

**MANUAL
PARA USAR LAPZ NITRO
EN CARRERA**

.... Y NO MORIR EN EL INTENTO.

Este manual, lo escribo, gracias a las indicaciones y ayuda de Francé Bistué, que ha sido el que me ha enseñado lo que sé, y que sabe usarlo para que no dé problemas.

CONSIDERACIONES IMPORTANTES SOBRE LAPZ NITRO:

La premisa principal que **NUNCA DEBEMOS OLVIDAR** sobre el programa, es que da error solo, cuando una vez se han generado las mangas, intentamos cambiar algún piloto de manga, o intentamos introducir nuevos pilotos, con lo cual:

1°.- NO DEBEMOS MODIFICAR LAS MANGAS GENERADAS POR LapZ Nitro.

2°.- NO DEBEMOS MODIFICAR LAS MANGAS GENERADAS POR LapZ Nitro.

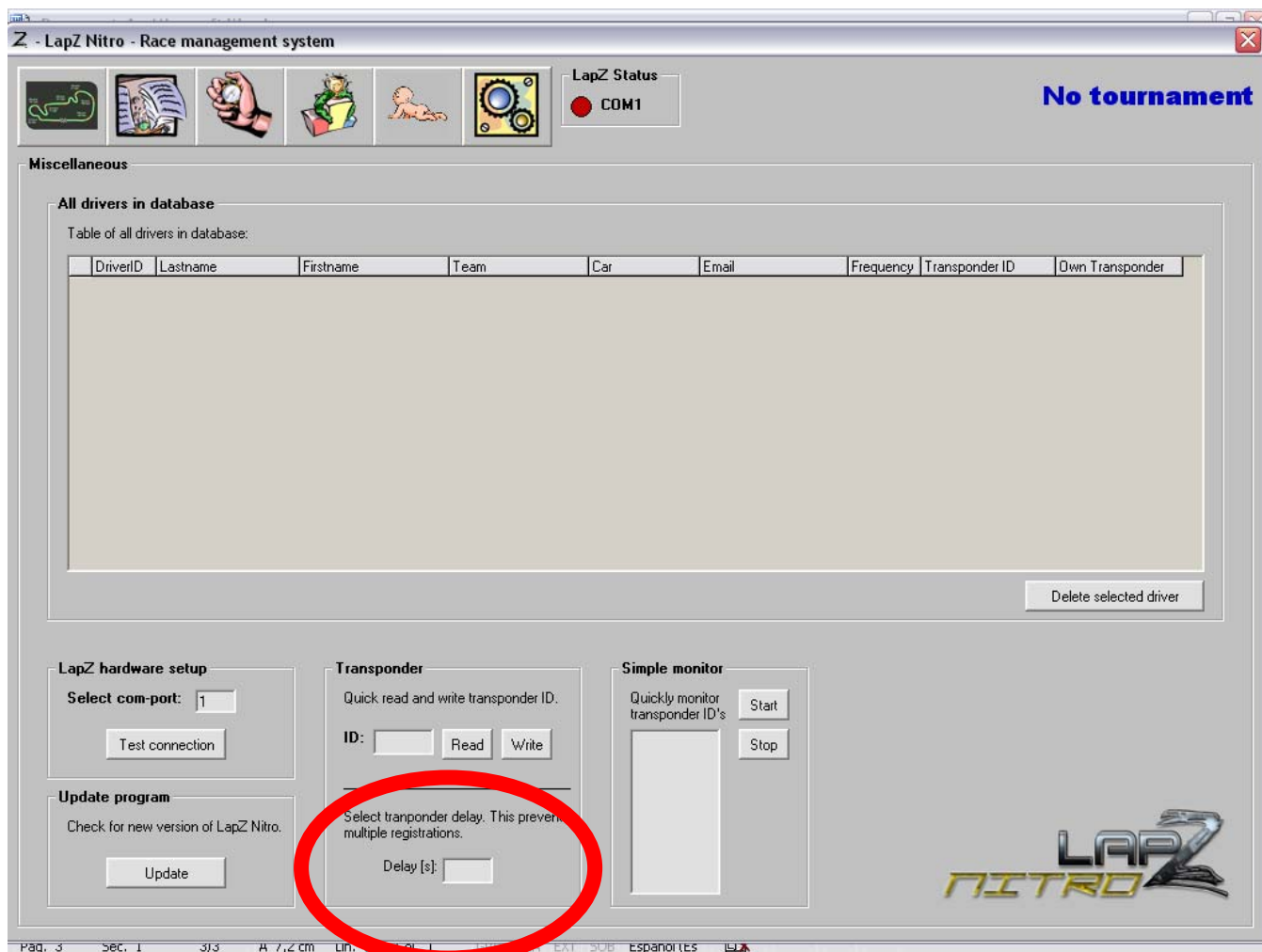
3°.- NO DEBEMOS MODIFICAR LAS MANGAS GENERADAS POR LapZ Nitro.

En el último capítulo, se explica un método para poder realizar carreras con un ranking a tener en cuenta para las mangas.

PASOS A SEGUIR PARA PREPARAR UNA CARRERA CON LAPZ:



1º.- PANTALLA CONFIGURACION:



En esta pantalla lo importante es la casilla señalada con un círculo rojo: “Select tranponder delay. This prevents multiple registrations. (Tiempo de vuelta mínima para evitar múltiples pasos por línea de meta).

Se debe indicar los segundos de vuelta mínima.

En esta pantalla además, podemos hacer lo siguiente:

- **LapZ hardware setup:** pulsando el botón Test connection comprobaremos si hay conexión con el puente.

- **Update program:** al pulsar el botón update, y si estamos conectados a Internet, el programa buscará si existe alguna actualización del programa.
- **Transponder:** nos sirve para poder leer y grabar transponder de forma rápida.
- **Simple Monitor:** dándole a Star, nos servirá para ver si los transponder son leídos por el puente lapz, sin tener que cambiarnos de pantalla.



1.- PANTALLA DATOS DE CARRERA

Drivers in database

Add new or change existing drivers

Lastname:

Firstname:

Team:

Car:

Email:

Frequency: MHz

Transponder

Own personal transponder

ID:

Tournament details

Select:

Name:

Location:

Time:

Participants in this tournament

Not registered in this tournament

Registered in this tournament

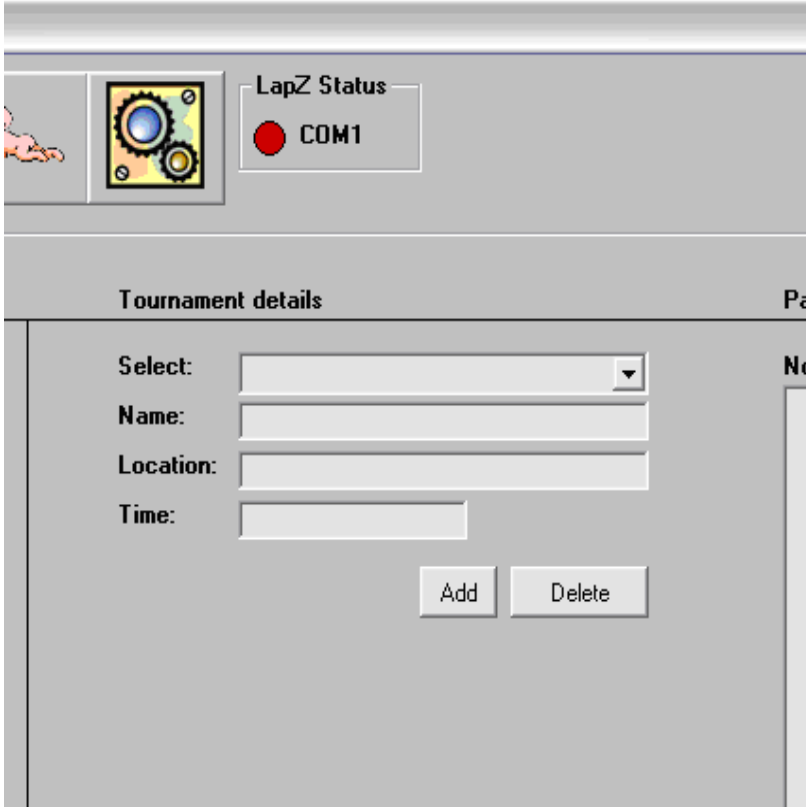
LAPZ NITRO

Pag. 2 Sec. 1 2/2 A 12,7 cm Lin. 22 Col. 1 GRB MCA EXT SUB Español (ES)

En esta pantalla, es donde registraremos todos los datos de la Carrera (cuadrado rojo), así como todos los datos correspondientes a cada uno de los pilotos que queremos tener en la base de datos (cuadrado azul), y por último la zona de la derecha (cuadrado verde), sirve para inscribir en la carrera a los pilotos de la base de datos que queremos incluir en la misma.

PASOS:

1º.- ALTA DE CARRERA: (CUADRADO ROJO)



LapZ Status
COM1

Tournament details

Select:

Name:

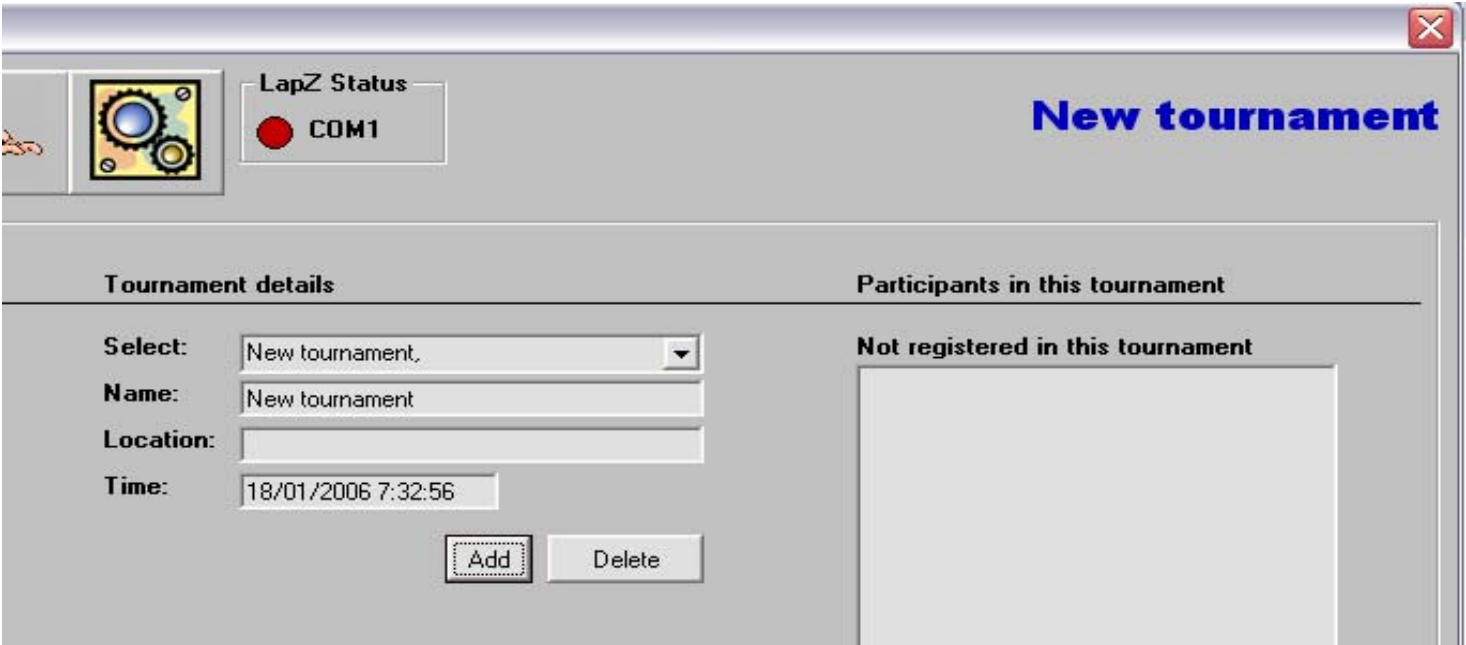
Location:

Time:

Add Delete

PULSAMOS EN

Add



LapZ Status
COM1

New tournament

Tournament details

Select:

Name:

Location:

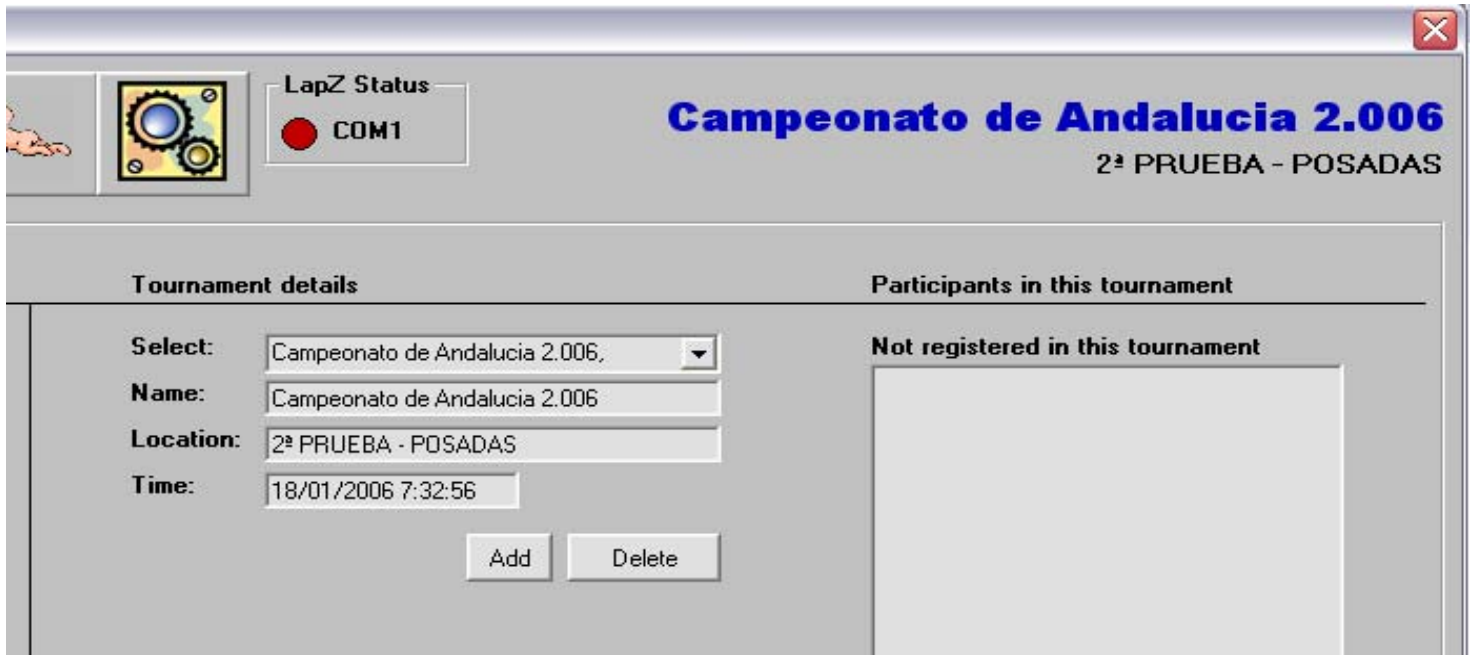
Time:

Add Delete

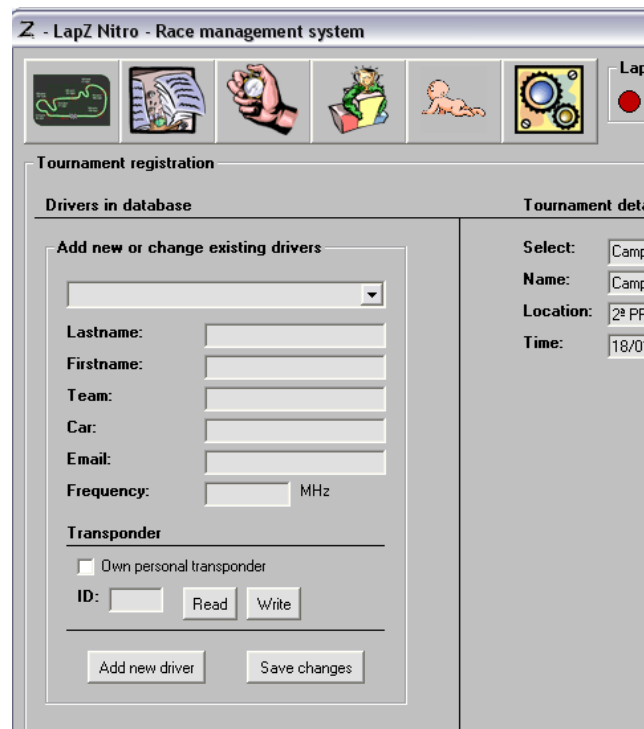
Participants in this tournament

Not registered in this tournament

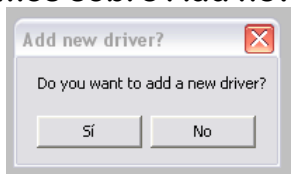
En Name ponemos el nombre de la prueba y nos lo pondrá en la esquina superior derecha en letras Azules, y en Location, tenemos una segunda línea que la pondrá debajo de las letras Azules.



2º.- ALTA DE PILOTOS EN LA BASE DE DATOS: (CUADRADO AZUL)



1. Pulsamos sobre Add new driver



a. pulsamos SI.

2. rellenamos todos los datos del piloto **IMPORTANTE NO DEJAR NINGUN CAMPO EN BLANCO** (solo se deja en blanco el e-mail, por que no da opción a grabarlo). Aquí también se puede grabar el transponder con el número que le asignemos para que no halla coincidencia con ninguno.

Z - LapZ Nitro - Race management system

Tournament registration

Drivers in database

Add new or change existing drivers

New driver, ▾

Lastname: Toledano

Firstname: Luis Miguel

Team: Arcma Racing

Car: Modena 360

Email:

Frequency: 27895 MHz

Transponder

Own personal transponder

ID: 0 Read Write

Add new driver Save changes

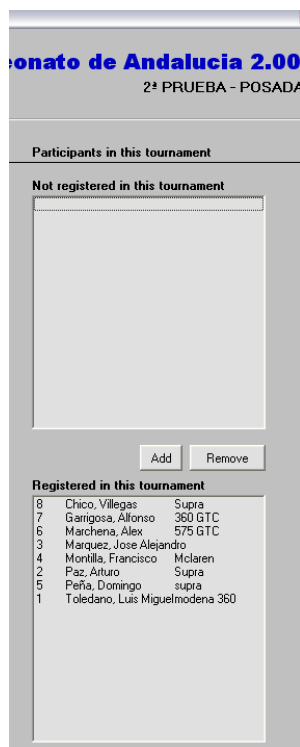
- a.
3. **PULSAMOS EN SAVE CHANGES** para que quede grabado, y fijaros en el cuadro de la derecha, como aparecerá los datos del piloto que acabamos de grabar.

Repetiremos este paso para todos y cada uno de los pilotos que queramos introducir en nuestra base de datos.- (De todos los pilotos que tendremos en la base de datos, tendremos que seleccionar los que van a participar en nuestra carrera).

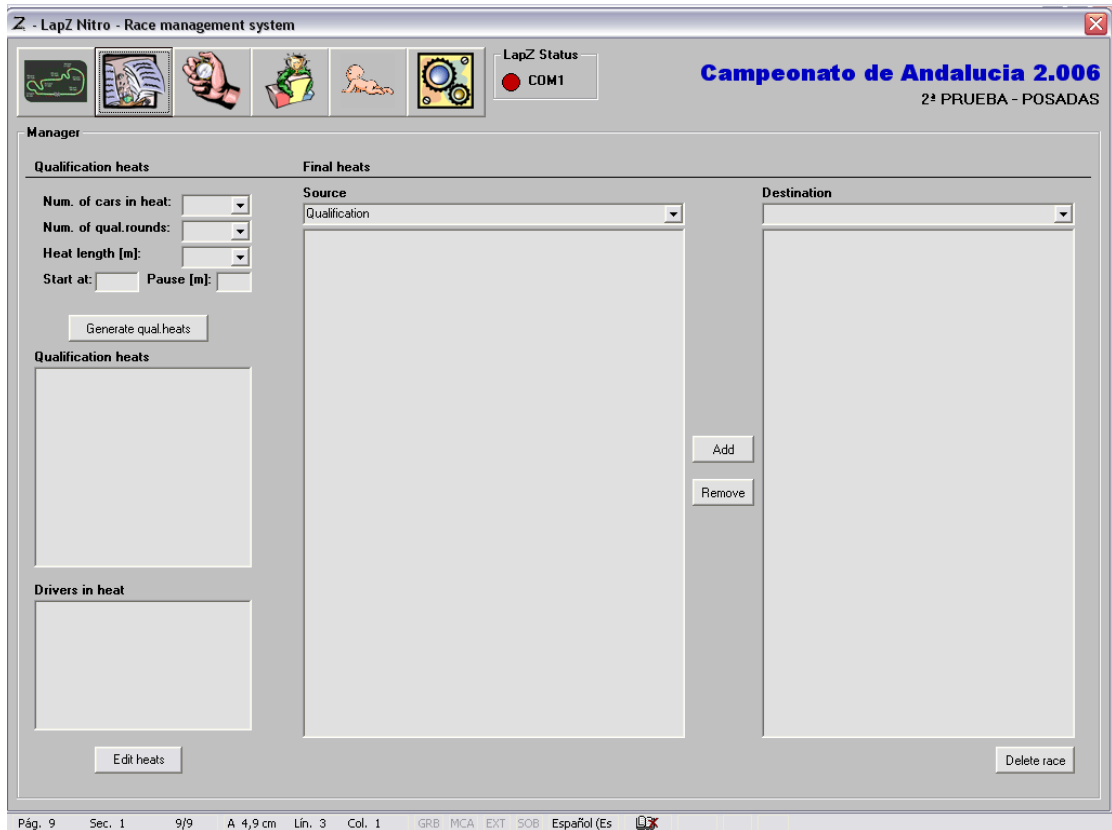
3º.- PILOTOS QUE PARTICIPAN EN LA CARRERA QUE TENEMOS SELECCIONADA



Este paso, es muy sencillo, solo debemos de PULSAR DOS VECES CON EL RATON sobre cada uno de los pilotos que queremos incluir en la carrera, si observáis en la siguiente imagen, veréis como he pasado todos los pilotos a la ventana de abajo (lapz los ordena alfabéticamente), con lo le estamos indicando cuales son los pilotos que van a participar en la carrera, (Podemos dejar a pilotos en la ventana de arriba, esto sería útil en el caso de querer tener metidos a todos los preinscritos a la carrera, y luego solo tenemos que seleccionar los que realmente ha aparecido para correr).



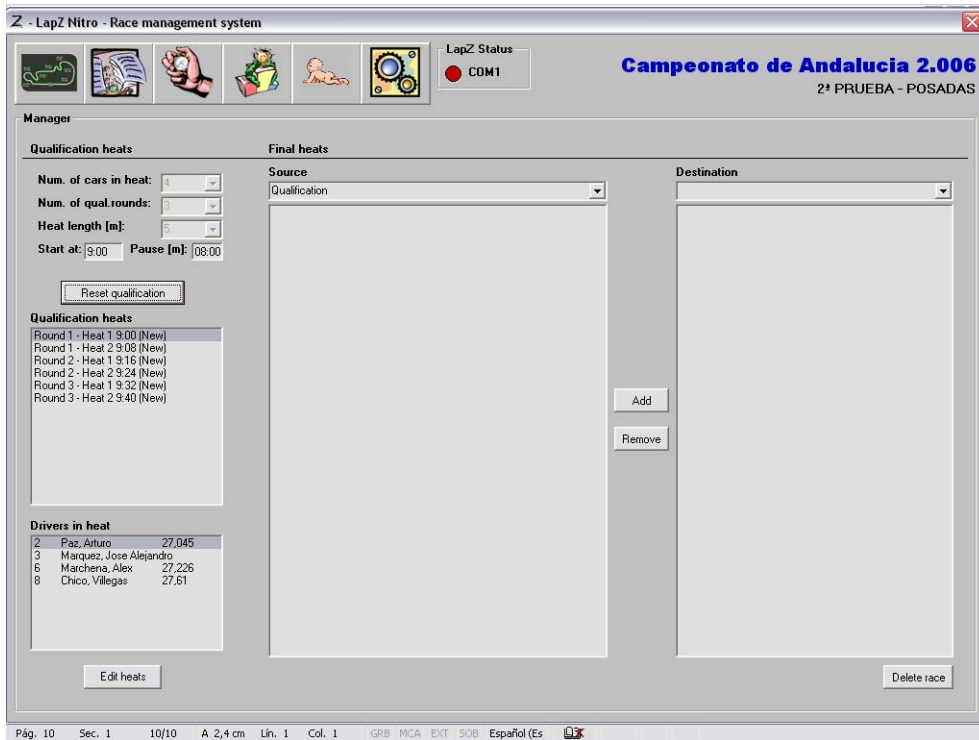
2º.- PANTALLA CONFIGURACION DE CARRERA



Es **IMPORTANTE** QUE SIGAIS ESTOS PASOS AL PIE DE LA LETRA, en caso contrario EL PROGRAMA DARA FALLO:

1. **NUM. OF CARS IN HEAT** (COCHES POR MANGA)
2. **NUM. OF QUAL.ROUNDS** (NUMERO DE MANGAS)
3. **HEAT LENGTH** (m) (MINUTOS POR MANGA)
4. **START AT:** (HORA DE COMIENZO EN FORMATO 00:00)
5. **PAUSE** (m) (es el tiempo que sumara a la hora de comienzo de la primera manga, es decir, si en el campo start at: le indicamos las 9:00 de la mañana, según el campeonato andaluz hay que dejar tres minutos entre manga y manga, más los 5 minutos que dura la manga, deberemos indicar 08:00 minutos, con lo que nos indicará la hora de cada manga).
6. **GENERATE QUAL HEATS.** Pulsaremos este botón para que nos cree las mangas (el orden de los pilotos es aleatorio, ya explicaremos como hacer mangas con ranking).

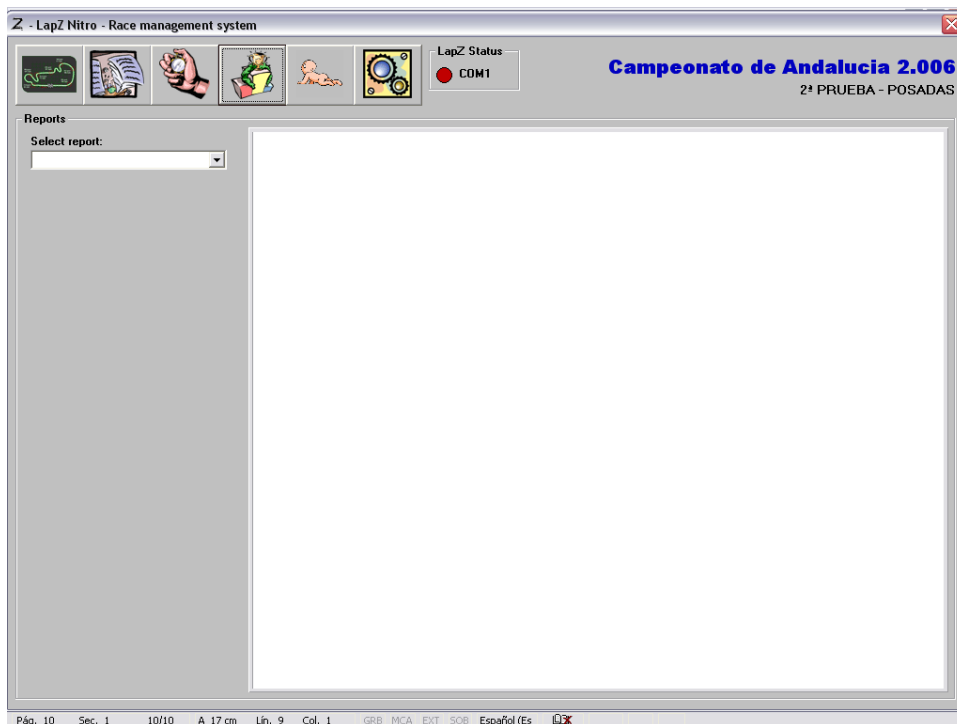
Nos quedará la pantalla de la siguiente manera:



Podemos observar que en la ventana QUALIFICATION HEATS nos ha generado las Mangas (Round 1, 2 y 3), para las series (Heat 1 y 2), con cuatro pilotos cada una, que podemos ver en la ventana DRIVERS IN HEAT, si pulsamos en Heat 2, veremos los pilotos de la serie 2.

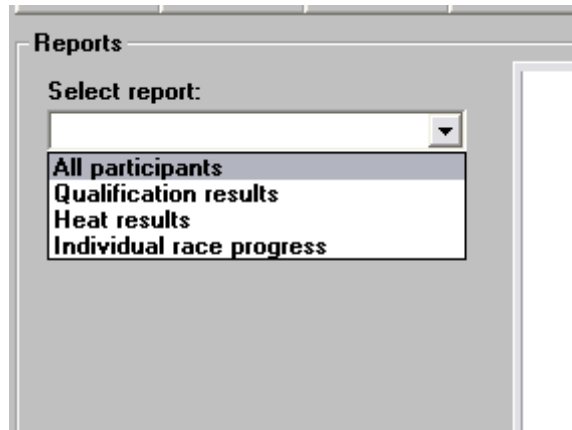


3°.- PANTALLA RESULTADOS



Desde ésta página vamos a obtener listados por impresora o a archivos de tal forma que podemos obtener, los resultados de cada manga, los pilotos inscritos, o las finales, aunque para obtener la distribución de las mangas y la distribución de finales tenemos que hacer lo siguiente: (para mayor claridad claro, también podemos imprimir pantalla y que los participantes se rompan los ojos buscando su nombre, jeje).-

Desplegamos la ventana select report y elegimos **ALL PARTICIPANTS**



Apareciéndonos la siguiente pantalla:

Tournament participants

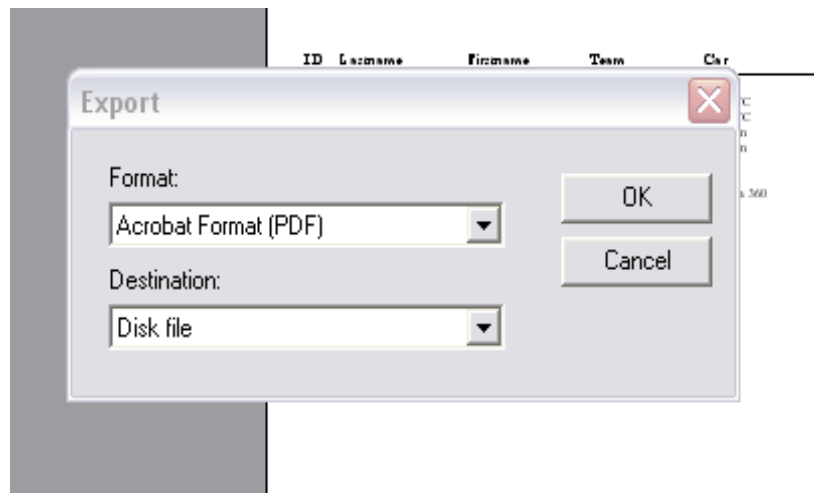
Campeonato de Andalucía 2.006
2ª PRUEBA - POSADAS
18/01/2006 7:32:56

ID	Equipo	Piloto	Team	Car	Yng.	Temp ID
7	Chico	Villaverde	Arco Racing	Saga	28	0
7	Campana	Alfonso	Rc Gaur	500 CMC	27	0
6	Machuca	Alex	RC Suda	175 CMC	27	0
5	Morales	José Alcaraz	Plaza de carros	MJaces	27	0
4	Morales	Ponzo	Selena	MJaces	27	0
2	Paz	Arco	Artisan Hobby	Saga	27	0
2	Polo	Diego	RC Arco	aga	27	0
1	Tofelino	Eva Mijal	Arco Racing	madra 300	28	0

Powered by the LapZ Race Management System. For more information, visit <http://www.lapz.com>

PULSAMOS SOBRE EXPORT REPORT

Y nos sale lo siguiente:



Seleccionamos:

FORMAT: Excel 5.0 (XLS) para lo cual deberemos tener instalado Microsoft Excel

DESTINATION: Application

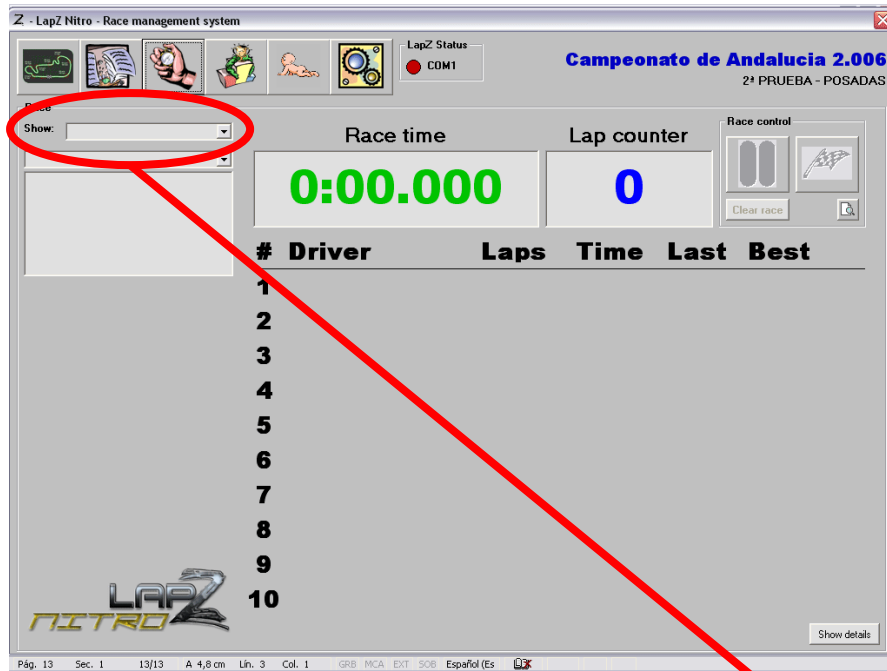
Le damos a OK y nos abrirá el informe de la pantalla en formato Excel, para poder intercalar espacios e indicar cada manga os pongo los dos pasos, 1º la hoja tal como la abre, y 2º la hoja con las modificaciones para imprimirla:

ID	Lastname	Firstname	Team	Car	Freq.	Transp.ID
8	Chico	Tibigas	Arma Racing Supra		28	0
7	Oantosa	AZOSO	RC Ojjet	360 GTC	27	0
6	Marchena	Alex	RC Stock	375 GTC	27	0
3	Margut	José Alejandro	playa de cuts-Midiem		27	0
4	Mondia	Francisco	Servata	Midiem	27	0
2	Paz	Arturo	Arturman IslSupra		27	0
5	Peña	Domingo	RC Alcala	supra	27	0
1	Toledano	Luis Miguel	Arma Racing	aroma 360	28	0

Dorsal	Apellido	Nombre	Equipo	Coché	Freq.	Transp.ID
SERIE B						
8	Chico	Villegas	Arma Raci Supra		27,610	0
7	Quirigosa	Alborno	RC Ojjet	360 GTC	27,120	0
6	Marchena	Alex	RC Stock	370 GTC	27,276	0
3	Marquez	José Alejandro	playa de cuts-Midiem		27,145	0
SERIE A						
4	Moentilla	Francisco	Servata	Midiem	27,225	0
2	Paz	Arturo	Arturman I Supra		27,045	0
5	Peña	Domingo	RC Alcala	supra	27,335	0
1	Toledano	Luis Miguel	Arma Raci	modena 360	27,895	0

Bueno, pues ya tenemos las mangas, impresas para que todo el mundo sepa donde corre, pues vamos a comenzar la carrera.

4°.- PANTALLA CARRERA



COMENZAMOS SELECCIONANDO EN LA VENTANA DESPLEGABLE “SHOW” QUALIFICATION



Automáticamente, nos sale la primera serie a disputarse, comprobamos si existe algún conflicto de transponder o de frecuencias, pues si no, nos aparece en rojo el apartado conflicto y no podemos comenzar.

Pulsamos sobre el semáforo que hay arriba a la derecha (race control) y tras una cuenta atrás de 8 segundos, GO, GO, GO, a correr.

El programa hará sonar una campana cuando se cumplan los cinco minutos, pero la manga terminará una vez se escuchen unos aplausos, que indican que todos los pilotos han cubierto sus cinco minutos. (los sonidos se pueden cambiar por otros, con ayuda de algunos programillas de sonido y personalizarse). Solo en el caso de que uno de los pilotos de la manga se halla retirado por cualquier problema, debemos de parar manualmente la manga una vez que todos los demás pilotos hallan cumplido los cinco minutos, y lo haremos pulsando sobre la bandera que hay junto al semáforo.- (NO EXISTE PELIGRO DE QUE A LOS DEMAS PILOTOS QUE SIGAN CORRIENDO LES SUME NINGUNA VUELTA DE MAS, UNA VEZ SE CUBREN LOS CINCO MINUTOS NO CUENTA MAS VUELTAS, cosa que ocurre en el modo carrera simple).

Una vez terminada la manga nos vamos a la PANTALLA RESULTADO y seleccionamos Heat results (Resultado de series) y elegimos la serie que queremos imprimir, le damos a imprimir, la colgamos para que todos la vea, y nos volvemos a la PANTALLA RACE

The screenshot shows the 'LapZ Nitro - Race management system' window. The title bar indicates 'LapZ Status COM1'. The main content area displays 'Campeonato de Andalucía 2.006' and '2ª PRUEBA - POSADAS'. Under the 'Reports' section, 'Heat results' is selected. The 'Additional info' section shows 'Round 1 - Heat 1 (18/01/2006)'. The main display area shows a preview of the 'Heat results' page, which includes the following table:

ID	Escritorio	Frecuencia	Clas	Dist	Laps	Time
4	Chari	Villapan	Stops	4	0	---
6	Martinez	Alca	STP GEC	3	0	---
5	Martinez	Jim. Alcazar	MkTeam	2	0	---
2	Zul	Alcazar	Stops	1	0	---

The interface also shows a 'Vista previa' button and a '47%' zoom level. The status bar at the bottom indicates 'Pág. 14 Sec. 1 14/14 A 8,8 cm Lín. 14 Col. 8 GRB MCA EXT SOB Español (Es)'. A small note at the bottom of the preview area reads: 'Powered by the LapZ race control and timing system. For more information, visit http://www.lapz.com/'.

Automáticamente el programa nos muestra la siguiente SERIE a correr. Repetimos los pasos hasta que tengamos todas las series.

VAMOS A REALIZAR LA DISTRIBUCION DE LAS FINALES POR LA CLASIFICACION OBTENIDA EN LAS MANGAS:



1º.- NOS VAMOS A LA PANTALLA CONFIGURACION DE CARRERA

Z - LapZ Nitro - Race management system

LapZ Status
COM1

Campeonato de Andalucía 2.006
2ª PRUEBA - POSADAS

Manager

Qualification heats

Num. of cars in heat: 4
Num. of qual. rounds: 3
Heat length [m]: 5
Start at: Pause [m]:

Reset qualification

Final heats

Source

Qualification
Qual - All results
Qual - Best results
Qual - Best lap

Finals (grouped)
Semifinals - total

Destination

Add
Remove

Delete race

Qualification heats

Round 1 - Heat 1 23:28 (Finished)
Round 1 - Heat 2 23:29 (Finished)
Round 2 - Heat 1 23:32 (Finished)
Round 2 - Heat 2 23:32 (Finished)
Round 3 - Heat 1 23:33 (Finished)
Round 3 - Heat 2 23:33 (Finished)

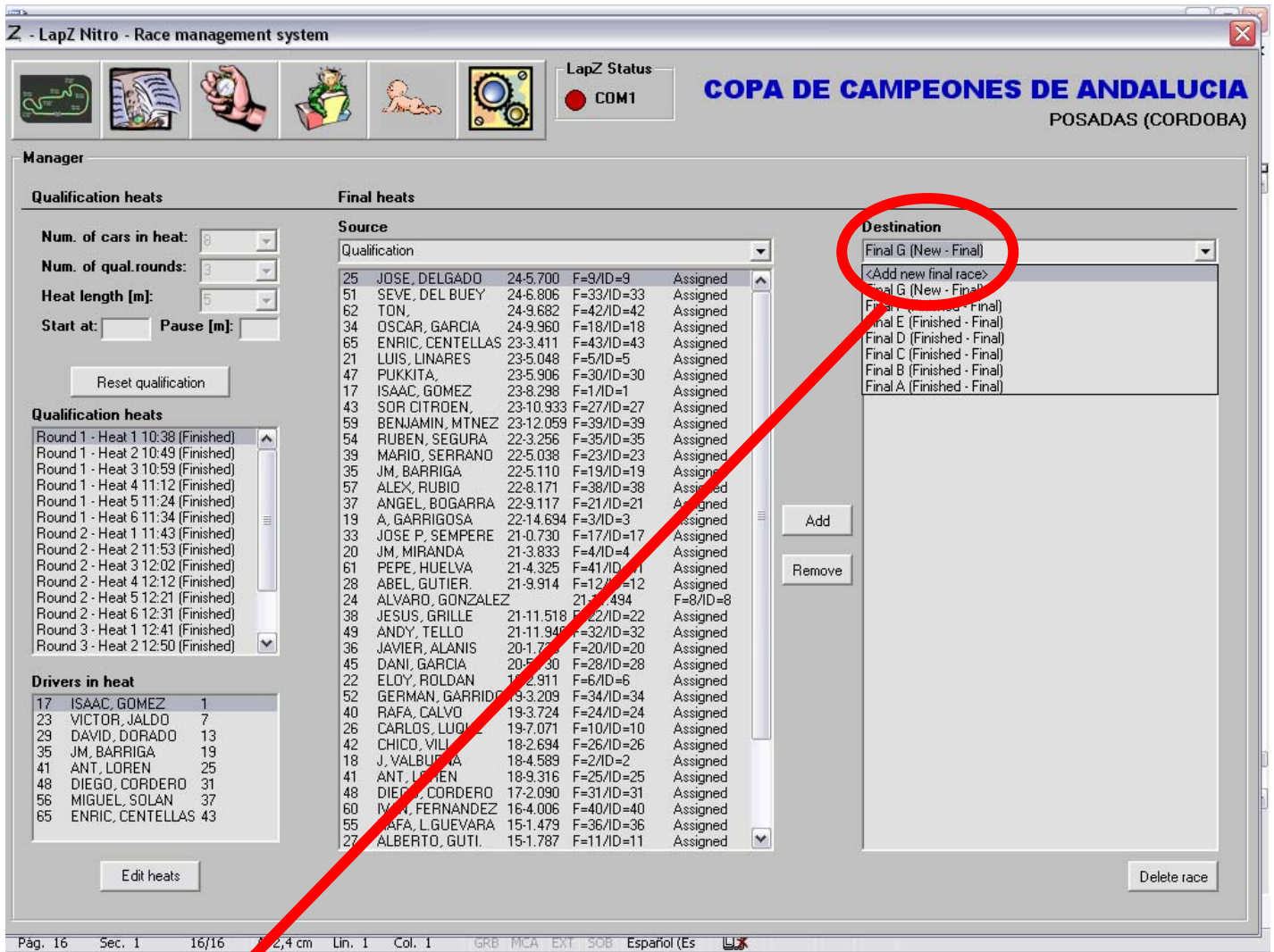
Drivers in heat

2	Paz, Arturo	27,045
3	Marquez, Jose Alejandro	
6	Marchena, Alex	27,226
8	Chico, Villegas	27,61

Edit heats

Pág. 15 Sec. 1 15/15 A 6,4 cm Lín. 6 Col. 1 GRB MCA EXT SOB Español (Es)

En Source seleccionamos QUALIFICATION QUAL-BEST RESULTS y obtendremos un listado de todos los pilotos por vueltas y tiempo.



A continuación tenemos que crear tantas finales como sean necesarias, para ello en la ventana DESTINATION seleccionamos ADD NEW FINAL RACE y nos sale la siguiente ventana:



En esta ventana configuraremos cada una de las Finales, rellenando los datos en el siguiente orden:

- 1°.- CATEGORY: seleccionamos TIME (por tiempo)
 - 2°.- LENGTH: introducimos el tiempo de la final en minutos, 10, 15 etc.
 - 3°.- LEVEL: seleccionamos FINAL
 - 4°.- DESCRIPTION: Le ponemos el título a la final "FINAL H", FINAL G, etc.
- Y pulsamos Ok.

Repetimos estos pasos hasta que creemos todas las finales necesarias.

Recomendación: para que nos sea más fácil el cronometraje de las finales por orden, es preferible crear las finales empezando por la última.

COMO AÑADIR CADA PILOTO EN SU FINAL CORRESPONDIENTE:

Vamos a partir de que las finales serán de seis pilotos cada una. En esta pantalla tenemos dos ventanas, LA CENTRAL donde están todos los pilotos por orden de clasificación, y la DERECHA donde tenemos las finales:

En la ventana DESTINATION, elegimos la ULTIMA FINAL (en el caso del ejemplo FINAL F), y en la Ventana Central nos vamos al final del listado, y seleccionamos los seis últimos pilotos y vamos pulsando el botón ADD, con lo que ya tenemos añadidos los pilotos de esa final.

Una vez asignados cada piloto a su final nos vamos a la PANTALLA RESULTS para obtener un listado de asignación de las finales (SEGUIMOS LOS MISMO PASOS QUE UTILIZAMOS PARA OBTENER EL LISTADO DE DISTRIBUCION DE MANGAS Pagina 10 de este manual). Pero en este caso seleccionaremos QUALIFICATION RESULTS.

Realizamos el cronometraje de las finales en la pantalla RACE, seleccionando en SHOW la opción FINAL, y elegimos la primera final a cronometrar. Repetimos los pasos para todas las finales. Cada vez que termine una final, nos vamos a RESULT y sacamos por impresora el informe de la final.

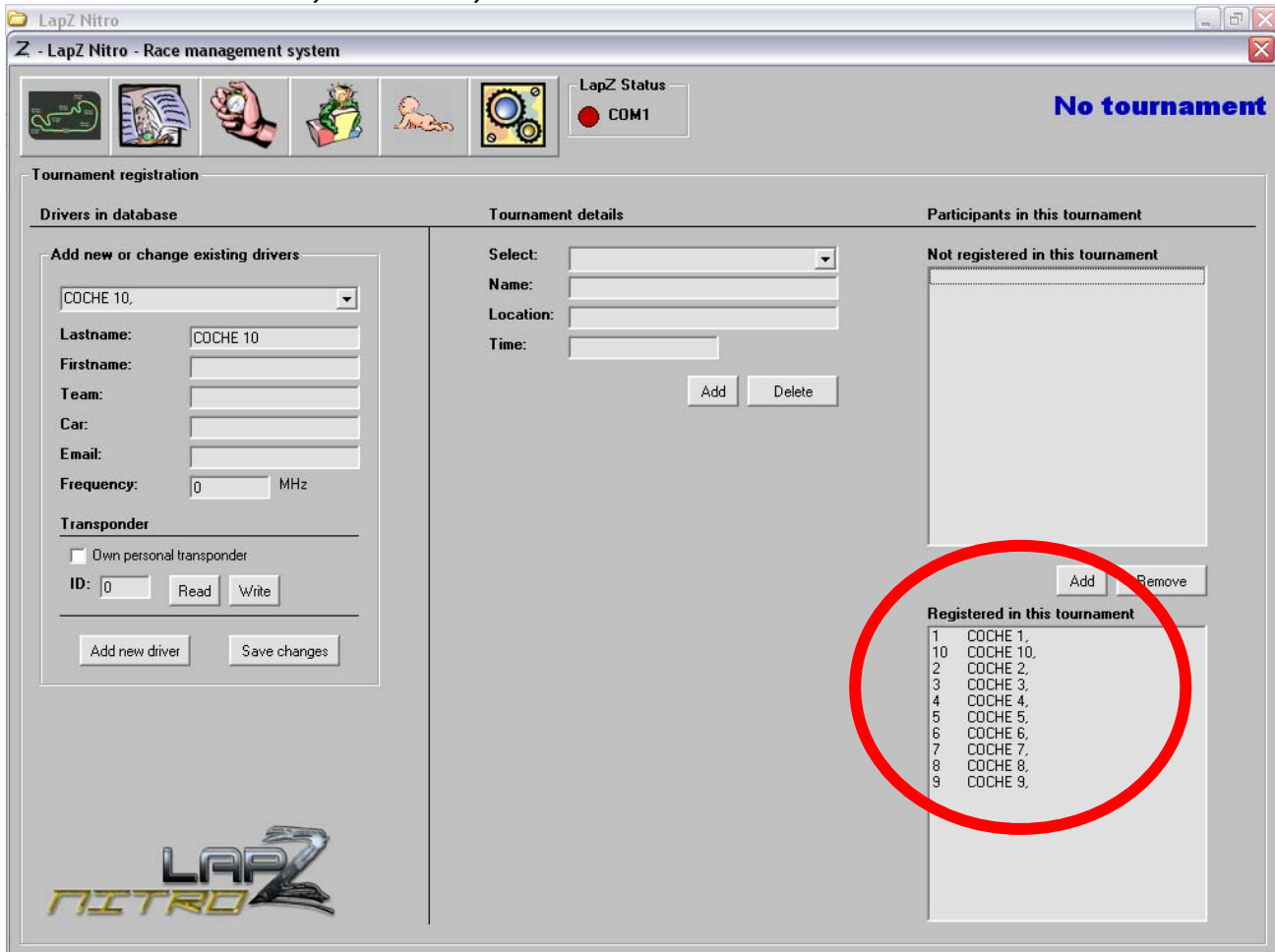
UFFF!!!!, lo hemos conseguido, enhorabuena.

CONFIGURACION DE LAPZ PARA PODER REALIZAR LAS MANGAS USANDO EL RANKING DE UN CAMPEONATO:

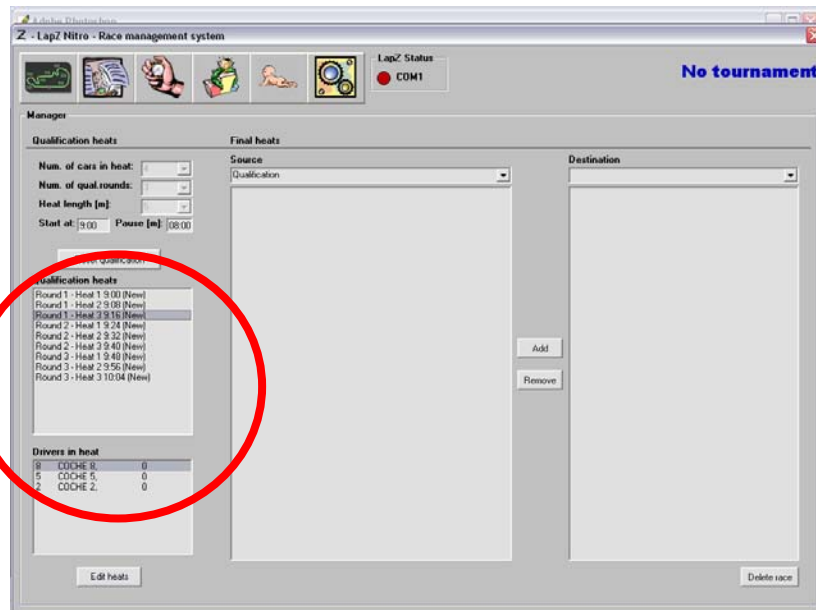
Como ya dijimos al principio de este manual el gran problema de LAPZ Nitro es que NO SE PUEDE MODIFICAR LOS PILOTOS ENTRE MANGAS, sin que de error, entonces que podemos hacer?.

La solución me la dio Francé Bistué de Tarrasa, es un poco trabajosa, pero merece la pena y el programa funcionará perfectamente y no nos dará problemas.

1. Antes de meter ningún dato en Lapz, ES IMPORTANTE SABER EL NUMERO EXACTO DE PARTICIPANTES EN NUESTRA CARRERA.
2. Pongamos por ejemplo que han formalizado su inscripción 40 pilotos, NOSOTROS INTRODUCIREMOS EN NUESTRA BASE DE DATOS 40 registros, pero no pondremos nombre, ni ningún otro dato, solo pondremos COCHE 1, COCHE 2, COCHE 3, COCHE 40



Nos vamos ahora a la pantalla CONFIGURACION DE CARRERA, configuramos la carrera y GENERAMOS LAS MANGAS.



Y ahora cogiendo cada manga asignaremos a cada piloto su posición, es decir, si tal como vemos en pantalla:

Heat 3 (que para nosotros será la serie A), está compuesta por los coches 8, 5 y 2, PUES LOS SUSTITUIREMOS POR LOS PILOTOS QUE OCUPEN EN EL RANKING LAS TRES PRIMERAS POSICIONES EMPEZANDO POR EL MENOR NUMERO, en el andaluz sería EL COCHE 2, OSCAR GARCIA, EL COCHE 5 LUIS LINARES, ETC, ETC....

Una vez asignado a cada "COCHE X" el piloto por ranking, nos vamos a la PANTALLA DATOS DE CARRERA y seleccionando cada registro le añadimos los datos de cada piloto, es decir CAMBIAMOS COCHE 2, por los datos de OSCAR GARCIA, y rellenamos el resto de datos.

Espero que os sirva de ayuda, he intentado explicarlo lo mejor posible, pero no se si lo he conseguido, si necesitáis alguna aclaración de este manual, podéis poner os en contacto conmigo en el siguiente e-mail:

información@arcma-miniz.com

Saludos.