

FAQs: Track & Field 3

Timing Client & FinishLynx Live-Data

Um laufende Zeit und Live-Ergebnisse von der FinishLynx-Software an den Timing Client übertragen zu können, müssen Sie in der FinishLynx-Software eine neue „Anzeigetafel“ einrichten.

Basis dieser „Tafel“ ist die Datei „[Seltec_All.lss](#)“. In ihr sind die Parameter hinterlegt, die festlegen, wie Zeit und Ergebnisse an den TiC übermittelt werden.

Speichern Sie die Datei an dem selben Ort, an dem auch die anderen LSS-Dateien Ihrer Lynx-Installation abgelegt sind.

Die „Tafel“ können Sie nun auf zwei verschiedene Arten ansprechen.

Entweder über eine serielle Verbindung zwischen Auswerte- und TiC-Rechner oder aber - wenn Sie über das entsprechende Plugin verfügen - über den Network Com Port der Lynx-Software.

Bei Verwendung einer seriellen Verbindung müssen beide Rechner mit einem Nullmodemkabel oder einem speziellen Gender Changer zwischen den USB-Adaptern verbunden sein, der entsprechende Com-Port muss in der Software passend ausgewählt sein. Betreiben Sie Lynx und TiC auf dem gleichen Rechner so kann die „Verbindung“ auch über virtuelle Com Ports (z.B. mit der Software com0com) hergestellt werden.

Arbeiten Sie mit getrennten Rechnern für Aufnahme und Auswertung, so müssen sie für den Aufnahme-PC „Finishlynx LiveData“ und für den Auswerte-PC „Finishlynx LiveTime“ im TiC einrichten. Erfolgen Aufnahme und Auswertung auf nur einem PC so ist es ausreichend nur „Finishlynx LiveData“ einzurichten.

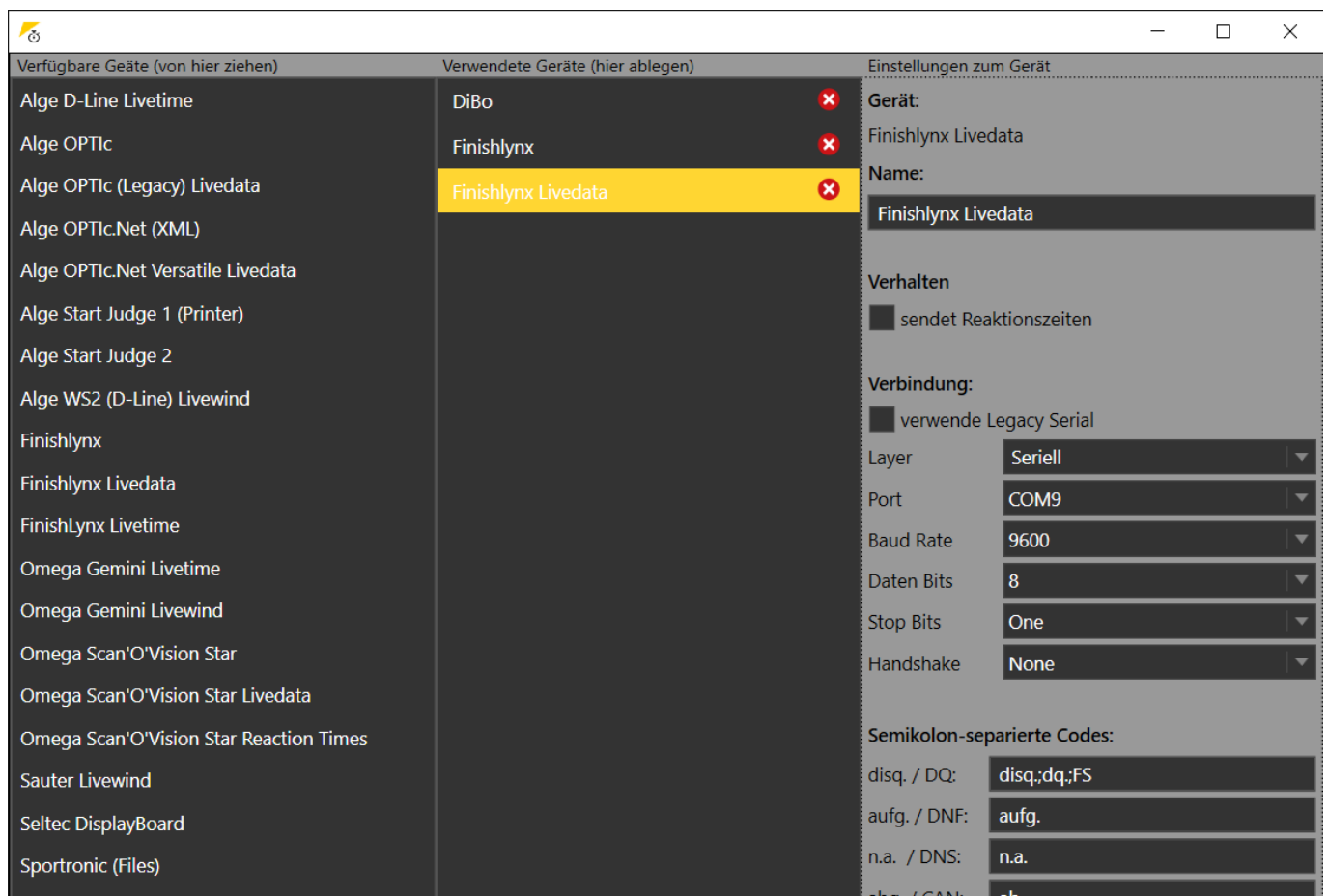
Im Timing Client wird diese Einstellung unter „Geräte“ vorgenommen. Wählen Sie „Finishlynx LiveData“ für die direkte Übernahme der Ergebnisse. Dort wählen sie die passenden Verbindungsparameter.\\

Last update:

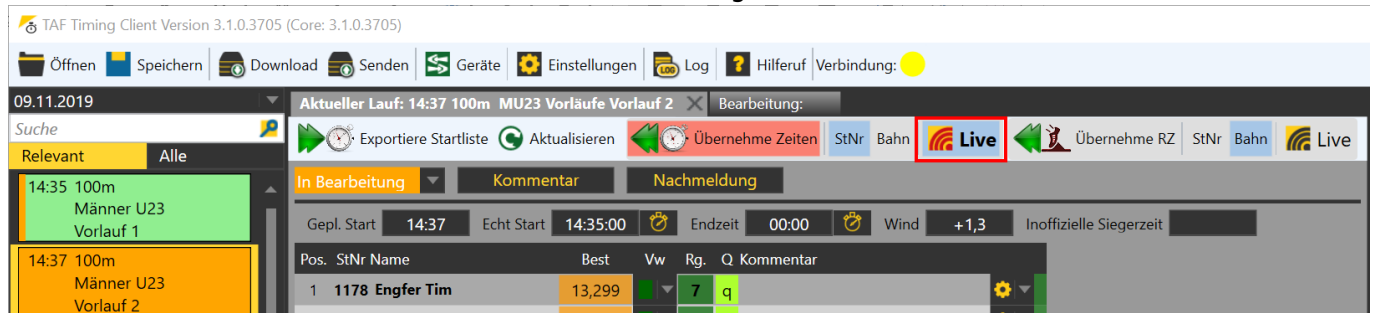
16.03.2020

21:05

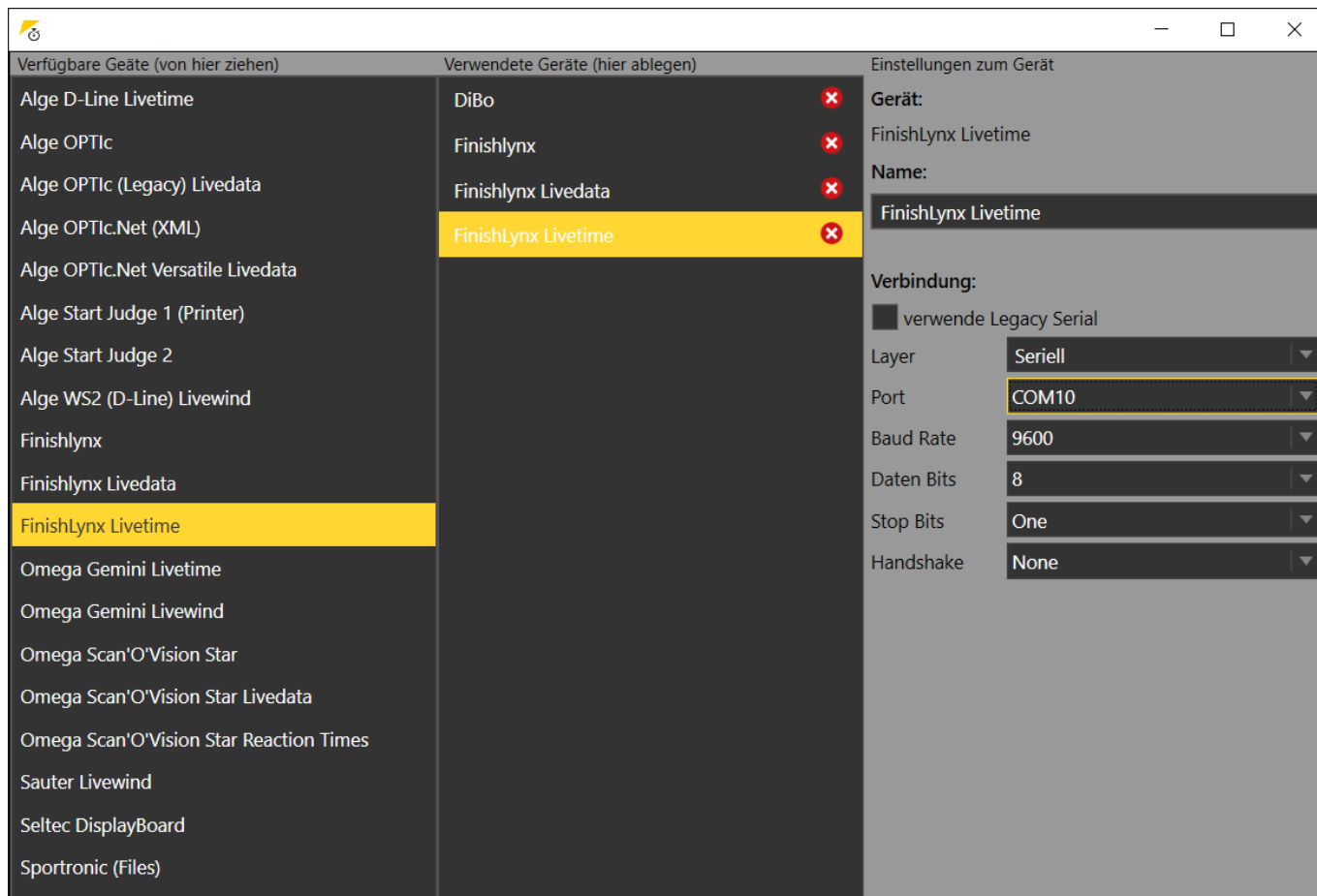
taf3_faq_timingclient_lynx_live https://wiki.seltec-sports.net/doku.php?id=taf3_faq_timingclient_lynx_live&rev=1584392708



Damit die Ergebnisse nun auch übernommen werden können, müssen Sie im Wettkampf noch die Live-Übernahme aktivieren (siehe roter Rahmen im folgenden Bild):



Möchten Sie die laufende Zeit mittels des Gerätes „Finishlynx LiveTime“ übernehmen, müssen sie ebenfalls noch die Verbindung einrichten.



Auf Seiten der FinishLynx Software müssen Sie der „Anzeigetafel“ „Tic“ die richtigen Verbindungsparameter zuweisen. Achten Sie dabei, das KEINE Pause beim Seitenwechsel aktiviert ist, da sich die Übernahme der Daten u.U. verzögern kann.

Optionen

Allgemein | Wettbewerb | Bild | Ergebnisse | Datenbank | **Externe Anzeige** | Windmessung | Rund

Externe Anzeige	Status	
Externe Anzeige	deaktiviert	Neu Löschen
Externe Anzeige	deaktiviert	
TiC	aktiv	

Skript: Name:

Zeichensatz: ☒ Einzel-Byte ☐ Unicode ☐ Systemintern

Serielle Schnittstelle: Baud

Daten bits Parität Stop bits

Laufende Zeit: ☐ Aus ☒ Normal ☐ Unbearbeitet Optionen:

Pausenzeit Verschiebung

Lichtschranke ☐ Zw. Zeit ☐ bei Aufnahme ☒ Ziel ☒ bei Aufnahme

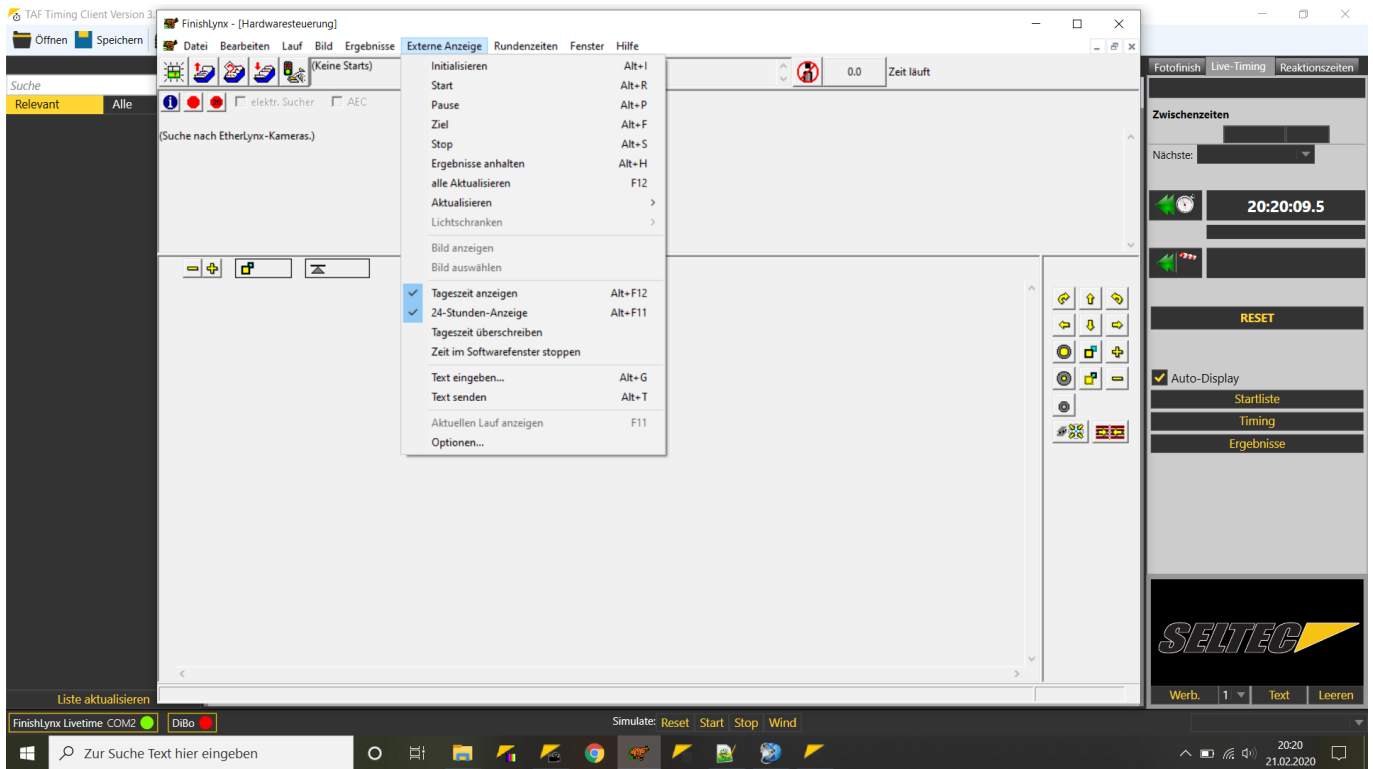
Ergebnisse: ☐ Aus ☒ Auto ☐ Manuell Optionen:

☒ Seitenwechsel: Zeilen Max Zeit

Genauigkeit: ☐ Minuten als Sekunden

Ob die Übergabe der laufenden Zeit an den TiC funktioniert, können Sie auch ohne angeschlossene Kamera überprüfen:

Einfach die Tageszeit ausgeben. Diese wird dann im „Live Timing“ Fenster des TiC angezeigt.



Nach abgeschlossener Einrichtung, stehen Ihnen nun die Möglichkeiten der Übernahme von offiziellen Ergebnissen, inoffizieller Siegerzeit und Zwischenzeiten zur Verfügung. Steht Ihnen eine Videowall mit Live Board zur Verfügung, können Sie die Ergebnisse mit jeder einzelnen Bestimmung in Lynx direkt auf die Wall bringen.

Weitere Hinweise zur Einrichtung, den verschiedenen Möglichkeiten und Hinweisen, können Sie der folgenden Anleitung eines Nutzers entnehmen:

[lynx_tic_anleitung-web.pdf](#)

Diese Anleitung hat keinen Anspruch auf Vollständigkeit und für die Richtigkeit wird keine Garantie abgegeben.

— *Dirk Wagner* 16.03.2020 22:00

From:

<https://wiki.seltec-sports.net/> -

Permanent link:

https://wiki.seltec-sports.net/doku.php?id=taf3_faq_timingclient_lynx_live&rev=1584392708

Last update: **16.03.2020 21:05**

