

# Bedienungsanleitung

## Sport-Thieme Anzeigetafel „Multisport ST1“

Vielen Dank, dass Sie sich für ein Sport-Thieme Produkt entschieden haben!  
Damit Sie viel Freude an diesem Gerät haben und die Sicherheit gewährleistet ist, sollten Sie diese Anleitung zunächst vollständig durchlesen, bevor Sie mit der Montage beginnen. Für Fragen und Wünsche stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung.

### Inhaltsverzeichnis

#### Anzeige

Alle Display-Anzeigen ..... Seite 2

#### Bedienpult

Alle Elemente des Bedienpults (Gerät-Rückseite) ..... Seite 3

#### Spielmodus 1

Basketball, Ringen, Karate, Handball ..... Seite 4

#### Spielmodus 2

Basketball ..... Seite 7

#### Spielmodus 3

Volleyball, Badminton, Tischtennis ..... Seite 8

#### Spielmodus 4

Judo ..... Seite 9

#### Spielmodus 5

Boxen ..... Seite 10

#### Spielmodus 6

Intervalltraining ..... Seite 11

#### Spielmodus 7

Stoppuhr ..... Seite 12

#### Spielmodus 8

Uhrzeit ..... Seite 13

#### Fernbedienung

Schnelle Einstellung der Anzeige ..... Seite 14



**Anzeige**

Hier finden Sie eine Übersicht der wichtigsten Display-Anzeigen:

**Ballbesitz, Aufschlag**

**Spielzeit** 30:00

**Sätze** 2 1

**Kampfzeit** 4:20

**Rundenzeit, Pausenzeit** 0:49

**Bonusanzeige**

**HEIM** **PERIODE** 1 2 3 4 **GAST**

**FOULS** **FOULS**

**126** **98**

**Teamfoul-Zähler**

**Haltegriffzeit** 16

**Rundenanzahl** 1

H: 120 mm

H: 100 mm

H: 70 mm

**Spielstand** 126 98

**Spielstand** 25 7

**Haltegriffzeit** 16

**Rundenanzahl** 1

**Halbzeit 1-2 (Handball)**  
**Viertel 1-4 (Basketball)**  
**Drittel 1-3 (Eishockey)**

## Bedienpult



Auf der Rückseite der Anlage befindet sich das **Bedienpult**.

Machen Sie sich jetzt mit den **wichtigsten Bedien-Elementen** vertraut:

### Spielauswahl

Drücken Sie zum Auswählen des Spielmodus **1 bis 8** die Taste **Spielauswahl** und wählen Sie die gewünschte Funktion.

Auf der Spielmodusanzeige wird **1 bis 8** angezeigt\*.

Mit der Taste **Spielauswahl** können zu jeder Zeit Einstellungen vorgenommen werden.

Wird die Taste während einer aktiven Funktion gedrückt, gehen alle aktuellen Daten verloren – gehen Sie daher mit besonderer Vorsicht vor.

### Lautstärke

Mit dem Regler **Lautstärke** kann der Hupen-Signalton eingestellt werden (laut/leise/aus).

### Hupe

Die Signalhupen ertönt so lange, wie die Taste **Hupe** gedrückt wird.

Sie kann an Stelle des manuellen Pfeifers genutzt werden, um Auszeiten zu verkünden oder Spieler zusammenzurufen.

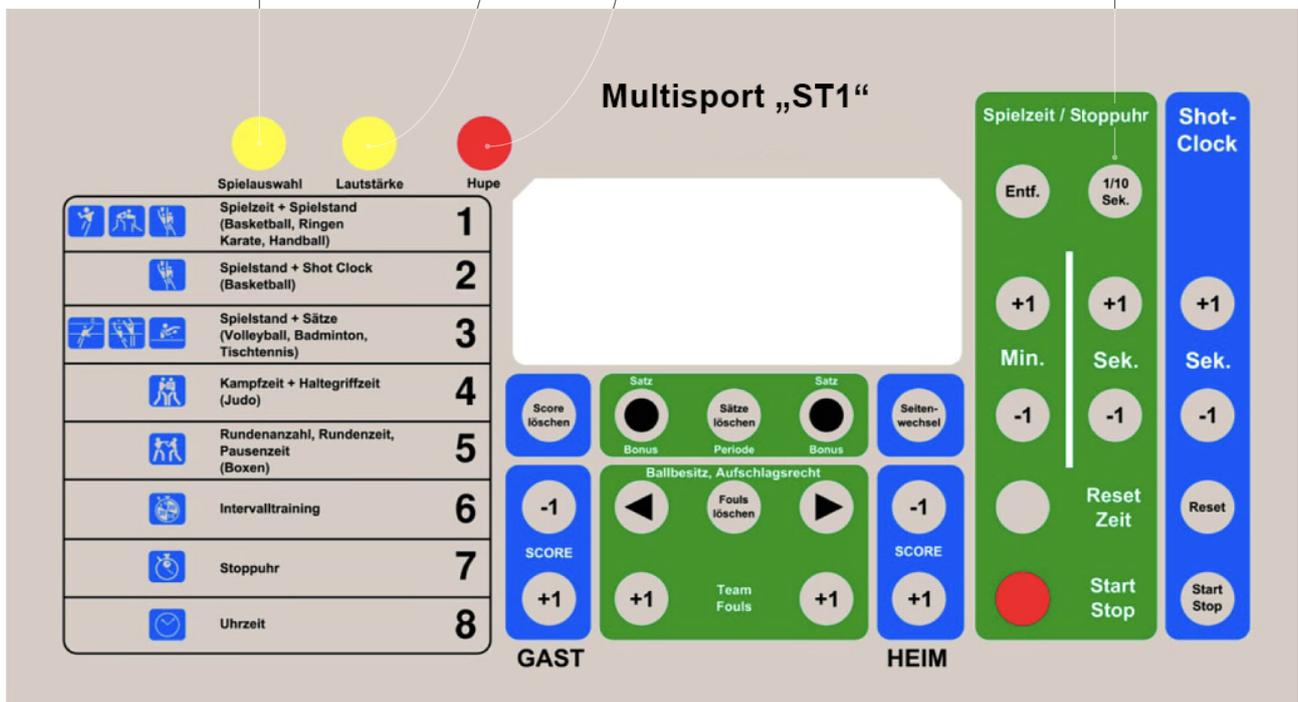
### Zeitanzeige 1/10-Sekunden

Drücken Sie bei Verwendung der Spielzeitfunktion die Taste **1/10 Sek.**

Durch Drücken dieser Taste wird das Format in der letzten Spielminute geändert.

Die verbleibende Zeit wird nun in Sekunden:1/10-Sekunden anstatt in Minuten:Sekunden angezeigt.

Durch erneutes Drücken der Taste wechselt die Anzeige zurück in das Format Minuten:Sekunden.



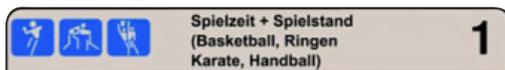
### \* Kurzerklärung

Hier sehen Sie die Spielmodi **1 bis 8** kurz erklärt. Die ausführliche Erklärung finden Sie in dieser Anleitung.

### Funktionstasten

mit denen Sie – abhängig des eingestellten Spielmodus (**1 bis 8**) – verschiedene Funktionen einstellen können.

## Spielmodus 1



Für: Basketball Handball Ringen/Karate

### Spielzeit einstellen

#### Spielzeituhr – Herunterzählen der verbleibenden Zeit einstellen

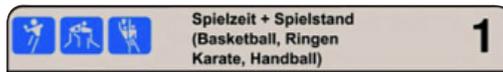
Bedien-schritt:	1. Spielzeituhr einstellen (z. B.: 10 Minuten)	2. Der Spielzeitbeginn wird in den Speicher eingegeben.	3. Spiel beenden	4. Spielneustart	5. Spielzeit läuft ab (Signalton)	6. Spielzeit zurücksetzen – die Uhrzeit zeigt wieder die eingestellte Zeit an
Tasten:	Gedrückt halten					
Anzeige: Oben: Spielzeituhr (max. = 99:59) Unten: Spielstand-anzeige (max. = 199)	10:00 00	9:59 00	9:59 00	9:58 00	0:00 25 38	10:00 25 38

#### Weitere Funktionen:

Funktion:	Spielzeituhr zu spät angehalten:  Stellen Sie die Differenz mit Hilfe dieser Tasten ein.	Ändern der Spielzeit:  Drücken Sie diese Taste und nehmen Sie die gewünschte Einstellung unter Anwendung der oben beschriebenen Schritte 1. und 2. vor.	Von Herunterzählen der verbleibenden Zeit wechseln zu Heraufzählen der abgelaufenen Zeit:  Drücken Sie diese Taste
Tasten:	Min. Sek.		

(Fortsetzung auf der nächsten Seite)

## Spielmodus 1 (Forts.)



Für: Basketball Handball Ringen/Karate

### Spielzeit einstellen

#### Spielzeituhr – Heraufzählen der abgelaufenen Zeit

Die Spielzeitanzeige kann vom Herunterzählen der verbleibenden Spielzeit zum Heraufzählen der abgelaufenen Zeit umgeschaltet werden. Maximal zulässige Einstellung: 99:59. In diesem Modus **blinkt oben der Doppelpunkt** zwischen Minuten- und Sekundenanzeige.

Bedien-schritt:	1. Löschen der vorherigen Einstellung	2. Umschalten der Anzeige in den Modus Heraufzählen (Hupe)	3. Spielzeituhr einstellen (z. B.: 20 Minuten)	4. Verbleibende Zeit bis 0:00	5. Spielzeitbeginn Die Spielzeit wird in den Speicher eingegeben	6. Spiel beenden
Tasten:						
Anzeige: Oben: Spielzeituhr (max. = 99:59) Unten: Spielstand-anzeige (max. = 199)						
Bedien-schritt:	7. Spielneustart	8. Spielzeit läuft ab (Hupe)	9. Zeit wechselt zurück zu 0:00			
Tasten:						
Anzeige:						

#### Weitere Funktionen:

Funktion:	Spielzeituhr zu spät angehalten:	Ändern der Spielzeit:	Reaktivierung des Modus Herunterzählen der verbleibenden Zeit:
	Stellen Sie die Differenz mit Hilfe dieser Taste ein.	Drücken Sie diese Taste und nehmen Sie die gewünschte Einstellung unter Anwendung der oben beschriebenen Schritte 3. und 4. vor.	Drücken Sie diese Tasten nacheinander. Stellen Sie die Spielzeituhr entsprechend dem jeweiligen Spiel ein, indem Sie die auf der vorangehenden Seite aufgeführten Schritte 1. und 2. befolgen.
Tasten:			
Funktion:	Pfeiltasten Ballbesitz:	Anzeige der Zeitabschnitte:	Bonus-Anzeige:
	Drücken Sie die Pfeiltasten für den Ballbesitz um zwischen dem Ballbesitz für die Heimmannschaft (HEIM) und dem der Gastmannschaft (GAST) zu wechseln.	Drücken Sie diese Taste um die Anzeigen für die Zeitabschnitte jeweils nacheinander einzuschalten.	Drücken Sie diese Taste um jeweils die Bonus-Anzeige der einzelnen Mannschaften ein- bzw. auszuschalten.
Tasten:			



Für: Basketball Handball Ringen/Karate

## Spielmodus 1 (Forts.)

### Spielstand einstellen

Bedien-schritt:	1. Gastmann-schaft erhält einen Punkt	2. Heimmannschaft erhält einen Punkt	3. Heimmann-schaft erhält einen Punkt	4. Zurücksetzen auf 0 zu 0
Tasten:				
Anzeige: Oben: Spielzeituhr (max. = 99:59) Unten: Spielstand-anzeige (max. = 199)	19:10 1 0	19:12 1 1	19:15 1 2	19:15 0 0

### Weitere Funktionen:

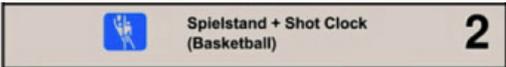
Funktion:	Versehentliches Hinzu-fügen eines Punktes:  Stellen Sie die korrekte Punktzahl mit der Taste SCORE ein.
Tasten:	

## Fouls

Bedien-schritt:	1. Foul durch die Gastmann-schaft	2. Foul durch die Heimmannschaft	3. Foul durch die Heimmann-schaft	4. Zurücksetzen auf 0 zu 0
Tasten:				
Anzeige: Oben: Spielzeituhr (max. = 99:59) Unten: Spielstand-anzeige (max. = 199)	19:20 FOULS FOULS 10	19:15 FOULS FOULS 1111	19:15 FOULS FOULS 1212	19:15 FOULS FOULS 1002

### Weitere Funktionen:

Funktion:	Versehentliches Hinzu-fügen eines Punktes:  Stellen Sie die korrekte Zahl mit diesen Tasten ein
Tasten:	bzw.



Für: Basketball

## Spielmodus 2

### Spielzeituhr/Wurfuhr einstellen

Anzeige der verbleibenden Spielzeit und der verbleibenden Wurfuhrzeit:

Bedien-schritt:	1. Spielzeituhr einstellen (z. B.: 20 Min.)	2. Wurfuhr einstellen	3. Der Spielzeitbeginn wird in den Speicher eingegeben.	4. Treffer Rand	5. Spiel unterbrochen	6. Spielneustart und Wurfuhr starten gleichzeitig
Tasten:						
Anzeige:	Oben: Spielzeituhr (max. = 99:59) Unten mittig: 35-Sekunden-Wurfuhr (wird bei 35 Sek. zurückgesetzt)	Oben: Spielzeituhr (max. = 99:59) Unten mittig: 35-Sekunden-Wurfuhr (wird bei 35 Sek. zurückgesetzt)	Oben: Spielzeituhr (max. = 99:59) Unten mittig: 35-Sekunden-Wurfuhr (wird bei 35 Sek. zurückgesetzt)	Oben: Spielzeituhr (max. = 99:59) Unten mittig: 35-Sekunden-Wurfuhr (wird bei 35 Sek. zurückgesetzt)	Oben: Spielzeituhr (max. = 99:59) Unten mittig: 35-Sekunden-Wurfuhr (wird bei 35 Sek. zurückgesetzt)	Oben: Spielzeituhr (max. = 99:59) Unten mittig: 35-Sekunden-Wurfuhr (wird bei 35 Sek. zurückgesetzt)
Bedien-schritt:	7. 35 Sekunden abgelaufen (Hupe)	8. Auf 35 Sekundenzurücksetzen	9. Spielneustart	10. Spielzeit läuft ab (Hupe)	11. Spielzeit zurücksetzen	
Tasten:						
Anzeige:	Oben: Spielzeituhr (max. = 99:59) Unten mittig: 35-Sekunden-Wurfuhr (wird bei 35 Sek. zurückgesetzt)	Oben: Spielzeituhr (max. = 99:59) Unten mittig: 35-Sekunden-Wurfuhr (wird bei 35 Sek. zurückgesetzt)	Oben: Spielzeituhr (max. = 99:59) Unten mittig: 35-Sekunden-Wurfuhr (wird bei 35 Sek. zurückgesetzt)	Oben: Spielzeituhr (max. = 99:59) Unten mittig: 35-Sekunden-Wurfuhr (wird bei 35 Sek. zurückgesetzt)	Oben: Spielzeituhr (max. = 99:59) Unten mittig: 35-Sekunden-Wurfuhr (wird bei 35 Sek. zurückgesetzt)	

### Weitere Funktionen:

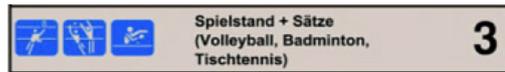
Funktion:	Spielzeituhr zu spät angehalten:	Ändern der Spielzeit:
	Stellen Sie die Differenz mit Hilfe dieser Tasten ein.	Drücken Sie diese Taste und nehmen Sie die gewünschte Einstellung unter Anwendung der oben beschriebenen Schritte 1. und 2. vor.
Tasten:		

Funktion:	Umschalten der Wurfuhr auf eine andere Einstellung als 35 Sekunden:			
	1. Drücken Sie die Entf.-Taste	2. Nehmen Sie die gewünschte Einstellung mit Hilfe dieser Tasten Shotvor	3. Drücken Sie jetzt diese Taste	4. Die eingestellte Zeit wird bei einmaligem Drücken dieser Taste in den Speicher übernommen.
Tasten:				

### Spielstand usw. einstellen

Anweisungen bzgl. der Anzeigen für Spielstand, Fouls, Zeitabschnitte, Bonus und Ballbesitz entnehmen Sie bitte dem Kapitel Spielmodus 1.

**Spielmodus 3**



Für: Volleyball Badminton Tischtennis

**Spielstand einstellen**

Anzeige des Punktestands und der Sätze für beide Mannschaften sowie Service/Aufschlagwechsel:

Bedien-schritt:	1. Heimmann-schaft erhält einen Punkt	2. Gastmannschaft erhält einen Punkt	3. Gastmann-schaft erhält einen Punkt	4. Seitenwechsel (falls gewünscht)	5. Zurücksetzen auf 0 zu 0
Tasten:					
Anzeige: Oben: Sätze (max. = 19) Unten: Spielstand-anzeige (max. = 199)	0: 0 0 1	0: 0 1 1	0: 0 2 1	0: 0 1 2	0: 0 0 0

**Sätze einstellen**

Bedien-schritt:	1. Heimmann-schaft erhält einen Punkt	2. Gastmannschaft erhält einen Punkt	3. Gastmann-schaft erhält einen Punkt	4. Seitenwechsel (falls gewünscht)	5. Zurücksetzen auf 0 zu 0
Tasten:					
Anzeige: Oben: Sätze (max. = 19) Unten: Spielstand-anzeige (max. = 199)	0: 1 0 0	1: 1 0 0	2: 1 0 0	1: 2 0 0	0: 0 0 0

**Weitere Funktionen:**

Funktion:	Versehentliches Hinzufügen eines zusätzlichen Satzes:  Drücken Sie diese Taste und geben Sie die korrekte Satzzahl ein.
Tasten:	

**Service/Aufschlagwechsel/Ballbesitz einstellen**

Bedien-schritt:	1. Service/Aufschlag geht an Heimmann-schaft	2. Service/Aufschlag geht an Gastmannschaft	3. Seitenwechsel (falls gewünscht)	4. Zurücksetzen auf 0 zu 0	5. Doppelspiel: Durch Drücken dieser Taste wechselt die Anzeige auf Doppelspiel. Durch erneutes Drücken der Taste wechselt die Anzeige wieder zurück.
Tasten:					
Anzeige: Oben: Sätze (max. = 19) Unten: Spielstand-anzeige (max. = 199)	1: 2 3 4	1: 2 3 4	2: 1 4 3	0: 0 0 0	

## Spielmodus 4

Kampfzeit + Haltegriffzeit (Judo)
4



Für: Judo

### Kampfzeit/Haltegriffzeit einstellen

Anzeige der verbleibenden Zeit des Kampfes und der abgelaufenen Haltegriff-Zeit:

Bedien-schritt:	1. Kampfzeit einstellen (z. B.: 7 Minuten)	2. Kampfbeginn – Die Zeit wird in den Speicher eingegeben	3. Haltegriff-Beginn	4. Kampf während eines Haltegriffs unterbrechen – Pause-Haltegriff-Zeituhr. Durch Drücken dieser Taste werden Zeituhr und Haltegriff-Zeituhr gleichzeitig angehalten.	5. Neustart Kampf-Zusammenfassung Haltegriff-Zeituhr. Durch Drücken dieser Taste werden Zeituhr und Haltegriff-Zeituhr gleichzeitig gestartet.
Tasten:	Gedrückt halten				
Anzeige: <small>Oben: Zeituhr Kampf (max. = 99:59) Unten: Haltegriff-Zeituhr (wird auf 25 Sekunden zurückgesetzt)</small>	7:00 0	6:59 0	3:25 1	3:14 12	3:13 13
Bedien-schritt:	6. Aus Haltegriff befreit	7. Der nächste Haltegriff beginnt	8. 0,25 Sekunden abgelaufen (Hupe) Kampfzeit wird automatisch angehalten	9. Spielzeit läuft ab (Hupe). Die Hupe ertönt nicht, wenn Haltegriff aktiv ist	10. Spielzeit zurücksetzen
Tasten:					
Anzeige: <small>Oben: Zeituhr Kampf (max. = 99:59) Unten: Haltegriff-Zeituhr (wird auf 25 Sekunden zurückgesetzt)</small>	3:03 23	1:31 1	1:07 25	0:00 22	7:00 0

### Weitere Funktionen:

Funktion:	Kampf zu spät gestoppt:	Der Judoka am Boden hat bereits einen Wazari: (wird nach 20 Sekunden zu Ippon)
	Stellen Sie die Differenz von Zeituhr und Haltegriff-Zeituhr mit Hilfe dieser Tasten und ein.	Drücken Sie diese Taste im einmal während der Haltegriff heruntergezählt wird. Unten links auf der Anzeige werden 20 Sekunden angezeigt, nach Ablauf der 20 Sekunden ertönt die Hupe. Durch erneutes Drücken der Taste während des Herunterzählens wird die 20-Sekunden-Einstellung aufgehoben.
Tasten:		

### Weitere Funktionen:

Funktion:	Kampfzeit erreicht während eines Haltegriffs 0:00:	Umschalten der Haltegriff-Zeituhr auf eine andere Einstellung als 25 Sekunden:			
	Der Kampf geht weiter, die Hupe ertönt nicht, die Haltegriff-Zählung wird also nicht unterbrochen. Wenn sich der Judoka aus dem Haltegriff befreit hat, drücken Sie diese Taste. Die Hupe ertönt, der Kampf wird beendet.	1. Drücken Sie die Entf.-Taste	2. Nehmen Sie die gewünschte Einstellung mit Hilfe dieser Tasten vor	3. Drücken Sie jetzt diese Taste	4. Die eingestellte Zeit wird bei einmaligem Drücken dieser Taste in den Speicher übernommen.
Tasten:					

Rundenanzahl, Rundenzeit,  
Pausenzeit  
(Boxen)

5



Für: Boxen

## Spielmodus 5

### Zeituhr zum Herunterzählen der Runden- und Pausenzeit einstellen

Sequentielle Anzeige der entsprechenden Runde und der verbleibenden Restzeit der Runde und der Pausen. Während einer Pause blinkt der Doppelpunkt zwischen der Minuten- und der Sekundenanzeige. Außerdem Anzeige der Nummer der aktuellen Runde, die Hupe ertönt jede Sekunde beim Herunterzählen der Restzeit:

Bedien-schritt:	1. Rundenzeit einstellen (z. B.: 3 Minuten)	2. Eingabe der Rundenzeit in den Speicher	3. Pausenzeit einstellen (z. B.: 1 Minute)	4. Eingabe der Pausenzeit in den Speicher	5. Anzahl der Kampf-runden einstellen (z. B.: 3 Runden)	6. Zurückkehren zur Anzeige der Rundenzeit
Tasten:	+1 Min. Gedrückt halten	Reset Zeit	+1 Min. Gedrückt halten	Reset Zeit	Shot Clock +1	Reset Zeit
Anzeige: Oben: Zeituhr Runde (max. = 99:59) Unten: Nummer der Runde (max. = 99)	3:00 0	0:00 0	1:00 0	0:00 0	0:00 3	3:00 1
Bedien-schritt:	7. Kampfbeginn – die Nummer der Runde wird unten links an-gezeigt (Signalton).	8. Runde unter-brechen	9. Runde erneut starten	10. Niederschlag-(Signalton) jede Sekunde	11. Der Kampf geht weiter – der Signalton wird beendet	12. Es wurde wieder ein Teilnehmer niedergeschlagen (Signalton) jede Sekunde
Tasten:	Start Stop	Start Stop	Start Stop	Start Stop	Start Stop	Start Stop
Anzeige: Oben: Zeituhr Runde (max. = 99:59) Unten: Nummer der Runde (max. = 99)	2:59 1	1:35 1	1:34 1	:35 1	:28 1	1:20 1
Bedien-schritt:	13. 10 Sekunden abgelaufen. Zeituhr zum Herunterzählen der Restzeit und für die Rundenzeit anhalten.		14. Signalton Kampfende (Hupe)	15. Erste Runde beendet (Hupe)	16. Pausenzeit wird angezeigt	17. Pausenzeit abgelaufen (Hupe)
Tasten:	Start Stop  Start Stop		Hupe			
Anzeige: Oben: Zeituhr Runde (max. = 99:59) Unten: Nummer der Runde (max. = 99)	1:10 1		1:10 1	0:00 1	0:59 1	0:00 1
Bedien-schritt:	18. Zeit der nächsten Runde wird ange-zeigt. Die angezeigte Nummer der Runde wechselt auf 2.		19. Vorgegebene Anzahl an Runden beendet (Hupe)	20. Neuen Kampf beginnen		
Tasten:				Reset Zeit		
Anzeige: Oben: Zeituhr Runde (max. = 99:59) Unten: Nummer der Runde (max. = 99)	3:00 2		0:00 3	3:00 1		

### Weitere Funktionen:

Funktion:	Runde zu spät gestoppt:	Die Rundenzeit erreicht wäh- rend des Herunterzählens 0:00:	Ändern der Runden-/Pausenzeiten:
	Stellen Sie die Zeit mit Hilfe dieser Tasten ein.	Der Kampf geht weiter, die Hupe ertönt nicht, das Herunterzählen wird also nicht unterbrochen.	Drücken Sie diese Taste und nehmen Sie die gewünschten Ein- stellungen vor, indem Sie die obigen Schritte 1. bis 6. befolgen. In der letzten Runde entfällt die Anzeige der Pausenzeit.
Tasten:	+1 Min.  +1 Sek.	-1 Sek.	Entf.

## Spielmodus 6



Für: Intervalltraining

### Zeituhr einstellen

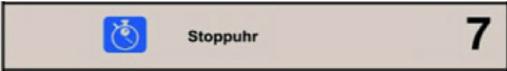
Die Zeituhr kann so programmiert werden, dass sie nacheinander bis zu neun Zeitabschnitte herunterzählt und anzeigt. Diese Funktion wird bei Intervalltraining, Klassenerteilungen und sonstigen Trainingsformen verwendet.

Bedien-schritt:	1. Stellen Sie die gewünschte Zeit für Programm 1 (P1) ein (z. B.: 5 min)	2. Geben Sie die Zeit für Programm 1 in den Speicher ein. Ändern Sie die Programmnummer auf 2.	3. Wiederholen Sie die Schritte 1 und 2 entsprechend der gewünschten Programmanzahl (max. 9).	4. Vollständige Programmeinstellung. Stellen Sie die gewünschte Anzahl der Wiederholungen ein, indem Sie die Taste SEK+1 im Tastenfeld Shot Clock betätigen und RESET SPIELZEIT/STOPPUHR drücken. Die aktuelle Programmrunde wird angezeigt, die Zeituhr wird angehalten.
Tasten:	5mal:			
Anzeige: Oben: Zeituhr (max. = 99:59) Unten links: Wiederholungen (max. = 99 Mal) Unten rechts: Programmnummer (max. = 9 Programme)	5:00 0 P1	0:00 0 P2	5:00 1 P1	5:00 1 P1

Bedien-schritt:	5. Starten (Signalton) Programm 1 (P1) beginnt herunterzählen; die Hupe ertönt, sobald 0:00 erreicht ist. Im Anschluss daran beginnt P2. Ein Durchlauf aller Programme gilt als eine Runde.				6. Beenden	7. Zum Programmbeginn zurückkehren	
Tasten:							
Anzeige: Oben: Zeituhr (max. = 99:59) Unten links: Wiederholungen (max. = 99 Mal) Unten rechts: Programmnummer (max. = 9 Programme)	4:59 1 P1	0:00 1 P2	3:00 1 P2	0:00 1 P2	5:00 2 P2	2:28 11 P1	5:00 0 P1

### Weitere Funktionen:

Funktion:	Ändern der eingestellten Zeiten:
	Drücken Sie diese Taste und nehmen Sie die gewünschte Einstellung unter Anwendung der oben beschriebenen Schritte 1. und 4. vor.
Tasten:	



### Spielmodus 7

### Stoppuhr einstellen

Bedien-schritt:	1. Starten	2. Stoppen	3. Zurücksetzen auf 00:00
Tasten:	Start Stop	Start Stop	Reset Zeit
Anzeige:			
Anzeige oben: Minuten: Sekunden (max. 59:59)			
Anzeige links unten: Stunden (max. 199 1/100 Sekunden)			

### Zwischenzeiten:

Funktion:	Mit Hilfe der Entf.-Taste im Tastenfeld SPIELZEIT/STOPPUHR können Zwischenzeiten erfasst werden. Wird die Taste einmal gedrückt, wird die Zwischenzeit angezeigt. Wird die Taste ein zweites Mal gedrückt, wird die weiterlaufende Zeitzählung angezeigt und die Zwischenzeit gelöscht. Diese Schritte lassen sich für weitere Zwischenzeiten wiederholen.
Tasten:	

### Messung des ersten und zweiten Platzes:

Funktion:	Verwenden Sie diese Tasten, um den ersten und zweiten Platz zu erfassen.	Drücken Sie die -Taste zur Erfassung der Zeit für den ersten Platz (wird auf dem Display angezeigt).	Drücken Sie diese Taste zur Erfassung der Zeit für den zweiten Platz und zum Stoppen der Uhr.	Die Zeit für den ersten Platz wird solange angezeigt, bis die Taste erneut gedrückt wird. Daraufhin wird die Zeit für den zweiten Platz angezeigt.
Tasten:	Start Stop		Start Stop	

Bedien-schritt:	1. Starten	2. 2. Zeit zurücksetzen „Up“ blinkt links unten im Display, der erste Platz wird angezeigt, der interne Zähler zählt noch immer weiter für den zweiten Platz.	3. Stoppen: Zeit für den zweiten Platz stoppen „Up“ wird durchgehend links unten im Display angezeigt	4. Zurücksetzen, damit die Zeit für den zweiten Platz angezeigt wird „Up“ entfällt, die Zeit für den zweiten Platz wird angezeigt.	5. Zurücksetzen auf 00:00
Tasten:	Start Stop	Reset Zeit	Start Stop	Reset Zeit	Reset Zeit
Anzeige:					
Anzeige oben: Minuten: Sekunden (max. 59:59)					
Anzeige links unten: Stunden (max. 199 1/100 Sekunden)					

## Spielmodus 8



### Stoppuhr einstellen

Die Zeitanzeige erscheint in der Regel als 12-Stunden-Anzeige.  
Bei Anhalten der Zeit zur Bearbeitung ändert sich das Format in eine 24-Stunden-Anzeige.

Bedien- schritt:	1. Nach Anhalten der Uhrzeit			2. Starten.	3. Überprüfung des Alarms: Drücken Sie diese Taste, im unteren Teil wird angezeigt, ob der Alarm ein- oder ausgeschaltet ist	
	Stellen Sie die Stunden ein	Stellen Sie die Minuten ein	Stellen Sie die Sekunden ein.			
	Tasten:					
Anzeige: Oben: Stunden:Minuten Unten rechts: Sekunden	9:35 20			9:35 21	12:00 AL OF	
Bedien- schritt:	4. Alarmzeit ein/aus: betätigen Sie diese Taste zum Ein- bzw. Ausschalten des Alarms		5. Einstellen der Alarmzeit:		6. Zur Uhrzeit zurückkehren: Drücken Sie diese -Taste, um zur Uhrzeit zurückzukehren	
			Stellen Sie die Stunden für den Alarm ein	Stellen Sie die Minuten für den Alarm ein.		
	Tasten:					
Anzeige: Oben: Stunden:Minuten Unten rechts: Sekunden	12:00 AL ON		13:00 AL ON	13:59 AL ON	9:36 45	

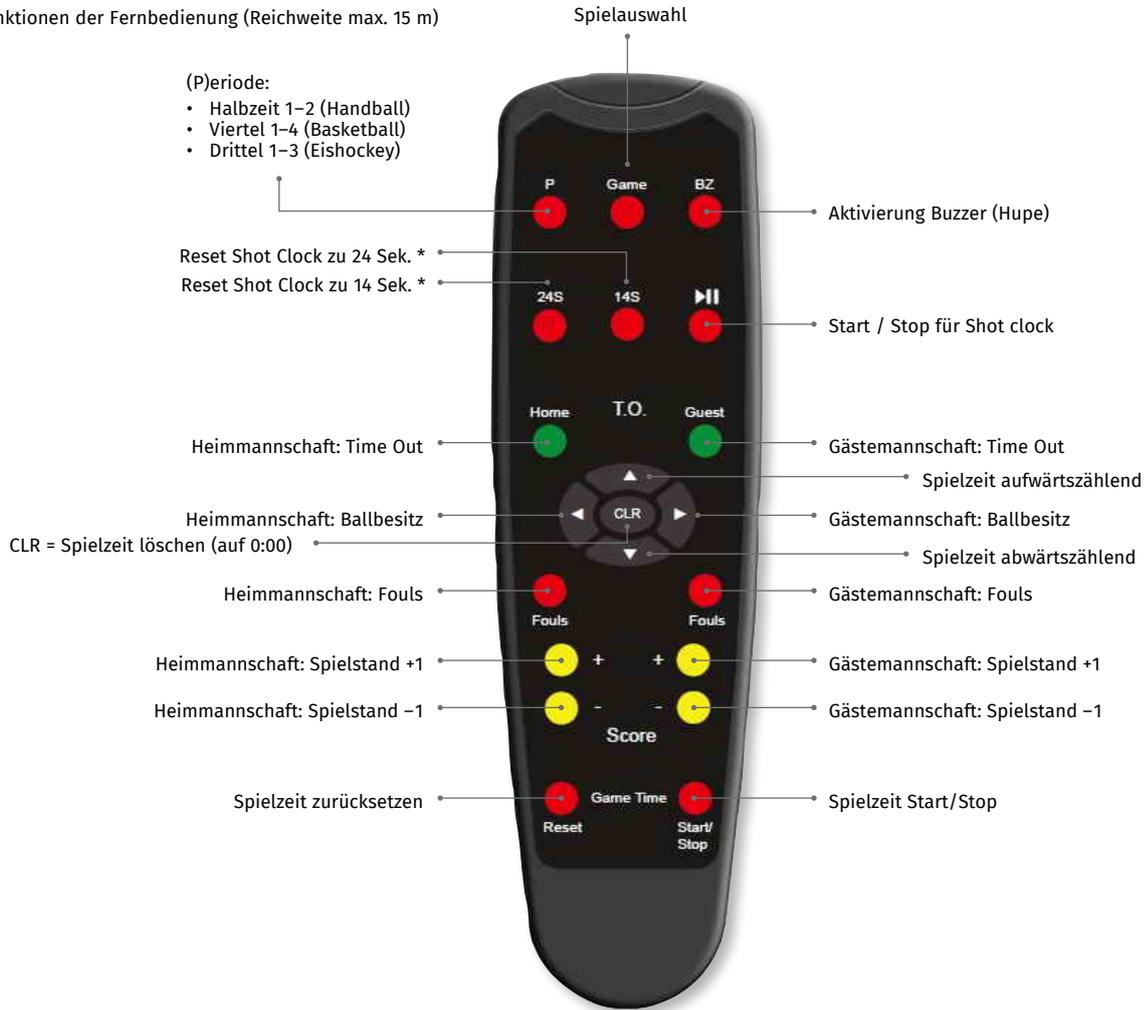
### Weitere Hinweise:

- Wenn die Uhrzeit die Alarmzeit erreicht hat, wird ein 5-Sekunden-Alarm ausgelöst.
- Die aktuelle Zeit und die Alarmfunktion werden nicht durch Betätigen der Taste **Spielauswahl** beeinträchtigt. Bei Stromausfall werden jedoch die aktuelle Uhrzeit und die Alarmzeit gelöscht.



## Fernbedienung (inkl.)

Funktionen der Fernbedienung (Reichweite max. 15 m)



## Sicherheitshinweise

- Verwenden Sie das Gerät nur in Innenräumen. Lagern Sie das Gerät nicht im Freien.
- Setzen Sie das Gerät niemals Hitze, Feuchtigkeit, Tau, Wasser und direkter Sonneneinstrahlung aus.
- Halten Sie beim Herausziehen der Stromkabel und anderer Kabel stets die Steckdose fest.
- Reinigen Sie das Gerät ausschließlich mit einem feuchten Tuch.
- Öffnen Sie das Gehäuse niemals ohne ausdrückliche Anweisung durch den Hersteller.

Das Gerät hat Tests durchlaufen, die ergeben haben, dass es die Grenzwerte für digitale Geräte der Klasse A gemäß Teil 15 der FCC-Regeln einhält.

## Technische Daten

Stromversorgung: AC 90 V-240 V, 50 Hz/60 Hz.  
 Stromverbrauch: < 25 Watt

## Stromversorgung

1 Batterie CR 2025 (nicht im Lieferumfang enthalten).

## Hinweise zur Entsorgung

Dieses Elektro- bzw. Elektronikgerät darf am Ende seiner Lebensdauer nicht im Hausmüll entsorgt werden. Zur Rückgabe stehen in deiner Nähe kostenfreie Sammelstellen für Elektroaltgeräte sowie ggf. weitere Annahmestellen für die Wiederverwendung der Geräte zur Verfügung. Die Adressen erhältst du von deiner Stadt- bzw. Kommunalverwaltung. Sofern das alte Elektro- bzw. Elektronikgerät personenbezogene Daten enthält, bist du selbst für deren Löschung verantwortlich, bevor du es zurückgibst. Sofern dies ohne Zerstörung des alten Elektro- oder Elektronikgerätes möglich ist, entnimm diesem bitte alte Batterien oder Akkus sowie Altlampen, bevor du es zur Entsorgung zurückgibst, und führ diese einer separaten Sammlung zu.

### Bedeutung des Symbols „durchgestrichene Mülltonne“

Das auf den Elektro- und Elektronikgeräten regelmäßig abgebildete Symbol einer durchgestrichenen Mülltonne weist darauf hin, dass das jeweilige Gerät am Ende seiner Lebensdauer getrennt vom unsortierten Siedlungsabfall zu erfassen ist.



# Sport-Thieme ‘Multisport ST1’ Scoreboard

**Thank you for choosing a Sport-Thieme product!**

Please read the following notes carefully before use so you can enjoy this product safely and keep these instructions for future reference.

If you have any questions, our team is here for you.

## Contents

<b>Display</b>	
The display options at a glance .....	2
<b>Control panel</b>	
Overview of the main features .....	3
<b>Mode 1</b>	
For basketball, handball, wrestling and karate .....	4
<b>Mode 2</b>	
For basketball .....	6
<b>Mode 3</b>	
For volleyball, badminton and table tennis .....	7
<b>Mode 4</b>	
For judo .....	8
<b>Mode 5</b>	
For boxing .....	9
<b>Mode 6</b>	
For interval training .....	11
<b>Mode 7</b>	
Stopwatch .....	12
<b>Mode 8</b>	
Watch .....	13
<b>Remote control</b>	
Overview of the key functions .....	14

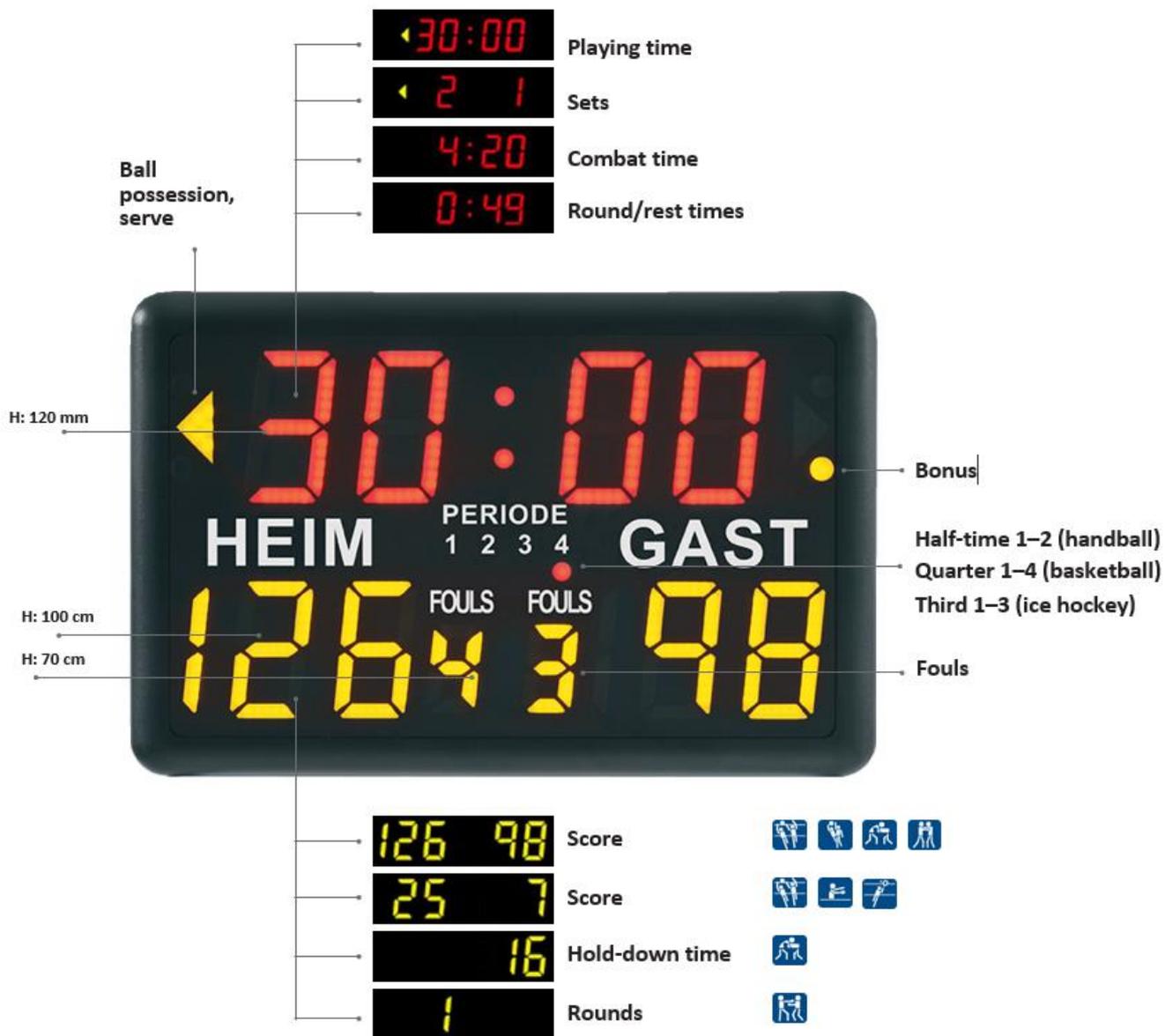


School Sports · Club Sports · Fitness · Therapy

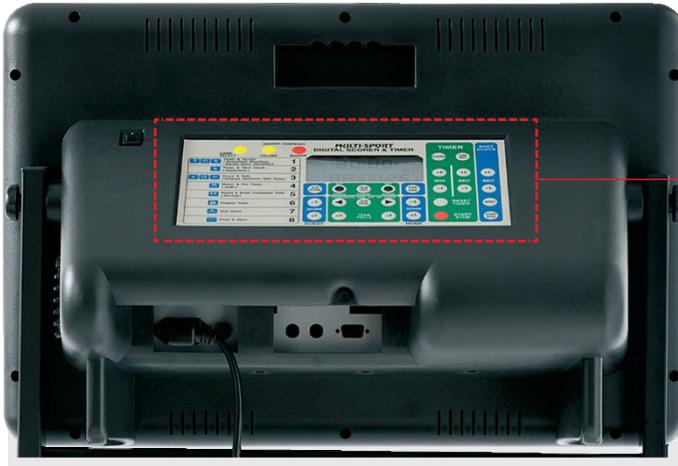
*Our team is here for you!*

## Display

Here is an overview of the most important elements of the display:



## Control panel



The scoreboard's **control panel** is positioned on the back. The table below will help you to get familiar with the **most important features and functions**.

### Game selection

Press this key to select the relevant mode\* (1 to 8) which will then be displayed.

The **Game selection** key can be pressed at any time. If pressed while the scoreboard is running (during a game), all current data will be lost. It's best not to press this too hastily.

### Volume

The buzzer can be adjusted using the **Volume** slider (loud/quiet/off).

### Buzzer

The buzzer sounds for as long as its key is pressed. It can also be used instead of a whistle to announce time-outs or bring players together.

### 1/10-second display

When using the play time function, press the **1/10 second** key to change the format in the last minute to display

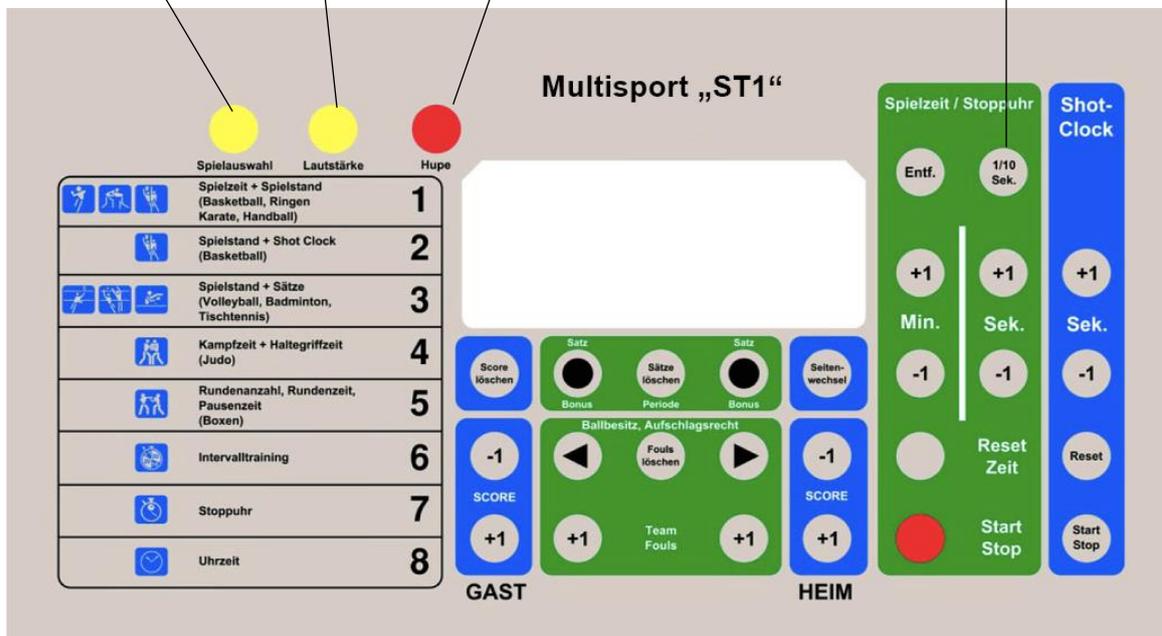
**seconds : 1/10-seconds**

*instead of*

**minutes : seconds.**

By pressing the key again, the display reverts to showing

**minutes : seconds.**



### \* Brief overview

Here's a quick look at modes (1 to 8). A more detailed explanation can be found later on in this manual.

### Control keys

These keys operate the scoreboard for modes 1 to 8.

**Mode 1: For basketball, handball, wrestling and karate**



**Play time clock – countdown mode**

<b>Operating steps</b>	1) Set the playing time (e.g. 10 minutes)	2) Start the countdown	3) Stop the game	4) Restart the game	5) Playing time ends (buzzer sounds)	6) Reset the timer to display the preset time
<b>Keys</b>	Press down 	Start/stop 	Start/stop 	Start/stop 		Reset 
<b>Display</b> Top: timer (max. = 99:59) Bottom: score (max. = 199)	10:00 0:0	9:59 0:0	9:59 0:0	9:58 0:0	0:00 25:36	10:00 25:36

**Other functions**

<b>Functions</b>	Timer was paused late	Change the play time	Change from countdown to count-up mode
<b>Operating steps</b>	Adjust the time using the keys shown below.	Press the DELETE key shown below and make the alterations following steps 1 and 2 above.	Press the CLEAR SETS key shown below.
<b>Keys</b>			

**Play time clock – count-up mode**

The play time clock can be changed from counting down the remaining playing time to counting up the elapsed time (maximum play time setting: 99:59). In this mode, the colon of the number at the top flashes (between the minutes and seconds).

<b>Operating steps</b>	1) Delete the previous setting	2) Change the display to count-up mode (buzzer)	3) Set the playing time (e.g. 20 minutes)	4) Time remaining until 0:00	5) Start the game	6) Stop the game
<b>Keys</b>			Press down 	Reset 	Start/stop 	Start/stop 
<b>Display</b> Top: timer (max. = 99:59) Bottom: score (max. = 199)	0:00 0:0	0:00 0:0	20:00 0:0	0:00 0:0	0:01 0:0	0:09 0:0

<b>Operating steps</b>	7) Restart the game	8) Playing time ends (buzzer sounds)	9) Reset timer to zero
<b>Keys</b>	Start/stop 		Reset 
<b>Display</b> Top: timer (max. = 99:59) Bottom: score (max. = 199)	0:10 0:0	20:00 0:0	0:00 0:0

**Other functions**

Functions	Timer was paused late	Change the play time	Reactivate the countdown mode
Operating steps	Adjust the time using the key shown below.	Press the DELETE key shown below and make the alterations following steps 3 and 4 above.	Press the following keys one after the other. Set the timer according to the game by following steps 1 and 2 listed on the previous page.
Keys			

Functions	Ball position	Display the periods	Bonus display
Operating steps	Press the arrow keys to toggle between home team possession and guest team possession.	Press this key to switch on the displays for the periods one after the other.	Press this key to turn on/off the bonus display of each team.
Keys			

**Setting the score**

Operating steps	1) The guest team scores	2) The home team scores	3) The home team scores	4) Reset score to zero
Keys				
Display Top: timer (max. = 99:59) Bottom: score (max. = 199)	19:20 1:0	19:15 1:1	18:49 1:2	18:49 0:0

**Other functions**

Functions	Accidental addition of a point
Operating steps	Correct using the SCORE key shown below.
Keys	

**Fouls**

Operating steps	1) Foul by the guest team	2) Foul by the home team	3) Foul by the home team	4) Reset fouls to zero
Keys				
Display Top: timer (max. = 99:59) Bottom: score (max. = 199)	19:20 10:10	19:15 11:11	18:49 12:12	18:49 10:02

**Other functions**

Functions	Accidental addition of a foul
Operating steps	Correct the number using the keys shown below.
Keys	

## Mode 2: For basketball



### Play time clock and shot clock

<b>Operating steps</b>	1) Set timer (e.g. 20 minutes)	2) Set shot clock	3) Start the game	4) Goal/rim	5) Game interrupted	6) Restart timer and shot clock at the same time
<b>Keys</b>	Press down  MIN		Start/stop 		Start/stop 	Start/stop 
<b>Display</b> Top: timer (max. = 99:59) Bottom centre: 35-second shot clock (resets at 35 seconds)	20:00 0	20:00 35	19:59 34	19:58 35	19:50 22	19:49 21

<b>Operating steps</b>	7) 35 seconds elapsed (buzzer sounds)	8) Reset shot clock to 35 seconds	9) Restart the game	10) Playing time ends (buzzer sounds)	11) Reset timer to zero
<b>Keys</b>			Start/stop 		Reset 
<b>Display</b> Top: timer (max. = 99:59) Bottom: score (max. = 199)	19:28 0	19:28 35	19:27 34	0:00 06	20:00 35

### Other functions

Functions	Timer was paused late	Change the play time
<b>Operating steps</b>	Adjust the time using the keys shown below.	Press the DELETE key shown below and make the alterations following steps 1 and 2 above.
<b>Keys</b>		

Functions	Change the shot clock to another time setting (other than 35 seconds):			
<b>Operating steps</b>	Press the DELETE key.	Choose the preferred setting using the following keys.	Press the key shown below.	Press the following key to save the preferred time.
<b>Keys</b>			Start/stop 	

For instructions regarding the score, fouls, time-outs, bonus and ball possession displays, please refer to the section regarding **Mode 1**.

### Mode 3: For volleyball, badminton and table tennis



Information regarding scores, sets and serve settings

#### Setting the score

Operating steps	1) The home team scores	2) The guest team scores	3) The guest team scores	4) Teams swap sides, if desired	5) Reset score to zero
Keys					
Display	Top: sets (max. = 19) Bottom: score (max. = 199)	0:0 0:1	0:0 1:1	0:0 2:1	0:0 1:2
	0:0 0:0	0:0 0:0	0:0 0:0	0:0 0:0	0:0 0:0

#### Sets

Operating steps	1) The home team wins a set	2) The guest team wins a set	3) The guest team wins a set	4) Teams swap sides, if desired	5) Reset score to zero
Keys					
Display	Top: sets (max. = 19) Bottom: score (max. = 199)	0:1 0:0	1:1 0:0	2:1 0:0	1:2 0:0
	0:0 0:0	0:0 0:0	0:0 0:0	0:0 0:0	0:0 0:0

#### Other functions

Functions	Accidental addition of a set
Operating steps	Press this key and enter the correct set number.
Keys	

#### Serve and ball possession

Operating steps	1) Serve goes to home team	2) Serve goes to guest team	3) Teams swap sides, if desired	4) Reset score and sets to zero	5) Doubles/singles: Press the key below to change the display to doubles; press the key once more to revert to singles
Keys					
Display	Top: sets (max. = 19) Bottom: score (max. = 199)	1:2 3:4	1:2 3:4	2:1 4:3	0:0 0:0
	0:0 0:0	0:0 0:0	0:0 0:0	0:0 0:0	0:0 0:0

## Mode 4: For judo



### Combat and hold-down times

Displays the countdown of the combat time and the elapsed time for hold-downs.

<b>Operating steps</b>	1) Set the combat time (e.g. 7 minutes)	2) Start the countdown	3) Start timing a hold-down	4) Pause combat time during a hold-down (this pauses both the combat and the hold-down timers)	5) Restart combat time and display total hold-down time (this activates both the combat and the hold-down timers)
<b>Keys</b>	Press down  MIN	Start/stop 		Start/stop 	Start/stop 
<b>Display</b> Top: combat time (max. = 99:59) Bottom: hold-down (resets after 35 seconds)	7:00 0	6:59 0	3:25 1	3:14 12	3:13 13

<b>Operating steps</b>	6) Free from hold-down	7) Start timing the next hold-down	8) 25 seconds elapsed (buzzer sounds); the combat time is paused automatically	9) Combat time has ended (buzzer sounds); it won't sound if the hold-down timer is active	10) Reset the countdown to display the preset combat time
<b>Keys</b>					Reset 
<b>Display</b> Top: combat time (max. = 99:59) Bottom: hold-down (resets after 35 seconds)	3:03 23	1:31 1	1:07 25	0:00 22	7:00 0

### Other functions

<b>Functions</b>	Timers were paused late	The judoka on the ground experiences a waza-ari (becomes an ippon after 20 seconds)	Combat time reaches zero during a hold-down
<b>Operating steps</b>	Set the difference of the combat time and hold-down clocks using the following keys.	Press the key below once while the hold-down timer is active. The bottom left displays a 20-second countdown. Once lapsed, the buzzer will sound. Pressing the key again during a countdown stops the timer.	The hold-down continues, i.e. the buzzer doesn't sound. Press the key below when the judoka has freed themselves from the hold-down. The buzzer will then sound, indicating the end of the match.
<b>Keys</b>	 		Start/stop 

<b>Functions</b>	<b>Changing the hold-down clock to another time setting (other than 25 seconds):</b>			
<b>Operating steps</b>	Press the DELETE key.	Choose the preferred setting using the following keys.	Press the key shown below.	Press the following key to save the preferred time.
<b>Keys</b>		 	Start/stop 	

## Mode 5: For boxing



### Rounds and rest times

This mode sequentially displays the rounds and rest times. The colon between the minute and the second display flashes during a rest period. The current round is also displayed, and the buzzer sounds every second when counting down the remaining time.

<b>Operating steps</b>	1) Enter the duration for a round (e.g. 3 minutes)	2) Save the time	3) Enter the duration for a rest time	4) Save the time	5) Enter the number of rounds (e.g. 3)
<b>Keys</b>	Press down +1 MIN	Reset	Press down +1 MIN	Reset	+1 3x
<b>Display</b> Top: timer (max. = 99:59) Bottom: round (max. = 99)	3:00 0	0:00 0	1:00 0	0:00 0	0:00 3
<b>Operating steps</b>	6) Return to the timer	7) Start of the match – the round number is displayed bottom left (buzzer sounds)	8) Pause a round	9) Restart the round	10) Start timing a knock-down (buzzer sounds every second)
<b>Keys</b>	Reset	Start/stop	Start/stop	Start/stop	Start Stop
<b>Display</b> Top: timer (max. = 99:59) Bottom: round (max. = 99)	3:00 1	2:59 1	1:35 1	1:34 1	0:35 1
<b>Operating steps</b>	11) The match continues (buzzer stops)	12) One of the opponents is knocked down again (buzzer sounds every second)	13) 10 seconds have lapsed; pause both timers (combat time and rest time)	14) Buzzer sounds to mark the end of the match	15) End of first round (buzzer sounds)
<b>Keys</b>	Start Stop	Start Stop	Start/stop Start Stop	Hupe	
<b>Display</b> Top: timer (max. = 99:59) Bottom: round (max. = 99)	0:28 1	1:20 1	1:10 1	1:10 1	0:00 1
<b>Operating steps</b>	16) Rest time is displayed	17) Rest time has ended (buzzer sounds)	18) Countdown for the next round is shown; the round number changes to 2	19) Preset number of rounds completed (buzzer sounds)	20) Start a new match
<b>Keys</b>					Reset
<b>Display</b> Top: timer (max. = 99:59) Bottom: round (max. = 99)	0:59 1	0:00 1	3:00 2	0:00 3	3:00 1

**Other functions**

Functions	Round was paused late	Incorrect round number	The round time reaches zero during the countdown	Change the round/rest times
Operating steps	Correct the time using the following keys.	Adjust the number using the key below.	The match continues, i.e. the buzzer doesn't sound.	Press the key shown below and make the adjustments by following steps 1 to 6 above. There's no rest time for the last round.
Keys				

## Mode 6: For interval training



### Timer

The timer can be programmed to count down and display up to nine workouts, one after the other. This function is ideal for interval training, circuit training and similar.

<b>Operating steps</b>	1) Enter the preferred time for exercise 1 (P1) (e.g. 5 minutes).	2) Save the time for workout 1 and change the exercise number to 2.	3) Repeat steps 1 and 2 according to the preferred number of workout programmes (max. 9).	4) Complete the workout programme by pressing the keys shown below to enter the number of repetitions. The relevant workout round is displayed; the timer is paused.
<b>Keys</b>				
<b>Display</b> Top: timer (max. = 99:59) Bottom left: reps (max. = 99) Bottom right: workouts (max. 9)	5:00 0 P1	0:00 0 P2	5:00 1 P1	5:00 1 P1

<b>Operating steps</b>	5) Start the programme (buzzer sounds). Workout 1 (P1) starts counting down; the buzzer sounds as soon as the timer reaches zero. P2 starts next. The completion of all workouts counts as one round.				6) Stop the programme.	7) Return to the start.	
<b>Keys</b>							
<b>Display</b> Top: timer (max. = 99:59) Bottom left: reps (max. = 99) Bottom right: workouts (max. 9)	4:59 1 P1	0:00 1 P2	3:00 1 P2	0:00 1 P2	5:00 2 P2	2:28 11 P1	5:00 0 P1

### Other functions

<b>Functions</b>	<b>Change the workout times</b>
<b>Operating steps</b>	Press the key shown below and follow steps 1 and 4 above.
<b>Keys</b>	

## Mode 7: Stopwatch



### Set-up

Operating steps	1) Start	2) Stop	3) Reset to zero
<b>Keys</b>	Start/stop 	Start/stop 	Reset 
<b>Display</b> Top: mins and secs (max. = 59:59) Bottom left: hours (max. = 199 and 1/100 seconds)	0:00 0 01	15:24 2 93	0:00 0 00

### Split times

<b>Function</b>	Split times can be recorded using the key shown below. When the key is pressed once, the split time is shown. When pressed a second time, the overall time lapsed is displayed and the split time is deleted. These steps can be repeated for other split times.
<b>Keys</b>	

### Timing the winner and the runner-up

<b>Functions</b>	Use the keys below to record the first two finishers in a race.	Press the key to record the time for the winner (shown on the display).	Press this key to record the time for the runner-up and to stop the clock.	The time for the winner is displayed until the key is pressed again, then the runner-up time is shown.
<b>Keys</b>	Start/stop 	Start/stop 	Start/stop 	

Operating steps	1) Start timing.	2) Press reset and the word 'up' will flash on the bottom left and the winner's time is displayed; the stopwatch continues timing the runner-up.	3) Press the key below to time the runner-up; 'up' now lights up constantly.	4) Press reset to display the time for the runner-up. 'Up' is no longer showing and the time for the second place appears instead.	5) Reset to zero.
<b>Keys</b>	Start/stop 	Reset 	Start/stop 	Reset 	Reset 
<b>Display</b> Top: mins and secs (max. = 59:59) Bottom left: hours (max. = 199 and 1/100 seconds)	0:00 0 01	15:24 up 93	15:24 up 93	0:00 38	0:00 0 00

## Mode 8: Watch



### Set-up

The time is usually displayed in a 12-hour format.

When the time is stopped for editing, the format changes to a 24-hour display.

Operating steps	1) Stop the watch to:			2) Restart the watch	3) Press the key below to check if the alarm is on or off (shown at the bottom)
	Set the hours	Set the minutes	Set the seconds		
Keys					
Display Top: hours and minutes Bottom right: seconds	9:35 20			9:35 21	12:00 AL OF

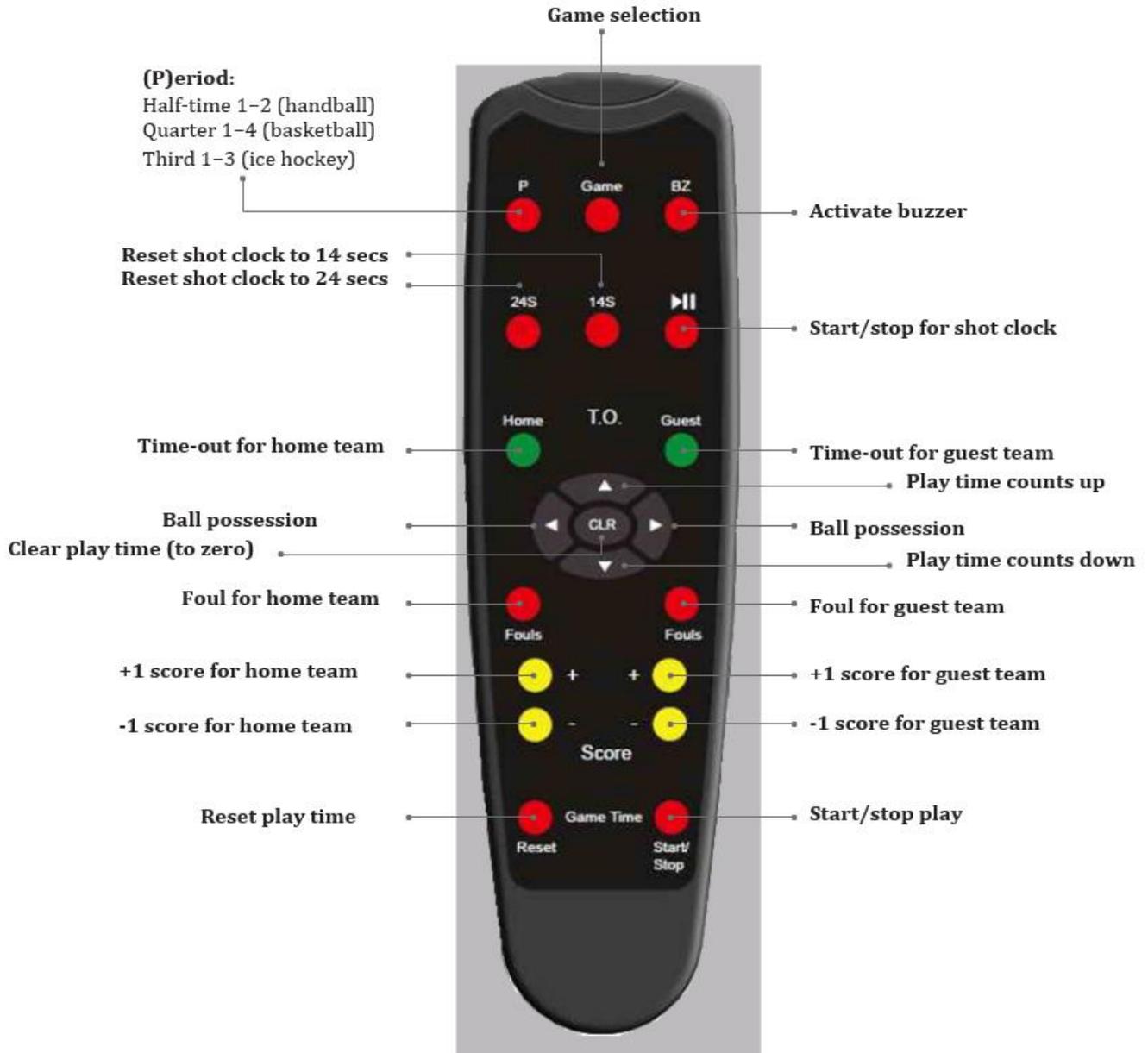
Operating steps	4) Press the key below to turn the alarm on or off		5) Set the alarm time:		6) Press the key below to return to the time of day
			Set the hours using the MIN keys	Set the minutes using the SEK keys	
Keys			 	 	
Display Top: hours and minutes Bottom right: seconds	12:00 AL ON		13:00 AL ON	13:59 AL ON	9:36 45

### Please note:

- At the time of the alarm, the buzzer will sound for 5 seconds.
- The watch (time of day and alarm) isn't affected when the various **Game selections** are in use. However, in the event of an interrupted power supply, the time of day and the alarm will be deleted.

## Remote control

(included, maximum range is 15 m)



### Safety information

- The equipment must only be used and stored indoors.
- Keep away from high temperatures, humidity, dew, water and direct sunlight.
- Maintain a firm grip on the socket when unplugging the power cords or other cables.
- Do not allow the product to get wet. Clean with a damp cloth only.
- Do not open the electronics housing without explicit consent from the manufacturer.
- This equipment has been tested and complies with the limits for a Class A digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules.

### Technical data

Power supply: AC 90 V~240 V, 50 Hz/60 Hz

Power consumption: < 25 watts

Power supply: 1 CR 2025 battery (must be ordered separately)

### Notes on disposal

This electrical or electronic appliance must not be disposed of with household waste at the end of its service life. Free collection points for old electrical appliances are available in your area, as well as other collection points for reuse of the appliances. You can obtain the addresses from your city or local government. If the old electrical or electronic equipment contains personal data, you are responsible for deleting it yourself, before returning it. If it is possible to do so without destroying the old electrical or electronic equipment, please remove old batteries or accumulators and old lamps before returning them for disposal and take them to a separate collection point.

### Meaning of the "crossed-out wheeled bin" symbol

The symbol of a crossed-out wheeled bin regularly displayed on electrical and electronic equipment indicates that the respective device must be collected separately from unsorted municipal waste at the end of its service life.

