

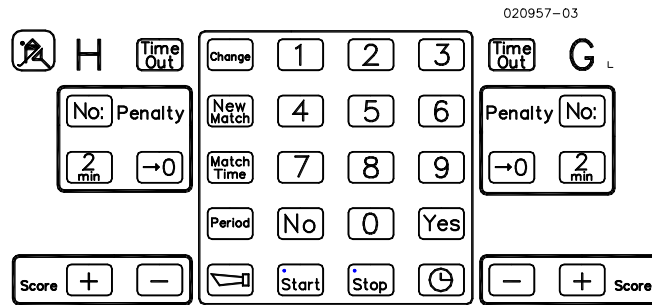


ESMIN TULOSTAULUT  
12-URHEILUN KELLLOT  
SALIBANDY

Dokumentti: salibandy.doc  
Laatija: JP  
Päiväys: 11 Elo 2000  
Sivu: 1 of 3  
Ohjelmaversio: JEFF-A135

# Salibandy

Painikelevy 20957-03  
12-urheilun pelikellolle  
LED- ja sähkömekaniset mallit



## Käynnistys

- Kytke näyttötaululle virta
- Aseta salibandy painikemalli ohjauskojeeseen
- Kytke ohjauskoje kytkentärasiaan kierrejohdolla
- Jos käytetään START / STOPP -käsiohjainta, työnnä sen pistoke johonkin ohjauskojeen takareunassa olevista pistorasiasta

## Tämä Sinun tulee tietää

Kotijoukkue = H.  
Vierasjoukkue = G.  
Ok - Kyllä - jatka = Painike YES.  
Ei - Keskeytä = Painike NO.  
Päivitä tulostaulu = G.

Rangaistus Maksimissaan 2 rangaistusta/joukkue voidaan näyttää

Näyttö on seuraava:

Ohjauskojeen näytössä ovat rangaistusajat numeroilla.

Tulostaululla keltainen piste tai LED-neliö (1 kpl/rangaistus). Rangaistusajat eivät perustulostaulussa näy numeroilla. Jos rangaistusaikataulut ovat laitteiston lisänä, näkyvät rangaistujen pelaajien numerot ja aika numeroilla niissä.

## Käynnistä salibandy-ohjelma

- Jos näytössä on RESTORE DATA tai muu teksti kuin KÄSIPALLO, paina painiketta NO.
- Paina NO kunnes näyttöön tulee HANDBOLL/KÄSIPALLO.
- Paina painiketta YES.

## OY ESMI AB

PI 95  
02201 ESPOO

Puh. 09-452711  
Fax. 09-4527103

Internet: <http://www.esmi.com>



ESMIN TULOSTAULUT  
12-URHEILUN KELLLOT  
SALIBANDY

Dokumentti: salibandy.doc  
Laatija: JP  
Päiväys: 11 Elo 2000  
Sivu: 2 of 3  
Ohjelmaversio: JEFF-A135

## 1. Ajanotto

- Painike START tai painike STOP tai START/STOPP käsiohjaimen painikkeilla
- (korjaa väärä aika, katso kohta 8.)

## 2. Maali

- Painike SCORE +, kotijoukkuepuolella H tai vierasjoukkuepuolella G

### Korjaa maali (vähennä)

- Painike SCORE -, kotijoukkuepuolella H tai vierasjoukkuepuolella G

## 3. Rangaistus

Useita rangaistuksia voidaan syöttää samanaikaisesti.

Jos käytävissä on vain perustulostaulu:

- Painike 2 MIN, kotijoukkueelle tai vierasjoukkueelle.

Useita rangaistuksia voidaan antaa.

- Painike START aloittaa rangaistusajan alaslaskun.

Jos rangaistusaikataulut ovat lisätäuluina:

- Painike NO: koti tai vierasjoukkueelle.
- Kirjoita rangaistun pelaajan numero (aina 2 numeroa).
- painike 2 MIN, koti- tai vierasjoukkueen puolella.

Useita rangaistuksia voidaan antaa.

- Painike START aloittaa rangaistusajan alaslaskun.


## 4. Uusi puoliaika

- 15 sekuntia erän loppumisen jälkeen alkaa 10 minuuttia kestävä taukoajan laskeminen ajanottokentässä. Taukoajan kuluttua muuttuu eränumero ja ajanottonumerot nollautuvat

Keskeytä taukoajan laskeminen. (Jos taukoajan pitää olla lyhyempi kuin 10 minuuttia)

- Painike STOP

## 5. Merkkisoitto käsiohjattuna

- Painike  ja summeri soi noin 3 sekuntia.

## 6. Time-out

- Painike TIME-OUT koti- tai vierasjoukkueen puolella. (Peliajanottoa ei tarvitse pysäyttää.)
- Painike YES, alaslasku alkaa. Tai painike NO, ei time-out-ajanlaskua. Alaslasku voidaan keskeyttää painikkeella STOP.



ESMIN TULOSTAULUT  
12-URHEILUN KELLLOT  
SALIBANDY

Dokumentti: salibandy.doc  
Laatija: JP  
Päiväys: 11 Elo 2000  
Sivu: 3 of 3  
Ohjelmaversio: JEFF-A135

## 7. Kun ottelu on päättynyt

- Painike NEW MATCH (UUSI OTTELU).

Jos uusi ottelu pelataan:

- Painike YES.

Jos valitaan toinen pelilaji

- Painike NO.
- Painike YES.

Jos enää ei pelata:

- Painike NO.
- Painike NO
- Painike YES.

## 8. Korjaa väärät ajat ja pelaajanumerot

- Painike STOP.
- Painike CHANGE.

Jos peliajan pituutta halutaan vaihtaa:

- Kirjoita uusi, haluttu aika numeropainikkeilla. (aina 4 numeroa).

Jos rangaistusaika on jo valittu ohjauskojeen muistiin:

- Painike NO kunnes näyttö on perustilassa. Rangaistusajat muuttuvat automaattisesti.
- Painike START jatkaa ajanottoa.

Jos valittu rangaistusaika halutaan muuttaa:

- Painike NO kunnes kyseessä oleva rangaistus saadaan näyttöön.
- Kirjoita pelaajanumero uudestaan numeropainikkeilla (aina 2 numeroa).
  - Tai painike YES jos näytössä oleva numero on jo oikein.
- Kirjoita uusi rangaistusaika numeropainikkeilla. (aina 4 numeroa).

- Tai painike YES jos haluat valita näytössä jo olevat numerot

Jos useampia rangaistusaikoja on annettu ohjauskojeen muistiin:

- Painike NO kunnes näyttö on normaalitilassa.
- Painike START aloittaa ajanoton.

## 9. Virtakatkoksen tullessa

- Ohjauskoje.

Ajnotto keskeytyy ja tiedot säilyvät ohjauskojeen näytössä noin 2 minuuttia.

Kun virta tulee takaisin, ilmestyy näyttöön kysymys: ÅTERSTÄLLA DATA N/Y? MUISTIIN Y/N?

- Paina YES, niin tiedot jäävät ohjauskojeen muistiin.

Ohjauskoje lähettää muistissa olevat tiedot taululle (tauluille) automaattisesti.

- Sähkömekaaninen taulu.

Taulun näytöt säilyvät virtakatkoksen aikana.

Kun virta palautuu, taulut nollautuvat, mutta päivittyvät heti uudestaan automaattisesti.

- LED-näyttöinen taulu.

Taulun näytöt sammuvat virran katketessa.

Kun virta palaa, päivittyvät taulut automaattisesti.

---

## OY ESMI AB

PI 95  
02201 ESPOO

Puh. 09-452711  
Fax. 09-4527103

Internet: <http://www.esmi.com>