

# Manual de

# INSTRUCCIONES



## Introducción:

Este Software está especialmente **diseñado para el Slot** y para tal fin está en continuo desarrollo pudiendo incluir **nuevas exigencias** que puedan surgir para poder efectuar diferentes carreras de SLOT, por ej.: se trabaja ya para controlar carreras con el nuevo **sistema digital** de DS: DS-DAVIC.

El software **contiene dos partes**:

1./ Una parte para efectuar carreras **sin necesidad de registrarse** a las que llamamos Carrera Rápida y tiene la finalidad de empezar a familiarizarse con el programa de un modo fácil y claro, además de poder hacerlo de una forma ágil y rápida.

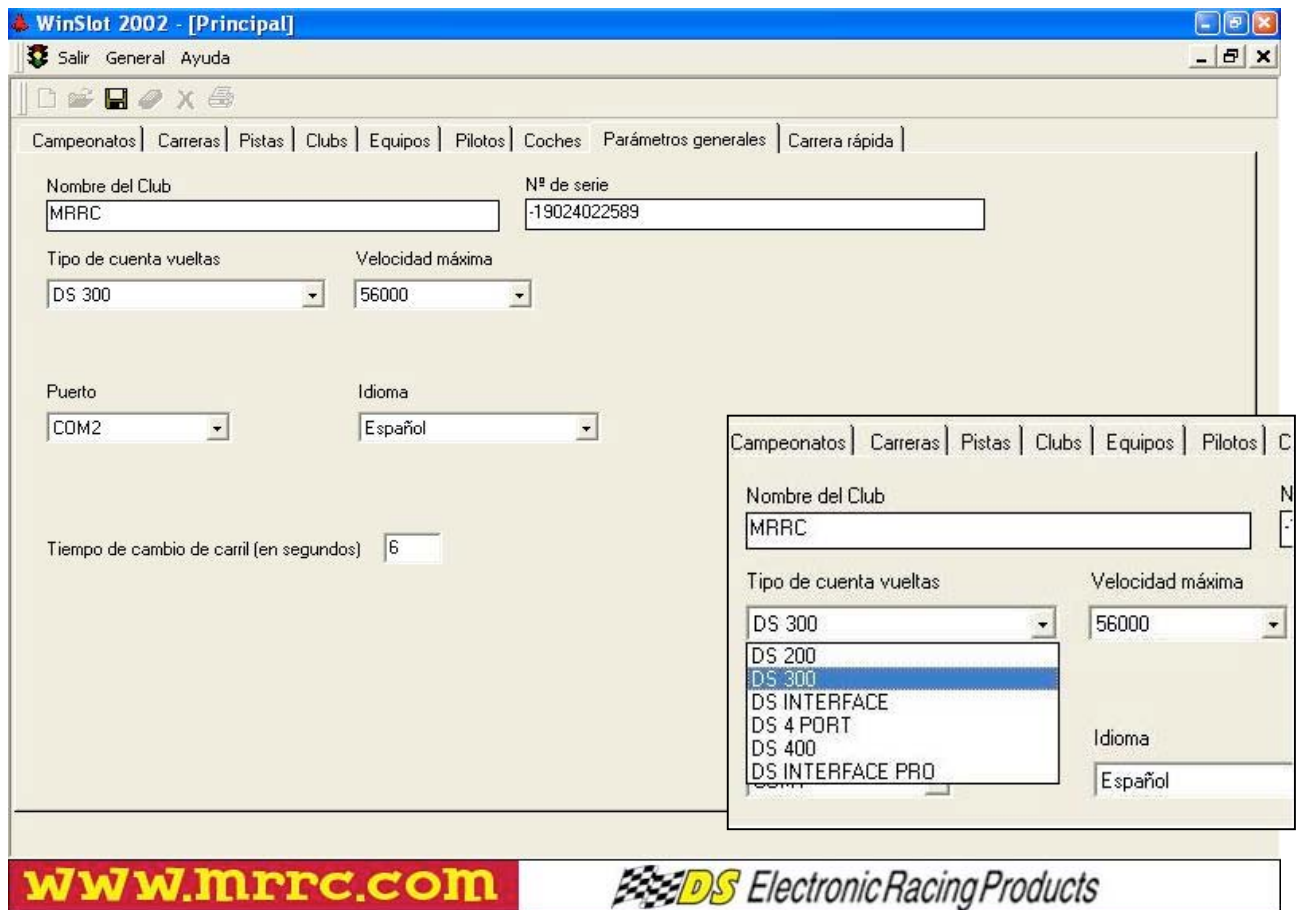
2./ La segunda parte es la completa y para acceder a ella hay que **estar registrado**, lo cual requiere la compra del registro por un módico precio.

En esta parte están todas **las bases de datos necesarias** para un buen control de carreras: Pilotos, Equipos, Clubs, Pistas, Coches, Carreras, Campeonatos, todo ello indica el **gran potencial** de este Software.

## Configuración del software:

Al abrir el programa se observan **diferentes carpetas** que indica cada una de ellas de lo que trata. *Campeonatos, Carreras, Pistas, Clubs, Equipos, Pilotos, Coches, Parámetros Generales, Carrera Rápida.*

La pantalla que se abre automáticamente corresponde a la de los **parámetros generales**.



En primer lugar hay que **configurar** el programa. Para ello tendremos que anotar en cada casilla lo que corresponde correctamente:

En el lugar del “**Nombre del club**” se pondrá el deseado.

El “**Nº de serie**” no hay que modificarlo, es el que corresponde al ordenador.

En “**Tipo de cuentavueltas**” deberá colocarse el que está conectado, seleccionándolo del desplegable que se abre al pulsar la opción.

En “**Idioma**” podrá seleccionarse el idioma de trabajo : **Español** o Inglés

En “**Puerto**” deberá indicarse el **COM** por el que está conectado el cable hacia el cuentavueltas para la transmisión de datos.

En la casilla de “**Tiempo de cambio de carril ( en segundos)**” indica el tiempo que se desee que haga el cambio de carril **automáticamente** (es aconsejable) al finalizar la carrera, máximo 60 segundos. Si se anota el número 0, el cambio de carril **deberá** hacerse manualmente.

Una vez configurado el programa vamos a ver las **diferentes funciones**:

## 1.- Carrera Rápida

Para efectuar este tipo de carreras, es como su nombre indica la forma más rápida de controlar una carrera. Para ello abra que seleccionar el icono de la hoja de papel en blanco para empezar una carrera, al pulsar, pedirá los siguientes datos:

### Nombre de la carrera:

Hay que escribir el nombre que se le da a la carrera,

### Número de carriles del circuito:

Anotar el número de carriles que tiene el circuito.

### Número de mangas previsto para hacer:

Anotar el número de mangas previsto a efectuar, según el número de participantes.

### Orden del cambio de carril:

Hay que anotar el orden de cambio de carril que se desee, para ello hay que escribir el número seguido de una coma (,) ej. 1,2,3,4,5,6,

Una vez efectuado todo ello habrá que pulsar el icono de **salvar los datos**, indicado con el dibujo de un disquette en la parte superior izquierda de la pantalla.

WinSlot 2002 - [Principal]

Salir General Ayuda

Campeonatos Carreras Pistas Clubs Equipos Pilotos Coches Parámetros generales Carrera rápida

Nombre de la carrera: AMIGOS 1:32# N° Carriles: 4 N° de Mangas: 3

Cambio de carril: 1,2,3,4, Imp. General

Generar mangas Guardar mangas Carrera

Manga	Orden	Dorsal	Nombre	Apellidos
1	1	1	Piloto N°	1
1	2	2	Piloto N°	2
1	3	3	Piloto N°	3
1	4	4	Piloto N°	4
2	1	5	Piloto N°	5
2	2	6	Piloto N°	6
2	3	7	Piloto N°	7
2	4	8	Piloto N°	8
3	1	9	Piloto N°	9
3	2	10	Piloto N°	10
3	3	11	Piloto N°	11
3	4	12	Piloto N°	12

www.mrrc.com DS Electronic Racing Products

Ya tenemos la carrera preparada para empezar a **anotar los pilotos** que la celebrarán:

Si ya hay varias carreras confeccionadas (se van colocando en el recuadro que hay en la parte inferior del cambio de carril), hay que hacer un doble clic encima del nombre de la carrera que queremos efectuar.

Un clic en el icono de “Generar mangas” y en la parte derecha de la pantalla se colocarán al instante, los datos de la carrera a efectuar:

La primera columna indica la manga, la segunda el carril que correrá el piloto, la tercera el número del piloto y en las dos siguientes el apellido y nombre del piloto que deberá anotarse manualmente en la casilla, eliminando la palabra piloto y su número (en la columna de nombre.)

Una vez todos los pilotos anotados, Pulsamos con un clic el icono “Salvar mangas” que quedarán grabadas ya para poder efectuar la carrera.

Ahora está todo preparado para empezar la carrera.

Con el cuentavueltas apagado pulsaremos el icono “Carrera” y en estos momentos se abre una nueva pantalla con el cuadrante típico que se utiliza para anotar las carreras,

Estando en esta pantalla es cuando debemos poner en marcha el cuentavueltas que será indicado con el cambio de color del semáforo: primero en rojo y después en verde, la transmisión es correcta y está preparado para empezar a recibir los datos que vaya dando el cuentavueltas.

Carrera

AMIGOS 1:32# Manga 1

Pos.	Apellidos: Nombre (Dorsal)	Carril 1	Carril 2	Carril 3	Carril 4
1.	Piloto N° (1)				
2.	Piloto N° (2)				

## Descripción y funcionamiento de las diferentes PANTALLAS :

### **PANTALLA DE CARRERA :**



Pos.	Apellidos, Nombre (Dorsal)	Total de vueltas	Carril 1	Carril 2	Carril 3	Carril 4	Tiempo
1.	Piloto N° (1)						
2.	Piloto N° (2)						
3.	Piloto N° (3)						
4.	Piloto N° (4)						

Esta pantalla es la que proporciona los datos de la carrera. En cuanto se pulse la tecla “ Go “ del cuentavueltas, el semáforo pasará de negro a rojo y a verde y se irán colocando en cada casilla los datos de vueltas (amarillo) tiempo de paso por vuelta (azul) y mejor tiempo de vuelta (verde).

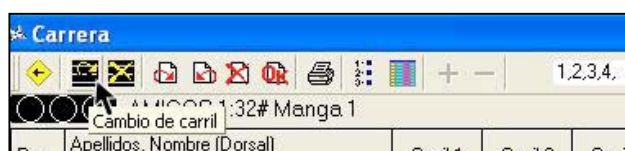
Al acabar el primer segmento de la carrera, cambiará automáticamente de carril después del tiempo indicado en los parámetros generales, quedando la carrera preparada para empezar el siguiente segmento de carrera en cuanto se pulse la tecla “ Go “ del cuentavueltas, así sucesivamente hasta el final de todos los cambios de carril.

Al colocar la flecha del ratón en los diferentes iconos de la pantalla se indica su función:

Cambio de carril, Repetir carril, Siguiente manga, Manga anterior, Repetir manga, Finalizar manga, Imprimir, Clasificación general, éstas funciones solo cuando la carrera está parada y durante la carrera se podrán abrir éstas: Pantalla de clasificación provisional y Teclas de + y -

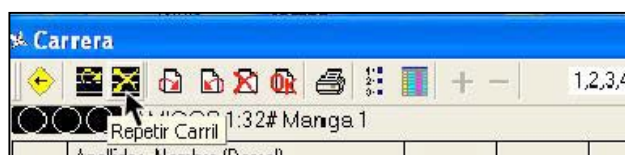
#### **Cambio de carril:**

Caso de no efectuar el cambio automáticamente será necesario pulsar cada vez este icono para el cambio de carril o bien para situarse en el carril correspondiente si se ha cerrado previamente la carrera y hay que volver a continuarla.



#### **Repetir carril:**

Si optamos por repetir carril, se borrarán los datos ya efectuados y volverá a repetir el segmento de carrera.



#### **Siguiente manga:**

Cuando se quiera pasar a la siguiente manga para empezarla o bien para mirar si es correcta.



#### **Manga anterior:**

Para ver los datos de la manga anterior o repetir algún carril no correcto.



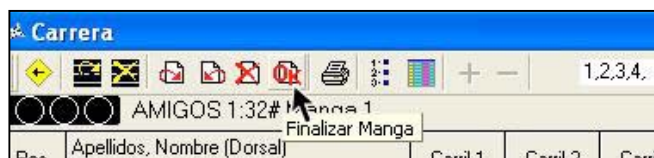
### Repetir manga:

Si se desea repetir toda la manga entera, se borrarán los datos en ella anotados.



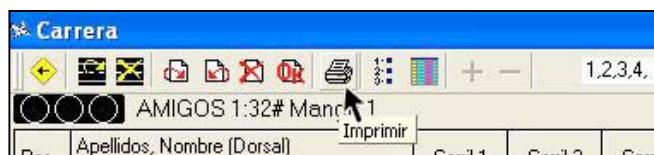
### Finalizar manga:

Quando se termina una manga y todos los datos son correctos, tiene que pulsarse este icono para validar y grabar los datos de la carrera, así como también permite la introducción de las “comas” caso de ser necesario. Después hay que grabar los datos, pulsando el icono del disquette. Si no se graban los datos, no se podrán ver en la clasificación general.



### Imprimir:

Para imprimir esta pantalla.



### Clasificación general:

Se obtiene la clasificación general de todas las mangas efectuadas o de las que se hayan efectuado hasta el momento.



### Pantalla GENERAL:

Para ver toda la información en una sola pantalla.



### Clasificación Provisional:

Abre una nueva pantalla que indica la clasificación provisional hasta el momento del cambio de carril que se está corriendo. Información muy útil pudiendo ver de esta forma como está la clasificación con respecto a los otros pilotos que han celebrado otras mangas. También hay una columna que indica la clasificación general hasta el momento.





## PANTALLA de Clasificación provisional:

En esta pantalla que puede funcionar **durante la carrera**, se puede ver como está y como evoluciona la carrera hasta el momento.

Por un lado indica la **clasificación general** (a la izquierda) y por otro la **clasificación hasta el cambio de carril actual**, lo que es muy importante para poder comparar los datos con pilotos que han celebrado anteriores mangas. Podemos ver la evolución los actuales que están corriendo con respecto a los que **ya han terminado** las mangas.

**Cada vez** que un coche pasa por el sensor de vueltas, cambia a **color amarillo** su línea de datos y si el tiempo de la vuelta es mejorado se queda en amarillo hasta la próxima vuelta en la columna de Vuelta Rápida.

### Las diferentes columnas indican:

Posición. Nombre del piloto. Diferencia de vueltas con respecto al anterior, Número de vueltas total hasta este cambio de carril. Diferencia de vueltas con respecto al líder. Carril actual del piloto. Número de vueltas en el carril actual. Tiempo de la última vuelta. Tiempo de la vuelta más rápida.

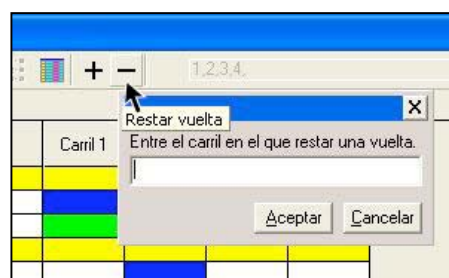
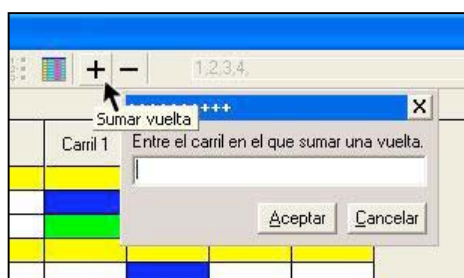
General de Carrera													
CLASIFICACIÓN GENERAL				CLASIFICACIÓN GENERAL PROVISIONAL HASTA EL CAMBIO DE CARRIL ACTUAL									
General				Winslot 2002 - General Provisional				Carril Actual		Estadísticas			
Po	Piloto	T.		Po	Piloto / Equipo	Ant.	Nº Vueltas	Lider	C.	Nº Vueltas	Ultima V.	V. Rápida	
1	GALERA,SEBASTIAN (16)	24		1	GALERA,SEBASTIAN (16)	0	24	0	6	5	11.611	10.343	
2	LOPEZ ASENSIO,RUBEN (25)	24		2	LOPEZ ASENSIO,RUBEN (25)	0	24	0	14	5	10.381	10.381	
3	SANCHEZ,JORDI (46)	24		3	SANCHEZ,JORDI (46)	0	24	0	2	6	13.727	10.493	
4	RAVENTOS SARDA,ENRIC (40)	24		4	RAVENTOS SARDA,ENRIC (40)	0	24	0	16	6	11.140	10.445	
5	SANCHEZ AVILA,JAVI (48)	24		5	SANCHEZ AVILA,JAVI (48)	0	24	0	3	6	10.273	10.273	
6	NOVO VILA,ALEJANDRO (34)	24		6	NOVO VILA,ALEJANDRO (34)	0	24	0	15	6	10.917	10.917	
7	GOMEZ BURGOS,MIGUEL ANGE	24		7	GOMEZ BURGOS,MIGUEL ANGEL	0	24	0	7	6	12.224	11.257	x
8	HIJANO QUESADA,JAVI (21)	24		8	HIJANO QUESADA,JAVI (21)	0	24	0	10	6	10.186	10.186	x
9	JOBAL SOLEY,ALBERT (24)	23		9	JOBAL SOLEY,ALBERT (24)	1	23	1	13	5	13.426	11.006	
10	ROGINA ARRANZ,EDUARDO (44)	23		10	ROGINA ARRANZ,EDUARDO (44)	0	23	1	1	5	11.355	11.355	
11	JOBAL COMAS,JOAN (23)	23		11	JOBAL COMAS,JOAN (23)	0	23	1	12	6	10.429	10.301	
12	FONT PERIZ,CARLOS (15)	23		12	FONT PERIZ,CARLOS (15)	0	23	1	5	5	10.598	10.598	
13	GOMEZ CARRION,JUAN CARLOS	23		13	GOMEZ CARRION,JUAN CARLOS (	0	23	1	8	6	13.280	10.866	
14	SOUTO PENABAD,CHEMA (51)	23		14	SOUTO PENABAD,CHEMA (51)	0	23	1	4	6	11.477	11.323	x
15	GONZALEZ OLIVEIRA,JOSE MAN	22		15	GONZALEZ OLIVEIRA,JOSE MANU	1	22	2	9	5	12.678	11.956	
16	IGLESIAS PONS,FERMIN (22)	22		16	IGLESIAS PONS,FERMIN (22)	0	22	2	11	5	10.243	10.243	

Mediante los iconos de impresora se puede imprimir esta pantalla con sus datos. Según la **configuración del monitor** utilizado, se puede ampliar totalmente la pantalla o con la flecha del ratón por los lados, se ampliará o disminuirá a gusto del usuario.

### Teclas + y - :

Es para añadir o quitar una vuelta a un carril determinado.

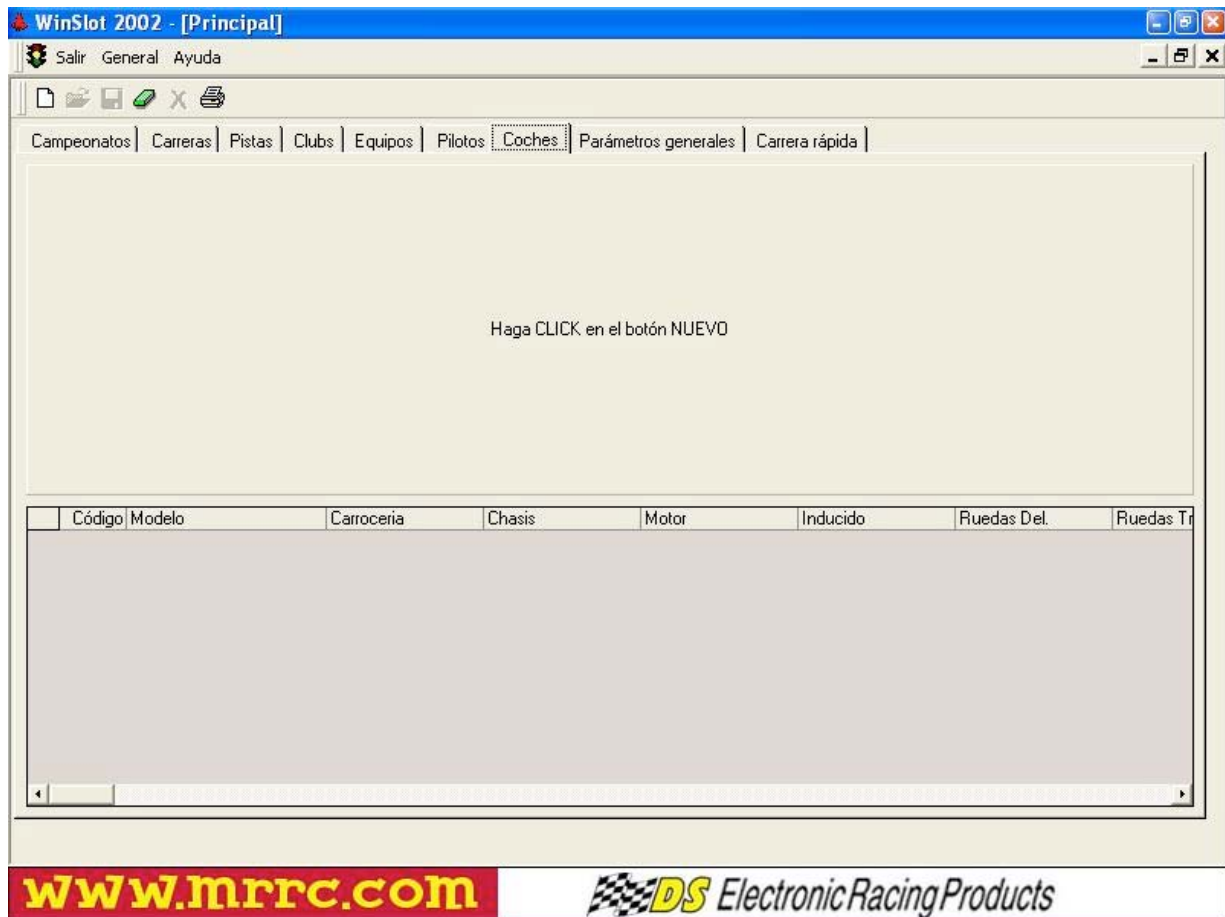
Al pulsar sobre una de estas teclas **durante la carrera** se abre otra pequeña pantalla que pide el número de carril que se desea añadir o quitar una vuelta, al anotarlo y pulsar la tecla Intro se valida la operación, quedando anotados estos datos en las casillas de cada piloto de la parte izquierda de la pantalla debajo de las de Posición.



## Para celebrar carreras utilizando las bases de datos:

( para utilizar estas bases de datos tiene que estar registrado el programa )

Antes de celebrar una carrera, primero hay que introducir datos en algunas carpetas para que el programa las utilice, es obligatorio en algunas carpetas como: Pilotos, Clubs y Pistas.



Para ello se hará clic el icono de nuevo (hoja blanca) y se abrirá la pantalla correspondiente a ello para introducir los datos necesarios o que interese tener guardados en una base de datos.

En la carpeta de Pilotos es obligatorio solamente **el nombre, apellidos y el club** a que pertenece.

En la carpeta de Clubs solo es obligatorio el **nombre** del club.

En la carpeta de Pistas es obligatorio **el nombre y el número de carriles** que tiene.

La carpeta de Equipos **No está disponible** para esta versión.

La carpeta de Campeonatos **No está disponible** en esta versión.

## Carpeta de Pilotos

**WinSlot 2002 - [Principal]**

Salir General Ayuda

Campeonatos Carreras Pistas Clubs Equipos Pilotos Coches Parámetros generales Carrera rápida

Código:

Nombre:

Apellidos:

Dirección:

Población:

CP:

Pais:

Teléfono:


Móvil:

Email:

Club:

Coche:

	Código	Nombre	Apellidos	Dirección	Población	CP	Pais	Teléfono
	1	Juan	JIMENEZ					
	2	Pedro	ALVAREZ					
	3	Antonio	PEREZ					
	4	Luis	SANCHEZ					
	5	Francisco	CASADESUS					
	6	Andrés	COLOMER					
	7	Julian	MELLADO					
	8	Jaime	LLOBET					
	9	Santiago	SEGURA					
	10	Antonio	ORTEGA					
▶	11	Miguel	SANTOS					

**AQUI SU PUBLICIDAD** 

## Carpeta de Clubs

**WinSlot 2002 - [Principal]**

Salir General Ayuda

Campeonatos Carreras Pistas Clubs Equipos Pilotos Coches Parámetros generales Carrera rápida

Código:

Nombre del Club:

Dirección:

Población:

CP:

Pais:


Teléfono:

Móvil:

Email:

Web:

	Código	Nombre del Club	Dirección	Población	CP	Pais	Teléfono	Móvil
	1	SLOT CLUB						
▶	2	CLUB SCALEXTRIC						
	3	LOS RAPIDOS						

**AQUI SU PUBLICIDAD** 



Una vez con los datos ya introducidos,

### Preparamos ya la carrera de la siguiente forma:

Abrimos la carpeta de Carreras y pulsamos con un clic el icono o botón de Nuevo (hoja de papel blanca) arriba a la izquierda.

Y aquí en esta pantalla es cuando se define la carrera:

- Denominar la carrera con un nombre.
- Seleccionar la pista en la que se celebrará la carrera, los carriles se anotan automáticamente.
- Marcar con un clic del ratón en el punto de “**Velocidad por pilotos a tiempo**”, quedará seleccionado automáticamente el punto “por pilotos”.
- GUARDAR LOS DATOS** mediante un clic en el botón del disquette, arriba a la izquierda.

La carrera está lista para continuar y pulsaremos el botón de “Pilotos” y se abrirá la siguiente pantalla que utilizaremos para seleccionar los pilotos participantes.

WinSlot 2002 - [Principal]

Salir General Ayuda

Campeonatos Carreras Pistas Clubs Equipos Pilotos Coches Parámetros generales Carrera rápida

Nombre:  Campeonato:

Fecha: 07/03/2004

Pista:  Nº Carriles:

Tipo Carrera:

☒ Velocidad por pilotos a tiempo ☐ F1 por pilotos

☐ Velocidad por pilotos a vueltas ☐ Dragster

☐ Resistencia por equipos a tiempo ☐ Entrenamientos

☐ Resistencia por equipos a vueltas ☐ Por pilotos

☐ Por equipos

Carrera	Fecha/Pista	Tipo Carrera
---------	-------------	--------------

www.mrrc.com DS Electronic Racing Products

En esta pantalla tenemos todos los pilotos que hemos introducido en la base de datos.

WinSlot 2002 - [Principal]

Salir General Ayuda

Campeonatos Carreras Pistas Clubs Equipos Pilotos Coches Parámetros generales Carrera rápida

Pilotos

Pilotos disponibles Copiar todos Pilotos para la carrera Imprimir

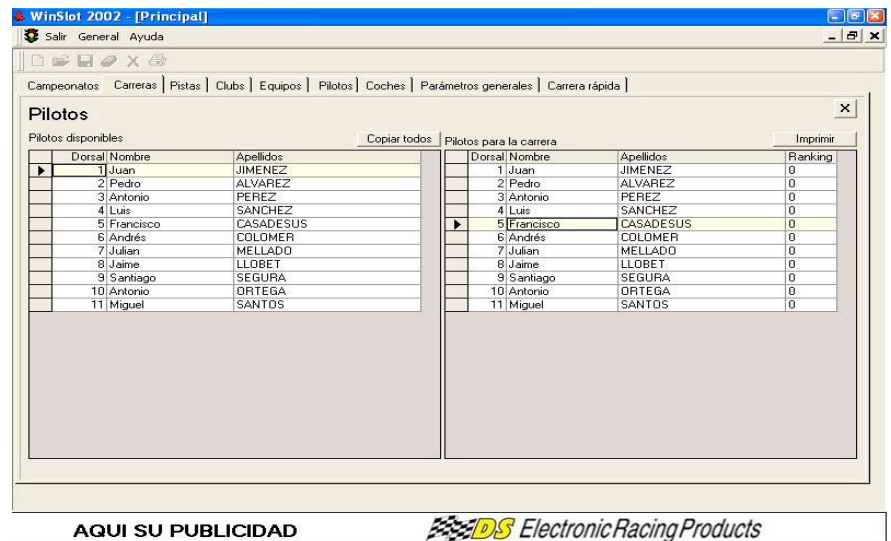
Dorsal	Nombre	Apellidos
1	Juan	JIMENEZ
2	Pedro	ALVAREZ
3	Antonio	PEREZ
4	Luis	SANCHEZ
5	Francisco	CASADESUS
6	Andrés	COLOMER
7	Julian	MELLADO
8	Jaime	LLOBET
9	Santiago	SEGURA
10	Antonio	ORTEGA
11	Miguel	SANTOS

Dorsal	Nombre	Apellidos	Ranking
--------	--------	-----------	---------

www.mrrc.com DS Electronic Racing Products

Para **seleccionar** los pilotos participantes, hacer doble clic encima del nombre del piloto y éste pasará a la ventana de la derecha, llamada “pilotos para la carrera”. Si queremos anularlo de la carrera haremos doble clic encima del nombre en esta pantalla y se eliminará.

Si los pilotos son pocos en ocasiones es mejor pulsar el botón “**Copiar todos**” y todos pasarán a la derecha, entonces si hay que eliminar alguno se elimina. De esta forma puede ser más rápido.



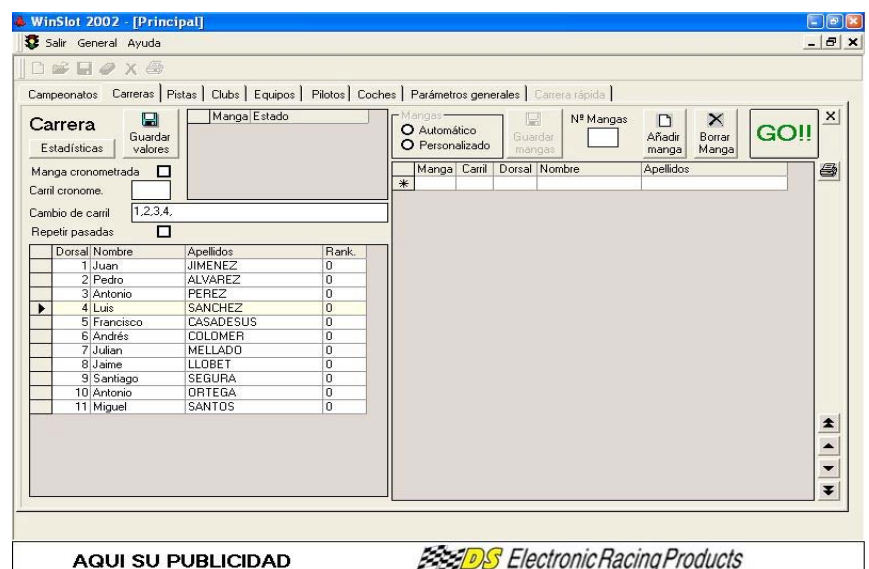
Una vez los pilotos seleccionados se cerrará esta ventana pulsando el botón de la cruz que hay encima del botón de imprimir ( imprime los pilotos seleccionados si se desea).

Ahora debemos pulsar el botón de “ PANTALLA CARRERA “ situado en la carpeta de Carreras y aparecerá otra pantalla que es la que **confecciona las mangas** y determina si se desea hacer una carrera cronometrada o no, antes de empezar.

Es **obligatorio** anotar el orden de cambio de carril que se quiera hacer separando cada número por una coma ( , ) Ej. 1,3,5,7,8,6,4,2,

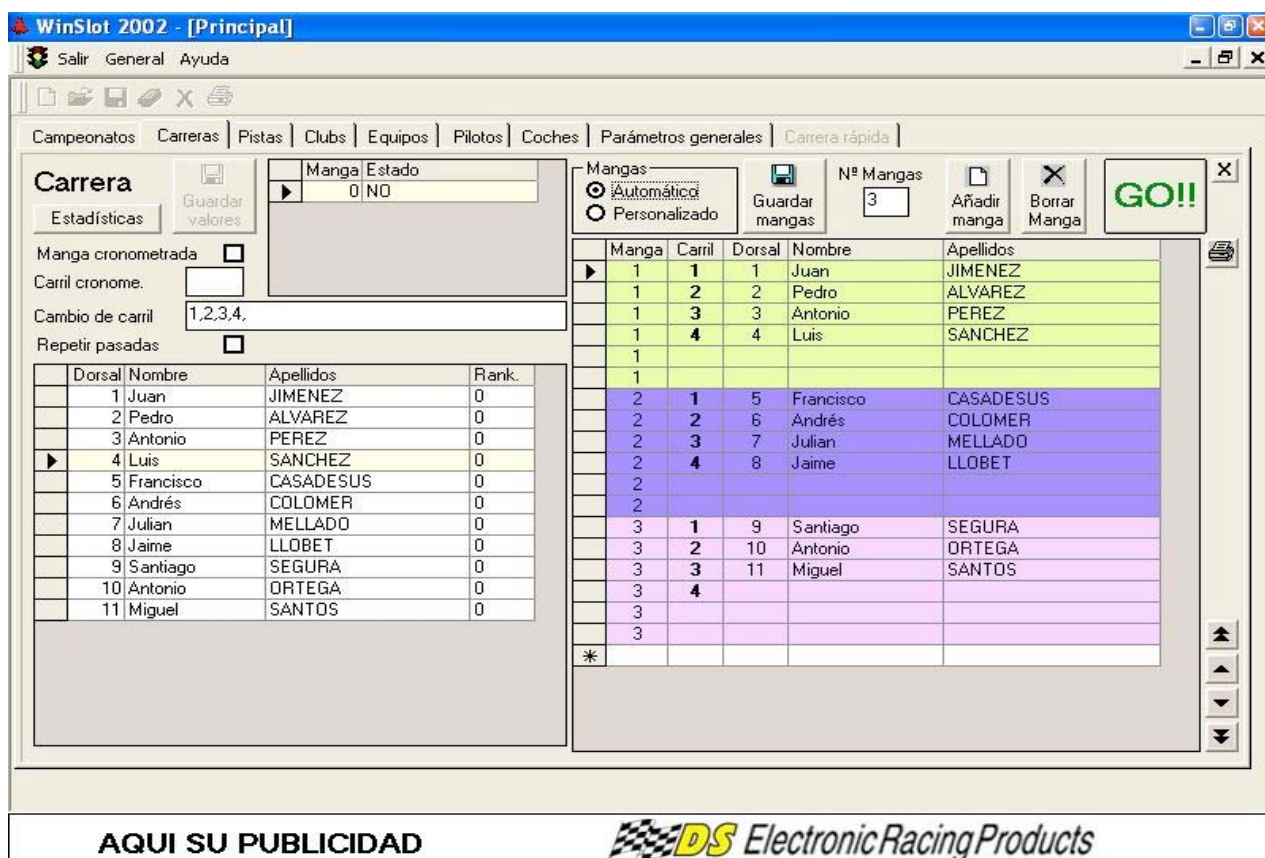
Caso que se desee hacer previamente una manga cronometrada para determinar la pole position hay que marcar con el ratón el cuadrado de “ **Manga cronometrada** “ y anotar en la siguiente casilla, el número **del carril** que se efectuará.

La casilla de “**Repetir pasadas**” sirve para repetir **toda** la carrera con los **mismos pilotos** sumando los datos de las dos. Utilizado en carreras de 24 horas que se desee hacerla con dos pasadas iguales.



Una vez determinada la carrera se pulsará el botón de “**Guardar valores**”

A continuación se **marcará el círculo** correspondiente para la confección de las mangas: **Automático** o **Personalizado**.



Si se opta por **Automático**, se colocarán los pilotos a la derecha con las mangas ya confeccionadas. Una vez así se pueden mover los pilotos para escoger carril o situarlos en otra manga fácilmente, basta con mantener pulsado el ratón encima del piloto a mover y situarlo donde se desee, esta operación es indicada con un dedo índice.

Caso de hacerlo **Personalizado** se tendrá que pulsar encima de donde está el piloto con el botón izquierdo del ratón y sin soltar el botón arrastrar el piloto para ir a colocarlo en la manga y carril correspondiente al dejar de pulsar, pudiéndolos mover también de igual forma una vez dentro de las mangas.

De esta manera, si una vez empezada la carrera hay que introducir **uno o más nuevos pilotos**, se podrá hacer, siempre durante la **carrera parada**, al principio o entre cualquier manga, cerrando esta pantalla y pulsando en el botón de " Pilotos ", volviendo a seleccionar él o los pilotos que se deseen. Si no están en la base de datos, hay que darlos de alta.

Esto permite una mayor flexibilidad a la hora de hacer las carreras.

Si se desea hacer la manga con **más pilotos que carriles tiene la pista**, se podrán mover los pilotos que se desee ( de la forma indicada anteriormente ) a una manga determinada, ocupando las casillas en blanco que quedan en cada manga, como máximo dos pilotos más por manga. De esta forma siempre habrá uno o dos pilotos que descansarán durante la manga y estarán indicados en la pantalla de “ **Carrera** ” con color **gris**. Esto es interesante para agilizar carreras con muchos participantes.

El botón “ **Borrar mangas** ” borrará siempre la manga **última**.

Deberemos “**Guardar mangas**” pulsando el botón correspondiente.

Ahora ya podemos pulsar el botón “ **GO !!** ” y tendremos la pantalla de carrera esperando el inicio de ella que será al **pulsar la tecla GO! del cuentavueltas DS** :

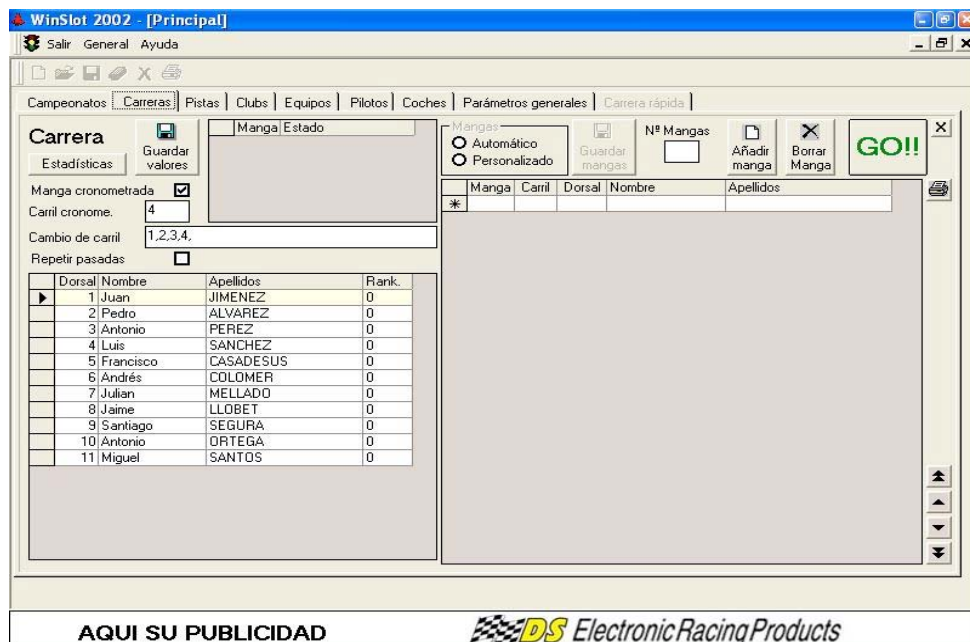
En esta pantalla estará abierto el puerto de comunicaciones para recibir los datos que envía el cuentavueltas DS, por lo tanto **es conveniente cerrarla** si hay que poner en marcha el cuentavueltas para probar o por cualquier motivo, ya que pueden alterar los datos de la carrera.

Las otras funciones de esta pantalla de “Carrera” están ya explicadas en el apartado primero de “**Carrera rápida** ”

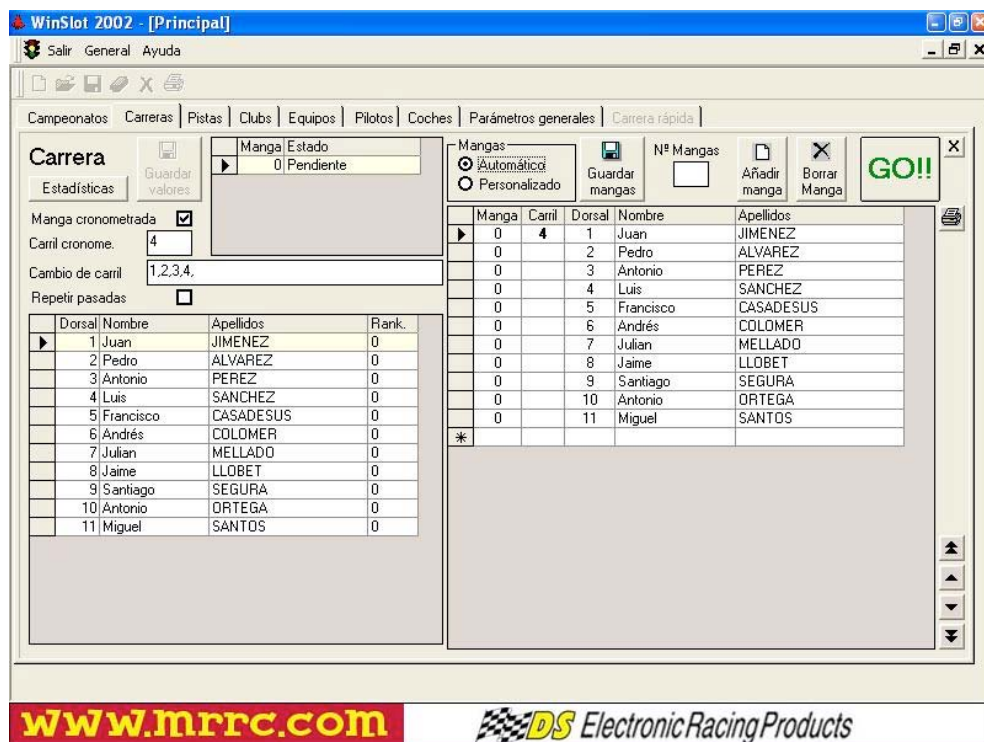


## Efectuar una carrera con “ Manga Cronometrada “:

En la pantalla primera de Carrera dónde se introducen los datos para celebrarla, se marcará la casilla de “ Manga cronometrada “ y el carril en que se celebrará, además del orden de cambio de carril que será el utilizado después en las mangas de la carrera a celebrar.



Una vez “**guardados los valores**”, se marcará modo Automático o Personalizado siguiendo las instrucciones citadas anteriormente. Podremos confeccionar el orden de toma de tiempos y se situarán los pilotos a la derecha de la pantalla todos con el número de manga “ 0 “. Si hay que variar el orden puede hacerse manualmente moviendo los pilotos de la forma ya explicada.



Después de “ **Guardar mangas** “ ya se podrá pulsar el botón de “ **GO !!** “

A continuación se **abrirá la pantalla** para efectuar la carrera cronometrada. A la izquierda están los pilotos que tienen que celebrarla por el orden que anteriormente se ha dado, el primero de la parte superior es el que está preparado para correr. A medida que van terminando se colocan al final de la lista y así sucesivamente hasta acabar todos los pilotos.

En la parte derecha de la pantalla, se van colocando los pilotos **por orden** de mejor tiempo al pasar el coche por el sensor de vueltas, teniendo el orden de la “ **Pole position** ” al instante.

Manga Cronometrada					Tiempo 80	
Esperando inicio manga cronometrada					General	
Sigüente piloto	Acabar cronometrada	Nº V	V. anterior	Rápida 1	Rápida 2	
1 JIMENEZ, Juan		0		0	0	Pos Piloto
2 ALVAREZ, Pedro		0		0	0	1 COLOMER, Andrés
3 PEREZ, Antonio		0		0	0	2 MELLADO, Julian
4 SANCHEZ, Luis		0		0	0	3 PEREZ, Antonio
5 CASADESUS, Francisco		0		0	0	4 LLOBET, Jaime
6 COLOMER, Andrés		0		0	0	5 CASADESUS, Francisco
7 MELLADO, Julian		0		0	0	6 SEGURA, Santiago
8 LLOBET, Jaime		0		0	0	7 SANCHEZ, Luis
9 SEGURA, Santiago		0		0	0	8 ORTEGA, Antonio
10 ORTEGA, Antonio		0		0	0	9 ALVAREZ, Pedro
11 SANTOS, Miguel		0		0	0	10 SANTOS, Miguel

Cuando termine un piloto, **automáticamente** se irá colocando el siguiente a participar en el tiempo que previamente se indicó en los parámetros generales de “ Tiempo de cambio de carril (en segundos)”

Si por algún motivo, se para la carrera, se deberá pasar al siguiente piloto **manualmente** pulsando el botón “ **Sigüente piloto** ”

Una vez todos los pilotos han efectuado la toma de tiempos, se deberá pulsar el botón “ **Acabar cronometrada** ” y procede a la confección de las mangas por orden de peor tiempo a mejor tiempo, por lo tanto, los pilotos que mejor tiempo han efectuado, estarán en la última manga.

WinStor 2002 - [Principal]					GO!!	
Carrera					Mangas	
Manga Estado					Automático	
Manga cronometrada					Personalizado	
Carril cronome.					Nº Mangas	
Cambio de carril					Añadir manga	
Repetir pasadas					Borrar manga	
Dorsal	Nombre	Apellidos	Rank.		Manga	Carril
1	Juan	JIMENEZ	0		1	1
2	Pedro	ALVAREZ	0		2	2
3	Antonio	PEREZ	0		3	3
4	Luis	SANCHEZ	0		4	4
5	Francisco	CASADESUS	0		5	5
6	Andrés	COLOMER	0		6	6
7	Julian	MELLADO	0		7	7
8	Jaime	LLOBET	0		8	8
9	Santiago	SEGURA	0		9	9
10	Antonio	ORTEGA	0		10	10
11	Miguel	SANTOS	0		11	11

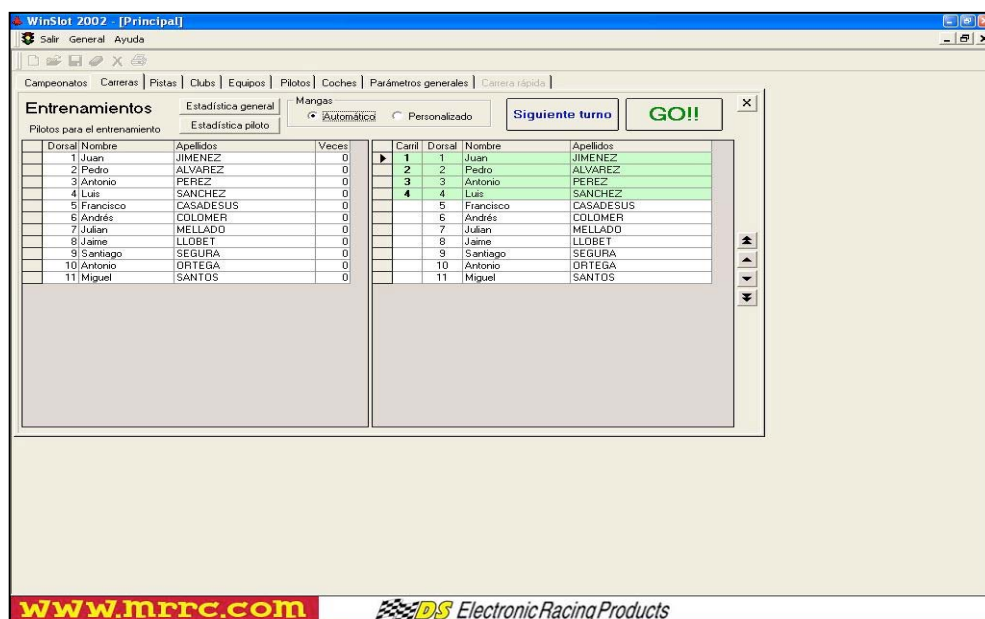
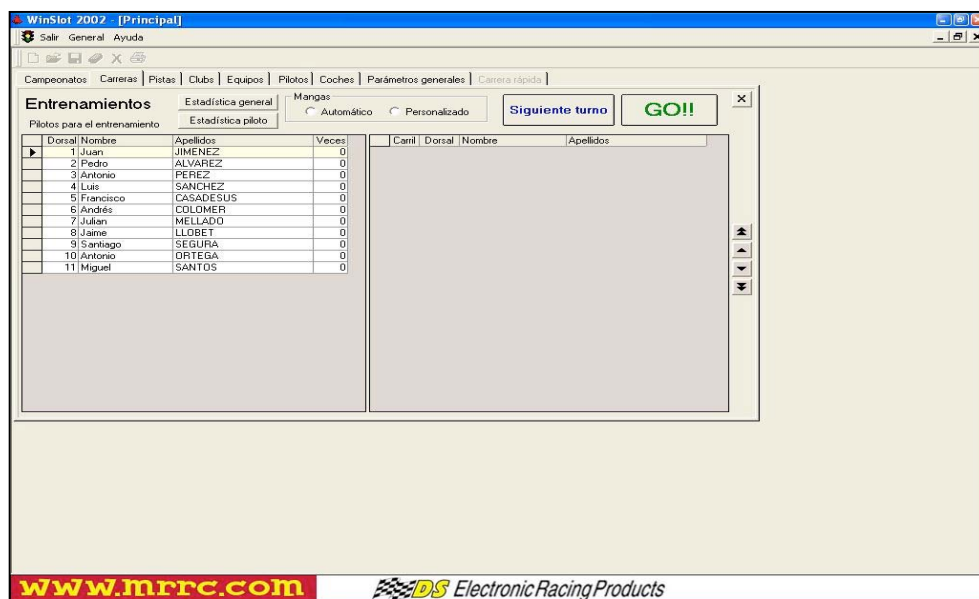
Si se debe **modificar el carril** o manga en algún piloto se hará de la misma forma descrita anteriormente, teniendo siempre **en cuenta** que si hay que eliminar una manga, el programa elimina siempre **la última**. Si por la confección de las mangas queda la primera **sin pilotos** es aconsejable **no** eliminar ninguna, solamente se prescinde de ella al empezar la carrera ya que no influye en nada.

## Carrera de “ Entrenamientos “:

Esta modalidad es para poder efectuar entrenos y poder ver los tiempos por vuelta de todos los carriles o pilotos en la pantalla a medida que se va rodando.

El procedimiento es igual al efectuado para los otros tipos de carrera, pero señalizando el círculo de “**Entrenamientos**” y también el de “**Por pilotos**” en la pantalla de la carpeta de Careras.

Después de seleccionar los pilotos del mismo modo que en los otros tipos de carreras, pulsaremos el botón de “ **PANTALLA CARRERA** ” que abre la pantalla de entrenamientos. Debe marcarse con un clic en Automático o Personalizado y los pilotos se podrán colocar en la parte derecha, pudiendo dar comienzo a los entrenamientos al pulsar el botón “ **GO !!** ”



A medida que se vaya pulsando el botón de “ **Siguiente turno** ” irán rotando los pilotos: el que estaba en el carril 1 pasará al 2, el del carril 2 pasará al 3 y así **sucesivamente**. El piloto en el último lugar empezará siempre **por el carril 1**. Desde esta pantalla se puede modificar el orden de los pilotos para efectuar los entrenos, de la misma forma detallada anteriormente

En el momento de **poner en marcha** el cuentavueltas DS, empezará a transmitir los datos de vueltas y tiempos que quedarán anotados **cada uno en su carril** en la pantalla que se habrá abierto para visualizar los datos:



El botón de “**Siguiendo turno**” podrá pulsarse desde esta pantalla para hacer el cambio de carril.

**Cada carril** tiene los datos del número de vueltas y de mejor tiempo efectuado en la parte superior y los tiempos vuelta a vuelta en la parte inferior.

El tiempo en números mayores es el de la última vuelta y si está lleno de color amarillo indica que es el **mejor tiempo** del carril hasta el momento.

A la derecha de la pantalla se indican los mejores tiempos por carril por orden.

Ejemplo de la pantalla de **Entrenamientos** para 32 carriles:





# INTERFACE :

A partir de la Versión 1.4.7 del **WINSLOT 2002**, se podrá utilizar el software con los **DS-INTERFACE**, que permiten hacer carreras utilizando el **mismo software** pero sin necesidad de los cuentavueltas.



La **instalación** del DS-INTERFACE se hace simplemente conectando los diferentes cables de los **sensores** de pista y de las cajas **Stop & Go** a la caja DS-INTERFACE

Cada **DS-INTERFACE** permite controlar hasta **8 carriles**.

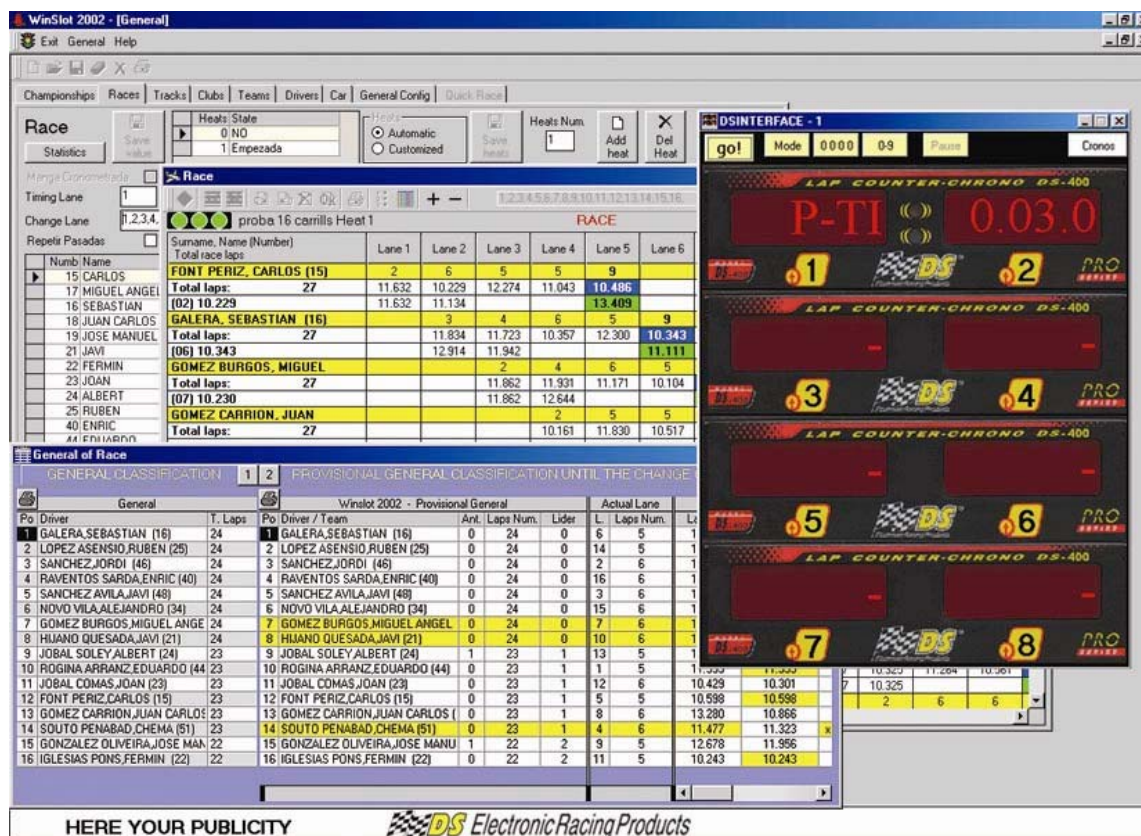
Mediante la caja DS 4-Port y **4 DS-INTERFACE** se puede controlar 32 carriles de la misma manera que se utiliza con 4 DS-300 de 8 carriles cada uno.

Nombre del Club		Nº de serie	
<input type="text" value="MRRC"/>		<input type="text" value="-19024022589"/>	
Tipo de cuenta vueltas		Velocidad máxima	
<div><div>DS INTERFACE</div><div>DS 200</div><div>DS 300</div><div>DS INTERFACE</div><div>DS 4 PORT</div><div>DS 400</div><div>DS INTERFACE PRO</div></div>		<input type="text" value="56000"/>	
		Idioma	
		<input type="text" value="Español"/>	
Tiempo de cambio de carril (en segundos)		<input type="text" value="0"/>	

El funcionamiento del software es igual que el que se utiliza para el control con los cuentavueltas **DS**.

En la pantalla de Parámetros generales seleccionar en "**Tipo de cuentavueltas**" el DS-INTERFACE y en "**Velocidad máxima**" seleccionar : 56000.

La **puesta en marcha** y **programación** de los diferentes tipos de carrera se hacen con el teclado del ordenador y ratón, en una pantalla que imita una torre **DS-300 de 8 carriles**, siguiendo las mismas indicaciones que con la programación del cuentavueeltas.



El botón “ **Mode** ” sirve para cambiar el tipo de carrera :

**P-ti** : Es para programación de la carrera a tiempo.

**P-La** : La es para la programación de la carrera a vueltas.

**Pt** : Es para programar el tiempo mínimo de vuelta, Si el tiempo efectuado en una vuelta es INFERIOR a lo que hemos programado aquí, NO marcará esta vuelta. Se utiliza para que no produzca vueltas de más al salirse un coche y pasar por el sensor en un carril contrario. Debemos prestar atención si se utiliza por Ej.: en una carrera de coches rápidos y después en una carrera de coches lentos, si no se modifica para esta carrera de coches mas lentos, es posible que a algunos no les marque la vuelta, al hacer un tiempo inferior al que está programada.

**P-F1** : Es para hacer carreras tipo fórmula uno. Esta Versión aún no permite este tipo de carreras.

El botón “ **0000** ” es para indicar que dígito modificaremos para colocar el número que deseemos, a cada pulsación cambiará de color el dígito que podremos modificar.

El botón “ **0-9** ” es para modificar el número que previamente habremos seleccionado con el anterior botón.

El botón “ **Pause** ” como su nombre indica, para hacer una pausa en la carrera, parando el tiempo y la carrera y reanudándolo después al volver a pulsar el botón.

El botón “ **Chronos** ” es para ver los mejores tiempos de cada carril en esta pantalla.

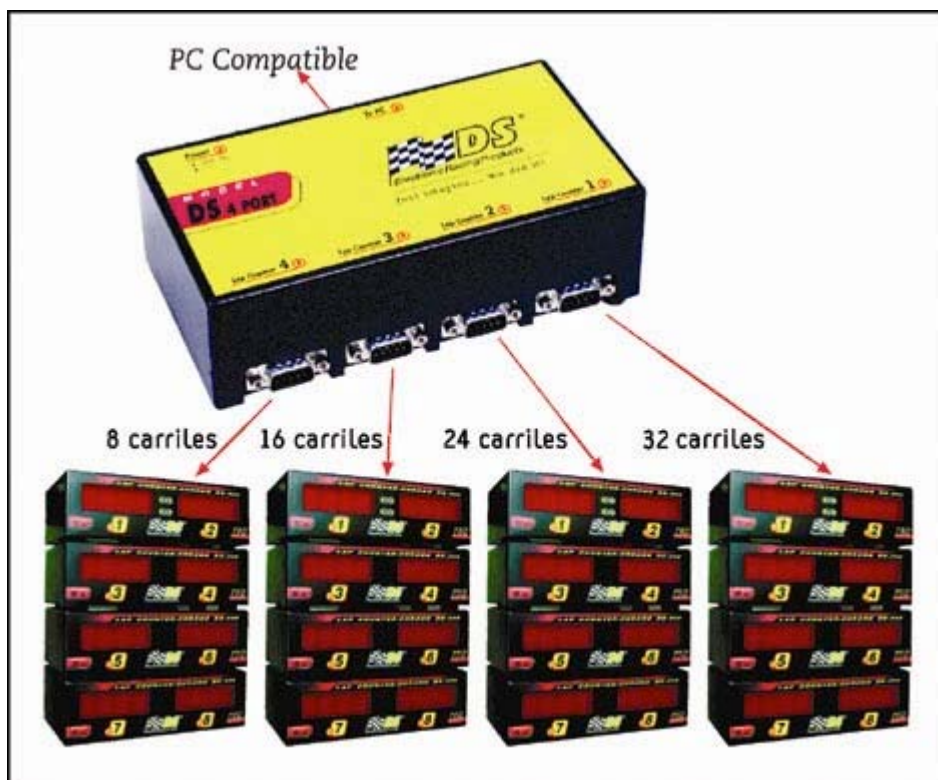
Una vez programada la carrera, se pulsará el botón “ **GO !!** ”

El **DS-INTERFACE** empezará a transmitir datos al ordenador, utilizando las mismas pantallas y siguiendo exactamente el mismo sistema de control del software que con los cuentavueeltas.

## DS - 4 PORT

Este sofisticado elemento de la gama de **DS**, se ha fabricado para poder controlar carreras de **más de 8 carriles**.

Es necesario un alimentador de 1 Amp. mínimo y su funcionamiento es **completamente automático**, basta con conectar en las entradas indicadas en un lateral, los cables tipo RS-232-C hacia los **diferentes cuentavueltas** que se desee para el control de la carrera.



El **DS 4-PORT** recibe los datos de los cuentavueltas y los transmite a través de un solo cable tipo RS-232-C conectado en el conector del lado opuesto indicado por "To PC".

De esta forma por un solo "**Puerto COM**" del ordenador entran todos los datos de los diferentes cuentavueltas, ordenándolos de tal manera que el DS-300 conectado en el **Lap Counter 1** corresponden a los carriles 1 al 8, el DS-300 conectado en el **Lap Counter 2** corresponden a los carriles 9 al 16, el DS-300 conectado en el **Lap Counter 3** corresponden a los carriles 17 al 24 y el conectado en el **Lap Counter 4** serán los carriles 25 al 32.

El Software **WINSLOT 2002** está preparado para poder controlar carreras de **hasta 32 carriles**, incluso con **1 o 2 carriles** más de los que tenga el circuito, descansando siempre uno o dos equipos o pilotos.

### IMPORTANTE:

Con los **DS-INTERFACE** es necesario la versión **DS 4-PORT PRO** y funciona de la misma manera, solo es necesario conectar los diferentes DS-INTERFACE en lugar de los cuentavueltas DS-300.



## Pantalla de INFORMACIÓN GENERAL:

01:27			
Cambio Piloto			
1 MIL LAGOS (32) DAVID CHAPARRO 07.116 27 3 06.528 15	9 COME IL VENTO (50) MANUEL MUÑOZ 07.990 12 21 06.556 12	17 OSONA CAT. (53) ERIC ANDRE 09.089 11 24 07.765 11	25 INSTOP (40) JORDI ZAMORA 07.362 11 11 06.587 11
2 SLOT TERRASSA (31) RICARDO BOFILL 27 - 08.849 27 2 26 - 09.265 07.277 16 25 - 07.633	10 VERONA SLOT CLUB JOSE A. GONZALES 07.128 12 22 06.530 12	18 BIG BEN OLD TEAM (52) SALVADOR BALAN 07.573 11 23 06.748 11	26 SANT SADURNI (42) JOSE MARIA ESCUDERO 08.863 10 13 07.000 10
3 GDM SLOT/DAGON'S JUAN MIGUEL 12.372 26 8 07.194 15	11 SLOT DREAMS (45) JAVIER GOMEZ 08.188 12 16 07.272 12	19 GIRONA SLOT (54) CARLES LLADO 09.532 11 25 06.834 11	27 MAS SLOT (47) PABLO MORENO 10.356 10 18 07.743 10
4 DREAM SLOT (34) ALFREDO LOUZAU 08.870 25 5 07.768 14	12 BOURDEAUX (60) JORDI LLIGONYA 07.130 12 31 06.992 12	20 CAMBRILS BEACH MARTI LLOBET 08.226 11 27 06.553 11	28 G.A.S.S. (44) FRANCISCO 09.161 10 15 08.100 10
5 MODEL SLOT (33) LOLO LOUZAU 07.616 25 4 06.828 15	13 MARINA SLOT (57) ANGEL VAZQUEZ 07.827 12 28 06.927 12	21 PLAFIT GERMANY (61) DAVID GUARDIA 07.915 11 32 06.567 11	29 NOTRE DAME S.C. (58) RAFAEL MUÑOZ 09.883 10 29 06.641 10
6 GULF RACING TEAM (62) FCO.JESUS ALVAREZ 09.322 25 1 06.578 16	14 CERVERA R.T (41) VICTOR PEREZ 09.312 11 12 06.563 11	22 ESTELATS TARRACO Tony Fernandez Diaz 09.338 11 10 06.762 11	30 VINCI CITY (49) ANTONIO CIVANTOS 08.183 10 20 07.250 10
7 ALMODELI (36) IKER 10.315 24 7 07.721 15	15 NEUVIC TEAM SLOT (59) FRANCESC ROJAS 08.370 11 30 06.721 11	23 SLOT PERFORMANCE JOAO PINTO 10.768 11 19 06.849 11	31 PENEDES SLOT (43) ROBERT MODARRA 10.288 10 14 07.872 10
8 ALMODELI ARAGON (35) IGNACIO PEREDA 07.026 23 6 07.026 13	16 CRIC CRAC (38) CELIA NINOT 08.450 11 9 06.790 11	24 LLEIDASLOT TEAM (55) ORIOL PUIG 09.053 11 26 06.831 11	32 G.S.R. SPORT (46) JOSE MANUEL TORRO 08.040 10 17 07.368 10

### Detalles de la Pantalla:

- 1 - Tiempo de las últimas 20 vueltas
- 2 - Mejor tiempo
- 3 - Vuelta del mayor tiempo.
- 4 - Vueltas de la manga actual
- 5 - Manga actual
- 6 - Piloto
- 7 - Equipo
- 8 - Vueltas totales de carrera
- 9 - Tiempo de la última vuelta.
- 10- Clasificación

00:20			
Cambio Piloto			
1 SLOT TERRASSA (31) RICARDO BOFILL 38 - 08.284 38 3 37 - 10.548 08.284 3 36 - 000	9 MARINA SLOT (57) ANGEL VAZQUEZ 06.908 15 29 Lap 15 3	2 MIL LAGOS (32) DAVID CHAPARRO 09.530 37 4 09.169 3	10 SLOT DREAMS (45) JAVIER GOMEZ 07.596 15 17 07.596 3
2 GDM SLOT/DAGON'S	11 VERONA SLOT CLUB		

### Detalle de la pantalla para el cambio de pilotos:

- 1 - Botón para el cambio de pilotos
- 2 - Equipos
- 3 - Pilotos del equipo
- 4 - OK Selección
- 5 - Cerrar pantalla
- 6 - Seleccionar equipo
- 7 - Seleccionar piloto

1

2

3

7

4

5

6

11:28

Cambio Piloto

1 MIL LAGOS (32)  
DAVID CHAPARRO  
08.66 37 4  
09.169 3

10 ALMODELI (36)  
IKER  
11.24 17 1  
07.721 15

21 SLOT PE  
JOAO PIN  
00.360

Equipos

Pilotos Equipo

2 SLOT TERRASSA (31)  
RICARDO BOFILL  
08.34 38 3  
08.284 3

4 DREAM SLOT (34)  
ALFREDO LOUZAU  
11.24 25 5  
07.768 14

4 DREAM SLOT (34)  
ALFREDO LOUZAU  
11.24 25 5  
07.768 14

5 MODELO CLUB (30)  
LOLO LOPEZ  
11.51 45 3  
07.511 13

Nom

Cognoms

INSTOP

ANTONIO

CIVANTOS

LLEIDASLOT TEAM

BERNARDO

CARMELLO

MARINA SLOT

PEDRO

BRITO

MAS SLOT

MIGUEL ANGEL

PIND

MIL LAGOS

MODEL SLOT

NEUVIC TEAM SLOT

NOTRE DAME S.C.

OSONA CAT.

PENEDES SLOT

PLAFIT GERMANY

SANT SADURNI

SLOT DREAMS

SLOT PERFORMANCE

SLOT TERRASSA

VERONA SLOT CLUB

VINCI CITY

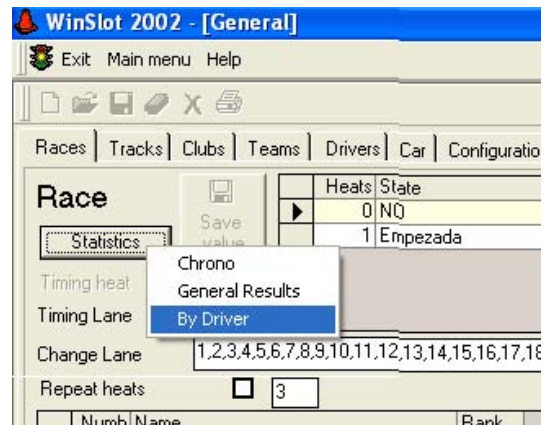
Aplicar

Cerrar

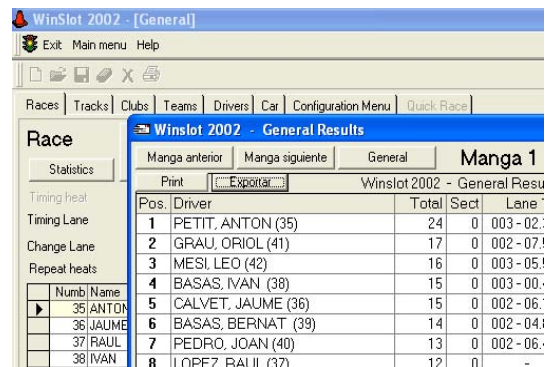


Boton de estadísticas :

Se pueden ver los resultados finales y exportarlos a un fichero Excel.



Resultados finales y botón para exportar a fichero Excel:



Estadísticas de pilotos y botón para exportar a fichero Excel:

