

DT-SPORT TULOSTAULUN SOVELTAMINEN KORIPALLOON

DT-SPORT 20 päätelaitteella ohjataan radioteitse monitoimitulostaulua DT-SPORT 8200 ja kahta 24s laitetta DT-SPORT 24S-S.



Tämä ohje soveltaa päätteen käyttöä koripalloon perustuen taulun yleisohjeeseen ja otteluissa hankittuihin hyviin käyttökokemuksiin. Lopussa s.3-4 ohjeet on kerrattu vielä painalluskaavioin.

Raholan Pyrkivän tulostaulutiimi toivottaa antoisia hetkiä tulostaulun käyttöön. Palaute johtokunnan kautta tiimille on tervetullutta.

Merkinnät

- (ja) Sulkuumerkit ilmaisevat napin painallusta. Sulkeiden välissä kerrotaan mitä nappia painetaan. Esim. (SET) tarkoittaa ”painetaan SET-nappia”.
- / Vaihtoehtoisuuden merkki kertoo sallituista napeista, esim. (HOME/GUEST) salli joko HOME tai GUEST napin painalluksen tilanteen mukaan. (HOME=kotijoukkue, GUEST=vierasjoukkue).
- .. Vaihtoehtoisuuden merkki järjestetyille joukolle määrittää, esim. 0..9 mikä tahansa numero 0 ja 9 väliltä molemmat mukaan lukien.
- ... Toistomerkki ”...” sallii painalluksien toiston esim. 2 painallusta 2 pisteen lisäykseksi.
- [ja] Hakasulkeiden ”[” ja ”]” välissä olevia nappeja painetaan siten että ensiksi mainittua pidetään painettuna ja samalla painetaan toiseksi mainittua nappia. Esim. [(SET) (GAME)] pidetään SET painettuna ja painetaan GAME.

1. Yleistä

1.1 Toiminnan keskeytys	(ESC)	toimii kaikkialla
1.2 Kellon vaihto		
lähtötilanne:	pelikello (CLOCK)	seurauksena: reaalikello
	reaalikello (CLOCK)	pimennys
	pimennys (ESC)	pelikello
1.3 Reaalikellon ajan korjaus	(CLOCK) [(SET) (CLOCK)] jatka kohdasta 3.7.1 (tai 3.6.1)	
1.4 Äänitorvi	(HORN)	mm. vaihdot



2. Pelin alussa

2.1 Lajin valinta (BASKETBALL)	(GAME) (OK)	
2.2 Erän pituuden tarkistus	[(SET) (GAME)] (OK)	oletuspituus
uuden asetus	[(SET) (GAME)] (0) (8) (OK)	muutettu: 08 min
2.3 Tietojen nollaus tarvittaessa	[(CLEAR) (GAME)] (OK)	
- jos taulun tiedot eivät asetu, niin lähetä tiedot päätteeltä yksitellen tauluun.		
	(HOME) (OK) (GUEST) (OK) (WINS) (HOME) (OK)	

3. Pelin aikana

3.1 Pelikello käyntiin	(START)	pallo koskee pelaajaan kentällä viivojen sisällä
3.2 Pelikello seis	(STOP)	pillin vihellyksestä

Huom! Kellonapit eivät toimi jos taulun muu käyttö on kesken. RATKAISU: Paina OK, ja käytä sitten kelloa.

OK painallus lähettää keskeneräisen toimenpiteen tauluun ja päättää samalla taulun käytön, jolloin kelloa voi käyttää. Jatka keskeytynyt taulun käyttö hetken päästä loppuun. OK sijaan voit myös keskeyttää painamalla ESC, mutta tällöin joudut aloittamaan keskeytyneen toimenpiteen alusta.

3.3 Pisteiden lisäys joukkueelle	(HOME/GUEST) (HOME/GUEST)... (OK)	
poisto joukkueelta	(HOME/GUEST) [(SET) (HOME/GUEST)...] (OK)	
3.4 Joukkuevirheiden lisäys	(WINS) (HOME/GUEST) (HOME/GUEST)... (OK)	
3.5 Aikalisän lisäys	(T.OUT) (HOME/GUEST) (HOME/GUEST)... (OK)	*, **
- aikalisä toimii vain kun 24s laitteet on kytkettyinä		
3.6 Pelikellon korjaus kesken erän	(STOP) [(SET) (CLOCK)]	
3.6.1 +/- minuutit	(HOME).../[(SET) (HOME)...]	
+/- sekunnit	(GUEST) (GUEST).../[(SET) (GUEST)...] (OK)	
- sekuntien syötössä (HOME) palauttaa vuoron minuuttien syöttämiselle jos on tarvetta palata		
3.7 Pelikellon asetus kesken erän	(STOP) [(SET) (CLOCK)]	
3.7.1 minuuttien asetus	(0..9) (0..9) (OK)	
sekuntien asetus	(0..9) (0..9) (OK) (OK)	

4. Erätauolla

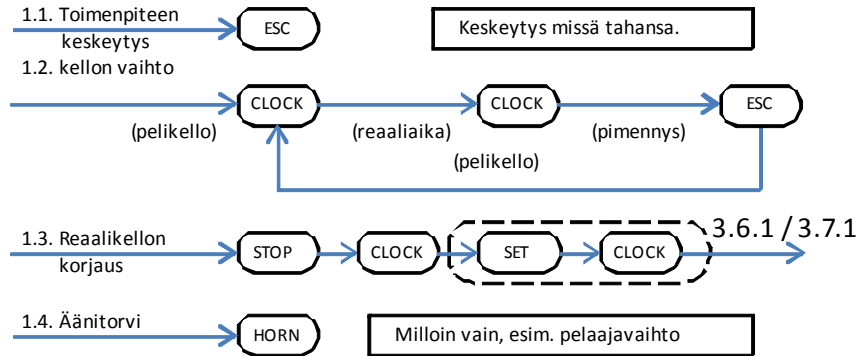
4.1 Eränumeron kasvatus	(PERIOD) (PERIOD) (OK)	1,2,3,4,E,1,..
4.2 Joukkuevirheiden nollaus	Kelataan virhesaldo nolaksi, katso kohta 3.4	
4.3 Erätauon kellon käynnistys	(PERIOD) (CLOCK) (0..9) (0..9) (OK) (START)	
- Tauon pituus vaihtelee otteluittain. Kysy erotuomarilta.		
- Erän alkaessa pysäytä erätauon kello (STOP) ja tee loput erätauon toimenpiteet		
4.4 Pelikellon nollaus	[(CLEAR) (CLOCK)] (OK)	katso 2.2



5. Painalluskaaviot

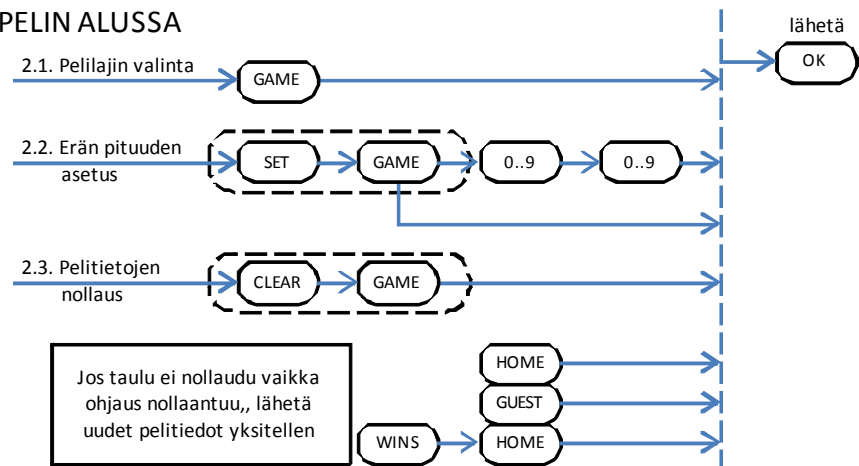
katkoviivoilla rajatut napit: pidä vasen nappi pohjassa ja paina oikeaa nappia.

1. YLEISTÄ

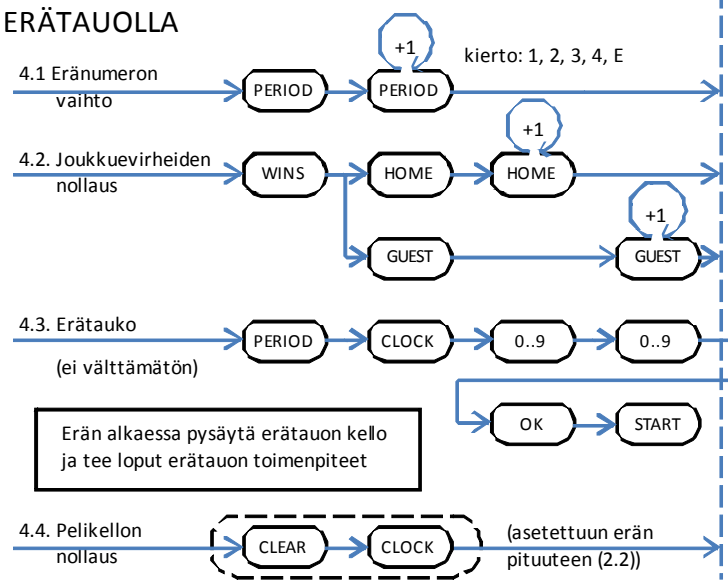


Huom! Kellonapit eivät toimi jos taulun käyttö on kesken. Paina OK, ja käytä sitten kelloa.
 OK painallus lähettää keskenkärsisen toimenpiteen tauluun ja päättää samalla taulun käytön, jolloin kelloa voi käyttää. Jatka keskeytynyt taulun käyttö hetken päästä loppuun. OK sijaan voit myös keskeyttää painamalla ESC, mutta tällöin joudut aloittamaan keskeytynen toimenpiteen alusta.

2. PELIN ALUSSA



4. ERÄTAUOLLA





3. PELIN AIKANA

