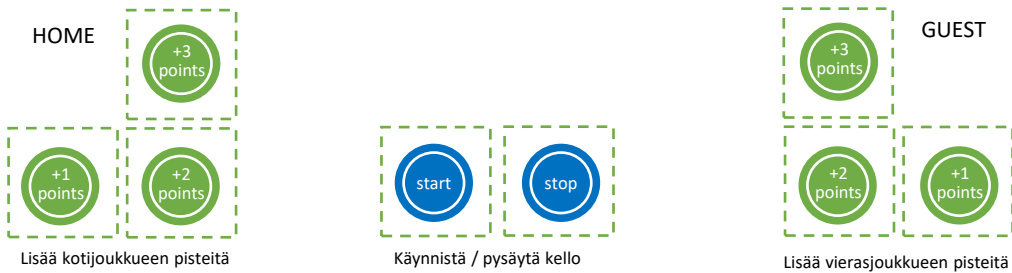


Martinhallin kellon pikaohje

Pisteiden lisääminen ja kellon peruskäyttö



Pelikellon, pisteiden, erän ja pelaajakohtaisten virheiden nollaaminen:



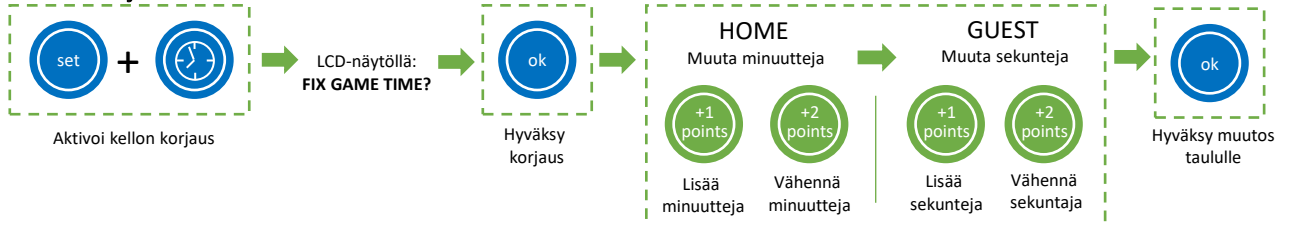
Aikalisän asettaminen (siltä puolelta, joka on ottanut aikalisän)



Pisteiden korjaaminen (siltä puolelta, jonka pisteitä halutaan korjata)



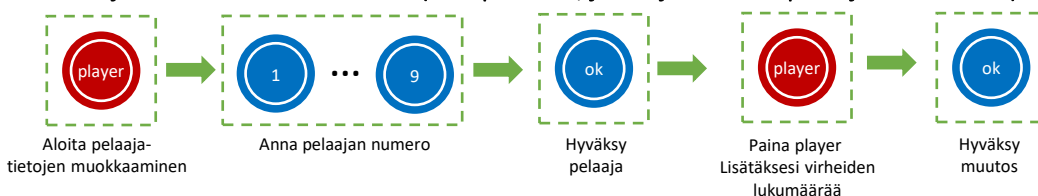
Kellon korjaaminen



Erätauon pituuden asettaminen



Pelaajan virheiden asettaminen (siltä puolelta, jonka joukkueen pelaaja on rikkonut)



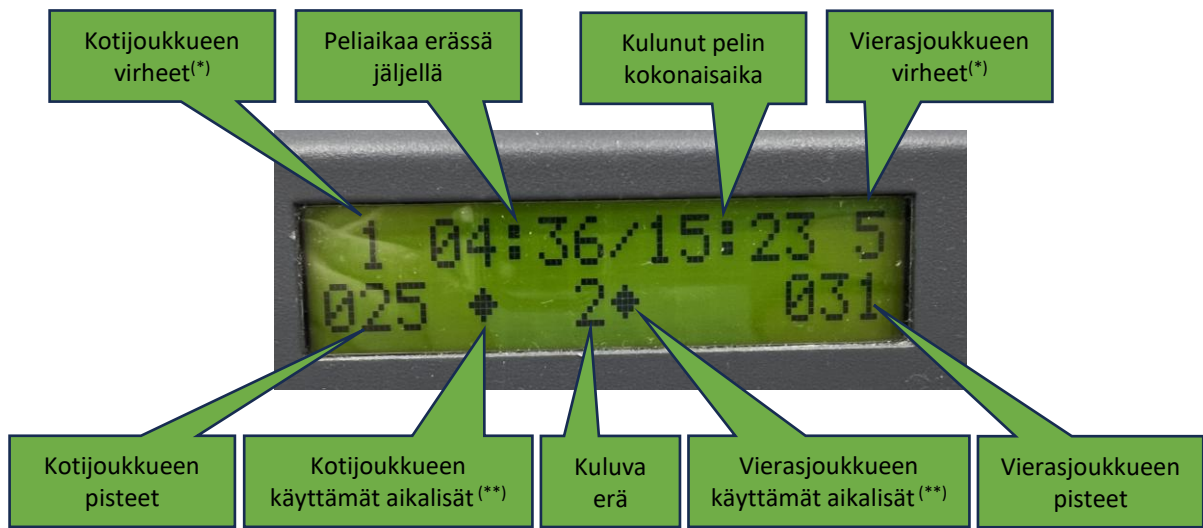


Martinhallin kellon käyttöohje

Sisällysluettelo

Tuloslaitteen käyttöliittymä	4
Pelikellon alustaminen	4
Pelikellon käyttö	5
Pelikellon käynnistäminen / pysäyttäminen	5
Pelikellon ajan korjaaminen	5
Pisteiden hallinta	6
Pisteiden lisääminen	6
Pisteiden korjaaminen	6
Aikalisät	7
Aikalisän aloittaminen	7
Aikalisän keskeyttäminen	8
Käytettyjen aikalisämäärän korjaaminen	8
Erätaukojen ja erän hallinta	9
Erätauon pituuden asettaminen ja sen aloittaminen	9
Erätauon keskeyttäminen	9
Erän asettaminen	9
Pelaajan virheiden asettaminen	10
Joukkue virheiden asettaminen / korjaaminen	11
Pelaajanumeroiden asettaminen	12

Tuloslaitteen käyttöliittymä



* edellyttää, että virheet syötetään tulostauluun. "Tolpissa" näkyvät virheet eivät päivity näyttöön.
** Edellyttää, että aikalisät lisätään käyttäen tulostaulua.

Pelikellon alustaminen

Pelikellon tietojen nollaaminen

Pelikello, pisteet, erä ja pelaajakohtaiset virheet voidaan nollata seuraavasti.

#	Painikkeet	Selite
1	 + 	Paina CLEAR-painike pohjaa ja paina PELISYMBOLI-kuvaketta.
2		Näyttö kysyy halutaanko pelitiedot nollata (CLEAR GAME DATA?), hyväksy tämä painamalla OK-painiketta.

Pelikellon käyttö

Pelikellon käynnistäminen / pysäyttäminen

#	Painikkeet	Selite
1		Paina START-painiketta käynnistääksesi kello. HUOM: yksinkertaistaen, käynnistä kello kun • Pallo tulee peliin JA kentällä oleva pelaaja koskee palloon. • Tai kun tuomari laskee terävästi avokämmenen alas.
2		Paina STOP-painiketta pysäyttääksesi kello. HUOM: Pysäytä kello, kun • Tuomari viheltää pilliin • Jompikumpi joukkue tekee korin pelin kahden viimeisen minuutin aikana (eli neljäs neljännes ja mahdolliset jatkoajat). • Aikalisää pyytäneen joukkueen vastustaja tekee pelitilannekorin. • Heittokellon äänimerkki soi pallon ollessa joukkueen hallussa.

Pelikellon ajan korjaaminen

#	Painikkeet	Selite
1	 + 	Paina SET-painike pohjaan ja paina lisäksi KELLO-painiketta. Näytölle ilmestyy teksti "FIX GAME TIME?"
2		Paina OK-painiketta, jos haluat muokata aikaa. Paina "ESC", jos et halua muokata aikaa.
3.a	HOME 	Lisää yksi (1) minuutti aikaan
3.b	HOME 	Vähennä yksi (1) minuutti ajasta
3.c	GUEST 	Lisää yksi (1) sekunti aikaan
3.d	GUEST 	Vähennä yksi (1) sekunti ajasta
4		Paina OK-painiketta hyväksyäksesi korjatun ajan. Aika päivittyy tämän jälkeen taululle.

Pisteiden hallinta

Pisteiden lisääminen

HOME (vasen puoli) muuttaa kotijoukkueen pisteitä, GUEST (oikea puoli) muuttaa vierasjoukkueen pisteitä.

#	Painikkeet	Selite
1.a		Lisää yksi (1) piste joukkueelle
1.b		Lisää kaksi (2) pistettä joukkueelle (Hyväksytyn korin merkiksi tuomarilla kaksi sormea pystyssä, ranteella "nyökkäys" alaspäin.)
1.c		Lisää kolme (3) pistettä joukkueelle (Hyväksytyn korin merkiksi tuomarilla on molemmat kädet ylhäällä kolme sormea pystyssä)

Pisteiden korjaaminen

HOME (vasen puoli) muuttaa kotijoukkueen pisteitä, GUEST (oikea puoli) muuttaa vierasjoukkueen pisteitä.

#	Painikkeet	Selite
1	 + 	Paina SET-painike pohjaan ja paina "+1" sen joukkueen puolelta, jonka pisteitä halutaan korjata.
2	 ... 	Aseta uusi pistemäärä numeropainikkeilla.
3		Hyväksy korjatut pisteet taululle painamalla OK-painiketta.

TAI

#	Painikkeet	Selite
1	 + 	Paina SET-painike pohjaan ja paina "+1" sen joukkueen puolelta, jonka pisteitä halutaan korjata.
2	 + 	Paina SET-painike pohjaan ja paina "+1", tämä vähentää pisteitä yhdellä.
3		Hyväksy korjatut pisteet taululle painamalla OK-painiketta.

Aikalisät

Aikalisän aloittaminen

HOME TIMEOUT (vasen puoli) vaikuttaa kotijoukkueen aikalisälaskuriin, GUEST TIMEOUT (oikea puoli) vaikuttaa vierajoukkueen aikalisälaskuriin.

#	Painikkeet	Selite
1.		Katso näytöltä kokonaisaika, tämä aika tarvitaan pöytäkirjaan. (Aikaa ei voi tarkistaa kellon ollessa käynnissä)
2.		Paina TIMEOUT-painiketta sen joukkueen puolelta, joka pyytää aikalisää.
3.		Paina TIMEOUT-painiketta uudestaan. Käytettyjen aikalisien määrä kasvaa yhdellä, käytetyt aikalisät näkyvät näytöllä salmiakkeina. Taululla näkyvien aikalisien määrää voi korjata lisäämällä niitä kunnes laskuri palaa takaisin alkuun (eli: 0 -> 1 -> 2 -> 3 -> 0) .
4.		Hyväksy käytettyjen aikalisien määrä OK-painikkeella.
5.		Hyväksy aikalisän pituus (60 sekuntia) painalla OK-painiketta.
6.		Käynnistä aikalisälaskuri painalla START-painiketta.

Aikalisän keskeyttäminen ja korjaaminen

Aikalisän keskeyttäminen

Mikäli aikalisä on käynnissä, niin se voidaan keskeyttää seuraavasti.

#	Painikkeet	Selite
1		Pysäytä käynnissä oleva aikalisälaskuri painamalla STOP-näppäintä. Näytölle tulee TIMEOUT xx s "ECS" ABORTS IT.
2		Paina ESC-painike

Käytettyjen aikalisämäärän korjaaminen

Käytettyjen aikalisien määrää voidaan korjata seuraavasti.

#	Painikkeet	Selite
1		Aloita korjaaminen painalla TIMEOUT-painiketta sen joukkueen puolelta, jonka aikalisien määrää halutaan korjata.
2		Paina TIMEOUT-painiketta niin monta kertaa, että oikea määrä aikalisia (salmiakit) näkyy näytöllä. Käytettyjen aikalisien määrä lisääntyy yhdellä jokaisella painalluksella kunnes laskuri palaa takaisin nolnaan (eli: 0 -> 1 -> 2 -> 3 -> 0).
3		Hyväksy käytettyjen aikalisien määrä OK-painikkeella.
4		Hyväksy aikalisän pituus (60 sekuntia) painalla OK-painiketta.
5		Paina ESC-painiketta, jolloin aikalisien määrä päivittyy taululle, mutta aikalisäkello ei käynnisty.

Erätaukojen ja erän hallinta

Erätauon pituuden asettaminen ja sen aloittaminen

#	Painikkeet	Selite
1		Pelajan loputtua näytölle tulee automaattisesti ehdotettu tauon pituus (2min tai 15 min).
2	 ... 	Mikäli haluat muuttaa ehdotetun tauon pituutta, aseta uusi pituus numeropainikkeilla.
3		Hyväksy erätauon pituus
4		Käynnistä erätauco painalla START-painiketta.

Erätauon keskeyttäminen

#	Painikkeet	Selite
1		Pysäytä erätaukolaskuri painamalla STOP-näppäintä.
2	 + 	Paina CLEAR-painike pohjaan ja paina KELLO-painiketta. Näyttöön tulee teksti " CLEAR INT. TIME? ".
3		Hyväksy erätauon lopettaminen OK-painikkeella.

Erän asettaminen

Taululla näkyvä erä voidaan asettaa seuraavasti, mikäli taulu on esim. jouduttu nollaamaan kesken pelin.

#	Painikkeet	Selite
1		Paina PERIOD-painiketta, kursori alkaa vilkkumaan näytöllä erän kohdalla.
2		Paina PERIOD-painiketta niin pitkään, että haluttu eränumero näkyy näytöllä.
3		Hyväksy asetettu erä OK-painikkeella, jonka jälkeen erä päivittyy taululle.

Pelaajan virheiden asettaminen

#	Painikkeet	Selite
1		Paina PLAYER-painiketta sen joukkueen puolelta, jolle virhe tulee.
2	 ... 	Anna pelaajan numero numeronäppäimillä.
3		Hyväksy pelaaja OK-painikkeella.
4		Paina PLAYER-painiketta lisätäksesi virheiden määrää.
5		Hyväksy virheiden määrä OK-painikkeella. Tämän jälkeen virheet päivittyvät tulostaululle sekä joukkuevirheisiin. HUOM: Virheet eivät päivity "tolppiin", vaan ne tulee asettaa erikseen samasta "laatikosta" kuin pallonhallinnan suunta.

Vaihtoehtoinen tapa:

#	Painikkeet	Selite
1		Paina PLAYER-painiketta sen joukkueen puolelta, jolle virhe tulee.
2	 ... 	Anna pelaajan numero numeronäppäimillä.
3		Hyväksy pelaaja OK-painikkeella.
4	 ... 	Anna virheiden määrä. Ruudulla näkyy pelaajan tämän hetkinen virhemäärä.
5		Hyväksy virheiden määrä OK-painikkeella. Tämän jälkeen virheet päivittyvät tulostaululle sekä joukkuevirheisiin. HUOM: Virheet eivät päivity "tolppiin", vaan ne tulee asettaa erikseen samasta "laatikosta" kuin pallonhallinnan suunta.

Joukkue virheiden asettaminen / korjaaminen

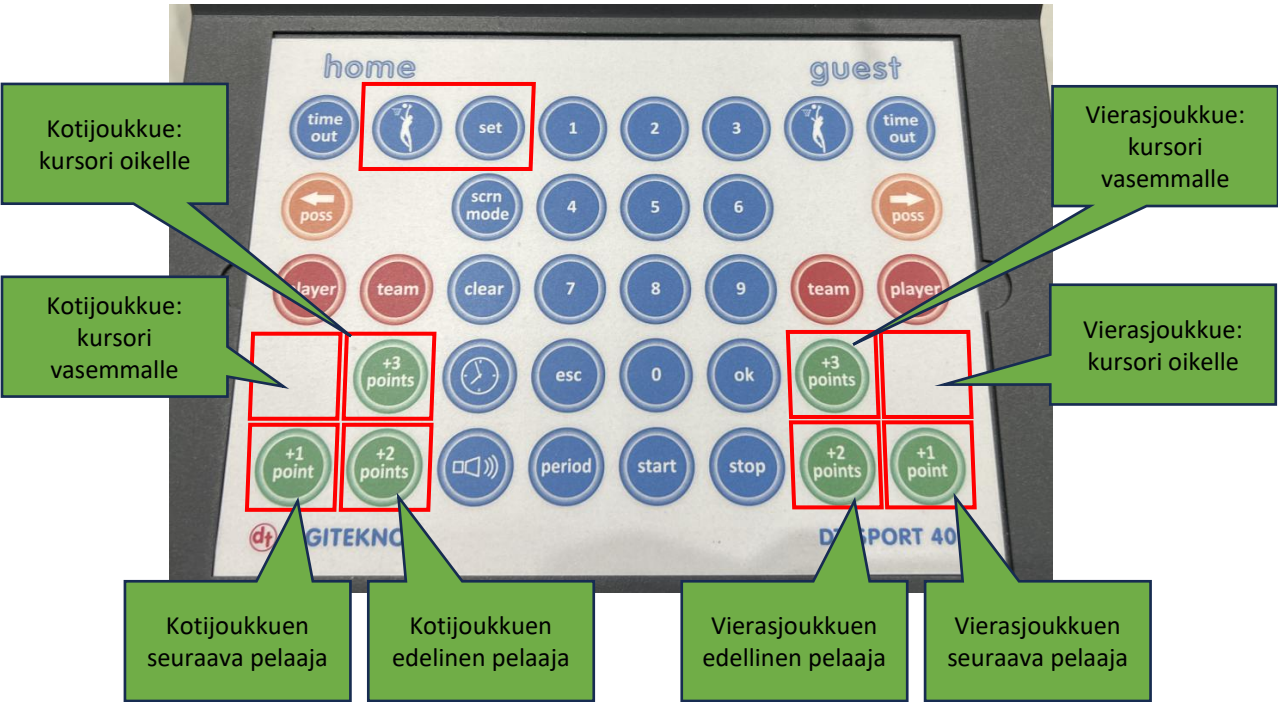
Huomaa, jos korjaat pelaajien virheiden lukumäärää, niin taulu osaa lähtökohtaisesti muokata joukkuevirheiden määrää. Jos kuitenkin käy niin, että joukkuevirheiden määrää tulee muokata vastaamaan todellista tilaa, niin se onnistuu seuraavati.

#	Painikkeet	Selite
1		Paina TEAM-painiketta sen joukkueen puolelta, jolle virhe tulee tai jonka virheitä tulee korjata.
2	 ... 	Anna oikea joukkuevirheiden lukumäärä numeronäppäimillä.
3		Hyväksy virhemäärä OK-painikkeella.

Pelaajanumeroiden asettaminen

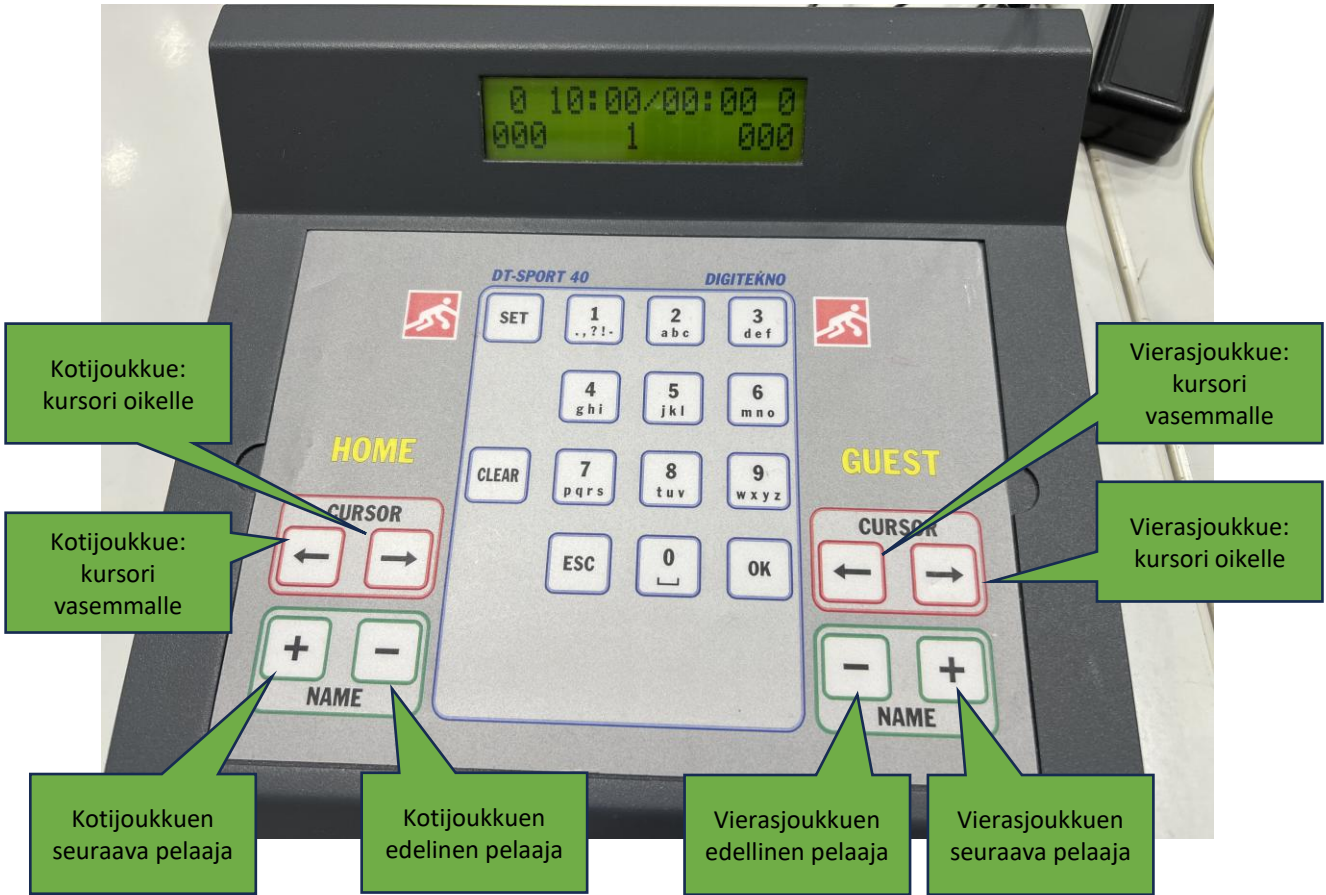
Pelaajien numeroiden asettamiseen kannattaa käyttää "asetusnäppäimistöä", tässä ohjeessa Asettamiseen käytetään normaalia pelinäppäimistöä.

#	Painikkeet	Selite
1	 + 	Paina SET-painike pohjaan ja paina koti- tai vierasjoukkueen pelisymbolia kunnes LCD-näyttöön tulee teksti "EDIT PLAYERS NAMES?"
2		Aloita editointi OK-painikkeella.
3	 tai 	Laite tarjoaa mahdollisuuden editoida joukkeen nimeä, jatka tästä pelaajien syöttämiseen painamalla "+1 Points" (tai "+2 Points" painiketta.)
4		LCD näyttöön tulee teksti: HOME tai VISITOR: <järjestysnro> PLAYER:<nro> riippuen kumman puolen painikkeita käytät. - Järjestysnumero = monentenako pelaaja näkyy taululla - nro = pelaajan numero
5	 ... 	Aseta pelaajan numero. HUOM: numerot 1-9 tulee asettaa muodossa "välilyönti" + nro. • Välilyönti löytyy 0-painikkeesta, tällä pystyy myös tyhjäämään numeron. • Voit tyhjentää rivin CLEAR + OK painike yhdistelmällä.
6		Siirry seuraavaan pelaajan painamalla "+1" painiketta. Toista kohtia 5 ja 6 niin pitkään, että kaikki pelaajat löytyvät listauksesta eikä ylimääräisiä numeroita näy enää.
		Poistu asettelusta ESC-painikkeelta. Lopuksi nollaa taulu, jonka jälkeen pelaajat päivittyvät taululle.



Pelaajanumeroiden asettaminen

Kellon kontrollilaitteen näppäimistön ohjeliuskan pystyy vaihtamaan. Pelaajien numeroiden asettamista varten on olemassa alla kuvattu päällinen. Liuskan käyttö ei ole pakollista, mutta tekee numeroiden asettamisesta helpompaa.



Ajanottokahvojen käyttö

Start – Stop -ajanottokahvat

START = Käynnistä ajanotto

STOP = Pysäytä ajanotto

STOP (pitkä painallus) = Soita äänimerkki

Hyökkäysaikakahva (24 sekunnin kello)

Peruskäyttö

- Perusajatus: kun hyökkäysaikanäytössä ei näy lukua, laskurissa on 24s.
- Kun hyökkäysaikanäytöllä **ei näy** lukua, hyökkäysaika käynnistyy START/STOP -painikkeesta.
- Kun hyökkäysaikanäytössä **näky** luku, laskuri on käynnissä tai se käynnistyy automaattisesti pelikellon käynnistyessä.
- Hyökkäysaika pysähtyy ajanottajan painaessa STOP (tai hyökkäysaikakahvan START/STOP-painikkeella)

Uuden 24 sekunnin käynnistäminen (kun hyökkäysaika **ei näy**)

1. **START** = hyökkäysaikalaskuri käynnistyy ja luku tulee näkyviin.

Uuden 24 sekunnin asetus (kun hyökkäysaika **näky**)

1. **RESET** = hyökkäysaikanäyttö pimenee (ja laskuri palautuu 24s)
2. **START** = hyökkäysaikalaskuri käynnistyy ja luku tulee näkyviin.

Uusi 14 sekunnin asetus

1. **RESET** = hyökkäysaikanäyttö pimenee (ja laskuri palautuu 24s)
2. **RESET** = hyökkäysaikanäyttöön tulee 14s

Hyökkäysajan korjaaminen:

Uusi asetus 1-23 sekuntiin (esim. tuomarin määräyksestä):

1. Paina START/STOP pohjaan
2. Paina RESET (lukema näytössä pienenee 1 sekunnilla / painallus)

Hyökkäysajan määrittäminen kytettyinä

- **Palo osuu korirenkaseen:**
 - Pimennä näyttö -> **RESET**
 - Puolustava joukkue saa (levy)pallon: **24s** -> **START**
 - Hyökkäävä joukkue saa (levy)pallon: **14s** -> **RESET**
- **Sisäänheitto, jossa pallonhallinta vaihtuu**
 - Takakentältä: **24s** -> **RESET + START**
 - Etukentältä: **14s** -> **RESET + RESET**
- **Sisäänheitto, jossa pallonhallinta ei vaihdu**
 - Ei virhettä -> **Ei muutosta** hyökkäysaikaan
 - Virhe, jonka jälkeen sisäänheitto
 - Takakentältä: **24s** -> **RESET + START**
 - Etukentältä
 - Hyökkäysaika yli 14s -> **Ei muutosta** hyökkäysaikaan
 - Hyökkäysaika alle 14s: **14s** -> **RESET + RESET**