

Timmy
Programma
COMMANDER



ALGE
TIMING

Indice

1	Tastiera e norme generali	3
2	Programmi Commander	3
<u>2.1</u>	<u>PRO PET LUNG</u>	<u>3</u>
<u>2.2</u>	<u>COUNTDOWN</u>	<u>3</u>
2.2.1	Se trascorso.....	4
2.2.2	Formato	4
2.2.3	Timeout.....	5
2.2.4	Intervallo	5
2.2.5	Intervallo 2, Intervallo 3	6
2.2.6	Indirizzo GAZ.....	6
<u>2.3</u>	<u>TACHIMETRO</u>	<u>6</u>
<u>2.4</u>	<u>SEMAFORO</u>	<u>6</u>
2.4.1	Automatico o semi-automatico	6
2.4.2	Tempo.....	6
<u>2.5</u>	<u>CALCIO</u>	<u>7</u>
<u>2.6</u>	<u>CALCIO GAELICO</u>	<u>7</u>
<u>2.7</u>	<u>CONCENTRAZIONE</u>	<u>7</u>
<u>2.8</u>	<u>CONTATORE</u>	<u>7</u>
<u>2.9</u>	<u>2 CONTATORI</u>	<u>7</u>

ALGE si riserva il diritto di apportare modifiche tecniche per lo sviluppo del prodotto!

ALGE Timy manual copyright by:

ALGE-Timing GmbH & Co
ZINGERLE SPORTS TIMING
Via Piani di Mezzo 7/e
39100 BOLZANO
www.zstiming.com
Tel: 0039 / 0471 - 979492
Fax: 0039 / 0471 - 980222







1 Tastiera e norme generali

Consultare il manuale GENERALE del Timy

2 Programmi Commander

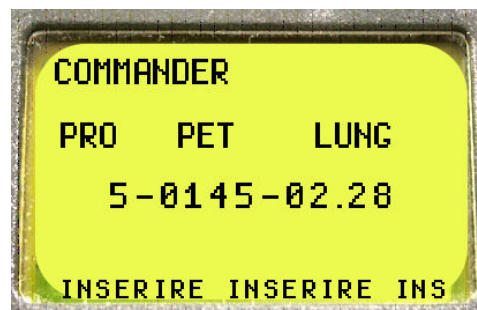
-  **Terminale immissione dati per “tentativo-pettorale-lunghezza ,,**
-  **Countdown**
-  **Tachimetro**
-  **Semaforo**

Per passare ad un altro sottoprogramma

Premere il pulsante  e cercare la voce „COMMANDER-PROG“ con i pulsanti  o . Confermare con  o  . Appariranno due sotto-menu: il primo per le regolazioni del programma attualmente in uso, il secondo per passare ad un altro sottoprogramma di Commander tra quelli attualmente disponibili.








2.1 PRO PET LUNG

Programma per l'immissione di dati relativi a tentativo, numero di pettorale e la lunghezza. Premere uno dei quattro pulsanti funzione per inserire un valore. Se si è premuto un pulsante, la prima cifra comincia a lampeggiare. Dopo l'immissione dei dati richiesti confermare con uno dei due pulsanti “OK”. Per inserire nuovi valori, premere nuovamente uno dei quattro tasti funzione.



2.2 COUNTDOWN


In questo programma è possibile effettuare ulteriori regolazioni, che potrete trovare come descritto al punto 2.1 di questo manuale.

-  **Se trascorso**
-  **Formato**
-  **Timeout**
-  **Intervallo**
-  **Intervallo 2**
-  **Intervallo 3**
-  **Indirizzo GAZ**

2.2.1 Se trascorso

In questo sottomenu si può definire il tipo di countdown.

Si può riportare il tempo al valore iniziale durante il countdown in tutte e quattro le modalità.

Premere il tasto . Il Timy chiederà "Azzera"; per rispondere SI usare i tasti F0 e F1, per rispondere NO usare i tasti F2 e F3.



2.2.1.1 Ciclo

Il tempo impostato verrà contato a scalare fino allo zero e ripartirà di nuovo.


N.B. se vengono impostati anche Intervallo 2 ed Intervallo 3, la ripetizione ciclica interesserà anche questi. Se invece si desidera che venga ripetuto solo l'intervallo principale, impostare Intervallo 2 ed Intervallo 3 al valore 0:00

2.2.1.2 Stop a 0




Il tempo impostato scalerà e si fermerà allo zero.

Per far ripartire nuovamente il conteggio, premere il tasto . Se invece si desidera azzerare il tempo, premere il tasto . Il Timy chiederà "Azzera"; per rispondere SI usare i tasti F0 e F1, per rispondere NO usare i tasti F2 e F3.

2.2.1.3 Stop Reset




Dopo il termine del countdown del tempo impostato, il cronometro si riporterà al valore iniziale in attesa di un nuovo start attraverso .

2.2.1.4 Crescente


Terminato il countdown del tempo impostato, il cronometro inizia il conteggio progressivo del tempo che può essere interrotto con  e ripreso con . Per tornare al countdown premere  e rispondere SI o NO.

2.2.2 Formato

È possibile scegliere il formato della visualizzazione ed impostazione del countdown:

-  SSSSSS
-  HHHH:MM:SS
-  DDDD:HH:MM:SS

2.2.3 Timeout

Con questa funzione si può decidere se si desidera fermare il countdown con il pulsante manuale (AK: 023-xx) (selezionare NO) o con il tasto  (selezionare SI, impostazione di default).

Se si preme il tasto , il tempo riprenderà a scalare.

2.2.4 Intervallo

Qui si può regolare il tempo di countdown desiderato, fino ad un massimo di. 99h, 59 min., 59 sec.

2.2.5 Intervallo 2, Intervallo 3

Con questa funzione si possono aggiungere due countdowns supplementari, che partiranno in sequenza, in funzione delle regolazioni effettuate (vedere i punti 2.3.1.1 , 2.3.1.2 e 2.3.1.3).

2.2.6 Indirizzo GAZ

Se più tabelloni sono collegati insieme, ciascuno di essi può essere controllato attraverso la funzione indirizzo GAZ.

2.3 TACHIMETRO

Misurazione della velocità attraverso un sensore esterno. Il display visualizzerà la velocità misurata, la distanza compensata (larghezza della gomma) e l'intervallo di tempo tra una misurazione e l'altra. Se si desidera modificare questi parametri, operare come descritto al punto 2.1.



2.4 SEMAFORO

Per attivare uno speciale tabellone (per es. ski-jumping).

Si possono effettuare le seguenti regolazioni (vedere il punto 2.1):

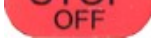
- Automatico o semi-automatico
- Tempo



2.4.1 Automatico o semi-automatico

Se la funzione "automatico" è impostata su **semi**, il countdown si attiva per una sequenza completa *rosso/giallo/verde* al termine della quale si ferma.

Se invece è impostato il valore **automatico** la sequenza si ripeterà continuamente. Al termine di ciascuna sequenza si sentirà un breve segnale sonoro.

Con il tasto  si può arrestare il countdown.

2.4.2 Tempo

Con questa funzione si può regolare il tempo del countdown per le tre fasi del semaforo. Se non si vuole visualizzare una fase impostare il tempo per quel colore a zero.








2.5 *CALCIO*

Gestione di punteggio, ora solare e tempo di gioco di un incontro di calcio.

I punteggi vengono assegnati attraverso i tasti  e  sia direttamente che impostando un valore con la tastiera numerica e poi confermando.

È possibile inoltre lanciare un test del tabellone.

Si possono effettuare le seguenti regolazioni (vedere il punto 2.1):

-  Tempo
-  Timeout
-  Test
-  Maschera
-  Tabellone
-  Punteggio
-  Auto-stop

2.6 *CALCIO GAELICO*

Come per il calcio “classico”

2.7 *CONCENTRAZIONE*

2.8 *CONTATORE*

2.9 *2 CONTATORI*

Utilizzo del tabellone come contatore singolo o doppio.