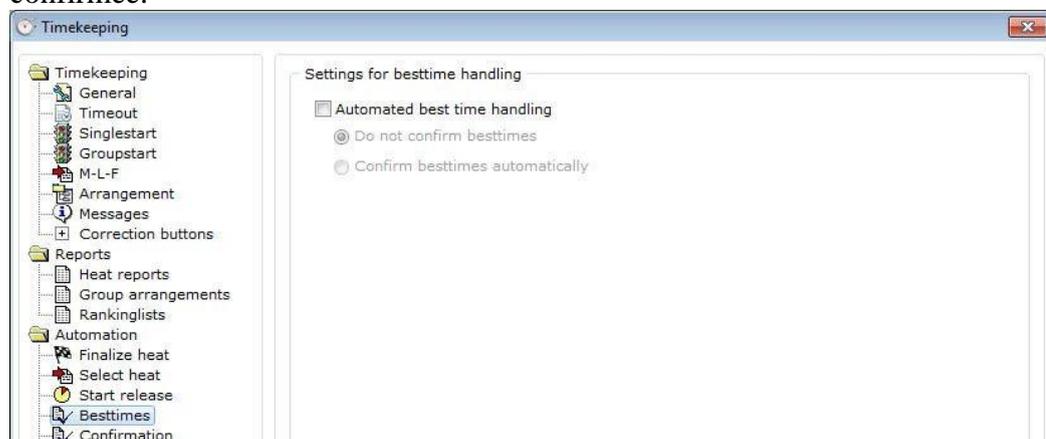
12.4.14 Gestion /Départ de la Course

RCM Ultimate peut démarrer une manche automatiquement pour votre. Vous pouvez sélectionner pour la pratique libre et contrôlée, la qualification et la finale. Plus loin, vous aurez à choisir si cela devrait être fait après un compte à rebours et qui compte à rebours du temps doit être utilisé. Vous pouvez également activer qu'un compte à rebours est commencé en conséquence pour le calendrier. Se il vous plaît noter, que la rupture entre les deux manches doit être plus grand que le compte à rebours, plus le temps de suivi plus 20 secondes.



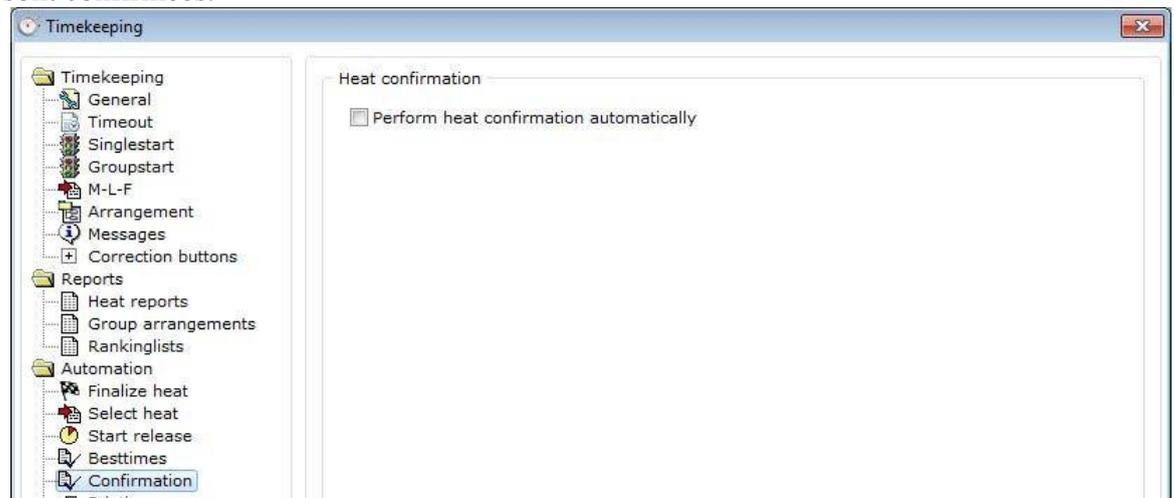
12.4.15 Gestion /Meilleur Tour

Normalement, les nouveaux besttimes (enregistrements) dans un thermique doivent être confirmées. Si vous activez "Meilleur moment automatisé de manutention" vous pouvez choisir si MRC Ultimate fait confirmer les meilleurs moments automatiquement ou les meilleurs moments ne sera pas confirmée.



12.4.16 Gestion /Confirmation

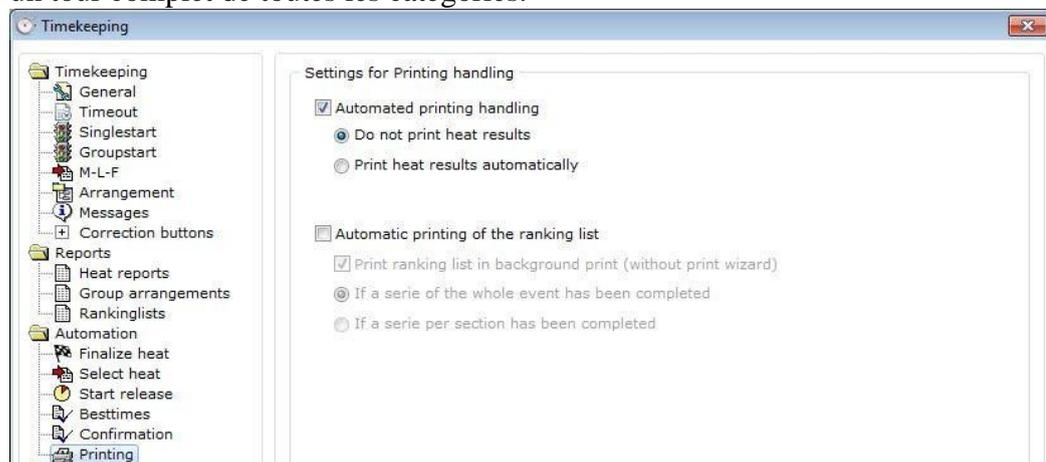
Ici vous pouvez définir, qu'une manche finalisé sera automatiquement confirmé ou non. Se il vous plaît noter que, dans l'subfinals moveup est générée uniquement après les finales sont confirmées.



12.4.17 Gestion /Impression

Si vous activez le "traitement d'impression automatique" vous pouvez choisir si les résultats sont pntind automatiquement ou non. Si vous ne activez pas cette fonction, RCM Ultimate affiche la boîte de dialogue d'impression normale après chaque manche et vous avez à faire l'impression manuellement.

Plus loin, vous pouvez définir si le rankinglist est automatiquement imprimé ou non. Cela peut se faire avec ou sans l'assistant d'impression après chaque tour par catégorie ou après un tour complet de toutes les catégories.

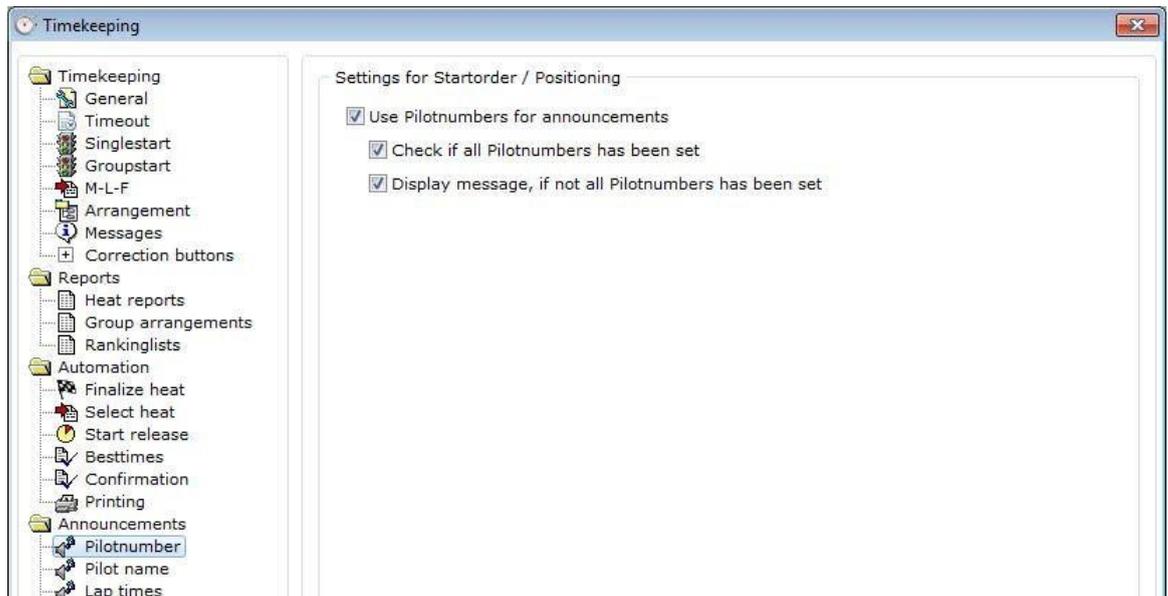


12.4.18 Annonce/Numéro Pilote

Ici vous pouvez choisir si les annonces de RCM Ultimate sont faites avec les pilotnumbers ou non (si non, les annonces seront faites avec les numéros d'immatriculation). Vous pouvez spécifier si le programme doit vérifier si tous pilotnumbers a été créé et si vous voyez un message d'erreur sinon tous pilotnumbers ont été fixés.

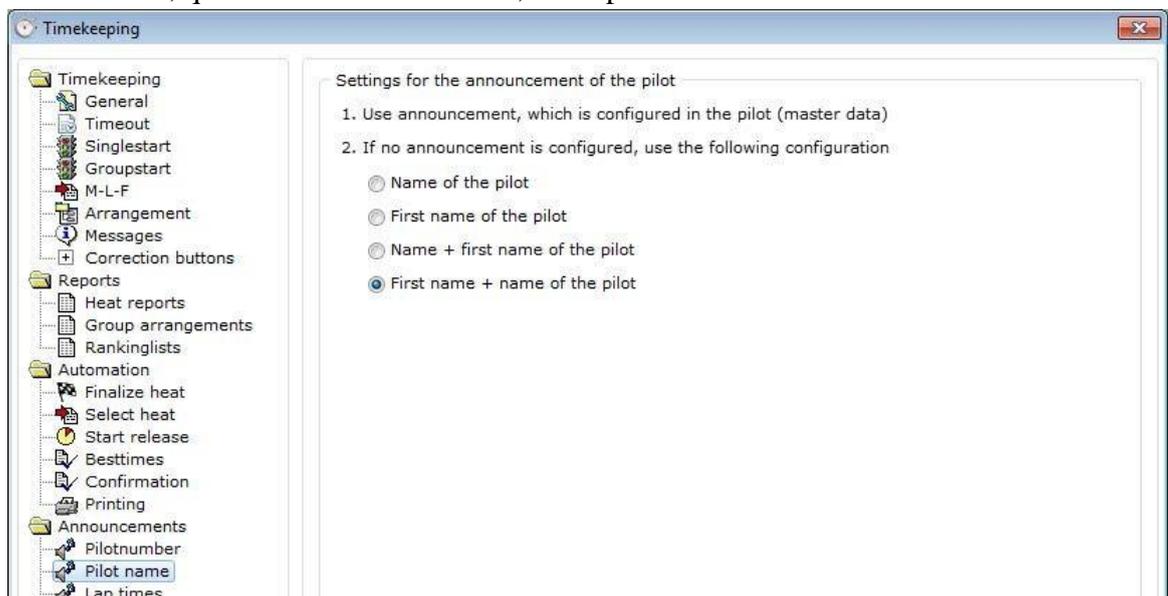
Nous vous recommandons d'activer les deux options, provoquer sinon les annonces sont peut-être irritantes pour les pilotes.

Si vous activez que le nombre de pilotes seront utilisés, le nombre de pilotes seront également affichés dans l'agencement des manches par exemple..



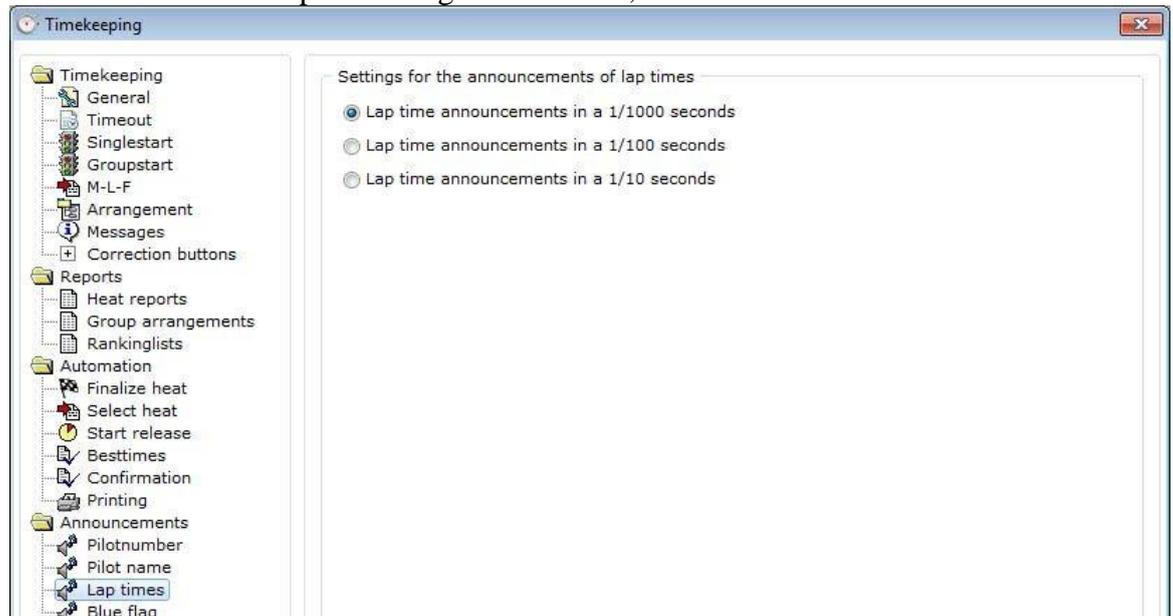
12.4.19 Annonce/Nom Pilote

Ici est défini, qui sont utilisés de détails, si les pilotes Nom devrait être annoncé.



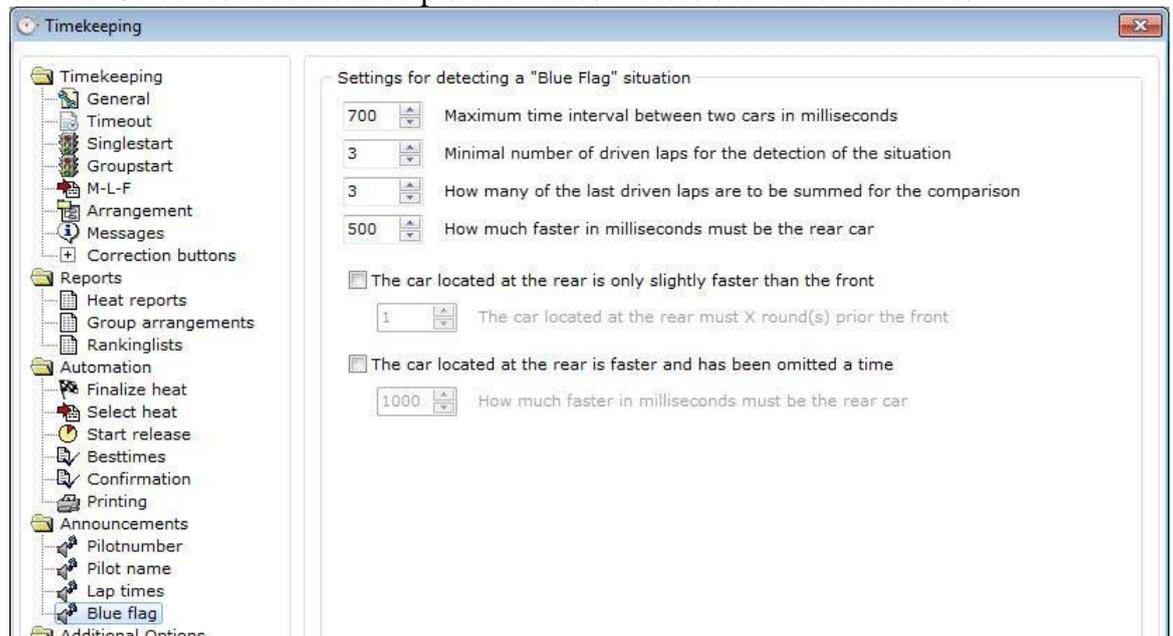
12.4.20 Annonce/Temps Tour

L'annonce des chronos peut être réglée sur 1/1000, 1/100 ou 1 / 10e de seconde.



12.4.21 Annonce/Drapeau Bleu

Dans Real Racing un drapeau bleu est utilisé pour signaler un pilote à l'avant, une voiture plus rapide que par derrière et il doit laisser dépasser. Dans la voiture de course RC, cela se fait par des annonces de racedirector / arbitre. RCM Ultimate pour cela des annonces automatiques. Il faut se souvenir que ne importe quel algorithme que calcule cette situation, ne peut pas prendre en compte tous les cas. Aussi MRC Ultimate peut considérer que les valeurs qui sont évalués sur la / ligne d'arrivée (boucle de mesure) de départ. Tout ce qui se passe au cours d'un tour, RCM Ultimate peut pas inclure dans les calculs. Selon les conditions de piste certaines valeurs doivent être définies.



Intervalle de temps maximum entre deux voitures en millisecondes: La distance entre les deux véhicules, à partir de laquelle un calcul est effectué. Si la distance est plus grande, rien ne se passe.

Nombre minimum de tours effectués pour la détection de la situation: Il doit être conduit au moins autant de tours avant le calcul est effectué. Immédiatement après le début, la situation ne est pas encore calculé.

Combien d'entre les derniers tours parcourus doivent être additionnées pour la comparaison: Indique combien de tours inclus dans le calcul.

Comment beaucoup plus rapide en millisecondes doit être la voiture arrière: Quand une voiture ne est que légèrement plus vite que le front, aucun message ne est émis. Cette valeur est utilisée pour déterminer combien rapidement la voiture arrière doit être, de sorte qu'un message est effectuée.

La voiture situé à l'arrière ne est que légèrement plus vite que le front; la voiture situé dans le moût arrière X complète avant l'avant. Cette spécification prend en compte le processus de rodage typique. Si cette option est activée, une annonce sera faite lorsque la voiture arrière est au moins le nombre spécifié de tours dans la tête devant la voiture en face.

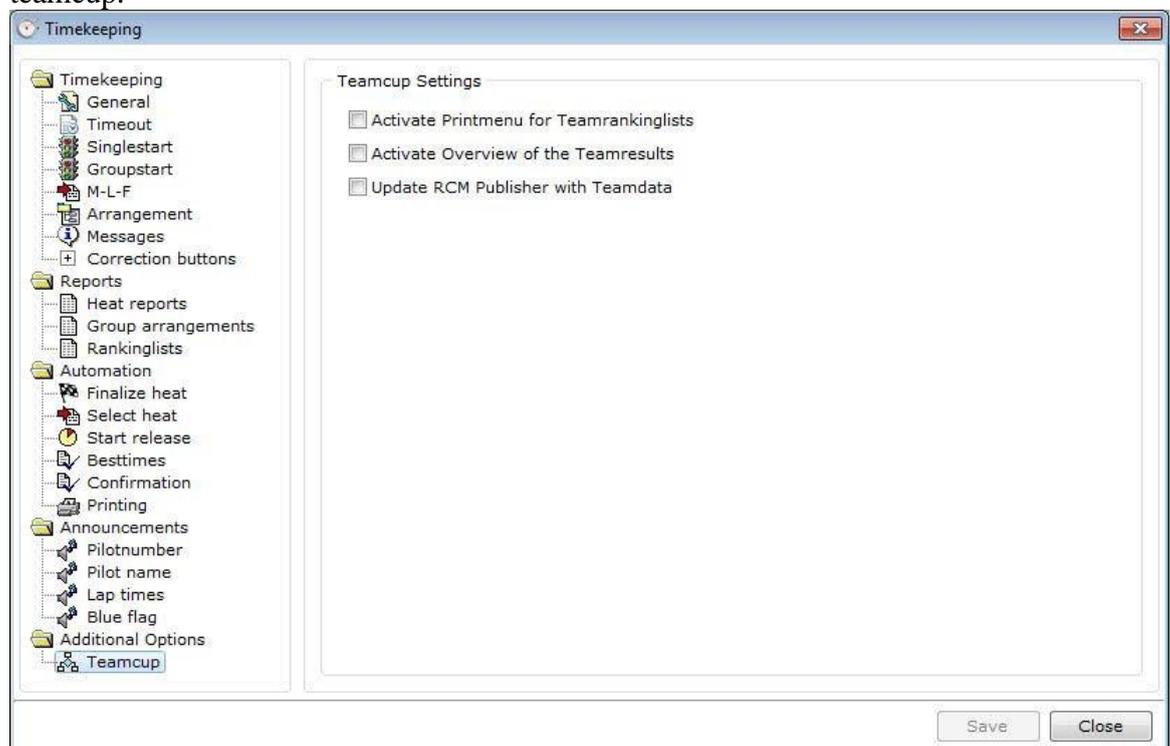
La voiture situé à l'arrière est plus rapide et a été omis un temps; comment beaucoup plus rapide en millisecondes doit être la voiture arrière: Ce cas se présente en longues finale par exemple. Un pilote rapide avait une panne, est de retour, mais roule ensuite sur le champ de derrière. Si cette option est activée, il est considéré comme la façon beaucoup plus rapide cette voiture doit être qu'un message est effectuée.

Certains des entrées doit être en millisecondes: 1000 millisecondes = 1 seconde.

En général, les valeurs par défaut devraient fonctionner assez bien, mais doivent être vérifiés sur chaque piste, en tout cas.

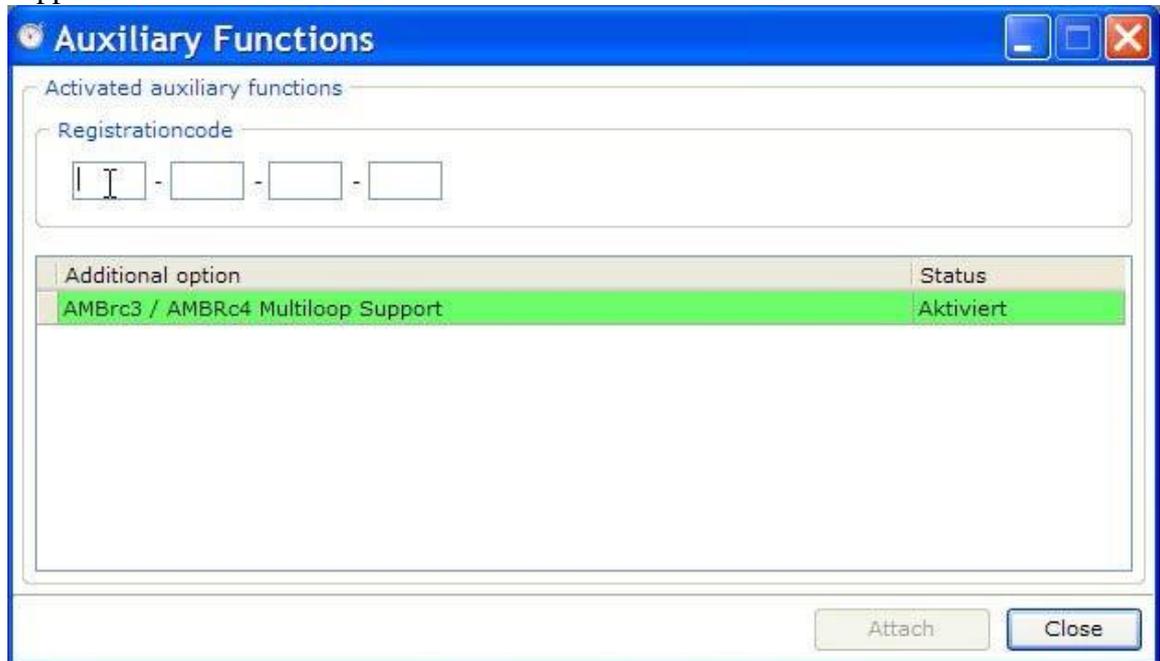
12.4.22 Options Supplémentaire/Course par équipe

Activer toutes les fonctions si vous voulez exécuter un teamcup. Outre des résultats normaux, vous pouvez imprimer une rankinglist d'équipe supplémentaire. Il est nécessaire, que l'équipe informations sont introduits dans la date d'inventaire (équipes et personnes) pour exécuter un teamcup.



12.5 Fonction Auxiliaire

Fonctions auxiliaires doivent être activés. Dans la version antérieure, la MyLapy-DataExport doit être activé. Ce est maintenant activé dans RCM Ultimate par défaut. Le Multiboucles-support est décrit dans l'annexe 1 de ce manuel.



13 Outils

Les outils de menu propose les fonctions suivantes. A côté d'autres ce sont :: Activer et inactiver un ensemble de transpondeur.

Retirer Pilotnumbers.

Une fonction de recherche approfondie Supprimer les transpondeurs temporaires. Réinitialiser des niveaux de compétence.

Éditeur de langue pour modifier ou traduire le texte du programme. Modèle de faire définitions pour la présentation des rapports.

Importation et exportation de données de la fédération.

Importation et exportation des données enregistrées dans la base de données des MRC Ultimate.

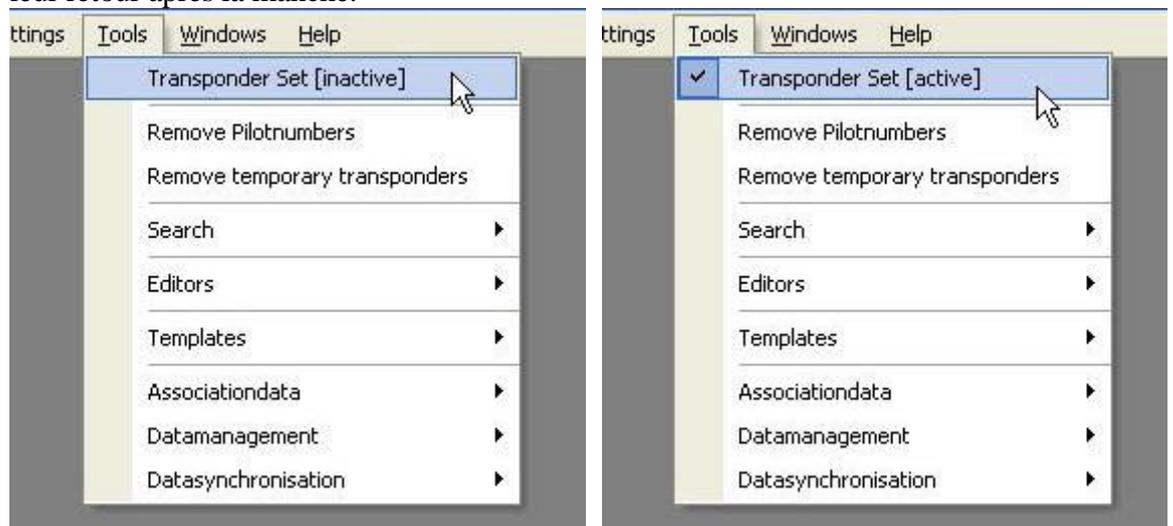


13.1 Transpondeur Set

Cet élément de menu est ajouté par le texte [actif] ou [inactive].

Actif: Ce paramètre utilise le transpondeur ensemble de l'événement. Les numéros de transpondeurs 1-10 assimilent à des numéros de voitures 1 à 10. Par exemple numéro de la voiture 1 sera compté avec le numéro de transpondeur enregistré dans le transpondeur réglé à compter le nombre de voiture

1. Ce paramètre est utilisé, si vous distribuez le transpondeur pour chaque manche et recueillir leur retour après la manche.



Inactif: Ce paramètre est utilisé ne utilise aucun transpondeur de votre club ou vous remettre ces transpondeurs pour toute une journée de course. Dans ce cas, ces transpondeurs sont traitées comme transpondeurs personnelles, mais devrait être

enregistré comme transpondeur temporaire dans les données pilotes.

Si vous avez enregistré votre main transpondeurs dans un ensemble de transpondeur et cet ensemble de transpondeur est réglé sur inactif MRC Ultimate reconnaître si un transpondeur est un transpondeur personnel régulier ou si ce est l'un de la main sur les transpondeurs. Vous voyez cela dans le fichier journal de transpondeur. Un transpondeur de l'ensemble du transpondeur sera marquée par «club».

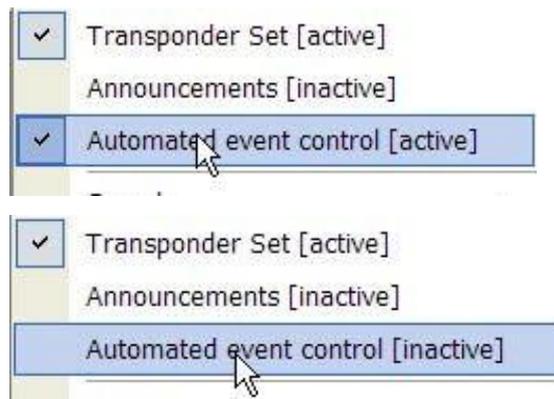
L'état (actif ou inactif) peut être modifié en cliquant simplement sur l'élément de menu transpondeur ensemble.

13.2 **Announcements [active]**

Parfois, il arrive que les annonces doivent être activés ou désactivés assez rapide. Cet élément de menu est un interrupteur à bascule, cela signifie, si les annonces sont activés, ils seront désactivés en cliquant sur ce point. Sont les annonces désactivés ils seront allumés en cliquant sur cet élément de menu. Activé est indiqué dans le menu par une coche précédent.

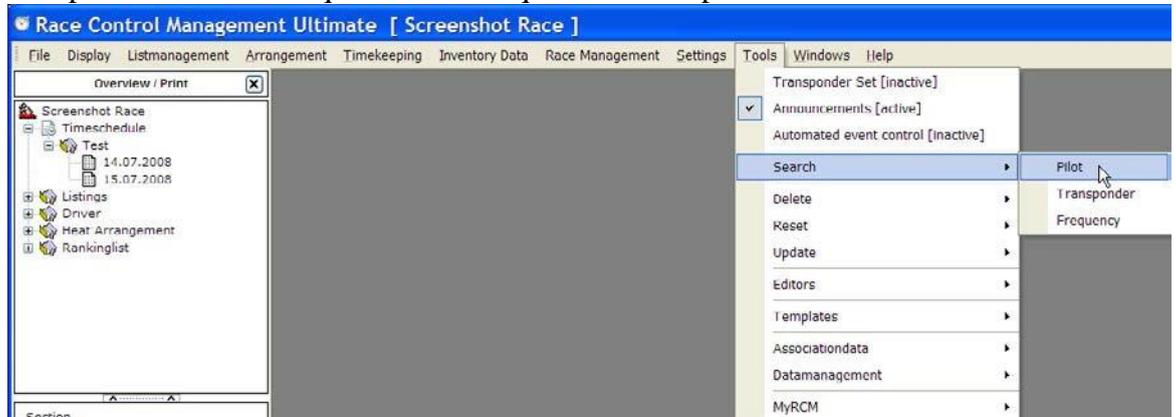
13.3. **Contrôle Automatique de l'événement [active]**

Parfois, il arrive que le contrôle automatisé de l'événement doit être activée ou désactivée assez rapide. Cet élément de menu est un interrupteur à bascule, cela signifie, si le contrôle de l'événement est activé, il sera désactivé en cliquant sur ce point. Est le contrôle de l'événement désactivé il sera allumé en cliquant sur cet élément de menu. Activé est indiqué dans le menu par une coche précédent.



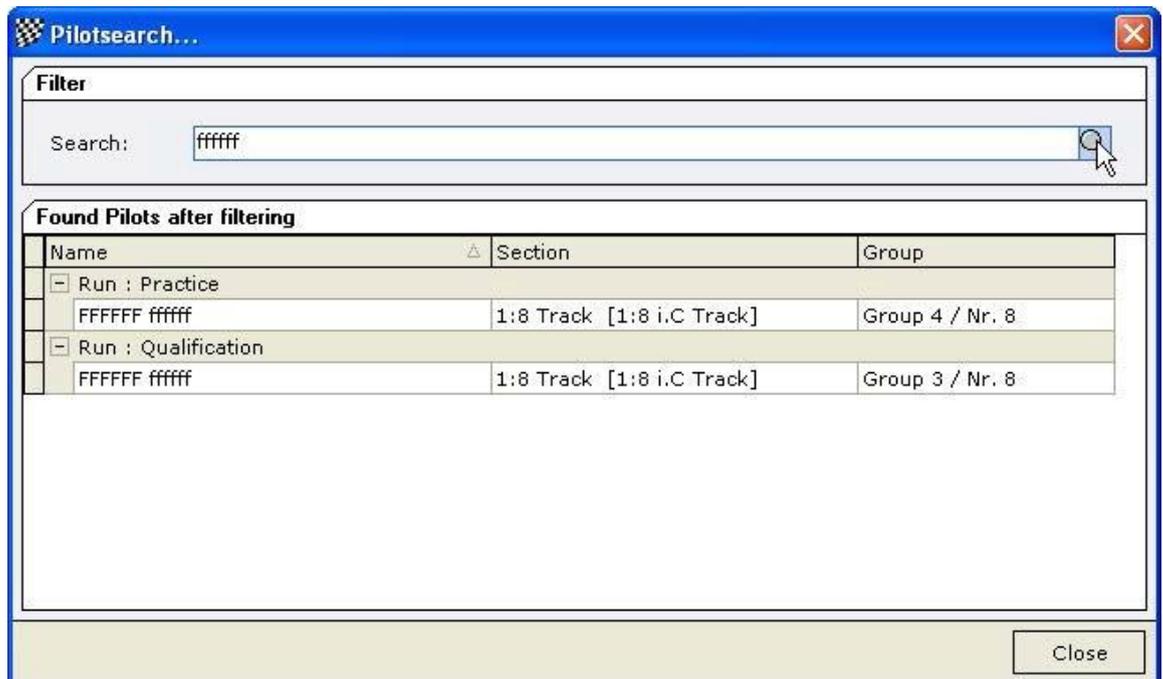
13.4 Recherche

Avec cette fonction, vous pouvez trouver plusieurs informations assez rapide. Vous pouvez rechercher des pilotes, des transpondeurs et des fréquences. Cela vous donne la possibilité de répondre à des questions comme «dans lesquels la manche est le pilote», "à qui appartient un transpondeur" ou "autre qui utilise la fréquence" très rapide.



13.4.1 Pilote

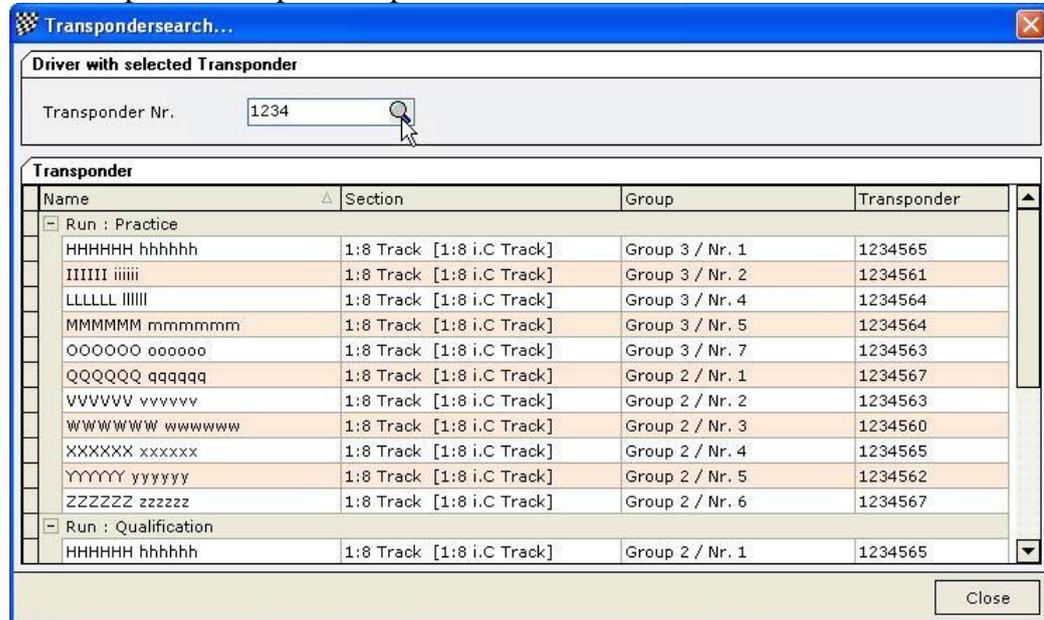
Entrez le nom ou une partie du nom et cliquez sur la droite du champ d'entrée de bouton de recherche. Tous les pilotes correspondant à votre entrée sont énumérés dans la partie inférieure de la fenêtre.



13.4.2 Transpondeur

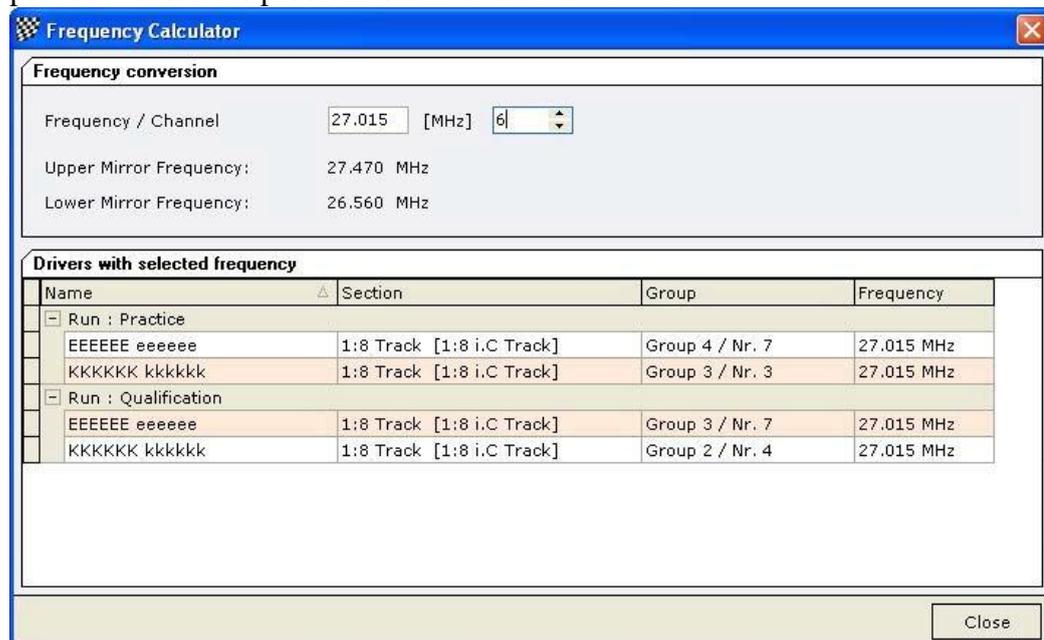
Entrez le numéro ou une partie du nombre et cliquez sur la droite de la zone d'entrée du bouton de recherche. Les pilotes utilisant des transpondeurs correspondant à votre entrée sont énumérés dans la partie inférieure de la fenêtre.

Ce est très utile, si vous cherchez un transpondeur du club le pilote n'a pas ramené après la course ou si une voiture n'a pas été recueillies lors de l'inspection technique et il peut être identifié par un transpondeur personnelle.



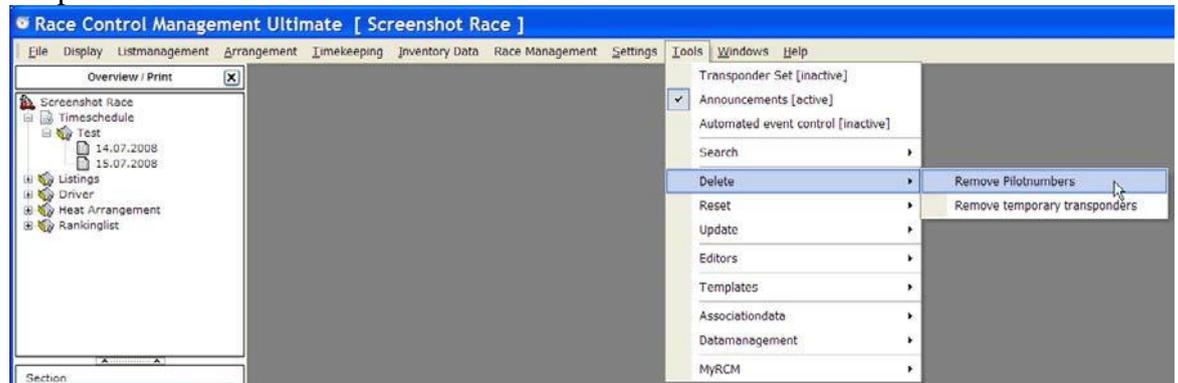
13.4.3 Frequence

Entrez la fréquence ou le numéro de canal pour vérifier qui utilise cette fréquence. Le calculateur de fréquence de reconnaître automatiquement les fréquences d'image qui peut causer des interférences trop et devrait être évitée. Les pilotes qui utilisent la fréquence sont énumérées dans la partie inférieure de la fenêtre. Vous pouvez le voir, si deux pilotes peuvent causer des problèmes d'interférence à l'autre.



13.5 Supprimer

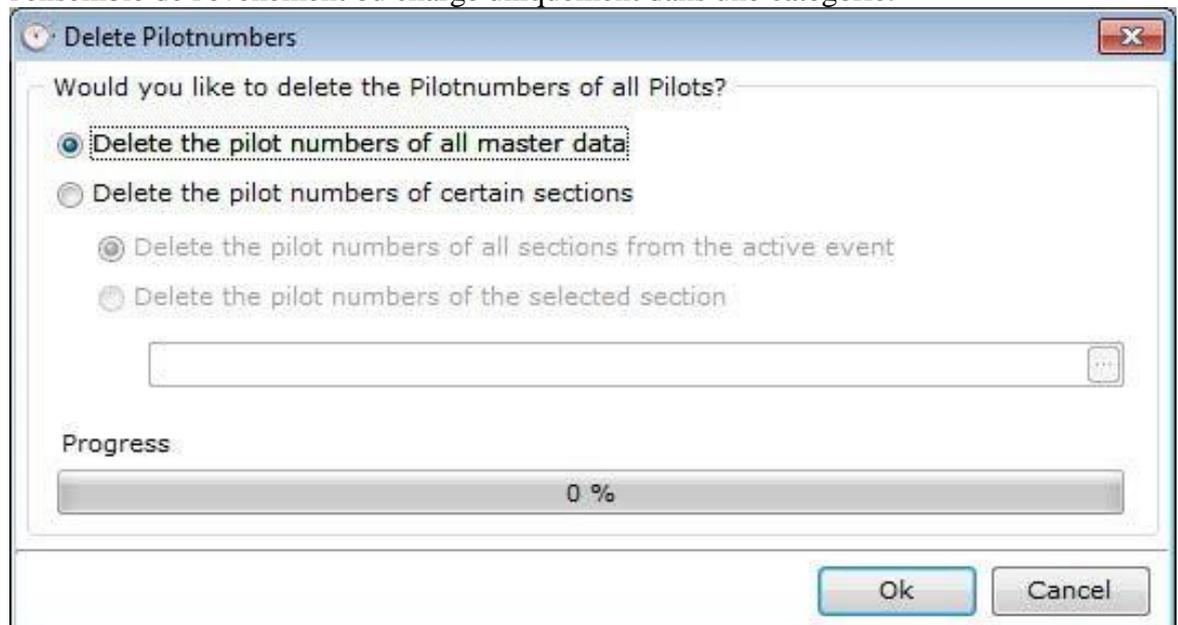
Avec cette fonction, vous pouvez supprimer les pilotnumbers et les transpondeurs temporaires.



13.5.1 Remove Pilotnumbers

Lorsque vous organisez les manches vous pouvez créer pilotnumbers, qui peuvent être utilisés pour une identification facile des pilotes. Cette fonction supprime tous les pilotnumbers après un événement. Cela vous donne la possibilité de créer de nouveaux pilotnumbers au prochain événement.

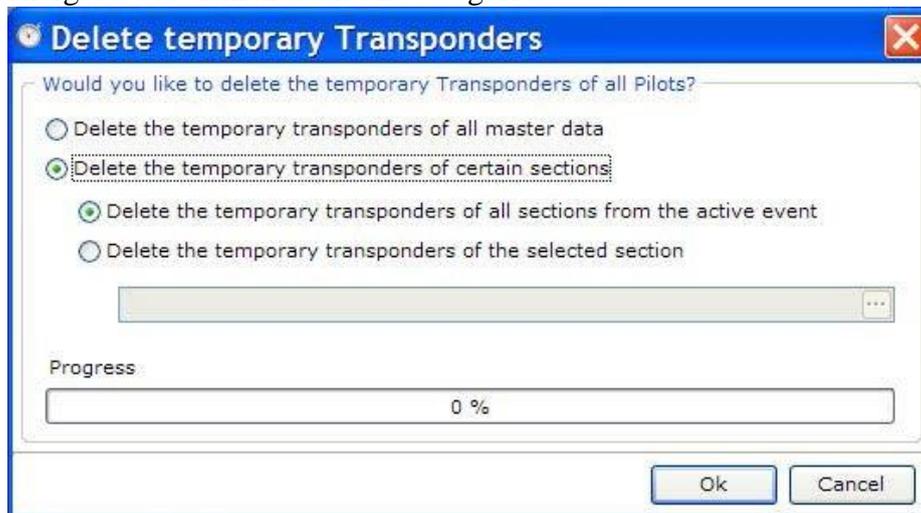
Vous pouvez entrer pilotnumbers qui sont supprimés, si toutes les données de base, l'ensemble de l'événement ou chargé uniquement dans une catégorie.



Les chiffres sont supprimer en cliquant sur OK lorsque vous sera demandé si vous souhaitez supprimer les pilotnumbers de tous les pilotes..

13.5.2 Supprimer Transpondeur Temporaire

Lorsque vous utilisez le transpondeur Set [inactive], puis tous les transpondeurs utilisés de l'ensemble sont enregistrés comme transpondeur temporaire. Le soir, après la journée de course vous permettra de recueillir tous ces transpondeurs pour la recharge et de les préparer pour la prochaine journée de la course. Pour nettoyer maintenant la configuration que vous sélectionnez l'élément de menu supprimer transpondeurs temporaires pour obtenir les champs dans les données personnelles vide. Vous pouvez entrer ce qui transpondeurs temporaires sont supprimés, si tous dans les données de base, le tout de l'événement chargée ou seulement dans une catégorie.



Le processus de suppression est contrôlée par une barre de progression. Vous ne devez pas interrompre ce processus..

13.6 Réinisilatiser

Avec cette fonction, vous pouvez réinitialiser les valeurs de compétence et les niveaux de compétence.

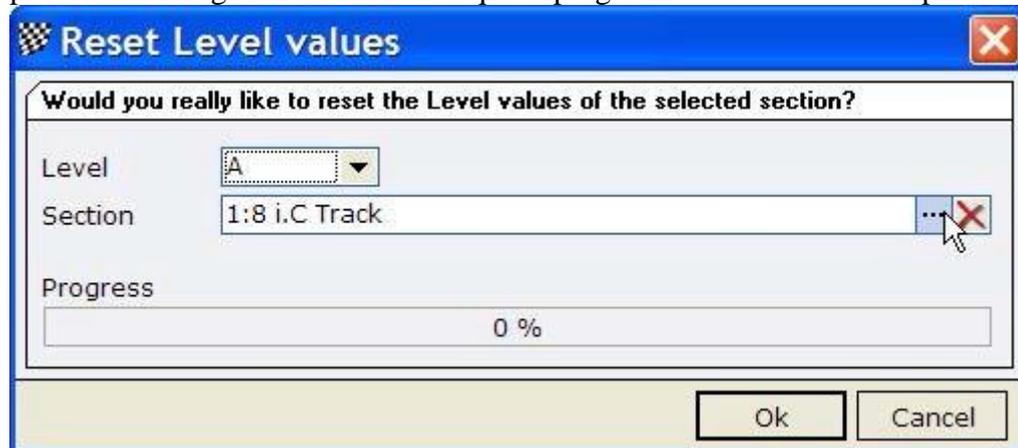


13.6.1 Réinisilatiser Compétance Valeur

Cette fonction vous permet de réinitialiser toutes les valeurs de compétence d'une catégorie spécifiée à la valeur spécifique. Vous devez saisir la valeur de la remise à zéro de tous les pilotes et la catégorie. Une barre indique la progression de cette fonction pour vous.

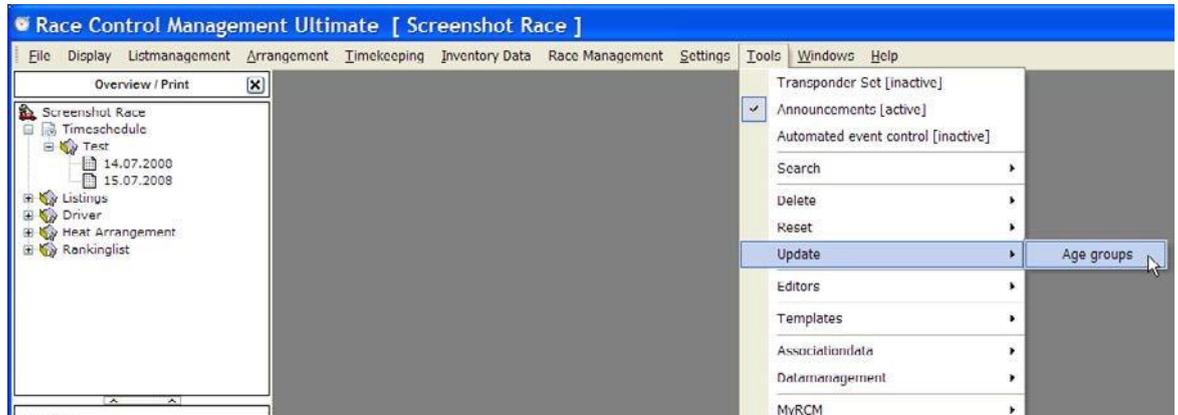
13.6.2 Réinialiser Niveau Valeur

Cette fonction vous permet de réinitialiser toutes les valeurs de niveau d'une catégorie spécifiée à la valeur spécifique. Vous devez saisir la valeur de la remise à zéro de tous les pilotes et la catégorie. Une barre indique la progression de cette fonction pour vous.

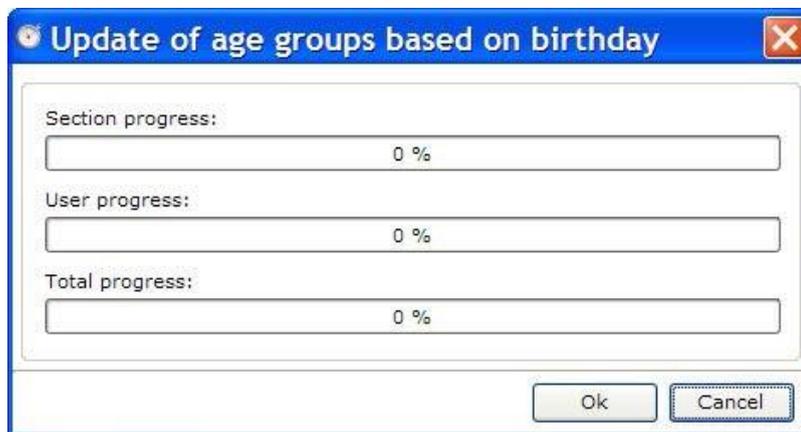


13.7 Mise à jour/Groupe d'Age

En sélectionnant cette fonction toutes les définitions d'âge des pilotes seront calculés nouvelle. Les valeurs pour les âges peuvent être définies dans les catégories.

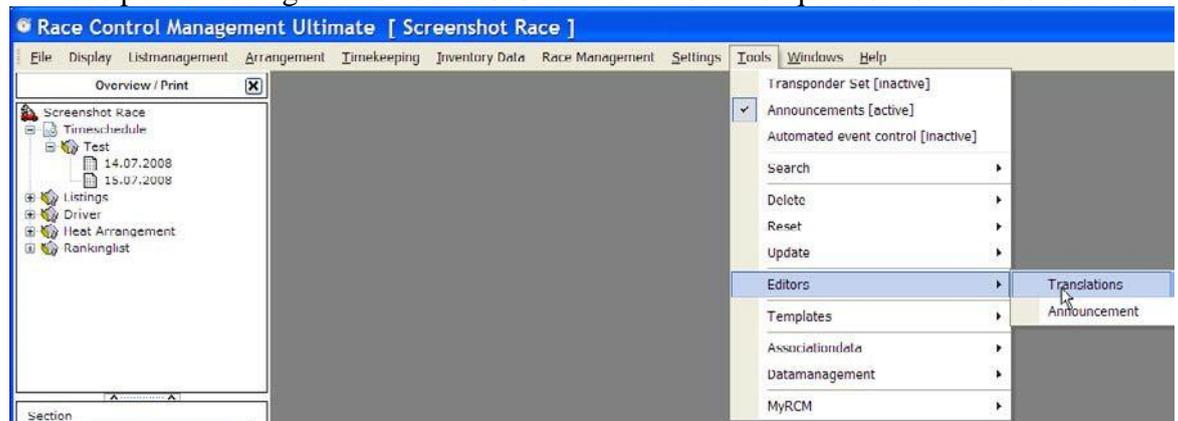


Dans la fenêtre suivante, cliquez Ö.K et la mise à jour sera effectuée.



13.8 Editeur

Ici vous pouvez changer le texte MRC Ultimate utilise ainsi que les instructions vocales.

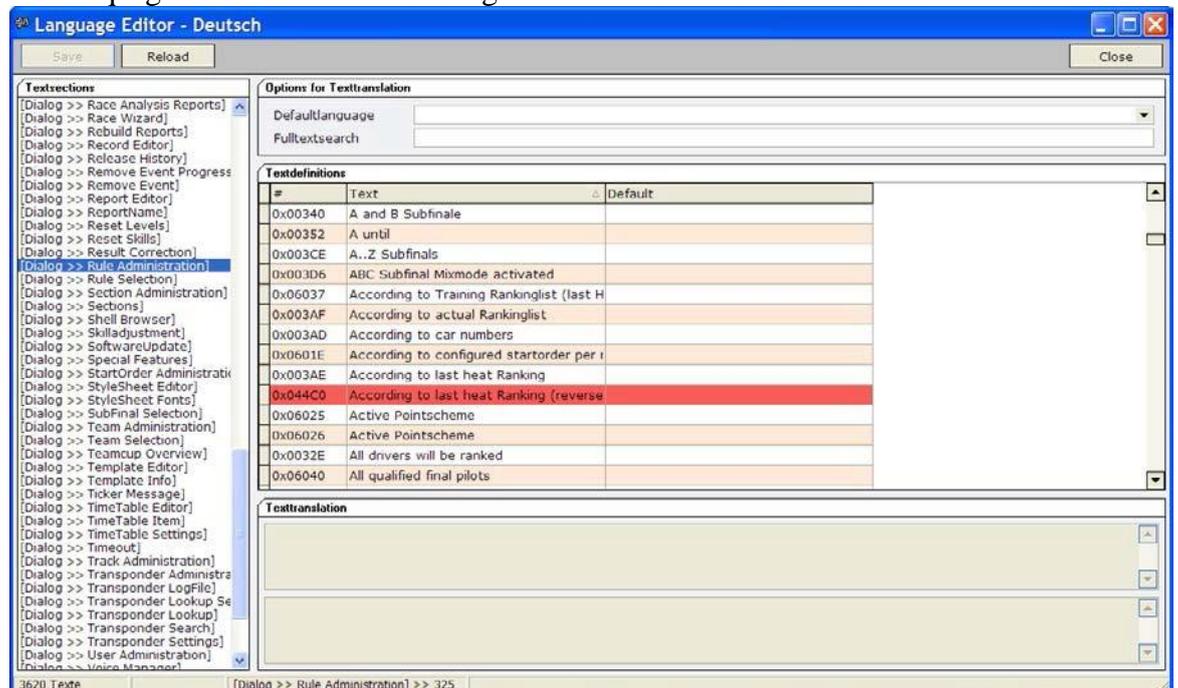


13.8.1 Traduction

L'éditeur de la langue permet à vous de changer tout le texte utilisé par RCM Ultimate. En outre, il est possible de générer de nouveaux jeux de langue et de traduire tout le texte dans la langue souhaitée. Si l'éditeur de langage est commencé env. 1900 Définitions de texte doivent être chargées. Cela prend un peu de temps.

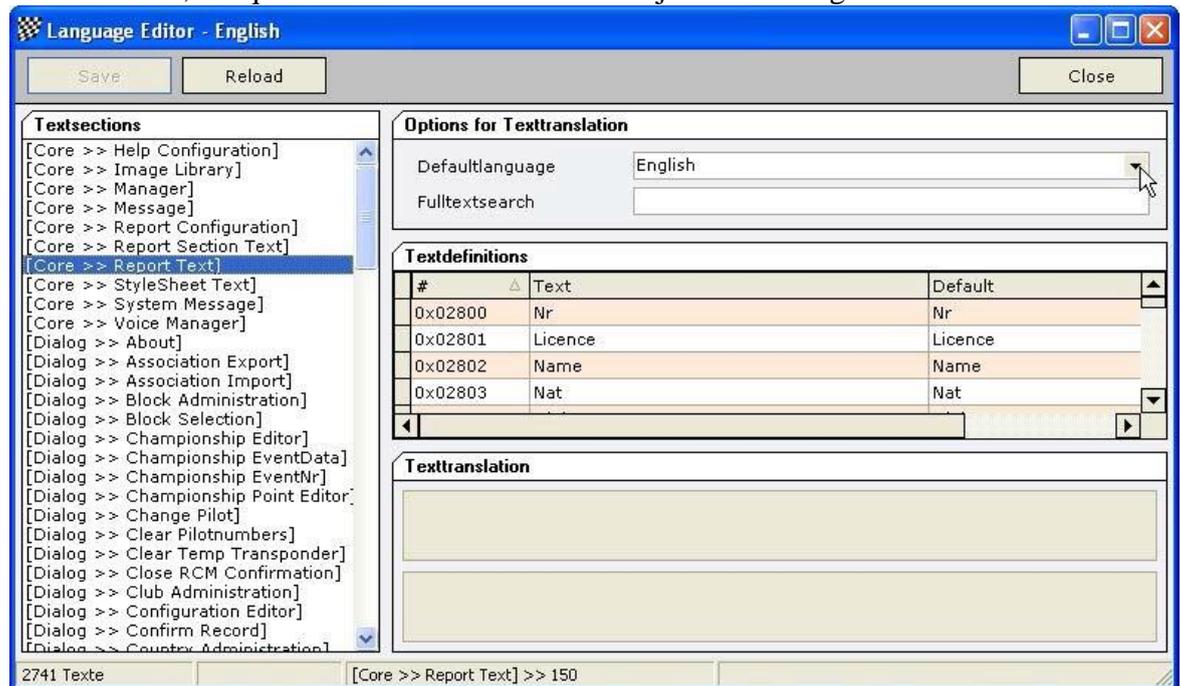
Nouveaux textdefinitions, qui sont utilisés pour la première fois dans cette version peut être vu dans les <touches de texte nouveaux ou modifiés TextSelection. En outre, ils sont le marché en rouge clair.

Ce marquage de nouveaux textes est également utilisé dans les autres textselections.



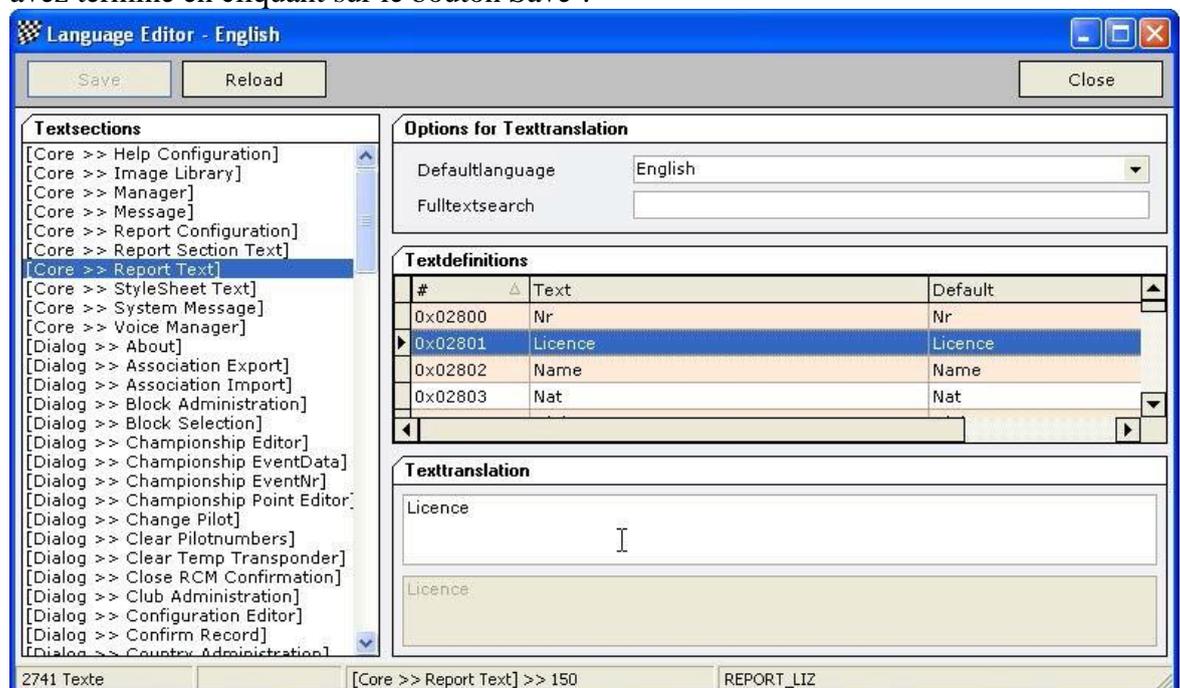
Les fenêtres de l'éditeur de langage vous montre dans la colonne de gauche un menu ordonné aux sujets qui sont basés sur l'utilisation de fenêtres et / ou fonctions. Si l'un de ces sujets est sélectionné, vous voyez dans la colonne de droite un tableau de toutes les définitions de texte

liée à ce sujet. Au sommet de la colonne de droite, vous pouvez définir une langue par défaut. Ce sera active, lorsque vous sélectionnez un autre sujet sur le côté gauche.



13.8.2 Changer un texte

Après avoir sélectionné un sujet dans la colonne de gauche vous devez marquer le texte dans la colonne de droite. Vous pouvez modifier le texte ci-dessous dans le Texttranslation de terrain. Se il vous plaît noter que les changements ne seront efficaces que, lorsque vous avez terminé en cliquant sur le bouton Save-.

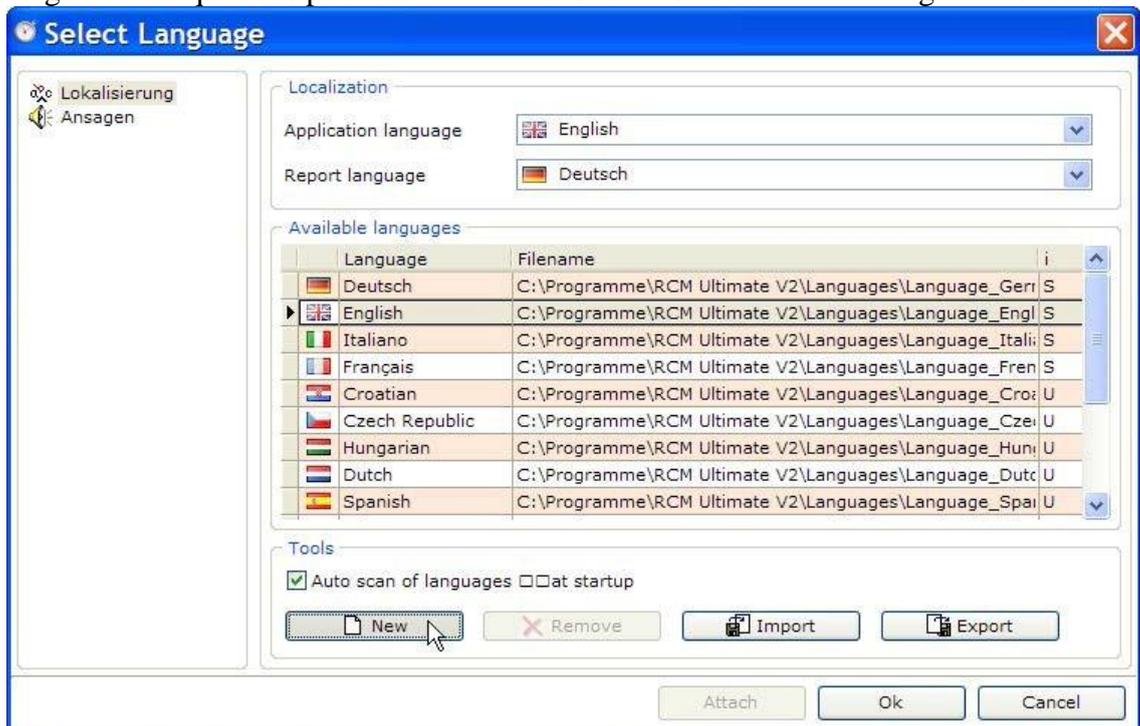


Avec Recherche libre vous pouvez rechercher l'ensemble de la base de la langue pour un texte spécifique. Cela vous aidera à corriger par exemple un mot avec une erreur de type que vous avez trouvé. Se il vous plaît noter encore, que vous devez enregistrer votre travail avant de marquer un autre sujet dans la colonne de gauche ou avant de fermer cette fenêtre.

13.8.3 Création d'une nouvelle Langue

L'éditeur de langage peut être utilisé pour créer un nouveau jeu de langue. Le nom de la nouvelle langue doit être créé dans le menu Configuration / Langue.

Ici vous sélectionnez Localisation. Dans la colonne de droite, vous voyez toutes les langues disponibles avec plus d'informations, que vous trouverez dans le tableau dans la dernière colonne (sous la rubrique "I"): "S" signifie standard et "U" signifie que l'utilisateur. Les langues standard ont été livrés avec le logiciel. Nous ne sommes pas en mesure de livrer toutes les langues de l'utilisateur en fonction. Cela dépend de contrats avec le créateur de ces ensembles linguistiques. Certains des jeux de langage que nous avons achetés, d'autres seront offerts par les créateurs. Si vous avez créé un nouveau jeu de la langue, se il vous plaît contactez-nous. Les boutons ci-dessous dans la fenêtre vous permet de générer un nouveau jeu de langue, pour importer un ensemble de langue, d'exporter une langue définir et de supprimer un ensemble de langue. Avant que vous pouvez mettre ne vous devez sélectionner une langue dans la liste.



Nouveau jeu de la langue: Ouvrez une fenêtre dans laquelle vous devez saisir le nouveau nom de la langue que vous souhaitez créer. Vous ne devez qu'à taper le nom dans le domaine de la langue. Le nom de fichier sera automatiquement créé et ne doit pas être modifié. Pour le nom de la langue se il vous plaît utiliser la description anglaise. quand vous confirmez votre entrée avec OK, une nouvelle série basée sur le jeu anglais sera créé. Maintenant, vous pouvez traduire tout le texte avec l'éditeur de langage..



Fichier de langue à l'importation: Vous pouvez importer des fichiers de langue pour les MRC Ultimate d'autres créateurs. Si ce nouveau langage ne est pas encore disponible dans l'application, vous devez d'abord créer un nouveau langage. Sinon cette option synchroniser les nouvelles données avec le fichier de langue existant. Texte manquant sera remplacé par le texte anglais. Lorsque vous importez un fichier de langue dans un fichier journal sera

créé, vous montrant une description détaillée de toutes les opérations effectuées par le système.

Exporter un fichier de langue: Avec cette fonction vous pouvez exporter une langue marquée à un fichier de langue.

Supprimer une langue: Avec cette touche uniquement l'entrée dans les tableaux de l'application est supprimée. Le fichier de langue en elle-même ne sera pas supprimé.

Si vous voulez créer un nouveau jeu de langue, vous devez créer un nouveau langage.

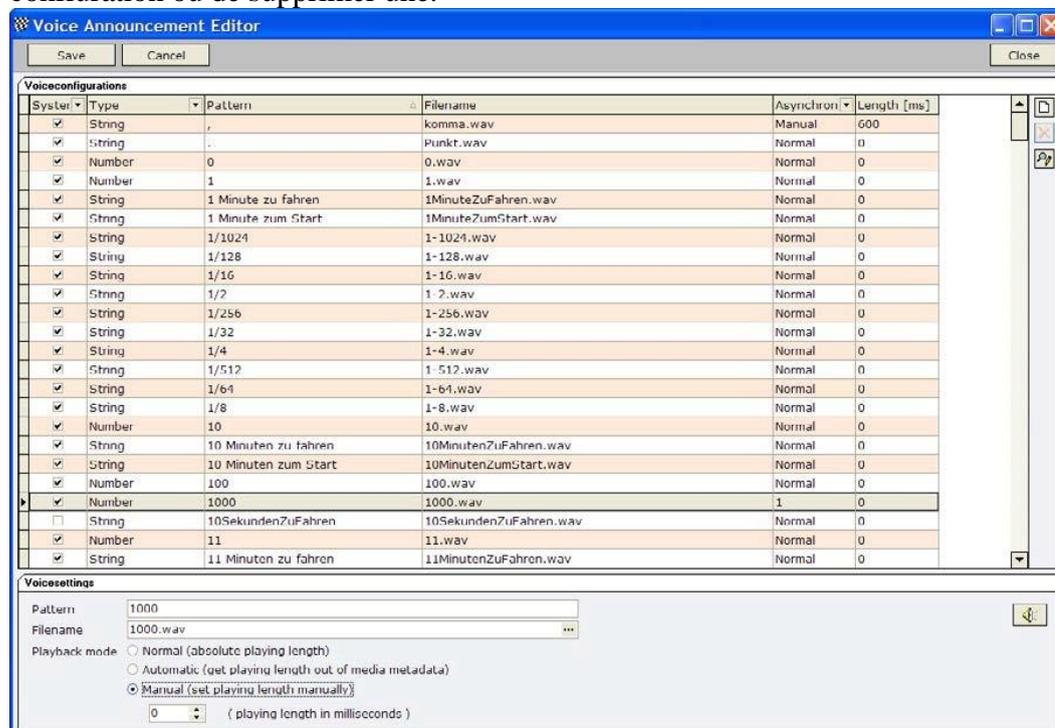
Après cela, vous devez vous assurer que la MRC Ultimate utilise cette langue (Réglages / Langue / MRC Language). Cause Le nouvel ensemble est basé sur le jeu anglais, tout le texte est maintenant en anglais. La prochaine étape est de traduire tout le texte avec l'éditeur de langage. pour

une meilleure compréhension de l'ensemble du texte, nous recommandons que vous utilisez le réglage par défaut de l'éditeur de langage d'avoir le texte également affiché dans cette langue que vous connaissez. Se il vous plaît noter encore, que vous devez enregistrer (avec le bouton Enregistrer) toutes vos modifications avant de sélectionner un autre sujet dans la colonne de gauche de l'éditeur de langage.

13.8.4 Annonce

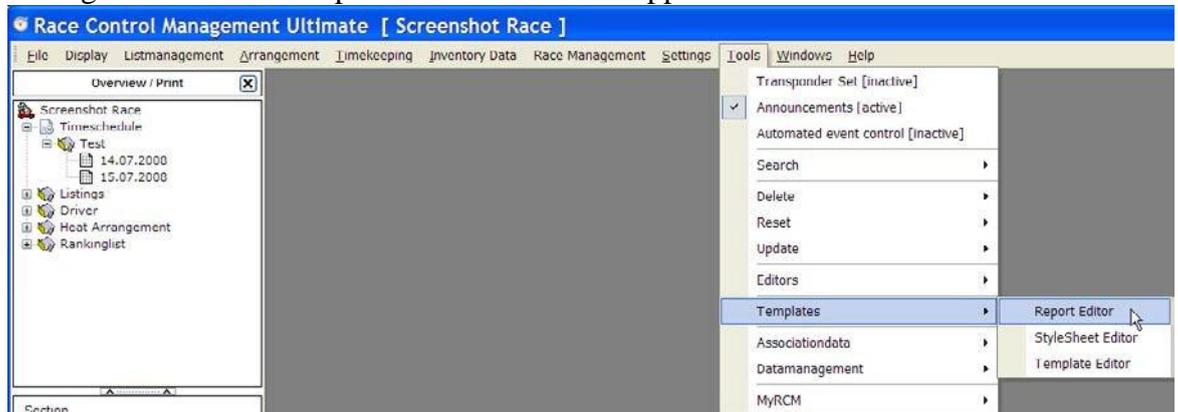
Avec l'éditeur de voix que vous pouvez définir les différents fichiers sons utilisés pour les annonces. Pour vous comme un utilisateur, il ya seulement une fonction d'intérêt: Très souvent, fichiers sonores jouer plus longtemps que nécessaire pour la réponse vocale. Avec le réglage du mode de lecture, vous pouvez limiter le temps de jeu. Lorsque vous utilisez le mode manuel, vous pouvez régler le temps en ms. Se il vous plaît noter: si vous limitez le temps de jeu trop forte, il est possible que vous ne entendez rien.

Les boutons sur le côté droit de la fenêtre sont utilisés pour ajouter des fichiers sons à la configuration ou de supprimer une.



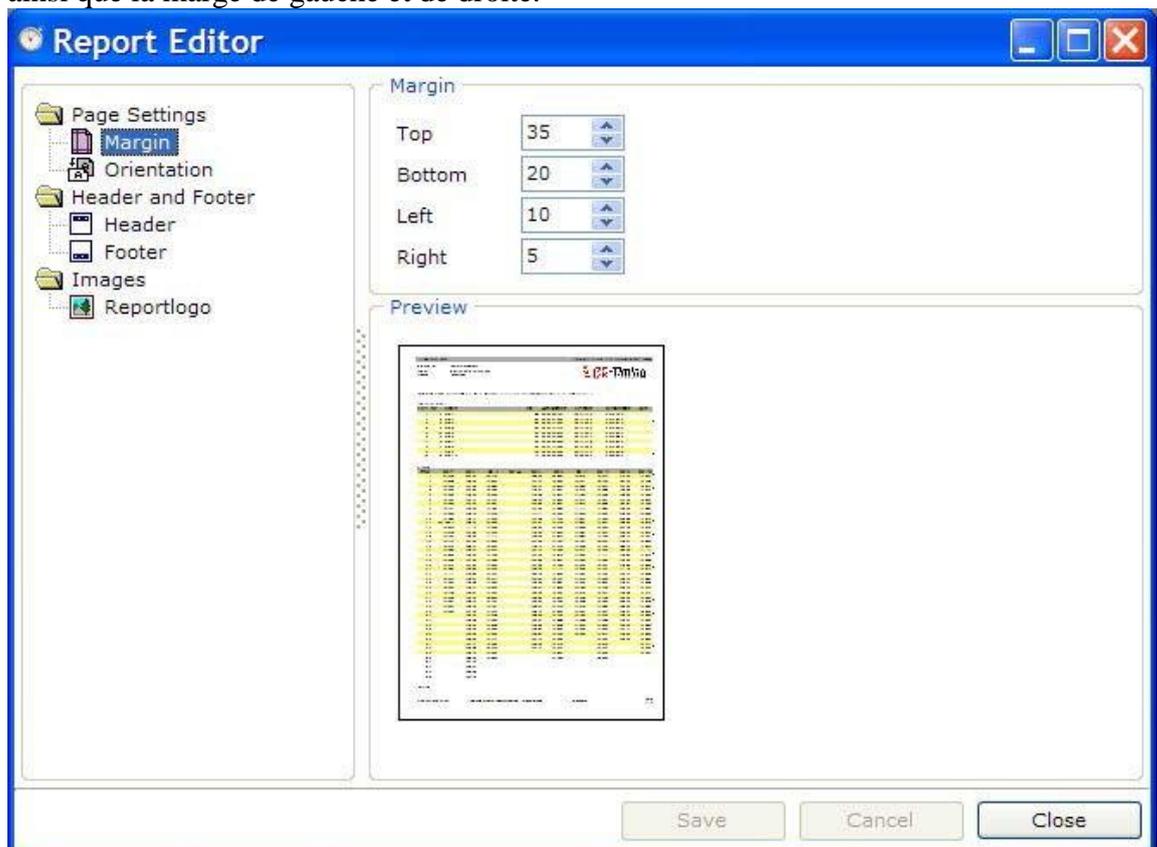
13.9 Présentation

Dans ce menu, il ya trois outils pour la conception des rapports disponibles: Editeur de rapport: Configuration de la mise en page
Fiche Style Editor: Configuration des cadres, des polices et couleurs. Editeur de modèle: Configuration et mise en place du contenu d'un rapport.

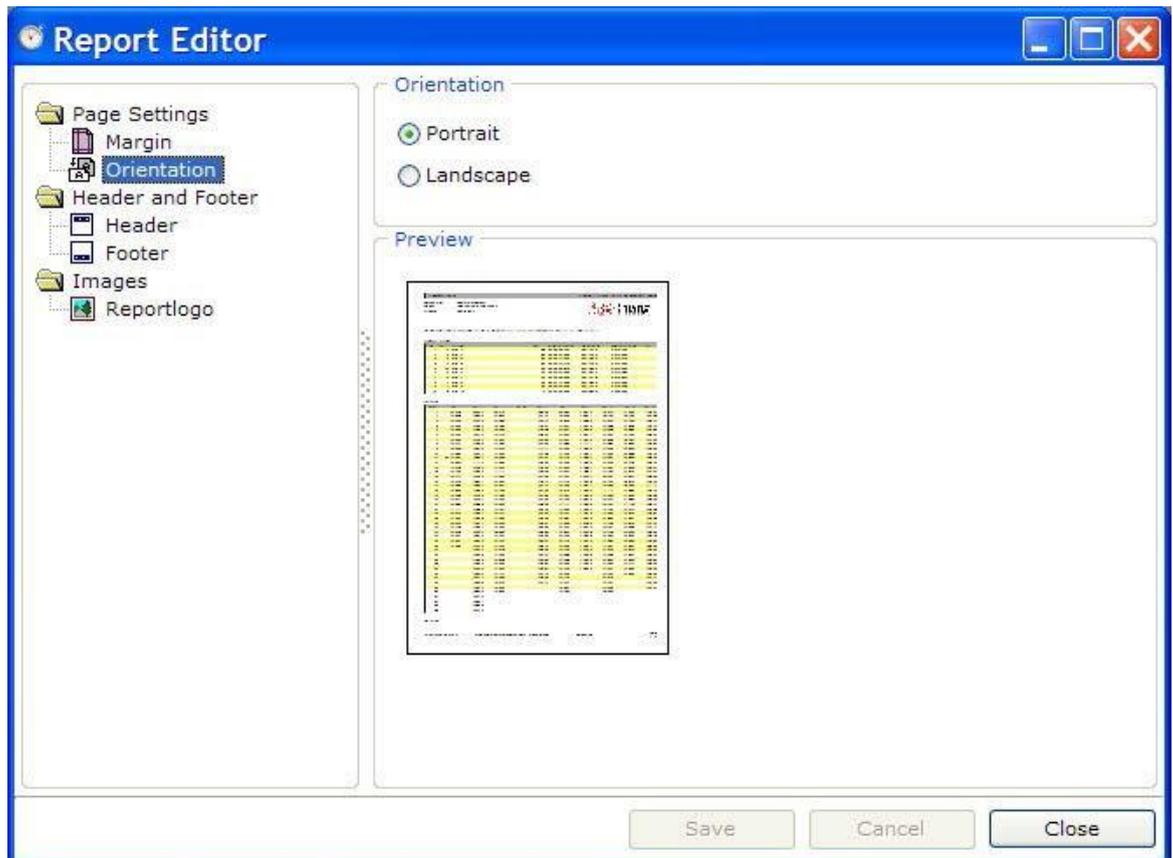


13.9.1 Rapport Editeur

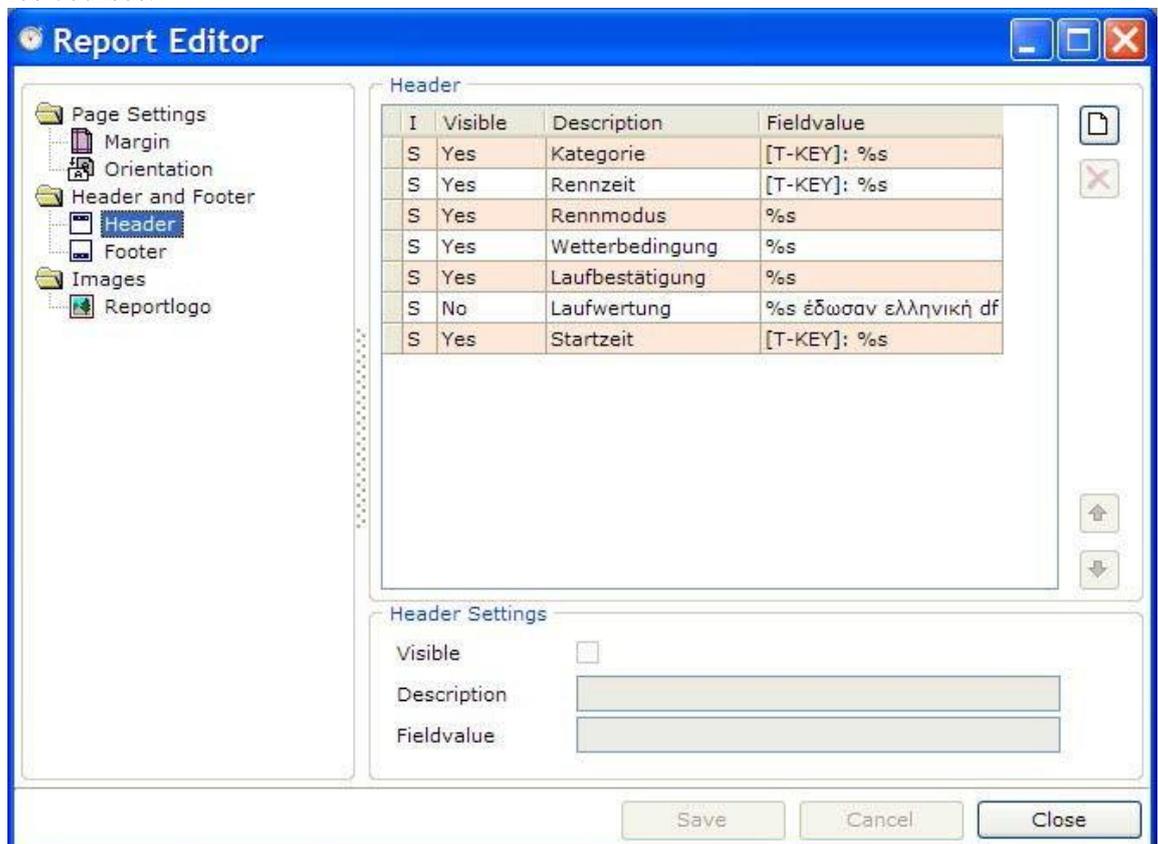
Ici vous pouvez configurer la mise en page des rapports. Avec page Paramètres / Marges vous définissez les marges, au-dessus de la ligne d'en-tête et sur le fond du pied de page ainsi que la marge de gauche et de droite.



Orientation: Ici vous sélectionnez si vous souhaitez imprimer en mode portrait ou paysage. Header: Ce ne est pas encore pris en charge dans la MRC Ultimate.

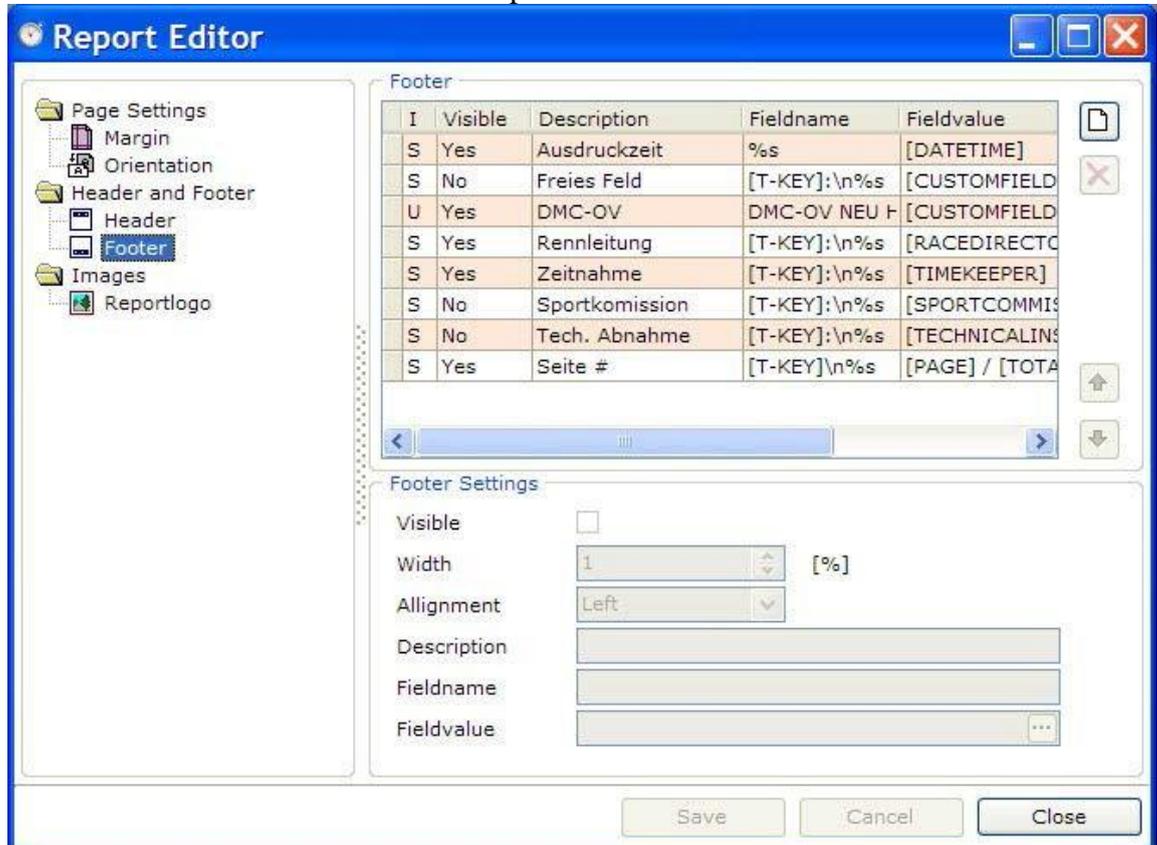


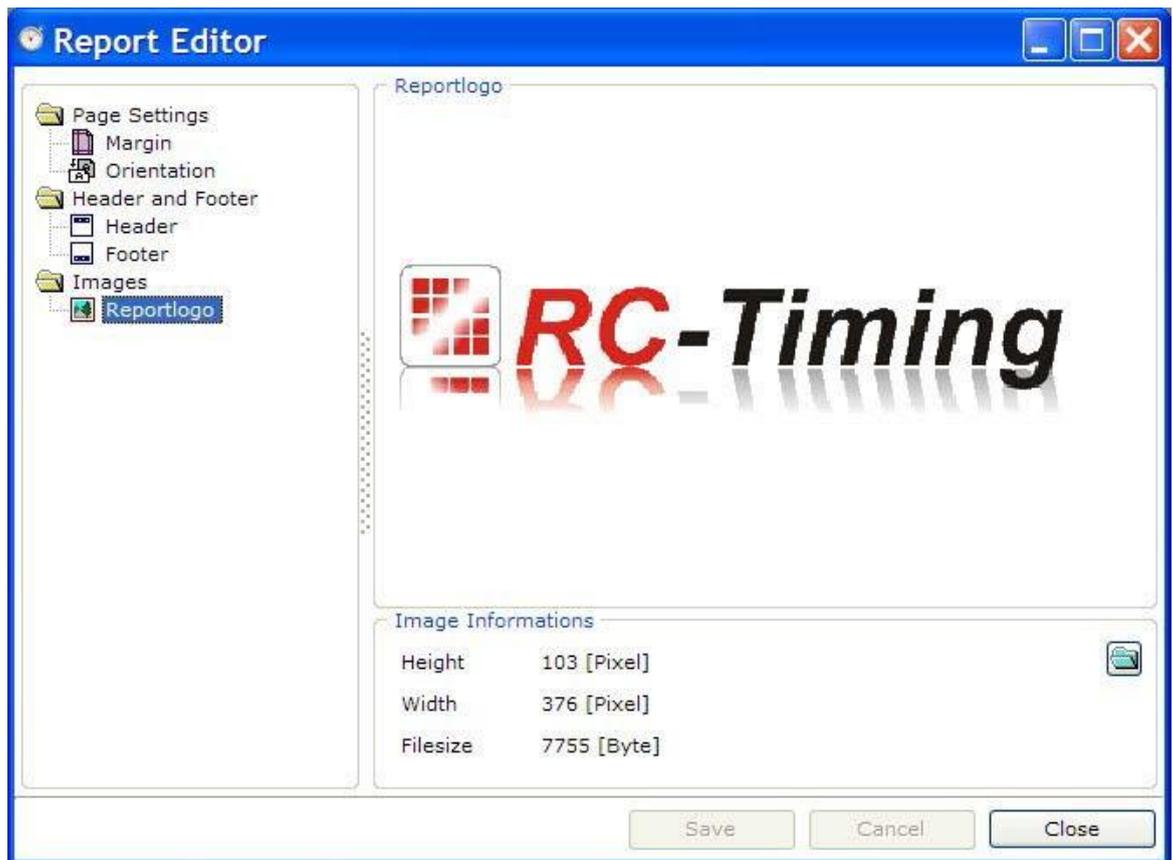
Entête: ici, vous pouvez définir les informations imprimées dans le titre des rapports pour les courses.



Pied de page: Le pied de page contient des informations sur le directeur de course, le chronométreur ainsi que la date et l'heure de l'impression. Les noms doivent être saisis à la configuration des événements. Ici, vous ne devriez rendre la définition si cette information est imprimé ou non.

Vous pouvez ajouter du texte avec le fond de bloc-notes sur le côté droit de la fenêtre. Vous supprimez les entrées avec le bouton-X. Se il vous plaît noter que la marge inférieure est suffisamment élevée si vous utilisez un pied.

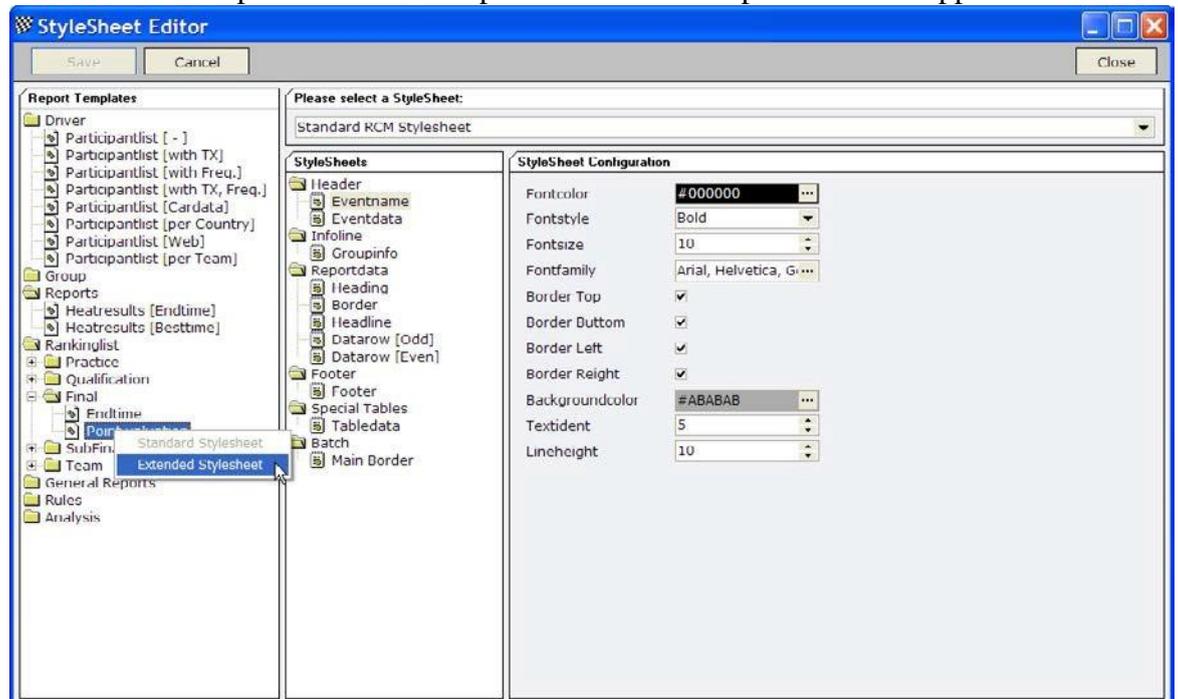




Images / Reportlogo: Dans l'en-tête Vous pouvez imprimer une image. Normalement, vous utilisez le logo de votre club. L'image ne doit pas être plus de 4 Ko autrement il ne sera pas envoyé à RCM Editeur. Si vous voulez utiliser une image d'une meilleure résolution, il doit être enregistré dans la MRC Editeur séparément.

13.9.2 Style Caractaire Editeur

Ici, les polices de caractères, la couleur, le fond de la tête et le pied de page ainsi que les cadres et la conception des tableaux peuvent être définis pour tous les rapports.



Vous pouvez définir les différentes catégories des rapports indépendamment. Se il vous plaît noter que les modèles de tous les rapports sont répertoriés dans la colonne de gauche de la fenêtre, mais ces modèles sont tous basés sur la même feuille de style. Les paramètres que vous changent affectent tous les rapports en utilisant cette norme MRC feuille de style. Mais vous pouvez générer une feuille élargie pour chaque rapport. Il suffit de cliquer droit sur le nom du rapport et sélectionnez dans le menu "stylesheet prolongée". RCM Ultimate génère désormais une feuille supplémentaire ne utiliser que pour ce rapport. Cette feuille de style est utilisé complètement indépendant de la MRC Standrad feuille de style. Sélectionnez dans la colonne de gauche le nom du rapport que vous souhaitez modifier. Dans la ligne supérieure de la colonne de droite vous voyez le nom de la sylesheet. Dans la colonne du milieu les catégories de la feuille de style sont répertoriés. Sélectionnez la catégorie que vous souhaitez changer et dans la colonne de gauche, vous pouvez modifier la mise en forme. Dans les détails, vous pouvez sélectionner les catégories suivantes:

Header (eventname et eventdata) Infoline (groupinfo)

RapportRapport (cap, frontière, Healine et de données) Pied de page (footer)

Tables spéciales (données de la table) lot (frontière principale)

Chaque détail peut être définie dans la police de caractères, la couleur, le style et la taille. Supplémentaires, vous pouvez définir une frontière, la couleur de fond, l'indentation de texte et la hauteur de ligne. Par exemple, si vous voulez utiliser une police de caractères plus grande pour le nom de l'organisateur, la date et la piste, il suffit de sélectionner dans la colonne des feuilles de style en-tête / eventdata. Dans la colonne de droite vous entrez 10 pour la police, gras pour la fontstyle et 11 pour la lineheight. Si vous imprimez maintenant le rapport, vous verrez les détails de l'événement plus important (en fonction du changement que vous devez générer à nouveau le rapport bevor vous pouvez voir les changements).

Après avoir terminé toutes les modifications que vous avez à sauvegarder votre travail

avant de fermer la fenêtre.

13.9.3 Présentation Editeur

Pour définir le contenu de tous les rapports que vous utilisez l'éditeur de modèle. Sur le côté gauche, vous voyez tous les rapports disponibles dans la MRC ultime. Tous les rapports correspondent à l'affichage de l'élément de menu aperçu / impression.

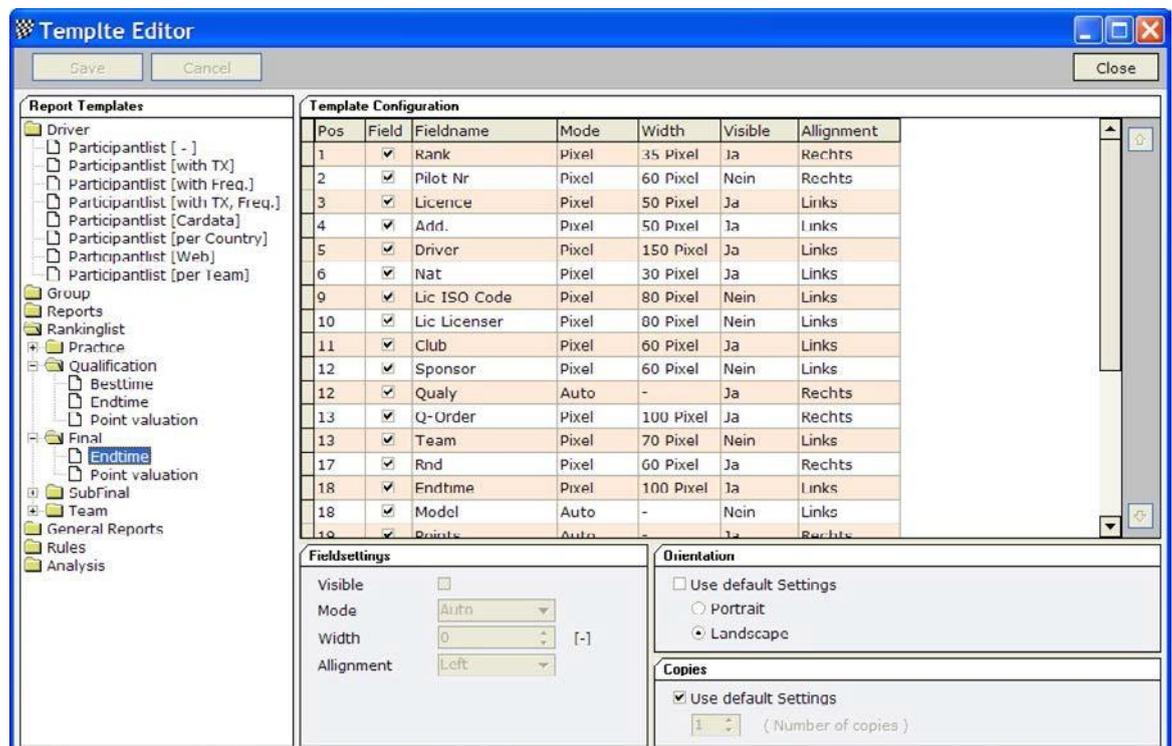
Sur le côté droit vous voyez tous les champs du rapport sélectionné disponibles. Tous les champs peuvent être réglés individuellement (paramètres de champ: visible ou non, le mode pour les valeurs de longueur et l'alignement), et le domaine peuvent être positionnés avec le flèches haut et bas du côté de la bordure droite.

Fieldsettings: En mode Auto, il ne ya pas de valeur à définir. Les champs ont la longueur demandée. En mode Pixel la valeur ont une longueur calculable. Si le champ est trop court un saut de ligne se casse le texte. Vous devez essayer de trouver un optimum mais le mode de Pixel est la meilleure façon pour un ajustement de rapport proprement dit. En mode% vous utilisez des valeurs de pourcentage. Le texte sera utiliser par exemple 30% de la ligne sur le côté droit de la fin du dernier mot dans la partie gauche.

Imprimer Orientation: Certains rapports ont fait de nombreuses colonnes, vous devriez passer à la mise en Paysage. Inactiver "Utiliser les paramètres par défaut" et basculer sur le paysage.

Ci-dessous, dans la colonne de droite, vous pouvez définir le nombre de copies qui sont imprimés de ce rapport. La valeur définie ici est utilisée dans tous les menus d'impression.

Remarque: Dans certains cas, l'en-tête de colonne des tableaux sont très longs. Vous pouvez régler ce texte dans l'éditeur de langue.



Pos	Field	Fieldname	Mode	Width	Visible	Alignment
1	<input checked="" type="checkbox"/>	Rank	Pixel	35 Pixel	Ja	Rechts
2	<input checked="" type="checkbox"/>	Pilot Nr	Pixel	60 Pixel	Nein	Rechts
3	<input checked="" type="checkbox"/>	Licence	Pixel	50 Pixel	Ja	Links
4	<input checked="" type="checkbox"/>	Ardd.	Pixel	50 Pixel	Ja	Links
5	<input checked="" type="checkbox"/>	Driver	Pixel	150 Pixel	Ja	Links
6	<input checked="" type="checkbox"/>	Nat	Pixel	30 Pixel	Ja	Links
9	<input checked="" type="checkbox"/>	Lic ISO Code	Pixel	80 Pixel	Nein	Links
10	<input checked="" type="checkbox"/>	Lic Licenser	Pixel	80 Pixel	Nein	Links
11	<input checked="" type="checkbox"/>	Club	Pixel	60 Pixel	Ja	Links
12	<input checked="" type="checkbox"/>	Sponsor	Pixel	60 Pixel	Nein	Links
12	<input checked="" type="checkbox"/>	Qualy	Auto	-	Ja	Rechts
13	<input checked="" type="checkbox"/>	Q-Order	Pixel	100 Pixel	Ja	Rechts
13	<input checked="" type="checkbox"/>	Team	Pixel	70 Pixel	Nein	Links
17	<input checked="" type="checkbox"/>	Rnd	Pixel	60 Pixel	Ja	Rechts
18	<input checked="" type="checkbox"/>	Endtime	Pixel	100 Pixel	Ja	Links
18	<input checked="" type="checkbox"/>	Model	Auto	-	Nein	Links
18	<input checked="" type="checkbox"/>	Points	Auto	-	Ja	Rechts

Fieldsettings

Visible:
 Mode:
 Width: [-]
 Alignment:

Orientation

Use default Settings
 Portrait
 Landscape

Copies

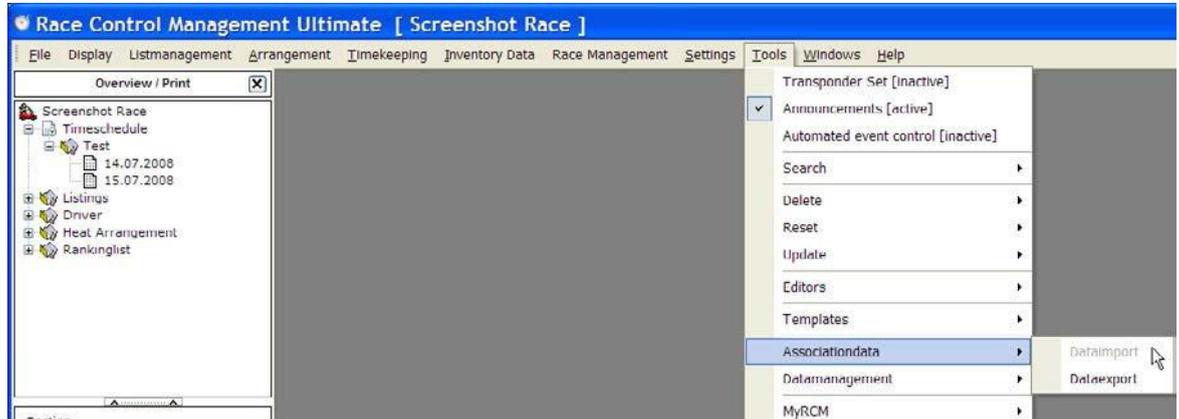
Use default Settings
 (Number of copies)

Après des changements dans un rapport que vous avez à sauvegarder le travail. Les effets peuvent être immédiatement vérifiées par l'ouverture du rapport correspondant.

Utilisation du modèle "subfinale-endtime" Sous-Mode et Mainfinal sera utilisé. Si vous activez le champ «histoire» dans ce modèle, les résultats de la finale inférieure de chaque pilote seront imprimés trop.

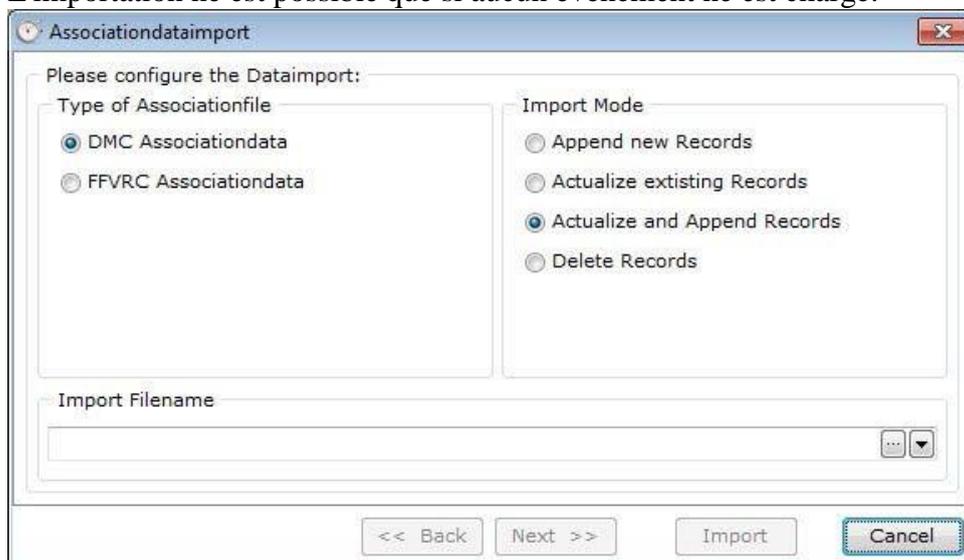
13.10 Donnée Association

Certaines fédérations nationales fournit les organisateurs de la course avec les données des titulaires de permis dans un format spécial. En outre, certaines fédérations demandent à obtenir le résultat final d'un événement de championnat en tant que fichier de données d'une course organisateurs pour traiter les données dans leur propre système d'administration. À l'heure actuelle, RCM Ultimates prend en charge les données des fédérations nationales et DMC SRCCA.



13.10.1 Import

Les données pilotes peuvent être importés. Les fichiers de données peuvent souvent être téléchargés depuis les sites des fédérations (www.dmc-online.com, www.srcca.ch). L'importation ne est possible que si aucun événement ne est chargé.



Dans la colonne de droite de la fenêtre, vous pouvez définir comment MRC Ultime gère les données d'importation:

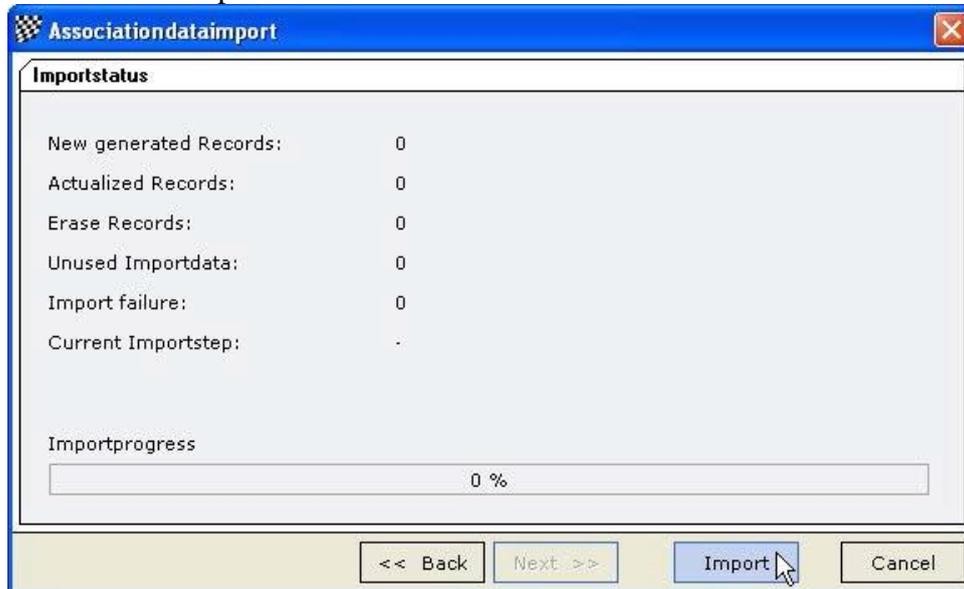
Ajoute nouveau record: Seuls les nouveaux enregistrements de données seront utilisées et importées. Se il vous plaît noter, que les nouveaux conducteurs seront mis à l'état inactif en premier.

Actualiser les enregistrements existants: Tous les enregistrements de données (actifs et inactifs) trouvés par RCM Ultime sont vérifiées et mises à jour avec de nouvelles informations.

Actualiser et ajouter des enregistrements: Ce est surtout utilisé et est une combinaison des deux fonctions décrites précédentes.

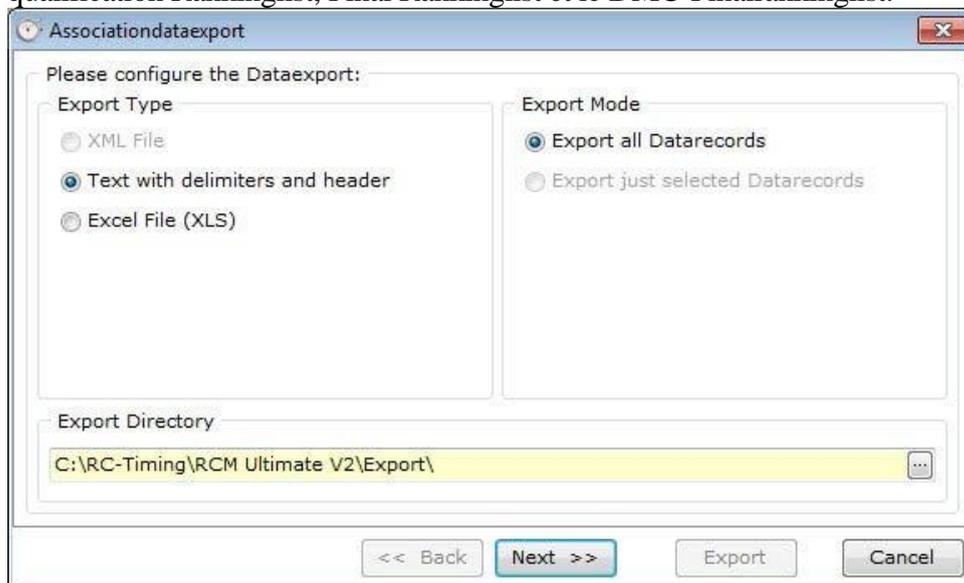
Supprimer des enregistrements: Le fichier d'importation ne contient que les pilotes qui doivent être retirés. Si un pilote ne est trouvé, le pilote ne est pas physique supprimé, il est réglé sur inactif. Un pilote déjà être inactif ne sera pas modifié dans son état.

Vous devez entrer le fichier d'importation dans le champ de saisie au bas de la fenêtre (si vous cliquez sur le bouton à trois points, vous pouvez rechercher le fichier d'importation. En cliquant sur le prochain ouvrira une nouvelle fenêtre où vous lancez l'importation en cliquant sur Importer). Le groupe d'âge est fixée automatiquement en fonction de l'année de naissance du pilote.



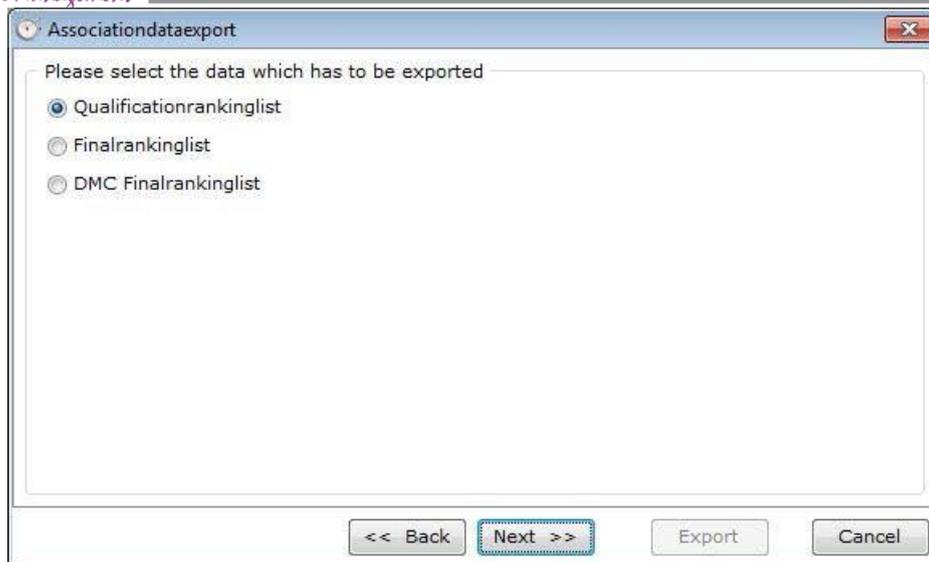
13.10.2 Export

Pour l'instant, seule l'exportation de la liste de classement final pour l'administration de membre de la Fédération allemande DMC est réalisé dans la MRC ultime. Vous pouvez sélectionner la qualification Rankinglist, Final Rankinglist et le DMC-Finalrankinglist.



Le fichier (texte avec séparateurs et tête) sera sauvegardé dans le dossier MRC ultime \ Export. Mais, en cliquant sur le bouton à trois points et la fin de la zone de saisie pour le répertoire d'exportation, vous pouvez choisir le dossier.

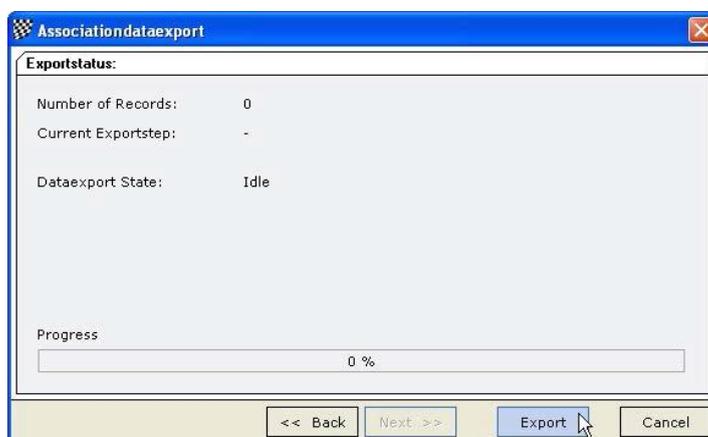
Vous mène à côté de la fenêtre suivante. Vous pouvez choisir entre Finalrankinglist et DMC-Finalrankinglist. Avec Finalrankinglist vous pouvez sélectionner tous datatfields disponibles. DMC-Finalrankinglist est un format spécial utilisé pour la fédération allemande.



En cliquant sur Suivant ouvre une autre fenêtre dans laquelle vous pouvez définir les champs à exporter. Ici, vous devez changer rien.



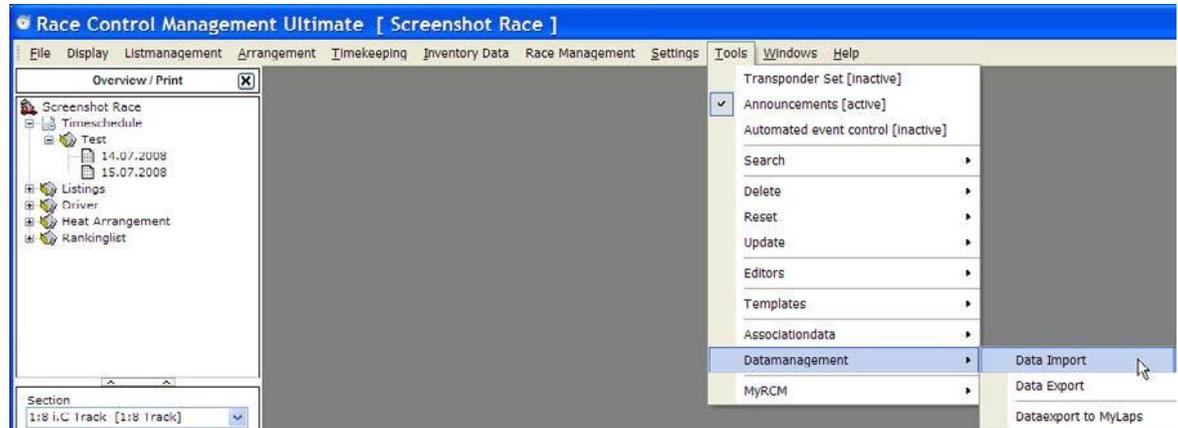
Il suffit de cliquer sur Suivant et démarrer l'exportation dans la fenêtre suivante en cliquant sur l'exportation.



Après une exportation réussie vous voyez le message "Data Export compléter" et vous pouvez fermer la fenêtre.

13.11 Traitement des Données

Avec ce point de menu, vous pouvez importer et exporter des données. Nous vous recommandons de faire une sauvegarde de la base de données complète du MRC ultime avant de commencer une importation. Si l'importation a été mal configuré et peut-être certaines données ont été saisies dans les champs fausses, vous pouvez revenir à l'ancienne base de données.



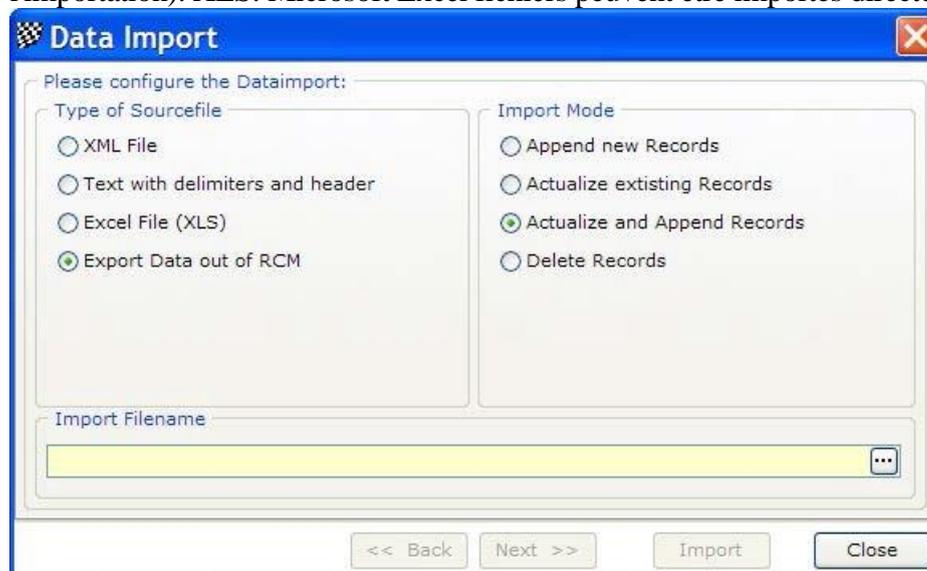
13.11.1 Importer.

L'importation ne est disponible que si aucun événement est chargé. L'importation est possible pour les types de fichiers différents.

Fichier XML: Ce importscheme ne est pas encore mis en œuvre. Cette fonction sera disponible, lorsque le datatransfer par Internet est réalisé. La base de données utilisée dans la MRC Ultime est une base de données relationnelle orientée plat vous pouvez accéder à des instructions SQL de code XML.

Texte présentant de séparateurs et tête: La sélection de cette option, vous pouvez importer Excel-feuilles avec des exigences particulières: La feuille Excel doit avoir une ligne d'en-tête dans la première rangée. La feuille Excel ne devrait pas avoir des lignes vides et doit être enregistré dans format CSV. Seulement si thèses conditions sont respectées une importation est possible. Contenu spécial du fichier csv est importé de la façon suivante: Si un champ est vide le contenu de la base de données des MRC ultime ne est pas modifié. Si le dépôt contient "-" (moins

signe), puis le contenu de la base de données est supprimé (le champ est vide après l'importation). XLS: Microsoft Excel fichiers peuvent être importés directement.



Sélectionnez le fichier d'importation dans la boîte de dialogue d'ouverture de fichier.

Dans la colonne de droite de la fenêtre, vous pouvez définir comment MRC Ultime gère les données d'importation:

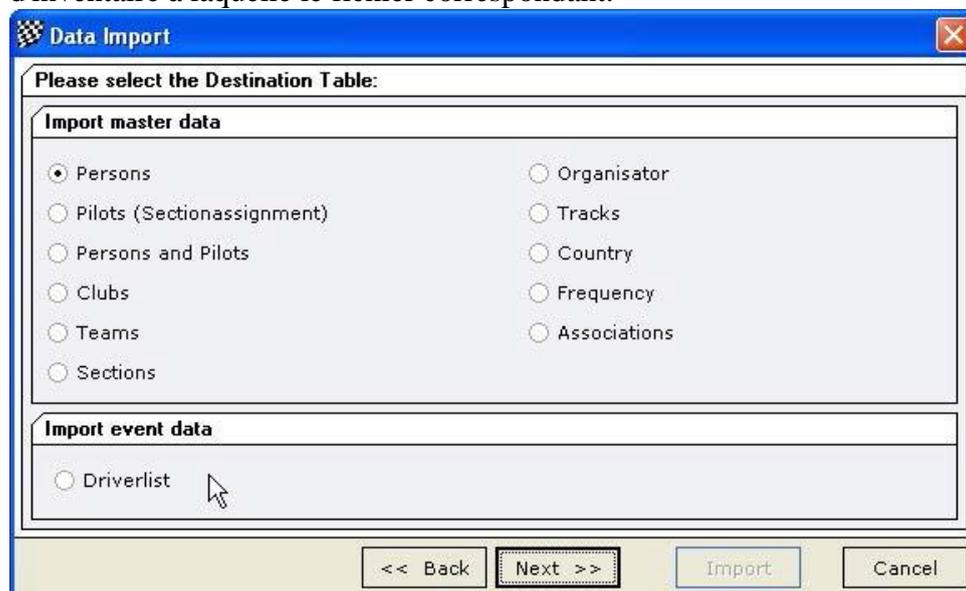
Ajoute nouveau record: Seuls les nouveaux enregistrements de données seront utilisées et importées. Se il vous plaît noter, que les nouveaux conducteurs seront mis à l'état inactif en premier.

Actualiser les enregistrements existants: Tous les enregistrements de données (actifs et inactifs) trouvés par RCM Ultime sont vérifiées et mises à jour avec de nouvelles informations.

Actualiser et ajouter des enregistrements: Ce est surtout utilisé et est une combinaison des deux fonctions décrites précédentes.

Supprimer des enregistrements: Le fichier d'importation ne contient que les pilotes qui doivent être retirés. Si un pilote ne est trouvé, le pilote ne est pas physique supprimé, il est réglé sur inactif. Un pilote déjà être inactif ne sera pas modifié dans son état.

Vous mène à côté de la fenêtre suivante où vous devez sélectionner la table des données d'inventaire à laquelle le fichier correspondant.



The screenshot shows a dialog box titled "Data Import" with a close button in the top right. The main area is titled "Please select the Destination Table:". It is divided into two sections: "Import master data" and "Import event data".

Import master data

- Persons
- Pilots (Sectionassignment)
- Persons and Pilots
- Clubs
- Teams
- Sections
- Organisator
- Tracks
- Country
- Frequency
- Associations

Import event data

- Driverlist

At the bottom, there are four buttons: "<< Back", "Next >>", "Import", and "Cancel". The "Next >>" button is highlighted.

En cliquant sur Suivant une autre fenêtre se ouvre. Dans la colonne de gauche vous voyez les noms des champs configurés dans le fichier d'importation. La colonne de droite vous montre les champs de la table sélectionnée des données d'inventaire.



The screenshot shows a dialog box titled "Data Import" with a close button in the top right. The main area is titled "Please create the necessary Fieldmatchings:". It is divided into two columns: "Datafields of Sourcefile" and "Fieldmatching to destination Table".

Datafields of Sourcefile

Pos	Name
1	Initial
2	Name
3	Adresse
4	Ort
5	Kontaktperson
6	Telefon
7	EMail
8	Web
9	Land

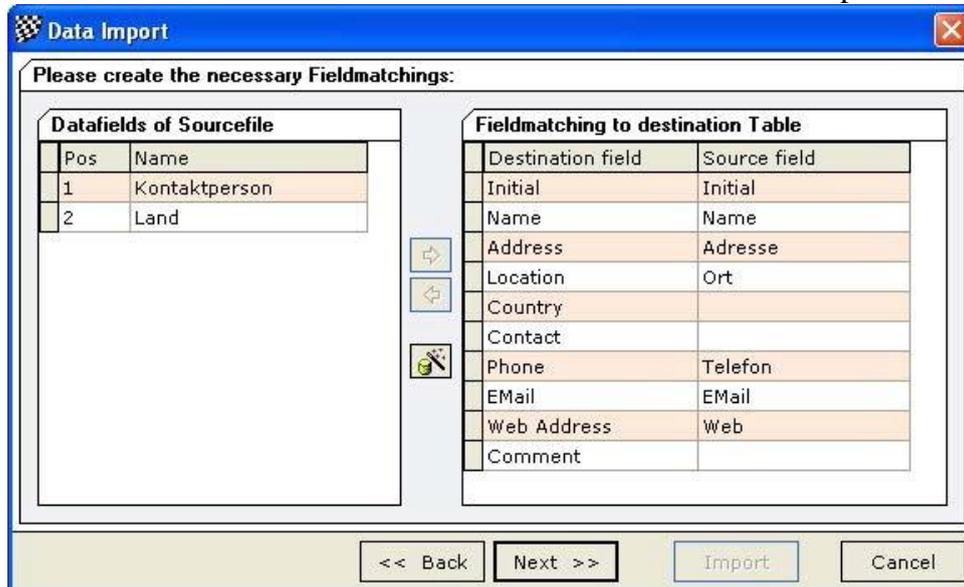
Fieldmatching to destination Table

Destination field	Source field
Initial	
Name	
Address	
Location	
Country	
Contact	
Phone	
EMail	
Web Address	
Comment	

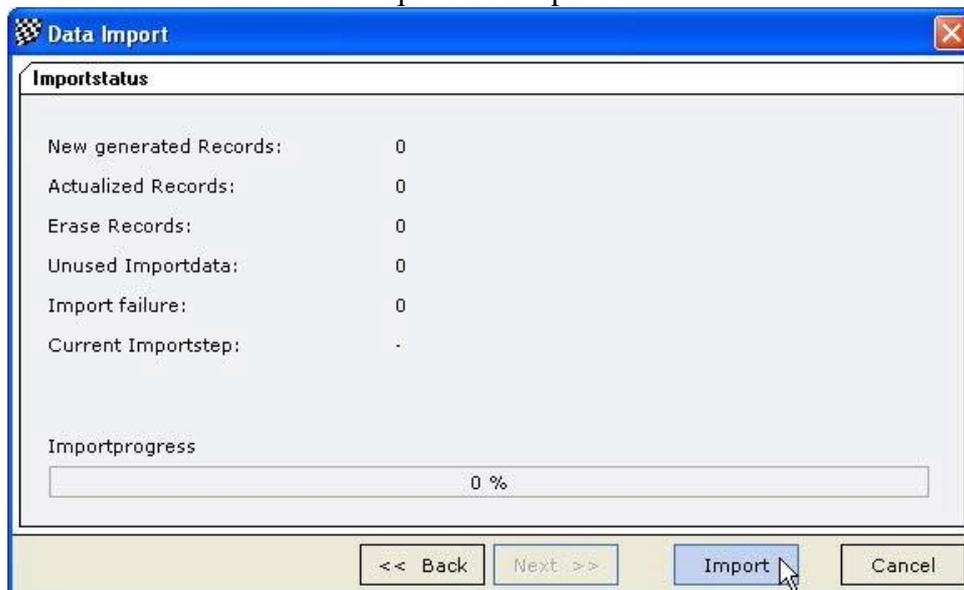
Between the two tables are three buttons: a right-pointing arrow, a left-pointing arrow, and a trash can icon. The trash can icon is currently selected.

At the bottom, there are four buttons: "<< Back", "Next >>", "Import", and "Cancel". The "Next >>" button is highlighted.

Utilisation de la baguette magique affectera les champs automatiques reconnues par le programme. Autres domaines peuvent être affectés par le marquage ceux-ci dans la colonne de gauche et à droite et en cliquant sur le bouton de droite ou par glisser-déposer avec la souris. Utilisation de la touche flèche vers la gauche permet de supprimer une affectation. Une cession sera affichée dans la colonne de droite dans le champ source de la colonne.

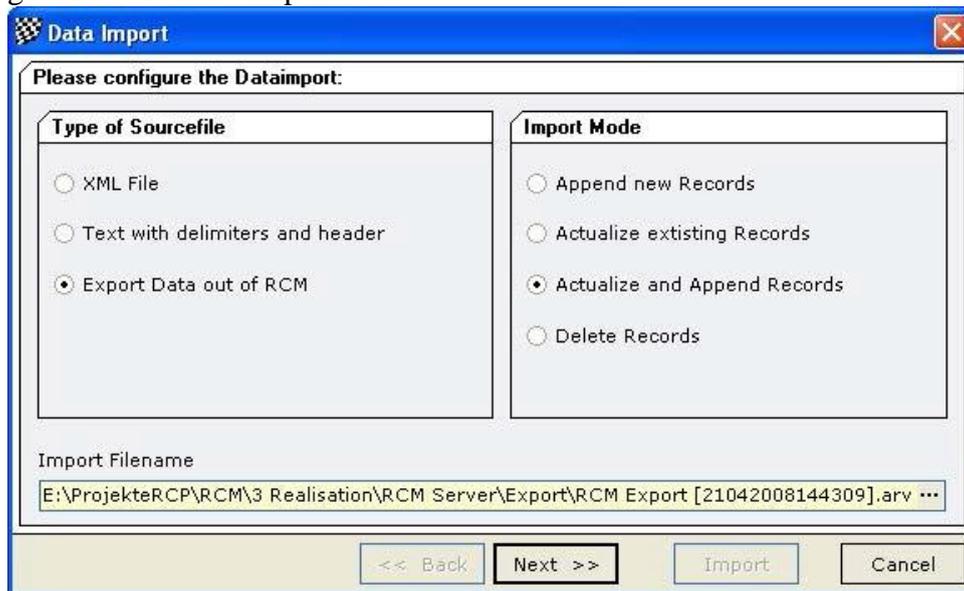


Lorsque tous les travaux sont effectués, vous cliquez sur suivant et démarrer l'importation dans la fenêtre suivante en cliquant sur Importer.



Exporter des données sur RCM: Va être exporter, les données de votre événement de RCM ultimate. Avec cette option, ces données peuvent être importées sur un autre système RCM ultimate.

D'abord, vous devez entrer le nom de fichier dans la boîte de dialogue d'importation de fichier. Dans la colonne de droite de la fenêtre, vous pouvez définir comment MRC Ultime gère les données d'importation.



Ajoute nouveau record: Seuls les nouveaux enregistrements de données seront utilisées et importées. Se il vous plaît noter, que les nouveaux conducteurs seront mis à l'état inactif en premier.

Actualiser les enregistrements existants: Tous les enregistrements de données (actifs et inactifs) trouvés par RCM Ultime sont vérifiées et mises à jour avec de nouvelles informations.

Actualiser et ajouter des enregistrements: Ce est surtout utilisé et est une combinaison des deux fonctions décrites précédentes.

Supprimer des enregistrements: Le fichier d'importation ne contient que les pilotes qui doivent être retirés. Si un pilote ne est trouvé, le pilote ne est pas physique supprimé, il est réglé sur inactif. Un pilote déjà être inactif ne sera pas modifié dans son état.

En cliquant sur Suivant ouvre une nouvelle fenêtre vous montrant le contenu du fichier d'importation.



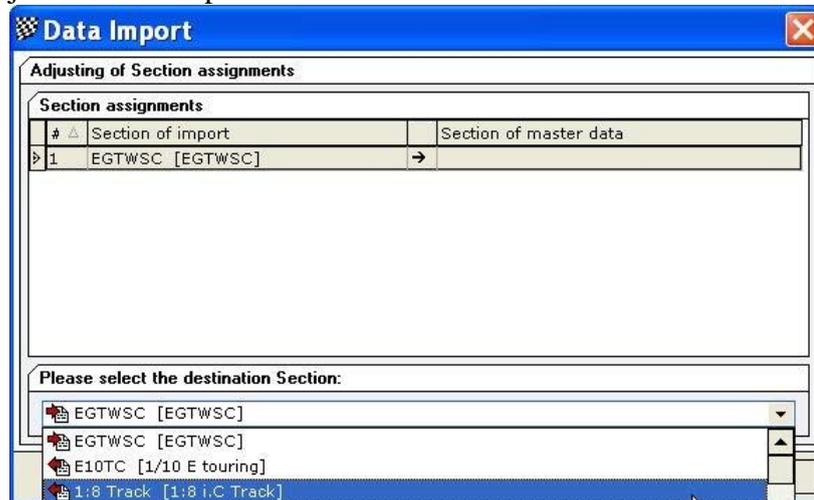
Habituellement, vous ne changez pas ici toutes les sélections. Ceci est valable si vous avez exporté les données par vous-même et vous êtes sûr de l'importer dans la même version de RCM ultime qu'ils ont été exportés. Si non ou si le fichier provient d'un autre

source, nous recommandons de ne pas importer l'Ultimate Configurations MRC. Sinon, vos paramètres spéciaux de la MRC Ultime seront écrasés.

Si «ajuster classée missions avant l'importation" sera activée, la catégorie peut être changé à une catégorie déjà stockées dans la base de données.

Avec cliquant sur Suivant, vous allez à la fenêtre suivante. Ici, vous commencez à l'importation en cliquant sur Importer.

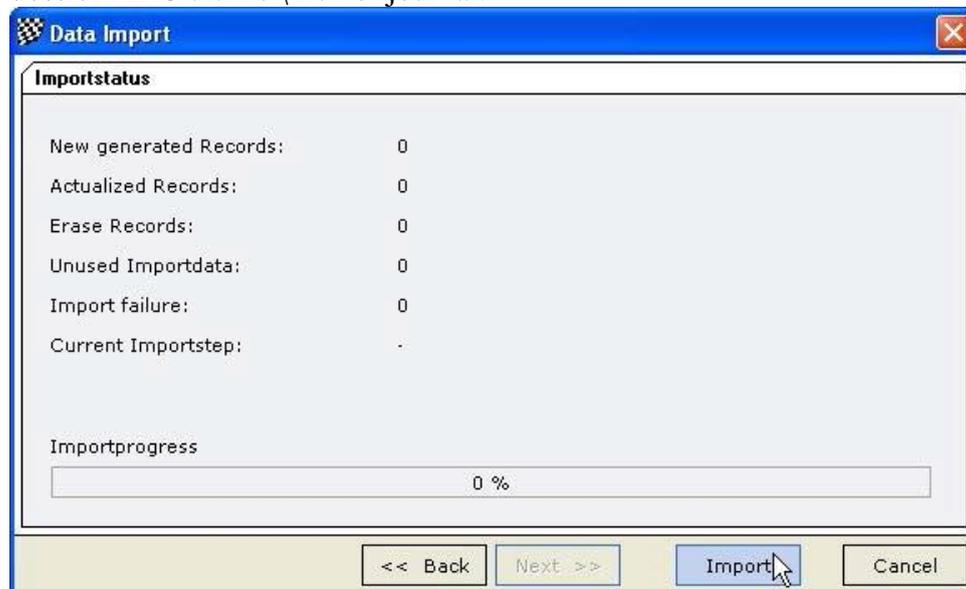
Si "Ajuster missions categorie avant l'importation" est activée, la fenêtre suivante se affiche juste avant l'importation est lancée:



Ici, la catégorie peut être changé. Juste marquer une ligne dans les fenêtres supérieures et sélectionnez en dessous de la catégorie correspondante.

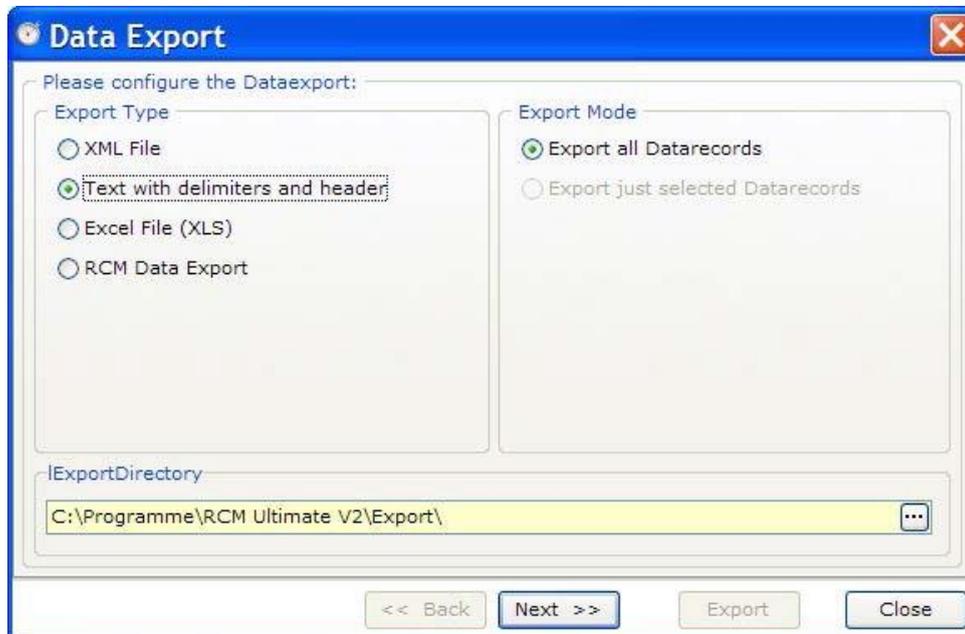
Si une exportation modèle est réimporté, vous beasked, si vous voulez impoort tle course vraiment comme un modèle. Choisir pas, la course est importée normalement.

L'importation est indiqué par une barre de progression. Si des erreurs se produisent à l'importation seront écrits dans le fichier journal. Ce fichier journal peut être trouvé dans le dossier MRC ultime \ fichier journal.



13.11.2 Exporter

Après un événement est terminé, vous pouvez exporter les données à importer ces à la maison dans un autre système RCM Ultimate ou de le donner à un autre utilisateur. L'exportation abeille peut également servir de système de sauvegarde. En outre, vous pouvez exporter les données dans un fichier texte avec séparateurs et tête (fichier csv). Ces fichiers par exemple peuvent être ouverts dans Microsoft Excel.



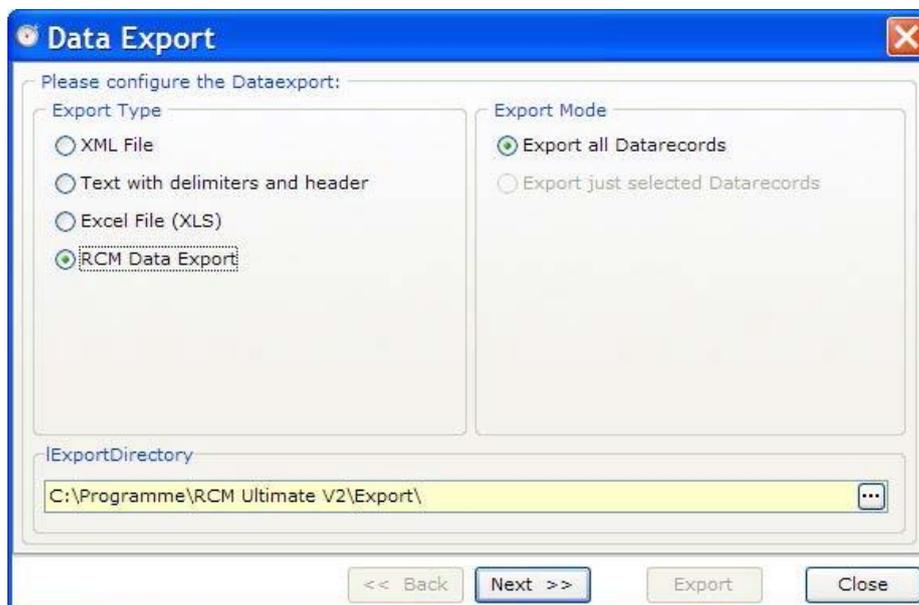
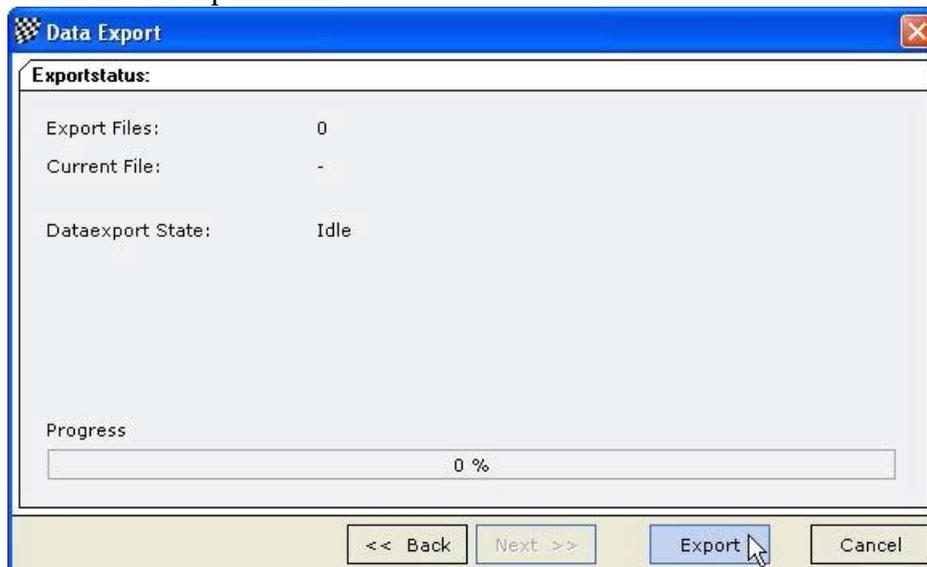
Texte présentant de séparateurs et tête: Avec ce type d'exportation d'un fichier csv sera écrit. En cliquant sur une autre fenêtre suivante se ouvre. Ici vous pouvez sélectionner les données à exporter. XLS: Microsoft Excel fichiers peuvent être exportés directement.



En cliquant sur suivant ouvre une nouvelle fenêtre dans laquelle vous pouvez sélectionner les champs à exporter. En cliquant sur le "+" ou "-" touche tous les domaines sera activé ou désactivé.



Vous mène à côté de la dernière fenêtre. En cliquant sur le bouton d'exportation va commencer l'exportation.

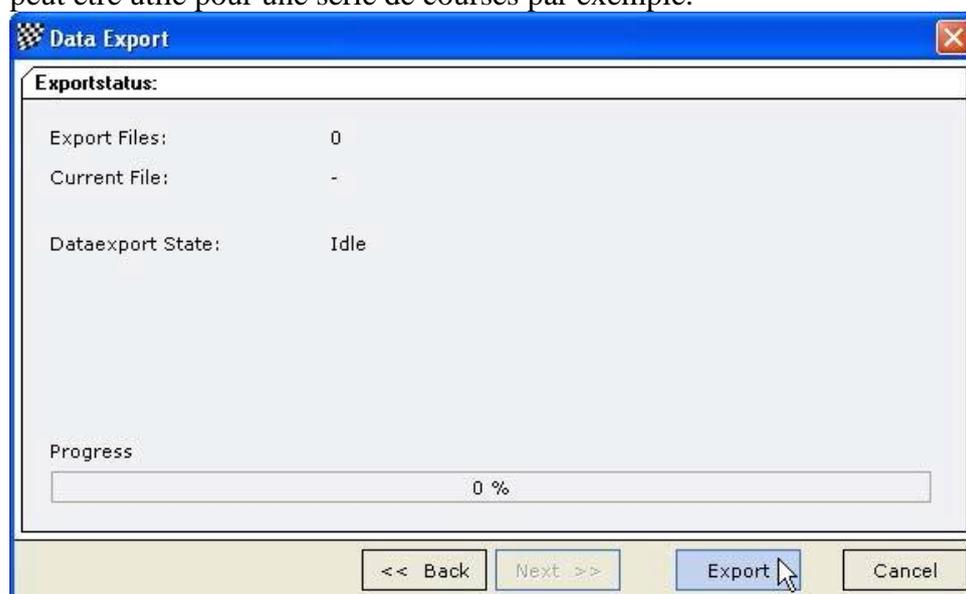


RCM Data Export: Pour exporter des données, vous devriez au moins sélectionner Exporter événement actif avec l'option Exporter les rapports d'événements active.



Constantes et de configuration ne doivent être sélectionnés si vous voulez vraiment avoir les mêmes données à la maison que sur la piste. Il est très important que vous utilisez la même version de Ultimate ou MRC MRC Lumière à la maison que vous utilisez à l'hippodrome.

Masterdata et Championshipdata ne peuvent être exportés individu. Si vous souhaitez exporter thèses données avec les données de l'événement actif, vous avez à faire plusieurs opérations d'exportation. A la maison, vous devez importer tous ces fichiers de données. Si vous activez "événement Exporter comme modèle" lorsque vous exportez un événement actif, l'événement sera exportée comme un modèle, mais comprend les données normales comme pilotes, chaleurs et ainsi de suite. Si une telle exportation est importé, l'événement sera importée comme un nouvel événement avec un nouveau numéro d'identification. Cela peut être utile pour une série de courses par exemple.

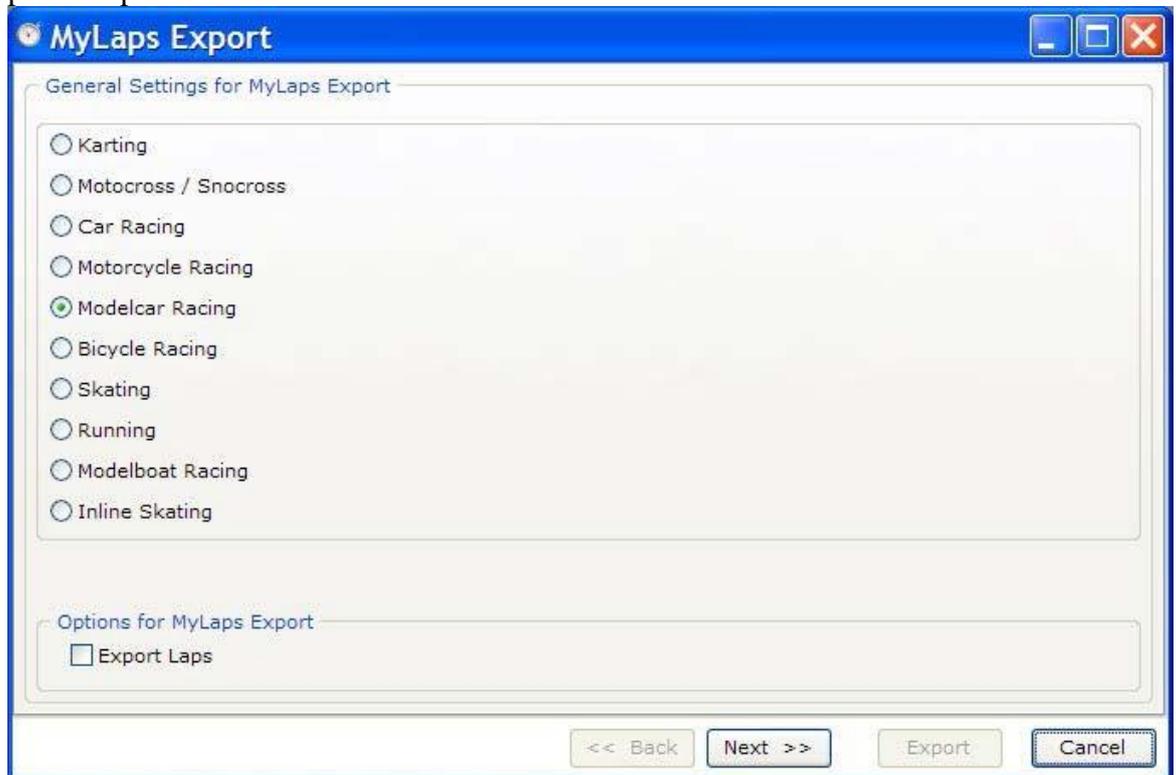


Avec Ensuite, vous allez à la dernière fenêtre. Ici, vous commencez à l'exportation en cliquant sur le bouton Exporter.

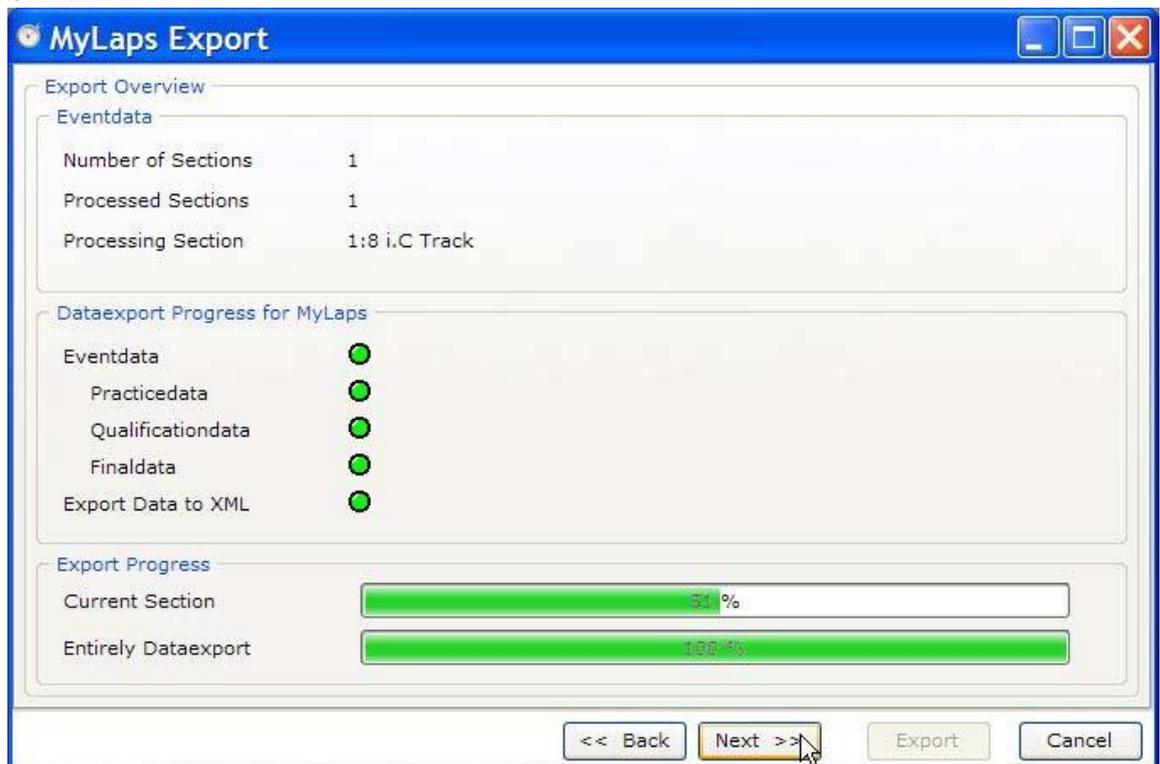
Tous les fichiers d'exportation seront enregistrés dans le dossier MRC ultime \ export.

13.11.3 Export des Donnée vers MyLaps

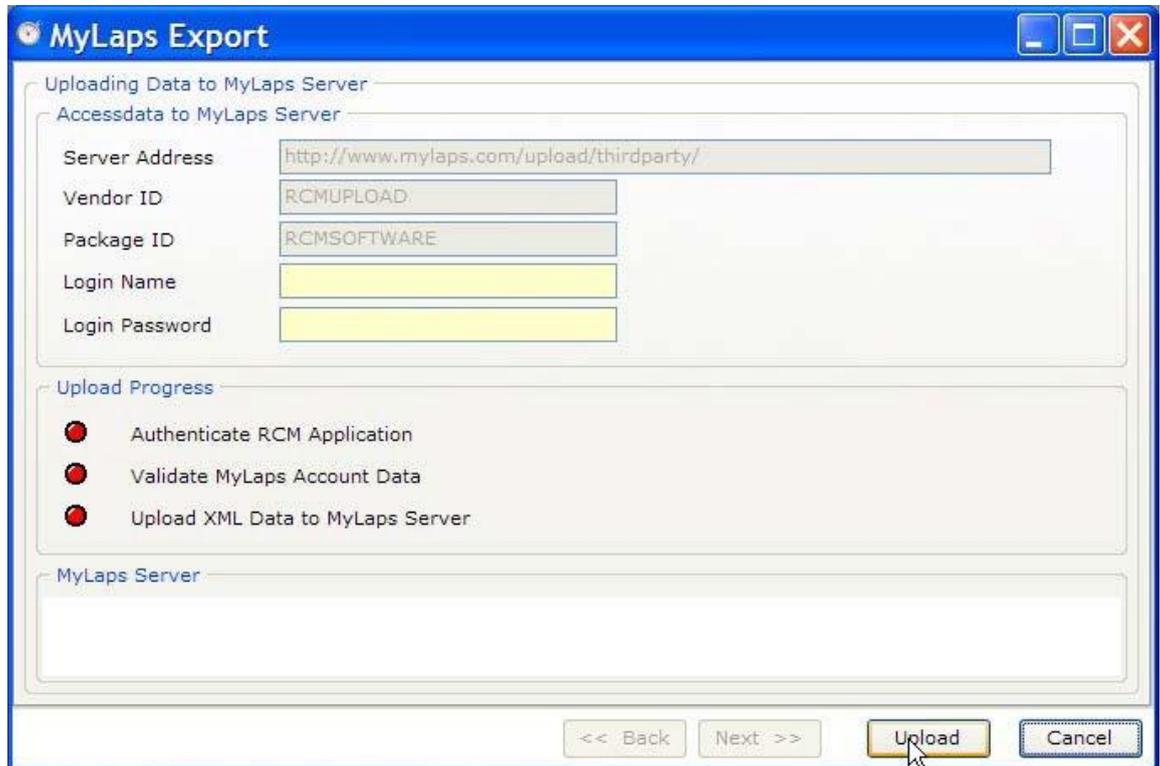
Ici vous pouvez commencer le transfert de données à MyLaps. Ce ne est active, si un événement se est chargé. Dans la première fenêtre, vous devez régler les détails généraux pour l'exportation.



Vous mène à côté des prochaines fenêtres avec une vue d'ensemble des données à exporter. En cliquant sur l'exportation prépare les données pour l'exportation. Maintenant, cliquez sur Suivant.



Dans cette fenêtre, vous devez régler les détails pour le téléchargement. Nom de connexion et mot de passe est nécessaire. Vous obtenez cette information de MyLaps lorsque vous vous inscrivez pour un compte de club. En cliquant sur Ajouter commence le transfert de données.

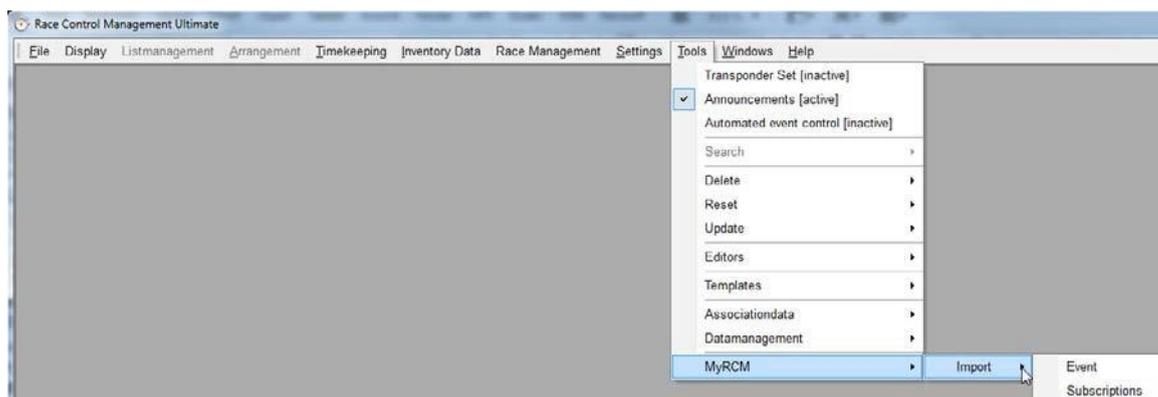


The screenshot shows a Windows-style dialog box titled "MyLaps Export". It contains the following sections:

- Uploading Data to MyLaps Server**: A sub-section titled "Accessdata to MyLaps Server" with input fields for:
 - Server Address: `http://www.mylaps.com/upload/thirdparty/`
 - Vendor ID: `RCMUPLOAD`
 - Package ID: `RCMSOFTWARE`
 - Login Name: (empty)
 - Login Password: (empty)
- Upload Progress**: A list of three steps, each with a red circle icon:
 - Authenticate RCM Application
 - Validate MyLaps Account Data
 - Upload XML Data to MyLaps Server
- MyLaps Server**: An empty text area.

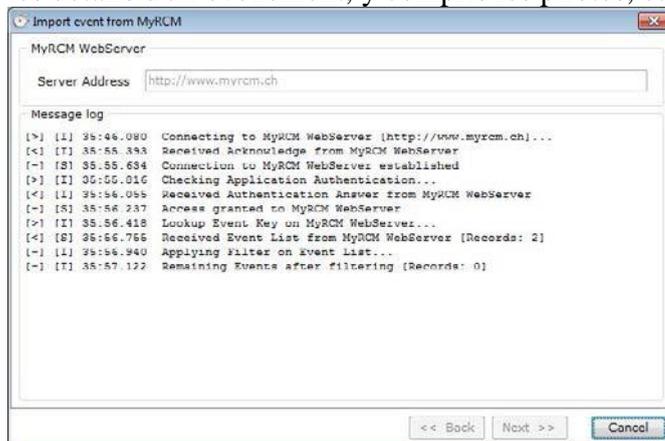
At the bottom right, there are four buttons: "<< Back", "Next >>", "Upload" (highlighted with a mouse cursor), and "Cancel".

MyRCM



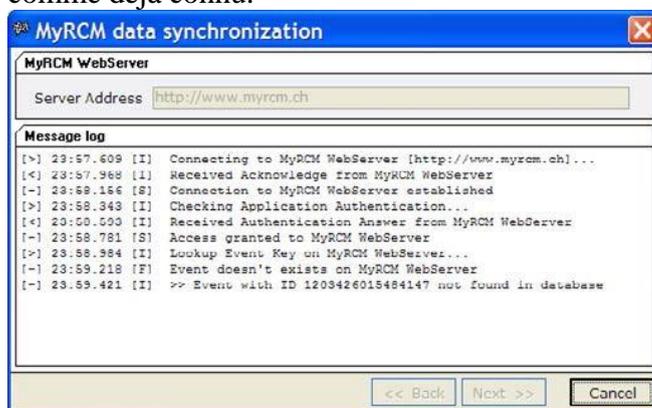
13.11.4 Import/Événement

Un événement, qui est publié sur MyRCM peut être téléchargé à RCM ultime, si elle ne est pas encore en vigueur dans la base de données. Dans cette version, l'importation est limitée aux détails de l'événement. Dans les versions futures, l'importation va travailler pour tous les détails d'un événement, y compris les pilotes, etc.



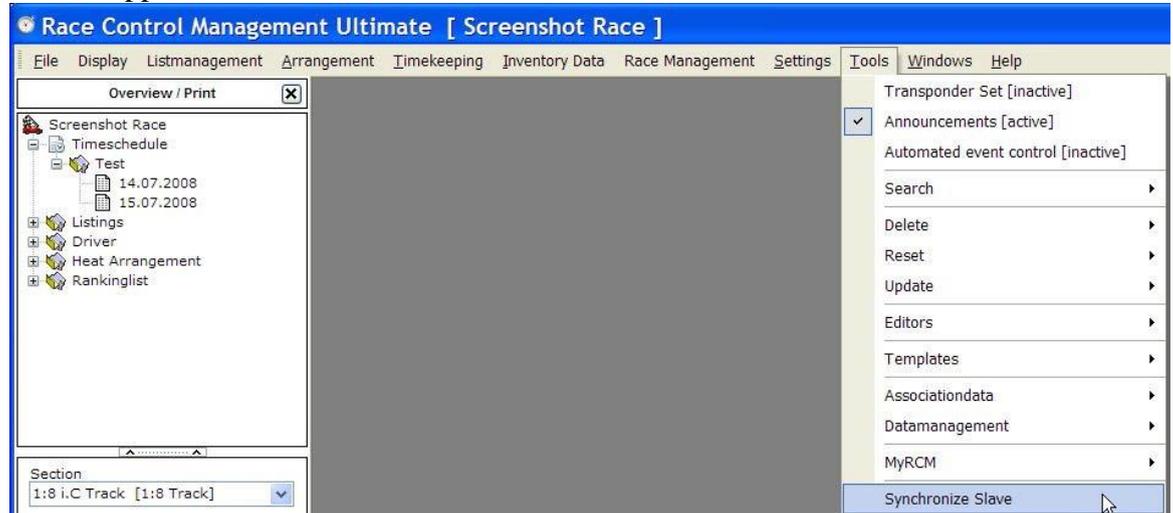
13.11.5 Import/Subscription

Avec cette fonction, la liste d'inscription de MyRCM peut être importé. Le programme recherche la liste MyRCM et enfin vous pouvez décider si vous souhaitez importer ou non. Outre cette fonction, vous pouvez télécharger des enregistrements comme un fichier CSV comme déjà connu.



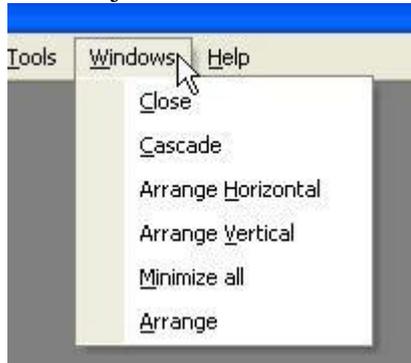
13.13 Transfer Base de Donnée vers esclave (Seulement visible pour le Maitre si les 2 pc sont connectés)

En cliquant sur cet élément de menu, la base de données de l'événement chargé sera transféré à l'esclave (sans les données du chronométrage). Cela prend du temps. Se il vous plaît noter que toutes les autres événements-données dans la base de données de l'esclave seront supprimés.



14 Windows

Les options de Microsoft Windows pour l'agencement des fenêtres sont entièrement pris en charge par la MRC ultime. Si vous avez plus d'une fenêtre ouverte, vous pouvez organiser les fenêtres juste avec un clic de souris.



15 Aide

Dans le menu vous aidera à choisir le mode d'emploi et d'information pour la version du logiciel.



15.1 RCM Aide

Le menu d'aide intégré explique toutes les fonctions de la MRC ultime. Le contenu est identique à ce manuel.

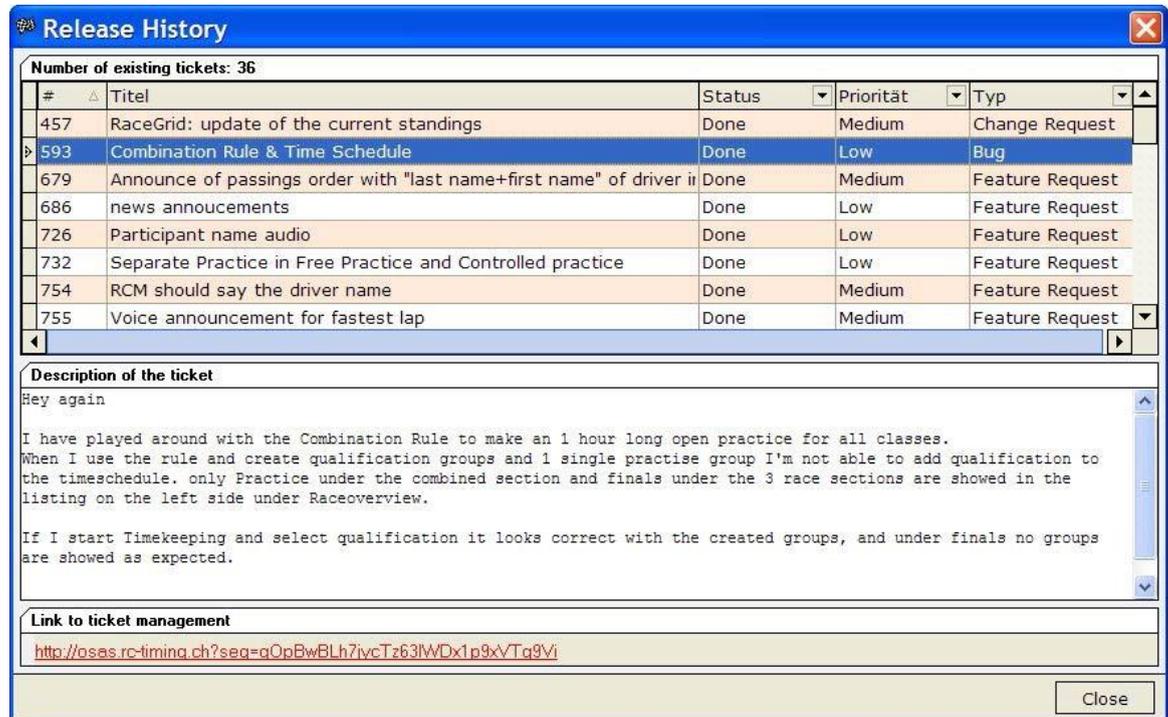


Si vous avez une fenêtre ouverte et vous avez besoin d'aide, appuyez simplement sur la touche F1. L'aide pour cette catégorie fenêtre spécifique sera ouvert.

L'aide intégrée est disponible en anglais et en allemand, Si vous avez sélectionné une autre langue que l'allemand, l'aide est toujours en Anglais.

15.2. Révision détail

L'histoire de libération ne fait plus partie du programme, il est directement chargé à partir du site Internet de la RC-Timing (Internet-accès nécessaire). La fenêtre affiche tous les "billets" réalisé dans cette nouvelle version de RCM ultime.



Release History

Number of existing tickets: 36

#	Titel	Status	Priorität	Typ
457	RaceGrid: update of the current standings	Done	Medium	Change Request
593	Combination Rule & Time Schedule	Done	Low	Bug
679	Announce of passings order with "last name+first name" of driver in	Done	Medium	Feature Request
686	news announcements	Done	Low	Feature Request
726	Participant name audio	Done	Low	Feature Request
732	Separate Practice in Free Practice and Controlled practice	Done	Low	Feature Request
754	RCM should say the driver name	Done	Medium	Feature Request
755	Voice announcement for fastest lap	Done	Medium	Feature Request

Description of the ticket

Hey again

I have played around with the Combination Rule to make an 1 hour long open practice for all classes.
When I use the rule and create qualification groups and 1 single practise group I'm not able to add qualification to the timeschedule. only Practice under the combined section and finals under the 3 race sections are showed in the listing on the left side under Raceoverview.

If I start Timekeeping and select qualification it looks correct with the created groups, and under finals no groups are showed as expected.

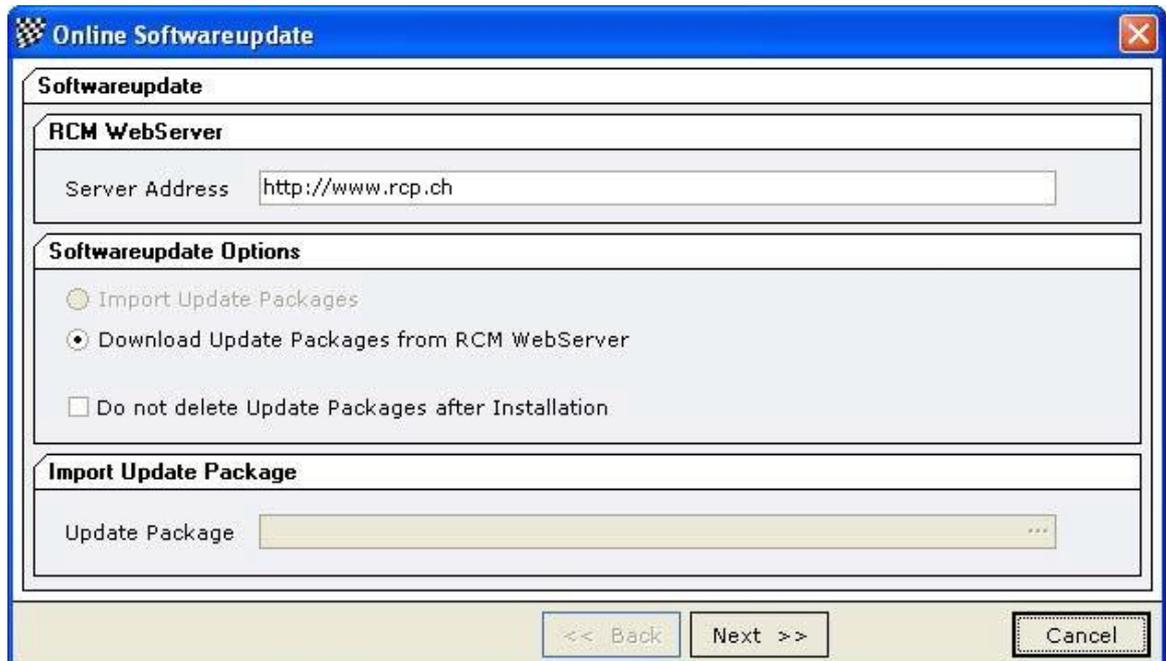
Link to ticket management

<http://osas.rc-timing.ch?seq=qOpBwBLh7jvcTz63fWDX1p9xVTq9Vj>

Close

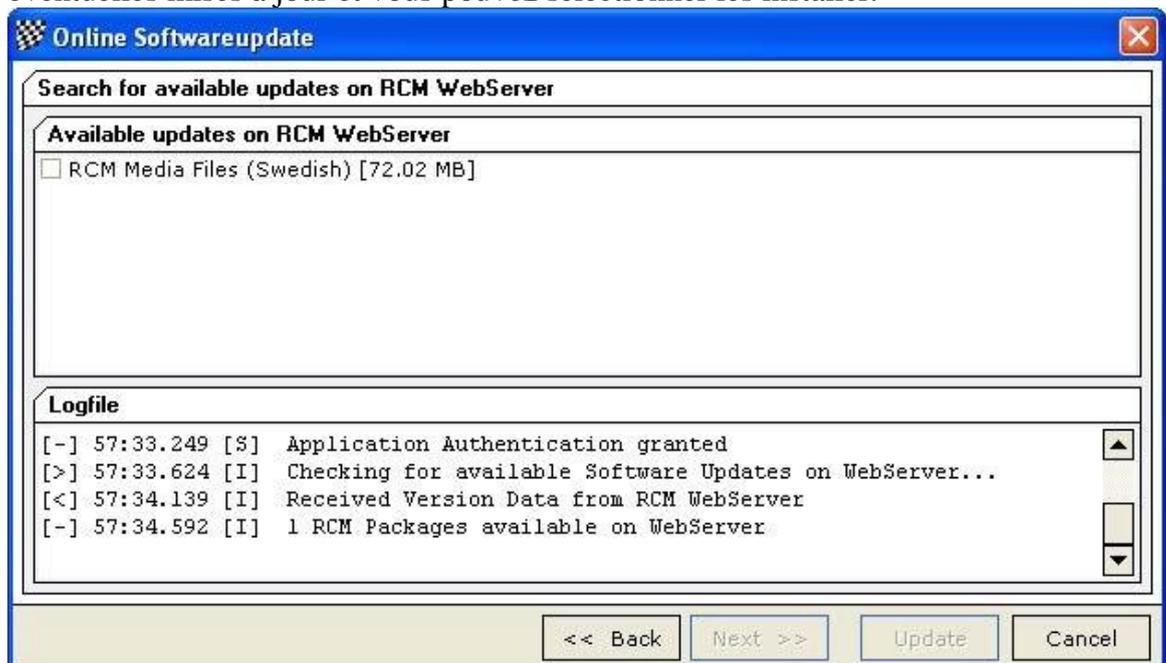
15.3 Software Mise à jour

Si votre ordinateur est connecté à Internet, vous pouvez facilement chercher des nouvelles versions de RCM ultime.



Vous pouvez entrer le serveur-adresse et vous pouvez choisir si le fichier de mise à jour devrait être supprimé après l'installation ou non. Si vous avez activé "Ne pas supprimer Update Package après l'installation" l'Update Package sera enregistré dans le dossier MRC ultime \ Update \ Packages \ date. Transférer ce dossier à un autre RDCM informatique Server est installé sur. Maintenant vous pouvez installer cette mise à jour en activant package "Mise à jour" forfaits importation et vous devez choisir le forfait dessous sur Importer Update Package.

En cliquant sur les mises à jour prochaine seront recherchés. Vous serez informé sur les éventuelles mises à jour et vous pouvez sélectionner les installer.



15.4 Information

Vous trouverez ici la version de RCM ultime.



16 Requête ou remarque

Nous espérons que vous apprécierez MRC ultime. Si vous avez des questions ou des problèmes se il vous plaît contactez-nous. Il suffit d'écrire un courriel à support@rc-timing.ch. Se il vous plaît ne oubliez pas d'inclure le nom du programme et le numéro de version que vous utilisez. Cela nous aidera à répondre à vos questions sans délai. Si vous n'êtes pas connu à nous comme une personne d'un de nos clients de contact, nous devrions également connaître le numéro de contrat. RC-Timing

Felix Romer
Talackerstrasse 45
CH-8156 Oberhasli

Appendix 1:

Multiloop Support

RCM Ultimate soutient plusieurs boucles de chronométrage sur une piste. Avec secteurs AMBrc3- et AMBrc4-décodeurs peuvent être chronométrés.

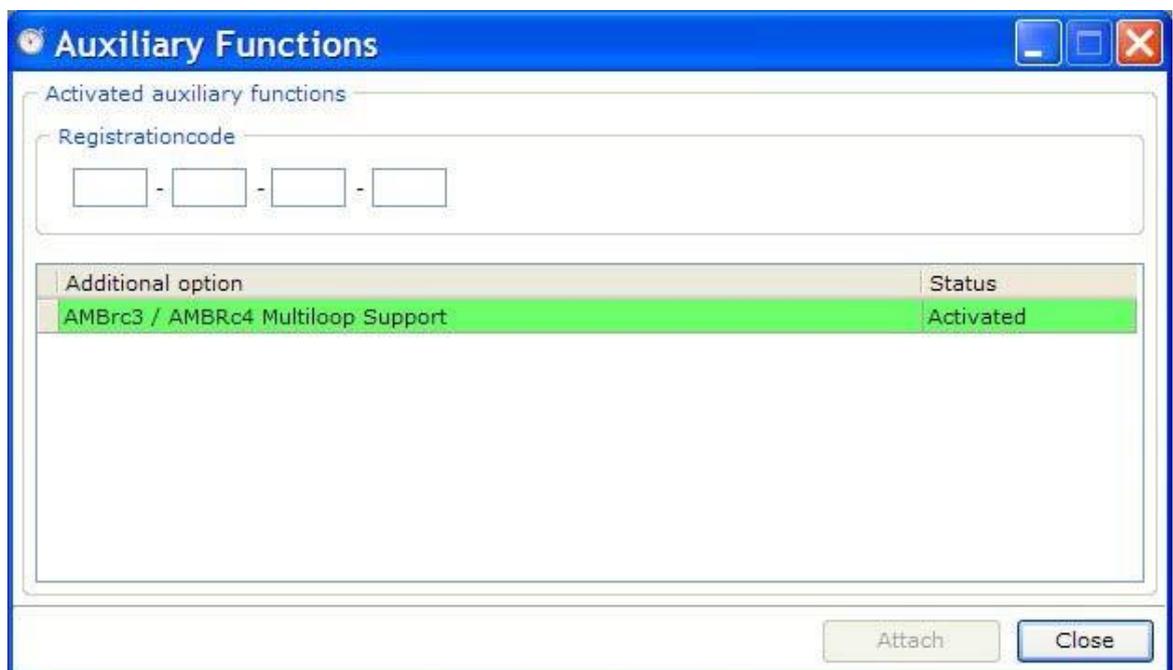
Matériel Nécessaire

Pour chaque boucle de synchronisation a und AMBrc4-décodeur AMBrc3- est nécessaire. Ces décodeurs sont reliées à boucle comme d'habitude. Pour connecter le décodeur à la comuter de chronométrage un réseau doit être utilisé. Se il vous plaît noter que les décodeurs doivent mettre à différents TCP / IP-adresses.

Plus loin, il est très impotant, que les décodeurs travaillent avec le même calendrier. Pour se rendre compte que, MyLaps offre un récepteur GPS (Réf .: 18R029RC). Chaque décodeur a besoin de son propre récepteur GPS. Le récepteur GPS est connecté au décodeur avec la douille 20 de la perche sur le dos. Le décodeur reconnaît automatiquement, que le récepteur GPS est relié et prend du temps.

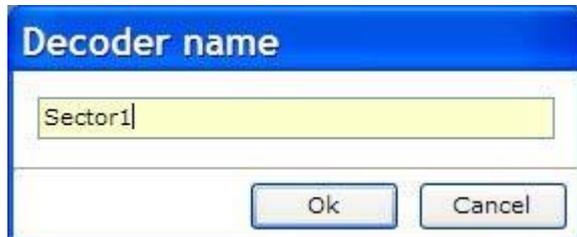
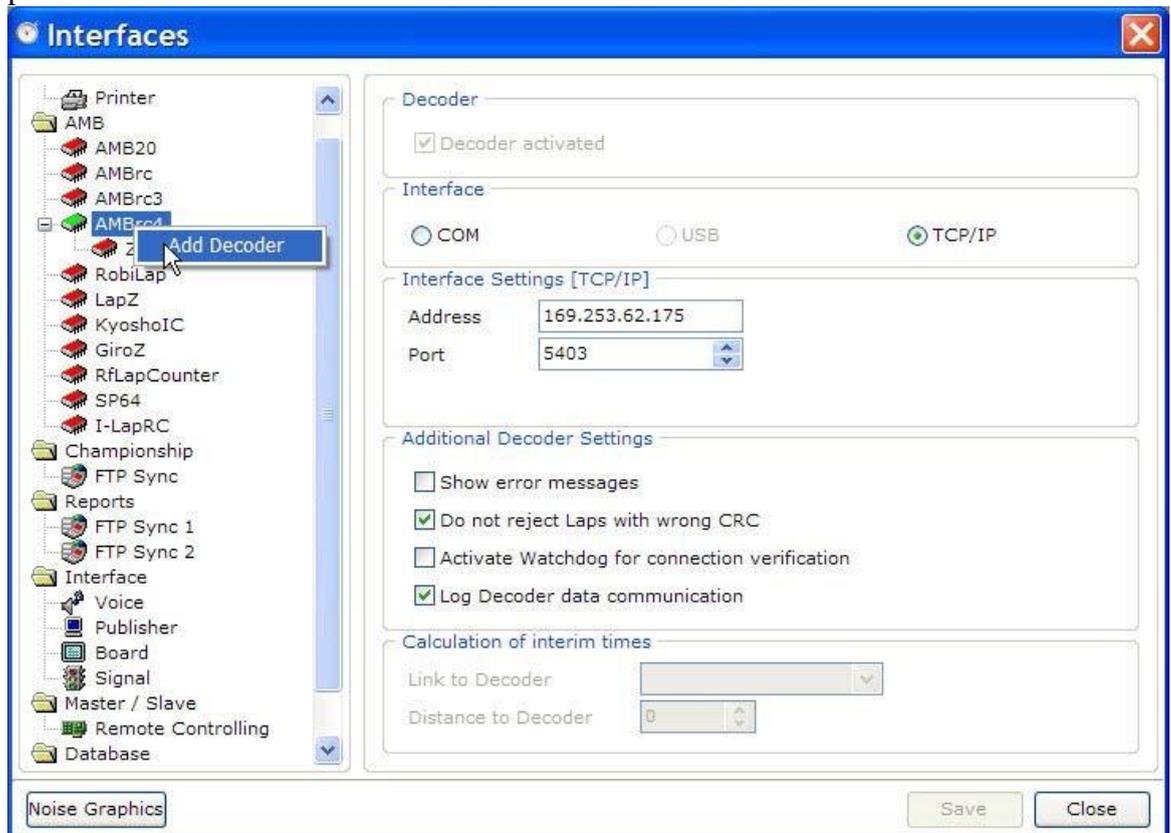
Paramètre dans RCM Ultimate

Tout d'abord, la fonction auxiliaire AMBrc3 / AMBrc4-Multiboucles soutien doit être enregistré. Ceci est fait dans Paramètres / fonctions auxiliaires. Utilisation de la souris sélectionnez la ligne et entrer le code d'enregistrement. Ce code de registartion doit être acheté au RC Timing. Maintenant, cliquez sur Joindre et le soutien Multiboucles est activée.

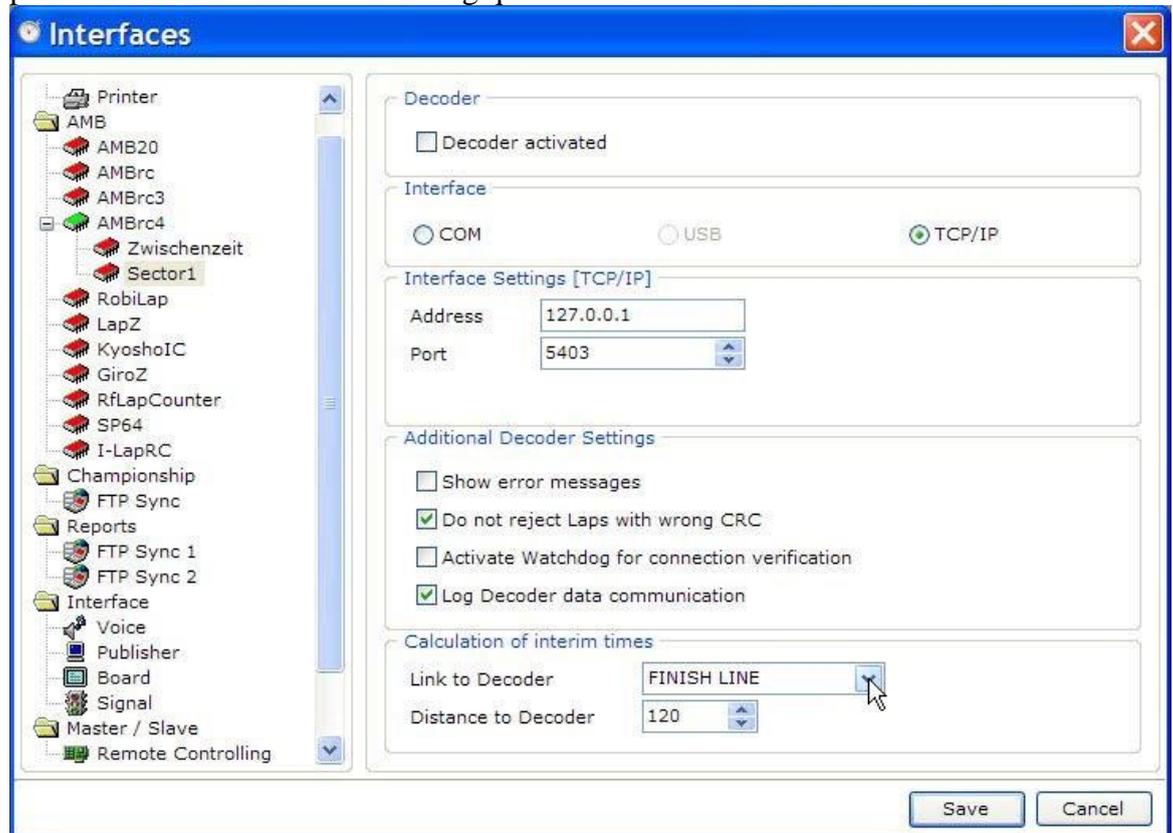


Maintenant, vous devez configurer le décodeur. Allez dans Paramètres / Interfaces. Dans la colonne de gauche vous

clic droit avec la souris sur le décodeur (ou AMBrc3 AMBrc4) que vous souhaitez ajouter.
Et puis ajouter le décodeur. Maintenant, vous devez donner un nom au décodeur. Se il vous
plaît choisir un nom clair comme "Durée Secteur 1" ou similaire.

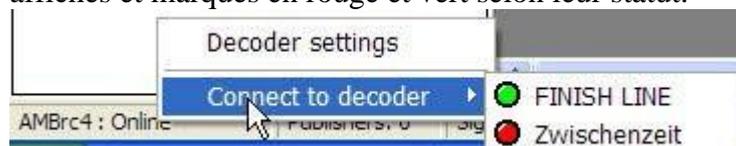


Maintenant, vous sélectionnez le décodeur ajouté dans la colonne de gauche et sous le lien au décodeur, vous devez entrer le point de décodeur de référence (Finish Line est le décodeur principal pour le chronométrage) et de la distance à ce décodeur. Tous les autres paramètres doivent être faites analogue à tous les autres décodeurs.



Décodeurs ajoutées peuvent être supprimées par un clic droit sur le décodeur, mais cela ne est possible, si ce décodeur ne est pas activé.

Dans le pied de page de la fenêtre principale de la MRC Ultime vous trouverez à gauche le statut du décodeur. Se il vous plaît noter, que ce est maintenant que le statut du décodeur principal. Si vous voulez avoir l'information des décodeurs supplémentaires, un clic droit sur cette entrée et choisissez Connect au décodeur. Voici tous les décodeurs activés sont affichés et marqués en rouge et vert selon leur statut.



Les temps de secteur seront imprimées dans le temps au tour liste automatiquement. Dans la fenêtre de temps maintenant, vous pouvez ajouter ces informations de la manière habituelle.

A Appendix, the result sheet

Remarque: La feuille de résultat utilisé ici est basée sur la simulation de décodeur. Par conséquent, les valeurs indiquées ne sont pas real. According au programme utilisés la feuille de résultat peut varier, par exemple MRC avancée ne Supprot pas la gestion des dossiers.

Header: event, organiser, date and track

Racetime, catégorie, weather conditions and time of the start

Average of the last (max. 6) laps of the driver

Correction to the

Result according to the used rule

Group 1	Qualification 2	PH	D	R	Absolutti me	Bestt ime	Mediumt ime	C
0	1	14	VVVVVV	7	01.3			
5	2	18	ZZZZZZ	7	01.9			
			ZZZZ		0.19			
				1				
3	5	15	WWWWWW	7	01.4			
4	2	12	WWWWWW	7	01.9			
5	7	17	WWYYYY	5	01.9			
6	3	13	ZZZZUUU	3	01.9			
7	1	11	SSSSSS	2	01.5		0.1	
8	6	16	SSSSXX	2	3.87		6.15	
			XXXXXX	5			4	

Best lap time of each driver

Lap	PH	D	R	Absolutti me	Bestt ime	Mediumt ime	C
1	0	0	0	0	0	0	0
2	0	0	0	0	0	0	0
3	0	0	0	0	0	0	0
4	0	0	0	0	0	0	0
5	0	0	0	0	0	0	0
6	0	0	0	0	0	0	0
7	0	0	0	0	0	0	0

The best 10 drivers of the ranking list after this run

Rank	Licence	D	Nat	Club	Rnd	Endtime	R
1	1	HUUUUU	7		7	01.9	
2	2	VVVVVV	7		7	01.9	
3	3	TTTTTV	7		7	01.9	
4	4	WWWWWW	7		7	01.9	
5	5	ZZZZZZ	7		7	01.9	
6	6	XXXXXX	7		7	01.9	
7	7	SSSSSS	4		7	01.9	
8	8	SSSSSS	4		7	1.91	
					2		

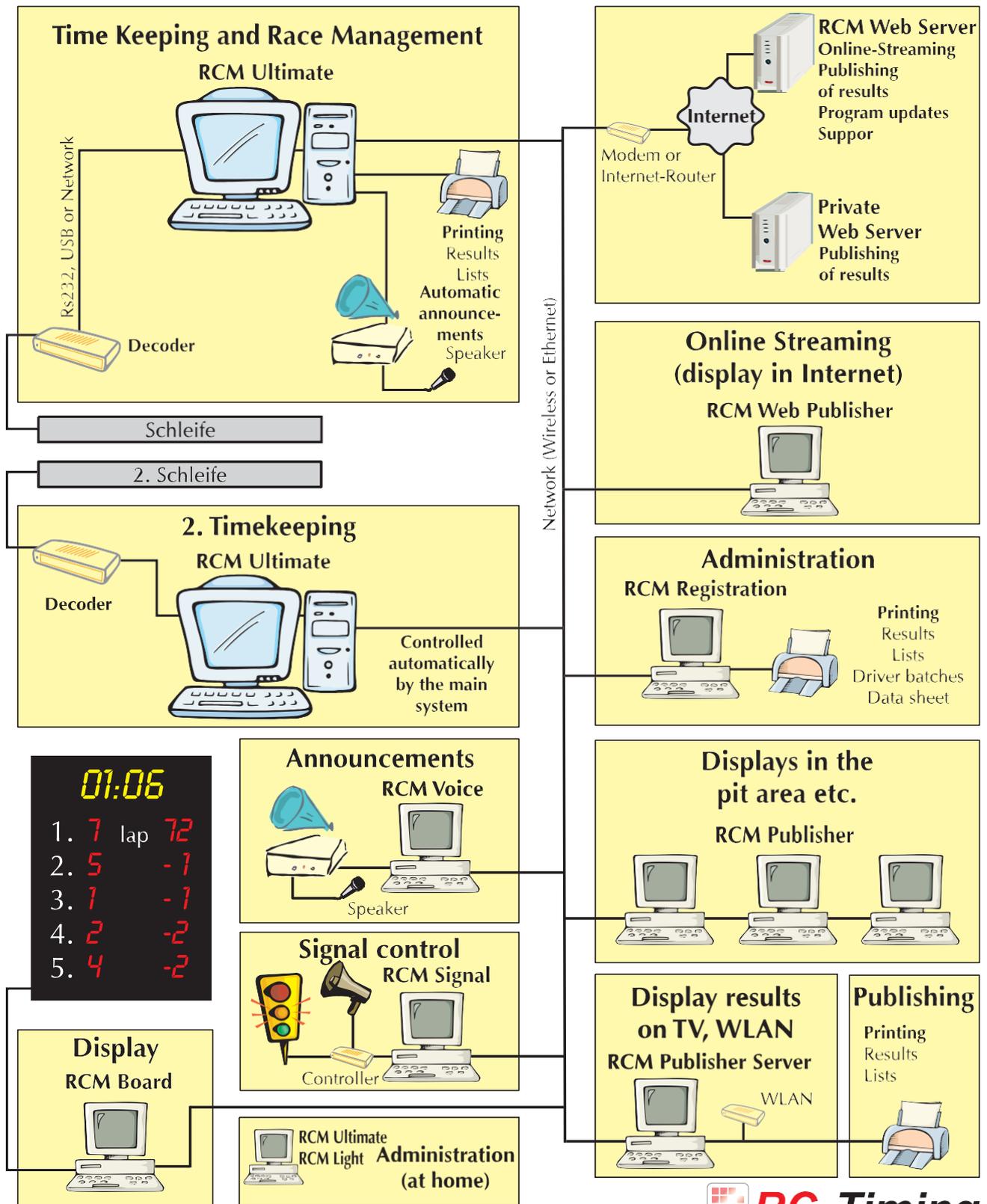
Footer with time of the printout and information of the organiser

Survey of the records of the track and the day

Fußzeile mit Zeitangabe des Ausdruckes und Angaben zum

Ausdruckzeit: 13.21.19 20:03:2008 Time Keeping: Race Director: Page 1

B Appendix, Concept of RCM Ultimate



C Appendix, functional overview of RCM Ultimate

Timekeeping	
Start of a heat	
Manual	?
Automatic with Countdown	?
Automatic according to time schedule	?
Voice announcements	
Automatic announcements definable	?
Countdown to start	?
Start signal	?
Racetime	?
Ranking order in certain time intervalls	?
Race end	?
Race end per driver	?
Loop passed	?
End of a heat	
Manual	?
Automatic	?
Automatic with follow up time	?
Functions in between a heat	
Interrupt race	?
Abort race	?
Assignment of transponders	?
Warning if Tx not assigned	?
Laptime protocol an statistic	?
Wet and dry conditions selectable	?
Transponder logfile	?
Not counting more laps for a driver	?
Remove laps counted	?
Manual correction of laps	?
Corrections/penalties	
Correction of lap and time	?
Result set to zero	?
Loss of best qualification result	?
Deduction of laps	?
Additional laps	?
Comments for penalties	?
Remove best lap(s)	?
Time penalty	?
Stop & Go	?
Disqualification	?
Cancel corrections/penalties	?
Printing of result	
Ranking according the rules	?
Laptimes	?
Top 10 ranking list	?
Penalties and warnings	?
Corrections and penalties	?

Additional features timekeeping	
Preview of time schedule	?
Warning if lap shorter than locktime	?
Difference to the time schedule	?
Automatic features can be interrupted	?
Rain scoring	?
Team scoring	?
Automatic control of 2nd timekeeping	?
Supported hardware	
AMB20 Decoder (fixed transponder)	?
AMBRC Decoder (personal transponder)	?
AMBrc3 Decoder (personal transponder)	?
Robitronic Decoder	?
Rules	
Stabdard rule	?
Top-Plus rule (separation of drivers)	?
Practice	
With of without practice	?
Race ends after laps	?
Race ends after time	?
Race ends after laps/time	?
Single start	?
Single start with delay	?
Delaytime adjustable	?
Single start with interval	?
Intervaltim adjustable	?
Group start	?
Result lap/times	?
Result best laps	?
Ranking lap/times	?
Rankins with points	?
Starting order with numbers	?
Starting order with ranking list	?
Starting order with last heat	?
Starting order with configuration	?
Max. number of drivers per heat	?
Racetime	?
Number of practice rounds	?
Number of counted rounds	?
Number of best laps	?
Best laps added or average	?
Best laps in sequence or single	?
Follow up time adjustable	?
Points ascending or descending	?
Points automatically	?
Points manual definable	?
Points according the number of drivers	?
Solution for ties	4

Qualification	
With of without qualification	
Race ends after laps	
Race ends after time	
Race ends after laps/time	
Single start	
Single start with delay	
Delaytime adjustable	
Single start with interval	
Intervaltim adjustable	
Group start	
Result lap/times	
Result best laps	
Ranking lap/times	
Rankins with points	
Starting order with numbers	
Starting order with ranking list	
Starting order with last heat	
Starting order with configuration	
Max. number of drivers per heat	
Racetime	
Number of practice rounds	
Number of counted rounds	
Number of best laps	
Best laps added or average	
Best laps in sequence or single	
Follow up time adjustable	
Points ascending or descending	
Points automatically	
Points manual definable	
Points according the number of drivers	
Solution for ties	4
Finals	
Sub- and Mainfinal	
Sub- and Mainfinal (ABC Mixmode)	
Finals	
Singel start	
Group start	
Separate ranking for licensed and non	
Starting order with numbers	
Startung order with ranking list	
Starting order with last final	
Max. numbers of drivers per final	
Practice for finals	
Practice time final adjustable	
Practice for subfinales	
Practice time subfinals adjustable	
Number of finals	
Racte time finals	
Number of subfinals	
Racetime subfinals	
Number of counted finals	

Number of direct qualified drivers	
Number of drivers moving up	
Number of Drivers moving up laps/time	
Optimize last subfinal	
Sequence order of finals	
Rain scoring linear	
Rain sorting sorted	
Seperate Adjustments for lower finals	
Point scoring	
Solution for ties	3
Championship editor	
Presence points qualification	
Points for qualification ranking	
Presence points finals	
Points for final ranking list	
Points depending on number of drivers	
Definition of pointscheme	
Heat Arrangement	
Practice/Qualification	
Seperate arrangement	
Practice arrangenet for qualification	
Automatic arrangement	
Arrangement according to driver skill	
Arrangement according to frequencies	
Manual arrangement	
Automatic driver numbers	
Reseeding according to ranking list	
Best drivers in last heat	
Mechanic control	
Groups can be renamed	
Arrangement can be changed every time	
Errormessages (frequencies)	
Suggestion for frequency change	
Heat arrangement removable	
Finals	
Automatic according to the rule	
Manual changable	
With not qualified drivers	
New driver numbers possible	
Errormessages (frequencies)	
Suggestion for frequency change	

Printouts/Reports	
Printouts	
Printer selectable (one or more)	
Copies per printer	
Driver data sheet	
Participant lists with and without frequencies	
Participant lists per country	
Practice heat arrangement	
Qualification heat arrangement	
Finals arrangement	
Practice ranking list	
Qualification ranking list	
Qualification ranking list in distinction	
Final ranking list	
Ranking list of the day	
Championship ranking list	
Result with laptimes	
Time schedules	
Statistical lists	
Rules	
Whenm corrections, all reports new	
Formatting of Printouts	
Individuell configurable	
No frequencies on internet	
Club-logo can be used	
Reports can be generated every time	
Setting of typeface and size	
Inventora data	
Persons	frei
Prenome and last name	
Address (street, town, telephone, email)	
License assigned to person	
Country	
Block affiliation	
Club-informationen	
Birthdate	
Picture of driver	1
Section data per driver	frei
Frequency	4
Multi Channel frequency	1
Personal transponder	4
Temporary transponder	1
Machanic	
Team-informationen	
Skill of driver	
Personal successes	2
Sponsor	
License assigned to section	
Technical data of car	
Picture of car	1

Events	frei
Name of the event	
Organizer	
Transponder set	
Association	
Type of event	
Daten auf MyRCM veröffentlichen	
Sequence number of championships	
Publish results on MyRCM	
Sections	frei
Clubs	frei
Name	
Address	
Contact person	
Telephone	
Email	
Web	
Teams	frei
Name	
Address	
Contact person	
Telephone	
Email	
Web	
Kategorien	frei
Name	
Sort index	
Rule	
Transponder set	frei
Arbitrary series of 10 transponders	
Transponder number setting to car number	
Organizer	frei
Name	
Address	
Contact Person	
Telephone	
Email	
Web	
Tracks per organizer	frei
Length of track	
Min. Frequency spacing for each track	
Locktime for track	
Count first lap in Qualification	
Count first lap in Finals	
Pointscheme	frei
Calculate pointscheme automatically	
Manuel definition of point scheme	
Starting order	1
Free definition of starting order	
Countries	frei
Definded according ISO standard	
Arbitrary changeble	
New countries can be added	

Frequency	frei
Pre-defined	
Arbitrary changeble	
New frequencies can be added	
Image Frequency recognised	
Associations	frei
Name	
Address	
Contact person	
Telephone	
Email	
Web	
Additional features	
Time schedule editor	
Automatic calculation of time schedule	
Manual Changes possible	
Add breaks etc.	
Championship editor	
Take over data from events	
Results not counted	
Printout of ranking list	
Skill of driver adopted from championship	
Race evaluation	
List with the goals of drivers	
Statistic of raced laps	
Mutations	
Replace driver in an event	
Multilingualism	
Define language program	
Separate definition for reports	
Separate definition for announcements	
Text editor	
Announcement editor	
Data import/export	
Import association data DMC	
Import association data SRCCA	
Import csv-files	
Export result for DMC	
Export csv-files	
Export master data	
Export configuration	
Export event data	
Search functions	
Driver	
Frequency	
Transpoder	
Search function in tables	
Sort function in tables	
Selection in tables	

Record management	
Best lapttime per section	
Best result per section	
Best lapttime of event	
Best result of event	
Data archiving	
Selection of persons for archiving	
Reactivateing of persons in the archiv	
Frequency changes	
Log of frequenci changes	
Settings	
Size of typeface and colours in tables	
Monitoring	
Tansponder logfilr	
Systemmessages	
Network	
Database	
Supported client porgrams	
RCM Publisher	
Display of race sequence	
Fields definable	
Ticker messages	
RCM Signal	
Control of lamps and horn	
RCM Voice	
Announcements controlled by RC; Server	
Announcements definable separately	
RCM Board	
Supports large displays	
RCM Registration	
Administartion of personal data	
Printout of driver badges	
Print all reports from RCM Ultimate	
Result publishing on internet	
Automatic (if internet connection available)	
On MyRCM	
Additional on other website	
Cport to Mylaps	

D Appendix, new features in RCM Ultimate version 2.2.1.124

1. Reseeding of heats

The reseeding of heats in a race has been expanded by many functions. General criterias like “according to final rankinglist” can be activated as well as special rules like “Summit Race”, Reedy race”. The reseeding must be done in arrangements. The necessary settings for the Reedy race will be done in a separate window. The settings for the reseeding are done in the rules.

2. Functions in the timekeeping

Transponder, frequencies and personal data can be set in the timekeeping window by clicking right on a driver to raise a menu. In addition the next heat according to the timeschedule is shown in the timekeeping window.

3. Finals

In the finals (A-, B-, C-final etc) you have now a mode with a driect move-up of drivers to the next higher final.

4. Sub- und Mainfinal

Here you can now define how the move-up and the ranking is calculated in wet conditions.

5. Timeschedule

The sorting of the timeschedule can now defined. Further on, it can be activated, if the timeschedule is published on MyRCM or not and an announcement for each entry can be set. It is shown whether a time is set manually or not.

6. Announcements

In new versions of RCM Ultimate sometimes are new Announcements available. After an update of RCM Ultimate you should check for new announcements useful for you.

7. Association data import/export

The Import as well as the export of the association data has been amended. Now additional lists for further processing can be exported.