

1. ALKUTOIMET

- (Yhdistä 24 sekunnin ohjauslaite ohjauspainikkeistoon yhteyskaapelilla.)
- Käynnistä ohjauspainikkeisto painamalla vihreää ON/OFF-näppäintä muutaman sekunnin ajan.
- 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
- 16 ja 15 sekä sen jälkeen 27 kahdesti rauhalliseen tahtiin, jolloin voit muuttaa ottelun tietoja (peliaika, erien lukumäärä, aikalisien pituus ja jatkoerien pituus).
 - valitse pelataanko 2 erää (näppäin 0) vai 4 erää (näppäin 9)
 - valitse aika, joka on jäljellä ottelun alkuun tai hyväksy oletus näppäimellä 23.
 - valitse aikalisän pituus tai hyväksy oletus näppäimellä 23
 - valitse jatkoerien pituudet tai hyväksy oletus näppäimellä 23

(Jos ohjauspainikkeistoa ei ole käytetty aiemmin koripallossa, paina näppäintä 27 kahdesti rauhalliseen tahtiin päästäksesi urheilulajin valintaan. Valitse Basket Ball painamalla näppäintä 2 ja sen jälkeen:

- *valitse pelataanko 2 erää (näppäin 0) vai 4 erää (näppäin 9)*
- *valitse aika, joka on jäljellä ottelun alkuun tai hyväksy oletus näppäimellä 23.*
- *valitse aikalisän pituus tai hyväksy oletus näppäimellä 23*
- *valitse jatkoerien pituudet tai hyväksy oletus näppäimellä 23*
- *muuta aika minuuteiksi painamalla näppäimiä 0-9, hyväksy valinta näppäimellä 23)*

3. KELLON KÄYTTÖ

- Käynnistä kello ennen ottelua aiemmin asetetun alkamisajan mukaisesti näppäimellä 18. Äänimerkki soi automaattisesti ottelun alkamisen merkiksi.
- Alkamisaika voidaan ohittaa näppäimellä 28, jolloin päästään suoraan ensimmäisen erän alkuun.
- Ottelun aikana kelloa ohjataan näppäimellä 18. Kello käynnistyy tai pysähtyy näppäimellä 18.
- Erän lopussa äänimerkki soi automaattisesti ja kello aloittaa haluttaessa erän päätyttyä ajan laskemisen ylöspäin (erä/puoliaikakello-toiminto).
- Erä- tai puoliaikakellon voi keskeyttää näppäimellä 28, jolloin päästään seuraavan erän alkuun.

Huomautukset:

- 4. neljänneksen ja jatkoerän lopussa erä-/puoliaikakello ei käynnisty automaattisesti, vaan se käynnistetään näppäimellä 18. Jos haluat pysäyttää erä-/puoliaikakellon 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 pyytänyt joukkue merkitään tulostaululle painamalla joko näppäintä 10 tai 26 sen mukaan, kumpi joukkue on aikalisän pyytänyt. Äänimerkki soi automaattisesti aikalisän lopussa ensin 10 s. ennen loppua ja sitten aikalisän päättyessä.

5. PISTEIDEN KÄYTTÄMINEN

Joukkueen pisteitä (1, 2 tai 3 pistettä) lisätään painamalla näppäimiä 10, 12, 14, 22, 24 tai 26 pisteitä tehneen joukkueen ja tehdyn pistemäärän mukaan.

Voit merkitä myös pelaajille pisteitä valitsemalla ensin pelaajan numeron painamalla näppäimiä 0-9 ja painamalla näppäimiä 10, 12, 14, 22, 24 tai 26 pisteitä tehneen pelaajan ja tehdyn pistemäärän mukaan. Joukkueen yhteispisteet lisääntyvät tällöin automaattisesti.

6. VIRHEIDEN KÄYTTÄMINEN

Merkitse pelaajan tekemä virhe valitsemalla ensin pelaajan numero painamalla näppäimiä 0-9. Esimerkiksi numerolle 14 merkitään virhe painamalla 1 ja 4 ja sen jälkeen näppäin 11 tai 25 sen mukaan, kumman joukkueen pelaaja on kyseessä. Joukkueen tekemät virheet lisääntyvät taululle automaattisesti ja kentällä 1 pelaajan viereen tulee keltainen pallo osoittamaan virheiden määrää.

7. ÄÄNIMERKKI

Äänimerkki toimii painamalla näppäintä 19.

8. 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 vähennettävien pisteiden ja joukkueen mukaisesti
- 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.

9. 24 SEKUNNIN OHJAUSLAITE

- Ohjauslaite käynnistetään/pysäytetään painamalla vihreää kellonkuvaa.
- Uusi 24 sekunnin jakso alkaa painamalla sinistä kellonkuvaa.
- Uusi 14 sekunnin jakso valitaan painamalla sinistä kellonkuvaa toisen kerran.

10. OTTELUN PÄÄTTYÄ

Voit aloittaa uuden ottelun painamalla samanaikaisesti näppäimiä 16 ja 15 (return to zero). Voit tarvittaessa muuttaa aseteltuja aikoja painamalla kahdesti näppäintä 27 sen jälkeen, kun olet painanut yhtä aikaa näppäimiä 16 ja 15.