

SEIKO

ICE HOCKEY TIME

PENALTY TIME: ON PERIOD: COUNT DOWN
INT : COUNT DOWN

1st	INT	2nd	INT	3rd	INT	EXT	GLS
5	15	5	15	5	15	3	5 --

5:00
STOP 0

FUNCTION PENALTY

FUNC AC SHOT

EXT

ICE HOCKEY TIME

ALARM

MANU AUTO

START/STOP

7	8	9	T.SET
4	5	6	P.SET
1	2	3	D.CHG
0	+	-	SET

時間操作盤 (TIME)

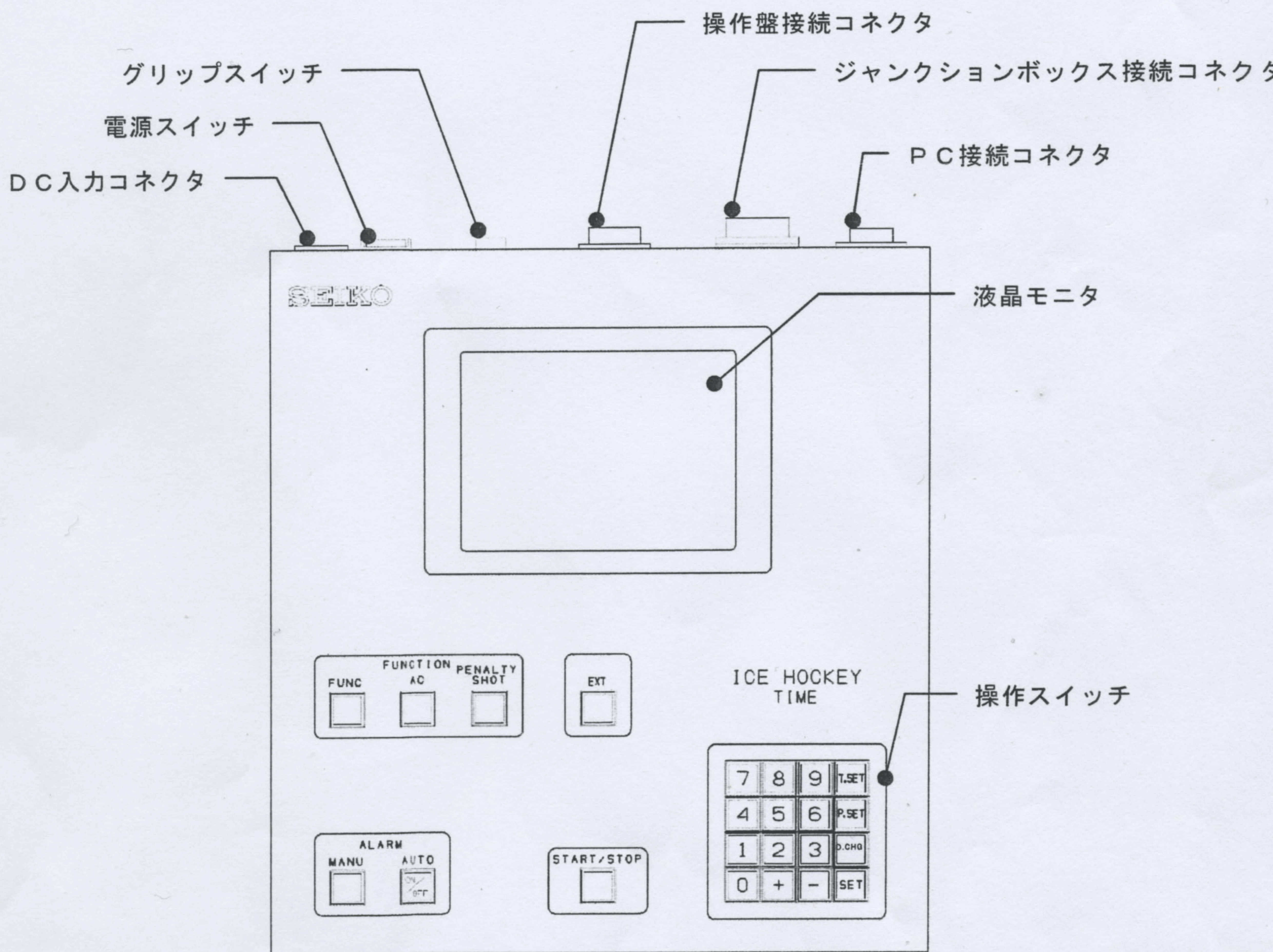
この操作盤は、ゲームタイム、インターミッションなど時間を管理する操作盤です。

タイムのスタート/ストップ、初期設定、アラームのON/OFF等の機能があります。

この操作盤は通常得点操作盤に接続されます。

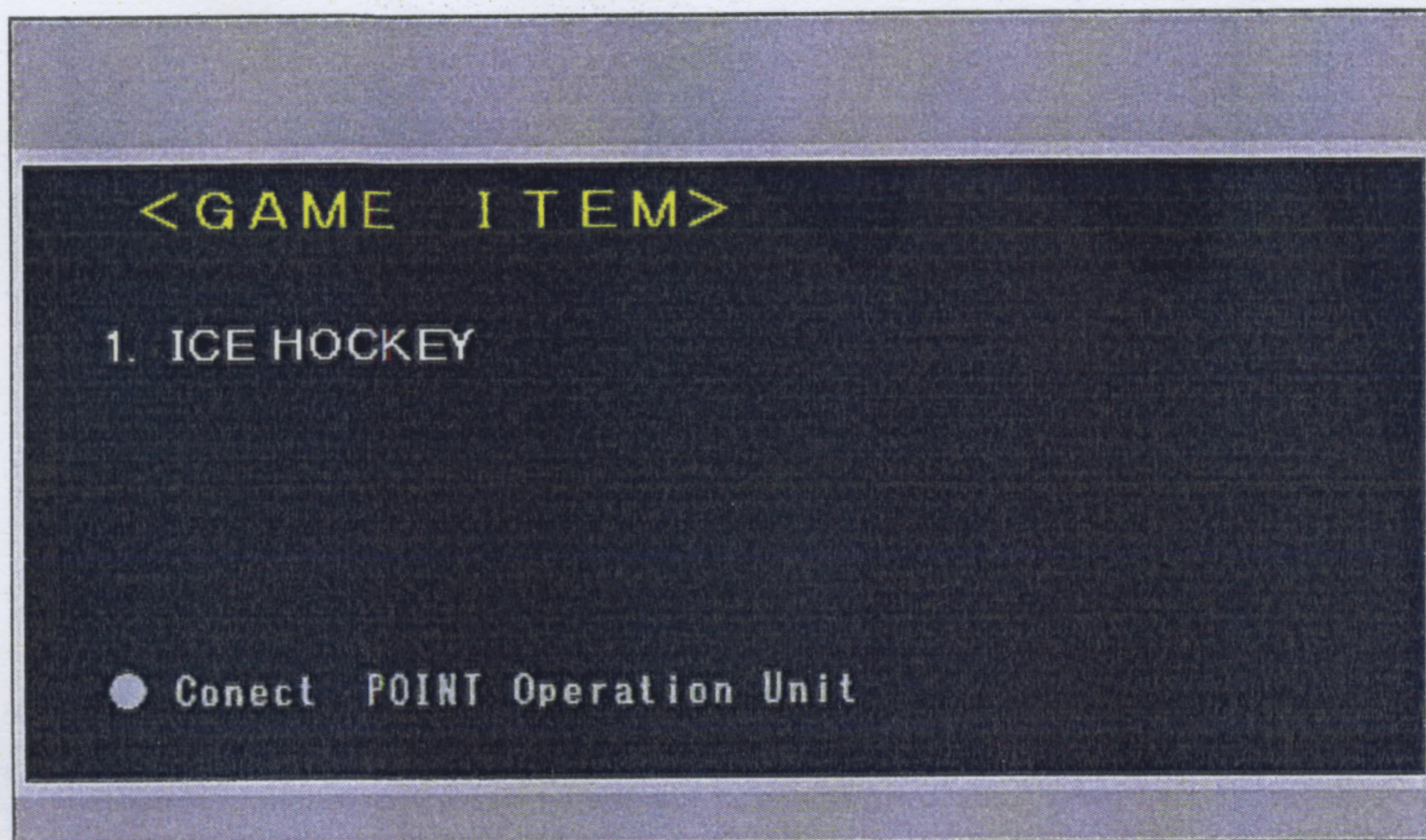
また、得点操作盤、ペナルティ操作盤にて入力したデータは、この操作盤を経由して、表示盤へ送信されます。

4.1 各部の名称

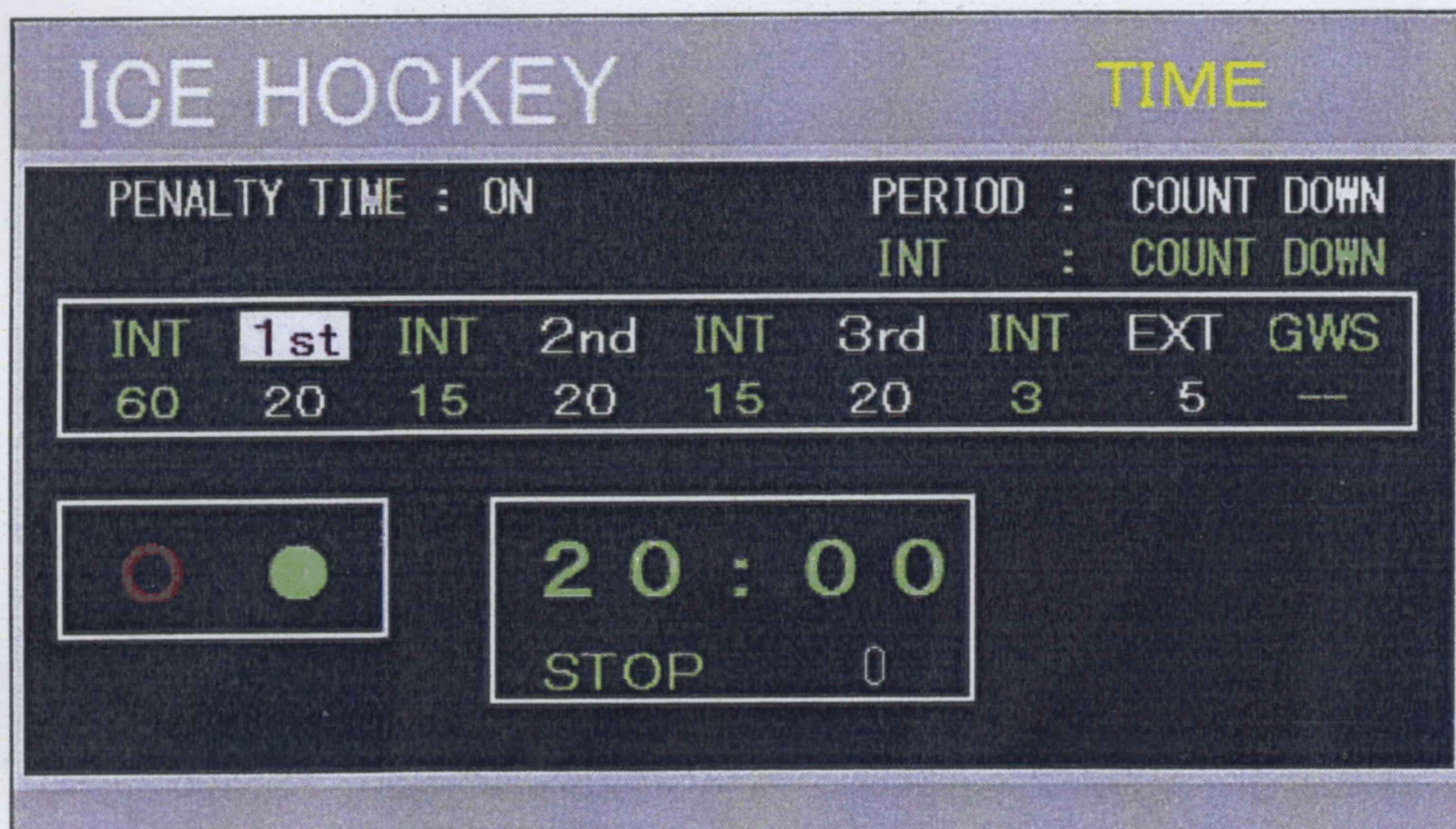


① 電源の投入

時間操作盤の電源を入れたとき、得点操作盤が接続されていないときは下記の画面が表示されます。ペナルティ操作盤が接続されていないときも、同様の画面が表示されます。



各操作盤を接続し、電源を入れると、自動的に競技画面が表示されます。



② オールクリア

FUNC + **AC**

各データを消去し初期状態にする場合は、**FUNC** と **AC** の2つのキーを押します。1試合が終了し、次の試合に移行する場合などに行います。

※ 上記の **FUNC** + **AC** のように、+ にて2つのキーを記述している場合は、2重押しを表します。
前に記述しているキー(**FUNC**) を押しながら、次のキー(この場合は **AC**) を押します。各操作盤共通です。

③ 表示盤の再表示 FUNC + SET

このキーを押すと、表示盤に全データを送信します。
表示盤の表示の一部に異常がある時などに使用します。

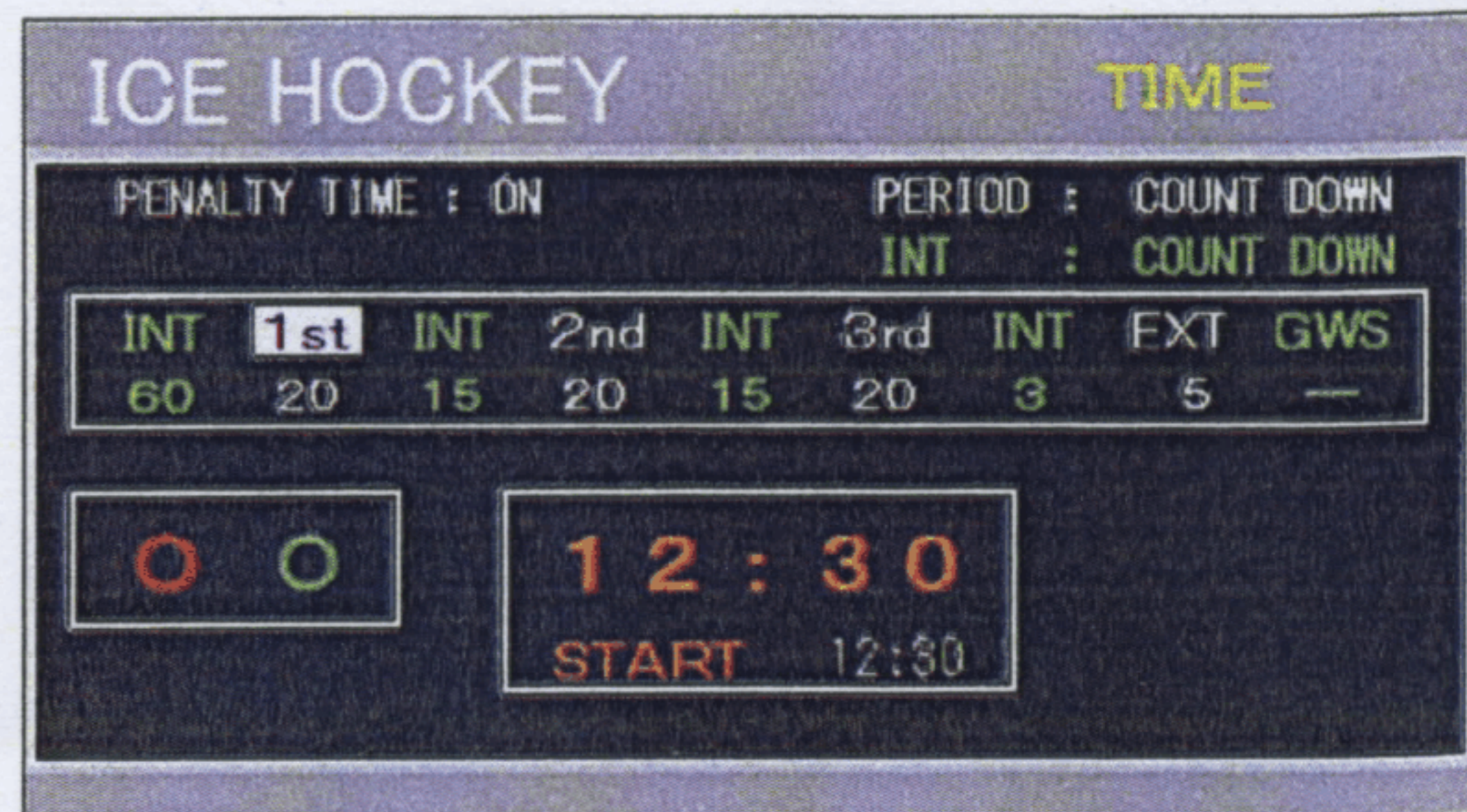
④ タイムのスタート/ストップ START/STOP

このキーを押すたびにタイムが、スタート・ストップを繰り返します。

各ピリオド終了時には、自動的にインターミッションがスタートします。

インターミッション終了時には、このキーを押すことによりゲームタイムがスタートします。

各ピリオドの実行中には、右の図のように、「START」の文字列表示と、橙色の時間表示欄がゲームタイムのスタート中を表します。



⑤ 延長戦 EXT

延長戦の場合は、第3ピリオド終了後にこのキーを押し、延長モードに入ります。

延長前のインターミッションが設定されている場合は、自動的にインターミッションのカウントを開始し、カウント終了後 START/STOP で延長戦をスタートします。

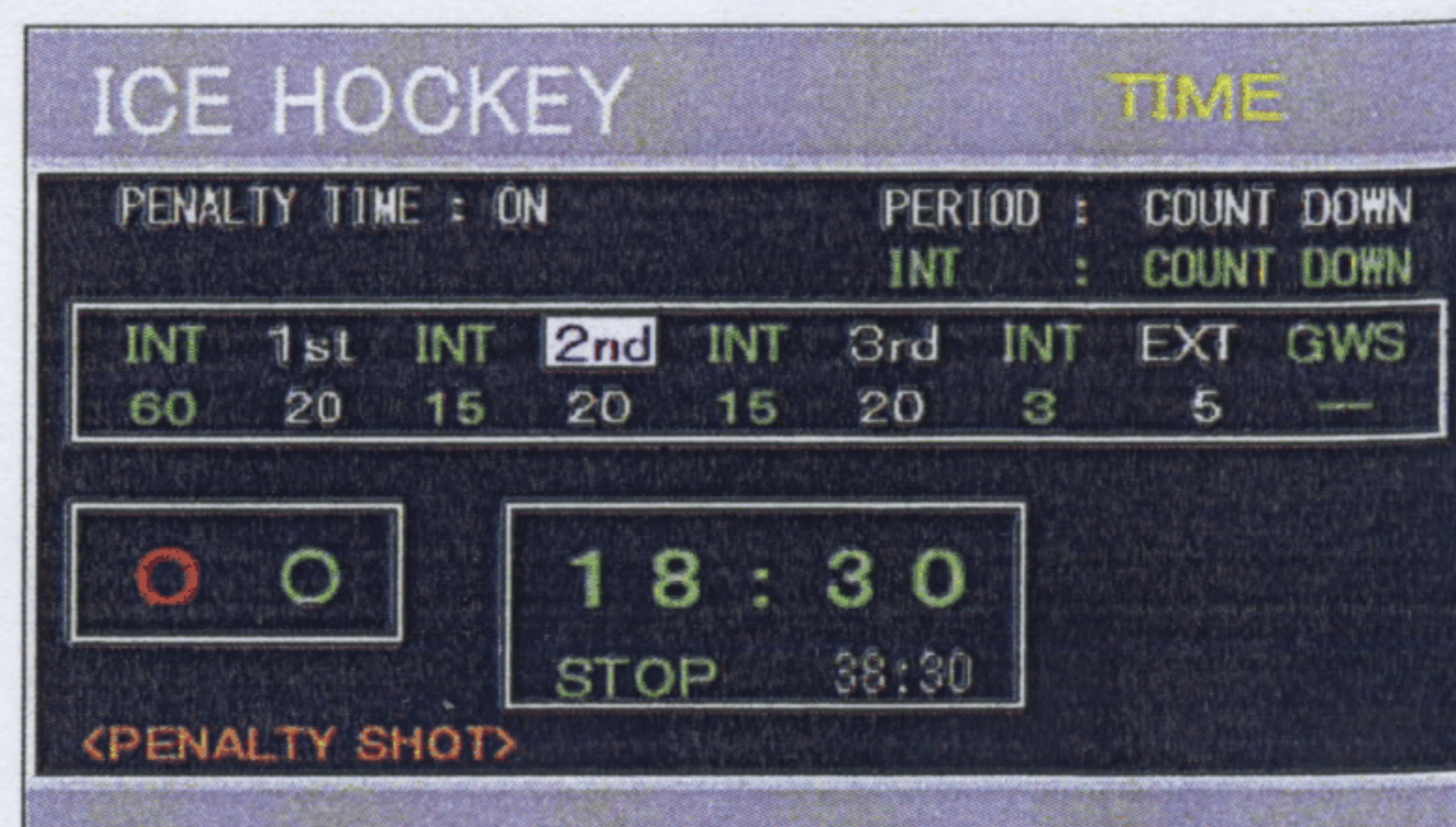
延長前のインターミッションが '0' に設定されている場合は、START/STOP を押すとすぐに延長戦をスタートします。

⑥ ペナルティショット FUNC + PS

ペナルティショットを行う場合には、この操作を行います。
緑ランプが消灯し、ゴールジャッジのグリップスイッチが有効になります。

通常ゲームタイムが停止している時は緑ランプが点灯し、ゴールジャッジがグリップスイッチを押しても赤ランプは点灯しませんが、この操作によりゴールジャッジのグリップスイッチが有効になります。

再度 FUNC + PS を押すか、ゲームタイムをスタートすることにより、この設定は自動解除されます。



⑦ オートアラーム ON/OFF の切り替え AUTO

このキーは自動でアラームを鳴らすかどうかの選択スイッチです。

ONの時はキートップが点灯し、アラーム信号がゲームタイム/インターミッションの終了時およびインターミッション終了 3 分前、2 分前に出力されます。

⑧ マニュアルによるアラーム信号出力 MANU

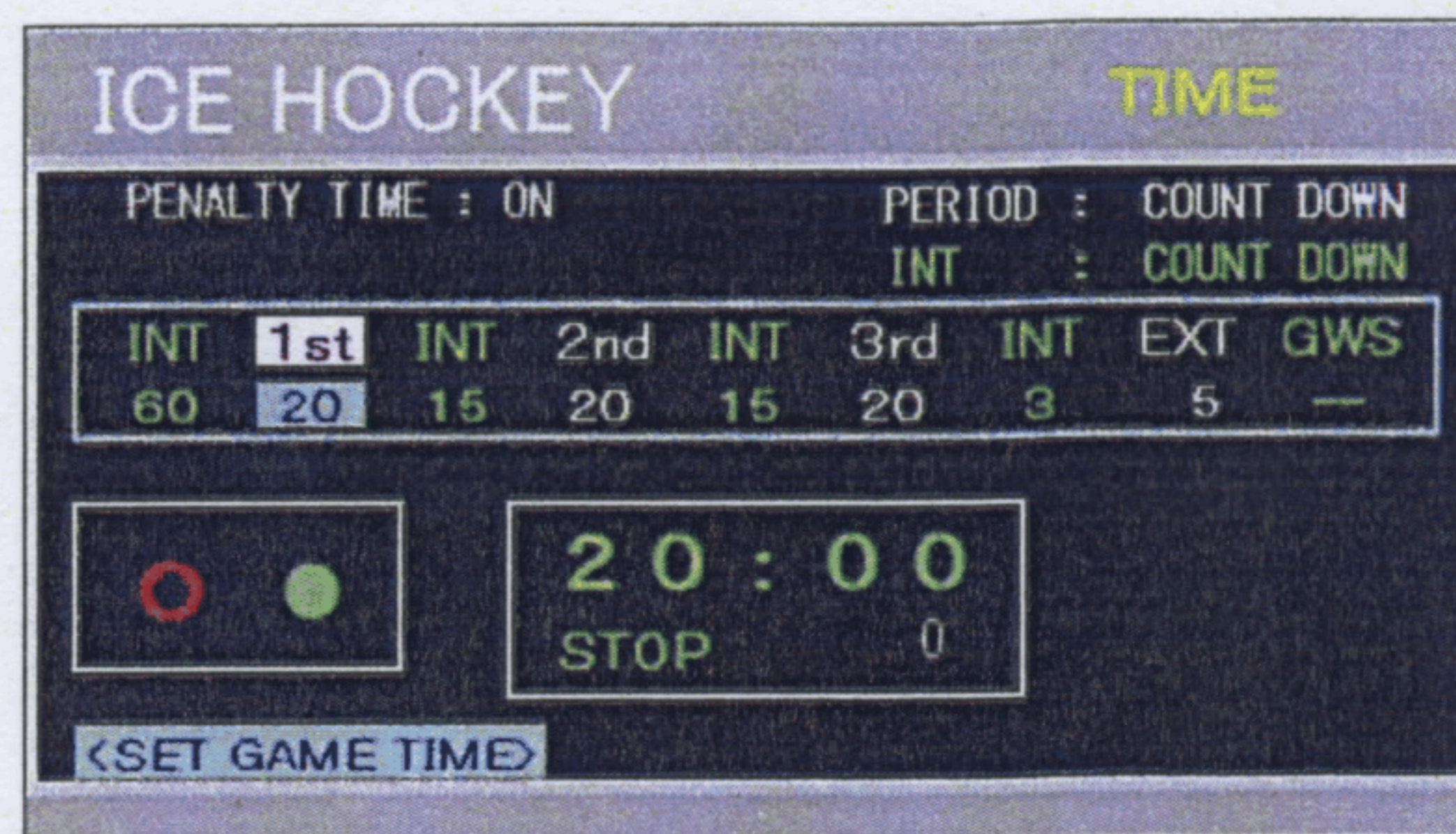
このキーを押している間、アラーム信号が出力されます。

⑨ 競技時間の設定 FUNC + P.SET → (時間設定) → SET

競技時間は、初期画面の表示にもあるように、IIHFルールに定められた設定となっております。

少年用など競技時間の異なるゲームの場合に行います。

この設定は、ゲームタイムがストップしているときに有効ですが、時間の経過による制約もありますので、必ずゲームスタート前に行ってください。



FUNC + P.SET を押します。

最下段左に<SET GAME TIME>のメッセージが表示されとともに、第1ピリオドの時間表示が反転・点滅して、ゲームタイムの時間の変更が可能になります。

+ (右移動) および - (左移動) を押して入力位置を移動し、0 ~ 9 のキー2桁にて、ピリオドおよびインターミッションの時間設定を行います。

入力後、SET を押すと、入力された競技時間が確定し、この設定状態を解除します。

入力を取り消す場合は、P.SET を押します。

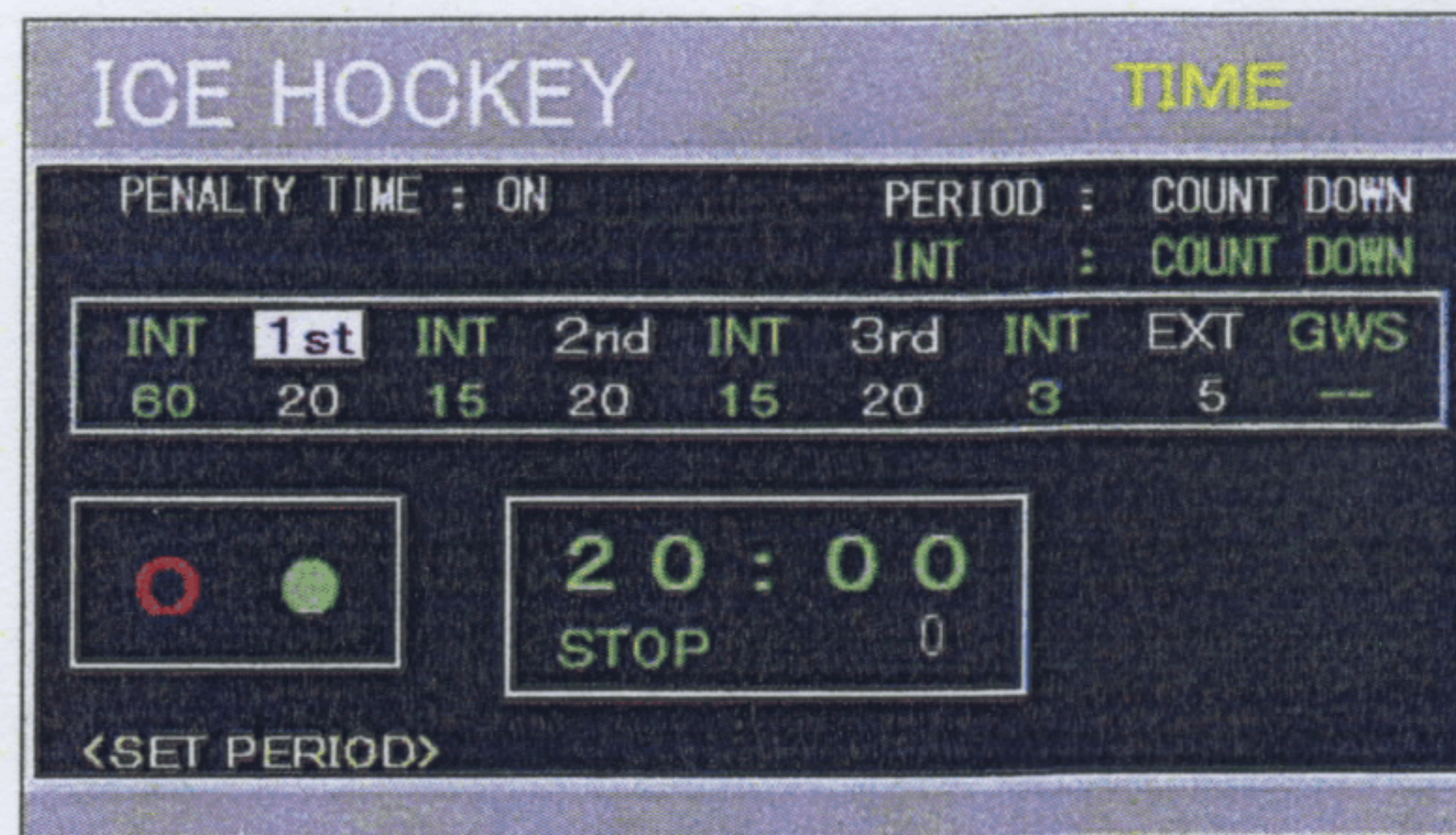
⑩ 実行ピリオドの設定 P.SET → (移動) → SET

電源投入時およびオールクリアを行ったときには、1ピリオドからスタートするように設定されています。試合前のカウントダウンを実行するときには、

- (左移動) を押して SET を押します。

この設定は、ゲームタイムがストップしているときに有効ですが、時間の進行に影響しないように注意して行ってください。

取り消す場合は、再度 P.SET を押します。



⑪ 現在時間の設定 **FUNC** + **T.SET** → (時間設定) → **SET**

現在の時間を任意の時間に設定変更することができます。

0 ~ **9** のキー4桁にて現在時間の設定を行います。たとえば、**1:23** と入力する場合は

0 **1** **2** **3** と押します。

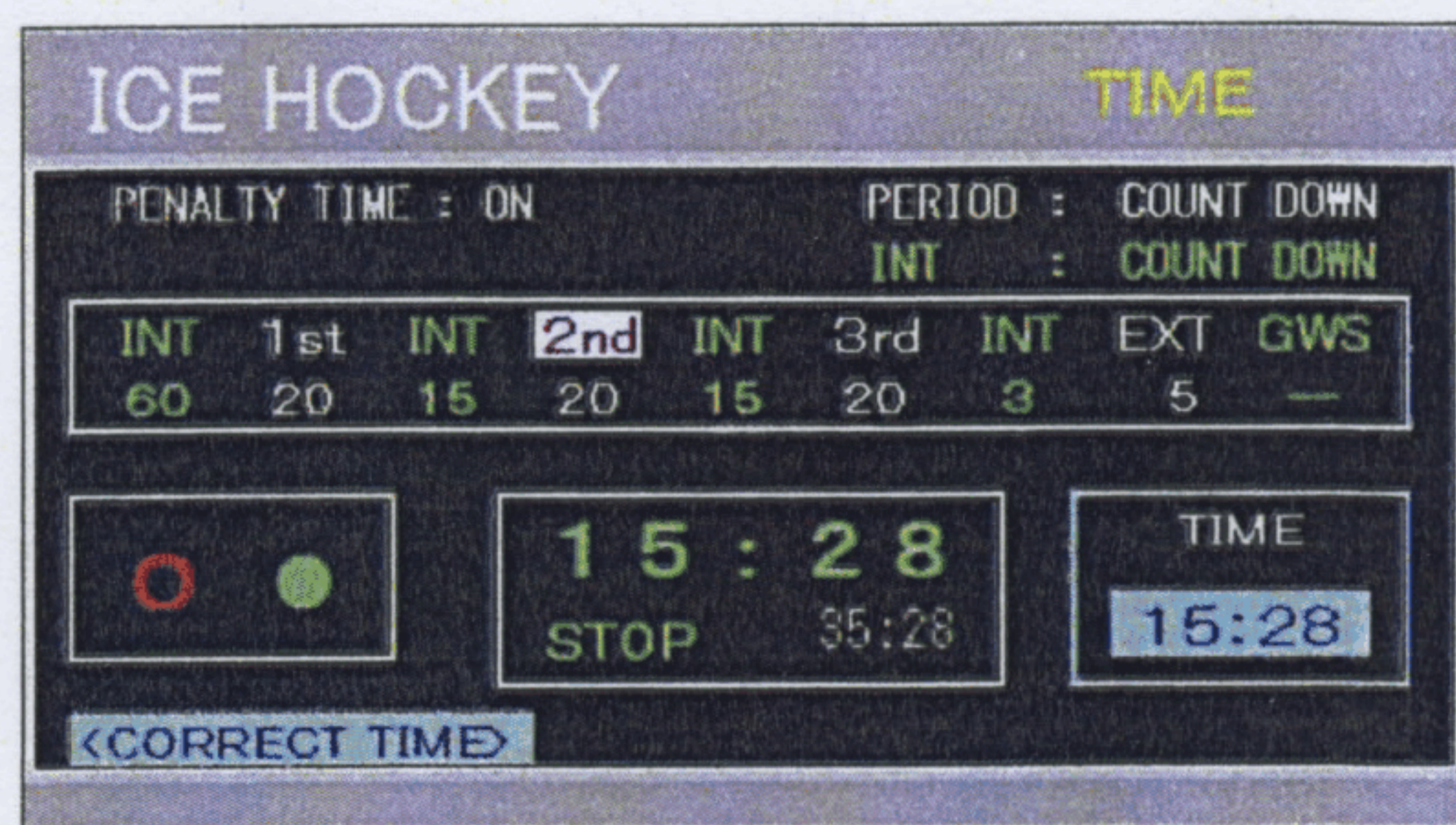
また微調整する場合は、**+**、**-** キーを押します。

+ (+1秒)、**-** (-1秒)、**FUNC** + **+** (+1分)、**FUNC** + **-** (-1分)

が設定できます。入力が終了したならば、**SET** を押します。

取り消す場合は、**T.SET** を押します。

この操作はゲームタイムがストップしている時のみ有効です。

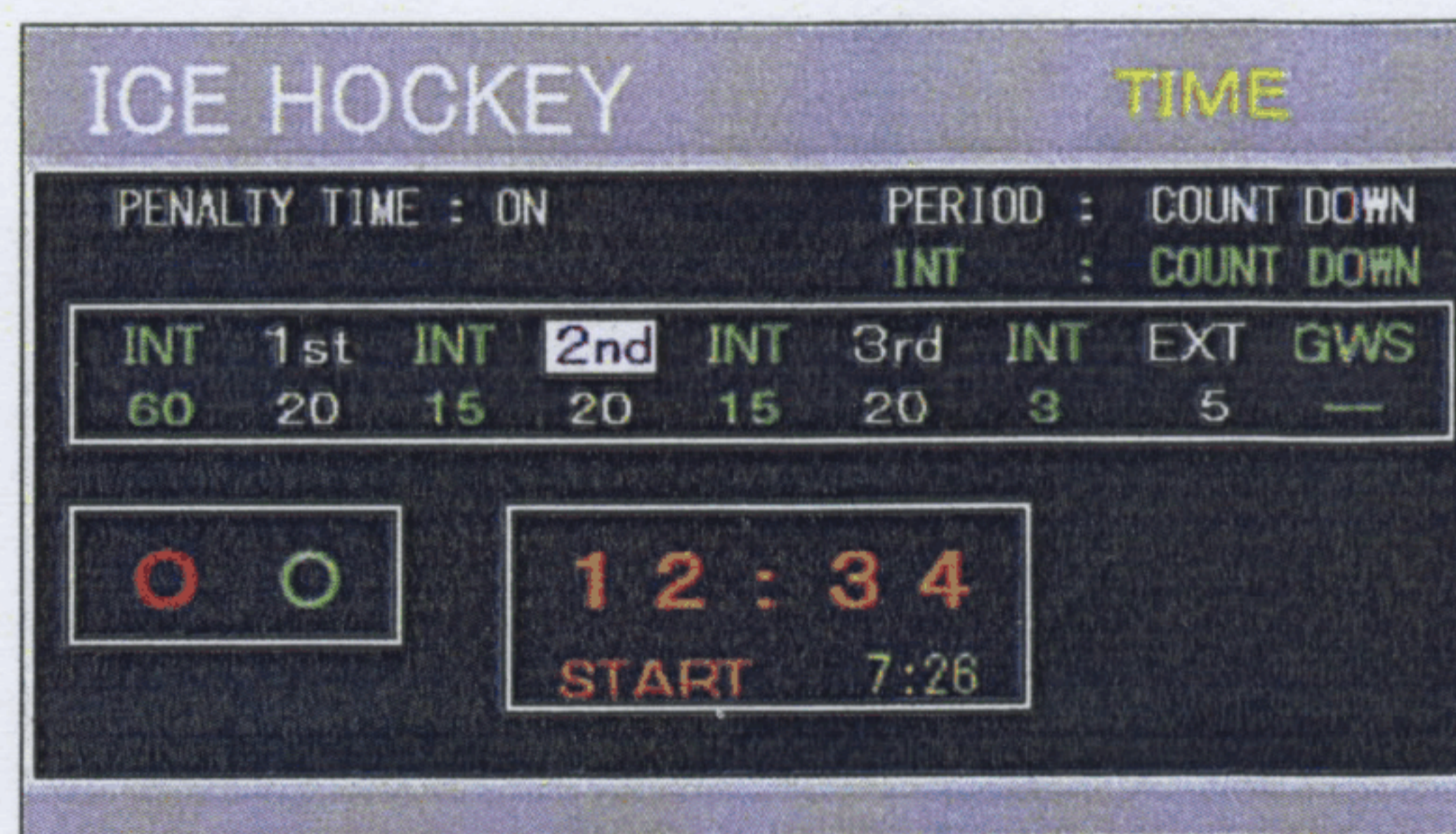


⑫ 時間表示の変更 **D.CHG**

初期状態では、現在時間の下部に、競技のトータル時間が表示されています。

トータル時間を各ピリオドの経過時間/残時間の表示に切り替えることができます。

カウントダウンでは経過時間、カウントアップでは残時間が、黄色で表示されます。



⑬ チーム名の初期化 **FUNC** + **0**

チーム名の表示を初期状態の「HOME」「VISITOR」にします。

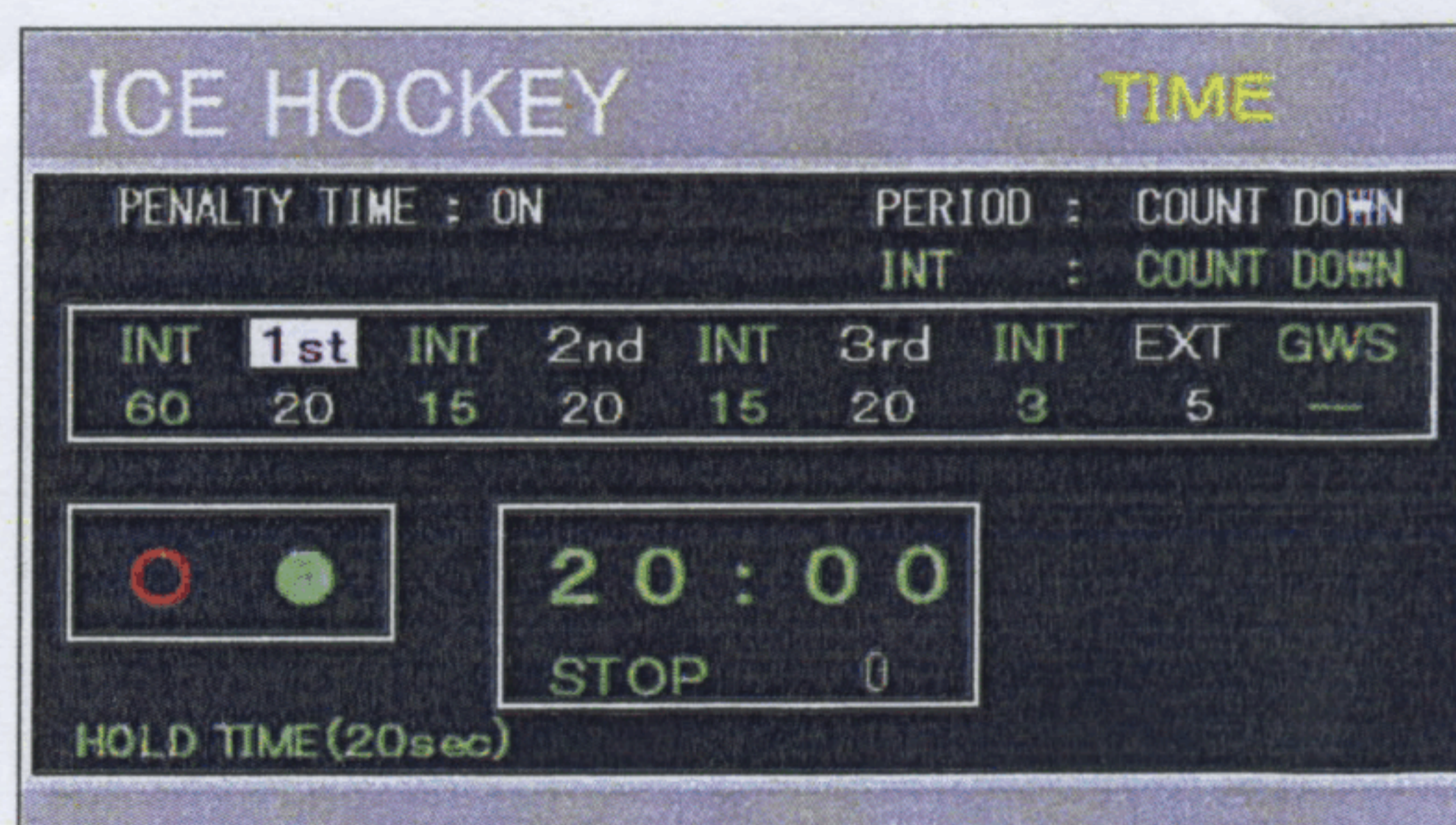
再度、**FUNC** + **0** を押しと、元のチーム名を表示します。

⑭ ホールド時間の切り替え **FUNC** + **3**

各ピリオドの終了後インターミッションの開始時に、ピリオドの終了時間をホールドして表示します。

FUNC + **3** を押すたびに、20 秒/30 秒/なしが切り替えできます。(初期値は 20 秒)

※ 各操作盤の表示はホールドしないで、ただちに切り替わります。

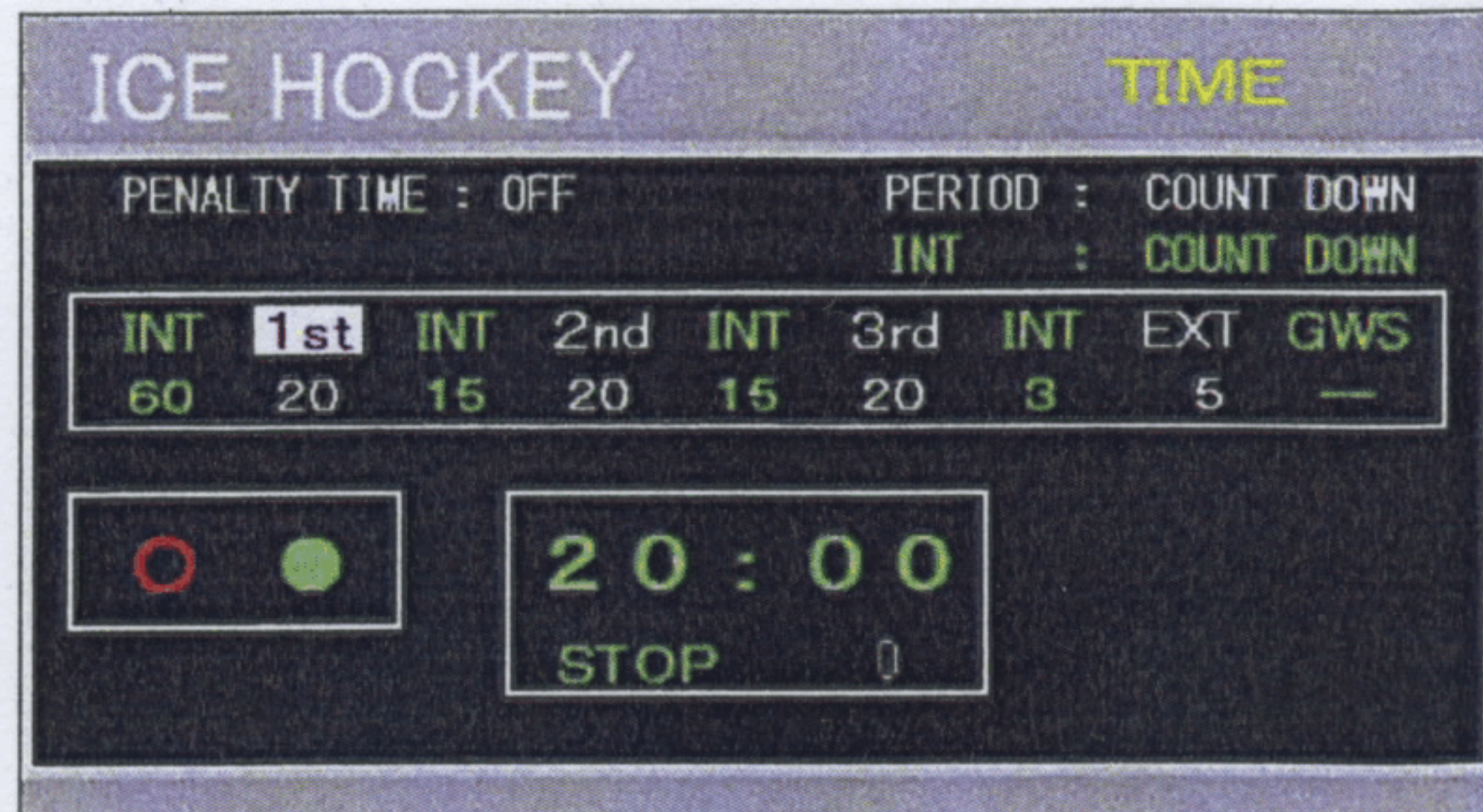


⑮ ペナルティ時間の表示 ON/OFF FUNC + 5

ペナルティ時間の表示をON/OFFします。

(初期値はON)

その状態は、操作盤の表示で確認できます。

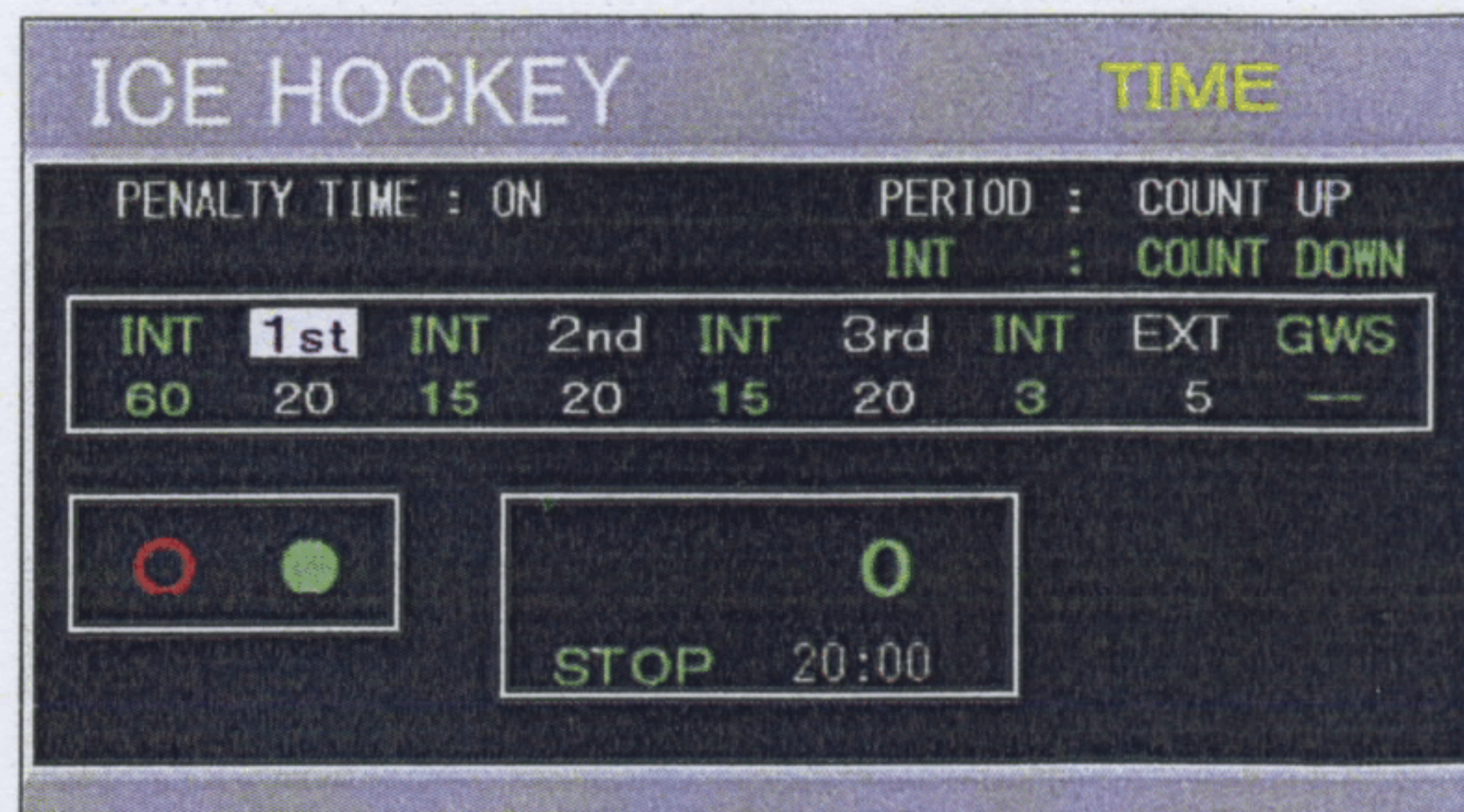


⑯ ゲームタイムのカウントアップ/ダウンの変更 FUNC + 7

ゲームタイムのカウントは、初期状態ではカウントダウンに設定されています。

ゲームタイムのカウントアップ、ダウンを変更する場合は、この操作を行います。

この操作はゲーム開始前に行ってください。



⑰ インターミッションのカウントアップ/ダウンの変更 FUNC + 9

インターミッションのカウントは、初期状態ではカウントダウンに設定されています。

インターミッションのカウントゲームタイムのカウントアップ、ダウンを変更する場合は、この操作を行います。

この操作はゲーム開始前に行ってください。

⑱ タイムアウトの表示

ペナルティ操作盤で設定された、タイムアウトを表示します。

オートアラームONのとき、終了時にホーンが鳴動します。

時間操作盤では、タイムアウトの操作はありません。

※ タイムアウトは、現在時間の設定中は表示されません。

