

## CARACTERISTIQUES GENERALES

- 13 programmes de course différents
- 4 affichages par voie. Lecture facile et rapide des tours et du temps avec seulement une pression sur le bouton
- Un programme de course spécifique pour **Rallye-Slot**
- Un programme de course spécifique pour **Dragster Racing**
- Programmation en temps : max. 10 heures (moins 10 secondes), mini. 10 secondes
- Programmation en tours : max. 9999 tours, mini. 1 tour
- Programmation du temps minimum entre 2 tours (pour tester les moteurs, calculer les vitesses de pointe, les vérification de temps de section) + utilisé aussi pour éviter le double comptage.
- Programmation permanente : mémorisation d'un programme jusqu'au prochain changement (le programme reste en mémoire même si le compte-tours n'est pas sous tension)
- Programmation totale ou indépendante : la voie de contrôle peut être sélectionnée sur n'importe quel programme de course.
- Une touche pause
- **Départ libre** (sous tension avant que le feu vert s'allume) ou **départ standard** (hors tension jusqu'à ce que le feu vert s'allume). Les 2 options peuvent être sélectionnées sur n'importe quel programme de course. Donne plus de chance aux chauffeurs rapides. Si un chauffeur démarre avant, il perd un tour complet en guise de pénalité. A la fin toutes les voitures s'arrêtent lorsque la boîte « Stop & Go » est connectée.
- Sortie RS-232C pour ordinateurs avec des codes d'informatique et de transmission gratuits pour le faire soi-même
- Indique :
  - le temps du tour à chaque passage sous la potence
  - le temps passé ou restant jusqu'à la fin de la course, pendant ou à la fin de celle-ci.
  - les 3 tours les plus rapides par voie pendant ou à la fin de celle-ci.
  - le temps total par voie jusqu'au nombre de tours programmé
  - le temps des sections dans le programme Rallye-Slot
  - le temps au 1/10000 de seconde
  - la voie gagnante clignote
  - le tour le plus rapide sur la course clignote
- Contrôle de la tension de la piste à travers des boîtes de contrôle : boîte « Stop & Go » et « Pro Stop & Go » (pour contrôle individuel il est nécessaire d'utiliser la boîte « Pro Stop & Go »)
- Feu tricolore individuel pour un contrôle visuel du départ de la course.
- Des beeps pour : la programmation, le départ, le dernier tour, la fin de la course, la pause, le tour le plus rapide
- Sortie spéciale pour une connection « DS-Card Control » (comme des cartes de crédit ou des cartes de téléphone) pour utiliser pour des courses, des chauffeurs, le contrôle de la location.

## TOUCHES et FONCTIONS

### ► START / STOP

Permet de commencer ou d'arrêter/annuler la course. Lorsque la course est terminée, la voie gagnante clignote et le compte-tour arrête de compter. Il y a toujours 2 secondes de battement juste après la fin, au cas où une voiture franchirait la potence grâce à l'inertie.

### Touches d'information

### ► LAPS / TIME

#### Pendant la course

- Si la course est programmée en temps :

1 pression :	temps de course au moment même
2 pressions	temps restant jusqu'à la fin
- Si la course est programmée en tours :

1 pression	nombre de tours restants jusqu'à la fin
2 pressions	temps de course jusqu'à ce moment

#### A la fin de la course

- Si la course est programmée en tours :
  - avec le contrôle total : indique le temps total de la course jusqu'à ce que la première voiture franchisse la potence dans le dernier tour
  - avec le contrôle individuel : indique le temps total pour chaque voie jusqu'à la programmation fixée.
- Si la course est programmée en temps : Indique le temps total pour lequel la course a été fixée et le temps restant (0). Si la course est annulée, il indique le temps depuis le départ jusqu'à l'annulation (1 pression) et le temps restant jusqu'à la fin de la course (2 pressions)
- Si la course est programmée en F1 : Lorsque la course est terminée on peut voir : le nombre de tours de différence avec le vainqueur (1 pression), le temps passé à la course sur la voie gagnante qui clignote et le temps passé sur le tour après que le vainqueur ait fini sur chaque voie (indique qui a été le plus rapide au tour après le vainqueur)

### ► CHRONOS

- 1 pression meilleur temps
- 2 pressions 2<sup>ième</sup> meilleur temps
- 3 pressions 3<sup>ième</sup> meilleur temps

Pendant ou à la fin de la course.

Si l'on presse la touche « 0000 » alors que le tour le plus rapide est affiché, on peut voir le 1/10000 de seconde.

## Touches de programmation

### ► MODE

- Première touche pour commencer la programmation. Avec une pression on peut voir les différents programmes de course
- Programmation en temps (**P-ti**) : max. 9h59mn50s ; mini.10 secondes
- Programmation en tours (**P-LA**) : max. 9999 tours, mini 1 tour
- Programmation F1 (**P-F1**) : max. 9999 tours, mini 1 tour
- Programmation Rallye-Slot (**P-r**) : voir programme spécifique
- Programmation Dragster Racing (**P-dr**) : voir programme spécifique
- Temps d'écart minimum entre 2 tours (**Pt**) : voir programme spécifique

### ► 0000

Lorsque l'on presse cette touche, le chiffre commencera à clignoter sur la voie 2, l'une après l'autre après chaque pression de cette touche. On peut toujours modifier celle qui clignote (avec la touche 0-9) pour obtenir la programmation souhaitée.

Si aucune touche n'est pressée pendant 3 secondes, le clignotement s'arrête et l'on doit presser la touche à nouveau, laissant la vue actuelle comme programmation (pas en mémoire) seulement pendant la course suivante.

### ► 0-9

Permet d'augmenter les chiffres sur le nombre qui clignote pendant que le programme « 0000 » est activé. Cette touche active et désactive aussi le bruit de beep. Cette fonction est toujours valide quand aucune autre programmation n'est activée.

### ► PAUSE (memory)

Elle a 3 fonctions :

- **Pendant la programmation** (clignotement) cette touche sert de **touche mémoire** ; quand la programmation est faite et **pendant que les chiffres clignotent toujours**, si l'on presse cette touche, le programme actuel est sauvegardé en mémoire permanente. Cela permet de déconnecter le compte-tours et de le reconnecter sans avoir besoin de refaire la programmation.
- **Pendant la course**, cette touche sert de **touche pause**, arrêtant le système de comptage des tours et si les boîtes « Stop & Go » ou « Pro Stop & Go » sont connectées, cela permet aussi d'arrêter les voitures au même moment. Il y a un beep pendant les 20 premières secondes de la pause. La seconde pression de la touche permet de recommencer la course, mettant le circuit sous tension et continuant le comptage des tours avec la même base de données qu'avant la pause.
- Permet de programmer la course en « **temps ON** » ou « **temps OFF** » (voir programmation avancée)

### ► Programmer l'écart de temps entre 2 tours (Pt)

On peut utiliser cette touche pour 2 fonctions principales :

a) En programmant un temps d'écart minimum on peut éviter de faux comptage de tours aux autres voies (à cause des changements de voies), puis on a seulement besoin de programmer « Pt » à juste un peu moins que le tour le plus rapide du circuit.

*Exemple : Si le tour le plus rapide est de 8,426 secondes, on peut programmer le « Pt » à 7,500 secondes puis, lorsqu'il y a un changement de voie à cause d'une voiture qui sort de sa voie et va sur une autre voie que la sienne, elle traversera la potence une seule fois au cours des 7,500 secondes suivantes. Donc le directeur de course n'a plus qu'à ajouter un tour à cette voiture qui est sortie et a traversé une autre voie.*

b) C'est aussi utile pour tester les moteurs ou les voitures. En programmant un « Pt » minimum (comme 0,05 secondes) et en installant un double détecteur au milieu de la ligne droite séparé par exemple d'1 mètre entre eux, quand on court entre les détecteurs, on a un tour rapide (temps entre les 2 détecteurs) donc en pressant la touche CHRONOS on aura un temps qu'on peut comparer avec d'autres moteurs ou voitures, sachant alors qui est le plus rapide. On peut aussi connaître la vitesse (mètre par secondes). *Il est nécessaire d'acheter un câble V (réf : DS 18) pour connecter un double senseur.*

### ► Programmer un contrôle spécial TOTAL ou INDIVIDUEL de course

#### Comment ça marche ?

**Contrôle total :** Indique que l'ordinateur arrêtera / fera commencer toutes les voitures au même moment, chose courante en compétition Slot racing

**Contrôle individuel :** Indique que l'ordinateur arrêtera / fera commencer les voitures une par une quand elles finiront le mode programmé. C'est le programme au top pour utiliser les nouvelles caractéristiques F1, puisque à la fin de la course, la voiture gagnante et au tour suivant le reste des voitures s'arrêtera quand elles traverseront la potence, en connaissant le reste des places de la course grâce à la différence de tour et du temps passé sur le dernier tour.

C'est aussi utile pour faire des courses en un tour déterminé et connaître le temps passé par chaque voiture pour couvrir la totalité des tour programmés. Il faut que toutes les voitures finissent la course pour connaître tous les temps. En pressant la touche LAPS / TIME on connaîtra tous les temps passés sur les voies.

Pour le contrôle individuel il faut avoir la nouvelle boîte « Pro Stop & Go » (DS 0061)

#### Programmer

- 1) Le courant doit être débranché du compte-tours
- 2) Gardez la touche PAUSE / MEMOIRE enfoncée pendant que le courant est connecté au compte-tours (12V), vous verrez bientôt apparaître **Ctrl** (contrôle) sur l'affichage de la voie 1 et **ttAL** (Total) sur la voie 2.
- 3) En laissant la touche PAUSE / MEMOIRE enfoncée, appuyez sur la touche MODE, l'affichage de la voie 2 changera de **ttAL** à **Indi** (individuel). Laissez celui que vous souhaitez.
- 4) Appuyez sur la touche PAUSE / MEMOIRE pour valider la programmation.

Ce mode de programmation restera en mémoire jusqu'à une nouvelle programmation.

### ► Programmer en « time on » et « time off »

a) Avec **Time on** le compte-tours commencera à chronométrer le temps de course lorsque la lumière verte sera allumée et activera le relais « Stop and Go » (DS.21) ou « Pro-STOP and Go » (DS.61) mettant la piste sous tension, donc **les voitures commenceront au même moment**.

b) Avec **Time off**, juste après avoir appuyé sur la touche START, le compte-tours met la piste sous tension, indiqué par « ---- » sur l'affichage des voies. Tant que le LED central est rouge, il n'y a pas encore de chronométrage (mais la piste est sous tension), donc quand il y a faux départ, la voiture en question a perdu un tour complet avant le comptage de son premier tour. Le compte-tour commence à chronométrer quand le vert s'allume.

**Le temps de course commence lorsque la première voiture passe sous la potence**, comptant son 1<sup>er</sup> tour.

Pour les courses, cette nouvelle méthode de **départ libre**, avec la piste sous tension, donne au conducteur un nouveau challenge avec plus d'acoustique et de concentration visuelle pour la course. Cela donne plus de chance aux conducteurs aux réactions rapides.

En général ce système est utilisé avec la programmation en tours sur Rallye-Slot.

L'avantage c'est qu'avec cette méthode (en utilisant la boîte Stop and Go ou ProStop and Go) les voitures s'arrêteront toujours à la fin de la course.

### Programmer

- 1) Appuyez sur la touche PAUSE / MEMOIRE pendant 4 secondes puis sur l'affichage de la voie 1 qui affiche **Ti** (Time) et sur la voie 2 qui affiche **on**
- 2) Tout en appuyant sur la touche PAUSE / MEMOIRE, appuyez sur la touche MODE, la voie 2 va passer de **on** à **off**, sélectionnez celui que vous souhaitez.
- 3) Appuyez sur PAUSE / MEMOIRE pour valider la programmation.

Ce mode de programmation restera en mémoire jusqu'à une nouvelle programmation.

## TOUTES LES PROGRAMMATIONS QUE VOUS POUVEZ FAIRE

### ► Programmations les plus utilisées

Style de course	Numéro de programmation	Accessoires utilisés
Rallye-Slot	1	Boîte Stop and Go (1 relais, DS.0021)
Dragster	2	Boîte Dragster (pas de relais, DS.0060)
Montagne	4 ou 6	Boîte Pro- Stop and Go (2 relais, DS.0061)
Sprint-Endurance	7 ou 9	Boîte Pro- Stop and Go (2 relais, DS.0061)
F1 – Indy 500	12 ou 14	Boîte Pro- Stop and Go (2 relais, DS.0061)
Exhibition	12 ou 4	Boîte Pro- Stop and Go (2 relais, DS.0061)

### **1- Course spéciale pour RALLYE-SLOT**

La course n'est recommandée que pour 1 voiture. Le départ est libre, quand le conducteur le veut, indiqué par « --- » sur les affichages. Après le vert de départ, quand la voiture passe sous la potence, le compteur est activé et commence à chronométrer la course, cela permet de vérifier la tenue correcte de la voiture avant que la course ne commence.

Informations sur les affichages : le temps apparaît sur l'affichage 2 à chaque tour.

#### **TEMPS DE COURSE**

On peut toujours voir le temps de course sur l'affichage 1. A la fin de la course, les secondes apparaissent sur l'affichage 1 pendant que le 1/10, 1/100 et 1/1000 sont sur l'affichage 2.

#### **TOURS RESTANTS**

Ils apparaissent sur l'affichage 2. Si vous êtes sur le dernier tour, l'affichage clignote et le DS.200 émet un beep continu.

#### **TEMPS DE SECTION**

Si l'on appuie sur la touche LAPS/ TIME, l'affichage 2 indique le temps de course depuis le départ jusqu'à ce que l'on ait appuyé sur cette touche.

#### **TOUR LE PLUS RAPIDE**

Si l'on appuie sur la touche CHRONOS, pendant la course ou à la fin, cela indique le meilleur temps (1 pression), le second (2 pressions) et le troisième (3 pressions). Toutes les informations données le sont en secondes au 1/10, 1/100 et 1/1000.

## Comment programmer ?

Appuyer sur la touche MODE jusqu'à ce que **P-r** apparaisse sur l'affichage 1 puis garder la touche enfoncée pendant 2 secondes jusqu'à ce que **P-rA** apparaisse. Cela signifie que vous êtes entré dans le programme spécifique Rallye-Slot. Pour le conserver, appuyer 2 secondes sur MODE.

Grâce à ce sous-programme de Rallye-Slot, vous pouvez installer les informations de course suivantes :

- Tours par section :

Appuyer sur MODE jusqu'à ce que **P-rA** apparaisse sur l'affichage 1 puis le modifier avec les touches Standard 0000 et 0-9. Avec cette programmation vous pouvez choisir le nombre de tours nécessaires pour couvrir la section.

- Plaques minéralogiques des pilotes : DORSAL

Appuyez sur MODE jusqu'à ce que **P-do** apparaisse sur l'affichage 1, puis le modifier avec les touches Standard 0000 et 0-9. Cette information du nombre du pilote sera envoyée au PC avec l'information de la course, sachant qui conduit à n'importe quel moment.

Important : A chaque départ, le compte-tours doit savoir qui est dans la course, attention à ne pas donner le départ si un numéro de pilote n'a pas été donné. Lorsque cette option est programmée à 0, il faut laisser sans entrer un nouveau numéro.

- Temps maximum par section

Appuyer sur MODE jusqu'à ce que **P-to** apparaisse sur l'affichage 1 puis le modifier avec les touches Standard 0000 et 0-9. Cette information permet d'introduire les secondes maximales pour la section, arrêtant la course lorsque la course atteint ce temps. Toujours en secondes.

Les fonctions « Stop-fin de course » ou « Stop- temps dépassé » ne fonctionneront que si la boîte « Stop & Go » ou « Stop & Go Pro » est reliée au compte-tours.

Toutes les informations sont toujours données en secondes (pas de minutes ni d'heures) au 10<sup>ième</sup>, 100<sup>ième</sup> et 1000<sup>ième</sup>.

## **2- Course spéciale pour DRAG-SLOT**

Appuyer sur la touche MODE jusqu'à ce que « **P-dr** » apparaisse sur l'affichage 1 puis appuyer sur la touche **Start**. Afin d'utiliser ce système de comptage il faut installer un câble V (Ds 0018) et un double capteur (début et fin). Vous pouvez également connecter la boîte DRAG spéciale avec le feu habituel pour ce style de compétition. Elle comprend le câble V et le DS 0018.

La course peut se courir avec 1 ou 2 voitures ; les résultats finaux sont en secondes, changeant automatiquement pour voir le 10<sup>ième</sup>, 100<sup>ième</sup> et 1000<sup>ième</sup> sur le même affichage.

Il est également possible de voir le « temps de réaction » (temps passé entre le début de la course et le premier passage sous la potence) et le « temps vitesse » (temps passé entre les 2 passages sous la potence). Pour cela il faut appuyer sur la touche CHRONOS : 1<sup>ière</sup> pression pour voir le temps de réaction et la 2<sup>ième</sup> pression pour voir le temps vitesse. En appuyant à nouveau sur LAPS / TIME on peut revenir au temps total de course.

Pour programmer cette méthode dans la mémoire permanente : avec le mode « P-dr » sur l'affichage 1, appuyer sur la touche 0-0-0-0 pour commencer le clignotement sur l'affichage 2, puis appuyer sur la touche MEMORY.

Avec ce style de course, le « Pt » (temps minimum entre les tours) est fixé à 0.30 secondes.

### **3- Programmation en TOURS avec TIME ON et CONTROLE TOTAL**

Le départ de la course s'effectue avec **toutes les voitures au même moment**. Le temps de course commence lorsque la lumière verte est allumée sur le compte-tours. Toutes les voitures s'arrêteront sur place quand la première voiture aura effectué le nombre de tours programmés. Le temps total de course est celui effectué par le vainqueur.

Les fonctions « Début-Fin » ne seront valides que lorsque la boîte « Stop & Go » et « Stop & Go Pro » sont reliées au compte-tours.

### **4- Programmation en TOURS avec TIME ON et CONTROLE INDIVIDUEL**

Le départ de la course s'effectue avec **toutes les voitures au même moment**. Le temps de course commence lorsque la lumière verte est allumée sur le compte-tours. Toutes les voitures s'arrêteront les une après les autres quand elles atteindront le nombre total de tours programmé. Le temps total de course apparaît sur toutes les voies, avec celle du vainqueur qui clignote. Si une voiture s'arrête, le directeur de course doit arrêter la course (touche Start/Stop), car cette voiture n'aura pas le temps total de course.

Les fonctions « Début-Fin » ne seront valides que lorsque la boîte « Stop & Go » et « Stop & Go Pro » sont reliées au compte-tours.

Utile pour « Rallye-Slot », « conduite en montagne » avec 2 voitures.

### **5- Programmation en TOURS avec TIME OFF et CONTROLE TOTAL**

La course est pour 1 ou 2 voitures (différence principale avec le programme Rallye qui n'a que l'option avec 1 voiture).

**Le départ est libre**, lorsque le pilote le désire. Cela sera indiqué par un clignotement de « --- » sur chaque voie. Quand la voiture passera sous la potence le chronomètre sera activé et commencera à compter le temps de course. Cela permet de vérifier la tenue correcte de la voiture avant le départ de la course. De plus, si une voiture fait un faux départ, elle est pénalisée en effectuant le tour commencé mais qui n'est pas comptabilisé.

**IMPORTANT** : Le compte-tours mettra la piste sous tension mais ne commencera pas à compter avant que la lumière rouge ne soit éteinte.

**Toutes les voitures s'arrêteront sur place** quand la première voiture aura effectué le nombre de tours programmés. Le temps total de course est celui effectué par le vainqueur.

Les fonctions « Début-Fin » ne seront valides que lorsque la boîte « Stop & Go » et « Stop & Go Pro » sont reliées au compte-tours.

Utile pour « Rallye-Slot », « conduite en montagne » avec 2 voitures.

## **6- Programmation en TOURS avec TIME OFF et CONTROLE INDIVIDUEL**

La course est pour 1 ou 2 voitures (différence principale avec le programme Rallye qui n'a que l'option avec 1 voiture).

**Le départ est libre**, lorsque le pilote le désire. Cela sera indiqué par un clignotement de « --- » sur chaque voie. Quand la voiture passera sous la potence le chronomètre sera activé et commencera à compter le temps de course. Cela permet de vérifier la tenue correcte de la voiture avant le départ de la course. De plus, si une voiture fait un faux départ, elle est pénalisée en effectuant le tour commencé mais qui n'est pas comptabilisé.

**IMPORTANT** : Le compte-tours mettra la piste sous tension mais ne commencera pas à compter avant que la lumière rouge ne soit éteinte.

Toutes les voitures s'arrêteront une par une quand elles atteindront le nombre de tours programmé. Le **temps total de course est donné pour chaque voie**. Si une voiture s'arrête, le directeur de course doit arrêter la course (touche Start/Stop), car cette voiture n'aura pas le temps total de course.

Les fonctions « Début-Fin » ne seront valides que lorsque la boîte « Stop & Go » et « Stop & Go Pro » sont reliées au compte-tours.

Utile pour « Rallye-Slot », « conduite en montagne » avec 2 voitures.

## **7- Programmation en TEMPS avec TIME ON et CONTROLE TOTAL**

Cette programmation est surtout utilisée pour la course à 2 voitures.

Le départ s'effectue pour **toutes les voitures au même moment**. Le temps de course commence lorsque la lumière verte s'allume sur le compte tours. **Toutes les voitures s'arrêteront sur place** lorsque le temps programmé est écoulé. Le vainqueur est celui qui a effectué le plus de tours. C'est le système le plus utilisé.

Les fonctions « Début-Fin » ne seront valides que lorsque la boîte « Stop & Go » et « Stop & Go Pro » sont reliées au compte-tours.

## **8-Programmation en TEMPS avec TIME ON et CONTROLE INDIVIDUEL**

Fonctionne de la même façon qu'avec Contrôle Total.

## **9-Programmation en TEMPS avec TIME OFF et CONTROLE TOTAL**

**Le départ est libre**, lorsque le pilote le désire. Cela sera indiqué par un clignotement de « --- » sur chaque voie. Quand la voiture passera sous la potence le chronomètre sera activé et commencera à compter le temps de course. Cela permet de vérifier la tenue correcte de la voiture avant le départ de la course. De plus, si une voiture fait un faux départ, elle est pénalisée en effectuant le tour commencé mais qui n'est pas comptabilisé.

**IMPORTANT** : Le compte-tours mettra la piste sous tension mais ne commencera pas à compter avant que la lumière rouge ne soit éteinte. C'est donc une nouvelle façon de commencer la course avec des feux tricolores actifs. **Toutes les voitures s'arrêteront** lorsque le temps programmé est écoulé.

Les fonctions « Début-Fin » ne seront valides que lorsque la boîte « Stop & Go » et « Stop & Go Pro » sont reliées au compte-tours.

### **10- Programmation en TEMPS avec TIME OFF et CONTROLE INDIVIDUEL**

Fonctionne de la même façon qu'avec Contrôle Total.

### **11- Programmation F1 avec TIME ON et CONTROLE TOTAL**

Dans le style de course F1, la voie du vainqueur clignote avec le nombre de tours effectués, les autres voies indiquent le nombre de tours de différence avec le vainqueur.

Dans le style de course F1, quand la première voiture atteint le nombre de tours programmé, cela **arrête le temps total de course mais pas les voitures**. Le reste des voitures continue la course sur le tour engagé (le comptage s'arrête après ce tour), et lorsqu'elles franchissent la potence le compte-tours compte la différence de temps avec le vainqueur sur ce dernier tour. Lorsque la dernière voiture franchira la potence cela arrêtera les autres voitures où qu'elles soient. La dernière place est fixée avec la différence de tour et la différence de temps sur le dernier tour de toutes les voitures.

Les fonctions « Début-Fin » ne seront valides que lorsque la boîte « Stop & Go » et « Stop & Go Pro » sont reliées au compte-tours.

### **12- Programmation F1 avec TIME ON et CONTROLE INDIVIDUEL**

Dans le style de course F1, la voie du vainqueur clignote avec le nombre de tours effectués, les autres voies indiquent le nombre de tours de différence avec le vainqueur.

Dans le style de course F1 avec le contrôle individuel, la première voiture qui effectue le nombre de tours programmé **s'arrête et arrête le temps total de course**. Le reste des voitures continue le tour engagé (le comptage s'arrête après ce tour) et quand elles franchissent la potence, le compte-tours arrête chaque voiture, comptant la différence de temps avec le vainqueur sur ce dernier tour. La dernière place est fixée avec la différence de tour et la différence de temps sur le dernier tour de toutes les voitures.

Cette programmation est aussi la meilleure pour les voies louées où il est nécessaire que toutes les voitures s'arrêtent sur la ligne d'arrivée et commencent une nouvelle course immédiatement sans avoir à faire le tour du circuit pour les récupérer.

Les fonctions « Début-Fin » ne seront valides que lorsque la boîte « Stop & Go » et « Stop & Go Pro » sont reliées au compte-tours.

### **13- Programmation F1 avec TIME OFF et CONTROLE TOTAL**

Fonctionne de la même façon que la programmation 11 mais avec un **départ libre**. Cela sera indiqué par un clignotement de « --- » sur chaque voie. Quand la voiture passera sous la potence le chronomètre sera activé et commencera à compter le temps de course. Cela permet de vérifier la tenue correcte de la voiture avant le départ de la course. De plus, si une voiture fait un faux départ, elle est pénalisée en effectuant le tour commencé mais qui n'est pas comptabilisé.

Dans le style de course F1, quand la première voiture atteint le nombre de tours programmé, cela **arrête le temps total de course mais pas les voitures**. Le reste des voitures continue la course sur le tour engagé (le comptage s'arrête après ce tour), et lorsqu'elles franchissent la potence le compte-tours compte la différence de temps avec le vainqueur sur ce dernier tour. Lorsque la dernière voiture franchira la potence cela **arrêtera les autres voitures où qu'elles soient**. La dernière place est fixée avec la différence de tour et la différence de temps sur le dernier tour de toutes les voitures.

Les fonctions « Début-Fin » ne seront valides que lorsque la boîte « Stop & Go » et « Stop & Go Pro » sont reliées au compte-tours.

#### **14- Programmation F1 avec TIME OFF et CONTROLE INDIVIDUEL**

Fonctionne de la même façon que la programmation 12 mais avec un **départ libre**. Cela sera indiqué par un clignotement de « --- » sur chaque voie. Quand la voiture passera sous la potence le chronomètre sera activé et commencera à compter le temps de course. Cela permet de vérifier la tenue correcte de la voiture avant le départ de la course. De plus, si une voiture fait un faux départ, elle est pénalisée en effectuant le tour commencé mais qui n'est pas comptabilisé.

Dans le style de course F1 avec le contrôle individuel, la première voiture qui effectue le nombre de tours programmé **s'arrête et arrête le temps total de course**. Le reste des voitures continue le tour engagé (le comptage s'arrête après ce tour) et quand elles franchissent la potence, le compte-tours arrête chaque voiture, comptant la différence de temps avec le vainqueur sur ce dernier tour. La dernière place est fixée avec la différence de tour et la différence de temps sur le dernier tour de toutes les voitures.

C'est le style de course F1 le plus utilisé.

Les fonctions « Début-Fin » ne seront valides que lorsque la boîte « Stop & Go » et « Stop & Go Pro » sont reliées au compte-tours.

#### **SPECIAL**

- ▶ Pour commencer à faire la course avec TIME OFF lorsque le compte-tours est programmé en TIME ON, il y a une touche spéciale : appuyer sur MEMORY tout en appuyant sur START, le départ est alors libre pour la course qui suit et lorsqu'on appuie à nouveau sur START, le temps recommencera en ON.
- ▶ Ceci est très utile pour courir avec des changements de voies. Quand le premier départ s'effectue avec toutes les voitures, le directeur de course peut le mettre libre avec TIME OFF et ensuite le changement de voie peut continuer la course sans départ libre.
- ▶ Pour augmenter le temps passé pour un départ libre (entre la pression sur la touche START et quand la lumière rouge est éteinte) lorsque « ---« apparaît, appuyer sur START
- ▶ Pour diminuer le temps passé pour un départ libre (entre la pression sur la touche START et quand la lumière rouge est éteinte) lorsque « ---« apparaît, appuyer sur 0-9