

Toimitsijaohjeet Kurran G2-F1-joukkueille

Kun saavut hallille, niin ota yhteys jäähallin vahtimestariin (040 317 4940) ja pyydä häneltä salkku, jossa on kello ja mikrofoni siihen halliin, jossa ottelu pelataan.

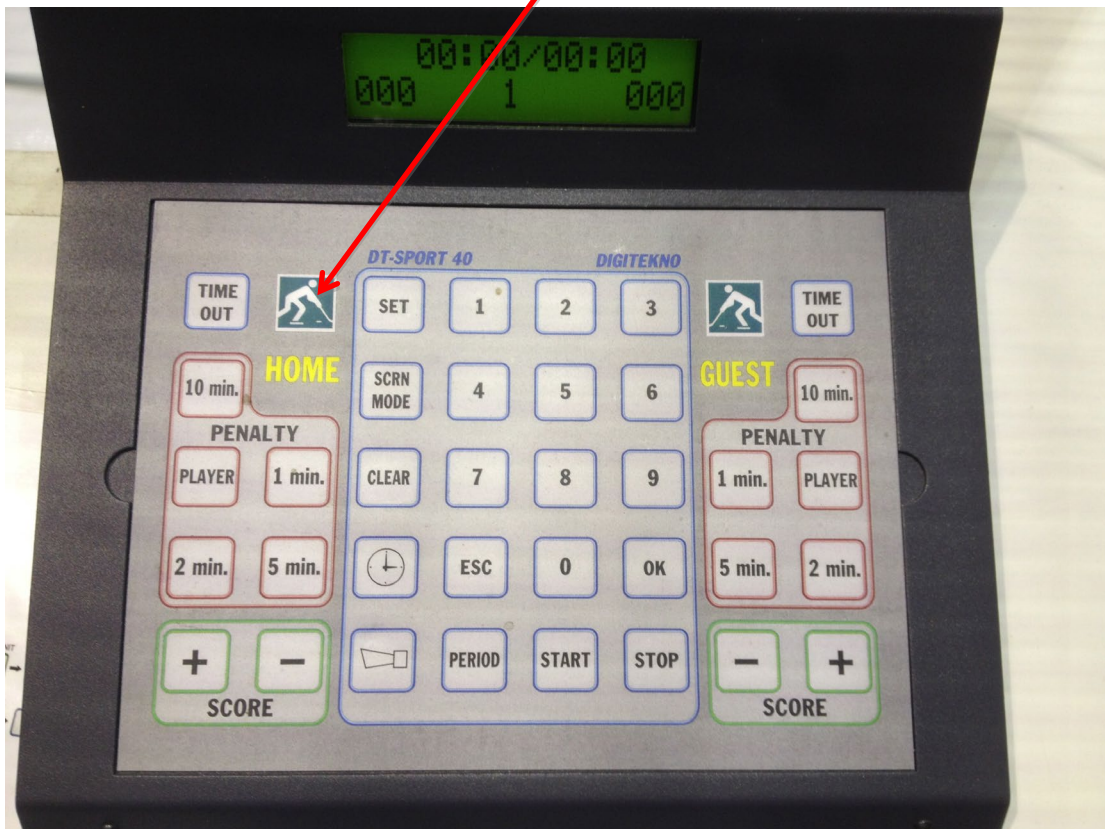
Etsi käsiisi joukkueen JOJO tai joku pelaavien ryhmien valmentajista ja pyydä häneltä tulevien otteluiden esitetyt pöytäkirjat. Joukkueen toimitsijakansioista löydät myös yhden ”mallipöytäkirjan”. Varmista samalla JOJO:lta tai valmentajalta tulevien otteluiden peliaika (yleensä 34 min., mutta varmista tämä vielä erikseen).

Jos haluat soittaa musiikkia otteluiden alussa/tauolla, niin laita esim. mukana tuomasi CD soittimeen tai kytke oma puhelimesi/tablettisi tässä toimitsijakansiossa mukana olevalla johdolla ”räkin” iPod/mp3 liittimeen. Jokaiselle äänilähteelle löytyy ”räkistä” omat äänenvoimakkuuden säätönapulat. Kokeilemalla löydät hyvän äänenvoimakkuuden myös mikrofonille. Langattoman mikrofonin äänenvoimakkuutta säädetään RF mikrofoni nappulalla.

Kello toimii langattomasti, joten riittää, että kytket sen virtajohdon pistorasiaan. Kun olet laittanut virtajohdon pistorasiaan, niin odota jonkin aikaa, että kello tekee alkuvalmistelunsa.

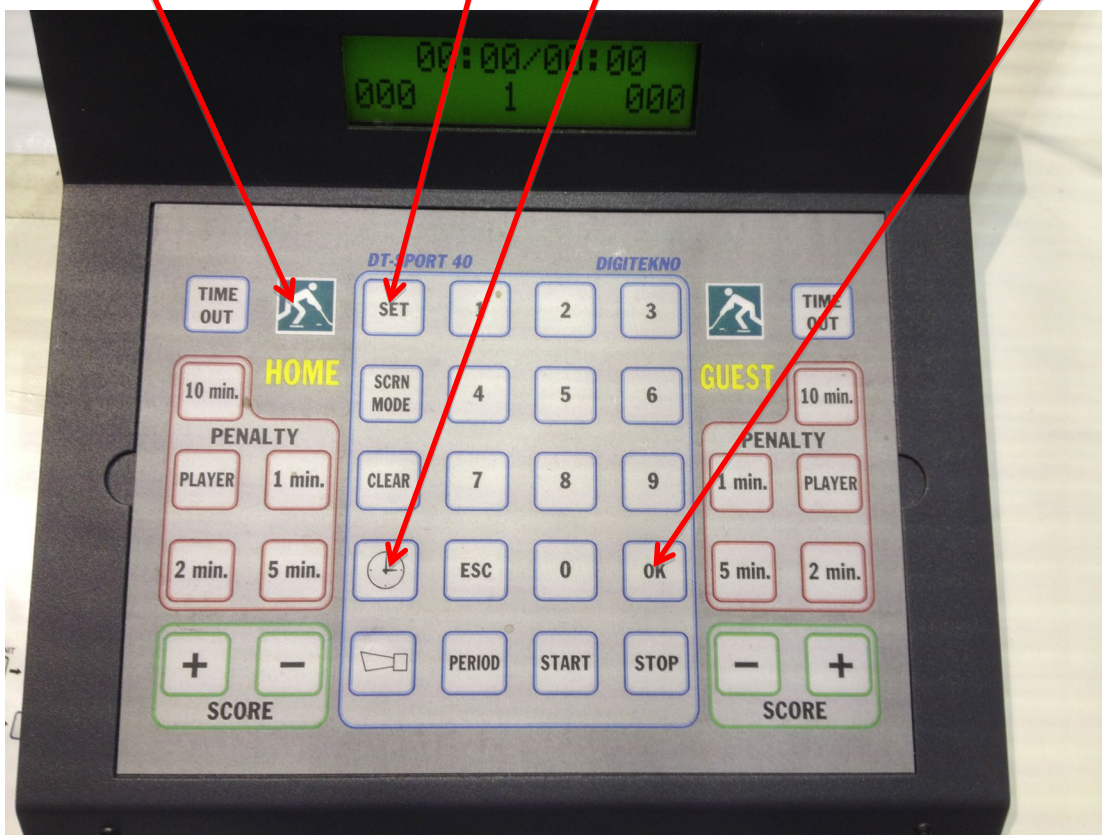
Kun näytössä lukee: SCREEN OFF! PRESS ANY KEY, niin voit aloittaa kellon säätämisen ottelua varten.

1. Valitse pelilajiksi jääkiekko painelemalla pelisymbolinäppäintä niin kauan, kunnes näytössä lukee ICE HOCKEY. Hyväksy painamalla OK.

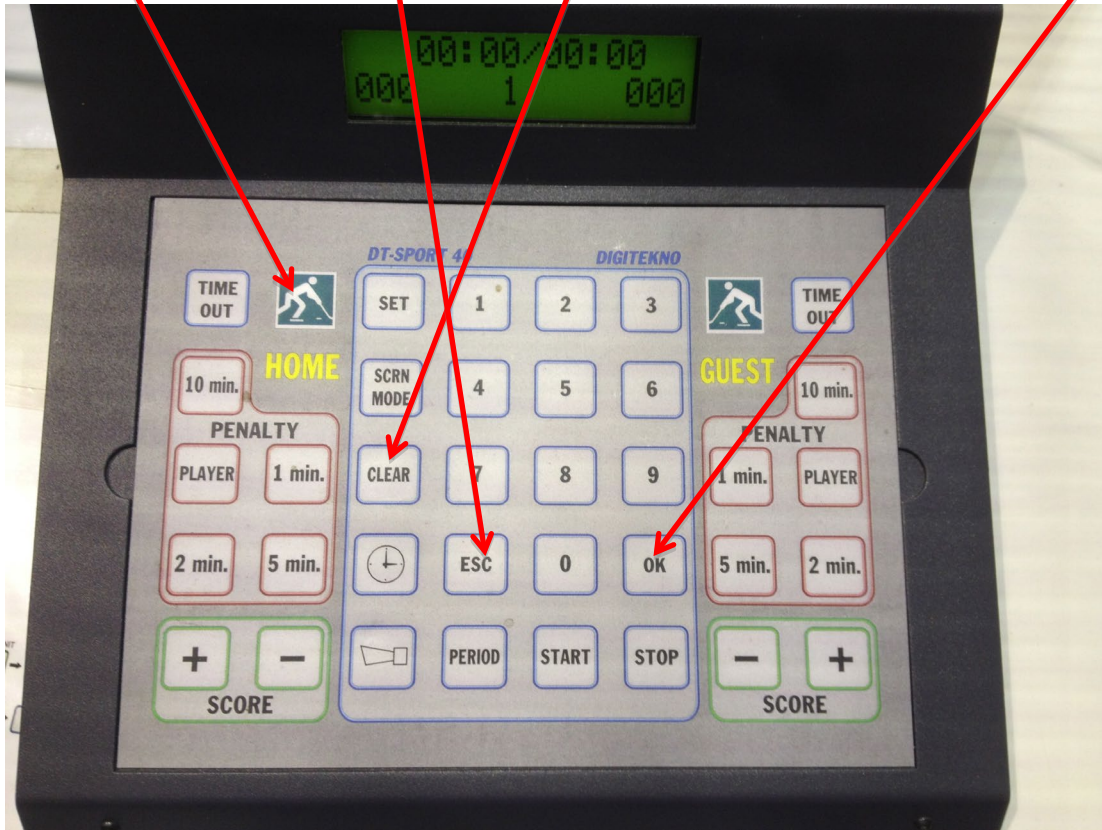


2. Valitse seuraavaksi pelikellon käyntisuunta (nouseva tai laskeva). Nousevassa suunnassa sinun on näppärä katsoa syntyneen maalin aika. Laskevan suunnan etuna on se, että valmentajat ja pelaajat näkevät selvästi, koska peliaika on loppumassa. Tällöin kirjuriin täytyy laskea vähän vähennyslaskuja, jotta saa pöytäkirjaan oikeat maalintekoajat. Päätä itse, miten toimit.

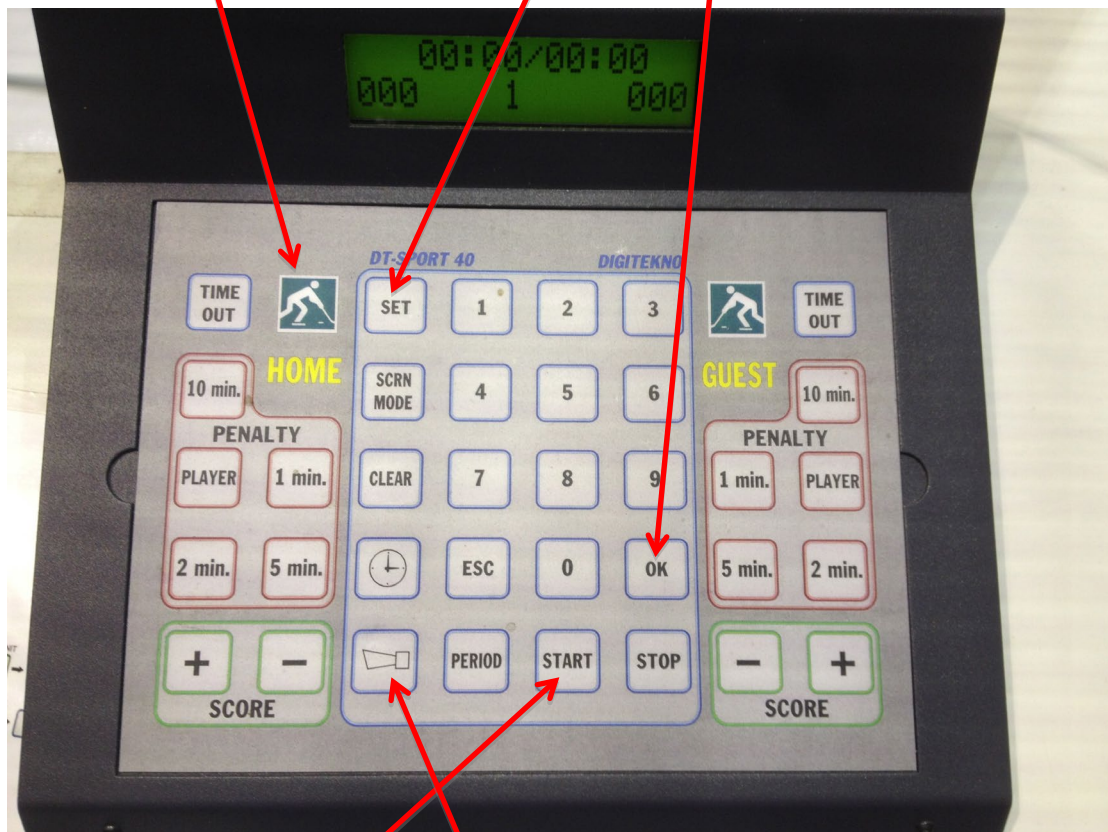
Kellon käyntisuunta asetetaan painamalla SET nappula pohjaan ja sitten pelisymbolinäppäintä 4 kertaa. Tämän jälkeen voi kello symbolia painamalla valita joko nouseva (Upward) tai laskevan (Downward) käyntisuunnan. Lopuksi hyväksyt valintasi OK näppäimellä.



3. Ennen tulevan ottelun tietojen syöttämistä kannattaa vielä varmuuden vuoksi nollata edelliset asetukset. Tämä tapahtuu painamalla CLEAR näppäin pohjaan ja sitten painamalla pelisymbolinäppäintä. Tällöin näytössä lukee clear game data? Hyväksy tämä painamalla OK näppäintä. Lopuksi paina vielä ESC näppäintä, niin pääset syöttämään alkavan ottelun peliaikaa.



4. Syötä alkavan ottelun peliaika, jonka olet varmistanut ennen ottelua joukkueesi JOJO:lta tai joltakin valmentajalta. Peliaika syötetään painamalla SET näppäin pohjaan ja sitten samaan aikaan pelisymbolinäppäintä. Tällöin näytössä lukee "set period length". Syötä numeronäppäimillä ottelun pituus (esim. 34 min) ja paina OK.



Hyväksy näytössä lukeva "extra time" painamalla OK näppäintä uudelleen.

Nyt kello on valmiina ottelun aloittamiseen.

Kun pelinohjaajat antavat merkin (pilliin vihellys/kiekon jäähän pudotus), niin käynnistä kello START näppäimestä. Sinun tarvitsee pysäyttää pelikello STOP näppäimestä vain, jos pelinohjaajat tätä erikseen pyytää (paha loukkaantuminen tms.). Muutoin kello pyörii koko ottelun ajan.

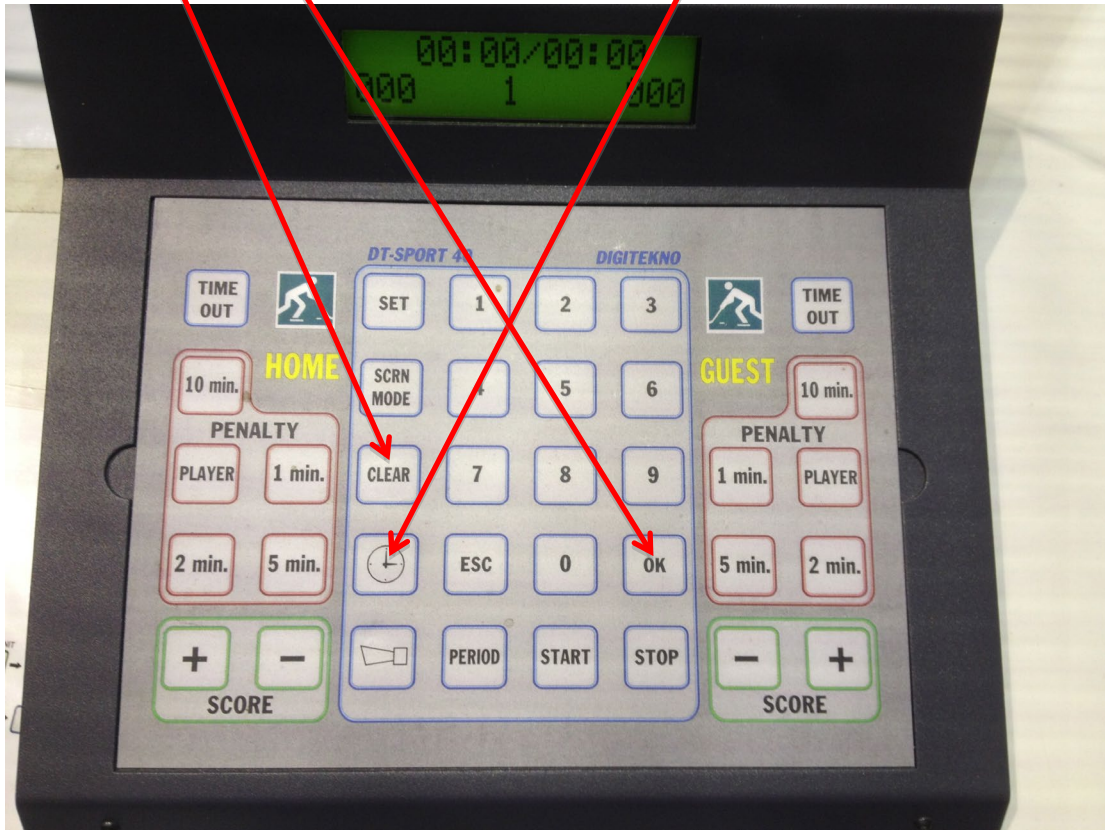
2 minuutin välein "kellottajan" tehtävä on painaa summeria vaihdon merkiksi.

Loppusummerin kello soittaa automaattisesti.

Kun loppusummeri on soinut, näytössä lukee: "intermission time?" (erätauon pituuden määrittäminen). Paina näppäimistöä 00 ja paina OK.

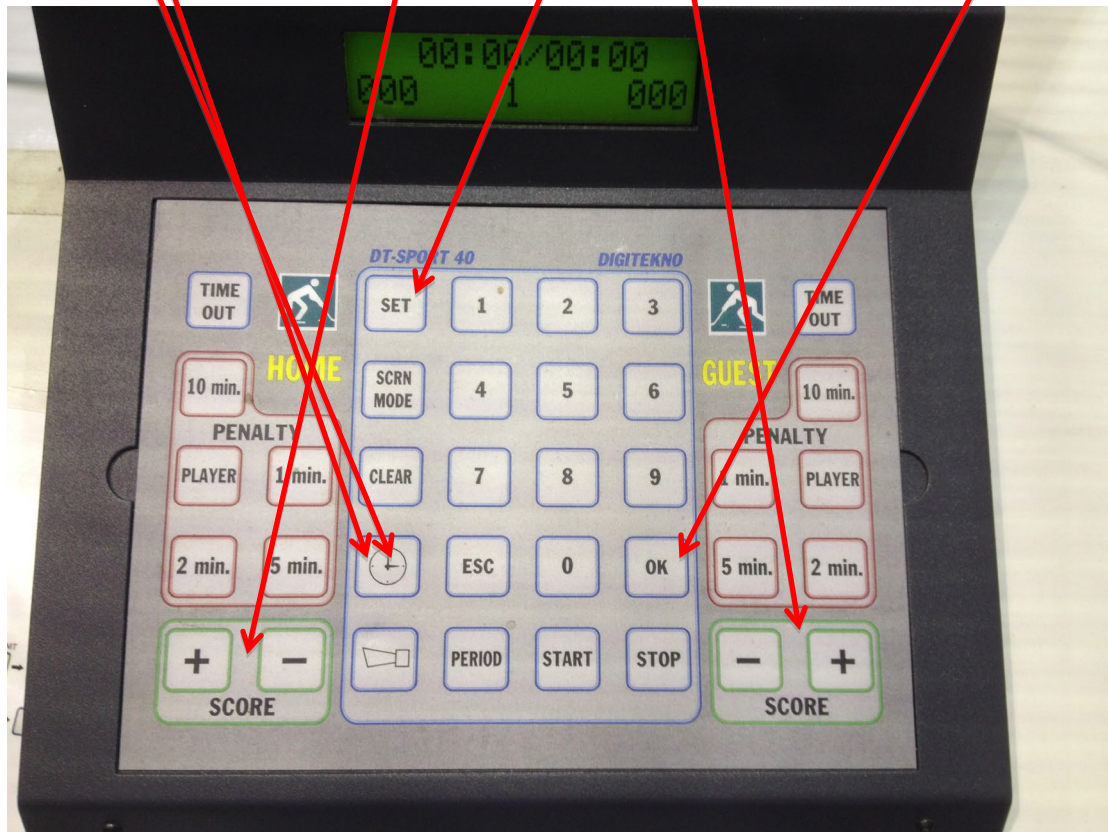
Seuraavaksi siis alkaa tapahtuman toiset ottelut. Sinun ei tarvitse enää uudelleen valita pelilajeja, eikä syöttää otteluiden pituutta jne. Riittää, että nollaat peliajan. Tämä tapahtuu painamalla CLEAR näppäin pohjaan ja saman aikaan painat KELLO symbolia. Hyväksy peliajan nollaus vielä OK näppäimellä.

Sitten voit taas aloittaa ottelun START näppäimellä, kun pelinohjaajat siihen luvan antavat.



Jos jostain syystä toinen peli onkin lyhyempi tai pidempi kuin ensimmäinen, niin aloita ohje uudelleen ottelun pituuden asettamisesta (kohta 4).

Koko ottelutapahtuman jälkeen aseta hallin seinällä olevaan näyttötauluun reaaliaika painamalla kello näppäintä. Jos näyttöön tulee 00.00, eli kello ei muistakaan entistä aikaa, niin sinun täytyy itse syöttää nykyinen aika painamalla SET näppäin pohjaan ja samanaikaisesti uudelleen kello näppäintä, jolloin näytössä lukee "fix real time". Paina OK. Syötä nykyinen aika SCORE näppäinten avulla. Tunnit vasemmalta ja minuutit oikealta. Paina lopuksi OK.



Ota lopuksi virrat pois kaikista laitteista ja palauta salkku (kello + mikrofoni) hallin vahtimestarille.

Mukavia hetkiä KURRAN ikäkausijoukkueen toimitsijana!