

Ω  
**OMEGA**  
ELECTRONICS



**BEDIENUNGSANLEITUNG**

3350 - 500 - 03

---



## Betriebsanleitung - Omega Electronics Matchtime Anzeigetafeln Modellnummern 602, 603 und 605

### Einleitung

Omega Electronics bietet in der Matchtime-Reihe fünf Anzeigetafeln an, die für alle Hallensportarten eingesetzt werden können. Diese Betriebsanleitung bezieht sich nur auf die Modelle 602, 603 und 605. Für die Modelle 608 und 609 mit zusätzlicher "Straftanzeige" in der Anzeige der Hauptanzeigetafel konsultieren Sie bitte die jeweiligen Handbücher.

Die gesamte Matchtime-Reihe wird über eine gemeinsame Bedienungskonsole mit bedienungsfreundlichen ergonomisch gestalteten farbigen Tasten gesteuert.

Für die Matchtime Anzeigetafeln sind Peripheriegeräte erhältlich, einschließlich Ballbesitz-Anzeigen ("Shot Clocks" oder "Schußuhren") für Wasserball und Basketball, Torlampen für Eishockey und alphanumerische Textanzeigebereiche in Ergänzung der Hauptanzeigebereiche der Matchtime Anzeigetafel.

### Installation

Für den Installationsvorgang der gesamten Matchtime Produktreihe ist ein getrenntes Handbuch erhältlich. In dieser Betriebsanleitung wird davon ausgegangen, daß die Matchtime Anzeigetafel bereits installiert wurde und betriebsbereit ist.

Allgemeine Begriffs- und Schaubilderläuterungen.

Dieses Handbuch verwendet die folgende Schreibweise:

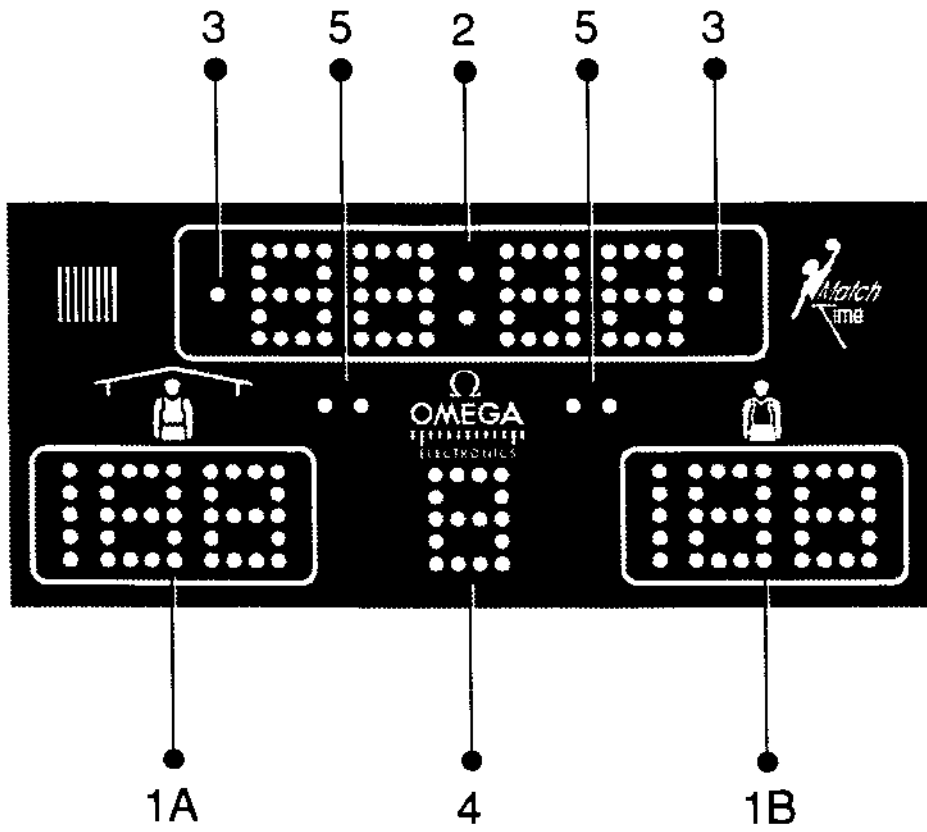
Über die Tastatur einzugebende Befehle sind in Anführungszeichen in "FETTSCHRIFT" gedruckt, wie zum Beispiel "HOME SCORE +1", was bedeutet, daß Sie die Taste "HOME SCORE", gefolgt von der Taste "+1", drücken müssen.

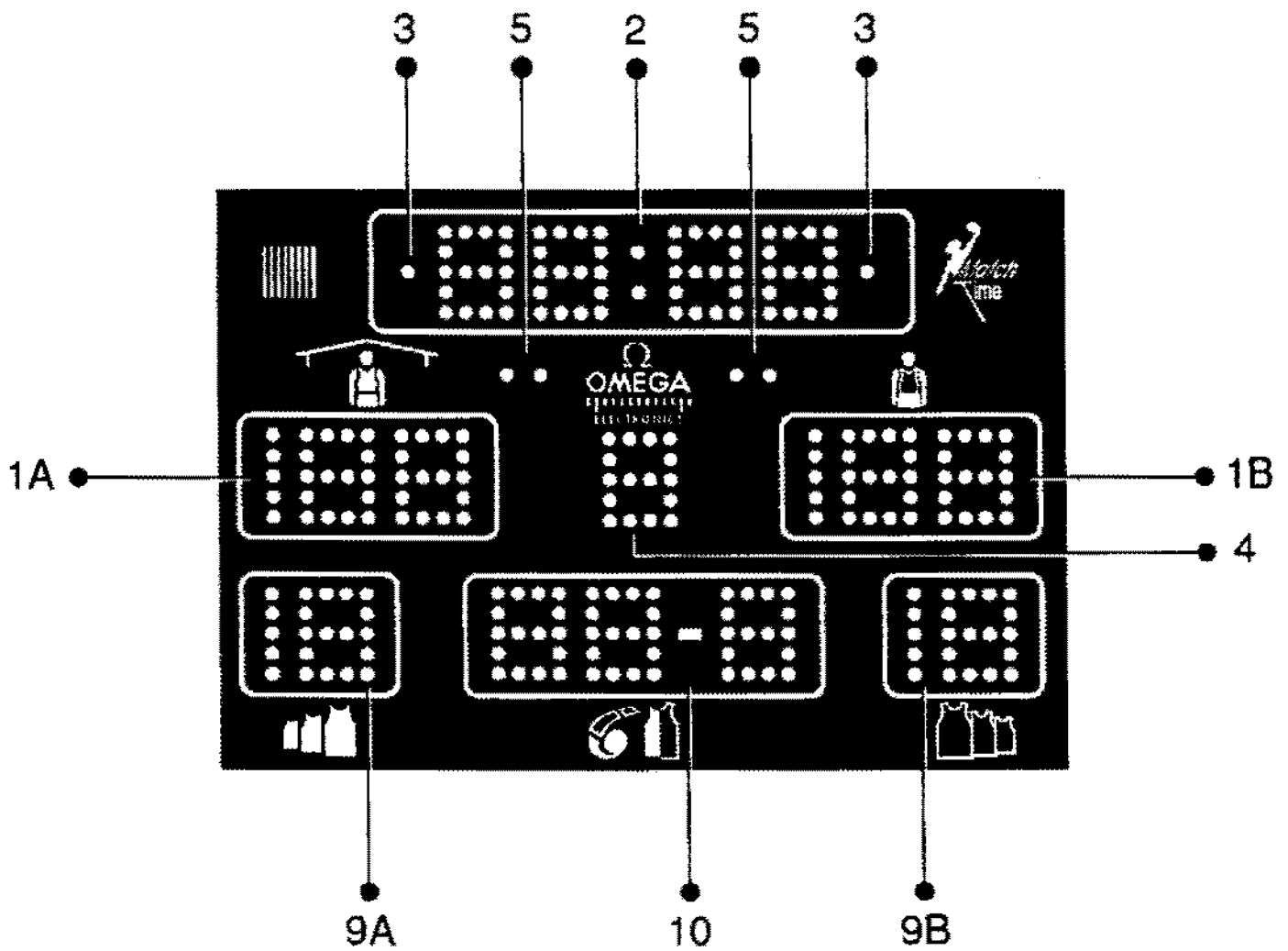
Im oberen rechten Bereich der Eingabekonsole werden auf der Flüssigkristallanzeige eine Reihe von Anweisungen und "Eingabeaufforderungen" angezeigt. Jeder Eingabeaufforderung oder jedem Bildschirm ist eine auf den jeweiligen Sport bezogene Identifikationsnummer zugeordnet, die in einem Kästchen erscheint und anzeigt, daß diese auf dem Display angezeigt wird, wie zum Beispiel:

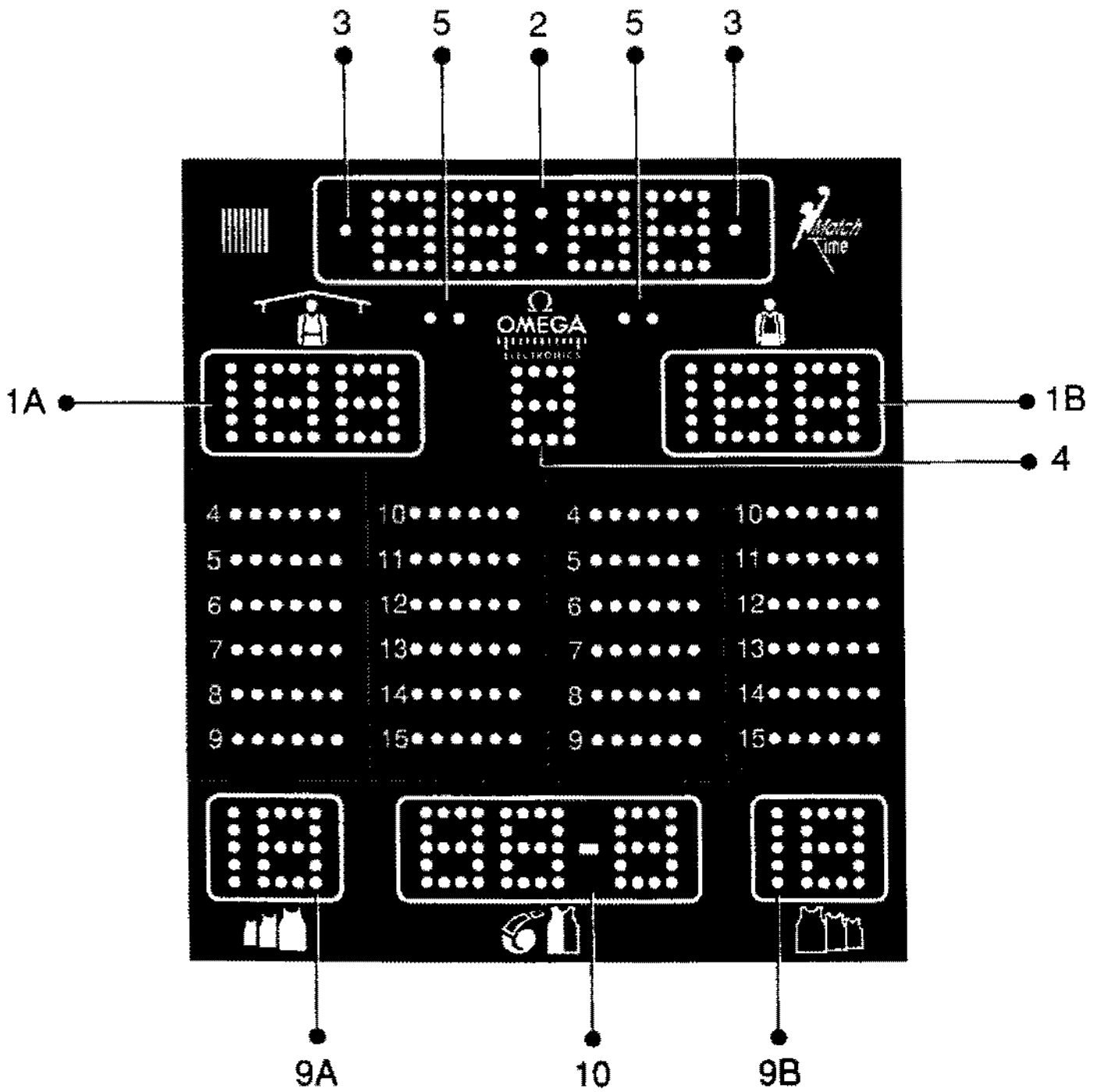
```
-PROGRAM MODE-  
TIMER SET TO? 00    BA6
```

Zum Handbuch gehören drei Schaubilder; für jede beschriebene Matchtime Anzeigetafel eines. Individuelle Anzeigebereiche werden mit Referenznummern gekennzeichnet, wodurch Sie leicht nachvollziehen können, an welcher Stelle der Anzeigetafel welche Informationen angezeigt werden. Diese individuellen Anzeigebereiche sind mit #1, #3, usw. gekennzeichnet.

Einige Programm-Modi werden in diesem Handbuch erläutert. Diese sind unterstrichen, wie beispielsweise T.O.D. für den Uhrzeit-Modus (Time of Day).









## PROGRAM-MODE - HAUPTMENÜ.

Wurde die Anzeigetafel eingeschaltet, die Eingabekonzole aber entweder nicht angeschlossen oder nicht eingeschaltet, erscheint die Abbildung 8 im Anzeigebereich für die Spielperiode (#4) auf der Anzeigetafel. Schließen Sie die Eingabekonzole an die Anzeigetafel an oder schalten Sie diese ein.

In Abhängigkeit des zuletzt aktivierten Programms kann eine Reihe unterschiedlicher Meldungen auf der Anzeige der Konsole erscheinen. Dies liegt an der Speicherfunktion der Konsole, die sich wichtige Informationen (einschließlich Spielzeit, Spielperiode und Angaben zu Fouls) für den Fall eines Stromausfalls merkt.

Daher könnte es notwendig sein, zum Hauptmenü des Program Mode zurückzukehren.

Drücken Sie die "PROGRAM"-Taste.

Anschließend erscheint die folgende Anzeige:

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

Mit "YES" (numerische Taste 4) kehren Sie nach dem Löschen aller statistischen Daten aus dem Speicher (Punkte, Fouls, Spielperiode, usw.) zu dem Sportprogramm zurück, das zuletzt verwendet wurde; ein neues Spiel kann beginnen.

Mit "NO" (numerische Taste 6) kommen Sie zum nächsten Bildschirmfenster BB.

```
-PROGRAM MODE-  
NEW SPORT? Y/N              BB
```

Mit "NO" gelangen Sie zum Uhrzeitprogramm-Modus Time of Day (T.O.D.) - siehe Seite X.

Mit "YES" gelangen Sie zu einer Liste mit den unterschiedlichen Sportprogrammen, die Ihnen zur Verfügung stehen.

Diese Liste beinhaltet:

```
BASKETBALL BA   (Basketball)  
ICE HOCKEY  IH   (Eishockey)  
VOLLEYBALL VB   (Volleyball)  
TENNIS      TE   (Tennis)  
OMNI SPORT  OS   (Multi-Sport)
```

Geben Sie bei einer Sportart "NO" ein, kommen Sie zur nächsten Sportart der Liste, mit "NO" wählen Sie das angezeigte Sportprogramm aus.

Sind Sie (nach Eingabe von "NO" bei jeder Sportart) am Ende der Liste angekommen, wird Ihnen der folgende Bildschirm angezeigt:

```
-PROGRAM MODE-  
QUIT? Y/N                CC
```

Mit "YES" kehren Sie in das zuletzt benutzte Sportprogramm zurück. Die Eingabe von "NO" bringt Sie zum oben beschriebenen Bildschirm AA zurück.



## TIME OF THE DAY (T.O.D.) CLOCK

Nach der Eingabe von "NO" bei Bildschirm BB erscheint der folgende Bildschirm:

```
-PROGRAM MODE-  
T.O.D. CLOCK? Y/N          DD
```

Mit "NO" kehren Sie zum Bildschirm CC zurück.

Mit "YES" verlassen Sie den Program Mode und gelangen in den Betriebsmodus Time of Day (Uhrzeit).

Es erscheint in etwa die folgende Bildschirmanzeige mit der zuvor in die Eingabekonsolle einprogrammierten Uhrzeit.

```
T.O.D. 0:00  
-T.O.D. CLOCK-          EE
```

Zum Ändern der angezeigten Uhrzeit drücken Sie "SET CLOCK", geben anschließend die gewünschte Zeit ein und bestätigen die Eingabe durch Betätigen der "ENTER"-Taste. So drücken Sie zum Einstellen von 10.45 Uhr: "SET CLOCK 1 0 4 5 ENTER".

Die soeben eingegebene Uhrzeit erscheint nun auf dem Bildschirm und auf der Anzeigetafel.

```
T.O.D. 10:45  
-T.O.D. CLOCK-          FF
```

## BASKETBALL BA (BASKETBALL)

Wählen Sie im oben beschriebenen Bildschirm BB die Option Basketball aus.

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

**-PROGRAM MODE-  
BASKETBALL? Y/N** BA1

Es erscheint nun die folgende Anzeige:

**-PROGRAM MODE-  
CONTINUE? Y/N** BA2

Mit "NO" werden die sich im Speicher befindlichen Basketball-Parameter verwendet; das Programm springt automatisch zum unten beschriebenen Bildschirm BA10.

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

**-PROGRAM MODE-  
FOUL MEMORY? Y/N** BA3

Mit "YES" aktivieren Sie die Foulspeicher-Funktion, mit der die Anzahl der Fouls für jeden Spieler einer Mannschaft gespeichert wird. Diese Funktion kann in der Konsole auch dann aktiviert werden, wenn die Anzeigetafel vom Typ 602 ohne Foulanzeige angeschlossen ist.

Mit "NO" wird die Foulfunktion nicht aktiviert.

Es erscheint der folgende Bildschirm:

**-PROGRAM MODE-  
1/10 SEC CLK? Y/N** BA4

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** BA5

Die Eingabe von "YES" ersetzt die Anzeige der normalen Spielzeit 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-  
TIMER SET TO? 00** BA6



Diese Funktion bezieht sich auf die Ballbesitz-Timer für Basketball ("Shot Clocks"), die direkt von der Matchtime Bedienungskonsole aus gesteuert werden können. Beachten Sie bitte, daß diese Funktion nur zu "Matchtime" oder "Sportissimo" Uhren, nicht aber zu anderen Anbietern kompatibel ist.

Geben Sie die Ballbesitzzeit in Sekunden ein (Bereich 00-99). Wollen Sie beispielsweise den Timer auf 30 Sekunden programmieren, geben Sie "3 0 ENTER" ein.

Es erscheint der folgende Bildschirm:

```

-PROGRAM MODE-
CLOCK SET TO? 00          BA7
  
```

Mit dieser Funktion stellen Sie die Dauer der Spielperiode in Minuten ein. Um diese beispielsweise auf 20 Minuten einzustellen, geben Sie "2 0 ENTER" ein.

Soll die Spielperiode weniger als 10 Minuten dauern, müssen Sie vor der Minutenzahl eine Null eingeben. Geben Sie für 8 Minuten beispielsweise "0 8 ENTER" ein.

Es erscheint der folgende Bildschirm:

```

-PROGRAM MODE-
BREAK SET TO? 00         BA8
  
```

Geben Sie Dauer der Pause über den numerischen Tastenblock (wie bei der Spielzeit) ein und drücken Sie "ENTER".

Es erscheint der folgende Bildschirm:

```

-PROGRAM MODE-
T.O. TIMER SET TO? 00   BA9
  
```

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 / BA10
  
```

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

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

Es erscheint in etwa der folgende Bildschirm:

```

BA AH 20:00 DN
BASKETBALL-          BA11
  
```

Auf dem Bildschirm wird eine Zusammenfassung der programmierten Parameter angezeigt.



BA bedeutet, daß sich die Konsole im Basketball Operating Mode (Basketball 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.

20:00 bedeutet, daß die Spieluhr auf eine 20minütige 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". Soll die Punktzahl um zwei erhöht werden, drücken Sie entsprechend "HOME SCORE +2", usw..

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 85 geben Sie beispielsweise "HOME SCORE 8 5 ENTER" ein.

Durch Verwendung der -1-Taste anstelle der +1- oder der +2-Tasten 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 Sie 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 angehalten. Erneutes Betätigen von "-1" schaltet auch die Auszeit-Anzeige im Anzeigebereich #5 der Anzeigetafel aus.

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

## ENDE DER SPIELPERIODE

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", geben Sie die gewünschte Dauer der Pause ein und bestätigen Sie die Eingabe mit "ENTER". Drücken Sie beispielsweise für eine zweiminütige Pause "SET CLOCK 0 2 ENTER". Verwenden Sie zur Eingabe der Pausenzeit in Minuten den numerischen Tastenblock und bestätigen Sie mit "ENTER" (wie bei der Spielzeit).

Sie können alternativ dazu auch die voreingestellte Pausendauer aus dem Speicher aufrufen, indem Sie zweimal die "CLOCK SET"-Taste drücken. Anstelle der Spielzeit wird nun die Pausenzeit angezeigt.

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 werden die Hauptspieluhr (Anzeigebereich #2) auf den vorprogrammierten Wert und die Fouls pro Mannschaft auf Null gestellt.

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 Basketball eingestellte Spielzeit.

## PERSÖNLICHE FOULS

Diese Funktion kann nur dann angesprochen werden, falls die Funktion für persönliche Fouls während des Setup-Vorgangs aktiviert wurde. Arbeiten Sie mit der Matchtime 602, befindet sich zwar keine Foul-Anzeige auf der Anzeigetafel, doch werden entsprechende Daten trotzdem in der Bedienungskonsolle gespeichert. Arbeiten Sie mit der Matchtime 603, werden Informationen zum persönlichen Foul im unteren Anzeigebereich der Anzeigetafel (Anzeigebereich #9A, #9B und #10) angezeigt.

Für die Matchtime 605 gibt es eine zusätzliche ständige Anzeige der persönlichen Fouls für jeden Spieler.

Drücken Sie zum Erfassen oder Anzeigen eines persönlichen Fouls entweder die Tasten "HOME FOULS" oder "VISITOR FOULS" und "+1".

Es wird folgender Bildschirm angezeigt:

ENTER PLY#

BA12

Geben Sie die Spielernummer über den numerischen Tastenblock ein und bestätigen Sie mit "ENTER". Möchten Sie beispielsweise ein Foul des Spieler Nr. 8 hingeben, so drücken Sie "HOME FOULS +1" "8 ENTER".

Bei der Matchtime 603 erscheint die Gesamtzahl der Fouls einer Mannschaft im Anzeigebereich #9A oder #9B sowie für 10 Sekunden die Nummer des Spieler und seine Anzahl persönlicher Fouls im Anzeigebereich #10.

Bei der Matchtime 605 werden die persönlichen Fouls der Spieler auf Anzeigen für persönliche Fouls (Anzeigebereich #8) angezeigt. Bei der Matchtime 605 wird das letzte Foul durch eine leuchtende Lampe beim entsprechenden Spieler markiert.

Betätigen Sie zur Korrektur der Anzahl persönlicher Fouls die folgende Tastenkombination: "HOME FOULS" oder "VISITOR FOULS", anschließend "PLY# FOULS" und danach die korrigierte Anzahl der Fouls und der Spielernummer; bestätigen Sie durch "ENTER". Werden zum Beispiel dem Spieler Nummer 6 der Gastgeber 2 Fouls zugewiesen, ist die Eingabe "HOME FOULS PLY FOULS 2 6 ENTER".

Wollen Sie die Anzahl der persönlichen Fouls für jeden Spieler durchgehen, betätigen Sie die Taste "HOME FOULS" oder "VISITOR FOULS" und drücken anschließend zweimal die "PLY # FOULS"-Taste. Jeder weitere Druck auf die Taste "PLY # FOULS" zeigt die Anzahl der persönlichen Fouls für jeden Spieler mit einer persönlichen Nummer an. Diese Informationen werden im Anzeigebereich #10 auf der Matchtime 603 Anzeigetafel ausgegeben.

## 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 Spiel/Auszeit, läuft die Spielzeit für die programmierte Verlängerungszeit ab.

## ICE HOCKEY IH (EISHOCKEY)

Wählen Sie im oben beschriebenen Bildschirm BB die Option Ice Hockey aus.

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

**-PROGRAM MODE-  
ICE HOCKEY? Y/N** IH1

Es erscheint nun die folgende Anzeige:

**-PROGRAM MODE-  
CONTINUE? Y/N** IH2

Mit "NO" werden die sich im Speicher befindlichen Eishockey-Parameter verwendet; das Programm springt automatisch zum unten beschriebenen Bildschirm IH8.

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

**-PROGRAM MODE-  
1/10 SEC CLK? Y/N** IH3

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** IH4

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-  
CLOCK SET TO? 00** IH5

Mit dieser Funktion stellen Sie Dauer der Spielperiode in Minuten ein. Um diese beispielsweise auf 15 Minuten einzustellen, geben Sie "1 5 ENTER" ein.

Soll die Spielperiode weniger als 10 Minuten dauern, müssen Sie vor der Minutenzahl eine Null eingeben. Geben Sie für 8 Minuten beispielsweise "0 8 ENTER" ein.



Es erscheint der folgende Bildschirm:

```
-PROGRAM MODE-  
BREAK SET TO? 00          IH6
```

Geben Sie Dauer der Pause über den numerischen Tastenblock (wie bei der Spielzeit) ein und drücken Sie "ENTER".

Es erscheint der folgende Bildschirm:

```
-PROGRAM MODE-  
T.O. TIMER SET TO? 00     IH7
```

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 / IH8
```

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

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

Es erscheint in etwa der folgende Bildschirm:

```
IH AH 15:00 DN  
ICE HOCKEY-          IH9
```

Auf dem Bildschirm wird eine Zusammenfassung der programmierten Parameter angezeigt.

IH bedeutet, daß sich die Konsole im Ice Hockey Operating Mode (Eishockey 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.

15:00 bedeutet, daß die Spieluhr auf eine 15minütige 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 10 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 angehalten. Erneutes Betätigen von "-1" schaltet auch die Auszeit-Anzeige im Anzeigebereich #5 der Anzeigetafel aus.



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 DES DRITTELS

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".

Sie können alternativ dazu auch die voreingestellte Pausendauer aus dem Speicher aufrufen, indem Sie zweimal die "CLOCK SET"-Taste drücken. Anstelle der Spielzeit wird nun die Pausenzeit angezeigt.

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 werden die Hauptspieluhr (Anzeigebereich #2) auf den vorprogrammierten Wert und die Fouls pro Mannschaft auf Null gestellt.

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 Eishockey 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, fällt die Spielzeit für die programmierte Verlängerungszeit ab.



## VOLLEYBALL VB (VOLLEYBALL)

Wählen Sie im oben beschriebenen Bildschirm BB die Option Volleyball aus.

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

```
-PROGRAM MODE-
VOLLEYBALL? Y/N          VB1
```

Es erscheint nun die folgende Anzeige:

```
-PROGRAM MODE-
CONTINUE? Y/N           VB2
```

Mit "NO" werden die sich im Speicher befindlichen Volleyball-Parameter verwendet; das Programm springt automatisch zum unten beschriebenen Bildschirm VB5.

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

```
-PROGRAM MODE-
T.O. TO SCBD? Y/N      VB3
```

Die Eingabe von "YES" ersetzt die Anzeige der Sätze im Anzeigebereich #2 der Anzeigetafel durch eine Auszeit-Uhr während der Auszeiten.

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

Es erscheint der folgende Bildschirm:

```
-PROGRAM MODE-
T.O. TIMER SET TO? 00   VB4
```

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

Es erscheint der folgende Bildschirm:

```
-PROGRAM MODE-
NEW GAME CLR? Y/N      AA / VB5
```

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

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

Es erscheint in etwa der folgende Bildschirm:

```
VB      ;
VOLLEYBALL-          VB6
```

VB bedeutet, daß sich die Konsole im Volleyball Operating Mode (Volleyball Betriebsmodus) befindet.



## SPIELBEGINN

Der Spiel/Auszeit-Schalter sollte bei Spielbeginn auf Auszeit gesetzt sein.

## AUFSCHLAG

Der Aufschlagbesitz wird im Anzeigebereich #3 der Anzeigetafel angezeigt.

Drücken Sie die "SERVICE"-Taste, um die richtige Lampe entweder auf der Gastgeber- oder der Gästeseite aufleuchten zu lassen. Wiederholtes Drücken von "SERVICE" aktiviert wechselseitig eine der beiden Lampen.

## PUNKTEZÄHLUNG (ZÄHLENDE PUNKTE)

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"-Taste; analog dazu drücken Sie für die Gäste die "VISITOR SCORE +1"-Taste.

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

## AUSZEIT

Die Auszeit-Funktion wird nur aktiviert, wenn der Spiel-/Auszeit-Schalter in Auszeitstellung ist. Dies muß bei Volleyball immer so sein.

Drücken Sie zum Aktivieren der Auszeit für die "HOME T.O. +1"-Taste. 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.

Für die Auszeit der Gäste, die im Anzeigebereich #5 der Anzeigetafel angezeigt wird, 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 angehalten. Erneutes Betätigen von "-1" schaltet auch die Auszeit-Anzeige im Anzeigebereich #5 der Anzeigetafel aus.

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 DES SATZES

Die Anzahl der Sätze wird im Anzeigebereich #4 der Anzeigetafel automatisch hochgezählt.

Die Anzahl der gewonnen Sätze wird im Anzeigebereich #2 der Anzeigetafel dargestellt.

Korrektur der gespielten Sätze

Drücken Sie die Taste "PERIOD SET" sowie je nachdem anschließend "+1" oder auch "-1".

Korrektur der gewonnen Sätze

Drücken Sie die Taste "HOME MATCH" oder "VISITOR MATCH" sowie anschließend die richtige Zahl und bestätigen die Eingabe mit "ENTER". Wollen Sie beispielsweise die gewonnen Sätze der Gastgeber auf 3 korrigieren, geben Sie "HOME MATCH 3 ENTER" ein.



## TENNIS TE (TENNIS)

Wählen Sie im oben beschriebenen Bildschirm BB die Option Tennis aus.

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

```
-PROGRAM MODE-  
TENNIS? Y/N           TE1
```

Es erscheint nun die folgende Anzeige:

```
-PROGRAM MODE-  
CONTINUE? Y/N        TE2
```

Mit "NO" gelangen Sie mitsamt allen sich im Speicher befindlichen Daten direkt in den Tennis Operating Mode.

Nach der Eingabe von "YES" gelangen Sie mit geleertem Speicher in den Tennis Operating Mode und können ein neues Spiel beginnen.

Es erscheint in etwa der folgende Bildschirm:

```
TE H 0:0  V  
TENNIS-           TE3
```

TE bedeutet, daß sich die Konsole im Tennis Operating Mode (Tennis Betriebsmodus) befindet.

H 0:0 V bedeutet, daß das Match noch nicht begonnen hat und der Punktestand 0:0 ist.

### SPIELBEGINN

Bei Spielbeginn muß sich der Spiel-/Auszeit-Schalter in der Position Auszeit befinden.

### AUFSCHLAG

Der Aufschlagbesitz wird im Anzeigebereich #3 der Anzeigetafel angezeigt.

Drücken Sie die "SERVICE"-Taste, um die richtige Lampe entweder auf der Gastgeber- oder der Gästeseite aufleuchten zu lassen. Wiederholtes Drücken von "SERVICE" aktiviert wechselweise eine der beiden Lampen.

### PUNKTEZÄHLUNG

Der Punktestand wird im Anzeigebereich #2 der Anzeigetafel angezeigt.

Zum Erhöhen der Punkte drücken Sie "HOME MATCH" oder "VISITOR MATCH", gefolgt von "+1". Das Tennisprogramm zeigt anschließend automatisch 15, 30 oder 40 auf der entsprechenden Seite des Anzeigebereichs #2 der Anzeigetafel an.

Im Anschluß an einen Spielstand von 40:40 wird der Vorteil automatisch im Anzeigebereich #3 der Anzeigetafel angezeigt. Es handelt sich um die Anzeige, die auch für die Aufschlaganzeige verwendet werden kann.

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

#### **ENDE DES SPIELS**

Nach Eingabe des letzten Spielpunktes wird - je nachdem welcher Spieler das Spiel gewonnen hat - im Anzeigebereich #1A oder #1B der Anzeigetafel angezeigt.

#### **ENDE DES SATZES**

Die Anzahl der Sätze wird durch Eingabe von "PERIOD SET +1" im Anzeigebereich #4 der Anzeigetafel automatisch hochgezählt.

Der Spielstand (Anzahl der pro Seite gewonnen Sätze) wird im Anzeigebereich #5 der Anzeigetafel angezeigt.

#### **KORREKTUR DER GESPIELTEN SÄTZE**

Drücken Sie die Taste "PERIOD SET" sowie je nachdem anschließend "+1" oder auch "-1".

#### **KORREKTUR DER GEWONNEN SÄTZE**

Drücken Sie die Taste "HOME FOULS" oder "VISITOR FOULS" sowie je nachdem anschließend "+1" oder auch "-1".

#### **TIE BREAK**

Nach einem Punktstand von 6:6 Spielen eines Satzes (Anzeigebereiche #1A und #1B) erfolgt die automatische Anzeige eines Tie Breaks im Anzeigebereich #2 der Anzeigetafel.

Nach Beendigung des Tie Breaks erfolgt die automatische Anzeige des nächsten Satzes oder des Matchendes im Anzeigebereich #4 der Anzeigetafel.

Das Matchergebnis wird im Anzeigebereich #5 und (falls angebracht) in den Anzeigebereichen #9A und #9B wie oben beschrieben angezeigt.



### 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.