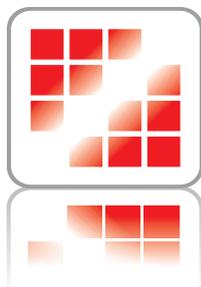
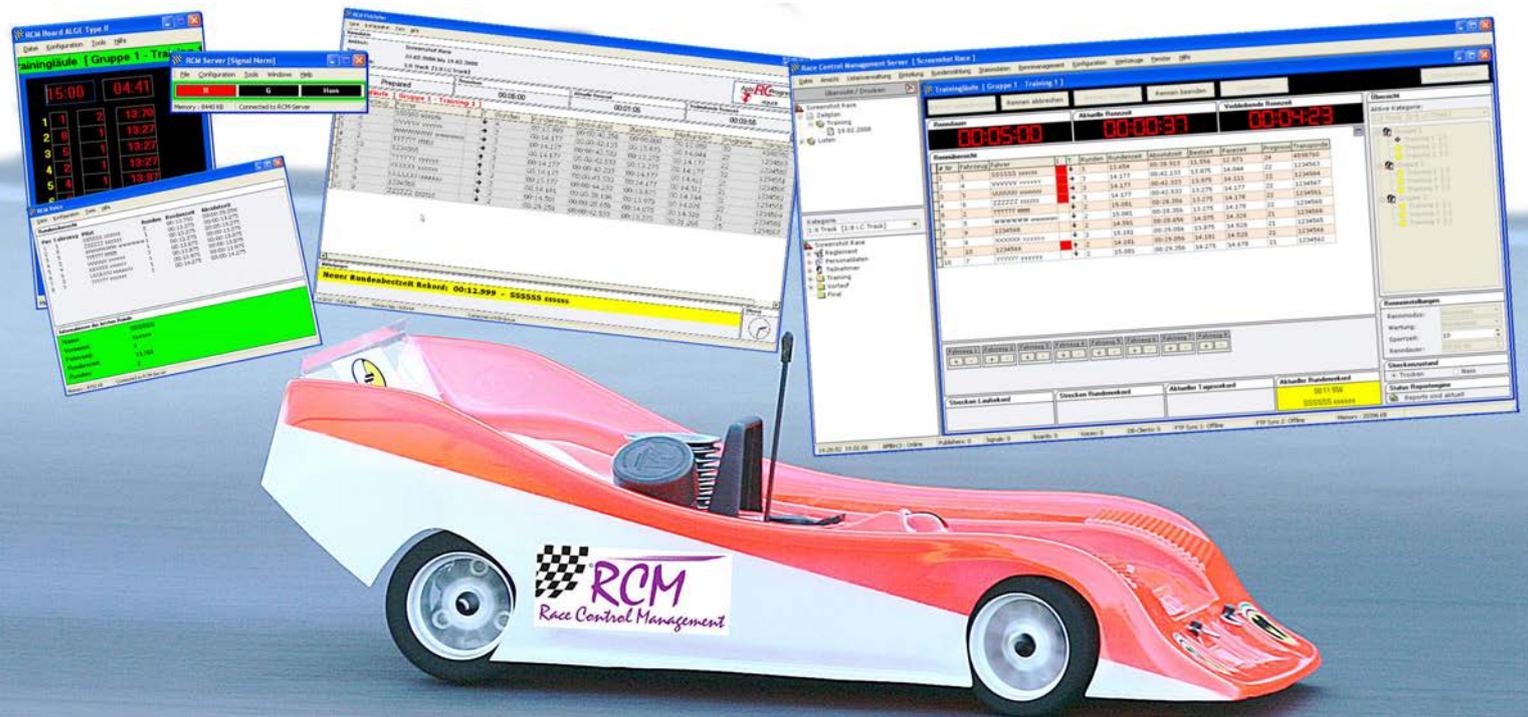


RCM

Race Control Management

Bedienungsanleitung

Das erste Rennen



RC-Timing

Bedienungsanleitung

Das erste Rennen mit RCM Ultimate

Inhalt

1	Einleitung.....	4
2	Stammdaten.....	4
2.1	Dateneingabe	4
2.2	Meisterschaftswertung?	4
2.3	Nach welchen Regeln wird gefahren?	6
2.3.1	Allgemeines zum Reglement.....	7
2.3.2	Überprüfung des Reglements	8
2.3.3	Regeln im Training	8
2.3.4	Regeln in den Vorläufen.....	11
2.3.5	Startmodus.....	14
2.3.6	Punkte in Vorläufen.....	15
2.3.7	Reglement in den Finalen	17
2.3.8	Subfinale und Hauptfinale	18
2.3.9	Subfinal und Hauptfinale (ABC Mixmode)	20
2.3.10	Finale.....	21
2.3.11	Einstellungen der Meisterschaftspunkte	22
2.3.12	Abschluss der Reglementeingabe	23
2.4	Welche Kategorien werden gefahren?	23
2.5	Wer organisiert den Anlass und auf welcher Rennstrecke?	25
2.5.1	Veranstalter.....	25
2.5.2	Strecken.....	26
2.6	Werden Leih-Transponder vom Club eingesetzt?	27
2.7	Welche Fahrer machen mit	29
2.7.1	Archivdaten	29
2.7.2	Personen Daten	30
2.7.3	Kategoriespezifische Personen-Daten.....	32
3	Anlass erstellen.....	36

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 - 2008

RC-Timing

Oberhasli, Schweiz

Alle Rechte vorbehalten.

4	Ausdrucke	39
4.1	Fahrerlisten und andere statische Daten	40
5	Training/Vorläufe fahren	42
5.1	Lauf vorbereiten.....	42
5.2	Aufwärmphase und Transponder-Kontrolle.....	43
5.3	Countdown.....	44
5.4	Starten des Laufs	45
5.5	Kontrollmöglichkeiten während eines aktiven Laufes	46
5.5.1	Laufzeit.....	46
5.5.2	Rundenzeiten	46
5.5.3	Online Korrekturen	47
5.6	Rennen abbrechen.....	48
5.7	Rennen abschließen.....	48
5.7.1	Resultate drucken	49
5.7.2	Bestätigt - nicht bestätigt	49
5.8	Korrekturen	50
5.9	Bestrafungen.....	52
5.10	Lauf wiederholen.....	53
6	Finaleinteilung	53
7	Finale fahren	54
8	Schlussbemerkungen	55

1 Einleitung

Diese Anleitung schildert die Schritte, die notwendig sind, um einen Anlass durchzuführen und wendet sich damit an Anwender, die erstmals mit einem der RCM-Zeitnahmeprogramme arbeiten. Diese Anleitung ist nur als Ergänzung zum Handbuch des jeweiligen Programms zu sehen.

Diese Anleitung bezieht sich auf RCM Ultimate, gilt sinngemäß aber auch für RCM Advanced und RCM Kart.

2 Stammdaten

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.

2.1 Dateneingabe

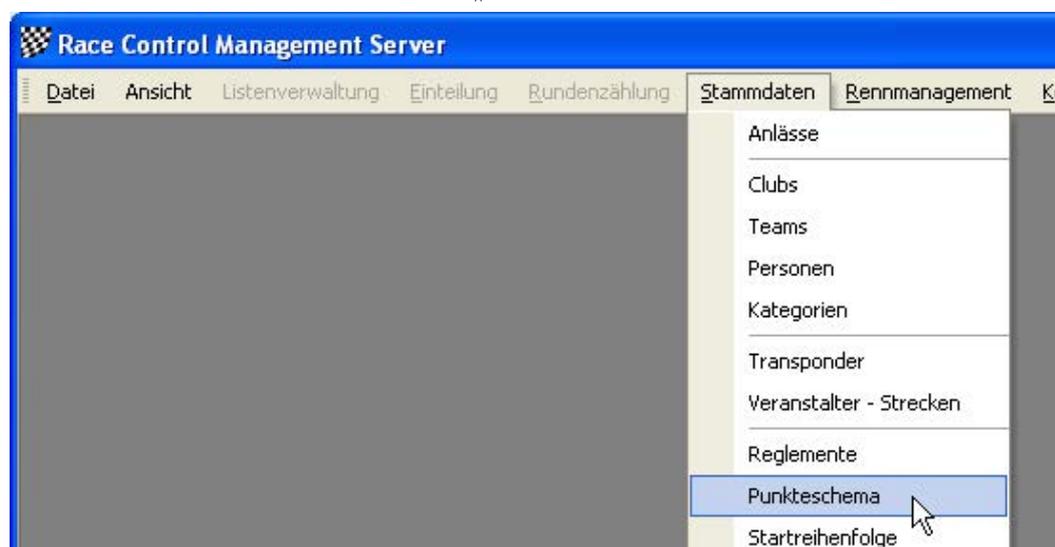
Die Daten, die RCM Ultimate verwalten muss, stehen miteinander im Zusammenhang. So ist es wichtig, dass alle Basis-Daten eingegeben sind, bevor ein Anlass (Rennen) durchgeführt bzw. erstellt werden kann.

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?

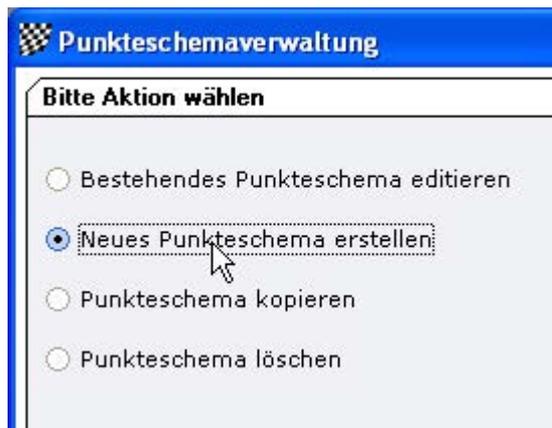
2.2 Meisterschaftswertung?

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. Wenn das Rennen zu keiner Meisterschaft zählt, können Sie diesen Punkt überspringen.

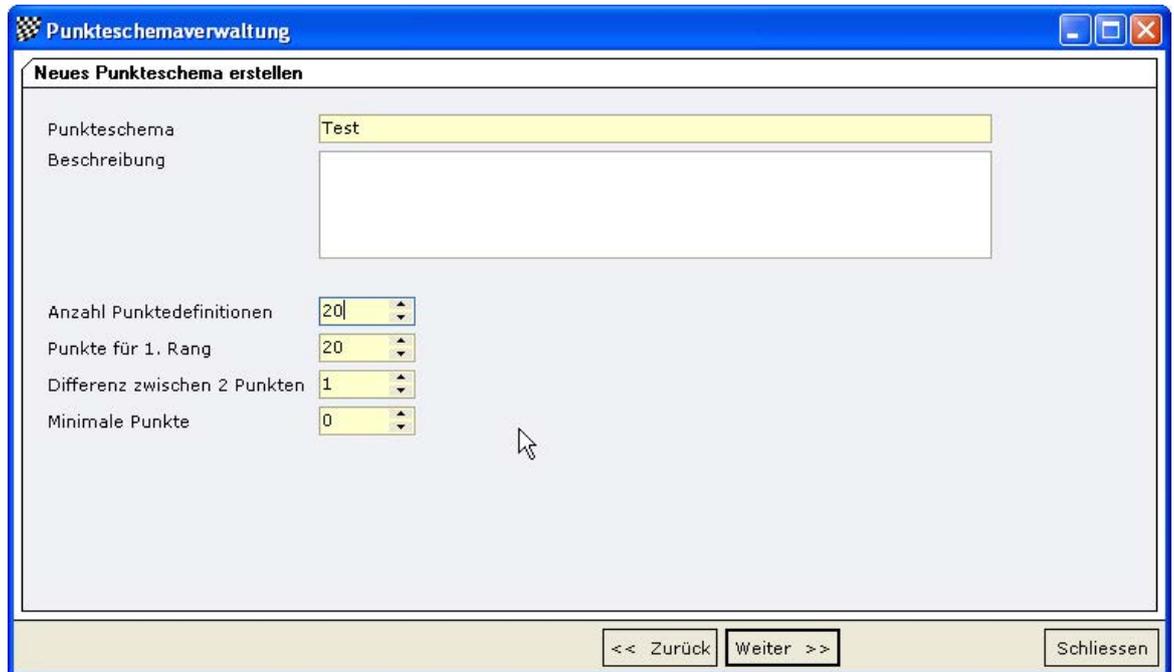
Erstellen oder Prüfen Sie das Punkteschema. Dies geschieht unter Stammdaten/ Punkteschema. Wählen Sie dann „Neues Punkteschema“.



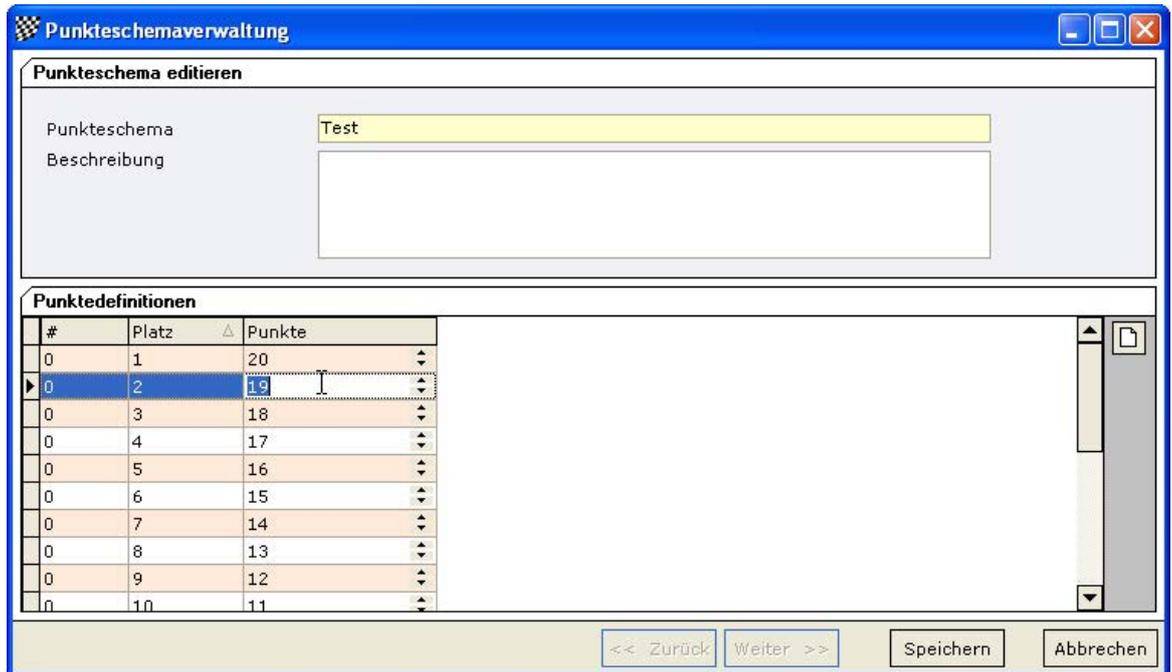
Hier wählen Sie dann Neues Punkteschema erstellen.



Danach müssen im Folgefenster einige Basiswerte eingetragen werden, um das Schema dann anschließend automatisch zu erstellen. Zuerst muss das Punkteschema benannt werden. Danach werden die Anzahl der Punktdefinitionen, die Punkte für den 1. Rang, die Differenz zwischen zwei Werten und die minimalen Punkte eingestellt.



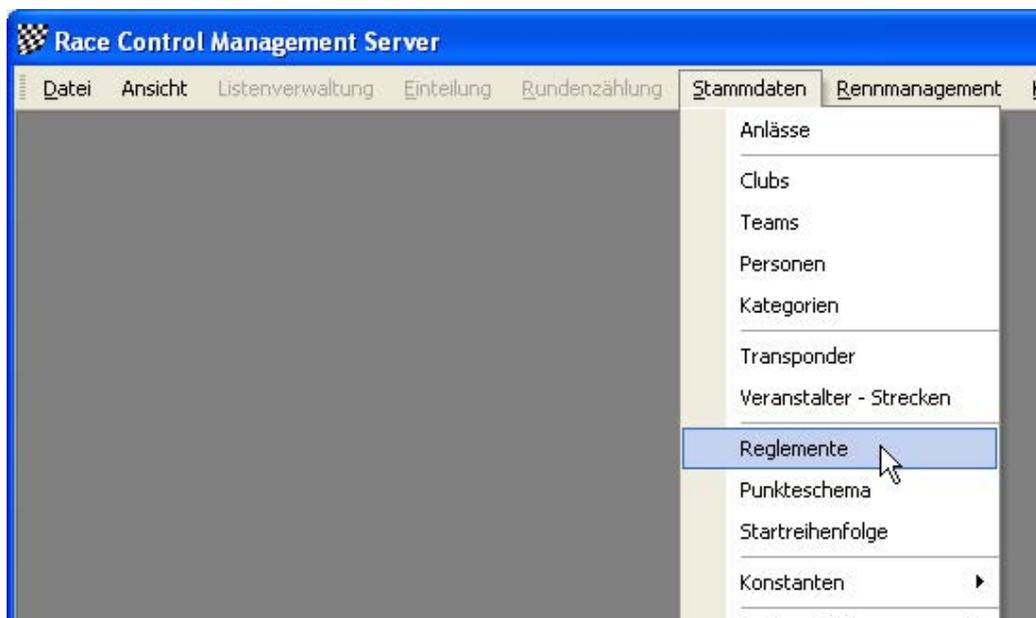
Mit einem Klick auf den Weiter-Button gelangen Sie zu dem Fenster, in dem die Punktetabelle editiert werden kann.



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.

2.3 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. Eine neue Regel geben Sie unter Stammdaten/Reglemente ein.



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.

2.3.1 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.

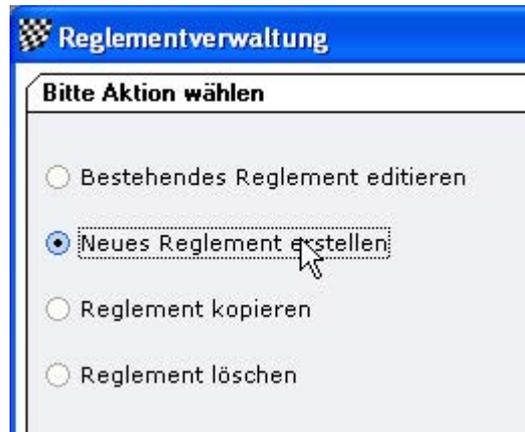
Die Auswahl der Optionen Ändern, Löschen und Kopieren führt zu einer Ansicht, in welcher alle bestehenden Regeln aufgelistet sind. Hier wird das gewünschte Reglement mit einem Klick der linken Maustaste markiert und dann auf Weiter geklickt.

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

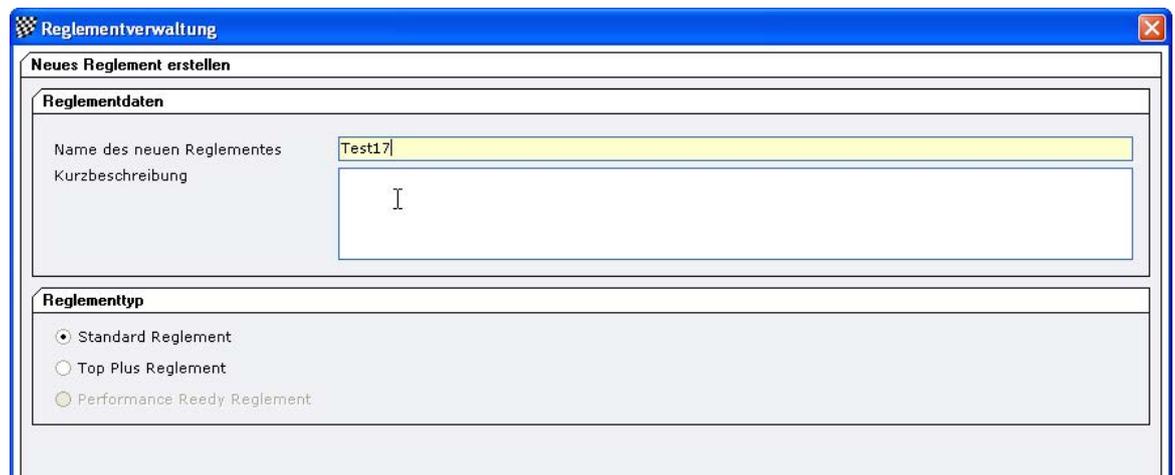
Reglement kopieren: Auswahl eines bekannten Reglements und Angabe des neuen Namens, in welche die Regel kopiert werden soll.

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.



Bei einem neuen Reglement stehen zwei verschiedene Grundtypen zur Verfügung: Standard-Reglement: Dies ist für eine Kategorie, in der für alle teilnehmenden Fahrer das gleiche Reglement gilt. 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.

Bei Auswahl 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.

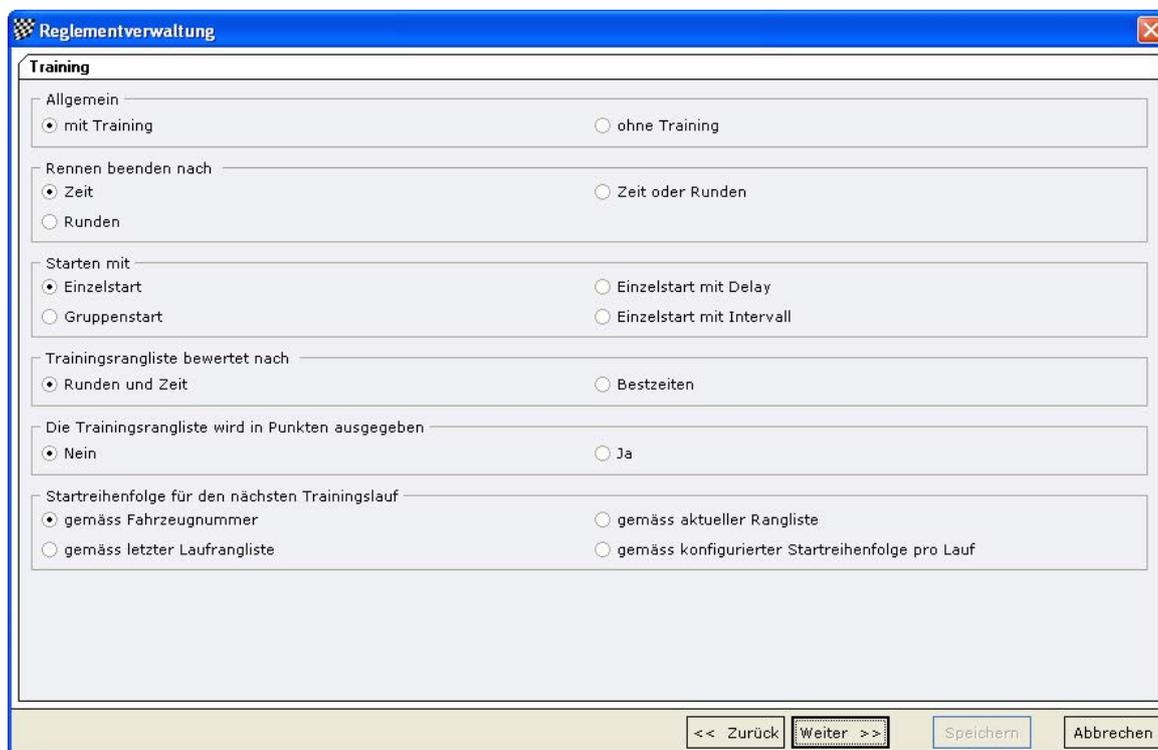
2.3.2 Überprüfung des Reglements

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.

2.3.3 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.



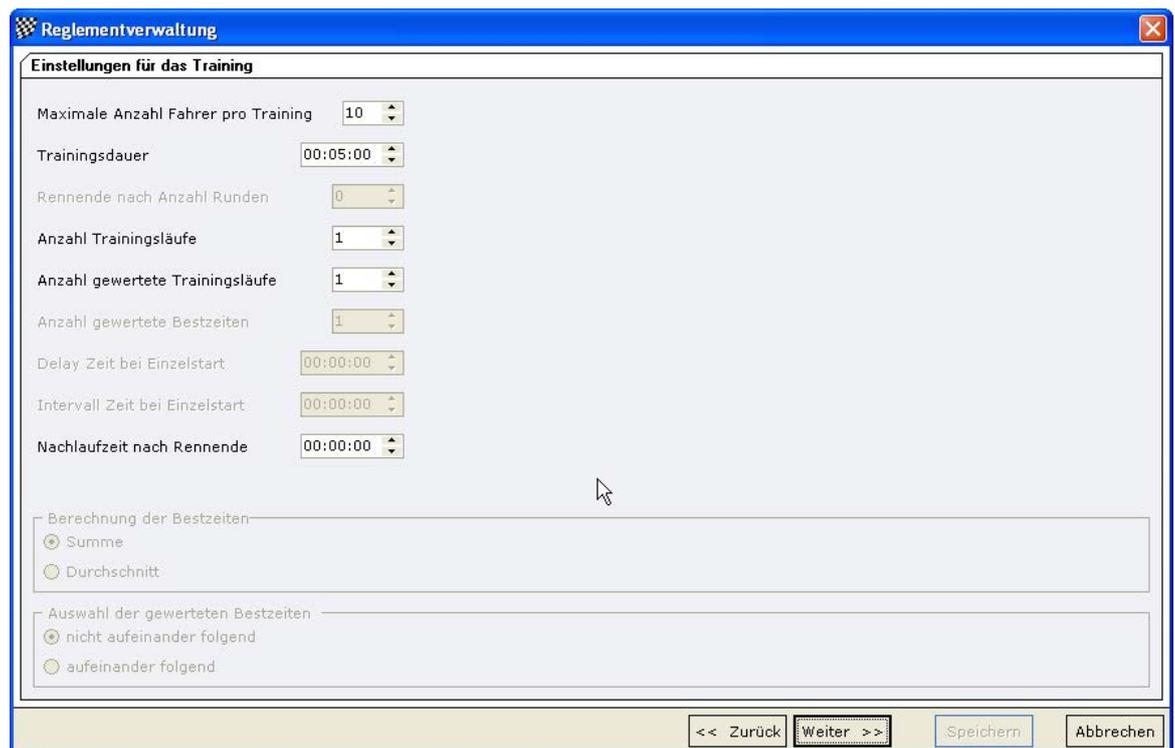
The screenshot shows a window titled 'Reglementverwaltung' with a 'Training' tab. It contains several configuration sections with radio button options:

- Allgemein:**
 - mit Training
 - ohne Training
- Rennen beenden nach:**
 - Zeit
 - Runden
 - Zeit oder Runden
- Starten mit:**
 - Einzelstart
 - Gruppenstart
 - Einzelstart mit Delay
 - Einzelstart mit Intervall
- Trainingsrangliste bewertet nach:**
 - Runden und Zeit
 - Bestzeiten
- Die Trainingsrangliste wird in Punkten ausgegeben:**
 - Nein
 - Ja
- Startreihenfolge für den nächsten Trainingslauf:**
 - gemäss Fahrzeugnummer
 - gemäss letzter Laufrangliste
 - gemäss aktueller Rangliste
 - gemäss konfigurierter Startreihenfolge pro Lauf

At the bottom of the window, there are four buttons: '<< Zurück', 'Weiter >>', 'Speichern', and '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. Abhängig von den vorgenommenen Einstellungen kommen Sie zu einem oder zu zwei Folgeblättern mit der Aktion „Weiter“, um dort die Details zum Training anzugeben.



The screenshot shows a software window titled 'Reglementverwaltung' with a sub-window 'Einstellungen für das Training'. The settings are as follows:

- Maximale Anzahl Fahrer pro Training: 10
- Trainingsdauer: 00:05:00
- Rennende nach Anzahl Runden: 0
- Anzahl Trainingsläufe: 1
- Anzahl gewertete Trainingsläufe: 1
- Anzahl gewertete Bestzeiten: 1
- Delay Zeit bei Einzelstart: 00:00:00
- Intervall Zeit bei Einzelstart: 00:00:00
- Nachlaufzeit nach Rennende: 00:00:00

Below the settings, there are two sections for calculation and selection:

- Berechnung der Bestzeiten:**
 - Summe
 - Durchschnitt
- Auswahl der gewerteten Bestzeiten:**
 - nicht aufeinander folgend
 - aufeinander folgend

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

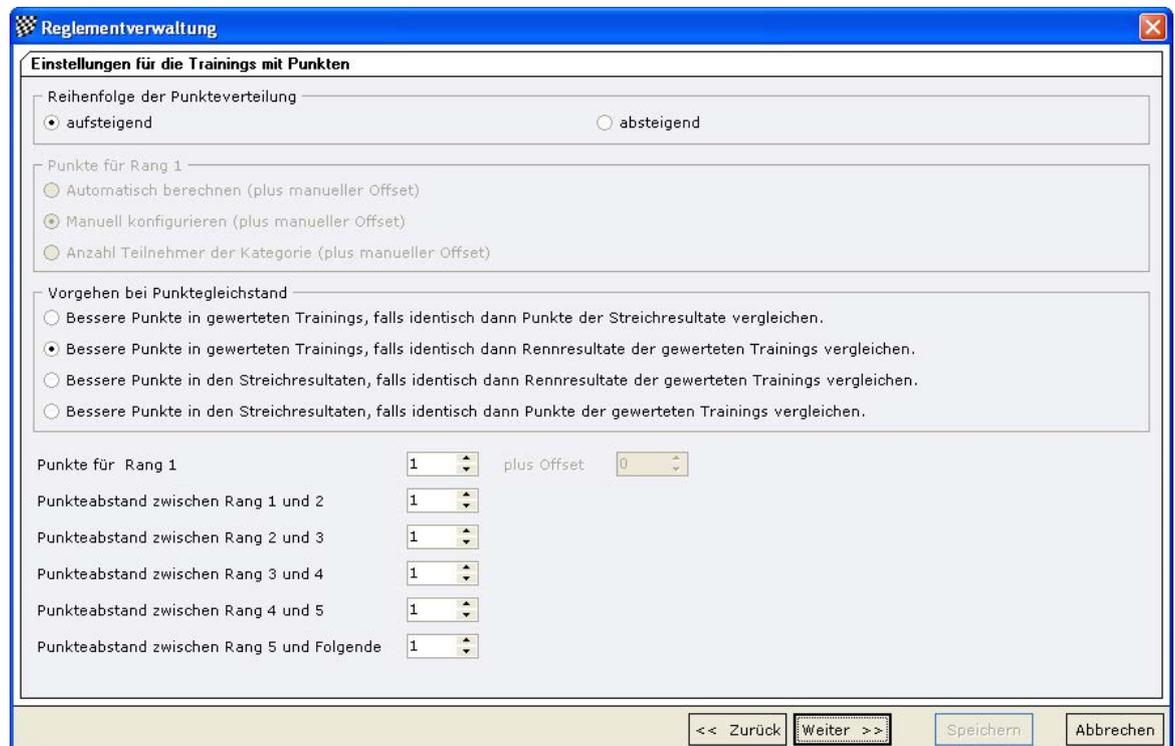
Nachlaufzeit: Nach Ablauf der Renndauer wird das Rennen um die eingestellte Zeit verlängert, damit die Fahrer noch ihre letzte Runde vollenden können.

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

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 Punktregel im nun folgenden Fenster definiert werden. Sonst geht es direkt mit den Vorläufen weiter.



The screenshot shows a software window titled 'Reglementverwaltung' with a sub-window 'Einstellungen für die Trainings mit Punkten'. It contains several sections for configuring point distribution:

- Reihenfolge der Punkteverteilung:** Radio buttons for 'aufsteigend' (selected) and 'absteigend'.
- Punkte für Rang 1:** Three radio buttons: 'Automatisch berechnen (plus manueller Offset)', 'Manuell konfigurieren (plus manueller Offset)', and 'Anzahl Teilnehmer der Kategorie (plus manueller Offset)'. The first is selected.
- Vorgehen bei Punktegleichstand:** Four radio buttons for tie-breaking rules. The second option is selected: 'Bessere Punkte in gewerteten Trainings, falls identisch dann Rennresultate der gewerteten Trainings vergleichen.'
- Point Distribution Table:** A table with 6 rows for point gaps between ranks. Each row has a numeric input field (all set to 1) and a 'plus Offset' field (set to 0).

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

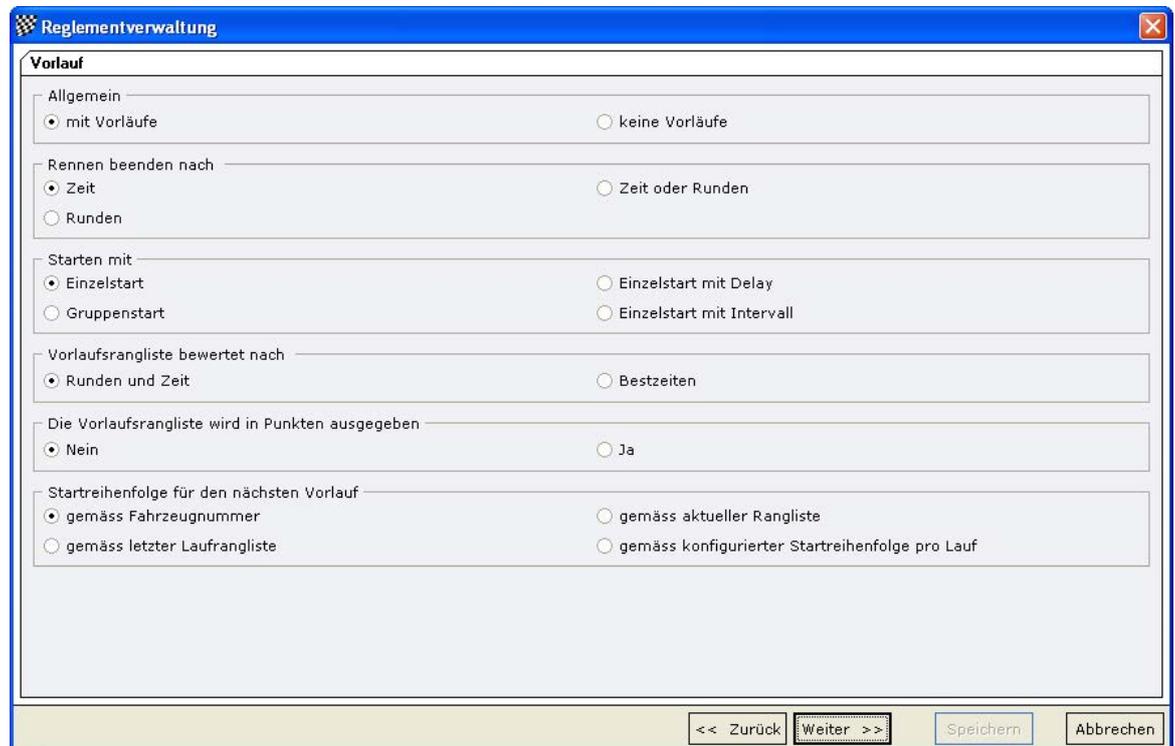
Wird eine absteigende Regel aktiviert, kann noch angegeben werden, wie die Punkte für Rang 1 bestimmt werden. Sie lassen sich automatisch berechnen, manuell erstellen und nach der Anzahl der Teilnehmer pro Kategorie festlegen.

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.

2.3.4 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 Rundenzahl erreicht wurde. Zeit oder Runden: Das Rennen wird beendet nach Erreichen der Renndauer oder nach Erreichen der eingestellten Rundenanzahl.

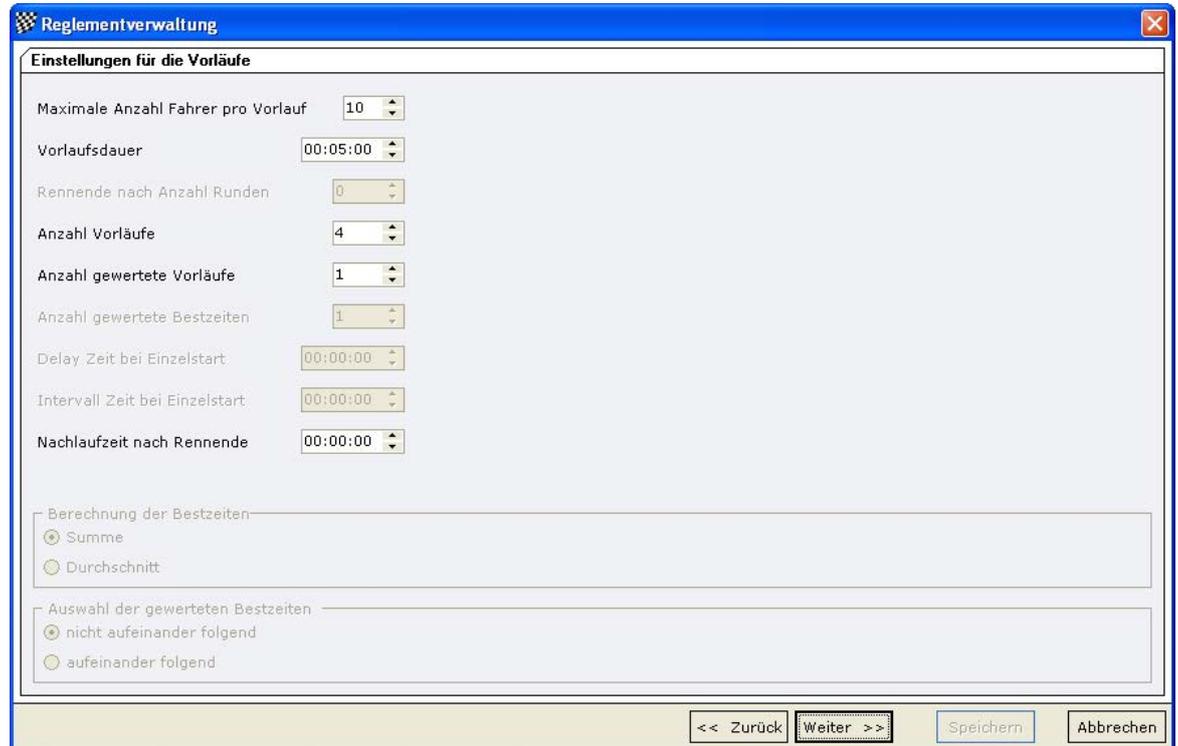
Zum Startmodus siehe getrennte Erläuterungen im nächsten Kapitel.

Vorlaufangliste 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 Vorlaufangliste 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 Vorlaufangliste 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.

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.



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

Vorlaufsdauer: 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 Vorlaufangliste 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 Vorlaufangliste.

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.

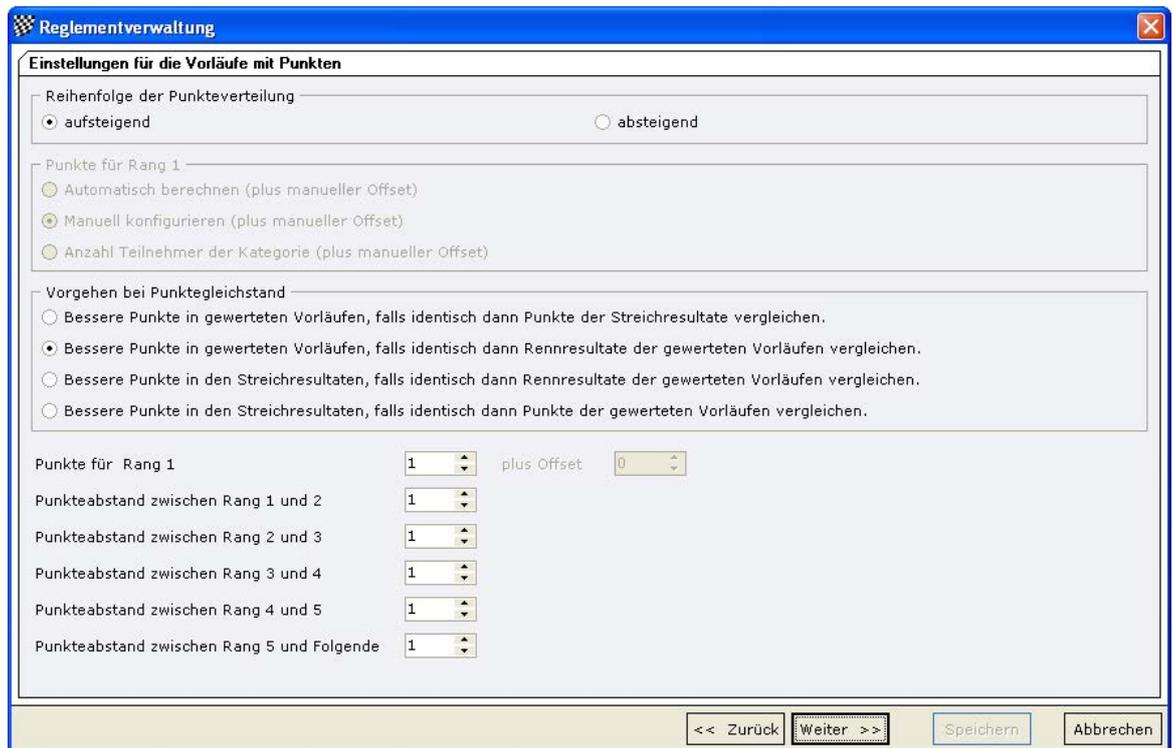
Nachlaufzeit: Nach Ablauf der Renndauer wird das Rennen um die eingestellte Zeit verlängert, damit die Fahrer noch ihre letzte Runde vollenden können.

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

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



The screenshot shows a software window titled 'Reglementverwaltung' with a sub-header 'Einstellungen für die Vorläufe mit Punkten'. It contains several sections:

- Reihenfolge der Punkteverteilung:** Radio buttons for 'aufsteigend' (selected) and 'absteigend'.
- Punkte für Rang 1:** Three radio buttons: 'Automatisch berechnen (plus manueller Offset)', 'Manuell konfigurieren (plus manueller Offset)' (selected), and 'Anzahl Teilnehmer der Kategorie (plus manueller Offset)'.
- Vorgehen bei Punktegleichstand:** Four radio buttons:
 - Bessere Punkte in gewerteten Vorläufen, falls identisch dann Punkte der Streichresultate vergleichen.
 - Bessere Punkte in gewerteten Vorläufen, falls identisch dann Rennresultate der gewerteten Vorläufe vergleichen. (selected)
 - Bessere Punkte in den Streichresultaten, falls identisch dann Rennresultate der gewerteten Vorläufe vergleichen.
 - Bessere Punkte in den Streichresultaten, falls identisch dann Punkte der gewerteten Vorläufe vergleichen.
- Input fields:** A series of spinners for 'Punkte für Rang 1' (value 1), 'Punkteabstand zwischen Rang 1 und 2' (value 1), 'Punkteabstand zwischen Rang 2 und 3' (value 1), 'Punkteabstand zwischen Rang 3 und 4' (value 1), 'Punkteabstand zwischen Rang 4 und 5' (value 1), and 'Punkteabstand zwischen Rang 5 und Folgende' (value 1). A 'plus Offset' field is set to 0.
- Buttons:** '<< Zurück', 'Weiter >>', 'Speichern', and 'Abbrechen'.

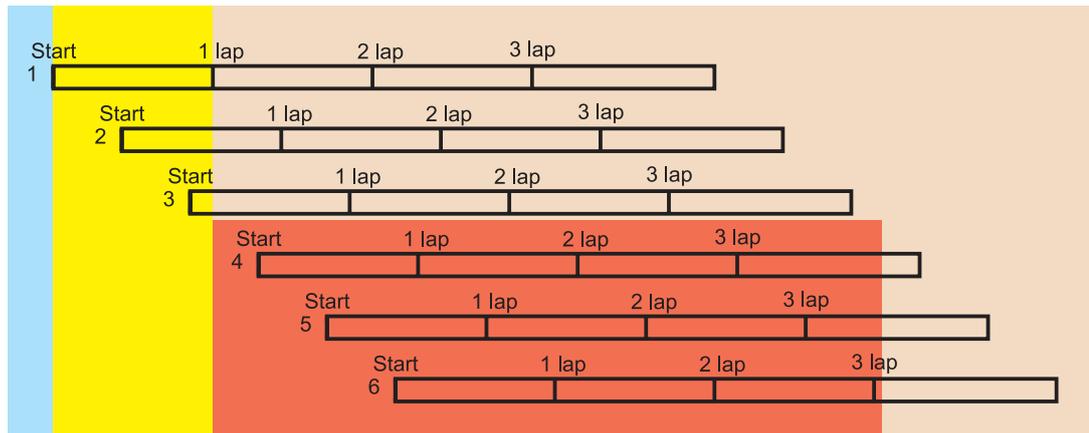
Reihenfolge der Punkteverteilung: Aufsteigend bedeutet, dass der erste Fahrer die kleinste Punktzahl erhält, und die weiteren Fahrer jeweils mehr Punkte erhalten. Absteigend ist das Gegenteil davon.

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.

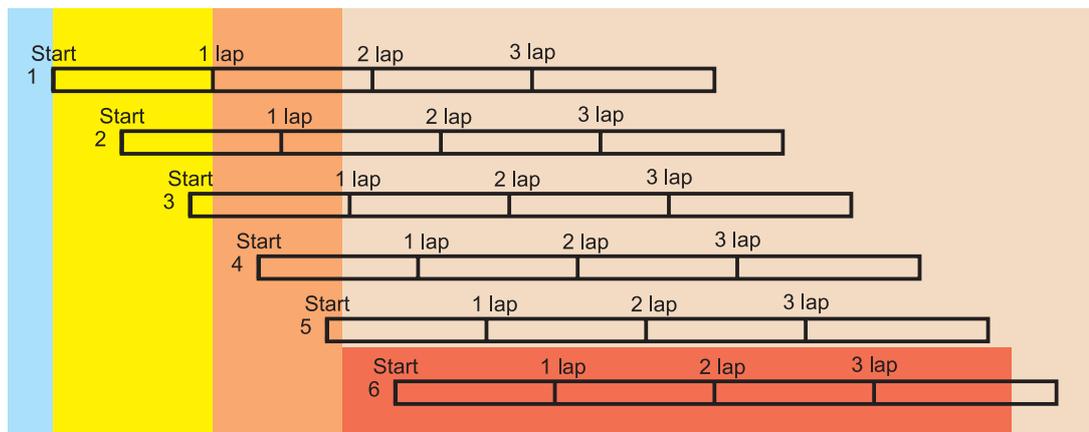
Zudem kann in diesem Fenster noch eingestellt werden, wie Punktegleichstand bei mehreren gewerteten Läufen aufgelöst wird.

2.3.5 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.

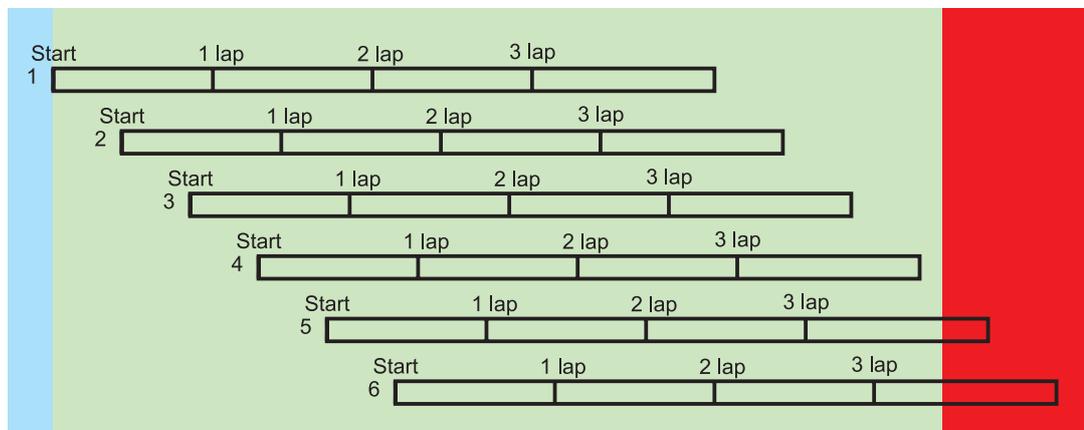


Einzelstart mit Delay: Funktioniert wie der normale Einzelstart, jedoch wird nach der Vollendung der ersten Runde des ersten Fahrers eine Delayzeit gestartet. In dieser Delayzeit können die Fahrer noch normal starten, das heißt, ihnen steht immer noch die volle Rennzeit zur Verfügung. Erst wenn die Delayzeit 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

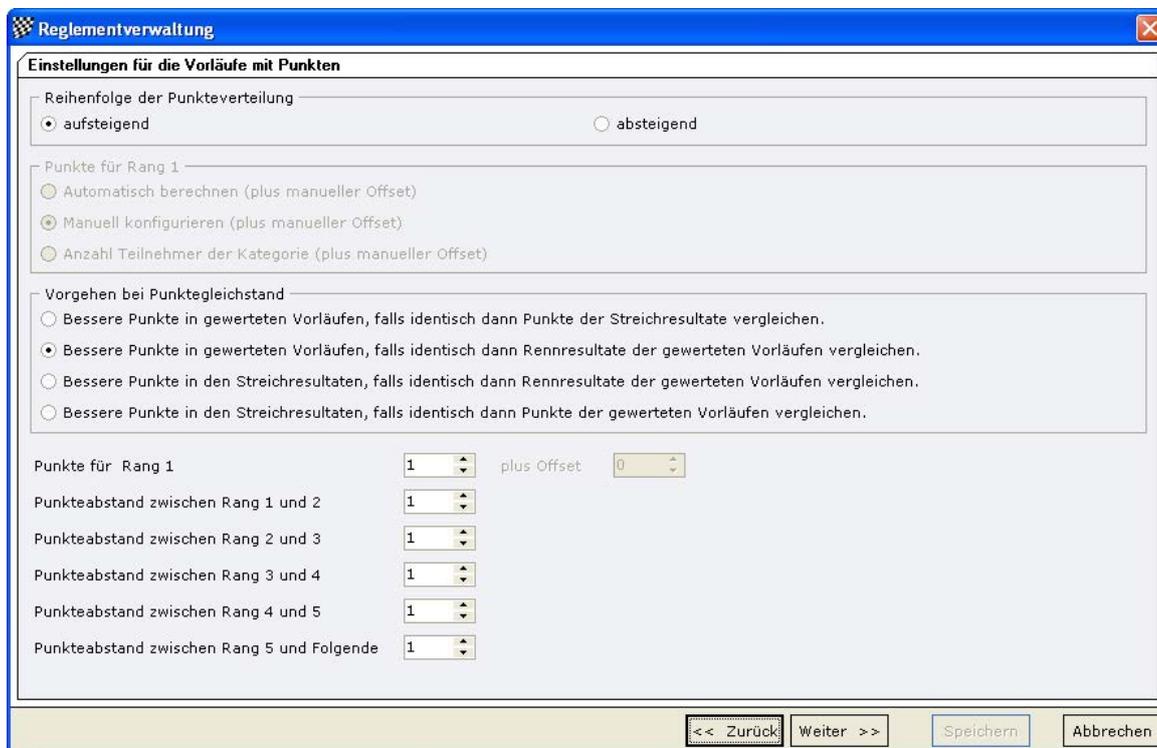
zur Verfügung. In der folgenden Grafik ist die Vorbereitungszeit wieder hellblau dargestellt. Mit dem Start des ersten Fahrzeuges beginnt die Intervallzeit (hellgrün), in der Fahrer ihre Laufzeit absolvieren können. Mit Ablauf der Intervallzeit wird das Rennen beendet. In der Grafik haben zu diesem Zeitpunkt 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.

2.3.6 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
. 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. Fass dann immer noch Gleichstand besteht, werden die Punkte der gewerteten Vorläufe verglichen.

Punkte für Rang 1: Diese Einstellung hat nur Wirkung im absteigenden Modus.

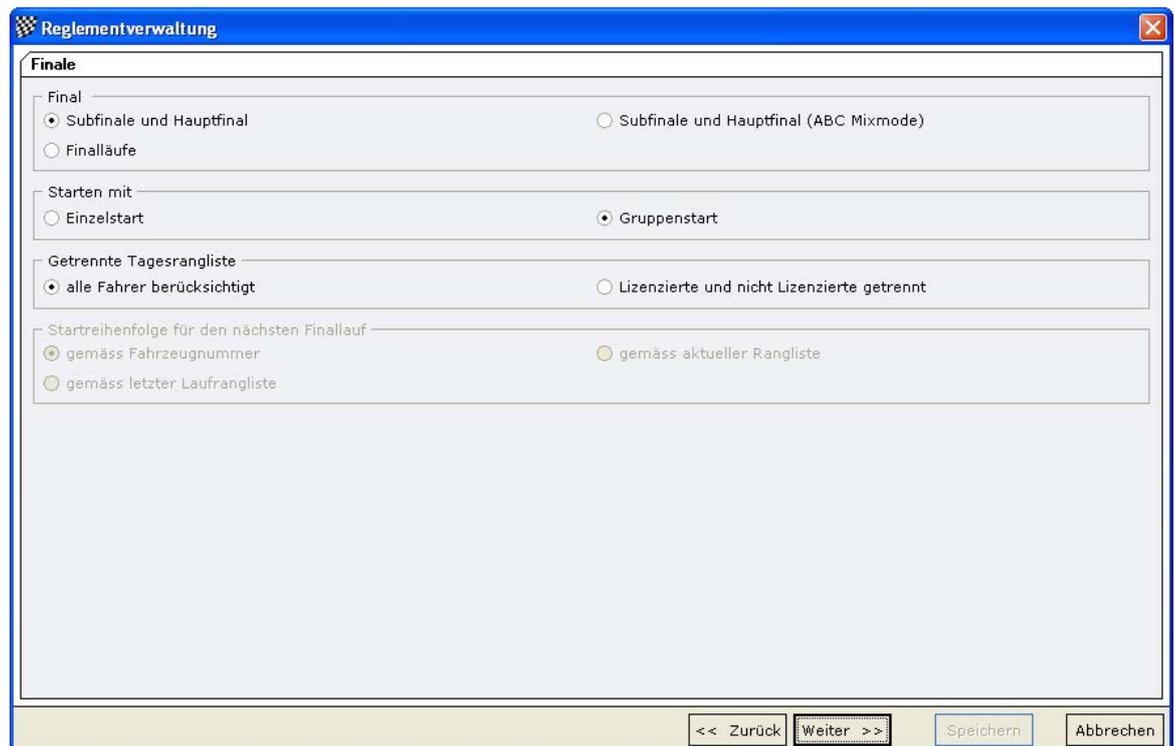
Dabei werden die Anzahl der qualifizierten Teilnehmer berechnet und die Punkteverteilung wird anhand der Teilnehmerzahl verteilt.

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.

2.3.7 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.



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

Gruppenstart: die übliche Startversion für die Finalläufe.

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:

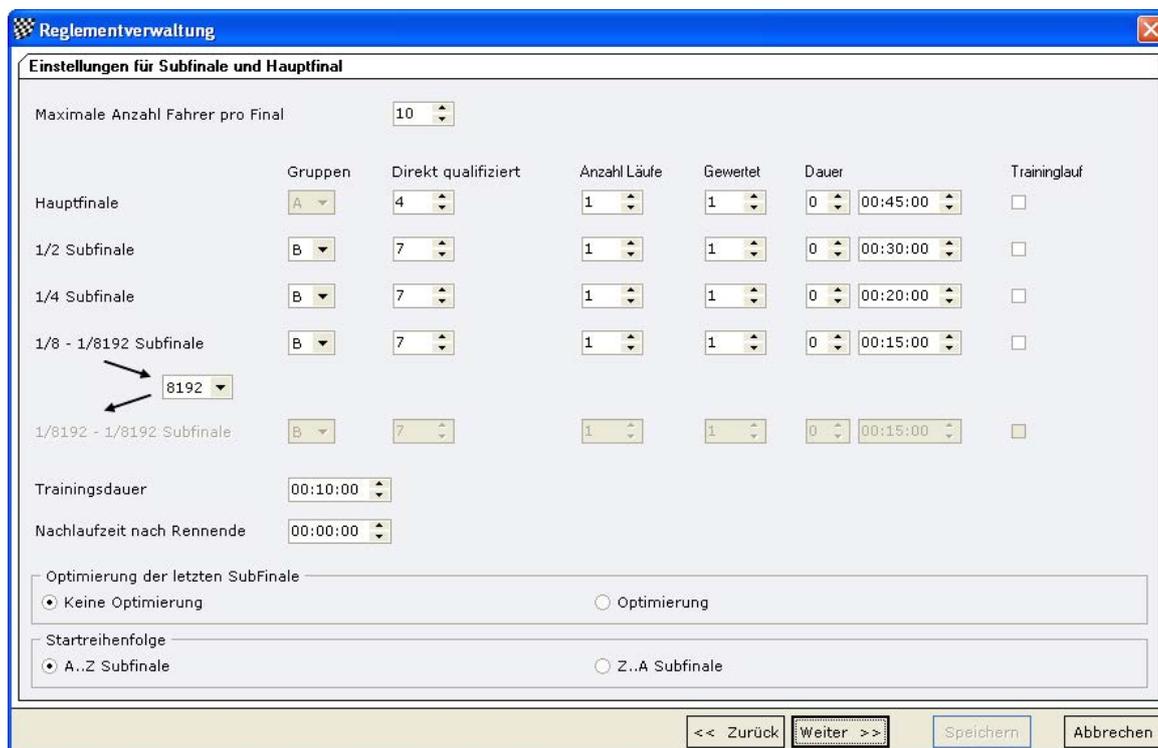
Gemäß Fahrzeugnummer: Die Fahrzeuge starten in der Folgegruppe gemäß ihrer Einteilung 1 bis 10.

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

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

2.3.8 Subfinale und Hauptfinale

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



The screenshot shows a window titled 'Reglementverwaltung' with a sub-window 'Einstellungen für Subfinale und Hauptfinal'. It contains a table of race settings and several control options.

	Gruppen	Direkt qualifiziert	Anzahl Läufe	Gewertet	Dauer	Traininglauf
Hauptfinale	A	4	1	1	0 00:45:00	<input type="checkbox"/>
1/2 Subfinale	B	7	1	1	0 00:30:00	<input type="checkbox"/>
1/4 Subfinale	B	7	1	1	0 00:20:00	<input type="checkbox"/>
1/8 - 1/8192 Subfinale	B	7	1	1	0 00:15:00	<input type="checkbox"/>
1/8192 - 1/8192 Subfinale	B	7	1	1	0 00:15:00	<input type="checkbox"/>

Additional settings below the table:

- Maximale Anzahl Fahrer pro Final: 10
- Trainingsdauer: 00:10:00
- Nachlaufzeit nach Rennende: 00:00:00
- Optimierung der letzten SubFinale: Keine Optimierung, Optimierung
- Startreihenfolge: A..Z Subfinale, Z..A Subfinale

Buttons at the bottom: << Zurück, Weiter >>, Speichern, Abbrechen

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.

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.

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

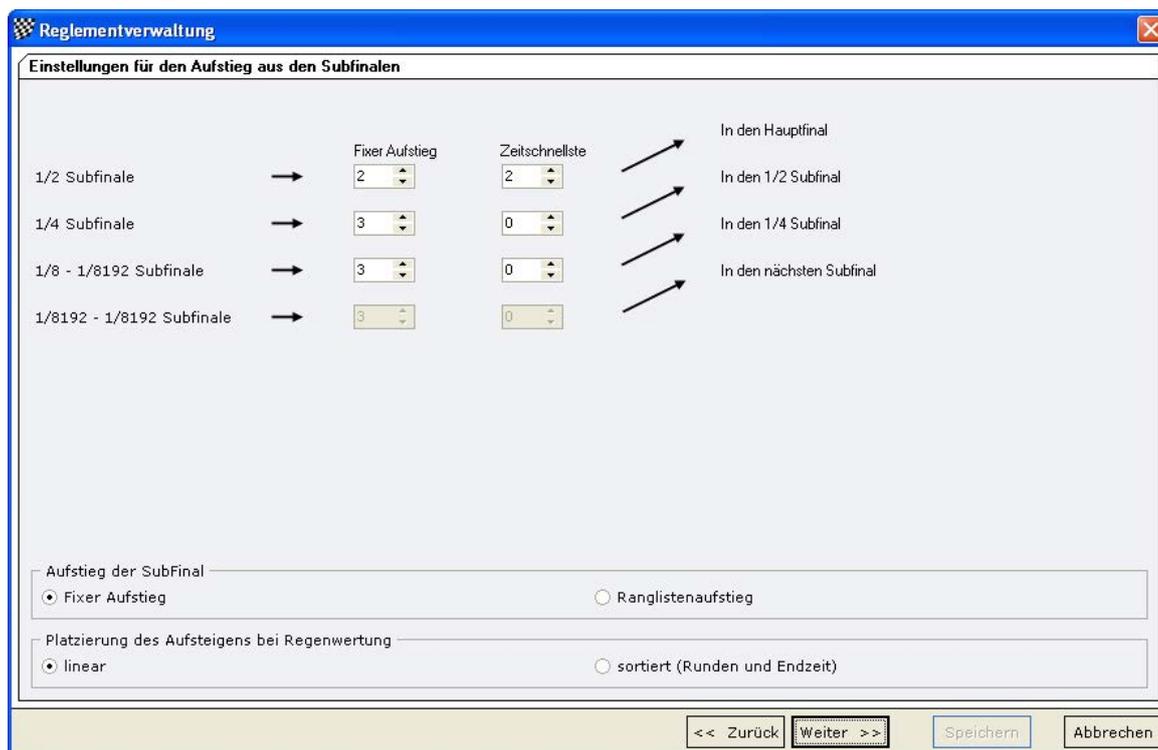
Trainingsdauer: Zeit für den Trainingslauf.

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.

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.

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).

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



The screenshot shows a software window titled 'Reglementverwaltung' with a sub-header 'Einstellungen für den Aufstieg aus den Subfinalen'. It contains a table for configuring advancement rules for different sub-final stages. Below the table are two radio button groups for 'Aufstieg der SubFinal' and 'Platzierung des Aufstiegs bei Regenwertung'. At the bottom are navigation buttons: '<< Zurück', 'Weiter >>', 'Speichern', and 'Abbrechen'.

Subfinale	Fixer Aufstieg	Zeitschnellste	Optionen
1/2 Subfinale	2	2	In den Hauptfinal
1/4 Subfinale	3	0	In den 1/2 Subfinal
1/8 - 1/8192 Subfinale	3	0	In den 1/4 Subfinal
1/8192 - 1/8192 Subfinale	3	0	In den nächsten Subfinal

Aufstieg der SubFinal
 Fixer Aufstieg Ranglistenaufstieg

Platzierung des Aufstiegs bei Regenwertung
 linear sortiert (Runden und Endzeit)

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.

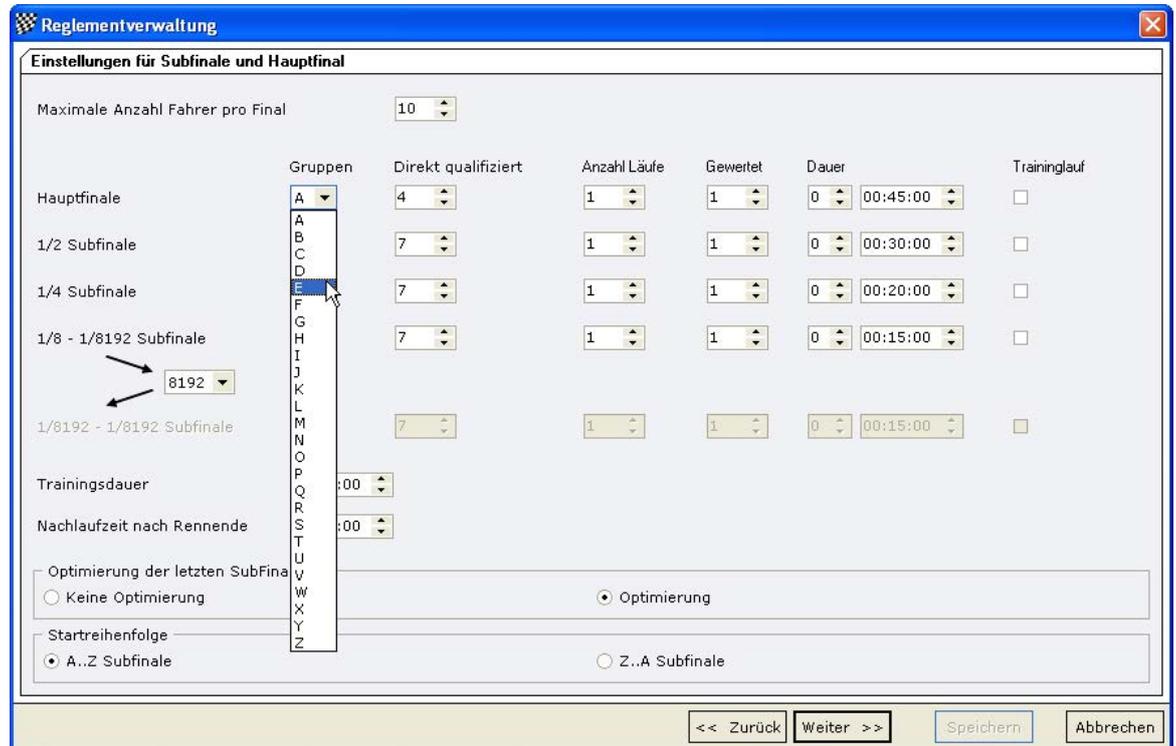
Zeitschnellste: Gibt an, wie viele Fahrer nach den gefahrenen Runden und der Endzeit aus den jeweiligen zusammengenommenen Subfinale aufsteigen.

Platzierung des Aufstiegs bei Regenwertung: Linear bedeutet, dass die Fahrer nur nach Ihren Platzierungen aufsteigen, keine Zeitschnellsten-Wertung erfolgt. Das heißt, dass die Plätze für die Zeitschnellsten auf die einzelnen Subfinale verteilt werden und es nur fixe Aufstiegsplätze gibt.

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.

2.3.9 Subfinal und Hauptfinale (ABC Mixmode)

Dieses Fenster ist im Aufbau und in den Angaben gleich wie bei Subfinale und Hauptfinale.



The screenshot shows the 'Reglementverwaltung' window with the following settings:

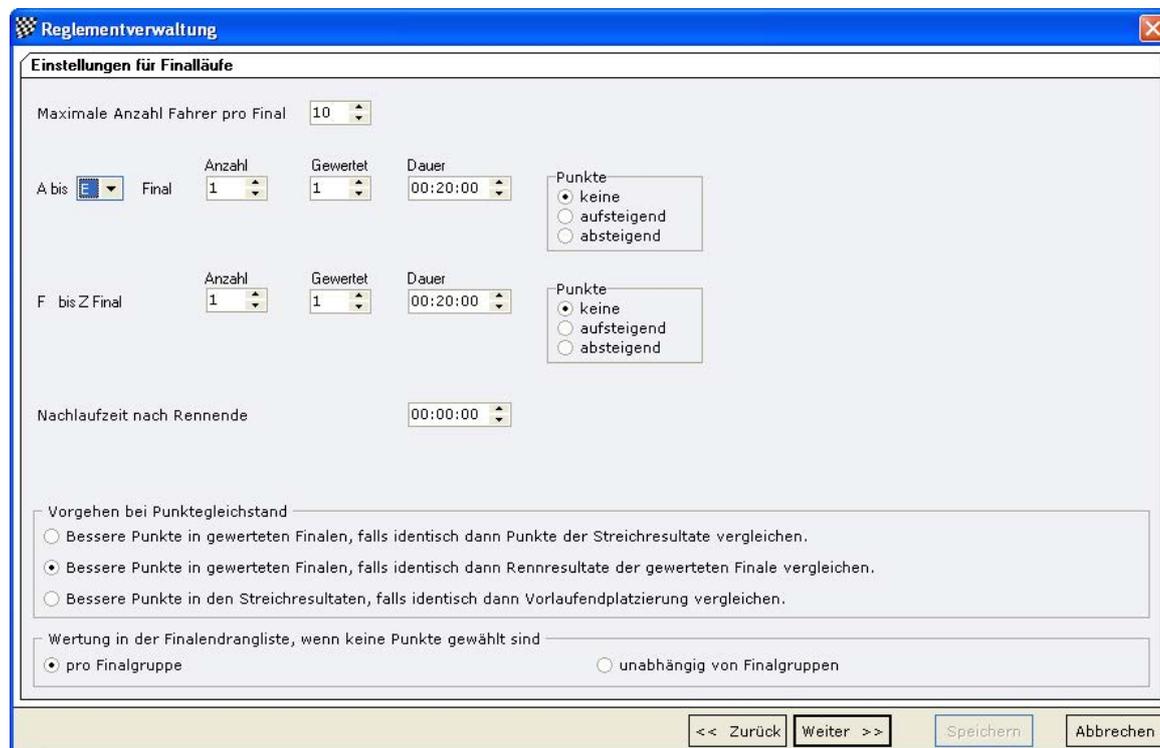
- Maximale Anzahl Fahrer pro Final: 10
- Gruppen: A-Z (dropdown menu)
- Hauptfinale: 4 (Direkt qualifiziert), 1 (Anzahl Läufe), 1 (Gewertet), 0 (Dauer), 00:45:00 (Dauer), (Traininglauf)
- 1/2 Subfinale: 7 (Direkt qualifiziert), 1 (Anzahl Läufe), 1 (Gewertet), 0 (Dauer), 00:30:00 (Dauer), (Traininglauf)
- 1/4 Subfinale: 7 (Direkt qualifiziert), 1 (Anzahl Läufe), 1 (Gewertet), 0 (Dauer), 00:20:00 (Dauer), (Traininglauf)
- 1/8 - 1/8192 Subfinale: 7 (Direkt qualifiziert), 1 (Anzahl Läufe), 1 (Gewertet), 0 (Dauer), 00:15:00 (Dauer), (Traininglauf)
- 1/8192 - 1/8192 Subfinale: 7 (Direkt qualifiziert), 1 (Anzahl Läufe), 1 (Gewertet), 0 (Dauer), 00:15:00 (Dauer), (Traininglauf)
- Trainingsdauer: :00
- Nachlaufzeit nach Rennende: :00
- Optimierung der letzten SubFinal: Keine Optimierung, Optimierung
- Startreihenfolge: A..Z Subfinale, Z..A Subfinale

Buttons at the bottom: << Zurück, Weiter >>, Speichern, Abbrechen

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.

2.3.10 Finale

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



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.

Dauer: Ist die Renndauer in den einzelnen Finalen.

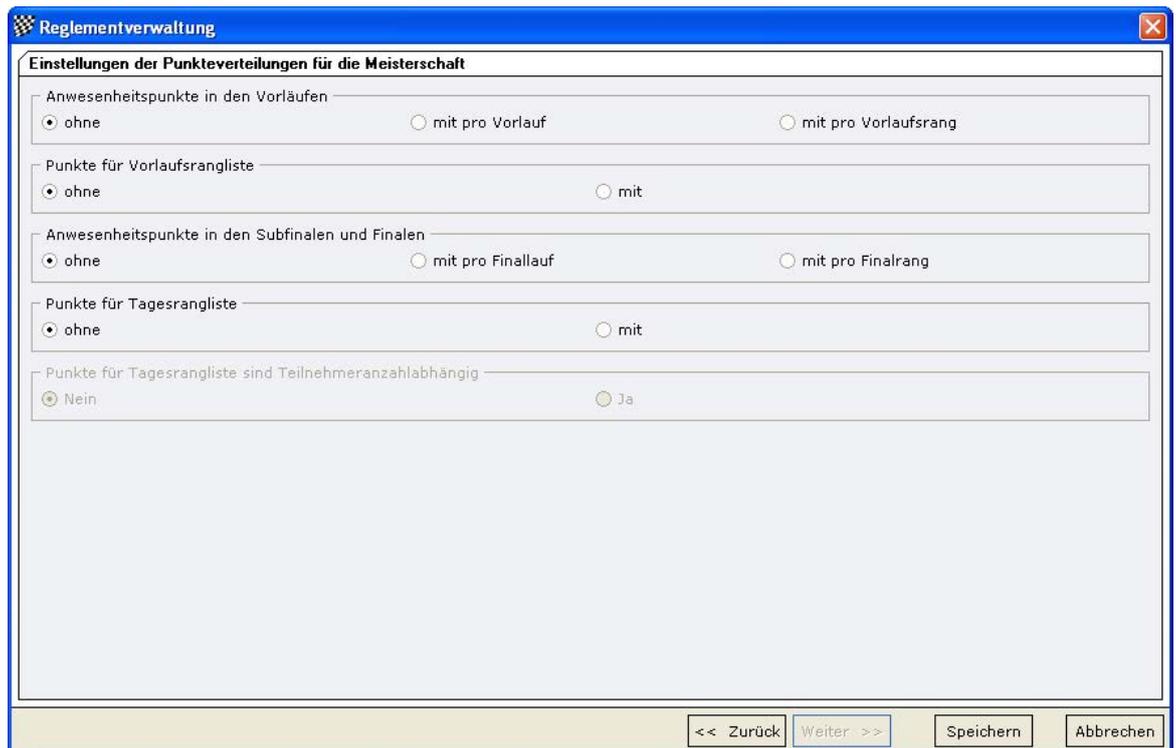
Die Resultate können auch mit Punktwertung gefahren werden. Wird bei Punkte „keine“ angeben, wird nach Runden und Zeit gewertet. Bei Aufsteigend erhält der Erste einen Punkt, der Zweite 2 usw. bei absteigend erhält der Erste soviel Punkte wie Fahrer in den Finale eingeteilt sind, der Zweite einen weniger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

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.

Weiter kann das Vorgehen bei Punktegleichstand definiert 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.

2.3.11 Einstellungen der Meisterschaftspunkte



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 Vorlaufsang: Es werden Punkte für die Platzierungen in den Vorläufen vergeben.

Punktewertung für die Vorlaufsrankliste: Die Qualifikationsrankliste wird mit einer Punktewertung versehen. Die Punkte sind vorkonfiguriert im Menü 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 Tagesrankliste: Ohne: Keine Punkte werden verteilt. Mit: Die Rangliste wird mit einer Punktewertung versehen. Die Punkte sind vorkonfiguriert im Menü Stammdaten Punkte.

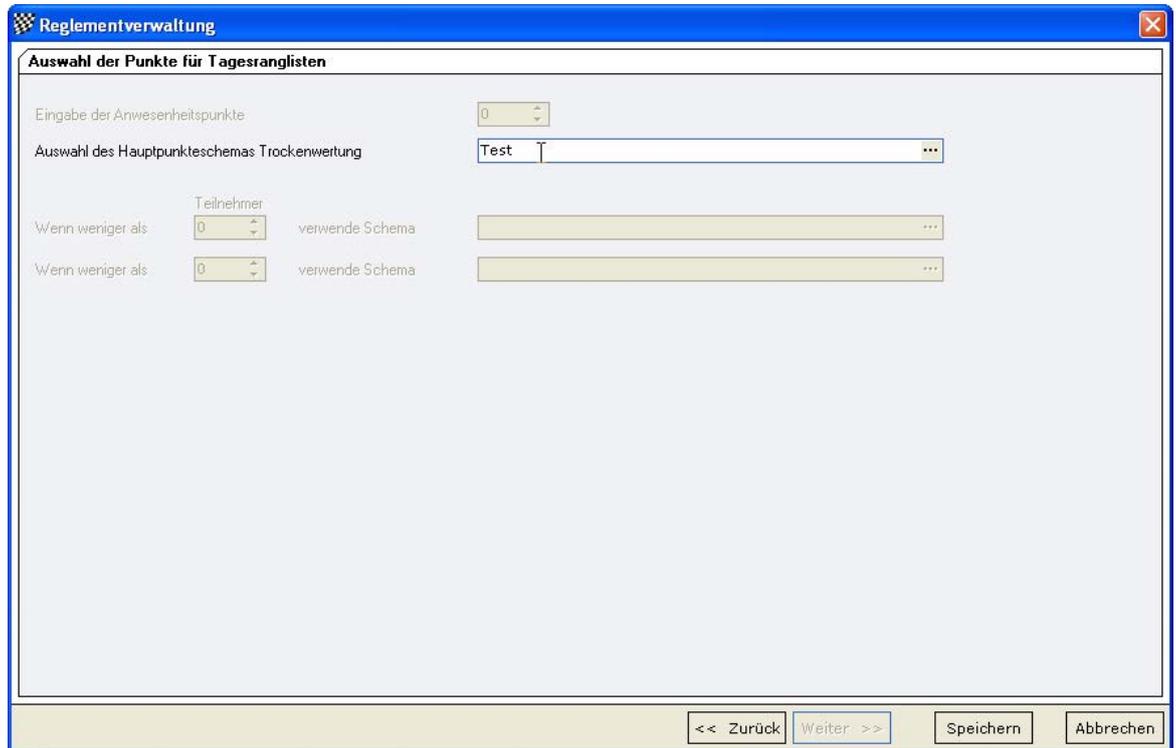
Punktewertung für die Tagesrankliste sind teilnehmerabhängig: Ja: Gemäß Anzahl der Teilnehmer in der Finalrankliste können verschiedene Punktewertungen ausgewählt werden.

Im gezeigten Beispiel sind alle möglichen Punkteschemen eingestellt. Aber in der Regel werden nur Punktewertungen für die Finalendrankliste 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 Qualifikationsrankliste 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.



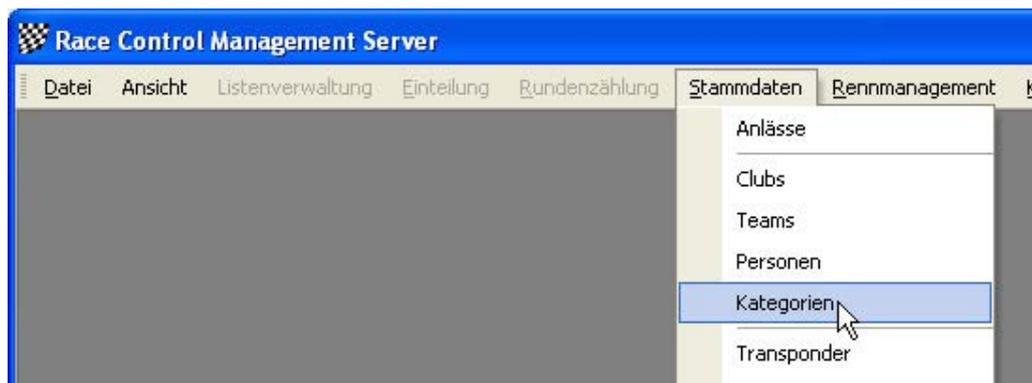
Dann könnend die Punkteschemata für die Finalrangliste eingetragen werden. Wurde definiert, dass die Punkte von der Zahl der Teilnehmer abhängig ist, können hier zwei weitere Punkteschemata sowie die Teilnehmergrenzen eingetragen werden.

2.3.12 Abschluss der Reglementeingabe

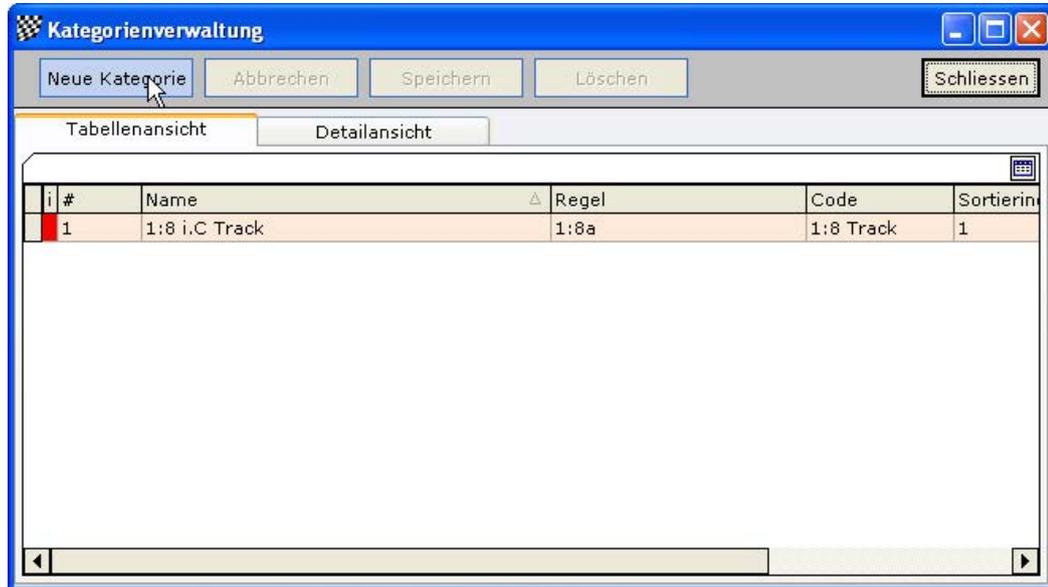
Auf der letzten Seite der Eingabe bei den Finalen muss das Reglement gespeichert werden. Wird auf Abbrechen geklickt, sind alle Eingaben/Änderungen verloren. Danach geht es zur Auswahl der Reglements zurück.

2.4 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.



Eine Kategorie (Klasse) wird unter Stammdaten/Kategorien erstellt. In diesem Fenster können Kategorien erstellt, geändert oder gelöscht werden. 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.

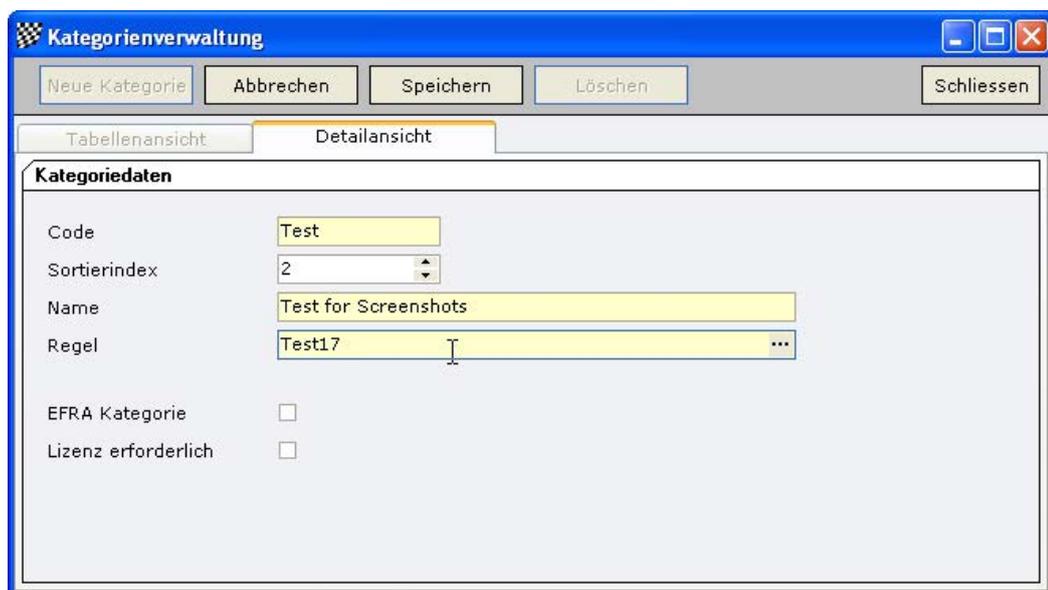
Sortierindex: Gibt an, in welcher Reihenfolge die Kategorien innerhalb des Programms aufgelistet werden. Geben Sie hier 1 ein für die Kategorie, die als Erstes genannt werden soll, 2 für die zweite usw.

Name: ausführlicher Name für die Kategorie.

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

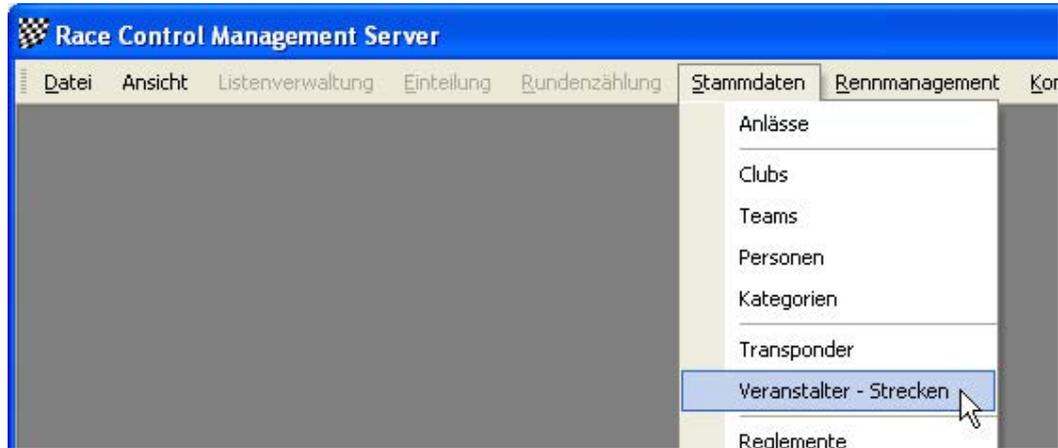
EFRA-Kategorie: Wenn nach EFRA-Reglement gefahren wird, muss dieses Kästchen aktiviert werden.

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



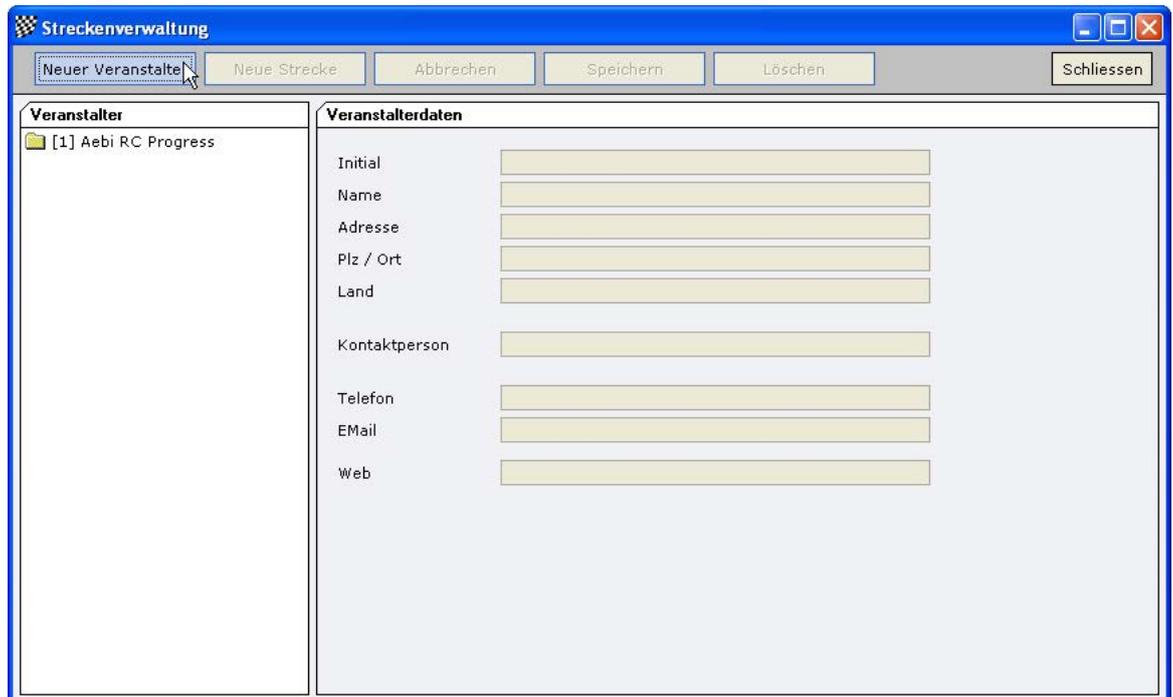
2.5 Wer organisiert den Anlass und auf welcher Rennstrecke?

Der Organisator und die entsprechenden Rennstrecken müssen eingegeben werden. Einen Veranstalter definieren Sie unter Stammdaten/Veranstalter - Strecken.



2.5.1 Veranstalter

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

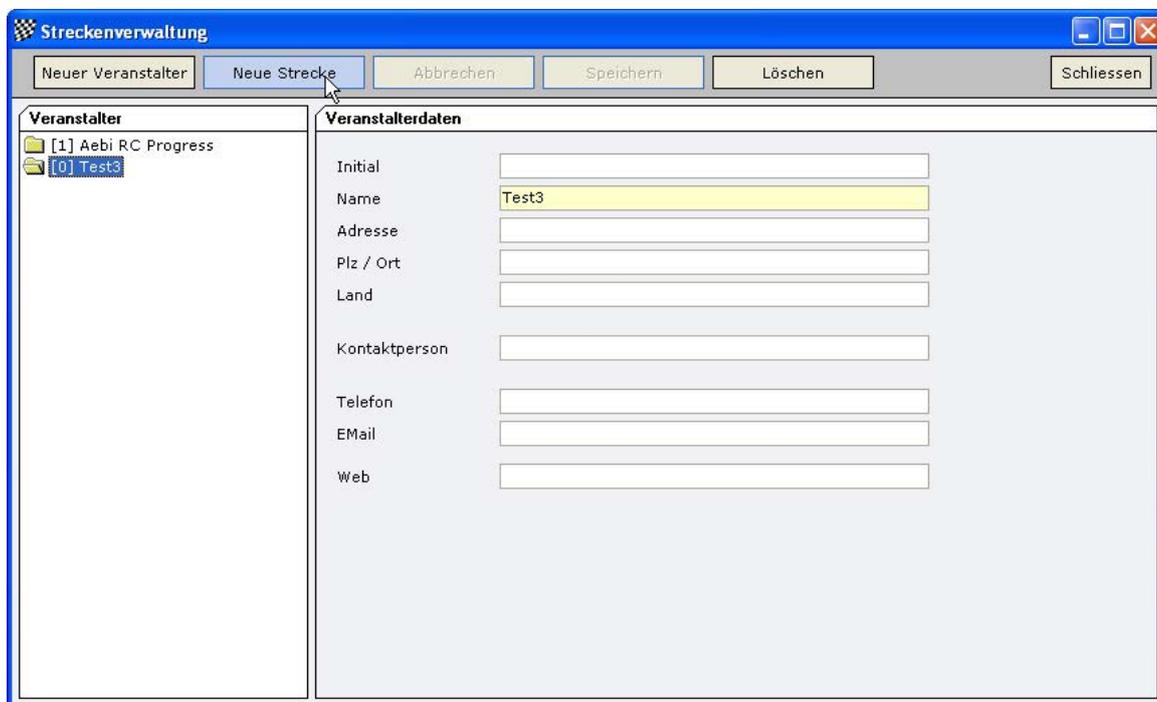


Das Fenster zeigt in der linken Spalte die eingetragenen Organisatoren (Veranstalter). Die Zahl in der eckigen Klammer sagt, wie viele Pisten der Veranstalter hat. Die Auswahl des Organistors zeigt auf der rechten Seite die Detailansicht für das Ändern der Daten. Um einen neuen Veranstalter einzugeben, 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. Bzw. es können keine Fahrer der Teilnehmerliste hinzugefügt werden.

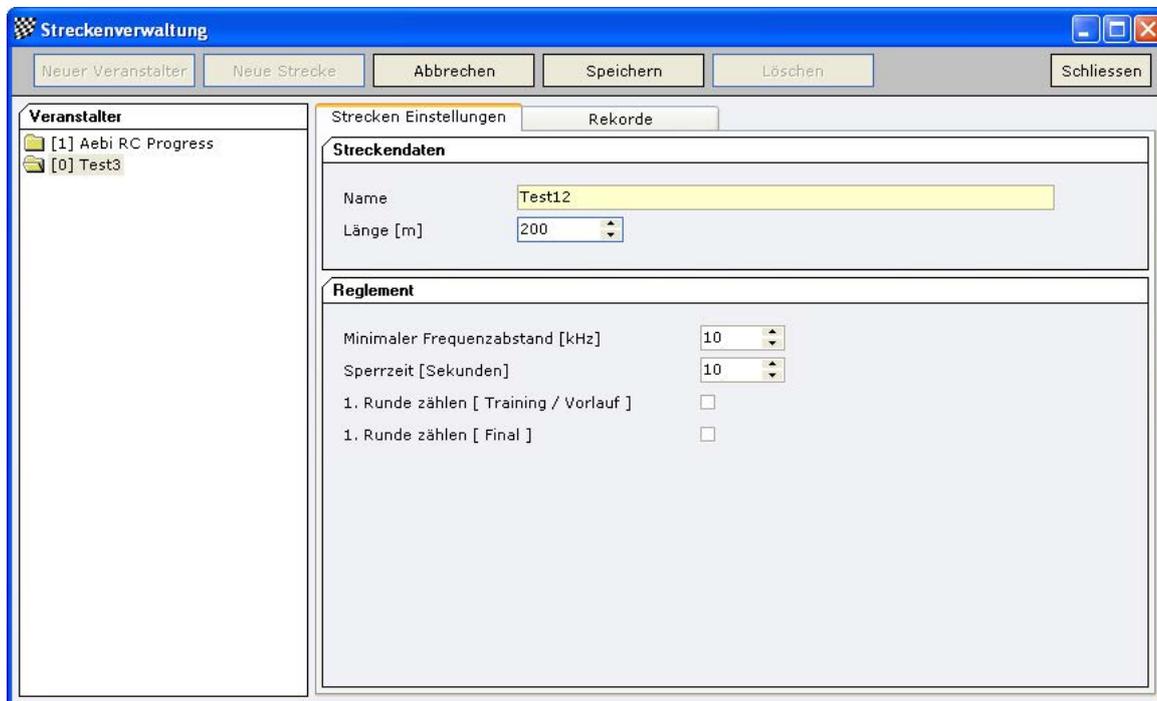
2.5.2 Strecken

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.



The screenshot shows the 'Streckenverwaltung' window with the 'Neue Strecke' button highlighted. The left sidebar shows a tree view with 'Veranstalter' containing '[1] Aebi RC Progress' and '[0] Test3'. The main area displays the 'Veranstalterdaten' form with the following fields:

Initial	<input type="text"/>
Name	<input type="text" value="Test3"/>
Adresse	<input type="text"/>
Plz / Ort	<input type="text"/>
Land	<input type="text"/>
Kontaktperson	<input type="text"/>
Telefon	<input type="text"/>
E-Mail	<input type="text"/>
Web	<input type="text"/>



The screenshot shows the 'Streckenverwaltung' window with the 'Streckeneinstellungen' tab selected. The left sidebar is the same as in the previous screenshot. The main area displays the 'Streckeneinstellungen' form with the following fields:

Name	<input type="text" value="Test12"/>
Länge [m]	<input type="text" value="200"/>
Reglement	
Minimaler Frequenzabstand [kHz]	<input type="text" value="10"/>
Sperrzeit [Sekunden]	<input type="text" value="10"/>
1. Runde zählen [Training / Vorlauf]	<input type="checkbox"/>
1. Runde zählen [Final]	<input type="checkbox"/>

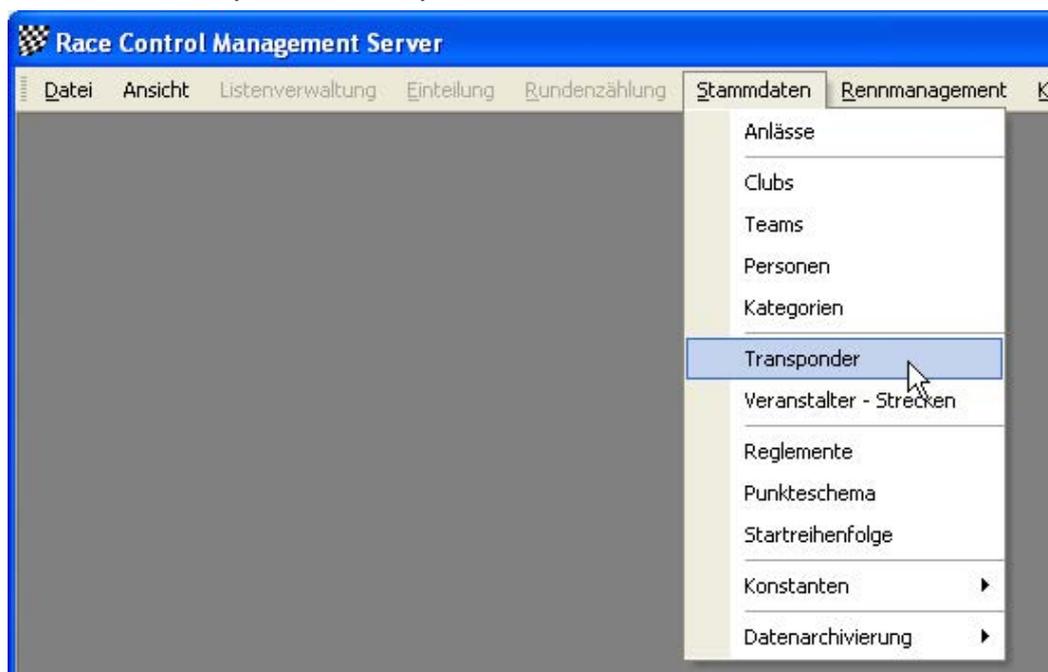
Die Angabe der Pistenlänge ist rein informativ, hingegen wird der Frequenzabstand für das automatische Gruppeneinteilen verwendet, um Frequenzkonflikte zu erkennen. Ebenfalls wichtig ist die Sperrzeit um das Abkürzen möglichst gering zu halten. Ob die erste Runde gewählt wird, ist beim Gruppenstart maßgebend 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 Rekorde sind die gespeicherten Rekorde einzusehen. Dabei werden oben die aktuellen Rekorde angezeigt. Diese werden auch auf den Ergebnissen aufgelistet. Im unteren Teil sind die alten Rekorde ersichtlich.
 Löschen der Rekorde: In der oberen oder unteren Liste ist der zu löschende Rekord auszuwählen und Kreuz-Button anzuklicken, welcher oben links über der entsprechenden Tabelle eingeblendet ist.
 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 rote Knopf oben links 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 grünen Knopf aktiviert werden.

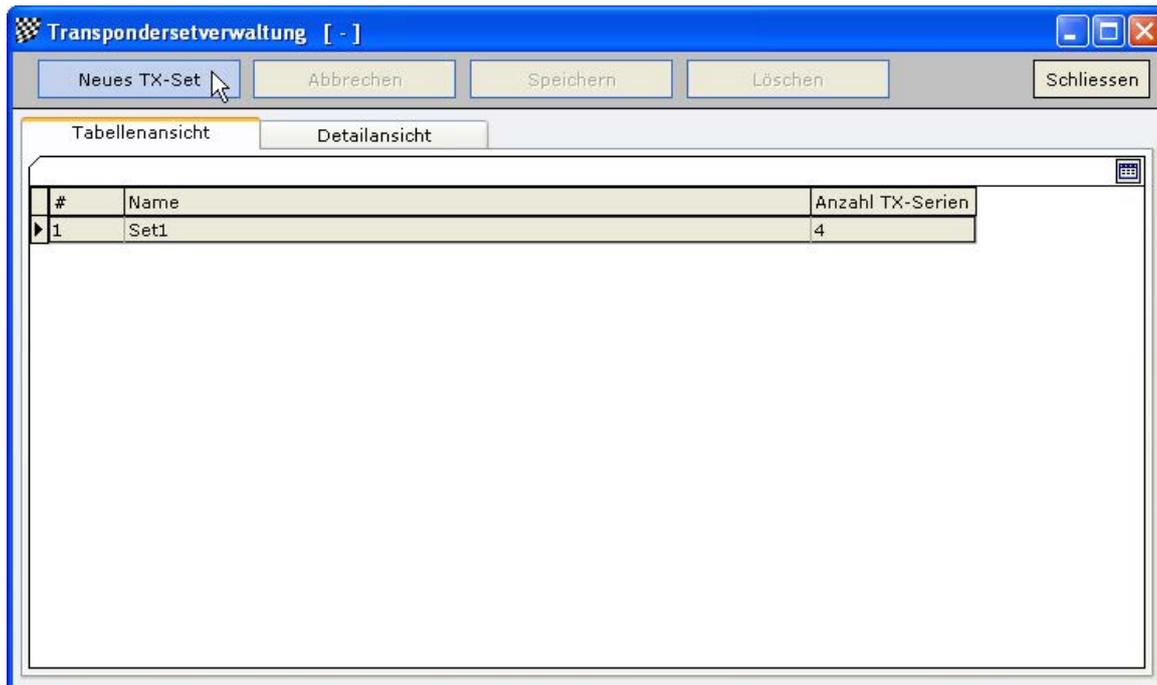
2.6 Werden Leih-Transponder vom Club eingesetzt?

·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.

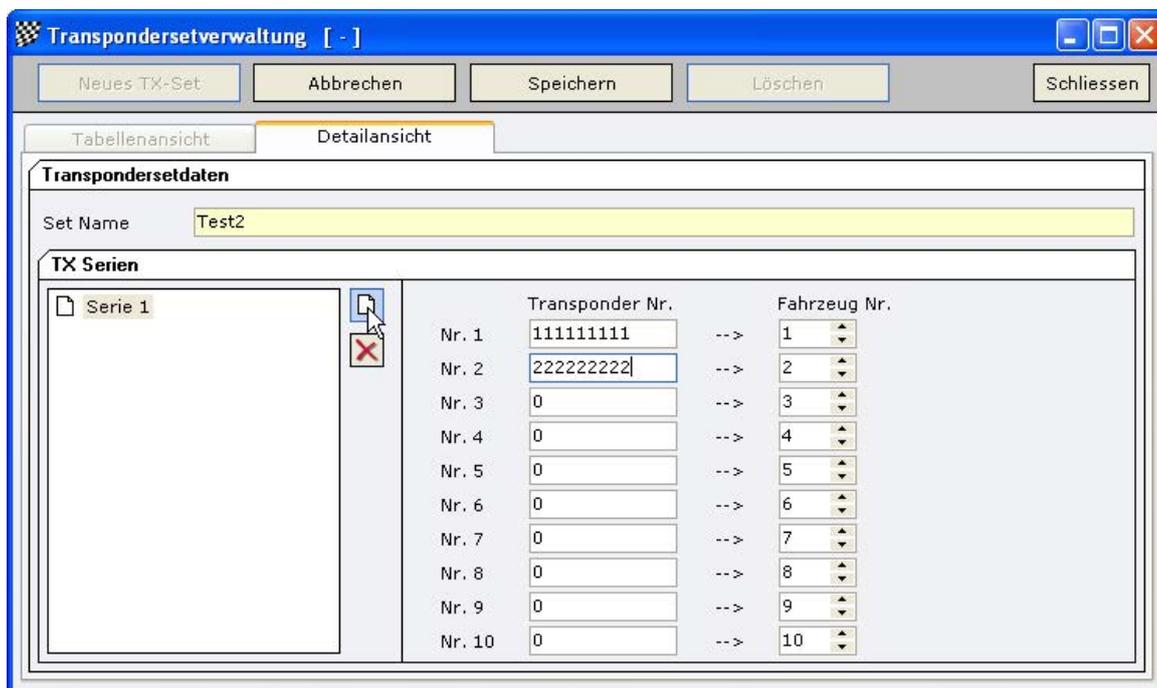
Die Club-Transponder können auf zwei Arten verwendet werden. Wenn sie pro Gruppe ausgegeben werden, dann muss das Transponder Set auf AKTIV (im Menü Werkzeuge) gesetzt werden. Wenn der Transponder für einen Fahrer den ganzen Tag abgegeben wird, so ist das Transponder Set auf INAKTIV zu setzen. Bei diesem 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.



Die Club-Transponder werden im Menü Stammdaten/Transponder eingegeben.



Mit einem Klick auf den Neues TX-Set-Button wird ein neuer Satz angelegt. Dann können in der Detailansicht 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.

2.7 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.

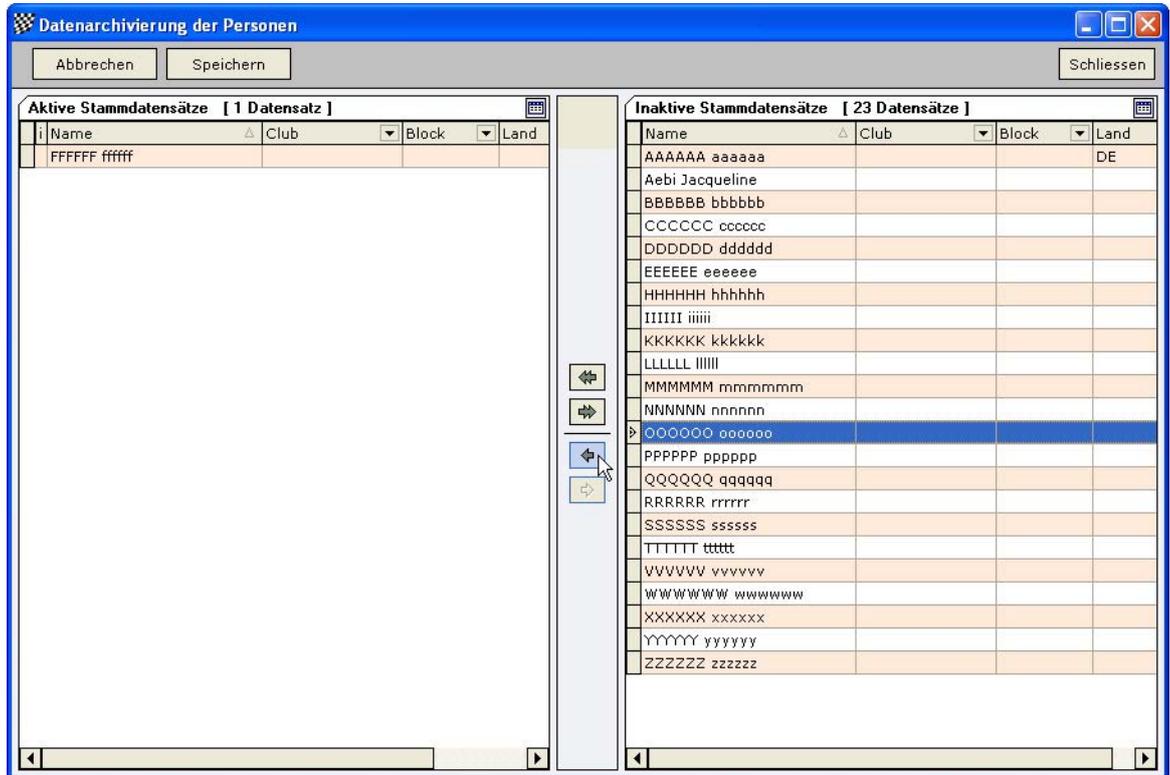
Ist der Fahrer bereits einmal registriert worden und ist ihm die Kategorie zugewiesen worden, die gefahren wird, kann der Fahrer einfach in die Teilnehmerliste eingefügt werden. Wird der Fahrer in die Teilnehmerliste einer Kategorie eingefügt, der der Fahrer bisher noch nicht zugeordnet ist, so werden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

2.7.1 Archivdaten

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 (über Werkzeuge/Verbandsdaten/Import) 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 im Stammdaten-Menü 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.

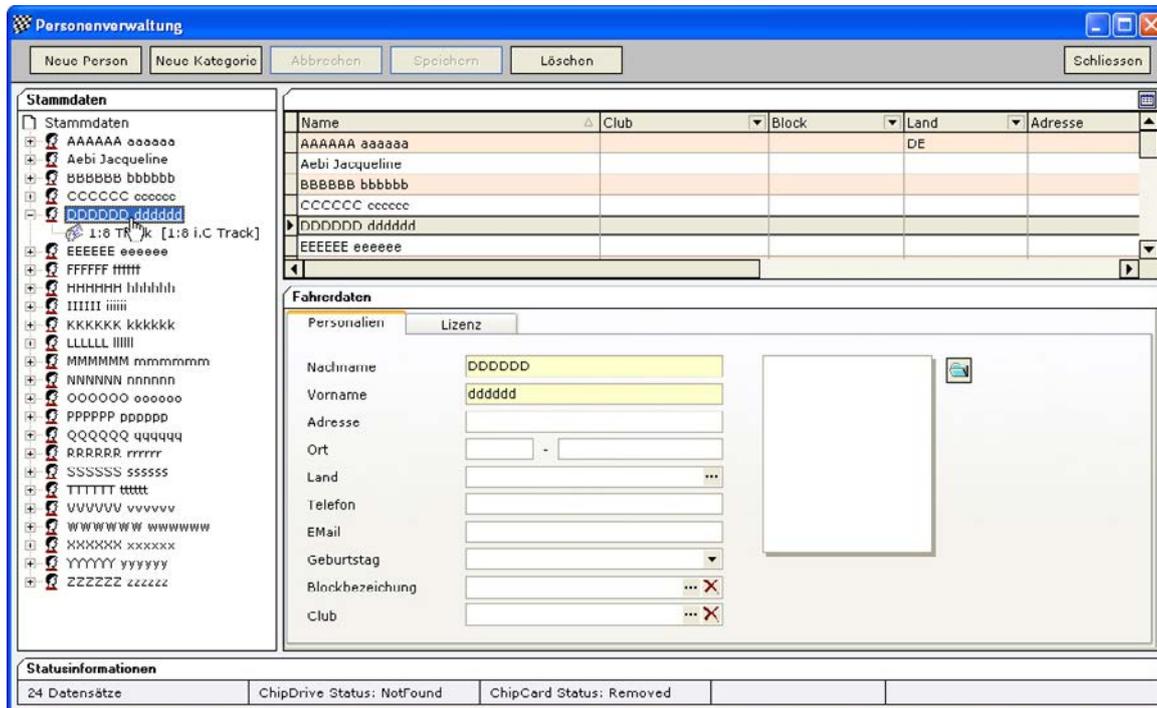
2.7.2 Personen Daten

Stehen keine Verbandsdaten zur Verfügung oder sind die Fahrer nicht in den Verbandsdaten enthalten, müssen diese unter Stammdaten/Personen eingegeben werden.



In der rechten Spalte kann oben in der Liste die gewünschte Person ausgewählt werden. Die Detaildaten werden dann unten rechts eingeblendet und können

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.

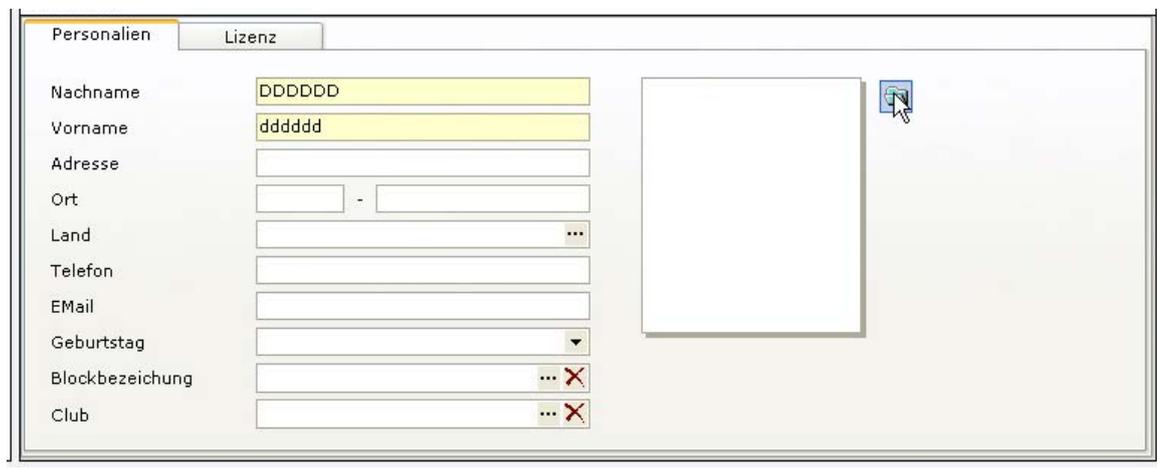


In der Liste der Stammdaten oben rechts kann gesucht und navigiert werden, wie es im Kapitel 4 des Handbuches beschrieben ist. Alle Sortiereingaben werden gelöscht, wenn Sie das Fenster schließen und neu öffnen.

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.



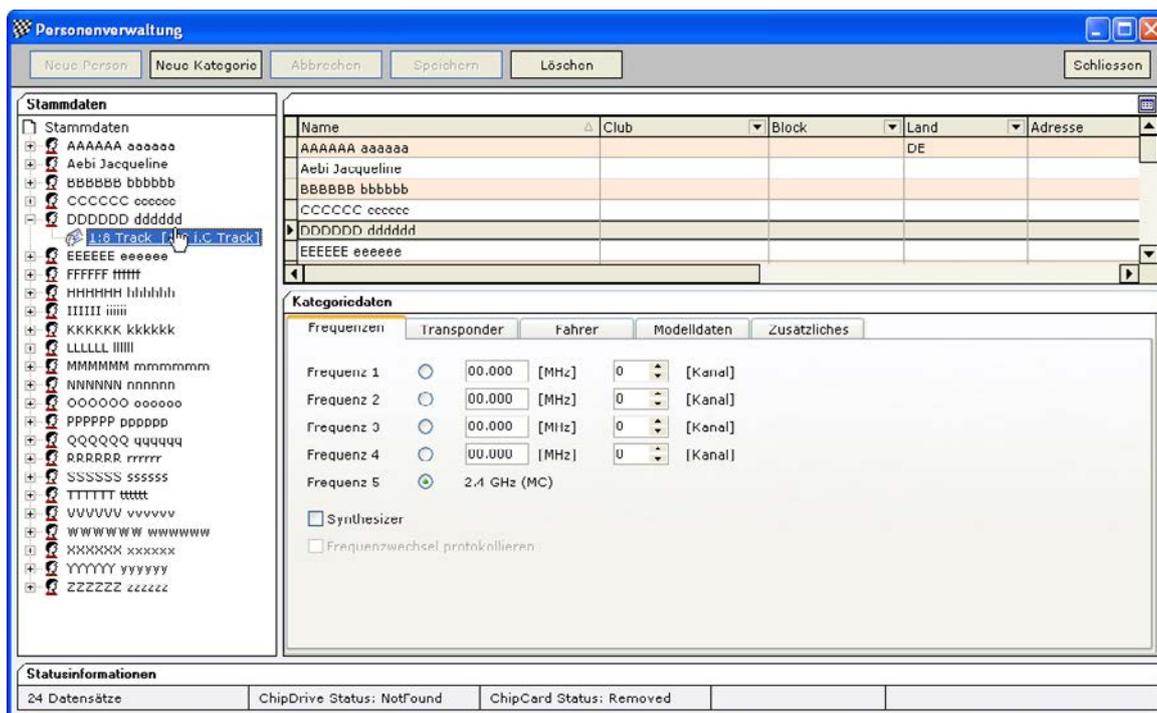
Die Lizenz kann pro Kategorie oder pro Name vergeben werden. Dies wird im jeweiligen Reglement angegeben. Ist eine Lizenz für eine Kategorie erforderlich, dann sind die Lizenzangaben bei der Kategorie aktiviert. Ist jedoch nur eine Kategorie vorhanden, bei der keine spezielle Kategorie-Lizenz erforderlich 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. Beachten Sie bitte, dass Sie Änderungen speichern müssen, bevor Sie zu einer anderen Person wechseln.

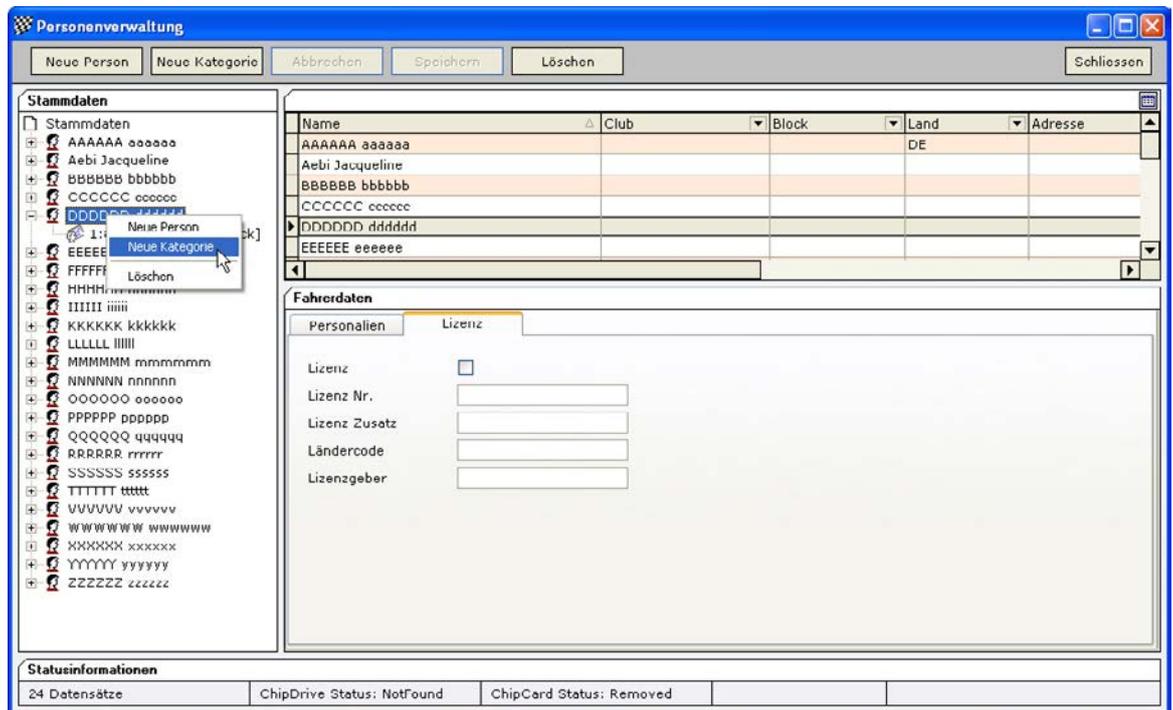
2.7.3 Kategoriespezifische Personen-Daten

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.

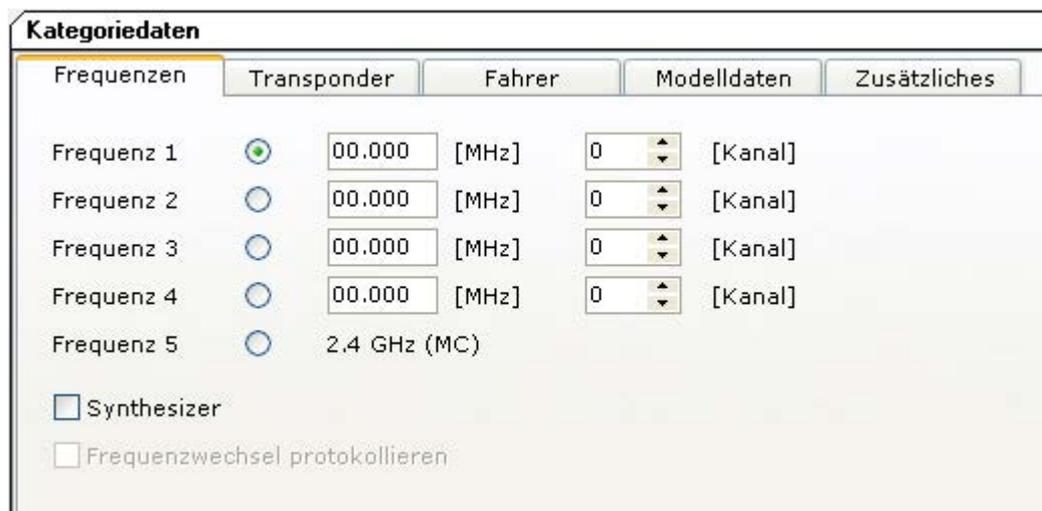


Eine neue Kategorie kann dem Fahrer mit einem rechten Mausklick auf den Fahrernamen zugeordnet oder oben direkt über den Button 'Neue Kategorie'...

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.

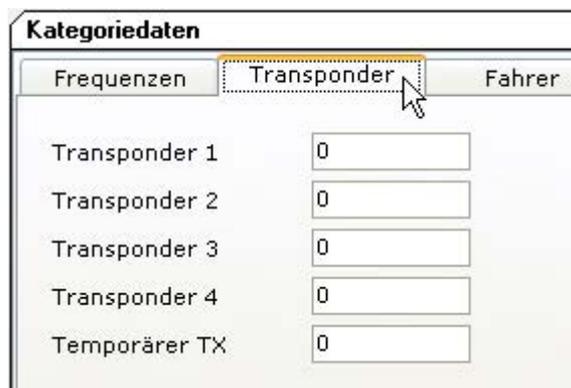


Wenn Sie einem Fahrer eine neue Kategorie zuordnen und dem Fahrer schon eine andere Kategorie zugeordnet ist, können Sie die Daten (Frequenz, Transponder usw.) von der bisherigen Kategorie übernehmen, indem Sie auf die neue Kategorie rechts klicken und aus dem Submenü Daten übernehmen auswählen. Eine 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 eine 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

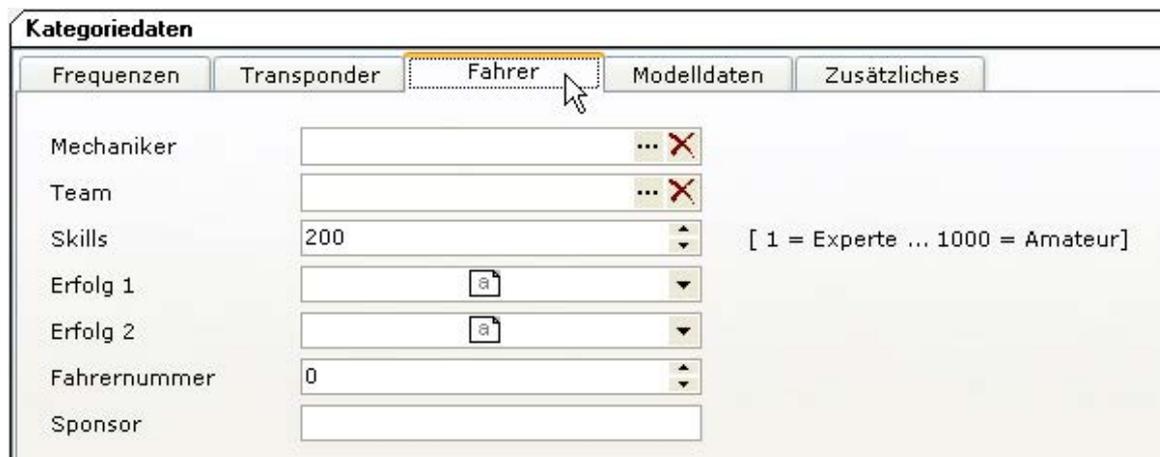
der Fahrer wirklich benutzt. Weiter kann angegeben werden, ob es sich um eine Synthesizer-Fernsteuerung handelt und ob Frequenzwechsel protokolliert werden sollen.



Kategoriedaten		
Freiquenzen	Transponder	Fahrer
Transponder 1	0	
Transponder 2	0	
Transponder 3	0	
Transponder 4	0	
Temporärer TX	0	

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.

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.



Kategoriedaten				
Freiquenzen	Transponder	Fahrer	Modelldaten	Zusätzliches
Mechaniker			...	X
Team			...	X
Skills	200			[1 = Experte ... 1000 = Amateur]
Erfolg 1		a		
Erfolg 2		a		
Fahrernummer	0			
Sponsor				

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.

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.

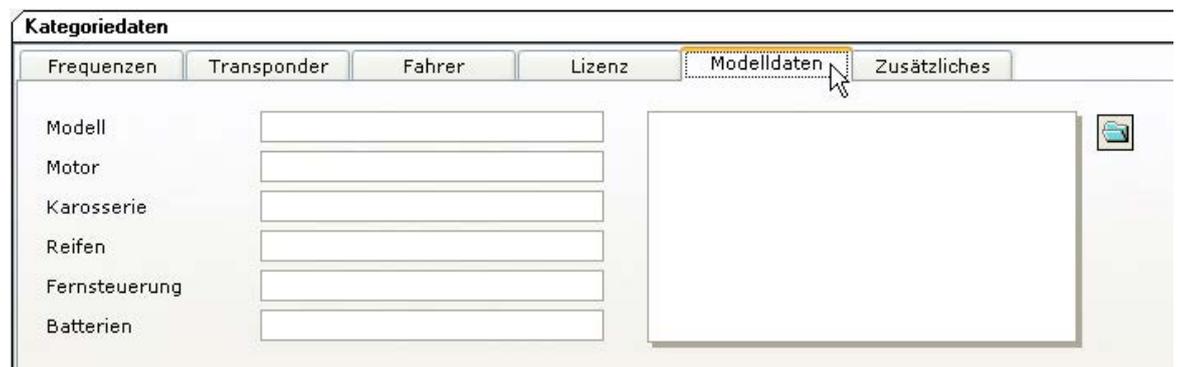
Sponsor: Die Angabe dient ausschließlich der Information.



Kategoriedaten

Lizenz
 Lizenz Nr.
 Lizenz Zusatz
 Ländercode
 Lizenzgeber

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.

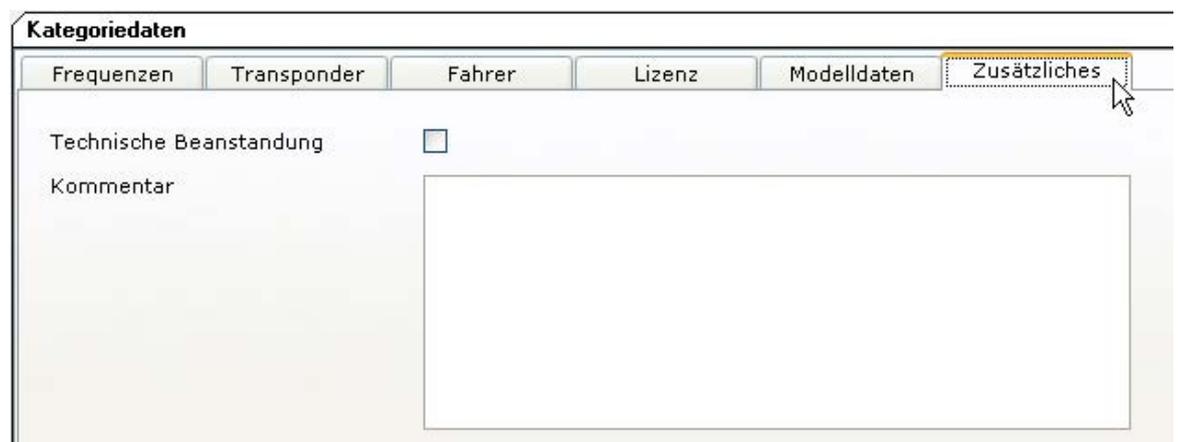


Kategoriedaten

Modell
 Motor
 Karosserie
 Reifen
 Fernsteuerung
 Batterien



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.



Kategoriedaten

Technische Beanstandung
 Kommentar

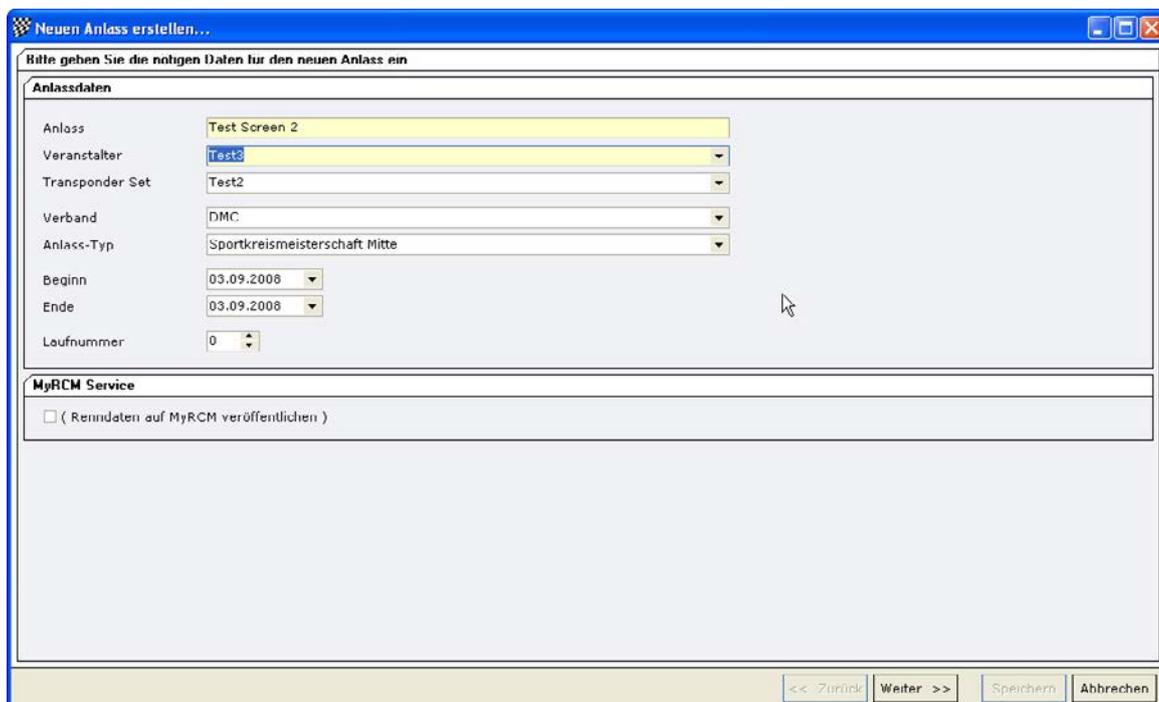
Unter der Registerkarte Zusätzliches lassen sich Beanstandungen der technischen Abnahme eintragen.

3 Anlass erstellen

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

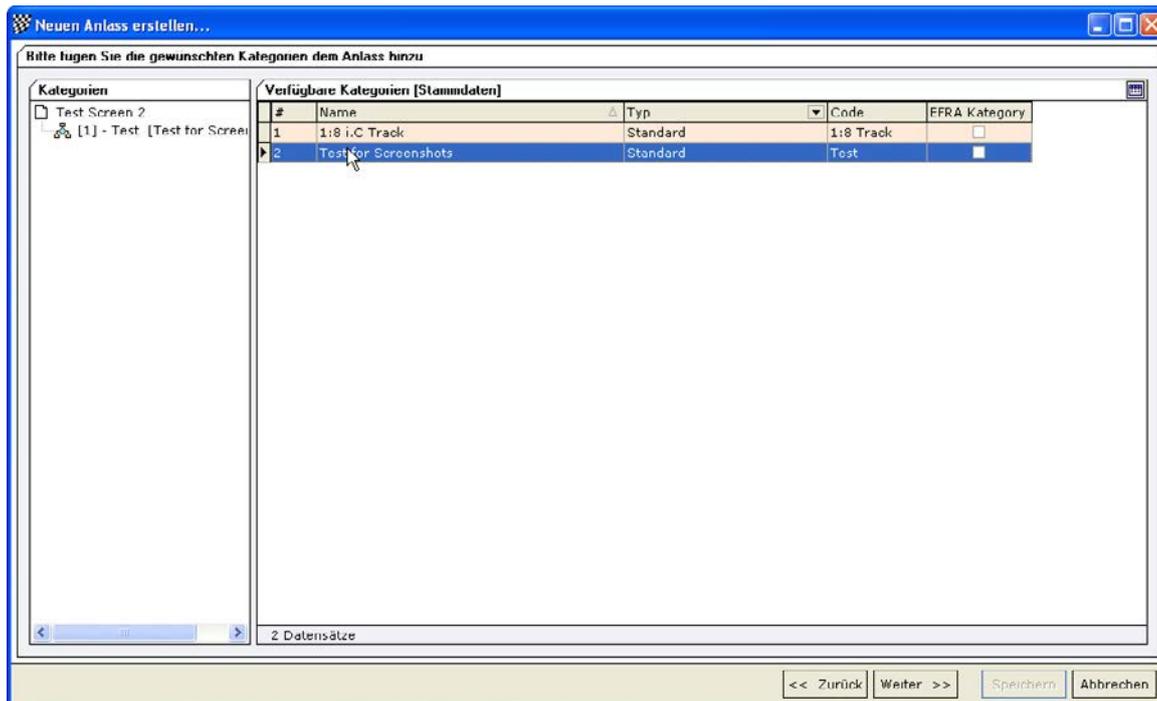


Zuerst müssen Sie den Namen des Anlasses, den Veranstalter, den Transponder-Satz, der Verband, der Anlass-Typ, das Datum (Beginn und Ende) und die Laufnummer eingeben.

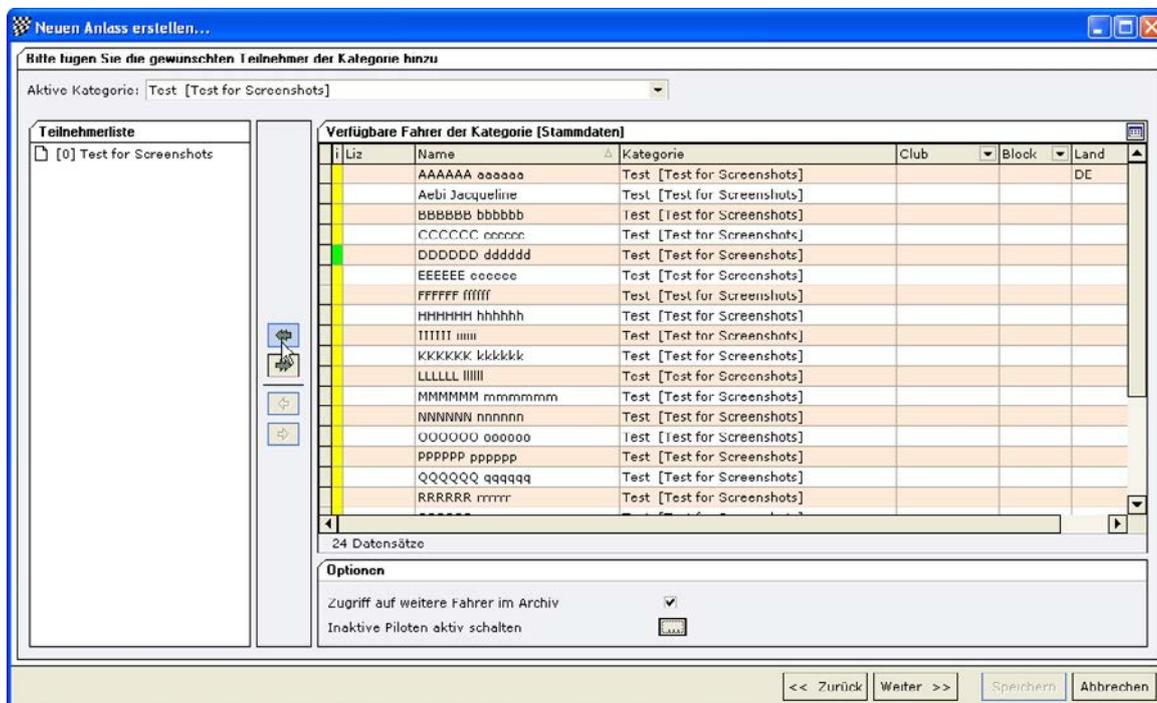


Beim Veranstalter und Transponder-Satz werden nur die schon in den Stammdaten Eingegebenen zugelassen. Um daraus einen auszuwählen, klicken Sie im Eingabefeld rechts auf den Pfeil nach unten. Dann sehen Sie eine Liste aller bisher gespeicherten Daten und können einen davon auswählen. Die Anlass-Typen 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.

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.

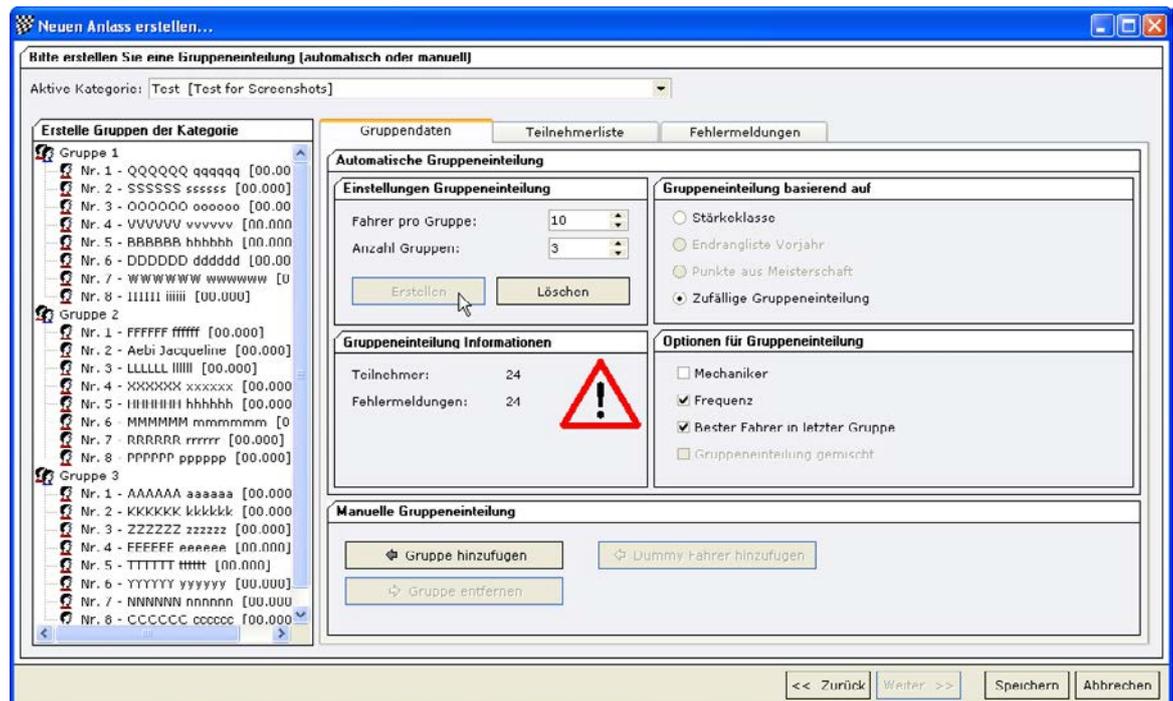


Wenn Sie hier auf eine der Kategorien doppelt mit der Maus klicken, wird diese in der linken Spalte dem Rennen zugeordnet. Falls der Veranstalter über mehr als eine Rennstrecke verfügt, werden Sie noch gefragt, auf welcher Rennstrecke diese Kategorie gefahren wird. Haben Sie versehentlich eine Kategorie 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. 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. 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.

4 Ausdrucke

Der Aufruf des Druckermenüs über Ansicht/Übersicht/Druck oder durch Drücken der Taste F2 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. 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.

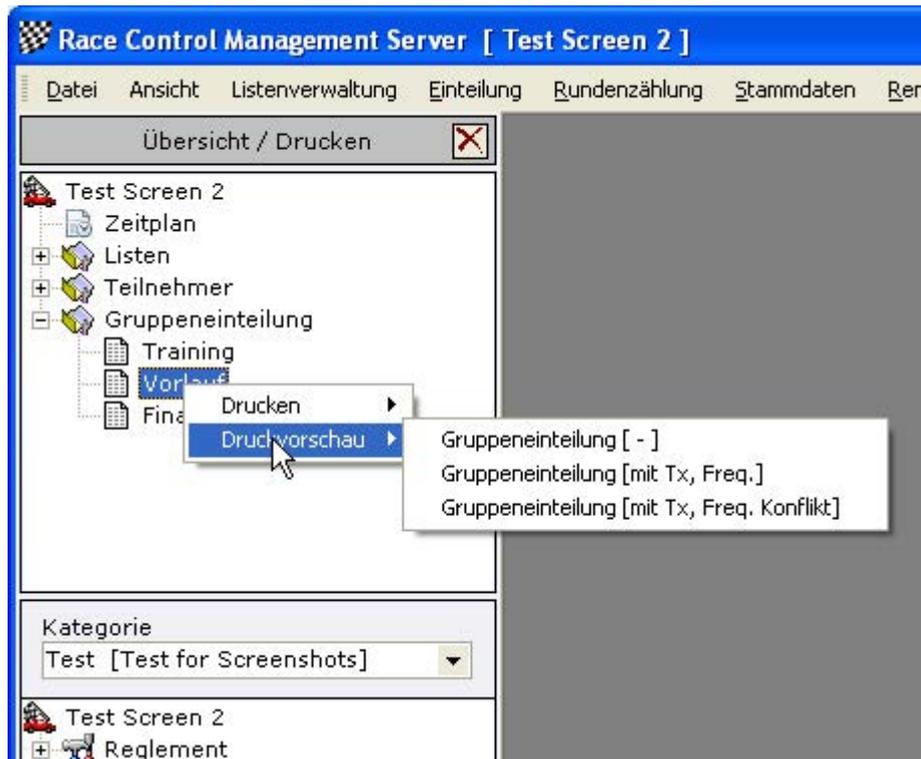


Die Beschreibung [D] heißt Default, das bedeutet, es wird der letzte dort eingegebene Wert eingestellt, und dies ist für alle Drucker der gleiche Wert, wo [D] steht. Nun kann der Default Wert abgeändert werden, indem der Drucker mit einem Doppelklick geöffnet wird, und einen festen Wert eingetragen wird,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

Form und Inhalt der Reporte lassen sich unter Werkzeuge/Reportvorlagen einstellen. Alle Drucke 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.

4.1 Fahrerlisten und andere statische Daten

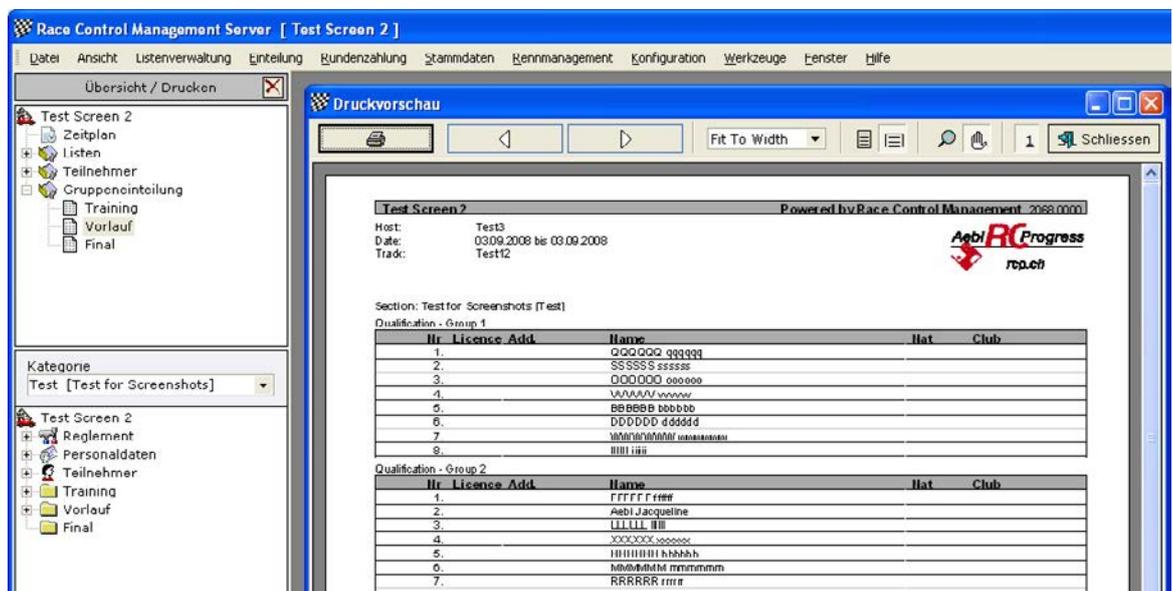


Übersicht/Drucken ist in folgende Abschnitte unterteilt:

Oben finden sich allgemeine Angaben wie Zeitpläne und Listen aller Strafen bzw. Verwarnungen. 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.

Personaldate: 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 Vorlaufangliste) 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. 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 Menu, über das die Vorläufe einzeln oder in Kombination ausgedruckt werden können.

Die Tagesranglisten werden für die Meisterschaftsbewertung benötigt und basieren auf der Meisterschaftspunktewertung. Dabei kann in den Tagesranglisten nicht nur das Finalergebnis einbezogen werden, sondern auch das Vorlaufresultat, indem man auch für die Vorlaufangliste Punkte verteilt.

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.

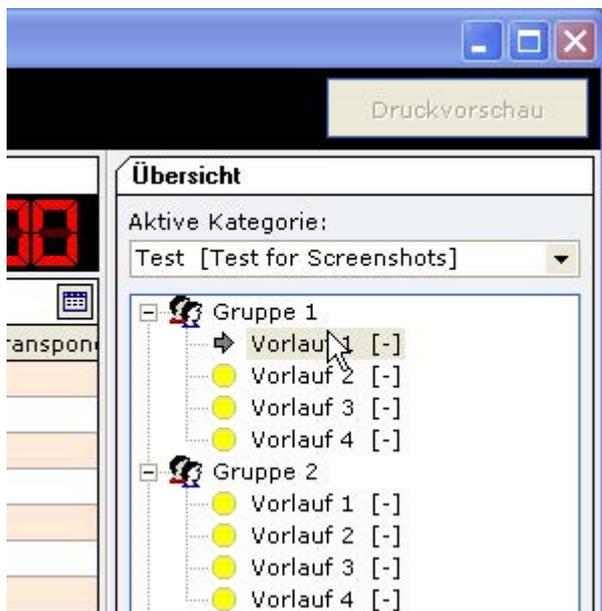
5 Training/Vorläufe fahren

Nachdem die Gruppeneinteilung abgeschlossen ist und die Frequenzprobleme bereinigt sind, kann man das Rennen gruppenweise starten. Dazu wird die Rennübersicht über Rundenzählung/Training oder Vorlauf geöffnet. Nun können die Läufe gestartet werden.



5.1 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.

The screenshot shows the RCM software interface for a race. At the top, there are buttons for 'Rennen unterbrechen', 'Rennen abbrechen', 'Rennen Starten', 'Rennen beenden', 'Countdown', and 'Druckvorschau'. Below these are four digital displays for 'Rennndauer', 'Aktuelle Rennzeit', 'Verbleibende Rennzeit', and 'Abweichung zu Zeitplan', all showing 00:05:00. The main area is a 'Hennübersicht' table with columns for '# Nr', 'Fahrzeug', 'Fahrer', 'Pacezeit', 'Prognose', and 'Transport'. A dialog box titled 'Feldauswahl Rennübersicht' is open, listing various data fields to be displayed, such as 'Feld Transponder', 'Feld Club', 'Feld Land', 'Feld Team', 'Feld P-Nummer', 'Feld Geschwindigkeit', 'Feld Delay zu erstem Fahrzeug', and 'Feld Delay zu nächsten Fahrzeug'. On the right, there is an 'Übersicht' tree view showing the race structure with groups and laps. Below the table are buttons for lap selection (#1 to #0) and record displays for 'Strecken Laufrekord', 'Strecken Rundenrekord', 'Aktueller Tagesrekord', and 'Aktueller Rundenrekord'. At the bottom right, there are 'Renneinstellungen' (Race Settings) and 'Streckenzustand' (Track Status) sections.

5.2 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.

The screenshot shows the RCM software interface for a race. The 'Hennübersicht' table now includes columns for 'I', 'T', 'Runden', 'Rundenzeit', 'Absolutzeit', 'Bestzeit', 'Pacezeit', 'Prognose', and 'Transport'. A dialog box titled 'Transponderprotokoll' is open, displaying a table of transponder data. The table has columns for 'Index', 'TX-Typ', 'Fahrzeug', 'Fahrer', 'Transponde', 'Akku', 'Hits', and 'Rec Nr'. The data shows 11 transponders, with the 11th one (index 11) highlighted in blue. Below the table, there is a text field with the value '1234561' and a 'Reports sind aktuell' button.

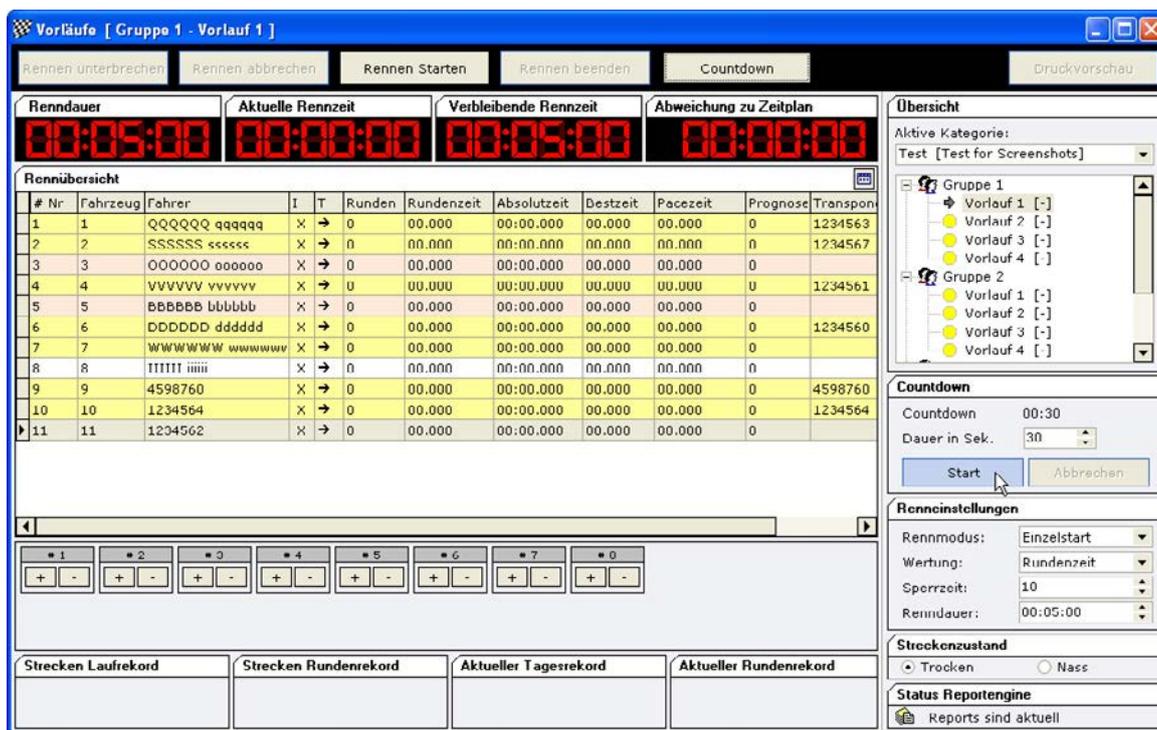
Index	TX-Typ	Fahrzeug	Fahrer	Transponde	Akku	Hits	Rec Nr
1	Privat	9	4598760	4598760	2	0	9
2	Privat	1	QQQQQQ qqqqqq	1234563	2	0	10
3	Privat	10	1234564	1234564	2	0	11
4	Privat	2	SSSSSS ssssss	1234567	2	0	12
5	Privat	6	DDDDDD dddddd	1234560	2	0	13
6	Privat	4	VVVVVV vvvvvv	1234561	2	0	14

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 indem 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.

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.

5.3 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. Wenn Sie in diesem Fenster auf Start klicken, beginnt der Countdown automatisch, 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.



Vorläufe [Gruppe 1 - Vorlauf 1]

Rennen unterbrechen Rennen abbrechen Rennen Starten Rennen beenden Countdown Druckvorschau

Renndauer	Aktuelle Rennzeit	Verbleibende Rennzeit	Abweichung zu Zeitplan
00:05:00	00:00:00	00:05:00	00:00:00

Rennübersicht

#	Nr	Fahrzeug	Fahrer	I	T	Runden	Rundenzeit	Absolutzeit	Bestzeit	Pacezeit	Prognose	Transpon
1	1	QQQQQQ	qqqqqq	X	→	0	00.000	00:00.000	00.000	00.000	0	1234563
2	2	SSSSSS	ssssss	X	→	0	00.000	00:00.000	00.000	00.000	0	1234567
3	3	OOOOOO	oooooo	X	→	0	00.000	00:00.000	00.000	00.000	0	
4	4	VVVVVV	vvvvvv	X	→	0	00.000	00:00.000	00.000	00.000	0	1234561
5	5	BBBBBB	bbbbbb	X	→	0	00.000	00:00.000	00.000	00.000	0	
6	6	DDDDDD	dddddd	X	→	0	00.000	00:00.000	00.000	00.000	0	1234560
7	7	WWWWWW	wwwwww	X	→	0	00.000	00:00.000	00.000	00.000	0	
8	8	TTTTTT	tttttt	X	→	0	00.000	00:00.000	00.000	00.000	0	
9	9	4598760		X	→	0	00.000	00:00.000	00.000	00.000	0	4598760
10	10	1234564		X	→	0	00.000	00:00.000	00.000	00.000	0	1234564
11	11	1234562		X	→	0	00.000	00:00.000	00.000	00.000	0	

Übersicht

Aktive Kategorie: Test [Test for Screenshots]

- Gruppe 1
 - Vorlauf 1 [-]
 - Vorlauf 2 [-]
 - Vorlauf 3 [-]
 - Vorlauf 4 [-]
- Gruppe 2
 - Vorlauf 1 [-]
 - Vorlauf 2 [-]
 - Vorlauf 3 [-]
 - Vorlauf 4 [-]

Countdown

Countdown 00:30
Dauer in Sek. 30

Start Abbrechen

Rennereinstellungen

Rennmodus: Einzelstart
Wertung: Rundenzeit
Sperrzeit: 10
Renndauer: 00:05:00

Streckenzustand

Trocken Nass

Status Reportengine

Reports sind aktuell

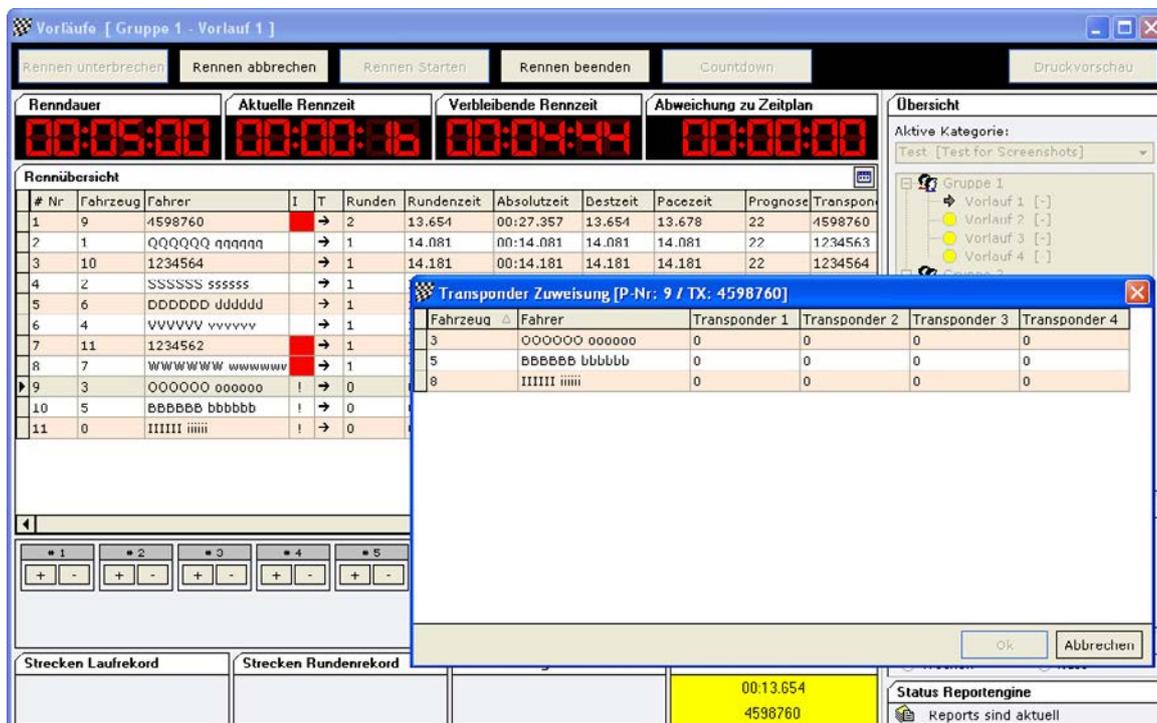
Strecken Laufrekord Strecken Rundenrekord Aktueller Tagesrekord Aktueller Rundenrekord

5.4 Starten des Laufs

Gestartet wird, in dem „Rennen Starten“ angeklickt 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. Der Transponder Eintrag verschwindet nach der Zuordnung. Transponder und Frequenzen 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.

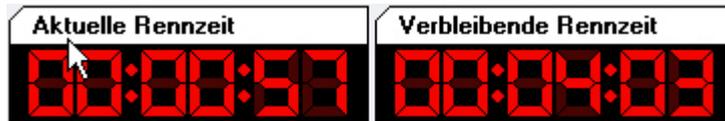


Sind in Konfiguration/Zeitmessung die Einstellungen für den Teamcup aktiviert, befindet sich in der rechten Spalte zusätzlich die Zusatzfunktion „Rundenübersicht Teamcup“. Wird diese angeklickt, öffnet sich ein Fenster mit der Übersicht über das Teamresultat des aktuellen Laufes.

5.5 Kontrollmöglichkeiten während eines aktiven Laufes

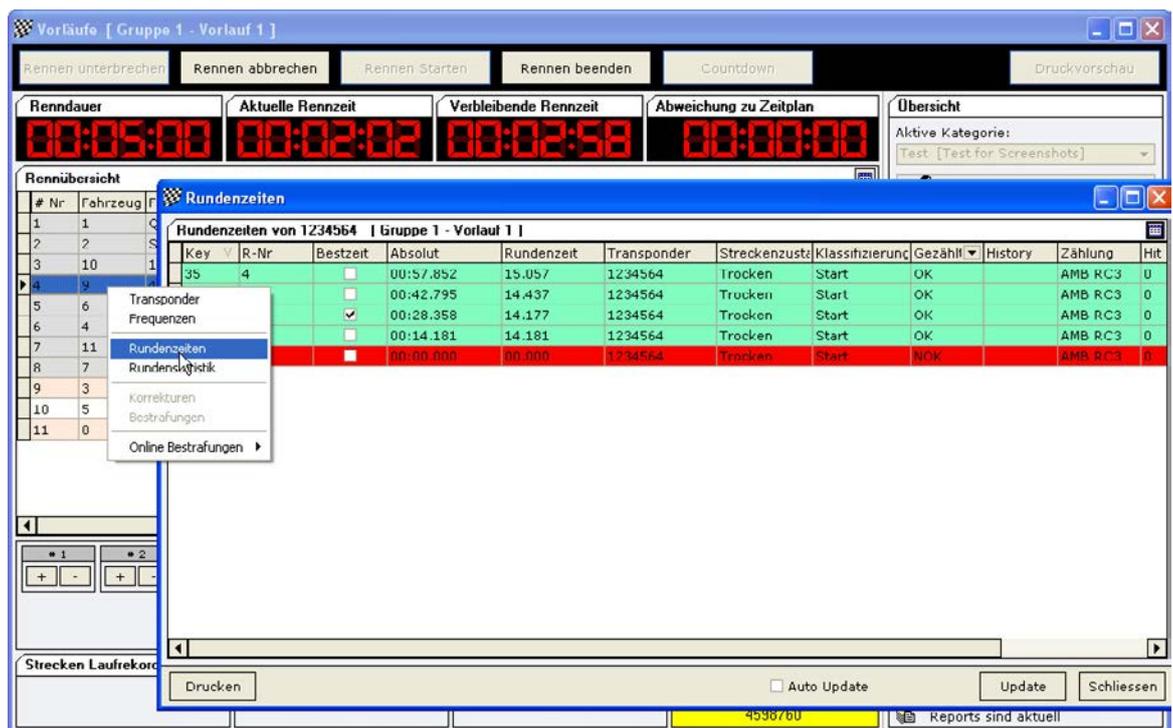
5.5.1 Laufzeit

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.



5.5.2 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.

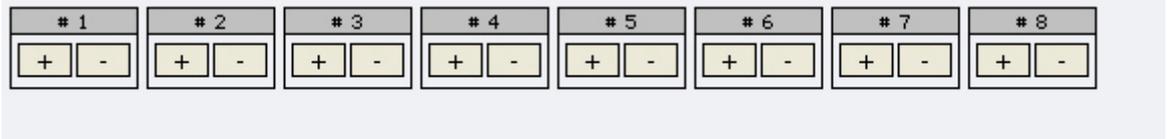


The screenshot shows the 'Vorläufe [Gruppe 1 - Vorlauf 1]' window. At the top, there are buttons for 'Rennen unterbrechen', 'Rennen abbrechen', 'Rennen Starten', 'Rennen beenden', 'Countdown', and 'Druckvorschau'. Below these are four digital displays: 'Renndauer' (00:05:00), 'Aktuelle Rennzeit' (00:02:02), 'Verbleibende Rennzeit' (00:02:58), and 'Abweichung zu Zeitplan' (00:00:00). An 'Übersicht' section shows 'Aktive Kategorie: Test: [Test for Screenshots]'. The main area is a 'Rennübersicht' table with columns for '# Nr', 'Fahrzeug', and 'Status'. A context menu is open over driver 4, with options: 'Transponder', 'Frequenzen', 'Rundenzeiten', 'Rundenstatistik', 'Korrekturen', 'Bestrafungen', and 'Online Bestrafungen'. The 'Rundenzeiten' window is also open, showing a table of lap times for driver 4 (R-Nr 4) with columns: 'Key', 'R-Nr', 'Bestzeit', 'Absolut', 'Rundenzeit', 'Transponder', 'Streckenzust', 'Klassifizierung', 'Gezähl', 'History', 'Zählung', and 'Hit'.

Key	R-Nr	Bestzeit	Absolut	Rundenzeit	Transponder	Streckenzust	Klassifizierung	Gezähl	History	Zählung	Hit
35	4		00:57.852	15.057	1234564	Trocken	Start	OK		AMB RC3	0
			00:42.795	14.437	1234564	Trocken	Start	OK		AMB RC3	0
			00:28.358	14.177	1234564	Trocken	Start	OK		AMB RC3	0
			00:14.181	14.181	1234564	Trocken	Start	OK		AMB RC3	0
			00:00.000	00.000	1234564	Trocken	Start	NOK		AMB RC3	0

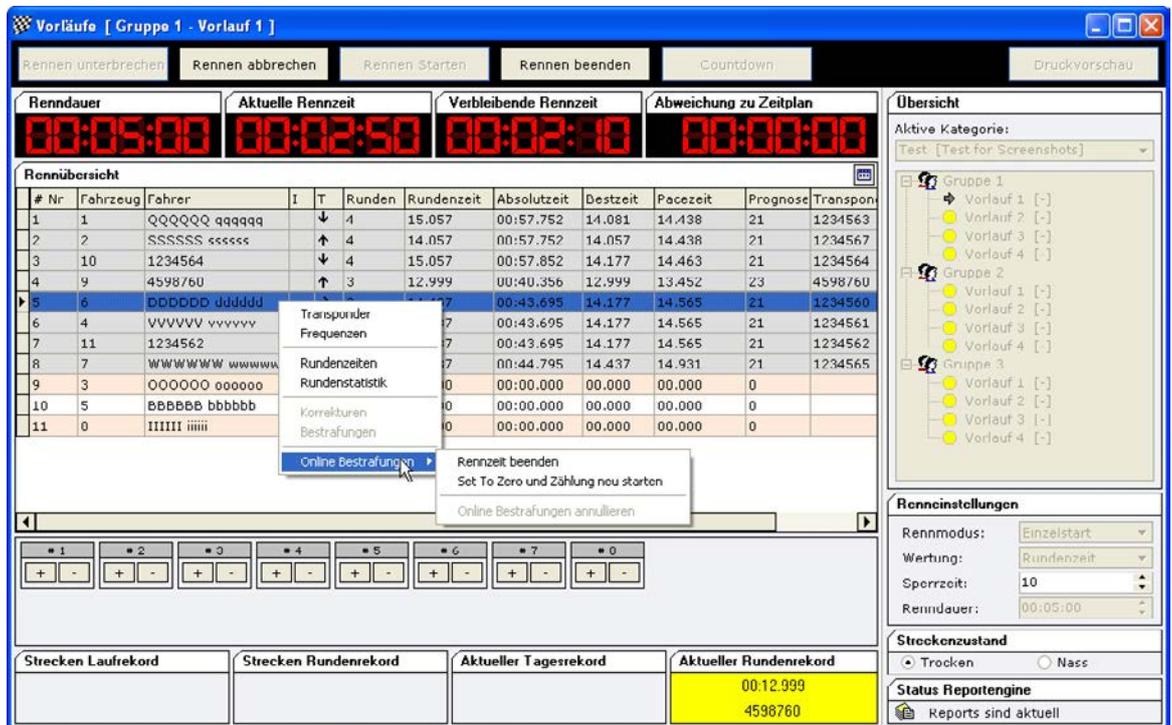
5.5.3 Online Korrekturen

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. 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.

Maus dem Menü, welches mit einem rechten Mausklick bei einem Fahrer aufgerufen werden kann, lassen sich Online-Bestrafungen aufrufen.



Vorläufe [Gruppe 1 - Vorlauf 1]

Rennen unterbrechen | Rennen abbrechen | Rennen Starten | Rennen beenden | Countdown | Druckvorschau

Renndauer: 00:05:00 | **Aktuelle Rennzeit:** 00:02:50 | **Verbleibende Rennzeit:** 00:02:10 | **Abweichung zu Zeitplan:** 00:00:00

# Nr	Fahrzeug	Fahrer	I	T	Runden	Rundenzeit	Absolutzeit	Bestzeit	Pacezeit	Prognose	Transpon
1	1	QQQQQQ qqqqqq	↓		4	15.057	00:57.752	14.081	14.438	21	1234563
2	2	SSSSSS ssssss	↑		4	14.057	00:57.752	14.057	14.438	21	1234567
3	10	1234564	↓		4	15.057	00:57.852	14.177	14.463	21	1234564
4	9	4598760	↑		3	12.999	00:40.356	12.999	13.452	23	4598760
5	5	DDDDDD dddddd			7	14.177	00:43.695	14.177	14.565	21	1234560
6	4	VVVVVV vvvvvv			7	14.177	00:43.695	14.177	14.565	21	1234561
7	11	1234562			7	14.177	00:43.695	14.177	14.565	21	1234562
8	7	WWWWWW wwwwww			7	14.437	00:44.795	14.437	14.931	21	1234565
9	3	OOOOOO oooooo			0	00:00.000	00.000	00.000	00.000	0	
10	5	BBBBBB bbbbbb			0	00:00.000	00.000	00.000	00.000	0	
11	0	IIIIII iiiiii			0	00:00.000	00.000	00.000	00.000	0	

Übersicht
Aktive Kategorie: Test: [Test for Screenshots]

- Gruppe 1
 - Vorlauf 1 [-]
 - Vorlauf 2 [-]
 - Vorlauf 3 [-]
 - Vorlauf 4 [-]
- Gruppe 2
 - Vorlauf 1 [-]
 - Vorlauf 2 [-]
 - Vorlauf 3 [-]
 - Vorlauf 4 [-]
- Gruppe 3
 - Vorlauf 1 [-]
 - Vorlauf 2 [-]
 - Vorlauf 3 [-]
 - Vorlauf 4 [-]

Renninstellungen
 Rennmodus: Einzelstart
 Wertung: Rundenzeit
 Sperrzeit: 10
 Renndauer: 00:05:00

Streckenzustand
 Trocken Nass

Status Reportengine
 Reports sind aktuell

Strecken Laufrekord | **Strecken Rundenrekord** | **Aktueller Tagesrekord** | **Aktueller Rundenrekord**
 00:12.999
 4598760

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.

5.6 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.



5.7 Rennen abschließen

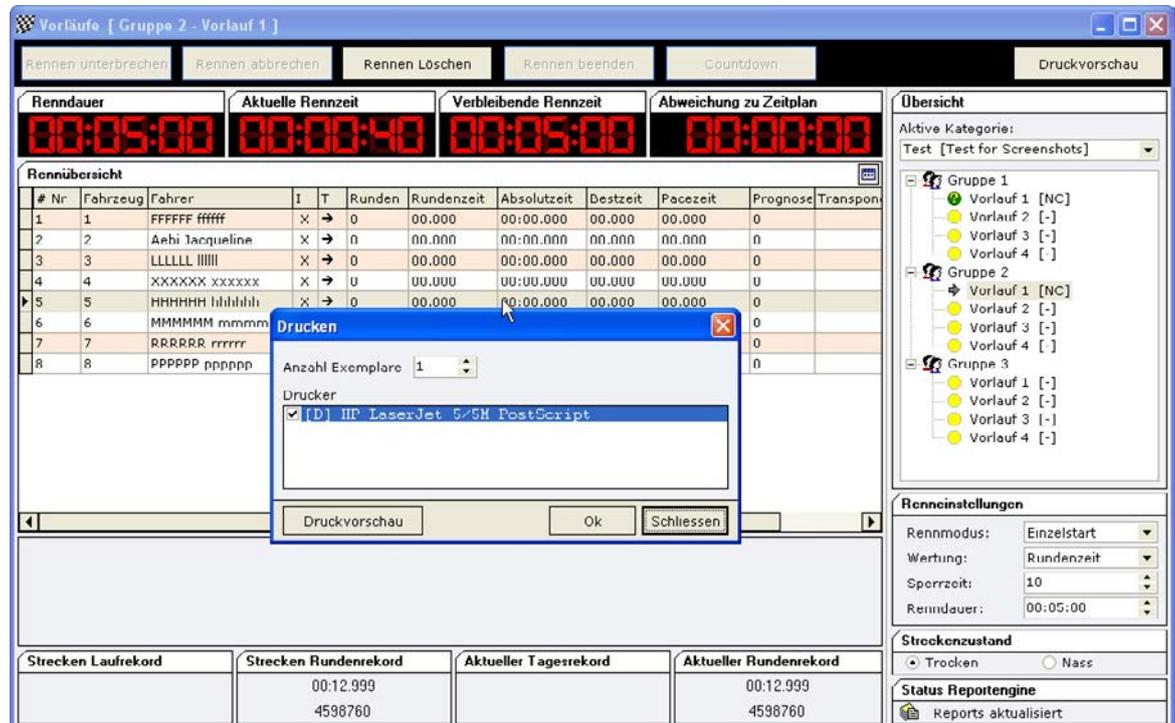
Nachdem die Zeit abgelaufen ist, werden die Fahrer in ihrer letzten noch gewerteten Durchfahrt blau (Default Einstellung) markiert. Wenn alle Fahrer das Rennen abgeschlossen haben, so wählt man Rennen beenden aus. Das Rennen wird auch beendet, wenn die Nachlaufzeit erreicht ist.



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 Resultats notwendig sind. Dieser Vorgang kann in der Fortschrittsanzeige beobachtet werden. Der Ausdruck des Rundenzeitblattes wird angezeigt und es kann ausgedruckt werden. Anschließend ist man bereits wieder startbereit für die nächste Gruppe.

5.7.1 Resultate drucken

Nach einem Lauf wird automatisch das Drucker Menü 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 Druckvorschau ausgewählt werden.

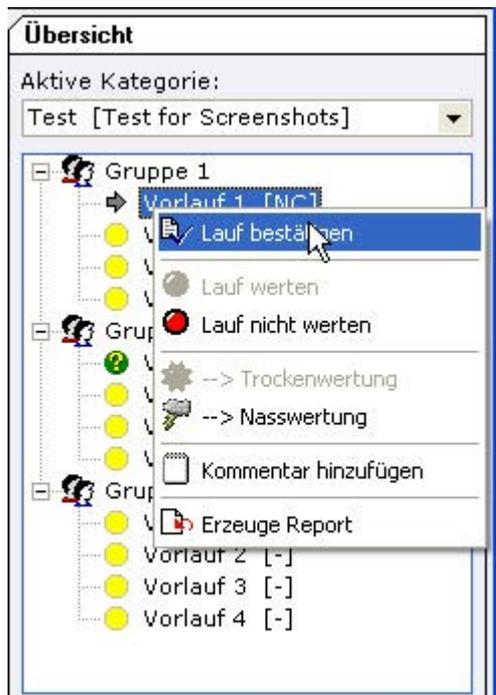
Falls auf dem Ausdruck eine Transponder-Nummer anstelle eines Namens aufgezeichnet ist, wird in der Übersicht die Gruppe mit der rechten Maustaste angewählt und aus dem erscheinenden Menü Erzeuge Report ausgewählt. Dabei wird diese gelöscht.

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

5.7.2 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. 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

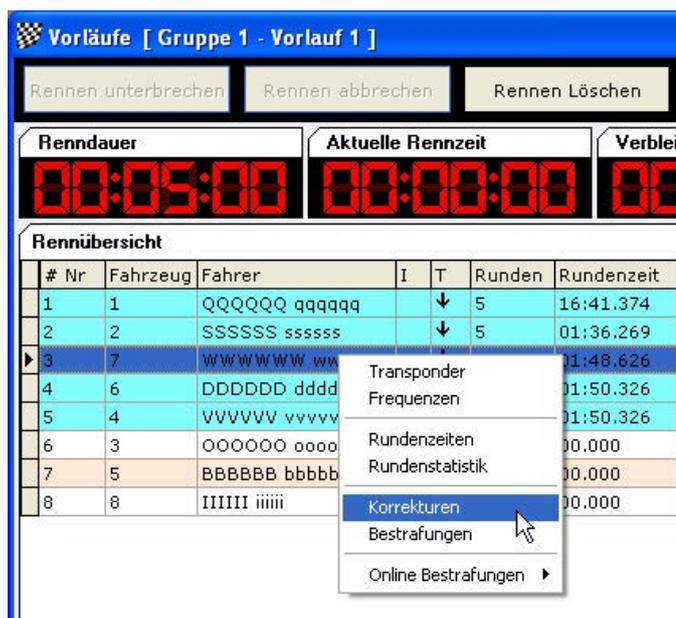
Lauf bestätigen auswählt. Werden nachträglich Korrekturen im Laufergebnis vorgenommen, wird der Lauf automatisch auf „nicht bestätigt“ gesetzt und muss neu bestätigt werden.



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.

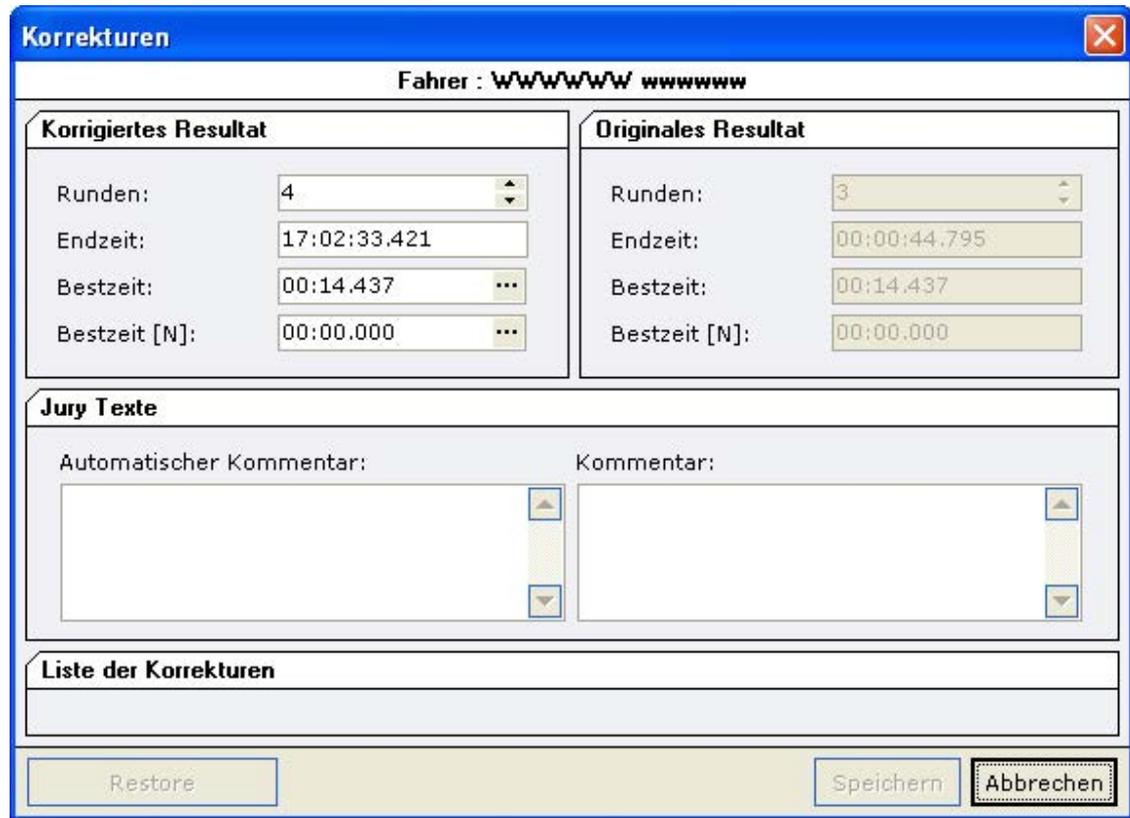
5.8 Korrekturen

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.



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

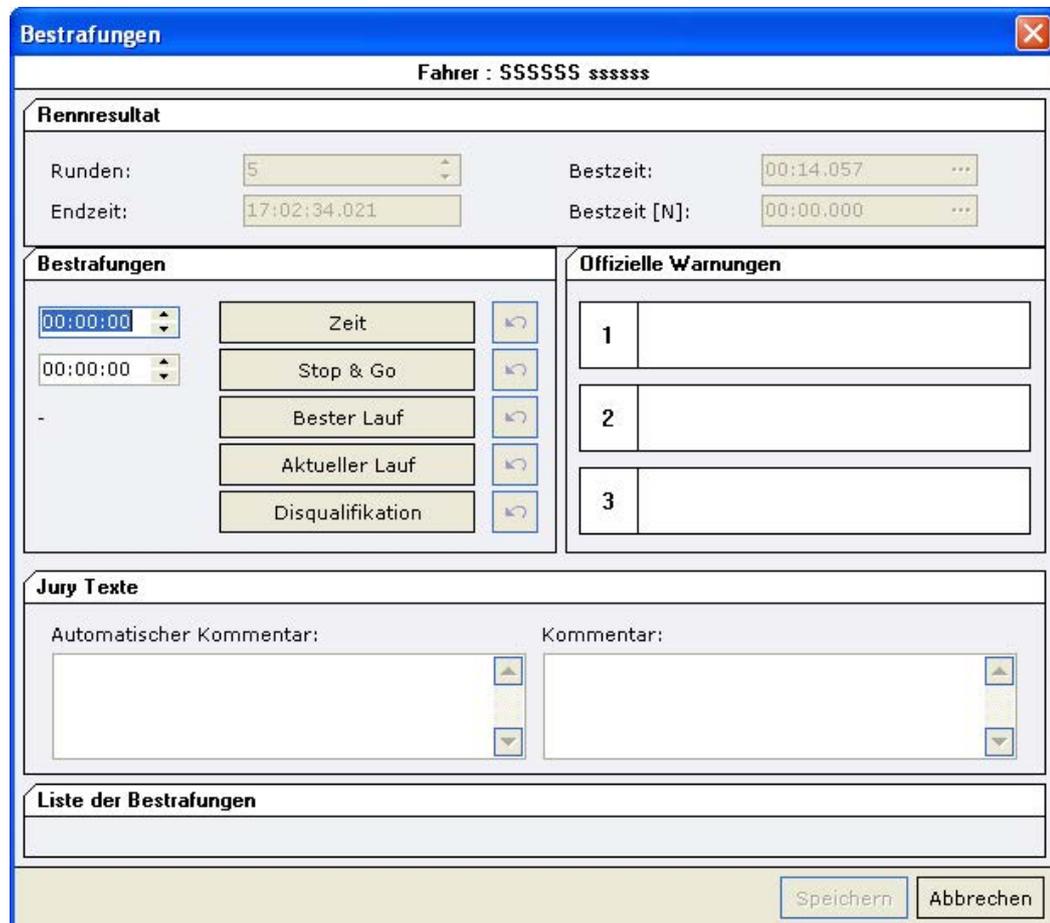
Wurden versehentlich Korrekturen falsch angebracht, lassen sich diese wieder rückgängig machen. Dies erfolgt im Korrektur-Fenster mit dem Button unten links „Restore“.

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

- L: Runden Korrektur
- E: Endzeit Korrektur
- B: Bestzeit Korrektur

5.9 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).

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 eingeben. 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.

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.

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.

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

Kommentar: Zusätzliche Informationen können hier eingetragen werden.

5.10 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. 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.



6 Finaleinteilung

Nach Abschluss der Vorläufe wird die Finaleinteilung unter Einteilung/Finale aufgerufen.

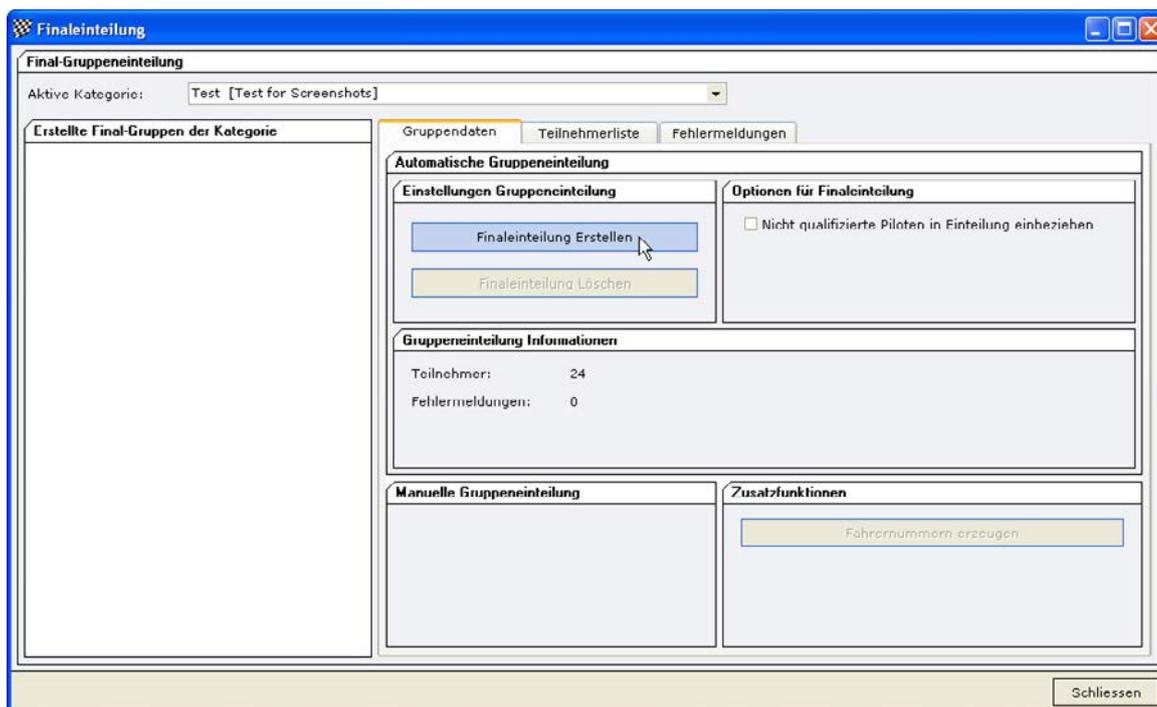


Bevor die Finaleinteilung erstellt wird, können unter der Registerkarte Teilnehmer alle Fahrer gesehen werden, welche qualifiziert sind. Unter der Registerkarte Gruppensdaten können Sie angeben, dass auch nicht qualifizierte Piloten in die Einteilung einbezogen werden. Wird dieses aktiviert, werden auch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

Wird unter der Registerkarte Gruppensdaten die automatische Finaleinteilung ausgeführt, so wird diese gemäß der eingestellten Regel erzeugt und der zugrunde liegenden Qualifikationsrangliste. Unter Fehlermeldungen sehen Sie Frequenzprobleme, die noch vor dem Start des jeweiligen Finales behoben werden müssen.

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.

7 Finale fahren

Dies erfolgt über Rundenanzählung/Final. Hinsichtlich der Zeitnahme gilt das Gleiche, wie es schon unter „Training/Vorläufe fahren“ gesagt wurde. Bitte beachten Sie, dass bei Subfinalen mit Aufstieg diese jeweils nach dem Lauf bestätigt werden müssen, damit die Aufstiegsregelung von RCM Ultimate ausgeführt wird. Der Ausdruck des endgültigen Ergebnisses erfolgt über Übersicht/Druck, wie schon weiter oben beschrieben.



8 Schlussbemerkungen

Wir wünschen Ihnen mit RCM Ultimate viel Spaß! Wir bitten Sie, das Handbuch von RCM Ultimate bezüglich detaillierterer Beschreibungen auch der weiteren Funktionen zu beachten.

Bei Fragen oder Problemen können Sie sich gerne an uns wenden. Bitte schreiben Sie uns eine E-Mail unter 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