

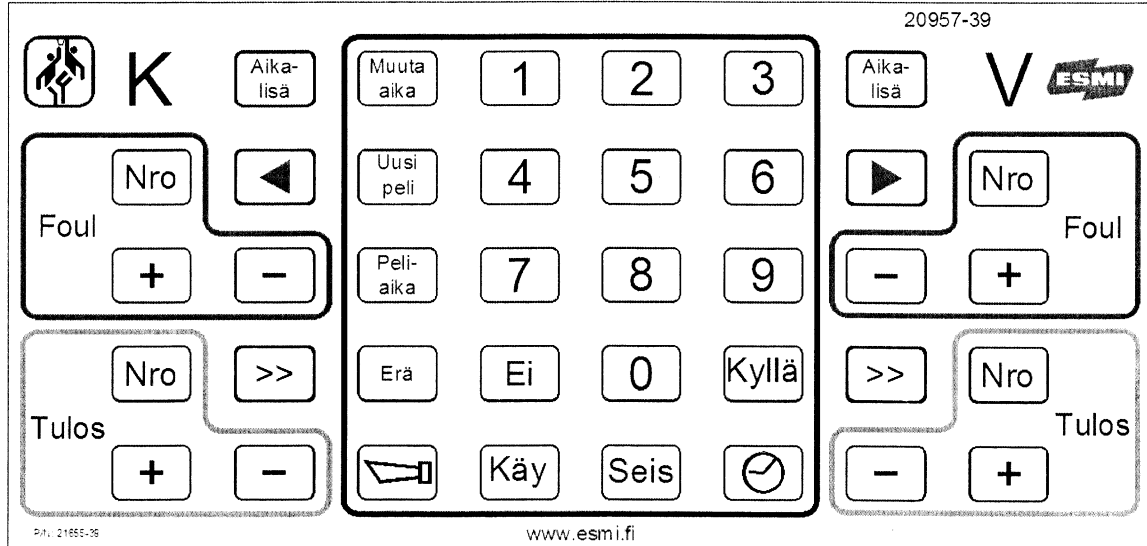


ESMIN TULOSTAULUT
12-URHEILUN KELLOT
Koripallo

Dokumentti: UUSIKO-2.DOC
Laatija: JP
Päiväys: 11 marras 2008
Sivu: 1 of 4
Ohjelmaversio: JEde

Koripallo

Painikelevy 20957-02
12-urheilun pelikellolle
LED - mallit



Käynnistys

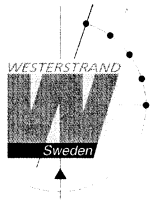
- Kytke näyttötaululle virta ja langattomassa mallissa myös ohjauskojeelle. Saat ohjauskojeen näyttöön tekstin RESTORE DATA = valitse aikaisemmin pelattu peli uudestaan. Jos valitset saman pelin kuin viimeksi aikaisemmin on pelattu paina KYLLÄ, jos haluat toisen pelilajin valitse pelilaji painikkeella EI ja hyväksy se painamalla KYLLÄ
- Aseta koripallon painikemalli ohjauskojeeseen
- Kytke ohjauskoje kytkentärasiaan pistokejohdolla tai langaton ohjauskoje verkkovirta-adapterilla.
- Jos käytetään koripallon 24 sek.sääntöä, liitä ohjain START/STOP RESET, ohjauskojeen takana rasiaan 24/35 SEC
- Jos käytetään START / STOPP-käsiohjainta, työnnä sen pistoke ohjauskojeen takareunassa olevaan pistorasiaan START/STOP

PELCO FINLAND OY

PI 415
02601 ESPOO

Puh. 010 446 511
Fax. 010 446 5103

Internet: www.pelco.com



ESMIN TULOSTAULUT
12-URHEILUN KELLLOT
Koripallo

Dokumentti: UUSIKO-2.DOC
Laatija: JP
Päiväys: 11 marras 2008
Sivu: 2 of 4
Ohjelmaversio: JEde

Tämä Sinun tulee tietää

Kotijoukkue = K.
Vierasjoukkue = V
Ok - Kyllä - jatka = Painike KYLLÄ
Ei - Keskeytä = Painike EI.
Päivitä tulostaulu = K (Palauttaa tiedot tarvittaessa ohjauskojeen muistista näyttötaululle)

Time-out Aikalisä Näytetään seuraavasti:
Merkinanto annetaan painikkeella SEIS jos aikalisä AIKALISÄ on ensin valittu.
Ohjauskojeen näytössä * (tähtien määrä = aikalisien määrä *, **, ***).
Käytettyjen aikalisien määrä 4 LED-tähteä alarivillä (2/joukkue), aikalisän alaslasku näytetään numeroilla peliaikakentässä sekä ohjauskojeen näytössä

Virhe/Foul Näytetään seuraavasti:
Keskirivillä näkyvät kummallekin joukkueelle kertyneiden joukkuevirheiden määrä.
Kun pelaaja saa virheen, käytetään joukkuevirhenäyttöjä hetkellisesti osoittamaan rangaistun pelaajan numero ja hänen virheidensä määrä vilkkuvana kunnes näytöt palautuvat osittamaan kertyneitä joukkuevirheitä.

Jos laitteistossa on lisänäyttötauluja:
Yksilövirhetauluissa näkyy pelaajan numero, kiinteät 4 – 15 tai ohjauskojeesta vapaasti valittavat pelaajanumerot ja pelaajakohtaisesti hänen virheidensä määrä, maks. 4 keltaista ja 1 punainen tähti. Laajimmassa yksilövirhetaulussa on oikealla myös pelaajan tekemien korien määrä numeroilla.

1. Käynnistä koripallo-ohjelma

- Jos näytössä on RESTORE DATA tai muu teksti kuin koripallo, paina painiketta EI.
- Paina EI kunnes näytössä on BASKET/KORIPALLO.
- Paina painiketta KYLLÄ

2. Ajanotto

- Painike KÄY tai painike SEIS, tai START/STOP käsiohjain. (Ajankorjaus kts. 11).
- Ajanotto ylöspäin laskevasta muutetaan tarvittaessa alaspäin laskevaksi ennen pelin alkua painamalla painiketta MATCH TIME/PELIAIKA. Hyväksy ohjauskojeen ehdottama erän pituus painamalla YES/KYLLÄ ja vastaa sitten KYLLÄ tai EI seuraavaksi näyttöön tulevaan kysymykseen koskien ylös- tai alaslaskevaa ajanottoa.

3. Kori/maali lisää

Jos vain perustaulu on käytettävissä:

- Painike TULOS +, ohjauskojeesta koti- K tai vierasjoukkueen V puolelta.

Jos laitteistossa on lisätäulu, jossa on pisteet/pelaaja näytettävissä numeroilla:

- Vaihtoehto 1. paina painiketta Nro (vihreän raamin sisällä) koti- tai vierasjoukkueen puolella.
- Kirjoita pelaajan numero numeropainikkeilla ja paina YES/KYLLÄ
- Kirjoita pelaajan tekemien pisteiden kokonaismäärä numeropainikkeilla ja paina YES/KYLLÄ
- Vaihtoehto 2. Paina painiketta + (vihreän raamin sisällä) ja paina YES/KYLLÄ

PELCO FINLAND OY

PI 115
02601 ESPOO

Puh. 010 446 511
Fax. 010 446 5103

Internet: www.pelco.com



ESMIN TULOSTAULUT
12-URHEILUN KELLOT
Koripallo

Dokumentti: UUSIKO-2.DOC
Laatija: JP
Päiväys: 11 marras 2008
Sivu: 3 of 4
Ohjelmaversio: JEde

- Paina Nro (vihreän raamin sisällä) koti- tai vierasjoukkueen puolella
- Kirjoita pelaajanumero numeropainikkeilla ja paina YES/KYLLÄ
- Paina vielä YES/KYLLÄ

Korjaa korien/maalien määrä

- painike TULOS -, ohjauskojeesta koti- K tai vierasjoukkueen V puolelta
Jos lisätäulu pelaajakohtaisille pisteille on laitteistossa:
- paina Nro (vihreän raamin sisällä) koti- tai vierasjoukkueelle
- kirjoita pelaajanumero numeropainikkeilla ja paina YES/KYLLÄ
ja seuraavaksi:
- Vaihtoehto 1. Paina +/- (vihreän raamin sisällä) koti- tai vieraspuolella ja paina YES/KYLLÄ
- Vaihtoehto 2. kirjoita pelaajan pisteiden kokonaismäärä numeropainikkeilla (aina kahdella numerolla)
ja paina YES/KYLLÄ.

4. Pelaajan numeron vaihtaminen

- paina painiketta >> koti- tai vierasjoukkueen puolelta
 - kirjoita vanha pelaajanumero numeropainikkeilla ja paina YES/KYLLÄ
 - kirjoita uusi numero, jonka haluat vanhan tilalle ja paina YES/KYLLÄ
- Pelaajanumerot järjestyvät taululla järjestykseen pienimmästä suurimpaan
Kun valitaan uusi peli palautuu perusasetus 4 - 15

5. 24-Sekunnin sääntö

- Ohjataan käsiohjaimella, jossa painikkeet S/S ja RESET ja ADJUST(kytKentä kohta D ohjeen alussa).
- Painikkeen RESET painallus asettaa 24 sekuntia ja aloittaa ajanlaskun uudelleen lukemasta 24.
 - Painike Start/Stop pysäyttää tai jatkaa 24 sekunnin alaslaskua peliajanoton ollessa käynnissä.
Jos jäljellä olevaa peliaikaa on vähemmän kuin 24 sekuntia, ei 24 sekunnin alaslaskua enää voida aloittaa lukemasta 24.
 - Painiketta ADJUST käytetään ajan korjaukseen. Se toimii vain peliajanoton ollessa pysäytettynä.
 - 24-sekunnin alaslasku pysähtyy automaattisesti, jos peliajanotto pysäytetään. 24 sekuntia säilyy "aktiivisena" (valmiina jatkumaan automaattisesti, kun peliajanotto käynnistetään). Aktiivisuus näkyy ohjauskojeen näytössä kirjaimella "a" ennen 24 sekunnin lukemaa.
 - Säännön alaslasku voidaan aktiivoida "a" tai poistaa painikkeella Start/Stop 24 -käsiohjaimessa
- HUOM! Jos peliajanoton ollessa pysäytettynä painetaan BLANK-painiketta, poistaa se 24 sekunnin aktiivitilan "a".

6. AIKALISÄ Time-out

- Painike AIKALISÄ koti- tai vierasjoukkueelle (Ajanottoa ei tarvitse keskeyttää.)
- Painike KYLLÄ. Alaslasku alkaa. Tai painike EI, jos ei haluta toimintoa aikalisä.
Alaslaskenta voidaan keskeyttää painikkeella SEIS.

7. Virhe/Foul

Vaihtoehto 1: EI anneta pelaajanumeroa:

- Painike + (punaisen kehyksen sisällä) koti- tai vierasjoukkueen puolelta.

Vaihtoehto 2, annetaan pelaajanumero:

- Painike Nro: = pelaajan numero (punaisen kehyksen sisällä) koti- tai vierasjoukkueen puolelta.
- Kirjoita pelaajanumero numeropainikkeilla.

PELCO FINLAND OY

PI 415
02601 ESPOO

Puh. 010 446 511
Fax. 010 446 5103

Internet: www.pelco.com



ESMIN TULOSTAULUT
12-URHEILUN KELLOT
Koripallo

Dokumentti: UUSIKO-2.DOC
Laatija: JP
Päiväys: 11 marras 2008
Sivu: 4 of 4
Ohjelmaversio: JEde

- Painike + (punaisen kehyksen sisällä) koti- tai vierasjoukkueen puolelta, lisää virheitä yhdellä

Korjaa virheiden määrä/Virhe

Jos vain perusnäyttötaulu on käytössä:

- Painike - (punaisen kehyksen sisällä) koti- tai vierasjoukkue.


Jos joukkuevirhetaulu ja/tai yksilövirhetaulu on mukana:

- Painike **Nro:** (punaisen kehyksen sisällä) koti- tai vierasjoukkue.
- Kirjoita pelaajanumero numeropainikkeilla.
- painike - (punaisen kehyksen sisällä) koti- tai vierasjoukkueelle, vähentää virheitä yhdellä.

8. Pallonhallinta

- näytetään nuolella taulun keskiriivillä ja ohjauskojeen näytössä

9. Merkinanto painikkeen avulla

Painike  sumneri soi noin 3 sekuntia.

10. Uusi erä/Erä

- Painike Erä
- Painike 2 (3, 4).
- Painike YES.
- Kun pelataan erä 5, näytetään taululla eränumeron paikalla kirjain E

11. Kun peli on päättynyt

- Painike Uusi peli/New Match

Jos pelataan uusi ottelu:

- painike KYLLÄ/YES

Jos ei pelata uutta ottelua:

- Painike EI/NO
- Painike KYLLÄ/YES

12. Ajankorjaus peliaikaan, 24 sekunnin sääntöön ja aikalisään Time Out

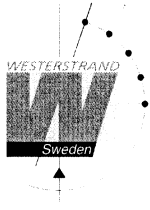
- Toiminto on mahdollinen peliajanoton ollessa pysäytettynä
- Painike SEIS.
- Painike MUUTA AIKA/CHANGE
Ohjauskojeen näytössä on peliaika.
- Kirjoita uusi, oikea peliaika numeropainikkeilla. (Aina 4 numeroa).
Tai paina KYLLÄ/YES kun näytössä olevat peliajan numerot halutaan hyväksyä.
Näyttö antaa nyt 24 sekunnin sekuntilukeman.
- Kirjoita haluttu 24 sekunnin säännön aika numeropainikkeilla. (Aina 2 numeroa).
Tai painike KYLLÄ/YES kun näytössä olevat numerot halutaan hyväksyä.
Ohjauskojeen näytössä on **AIKALISÄ** - K/V Time Out - H/G
- Paina painiketta AIKALISÄ/TIME OUT koti tai vierasjoukkueen puolelta ottaaksesi pois aikalisän tai paina painiketta EI/NO, jos ei muuteta mitään.

PELCO FINLAND OY

PI 415
02601 ESPOO

Puh. 010 446 511
Fax. 010 446 5103

Internet: www.pelco.com



ESMIN TULOSTAULUT
12-URHEILUN KELLOT
Koripallo

Dokumentti: UUSIKO-2.DOC
Laatija: JP
Päiväys: 11 marras 2008
Sivu: 5 of 4
Ohjelmaversio: JEde

13. Virtakatkoksen tullessa

- Ohjauskoje.
Ajanotto keskeytyy ja tiedot säilyvät ohjauskojeen näytössä noin 2 minuuttia.
Kun virta tulee takaisin, ilmestyy näyttöön kysymys:
RESTORE DATA = palauta tiedot Y/N = YES/NO = KYLLÄ/EI
Paina KYLLÄ /YES, niin tiedot lähetetään ohjauskojeen muistista tulostaululle (tauluille)
automaattisesti.

- LED-näyttöinen taulu.
Taulun näytöt sammuvat virran katketessa.
Kun virta palaa, päivittyvät taulut automaattisesti edellä kuvatulla tavalla.

PELCO FINLAND OY

PI 415
02601 ESPOO

Puh. 010 446 511
Fax. 010 446 5103

Internet: www.pelco.com