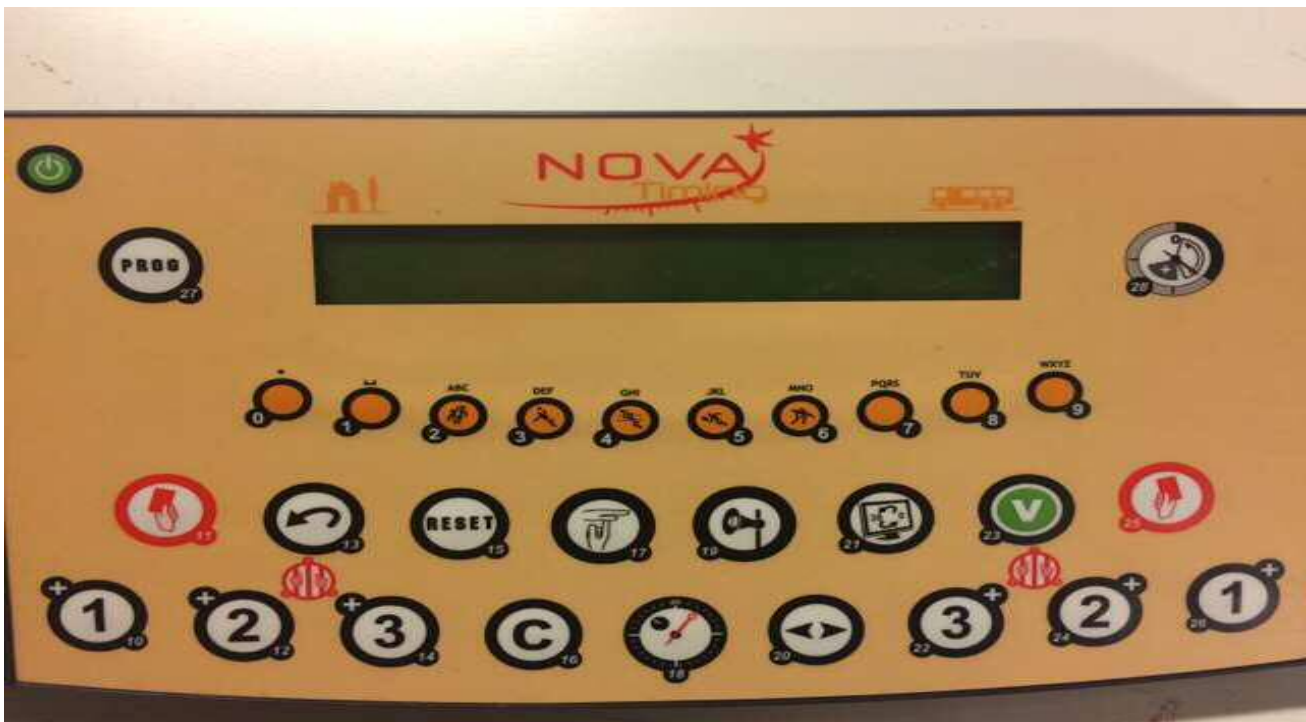


Käynnistys

- Taulu toimii langattomasti eikä ohjaimen tarvitse olla kiinni sähköverkossa, mikäli akussa virtaa (näkee käynnistäessä). Oletuksena kuitenkin on, että ohjain on aina kytkettynä sähköverkkoon kun se on mahdollista.
- Käynnistä taulu vasemman yläkulman vihreästä virtapainikkeesta.
- Käynnistyessä laite avautuu viimeisimmillä käytetyillä peliasetuksilla.
- Saat vaihdettua asetuksia (esim. peliaika) painamalla RESET (#15) + C (#16, correction) samanaikaisesti, jonka jälkeen paina PROG (#27) ja seuraa näytön ohjeita.
- Liitä johdolla tarvittaessa 24s –ohjain (liitin löytyy laitteen takaosasta).
- Laitteen kielivaihtoehtoina on englanti, espanja ja puola. Pysytään englannissa.

Ennen ottelua

- Jos peliaikaa pitää muuttaa, paina RESET (#15) + C (#16) samanaikaisesti ja heti sen jälkeen PROG (#27).
- Valitse pelataanko 2 vai 4 erää. Paina näppäintä #9, jos haluat pelata 4 erää ja näppäintä #0, jos haluat pelata 2 erää.
- Valitse 'lämmittelyaika' (prematch time) ja paina V-näppäintä (#23) hyväksyäksesi ajan. (Lämmittelyajan voi ohittaa ennen peliä painamalla näppäintä #13.)
- Valitse peliajan pituus ylimmän rivin numeronäppäimillä (#0-9) ja hyväksy painamalla V (#23). (Mikro- ja mini-ikäisillä yhden pelijakson pituus on 8 min ja C-ikäisistä ylöspäin 10 min.)
- Valitse aikalisän pituus (yleensä 1 min) numeronäppäimillä (#0-9) ja paina V-näppäintä (#23).
- Valitse jatkoajan pituus (prolongation – yleensä 5 min) numeronäppäimillä (#0-9) ja paina V (#23).
- Laite ja taulu ovat nyt valmiina otteluun. Taululla näkyy ensin 'lämmittelyaika', jos olet sellaisen valinnut ja summeri soi kun lämmittelyaika on kulunut. Ellet kuitenkaan halua 'lämmittelyaikaa' tai haluat aloittaa ottelun nopeammin, paina näppäintä #28 oikeassa yläkulmassa.



Ottelun aikana

- **Kello** käynnistyy ja pysähtyy näppäimestä #18 (keskellä alhaalla).
- Paina **pisteet** (1, 2 tai 3) heiton mukaisesti – kotijoukkueella näppäimet #10, #12 ja #14 ja vierasjoukkueella näppäimet #26, #24 ja #22.
- **Joukkuevirheet** merkataan seuraavasti: Virhe on aina osoitettava pelaajanumerolle, joten käytössä on numeronäppäimet 5:sta ylöspäin. Jokaiselle numerolle voidaan osoittaa maksimissa 5 virhettä. Kun pelissä tehdään ensimmäinen virhe, paina numeroa 5 ja sen jälkeen virheen tehneen joukkueen punainen kortti näppäintä (#11 tai #23). Joukkuevirheen numero ilmestyy taululle. Myös seuraava virhe osoitetaan numerolle 5 (sillä ei ole väliä kuka tai kumman joukkueen pelaaja virheen tekee) kunnes 5 virhettä on annettu. Seuraavat 5 virhettä annetaan sitten numerolle 6 jne. Joukkuevirheet nollautuvat automaattisesti kunkin erän päätyttyä.
- Taulussa on **digitaalinen nuoli** osoittamaan pallonhallintaa – näppäin #20. Pääasiassa käytetään kuitenkin manuaalista osoitinta joka on toimitsijapöydällä.
- **Aikalisät**: Kun aikalisä on pyydetty/oikeutettu, pysäytä pelikello näppäimellä #18 ja aloita aikalisä sen jälkeen painamalla näppäimestä #17. Lisää pyydetty aikalisät joukkueille painamalla joko näppäintä #10 (kotijoukkue) tai #26 (vierasjoukkue). Näyttölaitteen ruudussa näkyy aikalisän keston väheneminen ja sumneri soi automaattisesti kun aikalisää on jäljellä 10 sekuntia ja uudelleen kun aikalisä on loppu. Aikalisät nollautuvat automaattisesti puoliajalla.
- Näppäin #21 näyttää (vain laitteessa, ei taululla) kuinka paljon on pelattu menossa olevaa erää. Esim. taululla näkyy 7 min → laitteessa näkyy 3 min. Painamalla uudestaan #21 vain taululla aika.
- Näppäin #19 on **summeri**. Käytä harkiten ☺ Erän loputtua sumneri soi automaattisesti.
- **Uusi erä** aloitetaan painamalla näppäintä #28.

Korjaukset

- Korjauksissa painetaan näppäintä C (#16) + haluttu korjaus.
 - Pisteitä korjatessa paina C (#16) + 1, 2, 3 koti- tai vierasjoukkueelta haluamasi pistemäärä pois
 - Virheitä korjatessa paina ensin numeronäppäintä jolle viimeisin virhe on annettu ja sitten C (#16) + punainen kortti –näppäin halutulta joukkueelta (kotijoukkue #11 ja vierasjoukkue #25).
 - Pelikelloon voi ainoastaan lisätä aikaa. Paina C (#16) + #28.

24 sekunnin laite



- 24 sek –laite ja pelikello toimivat erikseen ja niitä ohjataan erikseen.
- 24 sek –ajanotto saadaan käynnistettyä ja pysäytettyä vihreästä vasemman puoleisesta näppäimestä
- 24 sek –ajanotto saadaan pysäytettyä STOP-näppäimestä
- 24 sekunnin asetus saadaan painamalla kerran sinistä (oikeanpuoleisin) näppäintä
- 14 sekunnin asetus saadaan painamalla kaksi kertaa sinistä näppäintä
- 24 sek saadaan pois näkyvistä (monitorit korien päällä pimeäksi) toiseksi oikeanpuolista (ruksit monitorin päällä) näppäintä painamalla