

1. Ottelun luominen

- Käynnistä laite virtanäppäimestä.
- Valitse pelattava laji lajia vastaavalla numerolla (koripallo = 1 näppäin).
- Näytössä vilahtaa laitteen oletus ottelun asetukset muutamien sekuntien ajan.
- Pelataksesi oletus säädöillä paina näppäintä 9. Voit siirtyä ohjeen kohtaan 2 kirjoittaaksesi joukkueiden nimet.
- Pelataksesi omilla asetuksilla paina näppäintä 0.
- Paina näppäintä 0.
- Valitse pelattavien erien määrä. 2 erää = 0 ja 4 erää =9.
- Seuraavaksi pääsee muokkaamaan esim. taukojen ja erien pituutta. Ajat kirjoitetaan näppäimillä 0-9 ja valinnat hyväksytään näppäimellä 23. (Jos taukojen pituudella ei ole väliä ne voi pitää samoina, koska pelissä ne voidaan ohittaa näppäimellä 28).
- Kysyttävät ajat ilmestymisjärjestyksessä: Aika ennen ottelun alkua -> Erien pituus -> Ensimmäisen aikalisän pituus -> Toisen aikalisän pituus -> Kolmannen aikalisän pituus -> Jatkoajan pituus -> Puoliajan pituus -> Neljännestaukojen pituus -> Tauko ennen jatkoajan alkamista.
- Paina näppäintä 9, jonka jälkeen kirjoitetaan joukkueiden nimet.

2. Joukkueen nimien kirjoittaminen

- Ensimmäiseen kohtaan tulee kotijoukkue ja toiseen vierasjoukkue.
- Nimi kirjoitetaan näppäimillä 1-9.
- Kirjaimen voi poistaa näppäimellä 13.
- Nimi vahvistetaan näppäimellä 23.

3. Ottelukäyttö

- Näppäimellä 28 pystyy ohittamaan taukoja ja muita aikoja.
- Näppäin 18 käynnistää ja pysäyttää pelikellon.
- Kotijoukkueen pisteet merkataan näppäimillä 10,12 ja 14.
- Vierajoukkueen pisteet merkataan näppäimillä 22,24 ja 26.
- Näppäimistä 11 ja 25 merkataan joukkuevirheitä.
- Väärin merkatut pisteet/joukkuevirheet voi poistaa pitämällä näppäintä 16 pohjassa ja samalla painaa poistettavaa määrää pisteitä tai joukkuevirhe näppäintä.
- Näppäin 17 aloittaa aikalisän kulumisen. (10s äänimerkki sekä aikalisän loppumisäänimerkki tulevat automaattisesti).
- Näppäin 19 vaihtotorvi.
- Näppäimellä 20 pystyy vaihtamaan pallonhallinta nuolen suuntaa.
- Jos haluaa käynnistää uuden ottelun samoilla asetuksilla paina näppäimiä 15 ja 16 samanaikaisesti (Voi joutua painamaan useamman kerran, että uskoo).
- Uuden ottelun alkaessa laite kysyy kotijoukkueen nimeä ja vierajoukkueen nimeä.