

Aufbau und Betrieb der Zeitmessaanlage



Aufbau der Zeitmessaanlage

Startanlage

Die Startanlage hat 3 (für uns wichtige) Anschlüsse:

- Microphone 1 Hier wird das Mikrofon eingesteckt
- External Speaker Hier wird das Lautsprecherkabel eingesteckt
- Start Output Hier wird das Verbindungskabel zur Zeitmessaanlage eingesteckt. Das Kabel (braun) hat auf der einen Seite einen 6,3 mm Klinkenstecker und auf der anderen Seite ein Doppelbananenstecker (rot)

Wird die Startanlage ohne Zeitmessaanlage betrieben, wird der Anschluss „Start Output“ nicht angeschlossen.

Zum Aufladen der Startanlage vor der Veranstaltung wird das Ladegerät an die Buchse „Charger“ angeschlossen (18 Stunden).



Aufbau der Zeitmessanlage

Anschlüsse der Zeitmessanlage



COM PORT 1
Serielle Verbindung zum Rechner (Stecker männlich)

USB-Port
Zum Messanlagendrucker mit
USB-Anschluss

Printer Port (parallel)
zum Messanlagendrucker mit
Parallelport

NEAR END (obere Buchse)
Verkabelung Anschlagmatten

Stromversorgung für Messanlage
(mit oder ohne Verlängerung)

Aufbau der Zeitmessanlage



Hinweise zum Anschluss eines Druckers

Mittlerweile gibt es kaum noch Drucker für einen Parallelanschluss.

Daher kann ein Drucker (bevorzugt der von Kreisschwimmverband Emsland gekaufte Drucker) an den USB-Port angeschlossen werden.

Der auf der Zeitmessanlage eingerichtete Drucker ist für die Druckersprache PCL ausgelegt.

Sind größere Entfernungen zu überbrücken, steht in der „gelben EDV-Kiste“ ein hinreichend langes USB-Verstärkerkabel zur Verfügung.



Aufbau der Zeitmessanlage

Serieller Kabel

Das etwas dünnere serielle Kabel ist länger als das ältere dickere Kabel. Daher sollte man dieses bevorzugt verwenden. Beide Kabel befinden sich in der Kabelkiste.

Maus und Tastatur

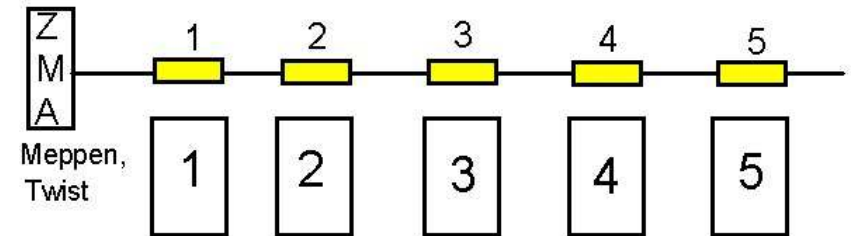
Es können an die entsprechenden Ports eine Maus und eine Tastatur mit PS2-Steckern angeschlossen werden. Ob das einen Mehrwert darstellt, soll hier nicht entschieden werden.

Aufbau der Zeitmessanlage

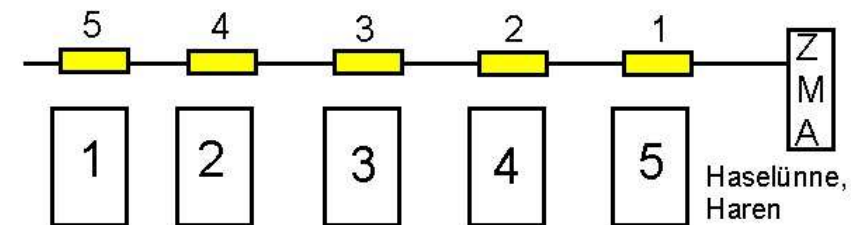


Mattenverkabelung

In Meppen und Twist befindet sich die Zeitmessanlage an der Längsseite zur Bahn 1, somit wird ganz normal verkabelt, die Steckbuchsen für Bahn 1 unter Bahn 1, u.s.w.



In Haren und Haselünne (Freibad) befindet sich die Zeitmessanlage an der Längsseite zur höchsten Bahnnummer (5), daher kommen die Steckbuchsen für Bahn 1 unter die Bahn 5, die von Bahn 2 unter die Bahn 4, u.s.w.





Aufbau der Zeitmessanlage

Mattenverkabelung

Anschluss Matte, Taster

- Die Anschlagmatte wird auf den Anschluss „PRIME“ gesteckt.
- Sofern es eine zusätzliche Verkabelung für weitere Handtaster auf der Gegenseite (z.B. Spatzenschwimmen) gibt, wird der Stecker ebenfalls auf „PRIME“ gesteckt, und zwar zunächst der Stecker für die Gegenseite, darüber der für die Anschlagmatte (wie hier im Bild).
- Der Stecker des Tasters wird in die Buchse „BUTTON A“ gesteckt.
- Das ganze sollte so platziert werden, dass die Stecker nicht ins Wasser fallen können.



Aufbau der Zeitmessanlage

Mattenverkabelung

Anschluss Verbindungskabel zur Startanlage

An der Mattenverkabelung gibt es vor der Bahn 1 und hinter der Bahn 8 ein Steckbuchsenpaar zur Verbindung der Zeitmessanlage mit der Startanlage.

Der Doppelbananenstecker des Verbindungskabels wird in die Steckbuchse „START“ eingesteckt.

Beim Betrieb von 2 Startanlagen (Start Gegenseite) kann ein weiterer Stecker aufgesteckt (kaskadiert) werden. Die entsprechende Verkabelung ist vorhanden.





Aufbau der Zeitmessanlage

Serieller Anschluss an den Protokollrechner

Zum Anschluss des seriellen Kabels an den Rechner steht ein Adapter zur Verfügung, das den seriellen Anschluss am USB-Port ermöglicht. Das Adapter befindet sich im Messanlagenkoffer.

Der USB-Adapter sollte vom Rechner erkannt werden.

Anschließend muss man das Wettkampfprogramm (z.B. WKPRO) starten.

Bei WK-Pro wählt man „Optionen“ und „Konfiguration Zeitmessung“ und stellt den entsprechenden COM-Port ein. Meist ist COM2 oder COM3 richtig.

Drückt man auf „Test“, sollte der Rechner die Zeitmessanlage erkennen. Notfalls mehrfach versuchen.



Aufbau der Zeitmessanlage



Inbetriebnahme

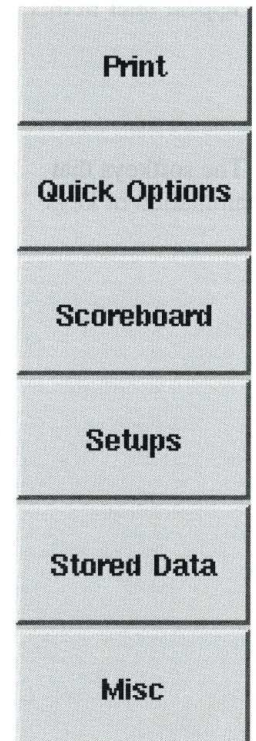
Nach dem Start der Anlage (Netzschalter) beim Startbildschirm die Menüoption „Swimming“ wählen. Wähle „Setups“ (Tasten rechts neben dem Bildschirm, Beschriftung am rechten Bildschirmrand), Dann den Auswahlpunkt POOL. Die Einstellungen müssen unbedingt geprüft und gegebenenfalls geändert werden.

Mit „1“ kann man die Verkabelungsfolge einstellen (1 bis höchste (1) oder Höchste bis 1 (2))

Mit „2“ kann man die Anzahl der Bahnen verändern

Mit „3“ kann man die Anzahl der benutzten Bahnen verändern.

Mit „4“ kann man die Bahnlänge verändern.





Aufbau der Zeitmessanlage

Inbetriebnahme

Danach erfolgt der Mattentest:

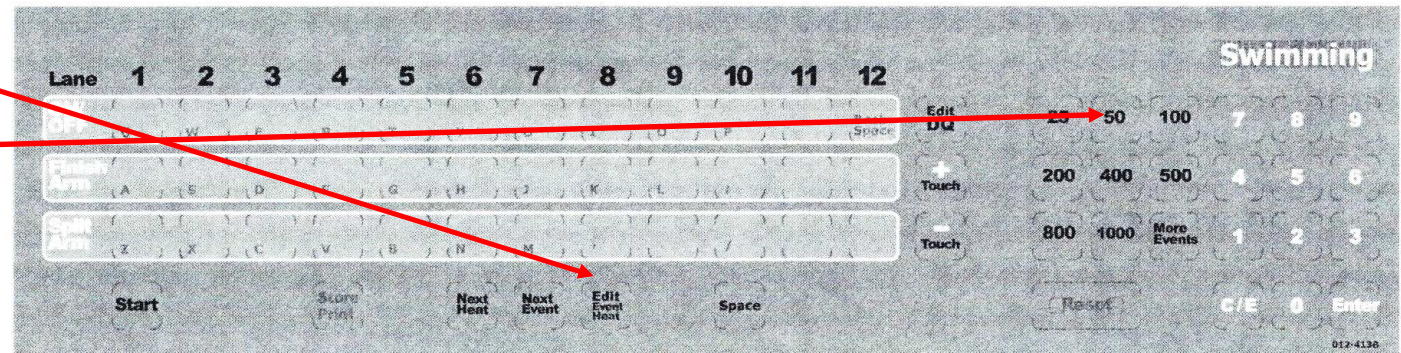
EDIT EVENT HEAT

Wähle EVENT 99 HEAT 1

Setze die Länge auf 50 m

Dann starte den Wettkampf mit der Startanlage.

Nach 20 Sekunden werden die Matten aktiviert und können einzeln getestet werden.

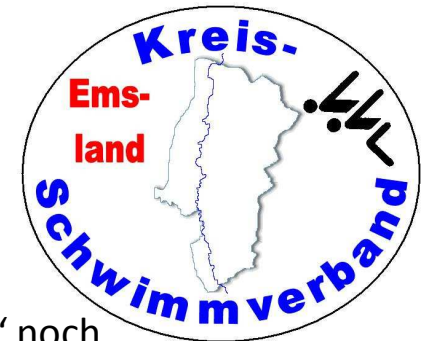


Betrieb der Zeitmessanlage



- Zu Beginn: Stelle mit EDIT EVENT / HEAT die richtige Wettkampfnummer und den richtigen Lauf ein.
- Achte darauf, dass die Anlage mit RESET zurückgestellt ist (RESET kann man nur mit zwei Fingern betätigen)
- Prüfe nach jedem Start, ob alle Bahnen belegt sind. Ist dies nicht der Fall, stelle die entsprechende(n) Bahn(en) mit LANE ON/OFF unscharf.
- Sollte ein Schwimmer seinen Wettkampf durch Aufgabe beenden, schalte ebenfalls die Bahn unscharf. **Verständige Dich in diesem Falle zwingend mit dem „Datenübernehmer“, die sich die Daten aus der Anlage holt. Eine Aufgabe muss protokolltechnisch anders verarbeitet werden.**
- **Löst ein Schwimmer bei einer Wende an der Matte diese nicht aus, musst Du mit der Tastenkombination „+ Touch“ und der Eingabe der Bahnnummer auf der Zifferntastatur die Anzahl der absolvierten Bahnen hochsetzen. Das ganze muss mit ENTER bestätigt werden. Befindet sich der Schwimmer dann auf den letzten zwei Bahnen, kannst Du alternativ auch die Taste FINISH ARM unter der entsprechenden Bahn drücken.**
- Beendigung des Laufes durch „STORE PRINT“, gefolgt von „RESET“ und „NEXT HEAT“ (nächster Lauf im gleichen Wettkampf) bzw. „NEXT EVENT“ (nächster Wettkampf Lauf 1).

Betrieb der Zeitmessanlage



- Kann man „STORE PRINT“ nicht drücken, weil z.B. bei einer Bahn weder ein „Tasterergebnis“ noch ein gültiges „Mattenergebnis“ vorhanden ist, muss man durch den Zeitnehmer die entsprechende Matte(n) auslösen lassen. Das kann man auch daran erkennen, dass auf dem Bildschirm die laufende Uhr nicht verschwindet.

In diesem Fall ist unbedingte Rücksprache mit dem Datenübernehmer erforderlich, da die Zeit der Bahn ja definitiv falsch ist.

- Fehlstart:
Sollte ein Start durch den Schiedsrichter zurückgeholt werden, muss die „RESET“-Taste gedrückt werden.
- Lange Strecken:
Bei langen Strecken kann es zum Abgleich mit den „Wendetafelnumdrehern“ sinnvoll sein, die Anzahl der geschwommen Bahnen in der Anzeige auf dem Display umzukehren in die die Anzahl der noch zu schwimmenden Bahnen.
Das erreicht man unter „SETUPS“ (Softkey rechts) „TIMING“ und der Eingabe von „7“ und „8“. Hier schaltet man zwischen „aufwärts zählen“ und „abwärts zählen“. 7 ist Lt. Anleitung für Scoreboard und 8 für Display. Es müsste eigentlich 8 sein.

The End



Viel Spaß beim Wettkampf!!!