

Ajanottolaitteiden kokoaminen ja käyttö

Tarpeelliset tavarat

- Puulaatikko
 - Sininen ATU-laatikko + antenni x1
 - Sininen COM-portti x1-2
 - ATU-virtajohto x1
 - ATU USB-johto x1
 - COM-portin johto tietokoneeseen (USB) x1-2
 - COM-portin johto näyttötaulukapaaliin x1-2
 - Radiolinkki + antenni x3
 - Asennus CD:t x3 (Ledstyr, ATU, COM-port)
 - Tuomaripainike
- Punaiset salkut 3kpl
 - Peili
 - Valokenno
 - Piuha kennosta radiolinkkiin
- Kamerajalka x6
- Näyttötaulu pieni
- Näyttötaulu iso
- Johdot näyttötauluille
- Paristoja (Valokenno 3/kenno, radiolinkit 3/radiolinkki AA-paristoja)



Aloitus

Aloita laitteiston käyttö tarkistamalla, että tietokoneeseen, jota käytät ajanottokoneena, on asennettu kaikki tarvittavat ohjelmat.

1. Asenna USBCom pikkulevyttä
2. Asenna Ledstyr.net omalta levyltään.
 - 2.1 Kopioi samalta levyttä Pixel Graphic tiedosto ja kopioi se Equipe kansioon (program files/Equipe).
 - 2.2 Asenna ICC Slideshow samalta levyttä.
3. Asenna IC Control ATU USB Drivers omalta levyltään.

Linjat

Kokoa kaikki kameranjalat valmiiksi (6 kpl). Kiinnitä valokennot ja peilit kameranjalkoihin. Irrota kiinnityslevy kameranjalasta ja ruuvaa se kiinni valokennoon tai peiliin. Kiinnitä sitten levy takaisin jalkaan.

Huom! Kun säädät linjaa radalla, älä väännä valokennoa vaan säädä kameranjalka sopivaan asentoon.





Kiinnitä radiolinkkeihin antennit ja kiinnitä ne nippusiteilla kameranjalan ylös-alas-säätimeen. Antennin tulisi osoittaa mahdollisimman suoraan ylöspäin. Kiinnitä punaisessa salkussa ollut piuha radiolinkkiin ja valokennoon. Johdon värikoodeilla ei ole merkitystä.



Huom! Älä laita vielä paristoja kiinni radiolinkkeihin.
Huom! Jos kilpailupaikalla on useampia puisia laatikoita, varmista, että ATU sininen laatikko ja radiolinkit ovat samasta laatikosta.

ATU

Ota puisesta salkusta sininen ATU-laatikko, antenni, virtajohto ja USB-johto. Kiinnitä antenni ja säädä se osoittamaan kohtisuoraan ylöspäin. Kiinnitä USB-johto vain ATU:un. Kiinnitä virtajohto ja käynnistä laite. Kiinnitä tuomaripainike ATUn punaisiin takaliittimiin (kaksi riviä) niin, että toinen liitin on ylärivillä ja toinen alarivillä, samassa kohdassa.



Avaa tietokoneesta laitehallinta (Käynnistä → ohjauspaneeli → järjestelmä → laitehallinta, riippuen windowsin versiosta, valikko hieman erilainen) ja avaa valikko Portit (COM...), mikäli sellainen löytyy. Katso, onko COM portteja jo käytössä. Kiinnitä USB-johto tietokoneeseen. Hetken päästä listaan ilmestyy uusi COM portti esim. COM5. Kirjoita tämä luku muistiin.

Kun ATU on kerran kytketty päälle radiolinkkeihin voi laittaa paristot. Jos ATU suljetaan välissä, myös radiolinkit täytyy käynnistää uudelleen irrottamalla paristot ja laittamalla ne takaisin.

Näyttötaulu

Näytön kytkemiseksi tietokoneeseen tarvitaan USB-johto, joka kiinnitetään pieneen siniseen COM-porttolaatikkoon. COM-portin toiseen päähän ruuvataan liittimellinen johto, joka sitten kiinnitetään näyttötauluun. Mikäli jälkimmäinen johto on liian lyhyt, sitä voidaan pidentää johdolla, jossa on sinimustat liittimet molemmissa päissä.

Kun näyttötaulun virtajohdon laittaa kiinni, näyttötaulussa pitäisi välkkyä kaikki numerot läpi. Laite varmistaa näin oman toimintansa. Jos mitään ei tapahdu, näyttö ei saa virtaa seinästä tai virtajohto on vioittunut.

Huom! Mikäli liität näyttötauluun lisäjohton, tarkista, kumpi pää menee COM-portista tulevaan johtoon kiinni ja kumpi näyttötauluun.

Kun näyttöön on vedetty johto, avaa laitehallinta, kiinnitä USB-johto tietokoneeseen ja kirjoita muistiin näyttötaulun COM-port.

Huom! Jos käytössä on myös iso näyttötaulu, lue ohjeet OHJESIVU / OSIO



Linjojen asettaminen

Kun linjat ovat radalla oikeilla paikoillaan, väännä valokennosta kytkin OFF-asennosta DIRECT-asentoon. BATT-valo välkkyä kerran ja sammuu, mikäli se jää vilkkumaan, on valokennon patterit vähissä. LINE-valo palaa silloin, kun linja on poikki. Oikein asetettuna valo ei pala vaikka kameranjalkaa heilauttelee hieman.

Kun asetetelet linjoja, älä väännä valokennoa, sillä se löystyy ja alkaa heilua. Säädä kameranjalkaa tarpeen mukaan.

Kussakin radiolinkissä lukee sen numero patterikotelon kannessa (Node 1, Node 2 ja Node3). Kun linjat ovat paikallaan, tarkista, mikä Node numero on missäkin kohtaa radalla esim. Node 1 lähtö, Node 2 maali.

Ohjelman käynnistäminen

Kun laitteet ovat paikoillaan, käynnistä Equipen tulossyöttö. Varmista, että esteet ja enimmäisajat on laitettu kyseiseen luokkaan.

Paina Ajanotto -painiketta. Ajanotto – ikkunassa, paina Asetukset -painiketta. Lähteeseen aseta ATU9 ja COM-porttiin ATUn oikea portti (jonka laitoit muistiin liittäessäsi ATUn tietokoneeseen). Sisäiseen näyttötukeen liität pikkunäytön (rasti ruutuun). Näyttönä toimii 205 18D. Aseta myös näytölle oikea COM-portti. Tämän jälkeen paina OK

Huom! Equipe ilmoittaa usein seuraavan virheen: Sedified device not found (\\.\COM..). Mene takaisin asetuksiin ja rastita Koottu näyttötuki 2, ja laita pikkunäytön tiedot ja COM-portti. Ota raksi pois Sisäisestä näyttötuesta ja paina OK. Paina uudestaan asetukset, ota raksi pois Kootusta näyttötuesta, rastita Sisäinen näyttötuki ja paina OK. Ongelma poistuu.

Asetuksista voit myös rastittaa ruudun ”Näytä ratsukon sijaluku maalin jälkeen”, jolloin pikkunäytölle ilmestyy ratsukon sijaluku.

Välilehdeltä muut

rastita ”Muuta painikkeen keskipiste automaattisesti”

”Käytä ääneen lukua erityisissä tilanteissa”: Kone alkaa laskea ääneen viidestä alaspäin (ruotsiksi) kun countdown aika loppuu, tai kun ratsukko lähestyy enimmäisaikaa.

Estetilasto kohdasta, aktivoi maali voit valita maalin automaattisen aktivoitumisen. Suositeltavin asetus on toiseksi viimeisen esteen jälkeen.

Huom! Mikäli viimeinen este on sarja, Equipe laskee toiseksi viimeisen esteen olevan sarjan A

(kaksoissarja) tai B (kolmoissarja) osa.

Välilehdeltä ATU voit rastittaa ”Laajenna tulostetta ratsukon tiedoilla”, mikäli kilpailuissa on ajanottolaitteiden tulostin käytössä.

Näytön käyttäminen

Jotta näyttö alkaisi toimia, paina Ajanotto-ikkunasta ensimmäistä Näyttö -painiketta (Kaksi liitintä, jotka yhdistyvät) ja tämän jälkeen Päiväaika-painiketta. Pikkunäytölle pitäisi ilmestyä kellonaika. Jos näin ei tapahdu, paina toista Näyttö-painiketta (päivitysnappi, kaksi vihreää nuolta). Mikäli näyttö ei näy vielääkään, kokeile painaa ensimmäisestä Näyttö-painikkeesta liittimet auki ja uudelleen kiinni, sitten Päiväaika-painiketta.

Jokaisen luokan loputtua on hyvä painaa Päiväaika-painiketta, jolloin yleisölle näkyy kellonaika. Kun countdown-nappia painetaan seuraavan kerran, näyttö siirtää itsensä automaattisesti ajanotto-tilaan.

Tuomaripainike ja linjat

Kun tuomaripainiketta painaa, ATUn näytölle ilmestyy kirjain (A-H). Koneeseen määritetyn tuomaripainikkeen löydät Ajanotto-ikkunan alaosasta sekuntikellon kuvan yläpuolella olevasta kirjaimesta. Jos ATUn ruudulla oleva kirjain on eri, paina tietokoneen näytöllä näkyvää kirjainta ja vaihda siihen ATUn näytöllä lukeva kirjain. Kokeile sitten tuomaripainikkeella, että lähtölaskenta toimii.

Lähtölaskennan saa keskeytettyä painamalla kolme kertaa peräkkäin ylärivin Lähtölaskenta-painiketta.

Kohtiin Lähtö ja Maali laitetaan linjojen Node numerot niin kuin ne on radalle asetettu. Paina numeroa ja valitse haluamasi numerot lähtöön ja maaliin. Jos arvosteluna on 367.1, listassa näkyy myös maali/lähtö ruudukko kolmatta linjaa varten.

Kun linjoista kävellään läpi, kyseinen linja välähtää näytöllä punaisella. Laite kirjaa muistiin 10 viimeisintä linjanylitystä, jotka näkyy Tauot-napin nuolen alta. Jos painat Tauot nappia, kone alkaa pyörittää aikaa viimeisimmästä ylityksestä alkaen.

Linjan saa aktivoitua painamalla aktivointi-nappia, jolloin kyseinen linja värjäytyy vihreäksi näytöllä. Kun linja katkeaa, aktivointi purkautuu ja aika lähtee käyntiin. Jos olet määrittänyt linjan aktivoitumaan toiseksi viimeisen esteen jälkeen, maali muuttuu vihreäksi automaattisesti, kun olet laittanut estetuloksen toiseksi viimeiselle esteelle. Ratsukon tultua maaliin, sen tulos täytyy tallentaa. Tallentamisen jälkeen kone näyttää automaattisesti seuraavan ratsukon.

Equipe ajanotto

Lue Equipen ohjeet.