

ORBITS 5

Руководство пользователя



Ограничение ответственности

Эта публикация используется для версии Orbits5. Эта публикация написана с большим вниманием. Однако, производитель не отвечает за любые ошибки в этой публикации или за их последствия. Информация в этом документе может изменяться без предупреждения.

Авторское право © 2009 - 2014 MYLAPS Sports Timing

Все права защищены. Никакая часть этой публикации не может быть воспроизведена, сохранена в системе поиска, или передана, в любой форме или любыми средствами, электронными, механическими, фотокопированием, записью, или иным способом, без предварительного письменного согласия издателя.

MYLAPS Sports Timing
Zuiderhoutlaan 4
2012 PJ Haarlem
The Netherlands

Phone: +31 23 7600 100
Fax: +31 23 529 0156

Email: info@mylaps.com
Web: www.mylaps.com

СОДЕРЖАНИЕ

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ ORBITS 5	1
ОГРАНИЧЕНИЕ ОТВЕТСТВЕННОСТИ	2
ПРИВЕТСТВИЕ	7
ОБ ЭТОМ ДОКУМЕНТЕ	7
Только X2	7
КТО МЫ ТАКИЕ?	7
ОСНОВНЫЕ КОНЦЕПЦИИ	8
ВЕРСИИ ORBITS 5	9
ФУНКЦИИ ГЛАВНЫЙ/ПОДЧИНЕННЫЙ (MASTER/SLAVE)	10
ОБЗОР СИСТЕМЫ	10
ТРАНСПОНДЕР (ДАТЧИК)	10
ПЕТЛЯ ДЕТЕКТИРОВАНИЯ	10
ДЕКОДЕР	11
ЛИНИИ ЗАСЕЧКИ	11
СЕКЦИЯ	11
УСТАНОВКА ОБОРУДОВАНИЯ	12
ПОЗИЦИОНИРОВАНИЕ ПЕТЛИ ДЕТЕКТИРОВАНИЯ	13
УСТАНОВКА ПЕТЛИ ДЕТЕКТИРОВАНИЯ	14
СИЛИКОН	14
ПОДКЛЮЧЕНИЕ ПЕТЛИ ДЕТЕКТИРОВАНИЯ К ДЕКОДЕРУ X2	14
РАСПОЛОЖЕНИЕ ТРАНСПОНДЕРА	15
ОСНОВНОЙ И РЕЗЕРВНЫЙ	16
<i>Конфигурация основной и резервный I</i>	16
<i>Конфигурация основной и резервный II</i>	16
<i>Датчик трассы (TrackSensor)</i>	16
ТЕСТИРОВАНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК ОБОРУДОВАНИЯ	18
ТЕСТИРОВАНИЕ ПЕТЛИ	19
СИГНАЛ, ШУМ И ДЕТЕКТИРОВАНИЯ	20
НАЧАЛО РАБОТЫ	21
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ	22
АДМИНИСТРАТОР	22
УСТАНОВКА	22
АКТИВАЦИЯ ПРОГРАММЫ	22
ПРОГРАММА	22
<i>Активация онлайн</i>	23
<i>Активация с другого компьютера</i>	23
<i>Брандмауэры</i>	24
НАСТРОЙКА ЯЗЫКА	24
ПОМОЩЬ	24
ОБЗОР	25
ЗАПУСК ORBITS	26
СЕРВЕР ORBITS	26
КОНСОЛЬ ORBITS	26
УДАЛЕННАЯ КОНСОЛЬ	26
КОНФИГУРАЦИЯ УДАЛЕННОЙ КОНСОЛИ	27
ДИАГНОСТИКА	28
УПРАВЛЕНИЕ ДАННЫМИ	30
UNICODE	30
<i>Архивы</i>	30

После сессий	30
ОСНОВНЫЕ НАСТРОЙКИ	31
НАСТРОЙКА СОРЕВНОВАНИЯ	33
Экран подключения	35
Помощник подключения декодера	36
СИНХРОНИЗАЦИЯ	43
Часовой пояс	43
Состояние GPS	43
Предупреждения и ошибки	45
Состояние системы хронометража	45
Состояние линии	47
Показать прохождения	47
Шум	47
Рекорды трассы	47
РЕГИСТРАЦИЯ	49
ОБЗОР	50
БАЗА ДАННЫХ УЧАСТНИКОВ	50
Классы участника	50
Подробности участника	52
УПРАВЛЕНИЕ УЧАСТНИКАМИ	54
ИМПОРТ УЧАСТНИКОВ	54
ЭКСПОРТ УЧАСТНИКОВ	54
КЛУБНЫЕ ТРАНСПОНДЕРЫ	55
Группы	56
Создание группы	56
Создание нового заезда	58
Закладка Основные	58
Закладка Хронометраж	59
Закладка Авто финиш	60
Закладка Требования квалификации	61
Добавление участников к группам	62
Удаление участников	62
Модификация участников	62
Копирование групп	62
Импорт групп и заездов	63
Экспорт групп и заездов	63
Просмотр расписания	63
ХРОНОМЕТРАЖ	64
ОБЗОР	65
ХРОНОМЕТРАЖ ЗАЕЗДА	65
Старт заезда	65
Ситуации флага	65
Остановка заезда	67
ДИАГРАММА ТРАССЫ	67
Маркеры и цвета	68
ЭКРАН ПРОХОЖДЕНИЙ	68
Индикаторы на экране прохождений	69
Удаление прохождений	69
Аннулирование прохождений	69
Флаги и ручные прохождения	69
ДИАГРАММА КРУГОВ	70
Цвета диаграммы кругов	70
Корректировки и штрафы	72
НЕСВЯЗАННЫЕ ТРАНСПОНДЕРЫ	73
ПЕРЕКЛЮЧЕНИЕ ТРАНСПОНДЕРА	73

РУЧНЫЕ ПРОХОЖДЕНИЯ	74
DRIVER ID	74
ВРЕМЕНА СЕКЦИЙ	83
ОБРАБОТКА РЕЗУЛЬТАТОВ	84
ОБЗОР	85
ЗАДАЧИ РЕЗУЛЬТАТА	85
<i>Назначение очков</i>	85
<i>Использование существующей схемы очков</i>	86
<i>Новые схемы очков</i>	86
<i>Настройки схемы очков</i>	86
СТАРТОВАЯ РЕШЕТКА	87
<i>Создание стартовой решетки (помощник)</i>	88
ОБЪЕДИНЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ	91
СОЗДАНИЕ ОБЪЕДИНЕННОГО РЕЗУЛЬТАТА	91
ОСНОВНЫЕ НАСТРОЙКИ ОБЪЕДИНЕНИЯ	91
ВЫБОР ЗАЕЗДА	91
ОПЦИИ	93
<i>Вычисление объединенного результата</i>	93
РАЗРЕШЕНИЕ РАВЕНСТВА ОЧКОВ	93
ОБЪЕДИНЕНИЕ ОЧКОВ КОМАНДЫ	95
ЗАДАЧИ ПУБЛИКАЦИИ	95
ЭКСПОРТ РЕЗУЛЬТАТОВ В ФАЙЛ	95
ЭКСПОРТ ВРЕМЕНИ КРУГОВ	95
ЭКСПОРТ ОЧКОВ ДЛЯ ЧЕМПИОНАТОВ	97
ОЧКИ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ	97
ОБЪЕДИНЕНИЕ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ	97
РАСПРОСТРАНЕНИЕ ОБЪЕДИНЕНИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ	97
РАСПРОСТРАНЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ	99
ОБЗОР	100
ЗАДАЧИ ТАБЛО	100
<i>Заезд на табло</i>	102
ЗАДАЧИ MYAPS.COM	102
<i>Выгрузка: Компьютер подключен к Интернет</i>	102
<i>Выгрузка: Компьютер не подключен к Интернет</i>	102
<i>Веб-канал (хронометраж в реальном времени)</i>	103
<i>Включение Веб-канала</i>	103
СОСТОЯНИЕ	103
АКТИВАЦИЯ	103
КАНАЛ ПРИЛОЖЕНИЙ (ХРОНОМЕТРАЖ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ)	103
БОРТОВОЙ КАНАЛ	105
ВКЛЮЧЕНИЕ БОРТОВОГО КАНАЛА	105
КАК ЭТО РАБОТАЕТ	105
ДИАГНОСТИКА	105
УПРАВЛЕНИЕ ЧЕМПИОНАТОМ	107
ОБЗОР	108
УПРАВЛЕНИЕ ЧЕМПИОНАТОМ	108
СОЗДАНИЕ ЧЕМПИОНАТА	108
РЕДАКТИРОВАНИЕ ИЛИ УДАЛЕНИЕ ЧЕМПИОНАТА	108
НАСТРОЙКИ ЧЕМПИОНАТА	109
ОПЦИИ ОТОБРАЖЕНИЯ ЧЕМПИОНАТА	109
ДОБАВЛЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТА К ЧЕМПИОНАТУ	110
РЕДАКТИРОВАНИЕ РЕЗУЛЬТАТА СОРЕВНОВАНИЯ	111
СХЕМА ЧЕМПИОНАТА	112
РУЧНОЕ РАЗРЕШЕНИЕ РАВЕНСТВА ОЧКОВ	113

ПЕЧАТЬ РЕЗУЛЬТАТОВ ЧЕМПИОНАТА	113
ЭКСПОРТ ЧЕМПИОНАТА В ФАЙЛ	113
ВЫГРУЗКА РЕЗУЛЬТАТОВ ЧЕМПИОНАТА В MYLAPS.COM	114
МОНИТОР РЕЗУЛЬТАТА	115
ОБЗОР	116
ГЛАВНАЯ СТРАНИЦА	116
ВЫБОР ЗАЕЗДА	116
ХРАНИТЕЛЬ ЭКРАНА	116
УПРАВЛЕНИЕ	118
ВЫБОР МОНИТОРА	118
ШАБЛОН	118
ВЫБОР ШАБЛОНА	119
РЕДАКТОР ШАБЛОНА	120
ОСНОВНЫЕ ОПЕРАЦИИ	120
ИНФОРМАЦИЯ ШАБЛОНА	120
НАСТРОЙКИ ЭКРАНА	120
МОНИТОР	121
ЭКРАНЫ	121
СОЗДАНИЕ НОВОЙ СХЕМЫ	121
НАСТРОЙКИ ШАБЛОНА	121
ТЕМА	122
НОВЫЙ ШРИФТ	122
РЕДАКТИРОВАНИЕ ФОНА	123
ВЫБОР СЕТКИ	123
ТАЙМАУТ ЭКРАНА	123
РЕДАКТОР	123
РЕДАКТОР ТАБЛИЦЫ	123
ЗАКЛАДКА ПРОСМОТР	124
ЗАКЛАДКА КОЛОНКИ	124
ЗАКЛАДКА СТИЛЬ	125
ЗАКЛАДКА ПОЛОЖЕНИЕ	125
РЕДАКТОР ТЕКСТА	126
РЕДАКТОР ИЗОБРАЖЕНИЯ	126
СТРАНИЦА ДИКТОРА	127
ОБЗОР	128
ВЫБОР ЗАЕЗДА	128
ШАБЛОН	128
СТИЛЬ	128
УПРАВЛЕНИЕ	129
КАК СДЕЛАТЬ	130
<i>Декодеры</i>	131
<i>Транспондеры</i>	131
<i>Заезды</i>	131
<i>Участники</i>	131
<i>Результаты</i>	132
ПРИЛОЖЕНИЯ	133
ПРИЛОЖЕНИЕ А – ФОТОЭЛЕМЕНТЫ	134
<i>Использование фотоэлементов</i>	134
<i>Позиционирование фотоэлементов</i>	134
ПРИЛОЖЕНИЕ В – ФОРМАТЫ ФАЙЛОВ	135
ЗАМЕТКИ	142

Приветствие

Благодарим вас за выбор Orbits5 в качестве вашего решения для хронометража и подсчета очков! Это руководство предназначено для вашего ознакомления с программой Orbits и для того чтобы помочь вам управляться с различными ситуациями гонки.

Об этом документе

Этот документ объясняет основы использования Orbits 5 для выполнения хронометража и подсчета очков, с использованием одной или нескольких точек детектирования. Этот документ может использоваться как справочное руководство в ваших повседневных действиях на спортивной трассе.

Только X2

Orbits5 может быть использован только в сочетании с сервером MYLAPS X2 Pro или Club, с прошивкой версии 3.0 или выше.

Кто мы такие?

MYLAPS Sports Timing специализируется на разработке решений для хронометража и подсчета очков для различных видов спорта. Программа разработана для использования в сочетании с оборудованием хронометража от MYLAPS.

MYLAPS Sports Timing укомплектован той же группой инженеров, которые разработали программное обеспечение подобное Timegear, ChronX, PractiX и Orbits, поставляемое с системами хронометража и подсчета очков от MYLAPS. Программное обеспечение MYLAPS распространяется офисами MYLAPS в Нидерландах, США, Японии, Австралии и Малайзии.

1

Основные концепции

Эта глава описывает основные концепции хронометража и подсчета очков. Эти концепции являются необходимыми для каждого, кто занимается хронометражем и подсчетом очков.

Версии Orbits 5

Orbits 5 доступен в трех версиях: Basic, Standard и Advanced. Обзор ниже описывает какие функции доступны в различных версиях.

Версия		Basic	Standard	Advanced
Возможности				
Макс. число линий засечки		1	5	15
Удаленные консоли		1	4	10
Настройки соревнования		✓	✓	✓
Страница регистрации		✓	✓	✓
Страница хронометража		✓	✓	✓
Страница распространения		✓	✓	✓
Симулятор трассы		✓	✓	✓
Orbits remote		✓	✓	✓
Канал приложений		✓	✓	✓
Веб-канал *		✓	✓	✓
Бортовой канал		✓	✓	✓
Информация датчика трассы		✓	✓	✓
Страница обработки		✗	✓	✓
Станица чемпионатов		✗	✓	✓
Страница диктора		✗	✓	✓
Возможности печати		✗	✓	✓
Трассы от А к В		✗	✓	✓
Объединение командных очков		✗	✓	✓
Очки в реальном времени		✗	✓	✓
Объединения в реальном времени		✗	✓	✓
Конфликт объединенных результатов		✗	✓	✓
Конфликт чемпионата		✗	✓	✓
Стартовая решетка 2 nd best lap tm		✗	✓	✓
Возможности кольца		✗	✓	✓
Монитор результатов		✗	✗	✓
Driver ID		✗	✗	✓
Консоль диагностики		✗	✗	✓
Экспорт участников на сервер X2		✗	✗	✓
Экспорт XML		✗	✗	**
Многопетельный канал		✗	✗	**

* Требуется дополнительная подписка для использования веб-сайта хронометража в реальном времени

** Свяжитесь с MYLAPS для этой опции

Функции главный/ подчиненный (Master/Slave)

Для предотвращения того, чтобы более одного Orbits изменяло настройки сервера X2 одновременно, Orbits использует механизм главный/подчиненный (master/slave).

Первый Orbits, который подключается к серверу X2, и имеет достаточно прав на сервере, становится главным. Этот Orbits может подключаться к не привязанным декодерам, устанавливать настройки и т.п. Любой другой Orbits становится подчиненным и не имеет таких прав.

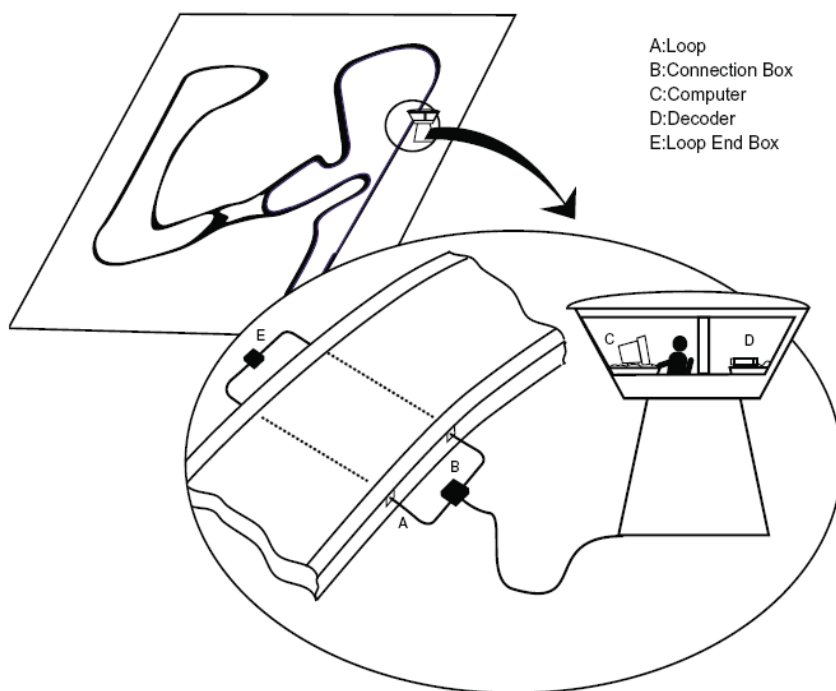
Когда главный Orbits отключается от сервера X2, другой Orbits с достаточными правами становится главным.

Если Orbits является главным, это можно увидеть на странице настройки в окне системных сообщений.

 16:34:40.6 This Orbits is the master

Обзор системы

Системы хронометража MYLAPS разработаны для хронометража и подсчета очков в различных видах спортивных соревнований. Транспондер устанавливается, например, на автомобиль или мотоцикл. Сигнал посылаемый транспондером принимается петлей детектирования, установленной в поверхности трассы. Петля детектирования подключена к декодеру MYLAPS. Декодер метит временем полученные сигнала транспондера и посылает эти данные в подключенный компьютер. Рисунок ниже показывает основной обзор системы MYLAPS, и короткое описание каждого компонента системы.



Транспондер

Транспондер MYLAPS позволяет вам обеспечить каждому участнику уникальную идентификацию. Транспондер прикреплен к транспорту кронштейном, который закреплен болтами, винтами, заклепками или стяжками. Когда транспондер проходит над петлей детектирования в трассе, он посылает сигнал в петлю.

Петля детектирования

Петля детектирования внедрена в поверхность трассы и принимает каждое прохождение транспондера. Уникальный сигнал транспондера принимается петлей и передается в декодер MYLAPS. Может приниматься сигнал одновременно от нескольких транспондеров. Это гарантирует, что транспондер не будет пропущен, даже если 7 или 8 машин одновременно проходят петлю.

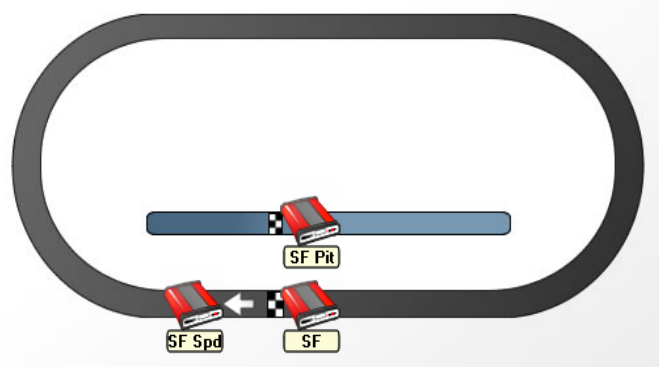
Декодер

Декодер MYLAPS X2 подключен к петле через коаксиальный кабель и принимает данные прохождения транспондера из петли детектирования. Он читает уникальный сигнал транспондера и обеспечивает транспондеру точное время прохождения. Когда сигнал получен, декодер посылает информацию прохождения в сервер MYLAPS X2, к которому подключен компьютер с запущенной программой Orbits5.

Линии

Линия старт/финиш играет главную роль в хронометраже гонки. В многопетельном окружении имеется больше линий на трассе, где хронометрируются участники.

По всему руководству мы будем ссылаться на эти физические линии термином: **Линия (Timeline)**.



Изображение выше показывает пример трассы с 3 линиями.

- Старт/Финиш
- Старт/Финиш Пит
- Старт/Финиш Скорость

Секция

Давайте определим секцию "Старт/Финиш Скорость", которая расположена от линии Старт/Финиш до линии Старт/Финиш Скорость в схеме трассы на вышеприведенном изображении. Описание этой секции будет "Старт/Финиш Скорость" и короткое описание "SF Spd". Входным декодером этой секции является декодер Старт/Финиш (Старт/Финиш Скорость).

Входная линия – Линия, которую пересекает машина, когда входит в эту секцию.

Выходная линия – Линия, которую машина пересекает, когда выходит из этой секции.

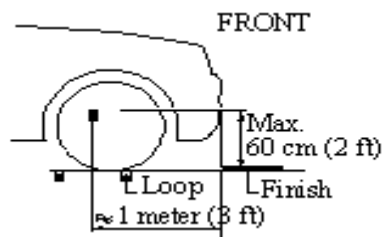
2

Установка оборудования

Orbits является системой хронометража и подсчета очков с одной петлей. Установка системы с одной петлей состоит из трех основных компонентов: установка петли, установка декодера и установка транспондера. Эта глава описывает эти компоненты, которые используются в сочетании с программой Orbits 5.

**Позиционирование
петли детектирования**

Вся проводка петли детектирования должна быть установлена в соответствии с рисунком ниже, чтобы избежать серьезного ухудшения характеристик системы.



Шаг 1 > Петля детектирования должна быть расположена таким образом, чтобы транспондер находился над центром петли детектирования, когда передок автомобиля/мотоцикла пересекает финишную линию. Убедитесь, что автомобиль/мотоцикл не может пройти вне петли детектирования. Расширьте петлю детектирования за пределы трассы, если необходимо.

Шаг 2 > Петля может быть использована для трассы шириной макс. 20м (66ft).

Шаг 3 > С отдельной петлей установленной в пит-лейне. Прохождения зарегистрированные в пит-лейне будут идентифицированы как таковые самим декодером.

Шаг 4 > Петля детектирования чувствительна к помехам, иногда излучаемыми близлежащими силовыми кабелями. Когда возможно, держите другие кабели в стороне на 5 м (15 ft). Также, убедитесь, что автомобили или другие участники на трассе, не приближаются к петле ближе чем на 5 м (15 ft), чтобы избежать фальшивых срабатываний.

Шаг 5 > Для грунтовых трасс, петлю детектирования лучше установить в пластиковых трубках на максимальной глубине 30 см (1ft) ниже поверхности. Максимальная глубина должна быть выбрана таким образом, чтобы автомобили/мотоциклы не могли выкопать петлю детектирования. Однако, учтите максимальное расстояние между петлей и транспондером, которой составляет 60 см (2ft) для автомобилей и 120 см (4ft) для мотоциклов.

Примечание: Когда протягиваете провод петли детектирования через пластиковую трубку, будет хорошей идеей протянуть внутри другой неметаллический шнур. Этот шнур затем может быть использован для установки нового провода петли, в случае его повреждения.

Установка петли детектирования

Шаг 1 > Прорежьте щели в трассе с максимальной глубиной 2 см (3/4 in) и на расстоянии 60 см (2 ft) друг от друга. Убедитесь, что щели чистые и сухие. Это обеспечит идеальное запечатывание, когда будет нанесен силикон после установки проводки. Поместите провода петли детектирования в щели и обрежьте избыточную длину проводов петли детектирования.

Шаг 2 > Расширьте щель зубилом в месте установки небольшой монтажной коробки. Поместите монтажную коробку в щель вертикально.

Шаг 3 > Когда все провода установлены, наденьте на концы провода петли детектирования отрезки термоусаживающейся трубки. Затем припаяйте провод петли к короткому отрезку провода на монтажной коробке. Когда спаиваете провода вместе, припой должен растечься по всей длине соединения, а не только вокруг него. Теперь наденьте отрезок термоусаживающейся трубки поверх паянного соединения и поддержите его над источником тепла для усадки трубки. Повторите эту процедуру для второго конца провода петли детектирования.

Шаг 4 > Заполните щель силиконом. Перед этим, протестируйте петлю, как описано в Главе 3. Постарайтесь не переполнить щели, чтобы силикон оставался под поверхностью трассы, в противном случае шины могут выдернуть силикон.

Шаг 5 > Если силикон разлился из щели, удалите избытки силикона, соскоблив его сверху небольшим куском картона. Это также гарантирует, что силикон запрессован в щель для надежного запечатывания.

Силикон

В магазинах имеется в наличии большое разнообразие типов силикона, важно, чтобы был использован правильный тип силикона. Должен быть использован силикон, который может противостоять различным температурам, а также влажным и сухим условиям, так как погодные условия могут сильно изменяться. Если вы не уверены, проверьте спецификации силикона.

Следующие типы силикона показали хорошие результаты и рекомендованы MYLAPS:

- Dow Corning 890SL - самовыравнивающийся силикон. Он наносится в жидком состоянии и полностью заполняет желоб.
- Purflex - полиуретановый силикон, который сохраняет эластичность в широком диапазоне температур.

Подключение петли детектирования к декодеру X2

Петля детектирования подключается к разъему на задней стороне декодера.



Расположение транспондера

Расположение транспондера на автомобиле или мотоцикле влияет на то, будет ли сигнал транспондера принят с достаточной силой сигнала и будет ли система в состоянии определить точное время прохождения. Поэтому положение транспондера должно определяться с большим вниманием и должно удовлетворять следующим ограничениям:

- Металлические или карбоновые детали могут поглощать или блокировать магнитный сигнал транспондера; поэтому транспондер должен устанавливаться без металлических или карбоновых деталей под ним.
- Чтобы декодер мог определить точное время прохождения по полученному сигналу транспондера, транспондер должен устанавливаться вертикально. Будет или нет маркировка номера транспондера указывать вперед, назад или вбок, не имеет значения.

Для автомобилей и мотоциклов

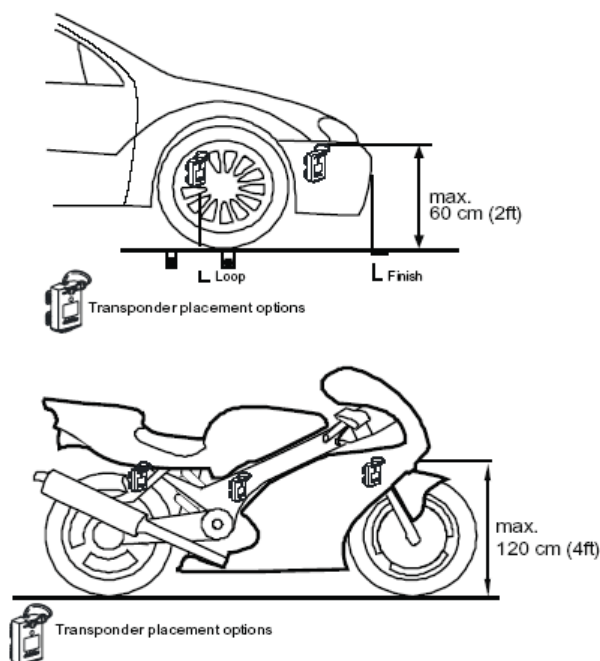
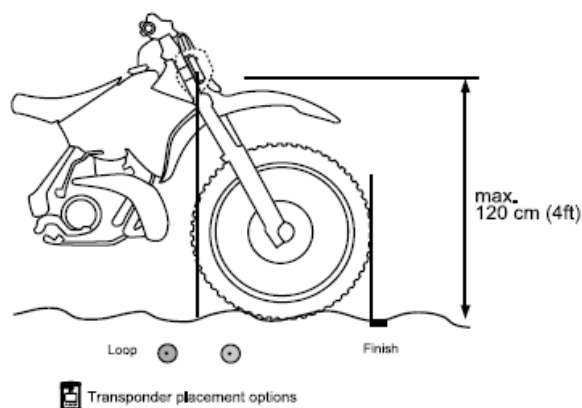


Рисунок выше показывает рекомендованные положения и их максимальную высоту. Так как сигнал транспондера ограничен по мощности, должна соблюдаться максимальная высота установки. Более высокое расположение транспондера (или расположения блокирующие сигнал) будут значительно снижать силу принимаемого сигнала.

Для мотокросса



Основной и резервный

Когда проводится гонка, результат должен быть получен после гонки в любом случае. Для важных гонок, многие организации имеют две системы для выполнения хронометража: одна основная система Orbits и одна резервная система Orbits, для редких случаев, когда основная система отказывает.

Orbits не поддерживает основную и резервную конфигурацию сама по себе; каждая отдельная система требует оператора для старта/остановки гонки.

Конфигурация основной и резервный I

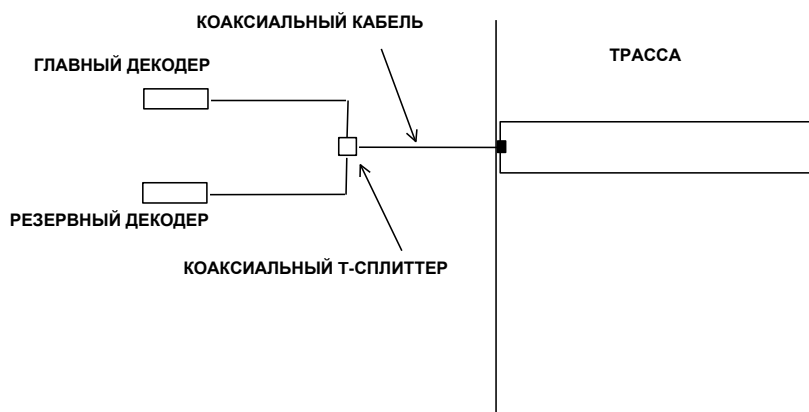
Декодеры X2 оборудованы сетевым (TCP/IP) подключением для коммуникации. Поэтому возможно разместить их в сети. Таким образом, можно подключить два компьютера с программами Orbits к одному декодеру, обеспечивая резерв для хронометража. Если один компьютер откажет, другой по-прежнему сможет продолжить хронометраж.

Примечание: Эта резервная конфигурация не обеспечивает резервного решения для декодера или петли детектирования. Смотрите следующий параграф для такого типа резервной конфигурации.

Конфигурация основной и резервный II

Когда подключается основной и резервный декодер, сигнал от петли детектирования разделяется с помощью специального коаксиального Т-сплиттера, доступного от MYLAPS. Коаксиальный Т-сплиттер лучше расположить возле декодера. Смотрите описание ниже.

Разделение сигнала от петли детектирования приводит к потере примерно 10 единиц в уровне сигнала от транспондера. Проверьте прохождение транспондера на предмет получения декодером достаточно сильного сигнала (сила сигнала минимум на 100 или 60 единиц выше уровня фонового шума. также смотрите - Сигнал, шум и детектирования).

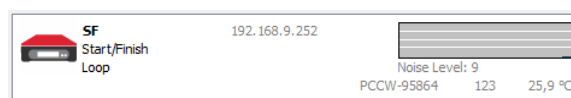


Датчик трассы (TrackSensor)

Датчик трассы может быть использован для проверки качества петли и температуры трассы. Датчик трассы посылает эту информацию один раз в минуту. Когда используется датчик трассы, Orbits автоматически собирает информацию от этого датчика трассы. Затем информация отображается на странице настройки в экране TrackSensor.

Passings		System messages	Track sensors					
#	ID		TOD	Strength	Temperature	UTC Time	Date	Time
302964	PCTP-05163		13:44:55.255	121	23,0 °C	11:44:55.255	2014-10-17	Star
302965	PCCW-95864		13:44:55.964	123	25,9 °C	11:44:55.964	2014-10-17	Star
302966	PCTP-05163		13:45:35.402	122	23,0 °C	11:45:35.402	2014-10-17	Star
302967	PCCW-95864		13:45:37.341	123	25,8 °C	11:45:37.341	2014-10-17	Star
302968	PCTP-05163		13:46:15.589	121	23,2 °C	11:46:15.589	2014-10-17	Star
302969	PCCW-95864		13:46:18.717	120	25,7 °C	11:46:18.717	2014-10-17	Star
302970	PCTP-05163		13:46:55.787	121	23,2 °C	11:46:55.787	2014-10-17	Star
302971	PCCW-95864		13:47:00.110	122	25,6 °C	11:47:00.110	2014-10-17	Star
302972	PCTP-05163		13:47:35.995	121	23,2 °C	11:47:35.995	2014-10-17	Star
302973	PCCW-95864		13:47:41.494	124	25,5 °C	11:47:41.494	2014-10-17	Star
302974	PCTP-05163		13:48:16.200	120	23,3 °C	11:48:16.200	2014-10-17	Star
302975	PCCW-95864		13:48:22.874	122	25,3 °C	11:48:22.874	2014-10-17	Star
302976	PCTP-05163		13:48:56.406	120	23,3 °C	11:48:56.406	2014-10-17	Star
302977	PCCW-95864		13:49:04.241	122	25,3 °C	11:49:04.241	2014-10-17	Star
302978	PCTP-05163		13:49:36.622	121	23,4 °C	11:49:36.622	2014-10-17	Star
302979	PCCW-95864		13:49:45.593	123	25,2 °C	11:49:45.593	2014-10-17	Star

Если датчик трассы установлен на петле, которая привязана к линии Orbits, информация также будет отображаться ниже графика шума этой линии.



Единицы измерения температуры могут быть изменены через меню Инструменты -> Настройки (Tools -> Options).

3

Тестирование характеристик

Как только оборудование установлено, оно должно быть протестировано, чтобы убедиться в корректном функционировании. Мы также рекомендуем повторять такую процедуру перед началом каждого соревнования. Эта глава описывает тесты, которые следует выполнить для гарантии надлежащей работы вашей системы хронометража.

Тестирование петли

Шаг 1 > Подключите петлю детектирования к декодеру и компьютеру с программой Orbits. Проверьте уровень фонового шума, который обновляется каждые 5 секунд на закладке 'Timing' (Хронометраж) программы Orbits 4. Уровень фонового шума должен быть между 0 и 40. Более высокое значение индицирует помехи от другого электрического оборудования в этом месте или плохую установку петли (поврежденная проводка, плохая пайка соединений, окисленные контакты и т.п.). Попробуйте выключить любое подозреваемое оборудование или удалите близлежащие объекты и проверьте на улучшение. Особенно по ночам, коротковолновые передатчики могут вызывать немного увеличенный уровень фонового шума.

Шаг 2 > Если нет сигнала и петля детектирования установлена корректно, могут быть повреждены коаксиальный кабель до монтажной коробки или разъем BNC. Это может быть легко проверено. Возьмите мультиметр и установите в режим измерения сопротивлений. Подсоедините один щуп к центральному контакту коаксиального кабеля и подсоедините другой щуп к экрану BNC разъема. Это измерение должно показать около 100 кОм. Когда это значение измерено, это по-прежнему не обеспечивает уверенности, что монтажная коробка в порядке, однако говорит о том, что подключение к монтажной коробке в порядке.

Шаг 3 > Если петля детектирования установлена корректно, транспондер должен детектироваться на одинаковом расстоянии от петли детектирования во всех положениях вдоль петли детектирования. Для проверки этого, встаньте на одном конце петли детектирования на расстоянии примерно 8 м (25 ft) от петли и держите транспондер на высоте примерно 60 см (2 ft) от земли. Медленно пройдите в сторону петли детектирования. Вы услышите сигнал в наушниках подключенных к декодеру, когда транспондер детектируется. Отметьте точку, где был детектирован транспондер. Повторите процедуру для середины и другого конца петли детектирования, и сделайте то же самое, подходя к петле с другой стороны. Расстояние детектирования от петли должно быть примерно одинаковым для всех положений.

Шаг 4 > Проверьте силу сигнала транспондеров, когда они детектируются системой во время реального теста. Хорошая петля должна обеспечивать стабильный сигнал транспондера с уровнем как минимум 100 единиц, при количестве детектирований (hits) как минимум 20. Количество детектирований может изменяться в зависимости от скорости прохождения транспондера (медленные прохождения обеспечивают большее количество детектирований), но сила сигнала должна быть постоянной (< 10 единиц отклонения) для одного автомобиля.

Сигнал, шум и детектирования

Параметры силы сигнала, фонового шума и количества детектирований описывают общие характеристики декодера и транспондеров.

Во время прохождения транспондеров сигнал несколько раз принимается декодером. Количество повторяющихся контактов является количеством детектирований (hits). При каждом детектировании, декодер принимает номер и состояние транспондера. Поскольку число детектирований может изменяться в зависимости от скорости прохождения петли, типично значение не может быть представлено. Однако, обычно можно наблюдать значения от 20 и выше.

Средний уровень фонового шума посылается декодером каждые 5 секунд. Фоновый шум индицирует величину помех принимаемых в диапазоне частот MYLAPS. Поскольку мобильные коммуникации не дают помех для системы MYLAPS, человек стоящий возле петли детектирования и использующий мобильный телефон, не приводит к увеличению фонового шума. Типовое значение находится в диапазоне от 0 до 40.

Если уровень шума выше, принимаемый сигнал транспондера должен быть на 60 единиц выше уровня шума, для гарантии надежного функционирования системы.

Сигнал транспондера обычно остается достаточно стабильным по прохождению одного транспондера. Для всех систем MYLAPS принимаемый сигнал транспондера всегда должен иметь минимальный уровень 100 единиц.

4

Начало работы

Эта глава проведет вас через процесс установки Orbits.

Системные требования

Минимальные технические требования для запуска программы Orbits:

- Процессор 1 ГГц 32-бита (x86) или 64-бита (x64)
- Память 1024 Мб
- Примерно 200 Мб пространства на жестком диске
- Свободный порт USB
- Сетевой адаптер
- **Операционные системы:**
 - Windows Vista все версии
 - Windows 7
 - Windows 8

Администратор

Вам необходимы права администратора для установки и запуска программы.

Установка

Программа Orbits поставляется на диске USB. Для установки программы Orbits:

- Установите диск USB в порт USB вашего компьютера
- Запустите программу Orbits_5_Setup.exe с диска USB
- Следуйте инструкциям программы установки

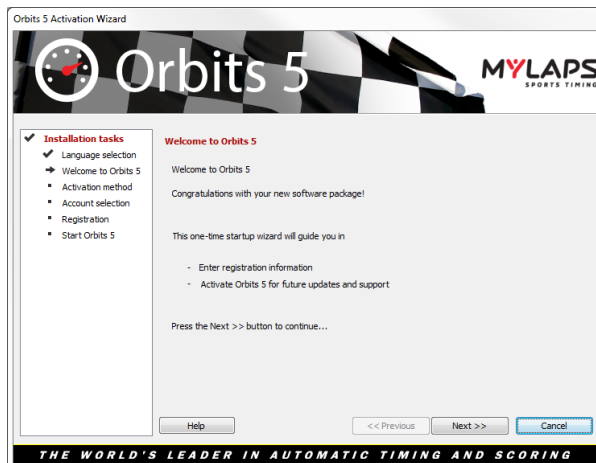
Ярлыки Orbits будут добавлены в меню Пуск и на рабочий стол.

Активация программы

Когда вы запустите Orbits в первый раз, вы увидите помощника активации, который поможет вам активировать и персонализировать вашу копию Orbits. Для выполнения активации требуется подключение к интернет.

Вы можете активировать Orbits двумя способами:

- **Activate online >** Это выполнит активацию на компьютере, где установлена программа Orbits. Это рекомендуемый способ активации.
- **Activate with help of another computer >** Используйте эту опцию, когда невозможно подключить основной компьютер – где установлена программа Orbits - к сети Интернет.

Активация онлайн

Для активации онлайн, введите ваш уникальный серийный номер и нажмите 'Next>>'. Серийный номер может быть найден на обратной стороне руководства Orbits.

На следующей странице, вы должны ввести регистрационную информацию вашей существующей учетной записи. Это может быть одна из следующих учетных записей:

- Учетная запись веб-сайта поддержки MYLAPS
- Учетная запись веб-сайта MYLAPS Results, которую вы использовали для загрузки результатов в Интернет.

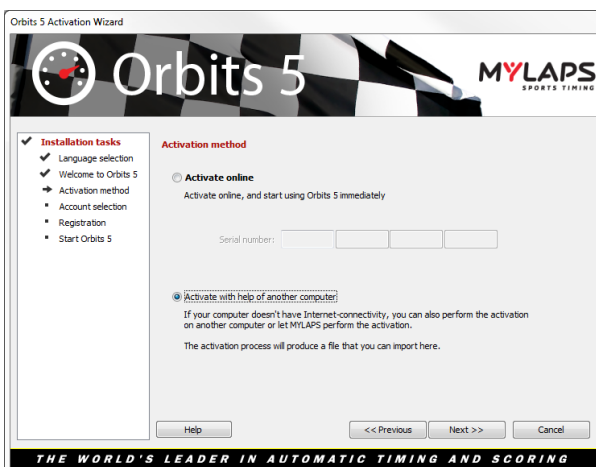
Если у вас нет любой из этих учетных записей, вы можете здесь создать новую учетную запись. На следующем экране, вы можете ввести вашу регистрационную информацию для Orbits.

Organization name:

Important! - The organization name will appear on your print-outs and can not be changed after activation. Please check for proper spelling!

Важно: Имя организации, которое вы введете, впоследствии не может быть изменено, и будет отображаться снизу ваших распечаток.

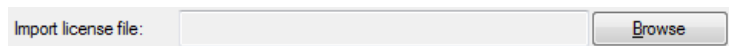
Как только вы ввели регистрационную информацию, помощник завершается. Вы можете запустить Orbits, нажав кнопку 'Finish'.

Активация с другого компьютера

Для активации с другого компьютера, выберите 'Activate with help of another computer' на шаге 2 помощника и нажмите 'Next>>'. Помощник предоставит вам компьютерный код, который вам потребуется во время процесса активации. Запишите код, и посетите

<http://activate.amb-it.com/> на компьютере с Интернет подключением.

На веб-сайте, введите ваш серийный номер и сгенерированный компьютерный код. Файл, который содержит вашу лицензионную информацию, может быть сохранен на USB диске или на дискете. Вебсайт предоставить вам небольшой лицензионный файл. С этим файлом, вернитесь на компьютер с Orbits, и импортируйте файл в помощник, нажав на кнопку 'Browse'.



Если файл в порядке, станет доступной кнопка 'Next'. Нажмите на нее для завершения процесса активации. Orbits теперь полностью зарегистрирован и запустится как только вы нажмете кнопку 'Finish'.

Брандмауэры

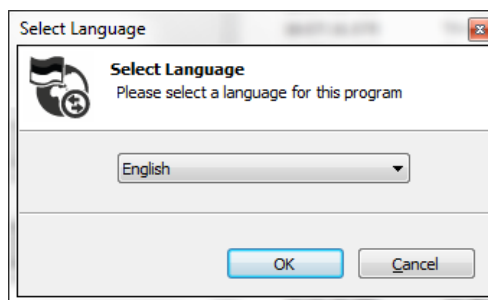
У вас могут быть проблемы, если имеется брандмауэр, который не позволяет Orbits 5 выйти через брандмауэр.

Откройте следующие порты в вашем брандмауэре:

- Порт 443 TCP – для сообщения с сервером X2
- Порт 51738 TCP – для сообщения с Orbits Remote
- Порт 80 TCP -- протокол HTTP (для выгрузки результатов на MYLAPS.com)

Настройка языка

Orbits поддерживает несколько языков. Выбор языка может быть изменен перед или после гонки. Язык может быть изменен путем выбора **Help – Change Language**, и последующим выбором языка из раскрывающегося списка. Если ваш язык отсутствует в списке, свяжитесь с MYLAPS по поводу доступности.



Помощь

Orbits имеет обширный файл помощи Windows, доступный путем выбора **Help – Contents** или нажатием кнопки 'F1' в программе.

5

Обзор

Эта глава рассматривает конфигурацию и настройку Orbits.

Запуск Orbits

Программа Orbits может быть запущена двойным щелчком по ярлыку Orbits на рабочем столе Windows или через кнопку Пуск. Orbits может быть найден в Programs → MYLAPS Sports Timing → Orbits 5.

Orbits состоит из двух программ, интерфейс Orbits и сервер Orbits. Сервер Orbits работает в фоне и запускается автоматически, когда вы запускаете программу Orbits.

Сервер Orbits

Сервер Orbits является отдельной программой работающей в фоне. Он управляет коммуникацией с декодером MYLAPS, хранит прохождения и вычисляет результаты. Когда сервер Orbits запущен, появляется следующий значок на панели задач Windows в нижней правой части экрана. Этот сервер всегда должен работать, когда вы используете Orbits.



Примечание: Видимая часть программы, пользовательский интерфейс Orbits, является отдельной от сервера Orbits. Это означает, что если интерфейс Orbits случайно выключен, сервер продолжает работать и данные от декодера продолжают сохраняться и обрабатываться. После перезапуска Orbits, гонка может быть продолжена без потери данных. Сервер запускается автоматически, когда запускается программа Orbits. Когда программа Orbits выключается, сервер Orbits продолжает работать. Выключение сервера возможно только правым щелчком мыши по значку сервера и выбором **Exit Orbits Server**.

Консоль Orbits

Интерфейс состоит из пяти секций:

- **Setup** > В секции настройки вы можете планировать соревнования и выполнять настройку системы, мониторить состояние системы и подключаться к декодерам.
- **Registration** > В секции регистрации вы можете управлять расписанием и вводить данные участников. Orbits использует базу данных для хранения всех известных участников.
- **Timing** > Секция хронометража обеспечивает доступ к функциям, которые относятся к различным этапам заезда, например, функции относящиеся к заездам, участникам в заезде и данным прохождений.
- **Distribution** > Секция распространения включает функциональность распространения результатов на табло или монитор.
- **Processing** > Секция обработки включает функциональность организации результатов и используется после окончания заезда. Секция обработки содержит различные функции, такие как печать результатов, создание стартовых решеток, назначение очков за заезд и объединение результатов.
- **Championship** > Секция чемпионата включает функциональность для организации и управления результатами чемпионата.

Удаленная консоль

Возможно установить удаленное подключение к серверу Orbits, который запущен на другом компьютере. Удаленное подключение создано для выполнения удаленного управления гонкой, включая регистрацию/обработку результатов.

Orbits Remote Console (удаленная консоль) обеспечивает следующие возможности:

- Экран регистрации (Registration)
- Экран обработки (Processing)
- Экран чемпионата (Championship)

Дополнительные возможности удаленной консоли:

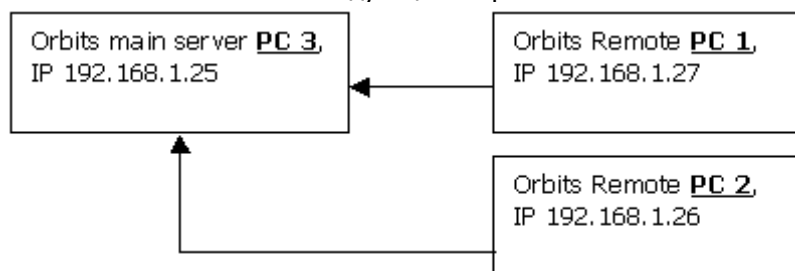
- Консоль удаленной симуляции (Remote Simulation)
- Страница диктора (Announcer) для отображения результатов текущего заезда на удаленном компьютере.
- Монитор результатов (Result Monitor) для отображения результатов текущего заезда на удаленном компьютере
- Консоль диагностики (Diagnostics)
- Локальный канал приложений (Local App Feed)

Установка

Установка для удаленного компьютера Orbits может быть найдена на диске Orbits USB.

Конфигурация удаленной консоли

Установление соединения между Orbits (основной, с закладкой хронометража) и максимум двумя удаленными Orbits (Remote) может быть выполнено следующим образом:



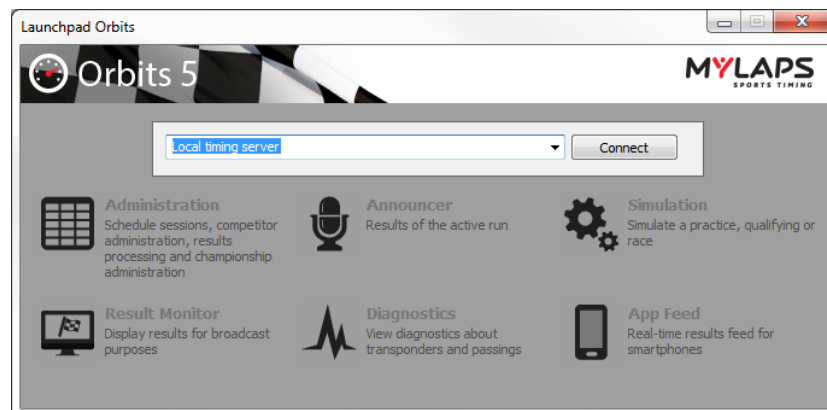
Настройка 1 основной программы Orbits и 2-х удаленных программ Orbits

Для настройки подключения между основной программой Orbits и удаленной программой Orbits, сначала должна быть запущена основная программа Orbits.

Примечание: имейте в виду, что подключение между основным компьютером Orbits и удаленным компьютером Orbits требует одинаковой версии программы Orbits на обоих компьютерах!

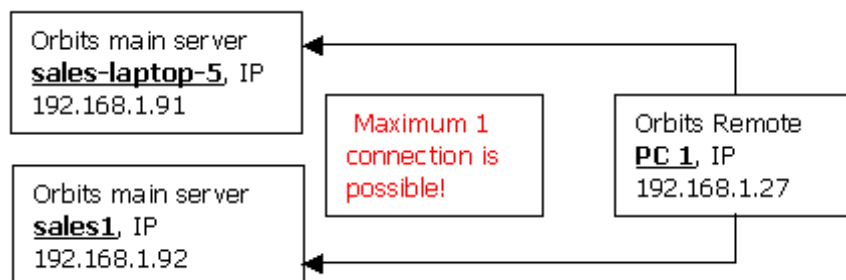
Сетевые подключения

Если два или более компьютеров подключены друг к другу через коммутатор, убедитесь, что они работают в одном сетевом диапазоне. Сначала запустите основной Orbits (PC3), затем запустите удаленный Orbits Remote на втором компьютере (например, PC2). Затем нажмите на имя компьютера или выберите компьютер щелчком и нажмите 'Connect' в диалоге 'Orbits Remote Connection' (смотрите пример).



Проверьте, если есть компьютер Orbits в сети, чтобы подключиться с вашего удаленного компьютера Orbits. Если имя компьютера или IP-адрес не появились автоматически, нажмите на 'Server not in list' и введите IP-адрес основного компьютера Orbits (например, IP-адрес **PC3**, 192.168.1.25) в появившееся поле ввода.

Хотя можно соединить только 1 основной компьютер Orbits с удаленной программой Orbits, вы можете иметь 2 компьютера, на которых запущена основная программа Orbits (смотрите пример ниже).

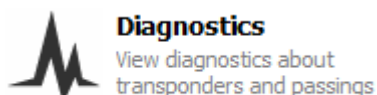


Настройка 2 основных программ Orbits и 1 удаленной программы Orbits

Если 2 компьютера подключены вместе к удаленному компьютеру Orbits, удаленный компьютер будет сканировать оба главных компьютера Orbits (смотрите пример удаленной программы Orbits Remote). Таким способом вы можете выбрать основную программу Orbits, к которой вы хотите подключиться.

Диагностика

Диагностика может быть запущена только из панели запуска 'Orbits Remote'.



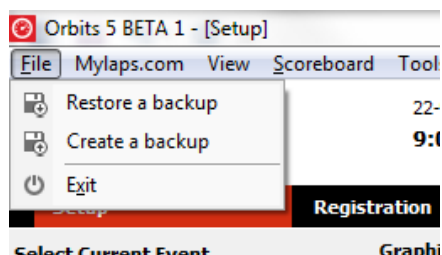
На странице диагностики вы можете найти подробную информацию прохождений из конкретного заезда. Также возможно анализировать транспондеры по силе сигнала, сигнал/шум или детектирования.

Примечание: Прохождения и флаги показаны в последовательности, в которой они получены Orbits. Это не всегда такая же последовательность, как на странице хронометража, так как на странице хронометража прохождения отсортированы по времени прохождения.

Управление данными

Orbits автоматически сохраняет все данные. Если вы хотите сделать архив ваших данных, используйте помощника Restore и Backup.

Меню Restore и Backup может быть найдено в меню File – архивирование (Backup) или восстановление (Restore) данных.



Unicode

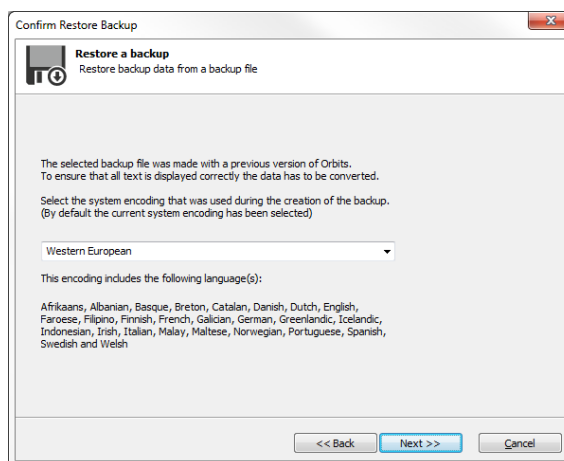
Orbits5 полностью совместим с Unicode. Это означает, что могут быть совместно использованы символы из различных наборов символов (например, Japanese и Western European).

Также возможно использовать имена содержащие японские символы в том же заезде, в котором использованы европейские имена.

Архивы

Из-за трансляции в Unicode, архивы предыдущих версий Orbits должны быть конвертированы.

Когда восстанавливается архив предыдущей версии, помощник автоматически спросит о системной кодировке, которая использовалась при создании архива.



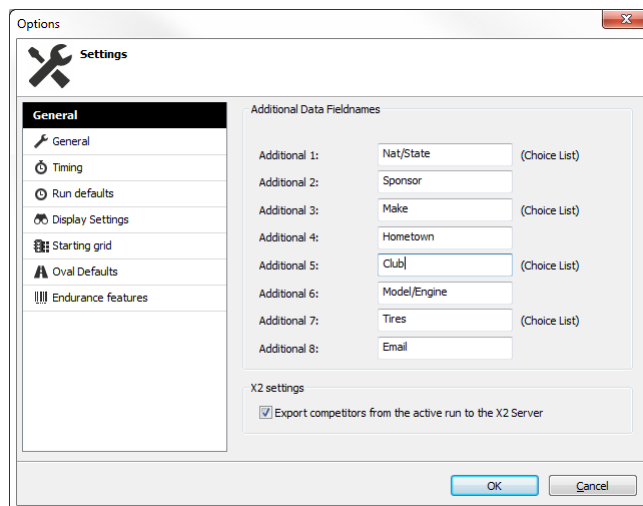
Для того, чтобы помочь вам выбрать правильную кодировку, перечислены языки, которые обычно используют выбранную кодировку.

После восстановления архива, проверьте данные на несовместимые имена. Если таковые найдены, возможно выбранная кодировка является неверной и вы должны попробовать снова восстановить архив с использованием другой кодировки.

После сессий

Когда вы делаете архив вашего компьютера, будет также хорошей идеей сделать архив данных после каждого соревнования или дня соревнований. Orbits даст вам предупреждение с предложением архивировать ваши данные, когда вы закрываете программу.

Основные настройки



Основные настройки Orbits (General Settings) применяются ко всем новым последующим соревнованиям и заездам. Основные настройки могут быть найдены в 'Tools - Options' и разделены на закладки:

- Основные (General)
- Хронометраж (Timing)
- Умолчания заезда (Run Defaults)
- Настройки отображения (Display Settings)
- Стартовая решетка (Starting Grid)
- Умолчания кольца (Oval Defaults)
- Возможности эндюранс (Endurance features (driver ID))

Основные (General)

Для каждого участника в базе данных участников, имеется восемь дополнительных полей данных, которые вы можете использовать для данных указанных пользователем. На этой закладке вы можете присвоить имена этим полям данных. Дополнительные поля 1, 3, 5 и 7 являются раскрывающимися списками, которые хранят ранее введенные значения, рекомендуется использовать их для информации, которая одинакова для многих участников (например, национальность).

Это также место, где вы можете включить автоматический экспорт информации участников на сервер X2. Будут экспортированы только участники запущенного заезда.

Умолчания заезда (Run defaults)

Настройки заезда в этом разделе станут значениями по умолчанию для всех последующих заездов. Разумеется, настройки могут быть изменены для каждого конкретного заезда.

Настройки отображения (Display Settings)

Здесь может быть выбрана единица измерения температуры.

Стартовая решетка (Starting grid)

В этом разделе вы можете выбрать предпочтительную схему стартовой решетки.

Умолчания кольца (Oval Defaults)

Когда во время заезда происходит ситуация желтого, желтого незачетного или красного флага, программа автоматически генерирует расстановку (lineup), если включены возможности кольца в основных настройках. В зависимости от метода и схемы расстановки, программа автоматически генерирует расстановку.

Метод расстановки (Lineup Method)

К последнему завершённому кругу (Back to Last Completed Lap) > Программа возвращается к последнему завершённому кругу. Поэтому все прохождения в текущем круге будут помечены как удаленные. Программа немедленно создаст расстановку (lineup).

Гонка до желтого (Race up to the Yellow) > Программа позволит лидеру завершить его круг. Программа создаст расстановку после завершения лидером текущего круга.

Схема расстановки (Lineup Scheme)

Текущий порядок на трассе (Current Track Order) >

Программа будет использовать текущий порядок на трассе в ситуации желтого или красного флага для схемы расстановки.

Гонка до желтого (Race up to the Yellow) > Программа будет использовать текущие результаты гонки в ситуации желтого или красного флага для схемы расстановки.

Сандбаггинг (Sandbagging)

Эта возможность позволит вам применить 'правило сандбаггинг' к времени квалификации. Указанное время будет вычтено из времени квалификации, при создании стартовой решетки.

Возможности эндуранс (Endurance features)

Включение этой возможности, позволит вам назначить до 6 транспондеров на 'команду'. Смотрите хронометраж для дополнительной информации.

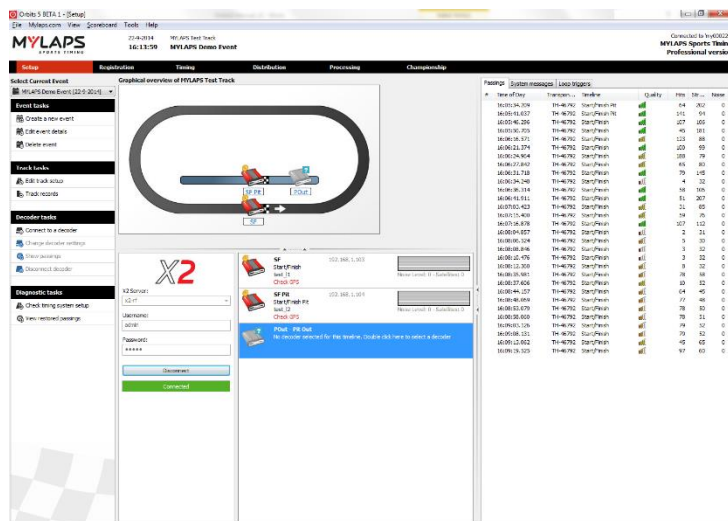
6

Настройка соревнования

Эта глава описывает как может быть подготовлено соревнование и как вам необходимо конфигурировать вашу систему хронометража.

Обзор

Откройте страницу настройки соревнования, нажав на закладку **Setup** (Настройка) сверху программы или в меню **View** (Просмотр).



Управление соревнованием

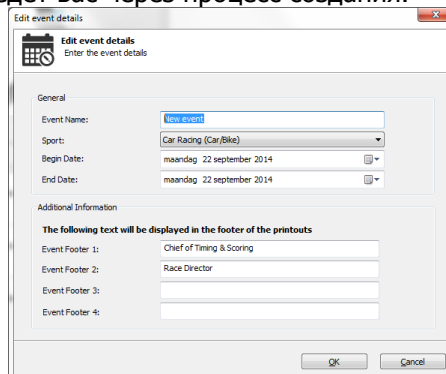
Orbits хранит результаты гонки по соревнованиям. Это означает, что перед каждым соревнованием, которое вы проводите, в Orbits должно быть создано новое соревнование. Так как соревнование проводится на трассе, вы также должны указать настройку вашей системы хронометража. Текущее выбранное соревнование отображается в левой верхней части экрана.

Select Current Event

MYLAPS Demo Event [22-9-2014]

Создание соревнования

Вы можете создать новое соревнование на странице 'Setup' (Настройка). Нажмите на **Create a new event** (Создать новое соревнование) для запуска помощника 'New Event wizard'. Теперь помощник проведет вас через процесс создания.



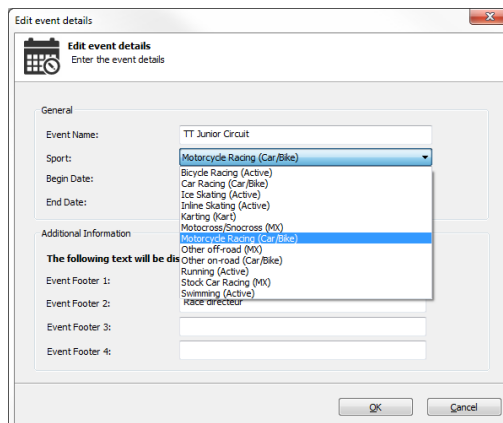
Настройки соревнования

Вы можете указать следующую информацию на первой странице помощника.

- **Имя соревнования (Event Name):**
Название соревнования.
- **Спорт (Sport):**
Тип спорта для этого соревнования. Эта информация также будет отображаться на Mylaps.com, когда вы выгрузите соревнование.
- **Дата начала и завершения (Begin Date and End Date):**
Даты начала и конца соревнования.
- **Колонтитулы (Event Footer) 1, 2, 3, 4**
Текст, который должен отображаться в нижнем колонтитуле распечаток.

Выбор спорта

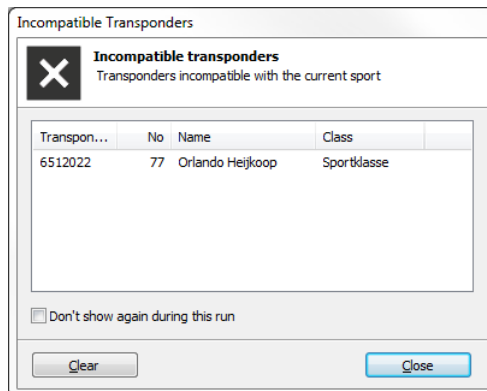
Версия 3.1 прошивки сервера X2 вводит спортивную сегментацию на 10 видов спорта: Автогонки (Car racing), Велогонки (Bike racing), Спортивный картинг (Competition karting), Прокатный картинг (Rental karting), Мотокросс (Motocross), Сток-кар гонки (Stock car racing), Коньки (Ice skating), Роликовые коньки (Inline skating), Велосипед (Cycling) и Бег (Running). Это означает, что спортивные настройки в Orbits становятся более важными.



Orbits настраивает сервер X2 на выбранный тип спорта каждый раз при запуске заезда.

Сегментация спорта также означает, что транспондеры, которые несовместимы с выбранным спортом, не будут генерировать прохождений.

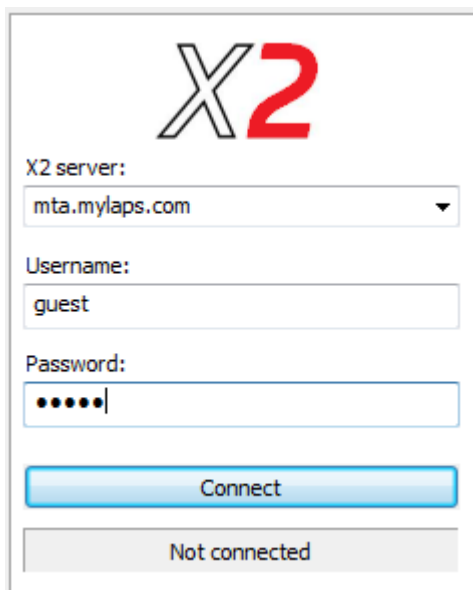
Для извещения вас об этих транспондерах добавлен диалог 'Несовместимые транспондеры' (Incompatible Transponders). Этот диалог появляется, когда несовместимый транспондер детектирован во время запущенного заезда.



Для запрета повторного появления диалога во время запущенного заезда, установите 'Не показывать снова во время этого заезда' (Don't show again during this run). Для возможности ручного открытия диалога, добавлена дополнительная задача на странице хронометража: Show incompatible transponders

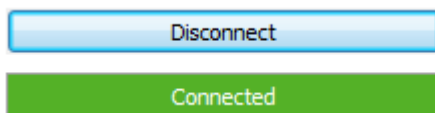
Экран подключения

На закладке Настройка (Setup) под графическим обзором схемы трассы вы увидите диалог, с именем, паролем и выбором сервера X2, к которому вы хотите подключиться.



The image shows a login window titled 'X2'. At the top is a large 'X2' logo. Below it, there is a label 'X2 server:' followed by a dropdown menu showing 'mta.mylaps.com'. Underneath is a 'Username:' label with a text box containing 'guest'. Below that is a 'Password:' label with a text box containing five dots. At the bottom, there is a blue 'Connect' button and a grey 'Not connected' button.

Если подключение выполнено, кнопка подключения и текст состояния изменятся.



The image shows two buttons. The top one is a blue 'Disconnect' button. The bottom one is a green 'Connected' button.

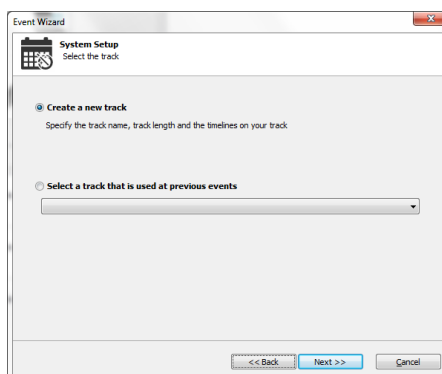
Помощник подключения декодера

Orbits покажет декодеры X2, к которым подключен сервер X2.

Если линия была привязана к декодеру, тогда прохождения будут обрабатываться от этого декодера. Любые отсутствующие прохождения от этого декодера будут заново посланы и могут быть восстановлены.

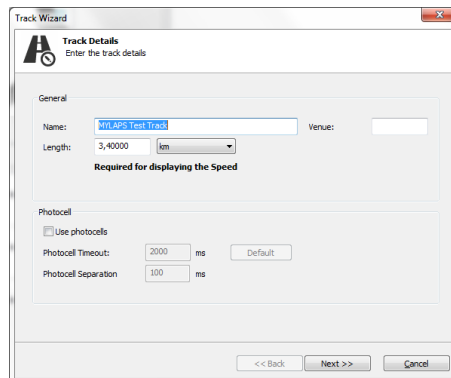
Настройка системы

Помощник спросит вас о том, какую настройку системы хронометража вы используете. Вы имеете возможность создать новую систему или выбрать настройку, которая использовалась в предыдущем соревновании. Дополнительная информация о создании трассы может быть найдена в разделе настройки системы.



The image shows a window titled 'Event Wizard' with a 'System Setup' tab. The main area is titled 'Select the track' and contains two radio buttons. The first is 'Create a new track' (selected), with a sub-label 'Specify the track name, track length and the timelines on your track'. The second is 'Select a track that is used at previous events', with a dropdown menu below it. At the bottom, there are three buttons: '<< Back', 'Next >>', and 'Cancel'.

Подробности трассы



Имя (Name)

Название новой трассы.

Длина (Length)

Длина трассы используется для вычисления скорости показываемой в результатах квалификации и гонки. В зависимости от единиц длины (километры или мили), скорость (во время гонки и в результатах) будет показываться в km/h или mph.

Направление трассы (Driving direction)

Выберите направление вождения по трассе.

Использовать фотоэлементы (Use photocells)

Выберите эту опцию, когда хотите использовать фотоэлементы в качестве резервной системы хронометража. Подключите фотоэлементы к декодеру старт/финиш. Дополнительная информация о фотоэлементах может быть найдена в 'Приложение А' этого руководства.

Задержка фотоэлемента (Photocell timeout)

Когда фотоэлементы подключены к декодеру, Orbits использует сигнал фотоэлемента как резервный источник для хронометража. Если участник с транспондером проходит финишную линию, Orbits получает от декодера время фотоэлемента и время транспондера, и назначает их к одному прохождению. Если участник без транспондера проходит финишную линию, Orbits получает только время фотоэлемента и запрашивает вас идентифицировать номер участника.

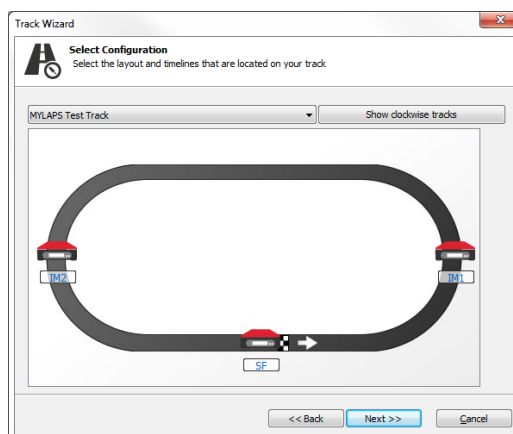
Задержка транспондера используется для настройки времени, которое Orbits ожидает сигнала транспондера после получения сигнала фотоэлемента. По умолчанию значение установлено в 2000 мсек. Чем меньше значение, тем скорее Orbits сгенерирует предупреждение, если фотоэлементом обнаружен участник без транспондера.

Разделение фотоэлемента (Photocell separation)

Разделение используется Orbits для определения, будет ли время фотоэлемента назначено времени прохождения транспондера. Чем меньше значение, тем более точно Orbits сможет определять участников без транспондера. Если разделение сделано слишком маленьким, участник с транспондером, проходя финишную линию, будет также генерировать время фотоэлемента, для которого Orbits будет запрашивать идентификацию номера участника.

Конфигурация трассы Следующим шагом является выбор конфигурации трассы. В зависимости от количества линий на трассе, вы можете выбрать конфигурацию из списка. Следующие конфигурации установлены по умолчанию.

Схема трассы показывает линии на трассе. Каждая линия имеет уникальное название в этой конфигурации. Orbits имеет несколько встроенных конфигураций.



1 Линия

Orbits предоставляет следующие конфигурации с 1 линией.

Старт/Финиш (Start/Finish)

- Старт/Финиш (счетчик кругов)

2 Линии

Orbits предоставляет следующие конфигурации с 2 линиями.

от А к В (A to B)

- Старт в положении А
- Финиш в положении В

Старт/Финиш, Промежуточная 1

- Старт/Финиш (счетчик кругов)
- Промежуточная 1

Эта конфигурация создает время секции 1 и секции 2.

Старт/Финиш, Питы (нет счетчика кругов)

- Старт/Финиш (счетчик кругов)
- Питы (счетчик питов, не считает круги)

Старт/Финиш, Старт/Финиш Питы

- Старт/Финиш (счетчик кругов)
- Старт/Финиш Питы (счетчик кругов)

Старт/Финиш, Старт/Финиш Скорость (ловушка скорости перед стртом/финишем)

- Старт/Финиш (счетчик кругов)
- Старт/Финиш Скорость

Эта конфигурация создает секцию старт/финиш скорость.

Старт/Финиш, Старт/Финиш Скорость (ловушка скорости после старта/финиша)

- Старт/Финиш (счетчик кругов)
- Старт/Финиш Скорость

Эта конфигурация создает секцию старт/финиш скорость.

3 Линии

Orbits предоставляет следующие конфигурации с 3 линиями.

Старт/Финиш, Промежуточная 1, Промежуточная 2

- Старт/Финиш (счетчик кругов)
- Промежуточная 1
- Промежуточная 2

Эта конфигурация создает времена секции 1, секции 2 и секции 3.

Старт/Финиш, Старт/Финиш Питы, Промежуточная 1

- Старт/Финиш (счетчик кругов)
- Старт/Финиш Питы (счетчик кругов)
- Промежуточная 1

Эта конфигурация создает времена секции 1 и секции 2.

Старт/Финиш, Старт/Финиш Питы, Выход с пита

- Старт/Финиш (счетчик кругов)
- Старт/Финиш Питы (счетчик кругов)
- Выход с пита

Эта конфигурация создает время секции пита.

Старт/Финиш, Старт/Финиш Питы, Старт/Финиш Скорость (ловушка скорости после старт/финиш)

- Старт/Финиш (счетчик кругов)
- Старт/Финиш Питы (счетчик кругов)
- Старт/Финиш Скорость

Эта конфигурация создает секцию старт/финиш скорость.

Старт/Финиш, Старт/Финиш Питы, Старт/Финиш Скорость (ловушка скорости перед старт/финиш)

- Старт/Финиш (счетчик кругов)
- Старт/Финиш Питы (счетчик кругов)
- Старт/Финиш Скорость

Эта конфигурация создает секцию старт/финиш скорость.

4 Линии

Старт/Финиш, Старт/Финиш Питы, Промежуточная 1, Промежуточная 2

- Старт/Финиш (счетчик кругов)
- Старт/Финиш Питы (счетчик кругов)
- Промежуточная 1
- Промежуточная 2

Эта конфигурация создает времена секции 1, секции 2 и секции 3.

5 Линий

Старт/Финиш, Старт/Финиш Питы, Выход с пита, Промежуточная 1, Промежуточная 2

- Старт/Финиш (счетчик кругов)
- Старт/Финиш Питы (счетчик кругов)
- Выход с пита
- Промежуточная 1
- Промежуточная 2

Эта конфигурация создает времена секции 1, секции 2, секции 3 и времена питов.

Секции

Следующим шагом является заполнение названий секций и длины. В зависимости от выбранной конфигурации программа попросит вас заполнить названия секций и длину секций.

Имя (Name)

Описание логической секции.

Сокращение (Short Name)

Короткое описание этой логической секции будет использоваться на экранах результата. Оно может состоять из 6 символов.

Длина (Length)

Длина секции. Это число должно быть точным, так как используется для вычисления скорости. Это число может быть в километрах или в милях, в зависимости от использованных единиц измерения (километры или мили).

Примечание: Для ловушки скорости требуется заполнить длину трассы.

Декодеры

После того, как вы создали ваше соревнование и сконфигурировали систему хронометража, вы можете выбрать декодеры X2.

Помощник подключения к декодеру

Для того, чтобы получать прохождения, вы должны привязать линии Orbits к петлям сервера X2. Это может быть выполнено с помощью помощника подключения к декодеру (Decoder Connection Wizard), который запустится, когда вы дважды щелкнете по линии.

В помощнике подключения к декодеру вы можете выбрать из 3 опций:

1. Лучший выбор (Best guess)

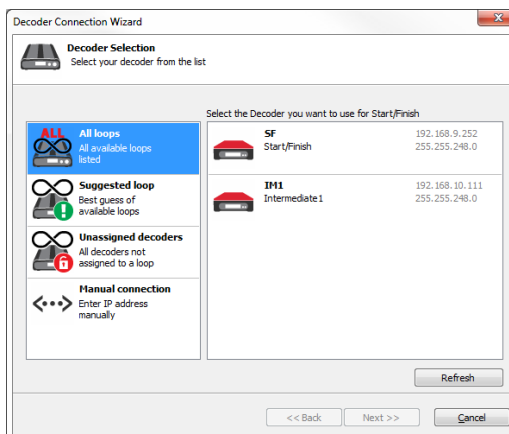
На основе выбранной линии Orbits посоветует петли X2, которые подходят лучше всего.

2. Доступные петли (Available loops)

Здесь перечислены все доступные петли X2.

3. Непривязанные декодеры (Unlinked decoders)

Здесь перечислены декодеры, которые пока не привязаны к петле X2.



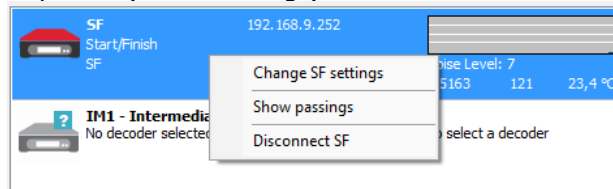
При выборе непривязанного декодера Orbits автоматически создаст петлю в сервере X2 и подключит декодер к этой петле. Опция непривязанного декодера доступна только тогда, когда этот Orbits является главным (master) Orbits (смотрите главу 'Функции Главный/Подчиненный').

Удаление петли

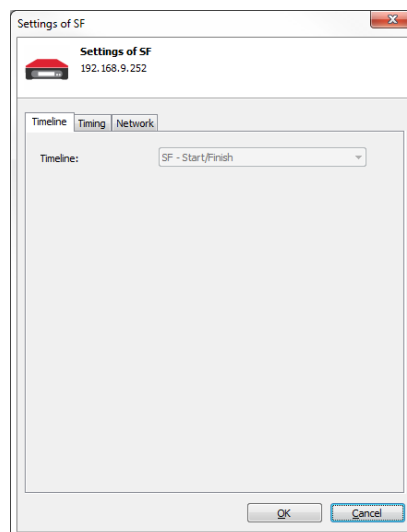
Можно удалять петли с сервера X2. Чтобы выполнить это, сделайте правый щелчок по петле и нажмите 'Удалить петлю' (Delete loop). Декодер подключенный к этой петле станет непривязанным декодером.

Настройки декодера

Настройки декодера могут быть просмотрены путем выбора меню 'Показать настройки' (Show settings).



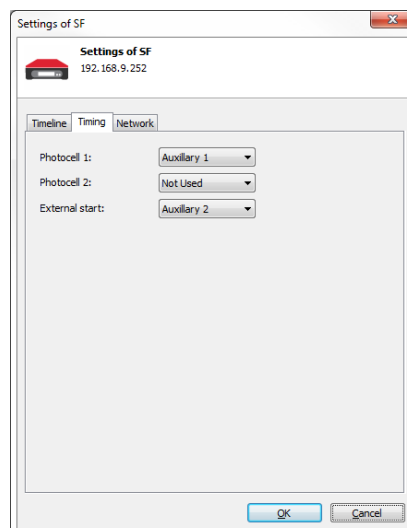
Закладка Линия (Timeline)



Здесь отображается имя линии.

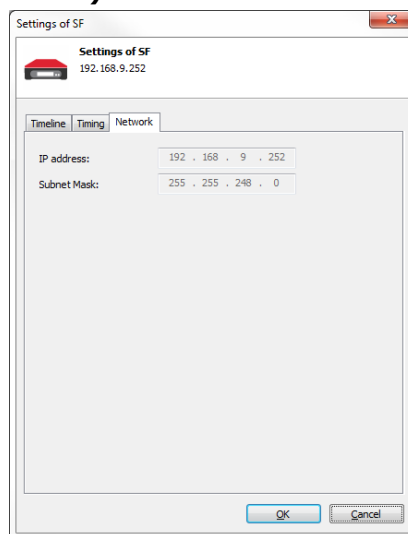
Закладка хронометраж (Timing)

В этом диалоге могут быть настроены входы фотоэлементов и внешнего старта:



Каждый вход должен иметь уникальную настройку!!

Закладка сеть (Network)



Сетевые настройки декодера MYLAPS X2 не могут быть изменены в этом диалоге: Настройки изменяются через утилиту X2 (X2 Utility) или Диспетчер X2 (X2 Manager).

Проблемы подключения

Серийный номер красный?

Если серийный номер выделен красным, это означает, что вам необходимо обновить прошивку вашего декодера. Для обновления перейдите в раздел поддержки веб-сайта MYLAPS или нажмите кнопку 'Проверить доступные обновления' (Check for available updates (Online)).

IP-адрес имеет предупреждающий значок?

Если IP-адрес не находится в том же сетевом диапазоне, что и компьютер, появится предупреждающий значок. Это означает, что вам необходимо изменить IP-адрес декодера. вы можете это сделать правым щелчком по декодеру и выбрав изменение настроек декодера (change decoder settings). Сейчас вы можете подключиться к декодеру, выбрав его из списка и нажав кнопку 'Next'.

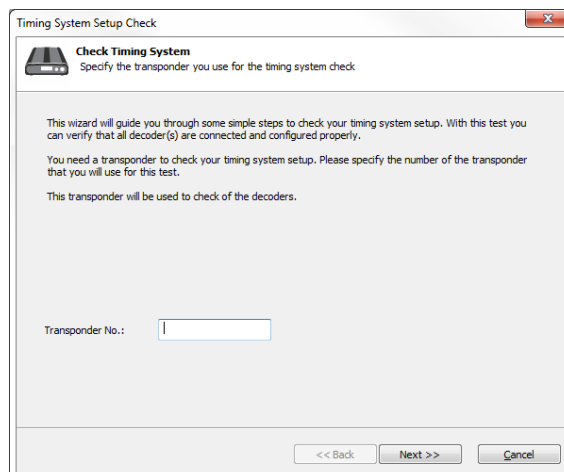
Моего декодера нет в списке?

Если ваш декодер не перечислен в списке, сначала проверьте, что он включен и все разъемы плотно вставлены. Если декодер не подключается, возможно, что декодер имеет старую версию прошивки. Вручную подключитесь к декодеру, выбрав опцию сеть и нажав кнопку **Далее** (Next). Теперь вы можете ввести ваш IP-адрес, и нажмите кнопку **Далее** (Next) для подключения. Если декодер подключается, это означает, что прошивка декодера нуждается в обновлении. Можно выполнять хронометраж в режиме совместимости, но некоторые возможности не будут поддерживаться.

Проверка системы хронометража

Если все декодеры похоже, что работают нормально, это время для проверки настройки системы и генерации прохождений на каждом декодере. Поэтому вы можете запустить проверку системы хронометража. Это может быть запущено путем выбора 'Check timing system setup' (Проверить настройку системы).

Помощник проведет вас через некоторые простые шаги для проверки настройки вашей системы хронометража. Этим тестом вы сможете проверить, что все декодеры подключены и правильно настроены.



Вам потребуется транспондер для проверки настройки вашей системы хронометража. Укажите номер транспондера, который вы будете использовать для этого теста. Этот транспондер будет использоваться для проверки декодеров. Этим вы сможете проверить, что все декодеры работают и все линии настроены правильно.

Синхронизация

Каждый декодер имеет встроенные часы. Эти часы используются для меток времени прохождений. Когда у вас есть несколько декодеров, все часы должны быть синхронизированы к одним главным часам. Для синхронизации всех декодеров, Orbits использует один из следующих принципов:

Системная стойка (Track Side Box)

Если у вас есть несколько декодеров в системной стойке, часы декодеров синхронизируются по контроллеру.

GPS

Если вы используете несколько декодеров для хронометража, которые расположены в нескольких местах на трассе, все декодеры должны синхронизироваться через GPS. Точность системы GPS хорошо известна. Это высококачественная система времени, всегда доступная и недорогая. Есть только одно требование - прямая видимость неба. Как только декодер имеет активное подключение GPS, внутренние часы декодера устанавливаются по UTC (Coordinated Universal Time). Преимущество декодера с активным подключением GPS состоит в том, что декодер самостоятельно синхронизирует время. Когда все декодеры в сети имеют активные подключения GPS, вы можете быть уверены, что все часы всегда идеально синхронизированы.

Часовой пояс

Если декодеры синхронизированы по GPS, текущая настройка часового пояса (time-zone) контролирует, как Orbits преобразует время GPS в местное время. Orbits будет использовать системную настройку часового пояса для выбора часового пояса. Вы можете увидеть системный часовой пояс, открыв экран подробностей декодера. Orbits также настраивает часовой пояс сервера X2.

Примечание: Если вы измените системный часовой пояс, вам необходимо перезапустить Orbits, чтобы настройка вступила в действие. Orbits выдаст предупреждающее сообщение, когда вы измените системный часовой пояс.

Состояние GPS



Красный значок означает, что модуль GPS подключен к декодеру, но модуль пока не синхронизирован с GPS.



Желтый значок означает, что часы декодера синхронизированы с GPS, но модуль GPS не получает сигналов в данный момент (GPS подключение потеряно).



Зеленый значок означает, что часы декодера синхронизированы с GPS.

Количество найденных спутников является хорошей индикацией качества сигнала GPS. Вы можете увидеть количество спутников на экране подробностей декодера.

Предупреждения и ошибки

Декодер синхронизирован по GPS, но сигнал потерян.

Убедитесь, что модуль GPS, который подключен к декодеру, имеет прямую видимость неба. Если декодер расположен между металлических объектов, попробуйте его немного переместить. Иногда вам потребуется найти 'оптимальную точку'. Количество найденных спутников является хорошей индикацией качества сигнала. Вы можете увидеть количество спутников на экране подробностей декодера.

Декодер не синхронизирован по контроллеру или GPS

Нет устройства GPS подключенного к декодеру или оно не детектируется как таковое. Декодер сейчас полагается на внутренние часы для поддержания точности времени. Хотя часы декодера очень точные, предпочтительно подключение GPS. Вы можете проверить разъем устройства GPS. Он может быть неплотным или грязным, попробуйте другое устройство GPS на том же декодере, устройство или проводка могут быть неисправны.

Нет устройства GPS подключенного к декодеру

Нет устройства GPS подключенного к декодеру или оно не детектируется как таковое. Декодер сейчас полагается на внутренние часы для поддержания точности времени. Хотя часы декодера очень точные, предпочтительно подключение GPS.

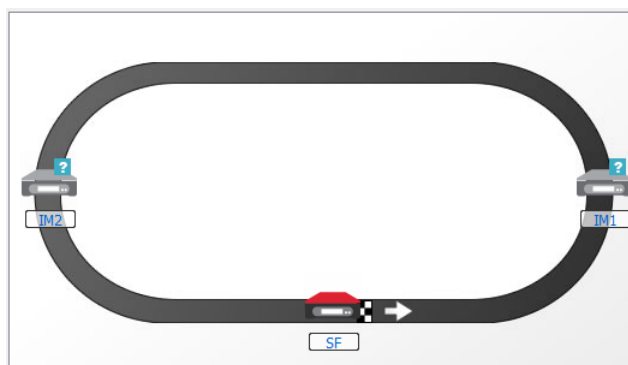
- Проверьте разъем устройства GPS. Он может быть неплотным или грязным.
- Попробуйте другое устройство GPS на том же декодере, устройство или проводка могут быть неисправны.

Декодер синхронизирован по контроллеру

Декодер синхронизирован по контроллеру. Когда вы не используете GPS, убедитесь, что все декодеры синхронизированы по одному контроллеру.

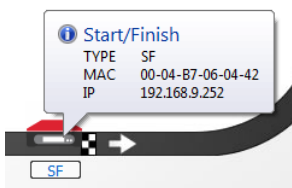
Состояние системы хронометража

На странице настройки системы вы можете видеть состояние системы.



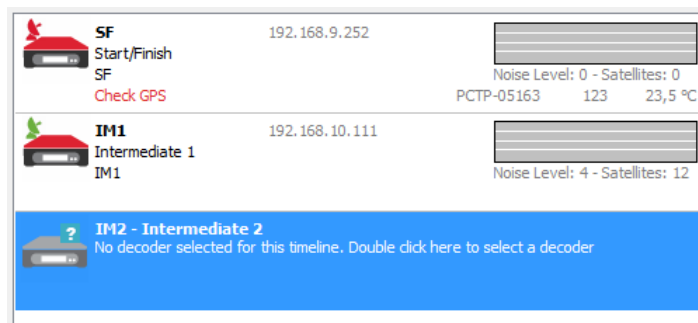
Изображение отображает текущее состояние системы.

 SF	Имеется активное подключение к декодеру.
 SF	Знак вопроса означает, что не выбран декодер для этой линии. Дважды щелкните по линии для выбора декодера.
 SF	Красная точка означает, что потеряно подключение к декодеру. Сделайте правый щелчок по декодеру для повторного подключения.

	Если вы поместите курсор мыши над линией, вы получите всплывающее сообщение с подробной информацией.
---	---

Состояние линии

На экране состояния линии вы можете видеть состояние каждой линии и подробную информацию о подключенном декодере, если он подключен.



В левой части экрана отображается состояние линии.

Показать прохождение

Для анализа транспондеров на линии, вы можете выбрать закладку прохождений (passings).

Детектирования (Hits)

Количество детектирований последнего прохождения.

Сигнал (Strength)

Сила сигнала последнего прохождения для этого транспондера.

Шум (Noise)

Шум во время последнего прохождения.

Шум

Фоновый шум в сочетании с силой сигнала является наиболее важным индикатором характеристик оборудования системы. Если декодер подключен к компьютеру, фоновый шум индицируется на экране состояния линии, который может быть найден на странице 'Setup' (Настройка соревнования).

Средний фоновый шум посылается декодером в компьютер каждые пять секунд. Нормальная величина для фонового шума находится между 0 и 30. Увеличенное значение фонового шума может индицировать помехи. Если фоновый шум выше, получаемый сигнал транспондера должен быть на 60 единиц выше фонового шума, чтобы обеспечить надежное детектирование транспондера.

Высокий уровень фонового шума может индицироваться на больший период времени, чем реальная длительность высоких шумов. Если проходит 5 секунд без прохождений транспондеров, производится измерение фонового шума. Поэтому высокое (и в этот момент некорректное значение) показывается снова. Любые электрические переключения в этом месте, или (обычно ночью) коротковолновые радиостанции, могут вызывать пики в фоновом шуме. Электронное оборудование или плохая установка оборудования системы могут также вызвать увеличенный фоновый шум. Обратитесь к руководству по вашему оборудованию MYLAPS для дополнительной информации.

Рекорды трассы

Orbits поддерживает автоматическую регистрацию рекордов трассы по классам. Все существующие рекорды трассы могут быть введены в Orbits с использованием редактора рекордов трассы (Track Records Editor). Редактор может быть вызван выбором задач рекордов трассы (Track records task) слева на панели задач на странице настройки системы.

Редактор рекордов трассы обеспечивает вам обзор всех существующих

рекордов трассы. Рекорды трассы, которые не представлены в системе Orbits, могут быть добавлены вручную, выбором 'New task' слева. Если новый рекорд трассы установлен во время гонки, будет показан следующий диалог:



Это позволяет хронометристу принять или отказаться от нового рекорда трассы. Если новый рекорд трассы принят, он заменит текущий рекорд трассы. Если нет рекордов трассы для класса, диалог нового рекорда трассы не появится для этого класса.

Примечание : Если время круга меньше минимального времени круга, круг не засчитывается как рекорд трассы.

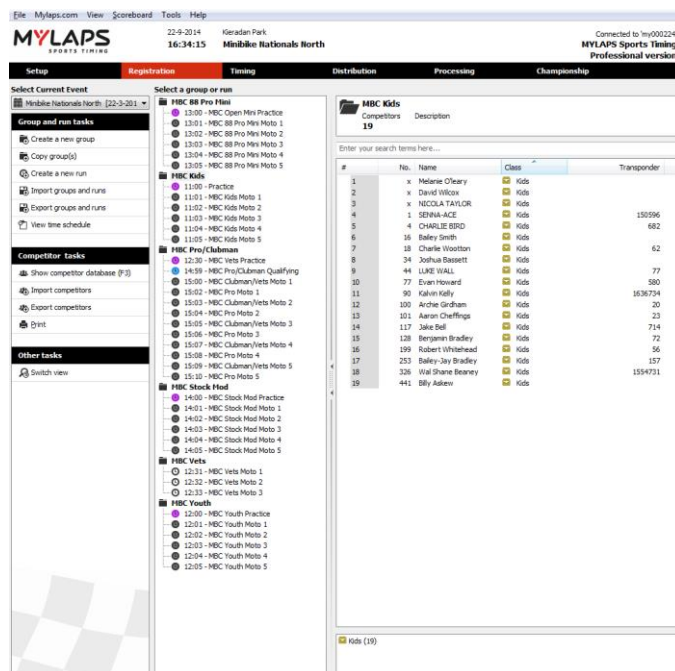
7

Регистрация

Эта глава описывает, как вы можете ввести ваше расписание и участников, и какие задачи необходимо выполнить для начала хронометража соревнования.

Обзор

Откройте страницу регистрации программы, нажав на закладку **Registration** в верхней части программы.



Экран разделен на две главные секции:

- Экран групп и заездов (Groups and Runs)
- Экран подробностей (Detailed)

База данных участников

Все участники хранятся в одной базе данных участников. Эта база данных, которая организована по классам, может быть использована для каждого соревнования. База данных участников может быть показана путем нажатия на **Show competitor database** (показать базу данных участников) в панели задач слева на экране регистрации или нажатием на функциональную кнопку 'F3'.

Для создания нового участника, сделайте правый щелчок по экрану участника и выберите **New Competitor** (новый участник).

Вы можете выполнять поиск по базе данных для конкретного участника, используя панель **Search** (поиск). Чтобы снова показать всех участников, нажмите на кнопку **Show All** (показать всех).

Классы участника

В базе данных участников, участники хранятся по классам. Участник может принадлежать только одному классу. Если участник соревнуется в нескольких классах, он должен быть отдельно введен для каждого класса.

Когда выбран класс (слева) в списке классов, показываются только участники этого класса. Когда выбрано несколько классов, показываются участники выбранных классов. Когда вы нажмете **Show All** (показать всех), показываются все участники в базе данных. Класс создается автоматически, когда он введен для нового или существующего участника. Вы также можете создать класс путем правого нажатия мышью на список классов и выбором **Make a new class** (создать новый класс).

Для облегчения идентификации, участники в одном классе помечаются одинаковым значком.

 Image 1	 Image 6
 Image 2	 Image 7
 Image 3	 Image 8
 Image 4	
 Image 5	

Подробности участника

Следующая информация может быть введена для участника:

№ (No)

Orbits принимает 4-разрядные буквенно-цифровые номера автомашин/ мотоциклов.

Класс (Class)

В выпадающем списке классов, показаны все классы из базы данных участников. Если класс был выбран при выборе **Add Competitor** (добавить участника), этот класс будет заранее выбран. Вы можете или выбрать существующий класс, или заполнить новый.

Транспондер (Transponder/2nd Transponder)

Необходимо заполнить номера транспондеров, только если участник имеет свой собственный транспондер. Поле 2-го транспондера может быть использовано в том случае, если автомобиль оборудуется новым транспондером во время сессии.

Рег. машины (Car/Bike Reg.)

Регистрационный номер машины/мотоцикла является уникальным номером для машины/мотоцикла (например, номер шасси). Если вам неизвестен этот номер, вы можете позволить Orbits сгенерировать уникальный номер, путем выбора **Auto generate** (автоматически).

Примечание: Комбинация регистрационного номера машины/мотоцикла и регистрационного номера участника является уникальной для каждого участника. Это используется Orbits как ключ, и **не может** быть изменено. Поэтому очень важно точно ввести эту информацию.

Метка (Label)

Orbits создает TLA (трехбуквенную аббревиатуру) для всех участников в заезде. По умолчанию TLA состоит из первых трех букв фамилии. Если это не уникально в заезде, тогда используется первая буква имени и первые две буквы фамилии. Метка также может быть введена в диалоге подробностей участника.

Примечание: метка создается Orbits каждый раз при выборе заезда и экспорте на сервер X2, но это не сохраняется на диск.

Имя/Фамилия (First Name/Last Name)

Поля имени и фамилии должны быть внимательно заполнены, чтобы сортировка по имени работала корректно. Если вы хотите, чтобы 'Mc Donalds' сортировалось по 'Donalds', поместите 'Mc' в поле имени. В результатах на экране и на распечатках, будет печататься полное имя, как объединенная строка, имя и фамилия. Если вы хотите, чтобы программа сначала отображала фамилию и потом имя, введите фамилию в поле имени и имя в поле фамилии.

Рег. пилота (Driver Reg.)

Регистрационный номер пилота является уникальным номером для пилота (например, номер лицензии). Если вы не знаете этого номера, вы можете позволить Orbits сгенерировать уникальный номер для вас, выбрав **Auto generate** (автоматически).

Примечание: Комбинация регистрационного номера машины/мотоцикла и регистрационного номера участника является уникальной для каждого участника. Это используется Orbits как ключ, и **не может** быть изменено. Поэтому очень важно точно ввести эту информацию.

Дополнительные поля данных

В дополнительных полях данных вы можете ввести любые необходимые дополнительные данные об участнике. Заголовки для всех дополнительных полей могут быть проименованы в основных настройках (Tools-> Options... -> General, в главном меню). Для трех из дополнительных полей данных, значение может быть введено вручную или выбрано из выпадающего списка, который содержит все предыдущие введенные позиции.

Опция 'Add Competitor to database' (добавить участника к базе данных)

Когда выбрано, подробности участника будут обновлены в базе данных участников.

Опция 'Add Competitor to runs in group ...' (добавить участника к заездам в группе ...)

Когда выбрано, подробности участника будут обновлены во всех заездах группы, которые еще не были запущены.

Для ввода другого участника, нажмите кнопку **Next** (Далее). Как только все участники введены, нажмите кнопку **OK**.

Управление участниками

При правом щелчке мышью по участнику в базе данных участников, появится всплывающее меню для добавления, редактирования или удаления участников. Клавиатурные сокращения обозначены справа от опций всплывающего меню.

Добавление новых участников:

Для добавления нового участника, сделайте правый щелчок мышью в любом месте базы данных участников и выберите **Add competitor** (добавить участника).

Редактирование существующих участников:

Если вы хотите редактировать участника, выделите соответствующий ряд в базе данных участников, сделайте правый щелчок мышью и выберите **Edit** (редактировать). Для выбора более одного участника, нажмите и держите **Shift** или **Ctrl**, когда выделяете участников.

Если вы выбрали несколько участников для редактирования, в нижней части экрана редактирования участника будет показано, сколько участников осталось для редактирования (например, **'To do: 5'** Осталось: 5).

Удаление участников:

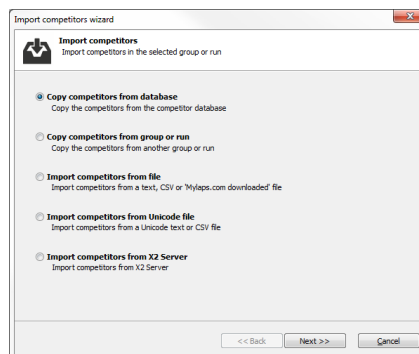
Для удаления одного или более участников, выделите их, сделайте правый щелчок мышью и выберите **Delete** (удалить). Вас попросят подтвердить, что вы хотите удалить выбранных участников.

Примечание: этот вопрос будет задан один раз, даже если вы выбрали несколько участников для удаления.

Импорт участников

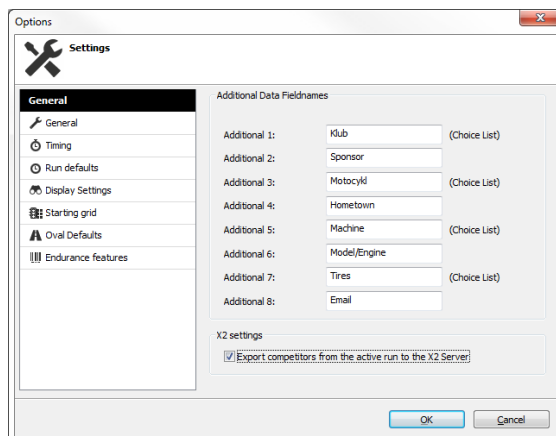
Orbits может импортировать участников из:

- База данных участников
- Заезд или группа
- Текстовый файл не Unicode
- Текстовый файл Unicode
- Сервер X2 Server (Подробности участника хранятся как пользовательские поля транспондера на сервере X2)



Экспорт участников

Участники также могут быть экспортированы на сервер X2. Это выполняется автоматически в активном заезде, если эта опция выбрана в диалоге Options (Настройки).

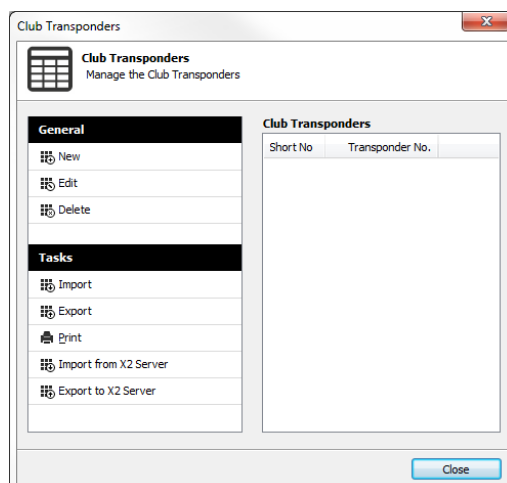


Клубные транспондеры

Таблица клубных транспондеров (Club Transponder Table) разработана для облегчения проведения соревнований, которые владеют собственным набором прокатных транспондеров и назначают их новому участнику перед каждым соревнованием. Вместо введения полного номера транспондера с информацией участника, может быть использован 1-3 разрядный номер. Таблица клубных транспондеров может быть найдена в Tools – Club Transponder Table. На правой стороне окна клубных транспондеров, показаны полные номера транспондеров; слева отображаются соответствующие короткие справочные номера.

Для ввода нового клубного транспондера, выберите задачу **New** (новый) на панели задач слева. Появится диалог. Заполните номер транспондера и справочный номер. Редактирование или удаление клубных транспондеров также может быть осуществлено из панели задач слева.

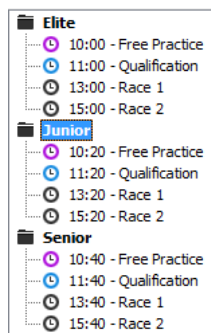
В диалоге таблицы клубных транспондеров также имеется опция импорта/экспорта соответствия транспондеров из и на сервер X2.



Группы

Для каждого соревнования Orbits имеет возможность определить группы участников. Это облегчает организацию участников в соревновании. Когда у вас есть соревнование, где участники из разных классов соревнуются вместе, вы можете определить группу для этих участников.

Итак, группы могут быть использованы для организации участников в соревновании. Экран регистрации показывает участников, которые зарегистрированы в текущее соревнование, разделенных на группы. Если вы выберете группу в левой части экрана, правая часть экрана покажет участников в этой группе. Соревнование всегда должно содержать как минимум одну группу.



Дерево групп и заездов раскрывается и сворачивается, подобно структуре каталогов компьютера с Windows.

Только участники перечисленные в группе могут хронометрироваться в текущем соревновании. Если вы не знаете какие участники зарегистрировались в соревнование, но имеете их всех в вашей базе данных участников, вы можете скопировать всю базу данных участников в одну группу. Также, если вы не хотите разделять участников на различные группы, вы по прежнему должны скопировать всех участников, или только зарегистрированных для текущего соревнования, в одну группу. Когда все участники разбиты по группам, может быть создано расписание соревнования для каждой группы.

Создание группы

Вы можете создать новую группу, запустив помощника группы (group wizard). Запустите помощника, нажав на 'Create a new group' (создать новую группу) в задачах группы. Запустится помощник группы (Group Wizard). Сначала вы должны ввести имя группы и описание группы. После этого, вы можете ввести расписание (Time schedule) для группы.

Каждая группа, подготовленная для соревнования, может содержать серию заездов. Для добавления нового заезда в эту группу, вы можете нажать на кнопку **Add Run** (добавить заезд). Затем выберите имя, тип и время старта заезда. Нажмите на кнопку **Advanced** (расширенно) для ввода подробных настроек заезда.

Group wizard

Run(s)
Select the runs for "Benjamin"

Time Schedule

Name	Type	Time
Free Practice	Practice	10:25
Qualification	Qualifying	11:25
Race 1	Race	13:25
Race 2	Race	15:26

Add Run Delete Run

Run Details

Name: Race 2 Type: Race

Short Name: Note: Used for column name in merged result

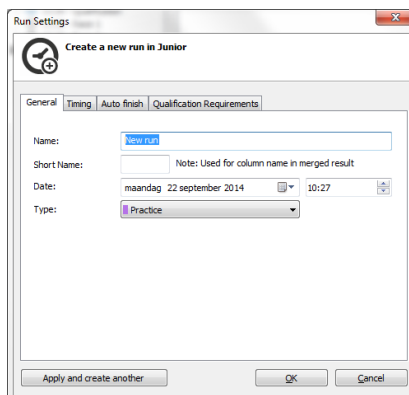
Date: maandag 22 september 2014 Time: 15:26 Advanced

<< Back Next >> Cancel

Создание нового заезда

Закладка Основные (General)

Новый заезд может быть создан путем правого щелчка по группе и выбора из меню **New Run** (новый заезд). Для редактирования или удаления заезда, сделайте правый щелчок по заезду и выберите **Modify** (изменить) или **Delete <Run>** (удалить).



Имя (Name):

Название хронометрируемой сессии.

Сокращение (Short Name):

Это имя используется, когда создается объединенный результат.

Дата (Date):

Запланированная дата сессии.

Время (Time):

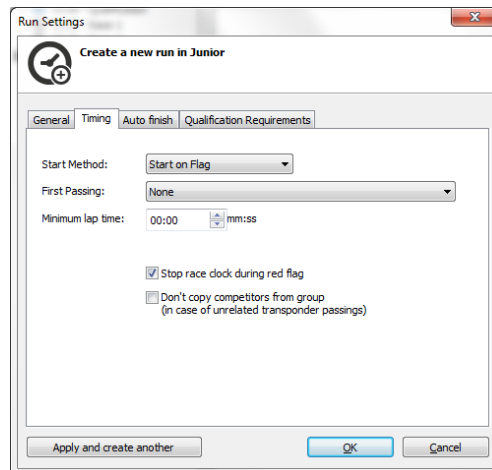
Плановое время сессии.

Тип (Type)

- Тренировка (Practice): Результаты сортируются по лучшему времени круга.
- Квалифирование отдельной машины (Single car qualifying): результаты сортируются по лучшему времени круга.
- Квалификация (Qualify): Результаты сортируются по лучшему времени круга.
- Гонка (Race): Результаты сортируются по кругам и общему времени.

Кнопка применить и создать другой (Apply and create another):

Настройки сохраняются и создается новый заезд для той же группы.

**Закладка
Хронометраж
(Timing)****Метод старта (Start Method)**

Это свойство индицирует, как определен старт заезда. Имеющиеся возможности:

- **Старт по первому прохождению (Start on First Passing)** > прошедшее время измеряется от первого прохождения после опускания зеленого или желтого флага.
- **Старт по флагу (Start on Flag)** > прошедшее время измеряется от опускания зеленого или желтого флага. Сессия также может быть стартована с использованием импульса внешнего старта, подключенного ко входу фотоэлемента 2 декодера MYLAPS. Импульс внешнего старта приведет к вставке зеленого флага. Заезд должен находиться в режиме разминки (warm-up) для того, чтобы активировать эту функцию.
- **Раздельный старт (Staggered Start)** > каждый участник имеет свое собственное время старта, включаемое по прохождению линии старт/финиш.

Минимальное время круга (Minimum lap time)

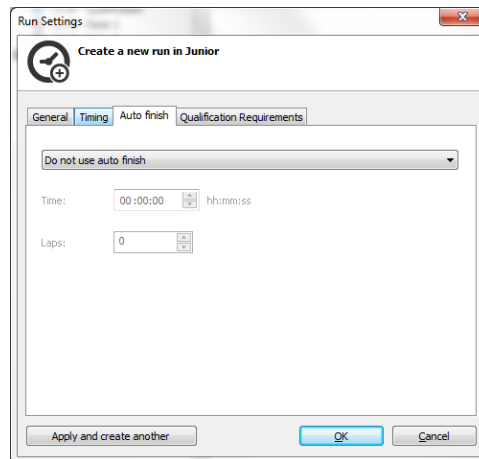
Время круга меньше минимального времени круга будет автоматически сделано недействительным и отображается красным на экране прохождений. Недействительное прохождение будет учитываться как круг, но не будет использоваться для определения лучшего времени круга. Значение минимального времени круга может изменяться в любое время, даже во время сессии хронометража.

Примечание: Прохождения со временем круга меньше 2 секунд будут автоматически удалены.

Первое прохождение (First Passing)

Обычно первый два прохождения будут зачитываться как один круг (одно прохождение для старта и одно прохождение для завершения первого круга). Если эта опция установлена в 'Учитывать как заверченный круг' (Count as completed lap), первое прохождение линии старт/финиш будет зачитываться как первый заверченный круг. Зачитывать или нет первый круг, зависит от нескольких факторов, таких как дистанция между стартовой решеткой и линией старт/финиш (петля детектирования).

Примечание: Вы должны расположить участников на расстоянии минимум 5м / 15 футов от петли детектирования, для предотвращения преждевременных детектирований.

**Закладка
Авто финиш
(Auto Finish)****Авто финиш по кругам (Auto Finish on Lap)**

Когда первый участник достигает количества кругов указанных в этом поле, Orbits вставляет финишный флаг и помечает все последующие прохождения как финишировавшие. По-прежнему требуется ручная остановка хронометража и подсчета очков, когда все участники финишировали. Когда настройка оставлена в 0, Orbits не будет финишировать сессию автоматически.

Авто финиш по времени (Auto Finish on Time)

Когда часы заезда достигают указанного времени в этом поле, Orbits автоматически вставляет финишный флаг и помечает все последующие прохождения как финишировавшие. По-прежнему требуется ручная остановка хронометража и подсчета очков, когда все участники финишировали. Когда эта настройка оставлена в 00:00, Orbits не будет финишировать сессию автоматически. Примечание: Когда рамки измеряются по кругам и времени, первый достигнутый критерий будет использован для финиша заезда.

Авто финиш по времени и кругам (Auto Finish on time and laps)

После того как часы заезда достигнут указанного времени и после того как первый участник достигнет указанного количества кругов, введенных в эти поля, Orbits вставляет финишный флаг и помечает все последующие прохождения как финишировавшие. Часы заезда сначала должны достигнуть указанного времени, прежде чем начнет учитываться указанное количество кругов.

Авто финиш по времени или кругам (Auto Finish on time or laps)

Когда часы заезда достигнут указанного времени или будет достигнуто указанное количество кругов, Orbits автоматически вставляет финишный флаг и помечает все последующие прохождения как финишировавшие.

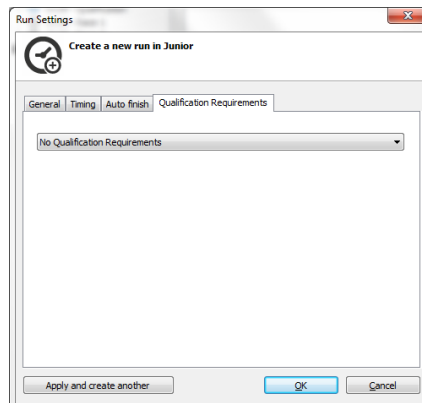
Индивидуальный финиш по кругам (Individual Finish on laps)

Каждый участник финиширует индивидуально, после указанного количества кругов.

Индивидуальный финиш по времени (Individual Finish on time)

Каждый участник финиширует индивидуально после указанного времени.

**Закладка
Требования
квалификации
(Qualification
requirements)**



Требования квалификации (Qualification Requirements)

Это свойство индицирует, как участники могут квалифицироваться, чтобы появиться в результатах. Имеющиеся возможности:

- **Нет (None)** > Все участники появляются в результатах.
- **Максимальный процент лучшего времени круга (Maximum Percentage of the best lap time)** > Когда выбрано, вы можете указать процент лучшего времени круга в этом заезде. Для появления в результате, участник должен достигнуть времени круга не меньшего, чем указанный процент лучшего времени круга. Это применяется только к результатам квалификации и тренировки.
- **Максимальный процент среднего лучшего времени первых X (Maximum % of the avg. best lap time of the top X)** > Когда выбрано, вы можете указать процент и количество первых участников. Для появления в результате, участник должен достигнуть времени круга не меньшего, чем указанный процент среднего лучшего времени круга указанных X первых участников. Это применяется только к результатам квалификации и тренировки.
- **Минимальный процент общих кругов лидера (Minimum percentage of the leader total laps)** > Когда выбрано, вы можете указать процент. Для появления в результате, участники должны завершить как минимум указанный процент кругов лидера. Это применяется только к распечатке результатов.
- **Максимальное число участников (Maximum number of competitors)** > Когда выбрано, вы можете указать позицию. Все участники ниже указанной позиции не квалифицируются. Это применяется к результатам гонки, квалификации и тренировки.

**Добавление
участников к
группам**

Имеется несколько способов добавить участников из базы данных к группе. Один способ, это перетащить участников из базы данных участников. Для добавления участников из базы данных участников (нажмите 'F3' для отображения базы данных участников) к текущей группе, выделите их, нажмите кнопкой мыши и перетащите их в прямоугольник в правой части экрана.

Для добавления участника вы также можете сделать правый щелчок мышью в правой части экрана и выбрать 'New competitor' (Новый участник). таким образом может быть добавлен участник, которого пока нет в базе данных.

**Удаление
участников**

Для удаления участников из текущей группы, выделите участника в правой части экрана, сделайте правый щелчок мышью и выберите 'Delete' (Удалить). Это удалит участника только из этой группы.

Для редактирования информации участника на время проведения соревнования, выделите участника в правой части экрана, сделайте правый щелчок мышью и выберите 'Edit' (Редактировать). Участники также могут быть перемещены или скопированы из одной группы в другую, путем выбора их в правой части экрана и перетаскивания в группу в левой части экрана.

Совет: Начните соревнование с создания группы "Event entries" (Регистрации на соревнование) и перетащите всех участников, которые зарегистрировались на это соревнование, в эту группу. Затем вы можете перетащить участников из этой группы в различные группы.

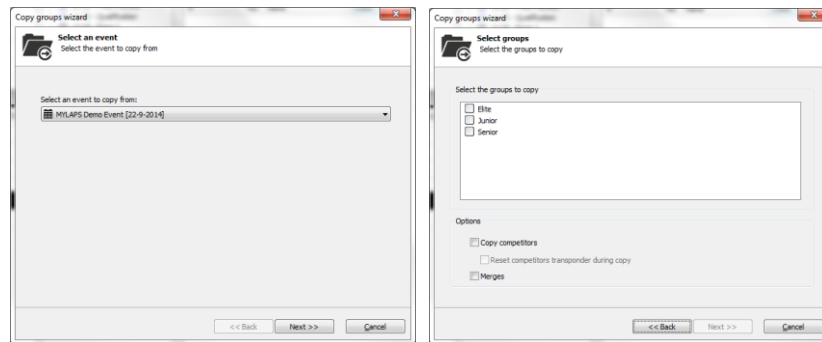
**Модификация
участников**

Когда вы перетаскиваете участника из база данных участников в группу, этот участник теперь является копией оригинала. Когда вы изменяете участника в группе, эти изменения не переносятся автоматически в базу данных участников; они затрагивают только текущую группу. Это позволяет вам делать временные изменения в течение гонки, например, когда кто-нибудь использует другой транспондер или другой номер машины во время соревнования. То же самое применимо к участнику, которого вы перетаскиваете из группы в заезд. Вы можете также добавлять участников в группу без добавления их к базе данных. Когда вы хотите обновить изменения на более высокий или более низкий уровень, вы можете указать это, сделав соответствующие пометки в диалоге редактирования участника, когда создаете или редактируете участников.

Копирование групп

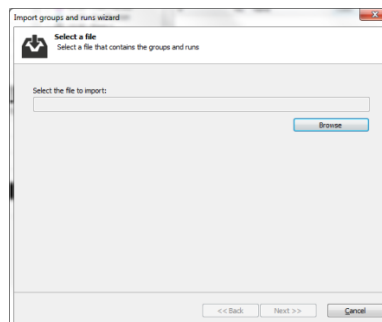
Группы из предыдущего соревнования, или полное расписание, включая участников и объединения, может быть скопировано в текущее соревнование с использованием опции Copy group(s) (Копировать группы) в меню задач групп и заездов.

Импорт групп и заездов

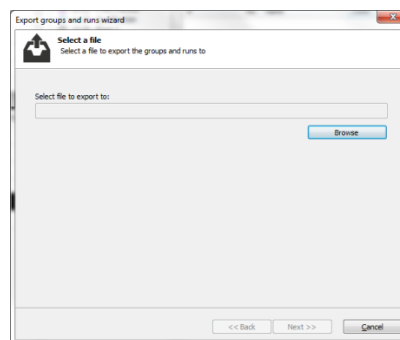


Информация групп и заездов, хранящаяся в файле xml, может быть импортирована в Orbits. Для подробностей о форматах, смотрите Приложение В - Форматы файлов.

Экспорт групп и заездов

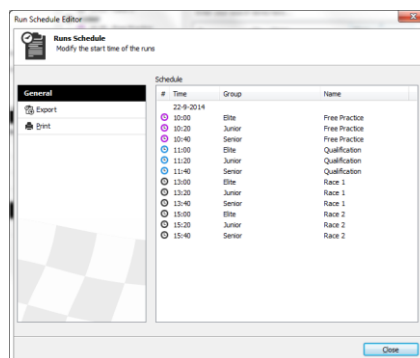


Хранящаяся информация групп и заездов может быть экспортирована в формат xml. Для подробностей о форматах, смотрите Приложение В - Форматы файлов.



Просмотр расписания

Расписание может быть просмотрено, экспортировано или распечатано путем выбора 'View time schedule' (Просмотр расписания).



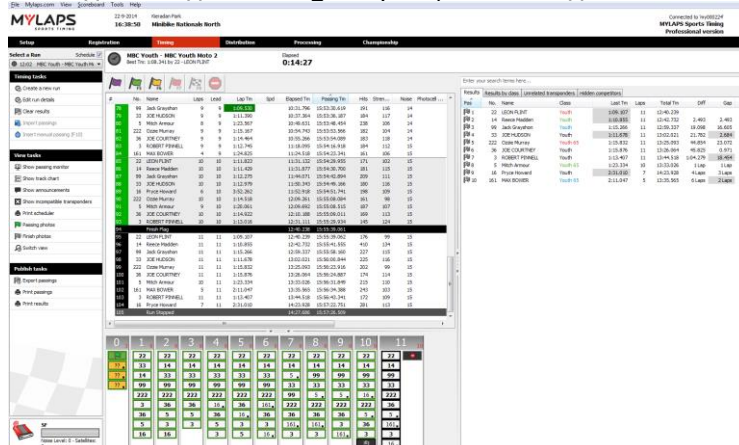
8

Хронометраж

Эта глава описывает процесс запуска заезда и фактическую деятельность по хронометражу.

Обзор

После подготовки соревнования, вы можете начать заезды. Эта часть руководства описывает процесс запуска заезда и фактическую деятельность по хронометражу. Все это происходит на закладке **Timing** (Хронометраж) программы. Когда закладка **Timing** выбрана, это выглядит как на изображении ниже.



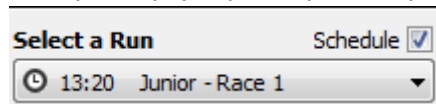
Экран разделен на три основных части:

- Экран прохождений (Passings)
- Экран результатов (Results)
- Диаграмма кругов (Lap Chart)

Экраны могут настраиваться выбором инструмента  и его перетаскиванием в желаемое положение. Вы можете скрыть и показать инструмент  щелкнув по нему левой кнопкой мыши.

Хронометраж заезда

Для старта сессии тренировки, квалификации или гонки, проверьте, что правильная трасса и соревнование выбраны в заголовке. Для изменения выбранной трассы и/или соревнования, перейдите на экран регистрации и выберите соревнование из списка выбора сверху экрана. Перед тем, как стартовать сессию, сначала вы должны открыть сессию. Это может быть выполнено из списка выбора сверху экрана хронометража.



Старт заезда

Заезд может быть создан путем выбора Create new run (Создать новый заезд) на панели задач. После выбора заезда, вы можете запустить его, нажав на зеленый флаг. Вы также можете использовать горячую кнопку F5. Имейте в виду, однако, что для работы кнопки F5, программа Orbits должна быть активна и не должно быть других активных окон (других программ). Перед запуском хронометража заезда, вы можете запустить этот заезд в режиме разминки (warm-up), нажав на фиолетовый флаг разминки. Сделав это, во время разминочных кругов, вы можете использовать эти прохождения для проверки связности транспондеров (убедиться, что номер машины/пилот в Orbits соответствует номеру машины/ пилоту на трассе).

Внешний старт (External start)

После запуска сессии с разминочным флагом, зеленый флаг будет инициализирован автоматически, когда декодер получит сигнал фотоэлемента 2 из порта расширения (Auxiliary port). Обратитесь к руководству для вашего оборудования за подробностями подключения. .

Ситуации флага

Зеленый, желтый, красный и финишный флаг могут быть выбраны путем нажатия на флаг с помощью мыши или с использованием соответствующих горячих кнопок. Однако, остановка реального хронометража заезда может

быть выполнена только путем нажатия на кнопку 'Stop' (остановка), поскольку для нее нет горячих кнопок.

Смена флага индицируется на экране прохождений отдельной строкой. Для каждого прохождения транспондера, текущая ситуация флага отображается в первой колонке экрана прохождений. На экране прохождений (Passings Screen), флаги могут быть переташены в корректное положение, когда опущены слишком поздно или слишком рано.

Флаг разминки (Warm-up flag)

Выберите фиолетовый флаг для старта разминки. Когда активен фиолетовый флаг, круги появляются на экране прохождений, но не зачитываются для результатов.

**Зеленый флаг (Green flag) (F5)**

Выберите зеленый флаг для старта заезда или для изменения от ситуации желтого или красного флага обратно к зеленому флагу. Остановленный заезд может быть перезапущен выбором зеленого флага.

**Желтый флаг (Yellow flag) (F6)**

Выберите желтый флаг, когда дан желтый свет. Этот флаг не влияет на результат.

**Желтый флаг не зачетный (Yellow flag Not Counting) (только для кольца)**

Если включены возможности кольца (oval features), имеется возможность выбросить желтый флаг не зачетный. Во время ситуации этого флага, счет кругов не увеличивается, но прохождения по прежнему регистрируются.

**Красный флаг (Red flag) (F7)**

Выберите красный флаг, когда происходит ситуация красного флага. Во время ситуации красного флага, счет кругов не увеличивается, но прохождения по прежнему регистрируются.

**Финишный флаг (Finish flag) (F8)**

После опускания финишного флага, следующее прохождение каждого участника будет помечаться как финишировавшее и все последующие прохождения будут помечаться как дополнительные и не влияют на результат гонки/квалификации.

**Стоп (Stop)**

Выберите кнопку 'Stop' для остановки хронометража для этой сессии. Как только сессия остановлена, последующие прохождения транспондера не будут регистрироваться. Сессия может быть перезапущена выбором зеленого флага (или нажатием кнопки F5).



Остановка заезда Выберите кнопку 'Stop' для остановки хронометража для этого заезда. Как только заезд остановлен, последующие прохождения транспондеров не будут регистрироваться. Заезд может быть перезапущен выбором зеленого флага (или нажатием кнопки F5).

Диаграмма трассы Диаграмма трассы (Track Chart) является графическим представлением участников, которые находятся на трассе. Каждый прямоугольник представляет участника и отображает следующую информацию:



Номер машины



Ожидаемое время. Эта полоска будет обновляться во время круга. Если ожидается, что участник пройдет старт/финиш, полоска будет 100 % зеленой.

Когда участник опаздывает, зеленая полоска станет  красной. Это является индикатором, что участник проходит медленный круг, или что он выбыл из заезда.



Маркер результата.



Участник больше не активен.

Диаграмма трассы может быть отсортирована 4 способами.

- **По позиции на трассе (On track position):** Это показывает порядок, в котором участники проходили петлю детектирования в последнем завершенном круге. Лидер является первым участником.
- **По результату (On result):** Это показывает порядок основанный на текущем результате заезда.
- **По номеру машины (On car number):** Участники сортируются по номеру машины.
- **По ожидаемому времени (On expected time):** Это показывает порядок, в котором ожидается прохождение участниками линии старт/финиш. Участник сверху ожидается первым.

Для выбора опции сортировки, сделайте правый щелчок по экрану диаграммы трассы (Track Chart) и выберите желаемую опцию.

Для отображения прохождений конкретного участника, вы можете щелкнуть по прямоугольнику участника и выбрать опцию **Show Passings** (Показать прохождения). На экране прохождений показываются прохождения не только этого участника. После выбора этой опции, щелчок по кнопке **Show All Passings** (Показать все прохождения) сверху экрана прохождений, покажет прохождения всех участников.

Маркеры и цвета

Следующие маркеры могут быть показаны справа прямоугольника (за номером).

Участник прошел текущий круг



Участник пропустил один круг



Участник пропустил 2 или более кругов



Участник улучшил позицию



Участник финишировал



Участник вернулся на трассу (пересек выходную петлю Пит)



Участник в пит



Следующие значки могут быть показаны слева прямоугольника (перед номером).

Последнее прохождение участника было ручным прохождением



Последнее прохождение участника было по фотоэлементу



Батарея индицирует, что транспондер посылает предупреждение о разряде батареи. Транспондер этого участника нуждается в подзарядке; ожидаемое время оставшейся работы составляет от 0 до 12 часов и поэтому транспондер нуждается в подзарядке перед следующим заездом.



Желтый значок силы сигнала или количества детектирований показывает, что значение низкое.

47

Экран прохождений

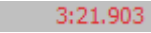
Экран прохождений (Passings Screen) отображает всю информацию от линий старт/финиш и старт/финиш пит, вместе со всеми ручными добавлениями к хронометражу и счету (например, добавление ручных прохождений, вставка флагов и т.п.). Цветная горизонтальная линия появляется при каждой активации флага. Цвет флага соответствует цвету линии.

#	No.	Name	Laps	Lead	Elapsed Tm	Passing Tm	Lap Tm	Spd	Hits	Stren...	N
1		Green Flag			0.000	12:16:35.928					
2	22	Micha³ Krech	1	1	10.038	12:16:45.966		0,0	79	129	
3	53	Tomasz Olsz...	1	1	10.537	12:16:46.465		0,0	66	126	
4	76	Karol Kruszy...	1	1	10.958	12:16:46.886		0,0	54	128	
5	85	Igor Zienkie...	1	1	11.208	12:16:47.136		0,0	58	121	
6	98	Krystian Ste...	1	1	11.551	12:16:47.479		0,0	49	129	
7	101	Jakub Barcz...	1	1	12.004	12:16:47.932		0,0	21	128	
8	108	Artem Mart...	1	1	12.253	12:16:48.181		0,0	53	122	
9	113	Sebastian ...	1	1	12.503	12:16:48.431		0,0	35	123	
10	144	Vadym Grad...	1	1	12.955	12:16:48.883		0,0	13	129	
11	222	Cezary Lewko	1	1	13.298	12:16:49.226		0,0	52	127	
12	85	Igor Zienkie...	2	2	1:23.224	12:17:59.152	1:12.016	79,0	11	125	
13	98	Krystian Ste...	2	2	1:23.614	12:17:59.542	1:12.063	78,9	66	123	
14	22	Micha³ Krech	2	2	1:25.502	12:18:01.430	1:15.464	75,4	64	129	
15	113	Sebastian ...	2	2	1:25.955	12:18:01.883	1:13.452	77,4	49	121	
16		Yellow Flag			1:26.891	12:18:02.819					
17	53	Tomasz Olsz...	2	2	1:26.906	12:18:02.834	1:16.369	74,5	19	126	
18	108	Artem Mart...	2	2	1:27.468	12:18:03.396	1:15.215	75,6	74	120	
19	76	Karol Kruszy...	2	2	1:28.700	12:18:04.628	1:17.742	73,2	41	123	
20	144	Vadym Grad...	2	2	1:29.496	12:18:05.424	1:16.541	74,3	19	124	
21	101	Jakub Barcz...	2	2	1:29.746	12:18:05.674	1:17.742	73,2	78	125	

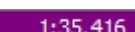
Индикаторы на экране прохождений

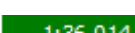
 **5**  Удаленное прохождение: Удаленное прохождение помечается серым с красным крестом спереди прохождения. Это прохождение удалено; участник не получит круг за это прохождение.

 **110** Предупреждение о разряде батареи: Красный номер участника индицирует, что транспондер предупреждает о разряде батареи.

 **3:21.903** Нарушение времени круга: Время круга этого участника меньше минимального времени круга в свойствах заезда (если время круга меньше 2 секунд, время круга игнорируется).

 **39**  Ручное прохождение: Это ручное прохождение и оно не имеет ассоциированного времени фотоэлемента или транспондера.

 **1:35.416** Общее лучшее время круга: Время круга фиолетового цвета индицирует общее лучшее время круга для этого участника

 **1:36.014** Личное лучшее время круга: Время круга зеленого цвета индицирует личное лучшее время круга для этого участника.

 **4** Прохождение пит: Это прохождение получено от петли детектирования пит.

Удаление прохождений

Прохождения, которые по некоторым причинам являются некорректными, могут быть удалены на экране прохождений (Passings Screen); например, когда техник прошел мимо Старт/Финиш с транспондером в сумке, что вызвало срабатывание прохождения. Удаленное прохождение будет интерпретироваться, как не произошедшее.

Для удаления одного или более прохождений, выберите их на экране прохождений, сделайте правый щелчок мышью и выберите Delete Passing(s) (Удалить прохождения). Все выбранные прохождения теперь будут помечены удаленными, серой строкой с красными символами и красным крестом перед номером строки.

Примечание: Удаленные прохождения не удаляются из заезда - они только помечаются как удаленные. Поэтому, возможно восстановить удаленное прохождение (результат): выберите прохождение, нажмите правую кнопку мыши и выберите Undelete (Passing) (Восстановить (прохождение)).

Аннулирование прохождений

Прохождение, которое завершает круг, и которое по некоторым причинам (участник срезал трассу) не должно учитываться для лучшего времени круга, может быть аннулировано на экране прохождений. Аннулированное прохождение будет учитываться только для счета кругов. Для аннулирования прохождения, выберите его на экране прохождений, щелкните правой кнопкой мыши и выберите 'Invalidate Passing' (Аннулировать прохождение). Выбранное прохождение теперь помечено недействительным серым временем круга с красными символами. Когда время круга меньше, чем минимальное время круга указанное для заезда, Orbits выбрасывает диалог с вопросом, удалить прохождение или нет.

Флаги и ручные прохождения

Одной из главных возможностей Orbits является способность изменять ситуацию флага в любой момент. Вместе с возможностью удалять и восстанавливать прохождения, добавлять и перемещать ручные прохождения, это делает систему очень гибкой и мощной. Для перемещения флага или ручного прохождения, нажмите на него и перетащите в новое положение. Новое время прохождения будет установлено к 0,001 секунды перед или после момента, куда перемещено прохождение. После того, как флаг или ручное прохождение было перемещено, результат заезда автоматически пересчитывается.

Диаграмма кругов

Цвета диаграммы кругов

Диаграмма кругов (Lap chart) показывает прохождения таким образом, который часто используется, когда проводится ручной хронометраж заезда. Сверху диаграммы отображается счет кругов и ниже, в прямоугольниках, отображаются номера проходящих участников. Цвета прямоугольников представляют цвет флага, который был активен в момент прохождения. В режиме заезда. каждый раз, когда проходит лидер, создается новая колонка. Нажатие на прохождение в диаграмме кругов, будет выделять прохождение на экране прохождений (Passing Screen).

Флаг разминки (Warm-up flag)



Зеленый флаг (Green flag)



Желтый флаг (Yellow flag)



Красный флаг (Red flag)



Финишный флаг (Finish flag)



Дополнительные прохождения после финиша



Содержимое прямоугольника прохождения обеспечивает дополнительную информацию о состоянии прохождения:

Пит (Pit)

Индицирует, что это прохождение произошло на петле старт/финиш пит.



Низкие детектирования/сигнал (Low hits/strength)

Индицирует, что это прохождение имеет низкое количество детектирований и/или силу сигнала.



Нарушение времени круга (Lap time violation)

Индицирует, что время круга этого прохождения меньше минимального времени круга или прохождение было аннулировано.



Разряд батареи (Low battery)

Индицирует, что транспондер посылает предупреждение о разряде батареи.



Ручное прохождение (Manual Passing)

Индицирует, что это ручное прохождение.



Не привязанный фотоэлемент (Unlinked photocell)

Если детектирование фотоэлемента не может быть привязано к прохождению транспондера, оно появляется как не привязанный фотоэлемент в диаграмме кругов.



Привязанный фотоэлемент (Linked photocell)

Когда фотоэлемент назначен, номер машины участника появится в прямоугольнике.



Удаленное прохождение (Deleted Passing)

Красный крест на номере машины индицирует, что прохождение было удалено.



Жирный и стандартный текст с точкой (Bold and Standard text with Point)

Жирный текст индицирует, что это прохождение в том же круге, что у лидера.



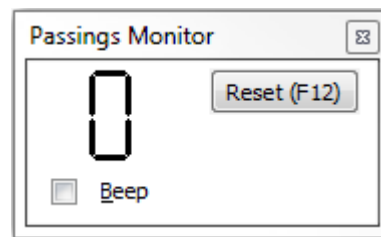
Стандартный текст с точкой индицирует как минимум один круг отставания от лидера.



Монитор проходов

На странице хронометража вы можете включить монитор проходов (Passing Monitor) нажав на позицию задач 'Show passing monitor'.

 Show passing monitor



Этот диалог покажет количество проходов транспондеров на линии Старт/Финиш. В этом диалоге вы также можете включить сигнал прохода. Если включен, будет звучать сигнал при каждом прохождении линии Старт/Финиш. Для большей точности, сигнал прохода генерируется по первому контакту между транспондером и петлей. *Примечание:* Монитор проходов не работает в симуляторе трассы (Track Simulator).

Экран результата

Экран результата (Results Screen) используется для отображения результатов во время тренировки, квалификации или гонки. Этот экран показывает текущую позицию пилотов и информацию: количество кругов, общее время, расхождение с лидером, когда они в одном круге. Если вы сделаете правый щелчок по экрану, вы можете изменить настройки колонки выбором опции **Choose Columns** (Выбор колонок).

Results					
Results by class					
Unrelated transponders					
Hidden competitors					
Pos	No.	Name	Class	Last Tm	Laps
1	22	LEON FLINT	Youth	1:09.107	11
2	14	Reece Madden	Youth	1:10.855	11
3	99	Jack Grayshon	Youth	1:15.266	11
4	33	JOE HUDSON	Youth	1:11.678	11
5	222	Ozzie Murray	Youth 65	1:15.832	11
6	36	JOE COURTNEY	Youth	1:15.876	11
7	3	ROBERT PINNELL	Youth	1:13.407	11
8	5	Mitch Armour	Youth 65	1:23.334	10
9	16	Pryce Howard	Youth	2:31.010	7
10	161	MAX BOWER	Youth 65	2:11.047	5

Скрыть участника из результата

Скройте участника из результата, сделав правый щелчок по участнику и выбрав 'Hide competitor from result' (Скрыть участника из результата). Когда вы скрываете участника из результата, данные не теряются и могут быть легко восстановлены путем выбора закладки 'Hidden competitors' (Скрытые участники).

Для возврата участника в заезд, перейдите на закладку скрытых участников (Hidden competitors), выберите участника, сделайте правый щелчок по и выберите 'Show Competitor on Result' (Показать участника в результате).

Вы также можете навсегда удалить участника из результата, если это необходимо, сделав правый щелчок по участнику и выбрав **Remove Competitor** (Удалить участника). Если удаленный участник имеет проходы, эти проходы будут показаны как несвязанные на экране проходов. Результат несвязанного транспондера перечислен в скрытых результатах.

Состояние результата

Когда необходимо, вы можете пометить участника как не стартовавшего 'Did not start (DNS)', не финишировавшего 'Did not finish (DNF)' или дисквалифицированного 'Disqualified (DQ)', путем правого щелчка по участнику и выбора желаемой опции. Для состояния DNF и DQ, имеется возможность переместить участника в нижнюю часть результатов. На распечатках будет показано состояние каждого участника.

Активен (Active)

Участник активен.

DNS

Участник помечен как не стартовавший 'Did Not Start' и перемещен в нижнюю часть результата.

DNF

Участник помечен как не финишировавший 'Did Not Finish'. Если вы не выбирали перемещение в нижнюю часть результата, он сохраняет свою позицию.

DQ

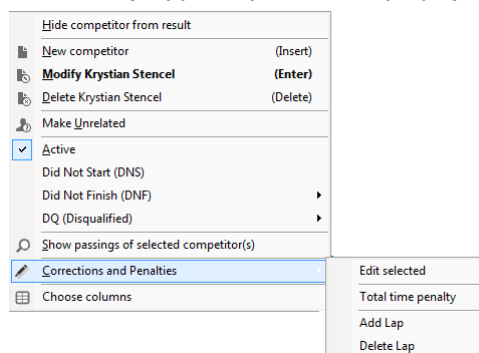
Участник помечен как дисквалифицированный 'Disqualified'. Если вы не выбирали перемещение в нижнюю часть результата, он сохраняет свою позицию.



Корректировки и штрафы

Штрафы могут быть даны во время и после хронометража заезда. Штраф по позиции может быть применен только после остановки заезда.

Вы можете дать штрафы участнику путем выбора участника на экране результатов (Results Screen), правого щелчка мышью и выбора 'Corrections and Penalties' (Корректировки и штрафы).



Штраф может состоять из коррекции общего времени (Total time), количества кругов (Number of laps), лучшего времени круга (Best lap time), позиции и/или очков. Результат с коррекцией или штрафом будет помечен значком  в соответствующей колонке экрана результатов.

Correct the Result

Correct the Result for 101 - Jakub Barczewski
Correct the total time, laps, best lap time and points

Correction

Total Time: 00:00:21.202 → 00:00:21.202 No Correction

Laps: 1 → 1 No Correction

Best lap time: 00:00.000 → 00:00.000 No Correction

Points: 40 → 40 (-0)

Penalty on position can only be applied when the run is stopped

☐ Correct the position 5

Comment:

OK Cancel

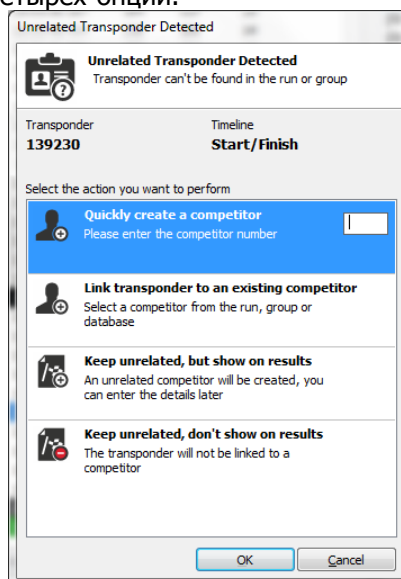
Обзор всех штрафов, которые были даны во время заезда, могут быть просмотрены на странице обработки (Process Page) с помощью нажатия на **Penalties/Corrections** (Штрафы/Корректировки) слева на панели задач

Несвязанные транспондеры

Если транспондер проходит старт/финиш и номер транспондера неизвестен в заезде и в группе, транспондер появится на экране как несвязанный транспондер. Связь между номером транспондера и участником может быть создана с помощью двойного щелчка по скрытому участнику в 'Unrelated competitors' (несвязанные участники).

Unrelated competitors			
Transp...	Time of Day	Passi...	Timeline
1012	14:53:40.932	1	Start/Fini
1011	14:53:40.791	1	Start/Fini
1010	14:53:40.275	1	Start/Fini
1009	14:53:39.994	1	Start/Fini
1008	14:53:39.760	1	Start/Fini
1007	14:53:39.338	1	Start/Fini
1006	14:53:39.041	1	Start/Fini
1005	14:53:38.682	1	Start/Fini
1004	14:53:38.354	1	Start/Fini

Для того, чтобы связать участника к транспондеру, вы можете выбрать одну из четырех опций.



Быстро создать участника (Quickly create a competitor)

Будет создан новый участник с данным номером транспондера.

Привязать транспондер к существующему участнику (Link transponder to an existing competitor)

Существующий участник может быть выбран из заезда, группы или базы данных. Транспондер будет привязан к выбранному участнику.

Оставить несвязанным, но показать в результатах (Keep unrelated, but show on results)

Не создается связь между новым или существующим участником, но несвязанный транспондер будет виден в результатах.

Оставить несвязанным, не показывать в результатах (Keep unrelated, don't show on results)

Не создается связь между новым или существующим участником. Несвязанный транспондер не виден в результатах. Несвязанный транспондер будет виден в 'Unrelated transponders' (несвязанные транспондеры) после нажатия на кнопку 'Show hidden competitors' (Показать скрытых участников).

Переключение транспондера

Когда два участника случайно обменялись своими транспондерами, вы можете вручную переключить их обратно. На экране прохождения (Passings Screen), выберите одного из участников и сделайте правый щелчок мышью. Выберите Switch Transponder(s) With... (Переключить транспондер с ...) и появится список участников. Выберите участника, с которым нужно переключить транспондер. Когда более двух участников

имеют неправильные транспондеры, вы можете повторить процесс.

Ручные прохождения

Когда транспондер участника не детектируется, участник должен быть хронометрирован вручную. Причиной отсутствия детектирования транспондера может быть неправильное расположение транспондера, незаряженный транспондер или полностью отсутствующий транспондер. Если не определено несколько транспондеров, наиболее вероятной причиной отказов может быть плохая установка петли.

Для вставки ручного прохождения во время заезда, вы должны нажать кнопку 'F10'. Для вставки ручного прохождения, после прохождения, в список прохождений, сделайте правый щелчок мышью по прохождению и выберите из меню 'Insert a Manual Passing' (Вставить ручное прохождение). После вставки ручного прохождения, вы можете перетащить его в другое положение с помощью мыши.

Ручное прохождение обозначается значком  на экране прохождений. Вы можете назначить, или переназначить его участнику, выбрав его, щелкнув правой кнопкой мыши и выбрав 'Assign Competitor to Passing' (Назначить участника к прохождению).

Появится диалог 'Assign a Manual Passing' (Назначить ручное прохождение). Он состоит из двух списков отсортированных по номеру участника. Первый список содержит всех участников в текущем заезде. Второй список содержит всех участников, для которых ранее добавлялись ручные прохождения. Ручное прохождение назначается участнику путем выбора имени из одного из списков и нажатия на кнопку 'Assign' (Назначить) или нажатием кнопки 'Enter'. Когда вы выбрали 'Delete' (Удалить), ручное прохождение будет удалено.

Примечание: Кнопка 'F10' может быть нажата в любое время пока запущен заезд.

Время круга с ручным прохождением будет всегда аннулированным и поэтому не учитывается как лучшее время круга. Может быть добавлено также несколько кругов, с помощью нажатия на участника и выбора 'Corrections and Penalties' (Корректировки и штрафы). Прохождения по фотоэлементу и ручные прохождения работают сходным образом.

Driver ID

Включение этой возможности, позволяет вам назначить до 6 транспондеров на 'команду'. На экране подробностей участника, вы можете указать транспондеры для команды, нажав на кнопку **Edit Transponders** (Редактировать транспондеры).

Возможность включается в меню 'Options' (Настройки) меню 'Tools' (Инструменты).

- Выберите 'Endurance features' (Возможности эндуранс).
- Выберите опцию 'Enable endurance features (driver id)'.

Существует способ поддержки нескольких пилотов на команду.

Уникальный транспондер на участника

Каждый пилот в команде имеет свой собственный уникальный транспондер. Вы можете указать номер транспондера на пилота.

Редактировать участника

Нажмите на кнопку 'Edit Drivers' (Редактировать пилотов) для назначения транспондеров для выбранного участника.

Если вы используете транспондер на участника, вам необходимо заполнить все номера транспондеров.

Печать результатов

Orbits имеет несколько предопределенных шаблонов для печати результатов. Для печати результатов заезда или объединения, нажмите на **Print** (Печать), которая может быть найдена в **Publish tasks** (Задачи публикации).

Печать результатов заезда

- Вы можете выбрать следующие шаблоны:
- Результаты гонки (Race results)
- Результаты квалификации (Qualify results)
- Круги участника (Laps of competitor)
- Диаграмма кругов (Lap chart)

Результаты могут быть отсортированы по классу, выбором опции 'Sort Results by Class' (Сортировать результаты по классам). Измените имена колонок отображаемых в распечатках, с помощью выбора опции 'Use customized column names' (Использовать измененные имена колонок). Серый фон заголовка может быть отображен с помощью выбора опции 'Print header background' (Печатать фон заголовка). Выберите количество копий и нажмите OK для печати результатов.

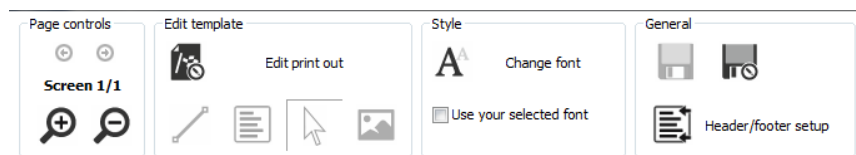
Предварительный просмотр печати

Нажмите 'Preview/Edit template' (Просмотреть/Изменить шаблон) для предварительного просмотра распечатки.

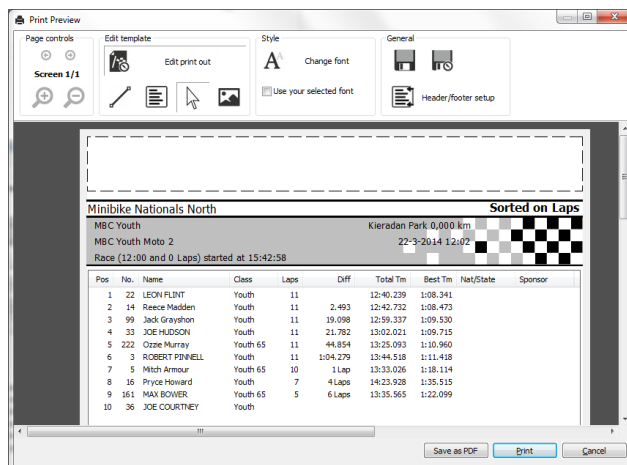
1° PROVA C.R.L. MOTOCROSS										Sorted on Laps	
125										Cassano Spinola (AL) 1,860 km	
2° MANCHE										9-4-2012 16:10	
Race (12:00 and 2 Laps) started at 16:45:38											
Pos	No.	Name	Class	La...	Diff	Total Tm	Best Tm	Nat/State	Sponsor		
1	11	SORECA DAVIDE	125 INT	8		18:49.807	2:19.179				
2	199	RAVERA LORENZO	125 INT	8	0.523	18:50.330	2:18.652				
3	78	MANTERO FEDERICO	125	8	25.587	19:15.394	2:20.920				
4	721	POGGI LUCA	125 INT	8	37.886	19:27.693	2:23.129				
5	38	VIGLINO GIORGIO	125	8	1:02.531	19:52.338	2:22.953				
6	715	FERLONI ALESSAND...	125 INT	8	1:13.029	20:02.836	2:26.629				
7	33	SERVENTI MANUEL	125	8	1:42.477	20:32.284	2:28.221				
8	833	ALESSI MARCO	125	8	2:00.547	20:50.354	2:32.560				
9	220	CHIERICO MATTEO	125	8	2:01.783	20:51.590	2:35.034				
10	137	VIGLINO RICCARDO	125	8	2:02.654	20:52.461	2:32.985				
11	82	VEZZETTI ALESSAND...	125	8	2:26.220	21:16.027	2:36.721				
12	119	GARRE' MATIA	125	7	1 Lap	19:07.724	2:41.190				
13	126	FRECCERO STEFANO	125	7	1 Lap	19:19.039	2:33.512				
14	86	CAROZZO MARCO	125	7	1 Lap	19:22.635	2:41.324				

Редактирование распечаток

Шаблоны результатов гонки и квалификации могут быть изменены. Выберите шаблон для изменения и нажмите 'Preview/Edit Template' (Просмотреть/Изменить шаблон) и нажмите **Edit Print Out** (Редактировать).



Заголовок распечатки



Логотип и текстовые объекты

Редактор шаблона печати предоставляет несколько объектов для размещения в заголовке шаблона (это обозначено прямоугольником, как отображено на картинке). Доступные объекты могут быть выбраны с использованием панели инструментов в верхней части экрана. Как только вы выбрали объект, вы можете создать его на распечатке нажав на левую кнопку мыши и удерживая ее. Перемещаете мышь в правый нижний угол распечатки для увеличения объекта. Когда объект достиг нужной величины, вы можете отпустить левую кнопку мыши.

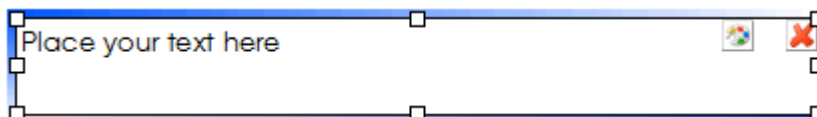
Объект линия

Объект линия - это простой объект, который показывает горизонтальную или вертикальную линию с цветом или шириной, которые определены пользователем. Сделайте правый щелчок по объекту и выберите 'Properties' (Свойства) для изменения толщины линии.



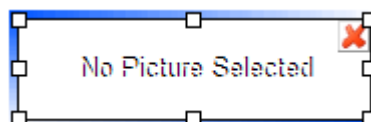
Текстовый объект

Текстовый объект может отображать определенный пользователем текст или predetermined значение (дата, время и т.п.). Кнопками вы можете изменять цвета. Получив свойства объекта (двойным щелчком левой кнопкой или правым щелчком и выбором свойств из меню), вы можете изменять остальные настройки.



Объект изображения

Объект изображения может использоваться для отображения картинок в форматах jpeg, gif, bitmap или icon. По умолчанию изображение отображается в исходных пропорциях, выбор кнопки "original size" (исходный размер) сохраняет исходные пропорции изображения. Каждый объект может быть изменен в размере с использованием инструмента стрелки. Перед тем как вы сможете изменять объект, он должен быть сначала выделен. Выбранный объект показывает границу вокруг объекта с восемью квадратами. Теперь вы можете изменять объект, путем нажатия левой кнопкой мыши на вершину одного из квадратов и перетаскивания мышью до тех пор, пока вы не достигнете нужного размера. Если вы перемещаете мышь над объектом, появляется курсор перемещения. Если вы будете держать кнопку мыши и перемещать мышь, объект последует за мышью.



Сделанные изменения в шаблоне могут быть сохранены. Программа напомнит вам о сохранении изменений.

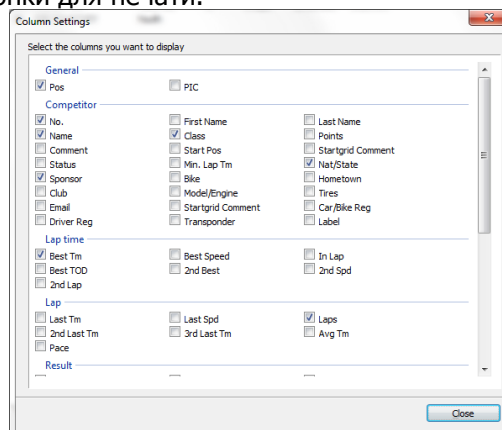
Колонки распечатки

Для выбора колонок для печати, выберите участника, сделайте правый щелчок и выберите 'Column Settings' (Настройки колонок). Вы также можете настроить высоту строки, если необходимо.

Pos	No.	Name	Class	Laps	Diff	Total Tm	Best Tm	Nat/State
1	22	LEON FLINT	Youth	11		12:40.239	1:08.341	
2	14	Reece Madden	Youth	11	2.493	12:42.732	1:08.473	
3	99	Jack Grayshon	Youth	11	19.098	12:59.337	1:09.530	
4	33	JOE HUDSON	Youth	11	21.782	13:02.021	1:09.715	
5	222	Ozzie Murray	Youth 65	11	44.854	13:25.093	1:10.960	
6	3	ROBERT PINNELL	Youth	11	1:04.279	13:44.518	1:11.418	
7	5	Mitch Armour	Youth 65	10		13:33.026	1:18.114	
8	16	Pryce Howard	Youth	7				
9	161	MAX BOWER	Youth 65	5				
10	36	JOE COURTNEY	Youth					

Change column settings
Change row height

Выберите колонки для печати.



Заголовок и нижний колонтитул

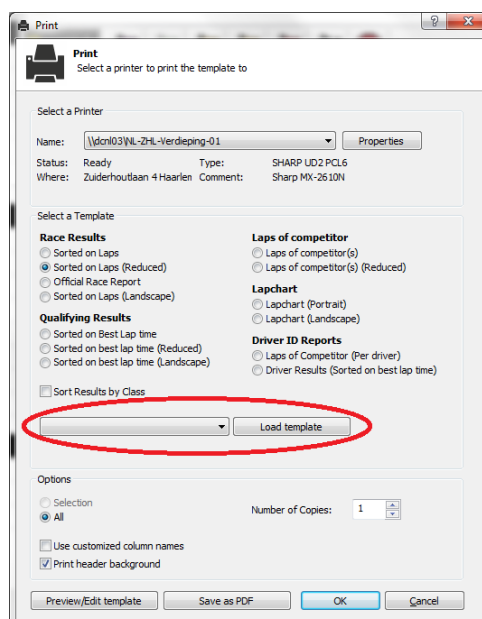
Можно создать и сохранить свой персональный заголовок и нижний колонтитул. Чтобы создать собственный заголовок, выполните следующие шаги:

- Сделайте копию файла заголовка, который вы хотите использовать и присвойте ему подходящее имя. Например, используйте 'Defaultheader.pmt', скопируйте его и переименуйте в 'colaheader.pmt'.
- Файлы заголовка и нижнего колонтитула могут быть найдены в папке 'Print' программы Orbits.
- Откройте шаблон, в котором вы хотите использовать этот заголовок.
- Откройте настройку заголовка/колонтитула и выберите файл, который вы хотите использовать.
- Выполните изменения, добавив изображения, текст или логотип и нажмите кнопку сохранения. Все изменения заголовка будут сохранены в выбранном заголовке.

Таким же образом вы можете изменить нижний колонтитул.

Загрузка конкретных шаблонов

Теперь возможно загрузить конкретный шаблон печати, щелкнув по задаче печати на закладке 'Processing' (Обработка), в окне диалога печати нажмите на выпадающее меню и выберите шаблон, который вы хотите использовать:



Кроме этого, вы также можете сохранить распечатку как PDF, нажав на кнопку 'Save as PDF button' (Сохранить как PDF) в нижней части окна диалога печати.

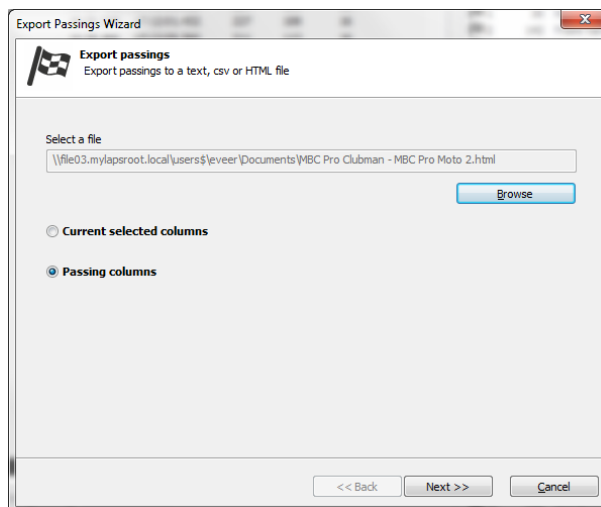
Печать прохождений

Для печати прохождений заезда, нажмите на **Print passings** (Печать прохождений), который может быть найден в **Publish tasks** (Задачи публикации).

#	No.	Name	Laps	Lead	Lap Tm	Spd	Elapsed Tm	Passing
1		Green Flag						18:14:23.0
2	??	723460	0	0				18:14:28.2
3	16	Aaron Marriott	0	0			0.000	18:14:28.2
4	69	Thomas Carr	0	0			0.636	18:14:28.8
5	7	Richard Paynter	0	0			0.952	18:14:29.1
6	65	Joshua Kirby	0	0			1.022	18:14:29.2
7	12	Jody Whitmore	0	0			1.079	18:14:29.3
8	106	Brett Freston	0	0			1.243	18:14:29.4
9	177	Ryan Griffin	0	0			1.310	18:14:29.5

Экспорт прохождений

Для экспорта информации прохождений заезда в формате html, нажмите на **Export passings** (Экспорт прохождений), который может быть найден в **Publish tasks** (Задачи публикации).



NORA-MX ACU Round 6 Culham Culham													
Results of Clubman B - Clubman B Race 3													
#	No.	Name	Laps	Lead	Lap Tm	Spd	Elapsed Tm	Passing Tm	Hits	Strength	Noise	Photocell	Time Transponder Backup Tx Backup Pass
1		Green Flag					18:14:23.053						
2	??	723460	0	0			18:14:28.155	48	112	35			723460 0
3	16	Aaron Marriott	0	0			0.000 18:14:28.231	64	119	35			020 0
4	69	Thomas Carr	0	0			0.636 18:14:28.867	45	113	41			2510402 0
5	7	Richard Paynter	0	0			0.952 18:14:29.183	75	122	41			2387410 0
6	65	Joshua Kirby	0	0			1.022 18:14:29.253	55	123	41			2394123 0
7	12	Jody Whitmore	0	0			1.079 18:14:29.310	38	106	41			9420845 0
8	106	Brett Freston	0	0			1.243 18:14:29.474	50	124	41			026 0
9	177	Ryan Griffin	0	0			1.310 18:14:29.541	39	121	41			5358627 0
10	18	Phil Munday	0	0			1.521 18:14:29.752	84	142	41			2575094 0
11	137	Jaime Hall	0	0			1.607 18:14:29.838	71	122	41			027 0
12	155	Samuel Barrett	0	0			1.612 18:14:29.843	63	120	41			008 0
13	88	Daniel Smith	0	0			1.880 18:14:30.111	77	124	41			024 0

Возможности кольца

Квалифицирование отдельной машины

Когда тип заезда установлен в 'Single Car Qualifying' (Квалифицирование отдельной машины), программа переключается в режим квалифицирования отдельной машины. Это означает, что программа будет хронометрировать участников индивидуально. Количество участников, которые квалифицированы по лучшему времени круга, может быть введено на экране настройки заезда. Эта опция разрешена, только если заезд является заездом квалифицирования отдельной машины. Программа покажет, какой участник квалифицируется в данный момент.

Хронометрирование отдельного участника

Когда новый участник находится на трассе, вставьте флаг разминки (warm-up) для начала хронометрирования участника. После того, как участник закончил его разминочные круги, стартуйте квалифицирование отдельной машины путем вставки зеленого флага. В зависимости от количества кругов, остановите сессию квалификации участника, который находится на трассе, вставив финишный флаг. Для старта хронометрирования следующего участника, снова вставьте флаг разминки.

Примечание: когда количество кругов заполнено, на экране настроек заезда (круги авто финиша), программа сможет автоматически вставлять финишный флаг. Если отмечена опция 'Automatically inserts a Finish Flag' (Автоматически вставлять финишный флаг) и достигнуто количество кругов, программа автоматически вставляет финишный флаг.

Выбор другого квалифицирующегося

Программа автоматически выбирает первого участника после флага разминки, как текущего участника. Если имеется два или более участников на трассе одновременно, вы можете выбрать участника, который должен хронометрироваться, путем выбора участника из меню (только участник после флага разминки будет отображаться в меню).

Равенство (tie) по лучшему времени круга

Когда имеется равенство по лучшему времени круга, это индицируется красным цветом фона на экране результатов. Для изменения порядка квалификации для участников, которые имеют равенство по лучшему времени круга, перетащите и сбросьте участника в подходящую позицию, среди участников, которые имеют равенство. Когда включен канал табло, канал табло автоматически переходит в удержание, так что имеется возможность разрешить конфликт по лучшему времени круга.

Предварительный и прошлый чемпион

Когда участник не квалифицирован по времени, программа позволяет оператору пометить участника как предварительного или прошлого чемпиона (provisional or past champion). Программа позволяет оператору пометить 10 участников как предварительных и одного участника как прошлого чемпиона. Это может быть сделано на экране результатов, правым щелчком по участнику и выбором желаемой опции из меню. Предварительный и прошлый чемпион будут помещены в результатах квалификации позади квалифицировавшихся участников.

Примечание: Участники, которые квалифицированы по времени, будут помечены на экране результатов белым цветом фона. Участники, которые не квалифицированы по времени, будут помечены темно-серым цветом фона.

Создание расстановки

Когда происходит ситуация желтого, желтого не зачетного или красного флага во время заезда, программа автоматически генерирует расстановку (lineup), если включены возможности кольца в основных настройках. В зависимости от метода и схемы расстановки, программа автоматически генерирует расстановку (lineup).

Метод расстановки (Lineup Method)

- **Назад к последнему завершенному кругу (Back to Last Completed Lap)** > Программа возвращается назад к последнему завершенному кругу. Поэтому все прохождения в текущем проводимом круге помечаются как удаленные. Программа немедленно генерирует расстановку.
- **Гонка до желтого (Race up to the Yellow)** > Программа позволяет лидеру завершить его круг. Программа будет ждать выполнения расстановки до тех пор, пока лидер не завершит его текущий круг.

Схема расстановки (Lineup Scheme)

- **Текущий порядок на трассе (Current Track Order)** > Программа будет использовать текущий порядок на трассе в ситуации желтого или красного флага для схемы расстановки.
- **Гонка до желтого (Race up to the Yellow)** > Программа будет использовать текущие результаты заезда в ситуации желтого или красного флага для схемы расстановки.

Для изменения позиции участника в расстановке, перетащите и сбросьте участника в нужное положение. Для установки участника в конец расстановки, сделайте правый щелчок по выделенному участнику и выберите **Set to Back** (Установить назад). Для пометки участника, который вызвал аварию, сделайте правый щелчок по участнику и выберите **Add Caused Accident** (Добавить причиненную аварию).

Если участник занимает позицию на трассе, которую требует расстановка, он помечен зеленым. Если участник не находится в требуемой позиции расстановки, он помечен красным.

Расстановка может быть сохранена в файле HTML, CSV и txt. Для печати расстановки, нажмите кнопку 'print' (печать). Программа напечатает колонки в выбранном порядке.

Сандбаггинг (Sandbagging)

Orbits контролирует время кругов участника во время гонки. Если время круга быстрее, чем время квалификации – время сандбаггинга (sandbagging), круг помечается красным цветом.

#	No.	Name	Laps	Lead	Lap Tm	Spd	Elapsed...	Time of Day
111	30	Frank Aghina	10	10	1:58.915	130.404	20:11.481	16:29:59.74
112	12	Maarten van ...	10	10	1:58.855	130.470	20:11.869	16:30:00.12
113	44	Bert van den ...	10	10	2:03.515	125.547	20:36.010	16:30:24.27
114	26	Robert Vroom	10	10	2:01.161	127.986	20:41.048	16:30:29.30

Для просмотра 'Sandbagging time' (Время сандбаггинга) по участникам, вы можете добавить колонку 'Minimum Lap time' (минимальное время круга) на экране результатов.

Pos	No.	Name	Min. Lap Tm	Last Tm
1	42	Henk Bökenkamp	1:50.997	1:55.627
2	35	Harm Boerma	1:51.826	1:53.124
3	63	Mikael Sode	1:54.570	1:57.464
4	12	Maarten van Helden	1:56.807	1:57.309

После того, как сессия квалификации завершена, вам необходимо создать стартовую решетку (starting grid) для гонки. Это может быть выполнено на экране обработки (Processing). Когда стартовая решетка для гонки создана, программа будет автоматически вычислять 'Minimum lap time' (минимальное время круга) на участника. Берется время квалификации и вычитается время заполненное в основных настройках.

Время секций

Если ваша система сконфигурирована с секциями, Orbits будет автоматически отображать результаты секций. Будут отображаться промежуточные времена. Для ловушки скорости (speed trap), будет отображаться скорость. Если участник установил лучшее время секции в текущем круге, он будет помечен фиолетовым цветом фона. Если участник входит в секцию, предыдущее время секции будет очищено, поэтому вы знаете, что участник находится в этой секции.

Pos	No.	Name	Laps	Total Tm	S1 Tm	S2 Tm
1	37	Kristof Salaets	3	1:00.599	---	13.266
2	18	Thomas Allier	3	1:00.661	---	13.141
3	121	Alessio Chiodi	3	1:01.098	---	13.484
4	11	Steve Ramon	3	1:01.535	---	13.562
5	111	Aigar Leok	3	1:02.127	---	13.374
6	70	Jonny Lindhe	3	1:02.190	---	13.671
7	108	Kornel Nemeth	3	1:02.284	---	14.046
8	31	Kasper Jensen	3	1:02.845	---	13.609
9	2	Kevin Strijbos	3	1:03.251	---	14.015
10	71	Antti Pyrhonen	3	1:03.407	---	14.264
11	15	Cristian Beggi	3	1:04.000	---	13.890
12	16	James Noble	3	1:04.967	---	14.296
13	90	Sebastien Pourcel	3	1:05.279	---	14.420
14	4	Mike Brown	3	1:05.404	---	14.420
15	14	Marc de Reuver	3	1:05.965	---	14.513
16	7	Jonathan Barragan	2	44.899	6.963	---
17	101	Maximilian Nagl	2	44.930	6.932	---
18	51	Matteo Dottori	2	45.055	6.807	---
19	19	David Philippaerts	2	45.258	6.698	---
20	23	Alex Salvini	2	45.679	6.963	---
21	89	Radomir Harbich	2	45.804	6.807	---
22	24	Pierre A. Renet	2	46.880	6.885	---

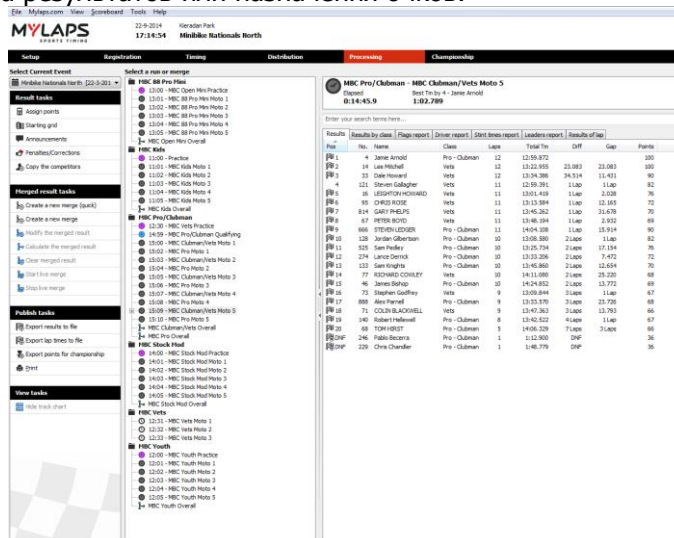
9

Обработка результатов

Orbits содержит обширные возможности для обработки результатов. Эта глава описывает способы, которыми вы можете назначать очки, объединять результаты, создавать стартовую решетку и копировать участников.

Обзор

Перейти на страницу обработки можно нажав на закладку 'Processing' (Обработка), которая находится сверху экрана. Обработка может быть использована для вычисления общих результатов, создания стартовой решетки основанной на результатах нескольких заездов, экспорта результатов или назначения очков.

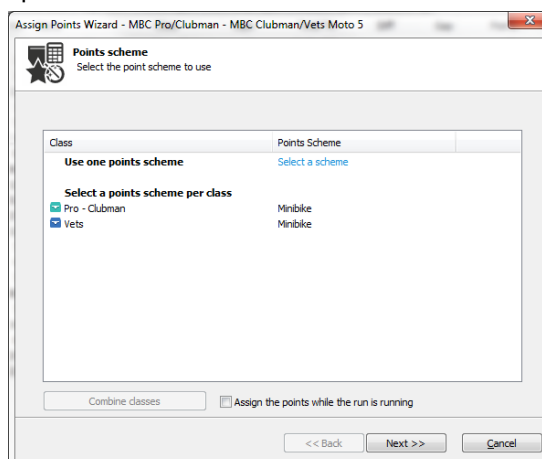


Задачи результата

Задачи результата позволяют назначить очки результатам заезда или объединения, создать стартовую решетку, добавить объявления, иметь обзор штрафов или корректировок и копировать участников.

Назначение очков

Для запуска помощника назначения очков (Assign Points wizard), выберите результат заезда или объединенный результат и нажмите на **Assign points**, (Назначить очки), которое может быть найдено в задачах результата (Result Tasks). Помощник назначения очков проведет вас через процесс.



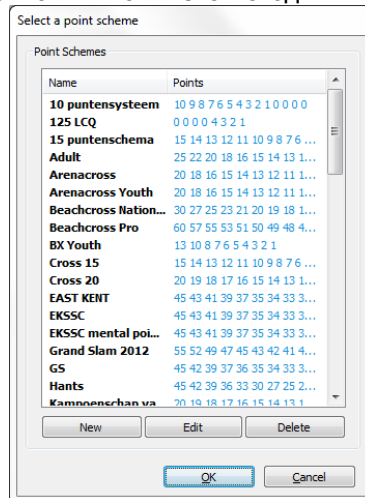
Несколько ситуаций:

- *Все классы используют одинаковую схему очков (Point scheme):* Выберите одну схему очков, если все классы имеют одинаковую схему очков.
- *Каждый класс использует свою схему очков:* Выберите 'Use the class' (Использовать класс)
- *Несколько классов комбинируют определенную схему очков:* Выберите все классы, которые используют одинаковую схему очков и нажмите 'Combine Classes' (Соединить классы).

Нажмите на имя класса для выбора схемы очков.

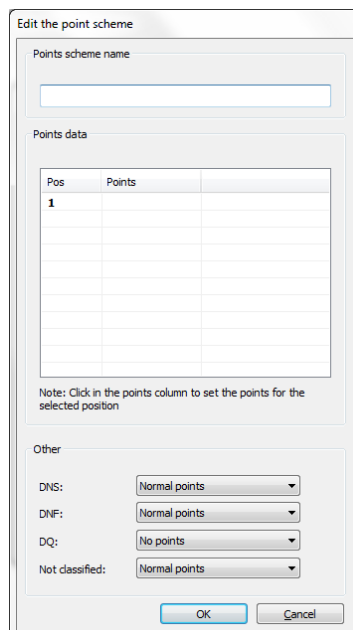
Использование существующей схемы очков

Выберите схему очков из списка и нажмите **OK**. Редактирование и удаление схемы очков выполняется сходным образом.



Новые схемы очков

Для создания новой схемы очков нажмите на кнопку **New** (Новая). Редактирование существующей схемы очков имеет сходный эффект.



Настройки схемы очков

Имя схемы очков (Points scheme name): Название схемы очков.

Очки (Points)

Здесь вы вводите очки для назначения результатам заезда или объединения в возрастающем порядке. Завершайте каждое число нажатием <Enter>. Также можно ввести значения с десятичными значениями. Новая схема очков будет автоматически сохранена на диск в каталоге 'Points' в папке Orbits. Введите схему очков нажатием на колонку очков и заполнив очки для этой позиции.

Другое (Other)

Здесь вы можете указать очки для конкретного состояния результата.

Участники DNS (DNS competitors)

- Нормальные очки (Normal Points): Очки согласно позиции.

- Фиксированные очки (Fixed points): Укажите очки.
- Нет очков (No points): Очки не назначаются.

Участники DNF (DNF competitors)

- Нормальные очки (Normal Points): Очки согласно позиции.
- Фиксированные очки (Fixed points): Укажите очки.
- Нет очков (No points): Очки не назначаются.

Участники DQ (DQ competitors)

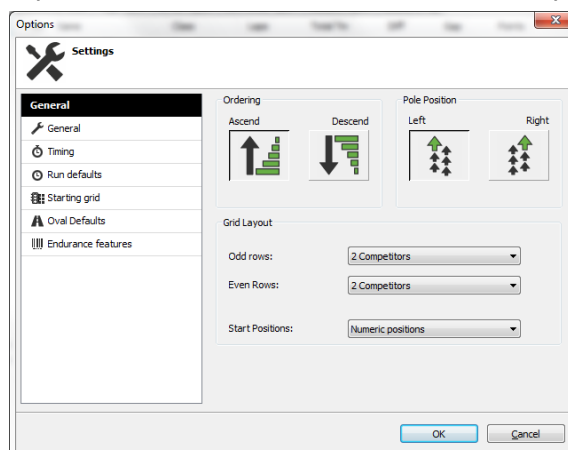
- Нормальные очки (Normal Points): Очки согласно позиции.
- Фиксированные очки (Fixed points): Укажите очки.
- Нет очков (No points): Очки не назначаются.

Не классифицированные (Not classified)

- Нормальные очки (Normal Points): Очки согласно позиции.
- Фиксированные очки (Fixed points): Укажите очки.
- Нет очков (No points): Очки не назначаются.

Стартовая решетка

Выберите предпочтительную схему стартовой решетки (starting grid). настройки стартовой решетки могут быть найдены в **Tools – Options** (Инструменты - Настройки) и затем задача стартовой решетки (Starting grid task), которая может быть найдена в левой части экрана.



Упорядочивание (Ordering)

Стартовая решетка может быть напечатана в возрастающем (ascending) или убывающем (descending) порядке.

Поул-позиция (Pole Position)

Схема может быть с одним или более рядами, с поул-позицией на левой или на правой стороне.

Схема решетки (Grid Layout)

Стартовая решетка может иметь различное число участников в четных и нечетных рядах. Максимальное число участников может быть 6.

Создание стартовой решетки (быстро)

Выберите заезд, для которого вы хотите создать стартовую решетку. Затем откройте помощника стартовой решетки, нажав на кнопку 'Starting grid' (Стартовая решетка), которая может быть найдена в задачах результата и выберите помощника стартовой решетки. Помощник проведет вас через процесс.

Шаг 1> Выбор заезда

Выберите заезд, для которого создается стартовая решетка.

Создать стартовую решетку для участников в <Заезд> (Create starting grid for competitors in <Run>)

Когда вы хотите создать стартовую решетку для конкретной группы участников, скопируйте участников в заезд, для которого вы хотите создать стартовую решетку. Только участники, которые были добавлены к этому заезду, появятся на решетке.

Шаг 2> Укажите опции стартовой решетки

Вторым шагом является выбор того, как должна создаваться стартовая решетка. Стартовая решетка может быть создана с использованием следующих методов:

- *Результат (Result), стартовая решетка основывается на результате заезда:* Стартовая решетка основана на результате другого заезда. В зависимости от типа этого заезда, стартовая решетка будет сортироваться по лучшему времени или по кругам. Выберите заезд, на котором будет основана стартовая решетка.
- *Четный и нечетный ряд, решетка основана на результате заездов:* Стартовая решетка основана на результате 2-х заездов. Выберите заезд для заезд для нечетных позиций и выберите заезд для четных позиций.
- *Ручная стартовая решетка, ручное назначение позиций:* Вручную назначьте стартовые позиции. Выберите группу заезда, которая содержит участников. Выберите заезд или группу, содержащие участников, которые должны быть на решетке.
- *Произвольная стартовая решетка, создание произвольной стартовой решетки:* Создайте произвольную стартовую решетку. Выберите заезд или группу, содержащий участников, которые должны находиться на решетке.
- *Инверсия, решетка основана на перевернутой решетке другого заезда:* Стартовая решетка основана на решетке другого заезда. Выберите заезд, на котором основана стартовая решетка.
- *Второе лучшее время круга, решетка основана на втором лучшем времени круга в заезде:* Стартовая решетка основана на втором лучшем времени круга участников в заезде.

Сортировать стартовую решетку по классу

Стартовая решетка будет сортироваться по классу.

Добавлять только квалифицировавшихся участников

Добавляются только квалифицировавшиеся участники из выбранного заезда.

Шаг 3> Завершение стартовой решетки

Последняя страница помощника отображает стартовую решетку. Нажмите на 'Finish' (Завершить) для печати или модификации стартовой решетки.

Модификация стартовой решетки

Как только стартовая решетка создана, вы можете легко модифицировать стартовые позиции редактором стартовой решетки.

Модификация стартовых позиций: Вы можете изменить стартовую позицию выбором участника и перетаскиванием его в нужную позицию.

Перевернуть стартовую решетку (Invert starting grid): Это разместит всех участников на решетке в обратном порядке.

Инвертировать первых X участников (Invert top x competitors): Это разместит первых x участников на решетке в обратном порядке.

Редактировать примечание (Edit comment): Когда выбран участник, вы можете редактировать текст в колонке примечаний.

Если вы сделаете правый щелчок по участнику, вы получите меню со следующими опциями:

Послать назад (Send to Back)

Помещает выбранного участника сзади стартовой решетки.

Вставить/Удалить пустое место (Insert/Delete Empty Place)

Вставляет или удаляет пустое место в этой позиции.

Удалить выбранного участника (Delete Selected Competitor)

Удаляет выбранного участника из стартовой решетки.

Редактировать примечание (Edit comment)

Редактирует примечание выбранного участника.

Комментарий заголовка стартовой решетки (Starting grid header comment) : Этот текст будет напечатан сверху стартовой решетки.

Комментарий колонтитула стартовой решетки (Starting grid footer comment): Этот текст будет напечатан снизу стартовой решетки.

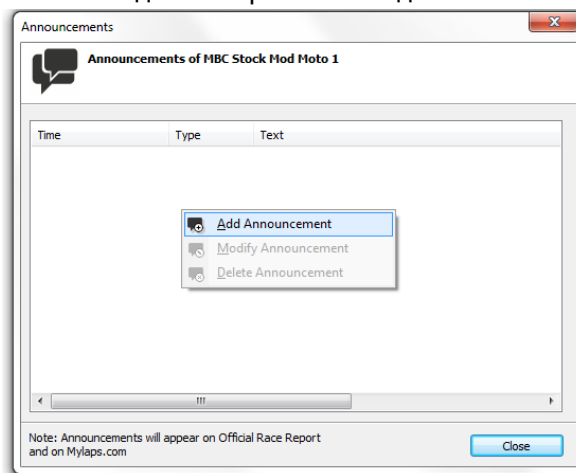
Выбор дополнительных полей, которые отображаются для участника (Select the additional data that should be displayed per competitor): Выберите колонки дополнительной информации, которые вы хотите печатать для участника.

Печать стартовой решетки

Для печати стартовой решетки, нажмите на кнопку 'Print' (Печать), которая может быть найдена в других задачах (Other Tasks). Это откроет диалог печати. Если вы хотите печатать стартовую решетку отсортированную по номерам машин, вы можете нажать на кнопку 'Print large numbers' (Печатать большие номера), которая также может быть найдена в других задачах (Other tasks).

Объявления

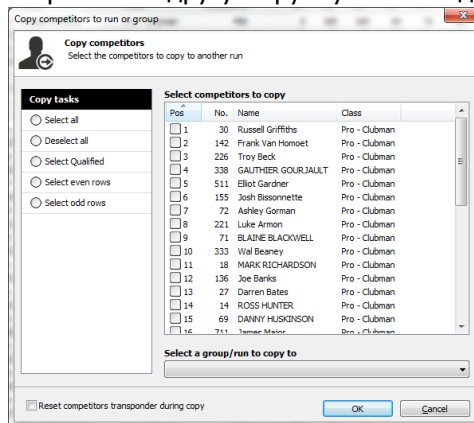
Объявления могут быть использованы записи официальных решений сделанных во время заезда. Например, штраф Stop & Go для участника, причина красного флага и т.п. Объявления печатаются в официальных распечатках результатов гонки. Добавление, модификация или удаление объявлений производится с помощью выбора 'Announcements' (Объявления) из задач результатов (Results tasks) и правым щелчком по экрану объявлений для выбора вашей задачи из меню.



Примечание: Объявления появятся в официальных отчетах гонки и на Mylaps.com.

Копирование участников

Из заезда или объединенного результата, квалифицированные участники могут быть выбраны и скопированы в другую группу или заезд. Выберите участников, которых вы хотите скопировать в другой заезд, на экране результатов. Откройте диалог нажатием на кнопку 'Copy the competitors' (Копирование участников), которая может быть найдена в задачах результатов. В этом диалоге вы сможете указать, какие участники должны быть скопированы в другую группу или заезд.



- **Выбрать все (Select all):** Выбрать всех участников.
- **Отменить все (Deselect all):** Отменить выбор всех участников.
- **Квалифицированные (Select qualified):** Копировать только квалифицировавшихся участников. Квалифицированные участники будут отображены с объединяющим цветом.
- **Четные ряды (Select even rows):** Копировать только участников, которые находятся в четной позиции.
- **Нечетные ряды (Select odd rows):** Копировать только участников, которые находятся в нечетной позиции.
- **Выбор группы или заезда для копирования (Select a group or run to copy to):** Укажите группу или заезд, в который будут копироваться.
- **Сбросить транспондер участников во время копирования (Reset competitors transponder during copy):** Когда отмечено, номер транспондера участников будет сброшен в ноль во время копирования.

Объединение результатов

Создание объединенного результата

В программе Orbits, результаты серии заездов могут быть объединены для вычисления общего результата серий сессий квалификации или гонок. Из объединенного результата сессий квалификации, может быть сделан выбор квалифицировавшихся участников и скопирован в подходящую финальную группу. Объединение может основываться на лучшем времени круга, результате гонки или очках.

Для создания объединенного результата, нажмите на **Create a new merge** (Создать новое объединение), которое может быть найдено в **Merged result tasks** (Задачи объединения). Теперь помощник проведет вас через этот процесс.

Merged result tasks
Create a new merge (quick)
Create a new merge
Modify the merged result
Calculate the merged result
Clear merged result
Start live merge
Stop live merge

Основные настройки объединения

Шаг 1 > Основные настройки объединения

Имя (Name)

Название объединенного результата.

Метод сортировки (Sort method)

Укажите как должен сортироваться объединенный результат.

- **Квалификация:** Сортировка по лучшему времени круга.
- **Гонка:** Сортировка по максимуму кругов и затем по минимальному общему времени.
- **Максимум очков:** Сортировка по максимуму общих очков. Выигрывает участник с максимальными очками.
- **Минимум очков:** Сортировка по минимуму общих очков.

Когда вы используете объединение по очкам, вы можете включить разрешение равенства:

- **Последний результат:** В случае конфликта это рассматривает последний результат добавленный к объединению
- **Квалификация:** В случае конфликта это рассматривает лучшее время круга
- **Гонка:** В случае конфликта это рассматривает количество кругов и общее время

Инвертировать результат (Invert the result)

Отметьте эту опцию, когда хотите инвертировать результат.

Метод объединения (Merge method)

- **Лучший (Best):** зять лучший результат (это настройка по умолчанию для объединения отсортированного по лучшему времени круга).
- **Сумма (Sum):** Вычисляет сумму результатов (это настройка по умолчанию для объединения отсортированного по очкам или отсортированным кругам)
- **Среднее (Average):** Вычисляется средний результат.

Выбор заездов

Шаг 2 > Выбор заездов для объединения

Выберите заезды, которые собираетесь объединить. Используя кнопки со стрелками, заезды могут быть добавлены к объединению. Для удаления заезда из объединения, используйте соответствующую кнопку.

Фильтр результата (Results filter)

Фильтр результата позволяет вам исключать участников из объединения.

Имеются следующие фильтры:

- **По позиции (On Position):** Включаются только участники находящиеся в указанном диапазоне (минимальная позиция, максимальная позиция).
- **По классу (On Class):** Включаются только участники из выбранных классов.
- **По очкам (On Points):** Включаются только участники находящиеся в указанном диапазоне (минимальные очки, максимальные очки).
- **Квалифицированные (Qualified):** Включаются только квалифицировавшиеся участники.

Для указания фильтра по результату, выберите заезд или объединение из списка и выберите фильтр из списка выбора. Отметьте 'Use same filter for all' (Одинаковый фильтр для всех), если вы хотите применить фильтр для всех заездов в объединении.

Опции

Шаг 3 > Дополнительные опции

Требования квалификации (Qualification requirements)

Это свойство индицирует, как участники могут квалифицироваться для объединенного результата. Имеются возможности:

- **Нет (None):** Все участники появляются в результате.
- **По лучшему времени круга (On best lap time):** Когда выбрано, вы можете указать процент. Для появления в результатах, участник должен достичь времени круга не больше, чем указанный процент лучшего времени круга. Это применимо только к объединениям отсортированным по лучшему времени круга.
- **По среднему лучшему времени круга первых x (On average best lap time of top x):** Когда выбрано, вы можете указать процент. Для появления в результатах, участник должен достичь времени круга не больше, чем указанный процент лучшего времени круга. Это применимо только к объединениям отсортированным по лучшему времени круга.
- **Минимальный процент общих кругов лидера (Minimum percentage of the leader total laps):** Когда выбрано, вы можете указать процент. Для появления в результатах, участник должен завершить как минимум указанный процент кругов лидера. Это применимо только для отпечатанных результатов. Это применимо только для объединений отсортированных по кругам.
- **Максимальное количество участников (Maximum number of competitors):** Когда выбрано, вы можете указать позицию. Все участники ниже указанной позиции не квалифицируются. Это применимо к результатам гонки, квалификации и тренировки.

Оставить не квалифицировавшихся участников в объединении (Keep not qualified competitors in the merge)

Если вы примените требования квалификации к этому объединению, не квалифицировавшиеся участники появятся в объединенном результате. Если эта опция отключена, не квалифицировавшиеся участники не появятся в результате.

Уникальный идентификатор (Unique Identifier)

Это используется для идентификации участников с одинаковой информацией в выбранном поле.

Зачетные заезды (Counting runs)

Укажите количество зачетных заездов для объединения. Программа отбросит худшие результаты, если участник появлялся в большем количестве заездов, чем указано.

Шаг 4> Завершение помощника

Вычислить объединенный результат: Отметьте эту опцию для вычисления объединенного результата.

Вычисление объединенного результата

Объединенный результат может быть вычислен после завершения всех заездов (и назначения всех очков). Нажмите на 'Calculate merged result' (Вычислить объединенный результат), который может быть найден в задачах объединения, для вычисления результата.

Примечание: Объединенный результат не обновляется автоматически, когда изменяется результат одного из заездов. Нажмите на 'Calculate merged result' (Вычислить объединенный результат) для применения изменений.

Разрешение равенства очков

Когда два или более участников имеют одинаковое количество очков, колонка общих очков помечается красным цветом фона. Даже если вы указали конкретное решение, участники остаются выделенными, чтобы вы знали об этом.

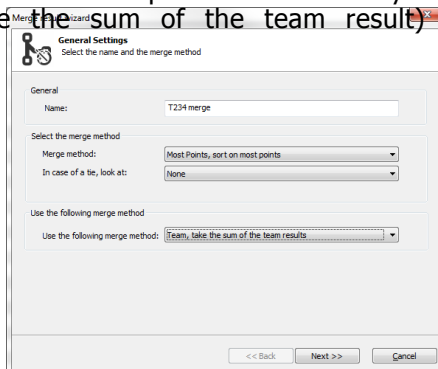
10	3	Remco Vos	125	13
11	15	Brad O'Leary	125	13

Вы можете изменить позицию, выбрав участника и перетаскив его в желаемую позицию.

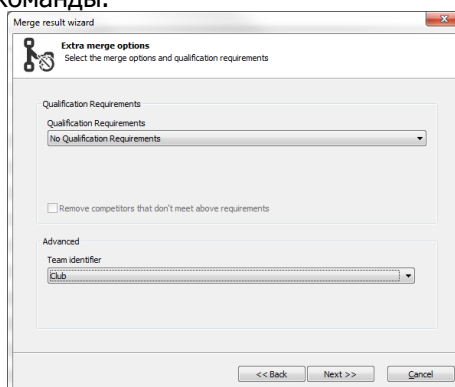
10	3	Remco Vos	Brad O'Leary	125	13
11	15	Brad O'Leary	125	13	

Объединение командных очков

Для создания объединения команды по очкам, создайте объединение по очкам и выберите использовать сумму командного результата (take the sum of the team result) как метода объединения.



Затем на странице дополнительных опций выберите желаемый идентификатор команды.

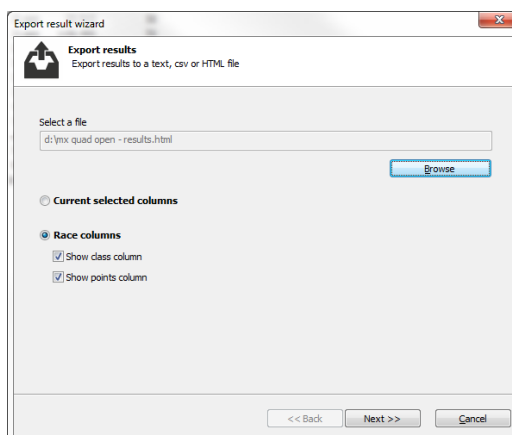


Это должно быть поле, по которому могут быть идентифицированы члены команды. Обычно это дополнительное поле. В итоговом объединении каждая команда появится один раз и очки членов будут суммированы для образования командного результата.

Задачи публикации

Задачи публикации (publish tasks) позволяют экспортировать или печатать результаты или время кругов заезда или объединения.

Экспорт результатов в файл



Результаты могут быть экспортированы в трех различных форматах:

- Файл txt: Результаты экспортируются в текстовый файл с разделителями табуляцией.
- Файл csv: Результаты экспортируются в текстовый файл с разделителями запятыми.
- Файл html: Результаты экспортируются в файл html.
- Файл xml: Результаты экспортируются в файл xml.

Экспорт времени кругов

Экспорт времени кругов в TXT, CSV или HTML. Для экспорта времени кругов заезда, нажмите на 'Export lap times to file' (Экспорт времени

кругов в файл), который может быть найден в задачах публикации. теперь помощник проведет вас через этот процесс.

Время кругов может быть экспортировано в три разных формата:

- Файл txt: Время кругов экспортируется в текстовый файл с разделителями табуляцией.
- Файл csv: Время кругов экспортируется в текстовый файл с разделителями запятыми.
- Файл html: Время кругов экспортируется в файл html.

Информация секций (Section Info)

Это будет экспортировать время секций на круг.

Информация прохождений (Passing Info)

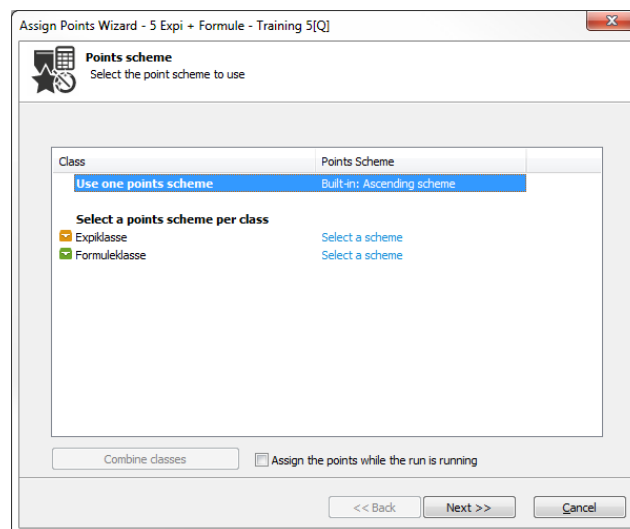
Это будет экспортировать информацию прохождений.

Экспорт очков для чемпионата

Экспорт очков в формате xml.
Файл xml может быть импортирован в другое приложение.

Очки в реальном времени (Live points)

Orbits может назначать очки в заезде в реальном времени. Это может быть выполнено установкой галочки в помощнике назначения очков (Assign Points Wizard). Когда заезд запущен и порядок результатов в заезде изменяется, тогда участники будут получать очки в соответствии с выбранной схемой очков. Когда заезд остановлен, очки замораживаются.



Когда эта опция включена, на значке заезда появляется небольшой калькулятор:



Объединение в реальном времени (Live merge)

Orbits может вычислять объединение наполовину в реальном времени. Это может быть выполнено щелчком по задаче 'Запуск живого объединения' (Start live merge) на закладке 'Обработка' (Processing). Когда это включено, объединение будет вычисляться каждые 5 секунд.  [Start live merge](#)

Объединение в реальном времени может быть использовано в комбинации с очками в реальном времени. Объединение в реальном времени будет желтого цвета:



Для остановки объединения в реальном времени нажмите на задачу 'Остановить живое объединение' (Stop live merge):  [Stop live merge](#)

Примечание: Одновременно может быть активно только одно объединение в реальном времени

Распространение объединения в реальном времени

Объединение в реальном времени также может быть распространено. На странице 'Диктор' (Announcer) и в 'Монитор результатов' (Result Monitor) может быть выбрано объединение в реальном времени.

Orbits 5 ALPHA 5 - [Announcer]

File View Help

MYLAPS
SPORTS TIMING

8-9-2014 15:40:13 TT Junior Circuit TT Junior Circuit

Announcer **Announcer**

Run selection

☒ Automatically switch to current run

TT Junior Circuit [3-4-2014]

T234 merge

Template

Results

Seconds to next page

10

Style

A Change font

Choose columns

Monitor 1 Monitor 2

5 Expi + Formule - T234 merge **15:40:08**

Pos	No.	Name	Class	Poi...	Overall Bes...	In Session	Diff	Gap
16	84	Joep Overbeeke	Yamaha ...	0	57.461	Training 4[Q]	2.690	0.057
17	22	Pascal Manuels	Yamaha ...	0	57.559	Training 3[Q]	2.788	0.098
18	34	Kevin Lievens	Formule...	0	57.712	Training 5[Q]	2.941	0.153
19	8	Rody Kuiper	Yamaha ...	0	57.904	Training 4[Q]	3.133	0.192
20	3	Michiel de Boer	Yamaha ...	0	58.005	Training 4[Q]	3.234	0.101

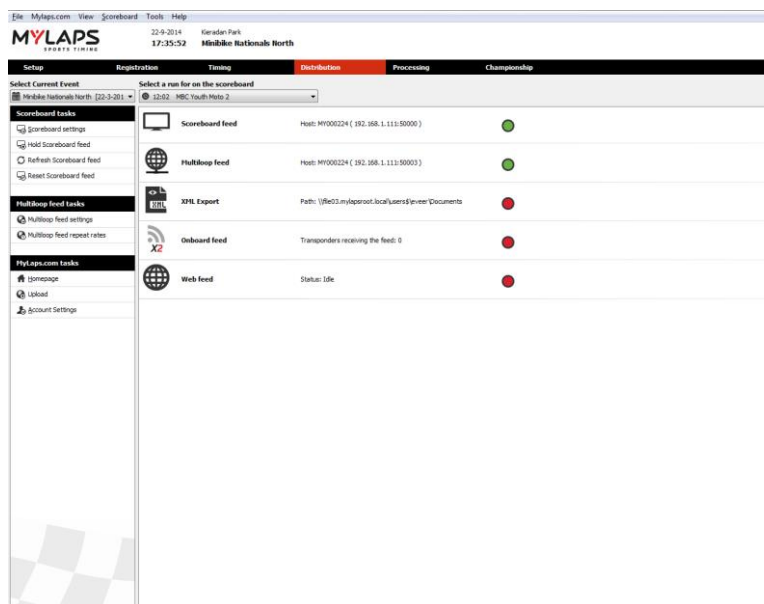
10

Распространение результатов

Кроме функциональности хронометража и подсчета очков, Orbits имеет несколько способов для распространения результатов во внешний мир.

Обзор

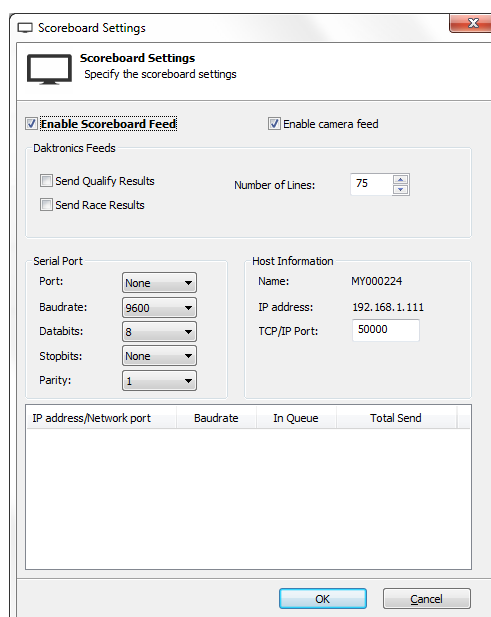
Orbits имеет несколько способов для распространения результатов во внешний мир. Эти возможности включают выгрузку на MYLAPS.com, табло и результаты на бортовом экране.



Задачи табло

Программа Orbits может обеспечивать один информационный канал через RS232 (нуль-модем) и несколько информационных каналов через TCP/IP (сеть) к другим компьютерам или информационным табло. Поддерживаются протоколы MYLAPS RMonitor и Daktronics. Свяжитесь с MYLAPS, если вы хотите получить протокол Rmonitor.

Через **Scoreboard – Scoreboard Settings** (Табло - Настройки табло), могут быть указаны настройки коммуникации для информационных каналов.



RS232

Установите корректный COM порт, к которому подключено табло. Следующие настройки должны быть заполнены для протокола Rmonitor: Baud rate=9600, Data bits=8, Stop bits=1, Parity=None.

TCP/IP

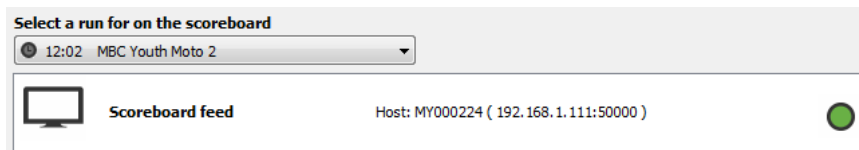
Имя хоста и IP-адрес будут автоматически даны в разделе Информация хоста (Host information). Укажите порт, который вы хотите использовать. Обычно порт 50000 всегда доступен.

Daktronics

Протокол Daktronics встроен в программу Orbits. Выберите отправку информации о результатах квалификации и/или выберите отправку информации о результатах гонки. Выберите подходящий канал и количество линий, которые используются в табло.

Заезд на табло

Активный заезд будет автоматически отображаться на табло. В случае, когда нет активного заезда, заезд для отображения может быть выбран в раскрывающемся меню.



Задачи MYLAPS.com

Получите ваши результаты и время кругов в онлайн

Используя программы MYLAPS вы сможете выгрузить ваши спортивные результаты в несколько щелчков мышью. Размещение ваших результатов в онлайн никогда не было проще. Выгрузка на MYLAPS.com бесплатна и предоставляется как дополнительный сервис вместе с вашей программой хронометража. Обеспечьте вашим пилотам информацию, которой они достойны, и начните выгружать ее прямо сегодня.

Все ваши результаты на одной странице

Все соревнования, которые вы выгрузили, могут быть просмотрены на одной странице на MYLAPS.com. Вы можете даже получить ваш собственный субдомен Mylaps.com (это адрес наподобие : myracesclub.mylaps.com) для ссылок на ваши выгруженные результаты. Таким образом, ваши пилоты смогут получить свои результаты, время кругов и время секций буквально в один щелчок мышью. Для того, чтобы показать вашу организацию профессиональным способом, вы можете также разместить ссылку на ваш собственный веб-сайт, и разместить логотип на всех результатах, которые вы выгрузили!

Получите результаты на вашем собственном веб-сайте

Mylaps.com предоставляет организациям, которые выгружают свои данные, возможность разместить выгруженные результаты на их собственном веб-сайте. Путем копирования небольшого участка кода на свой веб-сайт, ваш сайт будет оставаться своевременным, пока вы выгружаете результаты на Mylaps.com.

Выгрузка: Компьютер подключен к интернет

Для выгрузки результатов в Mylaps.com, нажмите на 'Upload to Mylaps.com' (Выгрузить), который может быть найден в задачах публикации (Publish). Теперь помощник проведет вас через этот процесс.

- **Шаг 1> Регистрация на Mylaps.com:** Для того, чтобы использовать сервис Mylaps.com, вы должны зарегистрироваться с именем и паролем организации вашей учетной записи Mylaps.com. Введите имя пользователя и пароль, которые ассоциированы с вашей организацией.
- **Шаг 2> Укажите заезды и объединения:** Программа выберет все финишировавшие заезды для выгрузки в Mylaps.com. Как только заезд выгружен в Mylaps.com, он не будет выбираться до изменения результата заезда. Нажмите на кнопку 'Next' (Далее) для старта выгрузки в Mylaps.com.
- **Шаг 3> Выгрузка результатов:** Помощник выгрузки осуществит соединение с сервером Mylaps.com. Как только соединение установится, результаты автоматически будут выгружены.
- Нажмите на ссылку для просмотра результатов.

Выгрузка: Компьютер не подключен к интернет

Первые 2 шага такие же, как на компьютере с подключением к интернет.

- **Шаг 3 > Сохранение файла выгрузки:** Когда нет подключения к интернет, укажите место для сохранения файла выгрузки, чтобы результаты могли быть выгружены с другого компьютера.
- **Шаг 4 > Выгрузка завершена:** Файл выгрузки успешно сохранен в выбранном месте. Для выгрузки результатов в Mylaps.com, перенесите файл на другой компьютер с подключением к интернет и откройте его там.

Веб-канал Web Feed (LiveTiming)

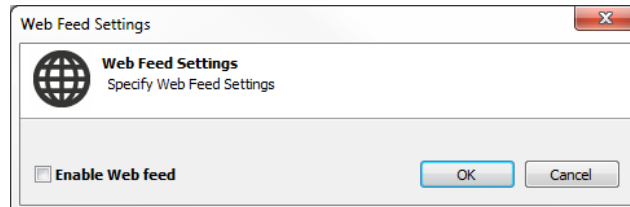
Включение веб-канала

Orbits может посылать результаты на онлайн сервер хронометража с помощью модуля веб-канала (Web feed plugin). На сервере зрители могут наблюдать загруженный заезд. Например:

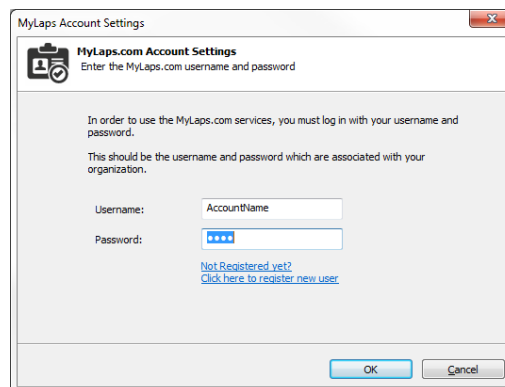
<http://liveresults.mylaps.com/demo/>

Модуль веб-канала привязан к учетной записи организации MYLAPS.

Веб-канал может быть включен на закладке Распространение (Distribution). Нажмите на 'Веб-канал' (Web feed) и отметьте галочку 'Включить веб-канал' (Enable Web feed).



Также, введите данные вашей учетной записи MYLAPS.



Состояние

Веб-канал имеет 3 состояния:

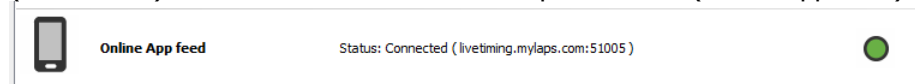
- Простой (Idle)
- Выгрузка (Uploading)
- Ошибка (Error), например, когда нет подключения к Интернет.

Активация

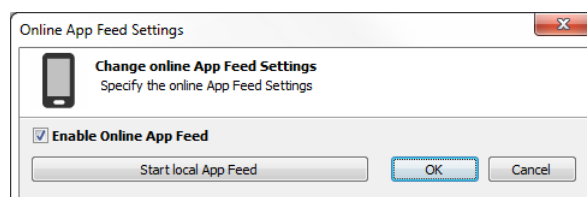
Для использования веб-страницы онлайн хронометража ваша учетная запись должна быть активирована. Свяжитесь с MYLAPS для активации вашей учетной записи.

Канал приложений App Feed (LiveTiming)

Канал приложений является заменителем программы 'Stream Relay'. Эта программа ранее использовалась для онлайн хронометража на смартфонах в Orbits. Канал приложений может быть запущен на закладке Распространение (Distribution) нажатием на 'Онлайн канал приложений' (Online App Feed):



Появится диалог, где вы можете запустить онлайн и локальный каналы приложений.



Онлайн канал приложений будет выгружать результаты на сервер MYLAPS в Интернете. Пользователи смартфонов с использованием MYLAPS Live Timing App будут видеть соревнование в списке соревнований приложения.

'Старт локального канала приложений' (Start local App Feed) запустит

другую консоль Orbits. Пользователи смартфонов с использованием приложения MYLAPS Live Timing App могут подключиться к этому локальному каналу, если локальный канал приложений запущен и доступен в сети WiFi. Пользователь должен заполнить IP-адрес и порт (обычно 60000) компьютера, на котором запущен локальный канал приложений.

Возможности канала приложений:

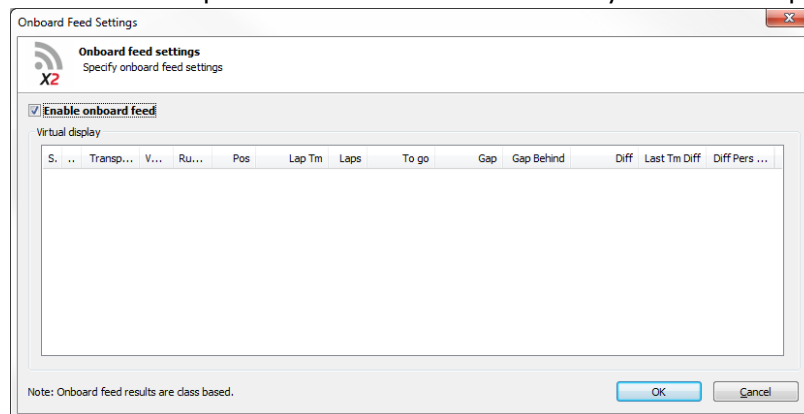
1. Онлайн канал приложений автоматически выполняет подключение к серверу хронометража MYLAPS.
2. Он может поддерживать много (локальных) подключений (до 2000).
3. Локальный канал приложений не является частью сервера Orbits, но работает в отдельной консоли. Это сделано так потому, что поддержка множества подключений может использовать большие ресурсы процессора, поэтому лучше запускать его на отдельном компьютере.

Бортовой канал (Onboard Feed)

Orbits может посылать информацию хронометража и положения основанную на официальном классе на бортовой дисплей через бортовой канал. Это выполняется посылкой 2-сторонних сообщений к транспондеру. Транспондер затем посылает сообщения через шину CAN, информация в этих сообщениях может отображаться даталогером/дисплеем. Информация в этих сообщениях включает: позиция, время круга, разрыв, различие, тип заезда, оставшееся время или круги и наилучшее персональное различие.

Включение бортового канала

Бортовой канал может быть включен на закладке 'Распространение' (Distribution). Нажмите на 'Бортовой канал' и отметьте галочку 'включить бортовой канал'.



Как это работает

Когда транспондер проходит линию старт/финиш, Orbits помещает официальную информацию хронометража и позиции в 2-сторонние сообщения и посылает эти сообщения на сервер X2.

Сервер X2 затем посылает 2-сторонние сообщения к транспондеру на первой линии после старт/финиш. Транспондер помещает эти сообщения на шину CAN в автомобиле, которые могут быть получены и отображены даталогером/дисплеем.

Когда даталогер/дисплей получает сообщение, он должен послать подтверждающее сообщение.

Диагностика

Примечание: число в значке выше означает число полученных сообщений. Значок без числа означает, что получены все сообщения.

Некоторые колонки имеют индикаторы.

Позиция (Position)

- = нет изменений (no change)
- + улучшена (improved)
- ухудшена (decreased)

Время круга (Lap time)

- + такое же или хуже, чем предыдущее (same as or worse than previous)
- лучше, чем предыдущее (better than previous)
- * персональное лучшее (personal best)
- ! общее лучшее (overall best)

Разрыв, разрыв сзади, различие и различие с последним временем (Gap, Gap behind, Diff and Last time diff)

- + такой же, или больше (same as or larger)
- меньше (smaller)

Примечание: число в значке выше означает число полученных сообщений. Значок без числа означает, что получены все сообщения.

Некоторые колонки имеют индикаторы.

Позиция (Position)

- = нет изменений (no change)
- + улучшена (improved)
- ухудшена (decreased)

Время круга (Lap time)

- + такое же или хуже, чем предыдущее (same as or worse than previous)
- лучше, чем предыдущее (better than previous)
- * персональное лучшее (personal best)
- ! общее лучшее (overall best)

Разрыв, разрыв сзади, различие и различие с последним временем (Gap, Gap behind, Diff and Last time diff)

- + такой же, или больше (same as or larger)
- меньше (smaller)

11

Управление чемпионатом

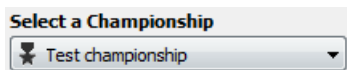
Эта глава описывает как выполнять управление чемпионатом в Orbits.

Обзор

Откройте страницу чемпионата в программе, нажав на закладку **Championship** (Чемпионат) вверху программы.

Управление чемпионатом

Orbits организует чемпионаты по сезонам. Выбранный чемпионат отображается сверху экрана.



Чемпионат состоит из ряда соревнований. Объединение этих соревнований образует чемпионат. Нет ограничения на количество соревнований в чемпионате.

Event Results		
#	Event	Date
1	Test event	2013-04-01
2	Test event	2013-04-01

Создание чемпионата

Вы можете создать новый чемпионат на странице чемпионата. Нажмите на **Create a new championship** (Создать новый чемпионат) для открытия экрана настроек чемпионата (Championship Settings).

Редактирование или удаление чемпионата

Для редактирования чемпионата, нажмите на **Edit championship** (Редактировать чемпионат), который может быть найден в задачах чемпионата (Championship Tasks). Теперь вы можете модифицировать чемпионат на экране подробностей чемпионата.

Для удаления чемпионата из программы, нажмите на **Delete championship** (Удалить чемпионат) в задачах чемпионата.

Настройки чемпионата

Чемпионат предоставляет следующие настройки:

Имя (Name): Название чемпионата.

Сезон (Season): Сезон чемпионата.

Метод сортировки (Sort method)

Здесь вы можете выбрать, как должен сортироваться чемпионат.

Имеется два выбора:

- **Максимум очков (Most points):** Чемпионат будет сортироваться по максимуму очков.
- **Минимум очков (Less points):** Чемпионат будет сортироваться по минимуму очков.

При равенстве очков (Tie solver)

В случае равенства очков Orbits обеспечивает следующие решения:

- **Максимум 1,2,3 мест за заезд (Most 1,2,3 places per run):** Выигрывает участник с максимумом 1-х мест. Если это одинаково, смотрится максимум 2-х мест. И так далее. Рассматриваются результаты заезда.
- **Максимум 1,2,3 мест за соревнование (Most 1,2,3 places per event):** Выигрывает участник с максимумом 1-х мест. Если это одинаково, смотрится максимум 2-х мест. И так далее. Рассматриваются результаты соревнования.
- **Результат последнего заезда (Result of last run):** Выигрывает участник с лучшим результатом в последнем заезде.
- **Результат последнего соревнования (Result of last event):** Выигрывает участник с лучшим результатом в последнем соревновании.
- **Очки всех соревнований (Points of all events):** Выигрывает участник с лучшими очками соревнований.
- **Очки последнего соревнования (Points of last event):** Выигрывает участник с лучшими очками последнего соревнования.
- **Очки последнего заезда (Points of last run):** Выигрывает участник с лучшими очками последнего заезда.

Зачетные результаты (Valid results)

- **Все очки зачитываются (All points are counting):** Все очки участника идут в зачет.
- **Максимальное число зачетных заездов (Maximum number of valid runs):** Укажите сколько заездов зачитывается для чемпионата. Программа отбросит худшие результаты, если участник появляется в большем числе заездов, чем указано.
- **Максимальное число зачетных соревнований (Maximum number of valid events):** Укажите сколько соревнований зачитывается для чемпионата. Программа отбросит худшие результаты, если участник появляется в большем числе соревнований, чем указано.

Чемпионат предоставляет следующие опции отображения чемпионата:

Выберите схему

Укажите как должен отображаться чемпионат. Имеется три различные схемы.

- **Очки за заезд (Points per run):** Программа будет добавлять колонку для каждого заезда в чемпионат.
- **Очки за соревнование (Points per event):** Программа будет добавлять колонку для каждого соревнования в чемпионат.
- **Очки за заезд и итоги соревнования (Points per run and event totals):** Программа будет добавлять колонку для каждого заезда в чемпионат. Также будут отображаться итоги за соревнование.

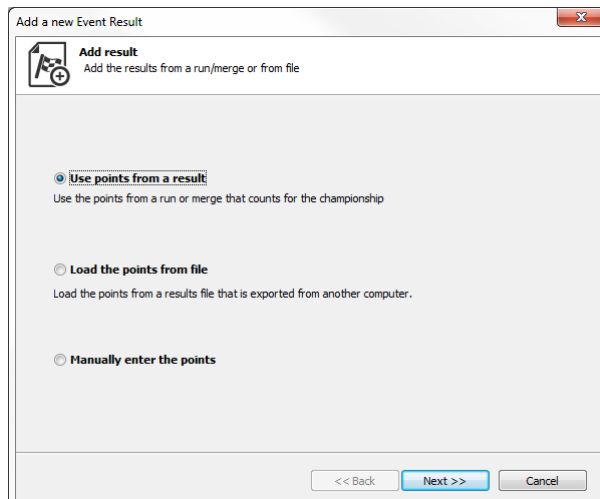
Опции отображения чемпионата

Текст нижнего колонтитула

Этот текст будет отображаться на распечатках и на веб-сайте MYLAPS.com. Вы можете определить 3 строки текста.

**Добавление
результата к
чемпионату**

Нажмите на 'Add new result' (Добавить новый результат) для добавления нового результата к чемпионату. Это запустит помощника добавления нового результата, который проведет вас через процесс.



Первым шагом является выбор, как добавлять результат. Здесь имеется три возможности:

- **Использовать очки из результата (Use points from a result):** Добавить результат заезда или объединенный результат, который содержит очки для чемпионата. Используйте эту опцию, когда есть результаты доступные в локальной версии Orbits.
- **Загрузить очки из файла (Load the points from file):** Добавить результат из файла очков, который был экспортирован из другой программы Orbits.
- **Вручную ввести очки (Manually enter the points):** Ввести очки вручную. Используйте эту опцию, когда результаты недоступны в Orbits.

Использовать очки из результата (Use points from a result)

Когда выбрана эта опция, вам необходимо указать какой заезд или результат зачитывается для чемпионата. Выберите заезд или объединение и нажмите 'Next' (Далее). Очки будут добавлены к чемпионату.

Загрузить очки из файла (Load the points from file)

Когда выбрана эта опция, вам необходимо выбрать файл, который содержит очки для чемпионата. Нажмите 'Next' (Далее) для импорта файла и добавления очков к чемпионату.

Вручную ввести очки (Manually enter the points)

Когда выбрана эта опция, вам необходимо указать имя соревнования. Нажмите 'Next' (Далее) для того, чтобы вручную ввести результаты соревнования.

Редактирование результата чемпионата

После того, как результат добавлен к чемпионату. Выберите соревнование из списка соревнований и нажмите **Edit event result** (Редактировать результат), который может быть найден в задачах результата.

P..	No.	First Name	Last Name	Class	W..
1	76	Karol	Kruszyński	MX23	50
2	508	Dominik	Mańcki	MX23	44
3	113	Sebastian	Witkowski	MX23	40
4	101	Jakub	Barczewski	MX23	38
5	22	Michał	Krech	MX23	36
6	85	Igor	Zienkiewicz	MX23	35
7	98	Krzysztof	Stencel	MX23	34
8	108	Artem	Martunenko	MX23	33
9	222	Cezary	Lewko	MX23	32
10	144	Vadym	Gradyński	MX23	31
11	507	Kamil	Osieleniec	MX23	30
12	509	Maciej	Sagan	MX23	29
13	53	Tomasz	Olszewski	MX23	28
14	511	Wiktor	Więckowski	MX23	27
15	554	Kamil	Brzozowski	MX23	26

Изменить очки участника

Можно редактировать очки или информацию участника. Выберите участника для редактирования и нажмите **Edit competitor** (Редактировать участника), который может быть найден в задачах участника (Competitor tasks). Появится следующий экран.

Competitor	Result	Points	Pos
No: [input] Class: MX23 First Name: Krzysztof Last Name: Stencel	Wyścig 1	34	7

Добавить участника

Добавьте участника к результату, нажав на **Add competitor** (Добавить участника), который может быть найден в задачах участника (Competitor tasks).

Схема чемпионата

Результаты чемпионата могут быть отображены следующим образом:

Nationales 250/500

Season: 2010

Pos	No.	Name	Total	Drop	Diff	Gap	19-06-2005			03-07-2005			15-05-2005		
							R1	R2	Total	R1	R2	Total	R1	R2	Total
1	33	Kenny JANSSENS	106	13	0	0	20	14	34	13	25	38	25	22	47
2	22	Joel MOTMANS	104	0	2	2	25	25	50	20		20	18	16	34
3	45	Francois PAQUET	100	12	6	4	22	18	40	18	22	40	12	20	32
4	25	Tim GODRIE	98	3	8	2	3	15	18	16	20	36	22	25	47
5	13	Tijs VAN TICHELEN	75	0	31	23	12	20	32	25	18	43	0		0
6	50	Victor TIESTERS	69	4	37	6	15	9	24	22	16	38	7	4	11
7	16	Xavier ROELEN	67	0	39	2	10	22	32	14	14	28	0	7	7
8	17	Kenny DE BRUYN	66	6	40	1	14	6	20	11	11	22	16	14	30
9	8	Frédéric MERTENS	64	9	42	2	11	13	24	15	13	28	9	12	21
10	5	Jiri WEYTS	56	0	50	8	16	2	18			0	20	18	38
11	28	Adri VANDERSANDEN	56	0	50	0	13	0	13	10	9	19	13	11	24
12	31	Michael STIEMANS	52	0	54	4	6	16	22			0	15	15	30
13	35	Kim STRAETEMANS	48	0	58	4	0	0	0	9	12	21	14	13	27
14	49	Tommy GOOSSENS	47	0	59	1	18	1	19	12	15	27	1	0	1
15	32	Nicolas STAMPAERT	36	0	70	11	7	11	18	8	7	15	3	0	3
16	40	Kristof LOVERIX	34	0	72	2	9	12	21	5	8	13			0
17	15	Dirk PARIDAENS	34	4	72	0	5	8	13	7	6	13	4	8	12
18	47	Olivier FAUCON	32	0	74	2	2	10	12			0	11	9	20
19	42	Vincent PAQUET	29	0	77	3			0	1	10	11	8	10	18
20	20	Joris HANON	18	0	88	11	8	7	15			0	0	3	3
21	19	Vincent FAYT	15	0	91	3			0			0	10	5	15
22	6	Gert VAN HOEK	14	0	92	1	4	5	9	0		0	5	0	5
23	26	Olivier LAROCHE	13	0	93	1			0	6	5	11	2	0	2
24	177	Bart HOOLANDTS	12	0	94	1			0			0	6	6	12
25	46	Frank VERBRUGGHE	8	0	98	4	0	0	0	4	4	8			0
26	41	Philippe BLAIRON	8	0	98	0			0	3	3	6	0	2	2
27	2	Patrick SOORS	4	0	102	4	0	4	4			0			0
28	9	Rob LAUWERS	4	0	102	0	1	3	4			0			0
29	721	Franky VAN EECHE	3	0	103	1	0	0	0	2	0	2	0	1	1
30	11	Joel VAN BOXEL	2	0	104	1	0	0	0	0	2	2			0
31	18	Gert KAESEMANS	0	0	106	2			0	0	0	0			0
32	4	David VAN ACHTER	0	0	106	0	0	0	0			0			0
33	36	Ake DE MEERSMAN	0	0	106	0			0			0	0		0
34	37	Evert BRAAM	0	0	106	0			0			0	0		0
35	29	Dominique SCHROYEN	0	0	106	0	0	0	0			0			0

1 1st place 2 2nd place 3 3th place 7 dropped

19-06-2005

03-07-2005

15-05-2005

Kampioenschap van Vlaanderen

J.R.T. O.L.V.WAVER 03.07.2005

J.R.T. Westdorpse 15.05.2005

Organization Name

1 1st place 2 2nd place 3 3rd place 7 dropped

19-06-2005	Kampioenschap van Vlaanderen
03-07-2005	J.R.T. O.L.V.WAVER 03.07.2005
15-05-2005	J.R.T. Westdorpe 15.05.2005

Organization Name

Создается колонка для каждого соревнования в чемпионате.

19-06-2005

R1 R2 Total

Очки полученные за заезд в соревновании отображаются в колонке. Кроме очков за заезд, есть также колонка Total (Итого), которая отображает общие очки за конкретное соревнование.

1 место помечается золотым цветом фона.

2 место помечается серебряным цветом фона.

3 место помечается бронзовым цветом фона.

Сброшенные очки помечаются красным цветом текста.

25
22
20
3

Легенда отображает дату и название соревнования.

19-06-2005	Kampioenschap van Vlaanderen
03-07-2005	J.R.T. O.L.V.WAVER 03.07.2005
15-05-2005	J.R.T. Westdorpe 15.05.2005

Разрешение равенства очков вручную

Нажмите на 'Show ties' (Показать равные очки) для отображения участников с одинаковым числом общих очков.

☐ Show ties

Когда равенство очков автоматически разрешено (согласно методу разрешения равенства очков в настройках чемпионата) колонка позиции будет помечена зеленым цветом фона:

10	5	Jiri WEYTS	56
11	28	Adri VANDERSANDEN	56

Когда программа не может разрешить равенство очков, колонка позиции помечается красным цветом фона:

	16	40	Kristof LOVERIX	34
Place up	17	15	Dirk PARIDAENS	34

Вы можете теперь выбрать изменение позиции участника, нажав на 'Place up' (Поместить вверх).

Печать результатов чемпионата

Orbits имеет три предопределенных шаблона для печати результатов чемпионата. Для печати чемпионата, нажмите на 'Print' (Печать), который может быть найден в задачах публикации.

Доступные схемы

- **Очки за заезд (Points per run):** Программа будет печатать колонку для каждого заезда в чемпионате.
- **Очки за соревнование (Points per event):** Программа будет печатать колонку для каждого соревнования в чемпионате.
- **Очки за заезд и итоги соревнования (Points per run and event totals):** Программа будет печатать колонку для каждого заезда в чемпионате. Также будут печататься итоги по соревнованию.

Ориентация

- **Портрет (Portrait):** Результаты чемпионата будут печататься портретом. Выберите эту опцию, когда у вас не более 40 участников в чемпионате.
- **Ландшафт (Landscape):** Результаты чемпионата будут печататься ландшафтом. Выберите эту опцию, когда у вас много соревнований в чемпионате.

Экспорт чемпионата в файл

Результаты чемпионата могут быть экспортированы в файл HTML. Для экспорта результатов чемпионата, нажмите **Export to file** (Экспорт в файл), который может быть найден в задачах публикации. Выберите место, куда вы хотите сохранить чемпионат.

**Выгрузка
результатов
чемпионата на
MYLAPS.com**

Для выгрузки результатов чемпионата в MyLaps.com, нажмите 'Upload to Mylaps.com' (Публиковать на Mylaps.com), который может быть найден в задачах публикации. Теперь экран 'Upload Championship' (Публиковать чемпионаты) проведет вас через этот процесс. Для публикации чемпионата требуется подключение к интернет.

Name	Season	Status
☐ Minibike Champs 65cc 2013	2013	
☐ Minibike Champs Kds 2013	2013	
☒ Minibike Champs Open Mini 2013	2013	
☐ Minibike Champs Open Mini 88 2013	2013	
☐ Minibike Champs Pro 2013	2013	

Регистрация на MYLAPS.com

Для того, чтобы использовать сервис MYLAPS.com, вы должны зарегистрироваться с именем и паролем вашей учетной записи организации в MYLAPS.com. Результаты чемпионата будут отображаться под этой учетной записью.

Имя пользователя (Username)

Введите имя пользователя, которое ассоциировано с вашей организацией.

Пароль (Password)

Введите пароль вашей организации.

Выбор чемпионата для выгрузки

Выберите чемпионат, который вы хотите опубликовать на MYLAPS.com.

Наконец, нажмите ОК для выгрузки чемпионатов. Программа осуществит подключение к серверу MYLAPS.com. Как только подключение выполнено, чемпионаты автоматически выгрузятся.

12

Монитор результатов

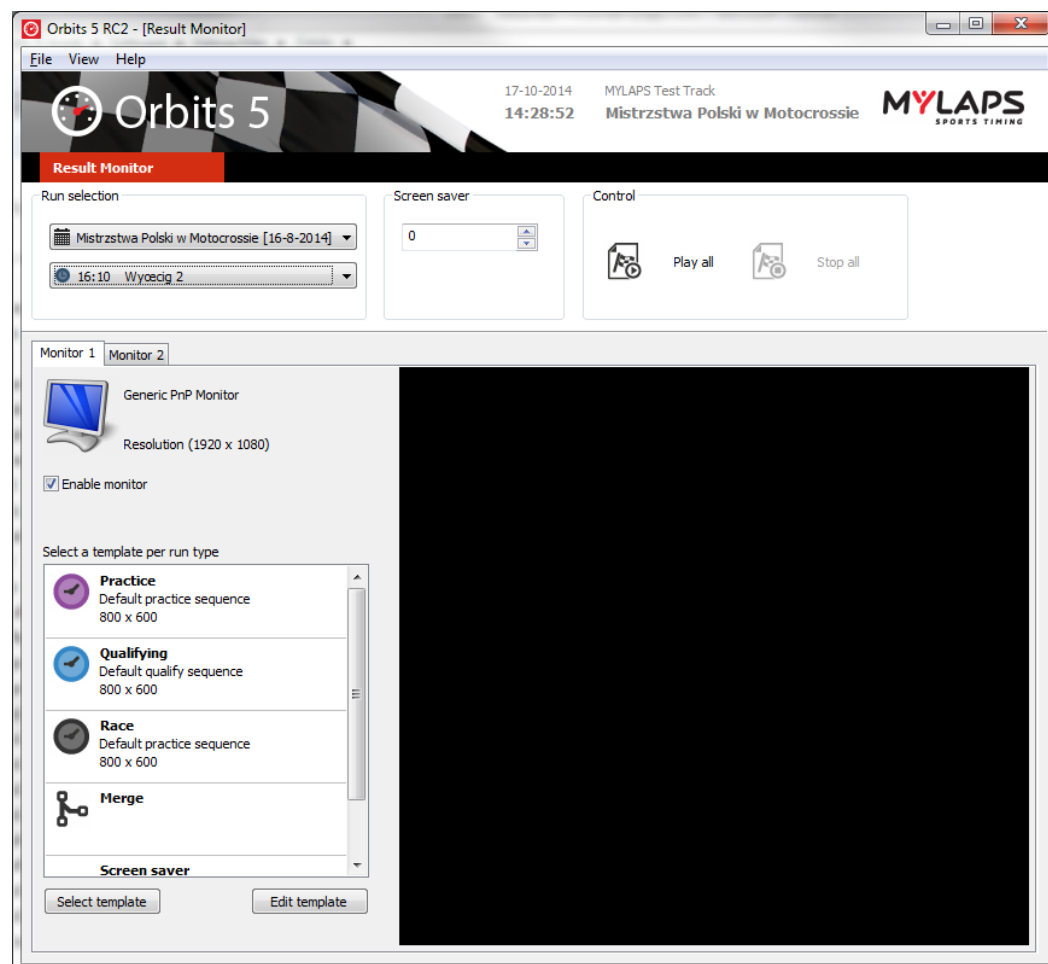
Эта глава описывает как использовать Монитор результатов (Result Monitor).

Обзор

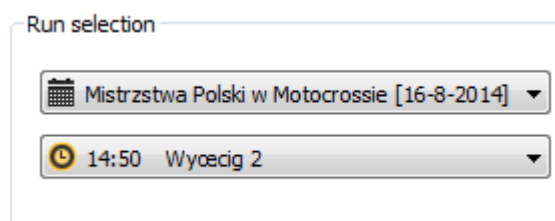
Консоль монитора результатов (Result Monitor) может отображать информацию о результатах на подключенных мониторах, которая сохранена в шаблонах. Шаблон может быть создан и отредактирован в редакторе шаблонов (Template Editor).

Главная страница

Экран монитора результатов

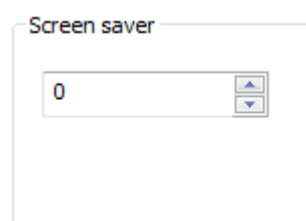


Выбор заезда



Заезд для отображения может быть выбран в области Выбор заезда (Run Selection). По умолчанию будет отображаться текущий заезд.

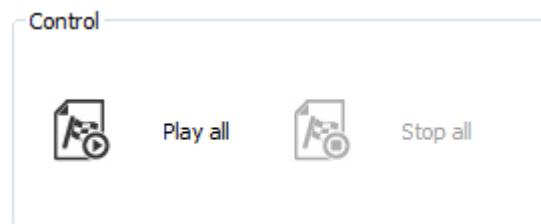
Заставка экрана



В управлении заставкой экрана может быть настроено количество секунд,

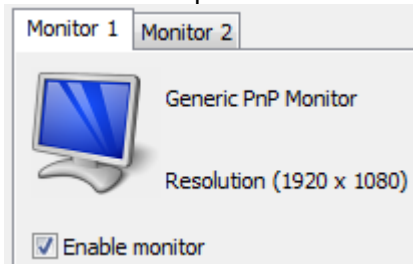
после которого активируется заставка экрана.

Управление



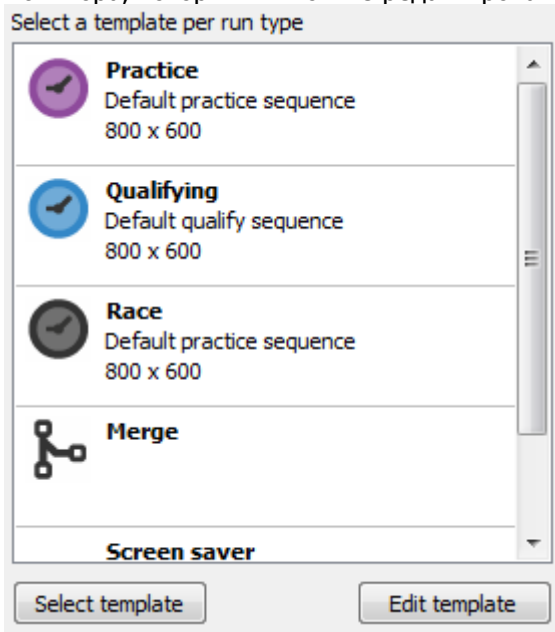
Выберите **Проиграть все (Play all)** для отображения монитора результатов на всех включенных мониторах. Нажмите **Остановить все (Stop all)** для остановки отображения.

Выбор монитора



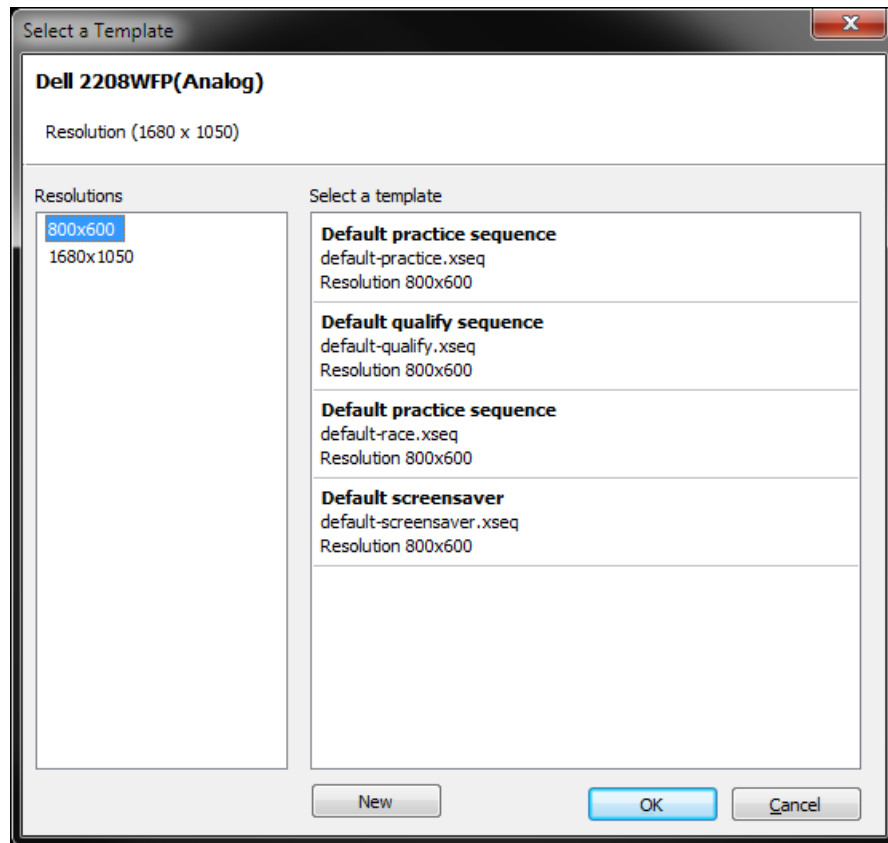
Когда имеется более 1 монитора подключенных к вашему компьютеру, появятся дополнительные закладки для подключенных мониторов. Каждый монитор может иметь собственный шаблон, который он будет отображать. Нажмите на закладку монитора, который вы хотите редактировать.

Шаблон



Выберите тип заезда и нажмите **Выбрать шаблон (Select template)** для выбора шаблона для этого типа заезда. Нажмите **Редактировать шаблон (Edit template)** для редактирования выбранного шаблона.

Выбор шаблона

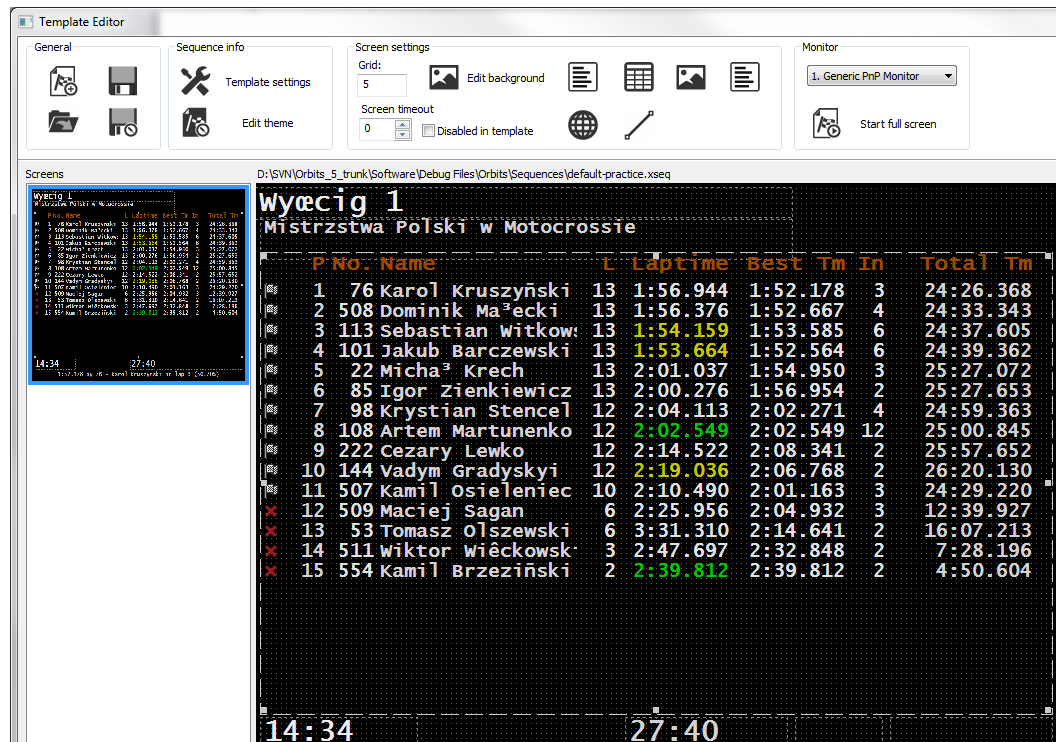


В левой колонке вы можете выбрать разрешение экрана. Справа вы можете выбрать шаблон для выбранного разрешения монитора.

Нажмите 'Новый' (New) для создания нового шаблона.
Для редактирования шаблона, выберите шаблон и нажмите 'ОК'. Это вернет вас на экран шаблонов. Здесь вы можете нажать кнопку 'Редактировать шаблон' (Edit template).

На этом экране также можно создать новый шаблон.

Редактор шаблонов



В редакторе шаблонов вы можете отредактировать шаблон под ваши нужды.

Основные



Создать новый шаблон



Открыть шаблон



Сохранить шаблон



Сохранить шаблон как

Информация о шаблоне

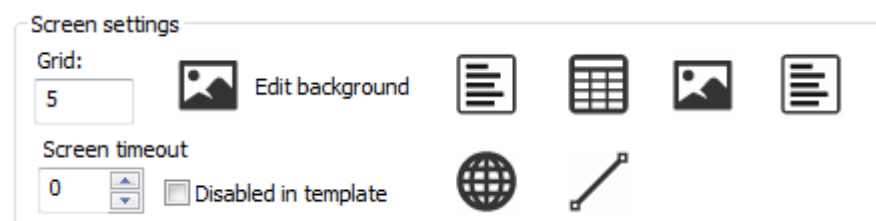


Настройки шаблона: Настройки разрешения экрана



Редактировать тему: Шрифт и настройки цвета используемые в теме

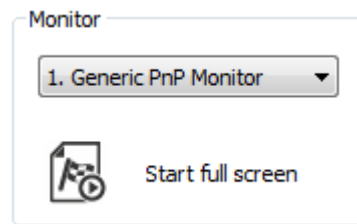
Настройки экрана



В этом разделе вы можете изменить размер сетки, выбрать цвет фона или изображения или вставить таблицу, текст, изображение, линию или веб-сайт.

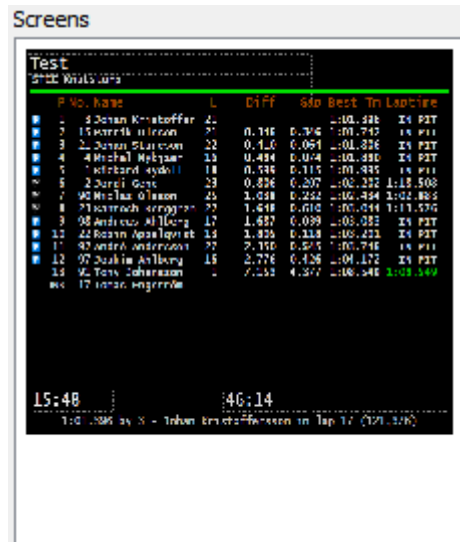
Вы также можете установить таймаут для переключения между экранами в случае, если вы настроили более одного экрана на монитор.

Монитор



Выберите монитор, на котором вы хотите просматривать шаблон и нажмите **Запустить полный экран (Start full screen)**

Экраны



Все экраны в текущем шаблоне будут показаны в разделе экранов. Экран может быть добавлен правым щелчком в разделе экранов.

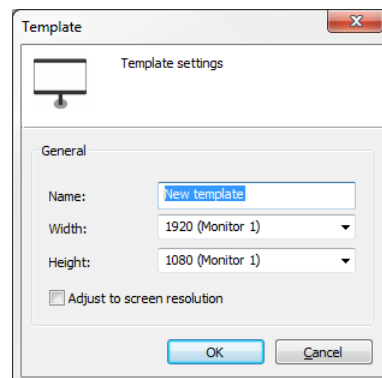
Создать новую схему

Для создания новой схемы, перейдите в раздел Основные (General) и выберите значок 'Новый' (New).



Настройки шаблона

Появится диалог Настройки шаблона (Template Settings).



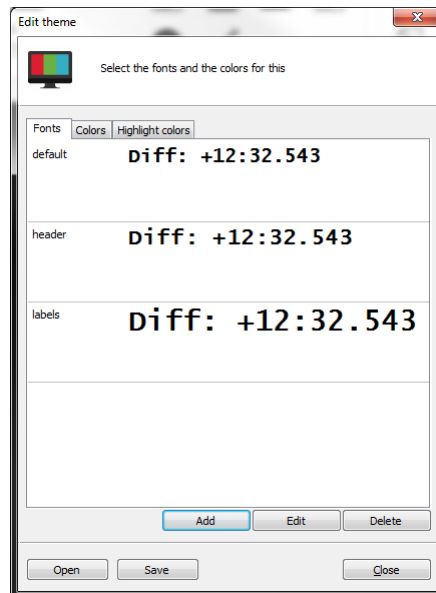
Здесь вы можете ввести название нового шаблона и выбрать разрешение.

Тема

Нажмите значок 'Редактировать тему' (Edit theme) для добавления , удаления или редактирования темы.

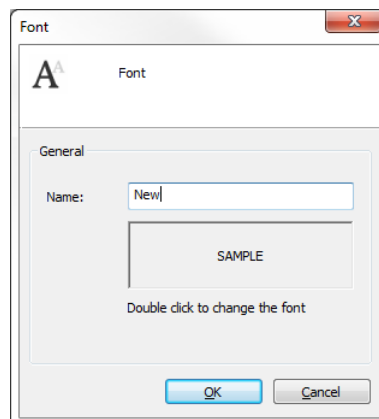


Edit theme

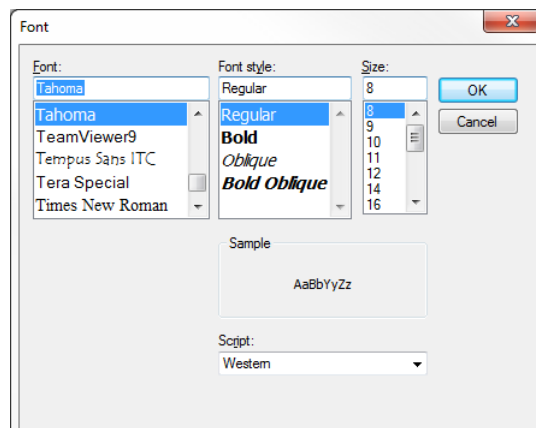


Новый шрифт

Выберите закладку 'Шрифт' (Font) и нажмите 'Добавить' (Add).



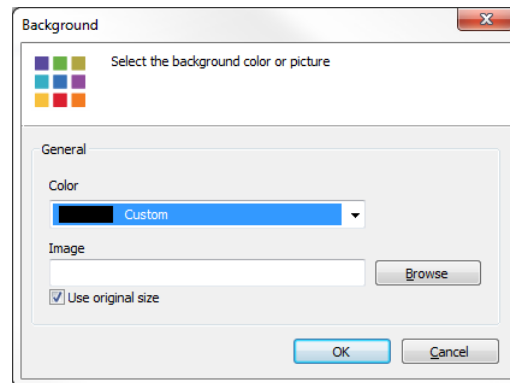
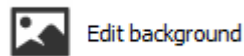
Выберите имя и нажмите на SAMPLE для редактирования подробностей шрифта.



Выберите желаемый шрифт и нажмите 'OK'.

Редактировать фон

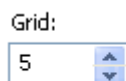
Для редактирования цвета фона или изображения, выберите 'Редактировать фон' (Edit background) в разделе 'Настройки экрана' (Screen settings).



Здесь вы можете задать цвет фона и фоновое изображение.

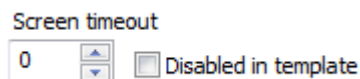
Выбор сетки

Выберите размер сетки для выравнивания элементов.



Таймаут экрана

Выберите таймаут в секундах для переключения на другой экран/шаблон на том же мониторе.



Выберите 'Отключен в шаблоне' (Disabled in template) в случае одного экрана на монитор.

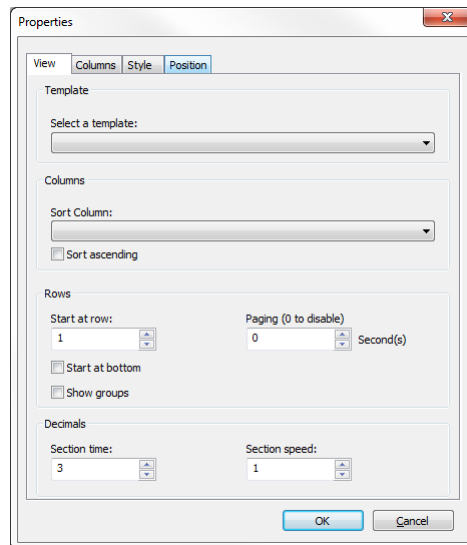
Редактор

Элементы, которые могут быть добавлены к шаблону: таблица, текст, изображение, линия или веб-сайт.



Редактор таблиц

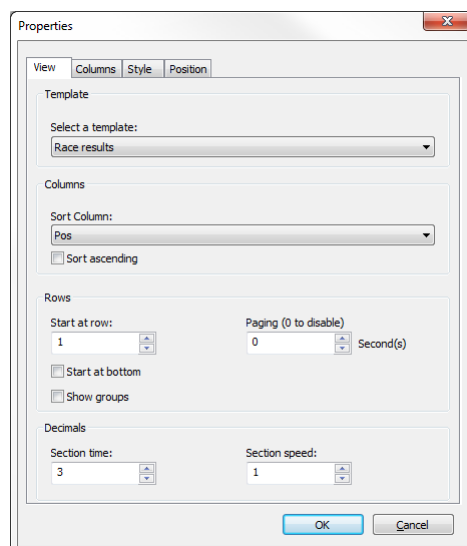
Таблица будет отображать выбранные результаты.



Имеется четыре закладки для указания свойств таблицы.

Закладка Вид

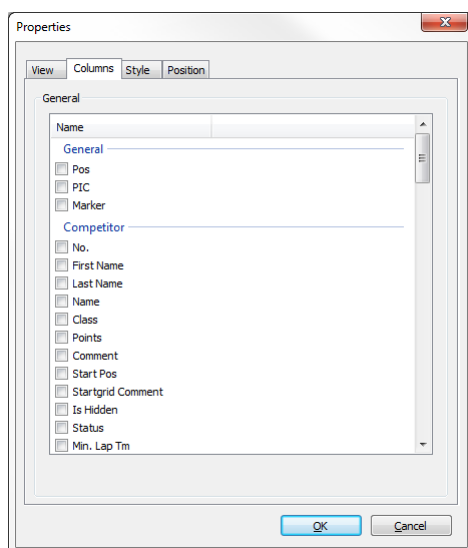
На закладке 'Вид' (View) вы можете выбрать параметры для отображения.



Может быть задан тип шаблона, колонки для сортировки, начальный ряд и время между переключением страниц.

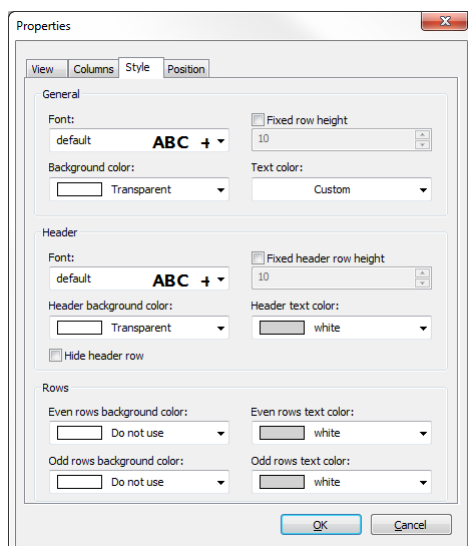
Закладка Колонки

Выберите колонки для отображения.



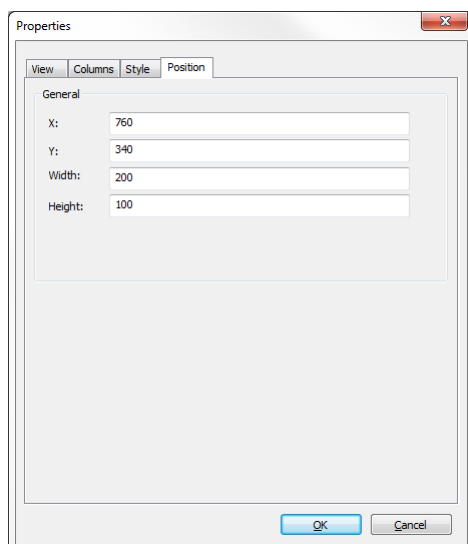
Нажмите 'Ширина колонок' (Column width) для задания размера выбранной колонки.

Закладка Стиль



Задайте шрифт, цвет фона и текста для шаблона.

Закладка Положение

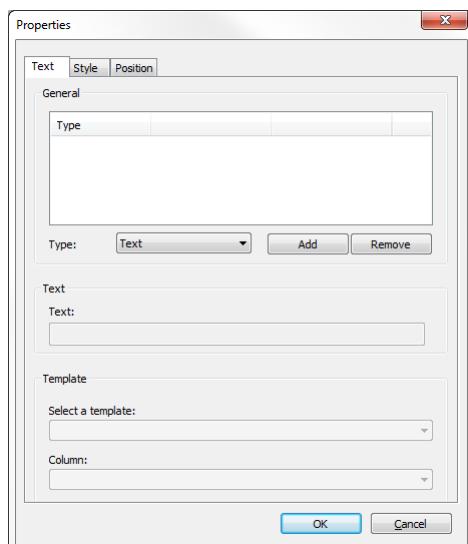


Параметры положения могут быть изменены следующим образом:

- Напечатать значения в X, Y, Ширина (Width) и Высота (Height)
- Перетаскиванием границ таблицы в панели просмотра

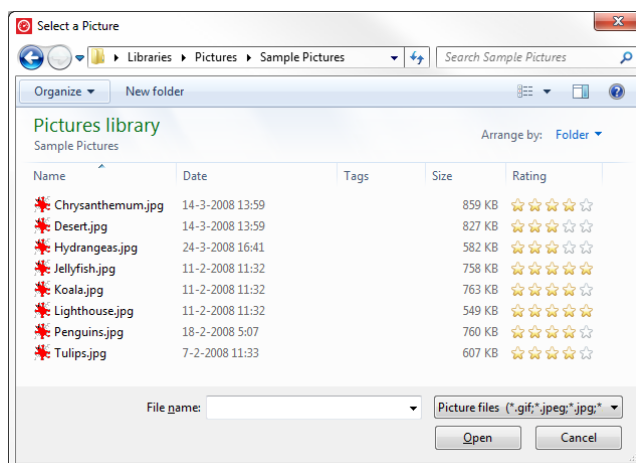
Редактор текста

Наберите текст для отображения в результатах.



Редактор изображений

Выберите изображение для отображения на экране результатов.



13

Страница диктора

Эта глава описывает как система диктора интегрирована в 'Orbits Remote'.

Обзор

Страница диктора (Announcer) может быть выбрана запуском Orbits Remote (смотрите главу 5, Удаленная консоль).



Announcer

Results of the active run

Выбор заезда

Run selection

☒ Automatically switch to current run

Mistrzstwa Polski w Motocrossie [16-8-2014] ▼

14:50 Wyścig 2 ▼

Когда не отмечено 'Automatically switch to current run' (Авто переключение на текущий заезд), выберите предыдущий заезд из соревнования.

Шаблон

Template

Results ▼

Seconds to next page

10

- Определите тип шаблона:
 - Результаты (Results)
 - На линии (At the Line)
 - Объявления (Announcements)
- Выберите 'Секунды до следующей страницы' (Seconds to next page) для задания, когда должна быть показана следующая страница (если строки не помещаются на одном экране).
- Используйте кнопку 'Enter' для переключения страничного режима и стрелки для выбора страницы.
- Разрешение экрана и размер выбранного шрифта определяют количество строк, которые помещаются на экране.
- Страничный режим отключен для вида 'At The Line View'.

Стиль

Измените шрифт отображаемых символов.

Выберите колонки для отображения на мониторе.

Другим способом изменения стиля является правый щелчок по колонкам.

Monitor 1

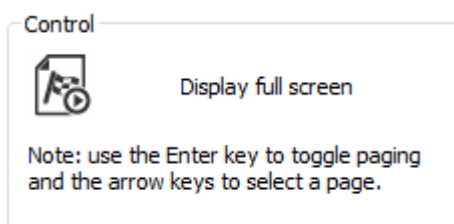
100cc Mod Geared - 100cc Race 1

N.	Name	Class	Last Tm	Laps	Previo...	
7	Adam Jam...	100c...	2:01.871	5	2.9	
4.	Bradley S...	100c...	2:03.588	5	3.0	
2.	Jordan Tu...	100c...	2:07.625	5	3.8	
1.	Regan Car...	100c...	2:10.226	5	5.0	
1.	Regan Car...	100c...	2:10.017	5	5.5	
4.	Elliot Dow...	100c...	2:16.934	5	9.1	
2.	Jordan Tu...	100c...	2:07.566	5	10.7	
2.	Frazer Mc...	100c...	2:04.177	5	11.0	
7.	Luke Davies	100c...	2:04.440	5	20.0	
5	Harry Miller	100c...	2:00.216	5	20.6	
7.	Luke Davies	100c...	2:02.115	5	22.0	
1.	Marloe Ma...	100c...	2:17.626	5	55.5	
1.	Marloe Ma...	100c...	2:15.676	5	65.1	
1.	Marloe Ma...	100c...	2:14.694	5	73.2	

Choose columns
Change Font

Выберите Старт в положении (Start at position) в случае отображения результатов на нескольких мониторах.

Управление



Нажмите на значок для отображения текущих настроек:

100cc Mod Geared - 100cc Race 1					
N.	Name	Class	Last Tm	Laps	Previo... ^
7	Adam James	100cc Geared	2:01.871	5	2.9
4	Bradley Swinbank	100cc Geared	2:03.588	5	3.0
2	Jordan Turnock	100cc Modified	2:07.625	5	3.8
1	Regan Carmichael	100cc Modified	2:10.226	5	5.0
1	Regan Carmichael	100cc Modified	2:10.017	5	5.5
4	Elliot Downes	100cc Modified	2:16.934	5	9.1
2	Jordan Turnock	100cc Modified	2:07.566	5	10.7
2	Frazer McFadden	100cc Geared	2:04.177	5	11.0
7	Luke Davies	100cc Modified	2:04.440	5	20.0
5	Harry Miller	100cc Modified	2:00.216	5	20.6
7	Luke Davies	100cc Modified	2:02.115	5	22.0
1	Marloe Magee	100cc Modified	2:17.626	5	55.5
1	Marloe Magee	100cc Modified	2:15.676	5	65.1

Левый двойной щелчок для возврата в режим настройки.

14

Как сделать ...

Это руководство 'Как сделать ...' дает короткое описание того, как использовать определенные функции. Для дополнительной информации о этих функциях обратитесь к соответствующим главам в этом руководстве.

Декодеры

Уровень шума слишком высокий, что я должен сделать ?

Проверьте все подключения (Разъемы BNC имеют хороший контакт?) и все кабели (Коаксиальный кабель и провода не повреждены или порезаны?). Если провод петли порезан и трасса влажная, шум может подняться до очень большой величины. Переустановка петли решает эту проблему в 99.9% случаев.

Транспондер

Что показывают индикаторы на транспондере?

- **Во время использования** > Количество зеленых вспышек, это минимальное количество дней до разрядки батареи. Последние 24 часа перед разрядом батареи транспондер дает красные вспышки. Постоянное красное свечение индицирует возможность отключения в любой момент!
- **Во время подключения к заряднику** > Красные вспышки означают, что транспондер заряжается. Когда индикатор становится зеленым, транспондер уже зарядился.

Сила сигнала или количество детектирований на некоторых или на всех транспондерах очень низкие

Когда сигнал достаточно стабильный (в пределах 10 единиц или около того), но низкий, это индицирует, что транспондер установлен неправильно. Транспондер должен устанавливаться в пределах 60 см (2 ft) от трассы, без металла или карбона между трассой и транспондером. Должно иметься достаточное пространство вокруг транспондера. Транспондер нельзя крепить металлической проволокой или стяжками, так как это значительно снижает сигнал выходящий из транспондера.

Когда сигнал сильно изменяется для одного транспондера (более 10 единиц), это индицирует, что имеется проблема в петле, коаксиальном кабеле или в разъемах.

Заезды

Как перезапустить заезд

После остановки заезда, примените зеленый/желтый флаг. Заезд перезапустится.

Участники

Как открыть базу данных участников?

На странице регистрации, нажмите на 'Show competitor database' (Показать базу участников) или нажмите кнопку 'F3'.

Как добавить участников из базы к заезду?

- Выберите заезд на странице регистрации.
 - Откройте базу данных участников.
 - Выберите участника, которого хотите добавить.
 - Сделайте правый щелчок и выберите из меню <Add to selected run> (Добавить к выбранному заезду).
- Выберите заезд в модуле оператора.
 - Откройте база данных участников.
 - Выберите участника, которого хотите добавить.
 - Перетащите выбранных участников в <Competitors in run/group> (Участники в заезде/группе).

Обновление данных участника

Если изменение постоянное, данные участника должны изменяться в базе данных участников. Если изменение применяется только к заезду/ группе, данные должны изменяться только в заезде/группе.

Применение изменения в базе данных участников к заезду/группе.

Если изменение постоянное, но участник уже добавлен к заезду, имеется два различных способа синхронизации данных, в зависимости от ситуации:

1. У участника нет прохождений >

Удалите участника из заезда и снова добавьте в заезд.

2. У участника уже есть прохождения >

Безопасно невозможно изменить участника в заезде из базы данных участников. Участник должен быть сначала сделан несвязанным и снова добавлен.

- Сделайте участника несвязанным в заезде.
- Снова добавьте участника.

Результаты**Как удалить результат из заезда?**

- Откройте экран <Competitors in run> (Участники в заезде).
- Выберите участника, чей результат вы хотите удалить.
- Правый щелчок и выберите из меню <Delete result> (Удалить результат).

Не показывать пейс-кар в результатах?

Если пейс-кар имеет транспондер, машина будет показываться в результатах. Для предотвращения показа пейс-кара, вы можете пометить результат пейс-кара как скрытый. Пейс-кар будет по-прежнему показываться в скрытых результатах, но не будет показываться в результатах (например, в распечатке, RMonitor).

Ошибочный участник показывается после прохождения

- Выберите участника, сделайте правый щелчок мышью и выберите из меню 'Make Unrelated' (Сделать несвязанным).
- Теперь дважды щелкните по участнику и выберите нового участника из заезда, группы или базы данных, или создайте нового участника.

Если номера транспондеров перепутаны между двумя участниками в заезде, вы можете сделать следующее:

- Правый щелчок мышью по одному из участников с неверным номером транспондера.
- Выберите из меню 'Switch Transponder(s) with' (Переключить транспондер с) и выберите участника, с которым необходимо переключить транспондер.

Для того, чтобы убедиться, что все будет в порядке для следующих заездов, вы должны провести некоторое исследование.

- Найдите, что вызывает показ ошибочного участника. Был ли транспондер перепутан по ошибке? Был ли неправильный транспондер введен в базу данных? И тому подобное.

Исправьте номера транспондеров в базе данных, если это необходимо.

Лучшее время круга не является действительным

Для того, чтобы лучшее время не учитывалось для лучшего круга, вы можете сделать правый щелчок мышью по некорректному прохождению и выбрать 'Invalidate passing' (Аннулировать прохождение). Теперь прохождение будет использоваться для учета кругов участника, но не будет использоваться для определения лучшего времени круга.

16

Приложения

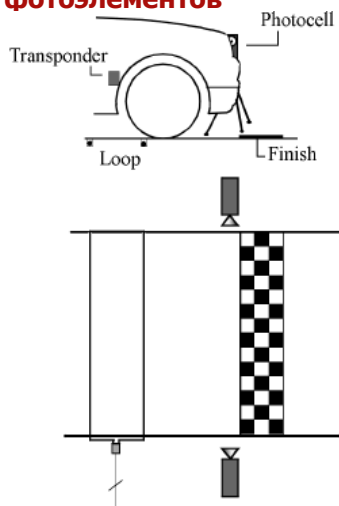
Приложения содержат информацию о фотоэлементах и форматах файлов.

Приложение А – Фотоэлементы

Использование фотоэлементов

Для резервных целей может использоваться хронометрирование фотоэлементами и вручную. Фотоэлементы могут быть подключены к декодеру. Декодер переключается каждый раз, когда световой поток фотоэлемента прерывается. Транспондер и сигнал фотоэлемента могут быть привязаны друг к другу. Имейте в виду, что в Orbits система транспондеров используется как основная, и время транспондера используется для хронометража и подсчета очков.

Позиционирование фотоэлементов



Когда оборудование установлено надлежащим образом, петля детектирования расположена перед реальной линией финиша, таким образом, чтобы транспондер находился в середине петли детектирования, когда передок машины пересекает линию финиша.

Для корректного соответствия времени прохождения транспондера и фотоэлемента (время кругов не затрагивается), фотоэлемент должен быть расположен на линии финиша. Когда расположение фотоэлемента невозможно, как показано на рисунке слева, дополнительное время различия должно вычисляться в максимальном времени разделения времени транспондера и фотоэлемента. Убедитесь, что когда фотоэлементы установлены, их батареи заряжены, фотоэлементы выровнены и включены.

Установка задержки фотоэлемента

Каждый передатчик фотоэлемента снабжен секторным переключателем для настройки задержки фотоэлемента. Это время определяет максимальный интервал между двумя прерываниями светового потока, которые будут учитываться как одно прерывание. Эта настройка, вместе с другими, предназначена для избежания множественных прерываний светового потока, генерирующих множественные детектирования фотоэлемента.

Подключение фотоэлементов к декодеру

Фотоэлементы подключаются через интерфейсный кабель фотоэлементов MYLAPS к порту расширения (auxiliary port) декодера MYLAPS. Обратитесь к руководству по оборудованию вашей системы для точной спецификации контактов разъема расширения.

Приложение В – Форматы файлов

Формат файла результата

Экспортированный файл результата содержит результаты участников в выбранном заезде.

Схема записей

В зависимости от выбранного типа файла, выходной файл имеет следующую схему записей:

Файл Txt: - ПОЛЕ - <ТАБУЛЯЦИЯ> - ПОЛЕ - <cr/lf>

Файл Csv: - ПОЛЕ - <ЗАПЯТАЯ> - ПОЛЕ - <cr/lf>

Поля могут быть числовыми или буквенно-цифровыми, в зависимости от поля. Разделитель полей - запятая "," (ASCII код 44 десятичный) или табуляция (ASCII код 9 десятичный). Разделитель записей - возврат каретки (cr) плюс перевод строки (lf).

Если вы выбрали экспорт выбранных колонок, программа отобразит колонки, которые в данный момент выбраны на экране результата.

Формат записи для колонок квалификации (только заезд)

Формат экспорта результата квалификации

Pos	Финишная позиция участника, число.
PIC	Финишная позиция участника в его классе, число. <i>(Только когда включено показывать колонку класса)</i>
No	Номер машины участника, максимум 4, буквенно-цифровой.
Name	Имя участника, буквенно-цифровой.
Class	Класс участника, буквенно-цифровой. <i>(Только когда включено показывать класс)</i>
Best Tm	Лучшее время круга участника, плавающее число с 3 десятичными знаками.
Best Spd	Средняя скорость лучшего круга
In Lap	Круг, в котором установлено лучшее время круга, число.
Diff	Дифференциальное время или круги участника с лидером, плавающее число с 3 десятичными знаками или число.
Gap	Дифференциальное время или круги участника, плавающее число с 3 десятичными знаками или число.
2 nd Best Tm	2-е лучшее время участника, плавающее число с 3 десятичными знаками.
2 nd Best Spd	Средняя скорость 2-го лучшего круга.
2 nd In Lap	Круг, в котором установлено 2-е лучшее время круга, число.
Car Reg	Регистрационный номер машины участника.
Additional Data 1	Дополнительные данные 1 участника, буквенно-цифровой.
Additional Data 2	Дополнительные данные 2 участника, буквенно-цифровой.
Points	Очки участника, число. <i>(Только когда включено показывать колонку очков)</i>

Пример

Pos<TAB>PIC<TAB>No<TAB>Name<TAB>Class<TAB>BestTm<TAB>BestSpd<TAB>In
Lap<TAB>Diff<TAB>Gap<TAB>2nd Best<TAB>2nd Spd<TAB>2nd Lap<TAB>Car/Bike Reg<TAB>
Additional 1<TAB> Additional 2<TAB>Points<cr/lf>

Формат записи для колонок гонки (только заезд) <i>Формат экспорта для результата гонки</i>	
Pos	Финишная позиция участника, число.
PIC	Финишная позиция участника в его классе, число. <i>(Только когда включено показывать колонку класса)</i>
No	Номер машины участника, максимум 4, буквенно-цифровой.
Name	Имя участника, буквенно-цифровой.
Class	Класс участника, буквенно-цифровой. <i>(Только когда включено показывать класс)</i>
Laps	Количество кругов участника, число.
Total Tm	Общее время гонки участника, плавающее число с 3 десятичными знаками.
Diff	Дифференциальное время или круги участника с лидером, плавающее число с 3 десятичными знаками или число.
Gap	Дифференциальное время или круги участника, плавающее число с 3 десятичными знаками или число.
Avg Spd	Средняя скорость гонки.
Best Tm	Лучшее время круга участника, плавающее число с 3 десятичными знаками.
Best Spd	Средняя скорость лучшего круга.
In Lap	Круг, в котором установлено лучшее время круга, число.
Car Reg	Регистрационный номер машины участника.
Additional Data 1	Дополнительные данные 1 участника, буквенно-цифровой.
Additional Data 2	Дополнительные данные 2 участника, буквенно-цифровой.
Points	Очки участника, число. <i>(Только когда включено показывать колонку очков)</i>

Пример

Pos<TAB>PIC<TAB>No.<TAB>Name<TAB>Class<TAB>Laps<TAB>Total
Tm<TAB>Diff<TAB>Gap<TAB>Avg.Speed<TAB>BestTm<TAB>BestSpd<TAB>In Lap<TAB>Car/Bike
Reg<TAB>Additional 1<TAB>Additional 2<TAB>Points

Формат записи для колонок квалификации (только объединение) *Формат экспорта для объединенного результата квалификации*

Pos	Финишная позиция участника, число.
No	Номер машины участника, максимум 4, буквенно-цифровой.
Name	Имя участника, буквенно-цифровой.
Class	Класс участника, буквенно-цифровой. <i>(Только когда включено показывать класс)</i>
Overall Best Tm	Общее лучшее время участника, плавающее число с 3 десятичными знаками.
In session	Имя сессии, в которой установлено лучшее время круга. Для каждой сессии в объединении будут включены следующие колонки
Best Tm	Лучшее время круга участника в сессии, плавающее число с 3 десятичными знаками.
2 nd Best Tm	2-е лучшее время участника в сессии, плавающее число с 3 десятичными знаками.
Car Reg	Регистрационный номер машины участника.
Additional Data 1	Дополнительные данные 1 участника, буквенно-цифровой.
Additional Data 2	Дополнительные данные 2 участника, буквенно-цифровой.
Points	Очки участника, число. <i>(Только когда включено показывать колонку очков)</i>

Пример с 3 заездами в объединении

Pos<TAB>No.<TAB>Name<TAB>Class<TAB>Overall BestTm<TAB>In Session<TAB>Best: Run
1<TAB>2nd: Run 1<TAB>Best: Run 2<TAB>2nd: Run 2<TAB>Best: Run 2<TAB>2nd: Run
2<TAB>Car/Bike Reg<TAB>Additional 1<TAB>Additional 2<TAB>Points

Формат записи для колонок гонки (только объединение) *Формат экспорта объединенного результата*

Pos	Финишная позиция участника, число.
No	Номер машины участника, максимум 4, буквенно-цифровой.
Name	Имя участника, буквенно-цифровой.
Class	Класс участника, буквенно-цифровой. <i>(Только когда включено показывать класс)</i>
Laps	Количество кругов участника, число.
Total Tm	Общее время гонки участника, плавающее число с 3 десятичными знаками.
In Session	Сессия, в которой установлен результат Для каждой сессии в объединении будут включены следующие колонки Laps Количество кругов в конкретном заезде/объединении, число.
Car Reg	Регистрационный номер машины участника.
Additional Data 1	Дополнительные данные 1 участника, буквенно-цифровой.
Additional Data 2	Дополнительные данные 2 участника, буквенно-цифровой.
Points	Очки участника, число. <i>(Только когда включено показывать колонку очков)</i>

Пример с 3 заездами в объединении

Pos<TAB>No.<TAB>Name<TAB>Class<TAB>Laps<TAB>Total Tm<TAB>In Session<TAB>Laps: Run
1<TAB>Laps: Run 2<TAB>Laps: Run 3 <TAB>Car/Bike Reg<TAB>Additional 1<TAB>Additional
2<TAB>Points

Формат записи для колонок очков (только объединение)

Формат экспорта объединенного результата очков

Pos	Финишная позиция участника, число.
No	Номер машины участника, максимум 4, буквенно-цифровой.
Name	Имя участника, буквенно-цифровой.
Class	Класс участника, буквенно-цифровой. <i>(Только когда включено показывать класс)</i>
Total Points	Общие очки, число. Для каждой сессии в объединении будут включены следующие колонки Points Очки для этой сессии, число.
Car Reg	Регистрационный номер машины участника.
Additional Data 1	Дополнительные данные 1 участника, буквенно-цифровой.
Additional Data 2	Дополнительные данные 2 участника, буквенно-цифровой.
Points	Очки участника, число. <i>(Только когда включено показывать колонку очков)</i>

Пример с 3 заездами в объединении

Pos<TAB>No.<TAB>Name<TAB>Class<TAB>Total Points <TAB>Points: Run 1<TAB>Points: Run
2<TAB>Points: Run 3 <TAB>Car/Bike Reg<TAB>Additional 1<TAB>Additional 2<TAB>Points

Формат файла участника

Файл участников содержит участников из заезда, группы или из базы данных.

Схема записи

В зависимости от выбранного типа файла, выходной файл имеет следующую схему записей:

Файл Txt: - ПОЛЕ - <ТАБУЛЯЦИЯ> - ПОЛЕ - <cr/lf>

Файл Csv: - ПОЛЕ - <ЗАПЯТАЯ> - ПОЛЕ - <cr/lf>

Поля могут быть числовыми или буквенно-цифровыми, в зависимости от поля. Разделитель полей - запятая "," (ASCII код 44 десятичный) или табуляция (ASCII код 9 десятичный). Разделитель записей - возврат каретки (cr) плюс перевод строки (lf). Буквенно-цифровые данные начинаются и заканчиваются кавычками. Первая строка файла экспорта содержит информацию заголовка.

Формат записи для участника

No	Номер машины участника, максимум 4, буквенно-цифровой.
Class	Класс участника, буквенно-цифровой. <i>(Только когда включено показывать колонку класса)</i>
First name	Имя участника, буквенно-цифровой.
Last name	Фамилия участника, буквенно-цифровой.
Car Reg	Регистрационный номер машины участника.
Driver Reg	Регистрационный номер пилота, буквенно-цифровой.
Transponder 1	1 номер транспондера, число или буквенно-цифровой.
Transponder 2	2 номер транспондера, число или буквенно-цифровой.
Additional Data 1	Дополнительные данные 1 участника, буквенно-цифровой.
Additional Data 2	Дополнительные данные 2 участника, буквенно-цифровой.
Additional Data 3	Дополнительные данные 3 участника, буквенно-цифровой.
Additional Data 4	Дополнительные данные 4 участника, буквенно-цифровой.
Additional Data 5	Дополнительные данные 5 участника, буквенно-цифровой.
Additional Data 6	Дополнительные данные 6 участника, буквенно-цифровой.
Additional Data 7	Дополнительные данные 7 участника, буквенно-цифровой.
Additional Data 8	Дополнительные данные 8 участника, буквенно-цифровой.

Пример

```
"No"<TAB>"Class"<TAB>"FirstName"<TAB>"LastName"<TAB>"CarRegistration"<TAB>"Driver
Registration"<TAB>"Transponder1"<TAB>
"Transponder2"<TAB>"Additional1"<TAB>"Additional2"<TAB>"Additional3"<TAB>"Additional
4"<TAB>"Additional5"<TAB>"Additional6"<TAB>
"Additional7"<TAB>"Additional8<cr/lf>"
```

Формат файла групп и заездов

Файл групп и заездов содержит участников из заезда, группы или базы данных.

Импорт других производителей позволяет импортировать группы, заезды и участников из файла XML. Файл XML должен иметь кодировку utf-8.

Следующие разделы описывают как должен быть форматирован файл XML.

Пролог

Файл XML должен начинаться следующим прологом.

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
```

Базовая структура XML

Документ XML должен содержать корневой узел "groups" и атрибуты перечисленные ниже.

Элементы	Описание	Номер
groups	Корневой элемент	1
group	Группа	0..*
competitors	Группа участников	1
runs	Группа заездов	1
run	Элемент заезда, тренировка, квалификация или гонка	0..*
competitor	Участник	0..*

Пример:

```
<groups>
  <group name="MX1" description="test">
    <competitors>
      <competitor no="12" class="MX1" registration="033133"/> <competitor
        no="19" class="MX1" registration="033153"/>
    </competitors> <runs>
      <run name="Free Practice" date="12-03-2009" time="16:00"/>
      <competitors>
        <competitor no="12" class="MX1"
          registration="033133"/>
        <competitor no="19" class="MX1"
          registration="033153"/>
      </competitors>
      <run name="Qualify" date="12-03-2009" time="17:00"/> <run
        name="Race" date="12-03-2009" time="17:00"/>
    </runs> </group>
</groups>
```

Примечания

Для групп и заездов, имя является уникальным идентификатором. Для участников уникальным идентификатором является регистрационный код.

Это означает, что если импортированная группа уже существует в выбранном соревновании, программа обновит группу вместо создания новой группы. То же самое действует для заездов и участников.

Объяснение атрибутов

name	Bold	Означает уникальный идентификатор
name	Normal	Означает обязательное поле
name	<i>Italic</i>	Означает необязательное поле

Элемент	Атрибуты	Значения	Описание	Пример
group	name	string	Имя группы	<i>MX1</i>
	description	string	Описание группы	<i>All MX1 sessions</i>
run	name	string	Имя сессии	<i>10cc</i>
	shortname	string	Место (или сокращение)	<i>practice</i>
	date	date (yyyy-mmdd)	сессии	<i>10p</i>
	time	time (hh:mm)	Дата старта сессии	<i>2009-01-01</i>
	type	options:	Время старта сессии	<i>12:00</i>
		practice,	Тип сессии	<i>qualify</i>
		singlecarqualify,	Сессия тренировки	
		qualify,	Сессия квалиф. отд. машины	
		race	Сессия квалификации	
	startmethod	options:	Сессия гонки	
		flag,	Метод старта сессии	<i>flag</i>
		firstpassing,	Старт по зеленому флагу	
	minimumlaptime	staggered	Старт по первому прох. S/F	
		time (mm:ss)	Раздельный старт	<i>01:00</i>
	countfirst	options:	Минимальное время круга	<i>none</i>
		none,	Считать перв. прох. как	
	stopclockred	lap,	Не учитывая. перв. прох. S/F	
		laptimefromgreen	Учитыв. перв. прохождение	<i>true</i>
	countlapsred	boolean	Считать время от зел. флага к перв. прох. S/F	<i>false</i>
	copyfromgroup	boolean	Ост. часы во время кр. флага если истина	<i>true</i>
	autofinishmethod	boolean	Учит. круги во время кр. флага если истина	<i>timeorlaps</i>
		options:	Копир. участн. из группы в случае несвяз. трансп.	
		none	Авто финиш после	
		time	Не исп. авто финиш	
		laps	Время заверш. заезда (лидера)	<i>00:15:00</i>
		timeandlaps	Число заверш. кругов лидера	<i>10</i>
		timeorlaps	Время заверш. заезда и число кругов	<i>max-positions</i>
		individualontime	Время заверш. заезда или число кругов	
		individualonlaps	Индив. время заверш. заезда	
		time (hh:mm:ss)	Инд число кругов заверш.	
	autofinishtime	integer	Время этой сессии	
	autofinishlaps	options:	Дистанция этой сессии	
	qualificationtype	none	Не исп. тип квалификации	
		max-position	Макс. число участников (все типы сессий)	
		max-best-laptime		
		max-avg-bestlaptime		
		min-laptime		
		min-leader-lapsup		
		min-leader-lapsdown		
		min-laps		
		string		
		qualificationvalue		
				<i>107,3</i>
				<i>107</i>

Макс. процент лучш. вр. круга (тренир., квалиф.) Макс. процент ср. лучш. вр. круга первых x (тренир., квалиф.) Мин. вр. круга (тренир., квалиф.) Мин. процент общ. кругов лидера окр. вверх (гонка) Мин. процент общ. кругов лидера окр. вниз (гонка) Мин. число кругов (гонка) Зависит от типа квалификации: Время (mm:ss.nnn) в случае min-lap time Число (%), число (top x) в случае max-avg-best-lap time Число (%), участники, круги для других типов требований				
competitor	no	integer	Номер участника	<i>1</i>
	driverregistration	string	Регистрация пилота	<i>123456</i>
	registration	string	Регистрация	<i>123456</i>
	class	string	Класс участника	<i>Juniors</i>
	firstname	string	Имя участника (или имя команды в случае driver id)	<i>John Doe</i>
	lastname	string	Фамилия участника	<i>42</i> <i>123456,</i> <i>AA-12345</i>
	<i>points</i>	integer	Очки участника	<i>John Doe,</i>
	<i>transponders</i>	list list	Список транспондеров через запятую	<i>Max</i>
	<i>drivers</i>	string	Список пилотов через запятую	
	<i>additional1</i>	string	Свободное текстовое поле	
	<i>additional2</i>	string	Свободное текстовое поле	
	<i>additional3</i>	string	Свободное текстовое поле	
	<i>additional4</i>	string	Свободное текстовое поле	
	<i>additional5</i>	string	Свободное текстовое поле	
	<i>additional6</i>	string	Свободное текстовое поле	
	<i>additional7</i>	string	Свободное текстовое поле	
	<i>additional8</i>	string	Свободное текстовое поле	

Заметки

[illegible]

