

SLOTDASH

Manuale utente — Versione 4.4

Direzione gara, cronometraggio e visualizzazione per piste slot con elettronica a impulsi Bepfe

Aggiornato a: luglio 2026 · slotdash.ch

Indice

1. Introduzione
2. Installazione & avvio del programma
3. Messa in funzione (centralina Bepfe)
4. Prima configurazione
5. Il cockpit (direzione gara)
6. Creare una gara
7. Procedura di partenza
8. Il dashboard (grande schermo)
9. Fine gara, correzioni & stampa
10. Risultati
11. Impostazioni
12. Emergenza & risoluzione dei problemi

1 Introduzione

SlotDash è il software di gara completo per le piste slot dei club: cronometraggio tramite l'elettronica a impulsi Bepfe, direzione gara (admin), grande schermo live (dashboard), risultati, classifiche, record e stampe. SlotDash sostituisce completamente il classico Rennbahnmanager (WinRBM) — i concetti (Gara a serie, Modalità slot, Modalità F1, Track call ...) sono volutamente gli stessi, così chi conosce WinRBM si orienta subito.

Requisiti di sistema

- PC Windows (anche macchine datate), risoluzione dello schermo da 1024×768
- Elettronica a impulsi Bepfe su una porta seriale (porta COM)
- **Nessuna connessione Internet necessaria** — SlotDash funziona completamente offline
- Opzionale: stampante (stampante predefinita per la stampa silenziosa dei risultati), secondo schermo per il dashboard

BUONO A SAPERSI

Tutti i dati (piloti, gare, record) risiedono in un database locale sul PC di gara. Nulla viene trasmesso a Internet.

2 Installazione & avvio del programma

1. Copiare `SlotDash.exe` dalla chiavetta USB in una cartella qualsiasi del PC di gara (ad es. `C:\SlotDash\`).
2. Doppio clic su `SlotDash.exe` — non serve altro: nessuna installazione, nessuna registrazione, nessun programma aggiuntivo.
3. SlotDash avvia un server locale, apre la finestra di visualizzazione a schermo intero (kiosk) e cerca automaticamente la centralina Bepfe.

Posizione dei file

- **Database:** `%APPDATA%\SlotDash\slotdash.db` — sopravvive agli aggiornamenti dell'EXE. Per un backup basta copiare questo file.
- **Log:** `%APPDATA%\SlotDash\logs\` — tra cui `slotdash.log` e la registrazione di gara a prova di crash `race_events.jsonl`.

Aggiornamento a una nuova versione

1. Copiare la nuova `SlotDash.exe` sopra quella vecchia (rinominare prima la vecchia, ad es. `SlotDash_alt.exe` — rimane funzionante come soluzione di riserva).
2. Avviare — gli eventuali adeguamenti del database avvengono automaticamente, tutti i dati vengono conservati.

Chiudere il programma

Nell'admin, in basso a sinistra, scegliere «**Esci dal programma**». SlotDash stacca prima tutta la corrente di marcia (sicurezza) e poi chiude tutte le finestre.

Versione demo

`SlotDash_Demo.exe` simula l'intera centralina (auto, semaforo, false partenze) e utilizza un database **separato** — ideale per esercitarsi e fare prove senza falsare i record reali. Inoltre la versione demo può riprodurre in tempo reale le registrazioni grezze (replay).

3 Messa in funzione (centralina Bepfe)

1. Spegner il PC, collegare l'elettronica a impulsi Bepfe alla porta seriale.
2. Collegare l'alimentazione dell'elettronica, cablare le fotocellule secondo lo schema.
3. Accendere il PC, avviare SlotDash.

SlotDash cerca la centralina **automaticamente**: prima sull'ultima porta utilizzata, poi COM1, poi tutte le porte disponibili. La ricerca continua rileva la centralina anche se viene collegata o spostata in un secondo momento. Lo stato della connessione è visibile in alto a destra nell'admin (ad es. **COM1** in verde) e sulla schermata iniziale del dashboard.

Connessione manuale

Impostazioni → **Connessione alla centralina Bepfe**: scegliere la porta dall'elenco e premere **Connetti**, oppure «**Cerca centralina automaticamente**». **Disconnetti** sospende la ricerca automatica finché non ci si riconnette manualmente.

Test di funzionamento

- Coprire/scoprire le fotocellule una alla volta — in prove la rispettiva corsia conta un passaggio.
- Pannello di emergenza (capitolo 12): alimentare le singole corsie e testare le lampade del semaforo.

IMPORTANTE

Non prolungare il cavo seriale tra l'elettronica a impulsi e il PC — con un cavo troppo lungo i segnali vengono interpretati in modo errato.

4 Prima configurazione

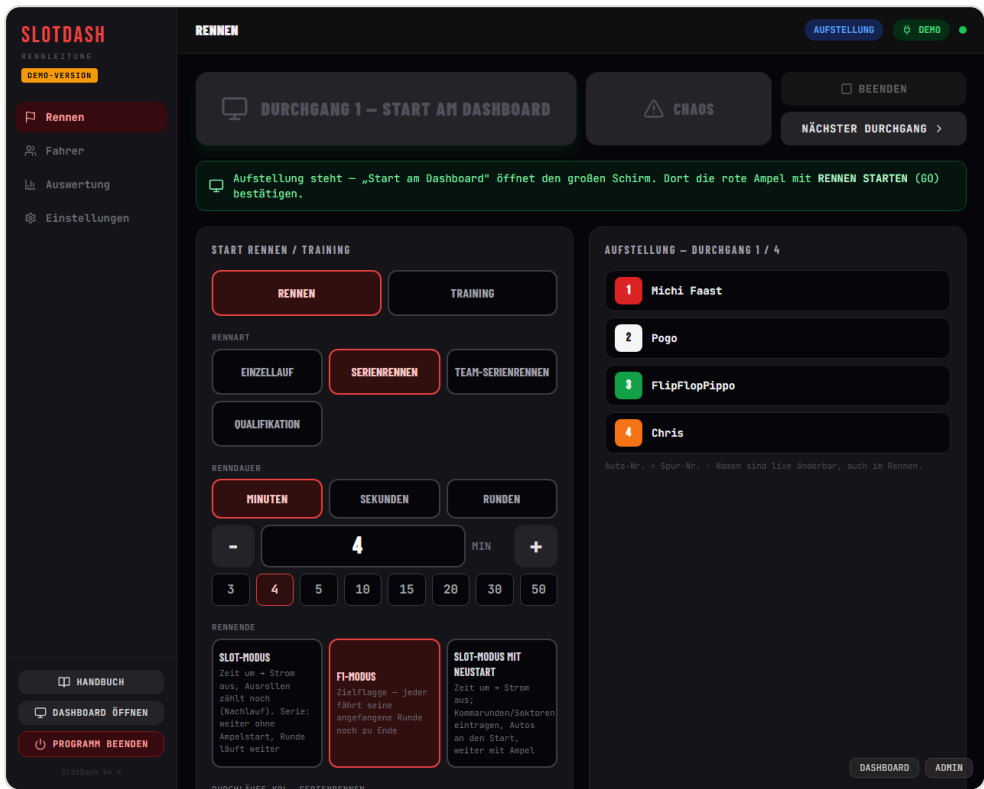
Al primissimo avvio SlotDash porta direttamente alle **Impostazioni**. Qui definire una volta sola:

1. **Club** — appare nell'intestazione di ogni stampa.
2. **Nome della pista** — la pista/classe attiva (ulteriori profili: capitolo 11).
3. **Corsie** — da 2 a 8.
4. **Tempo minimo sul giro** — i passaggi sulla stessa corsia che si susseguono più velocemente vengono considerati doppi impulsi e non contano. Inserire un valore appena inferiore al giro reale più veloce (ad es. 4,0 s).
5. **Lingua** — Deutsch, English, Italiano, Español o Français; con effetto immediato.

Confermare con **Salva** — poi creare il primo schieramento sotto **Gara**.

5 Il cockpit (direzione gara)

L'area admin è la centrale di comando. Raggiungibile con il pulsante **ADMIN** in basso a destra o con un clic sulla schermata iniziale del dashboard. A sinistra il menu (**Gara** • **Piloti** • **Risultati** • **Impostazioni**), in alto la barra di stato con la fase di gara e la connessione alla centralina.



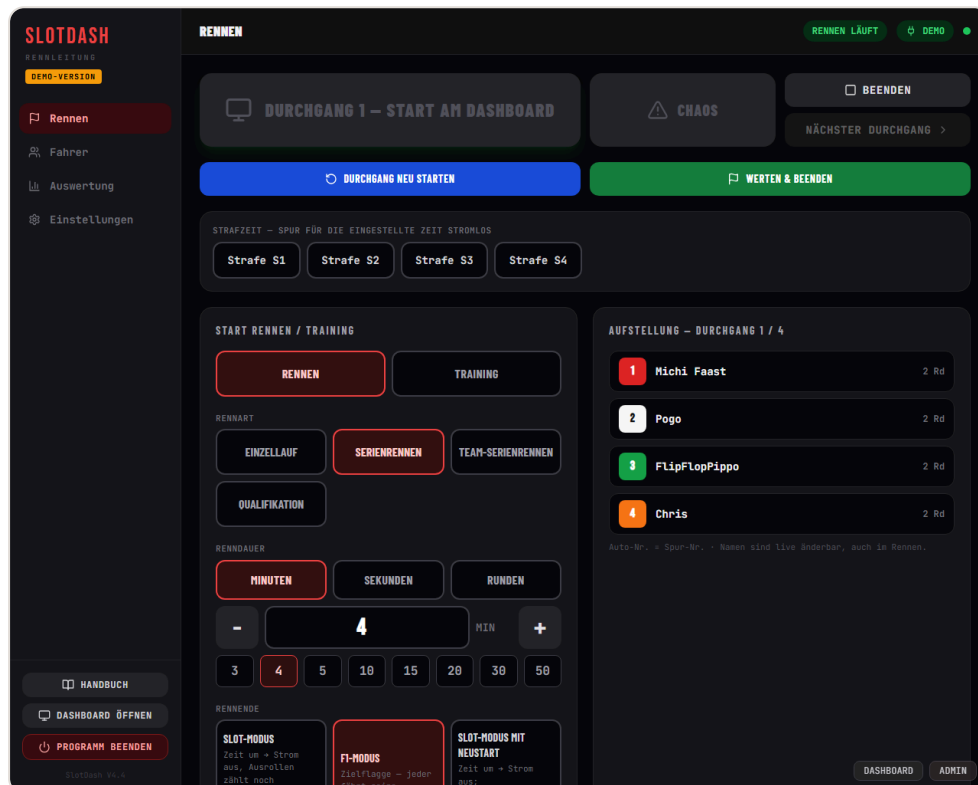
Il cockpit: barra di comando, «Avvia gara / prove» e lo schieramento della prossima manche

I pulsanti principali (sempre in alto)

PULSANTE	FUNZIONE
Avvio dal dashboard (verde)	Si attiva non appena è stato creato uno schieramento. Apre il grande schermo — lì AVVIA GARA avvia il semaforo.
Track call (rosso)	Corrente staccata immediatamente su tutte le corsie, gara sospesa. Continua riattiva la corrente (a scelta con 3-2-1-GO). Utilizzabile anche dal dashboard.
Stop	Interruzione forzata previa conferma — nessun risultato, nulla viene salvato.
Prossima manche	Serie: passa alla manche successiva (appare lo schieramento, i piloti cambiano corsia).

Durante una manche in corso

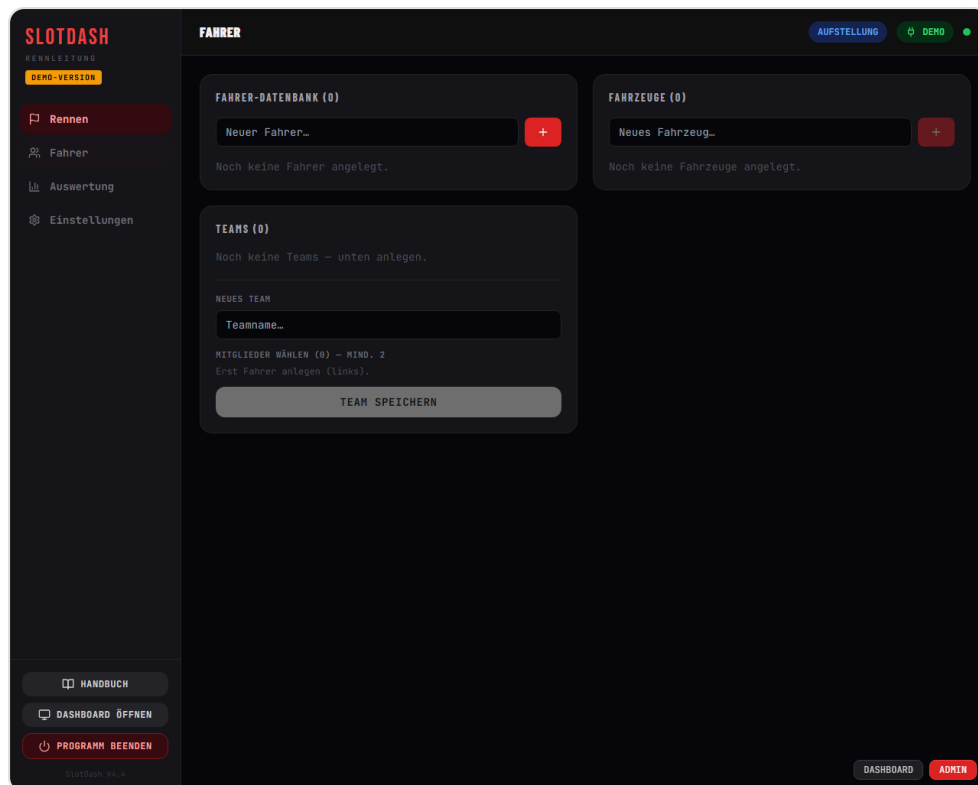
- **Riavvia manche** — la manche in corso viene annullata e ripartita con lo stesso schieramento (ad es. piloti posizionati male).
- **Valuta e termina** — la manche viene chiusa subito con il punteggio attuale (ad es. dopo un'uscita di pista).
- **Tempo di penalità** — un pulsante per corsia: la corsia resta senza corrente per il tempo impostato (capitolo 11, «Penalità manuale»). Il dashboard mostra **TEMPO DI PENALITÀ** sulla corsia.
- **Classifica live** — tabella con posizione, giri, ultimo giro e miglior giro.



Cockpit durante una manche: pulsante track call, tempo di penalità per corsia e classifica live

Gestire piloti & squadre (menu «Piloti»)

- **Database piloti:** creare, eliminare; a ogni pilota può essere assegnata un'**auto**.
- **Squadre:** nome + almeno 2 membri — per le gare a serie a squadre.
- **Auto:** vetture con fino a 5 campi di assetto liberi (motore, gomme, rapporto ...).



Database piloti con assegnazione delle auto, squadre e gestione delle vetture

6 Creare una gara

Menu **Gara**, scheda «**Avvia gara / prove**». La struttura segue il dialogo di WinRBM: prima **gara o prove**, poi tipo di gara, durata gara, fine gara.

6.1 Tipi di gara

TIPO DI GARA	SVOLGIMENTO
Gara singola	Una sola manche, i piloti vengono assegnati direttamente alle corsie.
Gara a serie	Ogni pilota percorre ogni corsia esattamente una volta; i giri di tutte le manche vengono sommati. Così si compensano le differenze di lunghezza e di curve.
Gara a serie a squadre	Come la gara a serie, ma con squadre — ogni squadra percorre ogni corsia una volta, in classifica compare il nome della squadra.
Qualifiche	Ogni pilota singolarmente, uno dopo l'altro, su una corsia, durata fissa, partenza senza semaforo. Criterio: giro più veloce. Il risultato ordina la lista dei partecipanti per la gara.
Tutti contro tutti (solo 2 corsie)	Ognuno corre su entrambe le corsie contro ognuno: (partecipanti × partecipanti) – partecipanti manche.
Prove	Libere (senza fine) oppure come prove a tempo (capitolo 6.5).

6.2 Durata gara e fine gara

Durata gara: minuti, secondi o giri — con pulsanti di scelta rapida. La **fine gara** dipende dalla base scelta:

BASE	MODALITÀ	SIGNIFICATO
Giri	Primo al traguardo	Il primo che completa il numero di giri chiude subito la gara per tutti.
	Modalità F1	Bandiera a scacchi — ognuno completa il giro iniziato, poi la sua corsia resta senza corrente.
	Tutti distanza completa	Ognuno percorre l'intero numero di giri; in classifica conta il tempo impiegato.
Tempo	Modalità slot	Tempo scaduto → corrente subito staccata; le auto in decelerazione contano ancora (tempo supplementare). Nella serie si prosegue senza semaforo — il giro iniziato continua oltre il cambio corsia.
	Modalità F1	Tempo scaduto → bandiera a scacchi, ognuno completa il giro.
	Modalità slot con ripartenza (solo serie)	Come la modalità slot, ma le auto tornano in griglia e ogni manche inizia con il semaforo; il giro iniziato viene registrato come frazione di giro (capitolo 9).

6.3 Gara a serie: partecipanti, gruppi, rotazioni

- Scegliere i **partecipanti** con un clic dalla lista piloti; i nuovi piloti si creano direttamente nel campo.
- Ordinare la **sequenza** con i tasti freccia — determina la suddivisione in gruppi (i più veloci per primi → gruppo A). Dopo delle qualifiche o una gara: «**Riprendi l'ordine**».
- **Gruppi:** con più piloti che corsie SlotDash suddivide automaticamente (8 piloti / 4 corsie → 2 gruppi da 4; 7 → 4+3). **Caso particolare:** esattamente un pilota in più rispetto alle corsie (ad es. 5/4) resta UN solo gruppo — ruota una corsia di riposo, ognuno salta un turno. Si parte con l'ultimo gruppo; il cambio gruppo («a gruppo completato» o «dopo ogni manche») si trova nelle impostazioni. L'anteprima mostra la suddivisione prima della creazione.
- **Rotazioni complete della serie** (1–99): ripetere più volte l'intera rotazione (gare di durata). Viene mostrata la durata complessiva.
- **Riprendi il risultato dell'ultima gara:** casella di spunta — i giri della gara precedente continuano a contare (ad es. sprint + gara principale come classifica unica).

Con «**Crea schieramento**» la gara viene creata — lo schieramento appare a destra e sul dashboard. I nomi sono modificabili in qualsiasi momento, anche durante la gara.

6.4 Qualifiche in dettaglio

1. Tipo di gara **Qualifiche**, scegliere la corsia di qualifica e la durata per pilota, definire partecipanti + ordine di partenza.
2. Ogni manche parte dal dashboard **senza semaforo** («AVVIA QUALIFICHE»), allo scadere del tempo la corrente viene staccata.
3. Tra un pilota e l'altro: **Prossima manche** (oppure ripetere la manche).
4. Alla fine appare la classifica per giro più veloce — creando la gara a serie premere «**Riprendi l'ordine dalle qualifiche**».

6.5 Prove a tempo

Prove → **prove a tempo**: impostare tempo di prova e tempo di pausa. Allo scadere del tempo la corrente si stacca, sul dashboard scorre il conto alla rovescia della pausa, poi le prove ripartono **automaticamente**. **CONTINUA** fa ripartire prima, **Stop** interrompe. Opzione «**Mostra solo il miglior giro**»: per ogni corsia solo il miglior giro a cifre giganti.

7 Procedura di partenza

1. Schieramento pronto → premere **AVVIA GARA** sul dashboard.
2. Le lampade rosse del semaforo si accendono una dopo l'altra (durata della partenza regolabile).
3. Dopo l'ultima lampada: **tempo di partenza fisso** (GO immediato) o **tempo casuale** (attesa imprevedibile, come nella partenza F1).
4. **GO** — lampade spente, gara libera. Nelle varianti di semaforo con verde, ora la lampada verde resta accesa finché la gara è in corso.



Sequenza di partenza: le lampade rosse del semaforo si accendono una dopo l'altra

Falsa partenza

Se un'auto parte durante la fase di semaforo, si applica la politica impostata:

- **Penalità** (predefinita): la corsia resta subito senza corrente e viene riattivata automaticamente dopo il tempo di penalità. Il tempo di fermo resta visibile nel tempo del primo giro.
- **Senza controllo**: la corrente arriva solo con il GO — una falsa partenza è tecnicamente impossibile.
- **Interruzione**: la partenza viene annullata, si torna allo schieramento.

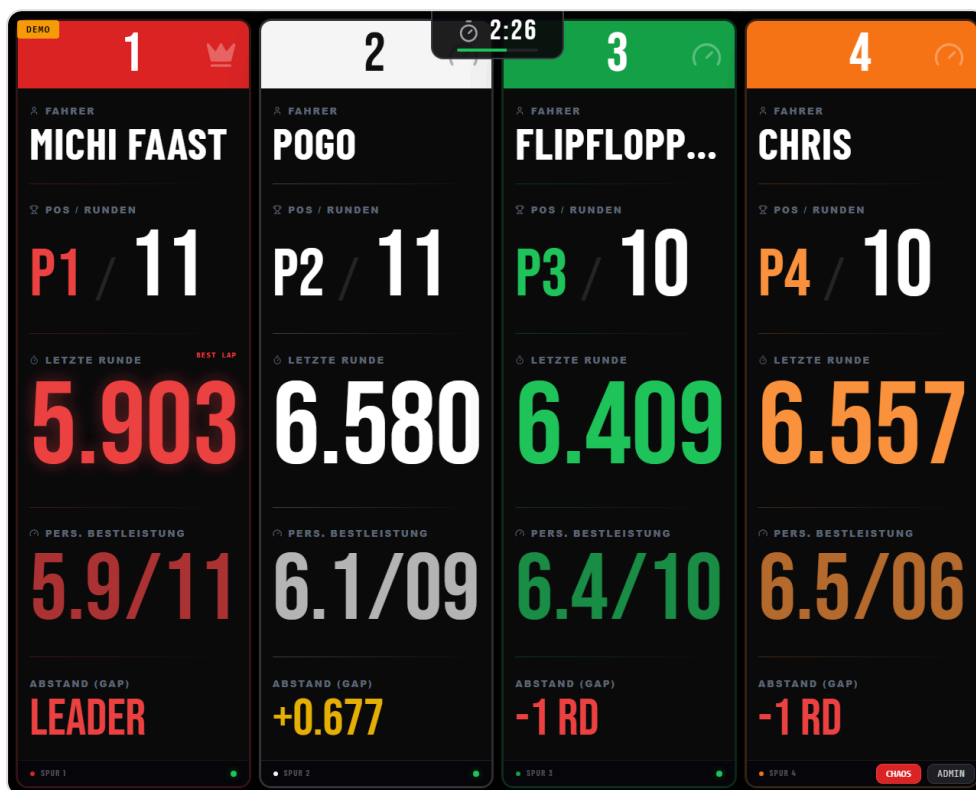
Varianti di semaforo (hardware lampade)

VARIANTE	SVOLGIMENTO
5× rosso (standard)	5 lampade rosse in sequenza, con il GO si spengono tutte.
4× rosso + verde	4 rosse in sequenza; con il GO si spengono e la lampada verde (uscita 5) si accende.
1× rosso / 1× verde	Il rosso (uscita 1) resta acceso per la durata della partenza, con il GO si passa al verde (uscita 2).

Prove e qualifiche partono sempre **senza** semaforo. La serie in modalità slot prosegue dalla manche 2 senza procedura di partenza (a scelta con il grande 3-2-1-GO).

8 Il dashboard (grande schermo)

Il dashboard è lo schermo per piloti e pubblico — una colonna per corsia, nei colori corsia SRA ufficiali. Per ogni corsia, dall'alto verso il basso:



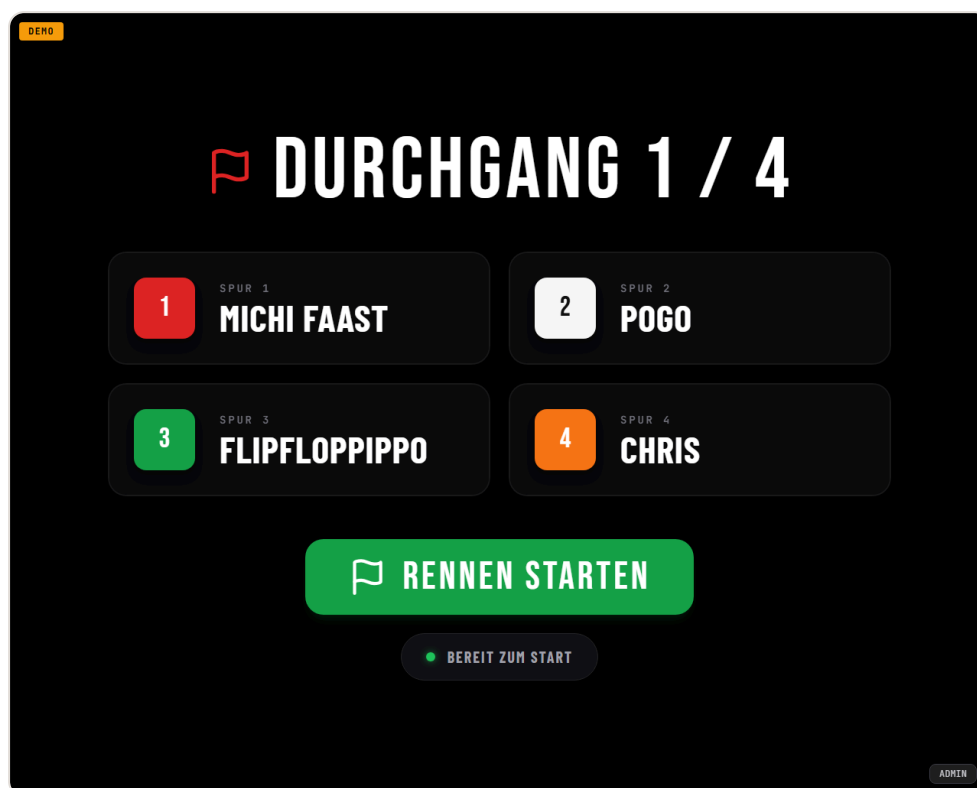
Il dashboard in gara: posizione, giri, ultimo giro, miglior giro con numero del giro (5.9/11), distacco e tempo residuo in alto

- **Numero di corsia** (corona = leader)
- **Nome del pilota**
- **Posizione / numero di giri**
- **Ultimo giro** — lampeggia brevemente a ogni nuovo giro; il giro più veloce della gara si illumina con la marcatura «Best Lap»
- **Record personale** nel formato **7.609/02** — miglior tempo e giro in cui è stato ottenuto
- **Distacco** — LEADER, distacco in giri (-2 GIRI) o distacco in tempo

Indicazioni aggiuntive

- **Tempo residuo** in alto al centro: tempo rimanente con barra a scorrimento (gare a tempo) oppure «Giro x/y» (gare a giri).
- **Sovrimpressioni:** GO!, 3-2-1, TRACK CALL, bandiera a scacchi/ARRIVO per corsia, PENALITÀ FALSA PARTENZA, TEMPO DI PENALITÀ, pausa prove con conto alla rovescia.

- **Suoni:** passi del semaforo, GO, track call, fine gara, nuovo miglior giro, penalità — disattivabili nelle impostazioni. Non servono file audio.
- **Angolo in basso a destra:** a seconda del contesto TRACK CALL/CONTINUA oppure STAMPA e il pulsante ADMIN (nascosto a schermo intero).



Prima della partenza: schieramento della manche con colori delle corsie e pulsante di avvio

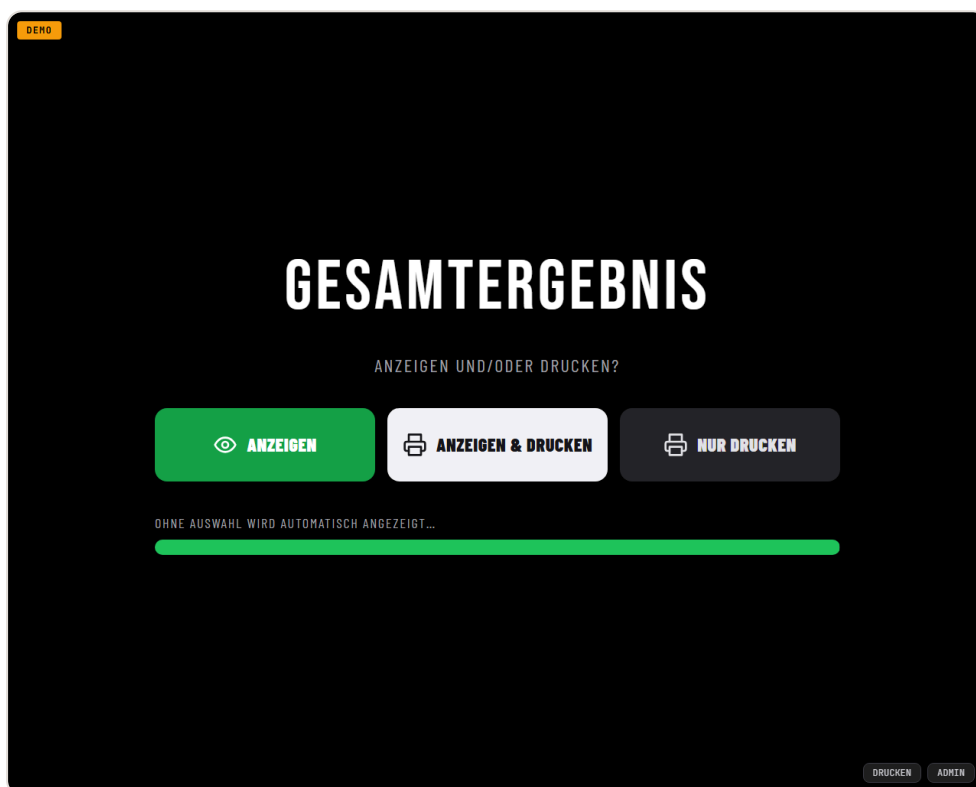
SUGGERIMENTO

L'ordine delle corsie sullo schermo può essere specchiato (corsia 1 a destra) — Impostazioni → «Ordine corsie invertito», secondo la direzione da cui si guarda la pista.

9 Fine gara, correzioni & stampa

Svolgimento a fine gara

1. **Risultato manche** — il risultato dell'ultima manche, a grandi caratteri, con barra a scorrimento (durata regolabile).
2. **Scelta stampa/visualizzazione** — **Mostra**, **Mostra e stampa** oppure **Solo stampa** (silenziosa sulla stampante predefinita). Senza scelta appare automaticamente la classifica generale.
3. **Classifica generale** — graduatoria su tutte le manche, giro più veloce, miglior manche.



Scelta stampa/visualizzazione a fine gara

DEMO

GESAMTERGEBNIS

P1	MICHI FAAST	39 RD	GESAMT 248.564 · BESTE 5.863
P2	POGO	39 RD	GESAMT 255.835 · BESTE 5.934
P3	FLIPFLOPPIPPO	38 RD	GESAMT 254.747 · BESTE 6.213
P4	CHRIS	37 RD	GESAMT 249.724 · BESTE 6.067

SCHNELLSTE RUNDE
5.863 · MICHI FAAST

SCHNELLSTER LAUF
30 RD · MICHI FAAST

DRUCKEN

ADMIN

Classifica generale: graduatoria su tutte le manche con giro più veloce e miglior manche

Tra le manche di una serie il dashboard mostra il risultato della manche con **PROSSIMA GARA** e **RIPETI MANCHE**.

DEMO

ERGEBNIS

P1	1	MICHI FAAST	30 RD	5.863
P2	2	POGO	30 RD	6.066
P3	3	FLIPFLOPPIPPO	29 RD	6.258
P4	4	CHRIS	28 RD	6.451

NÄCHSTES RENNEN >

LAUF WIEDERHOLEN

ADMIN

Tra le manche: risultato manche con «Prossima gara» e «Ripeti manche»

Correzioni

- **Correzione giri:** per ogni pilota un campo con il numero di giri dell'ultima manche, da tastiera con 2 decimali — = 10 giri + frazione di giro/settore 55 (modalità slot) oppure penalità/errori di misura. Poi «**Rigenera il risultato della gara**».
- **Ripeti manche:** annulla completamente l'ultima manche (anche dal database) e rimette in griglia lo stesso schieramento — possibile anche dopo la fine della serie.
- **Limite di pausa:** se nelle impostazioni è impostata una pausa tra le manche, la manche successiva parte automaticamente al termine del conto alla rovescia.

Opzioni di stampa e nome della gara

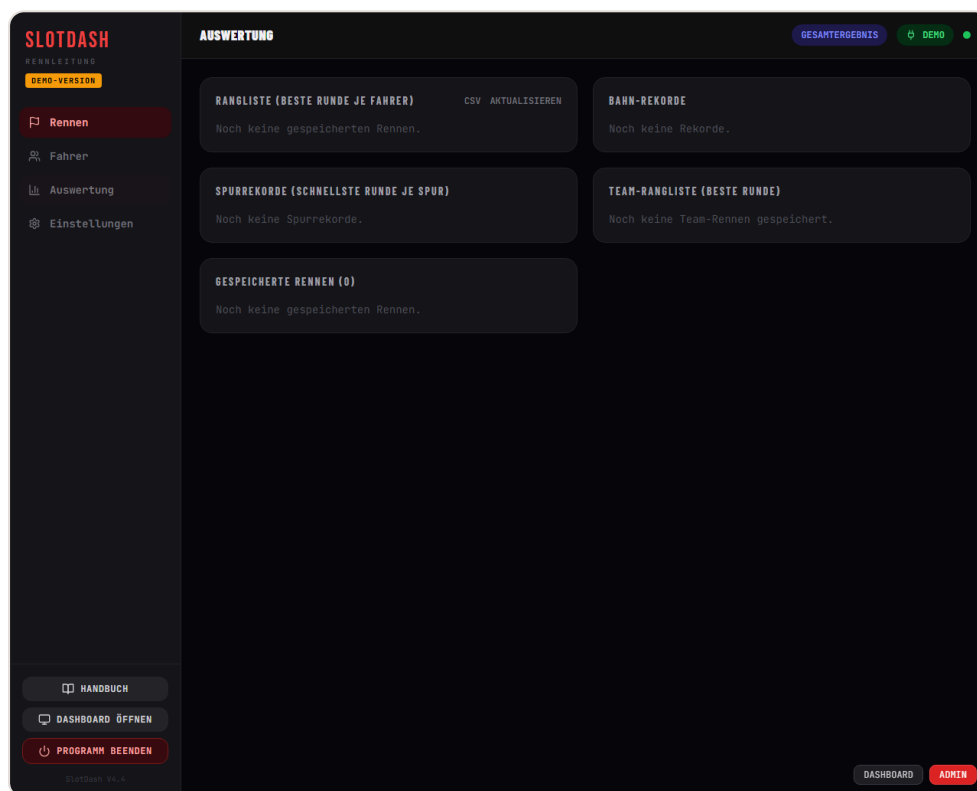
- La stampa contiene club/pista, miglior giro, miglior manche, la classifica generale con distacco («Primo»/«Precedente») e il riepilogo per corsia. Se nel profilo pista è indicata una lunghezza di corsia, anche **distanza e km/h** (reali e in scala).
- **Opzioni di stampa** (caselle nella finestra dei risultati): risultato sintetico (senza riepilogo corsie), con tempi sul giro, con i migliori tempi della pista.
- **Assegnare un nome alla gara:** campo di inserimento nella finestra dei risultati — il nome vale per tutte le manche della serie e rende la gara ritrovabile nei risultati.

Salvataggio

Ogni manche conclusa viene salvata immediatamente (a prova di crash, sopravvive a un'interruzione di corrente). In alternativa nelle impostazioni: **Su richiesta** (le manche attendono «Salva ora») oppure **Mai**.

10 Risultati

- **Classifica (miglior giro per pilota):** su tutte le gare salvate della pista attiva — con esportazione CSV per Excel.
- **Record della pista:** miglior tempo personale per pilota. Correggibili singolarmente (matita) ed eliminabili, «Elimina tutti» azzerà la lista dei record.
- **Record di corsia:** il giro più veloce mai percorso su ciascuna corsia.
- **Classifica squadre:** miglior giro per squadra (solo gare a squadre).
- **Gare salvate:** tutte le gare con nome, data, tipo di gara e partecipanti — rinominare, esportare come CSV (inclusi tutti i tempi sul giro), eliminare singolarmente o tutte. Le gare eliminate scompaiono anche dalla classifica.



Risultati: classifiche, record della pista, record di corsia e gare salvate

NOTA

Le classifiche si alimentano dalle **gare salvate**, le liste dei record dai **record di pista/corsia** — i tempi di prova vanno quindi eliminati in entrambi i punti.

11 Impostazioni

Club & pista

Club, nome della pista, numero di corsie, tempo minimo sul giro, lingua (Deutsch, English, Italiano, Español, Français).

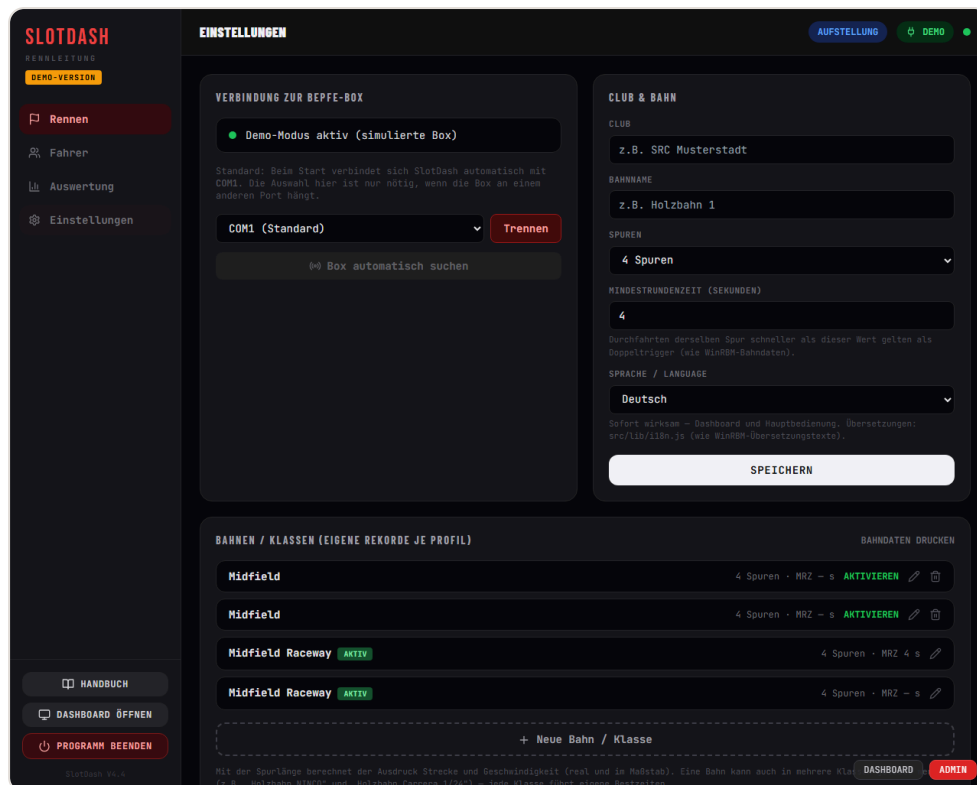
Piste / classi

Più profili di pista — oppure una pista in più classi (ad es. «pista in legno NINCO» e «pista in legno Carrera 1/24»). Ogni profilo ha il proprio tempo minimo sul giro, numero di corsie, opzionalmente lunghezza di corsia (per i km/h) e scala — e mantiene record, classifiche e gare **propri**. **Attiva** cambia profilo e applica corsie + tempo minimo sul giro. «**Stampa dati pista**» stampa un foglio con profili, migliori tempi e record di corsia.

Svolgimento gara (WinRBM)

IMPOSTAZIONE	EFFETTO
Durata della partenza	Lunghezza della fase di semaforo (secondi).
Tempo prima del GO	Fisso (GO subito dopo l'ultima lampada) oppure tempo casuale min-max.
Controllo falsa partenza	Penalità (+ tempo di penalità) / Senza / Interruzione.
Comando semaforo	5× rosso · 4× rosso + verde · 1× rosso / 1× verde.
Tempo supplementare gare a tempo	Finestra di misura dopo lo scadere del tempo per le auto in decelerazione.
Durata visualizzazione risultato	Durata di visualizzazione del risultato manche.
Rotazione piloti	Rotazione 1-3-5 (standard) oppure 1-2-3.
Cambio gruppo	A gruppo completato / dopo ogni manche.
3-2-1-GO	Cifre giganti alla fine del track call e alla ripresa della serie slot.
Corrente di marcia sempre attiva	Dopo la finestra dei risultati la corrente viene riattivata (per portarsi in griglia).
Penalità manuale	Durata della penalità da pulsante; «Dopo start/traguardo» la attiva solo al successivo passaggio sul traguardo.
Pausa tra le manche	0 = disattivata; altrimenti la manche successiva parte automaticamente al termine del conto alla rovescia.
Suoni	Suoni del dashboard on/off.
Salvataggio delle manche	Sempre / Su richiesta / Mai.
Ordine corsie invertito	Visualizzazione specchiata (corsia 1 a destra).

Tutte le impostazioni dello svolgimento gara hanno effetto immediato — nessun riavvio necessario.



Impostazioni: connessione, club & pista, piste/classi e svolgimento gara

Log / errori

Mostra le ultime righe del log del server direttamente nell'admin — ad es. perché una gara è terminata o una connessione si è interrotta.

12 Emergenza & risoluzione dei problemi

Comando manuale della pista (F4 / F5 / F6)

Nel cockpit, in fondo, ripiegato: **Corrente ON** (F4), **Corrente OFF** (F5), **reset centralina** e comando delle singole corsie (F6) — per recuperi, test e casi particolari.

Domande frequenti

PROBLEMA	SOLUZIONE
Nessuna centralina trovata	Controllare cavo/alimentatore, provare un'altra porta COM (Impostazioni → Connessione), «Cerca centralina automaticamente». I LED rossi sull'elettronica devono essere accesi.
I giri contano doppio	Tempo minimo sul giro troppo basso — aumentarlo a un valore appena inferiore al giro reale più veloce.
Mancano dei giri	Controllare la fotocellula (esporla alla luce — il LED di ingresso deve reagire); tempo minimo sul giro non superiore al giro reale più veloce.
L'auto non parte allo start	Penalità per falsa partenza attiva? (indicazione sulla corsia). Altrimenti alimentare la singola corsia dal pannello di emergenza.
Risultato errato	Correzione giri nella finestra dei risultati (capitolo 9) — oppure «Ripeti manche».
Nessuna stampa	Controllare la stampante predefinita in Windows; «Solo stampa» usa la stampa silenziosa in modalità kiosk.
Dati di prova nelle liste	Risultati: eliminare gare e migliori tempi (capitolo 10).
Il programma non risponde	Controllare la finestra della console, chiudere il programma con «Esci dal programma» o, in caso estremo, con il Task Manager e riavviare — i dati sono salvati a prova di crash.

Backup dei dati

Copiare regolarmente `%APPDATA%\SlotDash\slotdash.db` su una chiavetta — è il backup completo (piloti, gare, record, impostazioni).

SlotDash V4.4 — Manuale utente · © MaVaLab · slotdash.ch

Questo manuale è incluso nel software (Admin → «Manuale») ed è disponibile per il download su slotdash.ch.

Disponibile in Deutsch, English, Italiano, Español e Français. Immagini: modalità demo di SlotDash. Le schermate mostrano l'interfaccia tedesca.