Benutzerhandbuch

Zeitnahme-Software jExa

Version 1.19.11



Die Software jExa ermöglicht eine komfortable, ergonomische und performante Verwaltung sowie Auswertung von Offroad-Rennveranstaltungen und wurde speziell auf die Anforderungen aus dem Motocross- und Enduro-Bereich abgestimmt.

Dabei wurde das Sammeln der Rundenzeiten datentechnisch vom Veranstaltungs- und Teilnehmermanagement getrennt. So müssen die endgültigen Starterlisten nicht zwangsläufig zum Start eines Laufes vorliegen. Diese können auch während oder nach dem Rennen importiert bzw. geändert werden.

Die Software setzt auf eine intuitive, homogene Benutzerführung. Das bedeutet, alle Listen und Masken sind prinzipiell gleich aufgebaut. Die Einarbeitungszeit ist daher gering.

Wichtige Hinweise:

- Die Systemvoraussetzungen im Kapitel 7.1 und Installation Zeitnahme im Kapitel 7.2 sind zwingend zu beachten.
- Machen Sie sich rechtzeitig mit dem Programm und der Hardware vertraut. Während einer Rennveranstaltung werden Sie dazu keine Zeit mehr haben.
- Lesen Sie das Benutzerhandbuch komplett und der Reihe nach durch.
- Die Abfolge des Handbuches ist analog der Funktionen der Software und dem Ablauf zur Zeitnahme einer Veranstaltung aufgebaut.
- Auf die Lizenzvereinbarung wird verwiesen, wonach eine Weitergabe der Software und des Benutzerhandbuches an Dritte ausgeschlossen ist.

© Copyright jTiming, Norman Geyer, 2007-2024

Inhaltsverzeichnis

1. Menü - Datei / Datenbank öffnen 1

1.1. MENÜPUNKT - DATENBANK ÖFFNEN 1
1.1.1. DATENBANK - ÖFFNEN 1
1.1.2. DATENBANK - NEU 2
1.2. MENÜPUNKT - DATENBANK PATCHEN (DATENBANKMIGRATION) 2
1.3. MENÜPUNKT - DATENBANK SICHERN (BACKUP) 2
1.4. MENÜPUNKT - BEENDEN 3

2. Menü - Vorbereitung 4

2.1. MENÜPUNKT - VERANSTALTUNG EINRICHTEN 4
2.1.1. VERANSTALTUNGEN - ANLEGEN, ÄNDERN, LÖSCHEN 4
2.1.1.a) Veranstaltung - Anlegen 4
2.1.1.b) Veranstaltung - Ändern oder Löschen 5
2.1.2. LAUF - ANLEGEN, ÄNDERN, LÖSCHEN 6
2.1.2.a) Lauf - Anlegen 6
2.1.2.b) Lauf - Ändern oder Löschen 8
2.1.2.c) Teilnehmer von Lauf kopieren 8
2.1.2.d) Starten 8
2.1.2.e) Ziffernanzahl Startnummern berechnen 8
2.1.2.f) Startaufstellung drucken 9
2.1.3. BOX - ANLEGEN, ÄNDERN, LÖSCHEN 9
2.1.4. TEILNEHMER/ TEAM - ANLEGEN, ÄNDERN, LÖSCHEN, VERSCHIEBEN, KOPIEREN, STRAFEN 9
2.1.4.a) Teilnehmer/ Team - Anlegen 9
2.1.4.b) Teilnehmer/ Team - Ändern oder Löschen 11
2.1.4.c) Teilnehmer/ Team - Verschieben in anderen Lauf 12
2.1.4.d) Teilnehmer/ Team – Kopieren in anderen Lauf 12
2.1.4.e) Teilnehmer/ Team - Alle Löschen 13
2.1.4.f) Teilnehmer/ Team - Strafen 13
2.1.5. TRANSPONDER - ANLEGEN (MANUELL ODER PER UHF-MAUS), ÄNDERN, LÖSCHEN 13
2.1.5.a) Transponder Anlegen (manuell oder per UHF-Maus) 13
2.1.5.b) Transponder - Ändern oder Löschen 14
2.1.5.c) EXKURS: Transponder verteilen, befestigen 14
2.1.5.d) EXKURS: Transponder mit UHF-Maus testen bzw. einlesen 15
2.1.6. AKTIONEN: SUCHE, TEILNEHMER IMPORTIEREN, TEILNEHMER EXPORTIEREN 15
2.1.6.a) Suche 15
2.1.6.b) Teilnehmer importieren (vorheriger Export oder manuelle CSV-Tabelle) 17
2.1.6.c) Teilnehmer exportieren 18
2.2. MENÜPUNKT - KLASSEN EINRICHTEN 19
2.3. MENÜPUNKT - STRAFTYPEN EINRICHTEN 19
2.4. MENÜPUNKT - BOX ZUWEISEN 20
2.5. MENÜPUNKT - TRANSPONDER DRUCKEN 21

3. Menü - Lauf 22

3.1. MENÜPUNKT – LESER 22
3.1.1. LESER - BUCHUNG - ANLEGEN 23

3.1.2. Leser - Buchung - Ändern 24
3.1.3. Leser - Buchung - Löschen 24
3.1.4. Leser - Buchung - Alle Löschen 24
3.2. Menüpunkt - Handeingabe 24
3.2.1. Handeingabe - Buchung - Anlegen 25
3.2.2. Handeingabe - Buchung - Ändern 25
3.2.3. Handeingabe - Buchung - Löschen 26
3.2.4. Handeingabe - Buchung - Alle Löschen 26
3.3. Menüpunkt - Buchungen 26
3.3.1. Buchungen - Anlegen 27
3.3.2. Buchungen - Ändern, Löschen 28
3.3.3. Buchungen - Filtern 28
3.3.4. Buchungen - Alle Löschen 29
3.4. Menüpunkt - Zwischenstand 29
3.5. Menüpunkt - Fernanzeige 31
3.6. Menüpunkt - Strafen zuordnen 32

4. Menü - Ergebnis 34

4.1. Menüpunkt - Statistiken 34
4.2. Menüpunkt - Plausibilität 34
4.3. Menüpunkt - Einzelrunden 35
4.3.1. Buchung - Ändern 36
4.3.2. Buchungen filtern 36
4.3.3. Alle Runden anzeigen 36
4.3.4. Rundenzeiten-Export (Lauf) 37
4.4. Menüpunkt - Auswertung 37
4.5. Menüpunkt - MX Auswertung 38
4.5.1. Punkteschemen Anlegen (manuell oder importieren), Ändern, Löschen 39
4.5.2. Punkteschema zuordnen (Auswertungsdefinition Anlegen, Ändern, Löschen) 40
4.5.3. MX Auswertung – Drucken 41
4.5.4. MX Auswertung – Exportieren 41
4.6. Menüpunkt - Laufzeiten addieren 41
4.7. Menüpunkt - Sammelexport 42

5. Menü - Fenster, Extra und Hilfe 43

5.1. Menü - Fenster / Menüpunkt - Position zurücksetzen 43
5.2. Menü - Extras 43
5.2.1. Menüpunkt - Datenbankwerkzeug 43
5.2.2. Menüpunkt - Debug einschalten 43
5.3. Menü - Hilfe 44
5.3.1. Menüpunkt - Info 44

6. Schnellstartmenü 44

7. Systemvoraussetzungen und Installationen 44

7.1. Systemvoraussetzungen 44
7.2. Installation Zeitnahme 44

7.3. INSTALLATION FERNANZEIGE 45

Abbildungsverzeichnis

Bild 1: Menüpunkt Datei 1
Bild 2: Datenbank öffnen 1
Bild 3: Neue Datenbank 2
Bild 4: Datenbank Backup 3
Bild 5: Menü Vorbereitung 4
Bild 6: Veranstaltungen 4
Bild 7: Neue Veranstaltung 5
Bild 8: Veranstaltung ändern 6
Bild 9: Neuer Lauf 6
Bild 10: Benötigte Ziffernanzahl für die Startnummern eines Laufes 8
Bild 11: Box anlegen 9
Bild 12: Neues Team/ Teilnehmer 10
Bild 13: Übersicht Teamfahrer unterhalb Teilnehmerfenster 11
Bild 14: Team/ Teilnehmer ändern 12
Bild 15: Strafen zuordnen 13
Bild 16: Neuer Transponder 14
Bild 17: Suche 16
Bild 18: Teilnehmer importieren 17
Bild 19: Teilnehmer exportieren 18
Bild 20: Klassen einrichten - Klasse anlegen oder ändern 19
Bild 21: Neuer Straftyp 20
Bild 22: Menü Lauf 22
Bild 23: Leser 23
Bild 24: Handeingabe 25
Bild 25: Buchungen 26
Bild 26: Neue Buchung (manuell) 27
Bild 27: Neue Buchung (Terminal) 27
Bild 28: Buchung ändern (Terminalbuchung) 28
Bild 29: Buchung ändern (manuelle Buchung) 28
Bild 30: Buchungen Filtern 29
Bild 31: Zwischenstand 30
Bild 32: Export zur Fernanzeige 31
Bild 33: Fernanzeige Rennen (in einem Browser) 31
Bild 34: Fernanzeige Schnellste Runden (in einem Browser) 32
Bild 35: Strafe zuordnen 33
Bild 36: Menü Ergebnis 34
Bild 37: Statistiken 34
Bild 38: Plausibilität 35
Bild 39: Einzelrunden 36
Bild 40: Auswertung 37
Bild 41: MX Auswertung 39
Bild 42: MX Punkteschemen 40
Bild 43: Neue Auswertungsdefinition 41
Bild 44: Sammelexport der Auswertungen (Tages- oder Einzelwertung) 43

1. Menü - Datei / Datenbank öffnen

Das Menü Datei besteht aus folgenden Punkten:

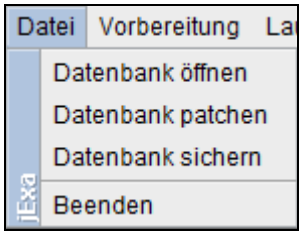


Bild 1: Menüpunkt Datei

1.1. Menüpunkt - Datenbank öffnen

In diesem Fenster werden die Datenbanken mit **Datenbank**-Name und **Pfad** aufgeführt, die i.d.R. unter C:\jExa im Ordner data\"individueller Datenbank-Name"\db vorhanden sind. Diese Datenbanken können geöffnet oder neue Datenbanken.

TIPP: Pro Veranstaltung sollte eine Datenbank angelegt werden.

1.1.1. Datenbank - Öffnen

Beim Start des Programms ist immer die zuletzt verwendete Datenbank bereits geöffnet.

Im Fenster Datenbank Öffnen kann jede verfügbare Datenbank ausgewählt und über Button **Öffnen** geöffnet werden.

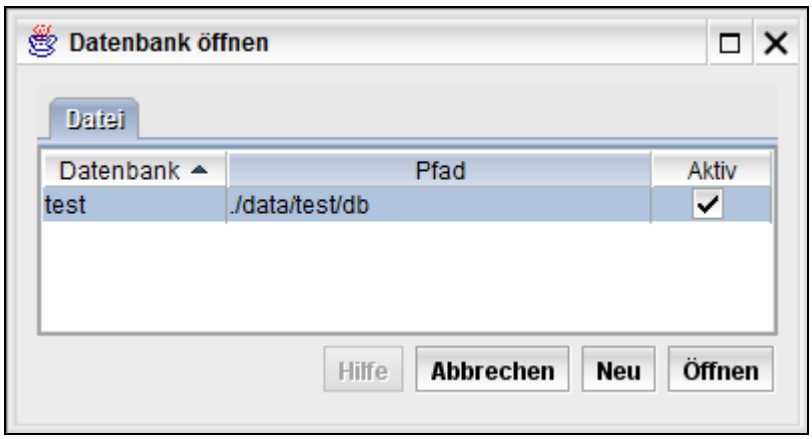


Bild 2: Datenbank öffnen

Falls zuletzt eine Datenbank verwendet wurde, muss die Ausführung der Aktion per OK bestätigt werden.

1.1.2. Datenbank - Neu

Für jede Veranstaltung sollte eine neue Datenbank angelegt/ verwendet werden.

Im Fenster Datenbank kann mittels Doppelklick oder über Button **Neu** eine neue Datenbank angelegt werden. Der Name sollte eindeutig vergeben werden. Nach dem Speichern wird per Abfrage vorgeschlagen, die neue Datenbank gleich zu öffnen.

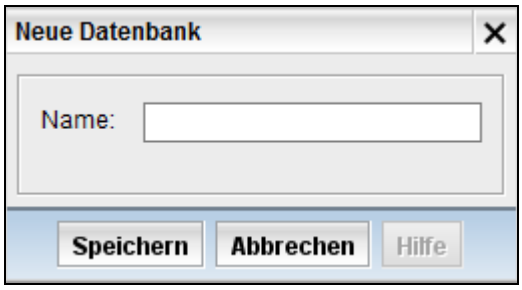


Bild 3: Neue Datenbank

Die neue Datenbank wird i.d.R. unter C:\jExa im Ordner data\"individueller Datenbank-Name" angelegt.

1.2. Menüpunkt - Datenbank patchen (Datenbankmigration)

Im Menü Datei werden alle Datenbanken aus dem Ordner .jExa/data mit Pfadname und Datenbankversion bzw. dem Hinweis auf „Mig!" für eine notwendige Migration / ein Patch angezeigt.

Eine Datenbankmigration kann nunmehr eigenständig durchgeführt werden.

TIPP: Vorher alle Datenbanken im Ordner ..jExa\data sichern, um den Zugriff in der alten Datenbankversion sicherzustellen und die Migration ggf. rückgängig machen zu können.

Die mit „Mig!" gekennzeichnete Datenbank auswählen und über den Button „Patchen" bestätigen. Die Datenbankmigration erfolgt nunmehr geführt über die nächsten Patch-Fenster.

1.3. Menüpunkt - Datenbank sichern (Backup)

Im Menü Datei wurde eine Backup-Funktion in der Software installiert, um eine Datenbank sichern zu können, ohne die Datenbank selbst schließen zu müssen.

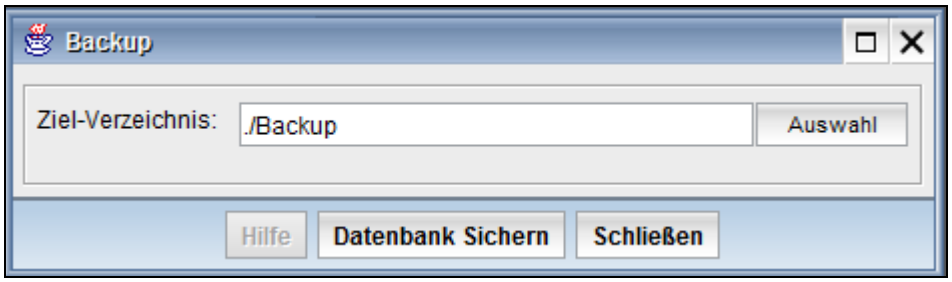


Bild 4: Datenbank Backup

Als Zielverzeichnis wird auf dem Laufwerk unter jExa automatisch bei der ersten Sicherung ein Ordner Backup erstellt, insofern keine andere Auswahl getroffen wurde.

Tipp1: Die Datenbank sollte auf einen USB-Stick gesichert werden, indem das Zielverzeichnis geändert wird.

Tipp2: Die Backup-Funktion ist über den gleichnamigen Button in der Schnellstartleiste noch besser erreichbar. Es wird das zuletzt ausgewählte Zielverzeichnis genutzt.

1.4. Menüpunkt - Beenden

Die Funktion beendet das Programm.

2. Menü - Vorbereitung

Unter diesem Menüpunkt können alle Vorbereitungsarbeiten zu einer Veranstaltung getroffen werden.

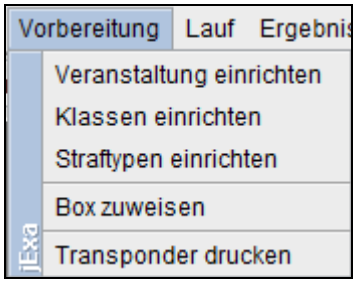


Bild 5: Menü Vorbereitung

2.1. Menüpunkt - Veranstaltung einrichten

In diesem Fenster kann eine Veranstaltung umfassend eingerichtet werden.

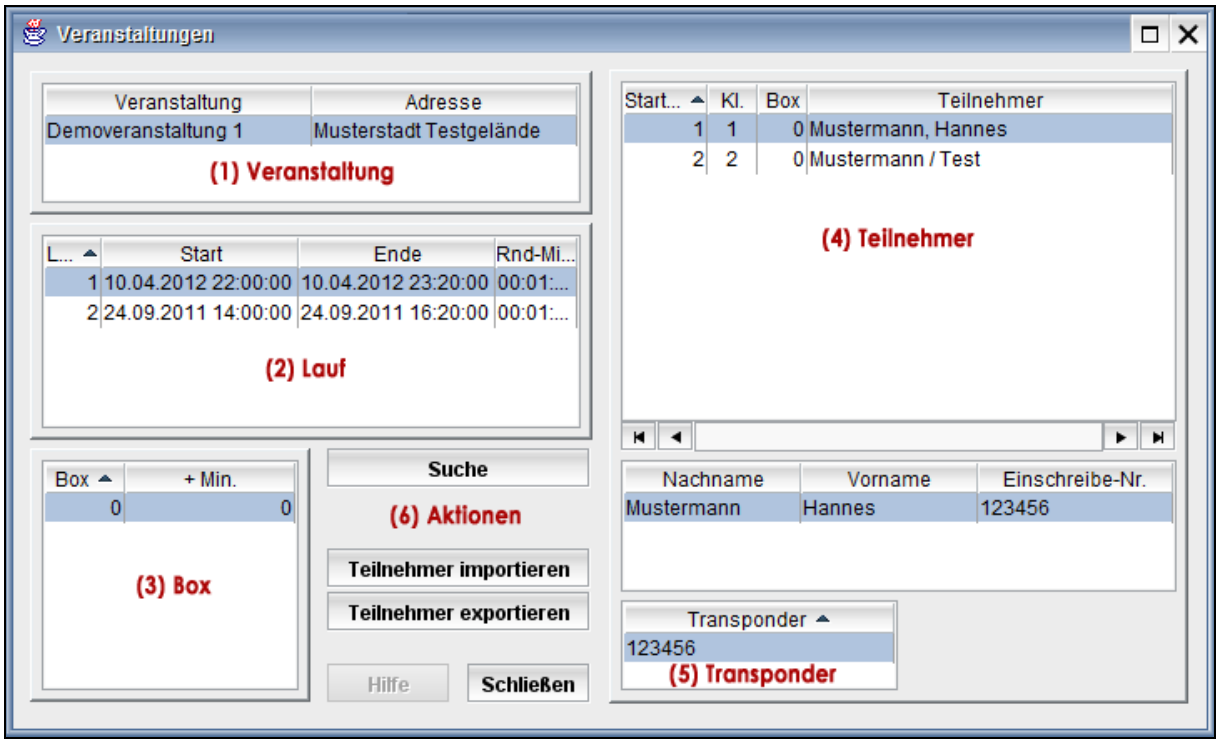


Bild 6: Veranstaltungen

2.1.1. Veranstaltungen - Anlegen, Ändern, Löschen

2.1.1.a) Veranstaltung - Anlegen

Eine neue Veranstaltung wird mit einem Doppelklick in das Veranstaltungsfenster oder über rechte Maustaste - Anlegen erstellt.

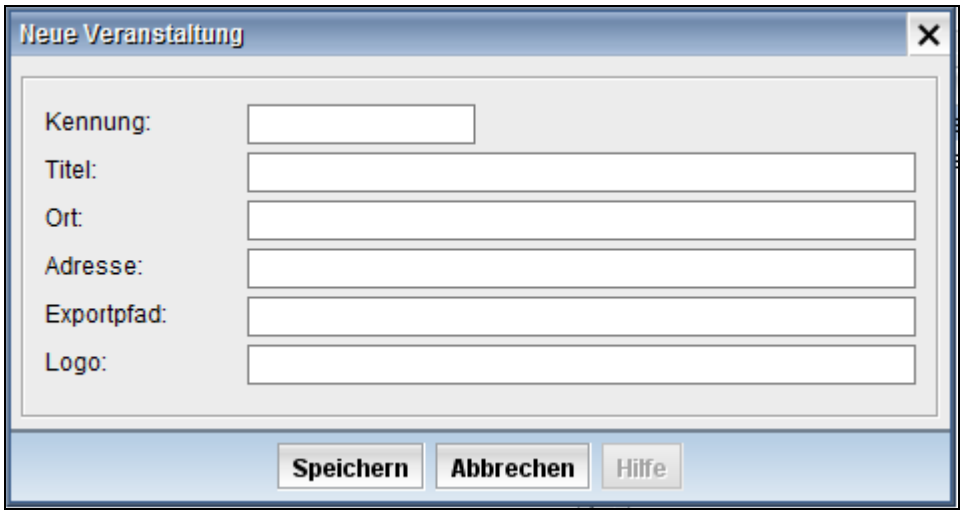


Bild 7: Neue Veranstaltung

In diesem Fenster kann der **Titel, -ort und -adresse** der Veranstaltung eingeben werden.

Die **Kennung** ist derzeit nicht von Bedeutung.

Mit Angabe des **Exportpfades** kann der Pfad -> ./Ergebnisse/"individueller Datenbank-Name"/ zum späteren Export der Ergebnisse voreingestellt werden (siehe 4.4 Menüpunkt - Auswertung).

Es besteht die Möglichkeit, auf ein **Logo** zu verlinken, das auf Drucklisten (Starterliste, Ergebnislisten) angezeigt wird. Es empfiehlt sich, i.d.R. unter C:\jExa den Ordner „images" als Ablageort für das Logo zu verwenden. Als Link ist dann -> ./images/"Logo-Datei-Name.Dateiendung" einzutragen.

Speichern nicht vergessen.

2.1.1.b) Veranstaltung - Ändern oder Löschen

Per Doppelklick auf die angelegte Veranstaltung oder Klick rechte Maustaste - Ändern können Korrekturen an den Veranstaltungsdaten vorgenommen werden.

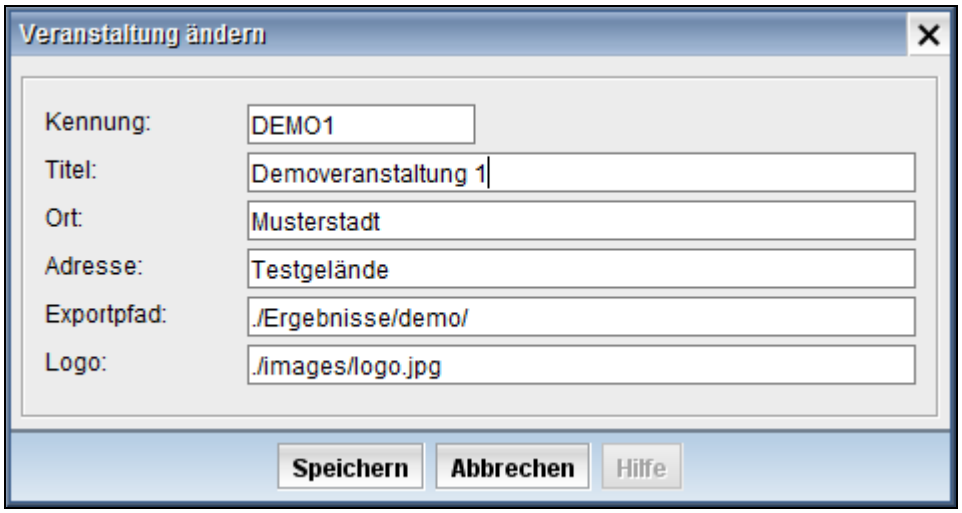


Bild 8: Veranstaltung ändern

Die komplette Veranstaltung kann über die rechte Maustaste - Löschen eliminiert werden.

2.1.2. Lauf - Anlegen, Ändern, Löschen

2.1.2.a) Lauf - Anlegen

Eine neuer Lauf wird mit einem Doppelklick in das Lauffenster oder über rechte Maustaste - Anlegen eingerichtet.

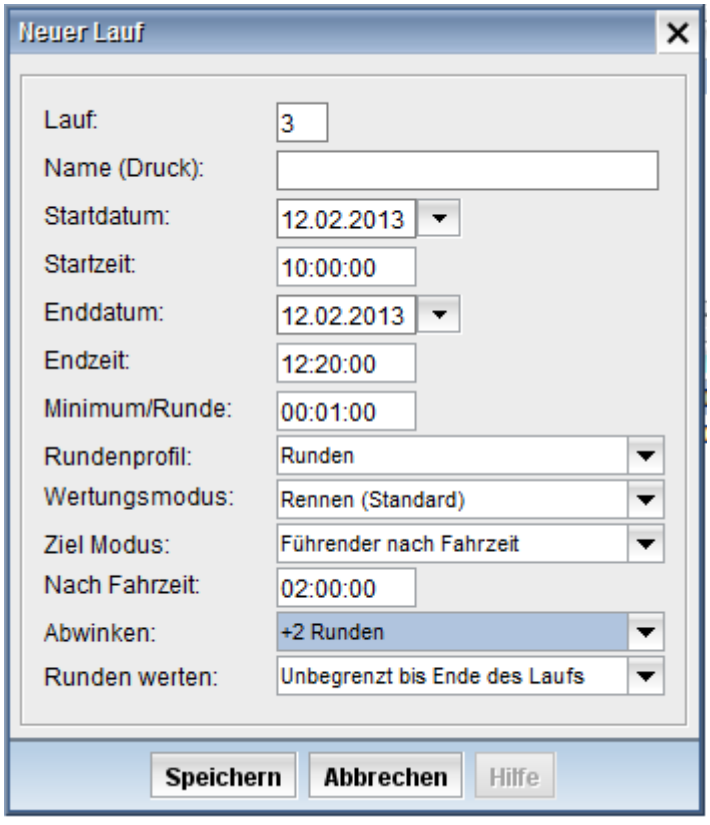


Bild 9: Neuer Lauf

Hier muss der **Lauf** nummeriert und kann der **Name** eingetragen sowie muss sie **Start- und Endzeit jeweils mit Datum** hinterlegt werden. Dabei wird das

aktuelle Datum lt. PC sowie die Startzeit 10:00 Uhr und Endzeit 12:20 Uhr bereits vorausgefüllt. Die Daten können entsprechend geändert werden.

ACHTUNG: Die Läufe dürfen in ihrer Nummerierung nicht identisch sein und sich zeitmäßig nicht überschneiden. Die Endzeit sollte ausreichend bemessen sein.

Die **Minimumrundenzeit** ist standardmäßig auf 1 Minute eingestellt und sollte erfahrungsgemäß erst nach den ersten Runden des Rennens ggf. nach oben angepasst werden.

Das **Rundenprofil** ist standardmäßig mit „Runden" vorbelegt. Nutzen Sie dieses Profil, wenn Sie eine Zählstelle verwenden, die von den Teilnehmern/ Team nach jeder Runde passiert wird.

Wählen Sie das Profil „Start-Ziel", wenn Sie zwei Zählstellen verwenden und die Teilnehmer bei der ersten Zählstelle starten und bei der zweiten Zählstelle das Rennen beenden. Bei diesem Modus müssen Sie bei Verwendung 1 RFID-Zählanlage den Start über die Handbuchung mit angewählter Startbuchung angeben. Eine Transponderbuchung ist hier im Zielbereich möglich. Bei Verwendung von 2 RFID-Anlagen muss in jExa der Leser für die Zählanlage im Startbereich die Funktion „Startbuchung" aktiviert werden (siehe 3.1 Menüpunkt – Leser). Die Zählanlage im Zielbereich zählt mit den „normalen" Einstellungen".

Bei beiden Varianten wird mit zwei separaten Rechnern gebucht, so dass die Daten nach dem Rennen zusammengeführt werden müssen. Dazu müssen auf dem Start-Rechner die Startbuchungen exportieren und auf dem Ziel-Rechner importieren werden. Beachten Sie dabei, dass alle Startbuchungen auch wirklich als Startbuchungen registriert sind (siehe 3.2 Menüpunkt - Handeingabe und 3.3 Menüpunkt - Buchungen).

Der **Wertungsmodus** ist standardmäßig mit „Rennen (Standard)" vorbelegt. Nutzen Sie diesen Modus, wenn Sie ein standardmäßiges Rennen zählen.

Wählen Sie den Modus „Schnellste Runde", wenn Sie beispielsweise während des Trainings die schnellste Runde für die Startaufstellung ermitteln wollen.

Der **Ziel Modus** ist standardmäßig mit „Ohne" vorbelegt. Nutzen Sie diesen Modus, wenn Sie ein Rennen standardmäßig abwinken.

Wählen Sie den Ziel Modus „Führender nach Fahrzeit", um den Lauf automatisch **Nach Fahrzeit** (standardmäßig sind 2 Stunden vorbelegt) mit Eintreffen des Führenden zu beenden. Zusätzlich kann unter **Abwinken** zwischen „Sofort", „+1 Runde" oder „+2 Runden" ausgewählt werden.

Bei Auswahl des Ziel Modus „Strikt nach Fahrzeit" wird der Lauf automatisch und exakt **Nach Fahrzeit** (standardmäßig sind 2 Stunden vorbelegt) beendet, ungeachtet, ob der Führende das Ziel passiert.

Bei beiden Varianten zum Ziel Modus wird das Rennende mit einer Zielfahne für jeden Teilnehmer/ Team in der Zwischenstandsanzeige, der Auswertung und der Fernanzeige kenntlich gemacht.

Unter **Runden werten** ist standardmäßig „Unbegrenzt bis Ende des Laufs“ vorbelegt. Eingeschränkt werden kann dies durch Auswahl „Bis 5 Minuten nach Führenden“. Alle Runden die mehr als 5 Minuten nach dem Führenden abgeschlossen wurden, werden nicht gewertet.

Speichern nicht vergessen.

2.1.2.b) Lauf - Ändern oder Löschen

Per Doppelklick auf den angelegten Lauf oder Klick rechte Maustaste - Ändern können Korrekturen an den Laufdaten vorgenommen werden.

Der komplette Lauf kann über die rechte Maustaste - Löschen eliminiert werden.

2.1.2.c) Teilnehmer von Lauf kopieren

Mit dieser Funktion können einmal gepflegte Teilnehmerdaten bequem in weitere Läufe kopiert werden. Dazu ist ein nachfolgender Lauf per Anklicken auszuwählen und über die rechte Maustaste - Teilnehmer von Lauf kopieren aufzurufen. Nun kann ausgewählt werden, aus welchem ursprünglichen Lauf die Teilnehmerdaten in den jetzig ausgewählten Lauf in Kopie übernommen werden sollen. Mit „OK“ ist die Aktion zu bestätigen.

2.1.2.d) Starten

Das Fenster wird per Klick rechte Maustaste - Starten geöffnet. Hier wird die Startzeit eines Laufes durch Knopfdruck „Starten“ automatisch auf die Echtzeit des Starts eingestellt. Ggf. kann die Endzeit und/oder -datum manuell nachgebessert werden. Mit „Speichern“ werden die Daten übernommen.

2.1.2.e) Ziffernanzahl Startnummern berechnen

Das Fenster wird per Klick rechte Maustaste – Ziffernanz. Startnummern berechnen geöffnet. Es wird angezeigt, welche Ziffern wie viel für den ausgewählten Lauf bei 1 Startnummernsatz pro Fahrer benötigt werden:

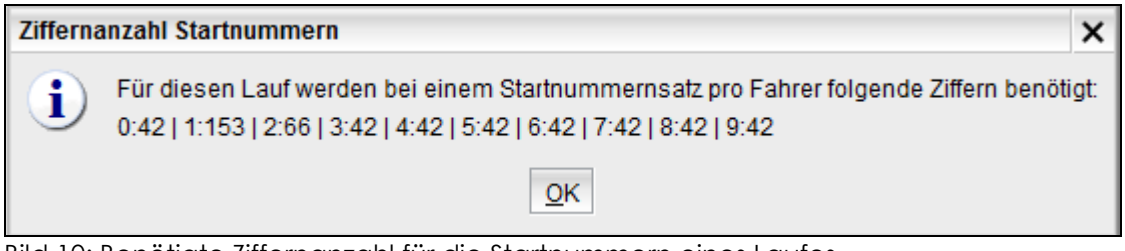


Bild 10: Benötigte Ziffernanzahl für die Startnummern eines Laufes

2.1.2.f) Startaufstellung drucken

Für die Generierung einer Starterliste ist der jeweilige Lauf per Anklicken auszuwählen und die Funktion per Klick rechte Maustaste - Startaufstellung drucken auszuführen.

2.1.3. Box - Anlegen, Ändern, Löschen

Standardmäßig und technisch bedingt ist bereits eine Box (Nr. 0) ohne Zeitversatz angelegt. Weitere Boxen müssen nur in einem Rennmodus angelegt werden, bei dem zeitversetzte Starts erfolgen und die Zeitdifferenz zwischen den Boxen im Ergebnis Berücksichtigung finden soll.

Eine neue Box wird mit einem Doppelklick in das Lauffenster oder über rechte Maustaste - Anlegen eingerichtet. Speichern nicht vergessen.

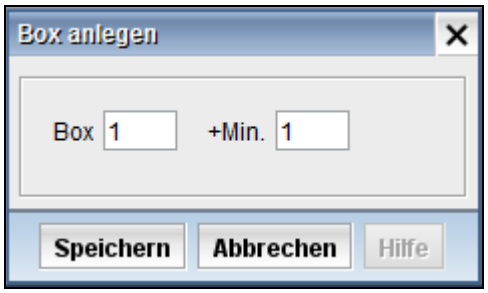


Bild 11: Box anlegen

Per Doppelklick auf die angelegte Box oder Klick rechte Maustaste - Ändern können Korrekturen an den Boxen vorgenommen werden. Speichern nicht vergessen.

Eine komplette Box kann per Klick rechte Maustaste - Löschen eliminiert werden. Mit „OK“ bestätigen.

2.1.4. Teilnehmer/ Team - Anlegen, Ändern, Löschen, Verschieben, Kopieren, Strafen

2.1.4.a) Teilnehmer/ Team - Anlegen

Bei der Eingabe der Fahrer erfolgt immer eine direkte Zuordnung zum ausgewählten Lauf. Daher ist zuerst der Lauf durch Anklicken im Lauffenster auszuwählen. Danach kann ein neuer Teilnehmer/ Team mit einem Doppelklick in das Teilnehmerfenster oder über rechte Maustaste - Anlegen eingerichtet werden.

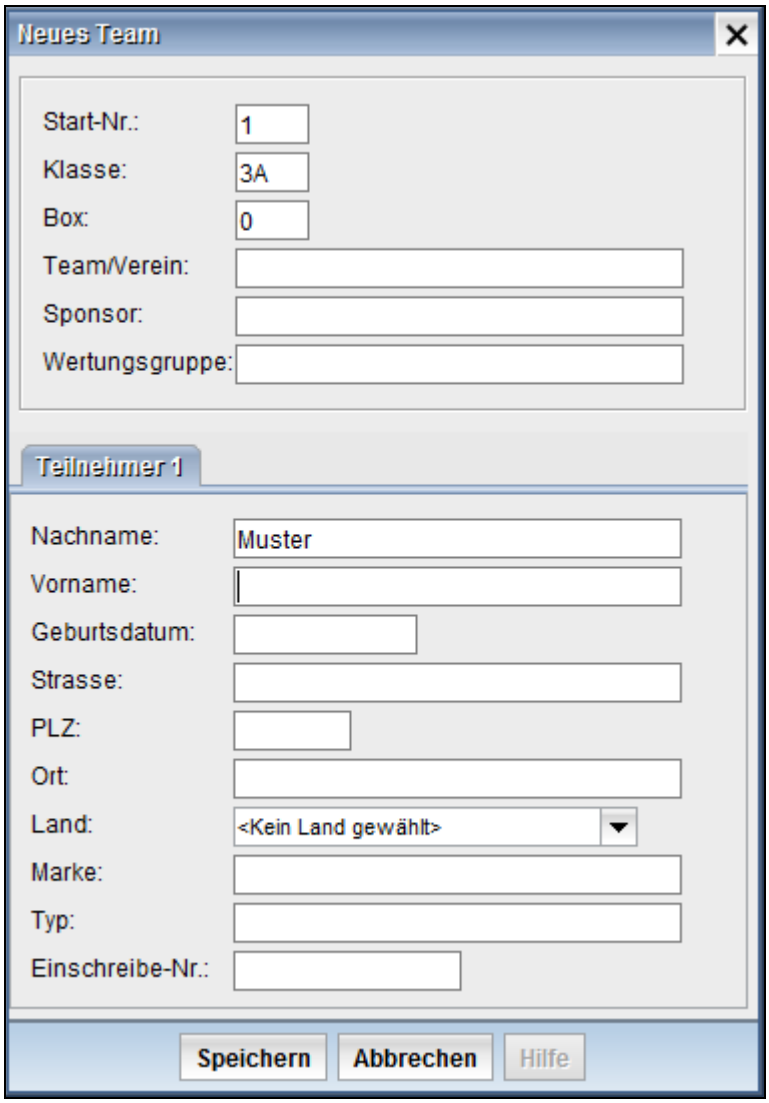


Bild 12: Neues Team/ Teilnehmer

Im Fenster können **Startnummer, Klasse, Box, Team-/ Vereinsname, Sponsor, Wertungsgruppe sowie Nachname, Vorname, Geburtsdatum, Straße, PLZ, Ort, Land** sowie **Fahrzeugmarke und -typ** und **Einschreibe-/ Mitgliedsnummer** eingepflegt werden.

ACHTUNG: Mindestens müssen die Felder Startnummer, Klasse und Nachname gepflegt sein, um auch einen Transponder anlegen zu können.

Die Wertungsgruppe kann als weiterer eindeutiger Schlüssel verwendet werden (z.B. Nummer für eine eindeutige Teamwertung).

Speichern nicht vergessen.

Je Startnummer können bis zu 4 Fahrer in einem Team hinterlegt werden. Diese werden in der Übersicht unterhalb der Teilnehmerauflistung nochmals einzeln angezeigt.

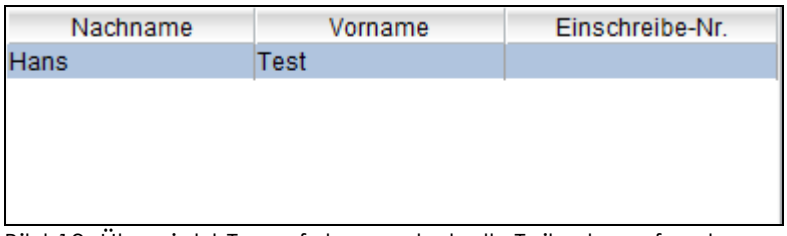


Bild 13: Übersicht Teamfahrer unterhalb Teilnehmerfenster

Durch Anklicken des Spaltentitels „Transponder“ können die Transpondernummern absteigend oder aufsteigend sortiert werden (Transponderzuordnung siehe 2.1.5 Transponder - Anlegen (manuell oder per UHF-Maus), Ändern, Löschen).

2.1.4.b) Teilnehmer/ Team - Ändern oder Löschen

Per Doppelklick auf den angelegten Lauf oder Klick rechte Maustaste - Ändern können Korrekturen an den Teilnehmern/ Team vorgenommen werden. Gleiche Funktionen können in der Übersicht unterhalb der Teilnehmerauflistung vorgenommen werden.

Ein Teilnehmer/ Team kann per Klick rechte Maustaste - Löschen eliminiert werden.

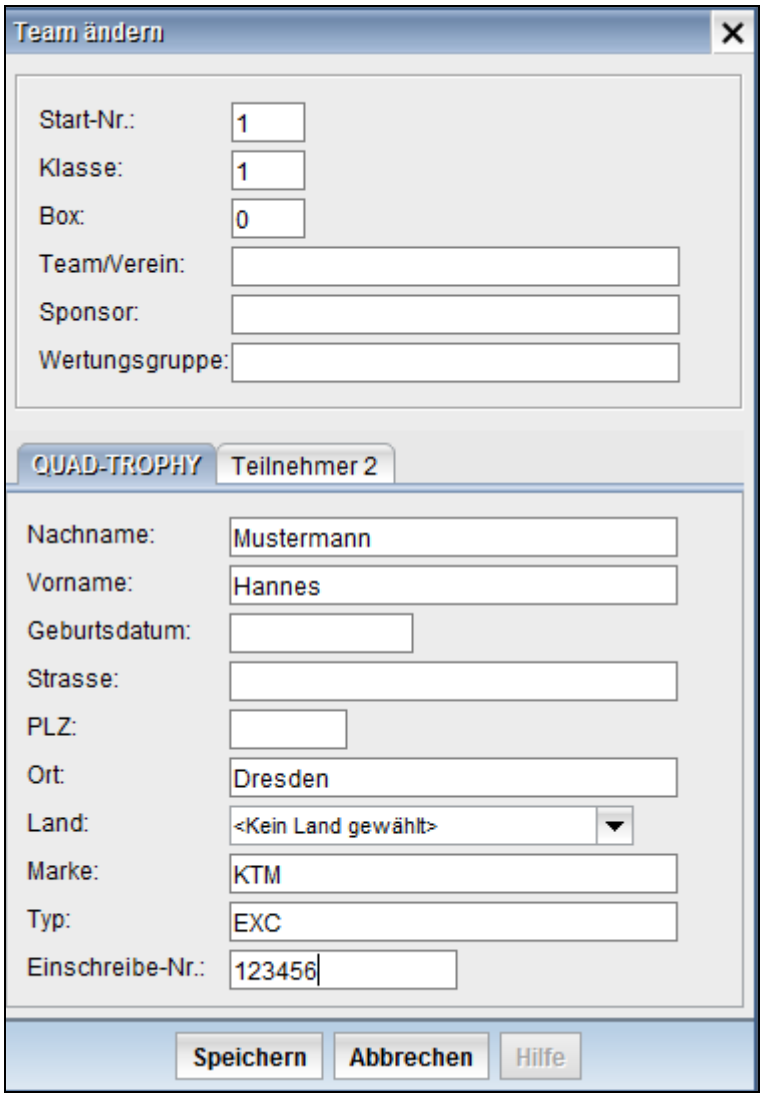


Bild 14: Team/ Teilnehmer ändern

2.1.4.c) Teilnehmer/ Team - Verschieben in anderen Lauf

Über die rechte Maustaste – Verschieben in anderen Lauf können die Daten der Teilnehmer/ Teams in einen anderen Lauf durch Auswahl im Feld **Neuer Lauf** verschoben werden. Dabei können zusätzlich alle Datenfelder verändert werden.

Nach Änderung der Klasse wird automatisch die nächstfreie Start-Nr. der Klasse, in der der Teilnehmer verschoben werden soll, vorausgefüllt.

2.1.4.d) Teilnehmer/ Team – Kopieren in anderen Lauf

Über die rechte Maustaste – Kopieren in anderen Lauf können die Daten der Teilnehmer/ Teams in einen anderen Lauf durch Auswahl im Feld **Neuer Lauf** kopiert werden. Auch hier können alle Datenfelder verändert werden und die nächstfreie Start-Nr. der neuen Klasse wird automatisch vorausgefüllt.

2.1.4.e) Teilnehmer/ Team - Alle Löschen

ACHTUNG: Über rechte Maustaste - Alle Löschen werden alle Teilnehmer/ Teams des ausgewählten Laufes unwiederbringlich entfernt. Diese Funktion ist nochmalig zu bestätigen.

2.1.4.f) Teilnehmer/ Team - Strafen

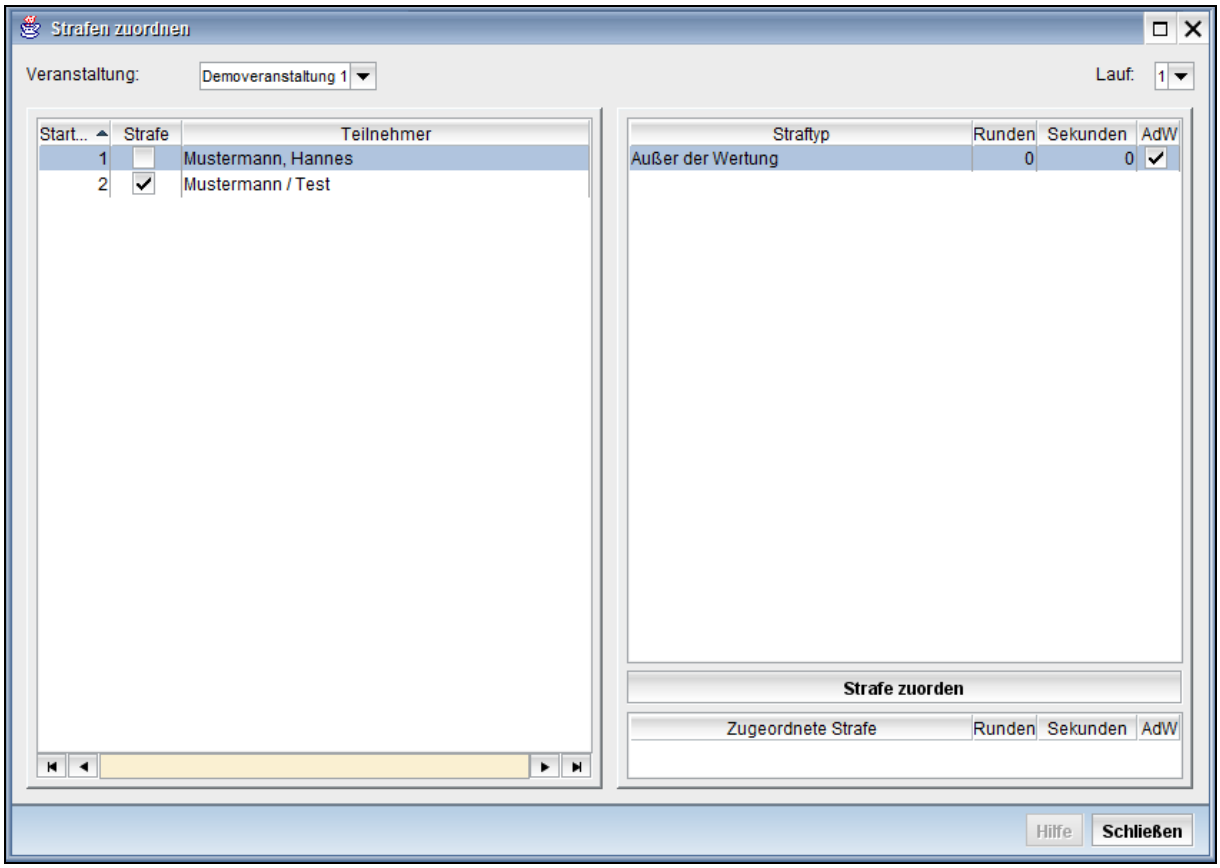


Bild 15: Strafen zuordnen

Über rechte Maustaste - Strafen können sowohl **Strafentypen** (siehe 2.3 Menüpunkt - Straftypen einrichten) eingerichtet als auch **Strafen zugeordnet** (siehe 3.6 Menüpunkt - Strafen zuordnen) werden.

2.1.5. Transponder - Anlegen (manuell oder per UHF-Maus), Ändern, Löschen

2.1.5.a) Transponder Anlegen (manuell oder per UHF-Maus)

Der Teilnehmer/ Team ist zuerst durch Anklicken im Teilnehmerfenster auszuwählen. Danach kann ein neuer Transponder mit einem Doppelklick im Transponderfenster oder über rechte Maustaste - Anlegen eingerichtet werden.

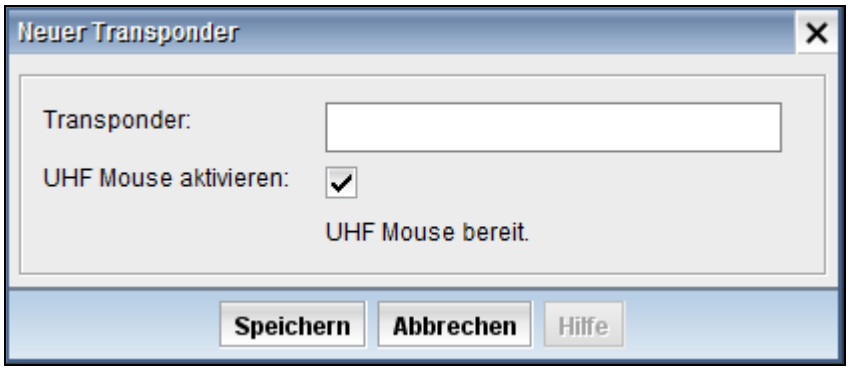


Bild 16: Neuer Transponder

Es zählen nur die letzten 6 Stellen der Transpondernummer. Die Transpondernummer kann manuell per Nummerneingabe oder per UHF-Maus erfasst werden.

Bei automatischer Erfassung ist die UHF-Maus mit dem dazugehörigen USB-Kabel und dem PC zu verbinden. Die Maus leuchtet auf ihrer Unterseite blau auf. Im Programm ist der Haken „UHF Mouse aktivieren“ zu setzen und der mit Transponder beklebte Helm oder Stabtransponder (siehe 2.1.5.c) EXKURS: Transponder verteilen, befestigen und 2.1.5.d) EXKURS: Transponder mit UHF-Maus testen bzw. einlesen) auf die UHF-Maus aufzulegen, bis ein Signal ertönt und ein grüner Haken aufleuchtet.

Das Erscheinen der Transpondernummer in dem Feld „Transponder“ ist zu kontrollieren. Nicht funktionierende Transponder oder Störungen werden mit Aufleuchten eines roten Kreuzes angezeigt.

Speichern nicht vergessen.

Je Teilnehmer/ Team können mehrere unterschiedliche Transpondernummern eingegeben werden.

Durch Anklicken des Spaltentitels Transponder können die Transpondernummern absteigend oder aufsteigend sortiert werden.

2.1.5.b) Transponder - Ändern oder Löschen

Per Doppelklick auf den angelegten Transponder oder Klick rechte Maustaste - Ändern können Korrekturen an den Transpondernummern manuell oder automatisch per UHF-Maus vorgenommen werden.

Ein Transponder kann per Klick rechte Maustaste - Löschen eliminiert werden.

2.1.5.c) EXKURS: Transponder verteilen, befestigen

Für die Zeitmessung muss jeder Teilnehmer/ Team Transponder erhalten. Für die Bewältigung einer größeren Anzahl von Teilnehmern/ Teams eignen sich die **Transponderaufkleber**, wovon immer ein Pärchen verwendet werden sollte.

Der 1. Transponder sollte auf die Helmoberseite und der 2. auf die Unterseite des Helmschildes geklebt werden, sodass die Transponder zirka im 90-Grad-Winkel von den Antennen in der Zählstelle erfasst werden können. Alternativ können beide Transponder auf der Helmschildunterseite aufgebracht werden. Die Transponder dürfen nicht übereinander geklebt sein, auch nicht teilweise. Die zu beklebenden Flächen müssen trocken und fettfrei sein.

Die Funktionstüchtigkeit sollte immer gleich getestet werden. Für die dafür geeignete **UHF-Maus** unterbreiten wir jederzeit gern ein Angebot.

Alternativ für den Fall, dass der Transponderaufkleber auf einem Helm aufgrund seiner Materialbeschaffenheit (Carbon, metallhaltige oder/ und reflektierende Lacke) nicht eingelesen werden kann, kann ein **Transponderstab** ausgegeben werden. Zum finanziellen Schutz aller Veranstalter bitte den braunen Transponderstab einheitlich und europaweit mit **15 Euro Pfand** bepreisen. Wir unterbreiten gern ein Angebot für dieses Produkt.

Der Transponderstab sollte auf der Lenkerstange auf dem Lenkerpolster mit Kabelbinder oder Gewebeband/ Tape (nicht metallhaltig) so befestigt werden, dass das Lenkerpolster nicht verrutscht und der Transponderstab mit der Beschriftung „Deister“ nach oben zeigt, da die Antenne von oben im 90-Grad-Winkel liest. Der Teilnehmer/ Team sollte mit seinem Oberkörper den Stabtransponder bei der Durchfahrt nicht verdecken. Zusätzlich sollten die Transponderaufkleber an den Teilnehmer/ Team ausgeteilt werden, um sie auf der Oberseite des Motorrad Kotflügels vorn und hinten aufzukleben.

2.1.5.d) EXKURS: Transponder mit UHF-Maus testen bzw. einlesen

Stets sollte mit der **UHF-Maus** das Einlesen oder mindestens das Testen der mit Transponder beklebten Helme oder der Stabtransponder erfolgen. Zum Testen ist die UHF-Maus mit dem dazugehörigen USB-Kabel und dem PC zu verbinden. Die Maus leuchtet auf ihrer Unterseite blau auf. Beim Auflegen eines funktionsfähigen Transponders gibt die UHF-Maus ein Signal und es leuchtet ein grüner Haken kurz auf. Nicht funktionierende Transponder oder Störungen werden mit Aufleuchten eines roten Kreuzes angezeigt.

Zum Einlesen mit der UHF-Maus siehe 2.1.5 Transponder - Anlegen (manuell oder per UHF-Maus), Ändern, Löschen.

2.1.6. Aktionen: Suche, Teilnehmer importieren, Teilnehmer exportieren

2.1.6.a) Suche

Es kann nach Vorname, Nachname, Teamname, Sponsor, Straße, Ort, Fahrzeug-Marke, Fahrzeug-Typ, Einschreibe-Nummer gesucht werden. Den Suchtext in das vorgesehene Feld eintragen und auf „Suche“ klicken.

TIPP: Großschreibung muss nicht beachtet werden. Nach Eingabe der ersten 2 Buchstaben/Ziffern kann jeder weitere Buchstabe/Ziffer durch „*“ - Sternchen ersetzt werden, falls bspw. die Schreibweise nicht eindeutig klar ist. Mit bspw. „mathias~“ wird auch ein Matthias gefunden.

Insgesamt ist folgende Syntax zulässig:

Syntax	Beschreibung
*	ab dem zweiten Zeichnen Platzhalter für beliebig viele Zeichen
?	Platzhalter für genau ein Zeichen
+	das nachfolgende Wort muss vorkommen Voraussetzung: mind. 2 Buchstaben nach dem + eingeben
-	das nachfolgende Wort darf nicht vorkommen Voraussetzung: mind. 2 Buchstaben nach dem - eingeben
~	ungenaue Suche

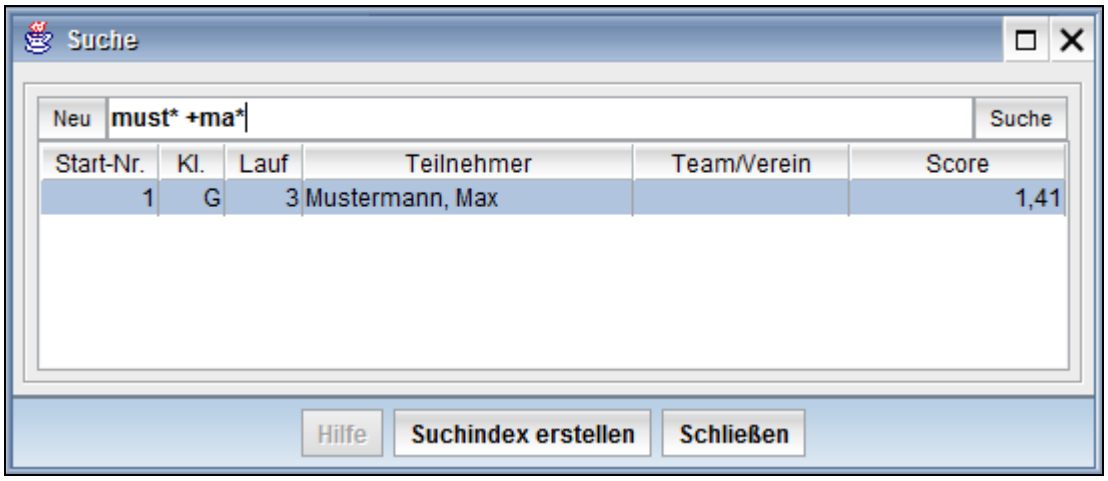


Bild 17: Suche

Die Ergebnisse aus einer Suche nach einem Teilnehmer / Team werden im darunter liegenden Fenster zusammen mit einem Score angezeigt. Die Anzeige sortiert sich nach absteigendem Score.

Ist der gesuchte Teilnehmer/ Team dabei, bewirkt ein Doppelklick oder Klick rechte Maustaste - Anzeigen auf den Teilnehmer/ Team in diesem Ergebnisfenster, dass er automatisch auch im Teilnehmerfenster gesucht und markiert wird. Nun können im Teilnehmerfenster bequem evtl. Korrekturen vorgenommen werden (siehe 2.1.4 Teilnehmer/ Team - Anlegen, Ändern, Löschen, Verschieben, Kopieren, Strafen).

Bis zum „Schließen“ bleibt das Fenster stehen und kann bequem für neue Suchen verwendet werden, dazu den Button „Neu“ klicken oder im Textfeld die vorhergehend gesuchten Zahlen oder Buchstaben löschen oder per „Entf“-Taste.

2.1.6.b) Teilnehmer importieren (vorheriger Export oder manuelle CSV-Tabelle)

Mit dieser Funktion kann eine Datei aus **einem vorherigen Export** bspw. an einem anderen PC (siehe 2.1.6.c) Teilnehmer exportieren) importiert werden.

In der Vorbereitung auf eine Rennveranstaltung können die Teilnehmerdaten **manuell in einer CSV-Tabelle** in einer Tabellenkalkulationssoftware -bspw. Microsoft Office Excel- gepflegt und anschließend importiert werden.

Dabei sind Anzahl, Reihenfolge der Spalten sowie einzugebenden Werte in der CSV-Tabelle lt. vordefiniertem Format i.d.R. unter C:\jExa in der Datei „**format_teilnehmer.xls**“ zwingend zu beachten.

ACHTUNG: Es dürfen sich keine Semikolons, Kommas und Hochkommas in der CSV-Tabelle befinden. Zudem ist auf doppelte Daten zu achten.

TIPP: Da der Import keine doppelten Startnummern innerhalb eines Laufes zulässt, sollte der zu importierende Lauf vorher gelöscht werden.

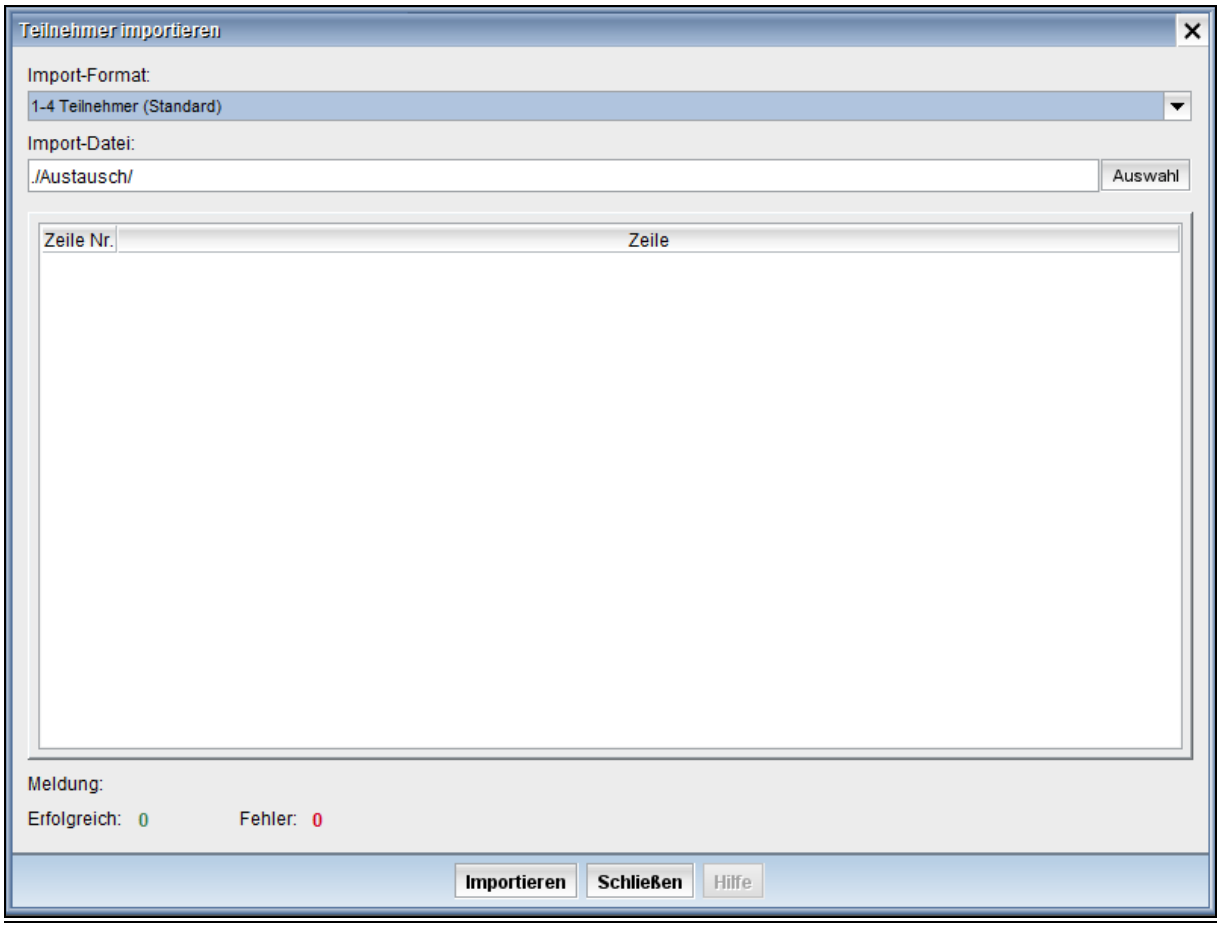


Bild 18: Teilnehmer importieren

Das Import-Format mit bis zu 4 Teilnehmern in 1 Team sowie das Austauschverzeichnis sind standardmäßig voreingestellt.

Per „Auswahl“-Button kann die gewünschte CSV-Datei ausgewählt werden, wobei id.R. unter C:\jExa der Ordner „Austausch“ voreingestellt ist. Mit „Öffnen“ wird die Auswahl bestätigt. Mit „Importieren“ wird der Import gestartet.

Evtl. Fehler -i.d.R. aus der händischen Datenerfassung per CSV-Tabelle- werden im nachfolgenden Fenster angezeigt. Mit Anklicken der Zeilen erscheint unter „Meldung:“ eine mögliche Fehlerursache - z.B. „Startnummer doppelt vergeben“. Diese fehlerhaften Daten werden nicht importiert.

Unter „Erfolgreich:“ bzw. „Fehler:“ wird die Stückzahl ausgewiesen, die erfolgreich importiert oder durch Fehler abgewiesen wurde.

Mit „Schließen“ wird das Fenster verlassen.

2.1.6.c) Teilnehmer exportieren

Bei Verwendung mehrer PCs für ein Rennen kann es erforderlich sein, dass Daten z.B. aus der Teilnehmererfassung (Export) zum Zeitnahme-PC (hier Import) übertragen werden müssen.

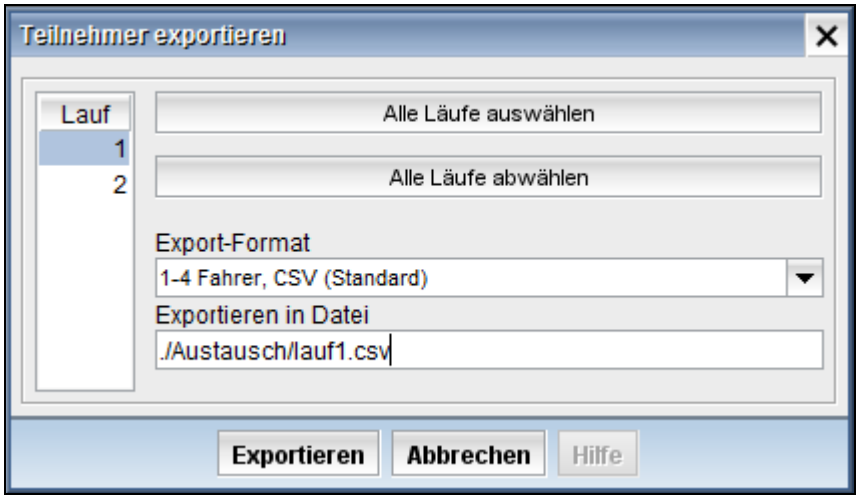


Bild 19: Teilnehmer exportieren

Beim Export ist darauf zu achten, dass der/die richtige/n Lauf/Läufe in der linken Spalte ausgewählt sind. Als Unterstützung dienen die nebenliegenden Funktionen „Alle Läufe auswählen“ bzw. „Alle Läufe abwählen“.

Das Export-Format mit bis zu 4 Teilnehmern in 1 Team sowie das Austauschverzeichnis sind standardmäßig voreingestellt.

Im Feld „Exportieren in Datei“ ist der gewünschte Dateiname und “.CSV“ hinter dem „Austausch/“ anzufügen. Es empfiehlt sich, den Datenexport eindeutig zu benennen, z.B. für „Lauf1.csv“.

Anzahl, Reihenfolge der Spalten sowie Werte, die in die CSV-Tabelle exportiert werden, sind i.d.R. unter C:\jExa in der Datei „**format_teilnehmer.xls**“ dokumentiert.

Mit Exportieren wird die Funktion bestätigt.

2.2. Menüpunkt - Klassen einrichten

Im Menü Vorbereitung können optional mit dem Aufruf Klassen einrichten den Klassen Alters-, Hubraum- und Rundbegrenzungen als Beschränkung/ Merkmal hinterlegt werden.

Diese Beschränkungen/ Merkmale werden dann automatisch mit den gepflegten Fahrerdaten abgeglichen. Das Ergebnis dient der Qualitätserhöhung der Fahrerdaten und ist über Ergebnis – Plausibilität abrufbar.

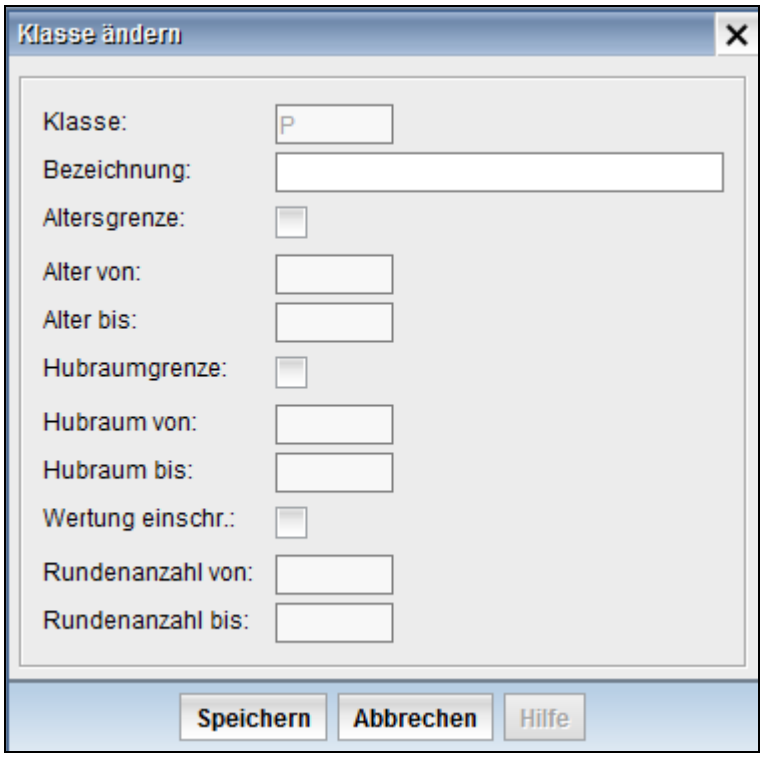


Bild 20: Klassen einrichten - Klasse anlegen oder ändern

2.3. Menüpunkt - Straftypen einrichten

Im Menü Vorbereitung wird die Funktion Straftypen einrichten aufgerufen, wobei die Funktionen Anlegen, Ändern, Löschen möglich sind. Per Doppelklick auf das Straftypenfenster oder Klick rechte Maustaste - **Anlegen** können Straftypen in Form von Runden und Minuten oder Wertungsausschluss eingegeben werden.

Die Strafen sind als positive Zahlen einzugeben.

TIPP1: Im Umkehrschluss führt die Eingabe von negativen Vorzeichen zu Gutschriften.

TIPP2: Aus der Praxis heraus wird empfohlen, Strafen sofort zu vollziehen, um Diskussionen/ Einsprüche im Nachhinein über das manuell geänderte Ergebnis zu vermeiden.

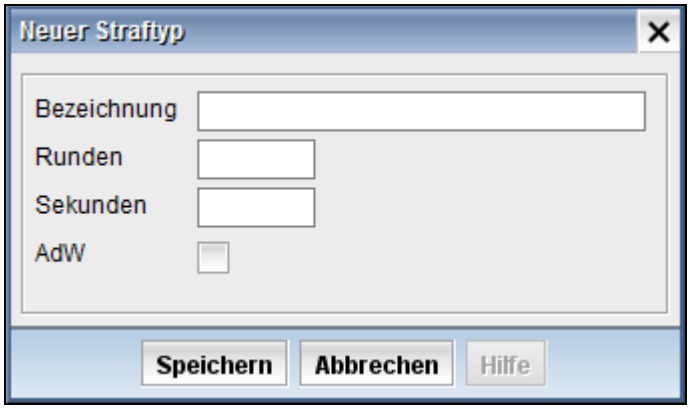


Bild 21: Neuer Straftyp

ACHTUNG: In Verbindung mit der Funktion „Mit dem Führenden abwinken“ (Lauf ändern) sollten nach dem Abwinken nachträglich keine Zeit- und Rundenstrafen für die Top3-Teilnehmer/ Teams vergeben werden. Denn wenn der Führende von Strafen betroffen ist, wird das Ergebnis nach dem Abwinken verändert und es wurde ggf. der falsche Teilnehmer/ Team abgewunken.

Speichern nicht vergessen.

Per Doppelklick auf den angelegten Straftyp im Straftypenfenster oder Klick rechte Maustaste - **Ändern** können Korrekturen an den Straftypen vorgenommen werden.

Ein Straftyp kann über rechte Maustaste - **Löschen** eliminiert werden.

TIPP3: Die Funktionen Straftypen Anlegen, Ändern, Löschen lassen sich auch in dem Fenster „Strafen zuordnen“ (siehe 3.6 Menüpunkt - Strafen zuordnen) in gleichem Umfang ausführen.

2.4. Menüpunkt - Box zuweisen

Die Startbox 0 muss immer im System vorhanden sein und dient als Grundeinstellung.

Sofern weitere Startboxen verwendet werden, um bspw. einen zeitversetzten Start abzubilden, können diese hier eingerichtet werden.

Die Funktion wird von den Lizenznehmern selten benötigt, wonach auf weitere Ausführungen verzichtet wird.

2.5. Menüpunkt - Transponder drucken

Voraussetzung ist ein RFID-Drucker mit einer vordefinierten Schnittstelle.

Die Funktion wird von den Lizenznehmern selten benötigt, wonach auf weitere Ausführungen verzichtet wird.

Zum Umgang mit Transpondern siehe 2.1.5.c) EXKURS: Transponder verteilen, befestigen und 2.1.1.b) Veranstaltung - Ändern oder Löschen.

3. Menü - Lauf

Unter diesem Menüpunkt können alle Arbeiten, die für bzw. während eines Laufes anfallen, erledigt werden

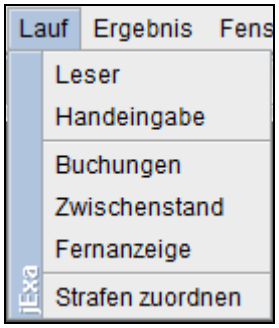


Bild 22: Menü Lauf

3.1. Menüpunkt – Leser

Voraussetzung für die Ausführung der Leser-Funktion ist der Betrieb einer RFID-Anlage, mit der Buchungen automatisch in die Software eingelesen werden können. Alternativ können Buchungen manuell erfasst werden (siehe 3.2 Menüpunkt - Handeingabe).

Die Läufe müssen nicht separat gestartet werden. Das Wichtigste ist, dass der Leser im geöffneten Leserfenster vor dem Start eingeschalten wurde. Alle Ergebnisse werden aus einer Datenbank heraus anhand der Zeitangaben ermittelt, die beim Lauf einrichten definiert wurden.

Das Leserfenster kann im Menüpunkt Lauf oder über den Button „Leser“ in der Schnellstartleiste geöffnet werden. Im Leser-Menü ist standardmäßig der **Typ Lese-Einheit** mit Deister Gate A vorbelegt.

Das Einschalten des Lesers im Leserfenster erfolgt über den **Pfeil**-Button. Mittels **Lautsprecher**-Symbol wird die akustische Signalgebung bei Übertragung der Buchungen in das Leser-Fenster aktiviert oder deaktiviert. Die **Zeit Lese-Einheit** bezieht die aktuelle Zeit des PCs, die stets aktuell eingestellt sein sollte.

Im Fenster werden Datum/ Zeit, Antennen-Adresse, Transpondernr. und die dem Transponder zugeordnete Start-Nr. angezeigt. Die linke Spalte zeigt per Haken, wenn es sich ggf. um eine Startbuchung handelt (siehe Rundenprofil „Start-Ziel“ unter 2.1.2 Menü - Datei / Datenbank öffnen). Die Einstellung zur Startbuchung wird über den Button „**E**“ neben Typ Lese-Einheit aufgerufen und per Haken aktiviert.

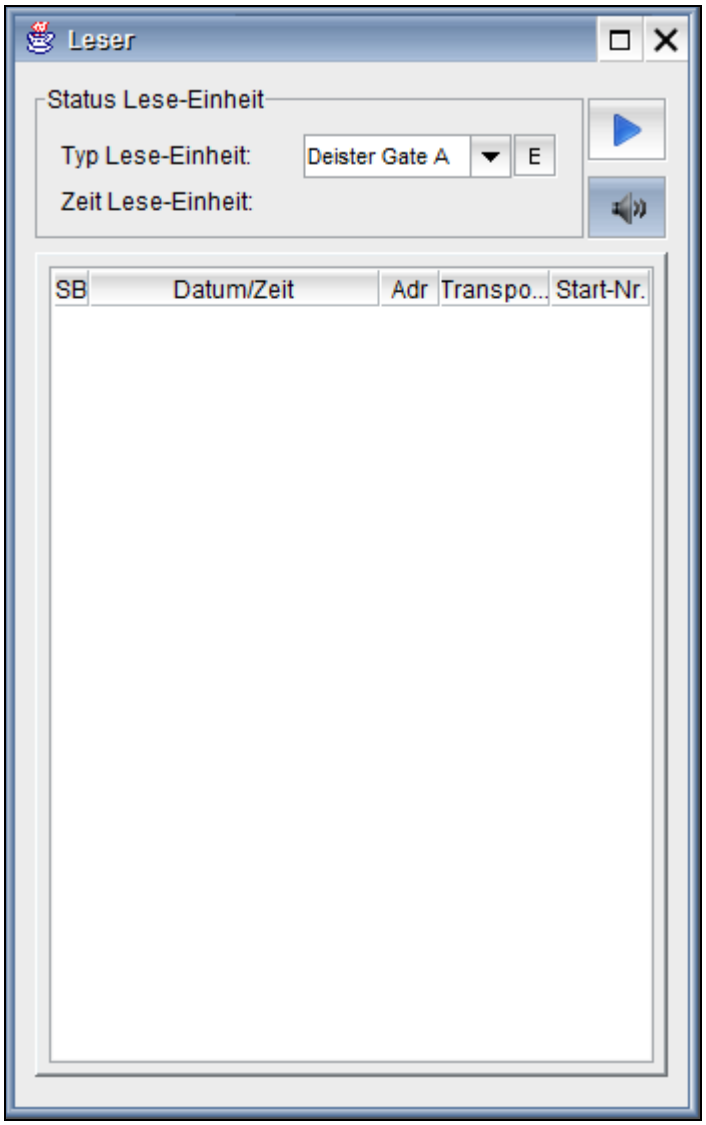


Bild 23: Leser

ACHTUNG: Der Leser muss während des gesamten Rennens im geöffneten Leserfenster eingeschaltet bleiben.

TIPP: Alle Buchungen des Lesers werden separat im Installationsordner i.d.R. C:\jExa\ im Ordner log\bookings.log protokolliert.

3.1.1. Leser - Buchung - Anlegen

Die Funktion Buchungen per Klick rechte Maustaste - Anlegen existiert nur pro forma.

TIPP: Die Terminalbuchungen sollten zwecks Nachvollziehbarkeit/ Protokollierung nur in Ausnahmefällen verändert werden. Sollte dennoch eine Korrektur erforderlich sein, empfiehlt es sich, für die Terminalbuchung den Status von Aktiv auf Inaktiv zu setzen. Die neue/ zu ändernde Buchung sollte manuell angelegt und auf die korrekten Zeiten angepasst werden (siehe 3.3 Menüpunkt - Buchungen).

3.1.2. Leser - Buchung - Ändern

Per Doppelklick oder rechte Maustaste - Ändern auf einer ausgewählten Buchung gelangt man in das Fenster Buchung ändern (Funktion siehe 3.3.2 Buchungen - Ändern, Löschen).

TIPP: Die Terminalbuchungen sollten zwecks Nachvollziehbarkeit/ Protokollierung nur in Ausnahmefällen verändert werden. Sollte dennoch eine Korrektur erforderlich sein, empfiehlt es sich, für die Terminalbuchung den Status von „Aktiv“ auf „Inaktiv“ zu setzen. Die neue/ zu ändernde Buchung sollte manuell angelegt und auf die korrekten Zeiten angepasst werden (siehe 3.3 Menüpunkt - Buchungen).

3.1.3. Leser - Buchung - Löschen

Per rechte Maustaste - Löschen wird die ausgewählte Buchung gelöscht.

TIPP: Die Terminalbuchungen sollten zwecks Nachvollziehbarkeit/ Protokollierung nur in Ausnahmefällen verändert werden. Sollte dennoch eine Korrektur erforderlich sein, empfiehlt es sich, für die Terminalbuchung den Status von „Aktiv“ auf „Inaktiv“ zu setzen.

3.1.4. Leser - Buchung - Alle Löschen

Per rechte Maustaste - Alle Löschen werden alle Buchungen gelöscht.

TIPP: Die Terminalbuchungen sollten zwecks Nachvollziehbarkeit/ Protokollierung nur in Ausnahmefällen verändert werden. Sollte dennoch eine Korrektur erforderlich sein, empfiehlt es sich, für die Terminalbuchung den Status von „Aktiv“ auf „Inaktiv“ zu setzen.

3.2. Menüpunkt - Handeingabe

Es kann die Veranstaltung und der Lauf ausgewählt werden.

Händische Buchungen können durch Eingabe der Startnummer im weißen Feld und Betätigen der Taste „Enter“, die den Eintrag der aktuelle Uhrzeit auslöst, erfolgen. Die Start-Nr. werden im linken Teil des Fensters der Reihe nach aufgelistet. Die Auswahl „Startbuchung“ wird nur im Profil „Start-Ziel“ benötigt (siehe Rundenprofil „Start-Ziel“ unter 2.1.2 Lauf - Anlegen, Ändern, Löschen).

TIPP: Wird die Start-Nr. in der Auflistung rot angezeigt, gibt es diese Start-Nr. in dem ausgewählten Lauf nicht. Alles deutet auf einen Nummern-Vertipper hin.

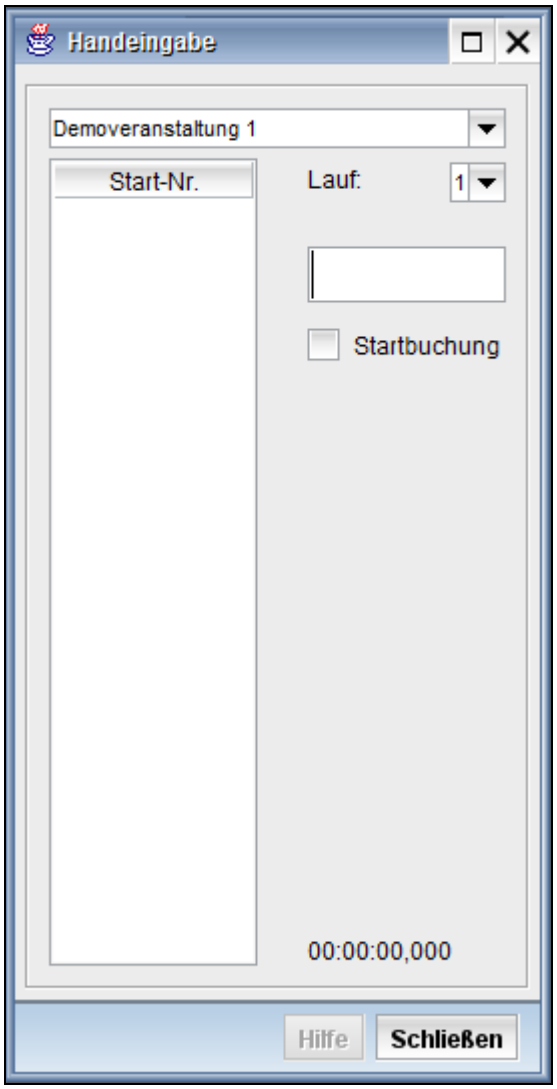


Bild 24: Handeingabe

3.2.1. Handeingabe - Buchung - Anlegen

Alternativ kann eine manuelle Buchung im Fenster Handeingabe in der Spalte Start-Nr. mit der rechten Maustaste - Anlegen hinzugefügt werden. Dabei müssen Startnummer, Datum, Zeit und ggf. Buchungsmodus Start erfasst werden. Datum und Zeit werden aktuell vom PC versorgt und sind ggf. zu ändern. Standardmäßig ist die neue Buchung auf Aktiv gesetzt, wobei auch der Status Inaktiv ausgewählt werden kann.

3.2.2. Handeingabe - Buchung - Ändern

Per Doppelklick oder rechte Maustaste Ändern auf eine Buchung einer ausgewählten Start-Nr. können die Details Startnummer, Datum, Zeit, Adresse, Startbuchung (siehe Rundenprofil „Start-Ziel“ unter 2.1.2 Lauf - Anlegen, Ändern, Löschen) und Status im Fenster Buchung ändern (siehe 3.3.2 Buchungen - Ändern, Löschen) angezeigt und/ oder geändert werden.

3.2.3. Handeingabe - Buchung - Löschen

Per rechte Maustaste Löschen wird die ausgewählte Buchung eliminiert.

3.2.4. Handeingabe - Buchung - Alle Löschen

Per rechte Maustaste Alle Löschen werden alle Buchungen gelöscht.

3.3. Menüpunkt - Buchungen

Jede Buchung wird in diesem Fenster mit **laufender ID, Start-Nr. Datum/ Zeit, Buchungsart Start** und **Status** angezeigt. Manuelle Buchungen und Terminalbuchungen werden in verschiedenen Tabellenreitern getrennt angezeigt.

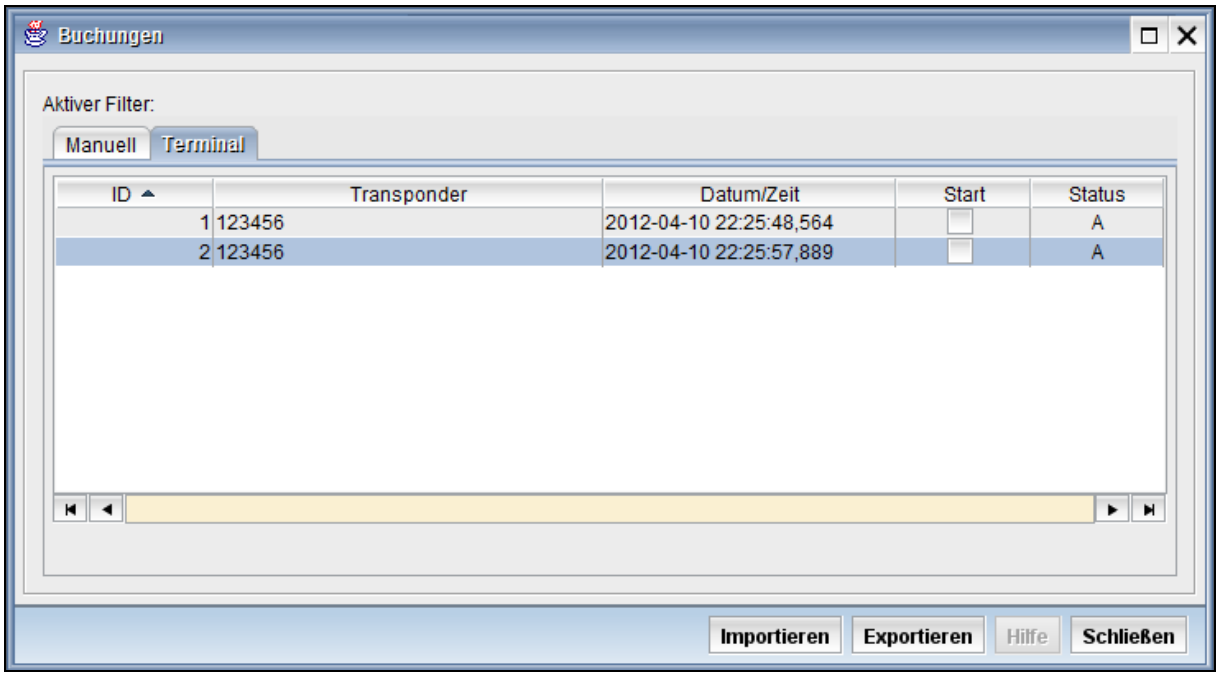


Bild 25: Buchungen

Durch Anklicken der Spaltentitel kann nach laufender ID, Transpondernummer, Datum/ Zeit, Buchungsart Start oder Status sortiert werden.

Für die ausgewählte Buchung werden im unteren Bereich des Fensters die Details Lauf, Start.-Nr. und Teilnehmer/ Team angezeigt.

Die Buchungen können bei Bedarf mittels der gleichnamigen Button im CSV-Format im- und exportiert werden.

ACHTUNG: Mit der Importfunktion sollte gewissenhaft umgegangen werden. Es empfiehlt sich eine vorherige Datensicherung.

3.3.1. Buchungen - Anlegen

Eine Buchung kann mit einem Doppelklick in das Buchungsfenster oder über rechte Maustaste - Anlegen eingerichtet werden.

Im Fenster müssen bei **manuellen** Buchungen **Startnummer, Datum, Zeit und ggf. Buchungsmodus Start** erfasst werden. Bei Terminalbuchungen ist zusätzlich die **Transpondernummer** erforderlich. Datum und Zeit werden aktuell vom PC versorgt und sind ggf. zu ändern. Standardmäßig ist diese neue Buchung auf „Aktiv“ gesetzt, wobei auch der Status „Inaktiv“ ausgewählt werden kann.



Bild 26: Neue Buchung (manuell)



Bild 27: Neue Buchung (Terminal)

Speichern nicht vergessen.

TIPP: Die Terminalbuchungen sollten zwecks Nachvollziehbarkeit/ Protokollierung nur in Ausnahmefällen verändert werden. Sollte dennoch eine Korrektur erforderlich sein, empfiehlt es sich, für die Terminalbuchung den Status von „Aktiv“ auf „Inaktiv“ zu setzen. Die neue/ zu ändernde Buchung sollte manuell angelegt und auf die korrekten Zeiten angepasst werden.

3.3.2. Buchungen - Ändern, Löschen

Per Doppelklick auf den automatischen bzw. manuellen Buchungen oder Klick rechte Maustaste - Ändern können Korrekturen an den Buchungen vorgenommen werden.

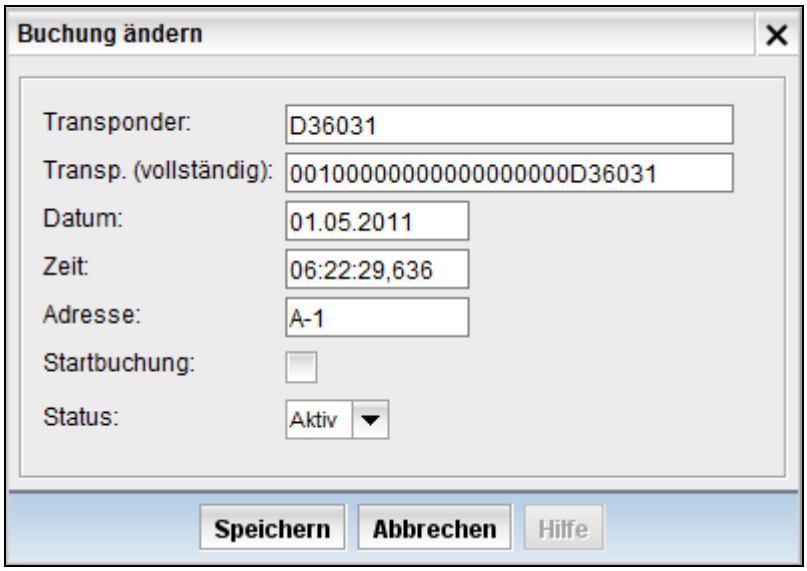


Bild 28: Buchung ändern (Terminalbuchung)



Bild 29: Buchung ändern (manuelle Buchung)

Eine Buchung kann per Klick rechte Maustaste - Löschen eliminiert werden.

TIPP: Die Terminalbuchungen sollten zwecks Nachvollziehbarkeit/ Protokollierung nur in Ausnahmefällen verändert werden. Sollte dennoch eine Korrektur erforderlich sein, empfiehlt es sich, für die Terminalbuchung den Status von „Aktiv“ auf „Inaktiv“ zu setzen. Die neue/ zu ändernde Buchung sollte manuell angelegt und auf die korrekten Zeiten angepasst werden.

3.3.3. Buchungen - Filtern

Per rechte Maustaste Filtern oder Doppelklick auf „Aktive Filter:“ im oberen Bereich des Fensters öffnet sich der Buchungsfilter, mit dem durch Eingabe der Transpondernummer und Button „Anwenden“ alle Buchungen zu diesem Transponder gefiltert werden.

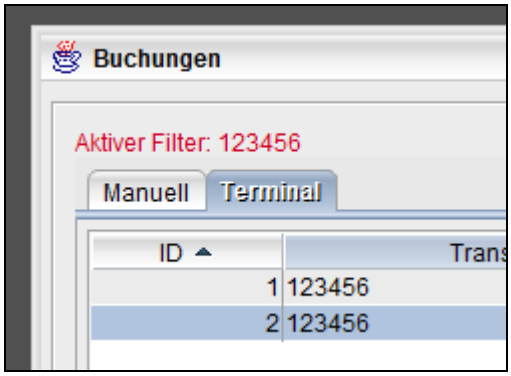


Bild 30: Buchungen Filtern

Durch wiederholte Betätigung per rechter Maustaste Filtern oder Doppelklick auf „Aktive Filter:“ im oberen Bereich des Fensters kann der Filter im Fenster Buchungsfilter per Button „Zurücksetzen“ wieder aufgehoben werden.

TIPP: Eine Übersicht über alle Runden eines Teilnehmers/ Team mit all seinen Transpondernummern gibt die Funktion Einzelrunden (siehe 4.3 Menüpunkt - Einzelrunden).

3.3.4. Buchungen - Alle Löschen

ACHTUNG: Per Klick rechte Maustaste - Alle Löschen werden alle Buchungen der gesamten aktuellen Datenbank eliminiert. Diese Funktion ist nochmalig zu bestätigen.

3.4. Menüpunkt - Zwischenstand

Die Veranstaltung, der Lauf, Start- und Enddatum und -zeit sowie der Stand nach der aktuellen Fahrzeit sind im Kopf ablesbar.

Im Zwischenstand werden die Platzierung, Start-Nr., Kl., Nationalität, Teilnehmername, Team, gefahrene Runden, gewertete Runden, Zeit, Rückstand, Zeit letzte Runde, Zeit beste Runde, Rundenschnitt, Zieleinfahrt, evtl. Strafen bzw. Außer der Wertung textlich oder symbolisch angezeigt.

Bei der Anzeige kann zwischen je **Klasse** und **Gesamt** für den jeweils aktuellen Lauf gewechselt werden.

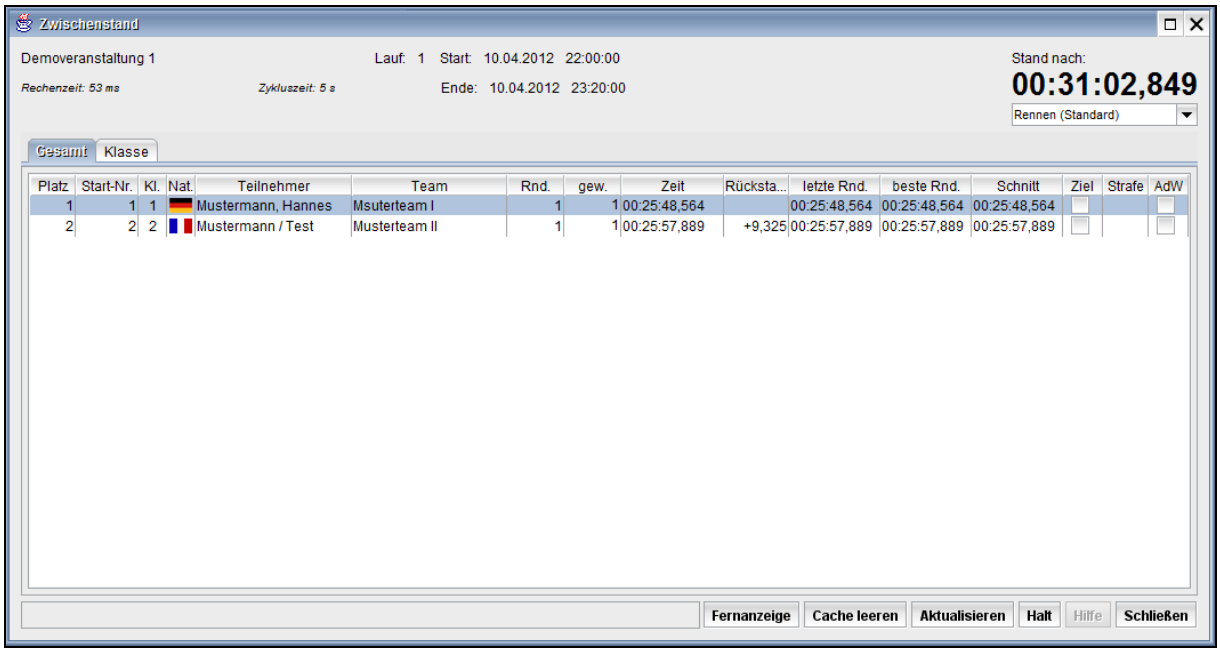


Bild 31: Zwischenstand

Des Weiteren kann der Zwischenstand per Button „Halt“ angehalten werden. Die Funktion „Aktualisieren“ hebt die Halt-Funktion und/ oder bewirkt, dass bei Anzeige je Klasse die verschiedenen Klassen durchgeschaltet werden können.

Die **Rechenzeit** gibt an, in welcher Zeit der PC den Zwischenstand in Millisekunden berechnet.

Die **Zykluszeit** gibt an, in welchem Interwall der Zwischenstand in Millisekunden automatisch aktualisiert wird.

TIPP: Der Button „**Cache leeren**“ sollte nach dem Start eines jeden Laufes einmalig betätigt werden, um die Vielzahl der Berechnungen aus den vorangegangenen Läufen zu löschen und Luft für die Berechnung des Zwischenstandes für den neuen Lauf zu generieren. Dagegen sollte die Funktion während des Laufes sparsam eingesetzt werden, da die Datenbank-Performance beeinträchtigt werden kann.

Mit dem Button **Fernanzeige** wird der ständige Export gestartet (siehe 3.5 Menüpunkt - Fernanzeige).

Per rechter Maustaste **Strafen** auf den ausgewählten Teilnehmer/ Team können sowohl **Strafentypen** (siehe 2.3 Menüpunkt - Straftypen einrichten) eingerichtet als auch **Strafen einem Teilnehmer zugeordnet** (siehe 3.6 Menüpunkt - Strafen zuordnen) werden.

3.5. Menüpunkt - Fernanzeige

Die Fernanzeige kann optional betrieben werden und verlangt eine separate Einrichtung/ Inbetriebnahme (siehe 7.3 Installation Fernanzeige).

Der ständige Export in die optionale Fernanzeige ist über den Button „Fernanzeige“ unter dem Menüpunkt Lauf - Zwischenstand zu starten. Alternativ kann die Funktion aus dem Zwischenstand heraus per gleichnamigen Button aufgerufen werden.



Bild 32: Export zur Fernanzeige

Der „Lokaler HSQLDB-Server (Rennen)“ ist voreingestellt und wird per Button „Start“ mit Daten versorgt.

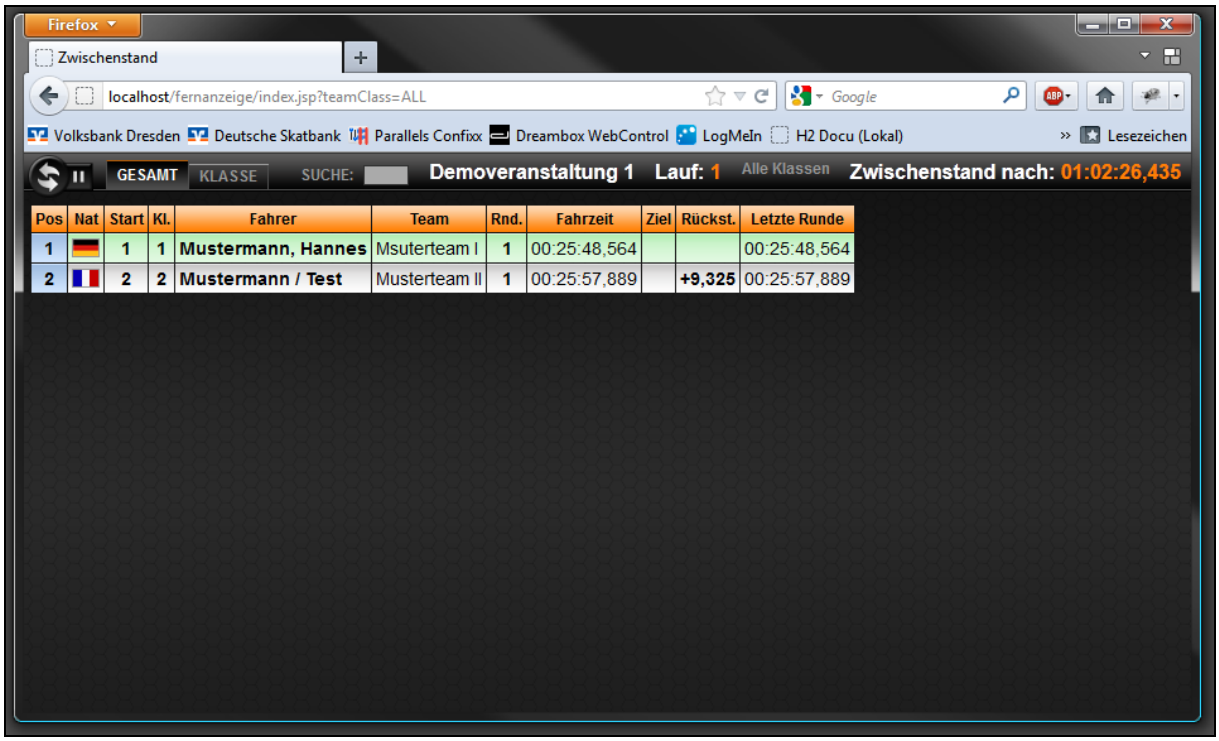


Bild 33: Fernanzeige Rennen (in einem Browser)

Alternativ können auf der Fernanzeige die schnellsten Runden per Auswahl „Lokaler HSQLDB-Server (Schnellste Runden)“ angezeigt werden.

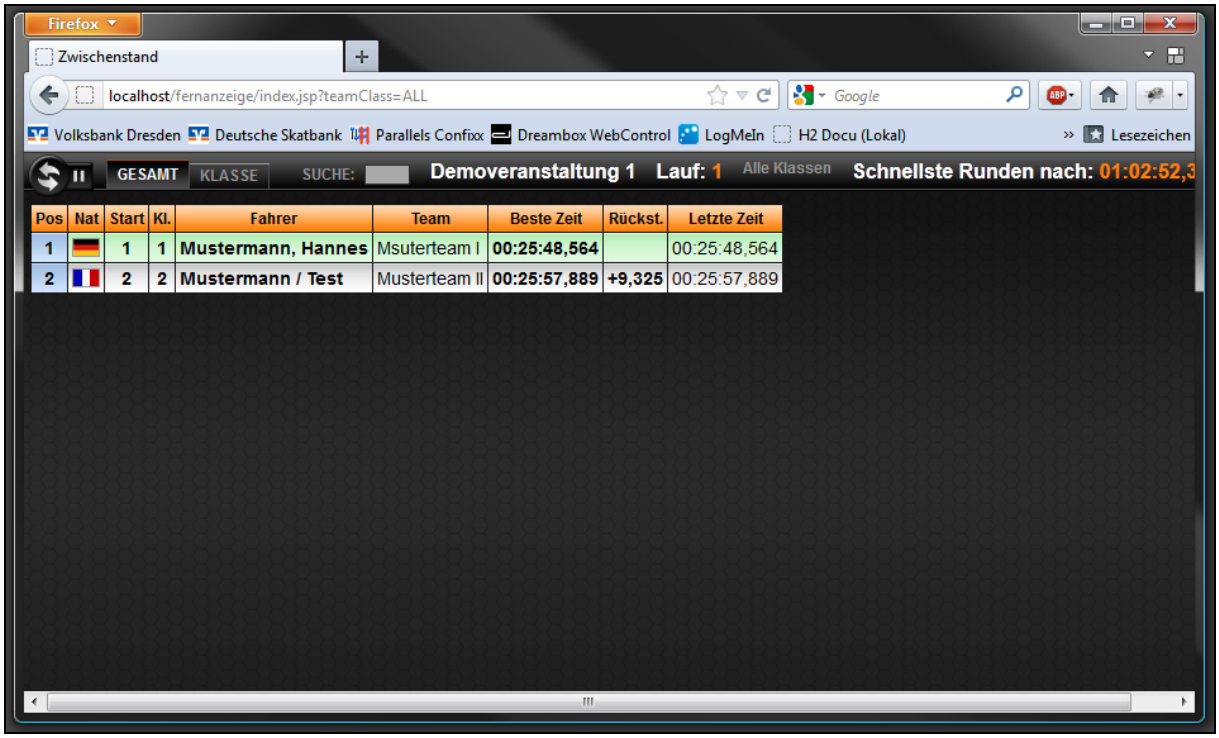


Bild 34: Fernanzeige Schnellste Runden (in einem Browser)

ACHTUNG: Der Export muss während des gesamten Rennens im Exportfenster gestartet bleiben, um die Schnittstelle Fernanzeige versorgen zu können.

3.6. Menüpunkt - Strafen zuordnen

In der rechten oberen Fensterhälfte werden die **Straftypen** angezeigt.

TIPP: Im Fenster „Strafen zuordnen“ lassen sich die Funktionen Straftypen Anlegen, Ändern, Löschen (siehe 2.3 Menüpunkt - Straftypen einrichten) in gleichem Umfang ausführen.

Mit der Funktion **Strafen zuordnen** können Strafen zugeordnet oder gelöscht werden. Die Veranstaltung und der Lauf können ausgewählt werden. Durch Anklicken des Teilnehmers/ Teams in der linken Fensterhälfte und des vorher angelegten Straftyps auf der rechten Fensterseite wird die Strafe dem Teilnehmer **zugeordnet**.

TIPP: Der betreffende Teilnehmer/ Team kann durch Eingabe der Startnummer schneller gefunden werden.

Jedem Teilnehmer/ Team können mehrere verschiedene Strafen zugeordnet werden. Alle Strafen werden berücksichtigt.

Die Strafenzuordnung wird im linken Fenster am Teilnehmer/ Team per Haken markiert. Welcher Straftyp dem Teilnehmer/ Team zugeordnet wurde, ist in der rechten unteren Fensterseite ersichtlich.

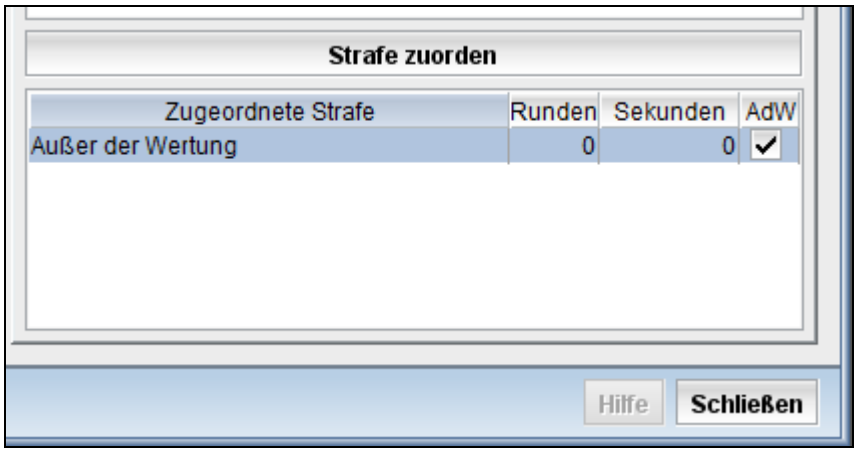


Bild 35: Strafe zuordnen

Per rechte Maustaste - **Löschen** kann in diesem Fenster eine einem Teilnehmer/ Team zugeordnete Strafe wieder gelöscht werden.

4. Menü - Ergebnis

In diesem Menü können alle Arbeiten, die nach einem Lauf zur Ergebnisgenerierung anfallen, erledigt werden.

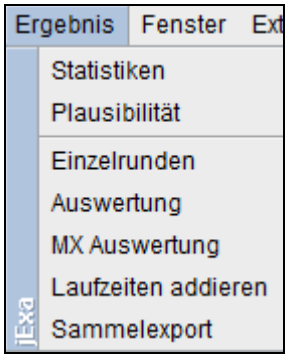


Bild 36: Menü Ergebnis

4.1. Menüpunkt - Statistiken

Im Fenster Statistik werden für die Buchungs- und Rundenzeiten für die angezeigte Veranstaltung und den auswählbaren Lauf der Teilnehmer/ Team mit aufsteigender Rundenzeit = schnellste Runden angezeigt. Der Button „Anzeige“ ist zu betätigen.

Anhand der Statistik kann das Fahrverhalten der führenden Teilnehmer/ Team beobachtet werden.

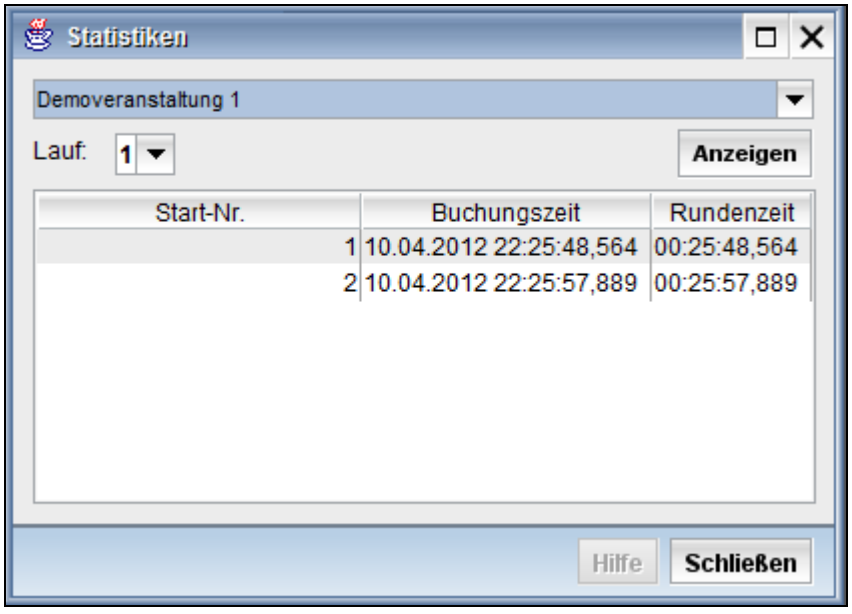


Bild 37: Statistiken

4.2. Menüpunkt - Plausibilität

Die Prüfung auf Plausibilität sollte zwischendurch und vor jeder Ergebnisweitergabe erfolgen. Die Funktion ist im Menü Ergebnis auswählbar.

Alternativ kann die „Plausi“ im Menüpunkt Auswertung aufgerufen werden (siehe 4.4 Menüpunkt - Auswertung).

Die Veranstaltung und der Lauf können ausgewählt werden.

Unter **Allgemein** werden alle Transpondernummern angezeigt, die keinem Teilnehmer/ Team zugeordnet wurden. Zusätzlich werden im Rundenprofil „Start-Ziel“ [siehe Kapitel 2.1.2.a) Lauf - Anlegen] die Startbuchungen ohne Zielbuchungen, die Zielbuchungen ohne Startbuchungen, zwei Startbuchungen in Folge und zwei Zielbuchungen in Folge angezeigt.

Per Klick rechte Maustaste „Aktualisieren“ kann die Auflistung aktualisiert werden.

Bei **Vermissten Runden** wird angezeigt, wenn ein Fahrer für eine Runde mindestens 70% länger benötigt als sein bisheriger Rundendurchschnitt. Per Doppelklick oder rechter Maustaste „Einzelrunden anzeigen“ (siehe 4.3 Menüpunkt - Einzelrunden) erhält man eine Übersicht aller Runden des Teilnehmers/ Teams.

Per Klick rechte Maustaste „Aktualisieren“ kann die Auflistung aktualisiert werden.

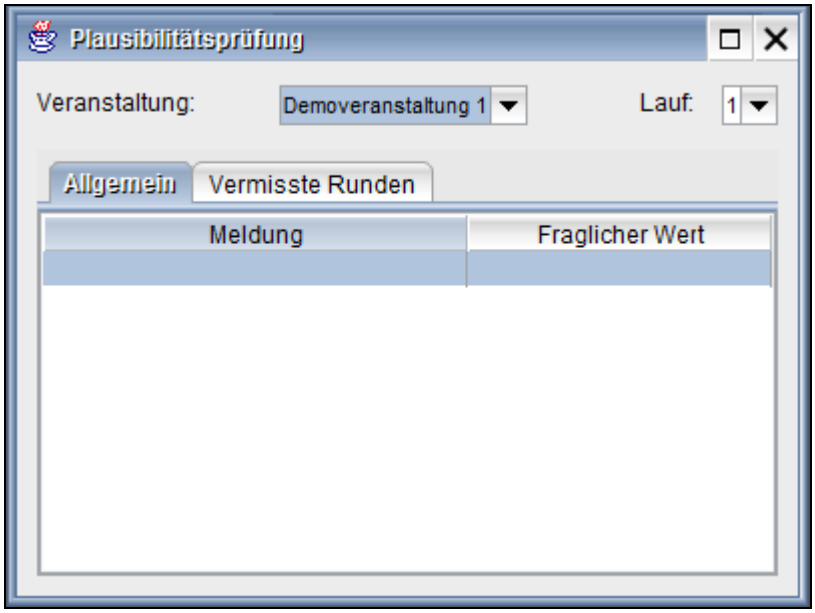


Bild 38: Plausibilität

4.3. Menüpunkt - Einzelrunden

Durch Aufruf im Menü Ergebnis oder über die Schnellstartleiste können alle aktiven und gültigen Einzelrunden für jede Startnummer einer ausgewählten Veranstaltung/ Lauf per Button „Anzeigen“ aufgerufen werden.

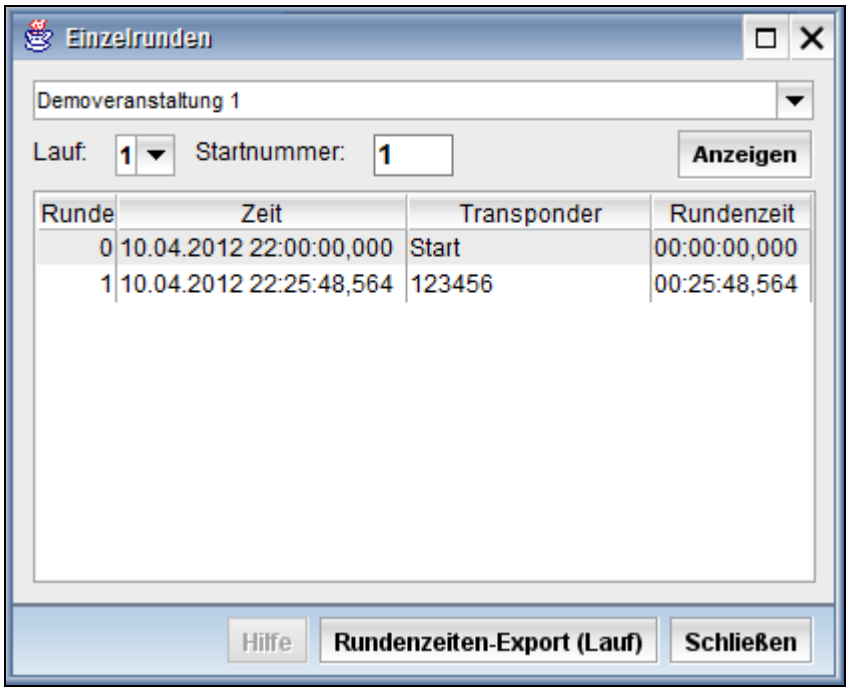


Bild 39: Einzelrunden

4.3.1. Buchung - Ändern

Per Doppelklick oder rechte Maustaste - Ändern auf eine Buchung eines ausgewählten Teilnehmers/ Team können die Details Transpondernummer, Transpondernummer vollständig bzw. Start-Nr. bei manuellen Buchungen, Datum, Zeit, Adresse, Startbuchung (siehe Kapitel Rundenprofil „Start-Ziel“ unter 2.1.2 Lauf - Anlegen, Ändern, Löschen) und Status im Fenster Buchung ändern (siehe 3.3.2 Buchungen - Ändern, Löschen) angezeigt und/ oder geändert werden.

TIPP: Die Daten sollten zwecks Nachvollziehbarkeit/ Protokollierung nur in Ausnahmefällen geändert werden. Sollte dennoch eine Korrektur erforderlich sein, empfiehlt es sich, für die Terminalbuchung den Status von „Aktiv“ auf „Inaktiv“ zu setzen. Die neue/ zu ändernde Buchung sollte manuell (siehe 3.3 Menüpunkt - Buchungen) angelegt und auf die korrekten Zeiten angepasst werden.

4.3.2. Buchungen filtern

siehe 3.3.3 Buchungen - Filtern

4.3.3. Alle Runden anzeigen

Per Klick rechte Maustaste wird die Liste der aktiven und gültigen Buchungen um die ergänzt, die manuell Inaktiv gesetzt oder durch das Rundenminimum maschinell herausgefiltert wurden.

Die erweiterte Anzeige wird per rechte Maustaste „Rundenminimums ausblenden“ wieder aufgehoben.

4.3.4. Rundenzeiten-Export (Lauf)

Per Button am Fensterende können die Einzelrundenzeiten als CSV-Datei exportiert werden. Dabei kann ausgewählt werden, ob der Export die Millisekunden mit berücksichtigen soll.

4.4. Menüpunkt - Auswertung

Im Menü Ergebnis oder auf der Schnellstartleiste kann die Auswertung aufgerufen werden. Es können die Veranstaltung und der Lauf sowie der Wertungsmodus Rennen (Standard) oder Schnellste Runde ausgewählt werden. Handelt es sich um bspw. ein Zwischenergebnis, kann die Auswahl „Offizielles Ergebnis“ ausgehakt werden.

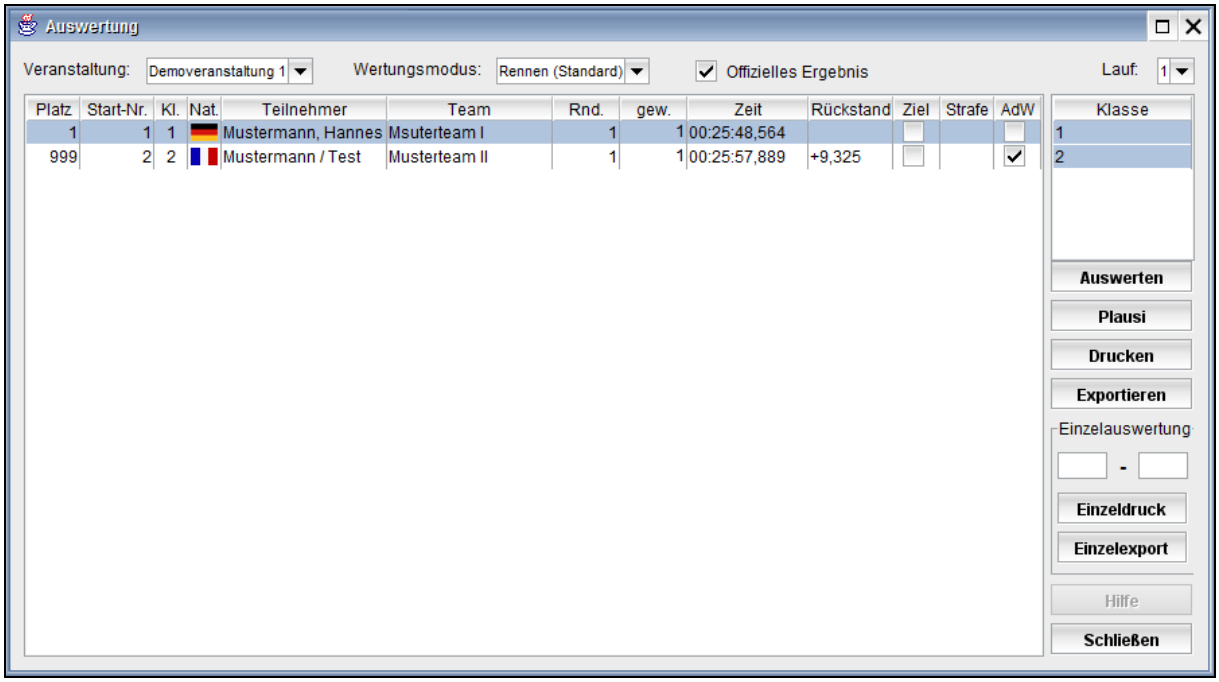


Bild 40: Auswertung

Durch Auswahl der Klasse wird über den Button „**Auswerten**“ das Ergebnis des jeweiligen Laufes ermittelt.

Mit „**Plausi**“ wird die Funktion Plausibilität geöffnet (siehe 4.2 Menüpunkt - Plausibilität).

Durch „**Drucken**“ wird eine PDF-Datei mit dem Ergebnis der ausgewählten Klasse und allen notwendigen Daten (Veranstaltung, Datum, Startzeit, ggf. Logo, Platz, Start-Nr., Kl., Nationalität, Teilnehmer/ Team, Motorradmarke und -typ, Fahrzeit gesamt, gefahrene Runden, gewertete Runden, Rückstand zum Führenden, Strafe, Wertungsausschluss sowie Datum und Uhrzeit des Ausdrucks) erzeugt, die abgespeichert oder ausgedruckt werden kann.

Die Auswertung kann man im CSV-Format „**Exportieren**“. Dabei wird automatisch der Ergebnisordner, der Veranstaltungsordner sowie die Klasse als Dateibezeichnung vorbelegt.

Details über Anzahl, Reihenfolge Spalten sowie der Werte zur exportierten CSV-Datei sind vordefiniert und i.d.R. unter C:\jExa in der Datei „**format_ergebnisse.xls**„ dokumentiert.

Durch „**Einzeldruck**“ können nach Angabe der Start-Nr. die Einzelrundenzeiten je Fahrer per PDF-Datei gespeichert oder ausgedruckt werden. Mit dem „**Einzelexport**“ verhält es sich ähnlich.

TIPP1: Korrekturen von Daten der Teilnehmer/ Team können schnell durch rechte Maustaste auf den ausgewählten Teilnehmer/ Team „Team ändern“ (siehe 2.1.4 Teilnehmer/ Team - Anlegen, Ändern, Löschen, Verschieben, Kopieren, Strafen) vorgenommen werden.

TIPP2: Per rechte Maustaste auf den ausgewählten Teilnehmer/ Team kann die Funktion „Einzelrunden anzeigen“ aufgerufen werden (siehe 4.3 Menüpunkt - Einzelrunden).

TIPP3: Per rechter Maustaste auf den ausgewählten Teilnehmer/ Team können Strafen aufgerufen - sowohl **Strafentypen** (siehe 2.3 Menüpunkt - Straftypen einrichten) eingerichtet als auch **Strafen zugeordnet** (siehe 3.6 Menüpunkt - Strafen zuordnen) werden.

4.5. Menüpunkt - MX Auswertung

Im Menü Ergebnis kann eine MX Auswertung erfolgen, wobei die Platzierungen der einzelnen Wertungsläufe bepunktet und diese Punkte für 2 oder 3 Wertungsläufe zusammengerechnet werden können, um ein Tagesergebnis der Fahrer über mehrere Wertungsläufe hinweg zu erhalten, das im unteren Fensterbereich angezeigt wird.

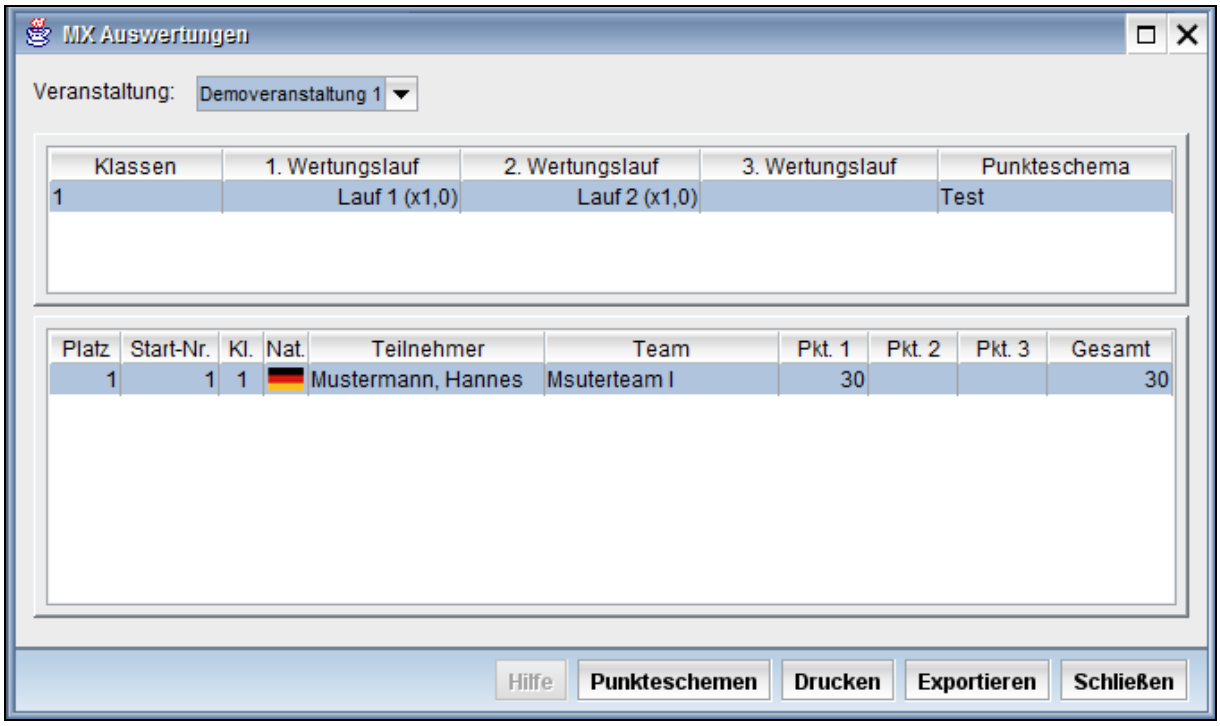


Bild 41: MX Auswertung

4.5.1. Punkteschemen Anlegen (manuell oder importieren), Ändern, Löschen

Der Aufruf erfolgt über den Button **Punkteschemen**. In dem neuen Fenster MX Punkteschemen können per Button **Importieren** Punkteschemen im CSV-Format importiert werden.

Die CSV Datei muss dazu die Spalten „Platz“ und „Punkte“ enthalten.

Alternativ kann man in der linken Fensterhälfte per Klick rechte Maustaste eine **Punkteschema-Vorlage** Anlegen, Ändern, Löschen.

In der rechten Fensterhälfte per Klick rechte Maustaste kann man für das eigentliche **Punkteschema** die Platzierung und die dazugehörigen Punkte Anlegen, Ändern, Löschen.

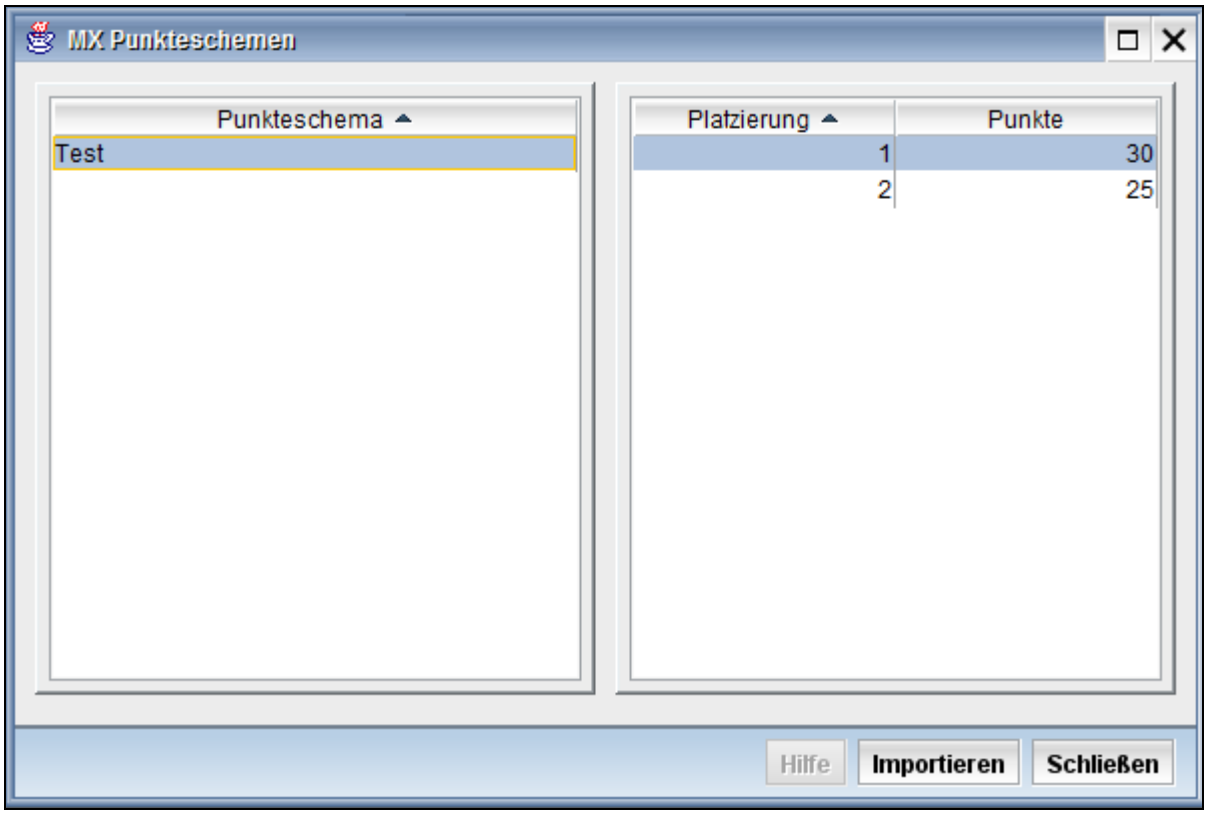


Bild 42: MX Punkteschemen

Per Schließen gelangt man in das Fenster MX Auswertung zurück.

4.5.2. Punkteschema zuordnen (Auswertungsdefinition Anlegen, Ändern, Löschen)

Im oberen Fensterbereich kann man per Klick rechte Maustaste Auswertungsdefinitionen Anlegen, Ändern, Löschen, um die Klassen sowie Wertungsläufe auszuwählen und dem angelegten Punkteschema zuzuordnen.

Im linken Fensterbereich werden ein oder mehrere **Klassen** -durch Halten der Shift-Taste und Klick auf die Klassen- ausgewählt und im rechten Fensterbereich die 1-3 **Wertungsläufe** ausgewählt, die zusammengerechnet werden sollen.

Der **Punktefaktor** ist mit 1.0 voreingestellt und kann verändert werden, wenn ein Wertungslauf eine höhere Gewichtung erhalten und/ oder Punktegleichstand vermieden werden soll.

Im unteren Bereich wird das vorher angelegte **Punkteschema** ausgewählt, wonach jedem Platz im Vorfeld eine bestimmte Punkteanzahl zugeordnet wurde (siehe 4.5.1 Punkteschemen).

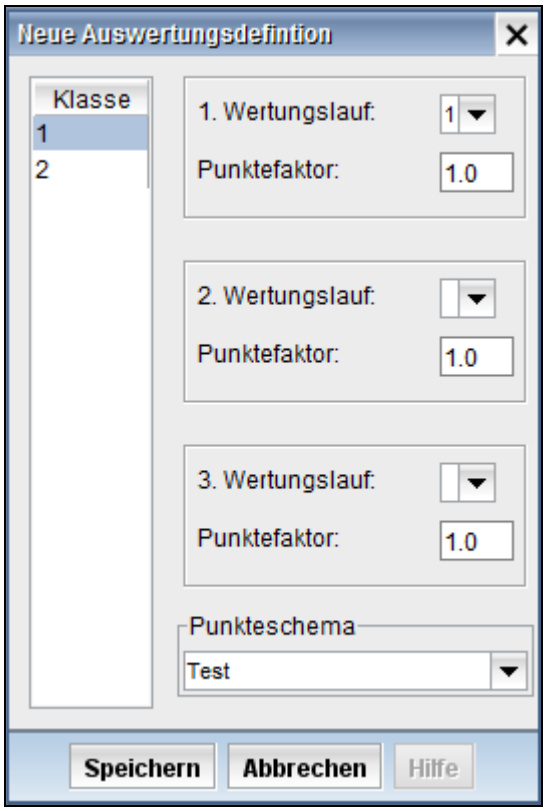


Bild 43: Neue Auswertungsdefinition

Mit Speichern wird die Auswertungsdefinition gesichert und man gelangt in das Fenster MX Auswertungen zurück, um sich im unteren Bereich das Ergebnis anzeigen zu lassen.

4.5.3. MX Auswertung – Drucken

Durch **Drucken** wird eine PDF-Datei mit dem angezeigten Ergebnis der ausgewählten Klasse und allen notwendigen Daten (Veranstaltung, Datum, Startzeit, ggf. Logo, Platz, Start-Nr., Kl., Nationalität, Teilnehmer/ Team, Motorradmarke und -typ, Fahrzeit gesamt, gefahrene Runden, gewertete Runden, Strafe, Wertungsausschluss sowie Datum und Uhrzeit des Ausdrucks) erzeugt, die abgespeichert oder ausgedruckt werden kann.

4.5.4. MX Auswertung – Exportieren

Per Button **Exportieren** kann das MX-Ergebnis als CSV-Datei exportiert werden. Dabei wird automatisch der Ergebnisordner, der Veranstaltungsordner sowie die Klasse als Dateibezeichnung vorbelegt.

4.6. Menüpunkt - Laufzeiten addieren

In Abwandlung zu 4.5 Menüpunkt - MX Auswertung können im Menüpunkt Ergebnis die Runden und Zeiten für eine oder mehrere Klassen aus 1-3 Wertungsläufen addiert werden, um ein Tagesergebnis der Fahrer über mehrere Wertungsläufe hinweg zu erhalten.

Im Gegensatz zur MX Auswertung muss kein Punkteschema angelegt werden.

Im oberen Fensterbereich kann man per Klick rechte Maustaste Auswertungsdefinitionen Anlegen, Ändern, Löschen, um die Klassen sowie die Wertungsläufe auszuwählen.

Im linken Fensterbereich werden ein oder mehrere **Klassen** -durch Halten der Shift-Taste und Klick auf die Klassen- ausgewählt und im rechten Fensterbereich die 1-3 **Wertungsläufe** ausgewählt, die zusammengerechnet werden sollen.

Alle weiteren Funktionen siehe 4.5 Menüpunkt - MX Auswertung.

4.7. Menüpunkt - Sammelexport

Mit dieser Funktion über Menüpunkt Ergebnis können alle Tageswertungen als auch Einzelwertungen als CSV- und/ oder PDF-Dateien gesammelt exportiert werden.

Beim Export ist darauf zu achten, dass der/die richtige/n Lauf/Läufe in der linken Spalte ausgewählt sind. Das schwarze Dreieck symbolisiert die Sortiermöglichkeit der Läufe auf- oder absteigend durch Anklicken.

Als Unterstützung zur **Auswahl der Läufe** dienen die nebenliegenden Funktionen „Alle Läufe auswählen“ bzw. „Alle Läufe abwählen“. Alternativ kann der/ die Lauf/ Läufe in der linken Spalte durch Halten der Shift-Taste und Klick auf den einzelnen gewünschten Lauf ausgewählt werden.

Die Auswertungsart **Tageswertung oder Einzelwertung** sowie das Auswertungsformat **CSV oder PDF** sind durch Setzen eines/ mehrerer Haken auszuwählen.

Per Button **Exportieren** erfolgt der Export in das Verzeichnis, das bei der Anlage der Veranstaltung angegeben wurde (siehe 2.1 Menüpunkt - Veranstaltung einrichten).

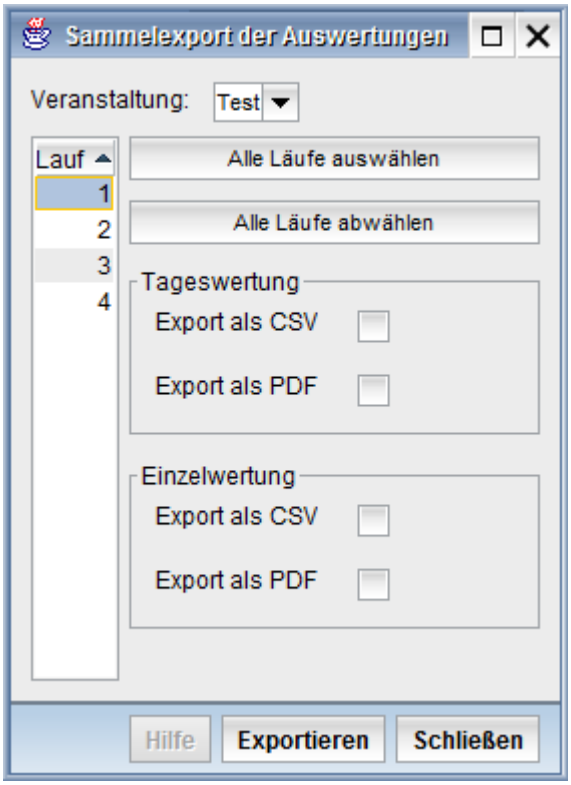


Bild 44: Sammelexport der Auswertungen (Tages- oder Einzelwertung)

Tipp: Die Sammelexport-Funktion ist über den gleichnamigen Button in der Schnellstartleiste noch besser erreichbar.

5. Menü - Fenster, Extra und Hilfe

5.1. Menü - Fenster / Menüpunkt - Position zurücksetzen

Diese Funktion bringt alle Fenster wieder in die ursprüngliche Größe und Position zurück.

5.2. Menü - Extras

5.2.1. Menüpunkt - Datenbankwerkzeug

Diese Funktion ist nur für den Lizenzgeber von Bedeutung und sollte nicht benutzt werden.

5.2.2. Menüpunkt - Debug einschalten

Kommt es zu unvorhergesehenen Ereignissen, werden per Klick „Debug einschalten“ umfangreiche Logdateien geschrieben, die zur nachträglichen Fehleranalyse dienen können.

Die Logdatei wird tageweise im Installationsordner i.d.R. C:\jExa\log\jexa.logunter gespeichert und sollte bei Bedarf an den Lizenzgeber zur Analyse geschickt werden.

5.3. Menü - Hilfe

5.3.1. Menüpunkt - Info

Zeigt Informationen über den Versionsstand, Lizenzgeber und Lizenznehmer.

6. Schnellstartmenü

Die wichtigsten und bereits in den vorangegangenen Kapiteln erklärten Funktionen Veranstaltung, Klassen, Leser, Handeingabe, Buchungen, Einzelrunden, Stand (Zwischenstand), Statistiken, Auswertung, Sammelexport und Backup können auch per gleichnamiger Button in der so genannten Schnellstartleiste angewählt werden.

Neben der Combo-Box zur Laufauswahl wurde im Schnellstartmenü eine globale Veranstaltungs-Combobox eingeführt.

Veranstaltungs- und Lauf-Comboboxen in den einzelnen Menüpunkten (wie der Auswertung) sind nicht mehr mit den Comboboxen im Schnellstartmenü gleichgeschaltet.

7. Systemvoraussetzungen und Installationen

7.1. Systemvoraussetzungen

Die Systemvoraussetzungen sind:

- Windows, mindestens Windows 7, besser Windows 10
- Installierte Java-Runtime (JRE) Version 1.8
- Installierter Acrobat Reader
- Administrationsrechte

Prüfen der Java-Version über Start -> Ausführen: cmd -> java -version (entspricht „java“ Leerzeichen Minus „version“)

7.2. Installation Zeitnahme

Es wird empfohlen, für das das Programm einen Ordner C:\jExa\ anzulegen.

Dem Programm liegt folgendes Datenbankkonzept zugrunde. Sämtliche relevanten Daten liegen auf dem Rechner in einem Verzeichnis i.d.R. C:\jExa\data (siehe 1.1 Menüpunkt - Datenbank öffnen).

7.3. Installation Fernanzeige

Es wird empfohlen, für das das Programm einen Ordner C:\Fernanzeige\ anzulegen.

Voraussetzung ist, dass der IIS deinstalliert oder auf einem anderen Port als 80 läuft, sonst kann der Tomcat nicht auf Port 80. Setzen des JRE Home Verzeichnisses:
Systemsteuerung->System
Register "Erweitert"->Umgebungsvariablen

Bei Systemvariablen folgenden Wert hinzufügen:
Name der Variablen: JRE_HOME
Wert der Variablen: C:\Programme\Java\jre7 (oder 8 oder 9)

Der Wert ist nur ein Beispiel von meinem Rechner. Hier muss natürlich nachgeschaut und der Wert korrekt eingetragen werden. Wichtig: Systemstart ist anschließend erforderlich, sonst wird der Wert noch nicht initialisiert.

Starten des Tomcats:
Start->Ausführen: cmd
In der DOS Eingabeaufforderung:
C:
cd c:\Fernanzeige\tomcat\bin
startup.bat

Hier sieht man auch, ob das JRE_HOME korrekt gesetzt wurde. Eingabeaufforderung ist offen zu lassen! Ist der Tomcat gestartet, kann man diesen aufrufen über http://localhost

Stoppen des Tomcat
Start->Ausführen: cmd
In der DOS Eingabeaufforderung:
C:
cd c:\Fernanzeige\tomcat\bin
shutdown.bat

Wenn alles soweit klappt, kann man den Tomcat als Windows Dienst installieren:
Start->Ausführen: cmd
In der DOS Eingabeaufforderung:
C:
cd c:\Fernanzeige\tomcat\bin
service.bat install

Danach sollte man in die Dienste Verwaltung von Windows und den Dienst von manuell auf Automatisch umstellen, damit er automatisch beim Windowsstart mit gestartet wird.

Will man den Dienst mal wieder entfernen, sollte man diesen über die Diensteverwaltung zunächst beendet haben und anschließend:

Start->Ausführen: cmd
In der DOS Eingabeaufforderung:
C:
cd c:\Fernanzeige\tomcat\bin\
service.bat remove

Damit die Webseite ordentlich gestartet wird, muss die Fernanzeige Datenbank noch gestartet werden

C:\Fernanzeige\hsqldb_server.bat

Alle Batch-Dateien (*.bat) können natürlich auch als Verknüpfung auf den Desktop gelegt werden.

Der Aufruf des Rennstandes erfolgt über:
http://localhost/fernanzeige

Um den Rennstand mit neuen Daten zu füttern muss jExa gestartet werden und ein aktueller Lauf vorhanden sein (siehe 1 Menü - Datei / Datenbank öffnen ff.).

Ebenso muss die Fernanzeige in jExa aufgerufen werden (siehe 3.5 Menüpunkt - Fernanzeige).

Wir wünschen gutes Gelingen und allzeit Freude mit der Software!

© Copyright jTiming, Norman Geyer, 2007-2024