

1. Alkutoimet

- Yhdistä 24-sekunnin ohjauslaite ohjauspainikkeistoon yhteyskaapelilla.
- Käynnistä ohjauspainikkeisto painamalla vihreää ON / OFF-näppäintä muutaman sekunnin ajan.
- Tarkista ohjauspainikkeiston akun varaustila näytöltä käynnistyessä
- Yhdistä ohjauspainikkeisto tarvittaessa laturilla sähköpistokkeeseen.



2. Ottelun aloitus

Jos ohjauspainikkeistoa on aiemmin käytetty koripallossa, paina:

- näppäimiä 16 ja 15 (RESET) samanaikaisesti, jotta voit aloittaa uuden ottelun, muuttamatta ottelun aikatietoja
- näppäintä 27 ja voit muuttaa ottelun aikatietoja (erien lukumäärä, peliaika, aikalisien pituus ja jatkoerien pituus)

Jos ohjauspainikkeistoa ei ole käytetty aiemmin koripallossa, paina näppäintä 27 kahdesti päästäksesi urheilulajin valintaan ja valitse Basket-Ball painamalla näppäintä 2.

- Valitse pelataanko 2 tai 4 erää: 2 erää / näppäin 0 tai 4 erää: näppäin 9
- Valitse aika joka on jäljellä ottelun alkuun (alkamisaika) tai palaa edelliseen näyttöön painamalla näppäintä 13
- Valitse aikalisän pituus
- Valitse jatkoerien pituudet.
- Muuta aika minuuteiksi painamalla näppäimiä 0-9. Syötä valinta painamalla näppäintä 23.

3. Kellon käyttö ottelun aikana

- Käynnistä kello ennen ottelua aiemmin asetetun alkamisajan mukaisesti painamalla näppäintä 18. Äänimerkki soi automaattisesti ottelun alkamisen merkiksi.
- Ensimmäisen erän alku voidaan myös käynnistää painamalla näppäintä 28.
- Ottelun aikana kelloa ohjataan näppäimellä 18. Kello käynnistyy tai pysähtyy näppäintä 18 painettaessa.
- Erän aikana on mahdollista nähdä kellon ajanlaskenta ylös- tai alaspäin ohjauspainikkeiston näytöllä painamalla näppäintä 21. Voit palata takaisin ajannäytön normaalitilaan, painamalla uudelleen näppäintä 21.
- Erän lopussa äänimerkki soi automaattisesti ja kello aloittaa haluttaessa erän päätyttyä ajan laskemisen ylöspäin (erä/puoliaikakello -toiminto).
- Uusi pelattava erä tai jatkoerän ajan saat näkyviin painamalla näppäintä 28. Joukkuevirheet palautetaan nolleen (paitsi jatkoerän virheet) ja kello näyttää valitun erän pituuden

Huomautukset

- 4. neljänneksen ja jatkoerän lopussa kello ei käynnisty automaattisesti: paina näppäintä 18, jos haluat käynnistää erä/puoliaikakellon.
- Jos haluat pysäyttää erä/puoliaikakellon kellon ennen ajan loppumista, paina samanaikaisesti näppäimiä 16 ja 18.

4. Aikalisä

Kun aikalisä on pyydetty, pysäytä kello ensin painamalla näppäintä 18 ja paina sitten näppäintä 17, joka käynnistää aikalisäkellon ohjauspainikkeiston näytöllä. Aikalisän pyytännyt joukkue merkitään tulostaululle painamalla joko näppäintä 10 tai 26 riippuen aikalisän ottaneesta joukkueesta. Äänimerkki soi automaattisesti aikalisän lopussa ensin 10 sek ennen loppua ja aikalisän päättyessä.

5. Pisteiden käyttäminen

Joukkueen pisteitä (1, 2 tai 3 pistettä) lisätään painamalla näppäimiä 10, 12, 14, 22, 24 tai 26 riippuen pisteet tehneestä joukkueesta ja tehdystä pistemäärästä.

Voit merkitä myös pelaajille pisteitä, valitsemalla ensin pelaajan numeron painamalla näppäimiä 0-9 ja painamalla näppäimiä 10, 12, 14, 22, 24 tai 26 riippuen pisteet tehneestä joukkueesta ja tehdystä pistemäärästä - joukkueen yhteispisteet lisääntyvät automaattisesti.

6. Virheiden käyttäminen

Merkitse pelaajan tekemä virhe valitsemalla ensin pelaajan numero painamalla näppäimiä 0-9 (esim. 14) paina ensin 1 ja 4 ja sitten paina näppäintä 11 tai 25, riippuen virheen tehneestä joukkueesta: joukkueen tekemät virheet lisääntyvät taululle automaattisesti ja kentällä 1 pelaajan viereen tulee keltainen pallo osoittamaan virheiden määrää.

7. Pelihallinnan osoitin

Voit muuttaa pelihallinnan osoittimen suuntaa painamalla näppäintä 20 (<>).

8. Äänimerkki

Äänimerkki toimii painamalla näppäintä 19.

9. Pisteiden, virheiden, erien ja kellon korjaaminen

Jos haluat tehdä korjauksen syötettyihin tietoihin, pidä näppäintä 16 (C)painettuna ja:

- Vähennä pisteitä painamalla samanaikaisesti näppäimiä 10, 12, 14, 22, 24 tai 26, riippuen vähennettävien pisteiden määrästä ja joukkueesta.
- Vähennä joukkueen tekemiä virheitä valitsemalla pelaajan numero ensin ja sitten painamalla näppäimiä 11 tai 25.
- Erän numeroon painamalla näppäintä 28.
- Kellon aikaan (pysäytettyyn) painamalla näppäintä 18. Kello siirtyy taaksepäin yhden sekunnin kerrallaan.

10. Ottelun päättyttyä:

Voit aloittaa uuden ottelun, painamalla samanaikaisesti näppäimiä 16 ja 15 (Return to Zero).

Voit tarvittaessa muuttaa aseteltuja aikoja painamalla näppäintä 27 sen jälkeen, kun olet painanut yhtä aikaa näppäimiä 16 ja 15.

11. 24-sekunnin ohjauslaite

- Ohjauslaite käynnistyy painamalla vihreää kellonkuvaa ja pysähtyy samasta painikkeesta.
- Uusi 24-sekunnin jakso alkaa painamalla sinistä kellonkuvaa.
- Uusi 14-sekunnin jakso voidaan valita painamalla sinistä kellonkuvaa toisen kerran (24<>14).