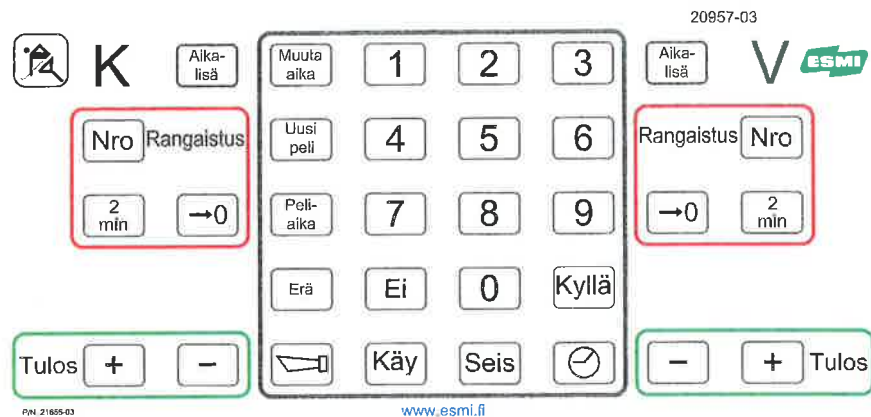


ESMIN TULOSTAULUT
12-URHEILUN KELLOT
SALIBANDY

Dokumentti: uusisalibandy.doc
Laatija: JP
Päiväys: 9.Marr 2005
Sivu: 1 of 3
Ohjelmaversio: JEFF-A135

Salibandy

Painikelevy 20957-03
12-urheilun pelikellolle
LED- ja sähkömekaniset 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 salibandy painikemalli ohjauskojeeseen
- Kytke ohjauskoje kytkentärasiaan pistokejohdolla tai langaton ohjauskoje verkkovirta-adapterilla.
- Jos käytetään START / STOPP-käsiohjainta, työnnä sen pistoke ohjauskojeen takareunassa olevaan pistorasiaan START/STOP

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)

Rangaistus Maksimissaan 2 rangaistusta/joukkue voidaan näyttää

Näyttö on seuraava:

Ohjauskojeen näytössä ovat rangaistusajat numeroilla.
Tulostaululla keltainen piste tai LED-neliö (1 kpl/rangaistus). Rangaistusajat eivät perustulostaulussa näy numeroilla. Jos rangaistusaikataulut ovat laitteiston lisänä, näkyvät rangaistujen pelaajien numerot ja aika numeroilla niissä.

Käynnistä salibandy-ohjelma

- Jos näytössä on RESTORE DATA tai muu teksti kuin SALIBANDY, paina painiketta NO.
- Paina NO kunnes näyttöön tulee INNEBANDY/SALIBANDY
- Paina painiketta YES.

OY ESMI AB

PI 415
02601 ESPOO

Puh. 010 446 511
Fax. 010 446 5103

Internet: <http://www.esmi.com>



ESMIN TULOSTAULUT
12-URHEILUN KELLOT
SALIBANDY

Dokumentti: uusisalibandy.doc
Laatija: JP
Päiväys: 9.Marr 2005
Sivu: 2 of 3
Ohjelmaversio JEFF-A135

1. Ajanotto

- Painike KÄY tai painike SEIS tai START/STOPP käsiohjaimen painikkeilla
- (korjaa väärä aika, katso kohta 8.)

2. Maali

- Painike TULOS +, kotijoukkuepuolella K tai vierasjoukkuepuolella V

Korjaa maali (vähennä)

- Painike TULOS -, kotijoukkuepuolella K tai vierasjoukkuepuolella V

3. Rangaistus

Useita rangaistuksia voidaan syöttää samanaikaisesti.

Jos käytävissä on vain perustulostaulu:

- Painike 2 MIN, kotijoukkueelle tai vierasjoukkueelle.

Useita rangaistuksia voidaan antaa.

- Painike KÄY aloittaa rangaistusajan alaslaskun.

Jos rangaistusaikataulut ovat lisätauluina:

- Painike No: koti tai vierasjoukkueelle.
- Kirjoita rangaistun pelaajan numero (aina 2 numeroa).
- painike 2 MIN, koti- tai vierasjoukkueen puolella.

Useita rangaistuksia voidaan antaa.

- Painike KÄY ottaa muistiin rangaistusajan alaslaskun.

4. Uusi erä

- 15 sekuntia erän loppumisen jälkeen alkaa 10 minuuttia kestävä taukoajan laskeminen ajanotokentässä. Taukoajan kuluttua muuttuu eränumero ja ajanottonumerot nollautuvat

Keskeytä taukoajan laskeminen. (Jos taukoajan pitää olla lyhyempi kuin 10 minuuttia)

- Painike SEIS

5. Merkkisoihto käsiohjattuna

- Painike  ja summeri soi noin 3 sekuntia.

6. Time-out

- Painike AIKALISÄ koti- tai vierasjoukkueen puolella. (Peliajanottoa ei tarvitse pysäyttää.)
- Painike KYLLÄ, alaslasku alkaa. Tai painike EI, ei aikalisä-ajanlaskua. Alaslasku voidaan keskeyttää painikkeella SEIS.



ESMIN TULOSTAULUT
12-URHEILUN KELLOT
SALIBANDY

Dokumentti: uusisalibandy.doc
Laatija: JP
Päiväys: 9.Marr 2005
Sivu: 3 of 3
Ohjelmaversio JEFF-A135

7. Kun ottelu on päättynyt

- Painike UUSI PELI (UUSI OTTELU).

Jos uusi ottelu pelataan:

- Painike KYLLÄ.

Jos valitaan toinen pelilaji

- Painike EI.
- Painike KYLLÄ

Jos enää ei pelata:

- Painike EI.
- Painike EI
- Painike KYLLÄ

8. Korjaa väärät ajat ja pelaajanumerot

- Painike SEIS.
- Painike MUUTA AIKA

Jos pelaajan pituutta halutaan vaihtaa:

- Kirjoita uusi, haluttu aika numeropainikkeilla. (aina 4 numeroa).

Jos rangaistusaika on jo valittu ohjauskojeen muistiin:

- Painike EI kunnes näyttö on perustilassa. Rangaistusajat muuttuvat automaattisesti.
- Painike KÄY jatkaa (käynnistää) ajanottoa.

Jos valittu rangaistusaika halutaan muuttaa:

- Painike EI kunnes kyseessä oleva rangaistus saadaan näyttöön.
- Kirjoita pelaajanumero uudestaan numeropainikkeilla (aina 2 numeroa).
 - Tai painike KYLLÄ jos näytössä oleva numero on jo oikein.
- Kirjoita uusi rangaistusaika numeropainikkeilla. (aina 4 numeroa).
 - Tai painike KYLLÄ jos haluat valita näytössä jo olevat numerot

Jos useampia rangaistusaikoja on annettu ohjauskojeen muistiin:

- Painike EI kunnes näyttö on normaalitilassa.
- Painike KÄY aloittaa ajanoton.

9. Virtakatkoksen tullessa

- Ohjauskoje.

Ajanotto keskeytyy ja tiedot säilyvät ohjauskojeen näytössä noin 2 minuuttia.

Kun virta tulee takaisin, ilmestyy näyttöön kysymys: ÅTERSTÄLLA DATA N/Y? MUISTIIN YES/NO? KYLLÄ/EI?

- Paina KYLLÄ/YES, niin tiedot jäävät ohjauskojeen muistiin.

Ohjauskoje lähettää muistissa olevat tiedot taululle (tauluille) automaattisesti.

- Sähkömekaaninen taulu.

Taulun näytöt säilyvät virtakatkoksen aikana.

Kun virta palautuu, taulut nollautuvat, mutta päivittyvät heti uudestaan automaattisesti.

- LED-näyttöinen taulu.

Taulun näytöt sammuvat virran katketessa.

Kun virta palaa, päivittyvät taulut automaattisesti.

OY ESMI AB

PI 415
02601 ESPOO

Puh. 010 446 511
Fax. 010 446 5103

Internet: <http://www.esmi.com>