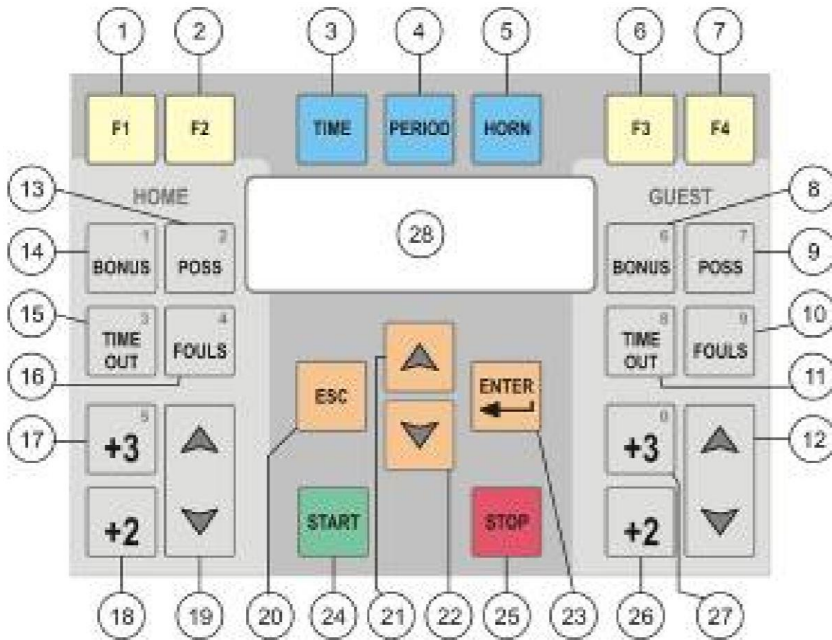


Sisällys

1.	D-CKN ohjainpääte: yhdistäminen, yleinen käyttö, perusasetukset, kellonaika ja taulun kirkkaus	4
1.1	Ohjainpääteen yhdistäminen kaapelilla	4
1.2	Ohjainpääteen yhdistäminen langattomasti	4
1.3	Laitteen käynnistys ja peruskäyttö:	5
1.4	Taulun kirkkauden säätäminen:	5
1.5	Kellonajan asettaminen/näyttäminen taululla:.....	6
2.	Jääkiekko/Salibandy/Käsipallo/Jalkapallo ym. maalipelit	7
2.1.	D-CKN ohjainpääte	7
2.2.	Peliasetusten määrittäminen	8
2.3.	Uuden pelin aloittaminen	8
2.4.	Pelიაika	9
2.5.	Maalit	9
2.6.	Jäähyt	10
2.7.	Aikalisä	10
2.8.	Erä- ja erätauko	10
2.9.	Summeri	11
3.	Koripallo	12
3.1.	D-CKN Ohjainpääte	12
3.2.	PC-näppäimistö	13
3.3.	Peliasetusten määrittäminen	14
3.4.	Uuden pelin aloittaminen	15
3.1.	Pelियाika	15
3.2.	Pisteet	15
3.3.	Virheet	16
3.4.	Bonus	16
3.5.	Aikalisä	16
3.6.	Jaksot ja tauot	17
3.7.	Jaksojen pisteiden syöttäminen	17
3.8.	Summeri	17
3.9.	Joukkueiden ja pelaajien nimet	17
3.10.	Pallonhallinta	18
3.11.	D-CKA3-ohjain hyökkäysaikanäytöille	18
3.12.	Kahden D-CKN-ohjaimen käyttö	18
4.	Lentopallo/Tennis/Pöytätennis	19
4.1.	D-CKN ohjainpääte	19
4.2.	Peliasetusten määrittäminen	20
4.3.	Uuden pelin aloittaminen	20

4.4. Peli-aika	20
4.5. Pelipisteet	20
4.6. Eräpisteet	21
4.7. Aikalisä	21
4.8. Summeri	21
5. Tulostaulun huolto	21

1. D-CKN ohjainpääte: yhdistäminen, yleinen käyttö, perusasetukset, kellonaika ja taulun kirkkaus



D-CKN- tai D-CKN-WTN-A-ohjainpääte

1.1 Ohjainpäätteen yhdistäminen kaapelilla

Tulostaulua ohjataan D-CKN-ohjainpääteellä. Pääte yhdistetään tulostauluun kaapelilla. ALGE-tuotekoodi oikealle välikaapelille on 146-10 (10m). Pitkillä etäisyyksillä voit liittää 146-10 kaapeliin nelijohtimisen jatko kaapelin amphenol-liittimin (uros+naaras). Ohjainpääte saa virran (+12V) tulostaululta kaapelia pitkin tai omalla virtalaitteellaan (PS12A).

1.2 Ohjainpäätteen yhdistäminen langattomasti

Jos käytössäsi on D-CKN-WTN-A-ohjainpääte, voit yhdistää sen langattomasti tulostauluun. Tällöin voit käyttää D-CKN-WTN-A-päätettä akulla, tai liittää sen verkkovirtaan PS12A-virtalaitteella. Laitteen akku ladataan PS12A-virtalaitteella.

D-CKN-WTN-A-ohjainpääte ottaa käynnistyttyään automaattisesti langattoman yhteyden tulostauluun. Tulostauluun tulee kytkeä WTN-DB-vastaanotin. Vastaanotin kiinnitetään taulun alalaidan nelinapaiseen amphenol-liittimeen. Kun WTN-DB on liitetty tauluun ja taulu verkkovirtaan, vilkkuu WTN-DB:n alla oleva LED vihreänä kertoen yhteydestä D-CKN-WTN-A-pelipäätteeseen. Muista myös käynnistää D-CKN-WTN-A-ohjainpääte.



WTN-DB-vastaanotin

Oletusarvoisesti D-CKN-WTN-A-ohjainpääte on asetettu WTN-radiokanavalle "4". Varmista, että myös WTN-DB-vastaanotin taulussa on kanavalla "4". WTN-DB vastaanottimen radiokanavan säätö tapahtuu sen alla olevasta kiertokytkimestä. Jos sinun täytyy käyttää toista radiokanavaa, ota yhteyttä maahantuojaan, jolta saat ohjeet D-CKN-WTN-A-ohjainpääteen radiokanavan muuttamiseen.

1.3 Laitteen käynnistys ja peruskäyttö:

Kun kytket laitteeseen virran se palaa sammutushetkellä taululla olleeseen pelitilanteeseen. Pääset päävalikkoon painamalla <ESC> (20.) kolme kertaa. Valikoissa toimitaan nuolinäppäimillä ja ESC/ENTER-näppäimillä:

<ESC (20.)>	Palaa edelliseen valikkoon
<ENTER (23.)>	Hyväksy aktiivinen kohde näytöllä
<KELTAINEN NUOLI YLÖS (21.)>	Liiku valikoissa ylöspäin
<KELTAINEN NUOLI ALAS (22.)>	Liiku valikoissa alaspäin

Päävalikon sisältö:

Jatketaan peliä	Palaa pelinäyttöön
Aloita uusi peli	Valittuasi haluamasi lajin taulu aloittaa ottelun alusta (tilanne nollautuu)
Asetukset	Pääset vaihtamaan haluamasi lajin asetuksia (erien määrä/kesto jne.)
Kielen valinta(language)	Valitse haluamasi ohjainpääteen kieli (Finnish)
FIN-näppäimistö	Kun käytössä on suomen kieli, saat ääkköset käyttöön valitsemalla "Finnish"-näppäimistön.
Kaksois-pääte	Kun lajina on koripallo ja käytössä kaksi päätettä voi ajalla ja pisteillä olla oma pääte.
Vara-pääte	Valitse, kun pääte toimii vapapääteenä.
Pääteen ohjel.	Ohjainpääteen ohjelmisto (tulostaulut vuodesta 2007 alkaen = v2.0)
Hyökkäys.CKA	Hyökkäysaikapäätteiden ohjelmisto (ohjainpäätteet vuodesta 2010 alkaen = v3.0)
Painike tyyppi -	Tulostaulun ulkoisten painikkeiden ohjelmisto (tulostaulu vuodesta 2005 alkaen = 1)

D-CKN päätteen ohjaus PC-näppäimistöllä:

Ohjainpäätetä voi ohjata myös PC-näppäimistön avulla. Tässä ohjeessa on esitelty PC-näppäimistön käyttö koripallon ohjauksessa. Jos haluat käyttää PC-näppäimistöä muissa lajeissa, lue englanninkielinen laajempi ohje tai kysy lisätietoja alge@alge-timing.fi.

1.4 Taulun kirkkauden säätäminen:

Voit säätää taulun kirkkautta painamalla F1 (1.) – Taulun kirkkauden säätö (0-9). (Voit säätää kirkkautta, kun taulu on pelitilassa, ei valikoissa) Muiden näppäimien funktio muuttuu riippuen lajivalinnastasi (kts. ohje kyseisen lajin kohdalta).

1.5 Kellonajan asettaminen/näyttäminen taululla:

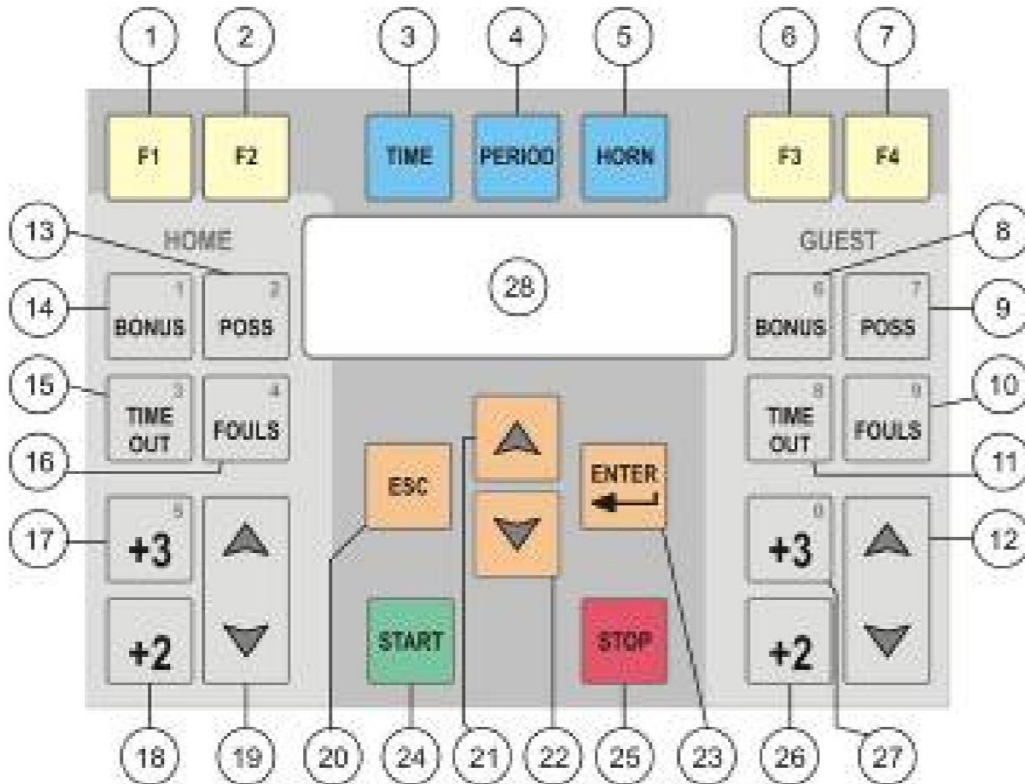
1. Kun olet pelitilassa (et asetusvalikossa), paina <TIME>
2. Valitse "Aseta kellonaika" ja paina <ENTER>
3. Aseta oikea kellonaika ja paina <ENTER>

Kellonajan näyttäminen taululla (Jääkiekko/Jalkapallo/Salibandy/Koripallo):

1. Kun olet pelitilassa (et asetusvalikossa), paina <TIME>
2. Valitse "Kellona.näytössä" ja paina <ENTER>
3. Valitse "käynnissä" ja paina <ENTER>

2. Jääkiekko/Salibandy/Käsipallo/Jalkapallo ym. maalipelit

2.1. D-CKN ohjainpääte



- | | |
|---|---|
| 1. Taulun kirkkaus | 18. Lisää kotijoukkueen maali (mahdollinen jäähy ei pääty, käyttö esim., kun maali syntyy siirretyn rangaistuksen aikana) |
| 2. Vaihda jäähyyn pelinnumero (Kotijoukkue) | 19. Lisää/vähennä maaleja (kotijoukkue) |
| 3. Aika-valikko | 20. paina kolmesti siirtyäksesi päävalikkoon |
| 4. Seuraava erä | 21. Siirry valikossa ylös |
| 5. Summeri | 22. Siirry valikossa alas |
| 6. Syötä pelaajien nimet ja numerot | 23. Hyväksy valinta |
| 7. Vaihda jäähyyn pelinnumero (Vierasjoukkue) | 24. Pelaajan käynnistys |
| 8. Ei toimintoa | 25. Pelaajan pysäytys |
| 9. Ei toimintoa | 26. Lisää vierasjoukkueen maali (mahdollinen jäähy ei pääty. Käyttö esim., kun maali syntyy siirretyn rangaistuksen aikana) |
| 10. Syötä jäähy (vierasjoukkue) | 27. Ei toimintoa |
| 11. Aikalisä (Vierasjoukkue) | 28. LCD-näyttö |
| 12. Lisää/vähennä maaleja (Vierasjoukkue) | |
| 13. Ei toimintoa | |
| 14. Ei toimintoa | |
| 15. Aikalisä (kotijoukkue) | |
| 16. Lisää jäähy (kotijoukkue) | |
| 17. Ei toimintoa | |

Vähennystoiminto: Kun haluat vähentää jotain muuttujaa (maaleja/erää/jäähyjä) paina ensin <KELTAINEN NUOLI ALASPÄIN> ja kolmen sekunnin sisällä muuttujaa, jota haluat vähentää.

Esim. Vähennä erälukemaa yhdellä =  ja .

2.2. Peliasetusten määrittäminen

Varmista aluksi, että pelin asetukset (erän kesto ym.) ovat haluamasi.

1. Siirry päävalikkoon painamalla kolme kertaa <ESC>.
2. "Asetukset" → Valitse lajisi (Jääkiekko/Käsipallo/Jalkapallo, näissä kaikissa on yhteiset asetukset)
3. Asetusvalikko aukeaa:

Erän pituus	Pelattavan erän kesto [mm:ss] (kun lajina Jääkiekko/Käsipallo/Jalkapallo, oletus 20:00)
Erän pituus T1	Pelattavan erän kesto [mm:ss] (kun lajina Jääkiekko1, oletus 15:00)
Erän pituus T1	Pelattavan erän kesto [mm:ss] (kun lajina Jääkiekko2, oletus 10:00)
Tauon kesto	Erätauon kesto [mm:ss] (kun lajina Jääkiekko/Käsipallo/Jalkapallo, oletus 15:00)
Tauon kesto T1	Erätauon kesto [mm:ss] (kun lajina Jääkiekko1, oletus 10:00)
Tauon kesto T2	Erätauon kesto [mm:ss] (kun lajina Jääkiekko2, oletus 05:00)
Jatkoaj.kesto	Jatkoajan kesto [mm:ss] (oletus 05:00)
Peliaika	Kuinka peliaika näytetään [Nouseva/laskeva]? <i>HUOM. jos haluat että nousevaa aikaa käytettäessä kaikki erät alkavat ajasta 00:00, muuta myös asetetus "Jatko-Erä" asentoon [Ei].</i>
Erien määrä	Kuinka monta erää pelataan [0-9]?
Jatko-Erä	Jatketaanko uuden erän alussa edellisen päättymishetkestä [on] vai ajasta 0:00 [Ei]?
Aikalis.kesto	Aikalisän kesto [mm:ss] (esim. 0:30)
Aikalisien määrä	Kuinka monta aikalisää joukkueilla on käytettävissään [0-9]?
Äänimerkin kesto	Kuinka kauan summeri soi (0-9s)?
Summerin katk.	[On/Ei] Osassa tauluista summeri voi soida katkonaisesti, kun valintana "on". Kun valinta on [Ei] tai kun taulu ei tue katkoääntä on ääni yhtenäinen.
M-Jäähy	Jäähyn kesto, vaihtoehto 1 [mm:ss] (Minor, oletus 2:00)
B-Jäähy	Jäähyn kesto, vaihtoehto 2 [mm:ss] (Bench, oletus 2:00)
Ma-Jäähy	Jäähyn kesto, vaihtoehto 3 [mm:ss] (Major, oletus 5:00)
Käytös	Käytösraugaistus, vaihtoehto 1 [mm:ss] (Misconduct1, oletus 10:00)
Käytös	Käytösraugaistus, vaihtoehto 2 [mm:ss] (Misconduct2, oletus 05:00)
Maali=Jäähy CLR	Pyyhitäänkö jäähy automaattisesti, kun vastustaja tekee maalin [suljettu/käytössä]?
Piste+Pelaaja	Annettaessa arvoksi 1, maalien lisäämisen yhteydessä pyydetään pelaajanumero

2.3. Uuden pelin aloittaminen

1. Siirry päävalikkoon painamalla kolme kertaa <ESC>
2. Valitse "Aloita uusi peli" ja paina <ENTER>
3. Valitse Jääkiekko/Salibandy/Käsipallo/Jalkapallo (Jääkiekko1/Jääkiekko2 peleihin voit tallentaa eri asetuksia, esim. lyhyempi erän kesto ym. kts. edellinen luku) ja paina <ENTER>
4. Taulu nollautuu ja olet valmis käynnistämään ottelun kellon.

2.4. Peli aika

Pelaajan käyttö:

<START>	Pelikellon käynnistys
<STOP>	Pelikellon katkaisu



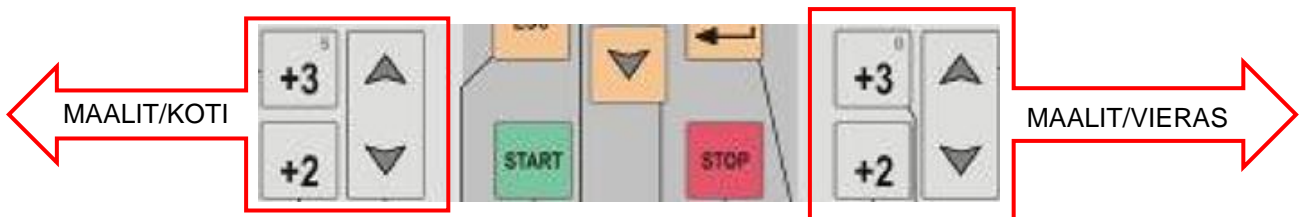
AIKA-valikon kautta voit muuttaa manuaalisesti erilaisia aikaan liittyviä muuttujia:

1. Pysäytä pelikello painamalla <STOP>
2. Avaa aika-valikko painamalla <TIME>

Korjaa peliaika	Lisää/vähennä sekunteja kellosta nuolinäppäimillä
Lämmitys	Aseta lämmittelyn kesto ennen ottelun alkua [mm:ss], lämmittelyaika näytetään laskevana aikana
Erän pituus	Näyttää erän pituuden [mm:ss] (esiasetettu arvo, kts. luku 2.1)
Tauon kesto	Näyttää erätauon keston [mm:ss] (esiasetettu arvo, kts. luku 2.1)
Tauon kesto käsin	Määritä tauon kesto manuaalisesti (Muuta vain, kun erätauko käynnissä)
Jatkoaj.kesto	Jatkoajan kesto [mm:ss] (esiasetettu arvo, kts. luku 2.1)
Anna uusi peliaika	Aseta manuaalisesti uusi peliaika [mm:ss]
Anna loppuaika	Aseta manuaalisesti pelin päättymisaika [mm:ss]
Aseta kellonaika	Aseta tulostaulun kellonaika [mm:ss]
Kellona.näytössä	Näytä kellonaika tulostaululla [suljettu/käynnissä]
AutoStart	Erätauco käynnistyy automaattisesti [suljettu/käynnissä]

2.5. Maalit

Maalit voidaan asettaa välille 0-99/199 riippumatta pelaajasta. Maaleja lisätään harmailla nuolinäppäimillä tai <+2> näppäimellä. Näppäimet vasemmalla ovat kotijoukkueen ja oikealla vierasjoukkueen maaleja varten.



<NUOLI YLÖS>	Maalin lisäys
<NUOLI ALAS>	Maalin vähentäminen
<+2>	Maalin lisäys ilman että mahdollinen toisen joukkueen jäähy päättyy, käytä esim. siirretyn rangaistuksen aikana syntyneen maalin lisäämiseen.

2.6. Jäähyt

Jäähyn lisääminen

1. Pysäytä pelikello/taukokello painamalla <STOP>
 2. Paina <FOULS> (Vasen = jäähdy kotijoukkueelle, oikea = jäähdy vierasjoukkueelle)
 3. Valitse jäähyn kesto (voit vaihtaa esiasetettuja jäähdyjen kestoja asetusvalikosta, katso luku 2.1.)
 4. Syötä rangaistun pelaajan numero
- Jos et pysäytä kelloa ennen jäähyn syöttämistä jäähdy alkaa juosta välittömästi painettuasi <FOULS> näppäintä.

Jäähyn poistaminen

Kun vastustajalle merkitään maali nuolinäppäimillä, mahdollinen jäähdy pyyhkiytyy (jos toiminto on päällä peliasetuksista, kts. luku 2.1.). Jäähyn voi poistaa myös manuaalisesti:

1. Paina <KELTAINEN NUOLI ALAS> ja <FOULS> (Vasen = jäähyn poisto kotijoukkueelta, oikea = jäähyn poisto vierasjoukkueelta)
2. Valitse jäähdy, jonka haluat poistaa ja paina <ENTER>

Jäähyn ajan asettaminen manuaalisesti

Voit antaa jäähyn keston myös manuaalisesti:

1. Paina <FOULS> (Vasen = jäähdy kotijoukkueelle, oikea = jäähdy vierasjoukkueelle)
2. Syötä jäähyn minuutit ja sekunnit (esim. 01:34) sekä rangaistun pelaajan pelinumero ja paina <ENTER>

Jäähyn saaneen pelaajan numeron korjaaminen

1. Paina <F2> (kotijoukkue) tai <F7> (vierasjoukkue)
2. Valitse jäähdy, jonka pelinumeron haluat vaihtaa ja paina <ENTER>
3. Aseta oikea pelinumero ja paina <ENTER>

2.7. Aikalisä

Aikalisä käynnistetään painamalla <TIMEOUT> näppäintä (Vasen = kotijoukkue, Oikea = vierasjoukkue).

Pelikello alkaa näyttää aikalisän aikaa. Aikalisän kesto ja aikalisien määrä asetetaan lajiasetuksista, oletusarvoinen kesto on 30s. (kts. luku 2.1.). Jos haluat poistaa käytetyn aikalisän, paina <KELTAINEN NUOLI ALAS> ja <TIMEOUT>. Tällöin käytetty aikalisä pyyhkiytyy ja joukkue voi käyttää aikalisän uudestaan.

2.8. Erä- ja erätauko

Kun erän peliaika tulee täyteen alkaa taulu automaattisesti näyttämään erätaukoa (kun Autostart on aktiivisena AIKA-valikosta, kts. luku 2.3.1.). Erän ja erätauon kesto määritetään pelin asetusvalikosta (kts. luku 2.1). Voit myös määrittää erän tai erätauon keston manuaalisesti aikavalikosta (kts. luku 2.3.1.). Tauon jälkeen taulu

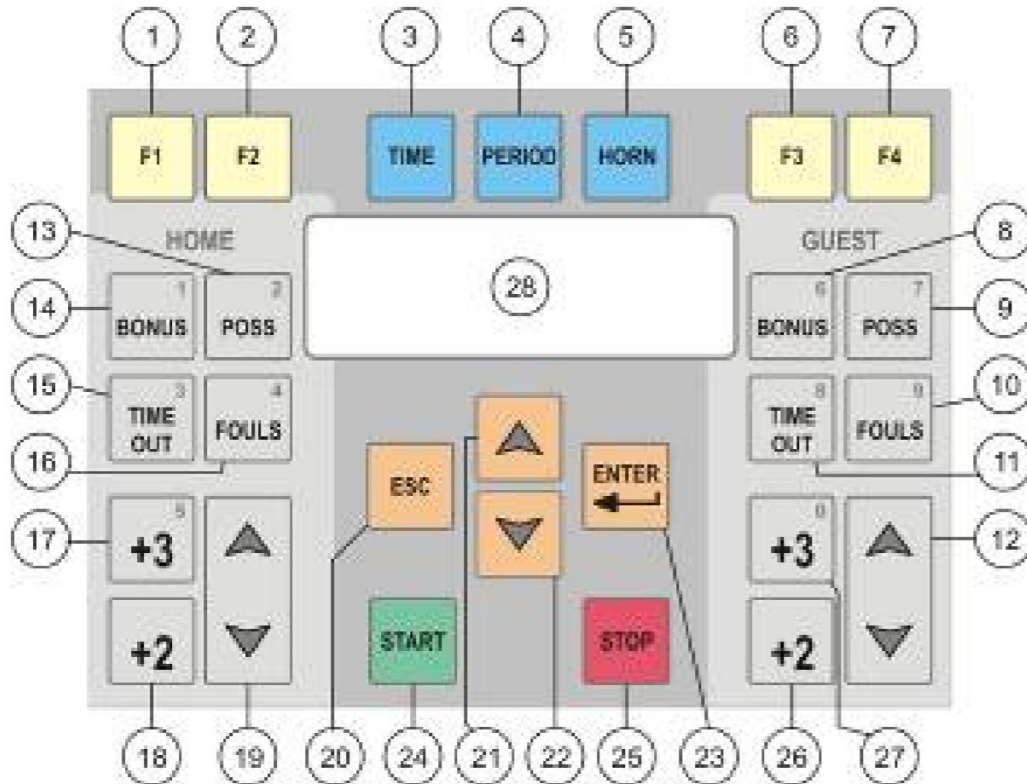
siirtyä automaattisesti seuraavan erän alkuun. Voit muuttaa eränumeron myös manuaalisesti: Paina <PERIOD>, jolloin eräluku kasvaa yhdellä. Painamalla <KELTAINEN NUOLI ALAS> ja <PERIOD> eräluku vähenee yhdellä.

2.9. Summeri

Paina <HORN>. Summeri toimii, kun olet pelitilassa (et asetusvalikoissa). Erän päättyessä summeri soi automaattisesti peliasetuksissa määritetyn keston ajan (kts. luku 2.1.). Jos haluat kytkeä summerin pois päältä, aseta summerin kestoksi 0s.

3. Koripallo

3.1. D-CKN Ohjainpääte



- | | |
|---|---|
| 1. Taulun kirkkkaus | 14. Bonus – Koti |
| 2. Syötä jakson pisteet | 15. Aikalisä – Koti |
| 3. Avaa Aika-valikko | 16. Virhe – Koti |
| 4. Lisää jakso | 17. Kotijoukkue +3 pistettä |
| 5. Summeri | 18. Kotijoukkue +2 pistettä |
| 6. Syötä pelaajien numerot ja nimet | 19. Kotijoukkue +1 (ylös) tai -1 (alas) |
| 7. Hyökkäysajan korjaus | 20. Päävalikko (paina 3 kertaa) |
| 8. Bonus - Vieras | 21. Liiku ylöspäin valikoissa |
| 9. Pallonhallinta - Vieras | 22. Liiku alaspäin valikoissa |
| 10. Virhe – Vieras | 23. Hyväksy valinnat |
| 11. Aikalisä – Vieras | 24. Käynnistä pelikello |
| 12. Vierasjoukkue +1 (ylös) tai -1 (alas) | 25. Pysäytä pelikello |
| 13. Pallonhallinta – Koti | 26. Vierasjoukkue +2 pistettä |
| | 27. Vierasjoukkue +3 pistettä |
| | 28. LCD näyttö |

Vähennystoiminto: Kun haluat vähentää jotain muuttujaa (pisteitä/erää/virheitä) paina ensin <KELTAINEN NUOLI ALASPÄIN> ja kolmen sekunnin sisällä muuttujaa, jota haluat vähentää.

Esim. Vähennä 3p vierasjoukkueelta =  ja 

3.2. PC-näppäimistö



ESC	Valikko (avaa painamalla 3 kertaa)	DELETE	Poista aktiivinen merkki
F1	Kotijoukkue +1p	PAGE DOWN	Syötä pelaajien nimet ja numerot
F2	Kotijoukkue +2p	Vasen CTRL	Käynnistä pelikello
F3	Kotijoukkue +3p	.	Bonus - Koti
F4	Virhe - Kotijoukkue	,	Bonus - Vieras
F5	Vieras +1p	Å	Aikalisä - Koti
F6	Vieras +2p	..	Aikalisä – Vieras
F7	Vieras +3p	ENTER	Hyväksy valinta
F8	Virhe - Vierasjoukkue	Oikea CTRL	Pysäytä pelikello
F9	AIKA-valikko	Nuoli vasen	Pallonhallinta - Koti
F10	Lisää jakso	Nuoli oikea	Pallonhallinta – Vieras
F11	Summeri	Nuoli ylös	Liiku valikoissa ylös
F12	Syötä Joukkueen nimet	Nuoli alas	Liiku valikoissa alas
INSERT	Syötä jakson pisteet	B	Näytön kirkkaus

Vähennystoiminto: Kun haluat vähentää jotain muuttujaa (pisteitä/erää/virheitä) paina ensin SHIFT pohjaan ja sitten muuttujaa, jota haluat vähentää.

Esim. Vähennä 3p vierasjoukkueelta = SHIFT + F7.

3.3. Peliasetusten määrittäminen

Varmista aluksi, että pelin asetukset (neljänneksen kesto ym.) ovat haluamasi.

1. Siirry päävalikkoon painamalla kolme kertaa <ESC>.
2. "Asetukset" → Valitse Koripallo

Erän pituus	Pelattavan jakson kesto (yleensä neljännesaika, oletus 10:00)
Tauon kesto	Tauon kesto 1. ja 2. sekä 3. ja 4. jaksojen välissä (oletus 2:00)
Tauon kesto 2/3	Tauon kesto 2. ja 3. jakson välissä (puoliaika) (oletus 15:00)
Jatkoaj.kesto	Jatkoerän kesto (oletus 05:00)
Peliaika-	Nouseva tai laskeva peliaika (oletus laskeva)
Erien määrä	Pelattavien jaksojen määrä (0-9, oletus 4)
Aikalis.kesto	Aikalisän kesto (0-99s oletus 60s)
Aikalisien määrä	Kuinka monta aikalisää joukkueilla on käytettävissään (1-9, oletus 4)
Hyökk.ohjain	Hyökkäysaikaohjainten käyttö. Kun asetus on pois päältä ohjain käynnistää ja pysäyttää pelikellon.
Hyökkäysaika 1	1. Hyökkäysajan kesto (oletus 0:24)
Hyökkäysaika 2	2. Hyökkäysajan kesto (oletus 0:14)
Hyökk.käy-	Asetuksella voidaan määrittää, miten hyökkäysaika käynnistetään. Hyökkäysaika voidaan käynnistää erikseen hyökkäysaikaohjaimen <START> näppäimellä kun peliaika on käynnissä tai yhdessä pelikellon kanssa ohjauspäätteen <START> näppäimellä
Äänimerkin kesto	Summerin kesto (0-9s, oletus 2s).
Summerin katk.	Jos taulussa on kyseinen ominaisuus, hyökkäysajan päättyessä summeri soi katkonaisesti. Kun toiminto on pois päältä tai kun taulu ei tue toimintoa, soi summeri yhtäjaksoisesti.
Joukk.virh.raja	Joukkuevirheiden raja-arvo (0-9)
Virhep	Kun toiminto käytössä [yhteen-autom], virheet lasketaan yhteen ja kun joukkuevirheiden raja-arvo saavutetaan, BONUS-ilmaisoin syyttyä automaattisesti. Kun toiminto ei ole käytössä [lask.käsin], BONUS-ilmaisoin syytetään/sammutetaan <BONUS> näppäimellä ohjainpäätteestä.
Pelaajakohtainen	Pelaajakohtainen virhepisteiden maksimiarvo
Piste+Pelaaja	Kun toiminto käytössä, pyytää ohjain syöttämään pisteen lisäämisen yhteydessä pelaajan numeron laskien pisteet pelaajille.
Hyökk.summ.	Kun valittuna [yhdessä] soi tulostaulun summeri yhtäaikaisesti hyökkäysaikaohjainten summerin kanssa. Jos valittuna erikseen [eri], soivat hyökkäysajan päättyessä ainoastaan hyökkäysaikaohjainten summerit.

3.4. Uuden pelin aloittaminen

1. Siirry päävalikkoon painamalla kolme kertaa <ESC>
2. Valitse "Aloita uusi peli" ja paina <ENTER>
3. Valitse Koripallo ja paina <ENTER>

Taulu nollautuu ja olet valmis käynnistämään ottelun kellon.

3.1. Peli aika

Pelijaan käyttö:

- <START> tai PC-näppäimistöllä vasen <CTRL> Pelikellon käynnistys
 <STOP> tai PC-näppäimistöllä oikea <CTRL> Pelikellon katkaisu



AIKA-valikon kautta voit muuttaa manuaalisesti erilaisia aikaan liittyviä muuttujia:

1. Pysäytä pelikello painamalla <STOP> tai PC-näppäimistöllä oikea <CTRL>
2. Avaa aika-valikko painamalla <TIME> tai PC-näppäimistöllä <F9>

Lämmitys	Aseta lämmittelyn kesto ennen ottelun alkua [mm:ss], lämmittelyaika näytetään laskevana aikana.
Erän pituus	Näyttää erän pituuden [mm:ss] (esiasetettu arvo, kts. luku 3.3)
Tauon kesto	Näyttää erätauon keston [mm:ss] (esiasetettu arvo, kts. luku 3.3)
Jatkoaj.kesto	Jatkoajan kesto [mm:ss] (esiasetettu arvo, kts. luku 3.3)
Korjaa peliaika	Lisää/vähennä sekunteja kellosta nuolinäppäimillä
Anna uusi peliaika	Aseta manuaalisesti uusi peliaika [mm:ss]
Anna loppuaika	Aseta manuaalisesti pelin päättymisaika [mm:ss]
Tauon kesto käsin	Määritä tauon kesto manuaalisesti (Muuta vain, kun erätauco käynnissä)
Korjaa hyökkäysaika	Voit muuttaa/asettaa hyökkäysajan, näppäin <F4> on pikavalinta tälle toiminnolle.
Aseta kellonaika	Aseta tulostaulun kellonaika [mm:ss]
Kellona.näytössä	Näytä kellonaika tulostaululla [suljettu/käynnissä]
AutoStart	Erätauco käynnistyy automaattisesti erän loputtua [suljettu/käynnissä]

3.2. Pisteet

Pisteitä voi syöttää/poistaa missä vaiheessa tahansa.

Syötettävä arvo	D-CKN -näppäin	PC-näppäimistön näppäin
KOTI +1 piste	Vasen <HARMAA NUOLI YLÖS>	F1
KOTI +2 pistettä	Vasen <+2>	F2
KOTI +3 pistettä	Vasen <+3>	F3
KOTI -1 piste	Vasen <HARMAA NUOLI ALAS>	SHIFT+F1
VIERAS +1 piste	Oikea <HARMAA NUOLI YLÖS>	F5
VIERAS +2 pistettä	Oikea <+2>	F6
VIERAS +3 pistettä	Oikea <+3>	F7
VIERAS -1 piste	Oikea <HARMAA NUOLI ALAS>	SHIFT+F5

3.3. Virheet

D-CKN ohjainpääte

<FOULS> näppäimellä lisätään virhe (vasen kotijoukkueelle ja oikea vierasjoukkueelle).

Virhe voidaan poistaa painamalla <KELTAINEN NUOLI ALAS> ja sen jälkeen <FOULS>.

PC Näppäimistö

<F4> lisää virheen kotijoukkueelle ja <F8> vierasjoukkueelle.

Virhe voidaan poistaa pitämällä <SHIFT> pohjassa ja painamalla <F4> (kotijoukkueen virheen poistaminen) tai

<F8> (Vierasjoukkueen virheen poistaminen).

Pääte kysyy virheen saaneen pelaajan pelinumeroa ja lisää (tai poistaa) automaattisesti henkilökohtaisen virheen pelaajalle ja joukkuevirheen joukkueelle. Jos et syötä pelaajan numeroa lisätään/poistetaan ainoastaan joukkuevirhe.

3.4. Bonus

D-CKN ohjainpääte

<BONUS> näppäin (vasen kotijoukkueelle ja oikea vierasjoukkueelle) syyttää/sammuttaa BONUS-ilmaisimen taululla.

PC-näppäimistö

< . > (piste) syyttää/sammuttaa kotijoukkueen BONUS-ilmaisimen.

< , > (pilkku) syyttää/sammuttaa vierasjoukkueen BONUS-ilmaisimen.

Jos peliasetusten "virhep" asetus on aktiivisena, BONUS-ilmaisimien syyttyä automaattisesti joukkuevirheiden tultua täyteen. (kts. luku 3.3.)

3.5. Aikalisä

D-CKN ohjainpääte

<TIMEOUT> näppäin (vasen kotijoukkueelle ja oikea vierasjoukkueelle) käynnistää aikalisän.

<KELTAINEN NUOLI ALAS> ja <TIMEOUT> vähentää aikalisän.

PC-näppäimistö

< Å > käynnistää kotijoukkueen aikalisän ja < " > vierasjoukkueen aikalisän.

<SHIFT>+< Å > tai <SHIFT>+< " > vähentää aikalisän.

Aikalisän voi käynnistää vain pelikellon ollessa pysäytettynä. Aikalisän kesto määritetään peliasetuksista (kts. luku 3.3.) Hyökkäysaikana näytöt alkavat näyttää aikalisän aikaa välittömästi. Voit lopettaa aikalisän milloin tahansa painamalla <STOP> tai <CTRL> PC-näppäimistöltä.

3.6. Jaksot ja tauot

Jakson kesto määritetään peliasetuksista (kts. luku 3.3.). Myös jaksojen välisten taukojen pituus määritetään peliasetuksista.

D-CKN ohjainpääte

<PERIOD> näppäin lisää jakson taululle.

<KELTAINEN NUOLI ALAS> ja <PERIOD> vähentää yhden jakson taululta.

PC-Näppäimistö

<F10> näppäin lisää jakson taululle.

<SHIFT>+<F10> vähentää yhden jakson taululta.

3.7. Jaksojen pisteiden syöttäminen

Jos tulostaululla voidaan näyttää jaksojen tulokset omana tietonaan, voit syöttää jaksojen pisteet seuraavasti:

D-CKN ohjainpääte

Paina <F2>, jolloin pääset syöttämään jokaisen neljänneksen tuloksen.

PC-näppäimistö

Paina <INSERT>, jolloin pääset syöttämään jokaisen neljänneksen tuloksen.

3.8. Summeri

D-CKN ohjainpääte

Paina <HORN> käynnistääksesi summerin manuaalisesti. Ohjainpäätteen kautta käytettynä summeri toimii vain, kun peli on aktiivinen (et ole valikoissa).

PC-näppäimistö

Paina <F11> käynnistääksesi summerin manuaalisesti, milloin tahansa.

3.9. Joukkueiden ja pelaajien nimet

Joukkueiden nimet

Jos tulostaululle on mahdollista syöttää joukkueiden nimet, tämä tapahtuu painamalla PC-näppäimistöllä <F12>. Joukkueen nimen maksimipituus on 12 merkkiä. D-CKN ohjaimella joukkueiden nimiä ei voi syöttää.

Pelaajien nimet

D-CKN ohjainpääte

Paina <F3> jolloin aukeaa pelaajien nimen syöttövalikko.

PC-näppäimistö

Paina <Page Down>, jolloin aukeaa pelaajien nimien syöttövalikko.

3.10. Pallonhallinta

D-CKN ohjainpääte

Paina <POSS> näppäintä (vasen kotijoukkueelle ja oikea vierasjoukkueelle) sytyttääksesi pallonhallinnan merkkivalon. Merkki sammuu painamalla näppäintä uudelleen. Kun pallonhallinta vaihtuu joukkueelta toiselle, sammuu vastapuolen merkki automaattisesti.

PC-näppäimistö

Voit vaihtaa pallonhallintaa nuolinäppäimillä joukkueelta toiselle. Kun painat kaksi kertaa saman joukkueen pallonhallintaa, sammuu pallonhallinnan merkkivalo.

3.11. D-CKA3-ohjain hyökkäysajanäytöille

D-CKA3-ohjainta käytetään, kun käytössä on erilliset hyökkäysajanäytöt. Ohjaimessa on kolme näppäintä: musta, vihreä ja valkoinen. Kun mustaa näppäintä painetaan pohjassa, hyökkäysajanäyttöjen numerot ovat pimeänä. Kun musta painike vapautetaan, näyttää hyökkäysajanäyttö asetetun 1.hyökkäysajan (esim. 24s. kts. luku 3.3.). Mustaa näppäintä painamalla voidaan hyökkäysaika asettaa oletusarvoon milloin tahansa. Valkoisella näppäimellä asetetaan 2. hyökkäysaika (esim. 14s, kts. luku 3.3.). Hyökkäysaika voidaan käynnistää joko pelikellon rinnalla automaattisesti D-CKN-ohjaimesta tai PC-näppäimistöltä, tai manuaalisesti D-CKA3-ohjaimesta painamalla vihreää näppäintä (kts. luku 3.3.). Pelikellon pysäyttäminen pysäyttää myös hyökkäysajanäyttöjen ajan. Hyökkäysajan pysäyttäminen ei pysäytä pelikelloa. Hyökkäysajan kuluessa loppuun tulee asettaa uusi hyökkäysaika joko mustalla tai valkealla näppäimellä. Jos pelikello käy koko ajan normaalisti ilman katkoa, on uusi hyökkäysaika käynnistettävä manuaalisesti vihreällä näppäimellä. **Huom! D-CKA3-ohjainpäätteitä on julkaistu eri ohjelmistoversioilla. Jotta ohjain toimii oikein, on D-CKN-ohjainpäätteestä asetettava oikea D-CKA3-ohjelmistoasetus (kts. luku 1.).**

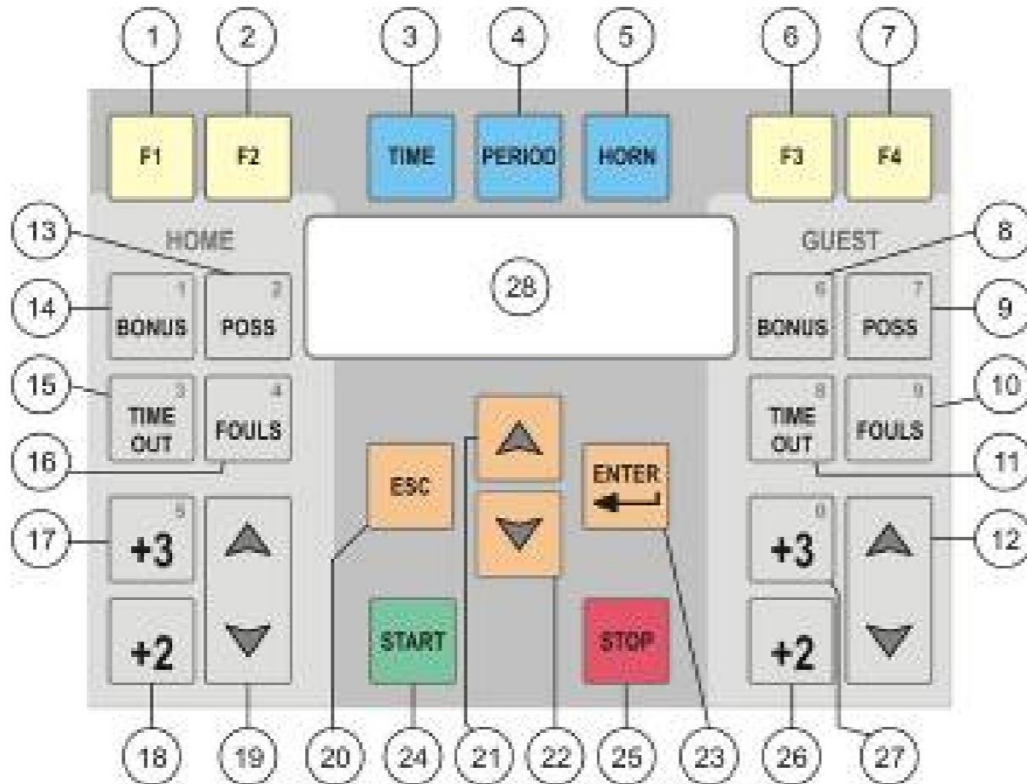


3.12. Kahden D-CKN-ohjaimen käyttö

Koripallossa voit käyttää kahta D-CKN-ohjainta. Toisella ohjaimella lisätään pelitapahtumat ja toisella käytetään kelloa. Kello-ohjaimen käyttäjä kontrolloi tällöin peliaikaa, hyökkäysaika, aikalisiä ja jaksotietoja. Samaan aikaan pelitapahtumaohjaimen käyttäjä kontrolloi pisteitä, virheitä, pelaajien numeroita ja pisteitä ja pallonhallintaa. Lue tarkemmat ohjeet laajemmasta englanninkielisestä käyttöoppaasta tai ota yhteyttä alge@alge-timing.fi jos haluat lisätietoja.

4. Lentopallo/Tennis/Pöytätennis



4.1. D-CKN ohjainpääte



12. Taulun kirkkaus
13. Syötä erän pisteet
14. Avaa Aika-valikko
15. Seuraava erä
16. Summeri
17. Manuaalinen tekninen aikalisä
18. Manuaalinen tekninen aikalisä
19. Ei toimintoa
20. Syöttövuoro (Vieras)
21. Lisää eräpiste (Vieras)
22. Aikalisä (Vieras)
23. Lisää/vähennä pelipiste (vieras)
24. Syöttövuoro (Koti)
25. Ei toimintoa

1. Aikalisä (Koti)
2. Eräpiste (Koti)
3. Ei toimintoa
4. Ei toimintoa
5. Lisää/vähennä pelipiste (Koti)
6. Päävalikko (paina 3 kertaa)
7. Liiku ylöspäin valikoissa
8. Liiku alaspäin valikoissa
9. Hyväksy valinnat
10. Käynnistä pelikello
11. Pysäytä pelikello

Vähennystoiminto: Kun haluat vähentää jotain muuttujaa (pisteitä/erää) paina ensin <KELTAINEN NUOLI ALASPÄIN> ja kolmen sekunnin sisällä muuttujaa, jota haluat vähentää.

Esim. Poista viimeisin erätulos =  ja 

4.2. Peliasetusten määrittäminen

Varmista aluksi, että pelin asetukset (erän kesto ym.) ovat haluamasi.

1. Siirry päävalikkoon painamalla kolme kertaa <ESC>.
2. "Asetukset" → Valitse "Lentopallo" (sama ohjelma käy myös tennikseen/pöytätennikseen)
3. Asetusvalikko aukeaa:

Aikalis. kesto	Aikalisän kesto [mm:ss]
Aikalisien määrä	Kuinka monta aikalisää joukkueilla käytettävissään? [1-9]
Äänimerkin kesto	Kuinka kauan sumneri soi? [0-9s]
Tech TO 1	Ei toimintoa
Tech TO 2	Ei toimintoa

4.3. Uuden pelin aloittaminen

1. Siirry päävalikkoon painamalla kolme kertaa <ESC>
2. Valitse "Aloita uusi peli" ja paina <ENTER>
3. Valitse "Lentopallo" ja paina <ENTER>

Taulu nollautuu ja olet valmis käynnistämään ottelun.

4.4. Peli aika

Pelijaan käyttö:

<START>	Pelikellon käynnistys
<STOP>	Pelikellon katkaisu



Peli aika on aina nouseva ja se alkaa nolasta joka erän alussa.

AIKA-valikon kautta voit muuttaa manuaalisesti erilaisia aikaan liittyviä muuttujia:

1. Pysäytä pelikello painamalla <STOP>
2. Avaa aika-valikko painamalla <TIME>

Lämmitys Aseta lämmittelyn kesto ennen ottelun alkua [mm:ss], lämmittelyaika näytetään laskevana aikana.

Aseta kellonaika Aseta tulostaulun kellonaika [mm:ss].

4.5. Pelipisteet

Pelipisteet voidaan asettaa kummallekin joukkueelle/pelaajalle 0-99 tai 0-199. Lisää piste painamalla <HARMAA NUOLI YLÖS> ja vähennä piste painamalla <HARMAA NUOLI ALAS>. Kotijoukkueen pisteitä säädetään vasemmalla nuolinäppäimellä ja vierasjoukkueen pisteitä oikealla nuolinäppäimellä.

4.6. Eräpisteet

Kun erä on päättynyt voit aloittaa uuden erän painamalla <PERIOD>. Edellisen erän tulos siirtyy tällöin ensimmäiseen vapaana olevaan erätietoon ja uusi erä alkaa.

Voitettu erä syötetään taululle <FOULS> näppäimellä. Vasemmalla on kotijoukkueen voitettu erä ja oikealla vierasjoukkueen. Voit vähentää eräpisteitä painamalla ensin <KELTAINEN NUOLI ALAS> ja kolmen sekunnin sisällä <FOULS>.

4.7. Aikalisä

Voit aktivoida aikalisän painamalla <TIMEOUT> näppäintä (Vasen kotijoukkueelle ja oikea vierasjoukkueelle). Aikalisä alkaa juosta automaattisesti pelikellossa. Voit pysäyttää aikalisän milloin tahansa painamalla <STOP>. Aikalisän keston voit määrittää peliasetuksissa (kts. luku 4.2.). Samalla joukkueen aikalisämäärä kasvaa yhdellä (maksimi aikalisien määrä per joukkue määritetään myös peliasetuksista, kts. luku 4.2.).

Voit poistaa käytetyn aikalisän painamalla ensin <KELTAINEN NUOLI ALAS> ja sitten <TIMEOUT>, jolloin joukkueen käytettyjen aikalisien määrä vähenee yhdellä.

Tekninen aikalisä aktivoidaan painamalla <F3> tai <F4>. Syötä aikalisän kesto sekunteina ja paina <ENTER>, jolloin aikalisä alkaa pyöriä. Voit pysäyttää aikalisän milloin tahansa painamalla <STOP>.

4.8. Summeri

Voit käynnistää summerin painamalla <HORN>.

5. Tulostaulun huolto

Tulostaulujen ja mahdollisten lisänäyttöjen, kuten hyökkäysaikanäyttöjen, mekaaninen kiinnitys rakenteisiin tulee tarkastaa vähintään 12 kuukauden välein käyttäjän toimesta.

