



## Tehtävä: Pelikello – Hervannan jäähalli

- Avain haetaan kenttähenkilöstön kopista pöydän laatikon avaamiseksi.
- Liitin mikrofoniin. Pienet painikkeet ”mikseripöydän” signaalitaso-ledien vieressä ohjaavat ääntä mikrofoniilta ja CD-soittimelta.
- Sähköpistokkeet pistorasiaan, jos ovat irti (3 kpl)
- Pelikellon näppäimistön liitin paikoilleen → Isolla taululla kellonaika muuttuu pelikelloksi. (Voi olla että muuttuu vasta kun valmistelu on suoritettu.)

### PELIKELLON VALMISTELU

**Huom:** ( sulkeissa ) on näytölle tuleva teksti ja harmaalla pohjalla on käytettävä painike

( restore peli k / e ) → ei jos kello oli jo päällä, niin paina uusi peli  
 ( jääkiekko k / e ) → kyllä  
 ( erän pituus 15 min k / e ) → ei (15:00) → 1 0 0 0 kyllä  
 ( kello ylös k / e ) → kyllä  
 ( erätauon pituus ) → 0 1 0 0 kyllä

**Huom:** Jos ei kysy erätauon pituutta jo tässä kohtaa (”uusi peli” -valinta?) , niin jatketaan:

erä (2) → 3 kyllä ( 0 00:00 3 0 )  
 Aika → 0 9 5 5 → käy → kello käy, ja summeri soi ( 0 10:00 3 0 )  
 erä (4) kyllä ( erän pituus sama k / e ) → kyllä  
 ( erätauon pituus ) → 0 1 0 0 → kyllä ( 0 00:00 4 0 )  
 erä (5) → 1 kyllä → ( erän pituus sama k / e ) → kyllä ( 0 00:00 1 0 )

### KÄYTTÖ

Sitten vaan kello käymään tuomarin vihellyksestä... Kaukosäädintä on helpompi käyttää hanskoilla. Ja punainen (ylhällä) on ”KÄY” ja vihreä (alhaalla) on ”SEIS”.

**Huom:** Kolmannen erän jälkeen kone ei ehkä osaa laskea eteenpäin minuutin taukoa, vaan silloin pitää itse painella: erä (4) → kyllä ( erän pituus sama k / e ) → kyllä

### JÄÄHY

Kun pelikello on pysäytetty, eli seis, ja tuomari osoittaa pelaajan jäähyille, niin ”sivussa” olevasta ”jäähylaatikosta” (**Huom:** koti- / vierasjoukkueen omalta puolelta) painellaan:

nro ? ? kyllä 2 min (jossa ?? on pelaajan numero, ja 2 + 2 jos tuli iso jäähy)  
 sitten vain jatketaan kellon käyttöä normaalisti. Jos tulee lisää jäähyjä, niin jatkuu samalla tavalla.  
 Jos ylivoimalla pelaava joukkue saa maalin, niin jäähy poistetaan peruutusnappulalla:  
 → 0 ( Poistetaanko jäähy k/e ) → kyllä

(Kone näyttää kenen jäähyä ollaan poistamassa, eli jos penkillä on useampia ja vuorossa olisi ensin iso jäähy 2 + 2, niin valitaankin ei, jonka jälkeen kone ehdottaa seuraavaa poistettavaa.)

### MAALI

Maalin tullessa painetaan vaan koti- / vierasjoukkueen puolelta TULOS-kohdasta kerran +  
 (Tämä näppäin toimii vaikka kello kävisikin. Virheen sattuessa - nappulasta poistuu merkintä.)

Lopuksi vain irrotetaan liittimet, laitetaan laatikko lukkoon ja palautetaan avain kopin seinälle.