

Cockpit-XP v3

Dokumentation

Serienrennen

Alles über das Serienrennen in Cockpit-XP

ab Software Version 3.0.0
Datum 15-08-2016

 © August 2016 slot-xtreme

Inhalt

Einleitung 3
Begriffsdefinitionen 4
Serienrennen anlegen 5
Register „Fahrer/Teams“ 7
Register „Teams“ 8
Register „RennVorgaben“ 9
Rennen mit Zeitauswertung *10*
Rennen mit Auswertung der Teilstrecke *11*
Automatikmodus *12*
Register „Punkte“ 13
Punktevergabe - Nach fester Vorgabe: *13*
Punktevergabe - Nach Formel *15*
Register „Weitere Voreinstellung“ 16
Register „Allgemein“ 16
Register Training 17
Register „Qualifikation“ 18
Register „Rennbildschirm“ 19
Renntag anlegen 21
Durchgang anlegen 22
Register „Fahrer“ oder Register „Teams“ 22
Register „Rennliste“ 26
Rennlisten Einstellungen (ohne Gruppeneinteilung) *26*
Rennlisten im Modus „Jeder gegen Jeden“ *27*
Rennlisten erstellen (mit manueller Gruppeneinteilung) *29*
Rennlisten erstellen (Gruppen) *30*
Rennlisten importieren (.CSV Datei) *32*
Rennlisten für digitale Bahnsysteme (Carrera D124, D132 und D143) *34*
Register „RennVorgaben“ 35
Serienrennen starten 38
Serienrennen - Single Modus für digitale Rennbahnen 39
Serienrennen – Los geht’s 40
Das Training 41
Die Qualifikation 44
Qualifikation findet nur auf Spur X statt“ *44*
Register „Auswahl“ *45*
Register „Nächster Lauf“ *46*
Qualifikation findet auf allen Spuren statt *50*
Register „Auswahl“ *51*
Register „Vorgaben“ *52*
Teamrennen – Fahrerauswahl für Qualifikation *52*
Qualifikationsergebnis im Serienexplorer *56*
Qualifikationsergebnis – Anzeige im Serienexplorer bei Teamrennen *57*
Das Rennen 58
Register „Nächster Lauf“ *59*
Register „Nächster Lauf“ im Teamrennen *60*
Register „Nächster Lauf“ im Single Modus *61*
Register „Auswahl“ *62*
Register „RennVorgaben“ *63*
Nach dem Einzelrennen *64*
Rennen vor Ablauf der Rennzeit beenden *66*
Durchgang abgeschlossen *68*
Nach dem Durchgang 69
die Qualifikationsresultate, ... *70*
… die Punkteverteilung … *70*
… und die Rennergebnisse nach Fahrer, Fahrzeug und Spur. *71*
Das Ergebnisfenster bei Teamrennen sieht so aus: *71*
Auszüge aus der druckbaren Auswertung zum Serienrennen *74*
Eigene Druckvorlagen (Urkunden, etc.) *75*

 © August 2016 slot-xtreme

Einleitung

In der neuen Version löst das Serienrennen seine beiden Vorgänger Club- und Veranstaltungsrennen ab. Es war uns wichtig, den Bedienkomfort und die Funktionalität zu optimieren. Außerdem sollte der neue Modus mehr Optionen für den Einsatz in professionellen Renncentern bieten.

Folgende Hauptmerkmale bietet das neue Serienrennen:

- Bis zu 250 Teilnehmer
- Fahrzeuge können dem Slot oder dem Fahrer zugeordnet werden
- Gruppeneinteilung
    - von Hand oder
    - nach Ergebnis in der Qualifikation
    - nach Ergebnis eines wählbaren Renndurchgangs
- Erzeugen der Rennlisten nach diversen, wählbaren Kriterien
- Teamrennen (Einteilung von Fahrern in Teams)
- Wiederholung(en) eines Durchgang möglich (max. 50)
- Spurwechsel nach 1-3-4-2 System
- „Jeder gegen Jeden“ auf bis zu 8 Fahrspuren für bis zu 16 Fahrer
- Automatikmodus für zeitgesteuert ablaufendes Training, Qualifikation und Rennen
- Training
    - Frei
    - Zeit (min.)-/Rundenvorgabe
    - automatischer Slotwechsel
- Qualifikation
    - Erste Runde einfahren, zweite zählt
    - Zeit (Sek./min.)-/Rundenvorgabe
    - Qualifikation nur auf einer Spur mit Auswahlmöglichkeit des Slots
    - Qualifikation auf allen Spuren
- Unterschiedliche Rennbildschirme für
    - Rennen
    - Training
    - Qualifikation
- Punktelisten mit fester Vorgabe für bis zu 49 Teilnehmer
- Eigene Punktevorlagen können erstellt, gespeichert und geladen werden
- Dynamische Punktevergabe nach System des BMV / DMV / ADAC Kartsports
- Rennen mit Zeit- oder Teilstrichauswertung

 © August 2016 slot-xtreme

Begriffsdefinitionen

Serienrennen
Oberbegriff für Rennen im Rahmen einer Veranstaltung. Ein Serienrennen kann an mehreren Renntagen stattfinden. Jeder Renntag ist separat zu definieren. Natürlich ist das System flexibel ausgelegt. Können an einem Renntag nicht alle Läufe gefahren werden, lässt sich dieser Renntag auch an einem Datum fortsetzen.

Renntag
Ist ein Datum an dem das Serienrennen stattfindet. An einem Renntag gibt es die Möglichkeit mehrere Durchgänge anzulegen und durchzuführen.

Durchgang
Ein Durchgang ist die Zusammenfassung sämtlicher Einzelläufe/-rennen der teilnehmenden Fahrer. Innerhalb eines Durchganges kann es bis zu 50 Wiederholungen der dort zu fahrenden Einzelrennen geben.

Einzelrennen, Lauf
Ist das jedes einzelne Rennen, das mit pro Spur gefahren wird.

Gruppe
Eine beliebige Anzahl von Teilnehmern kann zu einer Gruppe zusammenfasst werden, z.B. auf Basis der Fahrstärke der einzelnen Fahrer.

Jeder gegen Jeden
In diesem Modus fährt jeder Teilnehmer einmal auf jeder Spur gegen alle anderen Teilnehmer.

Automatikmodus
Diese Option erlaubt einen vollständig automatisierten Ablauf eines Renntages. Im Training, in der Qualifikation und im Rennen werden die Spuren automatisch zugeteilt und gewechselt. Das zwischen den Spurwechseln liegende Zeitintervall ist frei wählbar.

Datenübernahme
In (fast) allen Fenstern in Cockpit v2, in denen externe Daten geladen oder importiert werden können, ist die Übernahme auf zwei Wegen möglich. Zum einen markiert man den gewünschten Eintrag mit der Maus und klickt anschließend auf den entsprechenden Button (Laden, Öffnen, Speichern, Übernehmen, etc.). Die zweite Variante ist ein Doppelklick mit der linken Maustaste auf das gewünschte Element.

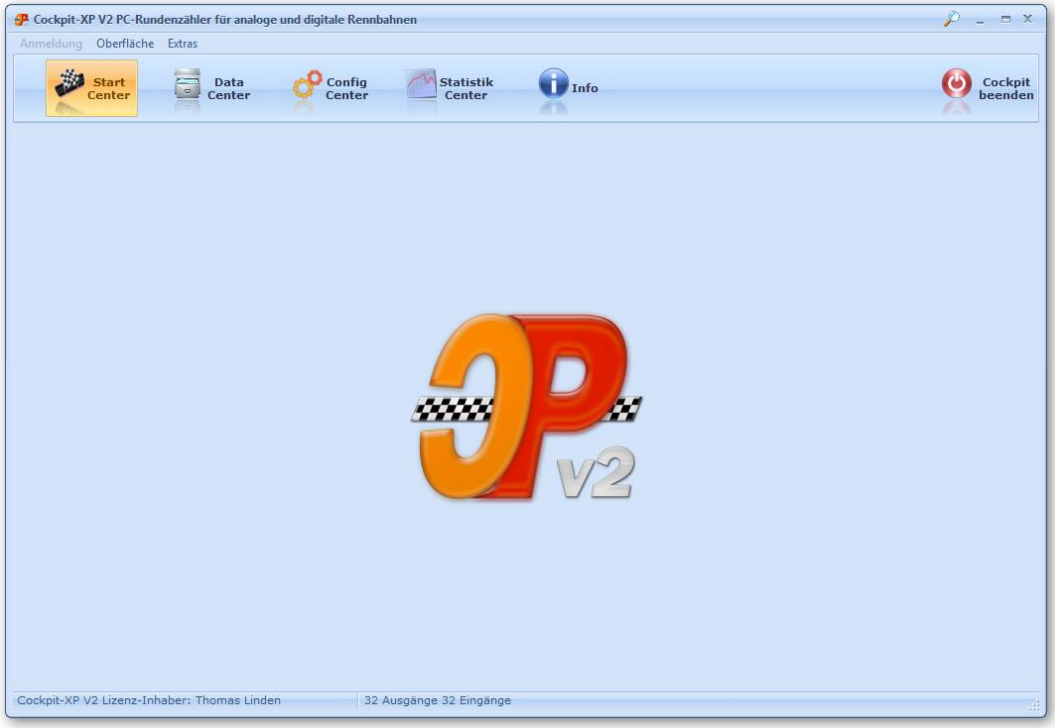
Beispiel: Rennbildschirmauswahl
Klickt der Anwender doppelt auf ein Vorschaubild in der Liste, landet der gewählte Rennbildschirm direkt im Hauptfenster.

Beispiel: Datenübernahme für die Gruppeneinteilung
Es ist möglich die Daten eines bereits gefahrenen Durchgangs für die Gruppeneinteilung eines neu angelegten zweiten Durchgangs heran zu ziehen. Ein Doppelklick auf einen Eintrag in der Liste der angezeigten Durchgänge übernimmt dessen Platzierungsreihenfolge ohne weitere Interaktion in das Dialogfenster für die Gruppeneinteilung.

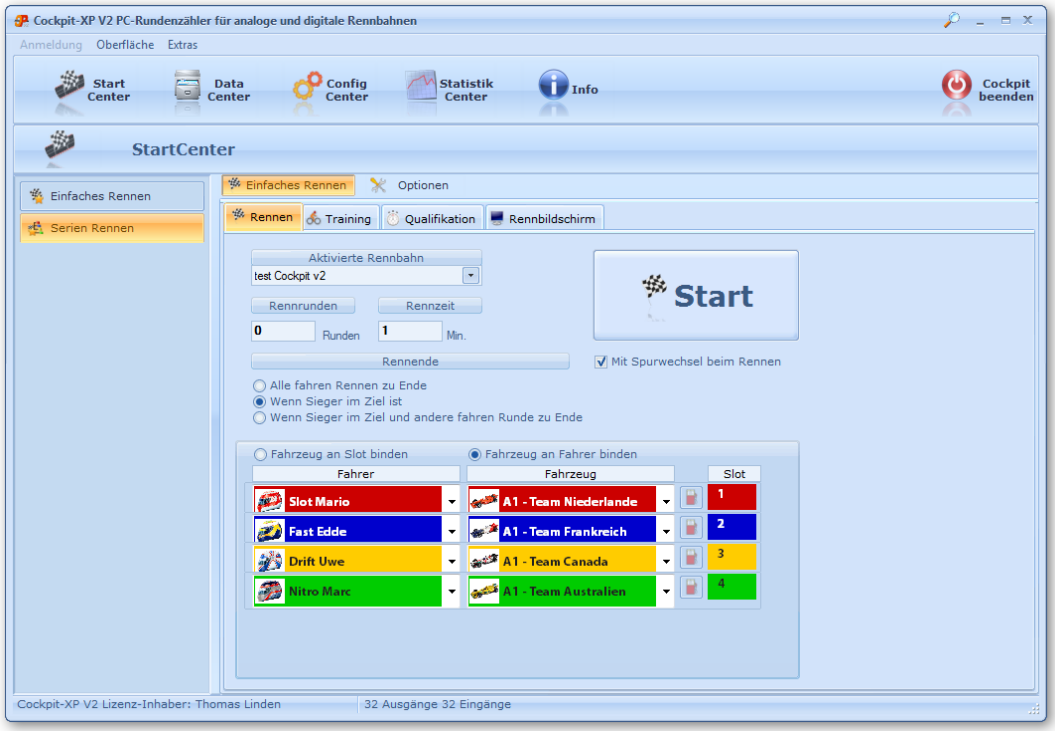
 © August 2016 slot-xtreme

Serienrennen anlegen

Nach dem Start von Cockpit v2 erst einmal auf den Button [StartCenter] klicken.

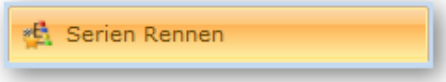


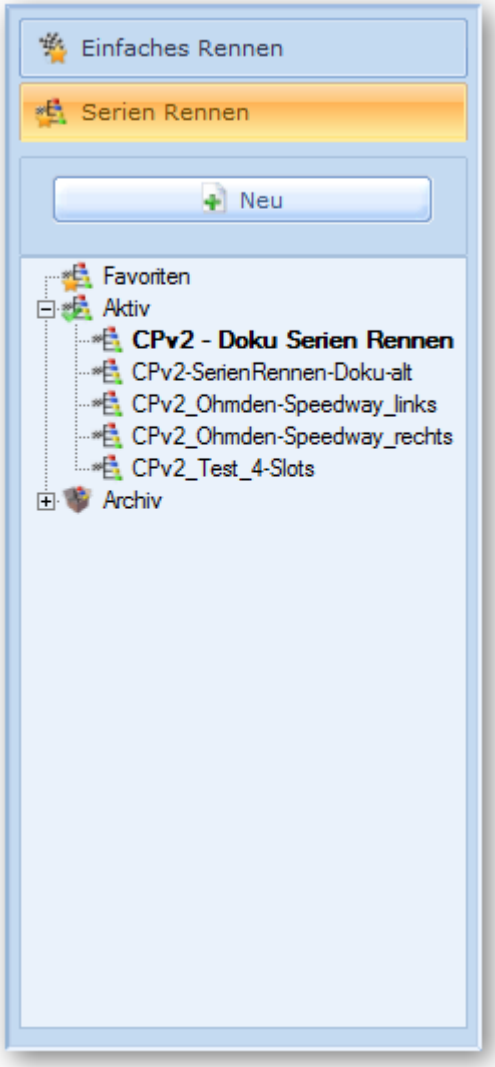
Es erscheint das folgende Fenster.



 © August 2016 slot-xtreme

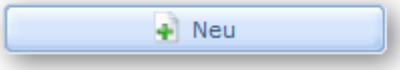
In den Modus zum Anlegen des Serien Rennens muss die Schaltfläche (siehe rechts) gedrückt werden. Danach klappt eine Baumansicht auf, die als Basis für die weiteren Konfigurationsschritte dient.



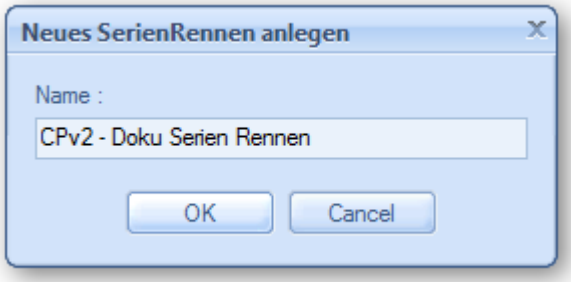


Es gibt in diesem Bereich die Möglichkeit, eine neue Serien Rennen Konfiguration anzulegen, häufig verwendete Einstellungen als Favoriten zu speichern und beendete Serien Rennen zu archivieren.

Mit einem Klick auf die Schaltfläche [Neu]



erstellt man ein neues Serienrennen. Dieses erscheint nach Vergabe eines Namens im sich öffnenden Dialog, z.B.

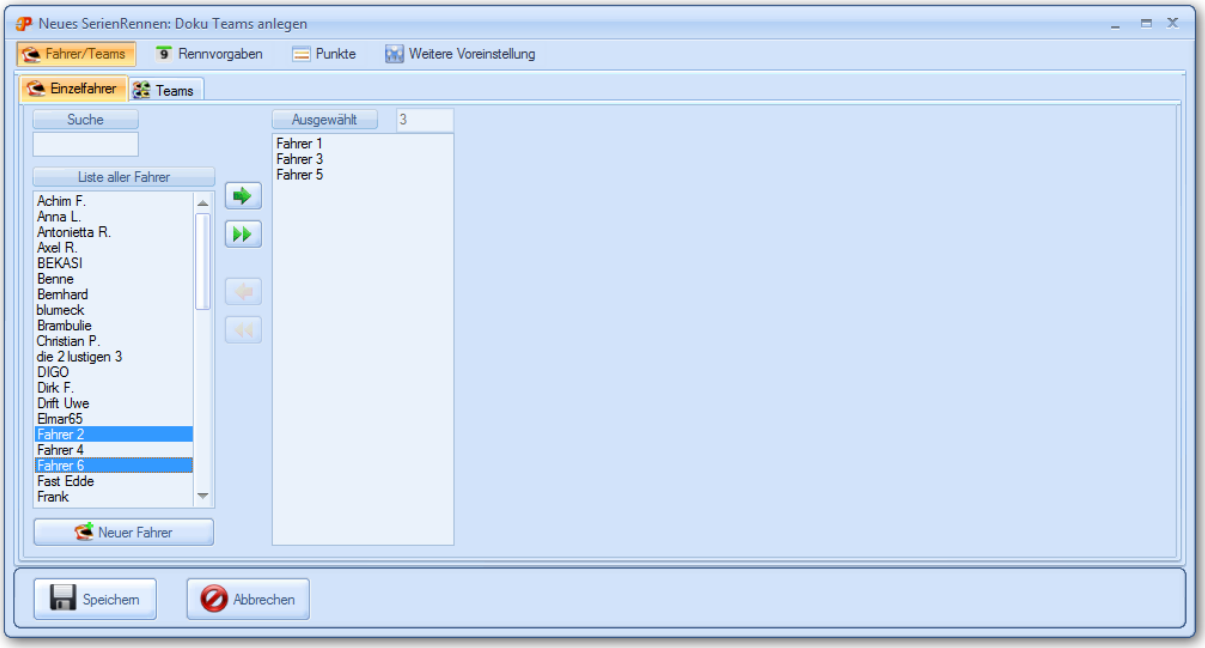


Nach dem Klick auf [OK] öffnet sich das nächste Fenster, in dem die weiteren Basisparameter für ein Serienrennen eingestellt werden.

 © August 2016 slot-xtreme

Register „Fahrer/Teams“

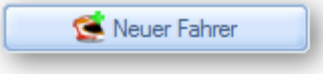
Es beginnt mit der Entscheidung, ob einzelne Fahrer das Serienrennen bestreiten sollen oder Gruppen von Fahrern (Teams). Entsprechend dieser Vorgabe muss man in den Reiter „Einzelfahrer“ oder „Teams“ wechseln. Die nachstehend beschriebenen Möglichkeiten, die Teilnehmer in die Rubriken einzusortieren, sind in beiden Formularen gleich. Daher werden sie hier zusammengefasst beschrieben.



1. Doppelklick mit der linken Maustaste auf einen Namen in der „Liste aller Fahrer“
2. Klick mit der linken Maustaste auf einen Fahrer. Übernahme mit einem Klick auf den grünen Einzelpfeil
3. Ein einfacher Klick auf den grünen Doppelpfeil wählt alle Fahrer aus und schiebt sie in die Liste „Ausgewählt“.
4. Bei gedrückter <STRG>-Taste können mehrere Fahrer markiert werden, die nicht direkt untereinander stehen. Im unten dargestellten Fenster ließen sich so z.B. die Teilnehmer „Drift Uwe“, „Fast Edde“, „Jacken“ und „Racing Andi“ selektieren und dann mit einem Klick auf den grünen Einzelpfeil in die rechte Spalte übernehmen. Bleibt die Maustaste gedrückt kann in der Liste aller Fahrer auch nach unten geblättert werden, um dort weitere Fahrer zu markieren.



Sollten ein oder mehrere Teilnehmer noch nicht in der Liste erscheinen, lassen sie sich einfach neu anlegen. Dazu einfach auf den Button [Neuer Fahrer] klicken. Es öffnet sich dann das Standardeingabefenster für neue Fahrer, wie er weiter oben beschrieben ist.



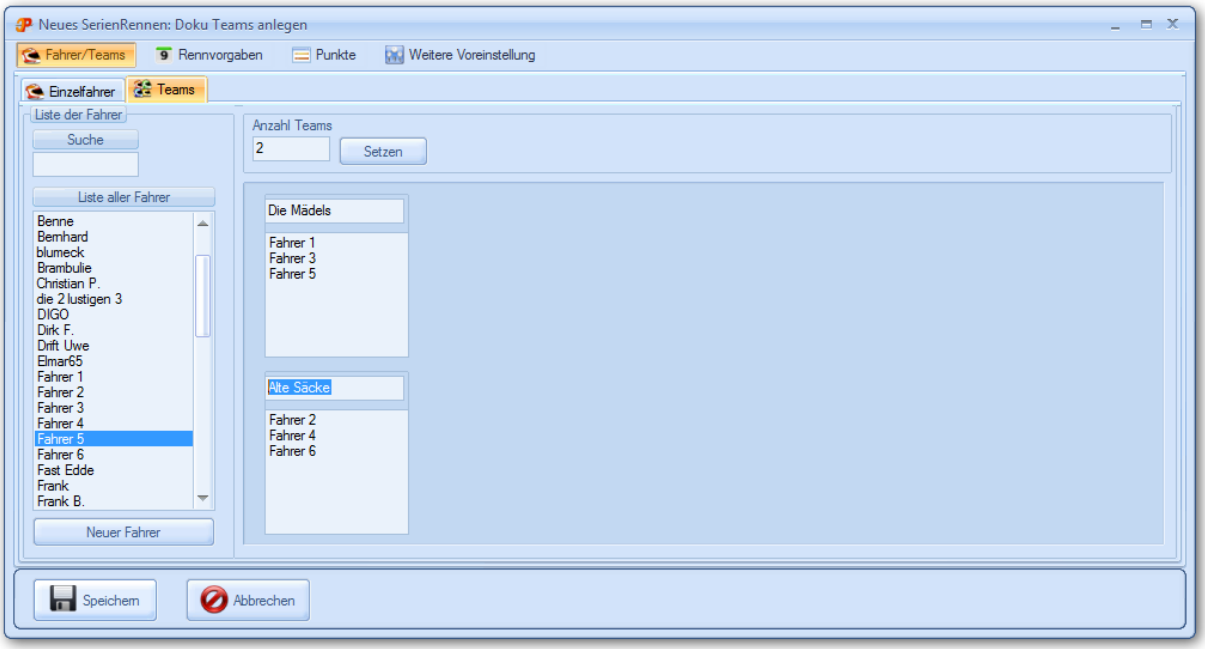


Wurde versehentlich ein Fahrer ausgewählt, lässt sich dieser Umstand schnell rückgängig machen. Einfach den Eintrag in der Liste „Ausgewählt“ mit der Maus markieren und auf den orangenen Einzelpfeil klicken. Im Übrigen gelten die oben unter Punkt 1. – 4. Beschriebenen Möglichkeiten zur Manipulation der Daten.

 © August 2016 slot-xtreme

Register „Teams“

Seit der Version 2.2.3 (Build 144) vom 09.12.2011 gibt es eine Option für Teamrennen. Es lassen sich Gruppen von Fahrern zu einem Team zusammenfassen.



Die Fahrer lassen sich einfach per Ziehen & Fallenlassen (Drag & Drop) in die Teamliste einfügen. Im Bild oben wurden zwei Teams mit je drei Fahrern angelegt. Über das Eingabefeld „Anzahl Teams“ lassen sich auch mehr als zwei Gruppen definieren. Mit einem Klick auf die Schaltfläche [Setzen] wird die neue Einstellung übernommen.

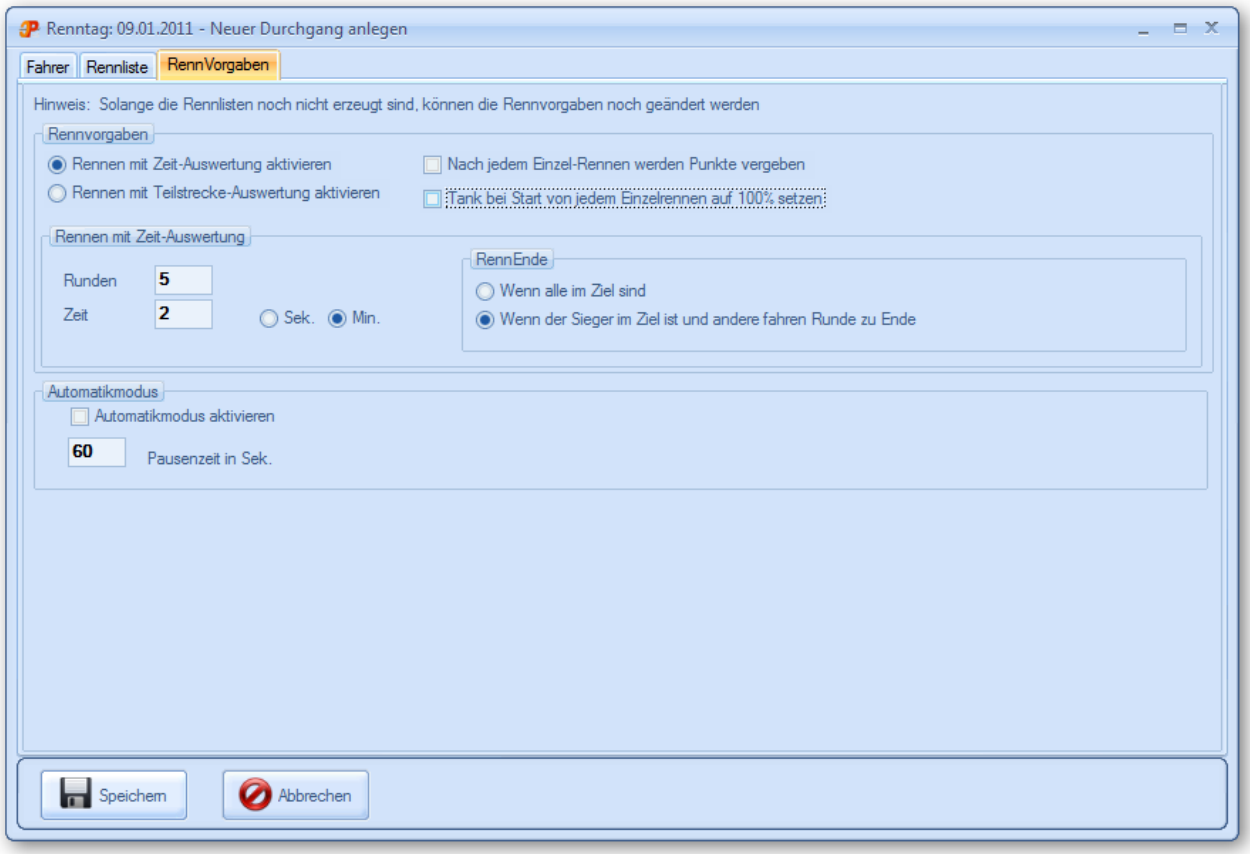
Die Teamnamen sind frei wählbar. An Stellen von „Team 1“, „Team 2“, ... sind auch eigene Kreationen möglich, z.B. „Regler-Griller“, „Spaß-Slotter“, etc.

In der Ablaufsteuerung des Serienrennens ist es später möglich den Fahrer des Teams auszuwählen, der den nächsten Einzellauf, die Qualifikation oder das Training absolvieren soll/muss.

Wie die Abläufe konkret aussehen ist im Kapitel „*Serienrennen starten*“ ab Seite 38 weiter beschrieben.

Register „RennVorgaben“

Im nächsten Schritt geht es um die Rennvorgaben. Es lässt sich einstellen, ob es ein Serienrennen mit Auswertung nach Zeit oder nach gefahrener Teilstrecke wird.



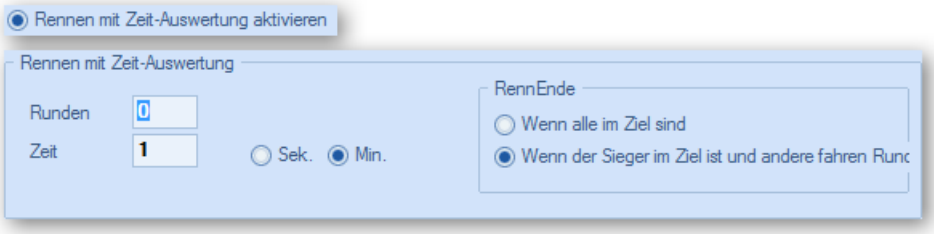
Ganz neu sind die beiden Optionen oben rechts, die auf Wunsch von Anwendern hinzugefügt wurden.

Bisher wurden Punkte erst nach Abschluss des kompletten Durchgangs vergeben. Das führt zu gewissen Ungerechtigkeiten, werden doch Rennsiege einzelner Läufe nicht berücksichtigt. Ist die Option „Nach jedem Einzelrennen werden Punkte vergeben“ aktiviert, lässt sich der Verlauf eines Durchgangs gerechter bewerten. Für jedes Rennen gibt es in diesem Fall Punkte.

Außerdem ist es jetzt möglich, jedes Einzelrennen mit vollem Tank zu beginnen. Dazu einfach den Haken vor „Tank bei Start von jedem Einzelrennen auf 100% setzen“. Bei jedem Start nach einem Spur- (analog) oder Reglerwechsel (digital) ist der Tank bis auf den letzten Tropfen gefüllt.

 © August 2016 slot-xtreme

Rennen mit Zeitauswertung



Vorgabe:

Runden Nach Erreichen der eingestellten Rundenzahl beginnt das Ende des Rennens, wenn der Führende über Start/Ziel gefahren ist. Tatsächlich ist der Lauf jedoch erst abgeschlossen, wenn auch die gewählte Option für das Rennende erfüllt ist

Zeit Nach Ablauf der Renndauer in Sekunden/Minuten beginnt das Ende des Rennens, wenn der Führende nach Ablauf der eingestellten Rennzeit über Start/Ziel gefahren ist. Tatsächlich ist der Lauf jedoch erst abgeschlossen, wenn auch die gewählte Option für das Rennende erfüllt ist.

Rennende:

Wenn alle im Ziel sind Alle Fahrer müssen die volle Distanz zu Ende fahren. Bei 10 zu fahrenden Runden haben am Ende alle Teilnehmer auch 10 Runden in der Statistik.

Wenn der Sieger im Ziel und andere fahren Runde zu Ende Nachdem der Führende zum letzten Mal über Start/Ziel gefahren ist, beenden die übrigen Teilnehmer die Runde in der sie sich gerade befinden. Erst wenn alle ihre letzte Runde beendet haben, ist auch das Rennen vorbei.
Für Fahrer mit Rundenrückstand bedeutet das unter Umständen, im Gesamtergebnis weniger Runden erzielt zu haben als der Sieger des Rennens.
Bei 10 Runden Renndistanz hat der Sieger die volle Rundenzahl absolviert. Die Nächstplatzierten kommen evtl. mit der gleichen Rundenzahl ins Ziel. Es ist aber auch möglich, dass nur 9, 8, 7, etc. Runden erreicht wurden.

Auswertung:

Im Modus „Zeitauswertung“ ist der Fahrer der Sieger, der nach Erfüllung der Vorgabe als erster über Start/Ziel kommt. Cockpit protokolliert dann die zeitliche Differenz des Siegers auf die nachfolgenden Plätze.

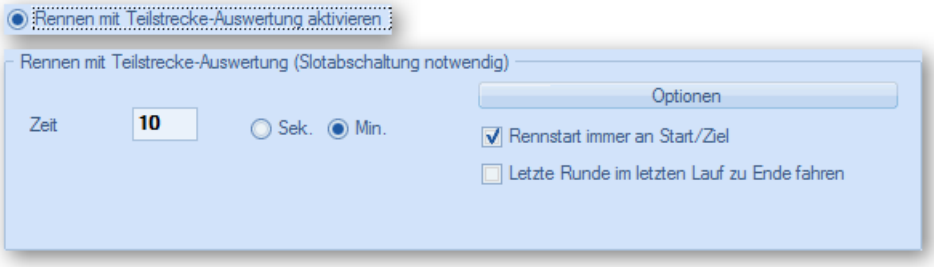
Sind Runden als Renndistanz vorgegeben, beginnt die Restzeitermittlung für die nachfolgenden Fahrer in dem Moment, in dem der Führende zum letzten Mal die Start-/Ziellinie überquert hat.

Bei Vorgabe der Renndauer in Sekunden/Minuten ist es wahrscheinlich, dass auch der Sieger eine Restzeitangabe in der Auswertung findet. Fährt er z.B. 1 Sekunde vor Ablauf der Rennzeit über Start/Ziel, muss er die eben noch begonnene Runde noch zu Ende fahren. Bei einer Rundenzeit von 7 Sekunden, steht dann eine Restzeit von 6 Sekunden in der Auswertung.

Auch bei den folgenden Fahrern ist in diesem Modus die Rennzeit für die Restzeitermittlung maßgebend – nicht der Zeitpunkt, an dem der Führende das Rennen beendet hat.

 © August 2016 slot-xtreme

Rennen mit Auswertung der Teilstrecke



In diesem Modus bleiben die Fahrzeuge nach Erreichen der vorgegebenen Rennzeit an der Position auf der Strecke stehen, an der sie sich gerade befinden. Aus diesem Grund ist für die Teilstrecken-Auswertung unbedingt eine Bahnstromabschaltung erforderlich, die nach Ablauf der Rennzeit die Stromzufuhr unterbricht.

Außerdem sind Markierungen an der Bahn erforderlich, um die aktuelle Position feststellen zu können. Es ist üblich, die Bahnlänge durch 100 zu teilen. Bei einer 42 m langen Rennbahn bringt man anschließend im Abstand von 40 cm eine Markierung in Form einer Zahl an, die die Entfernung von Start/Ziel (Position 0 und 100) repräsentiert.

Die Renndauer kann in Sekunden oder Minuten vorgegeben werden. Je nach Länge der Rennbahn und Anzahl der Teilnehmer ist so die Dauer einer Veranstaltung optimal konfigurierbar.

<u>Optionen:</u>

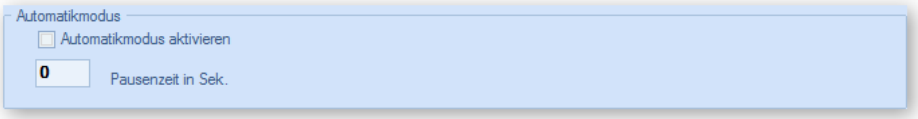
Egal welche Optionen gewählt wurden - am Ende gewinnt immer der Fahrer, der nach Ablauf der Renndistanz die längste Strecke zurückgelegt hat.

Alle Optionen deaktiviert	Die Fahrzeuge werden im Teilstrecken-Betrieb wieder an der Position auf die nächste Spur gesetzt, die sie bis zur Stromabschaltung erreicht haben. Ein Fahrer, der auf Spur 1 bis zur Markierung 17 gekommen ist, fährt anschließend von Position 17 auf Spur 3 (Spurwechsel nach dem 1-3-4-2 System) weiter.
Rennstart immer an Start/Ziel	Auf Rennbahnen mit schwer zugänglichen Streckenabschnitten kann das Einsetzen der Fahrzeuge an der zuletzt notierten Position sehr umständlich sein. Ist diese Einstellung aktiv, beginnt ein weiterer Lauf immer an der Start-/Ziellinie.
Letzte Runde im letzten Lauf zu Ende fahren	Jeder Fahrer hat mehrere Einzelrennen zu absolvieren, bis er auf allen Fahrspuren einmal gefahren ist. Bei gesetzter Option endet das Rennen im letzten Lauf nicht irgendwo auf der Strecke, sondern die Runde muss mit dem Überqueren von Start/Ziel abgeschlossen werden.

Ist diese Option gesetzt, ist es nicht mehr erforderlich, die Teilstrecken zu notieren. Jeder Fahrer überquert in seinem letzten Lauf die Start-/Ziellinie. Trotzdem fließen die zurückgelegten Teilstrecken in das Ergebnis ein, weil die Fahrer an der erreichten Teilstreckenmarkierung wieder ins Renngeschehen eingreifen. Das Endresultat entspricht dann einer Kombination aus Teilstrecke- und Zeitauswertung, weil nach dem Ende des Rennens nicht die gefahrene Teilstrecke sondern die Zeitdifferenz für das Erreichen von Start/Ziel entscheidet.

 © August 2016 slot-xtreme

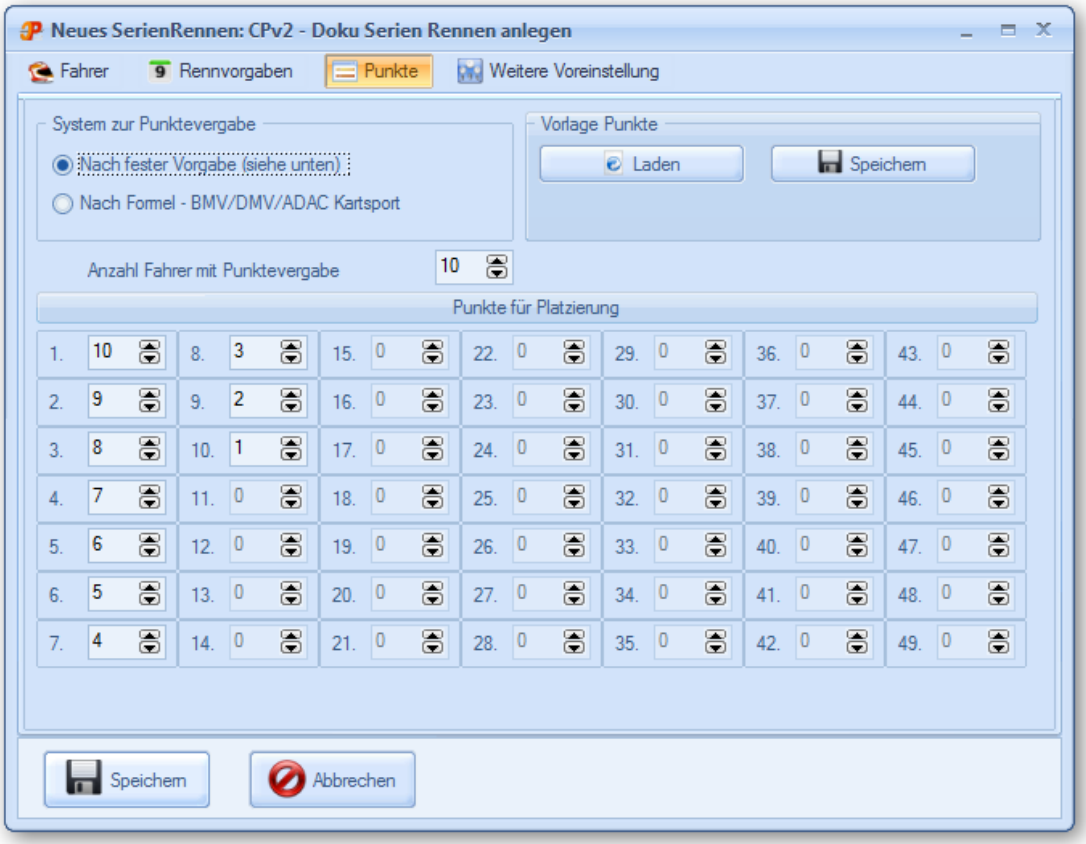
Automatikmodus



Auf dieser Seite unten kann der Rennleiter den Automatikmodus aktivieren. Ist die Funktion eingeschaltet und ein Wert für die Pausenzeit in Sek. Eingestellt, kann das Rennen (fast) vollkommen selbständig ablaufen. Die kleine Einschränkung bezieht sich auf die Eingabe der Teilstrecke nach den einzelnen Läufen und/oder Korrekturen am Resultat, z.B. bei versehentlicher Doppelzählung einer Runde, etc.

 © August 2016 slot-xtreme

Register „Punkte“

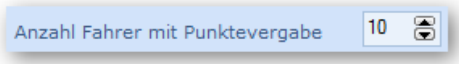


Gegenüber der Vorgängerversion ist es in Cockpit jetzt möglich, Punkte für 49 max. Teilnehmer nach fester Vorgabe einzustellen. Außerdem lassen sich die eigenen Definitionen speichern und laden. Sie stehen damit auch in zukünftigen Serienrennen für den Import zur Verfügung.

Legt man ein neues Serienrennen an, prüft die Anwendung, ob eine Punktevorlage mit der Bezeichnung „Default“ existiert. Ist das der Fall, dient diese als Ausgangsbasis für die weitere Konfiguration.

Zusammen mit dem bewährten Bewertungssystem nach BMV/DMV/ADAC Kartsport gibt es zwei flexible Bewertungssysteme für die Platzierungen der Rennteilnehmer.

Punktevergabe - Nach fester Vorgabe:



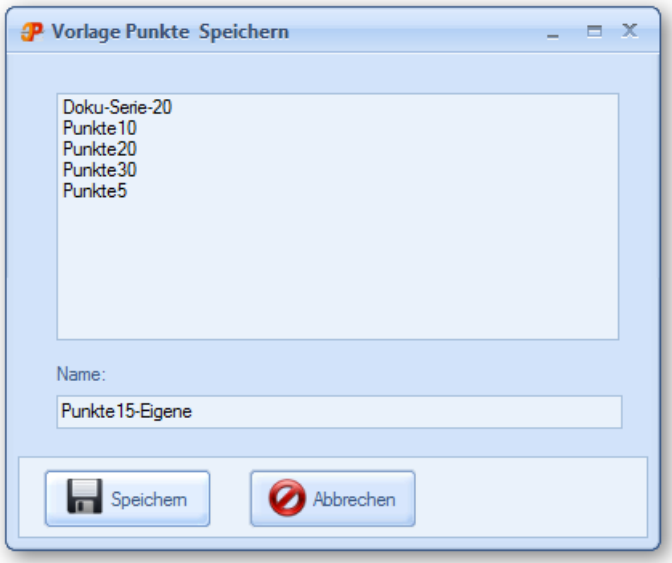
Im ersten Schritt wählt man aus, für wie viele Plätze überhaupt Punkte vergeben werden. Das kann durch direkte Eingabe einer Zahl in das dargestellte Feld geschehen. Alternativ erhöht oder vermindert man die Zahl durch Klicken mit der Maus auf die Schaltflächen Pfeil oben / Pfeil unten neben der Zahl. Im unteren Bereich des Fensters schaltet Cockpit die entsprechende Anzahl Felder für weitere Eingaben frei.

Die Eingabe der Punktzahl für das Erreichen der jeweiligen Platzierung geschieht auf die oben beschriebene Art und Weise.

 © August 2016 slot-xtreme

Sind alle Eingaben gemacht, können diese in der Datenbank gespeichert werden. Dazu genügt ein Klick auf den Button im Bereich „Vorlage Punkte“ des Windows Dialogfensters.



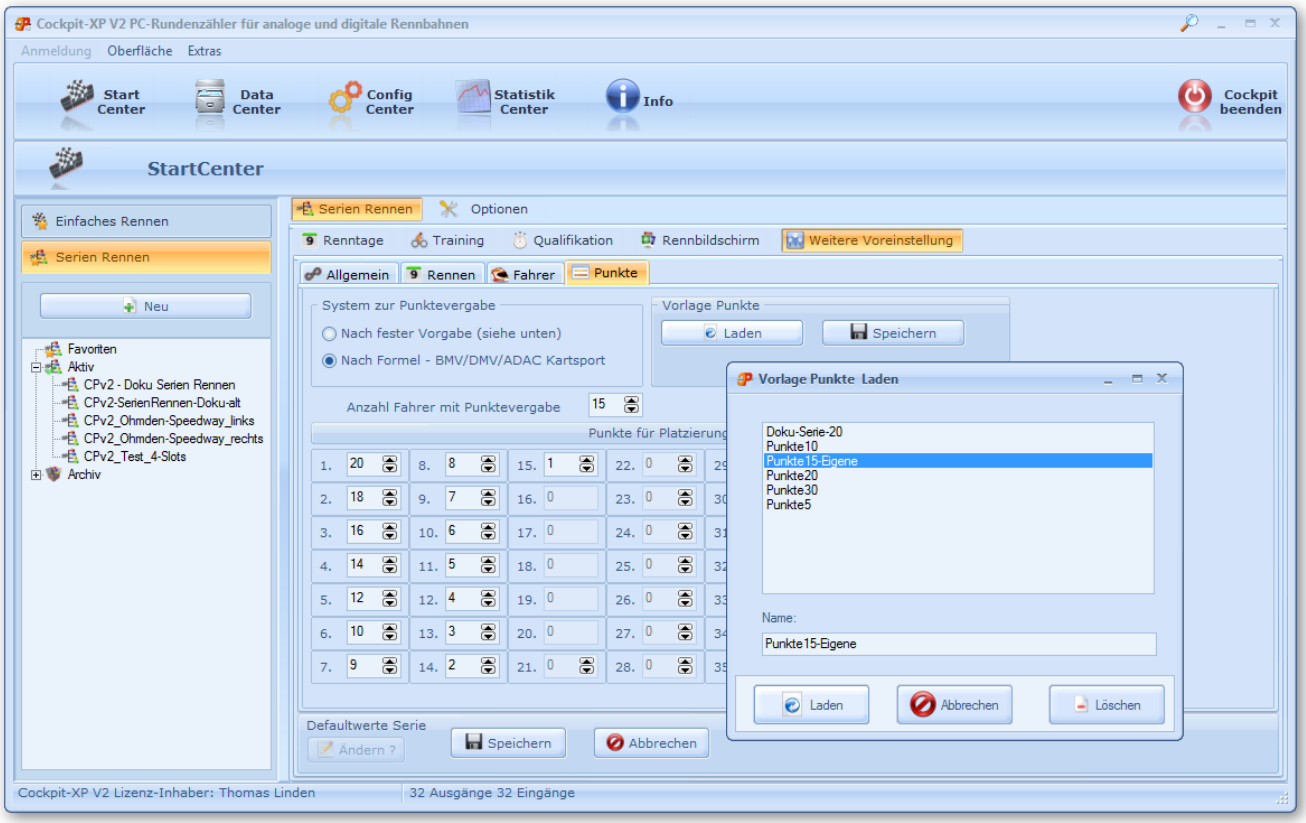


Es öffnet sich ein weiteres Formular, in dessen oberen Teil bereits vorhandene Punktevorlagen angezeigt werden. Im Feld darunter trägt man einfach einen Namen für die eigene Vorlage ein. und klickt erneut auf [Speichern].

Die Vorlage ist damit hinterlegt und kann in jedem Serienrennen durch Klick auf die Schaltfläche wieder importiert werden.



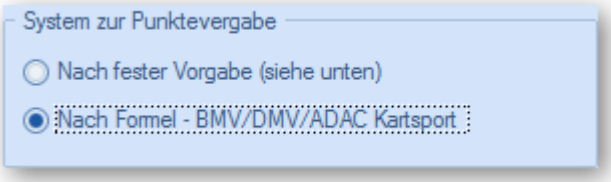
Auf dem dargestellten Bild sieht man die neu eingestellten Punktevorgaben und das Fenster zum Laden dieser Informationen. Selbstverständlich können nicht mehr verwendete Punktevorlagen auch wieder über den Button [Löschen] gelöscht werden.



 © August 2016 slot-xtreme

Punktevergabe - Nach Formel

Das zweite System zur Punktevergabe richtet sich nach der offiziellen Regelung aus dem Kartsport.



Ist diese Option gesetzt, erhalten alle Fahrer Punkte nach dem Rennen. Der letzte Platz erhält immer einen Punkt. Der Sieger und die übrigen Teilnehmer erhalten Ihre Punkte nach einem festgelegten Schlüssel. Bei größeren Starterfeldern werden die Punkte gleichmäßiger verteilt als nach dem System der festen Vorgabe nach Platzierung.

Beispiel:

Punkteverteilung bei einem Starterfeld mit 3 Teilnehmern:

1. Platz - 7,67 Punkte
2. Platz - 4,33 Punkte
3. Platz - 1 Punkt

Im Vergleich die Punktevergabe bei 9 Teilnehmern:

1. Platz - 9,89 Punkte
2. Platz - 8,78 Punkte
3. Platz - 7,67 Punkte
4. Platz - 6,56 Punkte
5. Platz - 5,44 Punkte
6. Platz - 4,33 Punkte
7. Platz - 3,22 Punkte
8. Platz - 2,11 Punkte
9. Platz - 1,00 Punkt

Die Formel ist: **((AnzahlStarter - Platz) / AnzahlStarter) * 10 + 1.**

Das Ergebnis wird dann auf 2 Nachkommastellen aufgerundet.

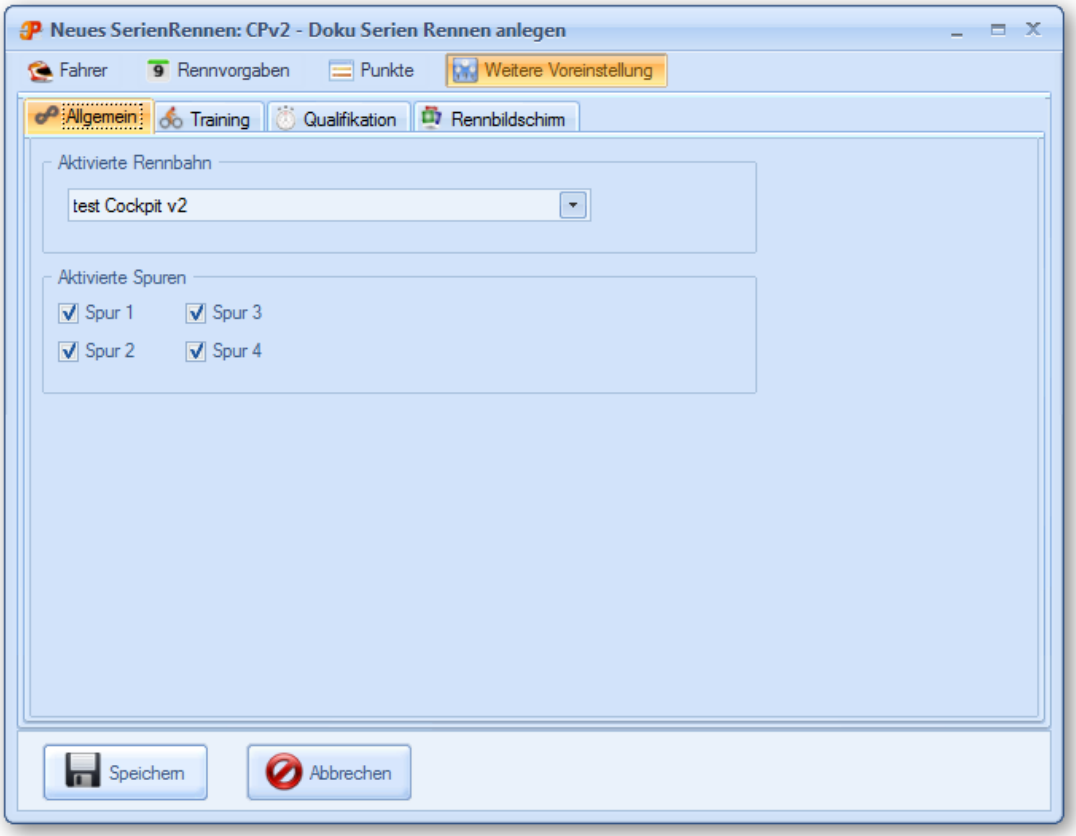
 © August 2016 slot-xtreme

Register „Weitere Voreinstellung“

Im letzten Register „Weitere Voreinstellung“ können dann die Vorgaben für Rennbahn, Training, Qualifikation und die Rennbildschirme konfiguriert werden.

Legt man ein neues Serienrennen an, kommen die vorbelegten Werte aus den zu diesem Zeitpunkt konfigurierten Parametern aus dem Einfachen Rennen.

Register „Allgemein“

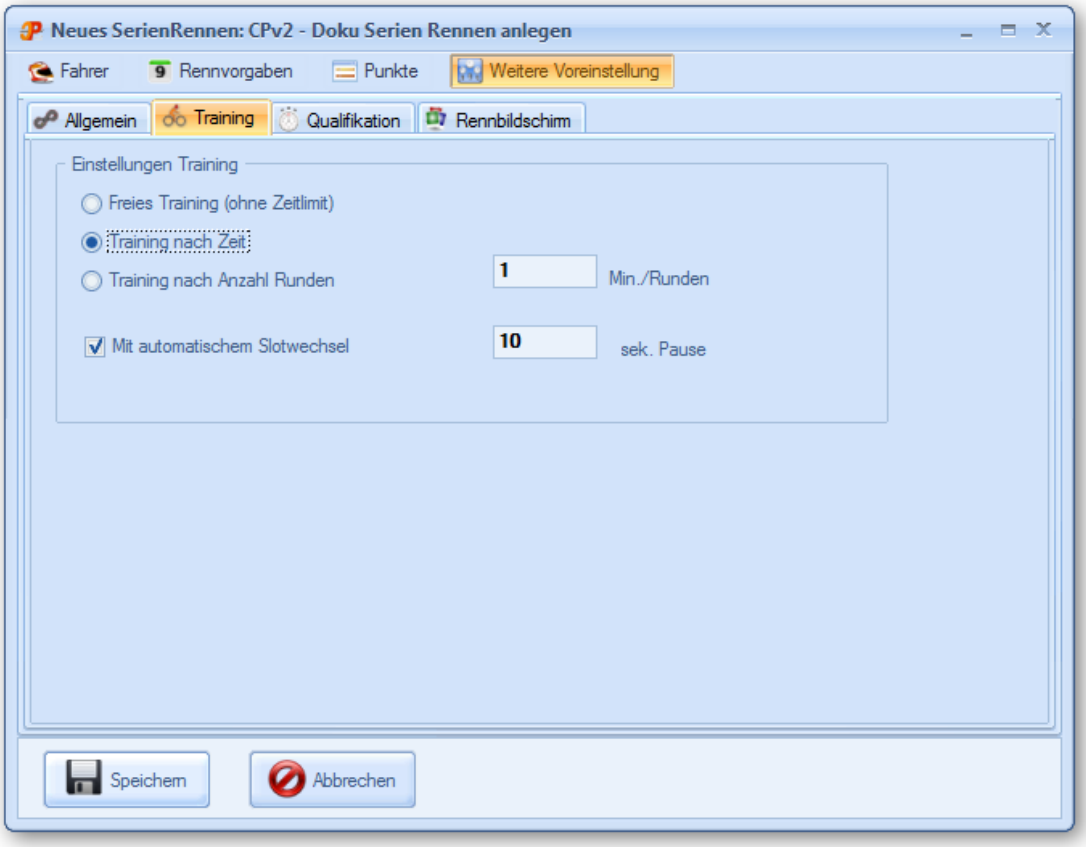


Einstellung im Register Allgemein

Aktivierte Rennbahn	Hier wählt man die Rennbahn aus, auf der das Rennen stattfinden soll.
Aktivierte Spuren	Es lassen sich einzelne Fahrspuren selektiv ein- oder ausschalten.

 © August 2016 slot-xtreme

Register Training

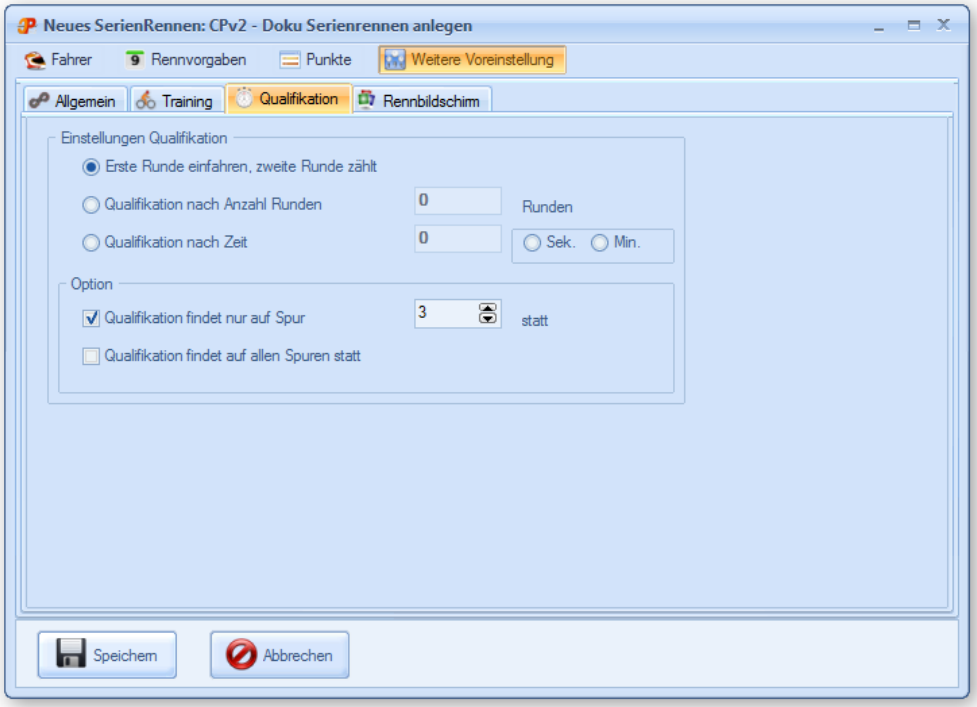


Einstellungen für das Training

Freies Training (ohne Zeitlimit)	Diese Option ermöglicht es jedem Fahrer solange zu trainieren, wie er möchte.
Training nach Zeit	Das Training läuft Zeit gesteuert ab. Die gewünschte Dauer ist in Minuten angegeben. Damit jeder Fahrer jede Spur kennenlernen kann, gibt es nach Ablauf des Zeitintervalls einen Slotwechsel.
Training nach Anzahl Runden	Ablauf wie „Training nach Zeit“. In diesem Fall wechselt die Spur jedoch nach Erreichen der vorgegebenen Rundenzahl.
Mit automatischem Slotwechsel	In Kombination mit „Training auf Zeit“ oder „Training nach Anzahl Runden“ ist ein selbständig ablaufendes Training möglich. Nach Erreichen der Zeit-/Rundenvorgabe beginnt ein Countdown. Während der eingestellten Pausenzeit können Fahrzeuge umgesetzt und Fahrerplätze getauscht oder neu besetzt werden. Ist das Ende der Pausenzeit erreicht, startet automatisch eine weitere Trainingssitzung.

 © August 2016 slot-xtreme

Register „Qualifikation“

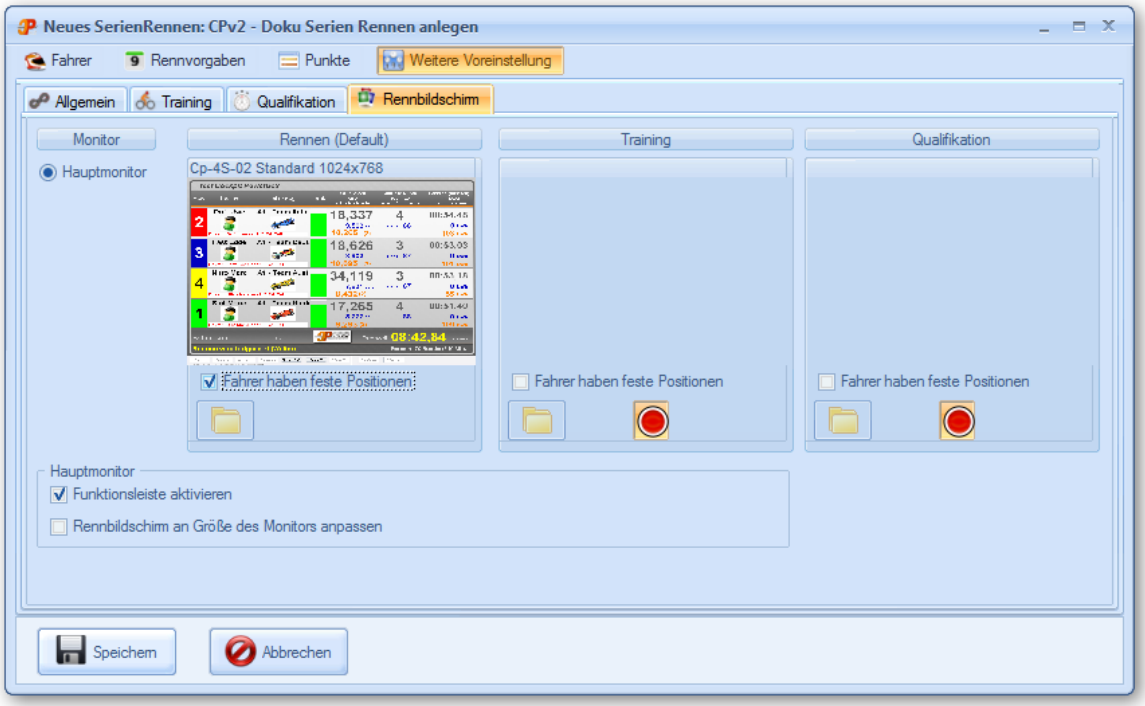


Einstellungen für die Qualifikation

Erste Runde einfahren, zweite Runde zählt	In diesem Qualifikationsmodus werden die Fahrzeuge an der Start-/Ziellinie aufgestellt. Die erste Runde dient als Einführungsrunde. Die Zeit wird zwar gemessen, fließt jedoch nicht als Ergebnis in das Qualifikationsresultat ein. Erst in der zweiten Runde geht es um die Startposition im Rennen.
Qualifikation nach Anzahl Runden	Jeder Fahrer hat die eingegebene Anzahl Runden Zeit sein bestes Qualifikationsergebnis zu erzielen. Nach Erreichen der Vorgabe ist der Qualifikationslauf für diesen Teilnehmer beendet.
Qualifikation nach Zeit	Die Dauer der Qualifikation wird in Sekunden oder Minuten vorgegeben. Jeder hat dann innerhalb dieses Zeitraums die Gelegenheit seine schnellste Runde zu fahren.
Qualifikation findet nur auf Spur X statt	Ist diese Option aktiviert, wird die Qualifikation nur auf einer Spur gefahren, z.B. auf Spur 3. Jeder Fahrer hat als nur einen Versuch, eine gute Rundenzeit abzuliefern.
Qualifikation findet auf allen Spuren statt	Diese Funktion ist ganz neu. Im Prinzip handelt es sich um ein Mini-Serienrennen. Jeder Fahrer qualifiziert sich auf jeder Spur. Die Bestzeiten pro Spur werden addiert und dienen als Basis für die Gruppenbildung. Sieger ist der Teilnehmer, der die niedrigste Gesamtzeit auf dem Konto hat.

 © August 2016 slot-xtreme

Register „Rennbildschirm“

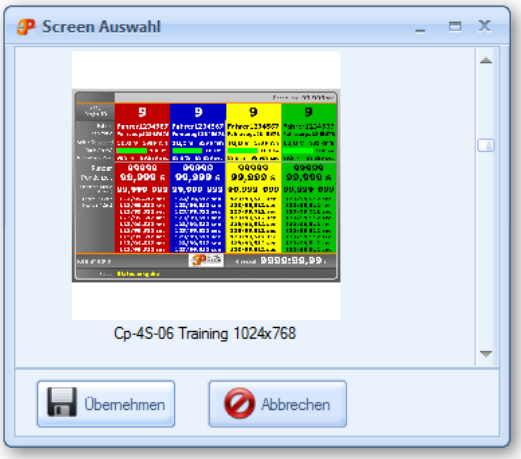


Neu in Cockpit ist die Möglichkeit, für Rennen, Training und Qualifikation unterschiedliche Rennbildschirme einzustellen. In Kombination mit der Option das auf bis zu 5 Monitoren zu realisieren ergibt sich daraus eine immense Vielfalt.

Rennen (Default)	Hier muss immer ein Rennbildschirm ausgewählt sein. Bleiben die übrigen Plätze unbelegt, ist diese Anzeige auch für Training und Qualifikation aktiv.
Training	Der Rennbildschirm für das Training (frei, nach Zeit/Runden)
Qualifikation	Diese Anzeige stellt Informationen während der Qualifikation dar.



Mit einem Klick der linken Maustaste auf das Ordnersymbol am unteren Fensterrand öffnet sich ein Auswahldialog.

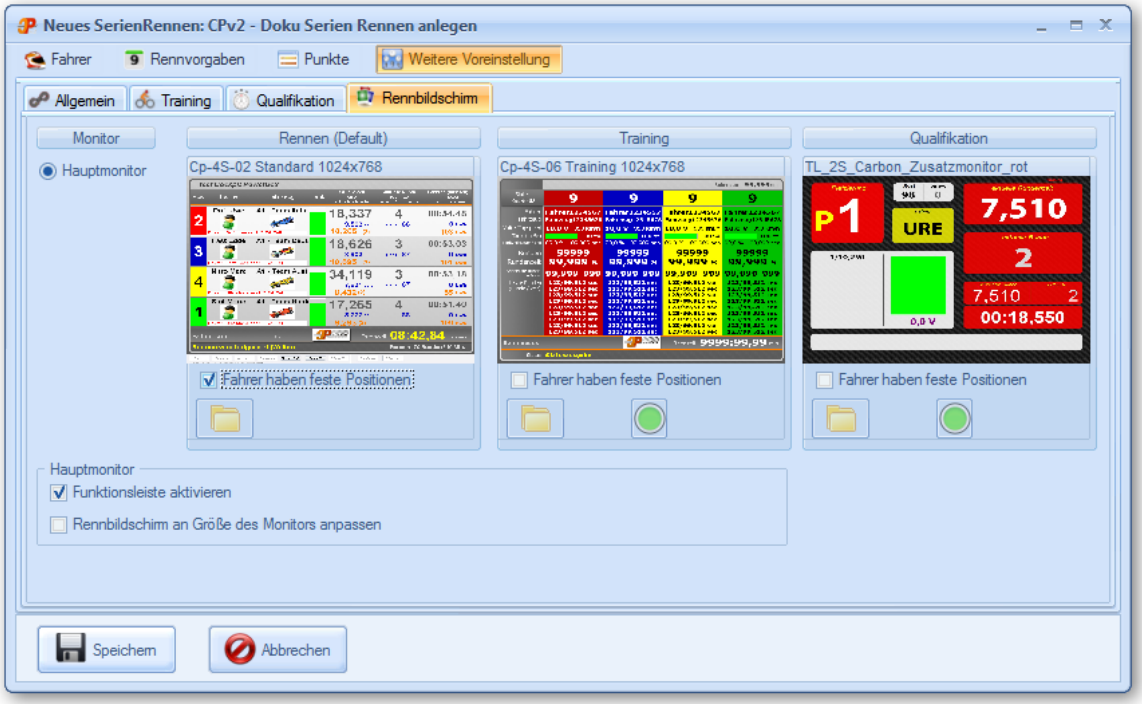


Darin sind alle Rennbildschirme mit Vorschaubild dargestellt, die sich zum Zeitpunkt des Programmstarts im Rennbildschirmverzeichnis von Cockpit befinden.

Darin die gewünschte Anzeige mit einem Klick der linken Maustaste auf das Vorschaubild markieren und mit der Schaltfläche [Übernehmen] bestätigen.

 © August 2016 slot-xtreme

Unten ist eine Einstellung zu sehen, die auf dem Hauptmonitor drei unterschiedliche Rennbildschirme nutzt.



Soll der Trainings- und/oder Qualifikationsrennbildschirm wieder entfernt werden, ist das mit einem Klick auf den grünen Button schnell erledigt.

Unterhalb gibt es noch die Option, den Fahrern feste Positionen zuzuweisen.

Fahrer haben feste Positionen

Aktiviert Die Informationen der einzelnen Fahrer auf dem Rennbildschirm bleiben fest an der gleichen Stelle. Jeder Teilnehmer findet die ihm zugeordneten Daten stets an der gleichen Position auf der Anzeige.

Deaktiviert Die Informationen der einzelnen Fahrer wechseln mit der Platzierung im Rennen. Bei häufigen Positionswechseln muss der Teilnehmer die zu ihm passenden Daten an unterschiedlichsten Stellen auf dem Bildschirm regelrecht suchen.

<u>Für den Hauptmonitor gibt es zwei weitere Konfigurationsmöglichkeiten:</u>

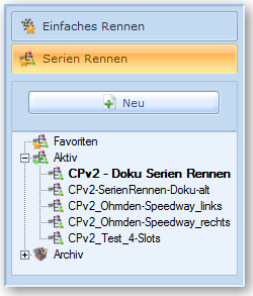


Funktionsleiste aktivieren Blendet die Funktionsleiste unterhalb des Rennbildschirms auf dem Hauptmonitor ein. Das funktioniert NUR auf dem Hauptmonitor!

Rennbildschirm an Größe des Monitors anpassen Ist diese Option eingeschaltet, passt Cockpit die Anzeige auf dem Hauptmonitor in den verfügbaren Platz ein. So können Rennbildschirme optimal dargestellt werden, die ursprünglich für kleinere oder größere Monitorauflösungen entworfen sind.

 © August 2016 slot-xtreme

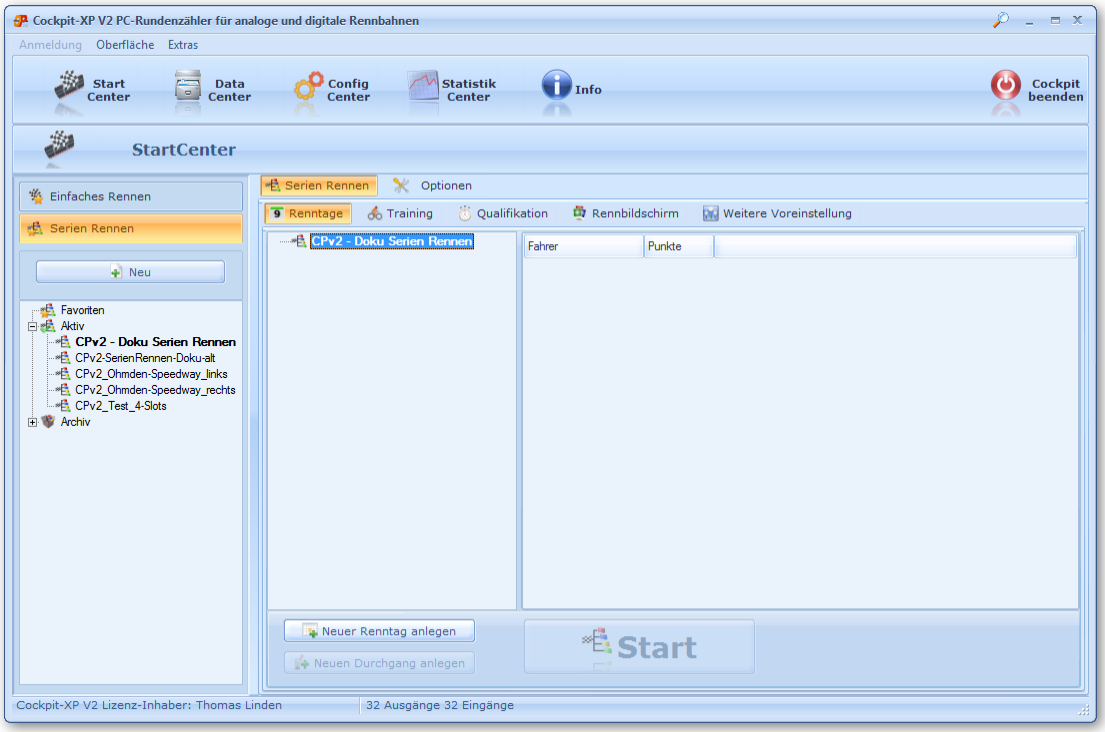
Damit sind die Basiseinstellungen für das Serienrennen abgeschlossen. Mit einem Klick auf die Schaltfläche [Speichern] übernimmt Cockpit die Daten in die Datenbank und der für das Serienrennen vergebene Name erscheint in der Liste der aktiven Serienrennen



Anschließend sollte man zur Sicherheit das angelegte Rennen mit einem Doppelklick auf den Namen in der linken Spalte auswählen.

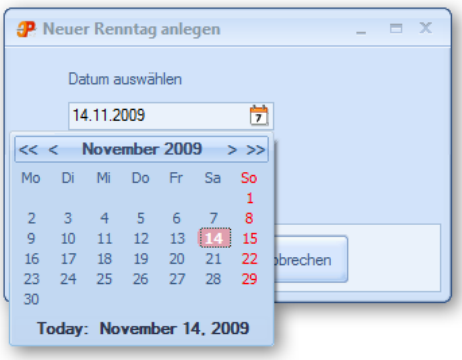
Renntag anlegen

Nachdem die Vorbereitungen für das Serienrennen abgeschlossen sind, geht es mit dem Anlegen des ersten Renntages im Serienrennen-Explorer (Bild unten) weiter.





Mit einem Klick auf die Schaltfläche [Neuer Renntag anlegen] öffnet sich ein Fenster, in dem man entweder ein Datum einträgt oder das aktuelle Tagesdatum (Voreinstellung) übernimmt.



Es geht auch komfortabler. Ein Klick auf das kleine Kalendersymbol öffnet ein Dialogfenster, in dem sich einfach das gewünschte Datum auswählen und übernehmen lässt.

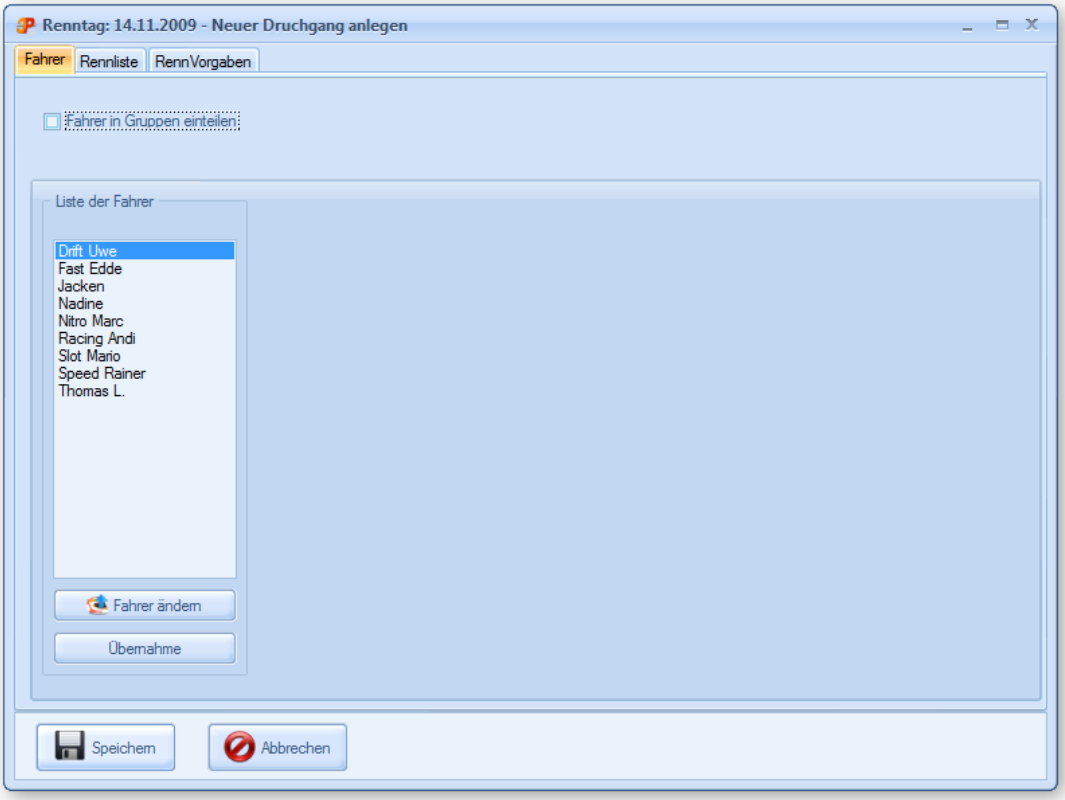
Sobald diese Information mit [Speichern]übernommen wurde, geht es automatisch weiter zum nächsten Schritt.

 © August 2016 slot-xtreme

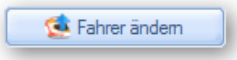
Durchgang anlegen

Register „Fahrer“ oder Register „Teams“

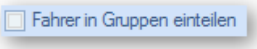
Je nach Art des angelegten Serienrennens – Einzelfahrer oder Teams – öffnet sich das Fenster „Neuer Durchgang anlegen“ mit dem Register „Fahrer“ oder dem Register „Teams“. Wir beginnen hier mit den Einstellungen für die Einzelfahrer. Weiter unten wird auf die Besonderheiten für das Teamrennen hingewiesen.



Im linken Teil sieht man die Liste der Fahrer, die weiter oben als Teilnehmer für das Serienrennen ausgewählt wurden.



Dieser Button ermöglicht es dem Rennleiter, weitere Fahrer teilnehmen zu lassen, oder gelistete Teilnehmer zu löschen, z.B. wenn diese nicht anwesend sind. Die genaue Vorgehensweise ist weiter oben beim Anlegen des Serienrennens beschrieben.



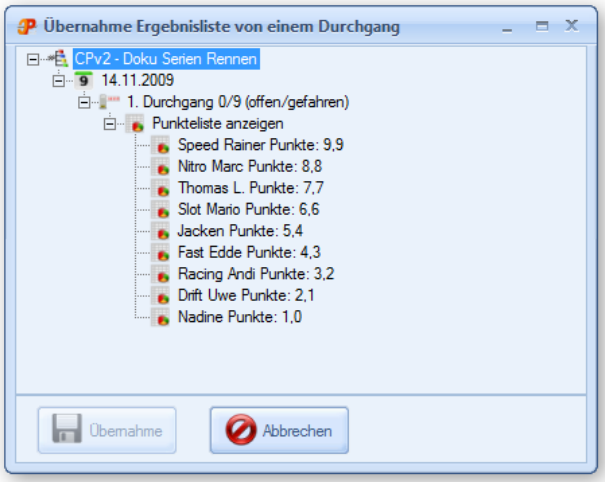
In diesem Einstellungsdialog lassen sich die Teilnehmer auch ohne Qualifikation in Gruppen einteilen. Dazu aktiviert man einfach die Option „Fahrer in Gruppen einteilen“. Auf diesen Punkt gehen wir zu einem späteren Zeitpunkt ein. Zuerst beschreiben wir die erforderlichen Schritte, um Gruppen automatisch durch die Qualifikationsresultate der einzelnen Fahrer einzuteilen.

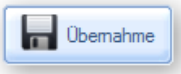
In vielen Rennserien ist es üblich, pro Renntag mehrere Durchgänge zu absolvieren. Damit soll den Fahrern eine zusätzliche Chance gegeben werden in die Gruppen der besseren Fahrer aufzusteigen, die in der Qualifikation nicht optimal gefahren sind.



Der Button [Übernahme] macht es möglich, das Ergebnis eines bereits gefahrenen Durchgangs als Basis für die Gruppeneinteilung im neuen Durchgang zu verwenden. In unserem Dokumentationsbeispiel starten nach dieser Maßnahme die vier Bestplatzierten aus dem ersten Durchgang in der Gruppe 1, die restlichen fünf Teilnehmer messen sich in der zweiten Gruppe mit Ihren Konkurrenten. Nachdem die Taste gedrückt wurde öffnet sich ein Fenster, in dem die in Frage kommenden Durchgänge in Listenform angezeigt werden.

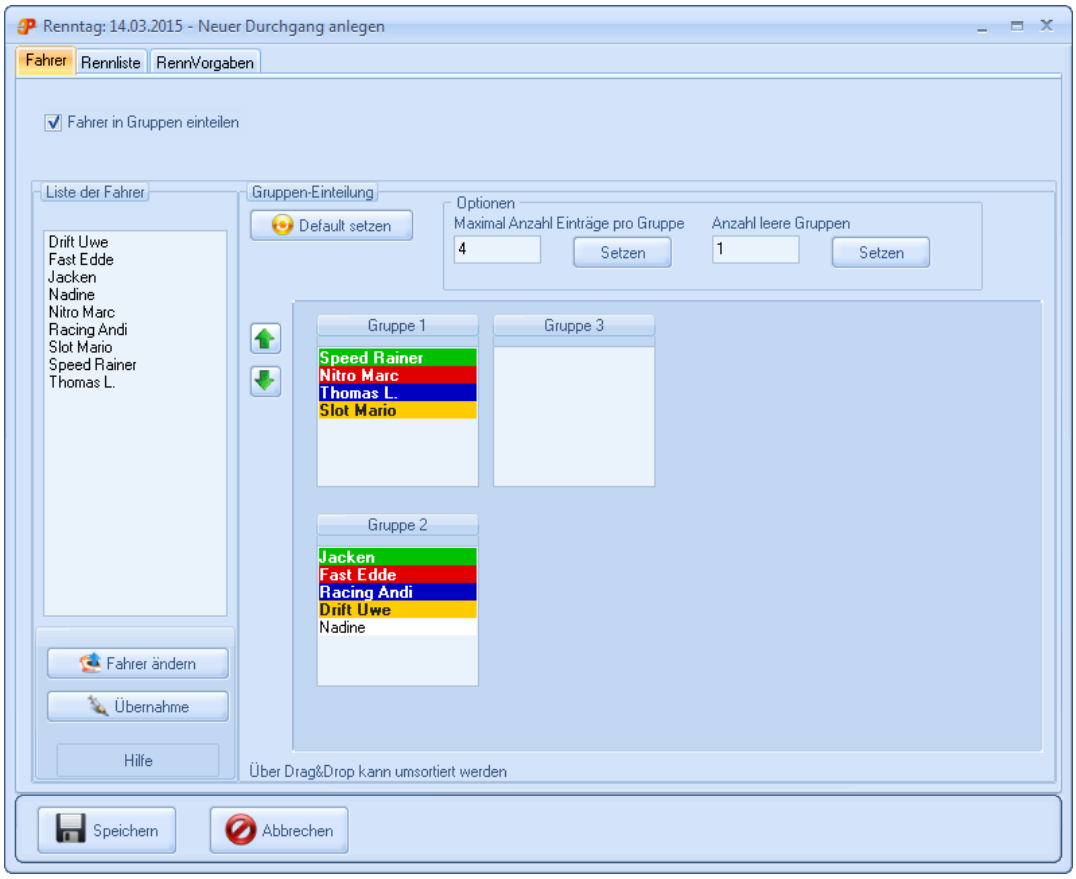
 © August 2016 slot-xtreme





Um den Durchgang auszuwählen, klickt man einfach mit der linken Maustaste auf eine Zeile, die den Begriff „Durchgang“ enthält. Hier ist das der Eintrag „1. Durchgang 0/9 (offen/gefahren). Dann noch ein Klick auf die Schaltfläche [Übernahme] und schon erfolgt die Gruppeneinteilung anhand der Platzierung im ausgewählten Durchgang.

Konkret sieht das so aus:



Im zweiten Durchgang treten damit die stärksten Fahrer aus Durchgang 1 gegeneinander an, obwohl sie dort wegen schlechter Resultate in der Qualifikation in unterschiedlichen Gruppen einsortiert waren.

Seit der Version 2.4.0 build 229 (letztes offizielles Release) sind hier die Bedienelemente im Bereich „Optionen“ hinzugekommen. Die Beschreibung folgt auf der folgenden Seite.

Neu sind die folgenden Bedienelemente



- Button „Default setzen“,
- Button und Feld „Maximale Einträge pro Gruppe
- Button und Feld „Anzahl leere Gruppen“

Default setzen

Diese Funktion sortiert die Fahrer nach interner Vorgabe in die Gruppen ein. Die einzelnen Gruppen werden mit der maximal möglichen Anzahl Fahrer belegt. Die sind abhängig von der Anzahl der Spuren einer Rennbahn (analog) oder der Anzahl der Fahrer in der Rennbahn (digital). Hier im Beispiel wurde eine 4-spurige Analogbahn gewählt. Entsprechend hat Cockpit-XP 4 Fahrer in die erste Startgruppe einsortiert.

Da es insgesamt 9 Teilnehmer an diesem Renntag/Durchgang gibt, werden die nächsten Fahrer der Startgruppe 2 zugewiesen. Nun ist die Gesamtzahl der Fahrer zwar größer als 8 Teilnehmer. Allerdings ist sie auch deutlich geringer als 12. Das wäre der nächste Wert für eine voll belegte Gruppe. In diesem Fall werden überschüssige Fahrer so lange einer Startgruppe zugeordnet, bis sich eine vollständig belegte weitere Gruppe ergibt.

Das lässt sich durch verschieben mit der Maus ändern. Im Rennen sieht das dann so aus, dass jeweils eine Spur im Rennen frei bleibt.

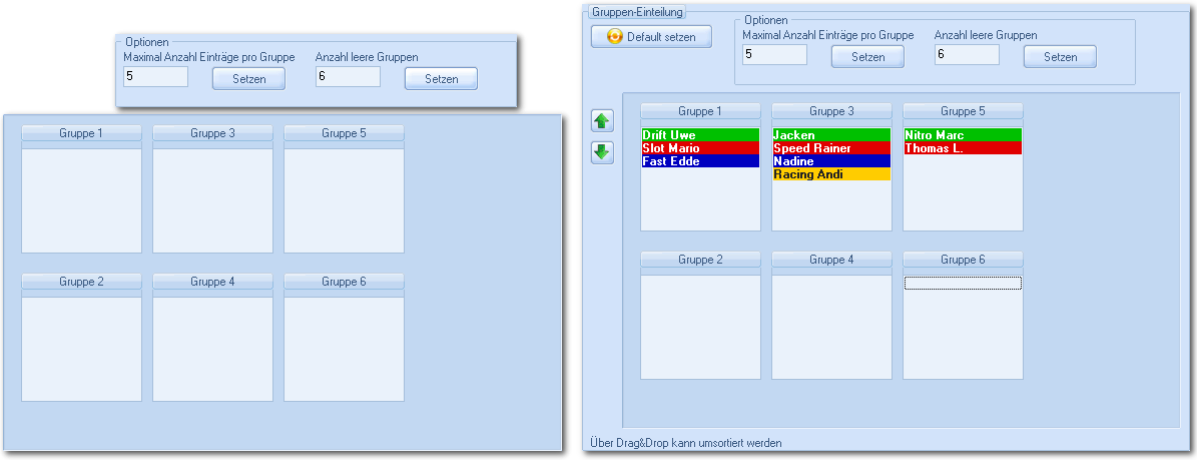
Maximale Einträge pro Gruppe

Gibt man hier einen Wert an, der von der max. möglichen Zahl aus der Rennbahn abweicht, füllt Cockpit die Gruppen entsprechend. Würde man in unserem Beispiel eine 5 eintragen und per Klick auf die Schaltfläche setzen, füllt Cockpit-XP die erste Startgruppe mit fünf Teilnehmern. Entsprechend starten nur 4 Fahrer in Gruppe 2.



Anzahl leere Gruppen

Mit dieser Einstellung stellt Cockpit-XP die gewählte Anzahl leerer Gruppenfelder zur Verfügung. Diese lassen sich dann manuell durch Ziehen & Ablegen mit der Maus befüllen.

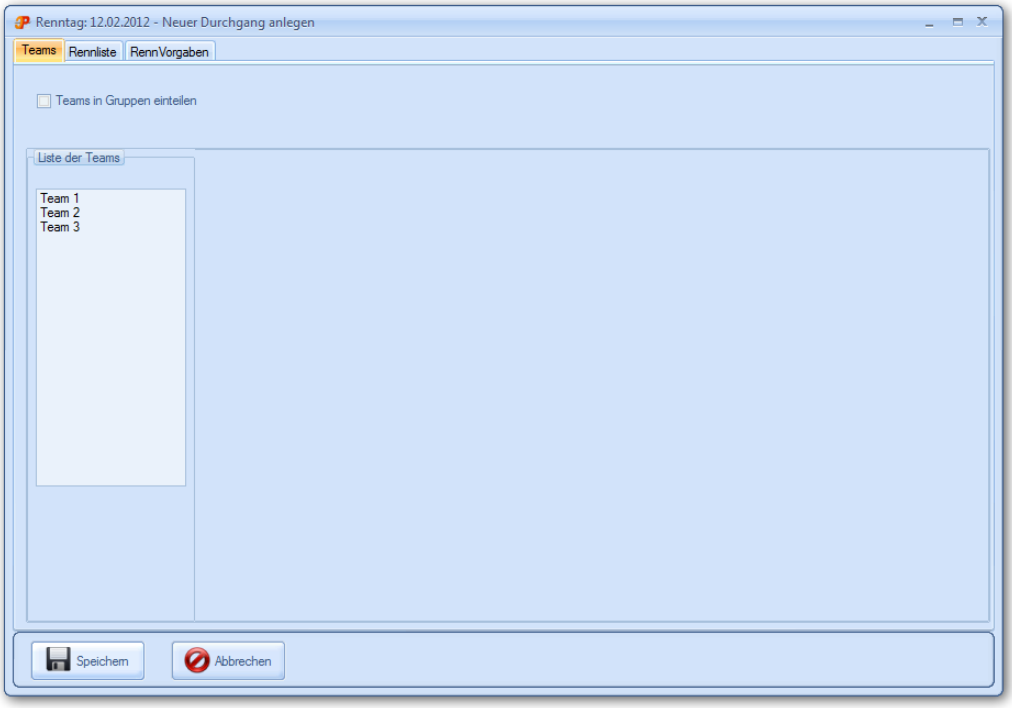


Abschließend sei darauf hingewiesen, dass die von Cockpit-XP vorgeschlagenen Startgruppen per Drag & Drop jederzeit frei zusammengesetzt werden können. Die Reihenfolge innerhalb der Gruppe wird mit Hilfe der Pfeil-Buttons modifiziert.

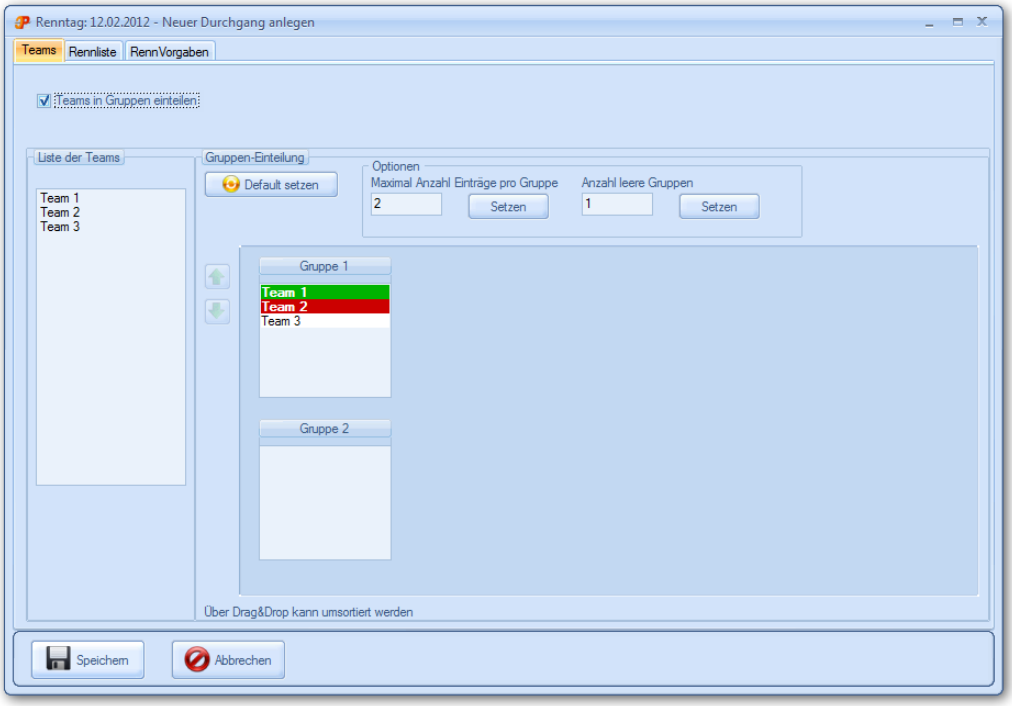


 © August 2016 slot-xtreme

Soll ein Team-Serienrennen stattfinden und wurde diese Option beim Anlegen des Serienrennens gewählt, öffnet sich das Fenster „Neuer Durchgang anlegen“ mit den folgenden Einstellungen.



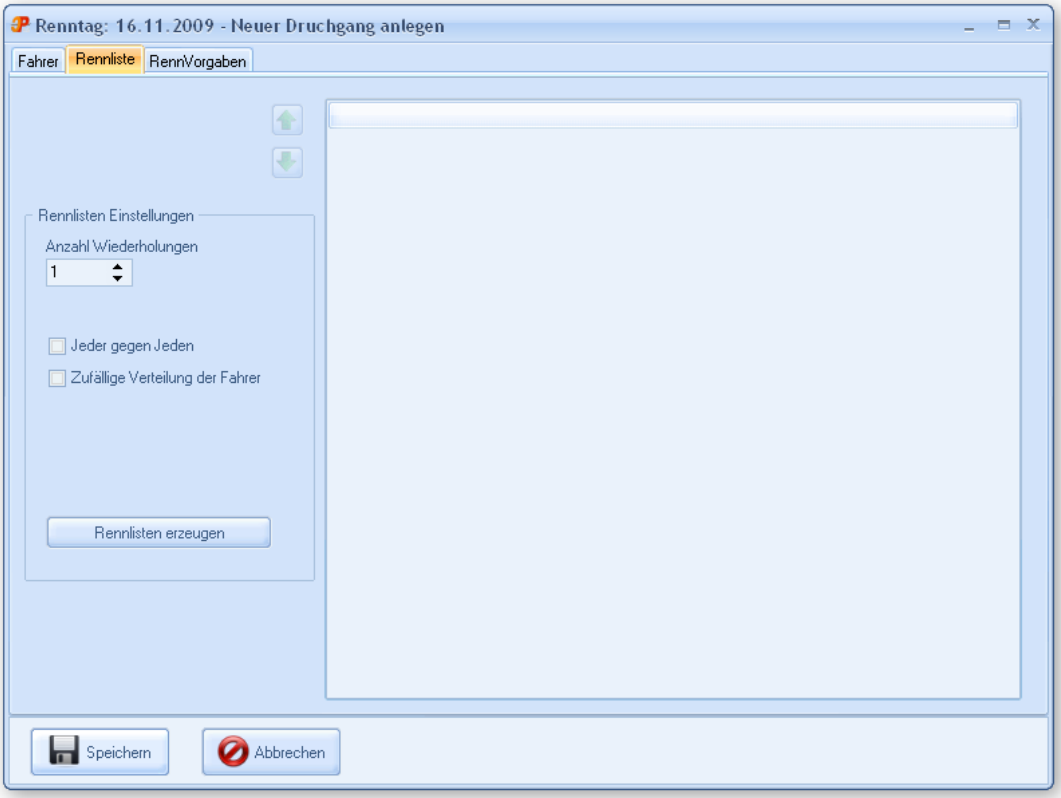
Wie auch bei den Einzelfahrern, lassen sich auch Teams in Gruppen einteilen. Das funktioniert genau wie bei den Einzelfahrern. Daher folgt hier nur das entsprechende Bild. Die Einstellungen und Sortiermöglichkeiten bleiben unverändert.



 © August 2016 slot-xtreme

Register „Rennliste“

Sobald die Liste der Teilnehmer vollständig ist, geht es ins Register „Rennliste“



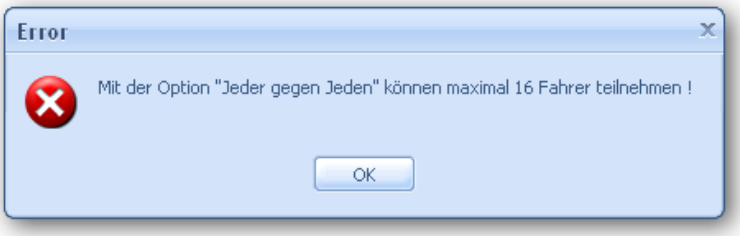
Rennlisten Einstellungen (ohne Gruppeneinteilung)

Anzahl Wiederholungen

Diese Zahl bestimmt, wie oft die Einzelrennen (Läufe) dieses Durchgangs wiederholt (max. 50) werden. Wiederholung bedeutet, die gleichen Teilnehmer treten mit den gleichen Rennvorgaben gegeneinander an.

Jeder gegen Jeden

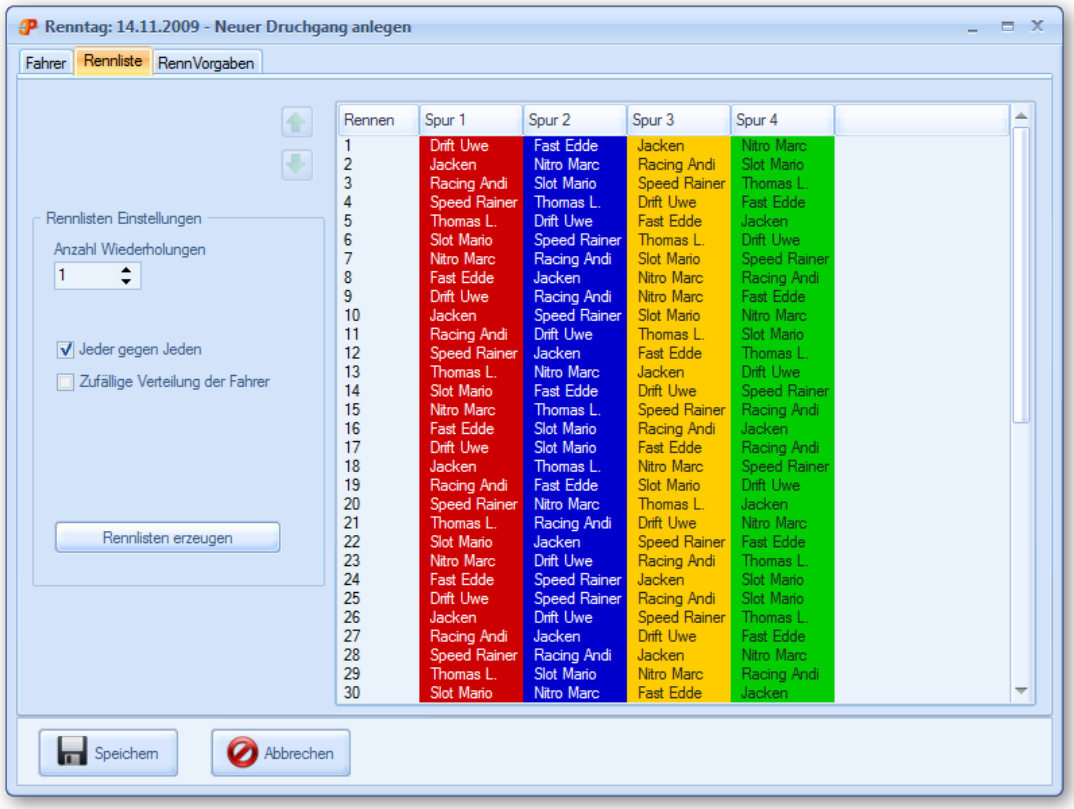
Diese Option ist NUR sichtbar, wenn im Register „Fahrer“ KEINE Gruppen eingeteilt wurden.
Außerdem ist dieser Modus auf max. 16 Fahrer auf max. 8 Fahrspuren limitiert. Versucht man die Option „Jeder gegen Jeden“ mit mehr als 16 Fahrern zu nutzen, erscheint diese folgende Meldung:



Ein Beispiel für Rennlisten im „Jeder gegen Jeden“-Modus ist auf der nächsten Seite abgebildet.

 © August 2016 slot-xtreme

Rennlisten im Modus „Jeder gegen Jeden“



Rennen	Spur 1	Spur 2	Spur 3	Spur 4
1	Drift Uwe	Fast Edde	Jacken	Nitro Marc
2	Jacken	Nitro Marc	Racing Andi	Slot Mario
3	Racing Andi	Slot Mario	Speed Rainer	Thomas L.
4	Speed Rainer	Thomas L.	Drift Uwe	Fast Edde
5	Thomas L.	Drift Uwe	Fast Edde	Jacken
6	Slot Mario	Speed Rainer	Thomas L.	Drift Uwe
7	Nitro Marc	Racing Andi	Slot Mario	Speed Rainer
8	Fast Edde	Jacken	Nitro Marc	Racing Andi
9	Drift Uwe	Racing Andi	Nitro Marc	Fast Edde
10	Jacken	Speed Rainer	Slot Mario	Nitro Marc
11	Racing Andi	Drift Uwe	Thomas L.	Slot Mario
12	Speed Rainer	Jacken	Fast Edde	Thomas L.
13	Thomas L.	Nitro Marc	Jacken	Drift Uwe
14	Slot Mario	Fast Edde	Drift Uwe	Speed Rainer
15	Nitro Marc	Thomas L.	Speed Rainer	Racing Andi
16	Fast Edde	Slot Mario	Racing Andi	Jacken
17	Drift Uwe	Slot Mario	Fast Edde	Racing Andi
18	Jacken	Thomas L.	Nitro Marc	Speed Rainer
19	Racing Andi	Fast Edde	Slot Mario	Drift Uwe
20	Speed Rainer	Nitro Marc	Thomas L.	Jacken
21	Thomas L.	Racing Andi	Drift Uwe	Nitro Marc
22	Slot Mario	Jacken	Speed Rainer	Fast Edde
23	Nitro Marc	Drift Uwe	Racing Andi	Thomas L.
24	Fast Edde	Speed Rainer	Jacken	Slot Mario
25	Drift Uwe	Speed Rainer	Racing Andi	Slot Mario
26	Jacken	Drift Uwe	Speed Rainer	Thomas L.
27	Racing Andi	Jacken	Drift Uwe	Fast Edde
28	Speed Rainer	Racing Andi	Jacken	Nitro Marc
29	Thomas L.	Slot Mario	Nitro Marc	Racing Andi
30	Slot Mario	Nitro Marc	Fast Edde	Jacken

<u>Verfügbare Optionen:</u>

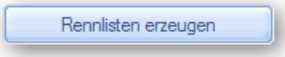
Zufällige Verteilung der Fahrer

Normalerweise findet die Einzelrennen in einer festen Reihenfolge statt, um zügig und strukturiert ablaufende Veranstaltungen zu ermöglichen. Dadurch kann es allerdings vorkommen, dass einige Fahrer erst relativ spät ins Renngeschehen eingreifen. Eine zufälligere Verteilung innerhalb der Rennlisten erhält man, wenn diese Option gesetzt ist.

Hinweis: **Die Spurwechsel erfolgen IMMER nach dem 1-3-4-2 System.**

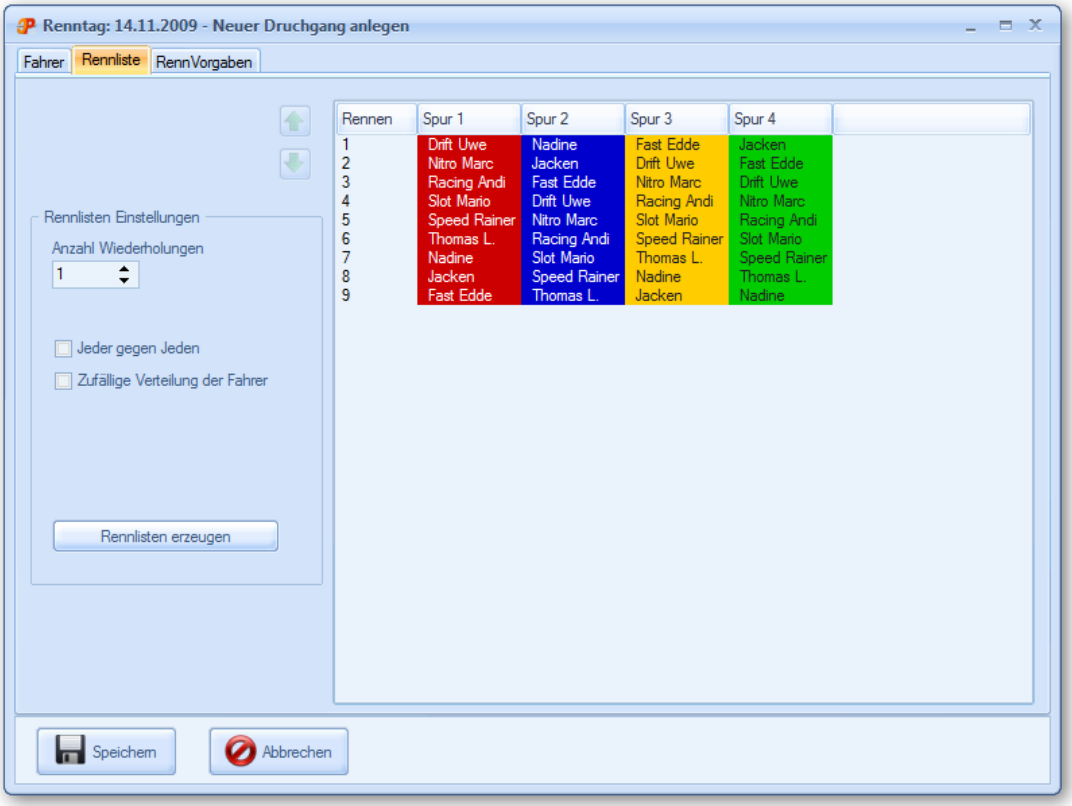
Rennlisten erzeugen

Ein Klick auf diese Schaltfläche generiert die Liste der zu fahrenden Einzelrennen und stellt diese auf der rechten Seite dar.



 © August 2016 slot-xtreme

Für ein Teilnehmerfeld mit 9 Fahrern sieht eine ohne Optionen und Gruppeneinteilung erstellte Rennliste wie folgt aus:



Neu in Cockpit ist die farblich hinterlegte Liste für die Fahrspuren. Die Farben kommen aus den Einstellungen für die Slot-Farben in Cockpit. Diese befinden sich bei einer Standardinstallation im ConfigCenter – Basis Einstellungen – Allgemeine Einstellungen – Slot-Farben. Allerdings lassen sie sich auch der Rennbahnkonfiguration zuordnen und befinden sich unter Umständen an dieser Stelle.

Gut zu erkennen ist auch die Reihenfolge der Spurwechsel nach dem 1-3-4-2 System.

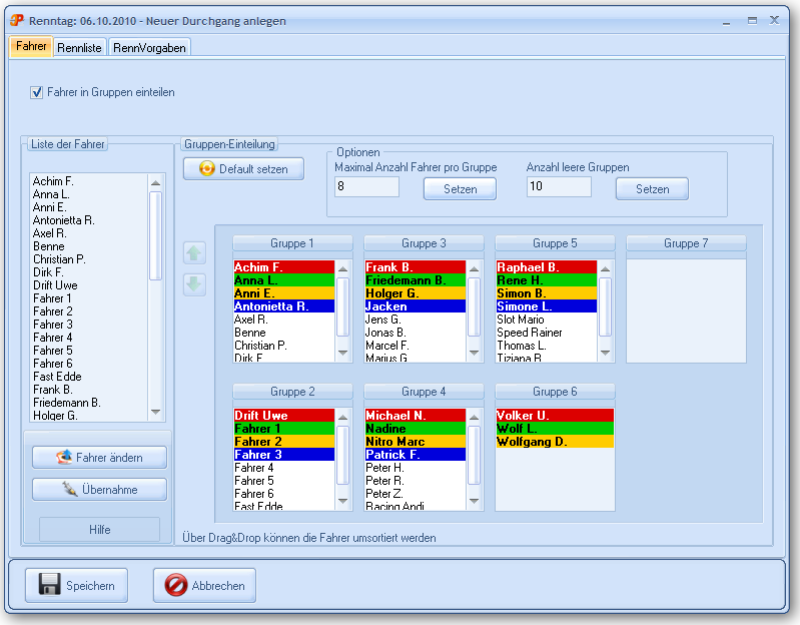


Links neben dem Rennlisten-Fenster befinden sich zwei Schaltflächen. Klickt man mit der Maustaste auf ein Einzelrennen, z.B. das Rennen 5, ist es mit diesem System möglich die Reihenfolge der Einzelrennen manuell neu zu sortieren.

Dadurch lässt sich die unter Umständen lange Wartezeit für Teilnehmer reduzieren, die sonst erst in den letzten Läufen ins Renngeschehen eingreifen würden.

 © August 2016 slot-xtreme

Rennlisten erstellen (mit manueller Gruppeneinteilung)



Setzt man im Register „Fahrer“ einen Haken im Kontrollkästchen vor „Fahrer in Gruppen einteilen“, erscheint im rechten Teil des Fensters der Bereich „Gruppen-Einteilung“. Die Einordnung der Teilnehmer kann hier nach ihrer Fahrstärke erfolgen. Ganz neu ist die Option die Anzahl der Fahrer sowie die Anzahl der Gruppen nach Belieben festlegen zu können.

Cockpit teilt die teilnehmenden Fahrer zu Beginn automatisch auf die Gruppen auf. Die gewählte Rennbahn ist mit 4 Fahrspuren konfiguriert. Entsprechend werden die ersten 4 Fahrer in Gruppe 1 zusammengefasst. Die nächsten 4 Fahrer landen in Gruppe 2, usw. Die Anzahl der Teilnehmer bestimmt daraufhin die Zahl der Gruppen. Bei 43 Fahrern wie im Beispiel oben, verteilt Cockpit-XP diese auf entsprechend viele Gruppen.

Mit den überschüssigen Teilnehmern füllt das Programm die aktuell letzte Gruppe auf, bis wieder eine volle Gruppe entsteht. Bei 43 Fahrern hat die Gruppe 10 demnach 7 Fahrer. Kommt Teilnehmer Nr. 44 hinzu, verschiebt die Anwendung die überschüssigen 4 Fahrer in Gruppe 11.

Mit de neuen Optionen kann man die Anzahl der Fahrer pro Gruppe und/oder die Menge der Gruppen nach Belieben definieren. Trägt man in das Feld „Maximal Anzahl Fahrer pro Gruppe“ z.B. den Wert „8“ ein und klickt dann auf die Schaltfläche [Setzen], verteilt das Programm die Teilnehmer auf Gruppen zu je 8 Fahrern.

Zusätzlich oder alternativ ist es nun möglich, die Anzahl der Gruppen zu bestimmen. Legt man eine größere Anzahl fest, als von Cockpit-XP V2 automatisch vorbelegt, bleiben diese erst einmal leer und müssen von Hand befüllt werden. Wählt man eine kleinere Anzahl, als rechnerisch für die Teilnehmerzahl gebraucht wird, bleiben alle Gruppenfelder unbelegt und man sortiert das Starterfeld von Hand in die Gruppen ein.

Allerdings ist es möglich, eine weitere Gruppe manuell zu füllen. Dazu einfach mit der linken Maustaste auf einen Namen klicken und dann den Teilnehmer in die nächste Gruppe ziehen. Sobald sich der Mauszeiger über dem gewünschten Feld befindet, einfach die Maustaste los lassen (Drag & Drop). Schon steht der Fahrer in einer anderen Gruppe.

Auf diese Art und Weise ist es einfach und schnell möglich, die Fahrer nach allen möglichen Kriterien in die Gruppen einzusortieren.



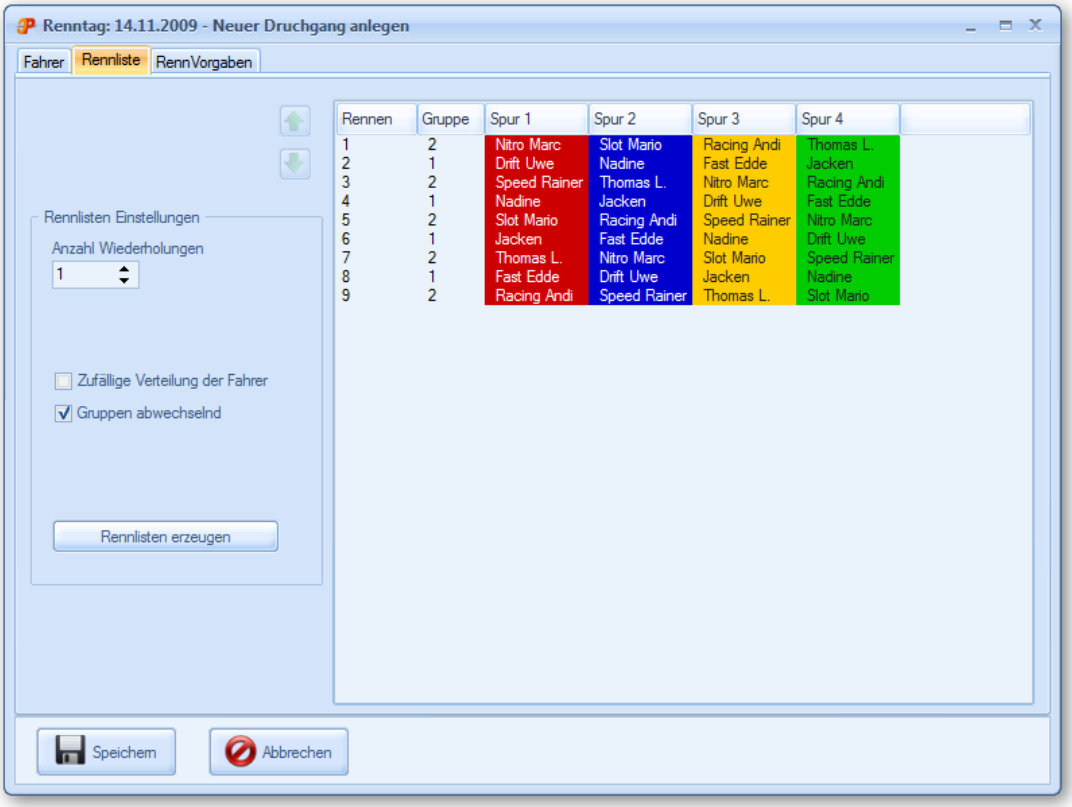
Mit Hilfe der Schaltflächen [Pfeil oben] und [Pfeil unten] kann ein markierter Fahrer innerhalb seiner Gruppe auf eine andere Fahrspur verschoben werden, z.B. von Spur 1 (rot) auf Spur 3 (gelb).

Hat man zu viel des Guten getan, ist die ursprünglich von Cockpit vorgeschlagene Einteilung mit einem Klick auf die Schaltfläche [Default setzen] wiederhergestellt.



Sind die Gruppen Wunsch gemäß eingerichtet, geht es mit einem Klick auf das Register „Rennliste“ zum nächsten Schritt – der Erstellung der Rennlisten.

Rennlisten erstellen (Gruppen)



Der Schnappschuss oben zeigt die erzeugte Rennliste, wenn die Option „Gruppen abwechselnd“ aktiv ist.

Es fällt außerdem auf, dass der Modus „Jeder gegen Jeden“ nicht verfügbar ist, sofern das Starterfeld in Gruppen eingeteilt wurde.

Verfügbare Optionen:

Anzahl Wiederholungen — Diese Zahl bestimmt, wie oft die Einzelrennen (Läufe) dieses Durchgangs wiederholt werden. Wiederholung bedeutet, die gleichen Teilnehmer treten mit den gleichen Rennvorgaben gegeneinander an.

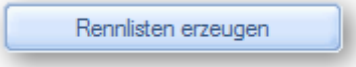
 © August 2016 slot-xtreme

Zufällige Verteilung der Fahrer

Normalerweise findet die Einzelrennen in einer festen Reihenfolge statt, um zügig und strukturiert ablaufende Veranstaltungen zu ermöglichen. Dadurch kann es allerdings vorkommen, dass einige Fahrer erst relativ spät ins Renngeschehen eingreifen. Eine zufälligere Verteilung innerhalb der Rennlisten erhält man, wenn diese Option gesetzt ist.

Gruppen abwechselnd

Die Gruppen fahren abwechselnd Ihre Rennen. Es beginnt immer die langsamste Gruppe, in unserem Beispiel die Gruppe 2. Ist der erste Lauf beendet, kommt die Gruppe 1 an die Bahn und fährt ihr erstes Einzelrennen.
Wird diese Option deaktiviert, fährt Gruppe 2 alle Einzelrennen hintereinander, bis der Durchgang für sie beendet ist. Erst im Anschluss startet Gruppe 1 ihre Einzelrennen.



Entscheidet man sich spontan gegen die Rennaufteilung, nach der die Gruppen abwechselnd an den Start gehen, wenn die Rennlisten schon erstellt wurden, deaktiviert man einfach die gewählte Option und drückt erneut den Knopf [Rennlisten erzeugen]. Das gilt selbstverständlich auch für andere Einstellungen wie die „Anzahl Wiederholungen“ und/oder „Zufällige Verteilung der Fahrer“.



Links neben dem Rennlisten-Fenster befinden sich die zwei bereits bekannten Schaltflächen. Klickt man mit der Maustaste auf ein Einzelrennen, z.B. das Rennen 5, ist es mit diesem System möglich die Reihenfolge der Einzelrennen manuell neu zu sortieren.

Dadurch lässt sich die unter Umständen lange Wartezeit für Teilnehmer reduzieren, die sonst erst in den letzten Läufen ins Renngeschehen eingreifen würden.

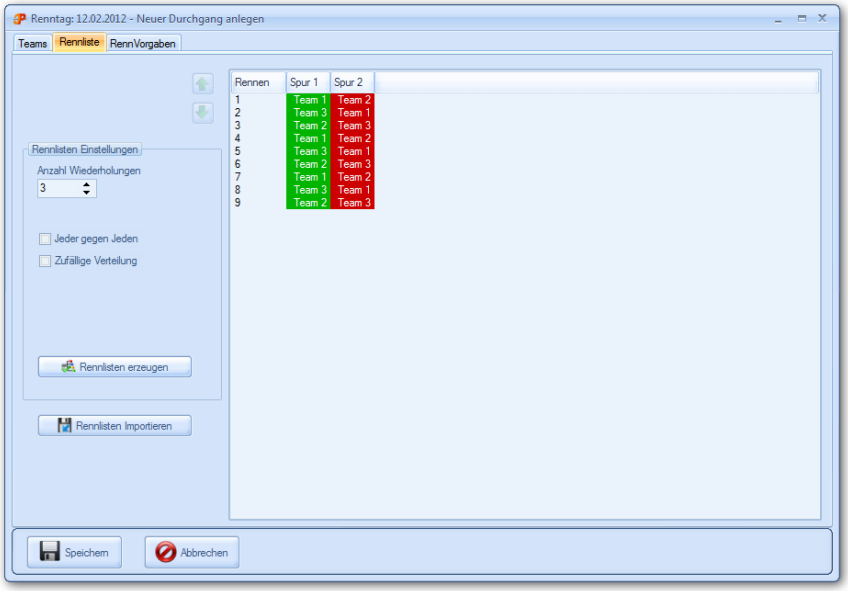
Zum Abschluss sind noch die Vorgaben für das Rennen einzustellen. Danach kann mit dem Start des Serienrennens begonnen werden.

Das Fenster für die Rennlistenerstellung sieht aus wie der für die Einzelfahrer und bietet identische Einstellungen.

Zur Komplettierung der Dokumentation haben wir an dieser Stelle nur den entsprechenden Screenshot eingefügt.

Auf den ersten Blick fällt auf, dass nur die Namen der Teams in der Liste erscheinen.

Sind Teams in Gruppen eingeteilt, zeigt die Liste auch die Nummer der Gruppe an.



 © August 2016 slot-xtreme

Rennlisten importieren (.CSV Datei)

Ganz neu besteht die Möglichkeit manuell erstellte Rennlisten zu importieren. Wichtig ist in diesem Fall nur das Format der Importdatei. Dabei handelt es sich im Komma-getrennte-Werte (comma separated values = csv), wobei wir als Trennzeichen der einzelnen Werte ein Semikolon verwenden.

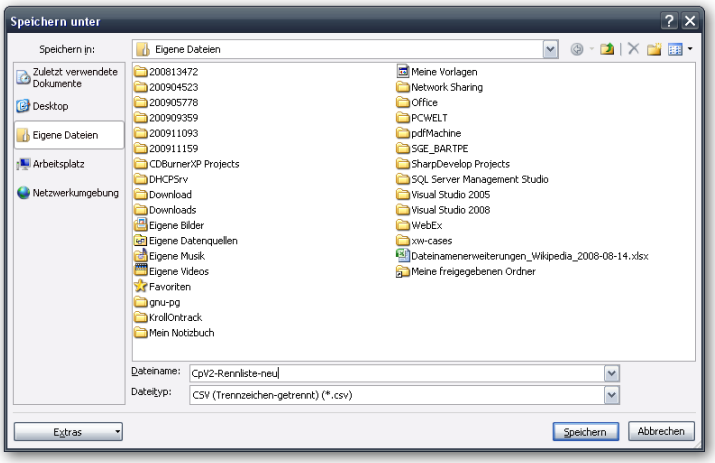
Mit dem Windows Editor oder einem anderen Text-Editor direkt eine solche Datei erstellen oder im ersten Schritt mit OpenOffice Calc oder Microsoft Excel eine Tabelle erstellen. Nach dem die Datei mit Inhalten gefüllt ist, muss sie unbedingt mit der Endung .csv gespeichert werden. Die beiden Tabellenkalkulationen bieten dieses Format in ihren Speichern-Dialogen an. Bei den Text-Editoren läuft das ebenfalls über den Speicherdialog oder man gibt als Endung csv statt txt an.

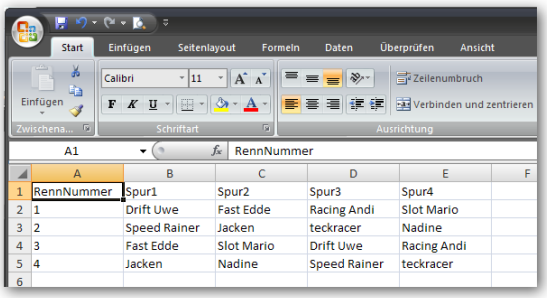
Die Datei muss eine der beiden folgenden Strukturen aufweisen:

Daten mit Semikolon getrennt Ohne Texttrennzeichen	Daten mit Komma getrennt „“ als Texttrennzeichen
RennNummer;Spur1;Spur2;Spur3;Spur4 1;Thomas L.;Peter H.;Rainer H.;Franz K. 2;Peter H.;Franz K.;Thomas L.;Rainer H.	„RennNummer“,“Spur1“,“Spur2“,“Spur3“,“Spur4“ „1“,“Thomas L.“,“Peter H.“,“Rainer H.“,“Franz K.“ „2“,“Peter H.“,“Franz K.“,“Thomas L.“,“Rainer H.“

Tabelle mit Microsoft Excel erstellen:

- Eine neue Arbeitsmappe öffnen und Daten eingeben
- Dann „Speichern unter…“ wählen, einen Dateinamen eingeben und unten in der Liste das Format „Comma separated values (.csv)“ wählen.





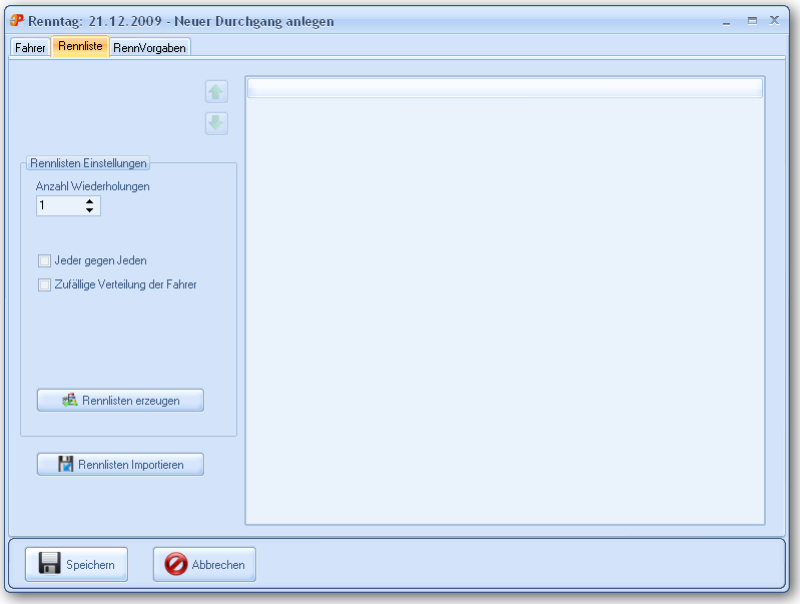
	A	B	C	D	E	F
1	RennNummer	Spur1	Spur2	Spur3	Spur4	
2	1	Drift Uwe	Fast Edde	Racing Andi	Slot Mario	
3	2	Speed Rainer	Jacken	teckracer	Nadine	
4	3	Fast Edde	Slot Mario	Drift Uwe	Racing Andi	
5	4	Jacken	Nadine	Speed Rainer	teckracer	
6						

Der Import in Cockpit-XP V2 funktioniert nur, wenn für den Durchgang, in den die Rennlisten übernommen werden sollen, noch keine Rennlisten erzeugt wurden.

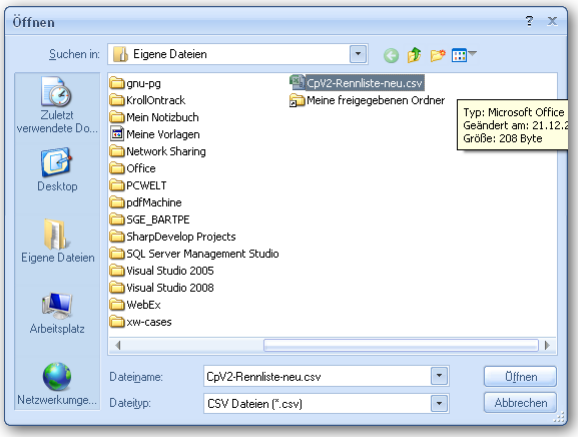
Ist das bereits zu einem früheren Zeitpunkt geschehen muss entweder der bestehende Durchgang gelöscht oder ein neuer Renntag/Durchgang angelegt werden. Wie das geht ist weiter oben in diesem Dokument beschrieben.

 © August 2016 slot-xtreme

Nachdem die Teilnehmer für den Durchgang ausgewählt sind, wechselt man ins Register „Rennliste“. Das sieht inzwischen so aus:

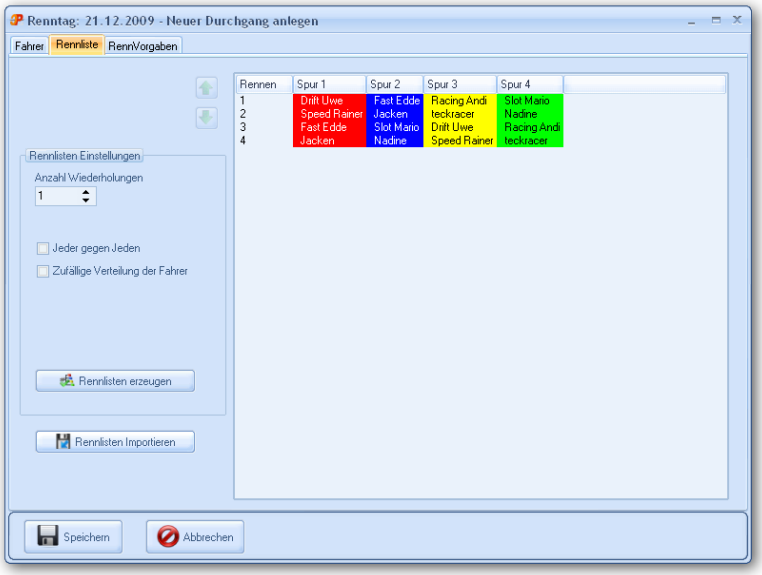


Der Importvorgang startet mit einem Klick auf die neue Schaltfläche „Rennlisten importieren“. Nachdem der Button gedrückt wurde, öffnet sich der „Datei-Öffnen-Dialog“ des Betriebssystems.



In diesem wählen wir die zuvor erstellte Importdatei per Mausklick aus. Anschließend liest ein Klick auf die Schaltfläche „Öffnen“ unten rechts die Datei in Cockpit-XP V2 ein.

Sofern die Tabelle korrekt in das CSV-Dateiformat gespeichert wurde, erscheinen die manuell erzeugten Rennlisten unmittelbar danach in Cockpit-XP V2.



Alles in allem erweitert diese Importfunktion die Möglichkeiten zur Generierung von Veranstaltungsspezifischen Rennlisten um ein Vielfaches.

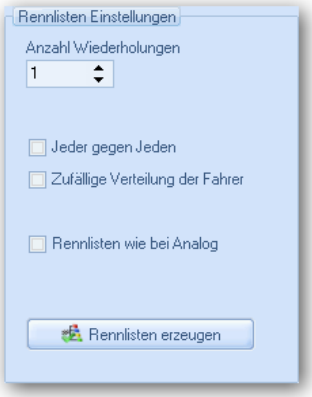
Wer möchte stellt sich die Starterfelder bis ins kleinste Detail nach eigenen Vorstellungen zusammen.

 © August 2016 slot-xtreme

Rennlisten für digitale Bahnsysteme (Carrera D124, D132 und D143)

Da die Zuordnung der Fahrer zur Regler-ID (Fahrzeug-ID) erfolgt, ist das Prinzip der Rennlistengenerierung teilweise geringfügig anders gelöst.

Zum einen kann bei der Rennbahnauswahl festgelegt werden, wie viele Fahrer der Bahn zugeordnet sind. Für die Beispiele hier bekam die Bahn 4 gleichzeitige Teilnehmer zugewiesen.



Außerdem sorgt das Programm dafür, dass zu keiner Zeit ein Fahrer alleine auf der Strecke ist. Bei 9 ausgewählten Fahrern findet die Verteilung in der Qualifikation z.B. so statt: 4 Fahrer im ersten Quali-Lauf, 3 Fahrer im mittleren Turn und 2 Fahrer in der letzten Session.

Nach diesem System erzeugt Cockpit-XP V2 anschließend auch die Rennlisten für das Serienrennen, sofern keine der möglichen Optionen aktiviert ist.

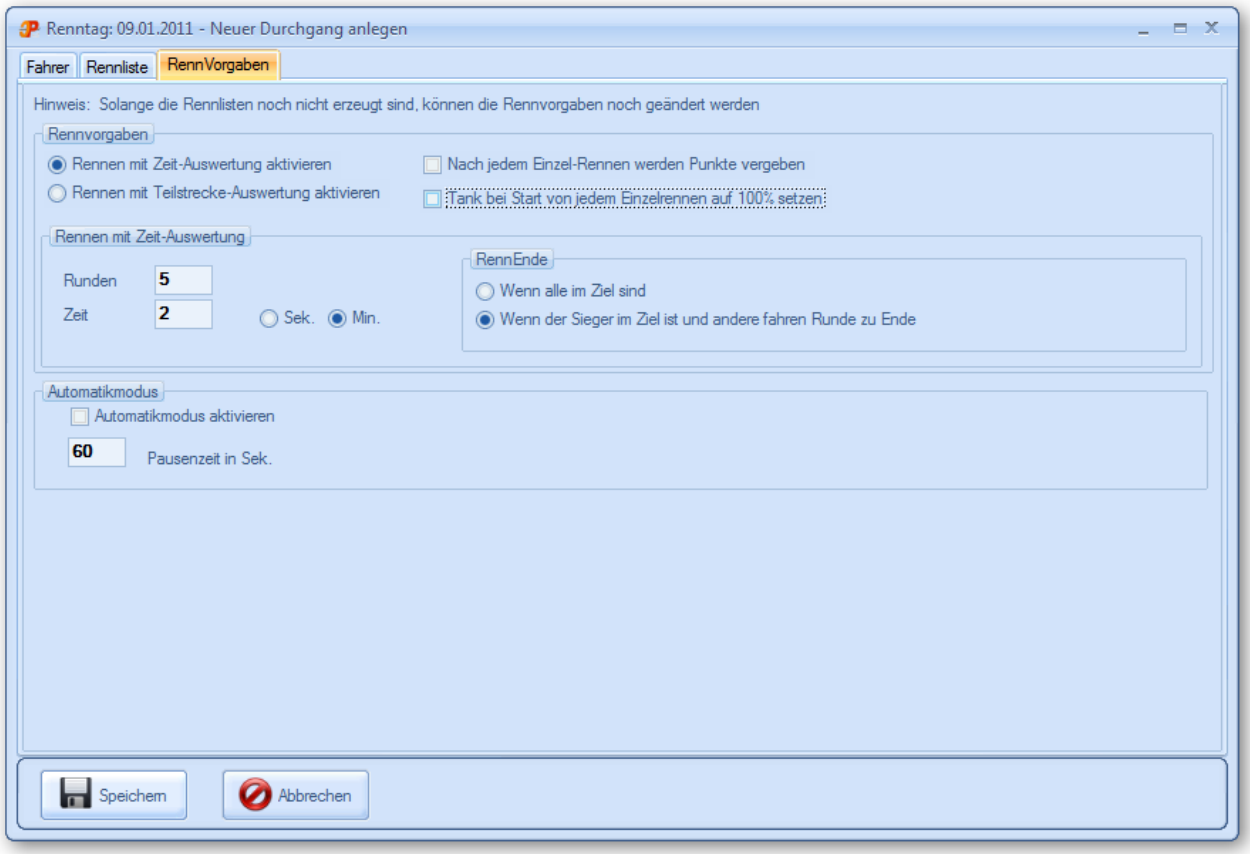
Mögliche Rennlisten-Einstellungen

Anzahl Wiederholungen	siehe Rennlisten-Einstellungen auf Seite 26
Jeder gegen Jeden	Die Rennlisten werden abhängig von der Anzahl Fahrer erzeugt, die bei der Rennbahn angegeben sind. Bei bis zu 6 Teilnehmern kommt so ein Einzellauf zu Stande. Sind es mehr Fahrer, werden diese auf eine entsprechende Anzahl von Einzelrennen aufgeteilt. Es fährt jedoch NICHT jeder Teilnehmer einmal mit jeder Fahrzeug-ID.
Zufällige Verteilung der Fahrer	siehe Seite 27
Rennlisten wie bei Analog	Die Rennlisten werden wie bei einer analogen Rennbahn generiert. Konkret fährt jeder Teilnehmer einmal mit jeder Regler-ID (= Fahrzeug-ID). Entsprechend gibt es bei den bereits erwähnten 9 Fahrern genau so viele Einzelrennen. Wie Rennlisten für analoge Rennbahnen generiert werden ist ab Seite 26 – Register „Rennliste“ genau beschrieben. Die ID-Wechsel erfolgen nach dem 1-3-4-2-System.

Zum Abschluss sind noch die Vorgaben für das Rennen einzustellen. Danach kann mit dem Start des Serienrennens begonnen werden.

 © August 2016 slot-xtreme

Register „RennVorgaben“

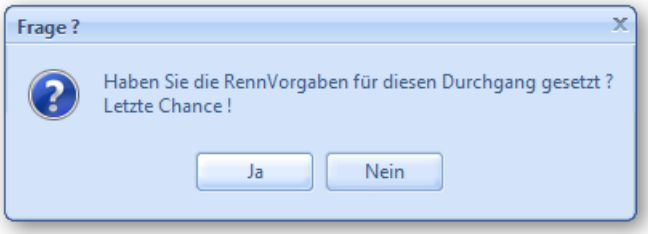


Die Einstellmöglichkeiten auf dieser Seite wurden weiter oben in diesem Dokument bereits ausführlich behandelt. Daher verzichten wir an dieser Stelle auf weitere Beschreibungen.

Mit einem Klick auf den Button [Speichern] ist die vorbereitende Konfiguration des Renntages und des darunter angesiedelten Durchgangs mit den Einzelrennen beendet.



Zur Sicherheit fragt Cockpit noch einmal nach, ob alle Rennvorgaben eingestellt sind.

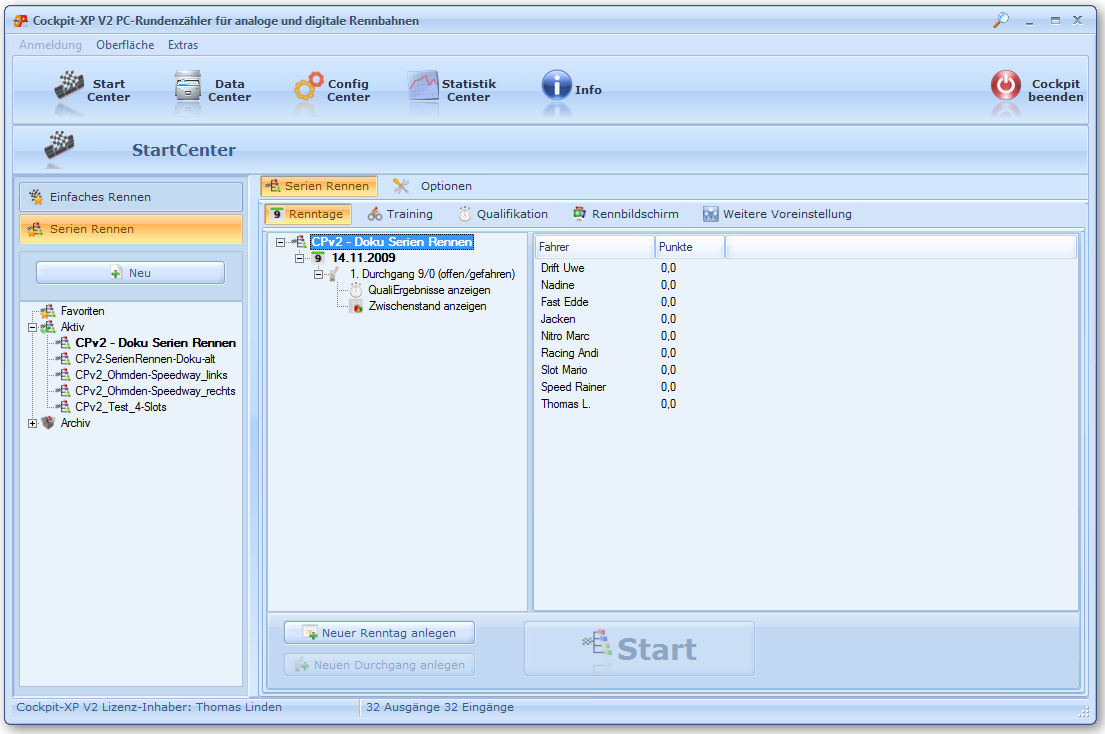


Erfolgt die Bestätigung mit einem Klick auf [Ja] werden die Einstellungen übernommen.

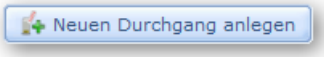
Die Taste [Nein] bricht den Speichervorgang ab und erlaubt es, die bisherige Konfiguration noch einmal zu prüfen.

 © August 2016 slot-xtreme

Nach Übernahme der Rennvorgaben für den Renntag zeigt die Anwendung folgendes Bild



Selektiert man an dieser Stelle das Datum des Renntags mit der Maus, schaltet das Programm den Button [Neuen Durchgang anlegen] frei.

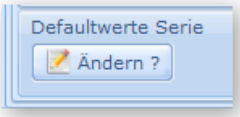


Es lassen sich auf diesem Weg weitere Durchgänge hinzufügen, um z.B. im Rahmen einer Rennserie an einem Renntag zwei Durchgänge zu absolvieren.

Doch bevor es jetzt richtig los geht fehlt noch eine wichtige Information.

Im oben dargestellten Fenster gibt es die Register für „Training“, „Qualifikation“, „Rennbildschirm“ und „Weitere Voreinstellung“. Während sich die Optionen in den ersten 3 Registern an Ort und Stelle modifizieren lassen, genießt der Punkt „Weitere Voreinstellung“ einen Sonderstatus.

Hier sind zwar die gleichen Informationen dargestellt, die schon beim Anlegen des Serienrennens eingegeben wurden. Versucht man allerdings diese direkt im Fenster zu ändern – passiert erst einmal gar nichts. Sollen einzelne Einstellungen noch einmal angepasst werden, muss zuerst die Schaltfläche [Ändern] am unteren Fensterrand gedrückt werden.



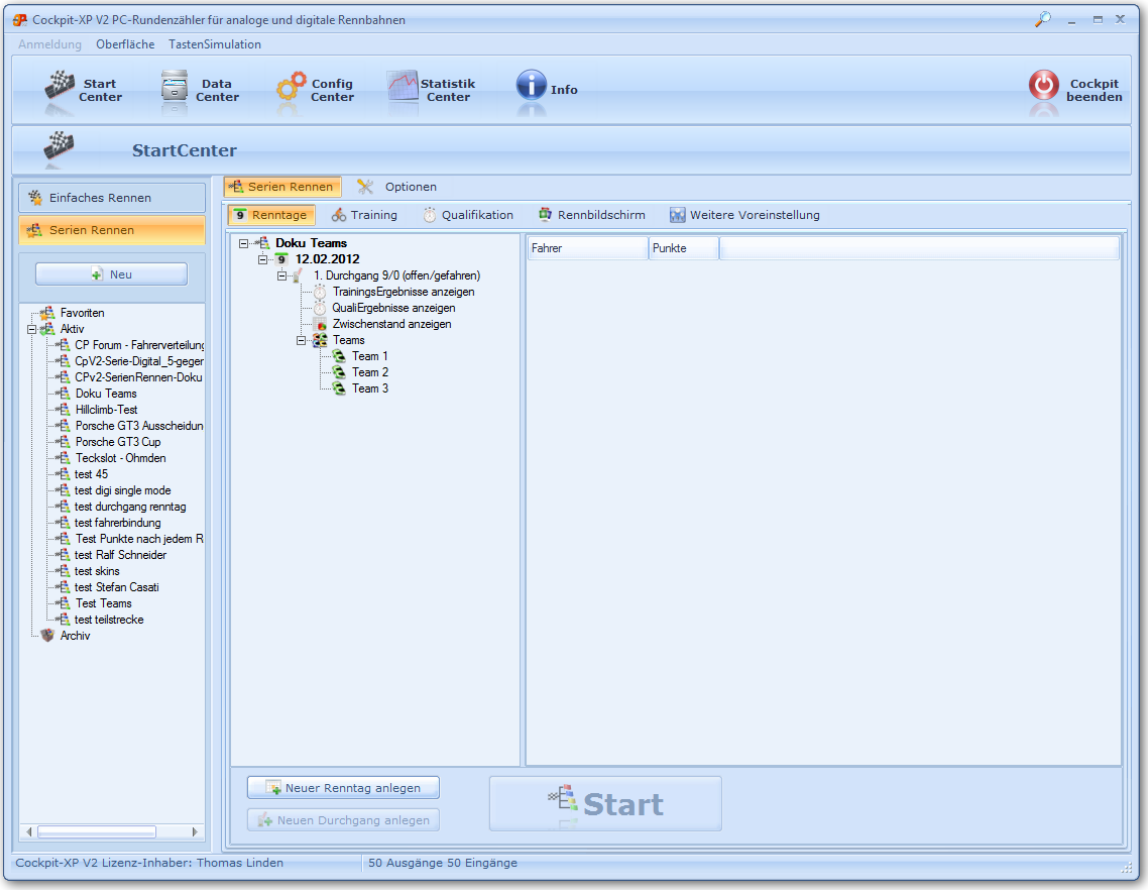


Danach gesellen sich zwei weitere Schaltflächen hinzu, die Parameter können geändert und anschließend entweder gespeichert ([Speichern]) oder verworfen ([Abbrechen]) werden.



 © August 2016 slot-xtreme

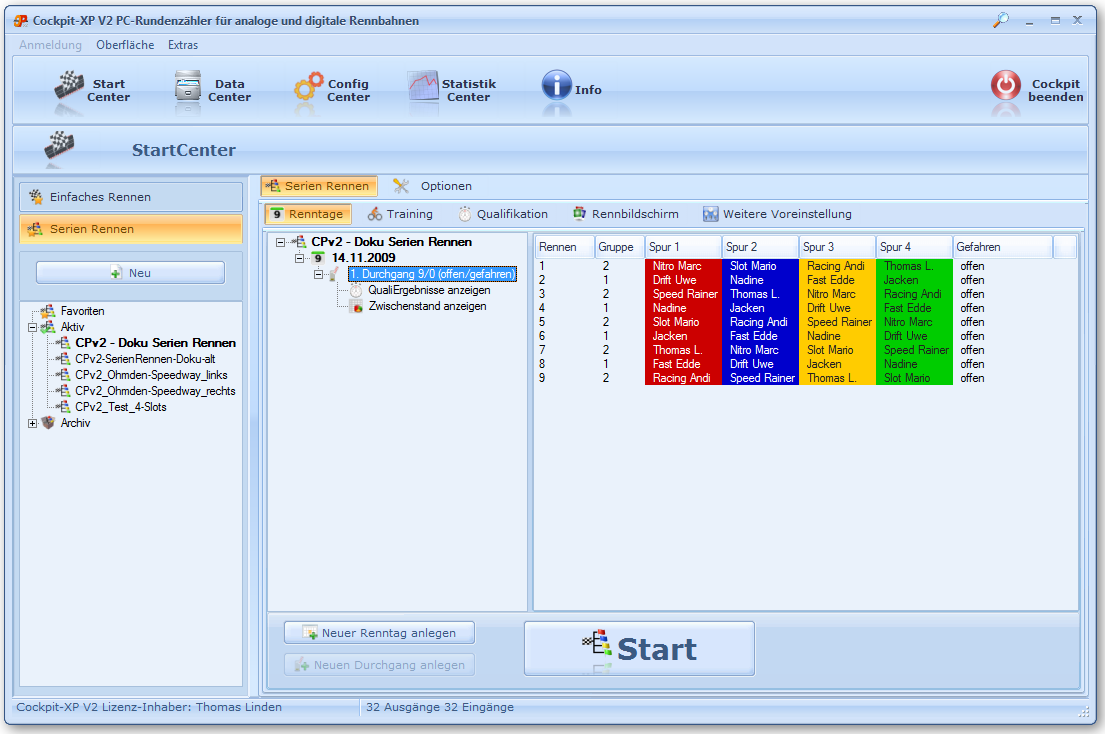
Wurde ein Teamrennen angelegt, zeigt der Serienexplorer ein etwas verändertes Bild. Es ist deutlich von dem für Serienrennen mit Einzelfahrern zu unterscheiden.



Später ist unterhalb der Team-Symbole sichtbar, welcher Fahrer wie abgeschnitten hat. Die Funktionen sind jedoch weitgehend mit denen für Einzelfahrer identisch. In dieser Dokumentation wird daher ausschließlich auf die Unterschiede eingegangen.

 © August 2016 slot-xtreme

Serienrennen starten



Nach einem Klick mit der Maus in der mittleren Spalte auf den Eintrag 1. Durchgang, erscheinen auf der rechten Seite die für diesen Durchgang erstellte Rennliste mit den Einzelrennen. In der Übersicht ist gut erkennbar, das zu diesem Zeitpunkt noch alle Läufe zu fahren sind (Gefahren = offen).

1. Durchgang 9/0 (offen/gefahren)	Zeigt an, wie viele Rennen noch offen bzw. schon gefahren sind
QualiErgebnisse anzeigen	An dieser Stelle ist es möglich das Ergebnis der Qualifikation zu begutachten. Die Ausgabe erfolgt nach Fahrer, Fahrzeug, QualiZeit und Tankinhalt (mit eingeschalteter Tanksimulation)
Zwischenstand anzeigen	Während des Rennverlaufs kann hier der aktuelle Zwischenstand eingesehen werden.

Mit der Auswahl des 1. Durchgangs ist auch der [Start]-Button freigegeben worden. Tief durchatmen – jetzt geht es endlich richtig los.



 © August 2016 slot-xtreme

Serienrennen - Single Modus für digitale Rennbahnen

Nur für digitale Rennbahnen gibt es diesen Betriebsmodus. Es muss dazu eine digitale Rennbahn ausgewählt sein. Für Serienrennen auf analogen Rennbahnen wird die Option zum Aktivieren des Single Modus nicht eingeblendet.

Digitale Rennbahn ausgewählt



Analoge Rennbahn eingestellt



Im Single Modus ist es möglich einen manuell gesteuerten Rennablauf zu realisieren, ohne den Rennbildschirm verlassen zu müssen. So können Training, Qualifikation und Rennen für ein Starterfeld nacheinander durchgeführt werden.

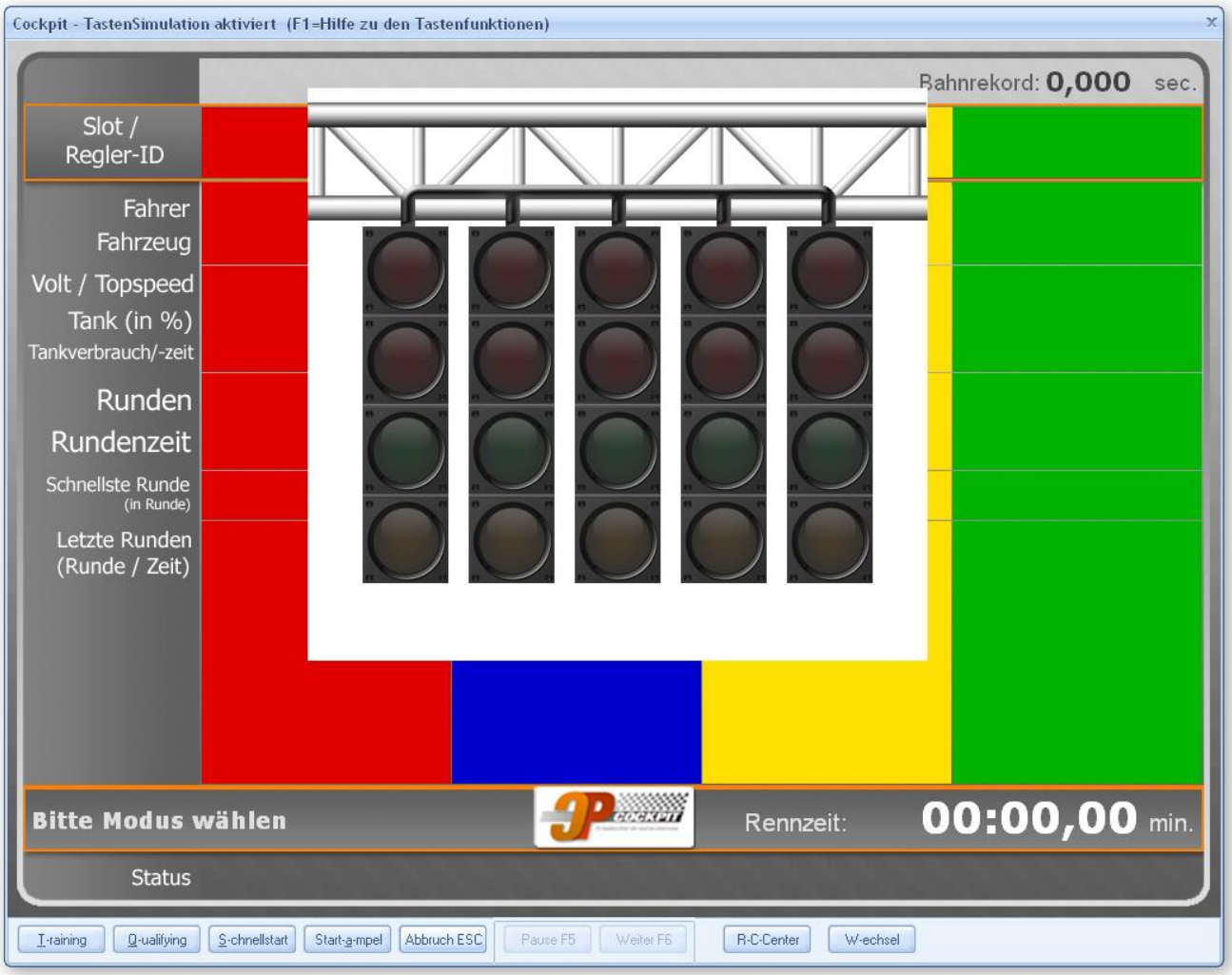
Ist die erste Gruppe von Teilnehmern vollständig alle gewählten Modi durchlaufen, klickt der Rennleiter im noch geöffneten Rennbildschirm auf die Schaltfläche „Wechsel“ und wählt die nächsten Teilnehmer aus.



 © August 2016 slot-xtreme

Serienrennen – Los geht's

Gleich nach dem Start öffnet sich der Rennbildschirm, der für das Training eingestellt wurde. Fehlt dieser Eintrag, weil man z.B. die Anzeige für das Rennen auch für das Training und die Qualifikation einsetzen möchte, variiert die Anzeige entsprechend.



Ist der Automatik-Modus aktiviert, laufen die folgenden Schritte weitgehend automatisch ab. Aber diese Anleitung hat zum Ziel, den Ablauf verständlich abzubilden und daher geht es auf manuellem Weg weiter.

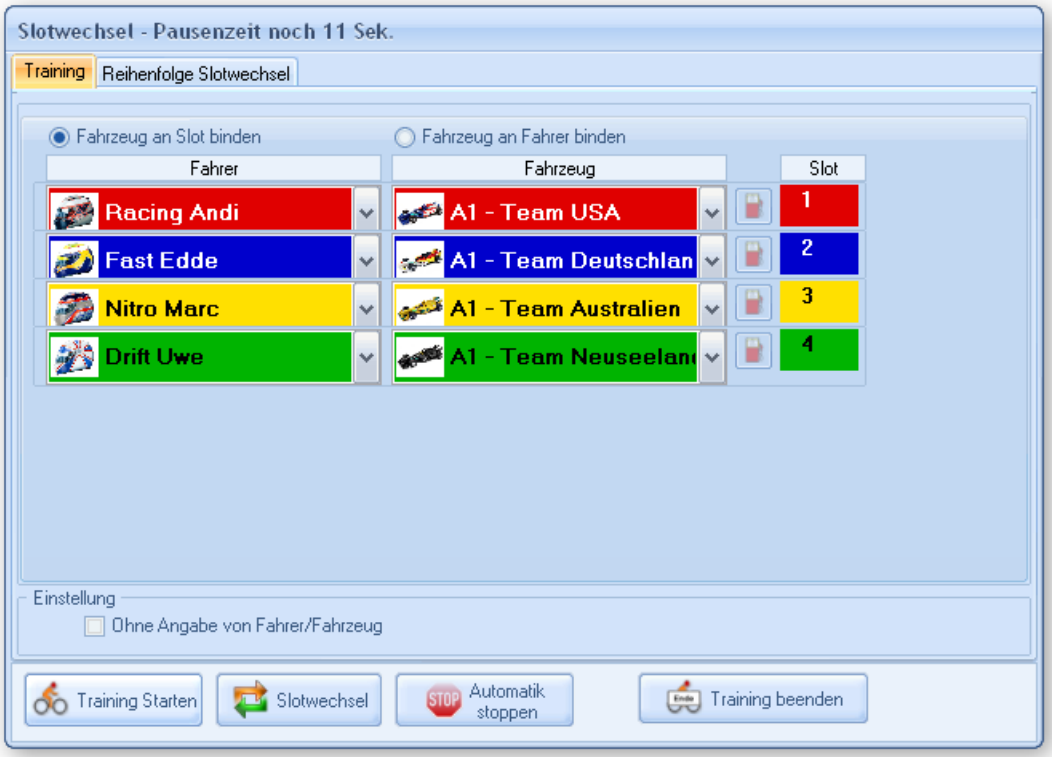
Dazu machen wir intensiven Gebrauch von der Funktionsleiste am unteren Rand des Rennbildschirms.



 © August 2016 slot-xtreme

Das Training

Nach einem Klick auf den Schaltknopf [Training] öffnet sich das Fenster für das Training. Ziel dieses Teils des Serienrennens ist es, jedem Teilnehmer zu ermöglichen, die Strecke kennen zu lernen oder sein Fahrzeug auf den Kurs abzustimmen. Damit alle die gleichen Voraussetzungen haben, bietet sich ein Training nach Zeit oder Runden an.



Am oberen Bildrand ist zu erkennen, wie der Automatik-Modus funktioniert. Nach dem Erscheinen des obigen Fensters vergehen in diesem Fall noch 11 Sek. Bis die erste Trainingssitzung automatisch startet. Das Fenster schließt sich von selbst und die Startampel im Rennbildschirm schaltet auf grün.

Die Automatik stoppt mit einem Klick auf den entsprechenden Button 

und das Training kann per Handsteuerung fortgesetzt werden.

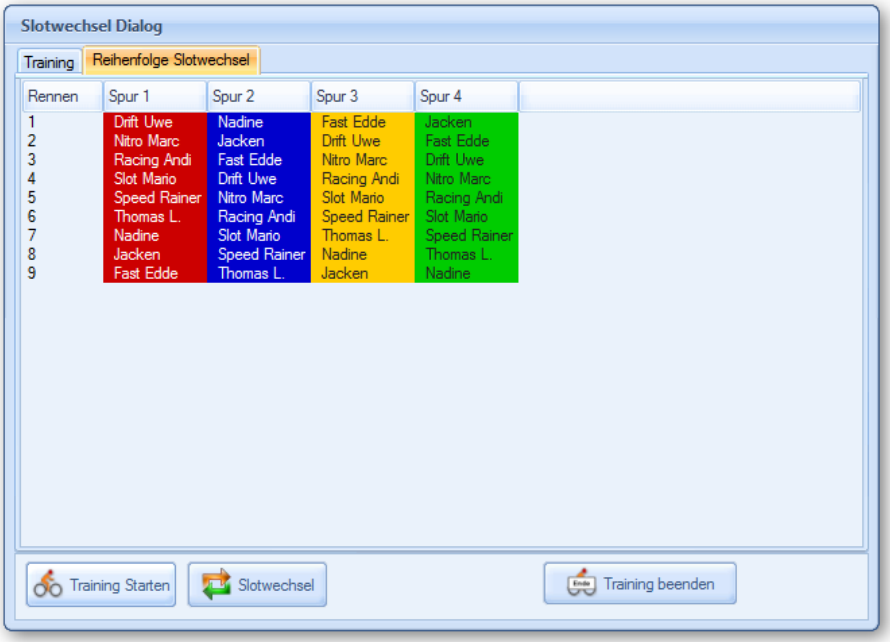


Ein Druck auf den diesen Knopf gibt die Strecke für die erste Trainingssitzung frei. Ist die eingestellte Trainingsdauer abgelaufen (Zeit) oder erreicht (Runden), geht die Startampel im Rennbildschirm auf rot und es öffnet sich der obige Dialog mit der nächsten Fahrerliste.

Soll das Training vorzeitig abgebrochen werden, genügt dazu ein Klick auf die Schaltfläche, um zum Rennbildschirm zurückzukehren. 

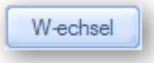
 © August 2016 slot-xtreme

Über das Register „Reihenfolge Slotwechsel“ ist die Reihenfolge der einzelnen Trainingssitzungen erkennbar.

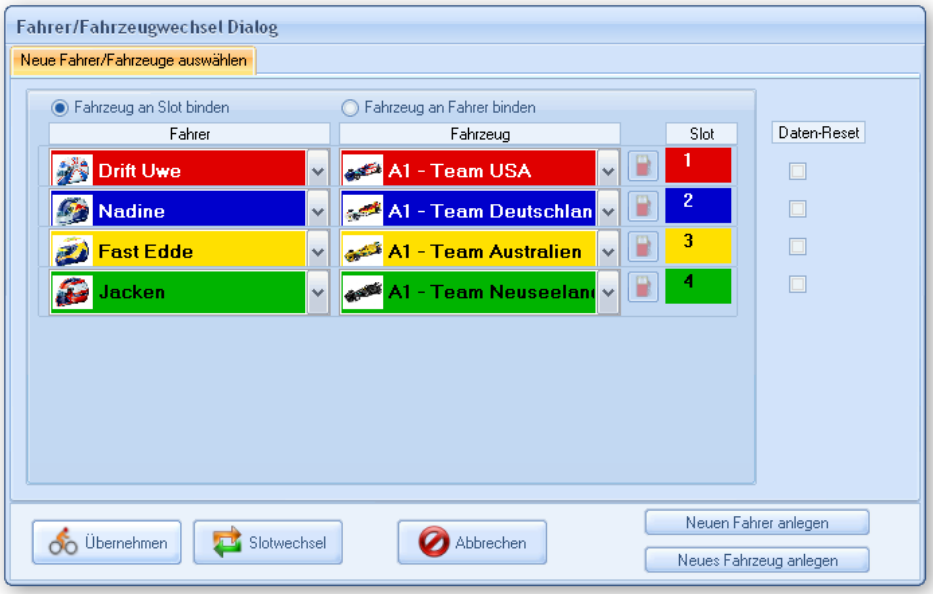




Der Button [Slotwechsel] schaltet in dieser Reihenfolge die Trainingssessions weiter, sofern er nach Ablauf einer Sitzung gedrückt wird.



Wurde das Training als „Freies Training (ohne Zeitlimit)“ deklariert, läuft das kontinuierlich weiter – ohne Fahrer-/ Fahrzeug- und ohne Slotwechsel. Um einen Spurwechsel durchzuführen gibt es die Schaltfläche in der Funktionsleiste unter dem Rennbildschirm. Ein Klick darauf öffnet das unten abgebildete Fenster.

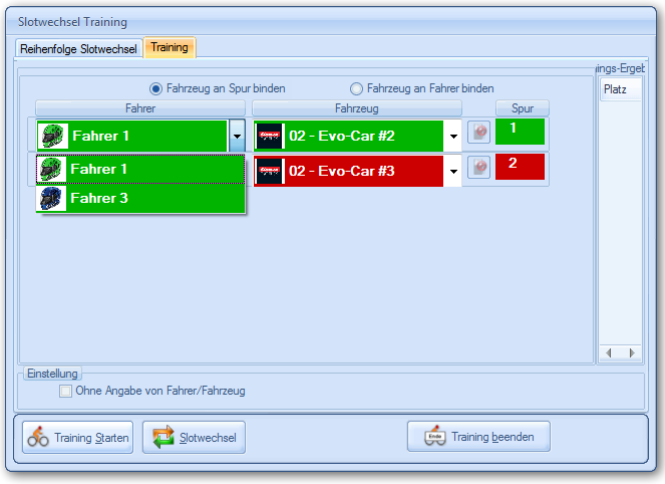


An dieser Stelle können neue Fahrer und/oder Fahrzeuge hinzugefügt werden. Außerdem lassen sich die bisherigen Trainingsdaten mit Aktivierung der Option „Daten-Reset“ für die Fahrer-/Fahrzeugkombination auf zurücksetzen.

 © August 2016 slot-xtreme

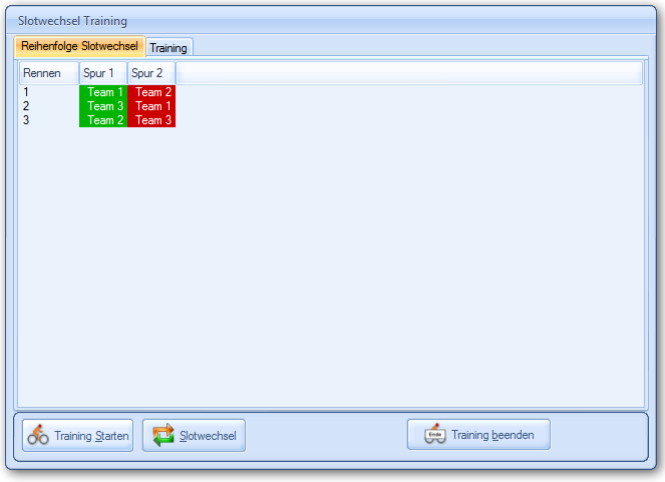
Findet ein Teamrennen statt, werden die beschriebenen Abläufe durch die Auswahl des jeweiligen Teammitglieds ergänzt. Startet man ein Training, erscheint der Auswahldialog für Fahrer und Fahrzeug. Auf den ersten Blick sieht er genau so aus, wie er beim Serienrennen mit Einzelfahrern abgebildet ist.

Allerdings verbergen sich die neuen Einstellungen in den Auswahllisten. Klappen wir jetzt die Fahrerliste aus, zeigt Cockpit-XP nur die Fahrer des jeweiligen Teams in der Liste.



Im Beispiel oben bilden Fahrer 1 und Fahrer 3 das Team 1. Je nach Auswahl erscheint dann im Rennbildschirm und auch in den Auswertungen der Name des jeweiligen Teammitglieds.

Auch die Reihenfolge Slotwechsel sieht etwas anders aus. Dort erscheinen nicht mehr die Namen der Fahrer, sondern die der Teams. Welches Teammitglied dann an der Reihe ist, legen die Teams selbst fest und geben diese Information vor dem Beginn des Laufs an die Rennleitung weiter.

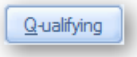


Alle übrigen Funktionen sind mit denen für die Einzelfahrer identisch. Daher verzichten wir an dieser Stelle auf eine Wiederholung.

 © August 2016 slot-xtreme

Die Qualifikation

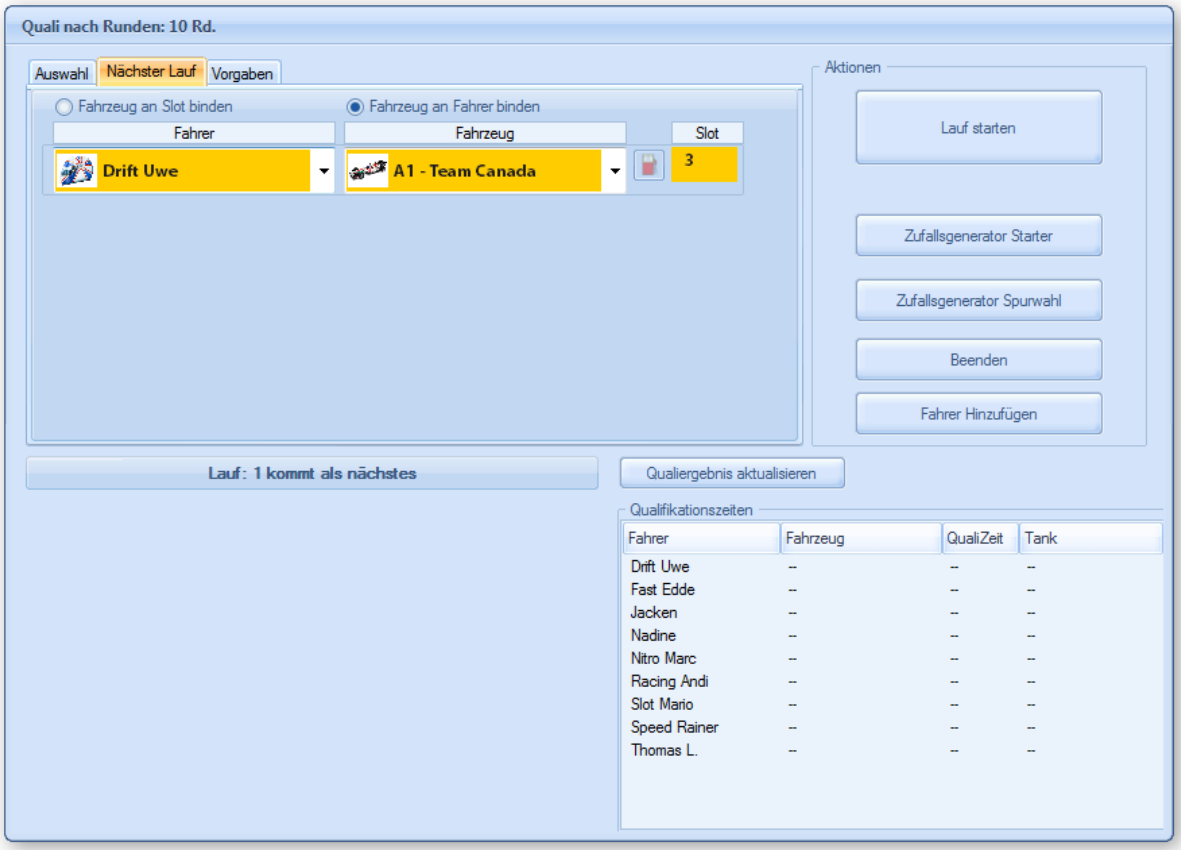
Haben alle Teilnehmer das Training beendet bzw. ausreichend Erfahrung gesammelt kann die Qualifikation um die besten Startpositionen beginnen. Ausgangspunkt ist wieder der Rennbildschirm. Die Schaltfläche startet den Wettkampf um die Pole Position im Rennen.



Für die Dokumentation haben wir uns entschieden, die Variante „Qualifikation findet nur auf Spur X statt“ und den ganz neuen Modus „Qualifikation findet auf allen Spuren statt“ ausführlich zu beschreiben.

Qualifikation findet nur auf Spur X statt“

Im folgenden Beispiel steht das „X“ für die Spur 3 (gelb). Die Abbildung unten zeigt die Daten für den ersten Lauf in der Qualifikation.



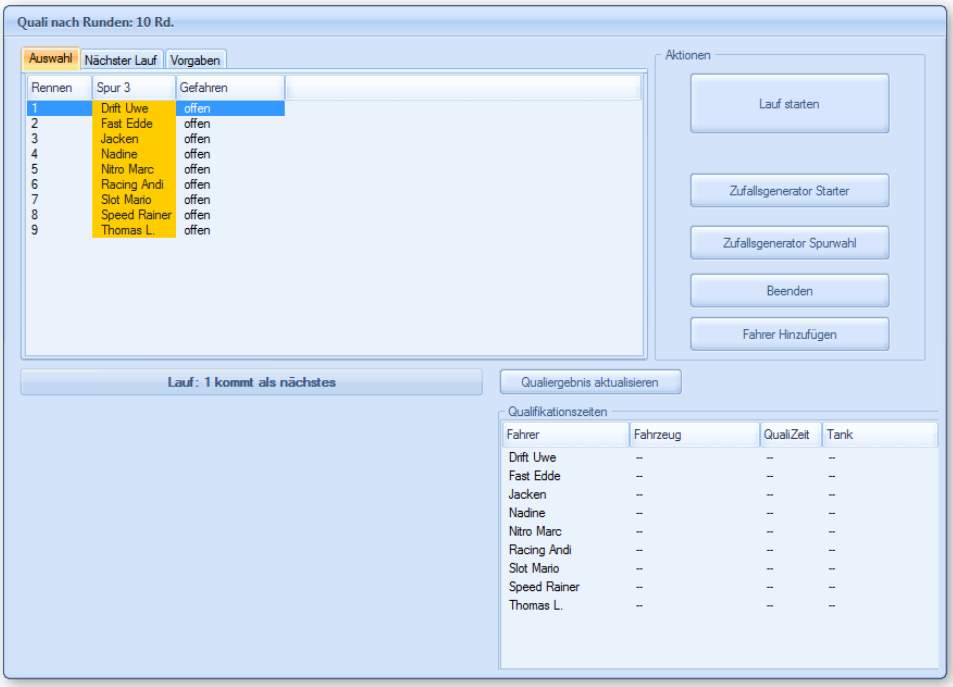
 © August 2016 slot-xtreme

Verfügbare Schaltflächen

Lauf starten	mit einem Klick auf diesen Button wird die Strecke für die angezeigte Fahrer-/Fahrzeugpaarung freigegeben. Das Fenster wird geschlossen und der für die Qualifikation ausgewählte Rennbildschirm angezeigt.
Zufallsgenerator Starter	Diese Möglichkeit steht in allen Qualifikationsmodi zur Verfügung. Die Reihenfolge der Fahrer kann durch Drücken dieser Taste nach dem Zufallsprinzip neu zusammengestellt werden.
Zufallsgenerator Spurwahl	Diese Funktion wählt die Spur, auf der die Qualifikation stattfinden soll, zufällig aus. Mit jedem Knopfdruck schlägt die Anwendung eine andere Spur vor. Da das Ganze nur Sinn macht, wenn die Qualifikation nur auf einer Spur gefahren wird, ist sie auch nur in diesem Modus verfügbar.
Beenden	Diese Funktion beendet die Qualifikation mit dem aktuellen Stand und kehrt zurück zum Rennbildschirm.
Fahrer Hinzufügen	Diese Bezeichnung spricht für sich
Qualiergebnis aktualisieren	Dieser Schalter kommt nach der gefahrenen Qualifikation zum Einsatz. das Ergebnis lässt sich im Anschluss von Hand korrigieren. Damit die Änderungen übernommen werden, muss diese Taste gedrückt werden.

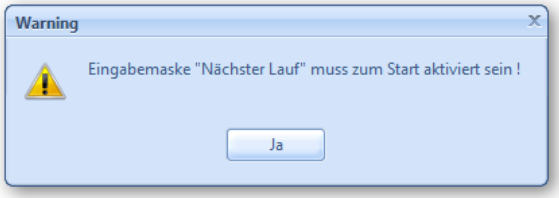
Register „Auswahl“

Hier findet man eine Übersicht der zu fahrenden Qualifikationsrennen. Möchte man ein Rennen vorziehen, markiert man es einfach per Mausklick. Die Anzeige wechselt dann automatisch zum Register „Nächster Lauf“.



 © August 2016 slot-xtreme

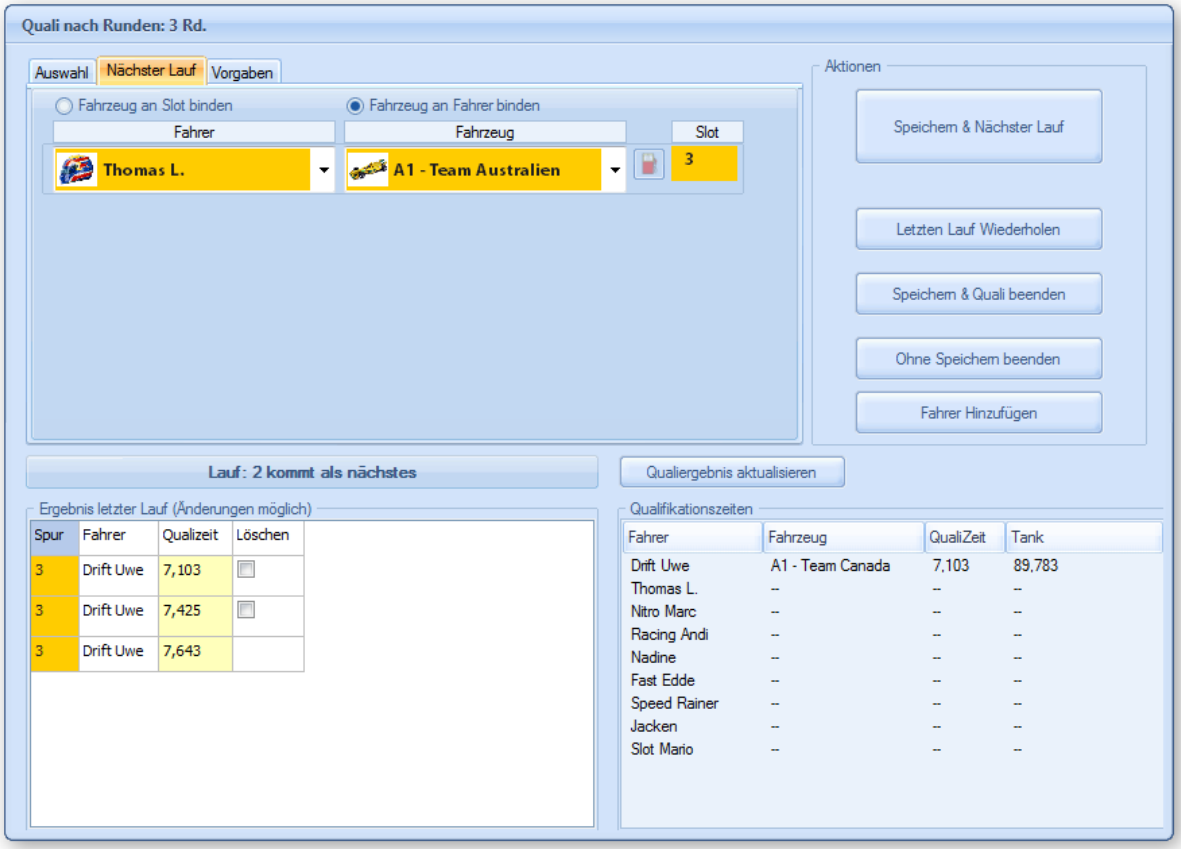
WICHTIG:
Schaut man im Register „Auswahl“ nur nach, ohne ein Rennen zu markieren und drückt an dieser Stelle auf die Schaltfläche [Lauf starten], öffnet sich das folgende Meldungsfenster



Die Information ist eigentlich selbst erklärend. Allerdings muss man nach Bestätigung mit Klick auf [Ja] noch manuell mit der Maus auf in das Register „Nächster Lauf“ wechseln.

Register „Nächster Lauf“

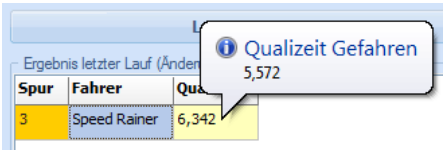
Sofort nach dem Ende des ersten Qualifikationsrennens zeigt sich folgendes Bild



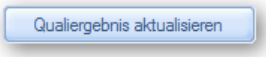
Der erste Qualifikationslauf ist beendet und erscheint unten links im Bereich „Ergebnis letzter Lauf“. Eine der Neuerungen zur Vorgängerversion liegt in der Tatsache, dass sich die Ergebnisse ohne Umwege direkt bearbeiten lassen. Mit einem Mausklick auf die gefahrene Qualifikationszeit kann dort der Wert korrigiert werden.

 © August 2016 slot-xtreme

WICHTIG



Erfolgt an dieser Stelle eine Korrektur der Qualifikationszeit, muss der durch Betätigen der Schaltfläche [Qualiergebnis aktualisieren] übernommen werden. Geschieht dies nicht, bleibt der ursprüngliche Eintrag erhalten.



Rundenzeiten nicht werten (die letzten 10 Runden)

Dazu besteht die Möglichkeit, die Qualifikationszeiten der letzten 10 Runden aus der Wertung zu nehmen. Man klickt einfach in das Kontrollkästchen in der Spalte „Löschen“ und betätigt die Taste [Qualiergebnis aktualisieren]. Schon fließt diese Rundenzeit nicht mehr in die Ergebnisermittlung ein. Sie bleibt allerdings in der Liste sichtbar und kann genauso einfach wieder aufgenommen werden – einfach den Haken per Mausklick wieder entfernen.

Ergebnisübersicht

Rechts unten gibt es im neuen Serienrennen eine Liste der Qualifikationszeiten aller Teilnehmer. Auf einen Blick ist erkennbar, wer mit welcher Platzierung abgeschnitten hat.

Gruppeneinteilung nach Qualifikationsresultat

Wurde beim Anlegen des Serienrennens auf die Gruppeneinteilung verzichtet und sind noch keine Rennlisten erzeugt, stellt Cockpit die Rennlisten mit Einsortierung in Gruppen auf Basis der Qualifikationsergebnisse automatisch zusammen.

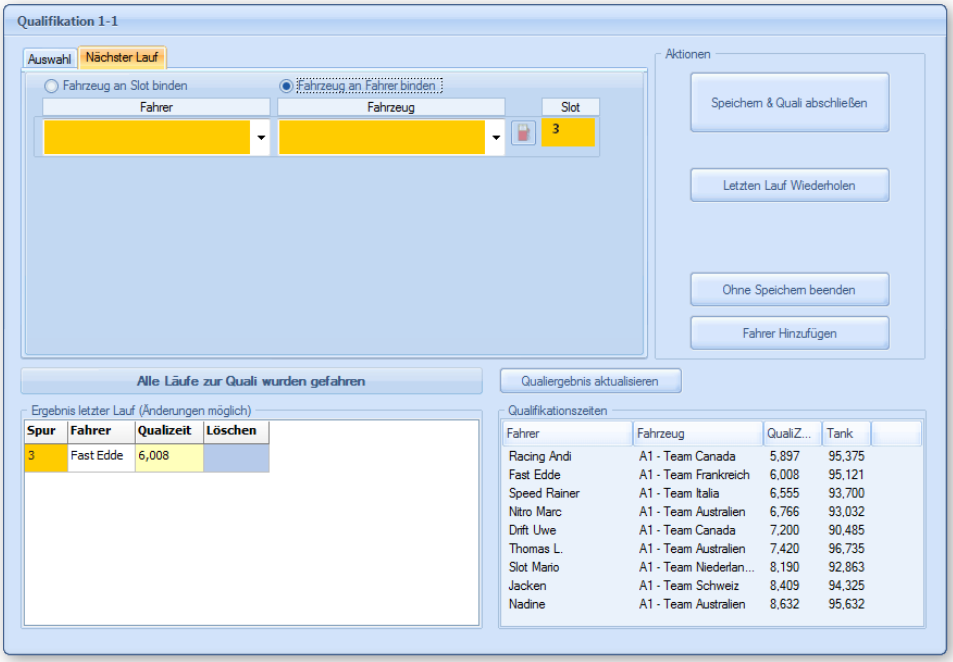
Auf dem Bild oben ist zu sehen, dass sich Anzahl und Funktion der verfügbaren Buttons geändert hat. Folgende Varianten stehen jetzt zur Verfügung.

Verfügbare Schaltflächen

Speichern & Nächster Lauf	Schreibt das aktuelle Ergebnis in die Datenbank und startet den Qualifikationslauf des nächsten Fahrers. Dieser wird oben links angezeigt.
Letzten Lauf Wiederholen	Gab es während des Laufs irgendwelche Probleme, kann die Rennleitung dem Fahrer eine Wiederholung seiner Qualifikation ermöglichen.
Speichern & Quali beenden	Das Resultat landet in der Datenbank und die Qualifikation wird unter- oder abgebrochen.
Ohne Speichern beenden	Der Lauf wird verworfen und die Qualifikation beendet ohne das letzte Ergebnis in der Datenbank zu speichern. Der Lauf startet bei Wiederaufnahme der Qualifikation erneut.
Fahrer Hinzufügen	Diese Bezeichnung spricht für sich
Qualiergebnis aktualisieren	Dieser Schalter kommt nach der gefahrenen Qualifikation zum Einsatz. *Das* Ergebnis lässt sich im Anschluss von Hand korrigieren. Damit die Änderungen übernommen werden, muss diese Taste gedrückt werden.

 © August 2016 slot-xtreme

Ist der letzte Lauf in der Qualifikation gefahren, weist Cockpit mit dem Hinweistext „Alle Läufe zur Quali wurden gefahren“ darauf hin. Die Felder für „Fahrer“ und „Fahrzeug“ bleiben für den nächsten Lauf unbelegt.



Auch die Auswahl der zur Verfügung stehenden Schaltflächen ändert sich erneut.

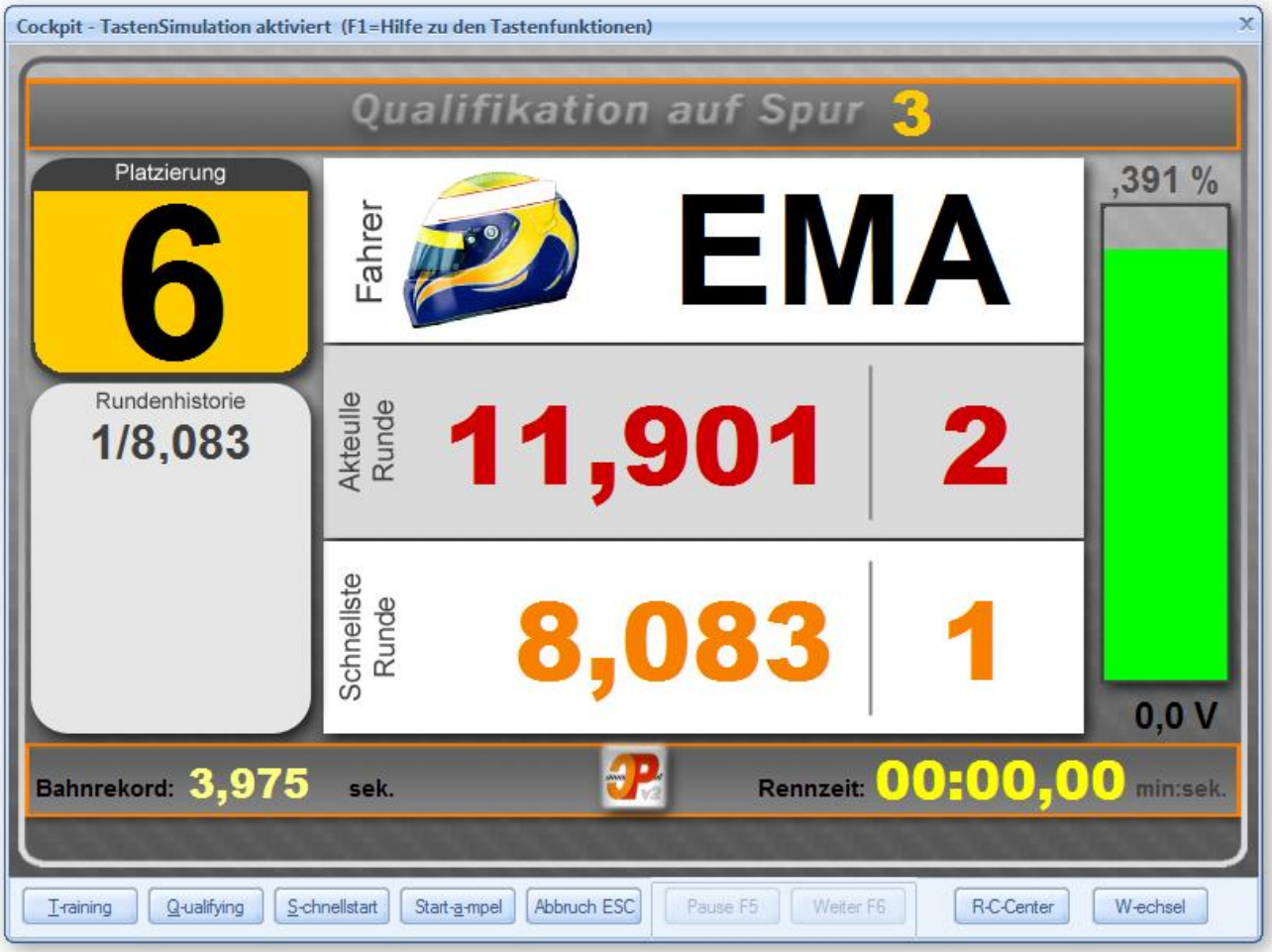
Verfügbare Schaltflächen

Speichern & Quali abschließen	Schreibt das aktuelle Endresultat der Qualifikation in die Datenbank. Je nach Konfiguration erzeugt das Programm Gruppen und Rennlisten auf Basis der Qualifikationsergebnisse. Das Fenster wird geschlossen und es geht zurück zum Rennbildschirm.
Letzten Lauf Wiederholen	Gab es während des Laufs irgendwelche Probleme, kann die Rennleitung dem Fahrer eine Wiederholung seiner Qualifikation ermöglichen.
Ohne Speichern beenden	Der Lauf wird verworfen und die Qualifikation beendet ohne das letzte Ergebnis in der Datenbank zu speichern. Der Lauf startet bei Wiederaufnahme der Qualifikation erneut.
Fahrer Hinzufügen	Diese Bezeichnung spricht für sich
Qualiergebnis aktualisieren	Dieser Schalter kommt nach der gefahrenen Qualifikation zum Einsatz. *Das* Ergebnis lässt sich im Anschluss von Hand korrigieren. Damit die Änderungen übernommen werden, muss diese Taste gedrückt werden.

 © August 2016 slot-xtreme

Außerdem haben wir Cockpit v2 einen neuen Rennbildschirm spendiert, der ausschließlich für die Qualifikation auf einer Spur ausgelegt ist. Er ist auf die wesentlichen Informationen reduziert.

Die Besonderheit stellt die Positionsanzeige oben links dar. Diese liefert zu jeder gefahrenen Rundenzeit sofort die Platzierung innerhalb des Starterfeldes. Fährt ein Teilnehmer die 3. Schnellste Qualifikationsrunde, erscheint dort eine 3.



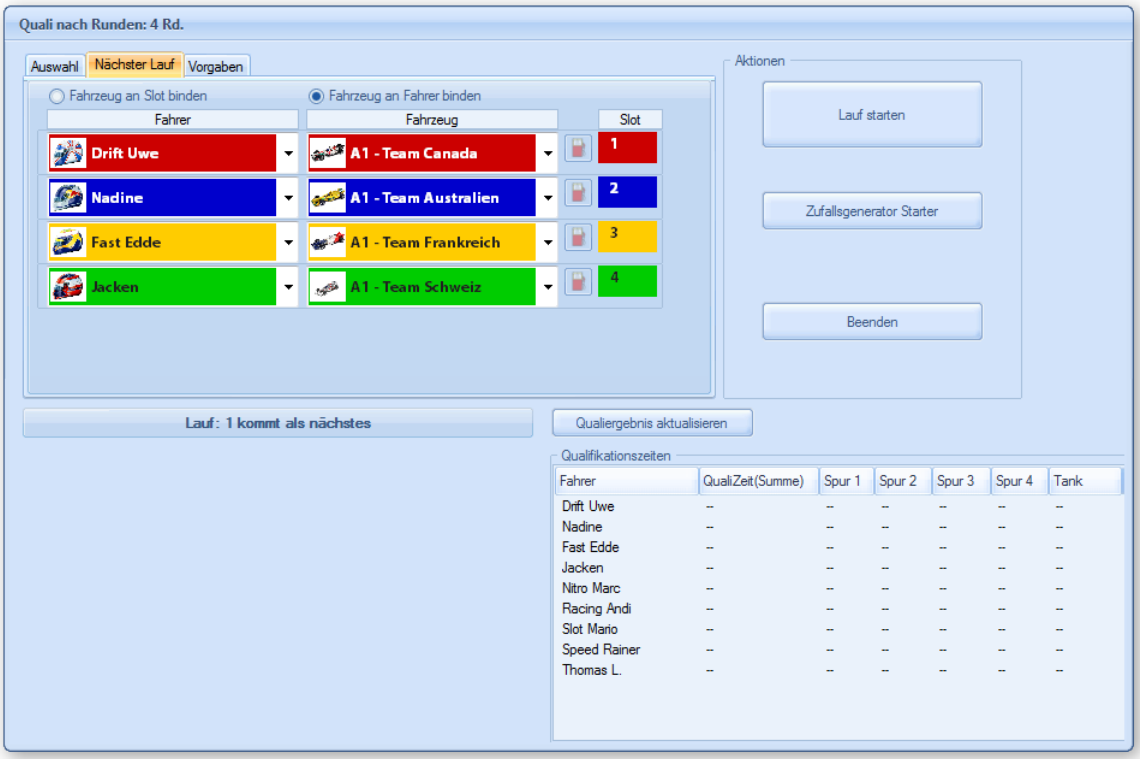
 © August 2016 slot-xtreme

Qualifikation findet auf allen Spuren statt

Ganz neu ist dieser Modus für das Qualifying. Im weitesten Sinn handelt es sich um eine spezielle Form des Serienrennens.

- Jeder Fahrer fährt einmal auf jeder Spur entsprechend der Vorgabe.
- Die schnellsten Rundenzeiten werden zu einer Gesamtzeit addiert.
- Der Teilnehmer mit der niedrigsten Gesamtzeit steht auf der Pole Position.

Nach dem Start der Qualifikation über die entsprechende Taste aus der Funktionsleiste im Rennbildschirm, sieht der Monitor des Rennleiters so aus:



Die Änderungen fallen sofort ins Auge.

Der Button „Zufallsgenerator Spurwahl“ fehlt. Da jeder Fahrer einmal auf jeder Spur antritt, macht er an dieser Stelle auch keinen Sinn mehr.

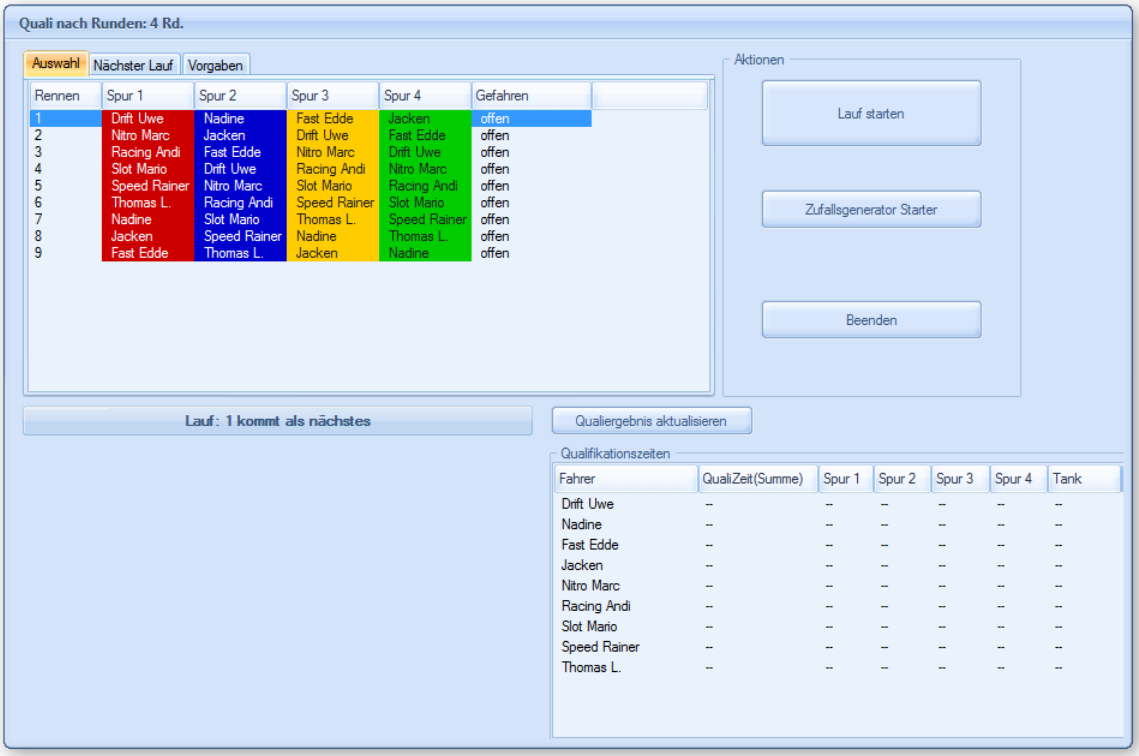
Es gibt ein Starterfeld mit Rennlisten und Spurwechsel nach dem 1-3-4-2 System – wie bei der Steuerung des normalen Einfachen und Serienrennens. Unten rechts eine Ergebnisübersicht, die gefahrene Rundenzeiten pro Spur anzeigt und zusätzlich die schnellsten Zeiten auf jeder Spur zu einer Gesamtzeit addiert.

Da die übrigen Funktionstasten mit denen identisch sind, die weiter oben unter „Qualifikation findet nur auf Spur X statt“ beschrieben wurden, verzichten wir hier auf eine Wiederholung

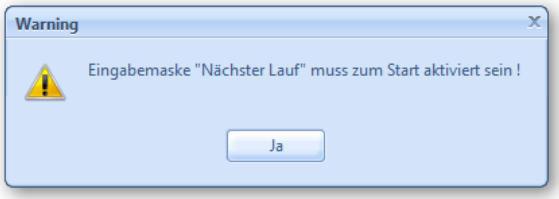
 © August 2016 slot-xtreme

Register „Auswahl“

Das Register „Auswahl“ enthält eine Übersicht der einzelnen Qualifikationsrennen. Mit einem Klick auf eines der Rennen aus der Liste, kann dieser Lauf vorgezogen werden.



WICHTIG:
Schaut man im Register „Auswahl“ nur nach, ohne ein Rennen zu markieren und drückt an dieser Stelle auf die Schaltfläche [Lauf starten], öffnet sich das folgende Meldungsfenster

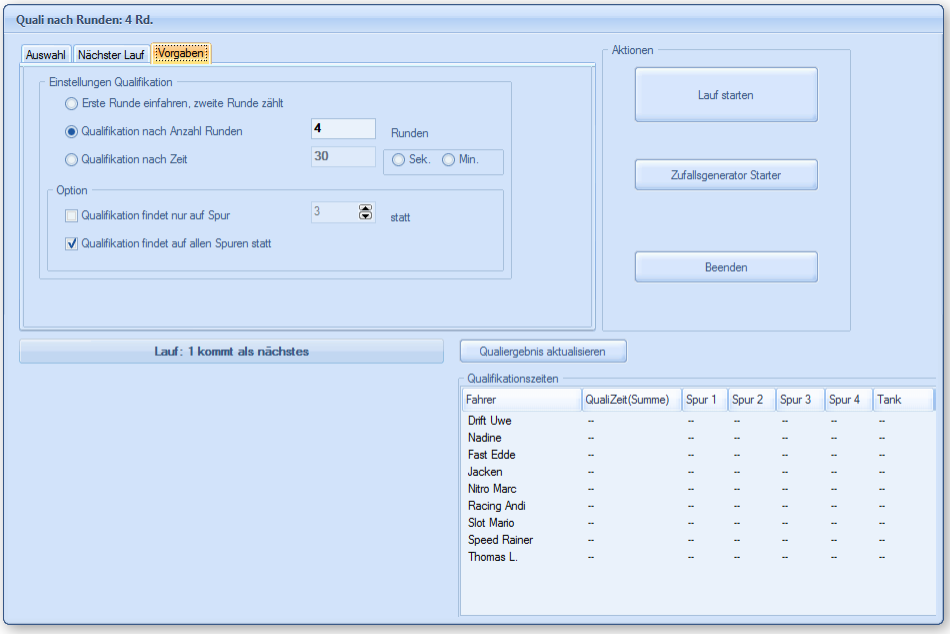


Die Information ist eigentlich selbst erklärend. Allerdings muss man nach Bestätigung mit Klick auf [Ja] noch manuell mit der Maus auf in das Register „Nächster Lauf“ wechseln.

 © August 2016 slot-xtreme

Register „Vorgaben“

Neu ist an dieser Stelle auch die Möglichkeit, die gewählten Qualifikationsvorgaben noch einmal zu prüfen. An dieser Stelle sind allerdings keine Änderungen möglich.

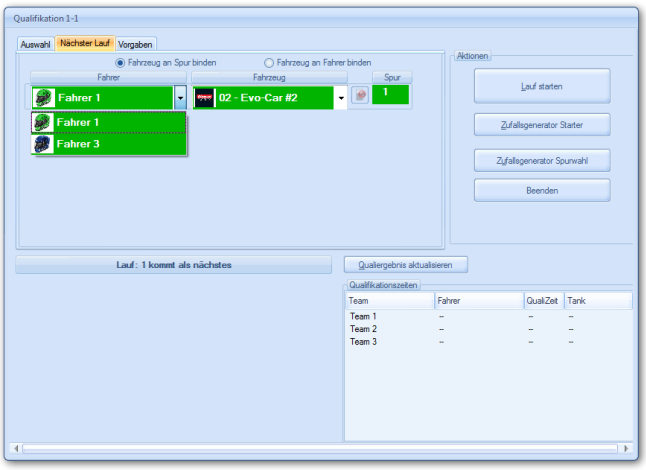


Man spart sich aber den Ärger, der durch den Abbruch eines bereits gestarteten Qualifyings schnell aufkommen könnte. Außerdem entfällt der zeitliche Aufwand, den der Abbruch und Neustart der Qualifikation mit sich bringt.

Teamrennen – Fahrerauswahl für Qualifikation

Die Qualifikation beim Teamrennen basiert auf den gleichen Möglichkeiten wie die bei einem Serienrennen mit Einzelfahrern. Einzige Unterschiede sind:

- Die Auswahlliste enthält Teamnamen an Stelle der Fahrernamen
- In der Fahrerauswahlliste kann das Teammitglied bestimmt werden, das die Qualifikation fährt.



In der Auswahlliste ist erkennbar, dass in dieser Version nur ein Qualifikationsdurchgang pro Team vorgesehen ist.

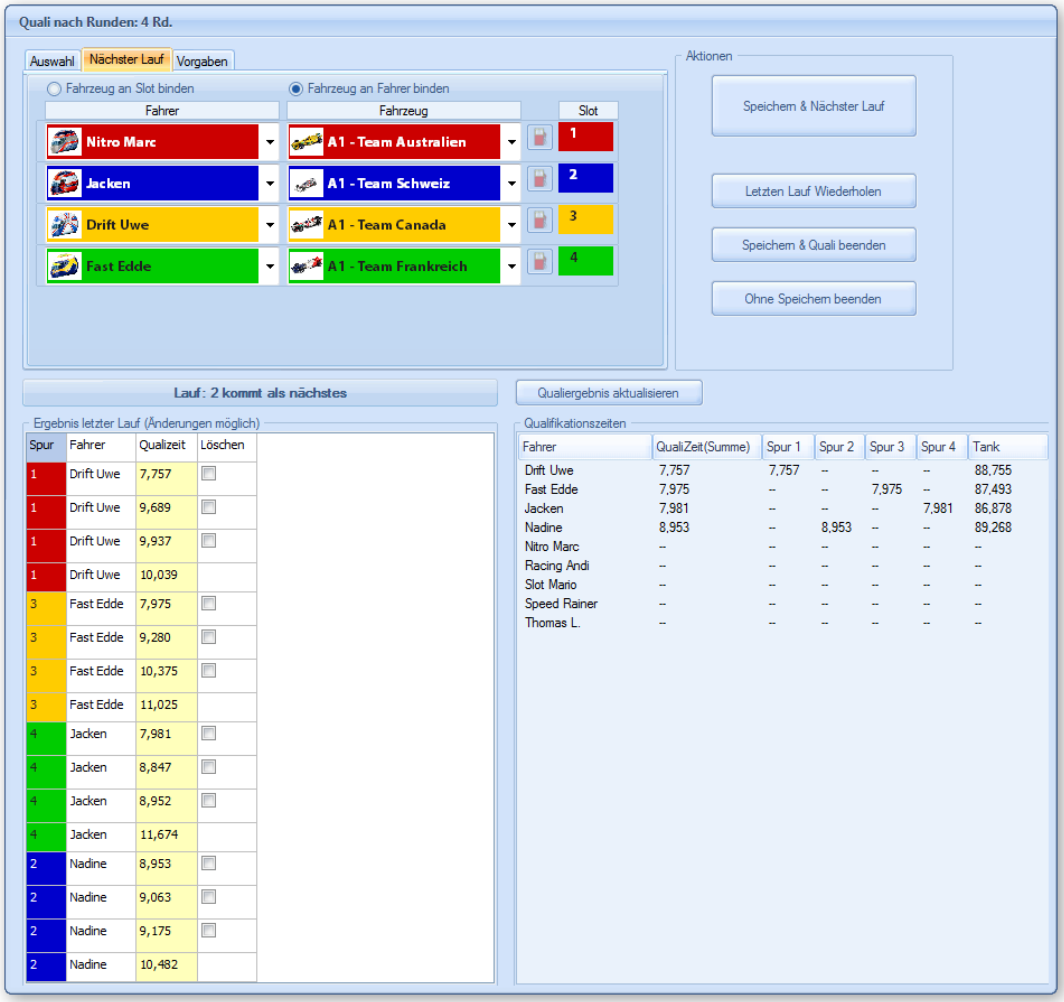
Welcher Fahrer das ist, legt das Team intern fest und teilt es dann der Rennleitung mit.

Bei analogen Rennveranstaltungen könnte z.B. pro Spur ein Fahrer seine Stärken haben und dann die Qualifikation auf diesem Slot fahren.

Alternativ bestimmt das Team intern im Training den stärksten Fahrer bei einem digitalen Rennen und lässt diesen die Qualifikation bestreiten.

 © August 2016 slot-xtreme

Gut, legen wir los und fahren das erste Qualifikationsrennen in der Geschichte von Cockpit. Der Rennleitungsmonitor zeigt nach diesem ersten Lauf folgendes Bild:



Die Anzeige der Starter für den nächsten Lauf kennen wir bereits. Auch die Schaltflächen auf der rechten Fensterseite sind die gleichen wie in den anderen Qualifikationsdialogfenstern.

Das bedeutet auch: Die Werte im blass-gelben Feld können manuell korrigiert werden. Dazu einfach mit der Maus auf die angezeigte Qualifikationszeit klicken und den neuen Wert eintragen.

Neu ist die Liste mit dem Ergebnis des letzten Qualifikationslaufs. Dort werden jetzt für jeden Fahrer die Rundenzeiten der letzten, bis zu 10 Rundenzeiten angezeigt.

Gab es während der Qualifikation Vorkommnisse, die eine Streichung der einen oder anderen Runde aus dem Qualifikationsergebnis erforderlich macht, ist das ab sofort mit einem Mausklick möglich. Einfach einen Haken im Kästchen „Löschen“ setzen – schon wird die Zeit nicht für die Ermittlung des Qualifikationsresultates herangezogen.

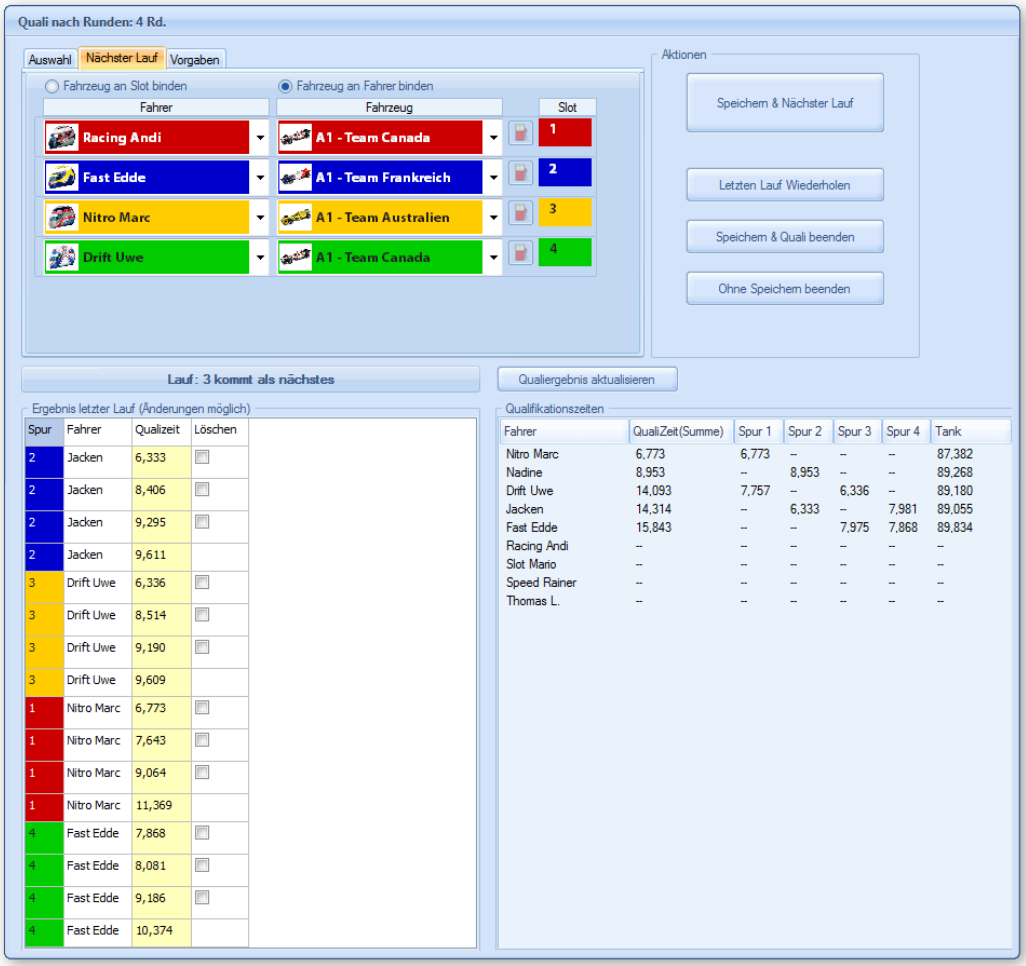
 © August 2016 slot-xtreme

Der Bereich „Qualifikationszeiten“ auf der rechten unteren Hälfte zeigt gegenüber der Qualifikation auf nur einer Spur ein verändertes Bild. Dort gibt es nun für jede Spur eine Spalte, die jeweils die schnellste Rundenzeit eines Teilnehmers auf dieser Fahrspur enthält.

Damit der Rennleiter am Ende der Qualifikation auf einen Blick erkennen kann, welcher Teilnehmer die Qualifikation für sich entscheiden konnte, gibt es eine Spalte in der die Summe der schnellsten Slot-Rundenzeiten eines Fahrers gebildet wird. Die Fahrer werden beginnend mit der niedrigsten Gesamtzeit sortiert dargestellt.

Wechselt man auf Basis dieser Resultate später in den Bereich zur Gruppenbildung und Rennlistenerstellung, sind die besten Qualifikationsfahrer in Gruppe 1 zusammengefasst, etc.

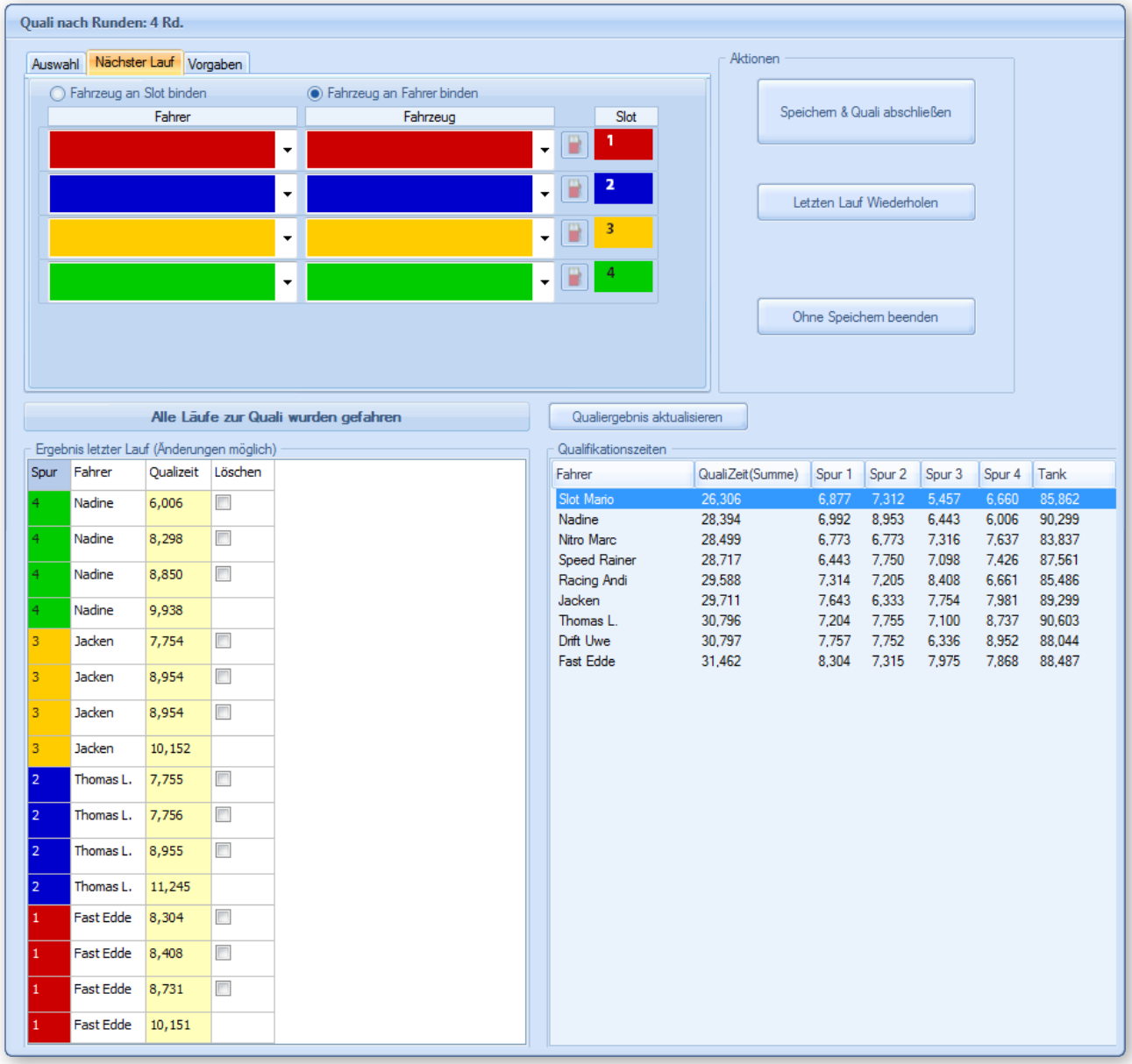
Darüber hinaus ist sehr übersichtlich erkennbar, welcher Teilnehmer bereits auf welcher Spur unterwegs war. Zusätzlich enthält die Information, auf welcher Spur der Fahrer bereits unterwegs war. Wie das genau aussieht zeigt der Screenshot der Monitoranzeige nach dem zweiten Qualifikationsrennen.



Mit dem Ende der Qualifikation sind alle Voraussetzungen für den Start des Rennens abgeschlossen. Möge der Beste Fahrer gewinnen.

 © August 2016 slot-xtreme

Zur Abrundung noch die Monitoranzeige nachdem alle Qualifikationsläufe gefahren wurden



Die Übersichtlichkeit spricht für sich.

Ein Wort noch zum Tankinhalt. Es ist in Cockpit einstellbar, dass der Tankinhalt aus der Qualifikation mit ins Rennen übernommen werden kann. Damit die Qualifikationseinzelrennen für alle mit den gleichen Voraussetzungen starten, beginnt jeder Lauf mit einem vollen Tank (100%).

Beim Start auf der nächsten Spur füllt Cockpit den Tank wieder vollständig auf. Müssten die Fahrer in der als Minirennen gedachten Qualifikation noch Boxenstopps einlegen, führt das zu kaum vergleichbaren Ergebnissen.

Allerdings wird der Tankinhalt nach dem letzten Einzelrennen in der Qualifikation gespeichert und steht als „Startgewicht“ mit der passenden Einstellung in Cockpit als Tankinhalt zum Rennbeginn fest.

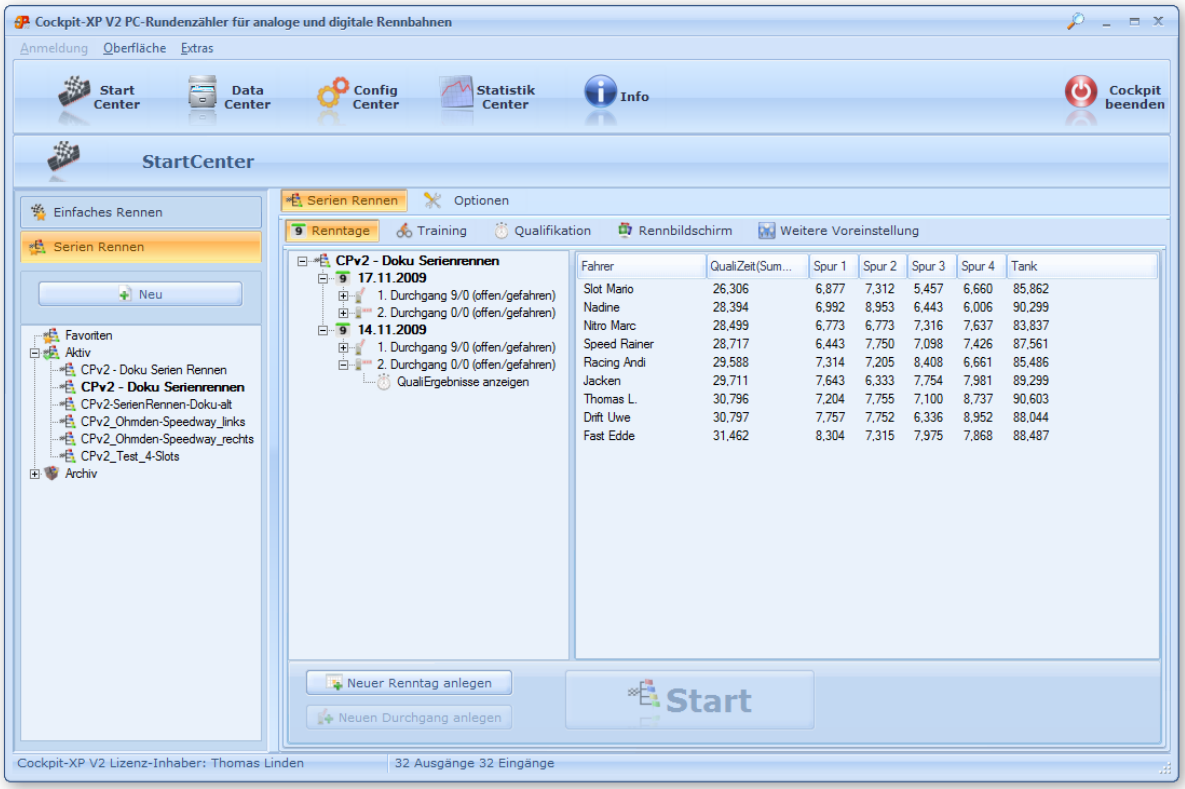
 © August 2016 slot-xtreme

Qualifikationsergebnis im Serienexplorer

Nachdem die Steuerungsanzeige für die Qualifikation mit einem Klick auf die Schaltfläche [Speichern & Quali abschließen] verlassen wurde, ist es trotzdem möglich das Endergebnis noch einmal zu begutachten.

Mit einem Klick auf das [+]-Zeichen vor dem Durchgang, zu dem die Qualifikation gefahren wurde, klappt ein Unterzweig mit weiteren Einträgen auf. Markiert der Veranstalter an dieser Stelle auf den Eintrag „QualiErgebnisse anzeigen“, erscheint im rechten Fensterteil noch einmal der aktuelle Stand der Qualifikationsläufe.

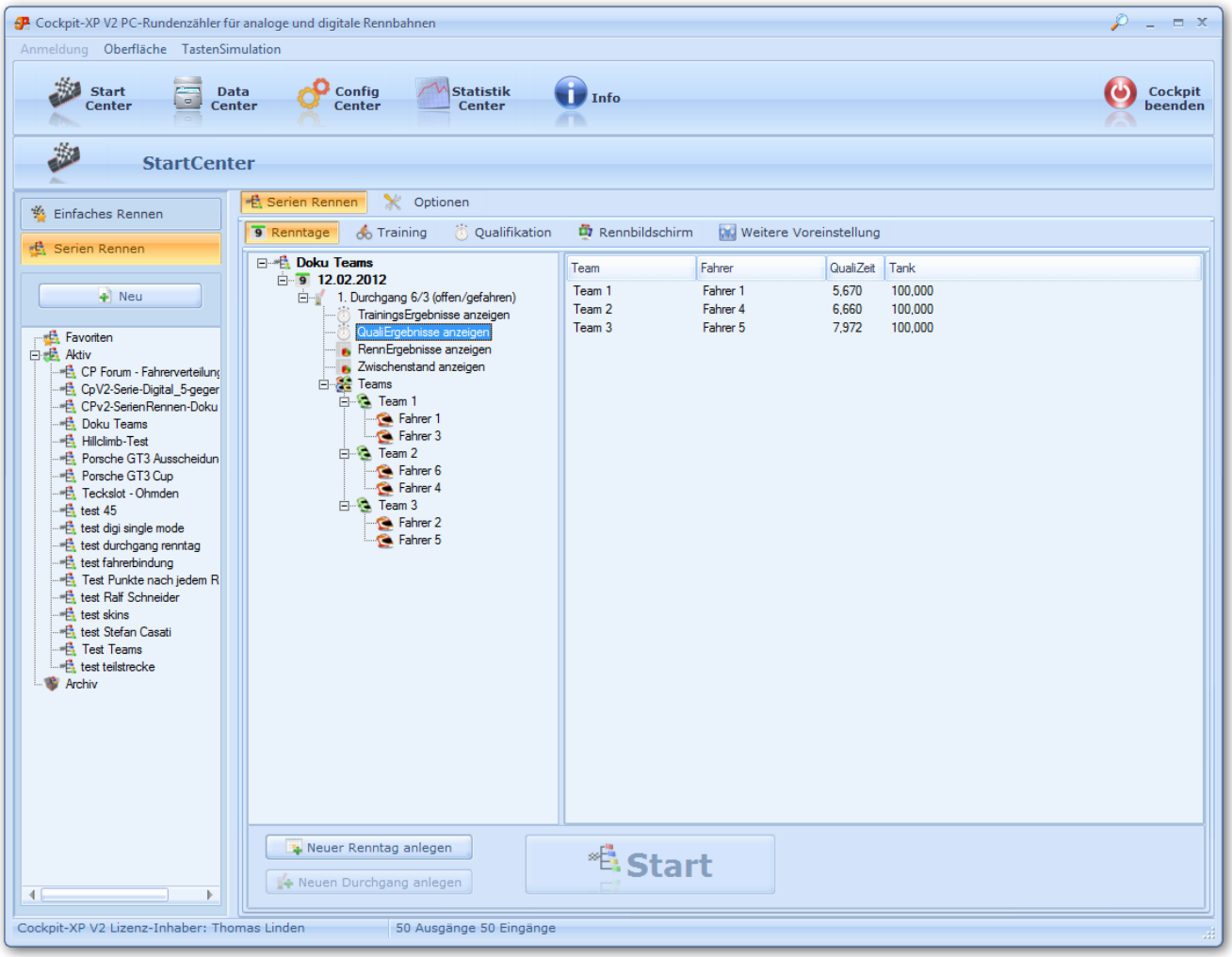
Das funktioniert sowohl nach einem vollständig abgeschlossenen Qualifying, als auch mit Zwischenresultaten.



 © August 2016 slot-xtreme

Qualifikationsergebnis – Anzeige im Serienexplorer bei Teamrennen

Die Anzeige im Serienrennen Explorer ist bei einem Teamrennen etwas anders gestaltet. Hier muss ja dem Umstand Rechnung getragen werden, dass einem Team mehrere Fahrer angehören.



Hier ist in der Liste auf der rechten Seite übersichtlich ablesbar, welcher Fahrer für welches Team unterwegs war und welche Resultate er im Qualifying erzielen konnte.

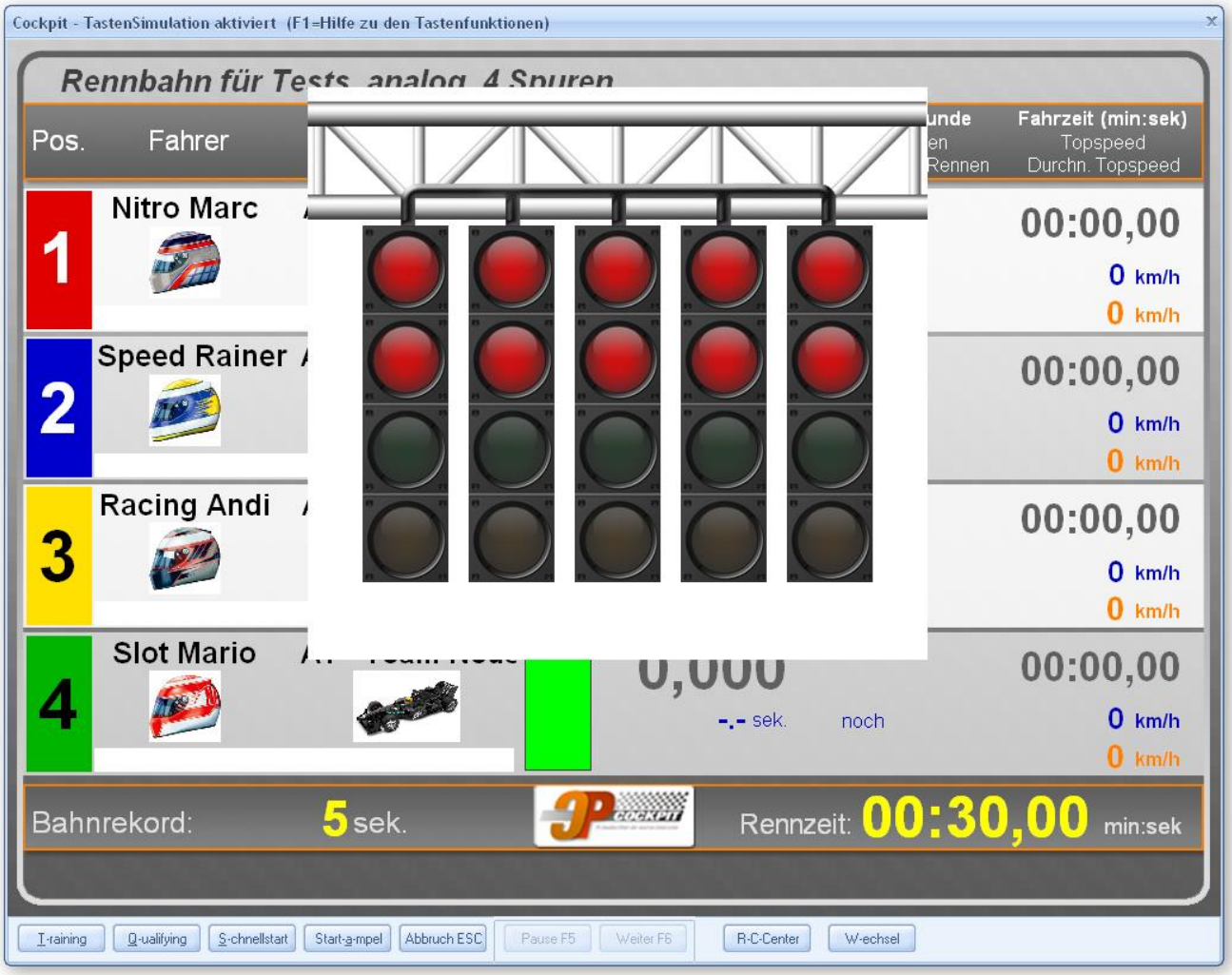
Da die Trainingsergebnisse für den Rennablauf wahrscheinlich weniger entscheidend sind, haben wir an dieser Stelle auf eine separate Abbildung verzichtet. Hier folgt nur ein kurzer Auszug, welche Informationen über das Training ablesbar sind.



Man sieht deutlich, dass Fahrer 4 das gute Trainingsergebnis in der Qualifikation nicht bestätigen konnte ☺.

 © August 2016 slot-xtreme

Das Rennen



Mögliche Startszenarien

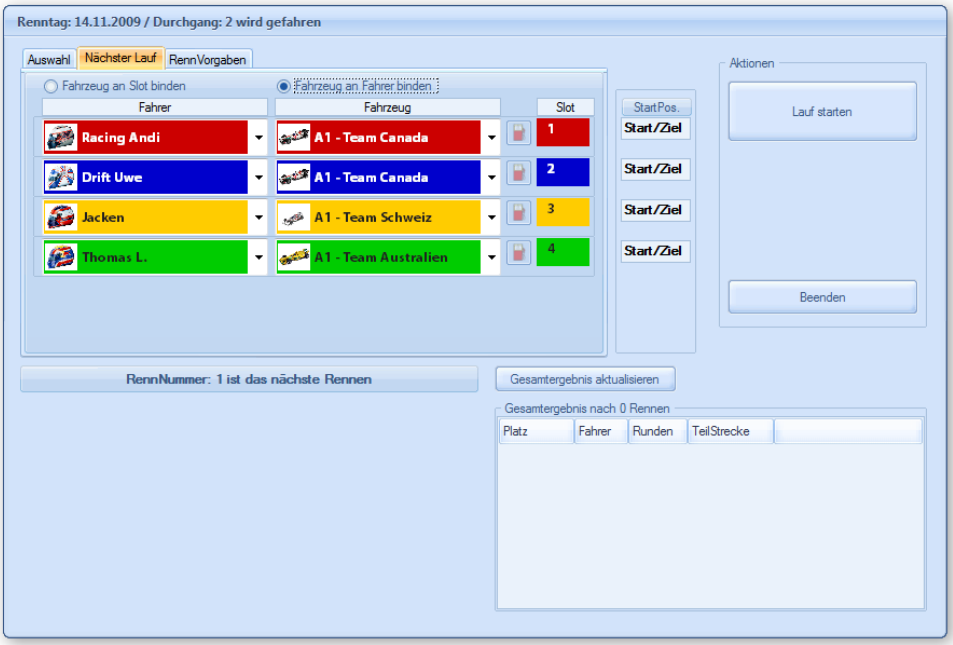
Schnellstart Das Rennen beginnt sofort nach Drücken der Schaltfläche. Die Ampel springt auf grün und bei einer Bahnstromabschaltung erfolgt die Freigabe des Stroms in diesem Moment. Es gibt keine Frühstartbestrafung. Natürlich ließe sich die Konfiguration der Startampel entsprechend anpassen, aber das ist ein anderes Kapitel.

Startampel In der Standardkonfiguration läuft jetzt ein Countdown ab. Dieser schaltet die roten Ampelelemente gemäß Einstellung in der Datei Startampel.xml nacheinander ein. Leuchten alle roten Ampeln schaltet die Startsequenz nach eingestellter Zufallszeit die roten Elemente aus und die grüne Reihe ein. Es ertönt außerdem ein Ton. Grüne Ampel und Startsound signalisieren – das Rennen ist freigegeben. Frühstarter werden entsprechend des Strafkataloges bestraft.

 © August 2016 slot-xtreme

Register „Nächster Lauf“

Bevor die Ampel den Startern angezeigt wird, ist jedoch noch der eine oder andere Handgriff durch den Rennleiter zu leisten. Es öffnet sich erst einmal ein Fenster – ähnlich dem aus der Qualifikation bereits bekannten Formular.



Zu sehen ist das Starterfeld für das erste Einzelrennen des 1. Durchgangs am Renntag 11.11.2009.

Das Rennen ist eine Variante mit Teilstrecke-Auswertung. Deshalb erscheint rechts neben den Fahrer-/Fahrzeugkombinationen die Startposition für den Lauf. Wurde bereits ein Einzelrennen gefahren, ist hier die Nummer des Teilstreckensegmentes zu sehen, an dem das Fahrzeug wieder auf der Rennbahn eingesetzt wird.

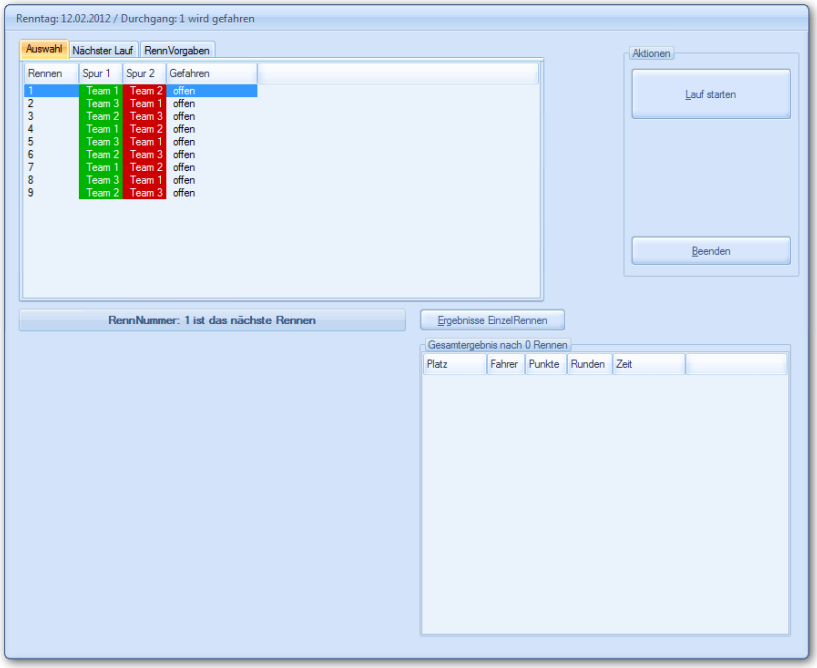
Verfügbare Schaltflächen

Lauf starten	mit einem Klick auf diesen Button wird die Strecke für die angezeigte Fahrer-/Fahrzeugpaarung freigegeben. Das Fenster wird geschlossen und der für das Rennen ausgewählte Rennbildschirm angezeigt.
Beenden	Diese Funktion beendet den aktuellen Durchgang mit dem aktuellen Stand und kehrt zurück zum Rennbildschirm.
Gesamtergebnis aktualisieren	Dieser Schalter kommt nach dem gefahrenen Serienrennen zum Einsatz. Das Ergebnis lässt sich im Anschluss von Hand korrigieren, z.B. durch Eingabe der zurückgelegten Teilstrecke und/oder Runden-/Zeitkorrekturen, sofern im Rennverlauf Situationen aufgetreten sind, die eine Anpassung erforderlich machen. Damit die Änderungen übernommen werden, muss diese Taste gedrückt werden.

 © August 2016 slot-xtreme

Register „Nächster Lauf“ im Teamrennen

Bevor die Ampel den Startern angezeigt wird, ist jedoch noch der eine oder andere Handgriff durch den Rennleiter zu leisten.

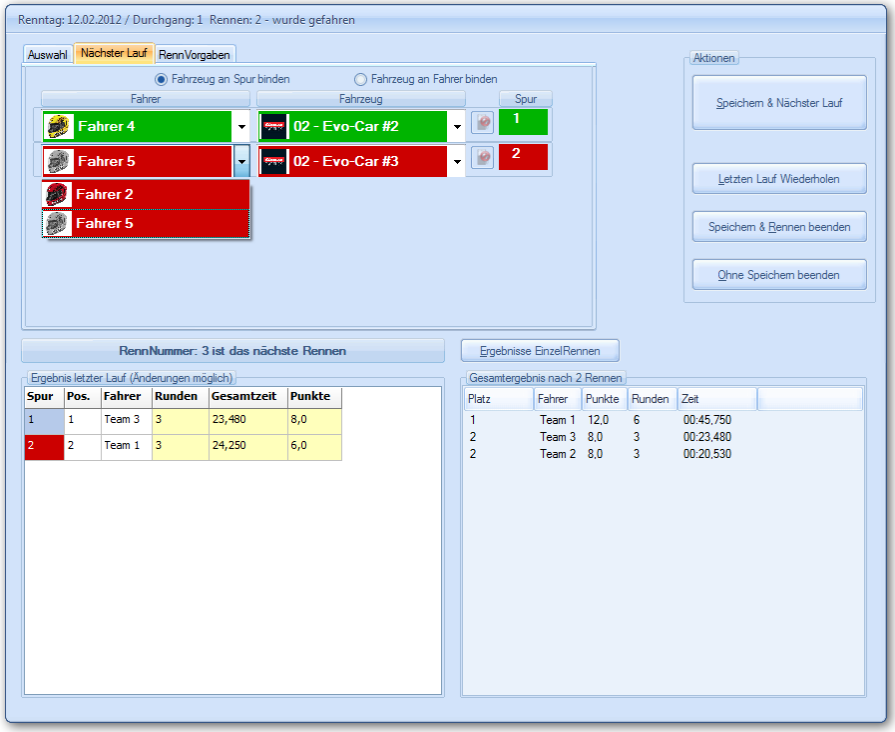


Es öffnet sich erst einmal ein Fenster – ähnlich dem aus der Qualifikation bereits bekannten Formular. Das ist auch im Teamrennen so.

Es handelt sich prinzipiell um die gleichen Maßnahmen wie eine Seite zuvor beschrieben – ergänzt um die Möglichkeit, den Fahrer eines Teams einzustellen.

Die Liste zur Auswahl des nächsten Einzelrennens wechselt von Fahrer- zu Teamnamen.

Im Reiter „Nächster Lauf“ kommt der Auswahldialog für den Fahrer des Teams hinzu, der den nächsten Lauf fahren wird.



Alle übrigen Elemente in diesem Fenster sind für die Serienrennen mit Einzelfahrern bereits dokumentiert.

Das Ergebnis des letzten gefahrenen Laufs ist änderbar (gelbe Tabellenfelder).

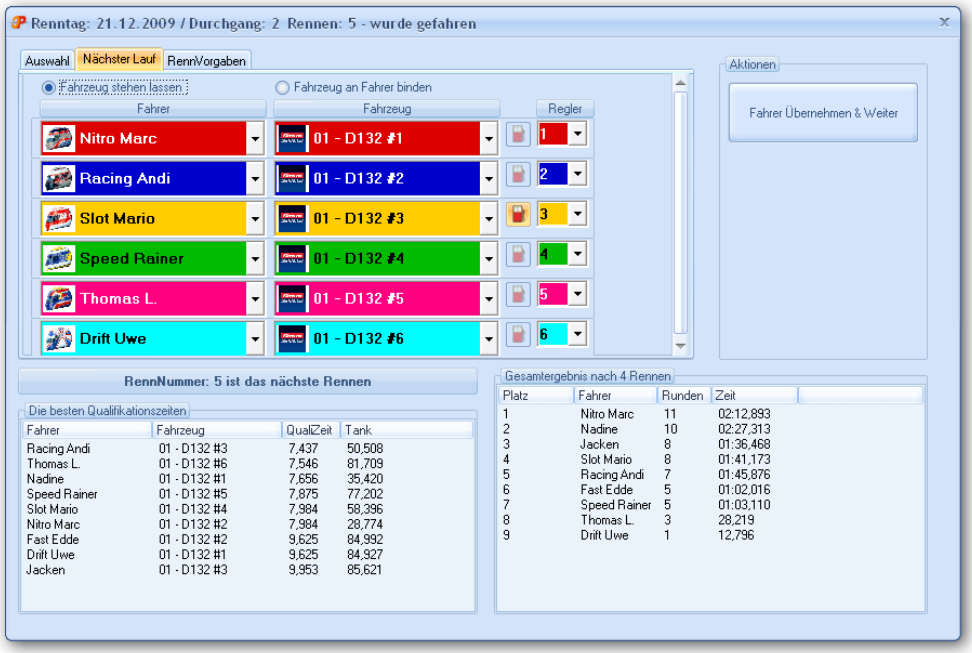
Auf der rechten Seite ist das aktuelle Gesamtergebnis gelistet.

Es ist also auf einen Blick erkennbar, welches Team momentan vorne liegt.

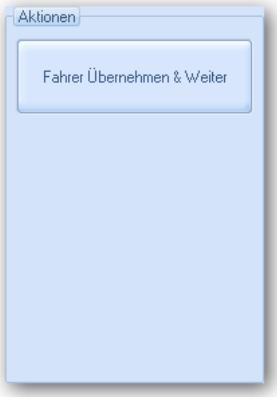
 © August 2016 slot-xtreme

Register „Nächster Lauf“ im Single Modus

Auch der Auswahldialog für das nächste Einzelrennen weist leicht abweichende Einstellungen gegenüber dem auf der vorherigen Seite gezeigten Fenster auf. Das gilt im weiteren Verlauf auch für die Register „Auswahl“ und „RennVorgaben“.



In der unteren Hälfte unter den Fahrern für die nächsten Rennmodi sind jetzt fest die Qualifikationsergebnisse aufgelistet. Das ist durchgängig im Single Modus so. Rechts steht das Gesamtergebnis der bisher gefahrenen Einzelrennen.



Da wir uns in keinem ausgewählten Rennmodus befinden (Training, Qualifikation oder Rennen), stehen auch veränderte Schaltflächen für die weitere Aktion zur Verfügung.

Ein Klick auf den Button „Fahrer Übernehmen & Weiter“ speichert die getroffene Fahrer-/Fahrzeugauswahl und kehrt zum Rennbildschirm zurück. Dort startet die Rennleitung dann den gewünschten Modus „Training“, „Qualifikation“, „Schnellstart“ oder „Startampel“ mit einem Klick auf den entsprechenden Knopf bzw. Aufruf der Funktion über die angegebene Tastenkombination auf der Tastatur, z.B. <Alt>+<a> für den Start mit Startampel-Sequenz.

Folgende Tastenkombinationen sind möglich:

<Alt>+<T>	Start Training
<Alt>+<Q>	Start Qualifikation
<Alt>+<S>	Schnellstart ohne Ampelsequenz
<Alt>+<a>	Start mit Startampel

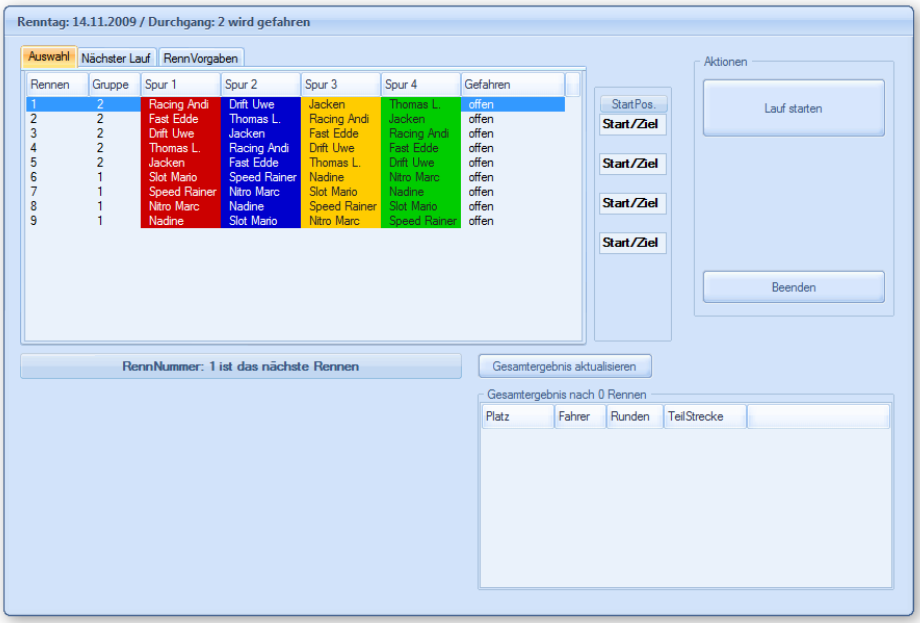
Die Auswahl der Fahrer oder Fahrzeuge mit Zuordnung zu einer ID kann wahlweise über das Register „Auswahl“ und Mausklick auf eines der nächsten Einzelrennen oder manuelle Auswahl aus den Listenfeldern im Register „Nächster Lauf“ erfolgen.

 © August 2016 slot-xtreme

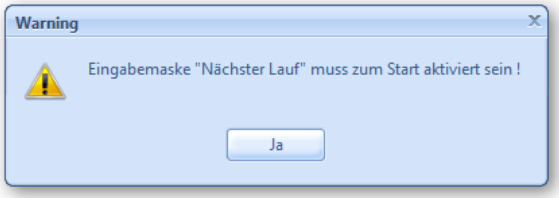
Register „Auswahl“

Das Register „Auswahl“ zeigt eine Übersicht der zu fahrenden Einzelrennen des Durchgangs an. Auf dem Bild ist gut zu sehen, dass die Teilnehmer in Gruppen eingeteilt wurden. Außerdem ist deutlich sichtbar, dass die Gruppen abwechselnd ihre Rennen bestreiten.

Klickt man mit der linken Maustaste auf einen Listeneintrag, wird dieser Lauf als nächstes gestartet. Cockpit wechselt dann automatisch zurück in das Register „Nächster Lauf“.



WICHTIG:
Schaut man im Register „Auswahl“ nur nach, ohne ein Rennen zu markieren und drückt an dieser Stelle auf die Schaltfläche [Lauf starten], öffnet sich das folgende Meldungsfenster

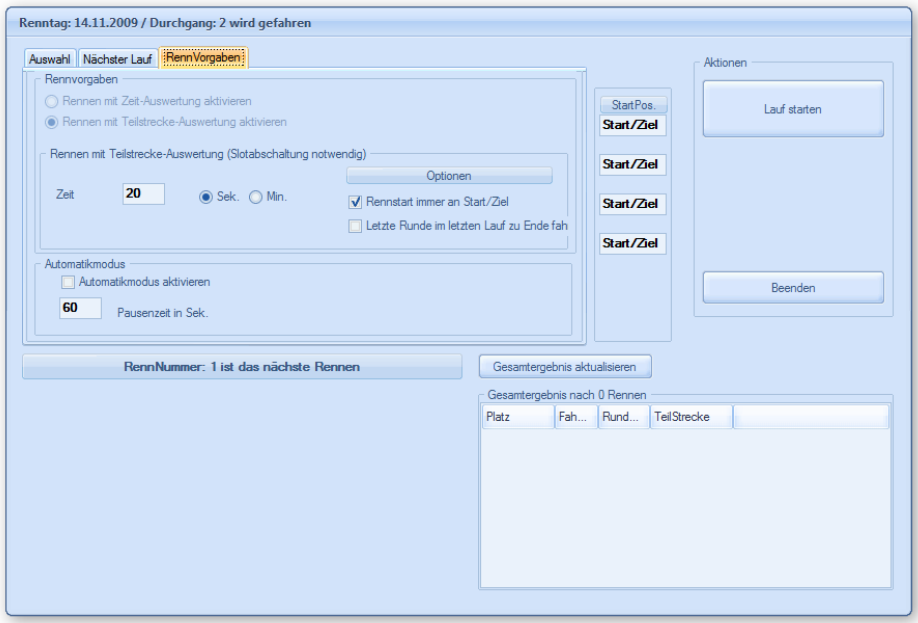


Die Information ist eigentlich selbst erklärend. Allerdings muss man nach Bestätigung mit Klick auf [Ja] noch manuell mit der Maus auf in das Register „Nächster Lauf“ wechseln.

 © August 2016 slot-xtreme

Register „RennVorgaben“

Der Reiter „RennVorgaben“ hat überwiegend informativen Charakter. Dort kann der Rennleiter nur sehen, ob ein Serienrennen mit Zeit- oder Teilstrecke-Auswertung gefahren wird.

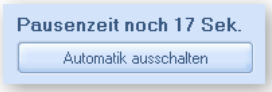


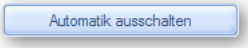
.

Allerdings lässt sich der Automatikmodus dort ein-/ausschalten. Der Rennbetrieb läuft in diesem Fall automatisch ab. Die Einzelrennen jeweils nach Ablauf der eingestellten Pausenzeit.

Innerhalb der Pause setzt man die Fahrzeuge um und gibt die zurückgelegten Teilstrecken ein. Daher macht es Sinn, dieses Zeitintervall ausreichend groß zu wählen.

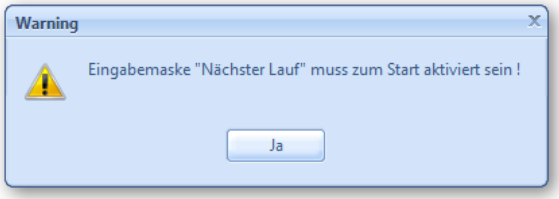
Dieses Register steht während des gesamten Serienrennens zur Verfügung. Entsprechend kann der Rennleiter nach jedem Lauf von der Automatik auf manuelle Steuerung umschalten – oder umgekehrt. Ist der Automatikmodus aktiviert, erscheint unterhalb der Schaltfläche [Beenden] diese zusätzliche Anzeige:



Ein Klick auf die Taste 

und schon hat die Rennleitung wieder die volle Kontrolle.

Sind alle Einstellungen in Ordnung kann das erste Einzelrennen beginnen. Mit einem Klick auf den Button [Lauf starten] geht es los. Achtung: Damit das Rennen auch tatsächlich startet, muss IMMER die Ansicht „Nächster Lauf“ im Vordergrund sein. Anderenfalls erscheint diese Meldung:

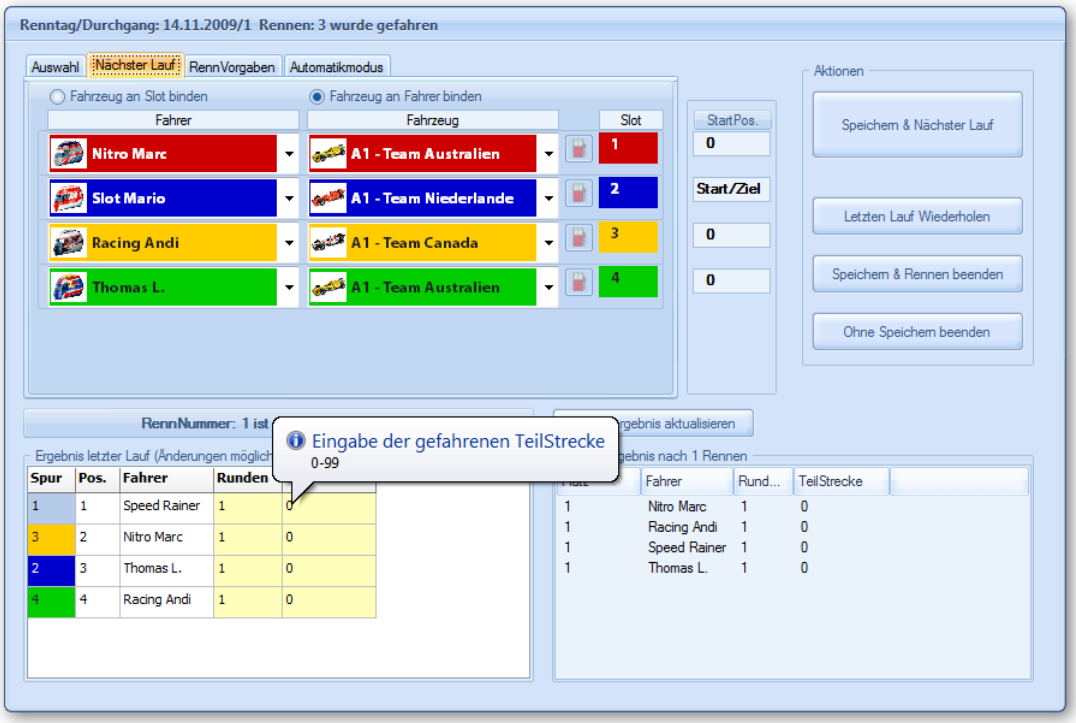


OK, jetzt kann’s losgehen.

 © August 2016 slot-xtreme

Nach dem Einzelrennen

Nachdem das Einzelrennen beendet ist, erscheint das Steuerungsfenster für das Rennen im Vordergrund.



Hier gibt es jetzt viele Informationen über den gefahrenen Lauf.

Oben links ist das nächste Starterfeld dargestellt. Deutlich zu erkennen ist, dass nur noch der Fahrer auf Spur 2 an Start/Ziel ins Rennen geht. Die anderen Teilnehmer starten von der Position auf der Strecke (Teilstrecke), die sie im letzten Rennen erreicht haben. Auf dem Bild ist der Wert noch „0“, weil die die Teilstrecke für diese 3 Fahrer noch eingetragen werden muss.

In den mit Gelb hinterlegten Feldern sind direkte Eingaben möglich. Es lassen sich sowohl Rundenkorrekturen als auch die zurückgelegte Teilstrecke erfassen. Dazu einfach in das entsprechende Feld wechseln und den Wert korrigieren.

WICHTIG:
~~Nach erfolgter Eingabe unbedingt daran denken, den Knopf [Gesamtergebnis aktualisieren] zu drücken.~~

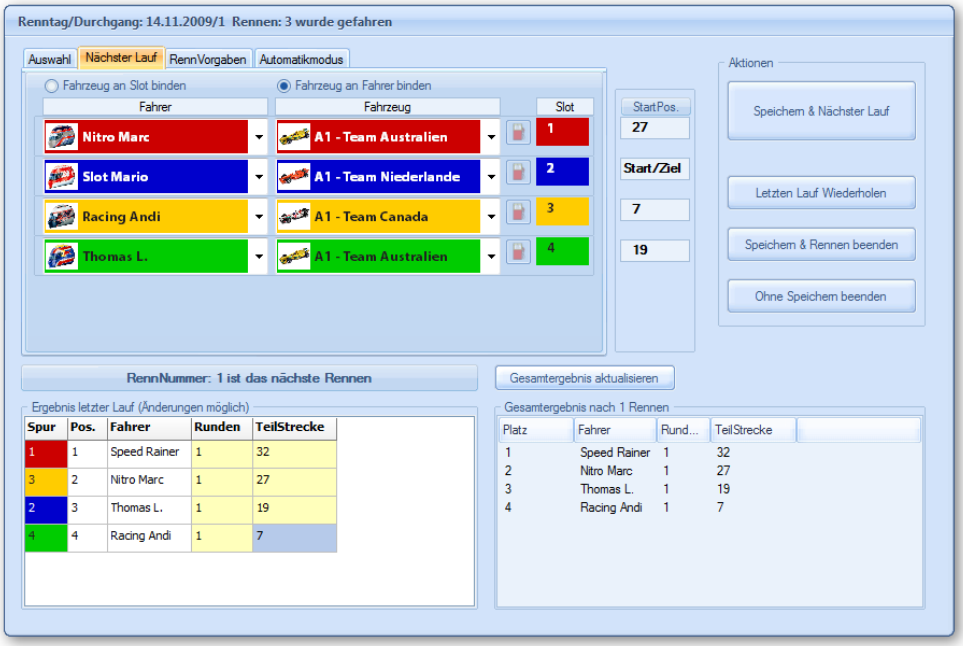
In den aktuelleren Versionen ist die Schaltfläche entfallen, da sie immer wieder übersehen wurde. Nach dem Verlassen des Feldes aktualisiert sich das Gesamtergebnis automatisch, wenn die Eingabe mit der Taste <Enter> abgeschlossen wird.



Rechts unten ist der Zwischenstand im Rennen erkennbar. Jetzt direkt nach dem ersten Lauf gibt es noch keine Hierarchie. Sobald die Teilstrecken eingetragen und evtl. Korrekturen vorgenommen worden sind, ergibt sich dann ein Überblick über den Stand des laufenden Durchgangs.

 © August 2016 slot-xtreme

Hier noch einmal der komplette Steuerungsbildschirm nach dem ersten Einzelrennen mit aktivierter Automatik, geändertem Ergebnis des letzten Laufs und dem Gesamtergebnis:

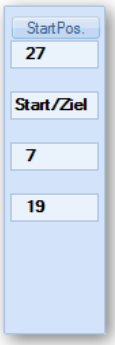


Wie man ebenfalls sieht, wurde das Rennen 3 vorgezogen und als erster Lauf gestartet. Danach geht Cockpit wieder nach der Rennliste vor und wählt das nächste noch offene Rennen aus der Liste. Das ist im Beispiel Rennen 1.

Verfügbare Schaltflächen – Nächster Lauf

Speichern & Nächster Lauf	Schreibt das aktuelle Ergebnis in die Datenbank und startet das nächste Einzelrennen auf der Rennliste.
Letzten Lauf Wiederholen	Gab es während des Laufs irgendwelche Probleme, kann die Rennleitung dem Fahrer eine Wiederholung des Laufs ermöglichen bzw. anordnen.
Speichern & Rennen Beenden	Das Resultat landet in der Datenbank und der Durchgang wird an dieser Stelle unterbrochen. Zu einem späteren Zeitpunkt setzt man ihn einfach mit dem gespeicherten Zwischenergebnis fort.
Ohne Speichern beenden	Der Lauf wird verworfen und der Durchgang beendet ohne das letzte Ergebnis in der Datenbank zu speichern. Der Durchgang gilt als nicht gefahren und kann zu einem späteren Zeitpunkt nachgeholt werden.
Gesamtergebnis aktualisieren	Dieser Knopf ist entfallen, da er immer wieder übersehen wurde. Das Ergebnis aktualisiert sich selbst, wenn nach erfolgter Dateneingabe die Eingabetaste gedrückt oder in ein anderes Feld gewechselt wird. Dadurch sollten nicht erfasste Renndaten der Vergangenheit angehören.

 © August 2016 slot-xtreme

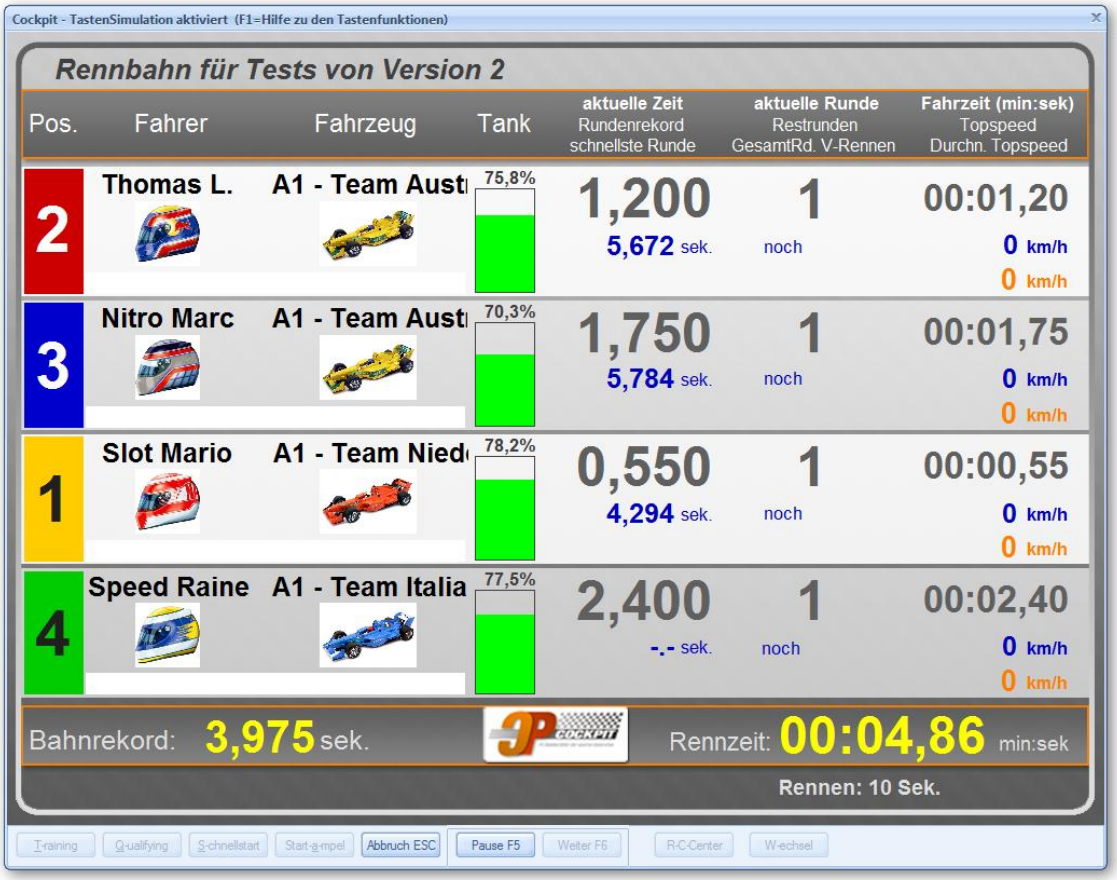


Wer einen Blick auf die Startposition der einzelnen Fahrer wirft, sieht nach dem Erfassen der gefahrenen Teilstrecken eine Änderung in diesem Bereich.

Durch die Anzeige kann die Rennleitung die Positionen schnell an die Einsetzer und/oder Fahrer weitergeben. Viele Zeitmesssysteme auf dem Markt überlassen es dem Rennleiter, diese Stände handschriftlich festzuhalten.

Zur Auflockerung zwischendurch mal ein Blick auf den Rennbildschirm während des Testrennens für die Dokumentation. Allerdings geschieht auch das nicht ohne Hintergedanken.

Rennen vor Ablauf der Rennzeit beenden

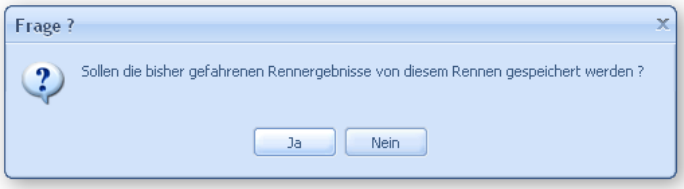


Von vielen Anwendern der Vorgängerversion wurde der Wunsch geäußert, ein Rennen im laufenden Betrieb unterbrechen (bzw. abbrechen) zu können.

Es gibt Veranstaltungen in denen ein Fahrer in dem Augenblick aus dem laufenden Einzelrennen ausscheidet, in dem er aus der Spur fliegt. Theoretisch kann so ein Rennen schon nach der ersten Kurve und einem Massencrash zu Ende sein.

 © August 2016 slot-xtreme

Bisher musste man solange auf die Zeitmessung warten, bis die Rennzeit abgelaufen und das Steuerungsfenster wieder verfügbar war. Das ist jetzt anders. Klickt man im aktiven Lauf auf die Schaltfläche [Abbruch ESC] unterhalb des Rennbildschirms, erscheint folgende Frage:

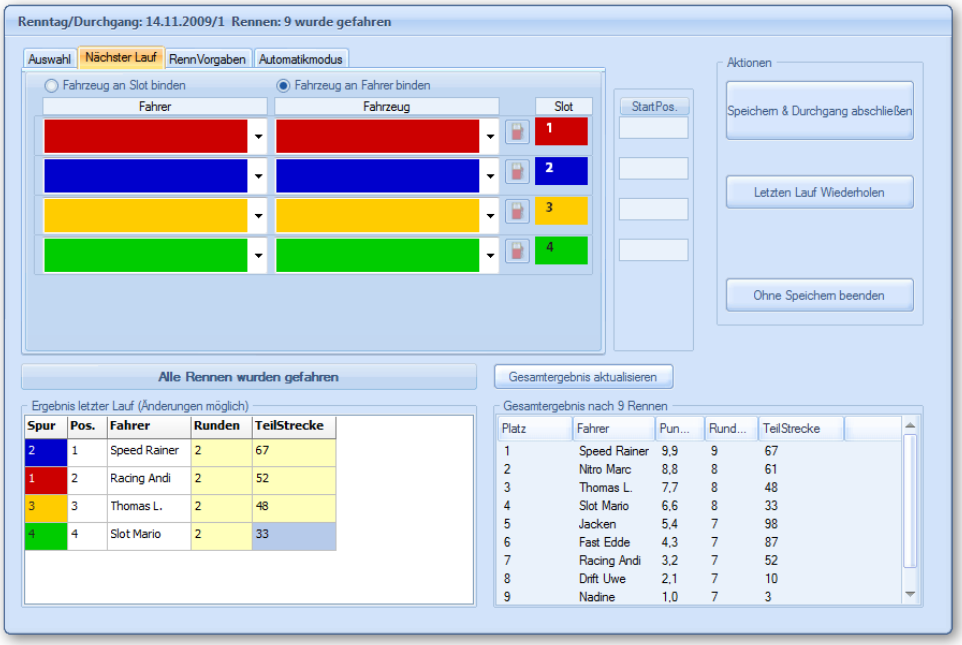


Mögliche Antworten und ihre Auswirkungen

Ja Das laufende Einzelrennen wird abgebrochen und der bisher erreichte Rennstand als Ergebnis gespeichert.

Nein Das Meldungsfenster schließt sich wieder und das Rennen wird abgebrochen. Bis dahin gefahrene Runden verwirft Cockpit ohne Speicherung in der Datenbank. Das Rennen muss neu gestartet werden.

Irgendwann – möge es sehr lange dauern – wenn alle Einzelrennen des Durchgangs gefahren sind, geht das Steuerungsfenster für das Serienrennen ein letztes Mal auf.



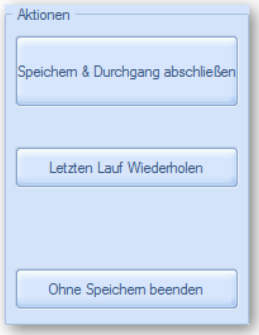
Zum Abschluss noch die im letzten Lauf gefahrene Teilstrecke erfassen, das Gesamtergebnis mit Klick auf die gleichnamige Schaltfläche aktualisieren und schon lässt sich rechts unten das Endresultat des Durchgangs in Listenform ablesen.

Bei der Punktevergabe kam das System nach BMV / DMV / ADAC Kartsport zum Einsatz, das weiter oben in dieser Dokumentation näher beschrieben ist.

 © August 2016 slot-xtreme

Durchgang abgeschlossen

Verfügbare Schaltflächen – Durchgang beendet



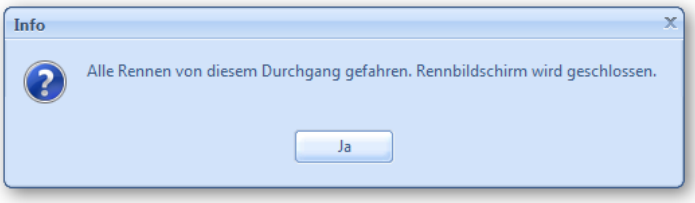
Speichern & Durchgang abschließen
Schreibt das aktuelle Ergebnis in die Datenbank und startet das nächste Einzelrennen auf der Rennliste.

Letzten Lauf Wiederholen
Gab es während des Laufs irgendwelche Probleme, kann die Rennleitung dem Fahrer eine Wiederholung des Laufs ermöglichen bzw. anordnen.

Ohne Speichern beenden
Der Lauf wird verworfen und der Durchgang beendet ohne das letzte Ergebnis in der Datenbank zu speichern. Der Durchgang gilt als nicht gefahren und kann zu einem späteren Zeitpunkt nachgeholt werden.

Gesamtergebnis aktualisieren
Dieser Schalter kommt nach dem gefahrenen Serienrennen zum Einsatz. Das Ergebnis lässt sich im Anschluss von Hand korrigieren, z.B. durch Eingabe der zurückgelegten Teilstrecke und/oder Runden-/Zeitkorrekturen, sofern im Rennverlauf Situationen aufgetreten sind, die eine Anpassung erforderlich machen. Damit die Änderungen übernommen werden, muss diese Taste gedrückt werden.

Sind alle Eingaben gemacht, bleibt der finale Klick auf die Schaltfläche [Speichern & Durchgang abschließen]. Daraufhin öffnet sich ein Meldungsfenster

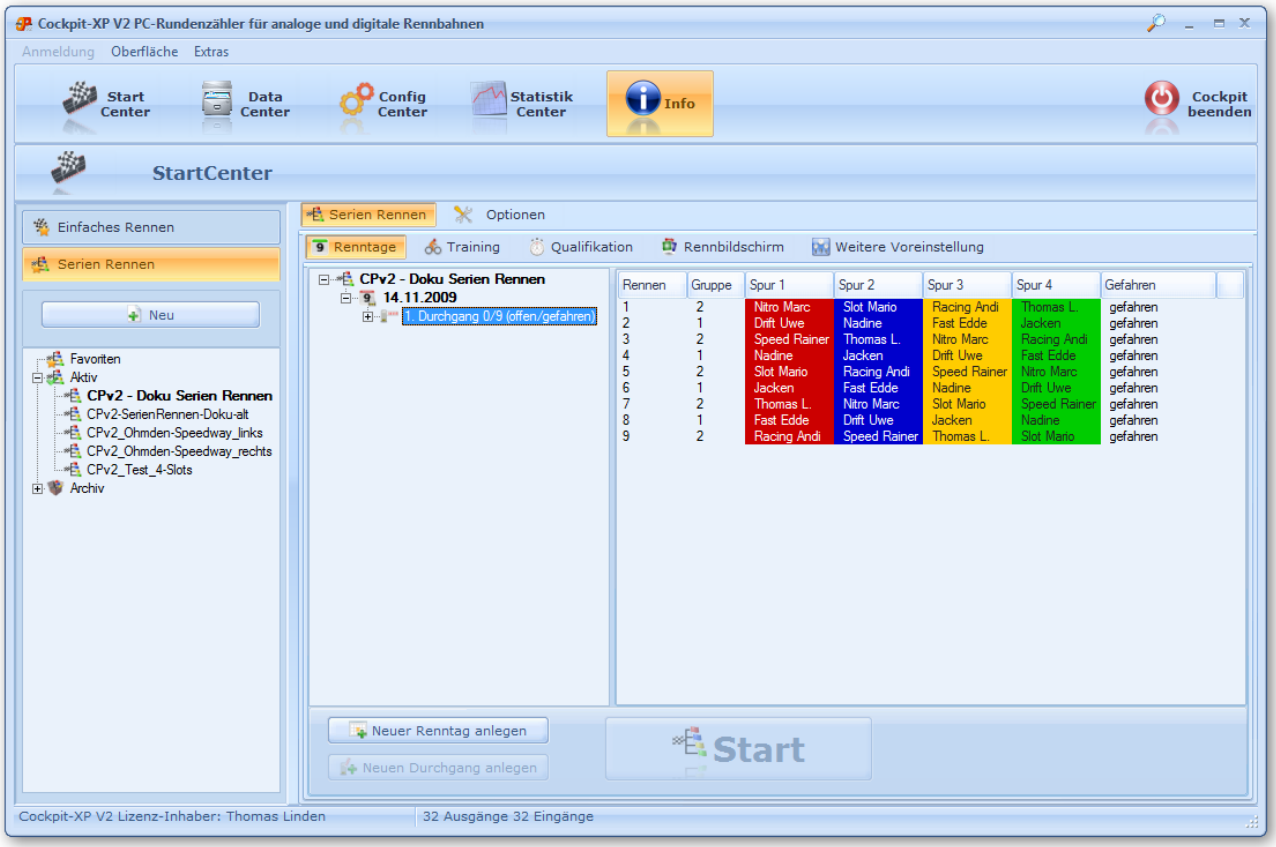


Mit einem Klick schließt das Programm das Steuerungsfenster und den aktiven Rennbildschirm. Man landet wieder im Hauptfenster der Rennbahnzeitmessung.

 © August 2016 slot-xtreme

Nach dem Durchgang

An Ort und Stelle angekommen präsentiert sich dem aufmerksamen Betrachter das folgende Bild.



Das Symbol für den Durchgang ist jetzt eine herunter gelassene Schranke.

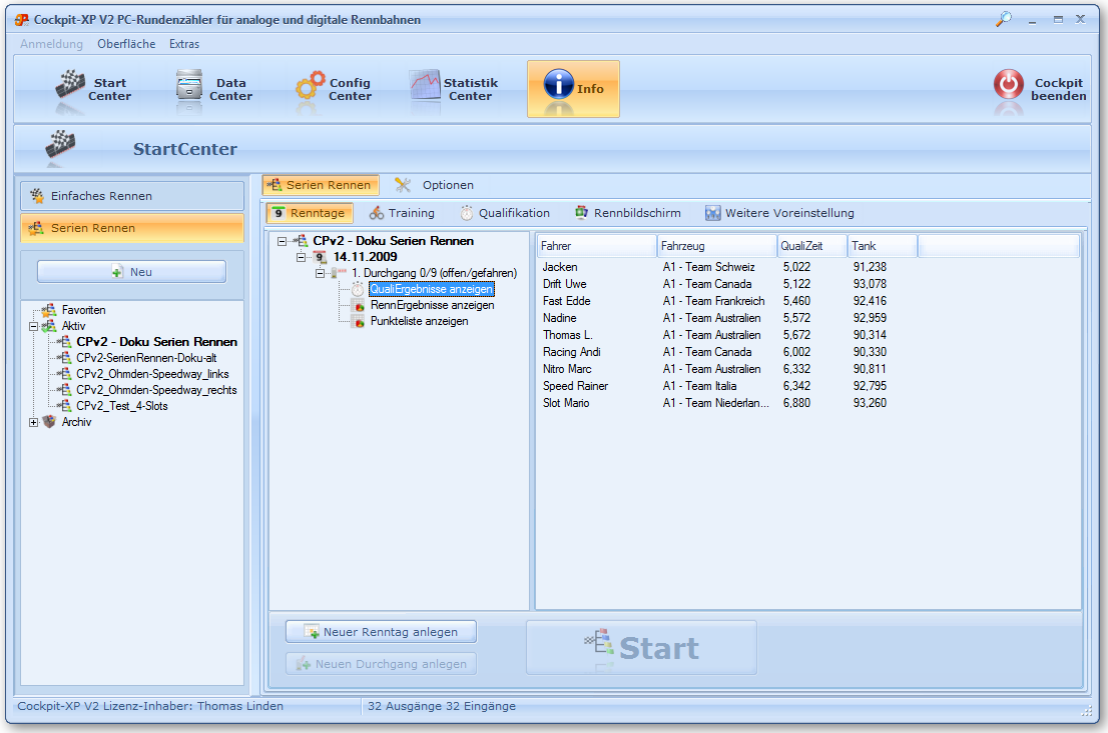
Rechts sind alle Rennen mit dem Vermerk „gefahren“ versehen.

Da der Renntag im Beispiel nur aus diesem Durchgang bestand, wechselt das Icon seine Farbe von grün auf rot. Das ändert sich sofort, wenn ein neuer Durchgang unterhalb dieses Renntages angelegt wird.

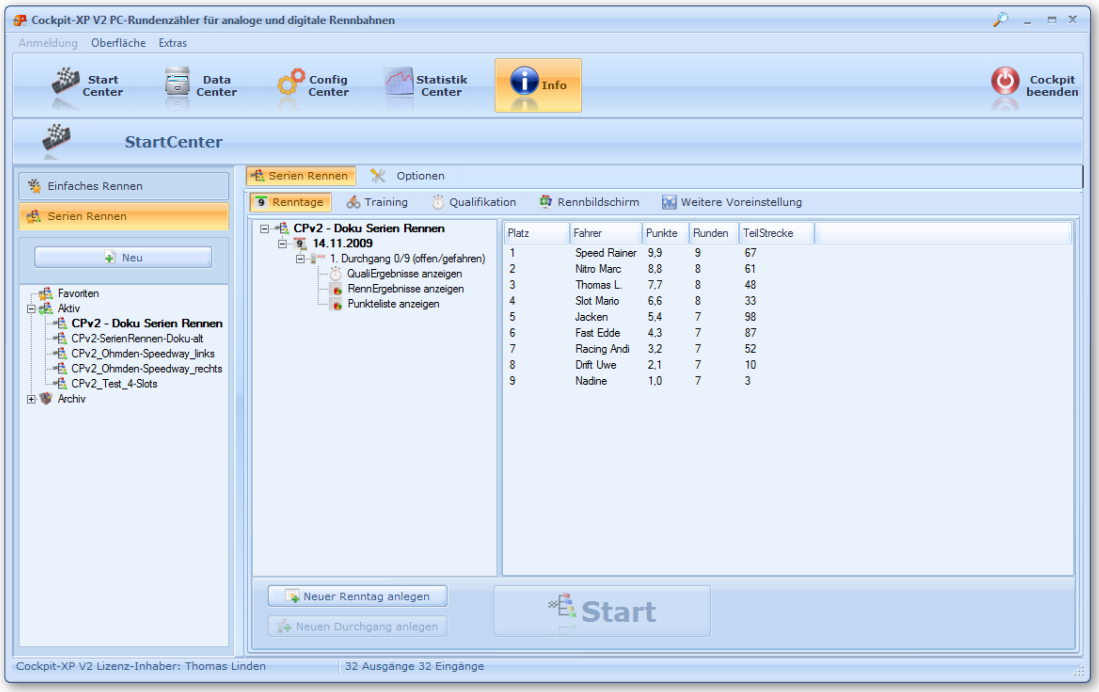
 © August 2016 slot-xtreme

Klappt man jetzt die Unterbereiche des gefahrenen Durchgangs mit einem Klick auf das [+]-Zeichen vor „1. Durchgang 0/9 (offen/gefahren)“ auf, bekommt man Zugriff auf diverse Informationen über die Ergebnisse der Veranstaltung, z.B.

die Qualifikationsresultate, …

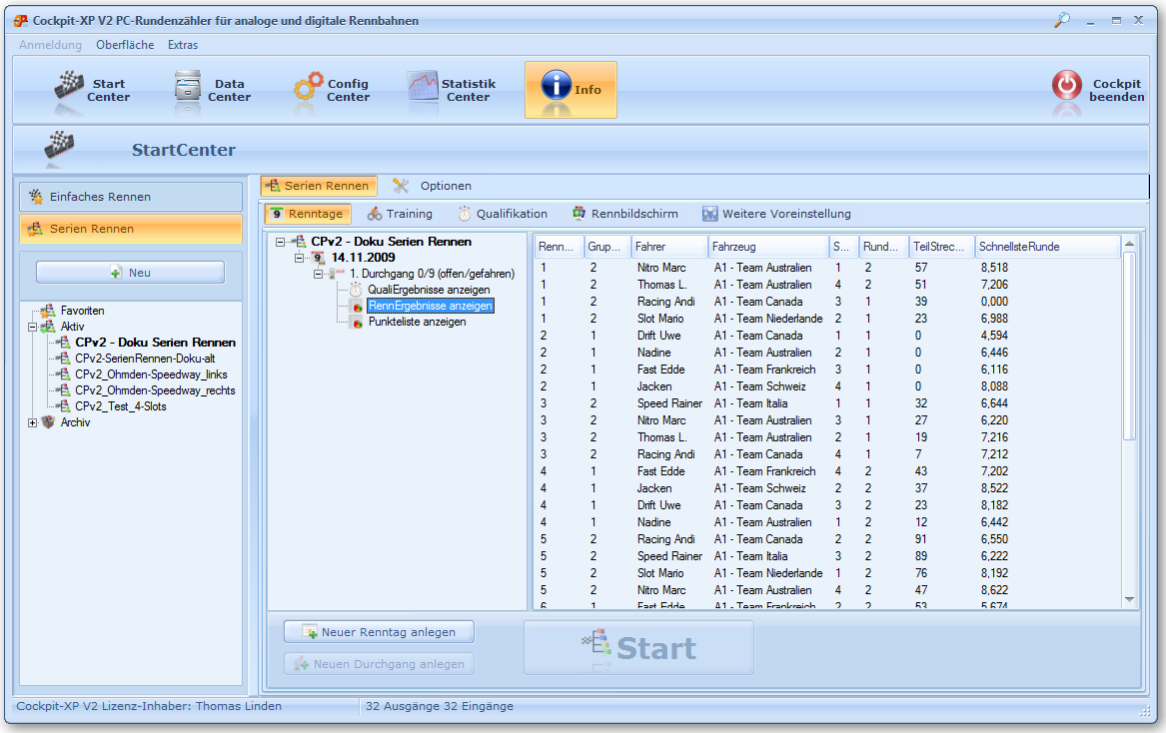


… die Punkteverteilung …

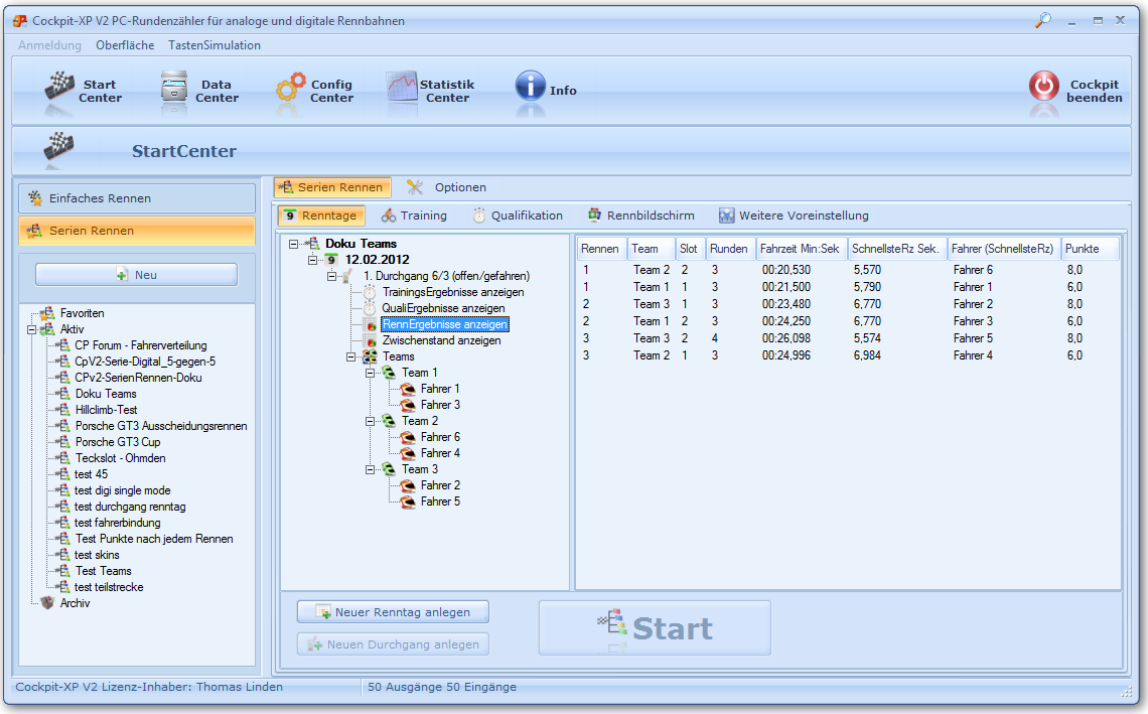


 © August 2016 slot-xtreme

… und die Rennergebnisse nach Fahrer, Fahrzeug und Spur.



Das Ergebnisfenster bei Teamrennen sieht so aus:

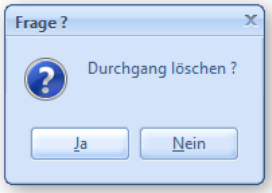


 © August 2016 slot-xtreme

Es gibt für die Statistiker unter uns weitere Möglichkeiten, den Rennverlauf nach zu vollziehen. Zuerst gibt es aber die Siegerehrung.

Nachdem man den Durchgang mit einem Linksklick ausgewählt hat, öffnet ein Rechtsklick darauf ein Kontextmenü mit 3 Optionen, die folgende Aktionen ermöglichen:

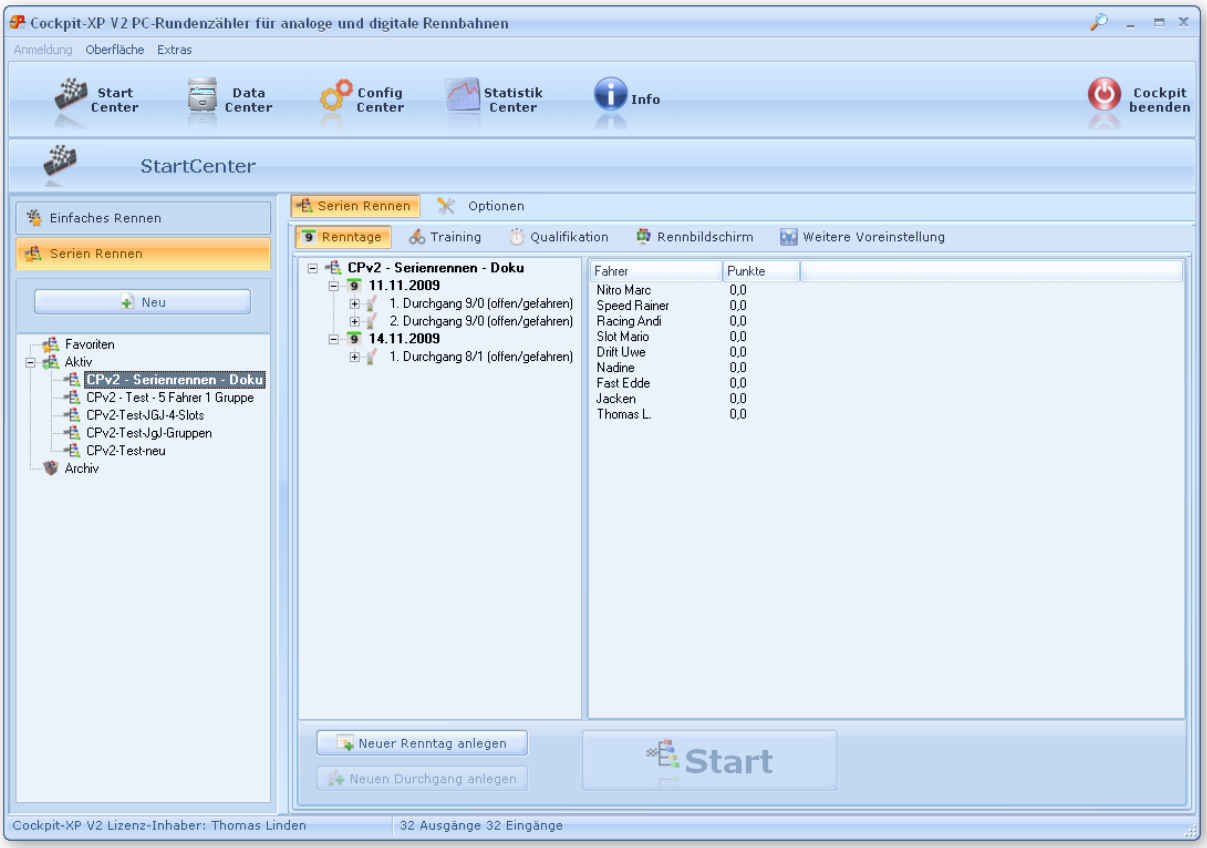
Durchgang löschen	Entfernt den gewählten Durchgang aus dem Renntag.
Drucken	Öffnet ein Fenster mit der detaillierten Rennauswertung. Einige Auszüge sind auf der nächsten Seite zu sehen.
Siegerurkunde	Über diesen Punkt ist es möglich den Teilnehmern eine der mitgelieferten oder selbst entworfenen Urkundenvorlagen auszudrucken.



Wird der Eintrag „Durchgang löschen“ ausgeführt, öffnet sich eine Sicherheitsabfrage für den Löschvorgang. Damit wollen wir vermeiden, dass Durchgangsdaten versehentlich entfernt werden und unwiderruflich verloren sind.

Bestätigen Sie die Warnung mit [Ja], werden sämtliche Informationen zu diesem Durchgang aus der Datenbank entfernt. Ein Klick auf [Nein] beendet den Löschvorgang. Die Daten bleiben erhalten.

Zur Abrundung der Informationen noch ein interessanter Aspekt. Im Serienrennen Explorer ist es möglich, den Punktestand für die verschiedenen Elemente mit nur einem Mausklick anzeigen zu lassen.



 © August 2016 slot-xtreme

Ein Mausklick mit der linken Taste auf den Eintrag „CPv2 – Serienrennen – Doku“ zeigt den Punktestand für das gesamte Serienrennen an. Der aufsummierte Punktestand enthält dann die Punkte für jedes Unterelement, also alle Renntage und alle Durchgänge inklusive Wiederholungen.

Wählt man auf gleiche Weise einen Renntag, enthält der Punktestand die Summe aller an diesem Renntag gefahrenen Durchgänge und Wiederholungen.

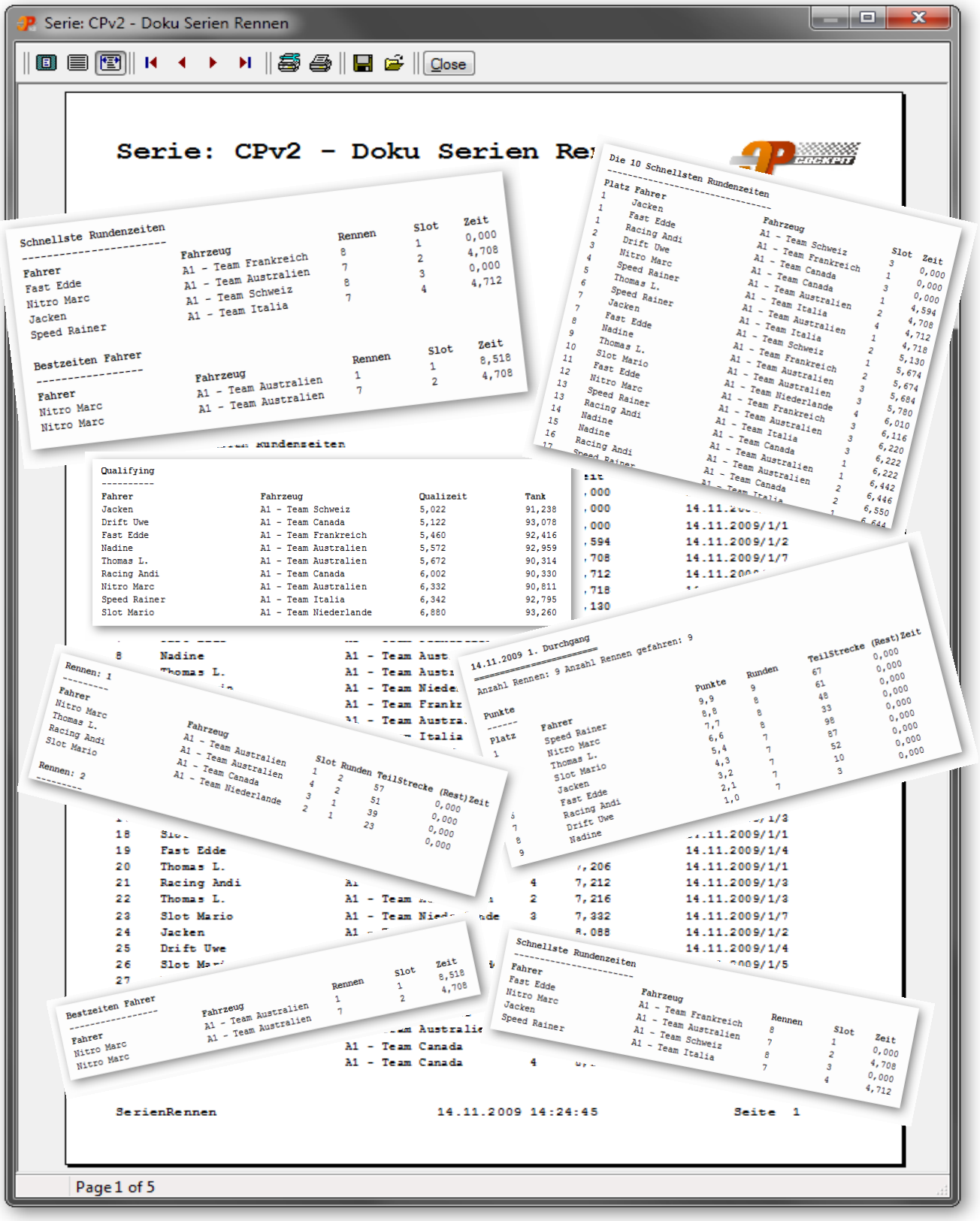
Der Klick auf einen Durchgang schließlich stellt nur den Punktestand für diesen einen Durchgang dar. Darin können allerdings Wiederholungen der Einzelläufe enthalten sein.

Aber das ist noch nicht alles. Diese Reihenfolge gilt auch für die gedruckte Auswertung und die Teilnehmerurkunden.

Der Veranstalter kann also auch erst am Ende einer Rennserie mit mehreren Renntagen und mehreren Durchgängen mit/ohne Wiederholungen pro Renntag eine Gesamtauswertung erstellen. Urkunden wären so für jeden Durchgang oder alternativ für den Renntag möglich.

 © August 2016 slot-xtreme

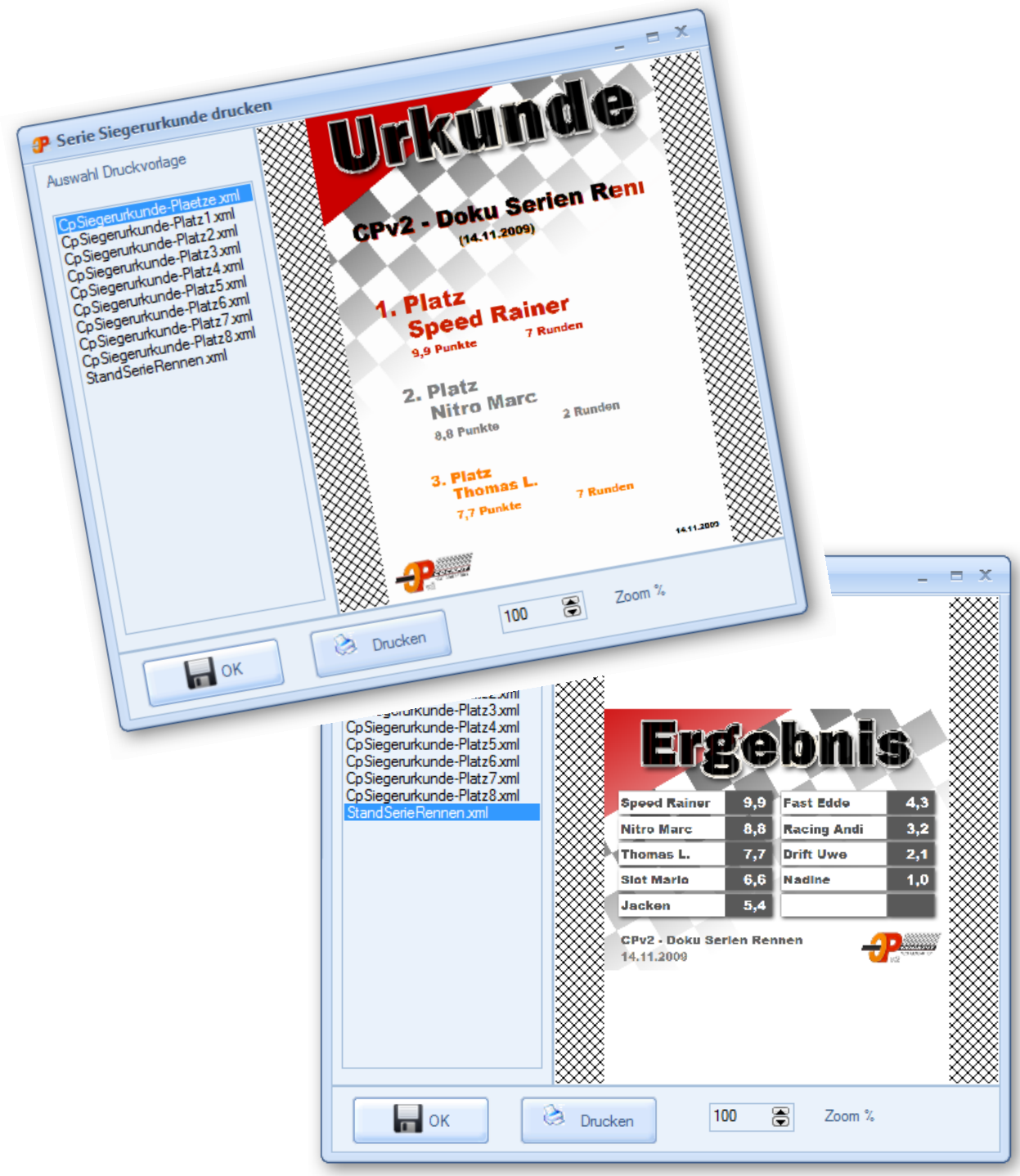
Auszüge aus der druckbaren Auswertung zum Serienrennen



 © August 2016 slot-xtreme

Eigene Druckvorlagen (Urkunden, etc.)

Cockpit liefert einige Standardvorlagen mit, von denen einige unten dargestellt sind. Über den grafischen Designer lassen sich eigene Entwürfe schnell und unkompliziert umsetzen. Alle Teilnehmer oder nur ausgewählte Fahrer können so mit einer Urkunde nach Hause gehen.



 © August 2016 slot-xtreme