

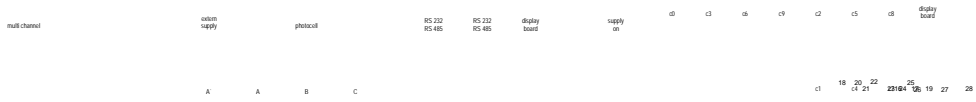
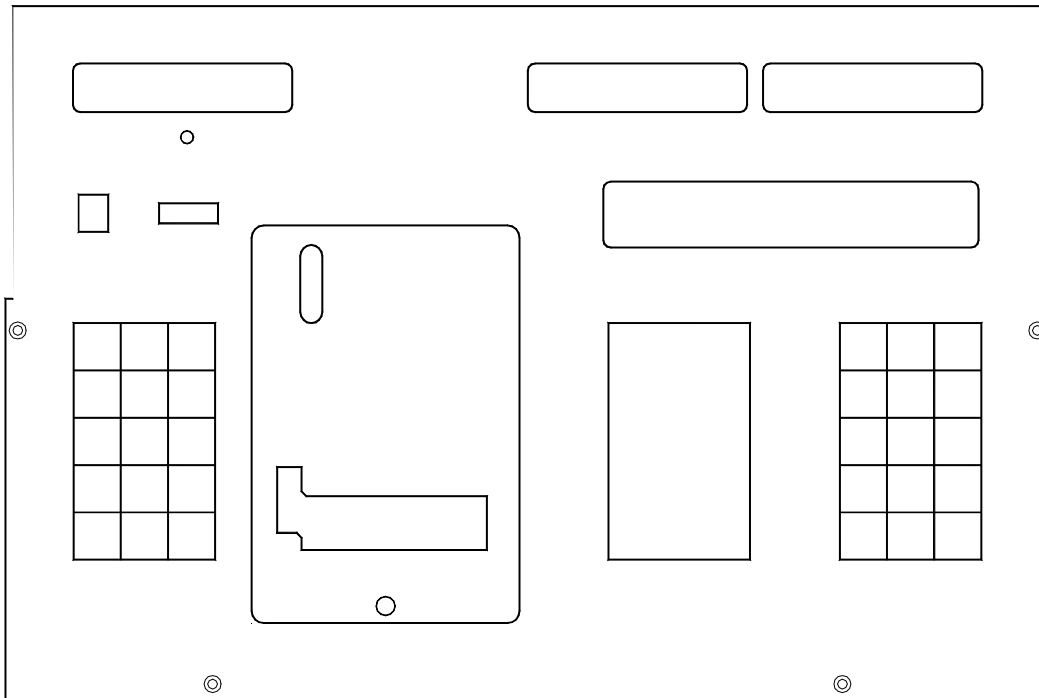


Timedata Computer
TdC 8000 plus












ALGE
TIMING

DEUTSCH



Bedienungselemente und Anschlüsse

- | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>1 Umschalter für die Startnummerneingabe am Start mit drei Möglichkeiten:
 Oben: automatische Startnummernfortschaltung aufwärtszählend
 Mitte: Startnummer kann nur händisch über Tastatur (9) geändert werden
 Unten: automatische Startnummernfortschaltung abwärtszählend</p> <p>2 Display für den Start</p> <p>3 Ladekontrolle (LED)</p> <p>4 Zeigerinstrument zur Überwachung der Stromversorgung und der Lichtschrankeneinstellung</p> <p>5 Schauglas zum Überprüfen des Papiervorrates</p> <p>6 Infodisplay 4 x 40 Zeichen (alphanumerisch)</p> <p>7 Display für die Zeit der eingestellten Startnummer</p> <p>8 Display für die Startnummer der angezeigten Zeit (in einzelnen Programmen wird auch die Zeit angezeigt).</p> <p>9 Tastatur für den Start
 START händischer Startimpuls
 CLEAR Startimpuls löschen
 BLOCK Startimpuls ungültig (solange die Taste gedrückt wird)
 INPUT Startzeiten editieren
 ENTER Eingabe bestätigen (hinaufzählen der Startnummer)
 0 bis 9 Ziffernblock zum Eingeben der Startnummer des Läufers am Start</p> <p>10 Papiervorschub</p> <p>11 Schnellverschluss zum Öffnen der Druckerabdeckung (13) für den Papierwechsel</p> <p>12 Abreißkante für das Druckerpapier</p> <p>13 Druckerabdeckung (öffnen mit Schnellverschluss 11)</p> <p>14 Funktionstasten:
 YES Ja-Taste zum Bestätigen
 NO Nein-Taste zum Weiterschalten
 PRINT Drucker ein- und ausschalten
 PRINT Bufferbetrieb ein- oder ausschalten
  + PRINT Drucker ein- oder ausschalten
 TEST Gerätetest wird im Infodisplay (6) angezeigt
  Taste zum vorwärts Blättern im Menü
  Taste zum zurück Blättern im Menü
  Taste für Sonderfunktionen
 CLASS Taste für Classement
 MEMO Zielspeicher, wenn mehrere Läufer gleichzeitig ins Ziel kommen. Die Zeiten werden abgespeichert und die Startnummer kann nachträglich eingegeben werden.
 MENU Diese Taste muß immer in Kombination mit einer anderen Taste gedrückt werden. Die Menüs der Tastenfunktionen werden ausgewählt.
 Mit ALT und MENU gelangt man ins Hauptmenü.</p> | <p> Diese Taste muß immer in Kombination mit einer anderen Tasten gedrückt werden</p> <p> Funktionstaste 1</p> <p> Funktionstaste 2</p> <p> Funktionstaste 3</p> <p> Funktionstaste 4</p> <p>15 Tastatur für das Ziel:
 STOP händischer Stopimpuls
 CLEAR Stopimpuls löschen
 BLOCK Stopimpuls ungültig (solange die Taste gedrückt wird)
 INPUT Stopzeiten editieren
 ENTER Eingabe bestätigen (hinaufzählen der Startnummer)
 0 bis 9 Ziffernblock zum Eingeben der Startnummer des Läufers im Ziel</p> <p>16 Anschluß für Extender und Multi Channel (Kanal 0 bis 9)</p> <p>17 Lautstärkereger für die Sprechgarnitur</p> <p>18 Anschluß für die Sprechrichtung</p> <p>19 Buchse, vorzugsweise zum Anschließen des Netz-Ladegeräts NLG8, ansonsten identisch mit Buchse (20)</p> <p>20 Buchse, vorzugsweise zum Anschließen der Ziellichtschranke (auch NLG8, identisch mit Buchse 19)</p> <p>21 Buchse, vorzugsweise zum Anschließen der Ziellichtschranke beim Parallelsalom</p> <p>22 Buchse, vorzugsweise zum Anschließen einer Zwischenzeitlichtschranke oder vom Netzgerät NLG8</p> <p>23 zwei identische Buchsen mit RS 232 und RS 485 Schnittstelle</p> <p>24 Buchse zum Anschließen einer ALGE Großanzeigttafel</p> <p>25 Buchse zum Anschließen eines Lautsprechers (z.B. beim Springreiten)</p> <p>26 Ein-/Ausschalter</p> <p>27 Bananenbuchsen für alle 10 Kanäle:
 c0 Startkanal
 c1 Stopkanal
 c2 Zwischenzeit 1
 c3 Zwischenzeit 2 (Startkanal 2 Dual-Timer)
 c4 Zwischenzeit 3 (Zielkanal 2 -Timer)
 c5 Zwischenzeit 4
 c6 Zwischenzeit 5
 c7 Zwischenzeit 6
 c8 Zwischenzeit 7
 c9 Zwischenzeit 8</p> <p>28 "display board" Ausgang (Kanal 2) auf Bananenbuchsen</p> |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Inhaltsverzeichnis

1.	GERÄTEBESCHREIBUNG	6	
1.1.	Standardprogramme	6	
2.	INBETRIEBNAHME	8	
2.1.	Stromversorgung	8	
2.1.1.	Netz-Ladegerät NLG8	8	
2.1.2.	Externbatterie (12 V Autobatterie)	9	
2.1.3.	Betriebsdauer	9	
2.1.4.	Ladezustand des Akku	9	
2.3.	Anschluß der Zusatzgeräte	12	
2.4.	Sprache auswählen	16	
2.5.	Speicher	16	
2.5.1.	Speicherorganisation	16	
2.5.2.	Speicher löschen	17	
2.6.	Rennen auswählen	17	
2.7.	Mode der Zeitmessung einstellen	18	
2.8.	Test-Funktion - Überprüfen des TdC 8000	18	
2.9.	Synchronstart	20	
3.	Tastenfunktionen	21	
3.1.	Start-Tastatur	21	
3.2.	Ziel-Tastatur	21	
3.3.	Funktions-Tastatur (14)	22	
4.	SPEZIELLE FUNKTIONEN	23	
4.1.	TEST - Überprüfen des TdC 8000	23	
4.2.1.	Start Blockieren	23	
4.2.2.	Ziel Blockieren	23	
4.2.3.	Individuelles Einstellen der Kanäle	24	
4.3.	Zeiten editieren	25	
4.3.1.	Startzeiten editieren	25	
4.3.1.1.	Startzeit löschen	25	
4.3.1.2.	Gelöschte Startzeit wiederherstellen	25	
4.3.1.3.	Startzeit ändern	25	
4.3.2.	Zielzeiten editieren	26	
4.3.2.1.	Zielzeit löschen	26	
4.3.2.2.	Gelöschte Zielzeit wiederherstellen	26	
4.3.2.3.	Zielzeit ändern	26	
4.3.2.4.	Zielzeiten und Laufzeiten ändern	27	
4.3.2.4.1.	Ändern der Laufzeit	27	
4.3.2.4.2.	Ändern der Laufzeit	28	
4.4.	Clasement drucken	30	
4.5.	PRINT - Drucker ein- bzw. ausschalten	31	
5.	HAUPTMENÜ - ALLGEMEINE EINSTELLUNGEN	32	
6.	PROGRAMME	40	
6.1.	Pferdesport	Programm 11	41
6.1.1.	Standard Springprüfung A1	Programm 111	44
6.1.2.	Standard Springprüfung A2	Programm 112	51
6.1.3.	Standard Springprüfung AM3:	Programm 113	51
6.1.4.	Standard Springprüfung AM4	Programm 114	52
6.1.5.	Standard Springprüfung AM5	Programm 115	53
6.1.6.	Standard Springprüfung AM6	Programm 116	53
6.1.7.	Standard Springprüfung AM7	Programm 117	54
6.1.8.	Standard Springprüfung AM8	Programm 118	54

6.1.9.	Standard Springprüfung AM9	Programm 119	55
6.1.10.	Punkte Springprüfung (B1)	Programm 120	55
6.1.11.	Punkte Springprüfung (B2) mit Zeitlimit	Programm 121	55
6.1.12.	Punkte Springprüfung (B3) mit Stechen	Programm 122	56
6.1.13.	Zeit-Springprüfung (Bareme C)	Programm 123	56
6.1.14.	Zwei-Phasen Springprüfung	Programm 124	64
6.1.15.	Amerikanisches Stechen (F)	Programm 125	73
6.1.16.	Amerikanisches Stechen Zeit	Programm 126	82
6.1.17.	Standard / Zeit 1	Programm 127	91
6.1.18.	Standard / Zeit 2	Programm 128	92
6.1.19.	Team Springen 1	Programm 129	93
6.1.20.	Team Springen 2	Programm 130	93
6.1.21.	Team Springen 3	Programm 131	94
6.1.22.	Team Springen 4	Programm 132	94
7.	TECHNISCHE DATEN		95
7.1.	Anschluß-System	96
7.1.1.	Lichtschrankenbuchsen und externe Speisung	96
7.1.2.	Anschluß für Sprechgarnitur (18)	96
7.1.3.	Lautsprecherbuchse (25)	96
7.1.4.	Display Board - Großanzeigetafel (24)	96
7.1.5.	RS 232 / RS 485 (23)	97
7.1.6.	Display Board - Großanzeigetafel (28)	97
7.1.8.	Multi Channel (16)	97
7.2.	RS 232 Schnittstelle (16, 23)	98
7.2.1.	Abfragen der Geräteeinstellung über die RS 232 Schnittstelle		99
7.2.2.	Steuerung des TdC8000 über die RS232 Schnittstele		100
7.2.3.	Abrufen von Daten über die RS 232 Schnittstelle		101
7.3.	RS 485 Schnittstelle (16, 23, 28)	105
7.4.	Display Board (24) - Schnittstelle für die Großanzeigetafel		105

Technische Veränderungen bleiben im Sinne des Fortschritts vorbehalten!

ALGE TdC 8000 manual copyright by:

ALGE TIMING GmbH & Co KG

Rotkreuzstraße 39

A-6890 Lustenau

Tel.: +43 5577 85966

Fax: +43 5577 85969

e-mail: office@alge-timing.com

Internet: www.alge-timing.com

1. GERÄTEBESCHREIBUNG

Der ALGE Timedata Computer TdC 8000 ist das Produkt jahrzehntelanger Erfahrung auf dem Sektor der voll-elektronischen Zeitmessung.

Bei der Entwicklung des TdC 8000 haben wir unser ganzes Augenmerk auf Qualität und optimalen Komfort für den Anwender gelegt.

Mit dem TdC 8000 haben Sie einen unvergleichlichen Zeitmeßcomputer der auch bei Kälte problemlos arbeitet. Der eingebaute NiCd-Akku sorgt für einen netzunabhängigen, ganztägigen Betrieb.

Der TdC 8000 ist mit modernster Elektronik bestückt. Daraus resultiert:

- Speicherkapazität für ca. 18.000 Zeiten, die auf vier verschiedene Bewerbe aufgeteilt werden können
- Programmviefalt
- Schnelles und effizientes Arbeiten

Zwei getrennte Tastaturen für Start und Ziel ermöglichen, daß z.B. bei schwierigen Bewerben eine Person den Start und eine zweite Person das Ziel bedienen kann.

Mit dem ALGE Timedata Computer TdC 8000 haben Sie den idealen und absolut zukunftssicheren Zeitmeßcomputer erworben. Bitte gehen Sie damit sorgfältig um, damit er auch sein ansprechendes Äußeres bewahrt.

Falls Sie Fragen in puncto Bedienung haben, wenden Sie sich an Ihren ALGE Vertreter oder direkt an uns.

**Viel Erfolg und Freude
beim Arbeiten mit dem
ALGE Timedata Computer TdC 8000!**

1.1. Standardprogramme

Der TdC 8000 hat eine Vielzahl von Programmen für unzählige Sportarten. In dieser Bedienungsanleitung werden nur die Programme für Springreiten beschrieben.

Wenden Sie sich an Ihre ALGE Vertretung falls Sie Fragen bezüglich anderer Programme haben. Eine separate Bedienungsanleitung für die restlichen Programme steht zur Verfügung.



Programm	Prog. Nummer	Seite
Split	Programm 1	--
Split Sequential	Programm 3	--
Parallel Diff.	Programm 4	--
Parallel Netto	Programm 5	--
Dual Timer	Programm 6	--
Geschwindigkeit	Programm 7	--
Speed Skiing	Programm 8	--
Carving	Programm 9	--
10-Kanal-Timer	Programm 10	--
10-Kanal Timer 1	Programm 101	--
10 Kanal Timer 2	Programm 102	--
Pferdesport	Programm 11	41
Standard Springen A1	Programm 111	43
Standard Springen A2	Programm 112	49
Standard Springen AM3	Programm 113	49
Standard Springen AM4	Programm 114	50
Standard Springen AM5	Programm 115	51
Standard Springen AM6	Programm 116	51
Standard Springen AM7	Programm 117	52
Standard Springen AM8	Programm 118	52
Standard Springen AM9	Programm 119	
Punkte Springen 1	Programm 120	
Punkte Springen 2	Programm 121	
Punkte Springen 3	Programm 122	
Zeit Springen C	Programm 123	53
Zwei-Phasen Springen	Programm 124	60
Amerik. Stechen F	Programm 125	68
Amerik. Stechen / Zeit	Programm 126	76
Standard/Zeit 1	Programm 127	84
Standard/Zeit 2	Programm 128	
Team Springen 1	Programm 129	
Team Springen 2	Programm 130	
Team Springen 3	Programm 131	
Team Springen 4	Programm 132	
Radsport	Programm 14	--
Rad-Straße	Programm 141	--
Hundesport	Programm 15	--
Prüfung	Programm 151	--
Spiele	Programm 152	--
TdC Test	Programm 16	--

- SPLIT:** **Programm 1**
Programm für die Zeitmessung mit Zwischenzeit. Präzision ist einstellbar. Es sind 256 Durchgänge möglich. Ein Startkanal (c0), ein Stopkanal (c1) und bis zu 8 Zwischenzeitkanäle (c2 bis c9) stehen zur Verfügung.
- SPLIT SEQUENTIAL (SPLIT SEQU.):** **Programm 3**
Programm für die Zeitmessung von Rundenzeiten und Laufzeiten. Präzision ist einstellbar. Vor dem Rennen muß die Anzahl der Runden eingestellt werden. Es sind 256 Durchgänge möglich. Es gibt einen Startkanal (c0), einen Stopkanal (c1) und bis zu 8 Zwischenzeitkanäle (c2 bis c9).
- PARALLELSLALOM:**
- Parallel Diff. (Parallelslalom mit Differenzzeit):** **Programm 4**
Die Differenzzeit zwischen den beiden Läufern wird zusammen mit dem Siegerparcours (blau oder rot) angezeigt
- Parallel Netto (Parallelslalom mit Nettozeit und Differenzzeit):** **Programm 5**
Es wird die Nettozeit jedes Läufers und die Differenzzeit gemessen. Aus beiden Läufen wird auch die Totalzeit und Totaldifferenzzeit errechnet.
- DUAL TIMER:** **Programm 6**
Nettozeitmessung mit Zwischenzeiten auf zwei Strecken mit jeweils einem Teilnehmer auf der Strecke. Der Start kann einzeln oder gemeinsam für beide Strecken erfolgen. Die Auswertung kann für jede Strecke separat oder gemeinsam erfolgen.
- SPEED (Geschwindigkeitsmessung):** **Programm 7**
Programm zum Messen von Geschwindigkeiten, wählbar in km/h, m/s oder mph. Die Meßdistanz muß zwischen 1 und 9999 Meter sein.
- SPEED SKIING (Geschwindigkeitsmessung für Skifahren):** **Programm 8**
Programm zum Messen der Zeit und Geschwindigkeit beim Speed Skiing.
- CARVING:** **Programm 9**
Countdown von voreingestellter Zeit bis 0 und dann aufwärts laufende Uhr.
- 10-KANAL TIMER:** **Programm 10**
- 10-Kanal Timer 1:** **Programm 101**
Programm mit Split-Zeitmessung für 10 Kanäle. Jede Startnummer kann beliebig viele Stopimpulse auf dem selben Kanal haben. Ausgabe der Zeiten auf gleiche Großanzeigetafel.
- 10-Kanal Timer 2:** **Programm 102**
Programm mit Split-Zeitmessung für 10 Kanäle. Jede Startnummer kann beliebig viele Stopimpulse auf dem selben Kanal haben. Ausgabe der Zeiten von verschiedenen Kanälen auf getrennte Großanzeigetafeln.
- PFERDESPORT:** **Programm 11**
Programme für internationale und nationale Springprüfungen.
- RADSPORT:** **Programm 14**
- Rad-Straße:** **Programm 141**
Bei Straßenrennen zur Steuerung der Anzeigetafel (Laufzeit, Zeitrückstand, Durchschnittsgeschwindigkeit).
- HUNDESPORT:** **Programm 15**
- Prüfung:** **Programm 151**
Program für Agility "Prüfung". Bitte fragen Sie Ihre ALGE Vertretung nach der separaten Bedienungsanleitung.
- TdC-TEST:** **Programm 16**
Programm zum Testen des TdC 8000

2. INBETRIEBNAHME

2.1. Stromversorgung

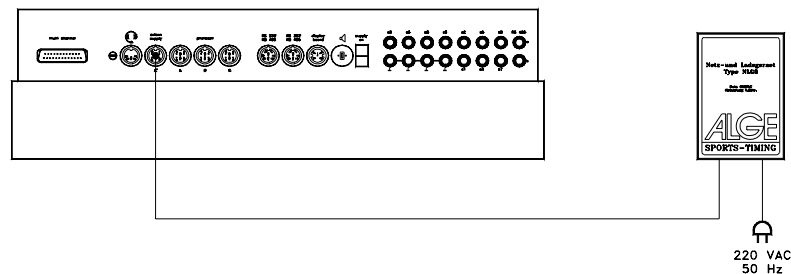
Im TdC 8000 ist ein Akku-Pack eingebaut. Das Akku-Pack besteht aus sechs verschweißten NiCd-Zellen.

Das Akku-Pack im TdC 8000 wird mit dem ALGE Netzgerät NLG8 oder einer 12 Volt Autobatterie geladen. Die Ladespannung muß zwischen 11 und 16 Volt betragen und der TdC 8000 muß eingeschalten sein.

2.1.1. Netz-Ladegerät NLG8

Mit dem Netz-Ladegerät NLG8 kann man den TdC 8000 direkt vom Netz (230 V / 50 Hz) laden.

- NLG8 am Netz (230 V / 50 Hz) anschließen.
- NLG8 bei der Buchse „extern supply“ (19) oder „photocell (20, 21 oder 22) anschließen.
- TdC 8000 einschalten (Ein-/Ausschalter 26).



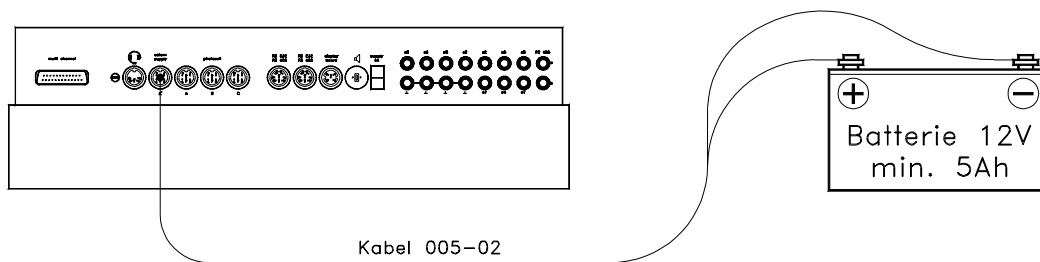
- Rote LED (3) muß leuchten.
- o Der TdC 8000 muß während des Ladens eingeschaltet sein, damit die interne Ladeelektronik aktiviert ist.
- o Während des normalen Zeitmeßbetriebes kann man den TdC 8000 auch laden.
- o Die Ladedauer mit dem NLG8 beträgt ca. 12 Stunden.
- o Die Leerlaufspannung vom NLG8 beträgt 15 Volt.
- o Die Ladespannung vom NLG8 beträgt 11.7 Volt.

Wichtig: Bei ausgeschaltetem TdC 8000 wird der Akkupack nicht geladen!

2.1.2. Externbatterie (12 V Autobatterie)

Jede Batterie mit einer Spannung von 12 Volt und einer Leistung von mindestens 5 Ah kann zum Laden und Speisen des TdC 8000 verwendet werden.

- Anschlußkabel 005-02 die Buchse „extern supply“ (19) des TdC 8000 anschließen.
- Froschklemme mit der Beschriftung (+) am Pluspol der Batterie anklemmen
- Froschklemme mit der Beschriftung (-) am Minuspol der Batterie anklemmen
- Rote LED (3) am TdC 8000 muß leuchten



2.1.3. Betriebsdauer

Mit voll geladenen Akkus und einer Lichtschranke können Sie ca. 24 Stunden durchgehend arbeiten. Instrument im grünen Bereich ist, kann mit dem TdC 8000 gearbeitet werden.

2.1.4. Ladezustand des Akku

Der TdC 8000 hat sechs NiCd Akkus mit je 1.2V und 4.5 Ah.

Die Spannung der Akkus kann man jederzeit durch drücken der Taste <TEST> im Info-Display (6) anzeigen.

Das Gerät mißt im Betrieb immer die Spannung der Akkus und zeigt im Info-Display (6) eine Warnung wenn diese leer werden.

Vorwarnung: Das Display zeigt: "Fast leere Akkus!"
Die Spannung beträgt 6,8 Volt
Man kann weiterarbeiten bis zu einer Spannung von 5,8 Volt. Wenn möglich sollte man das Netz-Lagegerät NLG8 oder eine externe 12 Volt Batterie anstecken.

Abschaltung: Das Display zeigt: "Leere Akkus!"
Die Spannung beträgt 5,8 Volt
Wenn eine Spannung von 5,8 Volt erreicht wird, schaltet sich der TdC 8000 automatisch in den Stromsparmodus. Dies ist notwendig, damit der Speicher erhalten bleibt. Es kann erst weitergearbeitet werden, wenn die Akkus mit dem Netzgerät oder einer externen Batterie gespeist werden. Der TdC 8000 muß dann nicht neu synchronisiert werden.

2.2. Drucker

Der Drucker wird beim Einschalten des TdC 8000 automatisch aktiviert. Sobald ein Programm vom TdC 8000 eingeschaltet ist, kann man mit der Taste <PRINT> folgende Einstellungen am Drucker vornehmen:

Druck-Mode: Alle Druckerdaten werden gedruckt. Nach dem Einschalten ist der TdC 8000 automatisch in Druck-Mode, schaltet jedoch bei zu schwacher Batteriespannung den Drucker automatisch aus.

Buffer-Mode: Alle Druckerdaten werden gespeichert, aber nicht gedruckt. Dieser Mode sollte während des Papierwechsels eingeschaltet werden.

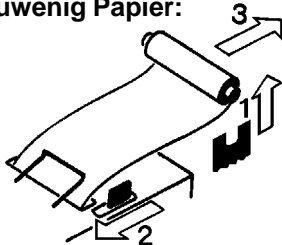
- Drucker ist im Druck-Mode
- <PRINT> drücken
- Drucker ist im Buffer-Mode (alle Druckdaten werden gespeichert).
- <PRINT> drücken
- Drucker geht in den Druck-Mode und druckt alle gespeicherten Daten.

Drucker ausschalten: Drucker ist ausgeschaltet und die Daten werden in diesem Modus nicht nachträglich ausgedruckt.

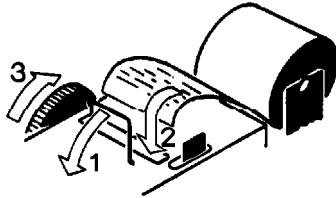
- Drucker ist im Druck-Mode
- <ALT> und <PRINT> gleichzeitig drücken
- Drucker ist ausgeschaltet
- <PRINT> oder <ALT> und <PRINT> gleichzeitig drücken
- Drucker ist im Druck-Mode

- o **Papiervorrat überprüfen** - Schnellverschluß (11) durch Drücken lösen, Abdeckhaube abnehmen und Papiervorrat überprüfen. Bevor das Papier zu Ende geht, wird am linken Rand auf dem Papier ein schwarzer Streifen angezeigt.

- o **Zu wenig Papier:**



- Schnellverschluß (11) durch Drücken lösen, Abdeckhaube abnehmen.
- Restpapier aus Papierhalter heben.
- Schwarzen Hebel nach vor drücken und gleichzeitig Papier nach hinten herausziehen.
- Spule in neue Papierrolle schieben.
- Neue Rolle auf Papierhalter legen.



- Papierbügel nach vorne klappen.
- Papieranfang bis zum Anschlag in Papierschlitz stecken.
- Vorschubrad in Pfeilrichtung drehen, bis Papieranfang einige Zentimeter herausragt.
- Wenn notwendig Papierführung durch Vorhalten des schwarzen Hebels und Zurechtrücken des Papieranfanges korrigieren.
- Wenn Papier ausreichend, dann Abdeckhaube wieder aufsetzen und durch Drücken des Verschlussknopfes fixieren.

Hinweis: Bitte darauf achten, daß beim Aufsetzen der Abdeckhaube der Papieranfang durch den Papierschlitz ragt und der Metallbügel hinten liegt.

Metallpapierrolle:

Metallpapierrolle, 60 mm breit, 40 mm Durchmesser mit ca. 25 m Länge bzw. ca. 6000 Zeilen. Dieses Papier ist bei Ihrer ALGE Vertretung in Viererpackungen lagernd.

Ein schwarzer Streifen auf der linken Seite des Metallpapiers signalisiert ein baldiges Papierende!

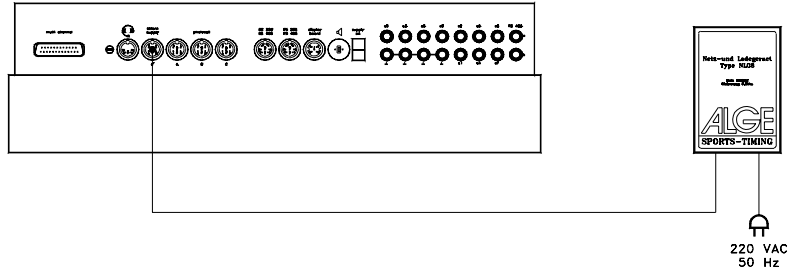
Hinweis: Während des Druckvorganges darf an dem Papierstreifen nicht gezogen werden, da sich sonst das Papier verklemmt. Wenn sich das Papier verklemmt, Drucker mit <PRINT> ausschalten, Papierfach öffnen, den schwarzen Hebel ganz nach vorne (Richtung Pfeil) drücken und gleichzeitig das Papier vorsichtig herausziehen.

Wenn kleine Teile des Papiers beim Druckkopf hängen bleiben sollten Sie die Abreißvorrichtung entfernen und die Papierteile entfernen.

Das Papier muß vor Nässe und Feuchtigkeit geschützt werden!

2.3. Anschluß der Zusatzgeräte

o Netz-Ladegerät NLG8:



ACHTUNG! Zum aufladen der Akkus muß der TdC8000 eingeschaltet werden!

o Externe 12 Volt Batterie:





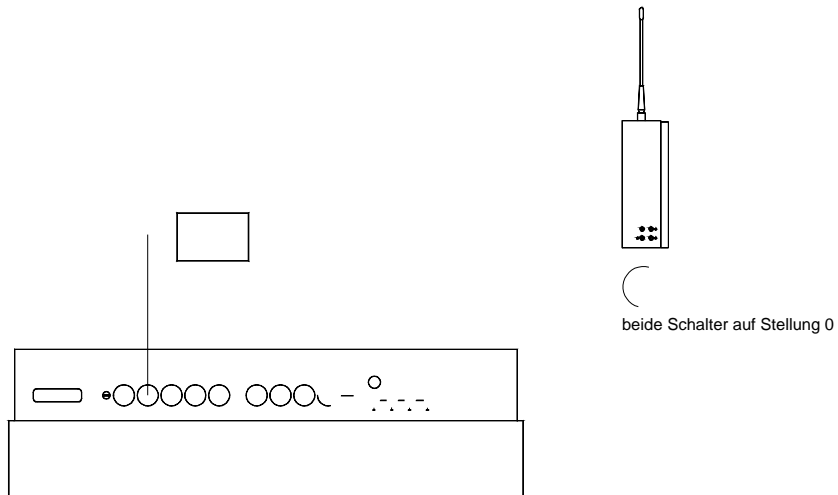
o

o Lichtschranke mit Impulsübertragung per Funk:

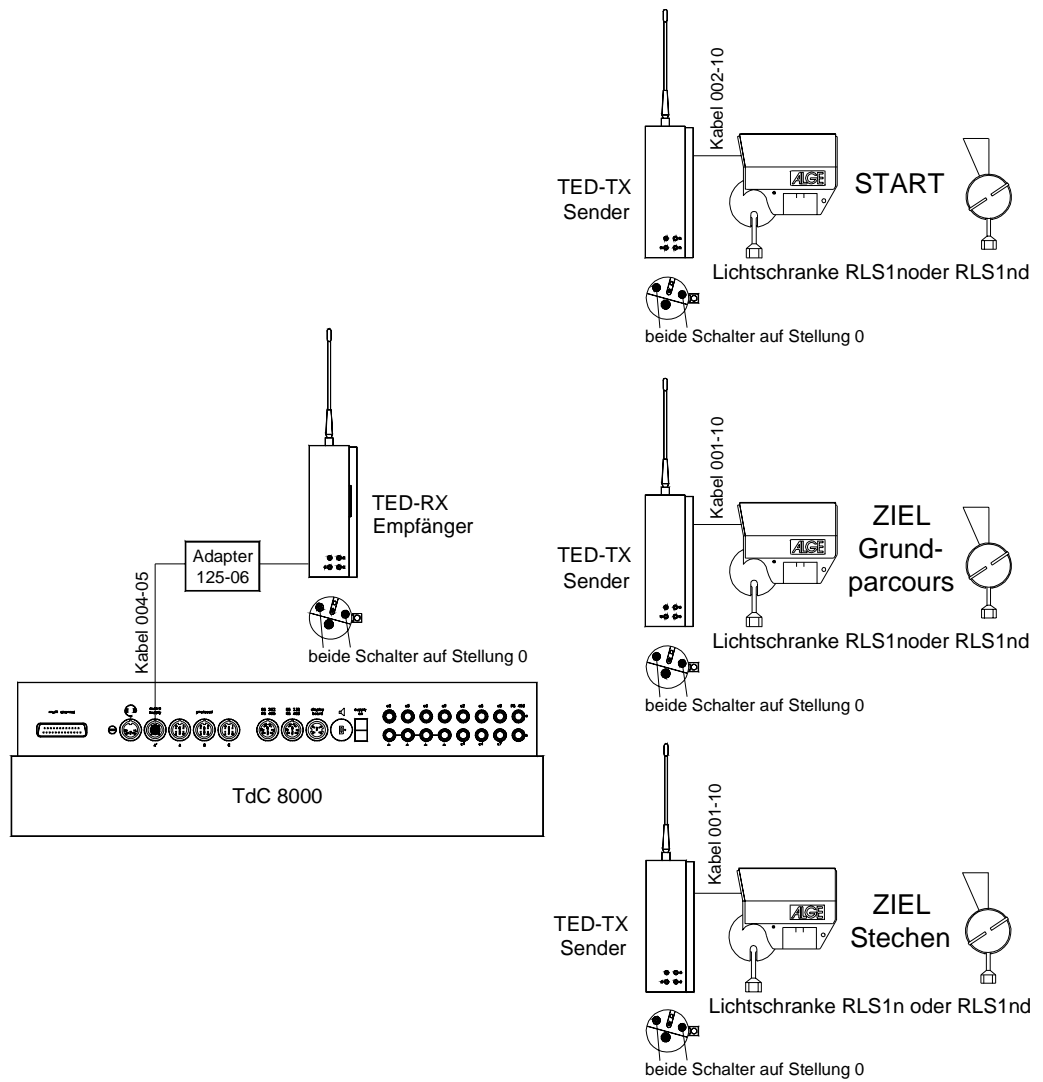
Man kann den Lichtschrankenimpuls per Funk übertragen. Dies empfiehlt sich vor allem beim Reitsport, da der Start und das Ziel zueinander oft verlegt wird. Die Kabel dürfen nicht am Boden des Reitplatzes verlegt werden, da es den Reiter und das Pferd gefährden könnte.

- Start und Ziel am selben Ort:

Man benötigt den Adapter 124-06 um die Lichtschranke zwischen Start- und Zielimpuls umzuschalten.



- **Start und Ziel-Grundparcours und Ziel Stechen am verschiedenen Orten:**
Man benötigt drei Sender TED-TX (einen für Start, zwei fürs Ziel). Am Zeitmeßgerät wird nur der Empfänger TED-RX benötigt. Der Start und das Ziel (egal ob Grunddurchgang oder Stechen) können mit dem Adapter 125-06 ein- bzw. ausgeschaltet werden.



2.4. Sprache auswählen

Beim TdC 8000 plus kann man die Sprache selbst auswählen. Die ausgewählte Sprache kommt beim Einschalten automatisch wieder. Folgende Sprachen stehen zur Verfügung:

- ☞ **Deutsch:** beim Einschalten <1> drücken
- ☞ **Englisch:** beim Einschalten <2> drücken
- ☞ **Französisch:** beim Einschalten <3> drücken
- ☞ **Italienisch:** beim Einschalten <4> drücken
- ☞ **Spanisch:** beim Einschalten <5> drücken

Auswahl der deutschen Sprache:

Vor dem Einschalten die Taste <1> (Zieltastatur 15) drücken und gedrückt halten. TdC 8000 plus einschalten. Taste erst loslassen, wenn man das Programm auswählen kann. Von jetzt an kommt beim Einschalten automatisch die deutsche Version.

2.5. Speicher

Der TdC 8000 kann ca. 18.000 Zeiten in maximal 4 separaten Rennen speichern. In einem Rennen können maximal 9.999 Zeiten gespeichert werden. Rennen 1 und 2 haben insgesamt (zusammen) 9.999 Speicherplätze. Wenn z.B. in Rennen 1 schon 1.000 Zeiten gespeichert sind, dann können in Rennen 2 noch 8.999 Zeiten gespeichert werden. Das selbe gilt für Rennen 3 und 4 mit einem Total von 8067 Speicherplätzen.

In jedem Rennen kann man maximal 256 Durchgänge durchführen. Der Speicher kann beim Einschalten des TdC 8000 nach der Programmauswahl gelöscht werden.

Für den aktuellen Lauf werden immer die Startzeit (Tageszeit), die Zielzeit (Tageszeit) und die Laufzeit gespeichert (beim Differenzzeit-Mode). Für vorangegangene Durchgänge wird eine Memory-Zeit (Totalzeit aus allen gespeicherten Durchgängen) gespeichert.

Zeiten die im 1. Durchgang gespeichert werden:

- Startzeit (nur bei Differenz-Zeitmessung)
- Zielzeit (nur bei Differenz-Zeitmessung)
- Zwischenzeit (jede Zwischenzeit)
- Laufzeit

Zeiten die im 2. Durchgang gespeichert werden:

- Memoryzeit
- Startzeit (nur bei Differenz-Zeitmessung)
- Zielzeit (nur bei Differenz-Zeitmessung)
- Zwischenzeit (jede Zwischenzeit)
- Laufzeit
- Totalzeit

2.5.1. Speicherorganisation

Für jedes Rennen steht ein beschränkter Speicherplatz zur Verfügung:

- Rennen 1:** 9.999 Zeiten, wenn Rennen 2 keine Daten gespeichert hat
- Rennen 2:** 9.999 Zeiten, wenn Rennen 1 keine Daten gespeichert hat
- Rennen 3:** 8.067 Zeiten, wenn Rennen 4 keine Daten gespeichert hat
- Rennen 4:** 8.067 Zeiten, wenn Rennen 3 keine Daten gespeichert hat

2.5.2. Speicher löschen

Nach dem Einschalten des TdC 8000 (Schalter 26) wird das Programm ausgewählt. Nun wird abgefragt, ob Sie den Speicher löschen wollen. Das Infodisplay (6) zeigt folgendes Bild:

Rennen löschen:	9746/ 253 R1	F1	Durch drücken der <F>-Tasten kann jedes Rennen einzeln gelöscht werden.
	0/ 253 R2	F2	
	651/ 6473 R3	F3	
Weiter: ENTER	943/ 6473 R4	F4	

Drückt man eine <F>-Taste, wird das jeweilige Rennen mit einem Pfeil markiert. Man kann mehrere Rennen gleichzeitig löschen. Gelöscht wird, wenn man <ENTER> der Zieltastatur (15) drückt.

z.B.: Löschen von Rennen 1 und Rennen 3: Das Infodisplay (6) zeigt folgendes:

Rennen löschen:	9746/ 253 R1<	F1
	0/ 253 R2	F2
	651/6473 R3<	F3
Weiter: ENTER	943/6473 R4	F4

Wenn man nur die <ENTER> Taste drückt (ohne vorher eine <F>-Taste zu drücken) wird kein Speicher gelöscht!

2.6. Rennen auswählen

Nach dem Löschen des Speichers muß man das Rennen auswählen, in dem man arbeiten will. Mann kann maximal 4 Rennen gleichzeitig im Speicher haben. Jedes Rennen ist komplett selbständig, d.h. für jedes Rennen kann man Startnummern von 1 bis 9999 verwenden und in jedem Rennen kann man bis zu 256 Durchgänge durchführen.

Rennen wählen:	7012/ 2987 R1<	F1
	0/ 2987 R2	F2
	651/ 6473 R3	F3
Weiter: ENTER	943/ 6473 R4	F4

Für jedes Rennen werden zwei Zahlen angegeben. Die vordere Zahl gibt an, wieviele Speicherplätze belegt sind. Die hintere Zahl gibt an, wieviele Speicherplätze frei sind. Ein gelöscht Rennen muß als vordere Zahl Null anzeigen. Das zuletzt verwendete Rennen wird automatisch vorgeschlagen. Wenn Sie dieses wieder anwählen wollen, dann müssen Sie nur <ENTER> drücken.

Wenn Sie ein anderes Rennen auswählen wollen, kann man dies mit der Taste <F1>, <F2>, <F3> oder <F4>.

Das ausgewählte Rennen wird mit einem Pfeil an der letzten Stelle des Infodisplay (6) gekennzeichnet.

Speicher wurde nicht gelöscht:

Wenn ein Rennen angewählt wird, dessen Speicher nicht gelöscht ist, dann erscheint folgende Abfrage am Infodisplay (6):

Durchgang wählen:	GLEICHER (1)<	F1	(1) bedeutet 1. Durchgang
	NAECHSTER (2)	F2	(2) bedeutet 2. Durchgang
Weiter: ENTER			

- Wird der gleiche Durchgang angewählt, dann kann man im Durchgang weiterarbeiten, der zuletzt verwendet wurde.
- Wird der nächste Durchgang angewählt, dann wird ein neuer Durchgang begonnen.

Bei einem neuen Durchgang:

- Alle gültigen Laufzeiten (und Totalzeiten) werden für die weiteren Durchgänge gespeichert.
- Alle anderen Zeiten werden gelöscht.

2.7. Mode der Zeitmessung einstellen

Es gibt zwei Möglichkeiten der Zeitmessung: Differenz und Absolut. Der Zeitmeßmode muß für die meisten Programme im Vorspann eingestellt werden.

```

Zeitnehmung wählen:          ABSOLUT  F1  Auswahl mit Taste <F1>
                              DIFFERENZ< F2  Auswahl mit Taste <F2>

Weiter: ENTER
  
```

Absolut:

Zeit läuft von 0:00.00 weg.

Für jeden Läufer wird nur die Laufzeit (Totalzeit und Zwischenzeit) abgespeichert.

Dieser Mode sollte vor allem verwendet werden, wenn alle Läufer gleichzeitig mit Massenstart starten.

Vorteil: Es wird für jeden Läufer nur ein Speicherplatz belegt (1. Durchgang, ohne Zwischenzeit).

Nachteil: Wenn nicht alle Läufer gleichzeitig starten, kann man keine Zeitkorrekturen vornehmen.

Auswahl: <F1> und <ENTER> drücken

Differenz:

Differenzzeit Mode der die Tageszeit für jeden Zeitmeßimpuls ausdrückt:

Zuerst wird eine Tageszeit eingegeben.

Für jeden Läufer wird die Startzeit und Zielzeit als Tageszeit ausgedrückt.

Aus der Differenz von Zielzeit minus Startzeit wird die Laufzeit errechnet.

Dieser Mode sollte immer bei Einzelstart und Gruppenstart gewählt werden.

Vorteil: Zeiten können korrigiert werden

Nachteil: Für jeden Läufer werden zumindest drei Speicherplätze belegt (Startzeit, Zielzeit, Laufzeit)

Auswahl: <F2> und <ENTER> drücken

2.8. Test-Funktion - Überprüfen des TdC 8000

Das Info-Display (6) zeigt folgendes Bild, solange die Taste <TEST> gedrückt wird:

```

C0 = 4.9V  battery   = 7.3V
C3 = 4.9V  photocell = 4.9V
C6 = 4.9V  extender  = 0.00A
# # # # # # # # # # #
c0 c1 c2 c3 c4 c5 c6 c7 c8 c9
  
```

Die Test-Funktion zeigt den Zustand des Gerätes an. Alle 10 Kanäle werden immer auf ihren Zustand hin überwacht (4. Zeile). Wenn ein Kanal blinkt, ist er ausgelöst. Bei den Kanälen 0, 3 und 6 wird die Spannung direkt angezeigt.

Weiters werden die Spannungen des Akkus und der Lichtschranke, sowie der Stromverbrauch des Extenders angezeigt.

Die Kanäle 0, 3 und 6 sollten im normalen Zustand (offen) ca. 5 V haben. Bei einem Impuls muß die Spannung auf ca. 0 V fallen.

Die Batterie hat im geladenen Zustand eine Spannung von ca. 7,4 V. Im leeren Zustand beträgt die Batteriespannung ca. 5,5 V. Bei dieser Spannung ist das Gerät nicht mehr betriebsbereit. Eine Warnung über den Batteriezustand erfolgt bei 6.2 V.

Die stabilisierte Spannung „photocell“, die die Lichtschranke(n) speist, muß ca. 5 V sein.

Der Stromverbrauch über die RS 485 Schnittstelle (23) darf 1 A nicht überschreiten. Bei einem Stromverbrauch von über 1 A wird die Speisung für die Extender abgeschaltet.

Leitungstest - Kontrolle der 2-adrigen Start- Ziel-Verbindung:

Kontrolle einer 2-adrigen Leitung, die an der Bananenbuchse c0, c3 oder c6 angesteckt ist.

- TdC 8000 einschalten (26)
- Beliebige Programm auswählen
- Startmenü durchlaufen, bis der TdC 8000 startbereit ist
- <TEST> drücken und halten
- Im Info-Display (6) werden Messungen angezeigt
- Die Messungen vom c0, c3 und c6 sind für den Leitungstest wichtig.

o Kurzschluß-Test:

- Kabel am anderen Ende geöffnet
- Taste TEST drücken
- Die Spannung beim gemessenen Kanal muß bei ca. 4,9 Volt liegen.

o Nebenschluß-Test:

- Kabel am anderen Ende kurzschließen (Bananenstecker zusammenhalten)
- <TEST> drücken
- Die Spannung beim kurzgeschlossen Kanal muß zwischen 0 und 0,9 Volt liegen. Ist die Spannung größer als 0,9 V, ist der Widerstand des Kabels zu groß (max. 1000 Ω Schleifenwiderstand).

Die Spannungsmessung ist nur ein schneller Test der Leitung vor einem Rennen. Bitte verwenden Sie ein Multimeter und prüfen Sie den Widerstand der Leitung, wenn diese lange nicht mehr benützt wurde. Prüfen Sie auch die Stecker an der Leitung, speziell bei extrem kaltem Wetter.

Die meisten Probleme mit einer Zeitmessung werden durch schlechte Leitungen verursacht. Nehmen Sie sich die Zeit und überprüfen Sie Ihre Kabel frühzeitig vor Beginn einer neuen Saison. Schlechte Kabel oder Stecker lassen sich kurz vor einem Rennen meist nicht mehr auswechseln.

Bitte setzen Sie sich mit Ihrer ALGE Vertretung in Verbindung, wenn Sie Hilfe bei der Verkabelung für Ihre Zeitmeßanlage benötigen.

Zeiger des Instrumentes (4) pendelt:

Der Zeiger beginnt zu pendeln, wenn die Lichtschranke verstellt ist. Bitte überprüfen Sie die Lichtschranke. Das Pendeln des Zeigers kann auch durch einen langen Impuls oder Leitungskurzschluß verursacht werden.

2.9. Synchronstart

Die Synchronisation mit anderen Zeitmeßgeräten ist möglich. Die Synchronisation erfolgt beim Einstellen der Tageszeit im Hauptmenü nach dem Einschalten des TdC 8000.

Die Zeitmeßgeräte über Start-Bananenbuchsen (oder Kabel 004) miteinander verbinden.

Zeit: 10:15:23	RICHTIG<	F1	Zeit und Datum ist korrekt
Datum: 96-02-28	FALSCH	F2	Zeit oder Datum ist nicht korrekt
Weiter: ENTER			

Es gibt zwei Arten der Synchronisation:

- Synchronisation von der internen Uhr
- Manuelle Synchronisation

Synchronisation durch die interne Uhr:

- <F1> drücken
- <ENTER> drücken
- Das Info-Display (6) zeigt:

Zeit: 10:15:45
Datum: 96-03-28
Synchronisieren: zum Minutenwechsel

- Bei der nächsten vollen Minute erfolgt die Synchronisation über den Kanal c0.
- Bei der Synchronisation ertönt ein Piepston im TdC 8000.
- Die Zeit der internen Uhr verschwindet auf dem Info-Display (6).
- Der TdC 8000 ist für die Zeitmessung bereit.

Manuelle Synchronisation:

- <F2> drücken
- <ENTER> drücken
- Das Info-Display (6) zeigt:

Zeit: 11:15:34
Datum: 93-01-16
Speichern: ENTER

- Tageszeit mit Zieltastatur (15) überschreiben (korrigieren) und mit <ENTER> bestätigen.
- Datum mit Zieltastatur (15) überschreiben (korrigieren) und mit <ENTER> bestätigen.

Zeit: 10:16:00
Datum: 96-03-28
Synchronisieren: START-Taste /-Kanal C0

- Synchronisation durch drücken von <START> oder durch externen Startimpuls c0
- Der TdC 8000 ist für die Zeitmessung bereit

3. Tastenfunktionen

Der TdC 8000 besitzt drei Tastenblöcke:

- Start-Tastatur (9)
- Funktions-Tastatur (14) Ziel-Tastatur (15)
- Ziel-Tastatur (15)

Durch diese Aufteilung der Tastatur können zwei Personen gleichzeitig am TdC 8000 arbeiten. Eine Person kann den Start abwickeln, während die zweite Person für das Ziel verantwortlich ist. Der Start-Tastatur ist das Display 2 zugeordnet, der Ziel-Tastatur die Displays 7 und 8.

Die Funktions-Tastatur (14) hat Funktionen, die zusammen mit der Start- oder Ziel-Tastatur verwendet werden. Informationen werden auf dem Info-Display (6) angezeigt.

3.1. Start-Tastatur

Manueller Start-Impuls (SZM beim Drucker, C0M bei RS232), Präzision nur auf 1/100 Sekunden genau.

Die Startzeit der eingestellten Startnummer am Startdisplay (2) wird gelöscht. Drückt man die Tasten <ALT> und <CLEAR> gemeinsam, dann wird die gelöschte Startzeit wieder hergestellt.

Solange man die Taste <BLOCK> drückt, werden alle Start-Impulse (Kanal 0) als ungültig markiert und mit einem Fragezeichen ausgegeben.

Solange man die Tasten <ALT> und <BLOCK> zusammen drückt, werden alle Start-Impulse (Kanal 0) ignoriert.



Tasten zum Eingeben der Startnummer am Start. Die Startnummer wird im Startdisplay (2) angezeigt.

Zum Eingeben (ändern) der Startzeiten.

Wenn man die Taste <MENU> und <INPUT> gleichzeitig drückt gelangt man ins Eingabemenü für die Startzeiten. Man kann "Einzel" oder "Intervall" eingeben.

Jede Startnummerneingabe muß mit <ENTER> quittiert werden. Je nach Schalterstellung von Schalter (1) erfolgt die Startnummernfortschaltung automatisch aufwärts oder abwärts oder manuell.

3.2. Ziel-Tastatur

Manueller Stop-Impuls (Kanal ZSM beim Drucker, C1M bei RS232), Präzision nur auf 1/100 Sekunden genau.

Die Zielzeit der am Zieldisplay (8) angezeigten Startnummer wird gelöscht. Drückt man die Tasten <ALT> und <CLEAR> gemeinsam, dann wird die gelöschte Zielzeit wieder hergestellt.

Solange man die Taste <BLOCK> drückt, werden alle Ziel-Impulse (Kanal 1) als ungültig markiert und mit einem Fragezeichen ausgegeben. Die Laufzeit bleibt nicht stehen.

Solange man die Tasten <ALT> und <BLOCK> zusammen drückt, werden alle Ziel-Impulse (Kanal 1) ignoriert.



Tasten zum Eingeben der Startnummer im Ziel. Die Startnummer wird im Zieldisplay (8) angezeigt.



Zum Eingeben (ändern) der Zielzeiten
Wenn man die Taste <MENU> und <INPUT> gleichzeitig drückt, gelangt man ins Eingabemenü für die Laufzeiten, Memoryzeiten und Zwischenzeiten.



Jede Startnummereingabe muß mit <ENTER> quittiert werden.
Startnummerfortschaltung: - aufwärts: <ENTER>
- abwärts: <ALT> und <ENTER>

3.3. Funktions-Tastatur (14)



Taste zum Bestätigen einer Ja/Nein-Abfrage (YES/NO).



Taste wenn man eine Ja/Nein-Abfrage (YES/NO) nicht bestätigt.



Wenn man <PRINT> drückt, geht der Drucker in den Buffer-Mode, d.h. alle Druckerinformationen werden gespeichert. Wenn man nochmals die Taste <PRINT> drückt, werden alle gespeicherten Daten ausgedruckt. Diese Funktion wird beim Papierwechsel verwendet.

Werden die <ALT> und <PRINT> gemeinsam gedrückt, dann wird der Drucker ausgeschaltet. Alle Informationen an den Drucker gehen verloren. Durch erneutes Drücken von <PRINT> oder <ALT> und <PRINT> wird der Drucker wieder eingeschaltet.

Wenn man <MENU> und <PRINT> gemeinsam drückt werden alle Einstellungen im Hauptmenü ausgedruckt.



Test des Systems (siehe Punkt 2.8. auf Seite 18).



Taste hat noch keine Funktion.



Zum Drucken des Classement (siehe Punkt 4.5. auf Seite 44).



Cursor-Taste "aufwärts".



Cursor-Taste "abwärts".



Zum Aktivieren der Zweitfunktion. Es muß immer zuerst die Taste <ALT> gedrückt werden und funktioniert mit <CLEAR>, <BLOCK>, <MENU>, und <PRINT>.



Zur Einstellung eines Menüs. Es muß immer zusammen mit einer anderen Taste gedrückt werden und funktioniert mit <ALT>, <INPUT>, <PRINT> oder <BLOCK>). Ins Hauptmenü gelangt man, wenn man die Taste <ALT> und <MENU> drückt.



Funktionstaste 1: Zum Auswählen in einem Menü wenn im Infodisplay der Text rechtsbündig in der ersten Zeile steht.



Funktionstaste 2: Zum Auswählen in einem Menü wenn im Infodisplay der Text rechtsbündig in der zweiten Zeile steht.



Funktionstaste 3: Zum Addieren für Gesamtzeit und Gesamtpunkte



Funktionstaste 4: Umschalten zwischen Laufzeit und Gesamtzeit (beim 2. Durchgang)



ohne Funktion

4. SPEZIELLE FUNKTIONEN

4.1. TEST - Überprüfen des TdC 8000



siehe Seite 18, Punkt 2.8.

4.2. BLOCK - Impuls-Kanäle deaktivieren:



Jeder Kanal (C0 bis C9) kann aktiviert oder deaktiviert werden. Es gibt zwei Möglichkeiten einen Kanal auszuschalten:

- o Der deaktivierte Kanal ignoriert jeden Impuls und die Zeit wird nicht vom TdC 8000 erfaßt (Kanal aus)
- o Der deaktivierte Kanal markiert jeden Impuls als ungültig (mit ? markiert), speichert und druckt die Zeit. Auf der Großanzeigetafel wird nichts angezeigt.

Die Kanäle 0 und 1 können direkt aktiviert und deaktiviert werden.

4.2.1. Start Blockieren



- Solange man <BLOCK> der Start-Tastatur (9) drückt, sind alle Startimpulse (Kanal 0) ungültig und werden mit ? markiert.
Drucker: ?0043 SZ 10:34:13.384
Display Board: keine Ausgabe
RS 232: ?0043 C0 10:34:13.384 (CR)
- Solange man <ALT> und <BLOCK> der Start-Tastatur (9) zusammen drückt, werden alle Startimpulse (Kanal 0) ignoriert. Es werden keine Zeiten abgespeichert und ausgegeben.

Ein "blockierter" Startimpuls läßt die Zeit nicht anlaufen.

4.2.2. Ziel Blockieren





- Solange man <BLOCK> der Ziel-Tastatur (15) drückt, sind alle Zielimpulse (Kanal 1) ungültig und werden mit ? markiert. Die Uhr bleibt nicht stehen und es wird keine Laufzeit abgespeichert.
Drucker: ?0043 ZZ 10:34:13.384
Display Board: keine Ausgabe
RS 232: ?0043 C1 10:34:13.384 (CR)
- Solange man <ALT> und <BLOCK> der Ziel-Tastatur (15) zusammen drückt, werden alle Zielimpulse (Kanal 1) ignoriert. Es werden keine Zeiten abgespeichert und ausgegeben.

Erfolgt ein Stopimpuls während <BLOCK> gedrückt wird, wird dieser für die Großanzeigetafel ignoriert.

4.2.3. Individuelles Einstellen der Kanäle

Man kann alle 10 Kanäle individuell ein- bzw. ausschalten. Beim Einschalten des TdC 8000 sind immer alle einsetzbaren Kanäle aktiv (Ausnahme: wenn in einem Durchgang weitergearbeitet wird oder der nächste Durchgang ausgewählt wird).

- Wenn man <MENU> und <BLOCK> drückt, werden die Zustände aller Kanäle im Infodisplay (6) angezeigt.
- Mit der Taste  und  wird mit dem Cursor der gewünschte Kanal ausgewählt.
- Mit der Taste F1 wird der Kanalzustand geändert.
- Ein (+) bedeutet, daß der Kanal eingeschaltet ist
- Ein (-) bedeutet, daß der Kanal ausgeschaltet ist
- Der Ausstieg aus dem Menü erfolgt durch gleichzeitiges Drücken von <MENU> und <BLOCK>.

Beispiel für die Anzeige am Infodisplay (6):

Kanäle ein (+)/aus (-):	AENDERN F1																				
	F2																				
	F3																				
	F4																				
<table style="border: none; text-align: center;"> <tr> <td>$\frac{+}{-}$</td> <td>+</td> <td>+</td> <td>+</td> <td>+</td> <td>+</td> <td>+</td> <td>+</td> <td>+</td> <td>+</td> </tr> <tr> <td>c0</td> <td>c1</td> <td>c2</td> <td>c3</td> <td>c4</td> <td>c5</td> <td>c6</td> <td>c7</td> <td>c8</td> <td>c9</td> </tr> </table>	$\frac{+}{-}$	+	+	+	+	+	+	+	+	+	c0	c1	c2	c3	c4	c5	c6	c7	c8	c9	
$\frac{+}{-}$	+	+	+	+	+	+	+	+	+												
c0	c1	c2	c3	c4	c5	c6	c7	c8	c9												

Die oben angeführte Einstellung ist immer vorhanden nach dem Einschalten des Gerätes (falls

4.3. Zeiten editieren

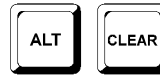
4.3.1. Startzeiten editieren

4.3.1.1. Startzeit löschen



- Die Taste <CLEAR> der Starttastatur (9) löscht die Startzeit für die eingestellte Startnummer die im Display (2) angezeigt wird.
- Im Speicher und im Ausdruck wird die Startzeit der Startnummer mit c als gelöscht gekennzeichnet.
- Über die RS 232 Schnittstelle wird folgendes ausgegeben: c0043 C0 10:34:13.384

4.3.1.2. Gelöschte Startzeit wiederherstellen



- Die Tastenkombination <ALT> und <CLEAR> der Starttastatur (9) zusammen drücken um die gelöschte Startzeit für die eingestellte Startnummer im Display (2) wieder herzustellen.
- Im Speicher ist die Zeit dieser Startnummer wieder als gültige Startzeit gespeichert.
- Der Drucker druckt die Startzeit als gültige Startzeit aus.
- Über die RS 232 Schnittstelle wird folgendes ausgegeben: 0043 C0 10:34:13.384

4.3.1.3. Startzeit ändern



Wenn man die Taste <INPUT> der Starttastatur (9) drückt kann man die Startzeiten editieren. Folgende Möglichkeiten sind vorhanden:

- Überschreiben der falschen Startzeit mit der Starttastatur (9)
- Startzeit einer anderen Startnummer zuweisen.
- Aus einer ungültigen Startzeit eine gültige Startzeit machen

Input Funktionen:

- Taste <INPUT> der Starttastatur (9) drücken
- Das Info-Display (6) zeigt die aktuelle Startzeit der im Startdisplay (2) eingestellten Startnummer:

```
Input:  0015 C0 13:15:35.486  NEUE Nr
```

F1 z.B. Startnummer 15
Das letzte Digit der Startnummer blinkt. Man kann die Startnummer mit <ENTER> bestätigen oder ändern

- Will man die Startnummer abändern, kann man diese direkt eingeben oder mit den Pfeiltasten (←) und (→) auswählen.
- Wenn die richtige Startnummer angezeigt wird, <ENTER> drücken (Starttastatur 9).
- Der Cursor steht nun auf dem ersten Digit der Zeit in der obersten Zeile. Falls schon mehrere Zeiten für diese Startnummer bestehen, zeigt das Infodisplay z.B. folgendes an:

```
Input:  0015 C0 13:15:35.486<  NEUE Nr
        c0015 C0 13:10:12.498
        ?0015 C0 13:17:28.938
```

F1 momentan gültige Zeit
mit CLEAR gelöschte Zeit
ungültige Zeit (z.B. durch BLOCK)

- Man kann mit den Cursor-Tasten (←) und (→) die richtige Zeit auswählen. Wenn man ENTER drückt, wird diese Zeit als gültige Zeit gespeichert.
- Die oberste Zeit kann auch mit dem Ziffernblock der Starttastatur (9) überschrieben werden (händische Eingabe der Startzeit).

- Will man die markierte Zeit zusätzlich einer anderen Startnummer zuordnen, dann muß man die Taste F1 drücken und die neue Startnummer eingeben.
- Ausstieg aus dem INPUT-Menü durch erneutes Drücken von <INPUT> auf dem Starttastenfeld (9).

Achtung:

Wenn die Startzeit 00:00:00.000 angezeigt wird, dann ist dieser Startnummer noch keine Zeit zugeordnet.

Überschriebene Startzeiten werden mit c gekennzeichnet z.B.: c0009 ST 12:13.21.115

Gruppenstart: Die Eingabe der Gruppenstartzeit erfolgt gleich wie für die Einzelstartzeit. Anstelle der Startnummer wird im Display (2) die Gruppe angezeigt. Die Eingabe gilt immer für alle Startnummern der Gruppe.

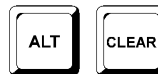
4.3.2. Zielzeiten editieren

4.3.2.1. Zielzeit löschen



- Die Taste <CLEAR> der Zieltastatur (15) löscht die Zielzeit für die eingestellte Startnummer die im Display (8) angezeigt wird.
- Das Display (7) zeigt wieder eine laufende Zeit an.
- Im Speicher wird die Zielzeit der Startnummer mit c als gelöscht gekennzeichnet.
- Über die RS 232 Schnittstelle und den Printer wird die Zeit mit c als gelöscht (clear) ausgegeben.

4.3.2.2. Gelöschte Zielzeit wiederherstellen



- Die Tastenkombination <ALT> und <CLEAR> (Zieltastatur 15) stellt die gelöschte Zielzeit für die eingestellte Startnummer, die im Display (2) angezeigt ist, wieder her.
- Das Display (7) zeigt die dazugehörige Laufzeit an.
- Im Speicher ist die Zeit dieser Startnummer wieder als normale Zielzeit gespeichert.
- Der Drucker druckt die Startzeit, Zielzeit und Laufzeit aus.
- Über die RS 232 Schnittstelle wird die gültige Zielzeit ausgegeben.

4.3.2.3. Zielzeit ändern



Wenn man die Taste <INPUT> der Zieltastatur (15) drückt kann man die Zielzeit der im Display (8) eingestellten Startnummer editieren. Folgende Möglichkeiten des Editierens sind vorhanden:

- Überschreiben der Zielzeit mit der Zieltastatur (15)
- Zielzeit zu einer anderen Startnummer kopieren
- Aus einer ungültigen Zielzeit eine gültige Zielzeit machen
- Disqualifikation eines Teilnehmers

Input Funktionen:

- Taste <INPUT> der Zieltastatur drücken.
- Das Infodisplay zeigt die aktuelle Zielzeit der im Zieldisplay (8) eingestellten Startnummer:

```
Input:  0015 C1 13:15:35.486  NEUE Nr F1
        DISQU.  DISQU.       F2
```

z.B. Startnummer 15
Das letzte Digit der Startnummer blinkt. Man kann die Startnummer ändern oder mit <ENTER> bestätigen.

- Will man eine andere Startnummer abändern, kann man diese direkt eingeben (Zieltastatur 15) oder mit den Pfeiltasten (↓ und ↑) auswählen.

- Wird die richtige Startnummer angezeigt, <ENTER> drücken (Zieltastatur 15)
- Falls schon mehrere Zeiten für diese Startnummer bestehen, zeigt das Info-Display z.B. folgendes an:

Input: 0015 C1	13:25:35.446<	NEUE Nr	F1	momentan gültige Zeit
c0015 C1	13:24:12.438	DISQU.	F2	mit CLEAR gelöschte Zeit
?0015 C1	13:38:28.954			ungültige Zeit (z.B. durch BLOCK)

- Man kann mit den Cursor-Tasten (↓ und ↑) die richtige Zeit auswählen. Wenn man <ENTER> drückt wird diese Zeit als gültige Zeit gespeichert.
- Die oberste Zeit kann auch mit dem Ziffernblock der Zieltastatur (15) überschrieben werden (händische Eingabe der Zielzeit).
- Will man die markierte Zeit zusätzlich einer anderen Startnummer zuordnen, dann muß man <F1> drücken und die neue Startnummer eingeben.
- Will man die Startnummer disqualifizieren, muß man <F2> drücken. Eine disqualifizierte Zeit wird mit einem d markiert. Durch eine Disqualifikation wird die Startzeit, Zielzeit und Laufzeit der jeweiligen Startnummer ungültig gemacht.
- Der Ausstieg aus dem INPUT-Menü erfolgt durch erneutes Drücken von <INPUT> im Zieltastenfeld (15).

Achtung: Wenn die Zielzeit 00:00:00.000 angezeigt wird, dann ist noch keine Zeit dieser Startnummer zugeordnet.
Eine überschriebene Zielzeit wird mit c gekennzeichnet
z.B.: c0009 ZZ 12:13.21.115

4.3.2.4. Zielzeiten und Laufzeiten ändern



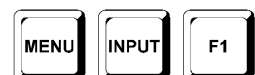
Wenn man die Tasten <MENU> und <INPUT> (von Zieltastatur 15) gleichzeitig drückt, dann kommt man ins Änderungs Menü für die Zielzeiten und Laufzeiten.

- Taste <MENU> und <INPUT> gleichzeitig drücken.
- Es erscheint folgendes Bild im Infodisplay (6):

Zeiten eingeben:	ZIELZEIT<	F1	<F1> zum ändern der Zielzeit
	LAUFZEIT<	F2	<F2> zum ändern der Laufzeit
Weiter: ENTER			

- Mit <F1>, <F2>, oder ↓ und ↑ die gewünschte Zeit auswählen.
- Änderungen werden, wie in den nächsten drei Kapiteln beschrieben, durchgeführt.
- <MENU> und <INPUT> gleichzeitig drücken um das Menü zu verlassen.

4.3.2.4.1. Ändern der Laufzeit



Folgende Möglichkeiten des Editierens sind wählbar.

- Überschreiben der Zielzeit mit der Zieltastatur (9).
- Kopieren der Zielzeit auf eine andere Startnummer.
- Disqualifikation eines Teilnehmers.

Zielzeiten ändern:

- Taste <MENU> und <INPUT> gleichzeitig drücken
- Taste <F1> drücken

- Taste <ENTER> drücken
- Das Infodisplay zeigt die aktuelle Zielzeit der im Display (2) eingestellten Startnummer:

```
Input:  0015 C1  10:01:35.139    NEUE Nr F1  z.B. Startnummer 15
        DISQU.  F2
```

- Der Cursor blinkt bei der letzten Stelle der Startnummer.
- Will man eine andere Startnummer abändern, kann man diese direkt eingeben oder mit den Cursortasten (↓ und ↑) auswählen.
- Wenn die richtige Startnummer angezeigt wird, <ENTER> drücken (Zieltastatur 15).
- Falls schon mehrere Zeiten für diese Startnummer bestehen, zeigt das Info-Display (6) z.B. folgendes an:

```
Input:  0015 C1  10:01:35.139<    NEUE Nr F1  Die momentan gültige Zeit kann
        c0015 C1  10:01:28.143    DISQU. F2  überschrieben werden.
        c0015 C1  10:01:28.143
```

- Die Zeit kann mit dem Ziffernblock der Zieltastatur (15) überschrieben werden (händische Eingabe der Laufzeit).
- Will man die markierte Zielzeit zusätzlich einer anderen Startnummer zuordnen, dann muß man <F1> drücken und die neue Startnummer eingeben.
- Mit <F2> kann man einen Teilnehmer disqualifizieren. Bei einer Disqualifikation wird die Startzeit, Zielzeit und Laufzeit des disqualifizierten Teilnehmers ungültig gemacht..
- Das Menü wird durch gleichzeitiges drücken von <MENÜ> und <INPUT> im Zieltastenfeld (15) verlassen.

Achtung: Wenn die Zielzeit 00:00:00.000 angezeigt wird, dann ist noch keine Zielzeit dieser Startnummer zugeordnet.

Eine überschriebene Startzeit wird mit c gekennzeichnet
z.B.: c 0009 C1 00:01.35.139

4.3.2.4.2. Ändern der Laufzeit



Folgende Möglichkeiten des Editierens sind wählbar:

- Überschreiben der Laufzeit mit der Zieltastatur (9).
- Kopieren der Laufzeit auf eine andere Startnummer.
- Disqualifikation eines Teilnehmers.

Laufzeiten ändern:

- Taste <MENU> und <INPUT> gleichzeitig drücken
- Taste <F1> drücken
- Taste <ENTER> drücken
- Das Infodisplay zeigt die aktuelle Laufzeit der im Zieldisplay (8) eingestellten Startnummer:

```
Input:  0015 LZ  000055.139    NEUE Nr F1  z.B. Startnummer 15
        DISQU.  F2
```

- Der Cursor blinkt bei der letzten Stelle der Startnummer.
- Will man eine andere Startnummer wählen, kann man diese direkt eingeben oder mit den Cursor-tasten (⏮ und ⏭) auswählen.
- Wenn die richtige Startnummer angezeigt wird, <ENTER> drücken (Zieltastatur 15).
- Falls schon mehrere Zeiten für diese Startnummer gespeichert sind, zeigt das Info-Display (6) z.B. folgendes an:

Input :	0015 LZ	000055.139<	NEUE Nr	F1	Die momentan gültige Zeit kann
	c0015 LZ	000048.143	DISQU.	F2	überschrieben werden.
	c0015 LZ	000063.491			

- Die Zeit kann mit dem Ziffernblock der Zieltastatur (15) überschrieben werden (händische Eingabe der Laufzeit).
- Will man die markierte Laufzeit zusätzlich einer anderen Startnummer zuordnen, dann muß man <F1> drücken und die neue Startnummer eingeben.
- Mit <F2> kann man einen Teilnehmer disqualifizieren. Bei einer Disqualifikation wird die Startzeit, Zielzeit und Laufzeit des disqualifizierten Teilnehmers ungültig gemacht..
- Das Menü wird durch gleichzeitiges drücken von <MENÜ> und <INPUT> im Zieltastenfeld (15) verlassen.

Achtung: Wenn die Laufzeit 00:00:00.000 angezeigt wird, dann ist noch keine Zielzeit dieser Startnummer zugeordnet.

Eine überschriebene Startzeit wird mit c gekennzeichnet
z.B.: c 0009 LZ 00:01.35.139

4.4. Classement drucken



Das Classement ist erst teilweise erstellt. In den nächsten Monaten wird das Classement für alle Springreiten-Programme vervollständigt.

Momentan können folgende Listen gedruckt werden:

- ☞ Alle
- ☞ Ersten Zehn
- ☞ Nicht im Ziel
- ☞ Disqualifiziert
- ☞ Protokoll

Classement ausdrucken:

- ☞ Taste <CLASS> drücken

Infodisplay:

Classement :	ALLE<
	ERSTEN ZEHN
	NICHT IM ZIEL
Weiter:ENTER	DISQUALIFIZIERT

- ☞ mit den Pfeiltasten (oder F-Tasten) gewünschtes Classement auswählen
- ☞ <ENTER> drücken

ALLE:

Es wird ein Classement laut der jeweiligen Wettkampfordnung von allen Teilnehmern ausgedruckt.

Ersten Zehn:

Es wird ein Classement laut der jeweiligen Wettkampfordnung von den ersten 10 Teilnehmern ausgedruckt.

Nicht im Ziel:

Es wird eine Liste von allen Teilnehmern gedruckt die gestartet sind, aber keine gültige Zielzeit (Laufzeit) haben.

Disqualifiziert:

Es wird eine Liste von allen Teilnehmern gedruckt die disqualifiziert wurden.

Protokoll:

Man kann folgende Protokolle drucken:

- ☞ Startzeit
- ☞ Zielzeit
- ☞ Laufzeit
- ☞ Laufzeit Total
- ☞ Countdownzeit
- ☞ Timeoutzeit

Wenn man Protokoll ausgewählt hat, dann kann man mit der Pfeiltasten das gewünschte Protokoll auswählen und <ENTER> drücken.

4.5. PRINT - Drucker ein- bzw. ausschalten




Der Drucker wird beim Einschalten des TdC 8000 automatisch aktiviert. Nach dem Einschalten kann man mit der Taste <PRINT> folgende Einstellungen am Drucker vornehmen:

Drucker angehalten ! <  > **Drucker ein!:**

Drucker ein!: Alle Daten werden sofort ausgedruckt.

Drucker angehalten!: Alle Druckerdaten werden gespeichert, aber nicht gedruckt. Dieser Mode sollte während des Papierwechsels eingeschaltet werden.

- Taste <PRINT> drücken.
- Drucker befindet sich im Buffer-Mode, d.h. alle Druckerdaten werden gespeichert.
- Taste <PRINT> drücken.
- Drucker befindet sich im Druck-Mode, die angefallenen Daten werden nachträglich ausgedruckt.

Drucker aus ! <   > **Drucker ein!:**

Drucker ausschalten: Drucker ist ausgeschaltet und die Daten, die gesendet werden gehen verloren.

- Taste <ALT> und <PRINT> drücken.
- Drucker ist ausgeschaltet, es werden keine Daten mehr gedruckt
- Taste <PRINT> drücken.
- Drucker ist eingeschaltet, alle neu ankommenden Druckerdaten werden gedruckt.

5. HAUPTMENÜ - ALLGEMEINE EINSTELLUNGEN

Der TdC 8000 ist ein sehr universelles Zeitmeßgerät. Um dies zu gewährleisten, kann man im Hauptmenü jedes Programm nach den individuellen Bedürfnissen einstellen.



Werden die Werte im Hauptmenü verändert, bleiben die meisten Einstellungen nach dem Ausschalten gespeichert. Die eingestellten Werte im Hauptmenü gelten für alle Programme.

Will man die als Standard eingestellten Parameter, geht man wie folgt vor:

- Gerät ausschalten (Schalter 26).
- Taste <ALT> und <MENU> drücken.
- Gerät einschalten (Schalter 26).
- Taste <ALT> und <MENU> nach 5 Sekunden loslassen.
- Jetzt sind die Werkseinstellungen wieder aktiv.

Die Einstellungen des Hauptmenüs können auch über die RS 232 Schnittstelle abgefragt und verändert werden (siehe Seite 89, Punkt 7.2.1 und Seite 89, Punkt 7.2.2.)

Wie gelangt man ins Hauptmenü:

- TdC befindet sich im Zeitmessmodus
- Taste <ALT> und <MENU> gleichzeitig drücken.
- Mit den Tasten  und  kann das Menü durchgeschaut werden. Mit den Nummerntasten der Zieltastatur (15) kann jedes Unterprogramm direkt angewählt werden.
- Ins angezeigte Menü gelangt man durch drücken der Taste <YES>.
- Einige Menüs können nur aus bestimmten Zeitmessprogrammen angewählt werden.

Hauptmenü - Kurzbeschreibung:



Menü 1:	Totzeit Start = 1.00 s	Einstellbar:	0.01 bis 9.99 Sekunden
Menü 2:	Totzeit Ziel = 0.30 s	Einstellbar:	0.01 bis 9.99 Sekunden
Menü 3:	Sekundenmodus = AUS	Einstellbar:	EIN oder AUS
Menü 9:	Laufendes Zehntel = AUS	Einstellbar:	EIN oder AUS
Menü 11:	Laufzeit Rang = EIN	Einstellbar:	EIN oder AUS
Menü 15:	Menüs Drucken = EIN	Einstellbar:	EIN oder AUS
Menü 16:	Drucker Leerzeilen = 0	Einstellbar:	0 bis 9
Menü 17:	RS-232 Baudrate = 9600 Bd	Einstellbar:	2400, 4800 oder 9600 Baud
Menü 18:	RS-232 Laufzeit = AUS	Einstellbar:	EIN oder AUS
Menü 19:	D-Board Baudrate = 2400 Bd	Noch keine Funktion	
Menü 20:	D-Board Kanal 2 = LAUFEND	Einstellbar:	EIN oder AUS
Menü 21:	Piepser = EIN	Einstellbar:	EIN oder AUS
Menü 24:	Umlauf wechseln	Einstellbar:	GLEICHER oder NÄCHSTER Umlauf
Menü 25:	Rennen wechseln	Man kann in ein anders Rennen wechseln	
Menü 26:	D-Board-Test = AUS	Zum Testen der Großanzeigetafel	
Menü 36:	Strafpunkte = 4.00	Einstellbar:	0.01 bis 99.99
	FEHLERSTRAFZEIT = 2,00	Einstellbar:	0.01 bis 99.99
Menü 37:	Zeitüberschreitung 1 = 0,25	Einstellbar:	0 bis 99.99
Menü 38:	Zeitüberschreitung 2 = 1	Einstellbar:	0 bis 99.99
Menü 39:	Umlaufzeit 1 = 000.00	Einstellbar:	0 bis 999.99
Menü 40:	Umlaufzeit 2 = 000.00	Einstellbar:	0 bis 999.99
Menü 41:	Blockierzeit 1 = 000.00	Einstellbar:	0 bis 999.99
Menü 42:	Blockierzeit 2 = 000.00	Einstellbar:	0 bis 999.99
Menü 43:	Count Down Zeit 1 = 1 min	Einstellbar:	0 bis 23:59:59.99 oder 0 bis 6399.99
	AUTOMATIK START = EIN	Einstellbar:	EIN oder AUS
Menü 44:	Count Down Zeit 2 = 1 min	Einstellbar:	0 bis 23:59:59.99 oder 0 bis 6399.99
	AUTOMATIK START = EIN	Einstellbar:	EIN oder AUS
Menü 45:	D-Board Count Down = EIN	Einstellbar:	EIN oder AUS
Menü 46:	Timeoutsignal = EIN	Einstellbar:	EIN oder AUS
Menü 47:	PTO sofort addieren = AUS	Einstellbar:	Ein oder AUS

Start-Totzeit: Menü 1 TOTZEIT START = 1.00 s

Die Start-Totzeit kann von 0,00 bis 9,99 Sekunden eingestellt werden. Zum Eingeben der neuen Start-Totzeit wird 0 bis 9 vom Ziel-Tastenblock verwendet. Die Eingabe wird mit <ENTER> abgeschlossen.

Werkseinstellung: 1,00 s

```
Menü 1: TOTZEIT START = 1.00 s

Speicher: ENTER
```

gewünschte Totzeit eintippen

Totzeit mit <ENTER> speichern

Ziel-Totzeit: Menü 2 TOTZEIT ZIEL = 0,30 s

Die Ziel-Totzeit kann von 0.00 bis 9.99 Sekunden eingestellt werden. Zum Eingeben der neuen Ziel-Totzeit wird 0 bis 9 vom Ziel-Tastenblock verwendet. Die Eingabe wird mit ENTER abgeschlossen.

Werkseinstellung: 0,30 s

```
Menü 2: TOTZEIT ZIEL = 0.30 s

Speicher: ENTER
```

gewünschte Totzeit eintippen

Totzeit mit <ENTER> speichern

Sekundenmodus: Menü 3 SEKUNDENMODUS = AUS

Der Sekundenmode ist normalerweise ausgeschaltet. Wenn man den Sekundenmode einschaltet, dann springt die Uhr nach 60 Sekunden nicht auf 1 Minute, sondern läuft mit 61, 62, 63, etc. weiter. Dieser Mode wird für bestimmte Sportarten benötigt.

Werkseinstellung: Sekundenmode aus

```
Menü 3: SEKUNDENMODUS      EIN  F1
                             AUS< F2

Speichern: ENTER
```

Sekundenmode aktiviert
Zeit mit Stunden, Minuten und Sekunden
Auswahl mit <ENTER> bestätigen

Laufendes Zehntel: Menü 9 LAUFENDES ZEHNTTEL = EIN

Das Display (7) und die Schnittstelle „Display Board“ (24) können die laufende Zehntelsekunde ausgeben (die Großanzeige kann keine laufenden Zehntelsekunden anzeigen). Die laufende Zehntelsekunde ist wichtig, wenn ein Videogenerator (Fernsehen) gespeist werden muß.

ein <F1> laufende Zehntelsekunde ist eingeschaltet.

aus <F2> laufende Zehntelsekunde ist abgeschaltet.

```
Menü 9: LAUFENDES ZEHNTTEL  EIN  F1
                             AUS< F2

Speichern: ENTER
```

laufendes 1/10 eingeschalten
laufendes 1/10 ausgeschalten

Auswahl mit <ENTER> bestätigen

Werkseinstellung: Laufendes Zehntel = aus

Laufzeit Rang:

Menü 11 LAUFZEITRANG = EIN

Für jede Laufzeit oder Totalzeit kann der Rang im Display (7) und der Großanzeigetafel angezeigt werden. Der Rang wird immer für die Dauer der "Display Schleppzeit" angezeigt.

Menü 11: LAUFZEIT RANG	EIN<	F1	Rang anzeigen
	AUS	F2	Rang nicht anzeigen
Speichern: ENTER			Auswahl mit <ENTER> bestätigen

Werkseinstellung: Laufzeit Rang = ein

Menüs Drucken:

Menü 15 MENUES DRUCKEN = EIN

Die Menüs werden normalerweise mit dem Drucker ausgedruckt (z.B. beim Einschalten). Wird „Menü drucken“ ausgeschaltet, werden diese Menüs nicht mehr ausgedruckt. Auch das Verändern von Einstellungen im Hauptmenü wird nicht mehr ausgedruckt.

ein<F1> Menüeinstellungen werden gedruckt.
 aus<F2> Menüeinstellungen werden nicht gedruckt.

Menü 15: MENUES DRUCKEN	EIN<	F1	Menüeinstellungen drucken
	AUS	F2	Menüeinstellungen nicht drucken
Speichern: ENTER			Auswahl mit <ENTER> bestätigen

Werkseinstellung: Menü Drucken = ein

Drucker Leerzeilen:

Menü 16 DRUCKER LEERZEILEN = 0

Der Drucker kann nach einem gedruckten Absatz Leerzeilen schalten (z.B. zwei Leerzeilen damit der Ausdruck über die Abrißkante hinaufgeht). Man kann 1 bis 9 Leerzeilen einstellen. Wird 0 eingegeben, wird in jede Zeile gedruckt.

Menü 16: DRUCKER LEERZEILEN = <u>0</u>			Anzahl der Leerzeilen eingeben
Speichern: ENTER			Auswahl mit <ENTER> bestätigen

Werkseinstellung: Drucker Leerzeilen = 0

RS 232 Baudrate:

Menü 17 RS-232 BAUDRATE = 9600 Bd

Die Baudrate für die RS 232 Schnittstelle (23) auf 2400, 4800, 9600 oder 19200 Baud einstellen.

Menü 17: RS-232 BAUDRATE	2400 Bd	F1	Übertragungsrate 2400 Baud
	4800 Bd	F2	Übertragungsrate 4800 Baud
	9600 Bd<	F3	Übertragungsrate 9600 Baud
Speichern: ENTER	19200 Bd	F4	Übertragungsrate 19200 Baud

Werkseinstellung: 9600 Baud

RS 232 Laufzeit: Menü 18 RS-232 LAUFZEIT = AUS

Über die RS 232 Schnittstelle (23) werden im Differenzzeit-Mode immer die gestoppten Tageszeiten ausgegeben. Zusätzlich kann man die Laufzeit ausgeben.

ein <F1> Tageszeit und Laufzeit ausgeben
 aus <F2> nur Tageszeit ausgeben

Menü 18: RS-232 LAUFZEIT	EIN	F1	Laufzeit ausgeben
	AUS<	F2	Laufzeit nicht ausgeben
Speichern: ENTER			Auswahl mit <ENTER> bestätigen

Werkseinstellung: RS-232 Laufzeit = aus

Großanzeigetafel Baudrate: Menü 19 D-BOARD BAUDRATE = 2400 Bd

Die Großanzeigetafel Schnittstelle kann man auf 2400, 4800, 9600 oder 19200 Baud einstellen. Wird die ALGE Großanzeigetafel verwendet, dann muß 2400 Baud eingestellt werden. Es wird immer automatisch beim Einschalten 2400 Baud eingestellt.

Menü 19: D-BOARD BAUDRATE	2400 Bd<	F1	Übertragungsrate 2400 Baud
	4800 Bd	F2	Übertragungsrate 4800 Baud
	9600 Bd	F3	Übertragungsrate 9600 Baud
Speichern: ENTER	19200 Bd	F4	Übertragungsrate 19200 Baud

Werkseinstellung: D-Board Baudrate = 2400 Baud

Großanzeigetafel Kanal 2: Menü 20 D-BOARD KANAL 2 = LAUFEND

Beim Kanal 2 der Schnittstelle Display-Board (24) kann die Ausgabe eingestellt werden. Man kann die laufende Zeit, die stehenden Zeiten oder die Bestzeit ausgeben. Die Bestzeit wird immer von der Gruppe ausgegeben, falls Gruppen verwendet werden. Um die Bestzeit anzuzeigen muß man den Codeschalter der Großanzeigetafel auf Stellung 2 geben. Wenn man ein Classement macht, wird dieses immer über die Display-Board-Schnittstelle (24) beim Kanal 2 ausgegeben. Zwischen Kanal 1 oder 2 kann man umschalten, indem der Stecker um 180° verdreht wird.

Menü 20: D-BOARD KANAL 2	LAUFEND<	F1	Ausgabe der gestoppten Zeit
	STEHEND	F2	Ausgabe der laufenden Zeit
	BESTZEIT	F3	Ausgabe der Bestzeit
Speichern: ENTER			Auswahl mit Enter bestätigen

Werkseinstellung:D-Board Kanal 2 = laufend

Piepser: Menü 21 PIEPSEK = EIN

Der Piepser ertönt bei jedem Zeitmeßimpuls. Die Länge des Piepstons hängt von der Länge der Totzeit ab. Wenn der Piepston beim Zeitmeßgerät stört, kann man ihn in diesem Menü ausschalten. Der Piepser ist automatisch immer nach dem Einschalten des Gerätes aktiv.

Menü 21: PIEPSEK	EIN	F1	Piepser eingeschalten
	AUS<	F2	Piepser ausgeschalten
Speichern: ENTER			Auswahl mit <ENTER> bestätigen

Werkseinstellung: Piepser = ein

Umlauf wechseln:

Menü 24 UMLAUF WECHSELN

Man muß den TdC 8000 nicht ausschalten, um z.B. vom 1. Durchgang in den 2. Durchgang zu wechseln.

Umlauf wechseln:	GLEICHER (1) <	F1	Weiter im gleichen Durchgang
	NAECHSTER (2)	F2	Neuen Durchgang wählen
Weiter: ENTER			Ausstieg mit <ENTER>

Man kann aussuchen ob im gleichen Durchgang weitergearbeitet werden soll, oder ob in den nächsten Durchgang gewechselt werden soll.

Achtung: Wenn man den nächsten Durchgang ausgewählt hat, kann man nicht mehr in den vorigen Durchgang zurück.

Rennen wechseln:

Menü 25 RENNEN WECHSELN

Man muß den TdC 8000 nicht ausschalten, um von einem Rennen in ein anderes zu wechseln. Wenn man <YES> oder <ENTER> eingibt, dann kann man automatisch ein neues Rennen auswählen. Man geht durch die gleichen Menü wie beim einschalten, nur die vorherige Synchronisation wird beibehalten.

Großanzeigetafel Test:

Menü 26 D-BOARD-TEST = AUS

Zum Testen der Großanzeigetafel und zum Anzeigen der Tageszeit, Blank oder ALGE während einer Rennpause. Wenn die Großanzeigetafel Digits hat, die nicht einwandfrei arbeiten, sollte man diesen Test benutzen. Falls Digits fehlerhaft sind, kann man diese Segmente ausforschen. Der Test mit lauter achten ist nach langem Stillstand der Großanzeigetafel oder, falls das Wetter sehr kalt ist (angefrorene Segmente), anzuraten

Mit den Tasten <F1> bis <F4> kann man den gewünschten Testmode einstellen. Ein Pfeil im Display signalisiert den momentan laufenden GAZ-Test. Es gibt im gesamten 7 Anzeigemöglichkeiten. Der GAZ-Test wird mit der Taste <ENTER> abgebrochen.

Menü 26: D-BOARD-TEST	ZEIT <	F1	Tageszeit wird angezeigt
	ALGE	F2	ALGE wird angezeigt
	BLANK	F3	Tafel wird auf Blank gestellt
Weiter: ENTER	123456789	F4	Alle 9 möglichen Anzeigestellen werden durchnummeriert.
Menü 26: D-BOARD-TEST	123456789 <	F1	
	0	F2	Jedes Digit wird durchgezählt
	8	F3	Jedes Digit zeigt 8 und Blank
Weiter: ENTER	888888888	F4	Alle Digit zeigen 8 und Blank

ZEIT Es wird ALGE auf dem Display angezeigt. Mit den Pfeil-Tasten kann man das ALGE nach links oder rechts verschieben. Ausstieg mit <ENTER>.

ALGE Es wird ALGE auf dem Display angezeigt. Mit den Pfeil-Tasten kann man das ALGE nach links oder rechts verschieben. Ausstieg mit <ENTER>.

BLANK Es wird die Großanzeigetafel gelöscht. Ausstieg mit <ENTER>.

123456789 ... Jede Stelle wird mit ihrer Positionsnummer angezeigt. Ausstieg mit <ENTER>.

0 Es wird jede Stelle einzeln von 0 bis 9 hinaufgezählt. Ausstieg mit <ENTER>.

8 Es wird auf jeder Stelle abwechselnd blank und 8 angezeigt. Ausstieg mit <ENTER>.

888888888 ... Es wird auf allen Stellen blank und 8 abwechselnd angezeigt. Ausstieg mit <ENTER>

Werkseinstellung: GAZ-Test = aus

Strafpunkte:**Menü 36****Strafpunkte = 04.00**

Strafpunkte werden beim Springreiten vergeben. Die Standardstrafpunkte für Hindernisabwurf kann man in einem Menü vorwählen. Die Strafpunkte kann man von 0.01 bis 99.99 eingeben. Normalerweise werden 4 Strafpunkte pro Hindernisabwurf vergeben.

```
Menü 36: STRAFPUNKTE = 04.00
          FEHLERSTRAFZEIT = 02.00
```

```
Speichern: ENTER
```

Voreingestellte Strafpunkte
Voreingestellte Fehlerstrafzeit

Ausstieg mit <ENTER>

Werkseinstellung: 4 Punkte

Zeitüberschreitung 1:**Menü 37****Zeitpunkte = 0,25**

Zeitpunkte werden beim Springreiten vergeben. Die Zeitpunkte pro angefangener Sekunde Zeitüberschreitung für den Grundparcours kann man zwischen 00.00 und 99.99 einstellen. Normalerweise werden 0,25 Strafpunkte pro angefangener Sekunde Zeitüberschreitung dazu addiert.

```
Menü 37: ZEITUEBERSCHREITUNG 1 = 00.25
```

```
Speichern: ENTER
```

Voreingestellte Zeitpunkte

Ausstieg mit <ENTER>

Werkseinstellung: 0,25 Punkte

Zeitüberschreitung 2:**Menü 38****Zeitpunkte = 1:00**

Zeitpunkte werden beim Springreiten vergeben. Die Zeitpunkte pro angefangener Sekunde Zeitüberschreitung für den Stechparcours kann man zwischen 00.00 und 99.99 einstellen. Normalerweise wird 1,00 Strafpunkt pro angefangener Sekunde Zeitüberschreitung dazu addiert.

```
Menü 38: ZEITUEBERSCHREITUNG 2 = 01.00
```

```
Speichern: ENTER
```

Voreingestellte Zeitpunkte

Ausstieg mit <ENTER>

Werkseinstellung: 1,00 Punkte

Umlaufzeit 1:**Menü 39****Umlaufzeit 1 = 000.00**

Für Springreiten muß man eine Umlaufzeit eingegeben. Wenn man keine Umlaufzeit eingibt, dann werden auch keine Strafpunkte bei Zeitüberschreitung dazu addiert. Die Umlaufzeit 1 bezieht sich auf den Grundparcours (1. Phase).

```
Menü 39: UMLAUFZEIT 1 = 000.00
```

```
Speichern: ENTER
```

Umlaufzeit eingeben

Ausstieg mit <ENTER>

Werkseinstellung: Es wird keine Umlaufzeit vorgegeben!

Umlaufzeit 2:**Menü 40****Umlaufzeit 2 = 000.00**

Für Springreiten muß man eine Umlaufzeit eingegeben. Wenn man keine Umlaufzeit eingibt, dann werden auch keine Strafpunkte bei Zeitüberschreitung dazu addiert. Die Umlaufzeit 2 bezieht sich auf die 2. Phase.

```
Menü 40: UMLAUFZEIT 2 = 000.00
```

Umlaufzeit eingeben

```
Speichern: ENTER
```

Ausstieg mit <ENTER>

Werkseinstellung: Es wird keine Umlaufzeit vorgegeben!

Blockierzeit 1:**Menü 41****Blockierzeit 1 = 000.00**

Für Springreiten kann man eine Blockierzeit eingeben. Während der Blockierzeit wird der Zielimpuls der Ziellichtschanke als ungültige Zeit gewertet. Die Tageszeit wird mit einem Fragezeichen versehen ausgedruckt. Die Zeit bleibt weder am Display (7) noch auf der Großanzeigetafel stehen. Die Blockierzeit ist für Bewerbe, bei denen die Reiter während des Umlaufs die Ziellichtschanke vor dem Zieldurchtritt passiert. Die Blockierzeit 1 ist für den Grundparcours (1. Phase) gültig.

```
Menü 41: BLOCKIERZEIT 1 = 000.00
```

Blockierzeit eingeben

```
Speichern: ENTER
```

Ausstieg mit <ENTER>

Werkseinstellung: Es wird keine Blockierzeit vorgegeben!

Blockierzeit 2:**Menü 42****Blockierzeit 2 = 000.00**

Für Springreiten kann man eine Blockierzeit eingeben. Während der Blockierzeit wird der Zielimpuls der Ziellichtschanke als ungültige Zeit gewertet. Die Tageszeit wird mit einem Fragezeichen versehen ausgedruckt. Die Zeit bleibt weder am Display (7) noch auf der Großanzeigetafel stehen. Die Blockierzeit ist für Bewerbe, bei denen die Reiter während des Umlaufs die Ziellichtschanke vor dem Zieldurchtritt passiert. Die Blockierzeit 2 ist für die 2. Phase gültig.

```
Menü 42: BLOCKIERZEIT 2 = 000.00
```

Blockierzeit eingeben

```
Speichern: ENTER
```

Ausstieg mit <ENTER>

Werkseinstellung: Es wird keine Blockierzeit vorgegeben!

Count Down Zeit 1:**Menü 43****Count Down Zeit 1 = 00:01:00.00**

Man kann die Countdown-Zeit eingeben. Man kann eine Zeit von 0 bis 6399.99 Sekunden einstellen. Diese Countdown Zeit gilt für alle Teilnehmer (Grundparcours, 1. Durchgang).

```
Menü 43: Count Down Zeit 1 = 000100.00  
AUTOMATIK START = EIN
```

Countdown-Zeit eingeben
EIN oder AUS

```
Speichern: ENTER
```

Ausstieg mit <ENTER>

Werkseinstellung: Count Down Zeit 1 = 60 Sekunden (Springreiten)
Automatik Start = Ein

Count Down Zeit 2: Menü 44 Count Down Zeit 2 = 00:01:00.00

Man kann die Countdown-Zeit 2 für die 2. Phase beim Springreiten eingeben. Eine Zeit von 0 bis 6399.99 Sekunden ist einstellbar. Diese Countdown Zeit gilt für alle Teilnehmer.

```
Menü 44: Count Down Zeit 2 = 000030.00
          AUTOMATIK START = EIN
Speichern: ENTER
```

Countdown-Zeit eingeben
EIN oder AUS
Ausstieg mit <ENTER>

Werkseinstellung: Count Down Zeit = 30 Sekunden
Automatik Start = Ein

Countdown für Großanzeigetafel: Menü 45 D-Board Count Down = EIN

Der Countdown für Springreiten kann auf der Großanzeigetafel ausgeschaltet werden. Wenn der Countdown für die Großanzeigetafel ausgeschaltet ist, bleiben aber trotzdem alle anderen Countdown-Funktionen erhalten.

```
Menü 45: D-BOARD COUNT DOWN          EIN<
          AUS
Speichern: ENTER
```

Ausgabe auf Großanzeigetafel
Keine Großanzeigetafel
Ausstieg mit <ENTER>

Werkseinstellung: D-Board Count Down = ein

TIMEOUTSIGNAL: Menü 46 Timeoutsignal= EIN

Das Timeoutsignal auf den Lautsprecher kann mit dieser Option ein- bzw. -ausgeschaltet werden.

```
Menü 46: TIMEOUTSIGNAL= EIN          EIN<
          AUS
Speichern: ENTER
```

EIN oder AUS
Ausstieg mit <ENTER>

Werkseinstellung: Timeoutsignal = EIN

PTO SOFORT ADDIEREN: Menü 47 PTO sofort addieren= AUS

PTO sofort addieren heißt das die Strafsekunden für Timeout sofort nach dem Zieleinlauf automatisch addiert werden.

```
Menü 47: PTO sofort addieren          EIN<
          AUS
Speichern: ENTER
```

EIN oder AUS
Ausstieg mit <ENTER>

Werkseinstellung: PTO sofort addieren =AUS



Laut Reglement der FEI muß immer die Laufzeit ohne Strafsekunden dargestellt werden. Erst später dürfen die Strafsekunden addiert werden.

6. PROGRAMME

Der TdC 8000 beinhaltet eine umfangreiche und flexible Software. Fast alle Aufgabenstellungen kann man mit dem TdC 8000 lösen.

Um ein Programm anzuwählen, muß man den TdC 8000 einschalten. Nach ca. 5 Sekunden wird das zuletzt verwendete Programm angezeigt. Will man dieses verwenden, muß man <ENTER> drücken.

Wenn man ein anderes Programm wünscht, kann man direkt die Programm-Nummer eingeben und <ENTER> drücken.

Eine andere Möglichkeit besteht mit den Tasten  und . Diese muß man solange drücken, bis das gewünschte Programm im Infodisplay (6) angezeigt wird. Dann die Taste <ENTER> drücken.

Folgende Programme können gewählt werden:

Programm	Prog. Nummer	Seite
Split	Programm 1	--
Split Sequential	Programm 3	--
Parallel Diff.	Programm 4	--
Parallel Netto	Programm 5	--
Dual Timer	Programm 6	--
Geschwindigkeit	Programm 7	--
Speed Skiing	Programm 8	--
Carving	Programm 9	--
10-Kanal-Timer	Programm 10	--
10-Kanal Timer 1	Programm 101	--
10 Kanal Timer 2	Programm 102	--
Pferdesport	Programm 11	41
Standard Springen A1	Programm 111	43
Standard Springen A2	Programm 112	49
Standard Springen AM3	Programm 113	49
Standard Springen AM4	Programm 114	50
Standard Springen AM5	Programm 115	51
Standard Springen AM6	Programm 116	51
Standard Springen AM7	Programm 117	52
Standard Springen AM8	Programm 118	52
Standard Springen AM9	Programm 119	
Punkte Springen 1	Programm 120	
Punkte Springen 2	Programm 121	
Punkte Springen 3	Programm 122	
Zeit Springen C	Programm 123	53
Zwei-Phasen Springen	Programm 124	60
Amerik. Stechen F	Programm 125	68
Amerik. Stechen / Zeit	Programm 126	76
Standard/Zeit 1	Programm 127	84
Standard/Zeit 2	Programm 128	
Team Springen 1	Programm 129	
Team Springen 2	Programm 130	
Team Springen 3	Programm 131	
Team Springen 4	Programm 132	
Radsport	Programm 14	--
Rad-Straße	Programm 141	--
Hundesport	Programm 15	--
Prüfung	Programm 151	--
Spiele	Programm 152	--
TdC Test	Programm 16	--

6.1. Pferdesport Programm 11

Es gibt verschiedene Programme für Springreiten. Bevor man einen Bewerb startet, muß man immer das entsprechende Programm sorgfältig auswählen. Wird einmal ein Bewerb mit einem bestimmten Programm gestartet, dann ist ein wechseln in ein anderes Programm nicht mehr möglich.

Standard Springen A1: Programm 111	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Umlauf: Wertung nach Punkte ☞ kein Stechen
Standard Springen A2: Programm 112	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Umlauf: Wertung nach Punkten und Zeit ☞ kein Stechen
Standard Springen AM3: Programm 113	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Umlauf: Wertung nach Punkte ☞ Stechen: Wertung nach Punkte und Zeit
Standard Springen AM4: Programm 114	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Umlauf: Wertung nach Punkte ☞ Stechen 1: Wertung nach Punkte ☞ Stechen 2: Wertung nach Punkte und Zeit
Standard Springen AM5: Programm 115	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Umlauf: Wertung nach Punkte und Zeit ☞ Stechen: Wertung nach Punkte und Zeit
Standard Springen AM6: Programm 116	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Umlauf: Wertung nach Punkte und Zeit ☞ Stechen 1: Wertung nach Punkte und Zeit ☞ Stechen 2: Wertung nach Punkte und Zeit
Standard Springen AM7: Programm 117	<ul style="list-style-type: none"> ☞ zwei Umläufe: Wertung aus Gesamtpunkte und Zeit vom1 Umlauf ☞ Umlauf 1: Wertung nach Punkte und Zeit ☞ Umlauf 2: Wertung nach Punkte und Zeit
Standard Springen AM8: Programm 118	<ul style="list-style-type: none"> ☞ zwei Umläufe: Wertung aus Gesamtpunkte und Zeit vom2 Umlauf ☞ Umlauf 1: Wertung nach Punkte und Zeit ☞ Umlauf 2: Wertung nach Punkte
Standard Springen AM9: Programm 119	<ul style="list-style-type: none"> ☞ zwei Umläufe: Wertung aus Gesamtpunkte und Zeit vom1 Umlauf ☞ Umlauf 1: Wertung nach Punkte und Zeit ☞ Umlauf 2: Wertung nach Punkte und Zeit
Punkte Springen B1: Programm 120	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Umlauf: Standard Punktespringen, Wertung nach Punkten und Zeit mit Strafsekunden. ☞ kein Stechen
Punkte Springen B2: Programm 121	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Umlauf: Punktespringen, Wertung nach Punkten und Zeit. Nach ablauf der Umlaufzeit ertönt die Hupe. ☞ kein Stechen
Punkte Springen B3: Programm 122	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Umlauf: Punktespringen, Wertung nach Punkten und Zeit mit Strafsekunden ☞ Stechen nach Wertung A2
Zeit Springprüfung C: Programm 123	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Umlauf: Wertung nach Gesamtzeit aus Umlaufzeit und Strafsekunden ☞ kein Stechen

Zwei Phasen Springen:
Programm 124

- ☞ 1. Phase: für alle Reiter
- ☞ 2. Phase: wird erreicht wenn man die 1. Phase fehlerfrei in der erlaubten Zeit absolviert hat. Die 2. Phase beginnt mit dem Ende der 1. Phase. Wertung nach Punkte und Zeit aus der 2. Phase

Amerikanisches Stechen F:
Programm 125

- ☞ 1. Phase: für alle Reiter
- ☞ 2. Phase: wird erreicht wenn man die 1. Phase fehlerfrei in der erlaubten Zeit absolviert hat. Für die 2. Phase wird ein 30 Sekunden Countdown gestartet. Wertung nach Punkte und Zeit aus der 2. Phase

Amerikanisches Stechen/Zeit:
Programm 126

- ☞ Grundparcour ist eine Standardspringprüfung
- ☞ Das Steche: wird erreicht wenn man den Grundpartcour fehlerfrei in der erlaubten Zeit absolviert hat. Für die Das Stechen wird als Zeit Springprüfung C geritten.

Standard / Zeit 1:
Programm 127

- ☞ 1. Phase: für alle Reiter als Standardspringprüfung
- ☞ 2. Phase: wird erreicht wenn man die 1. Phase fehlerfrei und innerhalb der erlaubten Zeit geritten hat. Wertung nach Zeitspringprüfung C.

Standard / Zeit 2:
Programm 128

- ☞ 1. Phase: für alle Reiter als Standardspringprüfung
- ☞ 2. Phase: wird erreicht wenn man die 1. Phase fehlerfrei geritten hat. Wertung nach Zeitspringprüfung C.

Team Springen 1 :
Programm 129

- ☞ Für alle Reiter als Standardspringprüfung A2
- ☞ Bei der Wertung wird jeweils das schlechteste Ergebnis der 4 Reiter gestrichen.

Team Springen 2:
Programm 130

- ☞ Ausführung wie AM3 aber mit Teamwertung.
- ☞ Bei der Wertung wird jeweils das schlechteste Ergebnis der 4 Reiter gestrichen.

Team Springen 3:
Programm 131

- ☞ 1.Phase nach Standard Springprüfung A1
- ☞ 2.Phase nach Gesamtpunkte und Zeit von der 2. Phase.
- ☞ Bei der Wertung wird jeweils das schlechteste Ergebnis der 4 Reiter gestrichen.

Team Springen 4:
Programm 132

- ☞ 1.Phase nach Standard Springprüfung A1
- ☞ 2.Phase nach Gesamtpunkteanzahl.
- ☞ Stechen nach Standard Springen A2
- ☞ Bei der Wertung wird jeweils das schlechteste Ergebnis der 4 Reiter gestrichen.

AUFBAU der Zeitmessung

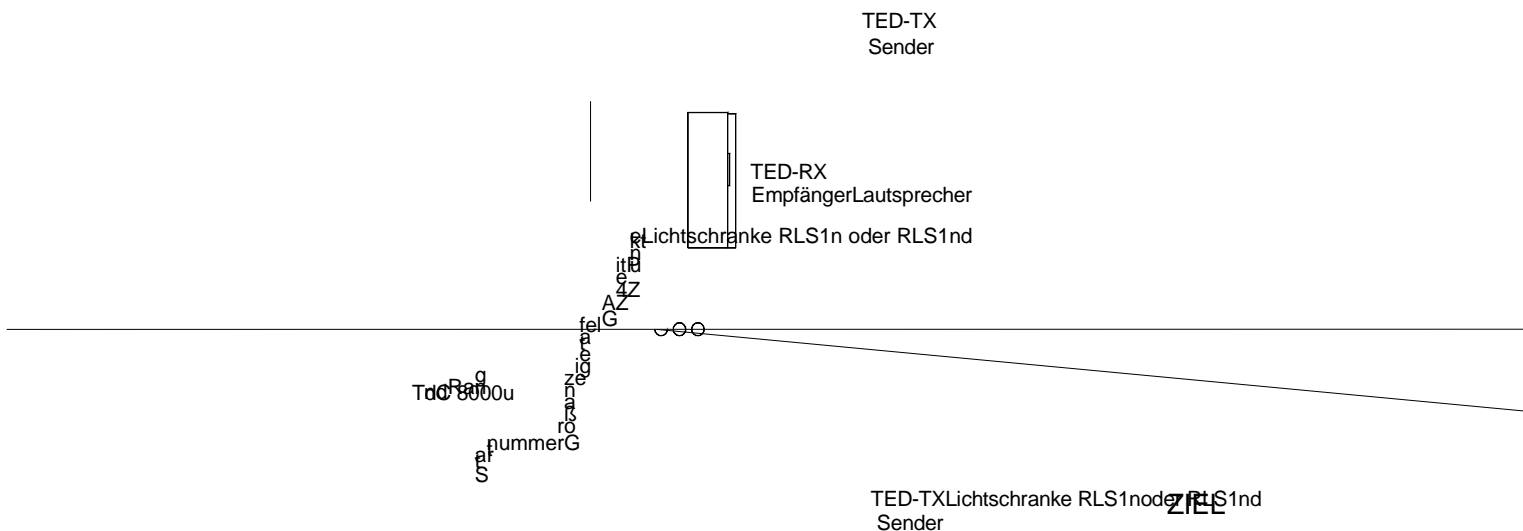
Bei Reitveranstaltungen muß man meistens die Start- und Ziellichtschranke mehrmals am Tag umbauen. Das Verlegen von Kabel ist meist sehr schwierig. Es muß immer gewährleistet sein, daß kein Kabel ein Pferd behindert oder das kein Kabel beschädigt werden kann.

Die Lichtschranken kann man sehr flexibel einsetzen, wenn man die Impulse per Funk übermittelt. Die Kombination von Lichtschranken mit Funkimpulsübertragung gewährleistet auch, daß ein Umbau von Start und Ziel sehr schnell und ohne großen Aufwand erfolgen kann.

Clasement:

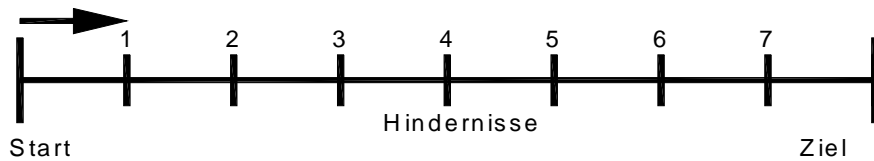
Es steht für Springreiten ein Clasement zur Verfügung. Bei Veranstaltungen mit Stechen, kann man nach dem Grunddurchgang nur immer das Clasement der Teilnehmer im jeweiligen Stechen auflisten, D.h. man muß auch nach dem Grunddurchgang ein Clasement ausdrucken. Alle Reiter die sich für das Stechen plaziert haben (keine Fehlerpunkte) werden gemeinsam auf dem 1. Platz gewertet.

Beispiel für den Zeitmeßgeräteaufbau bei einer Reitveranstaltung:



6.1.1. Standard Springprüfung A1

Programm 111



Programm für Standardspringprüfung nach Richtverfahren A1:

☞ ein Durchgang, Wertung nach Punkte

Standard Springprüfung:

¼ Strafpunkt pro angefangener Sekunde Zeitüberschreitung

Einschaltvorgang:

- TdC 8000 einschalten (Schalter 26).
- Programm 11 - "Pferdesport" mit den Cursor Tasten \downarrow und \uparrow auswählen.
- Taste <ENTER> drücken.
- Programm 111 - "Standard Springen A1" mit den Cursor Tasten \downarrow und \uparrow auswählen.
- Taste <ENTER> drücken.
- Speicher für Rennen, das verwendet wird, löschen (z.B. <F1> für Rennen 1).
- Taste <ENTER> drücken.
- Rennen auswählen (z.B. <F1> für Rennen 1).
- Taste <ENTER> drücken.
- Präzision mit den Tasten <F1> bis <F4> auswählen (Standard ist 1/100 Sekunden <F3>)
- Taste <ENTER> drücken.
- Zeitnehmungsmode auswählen (z.B. <F2> für Differenz-Zeitmessung).
- Taste <ENTER> drücken.
- TdC 8000 synchronisieren (eventuell mit anderen Zeitmeßgeräten).
 - <F1> drücken um angezeigte Tageszeit zu übernehmen.
 - Bei der nächsten vollen Minute wird ein Startimpuls über Kanal c0 ausgegeben.
 - Der TdC 8000 ist für die Zeitmessung bereit.
 - <F2> drücken, wenn das Display (7) eine falsche Tageszeit anzeigt.
 - Zeit mit der Zieltastatur (15) eingeben und mit <ENTER> bestätigen.
 - Mit einem Startsignal die Uhr starten (Taste <START> oder Kanal c0).
- Taste <ALT> und <MENU> gemeinsam drücken.
- Menü 36, 37, 39, 41, 43 und 45 dem Reglement des Bewerbes entsprechend anpassen (siehe nächste Seite).
- Wenn alle Einstellungen gemacht wurden mit <NO> Menü verlassen.

Rennablauf:

- Startnummer für Start mit Starttastatur (9) eingeben, z.B. StNr. 1.
- Taste <ENTER> drücken (Starttastatur 9).
- Display (2) muß die richtige Startnummer anzeigen.
- Display (7) zeigt die Countdown Zeit (z.B. 60 Sekunden)
- Display (8) zeigt die Strafpunkte und Strafsekunden.
- Start für den ersten Reiter durch drücken der <START> Taste (oder Handtaster auf Kanal 9) freigeben.
- Der Lautsprecher (angeschlossen an Buchse 25) gibt das "Start frei" Zeichen.
- Im Display (7) zählt der Countdown herab.
- Falls der Reiter die Startlichtschranke nicht innerhalb der Countdownzeit passiert wird nach ablauf der Countdownzeit ein Hupton über den Lautsprecher ausgegeben.
- Wenn der Reiter die Startlichtschranke passiert, dann wird die Zeit gestartet (Display 7).
- Eingabe der Strafpunkte (Hindernisabwurf) mit der Taste <ENTER> der Zieltastatur (15).

- Korrektur der Gesamtfehlerpunkte durch Eingabe der Fehlerpunkte und Bestätigung mit <INPUT> Taste (Zieltastatur 15).
- Timeout für Hindernisaufbau durch drücken der Handtaste (Kanal 9). Die Zeit bleibt stehen bis man nochmals die Handtaste drückt. Während die Zeit steht kann man die Strafsekunden eingeben (Display 8, rechte Ziffer) und mit <ENTER> bestätigen (Zieltastatur 15). Man kann zwischen dem linken und rechten Eingabefeld mit den Pfeiltasten umschalten.
- Wenn ein Reiter das Ziel erreicht (Ziellichtschranke), dann bleibt die Zeit stehen. Die Strafpunkte aus der Zeitüberschreitung können automatisch errechnet werden. (Menü47)
- Taste <F3> drücken um die Gesamtpunkte und Gesamtzeit zu errechnen.
- Startnummer für nächsten Starter mit Startastatur (9) eingeben, z.B. StNr. 2.
- Taste <ENTER> drücken (Startastatur 9).
- usw.

Einstellungen bevor ein Bewerb gestartet wird:

Vor jedem Bewerb sollten die folgenden Einstellungen überprüft und wenn nötig korrigiert werden.

Durch gleichzeitiges Drücken von <ALT> und <MENU> gelangt man in Hauptmenü. Wenn man die gewünschte Menünummer über auf der Zieltastatur (15) eingibt und mit <ENTER> bestätigt, dann kommt direkt in das gewünschte Untermenü.

Strafpunkte:

Menü 36

Strafpunkte = 04.00

Die Standardstrafpunkte für Hindernisabwurf kann man in einem Menü vorwählen. Die Strafpunkte kann man von 0.01 bis 99.99 eingeben. Normalerweise werden 4 Strafpunkte pro Hindernisabwurf vergeben.

Menü 36: STRAFPUNKTE = 04.00

Voreingestellte Strafpunkte

Speichern: ENTER

Ausstieg mit <ENTER>

Werkseinstellung: 4 Punkte

Zeitüberschreitung 1:

Menü 37

Zeitpunkte = 0,25

Die Zeitpunkte pro angefangener Sekunde Zeitüberschreitung für den Grundparcours kann man zwischen 00.00 und 99.99 einstellen. Normalerweise werden 0,25 Strafpunkte pro angefangener Sekunde Zeitüberschreitung dazu addiert.

Menü 37: ZEITUEBERSCHREITUNG 1 = 00.25

Voreingestellte Zeitpunkte

Speichern: ENTER

Ausstieg mit <ENTER>

Werkseinstellung: 0,25 Punkte

Umlaufzeit 1: Menü 39 Umlaufzeit = 000.00

Es ist sehr wichtig, daß die Umlaufzeit eingestellt wird. Wenn man keine Umlaufzeit eingibt, dann werden auch keine Strafpunkte bei Zeitüberschreitung dazu addiert.

Menü 39: UMLAUFZEIT 1 = 000.00	Umlaufzeit eingeben
Speichern: ENTER	Ausstieg mit <ENTER>

Werkseinstellung: Es wird keine Umlaufzeit vorgegeben!

Blockierzeit 1: Menü 41 Blockierzeit 1 = 000.00

Während die Blockierzeit läuft wird der Zielimpuls der Ziellichtschranke als ungültige Zeit gewertet. Die Tageszeit wird mit einem Fragezeichen versehen ausgedruckt. Die Zeit bleibt weder am Display (7) noch auf der Großanzeigetafel stehen. Die Blockierzeit ist für Bewerbe, bei denen die Reiter während des Umlaufs die Ziellichtschranke vor dem Zieldurchtritt passiert.

Menü 41: BLOCKIERZEIT 1 = 000.00	Blockierzeit eingeben
Speichern: ENTER	Ausstieg mit <ENTER>

Werkseinstellung: Es wird keine Blockierzeit vorgegeben!

Count Down Zeit 1: Menü 43 Count Down Zeit = 000060.00

Die Count Down Zeit ist frei einstellbar (von 0 bis 6399.99 Sekunden). Die Count Down Zeit ist jene Zeit, die dem Reiter gewährt wird nach der Begrüßung bis zum Start. Die Count Down Zeit kann auf der Großanzeigetafel angezeigt werden (siehe Menü 43). Am Beginn und am Ende der Count Down Zeit wird ein Lautsprecher betätigt (Buchse 25).

Nach den neuesten Regeln der FEI wird nach ablauf der Vobereitungszeit automatisch die Laufzeit des Reters gestartet. Diese Funktion kann mit Automatik Start= EIN oder AUS eingestellt werden.

Menü 43: COUNT DOWN ZEIT 1 = 000060.00 AUTOMATIK START = EIN	CountDownZeit eingeben Ein oder Aus
Speichern: ENTER	Ausstieg mit <ENTER>

Werkseinstellung: Count Down Zeit = 60 Sekunden
Automatik Start = EIN

Countdown für Großanzeigetafel: Menü 45 D-Board Count Down = EIN

Der Countdown kann auf der Großanzeigetafel ausgeschaltet werden. Wenn der Countdown für die Großanzeigetafel ausgeschaltet ist, bleiben aber trotzdem alle anderen Countdown-Funktionen erhalten.

Menü 45: D-BOARD COUNT DOWN	EIN< AUS	Ausgabe auf Großanzeigetafel Keine Großanzeigegabe
Speichern: ENTER		Ausstieg mit <ENTER>

Werkseinstellung: D-Board Count Down = ein

TIMEOUTSIGNAL: Menü 46 Timeoutsignal= EIN

Das Timeoutsignal auf den Lautsprecher kann mit dieser Option ein- bzw. -ausgeschaltet werden.

Menü 46: TIMEOUTSIGNAL= EIN	EIN< AUS	EIN oder AUS
Speichern: ENTER		Ausstieg mit <ENTER>

Werkseinstellung: Timeoutsignal = EIN

PTM SOFORT ADDIEREN: Menü 47 PTM sofort addieren= AUS

PTM sofort addieren bewirkt das die Strafzeit sofort nach dem Zieleinlauf automatisch addiert wird.

Menü 47: PTM sofort addieren	EIN AUS<	EIN oder AUS
Speichern: ENTER		Ausstieg mit <ENTER>

Werkseinstellung: PTM sofort addieren = AUS

Laut Reglement der FEI muß immer die Laufzeit ohne Strafsekunden dargestellt werden. Erst später dürfen die Strafsekunden addiert werden.

Eingeben der Strafpunkte:

Voreingestellter Wert: Der Zeiger zwischen den Strafpunkten und den Strafsekunden muß auf die Strafpunkte zeigen (Display 8, linkes Feld). Feld mit Cursor-Taste wechseln. Wenn man die Taste <ENTER> (Tastatur 15) drückt erhöhen sich die Strafpunkte um den voreingestellten Betrag (Menü 36).

Variabler Wert: Der Zeiger zwischen den Strafpunkten und den Strafsekunden muß auf die Strafpunkte zeigen (Display 8, linkes Feld). Strafpunkte eingeben (Tastatur 15) und mit <ENTER> bestätigen.

Gesamtpunkte korrigieren: Der Zeiger zwischen den Strafpunkten und den Strafsekunden muß auf die Strafpunkte zeigen (Display 8, linkes Feld). Gesamtstrafpunkte eingeben (Tastatur 15) und mit <INPUT> bestätigen.

Strafzeit bei Hindernisaufbau:

Wenn ein Pferd ein Hindernis verweigert und das Hindernis neu aufgebaut werden muß, dann kann man die Zeit mit einer Handtaste (Kanal 9) anhalten (Timeout). Normalerweise wird eine Strafzeit für die angehaltene Zeit eingegeben. Diese Strafzeit wird nach dem Zieleinlauf dem Reiter dazugezählt. Wenn das Hindernis fertig aufgebaut ist, dann kann man die Zeit wieder weiter laufen lassen (erneutes drücken der Handtaste).

- ☞ Handtaste drücken (Kanal 9)
- ☞ Zeit muß im Display (7) stehen bleiben.
- ☞ Der Zeiger muß auf die Strafsekunden zeigen (letzten zwei Ziffern im Display (8)).
- ☞ Mit der Tastatur (15) die Strafsekunden eingeben.
- ☞ Strafsekunden mit <ENTER> bestätigen.
- ☞ Falls man auch Strafpunkte eingeben will, dann muß man mit den Pfeiltasten (Tastatur 14) zu den Strafpunkten wechseln (Zeiger muß auf Strafpunkte zeigen).
- ☞ Wenn das Hindernis aufgebaut ist die Handtaste (Kanal 9) drücken.
- ☞ Die Zeit im Display (7) läuft wieder.

Strafpunkte aus Zeitüberschreitung:

Die Strafpunkte aus der Zeitüberschreitung (und Hindernisverweigerung) werden automatisch berechnet, wenn man die Umlaufzeit (Menü 39) eingegeben hat. Der aktuelle (endgültige) Wert wird immer im Infodisplay (6) angezeigt). Für den Drucker und die Großanzeigetafel (auch Display 8) werden die Strafpunkte erst aktualisiert, wenn man die Taste <F3> drückt.

Addition von Strafsekunden:

Die Strafsekunden (von einem Hindernisaufbau) dürfen erst nach der Zielankunft für den Drucker und die Großanzeigetafel dazu addiert werden. Es muß immer zuerst das Ergebnis ohne Strafsekunden ausgedruckt und angezeigt werden. Wenn man die <F3> Taste drückt, werden die Strafsekunden (Hindernisverweigerung) zur Umlaufzeit dazu addiert und die gesamten Daten werden ausgedruckt und auf die Großanzeigetafel ausgegeben.

Tastenfunktionen:

Startzeit löschen
 zuletzt gelöschte Startzeit zurückholen
 Zielzeit löschen
 zuletzt gelöschte Zielzeit zurückholen
 Startzeit blockieren
 Startzeit ignorieren
 Zielzeit blockieren
 Zielzeit ignorieren
 Editieren von Startzeiten
 Editieren von Zielzeiten
 Editieren der Strafpunkte

Tastatur 9 und 14

CLEAR
 ALT + CLEAR

 BLOCK
 ALT + BLOCK

INPUT

Tastatur 15 und 14

CLEAR
 ALT + CLEAR

BLOCK
 ALT + BLOCK

INPUT
 Punkte, dann INPUT

Kanalbelegung: c0 = Startkanal
 c1 = Zielkanal

c9 = Countdown und Timeout
 c2 bis c8 ohne Funktion

Voreingestelltes Hauptmenü:

Menü 1:	Totzeit Start = 1.0 sec.	Menü 24:	Umlaufwechseln
Menü 2:	Totzeit Ziel = 0.3 sec.	Menü 25:	Rennen wechseln
Menü 3:	Sekundenmodus = EIN	Menü 26:	D-Board-Test
Menü 9:	Laufendes Zehntel = aus	Menü 36:	Strafpunkte = 04.00
Menü 11:	Laufzeit Rang = ein	Menü 37:	Zeitüberschreitung1 = 01.00
Menü 15:	Menüs drucken = ein	Menü 39:	Umlaufzeit 1 = 000.00
Menü 16:	Drucker Leerzeilen = 0	Menü 41:	Blockierzeit 1 = 000.00
Menü 17:	RS-232 Baudrate = 9600 Baud	Menü 43:	Count Down Zeit = 000060.00
Menü 18:	RS-232 Laufzeit = aus		AutomastikStart = ein
Menü 19:	D-Board Baudrate = 2400 Baud	Menü 45:	D-Board Count Down = ein
Menü 20:	D-Board Kanal 2 = laufend	Menü 46:	Timeoutsignal = ein
Menü 21:	Piepser = ein	Menü 47:	PTM sofort addieren = aus

Infodisplay:

Auf dem Infodisplay (6) werden folgende Informationen angezeigt:

- PP Strafpunkte Hindernisabwurf (Penalty Points)
- PTM Strafpunkte Zeitüberschreitung (Penalty Points Time Violation)
- TP Total Strafpunkte (Total Penalty Points)
- PTO Zeitzuschlag Strafsekunden Hindernisverweigerung (Penalty Time of Timeout)
- LZ Laufzeit
- LZT Laufzeit inklusive addierter Strafzeiten

PP	4.00	PTO	6.00
PTM	0.25	LZ	56.49
TP	4.25	LZT	62.49

Printer: Beispiel eines Ausdrucks

```

0001 C9 14:32:48.2506
      CD      21.85
      SZ 14:33:26.3991
      P   + 4.00
      C9 14:33:52.1450
      TO      25.74
      PTO     +6.00
      C9 14:34:00.1828
      P   + 4.00
      ZZ 14:34:35.1821
      LZ      60.74
-----
      PTO      6.00
      PTM     2.25
      PP      8.00
-----
      LZT      66.74
      TP     10.25
=====

```

Start der Countdownzeit
 Start 21.85 Sekunde vor Ablauf des Countdown
 Startzeit
 4 Strafpunkte für Hindernisfehler
 Tageszeit für Beginn von Timeout
 Timeout nach 25.74 Sekunden Laufzeit
 Zeitzuschlag 6 Strafsekunden
 Tageszeit für Ende von Timeout
 4 Strafpunkte für Hindernisfehler
 Zielzeit
 Laufzeit

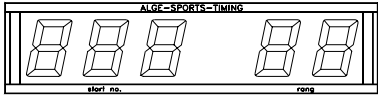


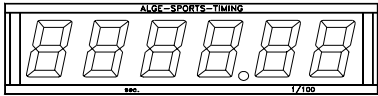


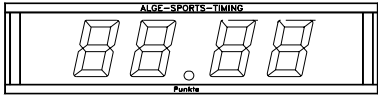


 Total Strafsekunden
 Strafpunkte aus Zeitüberschreitung
 Strafpunkte für Hindernisfehler

 Laufzeit plus Strafzeit
 Gesamtpunkte (Hindernisfehler + Zeitüberschreitung)

Großanzeigetafel GAZ4:

Man kann die Laufzeit (laufende Zeit und Countdown Zeit), die Punkte und Startnummer/Rang auf je einer ALGE Großanzeigetafel anzeigen. Auf der Großanzeigetafel kann die Nummer nur 3-stellig, der Rang nur 2-stellig angezeigt werden.

Im Hauptmenü (Menü 20, siehe Seite 35) kann man den Kanal 2 aktivieren. Wenn man mit Kanal 2 arbeitet, wird nur die gestoppte Zeit auf der Großanzeigetafel angezeigt (keine laufende Zeit).

Startnummer / Rang:		 Daumenradschalter auf 1	 Kippschalter nach oben
Laufzeit und laufende Zeit:		 Daumenradschalter auf 0	 Kippschalter Mittelstellung
Strafpunkte:		 Daumenradschalter auf 0	 Kippschalter nach oben

RS 232c Schnittstelle:

Ausgabeformat: 1 Startbit, 8 Daten-Bit, kein Parity-Bit, 1 Stopbit
Übertragungsgeschwindigkeit: 9.600 Baud Vorzugseinstellung (Einstellbar: 2400, 4800, 19200)
Übertragungsprotokoll: ASCII

nNNNN (CR)	aktive Startnummer
xNNNNxCCxxHH : MM : SS . zhtqxGR (CR)	Tageszeit
xNNNNxCCMxHH : MM : SS . zhtqxGR (CR)	Tageszeit (manuelle Auslösung)
xNNNNxCDxxxxSSSSSS . zhxxxGR (CR)	Countdown Zeit
xNNNNxTOxxxxSSSSSS . zhxxxGR (CR)	Timeout
xNNNNxRTxxxxSSSSSS . zhxxxGR (CR)	Laufzeit
xNNNNxRTTxxxSSSSSS . zh (CR)	Laufzeit inklusive Strafzeit
xNNNNxPxxxxxxxx+pp . pp (CR)	Strafpunkte für Hindernisabwurf
iNNNNxPxxxxxxxxpp . pp (CR)	Korrektur der Strafpunkte (Hindernisabwurf)
xNNNNxPTMxxxxxxxxpp . pp (CR)	Strafpunkte aus Zeitüberschreitung
xNNNNxTPxxxxxxxxpp . pp (CR)	Gesamtstrafpunkte (Hindernisfehler und Zeit-Überschreitung)
xNNNNxPTOxxxxxx+tt . tt (CR)	Strafsekunden für Hindernisaufbau
iNNNNxPTOxxxxxxtt . tt (CR)	Korrektur der Strafsekunden für Hindernisaufbau

x Leerzeichen (Blank)
 NNNN Startnummer (4-stellig)
 C# Kanäle des Zeitmeßgerätes
 C0 Kanal 0 (Startkanal) C1 Kanal 1 (Zielkanal) C9 ... Kanal 9 (Timeout)
 CCM Manueller Impuls (mit <START> oder <STOP> von Tastatur 9 oder 15)
 CD Countdown
 TO Timeout
 RT Laufzeit (Run Time)
 RTT Laufzeit inklusive Strafzeit
 HH:MM:SS.zhtq Zeit in Stunden, Minuten, Sekunden und 1/10.000 Sekunden

SSSSSS.zh Zeit in Sekunden und 1/100 Sekunden
 GR Gruppe für Mannschaftsspringen (von 01 bis 99, keine Gruppeneingabe = 00)
 P Strafpunkte für Hindernisabwurf
 PTM Strafpunkte aus Zeitüberschreitung
 TP Gesamtstrafpunkte (Hindernisfehler und Zeitüberschreitung)
 PTO Strafsekunden für Hindernisaufbau
 + Strafpunkte oder Strafsekunden werden dazu addiert
 pp.pp Strafpunkte
 tt.tt Strafsekunden
 (CR) Carriage Return

Folgende Zeichen können an der 1. Stelle stehen:

x Leerzeichen (Blank)
 ? Zeit ohne gültige Startnummer
 c Zeiten gelöscht (mit CLEAR Taste)
 d Zeiten durch Disqualifikation gelöscht
 i manuell eingegebene Zeit mit <INPUT>
 n neue Startnummer die im Zieldisplay (8) angezeigt wird

RS 485 Schnittstelle: keine Funktion

6.1.2. Standard Springprüfung A2

Programm 112

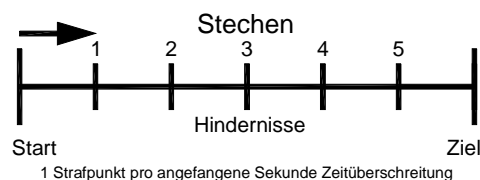
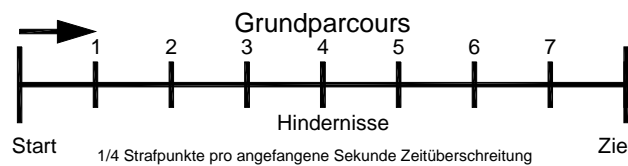
Programm für Standardspringprüfung nach Richtverfahren A2:

☞ ein Durchgang, Wertung nach Punkte und Zeit

Für die Bedienung des Programms siehe Seite 42, 6.1.1 Standard Springprüfung A1.

6.1.3. Standard Springprüfung AM3:

Programm 113



Programm für Standardspringprüfung nach Richtverfahren AM3:

☞ Durchgang: Wertung nach Punkte
 ☞ Stechen: Wertung nach Punkte und Zeit

Für die Bedienung des Grundparcours siehe Seite 42, 6.1.1 Standard Springprüfung A1.

Bevor man in das Stechen wechselt, sollte man ein Classement ausdrucken. Die Reiter die nicht im Stechen antreten, werden nachher nicht mehr im Classement enthalten sein.

Wechseln in den Stechparcours:

Der Stechparcours kann im Menü 24 ausgewählt werden. Ins Menü gelangt man durch gleichzeitiges Drücken von <MENU> und <ALT>. Mit der Pfeiltasten blättern, bis das Menü 24 (Umlauf wechseln) erscheint und dann Taste <YES> drücken. Im Stechen kann (vom Programm aus) jede Startnummer wieder gestartet werden. Normalerweise Starten nur jene Teilnehmer, die den Grundparcours ohne Strafpunkte absolviert haben.

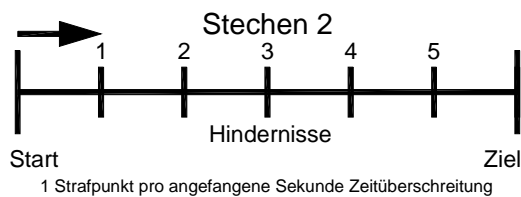
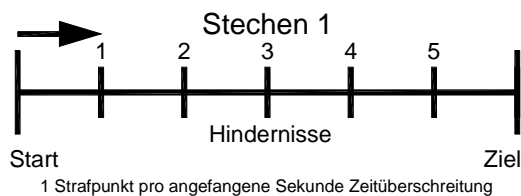
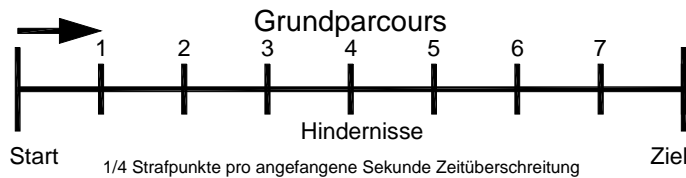
- Folgendes wird nun im Infodisplay (6) angezeigt:

Umlauf wechseln:	UMLAUF 1	F1	Weiterarbeiten im Grundparcours
	STECHE 1<	F2	Stechparcours auswählen
Weiter: ENTER			

- Mit der Taste <F2> den Stechparcours auswählen und mit <ENTER> bestätigen
- Menü 37 (Zeitüberschreitung 1), 39 (Umlaufzeit 1), 41 (Blockierzeit 1) und 43 (Count Down Zeit 1) den Reglement des Bewerbes entsprechend einstellen (siehe Seite 44).
Beim Stechen muß die Umlaufzeit geändert werden. Zumeist wird für das Stechen auch 1 Strafpunkt pro angefangene Sekunde Zeitüberschreitung verrechnet. Wichtig ist auch, daß man die Blockierzeit der neuen Umlaufzeit anpaßt, falls man eine Blockierzeit verwendet.
- Wenn alle Einstellungen gemacht wurden mit <NO> Menü verlassen.
- Jetzt kann man weiterarbeiten wie im Grunddurchgang.

6.1.4. Standard Springprüfung AM4

Programm 114



Programm für Standardspringprüfung nach Richtverfahren AM4:

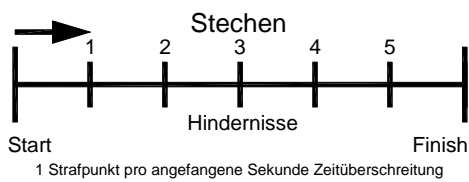
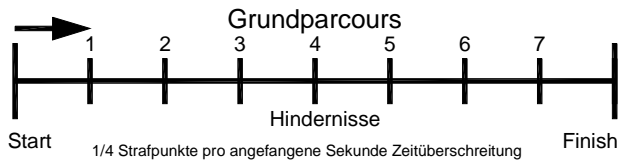
- ☞ Durchgang: Wertung nach Punkte
- ☞ Stechen 1: Wertung nach Punkte
- ☞ Stechen 2: Wertung nach Punkte und Zeit

Für die Bedienung des Grundparcours siehe Seite 42, 6.1.1 Standard Springprüfung A1.

Für die Bedienung des Stechparcours 1 oder 2 siehe Seite 50, 6.1.3. Standard Springprüfung AM3

6.1.5. Standard Springprüfung AM5

Programm 115



Programm für Standardspringprüfung nach Richtverfahren AM5:

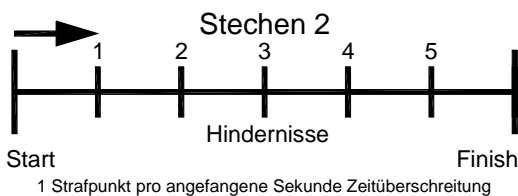
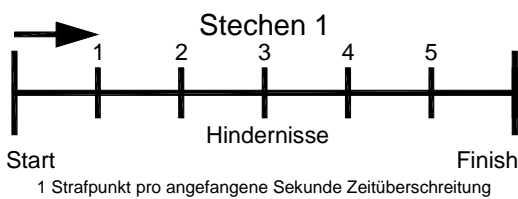
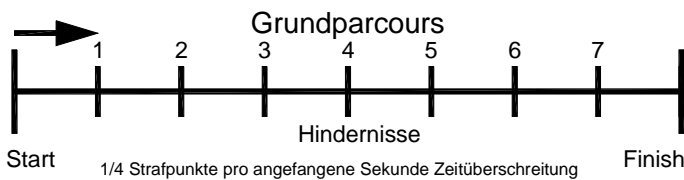
- ☞ Durchgang: Wertung nach Punkte und Zeit
- ☞ Stechen: Wertung nach Punkte und Zeit

Für die Bedienung des Grundparcours siehe Seite 42, 6.1.1 Standard Springprüfung A1.

Für die Bedienung des Stechparcours siehe Seite 50, 6.1.3. Standard Springprüfung AM3

6.1.6. Standard Springprüfung AM6

Programm 116



Programm für Standardspringprüfung nach Richtverfahren AM6:

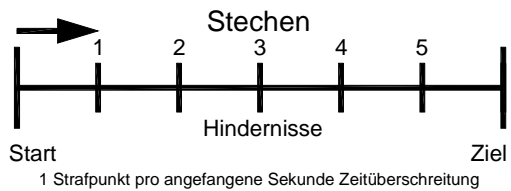
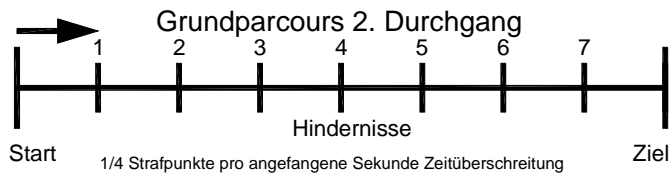
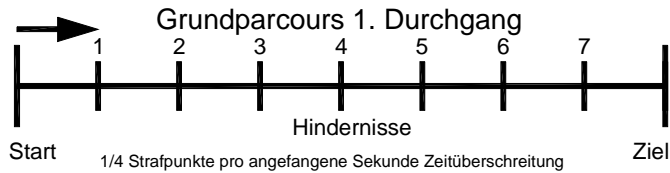
- ☞ Durchgang: Wertung nach Punkte und Zeit
- ☞ Stechen 1: Wertung nach Punkte und Zeit
- ☞ Stechen 2: Wertung nach Punkte und Zeit

Für die Bedienung des Grundparcours siehe Seite 42, 6.1.1 Standard Springprüfung A1.

Für die Bedienung des Stechparcours 1 und 2 siehe Seite 50, 6.1.3. Standard Springprüfung AM3

6.1.7. Standard Springprüfung AM7

Programm 117



Programm für Standardspringprüfung nach Richtverfahren AM7:

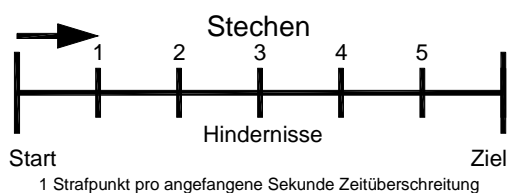
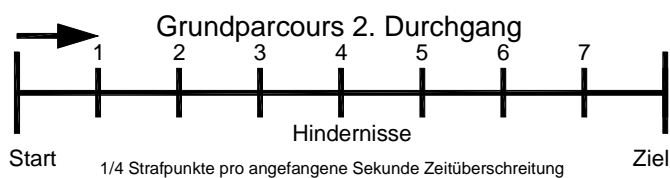
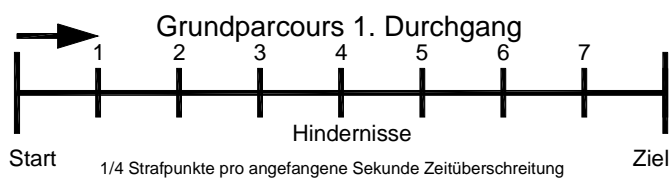
- ☞ Durchgang 1: Wertung nach Punkte und Zeit
- ☞ Durchgang 2: Wertung nach Gesamtpunkte (1. + 2. DG) und Zeit vom 1. Umlauf
- ☞ Stechen: Wertung nach Punkte und Zeit

Für die Bedienung des Grundparcours siehe Seite 42, 6.1.1 Standard Springprüfung A1. Der Vorgang um in den 2. Durchgang zu gelangen ist gleich wie um ins Stechen zu gelangen.

Für die Bedienung des Stechparcours siehe Seite 50, 6.1.3. Standard Springprüfung AM3

6.1.8. Standard Springprüfung AM8

Programm 118



Programm für Standardspringprüfung nach Richtverfahren AM8:

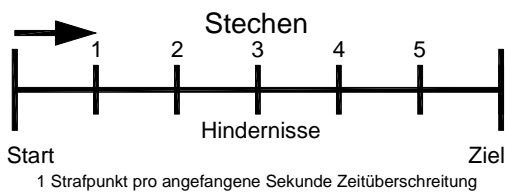
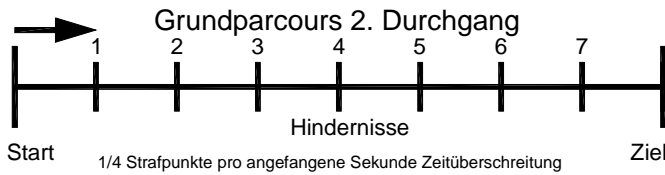
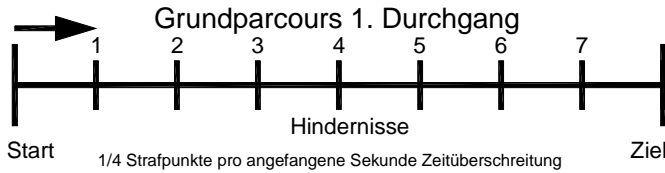
- ☞ Durchgang 1: Wertung nach Punkte und Zeit
- ☞ Durchgang 2: Wertung nach Gesamtpunkte (1. + 2. DG) und Zeit vom 2. Umlauf
- ☞ Stechen: Wertung nach Punkte und Zeit

Für die Bedienung des Grundparcours siehe Seite 42, 6.1.1 Standard Springprüfung A1. Der Vorgang um in den 2. Durchgang zu gelangen ist gleich wie um ins Stechen zu gelangen.

Für die Bedienung des Stechparcours siehe Seite 50, 6.1.3. Standard Springprüfung AM3

6.1.9. Standard Springprüfung AM9

Programm 119



Programm für Standardspringprüfung nach Richtverfahren AM8:

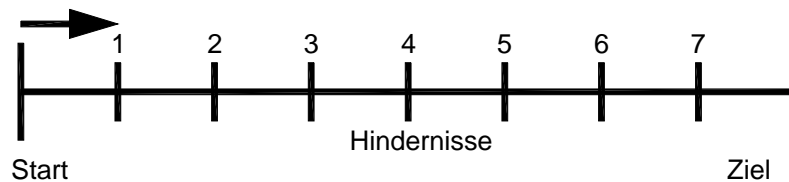
- ☞ Umlauf 1: Wertung nach Punkte und Zeit
- ☞ Umlauf 2: Wertung nach Gesamtpunkte (1. + 2. Uml.) und Gesamtzeit.
- ☞ Stechen: Wertung nach Punkte und Zeit

Für die Bedienung des Grundparcours siehe Seite 42, 6.1.1 Standard Springprüfung A1. Der Vorgang um in den 2. Durchgang zu gelangen ist gleich wie um ins Stechen zu gelangen. Für die Bedienung des Stechparcours siehe Seite 50, 6.1.3. Standard Springprüfung AM3

6.1.10. Punkte Springprüfung (B1)

Programm 120

- ☞ Pro fehlerfrei überwundenen Hindernis erhält der Reiter die entsprechende Punktzahl



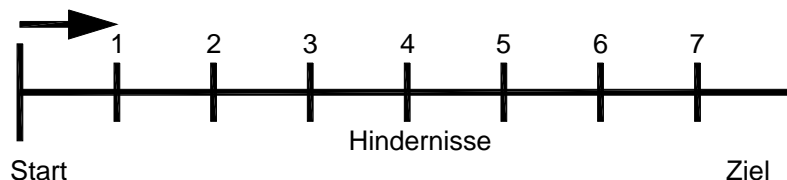
gut-geschrieben. Fehlerbehaftete Hindernisse werden mit 0 Punkte gewertet. 3 Ungehorsamkeiten führen zur Disqualifikation. Andere Fehler (Sturz, Ungehorsamkeit,..) werden durch Zeitverlust selbsterklärend.

- ☞ Umlauf: Wertung nach Punkte und Zeit mit Zeitfehlern bei Zeitüberschreitung

Für die Bedienung des Grundparcours siehe Seite 42, 6.1.1 Standard Springprüfung A1.

6.1.11. Punkte Springprüfung (B2) mit Zeitlimit

Programm 121



- ☞ Umlauf: Wertung nach Punkte und Zeit ohne Zeitfehler.
- ☞ Nach Ablauf der Umlaufzeit ertönt ein 1 Sekunden langer Hupton!

Für die Bedienung des Grundparcours siehe Seite 42, 6.1.1 Standard Springprüfung A1.

6.1.12. Punkte Springprüfung (B3) mit Stechen

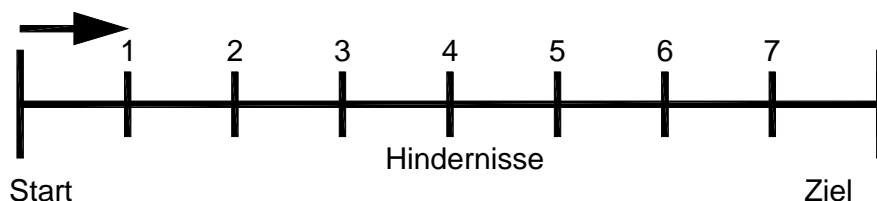
Programm 122

- ☞ Umlauf: Wertung nach Punkte und Zeit ohne Zeitfehler.
- ☞ Stechen: Stechen nach Wertung A2

Für die Bedienung des Grundparcours siehe Seite 42, 6.1.1 Standard Springprüfung A1.
Für die Bedienung des Stechparcours siehe Seite 50, 6.1.3. Standard Springprüfung AM3

6.1.13. Zeit-Springprüfung (Bareme C)

Programm 123



Dieses Programm wird für Zeit-Springprüfungen (Wertung C, Bareme C) eingesetzt. Es gibt generell keine Strafpunkte, sondern nur Strafzeiten. Für jeden Stangenabwurf werden je nach Länge des Parcours und der Anzahl der Hindernisse 3 bis 8 Strafsekunden zur Laufzeit dazu addiert.

Einschaltvorgang:

- TdC 8000 einschalten (Schalter 26).
- Programm 11 - "Pferdesport" mit den Cursor Tasten \leftarrow und \rightarrow auswählen.
- Taste <ENTER> drücken.
- Programm 120 - "Zeit Springen" mit den Cursor Tasten \leftarrow und \rightarrow auswählen.
- Taste <ENTER> drücken.
- Speicher für Rennen, das verwendet wird, löschen (z.B. <F1> für Rennen 1).
- Taste <ENTER> drücken.
- Rennen auswählen (z.B. <F1> für Rennen 1).
- Taste <ENTER> drücken.
- Präzision mit den Tasten <F1> bis <F4> auswählen (Standard ist 1/100 Sekunden <F3>)
- Taste <ENTER> drücken.
- Zeitnehmungsmode auswählen (z.B. <F2> für Differenz-Zeitmessung).
- Taste <ENTER> drücken.
- TdC 8000 synchronisieren (eventuell mit anderen Zeitmeßgeräten).
 - <F1> drücken um angezeigte Tageszeit zu übernehmen.
 - Bei der nächsten vollen Minute wird ein Startimpuls über Kanal c0 ausgegeben.
 - Der TdC 8000 ist für die Zeitmessung bereit.
 - <F2> drücken, wenn das Display (7) eine falsche Tageszeit anzeigt.
 - Zeit mit der Zieltastatur (15) eingeben und mit <ENTER> bestätigen.
 - Mit einem Startsignal die Uhr starten (Taste <START> oder Kanal c0).
- Taste <ALT> und <MENU> gemeinsam drücken.
- Menü 36, 37, 39, 41, 43 und 44 den Reglement des Bewerbes entsprechend einstellen (siehe nächste Seite).
- Wenn alle Einstellungen gemacht wurden mit <NO> Menü verlassen.

Rennablauf:

- Startnummer für Start mit Starttastatur (9) eingeben, z.B. StNr. 1.
- Taste <ENTER> drücken (Starttastatur 9).
- Display (2) muß die richtige Startnummer anzeigen.
- Display (7) zeigt die Countdown Zeit (z.B. 60 Sekunden)
- Display (8) zeigt die Strafsekunden für Hindernisabwurf und Zeitüberschreitung, sowie die Strafsekunden für Hindernisverweigerung an.
- Start für den ersten Reiter durch drücken der <START> Taste (oder Handtaster auf Kanal 9) freigeben.
- Der Lautsprecher (angeschlossen an Buchse 25) gibt das "Start frei" Zeichen.
- Im Display (7) zählt der Countdown herab.
- Wenn der Reiter die Startlichtschranke nicht vor Ablauf des Countdowns passiert, dann gibt der Lautsprecher bei der Countdownzeit 0 ein Signal.
- Wenn der Reiter die Startlichtschranke vor dem Ablauf des Countdowns passiert, dann wird die Zeit gestartet (Display 7).
- Eingabe der Strafsekunden (Hindernisabwurf) durch Drücken der Taste <ENTER> der Zieltastatur (15).
- Korrektur der Gesamtfehlersekunden durch Eingabe der Gesamtstrafsekunden und Bestätigen mit <INPUT> Taste (Zieltastatur 15).
- Timeout für Hindernisaufbau durch drücken der Handtaste (Kanal 9). Die Zeit bleibt stehen bis man nochmals die Handtaste drückt. Während die Zeit steht kann man die Strafsekunden eingeben (Display 8, rechte Ziffer) und mit <ENTER> bestätigen (Zieltastatur 15). Man kann zwischen dem linken und rechten Eingabefeld mit den Pfeiltasten umschalten.
- Wenn ein Reiter das Ziel erreicht (Ziellichtschranke), dann bleibt die Zeit stehen. Die Strafpunkte aus der Zeitüberschreitung werden automatisch errechnet.
- Taste <F3> drücken um die Gesamtzeit zu errechnen.
- Startnummer für nächsten Starter mit Starttastatur (9) eingeben, z.B. StNr. 2.
- Taste <ENTER> drücken (Starttastatur 9).
- usw.

Einstellungen bevor ein Bewerb gestartet wird:

Vor jedem Bewerb sollten die folgenden Einstellungen überprüft und wenn nötig korrigiert werden.

Durch gleichzeitiges Drücken von <ALT> und <MENU> gelangt man in Hauptmenü. Wenn man die gewünschte Menünummer über auf der Zieltastatur (15) eingibt und mit <ENTER> bestätigt, dann kommt direkt in das gewünschte Untermenü.

Strafpunkte:**Menü 36****Strafpunkte = 04.00**

Beim der Zeitspringprüfung werden die Strafpunkte in Strafsekunden eingegeben. Man kann eine Voreinstellung für Hindernisabwurf machen. Man kann man von 0.01 bis 99.99 eingeben.

Menü 36: STRAFPUNKTE = 04.00

Voreingestellte Strafsekunden

Speichern: ENTER

Ausstieg mit <ENTER>

Werkseinstellung: 4 Sekunden

Zeitüberschreitung 1:**Menü 37****Zeitpunkte = 0,25**

Die Strafzeit pro angefangener Sekunde Zeitüberschreitung für den Grundparcours kann man zwischen 0 und 99 einstellen. Normalerweise wird 1 Strafsekunde pro angefangener Sekunde Zeitüberschreitung dazu addiert.

```
Menü 37: ZEITUEBERSCHREITUNG 1 = 01
```

Voreingestellte Strafzeit

```
Speichern: ENTER
```

Ausstieg mit <ENTER>

Werkseinstellung: 1 Sekunde**Umlaufzeit 1:****Menü 39****Umlaufzeit = 000.00**

Es ist sehr wichtig, daß die Umlaufzeit eingestellt wird. Wenn man keine Umlaufzeit eingibt, dann werden auch keine Strafsekunden bei Zeitüberschreitung dazu addiert.

```
Menü 39: UMLAUFZEIT 1 = 000.00
```

Umlaufzeit eingeben

```
Speichern: ENTER
```

Ausstieg mit <ENTER>

Werkseinstellung: Es wird keine Umlaufzeit vorgegeben!**Blockierzeit 1:****Menü 41****Blockierzeit 1 = 000.00**

Während die Blockierzeit läuft wird der Zielimpuls der Ziellichtschanke als ungültige Zeit gewertet. Die Tageszeit wird mit einem Fragezeichen versehen ausgedruckt. Die Zeit bleibt weder am Display (7) noch auf der Großanzeigttafel stehen. Die Blockierzeit ist für Bewerbe, bei denen die Reiter während des Umlaufs die Ziellichtschanke vor dem Zieldurchritt passiert.

```
Menü 41: BLOCKIERZEIT 1 = 000.00
```

Blockierzeit eingeben

```
Speichern: ENTER
```

Ausstieg mit <ENTER>

Werkseinstellung: Es wird keine Blockierzeit vorgegeben!

Count Down Zeit 1: Menü 43 Count Down Zeit = 000060.00

Die Count Down Zeit ist frei einstellbar (von 0 bis 6399.99 Sekunden). Die Count Down Zeit ist jene Zeit, die dem Reiter gewährt wird nach der Begrüßung bis zum Start. Die Count Down Zeit kann auf der Großanzeigetafel angezeigt werden (siehe Menü 43). Am Beginn und am Ende der Count Down Zeit wird ein Lautsprecher betätigt (Buchse 25).

```
Menü 43: COUNT DOWN ZEIT 1 = 000060.00
          AUTOMATIC START = EIN

Speichern: ENTER
```

Count Down Zeit 1 eingeben
Automatikstart = Ein

Ausstieg mit <ENTER>

Werkseinstellung: Count Down Zeit 1 = 60 Sekunden
Automatik Start = EIN

Countdown für Großanzeigetafel: Menü 45 D-Board Count Down = EIN

Der Countdown kann auf der Großanzeigetafel ausgeschaltet werden. Wenn der Countdown für die Großanzeigetafel ausgeschaltet ist, bleiben aber trotzdem alle anderen Countdown-Funktionen erhalten.

```
Menü 45: D-BOARD COUNT DOWN      EIN<
                                          AUS

Speichern: ENTER
```

Ausgabe auf Großanzeigetafel
Keine Großanzeigegabe

Ausstieg mit <ENTER>

Werkseinstellung: D-Board Count Down = ein

TIMEOUTSIGNAL: Menü 46 TIMEOUTSIGNAL = EIN

Während die Blockierzeit läuft wird der Zielimpuls der Ziellichtschranke als ungültige Zeit gewertet. Die Tageszeit wird mit einem Fragezeichen versehen ausgedruckt. Die Zeit bleibt weder am Display (7) noch auf der Großanzeigetafel stehen. Die Blockierzeit ist für Bewerbe, bei denen die Reiter während des Umlaufs die Ziellichtschranke vor dem Zieldurchtritt passiert.

```
Menü 46: TIMEOUTSIGNAL      EIN <
                                          AUS

Speichern: ENTER
```

Ein oder Ausschalten

Ausstieg mit <ENTER>

Werkseinstellung: Timeoutsignal eingeschaltet

TIMEOUTSIGNAL: Menü 46 TIMEOUTSIGNAL = EIN

Während die Blockierzeit läuft wird der Zielimpuls der Ziellichtschranke als ungültige Zeit gewertet. Die Tageszeit wird mit einem Fragezeichen versehen ausgedruckt. Die Zeit bleibt weder am Display (7) noch auf der Großanzeigetafel stehen. Die Blockierzeit ist für Bewerbe, bei denen die Reiter während des Umlaufs die Ziellichtschranke vor dem Zieldurchtritt passiert.

```
Menü 47: PTO sofort addieren  EIN <
                                          AUS

Speichern: ENTER
```

Ein oder Ausschalten

Ausstieg mit <ENTER>

Werkseinstellung: PTO sofort addieren ausgeschaltet laut FEI.

HINDERNISSABWURF

Voreingestellter Wert: Der Zeiger zwischen den Strafsekunden aus Hindernisabwurf und den Strafsekunden bei Timeout muß auf den linken Wert zeigen (Display 8). Feld mit Cursor-Taste wechseln.

Wenn man die Taste <ENTER> (Tastatur 15) drückt erhöhen sich die Strafpunkte um den voreingestellten Betrag (Menü 35).

Variabler Wert: Der Zeiger zwischen den Strafsekunden aus Hindernisabwurf und den Strafsekunden bei Timeout muß auf den linken Wert zeigen (Display 8). Strafpunkte eingeben (Tastatur 15) und mit <ENTER> bestätigen.

Gesamtpunkte korrigieren: Der Zeiger zwischen den Strafsekunden aus Hindernisabwurf und den Strafsekunden bei Timeout muß auf den linken Wert zeigen (Display 8). Gesamtstrafpunkte eingeben (Tastatur 15) und mit <INPUT> bestätigen.

Strafzeit bei Hindernisaufbau:

Wenn ein Pferd ein Hindernis verweigert und das Hindernis neu aufgebaut werden muß, dann kann man ein mit einer Handtaste (Kanal 9) anhalten (Timeout). Normalerweise wird eine Strafzeit für die angehaltene Zeit eingegeben. Diese Strafzeit wird sofort dem Reiter dazugezählt. Wenn das Hindernis fertig aufgebaut ist, dann läßt man die Zeit weiter laufen (erneutes drücken der Handtaste).

- ☞ Handtaste drücken (Kanal 9)
- ☞ Zeit muß im Display (7) stehen bleiben.
- ☞ Der Zeiger muß auf die Strafsekunden aus Timeout zeigen (letzten zwei Ziffern im Display (8)).
- ☞ Mit der Tastatur (15) die Strafsekunden eingeben.
- ☞ Strafsekunden mit <ENTER> bestätigen.
- ☞ Falls man auch Strafsekunden für Hindernisabwurf eingeben will, muß man mit den Pfeiltasten (Tastatur 14) zum linken Feld wechseln (Zeiger muß auf Strafpunkte zeigen).
- ☞ Wenn das Hindernis aufgebaut ist die Handtaste (Kanal 9) drücken.
- ☞ Die Zeit im Display (7) läuft wieder.

Strafzeit aus Zeitüberschreitung:

Die Strafzeit aus der Zeitüberschreitung wird automatisch berechnet, wenn man die Umlaufzeit (Menü 38) eingegeben hat. Wenn man die Taste <F3> nach dem Zieleinlauf drückt wird die Gesamtumlaufzeit berechnet (Umlaufzeit plus alle Strafzeiten).

Addition von Strafsekunden:

Die Strafsekunden (von einem Hindernisabwurf) dürfen erst nach der Zielankunft dazu addiert werden. Es wird immer zuerst das Ergebnis ohne Strafsekunden ausgedruckt. Wenn man die <F3> Taste der Tastatur (7) drückt, werden die Strafsekunden (Hindernisverweigerung und Zeitüberschreitung) zur Umlaufzeit dazu addiert.

Tastenfunktionen:

Startzeit löschen
 zuletzt gelöschte Startzeit zurückholen
 Zielzeit löschen
 zuletzt gelöschte Zielzeit zurückholen
 Startzeit blockieren
 Startzeit ignorieren
 Zielzeit blockieren
 Zielzeit ignorieren
 Editieren von Startzeiten
 Editieren von Zielzeiten
 Editieren der Strafpunkte

Tastatur 9 und 14

CLEAR
 ALT + CLEAR

 BLOCK
 ALT + BLOCK

 INPUT

Tastatur 15 und 14

CLEAR
 ALT + CLEAR

 BLOCK
 ALT + BLOCK

 INPUT
 Punkte, dann INPUT

Kanalbelegung: c0 = Startkanal
 c1 = Zielkanal
 c9 = Countdown und Timeout
 c2 bis c8 ohne Funktion

Voreingestelltes Hauptmenü:

Menü 1:	Totzeit Start = 1.0 sec.	Menü 25:	Rennen wechseln
Menü 2:	Totzeit Ziel = 0.3 sec.	Menü 26:	D-Board-Test = aus
Menü 3:	Sekundenmodus = aus	Menü 36:	Strafpunkte = 04.00
Menü 9:	Laufendes Zehntel = aus	Menü 37:	Zeitüberschreitung1 = 01
Menü 11:	Laufzeit Rang = ein	Menü 39:	Umlaufzeit 1 = 000.00
Menü 15:	Menüs drucken = ein	Menü 41:	Blockierzeit 1 = 000.00
Menü 16:	Drucker Leerzeilen = 0	Menü 43:	Count Down Zeit 1 = 000060.00
Menü 17:	RS-232 Baudrate = 9600 Baud		Automatik Start = EIN
Menü 18:	RS-232 Laufzeit = aus	Menü 45:	D-Board Count Down = EIN
Menü 19:	D-Board Baudrate = 2400 Baud	Menü 46:	Timeoutsignal = EIN
Menü 20:	D-Board Kanal 2 = laufend	Menü 47:	PTM sofort addieren = AUS
Menü 21:	Piepser = ein		

Infodisplay:

Auf dem Infodisplay (6) werden folgende Informationen angezeigt:

PPS Strafsekunden Hindernisabwurf
 PSTM Strafsekunden Zeitüberschreitung
 TPS Total Strafsekunden
 PTO Zeitzuschlag (Strafsekunden Hindernisverweigerung, wird sofort zur Laufzeit addiert)
 LZ Laufzeit
 LZT Laufzeit inklusive dazu addierter Strafzeiten

PPS	10	PTO	6.00
PSTM	5	LZ	56.49
TPS	15	LZT	71.49

Printer: Beispiel eines Ausdrucks

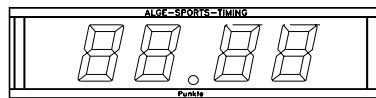
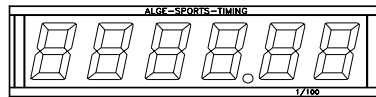
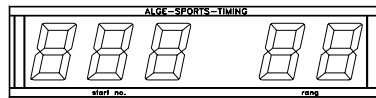
```

0001 C9 11:02:43.7845
      CD      26.16
      SZ 11:03:17.6226
      PS      + 5.00
      C9 11:03:43.8243
      TO      26.20
      PTO     +6.00
      C9 11:03:57.7907
      PS      + 5.00
      ZZ 11:04:22.0790
      LZ      50.49
-----
      PSTM     5.00
      PPS     10.00
      PTO     6.00
-----
      LZT     71.49
=====
  
```

Start der Countdownzeit
 Start 26.16 Sekunde vor Ablauf des Countdown
 Startzeit
 5 Strafsekunden für Hindernisfehler
 Tageszeit für Beginn von Timeout
 Timeout nach 26.20 Sekunden Laufzeit
 Zeitzuschlag 6 Strafsekunden
 Tageszeit für Ende von Timeout
 5 Strafsekunden für Hindernisfehler
 Zielzeit
 Laufzeit

 Strafsekunden aus Zeitüberschreitung
 Strafsekunden für Hindernisfehler
 Zeitzuschlag 6 Strafsekunden

 Laufzeit inklusive aller Strafzeiten



RS 232c Schnittstelle:

Ausgabeformat: 1 Startbit, 8 Daten-Bit, kein Parity-Bit, 1 Stopbit
Übertragungsgeschwindigkeit: 9.600 Baud Vorzugseinstellung (Einstellbar: 2400, 4800, 19200)
Übertragungsprotokoll: ASCII

nNNNN (CR)	aktive Startnummer
xNNNNxCCxxHH : MM : SS . zhtqxGR (CR)	Tageszeit
xNNNNxCCMxHH : MM : SS . zhtqxGR (CR)	Tageszeit (manuelle Auslösung)
xNNNNxCDxxxxSSSSSS . zhxxxGR (CR)	Countdown Zeit
xNNNNxTOxxxxSSSSSS . zhxxxGR (CR)	Timeout
xNNNNxRTxxxxSSSSSS . zhxxxGR (CR)	Laufzeit
xNNNNxRTTxxxSSSSSS . zh (CR)	Laufzeit inklusive Strafzeit
xNNNNxPSxxxxxxxx+tt . tt (CR)	Strafsekunden für Hindernisabwurf
iNNNNxPSxxxxxxxxtt . tt (CR)	Korrektur der Strafsekunden (Hindernisabwurf)
xNNNNxPSTMxxxxxxxxtt . tt (CR)	Strafsekunden aus Zeitüberschreitung
xNNNNxPPSxxxxxxxxtt . tt (CR)	Gesamtstrafsekunden (Hindernisfehler + Zeitüberschreitung)
xNNNNxPTOxxxxxxxx+tt . tt (CR)	Strafsekunden für Hindernisaufbau
iNNNNxPTOxxxxxxxxtt . tt (CR)	Korrektur der Strafsekunden für Hindernisaufbau

x Leerzeichen (Blank)
 NNNN Startnummer (4-stellig)
 CC Kanäle des Zeitmeßgerätes
 C0 Kanal 0 (Startkanal) C1 Kanal 1 (Zielkanal) C9 ... Kanal 9 (Timeout)
 CCM Manueller Impuls (mit <START> oder <STOP> von Tastatur 9 oder 15)
 CD Countdown
 TO Timeout
 RT Laufzeit (Run Time)
 RTT Laufzeit inklusive Strafzeit
 HH:MM:SS.zhtq Zeit in Stunden, Minuten, Sekunden und 1/10.000 Sekunden
 SSSSSS.zh Zeit in Sekunden und 1/100 Sekunden
 GR Gruppe für Mannschaftsspringen (von 01 bis 99, keine Gruppeneingabe = 00)
 PS Strafsekunden für Hindernisabwurf
 PSTM Strafsekunden aus Zeitüberschreitung
 PPS Gesamtstrafsekunden (Hindernisfehler + Zeitüberschreitung)
 PTO Strafsekunden für Hindernisaufbau
 + Strafpunkte oder Strafsekunden werden dazu addiert
 tt.tt Strafsekunden
 (CR) Carriage Return

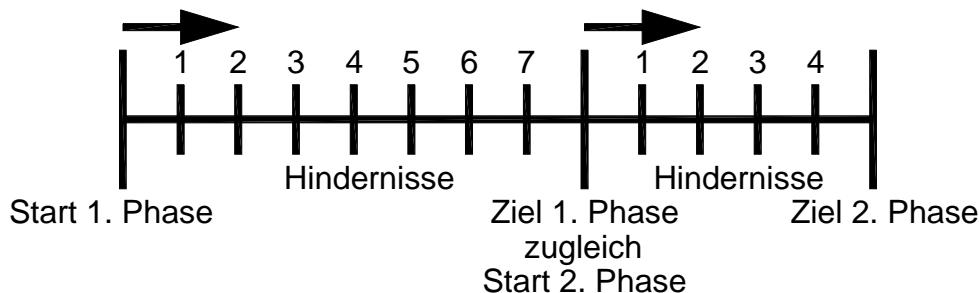
Folgende Zeichen können an der 1. Stelle stehen:

x Leerzeichen (Blank)
 ? Zeit ohne gültige Startnummer
 c Zeiten gelöscht (mit CLEAR Taste)
 d Zeiten durch Disqualifikation gelöscht
 i manuell eingegebene Zeit mit <INPUT>
 n neue Startnummer die im Zieldisplay (8) angezeigt wird

RS 485 Schnittstelle: derzeit noch nicht aktiviert

6.1.14. Zwei-Phasen Springprüfung

Programm 124



Die 1. Phase ohne Hindernisse und Zeitüberschreitung absolviert, dann kommt der Reiter in die 2. Phase, ansonsten ist der Ritt zu ende. Die pro angefangener Sekunde Zeitüberschreitung zugeschlagen Punkte können im Menü beliebig eingestellt werden.

Standard Strafpunkte pro angefangener Sekunde Zeitüberschreitung:

- 1. Phase: ¼ Strafpunkt pro angefangener Sekunde Zeitüberschreitung
- 2. Phase: 1 Strafpunkt pro angefangener Sekunde Zeitüberschreitung

Einschaltvorgang:

- TdC 8000 einschalten (Schalter 26).
- Programm 11 - "Pferdesport" mit den Cursor Tasten \leftarrow und \rightarrow auswählen.
- Taste <ENTER> drücken.
- Programm 121 - "Zwei-Phasen Springen" mit den Cursor Tasten \leftarrow und \rightarrow auswählen.
- Taste <ENTER> drücken.
- Speicher für Rennen, das verwendet wird, löschen (z.B. <F1> für Rennen 1).
- Taste <ENTER> drücken.
- Rennen auswählen (z.B. <F1> für Rennen 1).
- Taste <ENTER> drücken.
- Präzision mit den Tasten <F1> bis <F4> auswählen (Standard ist 1/100 Sekunden <F3>)
- Taste <ENTER> drücken.
- Zeitnehmungsmode auswählen (z.B. <F2> für Differenz-Zeitmessung).
- Taste <ENTER> drücken.
- TdC 8000 synchronisieren (eventuell mit anderen Zeitmeßgeräten).
 - <F1> drücken um angezeigte Tageszeit zu übernehmen.
 - Bei der nächsten vollen Minute wird ein Startimpuls über Kanal c0 ausgegeben.
 - Der TdC 8000 ist für die Zeitmessung bereit.
 - <F2> drücken, wenn das Display (7) eine falsche Tageszeit anzeigt.
 - Zeit mit der Zieltastatur (15) eingeben und mit <ENTER> bestätigen.
 - Mit einem Startsignal die Uhr starten (Taste <START> oder Kanal c0).
- Taste <ALT> und <MENU> gemeinsam drücken.
- Menü 36, 37, 39, 40, 41, 42, 43 und 45 den Reglement des Bewerbes entsprechend einstellen (siehe nächste Seite).
- Wenn alle Einstellungen gemacht wurden mit <NO> Menü verlassen.

Rennablauf:

- Startnummer für Start mit Starttastatur (9) eingeben, z.B. StNr. 1.
- Taste <ENTER> drücken (Starttastatur 9).
- Display (2) muß die richtige Startnummer anzeigen.
- Display (7) zeigt die Countdown Zeit (z.B. 60 Sekunden)
- Display (8) zeigt die Strafpunkte und Strafsekunden.
- Start für den ersten Reiter durch drücken der <START> Taste (oder Handtaster auf Kanal 9) freigeben.

- Im Display (7) zählt der Countdown herab.
- Wenn der Reiter die Startlichtschranke nicht vor Ablauf des Countdowns passiert, dann gibt der Lautsprecher bei der Countdownzeit 0 ein Signal.
- Wenn der Reiter die Startlichtschranke vor dem Ablauf des Countdowns passiert, dann wird die Zeit gestartet (Display 7).
- Eingabe der Strafpunkte (Hindernisaufwurf) durch Drücken der Taste <ENTER> der Zieltastatur (15).
- Korrektur der Gesamtfehlerpunkte durch Eingabe der Fehlerpunkte und Bestätigen mit <INPUT> Taste (Zieltastatur 15).
- Timeout für Hindernisaufbau durch drücken der Handtaste (Kanal 9). Die Zeit bleibt stehen bis man nochmals die Handtaste drückt. Während die Zeit steht kann man die Strafsekunden eingeben (Display 8, rechte Ziffer) und mit <ENTER> bestätigen (Zieltastatur 15). Man kann zwischen dem linken und rechten Eingabefeld mit den Pfeiltasten umschalten.
- Wenn ein Reiter das Ziel erreicht (Ziellichtschranke), dann bleibt die Zeit stehen. Die Strafpunkte bei Zeitüberschreitung werden automatisch errechnet.
- Hat der Reiter Strafpunkte oder Zeitüberschreitung, dann die Taste <F3> drücken um die Gesamtpunkte und Gesamtzeit zu errechnen. Falls man die 2. Phase starten will obwohl Fehlerpunkte vorhanden sind, kann man dies durch drücken der Taste <F2>.
- Hat der Reiter keine Strafpunkte und ist in der erlaubten Zeit geblieben, dann bleibt die Laufzeit des Grundparcours für einige Sekunden stehen (Menü: Displayzeit 1), bevor die Zeit der zweiten Phase angezeigt wird. Die Zeit für die zweite Phase startet gleichzeitig mit dem Zielimpuls der ersten Phase.
- Fehlerpunkte und Timeout werde in der zweiten Phase gleich wie in der ersten Phase eingegeben.
- Nach Beendigung der zweiten Phase wird das Gesamtergebnis mit der Taste <F3> ausgedruckt.
- Startnummer für nächsten Starter mit Startastatur (9) eingeben, z.B. StNr. 2.
- Taste <ENTER> drücken (Startastatur 9).
- usw.

Einstellungen bevor ein Bewerb gestartet wird:

Vor jedem Bewerb sollten die folgenden Einstellungen überprüft und wenn nötig korrigiert werden.

Durch gleichzeitiges Drücken von <ALT> und <MENU> gelangt man in Hauptmenü. Wenn man die gewünschte Menünummer über auf der Zieltastatur (15) eingibt und mit <ENTER> bestätigt, dann kommt direkt in das gewünschte Untermenü.

Strafpunkte:

Menü 36

Strafpunkte = 04.00

Die Standardstrafpunkte für Hindernisaufwurf kann man in einem Menü vorwählen. Die Strafpunkte kann man von 0.01 bis 99.99 eingeben. Normalerweise werden 4 Strafpunkte pro Hindernisaufwurf vergeben.

Menü 36: STRAFPUNKTE = 04.00

Voreingestellte Strafpunkte

Speichern: ENTER

Ausstieg mit <ENTER>

Werkseinstellung: 4 Punkte

Zeitüberschreitung 1:**Menü 37****Zeitpunkte = 0,25**

Die Zeitpunkte pro angefangener Sekunde Zeitüberschreitung für den Grundparcours kann man zwischen 00.00 und 99.99 einstellen. Normalerweise werden 0,25 Strafpunkte pro angefangener Sekunde Zeitüberschreitung dazu addiert.

```
Menü 37: ZEITUEBERSCHREITUNG 1 = 00.25
```

Voreingestellte Zeitpunkte

```
Speichern: ENTER
```

Ausstieg mit <ENTER>

Werkseinstellung: 0,25 Punkte**Zeitüberschreitung 2:****Menü 38****Zeitpunkte = 1,00**

Die Zeitpunkte pro angefangener Sekunde Zeitüberschreitung für die zweite Phase kann man zwischen 00.00 und 99.99 einstellen. Normalerweise werden 1,00 Strafpunkte pro angefangener Sekunde Zeitüberschreitung dazu addiert.

```
Menü 38: ZEITUEBERSCHREITUNG 2 = 01.00
```

Voreingestellte Zeitpunkte

```
Speichern: ENTER
```

Ausstieg mit <ENTER>

Werkseinstellung: 1,00 Punkte**Umlaufzeit 1:****Menü 39****Umlaufzeit 1 = 000.00**

Es ist sehr wichtig, daß die Umlaufzeit der 1. Phase eingestellt wird. Wenn man keine Umlaufzeit eingibt, dann werden auch keine Strafpunkte bei Zeitüberschreitung dazu addiert.

```
Menü 39: UMLAUFZEIT 1 = 000.00
```

Umlaufzeit eingeben

```
Speichern: ENTER
```

Ausstieg mit <ENTER>

Werkseinstellung: Es wird keine Umlaufzeit vorgegeben!**Umlaufzeit 2:****Menü 40****Umlaufzeit 2 = 000.00**

Es ist sehr wichtig, daß die Umlaufzeit der 2.Phase eingestellt wird. Wenn man keine Umlaufzeit eingibt, dann werden auch keine Strafpunkte bei Zeitüberschreitung dazu addiert.

```
Menü 40: UMLAUFZEIT 2 = 000.00
```

Umlaufzeit eingeben

```
Speichern: ENTER
```

Ausstieg mit <ENTER>

Werkseinstellung: Es wird keine Umlaufzeit vorgegeben!

Blockierzeit 1:**Menü 41****Blockierzeit 1 = 000.00**

Die Blockierzeit 1 gilt während der 1. Phase des Rittes. Während die Blockierzeit läuft wird der Zielimpuls der Ziellichtschranke als ungültige Zeit gewertet. Die Tageszeit wird mit einem Fragezeichen versehen ausgedruckt. Die Zeit bleibt weder am Display (7) noch auf der Großanzeigetafel stehen. Die Blockierzeit ist für Bewerbe, bei denen die Reiter während des Umlaufs die Ziellichtschranke vor dem Zieldurchtritt passiert.

```
Menü 41: BLOCKIERZEIT 1 = 000.00
```

Blockierzeit für 1. Phase eingeben

```
Speichern: ENTER
```

Ausstieg mit <ENTER>

Werkseinstellung: Es wird keine Blockierzeit vorgegeben!

Blockierzeit 2:**Menü 42****Blockierzeit 2 = 000.00**

Die Blockierzeit 2 gilt während der 2. Phase des Rittes. Während die Blockierzeit läuft wird der Zielimpuls der Ziellichtschranke als ungültige Zeit gewertet. Die Tageszeit wird mit einem Fragezeichen versehen ausgedruckt. Die Zeit bleibt weder am Display (7) noch auf der Großanzeigetafel stehen. Die Blockierzeit ist für Bewerbe, bei denen die Reiter während des Umlaufs die Ziellichtschranke vor dem Zieldurchtritt passiert.

```
Menü 42: BLOCKIERZEIT 2 = 000.00
```

Blockierzeit für 2. Phase eingeben

```
Speichern: ENTER
```

Ausstieg mit <ENTER>

Werkseinstellung: Es wird keine Blockierzeit vorgegeben!

Count Down Zeit:**Menü 43****Count Down Zeit = 000060.00**

Die Count Down Zeit ist frei einstellbar (von 0 bis 6399.99 Sekunden). Die Count Down Zeit ist jene Zeit, die dem Reiter gewährt wird nach der Begrüßung bis zum Start. Die Count Down Zeit kann man auf der Großanzeigetafel anzeigen (siehe Menü 45). Am Beginn und am Ende der Count Down Zeit wird ein Lautsprecher betätigt (Buchse 25).

```
Menü 43: COUNT DOWN ZEIT 1 = 000060.00  
AUTOMATIK START = EIN
```

CountDownZeit eingeben
Automatikstart ein oder aus

```
Speichern: ENTER
```

Ausstieg mit <ENTER>

Werkseinstellung: Count Down Zeit = 60 Sekunden
Automatik Start = EIN

Countdown für Großanzeigetafel: Menü 45**D-Board Count Down = EIN**

Menü 45: D-BOARD COUNT DOWN	EIN <
	AUS
Speichern: ENTER	

Ausgabe auf Großanzeigetafel
Keine Großanzeigerausgabe

Ausstieg mit <ENTER>

TIMEOUTSIGNALt:**Menü 46****TIMEOUTSIGNAL = EIN**

Während die Blockierzeit läuft wird der Zielimpuls der Ziellichtschranke als ungültige Zeit gewertet. Die Tageszeit wird mit einem Fragezeichen versehen ausgedruckt. Die Zeit bleibt weder am Display (7) noch auf der Großanzeigetafel stehen. Die Blockierzeit ist für Bewerbe, bei denen die Reiter während des Umlaufs die Ziellichtschranke vor dem Zieldurchtritt passiert.

Menü 46: TIMEOUTSIGNAL	EIN <
	AUS
Speichern: ENTER	

Ein oder Ausschalten

Ausstieg mit <ENTER>

Werkseinstellung: Timeoutsignal eingeschaltet**PTO sofort addierent:****Menü 47****PTO sofort addieren = AUS**

Für die Anzeige der Großanzeigetafel können die Strafsekunden für Timeout sofort addiert werden. Dies bringt dem Zuschauer einen wesentlich spannenderen Bewerb.

ACHTUNG: Laut FEI soll jedoch immer zuerst die reine Laufzeit angezeigt werden. Ohne Strafsekunden.

Menü 47: PTO sofort addieren	EIN <
	AUS
Speichern: ENTER	

Ein oder Ausschalten

Ausstieg mit <ENTER>

Werkseinstellung: PTO sofort addieren ausgeschaltet laut FEI.

Eingeben der Strafpunkte (für 1. Phase und 2. Phase):

Voreingestellter Wert: Der Zeiger zwischen den Strafpunkten und den Strafsekunden muß auf die Strafpunkte zeigen (Display 8, linkes Feld). Feld mit Cursor-Taste wechseln. Wenn man die Taste <ENTER> (Tastatur 15) drückt erhöhen sich die Strafpunkte um den voreingestellten Betrag (Menü 35).

Variabler Wert: Der Zeiger zwischen den Strafpunkten und den Strafsekunden muß auf die Strafpunkte zeigen (Display 8, linkes Feld). Strafpunkte eingeben (Tastatur 15) und mit <ENTER> bestätigen.

Gesamtpunkte korrigieren: Der Zeiger zwischen den Strafpunkten und den Strafsekunden muß auf die Strafpunkte zeigen (Display 8, linkes Feld). Gesamtstrafpunkte eingeben (Tastatur 15) und mit <INPUT> bestätigen.

Strafzeit bei Hindernisaufbau (für 1. Phase und 2. Phase):

Wenn ein Pferd ein Hindernis verweigert und das Hindernis neu aufgebaut werden muß, dann kann man ein mit einer Handtaste (Kanal 9) anhalten (Timeout). Normalerweise wird eine Strafzeit für die angehaltene Zeit eingegeben. Diese Strafzeit wird nach dem Zieleinlauf dem Reiter dazugezählt. Wenn das Hindernis fertig aufgebaut ist, dann kann man die Zeit wieder weiter laufen lassen (erneutes drücken der Handtaste).

- ☞ Handtaste drücken (Kanal 9)
- ☞ Zeit muß im Display (7) stehen bleiben.
- ☞ Der Zeiger muß auf die Strafsekunden zeigen (letzten zwei Ziffern im Display (8)).
- ☞ Mit der Tastatur (15) die Strafsekunden eingeben.
- ☞ Strafsekunden mit <ENTER> bestätigen.
- ☞ Falls man auch Strafpunkte eingeben will, dann muß man mit den Pfeiltasten (Tastatur 14) zu den Strafpunkten wechseln (Zeiger muß auf Strafpunkte zeigen).
- ☞ Wenn das Hindernis aufgebaut ist die Handtaste (Kanal 9) drücken.
- ☞ Die Zeit im Display (7) läuft wieder.

Strafpunkte aus Zeitüberschreitung (für 1. Phase und 2. Phase):

Die Strafpunkte aus der Zeitüberschreitung werden automatisch berechnet, wenn man die Umlaufzeit (Menü 38 für 1. Phase, Menü 39 für 2. Phase) eingegeben hat. Ist zusätzlich eine Strafzeit aus einer Hindernisverweigerung vorhanden, dann wird diese nach dem Zieleinlauf mit der Taste <F3> dazu addiert. Bei der Strafzeit aus Zeitüberschreitung wird dies schon während des Laufs berücksichtigt.

Addition von Strafsekunden:

Die Strafsekunden (von einem Hindernisaufbau) dürfen erst nach der Zielankunft dazu addiert werden. Es wird immer zuerst das Ergebnis ohne Strafsekunden ausgedruckt. Wenn man die <F3> Taste der Tastatur (7) drückt, werden die Strafsekunden (Hindernisverweigerung) zur Umlaufzeit dazu addiert.

Tastenfunktionen:

Startzeit löschen
 zuletzt gelöschte Startzeit zurückholen
 Zielzeit löschen
 zuletzt gelöschte Zielzeit zurückholen
 Startzeit blockieren
 Startzeit ignorieren
 Zielzeit blockieren
 Zielzeit ignorieren
 Editieren von Startzeiten
 Editieren von Zielzeiten
 Editieren der Strafpunkte

Tastatur 9 und 14

CLEAR
 ALT + CLEAR

 BLOCK
 ALT + BLOCK

Tastatur 15 und 14

CLEAR
 ALT + CLEAR

 BLOCK
 ALT + BLOCK

 INPUT

 INPUT

Kanalbelegung:

c0 = Startkanal
 c1 = Zielkanal 1. Phase und 2. Phase

c2 bis c8 ohne Funktion
 c9 = Countdown und Timeout

Punkte, dann INPUT

Voreingestelltes Hauptmenü:

Menü 1:	Totzeit Start = 1.0 sec.	Menü 26:	D-Board-Test = AUS
Menü 2:	Totzeit Ziel = 0.3 sec.	Menü 36:	Strafpunkte = 04.00
Menü 3:	Sekundenmodus = aus	Menü 37:	Zeitüberschreitung1 = 00.25
Menü 4:	DisplaySchleppzeit 1 = 03 sec.	Menü 37:	Zeitüberschreitung2 = 01.00
Menü 9:	Laufendes Zehntel = aus	Menü 38:	Umlaufzeit 1 = 000.00
Menü 11:	Laufzeit Rang = ein	Menü 39:	Umlaufzeit 2 = 000.00
Menü 15:	Menüs drucken = ein	Menü 40:	Blockierzeit 1 = 000.00
Menü 16:	Drucker Leerzeilen = 0	Menü 41:	Blockierzeit 2 = 000.00
Menü 17:	RS-232 Baudrate = 9600 Baud	Menü 42:	Count Down Zeit 1 = 000060.00
Menü 18:	RS-232 Laufzeit = aus	Menü 43:	D-Board Count Down = EIN
Menü 19:	D-Board Baudrate = 2400 Baud		Automatik Start= EIN
Menü 20:	D-Board Kanal 2 = laufend	Menü 46:	Timeoutsignal = EIN
Menü 21:	Piepser = ein	Menü 47:	PTO sofort addieren = AUS
Menü 25:	Rennen wechseln		

Infodisplay:

Auf dem Infodisplay (6) werden folgende Informationen angezeigt:

- 1: Anzeige der Phase (Phase 1 oder 2)
- PP Strafpunkte Hindernisabwurf (Penalty Points)
- PTM Strafpunkte Zeitüberschreitung (Penalty Points Time Violation)
- TP Total Strafpunkte (Total Penalty Points)
- PTO Zeitzuschlag Strafsekunden Hindernisverweigerung (Penalty Time of Timeout)
- LZ Laufzeit
- LZT Laufzeit inklusive addierter Strafzeiten

1:	PP	4.00	PTO	6.00
	PTM	0.25	LZ	56.49
	TP	4.25	LZT	62.49

Printer: Beispiel eines Ausdrucks (1. Phase ohne Fehler, 2.Phase mit Hindernisfehler und Timeout)

```

0001 C9 10:05:34.3287
      CD      21.25
      SZ 10:06:13.0690
      ZZ 10:07:08.9435
      LZ      55.87
      -----
      SZ 10:07:08.9435
      P   + 4.00
      C9 10:07:33.0026
      TO      24.05
      PTO     + 6.00
      C9 10:07:45.4011
      ZZ 10:08:04.0274
      LZ      42.58
      -----
0001 PTO      6.00
      PTM     7.00
      PP      4.00
      -----
      LZT     48.58
      TP     11.00
=====

```

Start der Countdownzeit für die 1. Phase
 Start 21,25 Sekunde vor Ablauf des Countdown
 Startzeit 1. Phase
 Zielzeit 1. Phase
 Laufzeit der 1. Phase (Parcours fehlerfrei bewältigt,
 daher für 2. Phase qualifiziert)
 Startzeit 2. Phase
 4 Strafpunkte für Hindernisfehler
 Tageszeit für Beginn von Timeout
 Timeout nach 24,05 Sekunden Laufzeit
 Zeitzuschlag 6 Strafsekunden
 Tageszeit für Ende von Timeout
 Zielzeit 2. Phase
 Laufzeit 2. Phase

 Total Strafsekunden
 Strafpunkte aus Zeitüberschreitung
 Strafpunkte für Hindernisfehler

 Laufzeit plus Strafzeit
 Gesamtpunkte (Hindernisfehler + Zeitüberschreitung)

Großanzeigetafel GAZ4:

Man kann die Laufzeit (laufende Zeit und Countdown Zeit), die Strafzeiten und Startnummer/Rang auf je einer ALGE Großanzeigetafel anzeigen. Auf der Großanzeigetafel kann die Nummer nur 3-stellig, der Rang nur 2-stellig angezeigt werden.

Im Hauptmenü (Menü 19, siehe Seite 35) kann man den Kanal 2 aktivieren. Wenn man mit Kanal 2 arbeitet, wird nur die gestoppte Zeit auf der Großanzeigetafel angezeigt (keine laufende Zeit).

<i>Startnummer / Rang:</i>		 Daumenradschalter auf 1	 Kippschalter nach oben
<i>Laufzeit und laufende Zeit:</i>		 Daumenradschalter auf 0	 Kippschalter Mittelstellung
<i>Strafsekunden:</i>		 Daumenradschalter auf 0	 Kippschalter nach oben

RS 232c Schnittstelle:

Ausgabeformat: 1 Startbit, 8 Daten-Bit, kein Parity-Bit, 1 Stopbit
Übertragungsgeschwindigkeit: 9.600 Baud Vorzugseinstellung (Einstellbar: 2400, 4800, 19200)
Übertragungsprotokoll: ASCII

nNNNN (CR)	aktive Startnummer
xNNNNLCCxxHH:MM:SS.zhtqxGR (CR)	Tageszeit
xNNNNLCCMxHH:MM:SS.zhtqxGR (CR)	Tageszeit (manuelle Auslösung)
xNNNNLCDxxxxSSSSSS.zhxxxGR (CR)	Countdown Zeit
xNNNNLTOxxxxSSSSSS.zhxxxGR (CR)	Timeout
xNNNNLRTxxxxSSSSSS.zhxxxGR (CR)	Laufzeit
xNNNNLRTTxxxSSSSSS.zh (CR)	Laufzeit inklusive Strafzeit
xNNNNxPxxxxxxxxx+pp.pp (CR)	Strafpunkte für Hindernisabwurf
iNNNNxPxxxxxxxxxpp.pp (CR)	Korrektur der Strafpunkte (Hindernisabwurf)
xNNNNxPTMxxxxxxxxxpp.pp (CR)	Strafpunkte aus Zeitüberschreitung
xNNNNxTPxxxxxxxxxpp.pp (CR)	Gesamtstrafpunkte (Hindernisfehler und Zeitüberschreitung)
xNNNNLPTOxxxxxxx+tt.tt (CR)	Strafsekunden für Hindernisaufbau
iNNNNLPTOxxxxxxx+tt.tt (CR)	Korrektur der Strafsekunden für Hindernisaufbau

x Leerzeichen (Blank)
 NNNN Startnummer (4-stellig)
 L Anzeige der Phase (1 oder 2)
 CC Kanäle des Zeitmeßgerätes
 C0 Kanal 0 (Startkanal) C1 Kanal 1 (Zielkanal) C9 ... Kanal 9 (Timeout)
 CCM Manueller Impuls (mit <START> oder <STOP> von Tastatur 9 oder 15)
 CD Countdown
 TO Timeout
 RT Laufzeit (Run Time)
 RTT Laufzeit inklusive Strafzeit
 HH:MM:SS.zhtq Zeit in Stunden, Minuten, Sekunden und 1/10.000 Sekunden
 SSSSSS.zh Zeit in Sekunden und 1/100 Sekunden
 GR Gruppe für Mannschaftsspringen (von 01 bis 99, keine Gruppeneingabe = 00)
 P Strafpunkte für Hindernisabwurf
 PTM Strafpunkte aus Zeitüberschreitung
 TP Gesamtstrafpunkte (Hindernisfehler und Zeitüberschreitung)
 PTO Strafsekunden für Hindernisaufbau
 + Strafpunkte oder Strafsekunden werden dazu addiert
 pp.pp Strafpunkte
 tt.tt Strafsekunden
 (CR) Carriage Return

Folgende Zeichen können an der 1. Stelle stehen:

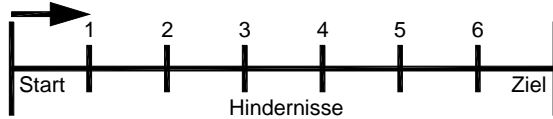
x Leerzeichen (Blank)
 ? Zeit ohne gültige Startnummer
 c Zeiten gelöscht (mit CLEAR Taste)
 d Zeiten durch Disqualifikation gelöscht
 i manuell eingegebene Zeit mit <INPUT>
 n neue Startnummer die im Zieldisplay (8) angezeigt wird

RS 485 Schnittstelle: derzeit noch nicht aktiviert

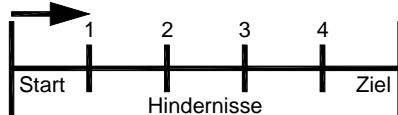
6.1.15. Amerikanisches Stechen (F)

Programm 125

Grundparcours



Stechen



Dieses Programm wird für das Amerikanische Stechen verwendet. Der Grundparcours und das Stechen werden wie bei der Standardspringprüfung gewertet. Der Grunddurchgang wird von allen Teilnehmern geritten. Wird der Grunddurchgang ohne Hindernisfehler und Zeitüberschreitung absolviert, dann kommt der Reiter in die 2. Phase, ansonsten ist der Ritt zu ende. Die 2. Phase wird gleich Anschließend an den Grundparcours geritten. Die pro angefangener Sekunde Zeitüberschreitung zugeschlagen Punkte können im Menü beliebig eingestellt werden.

Standard Strafpunkte pro angefangener Sekunde Zeitüberschreitung:

- 1. Phase: ¼ Strafpunkt pro angefangener Sekunde Zeitüberschreitung
- 2. Phase: 1 Strafpunkt pro angefangener Sekunde Zeitüberschreitung

Einschaltvorgang:

- TdC 8000 einschalten (Schalter 26).
- Programm 11 - "Pferdesport" mit den Cursor Tasten **↑** und **↓** auswählen.
- Taste <ENTER> drücken.
- Programm 122 - "Amerik. Stechen" mit den Cursor Tasten **↑** und **↓** auswählen.
- Taste <ENTER> drücken.
- Speicher für Rennen, das verwendet wird, löschen (z.B. <F1> für Rennen 1).
- Taste <ENTER> drücken.
- Rennen auswählen (z.B. <F1> für Rennen 1).
- Taste <ENTER> drücken.
- Präzision mit den Tasten <F1> bis <F4> auswählen (Standard ist 1/100 Sekunden <F3>)
- Taste <ENTER> drücken.
- Zeitnehmungsmode auswählen (z.B. <F2> für Differenz-Zeitmessung).
- Taste <ENTER> drücken.
- TdC 8000 synchronisieren (eventuell mit anderen Zeitmeßgeräten).
- <F1> drücken um angezeigte Tageszeit zu übernehmen.
 - Bei der nächsten vollen Minute wird ein Startimpuls über Kanal c0 ausgegeben.
 - Der TdC 8000 ist für die Zeitmessung bereit.
- <F2> drücken, wenn das Display (7) eine falsche Tageszeit anzeigt.
 - Zeit mit der Zieltastatur (15) eingeben und mit <ENTER> bestätigen.
 - Mit einem Startsignal die Uhr starten (Taste <START> oder Kanal c0).
- Taste <ALT> und <MENU> gemeinsam drücken.
- Menü 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44 und 45 den Reglement des Bewerbes entsprechend einstellen (siehe nächste Seite).
- Wenn alle Einstellungen gemacht wurden mit <NO> Menü verlassen.

Rennablauf:

- Startnummer für Start mit Starttastatur (9) eingeben, z.B. StNr. 1.
- Taste <ENTER> drücken (Starttastatur 9).
- Display (2) muß die richtige Startnummer anzeigen.
- Display (7) zeigt die Countdown Zeit (z.B. 60 Sekunden)

- Display (8) zeigt die Strafpunkte und Strafsekunden.
- Start für den ersten Reiter durch drücken der <START> Taste (oder Handtaster auf Kanal 9) freigeben.
- Im Display (7) zählt der Countdown herab.
- Wenn der Reiter die Startlichtschranke nicht vor Ablauf des Countdowns passiert, dann gibt der Lautsprecher bei der Countdownzeit 0 ein Signal.
- Wenn der Reiter die Startlichtschranke vor dem Ablauf des Countdowns passiert, dann wird die Zeit gestartet (Display 7).
- Eingabe der Strafpunkte (Hindernisabwurf) durch Drücken der Taste <ENTER> der Zieltastatur (15).
- Korrektur der Gesamtfehlerpunkte durch Eingabe der Fehlerpunkte und Bestätigen mit <INPUT> Taste (Zieltastatur 15).
- Timeout für Hindernisaufbau durch drücken der Handtaste (Kanal 9). Die Zeit bleibt stehen bis man nochmals die Handtaste drückt. Während die Zeit steht kann man die Strafsekunden eingeben (Display 8, rechte Ziffer) und mit <ENTER> bestätigen (Zieltastatur 15). Man kann zwischen dem linken und rechten Eingabefeld mit den Pfeiltasten umschalten.
- Wenn ein Reiter das Ziel erreicht (Ziellichtschranke), dann bleibt die Zeit stehen. Die Strafpunkte bei Zeitüberschreitung werden automatisch errechnet.
- Hat der Reiter Strafpunkte oder Zeitüberschreitung, dann die Taste <F3> drücken um die Gesamtpunkte und Gesamtzeit zu errechnen. Falls man die 2. Phase starten will obwohl Fehlerpunkte vorhanden sind, kann man dies durch drücken der Taste <F2>.
- Hat der Reiter keine Strafpunkte und ist in der erlaubten Zeit geblieben, dann bleibt die Laufzeitzeit des Grundparcours für einige Sekunden stehen (Menü: Displayzeit 1), bevor die Countdown-Zeit der 2.Phase erscheint (normal 30 Sekunden).
- Der Countdown wird mit der Taste <START> (oder Handtaste auf Kanal 9) gestartet werden.
- Wenn der Reiter die Startlichtschranke passiert, dann wird die Zeit der zweiten Phase gestartet.
- Fehlerpunkte und Timeout wird in der zweiten Phase gleich wie in der ersten Phase eingegeben.
- Nach Beendigung der zweiten Phase wird das Gesamtergebnis mit der Taste <F3> ausgedruckt.
- Startnummer für nächsten Starter mit Starttastatur (9) eingeben, z.B. StNr. 2.
- Taste <ENTER> drücken (Starttastatur 9).
- usw.

Einstellungen bevor ein Bewerb gestartet wird:

Vor jedem Bewerb sollten die folgenden Einstellungen überprüft und wenn nötig korrigiert werden.

Durch gleichzeitiges Drücken von <ALT> und <MENU> gelangt man in Hauptmenü. Wenn man die gewünschte Menünummer über auf der Zieltastatur (15) eingibt und mit <ENTER> bestätigt, dann kommt direkt in das gewünschte Untermenü.

Strafpunkte:

Menü 36

Strafpunkte = 04.00

Die Standardstrafpunkte für Hindernisabwurf kann man in einem Menü vorwählen. Die Strafpunkte kann man von 0.01 bis 99.99 eingeben. Normalerweise werden 4 Strafpunkte pro Hindernisabwurf vergeben.

Menü 36: STRAFPUNKTE = 04.00

Voreingestellte Strafpunkte

Speichern: ENTER

Ausstieg mit <ENTER>

Werkseinstellung: 4 Punkte

Zeitüberschreitung 1:**Menü 37****Zeitpunkte = 0,25**

Die Zeitpunkte pro angefangener Sekunde Zeitüberschreitung für den Grundparcours kann man zwischen 00.00 und 99.99 einstellen. Normalerweise werden 0,25 Strafpunkte pro angefangener Sekunde Zeitüberschreitung dazu addiert.

```
Menü 37: ZEITUEBERSCHREITUNG 1 = 00.25
```

Voreingestellte Zeitpunkte

```
Speichern: ENTER
```

Ausstieg mit <ENTER>

Werkseinstellung: 0,25 Punkte**Zeitüberschreitung 2:****Menü 38****Zeitpunkte = 1,00**

Die Zeitpunkte pro angefangener Sekunde Zeitüberschreitung für die zweite Phase kann man zwischen 00.00 und 99.99 einstellen. Normalerweise werden 1,00 Strafpunkte pro angefangener Sekunde Zeitüberschreitung dazu addiert.

```
Menü 38: ZEITUEBERSCHREITUNG 2 = 01.00
```

Voreingestellte Zeitpunkte

```
Speichern: ENTER
```

Ausstieg mit <ENTER>

Werkseinstellung: 1,00 Punkte**Umlaufzeit 1:****Menü 39****Umlaufzeit 1 = 000.00**

Es ist sehr wichtig, daß die Umlaufzeit der 1. Phase eingestellt wird. Wenn man keine Umlaufzeit eingibt, dann werden auch keine Strafpunkte bei Zeitüberschreitung dazu addiert.

```
Menü 39: UMLAUFZEIT 1 = 000.00
```

Umlaufzeit eingeben

```
Speichern: ENTER
```

Ausstieg mit <ENTER>

Werkseinstellung: Es wird keine Umlaufzeit vorgegeben!**Umlaufzeit 2:****Menü 40****Umlaufzeit 2 = 000.00**

Es ist sehr wichtig, daß die Umlaufzeit der 2.Phase eingestellt wird. Wenn man keine Umlaufzeit eingibt, dann werden auch keine Strafpunkte bei Zeitüberschreitung dazu addiert.

```
Menü 40: UMLAUFZEIT 2 = 000.00
```

Umlaufzeit eingeben

```
Speichern: ENTER
```

Ausstieg mit <ENTER>

Werkseinstellung: Es wird keine Umlaufzeit vorgegeben!

Blockierzeit 1:**Menü 41****Blockierzeit 1 = 000.00**

Die Blockierzeit 1 gilt während der 1. Phase des Rittes. Während die Blockierzeit läuft wird der Zielimpuls der Ziellichtschranke als ungültige Zeit gewertet. Die Tageszeit wird mit einem Fragezeichen versehen ausgedruckt. Die Zeit bleibt weder am Display (7) noch auf der Großanzeigetafel stehen. Die Blockierzeit ist für Bewerbe, bei denen die Reiter während des Umlaufs die Ziellichtschranke vor dem Zieldurchtritt passiert.

```
Menü 41: BLOCKIERZEIT 1 = 000.00
```

Blockierzeit für 1. Phase eingeben

```
Speichern: ENTER
```

Ausstieg mit <ENTER>

Werkseinstellung: Es wird keine Blockierzeit vorgegeben!

Blockierzeit 2:**Menü 42****Blockierzeit 2 = 000.00**

Die Blockierzeit 2 gilt während der 2. Phase des Rittes. Während die Blockierzeit läuft wird der Zielimpuls der Ziellichtschranke als ungültige Zeit gewertet. Die Tageszeit wird mit einem Fragezeichen versehen ausgedruckt. Die Zeit bleibt weder am Display (7) noch auf der Großanzeigetafel stehen. Die Blockierzeit ist für Bewerbe, bei denen die Reiter während des Umlaufs die Ziellichtschranke vor dem Zieldurchtritt passiert.

```
Menü 42: BLOCKIERZEIT 2 = 000.00
```

Blockierzeit für 2. Phase eingeben

```
Speichern: ENTER
```

Ausstieg mit <ENTER>

Werkseinstellung: Es wird keine Blockierzeit vorgegeben!

Count Down Zeit 1:**Menü 43****Count Down Zeit 1 = 000060.00**

Die Count Down Zeit 1 ist frei einstellbar (von 0 bis 6399.99 Sekunden). Die Count Down Zeit 1 ist jene Zeit, die dem Reiter gewährt wird nach der Begrüßung bis zum Start des Grundparcours. Die Count Down Zeit kann man auf der Großanzeigetafel anzeigen (siehe Menü 45). Am Beginn und am Ende der Count Down Zeit wird ein Lautsprecher betätigt (Buchse 25).

```
Menü 43: COUNT DOWN ZEIT 1 = 000060.00  
AUTOMATIK START = EIN
```

CountDownZeit eingeben
Automatik Start Ein oder Aus

```
Speichern: ENTER
```

Ausstieg mit <ENTER>

Werkseinstellung: Count Down Zeit 1 = 60 Sekunden
Automatik Start = EIN

Count Down Zeit 2:**Menü 44****Count Down Zeit 2 = 000030.00**

Die Count Down Zeit 2 ist frei einstellbar (von 0 bis 6399.99 Sekunden). Die Count Down Zeit 2 ist jene Zeit, die dem Reiter als Vorbereitungszeit für die 2. Phase gewährt wird. Die Count Down Zeit kann man auf der Großanzeigetafel anzeigen (siehe Menü 45). Am Beginn und am Ende der Count Down Zeit wird ein Lautsprecher betätigt (Buchse 25).

```
Menü 44: COUNT DOWN ZEIT 2 = 000060.00
          AUTOMATIK START = EIN
```

```
Speichern: ENTER
```

Count Down Zeit eingeben
Automatik Start Ein oder Aus

Ausstieg mit <ENTER>

Werkseinstellung: Count Down Zeit 2 = 30 Sekunden
Automatik Start = EIN

Countdown für Großanzeigetafel: Menü 45**D-Board Count Down = EIN**

Der Countdown kann auf der Großanzeigetafel ausgeschaltet werden. Wenn der Countdown ausgeschaltet ist, bleiben aber trotzdem alle anderen Countdown-Funktionen erhalten.

```
Menü 45: D-BOARD COUNT DOWN      EIN<
          AUS
```

```
Speichern: ENTER
```

Ausgabe auf Großanzeigetafel
Keine Großanzeigegabe

Ausstieg mit <ENTER>

Werkseinstellung: D-Board Count Down = ein

TIMEOUTSIGNALt:**Menü 46****TIMEOUTSIGNAL = EIN**

Während die Blockierzeit läuft wird der Zielimpuls der Ziellichtschranke als ungültige Zeit gewertet. Die Tageszeit wird mit einem Fragezeichen versehen ausgedruckt. Die Zeit bleibt weder am Display (7) noch auf der Großanzeigetafel stehen. Die Blockierzeit ist für Bewerbe, bei denen die Reiter während des Umlaufs die Ziellichtschranke vor dem Zieldurchtritt passiert.

```
Menü 46: TIMEOUTSIGNAL      EIN <
          AUS
```

```
Speichern: ENTER
```

Ein oder Ausschalten

Ausstieg mit <ENTER>

Werkseinstellung: Timeoutsignal eingeschaltet

PTM sofort addierent:

Menü 47

PTO sofort addieren = AUS

Für die Anzeige der Großanzeigetafel können die Strafsekunden für Timeout sofort addiert werden. Dies bringt dem Zuschauer einen wesentlich spannenderen Bewerb.

ACHTUNG: Laut FEI soll jedoch immer zuerst die reine Laufzeit angezeigt werden. Ohne Strafsekunden.

Menü 47: PTM sofort addieren EIN < AUS	Ein oder Ausschalten
Speichern: ENTER	Ausstieg mit <ENTER>

Werkseinstellung: PTM sofort addieren ausgeschaltet laut FEI.

Eingeben der Strafpunkte (für Grundparcours und 2. Phase):

Voreingestellter Wert: Der Zeiger zwischen den Strafpunkten und den Strafsekunden muß auf die Strafpunkte zeigen (Display 8, linkes Feld). Feld mit Cursor-Taste wechseln. Wenn man die Taste <ENTER> (Tastatur 15) drückt erhöhen sich die Strafpunkte um den voreingestellten Betrag (Menü 35).

Variabler Wert: Der Zeiger zwischen den Strafpunkten und den Strafsekunden muß auf die Strafpunkte zeigen (Display 8, linkes Feld). Strafpunkte eingeben (Tastatur 15) und mit <ENTER> bestätigen.

Gesamtpunkte korrigieren: Der Zeiger zwischen den Strafpunkten und den Strafsekunden muß auf die Strafpunkte zeigen (Display 8, linkes Feld). Gesamtstrafpunkte eingeben (Tastatur 15) und mit <INPUT> bestätigen.

Strafzeit bei Hindernisaufbau (für Grundparcours und 2. Phase):

Wenn ein Pferd ein Hindernis verweigert und das Hindernis neu aufgebaut werden muß, dann kann man ein mit einer Handtaste (Kanal 9) anhalten (Timeout). Normalerweise wird eine Strafzeit für die angehaltene Zeit eingegeben. Diese Strafzeit wird nach dem Zieleinlauf dem Reiter dazugezählt. Wenn das Hindernis fertig aufgebaut ist, dann kann man die Zeit wieder weiter laufen lassen (erneutes drücken der Handtaste).

- ☞ Handtaste drücken (Kanal 9)
- ☞ Zeit muß im Display (7) stehen bleiben.
- ☞ Der Zeiger muß auf die Strafsekunden zeigen (letzten zwei Ziffern im Display (8)).
- ☞ Mit der Tastatur (15) die Strafsekunden eingeben.
- ☞ Strafsekunden mit <ENTER> bestätigen.
- ☞ Falls man auch Strafpunkte eingeben will, dann muß man mit den Pfeiltasten (Tastatur 14) zu den Strafpunkten wechseln (Zeiger muß auf Strafpunkte zeigen).
- ☞ Wenn das Hindernis aufgebaut ist die Handtaste (Kanal 9) drücken.
- ☞ Die Zeit im Display (7) läuft wieder.

Strafpunkte aus Zeitüberschreitung (für Grundparcours und 2. Phase):

Die Strafpunkte aus der Zeitüberschreitung werden automatisch berechnet, wenn man die Umlaufzeit (Menü 38 für 1. Phase, Menü 39 für 2. Phase) eingegeben hat. Ist zusätzlich eine Strafzeit aus einer Hindernisverweigerung vorhanden, dann wird diese nach dem Zieleinlauf mit der Taste <F3> dazu addiert. Bei der Strafzeit aus Zeitüberschreitung wird dies schon während des Laufs berücksichtigt.

Addition von Strafsekunden:

Die Strafsekunden (von einem Hindernisaufbau) dürfen erst nach der Zielankunft dazu addiert werden. Es wird immer zuerst das Ergebnis ohne Strafsekunden ausgedruckt. Wenn man die <F3> Taste der Tastatur (7) drückt, werden die Strafsekunden (Hindernisverweigerung) zur Umlaufzeit dazu addiert.

Tastenfunktionen:

- Startzeit löschen
- zuletzt gelöschte Startzeit zurückholen
- Zielzeit löschen
- zuletzt gelöschte Zielzeit zurückholen
- Startzeit blockieren
- Startzeit ignorieren
- Zielzeit blockieren
- Zielzeit ignorieren
- Editieren von Startzeiten
- Editieren von Zielzeiten
- Editieren der Strafpunkte

Tastatur 9 und 14

- CLEAR
- ALT + CLEAR

- BLOCK
- ALT + BLOCK

- INPUT

Tastatur 15 und 14

- CLEAR
- ALT + CLEAR

- BLOCK
- ALT + BLOCK

- INPUT
- Punkte, dann INPUT

Kanalbelegung:

- c0 = Startkanal
- c1 = Zielkanal 1. Phase und 2. Phase
- c9 = Countdown und Timeout
- c2 bis c8 ohne Funktion

Voreingestelltes Hauptmenü:

- | | |
|-----------------------------------------|----------------------------------------|
| Menü 1: Totzeit Start = 1.0 sec. | Menü 25: Rennen wechseln |
| Menü 2: Totzeit Ziel = 0.3 sec. | Menü 26: D-Board-Test = aus |
| Menü 3: Sekundenmodus = aus | Menü 36: Strafpunkte = 04.00 |
| Menü 4: Display Schleppzeit 1 = 03 sec. | Menü 37: Zeitüberschreitung1 = 00.25 |
| Menü 9: Laufendes Zehntel = aus | Menü 38: Zeitüberschreitung2 = 01.00 |
| Menü 11: LaufzeitRang = ein | Menü 39: Umlaufzeit 1 = 000.00 |
| Menü 15: Menüs drucken = ein | Menü 40: Umlaufzeit 2 = 000.00 |
| Menü 16: Drucker Leerzeilen = 0 | Menü 41: Blockierzeit 1 = 000.00 |
| Menü 17: RS-232 Baudrate = 9600 Baud | Menü 42: Blockierzeit 2 = 000.00 |
| Menü 18: RS-232 Laufzeit = aus | Menü 43: Count Down Zeit 1 = 000060.00 |
| Menü 19: D-Board Baudrate = 2400 Baud | AutomatikStart = EIN |
| Menü 20: D-Board Kanal 2 = laufend | Menü 44: Count Down Zeit 2 = 000030.00 |
| Menü 21: Piepser = ein | AutomatikStart = EIN |
| | Menü 45: D-Board Count Down = ein |

Infodisplay:

Auf dem Infodisplay (6) werden folgende Informationen angezeigt:

- 1: Phase 1 oder 2
- PP Strafpunkte Hindernisabwurf (Penalty Points)
- PTM Strafpunkte Zeitüberschreitung (Penalty Points Time Violation)
- TP Total Strafpunkte (Total Penalty Points)
- PTO Zeitzuschlag Strafsekunden Hindernisverweigerung (Penalty Time of Timeout)
- LZ Laufzeit
- LZT Laufzeit inklusive addierter Strafzeiten

1: PP	4.00	PTO	6.00
PTM	0.25	LZ	56.49
TP	4.25	LZT	62.49

Printer: Beispiel eines Ausdrucks (1. Phase ohne Fehler, 2.Phase mit Hindernisfehler und Timeout)

0001	C9	15:56:13.8831	Start der Countdownzeit für die 1. Phase
	CD	21.99	Start 21,99 Sekunde vor Ablauf des Countdown
	SZ	15:56:51.8846	Startzeit Grundparcours (1. Phase)
	ZZ	15:57:48.8243	Zielzeit Grundparcours (1. Phase)
	LZ	56.93	Laufzeit der 1. Phase (Parcours fehlerfrei bewältigt, daher für 2. Phase qualifiziert)

0001	C9	15:57:58.4042	Start der Countdownzeit für die 2. Phase
	CD	7.19	Start 7,19 Sekunde vor Ablauf des Countdown
	SZ	15:58:21.2087	Startzeit 2. Phase
	P	+ 4.00	4 Strafpunkte für Hindernisfehler
	C9	15:58:38.6239	Tageszeit für Beginn von Timeout
	TO	17.41	Timeout nach 17,41 Sekunden Laufzeit
	PTO	+ 6.00	Zeitzuschlag 6 Strafsekunden
	C9	15:58:43.3348	Tageszeit für Ende von Timeout
	ZZ	15:59:10.2629	Zielzeit 2. Phase
	LZ	44.34	Laufzeit 2. Phase

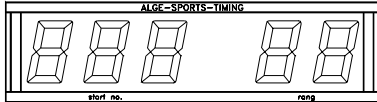


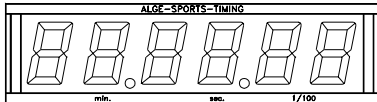


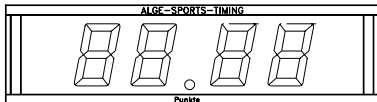


0001	PTO	6.00	Total Strafsekunden
	PTM	9.00	Strafpunkte aus Zeitüberschreitung
	PP	4.00	Strafpunkte für Hindernisfehler

	LZT	50.34	Laufzeit plus Strafzeit
	TP	13.00	Gesamtpunkte (Hindernisfehler + Zeitüberschreitung)
=====			

Großanzeigetafel GAZ4:

Man kann die Laufzeit (laufende Zeit und Countdown Zeit), die Strafzeiten und Startnummer/Rang auf je einer ALGE Großanzeigetafel anzeigen. Auf der Großanzeigetafel kann die Nummer nur 3-stellig, der Rang nur 2-stellig angezeigt werden.

Im Hauptmenü (Menü 19, siehe Seite 35) kann man den Kanal 2 aktivieren. Wenn man mit Kanal 2 arbeitet, wird nur die gestoppte Zeit auf der Großanzeigetafel angezeigt (keine laufende Zeit).

Startnummer / Rang:			
		Daumenradschalter auf 1	Kippschalter nach oben
Laufzeit und laufende Zeit:			
		Daumenradschalter auf 0	Kippschalter Mittelstellung
Strafsekunden:			
		Daumenradschalter auf 0	Kippschalter nach oben

RS 232c Schnittstelle:

Ausgabeformat: 1 Startbit, 8 Daten-Bit, kein Parity-Bit, 1 Stopbit
Übertragungsgeschwindigkeit: 9.600 Baud Vorzugseinstellung (Einstellbar: 2400, 4800, 19200)
Übertragungsprotokoll: ASCII

nNNNN (CR)	aktive Startnummer
xNNNNLCCxxHH:MM:SS.zhtqxGR (CR)	Tageszeit
xNNNNLCCMxxHH:MM:SS.zhtqxGR (CR)	Tageszeit (manuelle Auslösung)
xNNNNLCDxxxxSSSSSS.zhxxxGR (CR)	Countdown Zeit
xNNNNLTOxxxxSSSSSS.zhxxxGR (CR)	Timeout
xNNNNLRTxxxxSSSSSS.zhxxxGR (CR)	Laufzeit
xNNNNxRTTxxxSSSSSS.zh (CR)	Laufzeit inklusive Strafzeit
xNNNNxPxxxxxxxxx+pp.pp (CR)	Strafpunkte für Hindernisabwurf
iNNNNxPxxxxxxxxxpp.pp (CR)	Korrektur der Strafpunkte (Hindernisabwurf)
xNNNNxPTMxxxxxxxxpp.pp (CR)	Strafpunkte aus Zeitüberschreitung
xNNNNxTPxxxxxxxxpp.pp (CR)	Gesamtstrafpunkte (Hindernisfehler und Zeitüberschreitung)
xNNNNLPTOxxxxx+tt.tt (CR)	Strafsekunden für Hindernisaufbau
iNNNNLPTOxxxxx+tt.tt (CR)	Korrektur der Strafsekunden für Hindernisaufbau

x Leerzeichen (Blank)
 NNNN Startnummer (4-stellig)
 L Anzeige der Phase (1 oder 2)
 CC Kanäle des Zeitmeßgerätes
 C0 ... Kanal 0 (Startkanal) C1 Kanal 1 (Zielkanal) C9 ... Kanal 9 (Timeout)
 CCM Manueller Impuls (mit <START> oder <STOP> von Tastatur 9 oder 15)
 CD Countdown
 TO Timeout
 RT Laufzeit (Run Time)
 RTT Laufzeit inklusive Strafzeit
 HH:MM:SS.zhtq Zeit in Stunden, Minuten, Sekunden und 1/10.000 Sekunden
 SSSSSS.zh Zeit in Sekunden und 1/100 Sekunden
 GR Gruppe für Mannschaftsspringen (von 01 bis 99, keine Gruppeneingabe = 00)
 P Strafpunkte für Hindernisabwurf
 PTM Strafpunkte aus Zeitüberschreitung
 TP Gesamtstrafpunkte (Hindernisfehler und Zeitüberschreitung)
 PTO Strafsekunden für Hindernisaufbau
 + Strafpunkte oder Strafsekunden werden dazu addiert
 pp.pp Strafpunkte
 tt.tt Strafsekunden
 (CR) Carriage Return

Folgende Zeichen können an der 1. Stelle stehen:

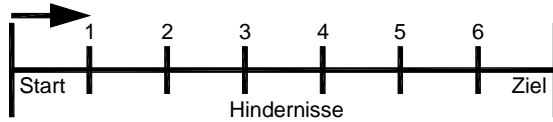
x Leerzeichen (Blank)
 ? Zeit ohne gültige Startnummer
 c Zeiten gelöscht (mit CLEAR Taste)
 d Zeiten durch Disqualifikation gelöscht
 i manuell eingegebene Zeit mit <INPUT>
 n neue Startnummer die im Zieldisplay (8) angezeigt wird

RS 485 Schnittstelle: derueit noch nicht aktiviert

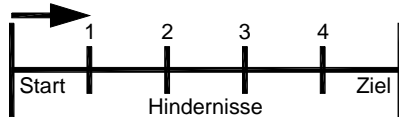
6.1.16. Amerikanisches Stechen Zeit

Programm 126

Grundparcours = Standardspringprüfung



Stechen = Zeitspringprüfung



Dieses Programm wird für das Amerikanische Stechen verwendet, wenn die 2. Phase eine Zeitspringen ist. Der Grunddurchgang wird von allen Teilnehmern geritten. Wird der Grunddurchgang ohne Hindernisfehler und Zeitüberschreitung absolviert, dann kommt der Reiter in die 2. Phase, ansonsten ist der Ritt zu ende. Die 2. Phase wird gleich Anschließend an den Grundparcours geritten. Die pro angefangener Sekunde Zeitüberschreitung zugeschlagen Punkte (Zeit) kann im Menü beliebig eingestellt werden.

Standard Strafpunkte pro angefangener Sekunde Zeitüberschreitung:

- 1. Phase: ¼ Strafpunkt pro angefangener Sekunde Zeitüberschreitung
- 2. Phase: 1 Strafsekunde pro angefangener Sekunde Zeitüberschreitung

Einschaltvorgang:

- TdC 8000 einschalten (Schalter 26).
- Programm 11 - "Pferdesport" mit den Cursor Tasten \downarrow und \rightarrow auswählen.
- Taste <ENTER> drücken.
- Programm 119 - "Amerik. Stechen Zeit" mit den Cursor Tasten \downarrow und \rightarrow auswählen.
- Taste <ENTER> drücken.
- Speicher für Rennen, das verwendet wird, löschen (z.B. <F1> für Rennen 1).
- Taste <ENTER> drücken.
- Rennen auswählen (z.B. <F1> für Rennen 1).
- Taste <ENTER> drücken.
- Präzision mit den Tasten <F1> bis <F4> auswählen (Standard ist 1/100 Sekunden <F3>)
- Taste <ENTER> drücken.
- Zeitnehmungsmode auswählen (z.B. <F2> für Differenz-Zeitmessung).
- Taste <ENTER> drücken.
- TdC 8000 synchronisieren (eventuell mit anderen Zeitmeßgeräten).
 - <F1> drücken um angezeigte Tageszeit zu übernehmen.
 - Bei der nächsten vollen Minute wird ein Startimpuls über Kanal c0 ausgegeben.
 - Der TdC 8000 ist für die Zeitmessung bereit.
 - <F2> drücken, wenn das Display (7) eine falsche Tageszeit anzeigt.
 - Zeit mit der Zieltastatur (15) eingeben und mit <ENTER> bestätigen.
 - Mit einem Startsignal die Uhr starten (Taste <START> oder Kanal c0).
- Taste <ALT> und <MENU> gemeinsam drücken.
- Menü 36, 37, 39, 40, 41, 42, 43, 44 und 45 den Reglement des Bewerbes entsprechend einstellen (siehe nächste Seite).
- Wenn alle Einstellungen gemacht wurden mit <NO> Menü verlassen.

Rennablauf:

- Startnummer für Start mit Starttastatur (9) eingeben, z.B. StNr. 1.
- Taste <ENTER> drücken (Starttastatur 9).
- Display (2) muß die richtige Startnummer anzeigen.

- Display (7) zeigt die Countdown Zeit (z.B. 60 Sekunden)
- Display (8) zeigt die Strafpunkte und Strafsekunden.
- Start für den ersten Reiter durch drücken der <START> Taste (oder Handtaster auf Kanal 9) freigeben.
- Im Display (7) zählt der Countdown herab.
- Wenn der Reiter die Startlichtschranke nicht vor Ablauf des Countdowns passiert, dann gibt der Lautsprecher bei der Countdownzeit 0 ein Signal.
- Wenn der Reiter die Startlichtschranke vor dem Ablauf des Countdowns passiert, dann wird die Zeit gestartet (Display 7).
- Eingabe der Strafpunkte (Hindernisaufwurf) durch Drücken der Taste <ENTER> der Zieltastatur (15).
- Korrektur der Gesamtpunkte durch Eingabe der Fehlerpunkte und Bestätigen mit <INPUT> Taste (Zieltastatur 15).
- Timeout für Hindernisaufbau durch drücken der Handtaste (Kanal 9). Die Zeit bleibt stehen bis man nochmals die Handtaste drückt. Während die Zeit steht kann man die Strafsekunden eingeben (Display 8, rechte Ziffer) und mit <ENTER> bestätigen (Zieltastatur 15). Man kann zwischen dem linken und rechten Eingabefeld mit den Pfeiltasten umschalten.
- Wenn ein Reiter das Ziel erreicht (Ziellichtschranke), dann bleibt die Zeit stehen. Die Strafpunkte bei Zeitüberschreitung werden automatisch errechnet.
- Hat der Reiter Strafpunkte oder Zeitüberschreitung, dann die Taste <F3> drücken um die Gesamtpunkte und Gesamtzeit zu errechnen. Falls man die 2. Phase starten will obwohl Fehlerpunkte vorhanden sind, kann man dies durch drücken der Taste <F2>.
- Hat der Reiter keine Strafpunkte und ist in der erlaubten Zeit geblieben, dann bleibt die Laufzeit des Grundparcours für einige Sekunden stehen (Menü: Displayzeit 1), bevor die Countdown-Zeit der 2.Phase erscheint (normal 30 Sekunden).
- Der Countdown wird mit der Taste <START> (oder Handtaste auf Kanal 9) gestartet werden.
- Wenn der Reiter die Startlichtschranke passiert, dann wird die Zeit der zweiten Phase gestartet.
- Die 2. Phase wird wie bei der Zeit-Springprüfung gewertet, d.h. Hindernisaufwürfe werden mit Strafsekunden bestraft.
- Nach Beendigung der zweiten Phase wird das Gesamtergebnis mit der Taste <F3> ausgedruckt.
- Startnummer für nächsten Starter mit Startastatur (9) eingeben, z.B. StNr. 2.
- Taste <ENTER> drücken (Startastatur 9).
- usw.

Einstellungen bevor ein Bewerb gestartet wird:

Vor jedem Bewerb sollten die folgenden Einstellungen überprüft und wenn nötig korrigiert werden.

Durch gleichzeitiges Drücken von <ALT> und <MENU> gelangt man in Hauptmenü. Wenn man die gewünschte Menünummer über auf der Zieltastatur (15) eingibt und mit <ENTER> bestätigt, dann kommt direkt in das gewünschte Untermenü.

Strafpunkte:

Menü 36

Strafpunkte = 04.00

Die Standardstrafpunkte und Standardstrafzeit für Hindernisaufwurf können mit der Taste <ENTER> direkt eingegeben werden. Zusätzlich kann man von 0.01 bis 99.99 eingeben. Normalerweise werden 4 Strafpunkte pro Hindernisaufwurf vergeben. Die Fehlerstrafzeit gilt als Standardeingabewert fürs Stechen!

```
Menü 36: STRAFPUNKTE = 04.00
          FEHLERSTRAFZEIT = 02.00

Speichern: ENTER
```

Voreingestellte Strafpunkte
Voreingestellte Fehlerstrafzeit

Ausstieg mit <ENTER>

Werkseinstellung: 4 Strafpunkte
2 s Fehlerstrafzeit

Zeitüberschreitung 1:**Menü 37****Zeitpunkte = 0,25**

Die Zeitpunkte pro angefangener Sekunde Zeitüberschreitung für den Grundparcours kann man zwischen 00.00 und 99.99 einstellen. Normalerweise werden 0,25 Strafpunkte pro angefangener Sekunde Zeitüberschreitung dazu addiert.

```
Menü 37: ZEITUEBERSCHREITUNG 1 = 01.00
```

Voreingestellte Zeitpunkte

```
Speichern: ENTER
```

Ausstieg mit <ENTER>

Werkseinstellung: 1,00 Punkte**Zeitüberschreitung 2:****Menü 38****Zeitpunkte = 1,00**

Die Strafzeit pro angefangener Sekunde Zeitüberschreitung für die zweite Phase kann man zwischen 0 und 99 einstellen. Normalerweise werden 1 Strafsekunde pro angefangener Sekunde Zeitüberschreitung dazu addiert.

```
Menü 38: ZEITUEBERSCHREITUNG 2 = 01
```

Voreingestellte Strafzeit

```
Speichern: ENTER
```

Ausstieg mit <ENTER>

Werkseinstellung: 1 Sekunde**Umlaufzeit 1:****Menü 39****Umlaufzeit 1 = 000.00**

Es ist sehr wichtig, daß die Umlaufzeit der 1. Phase eingestellt wird. Wenn man keine Umlaufzeit eingibt, dann werden auch keine Strafpunkte bei Zeitüberschreitung dazu addiert.

```
Menü 39: UMLAUFZEIT 1 = 000.00
```

Umlaufzeit eingeben

```
Speichern: ENTER
```

Ausstieg mit <ENTER>

Werkseinstellung: Es wird keine Umlaufzeit vorgegeben!**Umlaufzeit 2:****Menü 40****Umlaufzeit 2 = 000.00**

Es ist sehr wichtig, daß die Umlaufzeit der 2.Phase eingestellt wird. Wenn man keine Umlaufzeit eingibt, dann werden auch keine Strafpunkte bei Zeitüberschreitung dazu addiert.

```
Menü 40: UMLAUFZEIT 2 = 000.00
```

Umlaufzeit eingeben

```
Speichern: ENTER
```

Ausstieg mit <ENTER>

Werkseinstellung: Es wird keine Umlaufzeit vorgegeben!

Blockierzeit 1:**Menü 41****Blockierzeit 1 = 000.00**

Die Blockierzeit 1 gilt während der 1. Phase des Rittes. Während die Blockierzeit läuft wird der Zielimpuls der Ziellichtschranke als ungültige Zeit gewertet. Die Tageszeit wird mit einem Fragezeichen versehen ausgedruckt. Die Zeit bleibt weder am Display (7) noch auf der Großanzeigetafel stehen. Die Blockierzeit ist für Bewerbe, bei denen die Reiter während des Umlaufs die Ziellichtschranke vor dem Zieldurchtritt passiert.

Menü 41: BLOCKIERZEIT 1 = 000.00

Blockierzeit für 1. Phase eingeben

Speichern: ENTER

Ausstieg mit <ENTER>

Werkseinstellung: Es wird keine Blockierzeit vorgegeben!

Blockierzeit 2:**Menü 42****Blockierzeit 2 = 000.00**

Die Blockierzeit 2 gilt während der 2. Phase des Rittes. Während die Blockierzeit läuft wird der Zielimpuls der Ziellichtschranke als ungültige Zeit gewertet. Die Tageszeit wird mit einem Fragezeichen versehen ausgedruckt. Die Zeit bleibt weder am Display (7) noch auf der Großanzeigetafel stehen. Die Blockierzeit ist für Bewerbe, bei denen die Reiter während des Umlaufs die Ziellichtschranke vor dem Zieldurchtritt passiert.

Menü 42: BLOCKIERZEIT 2 = 000.00

Blockierzeit für 2. Phase eingeben

Speichern: ENTER

Ausstieg mit <ENTER>

Werkseinstellung: Es wird keine Blockierzeit vorgegeben!

Count Down Zeit 1:**Menü 43****Count Down Zeit 1 = 000060.00**

Die Count Down Zeit 1 ist frei einstellbar (von 0 bis 6399.99 Sekunden). Die Count Down Zeit 1 ist jene Zeit, die dem Reiter gewährt wird nach der Begrüßung bis zum Start des Grundparcours. Die Count Down Zeit kann man auf der Großanzeigetafel anzeigen (siehe Menü 45). Am Beginn und am Ende der Count Down Zeit wird ein Lautsprecher betätigt (Buchse 25).

Menü 43: COUNT DOWN ZEIT 1 = 000060.00
AUTOMATIK START = EINCount Down Zeit eingeben
Automatikstart EIN oder aus

Speichern: ENTER

Ausstieg mit <ENTER>

Werkseinstellung: Count Down Zeit 1 = 60 Sekunden
Automatik Start = EIN

Count Down Zeit 2:

Menü 44

Count Down Zeit 2 = 000030.00

Die Count Down Zeit 2 ist frei einstellbar (von 0 bis 6399.99 Sekunden). Die Count Down Zeit 2 ist jene Zeit, die dem Reiter als Vorbereitungszeit für die 2. Phase gewährt wird. Die Count Down Zeit kann man auf der Großanzeigetafel anzeigen (siehe Menü 45). Am Beginn und am Ende der Count Down Zeit wird ein Lautsprecher betätigt (Buchse 25).

```
Menü 44: COUNT DOWN ZEIT 1 = 000060.00
          AUTOMATIK START = EIN
```

Speichern: ENTER

CountDownZeit eingeben
Automatikstart EIN oder aus

Ausstieg mit <ENTER>

Werkseinstellung: Count Down Zeit 2 = 30 Sekunden
Automatik Start = EIN

Countdown für Großanzeigetafel: Menü 45

D-Board Count Down = EIN

Der Countdown kann auf der Großanzeigetafel ausgeschaltet werden. Wenn der Countdown ausgeschaltet ist, bleiben aber trotzdem alle anderen Countdown-Funktionen erhalten.

```
Menü 45: D-BOARD COUNT DOWN      EIN<
          AUS
```

Speichern: ENTER

Ausgabe auf Großanzeigetafel
Keine Großanzeigeausgabe

Ausstieg mit <ENTER>

Werkseinstellung: D-Board Count Down = ein

TIMEOUTSIGNALt:

Menü 46

TIMEOUTSIGNAL = EIN

Während die Blockierzeit läuft wird der Zielimpuls der Ziellichtschranke als ungültige Zeit gewertet. Die Tageszeit wird mit einem Fragezeichen versehen ausgedruckt. Die Zeit bleibt weder am Display (7) noch auf der Großanzeigetafel stehen. Die Blockierzeit ist für Bewerbe, bei denen die Reiter während des Umlaufs die Ziellichtschranke vor dem Zieldurchtritt passiert.

```
Menü 46: TIMEOUTSIGNAL      EIN <
          AUS
```

Speichern: ENTER

Ein oder Ausschalten

Ausstieg mit <ENTER>

Werkseinstellung: Timeoutsignal eingeschaltet

PTO sofort addierent:

Menü 47

PTO sofort addieren = AUS

Für die Anzeige der Großanzeigetafel können die Strafsekunden für Timeout sofort addiert werden. Dies bringt dem Zuschauer einen wesentlich spannenderen Bewerb.

ACHTUNG: Laut FEI soll jedoch immer zuerst die reine Laufzeit angezeigt werden. Ohne Strafsekunden.

```
Menü 47: PTM sofort addieren  EIN
          AUS <
```

Speichern: ENTER

Ein oder Ausschalten

Ausstieg mit <ENTER>

Werkseinstellung: PTO sofort addieren ausgeschaltet laut FEI.

Eingeben der Strafpunkte (für Grundparcours):

Voreingestellter Wert: Der Zeiger zwischen den Strafpunkten und den Strafsekunden muß auf die Strafpunkte zeigen (Display 8, linkes Feld). Feld mit Cursor-Taste wechseln. Wenn man die Taste <ENTER> (Tastatur 15) drückt erhöhen sich die Strafpunkte um den voreingestellten Betrag (Menü 35).

Variabler Wert: Der Zeiger zwischen den Strafpunkten und den Strafsekunden muß auf die Strafpunkte zeigen (Display 8, linkes Feld). Strafpunkte eingeben (Tastatur 15) und mit <ENTER> bestätigen.

Gesamtpunkte korrigieren: Der Zeiger zwischen den Strafpunkten und den Strafsekunden muß auf die Strafpunkte zeigen (Display 8, linkes Feld). Gesamtstrafpunkte eingeben (Tastatur 15) und mit <INPUT> bestätigen.

Strafzeit bei Hindernisaufbau (für Grundparcours):

Wenn ein Pferd ein Hindernis verweigert und das Hindernis neu aufgebaut werden muß, dann kann man ein mit einer Handtaste (Kanal 9) anhalten (Timeout). Normalerweise wird eine Strafzeit für die angehaltene Zeit eingegeben. Diese Strafzeit wird nach dem Zieleinlauf dem Reiter dazugezählt. Wenn das Hindernis fertig aufgebaut ist, dann kann man die Zeit wieder weiter laufen lassen (erneutes drücken der Handtaste).

- ☞ Handtaste drücken (Kanal 9)
- ☞ Zeit muß im Display (7) stehen bleiben.
- ☞ Der Zeiger muß auf die Strafsekunden zeigen (letzten zwei Ziffern im Display (8)).
- ☞ Mit der Tastatur (15) die Strafsekunden eingeben.
- ☞ Strafsekunden mit <ENTER> bestätigen.
- ☞ Falls man auch Strafpunkte eingeben will, dann muß man mit den Pfeiltasten (Tastatur 14) zu den Strafpunkten wechseln (Zeiger muß auf Strafpunkte zeigen).
- ☞ Wenn das Hindernis aufgebaut ist die Handtaste (Kanal 9) drücken.
- ☞ Die Zeit im Display (7) läuft wieder.

Strafpunkte aus Zeitüberschreitung (für Grundparcours):

Die Strafpunkte aus der Zeitüberschreitung werden automatisch berechnet, wenn man die Umlaufzeit (Menü 38 für 1. Phase) eingegeben hat. Ist zusätzlich eine Strafzeit aus einer Hindernisverweigerung vorhanden, dann wird diese nach dem Zieleinlauf mit der Taste <F3> dazu addiert. Bei der Strafzeit aus Zeitüberschreitung wird dies schon während des Laufs berücksichtigt.

aufbau) dürfen erst nach der Zielankunft dazu addiert werden. Es wird immer zuerst das Ergebnis ohne Strafsekunden ausgedruckt. Wenn man die <F3> Taste der Tastatur (7) drückt, werden die Strafsekunden (Hindernisverweigerung) zur Umlaufzeit dazu addiert.

Eingeben der Strafsekunden für Hindernisabwurf (für 2. Phase):

Voreingestellter Wert: Der Zeiger zwischen den Strafsekunden aus Hindernisabwurf und den Strafsekunden vom Timeout muß nach links zeigen (Display 8, linkes Feld). Feld mit Cursor-Taste wechseln. Wenn man die Taste <ENTER> (Tastatur 15) drückt erhöhen sich die Strafsekunden um den voreingestellten Betrag (Menü 35).

Variabler Wert: Der Zeiger zwischen den Strafsekunden aus Hindernisabwurf und den Strafsekunden vom Timeout muß nach links zeigen (Display 8, linkes Feld). Strafpunkte eingeben (Tastatur 15) und mit <ENTER> bestätigen.

Gesamtpunkte korrigieren: Der Zeiger zwischen den Strafsekunden aus Hindernisabwurf und den Strafsekunden vom Timeout muß nach links zeigen (Display 8, linkes Feld). Gesamtstrafpunkte eingeben (Tastatur 15) und mit <INPUT> bestätigen.

Strafzeit bei Hindernisaufbau (für 2. Phase):

Wenn ein Pferd ein Hindernis verweigert und das Hindernis neu aufgebaut werden muß, dann kann man ein mit einer Handtaste (Kanal 9) anhalten (Timeout). Normalerweise wird eine Strafzeit für die angehaltene Zeit eingegeben. Diese Strafzeit wird nach dem Zieleinlauf dem Reiter dazugezählt. Wenn das Hindernis fertig aufgebaut ist, dann kann man die Zeit wieder weiter laufen lassen (erneutes drücken der Handtaste).

- ☞ Handtaste drücken (Kanal 9)
- ☞ Zeit muß im Display (7) stehen bleiben.
- ☞ Der Zeiger muß auf die Strafsekunden zeigen (letzten zwei Ziffern im Display (8)).
- ☞ Mit der Tastatur (15) die Strafsekunden eingeben.
- ☞ Strafsekunden mit <ENTER> bestätigen.
- ☞ Falls man auch Strafsekunden für Hindernisabwurf eingeben will, dann muß man mit den Pfeiltasten (Tastatur 14) zu den Strafsekunden aus Hindernisabwurf wechseln (Zeiger muß auf linkes Feld zeigen).
- ☞ Wenn das Hindernis aufgebaut ist die Handtaste (Kanal 9) drücken.
- ☞ Die Zeit im Display (7) läuft wieder.

Strafpunkte aus Zeitüberschreitung (für 2. Phase):

Die Strafpunkte aus der Zeitüberschreitung werden automatisch berechnet, wenn man die Umlaufzeit (Menü 39 für 2. Phase) eingegeben hat. Entsteht eine Strafzeit aus einer Hindernisverweigerung wird diese sofort dazu addiert.

Tastenfunktionen:

Startzeit löschen
 zuletzt gelöschte Startzeit zurückholen
 Zielzeit löschen
 zuletzt gelöschte Zielzeit zurückholen
 Startzeit blockieren
 Startzeit ignorieren
 Zielzeit blockieren
 Zielzeit ignorieren
 Editieren von Startzeiten
 Editieren von Zielzeiten
 Editieren der Strafpunkte

Tastatur 9 und 14

CLEAR
 ALT + CLEAR

 BLOCK
 ALT + BLOCK

 INPUT

Tastatur 15 und 14

CLEAR
 ALT + CLEAR

 BLOCK
 ALT + BLOCK

 INPUT
 Punkte, dann INPUT

Kanalbelegung: c0 = Startkanal
 c1 = Zielkanal 1. Phase und 2. Phase

c2 bis c8 ohne Funktion
 c9 = Countdown und Timeout

Voreingestelltes Hauptmenü:

- | | |
|----------------------------------------|----------------------------------------|
| Menü 1: TotzeitStart = 1.0 sec. | Menü 36: Strafpunkte = 04.00 |
| Menü 2: Totzeit Ziel = 0.3 sec. | Menü 37: Fehlerstrafzeit = 02.00 |
| Menü 3: Sekundenmodus = aus | Menü 38: Zeitüberschreitung1 = 00.25 |
| Menü 4: DisplaySchleppzeit 1 = 03 sec. | Menü 39: Zeitüberschreitung2 = 01 |
| Menü 9: Laufendes Zehntel = aus | Menü 40: Umlaufzeit 1 = 000.00 |
| Menü 11: LaufzeitRang = ein | Menü 41: Umlaufzeit 2 = 000.00 |
| Menü 15: Menüs drucken = ein | Menü 42: Blockierzeit 1 = 000.00 |
| Menü 16: Drucker Leerzeilen = 0 | Menü 43: Blockierzeit 2 = 000.00 |
| Menü 17: RS-232 Baudrate = 9600 Baud | Menü 44: Count Down Zeit 1 = 000060.00 |
| Menü 18: RS-232 Laufzeit = aus | Menü 45: Automatik Start = Ein |
| Menü 19: D-Board Baudrate = 2400 Baud | Menü 46: Count Down Zeit 2 = 000030.00 |
| Menü 20: D-Board Kanal 2 = laufend | Menü 47: Automatik Start = Ein |
| Menü 21: Piepser = ein | Menü 48: D-Board Count Down = ein |
| Menü 25: Rennen wechselMenü 45: | Menü 49: Timeoutsignal = ein |
| Menü 26: D-Board-Test = aus | Menü 50: PTO sofort addieren = aus |

Infodisplay:

Auf dem Infodisplay (6) werden folgende Informationen angezeigt:

1: PP	4.00	PTO	6.00
PTM	0.25	LZ	56.49
TP	4.25	LZT	62.49

2: PPS	8	PTO	6.00
PSTM	3	LZ	63.85
TPS	7	LZT	70.85

- 1: / 2: Phase 1 oder Phase 2
- PP Strafpunkte Hindernisabwurf (Penalty Points)
- PTM..... Strafpunkte Zeitüberschreitung (Penalty Points Time Violation)
- TP Total Strafpunkte (Total Penalty Points)
- PTO Zeitzuschlag Strafsekunden Hindernisverweigerung (Penalty Time of Timeout)
- LZ Laufzeit
- LZT Laufzeit inklusive addierter Strafzeiten
- PPS Strafsekunden Hindernisabwurf
- PSTM Strafsekunden Zeitüberschreitung
- TPS Total Strafsekunden

Printer: Beispiel eines Ausdrucks (1.

Printer: Beispiel eines Ausdrucks (1. Phase ohne Fehler, 2.Phase mit Hindernisfehler und Timeout)

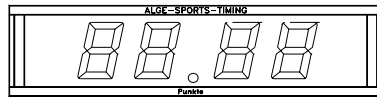
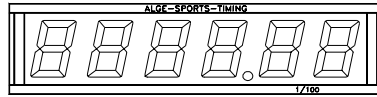
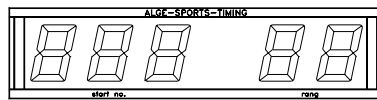
0001	C9	15:21:07.4978	
	CD	36.61	
	SZ	15:21:30.8788	
	ZZ	15:22:28.3725	
	LZ	57.49	

0001	C9	15:22:33.3276	
	CD	11.86	
	SZ	15:22:51.4615	
	PS	+ 4.00	
	C9	15:23:05.4628	
	TO	14.00	
	PTO	+ 6.00	
	C9	15:23:09.5767	
	ZZ	15:23:32.7037	
	LZ	43:12	

0001	PSTM	4.00	
	PPS	4.00	

	LZT	47.12	
=====			

- Start der Countdownzeit für die 1. Phase
- Start 36.61 Sekunde vor Ablauf des Countdown
- Startzeit Grundparcours (1. Phase)
- Zielzeit Grundparcours (1. Phase)
- Laufzeit der 1. Phase (Parcours fehlerfrei bewältigt, daher für 2. Phase qualifiziert)
- Start der Countdownzeit für die 2. Phase
- Start 11.86 Sekunde vor Ablauf des Countdown
- Startzeit 2. Phase (Zeit-Springprüfung)
- 4 Strafsekunden für Hindernisfehler
- Tageszeit für Beginn von Timeout
- Timeout nach 14.00 Sekunden Laufzeit
- Zeitzuschlag 6 Strafsekunden
- Tageszeit für Ende von Timeout
- Zielzeit 2. Phase
- Laufzeit 2. Phase
-
- Strafsekunden aus Zeitüberschreitung
- Strafsekunden aus Hindernisfehler
-
- Laufzeit inklusive aller Strafzeiten



- P Strafsekunden für Hindernisabwurf
- PTM Strafsekunden aus Zeitüberschreitung
- PPS Gesamtstrafsekunden (Hindernisfehler + Zeitüberschreitung)
- PTO Strafsekunden für Hindernisaufbau
- + Strafpunkte oder Strafsekunden werden dazu addiert
- tt.tt Strafsekunden
- (CR) Carriage Return

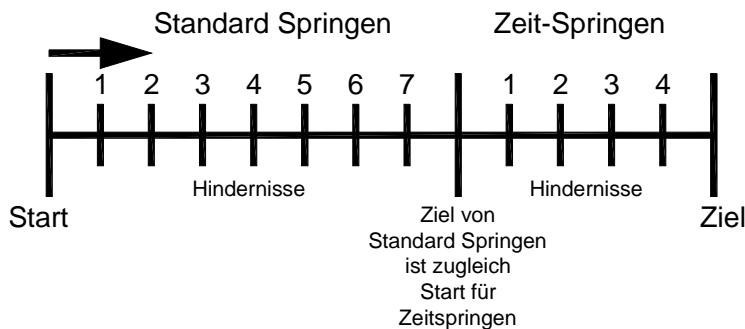
Folgende Zeichen können an der 1. Stelle stehen:

- x Leerzeichen (Blank)
- ? Zeit ohne gültige Startnummer
- c Zeiten gelöscht (mit CLEAR Taste)
- d Zeiten durch Disqualifikation gelöscht
- i manuell eingegebene Zeit mit <INPUT>
- n neue Startnummer die im Zieldisplay (8) angezeigt wird

RS 485 Schnittstelle: derzeit noch nicht aktiviert

6.1.17. Standard / Zeit 1

Programm 127



Bei der Standard / Zeitspringprüfung wird zuerst eine Standard Springprüfung absolviert. Jeder Reiter der die Standard Springprüfung fehlerlos meistert (keine Strafpunkte), startet mit dem Ende der Standardspringprüfung gleichzeitig die Zeitspringprüfung.

Ausdruck vom einem Reiter beim Standard/Zeit Springen 1:

0003	C9	8:55:39.6196
	CD	25.49
	SZ	8:56:14.1283
	ZZ	8:57:07.8849
	LZ	53.75

2	PS	+4.00
	C9	8:57:32.9913
	TO	25.10
	PTO	+ 6.00
	C9	8:57:44.0528
2	PS	+ 4.00
	ZZ	8:58:06.3393
	LZ	47.39

0003	PSTM	9.00
	PPS	8.00

	LZT	70.39
=====		

Start der Countdownzeit 1
Start 25.49 Sek. vor Ablauf des Countdown
Startzeit des Grundparcour (1.Phase)
Zielzeit des Grundparcour (1.Phase)
Laufzeit des Grundparcour (1.Phase)

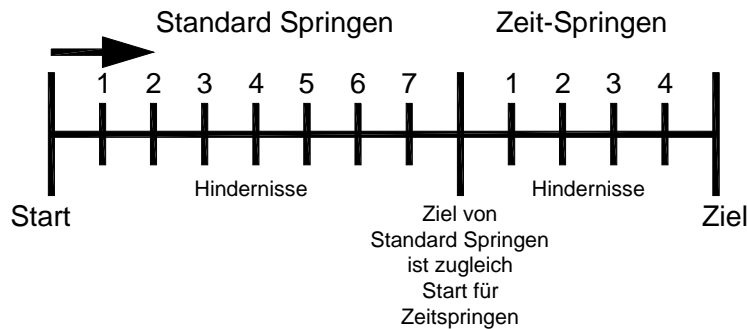
Hindernissabwurf 4 Strafsekunden
Timeout-Zeit
Timeout nach 25.10 Sekunden
Strafsekunden für Timeout
Tageszeit für Ende des Timeout
Hindernissabwurf 4 Strafsekunden
Zielzeit der 2.Phase
Laufzeit der 2.Phase

Strafsekunden aus Zeitüberschreitung
Strafsekunden aus Hindernissabwurf

Laufzeit inclusive aller Strafzeiten

6.1.18. Standard / Zeit 2

Programm 128



Bei der Standard / Zeitspringprüfung 2 darf im Gegensatz zur Standard/Zeitspringprüfung 1 ein Reiter mit Fehlern in der ersten Phase trotzdem die zweite Phase reiten. Mit dem Ende der Standardspringprüfung startet gleichzeitig die Zeitspringprüfung.

Ausdruck vom einem Reiter beim Standard/Zeit Springen 2:

0003	C9	8:55:39.6196
	CD	25.49
	SZ	8:56:14.1283
1	P	+ 4.00
	ZZ	8:57:07.8849
	LZ	53.75

2	PS	+4.00
	C9	8:57:32.9913
	TO	25.10
	PTO	+ 6.00
	C9	8:57:44.0528
2	PS	+ 4.00
	ZZ	8:58:06.3393
	LZ	47.39

0003	PSTM	9.00
	PPS	8.00

	LZT	70.39
	TP	4.00

Start der Countdownzeit 1
 Start 25.49 Sek. vor Ablauf des Countdown
 Startzeit des Grundparcour (1.Phase)
 Fehlerpunkte für Hindernisabwurf (1.Phase)
 Zielzeit des Grundparcour (1.Phase)
 Laufzeit des Grundparcour (1.Phase)

Hindernissabwurf 4 Strafsekunden
 Timeout-Zeit
 Timeout nach 25.10 Sekunden
 Strafsekunden für Timeout
 Tageszeit für Ende des Timeout
 Hindernissabwurf 4 Strafsekunden
 Zielzeit der 2.Phase
 Laufzeit der 2.Phase

Strafsekunden aus Zeitüberschreitung
 Strafsekunden aus Hindernissabwurf

Laufzeit inclusive aller Strafzeiten
 Fehlerpunkte der 1.Phase

6.1.19. Team Springen 1

Programm 129

Programm für Team Springen 1 nach Richtverfahren A2:

- ☞ ein Durchgang, Wertung nach Punkte und Zeit
- ☞ nur die besten 3 Reiter werden für die Teamwertung herangezogen.

Besondere Einstellungen:

Die Teams können direkt nach der Programmauswahl oder zu einem beliebigen späteren Zeitpunkt unter Menüpunkt 48 eingegeben werden.

Menü 48: TEAMS	Tm 1:	1 , 2	Team 1 besteht aus den Reitern 1,2,48 und 9.
		48 , 9	
	Tm 2:	3 , 7	Team 2 besteht aus den Reitern 3,7,47 und 14.
Speichern: ENTER		47 , 14	

Zum Beenden der Teameingabe geben sie einfach beim nächsten Team die Startnummer 0 ein und quittieren mit ENTER.

Zum ändern oder zur Neueingabe steigen Sie einfach wieder ins Menü 48 ein und geben die Teilnehmer ein. **ACHTUNG!** Alle Teilnehmer können nur einem Team zugeordnet werden!

Infodisplay:

1: PP	4.00	PTO	6.00	1: / 2: Phase 1 oder Phase 2
PTM	0.25	LZ	56.49	PP Strafpunkte Hindernisabwurf (Penalty Points)
TP	4.25	LZT	62.49	PTM Strafpunkte Zeitüberschreitung (Penalty Points Time Violation)
TPTm	4.25	TZTm	62.49	TP Total Strafpunkte (Reiter)
				TPTm Gesamt Strafpunkte (Team)
				PTO Zeitzuschlag Strafsekunden Hindernisverweigerung (Penalty Time of Timeout)
				LZ Laufzeit
				LZT Laufzeit inklusive addierter Strafzeiten (Reiter)
				TZTm Laufzeit inklusive addierter Strafzeiten (Team)

Die Bedienung des Programmes erfolgt wie unter Punkt 5.1.1. Seite 44.

6.1.20. Team Springen 2

Programm 130

Programm für Team Springen 2 nach Richtverfahren AM3:

- ☞ Umlauf: Wertung nach Punkte
- ☞ Stechen: Wertung nach Punkte und Zeit
- ☞ nur die besten 3 Reiter werden für die Teamwertung herangezogen.

Besondere Einstellungen: Siehe oben (Team Springen 1)

Infodisplay: Siehe oben (Team Springen 1)

Die Bedienung des Programmes erfolgt wie unter Punkt 5.1.1. Seite 44.

6.1.21. Team Springen 3

Programm 131

Programm für Team Springen 3 nach Richtverfahren AM3:

- ☞ 1.Phase nach Standard Springprüfung A1
- ☞ 2.Phase nach Gesamtpunkte und Zeit von der 2. Phase.
- ☞ nur die besten 3 Reiter werden für die Teamwertung herangezogen.

Besondere Einstellungen: Siehe Seite 93, 5.1.19 (Team Springen 1)

Infodisplay: Siehe Seite 93, 5.1.19 (Team Springen 1)

Die Bedienung des Programmes erfolgt wie unter Punkt 5.1.1. Seite 44.

6.1.22. Team Springen 4

Programm 132

Programm für Team Springen 3 nach Richtverfahren AM3:

- ☞ 1.Phase nach Standard Springprüfung A1
- ☞ 2.Phase nach Gesamtpunkte
- ☞ Stechen nach Standard Springen A2
- ☞ nur die besten 3 Reiter werden für die Teamwertung herangezogen.

Besondere Einstellungen: Siehe Seite 93, 5.1.19 (Team Springen 1)

Infodisplay: Siehe Seite 93, 5.1.19 (Team Springen 1)

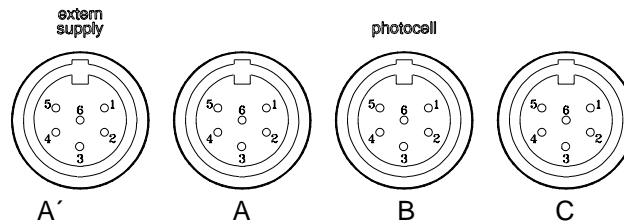
Für die Bedienung des Stechparcours siehe Seite 50, 6.1.3. Standard Springprüfung AM3

7. TECHNISCHE DATEN

Meßbereich:	23 Stunden, 59 Minuten, 59,9999 Sekunden	
Zeitreferenz:	TCXO 11.520 MHz (Temperaturkompensierter Quarzoszillator)	
Frequenzabweichung:		
Temperaturbereich -25 bis +50°C:	±	2,5 ppm bei (± 0,009 Sek./Std.
bei Alterung:	±	1 ppm pro Jahr
Abgeglichen:	±	0,1 ppm bei 25°C
Temperatur Einsatzbereich:	-25 bis 50°C	
Speicher:	ca. 2 x 8.600 Zeiten mit Startnummern; Datenerhalt auch bei ausgeschaltetem Gerät, durch interne Akku	
Anzeige:	Startdisplay (2):	Numerisches Flüssigkristall-Display 8-stellig, Ziffernhöhe 12,7 mm
	Zieldisplay (7):	Numerisches Flüssigkristall-Display 8-stellig, Ziffernhöhe 12,7 mm
	Zieldisplay (8) :	Numerisches Flüssigkristall-Display 8-stellig, Ziffernhöhe 12,7 mm
	Info-Anzeige:	Alphanumerisches-Flüssigkristall-Display 4 x 40 Zeichen, Ziffernhöhe 4,8 mm
Bedienungselemente:	Ein-/Ausschalter (26) Umschalter (1) Start-Tastatur (9) mit 15 Tasten Funktions-Tastatur (14) mit 15 Tasten Ziel-Tastatur (15) mit 15 Tasten	
Elektronik:	modernste stromsparende C-MOS Technologie mit 80C167 Microprozessor	
Stromversorgung:	<i>intern:</i> NiCd Akku 7,2 V / 4,5 Ah <i>extern:</i> 210 - 240 VAC mit Netz-Ladegerät NLG8	
Stromverbrauch:	ohne Peripherie-Geräte, ab internen Akku:	ca. 80 mA
	während Druckvorgang:	ca. 500 mA
Ladespannung:	+11 bis 16 VDC (Pin 4 von Buchse 19, 20, 21 und 22)	
Impulseingänge:	Eingangswiderstand 10 kΩ gegen +5V Auslösung mit < 1V fallende Flanke Hysterese ca. 2V	
Ausgänge mit 5VDC stabilisiert:	total maximal 120 mA	
Lautsprecherausgang:	für 8Ω Lautsprecher, $U_{\max} = 24 V_{pp}$	
Gehäuse:	abschließbarer Koffer mit abnehmbarem Deckel, Frontplatte aus Aluminium	
Abmessung:	450 x 320 x 150 mm	
Gewicht:	7.5 kg	

7.1. Anschluß-System

7.1.1. Lichtschrankenbuchsen und externe Speisung



Buchse A und A' (20 und 19):

- 1 Eingang Kanal 0 (Start)
- 2 Eingang Kanal 1 (Stop)
- 3 gemeinsame Masse
- 4 Eingang externe Speisung (6 bis 15 VDC)
- 5 Ausgang +5 VDC stabilisiert
- 6 Eingang Kanal 2 (Zwischenzeit)

Buchse B (21):

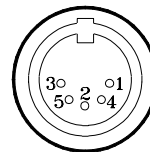
- 1 Eingang Kanal 3 (Start)
- 2 Eingang Kanal 4 (Stop)
- 3 gemeinsame Masse
- 4 Eingang externe Speisung (6 bis 15 VDC)
- 5 Ausgang +5 VDC stabilisiert
- 6 Eingang Kanal 5 (Zwischenzeit)

Buchse C (22):

- 1 Eingang Kanal 6 (Start)
- 2 Eingang Kanal 7 (Stop)
- 3 gemeinsame Masse
- 4 Eingang externe Speisung (6 bis 15 VDC)
- 5 Ausgang +5 VDC stabilisiert
- 6 Eingang Kanal 8 (Zwischenzeit)

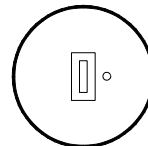
7.1.2. Anschluß für Sprechgarnitur (18)

- 1 Sprechgarnitur Mikrophon
- 2 gemeinsame Masse
- 3 Sprechgarnitur Kopfhörer
- 4 gemeinsame Masse
- 5 Eingang Kanal 9



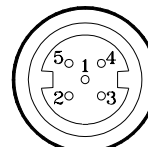
7.1.3. Lautsprecherbuchse (25)

- 1 Lautsprechersignal
- 2 gemeinsame Masse



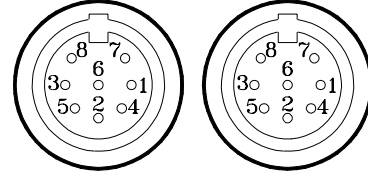
7.1.4. Display Board - Großanzeigetafel (24)

- 1 gemeinsame Masse
- 2 Ausgang Speisung (6 bis 15 VDC)
- 3 Ausgang Datenkanal 1
- 4 Ausgang Speisung (6 bis 15 VDC)
- 5 Ausgang Datenkanal 1 oder 2



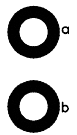
7.1.5. RS 232 / RS 485 (23)

- 1 RS 232, Daten TXD (Senden)
- 2 RS 232, gemeinsame Masse
- 3 RS 232, Daten RXD (Empfangen)
- 4 RS 232, Steuerleitung CTS
- 5 RS 232, Steuerleitung RTS
- 6 RS 485, Leitung a
- 7 RS 232, Ausgang externe Speisung
- 8 RS 485, Leitung b

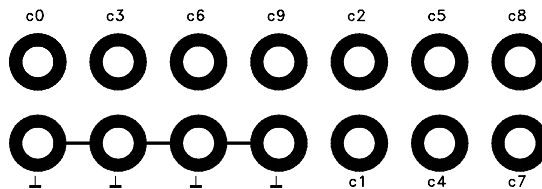


7.1.6. Display Board - Großanzeigetafel (28)

Display Board Schnittstelle mit Datenausgang Kanal 2 (gelbe (oder weiße) Buchse) und Masse (schwarze (oder blaue) Buchse)

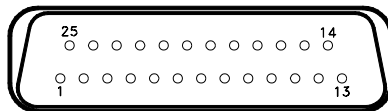


7.1.7. Bananenbuchsen Kanal 0 bis 9 (27)



Alle Kanäle kann man über die Bananenbuchsen anschließen. Für die 9 Kanäle (grün und rot) stehen vier Masseanschlüsse (schwarz) zur Verfügung.

7.1.8. Multi Channel (16)



- | | |
|-------------------------------------------------------|------------------------------------------------|
| 1 Kanal 9 | 13 Ausgang +5 VDC stabilisiert |
| 2 Kanal 0 (Start) | 14 Kanal 1 |
| 3 Kanal 2 | 15 Kanal 5 |
| 4 Kanal 3 | 16 Kanal 8 |
| 5 Kanal 7 | 17 Kanal 6 |
| 6 Ausgang Daten (wie Kanal 2 von "display board" (24) | 18 Kanal 4 |
| 7 RS 485 B | 19 leer |
| 8 RS 485 A | 20 leer |
| 9 Clock A | 21 leer |
| 10 Clock B | 22 leer |
| 11 leer | 23 Ausgang externe Speisung (5,3 bis 14,3 VDC) |
| 12 gemeinsame Masse | 24 gemeinsame Masse |
| | 25 externe Speisung (6 bis 15 VDC) |

7.2. RS 232 Schnittstelle (16, 23)

Ausgabeformat: 1 Startbit, 8 Daten-Bit, kein Parity-Bit, 1 Stopbit
Übertragungsgeschwindigkeit: 9.600 Baud Vorzugseinstellung (Einstellbar: 2400, 4800, 19200)
Übertragungsprotokoll: ASCII

xNNNNxCCxxHH:MM:SS.zhtqxGR (CR) Zeiten von C0 bis C9
 xNNNNxCCMxxHH:MM:SS.zhtqxGR (CR) Manuell gestoppte Zeit (mit <START> oder <STOP>)
 xNNNNxRTxxHH:MM:SS.zhtxxGR (CR) Laufzeit
 xNNNNxTTxxHH:MM:SS.zhtxxGR (CR) Totalzeit
 xNNNNxSQxxHH:MM:SS.zhtxxGR (CR) Sequential Zeit (Rundenzeit)
 xNNNNiCCxxHH:MM:SS.zhtxxGR (CR) Dual Timer, Zeiten vom C0 bis C9
 xNNNNiRTxxHH:MM:SS.zhtxxGR (CR) Dual Timer, Laufzeit
 xNNNNiCCxxHH:MM:SS.zhtqx## (CR) Parallelslalom, Zwischenzeit oder Zielzeit
 xNNNNiRTxxHH:MM:SS.zhtqx## (CR) Parallelslalom, Laufzeit
 xNNNNiDTRxxHH:MM:SS.zhtxx## (CR) Parallelslalom, Laufdifferenzzeit
 xNNNNiTTxxHH:MM:SS.zhtqx## (CR) Parallelslalom, Totalzeit
 xNNNNiDTTxxHH:MM:SS.zhtxx## (CR) Parallelslalom, Totaldifferenzzeit
 pNNNNiCCxxHH:MM:SS.zhtqx## (CR) Parallelslalom, Zielzeit errechnet aus Penalty Zeit
 pNNNNiRTxxHH:MM:SS.zhtqx## (CR) Parallelslalom, Laufzeit errechnet aus Penalty Zeit
 pNNNNiTTxxHH:MM:SS.zhtqx## (CR) Parallelslalom, Totalzeit errechnet aus Penalty Zeit
 xNNNNxkmhxxxxs:sss.ssxxxGR (CR) Geschwindigkeitsmessung
 xNNNNxkmhxxxxs:sss.ssxxxxx (CR) Geschwindigkeitsmessung beim Speed Skiing
 ?NNNNxCCxxHH:MM:SS.zhtqxGR (CR) Ungültige Zeit
 m0000xCCxxHH:MM:SS.zhtqxGR (CR) Zeiten vom Memo-Mode ohne zugeordnete Startnummer
 cNNNNxCCxxHH:MM:SS.zhtqxGR (CR) Gelöschte Zeit
 dNNNNxCCxxHH:MM:SS.zhtqxGR (CR) Disqualifizierte Zeit
 iNNNNxCCxxHH:MM:SS.zhtqxGR (CR) Editierte (INPUT) Zeit
 xxxxxxC0xxHH:MM:SS.zhtqxGR (CR) Startzeit bei Gruppenstart
 xNNNNxRTx+HH:MM:SS.zhtxxGR (CR) gestoppte Countdown-Zeit (zulässig)
 xNNNNxRTx-HH:MM:SS.zhtxxGR (CR) gestoppte Countdown-Zeit (unter zulässiger Zeit)
 nNNNN (CR) Startnummereingabe über Tastatur

x Leerzeichen (Blank)
 NNNN Startnummer (4-stellig)
 00000 Startnummer 0 immer für Zeiten im Memo-Mode
 i Identifikation des Parcours beim Dual Timer
 CC Kanäle des Zeitmeßgerätes
 CCM Manueller Impuls (mit <START> oder <STOP> von Tastatur 9 oder 15)
 C0 Kanal 0 (Startkanal) C5 Kanal 5
 C1 Kanal 1 (Zielkanal) C6 Kanal 6
 C2 Kanal 2 (Zwischenzeit) C7 Kanal 7
 C3 Kanal 3 C8 Kanal 8
 C4 Kanal 4 C9 Kanal 9
 RT Laufzeit (Run Time)
 TT Totalzeit (Total Time)
 SQ Sequential Zeit (Rundenzeit)
 DTR Parallel Slalom Netto: Laufdifferenzzeit (Difference Time Run)
 DTT Parallel Slalom Netto: Totaldifferenzzeit (Difference Time Total)
 kmh Geschwindigkeitsmessung (mögliche Anzeige: kmh, mps, mph)
 + Countdown wurde gestoppt bevor Null erreicht wurde
 - Countdown wurde gestoppt nachdem Null erreicht wurde
 HH:MM:SS.zht Zeit in Stunden, Minuten, Sekunden und 1/1000 Sekunden
 HH:MM:SS.zhtq Zeit in Stunden, Minuten, Sekunden und 1/10.000 Sekunden
 sssss.ss Geschwindigkeit von 0,00 bis 99999,99
 GR Gruppe (von 01 bis 99, keine Gruppeneingabe = 00)
 ## Parallel Slalom Netto: Fortlaufende Nummer bei jeder Runde
 (CR) Carriage Return

Folgende Zeichen können an der 1. Stelle stehen:

- x Leerzeichen (Blank)
- ? Zeit ohne gültige Startnummer
- m Zeit vom Memory
- c Zeiten gelöscht (mit CLEAR Taste)
- d Zeiten durch Disqualifikation gelöscht
- i manuell eingegebene Zeit mit <INPUT>
- n neue Startnummer die im Zieldisplay (8) angezeigt wird
- p Aus der Strafzeit errechnete Zeit (Parallelsalom)

Steckerbelegung: siehe Seite 87

Kabel vom TdC 8000 zur PC (9-Pin): 067-02

Kabel vom TdC 8000 zur PC (25-Pin): 066-03

Im Hauptmenü kann man folgende einstellen:

RS 232 Baudrate: Menü 15 RS-232 BAUDRATE = 9600 Bd

Die Baudrate für die RS 232 Schnittstelle (23) auf 2400, 4800, 9600 oder 19.200 Baud einstellen.

Menü 15: RS-232 BAUDRATE	2400 Bd	F1	Auswahl mit <F1>
	4800 Bd	F2	Auswahl mit <F2>
	9600 Bd	F3	Auswahl mit <F3>
	19200 Bd	F4	Auswahl mit F4

Werkseinstellung: 9600 Baud

RS 232 Laufzeit: Menü 16 RS-232 LAUFZEIT = AUS

Über die RS 232 Schnittstelle (23) werden im Differenzzeit-Mode immer die gestoppten Tageszeiten ausgegeben. Zusätzlich kann man die Laufzeit ausgeben.

- Tageszeit und Laufzeit ausgeben = <F1>
- nur Tageszeit ausgeben = <F2>

Menü 16: RS-232 LAUFZEIT	EIN	F1	Laufzeit ausgeben
	AUS	F2	Laufzeit nicht ausgeben
Speichern: ENTER			Auswahl mit <ENTER> bestätigen

Werkseinstellung: RS-232 Laufzeit = aus

7.2.1. Abfragen der Geräteeinstellung über die RS 232 Schnittstelle

Über die RS 232 Schnittstelle kann man Einstellungen des TdC 8000 abfragen:

Präzision:

RS232 Abfrage: PRE=?	
TdC 8000 Antwort: PRE = 1 s	Präzision ist Sekunden
	PRE = 1/10 s Präzision ist 1/10 Sekunden
	PRE = 1/100 s Präzision ist 1/100 Sekunden
	PRE = 1/1000 s Präzision ist 1/1000 Sekunden

Zeitmessungsmode:

RS232 Abfrage: TI=?
 TdC 8000 Antwort: TI=DIFFERENC Differenz Zeitmessung
 TI=ABSOLUT Absolut Zeitmessung

Runden bei SPLIT SEQUENTIAL:

RS232 Abfrage: LAPS=?
 TdC 8000 Antwort: LAPS = 4 Eingestellte Rundenanzahl (von 1 bis 99)

7.2.2 Steuerung des TdC8000 über die RS232 Schnittstele

Das Hauptmenü kann auch über die RS 232 Schnittstelle eingestellt werden.

Totzeit Start:	Menü 1	Startnummer Automatik:	Menü 12
RS232 Abfrage: DTS?		RS232 Abfrage: STNOA?	
RS232 Befehl: DTS=0.30		RS232 Befehl: STNOA=OFF	
Einstellbar: 0,00 bis 9,99 Sekunden		Einstellbar: OFF, START, oder FINISH	
Totzeit Ziel:	Menü 2	Startzeit Drucken:	Menü 13
RS232 Abfrage: DTF?		RS232 Abfrage: PST?	
RS232 Befehl: DTS=0.30		RS232 Befehl: PST=OFF	
Einstellbar: 0,00 bis 9,99 Sekunden		Einstellbar: ON oder OFF	
Sekundenmodus:	Menü 3	Menüs Drucken:	Menü 14
RS232 Abfrage: SM?		RS232 Abfrage: PM?	
RS232 Befehl: SM=ON		RS232 Befehl: PM=ON	
Einstellbar: ON oder OFF		Einstellbar: ON oder OFF	
Display Schleppzeit 1:	Menü 4	Drucker Leerzeilen:	Menü 15
RS232 Abfrage: DIT1?		RS232 Abfrage: PLF?	
RS232 Befehl: DIT1=03		RS232 Befehl: PLF=ON	
Einstellbar: 0 bis 99 Sekunden		Einstellbar: ON oder OFF	
Display Schleppzeit 2:	Menü 5	RS 232 Baudrate:	Menü 16
RS232 Abfrage: DIT2?		RS232 Abfrage: BDRS?	
RS232 Befehl: DIT2=03		RS232 Befehl: BDRS=9600	
Einstellbar: 0 bis 99 Sekunden		Einstellbar: 2400, 4800 oder 9600 Bd	
Display Tausendstel:	Menü 6	RS 232 Laufzeit:	Menü 17
RS232 Abfrage: DI1/1000?		RS232 Abfrage: RSRT?	
RS232 Befehl: DI1/1000=ON		RS232 Befehl: RSRT=OFF	
Einstellbar: ON oder OFF		Einstellbar: ON oder OFF	
Info Display:	Menü 7	Großanzeigetafel Baudrate:	Menü 18
RS232 Abfrage: IDIS?		RS232 Abfrage: BDDB?	
RS232 Befehl: IDIS=START		RS232 Befehl: nur 2400 Baud möglich	
Einstellbar: START, FINISH oder OFF		Einstellbar: nur 2400 Baud möglich	
Laufende Zeit:	Menü 8	Großanzeigetafel Kanal 2:	Menü 19
RS232 Abfrage: RT?		RS232 Abfrage: DBC2?	
RS232 Befehl: RT=RUN		RS232 Befehl: DBC2=RUNNING	
Einstellbar: RUN oder Total		Einstellbar: RUNNING oder STANDING	
Laufendes Zehntel:	Menü 9	Piepser:	Menü 20
RS232 Abfrage: R1/10?		RS232 Abfrage: BEEP?	
RS232 Befehl: R1/10=OFF		RS232 Befehl: BEEP=ON	
Einstellbar: ON oder OFF		Einstellbar: ON oder OFF	
Zwischenzeit Rang:	Menü 10	Handicapzeit:	Menü 21
RS232 Abfrage: RNKIT?		RS232 Abfrage: HT?	
RS232 Befehl: RNKIT=ON		RS232 Befehl: HT=00:01:12.34	
Einstellbar: ON oder OFF		Einstellbar: Zeit auf 1/100 genau	
Laufzeit Rang:	Menü 11	Handicapzeit aus: HT=00:00:00.000	
RS232 Abfrage: RNKFT?			
RS232 Befehl: RNKFT=ON			
Einstellbar: ON oder OFF			

Eingeben von Gruppen:	Menü 22	Max. Geschwindigkeit:	Menü 34
RS232 Abfrage: nicht möglich		RS232 Abfrage: MAXSP?	
RS232 Befehl: nicht möglich		RS232 Befehl: MAXSP=0200	
Durchgang wechseln:	Menü 23	Einstellbar: 1 bis 9999	
RS232 Abfrage: nicht möglich		Strafpunkte:	Menü 35
RS232 Befehl: nicht möglich		RS232 Abfrage: PP?	
Rennen wechseln:	Menü 24	RS232 Befehl: PP = 04.00	
RS232 Abfrage: nicht möglich		Einstellbar: 0.1 bis 99.99	
RS232 Befehl: nicht möglich		Zeitüberschreitung 1:	Menü 36
Großanzeige Test:	Menü 25	RS232 Abfrage: TV1?	
RS232 Abfrage: nicht möglich		RS232 Befehl: TV1 = 00.25	
RS232 Befehl: nicht möglich		Einstellbar: 0 bis 99.99	
Strafzeit für Parallelslalom:	Menü 26	Zeitüberschreitung 2:	Menü 37
RS232 Abfrage: PT?		RS232 Abfrage: TV2?	
RS232 Befehl: PT=1.500		RS232 Befehl: TV2 = 01.00	
Einstellbar: Sekunden und 1/1000 Sek.		Einstellbar: 0 bis 99.99	
Parcours für Parallelslalom:	Menü 27	Umlaufzeit 1:	Menü 38
RS232 Abfrage: IDC4?		RS232 Abfrage: PAT1?	
RS232 Befehl: IDC4=BLUE		RS232 Befehl: PAT1 = 000.00	
Einstellbar: B oder L (blau oder links)		Einstellbar: 0 bis 999.99	
Startkanal für Dual Timer:	Menü 28	Umlaufzeit 2:	Menü 39
RS232 Abfrage: STS?		RS232 Abfrage: PAT2?	
RS232 Befehl: STS=SEPARATE		RS232 Befehl: PAT2 = 000.00	
Einstellbar: SEPARATE oder COMMON		Einstellbar: 0 bis 999.99	
Rangberechnung für Dual Timer:	Menü 29	Blockierzeit 1:	Menü 40
RS232 Abfrage: RNKC?		RS232 Abfrage: BT1?	
RS232 Befehl: RNKC=SEPARATE		RS232 Befehl: BT1 = 000.00	
Einstellbar: SEPARATE oder COMMON		Einstellbar: 0 bis 999.99	
Zeiten Drucken bei Speed:	Menü 30	Blockierzeit 2:	Menü 41
RS232 Abfrage: PRT?		RS232 Abfrage: BT2?	
RS232 Befehl: PRT=OFF		RS232 Befehl: BT2 = 000.00	
Einstellbar: OFF oder ON		Einstellbar: 0 bis 999.99	
Meßdistanz bei Speed:	Menü 31	Countdown Zeit:	Menü 42
RS232 Abfrage: DST?		RS232 Abfrage: CDT?	
RS232 Befehl: DST=0100		RS232 Befehl: CDT=00:01:00.00	
Einstellbar: 1 bis 9999		Einstellbar: 00:00:00.00 bis 23:59:59.99	
Maßeinheit bei Speed:	Menü 32	D-Board Count Down:	Menü 43
RS232 Abfrage: SPU?		RS232 Abfrage: DBCD?	
RS232 Befehl: SPU=kmh		RS232 Befehl: DBCD=ON	
Einstellbar: kmh, m/s oder mph		Einstellbar: ON oder OFF	
Min. Geschwindigkeit:	Menü 33		
RS232 Abfrage: MINSP?			
RS232 Befehl: MINSP=0010			
Einstellbar: 1 bis 9999			

7.2.3. Abrufen von Daten über die RS 232 Schnittstelle

Über die RS 232 Schnittstelle kann man sämtliche Daten des Speichers von z.B. einem PC abrufen. Jede Eingabe über die RS 232 Schnittstelle wird mit einem Carriage Return (im folgenden wird es mit (CR) abgekürzt) abgeschlossen.

Wenn man ein Classement von Zwischenzeiten will, dann muß man immer auch die Kanalnummer eingeben.

Wenn man ein "EINZEL" Classement will, dann muß man nach der Befehlszeile die abzurufenden Daten eingeben (z.B. Startnummern, Startnummernblöcke, Gruppen).

Classement "NICHT IM ZIEL":

NOF (CR) Alle Läufer die nicht das Ziel erreichen

Classement "DISQUALIFIZIERT":

DIS (CR) Alle disqualifizierten Läufer

Classement "STARTREIHENFOLGE":

STO (CR) Startreihenfolge für 2. Durchgang (bei BIBO)

Classement "ALLE":

- CALRT (CR) Gesamtclassement der Laufzeit
- CAL01RT (CR) Gesamtclassement der Laufzeit der Runde (01 = Runde 1)
- CAL01SQ (CR) Gesamtclassement der Rundenzeit (01 = Runde 1)
- CALMT (CR) Gesamtclassement der Memoryzeit
- CALTT (CR) Gesamtclassement der Totalzeit
- CALITC2 (CR) Gesamtclassement der Zwischenzeit vom Kanal C2
- CALITC3 (CR) Gesamtclassement der Zwischenzeit vom Kanal C3
- CALITC4 (CR) Gesamtclassement der Zwischenzeit vom Kanal C4
- CALITC5 (CR) Gesamtclassement der Zwischenzeit vom Kanal C5
- CALITC6 (CR) Gesamtclassement der Zwischenzeit vom Kanal C6
- CALITC7 (CR) Gesamtclassement der Zwischenzeit vom Kanal C7
- CALITC8 (CR) Gesamtclassement der Zwischenzeit vom Kanal C8
- CALITC9 (CR) Gesamtclassement der Zwischenzeit vom Kanal C9
- CALBRT (CR) Gesamtclassement der Laufzeit aller Teilnehmer vom blauen Parcours (Dual Timer)
- CALRRT (CR) Gesamtclassement der Laufzeit aller Teilnehmer vom roten (rechten) Parcours (Dual Timer)
- CALLRT (CR) Gesamtclassement der Laufzeit aller Teilnehmer vom linken Parcours (Dual Timer)

Classement "GRUPPE" und "ALLE"

- CGRALRT (CR) Gruppenclassment der Laufzeit von allen Gruppen
- CGRALMT (CR) Gruppenclassment der Memoryzeit von allen Gruppen
- CGRALTT (CR) Gruppenclassment der Totalzeit von allen Gruppen
- CGRALITC2 (CR) . . . Gruppenclassment der Zwischenzeit von allen Gruppen des Kanals C2
- CGRALITC3 (CR) . . . Gruppenclassment der Zwischenzeit von allen Gruppen des Kanals C3
- CGRALITC4 (CR) . . . Gruppenclassment der Zwischenzeit von allen Gruppen des Kanals C4
- CGRALITC5 (CR) . . . Gruppenclassment der Zwischenzeit von allen Gruppen des Kanals C5
- CGRALITC6 (CR) . . . Gruppenclassment der Zwischenzeit von allen Gruppen des Kanals C6
- CGRALITC7 (CR) . . . Gruppenclassment der Zwischenzeit von allen Gruppen des Kanals C7
- CGRALITC8 (CR) . . . Gruppenclassment der Zwischenzeit von allen Gruppen des Kanals C8
- CGRALITC9 (CR) . . . Gruppenclassment der Zwischenzeit von allen Gruppen des Kanals C9
- CGRALBRT (CR) . . . Gruppenclassment der Laufzeit aller Gruppen des blauen Parcours (Dual Timer)
- CGRALRRT (CR) . . . Gruppenclassment der Laufzeit aller Gruppen des roten (rechten) Parcours (Dual Timer)
- CGRALLRT (CR) . . . Gruppenclassment der Laufzeit aller Gruppen des linken Parcours (Dual Timer)

Classement "GRUPPE" und "EINZEL":

Nach dem Befehl für "Gruppe" und "Einzel" müssen die Gruppen eingegeben werden. Jede Gruppe wird 2-stellig eingegeben und mit einem Carriage Return abgeschlossen. Als Abschluß muß man 00 und Carriage Return eingeben.

- CGRSIRT (CR) Gruppenclassment der Laufzeit von ausgewählten Gruppen
- CGRSIMT (CR) Gruppenclassment der Memoryzeit von ausgewählten Gruppen
- CGRSITT (CR) Gruppenclassment der Totalzeit von ausgewählten Gruppen
- CGRSIIITC2 (CR) . . . Gruppenclassment der Zwischenzeit C2 von ausgewählten Gruppen
- CGRSIIITC3 (CR) . . . Gruppenclassment der Zwischenzeit C3 von ausgewählten Gruppen
- CGRSIIITC4 (CR) . . . Gruppenclassment der Zwischenzeit C4 von ausgewählten Gruppen
- CGRSIIITC5 (CR) . . . Gruppenclassment der Zwischenzeit C5 von ausgewählten Gruppen
- CGRSIIITC6 (CR) . . . Gruppenclassment der Zwischenzeit C6 von ausgewählten Gruppen
- CGRSIIITC7 (CR) . . . Gruppenclassment der Zwischenzeit C7 von ausgewählten Gruppen
- CGRSIIITC8 (CR) . . . Gruppenclassment der Zwischenzeit C8 von ausgewählten Gruppen
- CGRSIIITC9 (CR) . . . Gruppenclassment der Zwischenzeit C9 von ausgewählten Gruppen

- CGRSIBRT (CR) . . . Gruppenclassment der Laufzeit einzelner Gruppen des blauen Parcours (Dual Timer)
- CGRSIRRT (CR) . . . Gruppenclassment der Laufzeit einzelner Gruppen des roten (rechten) Parcours (Dual Timer)
- CGRSILRT (CR) . . . Gruppenclassment der Laufzeit einzelner Gruppen des linken Parcours (Dual Timer)
- 01(CR) z.B. Gruppe 1
- 04(CR) z.B. Gruppe 4
- 07(CR) z.B. Gruppe 7
- 00(CR) Abschluß mit dieser Eingabe

Clasement "KLASSE":

Nach dem Befehl für "Klasse" müssen die Klassen eingegeben werden. Eine Klasse kann aus mehreren Startnummernblocks zusammengesetzt sein. Jeder Startnummernblock gibt die erste und die letzte Startnummer (je 4-stellig) des Blocks an. Die Startnummern werden durch einen Bindestrich getrennt. Jeder Startnummernblock wird mit Carriage Return abgeschlossen. Als Abschluß muß man 0000-0000 und Carriage Return eingeben.

- CCLRT (CR) Clasement der Laufzeit von Startnummernblöcken (Klassen)
- CCL01RT (CR) Clasement der Laufzeit der Runde (01=Runde 1) von Startnummernblöcken
- CCL01SQ (CR) Clasement der Rundenzeit (01 = Runde 1) von Startnummernblöcken
- CCLMT (CR) Clasement der Memoryzeit von Startnummernblöcken (Klassen)
- CCLTT (CR) Clasement der Totalzeit von Startnummernblöcken (Klassen)
- CCLITC2 (CR) Clasement der Zwischenzeit C2 von Startnummernblöcken (Klassen)
- CCLITC3 (CR) Clasement der Zwischenzeit C3 von Startnummernblöcken (Klassen)
- CCLITC4 (CR) Clasement der Zwischenzeit C4 von Startnummernblöcken (Klassen)
- CCLITC5 (CR) Clasement der Zwischenzeit C5 von Startnummernblöcken (Klassen)
- CCLITC6 (CR) Clasement der Zwischenzeit C6 von Startnummernblöcken (Klassen)
- CCLITC7 (CR) Clasement der Zwischenzeit C7 von Startnummernblöcken (Klassen)
- CCLITC8 (CR) Clasement der Zwischenzeit C8 von Startnummernblöcken (Klassen)
- CCLITC9 (CR) Clasement der Zwischenzeit C9 von Startnummernblöcken (Klassen)
- CCLBRT (CR) Clasement der Laufzeit von Startnummerblöcken des blauen Parcours (Dual Timer)
- CCLRRT (CR) Clasement der LZ von Startnummerblöcken des roten (rechten) Parcours (Dual Timer)
- CCLLRT (CR) Clasement der Laufzeit von Startnummerblöcken des linken Parcours (Dual Timer)
- 0001-0024 (CR) . . Startnummernblock eingeben, z.B. von StNo. 1 bis StNo. 24
- 0065-0073 (CR) . . Startnummernblock eingeben, z.B. von StNo. 65 bis StNo. 73
- 0105-0124 (CR) . . Startnummernblock eingeben, z.B. von StNo. 105 bis StNo. 124
- 0000-0000 (CR) . . Abschluß mit dieser Eingabe

Clasement "ERSTEN ZEHN":

- CFTRT (CR) Clasement der Laufzeit der ersten Zehn Läufer
- CFT01RT (CR) Clasement der Laufzeit der Runde (01=Runde 1) der ersten Zehn Läufer
- CFT01SQ (CR) Clasement der Rundenzeit (01 = Runde 1) der ersten Zehn Läufer
- CFTMT (CR) Clasement der Memoryzeit der ersten Zehn Läufer
- CFTTT (CR) Clasement der Totalzeit der ersten Zehn Läufer
- CFTIIC2 (CR) Clasement der Zwischenzeit C2 der ersten Zehn Läufer
- CFTIIC3 (CR) Clasement der Zwischenzeit C3 der ersten Zehn Läufer
- CFTIIC4 (CR) Clasement der Zwischenzeit C4 der ersten Zehn Läufer
- CFTIIC5 (CR) Clasement der Zwischenzeit C5 der ersten Zehn Läufer
- CFTIIC6 (CR) Clasement der Zwischenzeit C6 der ersten Zehn Läufer
- CFTIIC7 (CR) Clasement der Zwischenzeit C7 der ersten Zehn Läufer
- CFTIIC8 (CR) Clasement der Zwischenzeit C8 der ersten Zehn Läufer
- CFTIIC9 (CR) Clasement der Zwischenzeit C9 der ersten Zehn Läufer
- CFTBRT (CR) Clasement der Laufzeit der ersten Zehn des blauen Parcours (Dual Timer)
- CFTRRRT (CR) Cassem. der Laufzeit der ersten Zehn des roten (rechten) Parcours (Dual Timer)
- CFTLRT (CR) Clasement der Laufzeit der ersten Zehn des linken Parcours (Dual Timer)

Classement "EINZEL":

Nach dem Befehl für "EINZEL" müssen die Startnummern für das Classement eingegeben werden. Jede Startnummer wird 4-stellig eingegeben und mit einem Carriage Return abgeschlossen. Als Abschluß muß man 0000 und Carriage Return eingeben.

CSIRT(CR) Classement der Laufzeit von einzelnen Startnummern
CSI01RT(CR) Classement der Laufzeit der Runde (01=Runde 1) von einzelnen Startnummern
CSI01SQ(CR) Classement der Rundenzeit (01 = Runde 1) von einzelnen Startnummern
CSIMT(CR) Classement der Memoryzeit von einzelnen Startnummern
CSITT(CR) Classement der Totalzeit von einzelnen Startnummern
0001(CR) erste Startnummer eingeben
0005(CR) weitere Startnummer eingeben
0012(CR) weitere Startnummer eingeben
0000(CR) Abschluß der Eingabe von Startnummern mit der Nummer 0000

Classement "ADDIEREN":

Nach dem Befehl für "ADDIEREN" müssen die Startnummern für die Addition eingegeben werden. Jede Startnummer wird 4-stellig eingegeben und mit einem Carriage Return abgeschlossen. Als Abschluß muß man 0000 und Carriage Return eingeben.

CADRT(CR) Addieren der Laufzeit von Startnummern
CAD01RT(CR) Addieren der Laufzeit der Runde (01=Runde 1) von Startnummern
CAD01SQ(CR) Addieren der Rundenzeit (01 = Runde 1) von Startnummern
CADMT(CR) Addieren der Memoryzeit von Startnummern
CADTT(CR) Addieren der Totalzeit von Startnummern
CADITC2(CR) Addieren der Zwischenzeit von Startnummern (Kanal 2)
CADITC3(CR) Addieren der Zwischenzeit von Startnummern (Kanal 3)
CADITC4(CR) Addieren der Zwischenzeit von Startnummern (Kanal 4)
CADITC5(CR) Addieren der Zwischenzeit von Startnummern (Kanal 5)
CADITC6(CR) Addieren der Zwischenzeit von Startnummern (Kanal 6)
CADITC7(CR) Addieren der Zwischenzeit von Startnummern (Kanal 7)
CADITC8(CR) Addieren der Zwischenzeit von Startnummern (Kanal 8)
CADITC9(CR) Addieren der Zwischenzeit von Startnummern (Kanal 9)
0001(CR) erste Startnummer eingeben
0005(CR) weitere Startnummer eingeben
0012(CR) weitere Startnummer eingeben
0025(CR) letzte Startnummer eingeben
0000(CR) Abschluß der Eingabe von Startnummern mit der Nummer 0000

Classement "PROTOKOLL" und "ALLE":

PALST(CR) Protokoll von allen Startzeiten
PALFT(CR) Protokoll von allen Zielzeiten
PALRT(CR) Protokoll von allen Laufzeiten
PALSQ(CR) Protokoll von allen Sequentialzeiten (Rundenzeiten)
PALMT(CR) Protokoll von allen Memoryzeiten
PALTT(CR) Protokoll von allen Totalzeiten
PALITC2(CR) Protokoll von allen Zwischenzeiten des Kanals C2
PALITC3(CR) Protokoll von allen Zwischenzeiten des Kanals C3
PALITC4(CR) Protokoll von allen Zwischenzeiten des Kanals C4
PALITC5(CR) Protokoll von allen Zwischenzeiten des Kanals C5
PALITC6(CR) Protokoll von allen Zwischenzeiten des Kanals C6
PALITC7(CR) Protokoll von allen Zwischenzeiten des Kanals C7
PALITC8(CR) Protokoll von allen Zwischenzeiten des Kanals C8
PALITC9(CR) Protokoll von allen Zwischenzeiten des Kanals C9
PALBRT(CR) Protokoll von allen Laufzeiten des blauen Parcours (Dual Timer)
PALRRT(CR) Protokoll von allen Laufzeiten des roten (rechten) Parcours (Dual Timer)
PALLRT(CR) Protokoll von allen Laufzeiten des linken Parcours (Dual Timer)

Classement "PROTOKOLL" und "EINZEL":

Nach dem Befehl für "PROTOKOLL" und "EINZEL" müssen die Startnummernblöcke eingegeben werden. Das Protokoll kann aus mehreren Startnummernblocks zusammengesetzt sein. Jeder Startnummernblock gibt die erste und die letzte Startnummer (je 4-stellig) des Blocks an. Die Startnummern werden durch einen Bindestrich getrennt. Jeder Startnummernblock wird mit Carriage Return abgeschlossen. Als Abschluß muß man 0000-0000 und Carriage Return eingeben.

PSIST (CR) Protokoll von ausgewählten Startzeiten
 PSIFT (CR) Protokoll von ausgewählten Zielzeiten
 PSIRT (CR) Protokoll von ausgewählten Laufzeiten
 PSISQ (CR) Protokoll von ausgewählten Sequentialzeiten (Rundenzeiten)
 PSIMT (CR) Protokoll von ausgewählten Memoryzeiten
 PSITT (CR) Protokoll von ausgewählten Totalzeiten
 PSIITC2 (CR) Protokoll von ausgewählten Zwischenzeiten des Kanals C2
 PSIITC3 (CR) Protokoll von ausgewählten Zwischenzeiten des Kanals C3
 PSIITC4 (CR) Protokoll von ausgewählten Zwischenzeiten des Kanals C4
 PSIITC5 (CR) Protokoll von ausgewählten Zwischenzeiten des Kanals C5
 PSIITC6 (CR) Protokoll von ausgewählten Zwischenzeiten des Kanals C6
 PSIITC7 (CR) Protokoll von ausgewählten Zwischenzeiten des Kanals C7
 PSIITC8 (CR) Protokoll von ausgewählten Zwischenzeiten des Kanals C8
 PSIITC9 (CR) Protokoll von ausgewählten Zwischenzeiten des Kanals C9
 PALBRT (CR) Protokoll von ausgewählten Laufzeiten des blauen Parcours (Dual Timer)
 PALRRT (CR) Protokoll von ausgewählten LZ des roten (rechten) Parcours (Dual Timer)
 PALLRT (CR) Protokoll von ausgewählten Laufzeiten des linken Parcours (Dual Timer)
 0001-0024 (CR) .. Startnummernblock eingeben, z.B. von StNo. 1 bis StNo. 24
 0065-0073 (CR) .. Startnummernblock eingeben, z.B. von StNo. 65 bis StNo. 73
 0105-0124 (CR) .. Startnummernblock eingeben, z.B. von StNo. 105 bis StNo. 124
 0000-0000 (CR) .. Abschluß mit dieser Eingabe

7.3. RS 485 Schnittstelle (16, 23, 28)

Übertragungsgeschwindigkeit: 60 kBaud
Steckerbelegung: siehe Seite 87

7.4. Display Board (24) - Schnittstelle für die Großanzeigetafel

Ausgabeformat: 1 Startbit, 8 Daten-Bit, kein Parity-Bit, 1 Stopbit
Übertragungsgeschwindigkeit: Standard 2.400 Baud (Einstellbar 4800, 9600, 19200)
Übertragungsprotokoll: ASCII

Die Display-Board-Schnittstelle hat zwei verschiedene Kanäle:

- Kanal 1:* laufende Zeit
- Kanal 2:* laufende Zeit und Classement oder stehende Zeit und Classement

Achtung: Zwischen Kanal 1 und Kanal 2 kann man durch verdrehen des Steckers um 180° bei Buchse (24) umschalten.

Beim Kanal 1 wird immer das gleiche ausgegeben wie in den Displays (7 und 8). Die eingestellten Display-Schleppzeiten (Menü 4) gelten sowohl für Display 7 und 8 als auch für Kanal 1 der Display-Board-Schnittstelle (24). Es wird kein Classement überspielt.

Man kann Kanal 2 im Hauptmenü (Menü 17) zwischen laufender Zeit und stehender Zeit um-

schalten. Das Classement wird bei Kanal 2 immer übertragen.

NNN . xxxxxxxxM : SSxxxx (CR)	laufende Zeit (ohne 1/10 Sekunden)
NNN . xxxxxHH : MM : SSxxxx (CR)	laufende Zeit (ohne 1/10 Sekunden)
NNN . xxxxxHH : MM : SS . zxx (CR)	laufende Zeit (mit 1/10 Sekunden)
NNNCxxxxHH : MM : SS . zhtRR (CR)	Kanal C1 Zielzeit mit Rang
NNNCxxxxHH : MM : SS . zhtxx (CR)	Kanal C1 Zielzeit ohne Rang
NNNDxxxxHH : MM : SS . zhtRR (CR)	Kanal C1 Totalzeit mit Rang
NNNDxxxxHH : MM : SS . zhtxx (CR)	Kanal C1 Totalzeit ohne Rang
NNNAxxxxHH : MM : SS . zhtRR (CR)	Kanal C2 1. Zwischenzeit
NNNBxxxxHH : MM : SS . zhtRR (CR)	Kanal C3 2. Zwischenzeit
NNNExxxxHH : MM : SS . zhtRR (CR)	Kanal C4 3. Zwischenzeit
NNNFxxxxHH : MM : SS . zhtRR (CR)	Kanal C5 4. Zwischenzeit
NNNGxxxxHH : MM : SS . zhtRR (CR)	Kanal C6 5. Zwischenzeit
NNNHxxxxHH : MM : SS . zhtRR (CR)	Kanal C7 6. Zwischenzeit
NNNIxxxxHH : MM : SS . zhtRR (CR)	Kanal C8 7. Zwischenzeit
NNNJxxxxHH : MM : SS . zhtRR (CR)	Kanal C9 8. Zwischenzeit
NNNSxxx@xxxxsxs . sxxRR (CR)	Geschwindigkeit
ANNNxxxxHH : MM : SS . zhtRR (CR)	Sequential Zeit für das Programm Split-Sequential

- NNN Startnummer (Hunderter-, Zehner- und Einerstelle, Digit 1 bis 3)
- ein Punkt auf dem vierten Digit ist die Identifikation für eine laufende Zeit
- A,B,C, ...,H,I,J Adresse für die Großanzeigetafel (Digit 1)
- A,B,C, ...,H,I,J Identifikation des Kanals (4. Digit)
- HH:MM:SS.zht Zeit in Stunden, Minuten, Sekunden, und 1/1000 Sekunden
- © Geschwindigkeitsmessung: folgende ASCII Zeichen werden ausgegeben:
01 Hex. für km/h, 02 Hex für m/s, 03 Hex. für mph
- RR Rang
- x Leerzeichen
- (CR) Carriage Return

Steckerbelegung: siehe Seite 86

Kabel vom TdC 8000 zur Großanzeigetafel GAZ4: 010-10
Kabel vom TdC 8000 zum Teledata TED-TX mit Stromversorgung: 107-10

Im Hauptmenü kann man folgende Einstellungen für diese Schnittstelle machen:

Menü 4: D-Board Schleppzeit 1: Werkseinstellung = 3 Sekunden

Man kann eine Zeit einstellen die angibt, wie lange eine gestoppte Zeit (z.B. Zwischenzeit, Laufzeit) auf dem Display (7) und der Großanzeigetafel steht, bevor wieder die laufende Zeit angezeigt wird. Diese Zeit wird Display Schleppzeit 1 genannt. Man kann sie von 0 bis 99 Sekunden einstellen.
Werkseinstellung: Display Schleppzeit 1 = 3 Sekunden

Menü 4: DISPLAY SCHLEPPZEIT 1 = 03 s

Speichern: ENTER

Sekunden mit Zieltastatur (15) eintippen
 Schleppzeit mit <ENTER> speichern

Menü 5: D-Board Schleppzeit 2: Werkseinstellung = 3 Sekunden

Man kann eine Zeit einstellen die angibt, wie lange die zweite Zeit im zweiten Durchgang (Totalzeit oder Laufzeit) auf dem Display (7) und der Großanzeigetafel steht, bevor die Ranganzeige verschwindet (oder wieder auf die Totalzeit umgeschaltet wird). Diese Zeit wird Display Schleppzeit 2 genannt. Man kann sie von 0 bis 99 Sekunden einstellen.

Werkseinstellung: Display Schleppzeit 1 = 3 Sekunden

Menü 5: DISPLAY SCHLEPPZEIT 2 = <u>03</u> s	Sekunden mit Zieltastatur (15) eintippen
Speichern: ENTER	Schleppzeit mit <ENTER> speichern

Großanzeigetafel Baudrate: Menü 18 D-BOARD BAUDRATE = 2400 Bd

Die Großanzeigetafel Schnittstelle kann man auf 2400, 4800, 9600 oder 19200 Baud einstellen. Wird die ALGE Großanzeigetafel verwendet, dann muß 2400 Baud eingestellt werden. Es wird immer automatisch beim Einschalten 2400 Baud eingestellt.

Menü 18: RS-232 BAUDRATE	2400 Bd <	F1	Übertragungsrate 2400 Baud
	4800 Bd	F2	Übertragungsrate 4800 Baud
	9600 Bd	F3	Übertragungsrate 9600 Baud
Speichern: ENTER	19200 Bd	F4	Übertragungsrate 19200 Baud

Werkseinstellung: D-Board Baudrate = 2400 Baud

Menü 19: D-Board Kanal 2: Werkseinstellung = laufend

Beim Kanal 2 der Schnittstelle Display-Board (24) kann die Ausgabe eingestellt werden. Man kann die laufende Zeit ausgeben, oder nur die stehenden Zeiten. Wenn man ein Classement macht, dann wird dieses immer über die Display-Board-Schnittstelle (24) beim Kanal 2 ausgegeben. Zwischen Kanal 1 oder 2 kann man umschalten, indem der Stecker um 180° verdreht wird.

Menü 19: D-BOARD KANAL 2	STEHEND	F1	Ausgabe der gestoppten Zeit
	LAUFEND <	F2	Ausgabe der laufenden Zeit
Speichern: ENTER			Auswahl mit <ENTER> bestätigen

stehend = Taste F1 stehende Zeit und Classement
 laufend = Taste F2 laufende Zeit und Classement