

**INHALTSVERZEICHNIS**

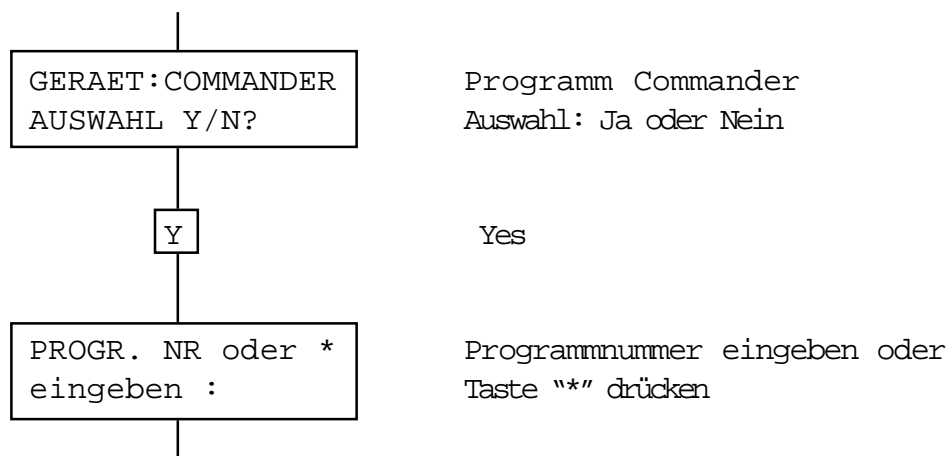
ALLGEMEIN .....	2
COMMANDER PROGRAMME .....	3
Startnummer und Rang .....	Kennziffer 1 ..... 3
Startnummer und Zeit .....	Kennziffer 2 ..... 3
Startnummer Rang und Zeit ...	Kennziffer 3 ..... 3
Startnummer und Punkte 1 .....	Kennziffer 4 ..... 4
Startnummer und Punkte 2 .....	Kennziffer 5 ..... 4
Nummer .....	Kennziffer 6 ..... 4
Zähler .....	Kennziffer 7 ..... 5
Zwei Zähler .....	Kennziffer 8 ..... 5
Springreiten .....	Kennziffer 9 ..... 5
Autonome Uhr .....	Kennziffer 10 ..... 6
Stoppuhr .....	Kennziffer 11 ..... 6
Spielzeit-Uhr 1 .....	Kennziffer 12 ..... 7
Spielzeit-Uhr 2 .....	Kennziffer 13 ..... 7
Distanz .....	Kennziffer 14 ..... 7
SCHNITTSTELLENPARAMETER .....	8

Comet Commander manual copyright by:

ALGE-TIMING  
AUSTRIA

**ALLGEMEIN**

Der Commander ist ein Gerät zum Anzeigen von Zahlen auf der ALGE Großanzei-  
getafel.



Jedes Programm hat eine Kennziffer (Programmnummer). Gibt man diese ein, kann  
man ein Programm direkt anwählen. Drückt man die Taste "\*" blättert man die  
Programme durch.

Wird das gewünschte Programm im Display ange-zeigt, Taste "Y" drücken.

**COMMANDER- PROGRAMME**

In den Programmen wird mit der Taste "B" von einem Block auf den anderen geschaltet.  
 Wird die Taste "\*" gedrückt, schickt der Comet die eingegebenen Daten auf die Großanzeigttafel.

**STARTNUMMER UND RANG:**

**Kennziffer 1**

```

STN RG
AUSWAHL Y/N?
  
```

- Eingabe der Startnummer dreistellig und Rang zweistellig.
- Umschalten von Rang auf Startnummer mit Taste "B".
- Übergabe der Daten auf die Tafel mit Taste "\*".
- Für Neueingabe altes überschreiben, mit Taste "C" erhält man "blank" (Leerzeichen).

**STARTNUMMER UND ZEIT:**

**Kennziffer 2**

```

STN ZEIT
AUSWAHL Y/N?
  
```

- Eingabe der Startnummer dreistellig und der Zeit neunstellig (Std, Min ,Sek, 1/1000 Sek).
- Umschalten von Startnummer auf Zeit mit Taste "B".
- Übergabe der Daten auf die Tafel mit Taste "\*".
- Für Neueingabe altes überschreiben, mit Taste "C" erhält man "blank" (Leerzeichen).

**STARTNUMMER, RANG UND ZEIT:**

**Kennziffer 3**

```

STN RG ZEIT
AUSWAHL Y/N?
  
```

- Eingabe der Startnummer dreistellig, Rang zwei-stellig und Zeit neunstellig (Std, Min, Sek, und 1/1000 Sek) Umschalten von Startnummer auf Rang und auf Zeit mit Taste "B".
- Übergabe der Daten auf die Tafel mit Taste "\*".
- Für Neueingabe altes überschreiben, mit Taste "C" erhält man "blank" (Leerzeichen).

**STARTNUMMER UND PUNKTE 1:****Kennziffer 4**

```
STN PUNKTE 1
AUSWAHL Y/N?
```

- Eingabe der Startnummer dreistellig und der Punkte dreistellig (9,25 =925).
- Umschalten von Startnummer auf Punkte mit Taste "B".
- Übergabe der Daten auf die Tafel mit Taste "\*\*".
- Für Neueingabe altes überschreiben, mit Taste "C" erhält man "blank" (Leerzeichen).

**STARTNUMMER UND PUNKTE 2:****Kennziffer 5**

```
STN PUNKTE 2
AUSWAHL Y/N?
```

- Eingabe der Startnummer dreistellig und der Punkte vierstellig (103.5 = 1035)
- Umschalten von Startnummer auf Punkte mit Taste "B".
- Übergabe der Daten auf die Tafel mit Taste "\*\*".
- Für Neueingabe altes überschreiben, mit Taste "C" erhält man "blank" (Leerzeichen).

**NUMMER :****Kennziffer 6**

```
NUMMER
AUSWAHL Y/N?
```

- Eingabe einer sechsstelligen Zahl.
- Übergabe der Daten auf die Tafel mit der Taste "\*\*".
- Für Neueingabe altes überschreiben, mit Taste "C" erhält man "blank" (Leerzeichen).

**ZÄHLER:**

**Kernziffer 7**

ZAEHLER  
AUSWAHL Y/N?

- Aufwärts- und Abwärtszähler, 6-stellig (z.B. Rundenzähler).
- Beliebige Zahl über Tastatur eingeben und mit Taste "\*" quittieren.
- Mit Taste "A" wird hochgezählt, mit Taste "C" wird herunter gezählt.

**ZWEI ZÄHLER:**

**Kernziffer 8**

ZWEI ZAEHLER  
AUSWAHL Y/N?

- Zwei Abwärts- oder Aufwärtszähler (4-stellig).
- Zum Umschalten von einem Zähler auf den anderen Taste "B" drücken. Ansonsten gleiche Bedienung wie Counter.

**SPRINGREITEN:**

**Kernziffer 9**

SPRINGREITEN  
AUSWAHL Y/N?

Eingabe der Startnummer dreistellig, Strafpunkte (max. 99.99) mit automatischer Addition der Punkte zu Gesamtpunkten. Auf der Großanzeigetafel werden die Gesamtpunkte angezeigt.

- Startnummer eingeben
- Taste "B" drücken
- Strafpunkte eingeben
- Taste "\*" drücken (Punkte werden zu den Gesamtpunkten dazugezählt)
- Weitere Strafpunkte können eingegeben werden
- Mit Taste "\*" Punkte addieren.
- Mit Taste "N" Punkte subtrahieren.
- Taste "B" drücken, um nächsten Teilnehmer (Startnummer) ein-zugeben.
- usw.

**AUTONOME UHR:****Kennziffer 10**

AUTONOME UHR  
AUSWAHL Y/N?

Dieses Programm funktioniert nur zusammen mit der ALGE Großanzeigetafel GAZ 82 (EPROM Version A8CD). Die Großanzeigetafel muß auf Stellung 0 sein, beide Schalter der Tafel müssen vom Codeschalter wegstehen.

- Comet einschalten und das Programm Commander einstellen
- Autonome Uhr beim Programm Commander anwählen
- Betriebsbereite GA82 am Comet anstecken
- Autonome Uhr vom Comet mit der Taste "Y" bestätigen
- Eingabe der Zeit (9-stellig; Std, Min, Sek, und 1/1000)
- Quittieren mit der Taste "\*\*"
- Uhr mit Taste "A" starten
- Stop mit Taste "C"
- Comet kann nach Ablauf der Uhr von Großanzeigetafel entfernt werden

Die Anzeigetafel kann man, nachdem der Comet von der Tafel weggenommen wurde, mit einem Handtaster (026-10) starten und stoppen.

**STOPPUHR:****Kennziffer 11**

STOPPUHR  
AUSWAHL Y/N?

Wie AUTONOME UHR, funktioniert aber bei allen ALGE-Anzeigetafeln. Der Comet muß an der Großanzeigetafel angeschlossen bleiben.

- Zeit eingeben
- Mit Taste "\*\*" quittieren
- Start mit Taste "A"
- Stopp mit Taste "C"
- Mit Taste "\*\*" laufende Zeit im Display anzeigen
- Eine neue Zeit kann jederzeit eingegeben werden

**SPIELZEIT-UHR 1:****Kennziffer 12**

```
SPIELZEIT-UHR 1
AUSWAHL Y/N?
```

Spieluhr mit rückwärts laufender Zeit.

- Eingabe der Spielzeit (Tasten 0 bis 9)
- Start und Stopp (Time-out) mit Taste "A" oder "C"
- Signalgabe (Piepston) bei Null
- Drückt man die Taste "N" (neu) kann eine neue Zeit eingegeben werden

**SPIELZEIT-UHR 2:****Kennziffer 13**

```
SPIELZEIT-UHR 2
AUSWAHL Y/N?
```

Spieluhr mit rückwärts laufender Zeit.

- Eingabe der Spielzeit (Tasten 0 bis 9)
- Start und Stopp (Time-out) mit Taste "A" oder "C"
- Signalgabe (Piepston) bei Null
- Nach drei Sekunden erscheint im Display die voreingestellte Spielzeit
- Der Count-down kann wieder gestartet werden (Taste "A" oder "C")

**DISTANZ:****Kennziffer 14**

```
DISTANZ
AUSWAHL Y/N?
```

Programm zum Eingeben der Weite beim Skispringen. Mit dem Videogenerator kann man die Weite dem Fernsehen überspielen.

- Weiteneingabe (max. 4-stellig). Die letzte Stelle ist immer eine Nachkoma-Stelle.
- Weite mit der "\*" Taste bestätigen.
- Nun kann jederzeit eine neue Weite eingegeben werden.

## SCHNITTSTELLENPARAMETER

### **Serielle Schnittstelle:**

RS 232 C kompatible serielle Schnittstelle

ASCII-Code, 2400 Baud, 1 Startbit, 8 Databit, 1 Stopbit, kein Paritybit