

GUIDE PRATIQUE.

race | result system



race | result

Precision. Passion. German Engineering.

www.raceresult.com

Ce manuel est une courte introduction
à l'utilisation du race|result System.
Il est destiné aux utilisateurs qui ont déjà
travaillé avec un système de chronométrage électronique
comme aux complets débutants.

TABLE DES MATIERES

1.	Introduction	4
2.	Connexion de l'antenne	4
2.1.	Protection.....	4
2.2.	Back-up	5
3.	Connexion du décodeur.....	5
4.	Démarrage du système.....	5
5.	Connexion au système	5
5.1.	Paramétrage de votre ordinateur.....	6
5.2.	Configuration de votre adresse IP.....	6
5.3.	Démarrage du <i>Transponder Module</i>	6
6.	Lancer et stopper le chronométrage.....	7
7.	Études de cas	8
7.1.	Premier cas : chronométrage sur la ligne d'arrivée seulement.....	8
7.2.	Second cas : temps net.....	8
8.	Problèmes fréquents.....	9

1. INTRODUCTION

Merci d'avoir choisi le race|result System pour le chronométrage de votre épreuve. Partons du principe que vous vous êtes déjà familiarisé avec le logiciel race|result, et que vous avez déjà configuré votre premier évènement. Nous sommes maintenant à quelques jours de votre épreuve, vous venez de recevoir votre système et vous souhaitez effectuer un premier test.

Ce guide vous présente comment mettre en place et connecter votre système. Il contient également quelques cas d'études pour les types d'évènements les plus fréquents. Si votre évènement comporte des particularités non décrites dans ce guide, nous vous invitons à vous référer au Guide pour les utilisateurs avancés.

Pour assurer le succès de votre épreuve, nous vous recommandons de lire ce manuel avec attention et de respecter ses préconisations. La flexibilité du logiciel race|result permet de configurer n'importe quel évènement, ce qui implique qu'il comporte un grand nombre de paramètres. Deux principes de bases sont à prendre en compte : ne modifiez aucun paramètre sans comprendre son fonctionnement, et ne pensez pas que votre évènement soit incroyablement complexe. A quelques aménagements près, 95% de vos évènements peuvent être chronométrés en utilisant l'un de nos modèles.

2. CONNEXION DE L'ANTENNE

L'antenne est intégrée à un passe câble qu'il suffit de déplier et d'assembler, en suivant les instructions du manuel de l'antenne.

2.1. Protection

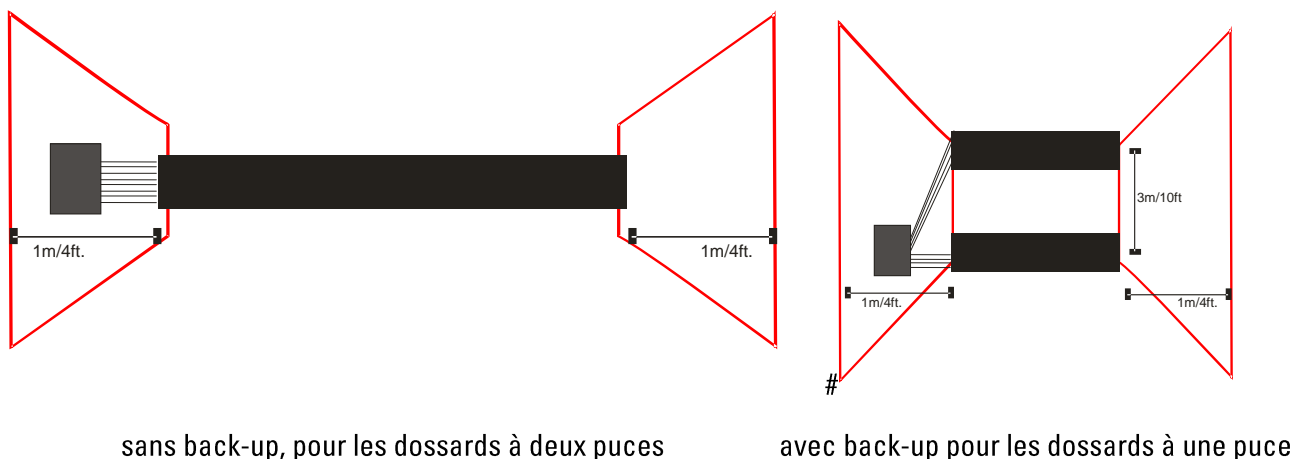
La protection de l'antenne est indispensable pour assurer un chronométrage fiable. Elle répond aux impératifs suivants :

- Empêcher les tiers d'accéder au système ou de l'endommager
- S'assurer que tous les concurrents franchissent la ligne de détection correctement.
- Empêcher la détection involontaire de transpondeurs autour de la zone de détection.

Si vous ne respectez pas ces consignes, les problèmes suivants peuvent survenir :

- Le public risque de se rapprocher peu à peu du système et peut débrancher ou endommager les câbles.
- Des participants peuvent passer à côté de la ligne et ne pas être détectés.
- Les participants se trouvant à proximité de la ligne peuvent être détectés involontairement si leur transpondeur se trouve dans le champ de l'antenne.

Pour protéger votre système, nous vous recommandons donc le schéma suivant :



Les participants doivent être contraints à franchir la ligne et ne doivent pas pouvoir la contourner. Le public doit être tenu à plus d'un mètre du système. Le champ électro-magnétique de l'antenne forme un cône au dessus de celle-ci. En conséquence, plus le transpondeur est haut, plus il peut être détecté loin de l'antenne. Les concurrents passant près de l'antenne avec leur puce à la main peuvent donc être détectés si la protection du système n'est pas suffisante. Vous pouvez utiliser des barrières métalliques, des cônes, de la rubalise, etc.

2.2. Back-up

Lorsque vous utilisez une seule puce, nous conseillons de mettre en place une deuxième ligne de détection.

3. CONNEXION DU DÉCODEUR

Placez le décodeur près de l'antenne et branchez les 8 câbles coaxiaux aux 8 connecteurs au dos du décodeur. Vous pouvez connecter n'importe quel câble à n'importe quel connecteur, il n'y a pas d'ordre à respecter. Evitez de faire passer d'autres câbles (ex : câble électrique) sur ou sous l'antenne.

En plus des connecteurs de l'antenne, le décodeur comporte les connexions suivantes :

Secteur : La batterie interne du décodeur a une autonomie de 8 heures environ. Le décodeur doit être connecté au secteur sur une prise de 110-240V / 50/60Hz. Vous pouvez également connecter le décodeur à une batterie externe ou à un allume cigare en utilisant le câble inclus.

Données : Les détections sont transmises à l'ordinateur par une connexion Ethernet.
Les données peuvent être transférées sur une clé USB en utilisant le port intégré.

Audio: Le décodeur comporte un beeper interne, qui déclenche un signal à chaque détection. Vous pouvez également connecter un haut-parleur ou des écouteurs à la prise jack intégrée. Dans ce cas, le beeper interne est désactivé.



*Lorsque la température est très chaude (>25°C / 80°F) et que le décodeur se trouve **au soleil**, laissez le couvercle ouvert. Si le couvercle est fermé, le système risque de surchauffer et de s'éteindre automatiquement.*



*En cas de **pluie**, le couvercle du décodeur doit être fermé et verrouillé. Les câbles passent alors par le trou prévu à cet effet sur le côté droit de la valise.*

4. DÉMARRAGE DU SYSTÈME

Après avoir connecté les antennes, allumez le décodeur en appuyant sur le bouton "ON" pour enclencher le processus de démarrage. Pour éteindre le décodeur, pressez le bouton "OFF" et maintenez appuyé pendant environ 8 secondes.

Le décodeur démarre en Test Mode. Cela signifie que le décodeur bippe lorsque des transpondeurs se trouvent dans le champ de détection, mais les détections ne sont pas enregistrées. Ce mode vous permet de vérifier que l'antenne est connectée correctement et que tous les récepteurs fonctionnent.

Vous remarquerez sans doute que les transpondeurs peuvent parfois être détectés relativement loin de l'antenne. Ne vous inquiétez pas, cela ne veut pas dire que le chronométrage soit imprécis : si la puce ne bippe qu'une fois, elle est lue un grand nombre de fois par l'antenne au cours d'un même passage, et seule la détection avec le signal le plus fort, juste au dessus de l'antenne, est enregistrée par le décodeur.

5. CONNEXION AU SYSTÈME

5.1. Paramétrage de votre ordinateur

Vous devrez la plupart du temps être en mesure de lire les détections du race|result System en temps réel sur votre ordinateur. Vous devriez donc configurer votre poste de chronométrage de la manière suivante :

- Vous devez pouvoir voir la ligne d'arrivée.
- Votre ordinateur est placé derrière la ligne, pour vous permettre de lire chaque dossard après détection.
- Vous devez avoir un accès direct au décodeur.
- Si possible, le décodeur doit être à l'ombre et protégé de la pluie.
- Utilisez un ordinateur portable pour être à l'abri d'une coupure de courant.

5.2. Configuration de votre adresse IP

Nous recommandons une connexion Ethernet pour lire les données pendant l'événement. Connectez le système avec un câble réseau standard, directement à votre ordinateur ou à un réseau local en utilisant un switch.

Voici les principes de base de ce type de connexion :

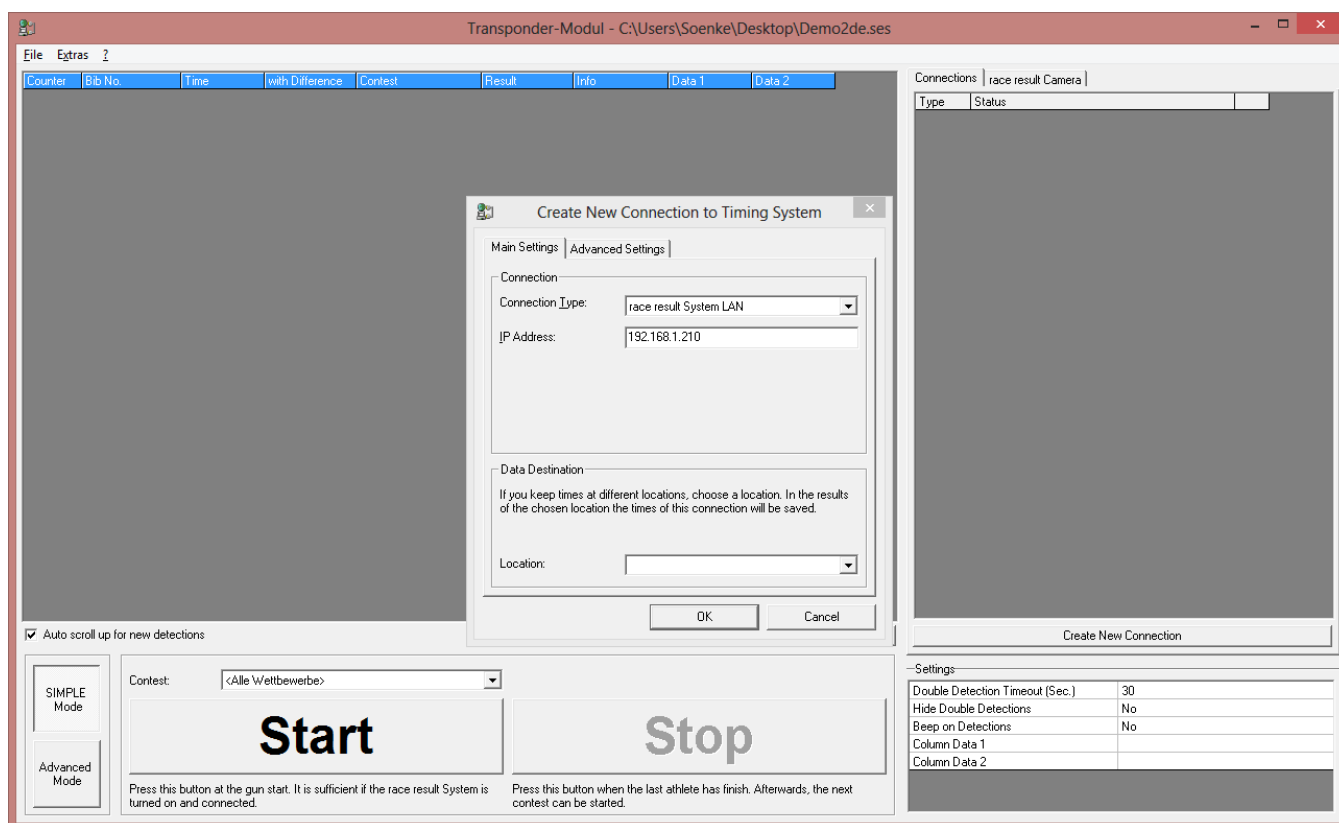
- Chaque appareil connecté à un réseau Ethernet dispose d'une "adresse IP".
- Cette adresse IP est unique. N'utilisez pas la même adresse IP pour deux appareils.
- Une adresse IP se compose de 4 blocs (d'une valeur comprise entre 0 et 255) séparés par un point. Ex : 192.168.1.100
- Dans un réseau local, les adresses IP débutent généralement par 192.168. (cet espace d'adressage n'est pas utilisé sur internet).
- Pour que deux appareils puissent communiquer sur un réseau (ex : un ordinateur et un décodeur), ils doivent se trouver sur le même sous-réseau. Les trois premiers blocs de leur adresse IP doivent donc correspondre, (mais le quatrième bloc doit être différent !). Ex :
Décodeur : 192.168.1.201
Ordinateur 1: 192.168.1.101
Ordinateur 2: 192.168.1.102
- Lorsque vous connectez un appareil à votre réseau domestique, votre routeur Internet lui attribue automatiquement une adresse IP en utilisant une technique appelée DHCP. En revanche, lorsque vous connectez votre système sans routeur (en le connectant directement à votre ordinateur, ou en utilisant un switch), vous devez attribuer une adresse IP statique à chaque appareil (à l'ordinateur, ainsi qu'à chacun des systèmes). Si vous ne savez pas comment procéder, une simple recherche Google "comment paramétrer une adresse IP" vous fournira tutoriels et vidéos.

L'adresse IP du race|result System est affichée sur l'écran. Dans le cas contraire, assurez-vous que le DHCP est désactivée (sous Menu > Network) et définissez une adresse IP statique dans le même sous-réseau que votre ordinateur.

5.3. Démarrage du *Transponder Module*

Après avoir réglé ces différents paramètres, vous pouvez connecter votre ordinateur à vos systèmes en utilisant le *Transponder Module*. Vous trouverez le programme dans le Menu Démarrer de Windows, dans le dossier *race|result 11*, après avoir installé le logiciel.

Démarrez le Transponder Module et ouvrez votre fichier événement depuis le menu *Fichier*. Une fenêtre s'ouvre vous proposant de créer une connexion au race|result System. Choisissez "race|result System LAN" en tant que *Type de connexion*, entrez l'adresse IP du décodeur et cliquez sur "OK".



Lorsque la connexion est établie, elle apparaît en haut à droite de la fenêtre, avec diverses informations.

Sinon, un message d'erreur s'affiche, et vous devez vérifier vos paramètres réseaux.

6. LANCER ET STOPPER LE CHRONOMETRAGE

Par défaut, le Transponder Module fonctionne en "Mode Simple", pour un chronométrage facile. Vous disposez également du "Mode Avancé", dont vous n'avez besoin que dans des cas particuliers (ex : pour utiliser l'heure GPS).

En Mode Simple, vous sélectionnez simplement l'épreuve à lancer au dessus du gros bouton Start, et vous cliquez ce bouton lorsque l'épreuve part. **Ceci produira les effets suivants :**

- Le décodeur passe du mode Test au mode Timing et commence à enregistrer les détections.
- Les détections ne sont acceptées que si elles correspondent à l'épreuve sélectionnée. En d'autres termes, les concurrents des autres épreuves peuvent circuler librement autour de la ligne de départ, ils ne seront pas détectés, à condition d'être déjà inscrits dans le fichier événement.
- Lorsque vous pressez le gros bouton Stop, le décodeur repasse en mode Test, et les détections ne sont plus enregistrées.

Si plusieurs épreuves partent en même temps, sélectionnez <Toutes les épreuves> dans le menu déroulant. Les détections ne sont alors plus filtrées par épreuves.

7. ÉTUDES DE CAS

7.1. Premier cas : chronométrage sur la ligne d'arrivée seulement

Partons du principe que vous chronométrez une épreuve standard, où les concurrents partent tous ensemble, et pour laquelle vous n'avez besoin que d'un temps final.

Procédez comme suit :











- Assurez vous que le race|result System soit allumé et connecté à votre ordinateur en utilisant le Transponder Module.
- Avant le départ, sélectionnez l'épreuve considérée.
- Au coup de pistolet, cliquez sur le bouton Start.
- Vérifiez que le race|result System soit bien en mode Timing, et que le temps s'écoule (depuis les données de connexion en haut à droite dans le Transponder Module, ou directement sur le décodeur).
- Lorsque le dernier athlète a franchi la ligne, cliquez sur Stop.



















Vous pouvez consulter les résultats en temps réel à tout moment dans race|result 11 sur votre navigateur, depuis la fenêtre Edition.

7.2. Second cas : temps net

Dans ce cas, vous enregistrez le temps de départ et le temps d'arrivée de chaque participant. Puis, vous calculez le temps net en les soustrayant.

Assurez-vous tout d'abord que les emplacements et les résultats soient configurés comme ceci dans la fenêtre Paramètres.

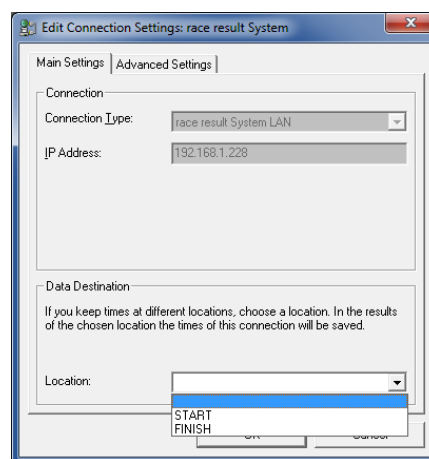
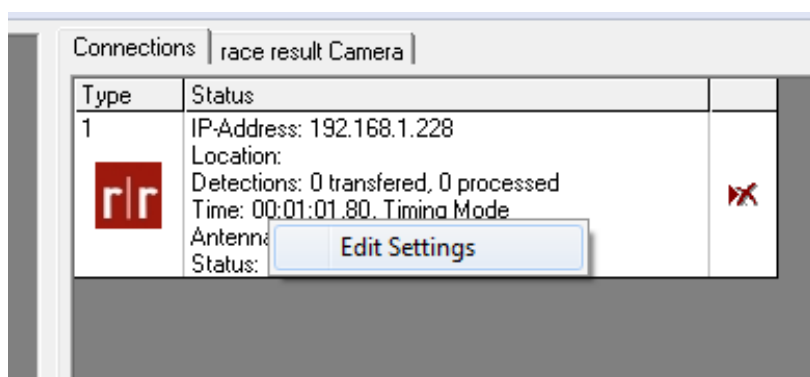
Emplacement					
Nom	Type	Délai de double-détection (en secondes)	Ignorer le temps si	Position	
DEPART	Départ: écraser les temps	30	Arrivee		   
ARRIVEE	Défaut: remplir les résultats dans	30			   
	Défaut: remplir les résultats dans	30			 

Résultats						
				 Exporter le tableau	 Importer le tableau	
ID	Nom	Format de temps	Arrondir	Formule	Emplacement	
1	TempsBrut		 ne pas arrondir	T12		
2	Net		 ne pas arrondir	T12-nz(T11)		
11	Depart		 ne pas arrondir		 DEPART	
12	Arrivee		 ne pas arrondir		 ARRIVEE	 
			 ne pas arrondir			

Dans ce cas, vous devez indiquer au système si les temps enregistrés correspondent au départ ou à l'arrivée.

Pour cela, faites un clic droit sur la connexion en haut à droite, et sélectionnez *Editer les paramètres*. Puis sélectionnez l'*Emplacement* START.

Lancez la course comme décrit ci-dessus, et lorsque les participants ont tous franchi la ligne de départ, modifiez l'emplacement de la connexion et sélectionnez FINISH.



8. PROBLÈMES FRÉQUENTS

J'ai oublié de cliquer sur START dans le Transponder Module.

Dans le décodeur, définissez le temps courant de l'épreuve sous *Menu > Timing > Set Running Time*. Puis, cliquez sur START dans le Transponder Module.

Le décodeur n'était pas branché au secteur et s'est éteint

Branchez le décodeur à une source d'électricité, démarrez-le et définissez le temps courant de l'épreuve comme décrit ci-dessus. Puis, appuyez sur Start sur le décodeur pour passer en mode Timing (3000 series : bouton OK).

Une détection correcte n'a pas été prise en compte.

Cela peut arriver lorsqu'un concurrent n'est pas inscrit dans la bonne épreuve. Changez l'épreuve dans la fenêtre *Concurrents* et entrez le temps manuellement dans l'onglet *Résultats* de la fiche du participant.

Je voudrais lancer l'épreuve suivante, mais l'épreuve actuelle n'est pas terminée.

Si vos épreuves se chevauchent, vous devriez utiliser le Mode Avancé et l'heure GPS.

Si vous attendez simplement un concurrent très lent, stoppez l'épreuve actuelle, démarrez la suivante et entrez le temps du retardataire manuellement lorsqu'il arrive.

Détections involontaires

Vous pouvez supprimer les détections involontaires depuis l'onglet *Résultats* de la fenêtre *Concurrents* ou en faisant un clic droit sur la détection non voulue dans le *Transponder Module*.

Connexion perdue

Il peut arriver que vous perdiez la connexion au système, pour différentes raisons (câbles arrachés, coupure de courant, etc.). Lorsque le problème est résolu, le *Transponder Module* se reconnecte automatiquement et les détections enregistrées entre-temps sont transférées depuis le décodeur.

Crash complet

Quoi qu'il arrive, vous pouvez accéder au décodeur directement en entrant son adresse IP dans votre navigateur. Ainsi, vous pouvez charger les fichiers contenant toutes les détections, les modifier si besoin, et les lire dans le *Transponder Module* en créant une connexion de type "race|result System File".

Vous pouvez également brancher une clé USB sur le port intégré. Tous les fichiers de détections sont alors copiés sur la clé.