



Hartwall II pelikellon pikaohje

Päivitetty 25.10.2012

1 Ennen peliä

Käynnistä kellon ohjausyksikkö oikealla sivulla olevasta kytkimestä, jolloin kellotauluun syttyy jääkiekko-ottelun näyttö.

A. Pelitietojen nollaus

Paina samanaikaisesti Master reset – nappuloita, jolloin kellon asetukset palaavat alkuun.

B. Peliajan asettaminen

Paina E-nappulaa näytön alla. Tämän jälkeen syötä erän pituus numeronäppäimillä (25.00 tai 20.00). Hyväksy muutos Enter-painikkeella.

C. Erätauon pituus

Vastaavasti voit muuttaa erätauon pituutta painamalla F-nappulaa ja antamalla numeronäppäimellä uusi aika. Hyväksy muutos Enter-painikkeella.

2 Pelin aikana

A. Aika päälle ja pois

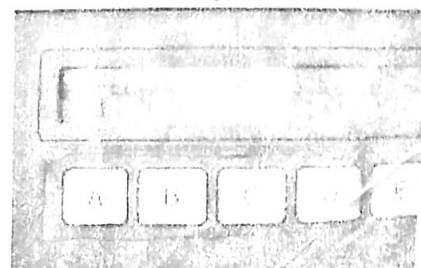
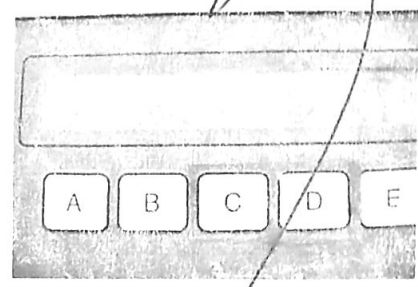
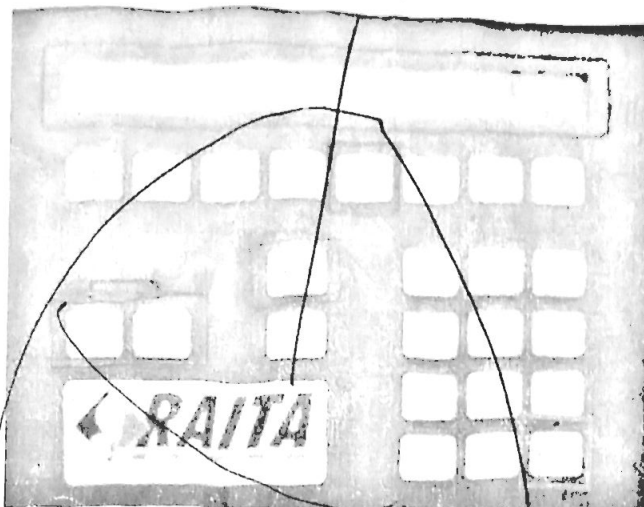
Pelikaika käynnistetään Start-painikkeella ja pysäytetään Stop-painikkeella pelikellon vasemmasta reunasta.

B. maali

Maali merkitään kotijoukkueelle (H) tai vierasjoukkueelle (G) + painikkeella pelikellon vasemmasta reunasta (EI NÄYTÖN ALTA). Maali kuitataan Result-painikkeella, jonka jälkeen maali näkyy tulostaululla. Virheellinen maali saadaan pois – painikkeella ja Result-kuittauksella.

C. Rangaistus

Rangaistus valitaan C-painikkeella kotijoukkueelle (näytössä H/) tai ja D-painikkeella vierasjoukkueelle (näytössä G/). Tämän jälkeen anna numeronäppäimillä pelaajan numero ja hyväksy Enter-painikkeella. Rangaistuksen pituus valitaan A-näppäimellä (2 min), B-näppäimellä 5 min jne. Rangaistus hyväksytään Enter-painikkeella, jolloin rangaistus siirtyy tulostaululle.



15 28 26
83

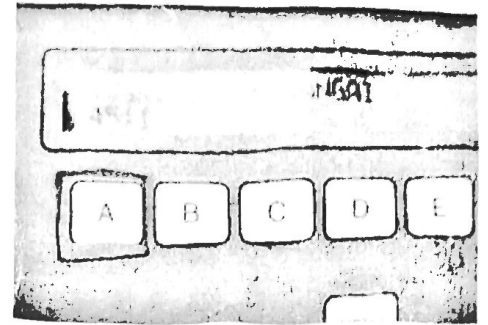
83

26



D. Rangaistuksen poisto ylivoimamaalin jälkeen

Jos ylivoimajoukkue tekee maalin rangaistuksen aikana, merkitään ensin maali ylivoimajoukkueelle. Tämän jälkeen näyttöön tulee kysymys rangaistuksen päättämisestä. Hyväksy tämä A-näppäimellä, jolloin tulostaululle tulee maali ja rangaistus poistuu tulostaululta. Jos joukkueella on useampi rangaistus, A-painikkeella saa pois vanhimman rangaistuksen, B-painikkeella seuraavan jne. (rangaistussääntöjen mukaisesti).



E. Väärän rangaistuksen poisto tulostaululta

Mikäli pelaajalle on laitettu vahingossa väärä rangaistus, voidaan se poistaa seuraavasti. Anna rangaistus normaalisti sille joukkueelle, jolta rangaistus poistetaan -> anna sama pelinumero, jolla väärä rangaistus -> paina ensin G-painiketta näytön alta ja sitten H-painiketta, jolloin rangaistus poistuu näytöltä.

F. Pelikellon ajan muuttaminen

Pelikellon aikaa voidaan muuttaa kesken pelin seuraavasti. Paina Menu-näppäintä -> paina E-näppäintä (näytöllä lukee aika eli sen alla oleva painike) -> anna uusi aika numeronäppäimeltä (minuutit, sekunnit) -> hyväksy muutos painamalla Menu-näppäintä.

ENTER

G. Uusi erä

Kun erä päättyy, soi sumneri automaattisesti. Tämän jälkeen erätauon lasketa tulee käynnistää Start-painikkeella, jolloin kellotaulu alkaa laskea erätaukoa. Kun tauko päättyy, kello nollaantuu automaattisesti ja näytölle vaihtuu seuraava erä.

3 Ottelun jälkeen

A. Tulostaulun nollaus

Nollaa tulostaulu painamalla Master reset – nappuloita yhtä aikaa.

B. Normaalikello tulostauluun

Saat normaalin kellon tulostauluun sammuttamalla virran ohjausyksiköstä, jolloin muutaman sekunnin kuluttua tulostauluun tulee normaali keiloaika.

JÄÄKIEKON ASETUSMENU

OIKEA NÄYTTÖ

JÄÄKIEKKO JOUK.NIMI30:0015:00 AIKA ÄÄNI
TALL ULOS H G AIKA TAUKO YLÖS AUTO

A **B** **C** **D** **E** **F** **G** **H**

- Pelimenu:** Paina **MENU** tai käynnistä peli siirtyäksesi pelimenuun.
- TALL** (Tallenna asetukset): Paina **A** tallentaaksesi muutokset.
- ULOS** (päämenu): Paina **B** palataksesi päämenuun. On mahdollista vain, jos peli ei ole vielä käynnistynyt.
Mahdollisia virheviestejä:
PELI ON KÄYNNISSÄ... PAINA MASTER-RESET ENNEN LOPETUSTAI
- AIKA** (Pelaajan muutos): Paina **E** muuttaaksesi peliaikaa. Jos peliaika on käynnissä, niin muutos koskee käynnissä olevaa aikaa, paina tällöin ensin **MENU**. Kirjoita uusi aika numeronäppäimillä. Paina **CLEAR** poistaaksesi viimeksi kirjoittamasi numeron. Paina **ENTER** tallentaaksesi tai paina **MENU** palataksesi ilman muutoksia.
- TAUKO** (Muuta aikaa): Paina **F** muuttaaksesi taukoaikaa. Kirjoita uusi aika numeronäppäimillä. Paina **CLEAR** poistaaksesi viimeksi kirjoittamasi numeron. Paina **ENTER** tallentaaksesi tai paina **MENU** palataksesi ilman muutoksia.
- UP** (Pelaajan laskenta Up/down): Paina **G** vaihtaaksesi pelaajan laskentaa ylöspäin tai alaspäin.
- AUTO** (ääni): Paina **H** valitaksesi automaattisen tai käsitoimisen äänimerkin välillä.

JÄÄKIEKON PELIMENU

OIKEA NÄYTTÖ

RANGAIST.: 2:00 5:00 ERÄ AIKALISÄ 0:00
H:xx G:xx 1 H/0 G/2 +

A **B** **C** **D** **E** **F** **G** **H**

- Asetusmenu:** Paina **MENU** siirtyäksesi asetusmenuun.
EDITOI Paina **A** editoidaksesi 2, 5 ja 10 minuutin rangaistusten arvoja
- RANGAISTUS:** Paina **C** tai **D**, kun Koti- (**H**) tai Vierasjoukkue (**G**) saa rangaistuksen. Paina **H** ennen **C** tai **D** peruuttaaksesi lyhyimmän 2 min rangaistuksen. Lyhyin rangaistusaika näkyy näytöllä ja tulostaulun keskisektorissa. Myöskin lyhyintä rangaistusta kärsivän pelaajan numero näkyy näytöllä (H:xx ja G:xx). Kun rangaistusaika kuluu loppuun, pelaajan numero vilkkuu tulostaululla.
- ERÄ:** Paina **E** siirtyäksesi seuraavaan erään. Paina **H** ennen **E** siirtyäksesi edelliseen erään. Eränumero vaihtuu automaattisesti suuremmaksi, kun erän aika loppuu ja painetaan Reset näppäintä.
- AIKALISÄ:** Paina **F** tai **G** käynnistääksesi Koti- tai Vierasjoukkueen aikalisän (30 s) Paina **H** ennen **F** tai **G** peruuttaaksesi aikalisän.
Paina **STOP** pysäyttääksesi aikalisän ilman pelaajan käynnistystä.
Paina **START** pysäyttääksesi aikalisän ja käynnistääksesi pelaajan.
Aikalisien lukumäärä näkyy näytöllä (H/x tai G/x) ja pisteinä tulostaululla. Aikalisien lukumäärä nollautuu, kun peliaika on päättynyt ja painetaan Reset. Aikalisan juokseva aika näkyy näytöllä merkin + yläpuolella ja tulostaulun keskisektorissa. Äänimerkki kuuluu, kun aikalisän aika on 0.
- + : Kun **H** on painettuna, näppäimillä **C** - **G** on miinusfunktio. Merkki + näytöllä vilkkuu niin pitkään kuin miinusfunktio on käytössä. Jos näppäimiä ei paineta 10 s kuluessa, miinustoiminto kytkeytyy automaattisesti pois päältä.

Peli-/ tauko aika:	Aika käynnistetään ja pysäytetään painamalla START ja STOP . Kun aika on pysäytetty, se voidaan nollata painamalla RESET . Jos aika pysäytetään erän aikana, niin nollattaessa RESET on painettava 2-3 s. Pelaajan päättyessä aika siirtyy automaattisesti tauko aikaan.
Pisteet:	Konsolin vasemmassa laidassa olevilla näppäimillä + ja - voidaan kirjata pisteet sekä lisätä, että vähentää. Pisteet päivittyvät tulostaululle näppäimellä RESULT . LED Näppäimen RESULT yläpuolella palaa, jos konsolilla olevat pisteet eroavat tulostaululla olevista pisteistä.
Pelin nollaus:	Paina samanaikaisesti RESET nollataksesi tuloksen.
Äänimerkki:	Paina + käynnistääksesi äänimerkin. Jos automaattinen äänimerkki on valittu, niin se käynnistyy erän loputtua.

Rangaistukset

OIKEA NÄYTTÖ

KOTIRANGAISTUS 14:2+2+ 85:2+10 54:5+2
AS.PELAAJANUMERO: _ 37:2+5 03:10

A **B** **C** **D** **E** **F** **G** **H**

Valitse pelaaja: Näytön ensimmäisellä rivillä näkyvät joukkueen saamat rangaistukset; Kotirangaistukset; (Pelaaja no. :rangaistukset). + merkki 2 rangaistuksen jälkeen merkitsee, että pelaaja on saanut myös 10 min rangaistuksen. Pelaajan numero annetaan numeronäppäimillä. Näppäimellä **CLEAR** voit poistaa viimeksi kirjoittamasi numeron. Siirry rangaistusajan rekisteröintiin painamalla **ENTER**. Voit palata tekemättä muutoksia painamalla **MENU**.

Rangaistusaika:

OIKEA NÄYTTÖ

PELAAJA NRO: xx KÄYN. OLEV RANG: 2+5+10
2 5 10 2+2 2+5 2+10 HYVÄK ULOS

A **B** **C** **D** **E** **F** **G** **H**

Valitun pelaajan numero ja rangaistukset näkyvät ylärivillä.

Rangaistusten rekisteröinti:

Paina jotakin näppäimistä **A** - **F** rangaistuksen aktivoimiseksi.

HYVÄK: Paina **G** hyväksyäkseen pelaajan rangaistuksen.

ULOS: Paina **H** tai **ENTER** hyväksyäkseen muutokset ja palataksesi pelimenuun.
Paina **MENU** palataksesi tekemättä muutoksia.

2 min rangaistuksen nollaus maalin jälkeen

OIKEA NÄYTTÖ

HYVÄK. KOTIRANGAISTUS:
14:2 85:2+2 37:2+5

A **B** **C** **D** **E** **F** **G** **H**

Kun joukkue saa maalin, on mahdollista nollata 2 min rangaistus vastapuolelta. Pelaajat näkyvät näytöllä näppäimien **A**, **C**, **E** ja **G** yläpuolella. Pelaaja, jolla on vähiten rangaistusaikaa jäljellä, näkyy näytöllä.
Paina **A**, **C**, **E**, tai **G** nollataksesi 2 min rangaistuksen.
Paina **MENU** palataksesi nollaamatta 2 min rangaistusta.