

PYYNIKIN PALLOILUHALLIN LAITTEIDEN KÄYTTÖOHJE (KORIPALLO)



Yleistä laitteesta

- Vakiokomennot:
 - o **ESC**-näppäin: palaa edelliseen valikkoon
 - o **ENTER**-näppäin: avaa seuraavan valikon
 - o **nuolinäppäimet**: vierittää valikkoa ylös ja alas

Kun olet vaihtamassa asetuksia, vakiokomennot toimivat seuraavasti:

 - o **ESC**-näppäin: palaa edelliseen valikkoon tallentamatta muutoksia
 - o **ENTER**-näppäin: palaa edelliseen valikkoon tallentaen muutokset
 - o **nuolinäppäimet**: vierittää valikkoa ylös ja alas
- Asetusvalikko
 - o Painamalla kolme kertaa ESC-näppäintä päästään Asetusvalikkoon:
 - **Jatka peliä** (tällä toiminnolla palataan käynnissä olevaan peliin)
 - **Aloita uusi peli**
 - **Asetukset**
 - **Kieli**
 - **Keyboard Type**
- **TIME**-näppäin
 - o **TIME**-näppäimestä saadaan näkyville seuraava valikko:
 - **Pelattavan k.**
 - **Tauon kesto**
 - **Jatkoaj. kesto**
 - **Enter current time**
 - **Enter end time**
 - **Tauon kesto – manual**
 - **Korjaa hyökkäysaika**
 - **Aseta valtak. aikaa**

Alkuvalmistelut

- yhdistä näppäimistö toimitsijapöydän näyttölaitteeseen (jos ei jo kiinni).
- yhdistä hyökkäysaikapääte toimitsijapöydän näyttölaitteen CKA Console –liitäntään (jos ei jo kiinni).
- yhdistä näyttölaitteen Scoreboard-liitäntä johdolla toimitsijapöydän takana seinässä olevan jakorasian (COMMUNICATION BOX) alapinnassa olevaan liittimeen.
- kytke virta korien päällä oleviin näyttötauluihin (pistokkeet vaihtopenkkien takana). Taulut testaavat nyt itsensä.
- kytke virta tulostauluun toimitsijapöydän takana seinässä olevan jakorasian (COMMUNICATION BOX) virtajohdolla. Tulostauluun ja toimitsijapöydän näyttölaitteeseen ilmestyy nyt edellisen pelin lopetushetkellä ollut näyttö.

Tarkista ohjelman asetukset

- paina **kolme** kertaa **ESC**-näppäintä.
- valitse nuolinäppäimellä **Asetukset** ja paina **ENTER**.
- valitse **Koripallo** ja paina **ENTER**.
- käy läpi seuraavat kohdat:
 - o **Pelattavan k.** **10:00** (erän pituus)
 - o **Tauon kesto** **2:00** (erätauon pituus)
 - o **Jatkoaj. kesto** **5:00** (jatkoajan pituus)
 - o **Ajan Laskent.** **laskeva**
 - o **Pelatt.j.määrä** **4** (1-9, erien määrä)
 - o **Aikalis. kesto** **0:60** (aikalisän pituus)
 - o **Aikalisien määrä** **3** (1-9)
 - o **Hyökk. ohj.** **käynnissä** (= 1. Jos arvoksi asetetaan 0, hyökkäysaika-päättee käynnistää ja pysäyttää pelikellon.)
 - o **Hyökkäysajan** **0:24** (hyökkäysajan pituus)
 - o **Hyökk. käy** **erikseen** (= 0. Jos arvoksi asetetaan 1, hyökkäysaika käynnistyy ja pysähtyy yhtä aikaa pelikellon kanssa.)
 - o **Äänimerkin kesto** **2** (0-9 sek)
 - o **Jouk.virh.raja-arv** **5** (joukkuevirheiden raja-arvo)
 - o **Virheet las. y** **autom** (= 1. Virheet lasketaan yhteen, kunnes yo.raja-arvo saavutetaan.)
 - o **Pelaajakohtainen** **5** (pelaajakohtainen virheiden maksimi)
 - o **Score+Player** **off** (= 0. Jos arvoksi asetetaan 1, pisteiden lisääminen joukkueelle vaatii myös pelaajanumeron syöttämisen.)
- tee mahdolliset muutokset haluttuun kohtaan painamalla **ENTER**, syöttämällä/valitsemalla muutokset ja kuittaamalla **ENTER**:illä.
- poistu **ESC**-näppäimellä

Pelin aloitus

- paina **kolme** kertaa **ESC**-näppäintä, mikäli Asetusvalikko ei ole näkyvillä.
- valitse **Aloita uusi peli** ja paina **ENTER**.
- valitse **Koripallo** ja paina **ENTER**.
- paina **TIME**-näppäintä, valitse **Pelattavan k.** ja paina **ENTER**.

"Pelin alkuun" –kello

- miesten ja naisten SM-peleissä on "Pelin alkuun" –kello käynnistettävä vähintään 20 minuuttia ennen ottelun ilmoitettua alkamisaikaa.
- paina **TIME**-näppäintä, valitse **Enter current time**, näppäile haluttu aika (esim. **25:00**), kuittaa **ENTER**:llä ja käynnistä **START**-näppäimellä.
- kello voidaan halutessa pysäyttää **STOP**-näppäimellä.
- ennen pelin alkua paina **TIME**-näppäintä, valitse **Pelattavan k.** ja paina **ENTER**.

Pelikello

- pelikello käynnistetään **START**-näppäimestä.
- pelikello pysäytetään **STOP**-näppäimestä.

Peliajan korjaus

- paina **TIME**-näppäintä, valitse **Enter current time**, näppäile haluttu aika (esim. **08:15**) ja kuittaa **ENTER**:llä.

Pisteet

- pisteitä lisätään kotijoukkueelle **HOME**-näppäimistä **SCORE 1**, **SCORE 2** ja **SCORE 3**.
- pisteitä lisätään vierasjoukkueelle **GUEST**-näppäimistä **SCORE 1**, **SCORE 2** ja **SCORE 3**.

Pisteiden korjaus

- pisteitä voidaan vähentää painamalla yhtä aikaa **—** -näppäintä ja haluttua SCORE-näppäintä.

Virheet

- virheitä lisätään painamalla **FOULS**-näppäintä (**HOME** tai **GUEST**).
- näyttölaite kysyy tällöin: **Pelaajan numero?**.
- syötä **numero** ja paina **ENTER**. Mikäli kuittaa vain **ENTER**:llä, pelaajakohtaista virhettä ei näytetä tulostaululla, mutta joukkuevirheiden määrä kuitenkin kasvaa.

Virheiden korjaus

- väärälle pelaajalle tai joukkueelle annettu virhe korjataan seuraavasti:
- paina yhtä aikaa **—** -näppäintä ja **FOULS**-näppäintä, anna pelaajan **numero** ja kuittaa **ENTER**:llä.

Aikalisät

- paina **TIMEOUT HOME** tai **TIMEOUT GUEST** -näppäintä.
- aikalisän laskenta käynnistyy välittömästi hyökkäysaika-näytöllä.
- painamalla **STOP**-näppäintä voidaan aikalisäkello pysäyttää.
- aikalisien määrää voidaan vähentää painamalla yhtä aikaa **—** -näppäintä ja **TIMEOUT HOME** tai **TIMEOUT GUEST** -näppäintä (esim. väärälle joukkueelle näppäilty aikalisä).

Erätauko

- erän päätyttyä valitse seuraava erä **PERIOD**-näppäimellä.
- paina **TIME**-näppäintä, valitse **Tauon kesto** ja kuittaa **ENTER**:llä.
- käynnistä **START**-näppäimellä.
- kello voidaan halutessa pysäyttää **STOP**-näppäimellä.
- ennen erän alkua paina **TIME**-näppäintä, valitse **Pelattavan k.** ja paina **ENTER**.

Puoliaikatauko

- erän päätyttyä valitse seuraava erä **PERIOD**-näppäimellä.
- paina **TIME**-näppäintä, valitse **Tauon kesto-manual**, paina **ENTER**; näppäile haluttu aika (esim. **15:00**) ja kuittaa **ENTER**:llä.
- käynnistä **START**-näppäimellä.
- kello voidaan halutessa pysäyttää **STOP**-näppäimellä.
- ennen erän alkua paina **TIME**-näppäintä, valitse **Pelattavan k.** ja paina **ENTER**.

Jatko aika

- paina **TIME**-näppäintä, valitse **Jatkoajan kesto** (esiasetettu **5:00**) tai **Enter current time** ja näppäile haluttu **aika**. Kuittaa **ENTER**:llä.

Erät/peli aika

- mikäli erätaukoja ei pidetä, seuraavat erät valitaan **PERIOD**-näppäimellä ja erän pituudet **TIME**-näppäimellä.

Summeri

- summeri käynnistetään **HORN**-näppäimellä. Se soi ennalta asetetun ajan verran.

Hyökkäysaikalaite (24 sekunnin kello)

- hyökkäysaika asetetaan 24 sekuntiin painamalla **mustaa** näppäintä ("nollaus").
- hyökkäysaika käynnistetään **vihreällä** näppäimellä (kun pallo pelaajan hallussa).
- hyökkäysaika pysähtyy, kun peliaikakello pysäytetään.
- kun erää on jäljellä alle 24 sekuntia, **musta** näppäin ei enää "nollaa" aikaa, eli hyökkäysaika pysyy sammuneena.
- vinkkejä:
 - o riistossa painetaan **mustaa** näppäintä.
 - o pallon osuessa rautaan painetaan **mustaa** näppäintä ja vapautetaan se vasta, kun pallo tulee jonkun pelaajan haltuun.
 - o kahden viimeisen peliminuutin aikana pelikello pysäytetään pelitilannekorista. Muista käynnistää hyökkäysaika uudelleen **vihreällä** näppäimellä (kun pallo on pelaajan hallussa).
 - o hyökkäysaikasummerin soiton aikana voidaan 24 sekuntia "nollata" **mustalla** ja käynnistää **vihreällä** näppäimellä.

Hyökkäysajan korjaus

- paina **TIME**-näppäintä, valitse **Korjaa hyökkäysaika**, näppäile haluttu aika (esim. **15**) ja kuittaa **ENTER**:llä.

Pelaajakohtaiset virheet

- tulostaululla on pelaajilla kiinteät numerot 4-15.
- mikäli ottelussa pelaajilla on muita numeroita, ne voidaan esittää taululla vapaina olevien pelaajanumeroiden kohdalla seuraavasti:
 - o paina **PLAYER NUMBERS** -näppäintä.
 - o palauta perusasetukset valitsemalla **Default** ja kuittaa **ENTER**:llä.
 - o paina **PLAYER NUMBERS** -näppäintä.
 - o valitse **Kotijoukkue** tai **Vierasjoukkue** ja paina **ENTER**.
 - o valitse oikeasta reunasta vapaana oleva **pelinumero** (esim. 11), paina **ENTER** ja syötä haluttu pelaajan **numero** (esim. 21). Paina **ENTER** **kaksi** kertaa. Nyt pelaajalle 21 annetut virheet näkyvät tulostaululla numeron 11 kohdalla.
 - o toista tarvittaessa muille pelaajille.
 - o poistu **ESC**-näppäimellä.
- vinkki:
 - o ottelun kuuluttajalle on hyvä antaa lista yllä olevista muutoksista, jotta nämä voidaan tiedottaa myös katsojille.

Hyökkäyssuunta

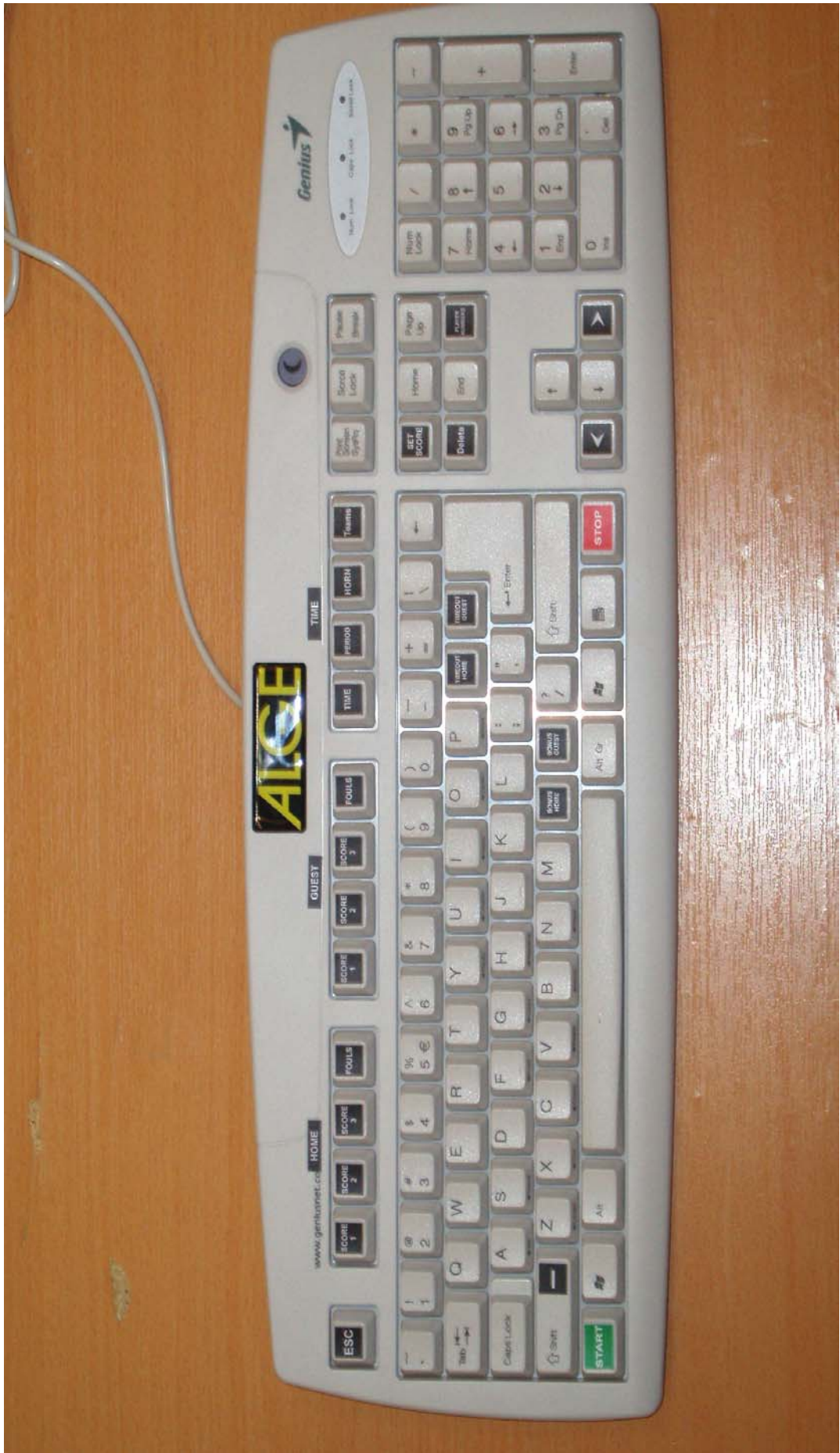
- hyökkäyssuunta voidaan valita **nuolinäppäimellä**. Tätä ei ole mielekäästä käyttää, sillä toimitsijapöydällä oleva suuntanuoli on huomattavasti havainnollisempi.

Valtakunnan aika

- kun tulostaulu ei ole käytössä, sillä näkyy valtakunnan aika.
- aika korjataan tarvittaessa seuraavasti
 - o paina **TIME**, valitse **Aseta valtak. aikaa** ja paina **ENTER**.
 - o syötä **aika** ja paina **ENTER**.

Lopputoimenpiteet

- nollaa tulostaulu:
 - o paina **kolme** kertaa **ESC**-näppäintä.
 - o valitse **Aloita uusi peli** ja paina **ENTER**
 - o valitse **Koripallo** ja paina **ENTER**.
- irrota virtajohdot (tulostaulu ja korien päällä olevat näyttötaulut).
- irrota toimitsijapöydän näyttölaitteen johto seinässä olevasta jakorasiasta (COMMUNICATION BOX).



Genius

ALICE

www.geniusnet.co HOME

GUEST

TIME

ESC

SCORE 1

SCORE 2

SCORE 3

FOCUS

SCORE 1

SCORE 2

FOCUS

TIME

PERIOD

TEAM

SET SCORE

SCORE LOCK

PHONE MESSAGE

NUM LOCK

7 Home

8 Up

9 Pg Up

6 Down

3 Pg Dn

1 End

0 Ins

4 Left

5 Right

Home

End

DELETE

PGUP Up

PGDN Down

STOP

START

Q

W

E

R

T

Y

U

I

O

P

A

S

D

F

G

H

J

K

L

;

'

[

]

~

Z

X

C

V

B

N

M

Alt

Alt Gr