

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 LOPETUSTA!
- AIKA** (Peliajan 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**(Peliajan laskenta Up/down): Paina **G** vaihtaaksesi peliajan 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 peliajan käynnistystä. Paina **START** pysäyttääksesi aikalisän ja käynnistääksesi peliajan. 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. Peliajan 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 MASTER 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** hyväksyäksesi pelaajan rangaistuksen.

ULOS: Paina **H** tai **ENTER** hyväksyäksesi 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 rangaistus aikaa jäljellä, näkyy näytöllä.
Paina **A**, **C**, **E**, tai **G** nollataksesi 2 min rangaistuksen.
Paina **MENU** palataksesi nollaamatta 2 min rangaistusta.