



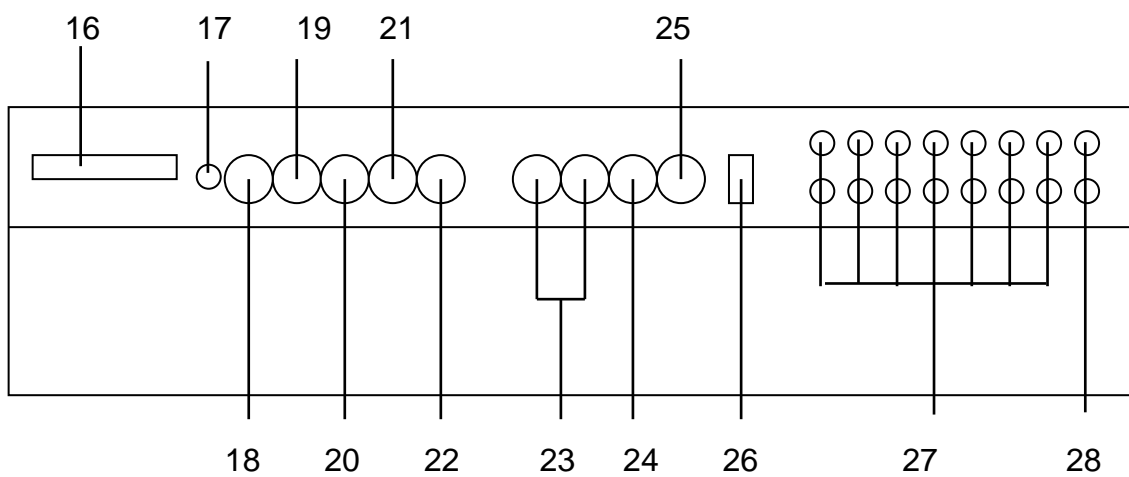
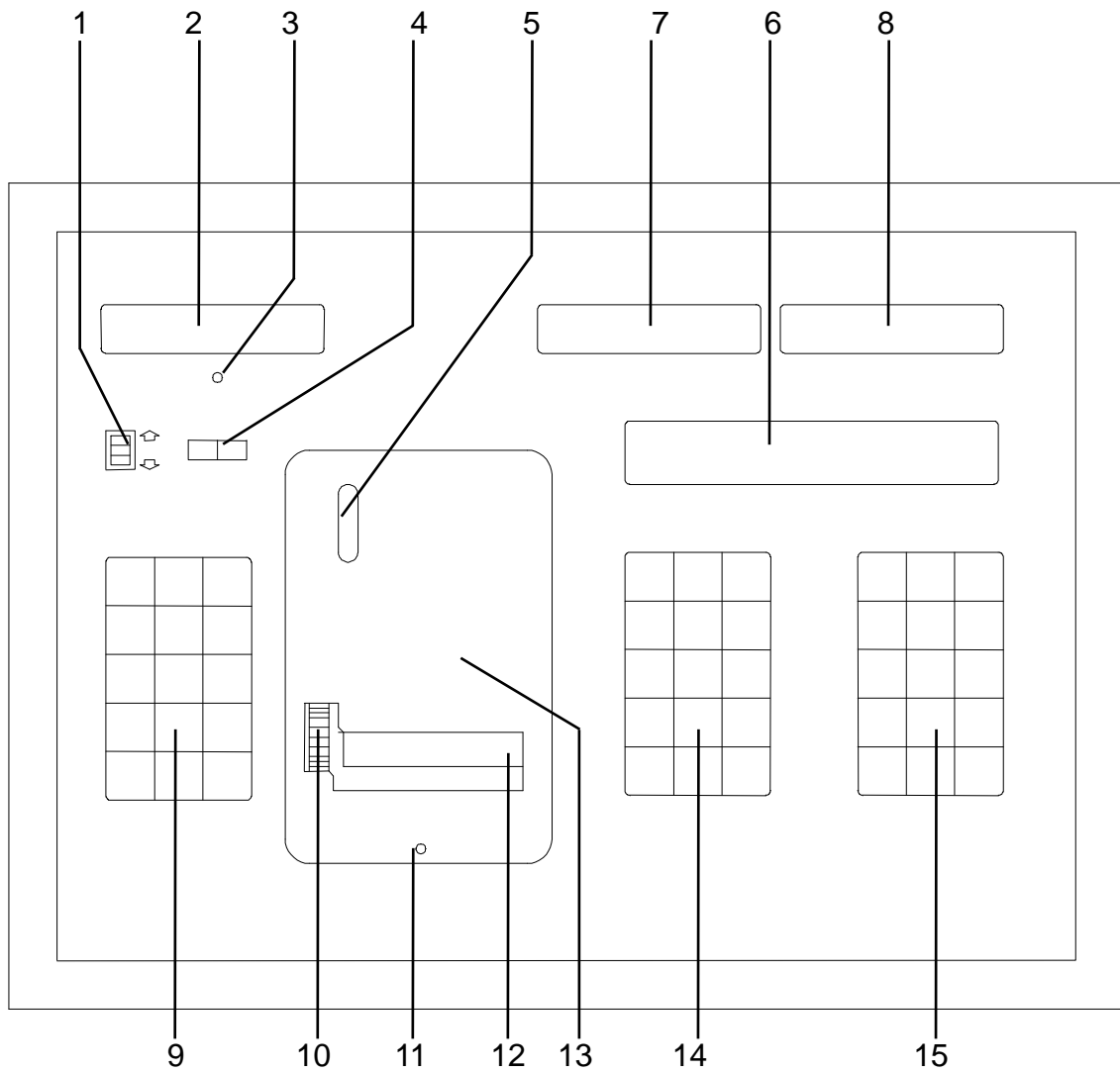
ALGE TDC-8001

アルペンスキー計測説明書

サンクス タイミング
2011年09月02日

目次

〔1〕電源オン	4ページ
〔2〕スタート処理	8ページ
〔3〕間違ったナンバーでスタートさせた場合の処理	9ページ
〔4〕フィニッシュ処理	12ページ
〔4-1〕処理ミスの修正	
〔4-1-1〕ゼッケンナンバーを間違えて入力した場合（単独）	15ページ
〔4-1-2〕ゼッケンナンバーを間違えて入力した場合（複数）	16ページ
〔4-1-3〕設定したゼッケンナンバー以外の物体の通過	18ページ
〔4-2〕メモリモード特殊処理	
〔4-2-1〕不要なフィニッシュ時刻が有る場合	19ページ
〔4-2-1-1〕削除した時刻を再使用する場合	19ページ
〔4-3〕同着処理	20ページ
〔5〕2本目処理	21ページ
〔6〕メニューの説明	23ページ



- | | |
|--|--|
| <p>1 スタートナンバー用スイッチ *1
 UP 自動カウントアップ
 MAN マニュアル設定
 DOWN 自動カウントダウン</p> <p>2 スタート表示窓</p> <p>3 外部電力確認灯</p> <p>4 電力容量及び光電管調整用メーター</p> <p>5 ロールペーパー残量確認窓</p> <p>6 ゴール表示窓 4 × 4 0</p> <p>7 ゴールA表示窓 タイム表示</p> <p>8 ゴールB表示窓 (ナンバー表示)</p> <p>9 スタートテンキー
 START マニュアルスタート信号入力
 CLEAR スタートタイムクリア
 BLOCK スタート信号遮断
 INPUT スタート時刻修正
 ENTER 入力確定</p> <p>10 ロールペーパー送り出しホイール</p> <p>11 カバーボタン</p> <p>12 ペーパーカッター</p> <p>13 プリンターカバー</p> <p>14 ファンクションキー</p> <p>YES</p> <p>NO</p> <p>PRINT プリント <-> パッファ
 プリント ON OFF</p> <p>TEST デバイステスト表示</p> <p>^ アップスイッチ</p> <p>v ダウンスイッチ</p> <p>* (現在設定無し)</p> <p>CLASS リザルト作成</p> <p>MEMO メモモード ON OFF</p> <p>MENU</p> <p>ALT</p> <p>F1</p> <p>F2</p> <p>F3</p> <p>F4</p> | <p>15 フィニッシュテンキー
 STOP マニュアルフィニッシュ信号入力
 CLEAR フィニッシュタイムクリア
 BLOCK フィニッシュ信号遮断
 INPUT フィニッシュ時刻修正
 ENTER 入力確定</p> <p>16 マルチチャンネルコネクタ</p> <p>17 ヘッドセットボリューム</p> <p>18 ヘッドセットジャック</p> <p>19 パワーサプライ&光電管用ジャック
 (入力信号 c0 c1 c2)</p> <p>20 パワーサプライ&光電管用ジャック
 (入力信号 c0 c1 c2)</p> <p>21 パワーサプライ&光電管用ジャック
 (入力信号 c3 c4 c5)</p> <p>22 パワーサプライ&光電管用ジャック
 (入力信号 c6 c7 c8)</p> <p>23 RS232、RS485インターフェース</p> <p>24 表示ボード用DINジャック</p> <p>25 外部スピーカ用ジャック</p> <p>26 オン オフ スイッチ</p> <p>27 パナナジャック (c0~c9チャンネル)</p> <p>28 表示ボード用パナナジャック</p> |
|--|--|

* TDC8000は内部バッテリーを標準で装備しています。内部バッテリーの充電はスイッチONの時にこなわれますのでご注意ください。

* 1 Tdc8001以降は付属しません。

〔1〕電源オン

・背面のスイッチ26をONにします。

スタート表示窓(2)

8.8:8.8:8.8.8 8

ゴールA表示窓(7)

8.8:8.8:8.8.8 8

ゴールB表示窓(8)

8.8:8.8:8.8.8 8

ゴール表示窓(6)

Program 1 : SPLIT

Select: YES or programnumber: 001

となります。

*表示窓ゴール(6)のProgram 1 : SPLITとprogramnumber: 001は前回の終了時のモードが表示されます。

・ファンクションキー(14)のΛVキーでメニューを選択します。

・通常のアルペンレースの場合はSPLITを選択します。

・ゴールテンキー(15)のENTERキーを押し、選択したメニューを確定にします。

スタート表示窓(2)

ゴールA表示窓(7)

ゴールB表示窓(8)

ゴール表示窓(6)

Clear race:	0/ 9999 R1
	0/ 9999 R2
	0/ 8045 R3
Continue: ENTER	0/ 8045 R4

となります。

- ・通常は前回のタイムが記憶されているので、ゴール表示窓（6）には

Clear race:	125/ 9874 R1
	0/ 9999 R2
	0/ 8045 R3
Continue: ENTER	0/ 8045 R4

の様に表示されます。

- ・記憶をクリアする場合は、ファンクションキー（14）のF1からF4までのキーで該当するレースのキーを押します、表示窓の右端に←マークが点きます。
マークはキーを一回押す毎に点減します。

- ・ゴールテンキー（15）のENTERキーを押し、次の操作に進みます。
もう一度
ゴール表示窓（6）に

Clear race:	0/ 9999 R1
	0/ 9999 R2
	0/ 8045 R3
Continue: ENTER	0/ 8045 R4

が表示されます。

- ・クリアの指定をしなかった場合は呼び出した際の数字がそのまま表示され、そのレースは前回の続きとなります。
- ・ゴールテンキー（15）のENTERキーを押し、次の操作に進みます。

ゴール表示窓（6）に

Select precision	1 S
	1/10 S
	1/100 S←
Continue: ENTER	1/1000 S

が表示されます。

←マークは前回の計測の正確さ (precision) が仮で自動設定されて表示されます。

- ・ファンクションキー（14）の ^ V キー、又はFキーで計測単位を指定します。
- ・アルペンスキーの場合通常は 1 / 100 を選択します。

- ・ゴールテンキー（15）のENTERキーを押し、選択した計測単位を確定します。

ゴール表示窓（6）に

Select timing:	ABSOLUTE
	DIFFERENCE ←
Continue: ENTER	

が表示されます。

- ・ファンクションキー（14）の ^ V キー、又はFキーで計測様式を指定します。

←マークは前回の計測方法 (timing) が仮で自動設定されて表示されます。

- ・アルペンレースでは必ずDIFFERENCEを選択してください。
- ・ゴールテンキー（15）のENTERキーを押し、選択した計測様式を確定します。

ゴール表示窓（6）に

Select startmode:	SINGLE START←
	GROUP START
	MASS START
Continue: ENTER	

が表示されます。

←マークは前回のスタート方式 (startmode) が仮で自動設定されて表示されま

- ・ファンクションキー（14）の ^ V キー、又はF1キーで SINGLE START を指定します。

- ・ゴールテンキー（15）のENTERキーを押し、選択を確定します。

ゴール表示窓（6）に

Input groups?	YES
	NO←
Continue: ENTER	

が表示されます。

←マークは前回の方法 が仮で自動設定されて表示されます。

- ・YES 又は NOを選択します。

・ゴールテンキー（15）のENTERキーを押し、次の操作に進みます。

・YESを選択した場合

ゴール表示窓（6）に

GROUPS	Gr 1:	1 → 0
Save with: ENTER		

と表示されます。

グループ指定は2本目のスタート順にグループ毎にビボを採用する場合や、ALGE表示ボードを直接接続し表示する際に、グループ内でのランキング表示をする場合等に設定します。ビボを使わない場合や表示ボードを使わない場合は設定の必要は有りません。

グループ設定は先頭番号から次のグループの先頭の直前の番号を設定します。

設定終了後ゴールテンキー（15）のENTERキーを押し、次の操作に進みます。

ゴール表示窓（6）に

Time: 10:15:17
Date: 96-12-24
Save with: ENTER

時刻と日付が表示されます。（時刻、日付は例）

・時刻は同期を取る場合または本機の時計をスタートさせる時刻ですので必要に応じて打ち直しをします。

・ゴールテンキー（15）のENTERキーを押し、選択を確定します。

ゴール表示窓（6）に

Time: 10:15:17
Date: 96-12-24
Synchronize: START-key / -channel C0

と表示が変わります。

・スタートバーを開く・接続されている同期用グリップスイッチを入れる・スタートテンキー（9）のSTARTキーを押すなどで信号が入力されるとただちに時計が動き出します

スタート表示窓（２）

1-

* グループ指定をした場合は表示窓右端にグループナンバーが表示されます。

1- 1

ゴールA表示窓（７）
時刻を刻みはじめます。

10:16:01

ゴールB表示窓（８）

0

ゴール表示窓（６）

となり計測準備が整います。

〔２〕スタート処理

- ・スタート順がゼッケン順の場合はスタートモードスイッチ（１）を ↑ にします。

スタート表示窓（２）

1-

と表示されます。

- ・数字の右横の横バーの位置でスタートモードが表示されます。
- ・上段の時は昇順、中段の時は固定、下段の時は降順となります。
スタート準備の出来ている選手のゼッケンナンバーとスタート表示窓（２）のナンバーを同じにします。スタート審判との連絡の上確認します。

* スタートナンバーのマニュアル入力

- ・表示窓のナンバーが違っていた場合スタートテンキー（９）を使い入力します。
- ・セットするナンバーを打ち込みます。
スタート表示窓（２）に打ち込んだナンバーが表示され、１の桁が点滅します。
- ・スタートテンキー（９）のENTERキーを押し、確定します。
表示が点滅から点灯に変わります。

- * 入力ミスをした場合は一度スタートテンキー（9）のENTERキーを押してから再入力します。
- ・選手をスタートさせます。

スタート表示窓（2）に一瞬 U が表示されます。その後表示が変わります。

1 U

2

スタート表示窓（2）に次のナンバーが自動的にセットされます。

- * もし欠番があった場合はスタートテンキー（9）のENTERキーを押すごとにナンバーが一番づつ繰りあがります。

大幅にナンバーが飛ぶ場合は前記の方法でマニュアル入力します。

〔3〕間違ったナンバーでスタートさせた場合の処理

〔3-1〕（ナンバー7をナンバー8でスタートさせた場合）

- ・間違っ使用したナンバー8をスタート表示窓（2）にセットします。
- ・スタートテンキー（9）のINPUTキーを押します。

ゴール表示窓（6）に

Input: 0008 C0 10:13:30.5905 NEW NO

と表示され、0008の8のところでカーソルが点滅します。

- ・ファンクションキー（14）のF1キーを押します。

ゴール表示窓（6）に

Input: 0008 C0 10:13:30.5905 NO: ■

と表示され、右上の位置でカーソルが点滅します。

- ・スタートテンキー（9）で7を入力します。
- ・スタートテンキー（9）のENTERキーを押し、確定します。

ゴール表示窓（6）に

```
Input: 0007 C0 10:13:30.5905 NEW NO
```

と表示され、0007の7のところカーソルが点滅します。

- ・スタートテンキー（9）のINPUTキーを押しモードを抜け出します。
- ・間違ったナンバー8がスタート表示窓にある事を確認し、スタートテンキーのCLEARを押しします。クリアされた事がプリントされ、スタート表示窓に表示されていた、Uが消えます。これで8のスタートがクリアされました。
〔3-2〕既にスタートをしているナンバーで別の選手をスタートさせた場合
（ナンバー7がスタートした後、ゼッケン8の選手を再度ナンバー7でスタートさせてしまった場合）
- ・間違って使用したナンバー7をスタート表示窓（2）にセットします。

- ・スタートテンキー（9）のINPUTキーを押しします。

ゴール表示窓（6）に

```
Input: 0007 C0 10:13:30.5905 NEW NO
```

と表示され、0007の7のところカーソルが点滅します。

- ・スタートテンキー（9）のENTERキーを押しします。

ゴール表示窓（6）に

```
Input: 0007 C0 10:13:30.5905← NEW No
       ?0007 CO 10:14:01.2331
       2
```

と表示され、上段の時刻の左端の位置でカーソルが点滅します。

上段の時刻はゼッケンN○7の正規なスタート時刻です。2段目の?の付いた時刻がゼッケン8番のスタート時刻です。

- ・ファンクションキー（14）の V キーで選択します。
- ・←が2段目に移動した事を確認し、F1キーを押します。

ゴール表示窓（6）が

Input: 0007 C0 10:13:30.5905
?0007 CO 10:14:01.2331← No: ■

となります。

- ・スタートテンキー（9）でゼッケンNo. 8 を打ち込みます。
- ・スタートテンキー（9）の ENTERキーを押し、確定します。

ゴール表示窓（6）が

Input: i 0008 C0 10:14:01.2331 NEW No

となり、ナンバーの一の桁でカーソルが点滅します。

ナンバー7で計測した、ゼッケンNo. 8の時刻がナンバー8に置き換わりました。

スタートテンキー（9）の INPUTを押し、修正モードを終了します。

〔４〕 フィニッシュ処理

- ・ 通常のアルペンレースの場合はゴールしてくる選手のナンバーを予め打ち込んでおく、待ち受けでの計測を推奨します。
- ・ フィニッシュラインを多くの選手が連続的に通過する様な状況下ではMEMOモードを使用します。
 - ・ ゴールテンキー（１５）でゼッケンナンバーを入力します。
 - ・ ゴールB表示窓（８）に出るナンバーを確認しながら入力してください。
 - ・ ナンバーの入力後 ENTERキーで確定します。打ち込んだナンバーの一桁
 - ・ 部分の点滅が止まります。
- ・ 選手がゴールラインを通過（光電管軸を遮断）し、フィニッシュ信号が入ると計測結果が表示及びプリントされます。

* メモリーモードでの計測

- ・ ゴールしてくる選手のゼッケンナンバーが不明の場合や、ゴールしてくる選手の数が多き場合などはファンクションキー（１４）のMEMOキーを押し、メモリーモードでの計測が便利です。
 - ・ ファンクションキー（１４）のMEMOキーを押します。

ゴール表示窓（６）に

Memory: 0

と表示されます。

- ・ フィニッシュ信号が入るとその時刻が

ゴール表示窓（６）に

Memory: 1 C1 13:43:12.5400 No: 0
1

と表示され、上段右端の0の部分でカーソルが点滅します。

左下の数字は未処理のメモリ件数を表します。

- ・ C 1 はフィニッシュ信号である事を示します。
- ・ C 1 の前にある 1 はメモリモードで計測されたメモリタイムに付く連番です。昇順に番号は繰り上がり、同じ番号は付きません。

- ・ 次のフィニッシュ信号が入るとその時刻が次の段に表示され、プリンターにも時刻が印字されます。

ゴール表示窓 (6) に

Memory :	1 C1	13:43:12.5400	No:	0
	2 C1	13:43:14.8000		
2				

と表示されます。

ロールペーパーに

m0001 FT	13:43:12.540
m0002 FT	13:43:14.800

と印字されます。

- ・ 先にゴールに入った選手のゼッケンナンバーをゴールテンキー (15) で入力します。

(12番 - 11番の順でゴールした場合)

- ・ ゴールテンキー (15) で 12 と入力します。

ゴールB表示窓 (8) に

12

ゴール表示窓 (6) に

Memory:	1 C1	13:43:12.5400	No:	12
	2 C1	13:43:14.8000		
2				

が表示され、どちらも一の位 (2) が点減します。

- ・ゴールテンキー（15）でENTERキーを押し、入力したナンバーを確定します。

ゴールB表示窓（8）が

12 r

ゴール表示窓（6）が

Memory:	2 C1	13:43:14.8000	12
1			

に変わり、次の時刻の当てはめが可能になります。
以降は同じ方法で当てはめます。

- ・必要の無い信号（時刻）がメモリに入った場合、その時刻はゴールテンキー（15）のCLEARキーでクリア出来ます。
- ・メモリモードでの処理時に同時ゴールがあった場合は次の様に処理します。
 - ・メモリされたタイムの当てはめに通常ENTERキーを使用しますが、同時ゴールが例えば2人あった場合は一つ目のゼッケン入力の当てはめはゴールテンキー（15）のINPUTキーを押します。
 - ・メモリされた表示は変化せず、セットしたゼッケンNo.の処理のみが行われます。
 - ・二つ目のゼッケン入力の当てはめに対し、ENTERキーを使用します。
 - ・通常メモリ作業と同様の処理が行われます。
 - ・2名以上の場合はINPUTキーでの作業を人数分行います。
 - ・最後のゼッケンを当てはめる時のみENTERを使います。

[4 - 1] 処理ミスの修正

[4 - 1 - 1]

- ・ ゼッケンナンバーを間違えて入力した場合（単独）
（ 1 1 番で処理すべきところを、 1 2 番で処理した場合。）
- ・ 修正操作は標準モードで行います、メモモードの場合はMEMOキーを押し、メモモードを終了させます。
- ・ ゴールテンキー（ 1 5 ）で 1 2 を入力し、続けてENTERキーを押します。

ゴールB表示窓（ 8 ）に
が表示されます。

```
12  r
```

- ・ ゴールテンキー（ 1 5 ）のINPUTキーを押します。

ゴール表示窓（ 6 ）に

```
Input:  0012 C1  13:43:14.8000  NEW NO  
                                           DISQU.
```

と表示され、ゼッケンナンバーの一の位（ 2 ）でカーソルが点滅します。

- ・ ファンクションキー（ 1 4 ）のF 1 キーを押します。

ゴール表示窓（ 6 ）が

```
Input:  0012 C1  13:43:14.8000  No  █
```

と変わり、右端でカーソルが点滅し、ゼッケンナンバー入力状態になります。

- ・ ゴールテンキー（ 9 ）で 1 1 を打ち込み、続けてENTERキーを押し、確定します。

ゴール表示窓（ 6 ）が

```
Input:  i0011 C1  13:43:14.8000  NEW NO  
                                           DISQU.
```

と変わり、ナンバーの一の桁でカーソルが点滅します。

- ・ ゴールテンキー（ 1 5 ）のINPUTキーを押し、修正モードを終了します。

[4-1-2]

- ・ゼッケンナンバーを間違えて入力した場合（複数）
 - ・11番、12番の順で処理したが、12番11番の順だった場合。
- ・メモモードでの操作の場合、ファンクションキー（14）のMEMOキーを押し、メモモードを脱します。
- ・ゴールテンキー（15）で11を入力し、続けてENTERキーを押します。

ゴールB表示窓（8）に
が表示されます。

11 r

- ・ゴールテンキー（15）のINPUTキーを押します。

ゴール表示窓（6）に

Input: 0011 C1 13:43:14.8000 NEW NO DISQU.

と表示され、ゼッケンナンバーの一の位（2）でカーソルが点滅します。

- ・ファンクションキー（14）のF1キーを押します。

ゴール表示窓（6）が

Input: 0011 C1 13:43:14.8000 No ■

と変わり、右端でカーソルが点滅し、ゼッケンナンバー入力状態になります。

- ・ゴールテンキー（15）で12を入力し、続けてENTERキーを押します。

ゴール表示窓（6）が

Input: i 0012 C1 13:43:14.8000 NEW NO DISQU.

と変わります。

- ・ゴールテンキー（15）のENTERキーを押します。

ゴール表示窓 (6) が

Input: i0012 C1	13:43:14.8000←	NEW	No
c0012 C1	13:43:12.5400	DISQU.	

となり、11番のタイムを12番に流用した事により消えた12番で処理された11番のタイムが2段目に表示されます。(13:43:12.5400)

- ・ファンクションキー(14)のVキーを押し、←を2行目に移動します。

ゴール表示窓 (6) が

Input: i0012 C1	13:43:14.8000	NEW	No
c0012 C1	13:43:12.5400←		

となります。

- ・ファンクションキー(14)のF1キーを押します。

ゴール表示窓 (6) が

Input: i0012 C1	13:43:14.8000		
c0012 C1	13:43:12.5400 ←	No:	■

となります。

- ・ゴールテンキー(15)で処理するナンバー11を入力し、続けてENTERキーを押します。

ゴール表示窓 (6) が

Input: i 0011 C1	13:43:12.5400	NEW NO	
		DISQU.	

と変わります。

- ・ゴールテンキー(15)のINPUTキーを押し、修正モードを終了します。

[4-1-3] 設定したゼッケンナンバー以外の物体の通過

- ・ゼッケンナンバーを入力し、待ち受け状態の時に本来ゴールラインを通過しない物体（動物や選手以外の人物等）が選手より先にゴールラインを通過し、その後選手が通過した場合

（例 11番で待ち受けしている時に、犬が先にゴールラインを通過した場合。且つSTNO AUTOMATICのFINISHを選択していない時。）

- ・ゴールテンキー（15）のINPUTキーを押します。

ゴール表示窓（6）に

```
Input: 0011 C1 13:43:14.8000 NEW NO
                                DISQU.
```

と表示され、ゼッケンナンバーの一の位（2）でカーソルが点滅します。

- ・ゴールテンキー（15）のENTERキーを押します。

ゴール表示窓（6）が

```
Input: 0011 C1 13:43:14.8000← NEW No
        ?0011 C1 13:43:15.5434 DISQU.
```

となり、11番の選手の正しいゴール時刻が2段目に表示されます。

- ・ファンクションキー（14）のVキーを押し、←を2行目に移動します。
- ・ファンクションキー（14）のF1キーを押します。

ゴール表示窓（6）が

```
Input: 0011 C1 13:43:14.8000
        ?0011 C1 13:43:15.5434← No: ■
```

となります。

- ・ゴールテンキー（15）で11を入力し、続けてENTERキーを押します。

ゴール表示窓（6）が

```
Input: i 0011 C1 13:43:15.5434 NEW NO
                                DISQU.
```

と変わります。

- ・ゴールテンキー（15）のINPUTキーを押し、修正モードを終了します。

・

〔4-2〕メモリモード特殊処理

〔4-2-1〕

- ・不要なフィニッシュ時刻が有る場合
 - ・ゴールテンキー（15）のCLEARキーを押し、不必要な時刻を削除します。

〔4-2-1-1〕

- ・削除した時刻を再使用する場合。
 - ・ファンクションキー（14）のMEMOキーを押し、メモモードを脱します。
 - ・ゴールテンキー（15）のINPUTキーを押し、続けて0を押し最後にENTERキーを押します。

ゴール表示窓（6）が

Input:	0000 C1	00:00:00.0000←	NEW	No
	c0002 C1	13:43:12.5400		
	c0003 C1	13:45:36.8000		
	2			

となります。（クリアした時刻がメモリNo.2と3の2つ有った場合）

- ・左下の数字はクリアされた時刻の数を表わします。
- ・利用する時刻に、ファンクションキー（14）のΛ V キーを使い←を合わせます。
- ・ファンクションキー（14）のF1キーを押します。
（←をc0002に合わせた場合）

ゴール表示窓（6）が

Input:	0000 C1	00:00:00.0000		
	c0002 C1	13:43:12.5400←	No:	■
	c0003 C1	13:45:36.8000		
	2			

となります。

- ・ゴールテンキー（15）ゼッケンナンバーを入力し、続けてENTERキーを押します。
- ・ファンクションキー（14）のMEMOキーを押し、メモモードにします。

〔４－３〕 同着処理

- ・ 同時ゴールがあった場合はどちらかのゼッケンナンバーを通常通り処理し、もう一方の選手のナンバーを次の方法で処理します。
 - ・ ファンクションキー（１４）のMEMOキーを押し、メモモードを脱します。
 - ・ ゴールテンキー（１５）のINPUTキーを押し、
（ゼッケンナンバー１１と１２で、１１を正しく処理し、１２を残した場合）

ゴール表示窓（６）に

Input: 0011 C1 13:43:12.5400	NEW NO
	DISQU.

と表示され、カーソルが0011の一桁の場所で点滅します。

- ・ ファンクションキー（１４）のF1キーを押し、

ゴール表示窓（６）が

Input: 0011 C1 13:43:12.5400	NO	■
.		

となります。

- ・ ゴールテンキー（１５）で12を入力し続いてENTERを押し、

ゴール表示窓（６）に

Input: 0012 C1 13:43:12.5400	NEW NO
	DISQU.

と表示され、カーソルが0012の一の位の場所で点滅します。

- * 同着処理が2名以上の場合はこの作業をくり返します。

〔5〕 2本目処理

- ・ 1本目終了後、2本目用にセットアップする方法は下記の2通りがあります。
 - ・ メニューで選択して設定
 - ・ 一度電源を切り、再度セットアップする段階で選択
- ・ 一本目と2本目の時間が開いていて、且つ電源にACを使用していない場合は一度電源を切る方式でセットアップしてください。それ以外の場合はメニューから選択し、セットアップします。
- ・ ファンクションキー（14）の ALT と MENU を一緒に押します。
- ・ ファンクションキー（14）の ∧ ∨ キーで “CHANGE HEAT” を選択します。

ゴール表示窓（6）に

Menu 24: CHANGE HEAT

Select: YES/NO or menu number: 23

と表示され、下段右端の4の部分でカーソルが点滅します。

- ・ ファンクションキー（14）の YES を押します。

ゴール表示窓（6）に

Select Heat: SAME (1) <
NEXT (2)

Continue: ENTER

と表示されます。

- ・ ファンクションキー（14）の ∧ ∨ キーで NEXT を選択します
- ・ ゴールテンキー（15）の ENTER キーを押し、選択を確定します。

ゴール表示窓（6）に

Start order: START NUMBER <
BIBO WITHOUT GROUPS
BIBO WITH GROUPS

Continue: ENTER

と表示されます。

* 3行目の「BIBO WITHOUT GROUPS」はグループ指定をした場合のみ表示されます。

- ・計測形式を選択し、ゴールテンキー（15）のENTERを押して確定します。
 - ・START NUMBER
 ナンバーの早い順にセットされます。1本目にゴールしていないナンバーはセットされません。
 - ・BIBO WITHOUT GROUPS（BIBO WITH GROUPS）
 任意のリバースナンバーでセットできます。通常のレースではこちらを選択します。
- ・ファンクションキー（14）の ^ V キーで 2 段目または 3 段目の BIBO を選択します
 - ・ゴールテンキー（15）のENTERキーを押し、選択を確定します。

ゴール表示窓（6）に

Input:	15
Continue:	ENTER

と表示され、5が点減します。

- ・リバースするナンバーをゴールテンキー（15）で入力します。
 - ・ゴールテンキー（15）のENTERキーを押し、選択を確定します。
 （例 15を入力します。）
 - *グループ指定をした場合は各グループ毎にリバースナンバーを指定します。
- ・スタート表示窓（2）に1本目に15位だったナンバーが表示されます。
 - ・2本目の計測準備が整いました。
 - ・以降の作業は1本目と同じです。

[6] メニューの説明

- ・ ファンクションキー（14）のALTとMENUを同時に押すとメニューの選択モードになります。
 - ・ モードに入ったならばファンクションキー（14）の \wedge V 又はゴールドテンキーのナンバーを直接打ち込んでメニューの選択をします。
- （* 下記メニューリストは V11.31 時点の内容となります。）

・ メニューリスト

- ・ 1 DELAY TIME START
- ・ 2 DELAY TIME FINISH
- ・ 3 SECONDS MODE
- ・ 4 DISPLAY TIME 1
- ・ 5 DISPLAY TIME 2
- ・ 6 DISPLAY THOUSANDTH
- ・ 7 INFO-DISPLAY
- ・ 8 RUNNING TIME
- ・ 9 RUNNING TENTH
- ・ 10 INTERM RANK
- ・ 11 FINISH RANK
- ・ 12 STNO AUTOMATIC
- ・ 13 AUTOMATIC TIME
- ・ 14 PRINT START TIME
- ・ 16 PRINTER LINEFEED
- ・ 17 RS-232 BAUDRATE
- ・ 18 RS-232 RUN TIME
- ・ 19 D-BOARD BAUDRATE
- ・ 20 D-BOARD CHANNEL 2
- ・ 21 BEEP
- ・ 22 HANDICAP TIME
- ・ 23 GROUPS
- ・ 24 CHANGE HEAT
- ・ 25 CHANGE RACE
- ・ 26 D-BOARD-TEST
- ・ 53 BIB-Counting
- ・ 55 LED-BRIGHTNESS
- ・ 56 DELAYTIME TO NEXT STNR
- ・ 59 PULSE FROM TED
- ・ 60 STARTNUMBER-INFO RA232

- ・ 61 NEXT SYNCIMPULS
- ・ 62 EXTERN BEEP

- ・ メニュー 詳細説明 (メニューの = の後ろは推奨値です。)

DELAY TIME START = 1.00S

- ・ 選択 0.00 ~ 9.99
- ・ スタート信号入力後、次の信号の入力を無効にしている時間を設定します。
- ・ スタートバーの2度切り等を防ぐ為に使用します。

DELAY TIME FINISH = 0.3 S

- ・ 選択 0.00 ~ 9.99
- ・ ゴール信号入力後、次の信号の入力を無効にしている時間を設定します。
- ・ ゴールの2度切り等での重複信号の入力を防ぐ為に使用します。

SECONDS MODE = OFF

(アルペン競技では不使用)

- ・ 選択 ON, OFF
- ・ ON に設定すると分表示をせずに、60秒を過ぎても61、62、63と秒のまままでカウントを続けます。

DISPLAY TIME 1 = 03S

- ・ 選択 0 ~ 99
- ・ 1本目のランキング表示の時間、タイム表示の時間を設定します。
- ・ メニュー12で STNO AUTOMATIC = FINISH を選択した場合に、次のナンバーがセットされるまでの時間に作用します。

DISPLAY TIME 2 = 03S

- ・ 選択 0 ~ 99
- ・ 2本目のランキング表示の時間、タイム表示の時間を設定します。
- ・ メニュー12で STNO AUTOMATIC = FINISH を選択した場合に、次のナンバーがセットされるまでの時間に作用します。

DISPLAY THOUSANDTH =

(アルペン競技では不使用)

INFO-DISPLAY = START

- ・ 選択 START, FINISH, OFF
- ・ アルペン競技では START を選択します。

RUNNING TIME = RUN

- ・ 選択 RUN, TOTAL
- ・ 2本目の競技において、ゴールA表示窓（7）及び表示ボードに表示するタイムの選択をします。
RUNは2本目のランニングタイム、TOTALを選択すると1本目と2本目の合計タイムが表示されます。

RUNNING TENTH = OFF

- ・ 選択 ON, OFF
- ゴールA表示窓（7）の表示が1 / 10単位になります。

STNO AUTOMATIC = OFF

- ・ 選択 START, FINISH, OFF
- START を選択すると、スタートを切った段階でそのナンバーがゴール表示窓に表示され、自動的に待ち受けになります。（コース中に一人の限定付きとなります。）
- FINISH を選択すると、スタート順にゴールしてくる場合、ゴールテンキーでのゼッケンナンバーの入力がオートになります。
（例 1, 2, 3, 4, の順でスタートした場合
1がゴールした後、Display Time でセットした秒数後に自動的にゴールA表示窓のナンバーが2になります。）

PRINT START TIME = OFF

- ・ 選択 ON, OFF
- ON を選択すると、スタートが切られる度にその時刻がゼッケンナンバーとともにプリントアウトされます。

PRINTER LINEFEED = 0

- ・ 選択 0 ~ 9
- プリンタ印字後空送りする行数の指定をします。

RS-232 BAUDRATE = 2400

- ・ 選択 2400, 4800, 9600
- コンピュータを接続した際、データ転送速度の指定をします。

THA & KS アルペンアプリケーションを使用する場合は 2400 を選択します。

RS-232 RUN TIME = OFF

- ・選択 ON, OFF

コンピュータにデータ転送する際、ランタイムを送信するか否かを選択します。THA & KS アルペンアプリケーションを使用する場合は「ON」を選択します。

BEEP = ON

- ・選択 ON, OFF

ブザー音を出すか否かを選択します。

CHANGE HEAT

- ・選択 SAME, NEXT

2本目の競技に移る際に選択します。

CHANGE RACE

- ・選択 R1, R2, R3, R4

各レースで1本目2本目の計測が出来ます。

男子1本目、女子1本目、男子2本目、女子2本目等の計測を行う場合に、R1は男子、R2は女子として設定し、各本目の切り替えを行う場合に選択します。

D-BOARD-TEST

- ・表示ボードの動作確認をします。

- ・選択 F1, F2, F3, F4

- ・F1は123456789、F2は各表示ユニットが順番に0～9まで、F3は各表示ユニットが無地と8を交互に、F4はすべての表示ユニットが無地と8を交互に表示します。

BIB-Counting

- ・スタートナンバーの「アップ」「マニュアル」「ダウン」を選択します。

- ・選択 Up Manual Down

LED-BRIGHTNESS

- ・D-LINE 表示ボードの輝度を選択します。

- ・選択 0-9

DELAYTIME TO NEXT STNR

- ・ STNO AUTOMATIC で次ぎのナンバーを呼び出すまでの時間を指定します。
- ・ 選択 0-9
- ・

PULSE FROM TED

- ・ スタート及びフィニッシュからの信号を有線の代わりに TED を使用する場合に選択します。

STARTNUMBER-INFO RS232

- ・ スタートナンバーをセットした際にデータを PC に送ります。
- ・ 選択 ON OFF

NEXT SYNCIMPULS

- ・ 他の機器を接続した際に同期信号を出力します。
- ・ このメニューを呼び出した後の 00 秒のタイミングで信号が出力されます。

EXTERN BEEP

- ・ 使用しません。

- ・ T d c 8 0 0 0 は入力した信号総ての時刻を記憶します。例えば同一ナンバーでフィニッシュ信号が複数入力した場合、その時点でゴール B 表示窓 (8) にセットされたゼッケン N o の正規の信号として最初の信号を記憶し、その他の信号はそのゼッケンに対する無効な信号として記憶します。
- ・ 無効な信号として処理されたデータであっても、後処理で呼び出し、当てはめが可能です。

スタートキー説明

- ・ **START** マニュアルでのスタート信号入力
プリンタには STM、RS232 出力には c0M と、M が付いた状態で表示されます。
- ・ **CLEAR** スタート時刻の取り消し
その時点でスタート表示窓（2）にセットされているゼッケンN○のスタート時刻を取り消します。
プリンタに取り消した時刻とゼッケンナンバーが印字されます。
ゼッケンナンバーの前に c が印字されクリアされた事を表します。
ALT キーと同時に押すとクリアした時刻を再び当てはめます。
フィニッシュしたゼッケンナンバーに対しては操作出来ません。
- ・ **BLOCK** 押している間はスタート信号が入力しても無視されます。
プリンタにその時点でスタート表示窓（2）にセットされているゼッケンN○の左に？がついた時刻が打ち出されます。
見掛け上はBLOCKを押す事で入力信号は無視されますが、その時点でセットされているゼッケンN○の無効信号としてデータは記憶されます。
記憶されたデータは他のデータと同様に当てはめ等の処理に利用できます。
- ・ **INPUT** スタート時刻の修正
その時点でスタート表示窓（2）にセットされているゼッケンN○のスタート時刻の修正をします。

ゴールキー説明

- ・ **STOP** マニュアルでのゴール信号入力
プリンタには FNM、RS232 出力には c1M と、M が付いた状態で表示されます。
- ・ **CLEAR** ゴール時刻の取り消し
その時点でゴール表示窓（8）にセットされているゼッケンN○

のゴール時刻を取り消します。
プリンタに取り消した時刻とゼッケンナンバーが印字されます。
ゼッケンナンバーの前に c が印字されクリアされた事を表します。
ALT キーと同時に押すとクリアした時刻を再び当てはめます。

- ・ **BLOCK** 押している間はゴール信号が入力しても無視されます。
プリンタにその時点でゴール表示窓（8）にセットされているゼッケンN○の左に?がついた時刻が打ち出されます。
見掛け上はBLOCKを押す事で入力信号は無視されますが、その時点でセットされているゼッケンN○の無効信号としてデータは記憶されます。
記憶されたデータは他のデータと同様に当てはめ等の処理に利用できます。

- ・ **INPUT** ゴール時刻の修正
その時点でゴール表示窓（8）にセットされているゼッケンN○のゴール時刻の修正をします。

ファンクションキー説明

- ・ **YES** YES NO の間に対する返答用

- ・ **NO** YES NO の間に対する返答用

- ・ **PRINT** プリンタのオン オフ
一回押す毎にオンオフが繰り返されます。
オフの間にプリンタに送られたデータは蓄積され、オンにした後にまとめてプリントされます。
プリンタがオフの時ALTと一緒に押すと蓄積されたデータは全てクリアされます。

- ・ **TEST** TDC-8000のテストを行ないます。

- ・ ***** 使用しません。

- ・ **CLASS** 成績表の印刷

- ・ **∧** アップキー
- ・ **∨** ダウンキー

- ・ **ALT** 他のキーの拡張機能呼出用
単独での使用はありません。他のキーと一緒に押す場合は先にこのキーを押しながら他のキーを押します。

- ・ **MENU** メニューの呼出用
ALT と一緒に押すとメニューモードになります。
INPUT と一緒に押すと拡張モードのタイム入力になります。

- ・ **F1** ゴール表示窓（6）に出るメニューの選択用

- ・ **F2** ゴール表示窓（6）に出るメニューの選択用

- ・ **F3** ゴール表示窓（6）に出るメニューの選択用

- ・ **F4** ゴール表示窓（6）に出るメニューの選択用

- ・ **MEMO** 通常モード、メモモードの切り替え用

Tdc8000 操作 フローチャート

スイッチON

- SPLIT 1回のスタートに対し、1回のフィニッシュの形式
 - ABSOLUTE 絶対値での計測
 - SINGLE START 単独スタート
 - GROUP START グループスタート
 - MASS START 一斉スタート
 - DIFFERENCE スタート、フィニッシュの時刻差での計測
 - SINGLE START 単独スタート
 - GROUP START グループスタート
 - MASS START 一斉スタート

- SPLIT SEQU. 一回のスタートに対し複数のフィニッシュの形式
 - ABSOLUTE 絶対値での計測
 - SINGLE START 単独スタート
 - MASS START 一斉スタート
 - DIFFERENCE スタート、フィニッシュの時刻差での計測
 - SINGLE START 単独スタート
 - MASS START 一斉スタート

- PARALLEL DIFF. パラレルでのフィニッシュした時間差
(同時スタート)

- PARALLEL NET パラレルでの所要時間計測
(同時スタート)

- DUAL TIMER パラレルでの所要時間計測
(個別スタート又は同時スタート)

- SPEED 1m~1000mまでの区間スピード計測

- SPEED SKIING 100m間のスピード計測

- CARVING カービングレース計測

- 10-CHANNEL TIMER
 - 10-CHANNEL TIMER1
 - 10-CHANNEL TIMER2
- SHOW JUMPING
- CYCLING
- AGILITY
- Tdc TEST 機能テスト