

## HERVANNAN AMMATTIOPPILAITOKSEN (ja ATALPAN) TULOSTAULU

### TIIVISTETYT KÄYTTÖOHJEET

S = hyväksy (enter)

C = peruuta

K = koti, V = vieras

TOIMINTA	NÄPPÄILY
Tulostalun nollaus (koripallo)	<input type="text" value="ERIK"/> <input type="text" value="S"/> <input type="text" value="S"/>
2. puoliajan asettaminen	<input type="text" value="ERÄ"/> <input type="text" value="2"/> <input type="text" value="S"/> <input type="text" value="SET"/>
Pisteiden vähentäminen (jos näppäilty väärin)	<input type="text" value="TULOS"/> <input type="text" value="-"/> <input type="text" value="K"/> tai <input type="text" value="V"/>
Aikalisä	<input type="text" value="AIKALISÄ"/> <input type="text" value="K"/> tai <input type="text" value="V"/> <input type="text" value="S"/> <input type="text" value="TIE BREAKE"/>
Kellon asetus	<input type="text" value="ERIK"/> <input type="text" value="1"/> <input type="text" value="S"/> mmss <input type="text" value="S"/> <input type="text" value="S"/> <input type="text" value="S"/>

#### Toim

0 = urheilulajin valinta

1= ajan korjaus

2 = muuta pilkut

3 = kello (ajanotto)

4 = reset all

5 = test

6 = revision

7 = ailipaikka ?

Rangaistuksia on vaikea syöttää, koska kone hyväksyy vain tietyt pelaajanumerot. Rangaistustoimintoa (RANG) voi kuitenkin käyttää joukkuevirheiden esittämiseen siten, että kotijoukkueen virheet annetaan 1. jaksolla esim. pelaajille 11 ja 12 (RANG K 11 S). Kun nro 11:llä on viisi virhettä näppäillään (RANG K 12 S). Toisella puoliajalla annetaan virheet esim. numeroille 13 ja 14. Vierasjoukkueen virheet syötetään muuten samoin, mutta K:n sijasta näppäillään V.

**Rangaistuksia syötettäessä ei saa tehdä virhenäppäilyjä, koska tiedossa ei ole, kuinka ne korjataan.**