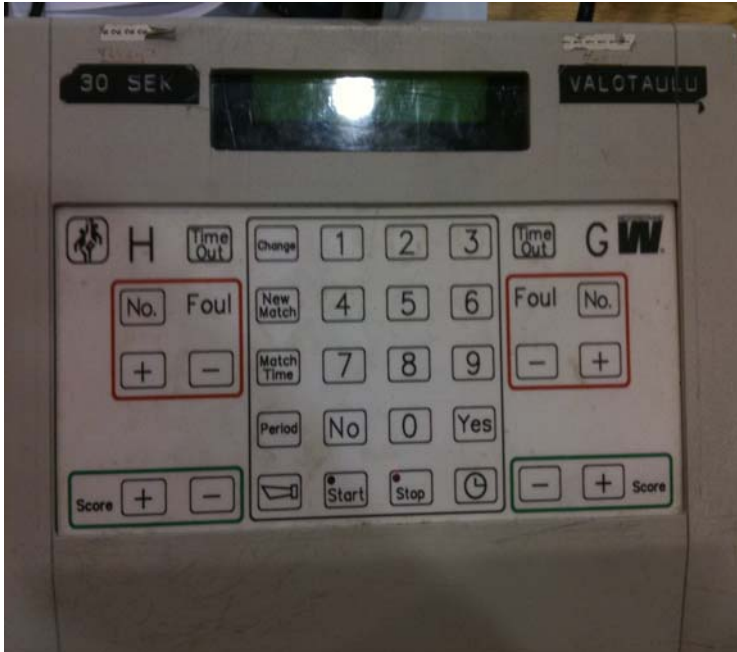




Noormarkun Koitto jalkapallo



Opastusta Urheilutalon piste/ajanottolaitteen käyttöön



Laite löytyy urheilutalon valvomon alimmasta pöytälaatikosta. Kannattaa ottaa mukaan myös leveä teippiirulla (3 – 5 cm) jolla saa teipattua laitteen piuhan lattiaan siististi kiinni. Kannattaa ottaa myös varoiksi käsiajanottolaite mukaan jos jokin menee pieleen.

Kun virta on kytketty tulee näyttöön valinta mikä laji. Valinta yes (kyllä) jos oikea, valinta no (ei) jos väärä. Futsalin kohdalle tulee sisäjalkapallo.

Tämän jälkeen valitaan Match time (eli erän peli-aika), esim. 15 min = 1500 näytössä ja hyväksytään yes näppäimellä. Käynnistetään Start näppäimellä tuomarin vihellyksestä.

Jos on yksi tällainen erä, niin pelin päätyttyä vaan New match (uusi peli) + yes ja on valmiina seuraavaan peliin.

Jos seuraavana toinen erä, niin valitse Period, pitää olla numero 2, jos ei ole, niin vaihda, hyväksy painamalla yes. Seuraavana kysyy vielä onko peliaika sama, hyväksy painamalla yes.

Pisteet, virheet ja ajan pysäytys

Pisteet valitaan vasemmanpuolisella Score osiolla (+ lisää, - alas jos painaa vahingossa liikaa) kotijoukkueelle ja oikeanpuolisella samalla tavalla vierasjoukkueelle. Seinän näytössä K = koti ja V = vieras

Virheet. Näitä ei voi futsalissa käyttää, kun on vain 3 virhettä tuossa laitteessa. Merkitkää ylös pöytäkirjaan ja jos erän aikana tulee 5 per joukkue, niin maininta erotuomarille. Erän päätyttyä kumuloituvat virheet nollataan.

Ajan pysäytys. Loogisesti Stop pysäyttää pelikellon ja Start käynnistää uudelleen. Tätä tarvitaan jos peliaika on tehollinen. Eli peliaika pysäytetään, kun pallo ei ole pelattavissa (huom. maalivahdin torjuttua pallo lasketaan edelleen olevan mukana pelissä). HUOM! Peliaika pysäytetään myös jos tuomari niin näyttää (esim. pahempi loukkaantuminen tai muu suurempi virhe) sekä joukkueiden aikalisien ajaksi tulee pelikello pysäyttää.