

처음에

■ 개요

Mulka 2 는 오리엔테링의 성적 처리용 어플리케이션입니다. 1 대의 PC 로도 복수대의 PC 로 네트워크를 짜 사용할 수도 있습니다. 네트워크를 짜 사용하는 경우, 어느 PC 에서는 e-card 의 독해를 실시해, 어느 PC 에서는 결과 보드용으로 인쇄를 실시하는 등, 역할 분담해 운용하는 것이 가능하게 됩니다.

■ 대응 경기 방식

Mulka 2 는 풋-O 의 포인트 O, 프리 포인트 O 형식에 대응하고 있습니다. 주로 아래와 같이 방식으로 대응하고 있습니다.

- 일반적인 개인 경기
- 릴레이·스프린트
- 레인·히트제
- 원맨 릴레이·포킹시스템

아래와 같이에는 대응하고 있지 않습니다.

- 마이크로 O
- 스코아 O(다만, 스코아 O 에 대해서는 Mulka Ver. 1 으로 대응하고 있습니다)
- 트레이 루 O
- 경기가 이른 아침(~6 시)이나 일을 또 있어로 행해지는 것
- 경기 시간이 24 시간 이상의 것

펀칭 시스템은 아래와 같이에 대응하고 있습니다.

- emit
- SPORTident(다만 SIManager-SiCardReader 등의 소프트웨어가 별도 필요)
- 바늘 펀치·CC

■ 동작환경

- Microsoft Windows 2000/XP, Vista(일부 제한 있어), Windows Server 2003
- 화면 표시 사이즈 1024 × 768 이상

Windows Vista 로 사용하시는 경우, Mulka2 로부터 직접 버전 업 하는 기능을 사용할 수 없습니다. 그 외 자세한 것은 [Windows Vista 사용시의 주의점](#)을 참조해 주세요.

■ 추천 환경

- CPU 1 GHz 이상
- 메모리 512 MB 이상(Windows Vista 의 경우는 1 GB 이상)

■ 라이선스 등록의 부탁

본소프트웨어는 셰어웨어가 되고 있습니다. 참가인수(Mulka 2 에 등록된 인원수로 출장·결장·사전·당일 묻지 않고)가 200명 이상의 대회에서 사용하시는 경우는 라이선스 등록을 부탁하고 있습니다. 자세한 것은 [라이선스 등록에 대해](#)를 참조해 주세요.

■ 사용 에 해당하는 주의

세심의 주위를 기울이고 있습니다만, 본소프트웨어에는 불편이 있는 경우가 있습니다. 또, 노력하고 있습니다만 메뉴얼이 만족하게 정비되어 있지 않은 부분이 있습니다. 본소프트웨어를 사용해 주신 것으로 어떠한 부적당을 일으켰을 경우, 작자인 마토바 히로시보는 어떠한 책임을 지지 않는 것으로 합니다. 사용해 주시는 분 자신의 책임에 대해 사용해 주세요.

■ 서포트

질문, 요망등이 있으시면 메일에서 연락해 주세요.

- 연락처 matoba@sheep.biglobe.ne.jp (마토바 히로시보)

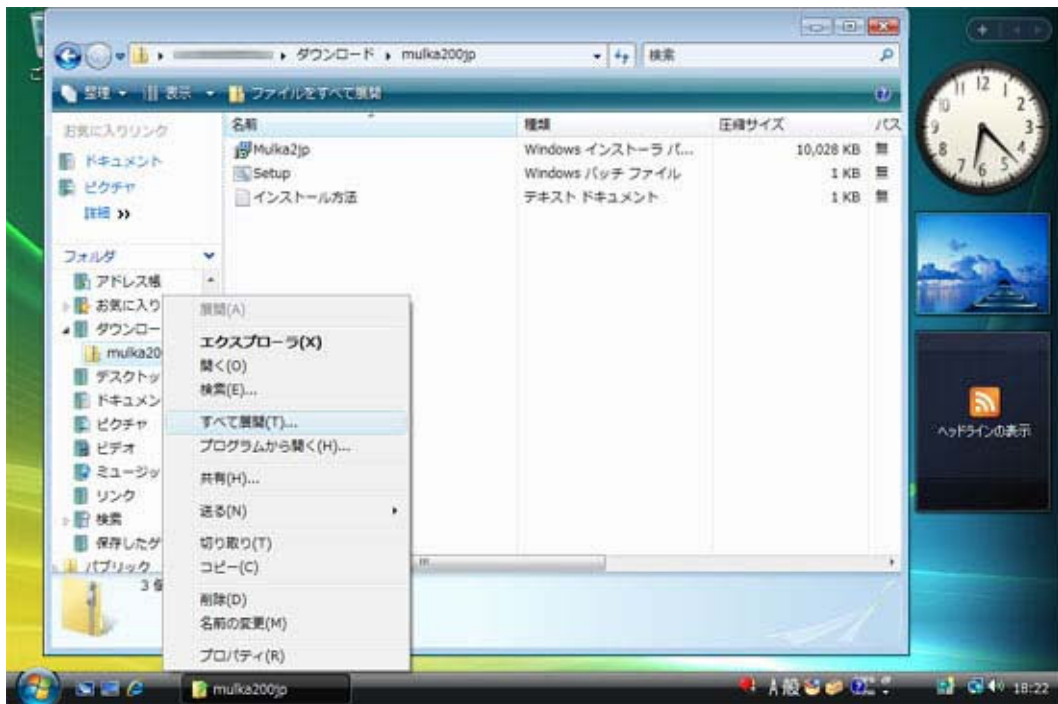
또 서포트용 메일링 리스트도 이용하십시오.

- 주소 mulka-support@yahoogroups.jp
- 누구라도 참가할 수 있습니다.
- 참가하지 않아도 투고할 수 있습니다. 또 로그의 확인도 할 수 있습니다.
- 참가, 로그의 확인은 <http://groups.yahoo.co.jp/group/mulka-support/>

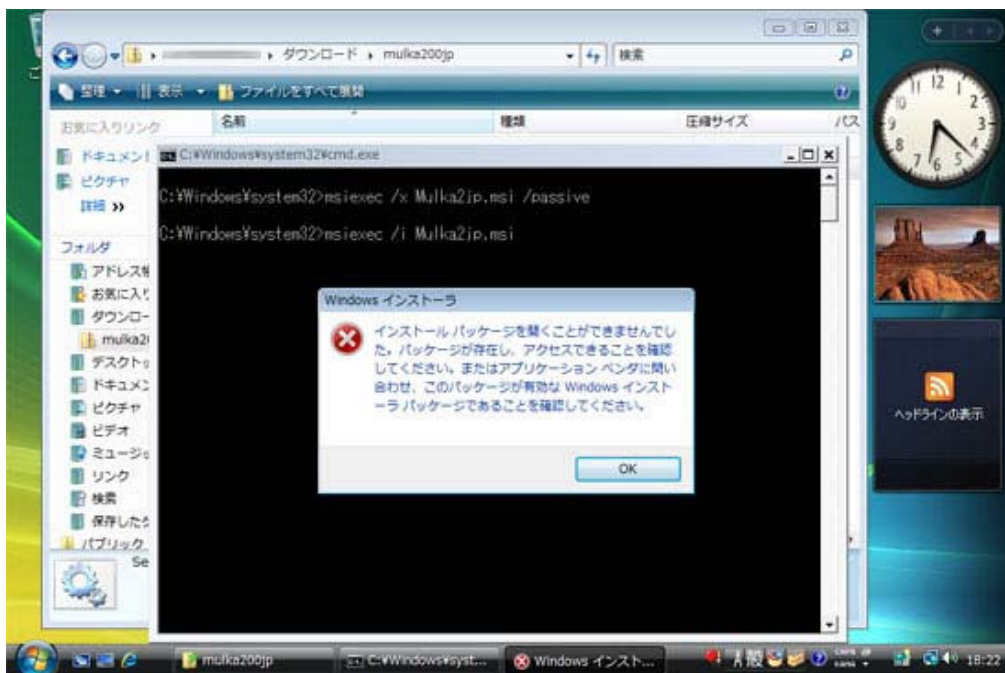
인스틀

■ 인스틀 방법

[이쪽](#) 보다 인스틀용 패키지를 다운로드해 주세요. 파일을 해동하면 Setup.bat 와 Mulka2jp.msi 를 할 수 있기 때문에 Setup.bat 를 실행해 주세요. 덧붙여 Windows 의 기능으로 파일을 해동하지 않는 채, 파일의 내용을 확인할 수 있어 그대로 실행할 수 있는 경우가 있습니다만, 우선 해동해, 그리고 해동해 할 수 있던 폴더에 있는 Setup.bat 를 실행해 주세요.



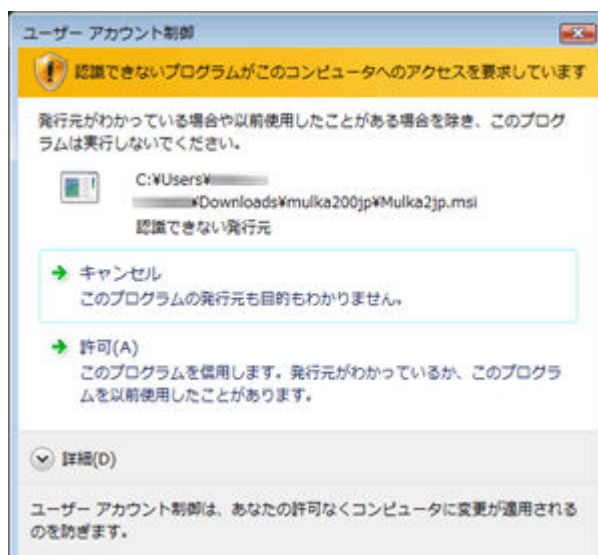
해동하고 나서 인스톨 해 주세요.(화면은 Windows Vista)



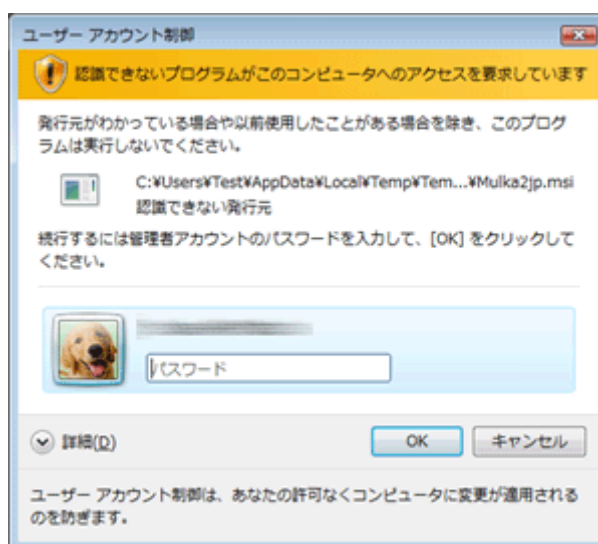
해동하지 않고 실행하면 에러가 됩니다

구버전이 인스톨 되고 있는 경우는 자동적으로 구버전이 삭제되고 나서 새로운 버전이 인스톨 됩니다. 덧붙여 신규 인스톨때도 삭제의 화면이 일순간 표시되는 일이 있습니다만 문제 없습니다.

Windows Vista 의 경우, 인스톨중에 아래와 같은 유저 어카운트 제어에 관한 화면이 표시되는 경우가 있습니다. 허가를 클릭, 관리자의 패스워드를 입력하는 나름의 대응을 실시해 주세요.



유저 어카운트 제어에 관한 화면(관리자로 실행중)



유저 어카운트 제어에 관한 화면(관리자 이외로 실행중)

Setup.bat 를 사용해 잘 되지 않는 경우는 직접 Mulka2jp.msi 를 실행해 주세요. 그 때, 「수복」 「삭제」을 묻는 화면이 표시되는 경우가 있습니다. 그 경우, 「삭제」을 선택해 한 번 언인스톨을 실행하고 나서 재차 Mulka2jp.msi 를 실행해 주세요.

인스톨이 완료하면, 데스크탑에 Mulka 2 의 아이콘이 표시됩니다.

■ 버전 업 방법

브라우저로 새로운 버전의 파일을 다운로드해 버전 업 하는 방법과 Mulka 2 로부터 직접 버전 업 을 실시하는 방법의 2 종류가 있습니다.

새로운 버전의 파일을 다운로드해 버전 업 하는 경우는, 처음 인스톨 하는 경우와 같습니다. 파일을 다운로드해 해동해 Setup.bat 를 실행해 주세요. 이 때, 낡은 버전은 자동적으로 언인스톨되어 계속해 새로운 버전이 인스톨 됩니다.

Mulka 2 로부터 직접 버전 업 하는 경우는, 우선 기동 메뉴를 시작해 맨 밑의 「버전 업/옵션의 인스톨」을 클릭해, 인터넷으로부터 다운로드를 클릭해 주세요. 새로운 버전의 Mulka 2 에 버전 업 할 수 있는 경우, 그 취지 표시되기 때문에 지시에 따라 주세요. 덧붙여 이 기능은 Windows Vista 에서는 이용하실 수 없습니다.

덧붙여 버전 업 했을 때, 그때까지 작성한 데이터나 별로 인스톨 한 옵션 모듈은 삭제되지 않으므로, 신경쓰지 않고 버전 업해 주셔 상관하지 않습니다.

■ 언인스톨 방법

컨트롤 패널의「프로그램의 추가와 삭제」(이용의 OS 에 의해 표현이 다릅니다)보다 언인스톨을 실시해 주세요. 덧붙여 언인스톨해도 PC 내에 파일이 남는 경우가 있습니다. 그 경우는, C: ¥Program Files¥Mulka2(Mulka 2 를 인스톨 한 폴더) 등, 관계하는 폴더를 수동으로 삭제해 주세요.

화면·조작의 설명

■ 기동 메뉴

인스톨이 완료하면 스타트 메뉴안에 Mulka 2 라고 하는 항목이 작성됩니다. 그것을 기동하면 아래와 같은「기동 메뉴」이 표시됩니다.



기동 메뉴

기동 메뉴에서는 메인 윈도우를 시작해 여러가지 툴을 기동할 수 있습니다. 표시되고 있는 항목 이외는, 그 외를 클릭하는 것으로 표시할 수 있습니다.



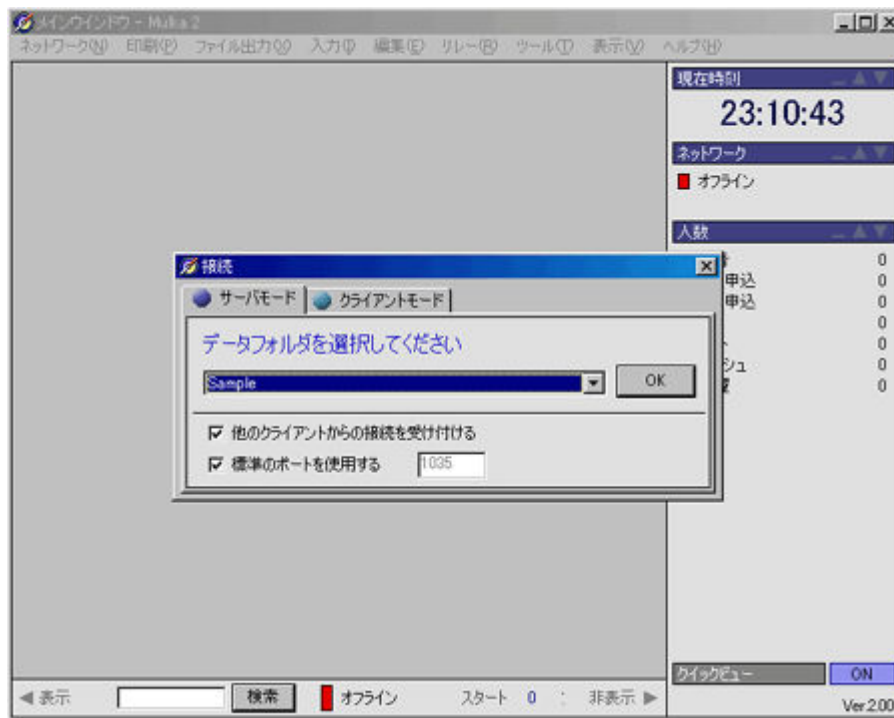
그 외의 프로그램을 표시한 상태

최초로 메인 윈도우를 기동해 보겠습니다.

■ 메인 윈도우

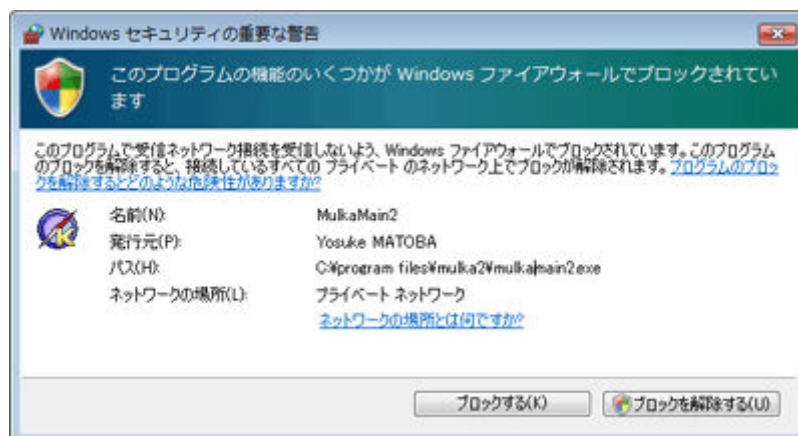
메인 윈도우에서는 대부분의 조작을 실시할 수 있습니다. 통상, 대회나 연습회의 운영시에는 이 화면을 사용합니다.

기동하면 접속 다이얼로그가 표시됩니다. 통상, 「클라이언트 모드」탭을 클릭해 서버가 되는 PC의 컴퓨터명을 입력해 접속하거나 그 PC로 통신 매니저가 기동하고 있으면「localhost」라고 입력해 접속하거나 혹은「서버 모드」탭으로 작성한 이벤트 데이터 폴더(자세한 것은 [이벤트 데이터의 작성](#))를 지정합니다만, 여기에서는 서버 모드 탭으로 Sample를 선택해 접속을 클릭합니다.



접속 다이얼로그

그렇다면, Sample 폴더에 있는 데이터가 읽혀 내용이 화면에 표시됩니다. 그 도중, 아래와 같은 파이어 월(fire wall)에 관한 다이얼로그가 표시되는 일이 있습니다만, 「블록을 해제한다」등의 선택을 해 주세요. 또, Windows Vista에서는 유저 어카운트 제어에 관한 다이얼로그도 표시되는 경우가 있습니다만, 인스톨시와 같이, 허가나 관리자 어카운트의 패스워드를 입력해 주세요.



파이어 월(fire wall)에 관한 다이얼로그

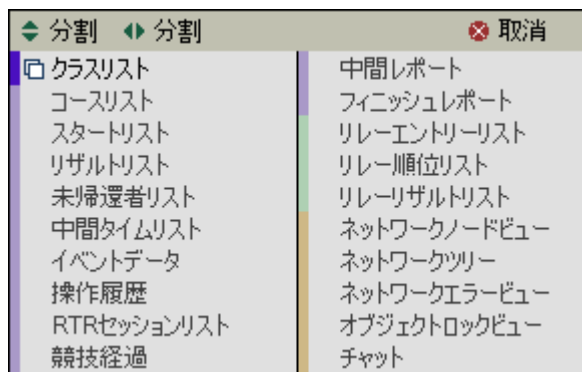
이하에서는 메인 윈도우의 각 부분에 대해 설명합니다.



메인 윈도우

(1) 뷰 표시 예리

- 스타트 리스트나 결과 리스트등, 여러가지 정보가 표시됩니다.
- 리스트는 더블 클릭 하는 것으로 상세나 조작 화면이 표시됩니다(일부 표시되지 않는 것도 있습니다).
- 뷰는 그 경계를 조작하는 것으로써 사이즈를 바꿀 수 있습니다.
- 경계의 색이 진해진 부분을 조작했을 때와 그렇지 않은 부분을 조작했을 때에는 조금 동작이 다릅니다.
- 오른쪽 클릭 또는 타이틀 부분을 클릭하는 것으로 아래와 같이 메뉴가 표시되어 표시 내용을 바꿀 수 있습니다.



뷰 내용 선택 메뉴

- 분할을 클릭하면 뷰를 2 개로 분할해 표시시킬 수 있습니다.
- 분할한 뷰는 각각의 뷰의 우상의×표를 클릭하는지, 뷰의 경계의 색이 진해진 부분을 오른쪽 클릭하는 것으로써 합체 할 수 있습니다.

(2) 쇼트 컷 버튼

- 속보 인쇄등 , 잘 사용하는 기능을 간단하게 호출할 수 있습니다.
- 초기 상태에서는 비표시로 설정되어 있습니다만, 화면 좌하의「표시」(상기 화면에서는「비표시」라고 표시되고 있는 부분)을 클릭하는 것으로 표시할 수 있습니다.

(3) 사이드 패널

- 시계나 인원수, 네트워크의 상황등이 표시됩니다.
- E 카드 독해등을 실시하고 있는 경우에는, 그 상황도 표시됩니다.
- 이상한 기록이 입력되고 있는 등 , 주의해야 할 상태가 발생했을 경우에는 여기서 알려 드리겠습니다.
- 각 패널은, 표시 장소를 바꿔 넣거나 타이틀만의 표시로 할 수 있습니다.

(4) 쿼리뷰

- 뷰로 선수를 클릭했을 경우에, 그 선수의 현재의 정보가 표시됩니다.
- 한 명의 선수의 상황을 꼭 확인하고 싶은 경우는, 독립 표시 버튼을 클릭하는 것으로써 그 선수를 표시시킨 채로 할 수 있습니다.
- 방해인 경우는 표시를 OFF 로 할 수 있습니다.

(5) 검색 박스

- 선수를 검색해, 경기자 정보 윈도우를 표시합니다.
- 이름, 소속의 일부, 스타트 넘버, E 카드 번호를 키로 해 검색할 수 있습니다.
- 어느 선수의 기록을 정정하고 싶을 때, 확인하고 싶을 때에 사용하면 편리합니다.

(6) 메세지 바

- finish 한 인원수, 미귀환자의 인원수등을 표시합니다.
- E 카드를 읽어냈을 때나, 메세지를 수신했을 때에는 그 내용을 표시합니다.

■ 경기자 정보 윈도우

메인 윈도우로 참가자의 리스트(스타트 리스트나 결과 리스트)를 더블 클릭 하거나 검색 박스로 검색하면 아래와 같은 화면이 표시됩니다. 이것을 경기자 정보 윈도우라고 말해, 앞으로의 조작의 설명으로 자주 등장합니다. 경기자 정보 윈도우에서는, 각종 탭이나 버튼을 클릭하는 것으로써 여러가지 정보의 확인이나 조작을 실시할 수 있습니다.



경기자 정보 윈도우

사용 방법

■ 개요

연습회의 경우에서도 대회의 경우에서도, 기본적으로는 아래와 같은 흐름이 됩니다.

- 사전의 준비(이벤트의 작성이나 E 카드의 동작 테스트)
- 당일의 작업(E 카드의 읽기나 결석 입력, 성적 인쇄)
- 사후의 처리(성적의 Web 에의 게재나 성적표 작성)

■ 사전의 준비

사전에 아래와 같은 준비를 실시합니다.

- 이벤트 데이터의 작성
- E 카드에의 이름 라벨 붙여
- E 카드의 동작 테스트
- PC 등의 필요 기재의 결정
- 네트워크의 구축 테스트

이벤트 데이터의 작성에서는, Mulka 2 용으로 스타트 리스트 파일이나 코스 파일등의 데이터 파일을 작성합니다. 직접 파일을 작성하는 것도 가능합니다만, 이벤트 매니저를 사용해 작성하는 것을 추천합니다. 이벤트 매니저는 기동 메뉴보다 기동할 수 있습니다. 구체적인 방법에 대해서는 [이벤트 데이터의 작성](#)을 참조해 주세요.

E 카드에의 이름 라벨붙는, 렌탈용의 E 카드로 이름을 쓴 라벨을 붙이는 작업입니다. 연습회등의 참가자수가 적은 이벤트의 경우는, 이름 라벨을 붙이는 대신에 백업 라벨에 이름을 기입해 다는 것으로 대체 가능합니다. 구체적인 방법에 대해서는 [E 카드 라벨 붙여·동작 확인](#)을 참조해 주세요.

E 카드에의 이름 라벨칩가 끝나면 렌탈 E 카드의 동작 확인을 실시합니다. 이것은 리딩 유닛으로 E 카드를 시험해 읽어 올바르게 읽어들일 수 있는 것을 확인하는 작업이 됩니다. 구체적인 방법에 대해서는 [E 카드 라벨 붙여·동작 확인](#)을 참조해 주세요.

PC 등의 필요 기제는 연습회·대회에 규모에 따라서 다릅니다. 필요 대수가 많아지는 경우, 사람으로부터 빌리는 등의 교환에 시간이 걸리는 경우가 있기 위해 빨리 확인해 두는 것을 추천합니다. 자세한 것은 [PC 등의 필요 기제의 결정](#)을 참조해 주세요.

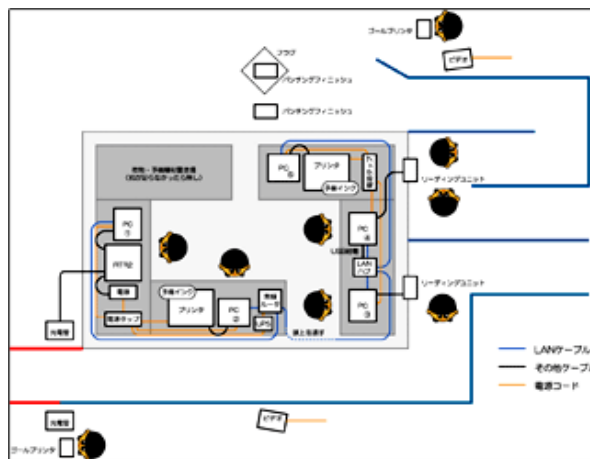
네트워크의 구축 테스트는, 당일 PC 를 복수대 사용하는 경우에 실시합니다. 네트워크 구축에 서투른 경우, 미리 당일과 같은 구성으로 네트워크를 구축해 보는 것을 추천합니다. 구축 방법에 대해서는 [네트워크의 구축 방법](#)을 참조해 주세요.

■ 당일의 작업

당일의 흐름은 대략 아래와 같이 됩니다.

- 기제의 설치·네트워크의 구축
- 시계 대면시켜라
- 시승
- 당일 신청 입력
- E 카드 독해
- 성적 속보 인쇄
- 미출주자 입력
- 표창의 준비
- 미귀환자 확인

기제는 배치에 무리가 없게 설치합니다. 케이블은 다리나 물건을 걸지 않게 테이프로 두는 나뭇의 궁리합니다. 옥외에서 운영하는 경우는 태양이나 바람, 비에의 대책도 생각합니다.



finish 레이아웃의 예 (클릭하면 확대합니다)

네트워크를 구축해, Mulka 2 를 사용하는 모든 PC 를 접속하면 PC 의 시계 겹웃을 실시합니다. 시계 겹웃 방법에 대해서는 [시계 겹웃](#)을 참조해 주세요.

시승을 실시했을 경우, 시승시에 사용한 E 카드를 Mulka 2 로 읽어내 확인할 수 있습니다. 자세한 것은 [시승](#)을 참조해 주세요.

당일 참가가 가능한 대회·연습회의 경우, 당일 신청 데이터를 입력할 필요가 있습니다. 스타트 리스트 파일 또는 당일 신청범위 데이터 파일에 당일 참가자분을 기술하고 있지 않는 경우는 당일 참가자가 finish 하기 전에 입력할 필요가 있습니다. 입력 방법에 대해서는 [당일 신청에의 대응](#)을 참조해 주세요.

선수가 finish 하면 E 카드를 읽어냅니다. 독해는 아무것도 문제가 없는 경우도 있으면 대응이 필요한 경우도 있습니다. 자세한 것은 [E 카드의 독해](#)를 참조해 주세요.

선수가 finish 하기 시작하면 적당 성적 속보를 인쇄합니다. 인쇄 방법은 [성적 속보 인쇄](#)를 참조해 주세요.

스타트가 종료하면 미출주자를 입력합니다. 입력하는 것으로 미귀환자수를 파악할 수 있게 됩니다. 입력 방법은 [미출주자 입력](#)을 참조해 주세요.

표창식의 시각이 가까워지면 입상 대상자를 확인해 표창의 준비를 실시합니다. Mulka 2에서는 입상 대상자 리스트를 인쇄할 수 있습니다. 자세한 것은 [표창의 준비](#)를 확인해 주세요.

finish 도 일단락해 finish 폐쇄의 시각이 가까워져 오면 미귀환자의 확인을 합니다. 필요에 따라서 관계자에게 확인을 실시하기도 합니다. 자세한 것은 [미귀환자의 확인](#)을 확인해 주세요.

■ 사후의 처리

사후의 처리에는 대략 아래와 같은 것이 있습니다.

- 성적의 Web 게재
- 성적표의 작성

성적의 Web 게재는 Lap Center 에 어카운트를 작성해 두면 재빠르게 간단하게 실시할 수 있습니다. 통신 기계를 준비해 두면 대회 당일 회장에서부터 게재하는 것도 가능합니다. 자세한 것은 [성적의 Web 게재](#)를 확인해 주세요.

지판의 성적표를 작성하는 경우는 Mulka 2 로부터 성적 데이터를 출력하고 작업을 실시합니다. 메인 윈도우의[파일 출력(X)]-[그 외(O)] 그리고 경기자 일람(CSV 형식)을 출력하면, 성적 데이터가 CSV 형식에서 출력됩니다. 이것을 Excel 등으로 열고 작업을 실시해 주세요. 또 경우에 따라서는 성적 속보로 사용한 결과 리스트를 그대로 성적표로 사용하는 것 있습니다.

이벤트 데이터의 작성

■ 개요

Mulka 2 를 사용하는 경우, 대회나 연습회 마다 이벤트 데이터를 작성할 필요가 있습니다. 일반적인 대회에서는 아래와 같은 순서로 작성합니다.

- 스타트 리스트 파일의 작성
- 이벤트 매니저로의 이벤트의 작성
- 스타트 리스트의 읽기
- 클래스·코스의 설정

이벤트 데이터는 사전 준비작업(E 카드의 동작 테스트)으로 사용하기 위해(때문에), 그 전까지 작성해 둡니다. 덧붙여 복수일 대회에서는 1 날마다 이벤트 데이터를 작성합니다.

■ 스타트 리스트의 작성

프로그램용 등 다른 목적으로 이미 스타트 리스트의 파일이 있는 것이 많다고 생각하기 때문에, 그 파일을 개조해 Mulka 2 용의 스타트 리스트 파일을 작성합니다. 스타트 리스트 파일은 CSV 형식의 파일로 Microsoft Excel 등을 사용해 작성합니다.

필요한 필드는 통상 아래와 같은 대로입니다. 파일의 1 행째에 필드명을 기술해 2 행째 이후에 내용을 기술합니다. 상세한 사양은 [데이터 포맷](#)을 참조해 주세요.

- 클래스

경기자의 클래스명을 기입합니다.

- 스타트 넘버

경기자에게 일의의 코드를 부여합니다. 통상 3 자리수~5 자리수의 번호로 자리수가 필요이상으로 많이 안 되게 합니다. 번호 넘버 카드가 있으면 그 번호를 사용합니다.

- 이름

경기자의 이름을 입력합니다.

- 소속

경기자의 소속을 입력합니다.

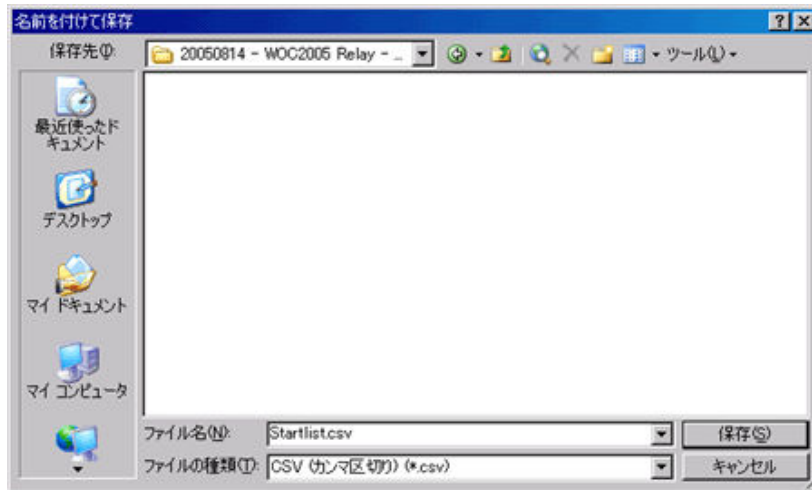
- 스타트 시각

경기자의 스타트 시각을 입력합니다. 스타트 시각을 사전에 지정하지 않는 경우(임의의 시각에 리프트 업 스타트가능)는 공란으로 해 둡니다

- E 카드 번호

경기자의 E 카드 번호를 입력합니다.

작성하면「이름을 붙여 보존」등으로 CSV 형식에서 보존합니다. 파일명은 본래 Mulka 2 에서는 Startlist.dat 로 할 필요가 있습니다만, 여기에서는 Startlist.csv 로서 보존합니다. (Mulka 2 기동 때 등에 Startlist.csv 는 Startlist.dat 에 자동적으로 이름이 변경됩니다.)

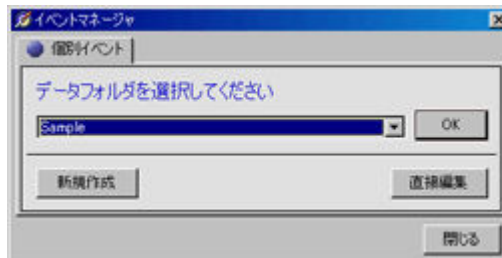


CSV 형식에서 보존

당일 신청이 있는 경우와 같이 당일 신청범위 데이터 파일(Openlist.dat, 이것도 Openlist.csv 에서도 상관하지 않습니다)을 작성합니다. 이것은, 미리 당일 참가자용으로하늘의 이름으로 클래스·스타트 시작·E 카드 번호등의 데이터를 작성해 두어 당일이 되어 이름이나 소속을 입력하는 것만으로 끝나도록(듯이)하기 위한 것입니다. 자세한 것은 [당일 신청에의 대응](#)을 참조해 주세요.

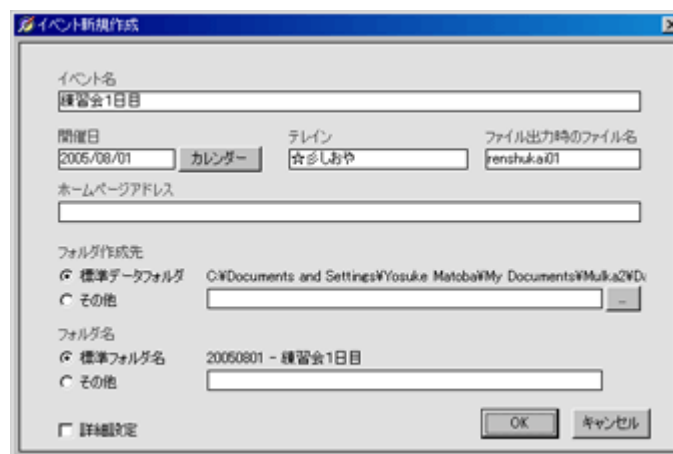
■ 이벤트 매니저로의 이벤트의 작성

스타트 리스트 파일을 할 수 있으면 Mulka 2 의 이벤트 데이터를 작성합니다. 기동 메뉴보다 이벤트 매니저를 기동한다고 아래와 같이 화면이 표시됩니다. 여기에서는 신규에 이벤트를 작성하기 때문에 신규 작성 버튼을 클릭해 주세요.



신규 작성 버튼을 클릭

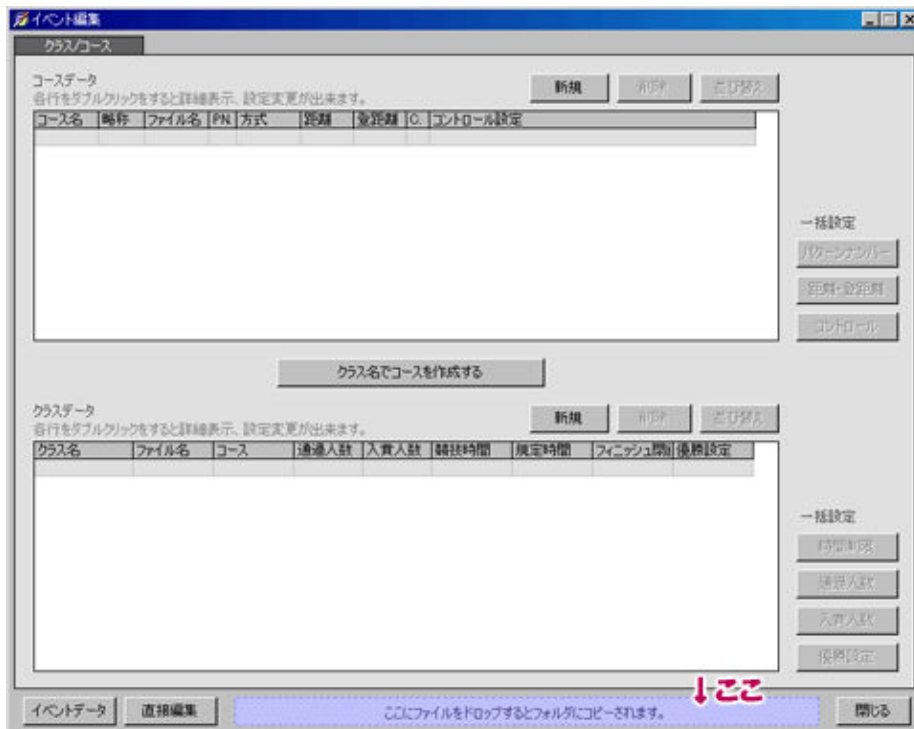
이벤트명, 개최일, 그 외 정보를 입력해 OK 의 버튼을 클릭해 주세요.(이벤트명과 개최일의 입력은 필수.)



이벤트 데이터 입력 화면

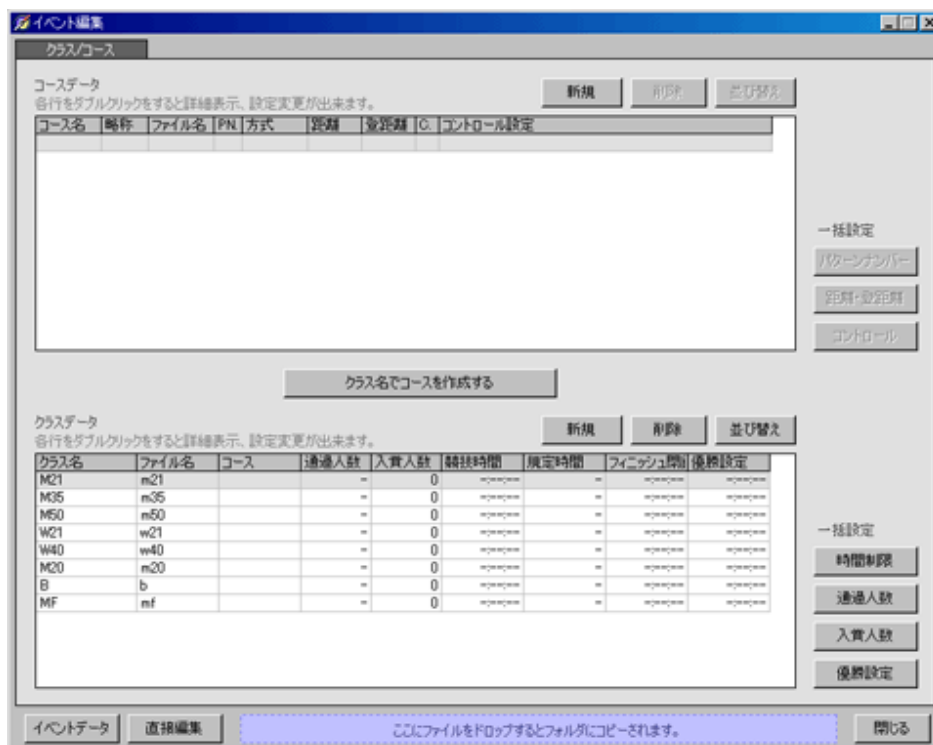
■ 스타트 리스트의 읽기

OK 버튼을 클릭하면 이벤트 편집 화면이 표시되므로 작성한 스타트 리스트 파일을「여기에 파일을 드롭 하면 폴더에 카피됩니다」의 곳에 드롭 합니다. 당일 신청용의 파일이 있는 경우는 그것도 드롭 해 주세요.



스타트 리스트 파일을 드롭

드롭 하면 스타트 리스트에 있는 클래스가 검출되어 표시됩니다. 그 이외에 클래스가 있는 경우에는 신규 버튼을 클릭해 수동으로 추가해 주세요.



클래스가 자동적으로 표시됩니다

클래스는 스타트 리스트에 나오는 차례로 검출됩니다. 성적 속보등을 다른 차례로 실시하고 싶은 경우는 클래스의 차례를 줄서 바꾸어 버튼으로 나란해져 바꾸어 주세요.

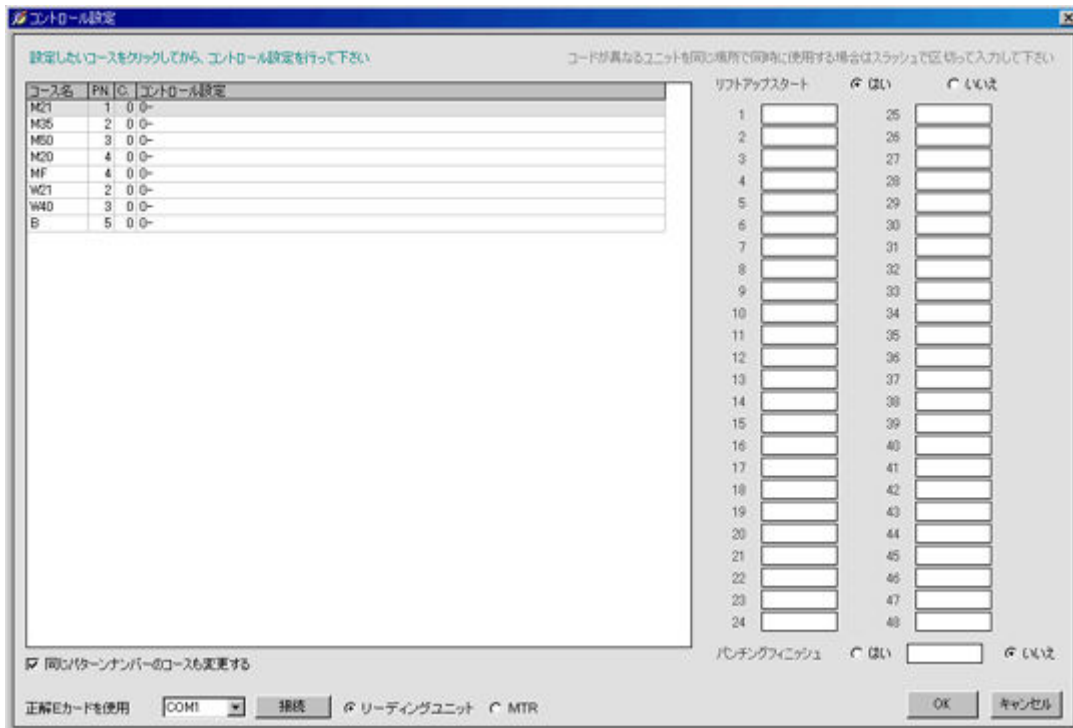
■ 코스의 설정

다음에 코스 데이터의 입력을 실시합니다. OCAD 의 코스 데이터를 텍스트 문자 편집기로 가공해 Course.dat 파일을 작성하는 방법도 있습니다만, 여기에서는 이벤트 매니저로 작성하는 방법을 설명합니다. 텍스트 문자 편집기로 직접 작성하는 경우는, [데이터 포맷](#)을 참고에 작성해 주세요.

우선, 코스 리스트 위에 있는 신규 버튼을 클릭해 코스명을 입력합니다. 이것을 코스가 있는 분만큼 반복합니다. 연습회등에서 코스마다 클래스를 마련하고 있는 경우는 화면 한가운데의「클래스명으로 코스를 작성한다」버튼을 클릭합니다. 그렇다면, 클래스명과 같은 이름의 코스가 작성됩니다.

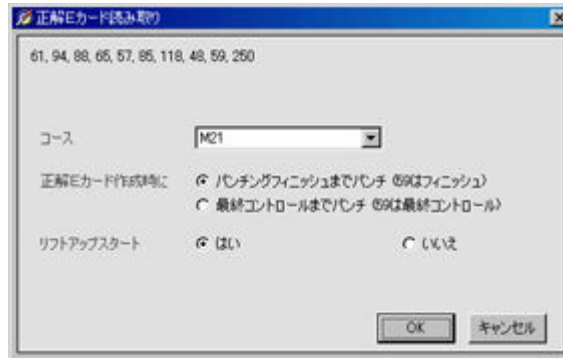
코스명의 입력이 끝나면 컨트롤의 설정을 실시합니다. 코스 리스트 오른쪽에 있는 컨트롤 버튼을 클릭합니다.

코스별의 컨트롤 설정 화면이 표시되므로, 코스를 한개씩 클릭해 입력합니다.



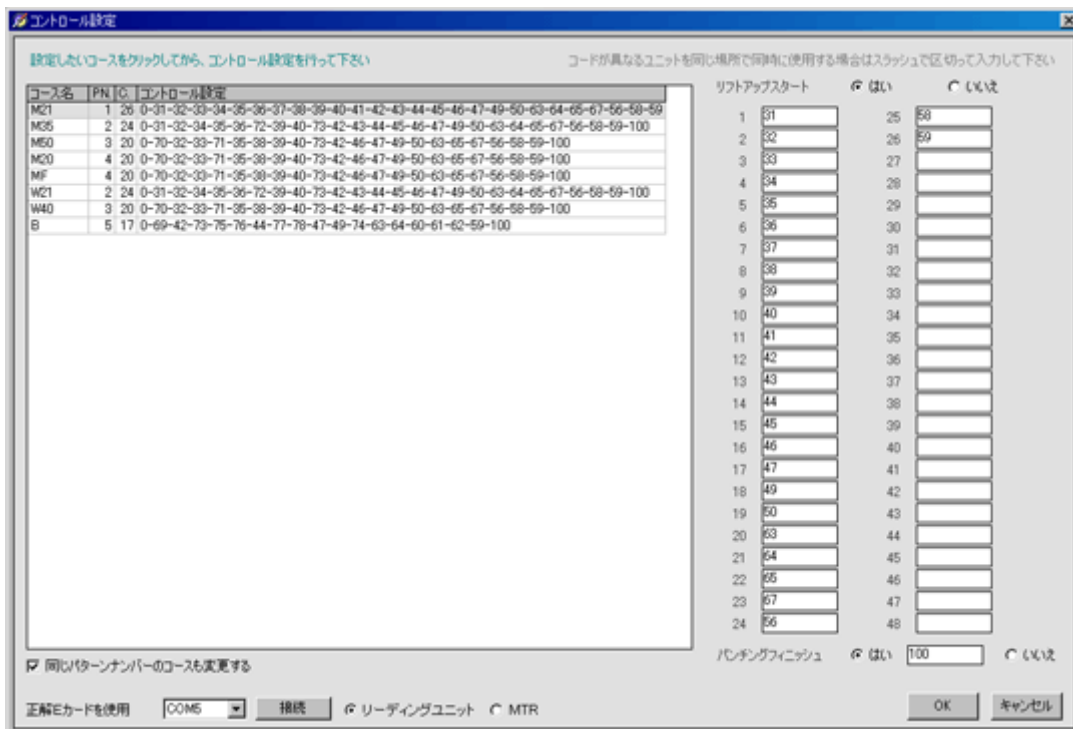
컨트롤 설정

미리 정답 E 카드(코스마다 도는 순서로 유닛을 편치 해 둔 카드로 설치전에 작성합니다)를 작성한 경우는, 그것을 이용해 설정할 수도 있습니다. 그 경우는, 리딩 유닛 또는 MTR 를 PC 에 접속해 화면 좌하의 접속 버튼을 클릭해 주세요. 정답 E 카드를 읽어낸다고 아래와 같이 화면이 표시되므로, 내용을 확인해 OK 버튼을 클릭해 주세요.



정답 E 카드로의 설정

마지막에 입력 실수가 없는지, 리프트 업 스타트나 펀칭 finish의 설정이 잘못되어 있지 않은지, 모든 코스에 도착해 서로 읽어 맞춰봄등을 실시해 확인을 해 OK 버튼을 클릭해 주세요.



실수가 없는가 확인

컨트롤의 설정이 끝나면, 코스 리스트 오른쪽의 거리·등거리 버튼을 클릭해 이러한 설정을 실시합니다. 덧붙여 거리·등거리의 입력은 필수는 아니기 때문에 불명한 경우는 입력하지 않는 체에서도 상관하지 않습니다.

■ 클래스의 설정

코스의 설정이 끝나면 어느 클래스가 어느 코스인가를 입력합니다. 클래스 리스트에 표시되고 있는 1행 1행을 더블 클릭 해 입력합니다. 또 클래스마다 규정 시간이나 경기 시간, 입상 인원수를 입력합니다. 예선등으로 통과 인원수가 설정되어 있는 경우는 그것도 입력합니다. 이것들은 클래스 리스트 오른쪽의 각종 버튼을 클릭하는 것으로 일괄 입력할 수 있습니다.

- 시간제한

경기 시간, 규정 시간, finish 폐쇄 시각이 정해져 있는 경우에 입력합니다.

- 통과 인원수

예선이나 셀렉션등으로 통과 인원수가 정해져 있는 경우에 입력합니다.

- 입상 인원수

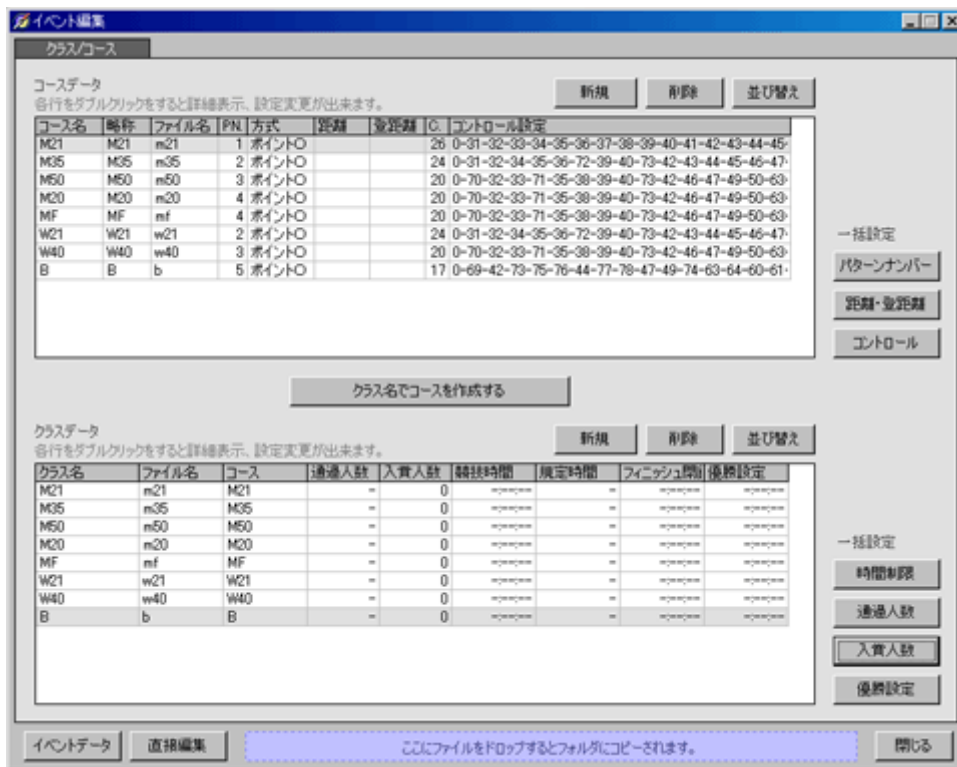
표창하는 인원수가 정해져 있는 경우에 입력합니다. 여기서 입력한 값은 입상자 리스트를 인쇄할 때에 사용하기 위해(때문에) 입력하는 것을 잊지 않게 해 주세요.

- 우승 설정

클래스 마다의 위닝 타임을 입력합니다.

■ 이벤트 데이터의 보존

설정이 끝나면 닫는 버튼을 클릭해 설정을 보존해 주세요. 덧붙여 설정 파일을 텍스트 문자 편집기등으로 직접 편집하고 싶은 경우는 직접 편집 버튼을 클릭해 주세요. 지금까지의 설정을 보존할까 확인의 다이얼로그가 표시된 후, 설정 파일이 들어간 이벤트 데이터 폴더가 표시됩니다.



닫는 버튼을 클릭

E 카드 라벨 붙여·동작 확인

■ 개요

여기에서는, E 카드 이름 라벨의 인쇄·라벨 붙여·백업 라벨 달아·동작 확인·배포용 구분에 대해 설명합니다. 이름 라벨은 스타트 리스트 파일을 바탕으로 Label Printer 를 사용해 인쇄합니다. 인쇄하는 차레가 포인트가 됩니다. 라벨칩은 백업 라벨 측에 이름 라벨을 붙이는 경우와 역측에 붙이는 경우가 있습니다. 동작 확인은 Mulka 2 의 기능을 사용해 실시합니다.

■ 이름 라벨의 인쇄

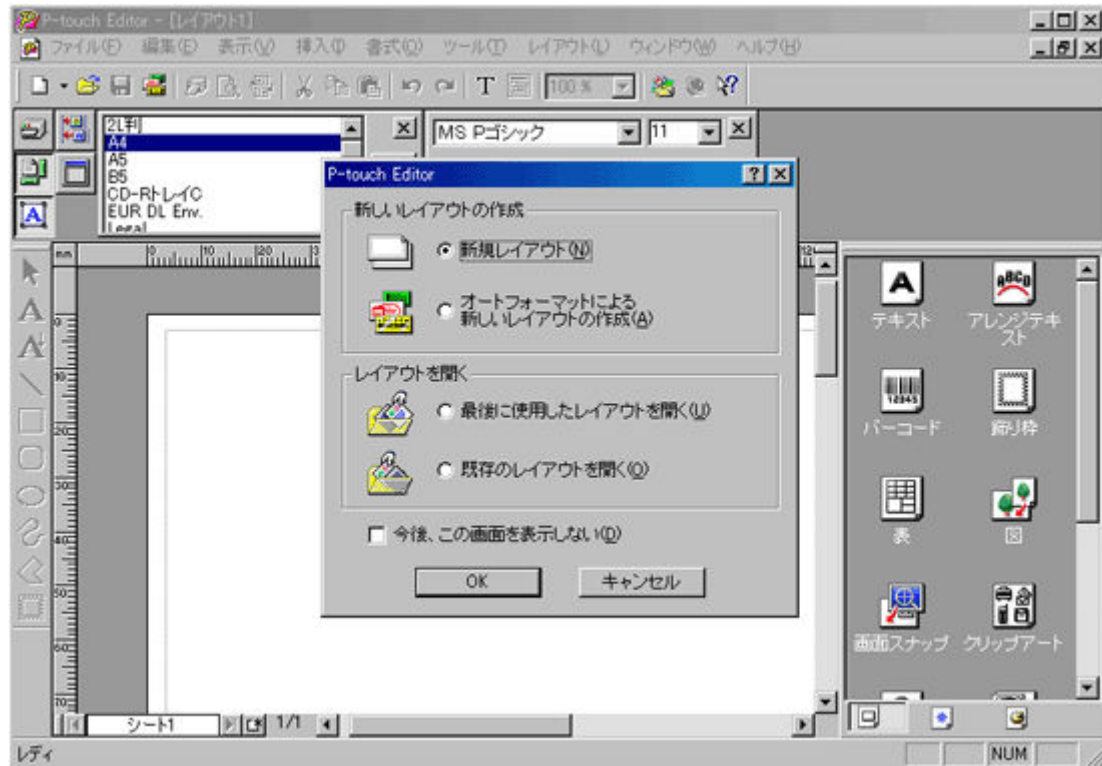
브라더스 공업제 Label Printer P-touch9500pc 을 사용하는 경우를 예에 설명합니다. P-touch9500pc 는 PC 에 접속 가능한 Label Printer 로, CSV 파일을 바탕으로 라벨을 인쇄할 수 있습니다.



브라더스 공업 P-touch9500pc

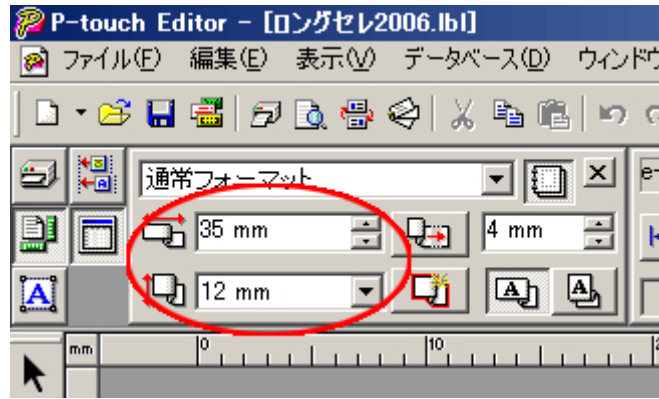
우선, 디바이스 드라이버와 전용 소프트웨어가 인스톨 되어 있지 않은 경우는 먼저 인스톨 합니다. 전용 소프트웨어는 P-touch Editor 를 사용합니다. 또, 전용의 라벨도 준비합니다. 라벨은 래미네이트 타입의 12 mm(추천)나 9 mm 로 가진 양관점에서 구입합니다. 색은 무슨색으로도 상관하지 않습니다. 또한 P-touch9500pc 의 경우는 고속 인쇄 가능한 HG 테이프를 이용할 수 있으므로 그 쪽을 이용합니다.

P-touch Editor 를 기동합니다. 아래와 같은 화면이 표시되므로 신규 레이아웃을 선택합니다.



P-Touch Editor 기동 직후(버전에 따라서 화면이 다릅니다)

다음에 라벨의 사이즈를 지정합니다. 폭은 12 mm(또는 9 mm), 길이는 35 mm 정도로 합니다.



라벨 사이즈의 설정

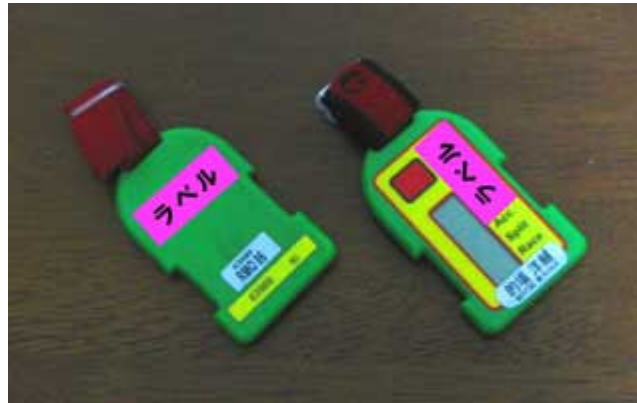
【이하·미원고】

■ 라벨 붙여

인쇄한 라벨을 E 카드로 붙입니다. 백업 라벨 측에 붙이는 경우와 그 역측에 붙이는 경우의 2 통가 있습니다.



백업 라벨 측에 붙였을 경우



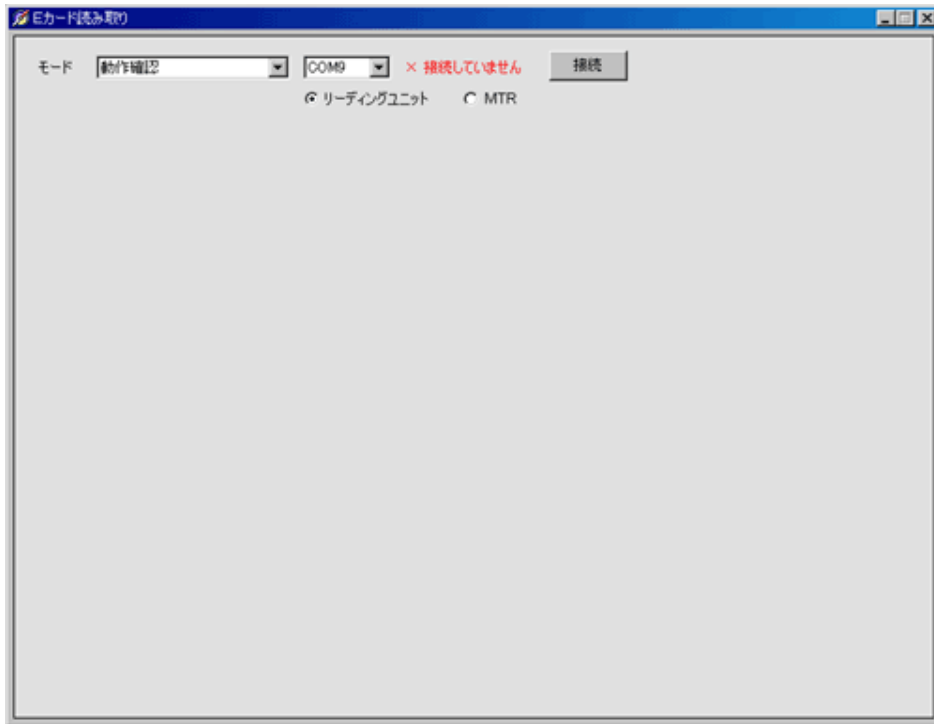
백업 라벨의 역측에 붙였을 경우

2일간 대회(첫날 개인전·2일째 릴레이)의 경우를 제외해, 이름 라벨을 백업 라벨 측에 붙이는 것을 추천합니다. 그 경우, 준비 시에 백업 라벨을 E 카드로 다는 수고가 발생하지만, 정리해 시에 이름 라벨을 벗길 필요가 없는, 페나(이것)였던 경우에 백업 라벨을 E 카드로부터 떼어내도 그것이 누구의 것일까 안다, 라고 하는 메리트가 있습니다. 또, 마이카드의 경우에서도 이름 라벨이 붙여진 백업 라벨을 배포하면 대응할 수 있습니다.

덧붙여 2일간 대회의 경우는 사전에 2일 분의 라벨을 E 카드로 붙여 둡니다만, 첫날의 라벨을 백업 라벨측, 2일째의 라벨을 그 역측에 붙입니다. 첫날이 끝나면 회수한 E 카드의 백업 라벨을 떼어냅니다.

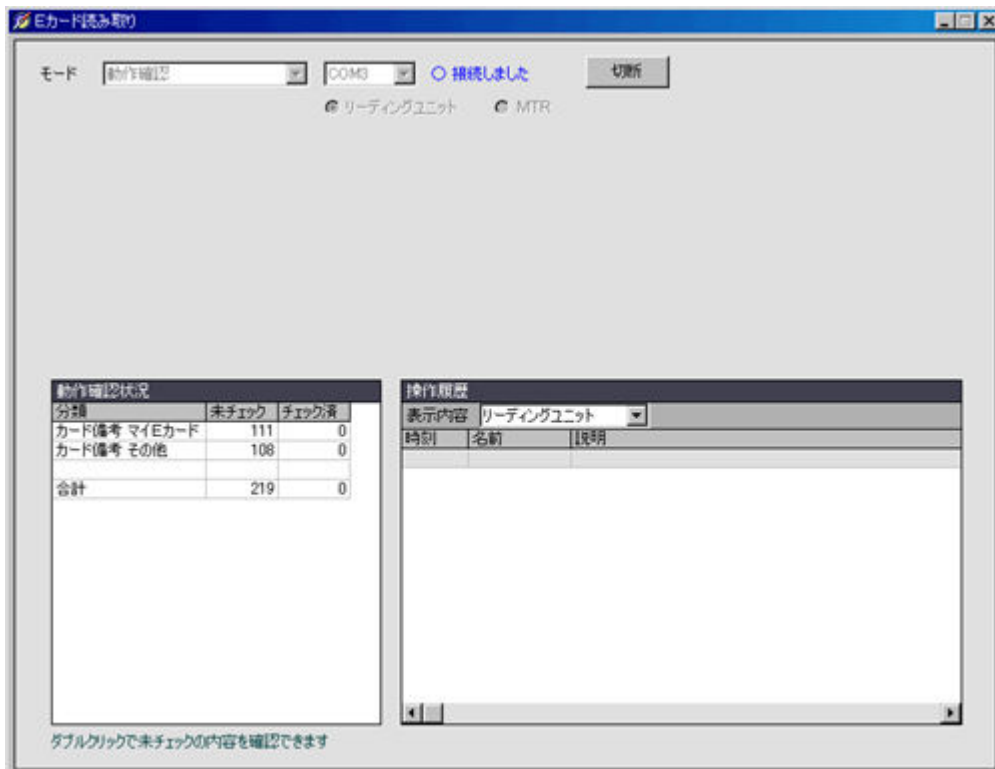
■ 동작 확인

라벨을 다 붙였으면 E 카드의 동작 확인을 실시합니다. Mulka 2의 메인 윈도우를 기동해, 데이터 폴더 선택 화면에서 해당 이벤트를 선택합니다. 다음에 도구모음의[틀(T)]-[E 카드 독해(E)](을)를 클릭해 E 카드 독해 화면을 표시합니다. 모드 선택란이 표시되므로 동작 확인을 선택합니다. 그렇다면 그 옆에 COM 포토 번호나 사용 기재를 선택하는 란이 표시되므로, E 카드 독해 기기를 접속해, 화면상의 선택 항목을 올바르게 선택해 접속 버튼을 클릭합니다. COM 포토 번호를 모르는 경우는 [이쪽](#)에서 확인해 주세요. 또, 읽어내에 사용하는 기재나 접속 방법에 대해서는 [이쪽](#)을 참고해 주세요.



モード・COM 포트・사용 기재의 선택

정상적으로 접속되면 화면 하부에 미체크·체크가 끝난 카드의 매수나 읽어내 로그의 에리어가 표시됩니다. 이 상태로 참가자가 사용하는 모든 E 카드(마이카드를 제외하다)를 읽어냅니다. 읽어내면 화면상에 그 카드의 사용자가 표시되기 때문에, E 카드로 붙인 이름 라벨의 이름과 화면 표시된 이름에 차이가 없는가를 확인해 주세요. 전부의 E 카드를 읽어냈는지 어떠했는지는 화면 좌하의 매수 표시로 확인해 주세요. 이 때, 스타트 리스트의 E 카드 비교 필드에 마이카드 사용자를 구별하는 내용을 기술해 두면 분류되어 표시되므로 편리합니다. 예를 들면「마이 E 카드」라고 기재해 둔다고 아래와 같이 화면과 같이 마이카드의 매수와 그 이외의 매수가 나누어 표시됩니다.



매수는 E 카드 비교란 마다 분류되어 표시됩니다

덧붙여 모든 E 카드를 읽어낸 생각인데 미체크 매수가 0 이 되지 않는 경우는, 그 행을 더블 클릭 해 주세요. 어느 E 카드를 읽어내지 않은 것인지가 표시됩니다.

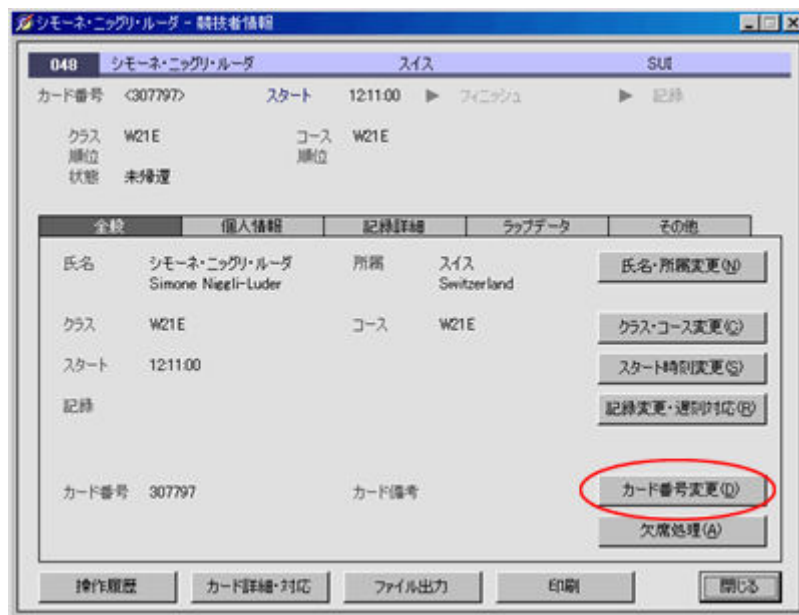
■ 고장 E 카드를 찾아냈을 경우

동작 확인의 결과, 고장나 있는 E 카드를 찾아냈을 경우 E 카드를 교환할 필요가 있습니다. 우선, 고장나 있는 E 카드를 틀러 사용하지 않게 비닐 테이프를 붙여 거기에 매직으로「고장」이라고 기입합니다. 게다가 사용 예정이 없었던 E 카드를 1 매 꺼내 교환 작업을 실시합니다.

- 백업 라벨이름 라벨의 붙여 대체
- Mulka 2 데이터의 변경

이름 라벨에는 E 카드 번호가 기재되어 있기 때문에, 여유가 있는 경우는 새로운 번호로 이름 라벨을 다시 인쇄합니다. 인쇄지 고치면 백업 라벨에 붙여 새로운 E 카드로 답니다. 여유가 없는 경우는, 원래의 이름 라벨·백업 라벨을 재이용해 새로운 E 카드로 답니다.

Mulka 2 의 데이터의 변경도 필요합니다. 직접 Startlist.dat 를 변경해 대응하는 것도 가능합니다만, Mulka 2 상에서의 조작을 개시한 다음은 Startlist.dat 를 변경하지 않고 Mulka 2 상에서 카드 번호 변경을 실시하는 것을 추천합니다. 메인 윈도우 좌하의 검색 박스에 고장난 E 카드의 번호를 입력해 검색하면, 그 카드의 사용자의 경기자 정보 윈도우가 표시되기 때문에, 그 화면의 우하(분)편에 있는「카드 번호 변경(D)」버튼을 클릭해 번호의 변경을 실시합니다.



경기자 정보 윈도우

덧붙여 고장 카드의 정보는 이벤트 종료후 정리해 emit 메일링 리스트에 보고해 주세요.

■ 배포용 구분

배포 방법은 이벤트에 의해서 적합한 방법이 다릅니다. 아래와 같이 몇개인가 방법을 주어 둡니다.

- 접수의 장래에 늘어놓는(소인원수의 경우)→이 경우, 사전의 구분 작업은 불요
- 학교·클럽마다 정리하고 봉투에 넣는다

- 포켓 캘린더를 이용하고, 클래스·스타트 시각순서에 봉입한다

시계 대면시켜라

■ 개요

각자가 사용하는 손목시계 외에, Mulka 2 를 사용하는 PC 의 내장 시계도 대면시킬 필요가 있습니다. PC 의 시계는 고장나기 쉽기 때문에, 대회 당일의 아침에 시계 겹옷을 실시합니다. 방법은 우선, 1 대의 PC 의 시계를 수동으로 맞춥니다. 게다가 PC 를 복수대 사용하는 경우는, 사용하는 모든 PC 를 네트워크로 접속해 Mulka 2 의 기능으로 모든 PC 의 시계를 한 번에 맞춥니다. 덧붙여 Windows Vista 를 사용하는 경우는 제한이 있습니다.

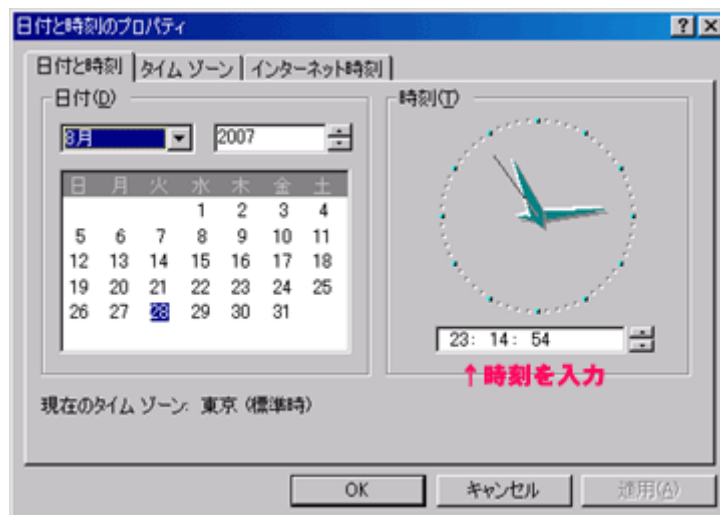
■ 수동으로의 시계 대면시켜라

PC 의 시계를 맞추려면 , 화면 우하의 task tray(통지 영역)에 있는 시계를 더블 클릭 합니다.



시계를 더블 클릭

일자와 시계의 프롭퍼티 화면이 표시되므로, 사전에 시계 겹옷이 끝나고 있는 손목시계를 사용해 조금 앞의 시각을 입력해 그 때 각이 되는 직전(0.5 초 정도전)에 적용 버튼을 클릭합니다. 잘 시각이 맞지 않았던 경우는 맞을 때까지 다시 합니다.



시각을 입력해 적용 버튼을 클릭

덧붙여 커멘드 prompt 로 time 커멘드를 사용하는 것도 시계를 대면시킬 수 있습니다.

■ Mulka 2 상에서의 시계 대면시켜라

1 대의 PC 의 시계를 맞추면 Mulka 2 의 기능을 이용해 나머지의 PC(Windows Vista 이외)의 시계를 맞춥니다. Mulka 2 를 사용하는 모든 PC 로 통신 매니저와 메인 윈도우를 기동해 Mulka 2 의 네트워크에 접속합니다. 그

상태로 수동으로 시계를 대면시킨 PC의 메인 윈도우의 도구모음의 [툴(T)]-[네트워크 시계·동기(N)] (을)를 클릭합니다.



네트워크 시계·동기 화면

접속되고 있는 PC의 시계가 표시되어 몇초후 동기 버튼을 클릭할 수 있게 됩니다. 동기 버튼을 클릭와 이러한 PC의 시계가 동기 버튼을 클릭한 PC의 시계와 동기 해 시계 겹움이 완료합니다.

■ 주의

이러한 작업은 대회 당일의 아침, 선수가 finish 하기 전에 가 주세요. 몇번이나 실시하면, 펀칭 finish 가 아닌 경우는 특히 선수의 기록이 미치는 경우가 있기 때문에 주의해 주세요. 운영중에 PC를 추가하는 경우는, Mulka 2의 시계 겹움 기능은 아니고 수동 조작으로 그 PC의 시계를 맞추어 주세요.

또, Windows Vista를 사용하는 경우, Windows Vista의 PC의 시계는 네트워크 시계·동기기능으로 맞출 수 없습니다. Windows Vista의 시계는 수동으로 설정해 주세요. 자세한 것은 [Windows Vista 사용시의 주의점](#)을 참조해 주세요.

시승

■ 개요

E 카드를 가지고 시승을 실시했을 경우, 그 E 카드를 읽어내 내용을 확인할 수 있습니다. 여기에서는 그방법에 대해 설명합니다.

■ Mulka2로 읽어낼까 MTR로 읽어낼까

Mulka 2로의 대응방안법을 설명하기 전에, MTR 단체로 읽어내는 경우에 대해서 설명을 합니다. 시승의 결과를 확인하고 싶은 경우, 코스대로 컨트롤을 돌 수 있고 있는지, 그리고 타임이 어떤가가 신경이 쓰일 것입니다. 이것들은 MTR 단체에서도 확인하는 것이 가능합니다. 그럼, 어떠한 경우에 MTR로 읽어내는 것이 좋은 것인지, 혹은 Mulka 2가 좋은 것인지를 설명합니다.

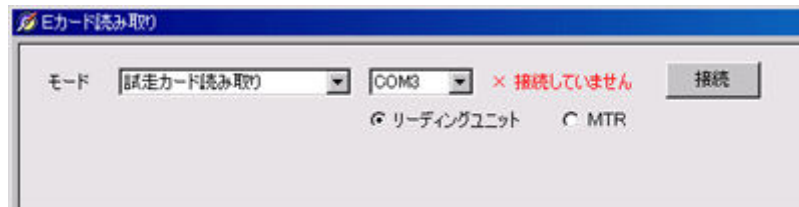
MTR로 읽어내는 경우, MTR(와 부수 하는 프린터)만으로 확인할 수 있습니다. MTR는 운반하기 쉽게 사용도 간단하기 때문에, 시승하는 팀이 MTR를 가지고 있으면 finish 계 셴 담당의 사람의 손을 번거롭게 할 수 있는

일 없이 시승 결과를 확인하는 것이 가능합니다. 시승 후에 finish 계 션 담당의 사람에게 시승 카드의 처리를 부탁하는 것이 귀찮은 경우는 MTR 를 사용하면 효과적입니다.

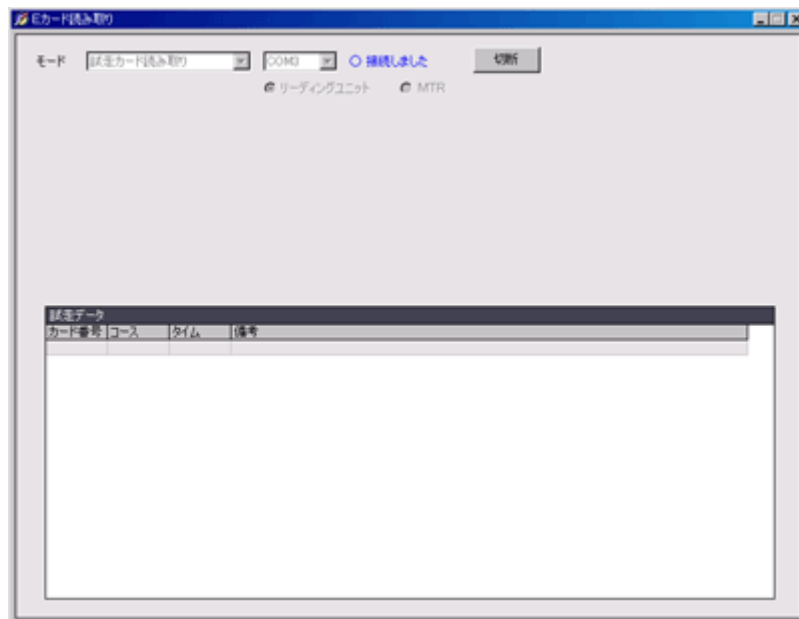
이것에 대해 Mulka 2 로 시승 카드를 처리하는 경우, PC 의 화면상에 알기 쉽게 시승 결과가 표시됩니다. 또, Mulka 2 의 코스 데이터에 잘못이 있었을 경우, 시승 카드를 읽어내는 것으로 잘못을 발견하는 것도 가능합니다. 다만, Mulka 2 로 시승 카드를 처리하기 위해서는 시승 종료시에 PC 가 기동하고 있어 리딩 유닛이 접속되고 있어 시승 카드를 읽어낼 수 있는 환경이 갖추어지고 있을 필요가 있습니다. 상황에 따라 MTR 를 사용하는 등의 판단을 실시해 주세요.

■ 시승 카드의 독해

메인 윈도우의 도구모음의[툴(T)]-[E 카드 독해(E)] (을)를 클릭하면 E 카드 독해 화면이 표시됩니다. 모드 선택란이 표시되므로 시승 카드 독해를 선택해, 리딩 유닛 또는 MTR 가 접속되고 있는 COM 포트 번호와 사용 기재를 선택해 접속 버튼을 클릭합니다. COM 포트 번호를 모르는 경우 [이쪽](#)에서 확인해 주세요. 또, 읽어내에 사용하는 기재나 접속 방법에 대해서는 [이쪽](#)을 참고해 주세요.



모드는 시승 카드 독해를 선택



접속된 상태

이 상태로 리딩 유닛 또는 MTR 에 시승한 E 카드를 세트 하면, 시승 결과가 화면에 표시됩니다. 시승한 코스는 카드의 데이터 내용으로부터 자동적으로 판별됩니다. 화면 아래 쪽의 시승 데이터 리스트를 더블 클릭 하는 것으로 상세를 확인할 수도 있습니다.

시승시는 펀칭 finish 유닛을 설치하지 않고, finish 를 펀치 하지 않았던 경우는 finish 불통과라고 표시됩니다. 또, Mulka 2 의 코스 데이터와 시승 내용이 다른 경우는 미스 펀치등의 표시가 나옵니다. 코스 데이터가 잘못되어 있는지 시승이 잘못되어 있는지를 확실히 확인해 주세요.

試走データ			
カード番号	コース	タイム	備考
<122760>	OWE	1:25:43	(タイムは最終コントロールまで) フィニッシュ不通過
<122755>	MQ	0:30:40	
<404928>	WQ	0:15:09	1番(139)で(129)をミス/パンチ

finish 불통과나 미스 펀치의 표시예

당일 신청에의 대응

■ 포인트

- 당일 신청범위 데이터 파일의 작성
- 당일 신청 입력

■ 당일 신청의 종류

당일 참가 가능한 대회·연습회는 주로 3 종류로 분류됩니다.

- 모두 당일 신청
- 사전 신청이 있어, 당일 참가할 수 있는 클래스는 사전 신청과는 별도로 준비되어 있다
- 사전 신청이 있지만, 당일 신청으로 어느 클래스에도 참가 가능

어느 것으로 맞는지에 따라서 대응이 다릅니다.

■ 모두 당일 신청

Mulka 2 로 처리하는 것도 가능하지만 ESPRESSO 2 를 사용하는 일을 추천합니다. Mulka 2 로 처리하는 경우, 어느 클래스에도 당일 참가 가능한 경우와 같게 됩니다.

■ 당일 신청 전용 클래스가 있는 경우

통상, 당일 신청 전용 클래스마다 수락 가능 인원수, 스타트 시각이 정해져 있습니다. ○ ○클래스, 몇 시 몇분 스타트의 사람에게 대해서, 스타트 넘버는 이것, 사용하는 E 카드는 이것으로 결정해 버리면 이름이 하늘의 스타트 리스트를 작성할 수 있습니다. 이 당일 참가자용의 스타트 리스트(당일 신청범위 데이터 파일)를 이하와 같이 작성합니다.

- 파일명: Openlist.dat(또는 Openlist.csv, Openlist.txt)
- 파일 형식: CSV 형식 또는 TAB 단락 텍스트
- 만드는 방법: Startlist.dat 와 같다(다만, 이름이나 소속은 비워 둘까「OAS 당일 1」등의 가짜의 이름으로 해 둡니다)

덧붙여 이 경우는 당일 신청으로 마이카드의 사용은 할 수 없게 됩니다. 사용시키고 싶은 경우는, 몇 시 몇분 스타트의 사람의 E 카드는 이렇다 하는 것에는 하지 않고, Openlist.dat 에 E 카드 번호를 기입하지 않고 일어납니다.

작성하면, Startlist.dat 와 함께 폴더에 등록합니다. 이미지로서는, 당일 참가자도 하늘의 이름으로 미리 스타트 리스트에 짜넣어 두어 당일 신청이 있으면 하늘의 이름을 실제의 이름으로 변경한다, 라고 하는 형태가 됩니다.

덧붙여 Openlist.dat 에 등록된 경기자는 Startlist.dat 에 등록된 경기자와 달리, 당일 신청 입력이 될까 기록이 입력될 때까지, 결석 상태가 됩니다.

당일 신청 입력에 대해서는 이 후에 적습니다.

■ 어느 클래스에도 당일 참가 가능한 경우

당일 신청 전용 클래스가 있는 경우와 달리, 당일 참가자용의 스타트 리스트를 작성하는 것은 곤란합니다. 따라서, 특히 준비하지 않고 당일에 직접 신청 데이터를 입력하게 됩니다.

다만, 당일 참가자에게의 스타트 넘버의 할당하는 방법을 경기자 한사람 한사람, 중복 하지 않게 사전에 결정해 두어 주세요. 예를 들면 사용하는 E 카드 번호를 그대로 스타트 넘버로 해 버리는 것이 간단한 방법입니다.

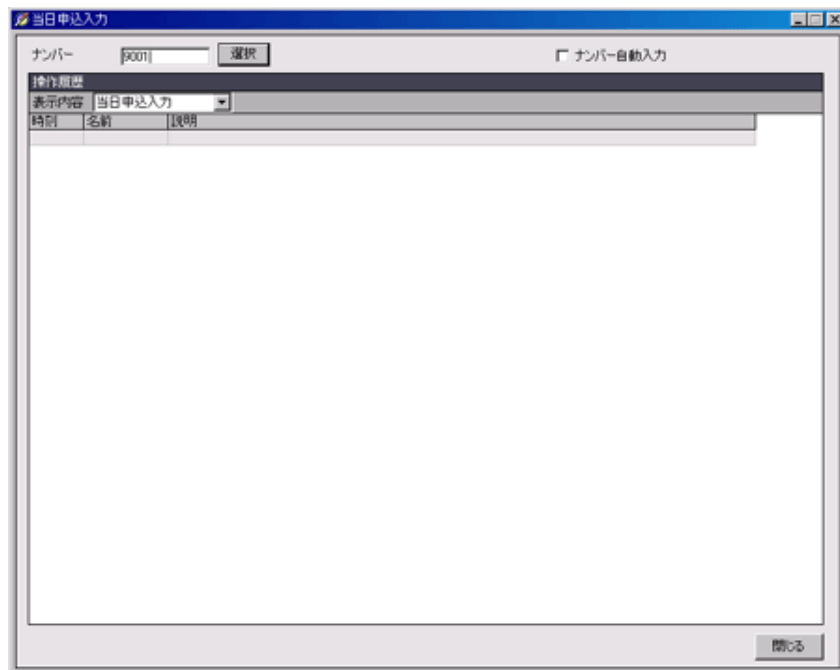
■ 당일 신청 용지

당일에 사용하는 신청 용지에는, 스타트 넘버 기입란(임원이 기입)을 잊지 않고 준비해 주세요. 이 넘버를 바탕으로 입력을 실시합니다.

당일 신청 전용 클래스가 있는 경우, 참가자가 기입한 신청 용지를 받은 접수계는, 신청 용지에 스타트 시각과 거기에 대응해서 정해져 있는, 스타트 넘버, E 카드 번호를 신청 용지에 전기합니다.

■ 당일 신청 입력

메인 윈도우의 쇼트 컷 버튼의「당일 신청」을 클릭하는지, 도구모음의[입력(I)]-[당일 신청(O)](을)를 클릭해, 당일 신청 입력 화면을 표시합니다.



스타트 넘버를 입력

당일 참가자의 스타트 넘버를 입력해, 선택 버튼을 클릭한다고 이름등의 입력 화면이 표시됩니다.



입력 화면

Openlist.dat 를 작성한 경우는, 클래스, 스타트 시각, E 카드 번호가 자동적으로 입력된 상태로 표시됩니다. 이름과 소속을 입력해 OK 버튼을 클릭해 주세요.

Openlist.dat 를 작성하지 않은 경우는, 클래스, 스타트 시각, E 카드 번호도 아울러 입력합니다. 점수로 곧바로 입력해 버리는 경우는, 참가자에게 E 카드를 빌려 줄 때에 E 카드를 리딩 유닛으로 읽어내고 번호를 읽어내는 방법도 있습니다. 당일 참가자를 참고 기록으로 하고 싶은 경우는「참고 기록」에 체크를 넣어 주세요.

이름, 소속은 도중까지 입력하면 후보가 표시되는 경우가 있습니다. 그 경우, 후보를 클릭하는 것으로 입력을 간략화할 수 있습니다. 또, 스타트 시각 입력때, hhmm 의 형태로 코론을 생략 해 입력할 수 있습니다.

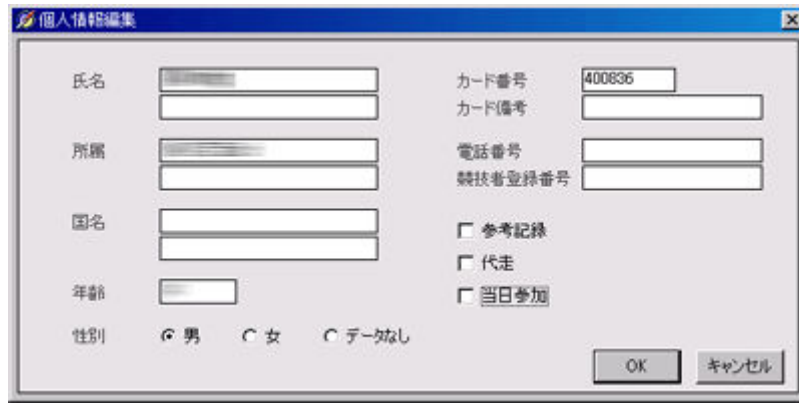
대주·참고 기록

■ 개요

여기에서는 대주나 참고 기록의 입력 방법을 설명합니다.

■ 대주

대주의 입력은 경기자 정보 윈도우로부터 실시합니다. 대주 되는 사람의 경기자 정보 윈도우를 표시해, 「이름·소속 변경(N)」버튼을 클릭합니다. 이름과 소속등을 대주 하는 사람의 것으로 변경해, 대주란에 체크를 해 주세요. 대주의 사람을 참고 기록으로 하고 싶은 경우는 동시에 참고 기록란도 체크해 주세요. 참고 기록란을 체크하지 않는 경우는 참고 기록에는 안되어 통상 대로 순위가 다합니다.



대주 입력

■ 참고 기록

참고 기록의 입력도 이와 같이 경기자 정보 윈도우로부터 실시합니다. 경기자 정보 윈도우를 표시해, 「이름·소속 변경(N)」버튼 또는 「기록 변경·지각 대응(R)」버튼을 클릭합니다. 표시된 화면에서 참고 기록란을 체크해 주세요.

E 카드 독해

■ 개요

emit 를 사용하는 경우, finish 한 참가자의 E 카드를 리딩 유닛등으로 읽어내 페나체크와 기록의 취득을 실시합니다. 여기에서는 E 카드의 읽어내는 방법이나 그 때에 발생하는 여러가지 케이스에 대해 설명합니다.

■ 읽어내에 사용하는 기재

E 카드의 독해에서는 리딩 유닛 또는 MTR 를 사용합니다. 이러한 기기는 RS-232 C 라고 하는 방식의 단자를 가지고 있어 최근의 PC 에는 직접 접속할 수 없기 때문에, USB 로 변환하는 어댑터를 사용합니다.



리딩 유닛



변환 어댑터의 예 I-O DATA USB-RSAQ3

USB 시리얼 변환 어댑터를 이용하는 경우, PC 에 드라이버를 인스톨 할 필요가 있습니다. 어댑터의 설명서를 읽어 드라이버를 인스톨 해 주세요.

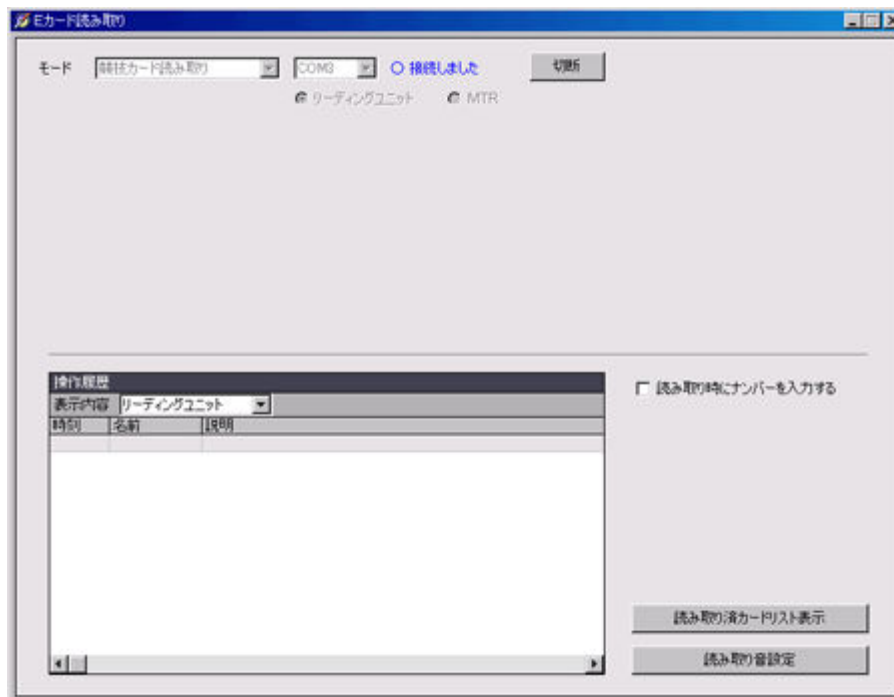
독해는 리딩 유닛과 MTR 의 어느 쪽을 사용해도 상관하지 않습니다. MTR 를 사용하는 경우는 E 카드를 읽어내기 전에 MTR 내장 시계를 맞추고 나서 사용해 주세요. MTR 내장 시계의 맞추는 방법은 다음에 설명합니다.

■ 독해 화면

메인 윈도우의 도구모음의[툴(T)]-[E 카드 독해(E)] (을)를 클릭하면 E 카드 독해 화면이 표시됩니다. 모드 선택란이 표시되므로 경기 카드 독해를 선택해 주세요.

finish 한 참가자의 E 카드를 읽어들이는 것이 아니라 동작 테스트를 실시하고 싶은 경우나 시승 E 카드를 읽어들이고 싶은은, 각각 [E 카드 라벨 붙여·동작 확인](#)이나 [시승](#)의 항목을 참조해 주세요.

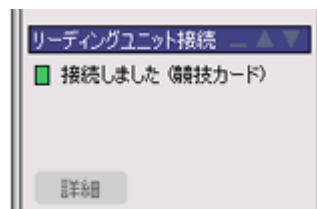
리딩 유닛 또는 MTR 가 접속되고 있는 COM 포트 번호와 사용 기재를 선택해 접속 버튼을 클릭합니다. COM 포트 번호를 모르는 경우 [이쪽](#)에서 확인해 주세요. 접속 상태가 되면, E 카드 독해 화면 외에 메인 윈도우상에도 접속 상태인 것을 나타내는 표시가 이루어집니다. 접속 상태이면, E 카드 독해 화면을 닫아도 E 카드의 독해가 가능합니다.



접속된 상태



접속 상태의 표시(메세지 바)



접속 상태의 표시(사이드 패널)

■ MTR 내장 시계의 시계 대면시켜라

MTR 를 사용하는 경우, 접속 버튼을 클릭해 접속하면 오른쪽으로 MTR 관리 버튼이 표시됩니다. 시계 겹웃을 실시하려면 이 버튼을 클릭합니다. 【이하미원고】

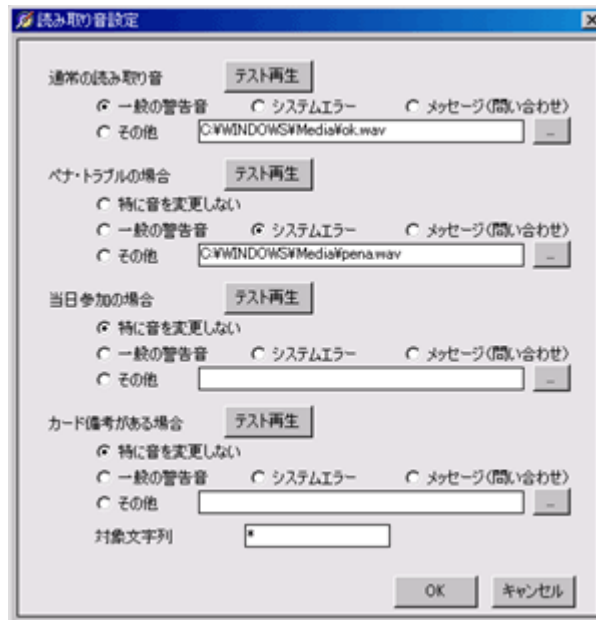
■ E 카드의 독해

접속한 상태로 E 카드를 리딩 유닛등에 세트 하면 소리가 울고 화면상에 읽어내 결과가 표시됩니다. 독해음은 화면 우하의 독해음 설정 버튼을 클릭하는 것으로 바꿀 수 있습니다.

읽어낸 결과 문제가 없는 경우, 독해 화면에 E 카드의 사용자-기록등이 표시되어 메인 윈도우상의 기록등의 표시도 갱신됩니다. 어떠한 대응이 필요한 경우는, 문제의 내용이 화면에 표시되거나 대응을 재촉하는 화면이 표시 되거나 합니다. 이것들에 대해서는 다음에 설명합니다. 이 작업을 finish 한 참가자 전원에게 반복해, 미귀환자가 0 이 되면 종료가 됩니다.

■ 독해음의 변경

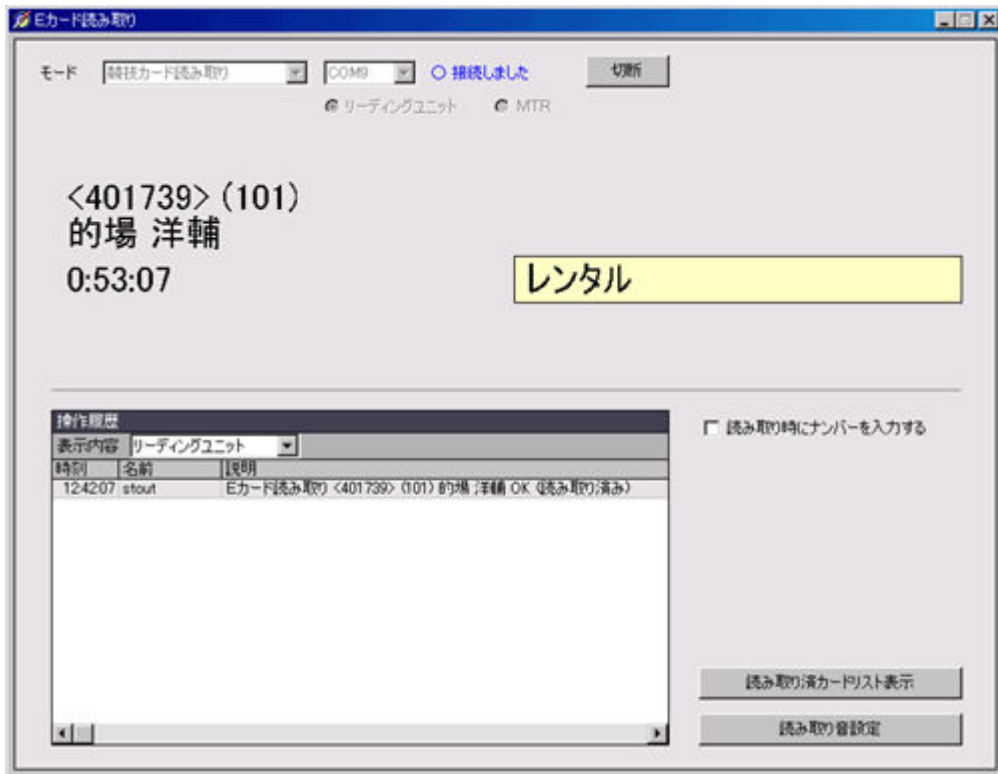
독해 화면 우하의 독해음 설정 버튼을 클릭하면 아래와 같은 화면이 표시됩니다. 여기에서는 읽어내 소리의 변경과 테스트 재생 을 할 수가 있습니다. 당일 참가나 카드 비교에 기술이 있는 경우에 소리를 바꾸고 싶은 경우는 여기서 설정합니다.



독해음의 변경

■ 마이카드와 렌탈 E 카드와의 구별

finish 로 E 카드를 읽어낼 때, 렌탈 E 카드만 회수하고 싶다고 하는 경우가 있습니다. 그 경우, 스타트 리스트 파일의 카드 비교란에 렌탈 E 카드의 사람만 예를 들면「렌탈」이라고 기술해 둡니다. 그렇다면 먼저 설명한 독해음의 변경 설정으로 카드 비교란에 렌탈과 입력되고 있는 사람의 독해음을 바꾸면, 판단이 용이하게 됩니다. 또, 카드 비교의 내용이 읽어내 때에 화면에도 표시됩니다.



독해시에 카드 비고가 표시됩니다

■ 페나레포트의 자동 인쇄

E 카드의 독해시에 페나가 검출되었을 경우 리포트를 인쇄해 참가자에게 설명합니다. 이 리포트는 읽어내 때에 페나(이였)었던 경우, 자동적으로 인쇄되도록(듯이) 설정할 수 있습니다. 메인 윈도우의[틀(T)]-[페나레포트 자동 인쇄(P)](을)를 클릭해 화면이 표시되면 개시 버튼을 클릭합니다. 표시가「O동작중입니다」가 되면 자동 인쇄 설정은 완료입니다. 덧붙여 페나레포트는 자동 인쇄 이외에도 수동에서도 인쇄할 수 있습니다. 인쇄하고 싶은 사람의 경기자 정보 윈도우로 화면 우하의 인쇄 버튼을 클릭해 주세요.

■ 독해시에 대응이 필요한 경우

보통으로 돌아 온 참가자의 E 카드를 보통으로 읽어들이는 분에는 아무것도 대응의 필요도 없습니다만(예를 들면 E 카드의 회수 장소에 도착해 질문받았을 때에 대답할 정도) 아래와 같은 경우, 독해시에 대응이 필요하게 됩니다.

- 독해 결과가 페나(이였)었던 경우
- 참가자가 지각 스타트하고 있었을 경우
- 참가자가 스타트전에 아크티베이트하지 않았던 경우
- 미등록 E 카드의 표시가 나오는 경우
- 데이터의 덧쓰기등 확인이 표시되는 경우
- 사용자 선택 화면이 표시되는 경우
- E 카드를 읽어낼 수 없는 경우
- 참가자가 E 카드를 분실해 버렸을 경우
- 참가자가 기권해 E 카드만이 합계 센에 닿았을 경우
- 다른 사람의 E 카드를 틀려 사용해 버렸을 경우
- finish 후, 독해전에 아크티베이트 해 버렸을 경우

■ 독해 결과가 페나(이었)었던 경우

독해 결과가 페나(이었)었던 경우, 통상과는 다른 독해 소리가 나 화면상에도 페나의 내용이 표시됩니다. 그 경우, 참가자를 다른 장소에 유도해 독해계와는 다른 사람이 대응을 실시합니다. 참가자의 E 카드로부터 백업 라벨을 떼어, 페나레포트를 자동 인쇄 설정으로 하고 있는 경우는 인쇄된 페나레포트에 붙입니다. 페나레포트에는 백업 라벨에 구멍이 어떻게 열려 있으면 정답인가가 인쇄되고 있으므로, 그것과 실제의 백업 라벨을 확인해 정말로 페나인 것을 확인합니다. 게다가로 참가자에게 페나의 이유를 설명합니다. 설명이 끝나면, 다음에 질문이 왔을 때에 대응하기 쉽게 페나레포트를 정리하고 봉투에 넣어 보관합니다. 미리 E 카드 독해를 실시하는 장소에 테이프와 비닐 봉투를 준비해 두면 작업이 편해집니다.

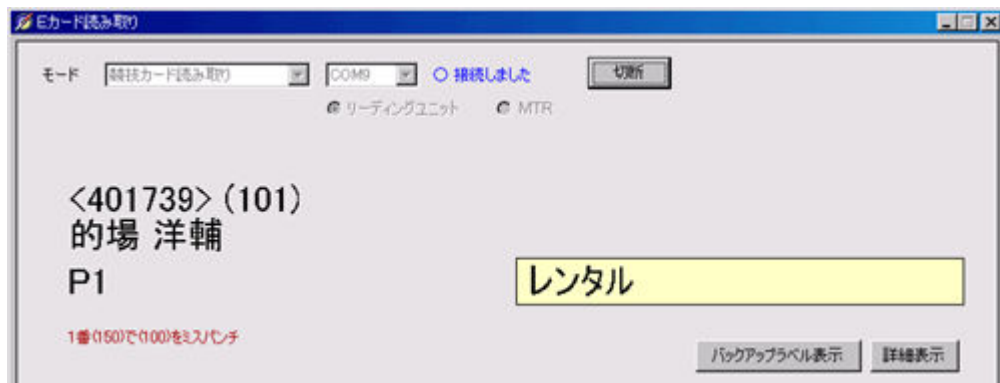
ME-C (908) <86160>					코스	MFC
13番(102)不通過					スタート	14:49:00
S	(0)	0:00:00	0:00:00	14:49:00	フィニッシュ	15:23:48
1	(120)	0:05:46	0:05:46	14:54:46	記録	DISQ
2	(108)	0:00:19	0:06:05	14:55:05		
3	(109)	0:02:03	0:08:08	14:57:08		
	(117)		0:13:24	15:02:24		
4	(112)	0:08:45	0:16:53	15:05:53		
5	(117)	0:01:47	0:18:40	15:07:40		
6	(113)	0:01:20	0:20:00	15:09:00		
7	(118)	0:00:57	0:20:57	15:09:57		
8	(110)	0:01:33	0:22:30	15:11:30		
9	(107)	0:00:54	0:23:24	15:12:24		
10	(106)	0:00:39	0:24:03	15:13:03		
11	(104)	0:05:21	0:29:24	15:18:24		
12	(103)	0:02:59	0:32:23	15:21:23		
13	(102)	X				
14	(105)	0:00:53	0:33:16	15:22:16		

← 5番を先にパンチしているが無効

13番不通過

数字: 正しく回った場合に穴が開く場所
●: その人の回った結果穴が開いている場所

페나레포트의 예(이 경우, 13 번 불통과로 P1)



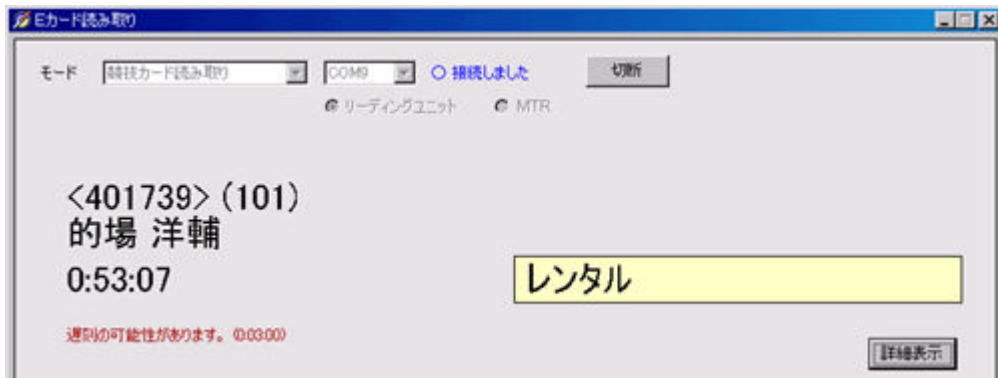
페나때의 독해 화면(이 경우, 1 번으로 미스 편치)

덧붙여 페나레포트를 인쇄하지 않는 경우(혹은 인쇄를 기다리고 있는 동안)에서도, 화면상에 표시되는 페나 이유나 백업 라벨 버튼을 클릭해 표시되는 내용을 바탕으로, 참가자에게 페나의 이유를 설명할 수 있습니다.

■ 참가자가 지각 스타트하고 있었을 경우

E 카드 독해시에, 독해 화면에 지각 스타트의 가능성이 있다라는 정보가 표시되는 경우가 있습니다. 이것은, E 카드의 아크티베이트 시각과 지정 스타트 시각에 차이가 있는 경우에 표시되지만, 가능한 경우 그 자리에서 참가자에게 지각 스타트를 했는지를 확인해 주세요. 지각 스타트했다고 하는 경우는 그 자리에서

지각 시간을 입력해 주세요. 독해 화면 우측의 상세 표시 버튼을 클릭하면 경기자 정보 윈도우가 표시되므로 기록 변경·지각 대응 버튼을 클릭해 입력해 주세요. 자세한 것은 [지각 대응](#)을 참조해 주세요. 덧붙여 처리를 뒷전으로 했을 경우 잠시 후에 설명하는 주의 사항 리스트에 정보가 표시되고 있으므로 거기에 따라서 대응해 주세요.



지각 가능성의 표시

■ 참가자가 스타트전에 아크티베이트하지 않았던 경우

참가자가 E 카드를 아크티베이트 하지 않고 출주했을 경우, 독해시에 NO ACTIVATE 라고 표시되어 페나때와 같은 소리가 옵니다. 어딘가의 레그 나와 단지컨트롤로부터 컨트롤까지 2 시간 이상 경과해 경기중에 E 카드가 정지해 버렸을 경우도 NO ACTIVATE 라고 표시됩니다. 어느 경우에도 E 카드내부에 기록되고 있는 유닛 통과시각이 정상적이지 않은 상태로(도중에 타임이 0 으로 돌아오거나 줄어 들거나 하고 있다) 그 경우에 NO ACTIVATE 라고 표시됩니다.

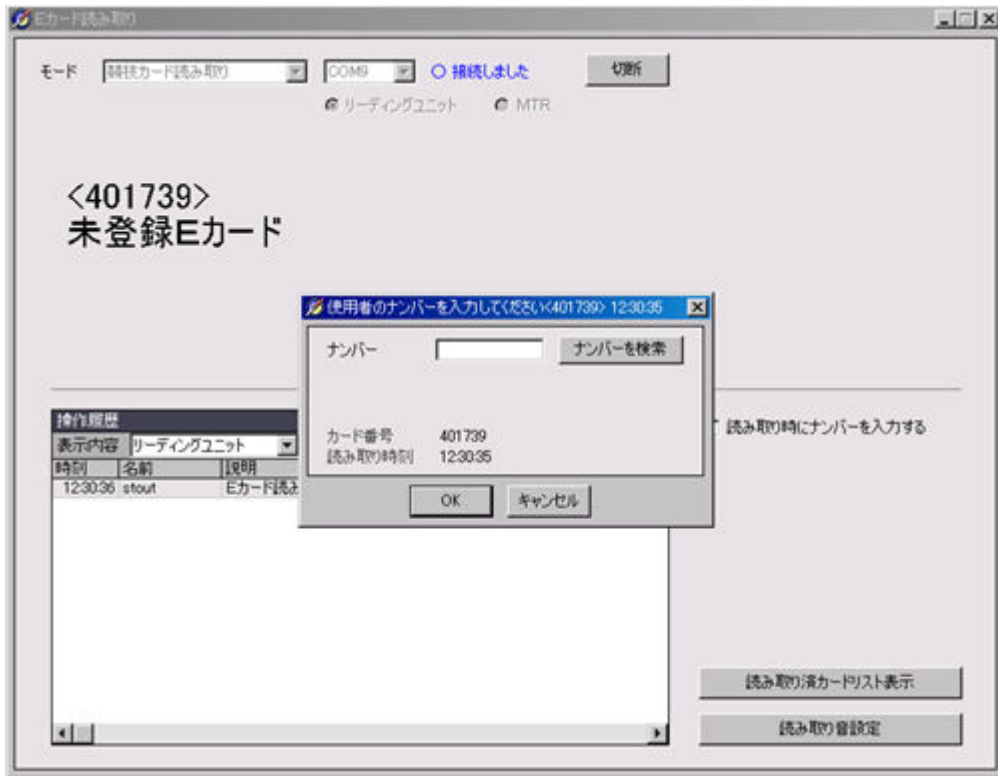


NO ACTIVATE 표시

이 경우, 독해 화면 우측의 백업 라벨 표시 버튼을 클릭해 카드 데이터 상세 화면을 표시합니다. 화면 중앙에 표시되고 있는 카드로 기록되고 있는 통과 기록을 아래에 스크롤 해, 그 선수가 자신의 코스를 1 번으로부터 finish 까지 모두 돌고 있는 것을 확인합니다. 또, 좌측으로 표시되고 있는 랩을 위에서 아래까지 확인해 x가 없는가를 확인합니다. 다만 여기에 x가 있어도 카드로 기록되고 있는 통과 기록으로 통과를 확인할 수 있으면 OK 입니다. 모두 통과하고 있어 문제가 없는 경우는 화면 우상의「페나체크 결과를 OK 로 한다」버튼을 클릭, 불통과가 인정되는 경우는「페나체크 결과를 DISQ 로 한다」를 클릭해 주세요.

■ 미등록 E 카드의 표시가 나오는 경우

참가자가 마이카드를 잇은, 렌탈 E 카드가 망가졌기 때문에 스타트로 교환했다는 등, Mulka 2 에 등록되어 있는 E 카드와는 다른 E 카드를 참가자가 사용하는 경우가 있습니다. 그 경우, E 카드 독해시에 미등록 E 카드라고 표시되어 스타트 넘버 입력란이 표시됩니다.



미등록 E 카드

넘버 카드를 하고 있는 경우는 넘버 카드의 번호를 입력합니다. 그렇지 않은 경우는 넘버를 검색 버튼을 클릭해, 참가자에게 이름을 물어 입력해(일부에서도 가능) 넘버를 조사합니다. 넘버를 입력해 OK 를 클릭하면 페나체크 결과가 표시됩니다.

■ 미등록 E 카드로의 대응으로 스타트 넘버를 입력해 잘못되었을 경우

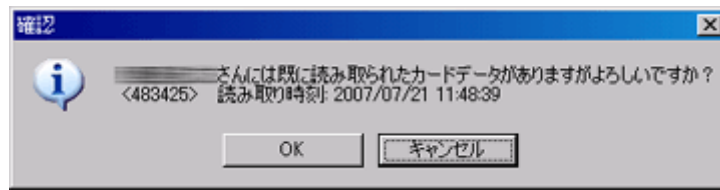
방금전 로 넘버를 잘못 입력하면 귀찮은 일이 일어납니다. 잘못해 입력한 넘버의 사람이 이미 finish 하고 있었을 경우는 데이터의 덧쓰기 경고(후술)가 표시됩니다. 여기서, 잘못 입력하지 않은가를 자주(잘) 확인해 주세요. 잘못되어 있었을 경우는 덧쓰기 경고 화면에서 캔슬을 클릭해, 몇초후 한번 더 E 카드를 읽어들이 주세요. 입력이 잘못하지 않은 경우는, 먼저 어떠한 이유로 잘못이 일어나 이미 그 사람의 데이터로서 E카드가 읽히고 있는 것을 의미해, 후술의 데이터의 덧쓰기 확인이 표시됩니다.

잘못해 입력한 넘버의 사람이 아직 finish 하고 있지 않는 경우는 경고 없이 읽혀 버립니다. 다만, 다른 사람의 데이터로서 읽히기 위해 페나체크 결과가 이상한, 지각 스타트나 이른 발차 스타트라고 하는 주의 정보가 표시됩니다. 그 자리에서 입력 실수를 깨달았을 경우는 잘못해 입력해 버린 사람의 경기자 정보 윈도우를 표시해, 카드 상세-대응 버튼, 특별 대응 버튼과 계속해 클릭해 특별 대응 화면을 표시해, 독해 해제 버튼을 클릭해 주세요. 이렇게 하는 것으로 잘못된 입력이 삭제되므로 재차 E 카드를 다시 읽어들이어 주세요. 참가자가 근처에 있지 않고 E 카드의 다시 읽기가 곤란한 경우는 올바른 사람의 경기자 정보 윈도우를 표시해, 같은 특별 대응 화면을 표시해 이번은 카드 등록 버튼을 클릭해 주세요. 방금전의 카드가 리스트에 표시될 것이므로, 그것을 선택해 OK 버튼을 클릭해 주세요.

■ 데이터의 덧쓰기 확인이 표시되는 경우

E 카드를 읽어내려고 하면 이미 읽어내진 카드가 있다고 메시지가 표시되는 경우가 있습니다. 이 메시지가 표시되는 경우는, 상기의 스타트 넘버 입력을 틀렸을 경우외, 1 매의 카드로 코스를 2 회 돌아 왔을 경우, 혹은

참가자가 어떠한 이유로 경기전이나 경기중에 함께 센으로 E 카드를 읽게 해 끝읽기가 2 번째가 되는 경우를 들 수 있습니다.



덧쓰기 확인

코스를 2 회 돌아 왔을 경우, 읽기가 2 번째가 되는 경우 이외의 때, 읽어들이려 하고 있는 E 카드의 사용자(독해시 눈앞에 떠나고 있는 참가자)가 표시되는 이름대로인 경우는 OK 를 클릭해 덧쓰기를 합니다. 그리고 덧쓰기된 데이터의 본래의 사용주를 찾습니다. 덧붙여 원래 몇 번의 E 카드가 읽히고 있었는지(덧쓰기된 카드의 번호)는 경기자 정보 윈도우의 좌하에 있는 이력 버튼을 클릭하면 확인할 수 있습니다. 또, 메인 윈도우의[표시(V)]-[읽어내가 끝난 카드 리스트(C)] 그리고 미처리의 카드만을 표시하면 덧쓰기된 카드가 표시됩니다. 거기서 리스트를 더블 클릭 하면 덧쓰기된 카드의 독해 시각이나 아크티베이트 시각을 확인할 수 있습니다. 이러한 정보를 바탕으로 본래의 사용주를 찾아 주세요. 본래의 사용자를 알 수 있었을 경우는, 그 사람의 경기자 정보 윈도우보다 특별 대응 화면을 표시해 카드 등록 버튼을 클릭해 주세요.

코스를 2 회 도는 경우, 스타트 리스트 데이터에 1 회째와 2 번째의 데이터를 따로 따로 만들지 않으면 2 번째의 독해시에 1 회째의 데이터가 덧쓰기되어 버립니다. 당일이 되어 2 회 돌 것을 결정했을 경우는 당일 신청 입력을 실시해 2 번째용의 데이터를 작성해 주세요.

어떠한 이유로 함께 센으로 E 카드를 2 회 읽어들이게 되었을 경우는, 최초의 데이터는 불필요하므로 데이터를 덧쓰기해 상관하지 않습니다.

■ 사용자 선택 화면이 표시되는 경우

읽어낸 카드를 사용하게 되어 있는 참가자가 복수 있는 경우, 사용자를 결정할 수 없기 때문에 선택 화면이 표시됩니다. 이것은 같은 사람이 같은 카드로 다른 코스를 2 회 달리는 경우와 다른 사람이 같은 카드로 달리는 경우가 있습니다. 이 표시가 나왔을 경우, 참가자에게 이름이나 코스를 확인해 선택해 주세요. 자세한 것은 [E 카드의 사용해 돌리기에 대해](#)를 참조해 주세요.



사용자 선택 화면

■ E 카드를 읽어낼 수 없는 경우

E 카드가 경기중에 고장나 함께 센으로 읽어낼 수 없는 경우가 있습니다. 리딩 유닛에 카드를 세트 해도 반응하지 않는 경우는, 신속하게 백업 계시를 확인해 그 사람의 finish 타임을 확인해 주세요. 아울러 백업 라벨을 확인해 모든 컨트롤을 통과하고 있는 것을 확인합니다. 백업 라벨의 정답은, 그 사람과 같은 코스의 사람(finish 가 끝난 상태)의 경기자 정보 윈도우를 표시해 카드 상세·대응 버튼을 클릭한다고 표시됩니다. 문제가 없으면 손입력으로 기록을 입력합니다. 경기자 정보 윈도우의「기록 변경·지각 대응(R)」버튼으로 finish 타임을 손입력해 주세요. 백업 라벨이 없는, 펀치구멍을 확인할 수 없는 경우는 실격이 됩니다. 실격의 경우도 이와 같이「P1」「DISQ」등을 손입력해 주세요. 덧붙여 E 카드가 고장나 있기 때문에 랩 타임은 모르는 채됩니다.

E 카드를 읽어낼 수 없는 경우에는, 완전하게 읽어들이 수 없는 경우와 읽어들이 안의 표시(E 카드 읽기 화면의 우상에 카드 번호가 표시된다)가 나오지만 읽어들이 수 없는 경우의 2 종류가 있습니다. 전자의 경우는 백업 계시로 대응할 수 밖에 없습니다만 후자의 경우는 MTR 로 카드의 데이터를 읽어들이 수 있는 경우가 있습니다. MTR 를 미리 준비해 두어, MTR 로 읽어낼 수 있는 경우는 기록·랩을 손입력합니다.

■ 참가자가 E 카드를 분실해 버렸을 경우

참가자가 E 카드를 분실해 버렸을 경우는, 기록을 손입력으로 DISQ 와 입력합니다. 입력의 방법은 전술의 E 카드를 읽어낼 수 없는 경우를 참조해 주세요.

■ 참가자가 기권해 E 카드만이 함께 센에 닿았을 경우

참가자가 기권해 E 카드만이 함께 센에 닿았을 경우는, E 카드를 보통으로 그대로 읽어내면 OK 입니다. 페나체크 결과는 DNF 등이라고 표시될 것입니다. E 카드만 닿은 것은 아니고, 참가자가 자력으로 기권했다면 E 카드를 가져왔을 경우도 이와 같이 읽어내면 OK 입니다. 반대로 읽어내지 않으면 미귀환 취급이 되기 위해 주의해 주세요.

■ 다른 사람의 E 카드를 틀려 사용해 버렸을 경우

E 카드를 읽어내기 전에 참가자가 잘못된 E 카드를 사용했다고 신고했을 경우, 카드를 읽어내지 않고 먼저 카드 번호 변경을 실시해 주세요. 카드 번호 변경은 경기자 정보 윈도우 우측의「카드 번호 변경(D)」로 실시할 수 있습니다.

참가자가 잘못해 타인의 카드를 사용해 버렸던 것에 깨닫지 않은 경우, 판단이 어려워집니다. 독해시에 타인의 이름이 화면에 표시되지만 좀처럼 깨닫지 않습니다. 경우에 따라서는 E 카드로 붙인 이름 라벨이 잘못되어 있었다고 하기도 할 수 있습니다. A 씨와 B 씨가 사용해야 할 E 카드를 바꿔 넣어 사용했을 경우, A 씨에게도 B 씨에게도 주의 정보가 표시되어 어느 쪽인지가 n 분 지각 어느 쪽인지가 n 분 이른 발차가 됩니다. 주의 사항 리스트를 본 대응방법에 대해서는 [주의 사항의 확인](#)을 참조해 주세요.

■ finish 후, 독해전에 아크티베이트 해 버렸을 경우

텔레이 경기의 경우, finish 후 독해전에 잘못해 참가자가 아크티베이트 해 버리는 일이 있습니다. 이 경우의 대응은 E 카드를 읽어낼 수 없는 경우와 같게 됩니다.

■ 주의 사항의 확인

E 카드 독해 작업을 실시해 가면 메인 윈도우 우측의 재차 패널 주의 사항이 표시되는 경우가 있습니다. 확인 및 대응방법은 [주의 사항의 확인](#)을 참조해 주세요.

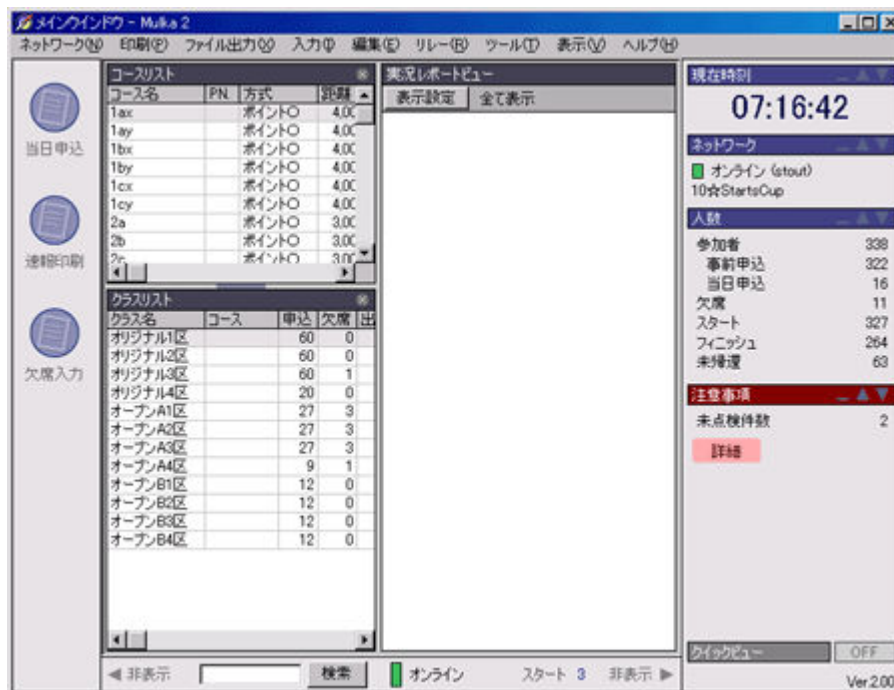
주의 사항의 확인

■ 개요

E 카드를 읽어내거나 여러가지 처리를 진행시켜 나가면, 주의 사항란에 표시가 나오는 경우가 있습니다. 주의 사항 표시를 항상 체크해 나가는 것으로 원활한 함께 센 운영이 가능하게 됩니다. 여기에서는 주의 사항의 내용에 대해 설명합니다.

■ 주의 사항의 확인 방법

주의 사항이 있는 경우, 메인 윈도우 우측의 사이드 패널에 표시가 나옵니다. 표시가 나왔을 경우는 상세 버튼을 클릭해 내용을 확인해 주세요. 덧붙여 한 번 확인한다고 표시가 적색으로부터 온화한 색에 변화합니다만, 새로운 주의 정보가 있었을 경우는 재차 붉어집니다. 표시가 붉어졌을 경우는 확인하도록 해 주세요. 또, 도구모음의[표시(V)]-[주의 사항 리스트(S)] 그렇지만 확인할 수 있습니다. 사이드 패널은 실행 연출용의 PC 를 제외해, 주의 사항을 언제라도 확인할 수 있도록 표시해 두는 것을 추천합니다.



사이드 패널에 표시됩니다

■ 주의 사항의 표시 내용

주의 사항란에는 아래와 같은 내용이 표시됩니다.

- 지각이나 빨리 스타트한 혐의

E 카드의 아크티베이트 시각과 스타트 리스트 지정의 시각에 차이가 있어 지각이나 빨리 스타트한 혐의가 있는 경우.

- 기록을 계산할 수 없다

페나체크 결과 데이터가 있지만 타임의 정보가 없는 경우나 finish 시각은 있지만 스타트 시각의 정보가 없는 경우.

- 결석의 취소

결석 입력된 선수가 finish 해 결석이 삭제되었을 경우.

- 아크티베이트 불량

읽어낸 E 카드가 출주전에 아크티베이트 되어 있지 않은가 경기중에 어떠한 이유로 E 카드가 정지해 버렸을 경우.

- 확정 순위 변경

순위 확정이라고 표시하고 있던 순위로 변경이 있었을 경우.

■ 시각이나 빨리 스타트한 혐의

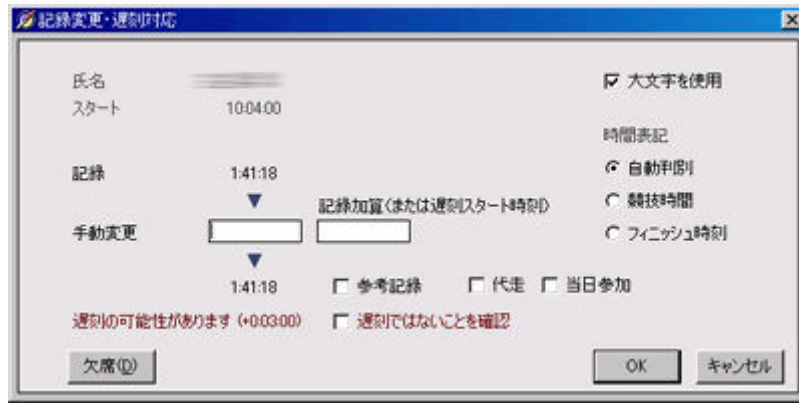
이것은 리프트 업 스타트·핀칭 finish 의 경우에 표시됩니다. E 카드의 아크티베이트 시각은 E 카드 독해시의 E 카드내의 시계와 PC 의 시계보다 산출할 수 있습니다만, 이 시각과 스타트 지정 시각이 10 초 이상차이가 있는 경우, 주의 사항에 표시됩니다. 시각이른 발차의 주의 정보의 대상이 되고 있는 선수는 시각 타임의 가산등으로 성적으로 변경이 나올 가능성이 있기 위해, 성적 속보란? 마크가 표시됩니다.

이 경우, 실제로 스타트 지정 시각 이외에 스타트했을 경우와 그렇지 않은(올바른 시각에 스타트하고 있다) 경우의 2 통있습니다. 올바른 시각에 스타트하고 있는 경우로 주의 정보가 나오는 케이스로서는, E 카드 읽어내에 사용한 PC 가 시계가 안 맞고 있었던 경우, 선수가 finish 한 후 Mulka 2 로 E 카드를 읽어내기까지 MTR 등으로 E 카드를 읽어내거나 2 시간 이상 경과해 버려 E 카드내창고 시계가 멈추어 버렸을 경우, 선수가 다른 사람의 E 카드를 사용해 버려 당사자는 올바른 시각에 스타트하고 있지만 사용한 E 카드의 본래의 사용자의 스타트 시각과 다른 경우등이 있습니다.

읽어내에 사용한 PC 가 시계가 안 맞고 있었던 경우, E 카드 독해시에 대부분의 사람으로 주의 정보가 표시되기 위해 판단을 할 수 있습니다. PC 의 시계를 서둘러 맞추어 주세요.

finish 후 독해까지 E 카드의 시계가 멈추어 버렸을 경우, 독해시에 아크티베이트 시각을 올바르게 계산할 수 할 수 없게 됩니다. 그 때문에, 잘못해 주의 정보가 표시됩니다. finish 후 독해전에 전원 MTR 로 한 번 읽어내는 경우 등은 대부분의 경우에 주의 정보가 표시되어 버립니다. 그 경우는 이벤트 데이터를 편집해 시각 경고의 표시를 OFF 로 해 주세요.

또, 어떠한 이유로 잘못해 주의 정보가 표시되는 경우도 있습니다. 만약, 선수가 시각이 아닌 경우, 기록 변경·시각 대응 화면에서「시각은 아닌 것을 확인」이라고 하는 체크란에 체크를 해 주세요. 체크를 하지 않으면 성적 속보란? 마크가 표시된 채로 있습니다.



지각은 아닌 것을 확인란에 체크

선수가 잘못해 타인의 카드를 사용해 버렸을 경우, 이 케이스는 판단이 어려워집니다. 당사자가 가지고 있던 E카드의 번호와 Mulka 2에 등록되어 있는 E카드의 번호를 비교하면 압니다만, 실체는 좀처럼 깨닫지 않습니다. 경우에 따라서는 E카드로 붙인 이름 라벨이 잘못되어 있었다고 하기도 할 수 있습니다. A씨와 B씨가 사용해 할 E카드를 바꿔 넣어 사용했을 경우, A씨에게도 B씨에게도 주의 정보가 표시되어 어느 쪽인지가 n분 지각, 어느 쪽인지가 n분 이른 발차가 됩니다. 그리고 A씨와 B씨는 같은 클럽인 것이 많습니다. 이러한 표시가 나왔을 경우, A씨의 아크티비트 시각이 B씨의 스타트 시각으로 되어 있지 않은가를 확인하지도 할 것 같은은 있는 경우는 A씨와 B씨가 사용한 E카드를 확인해 상황 파악을 실시해 주세요.

그런데, 주의 정보로 지각이른 발차의 정보가 표시되었을 경우, 스타트로부터 지각의 정보가 와있지 않겠는가 확인합니다. 곧바로 표창을 실시하고 싶은 듯한 케이스에서는 빨리 성적을 확정시킬 필요가 있기 위해, 스타트에 전화 연락을 해 확인하는 것도 필요합니다. 지각 스타트를 확인할 수 있었을 경우는 지각 정보를 입력합니다. 입력 방법은 [지각 대응](#)을 참조해 주세요. 덧붙여 주의 정보로 표시되는 지각 시간과 실제의 시간에는 오차에 의해 몇 초 어긋나는 일이 있습니다.

경우에 따라서는 선수가 지정 시각 이외에 스타트하고 있지만, 임원의 착오가 원인인 경우가 있습니다. 예를 들면 그 사람의 1분전의 사람이 결석으로 전이 열려 있었기 때문에, 잘못해 1분전에 내 버렸다고 하는 경우가 있습니다. 스타트 임원에 자주(잘) 확인하고 대응을 실시해 주세요. 지각 취급을 하지 않는 경우는 지각은 아닌 것을 확인란에 체크를 해 주세요.

■ 기록을 계산할 수 없다

이것은 리프트 업 스타트·펀칭 finish 이외의 경우에 발생합니다. finish 시각의 정보가 있지만 스타트 시각의 정보가 없는, 페나체크의 정보가 있지만 타임의 정보가 없다고 했을 경우에 발생합니다. 구체적으로는 릴레이 경기로 2주가 돌아오지 않았기 때문에 3주가 finish 한, RTR2를 사용한 계시의 경우에 E카드를 읽어내고 페나체크를 실시했지만 RTR2로부터의 finish 타임 정보가 와있지 않다고 했을 경우에 발생합니다. 또, 본래 펀칭 finish일 것인데 설정을 잘못해 계시선 finish로 하고 있었을 경우에도 발생합니다.

2주가 돌아오지 않았는데 3주가 finish 했다고 하는 경우, 3주가 restart로 스타트해 2주보다 빨리 finish 했다고 하는 경우, 실제로는 3주는 아니고 2주가 finish 했지만 2주가 3주의 E카드를 가지고 있었기 때문에 3주가 finish 했다고 표시되어 버렸을 경우, 선수의 착각으로 주순을 잘못해 3주와 등록되어 있는 사람이 2주로 출주해 버렸다고 하는 경우를 있을 수 있습니다.

최초의 예에서는 restart의 처리가 올바르게 행해지지 않고 3주의 restart 시각이 입력되어 있지 않은 경우에 발생합니다. 방법에 대해서는 [릴레이](#)를 참조해 주세요. 2번째의 예에서는 E카드 독해시에 2주의 넘버 카드를 붙인 사람의 E카드를 읽어냈는데 화면상에 3주라고 표시되는 것으로 발각됩니다. 릴레이 경기전에 팀에 E카드를 정리해 건네줄 때, 이름 라벨 백업 라벨을 E카드로 달지 않은 상태로 건네주는 곳의 문제가 비교적

많이 발생합니다. 대응방안법은 [E 카드 독해](#)를 참조해 주세요. 3 번째의 예는 대학간 대항 경기와 같은, 사전에 오더 제출하는 대회에서 한편 E 카드를 주순은 아니고 개인으로 관리하고 있는 대회에서 발생합니다. 이 경우도 2 번째와 같이 발각되기 때문에 오더표를 확인하자마자 대응을 실시해 주세요.

통상 경기로 RTR2 게시의 경우에 이러한 경고가 표시되는 경우, RTR2의 액정화면을 확인해 Unpaired 데이터가 없는가 확인합니다. 트러블이 발생하고 있는 경우는 적절히 대응해 주세요. 자세한 것은 [광전관 게시에 의한 finish](#)를 참조해 주세요.

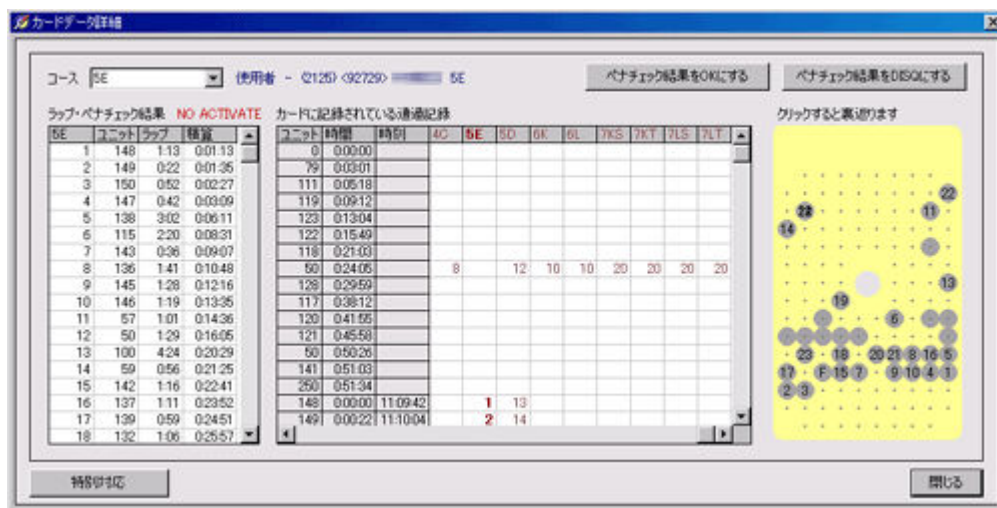
편칭 finish 인데 이 주의 정보가 표시되는 경우, 코스 설정이 편칭 finish 가 되어 있든가 확인해 주세요.

■ 결석의 취소

잘못해 결석 입력했지만 실제로 출주했을 경우, 선수가 finish 하면 결석이 삭제되었다고 주의 정보가 표시됩니다. 이 주의 정보가 표시되었을 경우, 스타트로부터의 출주 대조표를 확인해 잘못해 다른 선수를 결석으로 하고 있지 않은지, 또 이 선수가 지각 스타트가 아닌가를 확인해 주세요.

■ 아크티베이트 불량

아크티베이트 되어 있지 않은 E 카드를 읽어들이면 주의 사항 리스트에「페나체크 결과를 확인해 주세요」라고 표시됩니다. 어딘가의 레그 나와 단지컨트롤로부터 컨트롤까지 2 시간 이상 경과해 경기중에 E 카드가 정지해 버렸을 경우도 이 주의 정보가 표시됩니다. 어느 경우도 E 카드내부에 기록되고 있는 유닛 통과시각이 정상적이지 않은 상태로(도중에 타임이 0으로 돌아오거나 줄어 들거나 하고 있다) 이 경우에 주의 정보가 표시됩니다. 주의 사항 리스트를 더블 클릭 하면 카드 데이터 상세 화면이 표시되므로, 올바르게 코스를 들고 있는지를 확인해 주세요. 카드 데이터 상세 화면은 그 사람의 경기자 정보 윈도우 아래 쪽에 있는 카드 상세·대응 버튼을 클릭해도 표시됩니다.



아크티베이트 불량의 경우의 카드 데이터 상세 화면

화면 중앙에 표시되고 있는 카드로 기록되고 있는 통과 기록을 아래에 스크롤 해, 그 선수가 자신의 코스를 1 번으로부터 finish 까지 모두 들고 있는 것을 확인합니다. 또, 좌측으로 표시되고 있는 랩을 위에서 아래까지 확인해 x가 없는가를 확인합니다. 다만 여기에 x가 있어도 카드로 기록되고 있는 통과 기록으로 통과를 확인할 수 있으면 OK입니다. 모두 통과하고 있어 문제가 없는 경우는 화면 우상의「페나체크 결과를 OK로 한다」버튼을 클릭, 불통과가 인정되는 경우는「페나체크 결과를 DISQ로 한다」을 클릭해 주세요.

■ 확정 순위 변경

순위 확정은 선수가 finish 한 순서에 E 카드를 읽어내는 것으로 올바름이 보증되고 있습니다. 따라서, 먼저 finish 한 선수의 E 카드를 읽어내지 않고 방치해 있어 나중에 읽어냈을 경우, 그 선수가 상위에 들어간 순위 확정이 이상해지는 경우가 있습니다. 모든 케이스에 대해 이 주의 정보가 표시되는 것은 아닙니다만, Mulka 2 가 확정 순위의 변경을 검지했을 때「00 클래스의 x x 씨가△정도에 들어간 확정 끝난 순위가 변경이 되어 있습니다」라고 표시됩니다. 표창의 준비를 실시하고 있는 경우는 대상자에게 영향이 없는가 확인해 주세요.

지각 대응

■ 개요

리프트 업 스타트·펀칭 finish 의 경우, 선수가 지각 스타트했을 때에는 그 만큼의 타임을 기록에 가산할 필요가 있습니다. 여기에서는 입력이 입력이 필요한 이유로부터 입력 방법까지를 설명합니다.

■ 입력이 필요한 이유

리프트 업 스타트·펀칭 finish 의 경우, E 카드로 기록되고 있는 소요 시간을 기록으로서 채용합니다. 이것은 리프트 업 스타트하고 나서 펀칭 finish 할 때까지의 시간이 되고 있습니다. 지각 스타트했을 경우, 정규의 스타트 시각부터 게시되어야 합니다가 이대로는 실제로 스타트한 시각부터의 기록이 되어 버려, 기록이 지각한 시간분 적은 것이 되어 버립니다. 따라서, 리프트 업 스타트·펀칭 finish 의 경우 지각 시간분을 기록에 가산합니다.

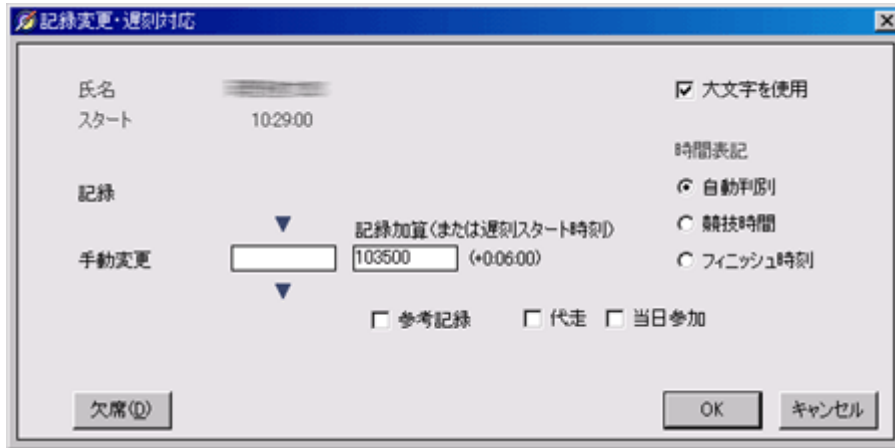
그 이외의 케이스에서는 지각의 입력은 불필요합니다. 입력해 버렸을 경우, 그 만큼이 기록에 가산되어 버리기 때문에 잘못된 기록이 되어 버리기 위해, 입력하지 않게 해 주세요. 리프트 업 스타트가 아닌 경우, E 카드 독해시에 PC 내장 시계보다 펀칭 finish 시각을 계산합니다만, 그 타임과 정규 스타트 시각부터 기록을 계산하기 위해(때문에), 올바른 기록이 계산됩니다. 펀칭 finish 가 아닌 경우, finish 시각을 게시하기 위해(때문에) 기록은 정규의 스타트 시각과 게시한 finish 시각부터 계산됩니다.

■ 스타트 임원에의 연락

사전에 스타트 임원과 지각의 대응에 관해서 협의를 해 둡니다. 리프트 업 스타트·펀칭 finish 의 경우, 지각한 시간을 Mulka 2 에 입력할 필요가 있기 위해, 지각 스타트 시각을 스타트로 기록해 둘 필요가 있습니다. 또, 지각 시간은 선수의 기록에 영향을 주기 위해 비교적 빨리 스타트로부터 함께 센에 정보를 얻을 필요가 있습니다. 스타트 임원에 대해서, 지각 스타트의 게시가 하기 쉽게, 또 주의 사항 리스트에 지각 경고가 표시되었을 경우에 판단이 하기 쉽게 지각자를 임의의 시각에 스타트시키는 것이 아니라 각 분 00 초나 30 초에 스타트시키는 궁리를 부탁드립니다. 또 지각이 발생했을 경우에 전화 연락하는 등의 교환 방법을 결정해 둡니다.

■ 입력 방법

지각 스타트한 선수의 경기자 정보 윈도우보다 조작합니다. 해당자의 경기자 정보 윈도우는 메인 윈도우 좌하의 검색 박스로 이름의 일부나 스타트 넘버를 입력하는 것으로 표시할 수 있습니다. 경기자 정보 윈도우를 표시하면 우측 중단의「기록 변경·지각 대응(R)」버튼을 클릭해, 기록 변경·지각 대응 화면을 표시합니다. 지각 선수가 이미 finish 하고 있는 경우는, 주의 사항 리스트에 주의 정보가 표시되므로 해당행을 더블 클릭 하는 것도 화면을 표시할 수 있습니다. 기록 변경·지각 대응 화면을 표시하면 기록 가산 입력란에 지각 스타트 시각 또는 지각한 시간분을 입력합니다. 입력은 hhmmss 또는 mmss 형식에서 코론(:)의 입력을 생략 할 수 있습니다(입력해도 상관하지 않습니다).



기록 변경·지각 대응 화면

■ 주의

지각 스타트의 경우, 선수의 스타트 시각을 변경하는 것이 아니라 상기의 방법으로 입력해 주세요. 선수의 스타트 시각을 변경했을 경우, 운영측의 사정으로 선수의 스타트 시각을 변경한 의미가 되어, 지각 스타트 분의 시간이 기록에 가산되지 않습니다.

기록의 손입력

■ 개요

출입 금지의 에리어에 들어간, E 카드를 없게 한 등, 어떠한 이유로 선수의 기록을 실격으로 하고 싶은 경우나 기록을 조정하고 싶은 경우가 있습니다. 또, E 카드가 고장나 끝백업 계시부터 기록을 손입력해야 하는 경우가 있습니다. 여기에서는 기록을 손입력하는 방법을 설명합니다.

■ 입력 방법

입력 방법은 크고 2 통 있습니다. 기록을 대량으로 입력할 필요가 있는 경우, 도구모음의[입력(I)]-[기록(R)] 그리고 기록 입력·지각 대응 화면을 호출하는 것으로 키보드 조작만으로 재빠르게 연속 입력할 수 있습니다. 한 명이나 두 명 정도의 기록을 입력하는 경우는 대상자의 경기자 정보 윈도우를 표시하고, 거기로부터 기록 입력 조작을 실시합니다.

■ 연속 입력

도구모음의[입력(I)]-[기록(R)] (을)를 클릭한다고 기록 입력·지각 대응 화면이 표시됩니다. 대상자의 스타트 넘버를 입력해 Enter 키를 누르면 화면 아래 쪽에 기록 입력란이 표시되므로, 기록을 hhmss 형식, 또는 finish 시각을 hhmss 형식(코론은 생략 해도 하지 않아도 가능)에서 입력해 Enter 키를 누르는 것으로 입력이 완료합니다. 이 방식은 대상자의 스타트 넘버가 알고 있을 필요가 있어, 그것을 모르는 경우는 다음에 설명하는 경기자 정보 윈도우 경유의 방법으로 입력합니다.

■ 경기자 정보 윈도우 경유의 입력

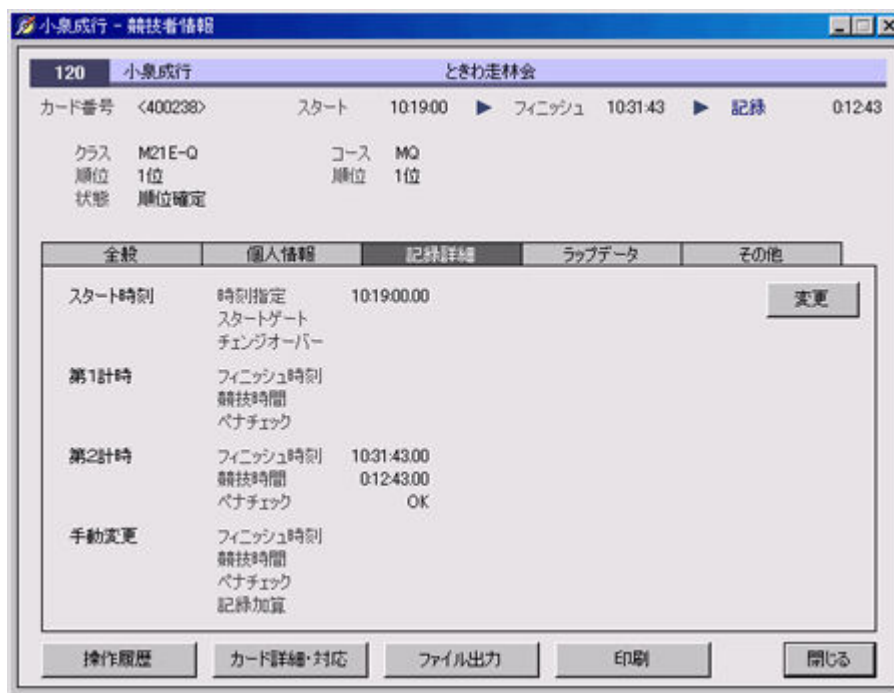
경기자 정보 윈도우 우측 중단의「기록 입력·지각 대응(R)」버튼을 클릭한다고 기록 입력·지각 대응 화면이 표시됩니다. 기록을 hhmss 형식, 또는 finish 시각을 hhmss 형식(코론은 생략 해도 하지 않아도 가능)에서

입력해 주세요. 실격으로 하고 싶은 경우는 대신에 DISQ 나 P1 등을 입력해 주세요. DNS 와 입력하는 것으로 결석으로 할 수도 있습니다.

반대로 E 카드를 읽어낸 결과 실격이 되었지만 그것을 취소하고 싶은 경우는, 상기의 방법으로 기록이나 finish 타임을 입력하는지, OK 와 입력합니다. E 카드의 타임이 Mulka 2 에 등록되어 있는 경우는 OK 와 입력하는 것으로 그 타임이 기록에 사용됩니다.

■ 기록의 상세

Mulka 2 로 기록의 계산에 사용되는 정보는 경기자 정보 윈도우의 기록 상세 탭으로 확인할 수 있습니다.



기록 상세

제 1 계시에 표시되는 내용은 주로 광전관을 사용했을 경우에 RTR2 로부터 취득한 정보가 됩니다. 제 2 계시에 표시되는 내용은 주로 리딩 유닛으로 E 카드를 읽어냈을 경우에 취득한 정보가 됩니다. 수동 변경에 표시되는 내용은 여기서 설명한 손입력에 의한 기록이 됩니다. 덧붙여 시간·시각은 100 분의 1 초 단위의 정보가 됩니다.

Mulka 2 는 합계 6 개 있는 finish 시각과 경기 시간부터 정해진 우선 순위에 근거해 하나의 경기 시간을 결정합니다. 우선 순위는 수동 변경>제 1 계시>제 2 계시가 됩니다. 경기 시간이 결정되면 스타트 시각에 경기 시간을 더한 것을 finish 시각으로 합니다.

그것과는 별도로 3 개 있는 페나체크 정보로부터와 같이 우선 순위에 근거해 하나의 페나체크 정보를 결정합니다. 이 페나체크 정보가「OK」또는 하늘의 경우는 먼저 결정한 경기 시간이 그 선수의 기록이 됩니다. 그 이외의 경우는(예를 들면 페나체크 정보가「DISQ」) 그 페나체크 정보가 선수의 기록이 됩니다.

응용으로서 기록의 입력을 취소하고 싶은 경우, 이 기록 상세를 편집해 제 1 계시~수동 변경에 입력되고 있는 내용을 소거하면 기록의 입력이 삭제됩니다. 랩 정보도 소거하고 싶은 경우는 경기자 정보 윈도우로 카드 상세-대응 버튼을 클릭, 계속해 특별 대응 버튼을 클릭해 특별 대응 화면을 표시해 읽기 해제 버튼을 클릭해 주세요.

■ 개요

선수가 finish 하기 시작하면, 수시 속보를 인쇄합니다. 여기에서는 성적 속보의 인쇄에 대해 설명합니다.

■ 결과 리스트 인쇄 화면의 표시

메인 윈도우의 도구모음의[인쇄(P)]-[결과 리스트(R)](을)를 클릭합니다. 그렇다면 아래와 같은 화면이 표시됩니다. 메인 윈도우 좌측으로 쇼트 컷 버튼을 표시하고 있는 경우는 거기에 있는 속보 인쇄 버튼을 클릭하는 것도 표시할 수 있습니다.



결과 리스트 인쇄 화면

■ 인쇄의 실행

인쇄 화면의 1 행째에 선택란이 있어「결과 리스트 인쇄」라고 표시되고 있습니다. 릴레이의 성적 속보를 인쇄하는 경우나 옵션의 모듈을 인스톨 하고 있어 다른 형식에서 속보 인쇄하고 싶은 경우는 여기를 다른 것으로 변경합니다.

1 행의 높이는 1 매의 용지에 몇 사람 분의 속보를 싣고 싶은가로 적당 조정해 주세요. 클래스 선택란은 인쇄하고 싶은 클래스를 선택해 주세요. 통상은, 전원 귀환한 클래스가 나오면 차례차례 그 클래스의 체크를 때는 운용이 됩니다.

인쇄 버튼을 클릭하면 성적 속보가 인쇄됩니다. 프리뷰를 클릭하는 것으로 인쇄 내용을 사전에 확인할 수도 있습니다. 또 특정의 페이지만 인쇄하는 것도 가능합니다. 덧붙여 인쇄를 지시하고 나서 실제로 인쇄를 할 때까지 조금 시간이 걸리는 경우가 있습니다.

■ 인쇄를 실시하는데 있어서의 주의점

인쇄를 실시하면 일시적으로 PC의 부하가 높아져, 복수대로 운용하고 있는 경우 다른 PC와의 통신이 막힙니다. 서버나 다른 PC로부터 접속을 받고 있는 PC에서는 빈번히 인쇄를 실시하지 않게 해 주세요.

■ 폰트등을 변경하고 싶은 경우

Mulka 2에서는 모든 인쇄에 대해서, 별도 파일로 정의된 스타일에 근거하고 인쇄를 실시하고 있습니다. 따라서, 스타일 파일을 변경하는 것으로 인쇄에 사용되는 폰트나 인쇄 레이아웃 그 자체도 변경 가능합니다. 스타일 파일은 Mulka 2를 인스톨 한 디렉토리안의 Style 라고 하는 폴더에 격납되고 있어 통상 1 종류의 인쇄에 대해서, 스타일의 명칭이나 어떠한 동작을 수반하는지를 정의한 XML 파일과 폰트나 레이아웃을 정의한 XSL 파일세트로 구성되어 있습니다. 폰트를 바꾸는 정도이면 XSL 파일을 조금씩 조금씩 만지는 정도로 가능합니다. 자세한 사양에 대해서는 문의해 주세요.

미출주자 입력

■ 개요

스타트가 종료하면, 스타트 임원으로부터 정보를 얻어 신속하게 미출주자를 입력합니다. 여기에서는 미출주자(결석자)의 입력 방법에 대해 설명합니다.

■ 스타트 임원과의 연락

스타트 임원에는 미리, 스타트 업무 종료후 신속하게 스타트의 유무를 체크한 리스트를 함께 센까지 가져오도록 부탁해 둡니다. 애매하게 되어 당일 정보가 닿지 않는, 스타트 임원에도 연락이 닿지 않는다고 하는 일도 일어날 수 있는의로, 몇 시에 누가 어디의 누구에게 리스트를 가져오는지 결정해 둡니다. 덧붙여 스타트가 출주 체크에 사용하는 표입니다만, 함께 센의 분으로 아래와 같이 출주와 결장/지각의 체크란이 따로 되어 있는 것을 작성해 스타트 임원에 건네주어 두면 후에 함께 센으로의 판독 작업이 편해집니다.

[\(Excel 파일의 다운로드\)](#)

※ 이것과는 별도로 지각자 실스타트 시각을 기입하기 위한 용지도 필요합니다.

出走	欠/遅	クラス	ナンバー	スタート	氏名	所属	e-card	備考
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	MJA1	5030	10:30	ダイブ シェファード	オーストラリア	70001	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	MJA1	5031	10:31	ニクラス ヨナソン	スウェーデン	70002	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	MJA1	5032	10:32	チャンチャン シ	中国	70003	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	MJA1	5033	10:33	ヨルゲン ヴィクホルム	フィンランド	70004	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	MJA1	5034	10:34	マルティンス シルマス	ラトビア	70005	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	MJA1	5035	10:35	70006	

출주 체크표

■ 미출주자의 입력 방법

미출주자를 입력하는 방법은 몇 개인가 있습니다. 상기와 같은 체크표가 있어 미출주자의 스타트 넘버가 아는 경우는 결석 입력 화면에서 입력할 수 있습니다. 스타트 넘버를 모르는 경우는 메인 윈도우로 미귀환자 리스트뷰를 표시해, 해당자를 개개에 더블 클릭 해 경기자 정보 윈도우를 표시해 결석 처리를 실시합니다.

■ 결석 입력 화면

결석 입력 화면은 메인 윈도우의[입력(D)]-[결석(A)] 그리고 호출할 수 있습니다. 메인 윈도우 좌측의 쇼트 컷 버튼으로부터도 호출해 가능합니다. 미출주자의 스타트 넘버를 입력해 Enter 키를 입력하는 것으로 입력됩니다. 키보드만으로 반복해 입력이 가능하기 때문에, 미출주자를 재빠르게 입력 할 수 있습니다. 덧붙여 입력전에 스타트의 출주 대조표와 지각자 정보를 조율이라고, 지각 스타트한 사람을 미출주로서 입력하지 않게 조심하겠습니다.

■ 스타트로부터의 정보가 잘못되어 있는 경우

여러가지 이유에 의해 스타트로부터의 정보가 잘못되어 있는 경우가 있습니다. 대표적인 것에 스타트 시각에 선수가 없었기 때문에 결석으로 했지만 실은 다음에 지각 스타트하고 있던, 그러나 지각의 정보가 부정확하고 지각자로서의 정보도 없게 결석으로서 입력해 버렸다고 하는 것이 있습니다.

어쨌든 스타트로부터의 정보가 잘못되어 있었을 경우, 2 통가 있습니다. 하나는 결석 입력하려고 했지만 이미 그 사람은 finish 하고 있었다고 하는 것으로, 하나 더는 결석 입력 시점에서는 미귀환으로 입력을 끝마쳤지만 다음에 finish 해 결석이 삭제되었다고 하는 것입니다. 전자의 경우, 결석 입력시에 경고가 나와 결석 입력을 할 수 없습니다. 후자의 경우, 선수가 finish 한 시점에서 결석이 삭제되었다는 주의 정보가 표시됩니다. 이러한 경우, 출주 대조표에 실수가 없는지, 지각자 정보로 실수가 없는지, 스타트 임원과 함께 확인을 해 주세요.

■ 경기자 정보 윈도우로의 결석 처리

경기자 정보 윈도우로의 결석 처리를 실시하는 경우, 메인 윈도우의 뷰를 미귀환자 리스트로 전환합니다. 게다가로 스타트의 출주 대조표라고 봐 비교하면서 미출주자를 더블 클릭 해 갈 것입니다. 더블 클릭 하면 경기자 정보 윈도우가 표시되므로 우하의 결석 처리 버튼을 클릭합니다. 확인 메시지가 표시되어 OK 버튼을 클릭한다고 기록이 DNS 로 변경되어 결석 취급이 됩니다.

표창의 준비

■ 개요

입상 대상자가 확정하면 표창의 준비에 착수합니다. 여기에서는 입상 대상 확정의 확인 방법과 입상자 리스트의 인쇄에 대해 설명합니다.

■ 입상 대상 확정의 확인

무엇보다 간단한 방법은 인쇄된 성적 속보의 확정 마크를 봐 확인하는 것입니다만, 메인 윈도우의 입상자 확정 상황 뷰로 각 클래스의 상황을 일람표시 할 수 있습니다.

印	クラス名	申込	欠席	出走	帰還	未帰	入賞	入賞確定
	ME-FA	40	0	40	31	9	6	14:56:40 頃
	WE-FA	24	0	24	23	1	6	済

입상자 확정 상황 뷰

입상 확정의 시간은, 현시점에서의 입상 대상자의 타임과 미귀환자의 상황에 근거해 표시됩니다. 보다 상위의 타임에 선수가 finish 했을 경우에는 시간이 옹통 오르는 경우가 있습니다. 덧붙여 클래스별의 입상 인원수를 설정하고 있지 않는 경우는 표시되지 않기 때문에, 미리 이벤트 데이터를 작성할 때에 입상 인원수를 설정해 두어 주세요. 또, 메인 윈도우로 쿠라스리스트뷰를 표시해 더블 클릭 하는 것도 설정할 수 있습니다.

■ 주의 사항 리스트의 확인

표창의 준비를 실시하기 전에 주의 사항 리스트에 표시가 없는가 확인합니다. 표창에 영향을 줄 것 같은 정보가 표시되고 있는 경우는 확인해 문제를 해결합니다. 주의 사항 리스트에 대해서는 [주의 사항의 확인](#)을 참조해 주세요. 또, 표창 담당과 함께 센 담당이 나뉘고 있는 경우는, 표창해도 문제 없는가 함께 센에 확인을 합니다.

■ 입상 대상자 리스트의 인쇄

도구모음의[인쇄(P)]-[입상자 리스트(P)] 그리고 인쇄를 실시합니다. 스타트 리스트 데이터에 일본식 가나읽기를 입력하고 있는 경우는, 일본식 가나읽기 첨부로 인쇄됩니다.

미귀환자 확인

■ 개요

finish 도 일단락해 finish 폐쇄의 시각이 가까워져 오면 미귀환자의 확인을 합니다. 필요에 따라서 관계자에게의 확인도 실시합니다. 여기에서는 미귀환자의 확인 방법을 설명합니다.

■ 미귀환자수 및 리스트의 표시

미귀환자수는 메인 윈도우의 여러가지 장소에서 확인할 수 있습니다. 또 메인 윈도우로 미귀환자 리스트를 확인할 수 있습니다.

The screenshot shows the Muka 2 software interface with several data tables and a statistics panel.

코스명	PN	方式	距離	登録数	C	コ
ME-FA		ポイントO	3,100m	176m	11	0-4
WE-FA		ポイントO	2,700m	130m	9	0-4

順位	記録	ナンバー	氏名	所属
1	02457	0177	能勢晃司	男
1	02457	0300	長嶋知晃	男
3	02619	0255	千々岩峻	男
4	02608	0211	林城仁	男
5	02615	024	藤沼崇	男
6	02640	026	杉山尚徳	男
7	02706	029	岡田孝文	女
8	02711	005	香山弘毅	男
9	02730	009	岡崎智也	男
10	02732	003	室田知定	男
11	02740	031	大西康平	男
12	02752	014	渡辺悠介	男
13	02759	018	青木大輔	男
14	02813	015	稲垣孝宣	男
15	02856	028	早瀬悠	男

ナンバー	クラス	スタート	氏名	所属
0322	ME-FA	14:14:00	茂木典彦	東京3
0330	ME-FA	14:16:00	上野光	東北3
0341	ME-FA	14:18:00	奥壁啓司	藤巻酒造4
0355	ME-FA	14:20:00	永井亮	東北4
0360	ME-FA	14:22:00	小見山尚彰	千葉2
0377	ME-FA	14:24:00	小山温史	東京工業3
0380	ME-FA	14:26:00	西村徳真	京都3
0399	ME-FA	14:28:00	山崎直彦	東京4
0400	ME-FA	14:30:00	津田典敏	京都4
074	WE-FA	14:09:00	臼倉由起	岩手3

16:17:20

参加者	64
事前申込	64
当日申込	0
欠席	0
スタート	64
フィニッシュ	54
未帰還	10

↑未帰還者リスト

検索: オンライン スタート 64 フィニッシュ 54 未帰還 10 非表示

미귀환자수의 확인

■ 미귀환자 리스트의 인쇄

도구모음의[인쇄(P)]-[미귀환자 리스트(M)] 그리고 인쇄를 실시합니다.

■ 미귀환자의 확인·조사

너무나 경기 시간이 길어지고 있는 경기자가 있었을 경우, finish 폐쇄를 기다리지 않고 같은 클럽의 사람 등에게 정말로 미귀환인가 확인을 실시합니다. 이미 돌아오고 있는 것이면, 그 사람에게 E 카드를 가져오도록 부탁드립니다.