

Side 2



Innhold

- 1. Generell informasjon 1.1 Batterier og ladning
- 2. Tastaturet
- 3. Displayet
- 4. Enkel bruk
- 5. Sekundering
 - 5.1 Registrere en passering
 - 5.2 Resultatliste
 - 5.3 Historisk passering
 - 5.4 Løpende tid på løper
 - 5.5 Forhåndsregistrere tid
 - 5.6 Forhåndsregistrere startnummer
- 6. Programmering
 - 6.0 Ny klasse
 - 6.1 ET6 kommunikasjon
 - 6.1.0 Sett egen adresse
 - 6.1.1 Sett ET6 server
 - 6.1.2 Hent fra server
 - 6.2 Rette klasse
 - 6.2.0 Rette grunndata
 - 6.2.1 Rette rød gruppe
 - 6.2.2 Rette grupper
 - 6.2.3 Rette navn
 - 6.2.4 Rette vinduer
 - 6.2.4.0 Automatisk lukk vinduer
 - 6.2.4.1 Manuell rette vinduer
 - 6.2.4.2 Vise vinduer
 - 6.3 Slette klasse
 - 6.4 Vise klasse
 - 6.4.0 Vise klassedata
 - 6.4.1 Vise startliste
 - 6.4.2 Vise passeringsvinduer
 - 6.4.3 Vise spesielle resultater
 - 6.4.3.0 Vis hastighet
 - 6.4.3.1 Vis rettet rekkefølge
 - 6.5 Slette tider i klasse

7. Arrangement

- 7.0 Fortsett arrangement
- 7.1 Nytt arrangement
- 7.2 Navngi arrangement
- 7.3 Import arrangement

- 7.4 Eksport arrangement7.5 Slett arrangement
- 8. Spesiell bruk av Menu-tast
 - 8.0 Rette passeringer
 - 8.1 Rette starttid
 - 8.2 Rette navn
 - 8.3 Rette gruppe
 - 8.4 Rette tillegg
- 9. Resultatbildet
- 10. Passeringsvinduer
- 11. Lesing av emiTag-brikker
- 12. Jaktstart
- 13. Tekniske spesifikasjoner
- 14. USB-driver for ET6
- 15. Overføring av data fra PC til ET6
- 16. Oppgradering av firmware
- 17. Eksport av klasser og navn fra *eTiming*
- 18. Menykart

1. Generell informasjon

Denne bruksanvisningen omhandler Emit Timer ET6; den nyeste sekunderingsklokken fra Emit. ET6 egner seg best til bruk i idretter med intervallstart, men kan også brukes i andre idretter. Startliste for aktuelt arrangement legges inn i ET6, enten manuelt eller ved å overføre denne fra PC. Ved inntasting av startnr viser ET6 løpende tid for deltakeren, og sammenligner med andre relevante deltakere. ET6 lagrer resultatlister internt, og man kan bla mellom de ulike passeringene.

Bruksanvisningen forklarer først hvordan man bruker tastaturet og displayet til ET6, samt hvordan enheten lades. Videre ser vi på menysystemet til ET6 og hvordan den kan brukes enklest mulig. Deretter går vi gjennom alle menyvalgene og avansert bruk. Til slutt ser vi på overføring av data fra en PC til ET6.

Medfølgende utstyr

ET6 leveres med følgende utstyr:

- Skinnetui
- Mini-USB kabel til lading og dataoverføring
- CD med drivere og programvare
- Denne bruksanvisningen

1.1 Batterier og lading



ET6 har 2 stk. oppladbare Ni-Mh AAA "ready-to-use" batterier innebygd. Dette er batterier med lav selvutlading. For å sikre at den interne klokka går og at batteriene ikke tømmes helt, må ET6 lades en gang i året når den ikke er i bruk. "Ready-to-use" batterier har ingen spesiell førstegangslading, slik som andre oppladbare batterier man er vant til.

ET6 lades med den medfølgende mini-USB kabel fra PC eller sigarettenner/220Vadapter. Fra tom til fulladet er ladetiden ca 5 timer.

2. Tastaturet



- De tre øverste tastene på tastaturet er programmerbare; dvs at bruken av disse tastene forandrer seg avhengig av hvilket modus man er i. Tekst på nederste linje på displayet viser hva de er programmert til.
- *History tasten* viser en oppdatert resultatliste for tidligere passeringer
- *Edit tasten* brukes til å rette passeringer

- *Clear/Back* tasten fungerer som «backspace»; dvs sletter siste tegn.
- *Talltastene* o til 9 har også bokstavrekker. Disse bokstavene brukes når navn skal tastes inn.
- Menu tasten brukes til å starte meny-systemet.
- Tastene med rød skrift har flere betydninger;
 - On (5) slår på enheten (men ikke av; dette gjøres fra *Hovedmenyen*)
 - *Piltastene* virker som piler når dette er indikert i displayet.
 - *Pass* gir en passering i *Hovedbildet*.

3. Displayet



						1
						2
						3
						4
						5
						6
						7
@	Progl	Prog2	Prog3	#	&	N

Displayet har 7 linjer med løper-data, mens siste linje er reservert for programmerbare taster og symboler. Når det senere refereres til nederste linje, er dette nederste linje med løperdata; altså linje 7.

@ brukes som batterisymbol og viser gjenværende strøm på batteriet.

Prog1..3 er virkemåte for de 3 programmerbare tastene. Hvis det ikke er noen tekst over de 3 programmerbare tastene, har de ikke noen funksjon i det aktuelle skjermbildet.

brukes som piltast-symbol. Hvis det ikke vises noe symbol betyr det at piltastene ikke er i bruk i det aktuelle skjermbildet. Venstre og høyre symbol betyr at piler venstre(4) og høyre(6) kan brukes. Opp og ned symbol betyr at piler opp(8) og ned(2) kan brukes.

& er batteriladning symbol. Når ET6 er koblet til en PC med en mini-usb kabel vil et ladesymbol vises. *NB: Hvis en passering registreres uten å synes på displayet(f.eks ved 'Kun nr. + tid'), vises en strek av ladesymbolet en kort tid for å indikere passeringen.*

4. Enkel bruk

For å slå på enheten trykkes (og holdes) på *On-tasten* til ET6 skrur seg på. Etter noen innledende meldinger vil *Hovedbildet* vises.

Første gang man tar ET6 i bruk anbefales det å slette ALT. Dette for at ikke tilfeldig innhold i hukommelsen skal lage vanskeligheter.

Trykk Menu-tasten etterfulgt av 'o' – Oppsett og '2' – Slett ALT

Denne operasjonen kan ta opptil 1/2 minutt. ET6 vil restarte når den er klar.

Språk:

Hvis man ikke har brukt ET6 før, trenger man kanskje å endre språk.

Trykk *Menu*-tasten etterfulgt av 'o' – *Oppsett* og 'o' – *'Språk'*

Skulle man ved et uhell ha valgt russisk og ikke er kjent med dette språket husk at *Menu*-tasten+'o'+'o' vil gi English, og så kan man navigere derfra.

Stille klokka:

Trykk Menu-tasten etterfulgt av 'o' – Oppsett og '1' – Endre klokka

Hvis klokka ser ok ut ser vi at *Prog1-tasten* viser 'Tilbake'. Dermed kan *Prog1-tasten* brukes hvis klokka er korrekt. Skal klokka stilles taster man inn ønsket tidspunkt og starter den ved å trykke *Pass-tasten*.

For å kunne ta ET6 i bruk må minst en klasse være definert.

Programmering:

Trykk Menu-tasten etterfulgt av '1' – Programmering og '0' – Ny klasse

Her legger man inn informasjon for en klasse; første og siste startnummer, tid for første start, startintervall, antall som starter om gangen og sjekk av passeringstider. Det anbefales å bruke automatisk sjekk av passeringstider. Hvis man ønsker å legge inn flere klasser, gjentas prosessen ovenfor for hver klasse.

Når alle klassene er lagt inn, er vi klar til å starte sekundering.

5. Sekundering

5.1 Registrere en passering

Tast inn startnummeret på løperen som passerer og trykk *Enter/Pass-tasten* i det løperen passerer. Det vil nå dukke opp et sekunderingsbilde på skjermen.

For de som er kjent med Emits forrige sekunderingsklokke (ET5) så er alle sekunderingsbildene på ET6 nøyaktig like.

Sekunderingsbildet viser:



Når ET6 er i sekunderingsbildet kan man registrere nye passeringer på samme måte som i hovedbildet. Dvs at man ved å taste inn et tall, hopper tilbake til hovedbildet med tallet som er tastet inn. Trykker man 'Pass' uten noe nummer, vil man få registrert en ny tid, uten startnummer.

'Edit' og 'History' tastene fungerer på samme måte som i hovedbildet, dvs at man ved å taste startnr + 'Edit' eller 'History', går direkte til disse bildene.

'Tilbake'-tasten fører man tilbake til hovedbildet, mens 'Grupper'-tasten starter «gruppe-sekunderingsbildet» hvis det aktuelle startnr er registrert i en gruppe. Ved å trykke 'Angre'-tasten kan man umiddelbart rette startnr ved feiltasting. Ønsker man å fjerne registreringen helt rettes startnr til o.

5.2 Resultatliste

I *Hovedbildet* ser man at *Prog2-tasten* viser 'Resul.' Ved å trykke på *Prog2-tasten* vises dermed en resultatliste.

Når vi senere har definert flere klasser, vil vi ikke få noen reaksjon når *Prog2-tasten* trykkes. Dette fordi ET6 ikke vet hvilken klasse man ønsker resultat for. Med flere

klasser må man FØRST taste inn et startnummer i ønsket klasse, deretter *Prog2-tasten*.

Det vil vises pil-symboler i dette bildet. Bruk '2' - *pil ned* og '8' - *pil opp* for å bla ned og opp i resultatlista. Det kan også vises venstre og høyre pil-symboler. Dette betyr at flere passeringer finnes. ET6 antar at siste passering er den mest aktuelle, så denne vises først. Ønskes data for forrige passering tastes '4' - *pil venstre*.

5.3 Historisk passering

Har man en løper som starter tidlig, vil man kanskje sjekke hvordan løperen ligger an etter at flere løpere har passert. Til dette brukes '*History'-tasten*. Ved å taste inn løperens startnummer etterfulgt av '*History'-tasten* vises et lignende skjermbildet som under pkt 5.1, men nå er det oppdatert for seinere startende.



Pilsymbolene i «history-bildet» brukes til å bla med. Pil opp ('8') og pil ned('2') brukes til å bla opp og ned på resultatlisten for en passering, mens pil venstre ('4') og pil høyre ('6') brukes til å bla/skifte mellom passeringer.

I sekunderingsbildet kan pil opp bla til de som har bedre tider enn vår løper. Nederste linje inneholder vår løper og linjene over har bedre og bedre løpere. Nytt trykk på pil opp vil vise de neste løpere foran disse igjen osv.

Trykkes istedet pil ned vil vår løper vises på øvre linje og linjene nedover har dårligere og dårligere løpere. Nytt trykk på pil ned blar til løpere bak disse osv.

Det er også mulig å taste pil venstre-høyre for å gå til forrige-neste passering. Finnes ikke forrige passering vil skjermen resette seg til *Hovedbildet*.

5.4 Løpende tid på en løper

Ønsker man å sjekke løpende tid på en løper, taster man inn startnummeret og øvre linje vil vise løpende tid (hvis løperen har startet). Vil man sjekke løpende tid mot resultatlista tastes deretter *Prog1-tasten* som viser teksten 'Tid'. Et skjermbilde med vår løpers tid på øvre linje og resultatlista på resten av skjermen, vil da vises. Taster man ikke *Prog1-tasten* kan man trykke på *Clear/Back-tasten* for å returnere til *Hovedbildet*.

5.5 Forhåndsregistrere tid

For å registrere en klynge av løpere kan man registrere et antall tider, og senere registrere startnumrene som disse tidene tilhørte. For å ta en tid UTEN startnummer, trykk *Enter/Pass-tasten* uten å ha tastet startnummer.

5.6 Forhåndsregistrere startnummer

Det er også mulig å forhåndsregistrere et antall startnummer og deretter registere kun tider etterhvert som de passerer. For å registrere et startnummer UTEN tid, tastes startnummer og *Prog3-tasten*.

6. Programmering

6.0 Ny klasse

Trykk Menu-tasten etterfulgt av '1' – Programmering og 'o' – Ny klasse

Her legger man inn informasjon for en klasse; første og siste startnummer, tid for første start, startintervall, antall som starter om gangen og sjekk av passeringstider. Det anbefales å bruke automatisk sjekk av passeringstider.

Hvis man ønsker å legge inn flere klasser, gjentas prosessen ovenfor for hver klasse.

Når alle klassene er lagt inn, er vi klar til å starte sekundering.

6.1 ET6 kommunikasjon

Dette menyvalget brukes for å overføre programmering og/eller tider, trådløst fra en ET6 til en annen.

6.1.0 Sett egen adresse

Tast inn et unikt nummer (f.eks. o-9) som blir denne ET6s adresse.

6.1.1 Sett ET6 server

Hvis denne ET6 skal være server (dvs at programmering og/eller tider skal overføres FRA denne ET6) taster man 'Ja - 1'. Hvis denne ET6 skal ta i mot programmering og/eller tider, taster man 'Nei – o'

6.1.2 Hent fra server

Tast inn adressen til ET6 som brukes som server, se punkt 6.1.0. Velg deretter om man ønsker å overføre programmering eller tider. *NB: For at dette skal fungere MÅ server-ET6 være satt til server og stå i server-modus*.

6.2 Rette klasse

Trykk Menu-tasten etterfulgt av '1' – Programmering og '2' – Rette klasse

Da det er flere ting i en klasse man kan ønske å rette, fører dette valget til en ny meny. Hvis det er flere enn en klasse, vil ET6 spørre etter startnummer før man kommer inn i menyen.

6.2.0 Rette klassedata

En klasses grunndata (første og siste startnummer, tid for første start, startintervall, antall som starter om gangen og sjekk av passeringstider) kan rettes. De samme spørsmålene, som ved opprettelse av klassen, må besvares, men klassen blir rettet istedenfor å bli lagt til som ny klasse.

6.2.1 Rette rød gruppe

Her kan man legge inn/rette en rød gruppe. Besvar alle spørsmålene vedrørende løperne i den røde gruppen.

6.2.2 Rette grupper

Det er mulig å opprette egne sekunderings-grupper for løpere man ønsker å sammenligne, f.eks. løpere på samme lag. Sekunderings-gruppene kan defineres vha av dette menyvalget. Besvar alle spørsmålene vedrørende løperne i denne gruppen.

6.2.3 Rette navn

Legg inn navn på løpere vha dette menyvalget. Bruk bokstavtastene på tastaturet på samme måte som på mobiltelefoner.

6.2.4 Rette vinduer

Dette menyvalget åpner en ny meny.

6.2.4.0 Auto lukke vinduer

Passeringvinduer angir min/maks tid for en passering. Man kan be ET6 automatisk om å 'lukke' vinduene. Dette innebærer at hvis det f.eks. er et sprang mellom maksimums-tid for første passering og minimums-tid for andre passering, så vil ET6 fordele dette spranget ved å øke maksimums-tiden for første passering og minske-minimumstid for andre passering.

6.2.4.1 Manuell rette vinduer

Her kan brukeren selv legge inn verdier for minimum og maksimum tider for hver enkelt passering. Tast inn startnr for ønsket klasse og legg deretter inn ønskede verdiene.

6.2.4.2 Vise passeringsvinduer

Her vises nåværende passeringvinduer for alle passeringer.

6.3 Slette klasse

Trykk Menu-tasten etterfulgt av '1' – Programmering og '3' – Slette klasse

Dette menyvalget fjerner klassen helt, inkludert alle tider registrert på startnr tilhørende denne klassen. Hvis det finnes tider i klassen så spørres det først om tider skal slettes (2 spørsmål), deretter kan klassedata slettes.

6.4 Vise klasse

Trykk Menu-tasten etterfulgt av '1' – Programmering og '4' – Vise klasse

Da det er flere ting i en klasse man kan ønske å studere, fører dette valget til en ny meny. Hvis man har flere klasser vil man bli spurt om startnummer, før klassedata vises.

6.4.0 Vise grunndata

Hvis det finnes flere klasser vil man bli spurt om et startnummer i klassen man ønsker vist frem.

Grunndataene for klassen (første og siste startnummer, tid for første start, startintervall, antall som starter om gangen og sjekk av passeringstider) vises.

Finnes det flere klasser vil *Prog2-tasten* ha teksten 'Neste'; vha av denne kan man da bla til neste klasse.

6.4.1 Vise startliste

Hvis det finnes flere klasser vil man bli spurt om et startnummer i klassen man ønsker vist frem.

En startliste for klassen vises på skjermen. Man kan bla i startlisten ved å bruke piltastene. Evt gruppe-tilhørighet vil også vises i startlista. Rød gruppe likeså. Finnes det flere klasser vil *Prog2-tasten* ha teksten 'Neste'; vha av denne kan man da bla til neste klasse.

6.4.2 Vise passeringsvinduer

Her vises nåværende passeringvinduer, for alle passeringer.

6.4.3 Vis hastighet

Her kan man beregne hastighet (dvs tid) mellom to passeringer.

6.5 Slette tider i klasse

Trykk Menu-tasten etterfulgt av '1' – Programmering og '5' – Slette tider i klasse

Dette menyvalget sletter alle tidene for en klasse, men beholder klassens grunndata. Hvis det finnes flere klasser vil man bli spurt om et startnummer i klassen man ønsker slettet.

7. Arrangement

ET6 har 2 lagringsenheter. En RAM på ca 250 Kbytes og en FLASH på 2 Mbyte. Når klokka brukes for sekundering i et løp, brukes RAM til lagring av data. Når klokka skrur seg av/blir skrudd av - kopieres alle data fra RAM til FLASH. Dette blir kalt et arrangement. All flytting av data mellom RAM og FLASH skjer i form av et arrangement. Det kan eksporteres, importeres, slettes, navngis og opprettes nytt arrangement.

Trykk Menu-tasten etterfulgt av '3' – Arrangement

7.0 Fortsett arrangement

Returnerer tilbake i menysystemet

7.1 Nytt arrangement

Dette valget vil slette alle klasser og tider.

7.2 Navngi arrangement

Siden alle arrangementer blir tildelt et navn basert på datoen, er dette er mulighet til å gi arrangementet et mer fornuftig navn.

7.3 Import arrangement

Det er mulig å hente tilbake et lagret arrangement, slik at man kan studere dataene. Bruk av 7.2 for å gi et fornuftig navn til arrangementet er her en stor fordel,da det gjør det enklere å finne fram til senere.

7.4 Eksport arrangement

Lag en kopi av arrangementet i FLASH. (Det er dette som gjøres automatisk av ET6 ved avslag)

7.5 Slett arrangement

Et enkelt arrangement kan slettes. Bruk av 7.2 er også her gunstig, for å fjerne korrekt arrangement.

8. Spesiell bruk av *Menu-tasten*

Så langt har vi trykket på menytasten UTEN at et startnummer er tastet. ET6 har imidlertid også en personlig meny som startes ved at et startnummer tastes og DERETTER tastes *Menu-tasten*.

8.0 Rette passeringer

De enkelte passeringer for en løper kan rettes.

8.1 Rette starttid

Her kan man taste inn et nytt starttidspunkt for løperen.

8.2 Rette navn

Navnet til løperen kan rettes.

8.3 Rette gruppe

Gruppetilhørligheten for løperen kan rettes her.

8.4 Rette tillegg

Her kan løperen gis et tidstillegg (i sekunder).

9. Resultatbildet

Etter å ha fått opp resultatbildet fra pkt 5.2, vil ET6 sjekke om det finnes flere passeringer i klassen. Finnes det flere passeringer vil teksten til *Prog3-tasten* være 'Fart'. Tastes denne vil tid mellom *de 2 siste passeringer* rangeres på skjermen.(Ønskes tid mellom andre passeringer må 6.4.4.0 brukes). *Prog2-tasten* vil vise 'Grupper' hvis grupper er definert. Pil-symboler vises hvis det finnes flere passeringer som man kan bla tilbake til.

10. Passeringsvinduer

Automatisk passeringskontroll betyr at når første løper kommer til en passering opprettes det et *passeringsvindu;* dvs minimum/maksimum tid som fornuftig hører med til samme passering. Siden første løper da er en slags rettesnor for tider på denne passeringen, er det viktig at man ikke bruker en løper som er for god/dårlig som første løper. En senere passering som ikke passer inn mellom min/maks vil gi et spørsmål om passeringen skal aksepteres.

Når en tid stemples som suspekt, så kommer det opp et bilde:

Tiden usannsynlig! 0042 1.23.49 Legg på Pass 1-1? 2: Ny Velg (o = kast):o_

(Dette eksemplet er hvis det bare finnes en passering)

Her kan det svares (0,1,2) - ved 2 passeringer (0,1,2,3) osv

Svares 'o' så vrakes tiden.

Svares '1' så legges tiden inn på 1.passering og passeringsvinduene oppdateres. Svares '2' så opprettes en ny passering.

Var tiden for bra til å passe inn så legges det inn en ny passering FORAN 1.passering. Var tiden for dårlig til å passe inn så legges det inn en ny passering BAK 1.passering. Brukes manuell passeringskontroll vil første tid for et startnummer havne på første passering uansett tid.

11. Lesing av emiTag-brikker

ET6 kan også brukes til å lese av emiTag-brikker. Hvis man har overført en xml-fil ved hjelp av programmet *Emit ET6* (se kapittel 15), vil ET6 presentere brikkenr, navn og starttid på deltager i skjermbildet. Hvis man ikke har overført noen xml-fil vil kun brikkenr vises.

12. Jaktstart

For å bruke ET6 i en jaktstart må jaktstartliste være lastet ned fra eTiming. Se kapittel 15; «Eksport av startliste fra eTiming»

Ved start av første løper må man sørge for at klokketiden stemmer med starttiden for første løper.

13. Tekniske spesifikasjoner

Vekt: 378 gram Størrelse: 210 mm x 100 mm x 32 mm Display: 8 linjer a 26 tegn. Grafisk 160 x 80 piksler med LED backlight RAM: 256 kBytes DataFLASH: 2 Mbytes CPU: TI 256 k 16MHz Batteri: 2 stk Ni-MH "ready to use" 2000 mAh. Strømforbruk/brukstid med lys på display: 80mA/25 timer Strømforbruk/brukstid uten lys på display: 25mA/80 timer Strømforbruk/brukstid avslått: 20 uA/1 år

14. USB-driver for ET6

Ved førstegangs tilkobling av ET6 til PC, må USB-driveren for ET6 installeres. Dette skjer automatisk på nyere operativsystemer, mens man på eldre utgaver av Windows, må gjøre dette manuelt. Driverfilene ligger på den medfølgende CDen og man kan også laste de ned fra *www.emit.no*

Kontroller at driveren ble riktig installert ved å gå til *Kontroll panel -> Enhetsbehandling -> Porter*. Det skal være opprettet en USB serieport. Hvis denne porten ikke er opprettet, kan ikke ET6 kommunisere med PC.

15. Overføring av data fra PC til ET6

PC-programmet *Emit ET6* brukes hovedsaklig til to formål;

- Legge inn arrangementsdata (klasser og navn)
- Overføre data til ET6 (enten fra fil eller manuelt innlagt)

🖰 Emiti	ET6 - v.1.0 build: 4	105.25428					14 M	<u></u>
File	Data Tools I	Help						
Classes Places Startlist Tags Splits Names Log								
	First Startnumber	Last Startnumber	First start	Interval	Parallel Starts	Red Group?	Autocheck?	
•	1	100						
*								

Innlegging av arrangementsdata (startliste)

Trykk på fanen merket 'Classes' og tast inn ønskede verdier for alle aktuelle klasser; første og siste startnummer, tid for første start, startintervall, antall som starter om gangen og sjekk av passeringstider .

Hvis man ønsker å legge navn på deltakerne gjøres dette ved å klikke på fanen merket 'Names' og deretter taste inn startnummer og navn på løperne.

Åpne xml-fil med arrangementsdata (startliste)

Åpne 'File'-menyen og velg 'Open XML...' Finn fram riktig xml-fil og åpne denne.

Overføring av data til ET6

For å overføre alle klassene til ET6, åpnes 'Data'-menyen og man velger 'Transfer - Classes'.

Ønsker man også og overføre deltakernes navn, åpnes 'Data'-menyen og man velger 'Transfer - Athletes'.

Det er også mulig å utveksle passeringstider, passeringsvinduer, brikkenr, m.m.

16. Oppdatering av firmware med *eUpgrade*

eUpgrade - v.1.1 build: 4107.1531	6	1 41 4	1000	_ 0 <u>_</u> X
File				
Connected Unit				
Type: Hw type :				
version : S/N.				
Upgrade ECB, ECU etc. emiTag Log	7			
Q 1 C-1-46				
Step 1 - Select firmware				
version				
Get SW				
Step 2 Transfer new Firmware				
Transfer				
Step 3. The Upgrade	1			
Upgrade				

Koble ET6 til en ledig USB-port på PC. Kontroller at enhetens serienr og firmware versjon vises øverst i bildet. Klikk deretter på knappen 'Get SW' (get software) og velg nyeste (høyeste siffer) firmware. Klikk deretter på knappen 'Transfer' og overføringen av programmet fra PC til ET6 begynner. Dette kan ta lang tid; opptil 20 minutter. Når hele programmet er overført klikkes knappen 'Upgrade'. ET6 restarter da med den nye firmware-versjonen, og er klar til bruk.

17. Eksport av klasser og navn fra *eTiming*

eTiming er Emits programvare for tidtaking, resultatservice og løpsadministrasjon. Programmet brukes av en rekke arrangører over hele landet, og til alle renn som bruker *emiTag-brikker*.

Det er mulig å eksportere arrangementsdata (klasser og løpernavn) til en xml-fil fra eTiming. Denne filen kan importeres til programmet *Emit ET6*, og deretter overføres videre til ET6.

Mange arrangører som bruker eTiming til resultatservice, legger ut en oppdatert startlistefil, beregnet for overføring til ET6, på hjemmesiden sin.

18. Menykart

- 0 Oppsett
- 0 Språk
 - 0 Engelsk
 - 1 Norsk
 - 2 Russisk
 - 3 Finsk
 - 4 Tysk
- 1 Endre klokka
- 2 Slette alt
- 3 Timeouts
 - 0 Timeout lys
 - 1 Timeout strømsparing
- 4 Font for navn
 - 0 Navn latin font
 - 1 Navn nåværende font
- 5 Radio adresse

1 - Programmering

- 0 Ny klasse
- 1 ET6 kommunikasjon
 - 0 Sette egen adresse
 - 1 Sett ET6 server
 - 2 Hent fra server
- 2 Rette klasse
 - 0 Rette klassedata
 - 1 Rette rød gruppe
 - 2 Rette grupper
 - 3 Rette navn
 - 4 Rette vinduer
 - 0 Auto lukke vinduer
 - 1 Manuell rette vinduer
 - 2 Vis passeringsvinduer
- 3 Slette klasse
- 4 Vise klasse
 - 0 Vis klassedata
 - 1 Vis startliste
 - 2 Vis passeringsvinduer
 - 3 Vis hastighet
- 5 Slette tider i klasse

2 - Slå av

3 - Arrangement

- 0 Fortsett arrangement
- 1 Nytt arrangement
- 2 Navngi arrangement
- 3 Import arrangement
- 4 Eksport arrangement
- 5 Slett arrangement
- 4 emiTag-test