

The Ultimate Race Manager



Versie	v2.3
Datum	12-01-2008

Inhoudsopgave

1.	Instellingen (Settings)	3
1.1.	Kampioenschap (Championship)	3
1.1.1.	“Place / Points”	3
1.1.2.	“Penalties (Lap race)”	4
1.1.3.	“Penalties (Timed race)”	4
1.1.4.	“Misc”	4
1.2.	Hardware instellingen (I/O)	5
1.2.1.	“I/O”	5
1.2.2.	Test I/O	6
1.3.	Baan (Track)	7
1.3.1.	Colors Timer Window	7
1.3.2.	Track Rotation (Method A)	7
1.3.3.	Length	7
1.4.	Geluid (Audio)	8
2.	Info	9
3.	Coureurs (Drivers)	10
4.	Enkele Race (Single Race)	11
5.	Kampioenschap (Championship)	12
5.1.	Races welke tellen (Races That Count)	13
5.2.	Selecteer coureurs (Select Drivers)	14
5.3.	Heats Scherm (Goto Heats)	15
5.3.1.	Genereren Heats (Generate Heats)	16
6.	Slot	17

1. Instellingen (Settings)

Laten we beginnen met de laatste optie. Eenmaal goed ingesteld zal je deze weinig meer gebruiken. Maar voor het goede werking van het programma is het noodzakelijk deze goed door te lopen. De instellingen zijn onderverdeeld in 4 groepen.

1. Championship (Kampioenschap)
2. I/O (Hardware instellingen)
3. Track (Baan)
4. Audio (Geluid)

De instellingen zijn te vinden onder “Settings”.

Na het wijzigen van instellingen dienen deze te worden opgeslagen en geactiveerd te worden met “Apply & Save”. De standaard instellingen kunnen worden geladen met “Load Defaults”.

1.1. Kampioenschap (Championship)

T.U.R.M. v2.3

Info Drivers Single Race **Championship** Settings

Championship I/O Track Audio

Place / Points	
- 1 -	20
- 2 -	19
- 3 -	18
- 4 -	17
- 5 -	16
- 6 -	15
- 7 -	14
- 8 -	13
- 9 -	12
- 10 -	11
- 11 -	10
- 12 -	9
- 13 -	8
- 14 -	7
- 15 -	6
- 16 -	5
- 17 -	4
- 18 -	3
- 19 -	2
- 20 -	1

Penalties (Lap race)

False Start (sec)

No Finish (sec/round)

Penalties (Timed race)

False Start: Laps Sections

Misc

☒ Edit Result

☒ Show Totals in timer-screen

Export Separator

Apply & Save Load Defaults

1.1.1. “Place / Points”

Dit geeft aan hoeveel punten er verdient worden met welke plaats. De plaats wordt bepaald door de tijd of aantal ronden welke de rijders hebben gereden in de races welke gekoppeld zijn aan het kampioenschap.

1.1.2. “Penalties (Lap race)”

“False Start (sec)”

Hiermee wordt bepaald hoeveel straf seconden er worden gegeven indien er een valse start is.

“No Finish (sec/round)”

Indien een rijder de race niet uitrijdt. Wordt er een straftijd berekend voor het aantal ronden welke hij/zij nog gereden had moeten. Vul hier hoeveel straf seconde elke ronde krijgt.

Let op: deze tijd wordt opgeteld bij de persoon welke als laatste **wel** alle ronden heeft gereden.

Voorbeeld:

Voor een race rijden we 25 ronden. Door pech kunnen de rijders in baan 2 en 4 de race niet uitrijden. Het resultaat is als volgt:

Baan 1:	25 ronden	4:12.130	← Wel uitgereden maar langzaamste tijd.
Baan 2:	15 ronden	2:20.322	← Niet uitgereden
Baan 3:	25 ronden	4:03.992	← Wel uitgereden
Baan 4:	24 ronden	3:54.563	← Niet uitgereden

Baan 1 en 3 hebben de race uitgereden. Waarbij baan 1 het slechte resultaat heeft. Dit resultaat wordt gebruikt voor het berekenen van de uiteindelijk tijd voor de rijders in baan 2 en 4.

Baan 2 en 4 niet. Van de twee personen welke de race hebben uitgereden is baan 3 als laatste gefinisht. Voor baan 2 en 4 worden de tijd als volgt bepaald:

Baan 2:	4:12.130 + 10 x 12 seconden = 6:12.130.
Baan 4:	4:12.130 + 1 x 12 seconden = 4:24.130.

Op deze manier kan iemand die een race niet afmaakt nooit sneller zijn dan iemand die de race wel heeft volbracht.

1.1.3. “Penalties (Timed race)”

Hier is enkel een valse start mogelijk. De straf kan worden benoemd in ronden (“Laps”) en secties (“Sections”).

1.1.4. “Misc”

“Edit Results”

Indien deze optie staat aangevinkt. Kan in het programma de resultaten nog worden aangepast. Door deze optie met zorg te gebruiken kan “per ongeluk” aanpassen worden voorkomen.

“Show Totals in timer-screen”

Deze optie bepaald of de tijden/ronden bij elkaar worden opgeteld van de desbetreffende race. Is zichtbaar in het Timer-Scherm.

“Export Seperator”

Welk scheidingsteken wordt er gebruikt bij het exporteren van gegevens.

1.2. Hardware instellingen (I/O)

T.U.R.M. v2.3

Info Drivers Single Race Championship Settings

Championship I/O Track Audio

I/O

Port Address

Tracks

Bounce Delay (ms)

Output Multiple Power Signals ☒

Inverted Input ☐

Sustain Sensor Read (ms)

Test I/O

	1	2	3	4
Sensors	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Power Tracks	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Start Lights	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Apply & Save Load Defaults

1.2.1. “I/O”

“Port Address”

Kies de juiste printerpoort: LPT1 = \$378, LPT2 = \$278

“Tracks”

Kies het aantal banen.

“Bounce Delay (ms)”

Deze optie zorgt ervoor dat een auto niet per ongeluk 2x wordt geteld. Deze tijd dient langer te zijn dan nodig is voor de auto om de sensor te passeren. Maar korter dan het duurt om een heel rondje te rijden. Mijn advies is om deze 2 seconden onder de snels mogelijke baan tijd te zetten.

“Output Multiple Power Signals”

Indien je baan-interface elke baan afzonderlijk kan aansturen dien je deze aan te vinken.

“Inverted Input”

Keert het lezen van de sensoren om. Aan wordt uit en uit wordt aan.

“Sustain Sensor Read (ms)”

Deze waarde bepaald hoe lang de baan nog wordt uitgelezen nadat de race is beëindigd en de stroom van de baan is gehaald. Immers auto's rollen altijd nog een beetje door en halen wellicht nog net de eindstreep. Deze optie is nuttig voor een “Timed-race”. 500ms is een mooie waarde.

1.2.2. Test I/O

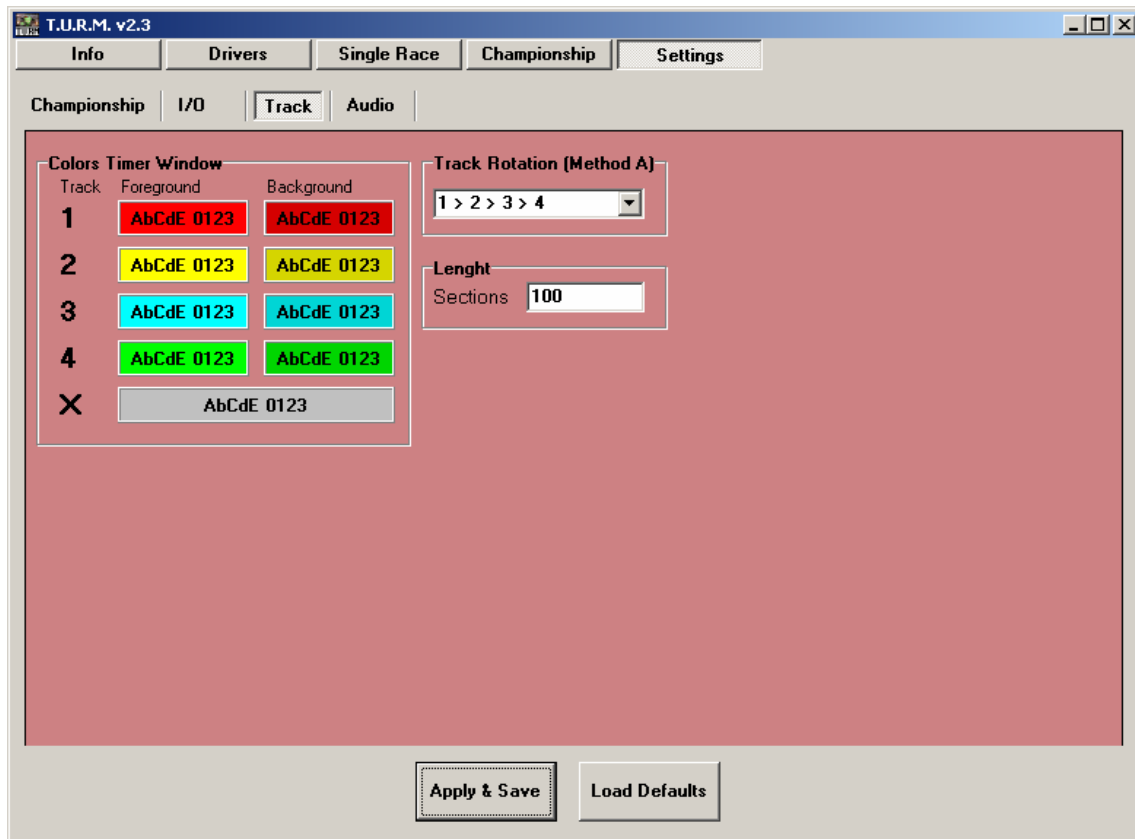
Hier kun je controleren en zien of de interface goed werkt.

Achter “Sensors” kun je zien of de desbetreffende sensor het doet. Indien er een rode cirkel staat, geeft dit aan dat er een auto boven de sensor staat.

Met “Power Tracks” kun je de stroom op de desbetreffende baan zetten.

Met “Start Lights” kun je controleren of je startlichten het goed doen. De kleuren dienen overeen te komen met de kleuren van de cijfers.

1.3. Baan (Track)



1.3.1. Colors Timer Window

Hier kun je spelen met de kleurtjes van het Timer Window.

1.3.2. Track Rotation (Method A)

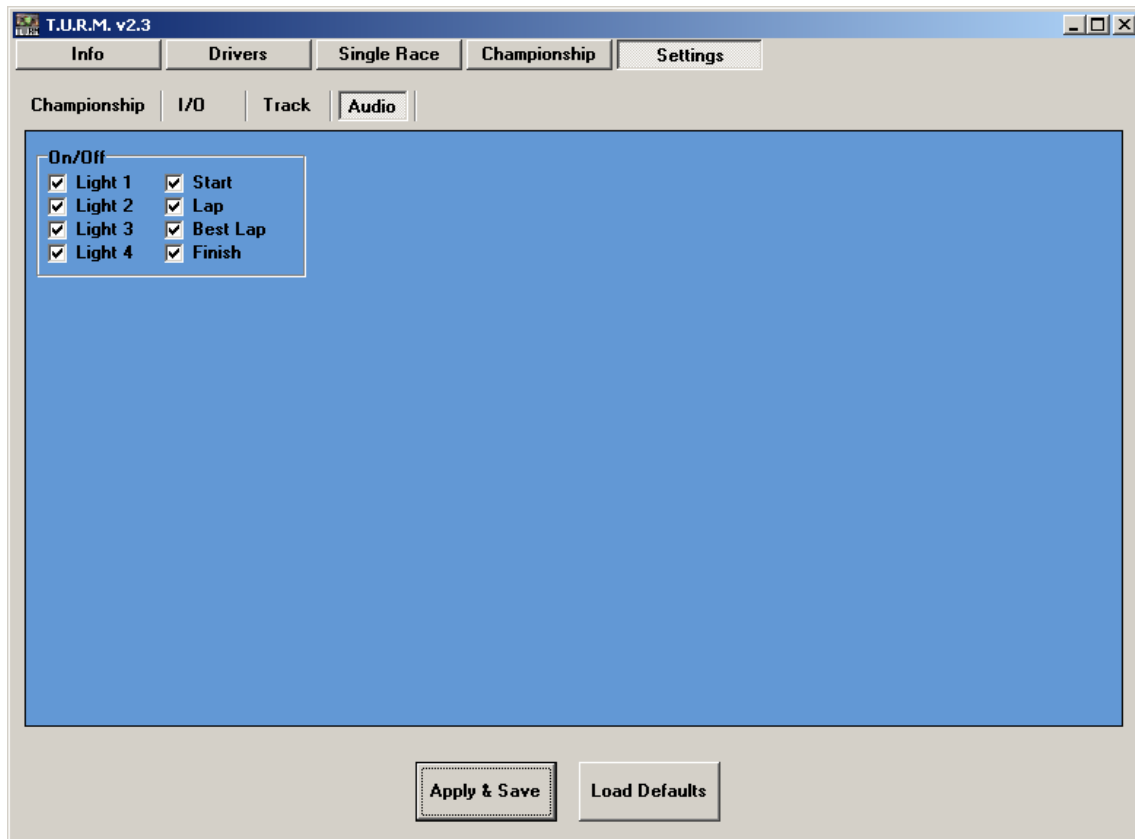
Bij het genereren van de Heats worden de hier gekozen baan roulatie gebruikt indien "Method A" wordt gekozen.

1.3.3. Length

Indien er wordt gereden op tijd, kan één ronde worden opgedeeld in verschillende segmenten. Vul hier het aantal segmenten in waaruit de baan bestaat.

Let op: Elke segment nummering moet worden begonnen met 0! Indien een baan uit 85 segmenten bestaat zal de nummering lopen van 0 t/m 84.

1.4. Geluid (Audio)



Zet hier de geluidjes uit indien ze je niet bevallen.

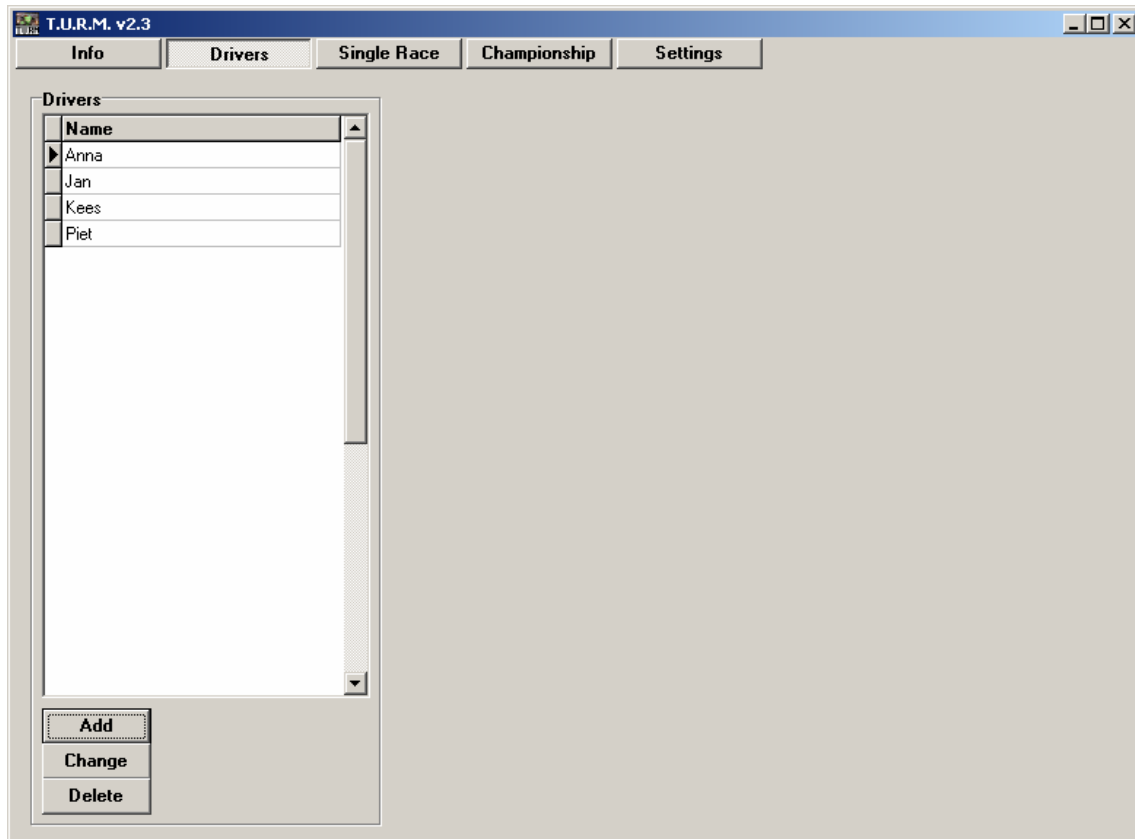
2. Info



Het programma begint altijd met dit scherm. Hier kun je zien of het programma werkelijk op 1/1000 seconde nauwkeurig meet.

Als er onder in het scherm staat "True 1/1000 second accuracy: Enabled" dan is de meeting op de 1/1000 seconde nauwkeurig. Anders niet.

3. Coureurs (Drivers)



Hier kunnen de coureurs (Drivers) worden toegevoegd (Add) , gewijzigd (Change) of worden verwijderd (Delete).

Let op: Coureurs kunnen niet worden verwijderd als ze deelnemen of hebben genomen aan een kampioenschap.

4. Enkele Race (Single Race)

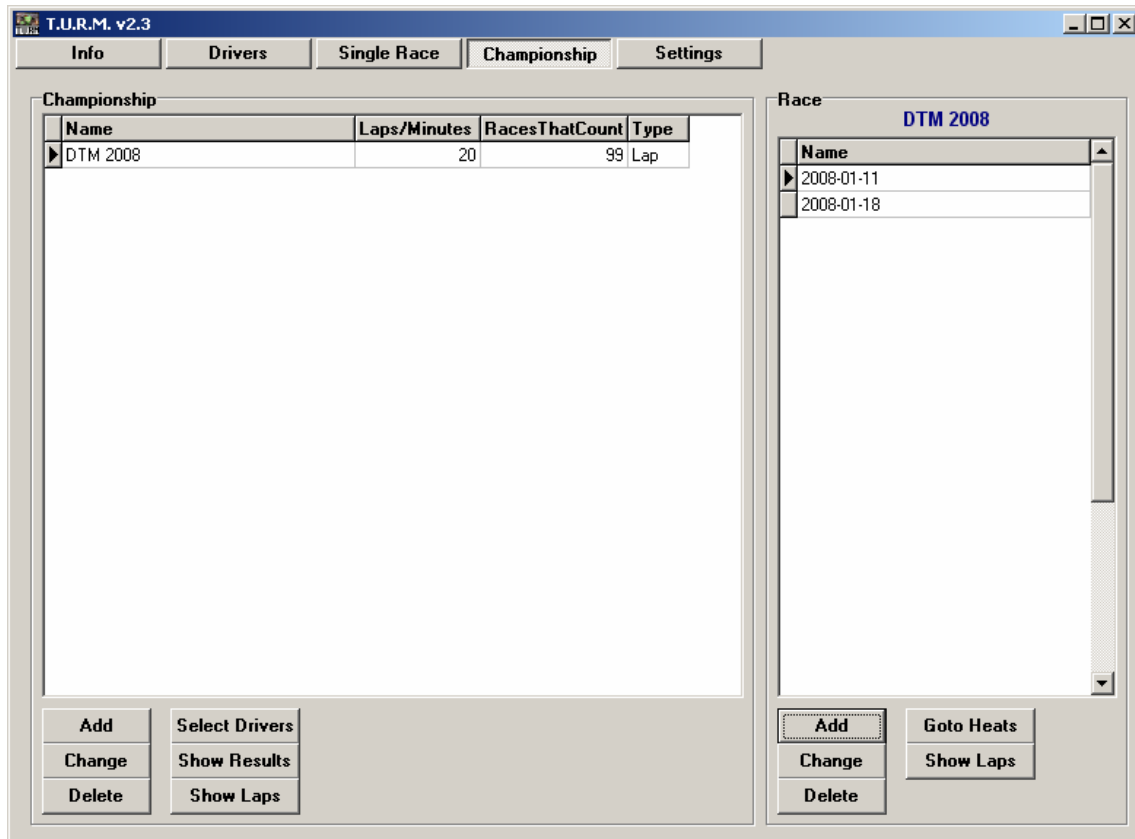
The screenshot shows the 'Single Race' tab in the T.U.R.M. v2.3 application. The window has a title bar with the application name and version. Below the title bar are five tabs: 'Info', 'Drivers', 'Single Race' (selected), 'Championship', and 'Settings'. The 'Single Race' tab contains several input fields and a button. On the left, there are four dropdown menus labeled 'Track 1', 'Track 2', 'Track 3', and 'Track 4'. The selected values are 'Anna', 'Kees', 'Jan', and 'Piet' respectively. On the right, there are two more dropdown menus: 'Race type' (set to 'Timed') and 'Minutes' (set to '20'). Below these is a 'Start' button.

Track	Driver
Track 1	Anna
Track 2	Kees
Track 3	Jan
Track 4	Piet

Race type: Timed
Minutes: 20
Start

Selecteer de coureurs (Drivers) voor de verschillende banen (Tracks). Kies Race type "Timed" voor het rijden op tijd of "Laps" voor het rijden van een aantal ronden. Vul het de tijd of aantal ronden in en druk op "Start".

5. Kampioenschap (Championship)



Aan een Kampioenschap (Championship) zijn Races gekoppeld en daaraan weer Heats.

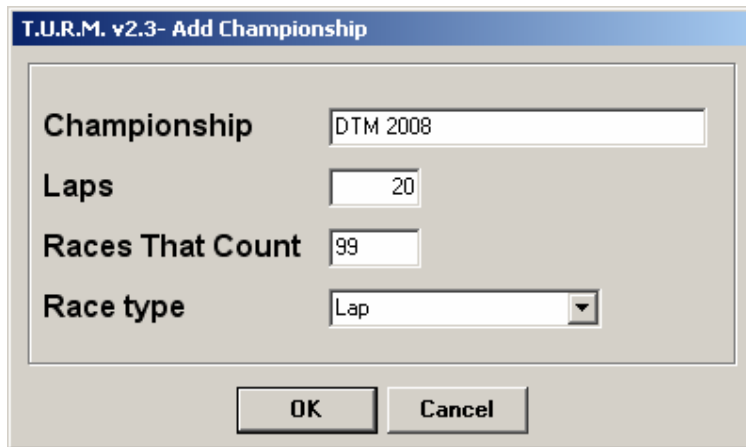
In dit scherm kunnen Kampioenschappen en Races worden toegevoegd (Add) , gewijzigd (Change) of worden verwijderd (Delete).

“Show Results” en “Show Laps” spreken denk ik wil voor zich.

In dit hoofdstuk verder nog uitleg over “Races That Count” , “Select Drivers” en “Goto Heats”.

Selecteer eerst de Race alvorens op “Goto Heats” te klikken. Met dubbelklikken op de Race kom je ook in het Heats-scherm.

5.1. Races welke tellen (Races That Count)



T.U.R.M. v2.3- Add Championship

Championship	DTM 2008
Laps	20
Races That Count	99
Race type	Lap

OK Cancel

Bij de puntentelling bepaald de waarde "Races That Count" hoeveel races er worden meegeteld voor het kampioenschap. Zolang deze waarde boven het aantal gereden races liggen tellen alle races mee.

Voorbeeld:

Er worden in het "DTM 2008" kampioenschap 42 races gereden. Hiervan mogen de twee slechtste races komen te vervallen. Vul dan bij "Races That Count" 40 in.

5.2. Selecteer coureurs (Select Drivers)

T.U.R.M. v2.3- Select Drivers

DTM 2008

Drivers	
Name	
Anna	
Jan	
Kees	
Piet	

Drivers in Championship	
Name	
Anna	
Jan	
Kees	
Piet	

>>

<<

OK

Hier kunnen coureurs worden toegevoegd aan het kampioenschap. Dit dient echter enkel en alleen voor het automatisch genereren van Heats.

Hint: Ook dubbelklikken op de naam kan.

5.3. Heats Scherm (Goto Heats)

T.U.R.M. v2.3- Heats

DTM 2008 - 2008-01-11

Heats

Heat	Finished
▶	

Heat Info

Track	Driver	Laps	Time	TopLapTime	False Start
-------	--------	------	------	------------	-------------

Driver Info

Driver	Track	Heat	Laps	Time	TopLapTime
--------	-------	------	------	------	------------

Add

Change

Delete

Start Heat

Show Laps

Generate Heats

Delete All Heats

Results

OK

Hierboven staat een leeg Heats-scherm. Heats dienen nog te worden toegevoegd aan de Race. Dit kan middels "Add", "Change" en "Delete". Een Heat indeling kan ook automatisch gegenereerd worden. Druk hiervoor op "Generate Heats". De coureurs welke zijn geselecteerd voor het kampioenschap zullen hiermee automatisch (willekeurig) worden ingedeeld.

5.3.1. Genereren Heats (Generate Heats)

The 'Generate Heats' dialog box contains two panels, METHOD A and METHOD B, each showing a grid of player positions for 8 races.

METHOD A

Player	1	2	3	4	5	6	7	8
A	1	4	3	2				
B	2	1	4	3				
C	3	2	1	4				
D	4	3	2	1				
E					1	4	3	2
F					2	1	4	3
G					3	2	1	4

METHOD B

Player	1	2	3	4	5	6	7
A	4				1	2	3
B	3	4				1	2
C	2	3	4				1
D	1	2	3	4			
E		1	2	3	4		
F			1	2	3	4	
G				1	2	3	4

Buttons: Method A, Method B, Cancel

Hier methode A of methode B. Zie het scherm hieronder voor het resultaat:

The 'T.U.R.M. v2.3- Heats' window displays the results for the 'DTM 2008 - 2008-01-11' event.

Heats

Heat	Finished
1	No
2	No
3	No
4	No

Heat Info

Track	Driver	Laps	Time	TopLapTime	False Start
1	Kees	0.00	0:00.000	00.000	No
2	Anna	0.00	0:00.000	00.000	No
3	Piet	0.00	0:00.000	00.000	No
4	Jan	0.00	0:00.000	00.000	No

Driver Info

Driver	Track	Heat	Laps	Time	TopLapTime
Anna	1	4	0.00	0:00.000	00.000
Anna	2	1	0.00	0:00.000	00.000
Anna	3	2	0.00	0:00.000	00.000
Anna	4	3	0.00	0:00.000	00.000
Jan	1	2	0.00	0:00.000	00.000
Jan	2	3	0.00	0:00.000	00.000
Jan	3	4	0.00	0:00.000	00.000
Jan	4	1	0.00	0:00.000	00.000
Kees	1	1	0.00	0:00.000	00.000
Kees	2	2	0.00	0:00.000	00.000
Kees	3	3	0.00	0:00.000	00.000
Kees	4	4	0.00	0:00.000	00.000
Piet	1	3	0.00	0:00.000	00.000

Buttons: Add, Change, Delete, Start Heat, Show Laps, Generate Heats, Delete All Heats, Results, OK

6. Slot

De handleiding is nog lang niet klaar. Maar een paar belangrijke zaken staan er nu in vermeld.

Updates zullen volgen....