

Quick Note :

alcuni suggerimenti e trucchi per il cronometraggio dell'ippica con il cronometro Rey2

1 - procurarsi il programma della giornata: troverete le caratteristiche dei concorsi della giornata

2 - appena possibile, posizionare le cellule e settare i trasmettitori per la relativa rilevazione (Start/Fine 1° fase/ Stop) : controllare i puntamenti e ascoltare se il trasmettitore fa BIP (Microgate). se l'altro crono e' in cabina, farsi segnalare se i Beep arrivano, magari provare anche facendo funzionare il cronometro: sarete tranquilli sull'arrivo degli impulsi. Cercate di posizionare i trasmettitori in linea ottica visibile dal ricevitore, soprattutto se sono posizionati sotto la cabina, cercate di metterle verso l'interno del campo e il catarifrangente sul bordo, le antenne devono essere verticali

3 - appena arriva l'elenco iscritti del concorso: posizionarsi sulla manche relativa (consiglio di usare il numero del concorso) e inserire l'elenco dei partenti sulla lista corrispondente al concorso (percio' manche di gara = lista usata) se l'elenco iscritti non perviene in tempo non e' un problema: occorre solo inserire i numeri cavallo per cavallo, ma cmq controllate sempre chi avete in partenza, per evitare problemi sul tabellone

4 - farsi dare i tempi del percorso TM e TL , piu' quelli dell'eventuale barrage o seconda fase, e intanto segnarsi le posizioni dell'inizio/fine del barrage: servira' per velocizzare i tempi di riposizionamento cellule del barrage

5 - controllare tipo gara, segnali usati e parametri di gara utilizzati: stamparsi il settaggio, serve per controllare al volo se tutto e' ok

6 - cronometraggio:

Consiglio di usare il blocco delle linee, evita di avere tempi sull'eventuale passaggio del secondo cavallo o di addetti al campo sulle linee di rilevamento

Consiglio di aprire la linea relativa per tempo per evitare la non ricezione

nel caso la linea fosse chiusa, si puo' comunque recuperare il tempo usando il tasto giallo con scritto START/STOP

Ricordo che se nelle 2 fasi si puo' usare la linea aux per l'intermedio, il relativo sblocco e' il tasto LCK sopra STA, lo STOP e' sbloccato dal tasto LCK sopra STO

i pulsanti di Instantaneo servono a niente in questa tipologia di gara sempre che il Rey sia settato con i valori di fabbrica

Il trasmettitore Microgate deve essere posizionato su Lap (1)

Non modificate i parametri delle linee Fisiche/Logiche sul Rey: il 90 per cento delle volte si combinano solo danni: in questo caso resettate il Rey ai valori di fabbrica (tasto Reset all'interno del vano carta) e vi troverete con il Rey perfettamente funzionante

- Se vogliamo evidenziare un Rifiuto sulla banda, dopo aver premuto il tasto <F2> premere <ALT> e inserire le penalita'

- Dopo aver eliminato un concorrente, inserire il successivo e confermarlo

- Annullamento prova . <ALT> + <F1>

- Un impulso errato si annulla con Annulla Evento <F1>

- Un errato start countdown si annulla con il tasto <F1>

- proseguimento in seconda fase se ci sono penalita' <ALT> + Continua

- Correzione dati di prima Fase se siamo gia' in seconda : <F4>

- Eliminazione di un concorrente in seconda fase : <ALT> + Elimina

- Il countdown si puo' annullare e far ripartire : annulla countdown <F1>

- Disabilitazione tabellone <ALT> + Tabellone> (azzurro) lampeggera': ricordarsi di riabilitarlo

Un impulso trasmesso E NON ELABORATO si recupera con il tasto Start/Stop
(QUELLI PROPRIO PERSI NON SI RECUPARANO)

Premendo il tasti <ALT> + <START/STOP> si vedranno gli ultimi 5 eventi memorizzati con il canale logico relativo e si potrà decidere quale gestire

Attenzione che un cavallo che viene eliminato , può ripetere l'ostacolo o ripetere il primo: attenzione a non prenderlo come cavallo partente: SE CAPITA , annullare l'evento e rimettersi in countdown : seguire i cavalli

Al termine del percorso controllare le penalità e dare conferma: serve per permettere all'eventuale tabellone di resettare più velocemente e predisporre al nuovo countdown

I tempi , e le penalità sul tempo, possono essere letti dalla banda, evitando errate letture dal display, che molte volte è buio o illeggibile

Controllare sempre il pettorale del partente, perché se usate un numero errato poi non potete più usarlo e sul tabellone non mandate i dati corretti (se è installato quello alfanumerico, vengono mostrati anche nome cavallo e nome Cavaliere: se non riuscite più a impostare il numero corretto, mettete 999 998 Verranno mostrati solo tempo a correre e penalità ma non avrete un nome sbagliato in gara)

Se siamo in un concorso a 2 fasi consiglio di stare molto attenti all'ultimo ostacolo, di solito l'8 : se il binomio è a zero penalità e non abbatte l'ultimo ostacolo può proseguire: se abbatte deve essere fermato, perciò dobbiamo inserire la penalità dell'ottavo ostacolo prima del passaggio cellula, così il rey lo elimina: se per caso non riusciamo , dobbiamo eliminarlo noi e fare in modo che sul tabellone non vada: premere quindi ALT e il tasto ELIMINA , inserire il nuovo pettorale e dare CONFERMA, **SEMPRE!!!!** altrimenti il rey non fa partire il countdown sul tabellone e non gestisce impulsi di partenza: e quindi crisi....

Rifiuto ad un ostacolo con abbattimento dello stesso : il giudice ferma il tempo, noi dobbiamo dare 6 secondi in più sul tempo e 4 penalità: inserire prima i 6 secondi, dare enter e poi inserire le penalità: se fate il contrario è tutto sbagliato. (questi valori possono essere diversi, fateveli confermare dalla giuria, chiedere non costa nulla, e non sminuisce le nostre conoscenze)

Il tempo riparte quando il cavallo alza gli anteriori all'ostacolo che deve rifare (se gabbia riparte dal primo) di solito sono i giudici che gestiscono il tutto, ma controllate la ripartenza

Se un cavallo si ferma per i suoi bisogni il tempo viene fermato e fatto ripartire dal giudice.
Controllare sempre sul display del rey se il cronometro cammina o è fermo: capita che i giudici premiano più volte il pulsante, perché non seguono il tabellone

Un crono al Rey2 si preoccupa solo della gara , del numero da inserire e della comunicazione dei tempi/penalità, l'altro crono con il manuale e il cronologico e controllo numero partente: da quando esiste il tabellone grafico, dobbiamo stare attenti alle penalità visualizzate, quindi chiediamo sempre conferma, e le segniamo anche sul cronologico tenendole distinte da quelle su supero tempo . 4+3T quattro penalità + 3 sul tempo

Se siete in gara con i tabelloni Alfanumerici (Alge rosso o Microgate)
portatevi un secondo Rey di backup

Con l'utilizzo del tabellone Alfanumerico serve sempre un computer