

Ohje Tesoman palloiluhallin isotaulun ohjaimen käyttöön koripalloa varten

19.11.2016/Sakari Paloviita

Kun löydät ohjeessa kehitettävää, niin ota yhteyttä.

Isoa taulua ohjataan KENTTÄ 4 PÄÄOHJAIN -nimisellä tulostauluohjaimella (ohjain). Taulua ohjataan painellen ohjaimen nappeja tai vaihtoehtoisesti vastaavaa kosketusnäytölle ilmestyviä nappeja. Heittokellon ohjain liitetään tähän ohjaimeen. Tarvittaessa voidaan ottaa käyttöön myös KENTTÄ 4 APUOHJAIN heittokellon ohjausta varten.

1. Vaihda tarvittaessa lajia ☺
 - 1.1. MENU
 - 1.2. OK / POISTU
 - 1.3. OK / HYVÄKSY
 - 1.4. Valitse KORIPALLO
 - 1.4.1. Tarvittaessa vaihda sivua B tai SIVU x/y LISÄÄ
2. Aseta ottelun aloituksen laskettu aika (vaatimus aikuisten I divariotteluissa)
 - 2.1. SETUP
 - 2.2. B /
 - 2.3. ALOITUKSEN LASKETTU AIKA
 - 2.3.1. Aseta ottelun alkuun jäljellä oleva aika minuutein.
 - 2.3.1.1. Esimerkki: Jos ottelu alkaa klo 17:00 ja kello olisi nyt 15:50, niin voit asettaa ajaksi 60:00, jolloin laskuri tulee käynnistää tasan klo 16:00.
 - 2.3.2. Syötä laskemasi aika näppäimillä 0..9, tai säätämällä minuutteja ja sekunteja ylös/alas
 - 2.3.3. HYVÄKSY
 - 2.4. HEITTOKELLON AUTOMAATTINEN KÄYNNISTYS : POIS
 - 2.5. HYVÄKSY MUUTOKSET
 - 2.6. GAME RESET
 - 2.7. HYVÄKSY
3. Käynnistä laskettu aika
 - 3.1. Odota kunnes kellonaika saavuttaa kohdassa 2.3 laskuissa käytetyn aloitusajan
 - 3.1.1. HUOM! Jos aikaa on, voit edetä kohdan 4 askelia, kunhan painat START ajallaan (tarvittaessa muuta laskettua aikaa)
 - 3.2. START
4. Tarkista muut asetukset
 - 4.1. SETUP
 - 4.2. SIVU 1/3
 - 4.2.1. MUUTA KOTIJOUKKUEEN KOKOONPANOAO
 - 4.2.1.1. Jos olet kirjoittanut kokoonpanot etukäteen USB-tikulle
 - 4.2.1.1.1. USB TUONTI
 - 4.2.1.1.2. Odota hetki, kunnes tuonti on valmis
 - 4.2.1.1.2.1. HUOM! USB-tuonnissa nimet pitää olla kirjoitettuna ISOILLA kirjaimilla!
 - 4.2.1.2. Muussa tapauksessa

4.2.1.2.1. Kirjoita kotijoukkueen nimi, pelaajien numerot ja nimet kosketusnäytön näppäimillä.

4.2.1.3. HYVÄKSY MUUTOKSET

4.2.2. MUUTA VIERASJOUKKUEEN KOKONPANO

4.2.2.1. Jos toit kotijoukkueen kokoonpanon USB-tuonnilla ja vierasjoukkue oli samassa tuonnissa mukana, ei sinun tarvitse tehdä mitään. Tarkista kuitenkin vierasjoukkueen kokoonpano ja tee tarvittavat muutokset.

4.2.2.2. Muussa tapauksessa

4.2.2.2.1. Kirjoita vierasjoukkueen tiedot kuten kohdassa 4.2.1

4.2.2.2.2. HYVÄKSY MUUTOKSET

4.2.3. ERÄN PITUUS : 10:00

4.2.4. PUOLIAJAN PITUUS : 2:00

4.2.5. JATKOERÄN PITUUS : 5:00

4.2.6. PUOLIAIKATAUON PITUUS : 15:00 (2. ja 3. erän välinen tauko)

4.2.7. LASKENTAMOODI : ↓

4.3. B / SIVU 2/3

4.3.1. HEITTOKELLON AIKA : 24

4.3.2. HEITTOKELLON AUTOMAATTINEN ÄÄNIMERKKI: PÄÄLLÄ

4.3.3. PELAAJANUMERON VALINTA: LISTA

4.3.4. ERÄT:4

4.3.5. HEITTOKELLON LYHYT AIKA : 14

4.3.6. NÄYTÄ SIVUTAULUT : PÄÄLLÄ

4.3.7. HEITTOKELLON AUTOMAATTINEN KÄYNNISTYS : PÄÄLLÄ

4.3.7.1. HUOM aloitusajan laskennassa tämä on arvossa POIS, mutta ottelussa PÄÄLLÄ

4.4. B / SIVU 3/3

4.4.1. HEITTOKELLON AUTOMAATTINEN PYSÄYTYS : PÄÄLLÄ

4.5. HYVÄKSY MUUTOKSET

5. Erotuomarin valmistellessa ylösheittoa, poistu lasketun ajan seurannasta ja siirry 1. erään

5.1. STOP

5.2. TIME RESET

5.3. HYVÄKSY

5.3.1. Erä vaihtui 0:sta arvoon 1.

5.3.2. Kello asettui erän pituuteen

6. Ottelunaikainen tulostaulun käyttö

6.1. Kellon käyttö

6.1.1. Ylösheitosta pelaajan koskiessa palloa: START

6.1.2. Aina vihellyksestä STOP

6.1.3. Pallon koskiessa kentällä olevaa pelaajaa START

6.1.4. ...

6.2. Syötä pisteet, virheet ja aikalisät koti (vasen)- ja vierasjoukkueen (oikea) napeista ja lisää pelaajan numero napin takaa avautuvasta valikosta.

6.3. Tulostaulun tärkeä tehtävä on jakaa informaatiota joukkueilla ja yleisölle. Taulu tilastoi pelaajakohtaisesti tehdyt pisteet ja virheet kun käytetään piste- ja virhenappia, jolloin napin takaa avautuu valikko pelaajanumeron syöttämiseksi. Välttää suoraa + ja – nappien käyttöä, koska silloin tilasto jää jälkeen. Jos et heti saa pelaajanumeroa selville, anna pisteet tai virheet joukkueelle ja korjaa myöhemmin joukkueelle annettu tilastotieto oikealle pelaajalle. Tekninen virhe voi tulla joukkueelle (coach).

6.4. Korjaa tehty virhe A / KORJAUSVALIKKO napista

6.5. ...

7. Erän päättyessä käynnistä puoliaikakello

7.1. START

7.2. ...

8. Raholan Pyrkivä kiittää ja toivottaa mukavia hetkiä toimitsijan tehtävissä!