

## HYÖKKÄYSAIKAKELLON KÄYTTÄMINEN

- Hyökkäysaikakello käy aina, kun pääkello käy
- MV-renkaassa kello laitetaan käymään, kun peli vihelletään käyntiin
- Kello lähtee aina uudelleen käyntiin, kun MV koskee renkaaseen
- Se kummalle kello käy riippuu siitä, mihin rengas jää tai minne rengas menee
  - Esimerkki: A:n pelaaja hyökkää ja laukaisee → MV torjuu renkaan kulmaan → kello lähtee käymään A:lle MV:n kosketuksesta **VÄLITTÖMÄSTI**
  - Esimerkki: Jos B:n pelaaja ottaa renkaan MV:n kulmasta → kello lähtee käymään uudelleen
  - Esimerkki: A:n pelaaja hyökkää ja laukaisee → MV torjuu ja rengas jää MV:lle → kello lähtee B:lle käyntiin MV:n kosketuksesta.