

2.練習会での運用方法

およその流れ

- 機材のレンタル
- 設置 試走
- 競技の処理
- 撤収 機材の返却

機材のレンタル

- スタートユニット
 - 同時にスタートする人数分
- コントロールユニット
 - 設置するコントロール数 + 1個 (パンチングフィニッシュ)
- アルミアングル (ユニットを設置する際の支柱のこと)
 - スタートユニット数 + コントロールユニット数 + 予備数本
- リーディングユニット
 - 1個
 - 必要に応じてRS - 232CをUSBに変換するアダプタは自前で準備しておく (ひょっとするとどこかから借りられるかも)

機材のレンタル

- Eカード
 - マイカードを持っていない人数分
 - さらに試走、故障時等の予備が必要 (10枚もあれば十分)
- バックアップラベル
 - 参加者人数分 + 数枚 (試走用や予備)
- MTR
 - あると便利

コントロール設置

- コントロールユニットにアルミアングルとフラッグを取り付ける。
- アルミアングルは方向があるので注意。
(「こちらが上」というシールが貼ってある)
- 設置に際して特別な準備は必要ない。
- パンチングフィニッシュ用ユニットは使っていないコントロールユニットを使用して構わない。
(何番でもよい)

試走

- 試走の際はアクティベートを忘れないように注意する。
- アクティベートして、パンチングフィニッシュまで試走する。
- 試走後のEカードはMTRでラップを印刷するだけでも良いし、競技参加者のデータと一緒に扱いたい場合は参加者のEカードと同じようにパソコンで読み取る。(方法は後述)

競技の処理

- 出走前に必要な人に Eカードを貸し出す。
- 必要ならスタートリストを作成する。
- リフトアップスタート・パンチングフィニッシュ。
- 競技終了後、Eカードを読み取る。
- 貸し出したEカードを回収する。
- 成績表を作成する。
- 未帰還者の確認。

練習会の例

- 当日朝一番に設置
- 参加者の受付 (スタート時刻を指定する)
- Eカード貸し出し
- リフトアップスタート・パンチングフィニッシュ
- フィニッシュでM TRを使ってラップを印刷
- 会場でEカードの読み取り
- 成績表・ラップ解析の印刷
- 夕方に撤収

事前準備

- 使用できるコントロールユニットコードの確認
 - ユニットコードをそのまま使用しない場合はこの作業は不要。
- ディスクリプション (デフ) の作成
 - 使用できるユニットコードを元にコントロールの番号を決定

ユニットコードをそのまま使うか

- 使わない場合
 - ユニットコードを事前に確認することなくディスクリプションを作成することができる。
 - ただし番号札を作成してユニットに取り付ける必要がある。
- 使う場合
 - ディスクリプションを作成する際にユニットコードを確認しておく必要がある。
 - MTRでラップを印刷する場合に、印刷されるユニットコードがディスクリプションのコードと一致するためわかりやすい。

特に理由がない限りそのまま使うのがおすすめ

当日朝

- 設置 試走
 - コントロールの準備
 - 設置
 - 試走
- 受付
 - スタートリストの作成
 - Eカードの貸し出し
- スタート
 - スタートリスト
 - 予備 Eカードの配布

受付の運用例

- あらかじめ、名前、所属、クラス、Eカード番号、スタート時刻等を記入できる申し込み用紙を用意しておく
- Eカード番号とスタート時刻以外の欄を記入してもらい、マイカード使用の場合はEカード番号も記入してもらい
- 用紙と参加費を受け取り、スタート時刻を指定してバックアップラベルを渡す。
- クラス別に空いている時刻の所に名前を記入するような形の用紙を用意しておく方が良い。(スタートリストも同時に出来る)

受付の運用例

- バックアップラベルを渡す際、ラベルに名前とクラスとスタート時刻をペンで書き込んで渡す。
(スタートでの確認にも役に立つ)
- Eカードレンタル希望の場合はEカードを貸し出す。
- スタート時刻と貸し出したEカードの番号を申込用紙に転記する。
- 受付終了後、申し込み用紙の情報をパソコンに入力する。

スタート

- 受付で作成したスタートリストをもとにスタート業務を行う
- バックアップラベルに書き込んだスタート時刻とクラスを確認してスタートさせる。
- スタートの際、かならずアクティベートするように管理する。
その際、赤色LEDが2回以上光ることを忘れず確認する。
- リフトアップスタートなので、スタート時刻と同時にスタートユニットからEカードを離してスタートするようにする。
- 遅刻は考慮しない。

スタート

- リフトアップスタート・パンチングフィニッシュなので、Eカードにはスタート時刻にかかわらず実際の競技時間が記録される。
- したがって、スタート時刻を指定せずに好きな時刻にいつでもスタートできる、とすることも問題ない。
- 小さな練習会や合宿のメニューなどはスタート時刻を指定しないほうが便利。

フィニッシュ

- パンチングフィニッシュ。
- Eカードを回収する。
- MTRでEカードを読み取り、ラップを印刷し参加者に配布。
- 回収したEカードは会場に運ぶ。
- スタートリストがあれば、時計をみながらだいたいのフィニッシュタイムを書き込んでいけば未帰還管理にもEカード故障時のバックアップにもなる。

成績処理

- ESPRESSO2というソフトを起動する。
- フィニッシュから運ばれてきた Eカードをパソコンに接続したリーディングユニットで読み取る。
- 処理した結果、成績表とラップ解析結果を印刷し、はりだす。
- 読み取り後マイカードは参加者に返却する。

ESPRESSO 2

- 合宿 練習会用ソフトウェア
- 事前設定不要
- 当日受付の申し込み情報を入力すれば、競技終了後ただEカードを読み取るだけで成績表からラップ解析まで作成可能

ESPRESSO 2

- ソフトウェアのダウンロード

<http://www2s.biglobe.ne.jp/~matoba/public/olk/index.cgi>

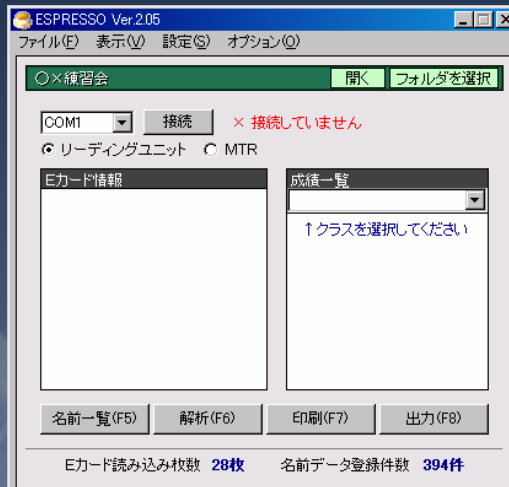
- ラップコンバット2 (Ver.2.20以上)が必要

– 同じ場所からダウンロード可能。

- シェアウェア代金の支払い？

– 気に入ったら でOK。

ESPRESSO 2



使い方

- フォルダを作成する。
- 名前データを作成する。
 - 名前、所属、Eカード番号を記したCSVファイルを作成する。
- Eカードを読み取る。
 - リーディングユニットでEカードを読み取る。
 - MTRに保存されているデータを取り込む。
- 読み取ったEカードの中から正解を選択する。
- 成績表・ラップ解析を印刷する。

名前データの作成

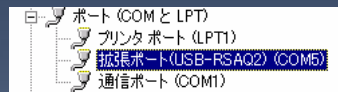
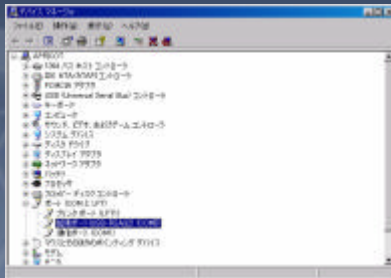
- 受付での申込用紙を元にName.csvを作成。
- 必要な情報はEカード番号に対し、名前と所属。
- Name.csvはEカード読み取り後に作成しても良い。

	A	B	C
1	Eカード番号	名前	所属
2	76893	松坂大輔	西武ライオンズ
3	76894	城島健司	ダイエーホークス
4	77008	古田敦也	ヤクルトスワローズ
5		.	
6		.	
7		.	
8		.	

Eカードの読み取り

- パソコンにリーディングユニットを接続する。
- 接続したポート番号 (COMの何番か) がわからない場合はデバイスマネージャで確認する。

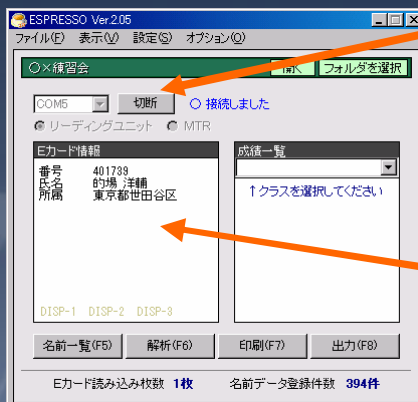
コントロールパネル システム ハードウェア デバイスマネージャ



パソコンに元からついている
RS-232C端子がCOM1

USB変換アダプタの
RS-232C端子がCOM5

Eカードの読み取り

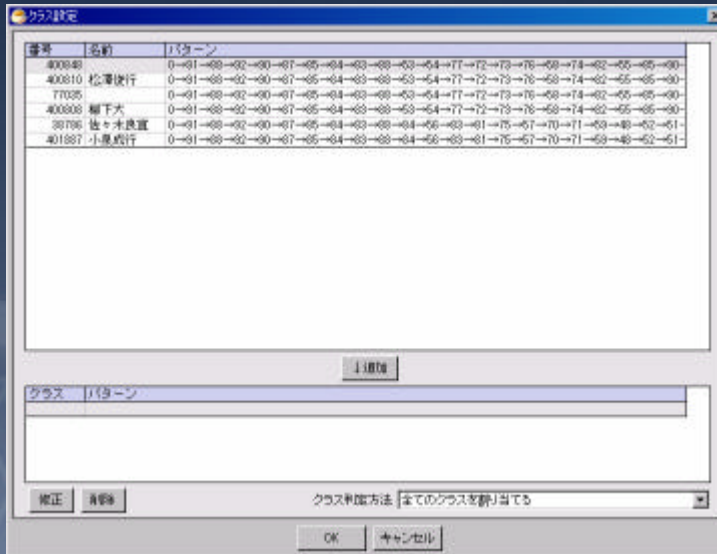


接続したポートを選択して接続ボタンをクリック

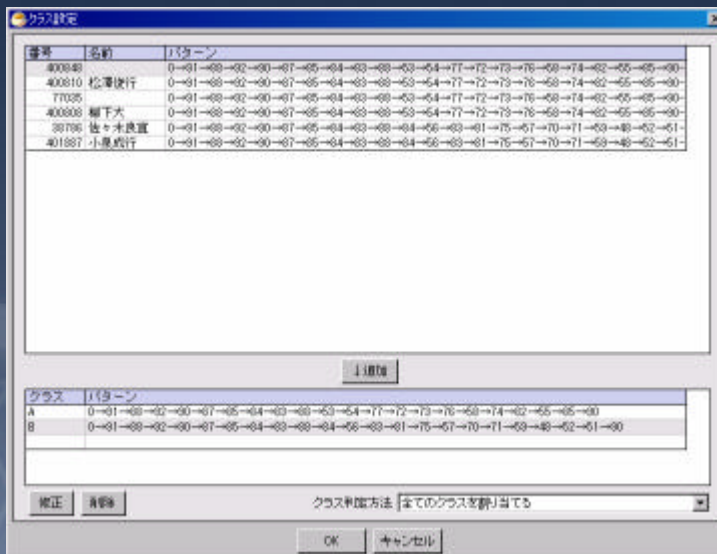
接続されると接続ボタンは切断ボタンに変化

Eカードを読み取ると読み取ったEカードに関する情報が表示される。

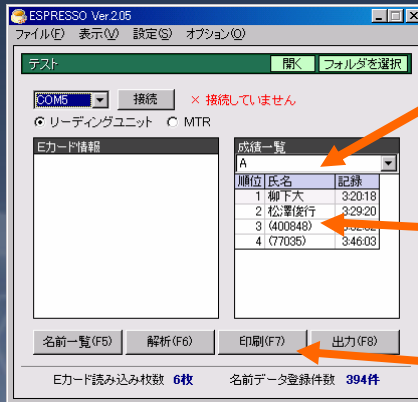
正解の選択 (クラス設定)



正解の選択 (クラス設定)



成績表の印刷



クラス設定をしたので、成績が表示される。

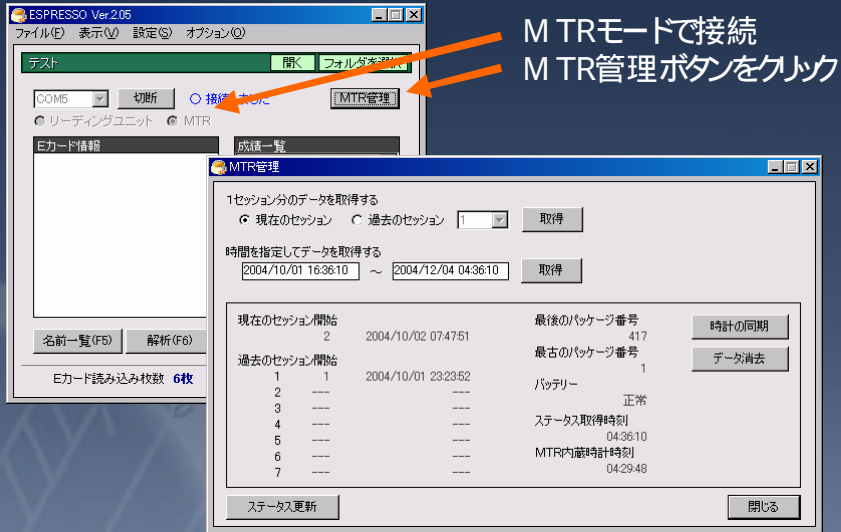
ダブルクリックすると詳細が表示される。名前変更 参考記録等が可能

このボタンをクリックして成績やラップ解析を印刷する。

2本走る人がいる場合や合宿の場合

- 簡単な方法は二通り。
- フィニッシュにパソコンを持って行き、1本走る毎に毎回Eカードを読み取る。
- フィニッシュ後毎回必ずMTRで読み取り、MTRにデータを保存する。あとでMTRにパソコンを接続し全てのデータを読み取る。

MTRからの読み出し



MTRからの読み出し

時間を指定して取得
全て選択して読み取り



トラブルシューティング

- Eカードが読み取れない (Eカードの故障)
 - MTRで印刷できないか確かめる。
 - Eカードの記録データの一部だけが壊れた場合はESPRESSO2では読み取れないがMTRで印刷できることがある。
 - その場合はラップコンバット2で編集追加する。
 - MTRでも読み取れない場合は記録はでない。
 - その場合参加者の自己申告タイムを採用する。
 - 故障はおよそ2000回に1回程度か。

おまけ

- ESPRESSO 2が作成する主なデータ。
 - Ecard.txt 読み取ったEカードのデータ
 - Course.txt ペナチェックのためのデータ
- これらはエディタで編集することが可能。
 - 不要なデータの削除
 - 取ってないコントロールを通過したことにする
 - おかしなタイムを修正する

レンタル機材の返却

- Eカードはきちんと洗う
- シールなどを貼った場合はきれいにはがす
(きれいにはがせないシールは貼らない)
- Eカードを借りた場合はRMO / GM番号順にケースに収納する。
- 使用中に故障した機材があった場合、報告する。