



Buku Manual Digital Sprint Scoreboard DSS-01

KEJUARAAN ATLETK MASTER SALATIGA '14

LAP	RECORD	EVENT	HEAT		
01	00:25:30	01	01		
LN	PL	TIME	LN	PL	TIME
1	1	00:37.23	5	5	01:27.27
2	2	00:34.25	6	6	00:50.31
3	3	00:40.10	7	7	00:30.90
4	4	00:42.87	8	8	00:25.70

Display Timer



Keypad



Box input sensor



Photoelectric sensor



Keyboard PS-2





Cara Perakitan Scoreboard Lari DSS-01

KEJUARAAN ATLETK MASTER SALATIGA '14											
LAP			RECORD			EVENT			HEAT		
01			00:25:30			01			01		
LN	PL	TIME	LN	PL	TIME	LN	PL	TIME	LN	PL	TIME
1	1	00:3723	5	5	01:2727	6	6	00:5031	7	7	00:3090
2	2	00:3425	6	6	00:5031	7	7	00:3090	8	8	00:2570
3	3	00:4010									
4	4	00:4287									

Display Timer

Konektor 3 pin no :
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, dan 8
ke photo sensor



Box input sensor

Keypad

Ke stopkontak AC

Cara Menghubungkan Komponen-Komponen Scoreboard :

1. Siapkan Display Timer, Keypad, Box Input Sensor, Keyboard dan kabel-kabel data yang sudah disediakan.
2. Pasangkan kabel data Keyboard PS-2 ke Keypad.
3. Sambungkan kabel data konektor 4 pin dari Keypad ke Box Input Sensor.
4. Sambungkan kabel data konektor 6 pin dari Box Input Sensor ke Display Timer.
5. Sambungkan 8 buah kabel data konektor 3 pin dari Box Input Sensor ke photo sensor yang sudah terpasang.
6. Sambungkan kabel AC ke Display Timer dan jack ke stopkontak listrik (dalam posisi mati / OFF).
7. Bila semua sudah tersambung dengan benar, stopkontak listrik baru dihidupkan (di-ON-kan).

Peringatan :

Jangan menyambungkan kabel-kabel data pada saat listrik hidup, pastikan semua dalam kondisi mati (Off) !



Fungsi Tombol-Tombol Keypad



Keterangan :

LAP

: Untuk mengedit/setting LAP Target.

EVENT

: Untuk mengedit/setting jumlah EVENT.

HEAT

: Untuk mengedit/setting jumlah HEAT.

PL

: Untuk mengedit/setting nomor punggung Pelari pada Line (garis).

RESET

: Untuk mereset semua tampilan angka Record dan pelari menjadi nol (00:00.00).

START

: Untuk memulai pertandingan/perlombaan, Timer mulai berjalan.

0

—

9

: Tombol angka numerik 0-9.



Petunjuk Pengoperasian Moving Sign

Pada sistem display dot matrik ini ada 2 variasi tampilan yaitu :
Tampilan DIAM dan Tampilan JALAN.



Keyboard Moving Sign

Cara Pengoperasian :

- Tekan **F1** untuk mengisi teks tampilan **DIAM** lalu tekan **ENTER**.
- Tekan **F2** untuk mengisi teks tampilan **JALAN** lalu tekan **ENTER**.
- Tekan **F3** untuk menayangkan tampilan **DIAM**
- Tekan **F4** untuk menayangkan tampilan **JALAN**.

Perhatian :

- Untuk tampilan **DIAM**, bila setelah mengisi teks tidak menekan **ENTER**, maka data tidak akan diperbarui. Bila menekan **F3** adalah tayangan data sebelumnya.
- Untuk tampilan **JALAN**, saat menekan **F2** untuk mengisi teks tampilan **JALAN** berarti menghapus data sebelumnya. Bila setelah mengisi teks tidak menekan **ENTER**, maka tombol **F4**, **F3** dan **F1** tidak berfungsi, sedangkan tombol **F2** bisa berfungsi sebagai reset ulang dengan mengosongkan tayangan display untuk pengisian baru.



Cara Penggunaan Keypad

1. Setting LAP :

- Tekan [LAP] kemudian tekan [1] : Untuk mereset angka Lap menjadi nol.
- Tekan [LAP] kemudian tekan [2] : Untuk melihat settingan Lap Target. Ada tanda dot.
- Tekan [LAP] kemudian tekan [3] : Untuk mengedit settingan Lap Target. Ada tanda dot.

Edit Settingan Lap Target.

Angka Lap akan berubah menjadi [__ .], ada dot.

- Tekan angka numerik (0,1,2,3,4,5,6,7,8 atau 9) : digit pertama menunjukkan angka puluhan.
- Tekan angka numerik satu kali lagi (angka 0-9) : digit kedua menunjukkan angka satuan.

Contoh :

Setting Lap Target adalah 4 Lap, maka tekan angka [0] kemudian tekan angka [4].

Tentukanlah selalu Lap Target ini sebelum memulai perlombaan / pertandingan.

Perbedaan Lap dan Lap Target

@ Fungsi Lap tidak ditandai oleh dot dan dimulai dengan angka Lap nol [0], angka tampilan Lap akan naik setiap kali pelari melewati sensor. Timer akan berhenti bila akan ada pergantian Event atau Heat.

@ Fungsi Lap Target ditandai dengan dot dan diharuskan pelari dapat mencapai jumlah lintasan yang ditentukan, misalnya Lap Target 4, maka pelari akan memutar lintasan sebanyak 4 putaran. Setelah setiap pelari sudah mencapai Lap Target 4, Timernya akan berhenti (stop).

2. Mereset Tampilan Waktu :

- Tekan [RESET] kemudian tekan [1] : Seluruh hasil waktu Pelari akan direset menjadi 00:00.00.
- Tekan [RESET] kemudian tekan [2] : Untuk mereset catatan waktu RECORD menjadi 00:00.00.



3. Mengisi Informasi EVENT dan HEAT :

- Tekan [EVENT] : Untuk mengedit settingan Event.
- Tekan [HEAT] : Untuk mengedit settingan Heat.

Edit Settingan EVENT dan HEAT.

Angka EVENT atau HEAT akan berubah menjadi [__]

- Tekan angka numerik (0,1,2,3,4,5,6,7,8 atau 9) : digit pertama menunjukkan angka puluhan.
- Tekan angka numerik satu kali lagi (angka 0-9) : digit kedua menunjukkan angka satuan.

Contoh :

Setting angka EVENT (atau HEAT) adalah 25, maka tekan angka [2] kemudian tekan angka [5].

Penjelasan EVENT dan HEAT.

Hanya merupakan tampilan angka angka saja, tinggal memasukan angka-angka yang ingin untuk EVENT maupun HEAT.

4. Mengisi Informasi Nomor Punggung Pelari (PL) :

- Tekan [PL] kemudian tekan [0] : Untuk mengedit seluruh PL secara berturutan.
- Tekan [PL] kemudian tekan [1 s/d 8] : Untuk mengedit PL per garis (LN).

Edit Settingan PL Secara Berturutan.

Tekan angka numerik (angka 1 s/d 9) sampai 8 kali berturut-turut untuk mengisi informasi PL dari Line 1 sampai Line 8 [LN].

Contoh :

Bila ingin mengisi Line 1 sampai 8 untuk pelari dengan nomor berturut-turut (2,3,5,6,7,1,0,9). Maka tekan [PL] kemudian tekan [0], untuk mengisi PL secara berturutan. Lalu tekan angka [2][3][5][6][7][1][0] dan terakhir tekan angka [9] secara berturutan. Maka pada display lari, semua Line akan terisi nomor pelari yang sudah dipilih oleh kita.



Edit Settingan PL Per Line / Garis.

Tekan angka numerik (angka 1s/d8) tiap Line (LN) yang dipilih.

Contoh :

Bila kita memilih Line 6 untuk pelari nomor 8. Maka tekan [PL] kemudian tekan [6], untuk memilih Line 6. Lalu tekan [8], untuk mengisi angka 8 pada pelari di Line 6 tersebut.

Cara Kerja Display Lari

Bila semua setingan di atas telah selesai dilakukan, display lari siap digunakan untuk pertandingan.

*** Saat-saat peserta bersiap berlari.**

Tekan [START] : Memulai pertandingan, timer akan mulai berjalan.

Selama pertandingan, dimana pelari sedang berlari, setiap pelari terdepan yang melewati sensor Line-nya, akan menaikkan angka Lap pada display timer. Pada akhirnya nanti pelari terdepan akan menempuh Lap terakhir (Lap Target). Maka, ketika pelari terdepan tersebut melewati sensor Line-nya, catatan waktunya akan diperbandingkan dengan record sebelumnya. Bila lebih kecil dari record sebelumnya atau record baru direset, maka catatan waktu pelari terdepan itu akan tercatat di catatan waktu record. Bila tidak, maka tidak tercatat di catatan waktu record.

*** Bila terjadi kesalahan start, misal ada pelari yang mendahului aba-aba start (tombol start sudah ditekan).**

Tekan [RESET] kemudian tekan [1] : Untuk mereset timer display lari menjadi nol kembali dan siap menerima start lagi.