

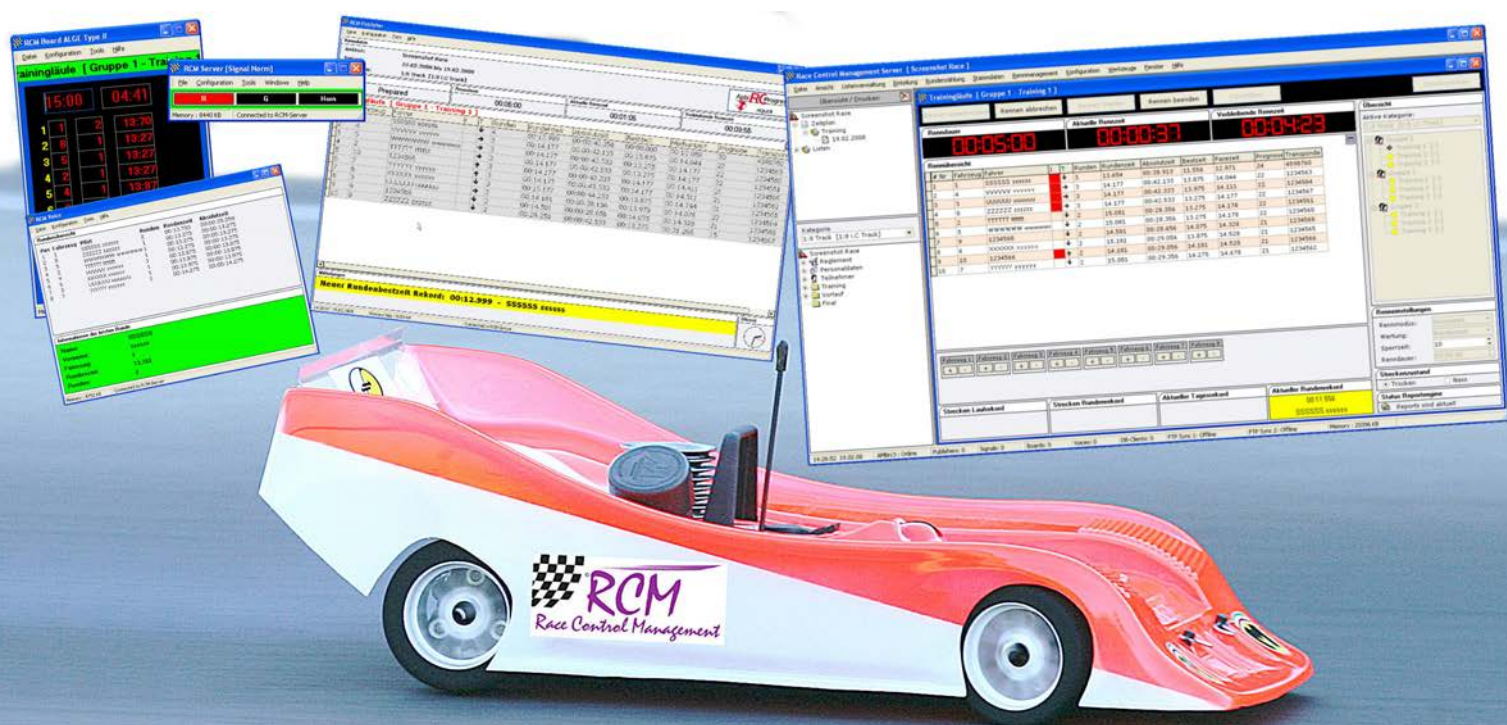


# RCM

## Race Control Management

### Benutzerhandbuch

### RCM Ultimate



# RC-Timing

# Benutzerhandbuch

## RCM Ultimate Version 2.2.2.122

### Inhalt

<b>1</b>	<b>Einleitung</b>	<b>7</b>
<b>2</b>	<b>Installation von RCM Ultimate</b>	<b>8</b>
2.1	Registrierung/Aktivierung	10
2.1.1	Fehlermeldungen	12
2.2	Kompatibilität mit älteren RCM Versionen	13
<b>3</b>	<b>Erste Schritte</b>	<b>14</b>
3.1	Dateneingabe	14
3.1.1	Meisterschaftswertung?	14
3.1.2	Nach welchen Regeln wird gefahren?	15
3.1.3	Welche Kategorien werden gefahren?	15
3.1.4	Wer organisiert den Anlass und auf welcher Rennstrecke?	15
3.1.5	Werden Leih-Transponder vom Club eingesetzt?	15
3.1.6	Welche Fahrer machen mit	15
3.2	Renn-Verwaltung	16
3.2.1	Neuen Anlass erstellen	16
3.2.2	Öffnen der Rennübersicht	19
3.2.3	Das Rennen starten	19
3.2.4	Report Ausdruck	20
<b>4</b>	<b>Grundsätzliches zur Bedienung</b>	<b>21</b>
4.1	Anzeige von Feldern in Tabellen	21
4.2	Eingabefelder	22
4.3	Drag&Drop	22
4.4	Suchfunktion/Navigation in Tabellen	23
<b>5</b>	<b>Datei</b>	<b>24</b>
5.1	Neuer Anlass	24
5.2	Anlass laden	25
5.3	Anlass löschen	26
5.4	Anlass schliessen	26
5.5	Beenden	26
<b>6</b>	<b>Ansicht</b>	<b>27</b>
6.1	Übersicht / Ausdruck	27
6.1.1	Fahrerlisten und andere statische Daten	28
6.2	Protokolle	31
6.2.1	Transponder	31
6.2.2	Systemmeldungen	32
6.3	Monitoring	33

Das beschriebene Programm in diesem Dokument basiert auf dem Lizenzvertrag und dessen Bedingungen. Das Programm darf nur mit der Bewilligung seitens RC-Timing, Schweiz gebraucht und kopiert werden. Alle Rechte sind reserviert. Kein Teil dieses Dokumentes oder des Programms darf reproduziert werden und für andere Zwecke ohne schriftliche Einwilligung seitens RC-Timing benutzt werden.

Copyright 2005 - 20115

RC-Timing

Oberhasli, Schweiz

Alle Rechte vorbehalten.

6.3.1	Netzwerk.....	33
6.3.2	Datenbank.....	33
<b>7</b>	<b>Listenverwaltung .....</b>	<b>34</b>
7.1	Kategorien .....	34
7.2	Teilnehmer .....	35
7.2.1	Zufügen eines Fahrers aus den Stammdaten zur Teilnehmerliste .....	36
7.2.2	Löschen eines Fahrers aus der Teilnehmerliste.....	37
7.2.3	Zugriff auf Fahrer im Archiv .....	38
<b>8</b>	<b>Einteilungen .....</b>	<b>38</b>
8.1	Freies Training.....	39
8.1.1	Gruppendaten .....	39
8.1.2	Zusatzfunktionen .....	41
8.1.3	Teilnehmerdaten .....	42
8.1.4	Fehlermeldungen .....	42
8.2	Training .....	43
8.2.1	Gruppendaten .....	43
8.2.2	Zusatzfunktionen .....	45
8.2.3	Teilnehmerdaten .....	46
8.2.4	Fehlermeldungen .....	46
8.3	Vorlauf .....	47
8.3.1	Gruppendaten .....	47
8.3.2	Zusatzfunktionen .....	49
8.3.3	Teilnehmerdaten .....	50
8.3.4	Fehlermeldungen .....	51
8.4	Finale .....	51
<b>9</b>	<b>Rundenzählung .....</b>	<b>52</b>
9.1	Lauf vorbereiten .....	53
9.2	Aufwärmphase und Transponder-Kontrolle.....	54
9.3	Countdown .....	55
9.4	Starten des Laufs.....	55
9.5	Kontrollmöglichkeiten während eines aktiven Laufes .....	57
9.5.1	Laufzeit .....	57
9.5.2	Rundenzeiten .....	57
9.5.3	Online Korrekturen.....	58
9.6	Rennen abbrechen .....	59
9.7	Rennen abschließen .....	59
9.7.1	Resultate drucken .....	60
9.7.2	Bestätigt - nicht bestätigt.....	61
9.8	Korrekturen.....	61
9.9	Bestrafungen.....	63
9.10	Lauf wiederholen.....	65
9.11	Stromausfall.....	65
9.12	Weitere Funktionen in der Zeitmessung.....	66
9.13	Online-Zeitmessung .....	67
9.14	Transponder schwarze Liste .....	68
9.15	Online-Streaming .....	68
<b>10</b>	<b>Stammdaten .....</b>	<b>69</b>
10.1	Anlässe.....	70
10.1.1	Angaben zum Anlass .....	70
10.1.2	Angaben zu MyRCM .....	71
10.1.3	Angaben zur Kategorie .....	72

10.1.4	Angaben zum Reportlogo .....	73
10.1.5	Angaben zur Fusszeile.....	73
10.1.6	Angaben zu Reports .....	74
10.1.7	Speichern .....	74
10.2	Clubs.....	75
10.3	Teams .....	76
10.4	Personen.....	77
10.4.1	Personen Daten .....	77
10.4.2	Kategoriespezifische Personen-Daten .....	79
10.5	Kategorien .....	84
10.6	Veranstalter - Strecken .....	86
10.6.1	Veranstalter .....	86
10.6.2	Strecken .....	86
10.7	Transponder.....	89
10.8	Transponder Lookup .....	90
10.9	Reglemente .....	91
10.9.1	Allgemeines zum Reglement .....	91
10.9.2	Überprüfung des Reglements.....	94
10.9.3	Regeln im freien Training.....	95
10.9.4	Regeln im Training.....	98
10.9.5	Regeln in den Vorläufen.....	101
10.9.6	Startmodus .....	105
10.9.7	Punkte in Vorläufen .....	106
10.9.8	Reglement in den Finalen .....	108
10.9.9	Subfinale und Hauptfinale .....	110
10.9.10	Subfinal und Hauptfinale (ABC Mixmode) .....	112
10.9.11	Finale .....	113
10.9.12	Einstellungen der Meisterschaftspunkte.....	114
10.9.13	Abschluss der Reglementeingabe.....	115
10.10	Punkte .....	115
10.10.1	Neues Punkteschema erstellen .....	116
10.11	Startreihenfolge .....	117
10.12	Konstanten.....	118
10.12.1	Länder .....	118
10.12.2	Frequenzen.....	119
10.12.3	Verbände.....	120
10.13	Datenarchivierung .....	122
10.13.1	Personen.....	122
<b>11</b>	<b>Rennmanagement.....</b>	<b>123</b>
11.1	Übersicht.....	123
11.2	Korrekturen.....	124
11.3	Skillanpassung.....	124
11.4	Meisterschaftsrangliste .....	125
11.5	Rennen.....	128
11.5.1	Zeitplan Editor.....	128
11.5.2	Rennauswertungen .....	132
11.6	Mutationen.....	133
11.6.1	Pilot ersetzen.....	133
11.6.2	Kategorie ersetzen .....	134
11.7	Meldungen .....	135



11.7.1	Sprachansagen.....	136
11.7.2	Tickermeldungen .....	137
11.8	Reports neu erzeugen .....	138
<b>12</b>	<b>Konfiguration .....</b>	<b>139</b>
12.1	Sprache .....	139
12.2	Schnittstellen .....	141
12.2.1	System/Drucker .....	141
12.2.2	Decoder .....	142
12.2.3	Reports/FTP Synch.....	144
12.2.4	Interface .....	145
12.2.5	Master/Slave/Remote Steuerung.....	146
12.2.6	Datenbank/Einstellungen .....	147
12.3	Einstellungen .....	149
12.3.1	Allgemein .....	149
12.3.2	Race Grid .....	149
12.3.3	System.....	150
12.3.4	Anzeige .....	151
12.3.5	Stammdaten/Lizenzierung .....	153
12.3.6	Stammdaten/Transponder .....	153
12.3.7	Sortierung/Teilnehmer.....	154
12.3.8	Datenmanagement .....	154
12.3.9	Eindeutige Schlüssel .....	156
12.4	Zeitmessung .....	157
12.4.1	Zeitmessung/Allgemein .....	157
12.4.2	Zeitmessung/Timeout.....	157
12.4.3	Zeitmessung/Einzelstart .....	158
12.4.4	Zeitmessung/Gruppenstart .....	158
12.4.5	Zeitmessung/M-L-F .....	158
12.4.6	Zeitmessung/Einteilung.....	159
12.4.7	Zeitmessung/Meldungen.....	159
12.4.8	Zeitmessung/Korrekturtasten .....	160
12.4.9	Reporte/Laufresultate .....	160
12.4.10	Reporte/Gruppeneinteilungen .....	161
12.4.11	Reporte/Endranglisten .....	161
12.4.12	Integration/Laufbeendung .....	161
12.4.13	Integration/Laufauswahl.....	162
12.4.14	Integration/Startauslösung.....	162
12.4.15	Integration/Bestzeiten .....	163
12.4.16	Integration/Bestätigung .....	163
12.4.17	Integration/Drucken.....	163
12.4.18	Sprachansagen/Fahrernummern .....	164
12.4.19	Sprachansagen/Fahrername .....	165
12.4.20	Sprachansagen/Rundenzeiten .....	165
12.4.21	Sprachansagen/Blaue Flagge.....	166
12.4.22	Zusatzfunktionen/Teamcup.....	167
12.5	Zusatzfunktionen .....	167
<b>13</b>	<b>Werkzeuge .....</b>	<b>168</b>
13.1	Club-Transponder .....	168
13.2	Sprachansagen [aktiviert] .....	169
13.3	Automatische Steuerung [aktiviert] .....	169
13.4	Suchen .....	170

13.4.1	Fahrer .....	170
13.4.2	Transponder.....	171
13.4.3	Frequenz .....	171
13.5	Löschen .....	172
13.5.1	Pilotennummer löschen.....	172
13.5.2	Löschen der temporären Transponder .....	173
13.6	Zurücksetzen.....	174
13.6.1	Skillwerte zurücksetzen .....	174
13.6.2	Levelwerte .....	174
13.7	Update/Altersklassen .....	175
13.8	Editoren.....	175
13.8.1	Übersetzungen .....	176
13.8.2	Vorgehen für das Ändern einer Sprachressource .....	177
13.8.3	Neues Sprachset erstellen .....	178
13.8.4	Sprachansagen.....	179
13.9	Reportvorlagen .....	180
13.9.1	Einstellungen .....	180
13.9.2	Formatierung .....	183
13.9.3	Reportvorlagen .....	184
13.10	Verbandsdaten.....	186
13.10.1	Import .....	186
13.10.2	Export.....	187
13.11	Datenmanagement .....	189
13.11.1	Import .....	189
13.11.2	Export.....	194
13.11.3	MyLaps Export.....	197
13.12	MyRCM.....	199
13.12.1	Import/Veranstaltung .....	199
13.12.2	Import/Rennanmeldung.....	200
13.13	Transferiere Datenbank zum Slave (nur sichtbar auf dem Master bei einer Master-Slave-Verbindung).....	200
<b>14</b>	<b>Fenster .....</b>	<b>201</b>
<b>15</b>	<b>Hilfe.....</b>	<b>201</b>
15.1	RCM Hilfe .....	201
15.2	Versionshinweise.....	202
15.3	Softwareupdate.....	203
15.4	Über RCM .....	204
<b>16</b>	<b>Schlussbemerkungen .....</b>	<b>204</b>
<b>Anhang 1:</b>		
	<b>Multiloop Support.....</b>	<b>205</b>
	Benötigte Hardware .....	205
	Einstellungen in RCM Ultimate .....	205
<b>A</b>	<b>Anhang, das Rundenzeitblatt (Ergebnis) .....</b>	<b>208</b>
<b>B</b>	<b>Anhang Konzeption von RCM Ultimate .....</b>	<b>209</b>
<b>C</b>	<b>Anhang Leistungsprofil RCM Ultimate .....</b>	<b>210</b>
<b>D</b>	<b>Anhang: Neuerungen in RCM Ultimate Version 2.2.2.122.....</b>	<b>214</b>

# 1 Einleitung

Willkommen zu RCM Ultimate, der unentbehrlichen Software für die Zeitmessung und die komplette Rennverwaltung. RCM Ultimate ist ideal, um vom kleinsten Rennen bis hin zu Großveranstaltungen wie Weltmeisterschaften die komplette Renn-Organisation zu übernehmen. Die Leistungsübersicht:

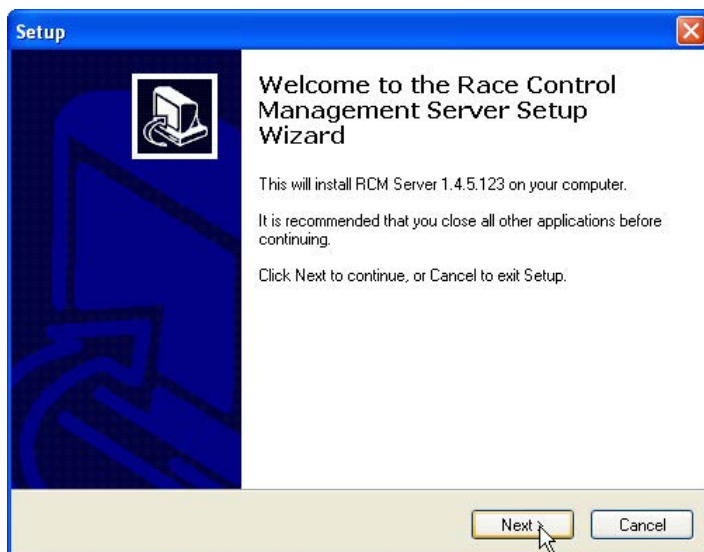
- \* Fahrerverwaltung einschließlich Club- und Team-Zugehörigkeit sowie statistischen Angaben
- \* Verwaltung Fahrerlizenzen
- \* Datenbank für Länder, Frequenzen und Verbände
- \* umfassende Reglementeinstellungen, persönlich und pro Kategorie
- \* automatische und manuelle Gruppeneinteilung für Training, Qualifikation und Finale nach unterschiedlichen Kriterien, auch der Leistungsstärke der Fahrer
- \* Startreihenfolge einstellbar
- \* halb automatische Erstellung von Zeitplänen
- \* umfassende Kontrollmöglichkeiten bei der Zeitmessung
- \* Bestrafungen/Verwarnungen
- \* Runden- und Zeitwertung in Training, Qualifikation und Finale
- \* Bestzeit-Wertung in Training und Qualifikation
- \* Punkte-Wertung in Training, Qualifikation und Finale
- \* automatische Finaleinteilung für Elektro und Verbrenner
- \* verschiedene Teilnehmerlisten, auch mit Frequenzen und Transpondern
- \* Teamwertungen
- \* Ranglisten
- \* Rennresultat mit Rundenzeiten und Punktwertungen
- \* Meisterschaftsverwaltung mit Auswertungen
- \* Datenarchivierung
- \* Daten Im- und Export mit Schnittstelle zu anderen Programmen (z. B. MS Excel)
- \* automatische Sprachansagen
- \* manuelle und automatische Ablaufsteuerung
- \* automatische Steuerung eines zweiten Zeitnahmesystems

Die RCM Ultimate-Konzeption beruht auf einer Server-Client-Architektur.

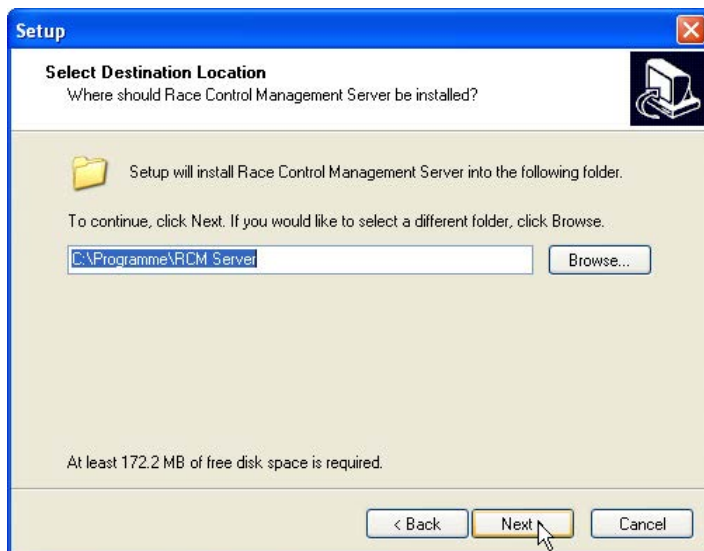
Um zu verhindern, dass der RCM Ultimate mit komplexen und zum Teil kundenspezifischen Bedürfnissen vollgestopft wird, wurden Funktionen, welche nur bedingt mit der Zeitmessung zu tun haben, in verschiedenen Client-Systemen realisiert, welche sich mit RCM Ultimate verbinden. Diese erfordert für die Installation der RCM-Produkte ein Netzwerk. Diese Client-Systeme wie RCM Publisher (Anzeige des Rennverlaufes im Fahrerlager), RCM Voice (getrennte Sprachansagen), RCM Signal (Signalsteuerung) und RCM Registration (Verwaltung von Fahrerdaten) können bei der Rennorganisation helfen.

## 2 Installation von RCM Ultimate

RCM Ultimate wird als ausführbare Setup-Datei als Vollversion oder als Update-Version geliefert. Wenn Sie RCM Ultimate zum ersten Mal installieren, müssen Sie die Vollversion installieren. Wenn sich RCM Ultimate schon auf Ihrem Computer befindet, installieren Sie bitte nur die Update-Version. Um die Installation zu beginnen, führen Sie diese Datei aus (Doppelklick im Explorer auf den Dateinamen wie „RCM.Ultimate (v2.2.2.122-F)“ oder über Start/Ausführen). Bevor Sie eine Update-Installation ausführen, empfehlen wir Ihnen ein Backup des gesamten RCM Ultimate Ordners zu erstellen und den bestehenden Ordner und auch Teile daraus nicht löschen. Bitte beachten Sie, dass die Updates häufig neuer sind als die Vollversionen. Wenn Sie zum ersten Mal RCM Ultimate installieren, sollten Sie deshalb direkt danach das neueste Update installieren.

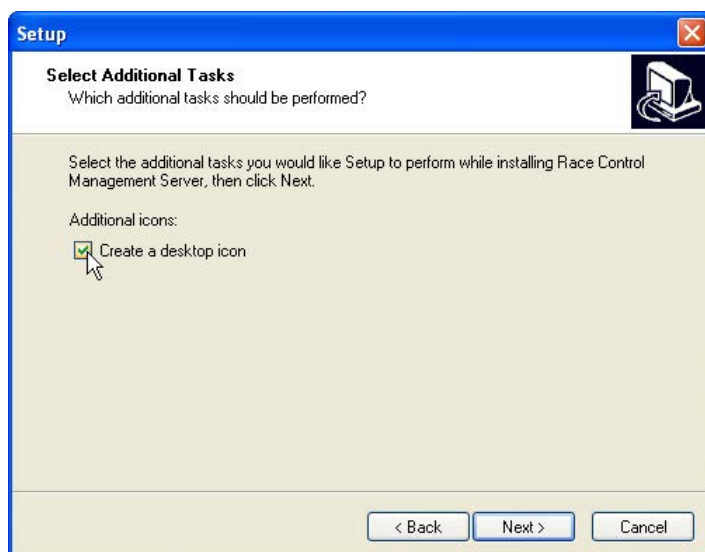


Nach dem Begrüßungsbildschirm (hier klicken Sie bitte auf Next) folgt die Abfrage nach dem Speicherort. Dieser ist bevorzugt „C:\Programme\RCM Ultimate“ oder „C:\RC-Timing\RCM Ultimate“. Den Ordner „Programme“ sollten sie auf gar keinen Fall verwenden, wenn Sie Windows Vista, Windows 7 oder höher benutzen. Installieren Sie das Programm in einen anderen Ordner wie „C:\RC-Timing\RCM Ultimate“. Aufgrund der Verwaltung der Benutzerrechte in diesen Windows-Versionen arbeitet das Programm nicht richtig, wenn es in „C:\Programme“ installiert wird.

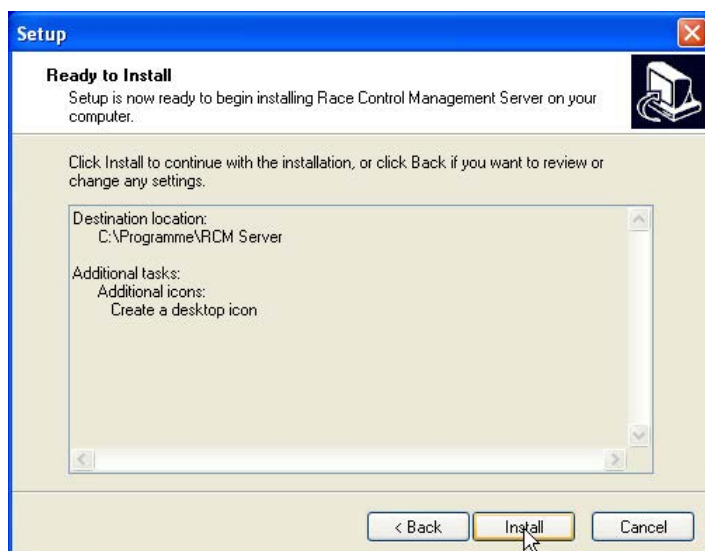




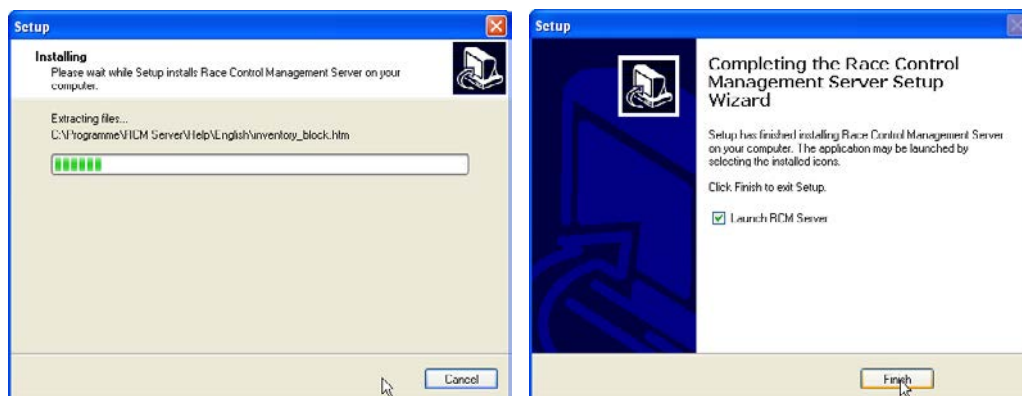
Danach klicken Sie auf Next und im nächsten Fenster können Sie anklicken, ob das Installationsprogramm ein Icon für den Start auf den Desktop legt.



Im nächsten Fenster wird Ihnen nochmal eine Zusammenfassung gezeigt, welche Funktionen das Installationsprogramm ausführen wird.

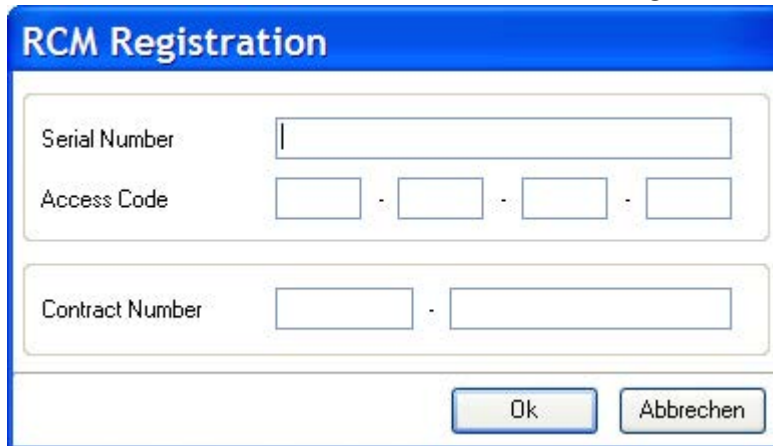


Dann können Sie durch Anklicken von Install die Installation beginnen.



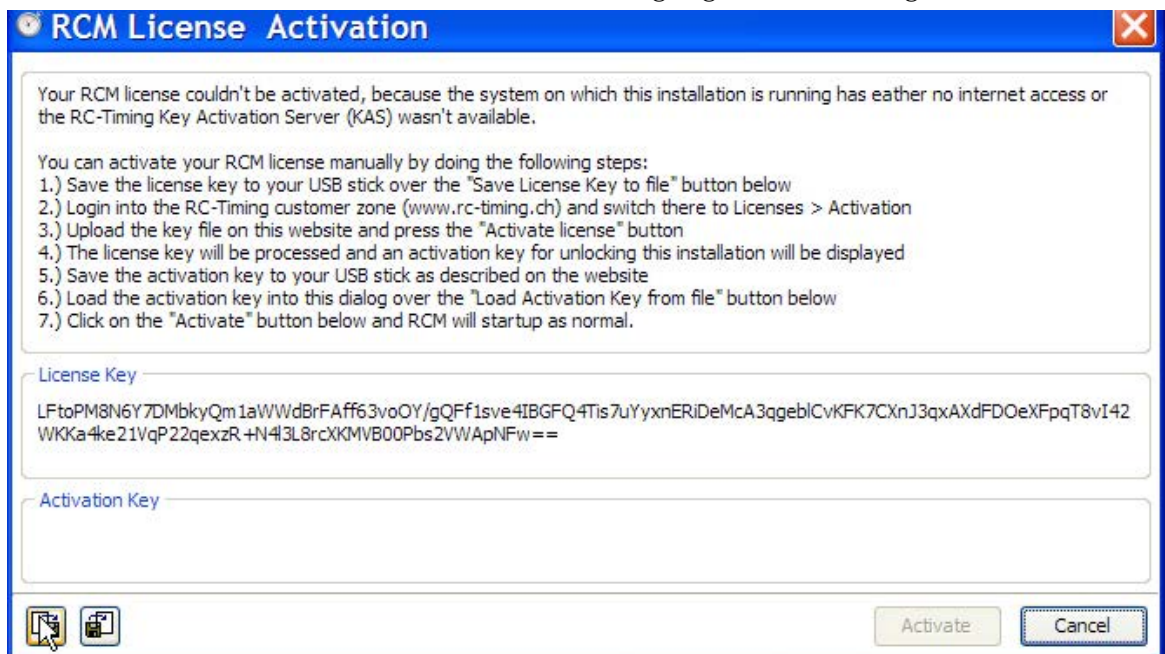
## 2.1 Registrierung/Aktivierung

Um die Software freizuschalten bzw. zu aktivieren, sind Vertragsnummer, Serieller Code und Zugriffs Code notwendig. Diese Informationen erhalten Sie beim Kauf der Software. Wenn RCM Ultimate das erste Mal gestartet wird, müssen Sie diese Informationen direkt nach dem Starten des Programms eingeben.



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

Ist RCM Ultimate auf einem Computer installiert, der direkten Zugang zum Internet hat, erfolgt die Aktivierung der Software automatisch. Besitzt der Computer, auf dem RCM Ultimate installiert ist, keinen Internet-Zugang, erscheint folgender Bildschirm:



The RCM License Activation dialog box has a blue title bar with a close button. It contains a text area with instructions on how to activate the license manually. Below the text area are two sections: 'License Key' and 'Activation Key'. The 'License Key' section contains a long alphanumeric string. The 'Activation Key' section is empty. At the bottom right are 'Activate' and 'Cancel' buttons.

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.

You can activate your RCM license manually by doing the following steps:

- 1.) Save the license key to your USB stick over the "Save License Key to file" button below
- 2.) Login into the RC-Timing customer zone ([www.rc-timing.ch](http://www.rc-timing.ch)) and switch there to Licenses > Activation
- 3.) Upload the key file on this website and press the "Activate license" button
- 4.) The license key will be processed and an activation key for unlocking this installation will be displayed
- 5.) Save the activation key to your USB stick as described on the website
- 6.) Load the activation key into this dialog over the "Load Activation Key from file" button below
- 7.) Click on the "Activate" button below and RCM will startup as normal.

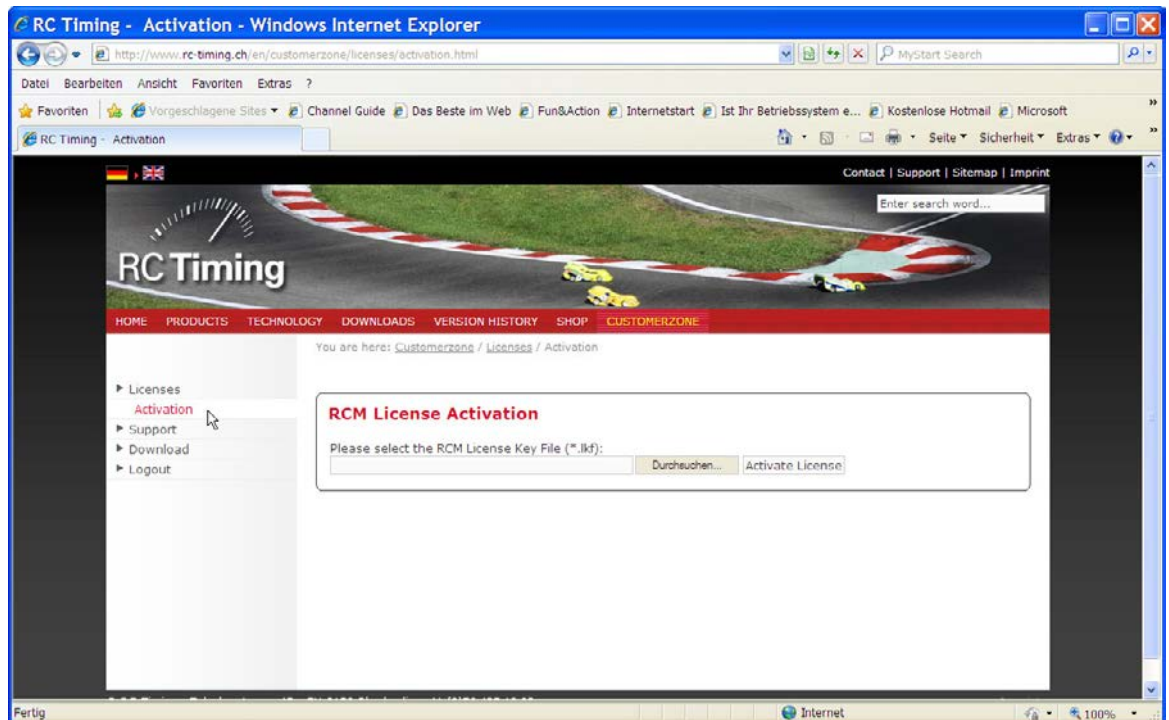
License Key

LFtoPM8N6Y7DMbkyQm1aWWdBrFAff63voOY/gQFF1sve4IBGFQ4Tis7uYyxneriDeMcA3qgeblCvKFK7CXnJ3qxAXdFDOeXFpQT8vI42WKKa4ke21VqP22qexzR+N4l3L8rcXKMVB00Pbs2VWApNFw==

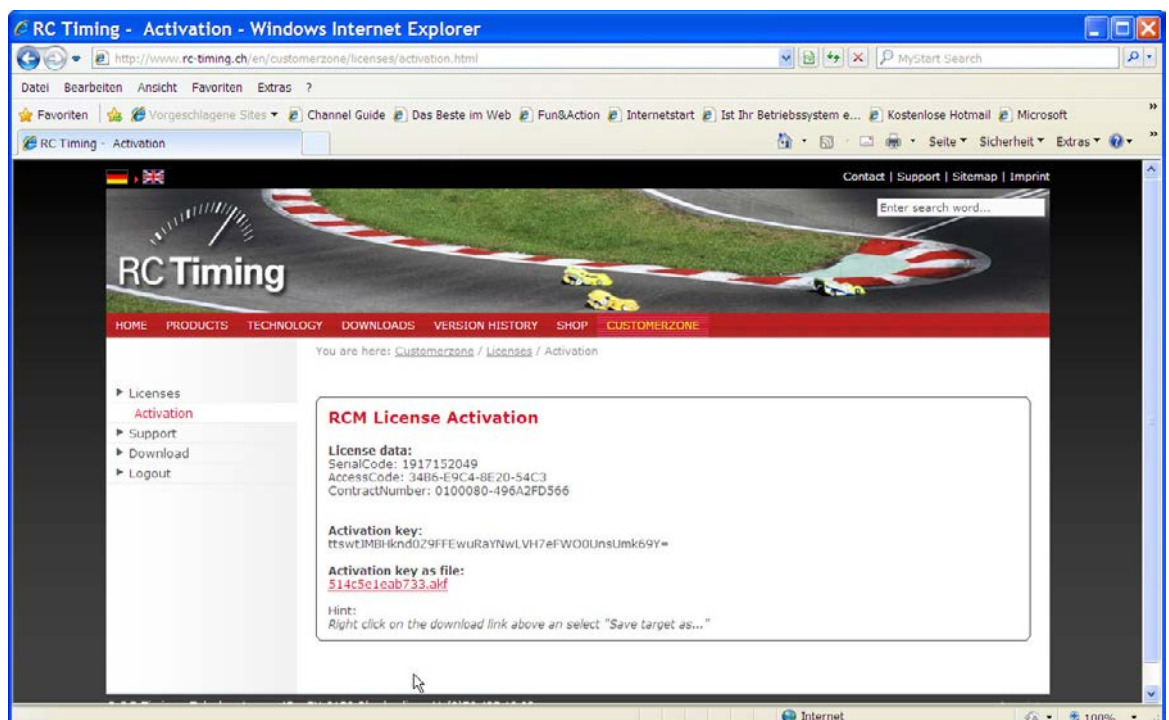
Activation Key

Activate Cancel

Speichern Sie nun die Lizenz-Schlüssel-Datei auf einen USB-Stick. Klicken Sie dazu unten links auf den Button. Nun loggen Sie sich mit einem Computer mit Internet-Zugang in den Kundenzone von [www.rc-timing.ch](http://www.rc-timing.ch) ein und wählen Sie RCM License Activation. Klicken Sie auf „Durchsuchen“ und laden Sie die vorher auf dem USB-Stick gespeicherte Lizenz-Schlüssel-Datei hoch.



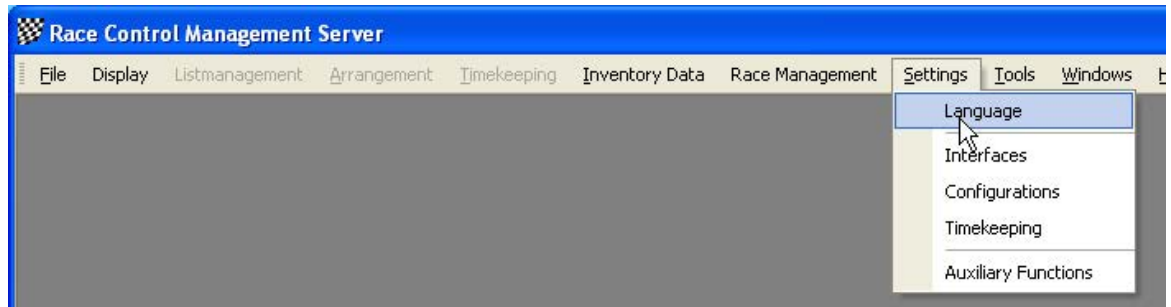
Der Bildschirm zeigt Ihnen nun den Aktivierungsschlüssel und sie müssen die Aktivierungsdatei auf den USB-Stick herunterladen.



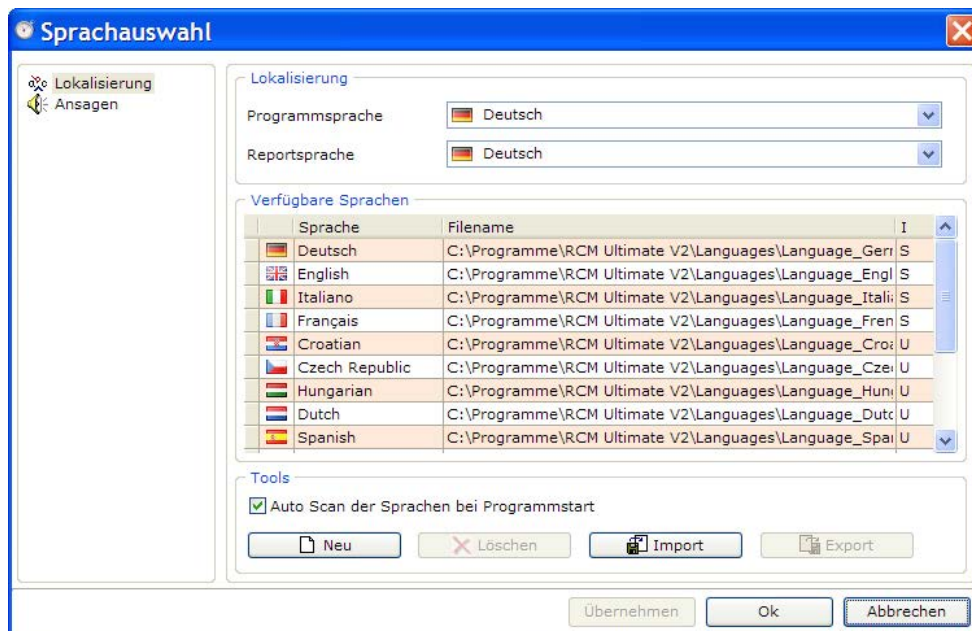
Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf den Download-Link und wählen Sie aus dem erscheinenden Menü den Punkt „Ziel speichern unter“. Speichern Sie die Datei nun auf dem USB-Stick ab.

Gehen Sie nun zurück auf den Computer, auf dem RCM Ultimate installiert ist. Laden Sie nun die Aktivierungsdatei bei der RCM License Aktivierung mit dem unteren rechten Button. Die Aktivierung ist nun abgeschlossen. Bitte beachten Sie, dass die Aktivierung nur auf dem Computer möglich ist, auf dem die Lizenz-Schlüssel-Datei generiert wurde.

Direkt nach der Installation rufen Sie das Programm zum ersten Mal auf und ändern die eingestellte Sprache (Englisch ist vorgegeben). Dazu gehen Sie auf Settings/ Language.

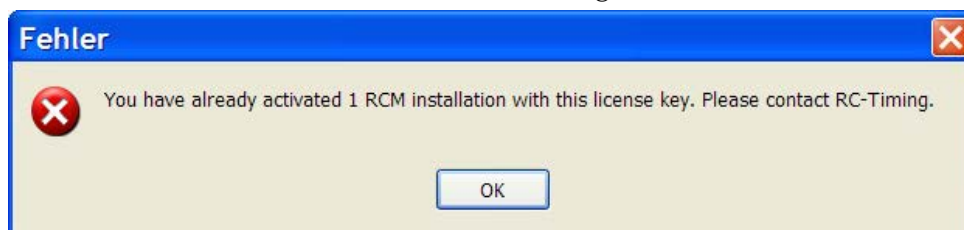


In dem folgenden Fenster wählen Sie in der linken Spalte unter Active Language RCM an und aktivieren in der rechten Spalte vor Deutsch das Kästchen. Klicken Sie nun unten auf den Attach-Button und alle Meldungen auf dem Bildschirm von RCM Ultimate sind nun in Deutsch. Durch Klicken of Ok schließen Sie das Fenster wieder.

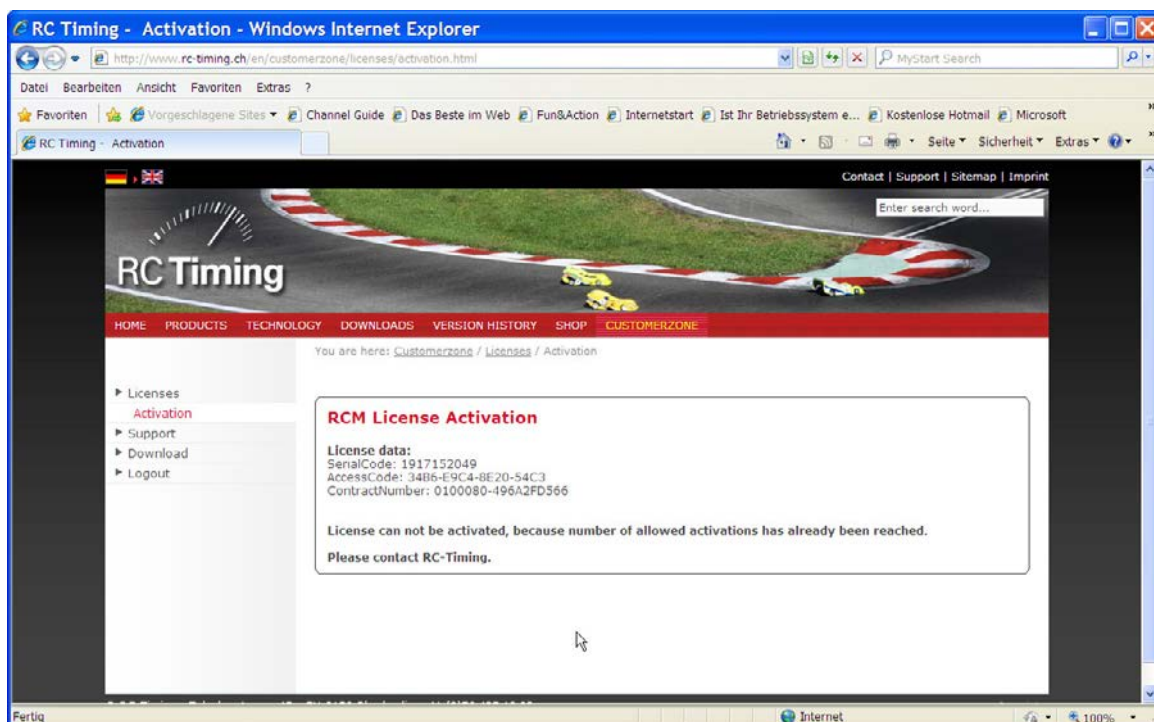


### 2.1.1 Fehlermeldungen

Wenn bei dem Aktivierungsvorgang eine der folgenden Fehlermeldungen erscheint, wurde die Anzahl der erlaubten Aktivierungen für RCM Ultimate überschritten.







Kontaktieren Sie in dem Falle bitte RC-Timing.  
Hinweis: Die Anzahl der erlaubten und erfolgten Aktivierungen sehen Sie bei den Lizenzdaten auf RC-Timing. Eine erneute Aktivierung auf einem Computer, auf dem bereits einmal RCM Ultimate aktiviert wurde, ist unerheblich und wird nicht bei den erfolgten Aktivierungen dazugezählt.

## 2.2 Kompatibilität mit älteren RCM Versionen

Alle RCM-Versionen sind rückwärts kompatibel. Wenn ein mit einer älteren RCM-Version erstellter Anlass von einer neuen RCM Ultimate Version geladen wird, so werden alle notwendigen Datenbank-Updates sowie auch die Konfigurationen auf die neue Version angepasst. Diese angepassten Daten können nicht mehr von einer älteren RCM-Version verwendet werden.

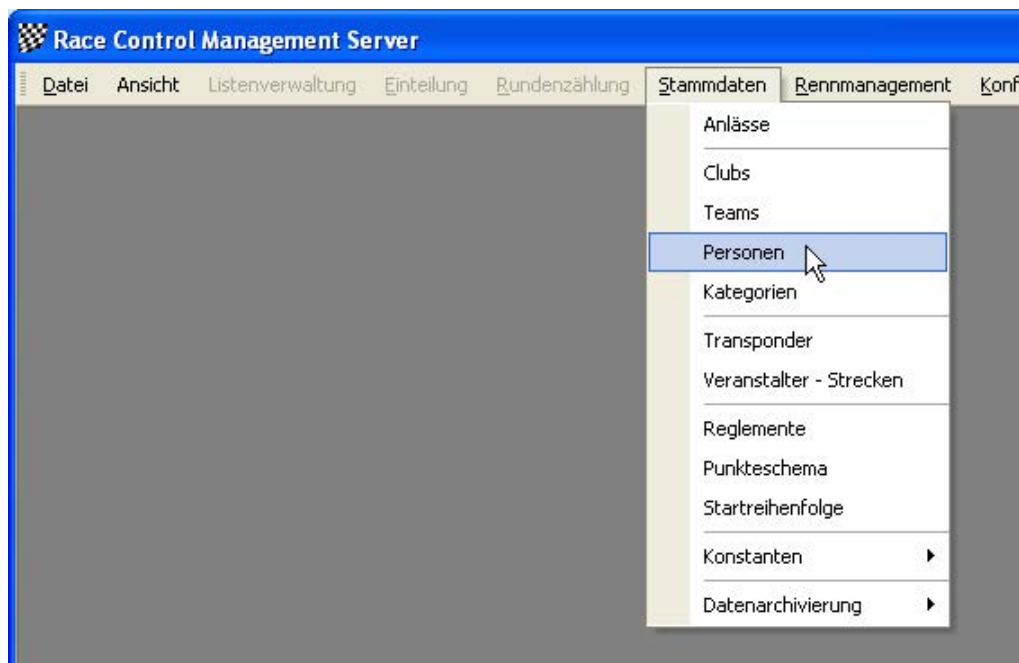
## 3 Erste Schritte

RCM Ultimate ist sehr benutzerfreundlich aufgebaut und überzeugt mit einem intuitiven Programmablauf. Dennoch sind vor Benutzung des Programms einige wichtige Daten einzugeben, ohne die kein Rennen durchgeführt werden kann. Auch um mit RCM vertraut zu werden, empfehlen wir Ihnen die folgenden Schritte durchzuarbeiten.

### 3.1 Dateneingabe

Die Daten, die RCM Ultimate verwalten muss, stehen miteinander im Zusammenhang. So ist es wichtig, dass alle Basis-Daten eingegeben sind, bevor ein Anlass (Rennen) durchgeführt bzw. erstellt werden kann.

1. Wird der Anlass in eine Meisterschaftswertung einbezogen?
2. Welche Regeln sind notwendig?
3. Welche Kategorien (Klassen) werden gefahren?
4. Wer ist der Organisator und welche Rennstrecke wird verwendet?
5. Werden Leih-Transponder vom Club eingesetzt?
6. Welche Fahrer machen mit?



#### 3.1.1 Meisterschaftswertung?

Um ein Rennen einer Meisterschaft hinzufügen zu können, benötigen Sie eine Regelung für die Punkte, die jeder Fahrer in der Meisterschaft für den gefahrenen Lauf erhält. Erstellen oder Prüfen Sie das Punkteschema.

### 3.1.2 Nach welchen Regeln wird gefahren?

Es ist für jede Kategorie eine eigene Regel zu erstellen. In dieser ist der gesamte Rennablauf hinterlegt. Die Kriterien für die Gruppeneinteilung, die Einteilung für die Qualifikation, die Renndauer der Läufe, wie die Läufe gewertet werden und wie letztlich die Finaleinteilung definiert ist, wird in der Regel festgehalten. In der Regel wird auch das Punkteschema für eine Meisterschaftswertung angegeben.

### 3.1.3 Welche Kategorien werden gefahren?

Es sind alle Kategorien (Klassen) einzugeben. Wenn die gewünschte Kategorie nicht vorhanden ist, muss sie neu erstellt werden. Sehr wichtig ist, dass der Kategorie eine entsprechende Regel hinzugefügt wird.

### 3.1.4 Wer organisiert den Anlass und auf welcher Rennstrecke?

Der Organisator und die entsprechenden Rennstrecken müssen eingegeben werden. Bitte beachten Sie, dass Sie ohne einen Organisator und ohne eine Rennstrecke keinen Anlass erstellen können bzw., wenn die Rennstrecke fehlt, keine Fahrer zur Teilnehmerliste hinzufügen können.

### 3.1.5 Werden Leih-Transponder vom Club eingesetzt?

·Wenn der Organisator neben den persönlichen Transpondern auch Club-Transponder einsetzt und diese an Fahrer ausgibt, die keine persönlichen Transponder besitzen, dann müssen die Nummern des Transponder-Sets registriert werden. Das Programm erkennt dann, ob es sich um einen Club-Transponder handelt oder nicht.

Die Club-Transponder können auf zwei Arten verwendet werden. Wenn sie pro Gruppe ausgegeben werden, dann muss das Transponder Set auf AKTIV gesetzt werden. Wenn der Transponder für einen Fahrer den ganzen Tag abgegeben wird, so ist das Transponder Set auf INAKTIV zu setzen. Bei diesem Modus spricht man dann von temporären Transpondern. Diese werden bei den Fahrer-Stammdaten in der jeweiligen Kategorie als temporärer Transponder eingetragen. Das Programm besitzt eine Funktion, die es erlaubt, nach einem Rennen alle temporären Transponder zu löschen.

### 3.1.6 Welche Fahrer machen mit

Jeder Fahrer bzw. Teilnehmer muss mit Namen registriert sein. Zudem muss ihm die entsprechende Kategorie, in der er fährt, zugewiesen werden. In den Kategoriedaten sind dann die spezifischen Daten wie Frequenzen und Transpondernummer zu erfassen.

Ist der Fahrer bereits einmal registriert worden und ist ihm die Kategorie zugewiesen worden, die gefahren wird, kann der Fahrer einfach in die Teilnehmerliste eingefügt werden. Wird der Fahrer in die Teilnehmerliste einer Kategorie eingefügt, der der Fahrer bisher noch nicht zugeordnet ist, so werden diese Daten automatisch erstellt, müssen dann aber noch ausgefüllt werden.

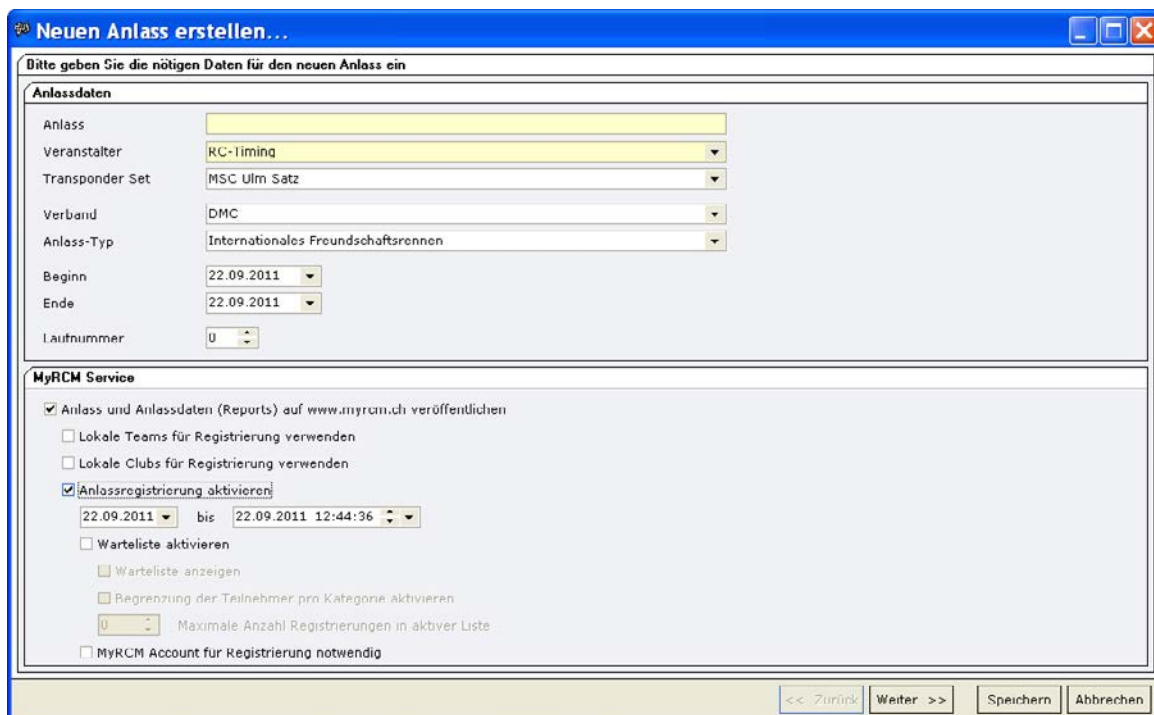
## 3.2 Renn-Verwaltung

### 3.2.1 Neuen Anlass erstellen

Um einen neuen Anlass (Rennen) zu erstellen, wählen Sie Datei und dann Neuer Anlass.



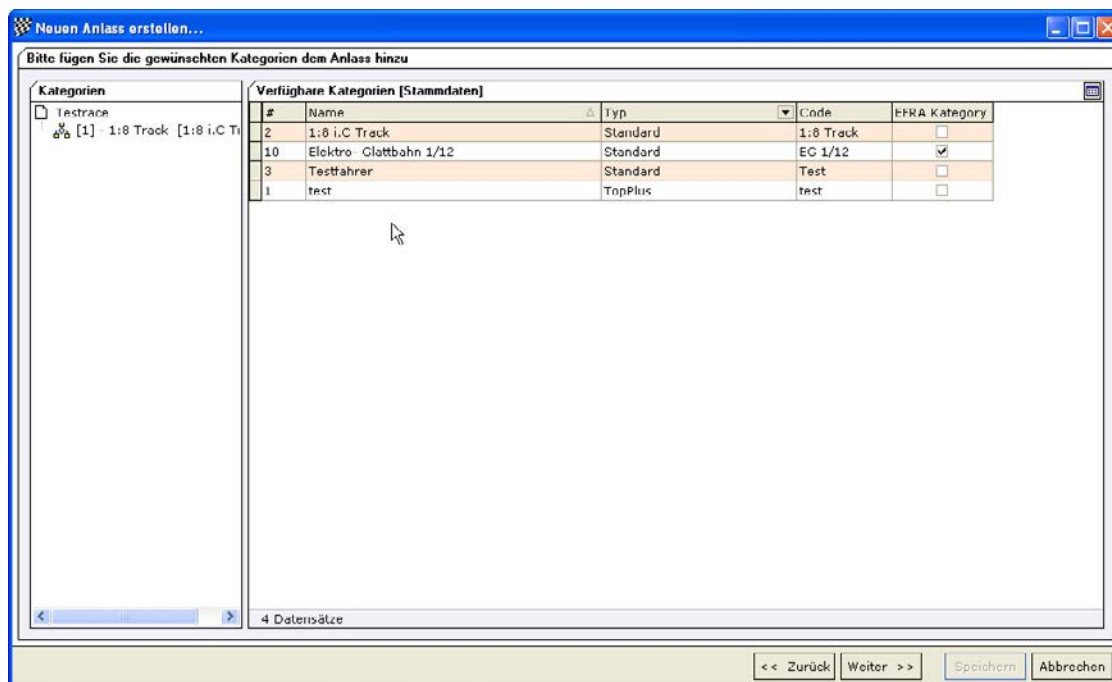
Zuerst müssen Sie den Namen des Anlasses, den Veranstalter, den Transponder-Satz, der Verband, der Anlass-Typ, das Datum (Beginn und Ende) und die Laufnummer eingeben.



Beim Veranstalter und Transponder-Satz werden nur die schon in den Stammdaten Eingeegebenen zugelassen. Um daraus einen auszuwählen, klicken Sie im Eingabefeld rechts auf den Pfeil nach unten. Dann sehen Sie eine Liste aller bisher gespeicherten Daten und können einen davon auswählen. Die Anlass-Typen sind in den Stammdaten unter den jeweiligen Verbänden einzugeben. Bei Verband und Anlass-Typ können Sie eigene Daten eingeben aber auch aus den in den Stammdaten hinterlegten Daten auswählen. Die Laufnummer dient zur Zuordnung bei Meisterschaftswertungen. Zudem können Sie unten auswählen, ob die Renndaten auf MyRCM veröffentlicht werden sollen. Aktivieren Sie dieses Kästchen nur, wenn der Zeitnahme Computer über eine Verbindung zum Internet verfügt. Beenden Sie die Eingabe mit Weiter. Wenn Sie die Veröffentlichung auf MyRCM aktiviert haben, können Sie hier auch Registrierung für diesen Anlass auf MyRCM aktivieren, das heißt ein Fahrer kann sich auf MyRCM für diesen Anlass nennen.



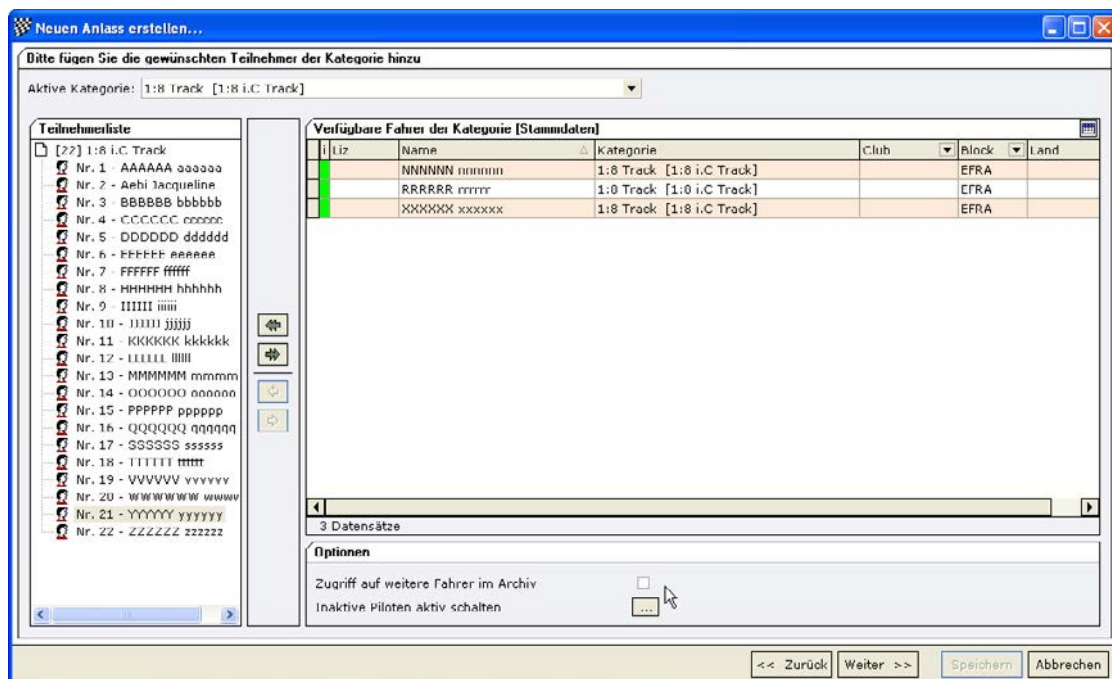
Im nächsten Fenster werden die Kategorien, die gefahren werden, bestimmt. In der rechten Spalte des Fensters sehen Sie die Kategorien, die Sie bisher eingegeben haben. Wenn Sie hier auf eine der Kategorien doppelt mit der Maus klicken, wird diese in der linken Spalte dem Rennen zugeordnet.



#	Name	Typ	Code	EFRA Kategorie
2	1:8 i.C Track	Standard	1:8 Track	<input type="checkbox"/>
10	Elektro - Glottbahn 1/12	Standard	EG 1/12	<input checked="" type="checkbox"/>
3	Testfahrer	Standard	Test	<input type="checkbox"/>
1	test	TopPlus	test	<input type="checkbox"/>

Falls der Veranstalter über mehr als eine Rennstrecke verfügt, werden Sie noch gefragt, auf welcher Rennstrecke diese Kategorie gefahren wird. Haben Sie versehentlich eine Kategorie dem Rennen zugeordnet, markieren Sie diese in der linken Spalte, halten die linke Maustaste gedrückt und ziehen die Kategorie mit der Maus wieder in die rechte Spalte. Dieses Fenster schließen Sie mit einem Klick auf den Weiter-Button unten ab.

Nun müssen Sie im nächsten Fenster die Fahrer den Kategorien zuordnen. Oben im Fenster erscheint die aktive Kategorie. Beachten Sie, dass Sie allen Kategorien, die auf dem Rennen gefahren werden, die Fahrer zuordnen. Wenn Sie mit einer Kategorie fertig sind, wählen Sie hier also die nächste Kategorie aus.



Aktive Kategorie: 1:8 i.C Track [1:8 i.C Track]

i	Liz	Name	Kategorie	Club	Block	Land
		NNNNNN nnnnnn	1:8 Track [1:8 i.C Track]		EFRA	
		RRRRRR rrrrrr	1:0 Track [1:0 i.C Track]		EFRA	
		XXXXXX xxxxxx	1:8 Track [1:8 i.C Track]		EFRA	

3 Datensätze

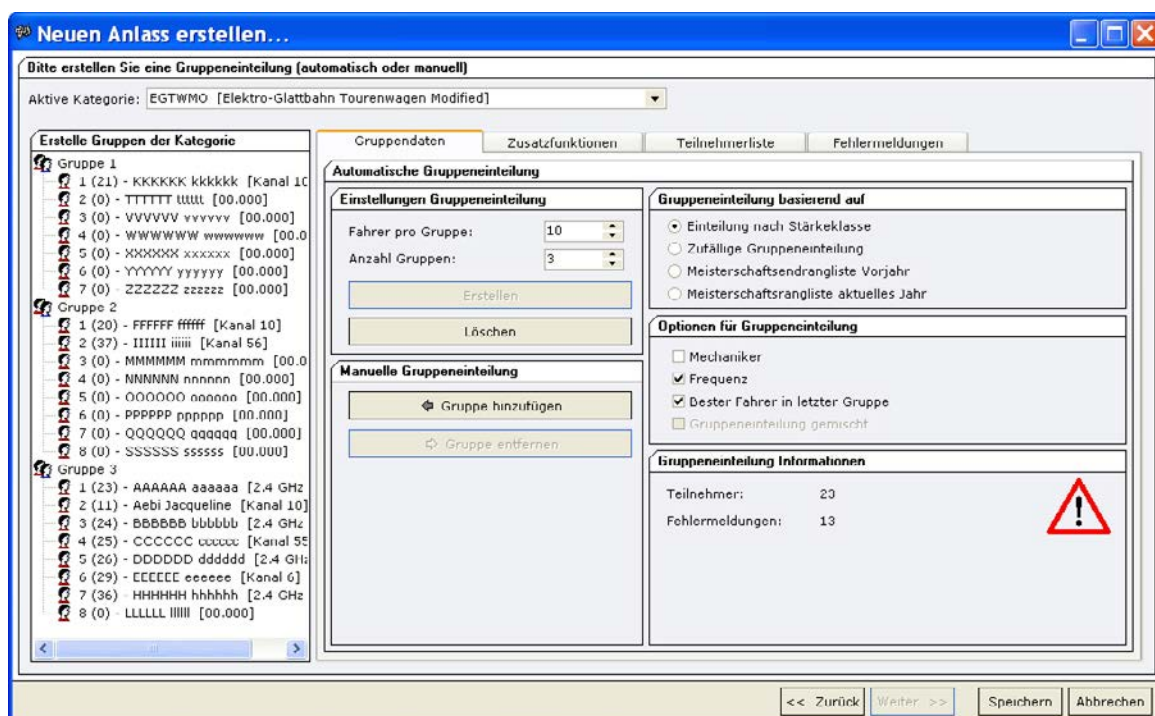
Optionen

Zugriff auf weitere Fahrer im Archiv ☐

Inaktive Piloten aktiv schalten ☐

Dann werden die Fahrer pro Kategorie zugeordnet. Die Fahrer, welche der Kategorie bereits zugeordnet wurden, sehen Sie in der rechten Spalte des Fensters. Diese können sofort zugeordnet werden. Fehlt der Fahrer, so kann die Fahreranzeige erweitert werden (unten: Zugriff auf weitere Fahrer im Archiv aktivieren). Die Zuordnung der Fahrer erfolgt durch Doppelklick auf den Fahrer oder mit den Pfeil-Buttons in der Mitte des Fensters. Wird ein Fahrer aus dem Archiv zugeordnet, welche bisher diese Kategorie noch nicht hatte, wird diese dann automatisch bei dem Fahrer erstellt. Bitte beachten Sie, dass dann in den Stammdaten noch die Angaben zu Frequenz und Transponder eingetragen werden müssen. Weiter können Sie mit der untersten Option auf der Seite auch noch inaktive Piloten wieder aktivieren. Damit können Sie auf das unter Stammdaten/Datenarchivierung/ Personen erstellte Archiv zugreifen.

Als nächster Schritt wird eine automatische Gruppeneinteilung pro Kategorie erstellt. Sie können die Anzahl der Gruppen und die Anzahl der Fahrer wieder jeweils pro Kategorie bestimmen.



**Neuen Anlass erstellen...**

Bitte erstellen Sie eine Gruppeneinteilung (automatisch oder manuell)

Aktive Kategorie: EGTWM0 [Elektro-Glattbahn Tourenwagen Modified]

**Erstelle Gruppen der Kategorie**

- Gruppe 1
  - 1 (21) - KKKKKK kkkkkk [Kanal 10]
  - 2 (0) - TTTTTT tttttt [00.000]
  - 3 (0) - VVVVVV vvvvvv [00.000]
  - 4 (0) - WWWWWW wwwwww [00.000]
  - 5 (0) - XXXXXX xxxxxx [00.000]
  - 6 (0) - YYYYYY yyyyyy [00.000]
  - 7 (0) - ZZZZZZ zzzzzz [00.000]
- Gruppe 2
  - 1 (20) - FFFFFF ffffff [Kanal 10]
  - 2 (37) - IIIIII iiiiii [Kanal 56]
  - 3 (0) - MMMMM mmmmmm [00.000]
  - 4 (0) - NNNNN nnnnnn [00.000]
  - 5 (0) - OOOOO oooooo [00.000]
  - 6 (0) - PPPPP pppppp [00.000]
  - 7 (0) - QQQQQ qqqqqq [00.000]
  - 8 (0) - SSSSS ssssss [00.000]
- Gruppe 3
  - 1 (23) - AAAAA aaaaaa [2.4 GHz]
  - 2 (11) - Aebi Jacqueline [Kanal 10]
  - 3 (24) - BBBBB bbbbbb [2.4 GHz]
  - 4 (25) - CCCCC ccccc [Kanal 55]
  - 5 (26) - DDDDD dddddd [2.4 GHz]
  - 6 (29) - EEEEE eeeee [Kanal 6]
  - 7 (36) - HHHHH hhhhh [2.4 GHz]
  - 8 (0) - LLLLL llllll [00.000]

**Gruppeneinteilung**

**Automatische Gruppeneinteilung**

**Einstellungen Gruppeneinteilung**

Fahrer pro Gruppe: 10  
Anzahl Gruppen: 3

**Gruppeneinteilung basierend auf**

- ☒ Einteilung nach Stärkeklasse
- ☐ Zufällige Gruppeneinteilung
- ☐ Meisterschaftsrankliste Vorjahr
- ☐ Meisterschaftsrankliste aktuelles Jahr

**Optionen für Gruppeneinteilung**

- ☐ Mechaniker
- ☒ Frequenz
- ☒ Dexter Fahrer in letzter Gruppe
- ☐ Gruppeneinteilung gemischt

**Gruppeneinteilung Informationen**

Teilnehmer: 23  
Fehlermeldungen: 13

<< Zurück Weiter >> Speichern Abbrechen

Durch Klicken auf den Button Erstellen wird dann die Gruppeneinteilung automatisch unter Berücksichtigung der Frequenz erstellt. Fehlermeldungen (z. B. Frequenzprobleme) können Sie über die Registerkarte Fehlermeldungen. Die Registerkarte Teilnehmerliste erlaubt es Ihnen, manuell Fahrer von einer Gruppe in eine andere zu platzieren. Schließen Sie das Fenster durch Klicken auf den Button Speichern. Änderungen, sei es die Gruppeneinteilung selbst oder das Ergänzen von weiteren Fahrern, kann im Menüpunkt Einteilung vorgenommen werden. Bemerkung: Wenn ein neuer Anlass erstellt wird, dann werden identische Trainingsgruppen und Qualifikationsgruppen erstellt. Ändert man die Gruppeneinteilung im Training nachträglich, so sind diese Änderungen nicht automatisch in den Qualifikationsgruppen berücksichtigt. Wenn die Gruppeneinteilung für das Training und für die Qualifikation identisch sein soll, müssen die Trainingsgruppen in die Qualifikation kopiert werden. Damit ist die Eingabe der Daten abgeschlossen. Klicken Sie unten auf Speichern und der Anlass wurde erzeugt. Der neue Anlass wurde auch gleich von RC; Server geladen, sodass Sie direkt das Rennen starten können.

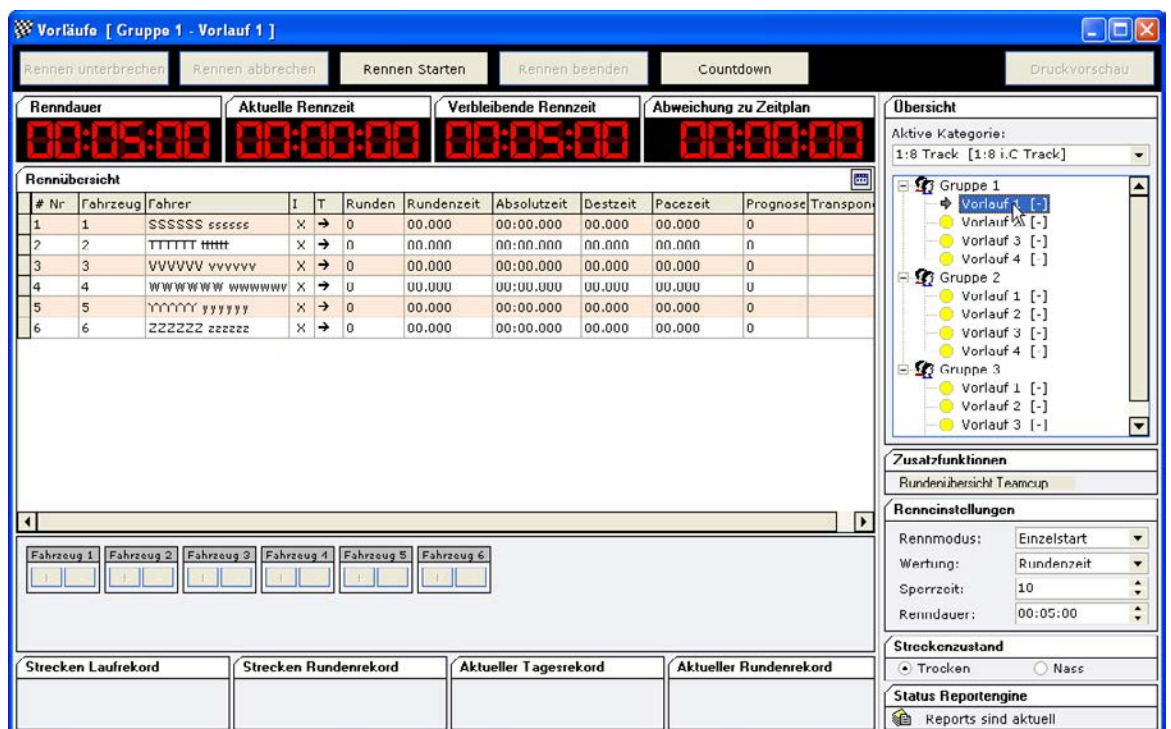
### 3.2.2 Öffnen der Rennübersicht

Nachdem die Gruppeneinteilung abgeschlossen ist und die Frequenzprobleme bereinigt sind, kann man das Rennen gruppenweise starten. Dazu wird die Rennübersicht über Rundenzählung/Vorlauf geöffnet.

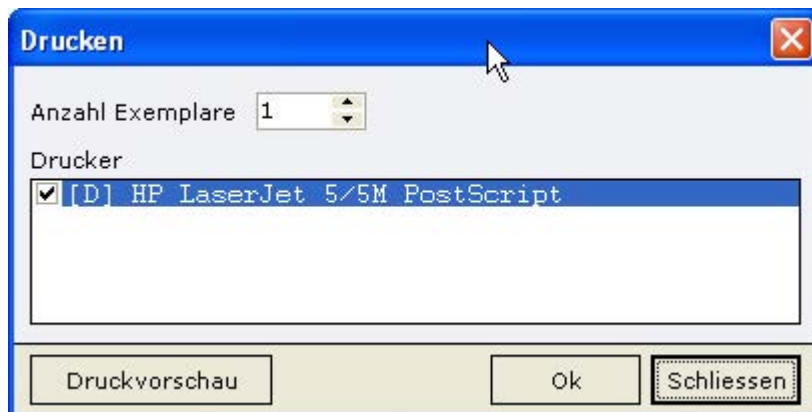


### 3.2.3 Das Rennen starten

Wenn die Rennübersicht geöffnet ist, sind die Gruppen rechts sichtbar und können ausgewählt werden, sodass die Fahrer in der Rennübersicht sichtbar sind. Rennen Starten ausführen und warten, bis die Rennzeit abgelaufen ist. Nach Ablauf der Rennzeit kann das Rennen beendet werden.



Beim Beenden wird das Rennresultat gespeichert und der Benutzer wird aufgefordert, den Lauf auszudrucken (hierzu muss ein Drucker unter der Konfiguration eingestellt sein).



Wenn diese Arbeit erledigt ist, so kann die nächste Gruppe aufgerufen werden und gestartet werden. Nach dem Lauf ist es möglich Korrekturen anzubringen, wenn dies erforderlich ist.

### 3.2.4 Report Ausdruck



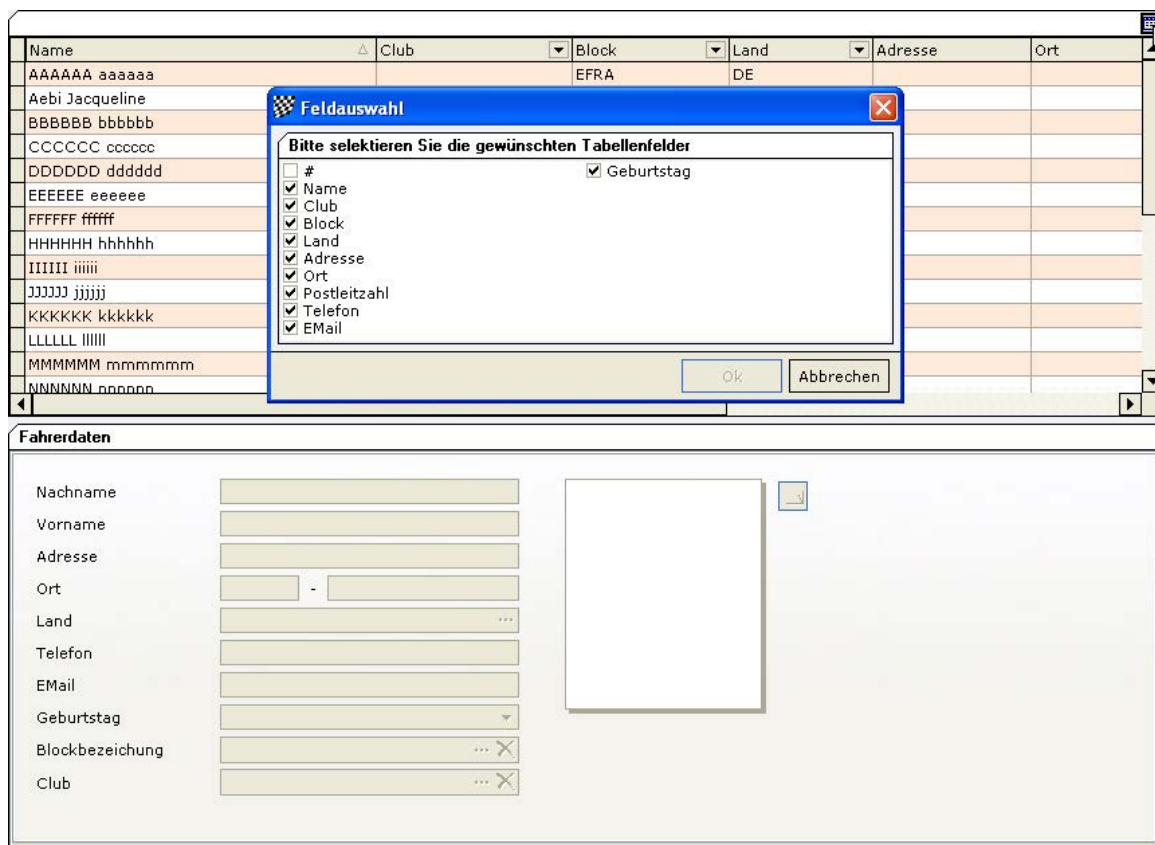
Mit der Funktionstaste F2 kann das Druck Menü ein- und ausgeschaltet werden, diese Funktion ist auch erreichbar über den Menüpunkt Ansicht. Alle verfügbaren Reporte können hier angewählt werden. Dazu wird der entsprechende Bereich mit Klicken mit der Maus erweitert, dann die gewünschte Liste ausgewählt und mit der rechten Maustaste angeklickt. Aus dem erscheinenden Menü kann nun ausgewählt werden ob direkt gedruckt wird oder erst eine Druckvorschau angezeigt werden soll. Die Reporte können hier aber erst dann ausgedruckt werden, wenn Sie in der Rennübersicht entweder automatisch nach Beendigung eines Rennens oder manuell erstellt wurden. Weiter kann nur dann ausgedruckt werden, wenn unter Konfiguration/Schnittstellen/Drucker mindestens ein Drucker aktiviert worden ist.



## 4 Grundsätzliches zur Bedienung

### 4.1 Anzeige von Feldern in Tabellen

Bei vielen Tabellendarstellungen finden Sie oben rechts einen Button, über den Sie auswählen können, welche Felder in der Tabelle angezeigt werden. Wenn Sie auf diesen Button mit der Maus links klicken, wird ein Fenster geöffnet, indem Sie die einzelnen Felder aktivieren und deaktivieren können.



Name	Club	Block	Land	Adresse	Ort
AAAAAA aaaaaa		EFRA	DE		
Aebi Jacqueline					
BBBBBB bbbbbb					
CCCCCC cccccc					
DDDDDD dddddd					
EEEEEE eeeee					
FFFFFF ffffff					
HHHHHH hhhhhh					
IIIIII iiiiii					
JJJJJJ jjjjjj					
KKKKKK kkkkkk					
LLLLLL llllll					
MMMMMM mmmmmm					
NNNNNN nnnnnn					

**Feldauswahl**

Bitte selektieren Sie die gewünschten Tabellenfelder

☐ # ☒ Geburtstag

☒ Name

☒ Club

☒ Block

☒ Land

☒ Adresse

☒ Ort

☒ Postleitzahl

☒ Telefon

☒ EMail

Ok Abbrechen

**Fahrerdaten**

Nachname

Vorname

Adresse

Ort  -

Land

Telefon

EMail

Geburtsdag

Blockbezeichnung

Club

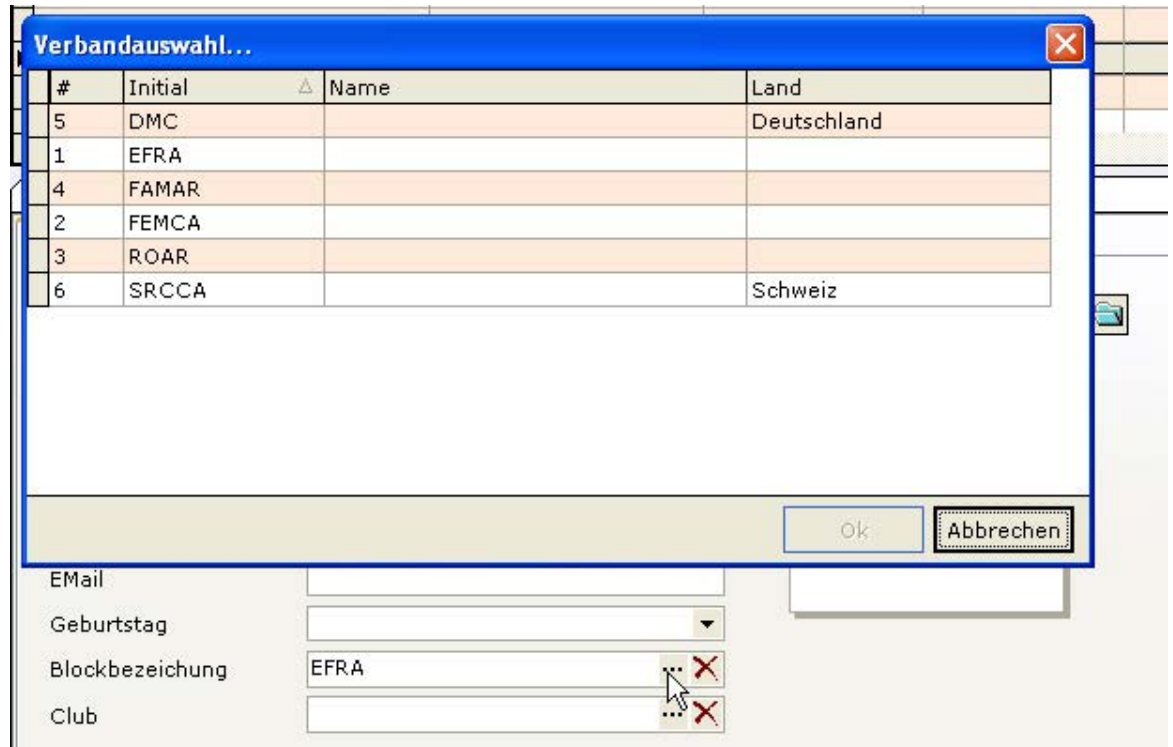
Die Spaltenbreite in den Tabellen können Sie einfach ändern, indem Sie im Kopf die Trennlinie zwischen den Spalten anklicken und bei gedrückter linker Maustaste verschieben.

Name	Club	Block	Land
AAAAAA aaaaaa		EFRA	DE
Aebi Jacqueline		EFRA	
BBBBBB bbbbbb		EFRA	
CCCCCC cccccc	TC	EFRA	
DDDDDD dddddd		EFRA	
EEEEEE eeeee		EFRA	
FFFFFF ffffff		EFRA	
HHHHHH hhhhhh		EFRA	
IIIIII iiiiii		EFRA	
JJJJJJ jjjjjj		EFRA	
KKKKKK kkkkkk		EFRA	
LLLLLL llllll		EFRA	
MMMMMM mmmmmm		EFRA	
NNNNNN nnnnnn		EFRA	



## 4.2 Eingabefelder

Einige Eingabefelder besitzen am rechten Rand einen Button mit einem Pfeil nach unten oder mit drei Punkten. Wenn Sie auf diesen klicken, wird eine Liste der verfügbaren Angaben in den Stammdaten angezeigt, aus der Sie den gewünschten Eintrag auswählen können.



The image shows a 'Verbandauswahl...' dialog box with a table of associations. Below it, the 'Blockbezeichnung' field in the main form is highlighted in yellow and has a dropdown arrow button on its right side.

#	Initial	Name	Land
5	DMC		Deutschland
1	EFRA		
4	FAMAR		
2	FEMCA		
3	ROAR		
6	SRCCA		Schweiz

Buttons: Ok, Abbrechen

Form fields: Email, Geburtstag, Blockbezeichnung (EFRA), Club

Ist ein Button mit einem Kreuz vorhanden, so werden die Eingaben in diesem Feld gelöscht, wenn Sie auf diesen Button klicken.



Eingabefelder, bei denen eine Eingabe zwingend notwendig ist, sind im Programm hellgelb hinterlegt.

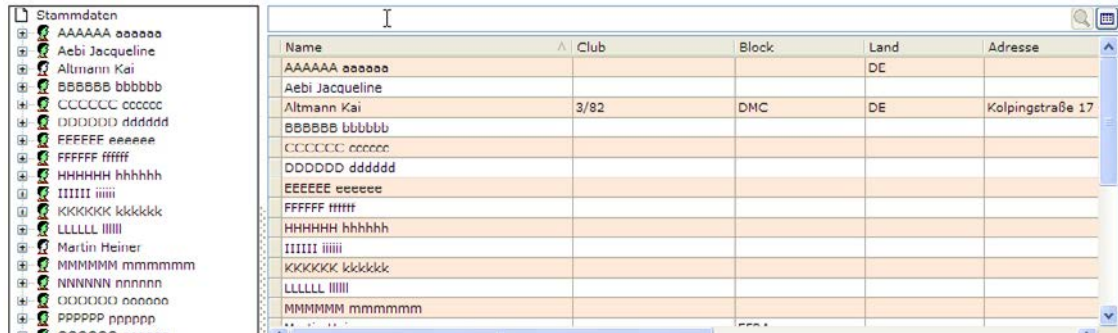
## 4.3 Drag&Drop



In vielen Fenstern ist da, wo es sinnvoll ist, die Drag&Drop-Funktion von Windows realisiert. Das heißt, Sie können Elemente einfach verschieben, indem Sie das Element mit der linken Maustaste markieren, die Maustaste gedrückt halten, das Element dorthin bewegen, wo Sie es haben wollen und dann die Maustaste wieder loslassen.

## 4.4 Suchfunktion/Navigation in Tabellen

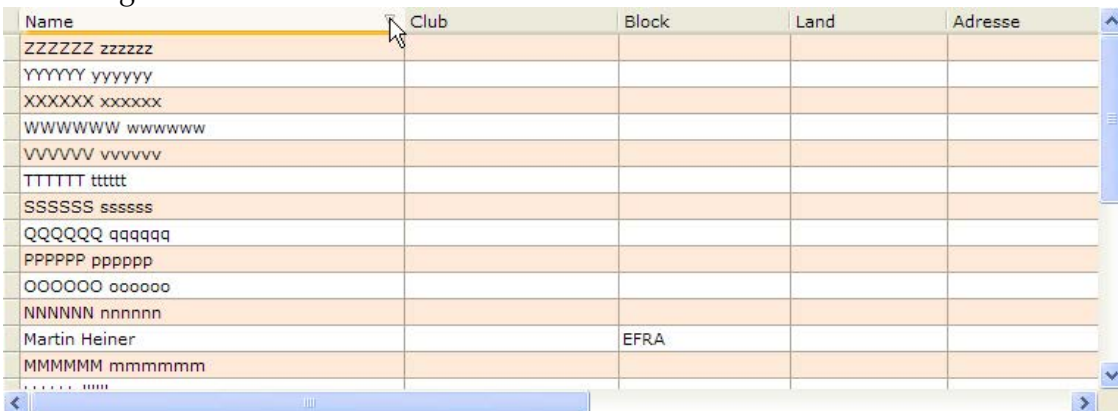
In vielen Tabellen ist eine Suchfunktion eingebaut. Um diese zu aktivieren, wird einfach mit der linken Maustaste in das Feld über der Tabelle geklickt und dann einfach der Suchtext mit der Tastatur eingegeben. In der Tabelle werden dann die passenden Datensätze angezeigt. Durch Klicken auf das Kreuz neben dem Feld wird die Eingabe wieder gelöscht. Eingabe einer Wildcard „\*“ ist möglich, ebenso die Eingabe mehrerer Worte.



Name	Club	Block	Land	Adresse
AAAAAA			DE	
Aebi Jacqueline				
Altmann Kai	3/92	DMC	DE	Kolpingstraße 17
BBBBBB				
CCCCCC				
DDDDDD				
EEEEEE				
FFFFF				
HHHHHH				
IIIIII				
KKKKKK				
LLLLLL				
MMMMMM				
NNNNNN				
OOOOOO				
PPPPPP				
QQQQQQ				

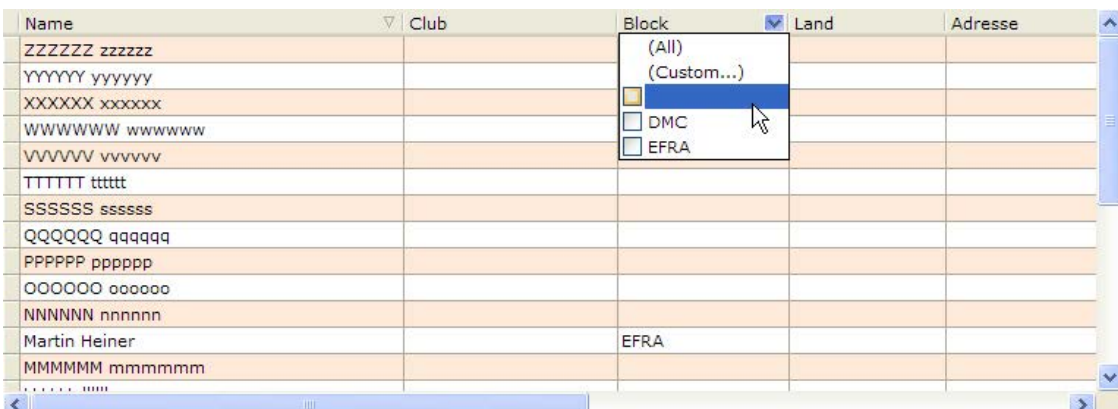
Der eingegebene Begriff wird als Teil in den Datensätzen gesucht. Das heißt zum Beispiel bei der Suche nach einem Nachnamen in den Personenstammdaten, der auch als Vorname gebräuchlich ist, alle Datensätze mit dem Vor- oder Nachnamen angezeigt werden.

Zur Navigation in Tabellen können Sie auch die Sortierreihenfolge ändern. Klicken Sie auf die jeweilige Überschrift im Spaltenkopf und die alphabetische Sortierung wird umgedreht.



Name	Club	Block	Land	Adresse
ZZZZZZ				
YYYYYY				
XXXXXX				
WWWWWW				
VVVVVV				
TTTTTT				
SSSSSS				
QQQQQQ				
PPPPPP				
OOOOOO				
NNNNNN				
Martin Heiner		EFRA		
MMMMMM				

Sind in den Spaltenköpfen Buttons mit einem Pfeil nach unten enthalten (nur sichtbar, wenn Sie mit der Maus über den Spaltenkopf gehen), können Sie diese auch nach hinterlegten Kriterien sortiert anzeigen lassen bzw. die Anzeige auf bestimmte Datensätze beschränken. Alle Sortiereingaben werden gelöscht, wenn Sie das jeweilige Tabellenfenster schließen und neu öffnen.



Name	Club	Block	Land	Adresse
ZZZZZZ				
YYYYYY				
XXXXXX				
WWWWWW				
VVVVVV				
TTTTTT				
SSSSSS				
QQQQQQ				
PPPPPP				
OOOOOO				
NNNNNN				
Martin Heiner		EFRA		
MMMMMM				

## 5 Datei

Im Menü Datei ist die Anlass Administration mit folgenden Funktionen:

Neuer Anlass - um einen neuen Rennanlass zu erstellen.

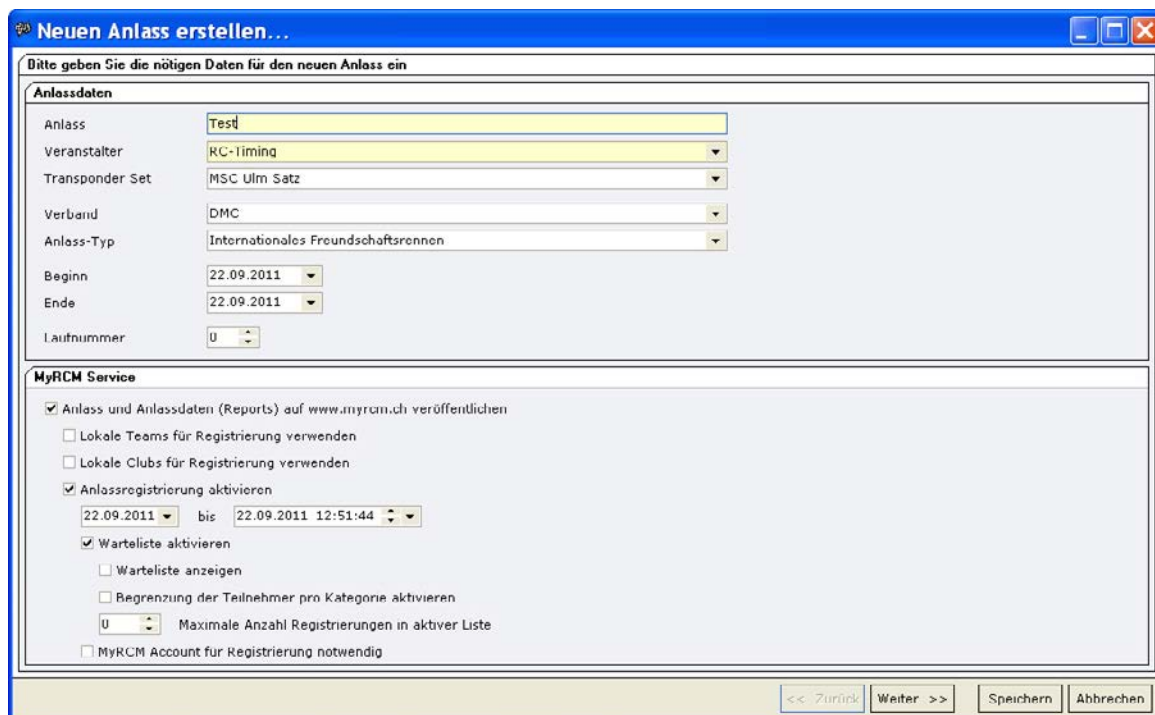
Anlass laden - abgelegte Anlässe können geladen werden.

Anlass löschen - nicht mehr gebrauchte oder falsch angelegte Anlässe können gelöscht werden, dabei werden alle Renndaten gelöscht.



### 5.1 Neuer Anlass

Diese Auswahl aus dem Menü öffnet einen Wizard, der Schritt für Schritt die wesentlichen Eingaben für die Anlasserstellung abfragt. Als Erstes wird der letzte Anlass, der sich noch in der Datenbank befindet in das Archiv verlagert, anschließend werden die Datenräume für das neue Event vorbereitet. Dieser Vorgang ist in der Fortschrittsanzeige ersichtlich.



Anlass: Setzen Sie hier die grundsätzliche Bezeichnung des Anlasses ein, den Haupttitel. Sie sollten hier nicht auf ein Datum oder eine Kategorie Bezug nehmen.

Veranstalter: Hier wird der Organisator eingetragen, der das Rennen ausführt.

An diesen Organisator sind auch die Rennstrecken gekoppelt.

Transponder Set: Ein Organisator hat in der Regel ein Transponder Set, oder Club

Transponder, welche er während des Rennens an die Fahrer ausgibt. Um mit dem Transponder Set zu arbeiten, müssen die Transponder Nummern mit einem Transponder Set Namen registriert sein und können dann zugeordnet werden. Die Einstellung kann auch später noch gemacht werden.

Verband: Wenn der Anlass für einen Verband durchgeführt wird, kann dieser hier eingegeben werden.

Anlass-Typ: die Art des Anlasses, z. B., wenn er zu einer Meisterschaft zählt.

Beginn: Eingabe des Datums, an dem der Anlass anfängt.

Ende: Eingabe des Abschlussdatums des Anlasses. Bei einem eintägigen Anlass sind Beginn und Ende Datum gleich.

Laufnummer: Wenn der Anlass zu einer Meisterschaft zählt, wird hier die Nummer des Wertungslaufes eingegeben.

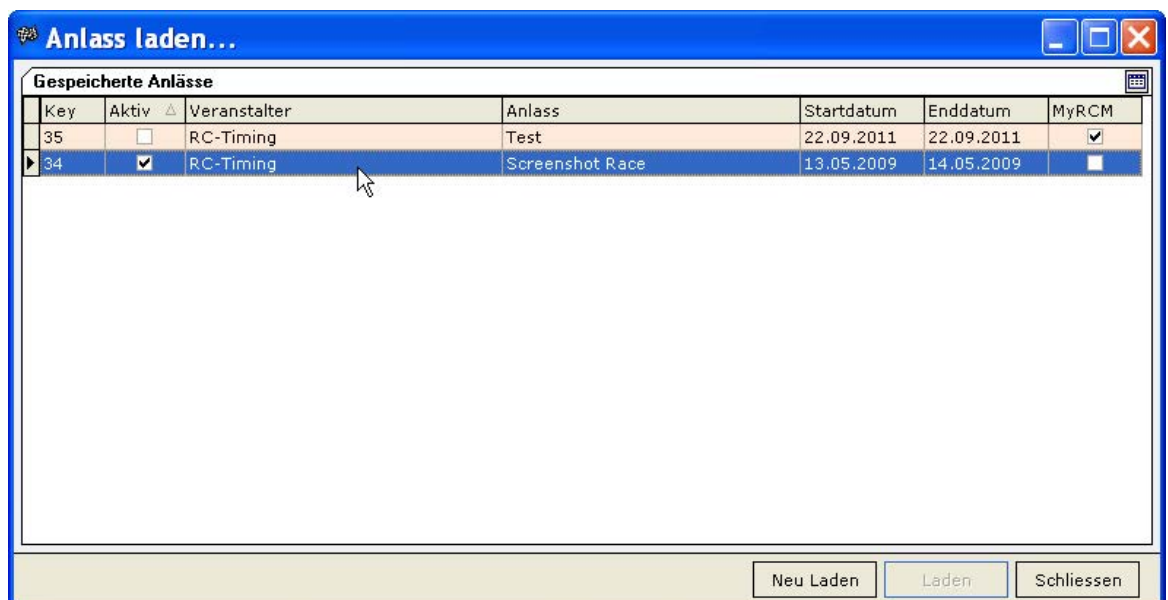
Renndaten auf MyRCM veröffentlichen: Wenn der Zeitnahmerechner über einen Internet-Zugang verfügt, können die Ergebnisse auf MyRCM veröffentlicht werden.

Wenn Sie die Veröffentlichung auf MyRCM aktiviert haben, können Sie hier auch Registrierung für diesen Anlass auf MyRCM aktivieren, das heißt ein Fahrer kann sich auf MyRCM für diesen Anlass nennen. Alles Weitere ist schon unter Erste Schritte/Neuer Anlass beschrieben beziehungsweise wird unter der Listenverwaltung und Einteilung beschrieben.

## 5.2 Anlass laden

Nach Aufruf dieses Menüpunktes wird eine Tabelle mit allen Anlässen angezeigt, die gespeichert sind. Bei der Auswahl des gewünschten Anlasses werden die Renndaten geladen. Ist der Anlass in der Datenbank aktiv ist die Spalte mit einem Häkchen versehen.

Mit der Fortschrittsanzeige kann das Laden verfolgt werden. Dieser Vorgang kann nicht unterbrochen werden. Mit dem Button Neu Laden kann der aktuelle Anlass neu in den Speicher von RCM Ultimate geladen werden.

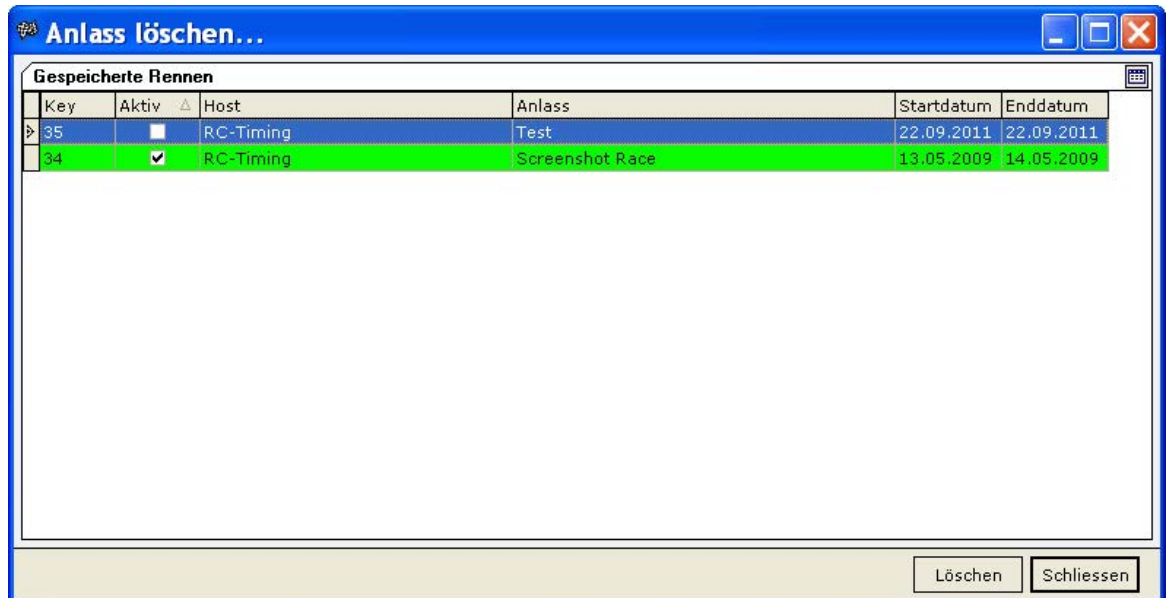


Key	Aktiv	Veranstalter	Anlass	Startdatum	Enddatum	MyRCM
35	<input type="checkbox"/>	RC-Timing	Test	22.09.2011	22.09.2011	<input checked="" type="checkbox"/>
34	<input checked="" type="checkbox"/>	RC-Timing	Screenshot Race	13.05.2009	14.05.2009	<input type="checkbox"/>

Sobald die Daten geladen sind, öffnet sich das Ausdruckmenü auf der linken Seite. Dieses Menü kann mit der Funktionstaste F2 aus und wieder eingeschalten werden.

### 5.3 Anlass löschen

Wenn der Menüpunkt Anlass löschen ausgewählt wird, wird die Liste mit allen Anlässen angezeigt. Es können nur Anlässe gelöscht werden, wenn sie rot markiert sind. Der grün markierte Anlass ist der Anlass, der geladen ist, dieser kann in diesem Zustand nicht gelöscht werden. Um einen Anlass zu löschen, wird dieser mit der Maus markiert und unten der Button Löschen angeklickt.



Es erfolgt dann noch einmal eine Abfrage, ob der Anlass wirklich gelöscht werden soll. Wird diese mit Ok bestätigt, werden alle Renndaten dieses Anlasses unwiederbringlich gelöscht. Der Eintrag in der Liste verschwindet. Deshalb sollte diese Funktion mit Vorsicht angewendet werden.

### 5.4 Anlass schliessen

Wenn dieser Menüpunkt ausgewählt wird, wird der geladene Anlass in das Archiv abgelegt und RCM Ultimate stellt sich wieder so dar, wie wenn es frisch gestartet wird. Diese Funktion ermöglicht zum Beispiel das Ausführen eines Imports, was bei einem geladenen Anlass nicht möglich ist.

### 5.5 Beenden

Hiermit wird das Programm RCM Ultimate beendet. Der eingestellte Anlass ist gespeichert und kann über Anlass laden nach einem Neustart des Programms wieder abgerufen werden.



## 6 Ansicht

Im Menü Display kann das Ausdruck-Menü und das Transponder-Logfile wie auch ein Fehlprotokoll aufgerufen werden.



Dabei ist das Ausdruck-Menü auch über Funktionstasten erreichbar:

F2 - Öffnen des Ausdruck Menüs

F4 - Öffnen des Transponder Logfiles

Es gibt auch weitere Funktionstasten in RCM Ultimate:

F1 - Im aktiven Fenster kann mit F1 die Hilfe aufgerufen werden, diese stellt direkt die Hilfe zu diesem Fenster ein.

F3 - Die Taste ist für die Umschaltung des Suchbegriffes. Jede Tabelle ist so ausgerüstet, dass bei ausgewählter Tabelle Suchbegriffe eingegeben werden können. Diese werden am Tabellenrand in einem gelben Feld dargestellt. Die Tabelle wird gemäß der Eingabe im Full Text Modus abgesucht. Mit F3 können Sie zum nächsten Suchbegriff umschalten.

F5 - Tabellenauffrischung. Alle Tabellen sollten immer die aktuellen Einträge aufweisen. Sollte dies einmal nicht der Fall sein, dann kann mit F5 ein Refresh der Tabelle ausgeführt werden, wobei die Daten neu geladen werden.

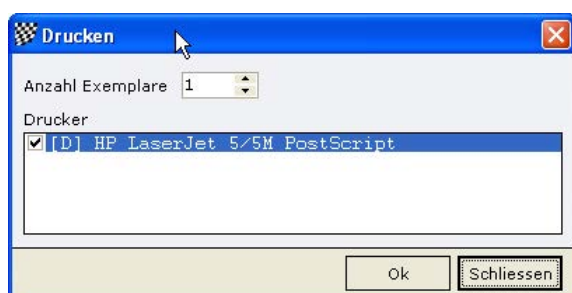
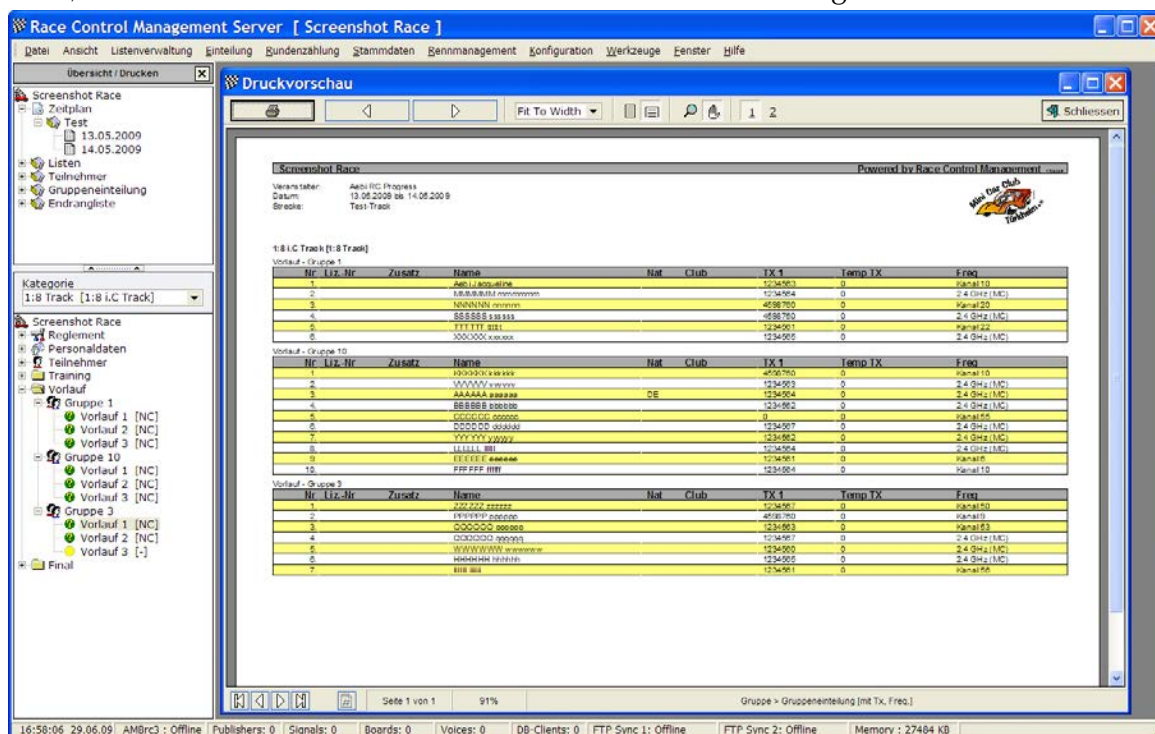
### 6.1 Übersicht / Ausdruck

Der Aufruf des Druckermenüs öffnet auf der linken Seite den Menübaum, wo alle Reporte gruppiert vorliegen. Das Druckermenü ist nur aktiv, wenn ein Anlass geladen ist.



Es muss ein Drucker installiert sein (über Konfiguration/Schnittstellen und dann System/Drucker), damit über das Druckermenü ein Ausdruck gestartet werden kann. Im Menübaum sind alle Abschnitte des Anlasses aufgezeigt. Wenn ein Abschnitt mit einem + versehen ist, sind hier mehrere Untergruppen verfügbar. Diese können durch Anklicken des Abschnittes mit der Maus sichtbar gemacht werden. Wenn Sie hier die gewünschte Liste bzw. den Abschnitt gefunden haben, wird mit dieser mit der rechten Maustaste angeklickt. Dann erscheint eventuell ein weiteres Untermenü usw. Kurz vor dem eigentlichen Drucken kann gewählt werden, ob erst eine Druckvorschau angezeigt werden soll. Im Fenster der Druckvorschau wird in der Fußzeile im rechten Feld der Name der verwendeten Reportvorlage (siehe Werkzeuge/Reportvorlagen/Reportvorlagen) angezeigt. Wird dann endgültig der Druck gewählt, erscheint noch ein Druckmenü, aus dem der bzw. die gewünschten Drucker ausgewählt werden können und die Anzahl der Kopien, die gedruckt werden sollen. Die Beschreibung [D] heißt Default, das bedeutet, es wird der

letzte dort eingegebene Wert eingestellt, und dies ist für alle Drucker der gleiche Wert, wo [D] steht. Nun kann der Default Wert abgeändert werden, indem der Drucker mit einem Doppelklick geöffnet wird, und einen festen Wert eingetragen wird, somit kann die Anzahl der Ausdrücke unterschiedlich gesteuert werden.



Form und Inhalt der Reporte lassen sich unter Werkzeuge/Reportvorlagen einstellen. Alle Ausdrücke können pro Kategorie abgerufen werden. Die Kategorie kann oben in der Auswahlliste eingestellt werden. Im Menü werden alle Reporte angezeigt, die gemäß dem Rennzustand zu diesem Zeitpunkt verfügbar sind. Die Reporte sind immer aktuell aufbereitet, wird eine Änderung gemacht oder kommen aufgrund eines abgeschlossenen Laufs neue Daten dazu, werden immer alle betroffenen Reporte neu berechnet.

### 6.1.1 Fahrerlisten und andere statische Daten

Übersicht/Drucken ist in folgende Abschnitte unterteilt: Oben finden sich allgemeine Angaben wie Zeitpläne und Listen aller Strafen bzw. Verwarnungen sowie eine Liste aller Runden mit „low hits“. Im oberen Teil sind wie im unteren Teil Teilnehmer, Gruppeneinteilung und Endrangliste aufgeführt. Im oberen Teil können diese übergreifend über alle Kategorien ausgedruckt werden. Das heißt, es können Gruppenlisten und Teilnehmerlisten erstellt werden, die gemäß dem Sortierindex, der in den Kategorien eingegeben ist, nacheinander alle Gruppen des Anlasses enthalten. Unten sind die zur Renndurchführung notwendigen Details aufgeführt. Diese können jeweils pro Kategorie aufgerufen werden.

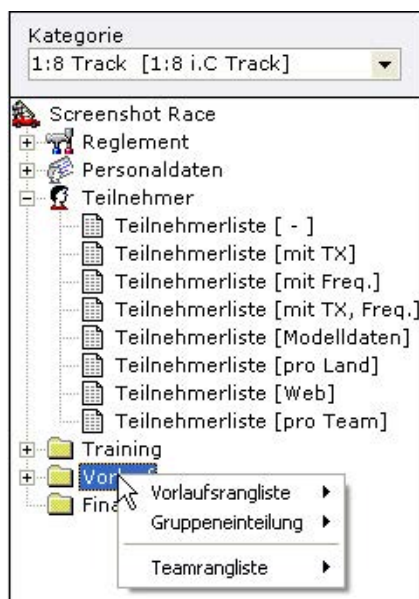
**Reglement:** Hier können die Regeln der eingestellten Kategorie für Qualifikation und Finale ausgedruckt werden. Es empfiehlt sich, diese Regelblätter vor dem Anlass auszuhängen.



**Personaldaten:** Für jeden Fahrer kann hier ein Personaldatenblatt gedruckt werden. Darauf sind alle Daten zum Fahrer und zum verwendeten Material enthalten. Dieses Blatt kann zum Beispiel zur technischen Abnahme verwendet werden. Es empfiehlt sich, das Blatt vom Fahrer unterschreiben zu lassen, damit die Angaben wirklich korrekt sind.

**Teilnehmer:** Verschiedene Teilnehmerlisten stehen zur Verfügung. Den Inhalt der Reporte können Sie in Werkzeuge/Reportvorlagen einstellen. Die Teilnehmerliste [Web] wird für den Internet-Server verwendet und enthält keine Frequenzen, da diese nicht veröffentlicht werden. Die Teilnehmerliste [pro Land] öffnet einen Dialog, mit dem alle Länder oder Einzelne ausgedruckt werden können. Mit der Teilnehmerliste [pro Team] werden alle Teams und Ihre zugehörigen Fahrer in einer Liste ausgedruckt. Bei einer Team-Konfiguration werden die Ergebnisse nicht nur einzeln auf den Fahrer sondern auch auf das Team bezogen berechnet.

**Training/Vorlauf/Finale:** Als Unterpunkte sind hier die einzelnen Läufe ausgeführt.



Gesamtwertungen (Gruppeneinteilung und Vorlaufrangliste) erhalten Sie, wenn Sie mit der rechten Maustaste auf den Hauptmenüpunkt (Training, Vorlauf oder Finale) klicken. Bei den einzelnen Läufen können Sie jeweils die Ergebnisse dieses Laufes ausdrucken. Es sind nur die Läufe abrufbar, die auch schon gefahren wurden. Wenn in Subfinale mehrfach gefahren und mehr als ein Subfinale gewertet wird, kann für dieses Subfinale jeweils eine Rangliste ausgedruckt werden. Es werden hier nur die Ergebnisse der selektierten Läufe ausgedruckt.



Beschreibung der Zeichen: Ein gelber Kreis besagt, dass diese Gruppe noch keine Laufresultate hat. Ein grüner Kreis ohne Fragezeichen heißt, dass der Lauf abgeschlossen und bestätigt wurde. Ein grüner Kreis mit Fragezeichen heißt, dass der Lauf abgeschlossen aber noch nicht bestätigt wurde.

Es kann vorkommen, im Speziellen dann, wenn Renndaten per Import verarbeitet wurden, dass Reports nicht vorhanden sind. In diesem Fall kann mit der Funktion Erzeuge Report in der Rennübersicht der Report neu erzeugt werden und ist danach verfügbar. Dabei werden auch die entsprechenden Ranglisten erzeugt.

Ranglisten: Ranglisten werden automatisch, sobald Rennresultate vorhanden sind generiert. Diese Ranglisten können wie die Gruppeneinteilung auf dem Menü Eintrag Training, Qualifikation oder Final ausgedruckt werden. Beim Training und den Vorläufen gibt es ein erweitertes Menü, über das die Vorläufe einzeln oder in Kombination ausgedruckt werden können.

Die Tagesranglisten werden für die Meisterschaftsbewertung benötigt und basieren auf der Meisterschaftspunktwertung. Dabei kann in den Tagesranglisten nicht nur das Finalergebnis einbezogen werden, sondern auch das Vorlaufresultat, indem man auch für die Vorlaufrangliste Punkte verteilt. Die Tagesranglisten können nach Fahrerlevel und Lizenz getrennt ausgedruckt werden.

Bemerkung: Eine Tagesrangliste kann nur erstellt werden, wenn ein Punkteschema vorliegt und dieses in der Regel konfiguriert ist. Dies kann nachgesehen werden unter dem Menüpunkt Stammdaten/Reglemente auf der letzten Seite des Reglementeditor.



## 6.2 Protokolle

### 6.2.1 Transponder

Wenn Sie diesen Menüpunkt anwählen, öffnet sich ein Fenster, in dem Sie alle Angaben sehen, die der Decoder schickt. Das Transponder-Logfile können Sie auch durch Drücken der Taste F4 öffnen.



Index	TX-Typ	Fahrzeug	Fahrer	Runde	Rundenzeit	Absolutzeit	Transponc	Akku	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

Transponder in Zwischenablage kopieren 1234562 ... Löschen

Dieses Fenster dient unter anderem dazu, die Verbindung zwischen Decoder und Computer zu kontrollieren. Wenn nun die Transponder die Schleife passieren, werden diese Transponder aufgezeichnet.

Bemerkung: Das Erste, was Sie tun sollten, bevor Sie ein Rennen starten, ist die Anlage und die Transponder prüfen. Sie können das einfach direkt am Decoder testen, indem Sie den Transpondern an der Kante des Decoder-Rahmens durchfahren. Nicht desto trotz machen Sie auch einmal eine Prüfung über der Schleife mit einem Transponder, auch Schleifen können Defekte haben.

Die Information in der Tabelle: In den Spalten Transponder, Akku, Hits und Rec-Nr, werden Informationen, welche vom AMBRC- und AMBrc3-Decoder übermittelt wurden, angezeigt. Die Spalten TX-Typ, Fahrzeug und Pilot werden aufgrund der eingetroffenen Transpondernummer aus den Stammdaten ermittelt. Die Informationen sind nur verfügbar, wenn ein Anlass geladen wurde und eine Gruppe im Menü Zeitmessung für einen Lauf ausgewählt wurde. Weiter werden Runde, Rundenzeit und Absolutzeit angezeigt.

Ein wichtiger Parameter sind die Hits. Sie sollten dies während des Rennens beobachten, was eine Aufgabe des Zeitmessers ist.

Bemerkung: Wenn alle Transponder Durchfahrten Gelb oder Rot angezeigt werden, dann kann eines der folgenden Probleme zutreffen, welche Sie überprüfen müssen, sonst laufen Sie Gefahr, dass das System nicht alles korrekt aufzeichnen kann.

Der Schleifenkontakt ist schlecht.

Die Schleife ist beschädigt.

Die Schleife ist zu tief im Boden.

Die Schleife ist zu hoch über dem Boden.

Die Schleife ist zu eng gelegt.

Die Fahrzeuge sind an dieser Stelle zu schnell.

Der AMBrc-Decoder wird von einer 200-V-Leitung gestört, die nicht abgeschirmt ist.

Wenn die Hits nur bei einem Fahrer generell tief sind und die anderen soweit in Ordnung sind, dann hat wahrscheinlich der Fahrer den Transponder an einer ungeeigneten Stelle montiert oder hat die falsche Lage (diese muss horizontal sein nicht vertikal).

Die Information in der Spalte Akku ist immer 2. Falls der Transponder nicht mehr arbeitet, wird er auch nicht mehr aufgezeichnet.



Wenn der Transponder bei der Schleifendurchfahrt einen Peep im Kopfhörer am AMBrc- oder AMBrc3-Decoder erzeugt aber im Programm nicht gezählt wird, ist die Schnittstelle falsch konfiguriert. Dann muss die Kabelverbindung kontrolliert werden und die Konfiguration des Ports nachgesehen werden.

Wenn ein USB - RS232-Konverter-Kabel eingesetzt wird, konfiguriert sich dieses meistens selbst (Plug&Play). Um das zu prüfen, kann in der Systemsteuerung der Gerätemanager geöffnet werden und der Port geprüft werden. Dieser muss dann im RCM Ultimate eingestellt werden.

Bei der LAN-Ansteuerung von AMBrc3 müssen auch die IP-Adressen im Decoder eingestellt werden. Entnehmen Sie weitere Informationen aus der Bedienungsanleitung von AMB.

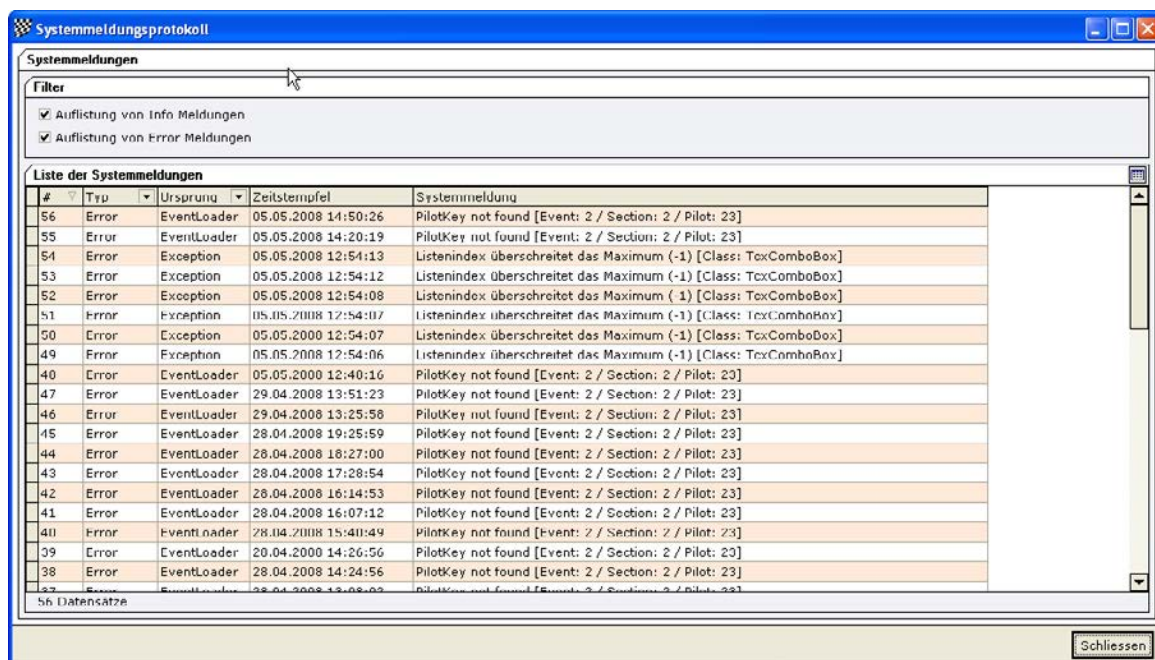
Benutzung des Logfiles während eines Laufes: Wenn der Lauf kurz vor dem Start ist, so ist es einfacher, die Transponder Durchfahrten im Transponder Logfile zu beobachten. Fehler können dort schneller erkannt werden. Wird zum Beispiel kein einziger Name erfasst, so kann man davon ausgehen, dass die falsche Gruppe eingestellt wurde.

Club/Privat: Wenn der Club eigene Transponder konfiguriert hat, so werden diese als Club angezeigt, wenn es sich um einen persönlichen Transponder handelt, so wird privat eingetragen.

Beim Start eines Laufes wird die Anzeige im Transponderprotokoll-Fenster zurückgesetzt.

## 6.2.2 Systemmeldungen

In das Systemmeldungsprotokoll werden alle Ungereimtheiten geschrieben, welches das Programm während der Bedienung feststellt. Dies können durchaus nur Warnungen sein, aber auch Fehler. Sollte wirklich etwas generell nicht funktionieren, ist unsere Entwicklungsabteilung sehr froh darüber, wenn Sie uns kurz die letzten Einträge übermitteln könnten. Dann sind wir in der Lage, die Problemstelle zu reproduzieren. Haben Sie zum Beispiel nach dem Laden eines Anlasses keine Gruppenansicht oder leere Listen, obwohl sie denken, dass da doch Daten sein sollten, schauen Sie mal in das Fehler-Log. Einfache Hinweise wie falsche Regel, oder Piste nicht zugeordnet sind sehr einfache Korrekturen.

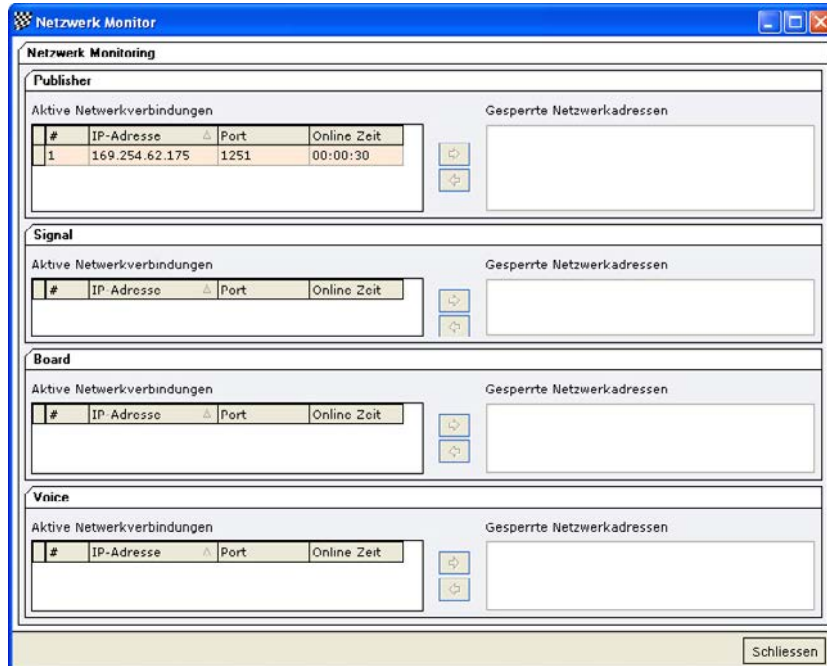


#	Typ	Ursprung	Zeitstempel	Systemmeldung
56	Error	EventLoader	05.05.2008 14:50:26	PilotKey not found [Event: 2 / Section: 2 / Pilot: 23]
55	Error	EventLoader	05.05.2008 14:20:19	PilotKey not found [Event: 2 / Section: 2 / Pilot: 23]
54	Error	Exception	05.05.2008 12:54:13	Listenindex überschreitet das Maximum (-1) [Class: TcxComboBox]
53	Error	Exception	05.05.2008 12:54:12	Listenindex überschreitet das Maximum (-1) [Class: TcxComboBox]
52	Error	Exception	05.05.2008 12:54:08	Listenindex überschreitet das Maximum (-1) [Class: TcxComboBox]
51	Error	Exception	05.05.2008 12:54:07	Listenindex überschreitet das Maximum (-1) [Class: TcxComboBox]
50	Error	Exception	05.05.2008 12:54:07	Listenindex überschreitet das Maximum (-1) [Class: TcxComboBox]
49	Error	Exception	05.05.2008 12:54:06	Listenindex überschreitet das Maximum (-1) [Class: TcxComboBox]
40	Error	EventLoader	05.05.2008 12:40:16	PilotKey not found [Event: 2 / Section: 2 / Pilot: 23]
47	Error	EventLoader	29.04.2008 13:51:23	PilotKey not found [Event: 2 / Section: 2 / Pilot: 23]
46	Error	EventLoader	29.04.2008 13:25:58	PilotKey not found [Event: 2 / Section: 2 / Pilot: 23]
45	Error	EventLoader	28.04.2008 19:25:59	PilotKey not found [Event: 2 / Section: 2 / Pilot: 23]
44	Error	EventLoader	28.04.2008 18:28:00	PilotKey not found [Event: 2 / Section: 2 / Pilot: 23]
43	Error	EventLoader	28.04.2008 17:28:54	PilotKey not found [Event: 2 / Section: 2 / Pilot: 23]
42	Error	EventLoader	28.04.2008 16:14:53	PilotKey not found [Event: 2 / Section: 2 / Pilot: 23]
41	Error	EventLoader	28.04.2008 16:07:12	PilotKey not found [Event: 2 / Section: 2 / Pilot: 23]
40	Error	EventLoader	28.04.2008 15:40:49	PilotKey not found [Event: 2 / Section: 2 / Pilot: 23]
39	Error	EventLoader	28.04.2008 14:26:56	PilotKey not found [Event: 2 / Section: 2 / Pilot: 23]
38	Error	EventLoader	28.04.2008 14:24:56	PilotKey not found [Event: 2 / Section: 2 / Pilot: 23]
37	Error	EventLoader	28.04.2008 13:08:03	PilotKey not found [Event: 2 / Section: 2 / Pilot: 23]

## 6.3 Monitoring

### 6.3.1 Netzwerk

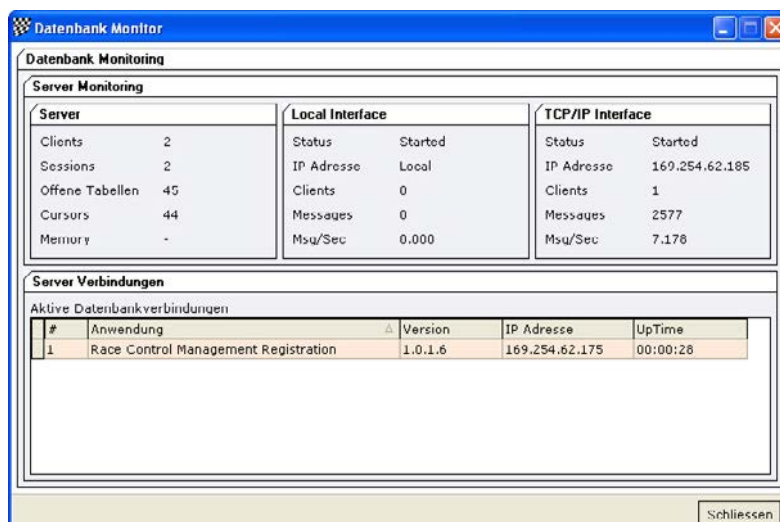
Alle angeschlossenen RCM-Applikationen, welche als Zusatzsoftware (Clients) mit RCM Ultimate verbunden sind, werden vom RCM Ultimate her überwacht.



Die Netzwerk-Adressen (IP Adressen), welche Links in den Tabellen stehen, sind aktive Adressen. Diese können blockiert werden. Dazu werden die Einträge in die rechte Tabelle verschoben. Wenn der Eintrag gesperrt ist, stellt RCM Ultimate die Verbindung mit dem Client ein. Eine Wiederherstellung ist nur möglich, wenn die Adresse im RCM Ultimate wieder aktiviert wird und der Software Client wieder gestartet wird.

### 6.3.2 Datenbank

Einige RCM-Applikationen sind nicht nur über das Netzwerk über eine IP-Adresse mit dem RCM Ultimate verbunden sondern haben eine Datenbankverbindung bzw. benötigen beide Verbindungsarten.



Folgende Applikationen werden in diesem Fenster aufgezeichnet:

**RCM Registration:** Wird für die Fahreranmeldung verwendet. Mit der Applikation können Fahrer-Ausweise gedruckt werden. Für jeden Fahrer kann ein Datenblatt gedruckt werden, welches für die technische Abnahme verwendet werden kann und vom Fahrer für dessen Richtigkeit unterschrieben werden soll. Während des Rennens ist es möglich, alle Reporte, welche verfügbar sind, auszudrucken, ohne die Zeitmessung dabei zu stören.

**RCM Tech:** Wird für die Datenerfassung der Technische Kontrolle verwendet und speichert alle Messergebnisse. RCM Tech wird unterstützt von den regulären Homologationslisten und sollte hinsichtlich der Regelungen, welche der nationale oder internationale Verband kennt, aktuell gehalten werden. Nachkontrollen können separat aufgenommen werden. RCM Tech weist auf nicht reguläre Werte hin. Nicht gültige Resultate werden sofort an den RCM Ultimate (also der Zeitmessung) mitgeteilt mit dem entsprechenden Strafmaß, dass zum Beispiel ein Lauf gestrichen wird von einem Fahrer. Diese Software ist zurzeit noch nicht erhältlich.

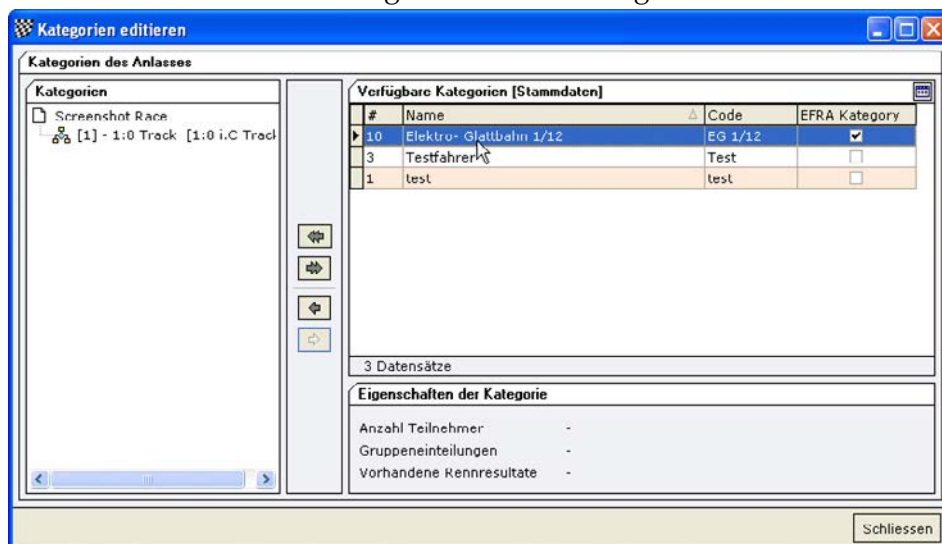
## 7 Listenverwaltung

Die Listenverwaltung wird für die Einstellung der Teilnehmer und der Kategorien verwendet. Dieser Menüpunkt ist nur aktiv, wenn ein Anlass geladen ist.



### 7.1 Kategorien

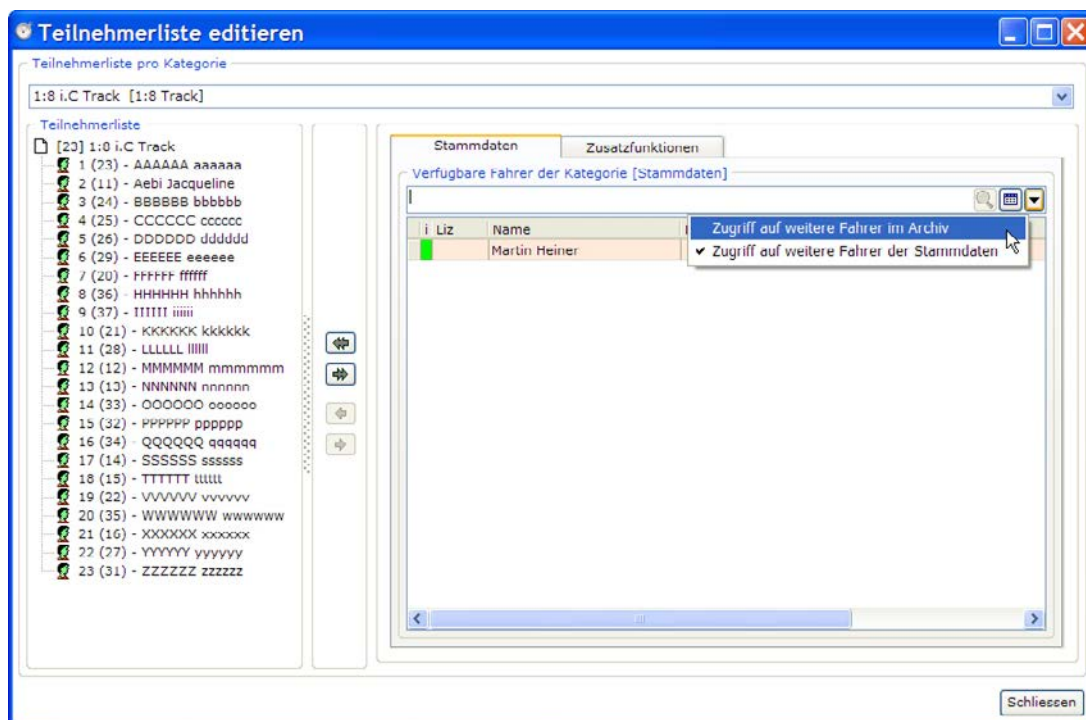
Für den Anlass müssen die Kategorien bestimmt sein, anschließend ist es möglich, Teilnehmer in die Kategorien einzufügen. Wenn sich nun bei den Kategorien nach dem Erstellen eines Anlasses Änderungen ergeben, so können diese hier noch hinzugefügt werden oder nicht verwendete Kategorien gelöscht werden. RCM Ultimate unterstützt beliebig viele aktive Kategorien an einem Rennen.



Die Navigation in diesem Fenster ist funktionsgleich wie bei den Teilnehmern. Sind bei einem Ausrichter mehrere Strecken definiert, so wird beim Hinzufügen einer Kategorie zusätzlich abgefragt, auf welcher Strecke diese ausgetragen wird. Wenn Sie in der linken Spalte eine Kategorie markieren, werden unten rechts die Eigenschaften (Anzahl der Teilnehmer, ob eine Gruppeneinteilung vorhanden ist und ob schon Ergebnisse vorhanden sind) angezeigt. Die Reihenfolge der Kategorien in dieser Liste kann per Drag&Drop geändert werden. Ziehen Sie einfach die Kategorie an die Stelle, an der Sie sie haben wollen. So können Sie die Kategorien in der Reihenfolge darstellen, wie Sie sie nacheinander fahren.

## 7.2 Teilnehmer

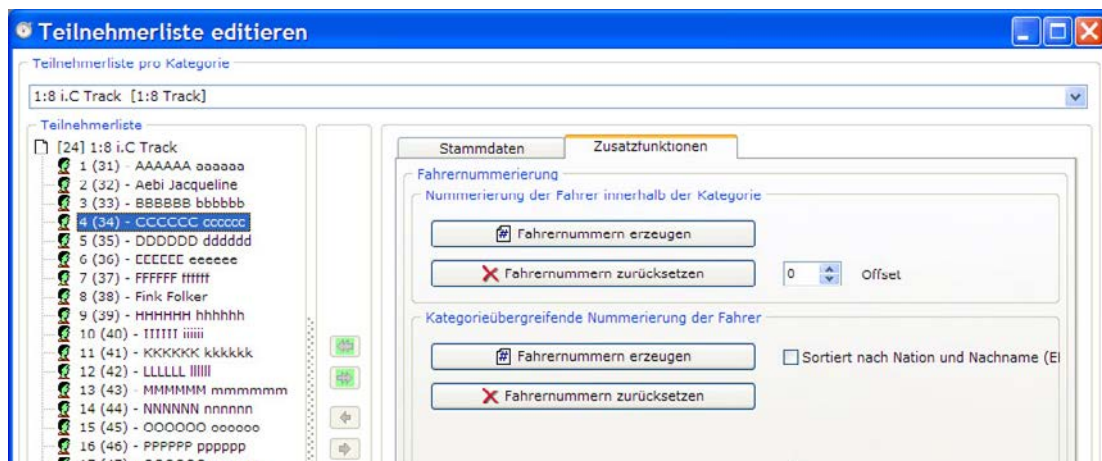
Hier werden die Teilnehmer pro Kategorie definiert. Die Spalte rechts in dem Fenster zeigt die Fahrer, welche bereits der oben eingestellten Kategorie zugeordnet sind. Diese Fahrer sind alle grün markiert.



Weitere Fahrer aus der Datenbank kann man einblenden, indem man die Option „Zugriff auf weitere Fahrer in den Stammdaten“ auswählt (auf den Pfeil oben rechts neben dem Suchfeld klicken). Die Fahrer werden dann gelb eingeblendet. In der linken Spalte Teilnehmerliste sind die Fahrer aufgelistet, die bereits in der oben eingestellten Kategorie für diesen Anlass als Teilnehmer definiert wurden. Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf den Teilnehmer klicken, können Sie Frequenz und Transpondernummer einstellen.

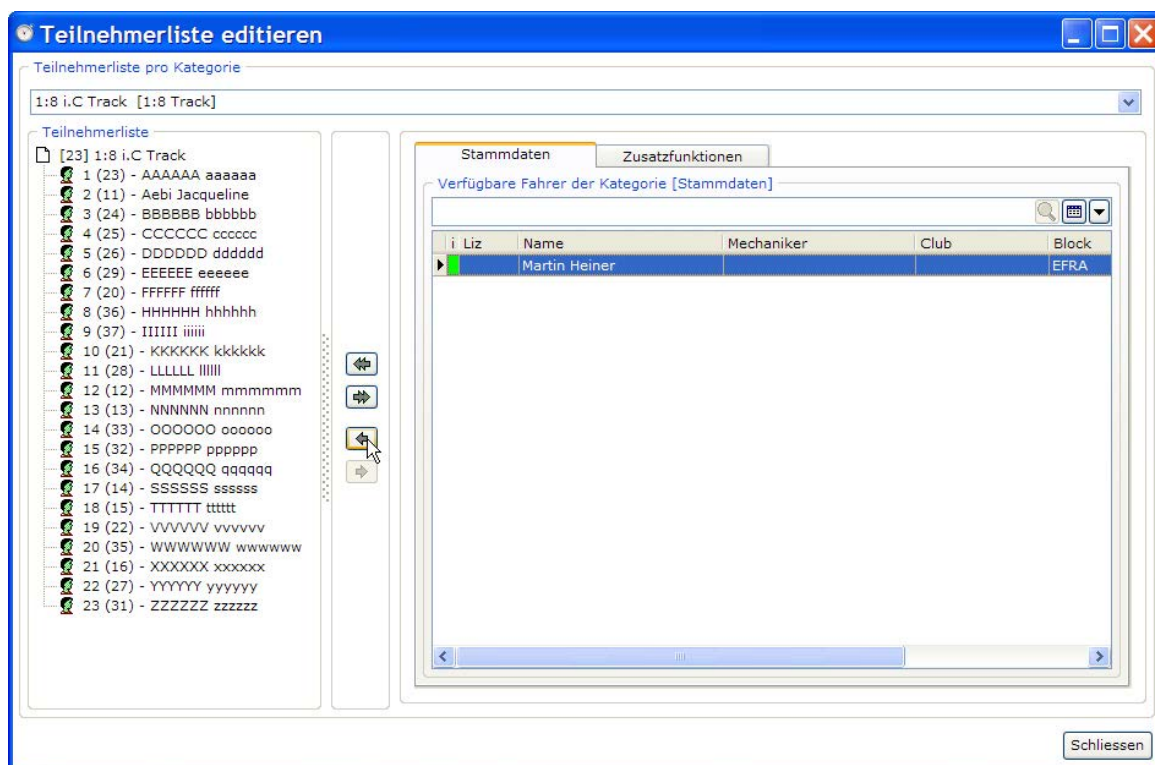
Unter dem Reiter Zusatzfunktionen können Sie Fahrernummern generieren. Bitte beachten Sie, dass diese hier in der Reihenfolge der Fahrer in der Teilnehmerliste erfolgt. Weiterhin kann mit Offset eine Zahl eingegeben werden, ab der die Fahrernummern generiert werden.





### 7.2.1 Zufügen eines Fahrers aus den Stammdaten zur Teilnehmerliste

Markieren Sie den Fahrer in der rechten Spalte (Stammdaten). Benutzen Sie dann den Button Pfeil nach rechts in der Mitte des Fensters, um den Fahrer der Teilnehmerliste hinzuzufügen.



Der Button Doppelpfeil nach links fügt alle in den Stammdaten aufgeführten Fahrer der Teilnehmerliste hinzu. Wenn Sie einen Fahrer aus den Stammdaten hinzufügen, der der eingestellten Kategorie noch nicht zugeteilt ist (Fahrer im Feld „i“ gelb markiert), wird diesem Fahrer in den Stammdaten die Kategorie automatisch hinzugefügt. Dann müssen Sie in den Stammdaten noch die entsprechenden Einträge für Transponder und Frequenz hinzufügen. Dies kann auch bei der Gruppeneinteilung geschehen.

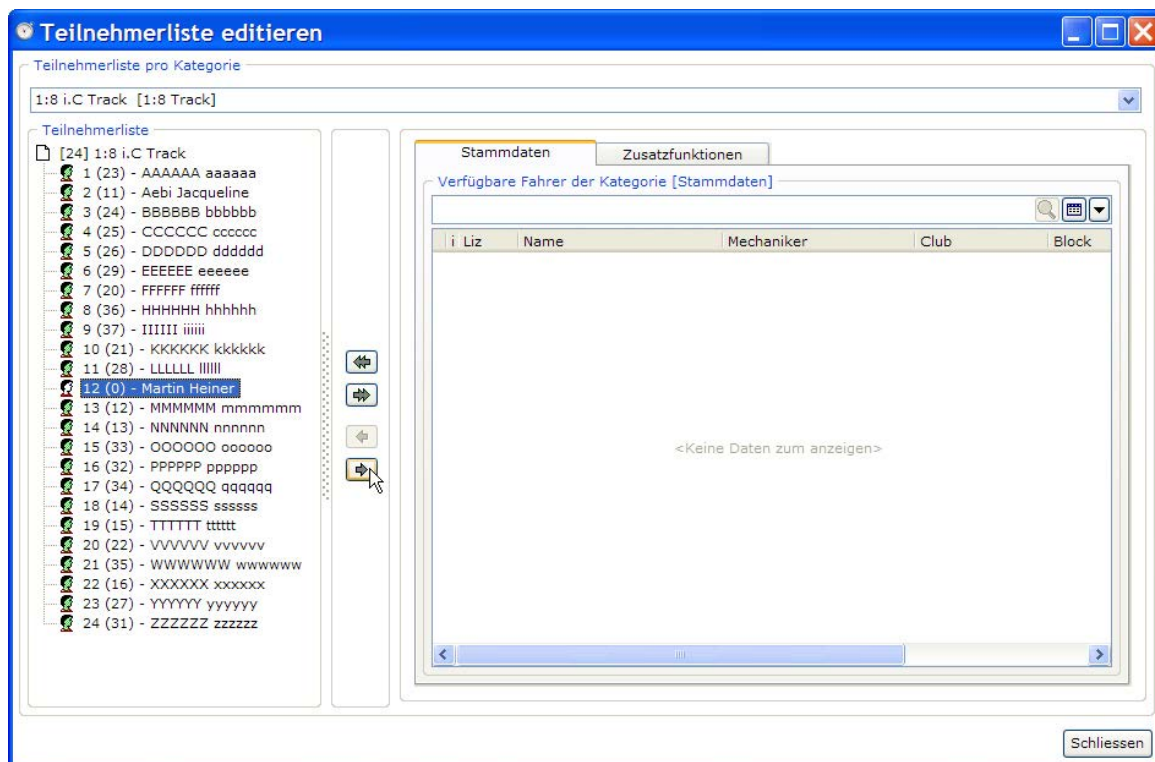
Die Liste der verfügbaren Fahrer in den Stammdaten kann sehr groß sein. Es stehen hier die im Kapitel 4 beschriebenen Suchfunktionen und anderen Hilfen zur Navigation zur Verfügung.



## 7.2.2 Löschen eines Fahrers aus der Teilnehmerliste

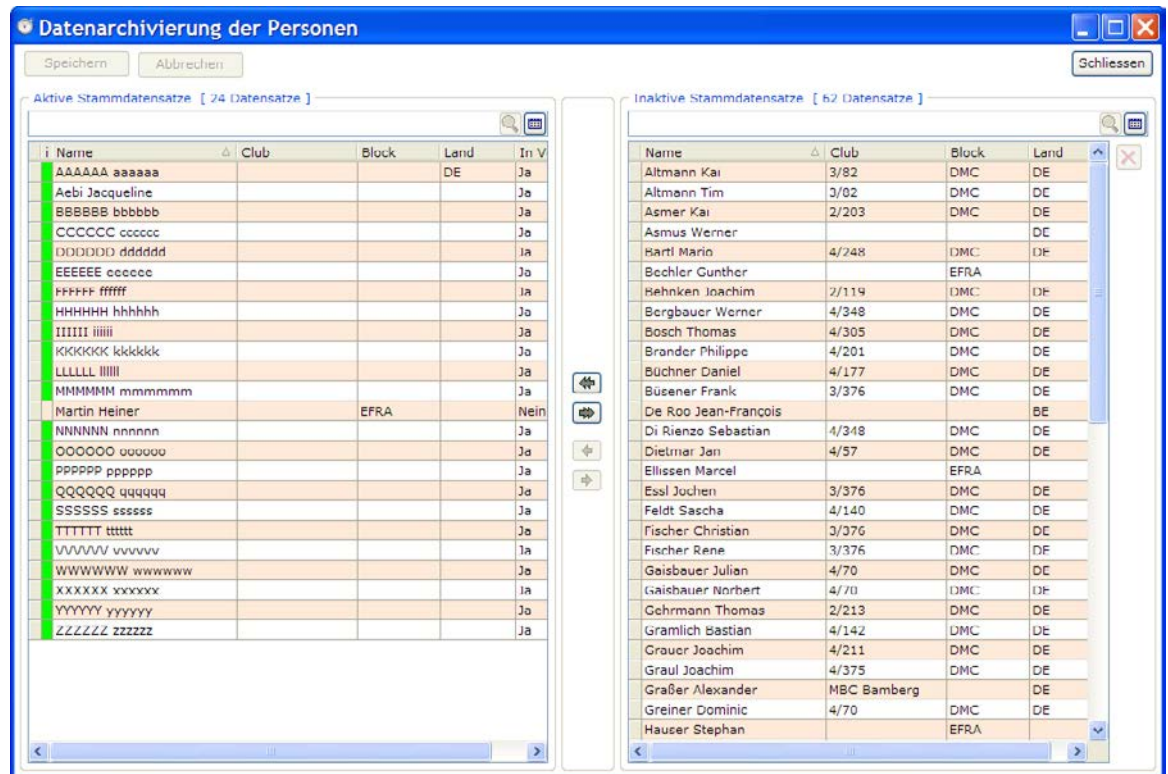
Es können nur Fahrer aus der Teilnehmerliste gelöscht werden, die nicht in einer Gruppe eingeteilt wurden. Wollen Sie einen Fahrer löschen, der in einer Gruppe eingeteilt ist, müssen Sie diesen erst in der Gruppeneinteilung entfernen. Die Gruppeneinteilung wird unter Einteilung beschrieben.

Der Fahrer wird in der linken Spalte Teilnehmerliste markiert und mit dem Button Pfeil nach rechts aus der Teilnehmerliste entfernt. Mit dem Button Doppelpfeil nach rechts werden alle Fahrer aus der Teilnehmerliste entfernt, die in keiner Gruppe eingeteilt sind.



### 7.2.3 Zugriff auf Fahrer im Archiv

Wenn Sie oben auf den Pfeil neben dem Suchfeld klicken und dann auf Zugriff auf weitere Fahrer im Archiv klicken, öffnet sich ein neues Fenster. In diesem können Sie Fahrer, die sie früher einmal archiviert hatten (unter Stammdaten/Datenarchivierung), wieder reaktivieren. Markieren Sie den gewünschten Fahrer in der Liste der inaktiven Stammdatensätze und klicken Sie auf den Pfeil nach links Button in der Mitte zwischen den Listen.



Wenn Sie in diesem Fenster Änderungen vornehmen, müssen Sie diese speichern, bevor Sie das Fenster schließen.

## 8 Einteilungen

Dieses Menü ist nur aktiv, wenn ein Anlass geladen ist. Hier können die Gruppeneinteilungen für freies Training, Training, Qualifikation und Finale bzw. geändert werden. Nachträglich können Gruppeneinteilungen abgeändert werden oder gelöscht. Es können einzelne Gruppen hinzugefügt werden oder gelöscht werden.



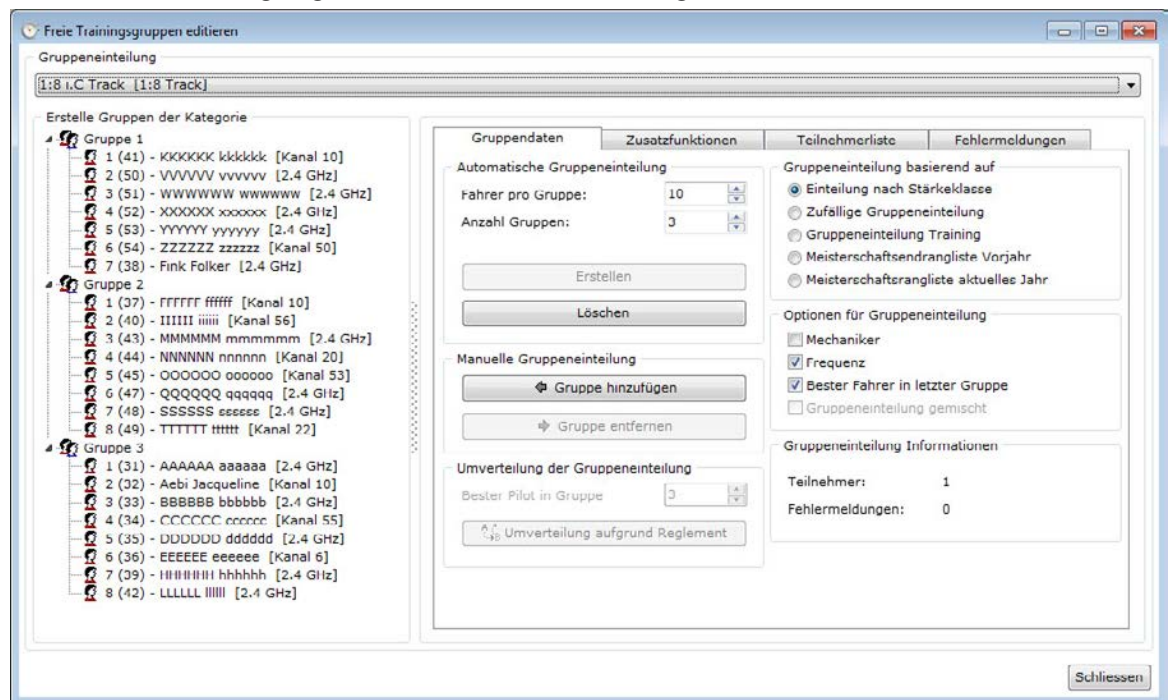
## 8.1 Freies Training

Diese Funktion wird verwendet um die Gruppeneinteilungen für das freie Training vorzunehmen, dazu muss der Anlass geladen sein und in der Regel muss eingestellt sein, dass freie Trainingsläufe gefahren werden.

Unter der Registerkarte Gruppensdaten kann eine neue Gruppeneinteilung erstellt werden. Unter der Registerkarte Teilnehmerliste sind alle Fahrer vorhanden, welche noch in eine Gruppe eingeteilt werden können. Wenn die Gruppeneinteilung bereits ausgeführt worden ist, dann ist die Fahrerliste leer. Unter der Registerkarte Fehlermeldungen sind Frequenzprobleme aufgelistet.

### 8.1.1 Gruppensdaten

Unter dieser Registerkarte kann eine Gruppeneinteilung automatisch erstellt werden oder eine vorhandene Gruppeneinteilung gelöscht werden. Zuerst wird oben die aktive Kategorie ausgewählt. Die Gruppeneinteilung muss für alle Kategorien getrennt ausgeführt werden. Unter Einstellung der Gruppeneinteilung wird definiert, wie viele Fahrer pro Gruppe und wie viele Gruppen erstellt werden sollen. Wird dann auf „Erstellen“ geklickt, werden die Gruppen automatisch erstellt. Mit Löschen kann eine Gruppeneinteilung wieder rückgängig gemacht werden. Löschen steht aber nur zur Verfügung, wenn noch keine Läufe gefahren wurden.



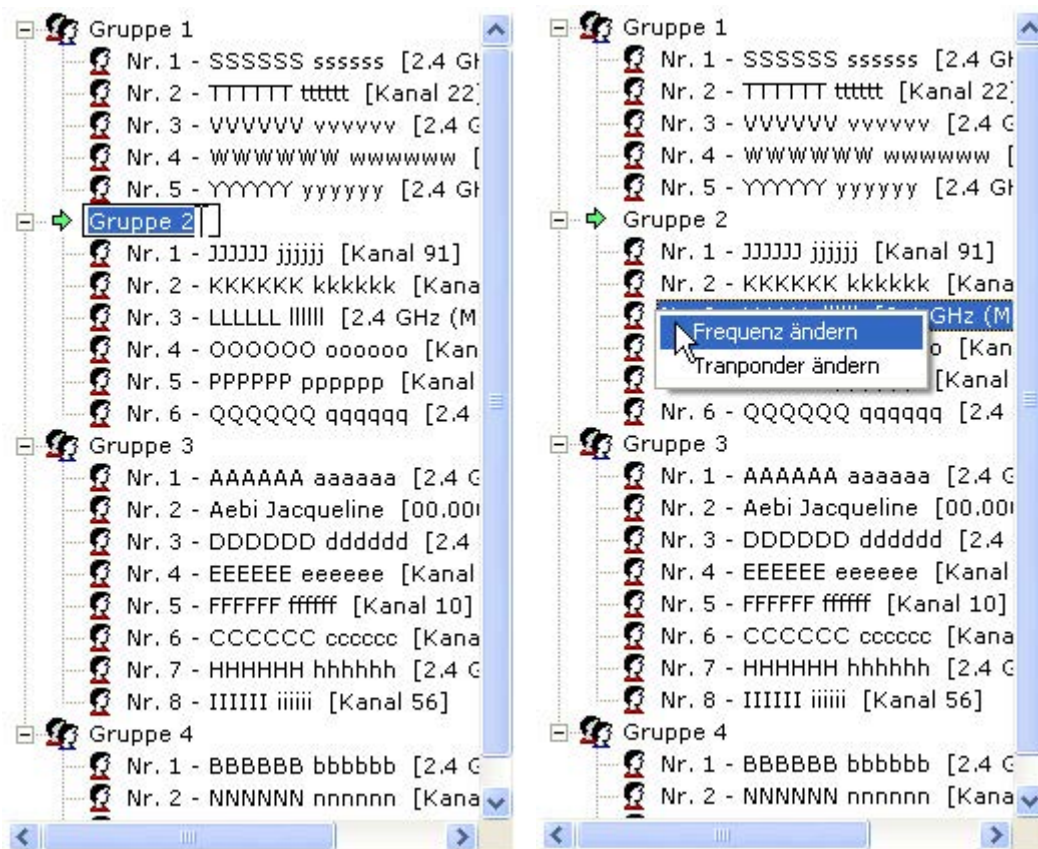
Die automatische Gruppeneinteilung kann durch einige Zusatzangaben beeinflusst werden.

Gruppeneinteilung basierend auf: Hier kann angegeben werden, ob die Gruppeneinteilung nach der Stärkeklasse der Fahrer, einer Meisterschaftsrangliste oder rein zufällig erstellt werden soll.

Unter Manuelle Gruppeneinteilung kann eine Gruppe hinzugefügt oder auch entfernt werden. Zum Entfernen einer Gruppe muss diese in der linken Spalte „Erstellte Gruppen“ der Kategorie markiert sein. Sowohl das Löschen wie auch das Entfernen von Gruppen geht nur, wenn diese Gruppen noch kein Lauf gefahren hat. Unter „Umverteilung der Gruppenliste“ können die Gruppen anhand der Einstellungen im Reglement neu sortiert werden.

Optionen für die Gruppeneinteilung: Wird hier „Mechaniker“ aktiviert, wird bei der Gruppeneinteilung berücksichtigt, dass ein Fahrer und sein Mechaniker (der in den Stammdaten Personen eingegeben werden kann), nicht in der gleichen Gruppe fahren. Frequenz sollte immer aktiviert sein, weil dann die Gruppeneinteilung so vorgenommen wird, dass Frequenzüberschneidungen möglichst vermieden werden. Bester Fahrer in der letzten Gruppe ist üblich. Die gemischte Gruppeneinteilung kommt nur bei einem Top-Plus-Reglement zur Anwendung und sollte in diesem Fall aktiviert werden.

Wenn Ihnen nun die Reihenfolge der Fahrer in den Gruppen oder die Gruppeneinteilung nicht gefällt, so können Sie Fahrer einfach per Drag&Drop verschieben, das heißt, die markieren den Fahrer mit der linken Maustaste, halten die linke Maustaste gedrückt und schieben den Fahrer dorthin, wo Sie ihn haben wollen. Dann lassen Sie die linke Maustaste wieder los. Sie können einen Fahrer auch dann noch verschieben, wenn schon Läufe gefahren wurden, der Fahrer behält sein Ergebnis, auch wenn Sie ihn in eine andere Gruppe platzieren. Auch komplette Gruppen können Sie mit Drag&Drop verschieben. Markieren Sie die Gruppe mit der linken Maustaste, halten Sie diese gedrückt und ziehen Sie die Gruppe dorthin, wohin Sie sie haben wollen.



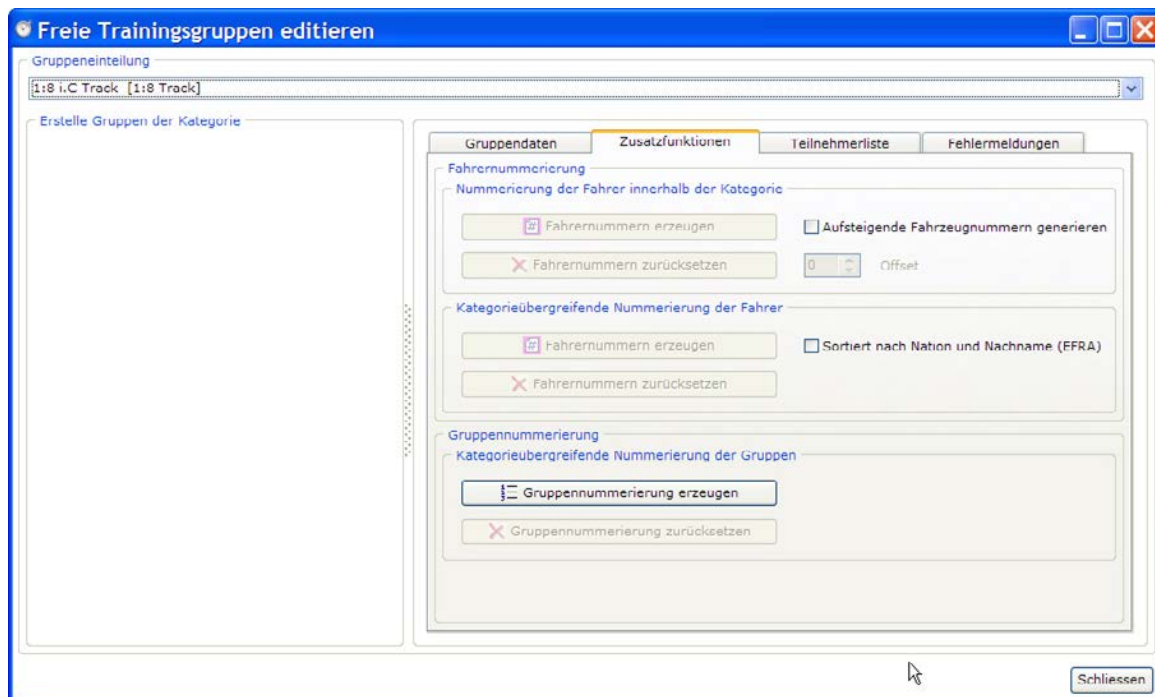
Auch lassen sich die Gruppen umbenennen. Dazu wird die Gruppe mit der rechten Maustaste markiert. Und dann die linke Maustaste kurz über der Markierung gedrückt. Dann kann der neue Name direkt eingegeben werden. Das ist sinnvoll, wenn bei mehreren Kategorien bei einem Anlass die Gruppen durchnummeriert werden sollen.

Müssen Sie auch noch die Frequenzen oder die Transponder bei einem Fahrer ändern, so können Sie das auch hier tun. Den Fahrer mit der rechten Maustaste markieren und Sie können aus einem Untermenü wählen, ob Sie die Frequenz oder den Transponder ändern wollen.



## 8.1.2 Zusatzfunktionen

Hier können Sie einige zusätzliche Aufgaben ausführen:



Fahrernummerierung:

Mit „Nummerierung der Fahrer innerhalb der Kategorie“ können Sie die Fahrernummern nach der Gruppeneinteilung erzeugen und diese Nummerierung wieder aufheben. Wenn Sie „Aufsteigende Fahrzeugnummern generieren“ aktivieren werden diese durchgängig erzeugt. Das heißt, die Fahrer werden einfach durchnummeriert, ohne dass die Fahrernummer die Gruppennummer in der ersten Stelle enthält.

Bei aufsteigenden Fahrernummern kann weiterhin mit dem Offset eine Zahl eingegeben werden, ab der die Fahrernummern generiert werden.

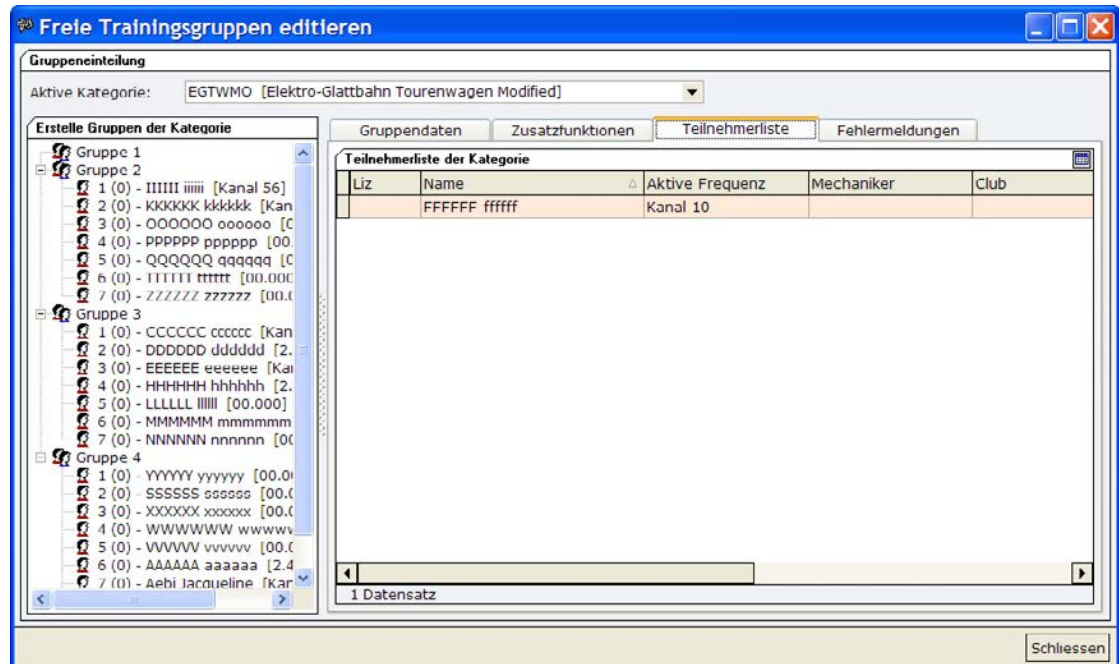
Mit „Kategorieübergreifende Nummerierung der Fahrer“ können Sie die Fahrernummer nach der Gruppeneinteilung aller Kategorien erzeugen und diese Nummerierung wieder aufheben. Wenn „Nach Nation und Nachname (EFRA)“ aktiviert ist, werden die Fahrer nach dem Namen und der Nationszugehörigkeit erzeugt.

Mit „Kategorieübergreifende Nummerierung der Gruppen“ können Sie die Gruppen über alle gefahrenen Klassen durchnummerieren und diese Nummerierung auch wieder aufheben.



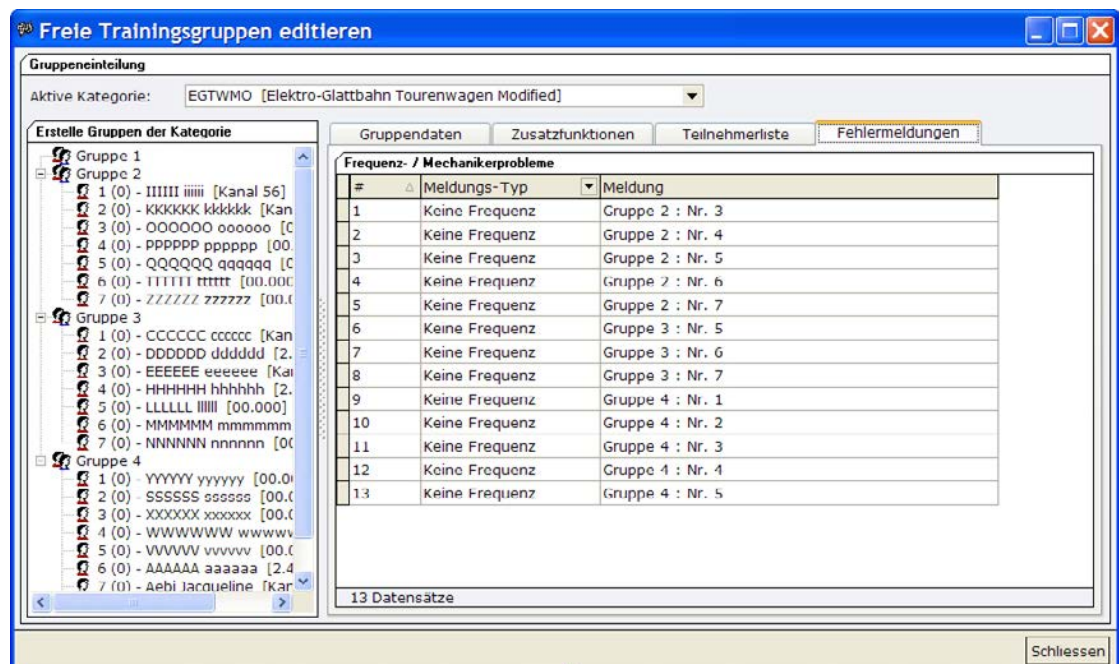
### 8.1.3 Teilnehmerdaten

Hier können Sie einzelne Fahrer aus Gruppen herausnehmen und in andere Gruppen platzieren. Wenn Sie eine automatische Gruppeneinteilung erstellt haben, ist in diesem Fenster die Teilnehmerliste der Kategorie leer. Wenn Sie einen Fahrer aus einer Gruppe entfernen wollen, markieren Sie diesen mit der linken Maustaste, halten diese gedrückt und ziehen den Fahrer einfach in die rechte Spalte des Fensters (Teilnehmerliste pro Kategorie).



### 8.1.4 Fehlermeldungen

Hier zeigt Ihnen das Programm gleiche Frequenzen in einer Gruppe an. Sie können direkt eine neue Frequenz bei einem Fahrer eingeben, wenn Sie links in der Teilnehmerliste doppelt auf diesen Fahrer klicken. Wenn ein Fehler behoben wurde, verschwindet der entsprechende Eintrag in der Liste.



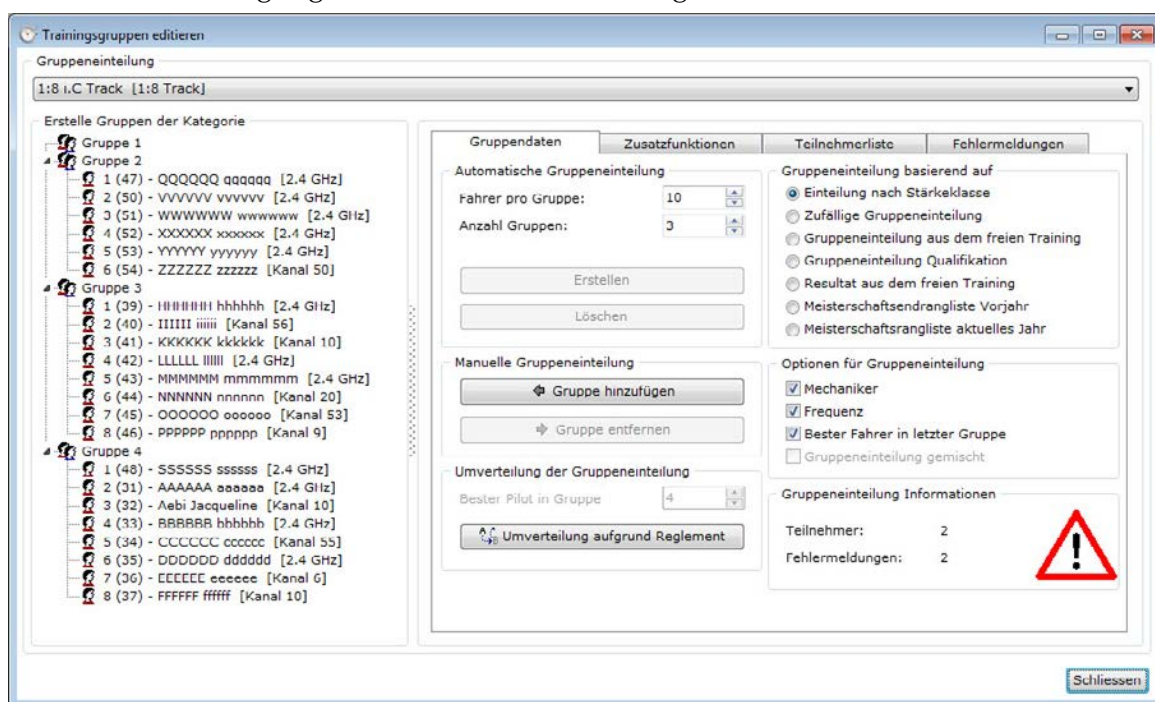
## 8.2 Training

Diese Funktion wird verwendet um die Gruppeneinteilungen für das Training vorzunehmen, dazu muss der Anlass geladen sein und in der Regel muss eingestellt sein, dass Trainingsläufe gefahren werden.

Unter der Registerkarte Gruppensdaten kann eine neue Gruppeneinteilung erstellt werden. Unter der Registerkarte Teilnehmerliste sind alle Fahrer vorhanden, welche noch in eine Gruppe eingeteilt werden können. Wenn die Gruppeneinteilung bereits ausgeführt worden ist, dann ist die Fahrerliste leer. Unter der Registerkarte Fehlermeldungen sind Frequenzprobleme aufgelistet.

### 8.2.1 Gruppensdaten

Unter dieser Registerkarte kann eine Gruppeneinteilung automatisch erstellt werden oder eine vorhandene Gruppeneinteilung gelöscht werden. Zuerst wird oben die aktive Kategorie ausgewählt. Die Gruppeneinteilung muss für alle Kategorien getrennt ausgeführt werden. Unter Einstellung der Gruppeneinteilung wird definiert, wie viele Fahrer pro Gruppe und wie viele Gruppen erstellt werden sollen. Wird dann auf „Erstellen“ geklickt, werden die Gruppen automatisch erstellt. Mit Löschen kann eine Gruppeneinteilung wieder rückgängig gemacht werden. Löschen steht aber nur zur Verfügung, wenn noch keine Läufe gefahren wurden.



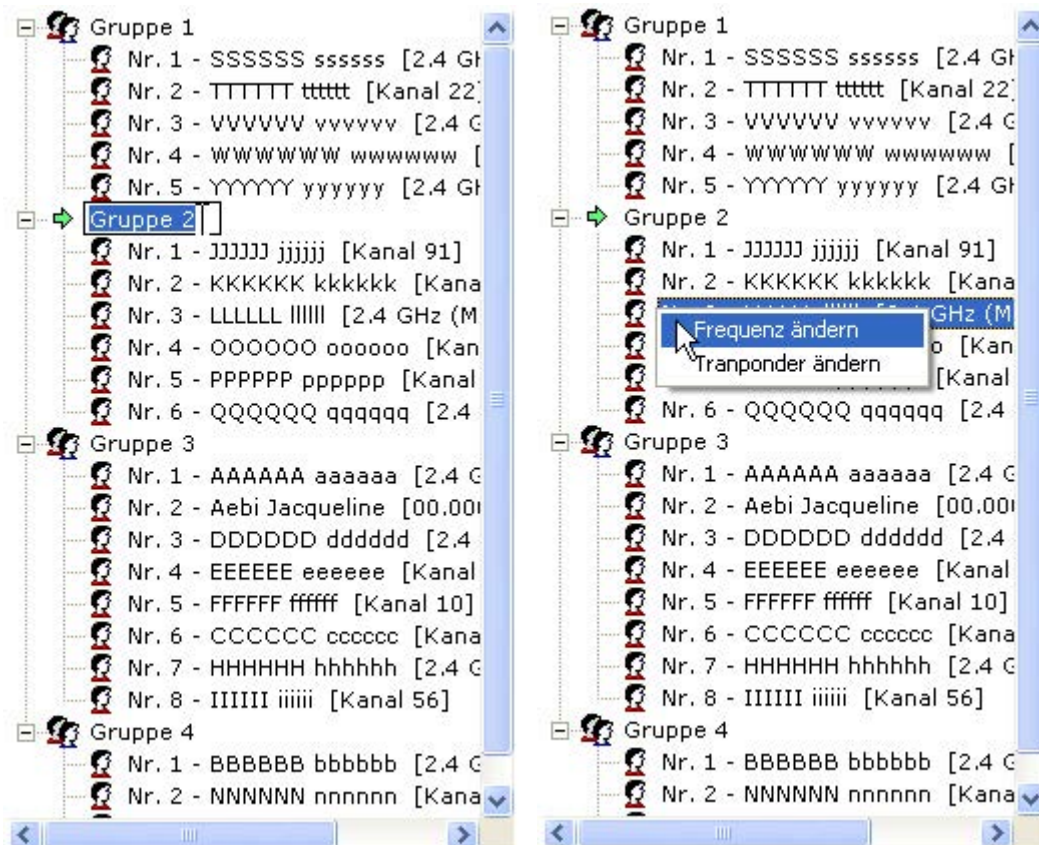
Die automatische Gruppeneinteilung kann durch einige Zusatzangaben beeinflusst werden.

Gruppeneinteilung basierend auf: Hier kann angegeben werden, ob die Gruppeneinteilung nach der Einteilung im freien Training, nach der Einteilung in der Qualifikation, dem freien Trainingsresultat, der Stärkeklasse der Fahrer, einer Meisterschaftsrankliste oder rein zufällig erstellt werden soll. Unter Manuelle Gruppeneinteilung kann eine Gruppe hinzugefügt oder auch entfernt werden. Zum Entfernen einer Gruppe muss diese in der linken Spalte „Erstellte Gruppen“ der Kategorie markiert sein. Sowohl das Löschen wie auch das Entfernen von Gruppen geht nur, wenn diese Gruppen noch kein Lauf gefahren hat.

Unter „Umverteilung der Gruppenliste“ können die Gruppen anhand der Einstellungen im Reglement neu sortiert werden.

Optionen für die Gruppeneinteilung: Wird hier „Mechaniker“ aktiviert, wird bei der Gruppeneinteilung berücksichtigt, dass ein Fahrer und sein Mechaniker (der in den Stammdaten Personen eingegeben werden kann), nicht in der gleichen Gruppe fahren. Frequenz sollte immer aktiviert sein, weil dann die Gruppeneinteilung so vorgenommen wird, dass Frequenzüberschneidungen möglichst vermieden werden. Bester Fahrer in der letzten Gruppe ist üblich. Die gemischte Gruppeneinteilung kommt nur bei einem Top-Plus-Reglement zur Anwendung und sollte in diesem Fall aktiviert werden.

Wenn Ihnen nun die Reihenfolge der Fahrer in den Gruppen oder die Gruppeneinteilung nicht gefällt, so können Sie Fahrer einfach per Drag&Drop verschieben, das heißt, die markieren den Fahrer mit der linken Maustaste, halten die linke Maustaste gedrückt und schieben den Fahrer dorthin, wo Sie ihn haben wollen. Dann lassen Sie die linke Maustaste wieder los. Sie können einen Fahrer auch dann noch verschieben, wenn schon Läufe gefahren wurden, der Fahrer behält sein Ergebnis, auch wenn Sie ihn in eine andere Gruppe platzieren. Auch komplette Gruppen können Sie mit Drag&Drop verschieben. Markieren Sie die Gruppe mit der linken Maustaste, halten Sie diese gedrückt und ziehen Sie die Gruppe dorthin, wohin Sie sie haben wollen.



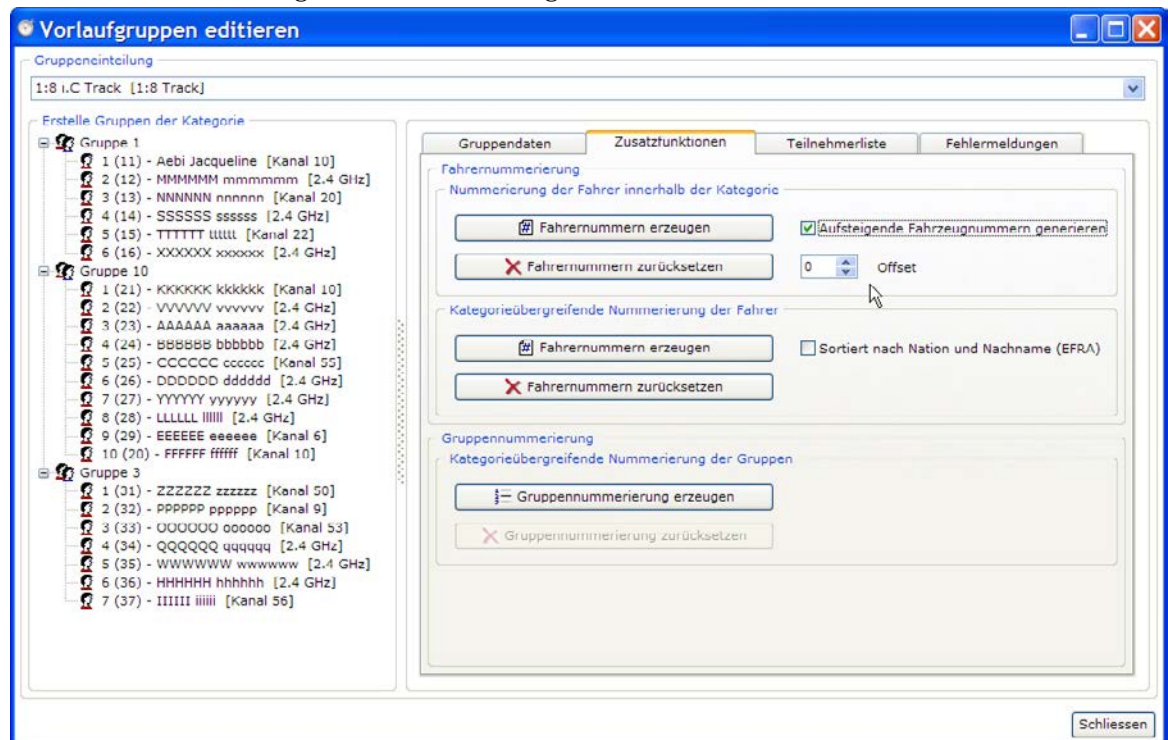
Auch lassen sich die Gruppen umbenennen. Dazu wird die Gruppe mit der rechten Maustaste markiert. Und dann die linke Maustaste kurz über der Markierung gedrückt. Dann kann der neue Name direkt eingegeben werden. Das ist sinnvoll, wenn bei mehreren Kategorien bei einem Anlass die Gruppen durchnummeriert werden sollen.

Müssen Sie auch noch die Frequenzen oder die Transponder bei einem Fahrer ändern, so können Sie das auch hier tun. Den Fahrer mit der rechten Maustaste markieren und Sie können aus einem Untermenü wählen, ob Sie die Frequenz oder den Transponder ändern wollen.



## 8.2.2 Zusatzfunktionen

Hier können Sie einige zusätzliche Aufgaben ausführen:



**Fahrernummerierung:**

Mit „Nummerierung der Fahrer innerhalb der Kategorie“ können Sie die Fahrernummern nach der Gruppeneinteilung erzeugen und diese Nummerierung wieder aufheben. Wenn Sie „Aufsteigende Fahrzeugnummern generieren“ aktivieren werden diese durchgängig erzeugt. Das heißt, die Fahrer werden einfach durchnummeriert, ohne dass die Fahrernummer die Gruppennummer in der ersten Stelle enthält.

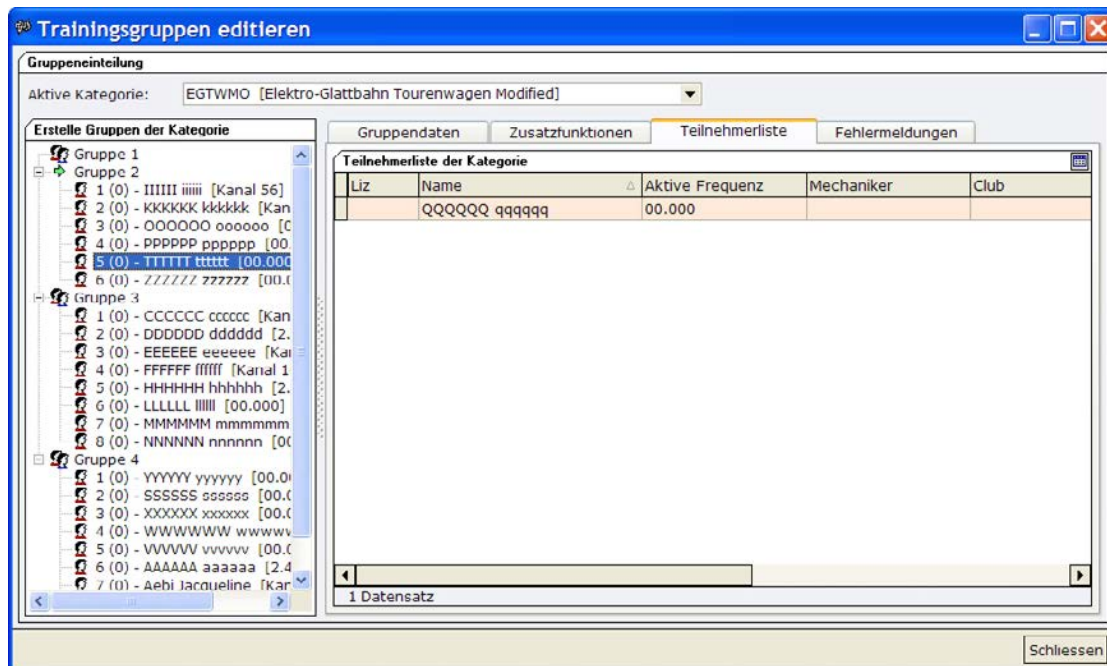
Bei aufsteigenden Fahrernummern kann weiterhin mit dem Offset eine Zahl eingegeben werden, ab der die Fahrernummern generiert werden.

Mit „Kategorieübergreifende Nummerierung der Fahrer“ können Sie die Fahrernummer nach der Gruppeneinteilung aller Kategorien erzeugen und diese Nummerierung wieder aufheben. Wenn „Nach Nation und Nachname (EFRA)“ aktiviert ist, werden die Fahrer nach dem Namen und der Nationszugehörigkeit erzeugt.

Mit „Kategorieübergreifende Nummerierung der Gruppen“ können Sie die Gruppen über alle gefahrenen Klassen durchnummerieren und diese Nummerierung auch wieder aufheben.

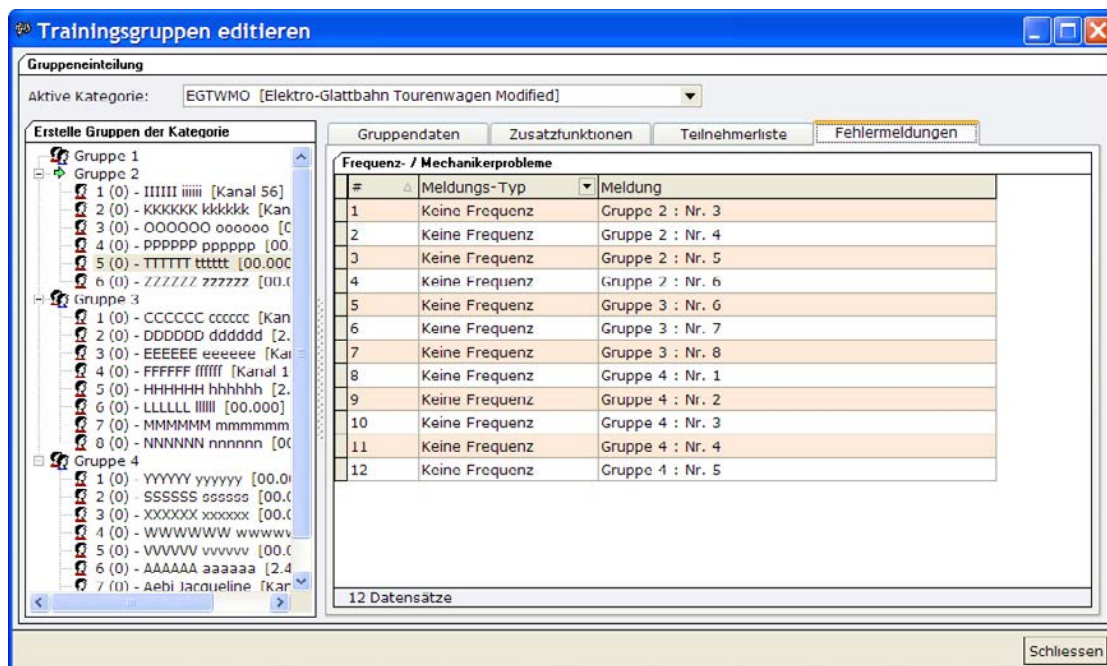
### 8.2.3 Teilnehmerdaten

Hier können Sie einzelne Fahrer aus Gruppen herausnehmen und in andere Gruppen platzieren. Wenn Sie eine automatische Gruppeneinteilung erstellt haben, ist in diesem Fenster die Teilnehmerliste der Kategorie leer. Wenn Sie einen Fahrer aus einer Gruppe entfernen wollen, markieren Sie diesen mit der linken Maustaste, halten diese gedrückt und ziehen den Fahrer einfach in die rechte Spalte des Fensters (Teilnehmerliste pro Kategorie).



### 8.2.4 Fehlermeldungen

Hier zeigt Ihnen das Programm gleiche Frequenzen in einer Gruppe an. Sie können direkt eine neue Frequenz bei einem Fahrer eingeben, wenn Sie links in der Teilnehmerliste doppelt auf diesen Fahrer klicken. Wenn ein Fehler behoben wurde, verschwindet der entsprechende Eintrag in der Liste.





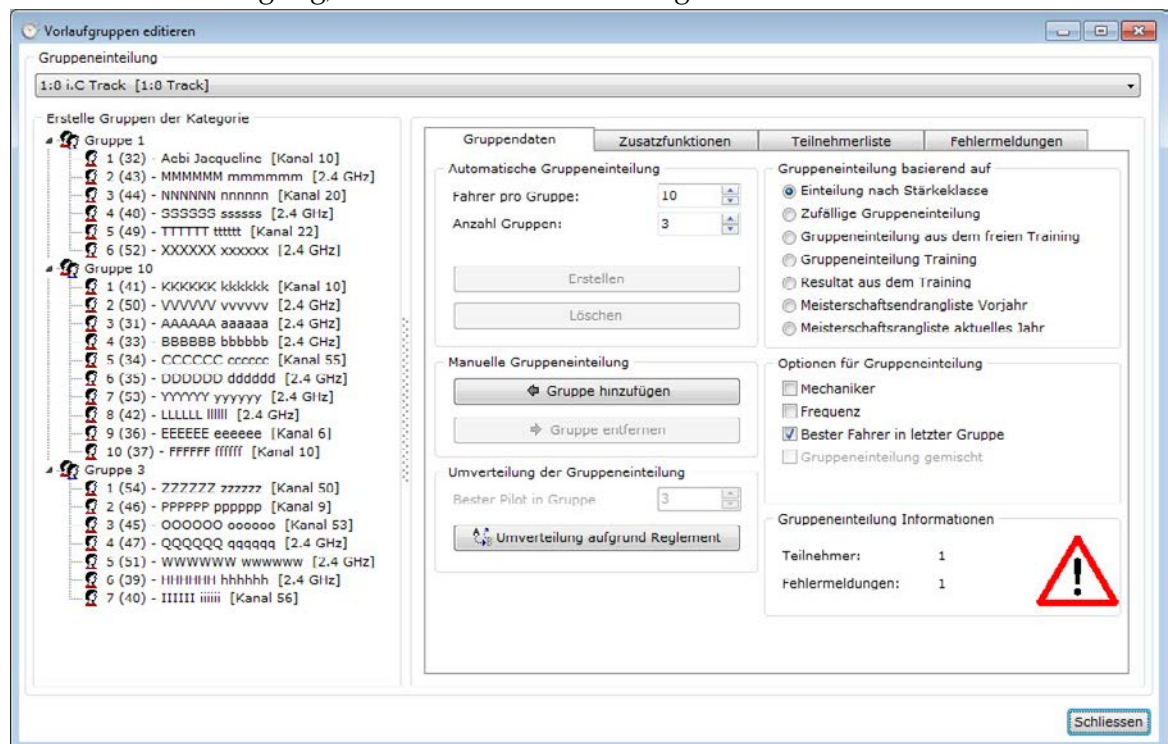
## 8.3 Vorlauf

Diese Funktion wird verwendet um die Gruppeneinteilungen für die Qualifikation (Vorläufe) vorzunehmen, dazu muss der Anlass geladen sein und in der Regel muss eingestellt sein, dass Vorläufe gefahren werden.

Unter der Registerkarte Gruppendaten kann eine neue Gruppeneinteilung erstellt werden. Unter der Registerkarte Teilnehmerliste sind alle Fahrer vorhanden, welche noch in eine Gruppe eingeteilt werden können. Unter der Registerkarte Fehlermeldungen sind Frequenzprobleme aufgelistet.

### 8.3.1 Gruppendaten

Unter dieser Registerkarte kann eine Gruppeneinteilung automatisch erstellt werden oder eine vorhandene Gruppeneinteilung gelöscht werden. Zuerst wird oben die aktive Kategorie ausgewählt. Die Gruppeneinteilung muss für alle Kategorien getrennt ausgeführt werden. Unter Einstellung der Gruppeneinteilung wird definiert, wie viele Fahrer pro Gruppe und wie viele Gruppen erstellt werden sollen. Wird dann auf „Erstellen“ geklickt, werden die Gruppen automatisch erstellt. Mit Löschen kann eine Gruppeneinteilung wieder rückgängig gemacht werden. Löschen steht aber nur zur Verfügung, wenn noch keine Läufe gefahren wurden.



Die automatische Gruppeneinteilung kann durch einige Zusatzangaben beeinflusst werden.

Gruppeneinteilung basierend auf: Wenn die Gruppeneinteilung des Trainings bzw. freien Trainings übernommen werden soll, wird hier Gruppeneinteilung Training bzw. freies Training aktiviert. Dabei ist zu beachten, dass beim Erstellen eines neuen Anlasses automatisch die Trainings- und Qualifikationsgruppen identisch erstellt wurden. Wurde danach die Einteilung für das Training geändert, so ist zuerst die vorhandene Gruppeneinteilung für die Qualifikation zu löschen. Dann kann mit Erstellen die Gruppeneinteilung des Trainings übernommen werden.

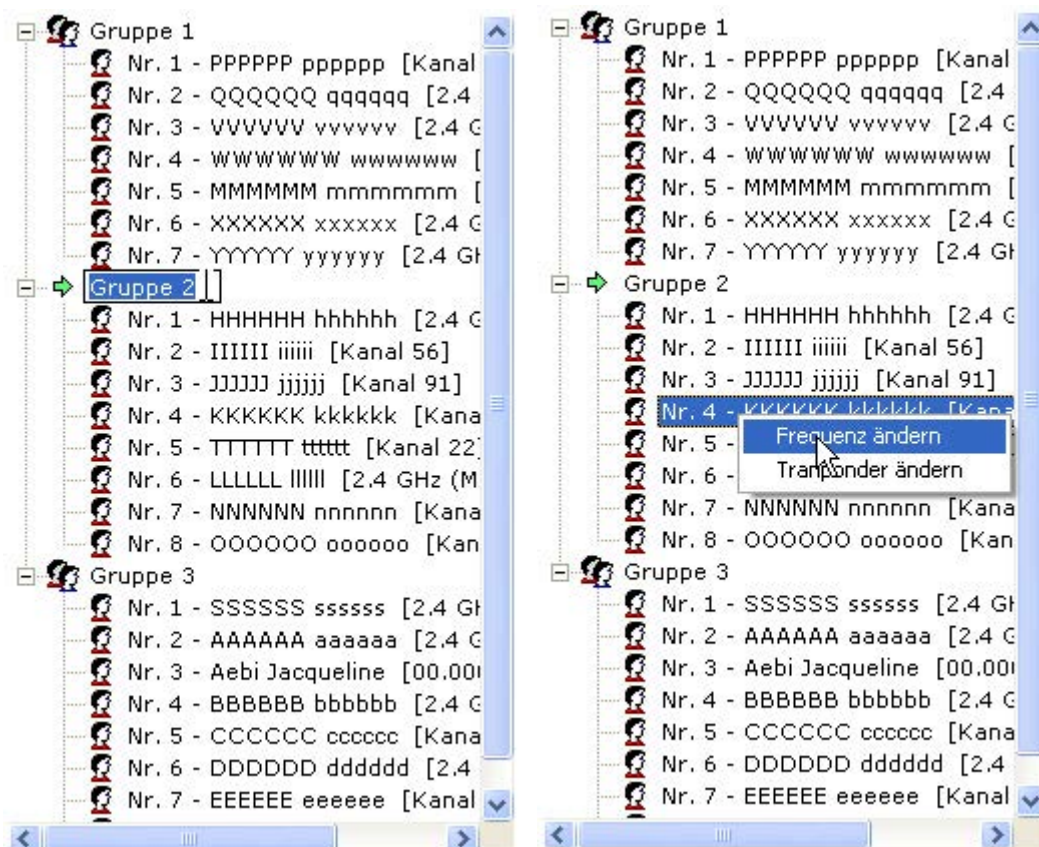
Weiter kann hier angegeben werden, ob die Gruppeneinteilung nach dem Trainingsresultat, der Stärkeklasse der Fahrer, einer Meisterschaftsrangliste oder rein zufällig erstellt werden soll.

Unter Manuelle Gruppeneinteilung kann eine Gruppe hinzugefügt oder auch

entfernt werden. Zum Entfernen einer Gruppe muss diese in der linken Spalte „Erstellte Gruppen“ der Kategorie markiert sein. Sowohl das Löschen wie auch das Entfernen von Gruppen geht nur, wenn diese Gruppen noch kein Lauf gefahren hat. Unter „Umverteilung der Gruppenliste“ können die Gruppen anhand der Einstellungen im Reglement neu sortiert werden.

Optionen für die Gruppeneinteilung: Wird hier „Mechaniker“ aktiviert, wird bei der Gruppeneinteilung berücksichtigt, dass ein Fahrer und sein Mechaniker (der in den Stammdaten Personen eingegeben werden kann), nicht in der gleichen Gruppe fahren. Frequenz sollte immer aktiviert sein, weil dann die Gruppeneinteilung so vorgenommen wird, dass Frequenzüberschneidungen möglichst vermieden werden. Bester Fahrer in der letzten Gruppe ist üblich. Die gemischte Gruppeneinteilung kommt nur bei einem Top-Plus-Reglement zur Anwendung und sollte in diesem Fall aktiviert werden.

Wenn Ihnen nun die Reihenfolge der Fahrer in den Gruppen oder die Gruppeneinteilung nicht gefällt, so können Sie Fahrer einfach per Drag&Drop verschieben, das heißt, die markieren den Fahrer mit der linken Maustaste, halten die linke Maustaste gedrückt und schieben den Fahrer dorthin, wo Sie ihn haben wollen. Dann lassen Sie die linke Maustaste wieder los. Sie können einen Fahrer auch dann noch verschieben, wenn schon Läufe gefahren wurden, der Fahrer behält sein Ergebnis, auch wenn Sie ihn in eine andere Gruppe platzieren. Auch komplette Gruppen können Sie mit Drag&Drop verschieben. Markieren Sie die Gruppe mit der linken Maustaste, halten Sie diese gedrückt und ziehen Sie die Gruppe dorthin, wohin Sie sie haben wollen.

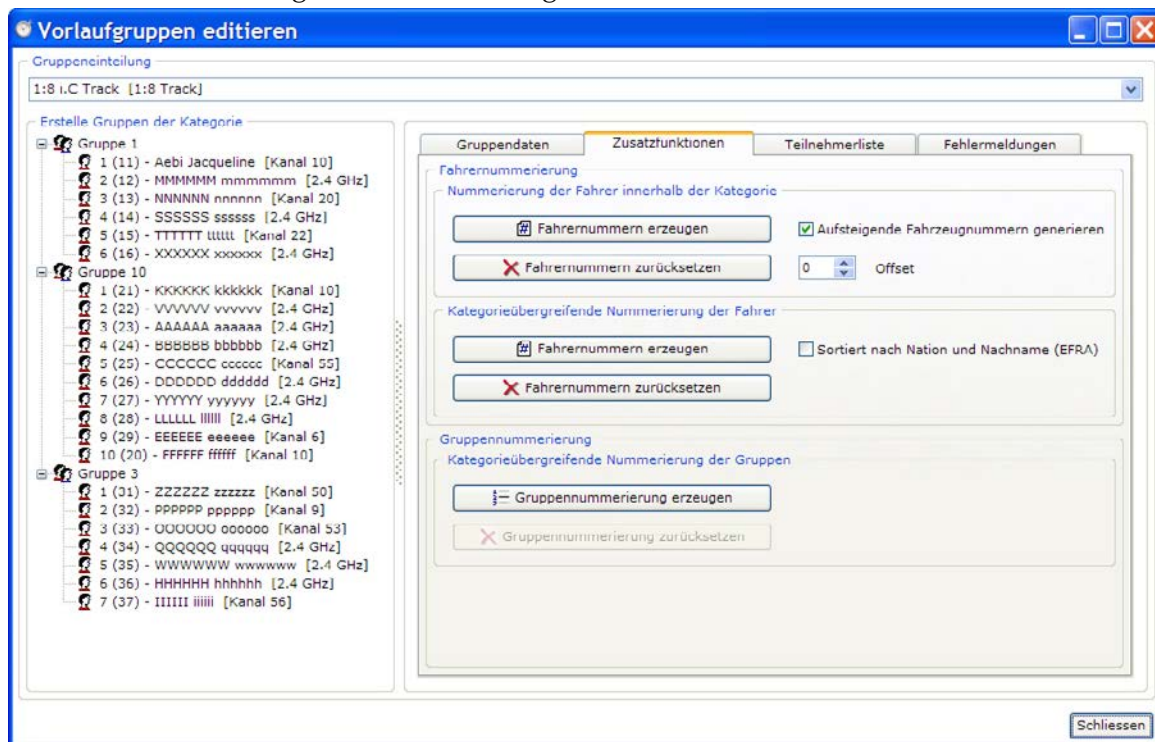


Auch lassen sich die Gruppen umbenennen. Dazu wird die Gruppe mit der rechten Maustaste markiert. Und dann die linke Maustaste kurz über der Markierung gedrückt. Dann kann der neue Name direkt eingegeben werden. Das ist sinnvoll, wenn bei mehreren Kategorien bei einem Anlass die Gruppen durchnummeriert werden sollen.

Müssen Sie auch noch die Frequenzen oder die Transponder bei einem Fahrer ändern, so können Sie das auch hier tun. Den Fahrer mit der rechten Maustaste markieren und Sie können aus einem Untermenü wählen, ob Sie die Frequenz oder den Transponder ändern wollen.

### 8.3.2 Zusatzfunktionen

Hier können Sie einige zusätzliche Aufgaben ausführen:



**Fahrernummerierung:**

Mit „Nummerierung der Fahrer innerhalb der Kategorie“ können Sie die Fahrernummern nach der Gruppeneinteilung erzeugen und diese Nummerierung wieder aufheben. Wenn Sie „Aufsteigende Fahrzeugnummern generieren“ aktivieren werden diese durchgängig erzeugt. Das heißt, die Fahrer werden einfach durchnummeriert, ohne dass die Fahrernummer die Gruppennummer in der ersten Stelle enthält.

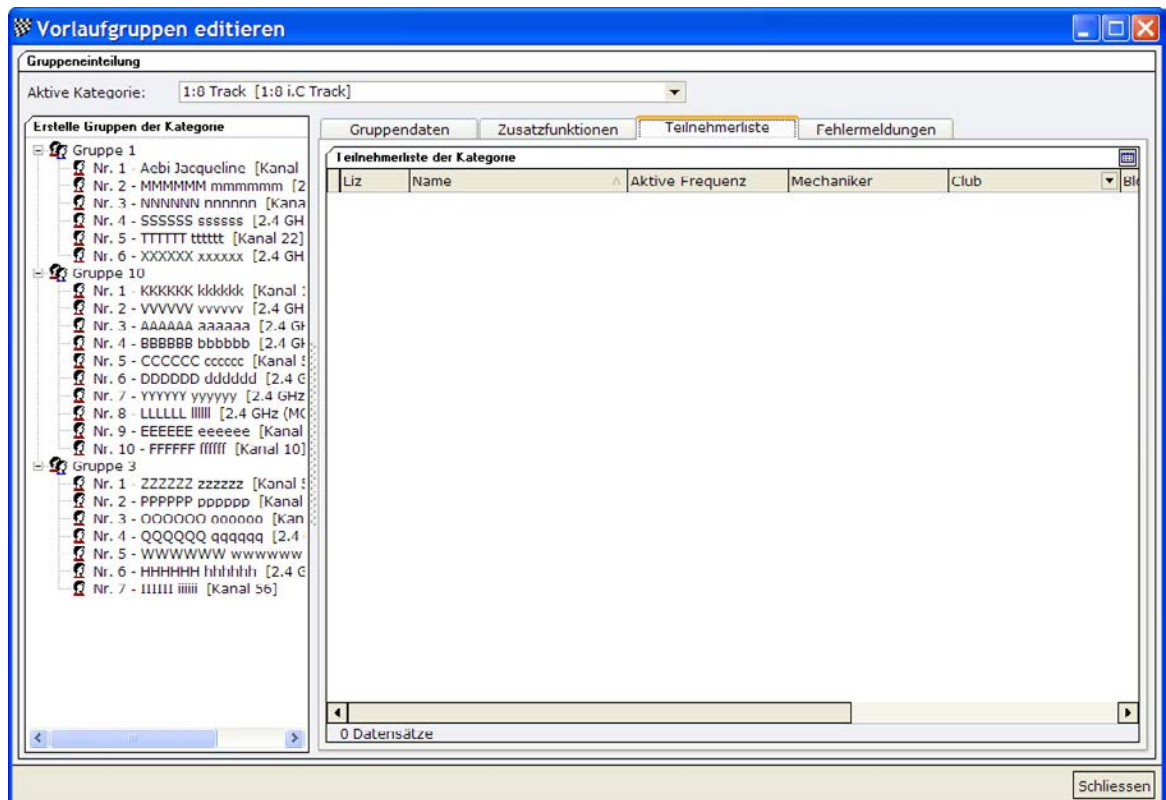
Bei aufsteigenden Fahrernummern kann weiterhin mit dem Offset eine Zahl eingegeben werden, ab der die Fahrernummern generiert werden.

Mit „Kategorieübergreifende Nummerierung der Fahrer“ können Sie die Fahrernummer nach der Gruppeneinteilung aller Kategorien erzeugen und diese Nummerierung wieder aufheben. Wenn „Nach Nation und Nachname (EFRA)“ aktiviert ist, werden die Fahrer nach dem Namen und der Nationszugehörigkeit erzeugt.

Mit „Kategorieübergreifende Nummerierung der Gruppen“ können Sie die Gruppen über alle gefahrenen Klassen durchnummerieren und diese Nummerierung auch wieder aufheben.

### 8.3.3 Teilnehmerdaten

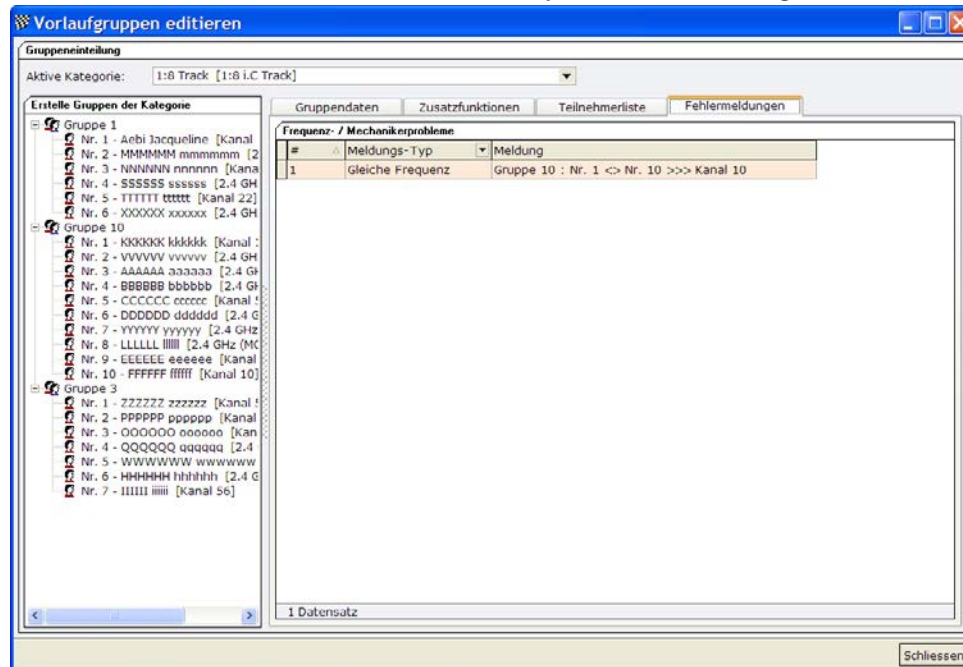
Hier können Sie einzelne Fahrer aus Gruppen herausnehmen und in andere Gruppen platzieren. Wenn Sie eine automatische Gruppeneinteilung erstellt haben, ist in diesem Fenster die Teilnehmerliste der Kategorie leer. Wenn Sie einen Fahrer aus einer Gruppe entfernen wollen, markieren Sie diesen mit der linken Maustaste, halten diese gedrückt und ziehen den Fahrer einfach in die rechte Spalte des Fensters (Teilnehmerliste pro Kategorie). Um den Fahrer wieder in eine Gruppe einzufügen, bewegen Sie ihn per Drag&Drop von der Teilnehmerliste in den Platz in der Gruppeneinteilung, wo Sie ihn haben wollen.





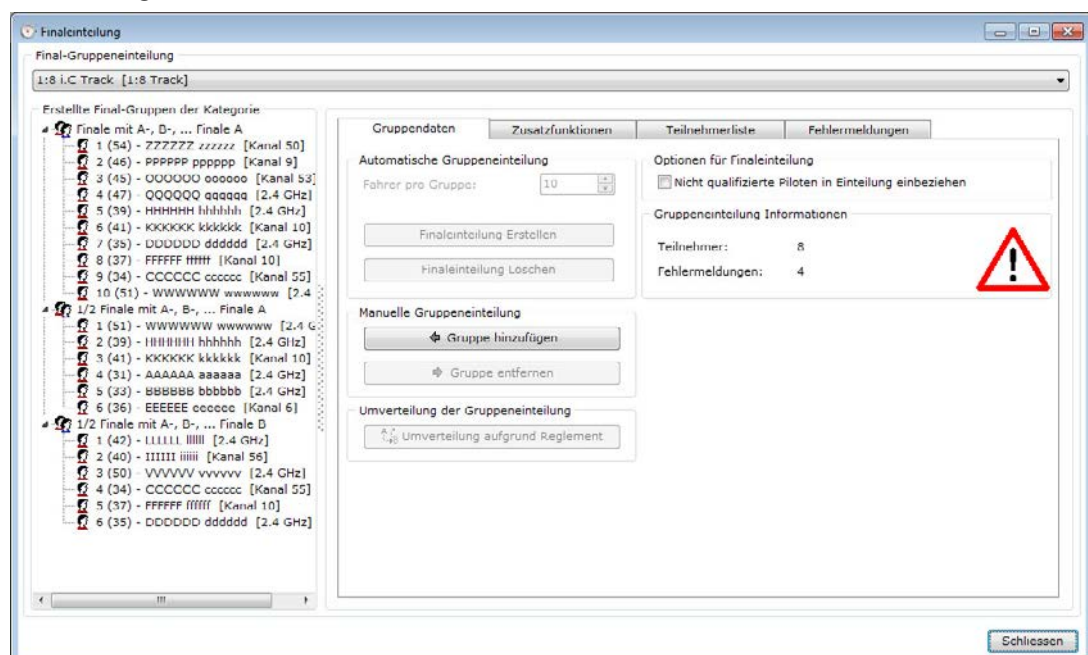
### 8.3.4 Fehlermeldungen

Hier zeigt Ihnen das Programm gleiche Frequenzen und andere Probleme in einer Gruppe an. Sie können direkt eine neue Frequenz bei einem Fahrer eingeben, wenn Sie links in der Teilnehmerliste doppelt auf diesen Fahrer klicken. Wenn ein Fehler behoben wurde, verschwindet der entsprechende Eintrag in der Liste.



## 8.4 Finale

Dieses Menü ist nur aktiv, wenn ein Anlass geladen ist. Bevor die Finaleinteilung erstellt wird, können unter der Registerkarte Teilnehmer alle Fahrer gesehen werden, welche qualifiziert sind. Unter der Registerkarte Gruppensdaten können Sie angeben, dass auch nicht qualifizierte Piloten in die Einteilung einbezogen werden. Wird dieses aktiviert, werden auch die Fahrer mit in die Finale eingeteilt, die kein Vorlaufergebnis erzielt haben.



Wird unter der Registerkarte Gruppendaten die automatische Finaleinteilung ausgeführt, so wird diese gemäß der eingestellten Regel erzeugt und der zugrunde liegenden Qualifikationsrangliste. Dabei kann definiert werden, wie viele Fahrer pro Gruppe erstellt werden sollen. Unter Fehlermeldungen sehen Sie Frequenzprobleme, die noch vor dem Start des jeweiligen Finales behoben werden müssen.

Unten unter Manuelle Gruppeneinteilung kann ein Finale hinzugefügt oder auch entfernt werden. Zum Entfernen eines Finales muss diese in der linken Spalte „Erstellte Finale“ der Kategorie markiert sein. Sowohl das Löschen wie auch das Entfernen von Finalen geht nur, wenn dieses Finale noch kein Lauf gefahren hat. Sie können hier die Reihenfolge der Fahrer in den Finalen per Drag&Drop ändern, wie es bei der Gruppeneinteilung beschrieben ist. Bitte beachten Sie dabei aber, dass das Programm dann eventuell die Aufsteiger nicht richtig berechnet. Sie sollten das dann immer manuell nachkontrollieren und gegebenenfalls ändern.

Der Ausdruck der Final-Einteilung erfolgt über Ansicht/Übersicht-Drucken.

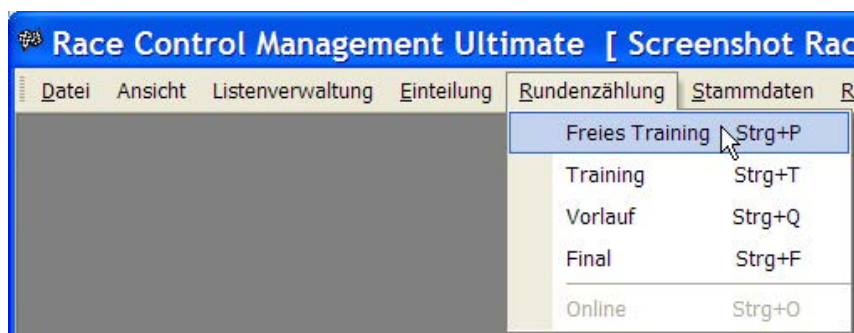
Bemerkung: Alle Korrekturen, welche sich noch auf die Vorläufe auswirken, sollten vor der Finalgruppeneinteilung ausgeführt werden. Hat man schon eine Finaleinteilung gemacht und nachträglich noch eine Zeitkorrektur in den Vorläufen angebracht, dann ist die Finaleinteilung zu löschen und eine Neue zu erstellen.

Unter Zusatzfunktionen können neue Fahrernummern erzeugt werden. Dabei kann angegeben werden, ob dies aufsteigend erfolgen soll.

Unter „Umverteilung der Gruppenliste“ können die Gruppen anhand der Einstellungen im Reglement neu sortiert werden.

## 9 Rundenzählung

Im Menü Rundenzählung werden die freien Trainingsläufe, Trainingsläufe, die Vorläufe und die Finale gestartet. Nach abgeschlossenem Lauf sind die Rundenzeitblätter verfügbar. Alle anderen Reporte können über das Ausdrucksmenü (Funktionstaste F2) erstellt werden.



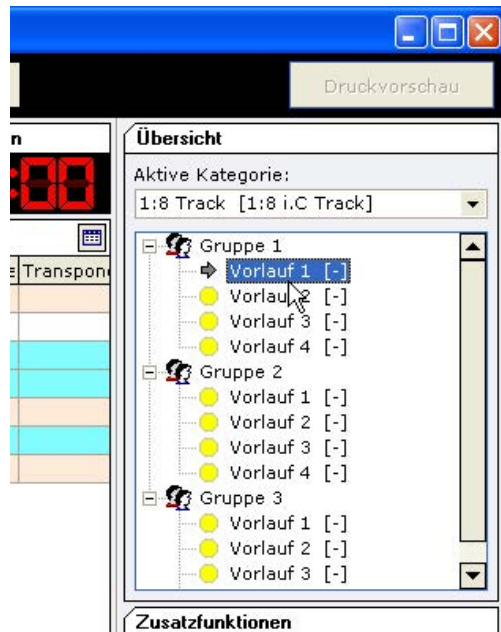
Nach dem Lauf werden notwendige Korrekturen gemacht. Einzelne Strafen können auch während des Laufs eingegeben werden. Alle Eingriffe, die während eines Laufes gemacht werden, können nachträglich rückgängig gemacht werden.

Der Ablauf und die Wertung des Laufes sind durch die Regel bestimmt.

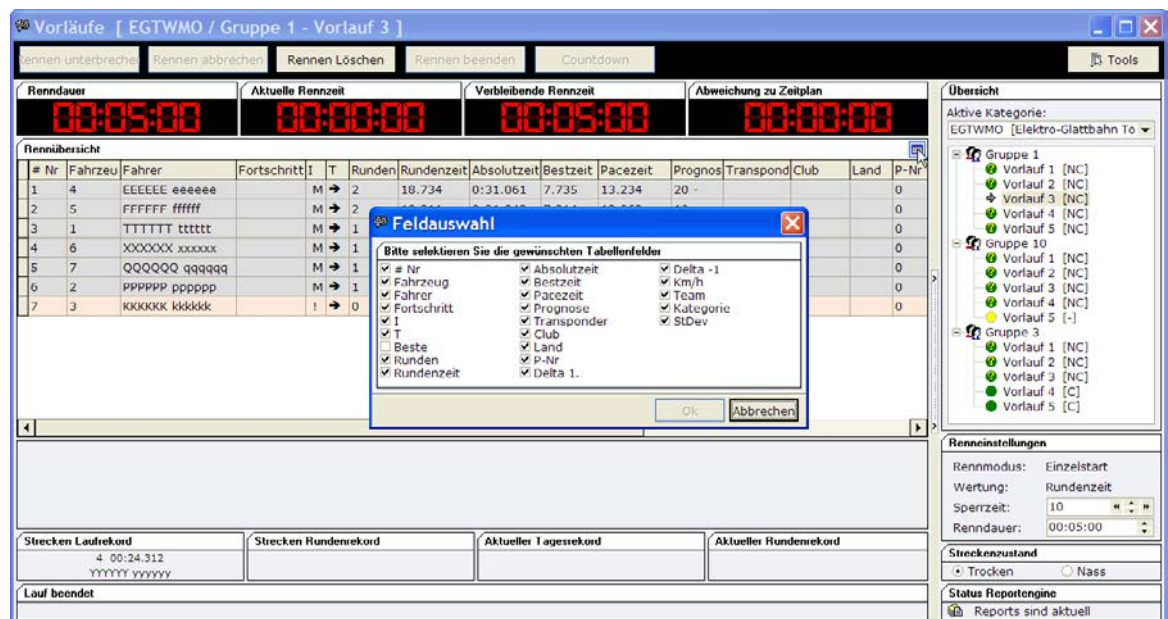
Die Rennübersicht ist für Vorläufe und Finale gleich zu benutzen. Die folgende Beschreibung bezieht sich auf die Zeitmessung im Allgemeinen.

## 9.1 Lauf vorbereiten

Wählen Sie in der rechten Spalte unter Übersicht zuerst die Kategorie und dann die Gruppe bzw. das Finale aus, welches Sie messen wollen. Die Fahrer werden dann links in der Rennübersicht aufgeführt. In der rechten Spalte unter Renneinstellungen kontrollieren Sie die Werte. Diese können Sie bei Bedarf jetzt noch für diesen Lauf ändern. Der Startmodus, die Wertung, die Sperrzeit und die Renndauer kann hier verändert werden. Zudem können Sie angeben, ob es sich um einen Trocken- oder Nasslauf handelt.



Wenn Sie den Button rechts oben in der Rennübersicht anklicken, können Sie weitere Felder für die Anzeige der Rundendaten aktivieren. Für den Streckensprecher ist hier zum Beispiel das Feld „Delay zum ersten Fahrzeug“ besonders interessant.

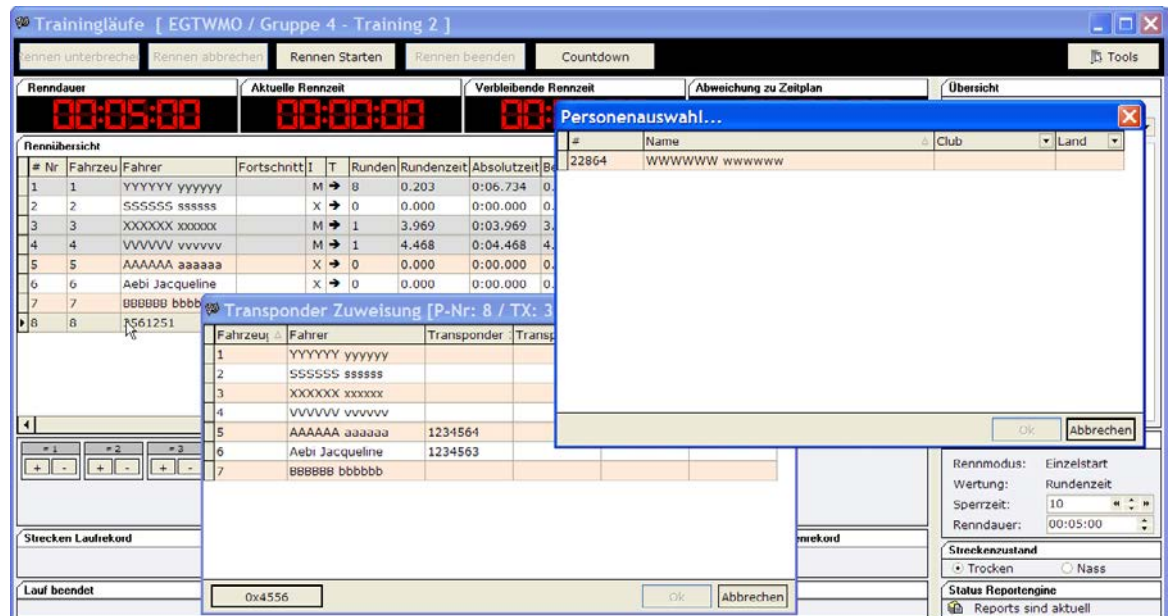


Wenn in einer aufgerufenen Gruppe ein Frequenzkonflikt vorliegt, wird eine entsprechende Fehlermeldung ausgegeben. Transponder und Frequenzen können auch an dieser Stelle eingegeben. Auf den Fahrer mit der rechten Maustaste klicken und aus dem erscheinenden Submenü Transponder oder Frequenz auswählen.

## 9.2 Aufwärmphase und Transponder-Kontrolle

Üblicherweise fahren die Piloten wenige Runden auf der Piste, bevor der Lauf gestartet wird. Diese Zeit ist optimal, um zu prüfen, ob die Transponder alle funktionieren und die Fahrer auf der Piste sind. Sobald ein Fahrer die Schleife passiert hat, wird der Fahrer gelb markiert, dies bedeutet, dass der Fahrer auf der Piste ist und mit seinem Transponder richtig eingetragen ist.

Für die Transponder Kontrolle kann auch das Transponder Logfile mit F4 geöffnet werden, dort kann man sehen, ob alle Transponder einem Namen zugeordnet sind. Wenn ein Fahrzeug die Schleife passiert und es erscheint kein Name im Transponder Logfile sondern nur die Transponder-Nummer und in der Rennübersicht wird an letzter Stelle diese Transponder-Nummer eingeblendet (rote Markierung), muss man zunächst herausfinden, wem der Transponder gehört. Dies kann man einfach machen in dem man mit Doppelklick die Transponder-Nummer auswählt. Es öffnet sich ein Fenster und listet alle Fahrer auf, die bisher noch nicht mit einem Transponder die Schleife überquert haben. Diese Zuordnung kann auch nachher wieder aufgehoben werden (Rechtsklick auf den Fahrer).



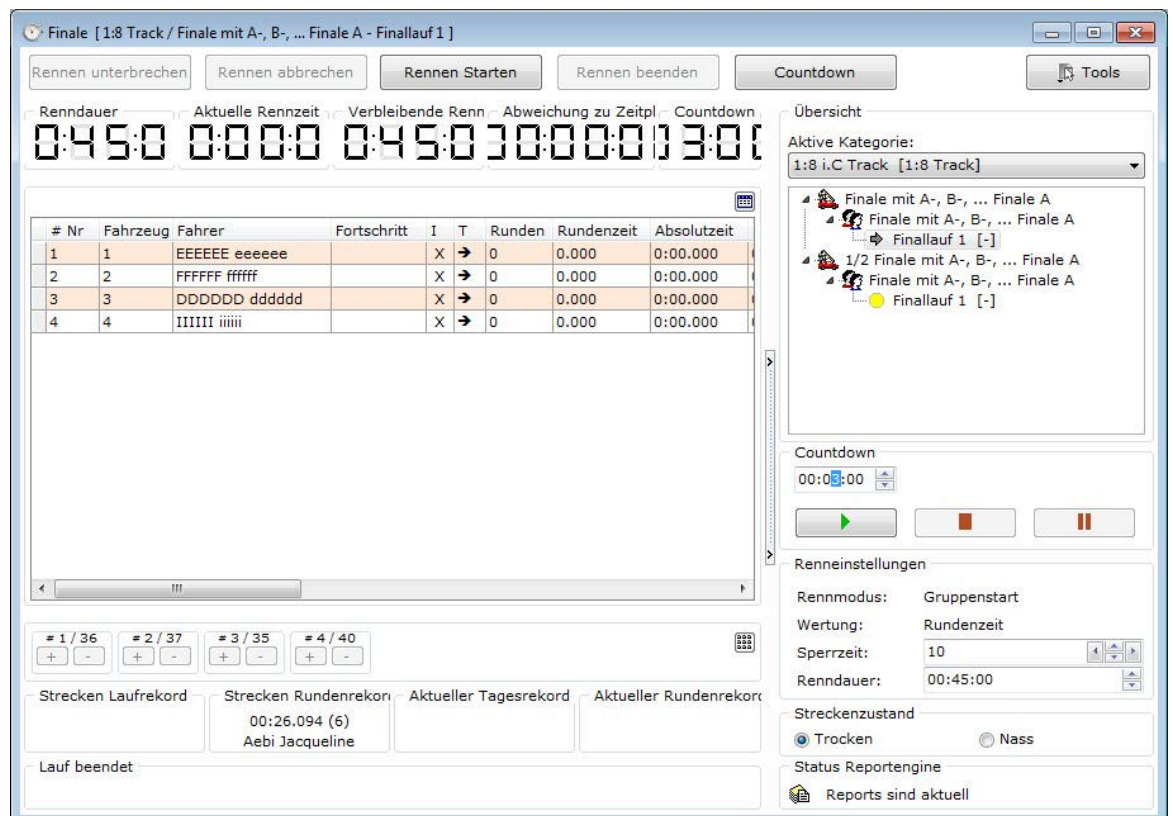
Weiss man den Fahrer, so kann dieser ausgewählt werden und zugeordnet werden. Dies kann auch noch während des Rennens gemacht werden, das heißt, man kann trotzdem das Rennen starten und dann erst diese Zuordnung machen. Die Runden und die Zeit werden übernommen. Mit dieser Zuordnung wird der Transponder korrekt in die Stammdaten des Fahrers eingetragen. Handelt es sich um einen persönlichen Transponder, so wird dieser beim Fahrer in das erste leere Feld von den insgesamt 4 möglichen Feldern eingetragen. Sind alle Felder bereits belegt, so wird das erste Feld überschrieben.

Wenn in einem Finallauf ein Fahrer eine Auszeit nimmt, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Fahrer und wählen aus dem Menü „Timeout“. Es erscheint eine große Uhr, die die unter Konfiguration - Zeitmessung - Allgemein eingestellte Zeit herunterzählt. Eine Auszeit wird auf dem Ergebnis mit ausgedruckt.



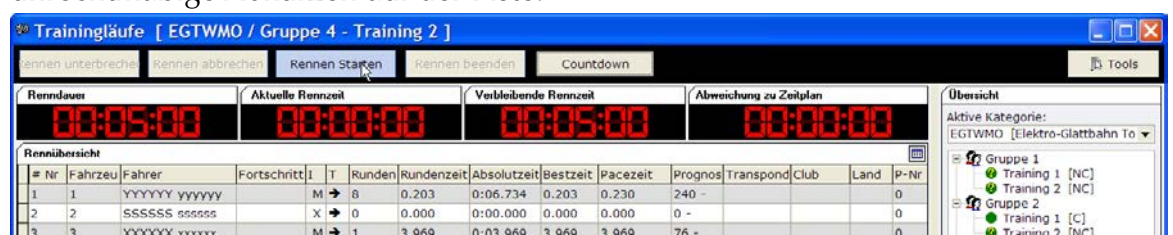
## 9.3 Countdown

Direkt aus RCM Ultimate oder zusammen mit dem Programm RCM Voice können Sie den Ablauf der Vorbereitungszeit automatisieren. Wenn Sie oben den Button Countdown anklicken, öffnet sich ein weiteres Fenster, in dem Sie die Vorbereitungszeit einstellen können. Die Zeit wird im Format MM:SS eingestellt. Wenn Sie in diesem Fenster auf den grünen Pfeil klicken, beginnt der Countdown automatisch. Mit den beiden anderen Buttons kann der Countdown abgebrochen (rotes Viereck) oder unterbrochen (zwei rote Striche) werden. Über eine Soundkarte wird in regelmäßigen Abständen die noch verbleibende Vorbereitungszeit angesagt und das Rennen wird automatisch nach der Vorbereitungszeit gestartet. Die Ansagen können Sie über Rennmanagement/Meldungen und dann Sprachansagen oder in RCM Voice definieren. Das Fenster verschwindet wieder, wenn Sie wieder auf den Button Countdown klicken.



## 9.4 Starten des Laufs

Gestartet wird, in dem „Rennen Starten“ angeklickt oder die Funktionstaste F5 gedrückt wird (sofern nicht der Countdown benutzt wird). Gemäß der eingestellten Regel wird Einzelstart oder Gruppenstart ausgeführt. Eine kleine rote Markierung in der Fahrerzeile zeigt die Sperrzeit an. Während dieser Zeit zählt das Fahrzeug nicht, die Runde wird aber trotzdem im Hintergrund registriert. Dies verhindert das unrechtmäßige Abkürzen auf der Piste.



Wenn jetzt eine Transponder-Nummer auftaucht, kann der Transponder immer noch einem Fahrer zugeordnet werden. Ein Doppelklick auf die Zeile mit der Transponder Nummer öffnet ein Menü mit den Fahrern, zu denen der Transponder noch zugeordnet werden kann. Runden und Zeiten, die bereits auf der Transponder-Nummer gefahren wurden, werden auf den Fahrer übernommen. Wird in diesem Fenster unten links auf den Button geklickt, öffnet sich ein weiteres Fenster, in dem alle Fahrer aus den Stammdaten aufgelistet sind, die nicht in der Teilnehmerliste des Anlasses stehen und denen diese Kategorie zugeteilt ist. Wird in diesem Fenster doppelt auf einen Fahrer geklickt, wird dieser automatisch in die Teilnehmerliste des Anlasses eingefügt und in die gewählte Gruppe übernommen. Auch wird diesem Fahrer der Transponder zugeordnet. Diese Funktion steht nur im freien und kontrolliertem Training sowie bei den Qualifikationsläufen zur Verfügung. Der Transponder Eintrag verschwindet nach der Zuordnung.

Transponder, Frequenzen und Personendaten können auch eingestellt werden, wenn man mit der rechten Maustaste auf den Fahrer klickt und ein Menü öffnet. Dort müssen dann allerdings die Werte eingetragen werden.

#	Nr	Fahrzeug	Fahrer	Fortschritt	I	T	Runden	Rundenzeit	Absolutzeit	Bestzeit	Mediumzeit	Prognose	Transponde	Club	Land	P-Nr	Delta 1.	Delta -1
1	1	XXXXXX	XXXXXX	X	0	0	0.000	0:00.000	0.000	0.000	0.000	0 -				41	0 / 0.000	0 / 0.000
2	2	XXXXXX	XXXXXX	X	0	0	0.000	0:00.000	0.000	0.000	0.000	0 -				50	0 / 0.000	0 / 0.000
3	3	XXXXXX	XXXXXX	X	0	0	0.000	0:00.000	0.000	0.000	0.000	0 -			DEU	31	0 / 0.000	0 / 0.000
4	4	XXXXXX	XXXXXX	X	0	0	0.000	0:00.000	0.000	0.000	0.000	0 -				32	0 / 0.000	0 / 0.000
5	5	XXXXXX	XXXXXX	X	0	0	0.000	0:00.000	0.000	0.000	0.000	0 -				34	0 / 0.000	0 / 0.000
6	6	XXXXXX	XXXXXX	X	0	0	0.000	0:00.000	0.000	0.000	0.000	0 -				35	0 / 0.000	0 / 0.000
7	7	XXXXXX	XXXXXX	X	0	0	0.000	0:00.000	0.000	0.000	0.000	0 -				53	0 / 0.000	0 / 0.000
8	8	XXXXXX	XXXXXX	X	0	0	0.000	0:00.000	0.000	0.000	0.000	0 -				42	0 / 0.000	0 / 0.000
9	9	XXXXXX	XXXXXX	X	0	0	0.000	0:00.000	0.000	0.000	0.000	0 -				36	0 / 0.000	0 / 0.000
10	10	XXXXXX	XXXXXX	X	0	0	0.000	0:00.000	0.000	0.000	0.000	0 -				37	0 / 0.000	0 / 0.000

Sind in Konfiguration/Zeitmessung die Einstellungen für den Teamcup aktiviert, kann über den Button Tools die Zusatzfunktion „Rundenübersicht Teamcup“ ausgeführt werden. Wird diese angeklickt, öffnet sich ein Fenster mit der Übersicht über das Teamresultat des aktuellen Laufes.

Trainingläufe [ EGTWMO / Gruppe 4 - Training 2 ]																	
<div> Rennen unterbrechen Rennen abbrechen Rennen Starten Rennen beenden Countdown Tools </div>																	
<div> Renndauer: 00:05:00 Aktuelle Rennzeit: 00:00:00 Verbleibende Rennzeit: 00:05:00 Abweichung zu Zeitplan: 00:00:00 </div>																	
#	Nr	Fahrzeug	Fahrer	Fortschritt	I	T	Runden	Rundenzeit	Absolutzeit	Bestzeit	Pacezeit	Prognos	Transpond	Club	Land	P-Nr	
1	1	YYYYYY	YYYYYY			M	8	0.203	0:06.734	0.203	0.230	240 -				0	
2	2	SSSSSS	SSSSSS			X	0	0.000	0:00.000	0.000	0.000	0 -				0	
3	3	XXXXXX	XXXXXX			M	1	3.969	0:03.969	3.969	3.969	76 -				0	
4	4	VVVVVV	VVVVVV			M	1									0	
5	5	AAAAAA	AAAAAA			X	0								DE	0	
6	6	Aebi Jacqueline				X	0									0	
7	7	BBBBBB	BBBBBB			X	0									0	
8	8	WWWWWW	WWWWWW			X	0									0	

## 9.5 Kontrollmöglichkeiten während eines aktiven Laufes

### 9.5.1 Laufzeit

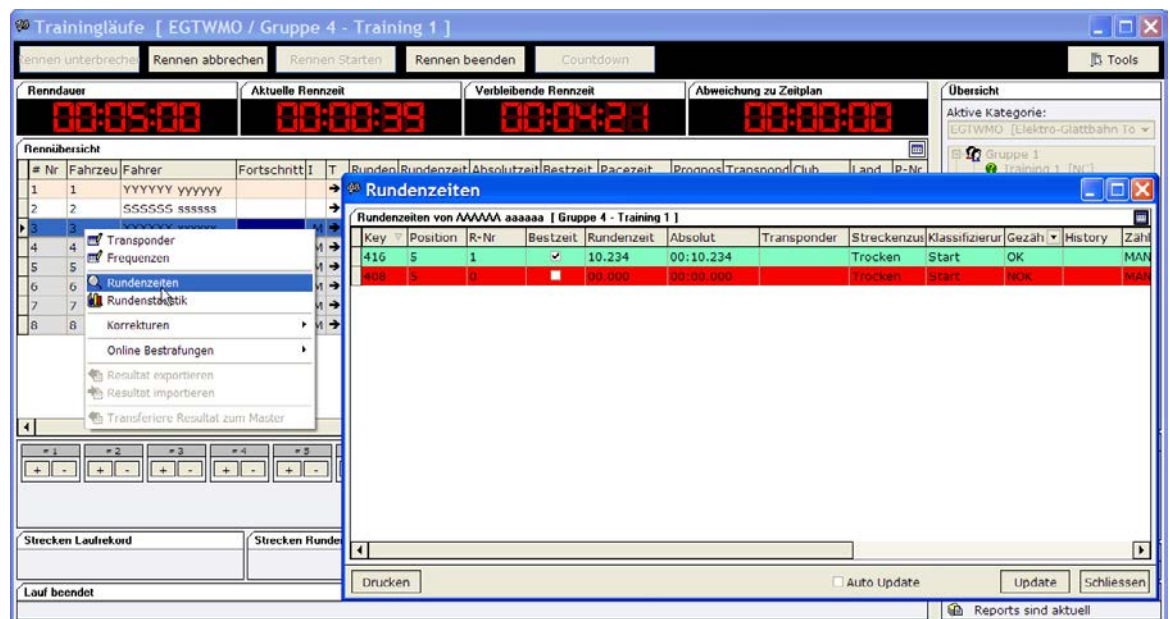
Oben in der Rennübersicht wird die Renndauer, die aktuelle Rennzeit, die verbleibende Rennzeit angezeigt. Sofern Sie unter Konfiguration/Zeitmessung bei der Integration Zeitplan die Anzeige Zeitdifferenz gegenüber Zeitplan in Rennübersicht zeigen aktiviert haben, wird auch diese angezeigt. Wenn in der Regel „Rennen beenden nach Runden“ angegeben ist, wird auch die Anzahl der noch zu fahrenden Runden angezeigt.

Die Laufzeit kann während des Rennens geändert werden. Unten rechts bei Renndauer die Zeit ändern und das wird automatisch übernommen.



### 9.5.2 Rundenzeiten

Mit rechtem Mausklick auf einem Fahrer öffnet sich ein Menü, aus dem Sie Rundenzeiten auswählen können. Alle Rundenzeiten des Fahrers werden aufgelistet und können so kontrolliert werden. Zudem kann eine Rundenstatistik bei dem Fahrer aufgerufen werden, in der die Rundenzeiten grafisch dargestellt sind. Die Rundenstatistik kann auch ausgedruckt werden.



**Fortschritt:** In dieser Spalte wird ein Balken angezeigt, dessen Länge den Fortschritt der vom Fahrer gefahrenen Runde anzeigt. Das zeigt dem Zeitnehmer an, wann ein Fahrer wieder die Ziellinie überqueren müsste.

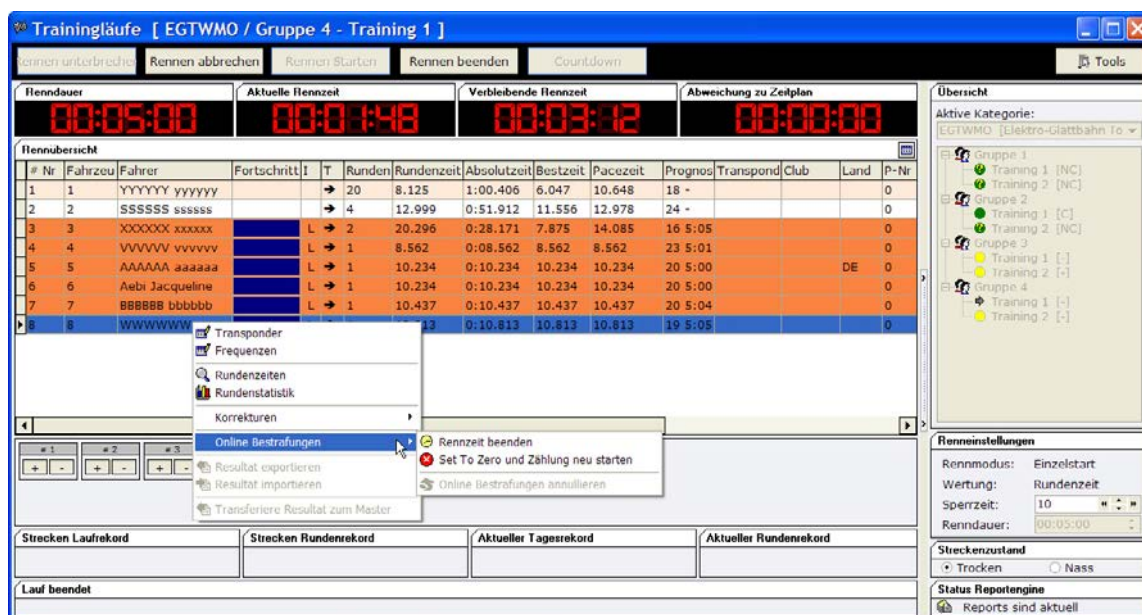


### 9.5.3 Online Korrekturen

Während eines aktiven Laufes sind keine Korrekturen möglich. Es ist nur ein manuelles Zählen möglich. Im Fenster unter der Rennübersicht wird für jeden Fahrer der auf der Piste ist eine Zählbox aufgezeigt. Runden können dazugegeben (+) werden oder abgezogen (-) werden. Die Nummer, die die Zählbox kennzeichnet, ist die Pilotennummer, sofern diese vorhanden ist, ansonsten wird hier die Fahrzeugnummer angezeigt. Wenn diese Zählboxen nicht sichtbar sind, können diese durch klicken auf den rechten Button im Fenster ausgewählt werden.



Korrekturen können auch über die Zahlentasten der Tastatur eingegeben werden. Es wird dann jeweils eine Runde addiert. Dieser Eingriff wird als Korrektur aufgezeichnet. Es wird nicht empfohlen, den Fahrer während eines ganzen Rennens manuell zu zählen. Eine Mitteilung genügt, dass er einen Transponder holen soll, und dieser kann dann während des Rennens zugeordnet werden. Manuell gezählte Runden werden auf dem Rundenzeitblatt in Klammern dargestellt. Aus dem Menü, welches mit einem rechten Mausklick bei einem Fahrer aufgerufen werden kann, lassen sich Online-Bestrafungen aufrufen.



Runden auf null setzen und neu starten: Setzt die Runden für den Fahrer auf null und fängt von Neuem wieder an zu zählen.

Rennzeit beenden: Das Rennen wird für diesen Fahrer beendet und es werden keine weiteren Runden mehr gezählt. Die Runden, die er schon hat, behält er.

Nass- und Trocken-Wertung: Diese Option kann während des Rennens geändert werden. In den Rundenzeiten werden die Runden mit Nass oder Trocken gekennzeichnet. Ein nachträgliches Setzen ist auch möglich. Dazu wird in der rechten Spalte „Übersicht“ der Lauf mit der rechten Maustaste angeklickt und aus dem erscheinenden Menü Nass- oder Trockenwertung ausgewählt.



## 9.6 Rennen abbrechen

Wenn aus wichtigen Gründen ein Lauf abgebrochen werden muss, kann dies mit Klicken auf Rennen abbrechen geschehen. Das Programm fragt dann noch einmal ab, ob das Rennen wirklich abgebrochen werden soll. Wird diese Frage mit Ok bestätigt, werden alle Ergebnisse wieder auf 0 zurückgesetzt.



## 9.7 Rennen abschließen

Nachdem die Zeit abgelaufen ist, werden die Fahrer in ihrer letzten noch gewerteten Durchfahrt blau (Default Einstellung) markiert. Nachdem die Zeit abgelaufen ist, werden die Fahrer in ihrer letzten noch gewerteten Durchfahrt blau (Default Einstellung) markiert. Unten im Zeitnahmefenster wird zusätzlich angezeigt, welche Fahrzeuge das Rennen beendet haben.

Wenn alle Fahrer das Rennen abgeschlossen haben, so wählt man Rennen beenden aus oder drückt die Funktionstaste F6. Das Rennen wird auch beendet, wenn die Nachlaufzeit erreicht ist.



Zuerst müssen Rekorde, falls solche gefahren wurden, bestätigt werden. Neue Rekorde werden in den Stammdaten unter der Rennstrecke gespeichert und auf dem Rundenzählblatt ausgedruckt. Es gibt vier Rekordarten: die aktuelle Bestzeit, Laufbestzeit, Pistenbestzeit und Pistenlaufbestzeit.

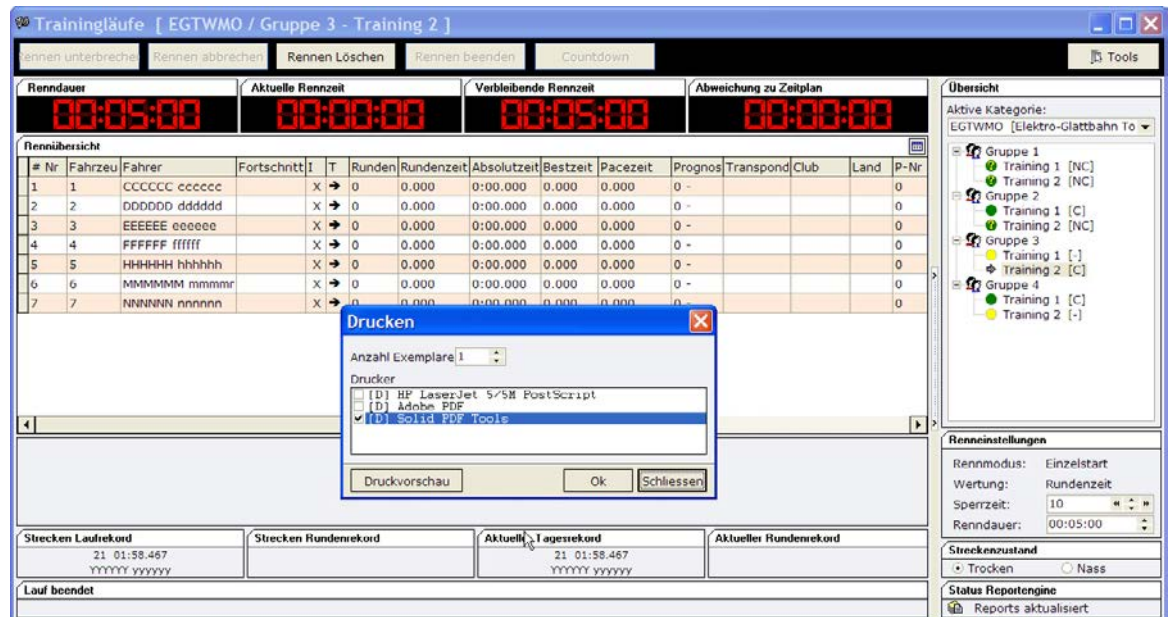


Anschließend werden alle Daten gespeichert und ein Backup der Datenbank wird erstellt, falls man diese Option in den Einstellungen ausgewählt wurde. Dann werden alle Reporte generiert, die aufgrund des Results notwendig sind. Dieser Vorgang kann in der Fortschrittsanzeige beobachtet werden.

Der Ausdruck des Rundenzählblattes wird angezeigt und es kann ausgedruckt werden. Anschließend ist man bereits wieder startbereit für die nächste Gruppe.

### 9.7.1 Resultate drucken

Nach einem Lauf wird automatisch das Druckermenü geöffnet. Dort kann dann das Laufergebnis auf den eingestellten Druckern ausgedruckt werden. Es kann direkt der Druck oder zuerst die Voransicht ausgewählt werden.



Benötigen Sie später nochmals einen Ausdruck, kann dieser, wenn die entsprechende Gruppe geladen ist, rechts oben über Tools/Druckvorschau ausgewählt werden.

Falls auf dem Ausdruck eine Transponder-Nummer anstelle eines Namens aufgezeichnet ist, wird in der Übersicht die Gruppe mit der rechten Maustaste angewählt und aus dem erscheinenden Menü Erzeuge Report ausgewählt. Dabei wird diese gelöscht.



Das gleiche Blatt kann auch unter Ansicht/Übersicht-Drucken (F2) ausgedruckt werden.

## 9.7.2 Bestätigt - nicht bestätigt

Diese Funktion wird für die technische Kontrolle TK verwendet. Während der Qualifikation ist es nicht notwendig, die Läufe auf bestätigt zu setzen. Hingegen wird diese Funktion für den Finalaufstieg verwendet. Bei bestätigtem Finallauf werden die Fahrer gemäß der Regel in den nächsten Lauf übertragen. Wird bei Subfinalen ein Lauf bestätigt und durch die Aufstiegsregelung gibt es im neu erstellten Subfinal einen Frequenzkonflikt, wird dieser mit einer Fehlermeldung angezeigt.

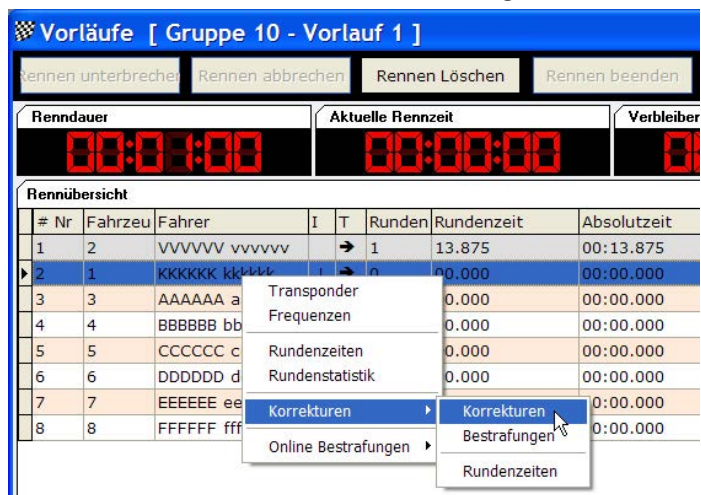
Falls an den Resultaten Korrekturen angebracht werden, so muss der Lauf erneut bestätigt werden, speziell in den Finalen, da der Aufstieg unter Berücksichtigung der Korrekturen neu errechnet wird. Ein Lauf wird bestätigt, indem man diesen mit der rechten Maustaste in der Übersicht anklickt und dann aus dem Menü Lauf bestätigen auswählt. Die Bestätigung kann durch klicken auf „nicht bestätigen“ wieder rückgängig gemacht werden. Werden nachträglich Korrekturen im Laufergebnis vorgenommen, wird der Lauf automatisch auf „nicht bestätigt“ gesetzt und muss neu bestätigt werden.



Lauf nicht werten: Im gleichen Menü kann der Lauf auch auf „nicht werten“ gestellt werden. Das Ergebnis bleibt erhalten und kann auch ausgedruckt werden. In der Ranglistenwertung erscheinen die Resultate aber nicht. Falls später dann doch der Lauf zählen sollte, kann diese auch wieder aufgehoben werden.

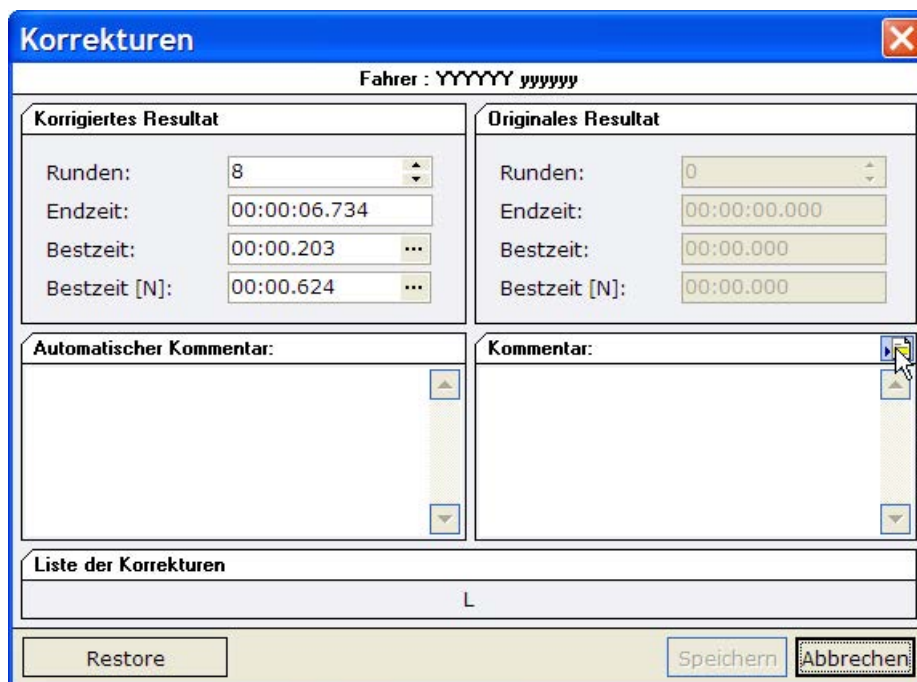
## 9.8 Korrekturen

In der Rennübersicht kann mit der rechten Maustaste der Fahrer ausgewählt werden und aus dem Menü Korrekturen ausgewählt werden.

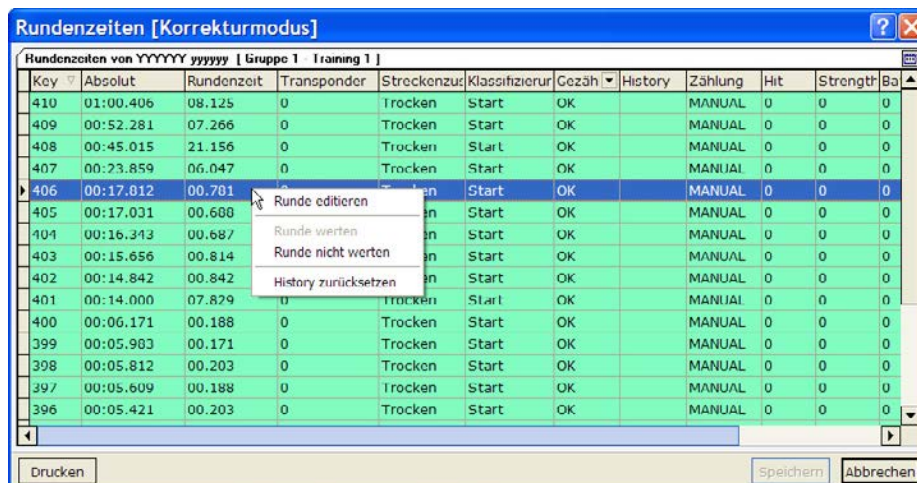




Korrekturen bewirken einen automatischen Jury-Texteintrag. Es kann die Anzahl der Runden, die Bestzeit wie auch die Endzeit korrigiert werden.

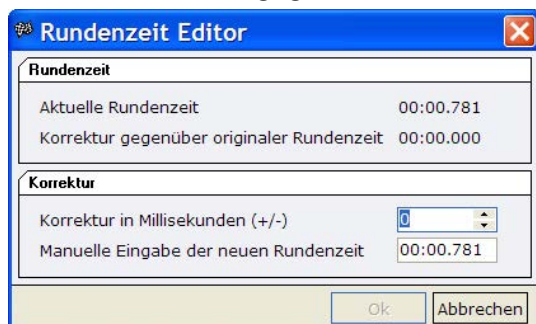


Auch können Runden auf ungültig gesetzt werden. Dazu klickt man auf die drei Punkte am Ende des Bestzeit-Feldes und die Rundenübersicht erscheint. Hier wählt man mit der rechten Maustaste die entsprechende Runde aus und wählt aus dem erscheinenden Untermenü „nicht werten“ aus. Dies kann auch direkt erfolgen, indem man aus dem Menü Korrekturen Rundenzeiten auswählt.



Key	Absolut	Rundenzeit	Transponder	Streckenzus	Klassifizierung	Gezähl	History	Zahlung	Hit	Strength	Ba
410	01:00.406	08.125	0	Trocken	Start	OK		MANUAL	0	0	0
409	00:52.281	07.266	0	Trocken	Start	OK		MANUAL	0	0	0
408	00:45.015	21.156	0	Trocken	Start	OK		MANUAL	0	0	0
407	00:23.859	06.047	0	Trocken	Start	OK		MANUAL	0	0	0
406	00:17.012	00.781	0	Trocken	Start	OK		MANUAL	0	0	0
405	00:17.031	00.680	0	Trocken	Start	OK		MANUAL	0	0	0
404	00:16.343	00.687	0	Trocken	Start	OK		MANUAL	0	0	0
403	00:15.656	00.814	0	Trocken	Start	OK		MANUAL	0	0	0
402	00:14.842	00.842	0	Trocken	Start	OK		MANUAL	0	0	0
401	00:14.000	07.829	0	Trocken	Start	OK		MANUAL	0	0	0
400	00:06.171	00.188	0	Trocken	Start	OK		MANUAL	0	0	0
399	00:05.903	00.171	0	Trocken	Start	OK		MANUAL	0	0	0
398	00:05.812	00.203	0	Trocken	Start	OK		MANUAL	0	0	0
397	00:05.609	00.188	0	Trocken	Start	OK		MANUAL	0	0	0
396	00:05.421	00.203	0	Trocken	Start	OK		MANUAL	0	0	0

Es können auch einzelne Rundenzeiten korrigiert werden. Dazu wählt man aus dem Menu der rechten Maustaste „Runde editieren“ aus. Nun kann die Korrektur in Millisekunden eingegeben werden.





Wenn zwei Runden markiert werden, können diese zu einer Runde zusammengezogen werden. Einfach mit der rechten Maustaste auf die Runden klicken und den entsprechenden Menüpunkt auswählen.

Im Feld Kommentar können zusätzliche Bemerkungen eingegeben werden. Wird auf den Button am Ende der Zeile gedrückt, können vordefinierte Werte in dieses Feld übernommen werden.

Nach einer Korrektur werden alle Listen neu berechnet, damit der Rennstand jederzeit aktuell ist.

Wurden versehentlich Korrekturen falsch angebracht, lassen sich diese wieder rückgängig machen. Dies erfolgt im Korrektur-Fenster mit dem Button unten links „Restore“.

Auf den Ausdrucken wird bei Listen eine Kurzform der Korrekturart verwendet, die Bedeutung ist:

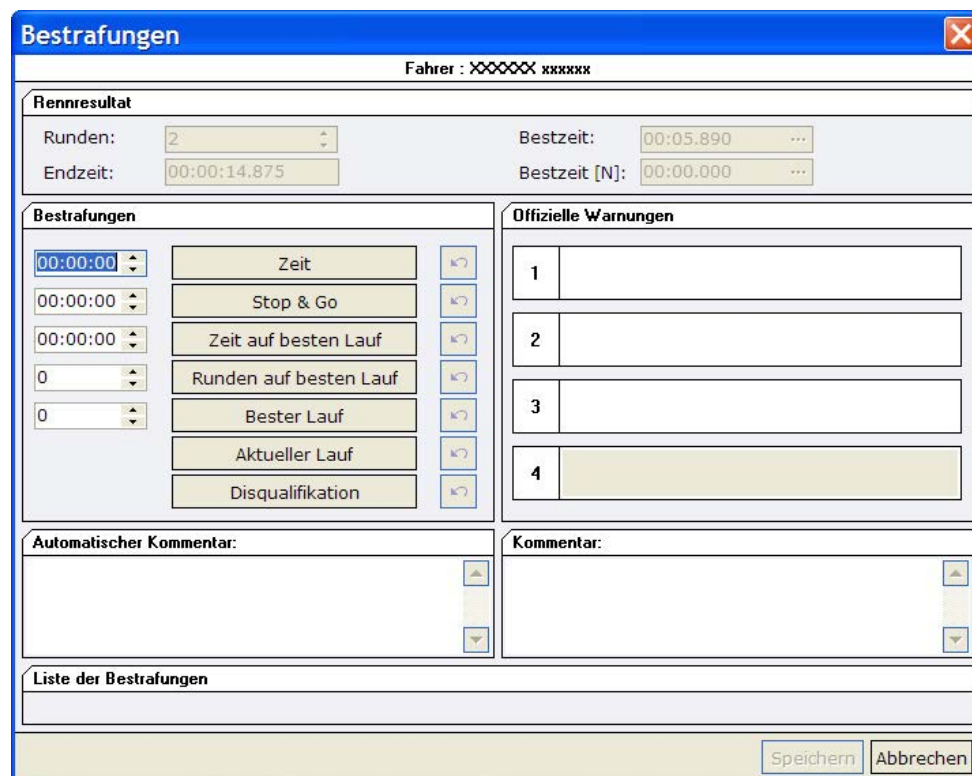
L: Runden Korrektur

E: Endzeit Korrektur

B: Bestzeit Korrektur

## 9.9 Bestrafungen

In der Rennübersicht lässt sich aus dem Untermenü, welches erscheint, wenn man mit der rechten Maustaste auf einen Fahrer klickt, der Punkt Bestrafungen ausführen. Ein ähnliches Fenster wie das bei den Korrekturen öffnet sich. In diesem sind offizielle Bestrafungsregeln, welche im Europaverband EFRA und Weltverband IFMAR angewendet werden, enthalten.



Verwarnungen können eingetragen werden und werden gespeichert, sodass jederzeit ersichtlich ist, wie viele Verwarnungen ein Fahrer hat. Alle Bestrafungen

können wieder rückgängig gemacht werden, indem die Funktion Bestrafung rückgängig machen gewählt wird (Klick auf den Button rechts neben der Strafe).



	Zeit	
00:00:00	Zeit	[Back]
00:00:00	Stop & Go	[Back]
1	Bester Lauf	[Back]
	Aktueller Lauf	[Back]
	Disqualifikation	[Back]

Im Einzelnen sind folgende Strafen möglich:

**Zeit:** Rechts von der Auswahl kann die Zeit in Sekunden angegeben werden. Im Ergebnis wird diese Zeit als Zeitstrafe dazu addiert.

**Stop&Go:** Dies wird benutzt, wenn ein Fahrer eine Stop&Go-Strafe nicht absolviert hat. Links werden die Sekunden eingegeben. Das Programm errechnet die Strafe dann wie folgt: Eine Runde und die Zeitstrafe werden von der absoluten Zeit abgezogen, wenn die Absolutzeit nach Ablauf der Dauer kleiner ist als die Zeitstrafe. Ist sie größer, dann wird die Zeit dazu gezählt.

**Zeit auf besten Lauf:** Beim besten Lauf wird die eingestellte Zeit zum Ergebnis addiert.

**Runden auf besten Lauf:** Anzahl der Runden, die beim besten Lauf abgezogen werden.

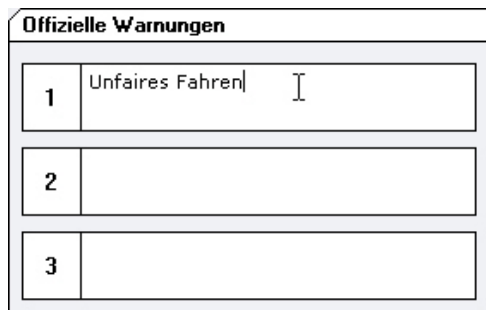
**Bester Lauf:** Der beste Lauf eines Fahrers wird nicht gewertet. Dies wird jedes Mal wieder neu berechnet. Diese Option kann mehrfach verwendet werden, wenn man auch den zweitbesten Lauf streichen möchte. Dann wird links die Anzahl der besten Läufe eingegeben, die gestrichen werden sollen.

**Aktueller Lauf:** Das Ergebnis von diesem Lauf wird für den Fahrer nicht gewertet.

**Disqualifikation:** Der Fahrer wird vom Anlass ausgeschlossen. Alle seine Ergebnisse werden für ungültig erklärt. Findet die Disqualifikation in der Qualifikation statt, so wird er aus der Rangliste entfernt und bei der Finaleinteilung nicht berücksichtigt.

Wenn die Disqualifikation während der Finale vorgenommen wird, werden alle Fahrer von diesem Platz an nachrücken. Je nachdem verändert sich auch das Aufsteigen, da ein neuer Fahrer berücksichtigt werden kann.

**Verwarnungen 1-3:** Die Warnungen können beschrieben werden. Bereits erhaltene Warnungen sind immer sichtbar, auch wenn in einem anderen Lauf die Warnung ausgesprochen wird.



Offizielle Warnungen	
1	Unfares Fahren
2	
3	

**Automatischer Kommentar:** Alle Eingriffe werden mit einem automatischen Kommentar versehen, welcher die Handlung beschreibt.

**Kommentar:** Zusätzliche Informationen können hier eingetragen werden.

## 9.10 Lauf wiederholen

Muss, aus welchen Gründen auch immer, ein schon abgeschlossener Lauf wiederholt werden, so wird dieser in der Übersicht ausgewählt. Bevor dieser Lauf nun gestartet werden kann, muss das alte Ergebnis durch Klick auf „Rennen löschen“ gelöscht werden. Wird bei Sub- und Hauptfinale ein Rennen gelöscht, wird der Aufstieg automatisch rückgängig gemacht.



Es erfolgt noch eine Abfrage, ob das Rennen wirklich gelöscht werden soll. Erst wenn diese mit Ok bestätigt wird, werden die Ergebnisse des ursprünglichen Laufes gelöscht und der Lauf kann neu gestartet werden.

## 9.11 Stromausfall

Nach einem Stromausfall oder einem schwerwiegendem Programm-Absturz kann der letzte gefahrene Lauf bis zu dem Zeitpunkt des Absturzes wiederhergestellt werden. Starten Sie RCM Ultimate neu, laden Sie den Anlass und gehen Sie auf Rundenzählung. Klicken Sie nun in dem Menü der Läufe rechts auf den fraglichen Lauf mit der rechten Maustaste. In dem erscheinenden Menü wählen Sie „Lauf wiederherstellen“ aus. Das Rundenprotokollfenster zeigt Ihnen jetzt den Stand des Rennens beim Absturz an. Nun klicken Sie in der Laufübersicht rechts wieder mit der Maustaste auf den Lauf und wählen Erzeuge Report. Jetzt können Sie das Ergebnis bis zum Stromausfall wie gewohnt ausdrucken.

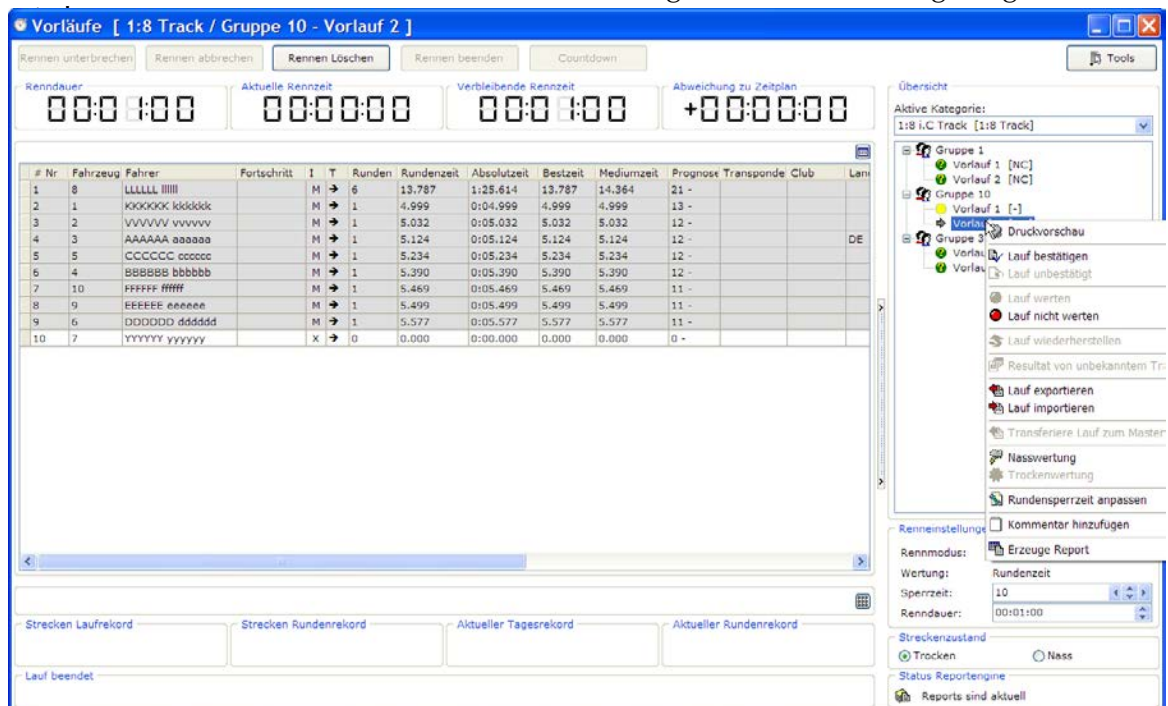


## 9.12 Weitere Funktionen in der Zeitmessung

Wenn mit der rechter Maustaste auf einen Fahrer im Zeitmessfenster geklickt wird, öffnet sich ein Untermenü in dem auch das Ergebnis für diesen Fahrer als XML-Datei exportiert und importiert werden kann. Bei einer Master-Slave-Zeitnahme kann das Ergebnis auch direkt an den Master bzw. Slave übergeben werden. Weiter wird der nächste Lauf nach dem Zeitplan angezeigt.



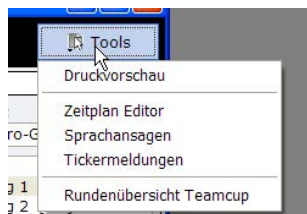
Wenn im rechten Fenster auf einen Lauf geklickt wird, kann das Ergebnis des ganzen Laufes ebenfalls als XML-Datei exportiert und importiert werden. Hier kann auch das Ergebnis des ganzen Laufes an den Master bzw. Slave transferiert werden. Weiter können die Reports nach Naß- oder Trockenwertung erzeugt werden. Letzteres ist insbesondere bei Finalläufen wichtig, wenn der Aufstieg ausgeführt



Auch kann hier der Lauf wiederhergestellt und die Resultate eines unbekannten Transponders geladen werden. Wenn eine AMBrc3 oder AMBrc4 Dekoder angeschlossen ist, kann ein Laufergebnis auch aus dem Speicher des Dekoders wiederhergestellt werden. RCM lädt die die gesammelten Runden aus dem Dekoder und zeigt sie in einem extra Fenster an. In dieser Liste können Sie eine Anzahl Runden markieren, welche dann dem markierten Lauf zugewiesen werden und das Ergebnis nach diesen Runden neu berechnet wird.



Wenn oben rechts auf den Button Tools geklickt wird, können Sie direkt die Funktionen Druckvorschau, Zeitplan Editor, Sprachansagen, Tickermeldungen und Rundenübersicht Teamcup aufrufen. Diese Funktionen sind an anderer Stelle in diesem Handbuch erklärt.

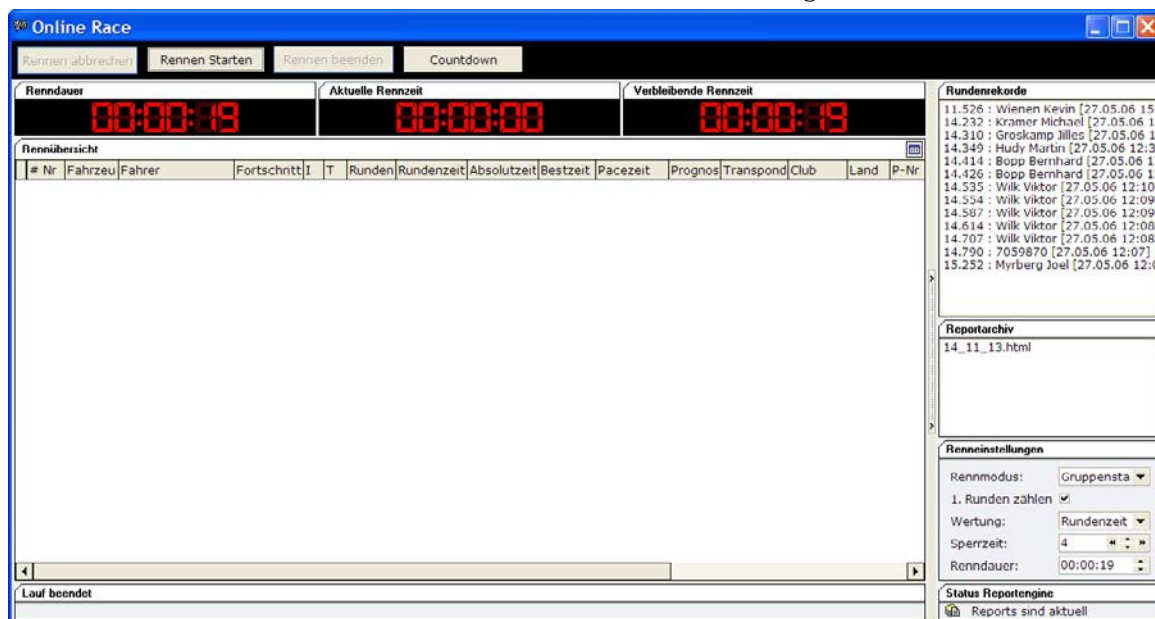


Zu guter Letzt kann dem Lauf noch ein Kommentar hinzugefügt werden, der auf dem Ergebnis mit ausgedruckt wird. Weiter können die Runden eines bis dahin nicht zugeordneten Transpondern wieder aufgerufen werden und danach der Transponder einem Fahrer zugeordnet werden.

## 9.13 Online-Zeitmessung

Diese Funktion ist nur aktiv, wenn kein Anlass geladen ist.

Im Menü Rundenzählung kann mit Online eine Zeitnahme gestartet werden, bei der keine weiteren Informationen eingegeben werden müssen. Rechts können die Einzelheiten (Laufdauer, Einzelstart usw.) zu dem Rennen eingegeben werden. Über den Button oben „Rennen starten“ wird die Zeitnahme begonnen.



Ein Transponder, der jetzt über die Schleife fährt, wird automatisch erfasst und die Rundenzeiten werden gemessen. Wenn Sie oben auf einen der Buttons „Rennen beenden“ klicken, erfolgt ein Ausdruck des Ergebnisses.

Mit rechtem Mausklick auf einem Fahrer öffnet sich ein Menü, aus dem Sie Rundenzeiten auswählen können. Alle Rundenzeiten des Fahrers werden aufgelistet und können so kontrolliert werden.

Aus dem Menü, welches Sie mit der rechten Maustaste erreichen, kann auch der Transponder für einen Namen neu eingestellt werden sowie ein Pilot zu den Stammdaten hinzugefügt werden.

Aus dem Menü, welches Sie mit der rechten Maustaste erreichen, kann auch der Transponder für einen Namen neu eingestellt werden.

Online-Rennen können auf MyRCM veröffentlicht werden.

## 9.14 Transponder schwarze Liste

Das Programm beinhaltet eine schwarze Liste gestohlener Transponder und Decoder. Die in dieser Liste eingetragenen Transponder und Decoder werden nicht mehr gezählt. Die Liste wird von RC-Timing gepflegt und kann im Programm nicht geändert werden.

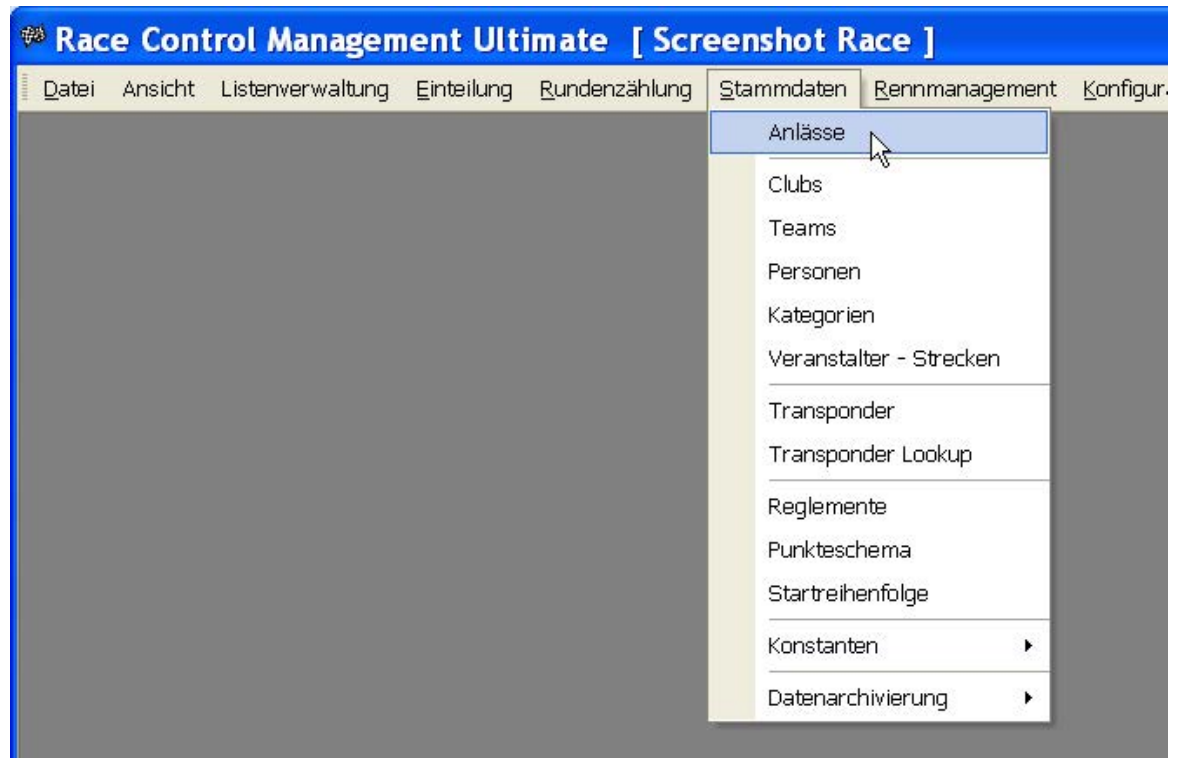
## 9.15 Online-Streaming

RCM Ultimate v2.2.2 und höher enthält die Funktionalität des RCM WebPublishers als Plugin im MyRCM Interface. Die Aktivierung des Plugins erfolgt über den RC-Timing Lizenzserver, auf welchem zur Laufzeit von RCM überprüft wird, ob eine gültige WebPublisher-Lizenz (bzw. Online-Streaming-Lizenz) vorhanden ist. Ist die Aktivierung erfolgt, wechselt die Hintergrundfarbe des MyRCM Panel in der Statusbar auf grün, ansonsten hellgrau.

Wichtig: Bitte starten sie den RCM WebPublisher nicht mehr separat, da ansonsten die Renndaten doppelt auf MyRCM übertragen werden.

## 10 Stammdaten

Die Aktualität der Stammdaten ist für jede Datenbank eine der wichtigsten Eigenschaften. Je gepflegter die Personaldaten sind und je vollständiger Pisten, Regeln, Kategorien registriert werden, umso einfacher ist es, Anlässe in Zukunft zu erstellen.

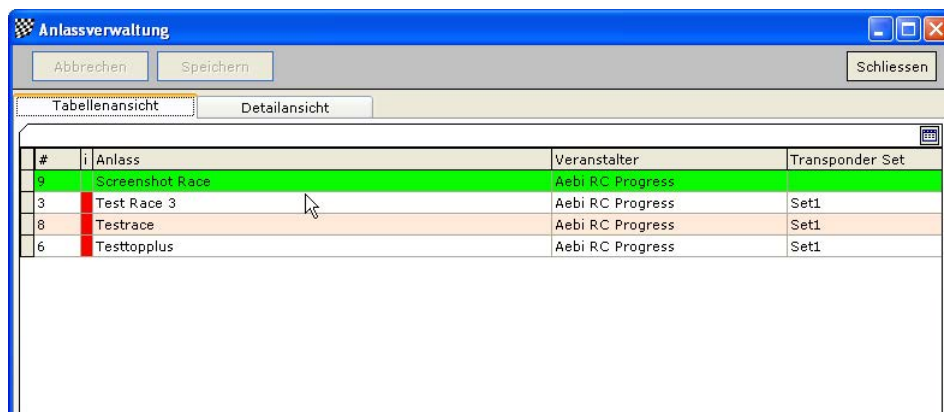


Im Menü Stammdaten sind folgende Funktionen verfügbar:

- \* Anlässe können hier editiert werden. Das Neuanlegen wird nur im Menü Datei Anlass neu anlegen ermöglicht.
- \* Ändern oder Erstellen von Vereinsinformationen. Diese Einstellungen sind optional.
- \* Ändern oder Erstellen von Teaminformationen. Diese Einstellungen sind optional.
- \* Ändern oder Erstellen von Personen Daten und Anlegen von Informationen über die Kategorie, in welcher die Person fährt.
- \* Ändern und Erstellen von Kategorien.
- \* Ändern und Erstellen von Transponder Sets. Diese Einstellungen sind optional, falls kein Transponder Set vorhanden ist.
- \* Ändern oder Erstellen von Veranstalter- und Rennstreckendaten.
- \* Ändern oder Erstellen von Regeln.
- \* Ändern und Erstellen von Punkteschemen für Meisterschaftswertungen.
- \* Ändern und Erstellen einer bestimmten Startreihenfolge.
- \* Ändern und Erstellen der Konstanten wie Länderkennungen, Frequenzen/Kanäle und Verbände.
- \* Archivierung der Personen-Datenbank.

## 10.1 Anlässe

Im Anlass-Fenster werden alle Anlässe aufgelistet, die mit dem Programm gefahren wurden. Die rot markierten Anlässe sind archiviert und der grün markierte Anlass ist direkt in der Datenbank abrufbar. Ist die ganze Zeile grün markiert, heißt das, dass dieser Anlass geladen ist. Das Löschen, Erstellen oder Schließen von Anlässen kann nur im Menü Datei vorgenommen werden. An dieser Stelle des Programms können nur Angaben geändert werden.



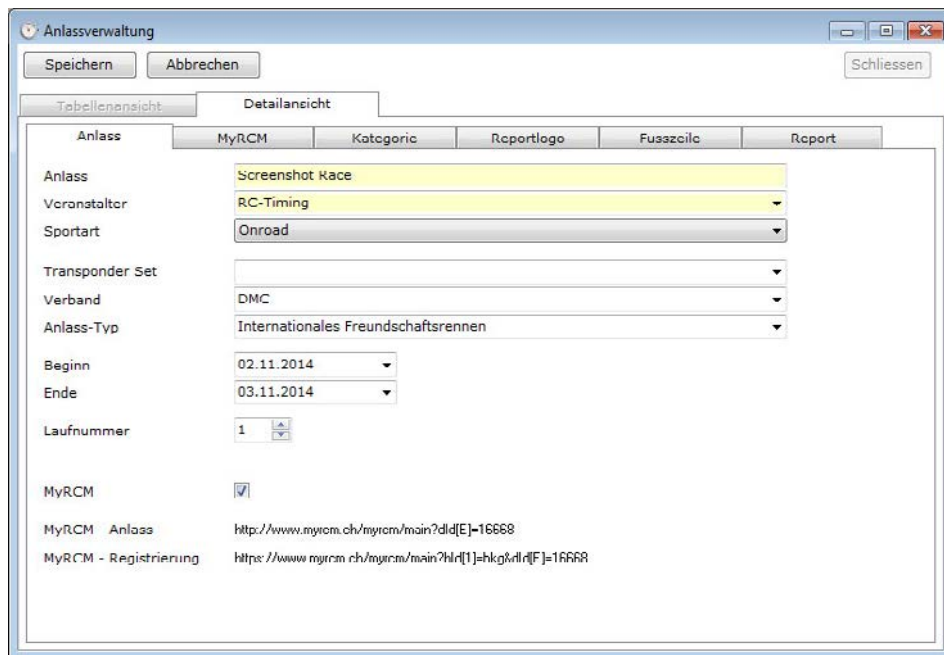
#	i	Anlass	Veranstalter	Transponder Set
9		Screenshot Race	Aebi RC Progress	
3		Test Race 3	Aebi RC Progress	Set1
8		Testrace	Aebi RC Progress	Set1
6		Testtopplus	Aebi RC Progress	Set1

### 10.1.1 Angaben zum Anlass

Mit einem Doppelklick auf den Anlass oder mit der Auswahl der Registerkarte Detailansicht kommt man in die Detailansicht des gewünschten Anlasses.

Anlass: Geben Sie hier die Bezeichnung des Anlasses, den Haupttitel ein.

Vermeiden Sie hier Datum oder Kategorie mit zu erwähnen, diese werden getrennt aufgenommen.



**Anlassverwaltung**

Speichern Abbrechen Schliessen

Tabellenansicht Detailansicht

Anlass MyRCM Kategorie Reportlogo Fusszeile Report

Anlass: Screenshot Race

Veranstalter: RC-Timing

Sportart: Onroad

Transponder Set:

Verband: DMC

Anlass-Typ: Internationales Freundschaftsrennen

Beginn: 02.11.2014

Ende: 03.11.2014

Laufnummer: 1

MyRCM: ☒

MyRCM - Anlass: [http://www.myrcm.ch/myrcm/main?did\[E\]=16668](http://www.myrcm.ch/myrcm/main?did[E]=16668)

MyRCM - Registrierung: [http://www.myrcm.ch/myrcm/main?hlr\[1\]=hkg&dlr\[F\]=16668](http://www.myrcm.ch/myrcm/main?hlr[1]=hkg&dlr[F]=16668)

Veranstalter: Hier wird der Organisator/Veranstalter eingegeben, der das Rennen ausführt. Dieser muss unter Stammdaten/Veranstalter-Strecken definiert sein. Eine Auswahlliste erhalten Sie, wenn Sie auf den Pfeil nach unten am rechten Rand des Eingabefeldes klicken.

Sportart: Type des Wettbewerbes.

Transponder Set: Der Organisator hat in der Regel ein Transponder Set oder Club



Transponder, welche er während des Rennens an die Fahrer ausgibt. Um mit dem Transponder Set zu arbeiten, müssen die Transponder-Nummern mit einen Transponder-Set-Namen unter Stammdaten/Transponder eingegeben sein.  
Verband: Hier kann der Verband, der die Oberhoheit für den Anlass hat, eingegeben werden.

Anlass-Typ: Damit ist der Status des Anlasses gemeint, also zum Beispiel Freundschaftsrennen, Sportkreismeisterschaftslauf usw.

Beginn: Anfangsdatum, an dem der Anlass anfängt.

Ende: Abschlussdatum des Anlasses. Bei einem eintägigen Anlass sind Beginn- und Ende-Datum gleich.

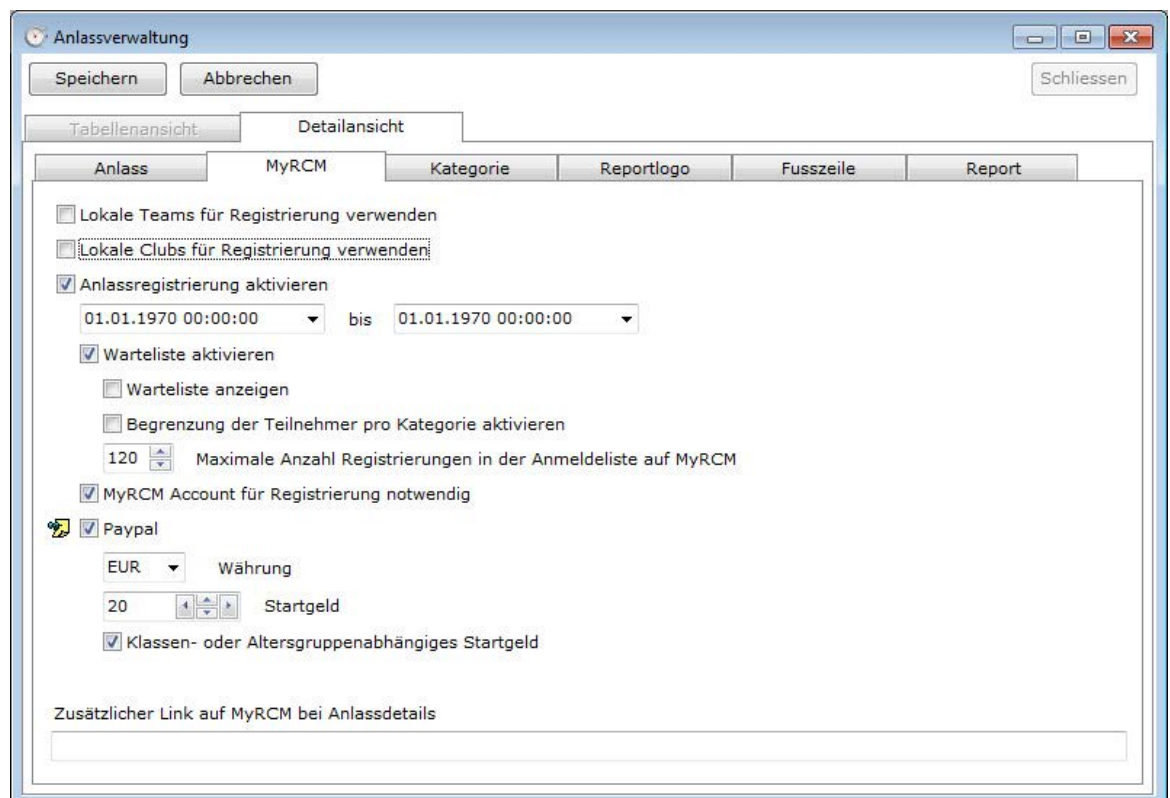
Laufnummer: Wenn der Anlass im Rahmen einer Meisterschaft gewertet wird, kann hier die Nummer des Laufs eingegeben werden.

MyRCM: Muss aktiviert sein, wenn der Anlass auf MyRCM veröffentlicht werden soll. Wenn dies aktiviert ist, wird der Anlass automatisch auf MyRCM publiziert.

Alle Ergebnisse und Informationen usw. werden hochgeladen. Weitere Einstellungen sind nicht notwendig. Die Aktion wird in der Fußzeile von RCM Ultimate bei Message Queue angezeigt. Es bedeuten: 1. Wert: Meldungen, die noch übertragen werden müssen, 2. Wert: fehlerhafte Übertragungen, 3. Wert: Zurückgewiesene Übertragungen, 4. Wert: erfolgreiche Übertragungen. Wenn MyRCM aktiviert ist, wird unten der Link zur Verzeichnis auf myrcm.ch angezeigt.

Bitte beachten: Wenn MyRCM wieder deaktiviert wird, verschwindet der Anlass auf MyRCM wieder. Wenn ein Anlass auf MyRCM veröffentlicht werden soll, muss das also immer aktiviert bleiben.

## 10.1.2 Angaben zu MyRCM



**Anlassverwaltung**

Speichern Abbrechen Schliessen

Tabellenansicht Detailsicht

Anlass MyRCM Kategorie Reportlogo Fusszeile Report

☐ Lokale Teams für Registrierung verwenden

☐ Lokale Clubs für Registrierung verwenden

☒ Anlassregistrierung aktivieren

01.01.1970 00:00:00 bis 01.01.1970 00:00:00

☒ Warteliste aktivieren

☐ Warteliste anzeigen

☐ Begrenzung der Teilnehmer pro Kategorie aktivieren

120 Maximale Anzahl Registrierungen in der Anmeldeliste auf MyRCM

☒ MyRCM Account für Registrierung notwendig

☒ Paypal

EUR Währung

20 Startgeld

☒ Klassen- oder Altersgruppenabhängiges Startgeld

Zusätzlicher Link auf MyRCM bei Anlassdetails

Anlass und Anlassdaten (Reports) auf MyRCM veröffentlichen: Dieses muss aktiviert sein, wenn die Ergebnisse und andere Informationen automatisch von RCM Ultimate auf MyRCM veröffentlicht werden sollen. Dazu muss sich RCM Ultimate auf dem Rennen mit dem Internet verbinden können.

Zusätzlich können Sie weitere Informationen bestimmen:

Lokale Teams für Registrierung benutzen: Der Name des Teams wird mit den lokal gespeicherten Teamnamen verglichen.

Lokale Clubs für Registrierung benutzen: Der Name des Clubs wird mit den lokal gespeicherten Clubnamen verglichen.

Anlassregistrierung aktivieren: Die Registrierung auf MyRCM wird aktiviert. Es kann der Zeitraum, in dem die Registrierung auf MyRCM aktiv ist, bestimmt werden.

Es kann jeweils der Tag und die Uhrzeit angegeben werden. Weiter kann eine Warteliste aktiviert und bestimmt werden, wie viel Registrierungen angenommen werden. Und es kann bestimmt werden, ob ein MyRCM-Account für die Registrierung erforderlich ist.

Mit „Begrenzung der Teilnehmer pro Kategorie aktivieren“ kann die Anzahl der Teilnehmer pro Klasse beschränkt werden. Die Begrenzung kann dann unter der Registerkarte „Kategorie“ eingegeben werden.

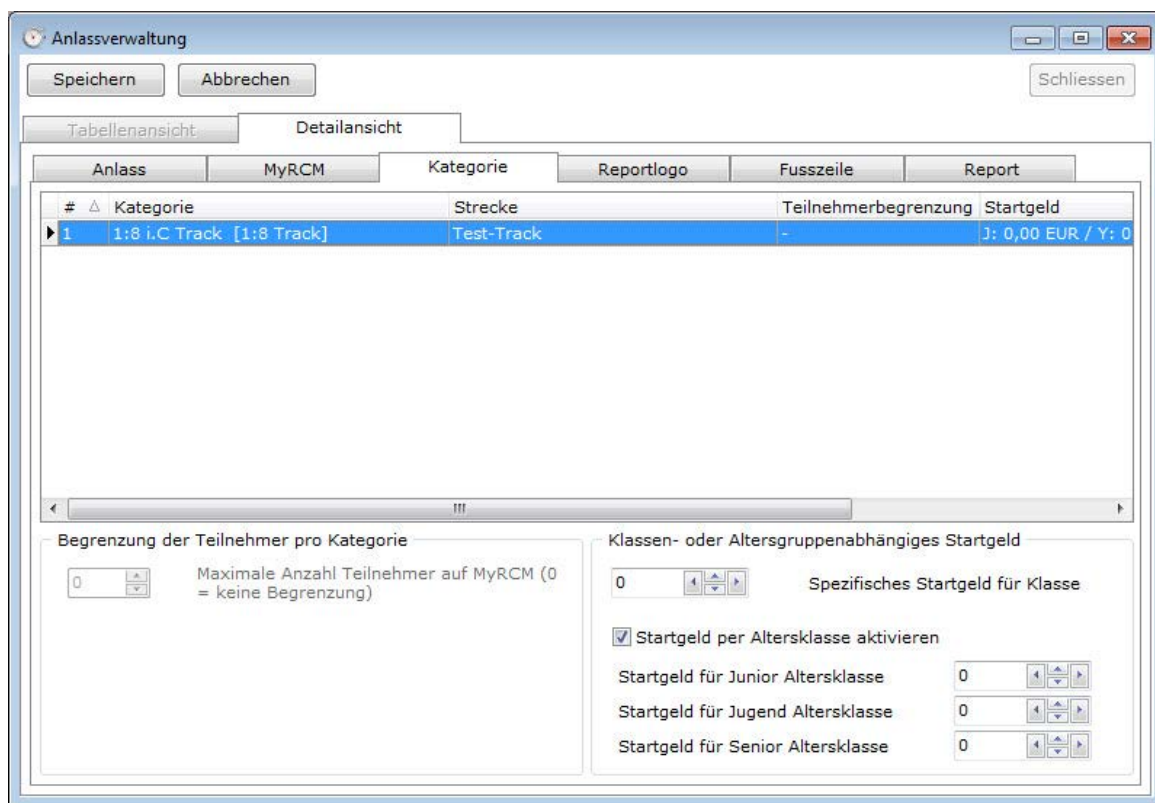
Weiter ist es möglich, über MyRCM eine Bezahlung über Paypal zu aktivieren. Dies muss von RC-Timing aktiviert werden. Der Betrag kann mit Hilfe der Pfeile nach oben und unten auf 0,05 eingestellt werden.

Hier kann auch festgelegt werden, ob es unterschiedliches Startgeld für die Klassen und Altersgruppen geben soll.

Ganz unten kann noch ein zusätzlicher Link auf MyRCM gestellt werden. Dieser wird bei den Anlassdetails sichtbar und kann zum Beispiel zur Einladung führen.

### 10.1.3 Angaben zur Kategorie

Klicken Sie nun auf die Registerkarte Kategorie und es werden die zugeordneten Kategorien angezeigt und auf welcher Piste diese gefahren werden. Beide Eingaben sind erforderlich. An dieser Stelle kann nur die Piste geändert oder hinzugefügt werden. Kategorien können nur im Menü Listenverwaltung/Kategorien geändert werden. Durch Doppelklick auf die Kategorie erhalten Sie eine Liste, aus der Sie die Strecke auswählen können.



The screenshot shows the 'Anlassverwaltung' window with the 'Kategorie' tab selected. The table below shows the following data:

#	Kategorie	Strecke	Teilnehmerbegrenzung	Startgeld
1	1:8 i.C Track [1:8 Track]	Test-Track	-	J: 0,00 EUR / Y: 0

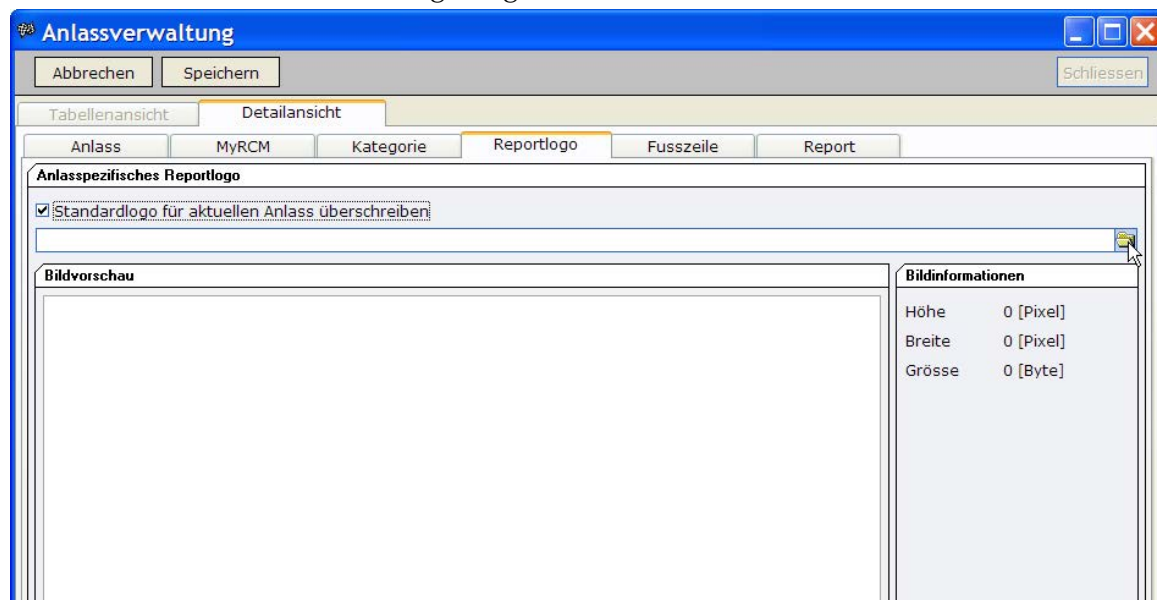
Below the table, there are two main sections for configuration:

- Begrenzung der Teilnehmer pro Kategorie:** A spinner set to 0, with the text 'Maximale Anzahl Teilnehmer auf MyRCM (0 = keine Begrenzung)'.
- Klassen- oder Altersgruppenabhängiges Startgeld:** A spinner set to 0, with the text 'Spezifisches Startgeld für Klasse'. Below this, there is a checked checkbox 'Startgeld per Altersklasse aktivieren' and three rows for age classes:
  - Startgeld für Junior Altersklasse: 0
  - Startgeld für Jugend Altersklasse: 0
  - Startgeld für Senior Altersklasse: 0

Wenn unter der Registerkarte MyRCM eine Teilnehmerbegrenzung pro Kategorie aktiviert wurde, wird die maximale Teilnehmerzahl hier eingegeben. Einfach die Kategorie anklicken und damit markieren. Dann kann unten die maximale Teilnehmerzahl eingegeben werden. Eine 0 steht dabei für keine Begrenzung. Unten kann die maximale Anzahl der Fahrer in dieser Kategorie und das Startgeld für die Kategorie einschließlich der Startgelder für die Altersgruppen eingegeben werden. Der Betrag kann mit Hilfe der Pfeile nach oben und unten auf 0,05 eingestellt werden.

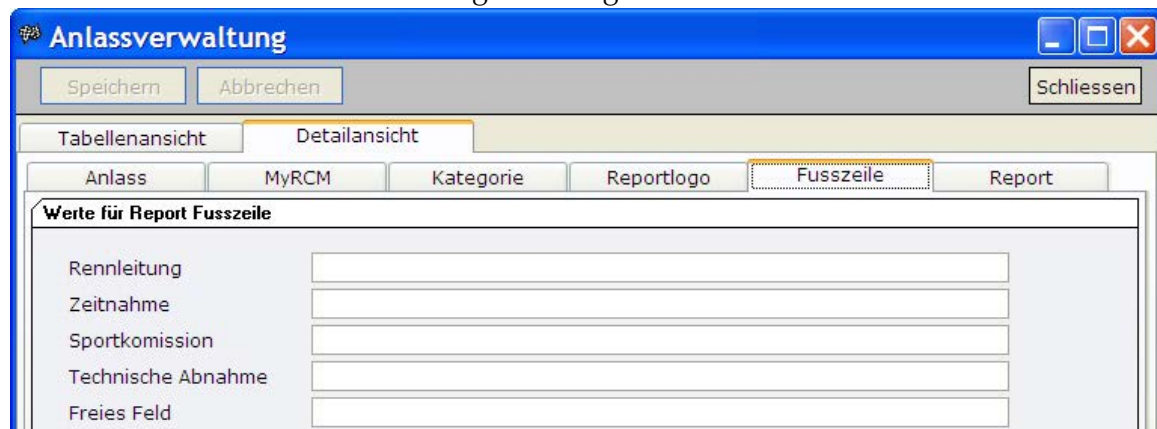
### 10.1.4 Angaben zum Reportlogo

Hier kann das Standardlogo nur für diesen Anlass überschrieben werden. Aktivieren Sie „Standardlogo für diesen Anlass überschreiben“ und klicken Sie auf das Ende der nun aktiven Eingabezeile. Sie können jetzt ein Logo laden, welches nur für diesen Anlass verwendet wird. Dieses wird auch auf den angeschlossenen Publisher- und Web-Publisher gezeigt.



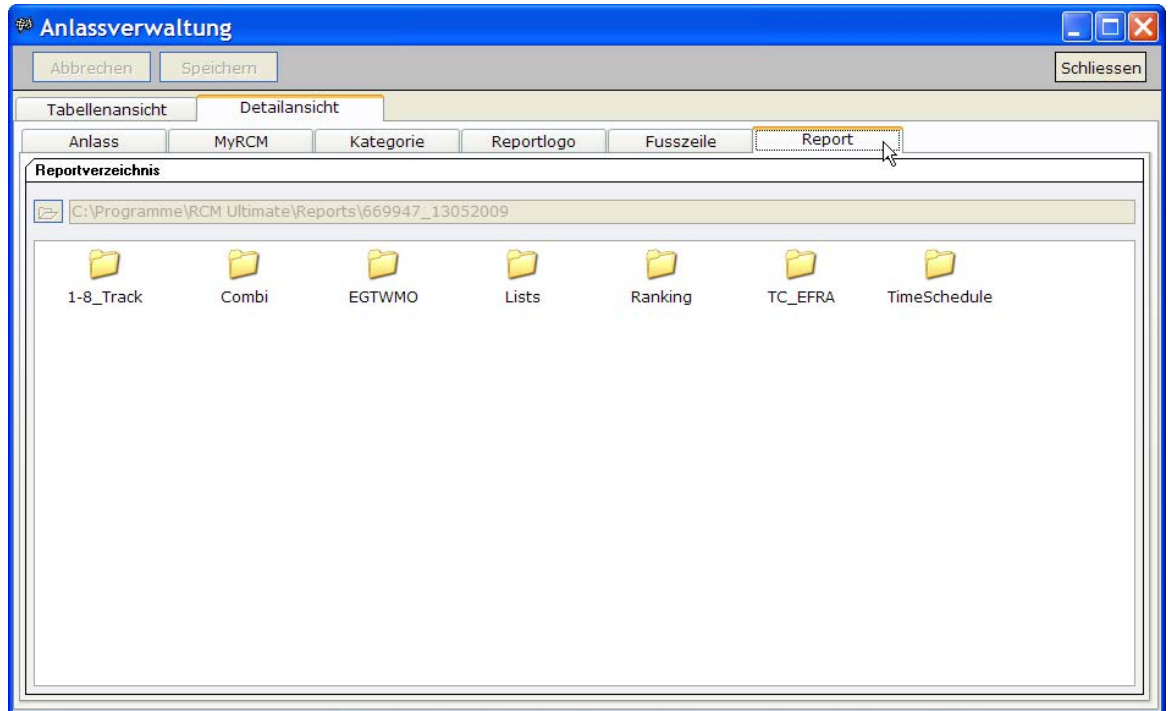
### 10.1.5 Angaben zur Fusszeile

Hier werden die Namen der Offiziellen für Rennleitung, Zeitnahme, Sportkommission und technische Abnahme eingetragen. Diese werden dann auf allen Ergebnissen unten mit ausgedruckt. Freies Feld: Können Sie für Ihre eigenen Angaben benutzen.



### 10.1.6 Angaben zu Reports

Unter der Registerkarte Report kann man nachsehen, unter welchem Ordernamen die Reports abgelegt werden. Pro Kategorie wird ein Reportverzeichnis erstellt. Die Ordner verhalten sich wie im Windows Explorer. Ist ein Web-Browser auf dem Computer installiert, können die Reports durch doppeltes Klicken auf den Report auch angesehen werden.



Hier kann auch geprüft werden, ob die Reports überhaupt vorhanden sind, falls einem das Programm mitteilt, dass Renndaten nicht gefunden werden oder die Reports nicht verfügbar sind.

### 10.1.7 Speichern

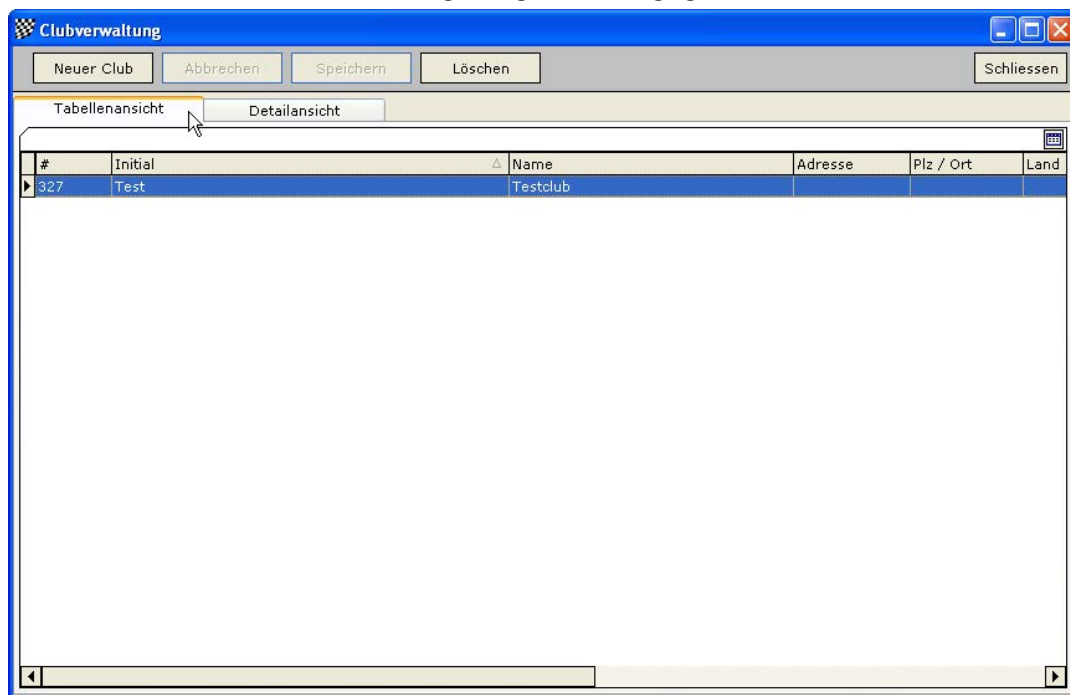
Wenn Sie in der Detailansicht der Anlassverwaltung Änderungen vorgenommen haben, klicken Sie bitte auf Speichern oder Abbrechen, wenn Sie Ihre Änderungen verworfen wollen, bevor Sie das Fenster schließen.



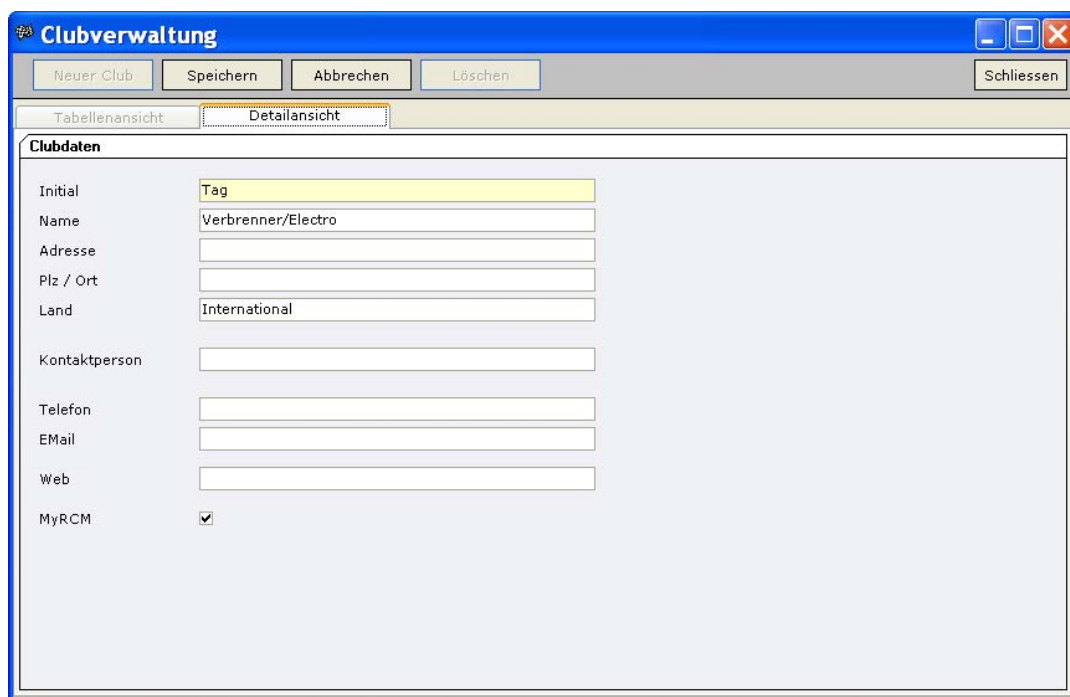


## 10.2 Clubs

Unter Clubs werden alle Clubs gezeigt, die eingegeben wurden.



Diese können in der Detailansicht erstellt, geändert und auch gelöscht werden. Die Eingabe eines Clubs ist nicht zwingend notwendig, sondern dient lediglich der Information. Ist ein Club eingegeben, kann dieser einem Fahrer zugeordnet werden. Für jeden Club kann Initial, Name, Adresse, Kontaktperson, Telefonnummer, E-Mail-Adresse und Internet-Website gespeichert werden. Wenn MyRCM aktiviert ist, wird dieser Club bei der Registration auf MyRCM benutzt, wenn beim Anlass unter MyRCM die Verwendung der lokalen Clubs aktiviert ist.



**Clubdaten**

Initial: Tag

Name: Verbrenner/Electro

Adresse:

Plz / Ort:

Land: International

Kontaktperson:

Telefon:

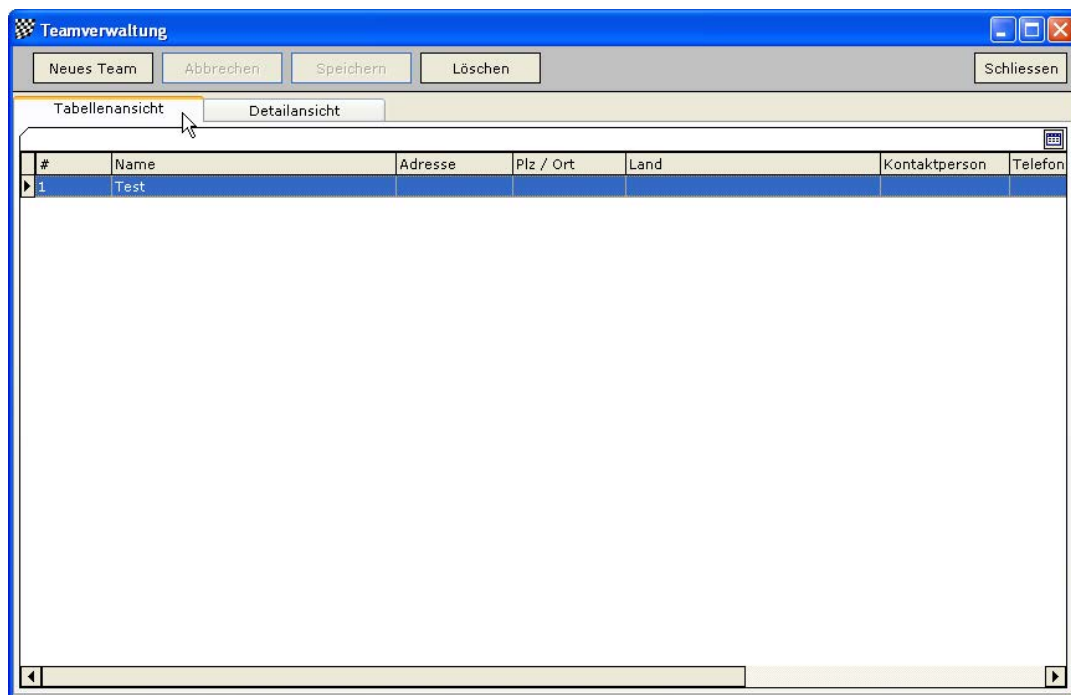
EMail:

Web:

MyRCM: ☒

## 10.3 Teams

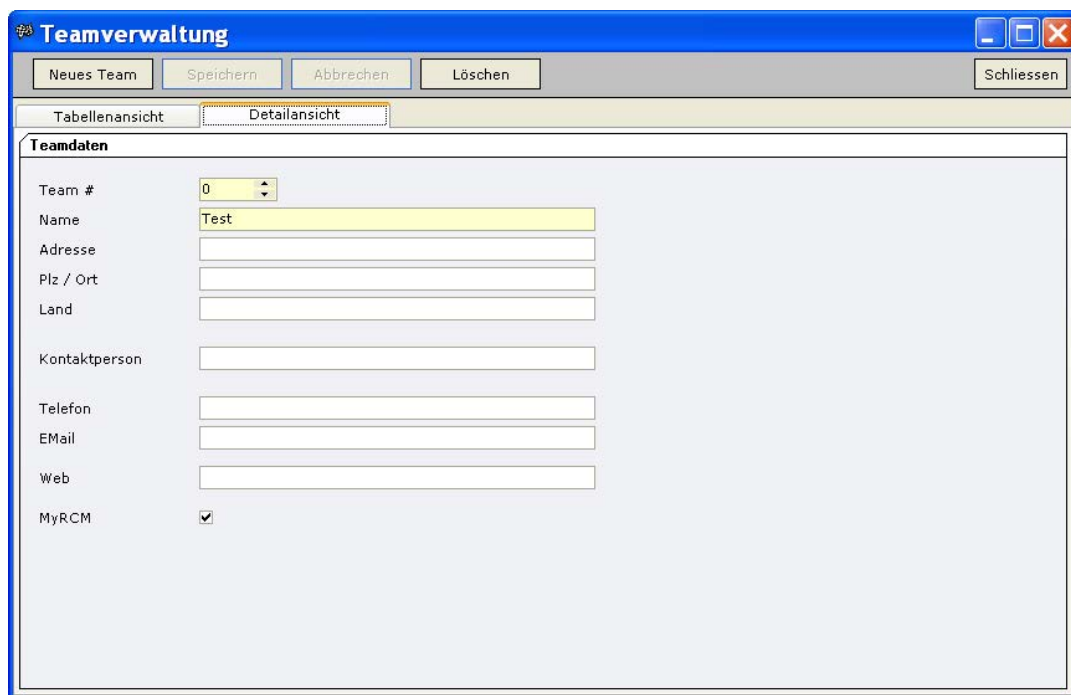
Unter Teams werden alle Teams gezeigt, die eingegeben wurden.



Diese können in der Detailansicht erstellt, geändert und auch gelöscht werden. Die Eingabe eines Teams ist nur bei Mannschaftswertungen zwingend notwendig, sonst dient ein Team lediglich der Information. Ist ein Team eingegeben, kann dieser einem Fahrer in einer Kategorie zugeordnet werden.

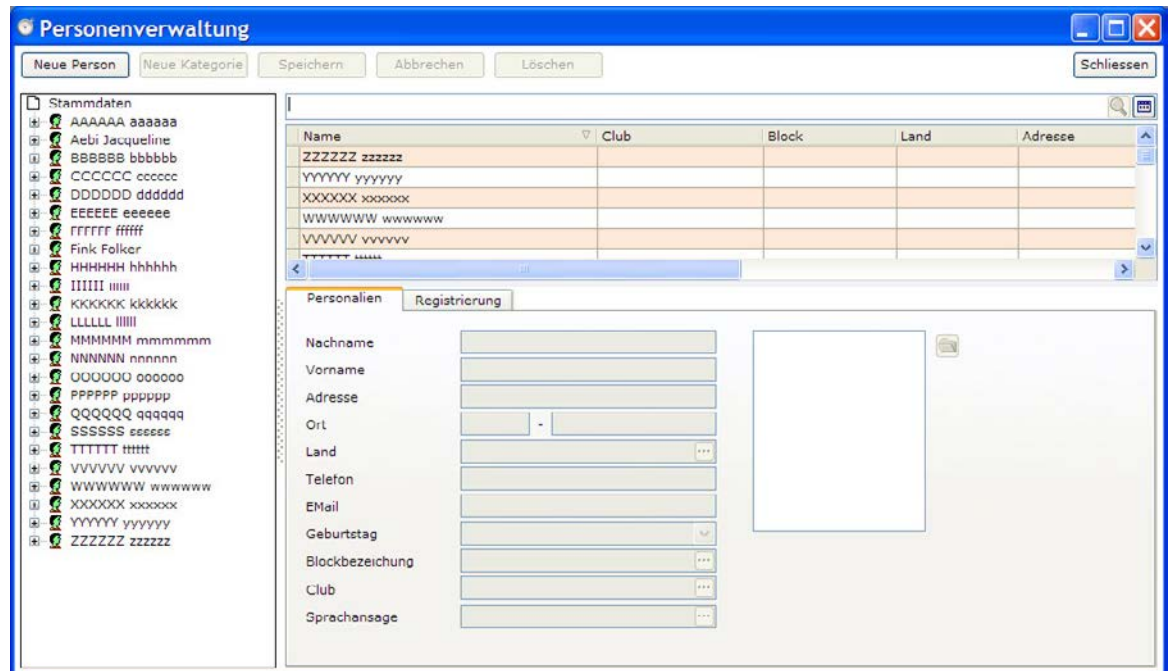
Für jedes Team kann Name, Adresse, Kontaktperson, Telefonnummer, E-Mail-Adresse und Internet-Website gespeichert werden.

Wenn MyRCM aktiviert ist, wird dieses Team bei der Registration auf MyRCM benutzt, wenn beim Anlass unter MyRCM die Verwendung der lokalen Teams aktiviert ist.



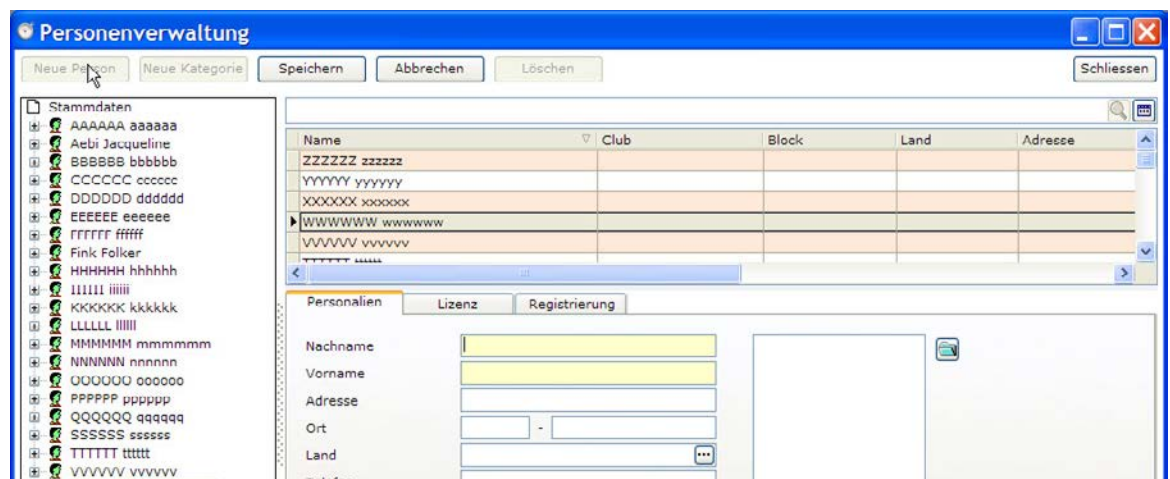
## 10.4 Personen

Alle Informationen über einen Fahrer werden im Menü Stammdaten unter Personen erfasst.



### 10.4.1 Personen Daten

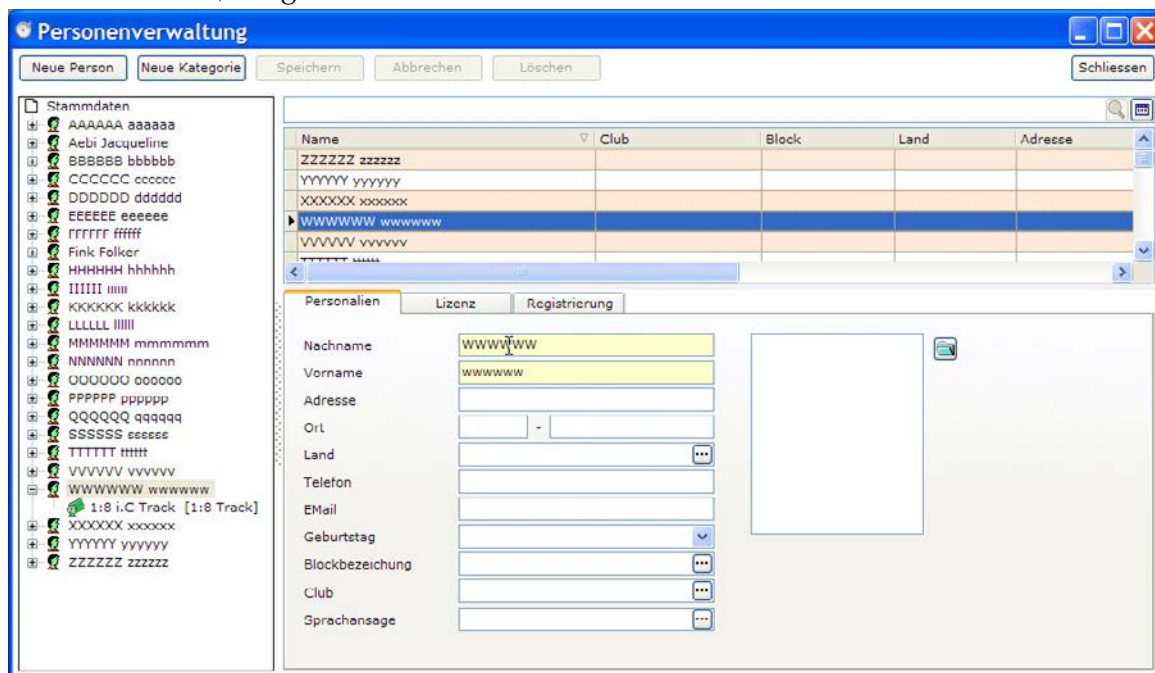
In der rechten Spalte kann oben in der Liste die gewünschte Person ausgewählt werden. Die Detaildaten werden dann unten rechts eingeblendet und können dort auch geändert werden. Geänderte Daten müssen, bevor zu einer anderen Person gewechselt wird, gespeichert werden. Ist ein Fahrer nicht in den Stammdaten enthalten, kann er mit Klicken auf Neue Person oben links angelegt werden.



In der Liste der Stammdaten oben rechts kann gesucht und navigiert werden, wie es im Kapitel 4 dieses Handbuches beschrieben ist. Alle Sortiereingaben werden gelöscht, wenn Sie das Fenster schließen und neu öffnen.

Über den Button „Neue Person“ können Sie neue Fahrer in die Stammdaten einfügen.

Unten rechts in diesem Fenster werden die detaillierten Informationen zu einer Person, die entweder links in der Liste der Stammdaten oder oben rechts in der Liste markiert wurde, dargestellt.



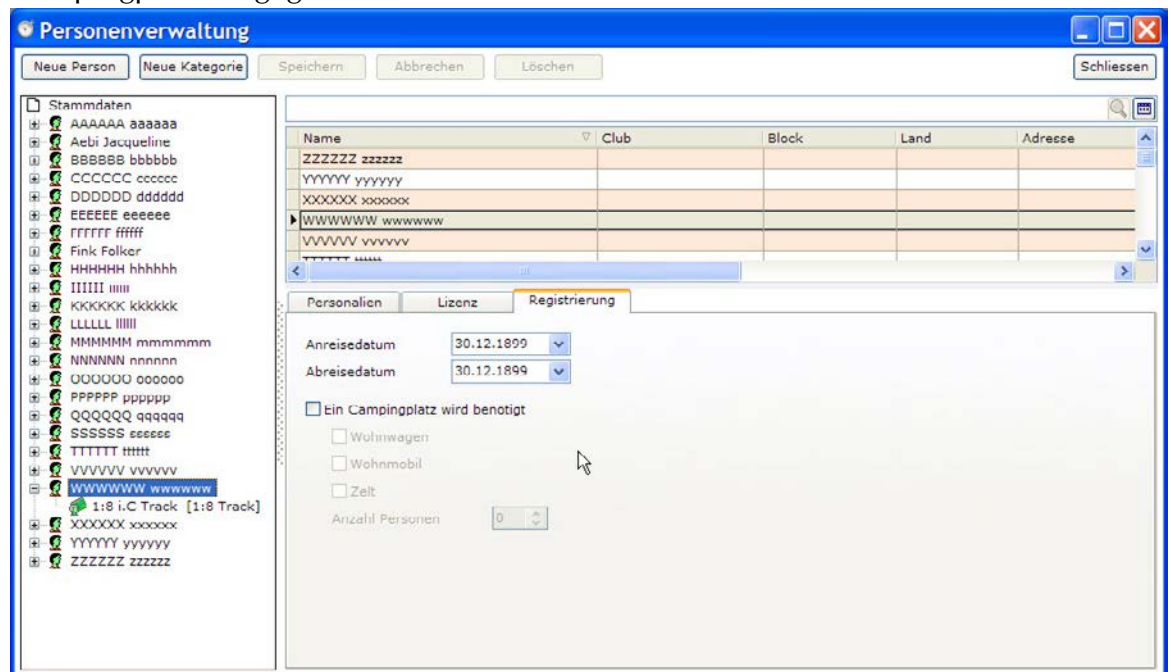
Unter der Registerkarte Personalien können Sie den Namen (Vor- und Nachname ist zwingend notwendig), die Adresse, Telefonnummer, E-Mail-Adresse und den Geburtstag, die Blockbezeichnung sowie die Clubzugehörigkeit eingeben. Weiter kann dem Fahrer ein Bild zugeordnet werden. Um dies zu tun, klicken Sie auf den Öffnen-Button rechts im Fahrerdaten-Fenster. Für das Einfügen der Fotos sollten Sie folgende Dimensionen einhalten: 150 Pixel x 170 Pixel 96 dpi, Format bmp oder jpg. Im Feld Sprachansage kann eine Datei definiert werden, die benutzt wird, wenn der Name des Fahrers angesagt werden soll.

Die Lizenz kann pro Kategorie oder pro Name vergeben werden. Dies wird im jeweiligen Reglement angegeben. Ist eine Lizenz für eine Kategorie erforderlich, dann sind die Lizenzangaben bei der Kategorie aktiviert. Ist jedoch nur eine Kategorie vorhanden, bei der keine spezielle Kategorie-Lizenz erforderlich ist, können bei den Fahrerdaten unter der Registerkarte Lizenz auch Angaben zur Lizenz eingegeben werden. Die Lizenz-Nummer, ein Zusatztext zur Lizenz, der Ländercode sowie der Lizenzgeber können gespeichert werden. Zudem kann ein Kästchen aktiviert werden, dass der Fahrer überhaupt eine Lizenz hat.





Unter dem Reiter Registrierung können An- und Abreisetag sowie ein benötigter Campingplatz eingegeben werden.



**Personenverwaltung**

Neue Person | Neue Kategorie | Speichern | Abbrechen | Löschen | Schliessen

Name	Club	Block	Land	Adresse
ZZZZZZ zzzzzz				
YYYYYY yyyyyy				
XXXXXX xxxxxx				
WWWWWV vvvvvv				
VVVVVV vvvvvv				

**Registrierung**

Anreisedatum: 30.12.1899  
Abreisedatum: 30.12.1899

☐ Ein Campingplatz wird benötigt

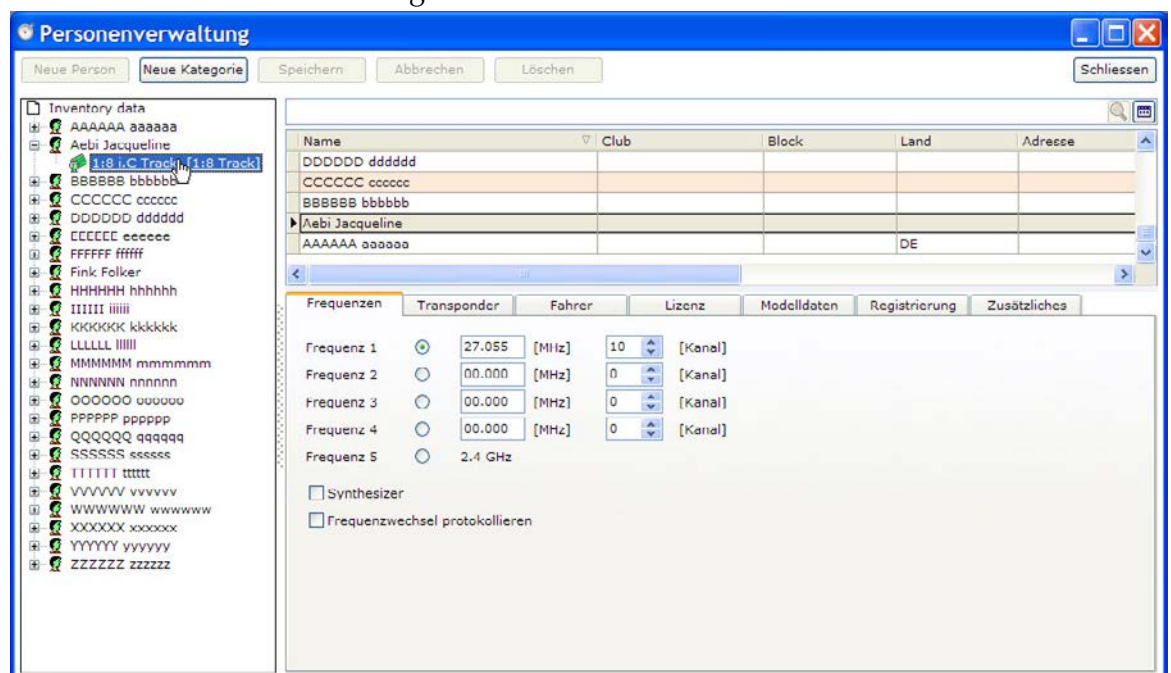
☐ Wohnwagen  
☐ Wohnmobil  
☐ Zelt

Anzahl Personen: 0

Beachten Sie bitte, dass Sie Änderungen speichern müssen, bevor Sie zu einer anderen Person wechseln.

## 10.4.2 Kategoriespezifische Personen-Daten

Die ausgewählte Person wird auch in der Baumstruktur in der linken Spalte dargestellt. Ein kleines Pluszeichen vor dem Namen zeigt an, dass der Person Kategorien zugeordnet sind. Klicken Sie auf das Pluszeichen und die Kategorien werden unter dem Fahrer aufgeführt.



**Personenverwaltung**

Neue Person | Neue Kategorie | Speichern | Abbrechen | Löschen | Schliessen

Name	Club	Block	Land	Adresse
DDDDDD dddddd				
CCCCCC cccccc				
BBBBBB bbbbbb				
Aebi Jacqueline				
AAAAAA aaaaaa			DE	

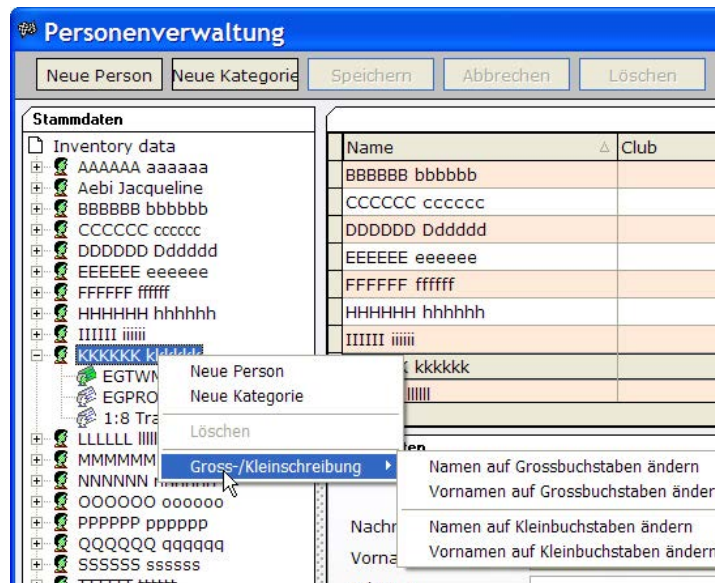
**Frequenzen**

Frequenz	Transponder	Fahrer	Lizenz	Modelldaten	Registrierung	Zusätzliches
Frequenz 1	27.055 [MHz]	10 [Kanal]				
Frequenz 2	00.000 [MHz]	0 [Kanal]				
Frequenz 3	00.000 [MHz]	0 [Kanal]				
Frequenz 4	00.000 [MHz]	0 [Kanal]				
Frequenz 5	2.4 GHz					

☐ Synthesizer  
☐ Frequenzwechsel protokollieren

Wird mit der rechten Maustaste auf einen Fahrer geklickt, kann direkt eine neue Person, eine Kategorie hinzugefügt, die Person gelöscht werden sowie der Vor- und Nachname in Großbuchstaben umgewandelt werden. Die Großschreibung kann hier rückgängig gemacht werden. Eine neue Kategorie kann dem Fahrer also mit

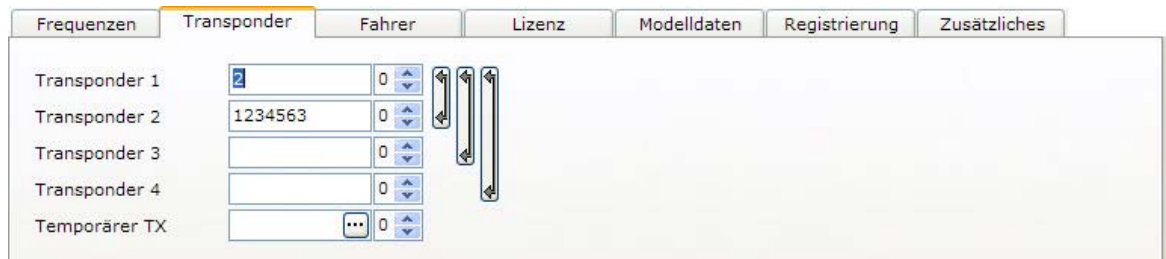
einem rechten Mausklick auf den Fahrernamen zugeordnet oder oben direkt über den Button Neue Kategorie angewählt werden. Werden die Personen mit zusätzlich gehaltener STRG-Taste ausgewählt so können die Personen mehrfach selektiert werden und allen markierten Personen eine Kategorie zu geordnet werden.



Wenn Sie einem Fahrer eine neue Kategorie zuordnen und dem Fahrer schon eine andere Kategorie zugeordnet ist, können Sie die Daten (Frequenz, Transponder usw.) von der bisherigen Kategorie übernehmen, indem Sie auf die neue Kategorie rechts klicken und aus dem Submenü Daten übernehmen auswählen. Eine Kategorie löschen Sie bei einem Fahrer ebenfalls über dieses Submenü. Wird nun in der linken Spalte unter einem Fahrer auf eine Kategorie geklickt, sind rechts unten die Kategoriedaten sichtbar.



Frequenzen: Unter der ersten Registerkarte können die Frequenzen verwaltet werden. Hinzufügen, ändern und die Auswahl der eingesetzten Frequenz sind möglich. Anstelle der Frequenz kann auch der Kanal eingetragen werden. RCM Ultimate unterstützt vier Frequenzen oder ein Multi Channel System. Bei der Neu-Eingabe von Frequenzen wird automatisch die erste Frequenz als diejenige markiert, die benutzt wird. Dies ist an dem grünen Punkt im Kreis vor der Frequenz ersichtlich. Wollen Sie das ändern, klicken Sie auf den Kreis vor der Frequenz, die der Fahrer wirklich benutzt. Weiter kann angegeben werden, ob es sich um eine Synthesizer-Fernsteuerung handelt und ob Frequenzwechsel protokolliert werden sollen.



Unter der Registerkarte Transponder können vier persönlicher Transponder und ein temporärer Transponder verwaltet werden. Der temporäre Transponder wird für die Club Transponder verwendet, welche vom Veranstalter an die Fahrer verteilt werden. Der temporäre Transponder arbeitet genau gleich wie ein persönlicher Transponder, aber der Eintrag des temporären Feldes kann mit einer Routine im Menü Werkzeuge „Temporäre Transponder löschen“ bei allen Fahrern gelöscht werden. Wenn beim temporären Transponder am Ende des Feldes auf die 3 Punkte geklickt wird, kann einer der Lookup-Transponder geladen werden. Sie können den Namen eines Lookup-Transponders auch direkt eingeben. Hinter dem Feld wird dann die Transponder-Nummer angezeigt.

Das Arbeiten mit den temporären Transpondern funktioniert nur, wenn die Transponder Nummern im Transponder Satz registriert sind und der Transponder-Satz auf inaktiv gesetzt ist. Dies kann im Menü Werkzeuge „Transponder Set [inaktiv]“ eingestellt werden. Wenn nun Transponder (persönliche oder temporäre Transponder) während dem Rennen erfasst werden, so können diese dem Fahrer zugeordnet werden. Das Programm stellt fest, ob der Transponder persönlich oder temporär ist, und trägt ihn in das korrekte Feld ein.

Durch Klicken auf die Pfeile können die Transpondereinträge vertauscht werden. Die Nummern hinter den Transpondern geben die CarID bei den neuen AMBrc4-Transpondern an.

Die Angaben unter der Registerkarte Fahrer sind optional, vereinfachen aber die Renndurchführung bzw. beinhalten weitere Informationen.



**Mechaniker:** Wenn ein anderer Fahrer diesem Fahrer auf dem Anlass als Mechaniker hilft, sollte hier der Name des anderen Fahrers eingetragen werden. Das Programm vermeidet dann bei der Gruppeneinteilung, die beiden Fahrer in die gleiche Gruppe einzuteilen.

**Team:** Muss für die Teamwertung eingetragen sein, sonst ist die Angabe nicht notwendig.

**Skills:** RCM Ultimate unterstützt die Angabe von Leistungsklassen. Diese wird unter anderem bei der Gruppeneinteilung herangezogen. Hier kann ein Wert zwischen

1 (Experte) und 1000 (Amateur) eingegeben werden. Dies kann dann bei der Gruppeneinteilung berücksichtigt werden.

Level: Die Fahrer können in der Klasse in verschiedene Leistungsklassen eingeteilt werden. Dies kann bei der Gruppeneinteilung und beim Ergebnis-Ausdruck verwendet werden. Wählen Sie einen Level aus der Liste.

Erfolg 1 und 2: Hier können frühere Erfolge eingetragen werden.

Fahrernummer: Diese Nummer wird im Allgemeinen bei der Gruppeneinteilung berechnet und sollte nicht verändert werden.

Sponsor: Die Angabe dient ausschließlich der Information.

Altersklasse: Hier kann aus einer Liste noch die Altersklasse angegeben werden, in der der Fahrer in dieser Kategorie startet.

Unter der Registerkarte Lizenzen (der bei den Kategorie-Daten nur vorhanden ist, wenn in den Angaben zur Kategorie „Lizenz erforderlich“ aktiviert ist) können die gleichen Lizenzdaten eingegeben werden wie bei den Fahrerdaten.



The screenshot shows the 'Lizenz' tab selected. It contains the following fields:

- Lizenz: ☐
- Lizenz Nr.:
- Lizenz Zusatz:
- Ländercode:
- Lizenzgeber:

Unter der Registerkarte Modelldaten können Angaben zur technischen Ausrüstung des Fahrers hinterlegt werden. Modell, Motor, Karosserie, Reifen, Fernsteuerung und Batterien können eingegeben werden. Zusätzlich kann ein Bild des Fahrzeuges gespeichert werden. Für das Einfügen der Fotos sollten Sie folgende Dimensionen einhalten: 260 Pixel x 140 Pixel 96 dpi, Format bmp oder jpg.



The screenshot shows the 'Modelldaten' tab selected. It contains the following fields and a photo upload area:

- Modell:
- Motor:
- Karosserie:
- Reifen:
- Fernsteuerung:
- Batterien:
- Zusatzfeld:
- Photo upload area: 



Unter der Registerkarte Registrierung kann eingegeben werden, ob das Nenngeld bezahlt wurde. Auch die Höhe des Nenngeldes kann eingegeben werden.

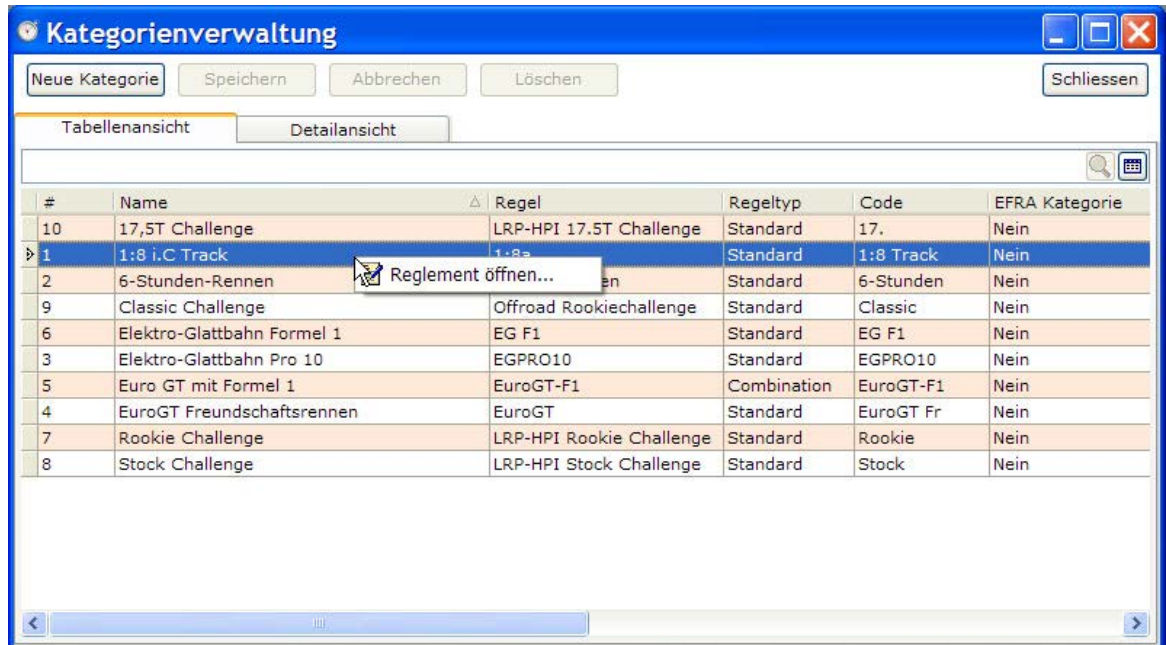


Unter der Registerkarte Zusätzliches lassen sich Beanstandungen der technischen Abnahme eintragen.

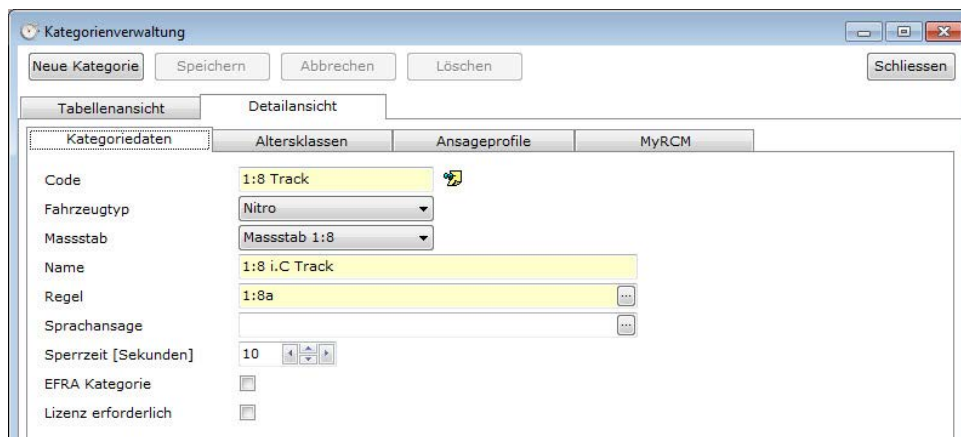


## 10.5 Kategorien

In diesem Fenster können Kategorien erstellt, geändert oder gelöscht werden. Wenn Sie rechts auf eine Kategorie klicken, können Sie direkt die Verwaltung des verwendeten Reglements aufrufen. Um die Daten zu verändern, muss die gewünschte Kategorie markiert und dann in die Detailansicht gewechselt werden.



Um eine neue Kategorie zu erstellen, klicken Sie oben auf den Button „Neue Kategorie“. In der Detailansicht können Sie folgende Angaben eingeben:



Code: Kurzbezeichnung für diese Kategorie.

Die Reihenfolge der Kategorien kann in der Listenverwaltung/Kategorien mittels Drag&Drop eingestellt werden.

Fahrzeugtyp: Art des Fahrzeuges

Maßstab: Größe des Maßstabes eingeben.

Name: ausführlicher Name für die Kategorie.

Regel: nach welchem Reglement diese Kategorie gefahren wird. Das Reglement muss vorher unter Stammdaten/Reglements definiert worden sein.

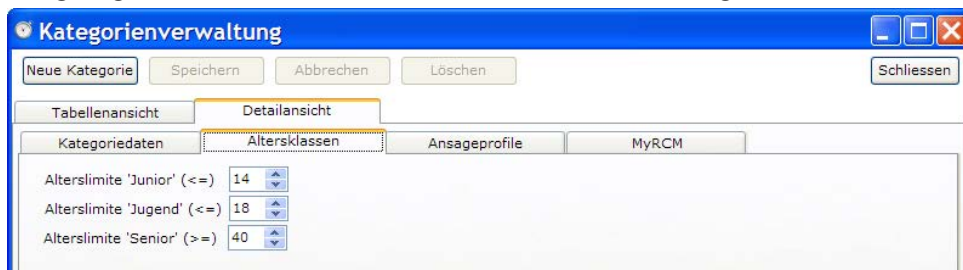
Sprachansage: Hier kann eine Ansagedatei definiert werden, die beim Aufruf der Gruppe dann zusätzlich mit dem Hinweis „Kategorie“ angesagt wird.

Sperrzeit: Die kürzeste Rundenzeit, die in dieser Kategorie gewertet wird. Ist hier 0 eingetragen, wird die Sperrzeit verwendet, die bei der Strecke unter Veranstalter-Strecken hinterlegt ist.

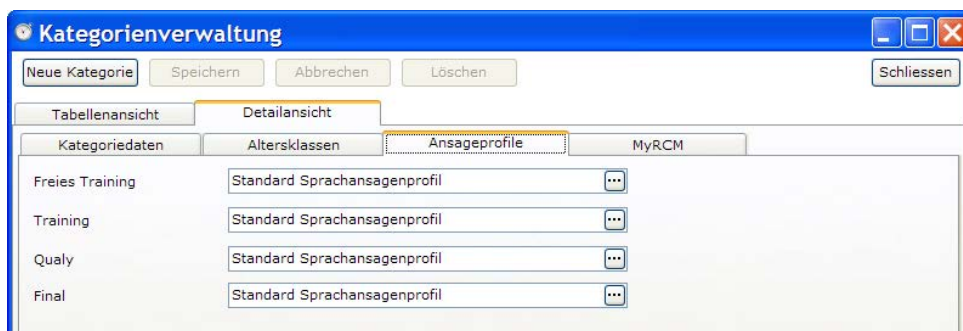
EFRA-Kategorie: Wenn nach EFRA-Reglement gefahren wird, muss dieses Kästchen aktiviert werden.

Lizenz erforderlich: Ist dies aktiviert, werden bei den Fahrerdaten die Lizenzangaben unter der Kategorie eingegeben.


Unter dem Reiter Altersklassen können für diese Kategorie die Altersangaben festgelegt werden, die die einzelnen Altersbereiche gelten.



Unter dem Reiter Ansageprofile können verschiedene Profile für die Ansagen bei den Trainings- Qualifikations- und Fiinallläufen eingegeben werden. Einfach auf die 3 Punkte am Ende des Feldes klicken und das entsprechend Profil auswählen. Das Profil muss unter Rennmanagement-Meldungen-Sprachansagen definiert werden.



Unter dem Reiter „MyRCM“ können für die Nennung auf MyRCM Vorgaben gemacht werden:



Transponder ist in der Rennanmeldung auf MyRCM erforderlich: Ist dies aktiviert, muss ein Transponder angegeben werden.

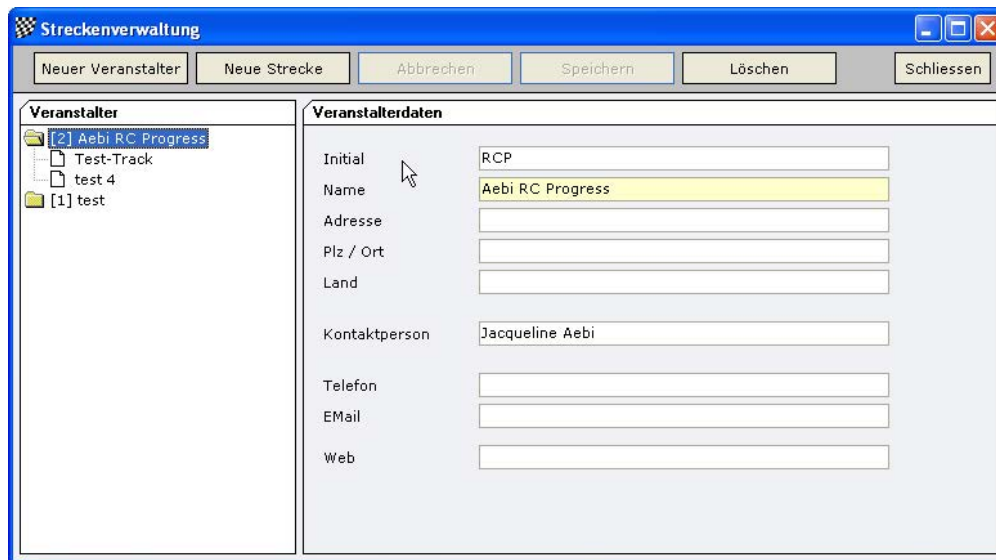
Lizenz ist in der Rennanmeldung auf MyRCM erforderlich: Eine Lizenznummer muss angegeben werden.

Geburtsstag ist in der Rennanmeldung auf MyRCM erforderlich: Der Geburtsstag muss angegeben werden.

## 10.6 Veranstalter - Strecken

### 10.6.1 Veranstalter

Unter Veranstalter müssen die organisierenden Vereine/Personen eingegeben werden. Wichtig ist auch, dass mindestens eine Strecke pro Veranstalter definiert wird.



Das Fenster zeigt in der linken Spalte die eingetragenen Organisatoren (Veranstalter). Die Zahl in der eckigen Klammer sagt, wie viele Pisten der Veranstalter hat. Die Auswahl des Organisators zeigt auf der rechten Seite die Detailansicht für das Ändern der Daten. Um einen neuen Veranstalter einzugeben, klicken Sie oben auf „Neuer Veranstalter“. Es muss mindestens Initial und Name eingegeben werden, die anderen Felder sind keine Pflicht, dienen nur der weiteren Information.

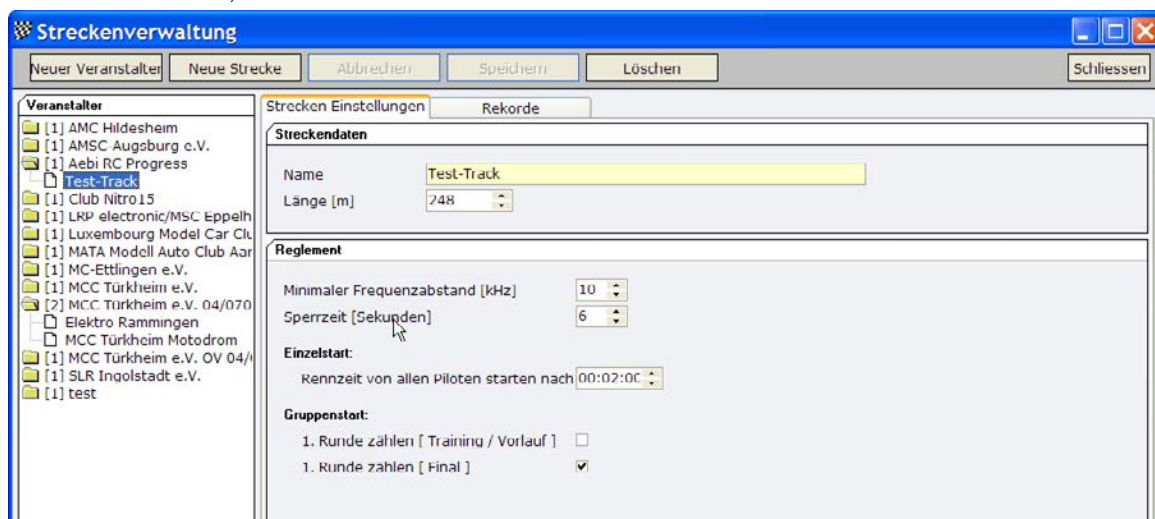
Bemerkung: Ohne Veranstalter und ohne Strecke kann keinen Anlass erstellt werden.

### 10.6.2 Strecken

Mit einem einfachen Klick auf den Veranstalter im Baum links werden die Strecken aufgelistet. Die Auswahl der Strecke öffnet rechts die Detailansicht mit der Registerkarte Strecken Einstellungen, um die Bahndaten zu prüfen oder zu ändern.



Auf einem ausgewählten Organisator kann auch eine neue Bahn (oben auf „Neue Strecke“ klicken) erstellt werden.

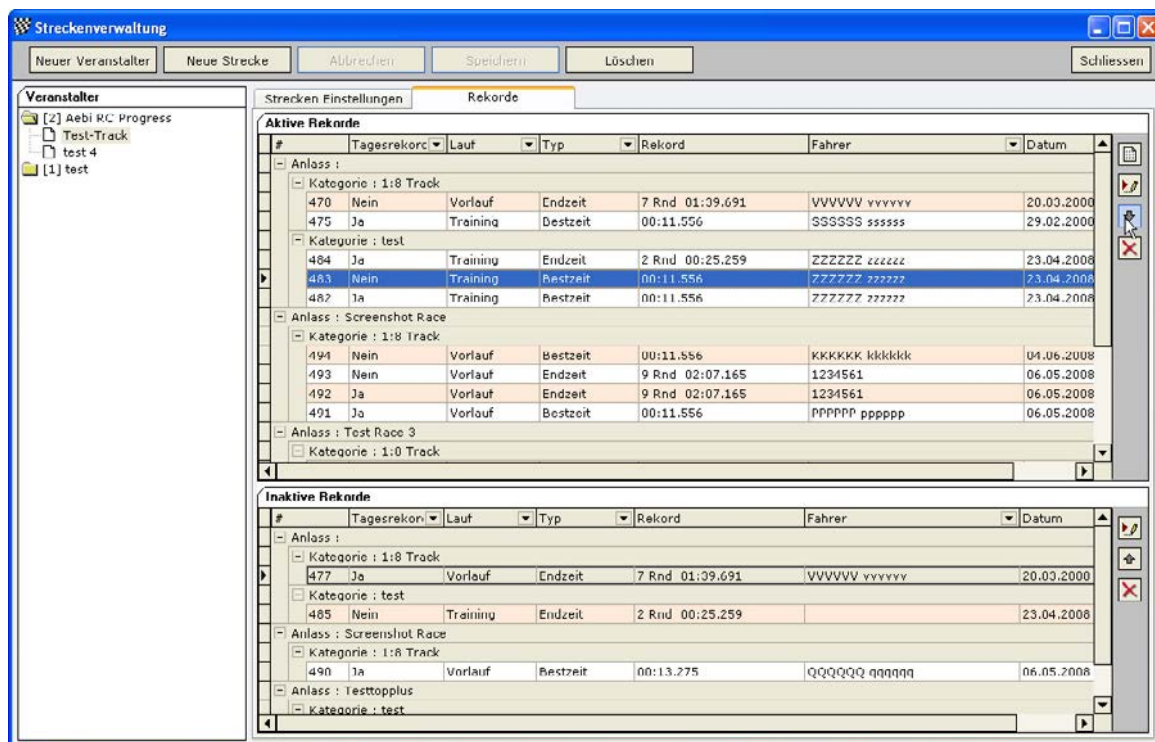


Die Angabe der Pistenlänge ist rein informativ, hingegen wird der Frequenzabstand für das automatische Gruppeneinteilen verwendet, um Frequenzkonflikte zu erkennen. Ebenfalls wichtig ist die Sperrzeit um das Abkürzen möglichst gering zu halten.

Einzelstart: Rennzeit von allen Piloten starten nach: Hier kann die Zeit eingestellt werden, bei der nach dem Start die Uhren aller Fahrer gestartet werden, unabhängig davon, ob ein Fahrzeug die Startlinie überquert hat oder nicht.

Ob die erste Runde gewählt wird, ist beim Gruppenstart maßgebend und muss für die Rennstrecke bestimmt werden. Diese Einstellung kann getrennt für Vorläufe und Finale eingestellt werden. Ob die erste Runde gezählt werden soll hängt von der Lage der Start/Ziel-Linie und der Schleife ab.

Unter der Registerkarte Rekorte sind die gespeicherten Rekorte einzusehen.



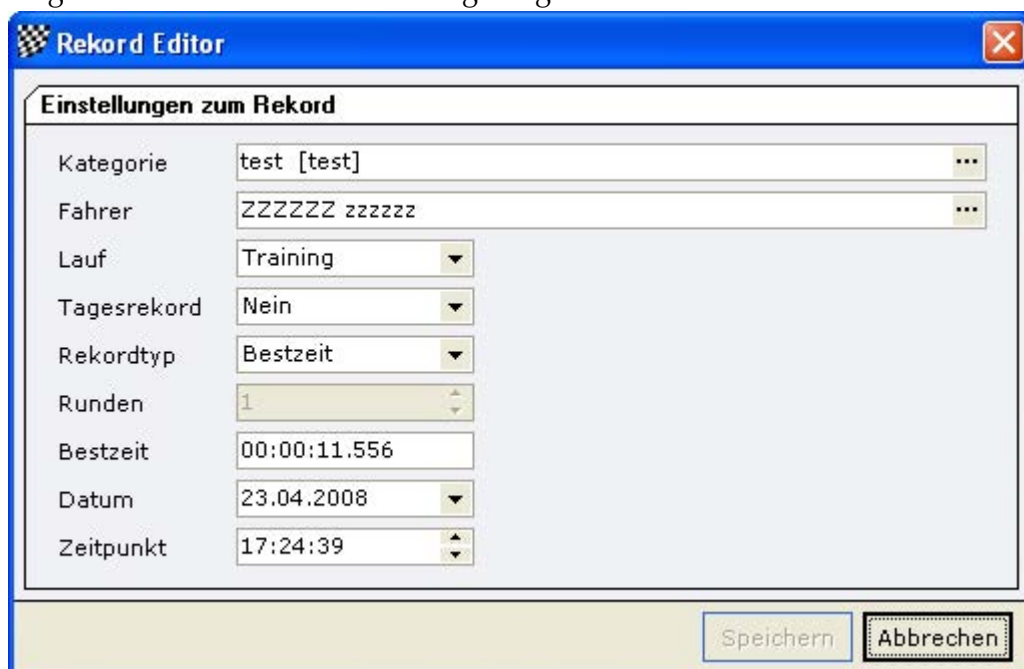
#	Tagesrekord	Lauf	Typ	Rekord	Fahrer	Datum
<b>Anlass: Screenshot Race</b>						
Kategorie: 1:8 Track						
470	Nein	Vorlauf	Endzeit	7 Rnd 01:39.691	VVVVVV vvvvvv	20.03.2008
475	Ja	Training	Bestzeit	00:11.556	SSSSSS ssssss	29.02.2008
Kategorie: test						
484	Ja	Training	Endzeit	2 Rnd 00:25.259	ZZZZZZ zzzzzz	23.04.2008
483	Nein	Training	Bestzeit	00:11.556	ZZZZZZ zzzzzz	23.04.2008
482	Ja	Training	Bestzeit	00:11.556	ZZZZZZ zzzzzz	23.04.2008
<b>Anlass: Test Race 3</b>						
Kategorie: 1:8 Track						
494	Nein	Vorlauf	Bestzeit	00:11.556	KKKKKK kkkkkk	04.06.2008
493	Nein	Vorlauf	Endzeit	9 Rnd 02:07.165	1234561	06.05.2008
492	Ja	Vorlauf	Endzeit	9 Rnd 02:07.165	1234561	06.05.2008
491	Ja	Vorlauf	Bestzeit	00:11.556	PPPPPP pppppp	06.05.2008
<b>Anlass: Test Race 3</b>						
Kategorie: 1:8 Track						
<b>Anlass: Screenshot Race</b>						
Kategorie: 1:8 Track						
477	Ja	Vorlauf	Endzeit	7 Rnd 01:39.691	VVVVVV vvvvvv	20.03.2008
Kategorie: test						
485	Nein	Training	Endzeit	2 Rnd 00:25.259		23.04.2008
<b>Anlass: Screenshot Race</b>						
Kategorie: 1:8 Track						
490	Ja	Vorlauf	Bestzeit	00:13.275	QQQQQQ qqqqqq	06.05.2008
<b>Anlass: Test Race 3</b>						
Kategorie: test						

Dabei werden oben die aktuellen Rekorte angezeigt. Diese werden auch auf den Ergebnissen aufgelistet. Im unteren Teil sind die alten Rekorte ersichtlich.

**Löschen der Rekorde:** In der oberen oder unteren Liste ist der zu löschende Rekord auszuwählen und Kreuz-Button anzuklicken, welcher rechts neben der entsprechenden Tabelle eingeblendet ist. Es können auch mehrere Zeilen gleichzeitig ausgewählt werden.

**Deaktivieren der Rekorde:** Tendenziell sollte man diese Funktion anwenden und nicht das Löschen der Rekorde. Werden bei einem Rennen neue Rekorde gefahren, so setzt das Programm automatisch die bisherigen aktuellen Rekorde auf inaktiv, das heißt stellt diese in die untere Liste und fügt die neu entstandenen Rekorde in die obere Liste ein. Wird in der oberen Liste ein aktueller Rekord ausgewählt, so kann dieser deaktiviert werden, indem der Pfeil-nach-unten-Button ausgewählt wird. Der Rekord wird in die untere Liste gesetzt.

Um von der unteren Liste einen Rekord zu aktivieren, muss der Rekord unten ausgewählt werden und mit dem Pfeil-nach-oben-Button aktiviert werden. Weiter können die Rekorde auch editiert bzw. neu eingegeben werden. Zur Neueingabe wird ganz oben rechts auf den Notizblock-Button geklickt und es erscheint eine Eingabemaske für den Rekord. Sollen nur die Angaben bei einem Rekord verändert werden, wird der Button mit dem Bleistift angeklickt. Die Angaben zum Rekord werden angezeigt und können verändert werden.



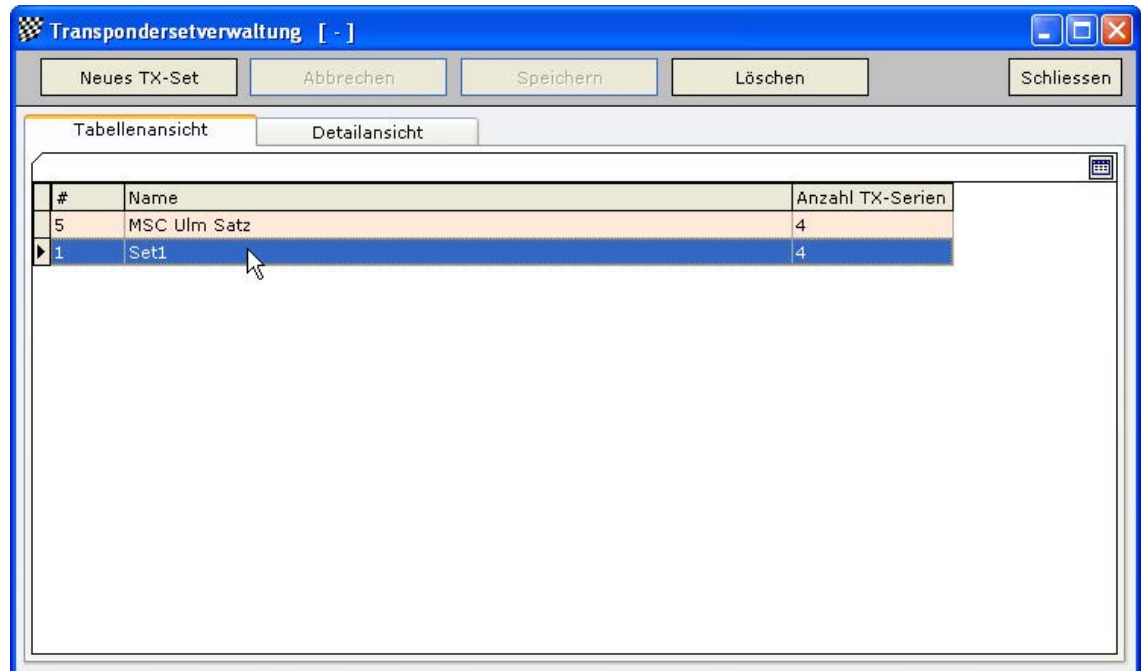
The screenshot shows a Windows-style dialog box titled 'Rekord Editor'. It contains a section titled 'Einstellungen zum Rekord' with the following fields:

- Kategorie: test [test] (with a dropdown arrow)
- Fahrer: ZZZZZZ zzzzzz (with a dropdown arrow)
- Lauf: Training (with a dropdown arrow)
- Tagesrekord: Nein (with a dropdown arrow)
- Rekordtyp: Bestzeit (with a dropdown arrow)
- Runden: 1 (with up/down arrows)
- Bestzeit: 00:00:11.556 (text input)
- Datum: 23.04.2008 (with a dropdown arrow)
- Zeitpunkt: 17:24:39 (with up/down arrows)

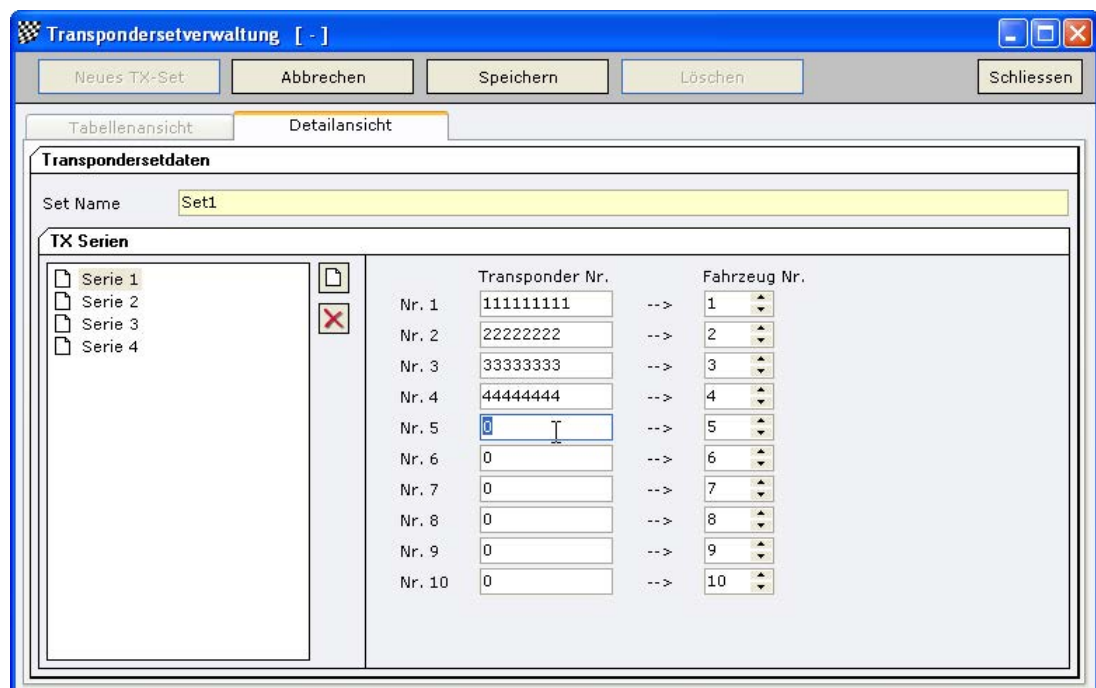
At the bottom right of the dialog are two buttons: 'Speichern' and 'Abbrechen'.

## 10.7 Transponder

In diesem Fenster können die Club-Transponder erfasst werden, dabei wird ein Transponder-Satz angelegt. Alle Nummern werden dann pro 10er-Serie eingetragen.



Wenn weitere Serien notwendig sind, können auch diese angefügt werden. Der grün markierte Transponder-Satz besagt, dass dieser beim geladenen Anlass eingesetzt wird.

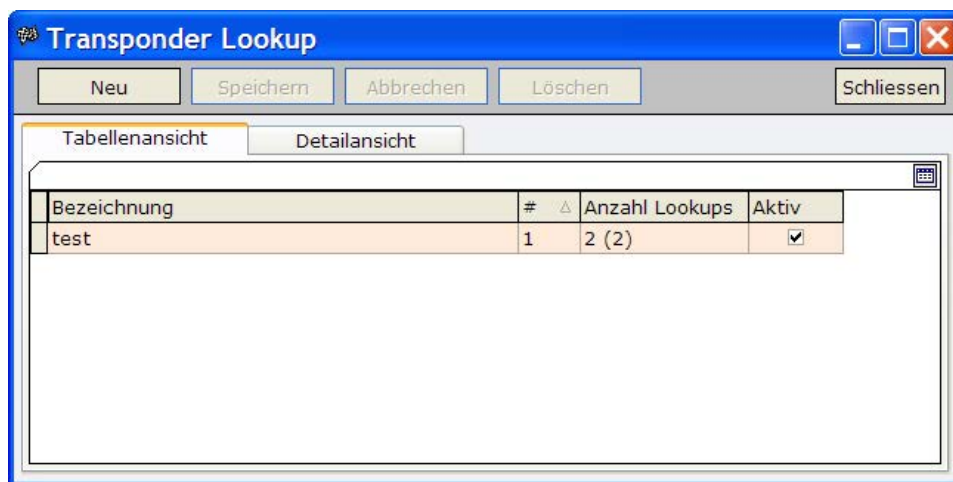


In der Detailansicht können alle Nummern pro 10er-Serie eingetragen werden. Vordefiniert ist eine Serie, eine zweite Serie kann durch Klicken auf den „Notizblock“ (oberer Button rechts neben dem Fenster für die Serien) angelegt werden.

Geben Sie in der Detailansicht nun die Transponder ein und schließen Sie die Arbeit mit Speichern ab.

## 10.8 Transponder Lookup

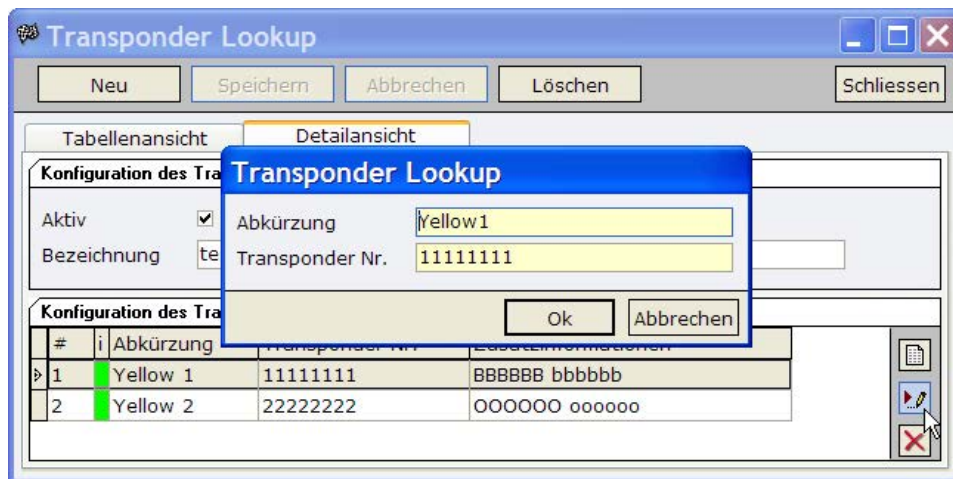
Diese Funktion ist sehr hilfreich, wenn ein Veranstalter eigene Transponder für ein Rennen an Fahrer, die keinen Transponder haben, ausleiht. Zuerst müssen die verfügbaren Transponder eingegeben werden. Dabei werden diese in Sätzen zusammengefasst.



Klicken Sie auf den Button „Neu“ und es öffnet sich die Detailansicht. Hier können Sie eine Beschreibung für den Transponder-Satz eingeben. Mit dem Feld „Aktiv“ können Sie bestimmen, ob dieser Satz verwendet werden soll.

Die Angaben zu den Transpondern verwalten Sie mit den drei Buttons auf der rechten Seite. Mit dem oberen Button fügen Sie Transponder hinzu. Mit dem mittleren können Sie Angaben ändern. Mit dem unteren kann ein Transponder gelöscht werden.

Für jeden Transponder kann eine Abkürzung (z. B. Gelb 2) eingegeben werden. Diese wird dann auf den Listen gedruckt. Weiter müssen Sie die Transponder-Nummer eingeben.



Wenn der Lookup unter Konfiguration/Zeitmessung/Einteilung eingeschaltet ist und es wird eine Gruppeneinteilung erstellt, dann fügt RCM Ultimate automatisch einen freien Transponder Lookup einem Piloten zu, welcher keinen Transponder zugewiesen hat. Dasselbe gilt auch, wenn ein Anlass geladen wird. Dieser Transponder wird im Feld „Temporärer Transponder“ eingefügt.

Ein Transponder Lookup kann auch manuell bei einem Piloten eingegeben werden. Wenn beim temporären Transponder am Ende des Feldes auf die 3 Punkte geklickt wird, kann einer der Lookup-Transponder geladen werden. Sie können den Namen eines Lookup-Transponders auch direkt eingeben. Hinter dem Feld wird dann die Transponder-Nummer angezeigt.



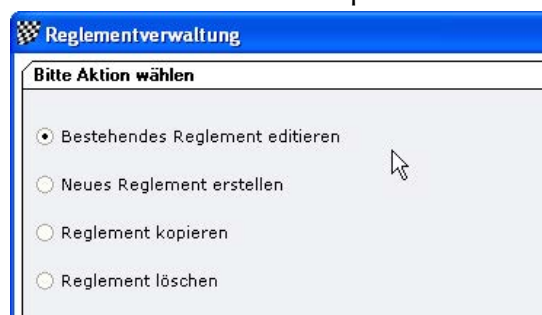
## 10.9 Reglemente

Ein Reglement beschreibt alle Abläufe für Training, Vorläufe und Finalläufe und ist die wichtigste Konfiguration um den gesamten Rennablauf zu bestimmen. Ein Reglement wird am besten pro Kategorie erstellt. Auch wenn zwei verschiedene Kategorien die gleiche Regel verwenden, ist zu empfehlen, trotzdem zwei Reglements zu erstellen. Die Reglements beinhalten die Gruppengrößen, die Laufzeiten, die Wertungen in den Ranglisten und die Aufstiegsregelung in den Finalen. Weiter ist es möglich, die Regel mit der Meisterschaft einer Kategorie zu verbinden. Die Regel wird auch dazu verwendet um einen Zeitplan zu erstellen, daher ist es wichtig, die Regel im Detail zu kennen und diese sorgfältig zu prüfen.

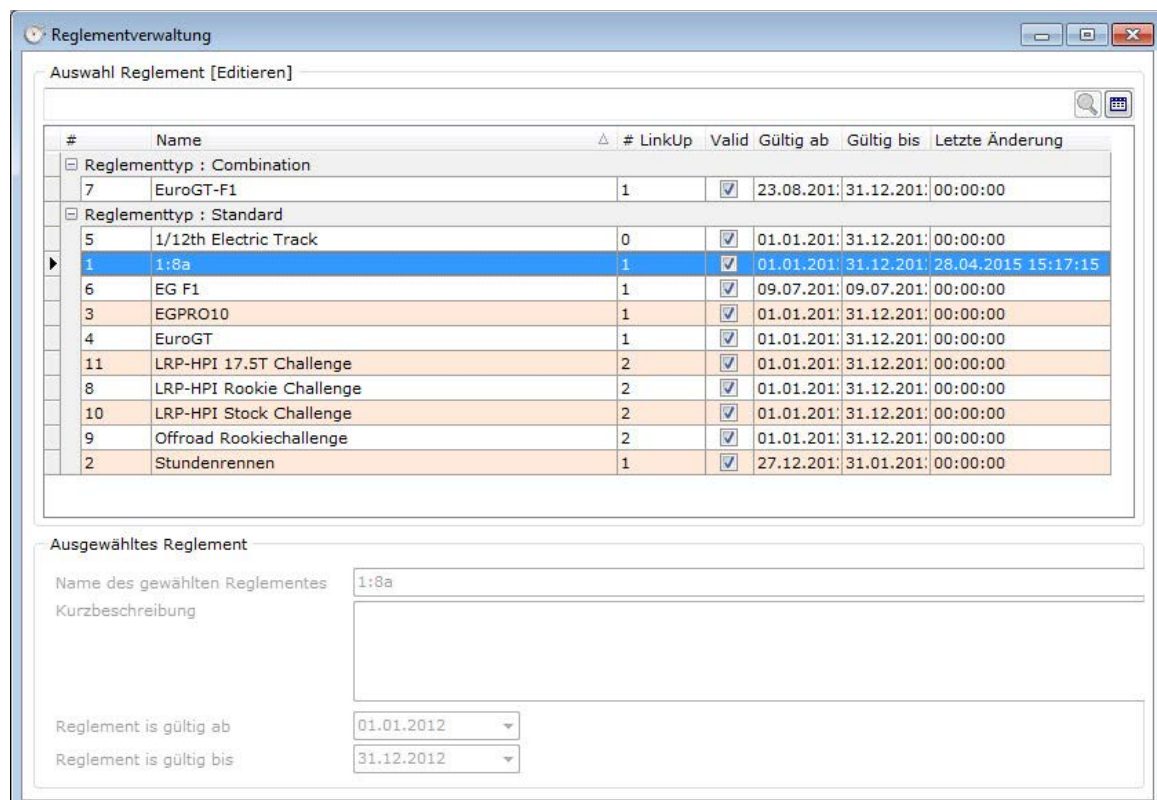
### 10.9.1 Allgemeines zum Reglement

Die Auswahl für das Ändern, Erstellen, Kopieren und Löschen wird auf der ersten Fensterseite getroffen.

Bestehendes Reglement editieren: Dient dazu, um ein Reglement auszuwählen und dann zu ändern oder zu prüfen.

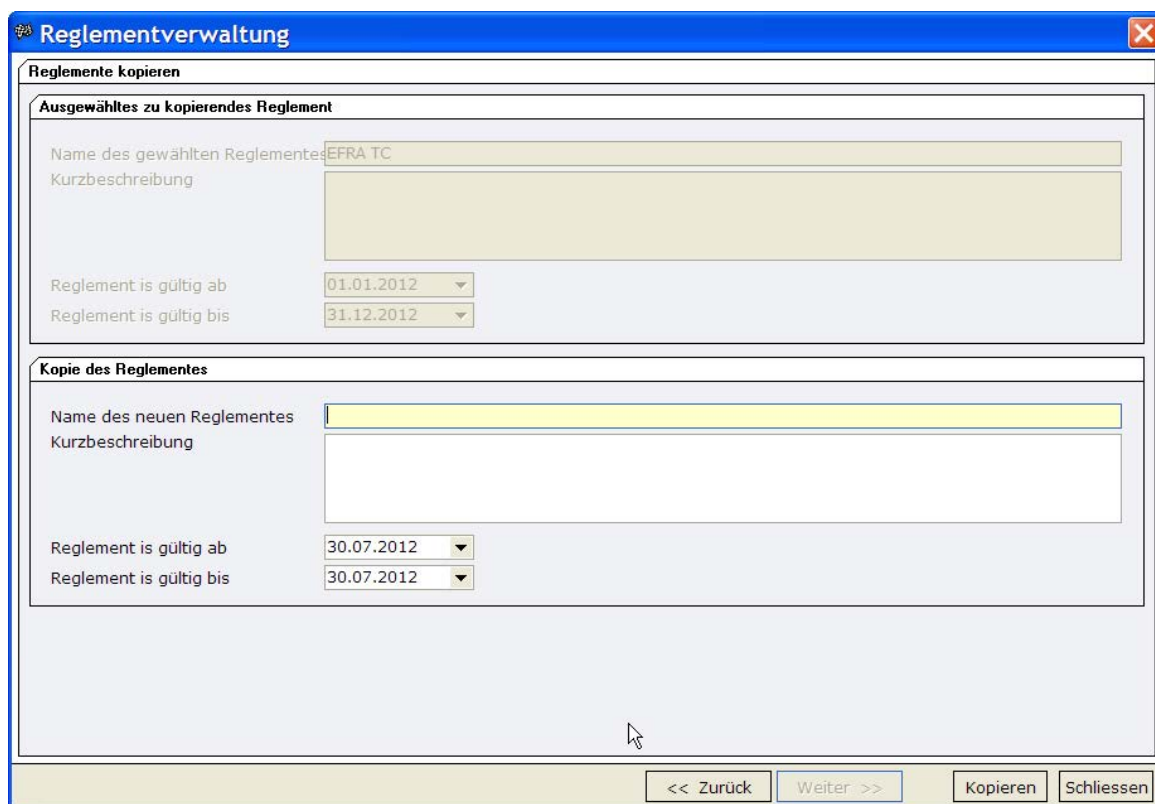


Die Auswahl der Optionen Ändern, Löschen und Kopieren führt zu einer Ansicht, in welcher alle bestehenden Regeln aufgelistet sind. Hier wird das gewünschte Reglement mit einem Klick der linken Maustaste markiert und dann auf Weiter geklickt. In der Liste ist auch das Datum der letzten Änderung zu sehen.



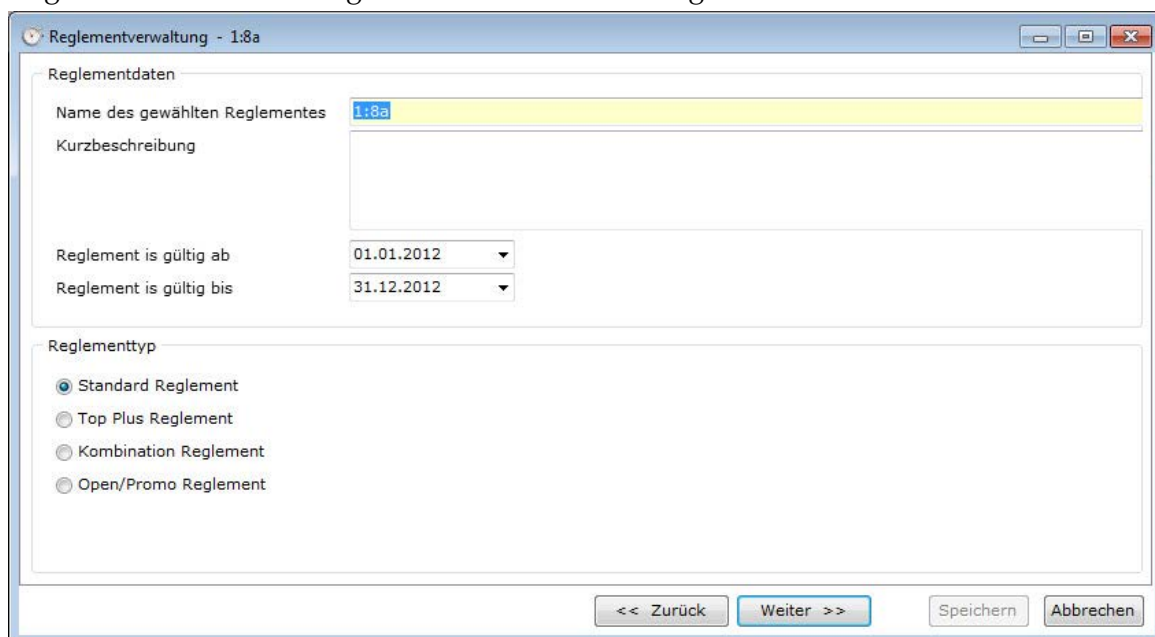
Bei Ändern eines Reglements kann der Name, der eingeblendet ist, verändert werden.

Reglement kopieren: Auswahl eines bekannten Reglements und Angabe des neuen Namens, in welche die Regel kopiert werden soll.



Bei der Aktion Kopieren wird das ausgewählte Reglement im oberen Teil des Fensters angezeigt und unten kann der neue Name der Regel eingegeben werden, die dann wie die eingestellte Regel kopiert wird.

Reglement löschen: Die getroffene Auswahl wird gelöscht.



Neues Reglement erstellen: Als Erstes wird ein Name verlangt, anschließend kann die Reglementkonfiguration erfasst werden. Defaultwerte sind bereits vorhanden. Weiter kann angegeben werden, in welchem Zeitraum die Regel gültig ist. Diese Angabe wird nur zur Information verwendet.

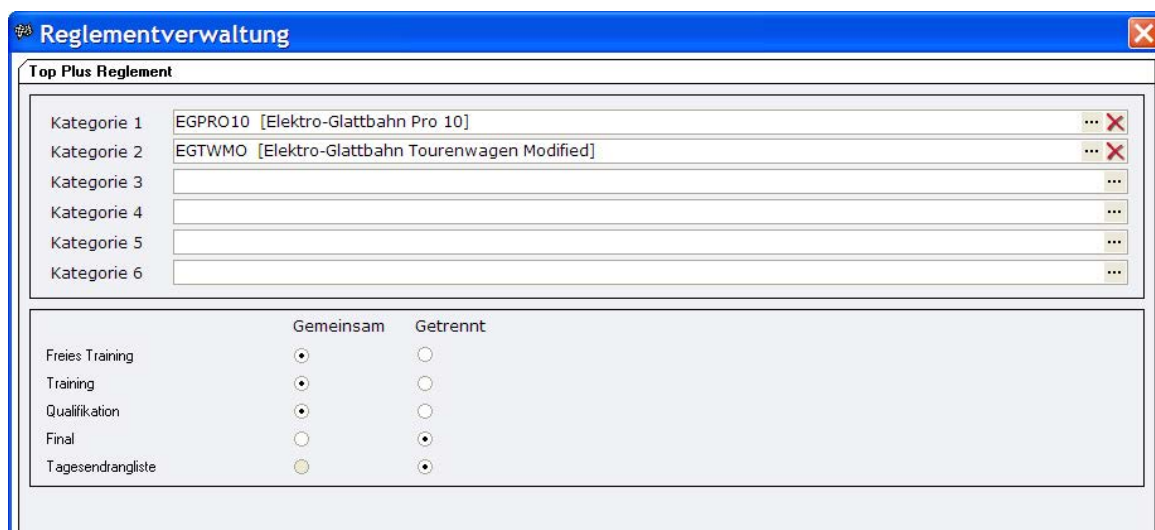
Bei einem neuen Reglement stehen drei verschiedene Grundtypen zur Verfügung: Standard-Reglement: Dies ist für eine Kategorie, in der für alle teilnehmenden Fahrer das gleiche Reglement gilt. Kombination-Reglement: Damit können die Fahrer verschiedener Kategorien Läufe zusammenfahren. Es ist einstellbar, ob die Trainingsläufe, Qualifikationsläufe und die Finale zusammengefahren werden. Top Plus Reglement: Hier werden die Fahrer nach den Trainingsläufen oder den Qualifikationsläufen getrennt (das ist einstellbar). Für die in der Rangliste vorne platzierten Fahrer kann dann ein anderes Reglement eingestellt werden als für die Fahrer weiter hinten.

Um mehrere Klassen zusammenzufahren gehen Sie wie folgt vor:

1. Erstellen der Regeln für die einzelnen Klassen
2. Erstellen der Kategorien für diese Regeln
3. Erstellen eines Kombinations-/Open Promo-Reglements
4. Erstellen einer Kategorie für dieses Kombination/Open Promo-Reglement.
5. Fügen Sie diese Kategorie dem Anlass hinzu. Die Unter-Kategorien werden automatisch geladen. Die Fahrer fügen Sie als Teilnehmer den Unter-Kategorien hinzu.

Wenn Sie Kombination-Reglement gewählt haben, in dem in dem oben die Kategorien ausgewählt werden, für die dieses Reglement gilt. Im Fenster darunter wird bestimmt, welche Läufe gemeinsam gefahren werden. Danach bestimmen Sie die Einstellungen für die gemeinsam gefahrenen Läufe wie in jedem normalen Reglement.

Unterschied zwischen einem Kombinations- und Open Promo-Reglement: Das Open/Promo-Reglement funktioniert fast gleich wie das Kombination-Reglement. Der Unterschied ist, dass hier nur 2 Klassen Kombiniert werden können und ein Pilot sowohl in der Open wie auch in der Promo Klasse fahren kann/darf. Bei den Ausdrucken wird im Feld Klasse (Kategorie) auch automatisch einer der folgenden Werte gedruckt: „-O“, „- P“ oder „-O + P“.



**Reglementverwaltung**

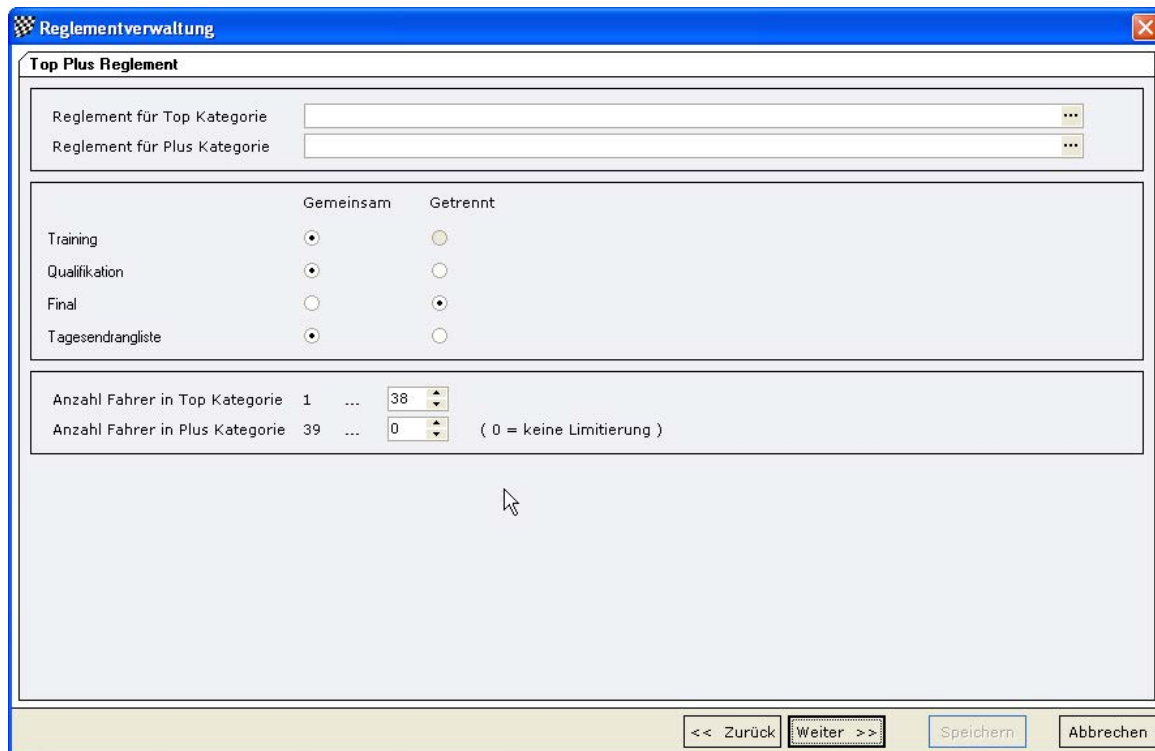
**Top Plus Reglement**

Kategorie 1	EGPRO10 [Elektro-Glattbahn Pro 10]	...	X
Kategorie 2	EGTWMO [Elektro-Glattbahn Tourenwagen Modified]	...	X
Kategorie 3		...	
Kategorie 4		...	
Kategorie 5		...	
Kategorie 6		...	

	Gemeinsam	Getrennt
Freies Training	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Training	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Qualifikation	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Final	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Tagesendrangliste	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>

Bei Anwahl des Top Plus Reglements öffnet sich ein weiteres Fenster, in dem oben das Reglement für die Top-Kategorie, also die ersten Fahrer in der Rangliste, und darunter das Reglement für die Plus Kategorie eingestellt werden muss. Im Fenster darunter wird bestimmt, welche Läufe gemeinsam gefahren werden. Und darunter dann folgt die Angabe, für wie viel Fahrer in der Rangliste die Top-Kategorie gilt und für wie viel die Plus-Kategorie.



The screenshot shows a window titled 'Reglementverwaltung' with a sub-header 'Top Plus Reglement'. It contains the following fields and controls:

- Two text boxes for 'Reglement für Top Kategorie' and 'Reglement für Plus Kategorie', each with a dropdown arrow.
- A table with two columns: 'Gemeinsam' and 'Getrennt'.
 

	Gemeinsam	Getrennt
Training	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Qualifikation	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Final	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Tagesendrangliste	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
- Two rows of input fields for the number of drivers:
  - 'Anzahl Fahrer in Top Kategorie' with a value of 1 and a spinner set to 38.
  - 'Anzahl Fahrer in Plus Kategorie' with a value of 39 and a spinner set to 0.
- A note: '( 0 = keine Limitierung )'.
- Navigation buttons at the bottom: '<< Zurück', 'Weiter >>', 'Speichern', and 'Abbrechen'.

### 10.9.2 Überprüfung des Reglements

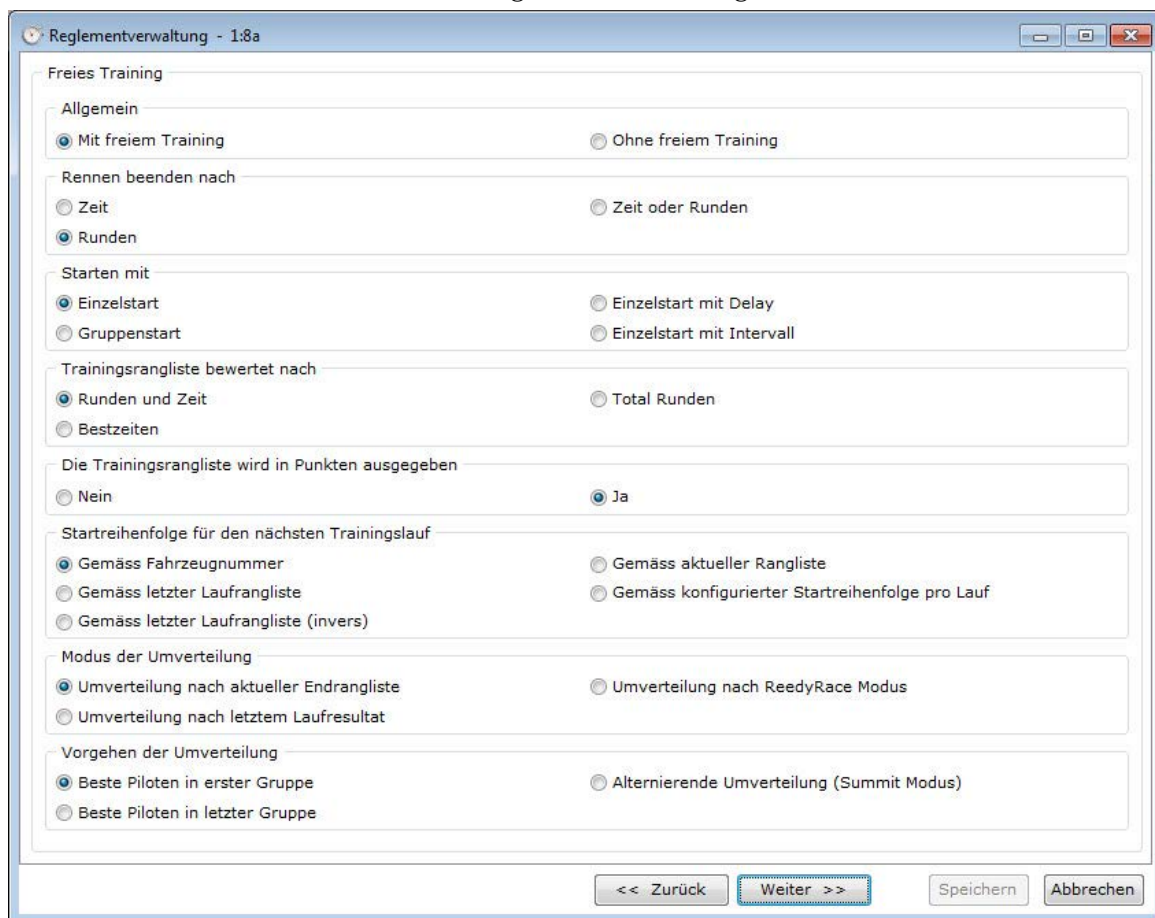
Einige Konfigurationseinstellungen stehen in Abhängigkeit von anderen Werten. Zum Beispiel können nicht mehr Läufe gezählt werden, als gefahren werden. Diese Fehlerart gehört zu den logischen Fehlern und wird bei der Überprüfung violett dargestellt.

Weitere Eingaben müssen einen bestimmten Wert aufweisen, zum Beispiel darf die Gruppengröße nicht 0 Fahrer haben oder ein Vorlauf darf keine Länge von 0 Zeit aufweisen. Diese Fehler werden blau markiert.



### 10.9.3 Regeln im freien Training

Allgemein: Einschalten oder Abschalten der Trainingsläufe. Wenn kein Training konfiguriert wird, kann auch keine Trainingsgruppeneinteilung erstellt werden und natürlich ist das Starten eines Trainingslaufs nicht möglich.



Reglementverwaltung - 1:8a

Freies Training

Allgemein

☒ Mit freiem Training ☐ Ohne freiem Training

Rennen beenden nach

☐ Zeit ☐ Zeit oder Runden

☒ Runden

Starten mit

☒ Einzelstart ☐ Einzelstart mit Delay

☐ Gruppenstart ☐ Einzelstart mit Intervall

Trainingsrangliste bewertet nach

☒ Runden und Zeit ☐ Total Runden

☐ Bestzeiten

Die Trainingsrangliste wird in Punkten ausgegeben

☐ Nein ☒ Ja

Startreihenfolge für den nächsten Trainingslauf

☒ Gemäss Fahrzeugnummer ☐ Gemäss aktueller Rangliste

☐ Gemäss letzter Laufrangliste ☐ Gemäss konfigurierter Startreihenfolge pro Lauf

☐ Gemäss letzter Laufrangliste (invers)

Modus der Umverteilung

☒ Umverteilung nach aktueller Endrangliste ☐ Umverteilung nach ReedyRace Modus

☐ Umverteilung nach letztem Laufresultat

Vorgehen der Umverteilung

☒ Beste Piloten in erster Gruppe ☐ Alternierende Umverteilung (Summit Modus)

☐ Beste Piloten in letzter Gruppe

<< Zurück Weiter >> Speichern Abbrechen

Rennen beenden nach: Zeit: Das Rennen wird beendet, wenn die Renndauer abgelaufen ist. Runden: Das Rennen wird beendet, wenn die eingestellte Rundenzahl erreicht wurde. Zeit oder Runden: Das Rennen wird beendet nach Erreichen der Renndauer oder nach Erreichen der eingestellten Rundenanzahl.

Zum Startmodus siehe getrennte Erläuterungen im übernächsten Kapitel.

Trainingsrangliste bewerten nach: Wertung nach Runden und Zeit: Bewertet werden die Runden und die Endzeit nach Ablauf der Rennzeit. Wertung nach Bestzeiten: Gewertet wird die beste Rundenzeit innerhalb der Rennzeit.

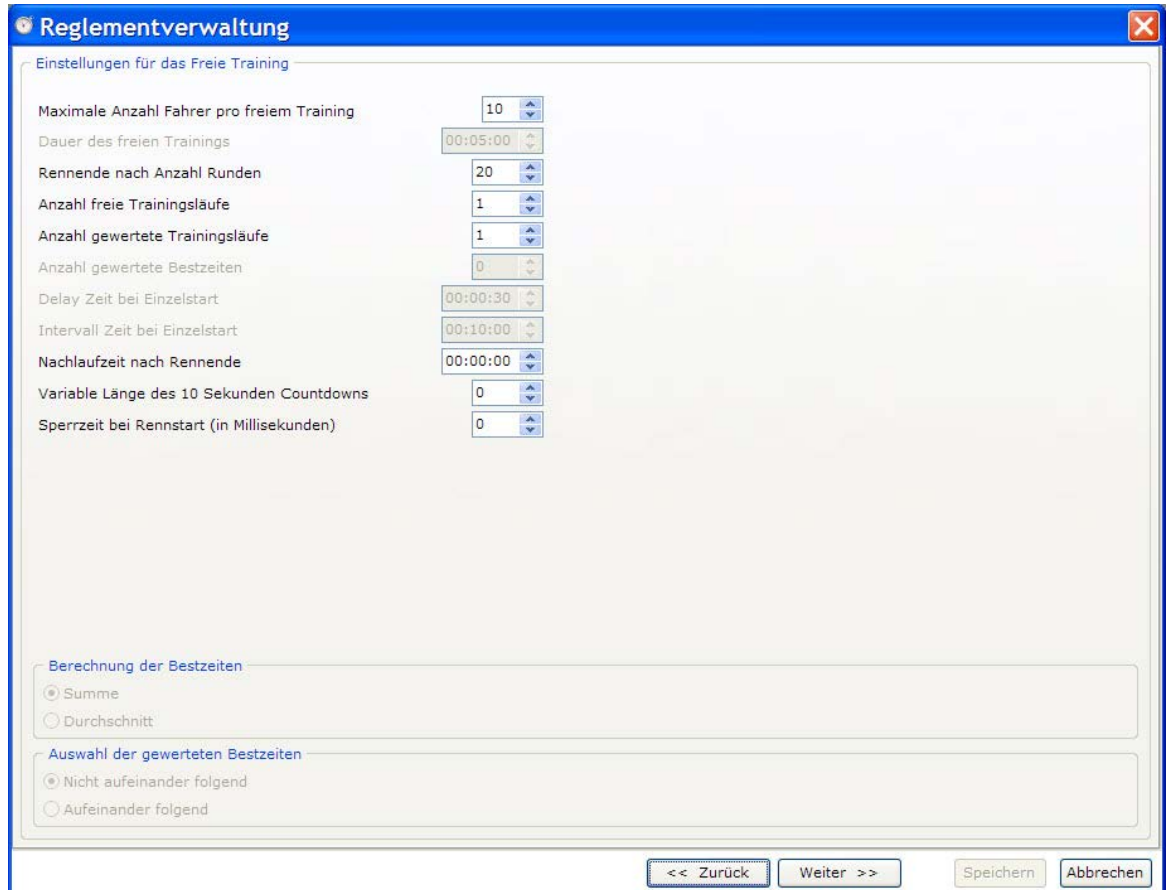
Die Trainingsrangliste wird in Punkten ausgegeben: Ja: Vorläufe werden mit Punkten bewertet: Die Rangliste wird zunächst für jeden Durchgang nach dem Kriterium Runden und Zeit oder Bestzeit(en) berechnet, anschließend werden Punkte auf dieser Rangliste verteilt. Die Art, wie die Punkte vergeben werden, ist in einem der folgenden Fenster einstellbar. Nein: Die Trainingsrangliste wird nach Runden und Zeit gewertet.

Startreihenfolge für den nächsten Lauf: Gemäß Fahrzeugnummer: Die Reihenfolge beim Einzelstart richtet sich nach der Fahrzeugnummer. Gemäß aktueller Rangliste: Die Startreihenfolge richtet sich nach der aktuellen Rangliste. Die Gruppe wird in der Rennübersicht auch in dieser Reihenfolge angezeigt. Gemäß letzter Laufrangliste: Die Startreihenfolge richtet sich nach dem Ergebnis des letzten Laufes dieser Gruppe. Gemäß konfigurierter Startreihenfolge pro Lauf: Die Startreihenfolge richtet sich nach der unter Stammdaten/Startreihenfolge eingegebenen Reihenfolge. Gemäß letzter Laufrangliste (invers): Die Startreihenfolge richtet sich nach dem Ergebnis des letzten Laufes dieser Gruppe, der langsamste Fahrer startet als Erster,

der schnellste Fahrer startet aber als Letzter.

Für die Umverteilung der Gruppen (unter „Einteilung“) stehen verschiedenen Möglichkeiten zur Verfügung. Allgemeine Kriterien wie „nach aktueller Endrangliste“ können ebenso aktiviert werden wie spezielle Reglements („Summit Race“, Reedy Race“). Die Umverteilung erfolgt immer erst nach Aufruf unter „Einteilungen“. Für den Reedy-Race-Modus können in einem späteren Fenster die erforderlichen Einstellungen vorgenommen werden.

Abhängig von den vorgenommenen Einstellungen kommen Sie zu einem oder zu zwei Folgeblättern mit der Aktion „Weiter“, um dort die Details zum Training anzugeben.



**Reglementverwaltung**

Einstellungen für das Freie Training

Maximale Anzahl Fahrer pro freiem Training	10
Dauer des freien Trainings	00:05:00
Rennende nach Anzahl Runden	20
Anzahl freie Trainingsläufe	1
Anzahl gewertete Trainingsläufe	1
Anzahl gewertete Bestzeiten	0
Delay Zeit bei Einzelstart	00:00:30
Intervall Zeit bei Einzelstart	00:10:00
Nachlaufzeit nach Rennende	00:00:00
Variable Länge des 10 Sekunden Countdowns	0
Sperrzeit bei Rennstart (in Millisekunden)	0

**Berechnung der Bestzeiten**

☒ Summe  
☐ Durchschnitt

**Auswahl der gewerteten Bestzeiten**

☒ Nicht aufeinander folgend  
☐ Aufeinander folgend

<< Zurück    Weiter >>    Speichern    Abbrechen

Maximale Anzahl der Fahrer pro Training: die maximale Anzahl der Fahrer pro Gruppe, wie sie von der Gruppeneinteilung verwendet wird.

Trainingsdauer: Laufdauer der Trainingsläufe

Rennende nach Anzahl Runden: Wenn die Läufe nach Erreichen einer bestimmten Rundenzahl beendet werden, wird diese hier eingegeben.

Anzahl Trainingsläufe: Anzahl der Durchgänge der Trainingsläufe.

Anzahl der gewerteten Trainingsläufe: die Anzahl der besten Läufe pro Fahrer, die für die Trainingsrangliste gewertet wird. Bei der Angabe 1 wird nur der beste Lauf gewertet, bei 2 oder mehr werden die besten Läufe zusammengezählt und die Summe ist maßgebend für die Trainingsrangliste.

Anzahl der gewerteten Bestzeiten: Bei der Wertung von besten Rundenzeiten wird hier die Anzahl der Runden angegeben, die addiert und dann gewertet werden. Delayzeit bei Einzelstart: Wird Einzelstart mit Delay ausgeführt, muss hier die Delayzeit eingegeben werden.

Intervallzeit bei Einzelstart: Bei Einzelstart mit Intervall wird hier die Intervallzeit angegeben.

Nachlaufzeit: Nach Ablauf der Renndauer wird das Rennen um die eingestellte Zeit verlängert, damit die Fahrer noch ihre letzte Runde vollenden können.  
Ist die Nachlaufzeit auf 00:00:00 eingestellt, dann wird diese in der Rundenzählung nicht beachtet.

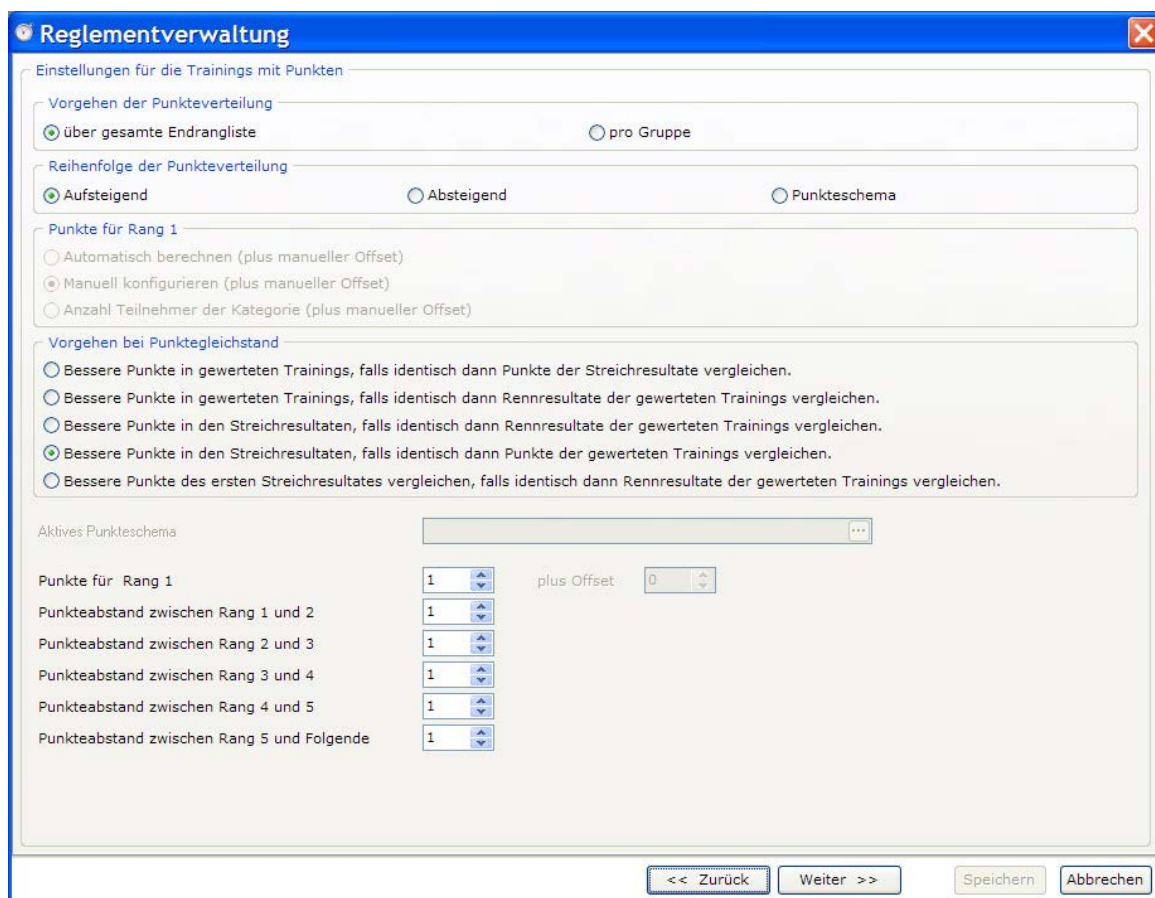
Variable Länge des 10 Sekunden Countdowns: Hier kann die Zeitspanne eingestellt werden, in der der Start nach Ende des Countdowns zufällig erfolgt.

Sperrzeit bei Rennstart: Innerhalb dieser Zeit wird kein Signal vom Decoder gezählt.

Berechnung der Bestzeiten: Es kann gewählt werden, ob die Summe der besten Rundenzeiten oder der Durchschnitt gewertet wird.

Auswahl der gewerteten Bestzeiten: Es kann gewählt werden, ob diese aufeinanderfolgend gefahren sein müssen oder nicht.

Wurde „Trainingsrangliste bewerten nach Punkten“ aktiviert, kann die Punkteregel im nun folgenden Fenster definiert werden. Sonst geht es direkt mit den Vorläufen weiter.



**Reglementverwaltung**

Einstellungen für die Trainings mit Punkten

Vorgehen der Punkteverteilung

☒ über gesamte Endrangliste ☐ pro Gruppe

Reihenfolge der Punkteverteilung

☒ Aufsteigend ☐ Absteigend ☐ Punkteschema

Punkte für Rang 1

☐ Automatisch berechnen (plus manueller Offset)  
☒ Manuell konfigurieren (plus manueller Offset)  
☐ Anzahl Teilnehmer der Kategorie (plus manueller Offset)

Vorgehen bei Punktegleichstand

☐ Bessere Punkte in gewerteten Trainings, falls identisch dann Punkte der Streichresultate vergleichen.  
☐ Bessere Punkte in gewerteten Trainings, falls identisch dann Rennresultate der gewerteten Trainings vergleichen.  
☐ Bessere Punkte in den Streichresultaten, falls identisch dann Rennresultate der gewerteten Trainings vergleichen.  
☒ Bessere Punkte in den Streichresultaten, falls identisch dann Punkte der gewerteten Trainings vergleichen.  
☐ Bessere Punkte des ersten Streichresultates vergleichen, falls identisch dann Rennresultate der gewerteten Trainings vergleichen.

Aktives Punkteschema

Punkte für Rang 1: 1 plus Offset: 0

Punkteabstand zwischen Rang 1 und 2: 1

Punkteabstand zwischen Rang 2 und 3: 1

Punkteabstand zwischen Rang 3 und 4: 1

Punkteabstand zwischen Rang 4 und 5: 1

Punkteabstand zwischen Rang 5 und Folgende: 1

<< Zurück Weiter >> Speichern Abbrechen

Reihenfolge der Punkteverteilung: Aufsteigend bedeutet, dass der erste Fahrer die kleinste Punktzahl erhält, und die weiteren Fahrer jeweils mehr Punkte erhalten.

Absteigend ist das Gegenteil davon. Es kann auch ein eigenes Punkteschema gewählt werden. Dieses muss dann unten bei aktives Punkteschema eingegeben werden (und muss natürlich in den Stammdaten bei Punkteschema definiert sein).

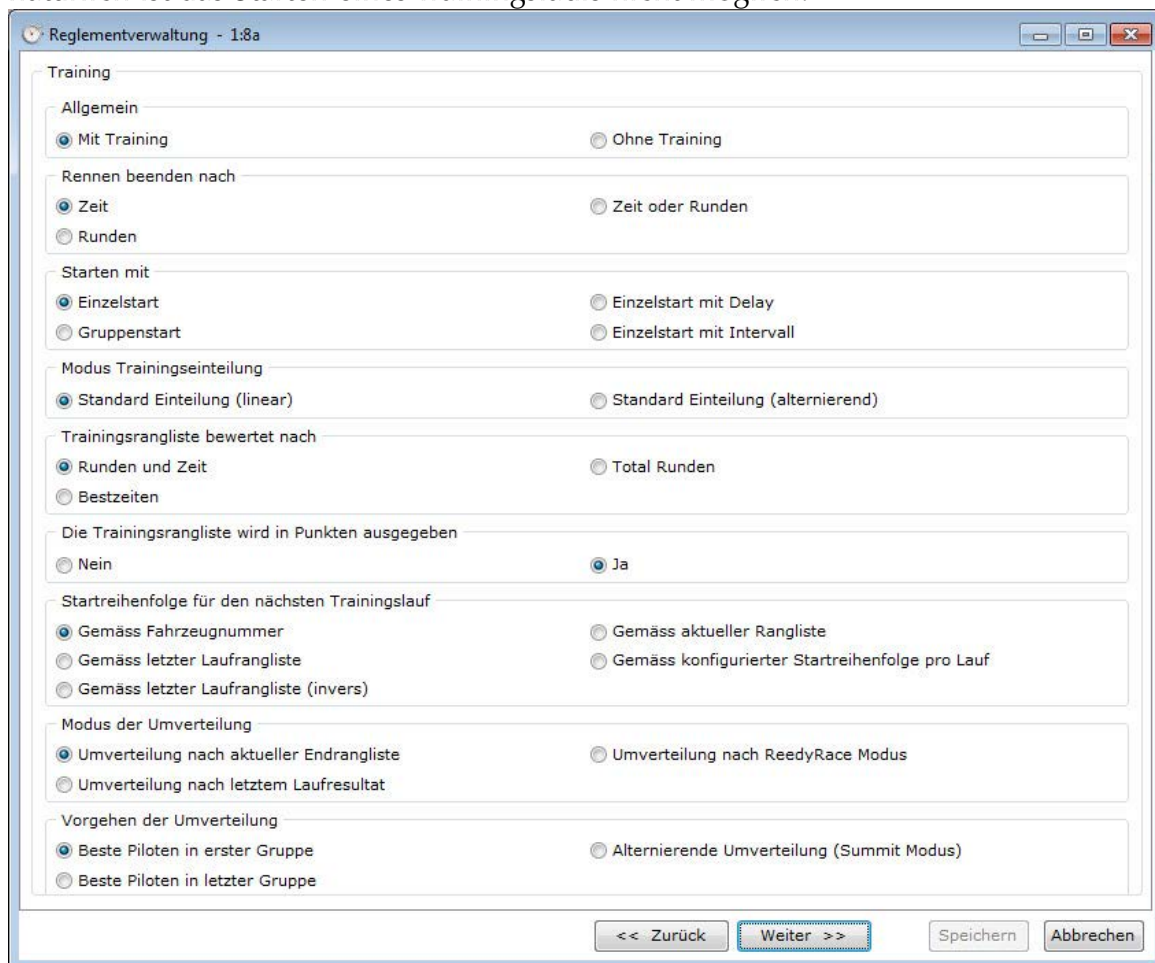
Wird eine absteigende Regel aktiviert, kann noch angegeben werden, wie die Punkte für Rang 1 bestimmt werden. Sie lassen sich automatisch berechnen, manuell erstellen und nach der Anzahl der Teilnehmer pro Kategorie festlegen.

Im unteren Teil des Fensters können dann die Punkte direkt eingegeben werden. Mit dem Punkteabstand bei den ersten Plätzen kann ein Bonus für die vorderen Plätze eingestellt werden.

Zudem kann in diesem Fenster noch eingestellt werden, wie Punktegleichstand bei mehreren gewerteten Läufen aufgelöst wird.

## 10.9.4 Regeln im Training

Allgemein: Einschalten oder Abschalten der Trainingsläufe. Wenn kein Training konfiguriert wird, kann auch keine Trainingsgruppeneinteilung erstellt werden und natürlich ist das Starten eines Trainingslaufs nicht möglich.



**Reglementverwaltung - 1:8a**

**Training**

**Allgemein**

☒ Mit Training ☐ Ohne Training

**Rennen beenden nach**

☒ Zeit ☐ Zeit oder Runden  
☐ Runden

**Starten mit**

☒ Einzelstart ☐ Einzelstart mit Delay  
☐ Gruppenstart ☐ Einzelstart mit Intervall

**Modus Trainingseinteilung**

☒ Standard Einteilung (linear) ☐ Standard Einteilung (alternierend)

**Trainingsrangliste bewertet nach**

☒ Runden und Zeit ☐ Total Runden  
☐ Bestzeiten

**Die Trainingsrangliste wird in Punkten ausgegeben**

☐ Nein ☒ Ja

**Startreihenfolge für den nächsten Trainingslauf**

☒ Gemäss Fahrzeugnummer ☐ Gemäss aktueller Rangliste  
☐ Gemäss letzter Laufrangliste ☐ Gemäss konfigurierter Startreihenfolge pro Lauf  
☐ Gemäss letzter Laufrangliste (invers)

**Modus der Umverteilung**

☒ Umverteilung nach aktueller Endrangliste ☐ Umverteilung nach ReedyRace Modus  
☐ Umverteilung nach letztem Laufresultat

**Vorgehen der Umverteilung**

☒ Beste Piloten in erster Gruppe ☐ Alternierende Umverteilung (Summit Modus)  
☐ Beste Piloten in letzter Gruppe

<< Zurück Weiter >> Speichern Abbrechen

Rennen beenden nach: Zeit: Das Rennen wird beendet, wenn die Renndauer abgelaufen ist. Runden: Das Rennen wird beendet, wenn die eingestellte Rundenanzahl erreicht wurde. Zeit oder Runden: Das Rennen wird beendet nach Erreichen der Renndauer oder nach Erreichen der eingestellten Rundenanzahl. Zum Startmodus siehe getrennte Erläuterungen im übernächsten Kapitel. Unter Modus Trainingsseinteilung kann Standard oder Standard (alternierende) eingestellt werden. Standard: Die schnellsten Fahrer werden in die schnellste Gruppe eingeteilt. Die nächsten Fahrer kommen in die nächstschnellste Gruppe usw. Standard (alternierend): Der schnellste Fahrer kommt in die schnellste Gruppe, der zweitschnellste Fahrer in die zweitschnellste Gruppe, der drittschnellste Fahrer in die drittschnellste Gruppe usw.

Trainingsrangliste bewerten nach: Wertung nach Runden und Zeit: Bewertet werden die Runden und die Endzeit nach Ablauf der Rennzeit. Wertung nach Bestzeiten: Gewertet wird die beste Rundenzeit innerhalb der Rennzeit.

Die Trainingsrangliste wird in Punkten ausgegeben: Ja: Vorläufe werden mit Punkten bewertet: Die Rangliste wird zunächst für jeden Durchgang nach dem Kriterium Runden und Zeit oder Bestzeit(en) berechnet, anschließend werden Punkte auf dieser Rangliste verteilt. Die Art, wie die Punkte vergeben werden, ist in einem der folgenden Fenster einstellbar. Nein: Die Trainingsrangliste wird nach Runden und Zeit gewertet.

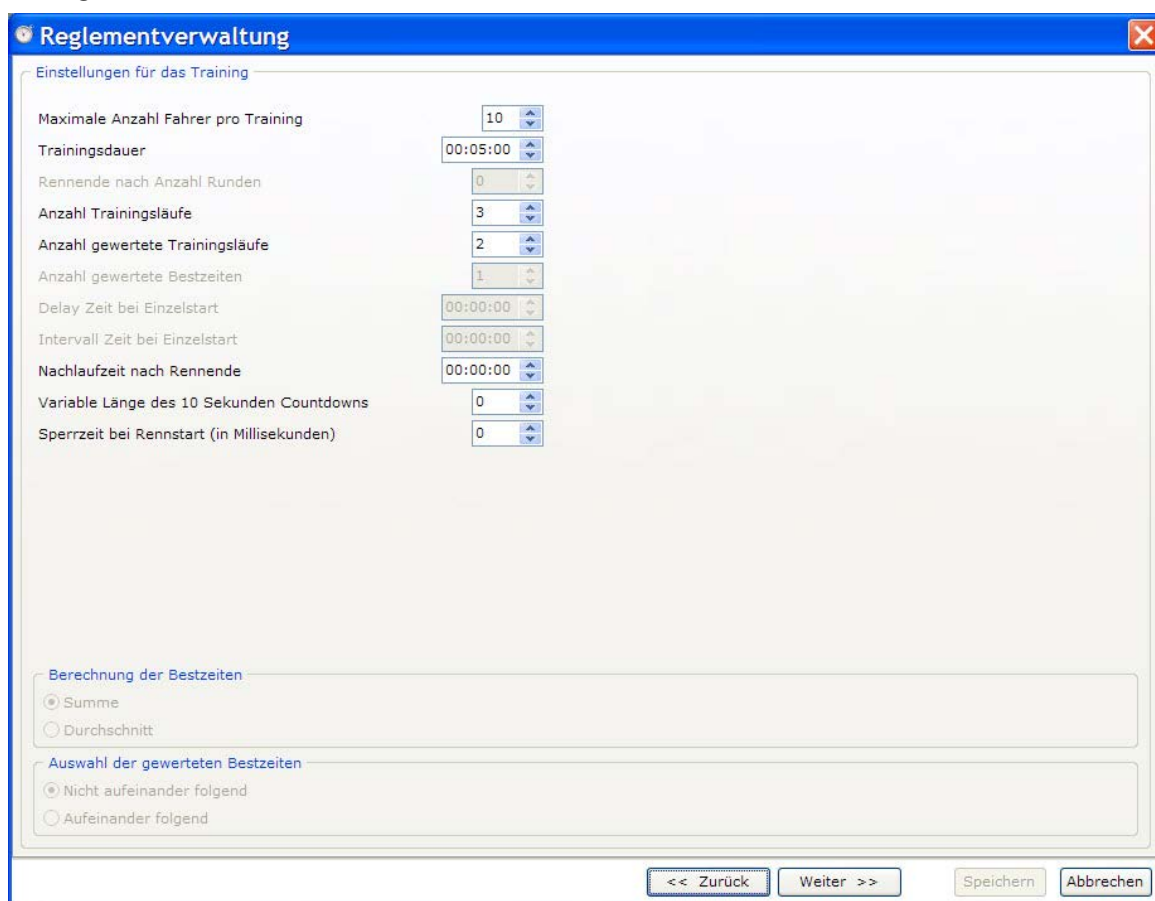
Startreihenfolge für den nächsten Lauf: Gemäß Fahrzeugnummer: Die Reihenfolge beim Einzelstart richtet sich nach der Fahrzeugnummer. Gemäß aktueller Rangliste:



Die Startreihfolge richtet sich nach der aktuellen Rangliste. Die Gruppe wird in der Rennübersicht auch in dieser Reihenfolge angezeigt. Gemäß letzter Laufrangliste: Die Startreihenfolge richtet sich nach dem Ergebnis des letzten Laufes dieser Gruppe. Gemäß konfigurierter Startreihenfolge pro Lauf: Die Startreihenfolge richtet sich nach der unter Stammdaten/Startreihenfolge eingegebenen Reihenfolge. Gemäß letzter Laufrangliste (invers): Die Startreihenfolge richtet sich nach dem Ergebnis des letzten Laufes dieser Gruppe, der langsamste Fahrer startet als Erster, der schnellste Fahrer startet aber als Letzter.

Für die Umverteilung der Gruppen (unter „Einteilung“) stehen verschiedenen Möglichkeiten zur Verfügung. Allgemeine Kriterien wie „nach aktueller Endrangliste“ können ebenso aktiviert werden wie spezielle Reglements („Summit Race“, Reedy Race“). Die Umverteilung erfolgt immer erst nach Aufruf unter „Einteilungen“. Für den Reedy-Race-Modus können in einem späteren Fenster die erforderlichen Einstellungen vorgenommen werden.

Abhängig von den vorgenommenen Einstellungen kommen Sie zu einem oder zu zwei Folgeblättern mit der Aktion „Weiter“, um dort die Details zum Training anzugeben.



Maximale Anzahl der Fahrer pro Training: die maximale Anzahl der Fahrer pro Gruppe, wie sie von der Gruppeneinteilung verwendet wird.

Trainingsdauer: Laufdauer der Trainingsläufe

Rennende nach Anzahl Runden: Wenn die Läufe nach Erreichen einer bestimmten Rundenzahl beendet werden, wird diese hier eingegeben.

Anzahl Trainingsläufe: Anzahl der Durchgänge der Trainingsläufe.

Anzahl der gewerteten Trainingsläufe: die Anzahl der besten Läufe pro Fahrer, die für die Trainingsrangliste gewertet wird. Bei der Angabe 1 wird nur der beste Lauf gewertet, bei 2 oder mehr werden die besten Läufe zusammengezählt und die Summe ist maßgebend für die Trainingsrangliste.

Anzahl der gewerteten Bestzeiten: Bei der Wertung von besten Rundenzeiten wird hier die Anzahl der Runden angegeben, die addiert und dann gewertet werden.

Delayzeit bei Einzelstart: Wird Einzelstart mit Delay ausgeführt, muss hier die Delayzeit eingegeben werden.

Intervallzeit bei Einzelstart: Bei Einzelstart mit Intervall wird hier die Intervallzeit angegeben.

Nachlaufzeit: Nach Ablauf der Renndauer wird das Rennen um die eingestellte Zeit verlängert, damit die Fahrer noch ihre letzte Runde vollenden können.

Ist die Nachlaufzeit auf 00:00:00 eingestellt, dann wird diese in der Rundenzählung nicht beachtet.

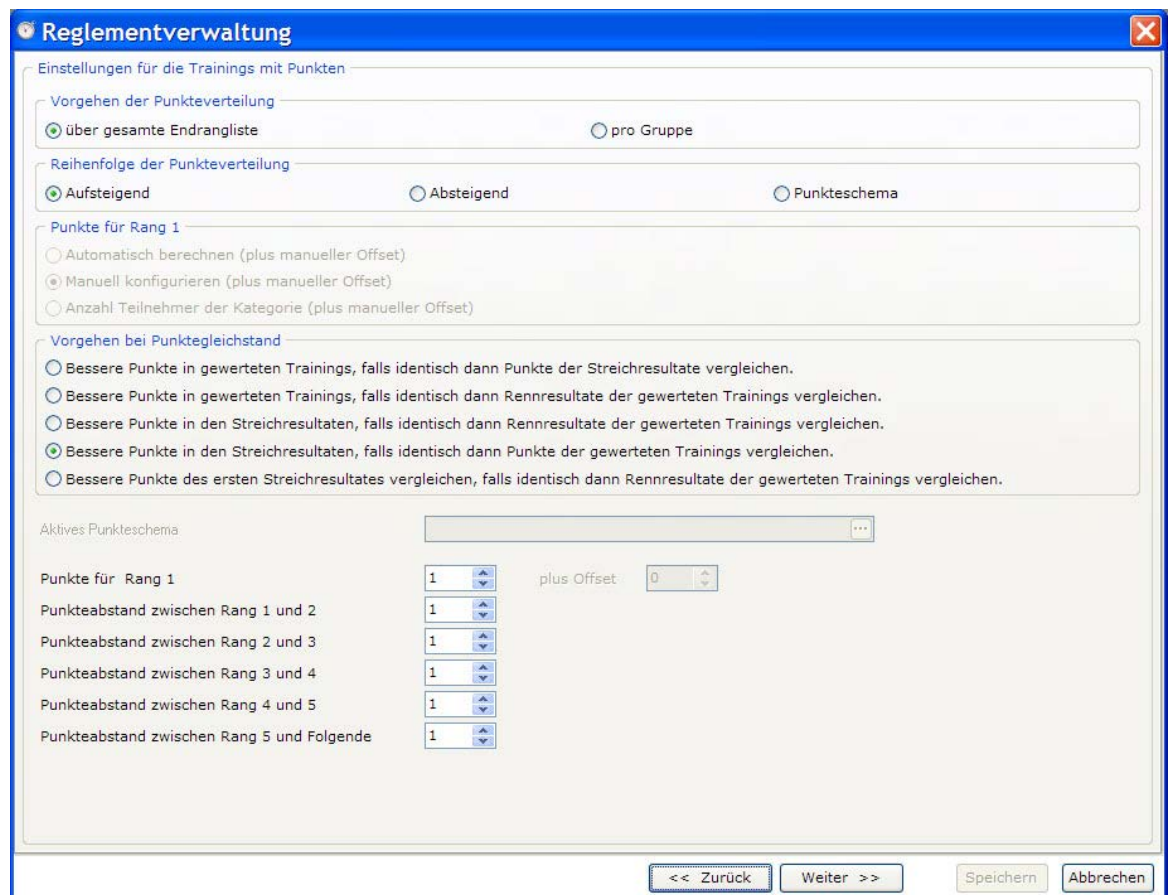
Variable Länge des 10 Sekunden Countdowns: Hier kann die Zeitspanne eingestellt werden, in der der Start nach Ende des Countdowns zufällig erfolgt.

Sperrzeit bei Rennstart: Innerhalb dieser Zeit wird kein Signal vom Decoder gezählt.

Berechnung der Bestzeiten: Es kann gewählt werden, ob die Summe der besten Rundenzeiten oder der Durchschnitt gewertet wird.

Auswahl der gewerteten Bestzeiten: Es kann gewählt werden, ob diese aufeinanderfolgend gefahren sein müssen oder nicht.

Wurde „Trainingsrangliste bewerten nach Punkten“ aktiviert, kann die Punkteregel im nun folgenden Fenster definiert werden. Sonst geht es direkt mit den Vorläufen weiter.



Reihenfolge der Punkteverteilung: Aufsteigend bedeutet, dass der erste Fahrer die kleinste Punktzahl erhält, und die weiteren Fahrer jeweils mehr Punkte erhalten.

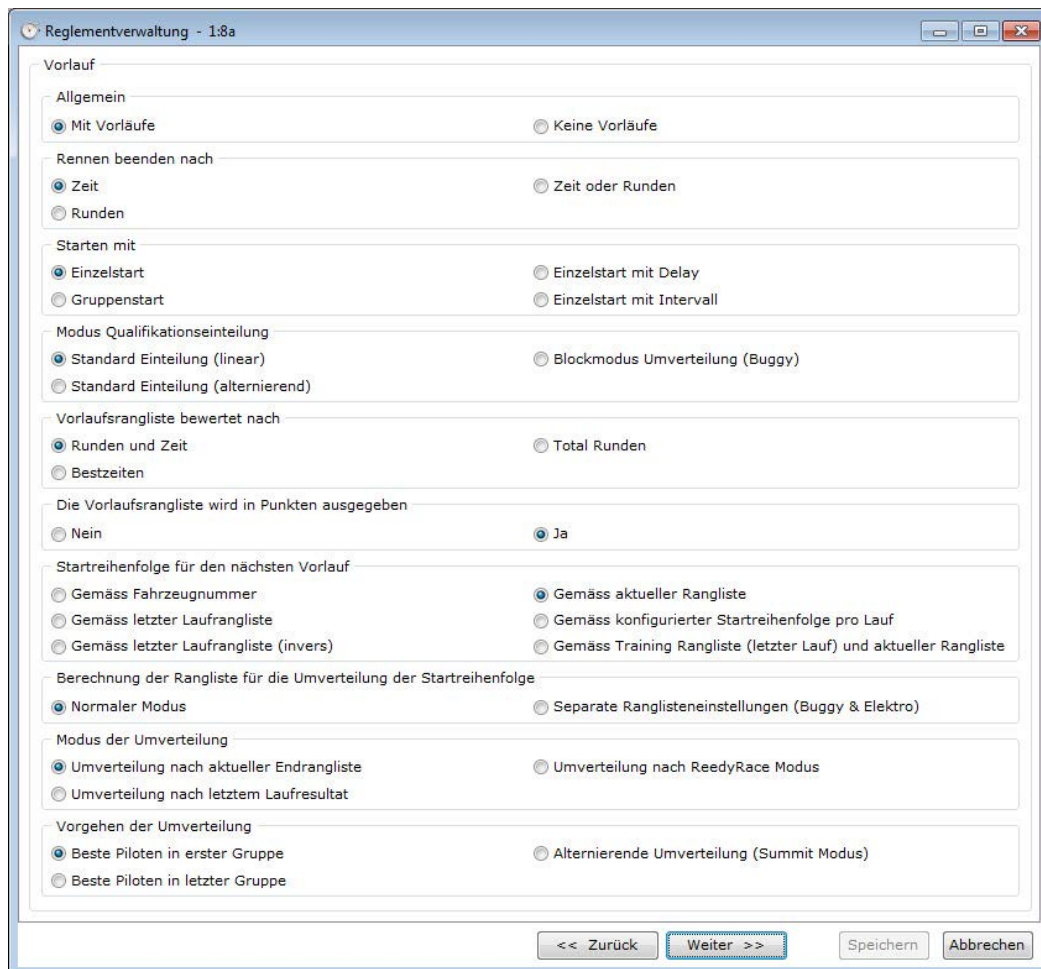
Absteigend ist das Gegenteil davon. Es kann auch ein eigenes Punkteschema gewählt werden. Dieses muss dann unten bei aktives Punkteschema eingegeben werden (und muss natürlich in den Stammdaten bei Punkteschema definiert sein).

Wird eine absteigende Regel aktiviert, kann noch angegeben werden, wie die Punkte für Rang 1 bestimmt werden. Sie lassen sich automatisch berechnen,

manuell erstellen und nach der Anzahl der Teilnehmer pro Kategorie festlegen. Im unteren Teil des Fensters können dann die Punkte direkt eingegeben werden. Mit dem Punkteabstand bei den ersten Plätzen kann ein Bonus für die vorderen Plätze eingestellt werden. Zudem kann in diesem Fenster noch eingestellt werden, wie Punktegleichstand bei mehreren gewerteten Läufen aufgelöst wird.

### 10.9.5 Regeln in den Vorläufen

Allgemein: Einschalten oder Abschalten der Vorläufe. Wenn keine Vorläufe konfiguriert werden, kann auch keine Vorlaufgruppeneinteilung erstellt werden und natürlich ist das Starten eines Vorlaufs nicht möglich.



Rennen beenden nach: Zeit: Das Rennen wird beendet, wenn die Renndauer abgelaufen ist. Runden: Das Rennen wird beendet, wenn die eingestellte Rundenanzahl erreicht wurde. Zeit oder Runden: Das Rennen wird beendet nach Erreichen der Renndauer oder nach Erreichen der eingestellten Rundenanzahl. Zum Startmodus siehe getrennte Erläuterungen im nächsten Kapitel. Unter Modus Qualifikationseinteilung kann der normale oder ein spezieller Block-Modus für das Reseeding der Vorläufe eingestellt werden, der später definiert werden kann. Standard: Die schnellsten Fahrer werden in die schnellste Gruppe eingeteilt. Die nächsten Fahrer kommen in die nächstschnellste Gruppe usw. Standard (alternierend): Der schnellste Fahrer kommt in die schnellste Gruppe, der zweitschnellste Fahrer in die zweitschnellste Gruppe, der drittschnellste Fahrer in die drittschnellste Gruppe usw. Vorlaufsrankliste bewerten nach: Wertung nach Runden und Zeit: Bewertet werden die Runden und die Endzeit nach Ablauf der Rennzeit. Wertung nach Total

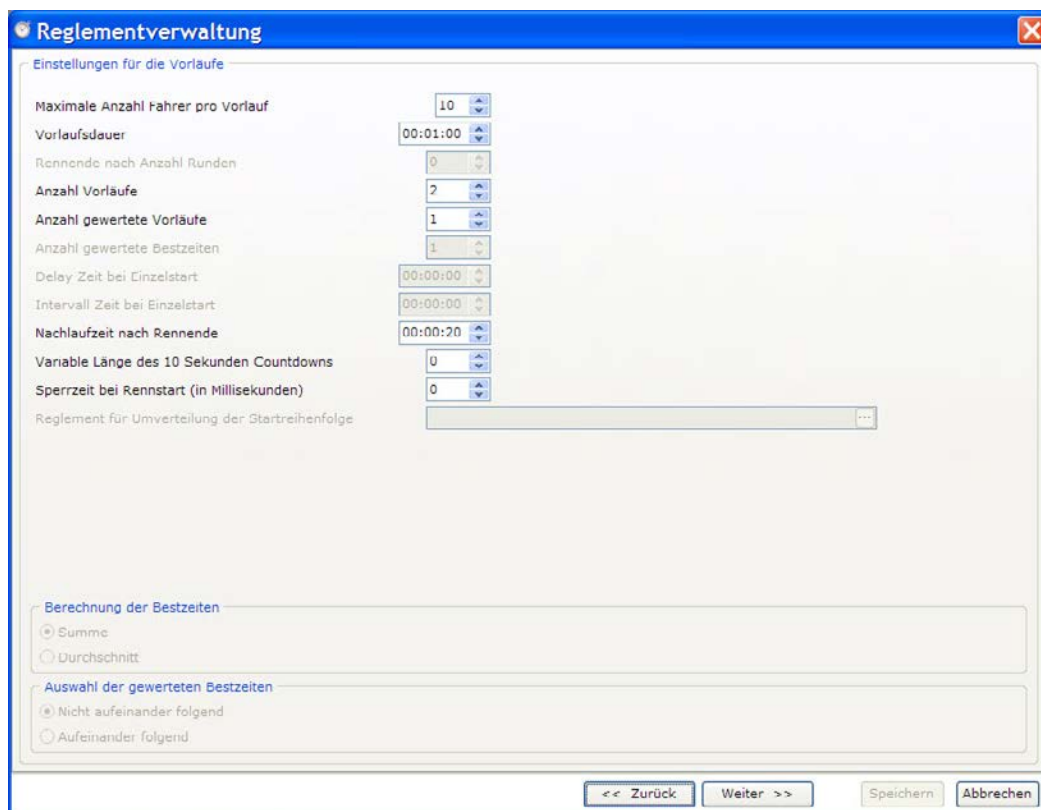
Runden: Gesamtrundenanzahl. Wertung nach Bestzeiten: Gewertet wird die beste Rundenzeit innerhalb der Rennzeit.

Die Vorlaufrangliste wird in Punkten ausgegeben: Ja: Vorläufe werden mit Punkten bewertet: Die Rangliste wird zunächst für jeden Durchgang nach dem Kriterium Runden und Zeit oder Bestzeit(en) berechnet, anschließend werden Punkte auf dieser Rangliste verteilt. Die Art, wie die Punkte vergeben werden, ist in einem der folgenden Fenster einstellbar. Nein: Die Vorlaufrangliste wird nach Runden und Zeit gewertet.

Startreihenfolge für den nächsten Lauf: Gemäß Fahrzeugnummer: Die Reihenfolge beim Einzelstart richtet sich nach der Fahrzeugnummer. Gemäß aktueller Rangliste: Die Startreihenfolge richtet sich nach der aktuellen Rangliste. Die Gruppe wird in der Rennübersicht auch in dieser Reihenfolge angezeigt. Gemäß letzter Laufrangliste: Die Startreihenfolge richtet sich nach dem Ergebnis des letzten Laufes dieser Gruppe. Gemäß konfigurierter Startreihenfolge pro Lauf: Die Startreihenfolge richtet sich nach der unter Stammdaten/Startreihenfolge eingegebenen Reihenfolge. Gemäß Training Rangliste und aktueller Rangliste: Der erste Vorlauf wird nach dem Ergebnis des Trainings gestartet, die weiteren Läufe nach der aktuellen Rangliste. Gemäß letzter Laufrangliste (invers): Die Startreihenfolge richtet sich nach dem Ergebnis des letzten Laufes dieser Gruppe, der langsamste Fahrer startet als Erster, der schnellste Fahrer startet aber als Letzter.

Berechnung der Rangliste für die Umverteilung der Startreihenfolge: Normaler Modus: Die Einstellungen des aktuellen Reglements werden für die Startreihenfolge benutzt. Separate Ranglisteneinstellungen: Es kann ein anderes Reglement für die Erstellung der Rangliste, nach der die Startreihenfolge bestimmt wird, eingestellt werden.

Abhängig von den vorgenommenen Einstellungen kommen Sie zu einem oder zu zwei Folgeblättern mit der Aktion „Weiter“, um dort die Details zu den Vorläufen anzugeben.



The screenshot shows the 'Reglementverwaltung' (Regulation Management) window. The 'Einstellungen für die Vorläufe' (Settings for the Races) section is active. It contains several settings with spinners or dropdowns:

- Maximale Anzahl Fahrer pro Vorlauf: 10
- Vorlaufsdauer: 00:01:00
- Rennende nach Anzahl Runden: 0
- Anzahl Vorläufe: 2
- Anzahl gewertete Vorläufe: 1
- Anzahl gewertete Bestzeiten: 1
- Delay Zeit bei Einzelstart: 00:00:00
- Intervall Zeit bei Einzelstart: 00:00:00
- Nachlaufzeit nach Rennende: 00:00:20
- Variable Länge des 10 Sekunden Countdowns: 0
- Sperrzeit bei Rennstart (in Millisekunden): 0
- Reglement für Umverteilung der Startreihenfolge: (empty dropdown)

Below this section, there are two radio button groups:

- Berechnung der Bestzeiten** (Calculation of Best Times):
  - ☒ Summe (Sum)
  - ☐ Durchschnitt (Average)
- Auswahl der gewerteten Bestzeiten** (Selection of Best Times):
  - ☒ Nicht aufeinander folgend (Not consecutive)
  - ☐ Aufeinander folgend (Consecutive)

At the bottom, there are four buttons: '<< Zurück' (Back), 'Weiter >>' (Next), 'Speichern' (Save), and 'Abbrechen' (Cancel).

Maximale Anzahl der Fahrer pro Vorlauf: die maximale Anzahl der Fahrer pro Gruppe, wie sie von der Gruppeneinteilung verwendet wird.



Vorlaufdauer: Laufdauer der Vorläufe

Rennende nach Anzahl Runden: Wenn die Läufe nach Erreichen einer bestimmten Rundenzahl beendet werden, wird diese hier eingegeben.

Anzahl Vorläufe: Anzahl der Durchgänge der Vorläufe.

Anzahl der gewerteten Vorläufe: die Anzahl der besten Läufe pro Fahrer, die für die Vorlauf Rangliste gewertet wird. Bei der Angabe 1 wird nur der beste Lauf gewertet, bei 2 oder mehr werden die besten Läufe zusammengezählt und die Summe ist maßgebend für die Vorlauf Rangliste.

Anzahl der gewerteten Bestzeiten: Bei der Wertung von besten Rundenzeiten wird hier die Anzahl der Runden angegeben, die addiert und dann gewertet werden.

Delayzeit bei Einzelstart: Wird Einzelstart mit Delay ausgeführt, muss hier die Delayzeit eingegeben werden.

Intervallzeit bei Einzelstart: Bei Einzelstart mit Intervall wird hier die Intervallzeit angegeben.

Nachlaufzeit: Nach Ablauf der Renndauer wird das Rennen um die eingestellte Zeit verlängert, damit die Fahrer noch ihre letzte Runde vollenden können.

Ist die Nachlaufzeit auf 00:00:00 eingestellt, dann wird diese in der Rundenzählung nicht beachtet.

Reglement für die Umverteilung der Startreihenfolge: Hier wird das Reglement bestimmt, nach dem die Rangliste für die Startreihenfolge bestimmt wird.

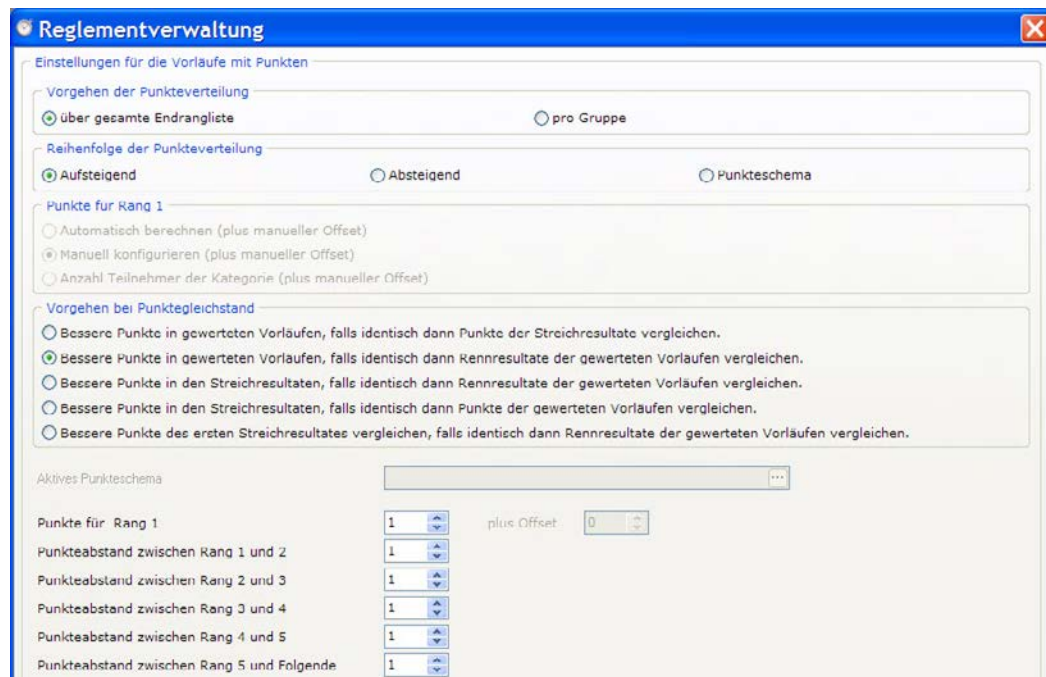
Variable Länge des 10 Sekunden Countdowns: Hier kann die Zeitspanne eingestellt werden, in der der Start nach Ende des Countdowns zufällig erfolgt.

Sperrzeit bei Rennstart: Innerhalb dieser Zeit wird kein Signal vom Decoder gezählt.

Berechnung der Bestzeiten: Es kann gewählt werden, ob die Summe der besten Rundenzeiten oder der Durchschnitt gewertet wird.

Auswahl der gewerteten Bestzeiten: Es kann gewählt werden, ob diese aufeinanderfolgend gefahren sein müssen oder nicht.

Wurde „Vorlauf Rangliste bewerten nach Punkten“ aktiviert, kann die Punkteregel im nun folgenden Fenster definiert werden. Sonst geht es direkt mit den Finalen weiter.



Reihenfolge der Punkteverteilung: Aufsteigend bedeutet, dass der erste Fahrer die kleinste Punktzahl erhält, und die weiteren Fahrer jeweils mehr Punkte erhalten.

Absteigend ist das Gegenteil davon. Es kann auch ein eigenes Punkteschema gewählt werden. Dieses muss dann unten bei aktives Punkteschema eingegeben

werden (und muss natürlich in den Stammdaten bei Punkteschema definiert sein). Wird eine absteigende Regel aktiviert, kann noch angegeben werden, wie die Punkte für Rang 1 bestimmt werden. Sie lassen sich automatisch berechnen, manuell erstellen und nach der Anzahl der Teilnehmer pro Kategorie festlegen. Im unteren Teil des Fensters können dann die Punkte direkt eingegeben werden. Mit dem Punkteabstand bei den ersten Plätzen kann ein Bonus für die vorderen Plätze eingestellt werden.



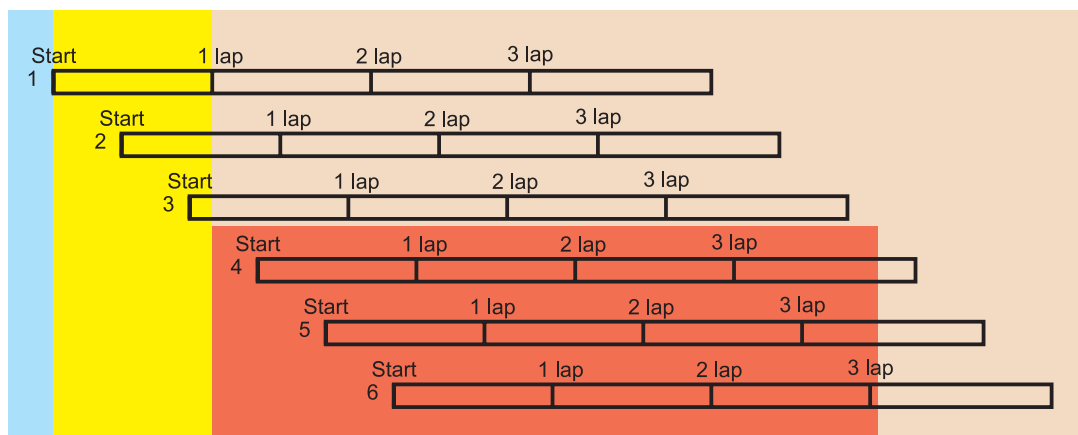
Einstellungen für die Blockmodus Umverteilung	
Anzahl der Blöcke für die Umverteilung	2
Anzahl Piloten im 1. Block	60
Anzahl Piloten im 2. Block	20
Anzahl Piloten im 3. Block	20
Anzahl Piloten im 4. Block	20
Anzahl Piloten im N. Block	20

Zudem kann in diesem Fenster noch eingestellt werden, wie Punktegleichstand bei mehreren gewerteten Läufen aufgelöst wird.

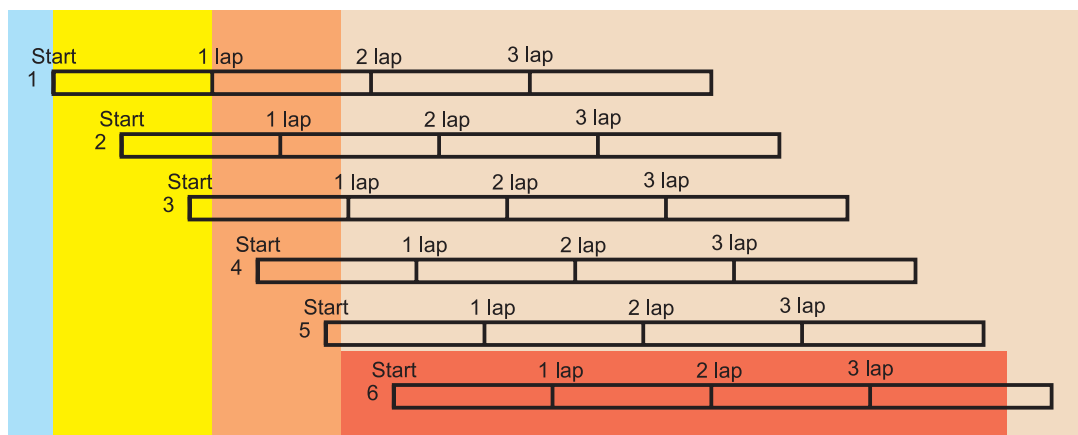
Wenn weiter vorne Blockmodus für Reseeding angewählt wurde, erscheint nun ein Fenster, in dem die Anzahl und die Größe der Blocks definiert werden kann.

### 10.9.6 Startmodus

Starten mit Einzelstart: Wenn der erste Fahrer seine erste Runde vollendet hat, werden die Uhren für alle Fahrer, die bis dahin noch nicht gestartet sind, gestartet. Diesen Fahrern steht dann nicht mehr die volle Rennzeit zur Verfügung. In der folgenden Grafik ist die Vorbereitungszeit hellblau dargestellt. Die Zeit, in der die Fahrer starten müssen, ist gelb dargestellt. Die Uhren für alle Starter, die dann noch nicht gestartet sind (der erste Fahrer hat seine erste Runde vollendet) werden dann gestartet. Dies ist in der Grafik rot dargestellt. Die Fahrzeuge 4, 5 und 6 starten damit zu spät und können nicht mehr die volle Rennzeit fahren.

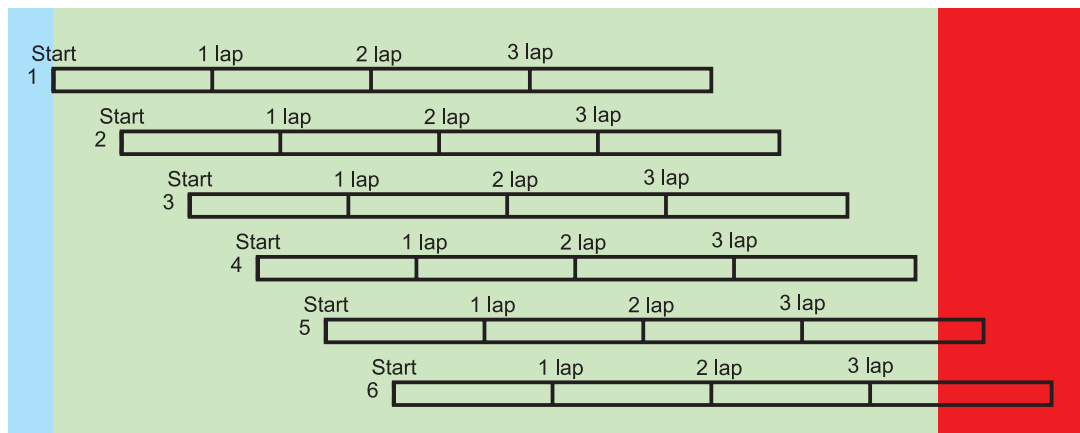


Einzelstart mit Delay: Funktioniert wie der normale Einzelstart, jedoch wird nach der Vervollendung der ersten Runde des ersten Fahrers eine Delayzeit gestartet. In dieser Delayzeit können die Fahrer noch normal starten, das heißt, ihnen steht immer noch die volle Rennzeit zur Verfügung. Erst wenn die Delayzeit abgelaufen ist, werden die Uhren der bisher nicht gestarteten Fahrer gestartet. Nur diesen Fahrern steht dann nicht mehr die volle Rundenzeit zur Verfügung. In der folgenden Grafik ist die Vorbereitungszeit hellblau dargestellt. Die Zeit, in der der erste Fahrer seine erste Runde vollendet, ist gelb dargestellt. Danach beginnt die Delayzeit (orange), in der die Fahrer immer noch starten dürfen. Erst danach werden die Uhren für die Fahrer gestartet, die noch nicht die Startlinie überquert haben. Dies ist in der Grafik rot dargestellt. Hier startet nur Fahrzeug 6 zu spät und kann nicht mehr die volle Rennzeit fahren.



Einzelstart mit Intervall: Wenn der erste Fahrer startet, wird die Intervallzeit aktiviert. Innerhalb dieser Zeit kann jeder Fahrer seine Rennzeit absolvieren. Nach Ablauf der Intervallzeit wird das Rennen beendet. Ist die Laufdauer also zum Beispiel auf 5 Minuten eingestellt und die Intervallzeit beträgt 7 Minuten, so haben die Fahrer nach dem Start des ersten Fahrers 2 Minuten Zeit ihr Rennen zu starten. Starten sie nach den 2 Minuten, stehen ihnen nicht mehr die 5 Minuten Rennzeit

zur Verfügung. In der folgenden Grafik ist die Vorbereitungszeit wieder hellblau dargestellt. Mit dem Start des ersten Fahrzeuges beginnt die Intervallzeit (hellgrün), in der Fahrer ihre Laufzeit absolvieren können. Mit Ablauf der Intervallzeit wird das Rennen beendet. In der Grafik haben zu diesem Zeitpunkt die Fahrer 5 und 6 ihre Laufzeit noch nicht komplett absolviert, werden also vorzeitig gewertet (rot).

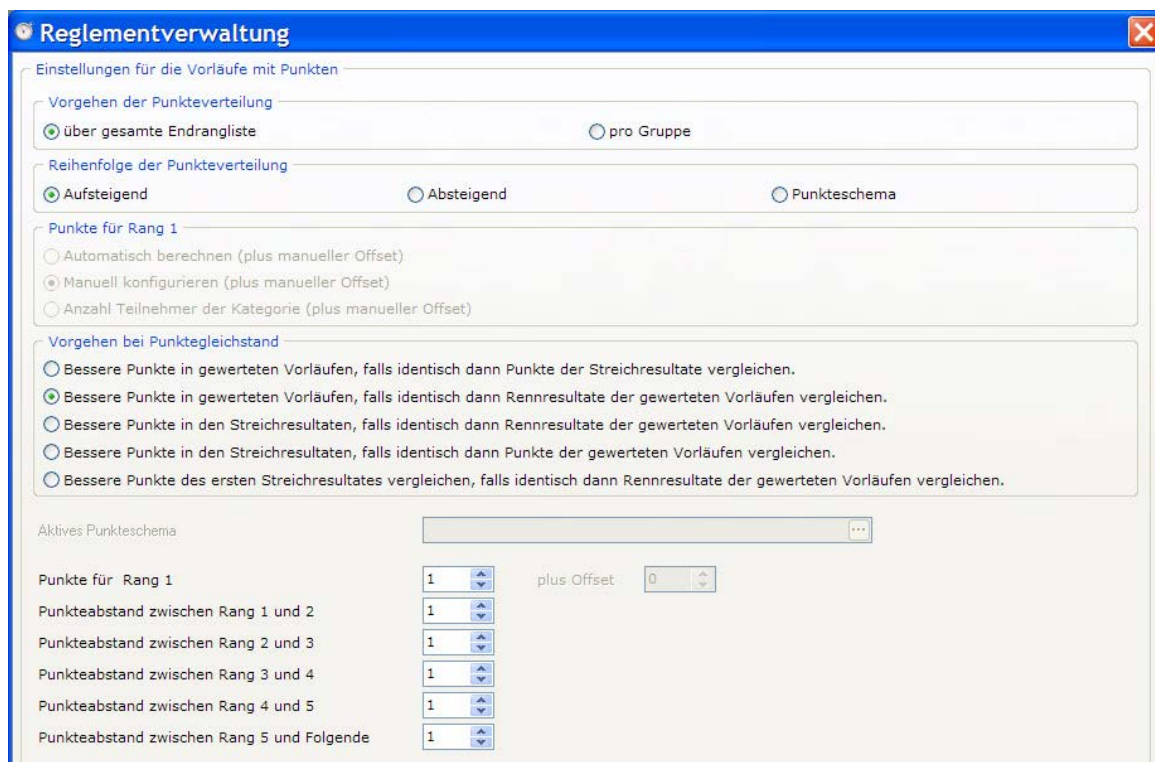


Gruppenstart: Die Uhren beginnen für alle Fahrer beim Startsignal zu laufen.

### 10.9.7 Punkte in Vorläufen

Reihenfolge der Punkteverteilung: Aufsteigend bedeutet, dass der erste Fahrer die kleinste Punktzahl erhält, und die weiteren Fahrer jeweils mehr Punkte erhalten. Absteigend ist das Gegenteil davon.

Wird eine absteigende Regel aktiviert, kann noch angegeben werden, wie die Punkte für Rang 1 bestimmt werden. Sie lassen sich automatisch berechnen, manuell erstellen und nach der Anzahl der Teilnehmer pro Kategorie festlegen. Im unteren Teil des Fensters können dann die Punkte direkt eingegeben werden. Mit dem Punkteabstand bei den ersten Plätzen kann ein Bonus für die vorderen Plätze eingestellt werden.





Zudem kann in diesem Fenster noch eingestellt werden, wie Punktegleichstand bei mehreren gewerteten Läufen aufgelöst wird.

Beispiele:

Aufsteigend: Für folgende Rangliste müssen die Einstellungen wie folgt eingestellt werden: Aufsteigend und bei den Punkten unten muss eingestellt werden 0, 2, 1, 1, 1, diese Einstellung erzeugt dann folgende Rangliste.

1. Name 1 15 05:01:15 0
2. Name 2 15 05:02:25 2
3. Name 3 15 05:03:35 3
4. Name 4 15 05:04:45 4
5. Name 5 15 05:05:55 5
6. Name 6 14 05:01:65 6
7. Name 7 14 05:03:75 7
8. Name 8 14 05:05:85 8
9. Name 9 14 05:07:95 9 und so weiter

Absteigend: Für folgende Rangliste müssen die Einstellungen wie folgt eingestellt werden: Absteigend und bei den Punkten unten muss eingestellt werden 35, Offset 0, 1, 1, 1, 1, diese Einstellung erzeugt dann folgende Rangliste.

1. Name 1 15 05:01:15 35
2. Name 2 15 05:02:25 34
3. Name 3 15 05:03:35 33
4. Name 4 15 05:05:55 32
5. Name 5 15 05:05:55 32
6. Name 6 14 05:01:65 30
7. Name 7 14 05:03:75 29
8. Name 8 14 05:05:85 28
9. Name 9 14 05:07:95 27 und so weiter

Platz 4 und 5 zeigt, dass es für das gleiche Resultat gleich viele Punkte gibt.

Vorgehen bei Punktegleichstand: Diese Berechnung kommt erst zum Tragen, wenn die Punkte über mehrere Läufe berechnet werden.

Bessere Punkte in den gewerteten Vorläufen, falls identisch dann Punkte der Streichresultate vergleichen: Zuerst werden die einzelnen Punkteergebnisse der gewerteten Läufe verglichen, besteht dann immer noch Gleichstand, werden die Punkte der nicht gewerteten Läufe verglichen.

Bessere Punkte in den gewerteten Vorläufen, falls identisch dann Rennresultate der gewerteten Vorläufe vergleichen: Zuerst werden die einzelnen Punkteergebnisse der gewerteten Vorläufe verglichen. Besteht dann immer noch Gleichstand, werden die Rennresultate, also Runden und Zeit, der gewerteten Vorläufe verglichen.

Bessere Punkte in den Streichresultaten, falls identisch dann Rennresultate der gewerteten Vorläufe vergleichen: Zuerst werden die Punkte in den nicht gewerteten Vorläufen verglichen. Besteht dann immer noch Gleichstand, werden die Ergebnisse (Runden und Zeit) der gewerteten Vorläufe verglichen.

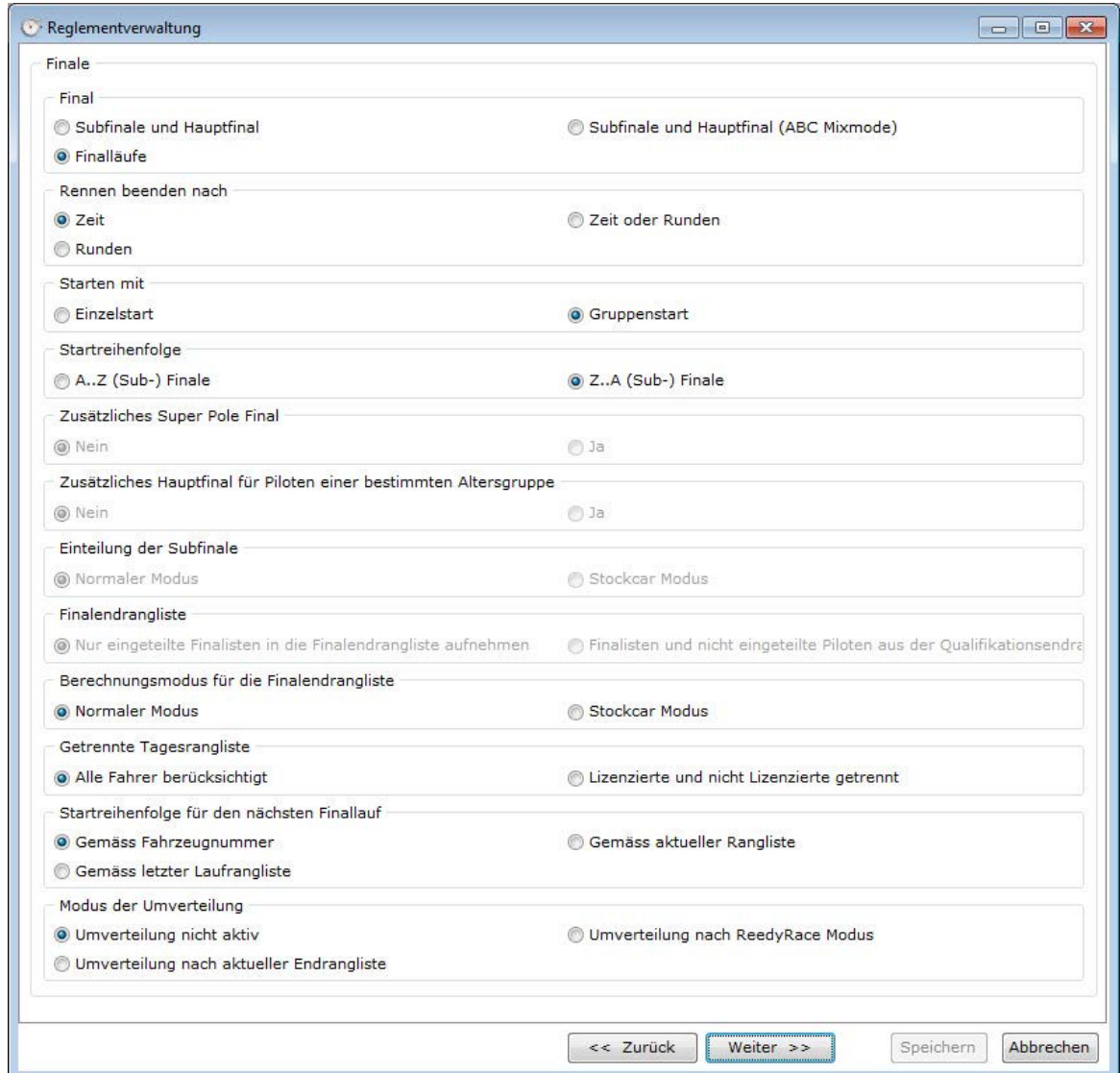
Bessere Punkte in den Streichresultaten, falls identisch dann Punkte der gewerteten Vorläufe vergleichen: Zuerst werden die Punkte aus den nicht gewerteten Vorläufen verglichen. Falsch dann immer noch Gleichstand besteht, werden die Punkte der gewerteten Vorläufe verglichen.

Punkte für Rang 1: Diese Einstellung hat nur Wirkung im absteigenden Modus. Dabei werden die Anzahl der qualifizierten Teilnehmer berechnet und die Punkteverteilung wird anhand der Teilnehmerzahl verteilt.

Wenn es zum Beispiel 37 qualifizierte Fahrer sind, ist die Ausgangsbasis 37 für den Erstplatzierten. Um der Punkteverteilung in den vorderen Rängen mehr Gewicht zu geben, kann für den Erstplatzierten ein Offset eingestellt werden, anschließend sind die Punkteabstände zum Zweiten und dritten, etc. zu konfigurieren.

## 10.9.8 Reglement in den Finalen

Die Hauptauswahl für die Finale besteht darin, ob das Schema Subfinale und Finale (also untere Finale mit Aufsteiger) oder nur Finalläufe (Heart of America) ausgewählt werden. Zusätzlich steht Subfinale und Hauptfinale (ABC Mixmode) zur Verfügung. Bei diesem Modus werden die unteren Finale mit Aufsteiger gefahren und es gibt dann aber zusätzliche Endläufe auch für die weiter hinten platzierten Fahrer zum Beispiel von Platz 11 bis 20, 21 bis 30 usw.



The screenshot shows the 'Reglementverwaltung' (Regulation Management) window. The 'Finale' (Finals) section is active, displaying various configuration options for the final race. The options are organized into several groups, each with radio buttons for selection. The 'Final' group has three options: 'Subfinale und Hauptfinal', 'Finalläufe' (selected), and 'Subfinale und Hauptfinal (ABC Mixmode)'. The 'Rennen beenden nach' (End race after) group has 'Zeit' (selected), 'Runden', and 'Zeit oder Runden'. The 'Starten mit' (Start with) group has 'Einzelstart' and 'Gruppenstart' (selected). The 'Startreihenfolge' (Starting order) group has 'A..Z (Sub-) Finale' and 'Z..A (Sub-) Finale' (selected). The 'Zusätzliches Super Pole Final' group has 'Nein' (selected) and 'Ja'. The 'Zusätzliches Hauptfinal für Piloten einer bestimmten Altersgruppe' group has 'Nein' (selected) and 'Ja'. The 'Einteilung der Subfinale' (Subfinal division) group has 'Normaler Modus' (selected) and 'Stockcar Modus'. The 'Finalendrangliste' (Final ranking list) group has 'Nur eingeteilte Finalisten in die Finalendrangliste aufnehmen' (selected) and 'Finalisten und nicht eingeteilte Piloten aus der Qualifikationsendrangliste'. The 'Berechnungsmodus für die Finalendrangliste' (Calculation mode for the final ranking list) group has 'Normaler Modus' (selected) and 'Stockcar Modus'. The 'Getrennte Tagesrangliste' (Separate daily ranking list) group has 'Alle Fahrer berücksichtigt' (selected) and 'Lizenzierte und nicht Lizenzierte getrennt'. The 'Startreihenfolge für den nächsten Finallauf' (Starting order for the next final race) group has 'Gemäss Fahrzeugnummer' (selected) and 'Gemäss aktueller Rangliste'. The 'Modus der Umverteilung' (Redistribution mode) group has 'Umverteilung nicht aktiv' (selected) and 'Umverteilung nach ReedyRace Modus'. At the bottom, there are buttons for '<< Zurück' (Back), 'Weiter >>' (Next), 'Speichern' (Save), and 'Abbrechen' (Cancel).

Rennen beenden nach: Zeit: Das Rennen wird beendet, wenn die Renndauer abgelaufen ist. Runden: Das Rennen wird beendet, wenn die eingestellte Rundenanzahl erreicht wurde. Zeit oder Runden: Das Rennen wird beendet nach Erreichen der Renndauer oder nach Erreichen der eingestellten Rundenanzahl.

Starten mit: Einzelstart: Auch die Finale werden mit Einzelstart gestartet.

Gruppenstart: die übliche Startversion für die Finalläufe.

Startreihenfolge: Hier wird die Reihenfolge der Finale definiert. A...Z Subfinale beginnt mit dem A-Finale, Z...A Subfinale mit dem Z-Finale (wenn nur zwei Linien definiert sind, also bei Gruppen B eingegeben ist, mit dem B-Finale).

Zusätzliches SuperPole-Finale: Es wird die Super Pole Regelung angewendet, die die EFRA 2014 beschlossen hat. Die Definitionen werden in weiteren Fenstern eingegeben.

Zusätzliches Hauptfinale für die Piloten einer bestimmten Altersklasse: Hier kann bestimmt werden, ob für eine bestimmte Altersklasse ein zusätzliches Finale

gefahren werden soll (Nur für Subfinale und Hauptfinale).

Einteilung der Subfinale: Hier kann der normale Modus oder ein spezieller Stock-Car-Modus gewählt werden.

Finalendrängliste: Hier kann ausgewählt werden, ob nur die in den Finalen eingeteilten oder alle Fahrer aus der Qualifikationsrangliste aufgeführt werden.

Getrennte Tagesrangliste: Es kann gewählt werden, ob alle Fahrer berücksichtigt werden, oder ob für lizenzierte und nicht lizenzierte getrennte Ranglisten erstellt werden. Der lizenzierte Fahrer kann in den Personaldaten angegeben werden, dabei muss das Feld Lizenz aktiviert sein. Lizenzangaben können dennoch gemacht werden, zum Beispiel wenn man clubintern eigene Nummern verwendet.

Die Startreihenfolge für den nächsten Finallauf ist nur aktiv, wenn Finalläufe (A, B, C ...) ausgewählt wurde:

Gemäß Fahrzeugnummer: Die Fahrzeuge starten in der Folgegruppe gemäß ihrer Einteilung 1 bis 10.

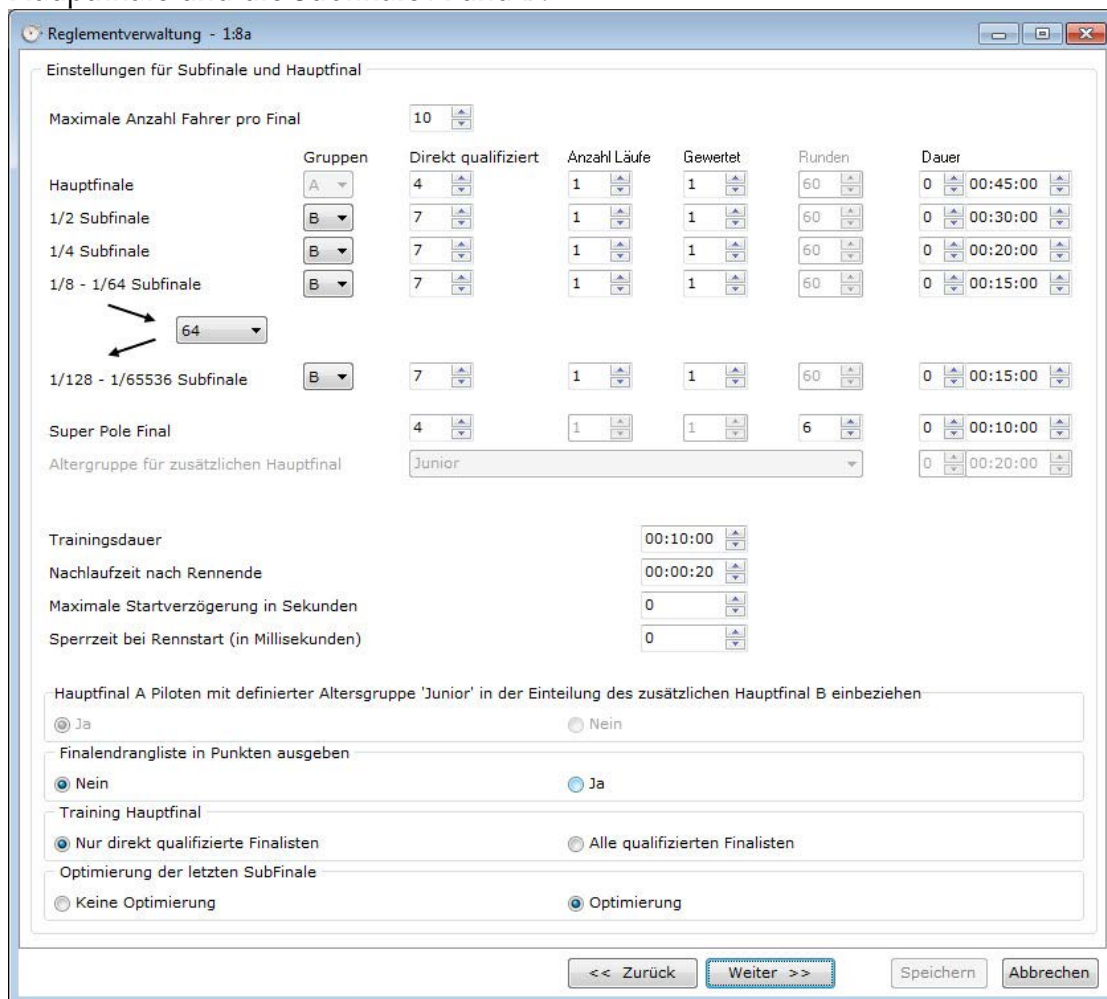
Gemäß aktueller Rangliste: Das Finale wird in der Rennübersicht gemäß der aktuellen Rangliste der Finale angezeigt und dies ist auch die Startreihenfolge.

Gemäß letzter Laufrangliste: Das nächste Finale Gruppe wird in der Rennübersicht gemäß des Ergebnisses des vorherigen Laufes aufgelistet, in dieser Reihenfolge starten die Fahrer.

Für die Umverteilung der Gruppen (unter „Einteilung“) stehen verschiedenen Möglichkeiten zur Verfügung. Allgemeine Kriterien wie „nach aktueller Endrangliste“ können ebenso aktiviert werden wie spezielle Reglements („Summit Race“, Reedy Race“). Die Umverteilung erfolgt immer erst nach Aufruf unter „Einteilungen“. Für den Reedy-Race-Modus können in einem späteren Fenster die erforderlichen Einstellungen vorgenommen werden.

### 10.9.9 Subfinale und Hauptfinale

Die EFRA bezeichnet dieses System der Christmas Tree und beinhaltet das Hauptfinale und die Subfinale A und B.



The screenshot shows the 'Reglementverwaltung - 1:8a' window with the following settings:

- Maximale Anzahl Fahrer pro Final:** 10
- Gruppen:** A (Hauptfinale), B (1/2 Subfinale, 1/4 Subfinale, 1/8 - 1/64 Subfinale, 1/128 - 1/65536 Subfinale)
- Direkt qualifiziert:** 4 (Hauptfinale), 7 (1/2 Subfinale, 1/4 Subfinale, 1/8 - 1/64 Subfinale, 1/128 - 1/65536 Subfinale)
- Anzahl Läufe:** 1 (Hauptfinale, 1/2 Subfinale, 1/4 Subfinale, 1/8 - 1/64 Subfinale, 1/128 - 1/65536 Subfinale)
- Gewertet:** 1 (Hauptfinale, 1/2 Subfinale, 1/4 Subfinale, 1/8 - 1/64 Subfinale, 1/128 - 1/65536 Subfinale)
- Runden:** 60 (Hauptfinale, 1/2 Subfinale, 1/4 Subfinale, 1/8 - 1/64 Subfinale, 1/128 - 1/65536 Subfinale)
- Dauer:** 0 00:45:00 (Hauptfinale), 0 00:30:00 (1/2 Subfinale), 0 00:20:00 (1/4 Subfinale), 0 00:15:00 (1/8 - 1/64 Subfinale, 1/128 - 1/65536 Subfinale)
- Super Pole Final:** 4 Läufe, 1 gewertet, 6 Runden, 0 00:10:00 Dauer
- Altersgruppe für zusätzlichen Hauptfinal:** Junior
- Trainingsdauer:** 00:10:00
- Nachlaufzeit nach Rennende:** 00:00:20
- Maximale Startverzögerung in Sekunden:** 0
- Sperrzeit bei Rennstart (in Millisekunden):** 0
- Hauptfinal A Piloten mit definierter Altersgruppe 'Junior' in der Einteilung des zusätzlichen Hauptfinal B einbeziehen:** ☒ Ja
- Finalendrangliste in Punkten ausgeben:** ☒ Nein
- Training Hauptfinal:** ☒ Nur direkt qualifizierte Finalisten
- Optimierung der letzten SubFinale:** ☒ Optimierung

**Maximal Anzahl Fahrer pro Finale:** Angabe der Anzahl Fahrer, welche pro Gruppe teilnehmen können. Normalerweise werden hier 10 Fahrer angegeben.

**Gruppen:** Definiert, wie viel Linien, A, B, C oder mehr gefahren werden.

Üblicherweise steht hier beim Hauptfinale A und bei den restlichen B.

**Direktqualifizierte:** Definiert wie viele Fahrer aufgrund der Vorlaufangliste in die Finalgruppen eingeteilt werden.

**Anzahl Läufe:** Definiert die Anzahl der Läufe, die für jedes Finale gefahren werden. Üblicherweise ist dies 1.

**Gewertet:** Definiert, wie viele der Läufe gewertet werden. Üblicherweise ist dies 1.

**Runden:** Hier wird die Anzahl der Runden eingestellt, über die das Finale maximal geht (je nach Einstellung unter Finale).

**Dauer:** Ist die Renndauer in den einzelnen Finalen. Die erste Eingabe ist für Tage, die zweite im Stunden:Minuten:Sekunden-Format. Ein 24-h-Rennen wird also als 1 und 00:00:00 eingegeben.

**Trainingslauf:** Wird das Kästchen aktiviert, werden jeweils Trainingsläufe für die Finale eingerichtet.

**Trainingsdauer:** Zeit für den Trainingslauf.

**Nachlaufzeit nach Rennende:** Die Zeit, die bei der Zeitmessung zur Renndauer dazugegeben wird, bevor das Rennen beendet wird. Dies ist wichtig, um den Fahrern zu ermöglichen, die letzte Runde noch zu vollenden.

**Sperrzeit bei Rennstart:** Innerhalb dieser Zeit wird kein Signal vom Decoder gezählt. Variable Länge des 10 Sekunden Countdowns: Hier kann die Zeitspanne eingestellt



werden, in der der Start nach Ende des Countdowns zufällig erfolgt.

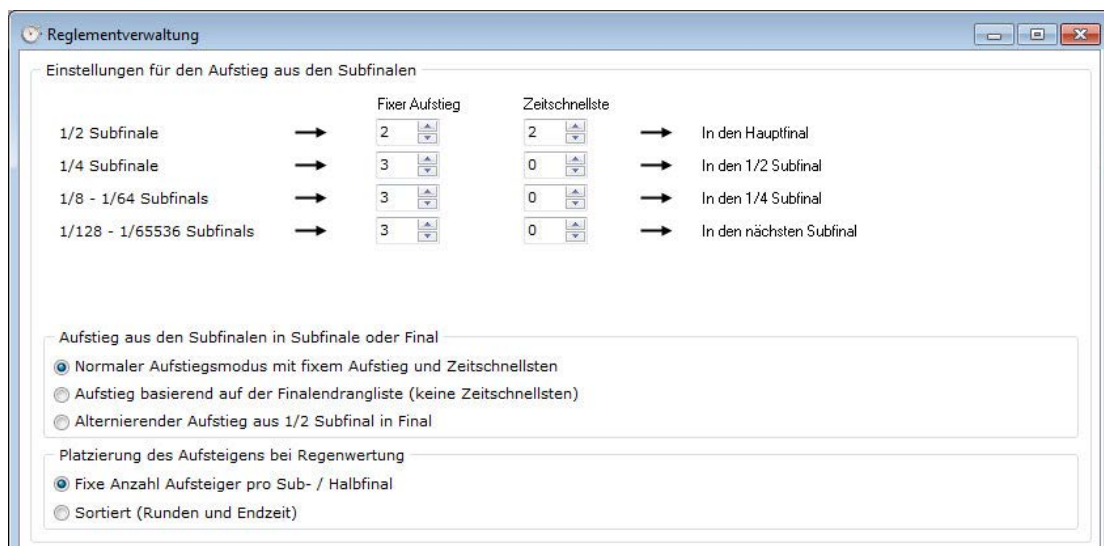
Mit Altersgruppe für das zusätzliche Hauptfinale bestimmen Sie die Altersgruppe, für die das zusätzliche Hauptfinale erstellt wird. Danach können Sie bestimmen, ob die A-Finalisten dieser Altersgruppe auch in dem zusätzlichen Finale eingeteilt werden oder nicht.

Die Finalendrangliste wird in Punkten ausgegeben: Ja: Finalläufe werden mit Punkten bewertet: Die Rangliste wird zunächst für jeden Durchgang nach dem Kriterium Runden und Zeit oder Bestzeit(en) berechnet, anschließend werden Punkte auf dieser Rangliste verteilt. Die Art, wie die Punkte vergeben werden, ist in einem der folgenden Fenster einstellbar und ist schon unter 10.9.5 beschrieben. Nein: Die Finalendrangliste wird nach Runden und Zeit gewertet

Unter Training Hauptfinale können Sie einstellen, ob nur die direkt-qualifizierten Fahrer oder alle qualifizierten Fahrer daran teilnehmen dürfen.

Optimierung der letzten Subfinale: Wird die Optimierung gewählt, werden die letzten Subfinale zusammengelegt, wenn die Anzahl der Fahrer weniger oder gleich ist, wie für maximale Anzahl Fahrer pro Finale angegeben. Das spart eventuell einen Finallauf. Wird keine Optimierung gewählt, werden auch die letzten Finale in den konfigurierten Linien ausgefahren.

Nach der Eingabe dieser Daten gelangen Sie mit „Weiter“ zum nächsten Fenster, in dem die Aufstiegsregelung definiert wird.



Auf dieser Seite wird definiert, wie die Fahrer in das nächste Finale aufsteigen.

Fixer Aufstieg: Gibt an, wie viele Fahrer aufgrund der Platzierung in das nächsthöhere Finale aufsteigen.

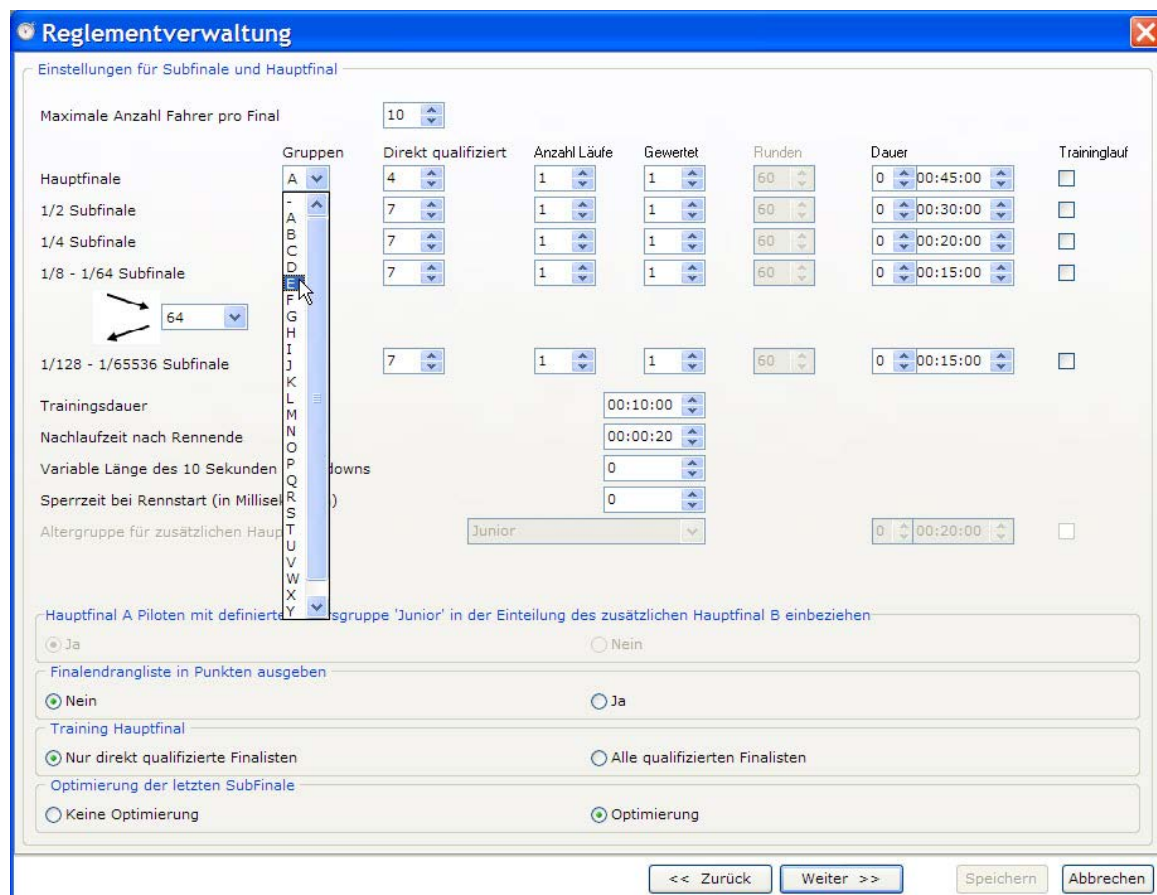
Zeitschnellste: Gibt an, wie viele Fahrer nach den gefahrenen Runden und der Endzeit aus den jeweiligen zusammengekommenen Subfinale aufsteigen.

Aufstieg der Subfinale: Fixer Aufstieg bedeutet, dass die Fahrer innerhalb Astes (A, B oder C) aufsteigen, das heißt, die besten Fahrer eines B-Subfinalen steigen in das nächsthöhere B-Subfinale auf. Ranglistenaufstieg bedeutet, dass aus den Aufsteigern aller Subfinale eine Rangliste erstellt wird, der Erste steigt in das nächsthöhere A-Subfinale, der Zweite in das B-Subfinale usw. auf. Alternierender Aufstieg vom 1/2 Finale zum Finale bedeutet, dass die Fahrer nach Ihren Plätzen ex-Aequo aufsteigen.

Platzierung des Aufstiegs bei Regenwertung: Hier kann definiert werden, wie der Aufstieg und die Klassifizierung bei Regenwertung erfolgt. Sortiert bedeutet, dass auch hier die Konfiguration der Zeitschnellsten zu den Direktaufsteigern umgewandelt wird. Dann werden alle Erstplatzierten in eine Rangliste gestellt und der Beste wird in das A-Finale eingeteilt, der Zweitbeste in das B-Finale usw.

## 10.9.10 Subfinal und Hauptfinale (ABC Mixmode)

Dieses Fenster ist im Aufbau und in den Angaben gleich wie bei Subfinale und Hauptfinale. Es unterscheidet sich nur in der Handhabung der Gruppen beim Hauptfinale. Werden hier mehr eingestellt, werden entsprechende Finale für die nach den Subfinale weiter hinten platzierten Fahrer eingestellt. Wird also zum Beispiel B eingestellt, wird bei 10 Fahrern dann auch noch ein Finale für die Fahrer auf Platz 11 bis 20 nach den Subfinalen eingeteilt. Wird hier C eingegeben, werden 3 Hauptfinale bis zum 30. Platz erstellt usw.



**Reglementverwaltung**

Einstellungen für Subfinale und Hauptfinal

Maximale Anzahl Fahrer pro Final: 10

	Gruppen	Direkt qualifiziert	Anzahl Läufe	Gewertet	Runden	Dauer	Traininglauf
Hauptfinale	A	4	1	1	60	0 00:45:00	<input type="checkbox"/>
1/2 Subfinale	B	7	1	1	60	0 00:30:00	<input type="checkbox"/>
1/4 Subfinale	C	7	1	1	60	0 00:20:00	<input type="checkbox"/>
1/8 - 1/64 Subfinale	D	7	1	1	60	0 00:15:00	<input type="checkbox"/>
1/128 - 1/65536 Subfinale	E	7	1	1	60	0 00:15:00	<input type="checkbox"/>

Trainingsdauer: 00:10:00

Nachlaufzeit nach Rennende: 00:00:20

Variable Länge des 10 Sekunden: 0

Sperrzeit bei Rennstart (in Millisekunden): 0

Altergruppe für zusätzlichen Hauptfinal: Junior

Hauptfinal A Piloten mit definierter Altersgruppe 'Junior' in der Einteilung des zusätzlichen Hauptfinal B einbeziehen:

☒ Ja ☐ Nein

Finalendrangliste in Punkten ausgeben:

☒ Nein ☐ Ja

Training Hauptfinal:

☒ Nur direkt qualifizierte Finalisten ☐ Alle qualifizierten Finalisten

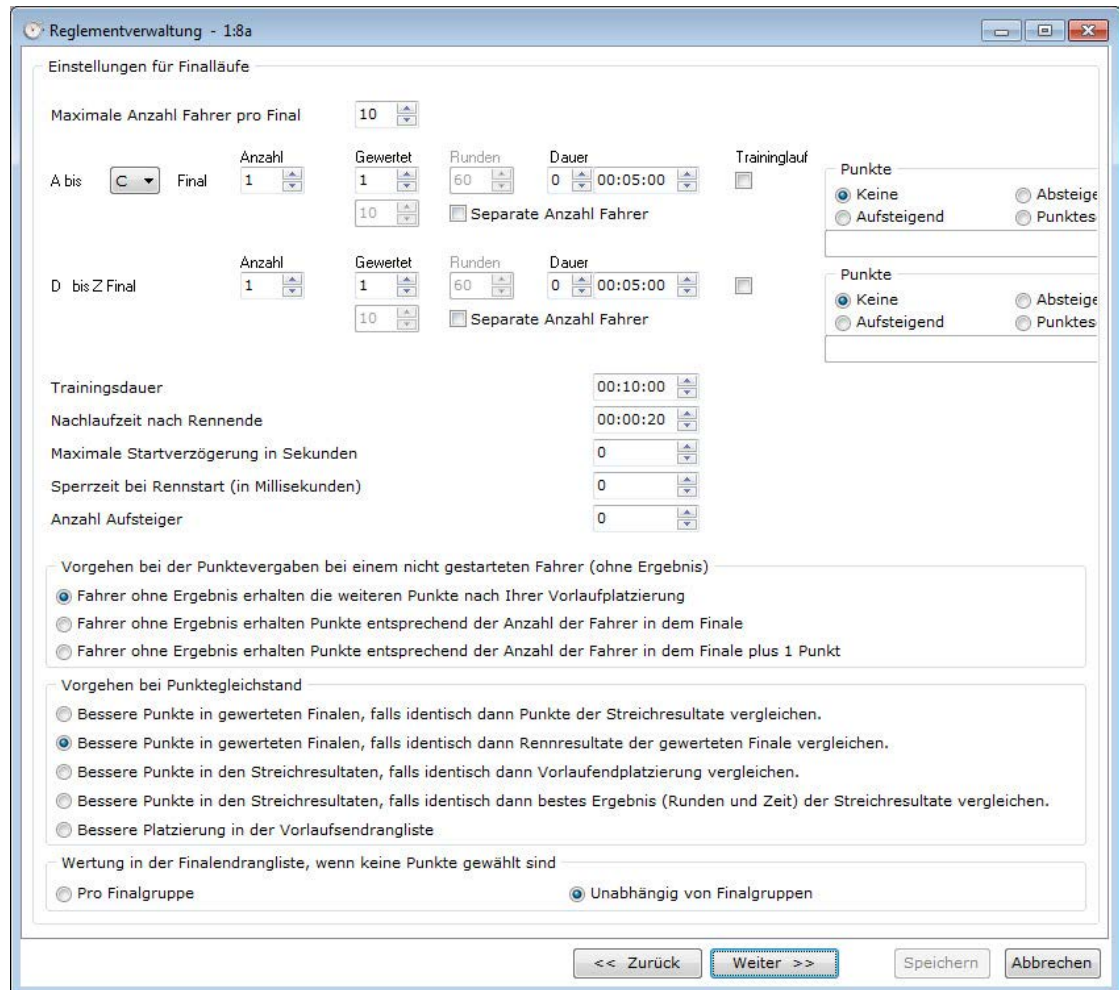
Optimierung der letzten SubFinale:

☐ Keine Optimierung ☒ Optimierung

<< Zurück Weiter >> Speichern Abbrechen

## 10.9.11 Finale

Wenn Finalläufe ausgewählt werden, müssen andere Angaben gemacht werden als bei den Subfinalen und Hauptfinalen.



**Reglementverwaltung - 1:8a**

Einstellungen für Finalläufe

Maximale Anzahl Fahrer pro Final: 10

A bis C Final: Anzahl 1, Gewertet 1, Runden 60, Dauer 0 00:05:00, Trainingslauf ☐

D bis Z Final: Anzahl 1, Gewertet 1, Runden 60, Dauer 0 00:05:00, Trainingslauf ☐

Trainingsdauer: 00:10:00

Nachlaufzeit nach Rennende: 00:00:20

Maximale Startverzögerung in Sekunden: 0

Sperrzeit bei Rennstart (in Millisekunden): 0

Anzahl Aufsteiger: 0

Vorgehen bei der Punktevergaben bei einem nicht gestarteten Fahrer (ohne Ergebnis):

- ☒ Fahrer ohne Ergebnis erhalten die weiteren Punkte nach Ihrer Vorlaufplatzierung
- ☐ Fahrer ohne Ergebnis erhalten Punkte entsprechend der Anzahl der Fahrer in dem Finale
- ☐ Fahrer ohne Ergebnis erhalten Punkte entsprechend der Anzahl der Fahrer in dem Finale plus 1 Punkt

Vorgehen bei Punktegleichstand:

- ☐ Bessere Punkte in gewerteten Finalen, falls identisch dann Punkte der Streichresultate vergleichen.
- ☒ Bessere Punkte in gewerteten Finalen, falls identisch dann Rennresultate der gewerteten Finale vergleichen.
- ☐ Bessere Punkte in den Streichresultaten, falls identisch dann Vorlaufendplatzierung vergleichen.
- ☐ Bessere Punkte in den Streichresultaten, falls identisch dann bestes Ergebnis (Runden und Zeit) der Streichresultate vergleichen.
- ☐ Bessere Platzierung in der Vorlaufsendrangliste

Wertung in der Finalendrangliste, wenn keine Punkte gewählt sind:

- ☐ Pro Finalgruppe
- ☒ Unabhängig von Finalgruppen

Buttons: << Zurück, Weiter >>, Speichern, Abbrechen

Maximale Anzahl der Fahrer pro Finale: Angabe der Fahreranzahl, welche pro Gruppe teilnehmen können. Normalerweise werden hier 10 Fahrer angegeben. Aufgrund dieser Angabe wird die Finalgruppenanzahl generiert und alphabetisch bezeichnet von A bis Z.

Dann können die Finale in zwei Gruppen aufgeteilt werden. Wird links in der oberen Zeile z. B. A bis A Final eingegeben, können unten für B- bis Z-Finale andere Angaben gemacht werden. So kann zum Beispiel das A-Finale dreimal gefahren werden und die anderen nur einmal.

Anzahl Läufe: Definiert die Anzahl der Läufe, die für jedes Finale gefahren werden.

Gewertet: Definiert, wie viele der Läufe gewertet werden.

Runden: Hier wird die Anzahl der Runden eingestellt, über die das Finale maximal geht (je nach Einstellung unter Finale).

Dauer: Ist die Renndauer in den einzelnen Finalen.

Trainingslauf: Wenn ein Trainingslauf für die Finale gefahren werden soll, wird dieses Kästchen aktiviert und unten bei Trainingsdauer die Laufzeit für das Training eingestellt.

Die Anzahl pro Fahrer kann auch für jede Finalgruppe angegeben werden. Wird hier „Separate Anzahl Fahrer“ aktiviert, kann im Feld links daneben die Anzahl für diese Gruppe von Finalen angegeben werden.

Die Resultate können auch mit Punktwertung gefahren werden. Wird bei Punkte „keine“ angeben, wird nach Runden und Zeit gewertet. Bei Aufsteigend erhält der Erste einen Punkt, der Zweite 2 usw. bei absteigend erhält der Erste soviel Punkte

wir Fahrer in den Finale eingeteilt sind, der Zweite einen weniger usw. Wird Punkteschema gewählt, muss in der Zeile darunter das Punkteschema ausgewählt werden.

Nachlaufzeit nach Rennende: Die Zeit, die bei der Zeitmessung zur Renndauer dazugegeben wird, bevor das Rennen beendet wird. Dies ist wichtig, um den Fahrern zu ermöglichen, die letzte Runde noch zu vollenden.

Anzahl Aufsteiger: Hier kann die Anzahl Fahrer eingestellt werden, die von einem unteren Finale in das nächsthöhere aufsteigen.

Vorgehen bei der Punktevergabe für einen nicht gestarteten Fahrer (kein Ergebnis). Hier kann bestimmt werden, wie viele Punkte ein Fahrer erhält, der in einem Finale nicht gestartet ist (kein Ergebnis hat).

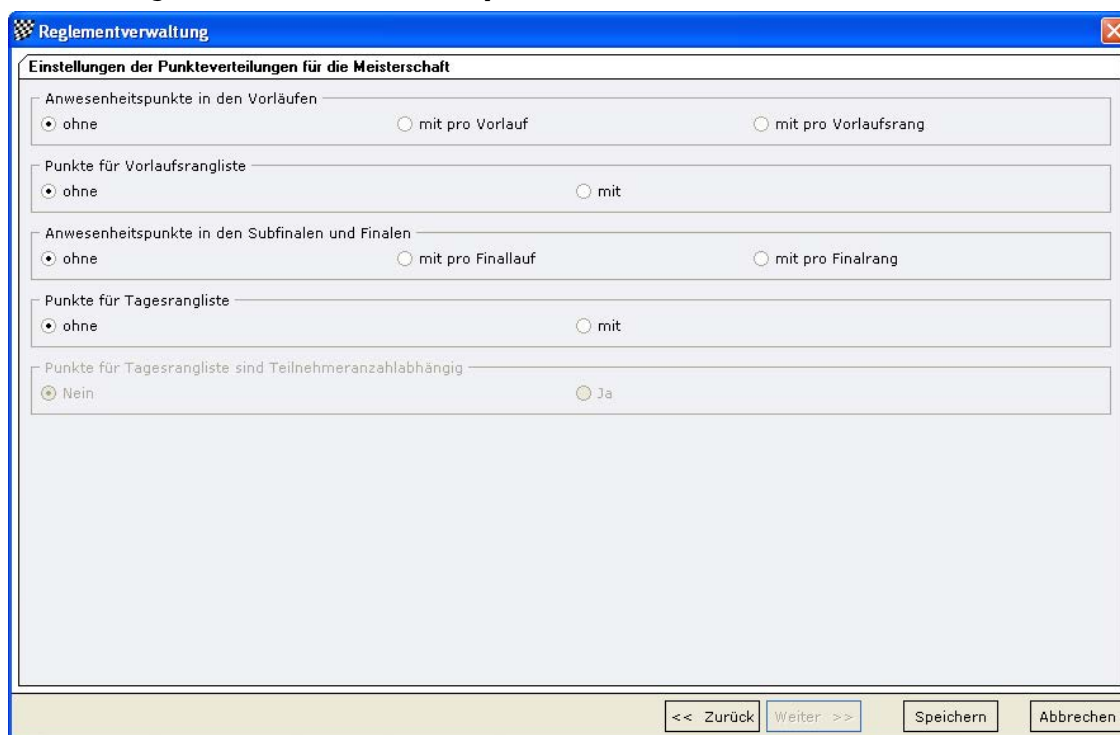
Variable Länge des 10 Sekunden Countdowns: Hier kann die Zeitspanne eingestellt werden, in der der Start nach Ende des Countdowns zufällig erfolgt.

Sperrzeit bei Rennstart: Innerhalb dieser Zeit wird kein Signal vom Decoder gezählt. Weiter kann das Vorgehen bei Punktegleichstand definiert werden.

Berechnungsmodus für die Finalendrängliste: Hier kann der normale Modus oder der Modus nach den internationalen Regeln für Stockcars angewählt werden.

Wird keine Punktwertung gewählt, kann unten noch ausgewählt werden, ob die Rangliste jeweils nach den Finalgruppen erfolgt oder unabhängig von den Finalgruppen. Bei Letzterem wäre ein Fahrer aus dem B-Finale, der mehr Runden erreicht hat als ein Fahrer aus dem A-Finale, in der Rangliste vor dem Fahrer aus dem A-Finale platziert.

## 10.9.12 Einstellungen der Meisterschaftspunkte



The screenshot shows a software window titled 'Reglementverwaltung' with a sub-header 'Einstellungen der Punkteverteilungen für die Meisterschaft'. It contains several sections with radio button options:

- Anwesenheitspunkte in den Vorläufen:**
  - ☒ ohne
  - ☐ mit pro Vorlauf
  - ☐ mit pro Vorlaufsrank
- Punkte für Vorlaufsrankliste:**
  - ☒ ohne
  - ☐ mit
- Anwesenheitspunkte in den Subfinalen und Finalen:**
  - ☒ ohne
  - ☐ mit pro Finallauf
  - ☐ mit pro Finalrang
- Punkte für Tagesrankliste:**
  - ☒ ohne
  - ☐ mit
- Punkte für Tagesrankliste sind Teilnehmeranzahlabhängig:**
  - ☒ Nein
  - ☐ Ja

At the bottom, there are four buttons: '<< Zurück', 'Weiter >>', 'Speichern', and 'Abbrechen'.

Anwesenheitspunkte in den Vorläufen: Ohne: Es werden keine Punkte vergeben. Mit pro Vorlauf: Für jeden Vorlauf werden die eingestellten Punkte verteilt, wenn der Fahrer daran teilgenommen hat. Mit pro Vorlaufsrank: Es werden Punkte für die Platzierungen in den Vorläufen vergeben.

Punktwertung für die Vorlaufsrankliste: Die Qualifikationsrankliste wird mit einer Punktwertung versehen. Die Punkte sind vorkonfiguriert im Menu Stammdaten Punkte.



Anwesenheitspunkte in den Subfinalen und Finalen: Ohne: Keine Punkte werden verteilt. Mit pro für Finale: Für die Teilnahme an einem oder mehreren Finale werden die eingestellten Punkte verteilt. Mit pro Finalrang: Für jeden Finalrang werden die eingestellten Punkte verteilt.

Punkte für Tagesrangliste: Ohne: Keine Punkte werden verteilt. Mit: Die Rangliste wird mit einer Punktwertung versehen. Die Punkte sind vorkonfiguriert im Menü Stammdaten Punkte.

Punktwertung für die Tagesrangliste sind teilnehmerabhängig: Ja: Gemäß Anzahl der Teilnehmer in der Finalrangliste können verschiedene Punktwertungen ausgewählt werden.

Im gezeigten Beispiel sind alle möglichen Punkteschemen eingestellt. Aber in der Regel werden nur Punktwertungen für die Finalendrangliste verwendet.

Im folgenden Fenster werden dann die Punkte für die Vorläufe definiert:

Anwesenheitspunkte für die Vorläufe: Eingabe einer Zahl, welche für alle Fahrer gilt.

Weiter muss das Punkteschema für die Qualifikationsrangliste ausgewählt werden.

Wenn kein Punkteschema zur Verfügung steht, muss zuerst eines erstellt werden.

Das nächste Fenster beinhaltet dann die Definitionen für die Finalpunkte:

Anwesenheitspunkte für die Finalläufe: Eingabe einer Zahl, welche für alle Fahrer gilt.

Dann könnend die Punkteschemata für die Finalrangliste eingetragen werden.

Wurde definiert, dass die Punkte von der Zahl der Teilnehmer abhängig ist, können hier zwei weitere Punkteschemata sowie die Teilnehmergrenzen eingetragen werden.

### 10.9.13 Abschluss der Reglementeingabe

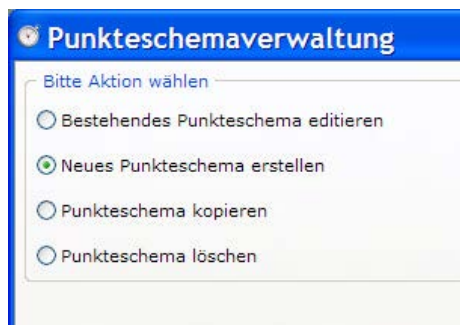
Auf der letzten Seite der Eingabe bei den Finalen muss das Reglement gespeichert werden. Wird auf Abbrechen geklickt, sind alle Eingaben/Änderungen verloren. Danach geht es zur Auswahl der Reglements zurück.



Bestimmte Änderungen im Reglement erfordern, dass ein Anlass neu geladen werden muss. Wenn dies der Fall ist, erhalten Sie beim Speichern Ihrer Änderungen eine Nachricht. Schließen Sie dann den Anlass im Menü Datei und laden Sie ihn neu.

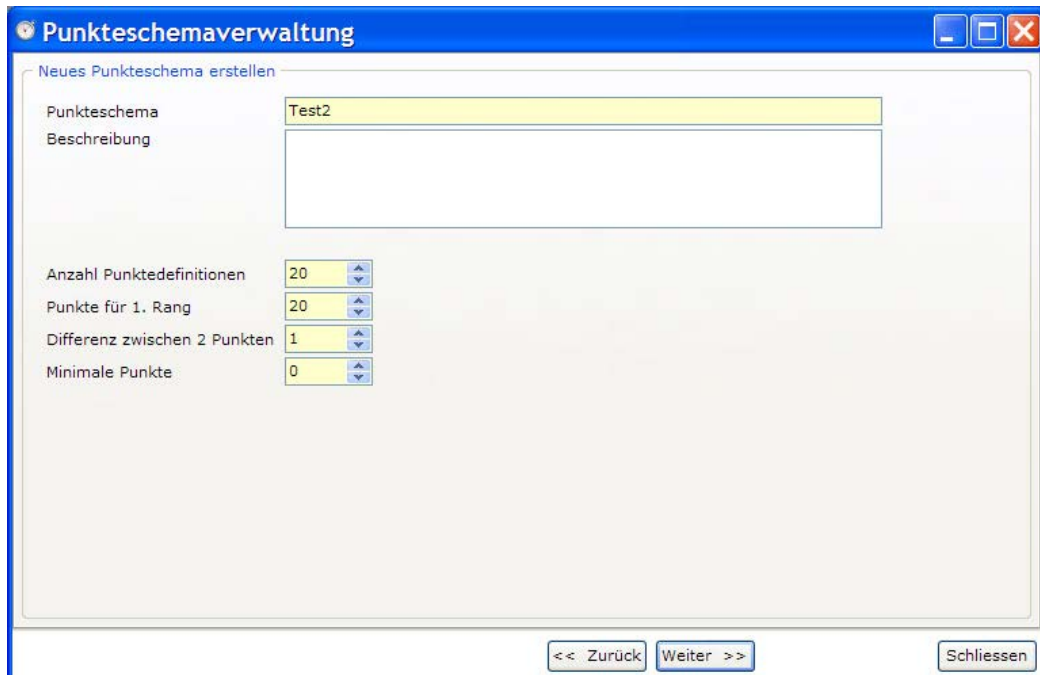
### 10.10 Punkte

Verschiedene Punkteschemas können für die Meisterschaftsberechnung konfiguriert werden. Hier können Punkteschemas erstellt, geändert, gelöscht oder kopiert werden.



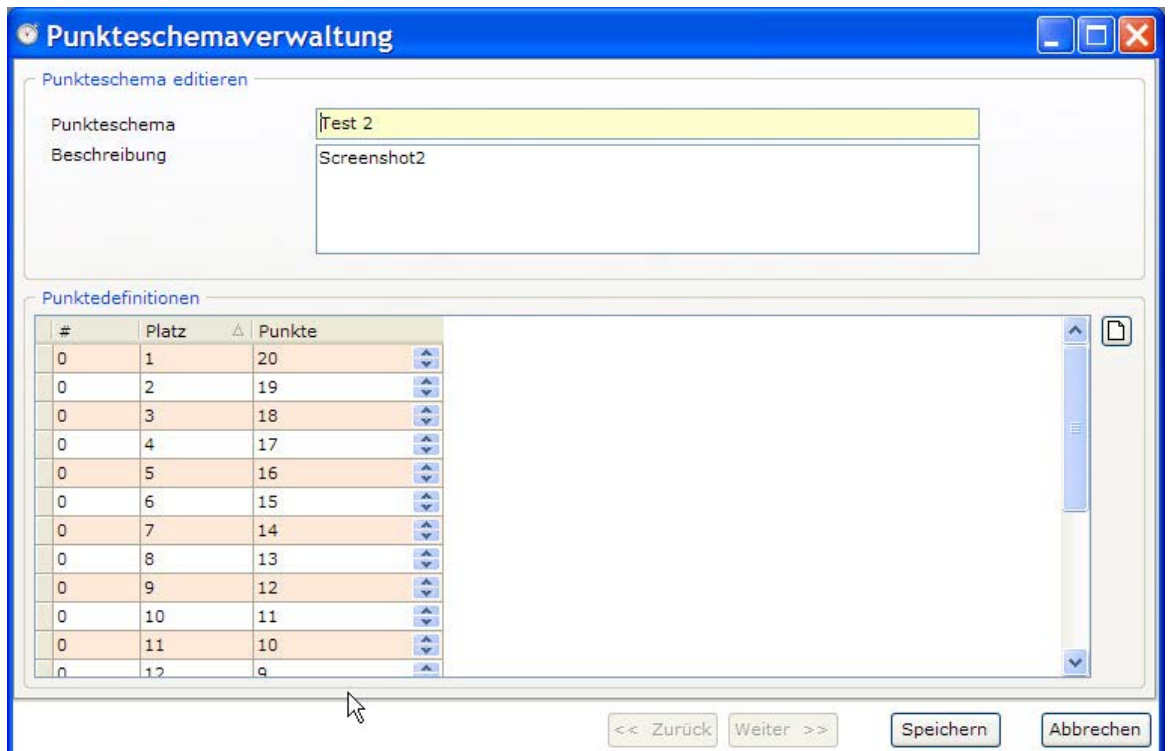
### 10.10.1 Neues Punkteschema erstellen

Bei der Auswahl „Neues Punkteschema erstellen“ müssen im Folgefenster einige Basiswerte eingetragen werden, um das Schema dann anschließend automatisch zu erstellen.



The screenshot shows the 'Punkteschemaverwaltung' window with the 'Neues Punkteschema erstellen' tab selected. The 'Punkteschema' field contains 'Test2'. The 'Beschreibung' field is empty. Below these fields are four spinners for configuration: 'Anzahl Punktedefinitionen' (20), 'Punkte für 1. Rang' (20), 'Differenz zwischen 2 Punkten' (1), and 'Minimale Punkte' (0). At the bottom are buttons for '<< Zurück', 'Weiter >>', and 'Schliessen'.

Zuerst muss das Punkteschema benannt werden. Danach werden die Anzahl der Punktedefinitionen, die Punkte für den 1. Rang, die Differenz zwischen zwei Werten und die minimalen Punkte eingestellt. Mit einem Klick auf den Weiter-Button gelangen Sie zu dem Fenster, in dem die Punktetabelle editiert werden kann. Es ist üblich, dass die Meisterschaftspunkte in absteigender Reihenfolge erstellt werden. Wenn weitere Punktepositionen verwendet werden, können diese hinzugefügt werden mit der Auswahl des Notizblock-Buttons. Anschließend muss die Konfiguration gespeichert werden.

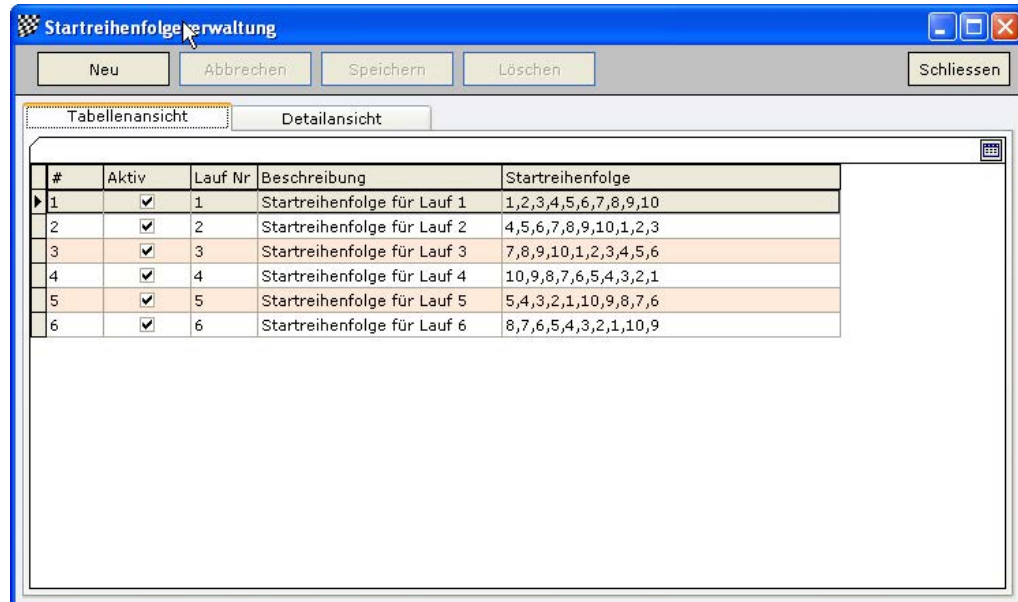


The screenshot shows the 'Punkteschemaverwaltung' window with the 'Punkteschema editieren' tab selected. The 'Punkteschema' field contains 'Test 2' and the 'Beschreibung' field contains 'Screenshot2'. Below these fields is a section titled 'Punktedefinitionen' containing a table with 12 rows. Each row has a '#', 'Platz', and 'Punkte' column, along with a small icon. The table shows a descending sequence of points from 20 to 9. At the bottom are buttons for '<< Zurück', 'Weiter >>', 'Speichern', and 'Abbrechen'.

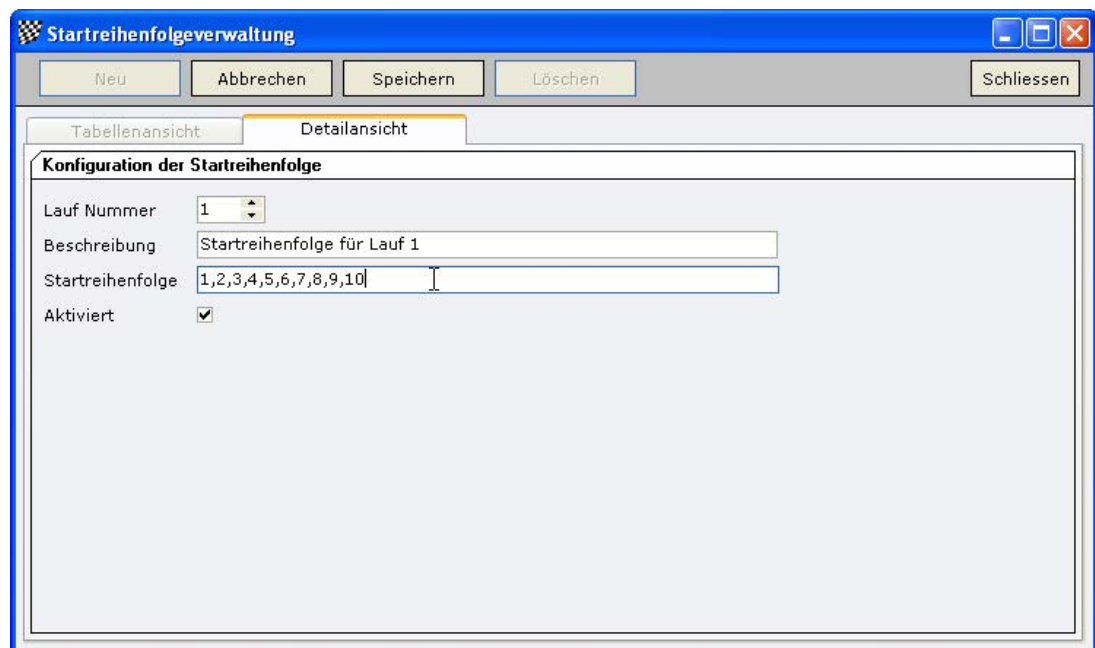
#	Platz	Punkte
0	1	20
0	2	19
0	3	18
0	4	17
0	5	16
0	6	15
0	7	14
0	8	13
0	9	12
0	10	11
0	11	10
0	12	9

## 10.11 Startreihenfolge

Hier können Sie eine beliebige Startreihenfolge für die Qualifikationsläufe eingeben. Vordefiniert wurde eine der bei der EFRA üblichen Startreihenfolgen. Wenn Sie die Funktion aufrufen, sehen Sie in der Tabellenübersicht die gespeicherten Datensätze für 6 Durchgänge.



Wenn Sie einen Datensatz markieren, können Sie die Werte in der Detailansicht ändern.



Lauf Nummer: Nummer des Vorlaufdurchganges, für den diese Startreihenfolge gilt.  
Beschreibung: Bezeichnung des Datensatzes.

Startreihenfolge: Reihenfolge der Fahrzeugnummern. Beachten Sie bitte, dass die Nummern durch Kommas getrennt sind.

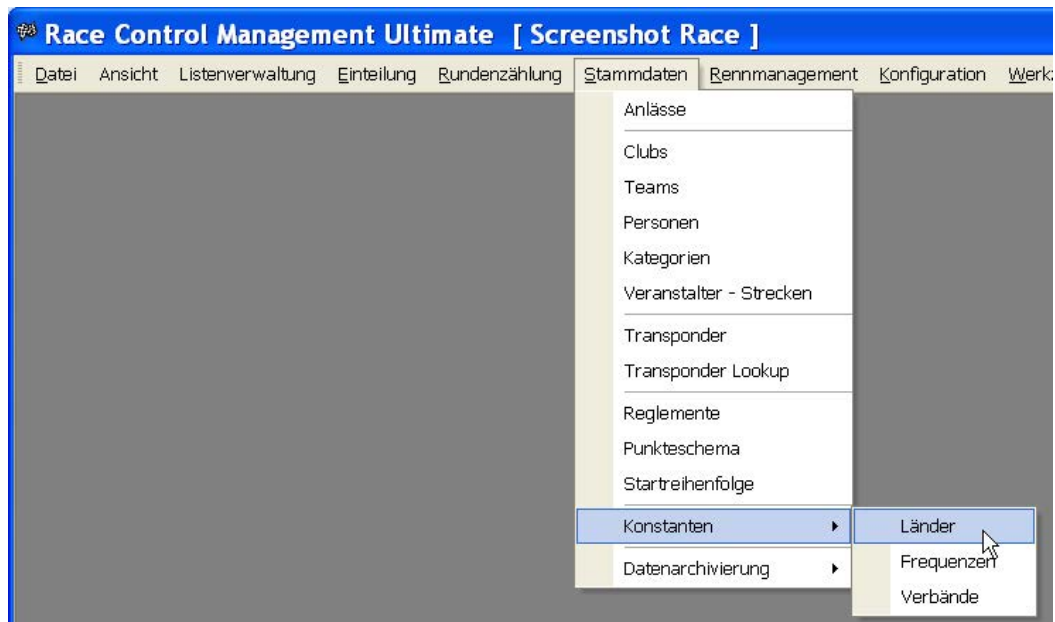
Aktiviert: Dieser Datensatz ist aktiv, d. h. er wird vom Programm verwendet.

Wenn Sie Änderungen vornehmen, müssen diese gespeichert werden, bevor Sie zu nächsten Arbeit übergehen können.

Mit den Buttons oben im Fenster können Sie einen neuen Datensatz für einen weiteren Vorlauf anlegen und einen Datensatz löschen.

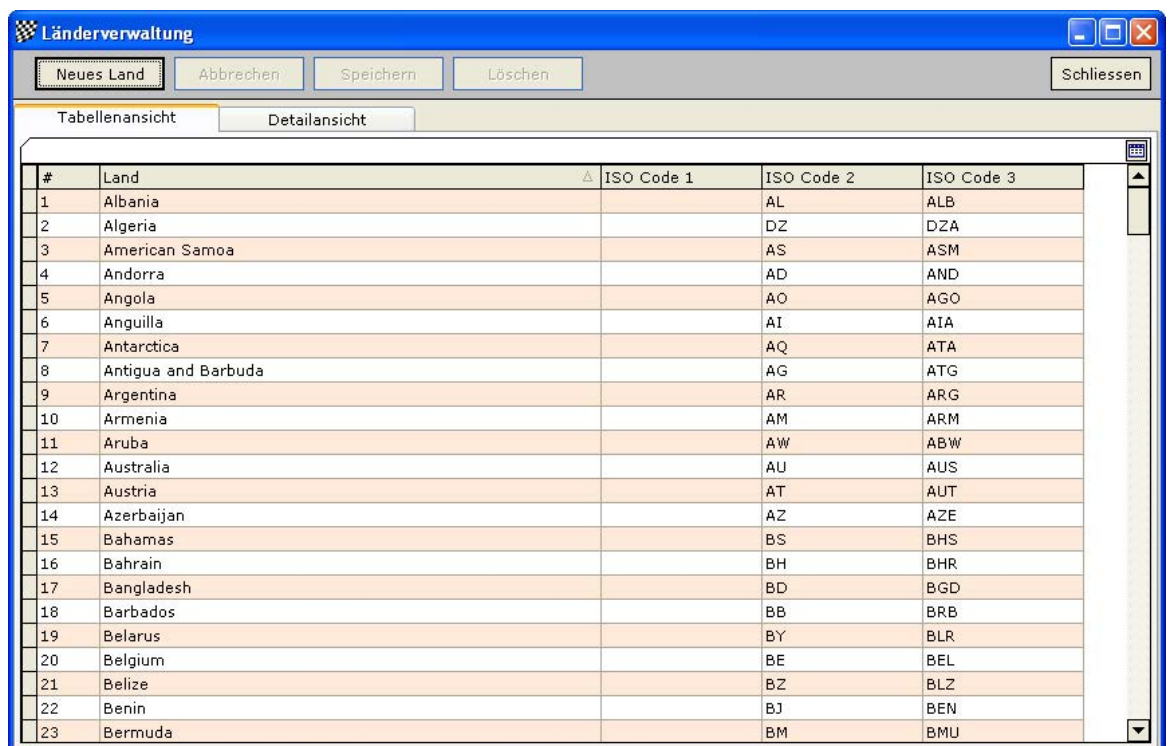
## 10.12 Konstanten

Es gibt einige internationale Regulierungen und ISO Normen, welche weltweit verwendet werden. RCM Ultimate benutzt die ISO-Normierung der Ländercodes, um Reports danach zu sortieren und weiter werden die internationalen Standard-Frequenzen verwendet, welche aber wiederum unterschiedlichen, länderspezifischen Regelungen unterliegen. Prüfen Sie bitte die Frequenzen, die in Ihrem Land erlaubt sind, und blockieren Sie entsprechend verbotene Frequenzen.



### 10.12.1 Länder

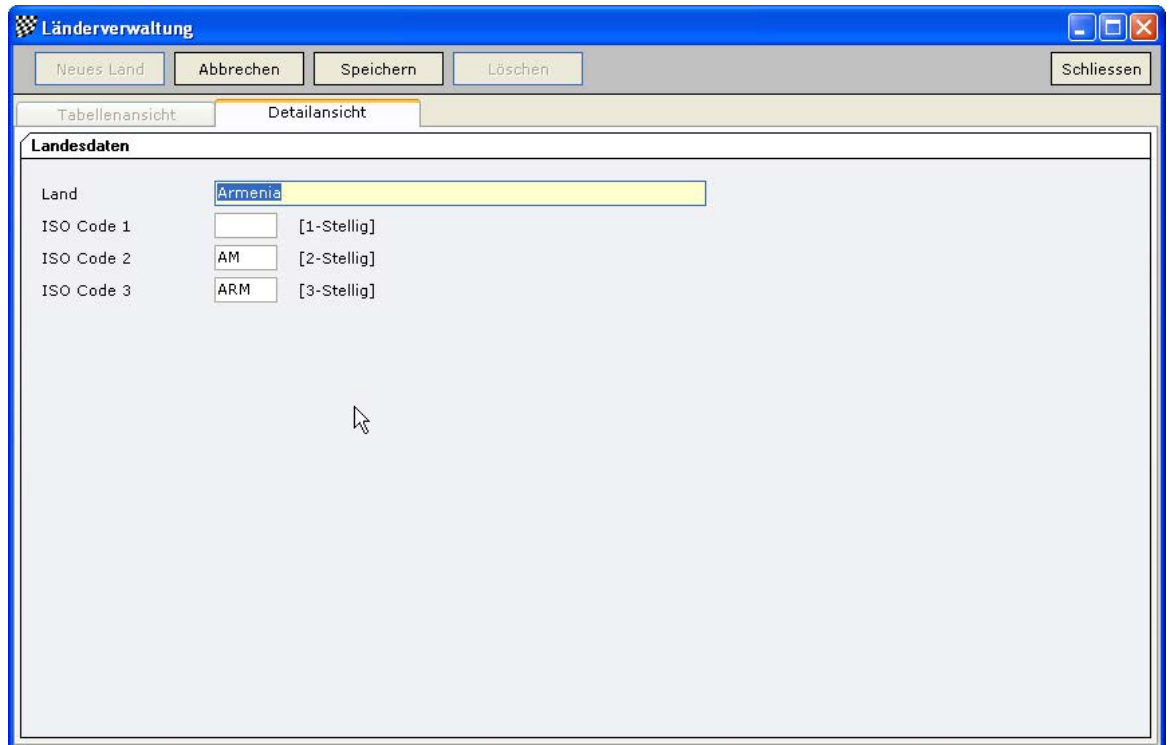
Die Tabelle enthält alle ISO Codes der Länder. Die Einträge sollten den Eingaben in den Personalstammdaten entsprechen und können eine der Bezeichnung in Feld „Code 1 bis 3“ beinhalten.



#	Land	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



Unter der Registerkarte Detailansicht können einzelne Einträge verändert werden. Dazu muss die entsprechende Zeile vorher markiert werden.



**Länderverwaltung**

Neues Land Abbrechen Speichern Löschen Schliessen

Tabellenansicht **Detailansicht**

**Landesdaten**

Land: Armenia

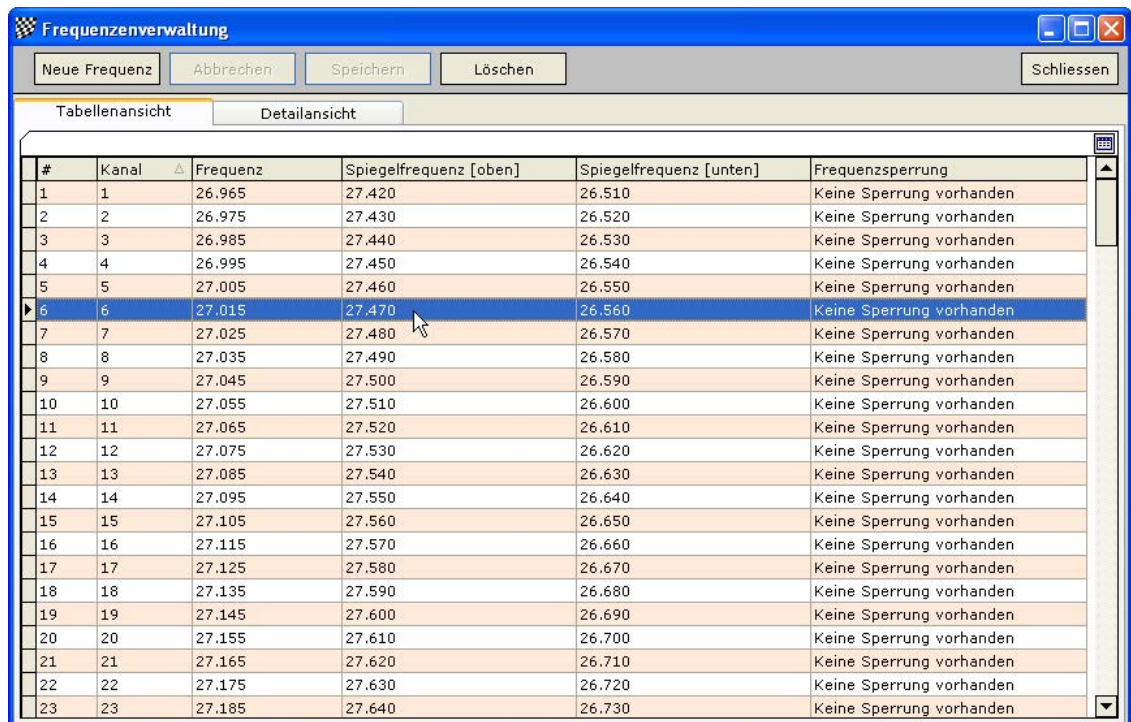
ISO Code 1: [1-Stellig]

ISO Code 2: AM [2-Stellig]

ISO Code 3: ARM [3-Stellig]

### 10.12.2 Frequenzen

Alle internationalen und offiziellen, verwendeten Frequenzen sind in dieser Frequenzliste eingetragen. Zu allen Frequenzen ist die untere und obere Spiegelfrequenz berechnet, das kann Störungen auf der Rennstrecke verhindern. Alle Frequenzen sind auch mit der Kanalangabe im entsprechenden Frequenzband versehen.



**Frequenzenverwaltung**

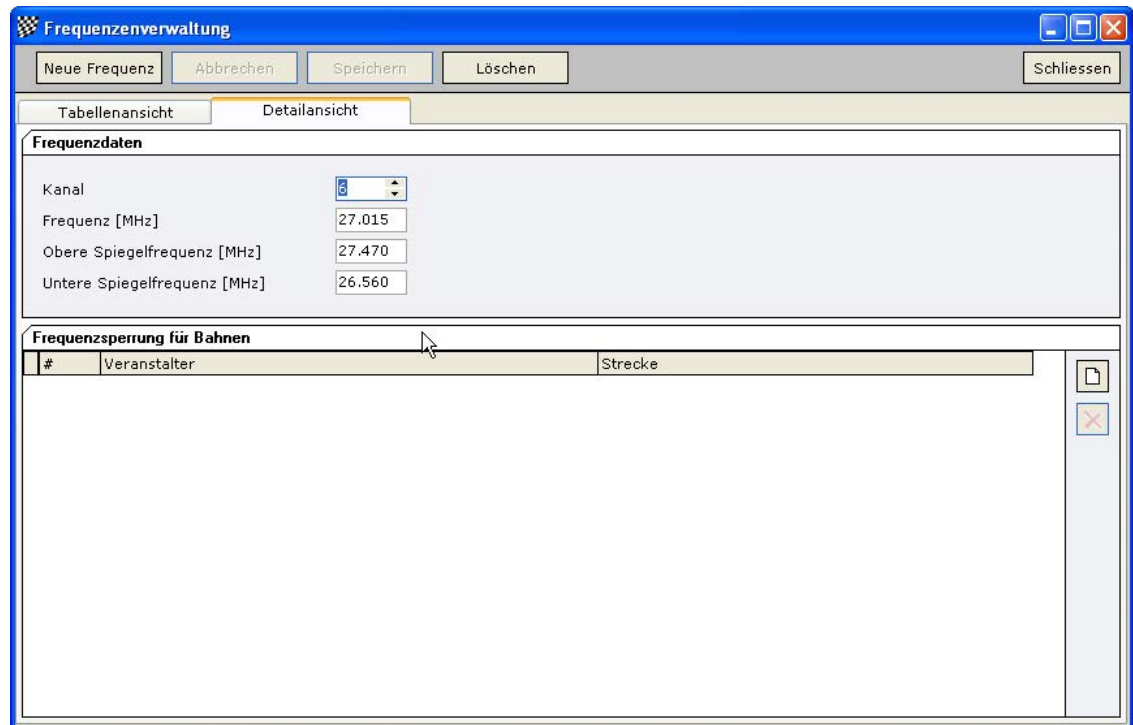
Neue Frequenz Abbrechen Speichern Löschen Schliessen

Tabellenansicht **Detailansicht**

#	Kanal	Frequenz	Spiegelfrequenz [oben]	Spiegelfrequenz [unten]	Frequenzsperrung
1	1	26.965	27.420	26.510	Keine Sperrung vorhanden
2	2	26.975	27.430	26.520	Keine Sperrung vorhanden
3	3	26.985	27.440	26.530	Keine Sperrung vorhanden
4	4	26.995	27.450	26.540	Keine Sperrung vorhanden
5	5	27.005	27.460	26.550	Keine Sperrung vorhanden
6	6	27.015	27.470	26.560	Keine Sperrung vorhanden
7	7	27.025	27.480	26.570	Keine Sperrung vorhanden
8	8	27.035	27.490	26.580	Keine Sperrung vorhanden
9	9	27.045	27.500	26.590	Keine Sperrung vorhanden
10	10	27.055	27.510	26.600	Keine Sperrung vorhanden
11	11	27.065	27.520	26.610	Keine Sperrung vorhanden
12	12	27.075	27.530	26.620	Keine Sperrung vorhanden
13	13	27.085	27.540	26.630	Keine Sperrung vorhanden
14	14	27.095	27.550	26.640	Keine Sperrung vorhanden
15	15	27.105	27.560	26.650	Keine Sperrung vorhanden
16	16	27.115	27.570	26.660	Keine Sperrung vorhanden
17	17	27.125	27.580	26.670	Keine Sperrung vorhanden
18	18	27.135	27.590	26.680	Keine Sperrung vorhanden
19	19	27.145	27.600	26.690	Keine Sperrung vorhanden
20	20	27.155	27.610	26.700	Keine Sperrung vorhanden
21	21	27.165	27.620	26.710	Keine Sperrung vorhanden
22	22	27.175	27.630	26.720	Keine Sperrung vorhanden
23	23	27.185	27.640	26.730	Keine Sperrung vorhanden

Über die Buttons Neue Frequenz und Löschen lassen sich neue Frequenzen eingeben bzw. nicht benötigte löschen.

In der Detailansicht ist es möglich verbotene Frequenzen zu blockieren. Dies sollte dann gemacht werden, wenn ein Land gewisse Frequenzen nicht erlaubt oder in der Nähe der Piste andere Ihnen bekannte Frequenzen verwendet werden.

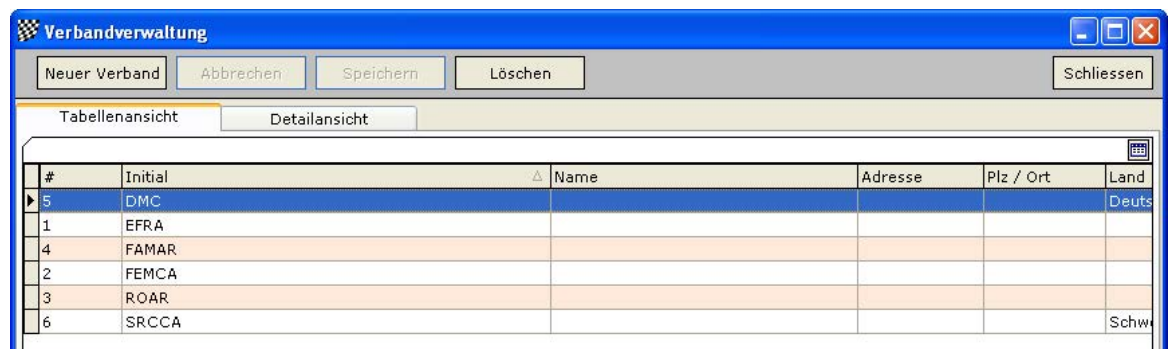


Um eine Frequenz zu blockieren, muss diese aus der Liste ausgewählt werden. In der Detailansicht kann dann der Notizblock am rechten Rand ausgewählt werden. Nun muss der Organisator mit seinen Pisten angegeben werden, auf denen die Frequenz nicht benutzt werden darf.

Eine blockierte Frequenz wird in der Fahrereinteilung berücksichtigt als Frequenzkonflikt mit der Angabe, dass der Fahrer diese Frequenz nicht verwenden darf.

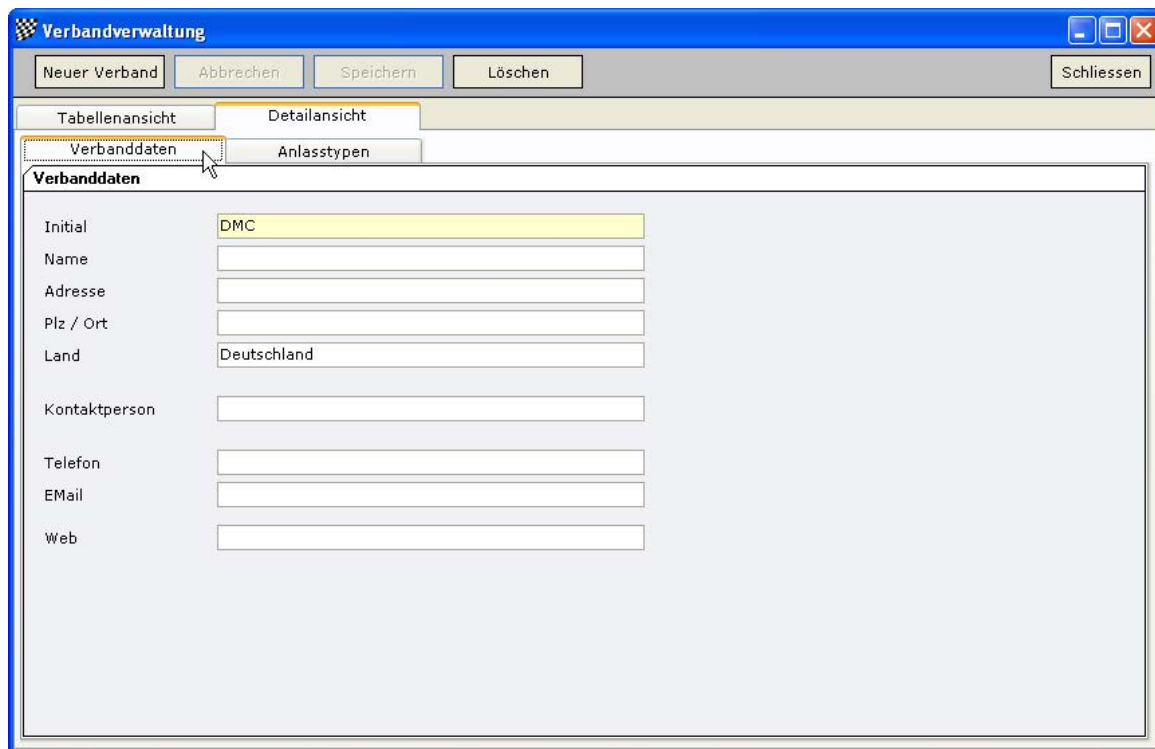
### 10.12.3 Verbände

Alle persönlichen Daten können einem Verband zugeordnet werden. Diese Angabe dient nur der Information und ist optional. Diese Angaben sollten mindestens national betrachtet werden und nicht auf Clubebene.



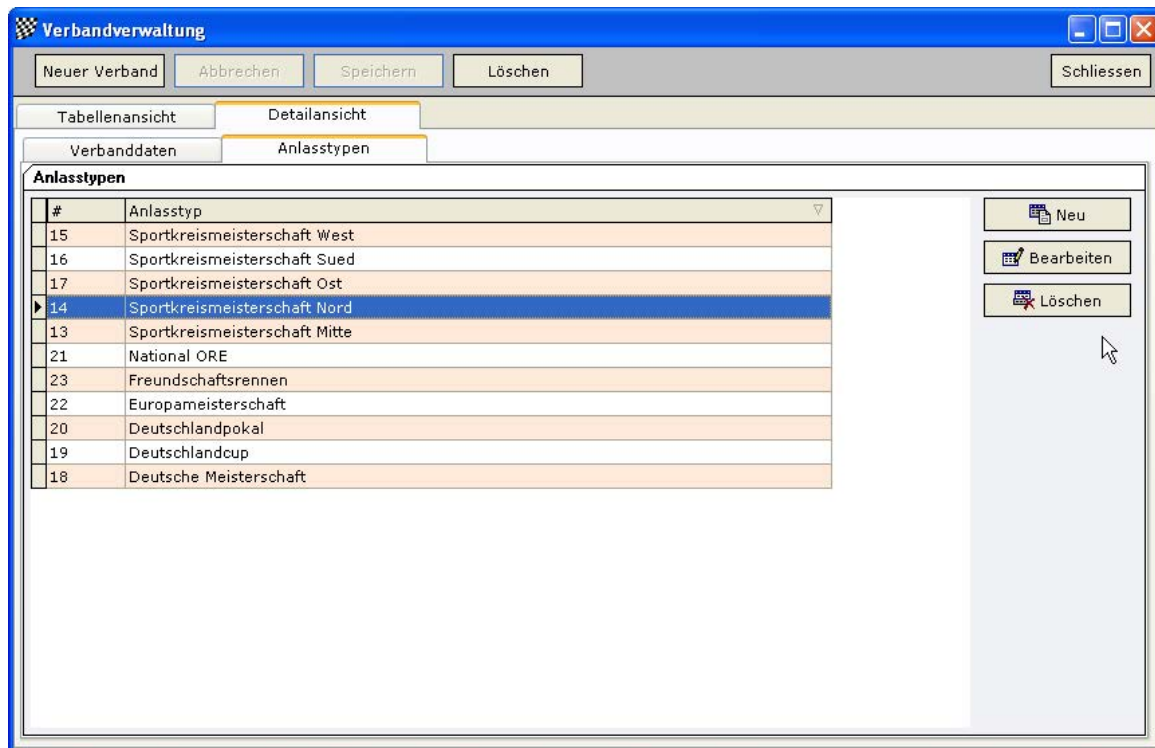
#	Initial	Name	Adresse	Plz / Ort	Land
5	DMC				Deuts
1	EFRA				
4	FAMAR				
2	FEMCA				
3	ROAR				
6	SRCCA				Schw

Die gespeicherten Verbände werden in einer Liste dargestellt. Ein neuer Verband kann durch Klicken auf Neuer Verband erstellt werden. Unter der Registerkarte Detailansicht Detailansicht können die Angaben zum Verband eingesehen und verändert werden.



The screenshot shows the 'Verbandverwaltung' window with the 'Detailansicht' tab selected. The 'Verbanddaten' sub-tab is active, displaying a form for editing a club's details. The form includes fields for Initial (DMC), Name, Adresse, Plz / Ort, Land (Deutschland), Kontaktperson, Telefon, EMail, and Web.

Hier können unter der Registerkarte Anlasstypen (zum Beispiel Meisterschaften usw.) dieses Verbandes definiert werden. Über Neu können neue Anlasstypen angelegt werden, Bearbeiten erlaubt es, die Bezeichnung zu ändern und mit Löschen lassen sich einzelne Anlasstypen entfernen.



The screenshot shows the 'Verbandverwaltung' window with the 'Detailansicht' tab selected. The 'Anlasstypen' sub-tab is active, displaying a list of event types for the selected club. The list includes columns for # and Anlasstyp. The following table represents the data shown in the screenshot:

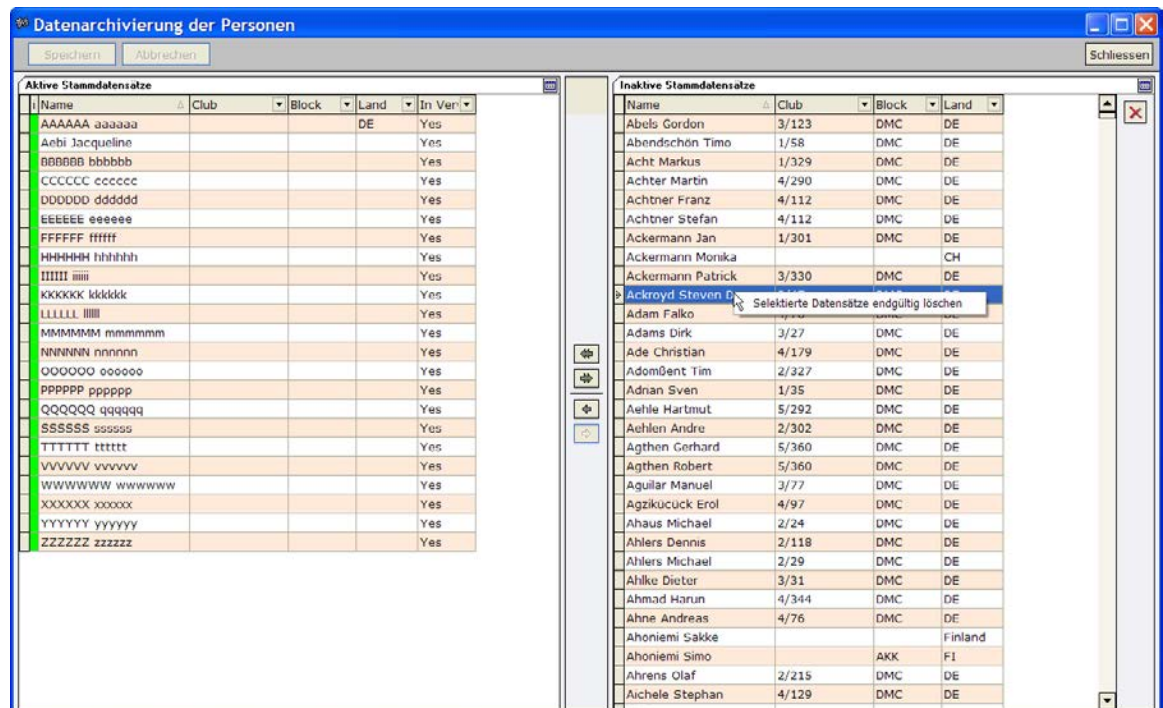
#	Anlasstyp
15	Sportkreismeisterschaft West
16	Sportkreismeisterschaft Sued
17	Sportkreismeisterschaft Ost
14	Sportkreismeisterschaft Nord
13	Sportkreismeisterschaft Mitte
21	National ORE
23	Freundschaftsrennen
22	Europameisterschaft
20	Deutschlandpokal
19	Deutschlandcup
18	Deutsche Meisterschaft

On the right side of the list, there are three buttons: 'Neu', 'Bearbeiten', and 'Löschen'.

## 10.13 Datenarchivierung

### 10.13.1 Personen

Die Personen in den Stammdaten werden üblicherweise über einen Dateiimport von Daten, die der Verband zur Verfügung stellt, erstellt. Aber nicht jeder Club braucht alle diese Daten, deshalb wurde in RCM Ultimate die Möglichkeit geschaffen. Personendaten zu archivieren. Bei Bedarf können einzelne Fahrer aus diesem Archiv wieder aktiviert werden. Beim Einlesen der Verbandsdaten werden diese zuerst ins Archiv als inaktive Fahrer gestellt. Sind aktive Fahrer bereits vorhanden, werden dabei die Daten synchronisiert. Wird ein Fahrer nicht mehr vom Verband her gemeldet, so kann man annehmen, dass er keine Lizenz mehr hat. Dieser Fahrer wird automatisch inaktiv gesetzt.



Wird Datenarchivierung/Personen geöffnet, so sind in dem Fenster in der linken Spalte die aktiven Fahrer und in der rechten Spalte die inaktiven Fahrer dargestellt. Ein Fahrer kann nun einfach aktiv gesetzt werden, in dem er in der rechten Spalte markiert wird und dann der Pfeil nach links Button in der Mitte zwischen beiden Listen angeklickt wird. Soll ein Fahrer inaktiv gesetzt werden, wird er in der linken Spalte markiert und dann der Pfeil nach rechts Button angeklickt. Mit einem Filter oder einer Mehrfachauswahl können auch mehrere Fahrer gleichzeitig aktiv oder inaktiv gesetzt werden.

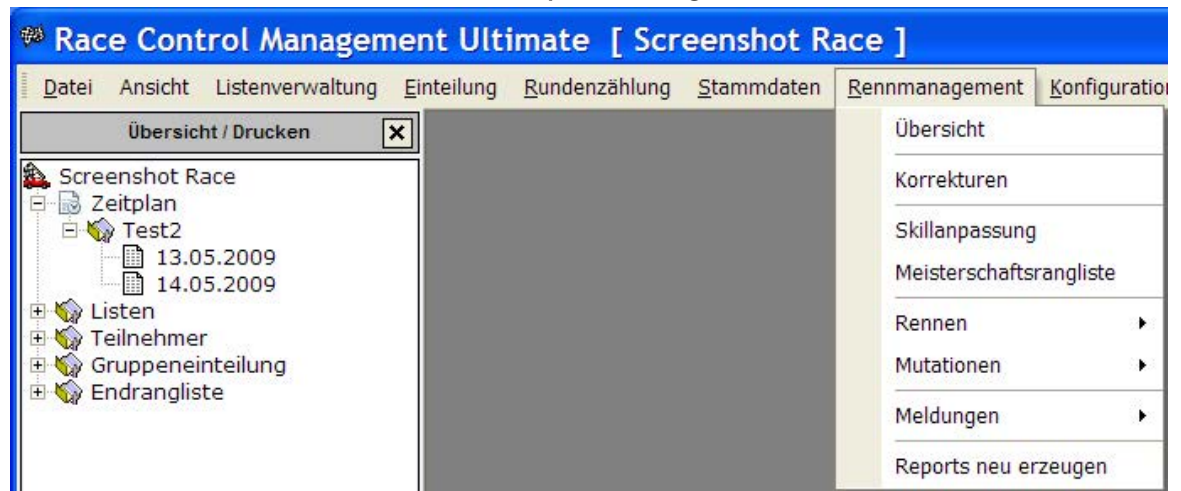
Grün markierte Fahrer sind Teilnehmer des geladenen Anlasses. Diese können nicht auf inaktiv gesetzt werden.

Wird im rechten Fenster ein Fahrer markiert (Mehrfachauswahl ist möglich) kann er durch Klick auf die rechte Maustaste endgültig gelöscht werden.



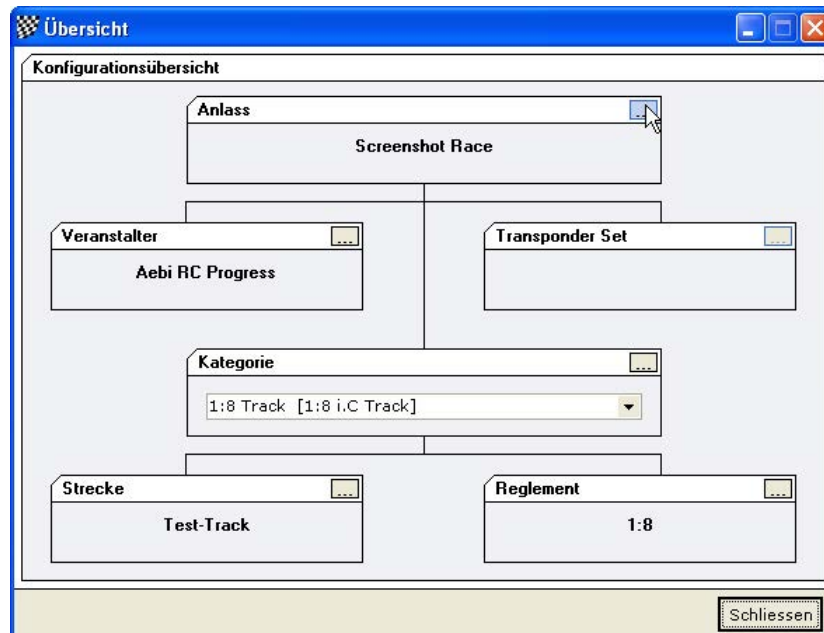
## 11 Rennmanagement

Im Menü Rennmanagement sind verschiedene leistungsstarke Programmteile wie der Meisterschaftseditor, die Zeitplanerstellung, Rennauswertungen, die Rennübersicht und die Definition der Sprachansagen enthalten.



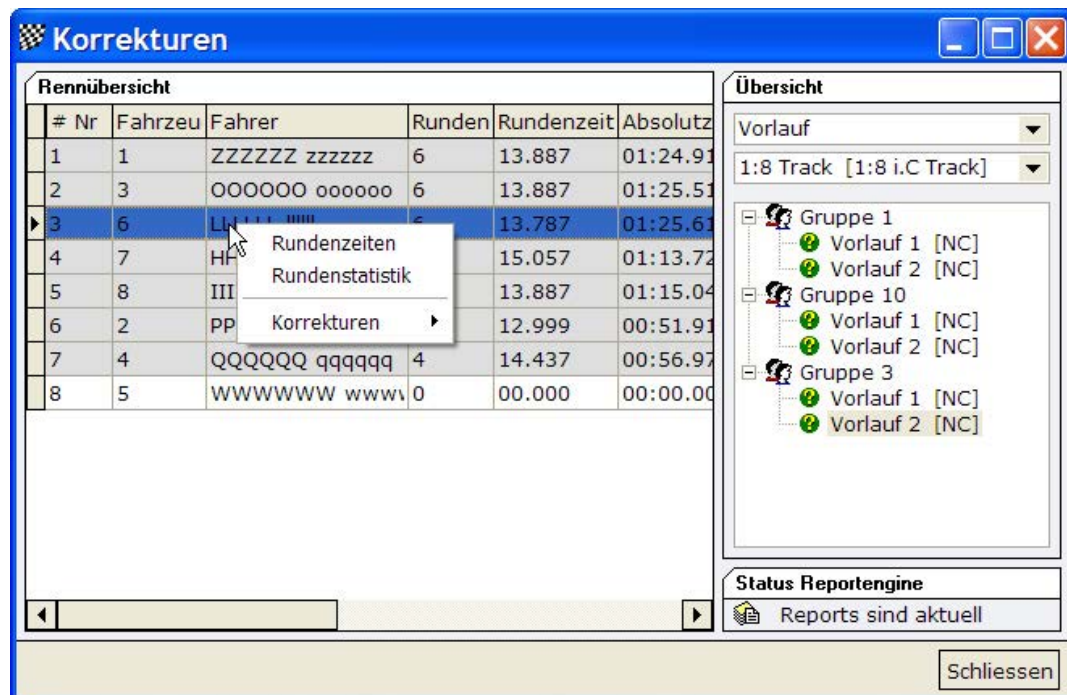
### 11.1 Übersicht

In der Rennübersicht kann geprüft werden, wie der geladene Anlass zusammengesetzt ist. Es handelt sich dabei um eine grafische Übersicht. Das Anklicken der einzelnen Elemente führt in die Detailansicht der entsprechenden Auswahl und kann dort direkt bearbeitet werden. Damit ist man sehr viel schneller als bei der Suche in den zum Teil umfangreichen Listen, welche auch in den Stammdaten verfügbar sind.



## 11.2 Korrekturen

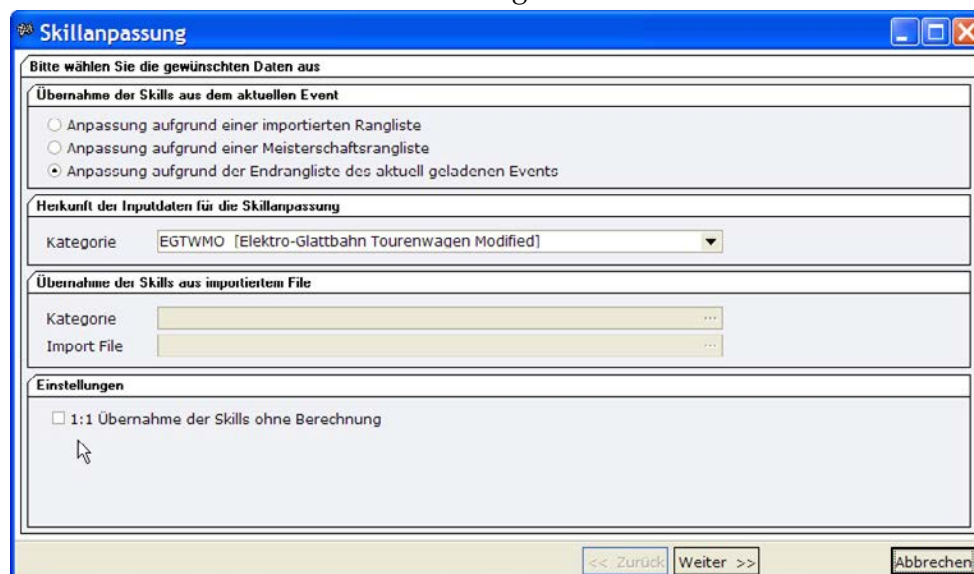
Hier können Sie Korrekturen vornehmen, auch wenn ein Rennen läuft.



In der rechten Spalte des Fensters können Sie oben auswählen, ob Sie einen Trainings-, Qualifikations- oder Finallauf korrigieren wollen. Darunter wählen Sie die Kategorie. Dann können Sie wie in der Rennübersicht den Lauf auswählen (natürlich nur, wenn der Lauf bereits gefahren wurde). Nun erscheint in der linken Spalte das Ergebnis des Laufes. Klicken Sie nun mit der rechten Maustaste auf den betreffenden Fahrer und es erscheint ein Untermenü, aus dem Sie die gewünschte Aktion auswählen können. Die Funktionen sind gleich wie unter Rundenzählung/Korrekturen in diesem Handbuch beschrieben.

## 11.3 Skillanpassung

Die Gruppeneinteilungen basieren in der Regel auf der Stärke der Fahrer. Während einer Saison können sich die Leistungen der Fahrer verändern.



Das Instrument Skillanpassung ermöglicht, dass die Leistungsangabe beim Fahrer fortlaufend angepasst wird, wenn man diese Leistungsberechnung pro Kategorie und gemäß aktueller Meisterschaft erstellt. Eine weitere Möglichkeit ist, dass eine Rangliste eingelesen wird, welche für die Leistungsberechnung maßgebend ist. Dieses Verfahren wählt man eher dann, wenn man nicht sehr viel über die Fahrer weiß.

Angegeben werden müssen die Importquellen und die Kategorie. Im nächsten Fenster werden dann alle betroffenen Fahrer aufgelistet mit den zurzeit eingesetzten Skillwerten und dem neuen Vorschlag. Dieser kann übernommen werden oder auch verworfen werden.

Wenn „1:1 Übernahme der Skills ohne Berechnung“ aktiviert ist, werden die Werte für die Skills ohne jede weitere Berechnung übernommen.

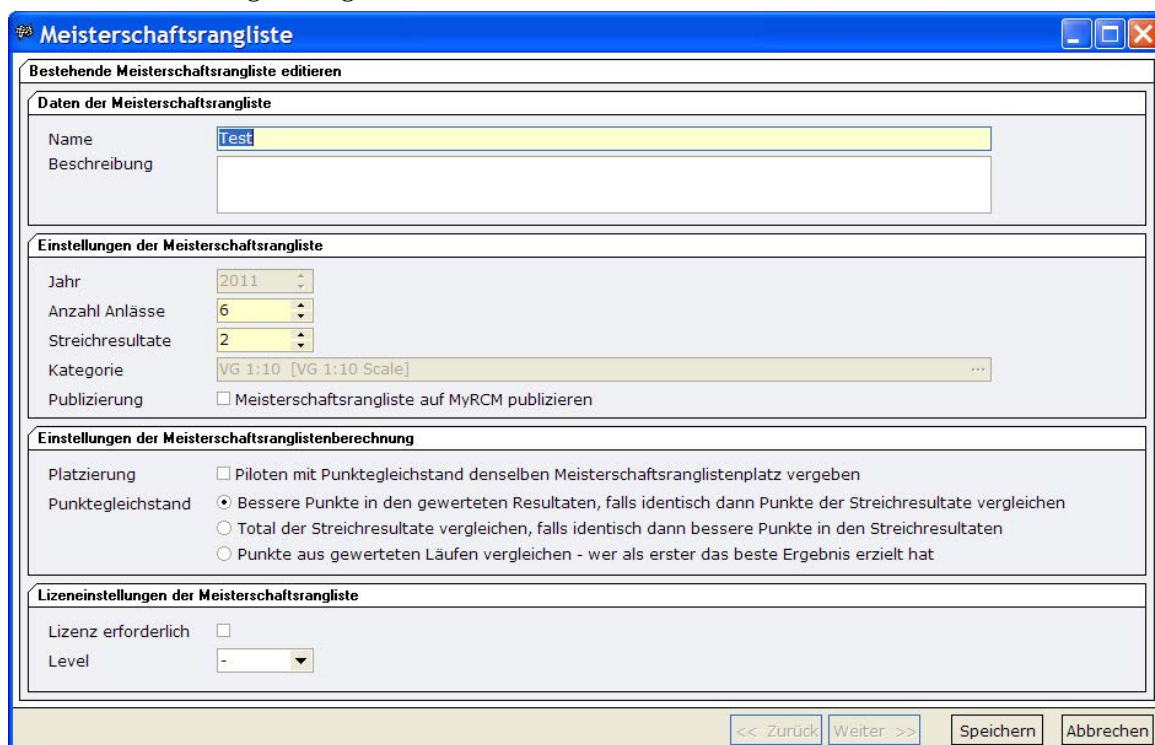
Die Eingabe der Skills ist auch manuell in den Personalstammdaten möglich.

## 11.4 Meisterschaftsrangliste

Die Auswahl des Meisterschaftseditors ermöglicht das Erstellen einer Meisterschaftsrangliste.



Wählen Sie „Neue Meisterschaftsrangliste erstellen“ aus, wenn diese das erste Mal erstellt wird. Eine bereits existierende Meisterschaftsrangliste, welche um einen weiteren neuen Lauf ergänzt werden soll, wird mit der Auswahl „Editieren einer Meisterschaftsrangliste“ gewählt.



Bei einer neuen Meisterschaftsrangliste sind zuerst der Name und das Jahr einzugeben. Die Beschreibung ist optional. Weitere Eingaben sind:

Anzahl Anlässe: Tragen Sie hier ein, wie viel Rennen zu der Meisterschaft berücksichtigt werden sollen. Grundbedingung ist, dass die Rennen alle zu einer Kategorie gehören.

Streichresultate: Wenn 4 Anlässe gezählt werden sollen von insgesamt 6 Anlässe, dann ist die Zahl 2 einzutragen.

Kategorie: Hier ist die Klasse anzugeben, für die die Meisterschaftswertung erstellt wird.

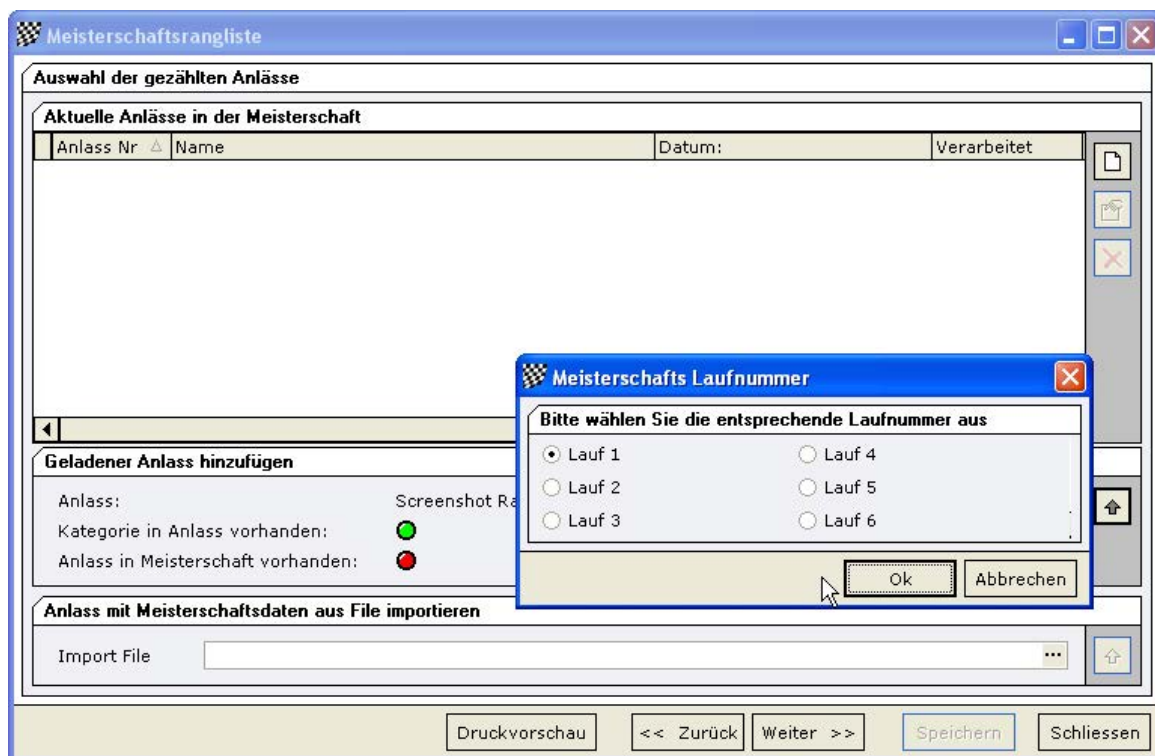
Meisterschaftsrangliste auf MyRCM publizieren: Wird dieses aktiviert, wird die Meisterschaftsrangliste auf MyRCM veröffentlicht. Weitere Einstellungen sind dann nicht notwendig. Es muss dazu auch die Druckvorschau des Meisterschaftsergebnisses geöffnet werden (das muss getan werden, damit der entsprechende Report erzeugt wird).

Platzierung Punktegleichstand: Hier wird festgelegt, wie bei Punktegleichstand zweier oder mehrere Fahrer verfahren wird.

Level: Wenn unterschiedliche Fahrerlevel berücksichtigt werden sollen, wird hier der Level angegeben.

Wenn Sie die Option „Lizenz erforderlich“ aktivieren, werden nur die Fahrer aus den Ranglisten übernommen, bei denen die Option Lizenz in den Stammdaten aktiviert ist.

Dann klicken Sie auf den Button Speichern und anschließend auf Weiter. Im oberen Teil des neuen Fensters erscheinen alle Anlässe, die bereits zur Meisterschaft hinzugeordnet wurden. Bei einer neuen Meisterschaftsrangliste ist die Liste leer.



Geladener Anlass hinzufügen: Kategorie in Anlass vorhanden: Ein grüner Kreis heißt, dass der geladene Anlass der eingestellten Kategorie entspricht. Ein roter Kreis würde heißen, dass der Anlass zwar geladen ist, aber nicht die eingestellte Kategorie aufweist. Zudem kann es sein, dass der geladene Anlass keine Tagesendrangliste mit Punkten für die Meisterschaft aufweist. In diesem Fall muss geprüft werden, ob in der Regel das Punkteschema konfiguriert ist. Muss nachträglich ein Punkteschema



einem Anlass zugeordnet werden, muss der Anlass mittels „Neu Laden“ nochmals geladen und die Finalendrangliste nochmals erstellt werden.

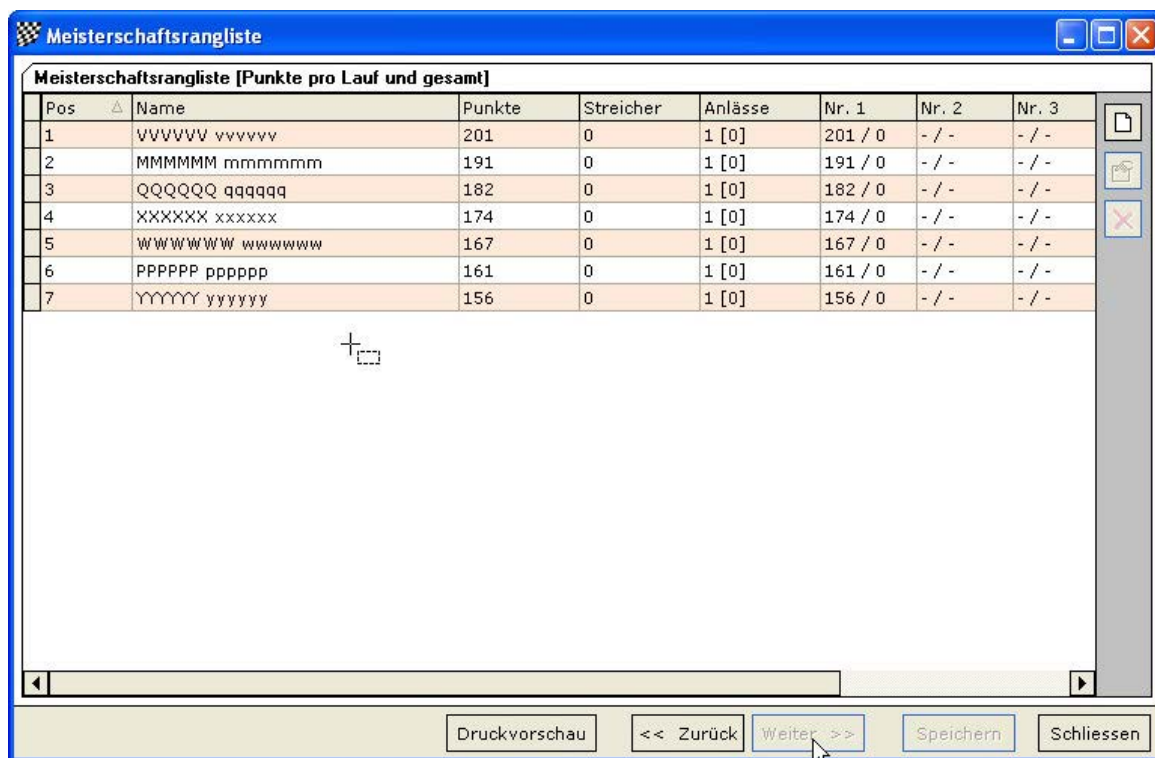
Anlass in Meisterschaft vorhanden: Roter Kreis heißt, dass der Anlass noch nicht der Meisterschaft zugeordnet wurde. Grüne Ampel heißt, dass der Anlass bereits in der Meisterschaft berechnet wurde.

Um nun den Anlass in die Meisterschaftsrangliste aufzunehmen, wählen Sie den Pfeil rechts aus. Der Anlass wird in die oben stehende Liste eingetragen, nachdem Sie in einem Zwischenschritt noch die Laufnummer angegeben müssen.

Der Anlass, der nun in der Liste oben ersichtlich ist, kann auch wieder aus der Meisterschaft entfernt werden. Dies geschieht mit dem Löschkreuz auf der rechten Seite.

Das erfolgreiche Laden des Anlasses wird unten mit dem Status grüner Kreis angezeigt. In diesem Fenster kann eine Übersicht gedruckt werden, welche Anlässe die Meisterschaftsrangliste umfassen. Der Anlass wird nun in die Meisterschaftsrangliste eingefügt. Wählen Sie „Weiter“, um zum nächsten Bearbeitungsschritt zu gelangen. Nun wird das Resultat angezeigt, so wie die Punkte für die Meisterschaft konfiguriert wurden. Wenn alles in Ordnung ist, so kann diese Liste nun in der Meisterschaftsrangliste ergänzt werden, indem „Next“ ausgewählt wird.

Im nächsten Bearbeitungsschritt wird die Meisterschaftsrangliste angezeigt mit allen bereits berechneten Anlässen.



**Meisterschaftsrangliste [Punkte pro Lauf und gesamt]**

Pos	Name	Punkte	Streicher	Anlässe	Nr. 1	Nr. 2	Nr. 3
1	VVVVVV vvvvvv	201	0	1 [0]	201 / 0	- / -	- / -
2	MMMMMM mmmmmm	191	0	1 [0]	191 / 0	- / -	- / -
3	QQQQQQ qqqqqq	182	0	1 [0]	182 / 0	- / -	- / -
4	XXXXXX xxxxxx	174	0	1 [0]	174 / 0	- / -	- / -
5	WWWWWW wwwwww	167	0	1 [0]	167 / 0	- / -	- / -
6	PPPPPP pppppp	161	0	1 [0]	161 / 0	- / -	- / -
7	YYYYYY yyyyyy	156	0	1 [0]	156 / 0	- / -	- / -

Buttons: Druckvorschau, << Zurück, Weiter >>, Speichern, Schliessen

Um den Vorgang abzuschließen, kann das Fenster jetzt geschlossen werden und der nächste Anlass kann geladen werden. Dies ist mit allen 6 Anlässen auszuführen, um eine komplette Meisterschaftsrangliste zu erhalten.

In dieser Ansicht kann die Meisterschaftsrangliste auch ausgedruckt werden. Bemerkung: Wenn ein Anlass nicht gezählt wird, müssen gegebenenfalls die Streichresultate nochmals überprüft werden.

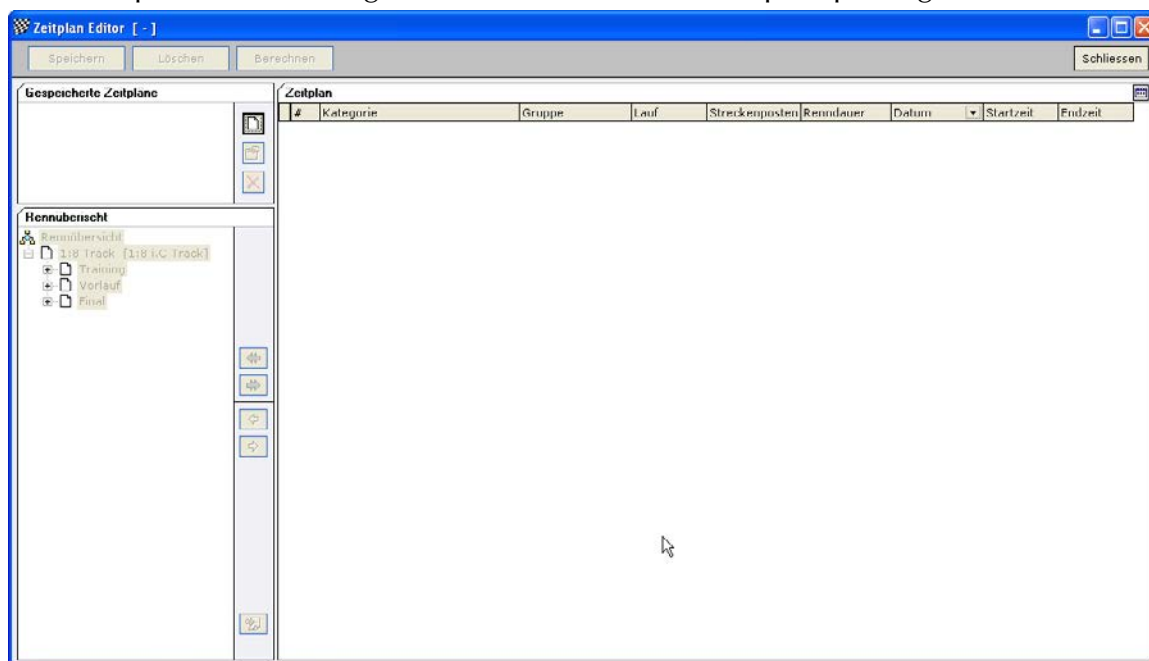
## 11.5 Rennen

Hier stehen Ihnen zusätzliche Funktionen für den Ablauf des Rennens zur Verfügung. Darunter ist ein Zeitplan-Editor und spezielle Rennauswertungen.

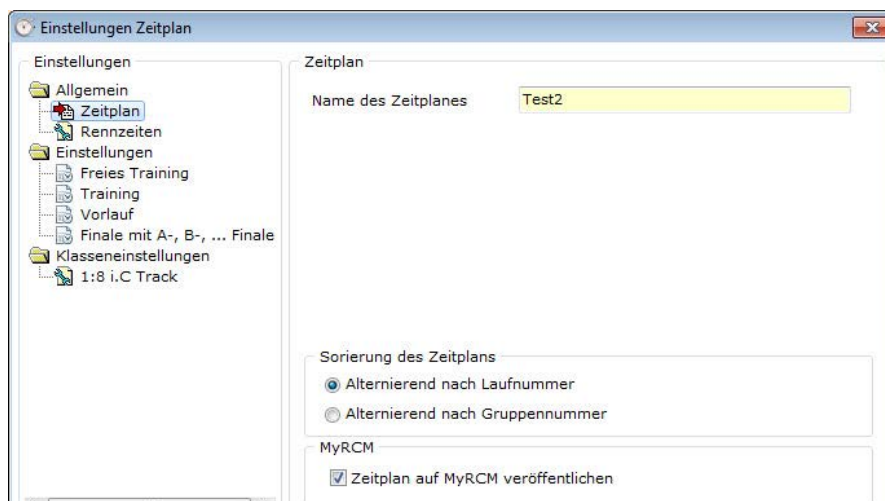


### 11.5.1 Zeitplan Editor

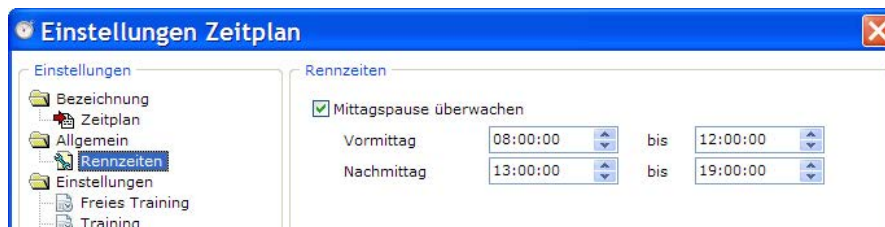
Ein ausführlicher Zeitplan kann erstellt werden, wenn ein Anlass geladen ist. Es können nur ein Zeitplan oder mehrere Zeitpläne pro Anlass erstellt werden. Es ist zum Beispiel sinnvoll bei größeren Anlässen einen Zeitplan pro Tag zu erstellen.



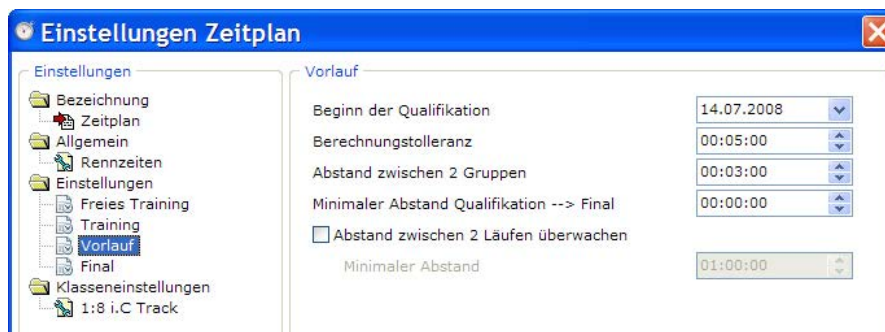
Es öffnet sich ein Fenster, in dem in der linken Spalte oben die gespeicherten Zeitpläne aufgeführt sind und unten die Rennübersicht mit allen Läufen. In der rechten Spalte sind die Details des Zeitplanes dargestellt. Am rechten Rand bei den gespeicherten Zeitplänen können über Buttons neue Zeitpläne erstellt werden, die Einstellungen eines Zeitplanes geändert werden und Zeitpläne gelöscht werden. Neuer Zeitplan: Zuerst muss der Name des Zeitplanes angegeben werden. Sortierung des Zeitplanes: Hier kann eingestellt werden, die der Zeitplan sortiert wird. Zeitplan auf MyRCM veröffentlichen: Zeitplan wird auf MyRCM veröffentlicht.



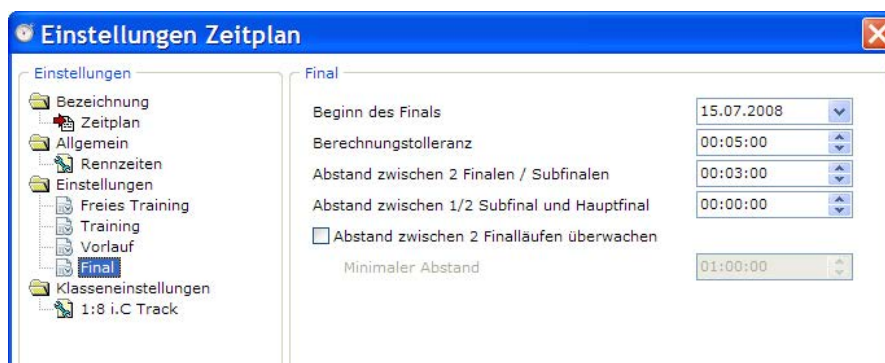
Unter Allgemein Rennzeiten werden nun die Zeiten eingegeben, an denen pro Tag gefahren wird.



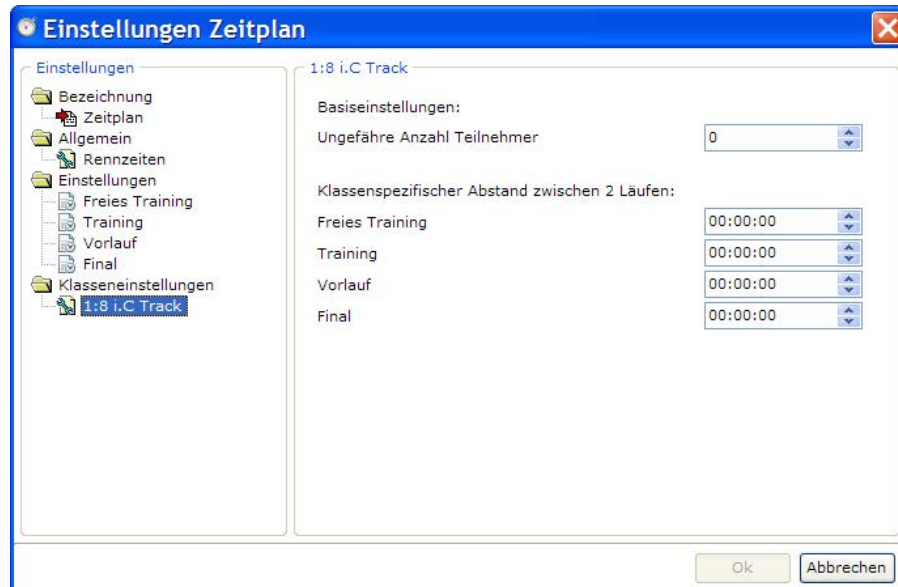
Unter Einstellungen werden dann für Training, Qualifikation und Finale weitere Einstellungen vorgenommen: Der Tag des Beginns, die Berechnungstoleranz und der Abstand zwischen zwei Gruppen müssen eingegeben werden. Dann kann noch der Abstand zur nächsten Einheit (Vom Training zur Qualifikation und von der Qualifikation zum Finale sowie der Abstand zwischen zwei Läufen derselben Gruppe definiert werden.



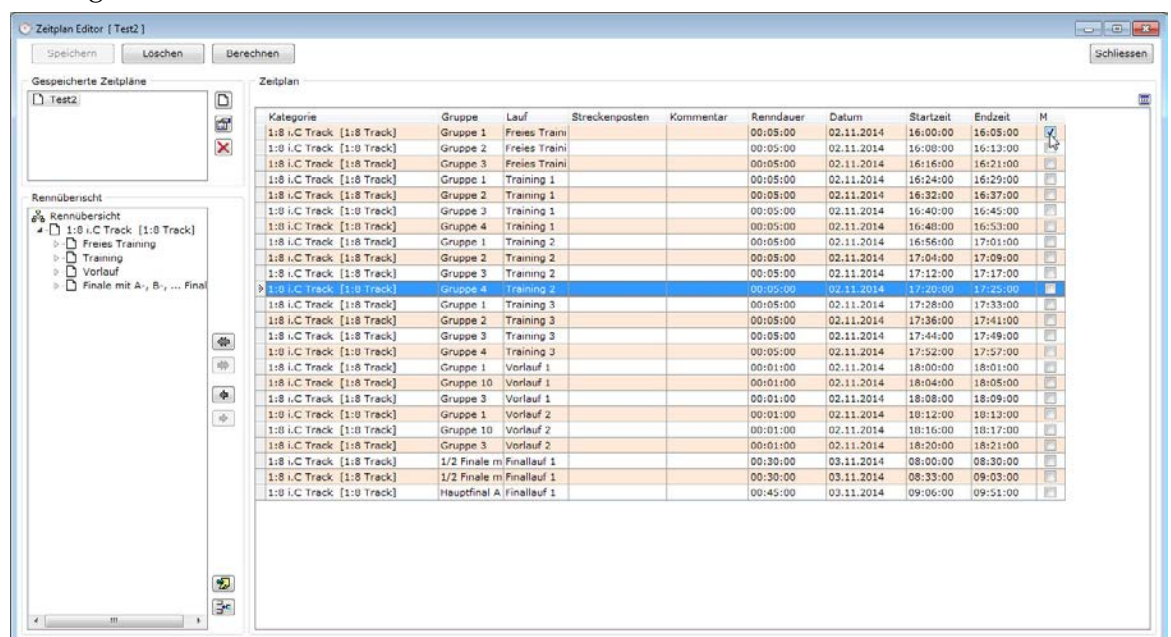
Bei den Finalläufen kann noch die Zeit zwischen den Halbfinalläufen und dem Finale eingestellt werden.



Unter Klasseneinstellungen können Vorgaben gemacht werden, die so lange wirksam sind, solange noch kein Fahrer in der jeweiligen Klasse in der Teilnehmerliste vorhanden ist. Damit lässt sich ein Zeitplan erstellen, wenn noch keine Teilnehmer vorhanden sind. Mit der ungefähren Anzahl der Teilnehmer kann die Anzahl der Fahrer gesetzt werden. Weiter lassen sich die der Abstände zwischen zwei Gruppen bzw. Finalläufen usw. eingeben.

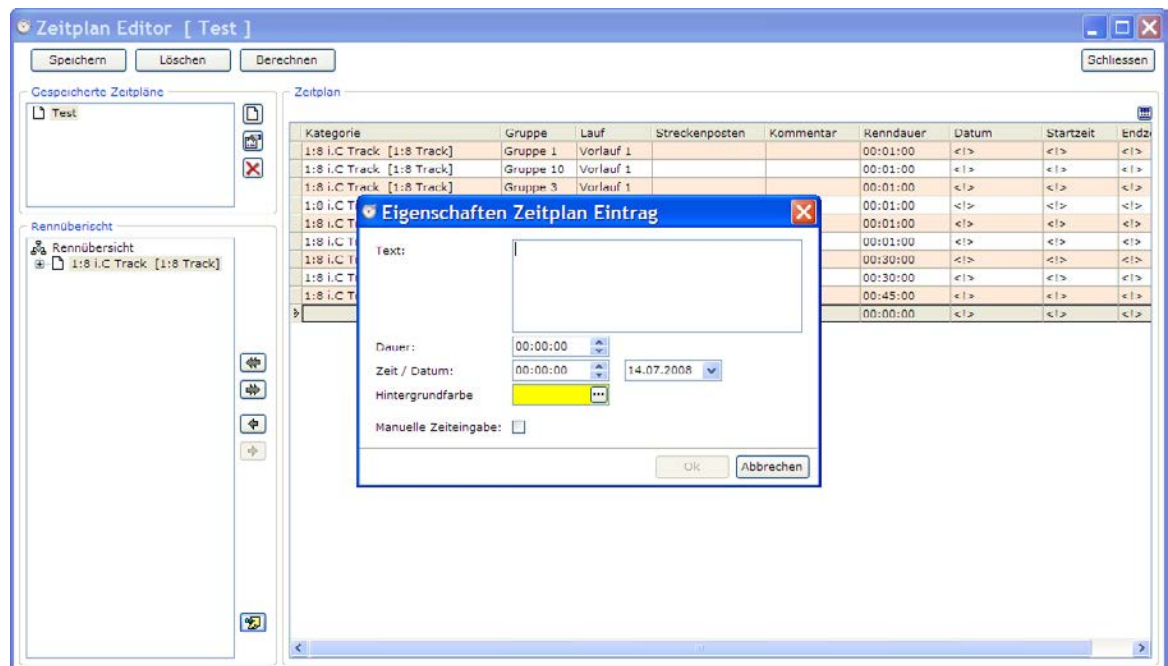


Dann werden aus der Rennübersicht mithilfe der Pfeil-Buttons die gewünschten Läufe in den Zeitplan eingefügt. Wird nun oben der Berechnen Button angeklickt, wird der Zeitplan automatisch berechnet. Wird im Reglement die Laufdauer geändert, wird diese bei „Berechnen“ automatisch übernommen. Wenn das Feld „M“ am Ende einer Zeile aktiviert ist, ist die Zeit manuell gesetzt. Sehr häufig sind nun zusätzliche Einträge im Zeitplan notwendig oder es müssen einzelne Dinge geändert werden. Sie können auch für die Kategorien Läufe einfügen, in denen noch gar kein Teilnehmer definiert ist.

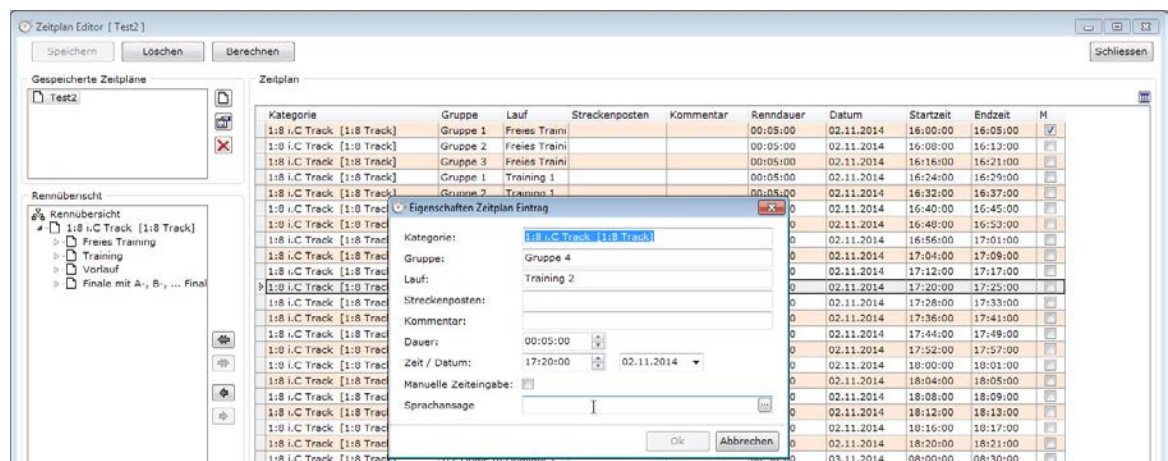




Das Einfügen eines manuellen zusätzlichen Eintrags wie Technische Abnahme kann mit dem Button unterhalb der Pfeile aufgerufen werden. Hier müssen ein Text und die Dauer eingegeben werden. Weiter kann die Hintergrundfarbe der Zeile bestimmt werden.



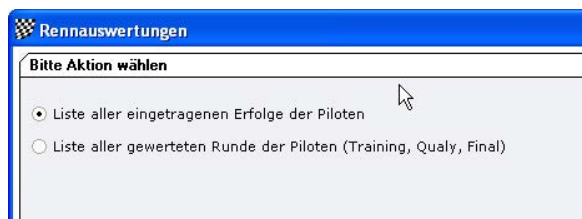
Die Positionen der Einträge im Zeitplan können per Drag&Drop mit der Maus verändert werden. Dabei können auch mehrere Zeilen markiert und verschoben werden. Zudem lässt sich die Zeit für einzelne Läufe direkt eingeben.  
Sprachansage: Es kann eine Ansagedatei für diesen Eintrag definiert werden.



Einfach doppelt auf den Lauf klicken und in dem sich öffnenden Fenster können Dauer und Zeit verändert werden. Werden einzelne Zeiten verändert, muss anschließend wieder auf Berechnen geklickt werden, damit sich die Zeiten des ganzen Zeitplanes entsprechend anpassen.  
Der Zeitplan muss gespeichert werden. Erst dann wird der Zeitplan vom System übernommen.

## 11.5.2 Rennauswertungen

In diesem Menu können die Erfolge der Fahrer ausgedruckt werden, die unter den Personendaten eingegeben wurden. Zudem kann eine Liste aller gewerteten Runden der Piloten ausgedruckt werden.



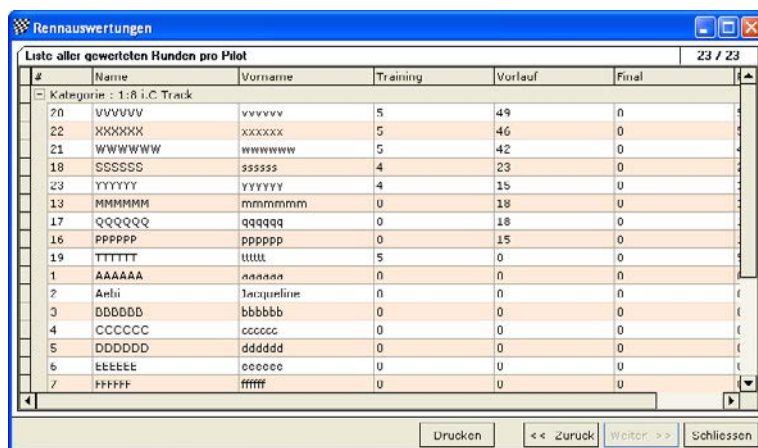
**Rennauswertungen**

Bitte Aktion wählen

☒ Liste aller eingetragenen Erfolge der Piloten

☐ Liste aller gewerteten Runde der Piloten (Training, Qualy, Final)

Diese Informationen sind besonders für den Sprecher oder für statistische Angaben interessant. Vor dem eigentlichen Ausdruck werden die Daten noch in einem neuen Fenster angezeigt. Erst wenn hier auf Drucken geklickt wird, erfolgt der Ausdruck.



**Rennauswertungen**

Liste aller gewerteten Runden pro Pilot 23 / 23

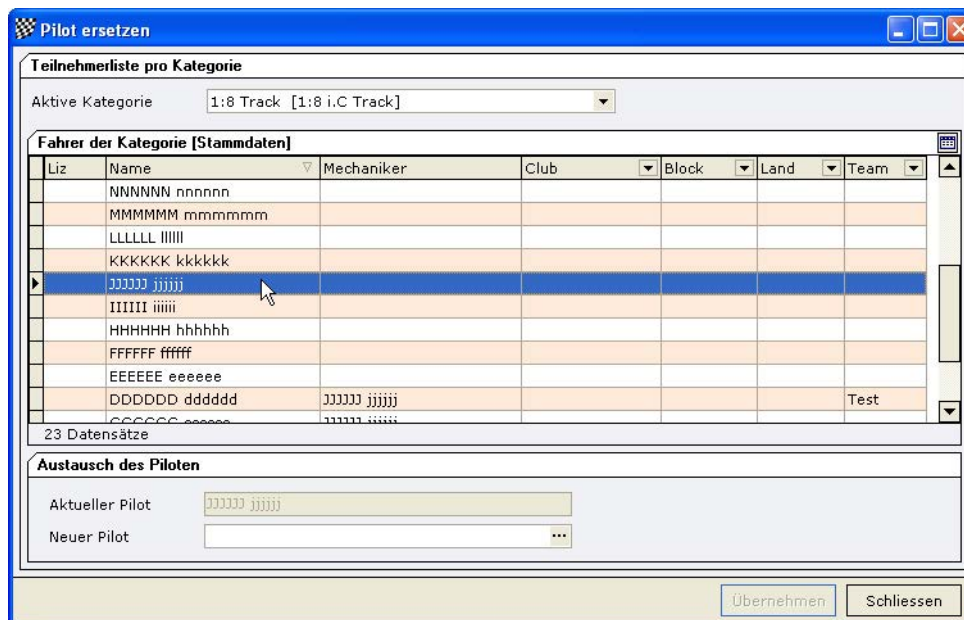
#	Name	Vorname	Training	Vorlauf	Final
20	VVVVVV	vvvvvv	5	49	0
22	XXXXXX	xxxxxx	5	46	0
21	WWWWWW	wwwwww	5	42	0
18	SSSSSS	ssssss	4	23	0
23	YYYYYY	yyyyyy	4	15	U
13	MMMMMM	mmmmmm	U	18	U
17	QQQQQQ	qqqqqq	0	18	0
16	PPPPPP	pppppp	0	15	0
19	TTTTTT	tttttt	5	0	0
1	AAAAAA	aaaaaa	0	0	0
2	Aelin	Jacqueline	0	0	0
3	DDDDDD	bbbbbb	0	0	0
4	CCCCCC	cccccc	0	0	0
5	DDDDDD	ddddd	0	0	0
6	EEEEEE	oooooo	U	U	U
7	FFFFFF	ffffff	U	U	U

Drucken << Zurück Weiter >> Schliessen

## 11.6 Mutationen

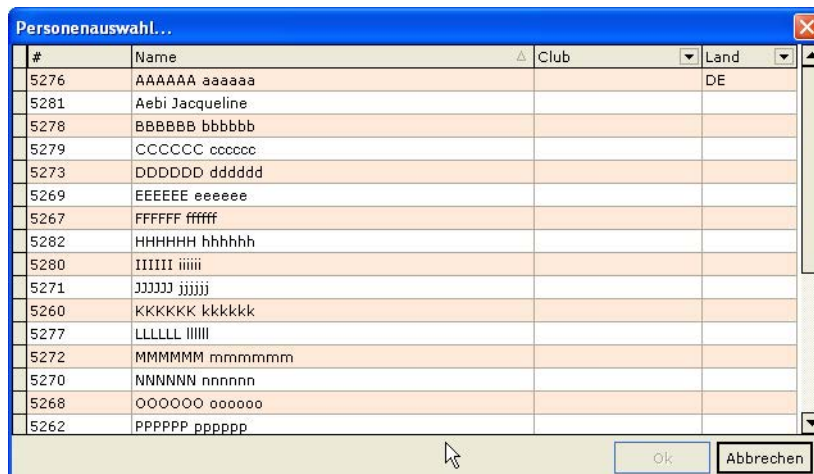
### 11.6.1 Pilot ersetzen

Hier kann einfach ein Fahrer im Rennen durch einen anderen ersetzt werden. Der Fahrer, der eingefügt werden soll, muss in den Personendaten die entsprechende Kategorie aufweisen.



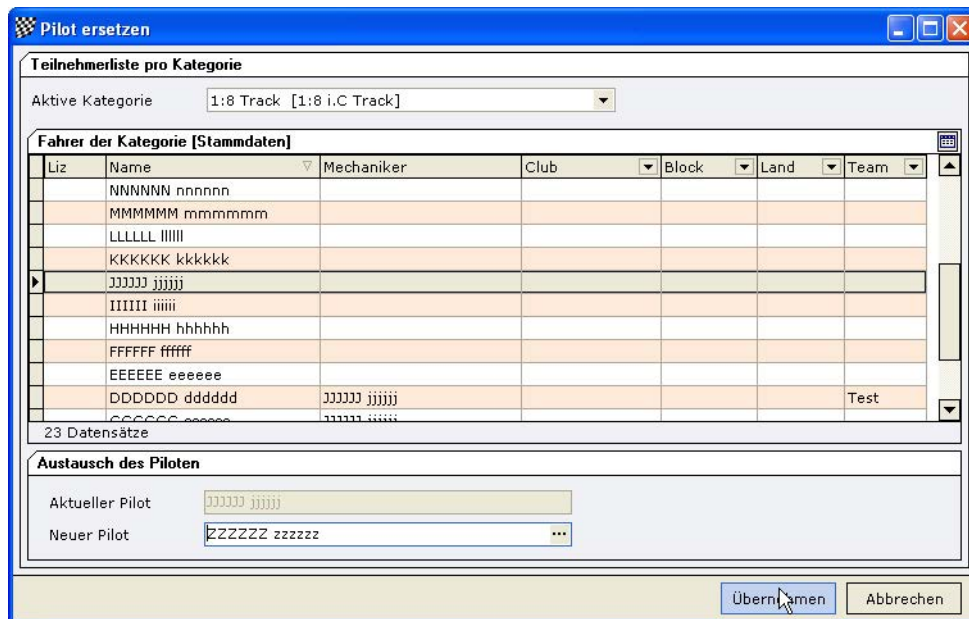
Liz	Name	Mechaniker	Club	Block	Land	Team
	NNNNNN nnnnnn					
	MMMMMM mmmmmm					
	LLLLLL llllll					
	KKKKKK kkkkkk					
	JJJJJJ jjjjjj					
	IIIIII iiiiii					
	HHHHHH hhhhhh					
	FFFFFF ffffff					
	EEEEEE eeeee					
	DDDDDD dddddd	JJJJJJ jjjjjj				Test
	CCCCC ccccc	JJJJJJ jjjjjj				

Es öffnet sich ein Fenster, in dem oben die Kategorie ausgewählt werden kann. Darunter sind die Teilnehmer in dieser Kategorie aufgelistet. Der Fahrer, der ersetzt werden soll, wird mit der linken Maustaste markiert. Dann wird unten bei neuer Pilot auf die drei Punkte geklickt und es öffnet sich ein Fenster, in dem alle Fahrer dieser Kategorie in den Stammdaten aufgelistet sind.



#	Name	Club	Land
5276	AAAAAA aaaaaa		DE
5281	Aebi Jacqueline		
5278	BBBBBB bbbbbb		
5279	CCCCC ccccc		
5273	DDDDDD dddddd		
5269	EEEEEE eeeee		
5267	FFFFFF ffffff		
5282	HHHHHH hhhhhh		
5280	IIIIII iiiiii		
5271	JJJJJJ jjjjjj		
5260	KKKKKK kkkkkk		
5277	LLLLLL llllll		
5272	MMMMMM mmmmmm		
5270	NNNNNN nnnnnn		
5268	OOOOO ooooo		
5262	PPPPPP pppppp		

Der Fahrer, der eingefügt werden soll, wird doppelt angeklickt und steht dann in dem Feld bei neuer Pilot. Dieser Fahrer darf natürlich im aktuelle Anlass nicht schon als Teilnehmer dieser Kategorie geführt werden.



**Pilot ersetzen**

Teilnehmerliste pro Kategorie

Aktive Kategorie: 1:8 Track [1:8 i.C Track]

Liz	Name	Mechaniker	Club	Block	Land	Team
	NNNNNN nnnnnn					
	MMMMMM mmmmmm					
	LLLLLL llllll					
	KKKKKK kkkkkk					
	JJJJJJ jjjjjj					
	IIIIII iiiiii					
	HHHHHH hhhhhh					
	FFFFFF ffffff					
	EEEEEE eeeee					
	DDDDDD dddddd	JJJJJJ jjjjjj				Test
	CCCCCC cccccc	JJJJJJ jjjjjj				

23 Datensätze

**Austausch des Piloten**

Aktueller Pilot: JJJJJJ jjjjjj

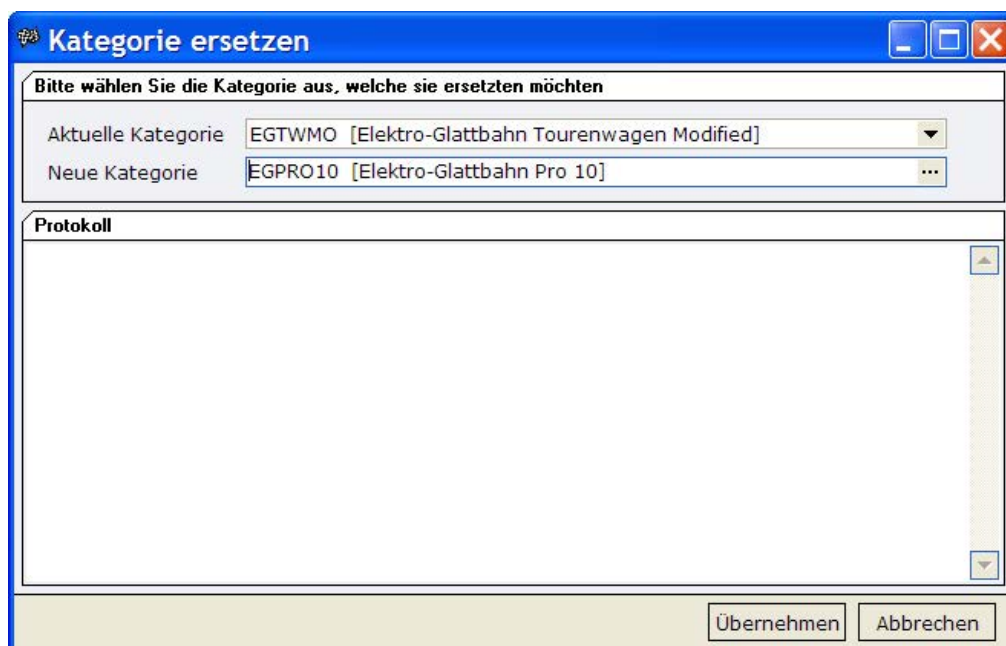
Neuer Pilot: ZZZZZZ zzzzzz

Übernehmen Abbrechen

Wird dann auf den Übernehmen-Button geklickt, werden die Fahrer ausgetauscht. Das heißt, der aktuelle Pilot wird aus der Teilnehmerliste und allen Gruppeneinteilungen herausgenommen und der neue Fahrer wird eingefügt.

## 11.6.2 Kategorie ersetzen

Hier können Sie in einem Anlass eine Kategorie ersetzen. Allen Fahrern der alten Kategorie wird automatisch die neue zugewiesen und die Daten werden übernommen.



**Kategorie ersetzen**

Bitte wählen Sie die Kategorie aus, welche sie ersetzen möchten

Aktuelle Kategorie: EGTWMO [Elektro-Glattbahn Tourenwagen Modified]

Neue Kategorie: EGPRO10 [Elektro-Glattbahn Pro 10]

**Protokoll**

Übernehmen Abbrechen

Wählen Sie oben die Kategorie aus, die Sie ersetzen wollen. Danach wählen Sie unten die neue Kategorie aus. Wenn Sie auf „Übernehmen“ klicken, wird der Vorgang ausgeführt.



## 11.7 Meldungen

Unter diesem Menüpunkt können die Sprachansagen von RCM Ultimate und Tickermeldungen, die über RCM Publisher ausgegeben werden, definiert werden.

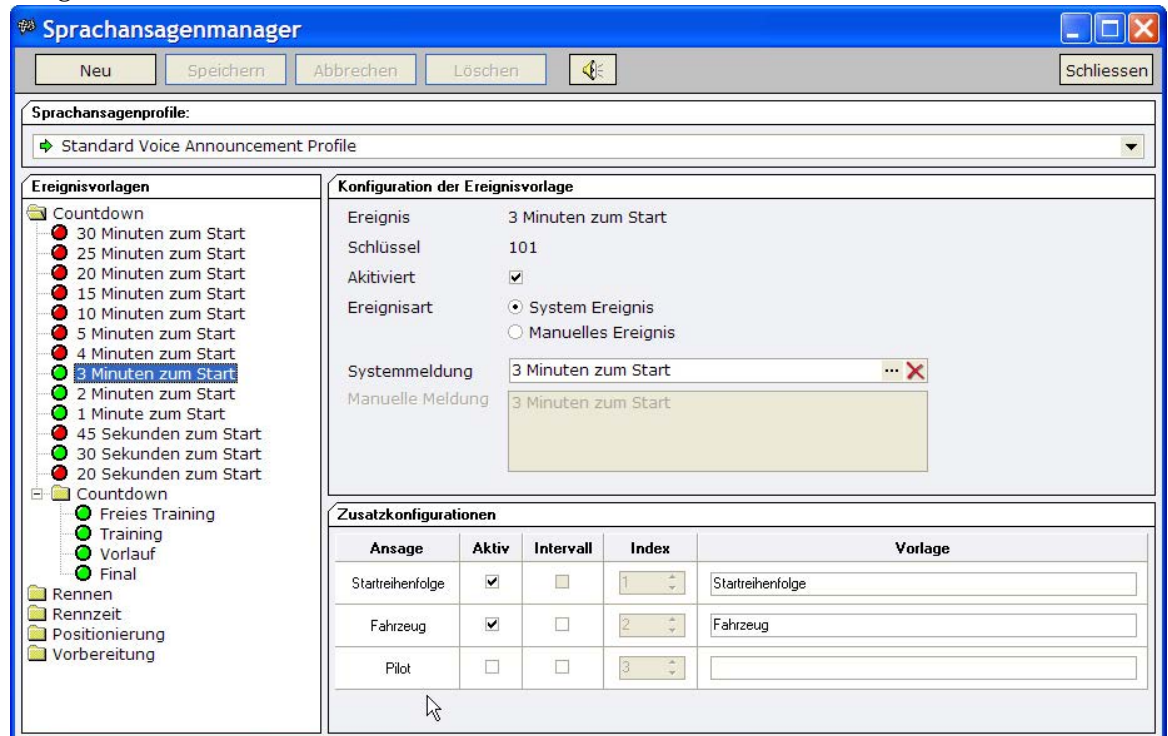


## 11.7.1 Sprachansagen

RCM Ultimate unterstützt automatische Ansagen zum Rennverlauf. Diese können hier eingestellt werden. Das Fenster listet in der linken Spalte die Ereignisvorlagen auf und rechts jeweils die Konfiguration der Ereignisvorlage.

RCM Ultimate arbeitet mit Sprachansage-Profilen. Um ein neues Profil anzulegen, wird oben der Button „Neu“ angeklickt und dann der Name eingegeben. Dabei kann ein bestehendes Ansageprofil kopiert werden. Dieses Profil kann durch klicken auf „Löschen“ wieder gelöscht werden.

Zur Einstellung des Profiles wird das Profil in der Zeile Sprachansageprofile ausgewählt.



Ansage	Aktiv	Intervall	Index	Vorlage
Startreihenfolge	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1	Startreihenfolge
Fahrzeug	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2	Fahrzeug
Pilot	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3	

In der linken Spalte sind die Ereignisse jeweils markiert: Ein grüner Punkt bedeutet, dass dieses Ereignis angesagt wird, ein roter Punkt bedeutet, dass es nicht angesagt wird. Die einzelnen Kategorien wie Countdown, Rennen usw. lassen sich mit einem Doppelklick erweitern.

Bei Systemmeldung kann durch Klicken auf die 3 Punkte im Eingabefeld die entsprechende Sprachdatei ausgewählt werden. Durch klicken auf den Lautsprecher-Button oben kann die Datei zur Kontrolle über den Lautsprecher ausgegeben werden.

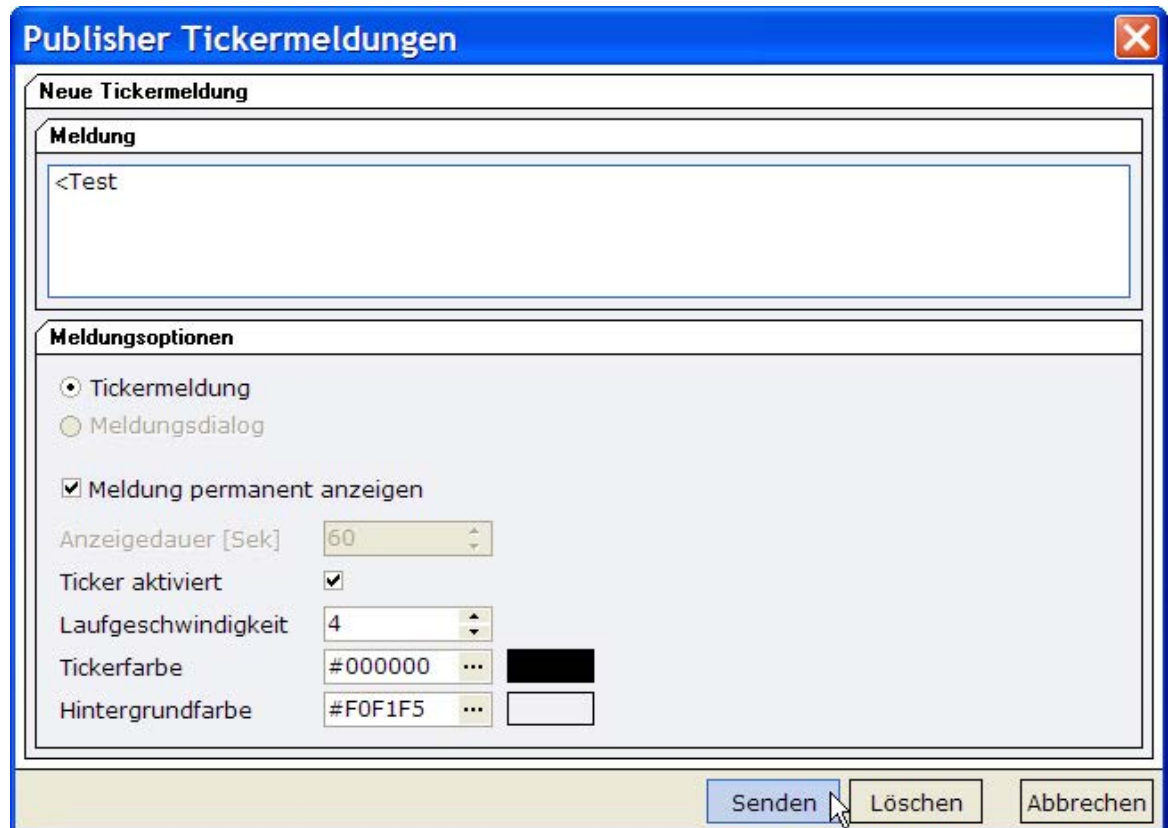
Wird ein Ereignis markiert, kann es in der rechten Spalte aktiviert (wird angesagt) werden. Wird bei aktiviert das Häkchen herausgenommen, wird das Ereignis nicht angesagt. Bei einigen Konfigurationen wird unten in der rechten Spalte noch eine Zusatzkonfiguration angezeigt. Hier können dann Zusätze aktiviert oder deaktiviert werden. So kann zum Beispiel beim Countdown ab 3 Minuten die Startreihenfolge angesagt werden.

Die anderen Angaben werden vom System benötigt und sollten nicht verändert werden.

Bei neuen Versionen von RCM Ultimate sind immer wieder einmal neue Sprachansagen eingefügt. Kontrollieren Sie nach einem Update die Ansagen auf neue für Sie nützliche Sprachansagen.

## 11.7.2 Tickermeldungen

An den RCM Publisher können Texte gesendet werden, um den Fahrern und Mechanikern wichtige Informationen zu übermitteln.



Meldung: Hier geben Sie den Text ein, den Sie senden wollen.

Tickermessage: Angabe, ob die Message als Tickermeldung erscheint. Das ist eine eingblendete Rollschrift.

Meldungsdialog: Hier wird die Mitteilung in einem neu geöffneten Fenster im RCM Publisher gezeigt. Über diese Einstellung ist es auch möglich Bilder zu versenden, um damit zum Beispiel in den Pausen Werbung zu machen oder den Sponsoren zu danken.

Meldung permanent anzeigen: Die Meldung steht solange auf dem RCM Publisher, bis ein neuer Text mit Senden versendet wird.

Anzeigedauer: Hier kann eingestellt werden, wie lange die Mitteilung eingeblendet werden soll.

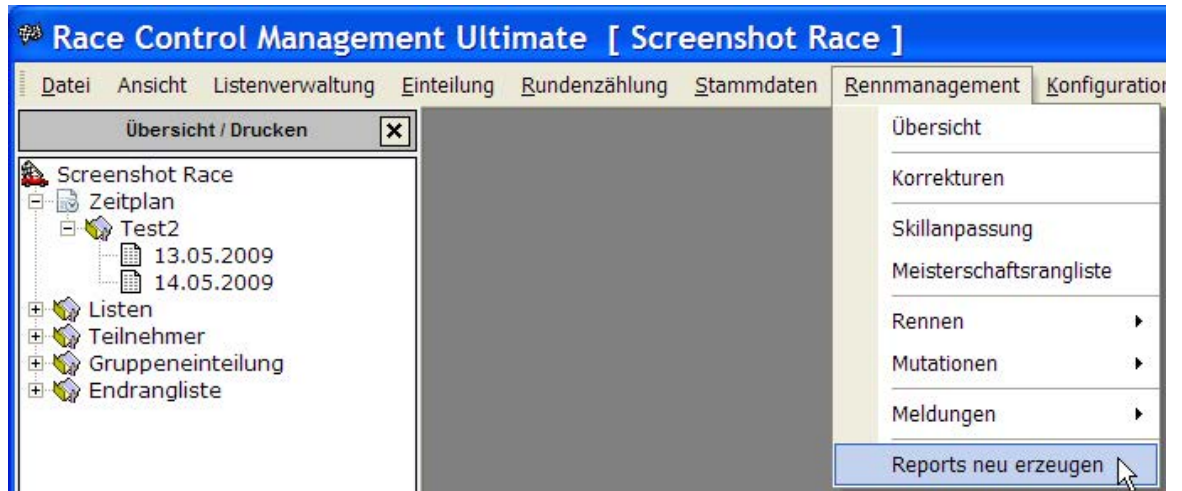
Ticker aktiviert: Ein-/und Ausschalten des Tickers.

Tickerfarbe/Hintergrundfarbe: Der Text wird mit der entsprechenden Farbe auf der gewählten Hintergrundfarbe dargestellt. Gelb ist reserviert für Rekorde.

Wenn Sie auf Senden klicken, wird die eingegebene Meldung an alle RCM Publisher gesendet. Wenn Sie auf Löschen klicken, wird die eingegebene Tickermeldung gelöscht.

## 11.8 Reports neu erzeugen

Mit diesem Menüpunkt werden alle Reports neu erzeugt. Das kann nach Änderungen beim Reglement notwendig sein.





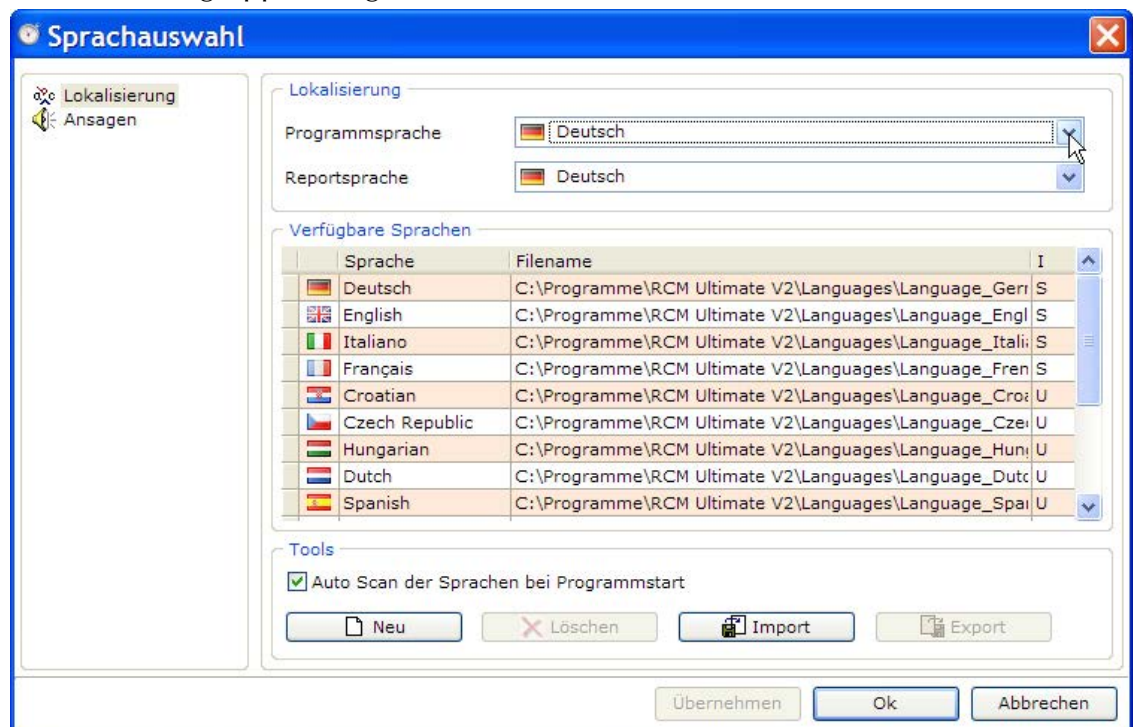
## 12 Konfiguration

Das Menü Konfiguration beinhaltet sehr wichtig Einstellungen wie Verbindungseinstellungen für die Zeitmessung wie auch die Steuerung weiterer RCM Software, welche als Clients mit RCM Ultimate verbunden werden können. Hier finden sich auch die Einstellungen für Drucker und Schriften, Schriftgröße und Farbe. In diesem Menü kann weiter die Sprache für das Programm und für die Reporte eingestellt werden.



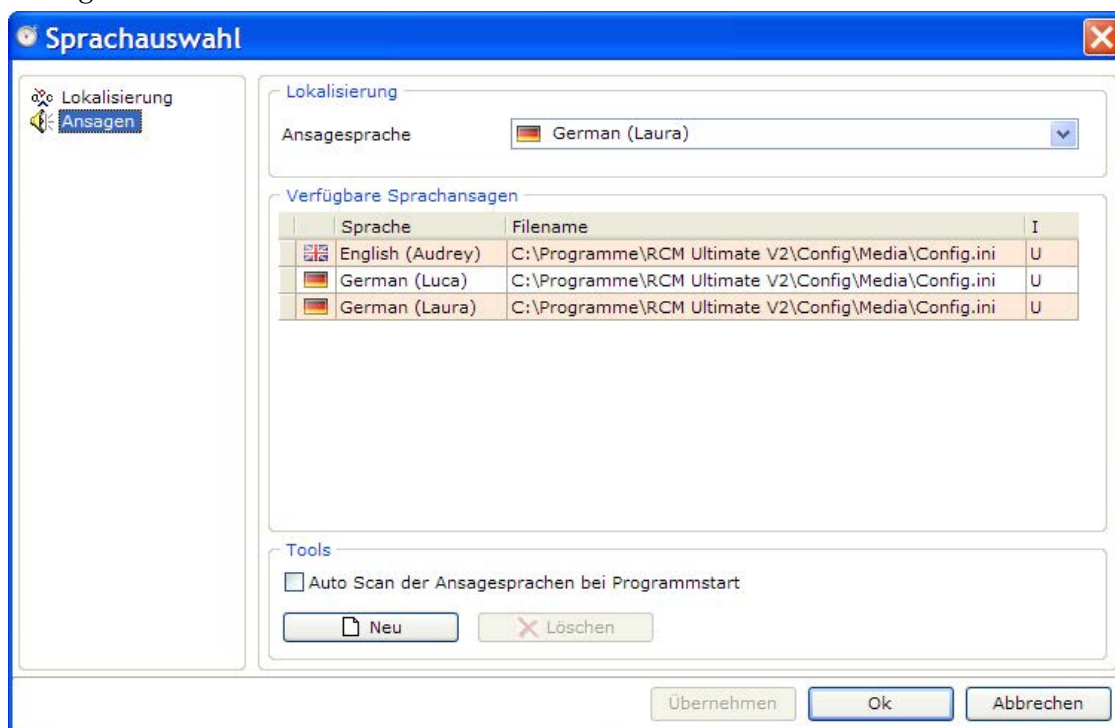
### 12.1 Sprache

Wird dieser Punkt angewählt, öffnet sich ein Fenster, in dem in der linken Spalte weitere Untergruppen aufgeführt sind.



Wenn Sie in der linken Spalte des Fensters Lokalisation markieren, können Sie in der rechten Spalte die Sprachen einstellen, in der alle Meldungen auf dem Bildschirm ausgegeben werden und in der die Reports ausgedruckt werden. Wählen Sie die von Ihnen gewünschte Sprache aus und klicken Sie unten auf „Übernehmen“.

Unter Ansagen können Sie die Sprache für die automatischen Ansagen konfigurieren.



Hier aktivieren Sie die gewünschte Sprache und übernehmen die Wahl durch Klicken auf den Übernehmen-Button.

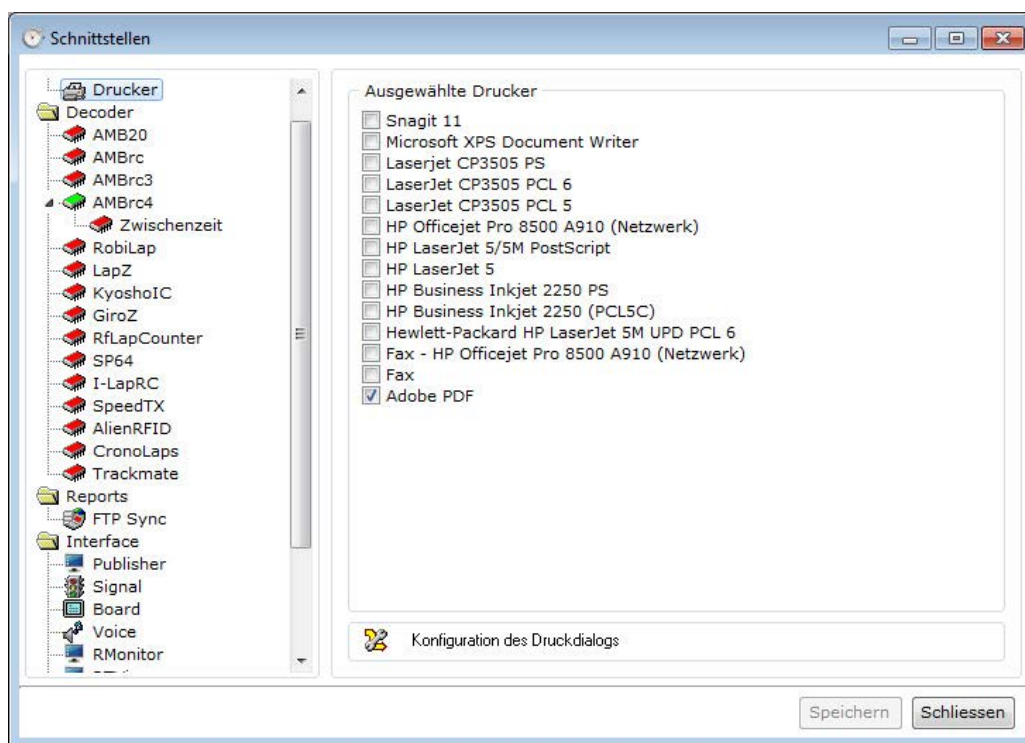
Mit den Buttons unten können neue Sprachen/Ansagen erstellt werden (siehe unter Spracheditor).

## 12.2 Schnittstellen

Es öffnet sich ein Fenster, in dem Sie alle Anschlüsse bzw. Peripheriegeräte definieren können, die RCM Ultimate benötigt.

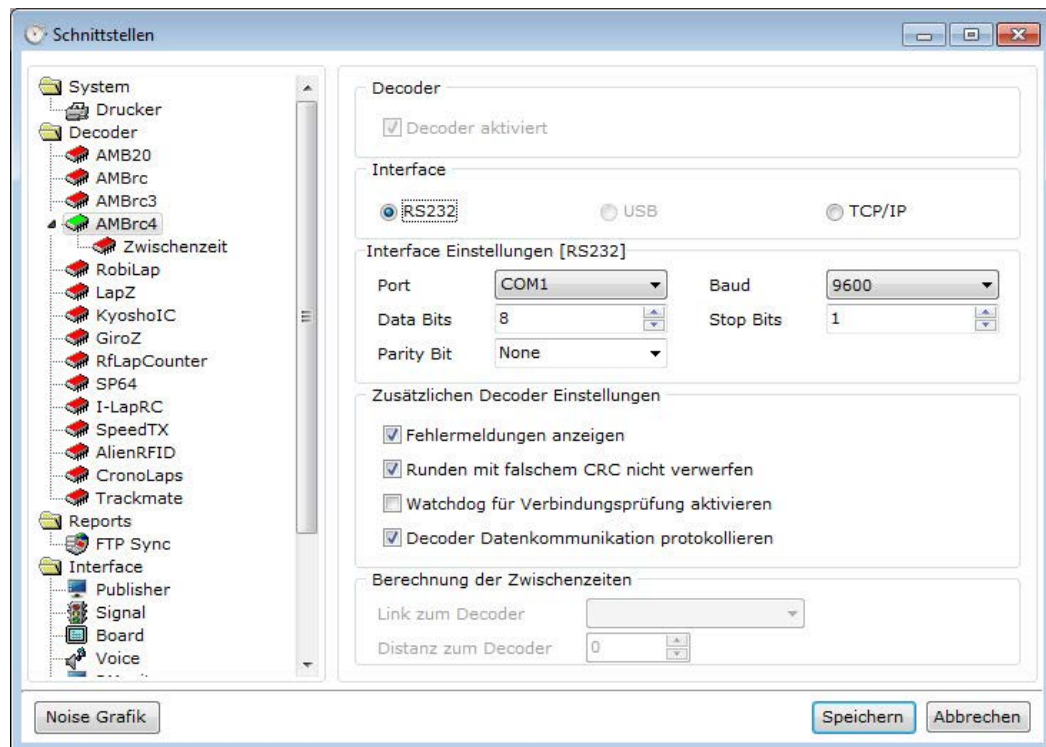
### 12.2.1 System/Drucker

Markieren Sie links unter System die Zeile Drucker, erscheinen rechts alle auf Ihrem Computer definierten Drucker. Aktivieren Sie das Kästchen vor dem Drucker, den Sie benutzen wollen. Sie können alle Ausdrücke auch auf mehreren Druckern vornehmen, hier also auch mehrere Drucker aktivieren. Bitte beachten Sie, dass RCM nur die Drucker benutzt, die hier aktiviert sind. Ist kein Drucker aktiviert, sind keine Ausdrücke aus RCM Ultimate möglich. Wenn Sie die gewünschten Drucker aktiviert haben, müssen Sie Ihre Auswahl speichern. Wenn Sie unten auf Konfiguration Druckdialog klicken, können Sie die Anzahl der Kopien für die ausgewählten Drucker einstellen.



## 12.2.2 Decoder

Hier stellen Sie den eingesetzten Decoder ein und konfigurieren die Dekoder-Parameter:



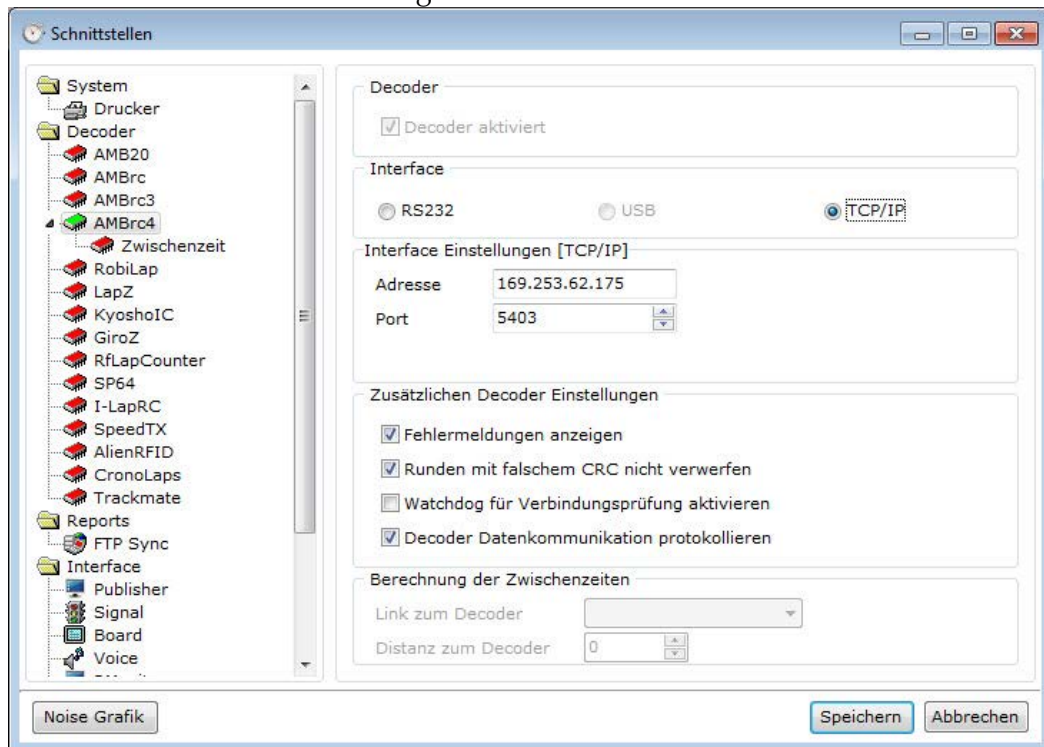
Folgende Decoder sind mit RCM Ultimate unterstützt:

AMB20 (Induktionsprinzip) ist der Vorgänger von AMBRC (RS232), AMBRC (Induktionsprinzip), geeignet für 1/12 bis 1/5 Maßstäbe (USB/RS232), AMBrc3 (Induktionsprinzip) für Personal-Transponder von AMB (LAN/RS232), AMBrc4 (Induktionsprinzip) ist die neue Generation der AMB (LAN/RS232), RobiLap (Infrarot Prinzip, geeignet für kleine Maßstäbe 1/18 und 1/24) (RS232), LapZ, Kyosho IC, GiroZ, RF LapCounter, SP64, I-LapRC, SpeedTX, AlienRFID (muss unter Konfiguration/Zusatzfunktionen freigeschaltet werden), Cronolaps, Trackmate. Markieren Sie in der linken Spalte den Decoder, den Sie benutzen. Dann sehen Sie in der rechten Spalte die entsprechenden Schnittstellen-Angaben. Markieren Sie hier zuerst oben „Decoder aktiviert“. Unter Interface stellen Sie dann die Schnittstelle ein, über der Ihr Decoder mit dem Computer verbunden ist. Unter Interface-Einstellungen stellen Sie dann die Werte ein, die Sie aus der Anleitung zu Ihrem Decoder entnehmen. Der SP64-Decoder verwendet einen USB-Schnittstelle. Hier muss zum Anschluss an RCN-Ultimate ein Seriell-USB-Adapter verwendet und es muss der COM-Port dieses Adapters eingetragen werden.

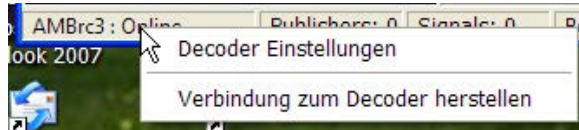
Unter zusätzliche Decoder-Einstellungen kann bestimmt werden, ob Fehlermeldungen angezeigt werden sollen, ob Runden mit falschem CRC gezählt werden sollen (CRC bedeutet eine Prüfsumme, die der Decoder mit jedem Satz übermittelt, bei einer schlechten Übertragung vom Decoder zum Computer kann diese Prüfsumme fehlerhaft sein) und ob die gesamte Datenkommunikation mit dem Decoder protokolliert werden soll. Die Protokolldatei befindet sich dann im Ordner RCM Ultimate\Logfile und dann im Ordner mit dem Namen des Decoders. Zusätzlich kann eine Watchdog aktiviert werden. Diese erzeugt eine Meldung, wenn während des Betriebes keine Verbindung mehr zum Decoder bestehen sollte. Unabhängig davon wird der Verbindungsstatus aber auch in der Fußzeile von RCM Ultimate angezeigt.



Bei TCP/IP Verbindung muss die IP-Adresse des Decoders eingestellt werden und diese muss im gleichen Segment liegen wie der Computer im Netzwerk. Die Adresse kann im Decoder eingerichtet werden.



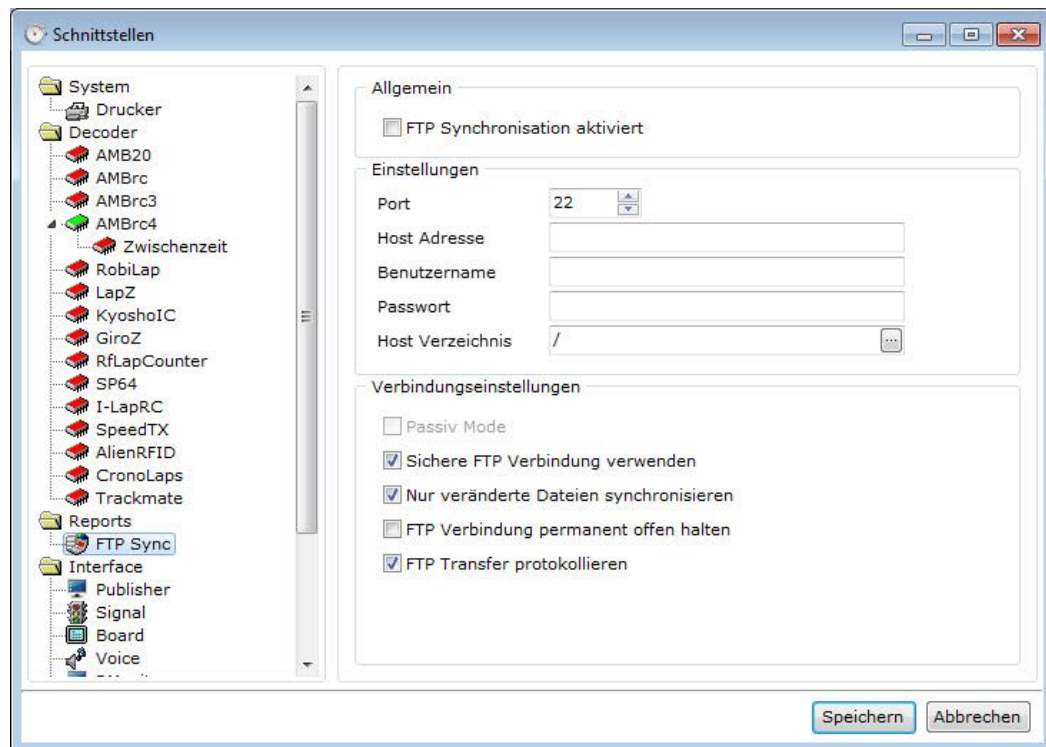
Ob der Decoder richtig funktioniert können Sie mit dem Transponderprotokoll, welches Sie durch Drücken der Funktionstaste F4 aufrufen können, kontrollieren.



Wenn Sie in der Fußzeile von RCM Ultimate auf den Decoder mit der rechten Maustaste klicken, können Sie die Einstellungen ändern und die Verbindung zum Decoder neu herstellen.

### 12.2.3 Reports/FTP Synch

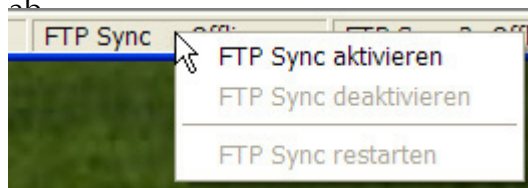
RCM Ultimate unterstützt das Publizieren der Rennergebnisse auf dem Internet. Unter Reports können Sie die entsprechenden Einstellungen vornehmen.



FTP Synch: Hier können Sie die Ergebnisse zum Beispiel zusätzlich auf Ihrer eigenen Webseite veröffentlichen. Bitte sprechen Sie die erforderlichen Einstellungen mit dem Administrator Ihrer Website ab.

Bitte beachten: Die Veröffentlichung eines Anlasses auf MyRCM geschieht unabhängig von den Einstellungen hier. Unter Anlassverwaltung muss dazu aktiviert werden, dass der Anlass auf MyRCM veröffentlicht wird. Das ist alles, weitere Einstellungen sind erforderlich.

Wenn Sie in der Fußzeile von RCM Ultimate auf den FTP-Synch mit der rechten Maustaste klicken, können Sie den FTP-Synch aktivieren, deaktivieren und neu starten.



## 12.2.4 Interface

RCM Ultimate unterstützt diverse Clients wie RCM Voice, RCM Publisher, RCM Board, RCM Signal usw. sowie eine Remote-Datenverbindung. Diese optionalen Programme beinhalten zusätzliche Funktionen und sind nicht in der RCM Ultimate Software inbegriffen.

RCM Voice ermöglicht es, von RCM Ultimate gesteuerte Ansagen über ein Lautsprechersystem zu geben. Die Ansagen können sich von denen von RCM Ultimate unterscheiden.

RCM Signal steuert Lampen und ein Horn.

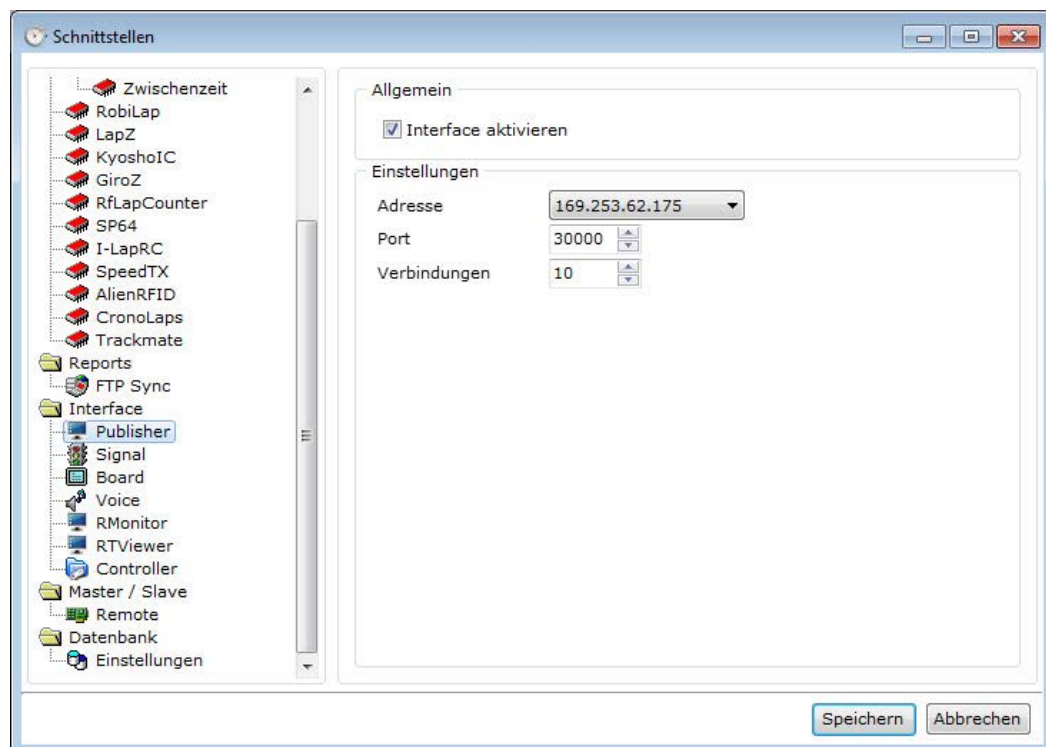
Mit RCM Publisher können Sie Informationsterminals für die Fahrer aufbauen. Dieses Programm informiert dann immer über den Rennverlauf.

RCM Board unterstützt die Ansteuerung von Großanzeigen.

RMonitor: Unterstützt das RMonitor Protokoll von MyLaps. Es gibt verschiedene Client Anwendung (wie z.B. Race Monitor), welche auch das RMonitor Protokoll verwenden.

RTViewer: Zeigt die Renndaten an.

Controller: Ermöglicht es, RCM Ultimate fern zu steuern.



Sie können jeweils folgende Einstellungen vornehmen (siehe hierzu bitte auch die Anleitungen zu den jeweiligen Programmen):

Interface aktiviert: Um den Client zu aktivieren oder auszuschalten.

Adresse: Die IP-Adresse wird automatisch eingestellt aufgrund der Computer Einstellungen mit oder ohne Netzwerk.

Port: Jeder RCM Client ist über einen eigenen Kanal/Port aufgeschaltet. Diese Einstellungen sollten Sie nicht verändern, da die Clients nur mit der korrekten Nummer erkannt werden.

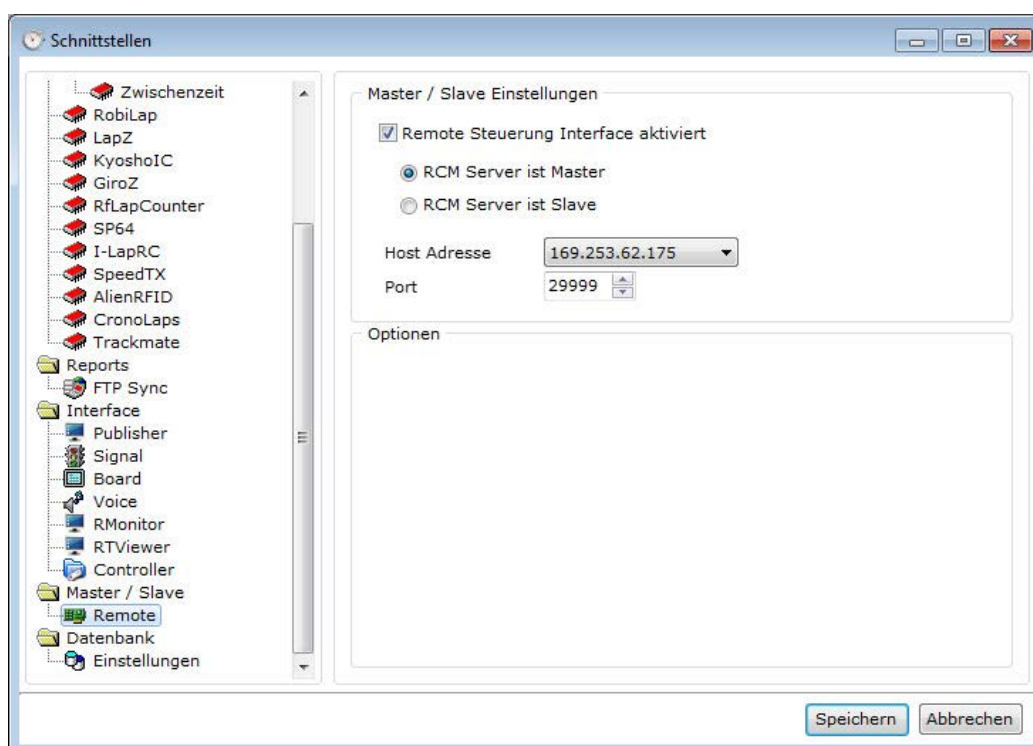
Maximale Anzahl Verbindungen: Hier kann die Anzahl der Clients eingestellt werden. Man sollte die Zahl möglichst klein halten, da jeder offener Kanal Netzwerkressourcen aufnimmt und daher die Computerperformance abnimmt.

Bei zu vielen Clients werden die Verbindungen abgebrochen, wenn das Netzwerk nicht genügend groß dimensioniert ist. Sobald Sie feststellen, dass die Clients Verbindungsverluste anzeigen, haben Sie das System zu stark belastet. Wenn sie

diese Situation erreichen, sollten Sie diese Probleme zuerst zu lösen, bevor sie mit dem Rennen beginnen, sonst kann nicht garantiert werden, dass die RCM Ultimate noch stabil läuft.

### 12.2.5 Master/Slave/Remote Steuerung

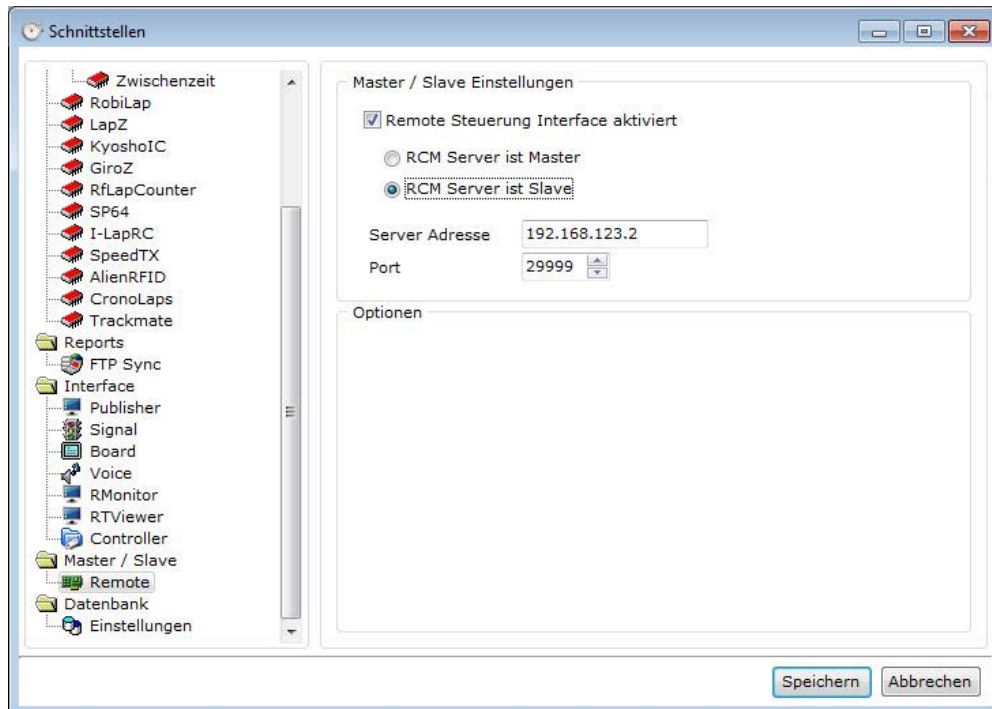
Über die Remote Steuerung kann ein zweiter Computer, auf dem ebenfalls RCM Ultimate läuft, vollautomatisch eine zweite Zeitmessung übernehmen. Voraussetzung dafür ist, dass in beiden RCM Ultimate-Programmen der gleiche Anlass vorhanden ist (absolut identisch, bitte über Datenexport in den zweiten Rechner laden), dieser geladen ist und der Computer mit dem zweiten RCM Ultimate über eine Netzwerkverbindung mit dem ersten verbunden ist. Bitte beachten: Eine Master/Slave-Verbindung funktioniert nur einwandfrei, wenn auf dem Master und dem Slave RCM Ultimate mit der gleichen Versionsnummer installiert ist!



Bei der Hauptzeitnahme wird dann das Remote Steuerung Interface sowie RCM Ultimate ist Master aktiviert.

Beim RCM Ultimate der zweiten Zweitmessung wird Remote Steuerung Interface aktiviert und RCM Ultimate ist Slave eingestellt. Unter Host Adresse wird die TCP/IP-Adresse des RCM Ultimate Master eingetragen. Unter Optionen können die Funktionen ausgewählt werden, welche automatisch vom RCM Ultimate Master gesteuert werden. Beim Slave werden diverse Funktionen abgeschaltet. Die Interface (Konfiguration/Schnittstellen) sind deaktiviert und es werden nur ERROR-Meldungen angezeigt.

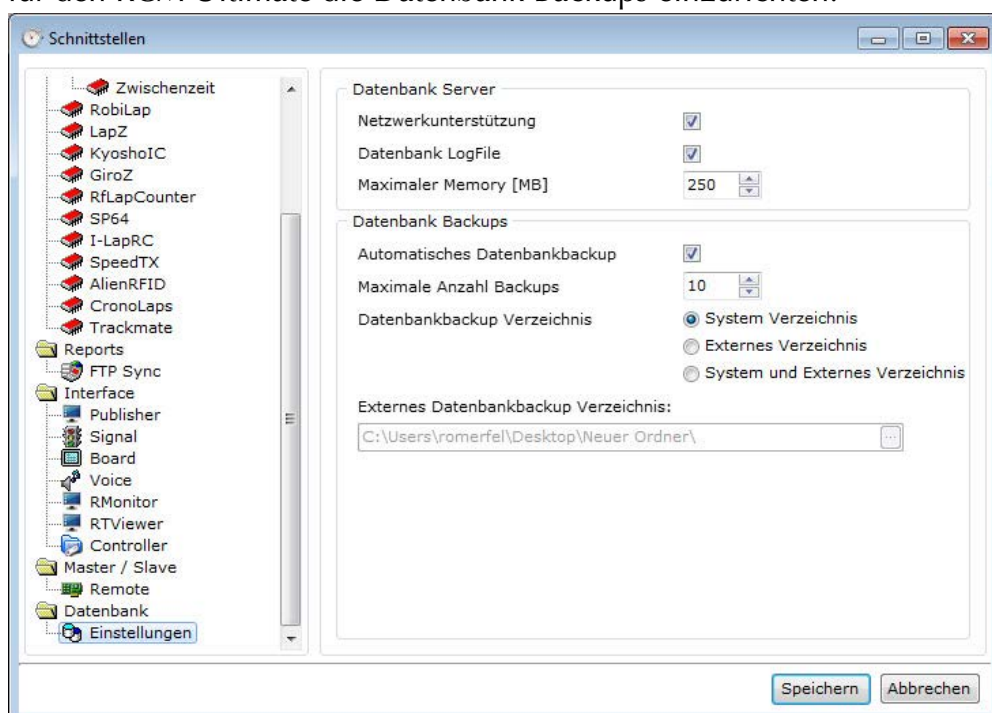




Bitte beachten Sie, dass RCM Ultimate Slave nicht nur die reine Ablaufsteuerung der Rennen vom Master übernimmt. Änderungen bei Frequenzen, Transpondern, Wetterbedingungen, Laufzeit und der Sperrzeit werden direkt übernommen. Die kompletten Daten eines Rennens (natürlich ohne die Daten der Zeitmessung) können mit „Werkzeuge/Transferiere Datenbank zum Slave“ übergeben werden. Der Status der Verbindung Master-Slave (bitte beachten: eventuell müssen Sie RCM Ultimate Master nach der Aktivierung der Remote-Steuerung neu starten) wird im Fuß von RCM Ultimate unter „Remote:“ angezeigt.

## 12.2.6 Datenbank/Einstellungen

Diese Einstellungen sind wichtig um die Datenbankverbindungen zu steuern und für den RCM Ultimate die Datenbank Backups einzurichten.



Netzwerk Support: Die Clients, welche via Datenbankverbindung auf der RCM Ultimate zugreifen, müssen hier freigeschaltet werden. Dies gilt insbesondere für den Betrieb der Clients RCM Registration und RCM Tech.

Datenbank Logfile: Wenn diese Option aktiviert ist, dann werden alle fehlerhaften Datenbanktransaktionen in ein Logfile geschrieben. Solche Transaktionen müssen nicht zwingend falsch sein, zum Beispiel, wenn in einer leeren Liste nach einem Namen gesucht wird, so ist das Resultat NULL, was automatisch zu einer Datenbank-Fehlermeldung führt. Im Falle eines Problems kann der Inhalt des Logfiles aber helfen, Klarheit darüber zu erhalten, warum sich der Fehler ereignete. Das Logfile wird im Pfad RCM Ultimate\Logfile gespeichert.

Maximum Memory: Die Dateigröße des Logfiles kann limitiert werden. Wenn diese überschritten wird, so wird das Logfile gelöscht und ein Neues erstellt. Wir bitten Sie nicht allzu große Dateien zu konfigurieren, weil der Schreibprozess desto länger dauert, je größer die Datei ist.

Automatisches Datenbank Backup: Es wird empfohlen, dieses zu aktivieren.

Nach jedem gefahrenen Rennen wird automatisch eine vollständige Version der Datenbank archiviert in Form eines Backups. Weiter können Sie bestimmen, wo die automatischen Backups abgelegt werden. Wir empfehlen, auf jeden Fall das System-Verzeichnis (RCM Ultimate\Backup) zu wählen und eventuell zusätzlich ein externes Verzeichnis zu bestimmen. Dieses muss dann im unteren Eingabefeld ausgewählt werden.

Eine Datenbank kann durchaus korrupt werden, zum Beispiel bei einem Stromausfall. Einspielen eines Backups: Um ein Backup zu aktivieren, muss das Programm geschlossen werden. Die Datenbank Backup-Dateien werden als ZIP-File abgelegt und können mit einem Doppelklick geöffnet werden. Der gesamte Inhalt ist dann im Pfad RCM Ultimate\Database abzulegen. Die dort liegenden Daten werden den Ordner überschreiben und können nach Neustart des Programms wieder benutzt werden. Damit wird erreicht, dass maximal der letzte Lauf wiederholt werden muss.

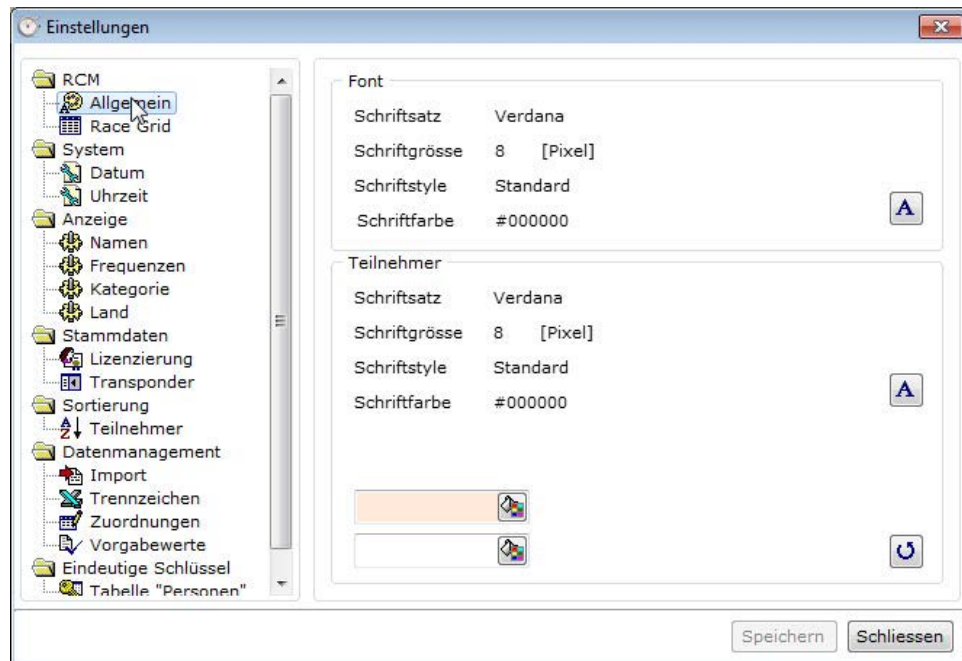
Maximum Anzahl der Backups (Default Einstellung = 20): Die Anzahl, wie viele Backupdateien behalten werden sollen, kann hier konfiguriert werden. Wird die Anzahl erreicht, so wird die älteste Datei gelöscht, damit die jüngste Datei wieder erstellt werden kann.

## 12.3 Einstellungen

Hier können Sie diverse Grundeinstellungen vornehmen.

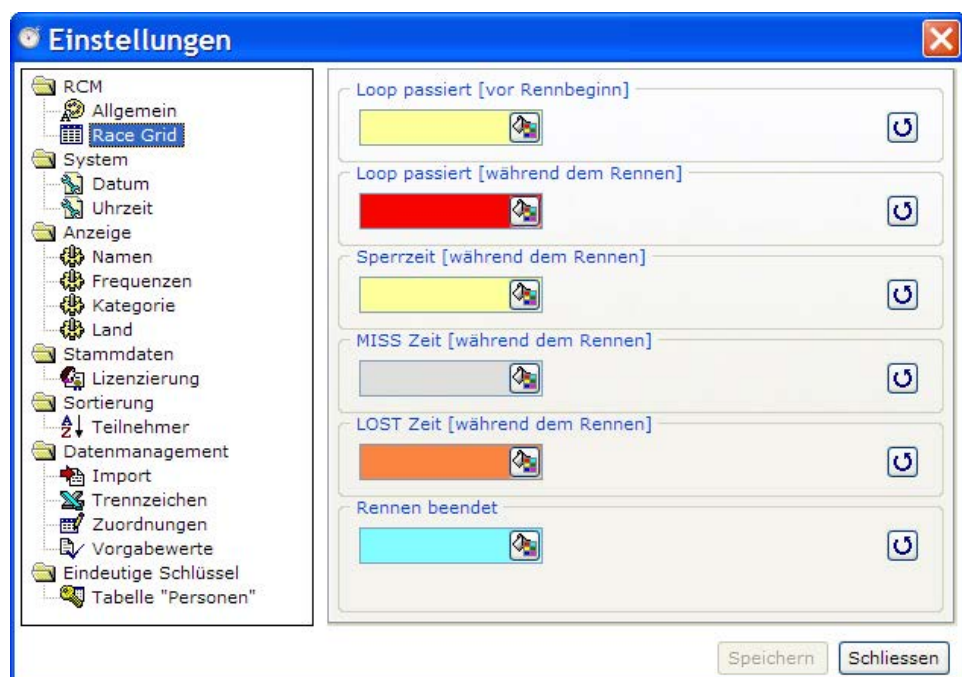
### 12.3.1 Allgemein

Hier können die Schrift die Schriftgröße und Farben für alle Texte in den Fenstern eingestellt werden. Individuell können für Tabellen ebenfalls Schrift und auch Tabellen Zeilen farblich gestaltet werden.



### 12.3.2 Race Grid

Die Farben, mit denen ein Fahrer während der Zeitmessung markiert wird, können hier eingestellt werden.



Loop passiert (Default Hellgelb): Sobald ein Fahrer sich mit dem Transponder registriert hat und auf der Rennübersicht der Gruppe zugeordnet werden kann wird er markiert. Markierte Fahrer sind auf der Piste. Diese vereinfacht die Prüfung, wer noch fehlt oder die Gruppe ist vollständig anwesend.

Sperrzeit (Default Rot): Diese Markierung ist so lange die Sperrzeit läuft sichtbar. Während dieser Zeit werden keine weiteren Runden erfasst. Im Hintergrund im Rundenzeitprotokoll sind solche Runden aber ersichtlich und mit NOK markiert, das heißt, dass diese nicht für das Ergebnis gezählt werden.

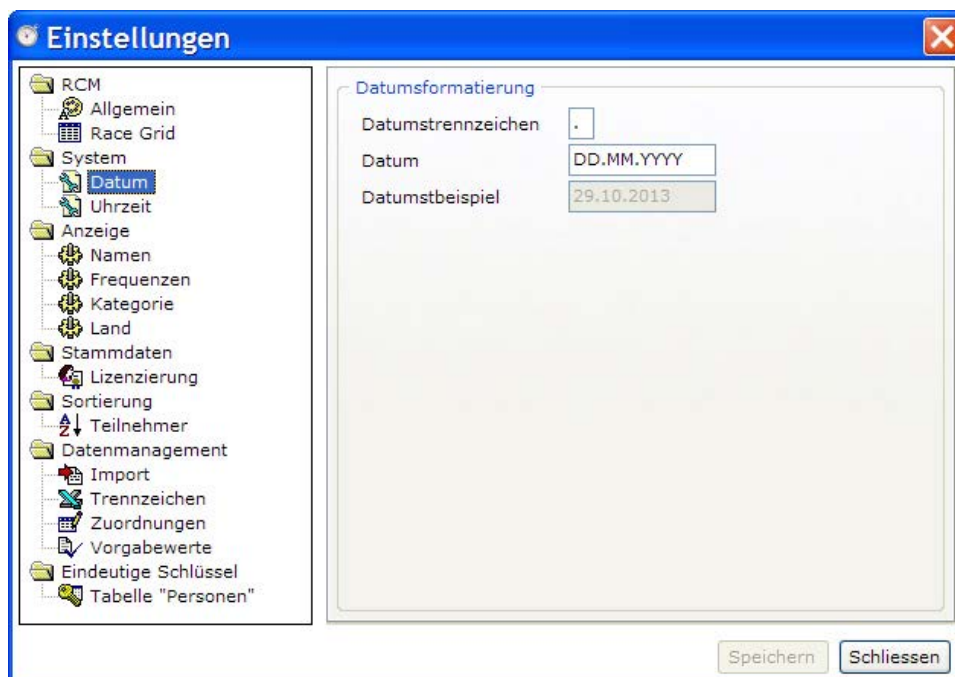
Miss-Zeit (Default hellgrau): Die Piloten fahren in der Regel ziemlich regelmäßig über einen gewissen Zeitabschnitt. Die Miss-Zeit wird immer über die letzten 4 Runden berechnet und ist die Marke, bei der der Fahrer zur nächsten Zieldurchfahrt erwartet wird. Wird diese Zeit überschritten, so kann man davon ausgehen, dass der Fahrer stehen blieb oder beachtlich langsamer wurde.

Lost Zeit (Default Orange): Wenn ein Fahrer längere Zeit nicht mehr über die Schleife gefahren ist, wird er mit dieser Farbe gekennzeichnet.

Rennende (Default Hellblau): Wenn die Renndauer abgelaufen ist und der Fahrer passiert seine letzte Durchfahrt, dann ist für ihn das Rennen beendet. Es werden keine weiteren Rundenzeiten mehr erfasst bzw. im Rundenzeitprotokoll registriert.

### 12.3.3 System

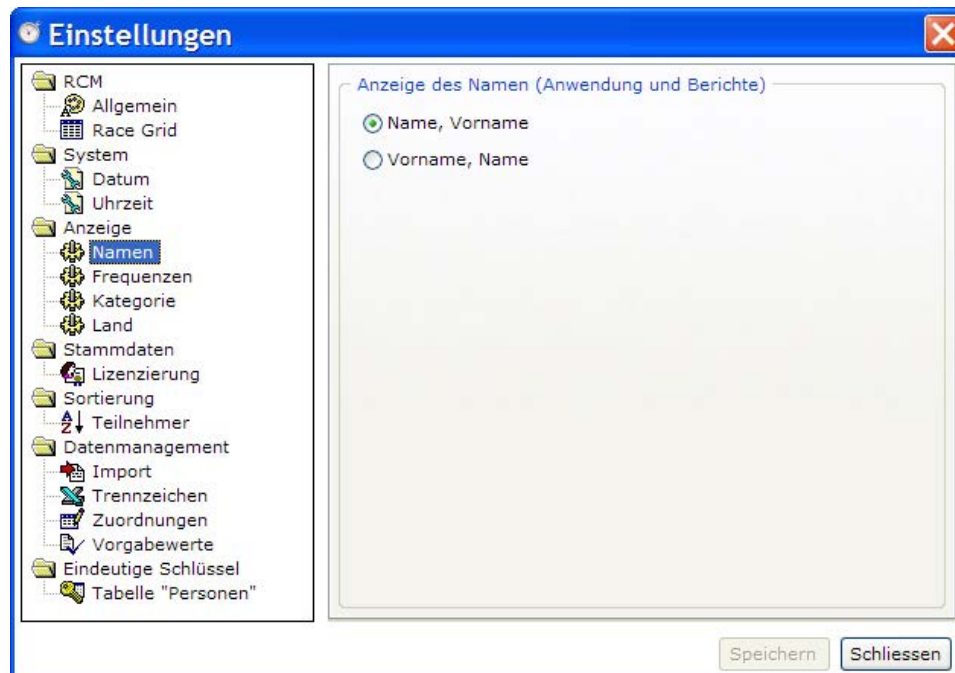
Unter Datum und Uhrzeit kann das jeweilige Format für die Angabe eingegeben werden. Diese Vorgaben sollten nur mit Bedacht geändert werden, es kann sein, dass sonst nichts zu sehen ist.



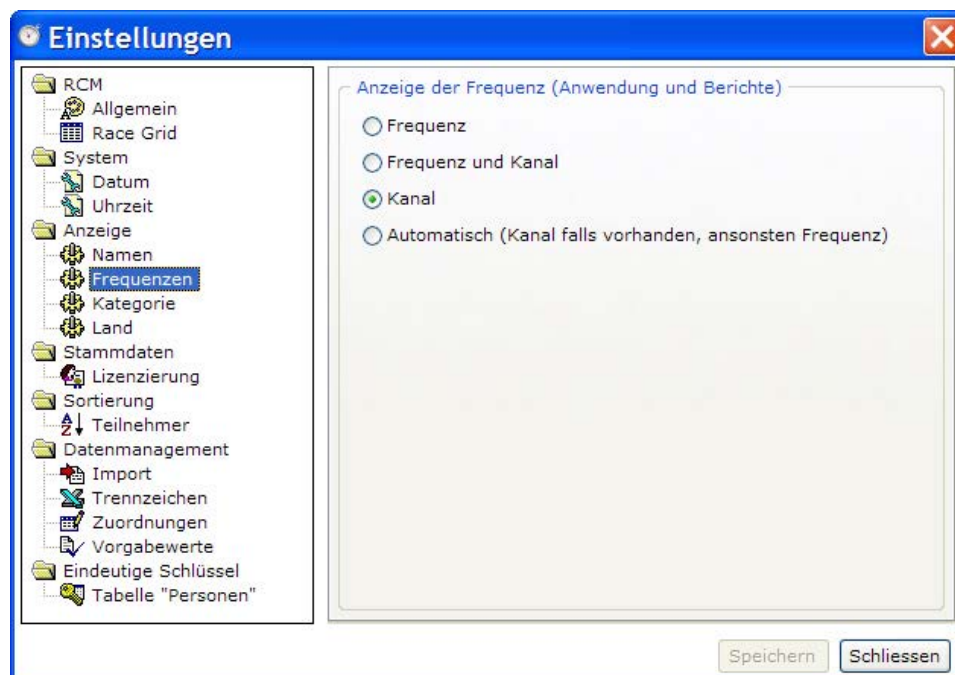


### 12.3.4 Anzeige

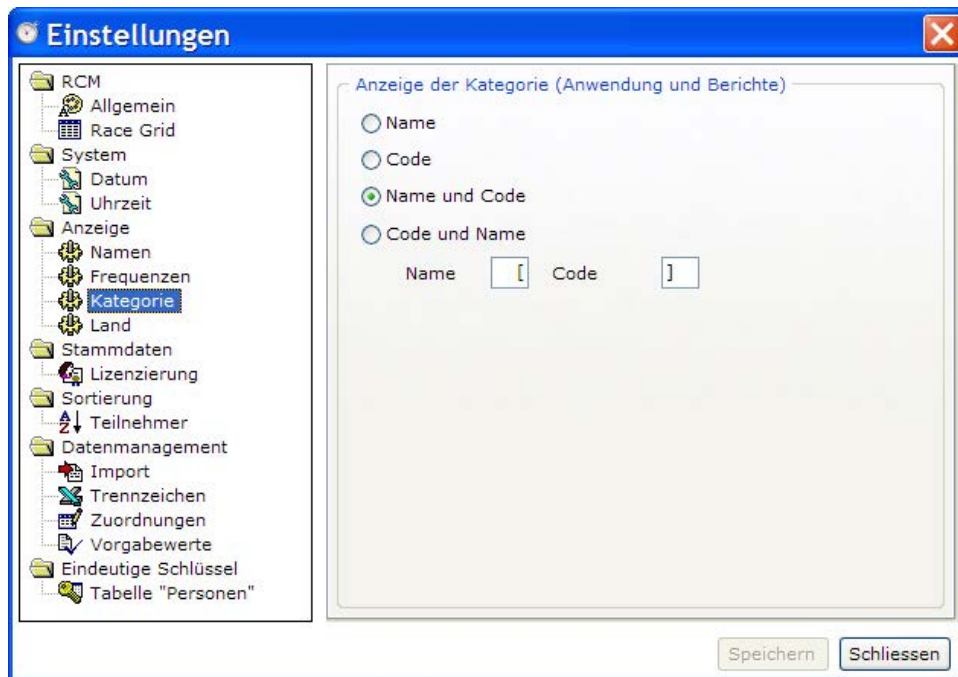
Namen: Hier kann die Reihenfolge Vorname Name oder Name, Vorname eingestellt werden.



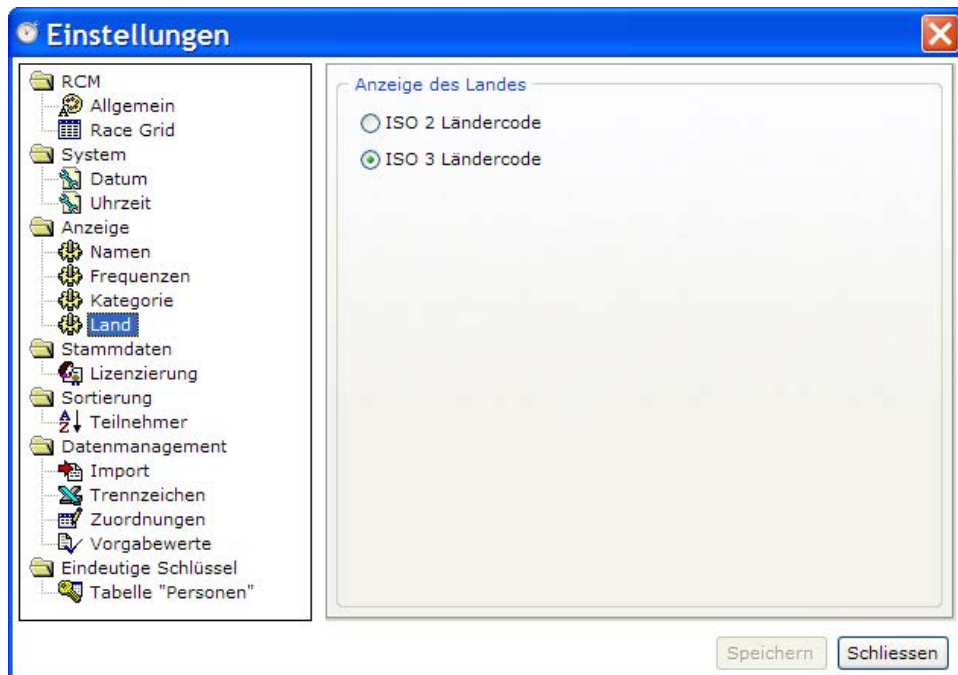
Frequenzen: Hier kann eingestellt werden, ob das Programm mit Frequenzangaben oder Kanalnummern arbeitet. Es empfiehlt sich, die Funktion automatisch zu wählen, dann können sowohl Kanäle wie auch Frequenzen eingegeben werden. Die jeweils dazugehörigen anderen Angaben sind in den Stammdaten von RCM Ultimate hinterlegt.



Kategorie: Hier kann das Anzeigeformat des Namens der Kategorie eingestellt werden.

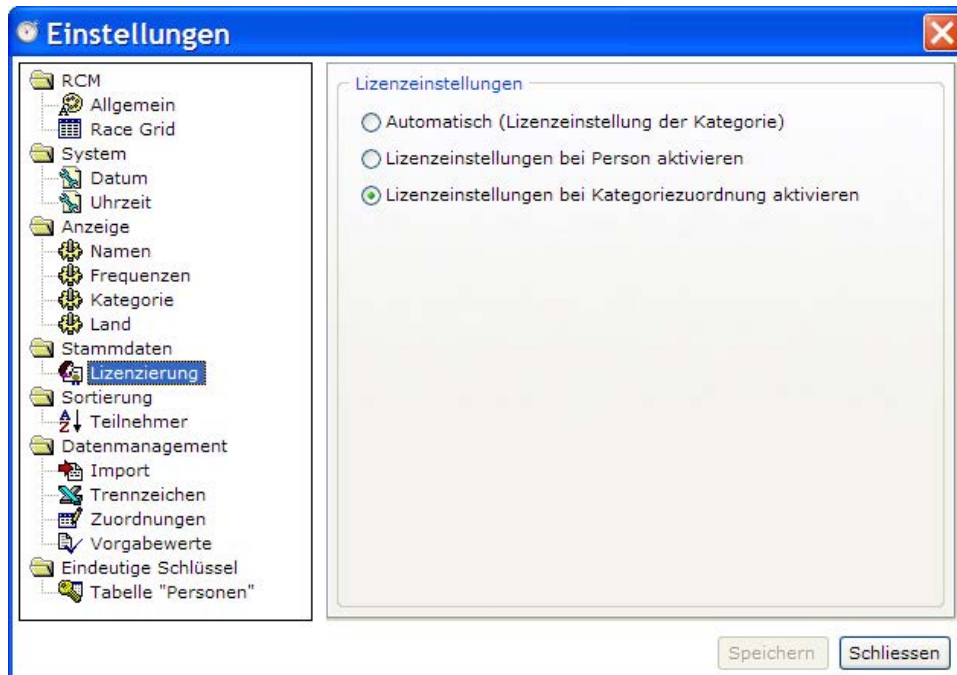


Land: Hier kann eingestellt werden, ob für das Landeskennzeichen der zweistellige oder der dreistellige ISO-Code verwendet wird.



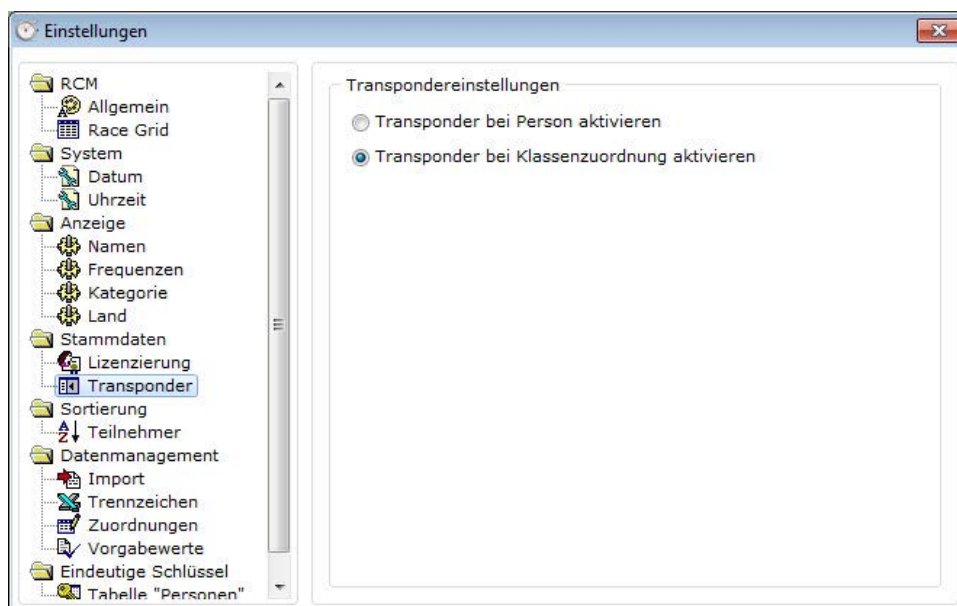
### 12.3.5 Stammdaten/Lizenzierung

Unter diesem Punkt kann eingestellt werden, ob sich die Fahrer-Lizenzen auf die Kategorie oder auf die Person beziehen und bei den Stammdaten auch entsprechend eingegeben werden müssen. Zudem ist eine Automatik verfügbar, die dieses abhängig von den Einstellungen in der jeweiligen Kategorie macht. Die Ausführungen bei Kategorie und Fahrerstammdaten in diesem Handbuch beziehen sich auf eine automatische Einstellung an dieser Stelle.



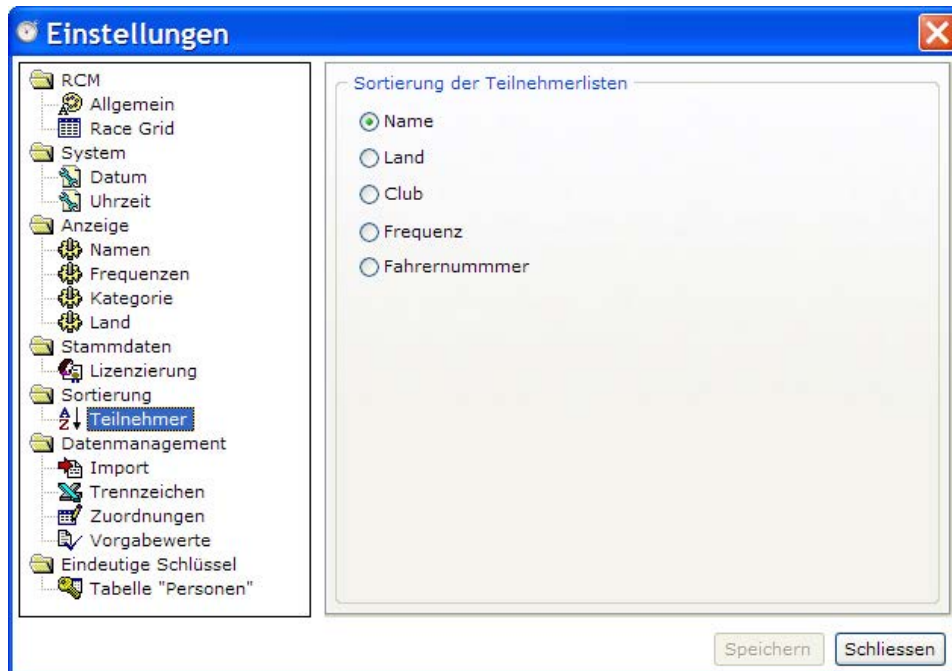
### 12.3.6 Stammdaten/Transponder

Unter diesem Punkt kann eingestellt werden, ob sich die Fahrer-Transponder auf die Kategorie oder auf die Person beziehen und bei den Stammdaten auch entsprechend eingegeben werden müssen. Die Ausführungen bei Kategorie und Fahrerstammdaten in diesem Handbuch beziehen sich die Einstellung bei der Kategorie.



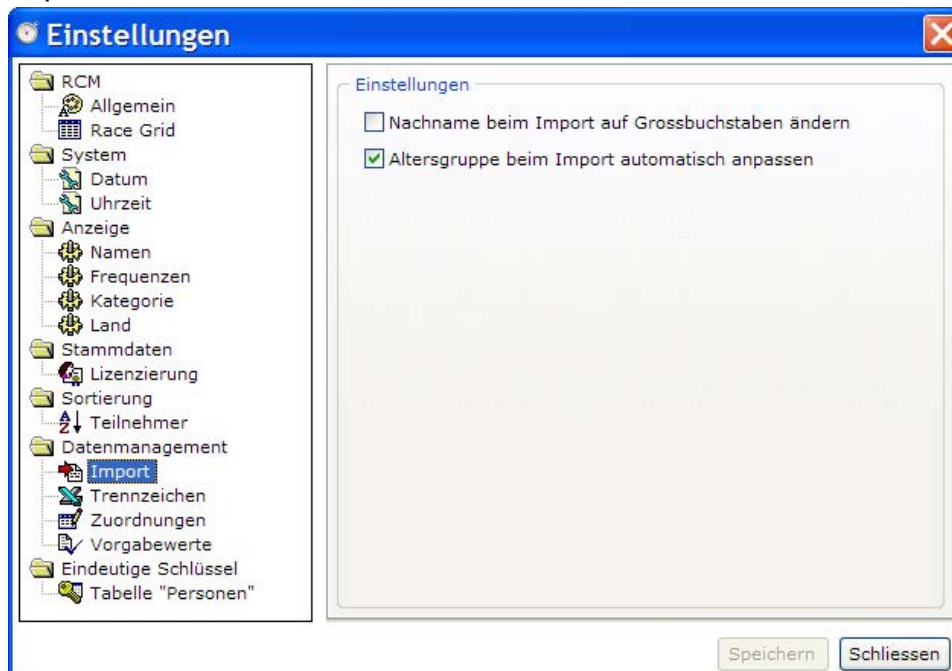
### 12.3.7 Sortierung/Teilnehmer

Hier kann eingestellt werden, nach welchem Kriterium die Teilnehmer in den Listen und auf den Ausdrucken sortiert werden sollen. Es stehen Name, Land, Club, Frequenz oder Fahrernummer als Sortierkriterium zur Verfügung.



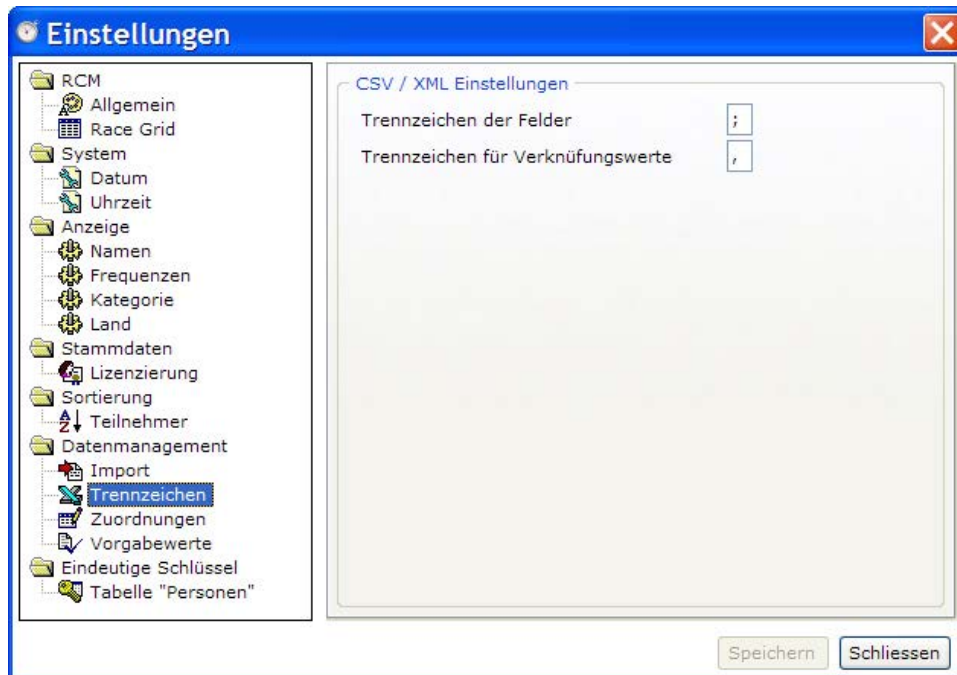
### 12.3.8 Datenmanagement

Import: Einstellung, ob der Nachname bei einem Import in Großbuchstaben importiert wird.

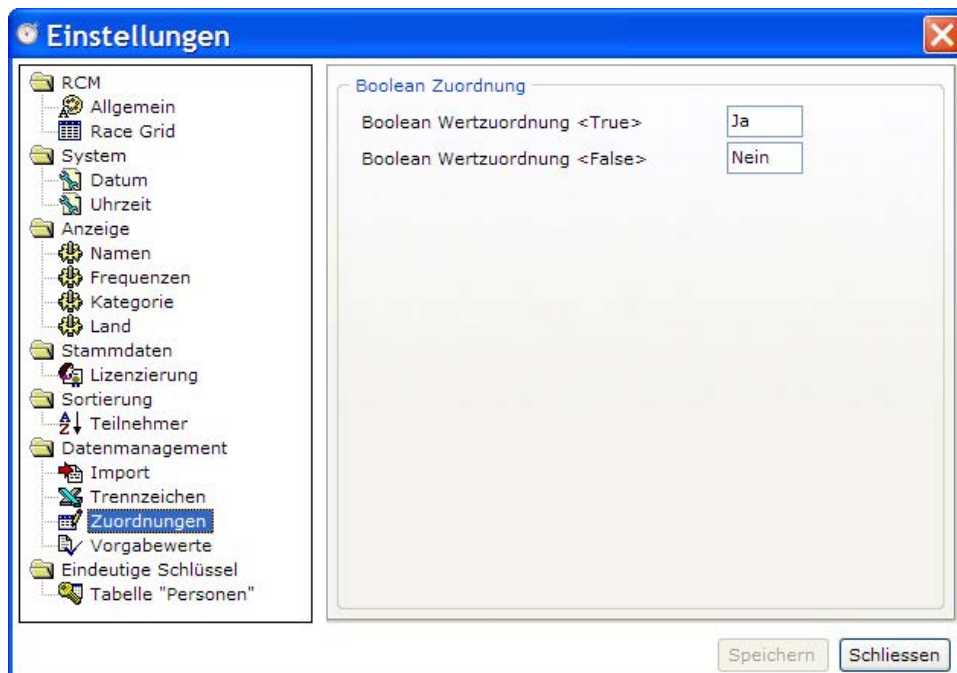




Trennzeichen: Hier sind die Trennzeichen für die Ausgabe von CSV- bzw. XML-Dateien definiert. Diese sollten nicht geändert werden.



Zuordnungen: Die hier angegebenen Werte für logische Verknüpfungen sollten nicht geändert werden.

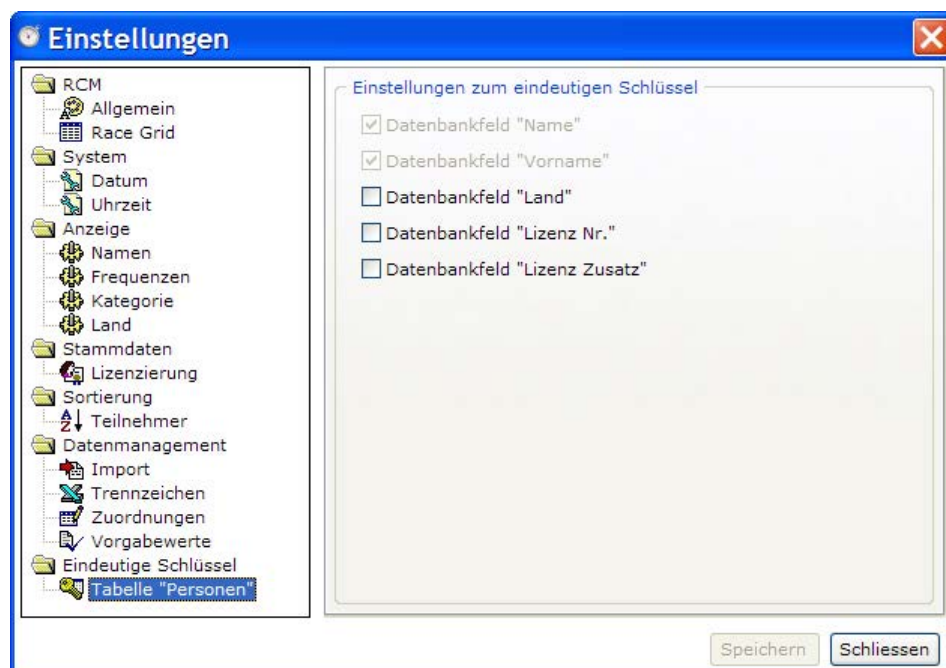


Unter Vorgabewerte können einzelne Grundeinstellungen vorgenommen werden, die bei weiteren Datenbank-Operationen als Grundwerte benutzt werden.  
Blockbezeichnung: Die als Default benutzte Blockbezeichnung wird festgelegt



### 12.3.9 Eindeutige Schlüssel

Zusätzlich zu den Schlüsseln Name und Vorname können hier noch weitere Schlüssel für die Stammdatensätze der Personen bzw. Fahrer generiert werden. Das kann insbesondere bei vielen Fahrern in den Stammdaten helfen, die entsprechende Suche zu verkürzen.



## 12.4 Zeitmessung

Hier werden Einstellungen für die Zeitmessung und die Teamwertung vorgenommen. Markieren Sie in der linken Spalte das gewünschte Ziel und Sie können dann in der rechten Spalte die Einstellungen vornehmen. Zudem kann hier ein vollautomatischer Ablauf nach einem erstellten Zeitplan eingestellt werden.

### 12.4.1 Zeitmessung/Allgemein

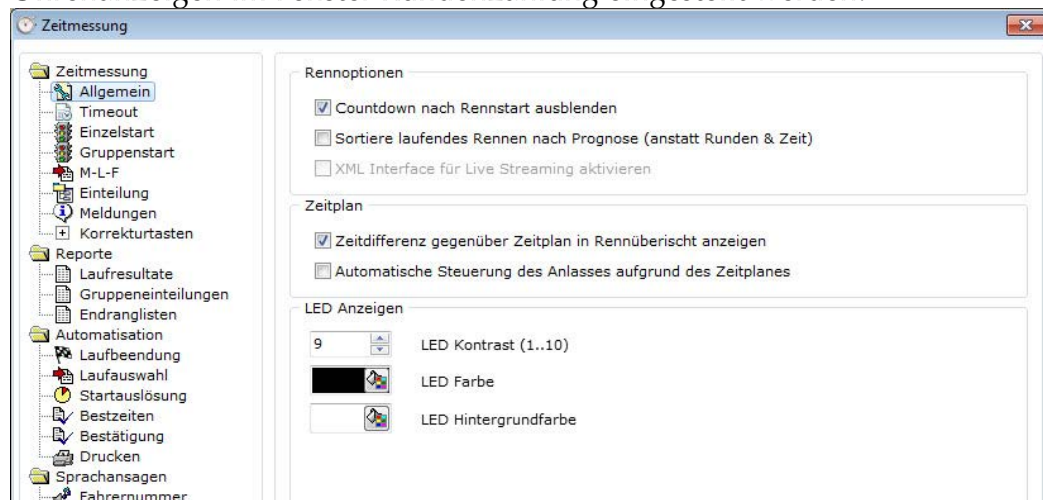
Hier können Sie definieren, ob das Countdown-Fenster im Zeitnahmefenster nach dem Start eines Laufes ausgeblendet wird oder nicht. Weiter können Sie bestimmen, ob die Zeitdifferenz zum Zeitplan angezeigt wird.

„Sortiere laufendes Rennen nach Prognose“: Das Zeitnahmefenster wird nach der Prognose für jeden Fahrer sortiert anstelle von Runden und Zeit.

XML-Interface für Live-Streamin aktivieren: Aktivieren Sie dieses Feature nur, wenn Sie ein fernsehteam am Platz haben, welches diese Feature benutzen kann. Anderfalls deaktivieren Sie es, weil es nur unnötige Prozessorleistung kostet.

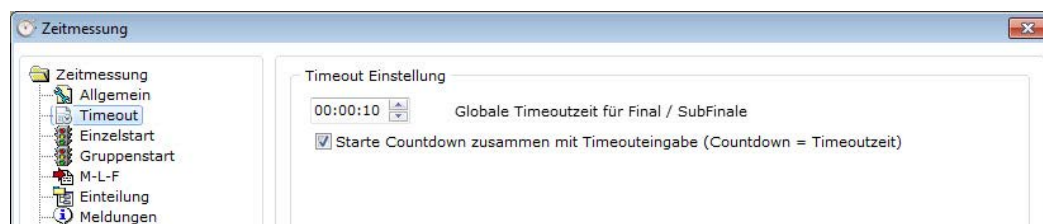
Wenn Sie den Ablauf des Rennens vollautomatisch ablaufen lassen wollen, aktivieren Sie „Automatische Steuerung des Anlasses aufgrund des Zeitplanes“. Wenn Sie dieses nicht aktivieren, sind die weiteren Punkte unter Zeitplan nicht aktiv. Um den automatischen Ablauf aufzurufen, brauchen Sie dann nur jeweils die Rundenzählung für Training, Vorläufe oder Finale aufzurufen. Danach erfolgt der Ablauf automatisch.

Unter LED-Anzeigen kann der Kontrast, die Vorder- und die Hintergrundfarbe der Uhrenanzeigen im Fenster Rundenzählung eingestellt werden.



### 12.4.2 Zeitmessung/Timeout

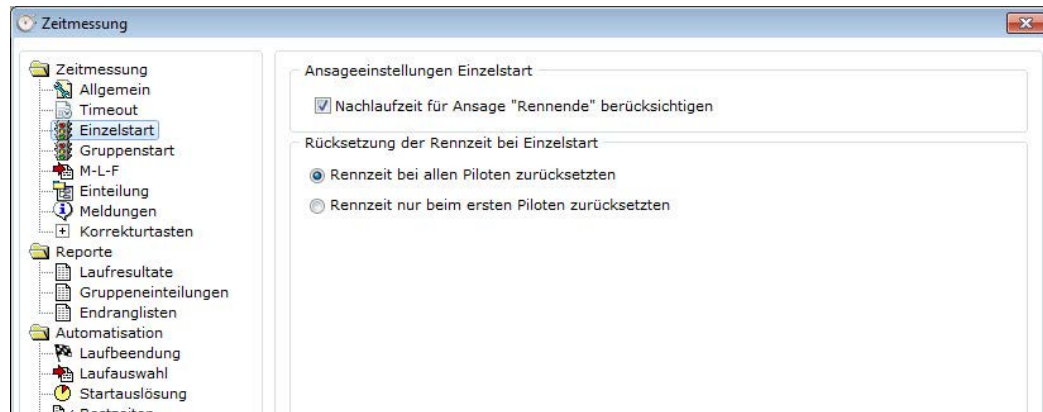
Hier kann ein Wert für eine Auszeit vor den Finalen eingegeben werden. Weiter kann bestimmt werden, ob der Countdown automatisch mit der Eingabe einer Auszeit startet.



### 12.4.3 Zeitmessung/Einzelstart

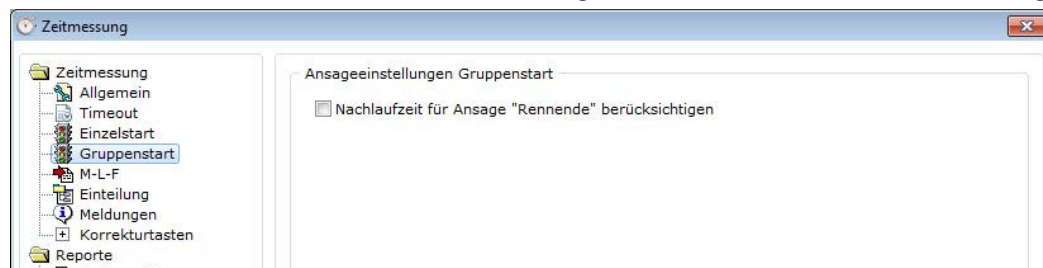
Nachlaufzeit für Ansage Rennende berücksichtigen: Das Rennende wird erst nach der Nachlaufzeit bzw. wenn alle Fahrzeuge das Rennen beendet haben angesagt.  
Rennzeit bei allen Piloten zurücksetzen: Die Anzeige wie auch die Ansage der noch verbleibenden Rennzeit basiert auf dem Fahrer, der als letztes die Ziellinie passieren wird.

Rennzeit nur beim ersten Piloten zurücksetzen: Die Anzeige und die Ansage der verbleibenden Rennzeit basiert auf dem führenden Fahrer.



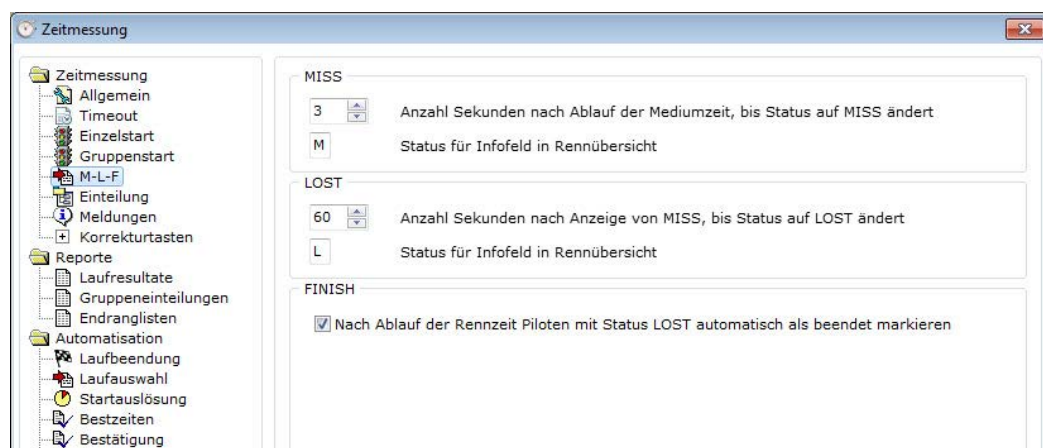
### 12.4.4 Zeitmessung/Gruppenstart

Nachlaufzeit für Ansage Rennende berücksichtigen: Das Rennende wird erst nach der Nachlaufzeit bzw. wenn alle Fahrzeuge das Rennen beendet haben angesagt.



### 12.4.5 Zeitmessung/M-L-F

M-L-F ist die Abkürzung für Miss-Lost-Finish. Hier können Anzeigen im Zeitnahmefenster für Fahrzeuge definiert werden, die überfällig sind.





M - Miss: Wenn ein Fahrzeug die Zählschleife nicht nach seiner mittleren Rundenzeit passiert, wird die Zeile hellgrau und der Status geht auf „M“. Es kann zusätzlich eine Offset-Zeit definiert werden, die zusätzlich abgewartet wird, bevor der Status wechselt.

L - Loss: Hier kann eine zusätzliche Offset-Zeit angegeben werden, nach der, wenn der Status zu „M“ gewechselt wurde, die Zeile dunkelgrau wird und der Status auf „L“ geht. Abhängig vom eingestellten Offset zeigt dies an, dass der Fahrer vermutlich nicht mehr fährt.

F - Finish: RCM beendet einen Lauf automatisch, wenn alle Fahrer diesen beendet haben. Wenn diese Funktion aktiviert wird, werden Fahrer mit dem Status „Lost“ so behandelt, als wie wenn sie den Lauf beendet haben. Das heißt, wenn alle Fahrer den Lauf beendet haben und diejenigen, die nicht mehr fahren, den Status „L“ haben, wird der Lauf automatisch beendet.

## 12.4.6 Zeitmessung/Einteilung

Wenn die Erkennung der Lookup-Transponder automatisch erfolgen soll, muss diese Option aktiviert werden. Details dazu sind unter Stammdaten/Transponder Lookup beschrieben.

Altersklassen in den Gruppeneinteilungen anzeigen: Altersklassen können in der Listendarstellung aktiviert werden.

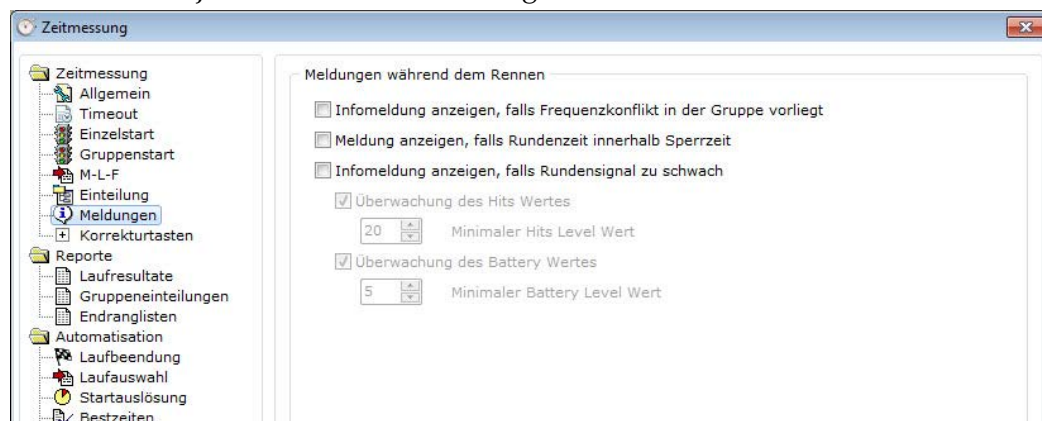


## 12.4.7 Zeitmessung/Meldungen

Infomeldung anzeigen, falls Frequenzkonflikt in der Gruppe vorliegt: Es wird bei der Zeitnahme eine Meldung angezeigt, wenn es in der Gruppe einen Frequenzkonflikt gibt.

Meldung anzeigen, falls Rundenzeit innerhalb der Sperrzeit: Es wird eine Meldung ausgegeben, wenn ein Fahrer eine Rundenzeit gefahren hat, die unterhalb der Sperrzeit liegt.

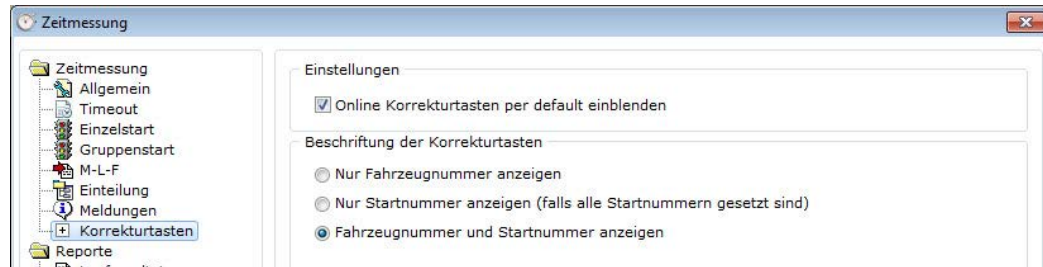
Infomeldung anzeigen, falls Rundensignal zu schwach: Es werden Meldungen angezeigt, wenn ein Transpondersignal zu schwach ist. Dabei kann ausgewählt werden ob die „Hits“ und/oder das „Batteriesignal“ kontrolliert wird. Bei beiden Werten kann jeweils eine Grenze eingestellt werden.



## 12.4.8 Zeitmessung/Korrekturtasten

Online Korrekturtasten per default einblenden: Im Zeitnahmefenster werden die Online-Korrekturtasten automatisch eingeblendet.

Weiter kann definiert werden, welche Nummern (Fahrzeug-, Startnummer oder beide) auf den Korrekturtasten angezeigt werden.



## 12.4.9 Reporte/Laufresultate

Reihenfolge der Rundenzeiten entsprechend der Positionierung: Die Reihenfolge von links nach rechts der Rundenzeiten der Fahrer ist entsprechend dem Ergebnis.

Bei den Rundenzeiten den Namen des Piloten: Es wird anstelle der Fahrzeug-/Pilotennummer in der Kopfzeile der Rundenzeiten der Name des Fahrers ausgegeben.

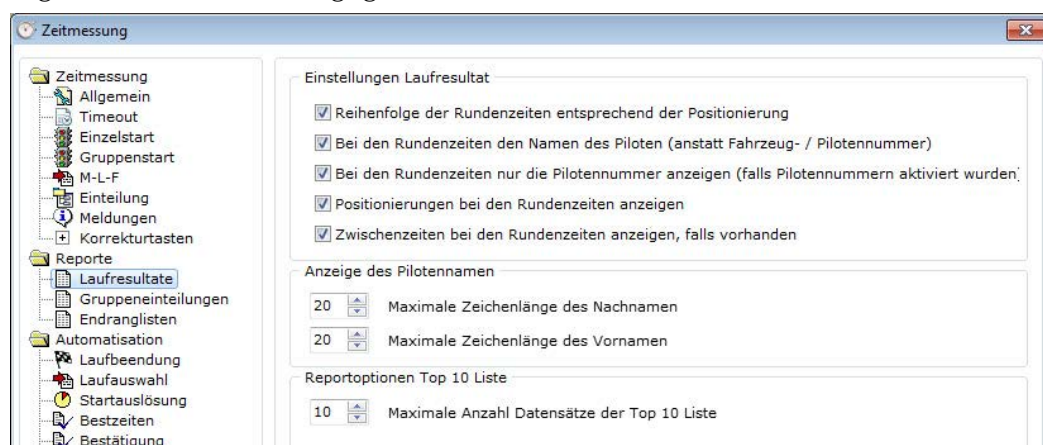
Bei den Rundenzeiten nur die Pilotennummer anzeigen: Die Fahrernummer wird in den Lauf-Ergebnissen ausgedruckt.

Positionierung bei den Rundenzeiten anzeigen: Im gedruckten Ergebnis wird vor der Rundenzeit die Position des Fahrers in Klammern gedruckt.

Zwischenzeiten bei den Rundenzeiten anzeigen (falls vorhanden): Wenn vorhanden, werden die Zwischenzeiten für die einzelnen Sektoren ausgegeben.

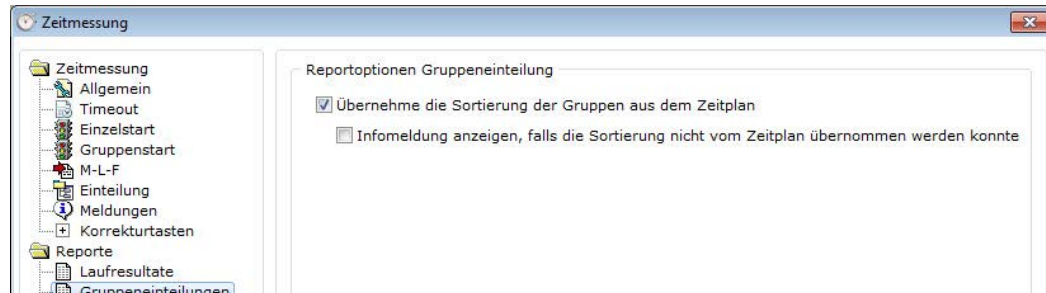
Anzeige des Pilotennamens: Für den Ausdruck in der Kopfzeile der Rundenzeiten kann der Fahrername auf die Anzahl der Stellen gekürzt werden (getrennt für Vor- und Nachname).

Weiter kann die Anzahl der Fahrer in der Top 10 Liste am Ende eines Ergebnisausdruckes eingegeben werden.



## 12.4.10 Reporte/Gruppeneinteilungen

Hier kann die bestimmt werden, ob die Gruppeneinteilung nach dem Zeitplan sortiert wird und ob ein Fehler ausgegeben wird, falls diese nicht möglich ist.

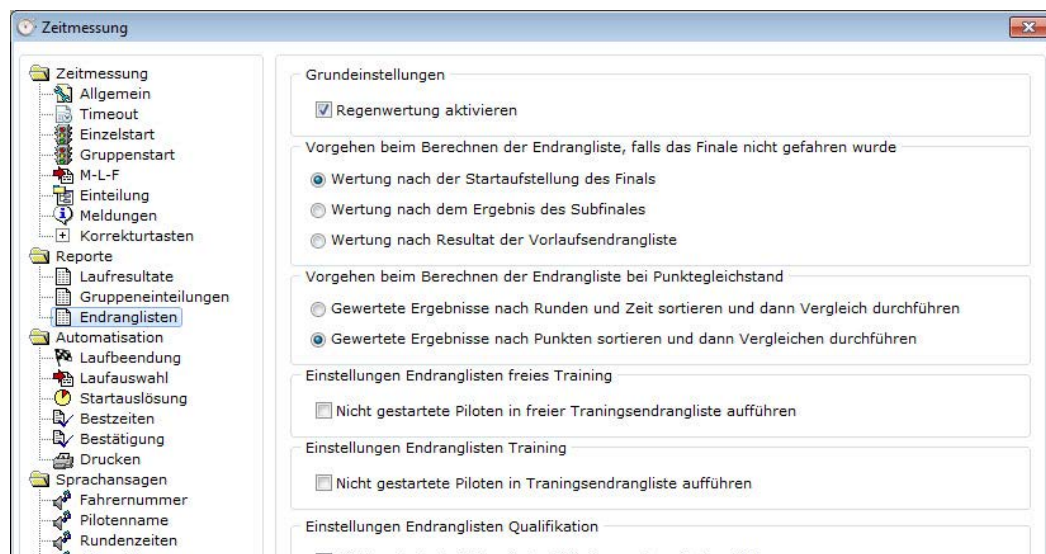


## 12.4.11 Reporte/Endranglisten

Es kann definiert werden, ob die Regenwertung aktiviert wird.

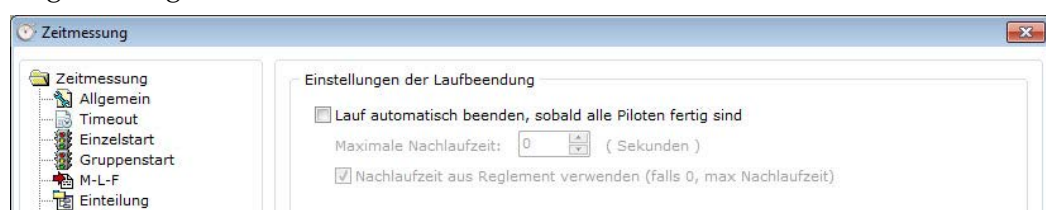
Nicht gestartete Piloten in Endrangliste aufnehmen: Für freies Training, Training und Qualifikation kann hier bestimmt werden, ob nicht gestartete Fahrer in der Rangliste ausgedruckt werden oder nicht.

Weiter kann angegeben werden, wie im Falle von Punktegleichstand verfahren werden soll.



## 12.4.12 Integration/Laufbeendung

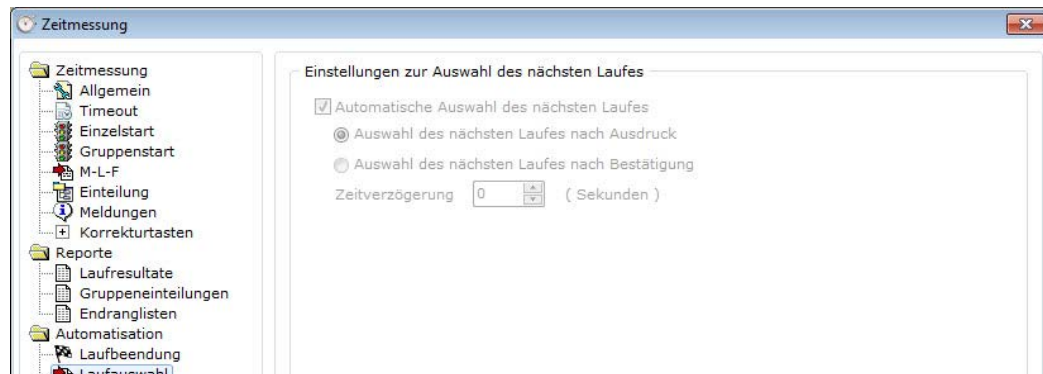
Hier können Sie auswählen, ob der Lauf vom Programm automatisch beendet werden soll, wenn alle Fahrer im Ziel sind. Dann können Sie noch die maximale Nachlaufzeit einstellen und bestimmen, ob diese oder die Nachlaufzeit aus dem Reglement genommen wird.



### 12.4.13 Integration/Laufauswahl

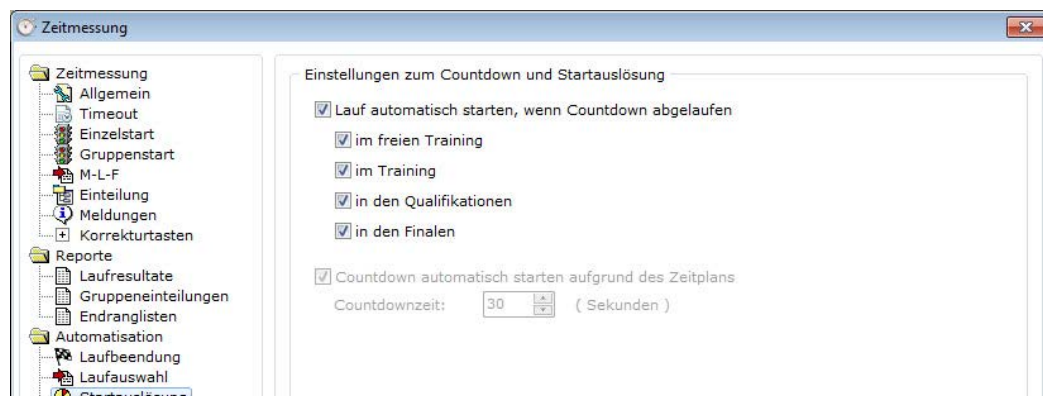
Das Programm kann den nächsten Lauf automatisch auswählen. Weiter können Sie wählen, ob dies nach dem Ausdruck oder aufgrund einer besonderen Bestätigung erfolgen soll.

Mit der Zeitverzögerung lässt sich eine Wartezeit einstellen, nach der der nächste Lauf aufgerufen wird. Dies ist nützlich, um eventuell manuell eingreifen zu können.



### 12.4.14 Integration/Startauslösung

RCM Ultimate kann Ihnen den nächsten Lauf automatisch starten. Sie können auswählen, ob dies nach einem Countdown geschehen soll und welche Countdown-Zeit Sie verwenden wollen.



Dabei wird zwischen freiem und kontrolliertem Training, Qualifikation und Finalen unterschieden. Weiter können Sie auswählen, ob dies nach einem Countdown geschehen soll und welche Countdown-Zeit Sie verwenden wollen.

Bitte beachten Sie hier, dass die Countdown-Zeit kleiner als die Pause zwischen zwei Gruppen sein muss, die Sie im Zeitplan eingeben. Die Pause im Zeitplan für zwei Gruppen muss größer sein als die Countdown-Zeit plus die Nachlaufzeit plus mindestens 20 Sekunden.



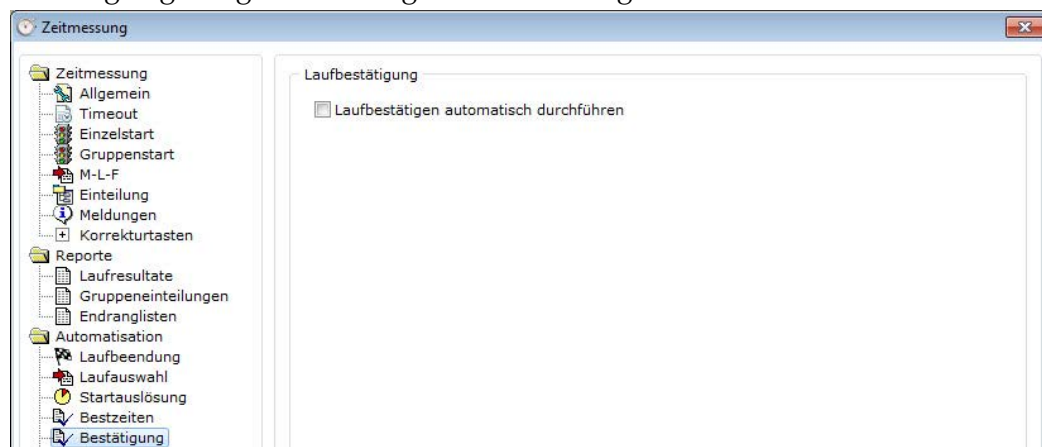
### 12.4.15 Integration/Bestzeiten

Werden in einem Lauf neue Rekorde gefahren, müssen diese bestätigt werden. Wenn Sie die automatische Bestzeitenverarbeitung aktivieren, können Sie auswählen, ob die Bestzeiten nicht oder automatisch bestätigt werden.



### 12.4.16 Integration/Bestätigung

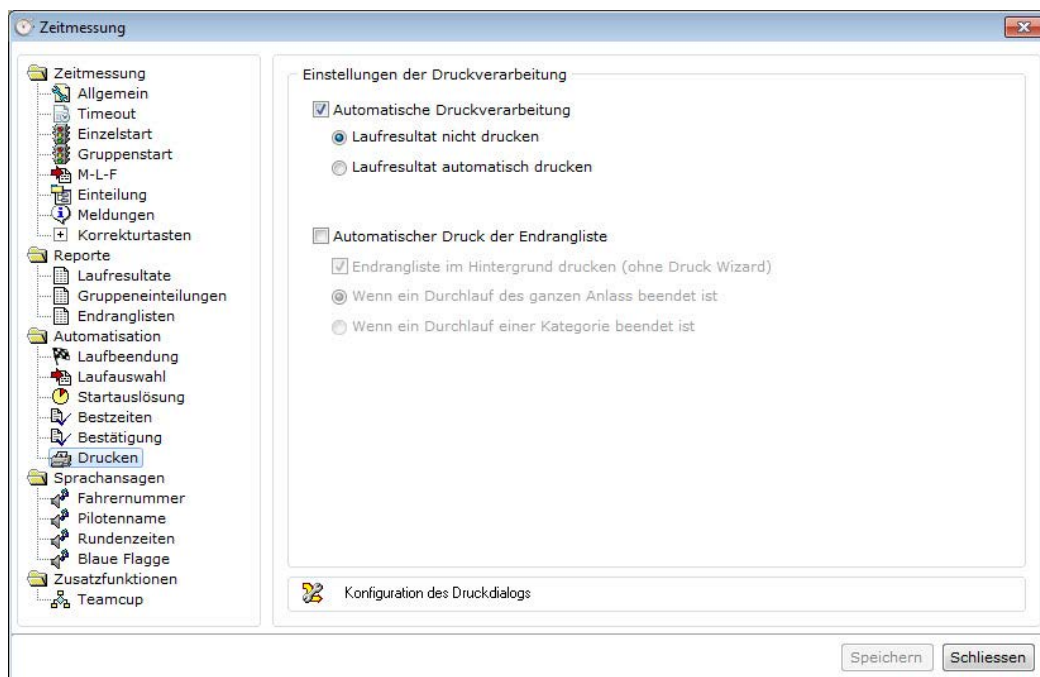
Hier lässt sich einstellen, ob ein Lauf automatisch bestätigt wird oder nicht, nachdem er beendet wurde. Bitte beachten, dass bei Subfinalen die Aufstiegsregelung bei bestätigten Läufen ausgeführt wird.



### 12.4.17 Integration/Drucken

Wenn Sie die automatische Druckverarbeitung aktivieren, können Sie auswählen, ob die Laufresultate nicht ausgedruckt werden oder diese automatisch gedruckt werden. Wenn Sie die automatische Druckerverarbeitung nicht aktivieren, wird nach jedem Lauf das übliche Bestätigungsfenster für den Ausdruck und Sie müssen den Druck mit der Maus bestätigen.

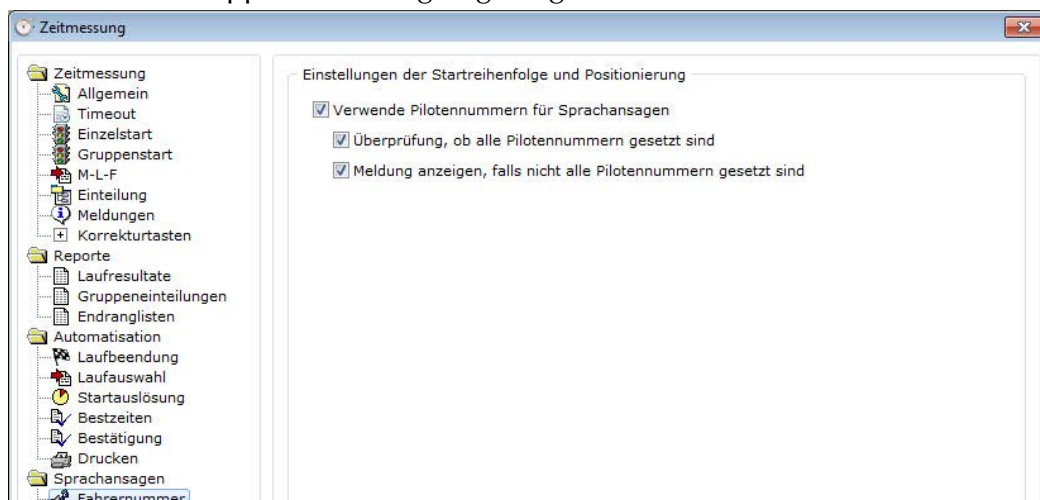
Weiter können sie die Rangliste automatisch drucken. Dabei kann ausgewählt werden, ob dieses mit dem Druck-Wizard erfolgen soll und ob die Rangliste nach jedem Durchgang einer Klasse oder nach Beendigung eines Durchganges über alle Klassen erfolgen soll.



## 12.4.18 Sprachansagen/Fahrernummern

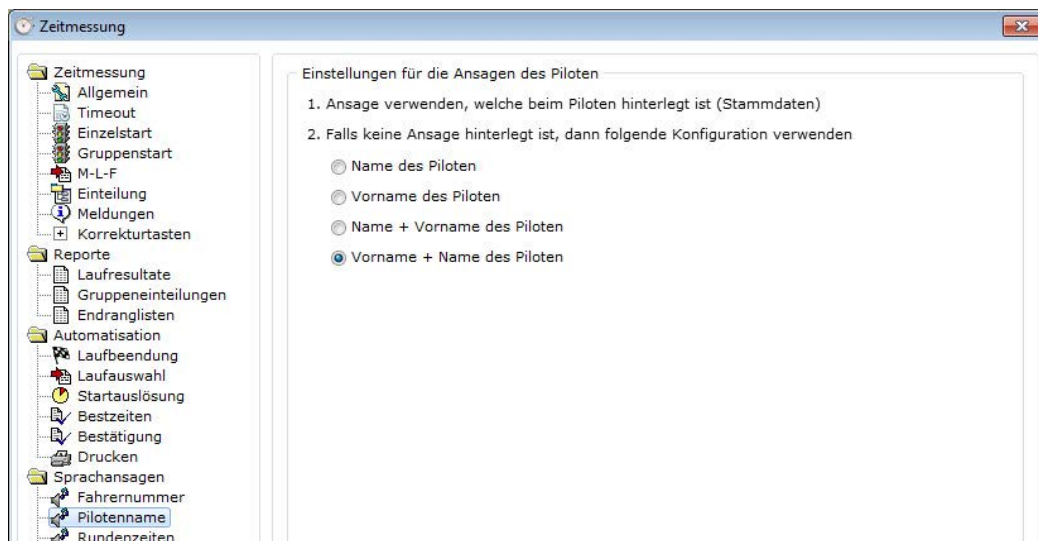
An dieser Stelle können Sie auswählen, ob bei Sprachansagen die Pilotennummern oder die Fahrzeugnummern verwendet werden. Dazu kann noch bestimmt werden, ob überprüft wird, dass alle Pilotennummern gesetzt sind und ob eine Fehlermeldung angezeigt werden soll, wenn dies nicht der Fall ist. Wir empfehlen, diese beiden Optionen zu aktivieren, wenn die Pilotennummern angesagt werden sollen.

Wenn Sie hier Fahrernummern verwenden aktivieren, werden diese zum Beispiel auch in der Gruppeneinteilung angezeigt.



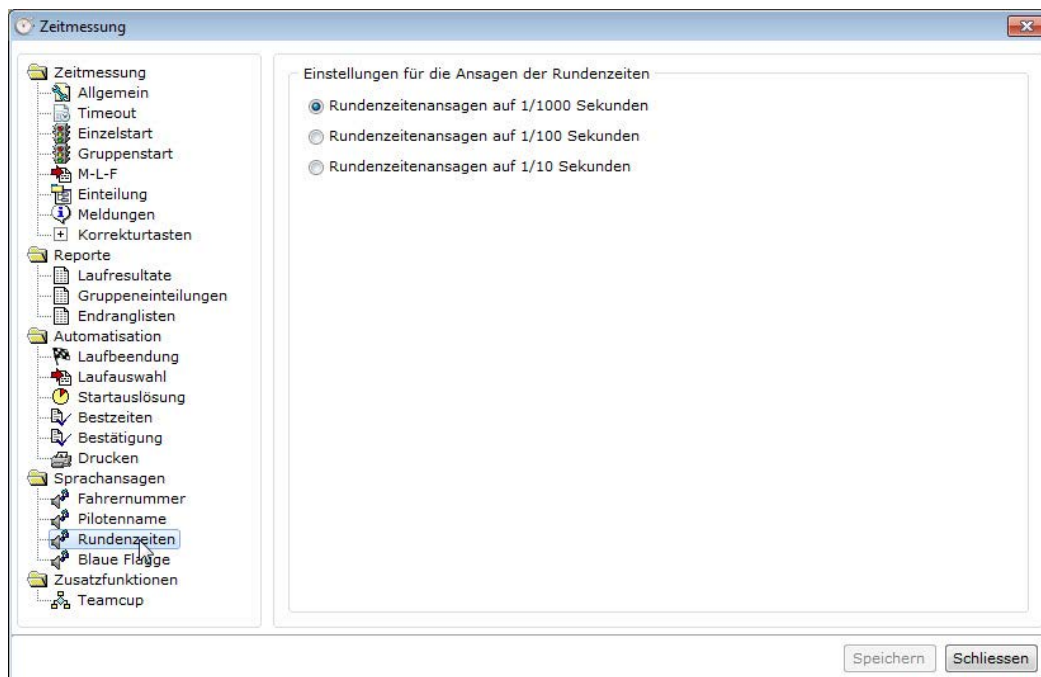
### 12.4.19 Sprachansagen/Fahrername

Hier kann definiert werden, welche Angaben benutzt werden, wenn der Fahrername angesagt werden soll.



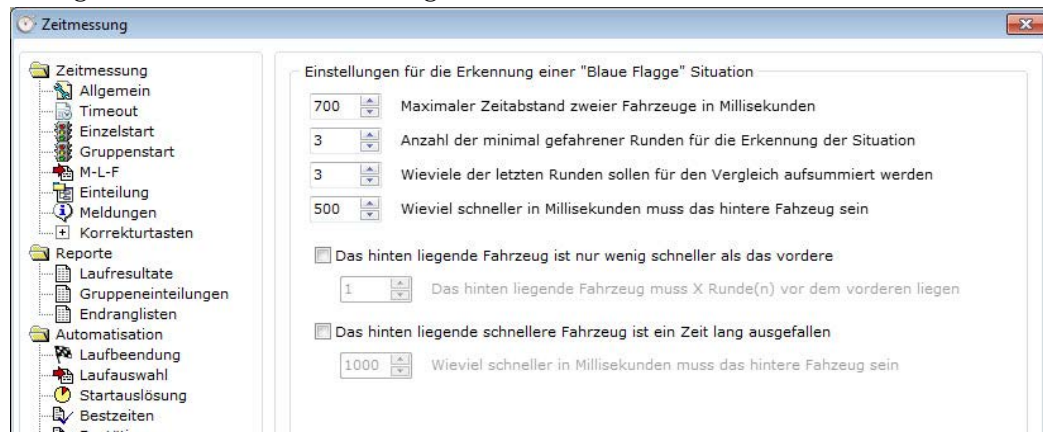
### 12.4.20 Sprachansagen/Rundenzeiten

Die Ansage der Rundenzeiten lässt sich auf 1/1000, 1/100 oder 1/10 Sekunde einstellen.



## 12.4.21 Sprachansagen/Blaue Flagge

Eine blaue Flagge wird im Rennsport benutzt, um einem vorne liegenden Fahrer zu signalisieren, dass ein schnelleres Fahrzeug von hinten aufholt und er dieses Fahrzeug überholen lassen muss. Im RC-Car-Rennsport wird dieses durch Ansagen der Rennleitung/Schiedsrichter durchgeführt. RCM Ultimate unterstützt dieses mit automatischen Ansagen. Hier ist aber zu berücksichtigen, dass jeglicher Algorithmus, der diese Situation berechnet, nicht alle Fälle berücksichtigen kann. Auch kann RCM Ultimate nur die Werte berücksichtigen, die auf der Start-/Ziellinie gemessen werden (Messschleife). Alles, was während einer Runde passiert, kann RCM Ultimate nicht in die Berechnungen mit aufnehmen. Wenn eine Ansage erfolgt, erscheint eine Meldung unten rechts.



Abhängig von den Streckenbedingungen müssen dazu einige Werte eingestellt werden:

Maximaler Zeitabstand zweier Fahrzeuge in Millisekunden: Der Abstand zwischen den beiden Fahrzeugen, ab der eine Berechnung erfolgt. Ist der Abstand größer, passiert nichts.

Anzahl der minimal gefahrenen Runden für die Erkennung der Situation: Es müssen mindestens so viele Runden gefahren sein, bevor die Berechnung erfolgt. Direkt nach dem Start wird die Situation noch nicht berechnet.

Wieviele der letzten Runden sollen für den Vergleich aufsummiert werden: Gibt an, wie viele Runden in die Berechnung einfließen.

Wie viel schneller in Millisekunden muss das hintere Fahrzeug sein: Wenn ein Fahrzeug nur wenig schneller als das vordere ist, wird keine Meldung ausgegeben. Der Wert wird dazu benutzt, festzustellen um wieviel das hintere Fahrzeug schneller sein muss, damit eine Ansage erfolgt.

Das hinten liegende Fahrzeug ist nur wenig schneller als das vordere; das hintere Fahrzeug muss mindestens X Runden vor dem vorderen liegen: Diese Angabe berücksichtigt den typischen Überrundungsvorgang. Wenn dies aktiviert ist, wird eine Ansage erfolgen, wenn das hintere Fahrzeug mindestens die eingestellte Anzahl Runden vor dem vorderen liegt.

Das hintere Fahrzeug ist eine Zeit lang ausgefallen; wieviel schneller in Millisekunden muss das hintere Fahrzeug sein: Dieser Fall tritt zum Beispiel in langen Finalen auf. Ein schneller Fahrer ist ausgefallen, liegt hinten, aber rollt dann das Feld von hinten auf. Wenn diese Option aktiviert ist, wird berücksichtigt, um wieviel schneller er sein muss, dass eine Ansage erfolgt.

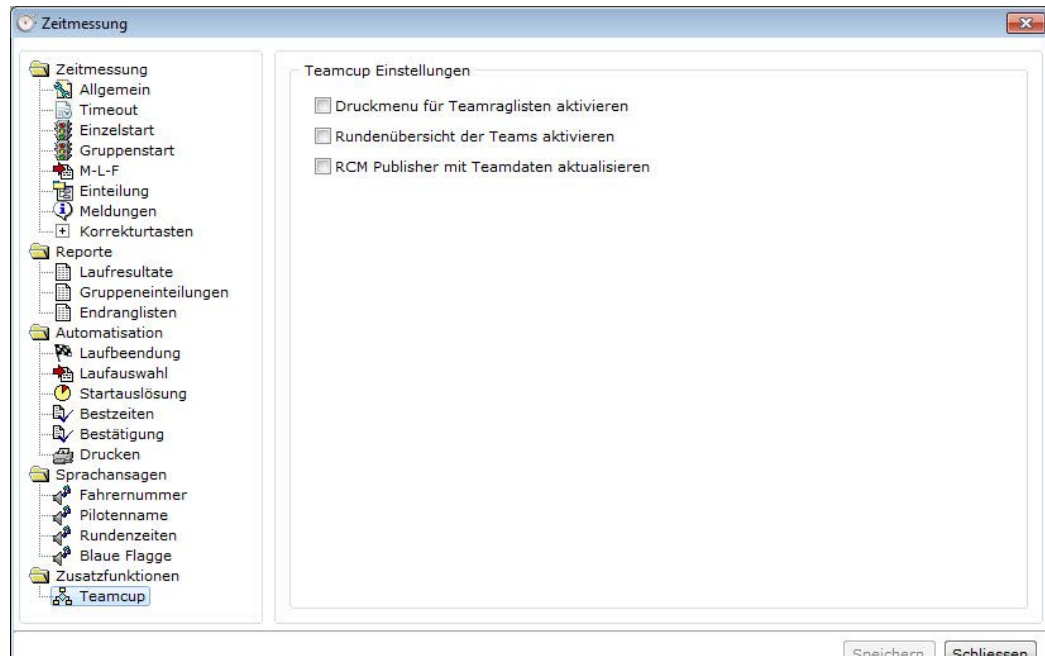
Einige der Eingaben müssen in Millisekunden erfolgen, es gilt: 1000 Millisekunden = 1 Sekunde.

Im Allgemeinen sollten die Default-Werte gut funktionieren, müssen aber auf jeder Strecke unbedingt überprüft werden.



## 12.4.22 Zusatzfunktionen/Teamcup

Aktivieren Sie alle Optionen, wenn Sie eine Teamwertung fahren wollen. Neben dem normalen Ergebnis können Sie damit zusätzlich eine Teamwertung abrufen. Die erfordert, dass in den Stammdaten bei Personen und Teams die entsprechenden Eintragungen erfolgt sind.



## 12.5 Zusatzfunktionen

Zusatzfunktionen müssen aktiviert werden. Der früher hier zu findende MyLaps-Datenexport ist jetzt in RCM Ultimate automatisch aktiviert. Der Multiloop-Support ist im Anhang 1 dieses Handbuches beschrieben.



## 13 Werkzeuge

Unter Werkzeuge sind diverse Hilfsfunktionen verfügbar. Unter anderem:  
Aktivieren oder deaktivieren der Club-Transponder.

Pilotennummer löschen,

eine umfassende Suchfunktion,

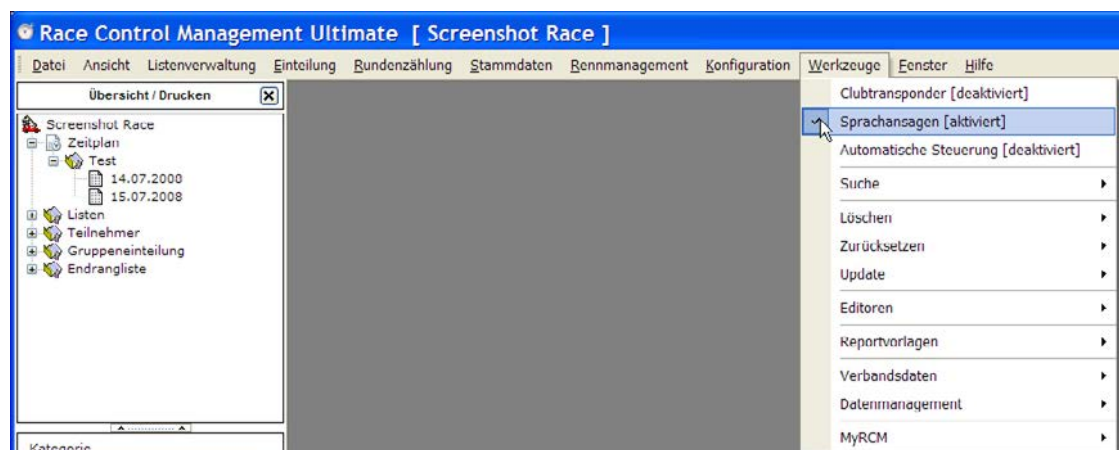
Löschen von temporären Transpondern.

Zurücksetzen der Skillwerte.

Spracheneditor um die Texte im Programm zu ändern oder zu übersetzen.

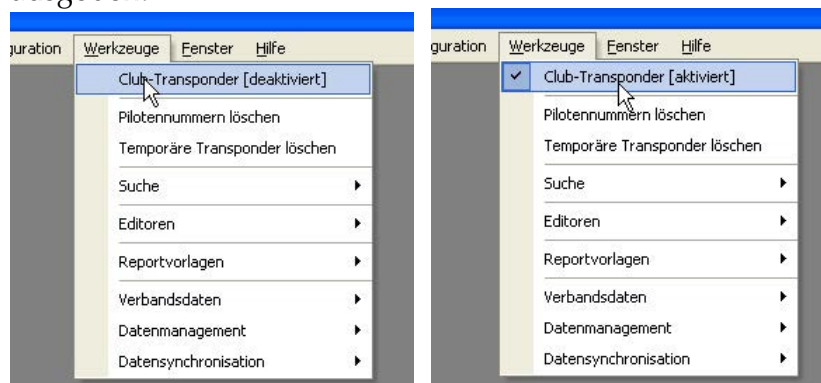
Editoren um die Layouts der Reporte zu definieren.

Datei-Import und -Export von Verbandsdaten sowie den in RCM Ultimate gespeicherten Daten, darunter auch von Anlässen.



### 13.1 Club-Transponder

Der Menü-Punkt Transponder Set kann die Zusätze [inaktiv] oder [aktiv] aufweisen.  
Aktiv: Mit dieser Einstellung wird der Transponder-Satz verwendet, welches für den Anlass geladen wurde und auch konfiguriert wurde. Dabei entsprechen die Transpondernummern 1 - 10 den Fahrzeugnummern 1 - 10. Zum Beispiel wird Fahrzeug Nummer 1 mit dem Transponder gezählt, welcher im Transponder-Satz mit der Fahrzeugnummer 1 konfiguriert wurde und in der Regel an erster Position eingetragen ist. Diese Einstellung verwenden Sie dann, wenn Sie die Club Transponder nach jeder Gruppe einsammeln und für die nächste Gruppe neu ausgeben.



Inaktiv: Diese Einstellung verwenden Sie, wenn Sie keine Club-Transponder verwenden, oder wenn Sie die Club-Transponder für den ganzen Tag den Fahrern zur Verfügung stellen. In diesem Fall ist der Transponder wie ein persönlicher Transponder zu handhaben. Aber da er aus dem Club-Transponder Set stammt, sollte dieser als temporärer Transponder erfasst werden. Die Erfassung erledigen Sie

in den Personalstammdaten in der entsprechenden Kategorie im Feld Temporärer Transponder.

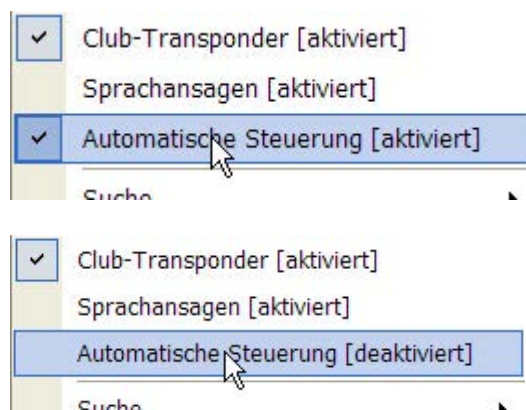
Sind die Club-Transponder in einem Transponder-Satz erfasst und inaktiv gesetzt, so erkennt das Programm automatisch, ob es sich um einen Club-Transponder oder einen regulären persönlichen Transponder handelt. Bei der Zuordnung eines Dummy-Transponders in der Rennübersicht wird automatisch das korrekte Feld entweder Transponder oder Temporärer Transponder ausgewählt und dort eingetragen. Im Transponder-Logfile wird ein Club-Transponder mit „Club“ bezeichnet, dagegen wird ein persönlicher Transponder mit „Privat“ angezeigt. Durch einfaches Auswählen des Menüpunktes wird der Status jeweils umgeschaltet. Ist Club-Transponder aktiv, wird dieses bei der nächsten Auswahl deaktiviert.

## 13.2 Sprachansagen [aktiviert]

Es kann vorkommen, dass die automatischen Sprachansagen ganz schnell aktiviert oder deaktiviert werden müssen. Dieser Menüpunkt ist ein Umschalter, d.h. wenn die Sprachansagen aktiviert sind, einfach darauf klicken und sie werden deaktiviert. Sind sie deaktiviert werden sie durch Klicken auf diesen Punkt eingeschaltet. Aktiviert wird im Menü durch eine Haken vor dem Menüpunkt angezeigt.

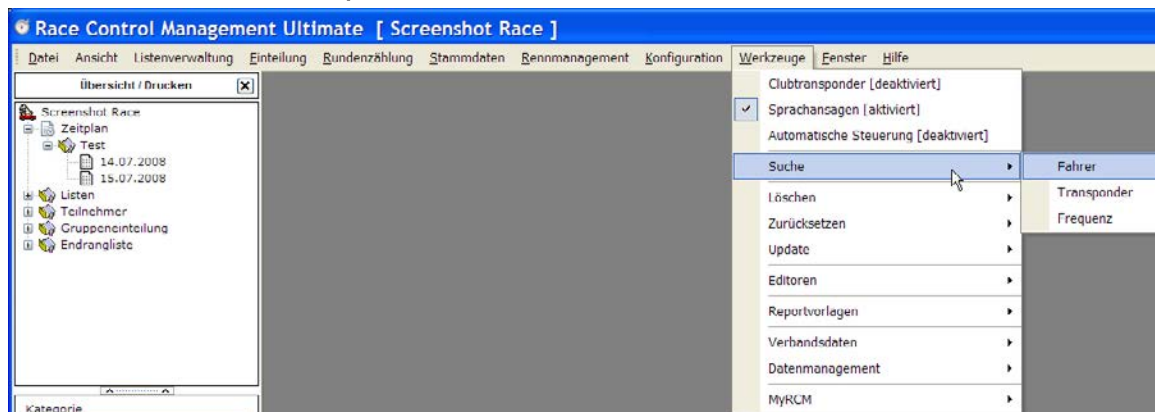
## 13.3 Automatische Steuerung [aktiviert]

Es kann vorkommen, dass die automatische Steuerung ganz schnell aktiviert oder deaktiviert werden muss. Dieser Menüpunkt ist ein Umschalter, d.h. wenn die Steuerung aktiviert ist, einfach darauf klicken und sie wird deaktiviert. Ist sie deaktiviert wird sie durch Klicken auf diesen Punkt eingeschaltet. Aktiviert wird im Menü durch eine Haken vor dem Menüpunkt angezeigt.



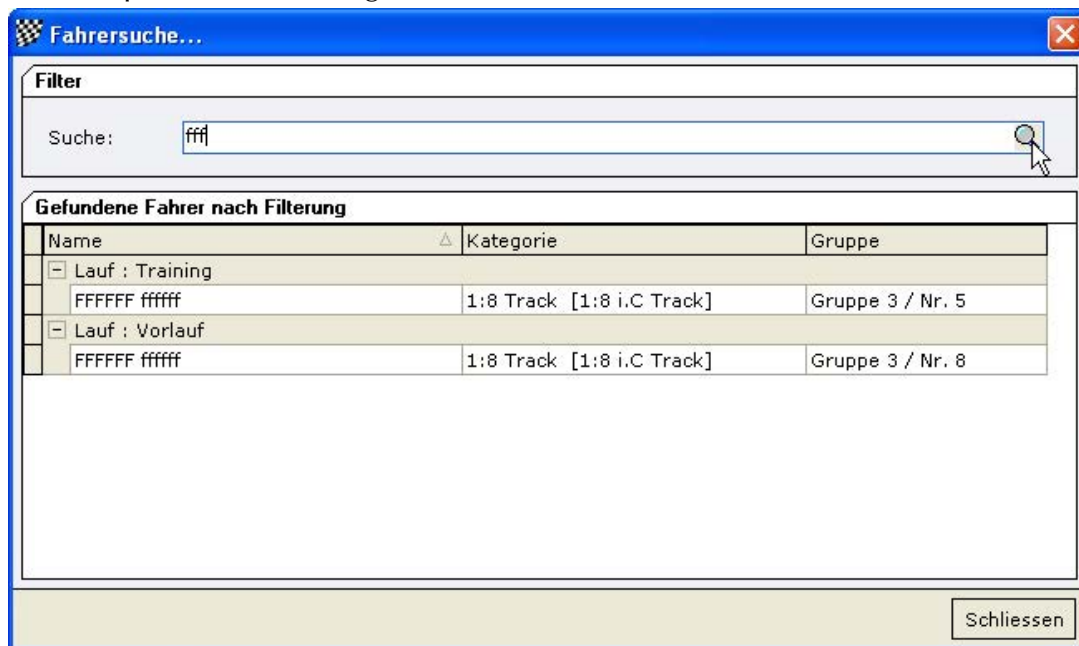
## 13.4 Suchen

Mit dieser Funktion können schnell Informationen gefunden werden. Gesucht werden kann nach Fahrern, Transpondern und Frequenzen. Damit lassen sich Fragen wie „in welcher Gruppe ist der Fahrer“, „wem gehört der Transponder“ oder „wer hat noch diese Frequenz“ schnell beantwortet werden.



### 13.4.1 Fahrer

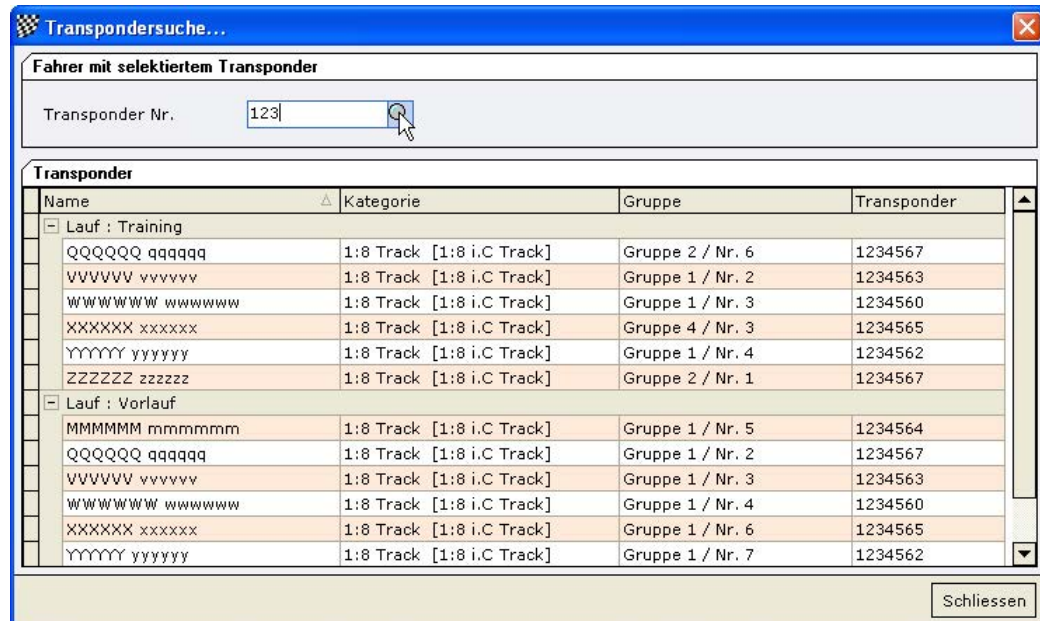
Geben Sie den Namen oder Vorname oder einen Teil davon ein und klicken Sie anschließend auf den Button rechts neben dem Eingabefeld. Alle Fahrer, zu denen der Text passt, werden aufgelistet.





### 13.4.2 Transponder

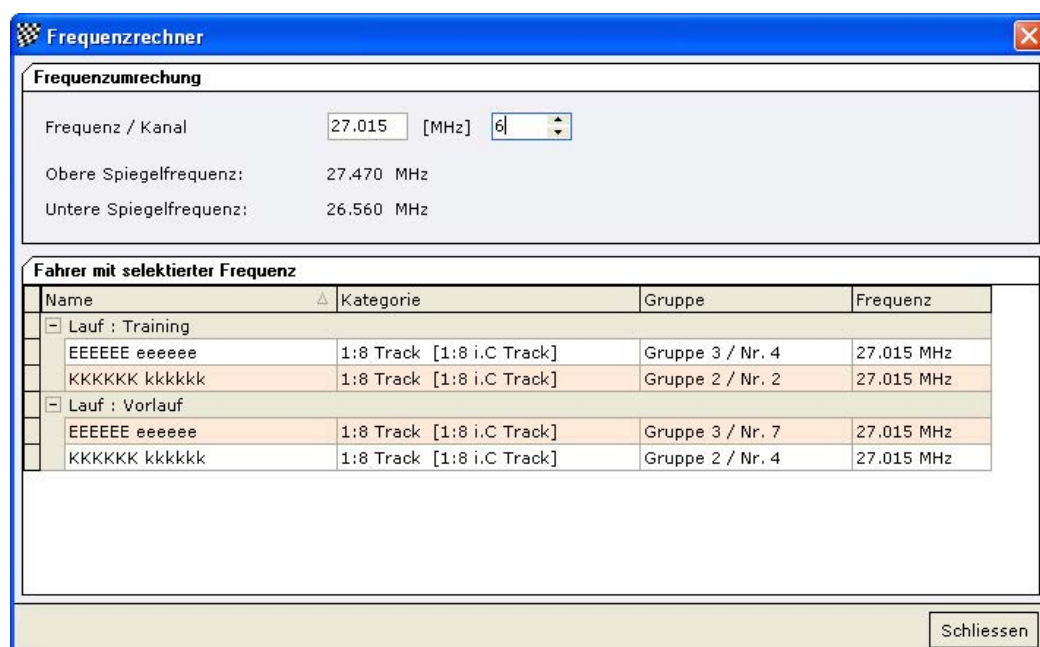
Geben Sie die Transpondernummer oder einen Teil davon ein und klicken Sie auf dem Sucher-Button rechts neben dem Eingabefeld. Der Fahrer, dem die Transpondernummer zugeordnet ist, wird aufgelistet. Dies ist dann nützlich, wenn Sie zum Beispiel einen Clubtransponder suchen, den der Fahrer nicht zurückgebracht hat, oder wenn ein Fahrzeug bei Technischen Kontrolle nicht abgeholt wurde und über einen eingebauten persönlichen Transponder identifiziert werden kann.



Name	Kategorie	Gruppe	Transponder
<b>Lauf : Training</b>			
QQQQQQ qqqqqq	1:8 Track [1:8 i.C Track]	Gruppe 2 / Nr. 6	1234567
VVVVVV vvvvvv	1:8 Track [1:8 i.C Track]	Gruppe 1 / Nr. 2	1234563
WWWWWW wwwwww	1:8 Track [1:8 i.C Track]	Gruppe 1 / Nr. 3	1234560
XXXXXX xxxxxx	1:8 Track [1:8 i.C Track]	Gruppe 4 / Nr. 3	1234565
YYYYYY yyyyyy	1:8 Track [1:8 i.C Track]	Gruppe 1 / Nr. 4	1234562
ZZZZZZ zzzzzz	1:8 Track [1:8 i.C Track]	Gruppe 2 / Nr. 1	1234567
<b>Lauf : Vorlauf</b>			
MMMMMM mmmmmm	1:8 Track [1:8 i.C Track]	Gruppe 1 / Nr. 5	1234564
QQQQQQ qqqqqq	1:8 Track [1:8 i.C Track]	Gruppe 1 / Nr. 2	1234567
VVVVVV vvvvvv	1:8 Track [1:8 i.C Track]	Gruppe 1 / Nr. 3	1234563
WWWWWW wwwwww	1:8 Track [1:8 i.C Track]	Gruppe 1 / Nr. 4	1234560
XXXXXX xxxxxx	1:8 Track [1:8 i.C Track]	Gruppe 1 / Nr. 6	1234565
YYYYYY yyyyyy	1:8 Track [1:8 i.C Track]	Gruppe 1 / Nr. 7	1234562

### 13.4.3 Frequenz

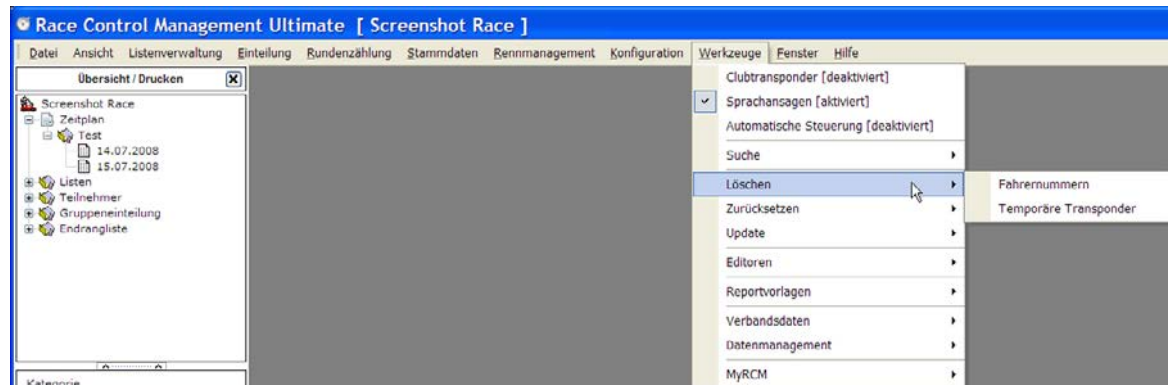
Geben Sie eine Frequenz ein, um zu prüfen, wer alles diese Frequenz verwendet und in welchen Gruppen die Fahrer verteilt sind. Der Frequenzrechner berechnet auch automatisch die Spiegelfrequenz, welche ebenfalls störend wirken kann und zu vermeiden ist. Somit ist schnell ersichtlich, ob sich beispielsweise zwei Fahrer gegenseitig stören können.



Name	Kategorie	Gruppe	Frequenz
<b>Lauf : Training</b>			
EEEEEE eeeee	1:8 Track [1:8 i.C Track]	Gruppe 3 / Nr. 4	27.015 MHz
KKKKKK kkkkkk	1:8 Track [1:8 i.C Track]	Gruppe 2 / Nr. 2	27.015 MHz
<b>Lauf : Vorlauf</b>			
EEEEEE eeeee	1:8 Track [1:8 i.C Track]	Gruppe 3 / Nr. 7	27.015 MHz
KKKKKK kkkkkk	1:8 Track [1:8 i.C Track]	Gruppe 2 / Nr. 4	27.015 MHz

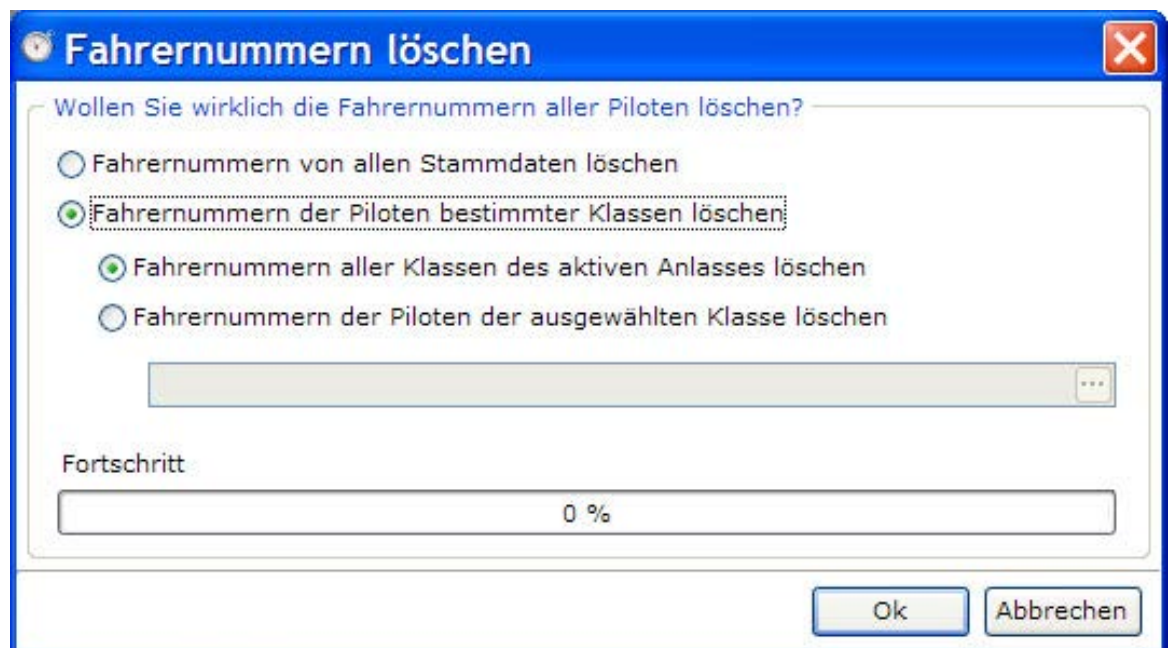
## 13.5 Löschen

Mit dieser Funktion lassen sich die Pilotennummern und die temporären Transponder löschen.



### 13.5.1 Pilotennummer löschen

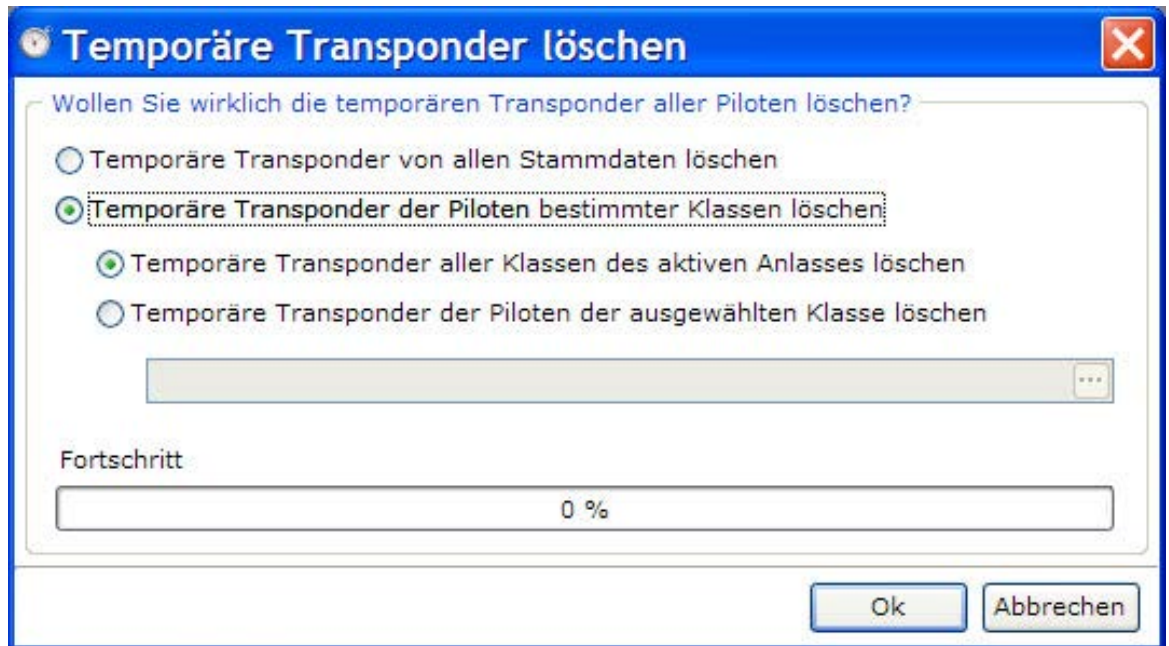
Bei der Gruppeneinteilung können Fahrernummern erzeugt werden, die zur einfacheren Identifikation der Fahrer dienen können. Mit dieser Funktion können diese Nummern nach einem Rennen wieder gelöscht werden, damit diese beim nächsten Anlass wieder neu erzeugt werden können. Dabei kann angegeben werden, welche Pilotennummern gelöscht werden, ob alle in den Stammdaten, nur die des aktiven Anlasses oder nur die einer Kategorie.



Die Nummern werden erst gelöscht, wenn Sie die Abfrage, ob die Fahrernummern wirklich gelöscht werden sollen, mit o.k. bestätigen.

### 13.5.2 Löschen der temporären Transponder

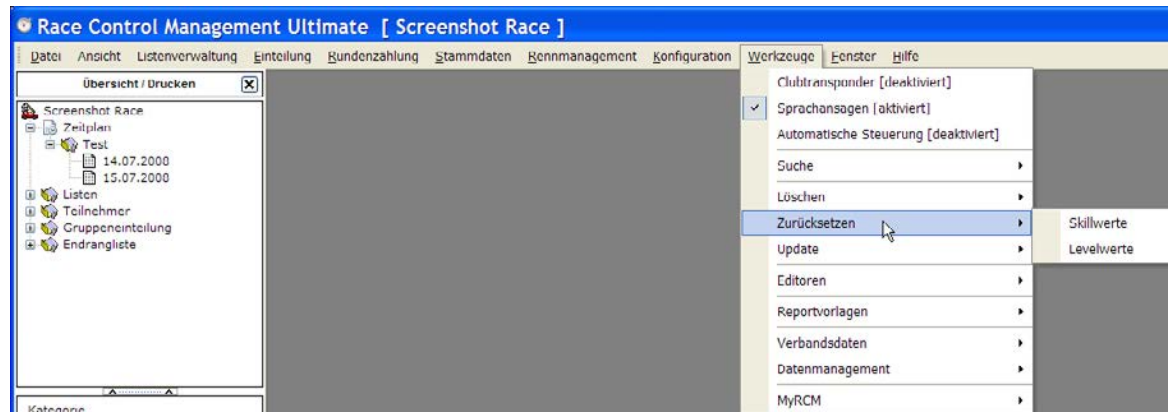
Wenn nun die Club-Transponder deaktiviert sind und es Fahrer gibt, die einen temporären Transponder verwenden, so werden sie diese am Abend wieder abgeben, damit sie geladen und am nächsten Tag neu verteilt werden können. Um nun alle Einträge in dem Feld Temporärer Transponder auf einmal zu löschen, führen Sie diese Funktion aus. Dabei kann angegeben werden, welche temporären Transponder gelöscht werden, ob alle in den Stammdaten, nur die des aktiven Anlasses oder nur die einer Kategorie.



Der Löschprozess wird durch eine Fortschrittsanzeige angezeigt. Diesen Prozess sollten Sie nicht unterbrechen, bis er abgeschlossen ist.

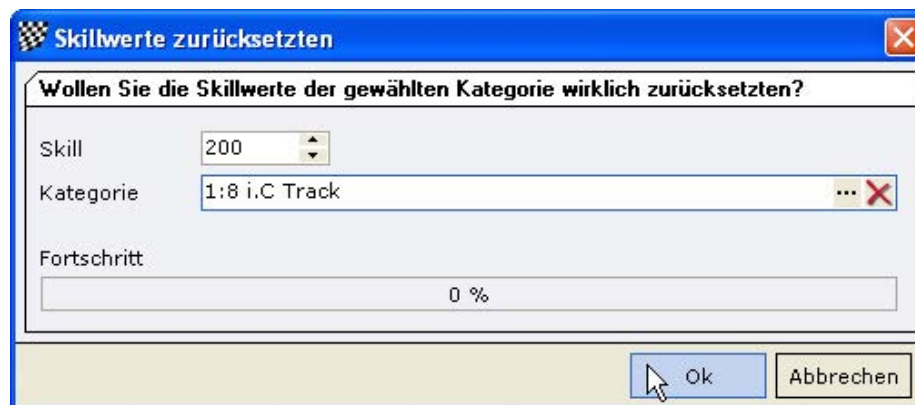
## 13.6 Zurücksetzen

Mit dieser Funktion lassen sich Skill-Werte und die Skill-Level zurücksetzen.



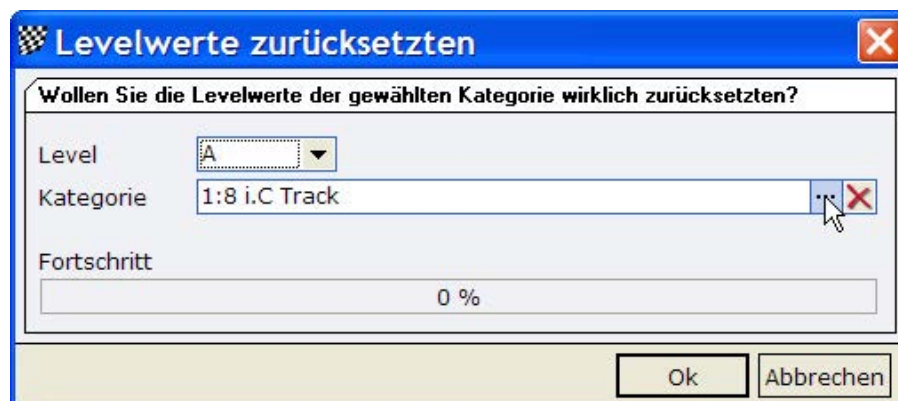
### 13.6.1 Skillwerte zurücksetzen

Mit dieser Funktion lassen sich die Leistungsklassen der Fahrer einer bestimmten Kategorie zurücksetzen. Es kann oben bei Skills der Grundwert eingegeben werden, auf den alle Fahrer zurückgesetzt werden. Darunter folgt die Auswahl der Kategorie. Mit Ok werden die Eingaben bestätigt. Ein Balken zeigt den Fortschritt der Funktion an.



### 13.6.2 Levelwerte

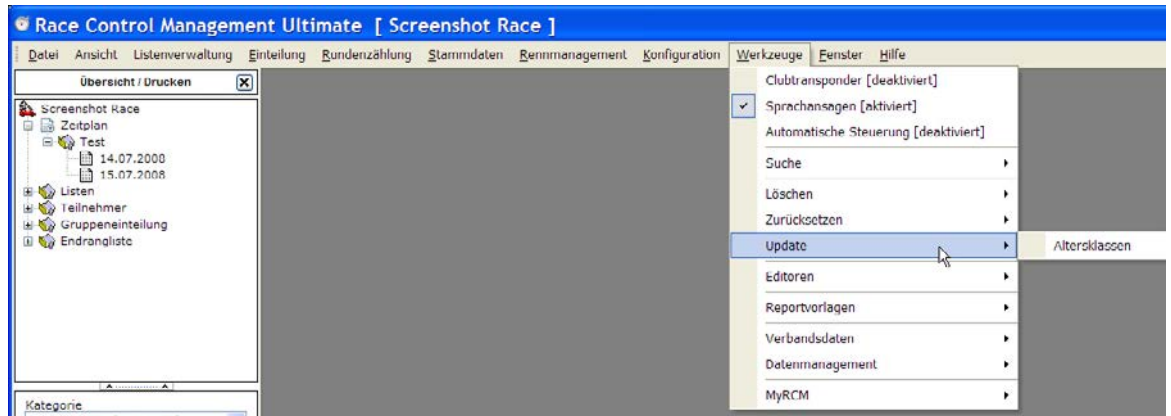
Mit dieser Funktion lassen sich die Levelwerte der Fahrer einer bestimmten Kategorie zurücksetzen. Es kann oben bei Level der Wert eingegeben werden, auf den alle Fahrer zurückgesetzt werden. Darunter folgt die Auswahl der Kategorie. Mit Ok werden die Eingaben bestätigt. Ein Balken zeigt den Fortschritt der Funktion an.





## 13.7 Update/Altersklassen

Wenn man diese Funktion auswählt, werden die Angaben der Altersklassen bei den Fahrern neu berechnet. Die Altersangaben werden bei den Kategorien eingestellt.

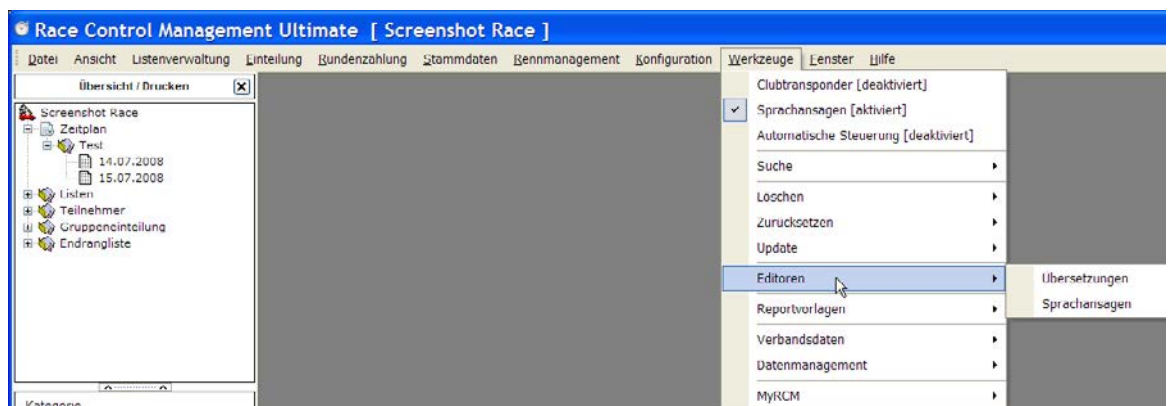


Im folgenden Fenster klicken Sie auf o.k. und das Update wird ausgeführt.



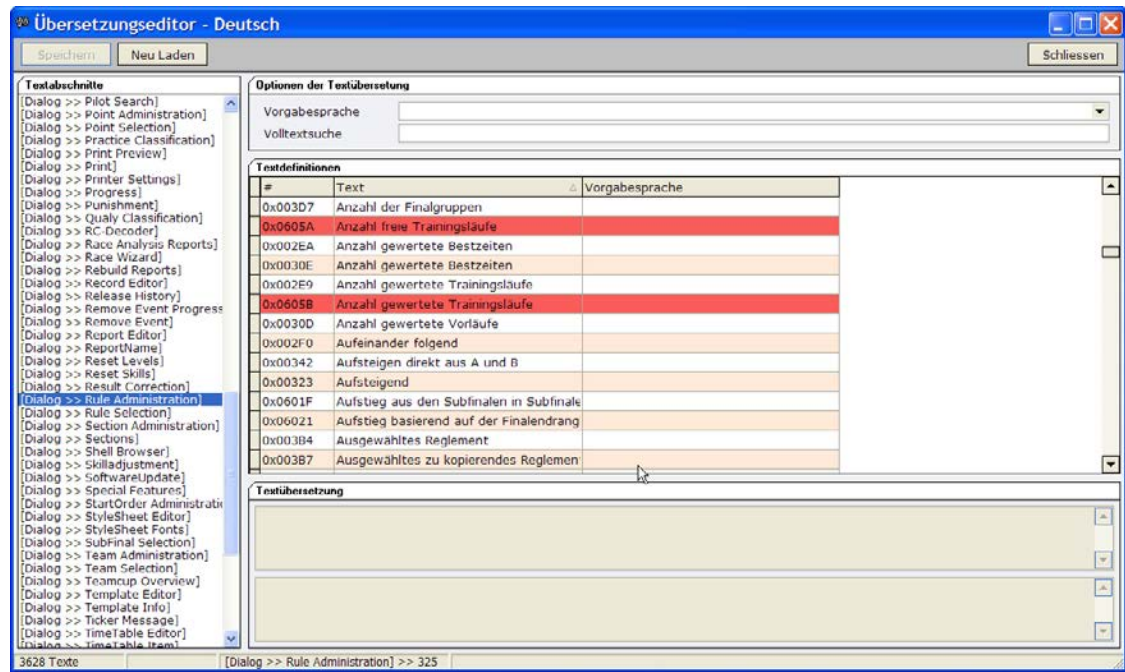
## 13.8 Editoren

Hier können Sie sowohl die Texte, die RCM Ultimate benutzt, wie auch die Sprachansagen ändern.



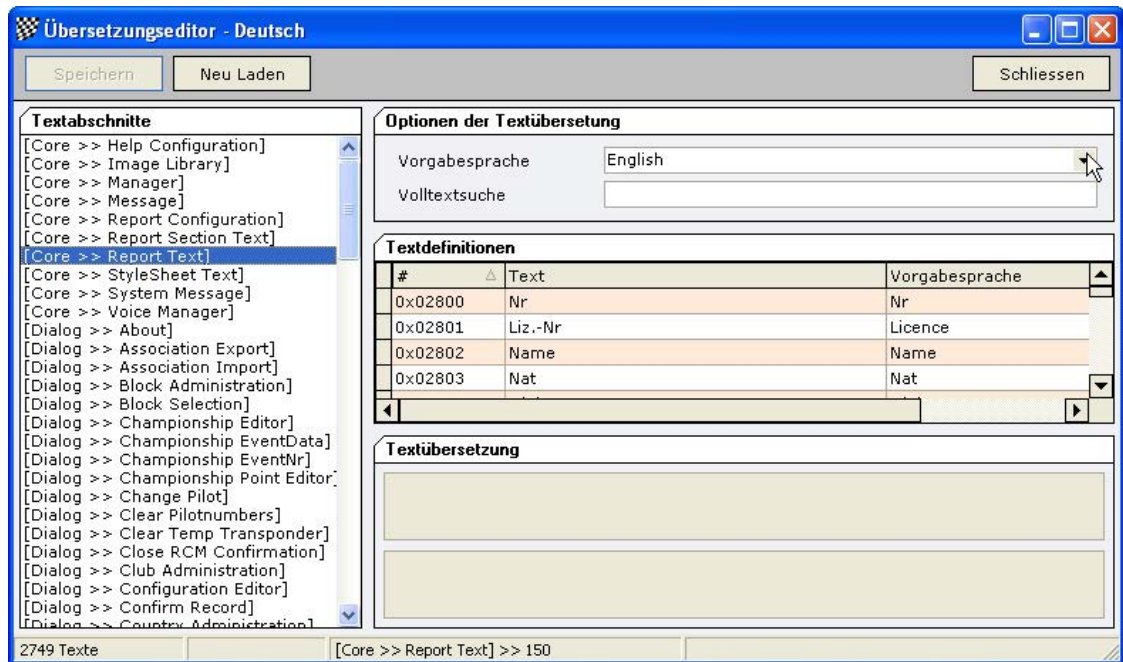
### 13.8.1 Übersetzungen

Der Spracheditor ermöglicht, dass Texte korrigiert werden können oder andere Bezeichnungen eingetragen werden können. Es ist auch möglich eine neu erstellte Sprache, welche zu Beginn in Englisch vorliegt, Satz für Satz in die gewünschte Sprache zu übersetzen und damit ein neues Sprachset zu erhalten in dem RCM Ultimate zukünftig eingestellt werden kann. Wenn der Spracheditor gestartet wird, müssen ca.1900 Texte geladen werden, das dauert eine kleine Weile.



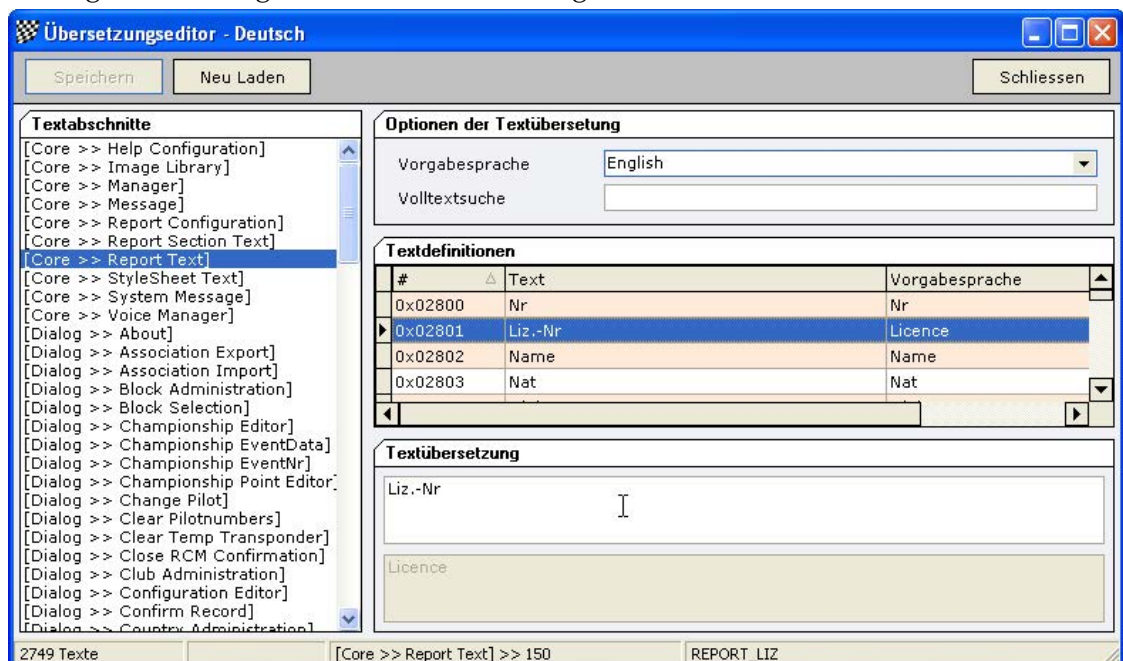
Der Spracheditor zeigt auf der linken Seite eine Menüstruktur, welche nach Themengebieten geordnet ist und jeweils den Textinhalt eines Fensters oder einen Funktionsablauf bezeichnet. Wird links ein Menüpunkt markiert, werden rechts in einer Tabelle alle Texte dargestellt, welche unter diesem Menüpunkt beschrieben sind. In der rechten Tabellenspalte (unter der Überschrift Default) kann nun eine weitere Sprache eingestellt werden, welche oben in der Auswahlliste ausgewählt werden kann. Wenn oben eine Vorgabesprache (zum Beispiel Englisch) gewählt wird, wird die Spalte Default erst dann aktualisiert, wenn in der linken Spalte des Fensters unter Textabschnitte ein neuer Abschnitt angewählt wird.

Neue Texte, die erstmals in dieser Version benutzt werden, sind im Textabschnitt „neue oder angepasste Texte zu finden und sind hellrot markiert. Die Markierung neuer Texte ist auch in den anderen Textabschnitten vorhanden.



### 13.8.2 Vorgehen für das Ändern einer Sprachressource

Nach dem Auswählen einer Kategorie werden die entsprechenden Textdefinitionen aufgelistet. Der zu verändernde Text wird nun in der Tabelle rechts ausgewählt (z. B. Rundenübersicht) und im Feld unter der Tabelle auf den gewünschten Wert verändern (z. B. Rennübersicht). Anschließend müssen Sie den Button „Speichern“ betätigen. Die vorgenommenen Änderungen werden sofort sichtbar.



Wenn Sie nun während dem Bedienen des Programms ein Wort finden, das falsch geschrieben ist oder das sie einfach verändern möchte, dann können sie das entsprechende Wort suchen. Unter Volltextsuche geben Sie das Wort ein. Das Suchergebnis zeigt nun alle Ausdrücke an, welche der Suche entsprechen. Unten bei Textübersetzung können Sie dann den Ausdruck ändern und mit Speichern die Korrektur abschließen.

### 13.8.3 Neues Sprachset erstellen

Mit dem Spracheditor kann eine neue Sprache erstellt werden. Der Name der neuen Sprache muss im Menü Konfiguration im Submenü Sprache erstellt werden. Dazu gehen Sie in Konfiguration/Sprache und markieren in der linken Spalte „Lokalisierung“. In dem Fenster werden dann die verfügbaren Sprachen mit dem Namen und dem Dateinamen angezeigt. Unter „I“ steht eine zusätzliche Information. „S“ heißt Standard und „U“ heißt User. Standard-Sprachen werden bei allen RCM-Produkten mitgeliefert. Wir können nicht alle User basierten Sprachdateien liefern, das ist abhängig von den Vertragsvereinbarungen. Einige Sprachen hat RC-Timing gekauft, andere müssen beim Ersteller gekauft werden. Wenn Sie eine Sprache erstellt haben, würde es uns freuen, wenn Sie uns diese auch zur Verfügung stellen könnten, selbstverständlich gegen Bezahlung, sodass diese auch anderen Kunden zugutekommen.

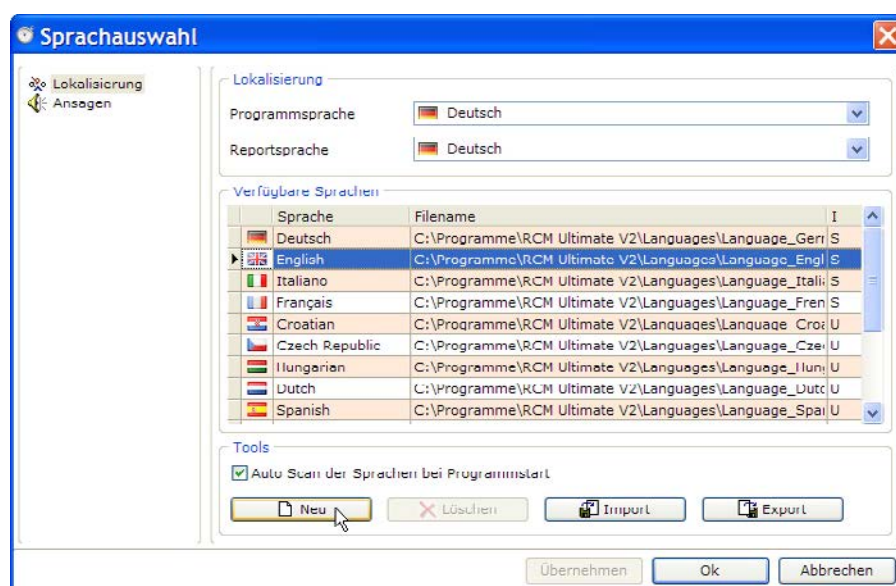
Die Buttons unten geben Ihnen die Möglichkeit eine neue Sprache erstellen, eine Sprache zu importieren, eine Sprache zu exportieren und eine Sprache zu löschen. Markieren Sie dazu eine Sprache in der Liste.

Neue Sprache erstellen: Öffnet einen Dialog, in welchem der Namen der neuen Sprache angegeben werden muss. Ein Eintrag muss nur im Feld Sprache gemacht werden. Der Dateiname wird automatisch erstellt und sollte nicht abgeändert werden. Nach Abschluss mit OK wird eine Kopie des englischen Sprachsets erstellt, welche vorerst einmal für die neue Sprache als Referenz dient. Nun können alle Textteile mit dem Spracheditor in die gewünschte Sprache übersetzt werden.

Sprache importieren: Es kann die zu importierende Sprachdatei ausgewählt werden. Wenn es sich um eine noch nicht existente Sprache handelt, muss zunächst eine Sprache erstellt werden. Wenn die Sprachdatei bereits vorhanden ist, werden nur die Daten synchronisiert und der fehlende Text in Englisch zusätzlich eingetragen. Bei diesem Vorgang wird automatisch ein Logfile erstellt, welches hilft einfach die neuen Sätze zu finden, um diese dann auch noch zu übersetzen.

Sprache exportieren: Hier kann ein die ausgewählte Sprache als RCM-Sprachdatei exportiert werden.

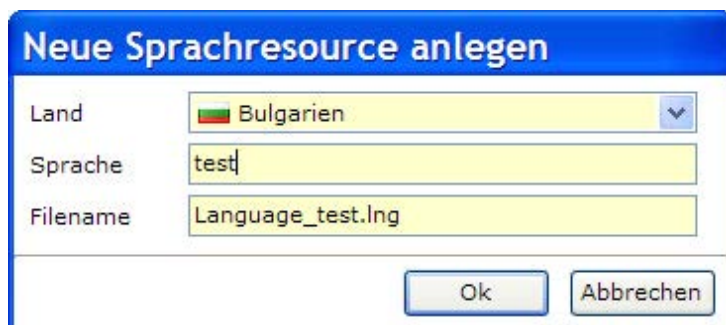
Sprache löschen: Löscht nur den Eintrag aber nicht die Sprachdatei in C:\Programme\RCM Voice\Language\.



Um ein neues Sprachset zu erzeugen, wird eine neue Sprache erstellt und diese als RCM Sprache eingestellt. Im ersten Schritt ist dies nun Englisch, da beim Erstellen der englische Sprachtextsatz kopiert wurde. Nun muss man Satz für Satz mit dem Spracheditor übersetzen. Um das Verstehen der einzelnen Sätze zu verbessern,



kann unter Vorgabesprache die Sprache eingestellt werden, welche für den Übersetzer am verständlichsten ist. Speichern Sie die gemachten Änderungen jedes Mal, bevor Sie zu einem neuen Textabschnitt links wechseln.

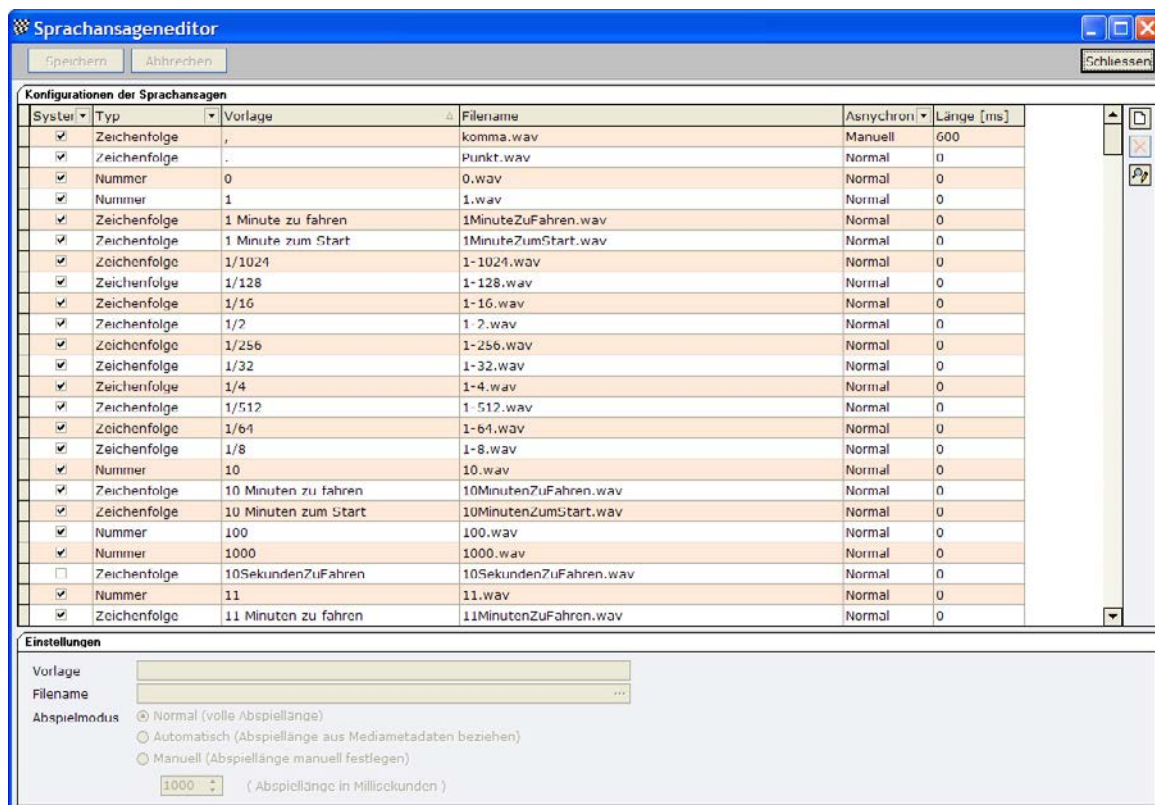


### 13.8.4 Sprachansagen

Im Ansageditor können die Sounddateien für die einzelnen Ansagen definiert werden. Für den Anwender ist dabei nur eine Funktion von Interesse.

Mit der Einstellung von Asynchron und der zeitlichen Länge in mS kann die Abspielzeit einer WAV- oder MP3-Datei begrenzt werden. Dies ist manchmal nützlich, weil Sound-Dateien manchmal länger spielen, als es dem eigentlich hörbaren Text entspricht. Wird der manuelle Modus aktiviert, kann nun über die konfigurierbare Länge die Abspielzeit limitiert werden. Bitte beachten Sie: Falls die eingestellte Länge zu klein konfiguriert wurde, kann es durchaus sein, dass nichts zu hören ist!

Wenn eine Sprachansage in der Liste markiert wird, steht unten ein Button zur Verfügung (mit Lautsprecher), der es ermöglicht, diese Ansage abzuspielen. Die Buttons auf der rechten Seite des Fensters dienen dazu, neue Sounddateien in die Konfiguration einzufügen oder zu löschen.

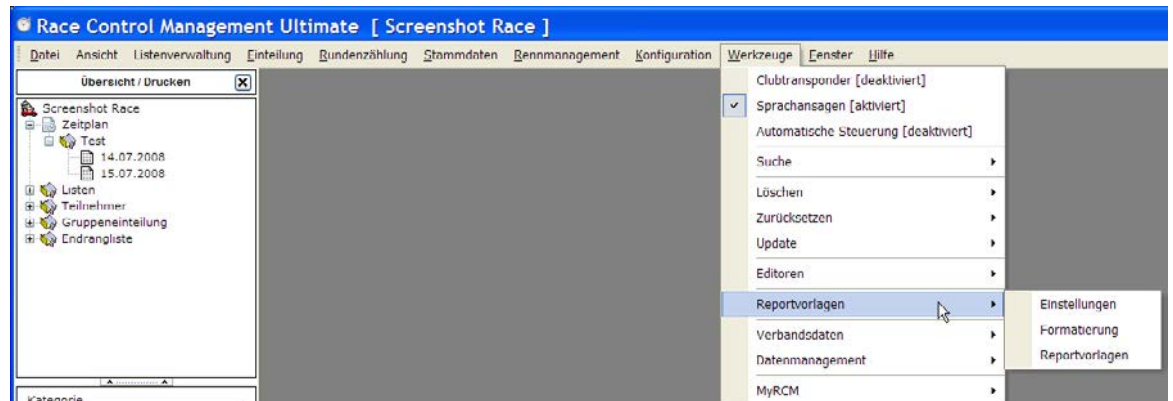


System	Typ	Vorlage	Filename	Asynchron	Länge [ms]
<input checked="" type="checkbox"/>	Zeichenfolge	,	komma.wav	Manuell	600
<input checked="" type="checkbox"/>	Zeichenfolge	.	Punkt.wav	Normal	0
<input checked="" type="checkbox"/>	Nummer	0	0.wav	Normal	0
<input checked="" type="checkbox"/>	Nummer	1	1.wav	Normal	0
<input checked="" type="checkbox"/>	Zeichenfolge	1 Minute zu fahren	1MinuteZuFahren.wav	Normal	0
<input checked="" type="checkbox"/>	Zeichenfolge	1 Minute zum Start	1MinuteZumStart.wav	Normal	0
<input checked="" type="checkbox"/>	Zeichenfolge	1/1024	1-1024.wav	Normal	0
<input checked="" type="checkbox"/>	Zeichenfolge	1/128	1-128.wav	Normal	0
<input checked="" type="checkbox"/>	Zeichenfolge	1/16	1-16.wav	Normal	0
<input checked="" type="checkbox"/>	Zeichenfolge	1/2	1-2.wav	Normal	0
<input checked="" type="checkbox"/>	Zeichenfolge	1/256	1-256.wav	Normal	0
<input checked="" type="checkbox"/>	Zeichenfolge	1/32	1-32.wav	Normal	0
<input checked="" type="checkbox"/>	Zeichenfolge	1/4	1-4.wav	Normal	0
<input checked="" type="checkbox"/>	Zeichenfolge	1/512	1-512.wav	Normal	0
<input checked="" type="checkbox"/>	Zeichenfolge	1/64	1-64.wav	Normal	0
<input checked="" type="checkbox"/>	Zeichenfolge	1/8	1-8.wav	Normal	0
<input checked="" type="checkbox"/>	Nummer	10	10.wav	Normal	0
<input checked="" type="checkbox"/>	Zeichenfolge	10 Minuten zu fahren	10MinutenZuFahren.wav	Normal	0
<input checked="" type="checkbox"/>	Zeichenfolge	10 Minuten zum Start	10MinutenZumStart.wav	Normal	0
<input checked="" type="checkbox"/>	Nummer	100	100.wav	Normal	0
<input checked="" type="checkbox"/>	Nummer	1000	1000.wav	Normal	0
<input type="checkbox"/>	Zeichenfolge	10 Sekunden zu fahren	10SekundenZuFahren.wav	Normal	0
<input checked="" type="checkbox"/>	Nummer	11	11.wav	Normal	0
<input checked="" type="checkbox"/>	Zeichenfolge	11 Minuten zu fahren	11MinutenZuFahren.wav	Normal	0

**Einstellungen**  
Vorlage:   
Filename:   
Abspielmodus: ☒ Normal (volle Abspiellänge)  
☐ Automatisch (Abspiellänge aus Metadaten beziehen)  
☐ Manuell (Abspiellänge manuell festlegen)  
 (Abspiellänge in Millisekunden)

## 13.9 Reportvorlagen

Im Menü Reportvorlagen sind drei Werkzeuge wichtig, welche für das Design der Reporte zur Verfügung gestellt werden.



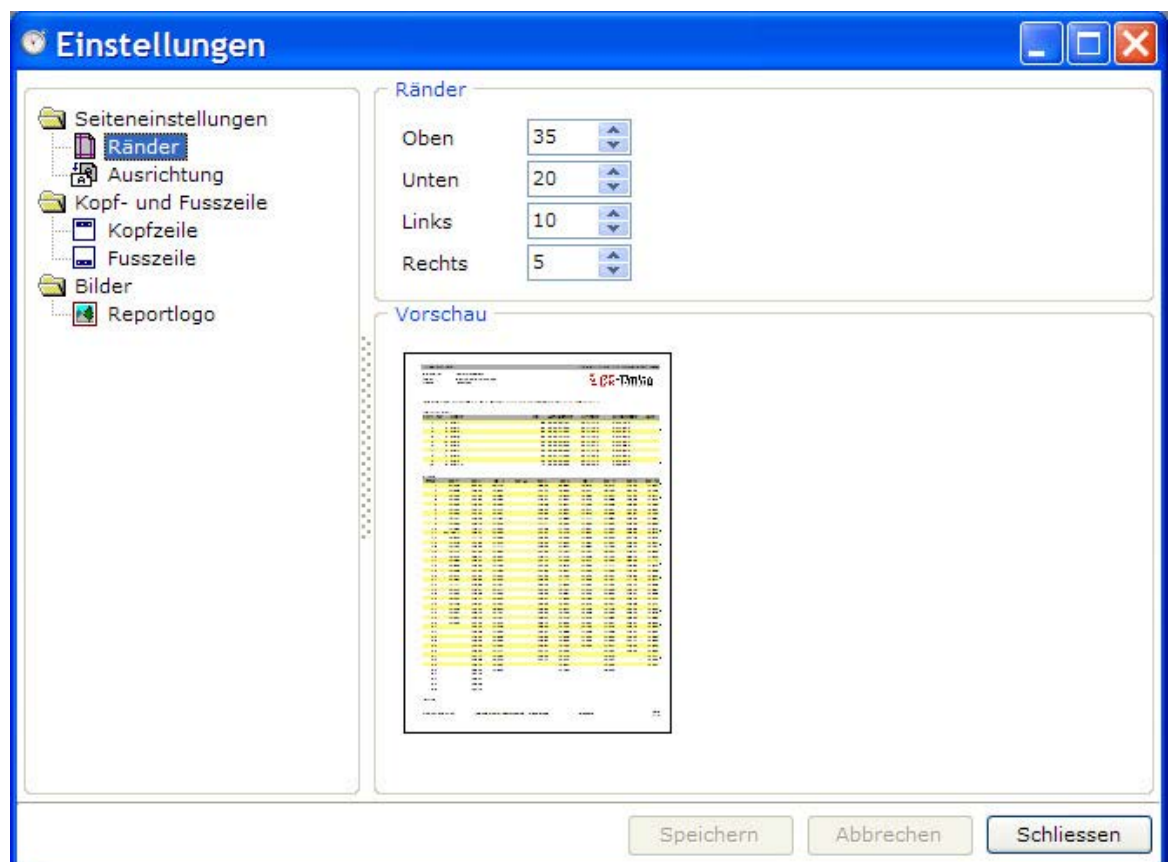
Einstellungen: für die Konfiguration der Seiteneinstellungen.

Formatierung: für die Konfiguration von Rahmen, Schrift und Farben.

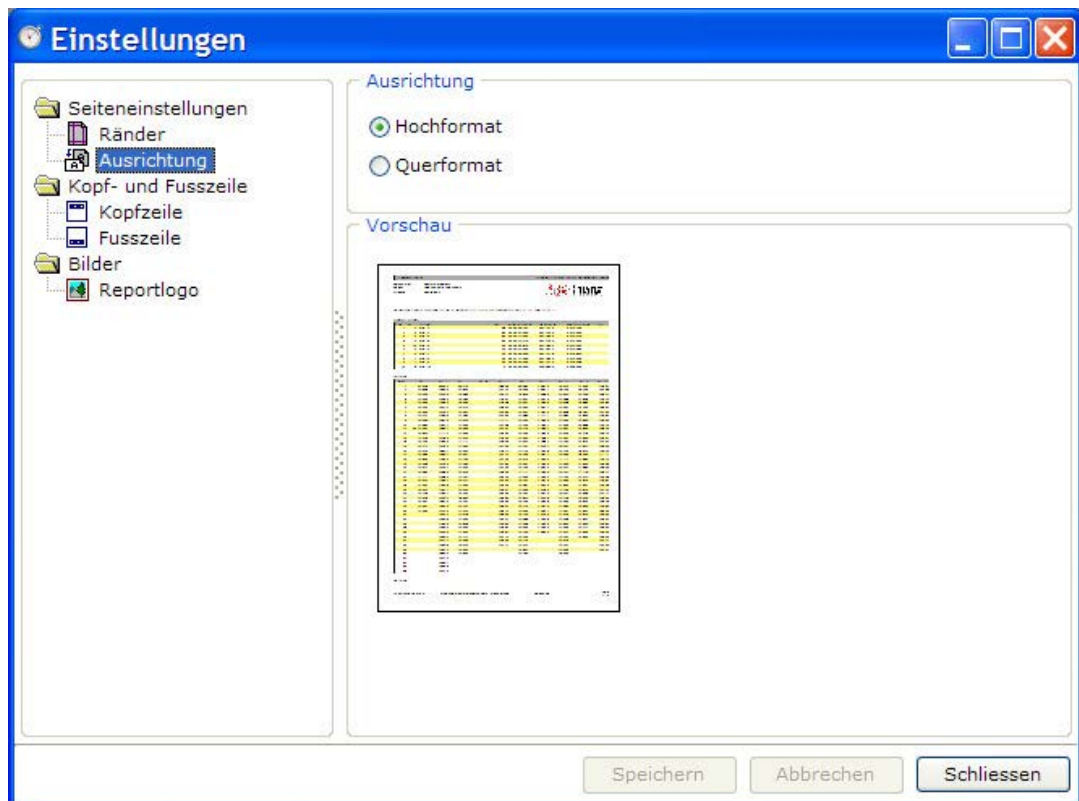
Reportvorlagen: für die Konfiguration des Inhalts und deren Platzierung.

### 13.9.1 Einstellungen

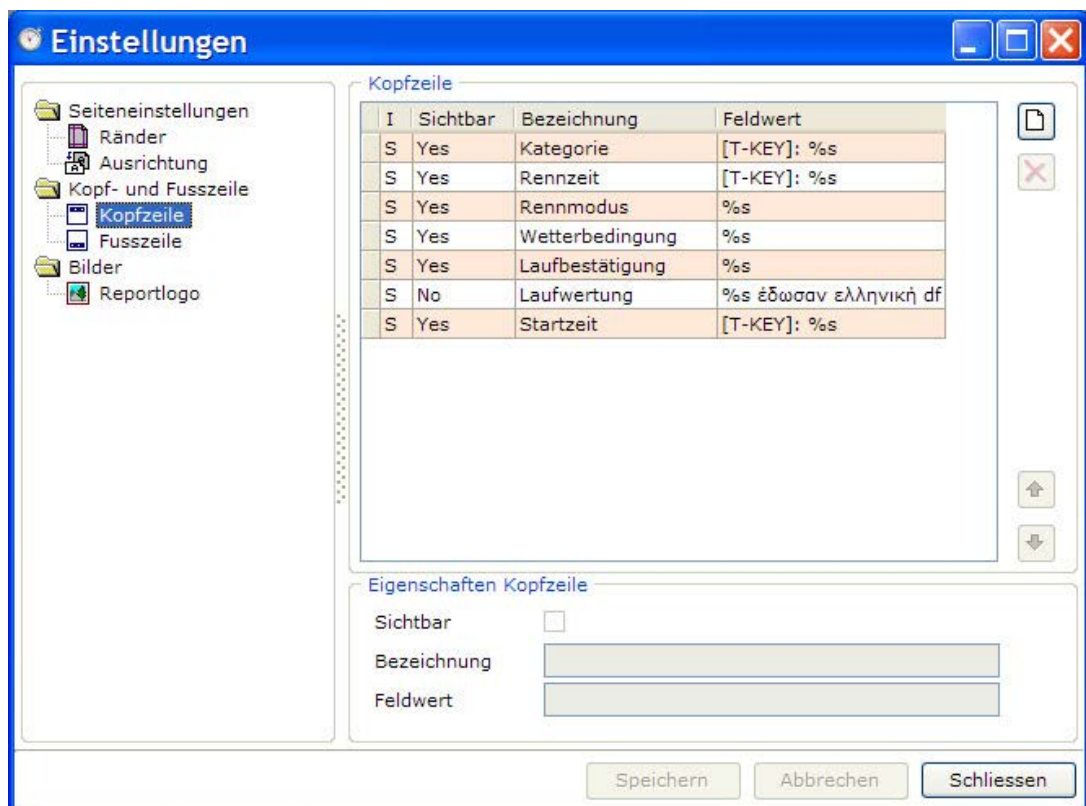
Hier werden die Blattformate festgelegt. Unter Seiteneinstellungen/Ränder können Sie die Ränder festlegen. Oben für die Größe der Kopfzeile, unten für die Größe der Fußzeile sowie den linken und rechten Rand.



Seiteneinstellungen/Ausrichtung: Hier kann ausgewählt werden ob die Grundeinstellungen auf ein A4 hoch oder auf ein A4 quer gedruckt werden sollen. Alle Reporte können auch zusätzlich noch in der einen oder anderen Darstellung eingestellt werden.

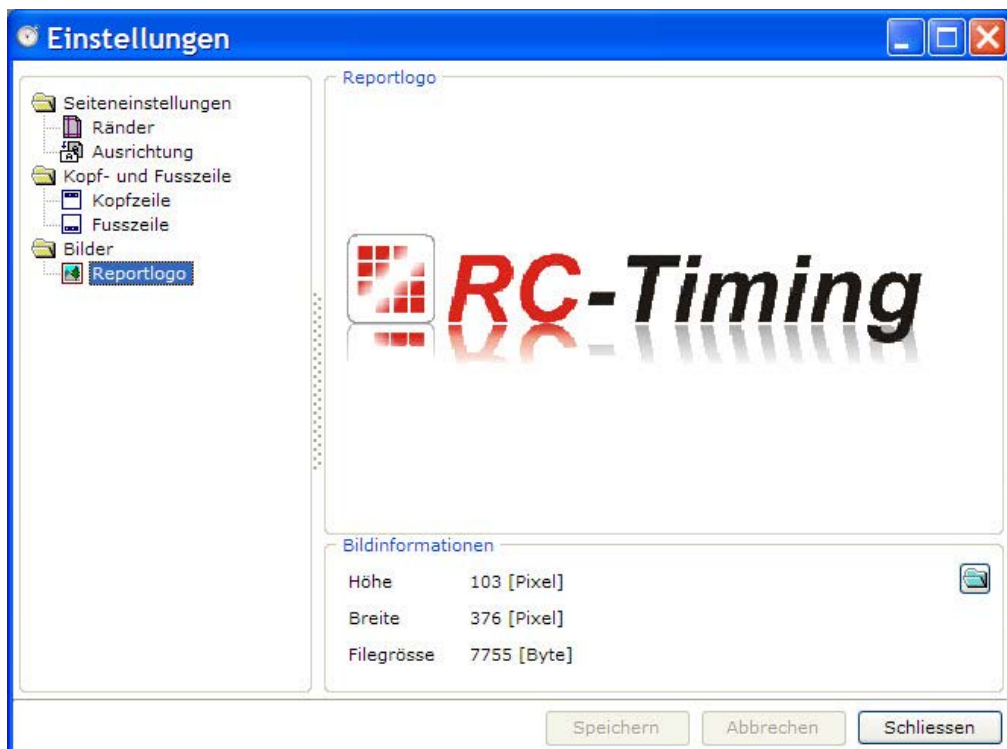
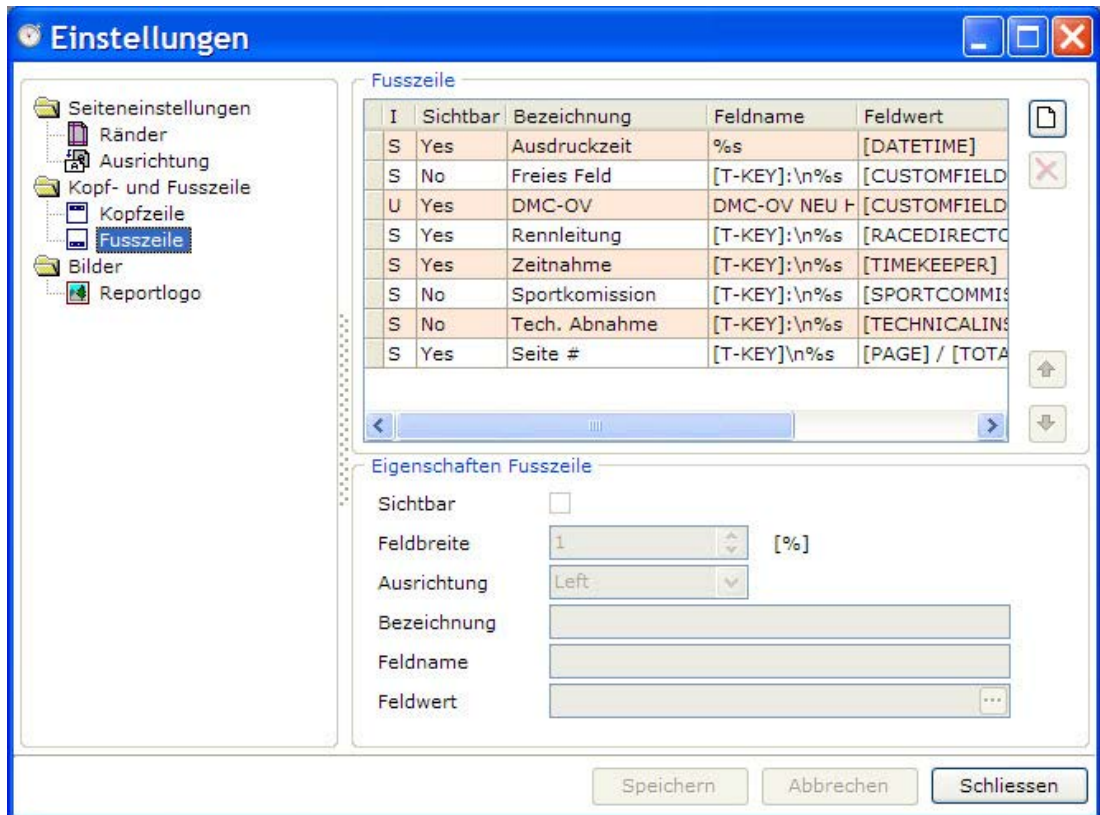


Kopf- und Fußzeile/Kopfzeile: Hier können die Werte eingestellt werden, die in der Kopfzeile ausgedruckt werden.



Kopf- und Fußzeile/Fußzeile: In der Fußzeile werden Angaben zur Organisation gemacht und ebenso kann hier das Ausdrucksdatum definiert werden. Die Angaben für Rennleiter, Zeitnehmer, Sportkommission und technische Abnahme werden beim Anlass vorgenommen. Hier wird normalerweise nur definiert, ob diese Angaben sichtbar sind.

Weitere Texte können mit dem Piktogramm Notizblock hinzugefügt werden oder aber auch mit dem Kreuzzeichen auf der rechten Seite wieder gelöscht werden. Beachten Sie bitte, dass, wenn die Fußzeile genutzt wird, bei den Rändern die Größe genug groß eingestellt wurde.

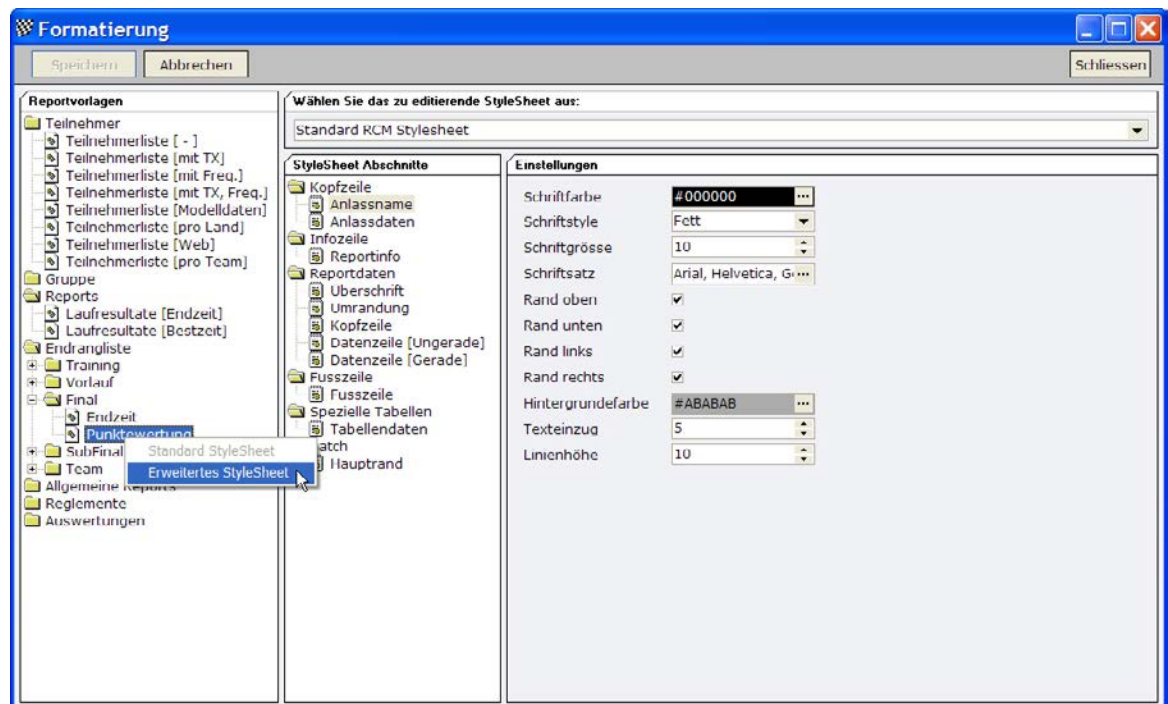


Bilder/Reportlogo: In der Kopfzeile kann an ein Bild platziert werden. In der Regel setzen Sie hier ihr Club-Logo ein. Das Bild darf nicht mehr als 4 KByte groß sein, da es sonst nicht an den Publisher übermittelt wird. Wollen Sie trotzdem ein Bild besserer Qualität einfügen, dann muss es beim Publisher hinterlegt werden.



## 13.9.2 Formatierung

Hier werden die Schriften, deren Farbe, Hintergründe der Fuß- und Kopfbereiche wie die Rahmen und das Design der Tabellen definiert.



Die verschiedenen Abschnitte der Reports können verschieden konfiguriert werden. Bitte beachten Sie, dass die linke Spalte Reportvorlagen alle vorhandenen Reportvorlagen auflistet, aber erst einmal alle auf dem gleichen Stylesheet basieren. Die Definitionen, die Sie hier vornehmen, gelten für alle Reports, die dieses Standard-Stylesheet verwenden. Sie können aber für jeden Report auch ein erweitertes Stylesheet anlegen. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf den Namen des Reports in der linken Spalte und wählen Sie erweitertes Stylesheet. RCM Ultimate erzeugt dann für diesen Report ein eigenes Stylesheet, unabhängig von den anderen Reports, die weiterhin auf dem Standard-Stylesheet basieren. Wählen Sie also links den Report aus, den Sie Formatieren wollen. Oben erscheint der Name des Stylesheet, welches dieser Report benutzt.

In der mittleren Spalte „Stylesheet Abschnitte“ wählen Sie den gewünschten Abschnitt aus und in der rechten Spalte können Sie dann die Formatierung ändern. Folgende Stylesheet-Abschnitte können angewählt werden:

Kopfzeile (Anlassname und Anlassdaten)

Infozeile (Reportdaten)

Reportdaten (Überschrift, Umrandung, Kopfzeile, Datenzeilen)

Fusszeile (Fusszeile)

Spezielle Tabellen (Tabellendaten)

Batch (Haupttrand)

Zu jeder Angabe können Sie die Schrift in Farbe, Schnitt, Größe und Art bestimmen. Zudem können Sie einen Rand um das Objekt, die Hintergrundfarbe, den Absatzeinzug und die Zeilenhöhe definieren.

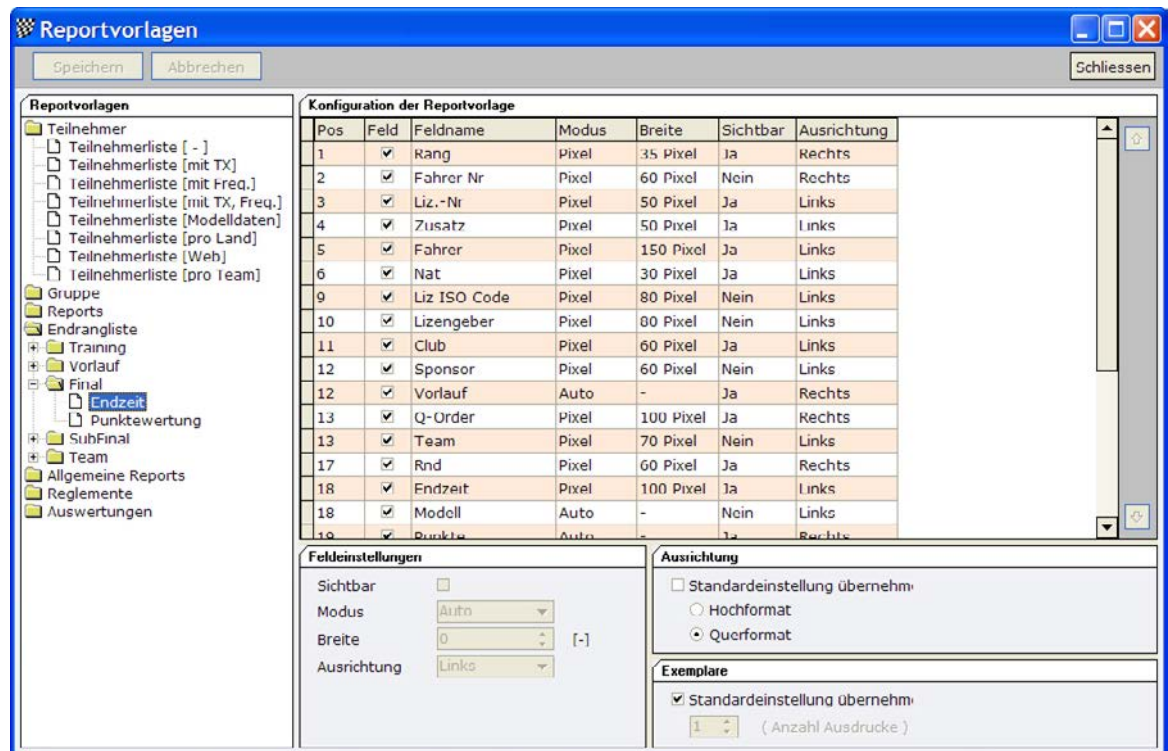
Wollen Sie also zum Beispiel den Namen des Veranstalter, das Datum und die Strecke größer ausdrucken, wählen Sie den Report an. Dann wählen Sie in der Spalte „Stylesheet Abschnitte“ Kopfzeile/Anlassdaten aus. Rechts geben Sie dann bei Schriftstyle Bold an, bei Schriftgröße 10 und bei Linienhöhe 11 an. Jetzt speichern Sie. Wenn Sie nun einen Report ausdrucken (je nach Änderung müssen Sie den Report eventuell neu erzeugen), sind die Daten für den Anlass oben größer.

Nachdem Sie die Einstellungen abgeschlossen haben, müssen Sie Speichern bevor Sie das Fenster schließen.

### 13.9.3 Reportvorlagen

Um den Inhalt der einzelnen Reporte zu definieren, arbeiten Sie mit dem Template Editor. Auf der linken Seite finden Sie alle Reportarten, welche im RCM Ultimate angeboten werden. Alle Reporte korrespondieren mit dem Drucker Menü, welches Sie mit F2 aufrufen können.

Rechts sehen Sie alle verfügbaren Felder, welche beim angewählten Report möglich sind. Alle Felder können dort einzeln eingestellt werden, und zwar ob diese angezeigt werden sollen oder nicht. Geben Sie an, wie groß das Feld ist, indem Sie auf Pixel einstellen und die entsprechende Anzahl Pixel festlegen. Sollte das Feld zu klein sein, dann wird das Programm automatisch einen Umbruch anzeigen. Mit den Auf- und Ab-Pfeilen kann das Feld noch an eine andere Stelle verschoben werden. Zudem können Sie im Feld unten rechts angeben, ob dieser Report in seiner Ausrichtung beim Druck von den Standard-Einstellungen abweichend gedruckt werden soll.



Pos	Feld	Feldname	Modus	Breite	Sichtbar	Ausrichtung
1	<input checked="" type="checkbox"/>	Rang	Pixel	35 Pixel	Ja	Rechts
2	<input checked="" type="checkbox"/>	Fahrer Nr	Pixel	60 Pixel	Nein	Rechts
3	<input checked="" type="checkbox"/>	Liz.-Nr	Pixel	50 Pixel	Ja	Links
4	<input checked="" type="checkbox"/>	Zusatz	Pixel	50 Pixel	Ja	Links
5	<input checked="" type="checkbox"/>	Fahrer	Pixel	150 Pixel	Ja	Links
6	<input checked="" type="checkbox"/>	Nat	Pixel	30 Pixel	Ja	Links
9	<input checked="" type="checkbox"/>	Liz ISO Code	Pixel	80 Pixel	Nein	Links
10	<input checked="" type="checkbox"/>	Lizengeber	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"/>	Vorlauf	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"/>	Endzeit	Pixel	100 Pixel	Ja	Links
18	<input checked="" type="checkbox"/>	Modell	Auto	-	Nein	Links
19	<input checked="" type="checkbox"/>	Punkte	Auto	-	Ja	Rechts

**Feld-einstellungen**

Sichtbar ☐  
 Modus   
 Breite  [-]  
 Ausrichtung

**Ausrichtung**

☐ Standardeinstellung übernehmen  
☐ Hochformat  
☒ Querformat

**Exemplare**

☒ Standardeinstellung übernehmen  
 (Anzahl Ausdrücke)

Bemerkungen für die Länge der Feldinhalte, Modus und Breite: Im Auto-Modus muss keine Angabe zur Feldlänge gemacht werden. Die Felder werden aufgrund des zu druckenden Inhalts ideal dargestellt. Im Pixel-Modus wird ein Wert angegeben, welcher die Anzahl Pixel bezeichnet. Der Vorteil ist, dass so die Textkolonnen immer an der gleichen Stelle erscheinen. Wenn der Inhalt größer ist als die eingestellte Feldgröße, dann wird der Feldinhalt umbrochen. Im %-Modus wird die Zahl in Prozent angegeben. Stellen Sie zum Beispiel 30 % ein, so werden für das Feld 30 % des noch verbleibenden Inhalts genommen.

Ausrichtung Druck: Dieses kann individuell für jeden Report eingestellt werden oder kann mit der Default-Einstellungen, welche im Report Editor gemacht wurde, übersteuert werden.

Unten rechts kann zusätzlich noch die Anzahl der Kopien eingestellt werden, die von diesem Report jeweils gedruckt werden soll. Die Angabe hier wird dann in den Druckmenüs übernommen.

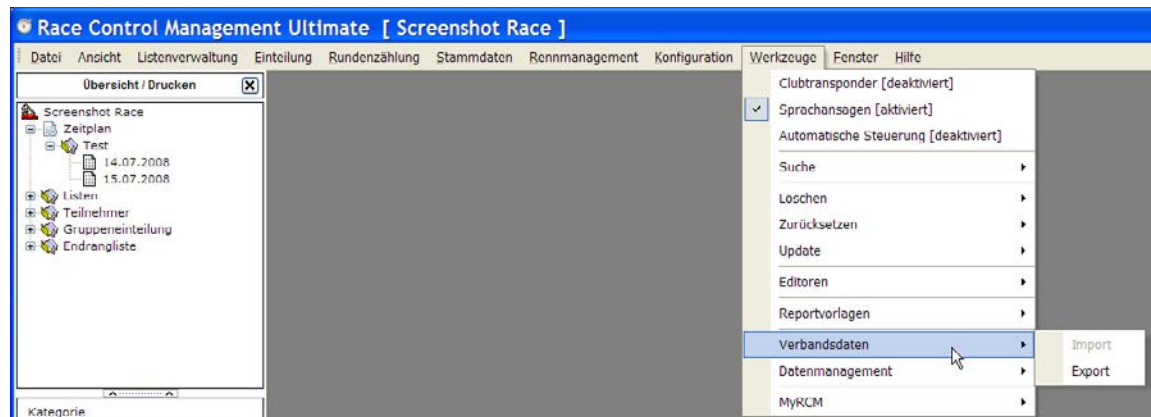
Hinweis: Die Tabellen besitzen in den Kopfspalten Erläuterungen. Diese sind manchmal sehr lang. Im Spracheditor kann der Text angepasst werden.

Wenn Sie hier bei den Angaben etwas ändern, müssen Sie es speichern, sonst bleiben Ihre Änderungen unberücksichtigt.

Im Sub- und Hauptfinal-Modus wird für die Ergebnisliste das Template „Subfinale-Endrangliste“ verwendet. Wenn Sie hier das Feld Historie aktivieren, werden bei jedem Fahrer auch die Resultate der unteren Finale ausgedruckt, soweit der Fahrer diese gefahren ist.

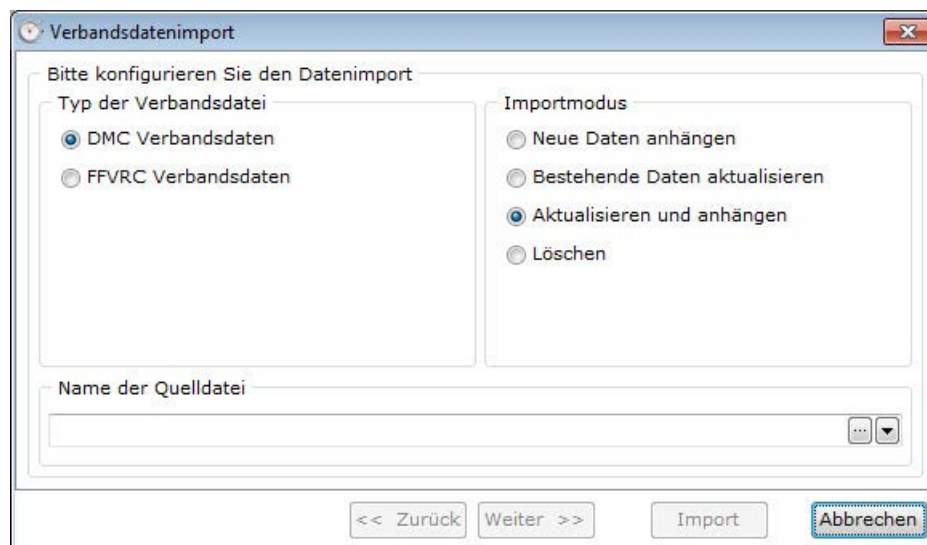
## 13.10 Verbandsdaten

Der eine oder andere nationale Verband stellt seinen Mitgliedern die Fahrerdaten in einem speziellen Format zur Verfügung, bzw. verlangt die Ausgabe der Rennergebnisse als Datei, sodass sie in der Mitgliederverwaltung des Dachverbandes eingelesen werden kann. Unter Verbandsdaten wurden bisher die Formate für die Verbände DMC und SRCCA realisiert.



### 13.10.1 Import

Die Fahrerdaten können eingelesen werden. Diese können von den Mitgliedern der Verbände meist auf dessen Website ([www.dmc-online.com](http://www.dmc-online.com) bzw. [www.srcca.ch](http://www.srcca.ch)) heruntergeladen werden. Ein Import ist nur möglich, wenn kein Anlass geöffnet ist.



Für die Einstellungen für den RCM-Datenimport stehen in dem Fenster in der rechten Spalte vier Funktionen zur Verfügung:.

Neue Datensätze anfügen: Nur neue Datensätze werden berücksichtigt und eingelesen. Werden Fahrer neu eingelesen, so sind diese zunächst inaktiv gesetzt. Existierende Datensätze aktualisieren: Alle Datensätze (aktive und inaktive), die in RCM Ultimate gefunden werden können, werden geprüft und falls geänderte Informationen vorliegen, werden diese synchronisiert.

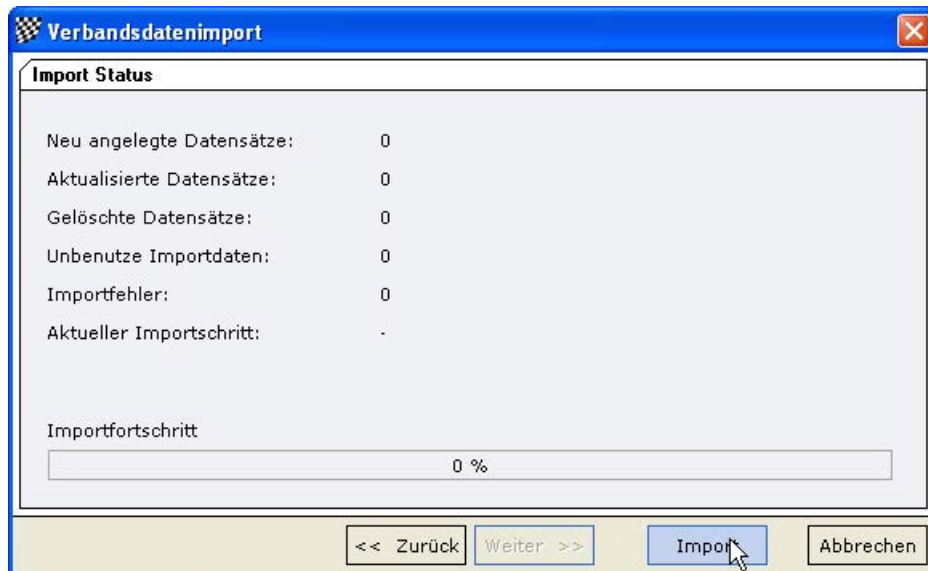
Datensätze aktualisieren oder neu erstellen: Diese Einstellung ist das meistverwendete Verfahren und ist die Kombination der ersten und der zweiten Option.

Datensätze löschen: In der Importdatei befinden sich nur die Fahrer, die gelöscht werden sollen. Wird so ein Fahrer gefunden, dann wird der Fahrer nicht im RCM gelöscht, sondern der Fahrer wird inaktiv gesetzt. Ist der Fahrer bereits inaktiv, dann



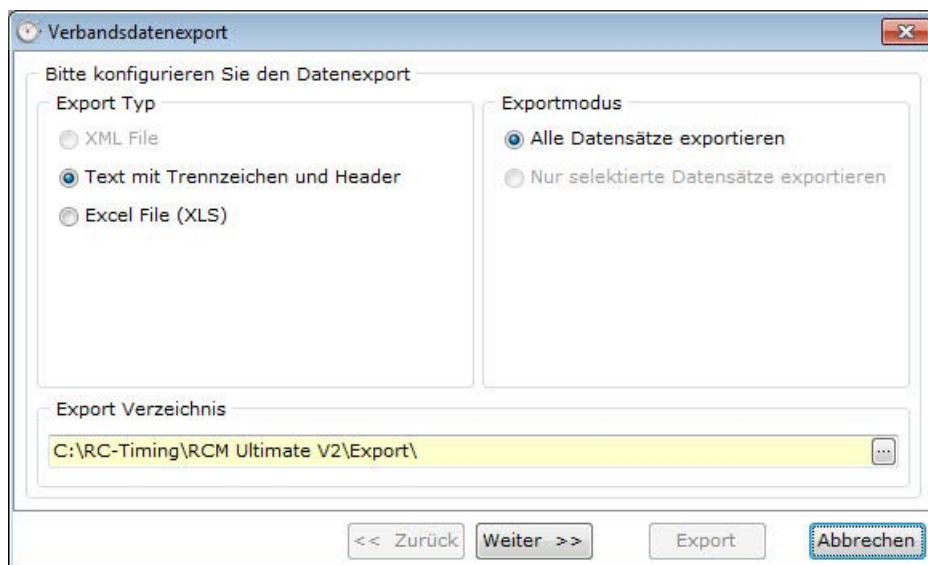
verbleibt er so ohne weitere Änderungen.

Unten muss dann noch der Dateiname angegeben werden (mit einem Klick auf die drei Punkte am rechten Rand des Eingabefeldes kann die Datei gesucht werden). Mit Weiter geht es dann zum nächsten Fenster. Hier muss dann auf Import geklickt werden, um das Einlesen zu starten. Der Fortschritt wird im Fenster angezeigt. Der Abschluss des Imports wird angezeigt. Die Altersgruppe wird bei den Fahrern automatisch entsprechend dem Geburtsjahr gesetzt



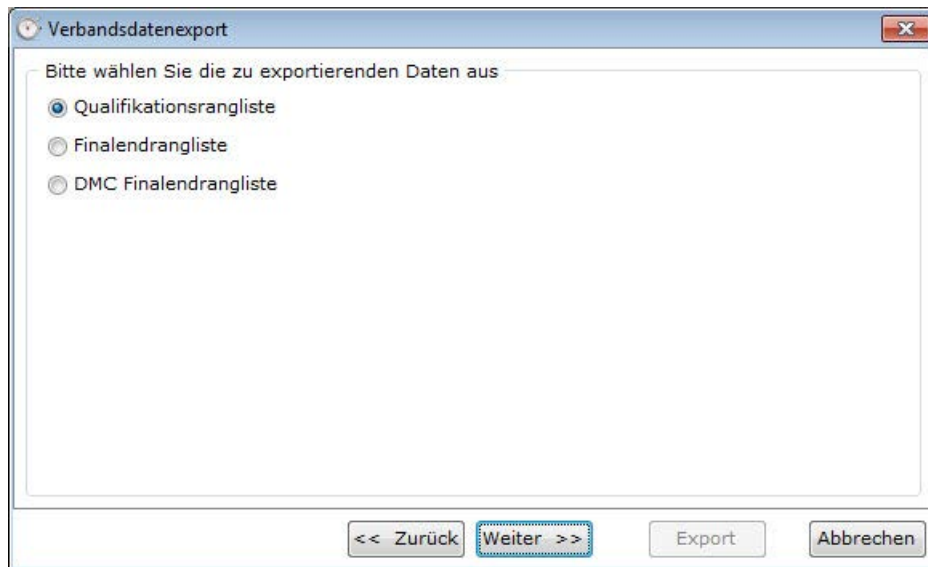
### 13.10.2 Export

Derzeit ist nur der Export eines Rennergebnisses im Format für die Mitgliederverwaltung des deutschen Dachverbandes DMC implementiert. Es kann zwischen der Qualifikationsrangliste, Endrangliste und der DMC-Finalendrangliste gewählt werden.



Die Datei (Textdatei mit Trennzeichen und Header) wird im Ordner RCM Ultimate\Export abgelegt. Dieser Ordner kann aber ausgewählt werden, indem Sie auf die drei Punkte am rechten Rand des Feldes klicken. Mit weiter kommen Sie zum nächsten Fenster. Hier können Sie wählen zwischen Finalendrangliste und DMC-Finalendrangliste. Bei der Finalendrangliste lassen sich alle zur Verfügung stehenden

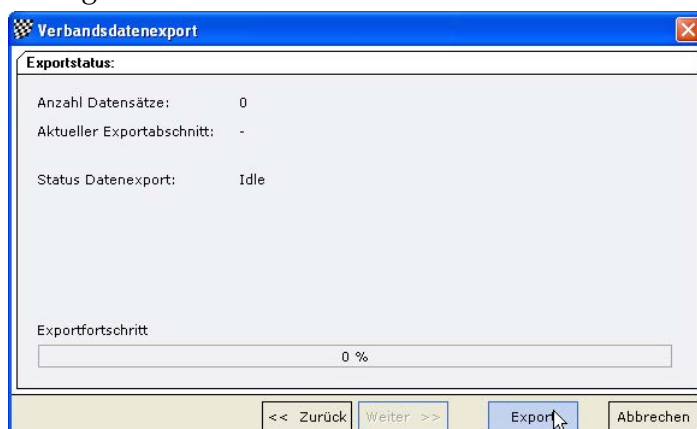
Felder auswählen. Die DMC-Finalendrangliste ist ein spezielles Übergabeformat zur Verbandsverwaltung des Deutschen Dachverbandes.



Weiter führt Sie zum nächsten Fenster, in dem Sie die einzelnen Felder bestimmen können. Hier sollten Sie nichts ändern und auf weiter klicken.

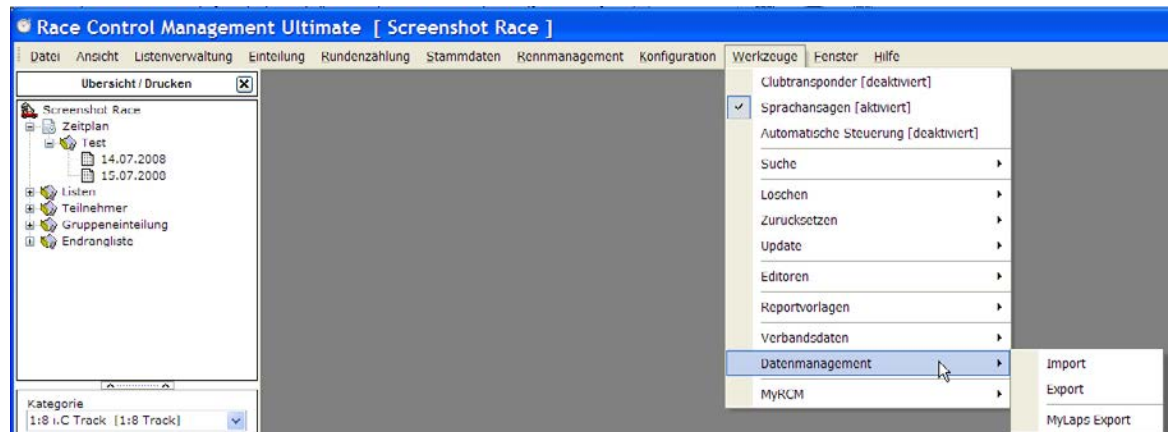


Im nächsten Fenster beginnt der Export, wenn Sie auf den Export-Button klicken. Nach erfolgreichem Export werden Sie benachrichtigt und die Erstellung der Datei ist abgeschlossen.



## 13.11 Datenmanagement

Unter Datenmanagement werden die Funktionen Import und Export zur Verfügung gestellt. Wir empfehlen eine Kopie der Datenbank zu erstellen, damit die vorhergehende Ausgangslage wieder eingerichtet werden kann, falls der Import falsch konfiguriert wurde und damit auch die Daten in nicht dafür geeignete Felder eingelesen wurden.



### 13.11.1 Import

Der Import ist nur verfügbar, wenn kein Anlass geladen ist. Der Import stellt verschiedene Importsysteme zur Verfügung.

**XML File:** Dieses Importschema ist noch nicht implementiert. Diese Funktion wird freigeschaltet, wenn der Datentransfer via Web freigeschaltet ist. RCM verwendet ein filebasiertes relationales Datenbanksystem, welches mit SQL und XML Statements ausgelesen werden kann.

**Text mit Trennzeichen und Kopfzeilen Informationen:** Wenn diese Option ausgewählt ist, dann können verschiedene Excel-Blätter unter bestimmten Bedingungen eingelesen werden. Die Excel Tabelle muss in der ersten Zeile die Bezeichnung der Felder beinhalten. Die Excel Tabelle darf keine Leerzeilen aufweisen. Die Excel-Tabelle muss als csv-Datei abgespeichert sein. Nur wenn diese Bedingungen eingehalten werden, ist der Import möglich. Für den Import von Feldinhalten der csv-Datei gilt: Wenn ein Feld leer ist, wird der Inhalt des Feldes in der Datenbank von RCM Ultimate nicht geändert. Ist in dem Feld "-" (Minus-Zeichen) enthalten, wird der Inhalt des Feldes in der Datenbank gelöscht (das Feld ist nach dem Import leer).

**XLS:** Es können direkt Microsoft Excel-Dateien importiert werden



Die gewünschte Excel Tabelle, welche als csv-Datei vorliegt, muss nun ausgewählt werden. Weiter stehen für die Behandlung der Daten in der rechten Spalte folgend Optionen zur Verfügung:

Für die Einstellungen für den RCM-Datenimport stehen in dem Fenster in der rechten Spalte vier Funktionen zur Verfügung:

Neue Datensätze anfügen: Nur neue Datensätze werden berücksichtigt und eingelesen. Werden Fahrer neu eingelesen, so sind diese zunächst inaktiv gesetzt.

Existierende Datensätze aktualisieren: Alle Datensätze (aktive und inaktive), die in RCM Ultimate gefunden werden können, werden geprüft und - falls geänderte Informationen vorliegen - werden diese synchronisiert.

Datensätze aktualisieren oder neu erstellen: Diese Einstellung ist das meist verwendete Verfahren und ist die Kombination der ersten und der zweiten Option.

Datensätze löschen: In der Importdatei befinden sich nur die Fahrer, die gelöscht werden sollen. Wird so ein Fahrer gefunden, dann wird der Fahrer nicht im RCM gelöscht, sondern der Fahrer wird inaktiv gesetzt. Ist der Fahrer bereits inaktiv, dann verbleibt er dort ohne weitere Änderungen.

Mit Weiter kommen Sie zum nächsten Fenster, in dem angegeben werden muss, welche Daten die Datei enthält, also in welche Tabelle der Stammdaten die Daten eingelesen werden.



Weiter führt Sie zum nächsten Fenster, in dem in der linken Spalte die Feldinformationen angezeigt werden, welche in der Importdatei konfiguriert wurden. Auf der rechten Seite sind alle Felder aufgelistet, welche die ausgewählte Datenart umfasst.



Pos	Name
1	Initial
2	Name
3	Adresse
4	Ort
5	Kontaktperson
6	Telefon
7	E-Mail
8	Web
9	Land

Zielfeld	Quellfeld
Initial	
Name	
Adresse	
Ort	
Kontaktperson	
Telefon	
E-Mail	
Web	
Land	



Mit dem Zauberstab können nun die Felder zugeordnet werden, welche das Programm automatisch erkennen kann. Andere Felder können mittels Auswahl rechts und links und dem Ausführen mit dem Pfeil oder per Drag&Drop mit der Maus kombiniert werden. Die Kombination kann mit der entgegen gesetzten Pfeilrichtung auch wieder gelöscht werden. Die Zuordnung wird in der rechten Spalte unter Quellfeld angezeigt.



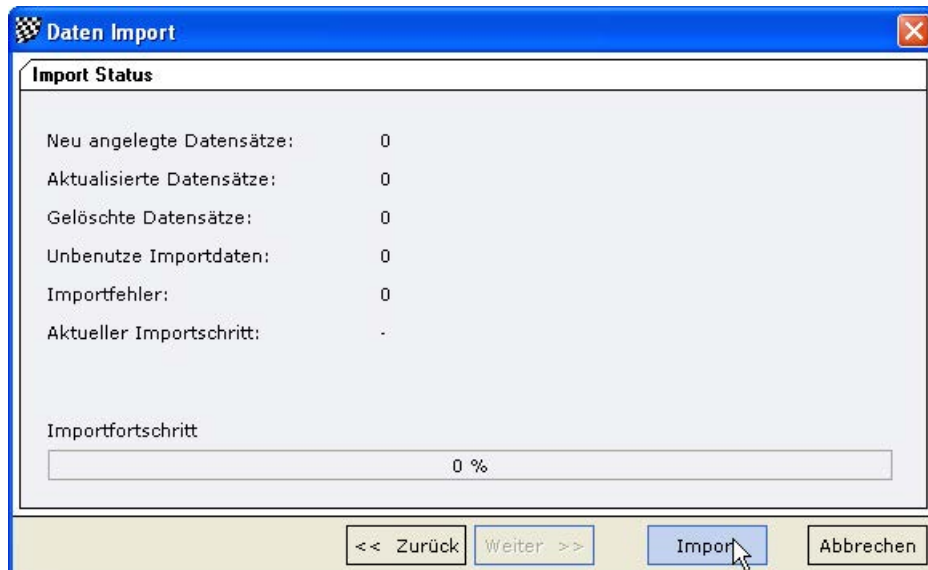
**Daten Import**

Bitte erstellen Sie die nötigen Feldzuordnungen:

Felder der Quelldatei		Zuordnung zu den Felder der Zeittabelle	
Pos	Name	Zielfeld	Quellfeld
		Initial	Initial
		Name	Name
		Adresse	Adresse
		Ort	Ort
		Kontaktperson	Kontaktperson
		Telefon	Telefon
		EMail	EMail
		Web	Web
		Land	Land

<< Zurück Weiter >> Import Abbrechen

Sind alle Feldzuordnungen abgeschlossen, kann der Import mit Weiter auf der nächsten Seite gestartet werden.



**Daten Import**

**Import Status**

Neu angelegte Datensätze:	0
Aktualisierte Datensätze:	0
Gelöschte Datensätze:	0
Unbenutzte Importdaten:	0
Importfehler:	0
Aktueller Importschritt:	-

Importfortschritt

0 %

<< Zurück Weiter >> Import Abbrechen

Export Daten von RCM: Auf dem Rennplatz haben Sie einen Export der Renndaten erstellt. Diese werden im RCM-Format gespeichert und können mit dieser

eingestellten Option wieder eingelesen werden. Um den Import auszuführen, muss die exportierte Datei angegeben werden, die importiert werden soll.



In der rechten Spalte des Fensters sind für den RCM-Datenimport vier Funktionen verfügbar:

Neue Datensätze anfügen: Nur neue Datensätze werden berücksichtigt und eingelesen. Werden Fahrer neu eingelesen, so sind diese zunächst inaktiv gesetzt. Existierende Datensätze aktualisieren: Alle Datensätze (aktive und inaktive), die in RCM Ultimate gefunden werden können, werden geprüft und - falls geänderte Informationen vorliegen - werden diese synchronisiert.

Datensätze aktualisieren oder neu erstellen: Diese Einstellung ist das meistverwendete Verfahren und ist die Kombination der ersten und der zweiten Option.

Datensätze löschen: In der Importdatei befinden sich nur die Fahrer, die gelöscht werden sollen. Wird so ein Fahrer gefunden, dann wird der Fahrer nicht im RCM gelöscht, sondern der Fahrer wird inaktiv gesetzt. Ist der Fahrer bereits inaktiv, dann verbleibt er so ohne weitere Änderungen.

Nachdem Sie die gewünschten Einstellungen vorgenommen haben, kommen Sie mit weiter zum nächsten Fenster.

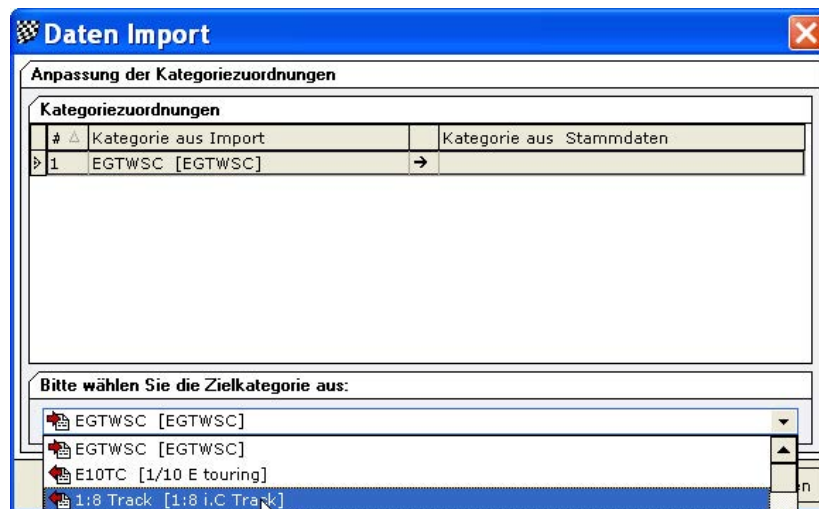


Eine Übersicht zeigt nun den Inhalt der zu importierenden RCM Ultimate-Datei an. In der Regel übernehmen Sie die vorgeschlagenen Einstellungen. Dies gilt, wenn Sie die Daten selbst exportiert haben und in die gleiche RCM Ultimate-Version importieren, die Sie auch für den Export benutzt haben. Falls dies nicht so ist, oder Daten von einer anderen Person übernommen werden sollen empfehlen wir Ihnen, die Konfiguration nicht einzulesen, da diese sonst ihre spezifischen Einstellungen überschreibt.

Ist „Kategoriezuordnung vor Import anpassen“ aktiviert, kann die Kategoriezuordnung vor dem Import entsprechend angepasst werden.

Mit weiter kommen Sie zum nächsten Fenster, in dem Sie durch Klicken auf den Import-Button das Einlesen starten können.

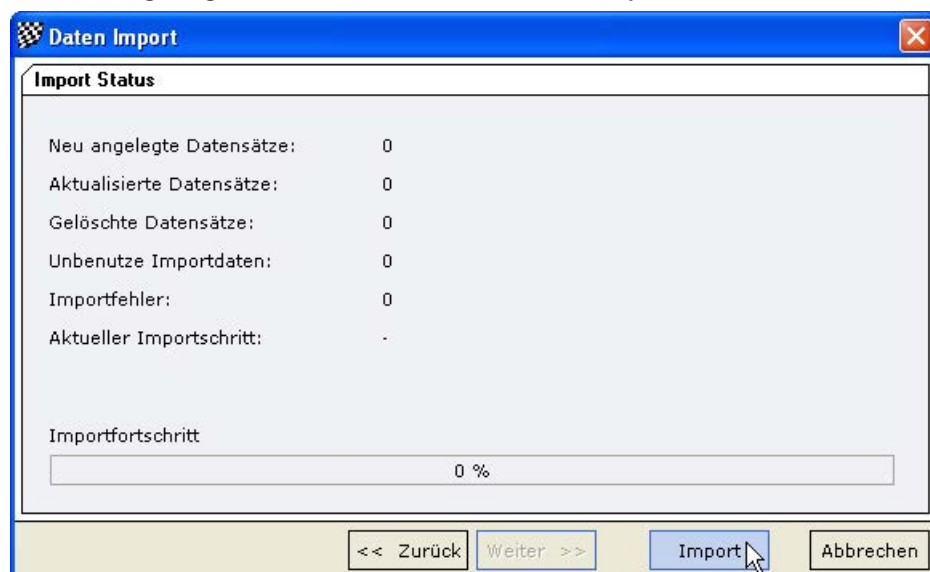
Wurde „Kategoriezuordnung vor Import anpassen“ aktiviert, erscheint kurz vor dem Ausführen des Imports folgendes Fenster:



Hier kann die Kategorie geändert werden. Dazu die Zeile im oberen Fenster eine Zeile markieren und unten die dazugehörige Kategorie auswählen.

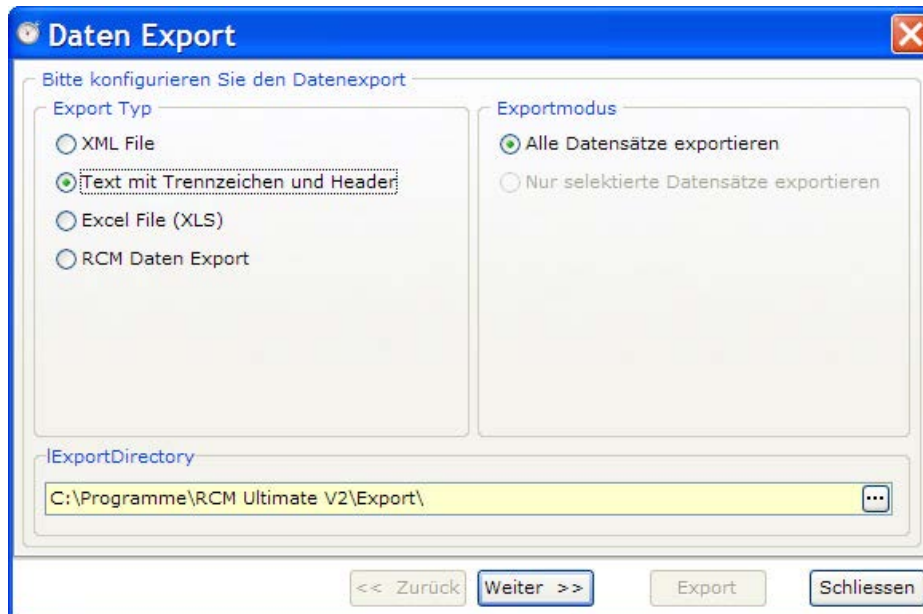
Der Importverlauf wird mithilfe einer Fortschrittsanzeige dargestellt. Treten Importfehler auf, werden diese im Logfile aufgelistet, welches sich im Ordner RCM Ultimate\Logfile befindet.

Wenn ein Export als Template wieder importiert wird, wird vor dem endgültigen Import nochmals abgefragt, ob der Import wirklich als Template erfolgen soll. Wird hier nein gesagt, wird das Rennen normal importiert.



### 13.11.2 Export

Nach einem Rennen oder wenn ein Anlass abgeschlossen ist, können Sie die Daten exportieren, um diese dann auf ihrem Heimsystem einzulesen oder anderen Anwendern zur Verfügung stellen. Natürlich kann der Export auch im Sinne eines Sicherungsverfahrens angewendet werden. Zudem können Sie Daten als Text mit Trennzeichen exportieren (csv-Datei), um diese zum Beispiel in Excel weiter zu bearbeiten.



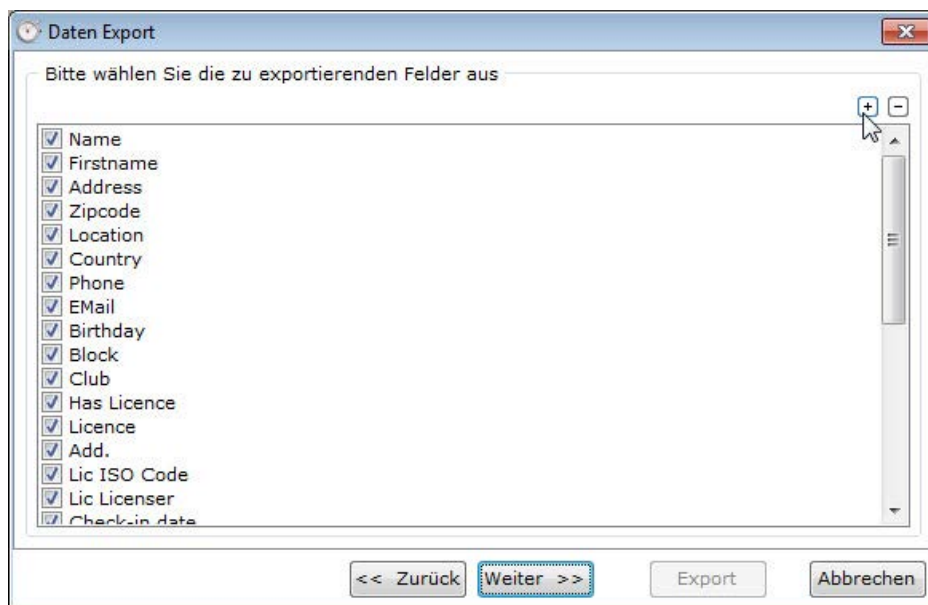
Text mit Trennzeichen und Header: Bei diesem Export-Typ wird eine csv-Datei erstellt. Mit weiter gelangen Sie zum nächsten Fenster, in dem Sie auswählen können, welche Daten Sie exportieren wollen.

XLS: Es können direkt Microsoft Excel-Dateien exportiert werden.

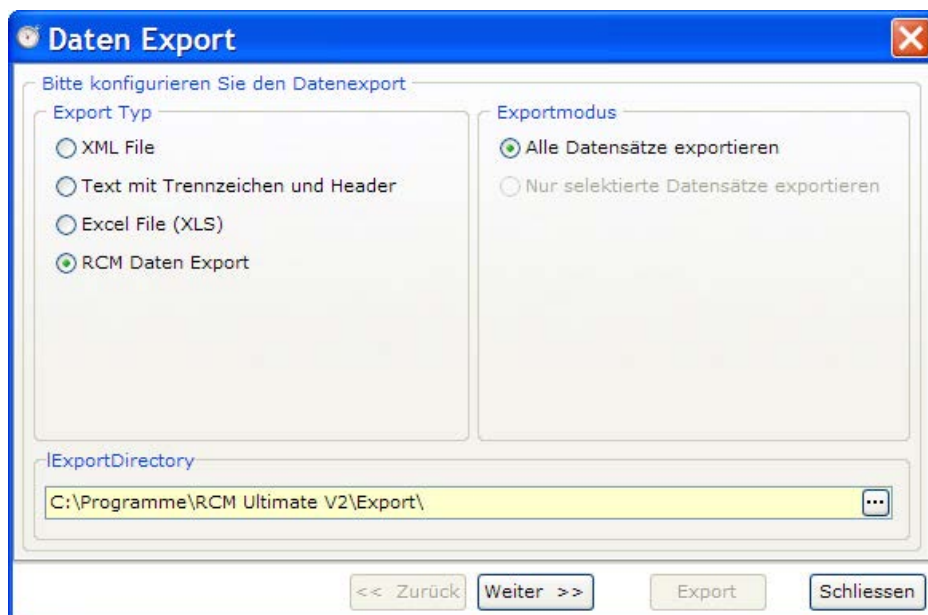
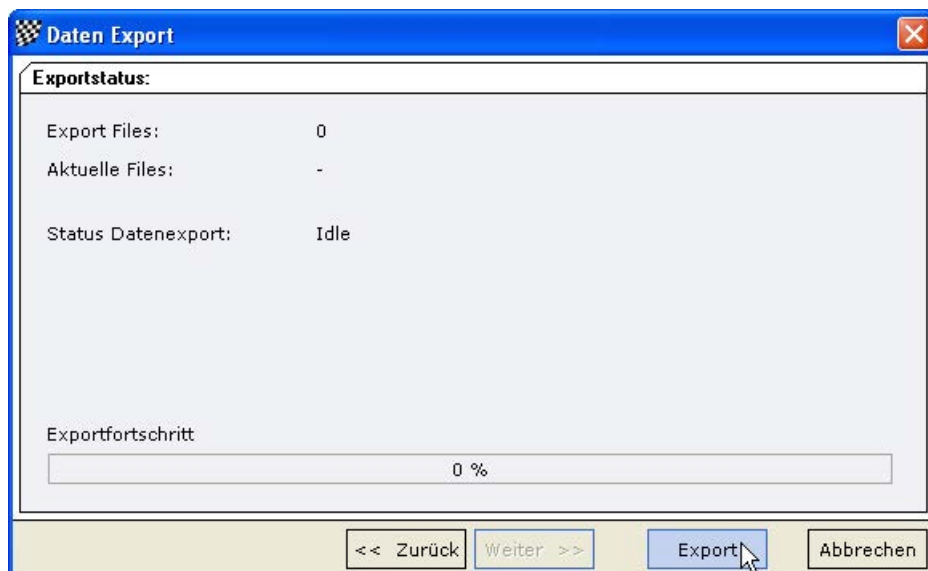


Im nächsten Fenster können Sie nun die Felder auswählen, die exportiert werden sollen. Wenn Sie auf den „+“ oder „-“ Button klicken, werden alle Felder selektiert oder deselektiert.

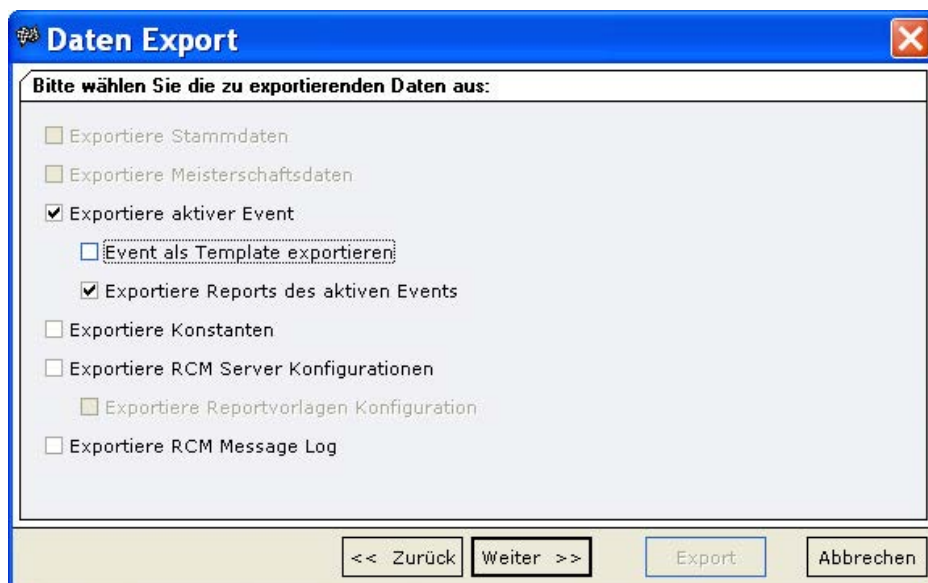




Mit Weiter kommen Sie zum letzten Fenster, in dem Sie mit Klicken auf den Export-Button den Export starten.

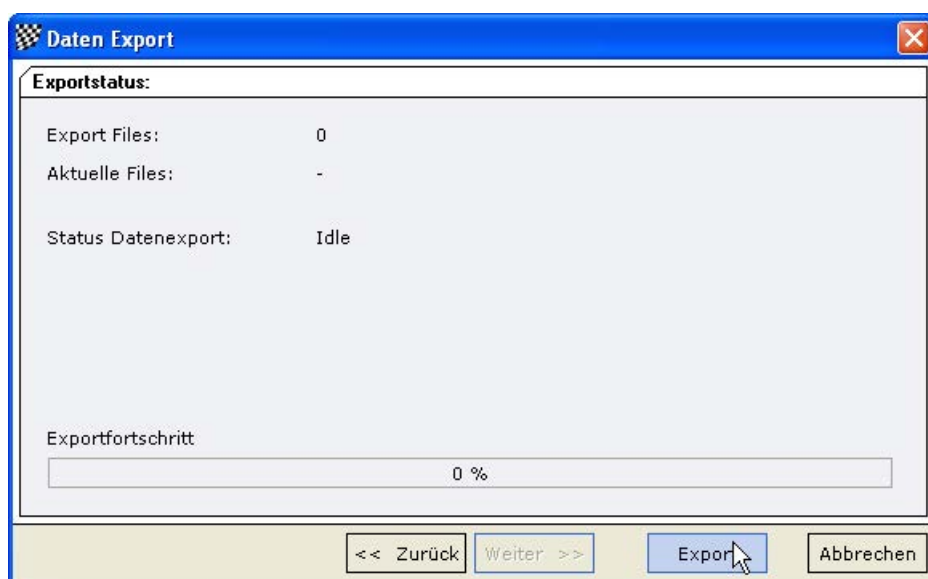


RCM Daten Export: Für einen Export sollte im Minimum „Exportiere aktiver Event“ und alle darunter liegenden Optionen angewählt werden.



Konstanten und Konfigurationen markieren Sie nur, wenn Sie wissen, dass sie zu Hause die identischen Daten haben wollen wie auf dem Rennplatz. Wichtig ist aber, dass die RCM Light oder RCM Ultimate Version, welche sie zu Hause benutzen, die gleiche Version ist wie die RCM Ultimate Version auf dem Rennplatz. Stammdaten und Meisterschaftsdaten können nur einzeln exportiert werden. Wollen Sie diese zusammen mit den Daten eines Anlasses exportieren, müssen Sie mehrere Export-Vorgänge durchführen und dann alle Dateien entsprechend zu Hause einlesen.

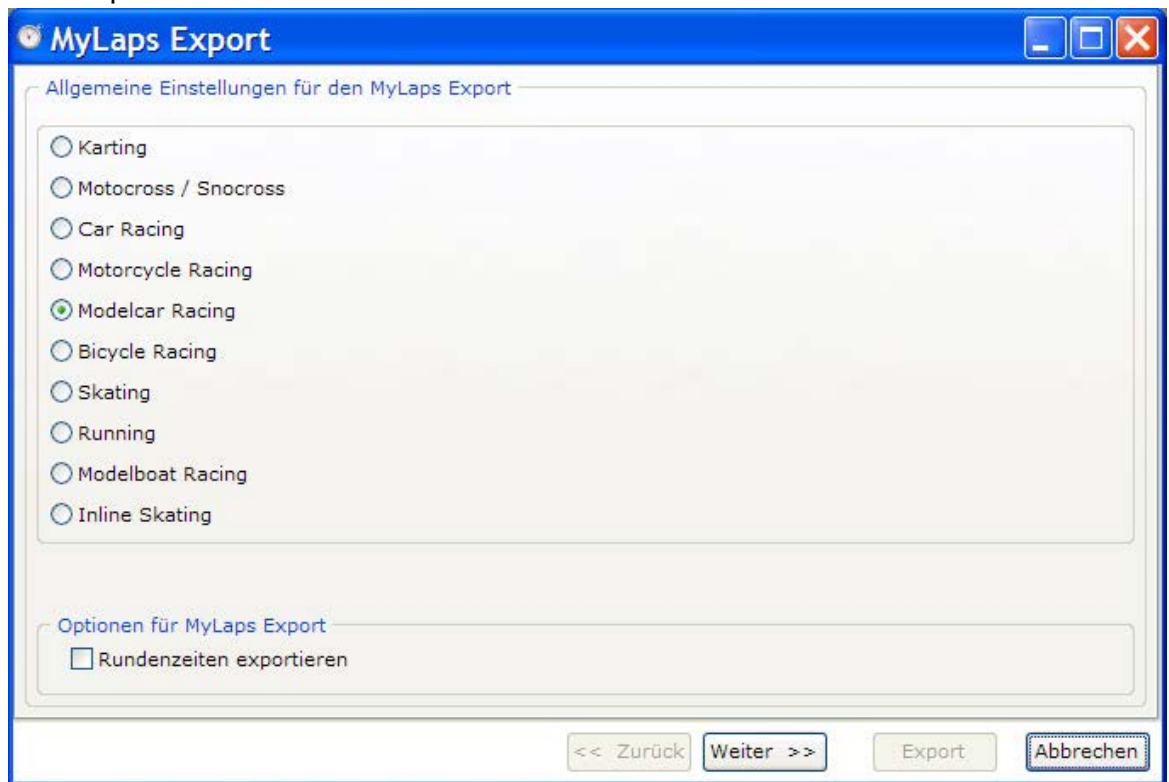
Wenn Sie beim Export eines aktiven Events „Event als Template exportieren“ aktivieren, wird der Event als Vorlage exportiert, wobei der Export komplett ist, also Fahrer, Gruppen usw. enthält. Wird so ein Export importiert, wird er als neuer Anlass importiert, erhält also eine neue Identifikations-Nummer. Das kann dazu benutzt werden, sich eine Vorlagen für zum Beispiel eine bestimmte Wettbewerbsreihe zu erstellen.



Mit Weiter gelangen Sie zum nächsten Fenster, in dem Sie durch Klicken auf den Export-Button den Export starten können.

### 13.11.3 MyLaps Export

Hier können Sie die Datenübetragung zu MyLaps beginnen. Diese ist nur aktiv, wenn ein Anlass geladen ist. Im ersten Fenster können Sie allgemeinen Angaben zum Export einstellen.



**MyLaps Export**

Allgemeine Einstellungen für den MyLaps Export

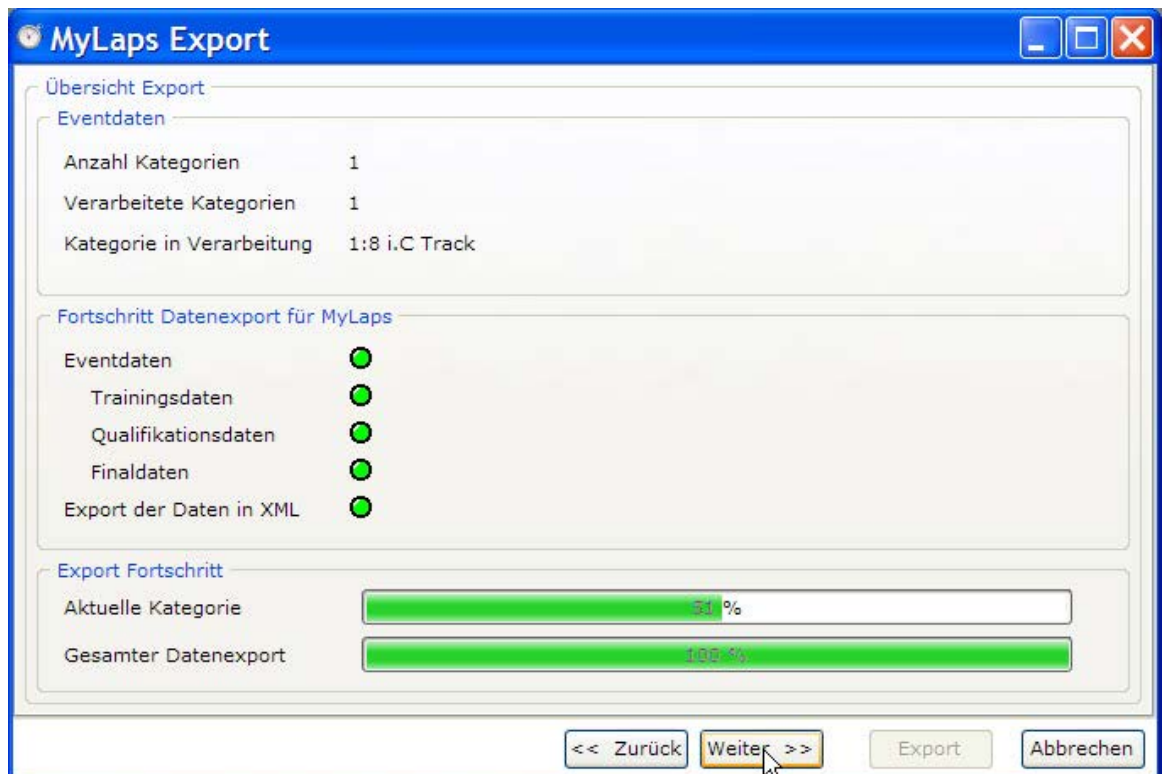
- ☐ Karting
- ☐ Motocross / Snocross
- ☐ Car Racing
- ☐ Motorcycle Racing
- ☒ Modelcar Racing
- ☐ Bicycle Racing
- ☐ Skating
- ☐ Running
- ☐ Modelboat Racing
- ☐ Inline Skating

Optionen für MyLaps Export

☐ Rundenzeiten exportieren

<< Zurück Weiter >> Export Abbrechen

Mit Weiter kommen Sie zum nächsten Fenster, in dem eine Übersicht über die zu exportierenden Daten angezeigt wird. Durch Klicken auf Export wird der Datenexport vorbereitet. Klicken Sie nun auf Weiter.



**MyLaps Export**

Übersicht Export

Eventdaten

Anzahl Kategorien	1
Verarbeitete Kategorien	1
Kategorie in Verarbeitung	1:8 i.C Track

Fortschritt Datenexport für MyLaps

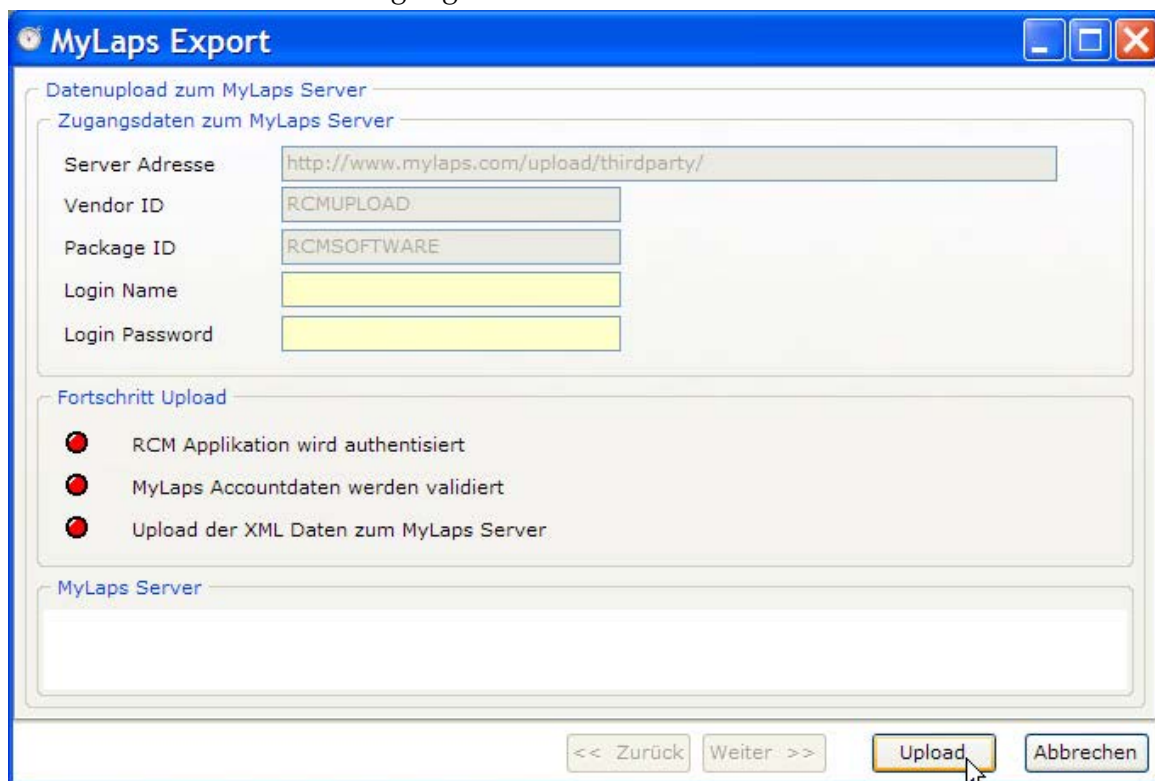
Eventdaten	●
Trainingsdaten	●
Qualifikationsdaten	●
Finaldaten	●
Export der Daten in XML	●

Export Fortschritt

Aktuelle Kategorie	51 %
Gesamter Datenexport	100 %

<< Zurück Weiter >> Export Abbrechen

Im nächsten Fenster müssen Sie die Daten zum Upload einstellen. Der Login Name und das Passwort werden verlangt. Die Angaben dazu erhalten Sie von MyLaps, wenn Sie einen Benutzeraccount für Ihren Verein erstellen. Mit Klicken auf Upload starten Sie die Datenübertragung.



**MyLaps Export**

Datenupload zum MyLaps Server

Zugangsdaten zum MyLaps Server

Server Adresse:

Vendor ID:

Package ID:

Login Name:

Login Password:

Fortschritt Upload

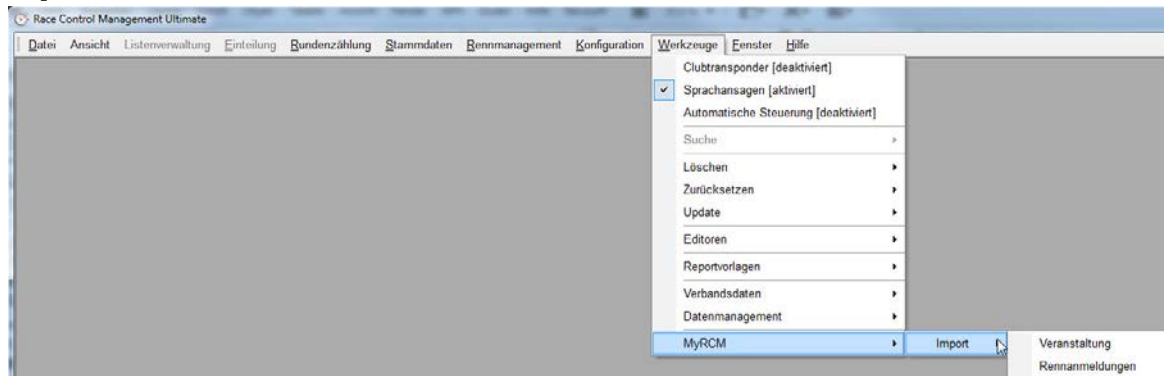
- RCM Applikation wird authentisiert
- MyLaps Accountdaten werden validiert
- Upload der XML Daten zum MyLaps Server

MyLaps Server

<< Zurück   Weiter >>   **Upload**   Abbrechen

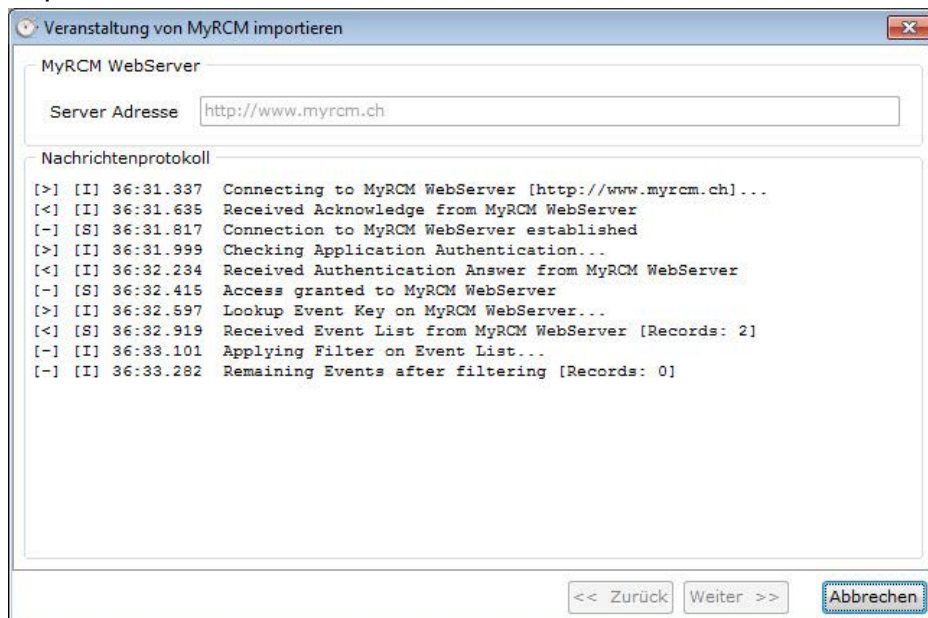


## 13.12 MyRCM



### 13.12.1 Import/Veranstaltung

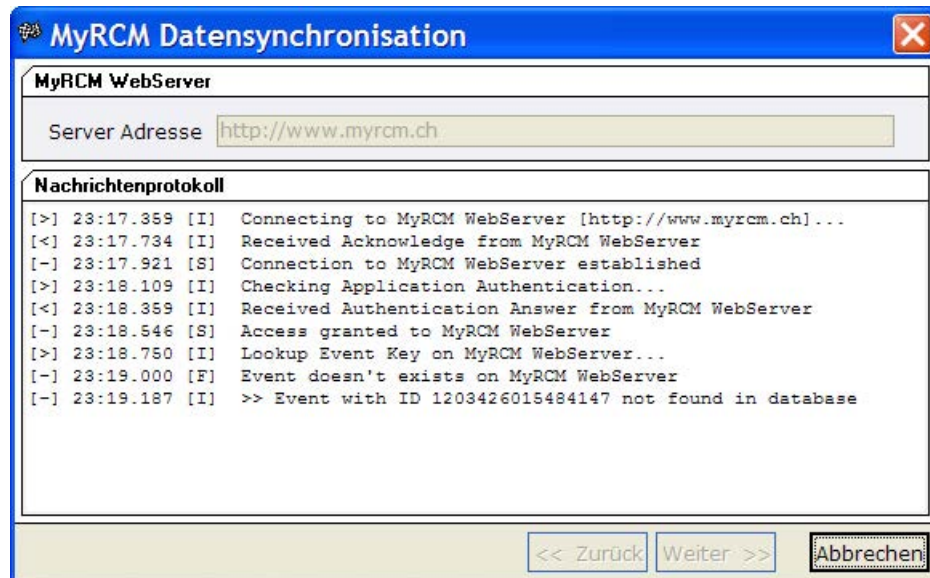
Eine Veranstaltung, die auf MyRCM veröffentlicht ist, kann in RCM Ultimate geladen werden, wenn diese noch nicht vorhanden ist. Der Import ist in der vorliegenden Version noch auf die Angaben zur Veranstaltung beschränkt. In zukünftigen Versionen wird diese vollständig einschließlich der Fahrer usw. implementiert sein.



### 13.12.2 Import/Rennanmeldung

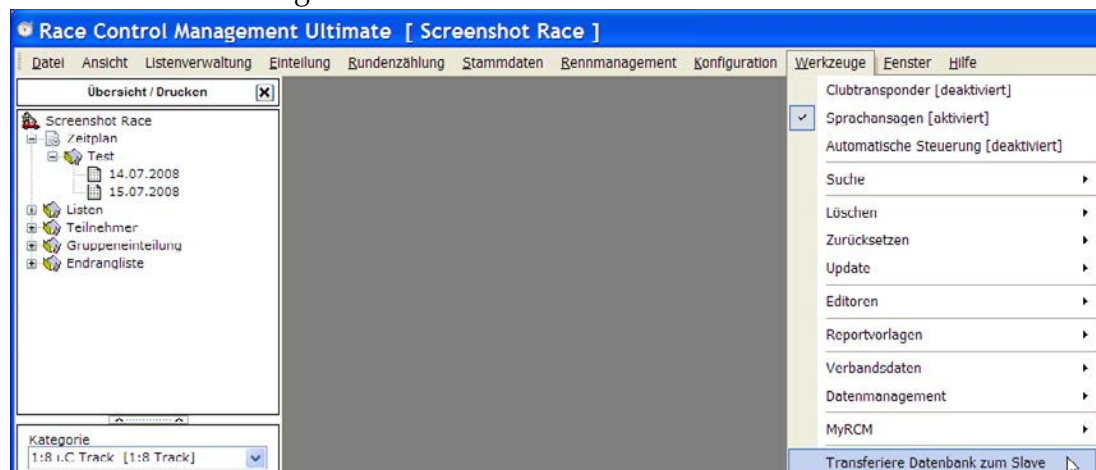
Mit dieser Funktion können Sie die Liste der Registrierungen von MyRCM direct herunterladen. Das Programm sucht nach der Liste auf MyRCM und fragt dann, ob es diese importieren soll.

Unabhängig davon können Sie die Datei auf die bekannte Art als CSV-Datei herunterladen.



### 13.13 Transferiere Datenbank zum Slave (nur sichtbar auf dem Master bei einer Master-Slave-Verbindung)

Wenn Sie auf diesen Menüpunkt klicken, wird die aktuelle Datenbank des Anlasses auf den Slave kopiert (ohne die Daten der Rundenzählung). Das dauert einige Sekunden. Bitte beachten Sie, dass auf dem Slave alle anderen in der Datenbank enthaltenen Anlässe gelöscht werden.



## 14 Fenster

Die von Microsoft Windows unterstützten Fensterdarstellungsoptionen sind hier einstellbar. Wenn Sie mehrere Fenster gleichzeitig geöffnet haben, können diese hier schnell angeordnet werden.



## 15 Hilfe

Im Menü Hilfe finden Sie das Benutzerhandbuch und Angaben zur Version der Software..



### 15.1 RCM Hilfe

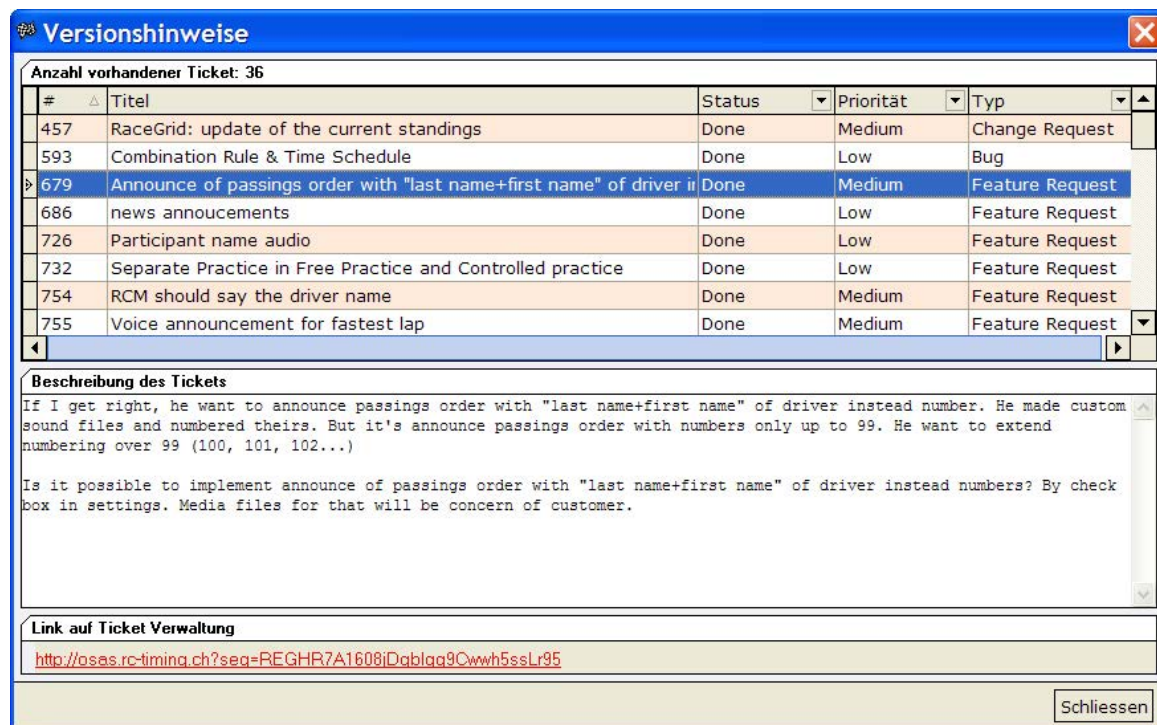
Das integrierte Hilfe Menü beschreibt alle Programmfunktionen und entspricht dem identischen Inhalt dieses Benutzerhandbuchs.



Wenn Sie gerade in einem offenen Fenster arbeiten und dazu Hilfe benötigen, wählen Sie mit der Funktionstaste F1 die entsprechende Hilfefunktion aus. Die Hilfe ist in Deutsch und Englisch verfügbar. Haben Sie eine andere Sprache als Deutsch eingestellt, so wird die Hilfe immer in Englisch angeboten.

## 15.2 Versionshinweise

Die Versionshinweise sind nicht mehr Teil des Programms sondern werden direkt von der Webseite von RC-Timing geladen (Internet-Zugang erforderlich). Das Fenster zeigt dann alle „Tickets“, die in dieser Version von RCM Ultimate neu verwirklicht wurden.



**Versionshinweise**

Anzahl vorhandener Ticket: 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 instead of number	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

**Beschreibung des Tickets**

If I get right, he want to announce passings order with "last name+first name" of driver instead number. He made custom sound files and numbered theirs. But it's announce passings order with numbers only up to 99. He want to extend numbering over 99 (100, 101, 102...)

Is it possible to implement announce of passings order with "last name+first name" of driver instead numbers? By check box in settings. Media files for that will be concern of customer.

**Link auf Ticket Verwaltung**

<http://osas.rc-timing.ch?seq=REGHR7A1608iDqblag9Cwwh5ssLr95>

Schliessen

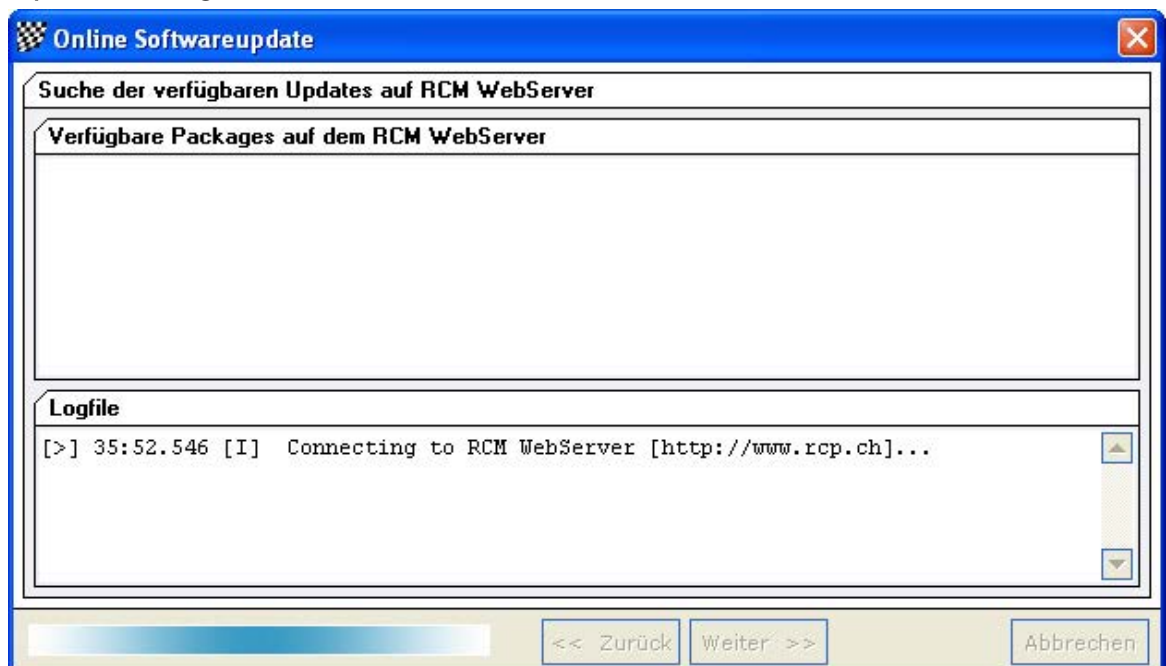


## 15.3 Softwareupdate

Ist Ihr Rechner mit dem Internet verbunden, können Sie hier automatisch nach neuen Programmversionen suchen.



Dabei können Sie die Server-Adresse einstellen. Sie können weiter angeben, ob das Update Package nach der Installation gelöscht werden soll oder nicht. Wenn Sie angeben, dass das Update Package nach der Installation nicht gelöscht werden soll, wird dieses im Ordner RCM Ultimate\Update\Packages\Datum gespeichert. Übertragen Sie diesen Ordner auf einen anderen Rechner auf dem RCM Ultimate installiert ist und dann können Sie dort das Update installieren, indem Sie „Update Package importieren“ wählen und unten das Package angeben. Mit „Weiter“ sucht das Programm dann im Internet nach einem Update. Es bietet Ihnen dann die verfügbaren Updates an und Sie können entscheiden, ob das Update durchgeführt werden soll.



## 15.4 Über RCM

Hier finden Sie die Versionsnummer von RCM Ultimate, welches Sie benutzen.



## 16 Schlussbemerkungen

Wir wünschen Ihnen mit RCM Ultimate viel Spaß! Bei Fragen oder Problemen können Sie sich gerne an uns wenden. Bitte schreiben Sie uns eine E-Mail unter [support@rc-timing.ch](mailto:support@rc-timing.ch). Vergessen Sie nicht die Angaben zur RCM-Version, damit ist ein korrektes Bearbeiten Ihrer Anfrage ohne Rückfragen möglich. Sollten Sie uns nicht als Kontaktperson bekannt sein, erlauben wir uns, Sie nach der Vertragsnummer zu fragen. Wir bitten Sie, diese also bereitzuhalten.

RC-Timing  
Felix Romer  
Talackerstrasse 45  
CH-8156 Oberhasli

## Anhang 1: Multiloop Support

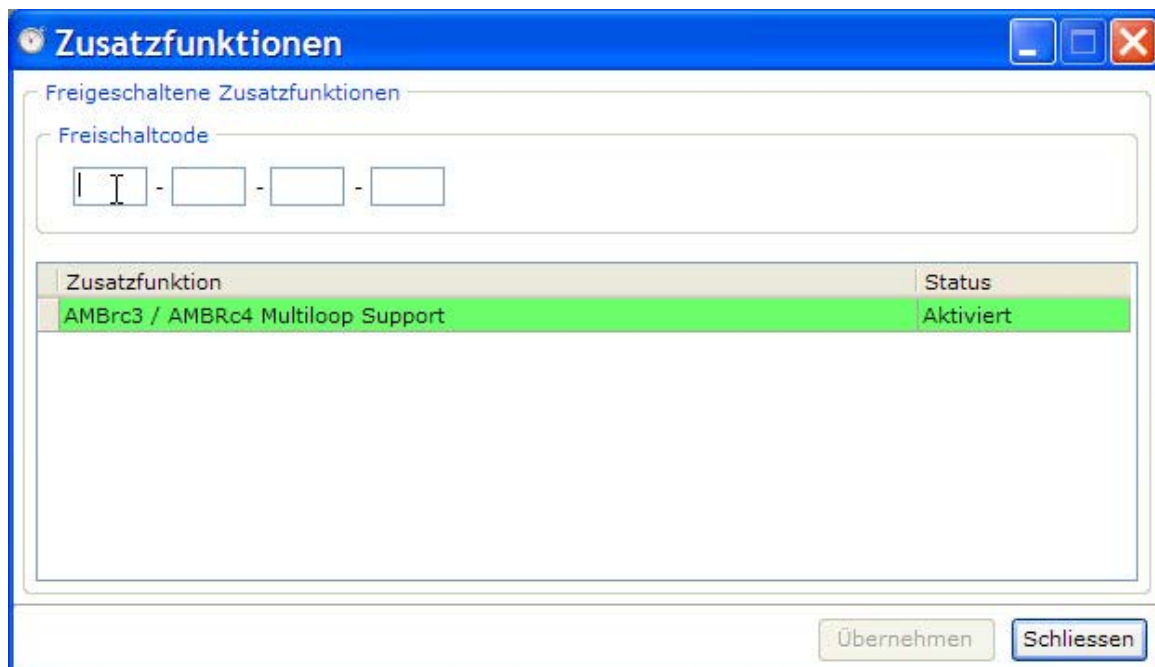
RCM Ultimate unterstützt mehrere Schleifen auf der Bahn. Zusammen mit AMBrc3- und AMBrc4-Decodern können damit Abschnittzeiten gemessen werden.

### Benötigte Hardware

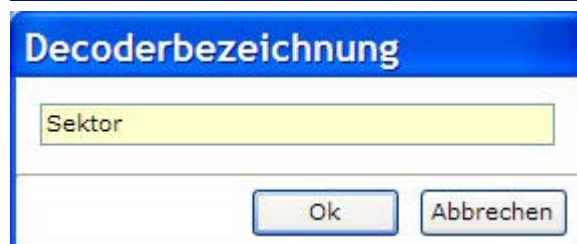
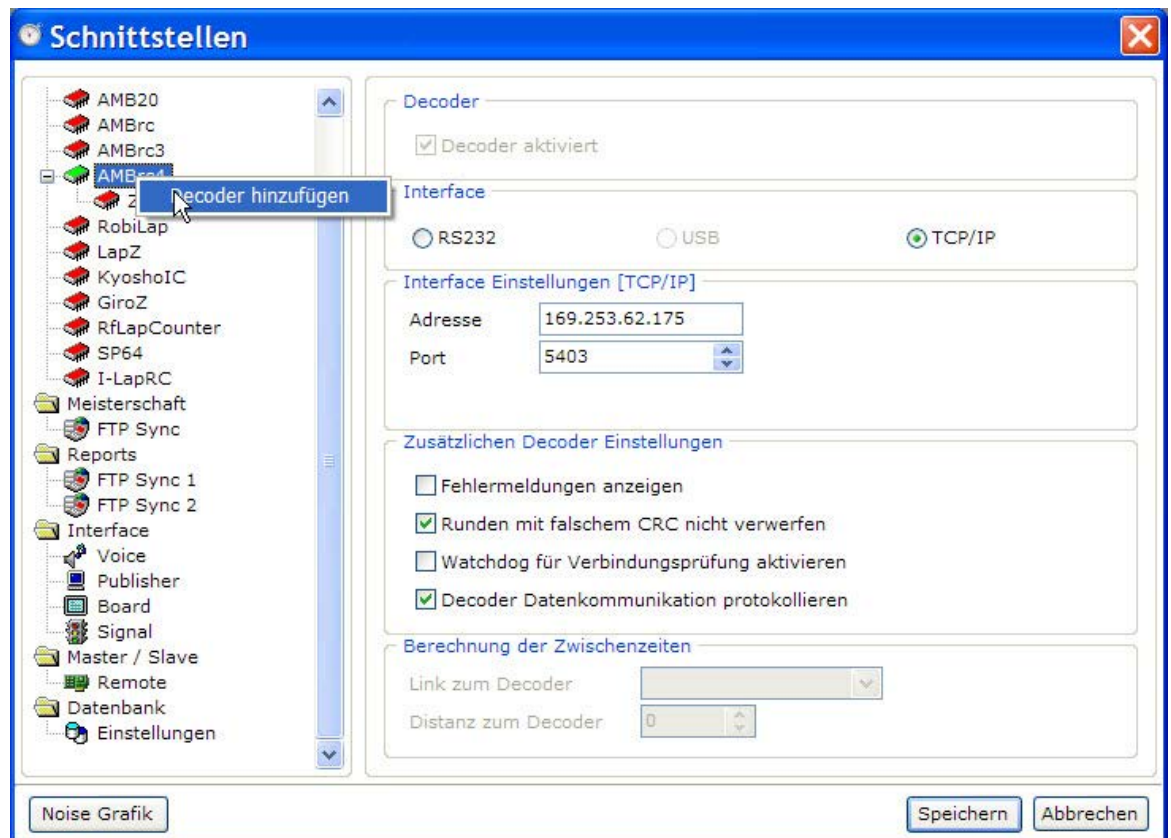
Für jede der Messschleifen ist ein AMBrc3- und AMBrc4-Decoder erforderlich. Die Decoder werden wie üblich jeweils mit einer Schleife verbunden. Die Verbindung zum Zeitnahme-Computer erfolgt am besten über ein Netzwerk. Bitte beachten Sie, dass die Decoder auf unterschiedliche TCP/IP-Adressen eingestellt werden müssen. Weiter ist es wichtig, dass die Decoder mit der absolut gleichen Zeitbasis arbeiten müssen. Dazu bietet die Firma MyLaps GPS-Empfänger an (Best.-Nr.: 18R029RC). Für jeden Decoder ist ein GPS-Empfänger notwendig. Dieser GPS-Empfänger wird an der 20-poligen Buchse auf der Rückseite des Decoders angeschlossen. Der Decoder erkennt automatisch, dass der GPS-Empfänger angeschlossen ist und übernimmt von diesem die Uhrzeit.

### Einstellungen in RCM Ultimate

Zuerst muss die Zusatzfunktion AMBrc3/AMBrc4-Multiloop Support freigeschaltet werden. Dieses geschieht unter Konfiguration/Zusatzfunktionen. Markieren Sie mit der Maus die Zeile und geben Sie dann den Freischaltcode oben ein. Diesen Freischaltcode können Sie bei RC-Timing kaufen. Dann klicken Sie auf Übernehmen und der Multiloop Support ist aktiviert.



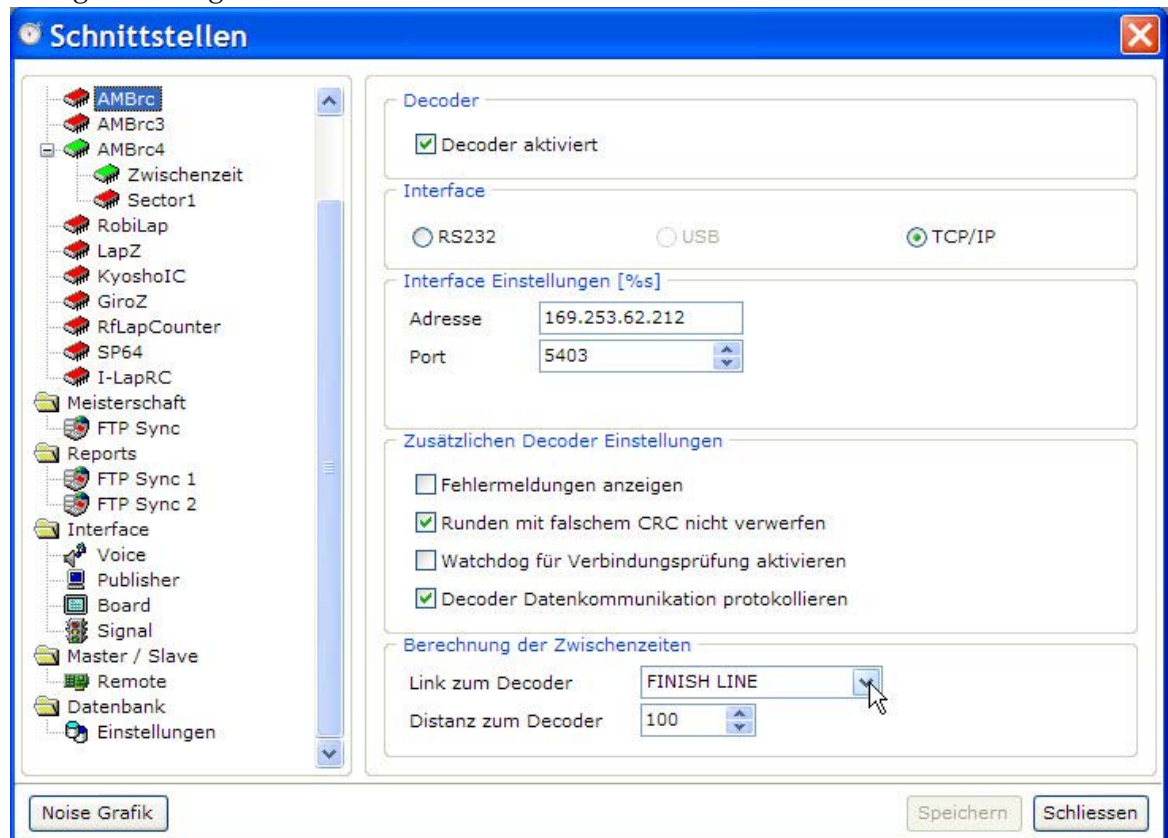
Nun müssen Sie noch den Decoder einstellen. Gehen Sie in Konfiguration/Schnittstellen. Hier klicken Sie mit der rechten Maustaste in der linken Spalte auf den Decoder (AMBrc3 oder AMBrc4), den Sie hinzufügen wollen, und fügen dann den Decoder hinzu. Dazu müssen Sie dem Decoder einen Namen geben. Wählen Sie einen eindeutigen Namen wie „Zwischenzeit 1“ oder Ähnliches.



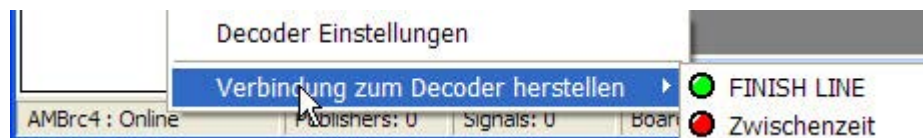
Nun wählen Sie den eingefügten Decoder aus und können unten den Bezugspunkt (Link zum Decoder, FINISH LINE ist der Haupt-Decoder für die Zeitnahme) und die



Entfernung eingeben. Die weiteren Einstellungen für den hinzugefügten Decoder erfolgen analog wie bei den anderen Decodern.



So hinzugefügte Decoder können Sie mit einem Rechtsklick auf den Decoder auch wieder entfernen, allerdings darf der Decoder dazu nicht aktiviert sein.



In der Fußzeile des RCM Ultimate Hauptfenster steht unten ganz links der Decoder und der Status. Dieser bezieht sich nun nur auf den Haupt-Decoder. Wenn Sie den zusätzlichen Decoder sehen wollen, klicken Sie rechts auf diese Eintrag und wählen dann unten Verbindung zum Decoder herstellen. Dort sind dann die weiteren aktivierten Decoder aufgeführt und entsprechend rot oder grün markiert. Der Ausdruck der Zwischenzeiten erfolgt im Rundenprotokoll automatisch. Im Zeitnahmefenster können die Felder auf die übliche Art eingeblendet werden.

## A Anhang, das Rundenzeitblatt (Ergebnis)

Anmerkung: Das hier verwendete Rundenzeitblatt wurde mit einer Decoder-Simulation erstellt, die Angaben sind daher nicht realistisch. Je nach Programm können die Angaben auf dem Blatt variieren, so unterstützt zum Beispiel RCM Advanced das Rekordmanagement nicht. Hier fehlen dann die Angaben auf dem Rundenzeitblatt.

**Kopfzeile mit Anlass, Veranstalter, Datum und Strecke**

**Rennzeit, Kategorie, Wettberdingungen und Startzeit**

**Durchschnitt der letzten (max. 6) Runden je Fahrer**

**Korrekturen am Ergebnis**

**Die beste Rundenzeit je Fahrer**

**Die ersten Zehn der aktuellen Rangliste nach diesem Lauf**

**Übersicht über die Tages- und Pistenrekorde der Kategorie**

**Fußzeile mit Zeitangabe des Ausdruckes und Angaben zum Ausrichter.**

**Ergebnis gemäß der eingestellten Regel**

**Die Rundenzeiten für jeden Fahrer**

**Vom Programm automatisch vorgenommene Korrekturen am Ergebnis**

**Screenshot Race**  
Host: Aebi RC Progress  
Date: 19.02.2008 bis 19.02.2008  
Track: Test-Track  
Powered by Aebi RC Progress 0178.0000  
Aebi RC Progress rcp.ch

**Race time: 5 Min. / Singlestart: 0 Sec. / Section: 1:8 i.C Track [1:8 Track] / Condition: Dry / Start: 20.03.2008 13:13:43**

Pos	Nr	Pilot Nr	Driver	Rnd	Absoluttime	Besttime	Mediumtime	Cor
1	4	14	VVVVVV vvvvvv	7	01:39.691	13.875	14.389	
2	8	18	ZZZZZZ zzzzzz	7	01:40.091	13.275	14.389	
3	5	15	WWWWWW wwwwww	7	01:40.091	13.275	14.389	
4	2	12	TTTTTT tttttt	7	01:40.091	13.887	14.389	
5	7	17	YYYYYY yyyyyy	7	01:41.091	13.975	21.429	
6	3	13	UUUUUU uuuuuu	5	01:39.691	12.999	13.452	
7	1	11	SSSSSS ssssss	3	00:40.356	13.875	50:16.154	L.T
8	6	16	XXXXXX xxxxxx	2	00:13.875			

Laptime	# Nr.	Nr. 1	Nr. 2	Nr. 3	Nr. 4	Nr. 5	Nr. 6	Nr. 7	Nr. 8
0	00.000	00.000	00.000	00.000	00.000	00.000	00.000	00.000	00.000
1	13.703	13.275	13.975	13.875	13.275	13.875	14.275	15.081	15.081
2	13.654	15.081	14.181	14.081	15.081	00.000	15.081	14.177	14.177
3	12.999	14.177	14.177	14.177	14.177	00.000	14.177	14.437	14.437
4		14.437	29.494	14.437	14.437	00.000	14.057	14.057	14.057
5		14.057	27.864	15.057	14.057	00.000	13.887	13.887	13.887
6		13.887		13.887	13.887	00.000	15.177	15.177	
7		15.177		14.177	15.177				

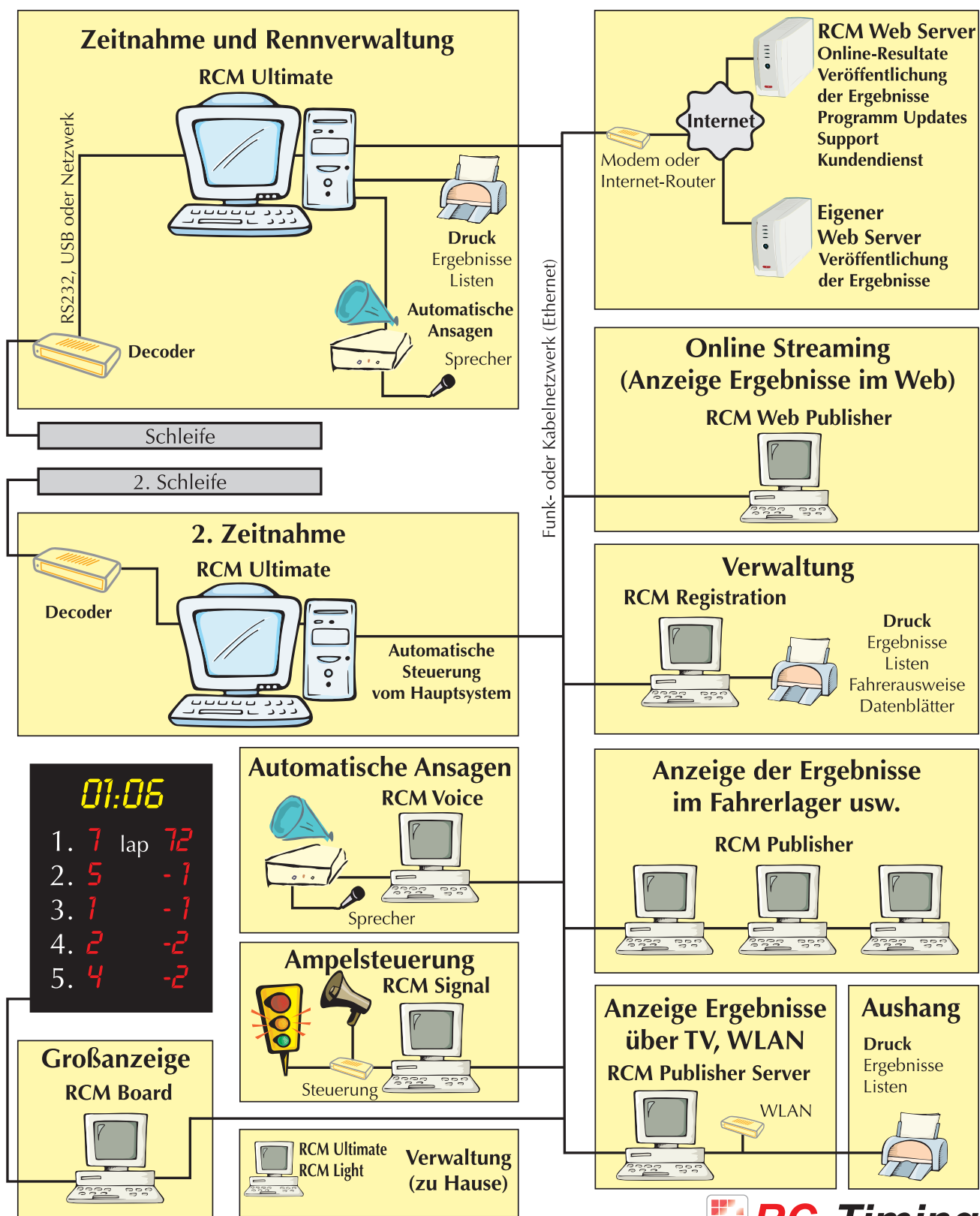
Rank	Licence	Add.	Driver	Nat	Club	Rnd	Endtime	Run
1			UUUUUU uuuuuu			7	01:39.691	1 [2]
2			VVVVVV vvvvvv			7	01:40.091	1 [2]
3			TTTTTT tttttt			7	01:40.091	1 [2]
4			WWWWWW wwwwww			7	01:40.091	1 [2]
5			ZZZZZZ zzzzzz			7	01:41.091	2 [1]
6			YYYYYY yyyyyy			7	01:41.591	1 [2]
7			XXXXXX xxxxxx			4	00:51.912	1 [2]
8			SSSSSS ssssss					

Driver	Comment
XXXXXX xxxxxx	T: 40:32.309 > 00:13.875 L: 6 > 2

Records	Section 1:8 Track	Dayrecord
Besttime	00:11.556 (29.02.2008) SSSSSS ssssss	00:11.556 SSSSSS ssssss
Practice	-	-
Qualification	7 01:39.691 (20.03.2008) VVVVVV vvvvvv	7 01:39.691 VVVVVV vvvvvv
Final	-	-

Ausdruckzeit: 13.21.19 20:03:2008 Time Keeping: Race Director: Page 1

## B Anhang Konzeption von RCM Ultimate



## C Anhang Leistungsprofil RCM Ultimate

Zeitmessung	
Start eines Laufes	
Manuell	<input checked="" type="checkbox"/>
Automatisch mit Countdown	<input checked="" type="checkbox"/>
Automatisch nach Zeitplan	<input checked="" type="checkbox"/>
Ansagetexte	
Automatische Ansagetexte definierbar	<input checked="" type="checkbox"/>
Countdown zum Start	<input checked="" type="checkbox"/>
Startsignal	<input checked="" type="checkbox"/>
Rennzeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Reihenfolge nach bestimmten Zeiten	<input checked="" type="checkbox"/>
Rennende	<input checked="" type="checkbox"/>
Rennende je Fahrer	<input checked="" type="checkbox"/>
Messschleife passiert	<input checked="" type="checkbox"/>
Ende des Laufes	
Manuell	<input checked="" type="checkbox"/>
Automatisch	<input checked="" type="checkbox"/>
Automatisch mit Nachlaufzeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Funktionen während des Laufes	
Rennen unterbrechen	<input checked="" type="checkbox"/>
Abbrechen eines Rennens	<input checked="" type="checkbox"/>
Zuordnung der Tx während des Rennens	<input checked="" type="checkbox"/>
Warnung bei nicht eindeutiger Tx-Zuordnung	<input checked="" type="checkbox"/>
Rundenprotokoll und Statistik einsehbar	<input checked="" type="checkbox"/>
Regen/Trockenwertung umschaltbar	<input checked="" type="checkbox"/>
Transponder-Logfile	<input checked="" type="checkbox"/>
Keine weiteren Runden mehr zählen	<input checked="" type="checkbox"/>
Bisher gefahrene Runden streichen	<input checked="" type="checkbox"/>
Manuelle Rundenkorrektur	<input checked="" type="checkbox"/>
Korrekturen/Bestrafungen	
Ändern der Runden und Zeiten	<input checked="" type="checkbox"/>
Resultat auf Null setzen	<input checked="" type="checkbox"/>
Bester Lauf streichen	<input checked="" type="checkbox"/>
Rundenabzug oder auch Penalty	<input checked="" type="checkbox"/>
Korrektur Rundenzugabe	<input checked="" type="checkbox"/>
Warnungen kommentierbar	<input checked="" type="checkbox"/>
Beste Runde(n) streichen	<input checked="" type="checkbox"/>
Zeitstrafe	<input checked="" type="checkbox"/>
Stop & Go	<input checked="" type="checkbox"/>
Disqualifikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Rücksetzen der Korrekturen	<input checked="" type="checkbox"/>
Resultatsausdruck	
Ergebnis nach Reglement	<input checked="" type="checkbox"/>
Rundenzeiten	<input checked="" type="checkbox"/>
Top 10 Rangliste	<input checked="" type="checkbox"/>
Bestrafungen und Verwarnungen	<input checked="" type="checkbox"/>
Korrekturen und Strafen	<input checked="" type="checkbox"/>

Zusatzfunktionen für die Zeitmessung	
Zeitplan Vorschau	<input checked="" type="checkbox"/>
Warnung wenn Runde unter der Sperrzeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Warnung, wenn Abweichung vom Zeitplan	<input checked="" type="checkbox"/>
Automatik kann sofort unterbrochen werden	<input checked="" type="checkbox"/>
Regenwertung (Nass/Trocken)	<input checked="" type="checkbox"/>
Teamwertung	<input checked="" type="checkbox"/>
Automatische Steuerung 2. Zeitnahme	<input checked="" type="checkbox"/>
Unterstützte Hardware	
AMB20 Decoder (feste Transponder)	<input checked="" type="checkbox"/>
AMBRC Decoder (Personal Transponder)	<input checked="" type="checkbox"/>
AMBr3 Decoder (Personal Transponder)	<input checked="" type="checkbox"/>
Robitronic Decoder	<input checked="" type="checkbox"/>
Reglemente	
Standard-Reglement	<input checked="" type="checkbox"/>
Top-Plus Reglement (Trennung Fahrer)	<input checked="" type="checkbox"/>
Training	
Mit oder ohne Training	<input checked="" type="checkbox"/>
Rennen beenden nach Runden	<input checked="" type="checkbox"/>
Rennen beenden nach Zeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Rennen beenden nach Runden/Zeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Einzelstart	<input checked="" type="checkbox"/>
Einzelstart mit Delay	<input checked="" type="checkbox"/>
Delayzeit einstellbar	<input checked="" type="checkbox"/>
Einzelstart mit Intervall	<input checked="" type="checkbox"/>
Intervallzeit einstellbar	<input checked="" type="checkbox"/>
Gruppenstart	<input checked="" type="checkbox"/>
Ergebnis nach Runden/Zeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Ergebnis nach Bestzeiten	<input checked="" type="checkbox"/>
Rangliste nach Runden/Zeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Rangliste nach Punkten	<input checked="" type="checkbox"/>
Startreihenfolge nach Fahrzeugnummer	<input checked="" type="checkbox"/>
Startreihenfolge nach Rangliste	<input checked="" type="checkbox"/>
Startreihenfolge nach letztem Lauf	<input checked="" type="checkbox"/>
Startreihenfolge nach Konfiguration	<input checked="" type="checkbox"/>
Vorgabe max. Fahrer pro Gruppe	<input checked="" type="checkbox"/>
Laufdauer	<input checked="" type="checkbox"/>
Anzahl Trainingsläufe	<input checked="" type="checkbox"/>
Anzahl gewertete Läufe	<input checked="" type="checkbox"/>
Anzahl gewertete Bestzeiten	<input checked="" type="checkbox"/>
Bestzeiten Summe/Durchschnitt	<input checked="" type="checkbox"/>
Bestzeiten aufeinanderfolgend oder einzeln	<input checked="" type="checkbox"/>
Nachlaufzeit einstellbar	<input checked="" type="checkbox"/>
Punkte auf- oder absteigend	<input checked="" type="checkbox"/>
Punkte automatisch	<input checked="" type="checkbox"/>
Punkte manuell definierbar	<input checked="" type="checkbox"/>
Punkte nach Teilnehmeranzahl	<input checked="" type="checkbox"/>
Auflösung bei Punktegleichstand	4



Qualifikation	
Mit oder ohne Qualifikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Rennen beenden nach Runden	<input checked="" type="checkbox"/>
Rennen beenden nach Zeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Rennen beenden nach Runden/Zeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Einzelstart	<input checked="" type="checkbox"/>
Einzelstart mit Delay	<input checked="" type="checkbox"/>
Delayzeit einstellbar	<input checked="" type="checkbox"/>
Einzelstart mit Intervall	<input checked="" type="checkbox"/>
Intervallzeit einstellbar	<input checked="" type="checkbox"/>
Gruppenstart	<input checked="" type="checkbox"/>
Ergebnis nach Runden/Zeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Ergebnis nach Bestzeiten	<input checked="" type="checkbox"/>
Rangliste nach Runden/Zeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Rangliste nach Punkten	<input checked="" type="checkbox"/>
Startreihenfolge nach Fahrzeugnummer	<input checked="" type="checkbox"/>
Startreihenfolge nach Rangliste	<input checked="" type="checkbox"/>
Startreihenfolge nach letztem Lauf	<input checked="" type="checkbox"/>
Startreihenfolge nach Konfiguration	<input checked="" type="checkbox"/>
Vorgabe max. Fahrer pro Gruppe	<input checked="" type="checkbox"/>
Laufdauer	<input checked="" type="checkbox"/>
Anzahl Qualifikationsläufe	<input checked="" type="checkbox"/>
Anzahl gewertete Läufe	<input checked="" type="checkbox"/>
Anzahl gewertete Bestzeiten	<input checked="" type="checkbox"/>
Bestzeiten Summe/Durchschnitt	<input checked="" type="checkbox"/>
Bestzeiten aufeinanderfolgend oder einzeln	<input checked="" type="checkbox"/>
Nachlaufzeit einstellbar	<input checked="" type="checkbox"/>
Punkte auf- oder absteigend	<input checked="" type="checkbox"/>
Punkte automatisch	<input checked="" type="checkbox"/>
Punkte manuell definierbar	<input checked="" type="checkbox"/>
Punkte nach Teilnehmeranzahl	<input checked="" type="checkbox"/>
Auflösung bei Punktegleichstand	4
Finale	
Sub- und Hauptfinale	<input checked="" type="checkbox"/>
Sub- und Hauptfinale (ABC Mixmode)	<input checked="" type="checkbox"/>
Finale	<input checked="" type="checkbox"/>
Einzelstart	<input checked="" type="checkbox"/>
Gruppenstart	<input checked="" type="checkbox"/>
Tagesrangliste getrennt (Lizenz oder ohne)	<input checked="" type="checkbox"/>
Startreihenfolge nach Fahrzeugnummer	<input checked="" type="checkbox"/>
Startreihenfolge gemäß Rangliste	<input checked="" type="checkbox"/>
Startreihenfolge nach letzten Finale	<input checked="" type="checkbox"/>
Maximale Anzahl Fahrer pro Finale	<input checked="" type="checkbox"/>
Training für Finale	<input checked="" type="checkbox"/>
Trainingszeit Finale	<input checked="" type="checkbox"/>
Training für Subfinale	<input checked="" type="checkbox"/>
Trainingszeit Subfinale	<input checked="" type="checkbox"/>
Anzahl der Finale	<input checked="" type="checkbox"/>
Laufzeit Finale	<input checked="" type="checkbox"/>
Anzahl der Subfinale	<input checked="" type="checkbox"/>
Laufzeit Subfinale	<input checked="" type="checkbox"/>
Anzahl gewertete Finale	<input checked="" type="checkbox"/>

Anzahl Direktqualifizierte	<input checked="" type="checkbox"/>
Anzahl Aufsteiger nach Ergebnis	<input checked="" type="checkbox"/>
Anzahl Aufsteiger nach Runden/Zeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Optimierung der letzten Subfinale	<input checked="" type="checkbox"/>
Reihenfolge Finale	<input checked="" type="checkbox"/>
Regenwertung linear	<input checked="" type="checkbox"/>
Regenwertung sortiert	<input checked="" type="checkbox"/>
Bei Finale Gruppierung möglich	<input checked="" type="checkbox"/>
Bei Finale Punktwertung	<input checked="" type="checkbox"/>
Auflösung Gleichstand bei Punktwertung	3
Regelung für Meisterschafts-Editor	
Anwesenheitspunkte Vorlauf	<input checked="" type="checkbox"/>
Punkte Vorlaufrangliste	<input checked="" type="checkbox"/>
Anwesenheitspunkte Finale	<input checked="" type="checkbox"/>
Punkte Finalrangliste	<input checked="" type="checkbox"/>
Punkte Tagesrangliste teilnehmerabhängig	<input checked="" type="checkbox"/>
Auswahl Punkteschema	<input checked="" type="checkbox"/>
Gruppeneinteilung	
Training/Qualifikation	
Getrennte Gruppeneinteilung möglich	<input checked="" type="checkbox"/>
Übernahme Training für Qualifikation	<input checked="" type="checkbox"/>
Einteilung automatisch	<input checked="" type="checkbox"/>
Einteilung nach Leistungsstärke	<input checked="" type="checkbox"/>
Einteilung nach Frequenzen	<input checked="" type="checkbox"/>
Einteilung manuell	<input checked="" type="checkbox"/>
Automatische Fahrernummern	<input checked="" type="checkbox"/>
Umverteilung gemäß Rangliste	<input checked="" type="checkbox"/>
Beste Fahrer in letzte Gruppe	<input checked="" type="checkbox"/>
Mechaniker-Regelung	<input checked="" type="checkbox"/>
Gruppen können umbenannt werden	<input checked="" type="checkbox"/>
Einteilung jederzeit änderbar	<input checked="" type="checkbox"/>
Anzeige von Fehlermeldungen (Frequenz)	<input checked="" type="checkbox"/>
Vorschlag Frequenzwechsel	<input checked="" type="checkbox"/>
Gruppeneinteilung kann gelöscht werden	<input checked="" type="checkbox"/>
Finale	
Automatisch nach eingestelltem Reglement	<input checked="" type="checkbox"/>
Manuell änderbar	<input checked="" type="checkbox"/>
Berücksichtigung nicht qualifizierter Fahrer	<input checked="" type="checkbox"/>
Neue Fahrernummern möglich	<input checked="" type="checkbox"/>
Anzeige von Fehlermeldungen (Frequenz)	<input checked="" type="checkbox"/>
Vorschlag Frequenzwechsel	<input checked="" type="checkbox"/>

Ausdrucke/Reports	
<b>Ausdrucke</b>	
Drucker einstellbar (auch mehrere)	<input checked="" type="checkbox"/>
Kopien je Drucker konfigurierbar	<input checked="" type="checkbox"/>
Personen Datenblatt	<input checked="" type="checkbox"/>
Teilnehmerlisten (mit Frequenz und ohne)	<input checked="" type="checkbox"/>
Teilnehmerliste pro Land	<input checked="" type="checkbox"/>
Trainingsgruppeneinteilung	<input checked="" type="checkbox"/>
Qualifikationseinteilung	<input checked="" type="checkbox"/>
Finaleinteilung	<input checked="" type="checkbox"/>
Trainingsrangliste	<input checked="" type="checkbox"/>
Qualifikationsrangliste	<input checked="" type="checkbox"/>
Differenzierte Qualifikationsrangliste	<input checked="" type="checkbox"/>
Finalrangliste	<input checked="" type="checkbox"/>
Tagesrangliste	<input checked="" type="checkbox"/>
Meisterschaftsrangliste	<input checked="" type="checkbox"/>
Rundenzeitblatt	<input checked="" type="checkbox"/>
Zeitpläne	<input checked="" type="checkbox"/>
Statistik-Listen	<input checked="" type="checkbox"/>
Reglement	<input checked="" type="checkbox"/>
Bei Änderungen alle Reports neu	<input checked="" type="checkbox"/>
<b>Formatierung der Ausdrucke</b>	
Alle Reports sind individuell konfigurierbar	<input checked="" type="checkbox"/>
Keine Ausgabe der Frequenzen im Web	<input checked="" type="checkbox"/>
Club-Logo kann eingebunden werden	<input checked="" type="checkbox"/>
Reports wiederherstellbar	<input checked="" type="checkbox"/>
Einstellung von Schriftgröße und Farbe	<input checked="" type="checkbox"/>
<b>Stammdaten</b>	
<b>Personen</b>	<b>frei</b>
Vorname und Nachname	<input checked="" type="checkbox"/>
Adresse (Straße, Ort, Telefon, E-Mail)	<input checked="" type="checkbox"/>
Personenbezogene Lizenz	<input checked="" type="checkbox"/>
Land	<input checked="" type="checkbox"/>
Block-Zugehörigkeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Club-Informationen	<input checked="" type="checkbox"/>
Geburtstag	<input checked="" type="checkbox"/>
Foto des Fahrers	1
<b>Kategorie-Stammdaten pro Fahrer</b>	<b>frei</b>
Frequenz	4
Multi Kanal Frequenz	1
Persönliche Transponder	4
Temporäre Transponder	1
Mechaniker	<input checked="" type="checkbox"/>
Team-Informationen	<input checked="" type="checkbox"/>
Leistungsstärke	<input checked="" type="checkbox"/>
Persönliche Erfolge	2
Sponsor	<input checked="" type="checkbox"/>
Kategorie bezogene Lizenz	<input checked="" type="checkbox"/>
Fahrzeugdaten	<input checked="" type="checkbox"/>
Foto des Fahrzeuges	1

<b>Anlässe</b>	<b>frei</b>
Name des Anlasses	<input checked="" type="checkbox"/>
Veranstalter	<input checked="" type="checkbox"/>
Transponder Satz	<input checked="" type="checkbox"/>
Verband	<input checked="" type="checkbox"/>
Anlass-Typ	<input checked="" type="checkbox"/>
Datum	<input checked="" type="checkbox"/>
Laufnummer bei Meisterschaften	<input checked="" type="checkbox"/>
Daten auf MyRCM veröffentlichen	<input checked="" type="checkbox"/>
Kategorien	frei
<b>Clubs</b>	<b>frei</b>
Name	<input checked="" type="checkbox"/>
Anschrift	<input checked="" type="checkbox"/>
Kontaktperson	<input checked="" type="checkbox"/>
Telefon	<input checked="" type="checkbox"/>
E-Mail	<input checked="" type="checkbox"/>
Web	<input checked="" type="checkbox"/>
<b>Teams</b>	<b>frei</b>
Name	<input checked="" type="checkbox"/>
Anschrift	<input checked="" type="checkbox"/>
Kontaktperson	<input checked="" type="checkbox"/>
Telefon	<input checked="" type="checkbox"/>
E-Mail	<input checked="" type="checkbox"/>
Web	<input checked="" type="checkbox"/>
<b>Kategorien</b>	<b>frei</b>
Name	<input checked="" type="checkbox"/>
Sortierindex	<input checked="" type="checkbox"/>
Reglement	<input checked="" type="checkbox"/>
<b>Transponder-Sätze</b>	<b>frei</b>
Beliebige Serien à 10 Transponder	<input checked="" type="checkbox"/>
Transponder-Nr. einstellbar auf Fahrzeugnr.	<input checked="" type="checkbox"/>
<b>Veranstalter</b>	<b>frei</b>
Name	<input checked="" type="checkbox"/>
Anschrift	<input checked="" type="checkbox"/>
Kontaktperson	<input checked="" type="checkbox"/>
Telefon	<input checked="" type="checkbox"/>
E-Mail	<input checked="" type="checkbox"/>
Web	<input checked="" type="checkbox"/>
Strecken pro Veranstalter	frei
Länge Strecke	<input checked="" type="checkbox"/>
Minialer Frequenzabstand je Strecke	<input checked="" type="checkbox"/>
Sperrzeit je Strecke	<input checked="" type="checkbox"/>
Erste Runde zählen je Strecke bei Vorlauf	<input checked="" type="checkbox"/>
Erste Runde zählen je Strecke bei Finale	<input checked="" type="checkbox"/>
<b>Punkteschema</b>	<b>frei</b>
Punkteschema automatisch berechnen	<input checked="" type="checkbox"/>
Punkteschema manuell eingeben	<input checked="" type="checkbox"/>
<b>Starreihenfolge</b>	<b>1</b>
Starreihenfolge für beliebig viele Läufe	<input checked="" type="checkbox"/>
<b>Länder-Kennungen</b>	<b>frei</b>
Vordefiniert nach ISO-Norm	<input checked="" type="checkbox"/>
Beliebig veränderbar	<input checked="" type="checkbox"/>

Neue Länder definierbar	<input checked="" type="checkbox"/>
<b>Frequenzen</b>	<b>frei</b>
Vordefiniert	<input checked="" type="checkbox"/>
Beliebig veränderbar	<input checked="" type="checkbox"/>
Neue Frequenzen können eingegeben werden	<input checked="" type="checkbox"/>
Spiegelfrequenz wird erkannt	<input checked="" type="checkbox"/>
<b>Verbände</b>	<b>frei</b>
Name	<input checked="" type="checkbox"/>
Anschrift	<input checked="" type="checkbox"/>
Kontaktperson	<input checked="" type="checkbox"/>
Telefon	<input checked="" type="checkbox"/>
E-Mail	<input checked="" type="checkbox"/>
Web	<input checked="" type="checkbox"/>
<b>Zusätzliche Funktionen</b>	
Zeitplan-Editor	
Automatische Erstellung des Zeitplanes	<input checked="" type="checkbox"/>
Manuelle Änderungen möglich	<input checked="" type="checkbox"/>
Einfügen von Pausen etc.	<input checked="" type="checkbox"/>
<b>Meisterschafts-Editor</b>	
Übernahme Daten aus Anlässen	<input checked="" type="checkbox"/>
Streichresultate	<input checked="" type="checkbox"/>
Ausdruck Gesamtergebnis	<input checked="" type="checkbox"/>
Leistungsstärke Fahrer aus Meisterschaft	<input checked="" type="checkbox"/>
<b>Rennauswertungen</b>	
Liste der Erfolge der Piloten	<input checked="" type="checkbox"/>
Statistik der gewerteten Runden	<input checked="" type="checkbox"/>
<b>Mutationen</b>	
Fahrer im Anlass aus Stammdaten ersetzen	<input checked="" type="checkbox"/>
<b>Mehrsprachigkeit</b>	
Einstellung der Sprache für Programm	<input checked="" type="checkbox"/>
Separate Einstellung Report-Sprache	<input checked="" type="checkbox"/>
Separate Einstellung Ansagen	<input checked="" type="checkbox"/>
Editor für Texte	<input checked="" type="checkbox"/>
Editor für Sprachansagen	<input checked="" type="checkbox"/>
<b>Daten-Im-/Export</b>	
Import Verbandsdaten DMC	<input checked="" type="checkbox"/>
Import Verbandsdaten SRCCA	<input checked="" type="checkbox"/>
Import-Schnittstelle CSV-Dateien	<input checked="" type="checkbox"/>
Export Ergebnis für DMC	<input checked="" type="checkbox"/>
Export-Schnittstelle CSV-Dateien	<input checked="" type="checkbox"/>
Export Stammdaten	<input checked="" type="checkbox"/>
Export Konfiguration	<input checked="" type="checkbox"/>
Export Anlass-Daten	<input checked="" type="checkbox"/>
<b>Suchfunktionen</b>	
Fahrersuche	<input checked="" type="checkbox"/>
Frequenzsuche	<input checked="" type="checkbox"/>
Transponder Suche	<input checked="" type="checkbox"/>
Suchfunktion in Tabellen	<input checked="" type="checkbox"/>
Sortierfunktionen in Tabellen	<input checked="" type="checkbox"/>
Selektionsfunktion in Tabellen	<input checked="" type="checkbox"/>
<b>Rekordmanagement</b>	
Beste Rundenzeit pro Kategorie	<input checked="" type="checkbox"/>

Bestes Ergebnis pro Kategorie	<input checked="" type="checkbox"/>
Beste Rundezeit für das aktuelle Rennen	<input checked="" type="checkbox"/>
Bestes Ergebnis für das aktuelle Rennen	<input checked="" type="checkbox"/>
<b>Datenarchivierung</b>	
Selektion der Personen zur Archivierung	<input checked="" type="checkbox"/>
Reaktivierung von Personen aus Archiv	<input checked="" type="checkbox"/>
<b>Frequenzwechsel</b>	
Protokollierung von Frequenzwechseln	<input checked="" type="checkbox"/>
<b>Einstellungen</b>	
Schriftgröße und Farben in Tabellen	<input checked="" type="checkbox"/>
<b>Monitoring</b>	
Transponder Logfile	<input checked="" type="checkbox"/>
Systemmeldungen	<input checked="" type="checkbox"/>
Netzwerk	<input checked="" type="checkbox"/>
Datenbank	<input checked="" type="checkbox"/>
<b>Unterstützte Client-Programme</b>	
<b>RCM Publisher</b>	
Anzeige des Rennverlaufes	<input checked="" type="checkbox"/>
Anzeigefelder definierbar	<input checked="" type="checkbox"/>
Tickermeldungen (Nachrichten)	<input checked="" type="checkbox"/>
<b>RCM Signal</b>	
Steuerung von Ampel- und Hornsignalen	<input checked="" type="checkbox"/>
<b>RCM Voice</b>	
Sprachansagen gesteuert von RCM Ultimate	<input checked="" type="checkbox"/>
Sprachansagen separat definierbar	<input checked="" type="checkbox"/>
<b>RCM Board</b>	
Anzeige des Rennverlaufes auf Großanzeige	<input checked="" type="checkbox"/>
<b>RCM Registration</b>	
Verwaltung der Personendaten	<input checked="" type="checkbox"/>
Ausdruck von Fahrerausweisen	<input checked="" type="checkbox"/>
Ausdruck aller Reports von RCM Ultimate	<input checked="" type="checkbox"/>
<b>Veröffentlichung der Ergebnisse im Web</b>	
Automatisch bei Internet-Verbindung	<input checked="" type="checkbox"/>
Auf MyRCM	<input checked="" type="checkbox"/>
Zusätzlich auf anderer Webseite	<input checked="" type="checkbox"/>
Schnittstelle zu MyLAPs	<input checked="" type="checkbox"/>

## D Anhang: Neuerungen in RCM Ultimate Version 2.2.2.122

- |  |  |
|--|--|
| <p><b>1 Wildcard in Suchfunktion</b><br/>In der Suchfunktion kann jetzt eine Wildcard („*“) eingegeben werden. Zudem sind mehrere Suchbegriffe möglich.</p> <p><b>2. Online-Streaminf/WebPublisher</b><br/>RCM Ultimate enthält jetzt ein Modul für das Online-Streaming. Die Lizenz wird online auf dem Server überprüft. Der WebPublisher ist nicht mehr notwendig. Siehe hierzu Punkt 9.15 in diesem Manual.</p> <p><b>3. Letzte Änderung bei Reglementen</b><br/>Bei den Reglementen wird jetzt der Tag der letzten Änderung angezeigt.</p> <p><b>4. Super Pole</b><br/>RCM Ultimate unterstützt jetzt das neue Super Pole Reglement der EFRA.</p> | <p><b>5. Zeitplan Editor</b><br/>Wenn im Reglement die Laufdauer geändert wird, wird die neue Laufdauer beim neu berechnen des Zeitplanes automatisch übernommen.</p> <p><b>6. Interface</b><br/>Es wurden weitere Schnittstellen für Client-Programme implementiert.</p> <p><b>7. Transponder</b><br/>Die Transponder können jetzt der Person oder der Kategorie zugeordnet werden.</p> <p><b>8. Blaue Flagge</b><br/>Wird eine Sprachmeldung ausgegeben, erscheint jetzt ein entsprechender Hinweis im RCM Ultimate-Fenster.</p> |
|--|--|