



## 1. YLEISTÄ

**KELLO** - painikkeella voit vaihtaa tulostaulun tilaa: PELIKELLO – REAALIAIKAKELLO - TULOSTAULU PIMEÄNÄ. Pimeästä pääset eteenpäin **ESC** - näppäimellä.

Jos kellonaika on väärä, paina **SET** + **KELLO**. Vastaa kysymykseen FIX REALTIME? **OK**. Korjaa tunnit vasemmanpuoleisilla **SCORE +/-** ja minuutit oikeanpuoleisilla **SCORE +/-** ja **OK**.

## 2. VARMISTA AINA ENNEN PELIÄ

- Tarkista **PELISYMBOLI** - painikkeella, että peli on ICE HOCKEY ja **OK**.
- Nollaa pelikello, maalit ja erät **CLEAR** + **PELISYMBOLI** ja vastaa kysymykseen CLEAR GAME DATA? **OK**.
- Tarkista jääkiekkoerän pituus **SET** + **PELISYMBOLI** ja vastaa kysymykseen SET PERIOD LENGTH aika numeropainikkeilla ja **OK**.

## 3. PELIAIKA

Pelikello käynnistyy **START** ja pysähtyy **STOP**. Ensimmäinen **SCORE +/-** tuo kursorin näyttöön, lisänäpäytykset lisäävät tai poistavat maaleja ja lopuksi **OK**. Summerina toimii **ÄÄNIMERKKI**.

Taulun rangaistusnäytöissä näytetään enintään kahden pelaajan rangaistukset. Laitteeseen voidaan kuitenkin syöttää 5 rangaistusta/joukkue. Rangaistus häviää näytöstä ja laitteesta, kun se on kulunut loppuun. Samalla seuraava muistissa oleva rangaistus siirtyy näyttöön. Syötä rangaistus näpäyttämällä **PENALTY/PLAYER**, näppäile pelaajan numero ja **OK**. Anna rangaistuksen pituus **2min** tai **5min** pikavalintapainikkeilla tai suoraan numeropainikkeilla ja **OK**. Jos rangaistus on 2+2 min, näpäytä **2min** kahdesti ennen **OK** - näppäintä. Rangaistuksia selataan näpäyttämällä **PENALTY/PLAYER** tarvittavan monta kertaa ja lopetetaan **ESC**. Jos haluat poistaa rangaistuksen, selaa näppäimellä **PENALTY/PLAYER** haluttu rangaistus, valitse **CLEAR** + **PENALTY/PLAYER** ja vastaa kysymykseen CLEAR PENALTY? **OK**. Rangaistuksen muuttaminen on mahdollista vain kun pelikello ei käy: paina **PENALTY/PLAYER**, syötä numeropainikkeilla pelaajan numero, muuta rangaistusaika ja **OK**. Rangaistuksen aikana ylivoimajoukkueelle lisätyn maalin jälkeen tulee automaattisesti kysymys CLEAR PENALTY? Näytössä näkyy pelaajan numero sekä jäljellä oleva rangaistusaika. Hyväksy rangaistuksen päättyminen **OK**.

Jos haluat korjata pelikellon aikaa kesken pelin, sen tulee olla pysäytetty. Valitse **SET** + **KELLO**. Vastaa kysymykseen FIX PLAYING TIME? **OK**. Korjaa minuutit vasemmanpuoleisella **SCORE +/-** ja sekunnit oikeanpuoleisilla **SCORE +/-** ja **OK**.

Erän päättyessä sumneri soi automaattisesti 3 sekuntia ja täysi peliaika jää näyttöön.

## 4. ERÄTAUKO

Erätauon jälkeen vaihda seuraava erä painamalla **PERIOD** tarvittavan monta kertaa ja **OK**. Nollaa pelikello seuraavan erän alkuun **CLEAR** + **KELLO**.

Vaihtoehtoisesti erätauon aika voidaan asettaa laskemaan aikaa asetellusta arvosta alaspäin seuraavasti: Paina **PERIOD**, kohdistin alkaa vilkkua näytössä. Paina **KELLO**, vastaa kysymykseen INTERMISSION TIME erätauon aika numeropainikkeilla ja **OK**. Käynnistä laskenta **START**. Kun kello on käynyt nolliille, uusi erä on valmiina käynnistymään. Jos haluat keskeyttää erätauon, nollaa kello **CLEAR** + **KELLO** ja vastaa kysymykseen CLEAR TIME? **OK**.

**OHJEESSA KÄYTETTYJÄ MERKINTÖJÄ NÄPPÄIMISTÖSTÄ****OK** Hyväksyy**ESC** Peruuttaa**PELISYMBOLI****KELLO****ÄÄNIMERKKI****SET** + **KELLO** Pidä SET – näppäintä painettuna ja näpäytä KELLO-painiketta.**MAHDOLLISIA ONGELMATILANTEITA**

Jos toimitsijapääte sekoaa tai jää jumiin, kytke sen takana oleva Data/Power piuha irti ja takaisin. Päätelaitte käynnistyy uudelleen.

Jos toimitsijapääte toimii, mutta seinällä oleva tulostaulu sekoaa tai jää jumiin, käy kytkemässä siitä virta pois ja päälle. Kytkin on tulostaulun alaosassa.

Tämä ohje on nähtävillä myös sivuilla [www.kjk.fi](http://www.kjk.fi) kohdassa Jäähalli.