

SEIKO

ICE HOCKEY POINT

HOME	5:00	VISITOR
2	1st	1
	2nd	
	3rd	
	EXT	
	GIS	
2	TOTAL	1

FUNCTION

FUNC	AC	EDIT

SIDE CHANGE

ICE HOCKEY POINT

POINT

-
+

GOAL

ASSIST
OFF

7	8	9
4	5	6
1	2	3
0	REV	SET

GOAL

OFF
ASSIST

POINT

-
+

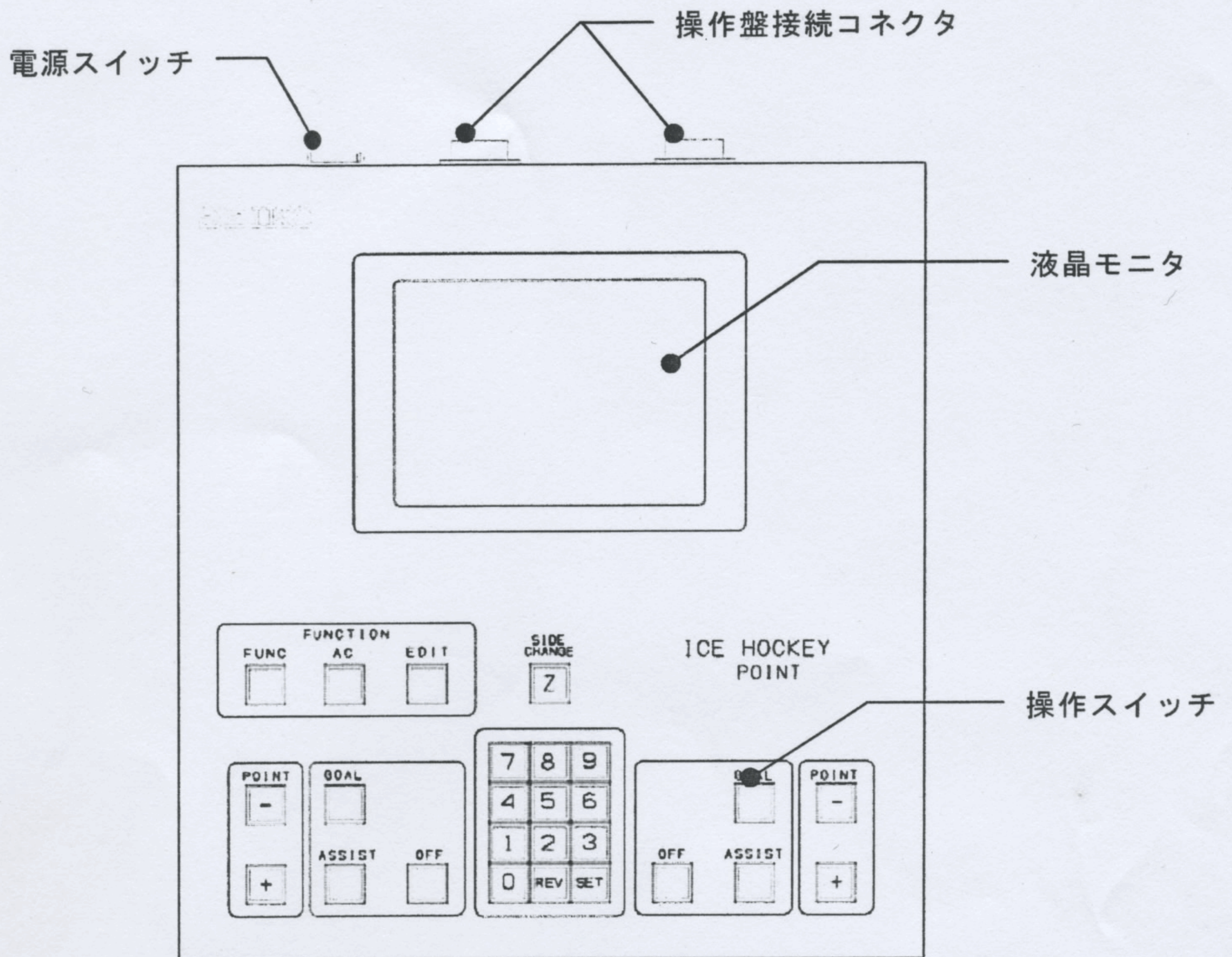


## 5 得点操作盤 (POINT)

この操作盤は、得点、ゴール選手 No.、アシスト選手 No.を入力する操作盤です。

この操作盤は、時間操作盤に接続されます。

### 5.1 各部の名称





## 5.2 操作方法

電源を投入すると、下記の画面が表示されます。

ICE HOCKEY		POINT
HOME	20:00	VISITOR
0	0	0
	1st	
	2nd	
	3rd	
	EXT	
	GWS	
0	TOTAL	0

**+**、**-**、**GOAL**、**ASSIST**、**OFF** のキーは、HOMEチーム用(左側)、VISITOR用(右側)と分かれています。以下の説明では、片方のみの説明をしておりますが、両方共通に使用できます。

### ① オールクリア **FUNC** + **AC**

得点操作盤の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。時間操作盤のオールクリアにて得点操作盤のデータを消去しますので、得点操作盤では特に押す必要はありません。

### ② 得点の復活 **AC**

時間操作盤、または得点操作盤にてオールクリアを行ったときなど、得点を復活したいときには、直後に **AC** を押します。新たに得点を入力したときはむこうとなります。

### ③ 得点の加算 **+**

得点を入れるときは、**+** キーを押します。

現在のピリオドのポイントが1点加算され、得点を入力すると、**GOAL**、**ASSIST** のキーが点灯し、ゴール選手、アシスト選手の番号入力ができる状態になります。

ICE HOCKEY		POINT
HOME	13:57 27:23	VISITOR
2	1st	3
2	2nd	4
	3rd	
	EXT	
	GWS	
4	TOTAL	7

注) 得点の最大値は、各ピリオド、合計とも99点までです。

### ④ 得点の減算 **-**

入力した得点を取り消すときなどには、**-** を押します。

現在のピリオドのポイントが1点減算され、**GOAL**、**ASSIST** のキーが消灯します。

また、ゴール選手、アシスト選手の番号表示は消去されます。



⑤ **ゴール選手番号入力** **GOAL** → (選手番号入力) → **SET**

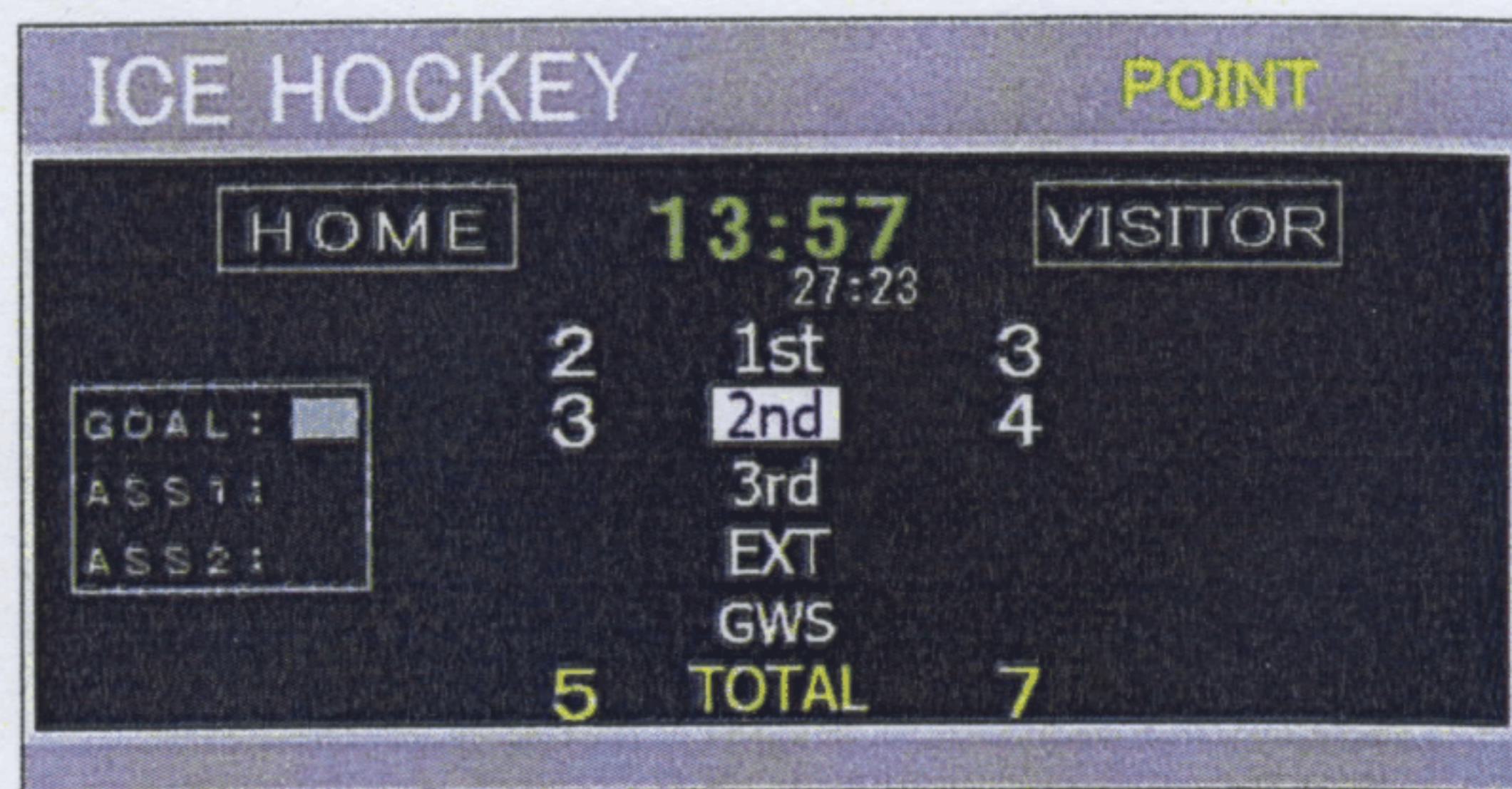
ゴール選手番号を入力するときには、**GOAL** キーを押します。

キーのランプが点灯しているときのみ、有効です。

**GOAL** キーを押すと、右のような画面が表示されますので、選手番号(1~99)を数字2桁にて入力し、

**SET** を押します。

番号をクリアするには、**REV** を押します。



⑥ **アシスト選手番号入力** **ASSIST** → (選手番号入力) → **SET**

アシスト選手番号を入力するときには、**ASSIST** キーを押します。

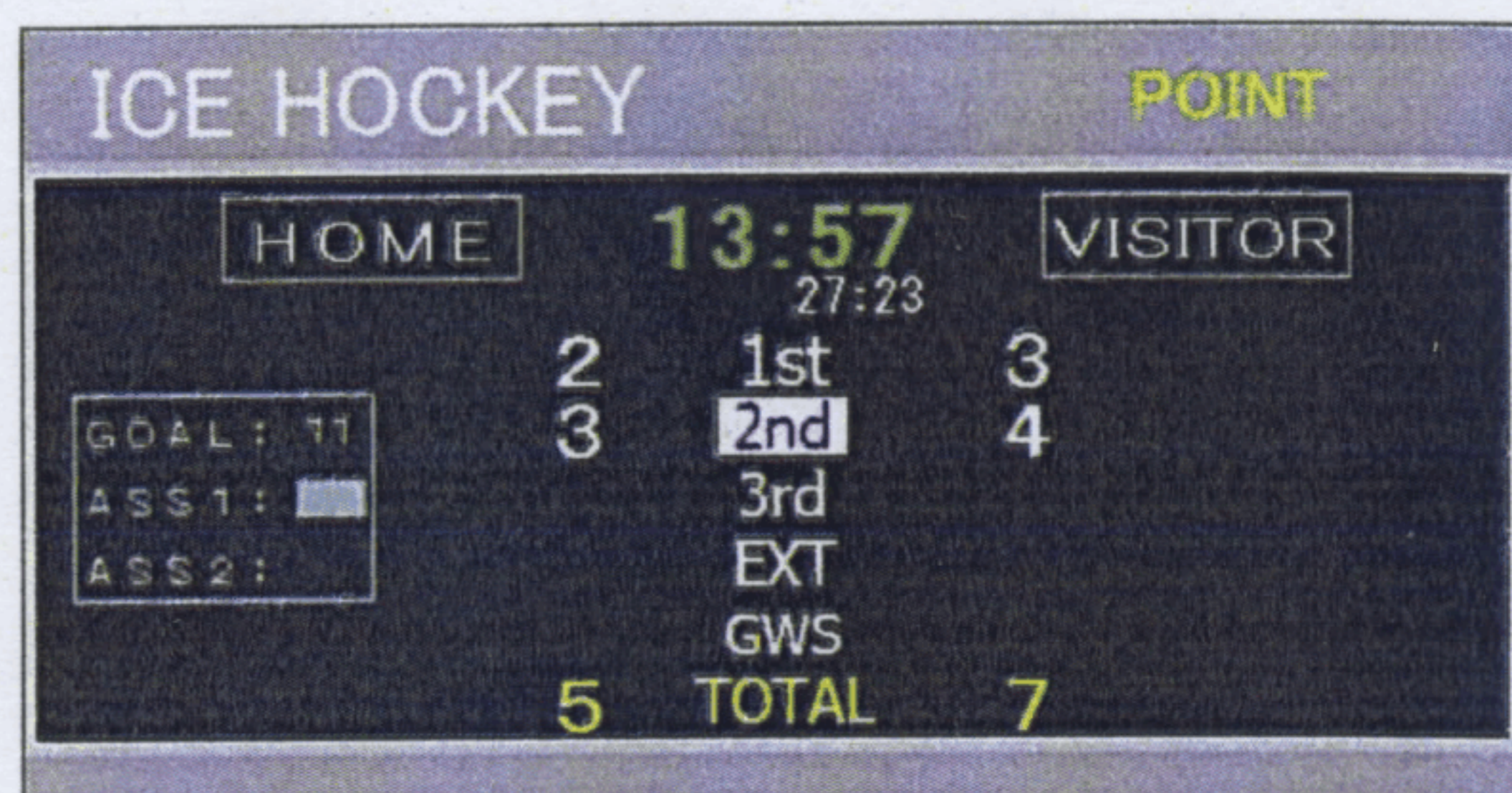
キーのランプが点灯しているときのみ、有効です。

**ASSIST** キーを押すと、右のような画面が表示されますので、アシスト1の選手番号(1~99)を数字2桁にて入力し、**SET** を押します。

アシスト1を入力して**SET** を押すと、アシスト2の入力状態となります。アシスト1と同様に入力します。該当する選手がいない場合には、そのまま**SET** を押

します。右の図は、ゴール選手番号を入力した後、アシスト選手番号を入力する例ですが、アシスト

トから入力することもできます。



⑦ **ゴール・アシスト表示 OFF** **OFF**

表示されているゴール選手番号、アシスト選手番号を消すときには、**OFF** を押します。

なお、この操作を行わなくても、新たな得点が入ったとき、得点を取り消したときなどは、自動的に表示 OFF となります。

⑧ **ゴール・アシスト表示のタイマー設定** **FUNC** + **SET**

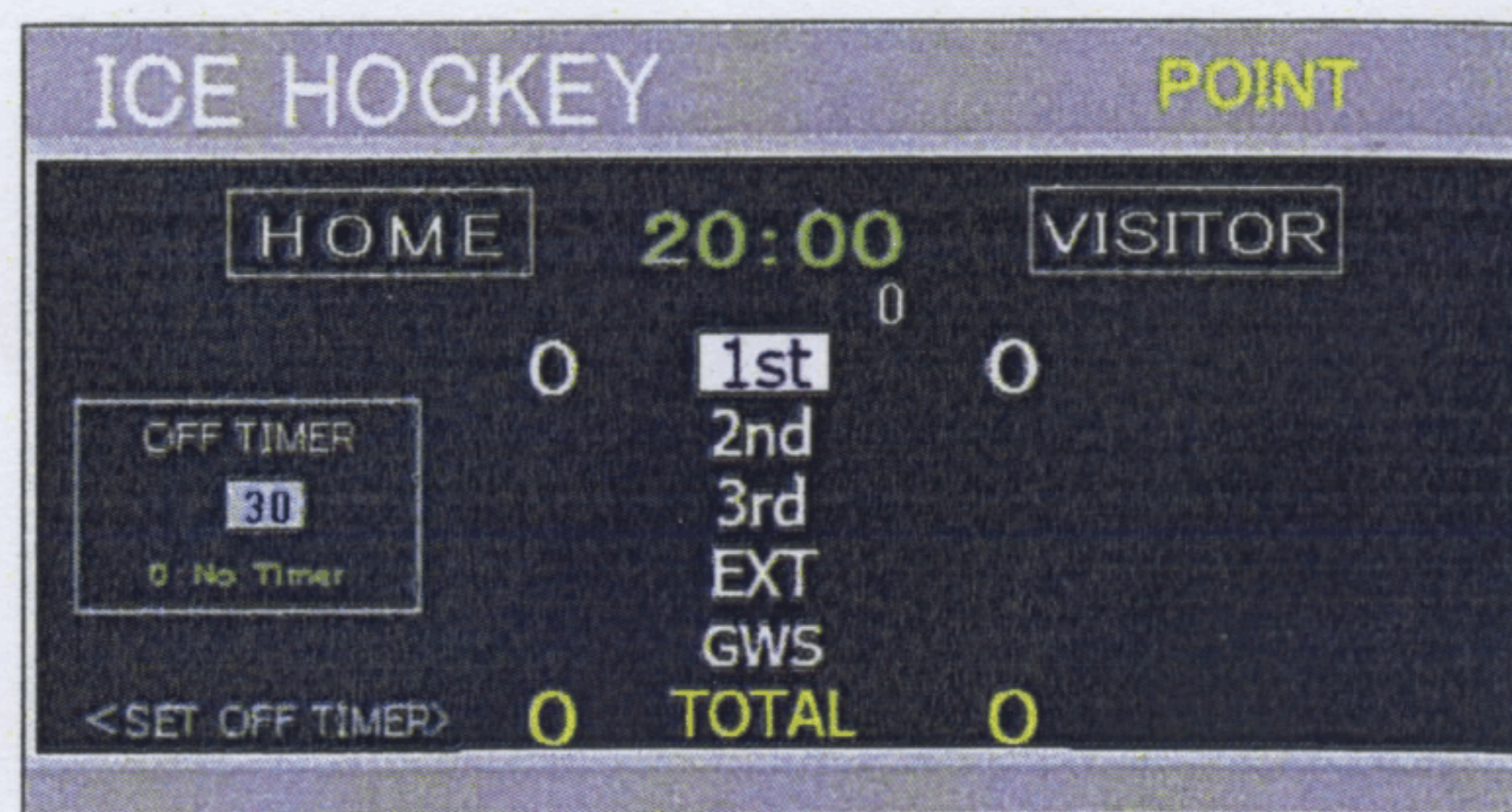
ゴール選手番号、アシスト選手番号を設定時間で自動で消去したい場合には、**FUNC** + **SET** キーを押します。右のような画面が表示されますので、選手番号の表示時間(1~99)を数字2桁にて入力し、**SET** を押します。

タイマー設定を変更すると、その指定時間(1秒~99秒)ゴール・アシスト表示を行い、自動的に消去されます。

自動消去をしない場合は、0を設定します。

(この操作盤の電源投入時は、タイマー0に設定されています。)

新たな得点が入ったとき、得点を取り消したとき、および**OFF** を押したときは設定にかかわらず、表示 OFF となります。





⑨ **ゴール選手番号の訂正** **REV** + **GOAL** → (選手番号入力) → **SET**

表示されているゴール選手番号を訂正する場合には、**REV** + **GOAL**を押します。  
 この場合、**GOAL**のランプが点灯していなくても実行できます。  
 以後の操作は、ゴール選手番号の入力と同様です。

⑩ **アシスト選手 No.の訂正** **REV** + **ASSIST** → (選手番号入力) → **SET**

表示されているアシスト選手番号を訂正する場合には、**REV** + **ASSIST**を押します。  
 この場合、**ASSIST**のランプが点灯していなくても実行できます。  
 以後の操作は、アシスト選手番号の入力と同様で、変更しない番号はそのまま**SET**を押します。

⑪ **得点の訂正** **FUNC** + **EDIT** → (得点入力) → **FUNC** + **EDIT**

得点を訂正する場合には、**FUNC** + **EDIT**を押します。

HOME の第1ピリオドの得点が反転・点減し、得点の入力ができます。

**EDIT** を押すごとに、入力箇所が移動しますので、訂正する箇所にあわせ、数字キーにて得点を入力し、**SET**を押します。

このモードを終了する場合は、

再度 **FUNC** + **EDIT**を押します。

なお、**+**、**-**のキーは、通常の得点の増減として有効となり、このモードを解除します。

ICE HOCKEY		POINT	
HOME	13:57 27:23	VISITOR	
2	1st	3	
2	2nd	4	
	3rd		
	EXT		
	GWS		
4	TOTAL	7	

注) GWS の得点は、現在ピリオドが GWS のときのみ表示盤に反映されます。