



**DIGITEKNO OY**  
**URHEILUN TULOSTAUTUT**

---

## **KÄYTTÖOHJE**

**DT-SPORT 40 Toimitsijapääte**

**DT-SPORT Tulostaulut**

---

Valmistus, myynti ja huolto

**DIGITEKNO OY**

10540 Asikkala, P.O. BOX 100000, FIN-00010 HELSINKI, FINLAND

---

**KÄYTTÖOHJE**  
**TOIMITSIJAPÄÄTE DT-SPORT 40**  
**DT-SPORT TULOSTAULUT**

---

A22601\_222.DOC / 12.7.2011

<b>KÄYTTÖOHJE</b> .....	<b>1</b>
<b>TOIMITSIJAPÄÄTE DT-SPORT 40</b> .....	<b>1</b>
<b>DT-SPORT TULOSTAULUT</b> .....	<b>1</b>
<b>1. DT SPORT TULOSTAULUT</b> .....	<b>3</b>
1.1 TULOSTAULUJEN NÄYTTÖJEN SELITYKSET.....	3
<b>2. TOIMITSIJAPÄÄTE DT-SPORT 40</b> .....	<b>4</b>
2.1 LIITÄNNÄT .....	4
2.2 TOIMITSIJAPÄÄTTEEN PAINIKKEIDEN SELITYKSET.....	4
2.3 LANGATON TOIMITSIJAPÄÄTE.....	5
2.4 LÄHETTIMEN KANAVAN JA TEHON VALINTA (VAIN OHJELMAVERSIOSTA 1.18 ETEENPÄIN) .....	5
<b>3. TULOSTAULUJÄRJESTELMÄN KÄYNNISTYS</b> .....	<b>6</b>
3.1 TULOSTAULUJÄRJESTELMÄN ITSETESTAUS.....	6
<b>4. PELILAJIN VALINTA</b> .....	<b>7</b>
<b>5. PELITIE TOJEN NOLLAUS</b> .....	<b>7</b>
<b>6. KELLO</b> .....	<b>7</b>
6.1 PELIKELLO .....	7
6.1.1 PELIKELLON KÄYNTISUUNNAN VALINTA.....	7
6.1.2 PELIKELLON NOLLAUS .....	7
6.1.3 PELIAJAN KORJAUS.....	8
6.2 REAALIAIKAKELLO.....	8
6.2.1 REAALIAIKAKELLON AJAN ASETTELU.....	8
<b>7. ERÄN PITUUDEN ASETTELU</b> .....	<b>8</b>
<b>8. LISÄAIKA(JÄÄPALLO)</b> .....	<b>8</b>
<b>9. ERÄN VALINTA</b> .....	<b>8</b>
<b>10. ERÄTAUKO</b> .....	<b>9</b>
<b>11. PISTEIDEN JA MAALIEN SYÖTTÖ</b> .....	<b>9</b>
<b>12. AIKALISÄT</b> .....	<b>10</b>
12.1 AIKALISÄN SYÖTTÖ .....	10
12.2 AIKALISÄN POISTAMINEN .....	10
<b>13. PALLON HALLINNAN MERKKIVALOT</b> .....	<b>10</b>
<b>14. ÄÄNIMERKIT</b> .....	<b>10</b>
<b>15. RANGAISTUKSET</b> .....	<b>11</b>
15.1 RANGAISTUSTEN SYÖTTÖ.....	11
15.1.1 JÄÄPALLO.....	11
15.1.2 MUUT PELIT .....	11
15.2 RANGAISTUSTEN SELAILU JA PELAAJANUMERON SYÖTTÖ.....	11
15.3 RANGAISTUKSEN POISTAMINEN.....	11
15.4 RANGAISTUSAJAN KORJAAMINEN.....	12
15.5 10 MIN. RANGAISTUKSEN SYÖTTÖ(8201 JA 8202 TAULUT) .....	12

---

KÄYTTÖOHJE - TOIMITSIJAPÄÄTE DT-SPORT 40 - DT-SPORT TULOSTAULUT

---

<b>16.</b>	<b>PELAAJAKOHTAISET VIRHEET JA PISTEET .....</b>	<b>12</b>
16.1	VIRHEIDEN JA PISTEIDEN SYÖTTÖ .....	12
<b>17.</b>	<b>HYÖKKÄYSAIKANÄYTÖT .....</b>	<b>13</b>
17.1	HYÖKKÄYSAJAN KORJAAMINEN.....	13
17.2	14 SEKUNNIN SÄÄNTÖ .....	13
<b>18.</b>	<b>PELAAJIEN NIMET .....</b>	<b>13</b>
18.1	PELAAJANUMERON JA NIMEN SYÖTTÖ/MUUTTAMINEN PÄÄTTEELLÄ .....	13
18.2	PELAAJANUMERON JA NIMEN SYÖTTÖ/MUUTTAMINEN PC:LLÄ.....	14
18.3	KAIKKIEN PELAAJATIETOJEN NOLLAUS .....	14
<b>19.</b>	<b>TAKUUEHDOT .....</b>	<b>14</b>

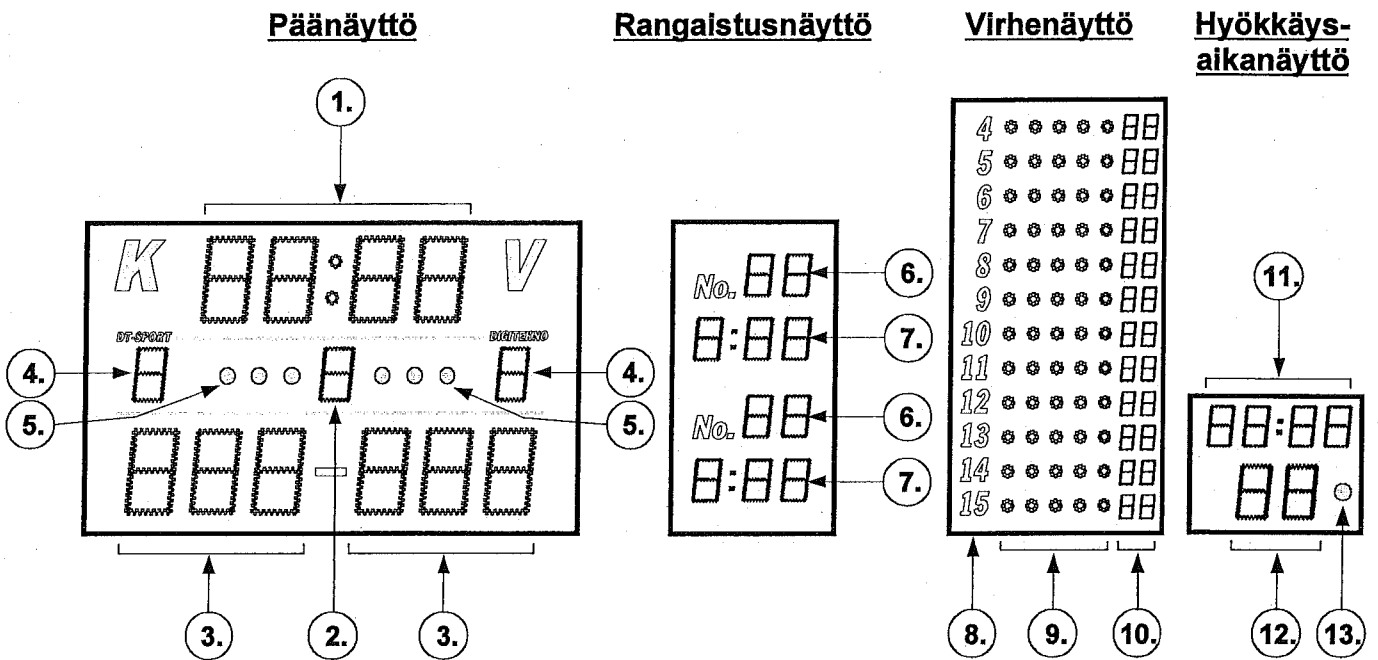
## 1. DT SPORT TULOSTAULUT

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/Erätauko/Reaaliaika)
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 toimitsijapääte, 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.

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

Toimitsijapääteen käytössä on kaksi pääperiaatetta:

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

### 2.1 LIITÄNNÄT

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

"Data/power" on tulostaulujen ja toimitsijapääteen välisen datakaapelin liitäntä. Järjestelmän ollessa langallinen, saa toimitsijapääte myös käyttösähkönsä datakaapelia pitkin tulostaululta.

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

"24 sec." on hyökkäysaikakellojen ohjaukskahvan liitäntä.

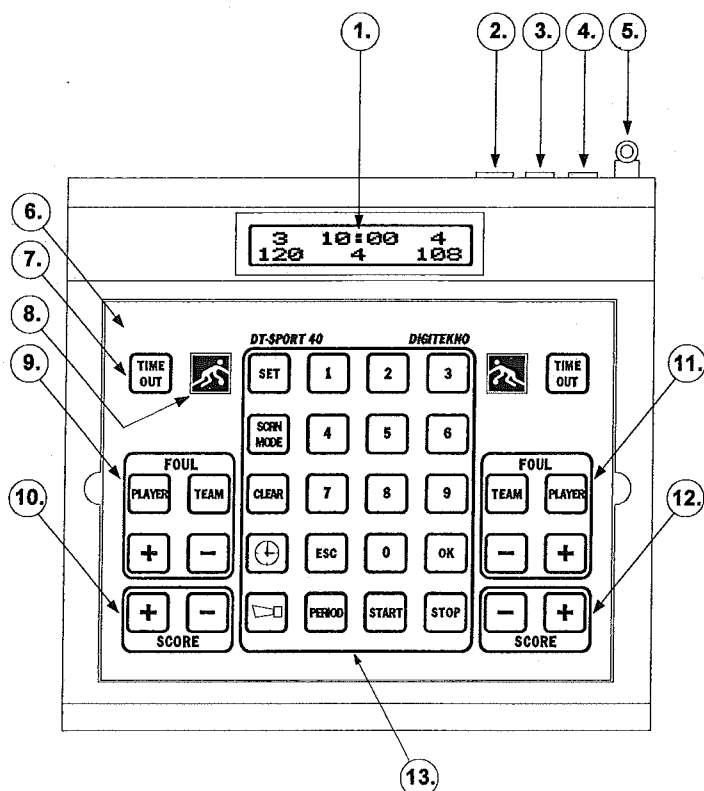
"Clock" on pelikellon käynnistys ja pysäytys kahvaa varten. Tässä kahvassa olevat näppäimet ovat toiminnaltaan rinnakkaiset pääteen näppäimistössä olevien "START" ja "STOP" -näppäimien kanssa.

**Huom!**

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

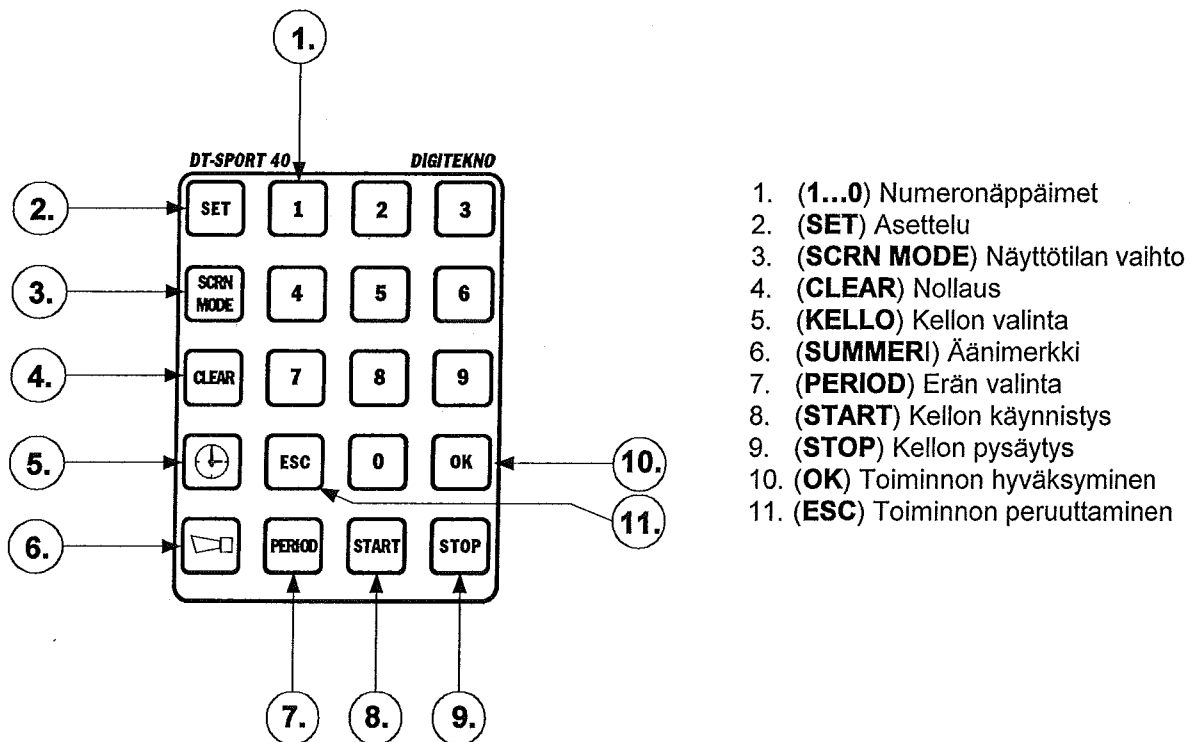
### 2.2 TOIMITSIJAPÄÄTTEEN PAINIKKEIDEN SELITYKSET

Kuva 2.



1. Opastava LCD-näyttö
2. (Data) Dataliitäntä tulostaulu/toimitsijapääte
3. (24 sec.) 24s laitteen ohjaukskahvan liitäntä
4. (Clock) Pelikellon ohjaukskahvan liitäntä
5. Antenni (vain langattomassa toimitsijapääteessä)
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-/käytönäppäimistö (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 toimitsijapääte 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 toimitsijapääte "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 toimitsijapäätteeseen 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. Toimitsijapääte käynnistyy uudelleen ja hetken kuluttua näet uudet asetukset LCD-näytössä.

### 3. TULOSTAULUJÄRJESTELMÄN KÄYNNISTYS

Kun järjestelmään kytketään sähköt, 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 toimitsijapääte testaa järjestelmää, ja etsii kaikki järjestelmään kytketyt moduulit (rangaistusnäytöt, virhepistenäytöt, hyökkäysaikakellot jne.).

Seuraavaksi näyttöön tulee teksti "**SCREEN OFFI PRESS "ESC"-KEY**". Painettaessa "**ESC**"-näppäintä tauluihin ilmestyy viimeinen pelitilanne, lukuun ottamatta peli- ja rangaistusaikoja. 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 terminaalilta sähköjä !**

#### 3.1 TULOSTAULUJÄRJESTELMÄN ITSETESTAUS

Sähköjen päälle kytkeytymisen yhteydessä toimitsijapäätteen näytössä näkyy niiden taulujen osoitteet jotka järjestelmään on kytketty. Katso (taulukko 1.), että toimitsijapääte "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
I	Pelaaja tekstimatriisit.

## 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.

Erätauco asetellaan kello-näyttöön kohdan 10. 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 KÄYNTISUUNNAN VALINTA

Pelikellon käyntisuunta voidaan valita joko ylös tai alaspäin käyväksi. Tämä ominaisuus on käytettävissä jääkiekossa.

Pelikellon tulee olla pysäytetty **"STOP"**-näppäimellä.

1. Paina **"SET"**-näppäin pohjaan ja pidä se painettuna.
2. Painele jompaa kumpaa kahdesta pelisymbolista, jolloin näytölle ilmestyy teksti **"CLOCK DIRECTION?"**.
3. Valitse kellon käyntisuunta **"KELLO"**-näppäimellä.
4. Hyväksy valinta **"OK"**-näppäimellä.
5. Nollaa pelikello ao. ohjeiden mukaan.

#### 6.1.2 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.

Jääpallossa pelikellon nollaus asettaa pelikellon arvoksi edellisen puoliajan loppuarvon.



### 6.1.3 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.

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

- Jääpallossa pelikello ei pysähdy automaattisesti lainkaan.

## 8. LISÄAIKA(JÄÄPALLO)

Tuomarin ilmoittama lisäaika voidaan lisätä näytöissä oleviin rangaistuksiin LISÄAIKA-toiminnolla. Toiminto lisää 30s portaisissa kaikkien rangaistuksien pituutta.

1. Painele "EXTRA TIME"-näppäintä, kunnes haluamasi lisäaika on näytöllä.
2. Hyväksy lisäaika painamalla "OK"-näppäintä, tai peruuta toiminto painamalla "ESC"-näppäintä.

## 9. 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.

## 10. ERÄTAUKO

Erän loputtua näyttöön ilmestyy automaattisesti erätaukovalikko. Voit hyväksyä ehdotetun erätauon "OK"-näppäimellä tai muuttaa sitä numerolla.

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 normaaliksi. Taululle palautuu erätaukoa edeltävä tilanne. Jos haluat keskeyttää ja poistaa erätauon, katso kohta 6.1.2 PELIKELLON NOLLAUS.

Jäähyt ja aikalisät eivät käy erätauon aikana.

## 11. PISTEIDEN JA MAALIEN SYÖTTÖ

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

### LENTOPALLO

1. Paina halutun joukkueen "SCORE +" tai "SCORE -"-näppäintä. Jokainen painallus muuttaa välittömästi pisteitä taululla.

Jos haluat syöttää pisteet suoraan numeronäppäimillä, niin toimi seuraavasti:

1. Paina "SET" -näppäin pohjaan ja pidä se painettuna.
2. Paina halutun joukkueen "SCORE +" tai "SCORE -"-näppäintä. Kursori alkaa vilkkua ko. joukkueen pisteiden kohdalla.
3. Syötä pisteet numeronäppäimillä.
4. Hyväksy syöttö "OK"-näppäimellä tai peruuta toiminto "ESC"-näppäimellä

### MUUT PELIT

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.

## 12. AIKALISÄT

Tulostaulussa on kolme aikalisä-merkkivaloa kummallekin joukkueelle. Toimitsijapäätteessä aikalisät ilmaistaan pisteiden ja eränumeron välissä olevilla pisteillä. Tulostaulussa, meneillään oleva aikalisä ilmaistaan vilkuttamalla aikalisän saaneen joukkueen aikalisä-merkkivaloa. Kiinteästi palavat merkkivalot ilmaisevat pidettyjen aikalisien lukumäärän. Aikalisän kuluessa aikalisäkello käy kohti nolaa sekunnin askelin.

KORIPALLO: Hyökkäysaikanaäyttöjen summerit antavat sekunnin äänimerkin, kun aikalisää on jäljellä 10 s.

Kun aikalisä on käynyt loppuun hyökkäysaikakellot soivat kolmen sekunnin ajan.

LENTOPALLO: 60s aikalisässä summeri soi aikalisän alussa ja lopussa.

### 12.1 AIKALISÄN SYÖTTÖ

#### LENTOPALLO

Lentopallossa on aikalisiä varten 30s ja 60s pikanäppäimet molemmille joukkueille. Aikalisä lähtee käyntiin näistä napeista välittömästi.

1. Paina halutun joukkueen "30s" tai "60s" -näppäintä, jolloin aikalisä lähtee käyntiin.

#### MUUT PELIT

Aikalisän syöttö voidaan keskeyttää missä vaiheessa tahansa "ESC"-näppäimellä.

2. Paina halutun joukkueen "TIME OUT"-näppäintä, jolloin kursori alkaa vilkkua näytöllä ko. joukkueen aikalisien kohdalla.
3. Painele ko. joukkueen "TIME OUT"-näppäintä, kunnes näytössä on haluttu määrä aikalisiä.
4. Paina "OK"-näppäintä.
5. Pääte kysyy aikalisän pituutta sekunteina. Hyväksy toimitsijapäätteen ehdottama aika "OK"-näppäimellä, tai syötä haluamasi aika numeronäppäimillä ja hyväksy "OK"-näppäimellä
6. Käynnistä aikalisä "START"-näppäimellä tai peruuta toiminto "ESC"-näppäimellä.

### 12.2 AIKALISÄN POISTAMINEN

1. Aikalisän käydessä, paina "STOP"-näppäintä, jolloin näytössä näkyy teksti: **TIMEOUT: xx s "ESC" ABORTS IT.**
2. Paina "ESC"-näppäintä.
3. Pimentääksesi tulostaululta ko. aikalisää osoittava merkkivalo, paina "TIME OUT"-näppäintä, jolloin kursori alkaa vilkkumaan toimitsijapäätteen näytöllä aikalisämerkkivalojen kohdalla.
4. Valitse painelemalla "TIME OUT"-näppäintä haluttu määrä aikalisiä päälle.
5. Paina "OK"-näppäintä, jolloin näytössä näkyy teksti. **TIMEOUT LENTGH IN SECONDS? xx.**
6. Paina "ESC"-näppäintä, jolloin haluttu määrä aikalisiä jää näkyviin.

## 13. PALLON HALLINNAN MERKKIVALOT

Tulostaulussa on kummallekin joukkueelle koripallopeliä varten pallon hallintaa osoittavat merkkivalot. Valot sytytetään ja sammutetaan toimitsijapäätteen vastaavilla painikkeilla. Joka toinen painallus sytyttää ja joka toinen sammuttaa ko. merkkivalon.

## 14. ÄÄNIMERKIT

Päänäytössä ja hyökkäysaikanaäytöissä on äänimerkit, jotka soivat joko automaattisesti tai toimitsijapäätteen näppäimen ohjaamana.

Päänäytön summeri soi painettaessa "SUMMERI"-painiketta. Erän päätyttyä se soi automaattisesti kolmen sekunnin ajan (ei jalkapallossa).

Hyökkäysaikanaäytöissä olevat summerit soivat vain koripallo- ja ringettepeleissä hyökkäysajan käytyä loppuun, sekä aikalisän yhteydessä.

## 15. RANGAISTUKSET

DT-SPORT rangaistusnäyttö-moduuleita on kahta versiota: pelaajanumeron näytöillä ja ilman niitä.

Rangaistusnäytöissä voidaan näyttää enintään kahden pelaajan rangaistukset. Toimitsijapäätteeseen voidaan kuitenkin syöttää viisi rangaistusta/joukkue.

Rangaistus häviää näytöstä ja päätteestä, kun se on kulunut loppuun. Samalla seuraava muistissa oleva rangaistus siirtyy näyttöön.

Kun pelikello käynnistetään ja muistissa on rangaistuksia, niin terminaalin LCD-näytön näkymäksi vaihtuu rangaistukset+aikalisät+peliaika. Voit vaihtaa näkymää toiseksi **"SCRN MODE"**-näppäimellä.

### 15.1 RANGAISTUSTEN SYÖTTÖ

Rangaistus syötetään ilman pelaajanumero. Pelaajanumero korjataan myöhemmin selailun(PLAYER-näppäin)kautta.

#### 15.1.1 JÄÄPALLO

Jääpallossa on kahdet rangaistusnäppäimet kummallakin joukkueella.

1. Paina jotain halutun joukkueen rangaistuksen pikanäppäimistä(**"5/3min"**, **"10/6min"**). Joka toinen painallus vaihtaa ko. napin rangaistusaikaa.
2. Tarvittaessa, korjaa rangaistuksen pituus numeronäppäimillä oikeaksi.
3. Hyväksy asettelu **"OK"**-näppäimellä tai peruuta toiminto **"ESC"**-näppäimellä.

#### 15.1.2 MUUT PELIT

4. Paina jotain halutun joukkueen rangaistuksen pikanäppäimistä(**"1min"**-, **"2min"**-, **"5 min"**).
5. Tarvittaessa, korjaa rangaistuksen pituus numeronäppäimillä oikeaksi.  
Jos haluat lisätä 2+2 min. rangaistuksen, niin paina ko. joukkueen **"2min."**näppäintä kaksi kertaa, jolloin saat näyttöön rangaistusajan perään tekstin **"+2"**. Jos painat vahingossa 2+2, niin paina uudelleen **"2min."**näppäintä. (Joka toinen painallus lisää +2 rangaistuksen, ja joka toinen poistaa)
6. Jos rangaistuksia ei mahdu enempää, näytölle tulee teksti **"PENALTIES FULL PRESS "ESC"-KEY"**, jolloin paina **"ESC"**-näppäintä.
7. Hyväksy asettelu **"OK"**-näppäimellä tai peruuta toiminto **"ESC"**-näppäimellä.

### 15.2 RANGAISTUSTEN SELAILU JA PELAAJANUMERON SYÖTTÖ

1. Paina halutun joukkueen **"PENALTY/PLAYER"** -näppäintä.
2. Selaa ko. joukkueen rangaistuksia painelemalla **"PENALTY/PLAYER"** -näppäintä.
3. Rangaistuksen kohdalla näkyy pelaajan numero ja jäljellä oleva rangaistusaika. Jos pelaajanumeroa ei ole syötetty, niin se näkyy kysymysmerkeinä(**??**). Voit syöttää tässä pelaajanumeron ko. rangaistukseen. Pelaajanumeroa voi muokata vapaasti uudelleen.
4. Lopeta selailu **"ESC"**-painikkeella.

### 15.3 RANGAISTUKSEN POISTAMINEN

1. Hae haluamasi rangaistus toimitsijapäätteen näyttöön painelemalla ko. joukkueen **"PENALTY/PLAYER"** -näppäintä.
2. Paina **"CLEAR"**-näppäintä ja pidä se painettuna.
3. Paina lisäksi ko. joukkueen **"PENALTY/PLAYER"**-näppäintä, jolloin näyttöön ilmestyy teksti **"CLEAR PENALTY ?"**
4. Jos haluat poistaa pelaajalta 2+2 rangaistuksen +2 lisäosan, niin paina **"PENALTY/PLAYER"**-näppäimen sijaan **"2 min."** -näppäintä.
5. Hyväksy poistaminen painamalla **"OK"**-näppäintä tai peruuta toiminto painamalla **"ESC"**-näppäintä.

#### 15.4 RANGAISTUSAJAN KORJAAMINEN

- Toimitsijapäätteeseen syötettyjä rangaistusaikoja voidaan korjata vain, kun pelikello ei käy.
  - Rangaistusajan korjaaminen yli 10min ei ole mahdollista.
  - Pelaajanumeron tulee olla syötetty ko. rangaistukselle.
1. Paina halutun joukkueen "**PENALTY/PLAYER**" -näppäintä.
  2. Syötä numeronäppäimillä sen pelaajan numero, jonka rangaistusta haluat muuttaa.
  3. Toimitsijapäätteen näytön alariville ilmestyy nyt ko. rangaistuksen tiedot.
  4. Muuta rangaistusaika halutuksi ja hyväksy muutos painamalla "**OK**"-näppäintä tai peruuta toiminto painamalla "**ESC**"-näppäintä.

#### 15.5 10 min. RANGAISTUKSEN SYÖTTÖ(8201 JA 8202 TAULUT)

1. Paina "**10 min.**"-painiketta, jolloin taulun merkkivalo syttyy. Joka toinen painallus sytyttää ja joka toinen sammuttaa merkkivalon.

### 16. PELAAJAKOHTAISET VIRHEET JA PISTEET

Virhenäyttö-moduuleissa esitetään pelaajakohtaiset virheet ja pisteet pelattaessa koripalloa-peliä Toimitsijapäätteen näytöllä kysytään tietoja vain niiltä osin, mitä näyttöjä tulostaululla on. Jos esim. pelaajakohtaisten pisteiden näyttöjä ei ole, niin niitä ei myöskään kysytä.

#### HUOM!

**Asettele pelaajanumerot oikeiksi kohdan 16 mukaan, vaikka pelaajaniminäyttöjä ei olisikaan!**

#### 16.1 VIRHEIDEN JA PISTEIDEN SYÖTTÖ

1. Paina halutun joukkueen "**FOULS/PLAYER**" -näppäintä.
2. Syötä pelaajan numero numeronäppäimillä tai "selaa" haluttu pelaaja näyttöön "**FOULS +/-**" näppäimellä ja paina "**OK**"-näppäintä.
3. Muuta pelaajakohtaiset virheet halutuksi numeropainikkeilla tai "**FOULS +/-**" näppäimellä ja paina "**OK**"-näppäintä.
4. Muuta pelaajakohtaiset pisteet halutuksi numeropainikkeilla tai "**FOULS +/-**" painikkeilla ja paina "**OK**"-näppäintä.
5. Jos tulostaulussa ei ole pelaajakohtaisia pistenäyttöjä, niin toimitsijapääte poistuu asettelutilasta kohdan 3. jälkeen.

## 17. HYÖKKÄYSAIKANÄYTÖT

DT-SPORT hyökkäysaikanäyttöjä löytyy kahta versiota; pelikellolla ja ilman pelikelloa. Hyökkäysaikanäyttöjen pelikellon toiminta on rinnakkainen päätaulun pelikellon kanssa. Hyökkäysaikanäytön hyökkäysaika asettuu automaattisesti oikeaksi pelilajia valittaessa (24s/koripallo tai 30s ringette). Kellojen toimintaa ohjataan toimitsijapäätteen takaseinään liitetyllä ohjauskahvalla. Ohjauskahvan "**START/STOP**"-näppäimellä ohjataan kellon käyntiä ja "**RESET**"-näppäin nolaa ajan ja pimentää hyökkäysaikakellon.

Hyökkäysaikanäytöissä on myös summeri, joka soi koripallo- ja ringettepeleissä erän, jatkoerän tai hyökkäysajan täytyessä, sekä aikalisän yhteydessä.

Samoin niissä on punainen merkkivalo, joka syttyy erän, jatkoerän tai hyökkäysajan täytyessä.

Hyökkäysaikanäytöt pitää käynnistää erikseen ohjauskahvan, "**START**"-painikkeella, jos kello on pysäytetty toimitsijapäätteen tai ohjauskahvan "**STOP**"-näppäimellä.

### 17.1 HYÖKKÄYSAJAN KORJAAMINEN

Hyökkäysaikaa voidaan korjata kesken pelin tarpeen mukaan ylös tai alaspäin. Pelikellon tulee olla pysäytetty "**STOP**"-näppäimellä.

1. Aseta "**KELLO**"-näppäintä painamalla näyttöön PELIAIKA.
2. Paina "**SET**"-näppäin pohjaan ja pidä se painettuna.
3. Paina "**KELLO**"-näppäintä kahdesti.
4. Näytölle ilmestyy teksti "**FIX SHOT TIME ? OK=YES, ESC=NO**".
5. Paina "**OK**"-näppäintä, jos haluat korjata aikaa, jolloin näyttöön tulee teksti "**SHOT TIME: XXs**".
6. Korjaa hyökkäysajan sekunnit oikeanpuoleisilla "**SCORE +/-**"-näppäimellä.
7. Hyväksy aika "**OK**"-näppäimellä tai peruuta "**ESC**"-näppäimellä.

### 17.2 14 SEKUNNIN SÄÄNTÖ

Hyökkäysaikakello saadaan arvoon 14s painamalla RESET-nappia 1sekunnin ajan.

## 18. PELAAJIEN NIMET

Tekstinäytöllä varustetussa koripallomoduulissa on pelaajanumeroa ja nimeä varten 2+10 merkkiä/pelaaja.

Tietojen syöttöä varten on toimitsijapäätettä varten oma näppäimistökalvo. Kirjaimien ja muiden merkkien syöttö tapahtuu samaan tapaan, kuin matkapuhelimissa eli jokaisen numeron takana on myös kirjaimia, jotka saadaan näkyviin painelemalla ko. näppäintä toistuvasti.

### 18.1 PELAAJANUMERON JA NIMEN SYÖTTÖ/MUUTTAMINEN PÄÄTTEELLÄ

1. Laita toimitsijapäätteeseen tekstinsyöttöä varten tarkoitettu näppäimistökalvo.
2. Paina "**SET**"-näppäin pohjaan.
3. Paina lisäksi halutun joukkueen pelisymbolia kahdesti.
4. Nyt näyttöön tulee teksti "**EDIT PLAYER NAMES?**".
5. Paina "**OK**".
6. Toimitsijapäätteen LCD-näytön yläriville tulee teksti "**H/G:xx, PLAYER:YY**", jossa xx on tekstirivin numero ylhäältä alkaen ja yy on ko. rivin pelaajanumero.
7. Syötä pelaajanumero näppäimillä. **Syötä alle 10 olevat pelaajanumerot muodossa välilyönti+numero!** (välilyönti löytyy nolla-näppäimen takaa.)
8. Liiku nuoli oikealle ja vasemmalle näppäimillä halutun kirjaimen kohdalle ja muuta kirjain oikeaksi numeronäppäimillä.
9. Hyväksy rivi painamalla "**OK**".
10. Kun olet asettellut kaikki tiedot, poistu asettelusta painamalla "**ESC**".

- Käytä "**NAME +/-**" näppäimiä selataksesi pelaajan tietoja näyttöön.
- Voit siirtyä edes takaisin KOTI/VIERAS joukkueiden tietojen välillä painamalla **KOTI/VIERAS** "**NAME +/-**" näppäimiä.
- Voit tyhjentää ko. riviltä pelaajatiedot painamalla "**CLEAR+OK**".
- Näytön vasemmassa yläkulmassa näkyy H:xx tai G:xx. xx on asettelussa olevan nimirivin numero 1-12. H tarkoittaa kotijoukkue(VASEN PUOLI) ja G tarkoittaa vierasjoukkue(OIKEA PUOLI)
- Toimitsijapäätteen näyttöön voi syöttää 16 merkkiä nimeä, mutta tulostaulun niminäyttö näyttää vain 10 merkkiä.

## 18.2 PELAAJANUMERON JA NIMEN SYÖTTÖ/MUUTTAMINEN PC:LLÄ

Nimet voidaan ladata päätteeseen PC-ohjelman avulla. Tällöin tarvitaan PC-ohjelma, sekä RS485-RS232 muunnin.

1. Laita toimitsijapäätteeseen tekstinsyöttöä varten tarkoitettu näppäimistökalvo.
2. Kytke pääte DATA-liittimestä RS-485 muuntimeen sekä kytke päätteelle sähkö.
3. Käynnistä pääte normaalisti ja paina lopuksi **"SET"** -näppäintä.
4. Paina **"SET"** -näppäin pohjaan.
5. Nyt näyttöön tulee teksti "EDIT PLAYER NAMES?".
6. Paina **"OK"**.
7. Käynnistä PC-ohjelma ja aseta sen sarjaportti oikeaksi.
8. Lataa/syötä nimet
9. Paina PC-ohjelmassa **"Tietojen siirto"**.
10. Odota, että ohjelma ilmoittaa **"Tiedot siirretty"**.

## 18.3 KAIKKIEN PELAAJATIETOJEN NOLLAUS

Voit nollata valitsemasi joukkueen kaikki pelaajien nimet ja numerot kerralla. Tämän toimenpiteen jälkeen ko. joukkueen pelaajanumerot ovat valmiiksi arvoissa 4... 15.

1. Mene pelaajanimien ja numeroiden asetteluun kohdan 17.1 mukaan.
2. Paina **"CLEAR"** -näppäin pohjaan.
3. Paina nollattavan joukkueen **"PELISYMBOLI"** -näppäin pohjaan.
4. Alariville tulee teksti **"CLEARING..."**
5. Nimet ja numerot on nollattu, kun em. tekstin perään tulee **"OK"**.

Toimenpiteen jälkeen jokaisen pelaajan nimitiedot on päivitettävä nimimatriisille rivi kerrallaan, valitsemalla ko. pelaaja LCD-näytölle ja painamalla **"OK"**.

## 19. TAKUUEHDOT

DT-SPORT tulostaulujen takuu on 1vuosi toimituspäivästä lukien (= lähetysluettelon päiväys).

Takuu koskee vain tulostaulujärjestelmässä ostohetkellä olleita komponentteja, jotka valmistaja on toimittanut.

Takuu rajoittuu pelkästään laitteissa takuuajana havaittujen virheiden korjaamiseen, eikä se näin muodoin kata minkäänlaisia asiakkaalle mahdollisesti koituvia välillisiä tai epäsuoria vahinkoja.

Takuu kattaa ainoastaan sellaiset toimintavirheet, jotka syntyvät tulostaulujen normaalikäytössä.

Takuun perusteella valmistajan huolto korjaa vikoita raaka-aine- tai valmistusvirheistä johtuvat viat.

Takuu ei kuitenkaan sisällä lähetys- ja matkakuluja, eikä laitevuokria (nosturit yms.).

Takuu ei kata kuljetusvaurioiden, sääilmiöiden, sähkönjakeluhäiriöiden, ilkvallan, virheellisen asennuksen tai virheellisen käytön aiheuttamia vikoja.

Takuu edellyttää, että mekaaninen asennus suoritetaan ohjeiden mukaan, ja että sähköiset asennukset suorittaa sähköalan ammattilainen.

Takuu edellyttää myös, että toimitsijapäätettä käytetään ainoastaan tilassa, jossa se ei ole alttiina vesiroiskeille.

Takuu ei kata toimituspäivän jälkeen tulleiden pelien sääntömuutosten aiheuttamia ohjelma- tai laitemuutoksia.

Takuukorjaus ei pidennä laitteen alkuperäistä takuuajaa.