

TUOMARINSIHTTEERIN OHJEET (BAT JA HSKH)

ALGE-AJANOTTOJÄRJESTELMÄN JA AGORAS-TULOSOHJELMAN KÄYTTÖ

11.1.2025

SISÄLTÖ:

1. Alge-ajanottojärjestelmä
2. Hae ajanottosarjat kahviosta
3. Käynnistä yleisönäyttö
4. Asenna portit
5. Timy-ajanottolaitteen käynnistys
6. Timy-ajanottolaitteen ohjelmamuutos Training light > PC-timer
7. Timyn kytkentä tuomarinsihteerin tietokoneeseen
8. Tulosohjelman asetukset toimistossa (Eskolan ohjelma)
9. Tuomarinsihteerin tietokoneen käynnistys ja Agoras-tulosohjelman perustietojen syöttäminen
10. Alge-ajanoton toiminta
11. Agoras-tulosohjelman käyttö
 - 11.1. Hae kisat
 - 11.2. Rataantutustuminen
 - 11.3. Nollakoira
 - 11.4. Virheiden syöttö
 - 11.5. Seuraava koirakko
12. Alge-ajanoton ongelmatilanteita ja ratkaisuja
13. Agoras-tulosohjelman ongelmatilanteita ja ratkaisuja
14. Kun kisapäivä on ohi
15. WTN-boksien paristojen vaihto

1. ALGE-ajanottojärjestelmä

Ojanko Areenalla on kaksi kappaletta Alge-ajanottoja, valkoinen ja musta sarja. Valkoisella huomiovärillä merkittyä ajanottoa käytetään kentällä 1 (toimiston pääty) ja mustalla huomiovärillä merkittyä kentällä 2 (hallin toinen pääty).



Valkoinen sarja (kenttä 1, TEAM 4)



Musta sarja (kenttä 2, TEAM 2)

Molempiin ajanottosarjoihin kuuluu:

- Yleisnäyttö (kiinnitetty hallin pitkälle takaseinälle)
- TIMY-ajanottolaite, virtalähde ja USB-piuha (musta ALGE-salkku)
- Kaksi valoverhoporttia (sininen lähtöportti ja punainen maaliportti)
- Kaksi WTN-boksia (START ja FINISH), jotka ovat kiinnitetty magneetilla portteihin
- Neljä Makitan akkua yksi jokaiseen valoverhotolppaan (turkoosi Makitan salkku)



Timy-ajanottolaite



WTN-boksit (START ja FINISH)

2. Hae Alge- ajanottosarjat kahviosta

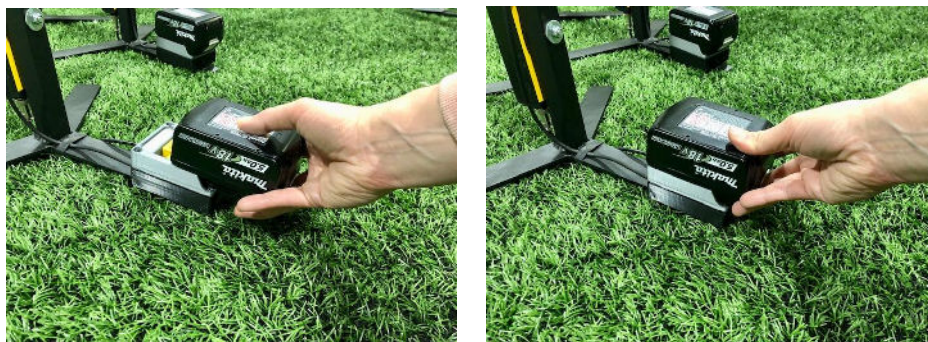
3. Käynnistä Alge-yleisönäyttö

Ajanoton mustat Alge-yleisönäytöt ovat kiinteästi kiinnitetty hallin pitkään takaseinään. Kytke Alge-yleisönäyttöjen virrat päälle laittamalla virtajohto pistorasiaan. Kun näyttö on päällä, näyttöön ilmestyy kellonaika.

4. Asenna portit

4.1. Vie valkoisen ajanottosarjan lähtö- ja maaliportit kentälle 1 (toimiston pääty) ja vastaavasti mustat kentälle 2. Aseta valoverhotolpat pareittain portiksi, molempiin ajanottosarjoihin kuuluu sininen ja punainen portti. **Sininen portti on aina lähtöportti ja punainen maaliportti.**

4.2. Makitan laatikosta löytyvät valoverhoporttien akut. Laita akku kiinni koteloon jokaiseen valoverhotolppaan liu'uttamalla akku päädyssä tolppaa kohti, niin että akku lukittuu paikalleen.



Huom! Akku ei irtoa jalustasta, ennen kuin se on vapautettu akun päädyssä sijaitsevalla painikkeella ja liu'utettu pois kotelosta. Älä yritä irrottaa akkua nostamalla!

4.3. Kohdista portit. Kun tolpat on kohdistettu oikein, toisen tolpan alareunassa palaa vihreä led ja toisen punainen led. Jos portti ei ole kohdistettu oikein, näkyy punaisen ledin tolpassa numeroita.

4.4. Jokaiseen portin toiseen tolppaan on kiinnitetty valmiiksi WTN-boxi. WTN-boxissa lukee lähtöportissa (sininen) **START** ja maaliportissa (punainen) **FINISH**. Mikäli maali ja lähtö vaihdetaan päittäin, vaihdetaan portit kokonaisuudessaan.

4.5. Käynnistetään WTN-boksit painamalla kerran **ON/OFF**-painiketta. Kun WTN-boxin näyttöön ilmestyy teksti **PR MENU**, paina **MENU**, jonka jälkeen näyttöön ilmestyy numeroita. Mikäli näyttö sammuu, aloita käynnistys alusta.

- 4.6.** WTN-boksien paristot ovat valmiiksi ladatut, varmista kuitenkin että paristot ovat täynnä WTN-boksin näytössä näkyvästä lataustaso-symbolista. Kun lataustason palkeista jäljellä on vain yksi, on syytä vaihtaa paristot.
- 4.7.** Tarkista perusasetukset WTN-boksista. Paina kerran WTN-boksin MENU-painiketta > Näytössä lukee TEAM ja ylänurkassa pitäisi lukea 4:S, kun kyseessä valkoinen ajanotto (kenttä 1) ja 2:S, kun kyseessä musta ajanotto (kenttä 2) > Muuta tarvittaessa ylös-alas-nuolinäppäimillä. Paina toisen kerran MENU > Näytössä lukee BANANA, ylänurkassa pitäisi lukea C:0 (mikäli on kyse sinisen lähtöportin WTN-boksista, START) tai C:1 (mikäli kyse on punaisen maaliportin WTN-boksista, FINISH). Kun ei hetkeen paina mitään WTN-boksin näppäimiä, se palaa perusnäyttöön > Testaa antamalla ajanottoporteista signaalit lähdöstä maaliin > Varmista seuraavan koirakon oikea lähtönumero

5. Timy-ajanottolaitteen käynnistys

- 5.1.** Myös TIMY-ajanottolaitteet on merkitty kenttäkohtaisesti huomiovärillä valkoinen kentälle 1 (toimiston pääty) ja musta kentälle 2. Lue myös seuraavat kohdat 5.2 ja 5.3 ennen laitteen käynnistystä, jotta tiedät kuinka toimia.
- 5.2.** Käynnistä TIMY-ajanottolaitte kytkemällä virtalähde pistorasiaan. Laitte käynnistyy automaattisesti.
- 5.3.** Käynnistyksen yhteydessä nollataan muisti. Tähän on aikaa n. 5s. Laitteen kysyessä vastataan CLR (numero 9 yläpuolella). Näytössä pitäisi lukea STNO:1 (lähtönumero) ja FIN 0 (suoritus aika). Mikäli et ehtinyt nollaamaan muistia, sammuta laite painamalla pitkään punaista STOP/OFF-painikkeella ja laitteen pyytäessä vahvasta pyyntö punaisella OK-painikkeella. Tämän jälkeen aloita käynnistys alusta.

6. Timy-ajanottolaitteen ohjelman muutos Training light → PC-timer

- 6.1.** Ajanottolaitte käynnistyy suoraan TRAINING LIGHT-ohjelmaan. Käynnistyksen jälkeen päätteen näytössä näkyy oheinen näkymä.



- 6.2. Paina MENU-painiketta (harmaa, arkin näköinen, 2nd-napin oikealla puolella)
- 6.3. Nuolinäppäimillä ylös-alas selataan valikosta PROGRAMS ja vahvistetaan valinta painamalla vihreä OK
- 6.4. Pääte kysyy vielä varmistukseksi uudelleen toiminnon PROG-CHANGE, vastataan kyllä = CHANGE painamalla harmaata F0-nappia, näytön alapuolella vasemmalla.
- 6.5. Näyttöön ilmestyy lista kaikista päätteeseen tallennetuista ohjelmista ja näistä nuolinäppäimillä ylös-alas valitaan PC-TIMER ja vahvistetaan valinta painamalla vihreä OK.
- 6.6. Näyttöön ilmestyy TIMES: xxxxxx FREE 00000 SAVED ja alimmalla rivillä lukee PRESS ANY KEY → Vahvistetaan painamalla mitä tahansa näppäintä päätteessä, vaikka vihreä OK.
- 6.7. Nyt näyttöön ilmestyy virallinen ”juokseva” päivääika. Ja vaikka aika ei vastaa oikeaa kellonaikaa, niin annetaan olla sellaisenaan. Myös yleisönäytössä näkyy tämän näytön muutama viimeinen desimaali, mutta palaa normaaliin, kunhan käynnistetään AGORAS. Tuolloin softa ottaa yleisönäytön hallintaansa.



7. Timyn kytkentä tuomarinsihteerin tietokoneeseen

- 7.1. **Huom! Tuomarinsihteerin tietokone pidetään edelleen suljettuna**
- 7.2. Kytetään USB-A johto TIMY:stä (virtalähteen pistokkeen yläpuolella, vasemmalla kyljellä) tuomarinsihteerin tietokoneen USB-porttiin
- 7.3. Kytetään peliohjain tuomarinsihteerin tietokoneen USB-porttiin
- 7.4. Kytetään Ethernet-verkkojohto tietokoneeseen.
 - Kenttä 1: Ethernet-verkkojohto (30m) löytyy toimiston oven vierestä

- Kenttä 2: Ethernet-verkkojohto (30m) löytyy keskeltä hallia takaseinältä äänentoistolaitteiston luota sekä toinen Ethernet-verkkojohto (30m) etuseinältä läheltä takapäätyä
- 7.5. Tarvittaessa kytketään hiiri tietokoneeseen
- 7.6. Kytkentöjen jälkeen käynnistetään tietokone

8. Tulohjelman asetukset toimistossa (Eskolan ohjelma, ei Agoras)

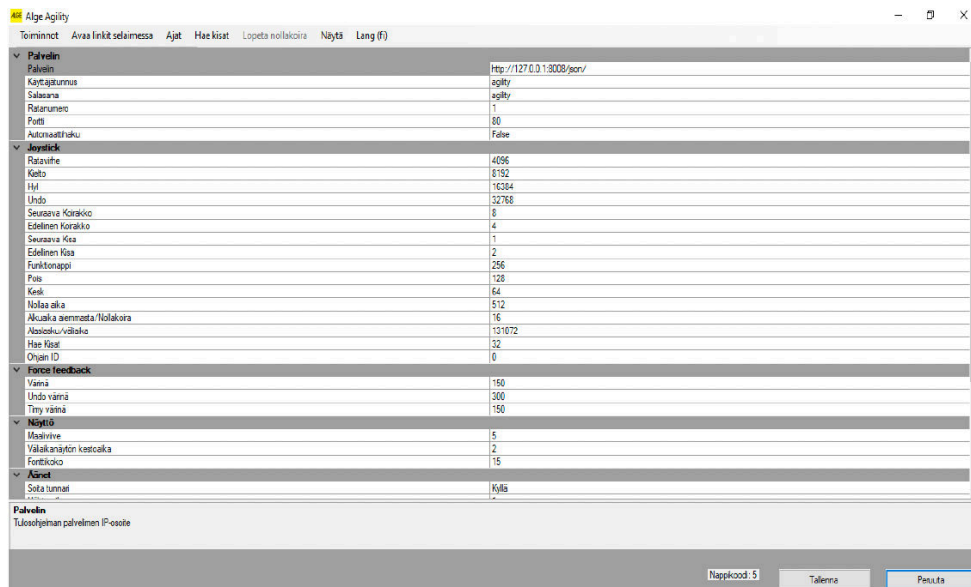
Tuomarinsihteeri, tarkista nämä yhdessä toimiston kanssa!

- 8.1. Sammuta toimiston tulohjelmakoneen WLAN ja varmista että kone on Ethernet-johdolla yhteydessä verkkoon.
- 8.2. Käynnistetään normaalisti toimiston tulohjelma. Mikäli käynnistyksen yhteydessä palomuuuri kysyy lupien antamista verkoille, niin laitetaan ruksi molempiin (julkinen ja yksityinen verkko).
- 8.3. Avataan päivän kilpailut normaalisti tulohjelmaan.
- 8.4. Vasemmasta yläkulmasta, Tiedosto-sarakkeesta valitaan HTTP-palvelin.
- 8.5. Pysäytä palvelin (mikäli ei ole jo seis) ja palaa uudelleen samaan näkymään.
- 8.6. Ylemmän laatikon Suojattu palvelin käytössä (täppä ruudussa) ja Palvelimen portti (8008), ei muuteta.
- 8.7. Palvelimen osoite- kohdan pudotusvalikosta valitaan aktiiviseksi osoitteeksi 192.168.0.-alkuinen osoite. Valittu osoite kirjataan ylös, koska sitä tarvitaan tuomarinsihteerin tietokoneessa yhteyden luomiseen.
- 8.8. Käyttäjätunnus ja salasana kirjataan asetuksiin. **Nämä kirjataan ylös tuomarinsihteerin konetta varten!**
- 8.9. Tiedostopalvelin käytössä ja Salaus käytössä jätetään tyhjiksi.
- 8.10. Alemman laatikon oletus asetuksiin ei muutoksia.
- 8.11. Käynnistetään palvelin uudelleen.
- **Huom!** Kun ajanotto on yhdistetty toimistoon, pitäisi palvelin yrittää pitää päällä keskeytyksettä. Yhteyden katkeaminen tai palvelimen sammutus aiheuttaa häiriöilmoituksen ajanotossa. **Palvelimen tai toimiston koneen sammutukset ja korjaukset tulee tehdä koordinoitusti luokkien välissä, jos vain mahdollista. Jos esim. äkillinen konerikko kuitenkin iskee, niin ilmoitus heti ajanottoon, jolloin voidaan hallitusti siirtyä ottamaan aikoja ajanoton ns. Nollakoira-moodilla.**

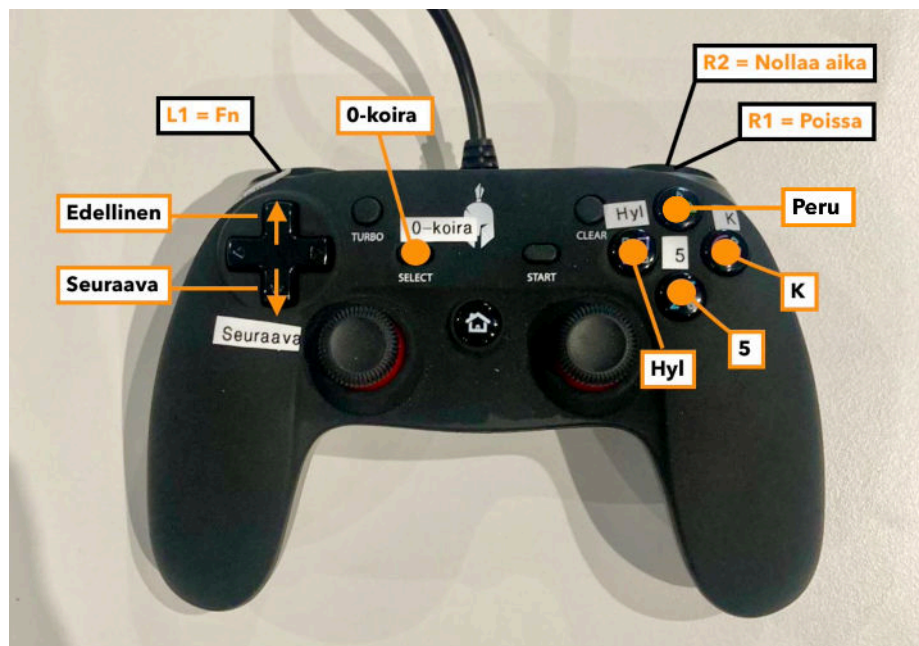
- **Luokissa ei saa olla duplikaatioita (sama koirakko tai sama lähtönumero useamman kerran) ja kaikilla koirakoilla pitää olla lähtönumero.** Mikäli duplikaatioita ilmenee tai lähtönumeroita puuttuu, antaa Agoras häiriöilmoituksen ajanottoon, kun kyseisen luokan ajanotto aloitetaan.
- Myös ratatietojen olisi hyvä olla syötettynä ennen luokan tutustumisen päättymistä, jotta softan reaali-aikainen tilastointi on mahdollista heti ensimmäisestä koirakosta lähtien. Mikäli ratatiedot ovat vaillinaiset, niin tulokset näkyvät väärin reaaliaikaisessa seurannassa, kunnes tiedot täydennetään.
- **Huom! Radalta tulleita tietoja voidaan muokata normaalisti toimistossa, mutta koirakorivin soluja ei saa aktivoida, kun koirakko on vielä radalla (estää radalta tulevan tiedon siirtymisen koirakon tietoihin tulosohjelman riville).**

9. Tuomarsihteerin tietokoneen käynnistys ja Agoras-tulosohjelman perustietojen syöttäminen

- 9.1. Hae toimistosta Eskolan tulosohjelmasta ylöskirjattu http-palvelimen osoite (192.168.0.-alkuinen ip-osoite), ks. kohta 8
- 9.2. Käynnistetään tuomarsihteerin tietokone, niin että näkyviin tulee työpöytä
- 9.3. **Kytke WLAN tuomarsihteerin koneesta pois päältä**
- 9.4. Avataan AGORAS (keltainen ALGE-neliö tehtäväpalkissa tai työpöydällä). Avataan ylävalikosta **Toiminnot > Asetukset** (vasen yläkulma)



- 9.5.** Palvelin-osion ensimmäiselle riville kirjataan toimiston tulostietokoneesta ylösotettu Eskolan tulosohjelman http-palvelimen osoite (192.168.0.-alkuinen ip-osoite). Rivin alkuperäisestä osoitteesta korvataan vain osoitteen numerosarja. Eli kuvan tilanteessa alkuperäinen osoite rivillä on http://127.0.0.1:8008/json/ . Tästä osoitteesta korvataan VAIN 127.0.0.1 toimistosta annettuun 192.168.0.xxx osoitteeseen. **Kaikki muu rivillä jätetään alkuperäiseen muotoon, eikä välilyöntejä tule mihinkään väliin!**
- 9.6.** Toiselle riville tulee käyttäjätunnus, jonka pitää olla sama, kuin toimistossa Eskolan tulosohjelmassa
- 9.7.** Kolmannelle riville tulee salasana, joka myös pitää olla sama, kuin toimistossa Eskolan tulosohjelmassa
- 9.8. Mikäli käyttäjätunnus tai/ja salasana eivät vastaa toimiston Eskolan tulosohjelman käyttäjätunnusta ja salasanaa, Agoras ei ota yhteyttä toimistoon**
- 9.9.** Neljännen rivin ratanumerolla on mahdollista nimetä ajanotot erikseen, mikäli käytetään useampaa kenttää yhtäaikaaisesti. Jos ratoja on vain yksi, jätetään muuttamatta alkuperäistä.
- 9.10.** Viidennen rivin Portti, numero annetaan olla 80.
- 9.11.** Osion viimeisen rivin Automaattihaku annetaan olla False, tai muutetaan se siihen tarvittaessa → Klikkaa rivi aktiiviseksi hiirellä ja rivin oikeasta reunasta pudotusvalikosta valitse False.
- 9.12.** Joystick-osion riveillä saadaan muutettua peliohjaimen painikkeiden järjestystä ja myös voidaan estää tiettyjen toimintojen käyttö kokonaan. Tässä osiossa tarvitsee vain klikata hiirellä rivi aktiiviseksi (siniseksi) ja painaa peliohjaimesta sille toiminnolle haluttua painiketta. **Muista, ettei asetuksiin saa jäädä kahta toimintoa samalle peliohjaimen painikkeelle (sama numerosarja)!** Toiminnon saa kokonaan poistettua pyyhkimällä vanha numero pois ja syöttämällä tilalle numeron 0 . **Tarkista ja tarvittaessa päivitä näppäinkomennot aina ennen kilpailun aloittamista!**



Joystickin näppäimet:

Seuraava	Nuoli alas Siirtyy seuraavaan koirakkoon tuloslistassa (lähettää tuloksen toimiston tulosohjelman)
Edellinen	Nuoli ylös Siirtyy edelliseen koirakkoon tuloslistassa
0-koira	Select Vaihtaa ohjelman Nollakoiramoodiin (Käytetään yhdessä Fn-näppäimen kanssa)
Nollaa aika	R2 Nollaa ajan (Käytetään yhdessä Fn-näppäimen kanssa)
Pois	R1 Merkitsee koirakon poissaolevaksi (Käytetään yhdessä Fn-näppäimen kanssa)
5	X -näppäin Koirakolle 5 virhepistettä
K	○ -näppäin Koirakolle kielto
Hyl	□ -näppäin Koirakko hylätty
Peru	△ -näppäin Peruu viimeisimmän syötetyn virheen (Esimerkki: Koirakolle on tullut radalta virheinä kielto ja 5. Radan jälkeen tuomari tulee perumaan antamansa kiellon. Tällöin tuomarinsihteeri painaa kaksi kertaa Peru ja syöttää 5 takaisin. Tuomarinsihteeri voi muokata tuloksia siihen asti, kunnes painaa Seuraava, jolloin ohjelma lähettää tuloksen toimiston tulosohjelman ja siirtyy seuraavaan koirakkoon)

9.13. Kaikille toiminnoille on peliohjaimessa oma painike, mutta samalla **osa toiminnoista vaatii Fn-painikkeen (= funktiopainike) pohjassa pitämisen samaan aikaan** (tämä estää vahinkopainalluksen kriittisissä tilanteissa). **Näitä ovat 0-koira, Pois ja Nollaa aika.**

9.14. Klikkaa **Asetukset**-ikkunan oikeassa alareunassa olevaa **Tallenna**-painiketta, niin ohjelma siirtyy taas etusivulle. Takaisin asetuksiin päästään etusivun ylävalikosta (vasen yläkulma) **Toiminnot > Asetukset**

10. Alge-ajanoton toiminta

- 10.1. Ajanotto käynnistyy, kun sinisen lähtöportin (jonka WTN-boxissa lukee START) valoverhotolpat antavat signaalin.
- 10.2. Ajanotto päättyy, kun punaisen maaliportin (jonka WTN-boxissa lukee FINISH) valoverhotolpat antavat signaalin.
- 10.3. **Ajan pysäyttäminen Timy-ajanottolaitteella**
Kun ajanotto pitää pysäyttää, paina punaista **STOP/OFF**-painiketta.
Kun tehdään mitä tahansa muokkauksia tulosohjelmassa, huolehdi aina ensin, että aika on kellossa pysähtynyt / pysäytetty!

11. Agoras-tulosohjelman käyttö

- 11.1. Klikataan yläreunan palkista **Hae kisat**. Mikäli yhteys toimistoon on kunnossa, niin ensimmäinen luokka avautuu suoraan etusivun näkymään. Kaikki auki olevat kilpailut on listattu vasemman yläkulman pudotusvalikkoon. Toimistossa tehdyt muutokset näkyvät listalla sen hetkisen tilanteen mukaan. Mikäli luokka on oikein, jatketaan eteenpäin tai valitaan uudelleen.

Numero	Ohjaaja	Kutsumanimi	Suoritus aika	Tulos	Sijoitus	Rotu
1	Johannes Mäkinen	Rene				villakoira, kääpiövillakoira
2	Antero Heikkinen	Liinu				kääpiöpinseri
3	Antero Laine	Pirpana		POIS		borderterrieri
4	Tapio Heikkinen	Luca				amerikancockerspanieli
5	Anneli Mäkinen	Anoela				rekisteröimätön/sekarotuisen
6	Johannes Heikkinen	Pörrö		POIS		rekisteröimätön/sekarotuisen
7	Maria Heikkinen	Jatta				welsh coroi cardioan
8	Johanna Mäkelä	Svlvi		POIS		bostoninterrieri
9	Annikki Mäkelä	Emma				lancashire heeler
10	Mikael Mäkelä	TEDDY				japanese chin

11.2. Rataantutustuminen

- Rataantutustumisaika on mahdollista valita hiirellä yläreunan **Ajat-**osiosta → Tutustumisaika → Valitaan aika, joka alkaa välittömästi, kun se klikataan
- Toinen vaihtoehto on syöttää aika tietokoneen näppäimistöllä. **Näppäile ensin aika minuutteina (esim. 7) ja sen jälkeen kirjain M.** Aika lähtee käyntiin välittömästi, kun kirjainta on painettu. Tutustumisaika voidaan keskeyttää vasemman yläkulman `Pysäytä`-laatikkoa klikkaamalla. Virhenäppäilyn sattuessa, syötä aika uudelleen, vaikka vanha olisikin käynnissä alla. Rataantutustumisen lopussa ohjelma palaa taas nollakoira-moodiin, jolla voidaan testata ajanotto ennen ensimmäistä koirakkoa.

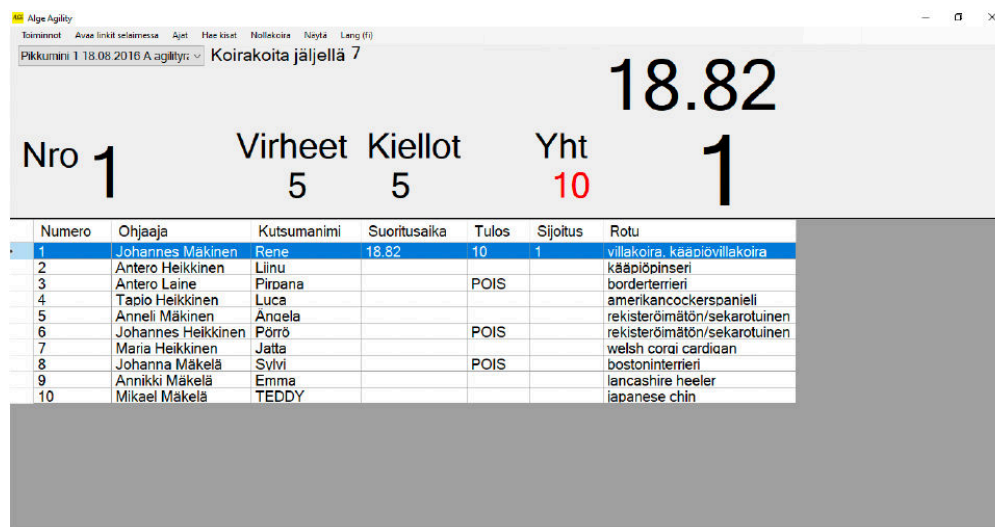
Numero	Ohjaaja	Kutsumanimi	Suoritus aika	Tulos	Sijoitus	Rotu
1	Johannes Mäkinen	Rene				villakoira, kääpiövillakoira
2	Antero Heikkinen	Liinu				kääpiöpinseri
3	Antero Laine	Pirpana		POIS		borderterrieri
4	Tapio Heikkinen	Luca				amerikancockerspanieli
5	Anneli Mäkinen	Ancela				rekisteröimätön/sekarotuinen
6	Johannes Heikkinen	Pörrö		POIS		rekisteröimätön/sekarotuinen
7	Maria Heikkinen	Jatta				welsh corai cardigan
8	Johanna Mäkelä	Silvi		POIS		bostoninterrieri
9	Annikki Mäkelä	Emma				lancashire heeler
10	Mikael Mäkelä	TEDDY				japanese chin

11.3. Nollakoira

Tällä moodilla voidaan ottaa aikoja ja testata järjestelmää ilman että ajat kirjautuvat tulohjelmaan. Ohjelma avautuu aina 0-koira-moodissa. **Peliohjaimen 0-koira-näppäin toimii Fn-näppäin pohjassa** (estetään vahinkopainallukset). Painamalla siis **Fn + 0-koira** nollakoiramoodi menee pois päältä ja kilpailumoodi käynnistyy (myös ylävalikosta löytyy kohta **Lopeta nollakoira**, josta päästään hyppäämään pois nollakoiramoodista). Tällöin avatun luokan ensimmäinen tulokseton koirakko syöttyä automaattisesti ensimmäiseksi lähtijäksi. Jos ensimmäinen koirakko on pois, niin ohjelma hyppää automaattisesti seuraavaan lähtölistan mukaan starttaavaan koirakkoon. **Vastaavasti uudelleen painamalla Fn + 0-koira, menee nollakoiramoodi uudelleen päälle.** Tällä voidaan estää ajanoton käynnistyminen väärälle koirakolle (jos esim lähtöporttia pitää korjata) tai

ottaa virallista aikaa koirakolle ilman yhteyttä toimistoon (virheet ja aika siirrettävä manuaalasti toimistoon).

- 11.4. Koirakon lähtiessä radalle ajanotto käynnistyy. Huomioi, että ajan tulee olla aina pysäytettynä ja nollattuna, kun lähdetään ottamaan uutta aikaa. Ratavirheitä syötetään peliohjaimesta tuomarin käsimerkkien mukaisesti. Virheitä voidaan syöttää ennen ajanoton alkua (lähtöhypyn ohitus) ja ajanoton päätyttyä (viimeinen rima tippuu tai tuomari muuttaa lopullista tulosta ennen seuraavaa koirakkoa). Annettuja virheitä voidaan tarvittaessa perua Peru-näppäimellä.**



The screenshot shows the 'Alge Agility' software interface. At the top, it displays 'Pikkumini 1 18.08.2016 A agilityr.' and 'Koirakoita jäljellä 7'. The main display shows a large '18.82' and a summary table:

Nro	Virheet	Kiellot	Yht
1	5	5	10

Below this is a table of dogs:

Numero	Ohjaaja	Kutsunimi	Suoritus aika	Tulos	Sijoitus	Rotu
1	Johannes Mäkinen	Rene	18.82	10	1	villakoira, kaapiovillakoira
2	Antero Heikkinen	Linu				kääpiöpinseri
3	Antero Laine	Pirpana		POIS		borderterrieri
4	Tapio Heikkinen	Luca				amerikancockerspanieli
5	Anneli Mäkinen	Angela				rekisteröimätön/sekarotuisen
6	Johannes Heikkinen	Pörö		POIS		rekisteröimätön/sekarotuisen
7	Maria Heikkinen	Jatta				welsh corai cardigan
8	Johanna Mäkelä	Sylvi		POIS		bostoninterrieri
9	Annikki Mäkelä	Emma				lancashire heeler
10	Mikael Mäkelä	TEDDY				japanese chin

- 11.5.** Kun koirakon tulokset ovat ok, painetaan peliohjaimesta **Seuraava** (ristipainike), jolloin listan seuraava koirakko valitaan kentälle. **Mikäli seuraava koirakko on merkitty POIS, niin ohjelma hyppää automaattisesti yli ilman lisätoimintoja.**
- 11.6.** Tällä tavalla jatketaan, kunnes kaikki luokan koirakot ovat saaneet tulokset ja viimeisenkin koirakon tulos on lähetetty peliohjaimen **Seuraava**-painikkeella toimiston tulosohtelmaan. Tämän jälkeen etusivulle tulee nollakoira-moodi päälle.
- 11.7. Valitaan pudotusvalikosta seuraavaksi kisaava luokka**
- 11.8.** Toistetaan, kun kaikki luokat on kisattu loppuun

12. Agoras-tulosohjelman ongelmatilanteita ja ratkaisuja

- 12.1. Aina kun lähdetään ottamaan aikaa joko nollakoiramoodissa (testi tai virallinen) tai kilpailumoodissa, huolehdi aina, että ajanotto kellossa on pysähtynyt / pysäytetty**
- 12.2. Kun tehdään mitä tahansa muokkauksia tulosohjelmassa, huolehdi aina ensin, että aika on kellossa pysähtynyt / pysäytetty**
- 12.3. Kaikissa ongelmatilanteissa voidaan turvautua nollakoiramoodiin**
- Laitetaan nollakoiramoodi päälle
 - Ajanotto ottaa ajan koiralle
 - Tuomarinsihteerit kirjaavat ajan ja ratavirheet tuomarinsihteerin lappuun
 - Toimistossa kirjataan tulokset Eskolan tulosohjelmaan tuomarinsihteerin lapusta
 - Huom. Tuomarinsihteerin laput ovat viralliset tulokset, eli kisaradalla tulee tuomarinsihteereitä olla kaksi kappaletta, joista toinen kirjaa tulokset tulosohjelmaan ja toinen käsin tuomarinsihteerin lappuun. Samoin suoritus aika tulee kirjata myös käsin tuomarinsihteerin lappuun
 - Lopuksi painetaan **Seuraava** ennen seuraavaa koirakkoa ihan vastaavasti kuin kisamoodissakin ja otetaan seuraavalle koirakolle uusi aika
- 12.4. Jos ajanotto käynnistyy koirakolle enneaikaisesti esim. ratatyöntekijän nostaessa riman**
- Kun tuomarinsihteerin on painanut **Seuraava**, siirtyy tulosohjelma seuraavaan koirakoon. Tällöin signaalin tullessa ajanottoporteista käynnistyy ajanotto seuraavalle koiralle. Jos koiran sijasta ajanoton käynnistää esim. rimaa nostava ratatyöntekijä, täytyy ajanotto pysäyttää ja nollata.
 - Pysäytä ajanotto painamalla **Timystä punaista STOP/OFF**-nappia
 - Nollataan aika painamalla peliohjaimesta **Fn + Nollaa aika**
 - Tämän jälkeen ajanotto on valmiina ottamaan uudelleen ajan samalle koirakolle
 - **Jotta tämä voidaan välttää, kannattaa ratatyöntekijä ohjeistaa korjaamaan lähtöhyppy aina koirakon ollessa vielä radalla. Tällöin ongelmaa ei pääse syntymään.**
- 12.5. Jos koirakko on poissa, kun olisi sen vuoro startata**

- Mikäli koirakko ei saavu lähtöön omalla vuorollaan, jätetään tulos kirjaamatta ja siirrytään **Seuraava**-painikkeella seuraavaan koirakkoon ja otetaan normaalisti sille aika ja jatketaan lähtölistan mukaan eteenpäin koirakko kerrallaan.
- Mikäli kyseinen koirakko starttaa luokan lopussa, hyppää tulosohjelma automaattisesti lähtölistan loppuksi tähän koirakkoon, jolla ei vielä tulosta ole kirjattuna
- Mikäli kyseinen koirakko starttaa kesken luokan, siirrytään koirakkoon klikkaamalla se hiirellä aktiiviseksi lähtölistassa, jonka jälkeen ajanotto ottaa sille ajan. Jälleen painamalla koirakon jälkeen **Seuraava**-painiketta hyppää tulosohjelma ensimmäiseen koirakkoon listalla, jolla ei vielä tulosta ole.
- Jos tiedetään, että koirakko on oikeasti poissa, eikä tule luokassa starttaamaan, voidaan painaa peliohjaimesta **Fn + POIS**

12.6. Jos seuraava koirakko ehtii lähteä ennen tuomarinsihteerin kuittausta

- Ts. koirakko on jo radalla ennen kuin tuomarinsihteerin oli ehtinyt edellisen koiran jälkeen painaa **Seuraava**-painiketta
- Paina ensin peliohjaimesta **Seuraava** ja heti tämän jälkeen **0-koira** (ei Fn-painiketta)
- Tällöin ajanotto korjaa tilanteen ja ottaa ajan radalla olevalle koirakolle oikein

13. Alge-ajanoton ongelmatilanteita ja ratkaisuja

13.1. Mikäli TIMY piippaa ja sen näyttöön ilmestyy PULSE HOLD-teksti:

- Valoverhotolppien on linjaus on siirtynyt tai on muuten huono > kohdistetaan uudelleen ja testataan, eli otetaan koeaika **Nollakoira-moodissa**
- Valoverhotolppien jompikumpi akku irronnut tai on tyhjä > kiinnitetään takaisin / vaihdetaan akku ja testataan
- Ratahenkilö valoverhotolppien välissä esim. muuttamassa riman korkeutta > odotetaan, että henkilö poistuu > varmistetaan, ettei aika ole käynnissä > tarvittaessa ajan sammutus ja oikean lähtönumeron varmistus
- Valoverhotolppien välissä jotain muuta, esim. estenumero kyltti tai hypyn jalusta, joka peittää anturin > poista este, varmista oikea lähtönumero seuraavalle koirakolle

13.2. Jos aika ei lähde käyntiin ja valoverhotolppien suuntaus on kunnossa:

- **Tarkista, että WTN-boksi on päällä** > Käynnistä tarvittaessa WTN-boksi uudelleen > Testaa antamalla valoverhoporteista signaalit lähdöstä maaliin > Varmista seuraavan koirakon oikea lähtönumero
- **Tarkista WTN-boksin paristojen lataustaso** > Jos viimeinen osio vilkkuu tai ei näy ollenkaan, on paristot loppu > Vaihda paristot > Käynnistä WTN-boksi uudelleen > Testaa antamalla valoverhoporteista signaalit lähdöstä maaliin > Varmista seuraavan koirakon oikea lähtönumero
- **Tarkista perusasetukset WTN-boksista.** Paina kerran WTN-boksin MENU-painiketta > Näytössä lukee TEAM ja ylänurkassa pitäisi lukea 4:S, kun kyseessä valkoinen ajanotto (kenttä 1) ja 2:S, kun kyseessä musta ajanotto (kenttä 2) > Muuta tarvittaessa ylös-alas-nuolinäppäimillä. Paina toisen kerran MENU > Näytössä lukee BANANA, ylänurkassa pitäisi lukea C:0 (mikäli on kyse sinisen lähtöportin WTN-boksista, START) tai C:1 (mikäli kyse on punaisen maaliportin WTN-boksista, FINISH). Kun ei hetkeen paina mitään WTN-boksin näppäimiä, se palaa perusnäyttöön > Testaa antamalla ajanottoporteista signaalit
- **Tarkista, että akkukotelosta WTN-boksiin tulevat piuhat ovat ehjät ja WTN-boksin pohjassa oikeilla paikoillaan** eli punainen liitin punaisessa ja musta liitin mustassa > Korjaa tarvittaessa > Testaa antamalla valoverhoporteista signaalit lähdöstä maaliin > Varmista seuraavan koirakon oikea lähtönumero

13.3. Jos aika lähtee käyntiin ja näkyy TIMY:n näytössä, mutta ei yleisönäytössä:

- Tarkista, että näytön langattoman vastaanottimen johdon pistoke on paikoillaan näytön päädyssä
- Tarkista, että näytön langattoman vastaanottimen alapinnassa olevan valitsimen asento (TEAM) > Kun käytössä valkoinen ajanottosarja (kenttä 1), valitsimen pitää olla asennossa 4 > Kun käytössä musta ajanottosarja (kenttä 2), valitsimen pitää olla asennossa 2 > Mikäli yleisönäyttöön ei tule mitään näkyviin (ajanoton ulkopuolella näytössä näkyy päiväys ja kellonaika), tarkista myös näytön virtajohto

13.4. Jos TIMY hyytyy eli ei suostu ottamaan vastaan näppäinkomentoja:

- Yritä sammuttaa laite normaalisti STOP/OFF-painikkeella

- Jos ei onnistu, irrota virtalähde TIMY:stä > Avaa laitteen takaa paristokotelon kansi, ota hetkeksi akkupaketti pois > Laita akku takaisin > Sulje kansi ja kytke virtalähde > Käynnistä uudelleen

14. Kun kisapäivä on ohi

- 14.1. Tarkistetaan WTN-boksien näytöistä pariston lataustaso ennen sammutusta > Vaihdetaan paristot tarvittaessa
- 14.2. Sammutetaan WTN-boksit > Paina pitkään **ON/OFF**-painiketta, kunnes näytössä lukee OFF > Vapauta painike ja paina samaa **ON/OFF**-painiketta uudelleen
- 14.3. Sammutetaan TIMY > Paina pitkään punaista **STOP/OFF**-painiketta ja sen jälkeen näytön ohjeen mukaan **punaista OK**-painiketta
- 14.4. Irrotetaan virtalähde TIMY:stä ja pistorasiasta
- 14.5. Irrotetaan akut valoverhotolppien jalustoista, tarkista akun varaustaso akun omalla testerillä > Lataa tarvittaessa toimiston seinään kiinnitetyssä Makitan latauspisteessä (HUOM! Kun akut on ladattu, irrota laturin virtajohto pistorasiasta)

15. WTN-boksien paristojen vaihto

- 15.1. WTN-boksien paristot ovat aina ladatut ja käyttövalmiina otettaessa ajanotto käyttöön
- 15.2. Jos kuitenkin jostain syystä paristojen lataus olisi päässyt laskemaan tai jos laitteiston virrat unohtuu kisaviikonlopun aikana yöksi päälle, saattaa käydä niin, että paristot täytyy vaihtaa
- 15.3. Jokaisessa WTN-boksissa on 3 kpl AA-paristoja
- 15.4. Paristot vaihdetaan sammuttamalla ensin WTN-boxi
 - Paina ON/OFF-painiketta pitkään, kunnes näyttöön tulee OFF
 - Vapauta painike ja paina uudelleen ON/OFF > Näyttö sammuu
- 15.5. WTN-boksi on kiinni valoverhotolpissa magneetilla. Ota WTN-boksi käteen ja irrota keltainen silikonisuoja. **Huom! Silikonisuojan sisällä oleva magneetti on irrallaan. Ota magneetti talteen suojan irrottamisen yhteydessä!**
- 15.6. Liu'uta WTN-boksin takakansi auki ja vaihda patterit

- 15.7. Muista palauttaa magneetti takaisin kannen ja silikonisuojan väliin ennen kuin laitat suojan paikalleen
- 15.8. Käynnistä WTN-boksi uudelleen
- 15.9. **Varmista paristojen taso myös vaihdon jälkeen!**
- 15.10. Kiinnitä WTN-boksi magneetilla takaisin jalustaan
- 15.11. Varmista tolppien kohdistus ja ajanoton toiminta ennen kisan jatkumista

Ohjeet: Vesa Lindberg ja Marko Koski / Ojangan Koiraurheilukeskus Oy 01/2023