



*DANS LA SÉRIE ARES 21, nous présentons :*

# *ARES - Swimming*

*Un produit d'Omega Electronics, Suisse.*

Advanced  
Result  
Entry  
Station

## *Manuel utilisateur*





---

# ARES-SWIMMING

## Sommaire

|  |           |
|--|-----------|
| <b>1. Préface</b>                              | <b>3</b>  |
| <b>1.1 Introduction</b>                        | <b>3</b>  |
| <b>1.2 Connexion à l'IF-ARES</b>               | <b>3</b>  |
| <b>1.3 Généralités</b>                         | <b>3</b>  |
| <b>1.4 Comment faire une course: Pas à pas</b> | <b>4</b>  |
| <b>2. Synchronisation</b>                      | <b>5</b>  |
| <b>3. Configurations</b>                       | <b>6</b>  |
| <b>3.1 Configuration de la piscine</b>         | <b>6</b>  |
| 3.1.1 Liaison au harnais                       | 7         |
| <b>3.2 Précision du chronométrage</b>          | <b>7</b>  |
| <b>3.3 Langue</b>                              | <b>8</b>  |
| <b>3.4 Temps de réaction</b>                   | <b>8</b>  |
| <b>4. La fenêtre de test</b>                   | <b>8</b>  |
| <b>4.1 Déconnexion des harnais</b>             | <b>8</b>  |
| <b>5. Dialogue Liste des courses</b>           | <b>9</b>  |
| <b>5.1 Éditer la compétition</b>               | <b>10</b> |
| <b>5.2 Éditer les listes de départ</b>         | <b>11</b> |
| 5.2.1 Éditer le nom d'un concurrent            | 11        |
| 5.2.2 Éditer la table des compétiteurs         | 11        |
| 5.2.3 Modifier l'ordre d'une liste de départ   | 11        |
| <b>5.3 Dialogue Course</b>                     | <b>12</b> |
| 5.3.1 Sélectionner le côté actif               | 12        |
| 5.3.2 Menus flottants pour les couloirs        | 13        |
| 5.3.3 Armage des couloirs                      | 13        |
| 5.3.4 Activer le départ                        | 13        |
| 5.3.5 Départ manuel                            | 13        |
| 5.3.6 Temps manuel                             | 13        |
| 5.3.7 Délai d'armage                           | 14        |
| 5.3.8 Options des couloirs                     | 14        |
| 5.3.9 Prochaine série et Prochaine course      | 14        |
| 5.3.10 Actions pendant une course              | 15        |
| 5.3.11 Recupérer la course                     | 15        |
| <b>5.4 Dialogue résultats</b>                  | <b>16</b> |
| 5.4.1 Copier et coller les résultats           | 16        |
| 5.4.2 Configurations disponibles               | 17        |

|  |           |
|--|-----------|
| 5.4.3 Options fin de course (impression)                 | 18        |
| <b>6. Options records</b>                                | <b>19</b> |
| 6.1 Éditer la table des records                          | 19        |
| 6.2 Éditer le record depuis le dialogue Course           | 19        |
| 6.3 Mise à jour d'un record                              | 19        |
| 6.4 Le dialogue sortie des records                       | 19        |
| 6.5 Temps intermédiaires d'un record                     | 20        |
| <b>7. Dialogue événements</b>                            | <b>21</b> |
| <b>8. Tableau d'affichage</b>                            | <b>23</b> |
| <b>9. Control DH.</b>                                    | <b>25</b> |
| <b>10. Tableau d'affichage GALACTICA</b>                 | <b>26</b> |
| <b>11. Tableau d'affichage ERTD</b>                      | <b>27</b> |
| <b>12. Modification de textes</b>                        | <b>28</b> |
| 12.1 Modification de textes de définition de compétition | 28        |
| 12.2 Modification des textes de l'interface              | 28        |
| <b>13. Glossaire</b>                                     | <b>29</b> |

# 1. Préface

## 1.1 Introduction

Bienvenue dans le monde ARES-21.

Ce document est destiné à vous faciliter le premier accès à ARES-Swimming. Il comprend une description des principaux dialogues utilisés par le programme. Vous y trouverez en plus des commentaires sur la meilleure manière de tirer les meilleurs résultats du programme.

Ce document a été réalisé sur la base du logiciel ARES Swimming 2.04. Ce qui signifie qu'il se peut que vous constatiez quelques légères différences entre les fonctionnalités et les boîte de dialogues de votre programme.

## 1.2 Connexion à l'IF-ARES

La connexion à l'IF-ARES se fait à l'aide d'un câble RS-232.

Au démarrage, le programme vérifie que l'IF-ARES est connecté, et un message s'affiche à l'écran si aucune connexion ne peut être établie. La raison peut être l'une des suivantes :

- L'IF-ARES n'a PAS été mis sous tension.
- Le câble n'est pas correctement branché.
- Le câble est raccordé au mauvais port série. Dans ce cas, déplacez le câble ou sélectionnez un autre port depuis le logiciel.

Si le programme a trouvé l'IF-ARES, il lance le module Natation et la diode rouge (voici chapitre13) de l'IF-ARES commence à clignoter. Si un autre module est déjà actif sur l'IF-ARES, il vous est demandé de le mettre hors tension, puis de nouveau sous tension.

## 1.3 Généralités

Aide en ligne :

- Pour accéder à l'aide en ligne, appuyer sur F1 depuis n'importe quelle fenêtre d'ARES-Swimming.

Raccourcis clavier dans un dialogue actif (généralement signalé par une barre de titre en surbrillance):

- Utilisez la méthode WINDOWS pour les commandes (boutons, cases à cocher...) dont l'intitulé comprend un caractère souligné.

Exemple : Appuyer simultanément sur <ALT> et <c> pour lancer la commande Course.

- Utilisez la combinaison de touches pour les commandes ou rubriques de menu suivies de <XXX>.

Exemple : "Série suivante <Ctrl N>" est lancé en appuyant simultanément sur <Ctrl> et sur la touche <N>.

Raccourcis clavier dans un dialogue qui peut être actif:

- Les raccourcis clavier qui restent actifs où que vous vous trouviez dans l'application ARES-Swimming se reconnaissent au caractère '!'.

Exemple : !<Ctrl F12> est un raccourci toujours disponible.

### Fenêtre principale.

La fenêtre principale se compose seulement d'une liste de menus. Lorsqu'on la réduit, toutes les autres fenêtres du programmes se trouvent également réduites.

### Changement de répertoire.

Ce dialogue est accessible depuis la fenêtre ARES-Swimming, à l'aide du menu <Fichier → Changement de répertoire>

Le dialogue <Changement de répertoire> permet de choisir le répertoire dans lequel seront sauvegardées toutes les données.

Nous vous conseillons de créer un nouveau répertoire pour chaque journée de compétition. Cela vous facilitera le travail sur des compétitions ayant des données importantes ou sur plusieurs compétitions en même temps. Cela améliorera également le temps de réponse du programme pour toutes les opérations sur des fichiers. Pour réaliser le doublage de toute une journée de compétition, il suffit de copier tous les fichiers contenus dans le répertoire en question.

Lorsqu'on passe à un répertoire vide, les tables (style, catégories) et la configuration sont lues dans le répertoire par défaut ( \ares\swimm). Toutefois, il peut être utile de récupérer certaines table, comme les concurrents ou les records de l'ancien répertoire de données. Il suffit pour cela de cocher la (les) case(s) copier...

## **1.4 Comment faire une course: Pas à pas**

### Avant de commencer:

1. Synchronisation de l'IF-ARES (chapitre 2)
2. Vérifier ou définir la configuration du bassin (chapitre 6)

### Préparer une liste des course:

1. Éditer les compétitions.(chapitre 5.1)
2. Éditer la table des concurrents (en option) (chapitre 5.2)
3. Éditer les listes de départ (en option) (chapitre 5.2.2)

### Traiter une course :

1. Sélectionner la série dans le classement et établir la liaison au <Dialogue course>.(<Course> ou un double-clic de la souris) (chapitre 5.3)
2. Traiter la course.
3. Vérifier les résultats finaux sur le <Dialogue résultats> (chapitre 5.4)
4. Appuyer sur <Fin de la course> (pour impression) (chapitre 5.4.2)
5. <Série suivante> or <Événement suivant> ou quitter le <Dialogue course>

## 2. Synchronisation

On accède à la boîte de dialogue Synchronisation depuis la fenêtre ARES-Swimming, menu <IF-ARES --> Synchro>.

Elle sert à définir l'heure courante de l'IF-ARES.

L'IF-ARES doit être synchronisé à chaque mise sous tension.

Si on ne le fait pas, la première impulsion de départ le synchronisera automatiquement à 0:00.

L'IF-ARES ne peut être synchronisé qu'une seule fois. S'il a déjà été synchronisé, il faut, soit le redémarrer, soit sortir du dialogue synchro.

Il est important que l'IF-ARES soit réglé sur la bonne heure, car :

- Les impulsions de départ sont enregistrées en heure courante.
- Si un système de doublage est présent, les deux systèmes doivent afficher la même heure.

### Source:

- Direct : l'IF-ARES sera synchronisé lorsqu'on appuiera sur <Prêt>.
- Start : l'IF-ARES sera synchronisé lorsqu'une impulsion apparaîtra sur l'entrée de départ.
- Synch : l'IF-ARES sera synchronisé lorsqu'une impulsion apparaîtra sur l'entrée synch.

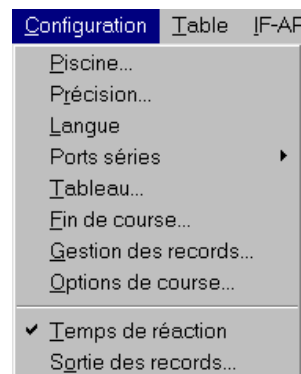
### Comment procéder:

1. Lancer la boîte de dialogue synchro.
2. Entrer l'heure dans la zone de saisie (un champ vide est interprété comme valant 00).
3. Sélectionner la source de synchronisation.
4. Appuyer sur Prêt.
5. Attendre que l'événement de déclenchement intervienne (si non direct).

### 3. Configurations

Les configurations disponibles depuis la fenêtre principale sont :

- Configuration de la piscine
- Précision du chronométrage
- Sélectionner la langue et le clavier
- Sélectionner les ports séries
- Configuration tableau d'affichage
- Configuration des actions à effectuer en fin de course
- Détection et mise à jour des records
- Définition des temps limites avant avertissement
- Avec ou sans temps de réaction
- Gestion avancée de l'envoi de donnée au tableau d'affichage



#### 3.1 Configuration de la piscine

Ce dialogue est accessible depuis la fenêtre ARES-Swimming, à l'aide du menu <Configuration → Piscine>

##### Liaison aux harnais:

Les trois premières cases décrivent la position et les liaisons du harnais à l'IF-ARES.

1. Sélectionner les harnais qui sont connectés, et de quel côté.
2. Sélectionner le harnais qui est connecté à l'entrée HA1 de l'IF-ARES.
3. Sélectionner le côté correspondant à l'arrivée (ou dans certains cas où se tiennent les départs).

Ces trois entrées sont étroitement liées.

##### Numérotation des couloirs:

Les deux autres cases décrivent les relations entre le numéro d'un module le long du harnais et le numéro de couloir (figurant sur le plot de départ).

1. Sélectionner l'ordre des modules le long du harnais.
2. Sélectionner l'ordre des couloirs le long de la piscine.

Ces deux entrées sont étroitement liées.

##### Exemple 1 :

Une piscine comportant 8 couloirs numérotés de 1 à 8.  
Le module n°1 est sur le couloir 1, le n°2 sur le couloir 2, et ainsi de suite...

Ordre modules : <1 2 3 4 5 6 7 8>  
Ordre couloirs : <1 2 3 4 5 6 7 8>

Utiliser le bouton < 8 / 8 > de *Numérotation par défaut*

##### Exemple 2 :

Dans une piscine à 10 couloirs configuré pour 8 couloirs seulement :  
Le module n°1 n'est pas utilisé, mais le module n°2 sert au couloir 1, etc...

Ordre modules : <2 3 4 5 6 7 8 9 >  
Ordre couloirs : <1 2 3 4 5 6 7 8 >

Utiliser le bouton < 8 / 10 > de *Numérotation par défaut*



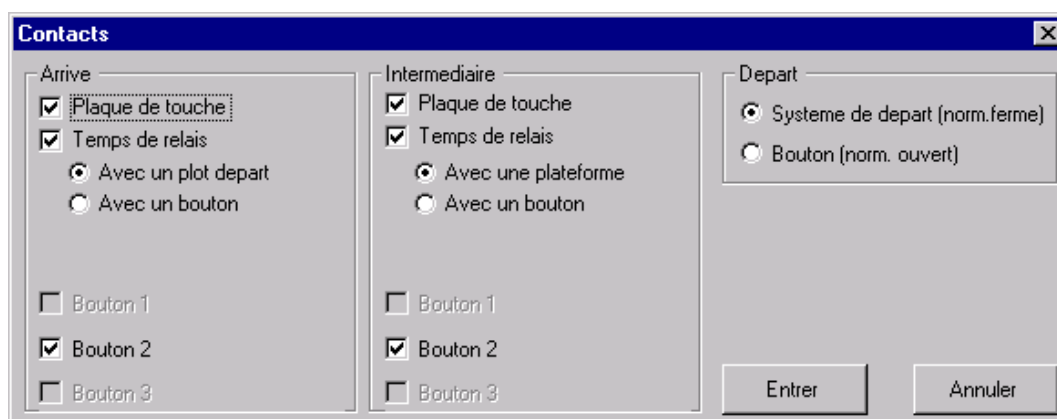
Il est recommandé de tester ces paramétrages à l'aide de la fenêtre de test (que l'on lance avec le bouton poussoir test) (chapitre 4)

Avec l'aide d'un partenaire, qui se chargera de presser sur les différents contacts, contrôlez l'exactitude de la configuration sur l'écran.

### 3.1.1 Liaison au harnais

On accède à cette boîte de dialogue depuis le Dialogue <Configuration → piscine>, avec le bouton <Contacts>.

Configuration normale avec une plaque de touche, un plot de départ, et un bouton de doublage. (Pour l'interface Omega Electronics)



Configuration avec 3 boutons, le temps officiel étant celui du milieu (selon les règlements de la FINA).

Avec l'interface Daktronics il est possible d'utiliser 3 boutons pour le temps de backup. Ainsi, le temps intermédiaire sera le temps de backup officiel. Si seulement deux boutons ont été pressés, le temps de backup officiel sera la moyenne des ces deux boutons. Si seul un bouton est pressé, alors le temps de ce dernier sera le temps de backup officiel.

#### Liaison de départ:

Il est aussi possible de choisir le type de votre système de départ. (Système de départ standard est normalement fermé)

**Remarque:** La configuration du contact au départ est vérifiée lorsqu'on effectue la synchronisation par le départ.

### 3.2 Précision du chronométrage

Ce dialogue est accessible depuis la fenêtre <ARES-Swimming>, à l'aide du menu <Configuration → Précision>

La précision du chronométrage peut y être modifiée et la nouvelle valeur affectera tous les chronométrages ultérieurs.

### 3.3 Langue

Le choix de la langue permet de changer tous les textes du programme (menus, boutons, ...).

Remarque: Les textes décrivant le style, la distance, la série et la catégorie d'une compétition ne changent que lorsqu'on passe à un nouveau répertoire de données.

Le choix du clavier permet de changer les raccourcis.

### 3.4 Temps de réaction

Cette option permet d'activer la mesure du temps de réaction au départ.

Le temps de réaction apparaît dans le <Dialogue course> et est également transmis aux sorties SCB et GP (Glossaire chapitre 13).

## 4. La fenêtre de test

Ce dialogue est accessible depuis la fenêtre ARES-Swimming, à l'aide du menu <Configuration → piscine → Test>.

Cet outil vous permet de vérifier que la configuration des entrées est correcte.

Cette fenêtre affiche en gros caractères le numéro du couloir qui a été activé.

Les contacts (plaque de touche, plot de départ et bouton → Glossaire chapitre 13) sont également affichés.

Lorsqu'une plaque de touche à l'arrivée a été activée, les côtés de la fenêtre deviennent noirs.

Lorsqu'une plaque de touche située à l'extrémité opposée à l'arrivée (par ex. 50m) a été activée, les côtés de la fenêtre sont à moitié noirs et à moitié blancs.

Entrée couloir : permet de sélectionner le couloir à tester

Entrer '\*' pour tous les couloirs

Entrer '2 3' pour les couloirs 2 et 3

...

Entrée durée: permet de choisir le temps (en secondes) pendant lequel le numéro de couloir restera affiché.

Entrer '2' pour afficher un numéro pendant 2 secondes.

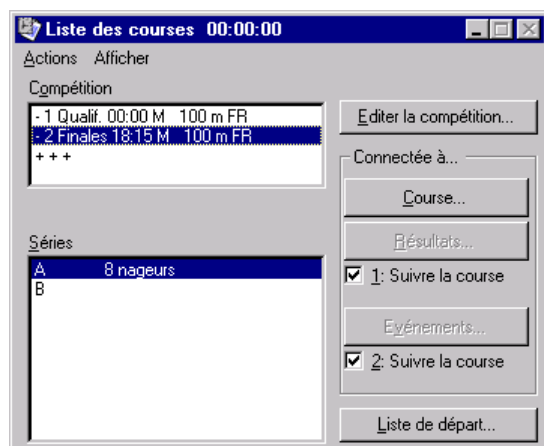
Entrer '0' pour empêcher que le numéro ne soit effacé avant le prochain contact.

### 4.1 Déconnexion des harnais

On peut ouvrir à la manière suivante <Liste des courses → Course → Options → Harnais connectés>. Pour effectuer des tests de connections avec des périphériques (DH ou tableau) pendant que des nageurs s'échauffent dans la piscine, il est possible déconnecter les harnais à partir de la fenêtre de course.

**ATTENTION :** dans ce mode, plus aucun événement de la piscine ne parvient au programme. Cette fonction ne doit être utilisée que pour des tests.

## 5. Dialogue Liste des courses



Le dialogue peut s'ouvrir de la manière suivante <Fenêtres → Liste des courses> ou avec la fonction F8.

Depuis ce dialogue, il est possible de lancer différentes actions à l'aide de boutons-poussoirs:

- Éditer une compétition (sélectionner le numéro d'événement, la distance, le style, etc.). Une compétition est un groupe de séries.
- Éditer la liste de départ pour la série choisie.
- Lancer le dialogue Course pour la série choisie.
- Relier une compétition au <Dialogue résultats>.
- Relier une compétition au <Dialogue événements>.

Généralement, la série qui se trouve dans le dialogue course est reliée également aux dialogues classement et événements.

Dans certaines circonstances, comme pour imprimer ou pour revoir les événements d'une compétition antérieure, on peut souhaiter relier au <Dialogue résultats> une série autre que la série courante. Cela peut se faire en désactivant la case <1: suivre course> box.

À partir du menu, vous pouvez :


- effacer une série.
- effacer toute une compétition.

Un message s'affiche alors pour vous demander de confirmer la suppression.

**Remarque:** Vous pouvez éditer une compétition en double-cliquant sur elle dans la liste des compétitions. Vous pouvez lancer la course en double-cliquant sur elle dans la liste des séries.

- importer une liste départ depuis le logiciel *Meet Manager* pour la compétition et la série sélectionnées. Cette fonction n'est valable que lorsqu'un ordinateur exécutant le programme *Meet Manager* est connecté au port GP de l'IF-ARES.

## 5.1 Éditer la compétition



Pour ouvrir le Dialogue <Éditer la compétition> :

- S'assurer que la liste des courses est active.
- Pour éditer une nouvelle compétition, sélectionner la ligne < +++ > dans la liste des compétitions et appuyer sur le bouton <Éditer la compétition>.
- Pour éditer une compétition existante, la sélectionner dans la liste des compétitions et appuyer sur le bouton <Éditer la compétition>.

Numéro d'événement et série :

- pour une compétition existante, ils ne peuvent pas être changés.
- pour une nouvelle compétition, si ce sont les mêmes qu'une compétition existante, le bouton <OK> sera désactivé.

Distance, style et catégorie :

- Ils servent au paramétrage correct du nombre de longueurs, pour les records et pour les impressions.
- Les valeurs de la distance, du style et de la catégorie peuvent être modifiées.

Date, heure et intitulé:

Sont utilisés pour la distribution d'information en fin de course.

La ligne de titre pour les impressions:

La première ligne de titre est utilisée pour les impressions de résultats.

La ligne de titre pour le tableau:

La deuxième ligne de titre est envoyée au tableau selon des caractéristiques du type de tableau choisi. Pour plus d'informations concernant les sorties tableau : Panneau d'affichage. (chapitre 8, page 25).

Certains champs automatiques peuvent être insérés. Ce sont:

- %0 : Numéro de compétition.
- %1 : Phase.
- %2 : Numéro de série.
- %3 : Catégorie.
- %4 : Longueur.
- %5 : Style.

Exemple :

Ainsi il est possible d'éditer une ligne de titre de la façon suivante:

Course : %0-%2, %1 --- %3 %4 %5

Ce qui donnera p.ex:

Course : 18-A, Finale --- Hommes 100m Libre

Le nom du juge officiel:

Le nom du juge officiel est destiné aux résultats imprimés. Le nom qui est édité dans ce champ remplace celui qui est mis par le "ARES-Print Utility".

## 5.2 Éditer les listes de départ

Pour éditer une liste de départ, sélectionner la compétition et la série dans la boîte de dialogue liste des courses et cliquer sur le bouton <Liste de départ>.

Les concurrents sont repris depuis la table des concurrents-. Cliquer sur le bouton <Ajouter> pour obtenir la table des concurrents.

Depuis la table des concurrents, sélectionner un concurrent par un double-clic (ou appuyer sur la touche <Enter>) pour l'insérer dans la liste de départ.

### 5.2.1 Éditer le nom d'un concurrent

Utiliser ce dialogue pour mettre jour ou ajouter des noms dans la table des concurrents avec le dialogue <Liste de départ → Ajouter → Editer>.

<Id> : Nombre utilisé par le logiciel et qui définit un concurrent d'une manière absolument univoque.

<Bib>: Il peut s'agir d'un numéro ou d'un texte d'identification optionnel.

Ce peut être l'id, l peut être vide, ou peut prendre la valeur assignée par un périphérique de données externe, pour garantir la coordination entre les deux systèmes.

Appuyer sur <ESC> pour quitter ce dialogue.

### 5.2.2 Éditer la table des compétiteurs

Pour éditer les concurrents, aller à la fenêtre ARES-Swimming, menu <Tables → compétiteurs→ éditer>.

Pour ajouter ou modifier un concurrent, aller à la liste des concurrents et cliquer sur le bouton <éditer> pour ajouter ou modifier un concurrent.

Pour ajouter un nouveau concurrent, sélectionner un nouveau numéro de bonnet un numéro de bonnet vide.

Pour modifier un concurrent, sélectionner son numéro de bonnet.

### 5.2.3 Modifier l'ordre d'une liste de départ

On accède à ce dialogue depuis le dialogue <Liste de départ>, à l'aide du bouton <Changer l'ordre>.

Pour envoyer un concurrent à la liste de départ, double-cliquer sur lui.

On peut envoyer les concurrents dans un ordre quelconque.

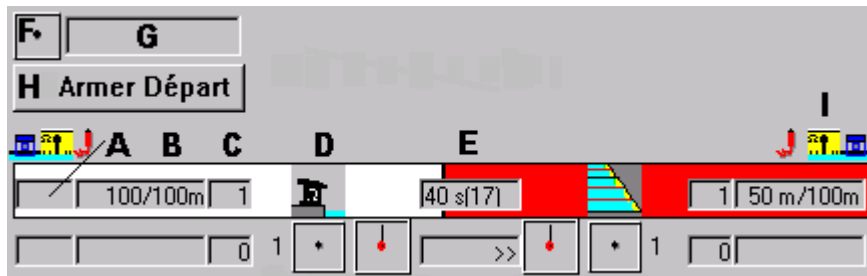
## 5.3 Dialogue Course

Les configurations disponibles depuis la boîte de dialogue course sont:

- Les options concernant les couloirs.
- Période d'activation.

On accède à ce dialogue depuis la fenêtre Liste des courses, à l'aide du bouton <Course>.

Le dialogue Course doit être lancé pour traiter une compétition. Il n'est pas nécessaire de le quitter pour obtenir la série suivante.



Sur ligne de titre :

- B) indique la distance du passage sur la distance totale pour chaque côté
- C) Nombre de passage attendu pour ce côté de piscine.
- D) État de la course (départ, en cours, terminée).
- E) Afficher le délai d'armage..

Sur les autres lignes :

- A) Relais ou temps de réaction.
- B) Temps
- C) Nombre de longueurs parcourues
- D) État des plaques de touche.
- E) Direction de nage prévue et rang.

Départ :

- F) Délai d'armage.
- G) Temps de course.
- H) Bouton départ.

Configuration:

- I) Affiche le types de contacts pour chaque côté de piscine.

**Remarque:** les principales fonctions sont accessibles par le biais de raccourcis clavier qui permettent de lancer les menus flottants (numéros 0..9).

### 5.3.1 Sélectionner le côté actif

Pour une configuration à deux harnais :

- Le côté actif est repéré par un fond rouge.
- Le côté actif est celui qui réagit aux actions, par exemple <activer tous les couloirs>.
- Le choix du côté actif se fait en cliquant avec la souris sur un côté d'un couloir quelconque, ou par le biais du menu <Actions → Changer de la sélection du coté <Espace>>.

Pour une configuration à un harnais :

Il n'y a qu'un côté actif, qui est celui de l'arrivée.

### 5.3.2 Menus flottants pour les couloirs

Les menus flottants apparaissent par un clic droit sur le champ temps de chaque couloir, ou en appuyant sur le numéro du couloir (0 pour le couloir 10).

Pour une configuration à deux harnais, le menu flottant apparaît sur le côté actif choisi.

Le couloir correspondant au menu flottant apparaît en grisé.

### 5.3.3 Armage des couloirs

Généralement, les couloirs sont automatiquement armés après le délai d'armage (modifiable par l'utilisateur). Mais on peut contourner cette fonction en choisissant Armer ou Désarmer.

Armer : tous les couloirs sont prêts à recevoir un contact.

Désarmer : aucun couloir n'acceptera de contact.

Armage AUTO: tous les couloirs accepteront ou non un contact, en fonction du délai d'armage.

Le statut des couloirs peut être choisi

- individuellement : par les menus flottants des différents couloirs
- pour tous les couloirs : par le menu <Actions> du dialogue Course .



a) b) c) d) e) f) g)

a) Couloir désarmé (du fait du délai d'armage).

b) Couloir armé (après le délai d'armage).

c) Couloir touché.

d) Couloir non utilisé.

e) Couloir désarmé (du fait d'actions de l'utilisateur).

f) Couloir armé (du fait d'actions de l'utilisateur).

g) Le couloir a parcouru le nombre de longueurs prévu.

### 5.3.4 Activer le départ

Lorsque le dialogue <Course> est créé, le contact de départ est armé.

Le départ est désarmé lorsque le signal de départ a été reçu.

**Remarque:** Pour relancer une course après un faux départ, armer le départ avec le bouton.

### 5.3.5 Départ manuel

Pour simuler un départ :

- S'assurer que le départ est armé.
- Appuyer sur les touches <Ctrl> et <Maj>.
- Et cliquer sur le symbole d'état représentant le départ.

### 5.3.6 Temps manuel

Pour simuler un contact sur la plaque de touche :

- Appuyer sur les touches <Ctrl> et <Maj>.
- et cliquer sur le symbole d'état correspondant au couloir désiré.

Ou

- Appuyer sur les touches <Ctrl> et <Maj>.
- et appuyer sur la touche '0','1'.....'9' correspondant au couloir désiré.

### 5.3.7 Délai d'armage



On accède à ce dialogue depuis la fenêtre Course, à l'aide du menu <Options → Délai d'armage>.

Cette option contrôle l'armage automatique.

Il y a deux délai d'armage à entrer :

1. Pendant la course : Le délai d'armage doit être légèrement inférieur au temps le plus rapide qu'un nageur peut réaliser sur un aller-retour de bassin.
2. Juste après le départ : Le délai d'armage doit être légèrement inférieur au temps le plus rapide qu'un nageur peut réaliser entre le départ et l'extrémité opposée du bassin.

### 5.3.8 Options des couloirs

On accède à ce dialogue depuis la fenêtre Course, par le menu <Options → Paramètres >.

Ce dialogue définit des options qui s'appliquent à tous les couloirs.

#### Alarme si temps manquant :

Cocher cette option si vous souhaitez être averti lorsqu'un nageur n'a obtenu aucun temps (contact trop mou , abandon...).

Le champ temps clignote lorsqu'un couloir a reçu une alarme <pas de temps>.

Lorsqu'un couloir reçoit un alarme, procéder de la manière suivante :

- Récupérer le temps de doublage s'il est disponible, ou sélectionner <Passage+1> si le nageur n'a pas touché le contact.
- Désarmer le couloir si le nageur a abandonné.

#### Effacer les temps intermédiaires après ...:

Un temps intermédiaire sera effacé de l'écran et du tableau d'affichage après x secondes.

#### Signal sonore au contact:

Si cette option est activée, l'ordinateur émettra un signal sonore à chaque nouveau temps valide.

Un autre signal sonore peut être émis si votre ordinateur dispose d'une carte son.

### 5.3.9 Prochaine série et Prochaine course

#### Pour passer à la série prochaine:

- S'assurer que le dialogue Course est actif.
- Sélectionner le menu <Actions → Prochaine série>.

#### Pour passer à la prochain course:

- S'assurer que le dialogue Course est actif.
- Sélectionner le menu <Actions → Prochaine course>.



### 5.3.10 Actions pendant une course

<Passage -1> : Diminue le compteur de passages et active le couloir.

<Passage + 1> : Augmente le compteur de passages.

<Éditer un temps final> : Ouvre une boîte de dialogue permettant la saisie du temps final. Il est possible d'introduire 0.0 pour un nageur qui n'a pas terminé sa course.

<Prendre temps de doublage> :

- Si le couloir est armé, prend le temps de doublage pour le passage prévue.
- Si le couloir est inactif, prend le temps de sauvegarde pour la longueur qui vient juste de se dérouler.

#### Exemples:

- Les plaques de touches ne sont pas activées et un nageur arrive :

1. Sélectionner le côté (si deux harnais présents).
2. Menu flottant du couloir.
3. Armer le couloir.

Ou, plus rapidement :

1. Sélectionner le côté (si deux harnais présents).
2. Armer tous les couloirs.

- Un nageur arrive, mais produit un contact pas assez vigoureux. Vous voulez augmenter de un son nombre de passages :

1. Sélectionner le côté (si deux harnais présents).
2. Menu flottant du couloir.
3. Passage +1;

- Un nageur arrive, mais produit un contact pas assez vigoureux. Vous voulez prendre le temps de doublage :

1. Si le couloir est encore armé, augmenter de un son nombre de passage (cf. ci-dessus).
2. Sélectionner le côté (si deux harnais présents).
3. Menu flottant du couloir.
4. Temps de doublage.

- Un contact a été détecté avant l'arrivée du nageur. Il faut réduire de un son nombre de passage :

1. Sélectionner le côté (si deux harnais présents).
2. Menu flottant du couloir.
3. Passage -1; (le couloir est automatiquement réarmé et est prêt pour le véritable contact).

### 5.3.11 Recupérer la course

À partir du <Dialogue Course>, menu <Actions>.

Cette action sert principalement dans deux cas :

a) Vous avez démarré la mauvaise course :

1. Quittez le <Dialogue Course>
2. Reliez la bonne série au <Dialogue Course> (depuis le <Dialogue Liste des courses>).
3. Sélectionnez <Récupérer la course>.

b) Vous avez manqué le départ :

Cela signifie que la série n'était pas reliée à la course lorsque le départ a été donné.

1. Sélectionnez <Récupérer la course >.
2. Visualisez la liste d'événements dans le <Dialogue Événements> (<F6>)
3. Dans la liste, sélectionnez l'événement Départ (normalement en tête de liste).
4. Activez ce départ (<Action → Valider>).
5. Revenez au <Dialogue Course> (<F5>).

## **5.4 Dialogue résultats**

### **5.4.1 Copier et coller les résultats**

Ces fonctions peuvent s'avérer très utiles lorsqu'on a traité la mauvaise course. Cf. également <Récupérer course> dans le <Dialogue course> chapitre 5.3.11.

Par exemple, on a traité la finale A, alors que c'est en fait la finale B qui s'est déroulée. Il faut alors déplacer les résultats de la finale A à la finale B.

Copier des résultats : Sélectionner la série depuis laquelle il faut copier les résultats et cliquer sur le menu copier.

Coller des résultats : Sélectionner la série vers laquelle il faut déplacer les résultats et cliquer sur le menu coller.

### 5.4.2 Configurations disponibles

Les configurations disponibles depuis la boîte de dialogue résultats sont :

- Paramètres records
- Éditer records 'Avant la course'.
- Actions après la course (pour impression).

Le Dialogue résultats est lancé lorsqu'on relie une série à la course.

On peut également le lancer depuis la fenêtre Classement <F7>, à l'aide du bouton <Résultats>.

#### Fin de course :

Ce dialogue sert à visualiser les résultats finaux et intermédiaires. Le bouton <Fin de course> permet de lancer un résultat imprimé ou à mettre à jour un fichier de résultats.

Sélectionner les actions à lancer lorsqu'on appuie sur <Fin de course> dans le menu <Fin de course → Options>.

#### Records :

- Entrée manuelle d'un record:

Pour entrer manuellement un record (par ex. NWR ou NER), sélectionner dans la liste le couloir où doit figurer le record, puis lancer le dialogue <Records → Option>.

Sélectionner un type de record dans la case d'option. Utiliser les boutons <Effacer> et <Mettre> pour saisir un record pour le couloir choisi dans le <Dialogue résultats>.

- Détection Record> :

Pour sélectionner la détection automatique des records, se rendre dans le dialogue <Records → Option>.

Le programme détecte le temps du vainqueur et ceux des trois niveaux de records. Si le record est battu, le texte <nouveau record> est ajouté derrière le temps final.

- Editer les records :

Les records qui étaient en vigueur avant la course et qui apparaissent sur l'impression peuvent être modifiés à l'aide de <Records → Éditer pour impression>. Noter que les records destinés à l'impression sont mis à jour par le programme lors de <Fin de course>.

- <Mise à jour Record> :

Le programme demande une mise à jour de la table des records lorsqu'on choisit l'action <Fin de course>.

Pour retirer un record en vue de l'impression, lancer le dialogue d'édition des records et entrer un texte vide dans la zone de saisie du temps.

Disqualification d'un couloir : Sélectionner le couloir puis aller dans le menu <Status → Disqualifié>.

### 5.4.3 Options fin de course (impression)

On accède à ce dialogue depuis le Dialogue <Résultats>, menu <Fin de course → Options>.

Il permet de sélectionner les actions à entreprendre lorsqu'on actionne le bouton <Fin de course> de la boîte de dialogue résultats.

Remarque : en principe, ne cocher qu'une seule case.

<Envoyer sur...> :

- Si votre ordinateur est équipé d'un navigateur Internet, le programme va l'utiliser pour générer une page de résultat (HTML file). Vous pouvez sélectionner si vous le souhaitez l'option de prévisualisation de la page (HTML Preview) ou non (HTML) dans le menu déroulant à droite de la case à cocher.
- Sélectionner TXT ou TXT Preview pour imprimer les résultats via le Notepad.
- Sélectionner %D afin de sauvegarder les impressions sur un fichier texte unique pour chaque course. Le nom du fichier obtenu sera "sEEERRHH.txt" (EEE : numéro de compétition, RR numéro de phase, HH numéro de série).

<Programme d'impression> : Défaut.

- Les résultats sont envoyés au programme d'impression ARES, qui est relié à une interface DDE.

<Imprimante IF-ARES> :

- Les résultats sont envoyés à la micro-imprimante qui peut être connectée directement à l'IF-ARES.

<Mise à jour table de résultats>:

- Les résultats sont ajoutés à un fichier texte qui peut être importé dans une base de données.

## 6. Options records

### 6.1 Éditer la table des records

Pour éditer les records, aller à la fenêtre principale, menu <Table → Table de records → éditer>.

Pour ajouter ou modifier un record, aller à la liste des records et cliquer sur le bouton <éditer>.

Ces opérations peuvent également se faire depuis le <Dialogue course>.

### 6.2 Éditer le record depuis le dialogue Course

Les records applicables à la série en cours sont affichés en haut du dialogue Course.

Depuis le dialogue Course, le menu <Records → Éditer> permet de modifier ou d'entrer ces records.

Pour effacer un record, lancer le dialogue Éditer record et entrer un texte vide dans le champ temps.

### 6.3 Mise à jour d'un record

Cette boîte de dialogue apparaîtra dans trois cas :

- Lorsqu'on édite la table des records. (bouton éditer de la liste des records)
- Lorsqu'on édite le record pour la course active. (depuis la boîte de dialogue Course).
- Lorsqu'un nouveau record est en cours d'insertion automatique dans le tableau des records.

Type de record : Il y a 3 niveaux (comme WR, ER, NR). Les textes correspondant à ces types de records peuvent être édités (par exemple pour utiliser CR à la place de ER, etc.).

**Remarque:** Pour accélérer l'édition, il n'est pas nécessaire de taper la ponctuation dans les temps. Vous pouvez taper par exemple <12254> pour <1:22.54>

Pour quitter cette boîte de dialogue, appuyer sur <ESC>.

### 6.4 Le dialogue sortie des records

On accède à ce dialogue depuis la fenêtre the ARES-Swimming, menu <Configuration → Sortie des records>.

Ce dialogue contrôle les sorties des records, mais également quelques autres fonctions d'exportation de données (liste de départ...). Cela peut servir pour commander un générateur de caractères TV ou un tableau.

Effacer: Envoi de la commande d'effacement des champs selon la définition du mode. Ce bouton peut être simulé avec une connection externe sur l'entrée L2 de l'IF-ARES.

Manuel : Envoi des données. Ce bouton peut être simulé avec une connection externe sur l'entrée L3 de l'IF-ARES.

Mode:

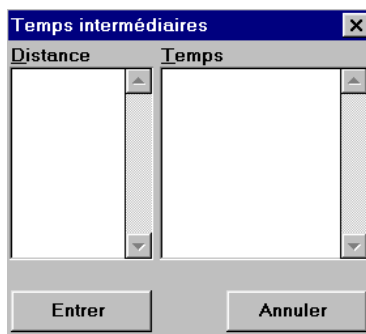
<Défaut>:

la sortie se fait sur le port SCB de l'IF-ARES.  
Rec1 et Rec2 avant le départ & avant l'arrivée.  
Rec1 avant les temps intermédiaires.  
Différence de temps par rapport à Rec1 après un temps intermédiaire.

Remarque : l'utilisateur peut éditer son propre mode. Cf. *Avancé* dans le fichier d'aide pour la syntaxe du fichier de configuration.

<Suivre événement>: Les records sont automatiquement envoyés.

## 6.5 Temps intermédiaires d'un record



Cette boîte de dialogue sert à éditer les temps intermédiaires d'un record. On peut l'ouvrir à la manière suivante <Table → Table de records → Editer → Editer>

La liste de gauche présente les distances, celle des droite les temps de passage correspondants.

Remarque: Aussi ici ce n'est pas pour accélérer l'édition de taper la ponctuation dans les temps. Vous pouvez taper par exemple <12254> pour <1:22.54>

Ces listes sont automatiquement mises à jour lorsqu'un record est battu.

Les temps intermédiaires sont utilisés principalement avec l'option <Sortie records>.

## 7. Dialogue événements



Ce dialogue est accessible depuis la fenêtre ARES-Swimming, à l'aide du menu <Fenêtres → Événements>, ou avec F6. Ce dialogue sert à vérifier toutes les informations qui arrivent de la piscine.

Il affiche une liste contenant tous les temps provenant de la piscine. Les temps sont assignés à la course qui est actuellement associée à ce dialogue (généralement la même course que dans <Dialogue course>).

Si aucune course n'est définie, les temps sont seulement affichés, mais jamais sauvegardés.

Cette fenêtre peut être minimisée avec la touche accélératrice <F6>.

### Modifier un temps :

- Valider: Définit le temps choisi comme le temps retenu pour cette longueur.
- Passage +1 : Définit le temps choisi comme le temps retenu pour la longueur suivante.
- Passage -1 : Définit le temps choisi comme le temps retenu pour la longueur précédente.

### Éditer un nouveau temps:

Il n'est pas possible de modifier un temps, mais on peut en revanche ajouter un nouveau temps. Sélectionner le côté (dans le cas de deux harnais), sélectionner la longueur et le couloir, puis cliquer sur le menu <Édition>.

### Liste des temps.

Une ligne de la liste se présente comme suit :

<source><état><couloir><longueur><temps><harnais>.

source

- T : panneau de contact
- B : sauvegarde manuelle par bouton-poussoir.
- <> : temps de faux départ pour course à relai ou temps de réaction.
- espace : autre (édité, ...).

état:

[V] : temps valable.  
[V]M : temps valable validé manuellement (au clavier).  
[V]E : temps valable édité (au clavier).

[+] : temps capturé avec le couloir armé, mais qui a été invalidé.

[ ] : temps non-significatif.  
[ ]M : validé manuellement (au clavier).  
[ ]E : édité (au clavier).

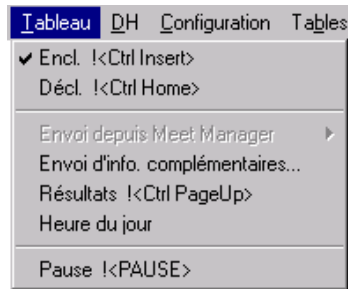
longueur : longueur correspondant au temps indiqué. Un caractère '\*\*' est ajouté si la longueur a été modifiée.

temps: temps écoulé depuis le dernier départ valable.

harnais: <- : le temps vient du harnais de gauche.  
-> : du harnais de droite.



## 8. Tableau d'affichage



On accède aux commandes du <tableau> d'affichage depuis la fenêtre ARES-Swimming.

<Heure> : Envoie l'heure au tableau d'affichage. (Ne pas oublier de synchroniser l'IF-ARES !! ).

<Course> : Le tableau d'affichage suit la course.

<Envoi depuis Meet Manager> : Sous menu permettant d'envoyer la liste de départ, d'arrivée, les scores des différentes catégorie depuis la base de données du logiciel *Meet Manager*. Cette fonction n'est valable que lorsqu'un ordinateur exécutant le programme *Meet Manager* est connecté au port GP de l'IF-ARES. L'ARES est absolument transparent et envoie ces information dans le mode ERTD sur le port SCB de l'IF-ARES.

<Envoi d'info. complémentaires...> Permet d'envoyer des informations complémentaires comme les score des équipes sur une 12<sup>e</sup> ligne du tableau, Cette fonction n'est disponible que pour les modes UNT4.

<Résultats> : Le tableau d'affichage indique les résultats de la série qui est reliée à la boîte de dialogue Résultats.

Pour envoyer la première page : Appuyer sur <Tableau → Résultats>.

Si aucun temps de maintien n'est défini, procéder comme suit pour envoyer la page suivante: Appuyer sur <Tableau → Résultats>.

Pour renvoyer la première page : appuyer sur Appuyer sur <Tableau → arrêt>., puis sur Appuyer sur <Tableau → Résultats>.

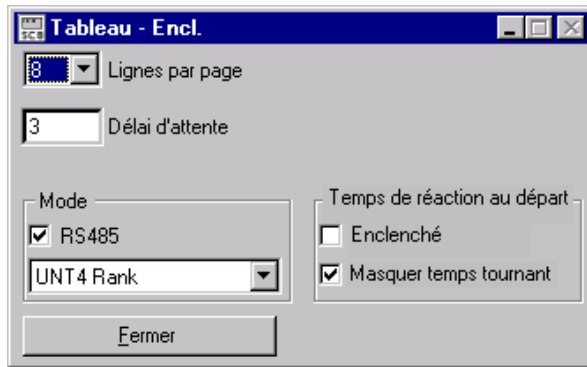
### Afficher les résultats d'une course antérieure.

1. Dans le dialogue Liste des courses, sélectionner la compétition et la série
2. Désactiver < 1: suivre course>.
3. Cliquer sur le bouton <Résultats> pour relier la série sélectionnée à la boîte de dialogue résultats.
4. Mettre le tableau d'affichage sur <Résultats>.

<Heure du jour>: Envoie l'heure du jour au tableau. (N'oubliez pas de synchroniser l'IF-ARES !!)

<Pause>: Fige les informations actuellement affichées. (Utilisez cette option entre chaque séries pour laisser les résultats au tableau).

Configuration depuis la fenêtre de configuration:



On accède au dialogue configuration tableau d'affichage depuis la fenêtre ARES-Swimming, menu < Configuration → Tableau d'affichage>.

<Lignes par page>: Ce paramètre est utile pour envoyer les résultats page par page.

Délai d'attente : Pour les tableau d'affichage qui ont moins de lignes qu'il n'y a de couloir dans la piscine, il est possible d'envoyer les résultats page par page. Un temps de maintien (délai d'attente) en secondes peut être entré. Si aucun temps n'est entré, la page suivante est envoyé suite à l'action <Résultats>.

Mode: Permet de sélectionner le type de tableau d'affichage disponible dans la piscine :  
- Tableau d'affichage GALACTICA chapitre 9  
- Tableau d'affichage ERTD chapitre 10

<RS485> : signifie que les données destinées au tableau d'affichage sont également envoyées à la prise RS485 du connecteur SCB de l'IF-ARES.

Remarque : La sortie sur les broches 20mA est toujours active, que la RS485 soit activée ou non.

Temps de réaction au départ: Permet d'afficher le temps de réaction lorsque les compétiteurs quitte la plate-forme et l'option *Masquer temps tournant* efface le temps tournant au tableau lorsque le premier temps de réaction est affiché.

Le protocole de sortie SCB est mis à disposition gratuitement sur notre site Internet ([www.omega-electronics.ch](http://www.omega-electronics.ch)) dans la section ARES Download.

## 9. Control DH.



Les commandes DH sont accessibles depuis la fenêtre ARES-Swimming.

<Course> :

La sortie DH suit la course.

<Connecté au logiciel Meet Manager> : Ce champ est automatiquement coché si un ordinateur exécutant le programme *Meet Manager* est connecté au port GP de l'IF-ARES et que ce dernier a effectué un test de "*Timing Consol*".

<Envoyer résultats> :

La sortie DH envoie les résultats de la série qui est reliée au dialogue résultats.

Le dialogue DH-Envoyer résultats est accessible depuis la fenêtre ARES-Swimming, menu <DH → Résultats>.

<Avec doublage> :

Cochez si vous voulez que les temps de doublage soient envoyés.

Le protocole de sortie DH est mis à disposition gratuitement sur notre site Internet ([www.omega-electronics.ch](http://www.omega-electronics.ch)) dans la section ARES Download.

## 10. Tableau d'affichage GALACTICA

Les listes de départs sont envoyées à GALACTICA (Swimming interface) au travers de l'option "Sortie des records".

Il est possible d'envoyer les listes de départs d'un coup pour toutes les courses, ou au coup par coup.

Marche à suivre pour envoyer toutes les listes de départ:

Activer la fenêtre "Record Output".

Choisir le mode "GALACTICA Startlist".

Presser le bouton "Manuel" pour envoyer les listes. Le programme Swimming affiche alors le défilement des compétiteurs.

Marche à suivre pour envoyer la liste de départ d'une course:

Activer la fenêtre de course.

Activer la fenêtre "Record Output".

Choisir le mode "GALACTICA Startlist : cur. Heat".

Presser le bouton "Manuel" pour envoyer les listes. Le programmes Swimming affiche alors le défilement des compétiteurs.

## 11. Tableau d'affichage ERTD

Le type ERTD permet de connecter des tableaux DAKTRONICS tournant avec le logiciel Venus.  
Pour ces tableaux, les listes de départ sont envoyés au lancement de chaque course (ouverture de la fenêtre de course, ou commande "prochaine série").  
Il est également possible de rafraichir le tableau avec un OFF, puis un ON.

## 12. Modification de textes

### 12.1 Modification de textes de définition de compétition

Dans le répertoire *swimm* vous trouverez des fichiers de langue (\*.tx0 *English*, \*.tx1 *Français*, \*.tx2 *Deutsch*, \*.tx3 *Italiano*, \*.tx4 *Español*) que vous pouvez sans autre éditer et modifier. Si ces derniers n'existent pas, vous pouvez les créer à l'aide du bloc-notes par exemple.

### 12.2 Modification des textes de l'interface

Vous avez la possibilité de redéfinir les différents messages qui apparaissent à l'écran. Pour cela, ouvre le fichier *swimm.ms1* dans le répertoire *swimm* avec le bloc-notes par exemple. Copier la ligne du message à changer, fermer ce fichier (**Attention ne pas faire de modification dans ce fichier!**), créer un nouveau fichier et coller la ligne, changer ensuite le texte.

Enregistrer ensuite ce fichier sous le nom de *user.msg*. Tout vos textes modifier devant se trouver dans ce fichier.

## 13. Glossaire

bouton de sauvegarde (backup).



Diode rouge (LED):

Petite lampe situé sur la face avant de l'IF-ARES.

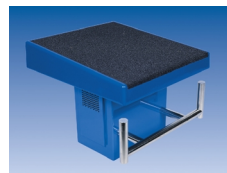
Module:

Un élément du logiciel qui est actif dans l'IF-ARES. Il a dû être téléchargé depuis le PC à l'aide de <Download program>. Les dernières versions des modules ARES sont mises à disposition gratuitement sur notre site Internet ([www.omega-electronics.ch](http://www.omega-electronics.ch)) dans la section ARES Download.

Plaque de touche



Plot de départ



Répertoire de données :

C'est le répertoire dans lequel sont stockés tous les résultats, la configuration, les concurrents et les records.

On y trouve également une copie des tables par défaut (style, série, distance, catégorie) pour la langue choisie.

Répertoire par défaut :

C'est le répertoire dans lequel réside le programme. Il contient toutes les tables par défaut, dans toutes les langues disponibles.