

Обмен данными:

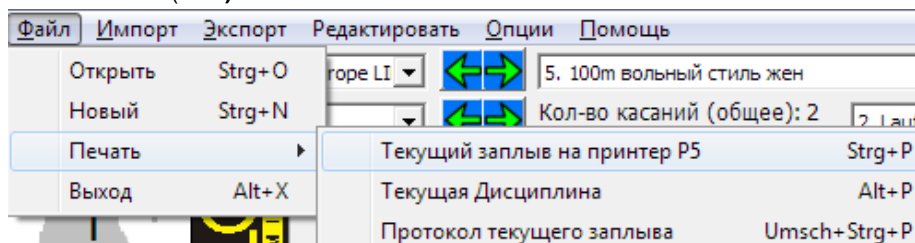
Обмен данными со сторонним программным обеспечением обработки результатов.

Строка меню SwimTime:

Файл Импорт Экспорт Редактировать Опции Помощь

Строка меню вверху окна, для быстрого доступа с клавиатуры использовать <ALT>.

Меню Файл (File):



Открыть (Open): Открытие существующей Базы Данных. Не доступно во время текущего заплыва. Быстрый доступ: <CTRL>+<O>

Новый (New): Создание новой Базы Данных. Create a new database. Не доступно во время текущего заплыва. Быстрый доступ: <CTRL>+<S>

Печать (Print): Печать трех видов итоговых протоколов:

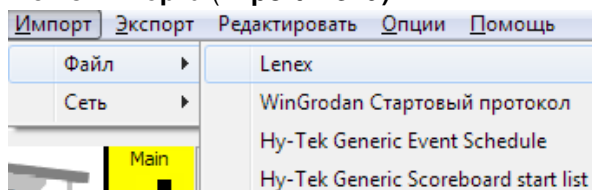
1. Протокол заплыва на P5- на принтере, подключенном к контроллеру TimeManager. Быстрый доступ: <CTRL>+<P>

2. Протокол Дисциплины: Печать результатов по всем Заплывам Дисциплины на принтере, подключенном к компьютеру. Быстрый доступ <ALT>+<P>

3. Протокол текущего заплыва: Печать на принтере, подключенном к компьютеру. Включая статистику. Быстрый доступ <CTRL>+<SHIFT>+<P>

Выход (Exit): Закрытие программы. Быстрый доступ <ALT>+<X>

Меню импорта (Import menu):



Файл (File)->Lenex: Импорт [Lenex](#) файла. Внимание: Только Lenex 3.0 полностью поддерживается. Lenex 2.0 поддерживается частично

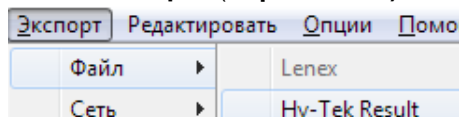
Файл (File)->WinGrodan Стартовый протокол: Импорт [WinGrodan Startlist](#) в текстовом формате.

Файл (File)->Hy-Tek Generic Расписание Дисциплины: Импорт Расписания Дисциплины которое экспортируется из программы [Hy-Tek MM](#) (generic.sch).

Файл (File)->Hy-Tek Generic Стартовый протокол для табло: Импорт стартового протокола для вывода на табло (startlist.slx) от программы [Hy-Tek](#)

Сеть (Network)->Запросить программу список участников (Splash Ask Splash for names): Активация этой функции отправляет команду программе обработки результатов [splash](#) прислать список участников для текущего заплыва.

Меню экспорта (Export menu):

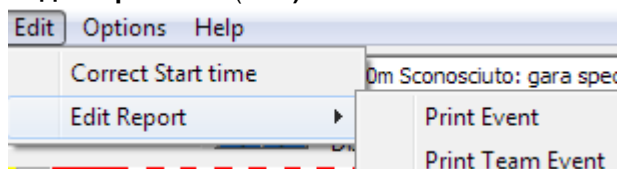


Файл (File)->Lenex: В настоящий момент данная функция не реализована

Файл (File)->Hy-Tek Результат (Result): Данная функция создает файл с расширением .gen , содержащий результаты текущего заплыва.

Сеть (Network)->Статус в Splash (Status to splash): Передает команду программе обработки результатов Splash с текущим статусом (готовность к старту, заплыв в процессе, заплыв окончен -ready for start, running, finished) текущего заплыва.

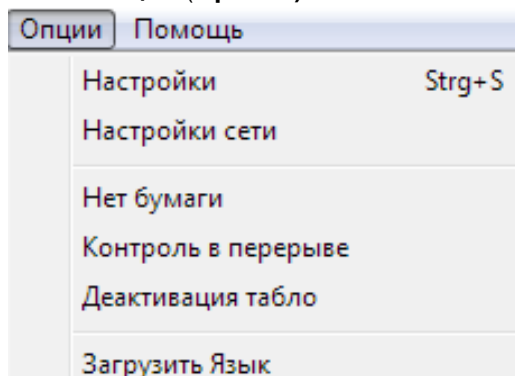
Редактирование (Edit):



Коррекция стартового времени (Correct Start time): Открывает окно редактирования стартового времени

Редактировать протокол (Edit Report): Открывает окно редактирования протокола для изменения протокола, который будет выводиться на печать. Использовать с осторожностью.

Меню Опции (Options):



Настройки (Settings): Открывает окно настроек. Быстрый доступ: <CTRL>+<S>.

Настройки сети (Network settings): Открывает окно для редактирования настроек сети.

Заменить бумагу (Change Paper): Остановка принтера для замены бумаги.

Контроль Интермиссии (Intermission control): В течение соревнований Вы можете выводить какую-либо информацию на табло. Эта функция открывает окно для ввода требуемой информации. Внимание: данная функция доступна только при статусе контроллера «гонка остановлена» ("race stopped").

Отключить табло (Deactivate display board): С помощью данной команды очищается табло, если требуется. Табло будет деактивировано до начала нового заплыва или нажатия кнопки Фальстарт ("False start"). Вы можете по-прежнему отправлять информацию на табло при помощи комбинации кнопок <CTRL>+<R>.

Загрузить Язык (Load Language): Выбрать файл с переводом программы для смены языка программы.

Help menu:

Помощь	
Help	F1
Отладка	
Flash обновление	
О программе	

Помощь (Help): Открывает это файл - помощь. Быстрый доступ <F1>

Отладка (Debug): Открывает диалоговое окно с логфайлом для отладки.

Обновление прошивки (Flash update): Обновление прошивки контроллера TimeManager

О программе (About): Окно связи с поддержкой по эл.почте(e-mail to [support](#)). Создаются все необходимые файлы для отображения проблемы для разработчиков.

Настройки (Settings) программы SwimTime:

Настройка Лимита Времени (Settings Limit Times):

Лимиты времени | Оборудование | Табло

Время Блокировки:
Блокировка старта[s] | Блокировка финиша [s]:
20 | 10

Эстафета:
время для передачи эстафеты:
0,03

Контроль времени:
 Контроль времени круга | 20
 Контроль разницы времени | 0,30

Время блокировки (Block Times):

Существует два типа блокировки:

Блокировка старта (Block time Start): После подачи старта любой импульс от любой финишной панели будет блокирован на данный промежуток времени (импульсы игнорируются). Эта функция необходима для предотвращения срабатывания панелей после старта. Стандартно: 10 сек.

Блокировка финиша (Block time finish): После получения импульса панель блокируется на данный промежуток времени (все последующие импульсы на ДАННОЙ панели игнорируются в теч. данного времени).

Эстафета (Relay races):

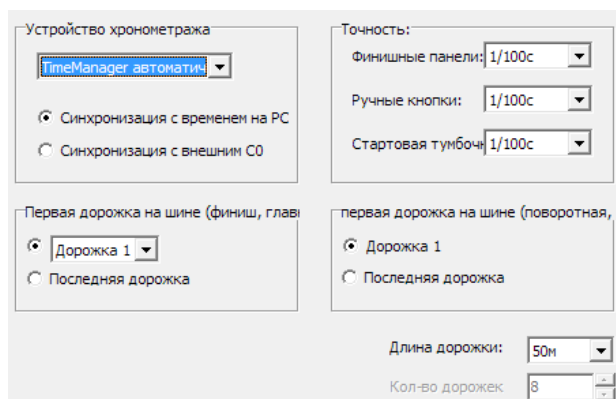
Разрешенное время для передачи эстафеты (Permitted detach time): Промежуток времени в течение которого пловец может стартовать перед тем как пловец с предыдущего этапа финиширует.

Мониторинг результатов (Time monitoring):

Мониторинг времени круга (Monitor lap times): Если одно из времен круга имеет слишком большое отклонение от данного значения – Вы получите предупреждение. Данная функция может быть включена и отключена.

Мониторинг разницы в результатах (Monitor time difference): Если отклонение результата полученного от ручной кнопки и результата от финишной панели больше данного значения – Вы получите предупреждение. If the time-deviation of manual button an the touchpad is greater than this value you will get a warning. Данная функция может быть включена и отключена.

Настройки оборудования (Settings Hardware):



Контроллер (Timing device):

Здесь Вы можете выбрать последовательный интерфейс контроллера TimeManager. Внимание: предварительно необходимо установить драйвера: [USB driver for the TimeManager](#) .

Вы можете синхронизировать TimeManager либо с временем на компьютере (по умолчанию) или по внешнему стартовому импульсу. Если Вы используете второй способ синхронизации (Sync with external C0), контроллер TimeManager запросит астрономическое время и ждет синхро импульс на стартовом канале C0.

Точность (Precision):

Внутренняя точность измерений всегда устанавливается на высший уровень (1/10.000 сек). Здесь Вы можете выбрать внешнюю (на выходе) точность контроллера (1/100s по умолчанию для плавания).

Кабели (Cabling):

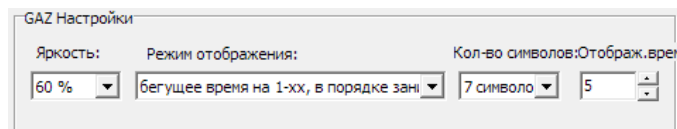
В зависимости от места расположения хронометражной, первый SWIM-терминал (SWT) подключаемый непосредственно к контроллеру располагается на первой или последней дорожке. Также здесь выберите нумерацию дорожек – с 0 или с 1.

Параметры (Dimensions):

Введите длину дорожки. Данное значение сохраняется в одной Базе Данных (сессии). Кол-во дорожек может быть изменено без подключенного оборудования (режим симуляции). Если оборудование подключено – программа автоматически распознает кол-во дорожек.

Табло (Display board):

Данные настройки только для блинкерных (семисегментных) табло – которые подключаются напрямую к контроллеру Time Manager.



Яркость (Brightness):

Настройка яркости светодиодных цифровых табло (D-Line)

Режим вывода (Display mode):

Выбрать режим вывода на табло. Имеется 7 вариантов:

Кол-во строк табло соответствует кол-ву дорожек: выбрать порядок вывода на табло по занимаемому месту или по номеру дорожки:

бегущее время на 1-хх, порядок по нумерации дорожек

бегущее время на 1-хх, по занимаемому месту

Кол-во строк табло: кол-во дорожек + строка для бегущего времени: You have the same amount of display boards as lanes plus one for the running time: выбрать порядок вывода на табло по занимаемому месту или по номеру дорожки:

бегущее время на 0, порядок по нумерации дорожек

бегущее время на 0, по занимаемому месту

Одна строка табло, 8 символов:

1x 8 digit GAZ

Две строки табло x 6 символов:

2x 6 digit GAZ

Одна строка табло на 8 символов, с отображением занимаемого места:

1x 8 digit GAZ в порядке занимаемого места (rank ordered alternating)

Кол-во символов (Number of digits):

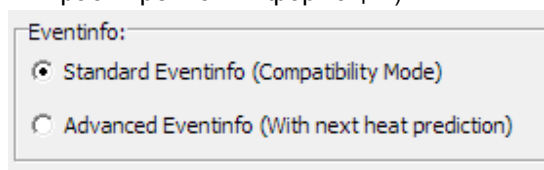
Данная настройка только для табло с 10+ дорожками. Выбрать нумерацию от 0 до 9 (7 символов табло), или 1-10 (8 символов)

время отображения (display time):

Выбрать длительность отображения на табло времени круга.

Инфо о Дисциплине (Eventinfo):

Выбрать какой из вариантов информации о Дисциплине должен быть использован (стандартная информация или расширенная информация):



Eventinfo:

Standard Eventinfo (Compatibility Mode)

Advanced Eventinfo (With next heat prediction)

Стандартная информация (Standard):

Только текущая Дисциплина и Заплыв будут отправлены на интерфейс табло.

Расширенная информация (Advanced):

Текущая дисциплина и заплыв отображаются на стандартном табло. На табло стартового номера и места – отображается следующая дисциплина и заплыв. Обычно используется для зоны разогрева спортсменов, раздевалок и тп. Расширенный режим не может быть использован с табло старого образца.

Подсказка:

В расширенных настройках Вы может ввести адрес табло для вывода информации по дисциплине.

Настройка сети (Network settings) программы SwimTime:

Это диалоговое окно описано в разделе обмен с программой splash ([splash exchange](#)).

Скриншот диалогового окна "Настройка обмена для Splash".

- Вкладка: Splash | Network Display | IDCam | RTNM | Hy-Tek
- Запуск обмена Splash:
- Настройки обмена для Splash:
 - Папка обмена: C:\Users\Public\Documents\SwimTime\Exchange
 - Имя шары: SwimTime
 - Автоимпорт данных Splash:
 - Автоматическая отправка статуса:

Сетевой дисплей (Network display):

Скриншот диалогового окна "Сетевой дисплей".

- Вкладка: Splash | Network Display | IDCam | RTNM | Hy-Tek
- Запустить передачу по сети:
- Настройки сети:
 - Трансляция по сети:
 - Отправка локально:
- Настройки отображения:
 - Промежутки: 10
 - Время реакции: 10

Сетевой дисплей – инструмент, отправляющий данные для отображения по сети. Программы аналогичные программе [PCD Multisport](#) (вывод информации на видео-экраны) могут получать эти данные и воспроизводить их.

Эти данные могут быть отправлены на IP адрес или транслированы по сети.

Вы можете установить время отображения независимо от настроек табло. На скриншоте вверху приведены значения для вывода промежуточных результатов и статистических данных (время реакции).

ID камера (IDCam):

	Глав./Поворот	Дорожка от	Дорожка до	IDКамера ПК
	M	1	8	192.168.1.106

Настройки IDCam:

- Разрешить запись IDCam:
- Запись только финиш. касан:

Кнопки: Добавить, Удалить

Здесь настраивается подключение ID камеры. Нажать ДОБАВИТЬ ("add") для добавления IDCam. До 32 камер может быть подключено.

Затем выбираете сторону бассейна, на которой установлена камера. Если камера охватывает несколько дорожек ввести с какой дорожки по какую (From lane и To lane).

IP адрес (address) адрес компьютера на котором установлена программа IDCam Software. Внимание: не вводить IP адрес непосредственно камеры! Кнопка "Del" - удаление выбранной строки.

Редактировать Базу данных (Exit Database):

При первом запуске программы будет создана пустая База Данных с пустым Соревнованием, Сессией, Дисциплиной и Заплывом – по умолчанию (meeting, session, event, heat).

Здесь Вы можете редактировать данные.

Эта функция используется только если Вы не используете программу обработки результатов. Если Вы используете программу обработки результатов производится обмен данными с этой программой ([data exchange](#))

Программа SwimTime может также использоваться автономно, без использования программы обработки результатов. В этом случае редактирование структуры соревнования делается вручную.

Сначала редактируются данные Соревнования ([edit the meeting data](#)), если необходимо. Затем Сессии ([sessions](#)), Дисциплины (events) и Заплывы (heats).

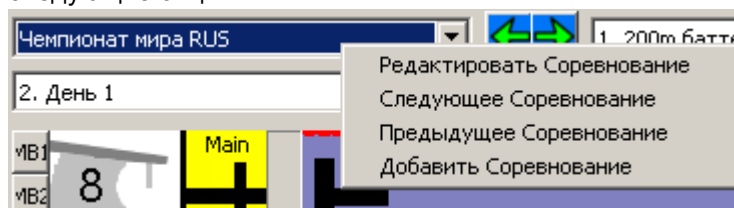
После редактирования структуры Соревнования, Вы можете отредактировать Участников (competitors) и Команды - клубы (teams).

После этого Вы готовы к старту.

Примечание: Не требуется вводить участника и команду для хронометража. Это потребуется только для результатов и вывода на табло

Работа с Соревнованиями (Handle Meetings):

База Данных программы SwimTime может содержать несколько Соревнований. В этом комбинированном окне Вы сможете открыть нужное Вам соревнование. Нажатие правой кнопки мыши в этом окне отобразит следующие опции:



Редактировать Соревнование (Edit Meeting):

Открывает окно Соревнования для редактирования данных.

Следующее Соревнование (Next Meeting):

Переход к следующему Соревнованию

Предыдущее Соревнование (Prior Meeting):

Переход к предыдущему соревнованию

Добавить Соревнование (Add Meeting):

Добавить новое соревнование, открывается окно для редактирования данных

Редактировать Соревнование (Edit Meeting):

Здесь Вы можете изменить данные Соревнования.

Кнопки сверху позволят передвигаться по Базе Данных:

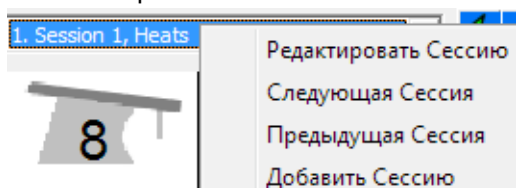
Описание слева направо:

1. Перейти к первому Соревнованию
2. Перейти к предыдущему Соревнованию
3. Перейти к следующему Соревнованию
4. Перейти к последнему Соревнованию
5. Добавить новое Соревнование
6. Удалить текущее Соревнование. **Внимание!** Это действие необратимо, будут также удалены все Сессии, Дисциплины и Заплывы в этом Соревновании, а также все результаты!
7. Начало редактирования данных (это действие производится автоматически, т.е. кнопка не используется)
8. Сохранить изменения в текущем Соревновании
9. Отменить внесенные в текущее Соревнование изменения
10. Считать данные из Базы Данных еще раз.

Здесь – информация, необходимая для Lenex обмена: Дата, Название Соревнования, Город, Страна, Адрес E-mail (Date, Name of meeting, City, Nation, e-mail). Эти графы заполнены значениями по умолчанию.

Работа с Сессиями (Handle Sessions):

В этом комбинированном окне Вы сможете открыть нужную Вам Сессию. Нажатие правой кнопки мыши в этом окне отобразит следующие опции:



Редактировать Сессию (Edit Session):

Открывает окно Сессии для редактирования данных.

Следующая Сессия (Next Session):

Переход к следующей Сессии

Предыдущая Сессия (PriorSession):

Переход к предыдущей Сессии

Добавить Сессию (Add Session):

Добавить новую Сессию, открывается окно для редактирования данных

Редактировать Сессию (Edit Session):

Здесь Вы можете изменить данные Сессии.

Кнопки вверху позволят передвигаться по Базе Данных:

Описание слева направо:

1. Перейти к первой Сессии
2. Перейти к предыдущей Сессии
3. Перейти к следующей Сессии
4. Перейти к последней Сессии
5. Добавить новую Сессию
6. Удалить текущую Сессию. **Внимание!** Это действие необратимо, будут также удалены все Дисциплины и Заплывы в этой Сессии, а также все результаты!
7. Начало редактирования данных (это действие производится автоматически, т.е. кнопка не используется)
8. Сохранить изменения в текущей Сессии
9. Отменить внесенные в текущую Сессию изменения
10. Считать данные из Базы Данных еще раз.

Все данные которые вносятся используются в Lenex обмене ([Lenex exchange](#)). Поэтому эти данные вносятся со значениями по умолчанию.

Длина (Course): Длина дорожки бассейна. Может быть в разных Сессиях разная. Должна быть идентична в настройках контроллера.

Дата (Date): Дата начала Сессии

Время (Daytime): Время начала Сессии

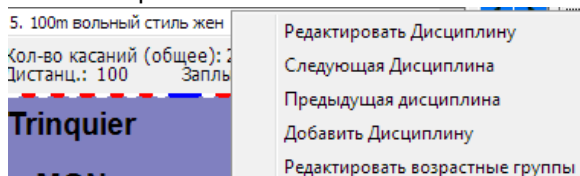
Название Сессии (Session Name)

Номер Сессии (Session Number): Номер Сессии начиная с 1

Работа с Дисциплинами (Handle Events):

В этом комбинированном окне Вы сможете открыть нужную Вам Дисциплину.

Нажатие правой кнопки мыши в этом окне отобразит следующие опции:



Редактировать Дисциплину (Edit Event):

Открывает окно Дисциплины для редактирования данных.

Следующая Дисциплина (Next Event):

Переход к следующей Дисциплине

Предыдущая Дисциплина (Prior Event):

Переход к предыдущей Дисциплине

Добавить Дисциплину (Add Event):

Добавить новую Дисциплину, открывается окно для редактирования данных

Редактировать возрастную группу (Edit Age Group):

Окно для редактирования возрастных групп текущей Дисциплины. Необходимо только для обмена Lenex.

Редактировать Дисциплину (Edit Event):

Здесь Вы можете изменить данные Дисциплины (Event).

Кнопки сверху позволят передвигаться по Базе Данных:

Описание слева направо:

1. Перейти к первой Дисциплине
2. Перейти к предыдущей Дисциплине
3. Перейти к следующей Дисциплине
4. Перейти к последней Дисциплине
5. Добавить новую Дисциплину

При создании новой Дисциплине, программа запросит сколько заплывов в нести в эту Дисциплину.

6. Удалить текущую Дисциплину: **Внимание!** Это действие необратимо, будут также удалены все Заплывы в этой Дисциплине, а также все результаты!

7. Начало редактирования данных (это действие производится автоматически, т.е. кнопка не используется)

8. Сохранить изменения в текущей Дисциплине

9. Отменить внесенные в текущую Дисциплину изменения

10. Считать данные из Базы Данных еще раз.

здесь приведена информация, необходимая к заполнению при использовании Lenex обмена: Номер (Number), Дистанция (Distance), Стиль (stroke), Пол (gender), Смена этапа (relay) – для эстафеты и тип хронометража (timing type). Эти графы заполнены по умолчанию.

Номер Дисциплины (Event Nr.): Номер Дисциплины по которому Вы можете ее идентифицировать

Время дня (Day Time): Время начала соревнований в данной Дисциплине.

Порядок (Order): Здесь можно установить порядок, если Дисциплины следуют не по порядку нумерации.

Например Дисциплина 3 по времени будет проводиться раньше, чем Дисциплина 2.

Дистанция (Distance): Дистанция Дисциплины

Пол (Gender): пол участников допущенных к этой дисциплине.

Стиль (Swim style): Для идентификации дисциплины. В комбинированном окне будет указано название стиля плавания этой Дисциплины

Номер смены этапа (Relay count): Ввести 1 для индивидуального заплыва, более 1 – эстафета (например, 4 для эстафеты 4x100 м)

Тип хронометража (Timing type): выбор: автоматический хронометраж или ручной : с 1 или 3 ручными кнопками. Необходимо для Lenex обмена.

Редактировать возрастные группы ([Edit age groups](#)): Здесь указываются допущенные до данной Дисциплины возрастные группы. Только для Lenex обмена.

Редактировать возрастные группы (Edit Age Group):

Здесь Вы можете изменить данные по возрастным группам.

Кнопки сверху позволят передвигаться по Базе Данных:

Описание слева направо:

1. Перейти к первой Возрастной группе
2. Перейти к предыдущей Возрастной группе
3. Перейти к следующей Возрастной группе
4. Перейти к последней Возрастной группе
5. Добавить новую Возрастную группу
6. Удалить текущую Возрастную группу
7. Начало редактирования данных (это действие производится автоматически, т.е. кнопка не используется)
8. Сохранить изменения в текущей Возрастной группе
9. Отменить внесенные в текущую Возрастную группу изменения
10. Считать данные из Базы Данных еще раз.

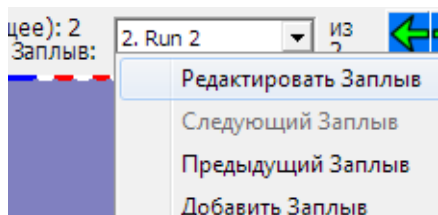
Lenex ID:
 Наименование:
 Пол:

Эти данные только для Lenex обмена. Вам не следует их менять, если этого не требуется.

Работа с Заплывами (Handle Heats):

В этом комбинированном окне Вы сможете открыть нужный Заплыв.

Нажатие правой кнопки мыши в этом окне отобразит следующие опции:



Редактировать Заплыв (Edit heat):

Открывает окно Заплыва для редактирования данных.

Следующий Заплыв (Next heat):

Переход к следующему Заплыву

Предыдущий Заплыв (Prior heat):

Переход к предыдущему Заплыву

Добавить Заплыв (Add heat):

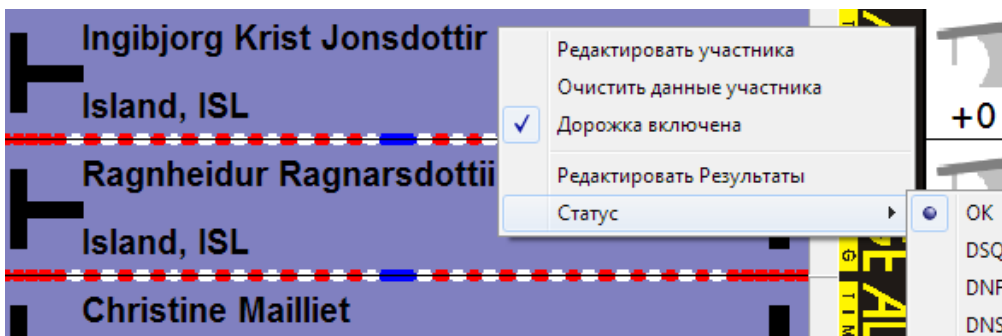
Добавить новый Заплыв, открывается окно для редактирования данных

Работа с дорожками (Handle Lanes):

Номер дорожки	ФИО участника	Страна и команда	Время последнего круга	Общее время	Место
3	Wolfgang Alge	MSV Dornberg, AUT	00:26,42	00:54,24	1.
2	Albert Vetter	Lustenau, AUT	00:21,34	00:21,34	2.
1			00:00,00	00:00,00	0

Клик левой кнопкой мыши на дорожке: активация или деактивация данной дорожки

Клик правой кнопкой мыши на дорожке: Редактировать данные участника (клик правой кнопкой на имени участника) или Редактировать результат (клик правой кнопкой на результате). См. ниже.



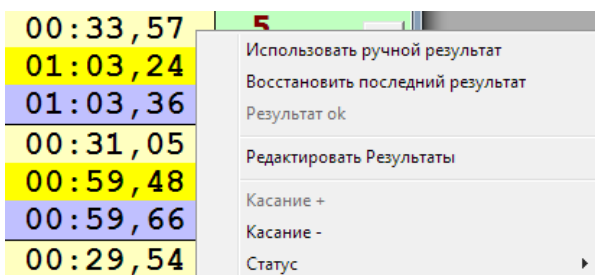
Редактировать Участника (Edit Competitor): Открывает окно редактирования данных участника.

Очистить Участника (Clear Competitor): Удаляет участника с данной дорожки. Но участник не удаляется из Базы Данных.

Дорожка активна (Lane Enabled): Здесь Вы можете активировать/деактивировать дорожку. Клик левой кнопкой мыши.

Редактировать результаты (Edit Times): Открывает окно редактирования результатов.

Статус (Status): Здесь Вы можете изменить статус участника. ОК – обычный, DSQ – дисквалифицирован, DNF – не финишировал, DNS – не стартовал.



Взять ручной результат (Take manual time): Результат от финишной панели будет заменен на результат от ручной кнопки.

Восстановить последний результат (Restore last time): Противоположно предыдущему пункту– сохраняется результат от финишной панели.

Результат ок (Time is ok): Убирает предупреждение о разнице результатов.

Редактировать результаты (Edit Times): Открывает окно редактирование результата

Касание + (Touch +): Увеличивает кол-во касаний панели.

Касание – (Touch -): Уменьшает кол-во касаний

Статус (Status): Здесь Вы можете изменить статус Участника. ОК – обычный, DSQ – дисквалифицирован, DNF – не финишировал, DNS – не стартовал.

Редактировать Участника (Edit Competitor):

Здесь Вы можете изменить данные участника.

Кнопки вверху позволят передвигаться по Базе Данных:

Описание слева направо:

1. Переход к первому Участнику.
2. Перейти к предыдущему Участнику.
3. Перейти к следующему участнику.
4. Переход к последнему участнику.
5. Добавить нового участника.
6. Удалить текущего участника: **Внимание!** Данное действие необратимо!
7. Начало редактирования данных (это действие производится автоматически, т.е. кнопка не используется)
8. Сохранить изменения по текущему Участнику.
9. Отменить внесенные изменения
10. Считать данные из Базы Данных еще раз.

LENEX ID	2634		
Имя	Clelia	Отчество	
Фамилия	Tini	Обращение	
Дата рожд.	02.01.1992		
Пол	жен		
Страна	San Marino		
Лицензия			
Тренер			
Команда	San Marino		
№ паспорта			
Гандикап ID	0		

Отмена ОК

[Lenex](#) ID: ID из [Lenex](#) импорта. Только чтение.

Имя (First name), Фамилия (Last name), Отчество (Middle name) и Префикс (Name prefix) Участника.

Дата рождения (Birthday) необходима для Lenex обмена. Поэтому эта графа заполнена по умолчанию.

Пол участника (Gender) необходим для программы обработки результатов. А также Лицензия (License), Тренер (Trainer), Паспорт (Passport) и Гандикап ID (Handicap ID).

Страна (Nation): Национальность участника. Отображается на дорожке.

Команда (Club): Название команды, клуба. Также отображается на дорожке.

Редактировать результаты (Edit Times):

Перейти влево результата, который необходимо откорректировать. Откорректировать значение, проверить правильность и количество касаний и нажать «обновить» ("update").

Источник результата
Валидность
Ввести откорректированный результат
Кол-во касаний

Номер касания
Номер дорожки
результат

Time	Relay	Source	Valid
50,1948	2	C	invalid
50,1948	2	2	valid
49,5561	2	C	valid
49,5561	2	C	invalid
49,5561	2	T	invalid
24,7717	1	T	valid
24,7670	1	2	valid
8:05:49,8193	0	I	valid

Corrected time: 00:00:50,1948
Touches: 2
Update

Time Valid

Filter Times:
 Time Value:
From: 00:00:00 To: 00:15:00
 Show only last 2 Relays
 Source: Touchpad and corrected
 Validity: Valid
 ascending
 Show inverse times
 Show other starts

Apply changes
Confirm validity
Filter data
Filter results
Only start times and two last results will be displayed
Select result source
Only valid or only invalid results
How to sort the list
Display inverted results
Display starts of other swimmers
Close window

Источник (Source): «Происхождение» результата: I= внутренний старт (Internal start); E=внешний старт (External start); T=финишная панель (Touchpad); C=откорректировано (Corrected); 1..3 Время от ручной кнопки (Hand button time); V=стартовая тумбочка (startBlock)

Обмен данными с программой обработки результатов:

Список программ обработки результатов, используемых в мире:

[Splash Meet Manager 11](#)

[WinGrodan](#)

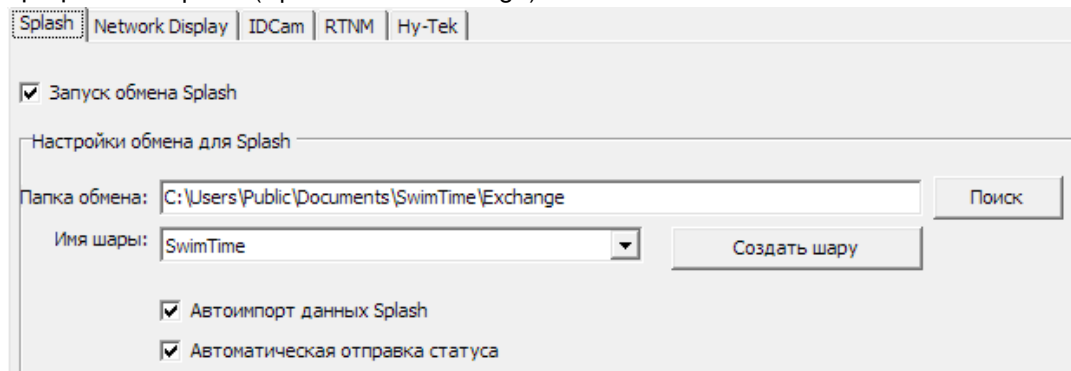
[Hy-Tek Swim Meet Manager](#)

[Euroconsult Orpheus](#)

Обмен данными с программой *Splash Meet Manager 11*:

Настройка обмена на компьютере хронометража:

В программе SwimTime перейти в Настройки Сети (Network settings), активировать обмен данными с программой Splash (Splash data Exchange):



Затем необходимо выбрать Папку обмена. Мы рекомендуем оставить данный параметр по умолчанию. Если у Вас проблемы с сетью, Вы можете легко продолжать хронометраж. После чего сделайте общий доступ к данной папке для работы по компьютерной сети, чтобы программа обработки результатов получила доступ к данным.

Опции (Options):

Автоимпорт данных Splash ("Auto Import Splash data") – Если появятся новые данные от Splash, они будут импортированы автоматически. В противном случае используйте Импорт ("Import")->Сеть ("Network")->Запросить Splash имена ("Ask splash for names") – в ручном режиме.

Автоматическая отправка Статуса ("Send Status Automatic") Если выбрана данная опция, данные будут отправляться в SPLASH сразу после того как Заплыв будет завершен –нажатие Конец Заплыва ("End Heat"). Также возможно в ручном режиме: Экспорт("Export")->Сеть ("Network")->Отправить Статус в Splash ("Send status to splash").

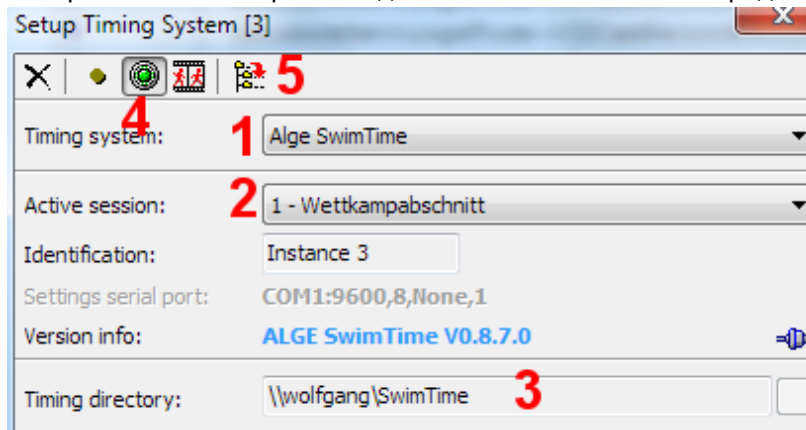
Настройки обмена на компьютере обработки результатов:

Сначала проверьте что к папке на компьютере хронометража предоставлен доступ

В меню программы Splash выбираем Редактировать("Edit")->Добавить систему хронометража ("Add Timing system"). Выбрать "Alge SwimTime" как систему хронометража (1). Выбрать активную Сессию (2) и папку данных от хронометража (3).

Затем нажать кнопку (4) в верхней строке меню для активации соединения.

Теперь вы может отправлять данные нажатием кнопки передачи (5).



Также возможно подключение Splash по кабелю последовательной передачи данных (904-02 или 067-02 для контроллера TMS; 068-02 для контроллера старого образца SWC) напрямую к интерфейсу принтера к контроллеру TimeManager.

Доступные «горячие кнопки»:

<CTRL> + <Номер дорожки>: увеличивает кол-во касаний
<ALT> + <Номер дорожки>: уменьшает кол-во касаний
<CTRL> + : Сигнал в гарнитуру
<CTRL> + <E>: Конец Заплыва
<CTRL> + <F>: Фальстарт
<CTRL> + <M>: Ручной старт
<CTRL> + <N>: Новая База Данных
<CTRL> + <O>: Открыть Базу Данных
<CTRL> + <P>: Распечатать текущий заплыв на принтере P5
<ALT> + <P>: Распечатать текущий заплыв
<SHIFT> + <CTRL> + <P>: Распечатать протокол текущего заплыва
<CTRL> + <R>: Результат вывести на табло
<CTRL> + <S>: открыть окно Настроек
<ALT> + <X> или <ALT> + <F4>: Выход

Цифровая клавиатура:

, = удалить время блокировки на всех дорожках
0..9 = удалить время блокировки на конкретной дорожке
+ = Следующий Заплыв
- = Предыдущий Заплыв
Page down = Следующий Заплыв
Page up = Предыдущий Заплыв
F1=Помощь