

Swiss timer kellokonsoli käyttöohje

Hae toimitsijapöytä hallin länsipäädystä ja kellokonsoli sovitusta kaapista.

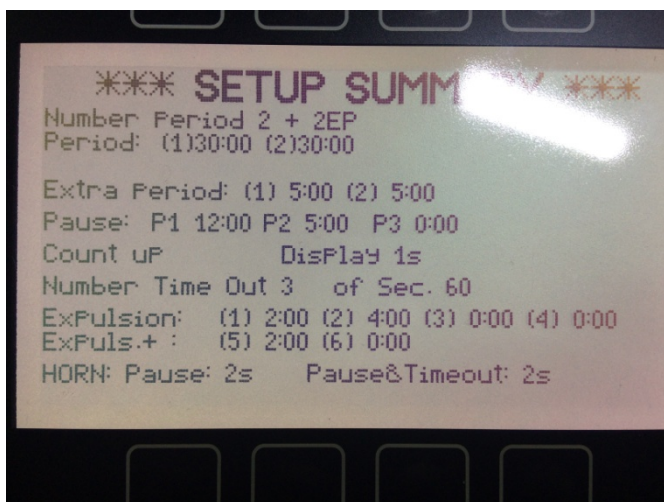
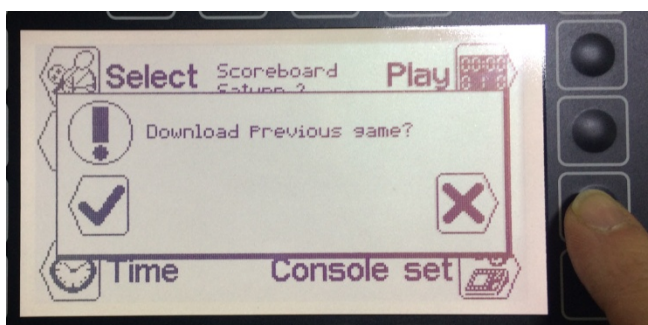
Avaa lattialuukku (keskiviivan vaiheilla pehmusteettoman katsomon puolella) josta löytyy pistoke ja yhteyskaapelin liitäntä.

Kytke kelloon virtapiuha ja yhteyskaapeli ja kelloon virta. Edellämainitut ja virtakatkaisija löytyvät kellokonsolin takapanelista.

Valitse perusnäkyvästä **Play**



Ohjelma kysyy: Download previous game? Vastaa Ei, eli valitse X



ja tarkista Setup-ruudusta ottelun aika-asetukset. Oletuksena ovat edellisen ottelun asetukset.

Jos peliaika on oikein, hyväksy ottelu painamalla **Enter** .

Kello on nyt valmis ottelua varten.

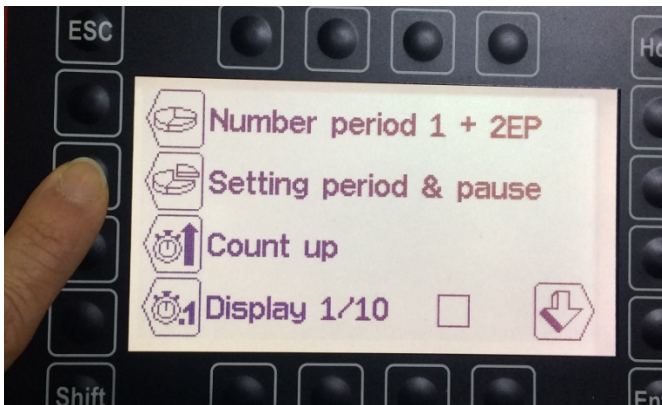
Jos peliaika on väärin, poistu **Setup**-ruudusta painamalla **Esc** .



Paina seuraavaksi **Select**

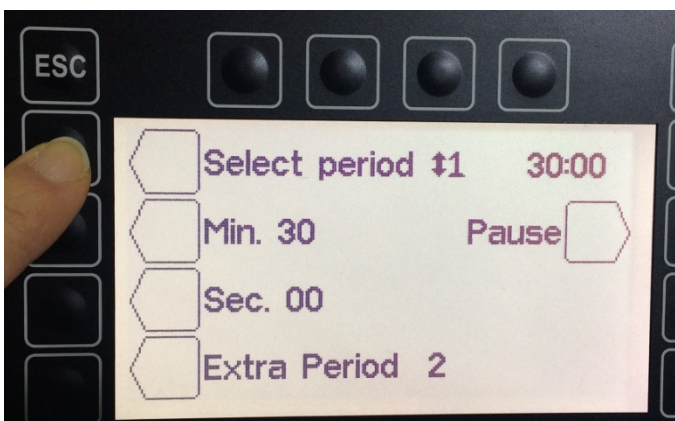


Ja sitten **Settings**

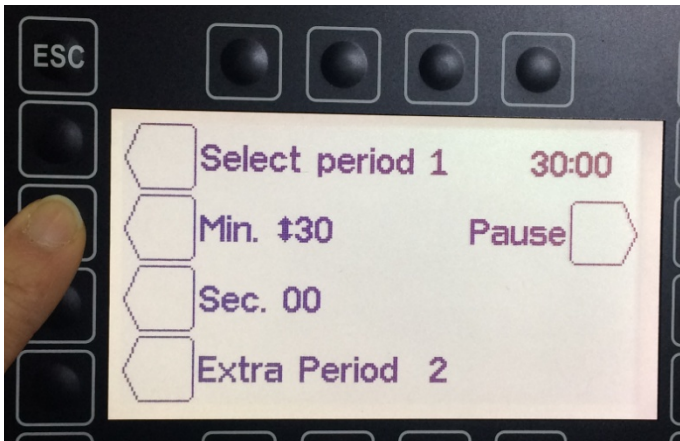


Valitse Setting period & pause

HUOM! Number period pitää olla 2, Ei kuten kuvassa 1. Oikea valinta on "**Number period 2 + 2EP**". Tämä valinta pitäisi olla aina oikein, se on sama kaikissa käsipallo-otteluissa.



Valitse "**Select period 1**", 1:n viereen ilmestyy kaksikätkäinen nuoli. Nyt voit valita minkä jakson aikaa muutat joko nuoli- tai numeronäppäimillä. Hyväksy muokattava jakso **Enter**-painikkeella.



Valitse seuraavaksi "**Min.**" ja kaksikärkisen nuolen ilmestyttyä voit muokata jakson pituutta nuolitaik numeronäppäimillä. Hyväksy uusi aika painamalla **Enter**.

Toista sama 2. jaksolle, jokaisen jakson pituus täytyy muokata erikseen.

Eli: paina **Select period**, valitse jakso 2, hyväksy **Enterillä**, valitse **Min.** ja muokkaa aika joko nuolitaik numeronäppäimistä ja hyväksy muutos **Enterillä**. Jatkoajat, EP1 ja 2 ovat oletuksena oikein, ne ovat kaikilla samat.

Poistu Asetuksista painamalla **Esc** kunnes olet jälleen "**Sport**"-näkyssä. Tallenna muutokset valitsemalla "**Save**". Ohjelma kysyy oletko varma että haluat tallentaa, vastaa kyllä eli paina ✓.



Poistu näkymästä painamalla **Esc**

Paina taas aloitusvalikossa **Play** ja tarkista peliaika. Jos jaksot ovat Setup-yhteenvedossa oikein hyväksy painamalla **Enter**. Kello on valmis peliä varten.

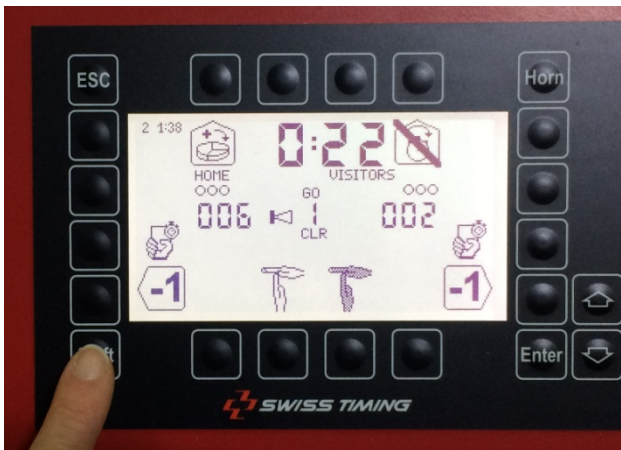





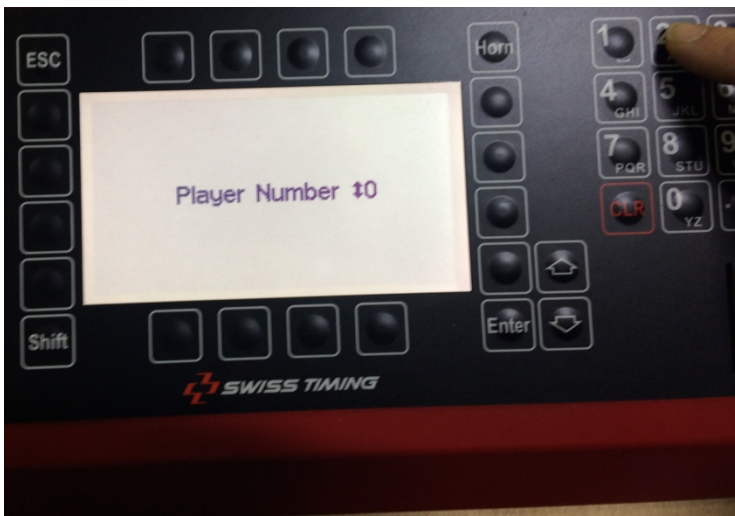
Käynnistä pelikello oikealla olevasta 0/1 katkaisijasta.

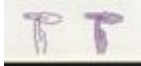
Kotijoukkue (Home) on vasemmalla ja vierasjoukkue (Visitors) oikealla

Maalit lisätään +1 painikkeista. Jos maaleja tarvitsee poistaa, paina Shift ja -1. (+1 muuttuu -1:ksi) Shift-täytyy painaa jokaista korjaustoimenpidettä varten uudestaan.



Rangaistukset lisätään  -painikkeesta. Anna pelaajanumero joko nuoli- ta numeronäppäimillä, muuten rangaistus ei tule kellotaululle. Hyväksy painamalla **Enter**.



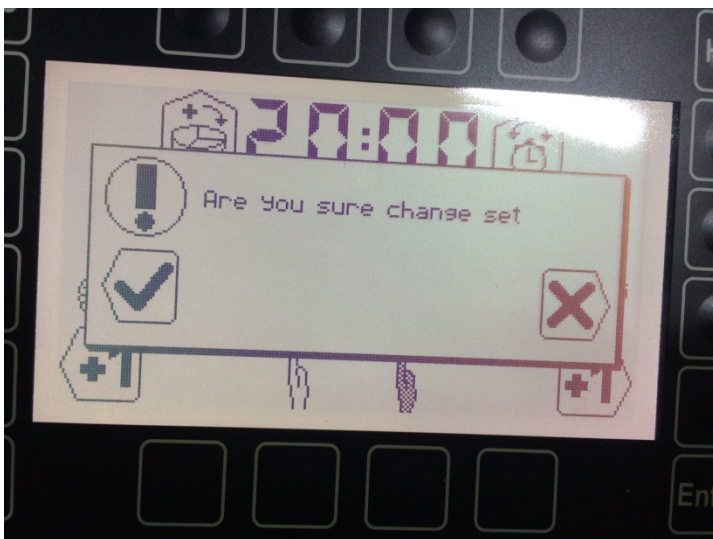


Aikalisä annetaan pen-näppäimillä. Pysäytä ensin pelikello, soita torvea (Horn-painike) ja käynnistä sitten aikalisä ikonin kautta. Pelikello täytyy käynnistää tuomarin jälkeen käynnistäessä pelin.

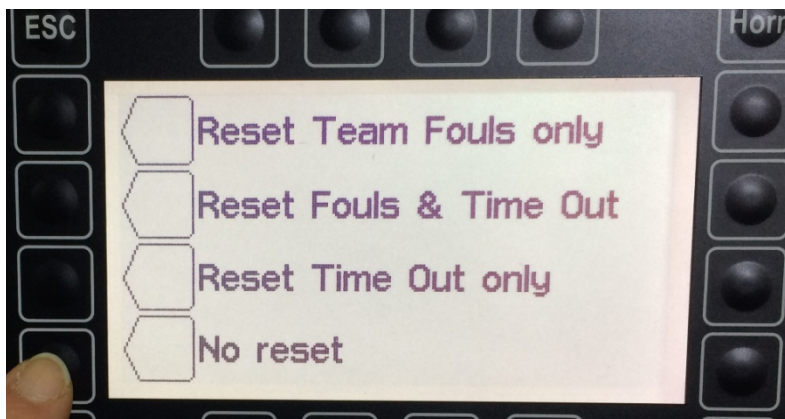
Summeri soi automaattisesti jakson päätteeksi mutta kello pyytää sinua kuitenkin kääntämään katkaisijan Off-tilaan. Tauon ajanotto käynnistyy automaattisesti. Taukokellon saa näkyville



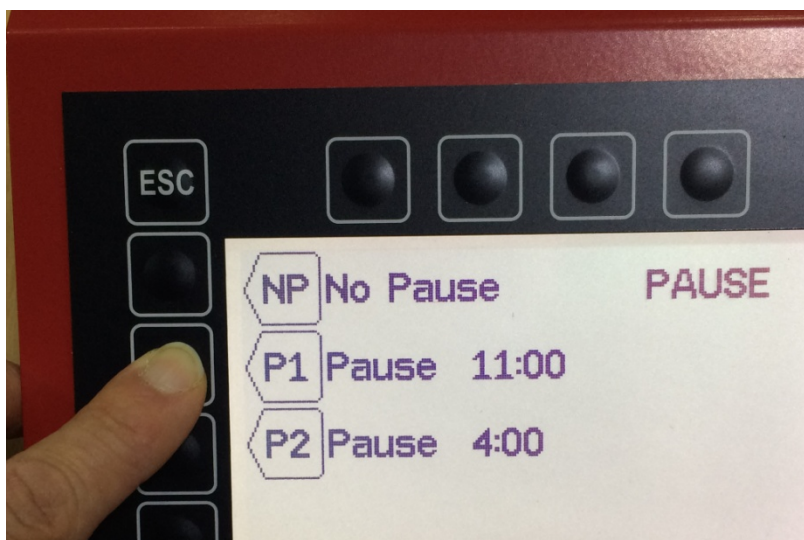
painamalla -painiketta.



Hyväksy valitsemalla ✓.



Mitään ottelutapahtumia ei nollata (resetoida).




Valitsemalla valikosta P1 saat tauon ajanoton näkymään kellotaululle.

Kun tauko on loppu, pelikello siirtyy automaattisesti toisen jakson alkuun.

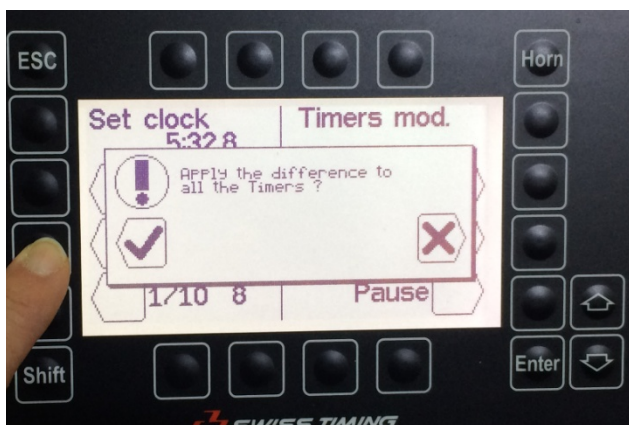
YLEISTÄ



Pelikellon aikaa voi tarvittaessa muuttaa -painikkeesta.



Valitse muutettava aika: minuutit ja/tai sekunnit, tee muutokset nuoli- tai numeronäppäimillä ja hyväksy muutokset painamalla **Enter**



Vahvista että muutokset huomioidaan kaikessa ajanotossa valitsemalla √.

Kun ottelu on päättynyt poistu ottelusta painamalla **Esc**. Kello kysyy haluatko varmasti päättää ottelun, hyväksy painamalla √.

Lopuksi, ennen pelikellon sammuttamista, katkaise yhteys kellosta kellotaululle painamalla **Clr-näppäintä 3 sek. laite piippaa muutaman sekunnin yhtäjaksoisesti ja kellotaulu pimenee. Tämä on tärkeä tehdä, muuten kellotaulu jää kellolaitteen sammutusaikaan kunnes laite seuraavan kerran yhdistetään.**

Tämän jälkeen sammuta laite ja kytke irti virtajohto ja yhteyskaapeli. Pakkaa kellokonsoli johtoineen laatikkoon ja vie sovittuun paikkaan.

Vie lopuksi vielä toimitsijapöytä takaisin varastoon.