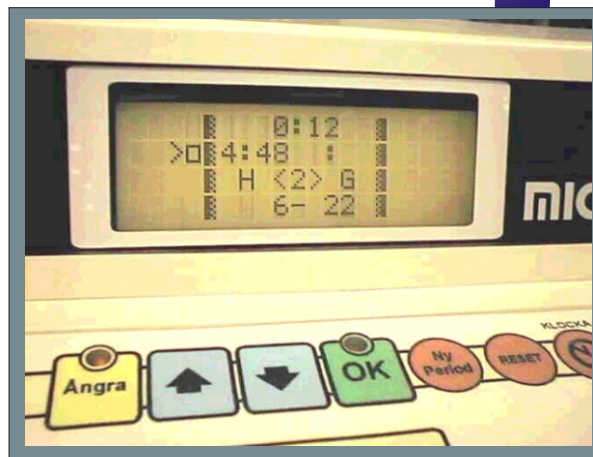
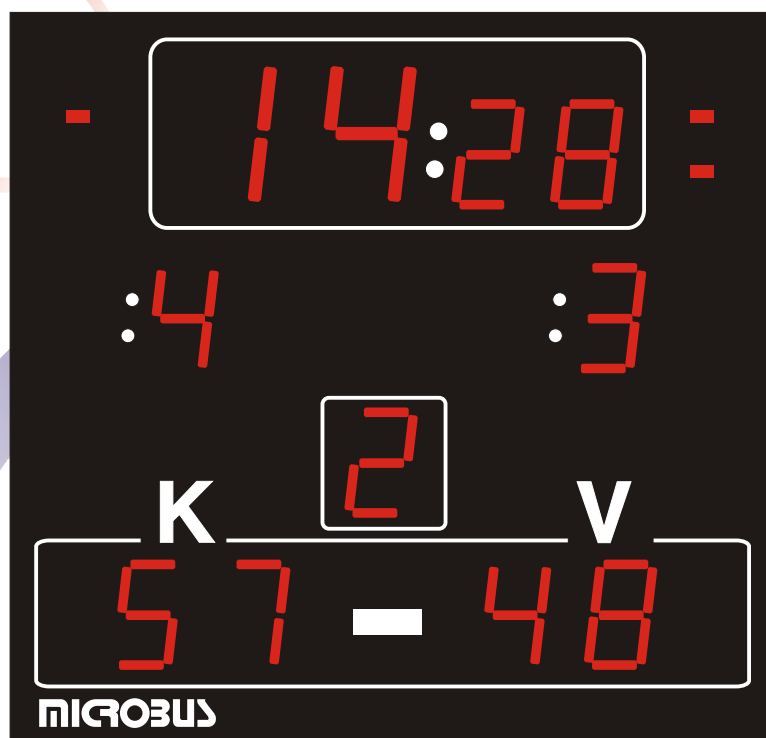


# Käyttöohje Allsport 1200



Version: Panel\_07



Maahantuoja:  
**ESLEYHTIÖ OY**  
TECHNICAL IMPORT AND SALES

Ahjokatu 13 puh. 014-271 500  
40320 JYVÄSKYLÄ fax. 014-271 200

Valmistaja:

**MICROBUS**  
ELECTRONIC SERVICE AB

# Käyttöohje Allsport 1200

*Onneksi olkoon! Tästä laadukkaasta laitteesta on Teille paljon iloa ja hyötyä useiksi vuosiksi. Voitte täydentää sitä tarvittaessa jälkikäteen erilaisilla lisämoduleilla. Uusia lisävarusteita kehitetään koko ajan lisää me Esleyhtiössä kerromme niistä mielellämme.*

## Sisälto

Yleiskatsaus.....	Sivu	3
Urheilulajin valinta - ohjelman aloitus .....	Sivu	4
Meneillään olevan ottelun aikana mahdolliset toiminnot .....	Sivu	5-6
Erän loppu .....	Sivu	7
Virhemerkinnät, 30sekunnin keito.....	Sivu	8
Lentopallo, Sulkapallo, Pöytätennis .....	Sivu	9
Reaaliaikakellon toiminnot .....	Sivu	10
Ottelun nollaus ja paluu "Urheilulajin valinta"-kohtaan.	Sivu	10

Doc: Allsport 1200 Bruksanvisning Finsk

## Vakioasetukset

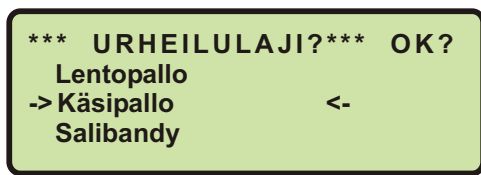
Urheilulaj	Eränpituus	Aikalisä	Summeri	Väliaika	SekUR	Jäähyajat	Muuta
Koripallo	20:00-0:00	60s	Autom.	--	30s	Virhemerkinnät	Sivu 8
Lentopallo		30s					Sivu 9
Käsipallo	0:00-30:00	60s	Manuaalinen	--	--	2:00	
Salibandy	0:00-20:00	30s	Manuaalinen	10min	--	2:00, 5:00, 7:00	
Jalkapallo	0:00-99:00	--	Manuaalinen	--	--	2:00	
Amer.jalkapallo	15:00-0:00	90s	Autom.	--	25s	2:00	
Vesipoolo	7:00-0:00	--	Autom.	2min	--	0:45	
Juniorijääkiekko	0:00-15:00	30s	Autom.	15min	--	1:00, 5:00	
Jääkiekko	0:00-20:00	30s	Autom.	15min	--	2:00, 4:00, 5:00	
Nyrkkeily	3:00-0:00	--	Autom.	60s	--	--	
Paini	0:00-5:00	--	Manuaalinen	--	--	--	
Sulkapallo		30s					Sivu 9
Pöytätennis		30s					Sivu 9



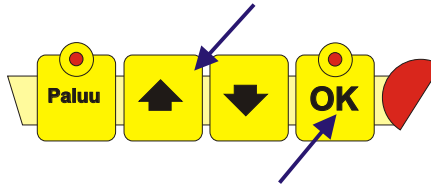
# Urheilulajin valinta - ohjelman aloitus

## 1.

### Valitse urheilulaji



Kelaa ylös / alas valikossa.



Paina "OK", kun olet löytänyt halutun urheilulajin.

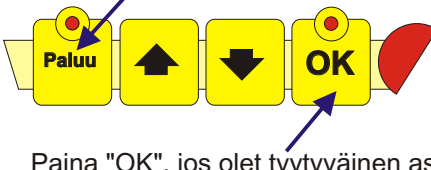
## 2.

### Ohjelman aloitus

(Vakioasetukset)



Paina "Paluu", jos haluat takaisin edelliseen valikkoon.



Paina "OK", jos olet tyytyväinen asetuksiin.

Näyttää summerin manuaalisen tai automaattisen asetuksen.

Näyttää mahdollisen aikalisän pituuden.

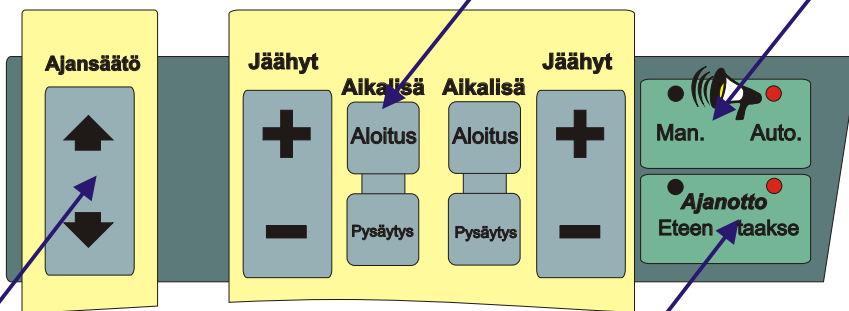
Näyttää erän pituuden sekä sen, kuinka ajastin laskee 0:00:sta 30:00:aan tai 30:00:sta 0:00:aan.

### Perusasetuksen muuttaminen

(nämä muutokset voit tehdä ainoastaan ohjelman alussa)

Tästä voit muuttaa summerin manuaaliseksi / automaattiseksi.

Tästä voit muuttaa aikalisän asetuksia.



Tästä voit muuttaa erän pituutta.

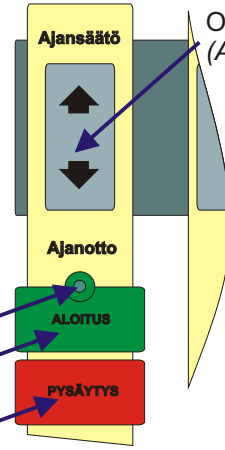
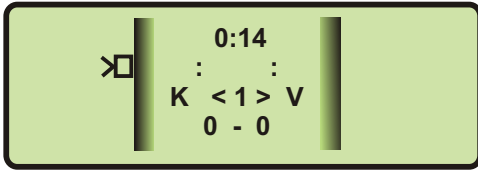
Tästä voi valita ajastimen laskemaan lisää tai vähentämään.

Huom. Kunkin urheilulajin vakioasetukset palautuvat nollattaessa. Katso sivun 2 yhteenveto eri urheilulajien vakioasetuksista.

# Meneillään olevan ottelun aikana mahdolliset toiminnot

## 1.

### Otteluajan aloitus / pysäytys



Otteluajan säätö eteen- / taaksepäin  
(Ajan tulee olla pysäytettynä)

Vihje: Pikakelataksesi pidä  
painiketta hetki alhaalla

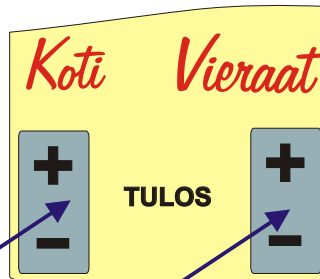
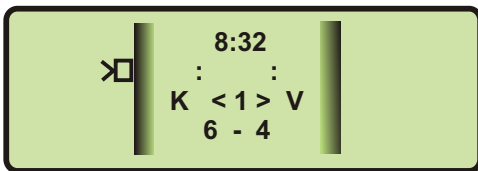
Ilmaisee vihreällä valolla  
otteluajan olevan menossa

Otteluajan aloitus

Otteluajan pysäytys

## 2.

### Joukkueiden tulosten lisäys / vähennys



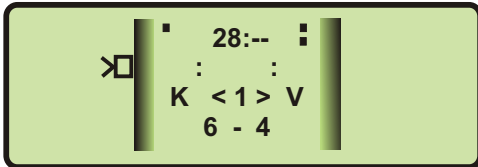
Lisää / vähennä  
kotijoukkueelle

Lisää / vähennä  
vierasjoukkueelle

## 3.

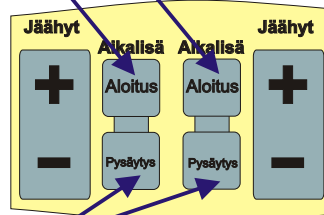
### Aikalisän aloitus

(Otteluajan täytyy olla pysäytettynä)



Aloittaa aikalisän ja tekee merkinnän  
kotijoukkueelle.

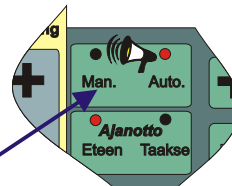
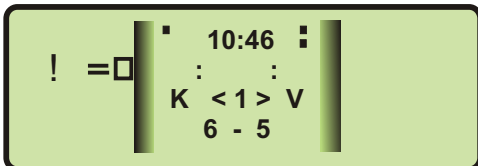
Aloittaa aikalisän ja tekee merkinnän  
vierasjoukkueelle.



Pysäyttää virheellisesti aloitetun aikalisän  
ja ottaa pois vastaavan merkinnän.

## 4.

### Summeri

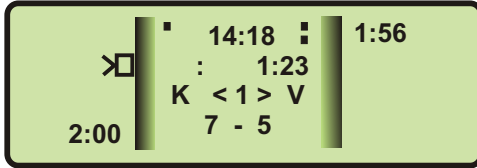


Voit milloin tahansa aktivoida manuaalisen summerin  
riippumatta siitä, oletko aiemmin valinnut manuaalisen  
vaiko automaattisen summerin.

## Meneillään olevan ottelun aikana mahdolliset toiminnot

# 5.

### Jäähysten aloitus (vain tietyt urheilulajit)

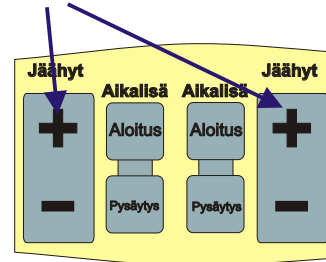


Valittu jäähyaika näkyy hetken LCD-näytön alareunassa ennen kuin se "hyppää" taululle.

Jos yksi pelaaja on jo jäähyllä, toinen jäähy näkyy LCD-näytön yläreunassa ja aika vähenee normaalisti. Kun ensimmäinen jäähy on ohi, seuraava ilmestyy sen tilalle näyttöön.

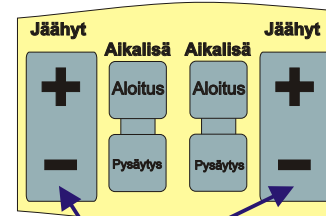
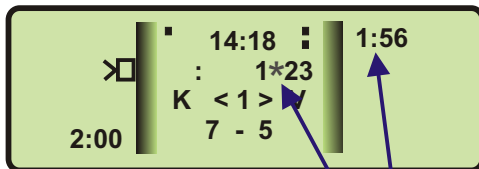
Taulu voi näyttää samanaikaisesti korkeintaan kaksi jäähyä joukkueita kohden.

Aloittaa jäähyn kummallekin joukkueelle. Jos urheilulajissa on useita jäähyaikoja, valitse haluttu aika usealla nopealla painalluksella.

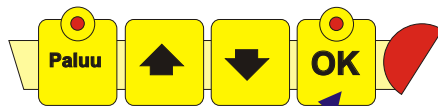


# 6.

### Lopettaa jäähyaajan (vain tietyt urheilulajit)



Lopettaa jäähyaajan kummallekin joukkueelle.

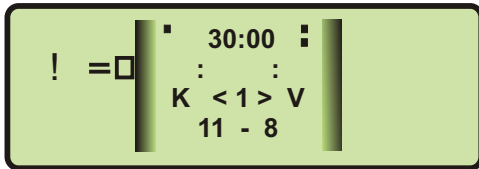


Paina "OK"

# Erän loppu

## Erän loppu

1.



Kun erä on loppu, ottelu-aika pysähtyy. Summeri kuuluu automaattisesti (edellyttäen, että on valittu automaattinen äänimerkki) Sen jälkeen alkaa mahdollinen erätauko (kts. alla)

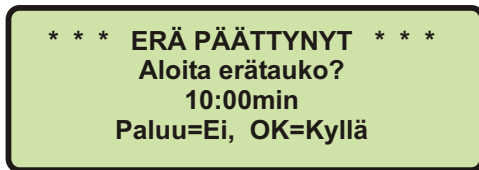
Huom. Kun erä on loppu, ottelu-aikaa ei voi aloittaa aloittamatta ensin uutta erää.

Vihje: Mikäli kyseessä on urheilulaji, jossa on juokseva peliaika, erää voidaan pidentää siirtämällä ottelu-aikaa sekunnilla ja aloittamalla vasta sitten otteluajan lasku.

2.

## Erätauon aloitus

(vain tietyt urheilulajit)

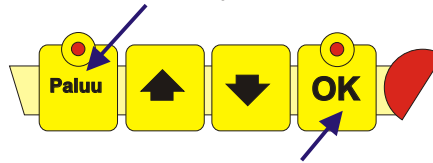


Erän loputtua tämä valikko tulee näkyviin, jos kyseessä on erätauollinen laji. Paina "OK" aloittaaksesi erätauko. Erätauon aikana ruudussa näkyy "P".

Erätauon jälkeen uusi erä alkaa automaattisesti (kts. alla)

Jos valitset "Paluu"-toiminnon, erätauko ei ala ja voit aloittaa uuden erän manuaalisesti (kts. alla)

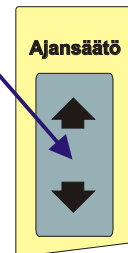
Paina "Paluu" peruuttaaksesi erätauko.



Paina "OK" aloittaaksesi erätauko.

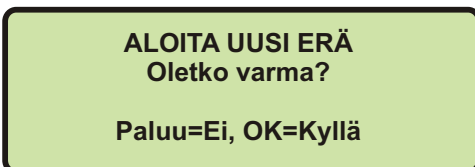
Säätöpainikkeella voit muuttaa erätauon pituutta ennen tauon alkua.

Vihje: Pikakelataksesi pidä painiketta hetki alhaalla.

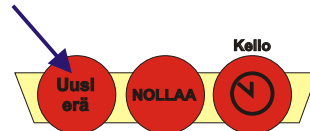


3.

## Uuden erän manuaalinen aloitus



Paina tästä aloittaaksesi uusi erä.



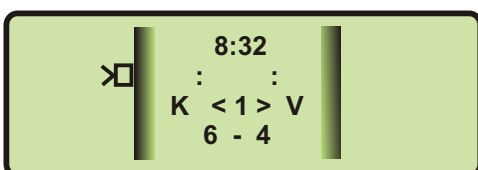
Kun erä on lopussa (tai aiemmin) paina nappia "Uusi erä" ja saat esille tämän valikon. Paina "OK" aloittaaksesi uusi erä. Paina "Paluu" poistuaksesi valikosta.

Jos painat "OK" tapahtuu seuraavaa:

1. Ottelu-aika nollaantuu ja pysähtyy.
2. Erä-luku lisääntyy yhdellä.
3. Tulokset pysyvät ennallaan.
4. Mahdolliset jäähyajat säilyvät ennallaan..
5. Aikalisämerkinnät säilyvät ennallaan.
6. Koripallossa joukkueiden virheet nollaantuvat, mutta pelaajien virheet säilyvät.

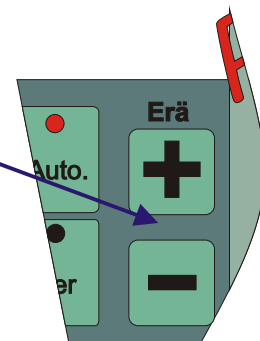
4.

## Eräluvun manuaalinen asetus



Jos sinun jostain syystä täytyy muuttaa erä-lukua, se on mahdollista erä-painikkeilla.

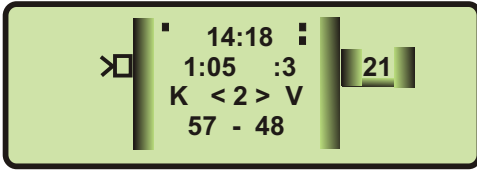
Lisää / vähennä erä-lukua



# Virhemerkinnät, 30 sekuntia

## 1.

### Virhemerkinnät (ainoastaan koripallo)



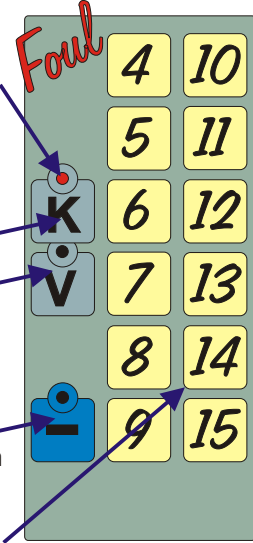
Paina "K" (kotijoukkue) tai "V" (vierasjoukkue) riippuen siitä, kummalle virhe tulee ja paina sitten virheen tehneen pelaajan numeroa. Pelaajan numero ja pelaajan virhemäärä näkyvät taululla 10 sekunnin ajan, minkä jälkeen näkyviin tulee joukkueen kokonaisvirhemäärä (0-7).

Ilmaisee joukkueen, jolle virhe tulee

Vaihda kotijoukkueeseen  
Vaihda vierasjoukkueeseen

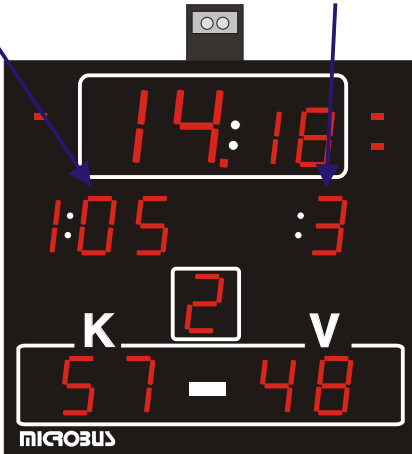
Paina tästä peruuttaaksesi virheellinen painallus. Paina sitten kyseisen pelaajan numeroa.

Pelaaja numero 4-15



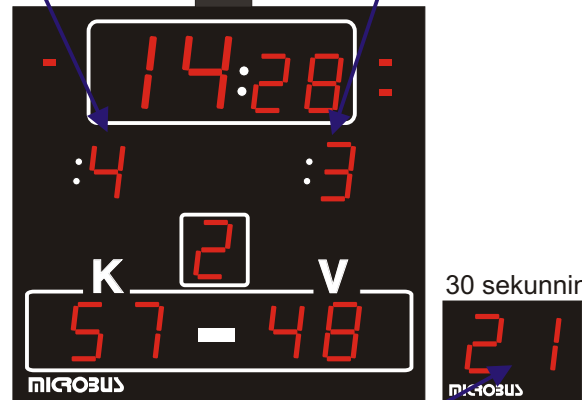
Kotijoukkueen pelaaja nro 5 on saanut virhemerkinnän.

Vierasjoukkue on saanut yhteensä 3 joukkuevirhettä.



Kotijoukkue on saanut yhteensä 4 joukkuevirhettä.

Vierasjoukkue on saanut yhteensä 3 joukkuevirhettä.

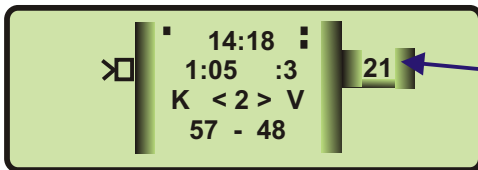


10 sekuntia myöhemmin

30 sekunnin kello

## 2.

### 30 sekunnin kello (Lisävaruste)



30 sekunnin kello

Isosta punaisesta napista kello asetetaan 30 sekuntiin, jolloin aika vähenee 30 sekunnista nolnaan. Pienestä mustasta napista pysäytetään 30 sekunnin kello ilman että pääkello pysähtyy, yleisesti, 30 sekunnin kello seuraa pääkellon aloituksia ja, pysäytyksiä kun kello on kulkenut nolnaan kuuluu signaali.

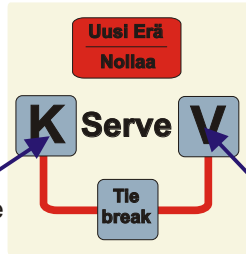
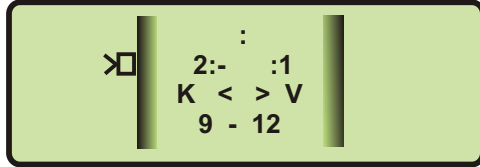
Pysäytys  
Aloitus 30s



Käsikontrolli yhdistetään kontrollipaneelin vasemmalle puolelle.

# Lentopallo, Sulkapallo, Pöytätennis

## Muuta voitettujen erien merkinnät.

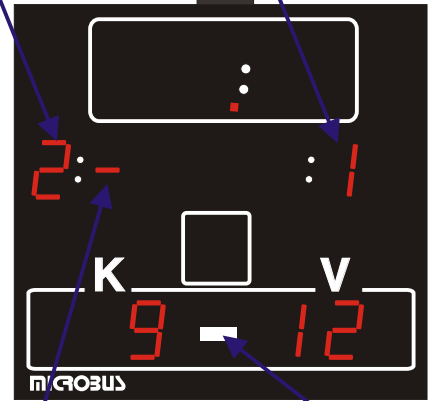


Muuta kotijoukkueelle syöttövuoro

Muuta syöttövuoro vierasjoukkueelle

Voitetut erät  
Koti joukkue

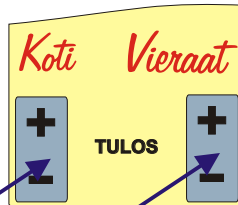
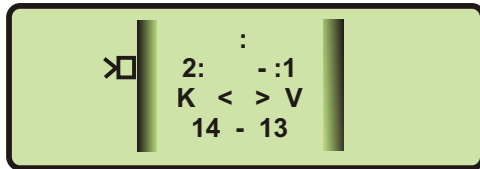
Voitetut erät  
Vieras joukkue



Kotijoukkueelle syöttövuoro

Pisteiden laittaminen

## Lisää tai vähennä pisteitä pelattavassa erässä.

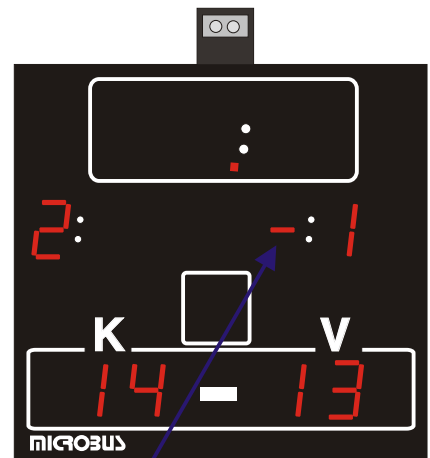


Lisää / vähennä kotijoukkueelle

Lisää / vähennä vierasjoukkueelle

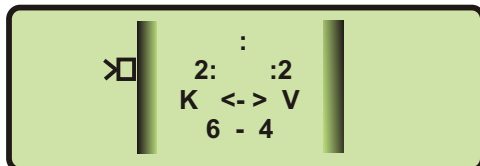
Vain syöttävälle joukkueelle voidaan lisätä pisteitä (myös pöytätenniksessä).

Tiebreakin aikana voidaan lisätä pisteitä molemmille joukkueille.



Vierasjoukkueelle syöttövuoro

## Uusi erä ja tiebreak.

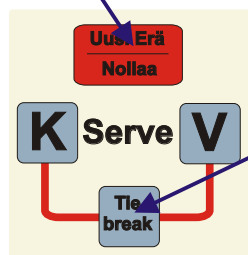


Kun joukkue on voittanut erän, näin tapahtuu pistetilanteissa mm. 15-12, 16-14, 17-15, 17-16. Koskaan ei pelata kuin 17 pisteeseen. (ohjelmaan ei ole valmiiksi laitettu suurempia pistemääriä).

Paina ja pidä alhaalla Uusi Erä/Nollaa -nappia muutama sekunti.

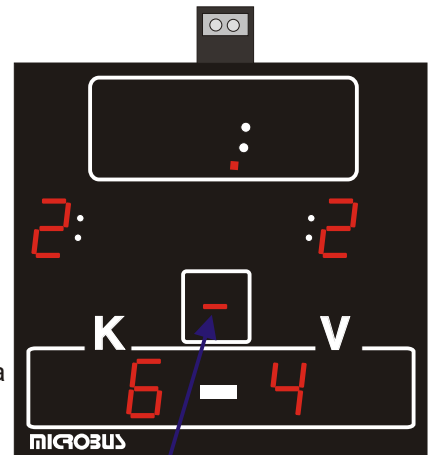
Joukkue, jolla on enemmän pisteitä, saa erän ja pisteet nollataan.

Uutta erää ei voida aloittaa, jos molemmilla joukkueilla on yhtä monta pistettä.



2-2 tilanteessa pelataan normaalisti viides erä tiebreakilla. Paina Tiebreak-nappia, jotta tiebreak käynnistyisi.

Tiebreakin aikana kumpikin joukkue saa pisteitä huolimatta siitä, kuka syöttää.



Tiebreak.

## Aikalisä

Sivu 5.

## Kellon toiminnot, ottelun nollaus

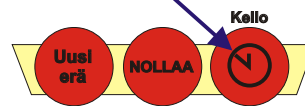
# 1.

### Näytä ja aseta kello

Tulostaulu näyttää  
nyt reaaliaikakelloa  
XX:xx  
Paluu=Pois, OK=Uusi aika

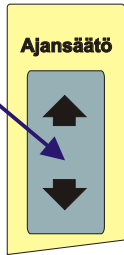
Tulostaulu näyttää sisäänrakennetun kellon ajan. Paina "OK" asettaaksesi kello aikaan. Paina "Paluu" tai "Kello" palataksesi otteluajan näyttöön. Kun kontrollipaneelin pistoke vedetään esiin taulu siirtyy automaattisesti näyttämään kellonaikaa..

Näytä ja aseta kello



Säätöpainikkella voit asettaa kellon aikaan.

Vihje: Pikakelataksesi pidä painiketta hetki alhaalla



*Tulostaulu huolehtii kellonajan näytöstä, joten kontrollipaneeli näyttää kellonajan sijasta XX:xx.*

# 2.

### Ottelun nollaus ja paluu "Valitse urheilulaji" -kohtaan

Ottelun lopetus?  
Oletko varma?  
Paluu=Ei, OK=Kyllä

Paina "OK" nollataksesi koko ottelu.  
Paina "Paluu" poistuaksesi valikosta.

Jos painat "OK" tapahtuu seuraavaa:

1. Otteluaika, tulokset ja merkinnät nollaantuvat.
2. Kaikki vakioasetukset palautuvat.
3. Valikko "Valitse urheilulaji" tulee näkyviin.

Paina tästä nollataksesi koko ottelu.

