

Metristiski Arena

METRISTISKIN

POLIKERLO

KÄYTTÖOHJE

DT-SPORT 40 Toimitsijapääte

DT-SPORT Tulostaulut

Valmistus, myynti ja huolto:

 **DIGITEKNO OY**

KÄYTTÖOHJE
TOIMITSIJAPÄÄTE DT-SPORT 40
DT-SPORT TULOSTAULUT

A22601_140.DOC / 25.04.2008

KÄYTTÖOHJE	1
TOIMITSIJAPÄÄTE DT-SPORT 40	1
DT-SPORT TULOSTAULUT	1
1. DT SPORT TULOSTAULUT	2
1.1 TULOSTAULUJEN NÄYTTÖJEN SELITYKSET	2
2. TOIMITSIJAPÄÄTE DT-SPORT 40	3
2.1 LIITÄNNÄT	3
2.2 TOIMITSIJAPÄÄTTEEN PAINIKKEIDEN SELITYKSET	3
2.3 LANGATON TOIMITSIJAPÄÄTE	4
2.4 LÄHETTIMEN KANA VAN JA TEHON VALINTA (VAIN OHJELMAVERSIOSTA 1.18 ETEENPÄIN)	4
3. TULOSTAULUJÄRJESTELMÄN KÄYNNISTYS.....	5
3.1 TULOSTAULUJÄRJESTELMÄN ITSETESTAUS.....	5
4. PELILAJIN VALINTA	6
5. PELITIETOJEN NOLLAUS	6
6. KELLO.....	6
6.1 PELIKELLO.....	6
6.1.1 PELIKELLON NOLLAUS	6
6.1.2 PELIAJAN KORJAUS.....	7
6.2 REAALIAIKAKELLO.....	7
6.2.1 REAALIAIKAKELLON AJAN ASETTELU.....	7
7. ERÄN PITUUDEN ASETTELU.....	7
8. ERÄN VALINTA.....	7
9. ERÄTAUKO.....	7
10. PISTEIDEN / MAALIEN SYÖTTÖ.....	7
11. ÄÄNIMERKIT.....	8
12. AIKALISÄT	8
12.1 AIKALISÄN SYÖTTÖ.....	8
12.2 AIKALISÄN POISTAMINEN	8
13. RANGAISTUKSET	9
13.1 RANGAISTUSTEN SYÖTTÖ.....	9
13.2 RANGAISTUSTEN SELAILU.....	9
13.3 RANGAISTUKSEN POISTAMINEN.....	9
13.4 RANGAISTUSAJAN KORJAAMINEN.....	9
14. PELAAJAKOHTAISET VIRHEET JA PISTEET.....	10
14.1 VIRHEIDEN JA PISTEIDEN SYÖTTÖ.....	10
15. HYÖKKÄYSAIKANÄYTÖT	10
15.1 HYÖKKÄYSAJAN KORJAAMINEN	10
16. TAKUUEHDOT	11

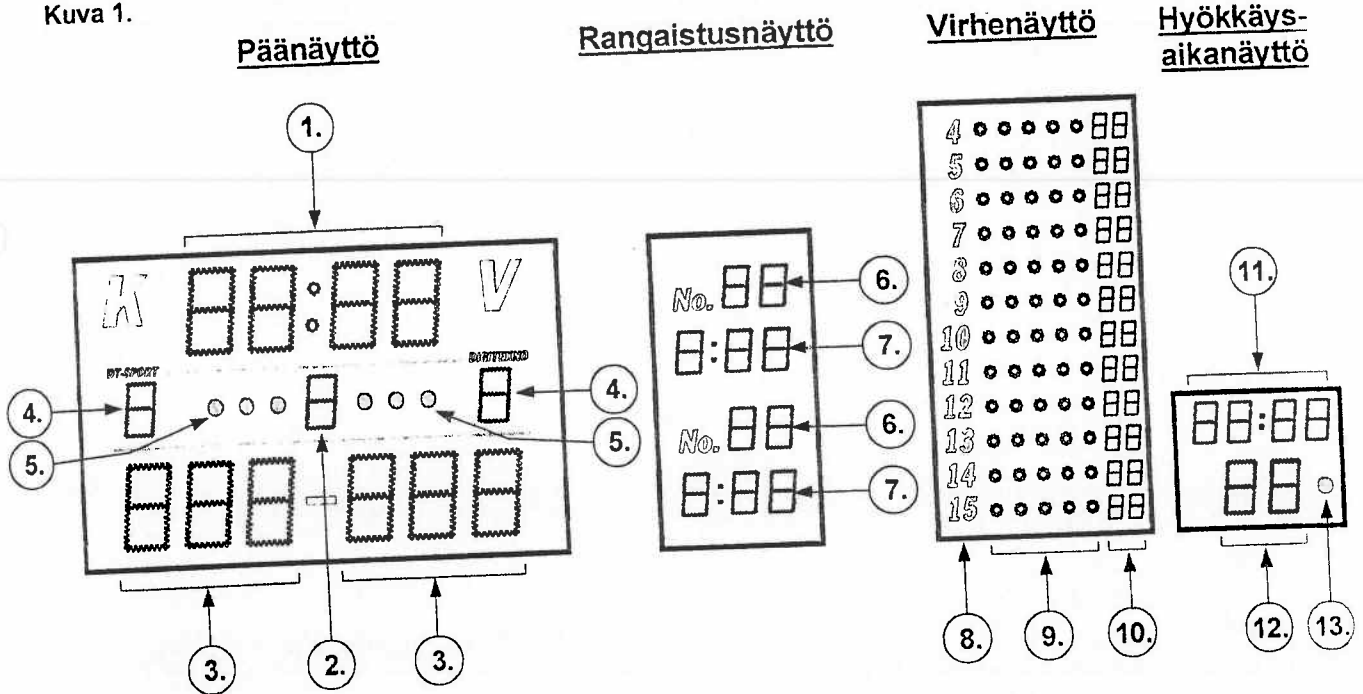
DT SPORT TULOSTAULUT

DT-SPORT tulostaulujärjestelmät koostuvat erilaisista tulostaulumoduuleista, joita yhdistelemällä saadaan sopiva tulostaulujärjestelmä kullekin pelilajille

Tämä käyttöohje on laadittu laajimman tulostaulujärjestelmän mukaan, joten sitä tulee soveltaa niiltä osin, kuin se on mahdollista käytössä olevassa tulostaulussa.

1.1 TULOSTAULUJEN NÄYTTÖJEN SELITYKSET

Kuva 1.



1. Kello (Pelikello/Erätauco/Reaali aika)
2. Erä/Jakso
3. Pisteet/maalit 0...999 * (perusmallissa näyttämä 0...99 pistettä / joukkue)
4. Joukkuevirheet/koripallo tai voitettut erät/lentopallo *
5. Aikalisät
6. Rangaistuksen saaneen pelaajan numero *
7. Rangaistusaika
8. Pelaajien numerot (tarranumerot: 4...12)
9. Pelaajakohtaiset virheet; neljä keltaista ja yksi punainen merkkivalo
10. Pelaajakohtaiset pisteet *
11. Kello (näyttää samaa, kuin päätaulun kello) *
12. Hyökkäysaika (24s/koripallo ja 30s/ringette)
13. Punainen merkkivalo

*:llä merkityt puuttuvat näyttömoduulien perusversioista.

2. TOIMITSIJAPÄÄTE DT-SPORT 40

DT-SPORT 40 on LCD-näytöllä varustettu toimitsijapäätteeseen, johon on ohjelmoitu seuraavien palloilulajien vaatimat toiminnot: Koripallo, lentopallo, käsipallo, salibandy, jalkapallo/futsal ja jääkiekko/ringette.

Näppäimistön päällä on magneettinauhakiinnitteinen vaihdettava kalvo kutakin pelilajia varten.

Toimitsijapäätteeseen ei ole vesitiivis, joten sitä voidaan käyttää vain vesiroiskeilta suojatussa tilassa.

Toimitsijapäätteen käytössä on kaksi pääperiaatetta:

1. Kun toimitsijapäätteessä on jokin syöttötapahtuma kesken, päätteen nestekidenäytöllä vilkkuu kursori aseteltavan asian kohdalla.
2. Syötetty arvo hyväksytään "OK" -painikkeella tai syöttötapahtuma voidaan keskeyttää missä vaiheessa tahansa "ESC" -painikkeella

2.1 LIITÄNNÄT

Toimitsijapäätteen takaseinässä on kolme RJ-liitintä "Clock", "24 sec." ja "Data/power".

"Data/power" on tulostaulujen ja toimitsijapäätteen välisen datakaapelin liitintä. Järjestelmän ollessa langallinen, saa toimitsijapäätteeseen myös käyttösähkönsä datakaapelia pitkin tulostaululta.

Jos järjestelmä on langaton, niin tähän liittimeen kytketään toimitsijapäätteen virtalähde.

"24 sec." on hyökkäysaikakellojen ohjauskahvan liitintä.

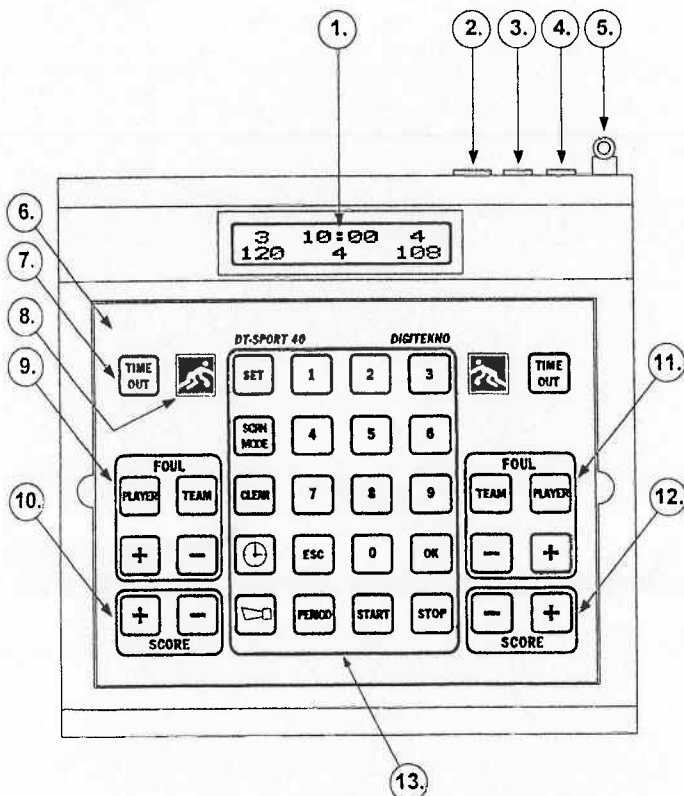
"Clock" on pelikellon käynnistys ja pysäytys kahvaa varten. Tässä kahvassa olevat näppäimet ovat toiminnaltaan rinnakkaiset päätteen näppäimistössä olevien "START" ja "STOP" -näppäimien kanssa.

Huom!

"24 sec." ja "Clock" -liittimet ovat samanlaiset, ja jos kahvat laitetaan väärin liittimiin ohjauskahvat eivät toimi.

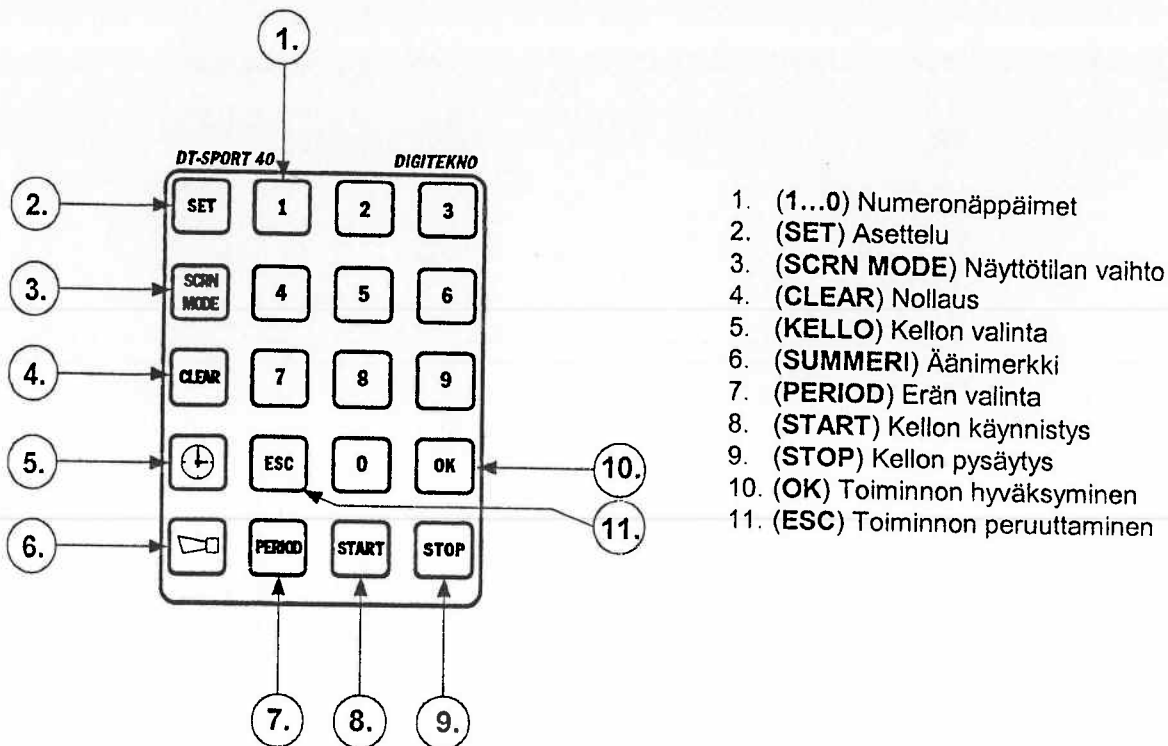
2.2 TOIMITSIJAPÄÄTTEEN PAINIKKEIDEN SELITYKSET

Kuva 2.



1. Opastava LCD-näyttö
2. (Data) Dataliitintä tulostaulu/toimitsijapäätteeseen
3. (24 sec.) 24s laitteen ohjauskahvan liitintä
4. (Clock) Pelikellon ohjauskahvan liitintä
5. Antenni (vain langattomassa toimitsijapäätteessä)
6. Lajikohtainen näppäimistökalvo
7. (TIME OUT) Aikalisän syöttö
8. (PELISYMBOLI) Pelilajin valinta
9. (FOUL / PENALTY) Virheiden/rang. syöttö (koti)
10. (SCORE) Pisteiden/maalien syöttö (koti)
11. (FOUL / PENALTY) Virheiden/rang. syöttö (vieras)
12. (SCORE) Pisteiden/maalien syöttö (vieras)
13. Asettelu-/käyttönäppäimistö (kts. kuva 3.)

Kuva 3.



2.3 LANGATON TOIMITSIJAPÄÄTE

Kun toimitsijapäätteen ja taulujen välinen yhteys on langaton radioyhteys, tulee huomioida muutamia asioita:

1. Tiedonsiirto toimii yleisellä ns. ISM-taajuusalueella (433MHz). Muut kyseisellä taajuusalueella toimivat tuotteet voivat vaikuttaa tulostaulun ja toimitsijapäätteen väliseen tiedonsiirtoon.
2. Sijoita tauluun kytketty radiovastaanotin mahdollisimman avoimeen tilaan ja vältä sen asentamista isojen metallisten rakenteiden taakse. Pyri sijoittamaan toimitsijapäätteen siten, että sen ja radiovastaanottimen välillä ei ole isoja metallirakenteita.
3. Avoimessa tilassa, ulkona voidaan saavuttaa n. 100 m:n luotettava yhteysväli, mutta se riippuu ympäristöstä sekä toimitsijapäätteen ja taulun vastaanottimen sijoituksesta toisiinsa nähden.
4. Tarkista, että toimitsijapäätteen "löytää" kaikki ne moduulit joita järjestelmään on kytketty (kts. taulukko 1.)

2.4 LÄHETTIMEN KANAVAN JA TEHON VALINTA (Vain ohjelmaversiosta 1.18 eteenpäin)

Toimitsijapäätteen LCD-näytöllä näkyy **DT-SPORT TERMINAL ...** tekstin jälkeen käytössä olevan teho ja kanava (**POWER: CHANNEL:**).

Kytke toimitsijapäätteesen sähkö.

Paina numeronäppäimiä **1, 2 ja 3** sinä aikana, kun näytössä näkyy teksti **DT-SPORT TERMINAL ...**

Näyttöön ilmestyy teksti **POWER:x CHANNEL:y**, jossa x ja y ilmoittavat käytössä olevat arvot.

Aseta kanava samaksi kuin vastaanottimissa ja tehoasetus arvoon 5 näppäimillä **"0...9"** ja **"OK"**.

Kun asettelu on tehty, paina **"ESC"**-näppäintä. Toimitsijapäätteen käynnistys uudelleen ja hetken kuluttua näet uudet asetukset LCD-näytössä.

3. TULOSTAULUJÄRJESTELMÄN KÄYNNISTYS

Kun järjestelmään kytketään sähkö, syttyvät tulostauluissa ensin kaikki näytöt (=näyttötesti).

Sitten näyttötestissä olevat tulostaulut pimennetään. Tänä aikana päätteen näytössä on teksti "DETECTING HARDWARE" ja näytön alarivillä pyörii osoitin, jolloin toimitsijapäätte testaa järjestelmää, ja etsii kaikki järjestelmään kytketyt moduulit (rangaistusnäytöt, virhepistenäytöt, hyökkäysaikakellot jne.).

Seuraavaksi näyttöön tulee teksti "SCREEN OFF! PRESS "ESC"-KEY". Painettaessa "ESC"-näppäintä tauluihin ilmestyy viimeinen pelitilanne, lukuun ottamatta peli- ja rangaistusajoja. Jos joku moduuli ei saa yhteyttä terminaaliin, moduulin näytöt pimenevät itsestään 1 min. kulutta.

Tulostaulut voidaan pimentää painelemalla "KELLO"-näppäintä (näytön tilat ovat PELIKELLO, REAALIAIKAKELLO ja NÄYTTÖJEN PIMENNYS).

Pimennyskomento ei katkaise tauluilta, eikä terminaaliilta sähköjä !

3.1 TULOSTAULUJÄRJESTELMÄN ITSETESTAUS

Sähköjen päälle kytkeytymisen yhteydessä toimitsijapäätteen näytössä näkyy niiden taulujen osoitteet jotka järjestelmään on kytketty. Katso (taulukko 1.), että toimitsijapäätte "löytää" kaikki ne taulut, joita järjestelmään on kytketty. Toimitsijapäätteen saadessa yhteyden moduuliin, sen osoite ilmestyy näytölle.

Jos esimerkiksi näytön alariville tulee numerosarja **1678 OK**, se kertoo että käytettävissä on päätaulu 1, rangaistusnäyttö 1. koti ilman pelaajanumeroita, rangaistusnäyttö 1. vieras ilman pelaajanumeroita, sekä päätaulu 2.

Taulukko1. Tulostaulumoduulien osoitteet

OSOITE	MODUULI
0	Rangaistusnäytön 2. pelaajanumero / Kotijoukkue (2:n tulostaulun järjestelmissä)
1	Päätaulu 1.
2	Hyökkäysaikanaäyttö kellolla / Kotijoukkue
3	Hyökkäysaikanaäyttö kellolla / Vierasjoukkue
4	Virhepistenäyttö / Kotijoukkue
5	Virhepistenäyttö / Vierasjoukkue
6	Rangaistusnäyttö 1. / Kotijoukkue
7	Rangaistusnäyttö 1. / Vierasjoukkue
8	Päätaulu 2. (2:n tulostaulun järjestelmissä)
9	Rangaistusnäytön 1. pelaajanumero / Kotijoukkue
A	Rangaistusnäytön 1. pelaajanumero / Vierasjoukkue
B	Hyökkäysaikanaäyttö ilman kelloa / Kotijoukkue
C	Hyökkäysaikanaäyttö ilman kelloa / Vierasjoukkue
D	Rangaistusnäyttö 2. / Kotijoukkue (2:n tulostaulun järjestelmissä)
E	Rangaistusnäyttö 2. / Vierasjoukkue (2:n tulostaulun järjestelmissä)
F	Rangaistusnäytön 2. pelaajanumero / Vierasjoukkue (2:n tulostaulun järjestelmissä)
G	Laajennusyksikkö pukuhuonekelloille

4. PELILAJIN VALINTA

DT-SPORT 40 toimitsijapäätte mukana tulee magneettikiinnityksellä varustettuja lajikohtaisia näppäimistökalvoja.

Aseta pelattavan pelin näppäimistökalvo paikoilleen ja valitse pelattava peli painelemalla jompaa kumpaa "PELISYMBOLI" -näppäintä. Hyväksy valinta painamalla "OK" -näppäintä.

Pelikellon käyntisuunta, erän pituus aikuisten peleissä yms. peliin liittyvät asetukset ovat automaattisesti ko. peliin sopivat. Erän pituutta voi kuitenkin muuttaa oletuksesta (esim. nuorten pelit).

Tarkista pelin valinnan jälkeen, että erän pituus on oikea (kts. kohta 7. ERÄN PITUUDEN ASETTELU).

Nollaa pelitiedot pelin valinnan jälkeen "CLEAR" + "PELISYMBOLI" -näppäimillä (kts. kohta 5. PELITIETOJEN NOLLAUS).

5. PELITIETOJEN NOLLAUS

Pelikello, pisteet, erä ja pelaajakohtaiset tiedot voidaan nollata seuraavasti:

1. Paina "CLEAR"-näppäin pohjaan ja pidä se painettuna.
2. Paina jompaakumpaa kahdesta "PELISYMBOLI" -näppäimestä.
3. Näytölle ilmestyy kysymys ja vastaamalla siihen "OK", pelin tiedot nollautuvat. "ESC"-näppäin peruuttaa toiminnon.

6. KELLO

Kello-näytössä voidaan näyttää seuraavia asioita: PELIKELLO, REAALIAIKAKELLO, ERÄTAUKO.

"KELLO"-näppäintä painelemalla kello-näytön tilat vaihtuvat seuraavasti: PELIKELLO-REAALIAIKAKELLO-TULOSTAULU PIMEÄNÄ.

Erätauko asetellaan kello-näyttöön kohdan 9. ERÄTAUKO mukaisesti.

6.1 PELIKELLO

Pelikello on neljänumeroinen ja se näyttää minuutit ja sekunnit. Koripallossa viimeinen minuutti näytetään 0,1 sekunnin tarkkuudella. Pelikello käy ylös- tai alaspäin riippuen pelistä.

Pelikellon käyntiä ohjataan toimitsijapäätteen näppäimistön "START"-(=käynnistää kellon) ja "STOP"-(=pysäyttää kellon) näppäimillä. Lisäksi sitä voidaan ohjata päätteen takaseinään kytketyllä ohjaukskahvalla

6.1.1 PELIKELLON NOLLAUS

Pelikello voidaan nollata seuraavasti:

1. Paina "CLEAR"-näppäin pohjaan ja pidä se painettuna.
2. Paina "KELLO"-näppäintä.
3. Terminaalin näytölle ilmestyy teksti: "CLEAR TIME?", ja vastaamalla siihen "OK", pelikello nollataan. "ESC"-näppäin peruuttaa toiminnon.

6.1.2 PELIAJAN KORJAUS

Pelikellon arvoa voidaan korjata kesken pelin tarpeen mukaan ylös tai alaspäin.

Pelikellon tulee olla pysäytetty "STOP"-näppäimellä.

Toimitsijapäätteeseen syötettyjen rangaistusten aikaa muutetaan vastaavasti, kun pelikellon aikaa muutetaan.

1. Valitse "KELLO"-näppäintä painamalla näyttöön peliaika.
2. Paina "SET"-näppäin pohjaan ja pidä se painettuna.
3. Paina "KELLO"-näppäintä, jolloin näytölle ilmestyy teksti "FIX GAME TIME ?".
4. Paina "OK" jos haluat korjata aikaa tai "ESC" jos haluat peruuttaa toiminnon.
5. Korjaa minuutit vasemman puoleisilla "SCORE+/-"-näppäimellä ja sekunnit oikeanpuoleisella "SCORE +/-"-näppäimellä.

6.2 REAALIAIKAKELLO

Toimitsijapäätteessä on 24 tunnin reaaliaikakello, jota voidaan näyttää haluttaessa tulostaululla. Kello on varmennettu lyhyehköjen sähkökatkojen varalta ja se säilyttää kellonajan noin vuorokauden.

6.2.1 REAALIAIKAKELLON AJAN ASETTELU

Pelikellon tulee olla pysäytetty "STOP"-näppäimellä.

1. Valitse "KELLO"-näppäintä painamalla näyttöön reaaliaika.
2. Paina "SET"-näppäin pohjaan ja pidä se painettuna.
3. Paina "KELLO"-näppäintä, jolloin näytölle ilmestyy teksti "FIX REAL TIME ?".
4. Paina "OK" jos haluat korjata aikaa tai "ESC" jos haluat peruuttaa toiminnon.
5. Korjaa tunnit vasemman puoleisilla "SCORE+/-"-näppäimellä ja minuutit oikeanpuoleisella "SCORE +/-"-näppäimellä.

7. ERÄN PITUUDEN ASETTELU

Toimitsijapääte lataa ennalta ohjelmoidut erän pituudet, kun peli valitaan pelisymbolien kautta. Erän pituutta voi kuitenkin muuttaa vapaasti 0-99 minuuttiin.

1. Paina "SET"-näppäin pohjaan ja pidä se painettuna.
2. Paina jompaa kumpaa kahdesta pelisymbolista, jolloin näytölle ilmestyy teksti "SET PERIOD LENGTH".
3. Syötä erän pituus numeronäppäimillä.
4. Hyväksy syötetty erän pituus painamalla "OK"-näppäintä, tai peruuta toiminto painamalla "ESC"-näppäintä.

8. ERÄN VALINTA

1. Paina "PERIOD"-näppäintä. Kursori alkaa vilkkumaan näytöllä erän kohdalla.
2. Painele "PERIOD" -näppäimellä erä halutuksi.
3. Hyväksy "OK"-näppäimellä, jolloin erän numero päivittyy myös tulostaululle.

9. ERÄTAUKO

Kello voidaan asetella erätauon ajaksi laskemaan aikaa asetellusta arvosta alaspäin seuraavasti.

1. Paina "PERIOD"-näppäintä. Kursori alkaa vilkkua erän kohdalla.
2. Paina "KELLO"-näppäintä, jolloin näyttöön tulee teksti "INTERMISSION TIME" (=erätauko).
3. Syötä haluamasi tauon pituus numeronäppäimillä ja hyväksy painamalla "OK"-näppäintä.
4. Käynnistä kello "START" näppäimellä.

Kun kello on käynyt nolville, toimitsijapäätteen toiminta palaa normaaliaksi. Taululle palautuu erätaukoa edeltävä tilanne. Jos haluat keskeyttää ja poistaa erätauon, katso kohta 6.1.1 PELIKELLON NOLLAUS.

Jäähyt ja aikalisät eivät käy erätauon aikana.

10. PISTEIDEN / MAALIEN SYÖTTÖ

Kummallekin joukkueelle on omat "SCORE +/-" -näppäimensä, joilla voidaan asetella pisteitä/maaleja.

1. Paina halutun joukkueen "SCORE +" tai "SCORE -"-näppäintä.
2. Kursori alkaa vilkkua näytöllä sen joukkueen pisteiden kohdalla, jonka valitsit.
3. Muuta pisteet halutuksi "SCORE +" tai "SCORE -"-näppäimillä tai syötä pistetilanne numeronäppäimillä.
4. Hyväksy syöttö "OK"-näppäimellä tai peruuta toiminto "ESC"-näppäimellä.

