



OMNI SPORT OS (MULTI-SPORT)

Das Multi-Sport-Programm ist für eine große Bandbreite von Sportarten geeignet, bei denen "Grundinformationen" wie Punkte für Mannschaften und Spielzeit erforderlich sind, ohne aber bestimmte Regeln wie bei den Programmen für Tennis, Volleyball, Basketball und Eishockey zu erfordern.

Daher ist das Multi-Sport-Programm für die folgenden (und natürlich noch viele andere!) Sportarten geeignet:

Wasserball
Fußball
Hockey
Handball

Wählen Sie im oben beschriebenen Bildschirm BB die Option Omni Sport aus.

Dies erfolgt durch Eingabe von "YES" bei der entsprechenden Option.

-PROGRAM MODE-
OMNI SPORT? Y/N OS1

Es erscheint nun die folgende Anzeige:

-PROGRAM MODE-
CONTINUE? Y/N OS2

Mit "NO" werden die sich im Speicher befindlichen Multi-Sport-Parameter verwendet; das Programm springt automatisch zum unten beschriebenen Bildschirm OS8.

Nach der Eingabe von "YES" können Sie die Multi-Sport-Parameter setzen oder zurücksetzen und mit dem folgenden Bildschirm fortfahren:

-PROGRAM MODE-
1/10 SEC CLK? Y/N OS3

Die Eingabe von "YES" ermöglicht die Anzeige der verbleibenden Spielzeit in zehntel Sekunden während der letzten Minute einer Spielperiode.

"NO" weist die Uhr zur Anzeige der verbleibenden Spielzeit in Minuten und Sekunden auch während der letzten Minute einer Spielperiode an.

Es wird der folgende Bildschirm angezeigt:

-PROGRAM MODE-
T.O. TO SCBD? Y/N OS4

Die Eingabe von "YES" ersetzt die Anzeige der normalen Spiel durch eine Auszeit-Uhr während der Auszeiten.

Die Eingabe von "NO" beläßt die Anzeige der Spielzeit auch während der Auszeiten auf der Anzeigetafel.



Es erscheint der folgende Bildschirm:

```
-PROGRAM MODE-
100 MIN CLK? Y/N           OS5
```

Diese Funktion ruft eine Uhr mit "dezimaler Minute" auf, d.h. daß die Uhrzeit keine Stunden zählt.

Drücken Sie "YES", falls eine 100minütige Uhr erforderlich ist. Das Programm springt nun automatisch zum unten beschriebenen Bildschirm OS7.

Drücken Sie "NO", falls eine Uhr mit 60 Minuten erforderlich ist (für Spielzeiten von mehr als 59 Minuten und 59 Sekunden werden die Stunden angezeigt).

Es erscheint der folgende Bildschirm:

```
-PROGRAM MODE-
60 MIN CLK? Y/N           OS6
```

Falls Sie keine Uhr mit 100 Minuten brauchen, sollten Sie "YES" drücken, um die Uhr mit 60 Minuten auszuwählen. Sollte Ihnen dabei ein Fehler unterlaufen, wird nach der Eingabe von "NO" der Bildschirm OS5 erneut aufgerufen.

Es erscheint der folgende Bildschirm:

```
-PROGRAM MODE-
T.O. TIMER SET TO? 00     OS7
```

Geben Sie die Auszeit in Sekunden ein (Bereich 00-99). Wollen Sie beispielsweise die Auszeit auf 60 Sekunden einstellen, geben Sie "6 0 ENTER" ein.

Es erscheint der folgende Bildschirm:

```
-PROGRAM MODE-
NEW GAME CLR? Y/N        AA / OS8
```

Mit "NO" gelangen Sie direkt in den Omni Sport Operating Mode unter Beibehaltung des Speicherinhalts (Punkte, usw.).

Mit "YES" gelangen Sie direkt in den Omni Sport Operating Mode, wobei der Speicherinhalt gelöscht wird und ein neues Spiel beginnen kann.

Es erscheint in etwa der folgende Bildschirm:

```
OS AH 30:00 DN
OMNI SPORT-             OS9
```

Auf dem Bildschirm wird eine Zusammenfassung der programmierten Parameter für Multi-Sport angezeigt.

OS bedeutet, daß sich die Konsole im Omni Sport Operating Mode (Multi-Sport Betriebsmodus) befindet.



AH bedeutet, daß die automatische Hornfunktion aktiviert ist und daß das Horn am Ende einer Auszeit und einer Spielperiode (für etwa fünf Sekunden) ertönt. Durch Drücken von "AUTO HORN" wird die automatische Hornfunktion ein- und ausgeschaltet; einfaches Drücken von "AUTO HORN" schaltet die Funktion aus, erneutes Drücken von "AUTO HORN" schaltet diese wieder an. Der Hornstatus wird im Bildschirmfenster deutlich angezeigt.

30:00 bedeutet, daß die Spieluhr auf eine 30minütige Spielperiode eingestellt wurde.

DN bedeutet, daß die Uhr rückwärts zählt.

Sollte einer dieser Parameter nicht benötigt werden, kehren Sie durch Drücken der "PROGRAM"-Taste zum Bildschirm BB zurück und programmieren die gewünschten Parameter.



SPIELBEGINN

Wurde der Spiel/Auszeit-Schalter auf Spiel gesetzt, läuft die Spielzeit bereits. Drücken Sie den Schalter zum Anhalten der Uhr und drücken Sie anschließend "SET CLOCK ENTER". Auf diese Weise wird die Spielzeit automatisch wieder auf 20 Minuten gestellt (oder ein beliebiger anderer vorprogrammierter Wert). Die Konsole ist nun für den Spielbeginn bereit.

Durch Drücken des Spiel-Schalters beginnt das Spiel und der Countdown läuft (Anzeigebereich #2). Bei Spielbeginn erlöschen die Lampen für Spielunterbrechung (#3). Diese leuchten bei einer Spielunterbrechung wieder auf.

PUNKTEZÄHLUNG

Die Punkte der Heimmannschaft werden auf der linken Seite der Anzeigetafel (Anzeigebereich #1A) und die für die Gastmannschaft auf der rechten Seite der Anzeigetafel (Anzeigebereich #1B) angezeigt.

Zum Erhöhen der Punkte für die Gastgeber um einen Punkt drücken Sie "HOME SCORE +1".

Ebenso wird bei den Punkten für die Gäste verfahren, allerdings müssen Sie die "VISITOR SCORE"-Taste statt der "HOME SCORE"-Taste drücken.

Anmerkung: Zur leichteren Bedienung wurden die Tasten in unterschiedlichen Farben gestaltet - Tasten für Home-Funktionen sind GRÜN, Tasten für Visitor-Funktionen GELB.

Alternativ können die Punkte direkt über den numerischen Tastenblock eingegeben werden. Zur Angabe der Gesamtpunktzahl der Gastgeber von 10 geben Sie beispielsweise "HOME SCORE 1 0 ENTER" ein.

Durch Verwendung der -1-Taste anstelle der +1-Taste sowie direkter Eingabe des richtigen Ergebnisses über den numerischen Tastenblock können Sie durch ähnliches Vorgehen wie oben beschrieben direkt die Punkte der Gastgeber oder der Gäste korrigieren.

AUSZEIT

Die Auszeit-Funktion wird nur aktiviert, wenn das Spiel unterbrochen wurde.

Halten Sie zum Aktivieren der Auszeit für die Gastgeber die Spielzeit an und drücken anschließend "HOME T.O. +1". Darauf hin leuchtet die Lampe in Anzeigebereich #5 auf der Gastgeberseite der Anzeigetafel auf. Wurde im Setup die Auszeit-Funktion aktiviert, läuft der Countdown des Auszeit-Timers im Hauptuhrbereich (Anzeigebereich #2) der Anzeigetafel.

Ist die Auszeit abgelaufen, erklingt das Horn, worauf hin die Spieluhr durch Drücken des Schalters für Hauptzeit ein/Auszeit aus wieder aktiviert werden kann.

Für die Auszeit der Gäste gehen Sie analog vor.

Nach einem Bedienungsfehler oder einer offiziellen Entscheidung, die Auszeit zu streichen, gehen Sie folgendermaßen vor:

Durch Drücken von "HOME T.O. -1" wird der Countdown der Uhr und die Auszeit-Anzeige im Anzeigebereich #5 der Anzeigetafel ausgeschaltet.

Zum Löschen der Auszeit für die Gäste gehen Sie analog vor.

Drücken Sie zum Reduzieren der Auszeit bei laufendem Countdown die Taste "HOME T.O." oder "VISITOR T.O." und anschließend "+1". Dieser Vorgang löscht die Auszeit-Uhr und bringt die Hauptspielzeit-Uhr im Anzeigebereich #2 der Anzeigetafel wieder zur Anzeige. Die Auszeitanzeige im Anzeigebereich #5 der Anzeigetafel bleibt bestehen.

ENDE DER SPIELPERIODE ODER HALBZEIT

Ist die Spielzeit-Uhr abgelaufen, ertönt das Horn für etwa fünf Sekunden.

Drücken Sie den Spiel-/Auszeit-Schalter zum Ausschalten der Spielzeit-Uhr.

Drücken Sie "SET CLOCK" und die gewünschte Dauer der Pause und bestätigen Sie die Eingabe mit "ENTER". Drücken Sie beispielsweise für eine zweiminütige Pause "SET CLOCK 0 2 ENTER".

Drücken Sie zum Einschalten der Pausen-Uhr den Spiel-/Auszeit-Schalter.

Am Ende der Pause können Sie durch Druck auf die Horn-Taste das Horn ertönen lassen.

Drücken Sie zum Ausschalten der Pausen-Uhr den Spiel-/Auszeit-Schalter.

Zum Erhöhen der im Anzeigebereich #4 der Anzeigetafel angezeigten Zahl der Spielperiode drücken Sie die Tasten "PERIOD SET" und "+1".

Hierdurch wird die Hauptspieluhr (Anzeigebereich #2) auf den vorprogrammierten Wert gesetzt.

Drücken Sie den Spiel-/Auszeit-Schalter zum Einschalten der Spielzeit-Uhr.

Diese Prozedur wird am Ende jeder Spielperiode und falls erforderlich auch am Anfang einer Verlängerung durchgeführt.

KORREKTUR DER SPIELZEIT

Muß aus irgend einem Grund die Spielzeit korrigiert werden, muß die Uhr zuvor angehalten werden. Drücken Sie "SET CLOCK", geben Sie die korrigierte Zeit ein und bestätigen Sie mit "ENTER". Wollen Sie beispielsweise die Spielzeit auf 10:07 korrigieren, drücken Sie "SET CLOCK 1 0 0 7 ENTER".

Anmerkung: Dieser Vorgang verändert nur die laufende Spielzeit, nicht aber die im Hauptbetriebsprogramm für Multi-Sport eingestellte Spielzeit.

VERLÄNGERUNG

Ist am Ende des Spiels eine Verlängerung notwendig, schalten Sie mit dem Spiel-/Auszeit-Schalter die Uhrzeit aus und drücken Sie die "SET CLOCK"-Taste. Geben Sie über den numerischen Tastenblock die Dauer der Verlängerung ein und betätigen Sie anschließend die Taste "ENTER". Drücken Sie "PERIOD SET +1", um die Spielperiode um eins zu erhöhen und um die Anzahl der Fouls pro Mannschaft auf Null zu setzen.

Wollen Sie beispielsweise eine Verlängerung von 3 Minuten einstellen, so drücken Sie "PRESS CLOCK 0 3 ENTER PERIOD SET +1".

Nach Aktivieren des Schalters für Spielzeit/Auszeit, läuft die Spielzeit für die programmierte Verlängerungszeit ab.