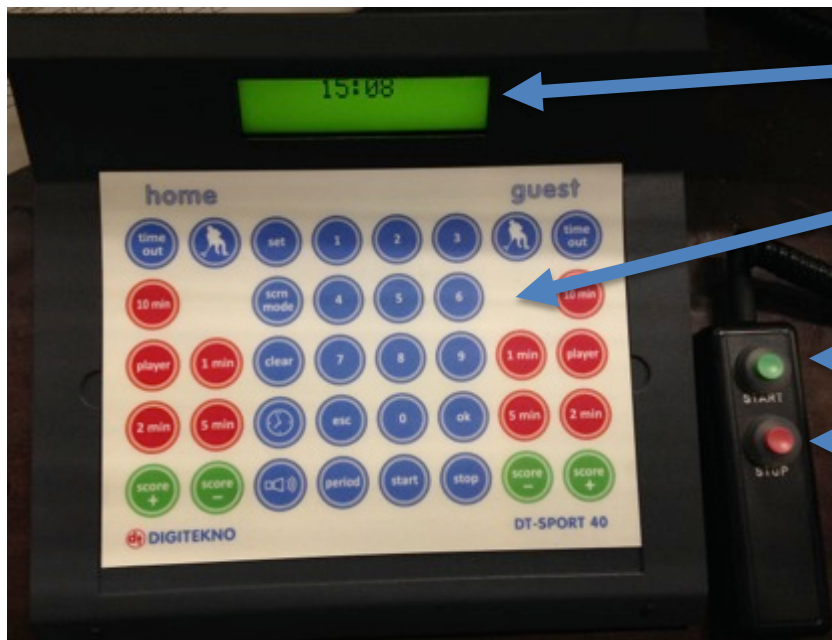


LOHJAN JA NUMMELAN JÄÄHALLIN KELLON KÄYTTÖOHJE (jäähiekkö / junnut)



Kellokoneen näyttö

Kellokoneen
näppäimistö

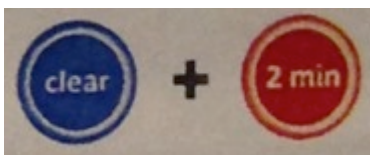
Kellon käynnistys

Kellon pysäytys

Apuja ohjeen lukemiseen:




⇒ Paina ensin period-painiketta ja sen jälkeen ok-painiketta.

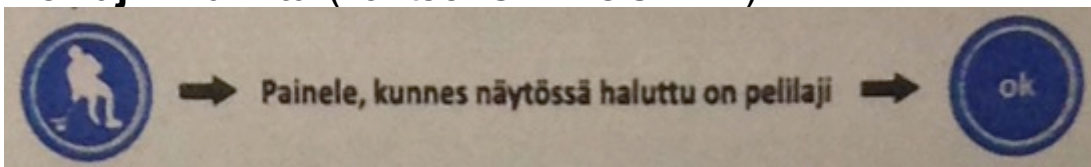


⇒ Paina ensin clear-painike pohjaan ja paina sen jälkeen 2 min-painike yhtä aikaa pohjaan (molemmat voi päästää irti yhtäaikaan)

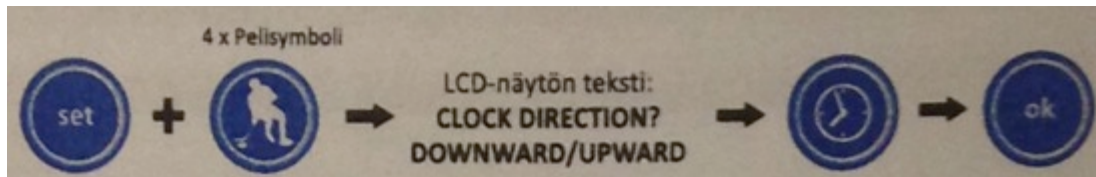
Toimenpiteet ENNEN pelin alkua:


1. Jos kellokoneen näytössä lukee nykyinen kellonaika, paina  ja sen jälkeen mitä tahansa näppäintä (näytön ohjeen mukaan). Näin saat kellokoneen "heräämään".

2. **Pelilajin valinta** (valitse ICE HOCKEY):

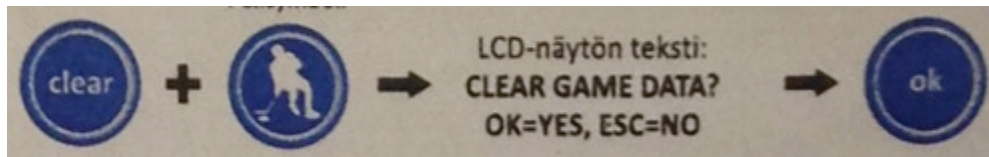


3. Pelikellon käyntisuunta (valitse UPWARD=ylöspäin):

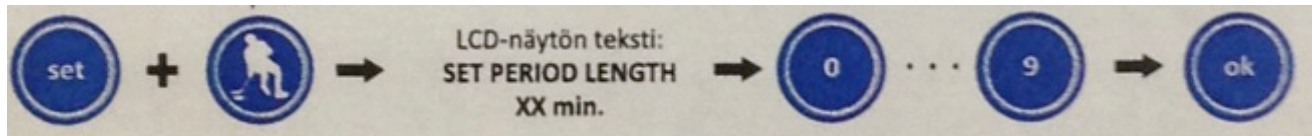


(valitse oikea vaihtoehto käyttämällä  painiketta).

4. Pelitietojen nollaus:



5. Erän pituuden asettaminen (tallenna esim. 15 min):



Toimenpiteet pelin AIKANA:

6. **Pelikellon saa käyntiin** painamalla yhden kerran vihreää kellon käynnistys nappulaa.

7. **Pelikellon saa pysäytettyä** painamalla yhden kerran punaista kellon pysäytys nappulaa.

8. **Erän päättyessä** kello automaattisesti kysyy erätauon (INTERMISSION TIME) pituutta:



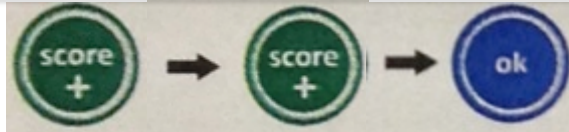
Syötä erätauon pituudeksi 01 min ja paina **OK**. Paina sen jälkeen **START**, jonka jälkeen kello alkaa "juoksemaan" erätaukoa.

Erätauon päättymisen jälkeen kello itse päivittää pelikellon 00:00 aikaan ja vaihtaa erän numeroa yhden suuremmaksi.

HUOM! Nummelassa eränumero pitää vaihtaa itse painamalla kaksi kertaa peräjälkeen PERIOD nappulaa ja lopuksi OK.

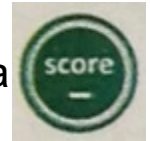
Seuraava erä alkaa juoksemaan kellossa painamalla vihreää kellon käynnistys nappulaa.

9. Maalin lisääminen:



Huom! Jos maalin tekee kotijoukkue, paina nappuloita, jotka ovat **“home”** puolella kellokonetta. Vastaavasti vierasjoukkueen maali painamalla **“guest”** puolen nappuloita.

Huom! Jos maali pitää poistaa, painaa vastaavalla tavalla nappuloita.



Huom! Jos maali syntyi ylivoimalla, kellokone kysyy maalin syötön jälkeen automaattisesti poistetaanko rangaistus:

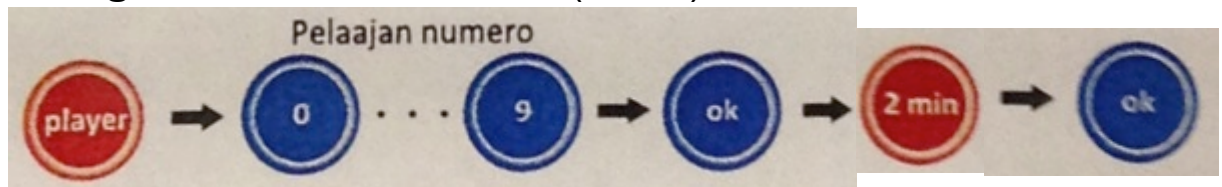


Painamalla **OK** nappulaa, rangaistus poistuu.

Painamalla **ESC** nappulaa, vastustajan rangaistus jää kelloon.

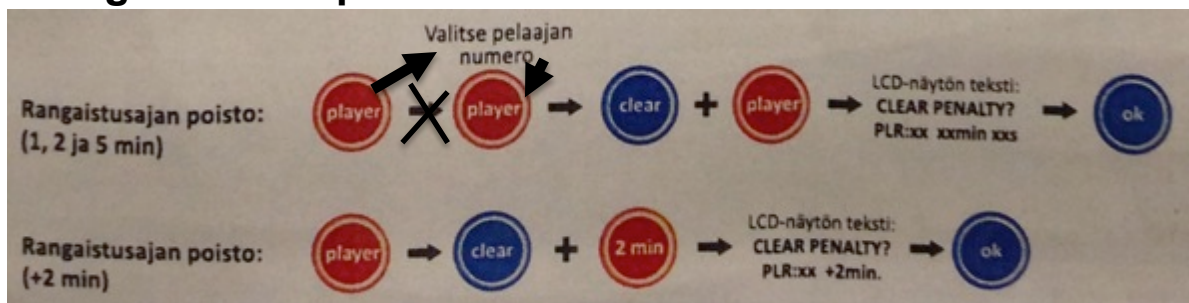
Huom! Maalien muuttamisen voi tehdä kellon käydessä.

10. Rangaistuksen lisääminen (2 min):



Huom! Muun mittaisen rangaistuksen saa korvaamalla 2 min nappulan 1 min tai 5 min nappulalla. 2 min + 2 min rangaistuksen saa painamalla 2 min nappulaa kaksi kertaa peräkkäin.

11. Rangaistuksen poistaminen:



Huom! Rangaistusten lisäämistä tai poistamista ei voi tehdä kellon käydessä.

12. Toiminnon keskeyttäminen: osan toiminnoista saa keskeytettyä painamalla ESC nappulaa.

Toimenpiteet pelin päätyttyä:

13. Tee kohta 4. Pelitietojen nollaus.

14. Paina kaksi kertaa  nappulaa

=> Reaaliaika alkaa näkymään sekä kellokoneessa, että jälle näkyvässä kellotaulussa.

Ohjeen tehnyt Taru Nieminen, HaKi03

Ohjetta viimeksi päivitetty 21.9.2015.

Jos havaitset ohjeessa virheitä, ota yhteyttä:

taru.nieminen@gmail.com / p. 050-383 0860

Lohjan jäähallin toimitsijakopin pöydällä oleva pikaohje:

PIKAKÄYTTÖOPAS / Jääkiekko - DT-SPORT 40 Toimitsijapääte

483206-CDR 03

Alkutoimenpiteet uuden pelin alussa:

1. Pelaajan valinta: → Painele, kunnes näytössä haluttu on peliäji →

2. Pelikellon käyntisuunta: + → LCD-näytön teksti: CLOCK DIRECTION? DOWNWARD/UPWARD → →

3. Pelitietojen nollaus: + → LCD-näytön teksti: CLEAR GAME DATA? OK=YES, ESC=NO → →

Pelajan nollaus: + → LCD-näytön teksti: CLEAR TIME? OK=YES, ESC=NO →

Pelajan korjaus: → Peliäika näytössä → + → LCD-näytön teksti: FIX GAME TIME? OK=YES, ESC=NO → → Asettele minuutit: → Home → Asettele sekunnit: → Guest →

Reaaliajan korjaus: → Reaaliaika näytössä → + → LCD-näytön teksti: FIX GAME TIME? OK=YES, ESC=NO → → Asettele minuutit: → Home → Asettele sekunnit: → Guest →

Erän pituuden asettelu: + → LCD-näytön teksti: SET PERIOD LENGTH XX min. → ... →

Pisteiden lisäys ja vähennys: tai → tai →

Erän asettelu: → →

Erätaun asettelu: → → LCD-näytön teksti: INTERMISSION TIME → ... → →

Aikalisän syöttö: → → → LCD-näytön teksti: TIMEOUT LENGTH IN SECONDS? xx → → LCD-näytön teksti: PRESS "START" OR "ESC" → → LCD-näytön teksti: TIMEOUTxx s "ESC" ABORTS IT

Rangaistusten syöttö: → → → → → →
 Joka toinen painallus +2min

Rangaistusten pikasyöttö: tai tai →

Rangaistusajan korjaus: → → → ... → → ... →

Rangaistusajan poisto: (1, 2 ja 5 min) → → + → LCD-näytön teksti: CLEAR PENALTY? PLR:xx xxmin xxS →

Rangaistusajan poisto: (+2 min) → + → LCD-näytön teksti: CLEAR PENALTY? PLR:xx +2min. →