

# Einrichtung und Gebrauch der ALGE TdC8001 beim Kanuslalom

## 1. Anschlüsse

- a. Stromversorgung an „ext.supply/Photocell“ Buchse D
- b. Kopfhörer/Headset an Buchse mit dem Symbol, Lautstärkereglern daneben
- c. Startsignal an Bananenbuchsen C0
- d. Zielsignal an Bananenbuchse C1 bzw. mit ALGE-Kabel an „Photocell“ A damit wird die ALGE-Lichtschanke am Ziel mit Strom versorgt.
- e. Datensignal für Auswerterechner an „RS232“ mit speziellem Kabel auf SUB-D 9polig mit notwendigen Schleifen RTS/CTS und DTR/DSR. Ist in den beiliegenden (gelb bzw. beige) so geschaltet. Am Auswerterechner ist ggf. ein USB-Adapter erforderlich, da modernere Rechner keine RS232 (V24) Schnittstelle mehr eingebaut haben.
- f. Großanzeige (ALGE GAZ) Bei geeigneten räumlichen Gegebenheiten (wie zB. in Lofer) können zwei ALGE GAZ an „display board“ angeschlossen werden. Das passende Kabel ist bei den GAZ dabei. Die GAZ werden seriell verbunden und zeigen StartNr. und Laufzeit an.

## 2. Inbetriebnahme

- a. Die Bedienung ist aufgeteilt in Startbereich links und Zielbereich rechts mit den zugehörigen Displays. Im mittleren Display wird die laufende Zeit und in dem größeren unten die Ergebnisse angezeigt.
- b. Gerät einschalten: Der Kipp-Schalter ist hinten etwas versteckt neben den Bananenbuchsen.
- c. Bootvorgang: Drucker drückt das ALGE Logo, im Display erscheint „ALGE-Timing“ ... die oberen Displays zeigen das Testmuster 8.8.8.
- d. Als nächstes erscheint die Betriebsart, da muss Programm =1 SPLIT eingestellt sein. „ENTER“
- e. „Rennen löschen“ falls schon Messungen erfolgten hier mit den Tasten F1 – F4 evtl. belegte Speicher wählen und mit „ENTER“ bestätigen
- f. „Rennen wählen“ es stehen 4 >Speicher à 9999 Plätzen zur Verfügung. Es wird je ein Speicher für einen Durchgang genutzt, mit „ENTER“ bestätigen.
- g. „Präzision wählen“ auf 1/100 einstellen (F-Tasten) mit „ENTER“ bestätigen.
- h. „Zeitnehmung wählen“ hier muss „Differenz“ gewählt werden.
- i. „Startmodus“ auf „Einzelstart“. Gruppen oder Massenstart gibt es nur bei Abfahrtsrennen.
- j. „Gruppen eingeben“ dementsprechend auf „NO“
- k. Zeit und Datum setzen. Siehe hierzu die Anleitung zur Synchronisation mit der Startuhr. Wenn die nicht gebraucht wird, die Zeit etwas voraus wählen und nach einer Normaluhr starten durch Drücken der grünen Starttaste ganz links.
- l. Jetzt steht im Startdisplay (links) die 1 und dahinter sollte ein Strich oben stehen, ggf. mit der Sterntaste 3 Striche dann Taste „Nach oben“ ändern. Das bedeutet „Automatisches Aufwärtszählen“ Beim A-Finale ist die Startreihenfolge ja nicht nach Startnummern, hier wird der mittlere Strich eingestellt, d.h. keine Automatik. Dann muss für jeden Starter links die Nr. eingetippt werden.
- m. Ein Rennen wird auch nach Unterbrechungen erst nach Freigabe durch den Hauptschiedsrichter gestartet!

## 3. Zeitmessung während eines Rennens

- a. **Das Wichtigste ist eine ständige Sprechverbindung zwischen Start und Ziel.  
Der Starter meldet so früh wie möglich die nächste Startnummer, die am Start bereit ist.  
Besonders wichtig ist dies beim A-Finale bei nicht aufeinander folgenden Startnummern.  
Der Zeitnehmer kontrolliert, dass diese Nummer im Startdisplay links steht.**
- b. Sobald ein Starter die Startlichtschranke durchfährt piepst das Gerät und die Startnr. wird weitergezählt. Ohne Automatik steht nach der Startnr. ein b für belegt.
- c. Auf die Zielseite steht noch die Startnr.0 und im Zeitdisplay läuft die Uhrzeit.
- d. Jetzt ist rechts einmal die erste Startnr. einzugeben, wenn diese gestartet ist, zeigt das Zeitdisplay die laufende Fahrzeit an.
- e. Bei Zieldurchfahrt (oder auch manuellem Stop) bleibt die stehen und die Laufzeit erscheint in dem größeren Display. Außerdem werden die Daten (Startzeit, Zielzeit und Laufzeit über die RS232 Schnittstelle an den Auswerterechner übertragen. Das ist auch im Kopfhörer als kurzes Geräusch zu hören.
- f. Die Zielstartnr. wird auf den nächsten im Ziel erwarteten Starter weitergeschaltet.

- g. Überholung! Bei einer Überholung kommt ja meist der übernächste Fahrer zuerst ins Ziel. Dafür die rechte ENTER Taste einmal drücken, das Laufzeit Display wird für den nächsten Fahrer aktiviert. Sobald dieser durchs Ziel ist, schnell die Startnr. des Überholten Fhrers eintippen und mit „ENTER“ bestätigen!!! Die Automatik schaltet wenn dieser durchs Ziel ist, automatisch auf die dann folgende Startnummer.

#### 4. Rennen wechseln

- a. Wenn ein Durchgang komplett ist, wird für den zweiten Lauf ein neues Rennen (Speicher) gewählt.
- b. Dazu die „ALT-Taste“ gedrückt halten und „Menü“ wählen.
- c. Auf der Zieltastatur 2, 5 eintippen: „Rennen wechseln“
- d. Jetzt durchläuft man wieder einen Teil des Startmenüs: „SPLIT“ bestätigen
- e. „Rennen löschen“: ein neues Rennen wählen, nicht das gerade genutzte löschen!
- f. „Rennen wählen“: ein neues Rennen wählen, nicht das gerade genutzte wieder. es sei denn es hätte eine Unterbrechung gegeben und der vorherige Lauf wird fortgesetzt.
- g. Die folgenden Punkte bzgl. Gruppenstart und Startmodus mit „ENTER“ bestätigen
- h. Jetzt ist die Uhr für den nächsten Durchgang bereit.
- i. Auf der Startseite und auf der Zielseite die erste Startnummer eingeben „ENTER“!!!

#### 5. Nachstart

- a. **Sollte ein Starter einen Nachstart bekommen, so ist dessen erstes Ergebnis zu löschen. Dazu erst am Ziel diese Startnr. eingeben und „Clear“ drücken. Die Laufzeit beginnt wieder zu laufen. Danach die betreffende Startnr. auf der Startseite eingeben und dort „Clear“ drücken. Erst jetzt kann der Fahrer wieder starten.**

#### 6. Mannschaften

- a. Bei Mannschaften wird die Zeit vom ersten Start bis zur letzten Zieldurchfahrt gemessen.
- b. Auf der Start- und Zielseite wird die Startnummer der Mannschaft eingegeben. Bei drei Nummern pro Mannschaft die erste wie sie in der Startliste steht.
- c. Es durchfahren alle drei Fahrer die Startlichtschranke, also laufen dann drei Zeiten. Bei a,b,c Nummern wird darum nach dem ersten Starter auf der Startseite die Block-Taste gedrückt gehalten bis der zweite und dritte durch die Startschranke gefahren ist. ACHTUNG: Das kann ein paar Sekunden dauern, ist aber hörbar.
- d. Am Ziel ist die Zeiterfassung für die ersten beiden Boote zu blockieren und kurz vor dem dritten Boot freizugeben. Wenn die Boote sehr eng aufeinander folgen, ruhig etwas zu früh freigeben. Eventuell muss dann in der Auswertung die Zeit etwas korrigiert werden.

#### 7. Fehlbedienungen

- a. Wenn man sich bei der Startnummern Eingabe vertippt hat, einfach ENTER drücken und neu eingeben.
- b. Wenn man versehentlich eine der „Input-Tasten“ gedrückt hat, erscheint in dem großen Display eine Zeile zur Datenänderung. Diese wird beim Kanuslalom nicht gebraucht! Deshalb einfach nochmal „Input“ drücken, um den Modus wieder zu verlassen.
- c. Wenn es an Start- oder Ziel eine Fehlauflösung gegeben hat, den „Falschfahrer“ mit der Clear-Taste löschen. Kann auch bei Mannschaften mit a,b,c passieren, wenn die Block-Taste zu früh losgelassen wurde.
- d. Sollte das Lichtschrankentor (z.B. in Lofer am Ziel) berührt werden und stark schaukeln, kann es zu weiteren Auslösungen kommen. Wenn dies vorhersehbar ist, schnell die „Block-Taste“ gedrückt halten, dann werden keine weiteren Impulse erfasst.