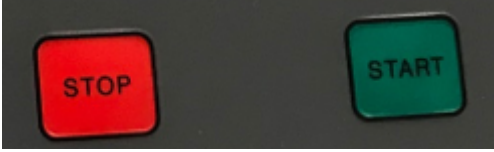
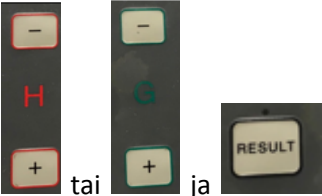
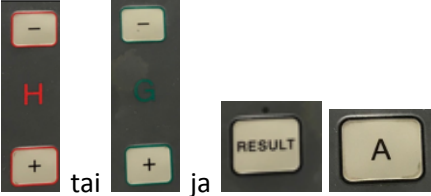
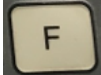
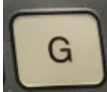
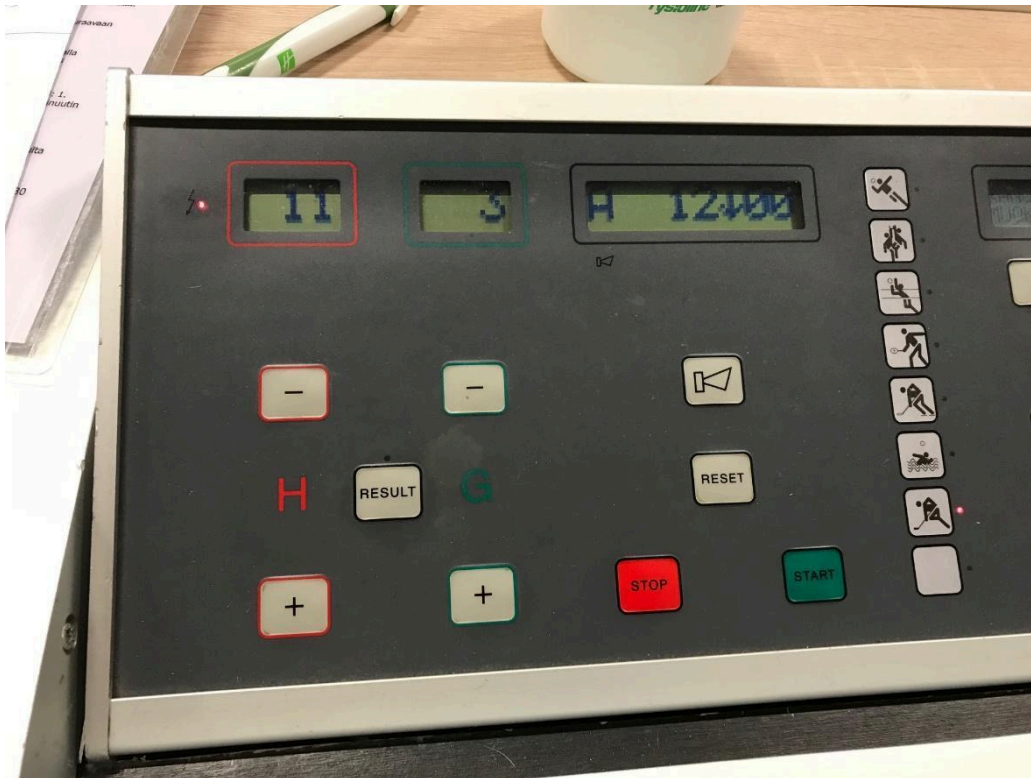


## OHJE – QMAX VANHA HALLI (2. halli) TULOSTAULUN KÄYTTÖ

1. **Käynnistä ohjain** kääntämällä vipua laitteen oikeasta kyljestä.
2. Tarkista, että ohjain on asetettu valmiiksi uutta peliä varten (20min/erä, 12min erätauco). Tarvittaessa kysy apua, Jukka Tervo puh. 0500 733 919.

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                           |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>Käynnistä ja pysäytä kello</b></p> <p><b>START- ja STOP-</b> painikkeesta.</p>                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                         |
| <p><b>Merkitse maali</b></p> <p>+ tai – painike ja vahvista <b>RESULT-</b> painike.</p> <p>Punainen = kotijoukkue ja vihreä = vierasjoukkue.</p>                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                         |
| <p><b>ERÄTAUKOKELLO</b> käyntiin</p> <p>Kun summeri on soinut, paina <b>START-</b> painiketta. Tauon jälkeen taulu siirtyy automaattisesti seuraavaan erään.</p>                                                                                                                                                     |                                                                                                                                         |
| <p><b>JÄÄHY</b> kotijoukkueelle:</p> <p><b>Pysäytä kello&gt;C&gt;1&gt;ENTER&gt;</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>A</b> (=2min jäähy)</li> <li>• <b>B</b> (=5min jäähy)</li> <li>• <b>C</b> (=10min jäähy)</li> <li>• <b>D</b> (=2+2 min jäähy)</li> <li>• ja paina <b>ENTER</b></li> </ul>        |  <p>ja valitse kesto: A, B, C tai D</p>  <p>ja</p>   |
| <p><b>JÄÄHY</b> vierasjoukkueelle:</p> <p><b>Pysäytä kello&gt;D&gt;1&gt;ENTER&gt;</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. <b>A</b> (=2min jäähy)</li> <li>4. <b>B</b> (=5min jäähy)</li> <li>5. <b>C</b> (=10min jäähy)</li> <li>6. <b>D</b> (=2+2 min jäähy)</li> <li>7. ja paina <b>ENTER</b></li> </ol> |  <p>ja valitse kesto: A, B, C tai D</p>  <p>ja</p> |
| <p><b>JÄÄHYN LOPETUS</b></p> <p><b>Merkitse</b> ensin <b>maali(t)</b> normaalisti tulostaululle. Jäljellä olevan jäähyajan saat pois painamalla A- painiketta.</p>                                                                                                                                                   |                                                                                                                                       |
| <p><b>AIKALISÄ</b> kotijoukkueelle, paina F- painike.</p>                                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                        |
| <p><b>AIKALISÄ</b> vierasjoukkueelle, paina G- painike.</p>                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                        |
| <p>Kun <b>OTTELU PÄÄTTYY</b> paina <b>KAHTA MASTER RESET</b> yhtä aikaa, jolloin seuraava peli taas voidaan aloittaa.</p>                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                        |

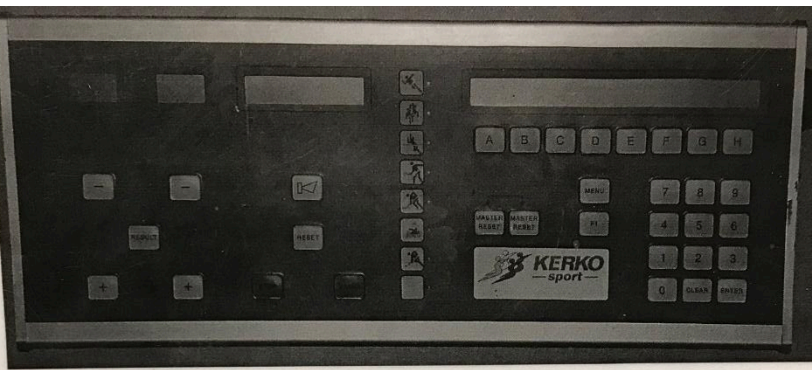
Kuva ohjaimesta, vasen puoli:



Kuva ohjaimesta, oikea puoli:



Qmaxilla oleva ohje:



## TULOSTAULUOHJAIMEN KÄYTTÖOHJEET

### SÄILYTYS

Tulostaulun ohjainta säilytetään toimitsijapöydällä olevassa syvennyksessä. Näin todennäköisesti vältetään suuremmilta vahingoilta, jos pelaaja törmää pelin aikana toimitsijapöytään ja ohjain pysyy suojatussa tilassa. Mikäli ohjainta ei pidetä sille kuuluvassa paikassa, turnauksen tai pelin vastuujoukkue vastaa vahingoista ja korjaustoimenpiteiden aiheuttamista kustannuksista.

### KÄYNNISTYS

Käännä vipua laitteen oikeasta reunasta.

### AIKA PÄÄLLE JA AIKA POIS

Pelikello käynnistyy painamalla vihreää START-painiketta ja pysähtyy punaisesta STOP-painikkeesta.

### MAALIEN MERKITSEMINEN

Kotijoukkueen maali merkitään punaisen H-kirjaimen alla olevasta +painikkeesta ja se vahvistetaan painamalla RESULT-nappia. Vierajoukkueen maali merkitään vastaavalla tavalla vihreän G-kirjaimen alta olevasta +napista. Maali otetaan pois -painikkeen kautta.

### KUN ERÄ PÄÄTTYY

Erä päättyy automaattisesti, kun 15 minuuttia (tai joku muu ohjelmoitu peliaika) täyttyy ja sumneri soi automaattisesti. Seuraavaan erään siirrytään painamalla RESET-painiketta.

### KUN OTTELU PÄÄTTYY

Viimeinen erä ja samalla koko ottelu päättyy edellä mainitulla tavalla automaattisesti. Seuraavaan otteluun siirrytään painamalla yhtäaikaan kahta erillistä, mutta vierekkäistä painiketta: MASTER RESET ja MASTER RESET. Tällöin kone nollautuu ja on valmis aloittamaan uuden ottelun.

### JÄÄHYT

Ennen jäähyn merkitsemistä, pysäytetään ajanotto STOP-painikkeesta. Jos kotijoukkueen pelaaja saa jäähyn, toimi seuraavasti: 1. Paina C-painiketta, 2. Paina 1, 3. Paina ENTER, 4. Paina A (Jos kyseessä on 2 minuutin jäähdytys) tai Paina B (Jos kyseessä on 5 minuutin jäähdytys) tai Paina C (Jos kyseessä on 10 minuutin jäähdytys) tai Paina D (Jos kyseessä on 2+2 minuutin jäähdytys), 5. Paina ENTER. Jos vierajoukkueen pelaaja saa jäähyn, toimi samalla tavalla paitsi, että paina 1. kohdassa D-painiketta.

### JÄÄHYN POISTO

Jos ylivoimajoukkue tekee jäähyn aikana maalin, maali merkitään normaalilla tavalla ensin tulostaululle. Jäähdytys saa tulostaululta pois vasta tämän jälkeen painamalla A-painiketta.

### AIKALISÄ

Kotijoukkueen aikalisä merkitään painamalla F-painiketta ja vierajoukkueen aikalisä G-painiketta. Tämän jälkeen kello räksettaa 30 sekunnin aikalisän ja soittaa automaattisesti sumneria sen merkiksi, että peliä jatketaan.

### LISÄTIETOJA

0500-733919, Jukka Tervo