

## Tulostaulun ja ajanottolaitteen käyttö ohje (by Henrik Pulkkinen 27.2.2015)

MPH:lla on tulostaulut ykkös- ja kakkoskentällä, kolmoskentällä käytetään vielä vanhaa pöytämallia. Seinätaulujen ohjauslaitteet ovat noudettavissa MPH:n lasikopin vierestä, Ohjaimet kentän mukaan numeroidussa laatikossa.

Paketeista löytyy "quick guide" ohjainten käyttöön. Alla ohjeistus, joka myös löytyy paketeista. Ohjaimet ovat langattomia ja niissä on kosketusnäyttö, lisäksi näppäimillä pystyy ohjaamaan laitetta.

1. Laita virta päälle vasemmassa reunassa olevalla **puna-vihreästä** -näppäimestä
2. Hetken kuluttua näyttöön aukea ottelun näyttö
3. Ennakko asetuksissa ottelun tiedot ovat seuraavat:
  - a. erän aika 10:00 min
  - b. erä tauon aika 2:00 min
  - c. puoliajan kesto 15:00 min
  - d. jatkoajan pituus 5:00 min
4. Jos kohdassa kolme olevia aikoja tarvitsee muuttaa -> paina "**setup**" -näppäintä
  - a. tämän jälkeen aukeaa koripallo asetus näyttö, josta pystyy vaihtamaan kaikki yllä olevat tiedot
5. Kello käyntii "**Start**" ja seis "**Stop**" -näppäimillä
6. Ottelun aikana pisteitä ohjataan **+ ja -** näppäimillä (vasen puoli kotijoukkue, oikea puoli vierasjoukkue)
7. Ottelun aikana joukkuevirheet laitetaan "**virheet**" näppäimestä (vasen puoli kotijoukkue, oikea puoli vierasjoukkue)
  - a. ohjain kysyy tämän jälkeen kenelle pelaajalle virhe osoitetaan, valitse "**joukkue**"
8. **Aikalisänapista** (vasen puoli kotijoukkue, oikea puoli vierasjoukkue) saat merkattua aikalisät ja taulu laskee minuutin mittaisen aikalisän (aika alkaa juosta välittömästi)
  - a. jos aikalisä pitää lopettaa kesken -> paina "**stop**" -näppäintä
9. Joukkueen halutessa vaihtoa, paina pelikatkon aikana summeria **napissa kuvio ((c))** lyhyesti
10. Ottelun aikana, jos jotain tarvitsee korjata, paina "**korjausvalikko**" -näppäintä
  - a. sieltä pystyy muokkaamaan kaikkia tehtyjä merkintöjä
  - b. mm. peliaika, erä, heittokello, poistaa pisteitä ja virheitä
11. Erätauot ja puoliajat pitää muistaa laittaa käyntiin heti erän jälkeen "**start**" -näppäimestä
  - a. jos tämä jää tekemättä -> pitää aika muokata vielä "**säädä kello**" -näppäimestä
12. Ottelun jälkeen sammuta ohjain ja palauta varastoon
  - a. mikäli seuraavan ottelun toimitsija on paikalla, voi hänelle antaa ohjaimen

## Tulostaulun ja ajanottolaitteen käyttö ohje (by Henrik Pulkkinen 27.2.2015)

Ykköskentän poikkeukset:

13. Hyökkäysaikaohjain pitää kiinnittää ja hyökkäysaika on käytössä

14. Joukkueiden kokoonpanot merkataan isolle taululle

a. paina "**setup**"

b. tästä valikosta valitse joukkueen kokoonpanot joukkuekerrallaan

c. muokkaa vain numeroita, koska nimet eivät näy näytöllä

i. valitse kosketusnäytöllä numero, tämän jälkeen muokkaa numero

ii. kun kaikki on muokattu, valitse "**hyväksy muutokset**"

15. Ottelun aikana ykköskentällä pystyy laittamaan pelaajien henkilökohtaiset pisteet ja virheet, jos pelinumerot on laitettu taululle a. tämä on vain hieman työläämpää, mutta hyvä lisä

16. Hyökkäysaika-ohjaimessa on kolme näppäintä

a. "**start stop**"

b. "**reset**", laittaa kellon 24 sekuntiin

c. "**Time 2**", laittaa kellon 14 sekuntiin

17. Muuten ohjaimet toimivat samalla tavalla