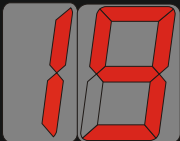
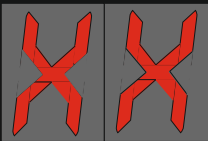
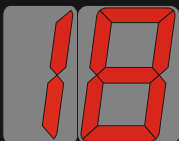
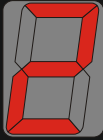
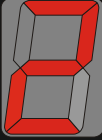
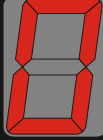
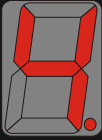
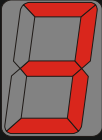
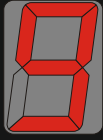
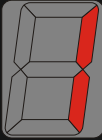


Pesis-taulu-2017 CKN-ohjauspäätte

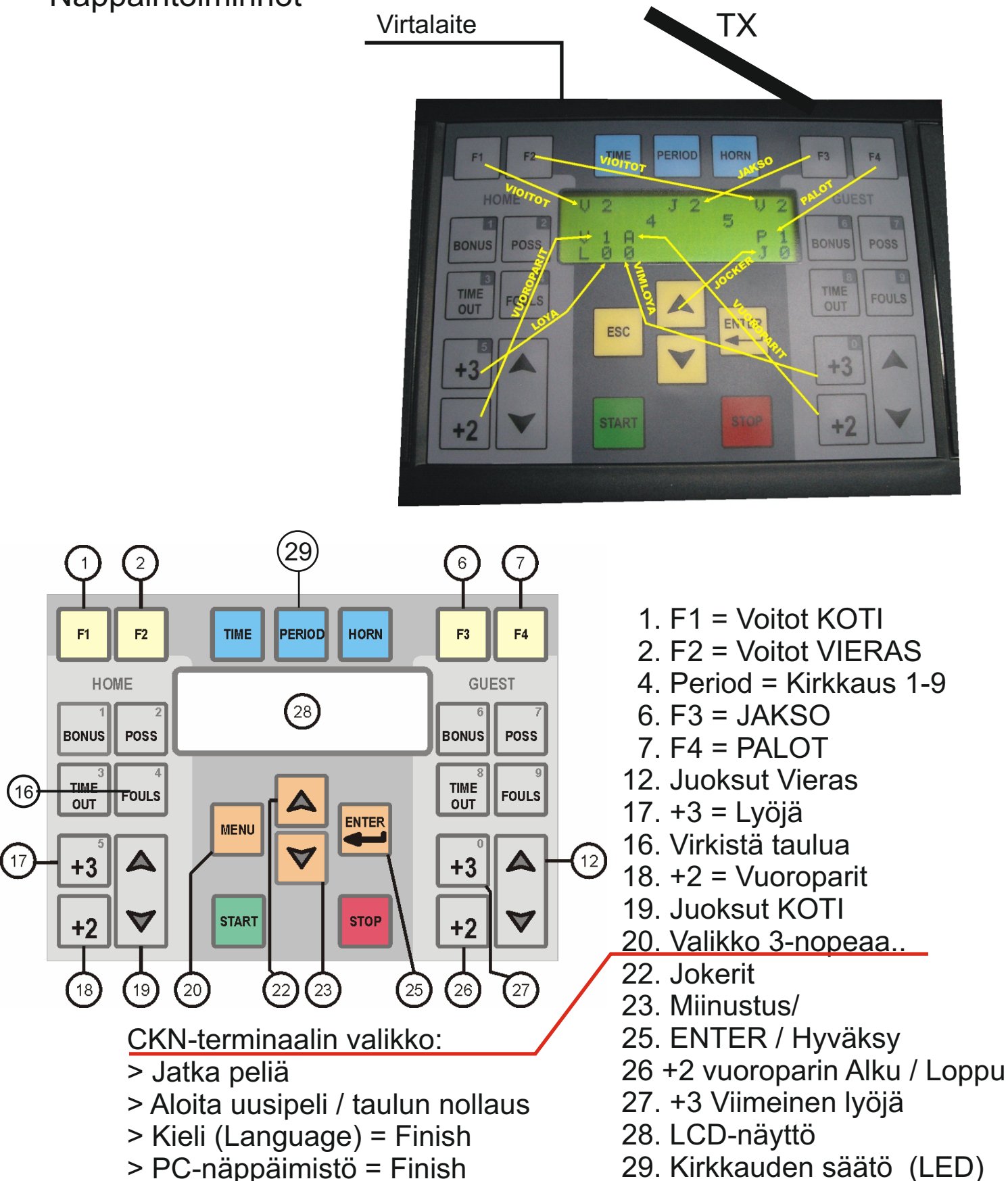
KOTI	P	VIERAS
 JUOKSUT	 PALOT	 JUOKSUT
 JAKSOVOITTO	 JAKSO	 JAKSOVOITTO

V.P	J	VL	L
 VUOROPARIT	 JOKERI	 V-LYÖJÄ	 LYÖJÄ

ALGE
TIMING

Pesis-taulu-2017 CKN-ohjauspääte

Näppäintoiminnot



Pesis-taulu-2017 CKN-ohjauspääte

PESIS taulun käyttö

Sähköliitântä ja ohjaukset

Sähköliitântä

Taulun 230 V sähkökaapelointi keskitetylle virta / data-keskukselle.

Kaapelointi taulun oikeassa reunassa / 12 ..20 V DC.

Sähkön syöttö tapahtuu:

Taulun käyttökytkin on kuuluttamossa "Näyttötaulu".

Pelipäate CKN-virtalaite on 230 V / 12 V DC, kytketään CKN-päätteeseen

Taulun ohjaus

Ohjaus langaton yhteys pelipäätteeltä CKN-TX taulun vastaanottimelle D-RX.

** vastaanotin on asennettu taulun oikeaan reunaan.

Yhteys syntyy kun CKN-pelipäate ja taulu kytketään käyttöön.

PC-taulu

Optiona on PC-taulun käyttö esim. INFO-TV verkossa jne.

Pelipäate CKN- käyttö pelinaikana.

Kytke näyttötaulun jännite käyttökytkimestä.

*** taululla tulostuu jokin versionumero "14" ja lopuksi edellinen pelitilanne.

*** jos pelipäätettä ei ole kytketty "ON" taulu testaa numerot 1,1,1...2,2,2 jne.

Kytke CKN-päätteeseen PS12a verkkolaite

*** pelipäätteen LCD-näytölle tulostuu tilanne vanhan pelin jäljiltä.

PALOT palot näkyvät taululla "XX" merkein. kun 3. palo tulee valitse (F_α) No 3 nyt kaksi ristiä vilkkuvat, vaihdon merkiksi.

Uusi peli

Kun päate käynnistyy se lähettää taululle vanhoja tietoja...

Paina nopeasti 3 kertaa "MENU" näppäintä. LCD-näytölle tulostuu valikko jota voidaan selata nuoli-näppäimillä.

Valitse " Uusi peli"

Hyväksy "ENTER"

Päätteen LCD-näytölle ja näyttötaululle tulostuu pelin alkutilanne. Kaikki numerot nollataan, vain V.P näyttöön tulostuu "1.A" (1. Vuoroparin Alku).

Anna seuraavaksi:

JAKSO = F3 = 1

Lyöjä = "17" (+3 vas.) = 1

Viim.lyöjä = "27" (+3 oik.) = 9

Nyt taulu on pelin alku-tilanteessa.

Pesis-taulu-2017 CKN-ohjauspääte

Päätteen käyttö pelitilanteissa.

Pidä esillä näppäin taulukko, se on myöskin tulostettu pelipäätteen pohjaan.

Vuorossa oleva lyöjä

Tärkein seurattava on yleensä seuraavana vuorossa oleva lyöjä, näppäin "17"
Jos vuoroon tulee JOKERI anna seuraavan numero ja lisää , jokeri-numeroa yhdellä näppäin "22".

Kun juoksu syntyy anna juoksu: KOTI = "19", VIERAS "12" tai "99" "99"

*** huomaa voit lisätä juoksuja "nuoli-ylös" ja poistaa,,, "nuoli alas"

Samalla kun juoksu syntyy joudut muuttamaan "Viim. Lyöjän" anna uusi numero näppäimellä "27"

*** huomaa kun painat näppäintä "23" ensin ja painat näppäintä "27" numero pienenee....

*** sama "miinustus-näppäin" "23" pätee kaikkiin numerotietoihin,,,

Vuoronvaihto

Kun paloja, näppäin "F4" on 2 ja syntyy 3.PALO, vuoro vaihtuu.

*** Anna näppäimellä "26" (+2 oik.) Uusi vuoropari-tieto "1.Loppu"

***** huomaa näppäin vaihtaa vain tietoa A / L..

Anna 1.L vuoroparissa Viim.Lyöjä ja Lyöjä-tieto" 9 / 1.

Nollaa (X) Palot ja (J) JOKERIT

Jaksovoitto

Kun 4-vuoroparia on pelattu anna voittaneelle joukkueelle jaksovoitto näppäimellä F1/F2. Muuta valmiiksi Jakso "2".

Nollaa tulokset ja aseta taulu aloitus tilanteeseen.

Voit myös valita // MENU // "Uusi peli".

Taulun kirkkaus näppäin 4

Taulun numeroiden kirkkautta "Brighness" voidaan muuttaa näppäimellä "4"

Voit antaa numero-arvon välillä 1-9.

Virtakatkot

Virtakatkosten sattuessa, taulun näytöt säilyvät. CKN-pääte säilyttää myös virtakatkon aikana olemassa olevan pelitilanteen (sis. akku-varmistus).

Lopetus

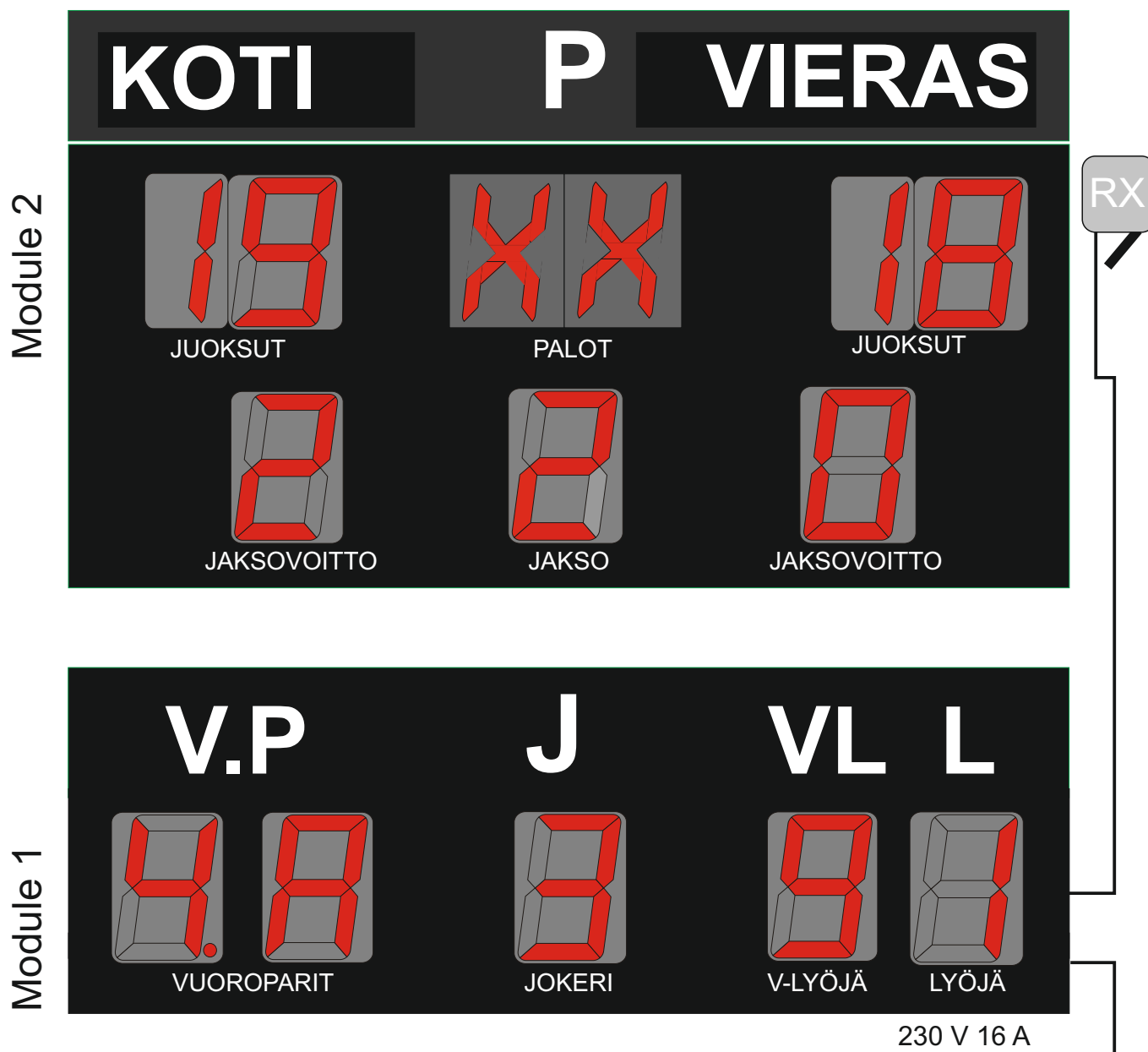
Pelin jälkeen voit sammuttaa CKN-päätteen

*** irroita virtalaitteen johto ja taululle menevä ohjauskaapeli

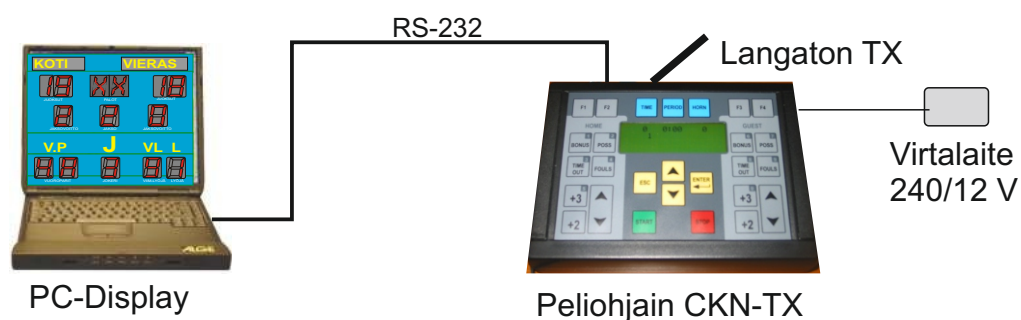
*** sammuta taulun virta / käyttökytkin 230 V.(?)

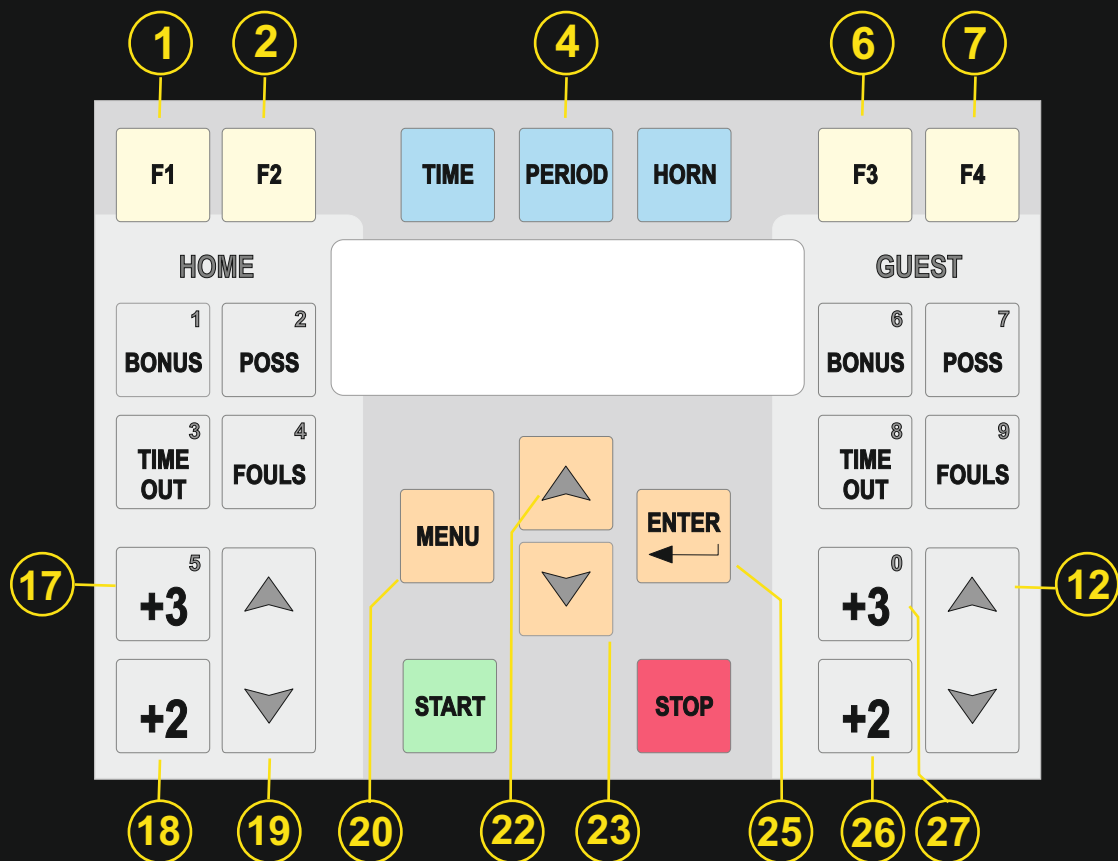
Pesäpallo-Super 2017

Taulun asennuspaikka pesäpallokentän jatkeilla tai kotipesän takana.
Taulun numeroiden korkeus 300 mm. Punainen super-kirkas LED.
Palot erikoismerkein "XX".



Taulun peliohjain PESIS-CKN-TX langaton yhteys taulun vastaanottoon D-RX.





- | | |
|-----------------------|------------------------|
| 1. "F1" VOITTO-KOTI | 19. LEFT RESULT |
| 2. "F2" VOITTO-VIERAS | 20. "Menu" Menu taster |
| 4. BRIHTNESS | 22. JOKER |
| 6. "F3" JAKSO | 23. +3sec |
| 7. "F4" PALOT | 25. Menu purpose |
| 12. RIGHT RESULT | 26. "+2" VUOROPARIT |
| 17. "+3" LOYA | 27. "+3" VIMLOYA |
| 18. "2" VUOROPARIT | |