

Bedienungsanleitung Rallye STAR VII

A. Anschließen der Uhr

Die Uhr mit an eine 12 Volt Batterie oder an ein elektronisch geregeltes Netzgerät mit einer Spannung von 12 - 14 Volt anschließen. Das Netzgerät muß Spitzenströme von 3 Ampere liefern können.

Kabel mit schwarzem Stecker	an Minus anschließen
Kabel mit rotem Stecker	an Plus 12 V anschließen

B. Anschließen der Lichtschranken und eines DCF Empfängers

An die Uhr können zwei bzw. drei Lichtschranken angeschlossen werden. Der Lichtschrankeneingang 3 ist nur in Uhren eingebaut, die mit dem Zusatzprogramm für Bahnrennen ausgestattet sind. An den LS 3 Eingang kann auch ein aktiver DCF Empfänger angeschlossen werden. Uhren ohne LS 3 Eingang besitzen seitlich eine Einbaubuchse zum Anschluß eines DCF Empfängers.

Eingang LS1	=	Startlichtschranke
Eingang LS2	=	Ziellichtschranke
Eingang LS3	=	Ziellichtschranke 2 für Bahnrennen oder DCF Empfänger

Angeschlossen werden die Lichtschranken an den Buchsen auf der Rückseite der Uhr. Farbige Stecker des Anschlusskabels für die Lichtschranken in die gleichfarbigen Buchsen der Uhr stecken.

Die Buchsen sind wie folgt beschaltet:

schwarze Buchse	=	Minuspol der Lichtschranke
grüne Buchse	=	Impulsleitung der Lichtschranke
rote Buchse	=	12 Volt Betriebsspannung für Lichtschrankenempfänger

Die 12 Volt Betriebsspannung für die Lichtschranken ist in der Uhr über eine elektronische Sicherung abgesichert. Die Sicherung löst bei Strömen über 0,5 A aus und stellt sich nach ca. 30 Sekunden selbst zurück, wenn die angeschlossenen Geräte von der Uhr getrennt werden.

C. Anschließen der Großanzeige

Die Großanzeige wird an die schwarze und gelbe Buchse auf der Rückseite der Uhr angeschlossen. Farbige Stecker des Anschlusskabels für die Großanzeige in die gleichfarbigen Buchsen der Uhr stecken.

Die Buchsen sind wie folgt beschaltet:

schwarze Buchse	=	Minus- bzw. Masseleitung
gelbe Buchse	=	Datenleitung

Die Großanzeige wird über eine eigene Batterie mit Spannung versorgt. Eine Versorgung aus der Uhr ist nicht möglich!!

D. Anschließen eines Computers

Ein Computer wird über ein Datenkabel mit der Uhr verbunden. Das Kabel wird in die SUB-D Buchse auf der Rückseite der Uhr gesteckt.

Bedienungsanleitung Rallye STAR VII

E. Einschalten der Uhr

Nach dem Einschalten der Uhr steht in der Anzeige : **P _ A5**

Sonst die Uhr ausschalten und nach ca. 5 Sekunden erneut einschalten.

Das „**P _**“ steht für Programmauswahl, das „**A**“ mit der Ziffer dahinter ist die Softwareausgabe der Uhr.

Nun muß das Programm ausgewählt oder eingestellt werden, mit dem die Zeitnahme erfolgen soll. In der Uhr sind die Parameter für 9 verschiedene Meßmethoden voreingestellt. Diese Programme können durch Eingabe einer Programmauswahlziffer im Bereich von 1 bis 9 ausgewählt werden. Diese Voreinstellung kann bei Bedarf geändert und dauerhaft gespeichert werden.

Wird eine 0 als Programmauswahlziffer eingegeben, so kann die Uhr individuell eingestellt werden. Diese Einstellung wird nicht dauerhaft gespeichert.

Nach Eingabe Programmauswahlziffer zeigt die Uhr vier weitere Ziffern an, welche die Einstellungen der Uhr wiedergeben. Bei Eingabe der Programmauswahlziffer 0 müssen die vier Ziffern manuell eingegeben werden. In der nachfolgenden Tabelle ist die Bedeutung dieser Ziffern beschrieben:

1.Ziffer Programm	2. Ziffer Nummer	3. Ziffer Anzahl LS	4.Ziffer Genauigkeit
1 Slalom	0 ohne Nummer	1 LS1 Start und Ziel	0 1/100 Sek
2 Rallye	1 lfd. Nummer	2 LS1 Start, LS2 Ziel	1 1/10 Sek
3 Uhr 00	2 Startnummer ohne Strafe		2 Sekundenwertung
4 Rundstrecke	3 Startnummer mit Strafe		
5 Bahnrennen	4 Fahrzeit ohne Strafe		
	5 Fahrzeit mit Strafe		

Die Eingabe von z.B. „**P 0 1420**“ bedeutet :

„**P 0**“ ist die Programmauswahlziffer unter der eine Uhreinstellung gespeichert ist. Die folgenden 4 Ziffern legen die Uhrenfunktionen fest. „**1420**“ bedeutet daher :

- 1** Programm Slalom
- 4** mit Fahrzeitberechnung ohne Strafzeiteingabe
- 2** LS1 ist Startlichtschranke, LS2 ist Ziellichtschranke
- 0** die Zeiten werden mit 1/100 Sekunden gestoppt

Die Einstellung wird mit der „**Returntaste**“ übernommen und das Uhrenprogramm wird gestartet.

Nach dem Programmstart kann die Einstellung erneut geprüft und falls erforderlich geändert werden.

1. Werden die Tasten „**FREI**“ und „**PROGR**“ gedrückt, so wird die Programmeinstellung erneut angezeigt z.B. Anzeige: **P 0 1420_**
2. Mit der „**CE/CA**“ Taste kann die Einstellung gelöscht werden. Anzeige: **P _ A5**
Danach kann ein anderes Programm ausgewählt bzw. eingegeben werden.
3. Wird die Taste „**ABBR**“ gedrückt, wird das alte Programm unverändert fortgesetzt.
4. Wird die „**Returntaste**“ gedrückt will die Uhr das Programm neu starten.
 - Wurde die Programmeinstellung verändert, so startet die Uhr das neue Programm. Alle Zeiten in der Uhr werden gelöscht.
 - Wurde die Programmeinstellung nicht verändert, wird das alte Programm unverändert fortgesetzt.

Bedienungsanleitung Rallye STAR VII

Die folgende Tabelle zeigt die Zuordnung der Programmauswahlziffern zu den Meßmethoden, die bei Auslieferung eingestellt sind.

Progr	Grund-einstellung	Funktion der Einstellung	Benutzer-einstellung	Funktion der Einstellung
1	2410	Rallye, Fahrzeit ohne Strafe 1 Lichtschanke, 1/100 Sek		
2	2420	Rallye, Fahrzeit ohne Strafe 2 Lichtschanken, 1/100 Sek		
3	2510	Rallye, Fahrzeit mit Strafe 1 Lichtschanke, 1/100 Sek		
4	2520	Rallye, Fahrzeit mit Strafe 2 Lichtschanken, 1/100 Sek		
5	3420	Uhr 00, Fahrzeit ohne Strafe 2 Lichtschanken, 1/100 Sek		
6	3520	Uhr 00, Fahrzeit mit Strafe 2 Lichtschanken, 1/100 Sek		
7	3510	Uhr 00, Fahrzeit mit Strafe 1 Lichtschanke, 1/100 Sek		
8	4410	Rundstrecke, Fahrzeit ohne Strafe 1 Lichtschanke, 1/100 Sek		
9	3120	Traingsprogramm mit lfd. Nummer 2 Lichtschanken, 1/100 Sek		

Grundsätzlich gilt für alle Arten der Zeitnahme:

Bei Unterbrechung der Lichtschanken oder durch drücken der „**Start- Stoptaste**“ erscheint die ausgelöste Zeit in der Anzeige. Je nach Programmeinstellung wird die Zeit mit oder ohne Nummer, sofort oder nach Eingabe einer Startnummer ausgedruckt. Angezeigt wird immer die zuletzt gestoppte Zeit. Die laufende Zeit erhält man durch drücken der Taste „**ZEIT**“.

In Programmen mit Startnummerneingabe gilt immer folgende Regel:

1. Startnummern für Startzeiten müssen vor Auslösung der Startzeit eingegeben werden.
2. Startnummern für Zielzeiten werden nach der Auslösung der Zielzeit eingegeben.

Bei der Zeitnahme mit zwei Lichtschanken ist die Lichtschanke LS1 die Startlichtschanke. Alle Zeiten von LS1 werden als Startzeiten gewertet. Lichtschanke LS2 ist die Ziellichtschanke. Alle Zeiten von LS2 werden als Zielzeiten gewertet.

Werden Start- und Zielzeiten mit der Lichtschanke 1 oder mit der Start- Stoptaste gestoppt, so gelten für die Eingabe der Startnummern und das Stoppen von Zeiten folgende Regeln :

- 1. Blinkt die LED1 für Lichtschanke 1 so wird, bei Auslösung von Lichtschanke 1 oder der Start-Stoptaste, die Zeit als Zielzeit gewertet !**
- 2. Leuchtet die LED 1 ruhig, das heißt, es wurde vor dem Impuls eine Startnummer eingegeben, so wird bei Auslösung einer Zeit durch LS1 oder durch die Start- Stoptaste, die Zeit als Startzeit gewertet.**

Bedienungsanleitung Rallye STAR VII

Programm 1110 mit lfd.Nummer
Programm 1120 mit lfd.Nummer

Programm 1010 ohne Nummer
Programm 1020 ohne Nummer

Slalom ohne Startnummerneingabe

1. Die Uhrzeit kann jederzeit mit Tasten „**FREI**“ und „**UHR00**“ gestoppt und auf 00.00.00.00 gesetzt werden. Anzeige : --- **00.00.00.00**
LED1 leuchtet, LED2 leuchtet
2. Die Uhr kann mit Lichtschranke LS1 oder der **Start- Stoptaste** gestartet werden. In der Anzeige steht dann die laufende Zeit.
3. Bei Auslösung von Lichtschranke LS1 oder Lichtschranke LS2 oder durch drücken der **Start- Stoptaste** wird eine Zeit ausgelöst und mit einer fortlaufenden Nummer angezeigt. Die Nummer wird nach jeder Auslösung einer Zeit um 1 hochgezählt.
Die gestoppten Zeiten werden sofort ausgedruckt und zum Computer übertragen. Ausgelöste Zeiten von LS1 und der **Start- Stoptaste** werden in schwarz gedruckt. Ausgelöste Zeiten von LS2 werden in rot gedruckt.
4. Die Uhrzeit kann bei Bedarf wie unter 1 beschrieben auf 00.00.00.00 gesetzt und gestoppt werden.

Programm 2110 mit lfd.Nummer
Programm 2120 mit lfd.Nummer

Programm 2010 ohne Nummer
Programm 2020 ohne Nummer

Rallye ohne Startnummerneingabe (Trainingsprogramm 1)

1. Ist ein DCF Empfänger an die Uhr angeschlossen, wird die Uhr von dem Empfänger automatisch gestellt und gestartet. Weiter bei 4.
2. Uhrzeit eingeben in Stunden, Minuten und Sekunden. Anzeige z.B. : _**0.00.00.00**
Fehleingaben können mit der Taste „**CE/CA**“ gelöscht werden. LED1 leuchtet, LED2 leuchtet
3. Eingabe mit „**Returntaste**“ abschließen. Anzeige z.B. : **14.15.00.00**
Uhr mit der „**Start-Stoptaste**“ oder LS1 sekundengenau starten.
Die Startzeit wird ausgedruckt.
Die laufende Zeit wird in der Uhr und auf der Großanzeige angezeigt.
4. Bei Auslösung von Lichtschranke LS1 oder Lichtschranke LS2 oder durch drücken der „**Start- Stoptaste**“ wird eine Zeit ausgelöst und mit einer fortlaufenden Nummer angezeigt. Die Nummer wird nach jeder Auslösung einer Zeit um 1 hochgezählt.
Die gestoppten Zeiten werden sofort ausgedruckt und zum Computer übertragen. Ausgelöste Zeiten von LS1 und der „**Start- Stoptaste**“ werden in schwarz gedruckt. Ausgelöste Zeiten von LS2 werden in rot gedruckt.
Die Zeiten werden auf einer Großanzeige angezeigt.

Die lfd. Zeit wird auf der Großanzeige in (Stunden), Minuten und Sekunden angezeigt. Nach Auslösung einer Zeit, wird die Zeit mit den 1/100 Sekunden angezeigt. Eine ausgelöste Zeit bleibt, für eine an der Uhr einstellbare Zeit von 1 bis 9 Sekunden, auf der Großanzeige stehen. Danach wird wieder die laufende Zeit angezeigt.

Auf eine 6 stelligen Großanzeige können die Stunden nicht mit angezeigt werden. Auf einer 9 stelligen Anzeige werden die Stunden im Feld der Startnummer angezeigt.

Bedienungsanleitung Rallye STAR VII

Programm 1410 mit Fahrzeitberechnung

Programm 1210 ohne Fahrzeitberechnung

Slalom mit Startnummerneingabe ohne Strafzeiteingabe, LS1 = Start- und Ziellichtschanke

1. Die Uhrzeit kann jederzeit mit Tasten „**FREI**“ und „**UHR00**“ gestoppt und auf 00.00.00.00 gesetzt werden. Anzeige : --- **00.00.00.00**
LED1 blinkt, LED2 leuchtet
2. Startnummer des am Start stehenden Fahrzeuges eingeben. Anzeige z.B. : **012 00.00.00.00**
Fehleingaben können mit der Taste „**CE/CA**“ gelöscht werden. LED1 leuchtet ruhig
Eingabe mit der „**Returntaste**“ abschließen.
3. Bei Auslösung einer Startzeit durch **LS1** oder **Start- Stopptaste** wird diese angezeigt und ausgedruckt. War die Uhr noch nicht gestartet, wird sie jetzt neu gestartet. Anzeige z.B. : **012 00.09.10.23**
LED1 blinkt langsam
4. weiter bei 2

oder wenn Zielzeit ausgelöst wurde, oder als nächstes mit der Start-Stopptaste ausgelöst wird

5. Auslösung einer Zielzeit durch **LS1** bzw. **Start- Stopptaste** Zielzeit blinkt, vor der Zielzeit steht der Zielzeitzähler. Anzeige z.B. : **-01 00.29.31.32**
LED1 blinkt langsam
6. Startnummer des Fahrzeuges, über die Tastatur, eingegeben. Anzeige z.B. : **012 00.29.31.32**
Mit dem ersten Tastendruck wird das Blinken abgestellt und die eingegebene Nummer angezeigt.
Eingabe mit der „**Returntaste**“ abschließen.
7. Die Zielzeit wird ausgedruckt. In Programmen mit Fahrzeitberechnung wird die Fahrzeit berechnet und ebenfalls ausgedruckt. Die Fahrzeit wird in die Platzierungsliste eingetragen und zur Großanzeige übertragen.
8. Haben noch weitere Fahrzeuge das Ziel durchfahren, so wird die Zeit des nächsten Fahrzeuges blinkend angezeigt. Weiter bei 6.

oder

9. Weiter bei 2 oder 5 , wenn die Uhr neu gestartet werden soll weiter bei 1

Werden während einer Startnummerneingabe Zeiten ausgelöst, so werden diese Zeiten zwischengespeichert und, nach Beenden der Eingabe, angezeigt bzw. ausgegeben.

Fehlimpulse können durch direktes drücken der „**Returntaste**“ ausgeblendet werden. Die Zeiten werden ohne Startnummer ausgedruckt. Zeiten ohne Startnummer werden nicht gewertet.

Bedienungsanleitung Rallye STAR VII

Programm 1420 mit Fahrzeitberechnung

Programm 1220 ohne Fahrzeitberechnung

Slalom mit Startnummerneingabe ohne Strafzeiteingabe, LS1 = Startlichtschranke, LS2 = Ziellichtschranke

1. Die Uhrzeit kann jederzeit mit Tasten „**FREI**“ und „**UHR00**“ gestoppt und auf 00.00.00.00 gesetzt werden. Anzeige : --- **00.00.00.00**
LED1 blinkt, LED2 leuchtet
2. Startnummer des am Start stehenden Fahrzeuges eingeben. Anzeige z.B. : **012 00.00.00.00**
Fehleingaben können mit der Taste „**CE/CA**“ gelöscht werden. LED1 leuchtet ruhig
Eingabe mit der „**Returntaste**“ abschließen.
3. Bei Auslösung einer Startzeit durch **LS1** oder **Start- Stopptaste** wird diese angezeigt und ausgedruckt. War die Uhr noch nicht gestartet, wird sie jetzt neu gestartet. Anzeige z.B. : **012 00.09.10.23**
LED1 blinkt langsam
4. weiter bei 2

oder wenn Zielzeit ausgelöst wurde, oder als nächstes mit der Start-Stopptaste ausgelöst wird

5. Auslösung einer Zielzeit durch **LS2** bzw. **Start- Stopptaste** Zielzeit blinkt, vor der Zielzeit steht der Zielzeitzähler. Anzeige z.B. : **-01 00.29.31.32**
6. Startnummer des Fahrzeuges, über die Tastatur, eingegeben. Anzeige z.B. : **012 00.29.31.32**
Mit dem ersten Tastendruck wird das Blinken abgestellt und die eingegebene Nummer angezeigt.
Eingabe mit der „**Returntaste**“ abschließen.
7. Die Zielzeit wird ausgedruckt. In Programmen mit Fahrzeitberechnung wird die Fahrzeit berechnet und ebenfalls ausgedruckt. Die Fahrzeit wird in die Platzierungsliste eingetragen und zur Großanzeige übertragen.
8. Haben noch weitere Fahrzeuge das Ziel durchfahren, so wird die Zeit des nächsten Fahrzeuges blinkend angezeigt. Weiter bei 6.

oder

9. Wurde eine Startzeit ausgelöst, so wird diese ausgegeben.

oder

10. Weiter bei 2 oder 5 , wenn die Uhr neu gestartet werden soll weiter bei 1

Werden während einer Startnummerneingabe Zeiten ausgelöst, so werden diese Zeiten zwischengespeichert und, nach Beenden der Eingabe, angezeigt bzw. ausgegeben.

Fehlimpulse können durch direktes drücken der „**Returntaste**“ ausgeblendet werden. Die Zeiten werden ohne Startnummer ausgedruckt. Zeiten ohne Startnummer werden nicht gewertet.

Bedienungsanleitung Rallye STAR VII

Programm 1510 mit Fahrzeitberechnung

Programm 1310 ohne Fahrzeitberechnung

Slalom mit Startnummerneingabe und Strafzeiteingabe, LS1 = Start- und Ziellichtschranke

1. Die Uhrzeit kann jederzeit mit Tasten „**FREI**“ und „**UHR00**“ gestoppt und auf 00.00.00.00 gesetzt werden. Anzeige : --- **00.00.00.00**
LED1 blinkt, LED2 leuchtet
 2. Startnummer des am Start stehenden Fahrzeuges eingeben. Anzeige z.B. : **012 00.00.00.00**
Fehleingaben können mit der Taste „**CE/CA**“ gelöscht werden. LED1 leuchtet ruhig
Eingabe mit der „**Returntaste**“ abschließen.
 3. Bei Auslösung einer Startzeit durch **LS1** oder **Start- Stopptaste** wird diese angezeigt und ausgedruckt. War die Uhr noch nicht gestartet, wird sie jetzt neu gestartet. Anzeige z.B. : **012 00.09.10.23**
LED1 blinkt langsam
 4. weiter bei 2
- oder wenn Zielzeit ausgelöst wurde, oder als nächstes mit der Start-Stopptaste ausgelöst wird
5. Auslösung einer Zielzeit durch **LS1** bzw. **Start- Stopptaste** Zielzeit blinkt, vor der Zielzeit steht der Zielzeitzähler. Anzeige z.B. : **-01 00.29.31.32**
LED1 blinkt langsam
 6. Startnummer des Fahrzeuges, über die Tastatur, eingegeben. Anzeige z.B. : **012 00.29.31.32**
Mit dem ersten Tastendruck wird das Blinken abgestellt und die eingegebene Nummer angezeigt.
Eingabe mit der „**Returntaste**“ abschließen.
 7. Nun kann die Strafzeit eingeben werden. Fehleingaben mit Taste „**CE/CA**“ löschen. Eingabe mit der „**Returntaste**“ abschließen. Anzeige : **FE 00**
Anzeige z.B. : **FE 02**
 8. Ziel- und Strafzeit werden ausgedruckt. In Programmen mit Fahrzeitberechnung wird die Fahrzeit berechnet und ebenfalls ausgedruckt. Die Fahrzeit wird in die Platzierungsliste eingetragen und zur Großanzeige übertragen.
 9. Haben noch weitere Fahrzeuge das Ziel durchfahren, so wird die Zeit des nächsten Fahrzeuges blinkend angezeigt. Weiter bei 6.

oder

10. Weiter bei 2 oder 5 , wenn die Uhr neu gestartet werden soll weiter bei 1

Werden während einer Startnummerneingabe Zeiten ausgelöst, so werden diese Zeiten zwischengespeichert und, nach Beenden der Eingabe, angezeigt bzw. ausgegeben.

Fehlimpulse können durch direktes drücken der „**Returntaste**“ ausgeblendet werden. Die Zeiten werden ohne Startnummer ausgedruckt. Zeiten ohne Startnummer werden nicht gewertet.

Bedienungsanleitung Rallye STAR VII

Programm 1520 mit Fahrzeitberechnung

Programm 1320 ohne Fahrzeitberechnung

Slalom mit Startnummerneingabe und Strafzeiteingabe, LS1 = Startlichtschanke, LS2 = Ziellichtschanke

1. Die Uhrzeit kann jederzeit mit Tasten „**FREI**“ und „**UHR00**“ gestoppt und auf 00.00.00.00 gesetzt werden. Anzeige : --- **00.00.00.00**
LED1 blinkt, LED2 leuchtet
 2. Startnummer des am Start stehenden Fahrzeuges eingeben. Fehleingaben können mit der Taste „**CE/CA**“ gelöscht werden. Eingabe mit der „**Returntaste**“ abschließen. Anzeige z.B. : **012 00.00.00.00**
LED1 leuchtet ruhig
 3. Bei Auslösung einer Startzeit durch **LS1** oder **Start- Stopptaste** wird diese angezeigt und ausgedruckt. War die Uhr noch nicht gestartet, wird sie jetzt neu gestartet. Anzeige z.B. : **012 00.09.10.23**
LED1 blinkt langsam
 4. weiter bei 2
- oder wenn Zielzeit ausgelöst wurde, oder als nächstes mit der Start-Stopptaste ausgelöst wird
5. Auslösung einer Zielzeit durch **LS2** bzw. **Start- Stopptaste** Zielzeit blinkt, vor der Zielzeit steht der Zielzeitzähler. Anzeige z.B. : **-01 00.29.31.32**
 6. Startnummer des Fahrzeuges, über die Tastatur, eingegeben. Mit dem ersten Tastendruck wird das Blinken abgestellt und die eingegebene Nummer angezeigt. Eingabe mit der „**Returntaste**“ abschließen. Anzeige z.B. : **012 00.29.31.32**
 7. Nun kann die Strafzeit eingeben werden. Fehleingaben mit Taste „**CE/CA**“ löschen. Eingabe mit der „**Returntaste**“ abschließen. Anzeige : **FE 00**
Anzeige z.B. : **FE 02**
 8. Ziel- und Strafzeit werden ausgedruckt. In Programmen mit Fahrzeitberechnung wird die Fahrzeit berechnet und ebenfalls ausgedruckt. Die Fahrzeit wird in die Platzierungsliste eingetragen und zur Großanzeige übertragen.
 9. Haben noch weitere Fahrzeuge das Ziel durchfahren, so wird die Zeit des nächsten Fahrzeuges blinkend angezeigt. Weiter bei 6.

oder

10. Wurde eine Startzeit ausgelöst, so wird diese ausgegeben.

oder

11. Weiter bei 2 oder 5 , wenn die Uhr neu gestartet werden soll weiter bei 1

Werden während einer Startnummerneingabe Zeiten ausgelöst, so werden diese Zeiten zwischengespeichert und, nach Beenden der Eingabe, angezeigt bzw. ausgegeben.

Fehlimpulse können durch direktes drücken der „**Returntaste**“ ausgeblendet werden. Die Zeiten werden ohne Startnummer ausgedruckt. Zeiten ohne Startnummer werden nicht gewertet.

Bedienungsanleitung Rallye STAR VII

Programm 2410 mit Fahrzeitberechnung

Programm 2210 ohne Fahrzeitberechnung

Rallye mit Startnummerneingabe ohne Strafzeiteingabe, LS1 = Start- und Ziellichtschanke

1. Ist ein DCF Empfänger an die Uhr angeschlossen, wird die Uhr von dem Empfänger automatisch gestellt und gestartet. Weiter bei 4.
2. Uhrzeit eingeben in Stunden, Minuten und Sekunden. Anzeige z.B. : **_0.00.00.00**
Fehleingaben können mit der Taste „CE/CA“ gelöscht werden. LED1 blinkt, LED2 leuchtet
3. Eingabe mit „**Returntaste**“ abschließen. Anzeige z.B. : **14.15.00.00**
Uhr mit der „**Start-Stopptaste**“ sekundengenau starten.
Die Startzeit wird ausgedruckt. Die laufende Zeit wird angezeigt.
4. Startnummer des am Start stehenden Fahrzeuges eingeben. Anzeige z.B. : **012 14.18.00.00**
Fehleingaben können mit der Taste „CE/CA“ gelöscht werden. LED1 leuchtet ruhig
Eingabe mit der „**Returntaste**“ abschließen.
5. Bei Auslösung einer Startzeit durch **LS1** oder **Start- Stopptaste** Anzeige z.B. : **012 14.19.10.23**
wird diese angezeigt und ausgedruckt. LED1 blinkt langsam

6. weiter bei 4.

oder wenn Zielzeit ausgelöst wurde, oder als nächstes ausgelöst wird

7. Auslösung einer Zielzeit durch **LS1** bzw. **Start- Stopptaste** Anzeige z.B. : **-01 14.21.31.32**
Zielzeit blinkt, vor der Zielzeit steht der Zielzeitzähler. LED1 blinkt langsam
8. Startnummer des Fahrzeuges, über die Tastatur, eingegeben. Anzeige z.B. : **012 14.21.31.32**
Mit dem ersten Tastendruck wird das Blinken abgestellt und die eingegebene Nummer angezeigt.
Eingabe mit der „**Returntaste**“ abschließen.
9. Zielzeit wird ausgedruckt.
In Programmen **mit** Fahrzeitberechnung wird die Fahrzeit berechnet und ebenfalls ausgedruckt.
Die Fahrzeit wird in die Platzierungsliste eingetragen und zur Großanzeige übertragen.
In Programmen **ohne** Fahrzeitberechnung wird auf der Großanzeige die ausgelöste Zielzeit angezeigt.
10. Haben noch weitere Fahrzeuge das Ziel durchfahren, so wird die Zeit des nächsten Fahrzeuges blinkend angezeigt.
Weiter bei 8.

oder

11. Weiter bei 4 oder 7

Werden während einer Startnummerneingabe Zeiten ausgelöst, so werden diese Zeiten zwischengespeichert und, nach Beenden der Eingabe, angezeigt bzw. ausgegeben.

Fehlimpulse können durch direktes drücken der „**Returntaste**“ ausgeblendet werden. Die Zeiten werden dann ohne Startnummer ausgedruckt. Zeiten ohne Startnummer werden nicht gewertet.

Bedienungsanleitung Rallye STAR VII

Programm 2420 mit Fahrzeitberechnung

Programm 2220 ohne Fahrzeitberechnung

Rallye mit Startnummerneingabe ohne Strafzeiteingabe, LS1 = Startlichtschranke, LS2 = Ziellichtschranke

1. Ist ein DCF Empfänger an die Uhr angeschlossen, wird die Uhr von dem Empfänger automatisch gestellt und gestartet. Weiter bei 4.
2. Uhrzeit eingeben in Stunden, Minuten und Sekunden. Anzeige z.B. : **_0.00.00.00**
Fehleingaben können mit der Taste „**CE/CA**“ gelöscht werden. LED1 blinkt, LED2 leuchtet
3. Eingabe mit „**Returntaste**“ abschließen. Anzeige z.B. : **14.15.00.00**
Uhr mit der „**Start-Stopptaste**“ sekundengenau starten.
Die Startzeit wird ausgedruckt. Die laufende Zeit wird angezeigt.
4. Startnummer des am Start stehenden Fahrzeuges eingeben. Anzeige z.B. : **012 14.18.00.00**
Fehleingaben können mit der Taste „**CE/CA**“ gelöscht werden. LED1 leuchtet ruhig
Eingabe mit der „**Returntaste**“ abschließen.
5. Bei Auslösung einer Startzeit durch **LS1** oder **Start- Stopptaste** Anzeige z.B. : **012 14.19.10.23**
wird diese angezeigt und ausgedruckt. LED1 blinkt langsam

6. weiter bei 4.

oder wenn Zielzeit ausgelöst wurde, oder als nächstes mit der Start- Stopptaste ausgelöst wird

7. Auslösung einer Zielzeit durch **LS2** bzw. **Start- Stopptaste** Anzeige z.B. : **-01 14.21.31.32**
Zielzeit blinkt, vor der Zielzeit steht der Zielzeitähler.
8. Startnummer des Fahrzeuges, über die Tastatur, eingegeben. Anzeige z.B. : **012 14.21.31.32**
Mit dem ersten Tastendruck wird das Blinken abgestellt und die eingegebene Nummer angezeigt.
Eingabe mit der „**Returntaste**“ abschließen.
9. Die Zielzeit wird ausgedruckt.
In Programmen **mit** Fahrzeitberechnung wird die Fahrzeit berechnet und ebenfalls ausgedruckt.
Die Fahrzeit wird in die Platzierungsliste eingetragen und zur Großanzeige übertragen.
In Programmen **ohne** Fahrzeitberechnung wird auf der Großanzeige die ausgelöste Zielzeit angezeigt.
10. Haben noch weitere Fahrzeuge das Ziel durchfahren, so wird die Zeit des nächsten Fahrzeuges blinkend angezeigt.
Weiter bei 8.

oder

11. Wurde eine Startzeit ausgelöst, so wird diese ausgegeben.

oder

12. Weiter bei 4 oder 7

Werden während einer Startnummerneingabe Zeiten ausgelöst, so werden diese Zeiten zwischengespeichert und, nach Beenden der Eingabe, angezeigt bzw. ausgegeben.

Fehlimpulse können durch direktes drücken der „**Returntaste**“ ausgeblendet werden. Die Zeiten werden ohne Startnummer ausgedruckt. Zeiten ohne Startnummer werden nicht gewertet.

Bedienungsanleitung Rallye STAR VII

Programm 2510 mit Fahrzeitberechnung

Programm 2310 ohne Fahrzeitberechnung

Rallye mit Startnummerneingabe und Strafzeiteingabe, LS1 = Start- und Ziellichtschranke

1. Ist ein DCF Empfänger an die Uhr angeschlossen, wird die Uhr von dem Empfänger automatisch gestellt und gestartet. Weiter bei 4.
2. Uhrzeit eingeben in Stunden, Minuten und Sekunden. Anzeige z.B. : **_0.00.00.00**
Fehleingaben können mit der Taste „**CE/CA**“ gelöscht werden. LED1 blinkt, LED2 leuchtet
3. Eingabe mit „**Returntaste**“ abschließen. Anzeige z.B. : **14.15.00.00**
Uhr mit der „**Start-Stopptaste**“ sekundengenau starten.
Die Startzeit wird ausgedruckt. Die laufende Zeit wird angezeigt.
4. Startnummer des am Start stehenden Fahrzeuges eingeben. Anzeige z.B. : **012 14.18.00.00**
Fehleingaben können mit der Taste „**CE/CA**“ gelöscht werden.
Eingabe mit der „**Returntaste**“ abschließen. LED1 leuchtet ruhig
5. Bei Auslösung einer Startzeit durch **LS1** oder **Start- Stopptaste** Anzeige z.B. : **012 14.19.10.23**
wird diese angezeigt und ausgedruckt. LED1 blinkt langsam
6. weiter bei 4.

oder wenn Zielzeit ausgelöst wurde, oder als nächstes ausgelöst wird

7. Auslösung einer Zielzeit durch **LS1** bzw. **Start- Stopptaste** Anzeige z.B. : **-01 14.21.31.32**
Zielzeit blinkt, vor der Zielzeit steht der Zielzeitähler. LED1 blinkt langsam
8. Startnummer des Fahrzeuges, über die Tastatur, eingegeben. Anzeige z.B. : **012 14.21.31.32**
Mit dem ersten Tastendruck wird das Blinken abgestellt und die eingegebene Nummer angezeigt.
Eingabe mit der „**Returntaste**“ abschließen.
9. Nun kann die Strafzeit eingeben werden. Fehleingaben mit Taste Anzeige : **FE 00**
„**CE/CA**“ löschen. Eingabe mit der „**Returntaste**“ abschließen. Anzeige z.B. : **FE 02**
10. Ziel- und Strafzeit werden ausgedruckt. In Programmen mit Fahrzeitberechnung wird die Fahrzeit berechnet und ebenfalls ausgedruckt. Die Fahrzeit wird in die Platzierungsliste eingetragen und zur Großanzeige übertragen.
11. Haben noch weitere Fahrzeuge das Ziel durchfahren, so wird die Zeit des nächsten Fahrzeuges blinkend angezeigt. Weiter bei 8.

oder

12. Weiter bei 4 oder 7

Werden während einer Startnummerneingabe Zeiten ausgelöst, so werden diese Zeiten zwischengespeichert und, nach Beenden der Eingabe, angezeigt bzw. ausgegeben.

Fehlimpulse können durch direktes drücken der „**Returntaste**“ ausgeblendet werden. Die Zeiten werden dann ohne Startnummer ausgedruckt. Zeiten ohne Startnummer werden nicht gewertet.

Bedienungsanleitung Rallye STAR VII

Programm 2520 mit Fahrzeitberechnung

Programm 2320 ohne Fahrzeitberechnung

Rallye mit Startnummerneingabe und Strafzeiteingabe, LS1 = Startlichtschranke, LS2 = Ziellichtschranke

1. Ist ein DCF Empfänger an die Uhr angeschlossen, wird die Uhr von dem Empfänger automatisch gestellt und gestartet. Weiter bei 4.
2. Uhrzeit eingeben in Stunden, Minuten und Sekunden. Anzeige z.B. : **14_00.00**
Fehleingaben können mit der Taste „**CE/CA**“ gelöscht werden. LED1 blinkt, LED2 leuchtet
3. Eingabe mit „**Returntaste**“ abschließen. Anzeige z.B. : **14.15.00.00**
Uhr mit der „**Start-Stopptaste**“ sekundengenau starten.
Die Startzeit wird ausgedruckt. Die laufende Zeit wird angezeigt.
4. Startnummer des am Start stehenden Fahrzeuges eingeben. Anzeige z.B. : **012 14.18.00.00**
Fehleingaben können mit der Taste „**CE/CA**“ gelöscht werden. LED1 leuchtet ruhig
Eingabe mit der „**Returntaste**“ abschließen.
5. Bei Auslösung einer Startzeit durch **LS1** oder **Start- Stopptaste** Anzeige z.B. : **012 14.19.10.23**
wird diese angezeigt und ausgedruckt. LED1 blinkt langsam

6. weiter bei 4.

oder wenn Zielzeit ausgelöst wurde, oder als nächstes mit der Start- Stopptaste ausgelöst wird.

7. Auslösung einer Zielzeit durch **LS2** bzw. **Start- Stopptaste** Anzeige z.B. : **-01 14.21.31.32**
Zielzeit blinkt, vor der Zielzeit steht der Zielzeitzähler.
8. Startnummer des Fahrzeuges, über die Tastatur, eingegeben. Anzeige z.B. : **012 14.21.31.32**
Mit dem ersten Tastendruck wird das Blinken abgestellt und die eingegebene Nummer angezeigt.
Eingabe mit der „**Returntaste**“ abschließen.
9. Nun kann die Strafzeit eingeben werden. Fehleingaben mit Taste Anzeige : **FE 00**
„**CE/CA**“ löschen. Eingabe mit der „**Returntaste**“ abschließen. Anzeige z.B. : **FE 02**
10. Ziel- und Strafzeit werden ausgedruckt. In Programmen mit Fahrzeitberechnung wird die Fahrzeit berechnet und ebenfalls ausgedruckt. Die Fahrzeit wird in die Platzierungsliste eingetragen und zur Großanzeige übertragen.
11. Haben noch weitere Fahrzeuge das Ziel durchfahren, so wird die Zeit des nächsten Fahrzeuges blinkend angezeigt.
Weiter bei 8.

oder

12. Wurde eine Startzeit ausgelöst, so wird diese ausgegeben.

oder

13. Weiter bei 4 oder 7

Werden während einer Startnummerneingabe Zeiten ausgelöst, so werden diese Zeiten zwischengespeichert und, nach Beenden der Eingabe, angezeigt bzw. ausgegeben.

Fehlimpulse können durch direktes drücken der „**Returntaste**“ ausgeblendet werden. Die Zeiten werden ohne Startnummer ausgedruckt. Zeiten ohne Startnummer werden nicht gewertet.

Bedienungsanleitung Rallye STAR VII

Programm 3110 mit lfd. Nummer

Programm 3010 ohne Nummer

Uhr00 automatisches Zeitmessprogramm zur Erfassung von Trainingszeiten LS1 = Start- und Ziellichtschranke

1. Die Uhr braucht nicht bedient werden.
Anzeige : --- **00.00.00.00**
LED1 leuchte, LED2 leuchtet
2. Wird die Lichtschranke **LS1** ausgelöst, so wird die Uhr gestartet,
In der Uhrenanzeige steht die lfd. Zeit.
Die Großanzeige zeigt die lfd. Zeit in Minuten und Sekunden.
Anzeige z.B. : **002 00.00.00.00**
LED1 leuchtet
3. Bei erneuter Auslösung von **LS1** wird die Zielzeit angezeigt
und ausgedruckt. Auf der Großanzeige wird Zeit in Minuten,
Sekunden und hundertstel Sekunden angezeigt.
Gleichzeitig wird die Uhr erneut bei 00.00.00.00 gestartet.
Anzeige z.B. : **003 00.29.31.32**
LED1 leuchtet

Der Fahrer kann sofort weiterfahren. Die Großanzeige informiert ihn über seine Rundenzeit.

Programm 3120 mit lfd. Nummer

Programm 3020 ohne Nummer

Uhr00 automatisches Zeitmessprogramm zur Erfassung von Trainingszeiten LS1 = Startlichtschranke, LS2 = Ziellichtschranke

1. Die Uhr braucht nicht bedient werden.
Anzeige : --- **00.00.00.00**
LED1 leuchte, LED2 leuchtet
2. Wird die Lichtschranke **LS1** ausgelöst, so wird die Uhr automatisch
bei 00.00.00.00 gestartet. In der Uhrenanzeige steht die lfd. Zeit.
Die Großanzeige zeigt die lfd. Zeit in Minuten und Sekunden.
Anzeige z.B. : **002 00.00.00.00**
LED1 leuchtet
3. Wird **LS1** erneut ausgelöst, bevor eine Zielzeit gestoppt wurde,
wird die Zeit ausgedruckt. Die Uhr wird jedoch nicht neu gestartet!!
4. Wird die Lichtschranke **LS2** ausgelöst, wird die Zielzeit angezeigt
und ausgedruckt. Auf der Großanzeige wird Zeit in Minuten,
Sekunden und hundertstel Sekunden angezeigt.
Anzeige z.B. : **003 00.29.31.32**
LED1 leuchtet
5. Nachdem eine Zielzeit ausgelöst wurde, kann ein neuer Lauf beginnen.
Eine Auslösung von LS1 startet die Uhr neu.
weiter bei 2.

Bedienungsanleitung Rallye STAR VII

Programm 3410 mit Fahrzeitberechnung

Programm 3210 ohne Fahrzeitberechnung

Uhr00 mit Startnummerneingabe ohne Strafzeiteingabe, LS1 = Start- und Ziellichtschanke

1. Die Uhrzeit kann jederzeit mit Tasten „**FREI**“ und „**UHR00**“ gestoppt und auf 00.00.00.00 gesetzt werden. Anzeige : --- **00.00.00.00**
LED1 blinkt, LED2 leuchtet
2. Startnummer des am Start stehenden Fahrzeuges eingeben. Fehleingaben können mit der Taste „**CE/CA**“ gelöscht werden. Eingabe mit der „**Returntaste**“ abschließen. Die Uhr wird automatisch gestoppt und auf 00.00.00.00 gesetzt!! Auf der Großanzeige steht die Startnummer und die Zeit 0.00 Anzeige z.B. : **012 00.00.00.00**
LED1 leuchtet ruhig
3. Bei Auslösung von **LS1** oder durch drücken der **Start- Stoptaste** wird die Startzeit 00.00.00.00 mit Startnummer ausgedruckt. Die Uhr wird gestartet. Uhren- und Großanzeige zeigen die lfd. Zeit mit Startnummer. Anzeige z.B. : **012 00.00.00.44**
LED1 blinkt langsam
4. Bei Auslösung von **LS1** oder durch drücken der **Start- Stoptaste** wird die Zielzeit ausgelöst und blinkend angezeigt. Vor der Zielzeit steht der Zielzeitzähler. Auf der Großanzeige steht die Zielzeit mit Startnummer. Anzeige z.B. : **-01 00.29.31.32**
LED1 blinkt langsam
6. Nun kann die Startnummer des Fahrzeuges über die Tastatur eingegeben werden. Mit dem ersten Tastendruck wird das Blinken abgestellt und die eingegebene Nummer angezeigt. Eingabe mit der „**Returntaste**“ abschließen. Anzeige z.B. : **012 00.29.31.32**
7. Die Zielzeit wird ausgedruckt. In Programmen mit Fahrzeitberechnung wird die Fahrzeit berechnet und ebenfalls ausgedruckt. Die Fahrzeit wird in die Platzierungsliste eingetragen und zur Großanzeige übertragen.
8. Soll das nächste Fahrzeug starten weiter bei 2
Nach Eingabe der Startnummer wird Uhr automatisch auf 00.00.00.00 gesetzt.

oder

9. Wenn die Uhr nur gestoppt werden soll, dann weiter bei 1

Fehlimpulse können durch direktes drücken der „**Returntaste**“ ausgeblendet werden. Die Zeiten werden ohne Startnummer ausgedruckt. Zeiten ohne Startnummer werden nicht gewertet.

Bedienungsanleitung Rallye STAR VII

Programm 3420 mit Fahrzeitberechnung

Programm 3420 ohne Fahrzeitberechnung

Uhr00 mit Startnummerneingabe ohne Strafzeiteingabe, LS1 = Startlichtschranke, LS2 = Ziellichtschranke

1. Die Uhrzeit kann jederzeit mit Tasten „**FREI**“ und „**UHR00**“ gestoppt und auf 00.00.00.00 gesetzt werden. Anzeige : --- **00.00.00.00**
LED1 blinkt, LED2 leuchtet
 2. Startnummer des am Start stehenden Fahrzeuges eingeben. Fehleingaben können mit der Taste „**CE/CA**“ gelöscht werden. Eingabe mit der „**Returntaste**“ abschließen. Die Uhr wird automatisch gestoppt und auf 00.00.00.00 gesetzt!! Auf der Großanzeige steht die Startnummer und die Zeit 0.00 Anzeige z.B. : **012 00.00.00.00**
LED1 leuchtet ruhig
 3. Bei Auslösung von **LS1** oder durch drücken der **Start- Stoptaste** wird die Startzeit 00.00.00.00 mit Startnummer ausgedruckt. Die Uhr wird gestartet. Uhren- und Großanzeige zeigen die lfd. Zeit mit Startnummer. Anzeige z.B. : **012 00.00.00.44**
LED1 blinkt langsam
 4. Bei Auslösung von **LS2** oder durch drücken der **Start- Stoptaste** wird die Zielzeit ausgelöst und blinkend angezeigt. Vor der Zielzeit steht der Zielzeitzähler. Auf der Großanzeige steht die Zielzeit mit Startnummer. Anzeige z.B. : **-01 00.29.31.32**
LED1 blinkt langsam
 6. Nun kann die Startnummer des Fahrzeuges über die Tastatur eingegeben werden. Mit dem ersten Tastendruck wird das Blinken abgestellt und die eingegebene Nummer angezeigt. Eingabe mit der „**Returntaste**“ abschließen. Anzeige z.B. : **012 00.29.31.32**
 7. Die Zielzeit wird ausgedruckt. In Programmen mit Fahrzeitberechnung wird die Fahrzeit berechnet und ebenfalls ausgedruckt. Die Fahrzeit wird in die Platzierungsliste eingetragen und zur Großanzeige übertragen.
 8. Soll das nächste Fahrzeug starten weiter bei 2
Nach Eingabe der Startnummer wird Uhr automatisch auf 00.00.00.00 gesetzt.
- oder
9. Wenn die Uhr nur gestoppt werden soll, dann weiter bei 1

Fehlimpulse können durch direktes drücken der „**Returntaste**“ ausgeblendet werden. Die Zeiten werden ohne Startnummer ausgedruckt. Zeiten ohne Startnummer werden nicht gewertet.

Bedienungsanleitung Rallye STAR VII

Programm 3510 mit Fahrzeitberechnung

Programm 3310 ohne Fahrzeitberechnung

Uhr00 mit Startnummerneingabe und Strafzeiteingabe, LS1 = Start- und Ziellichtschranke

1. Die Uhrzeit kann jederzeit mit Tasten „**FREI**“ und „**UHR00**“ gestoppt und auf 00.00.00.00 gesetzt werden. Anzeige : --- **00.00.00.00**
LED1 blinkt, LED2 leuchtet
2. Startnummer des am Start stehenden Fahrzeuges eingeben. Fehleingaben können mit der Taste „**CE/CA**“ gelöscht werden. Eingabe mit der „**Returntaste**“ abschließen. Die Uhr wird automatisch gestoppt und auf 00.00.00.00 gesetzt! Auf der Großanzeige steht die Startnummer und die Zeit 0.00 Anzeige z.B. : **012 00.00.00.00**
LED1 leuchtet ruhig
3. Bei Auslösung von **LS1** oder durch drücken der **Start- Stoptaste** wird die Startzeit 00.00.00.00 mit Startnummer ausgedruckt. Die Uhr wird gestartet. Uhren- und Großanzeige zeigen die lfd. Zeit mit Startnummer. Anzeige z.B. : **012 00.00.00.44**
LED1 blinkt langsam
4. Bei Auslösung von **LS1** oder durch drücken der **Start- Stoptaste** wird die Zielzeit ausgelöst und blinkend angezeigt. Vor der Zielzeit steht der Zielzeitzähler. Auf der Großanzeige steht die Zielzeit mit Startnummer. Anzeige z.B. : **-01 00.29.31.32**
LED1 blinkt langsam
6. Nun kann die Startnummer des Fahrzeuges über die Tastatur eingegeben werden. Mit dem ersten Tastendruck wird das Blinken abgestellt und die eingegebene Nummer angezeigt. Eingabe mit der „**Returntaste**“ abschließen. Anzeige z.B. : **012 00.29.31.32**
7. Nun kann die Strafzeit eingeben werden. Fehleingaben mit Taste „**CE/CA**“ löschen. Eingabe mit der „**Returntaste**“ abschließen. Anzeige : **FE 00**
Anzeige z.B. : **FE 02**
8. Ziel- und Strafzeit werden ausgedruckt. In Programmen mit Fahrzeitberechnung wird die Fahrzeit berechnet und ebenfalls ausgedruckt. Die Fahrzeit wird in die Platzierungsliste eingetragen und zur Großanzeige übertragen.
9. Soll das nächste Fahrzeug starten weiter bei 2
Nach Eingabe der Startnummer wird Uhr automatisch auf 00.00.00.00 gesetzt.

oder

10. Wenn die Uhr nur gestoppt werden soll, dann weiter bei 1

Fehlimpulse können durch direktes drücken der „**Returntaste**“ ausgeblendet werden. Die Zeiten werden ohne Startnummer ausgedruckt. Zeiten ohne Startnummer werden nicht gewertet.

Bedienungsanleitung Rallye STAR VII

Programm 3520 mit Fahrzeitberechnung

Programm 3320 ohne Fahrzeitberechnung

Uhr00 mit Startnummerneingabe und Strafzeiteingabe, LS1 = Startlichtschranke, LS2 = Ziellichtschranke

1. Die Uhrzeit kann jederzeit mit Tasten „**FREI**“ und „**UHR00**“ gestoppt und auf 00.00.00.00 gesetzt werden.
Anzeige : --- **00.00.00.00**
LED1 blinkt, LED2 leuchtet
2. Startnummer des am Start stehenden Fahrzeuges eingeben. Fehleingaben können mit der Taste „**CE/CA**“ gelöscht werden. Eingabe mit der „**Returntaste**“ abschließen. Die Uhr wird automatisch gestoppt und auf 00.00.00.00 gesetzt!! Auf der Großanzeige steht die Startnummer und die Zeit 0.00
Anzeige z.B. : **012 00.00.00.00**
LED1 leuchtet ruhig
3. Bei Auslösung von **LS1** oder durch drücken der **Start- Stoptaste** wird die Startzeit 00.00.00.00 mit Startnummer ausgedruckt. Die Uhr wird gestartet. Uhren- und Großanzeige zeigen die lfd. Zeit mit Startnummer.
Anzeige z.B. : **012 00.00.00.44**
LED1 blinkt langsam
4. Bei Auslösung von **LS2** oder durch drücken der **Start- Stoptaste** wird die Zielzeit ausgelöst und blinkend angezeigt. Vor der Zielzeit steht der Zielzeitzähler. Auf der Großanzeige steht die Zielzeit mit Startnummer.
Anzeige z.B. : **-01 00.29.31.32**
LED1 blinkt langsam
6. Nun kann die Startnummer des Fahrzeuges über die Tastatur eingegeben werden. Mit dem ersten Tastendruck wird das Blinken abgestellt und die eingegebene Nummer angezeigt. Eingabe mit der „**Returntaste**“ abschließen.
Anzeige z.B. : **012 00.29.31.32**
7. Nun kann die Strafzeit eingeben werden. Fehleingaben mit Taste „**CE/CA**“ löschen. Eingabe mit der „**Returntaste**“ abschließen.
Anzeige : **FE 00**
Anzeige z.B. : **FE 02**
8. Ziel- und Strafzeit werden ausgedruckt. In Programmen mit Fahrzeitberechnung wird die Fahrzeit berechnet und ebenfalls ausgedruckt. Die Fahrzeit wird in die Platzierungsliste eingetragen und zur Großanzeige übertragen.
9. Soll das nächste Fahrzeug starten weiter bei 2
Nach Eingabe der Startnummer wird Uhr automatisch auf 00.00.00.00 gesetzt.

oder

10. Wenn die Uhr nur gestoppt werden soll, dann weiter bei 1

Fehlimpulse können durch direktes drücken der „**Returntaste**“ ausgeblendet werden. Die Zeiten werden ohne Startnummer ausgedruckt. Zeiten ohne Startnummer werden nicht gewertet.

Bedienungsanleitung Rallye STAR VII

Programm 4410 mit Fahrzeitberechnung

Programm 4210 ohne Fahrzeitberechnung

Rundstrecke mit Startnummerneingabe ohne Strafzeiteingabe, LS1 = Start- und Ziellichtschranke

Einzelstart der Teilnehmer

1. Die Uhrzeit mit Tasten „**FREI**“ und „**UHR00**“ stoppen und auf 00.00.00.00 setzen. Anzeige : --- **00.00.00.00**
LED1 blinkt, LED2 leuchtet
2. Startnummer des am Start stehenden Fahrzeuges eingeben. Fehleingaben können mit der Taste „**CE/CA**“ gelöscht werden. Eingabe mit der „**Returntaste**“ abschließen. Anzeige z.B. : **012 00.00.00.00**
LED1 leuchtet ruhig
3. Bei Auslösung einer Startzeit durch **LS1** oder **Start- Stopptaste** wird diese angezeigt und ausgedruckt. War die Uhr noch nicht gestartet, wird sie jetzt neu gestartet. Ansonsten erhält der Teilnehmer die aktuelle Zeit als Startzeit. Anzeige z.B. : **012 00.09.10.23**
LED1 blinkt langsam
4. weiter bei 2 ,wenn neu neuer Teilnehmer startet
oder wenn Zielzeit ausgelöst wurde, oder als nächstes mit der Start- Stopptaste ausgelöst wird
5. Auslösung einer Zielzeit durch **LS1** bzw. **Start- Stopptaste** Zielzeit blinkt, vor der Zielzeit steht der Zielzeitzähler. Anzeige z.B. : **-01 00.29.31.32**
LED1 blinkt langsam
6. Startnummer des Fahrzeuges, über die Tastatur, eingegeben. Mit dem ersten Tastendruck wird das Blinken abgestellt und die eingegebene Nummer angezeigt. Eingabe mit der „**Returntaste**“ abschließen. Anzeige z.B. : **012 00.29.31.32**
7. Die Zielzeit wird ausgedruckt. In Programmen mit Rundenzeitberechnung wird die Rundenzeit berechnet und ebenfalls ausgedruckt. Die Rundenzeit wird in die Platzierungsliste eingetragen und zur Großanzeige übertragen.
8. Haben noch weitere Fahrzeuge das Ziel durchfahren, so wird die Zeit des nächsten Fahrzeuges blinkend angezeigt. Weiter bei 6.
oder
9. Weiter bei 2 oder 5
oder wenn die Uhr neu gestartet werden soll
10. Weiter bei 1

Werden während einer Startnummerneingabe Zeiten ausgelöst, so werden diese Zeiten zwischengespeichert und, nach Beenden der Eingabe, angezeigt bzw. ausgegeben.

Fehlimpulse können durch direktes drücken der „**Returntaste**“ ausgeblendet werden. Die Zeiten werden ohne Startnummer ausgedruckt. Zeiten ohne Startnummer werden nicht gewertet.

Bedienungsanleitung Rallye STAR VII

Programm 4410 mit Fahrzeitberechnung

Programm 4210 ohne Fahrzeitberechnung

Rundstrecke mit Startnummerneingabe ohne Strafzeiteingabe, LS1 = Start- und Ziellichtschanke

Massenstart der Teilnehmer

1. Die Uhrzeit mit Tasten „**FREI**“ und „**UHR00**“ stoppen und auf 00.00.00.00 setzen. Anzeige : --- **00.00.00.00**
LED1 blinkt, LED2 leuchtet
2. Startnummer 000 als Massenstart Startnummer eingeben. Fehleingaben können mit der Taste „**CE/CA**“ gelöscht werden. Eingabe mit der „**Returntaste**“ abschließen. Anzeige z.B. : **000 00.00.00.00**
LED1 leuchtet ruhig
3. Bei Auslösung einer Startzeit durch **LS1** oder **Start- Stopptaste** wird diese angezeigt und ausgedruckt. Die Uhr wird gestartet und die Massenstartzeit wird ausgedruckt Anzeige z.B. : **012 00.09.10.23**
LED1 blinkt langsam
4. Bei Auslösung einer Zielzeit durch **LS1** bzw. durch drücken der **Start-Stopptaste** wird diese blinkend angezeigt. Vor der Zielzeit steht der Zielzeitzähler. Anzeige z.B. : **-01 00.29.31.32**
LED1 blinkt langsam
5. Startnummer des Fahrzeuges, über die Tastatur, eingegeben. Mit dem ersten Tastendruck wird das Blinken abgestellt und die eingegebene Nummer angezeigt. Eingabe mit der „**Returntaste**“ abschließen. Anzeige z.B. : **012 00.29.31.32**
6. Die Zielzeit wird ausgedruckt. In Programmen mit Rundenzeitberechnung wird die Rundenzeit berechnet und ebenfalls ausgedruckt. Die Rundenzeit wird in die Platzierungsliste eingetragen und zur Großanzeige übertragen.
7. Haben noch weitere Fahrzeuge das Ziel durchfahren, so wird die Zeit des nächsten Fahrzeuges blinkend angezeigt. Weiter bei 5

oder

8. Weiter bei 4

oder wenn die Uhr neu gestartet werden soll

9. Weiter bei 1

Werden während einer Startnummerneingabe Zeiten ausgelöst, so werden diese Zeiten zwischengespeichert und, nach Beenden der Eingabe, angezeigt bzw. ausgegeben.

Fehlimpulse können durch direktes drücken der „**Returntaste**“ ausgeblendet werden. Die Zeiten werden ohne Startnummer ausgedruckt. Zeiten ohne Startnummer werden nicht gewertet.

Bedienungsanleitung Rallye STAR VII

Programm 4420 mit Fahrzeitberechnung

Programm 4220 ohne Fahrzeitberechnung

Rundstrecke mit Startnr. Eingabe ohne Strafzeiteingabe, LS1 = Startlichtschranke, LS2 = Ziellichtschranke

Einzelstart der Teilnehmer

1. Die Uhrzeit mit Tasten „**FREI**“ und „**UHR00**“ stoppen und auf 00.00.00.00 setzen. Anzeige : --- **00.00.00.00**
LED1 blinkt, LED2 leuchtet
2. Startnummer des am Start stehenden Fahrzeuges eingeben. Fehleingaben können mit der Taste „**CE/CA**“ gelöscht werden. Eingabe mit der „**Returntaste**“ abschließen. Anzeige z.B. : **012 00.00.00.00**
LED1 leuchtet ruhig
3. Bei Auslösung einer Startzeit durch **LS1** oder **Start- Stopptaste** wird diese angezeigt und ausgedruckt. War die Uhr noch nicht gestartet, wird sie jetzt neu gestartet. Ansonsten erhält der Teilnehmer die aktuelle Zeit als Startzeit. Anzeige z.B. : **012 00.09.10.23**
LED1 blinkt langsam
4. weiter bei 2 , wenn neu neuer Teilnehmer startet
oder wenn Zielzeit ausgelöst wurde, oder als nächstes mit der Start-Stopptaste ausgelöst wird
5. Auslösung einer Zielzeit durch **LS2** bzw. **Start- Stopptaste** Zielzeit blinkt, vor der Zielzeit steht der Zielzeitzähler. Anzeige z.B. : **-01 00.29.31.32**
LED1 blinkt langsam
6. Startnummer des Fahrzeuges, über die Tastatur, eingegeben. Mit dem ersten Tastendruck wird das Blinken abgestellt und die eingegebene Nummer angezeigt. Eingabe mit der „**Returntaste**“ abschließen. Anzeige z.B. : **012 00.29.31.32**
7. Die Zielzeit wird ausgedruckt. In Programmen mit Rundenzeitberechnung wird die Rundenzeit berechnet und ebenfalls ausgedruckt. Die Rundenzeit wird in die Platzierungsliste eingetragen und zur Großanzeige übertragen.
8. Haben noch weitere Fahrzeuge das Ziel durchfahren, so wird die Zeit des nächsten Fahrzeuges blinkend angezeigt. Weiter bei 6.

oder

9. Weiter bei 2 oder 5 , wenn die Uhr neu gestartet werden soll weiter bei 1

Werden während einer Startnummerneingabe Zeiten ausgelöst, so werden diese Zeiten zwischengespeichert und, nach Beenden der Eingabe, angezeigt bzw. ausgegeben.

Fehlimpulse können durch direktes drücken der „**Returntaste**“ ausgeblendet werden. Die Zeiten werden ohne Startnummer ausgedruckt. Zeiten ohne Startnummer werden nicht gewertet.

Bedienungsanleitung Rallye STAR VII

Programm 4420 mit Fahrzeitberechnung

Programm 4220 ohne Fahrzeitberechnung

Rundstrecke mit Startnr. Eingabe ohne Strafzeiteingabe, LS1 = Startlichtschranke, LS2 = Ziellichtschranke

Massenstart der Teilnehmer

1. Die Uhrzeit mit Tasten „**FREI**“ und „**UHR00**“ stoppen und auf 00.00.00.00 setzen. Anzeige : --- **00.00.00.00**
LED1 blinkt, LED2 leuchtet
2. Startnummer 000 als Massenstart Startnummer eingeben. Fehleingaben können mit der Taste „**CE/CA**“ gelöscht werden. Eingabe mit der „**Returntaste**“ abschließen. Anzeige z.B. : **000 00.00.00.00**
LED1 leuchtet ruhig
3. Bei Auslösung einer Startzeit durch **LS1** oder **Start- Stopptaste** wird diese angezeigt und ausgedruckt. Die Uhr wird gestartet und die Massenstartzeit wird ausgedruckt Anzeige z.B. : **012 00.09.10.23**
LED1 blinkt langsam
4. Bei Auslösung einer Zielzeit durch **LS2** bzw. durch drücken der **Start-Stopptaste** wird diese blinkend angezeigt. Vor der Zielzeit steht der Zielzeitzähler. Anzeige z.B. : **-01 00.29.31.32**
LED1 blinkt langsam
5. Startnummer des Fahrzeuges, über die Tastatur, eingegeben. Mit dem ersten Tastendruck wird das Blinken abgestellt und die eingegebene Nummer angezeigt. Eingabe mit der „**Returntaste**“ abschließen. Anzeige z.B. : **012 00.29.31.32**
6. Die Zielzeit wird ausgedruckt. In Programmen mit Rundenzeitberechnung wird die Rundenzeit berechnet und ebenfalls ausgedruckt. Die Rundenzeit wird in die Platzierungsliste eingetragen und zur Großanzeige übertragen.
7. Haben noch weitere Fahrzeuge das Ziel durchfahren, so wird die Zeit des nächsten Fahrzeuges blinkend angezeigt. Weiter bei 5

oder

8. Weiter bei 4

oder wenn die Uhr neu gestartet werden soll

9. Weiter bei 1

Werden während einer Startnummerneingabe Zeiten ausgelöst, so werden diese Zeiten zwischengespeichert und, nach Beenden der Eingabe, angezeigt bzw. ausgegeben.

Fehlimpulse können durch direktes drücken der „**Returntaste**“ ausgeblendet werden. Die Zeiten werden ohne Startnummer ausgedruckt. Zeiten ohne Startnummer werden nicht gewertet.

Bedienungsanleitung Rallye STAR VII

Programm 4510 mit Fahrzeitberechnung

Programm 4310 ohne Fahrzeitberechnung

Rundstrecke mit Startnummerneingabe und Strafzeiteingabe, LS1 = Start- und Ziellichtschranke

Einzelstart der Teilnehmer

1. Die Uhrzeit mit Tasten „**FREI**“ und „**UHR00**“ stoppen und auf 00.00.00.00 setzen. Anzeige : --- **00.00.00.00**
LED1 blinkt, LED2 leuchtet
2. Startnummer des am Start stehenden Fahrzeuges eingeben. Fehleingaben können mit der Taste „**CE/CA**“ gelöscht werden. Eingabe mit der „**Returntaste**“ abschließen. Anzeige z.B. : **012 00.00.00.00**
LED1 leuchtet ruhig
3. Bei Auslösung einer Startzeit durch **LS1** oder **Start-Stopptaste** wird diese angezeigt und ausgedruckt. War die Uhr noch nicht gestartet, wird sie jetzt neu gestartet. Ansonsten erhält der Teilnehmer die aktuelle Zeit als Startzeit. Anzeige z.B. : **012 00.09.10.23**
LED1 blinkt langsam
4. weiter bei 2 wenn neu neuer Teilnehmer startet
oder wenn Zielzeit ausgelöst wurde, oder als nächstes mit der Start- Stopptaste ausgelöst wird
5. Auslösung einer Zielzeit durch **LS1** bzw. **Start- Stopptaste** Zielzeit blinkt, vor der Zielzeit steht der Zielzeitzähler. Anzeige z.B. : **-01 00.29.31.32**
LED1 blinkt langsam
6. Startnummer des Fahrzeuges, über die Tastatur, eingegeben. Mit dem ersten Tastendruck wird das Blinken abgestellt und die eingegebene Nummer angezeigt. Eingabe mit der „**Returntaste**“ abschließen. Anzeige z.B. : **012 00.29.31.32**
7. Nun kann die Strafzeit eingeben werden. Fehleingaben mit Taste „**CE/CA**“ löschen. Eingabe mit der „**Returntaste**“ abschließen. Anzeige : **FE 00**
Anzeige z.B. : **FE 02**
8. Ziel- und Strafzeit werden ausgedruckt. In Programmen mit Rundenzeitberechnung wird die Rundenzeit berechnet und ebenfalls ausgedruckt. Die Rundenzeit wird in die Platzierungsliste eingetragen und zur Großanzeige übertragen.
9. Haben noch weitere Fahrzeuge das Ziel durchfahren, so wird die Zeit des nächsten Fahrzeuges blinkend angezeigt. Weiter bei 6.

oder

10. Weiter bei 2 oder 5

oder wenn die Uhr neu gestartet werden soll

11. Weiter bei 1

Werden während einer Startnummerneingabe Zeiten ausgelöst, so werden diese Zeiten zwischengespeichert und, nach Beenden der Eingabe, angezeigt bzw. ausgegeben.

Fehlimpulse können durch direktes drücken der „**Returntaste**“ ausgeblendet werden. Die Zeiten werden ohne Startnummer ausgedruckt. Zeiten ohne Startnummer werden nicht gewertet.

Bedienungsanleitung Rallye STAR VII

Programm 4510 mit Fahrzeitberechnung

Programm 4310 ohne Fahrzeitberechnung

Rundstrecke mit Startnummerneingabe und Strafzeiteingabe, LS1 = Start- und Ziellichtschranke

Massenstart der Teilnehmer

1. Die Uhrzeit mit Tasten „**FREI**“ und „**UHR00**“ stoppen und auf 00.00.00.00 setzen.
Anzeige : --- **00.00.00.00**
LED1 blinkt, LED2 leuchtet
2. Startnummer 000 als Massenstart Startnummer eingeben. Fehleingaben können mit der Taste „**CE/CA**“ gelöscht werden. Eingabe mit der „**Returntaste**“ abschließen.
Anzeige z.B. : **000 00.00.00.00**
LED1 leuchtet ruhig
3. Bei Auslösung einer Startzeit durch **LS1** oder **Start- Stopptaste** wird diese angezeigt und ausgedruckt. Die Uhr wird gestartet und die Massenstartzeit wird ausgedruckt
Anzeige z.B. : **012 00.09.10.23**
LED1 blinkt langsam
4. Bei Auslösung einer Zielzeit durch **LS1** bzw. durch drücken der **Start-Stopptaste** wird diese blinkend angezeigt. Vor der Zielzeit steht der Zielzeitzähler.
Anzeige z.B. : **-01 00.29.31.32**
LED1 blinkt langsam
5. Startnummer des Fahrzeuges, über die Tastatur, eingegeben. Mit dem ersten Tastendruck wird das Blinken abgestellt und die eingegebene Nummer angezeigt. Eingabe mit der „**Returntaste**“ abschließen.
Anzeige z.B. : **012 00.29.31.32**
6. Nun kann die Strafzeit eingeben werden. Fehleingaben mit Taste „**CE/CA**“ löschen. Eingabe mit der „**Returntaste**“ abschließen.
Anzeige : **FE 00**
Anzeige z.B. : **FE 02**
7. Ziel- und Strafzeit werden ausgedruckt. In Programmen mit Rundenzeitberechnung wird die Rundenzeit berechnet und ebenfalls ausgedruckt. Die Rundenzeit wird in die Platzierungsliste eingetragen und zur Großanzeige übertragen.
8. Haben noch weitere Fahrzeuge das Ziel durchfahren, so wird die Zeit des nächsten Fahrzeuges blinkend angezeigt. Weiter bei 5
oder
9. Weiter bei 4
oder wenn die Uhr neu gestartet werden soll
10. Weiter bei 1

Werden während einer Startnummerneingabe Zeiten ausgelöst, so werden diese Zeiten zwischengespeichert und, nach Beenden der Eingabe, angezeigt bzw. ausgegeben.

Fehlimpulse können durch direktes drücken der „**Returntaste**“ ausgeblendet werden. Die Zeiten werden ohne Startnummer ausgedruckt. Zeiten ohne Startnummer werden nicht gewertet.

Bedienungsanleitung Rallye STAR VII

Programm 4520 mit Fahrzeitberechnung

Programm 4320 ohne Fahrzeitberechnung

Rundstrecke mit Startnr. Eingabe und Strafzeiteingabe, LS1 = Startlichtschranke, LS2 = Ziellichtschranke

Einzelstart der Teilnehmer

1. Die Uhrzeit mit Tasten „**FREI**“ und „**UHR00**“ stoppen und auf 00.00.00.00 setzen. Anzeige : --- **00.00.00.00**
LED1 blinkt, LED2 leuchtet
2. Startnummer des am Start stehenden Fahrzeuges eingeben. Fehleingaben können mit der Taste „**CE/CA**“ gelöscht werden. Eingabe mit der „**Returntaste**“ abschließen. Anzeige z.B. : **012 00.00.00.00**
LED1 leuchtet ruhig
3. Bei Auslösung einer Startzeit durch **LS1** oder **Start-Stopptaste** wird diese angezeigt und ausgedruckt. War die Uhr noch nicht gestartet, wird sie jetzt neu gestartet. Ansonsten erhält der Teilnehmer die aktuelle Zeit als Startzeit. Anzeige z.B. : **012 00.09.10.23**
LED1 blinkt langsam
4. weiter bei 2 , wenn neu neuer Teilnehmer startet
oder wenn Zielzeit ausgelöst wurde, oder als nächstes mit der Start-Stopptaste ausgelöst wird
5. Auslösung einer Zielzeit durch **LS2** bzw. **Start-Stopptaste** Zielzeit blinkt, vor der Zielzeit steht der Zielzeitzähler. Anzeige z.B. : **-01 00.29.31.32**
LED1 blinkt langsam
6. Startnummer des Fahrzeuges, über die Tastatur, eingegeben. Mit dem ersten Tastendruck wird das Blinken abgestellt und die eingegebene Nummer angezeigt. Eingabe mit der „**Returntaste**“ abschließen. Anzeige z.B. : **012 00.29.31.32**
7. Nun kann die Strafzeit eingeben werden. Fehleingaben mit Taste „**CE/CA**“ löschen. Eingabe mit der „**Returntaste**“ abschließen. Anzeige : **FE 00**
Anzeige z.B. : **FE 02**
8. Ziel- und Strafzeit werden ausgedruckt. In Programmen mit Rundenzeitberechnung wird die Rundenzeit berechnet und ebenfalls ausgedruckt. Die Rundenzeit wird in die Platzierungsliste eingetragen und zur Großanzeige übertragen.
9. Haben noch weitere Fahrzeuge das Ziel durchfahren, so wird die Zeit des nächsten Fahrzeuges blinkend angezeigt. Weiter bei 6.

oder

10. Weiter bei 2 oder 5 , wenn die Uhr neu gestartet werden soll weiter bei 1

Werden während einer Startnummerneingabe Zeiten ausgelöst, so werden diese Zeiten zwischengespeichert und, nach Beenden der Eingabe, angezeigt bzw. ausgegeben.

Fehlimpulse können durch direktes drücken der „**Returntaste**“ ausgeblendet werden. Die Zeiten werden ohne Startnummer ausgedruckt. Zeiten ohne Startnummer werden nicht gewertet.

Bedienungsanleitung Rallye STAR VII

Programm 4520 mit Fahrzeitberechnung

Programm 4320 ohne Fahrzeitberechnung

Rundstrecke mit Startnr. Eingabe und Strafzeiteingabe, LS1 = Startlichtschranke, LS2 = Ziellichtschranke

Massenstart der Teilnehmer

1. Die Uhrzeit mit Tasten „**FREI**“ und „**UHR00**“ stoppen und auf 00.00.00.00 setzen. Anzeige : --- **00.00.00.00**
LED1 blinkt, LED2 leuchtet
2. Startnummer 000 als Massenstart Startnummer eingeben. Fehleingaben können mit der Taste „**CE/CA**“ gelöscht werden. Eingabe mit der „**Returntaste**“ abschließen. Anzeige z.B. : **000 00.00.00.00**
LED1 leuchtet ruhig
3. Bei Auslösung einer Startzeit durch **LS1** oder **Start-Stopptaste** wird diese angezeigt und ausgedruckt. Die Uhr wird gestartet und die Massenstartzeit wird ausgedruckt Anzeige z.B. : **012 00.09.10.23**
LED1 blinkt langsam
4. Bei Auslösung einer Zielzeit durch **LS2** bzw. durch drücken der **Start-Stopptaste** wird diese blinkend angezeigt. Vor der Zielzeit steht der Zielzeitzähler. Anzeige z.B. : **-01 00.29.31.32**
LED1 blinkt langsam
5. Startnummer des Fahrzeuges, über die Tastatur, eingegeben. Mit dem ersten Tastendruck wird das Blinken abgestellt und die eingegebene Nummer angezeigt. Eingabe mit der „**Returntaste**“ abschließen. Anzeige z.B. : **012 00.29.31.32**
6. Nun kann die Strafzeit eingeben werden. Fehleingaben mit Taste „**CE/CA**“ löschen. Eingabe mit der „**Returntaste**“ abschließen. Anzeige : **FE 00**
Anzeige z.B. : **FE 02**
7. Ziel- und Strafzeit werden ausgedruckt. In Programmen mit Rundenzeitberechnung wird die Rundenzeit berechnet und ebenfalls ausgedruckt. Die Rundenzeit wird in die Platzierungsliste eingetragen und zur Großanzeige übertragen.
8. Haben noch weitere Fahrzeuge das Ziel durchfahren, so wird die Zeit des nächsten Fahrzeuges blinkend angezeigt. Weiter bei 5

oder

9. Weiter bei 4

oder wenn die Uhr neu gestartet werden soll

10. Weiter bei 1

Werden während einer Startnummerneingabe Zeiten ausgelöst, so werden diese Zeiten zwischengespeichert und, nach Beenden der Eingabe, angezeigt bzw. ausgegeben.

Fehlimpulse können durch direktes drücken der „**Returntaste**“ ausgeblendet werden. Die Zeiten werden ohne Startnummer ausgedruckt. Zeiten ohne Startnummer werden nicht gewertet.

Bedienungsanleitung Rallye STAR VII

Programm 5420

Bahnrennen mit Fahrzeitberechnung ohne Strafzeiteingabe

LS1 = Startlichtschranke, LS2 = Ziellichtschranke Bahn1, LS3 = Ziellichtschranke Bahn2

1. Die Tasten „**FREI**“ und „**UHR 00**“ gleichzeitig drücken.
Uhr wird gestoppt und auf 00.00.00.00 gesetzt.
Alle drei Lichtschranken werden gesperrt.
Anzeige: _ - - - - - **000**
LED1 , LED2 und
LED3 blinken schnell
 2. Startnummer des ersten Fahrzeuges eingeben.
Fehleingaben können mit der Taste „**CE/CA**“ gelöscht werden.
Eingabe mit der „**Returntaste**“ abschließen.
Anzeige z.B. : **012** _ - - **000**
LED1, LED2 und
LED3 blinken schnell
 3. Startnummer des zweiten Fahrzeuges eingeben.
Fehleingaben können mit der Taste „**CE/CA**“ gelöscht werden.
Eingabe mit der „**Returntaste**“ abschließen.
Die Startlichtschranke LS1 wird freigegeben.
Anzeige z.B.: **012** **013** **000**
LED1 leuchte ruhig,
LED2 und LED3 blinken schnell
 4. Durchfährt ein Fahrzeug die Startlichtschranke, so wird die
Startzeit 00.00.00.00 ausgedruckt. In der Anzeige steht die
laufende Zeit. Eine Großanzeige zeigt die laufende Zeit.
Das Rennen kann auch mit der **Start- Stoptaste** gestartet werden.
LS1 wird gesperrt, LS2 und LS3 werden freigegeben.
Anzeige z.B.: **00.00.12.00**
LED1 blinkt schnell
LED2 und LED3 leuchten ruhig,
 5. Durchfahren die Fahrzeug ihre Ziellichtschranken, so werden die
Zielzeiten mit der eingegebenen Startnummer blinkend angezeigt.
Die Zeit steht auch mit Startnummer auf der Großanzeige.
Anzeige z.B. : **012** **00.01.22.34**
LED1 blinkt schnell
LED2 und LED3 = Zustand der LS
 6. Angezeigte Zeit durch drücken der „**Returntaste**“ bestätigen. Die
Zielzeit wird ausgedruckt und als Fahrzeiten in die Platzierungsliste
eingetragen.
Anzeige z.B. : **012** **00.01.22.34**
LED1 blinkt schnell
LED2 und LED3 = Zustand der LS
- oder
7. Falls die Zeit nicht gewertet werden soll, die Startnummer mit
der Taste „**CE/CA**“ löschen und dann die „**Returntaste**“ drücken.
Die Zeit wird ohne Startnummer ausgedruckt und nicht gewertet.
 8. Wurde inzwischen eine weitere Zielzeit ausgelöst, so wird diese
jetzt blinkend mit der Startnummer angezeigt. Die Zeit kann nun
wie unter Punkt 6 und 7 beschrieben bestätigt oder gelöscht
werden.
Anzeige z.B. : **013** **00.01.23.38**
LED1 blinkt schnell
LED2 und LED3 = Zustand der LS
 9. Wurden von beiden Fahren eine Zielzeit ausgelöst oder es soll
ein neues Fahrerpaar gestartet werden, weiter bei Punkt 1

Die Uhr läuft auch nach der Auslösung von Zielzeiten intern weiter. Dadurch ist sichergestellt, daß auch nach der versehentlichen Auslösung einer Lichtschranke durch Unbefugte für die Fahrer noch eine Zeit gestoppt werden kann. Die gespeicherten Fahrzeiten können in einer Platzierungsliste ausgegeben werden.

Bedienungsanleitung Rallye STAR VII

Programm 5520

Bahnrennen mit Fahrzeitberechnung und Strafzeiteingabe

LS1 = Startlichtschranke, LS2 = Ziellichtschranke Bahn1, LS3 = Ziellichtschranke Bahn2

1. Die Tasten „**FREI**“ und „**UHR 00**“ gleichzeitig drücken.
Uhr wird gestoppt und auf 00.00.00.00 gesetzt.
Alle drei Lichtschranken werden gesperrt.
Anzeige: _ - - - - - **000**
LED1, LED2 und
LEDS3 blinken schnell
 2. Startnummer des ersten Fahrzeuges eingeben.
Fehleingaben können mit der Taste „**CE/CA**“ gelöscht werden.
Eingabe mit der „**Returntaste**“ abschließen.
Anzeige z.B.: **012** _ - - **000**
LED1 , LED2 und
LED3 blinken schnell
 3. Startnummer des zweiten Fahrzeuges eingeben.
Fehleingaben können mit der Taste „**CE/CA**“ gelöscht werden.
Eingabe mit der „**Returntaste**“ abschließen.
Startlichtschranke LS1 wird freigegeben.
Anzeige z.B. : **012** **013** **000**
LED1 leuchte ruhig,
LED2 und LED3 blinken schnell
 4. Durchfährt ein Fahrzeug die Startlichtschranke, so wird die
Startzeit 00.00.00.00 ausgedruckt. In der Anzeige steht die
laufende Zeit. Eine Großanzeige zeigt die laufende Zeit.
Das Rennen kann auch mit der **Start- Stoptaste** gestartet werden.
LS1 wird gesperrt, LS2 und LS3 werden freigegeben.
Anzeige z.B. : **00.00.12.00**
LED1 blinkt schnell
LED2 und LED3 leuchten ruhig,
 5. Durchfahren die Fahrzeug ihre Ziellichtschranken, so werden die
Zielzeiten mit der eingegebenen Startnummer blinkend angezeigt.
Die Zeit steht auch mit Startnummer auf der Großanzeige.
Anzeige z.B. : **012** **00.01.22.34**
LED1 blinkt schnell
LED2 und LED3 = Zustand der LS
 6. Angezeigte Zeit durch drücken der „**Returntaste**“ bestätigen.
Nun erfolgt die Abfrage der Strafzeit. Strafzeit eingeben,
Fehleingaben mit „**CE/CA**“ löschen. Strafzeit mit der
„**Returntaste**“ bestätigen. Die Zielzeit wird ausgedruckt und
als Fahrzeiten in die Platzierungsliste eingetragen.
Anzeige z.B. : **012** **00.01.22.34**
Anzeige : **FE 00**
Anzeige : **FE 02**
Anzeige z.B. : **012** **00.01.22.34**
LED1 blinkt schnell
LED2 und LED3 = Zustand der LS
- oder
7. Falls die Zeit nicht gewertet werden soll, die Startnummer mit
der Taste „**CE/CA**“ löschen und dann die „**Returntaste**“ drücken.
Die Strafzeitabfrage ebenfalls mit „**Returntaste**“ bestätigen.
Die Zeit wird ohne Startnummer ausgedruckt und nicht gewertet.
 8. Wurde inzwischen eine weitere Zielzeit ausgelöst, so wird diese
jetzt blinkend mit der Startnummer angezeigt. Die Zeit kann nun
wie unter Punkt 6 und 7 beschrieben bestätigt oder gelöscht
werden.
Anzeige z.B. : **013** **00.01.23.38**
LED1 blinkt schnell
LED2 und LED3 = Zustand der LS
 9. Wurden von beiden Fahren eine Zielzeit ausgelöst oder es soll
ein neues Fahrerpaar gestartet werden, weiter bei 1

Die Uhr läuft auch nach der Auslösung von Zielzeiten intern weiter. Dadurch ist sichergestellt, daß auch nach der versehentlichen Auslösung einer Lichtschranke durch Unbefugte für die Fahrer noch eine Zeit gestoppt werden kann. Die gespeicherten Fahrzeiten können in einer Platzierungsliste ausgegeben werden.

Bedienungsanleitung Rallye STAR VII

F. Ausgabe der Platzierungsliste

In Programmen mit Fahrzeitberechnung können die gespeicherten Fahrzeiten in einer Platzierungsliste ausgegeben werden.

1. Die Tasten „**FREI**“ und „**PLATZ**“ gleichzeitig drücken.
2. Die Platzliste wird ausgedruckt.
3. Mit der Taste „**ABBR**“ kann die Ausgabe abgebrochen werden.

Der Ausdruck kann jederzeit erfolgen und beliebig oft wiederholt werden.

G. Fahrzeitinfo

Über diese Funktion können die in der Uhr gespeicherten Fahrzeit der Teilnehmer ausgelesen und auf Wunsch zur Großanzeige übertragen werden.

1. Taste „**PLATZ**“ drücken. Anzeige : --- P

2. Startnummer mittels Zifferntasten eingeben. Anzeige z.B. : 12- P

Die Eingabe kann ein-, zwei- oder dreistellig erfolgen.
Fehleingaben können mit der Taste "CE/CA" gelöscht werden.

3. Taste „**PLATZ**“ erneut drücken. Anzeige z.B. : 012 P 02.34.28

Angezeigt wird die erste Fahrzeit für die eingegebene Startnummer. Wurde keine Fahrzeit gefunden, so wird die Startnummer gelöscht und es kann eine neue Nummer eingegeben werden.

4. Taste „**PLATZ**“ erneut drücken.

Falls noch weitere Zeiten für diese Startnummer gespeichert sind, werden diese bei jedem neuen Tastendruck angezeigt. Wurde keine weitere Zeit gefunden, so wird die Startnummer gelöscht und es kann eine neue Nummer eingegeben werden.

5. Soll eine angezeigte Zeit zur Großanzeige übertragen werden, so muß jetzt die Taste „**GAZ**“ gedrückt werden.

6. Mit Taste "**ABBR**" wird das Programm verlassen. In der Anzeige steht wieder die lfd. Zeit.

Zeiten, die während der Fahrzeitinfo ausgelöst wurden, werden nach Verlassen des Programms angezeigt und können dann weiter bearbeitet werden.

Bedienungsanleitung Rallye STAR VII

H. Download von Zeiten zum Computer

War der Computer während der Zeitnahme nicht ständig mit der Uhr verbunden, so können die Zeiten auch nachträglich übertragen werden. In Programmen mit Fahrzeitberechnung werden nur die Fahrzeiten ausgegeben. In Programmen ohne Fahrzeitberechnung werden die Start- und Zielzeiten übertragen. Die Übertragung wird wie folgt gestartet :

1. Tasten „**FREI**“ und „**PC**“ drücken. Anzeige : **PL** **PC**
2. Soll die Übertragung gestartet werden, so sind die Tasten „**FREI**“ und „**PC**“ erneut zu drücken. Anzeige : **PL** -- **PC**
3. Soll die Übertragung nicht erfolgen oder gestoppt werden, so ist die Taste „**ABBR**“ zu drücken.

Nach der Übertragung der Daten steht wieder die Zeit in der Anzeige.

I. Alle Zeiten löschen

1. Die Taste „**FREI**“ und „**CE/CA**“ gleichzeitig drücken.
Als Sicherheitsabfrage erscheint der Text "**CLEAR**" in der Anzeige.
2. Sollen die Zeiten wirklich gelöscht werden, so sind die Tasten „**FREI**“ und „**CE/CA**“ erneut zu drücken.
oder
3. Sollen die Zeiten nicht gelöscht werden, so ist die Taste „**ABBR**“ zu drücken.
4. Sind die Zeiten gelöscht worden, so druckt der Drucker folgende Zeile aus : **C**
5. In der Anzeige erscheint wieder die laufende Zeit.

J. Lichtschranken ausschalten

Durch gleichzeitiges drücken der Tasten „**FREI**“ und „**L1 AUS**“ bzw. „**L2 AUS**“ oder „**L3 AUS**“ kann die jeweilige Lichtschranke aus- bzw. eingeschaltet werden. Ist eine Lichtschranke ausgeschaltet, wird dies durch eine schnell blinkende Leuchte LED1, LED2 bzw. LED3 angezeigt.

Ist eine Lichtschranke ausgeschaltet, so werden von dieser Lichtschranke kommende Impulse nicht verarbeitet.

Bedienungsanleitung Rallye STAR VII

K. Änderung einer laufenden Nummer oder einer bestätigten Startnummer.

Löschen einer bestätigte Startnummer, für ein am Start stehendes Fahrzeug :

1. Gleichzeitig die Tasten „**FREI**“ und „**NUM**“ drücken. Die Nummer blinkt im Display.
2. Mit der Taste „**ABBR**“ kann jetzt noch die Funktion beendet werden, ohne die Nummer zu ändern.

oder

3. Nummer mit Taste „**CE/CA**“ löschen.

Jetzt blinkt wieder die LED1 als Kennzeichen dafür, das noch keine Startnummer für das am Start stehende Fahrzeug eingegeben wurde. Die Startnummer kann jetzt oder später neu eingegeben werden. Soll die Nummer sofort neu eingegeben werden weiter bei 4. , sonst Zeitnahme fortsetzen.

4. Neue Nummer mittels Tastatur eingeben. Die Eingabe kann ein-, zwei- oder dreistellig erfolgen. Fehleingaben können mit der Taste „**CE/CA**“ gelöscht werden.
5. Die Eingabe mit der „**Returntaste**“ abschließen!

Ändern der laufenden Nummer in Programmen ohne Startnummerneingabe :

1. Gleichzeitig die Tasten „**FREI**“ und „**NUM**“ drücken. Die Nummer blinkt im Display.
2. Mit der Taste „**ABBR**“ kann jetzt noch die Funktion beendet werden, ohne die Nummer zu ändern.

oder

3. Nummer mit Taste „**CE/CA**“ löschen. In Feld der Nummer stehen jetzt drei blinkende Striche.
4. Neue Nummer mittels Tastatur eingeben. Die Eingabe kann ein-, zwei- oder dreistellig erfolgen. Fehleingaben können mit der Taste „**CE/CA**“ gelöscht werden.
5. Die Eingabe mit der „**Returntaste**“ abschließen!

Die neu eingegebene Nummer bleibt in der Anzeige und die laufende Zeit wird angezeigt. Die nächste Zeit bekommt die neue Nummer. Wurde keine neue Nummer eingegeben, und gleich die **Returntaste** betätigt, so bleibt die alte Nummer gültig. Die laufende Zeit wird ohne Nummer angezeigt.

Zeiten, die während der Nummerneingabe ausgelöst werden, werden von der Uhr zwischengespeichert und, nach Beendigung der Eingabe mittels „**Returntaste**“, mit der neuen Nummer ausgedruckt.

Bedienungsanleitung Rallye STAR VII

I. Steuerung der Großanzeige von der Uhr aus

1. Großanzeige löschen

Taste „GAZ“ drücken.

Die Anzeige wird gelöscht, nachdem alle zur Großanzeige übertragenen Zeiten angezeigt wurden.

Tasten "FREI" und „GAZ“ gleichzeitig drücken.

Die Großanzeige wird sofort gelöscht. Noch nicht angezeigte Zeiten werden ebenfalls gelöscht und nicht mehr angezeigt

2. Großanzeige umschalten auf Tageszeit

Läuft in der Uhr das Programm „Rallye“ mit Tageszeit, so kann diese zur Großanzeigetafel übertragen werden. Während der Tageszeitanzeige auf der Großanzeigetafel, werden keine Fahrzeiten der Teilnehmer auf der Großanzeige dargestellt.

Zum Umschalten auf Tageszeit die Tasten „FREI“ und „UHR 00“ gleichzeitig drücken.

Sollen wieder die Fahrzeiten angezeigt werden, so ist die Großanzeige mit der Taste „GAZ“ zu löschen.

3. Einstellen der Mindestanzeigedauer einer Fahrzeit auf der Großanzeigetafel

Die Mindestanzeigedauer legt fest, wie lange eine Fahrzeit mindestens auf der Großanzeige angezeigt wird, bevor die Großanzeige auf die nächste Zeit umschaltet. Wichtig ist diese Zeit, wenn Zielzeiten in schneller Folge ausgelöst werden.

1. Tasten „FREI“ und „LS ZEIT“ gleichzeitig so oft drücken, bis in der Anzeige der Uhr „An“ erscheint. Der Wert hinter „An“ ist die Mindestanzeigedauer in Sekunden.
2. Neuen Wert mittels Zifferntasten eingeben. Erlaubte Zeiten : 0.1 bis 9.9 Sekunden.
3. Tasten „FREI“ und „LS ZEIT“ erneut betätigen.
4. Neuer Wert ist nun in der Uhr gespeichert.
5. Um die neue Mindestanzeigedauer zur Großanzeige zu übertragen, muß die Großanzeige einmal durch drücken der Taste „GAZ“ gelöscht werden.

Bedienungsanleitung Rallye STAR VII

M. Korrektur von Startnummern, Zeitkennung oder Strafzeiten

Startnummer und Zeitkennung löschen oder ändern

1. Tasten „**FREI**“ und „**EING**“ drücken Anzeige: --- E
 2. Startnummer für zu suchende Zeit eingeben. Fehleingaben mit Taste „**CE/CA**“ löschen. Wird keine Startnummer eingegeben wird nur nach Zeiten ohne Startnummer gesucht. Anzeige z.B. : 12- E
 3. Taste „**EING**“ so oft drücken bis gesuchte Zeit in Anzeige steht. Anzeige z.B. : **012 00.02.44.31**
LED1 leuchtet bei Startzeit
LED2 leuchtet bei Zielzeit
 4. Durch drücken der Taste „**CE/CA**“ wird die Zeitkennung gelöscht. **LED1** und **LED2** gehen aus.
 5. Soll nur die Zeitkennung geändert werden, so kann nun die Zeitkennung neu gesetzt werden.
Mit der Taste „**LS1_AUS**“ wird die Startzeitkennung, **LED1** leuchtet bei Startzeit
mit der Taste „**LS2_AUS**“ wird die Zielzeitkennung neu gesetzt. **LED2** leuchtet bei Zielzeit
Die Eingabe wird mit der „**Returntaste**“ übernommen.
Weiter bei 10
- oder wenn die Startnummer geändert werden soll
6. Mit Taste „**CE/CA**“ die Startnummer löschen. Anzeige z.B. : --- **00.02.44.31**
LED1 und **LED2** sind aus
 7. Die Startnummer kann nun neu eingegeben werden. Anzeige z.B. : 12- **00.02.44.31**
LED1 und **LED2** sind aus
 8. Danach muß die Zeitkennung wie unter Punkt 5 beschrieben mit den **LED1** leuchtet bei Startzeit
Tasten „**LS1_AUS**“ oder „**LS2_AUS**“ neu eingegeben werden. **LED2** leuchtet bei Zielzeit
 9. Die Eingabe wird mit der „**Returntaste**“ übernommen.
 10. Die Uhr druckt nun die alte Zeit als gelöschte Zeit aus und führt automatisch alle erforderlichen Berechnungen der Fahrzeiten für die alte Startnummer durch und gibt diese aus.
 11. Danach wird die geänderte Zeit ausgedruckt. Alle erforderlichen Fahrzeitberechnungen werden für die neue Zeit durchgeführt und ausgegeben.
 12. Das Programm „**EINGABE**“ wird danach beendet, die lfd. Zeit steht wieder in der Uhreanzeige.

Bedienungsanleitung Rallye STAR VII

Eingabe oder Änderung der Strafzeit zu einer Zielzeit in Programm mit Strafzeiteingabe

1. Tasten „**FREI**“ und „**EING**“ drücken
Anzeige: --- E
2. Startnummer für zu suchende Zeit eingeben.
Fehleingaben mit Taste „**CE/CA**“ löschen.
Wird keine Startnummer eingegeben wird nur nach Zeiten ohne Startnummer gesucht.
Anzeige z.B. : 12_ E
3. Taste „**EING**“ so oft drücken bis gesuchte Zeit in Anzeige steht. Anzeige z.B. : **012 00.02.44.31**
LED1 leuchtet bei Startzeit
LED2 leuchtet bei Zielzeit
4. „**Returntaste**“ drücken.
Angezeigt wird die gespeicherte Strafzeit.
Anzeige z.B. : **FE 01**
5. Mit der Taste „**CE/CA**“ wird die Strafzeit gelöscht.
Anzeige z.B. : **FE 00**
6. Die Strafzeit kann nun neu eingegeben werden.
Anzeige z.B. : **FE 02**
7. Die Eingabe wird mit der „**Returntaste**“ übernommen.
8. Die Uhr druckt die alte Zielzeit als gelöschte Zeit aus. Die zu dieser Zielzeit gehörende Fahrzeit wird ebenfalls gelöscht und ausgegeben.
Danach wird die Zielzeit mit der geänderten Strafzeit erneut ausgedruckt. Die Fahrzeit wird neu berechnet und ebenfalls ausgegeben.
9. Das Programm „**EINGABE**“ wird danach beendet, die lfd. Zeit steht wieder in der Uhrenanzeige.