

DE AT CH

Klappen Sie vor dem Lesen die Seite mit den Abbildungen aus und machen Sie sich anschließend mit allen Funktionen des Artikels vertraut.

FR CH

Dépliez la page avec les illustrations avant la lecture et informez-vous ensuite au sujet des fonctions de l'appareil.

IT CH

Prima di leggere ribaltate la pagina con le immagini e familiarizzate poi con tutte le funzioni dell'apparecchio.



ELEKTRONISCHE DARTSCHEIBE

DE AT CH

ELEKTRONISCHE DARTSCHEIBE

Spiel- und Bedienungsanleitung

IT CH

GIOCO FRECCETTE ELETTRONICO

Istruzioni operative e di gioco

FR CH

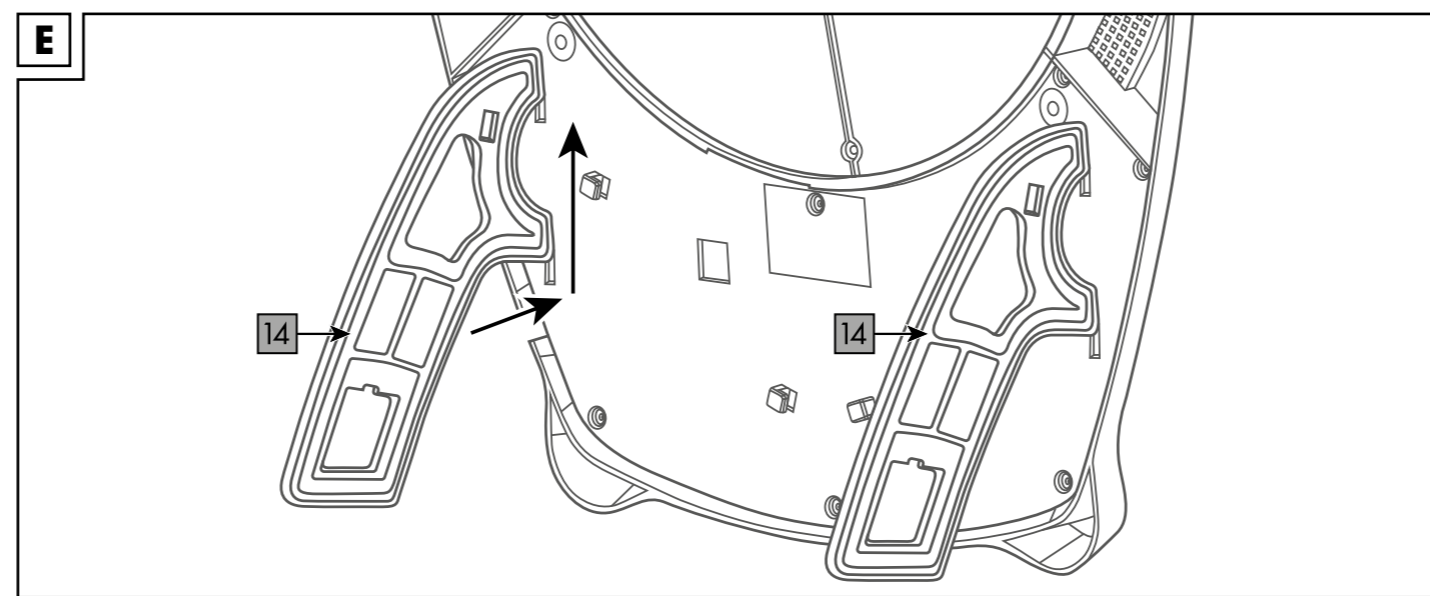
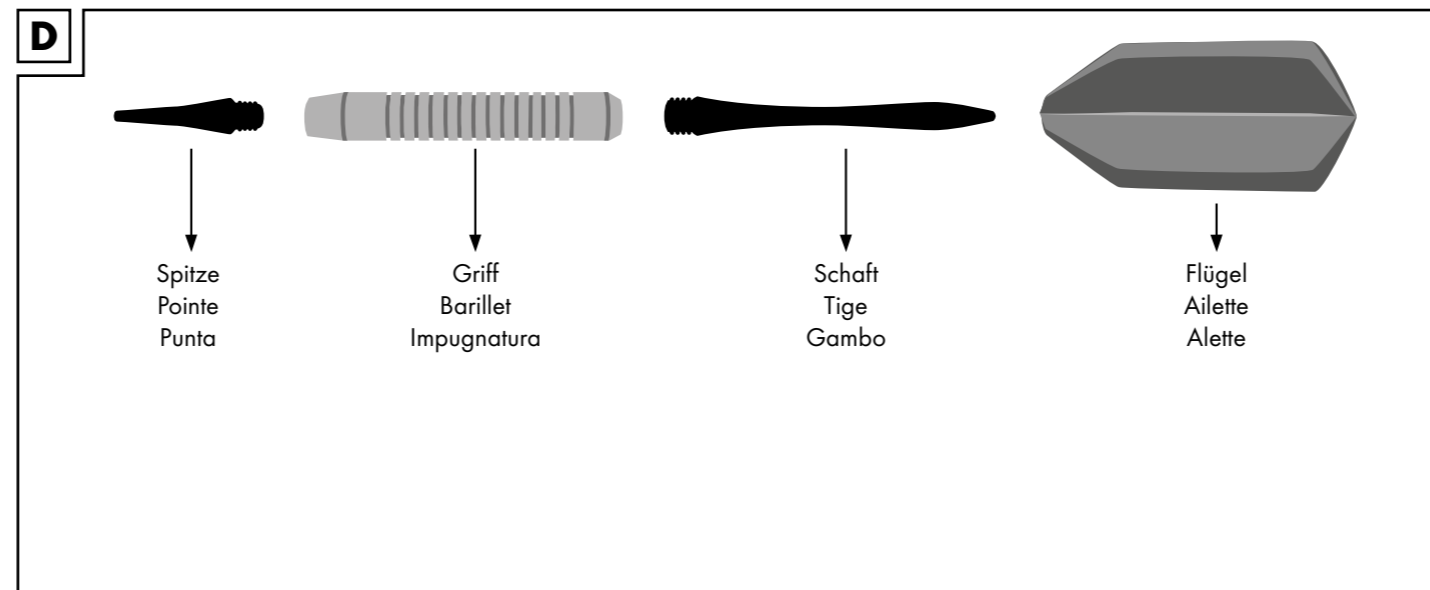
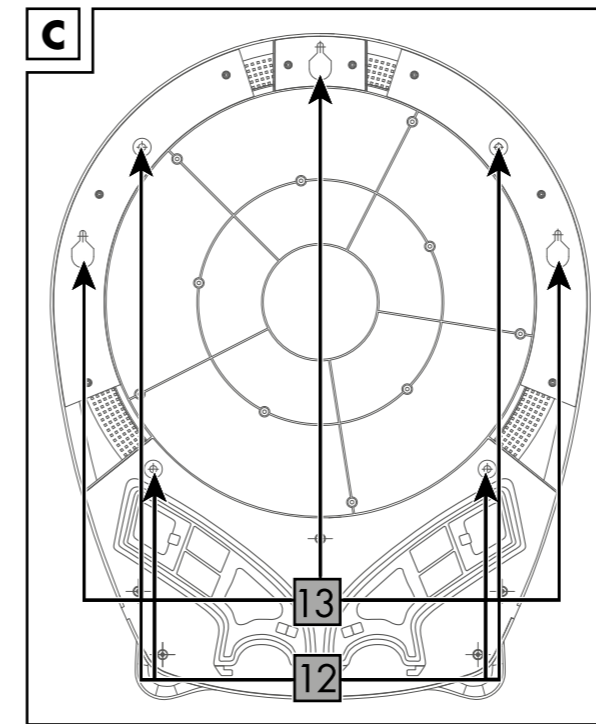
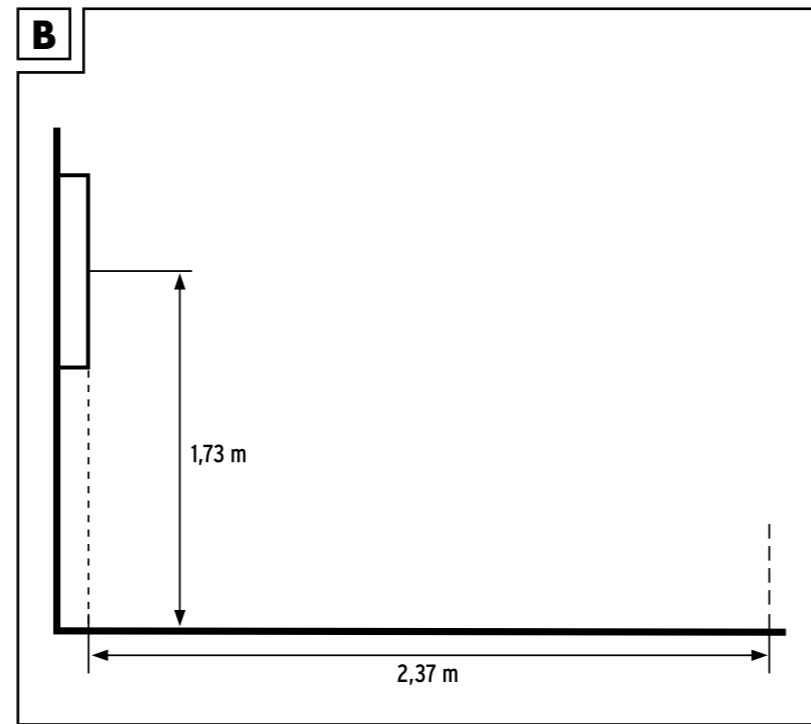
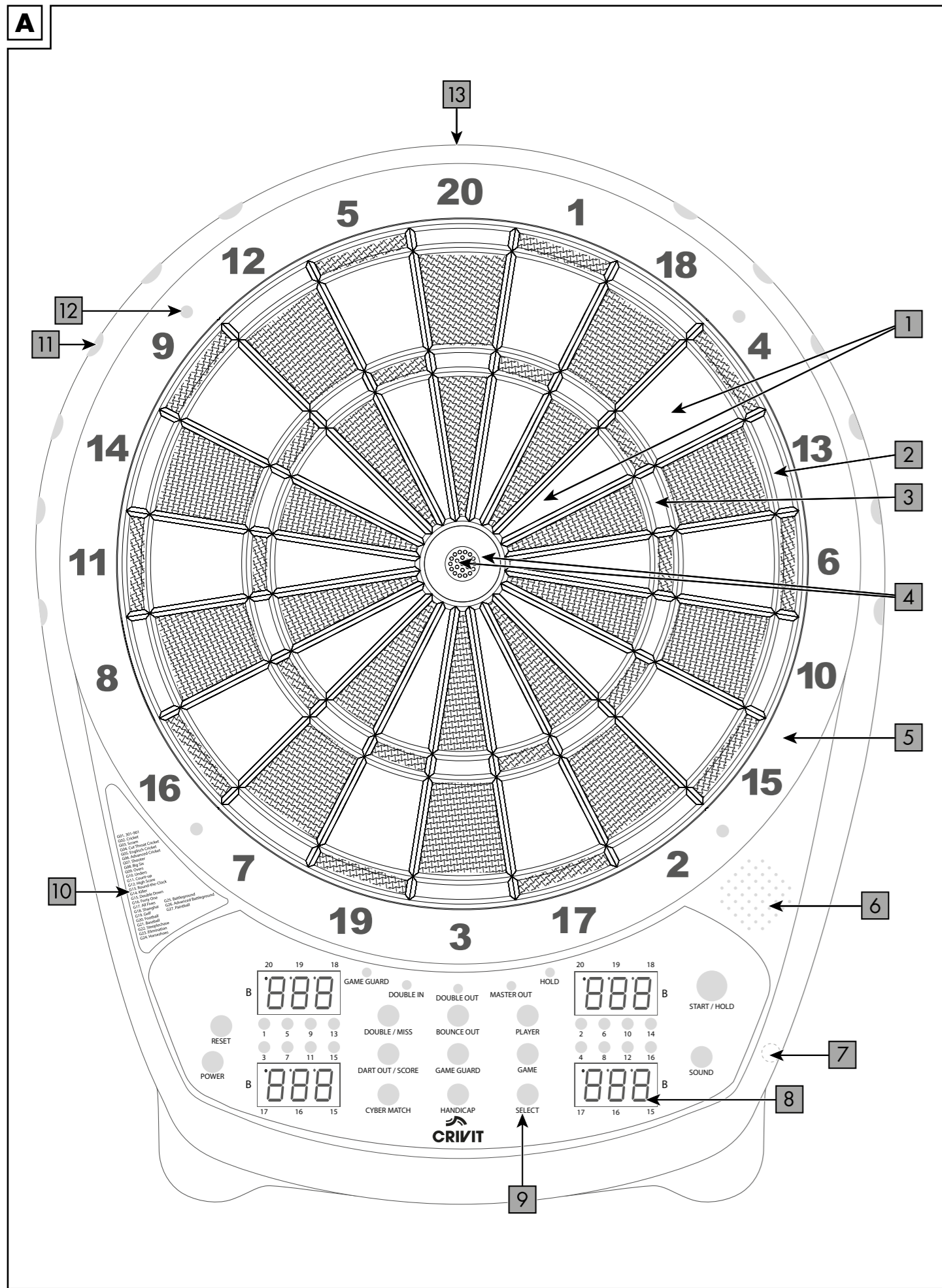
JEU DE FLÉCHETTES ÉLECTRIQUE

Règles du jeu et notice d'utilisation



DE/AT/CH	Bedienungs- und Sicherheitshinweise	Seite	06
FR/CH	Consignes d'utilisation et de sécurité	Page	15
IT/CH	Istruzioni operative e indicazioni di sicurezza	Pagina	24





DE AT CH		FR CH		IT CH	
Lieferumfang	6	Étendue de la livraison	15	Contenuto della fornitura	24
Technische Daten	6	Caractéristiques techniques	15	Dati tecnici	24
Bestimmungsgemäße Verwendung	6	Utilisation conforme à sa destination	15	Uso conforme alla destinazione	24
Sicherheitshinweise	6	Consignes de sécurité	15	Indicazioni di sicurezza	24
Lebensgefahr!	6	Danger de mort !	15	Pericolo di morte!	24
Verletzungsgefahr!	6	Risque de blessure !	15	Pericolo di lesioni!	24
Vermeidung von Sachschäden!	7	Éviter les dommages matériels !	16	Evitare danni agli oggetti!	25
Montageanleitung	7	Instructions de montage	16	Istruzioni di montaggio	25
Montage des Dartboards	7	Montage de la cible	16	Montaggio del bersaglio per	
Montage der Darts	7	Montage des fléchettes	16	le freccette	25
Montage der Standfüße	7	Montage des pieds	16	Montaggio delle freccette	25
Bezeichnung und Funktion der Teile	7	Désignation et fonction des pièces	16	Montaggio dei piedi di supporto	25
Bedienung des Dartboards	7	Utilisation de la cible	16	Denominazione e funzione	
Ein-/Ausschalten	7	Allumer et éteindre	16	delle parti	25
Funktionstasten	7	Touches de fonction	16	Utilizzo del bersaglio	25
Spieleinstellung und -ablauf	8	Réglage et déroulement du jeu	17	Accensione e spegnimento	25
Spielablauf	8	Déroulement du jeu	17	Tasti funzione	25
Spielauswahl und Liste der		Sélection du jeu et liste des options		Impostazioni e progressi del gioco	26
Spieloptionen	9	de jeu	18	Progresso del gioco	26
Spiele	10	Jeux	19	Scelta del gioco ed elenco delle	
Fehlersuche	13	Recherche d'erreurs	21	opzioni di gioco	27
Lagerung, Reinigung	13	Stockage, nettoyage	22	Giochi	28
Hinweise zur Entsorgung	13	Mise au rebut	22	Ricerca degli errori	30
Hinweise zur Garantie und		Indications concernant la garantie		Conservazione, pulizia	31
Serviceabwicklung	13	et le service après-vente	22	Smaltimento	31
				Avvertenze sulla garanzia e sulla	
				gestione dei servizi di assistenza	31

Herzlichen Glückwunsch!

Mit Ihrem Kauf haben Sie sich für einen hochwertigen Artikel entschieden. Machen Sie sich vor der ersten Inbetriebnahme mit dem Artikel vertraut.

 **Lesen Sie hierzu aufmerksam die nachfolgende Spiel- und Bedienungsanleitung.**

Benutzen Sie den Artikel nur wie beschrieben und für die angegebenen Einsatzbereiche. Bewahren Sie diese Spiel- und Bedienungsanleitung gut auf. Händigen Sie alle Unterlagen bei Weitergabe des Artikels an Dritte ebenfalls mit aus.

Lieferumfang

- 1 x Elektronische Dartscheibe (inkl. zwei Standfüße)
- 12 x Schaft (je 3 x in blau, grün, rot und schwarz)
- 12 x Griff
- 12 x Flügel (je 3 x in blau/weiß, grün/weiß, rot/weiß und schwarz/weiß)
- 112 x Soft-Tip (Spitze)
- 1 x Netzadapter
- 4 x Schraube und Dübel
- 1 x Abwurfline
- 1 x Bohrschablone
- 1 x Spiel- und Bedienungsanleitung

Technische Daten

Elektronische Dartscheibe

Modell: DL-13115, DL-13116

Maße: ca. 42 x 51,7 x 2,6 cm (B x H x L)

Anschlusswerte: 9 V \equiv 500 mA

Netzadapter

Model: EU: GQ06-090050-ZG

Model: UK: GQ06-090050-AB

Eingang:

100-240 V \sim 50/60 Hz 0,3 A Max

Ausgang: 9 V \equiv 500 mA 4,5 W

Name oder Handelsmarke des Herstellers, Handelsregisternummer und Anschrift:

Manufacturer: Dong Guan City

GangQi Electronic Co., Ltd.

Trade mark: N/A

Commercial Number:

914419007929512928

Adresse: Privately Operated Industrial District, ShiYong, 532600 Heng Li Town, Dong Guan, Guangdong, People's Republic of China

Modellkennung: EU: GQ06-090050-ZG

UK: GQ06-090050-AB

Eingangsspannung: 100-240 V

Eingangswechselstromfrequenz: 50/60 Hz


Ausgangsspannung: 9,0 V


Ausgangsstrom: 0,5 A

Durchschnittliche Effizienz im Betrieb: 78,35 %


Effizienz bei geringer Last (10 %): / %


Leistungsaufnahme bei Nulllast: 0,061 W

 = Schutzklasse II

 Symbol für Gleichspannung

 Symbol für Wechselspannung

 Polung des Hohlsteckers

 Herstellungsdatum (Monat/Jahr):
08/2023

CE Hiermit erklärt Delta-Sport Handelskontor GmbH, dass dieser Artikel mit den folgenden grundlegenden Anforderungen und den übrigen einschlägigen Bestimmungen übereinstimmt:
2014/30/EU - EMV-Richtlinie
2011/65/EU - RoHS-Richtlinie
2014/35/EU - LVD-Richtlinie

Bestimmungsgemäße Verwendung

Dieser Artikel ist ein Sportgerät und nicht für Kinder unter 14 Jahren geeignet!

Der Artikel beinhaltet Kleinteile, die von Kindern verschluckt werden können, und erfordert als Sportgerät Zielgenauigkeit, Konzentration sowie eine hohe Anforderung an die Motorik.

Der Artikel ist nur für den privaten Gebrauch in Innenräumen bestimmt und nicht für den gewerblichen Gebrauch oder den Gebrauch im Außenbereich vorgesehen. Dieser Artikel ist ausschließlich für die Verwendung von Darts mit weicher Spitze (Soft-Tip) geeignet. Die Verwendung von Darts mit Stahlspitze verursacht irreparable Schäden. Entfernen Sie die Schutzfolie vom Dartboard.

Sicherheitshinweise

Lebensgefahr!

- Lassen Sie Kinder niemals unbeaufsichtigt mit dem Verpackungsmaterial. Es besteht Erstickungsgefahr!

Verletzungsgefahr!

- Dieser Artikel ist nicht dafür bestimmt, von Personen (einschließlich Kindern) mit eingeschränkten physischen, sensorischen oder geistigen Fähigkeiten oder mangels Erfahrung und/oder mangels Wissen benutzt zu werden, es sei denn, sie werden durch eine für ihre Sicherheit zuständige Person beaufsichtigt oder erhielten von ihr Anweisungen, wie der Artikel zu verwenden ist.

- Kinder sollten beaufsichtigt werden, um sicherzustellen, dass sie nicht mit dem Artikel spielen.
- Reinigung und Benutzer-Wartung dürfen nicht von Kindern ohne Beaufsichtigung durchgeführt werden.
- Werfen und zielen Sie mit den Darts nicht auf Personen oder Tiere.
- Achten Sie darauf, dass sich der Artikel bei Verwendung an einem für Personen möglichst unzugänglichen Ort befindet bzw. aufgestellt wird.
- Nicht an Türen befestigen!
- Metallspitzen dürfen nicht verwendet werden!
- Es dürfen keine Modifikationen am Artikel vorgenommen werden!
- Verwenden Sie den Netzadapter nur in Verbindung mit dem Dartboard DL-13115, DL-13116.
- Verwenden Sie ausschließlich den mitgelieferten Netzadapter!
- Trennen Sie den Netzadapter zuerst vom Stromnetz, bevor Sie die Verbindung zwischen dem Netzadapter und dem Dartboard trennen.
- Der Netzadapter ist nur für die Verwendung in Innenräumen geeignet. Halten Sie ihn von Feuchtigkeit fern.
- Verwenden Sie den Netzadapter nicht mehr, wenn das Gehäuse oder die Zuleitung zum Artikel beschädigt sind.
- Trennen Sie den Artikel vom Stromnetz, wenn Sie ihn über einen längeren Zeitraum nicht verwenden.
- Die Ausgangsleitung darf nicht kurzgeschlossen werden.

- Die äußere Anschlussleitung dieses Transformators kann nicht ersetzt werden; falls die Leitung beschädigt ist, sollte der Transformator entsorgt werden.
- Bei einem Defekt verwenden Sie ausschließlich Original-Ersatzteile!

⚠ Vermeidung von Sachschäden!

- Verwenden Sie ausschließlich geeignete Ersatzspitzen, um ein Abprallen der Darts von der Dartscheibe zu vermeiden. Lange Spitzen können für elektronische Dartboards nicht empfohlen werden. Sie verbiegen schnell oder brechen leicht ab (Entfernung abgebrochener Spitzen aus dem Dartboard – Fehlersuche).
- Setzen Sie den Artikel keinen extremen Witterungsbedingungen oder Temperaturen aus.
- Schützen Sie den Artikel vor Nässe und Feuchtigkeit. Die Elektronik könnte beschädigt werden.

Montageanleitung

Montage des Dartboards (Abb. B und C)

1. Wählen Sie einen geeigneten Standort mit ca. 3 m freiem Platz.
2. Die „Abwurfline“ befindet sich 2,37 m vom Dartboard entfernt. Befestigen Sie das Dartboard so an der Wand, dass sich die Mitte des Bullseye in einer Höhe von 1,73 m über dem Boden befindet.
3. Markieren Sie mit einem Bleistift die entsprechenden Bohrlöcher mit Hilfe der beigelegten Bohrschablone. Die mit „+“ gekennzeichneten Markierungen zeigen die Aufhängevorrichtungen der Dartscheibe. Die mit einem „O“ gekennzeichneten Markierungen zeigen Öffnungen der Dartscheibe für eine dauerhafte Wandmontage.
4. Montieren Sie das Dartboard entweder über die Aufhängevorrichtung (13) (3 Schrauben) oder über die dauerhafte Wandmontage (12) (4 Schrauben). Das Kreuz in der Mitte der Bohrschablone markiert die Höhe des Bullseye auf dem Dartboard. Montieren Sie anschließend das Dartboard mit den beigelegten Schrauben und Dübeln.

Montage der Darts (Abb. D)

Schrauben Sie Spitze und Schaft wie abgebildet an den Griff und stecken Sie die aufgefalteten Flügel in die Kreuzschlitze.

Hinweis: Achten Sie darauf, dass die Spitze an der abgeflachten Seite des Griffes festgedreht wird.

Montage der Standfüße (Abb.E)

Sie können das Dartboard auch ohne Wandmontage auf einen geeigneten Untergrund, mit Hilfe der zwei Standfüße (14) aufstellen. Die zwei Standfüße (14) befinden sich auf der Rückseite des Dartboards. Beachten Sie, dass durch das Aufstellen des Dartboards das Spiel beeinträchtigt werden kann. Beim Aufstellen wird das Dartboard geneigt und die Position kann nicht optimal eingestellt werden.

1. Lösen Sie die Standfüße (14) aus der Halterung auf der Rückseite des Dartboards.
2. Befestigen Sie die Standfüße (14) auf der Rückseite des Dartboards, wie in der Abb. E dargestellt.

Bezeichnung und Funktion der Teile

(Abb. A und C)

- 1 Einfach/Single: Punktzahl wie angezeigt
- 2 Doppel/Double: Punktzahl x 2
- 3 Dreifach/Triple: Punktzahl x 3
- 4 Bull: Außenring zählt 25 Punkte; Bull's Eye zählt 50 Punkte
- 5 Fangring: Kantenwurf, kein Punkt
- 6 Lautsprecher
- 7 Anschlussbuchse für Netzadapter
- 8 4 LED-Displays
- 9 Funktionstasten
- 10 Spielaliste
- 11 Darthalter
- 12 Bohrlöcher
- 13 Aufhängevorrichtung (hinten)

Bedienung des Dartboards

Hinweis: Der Netzadapter wird bei normalem Betrieb warm.

Ein-/Ausschalten

Der Artikel ist mit einer Abschaltautomatik versehen. Verbinden Sie zum Einschalten des Artikels den Netzadapter mit Dartboard und Steckdose. Wenn der Artikel mehr als 10 Minuten nicht verwendet wird, schalten Anzeigen und Systeme automatisch ab (Standby Modus). Solange der Netzadapter eingesteckt bleibt, „erinnert“ sich der Artikel an den letzten Spielstand. Durch Drücken auf eine beliebige Funktionstaste schaltet sich der Artikel wieder ein.

Zur Komplett-Abschaltung des Artikels ziehen Sie den Netzstecker.

Funktionstasten (Abb. A)

POWER

Drücken Sie die Taste POWER, um den Artikel ein- und auszuschalten.

GAME

Drücken Sie die Taste GAME, um ein Spiel auszusuchen. Auf den Ergebnisanzeigen wird oben links die Spielnummer, oben rechts der Spielname, unten links die Spieloptionen und unten rechts die Anzahl der Spieler angezeigt.

Hinweis: Drücken Sie während des Spiels einmal auf GAME, um das Spiel abzubrechen und von vorne anzufangen.

SELECT

Drücken Sie die Taste SELECT, um für alle Spieler-Optionen innerhalb eines Spiels auszuwählen.

Hinweis: Kürzel der Optionen werden im Display unten links angezeigt.

PLAYER

Drücken Sie die Taste PLAYER, um vor dem Spielstart die Anzahl der Spieler auszuwählen.

Sie haben die Möglichkeit, zwischen 1 bis 16 Spieler auszuwählen oder in Teams (2-2 bis 8-8) zu spielen.

Während eines Spieles wird durch das Drücken der Taste PLAYER die Punktzahl der ersten vier Spieler angezeigt.

Halten Sie die Taste PLAYER gedrückt, um die Punktzahl weiterer Spieler zu sehen.

Hinweis: Die Anzahl der Spieler wird in den LED-Displays durch die entsprechenden Leuchten angezeigt.

DOUBLE/MISS

Drücken Sie die Taste DOUBLE/MISS, um die Funktion Double In oder Double Out beim Spiel G01 einzustellen.

1x drücken: Double In

2x drücken: Double Out

(rote Leuchte im linken Score Board, 10)

3x drücken: mit Double In, Double Out

4x drücken: Master out

5x drücken: Double In/Master out

6x drücken: alles abgewählt - keine LED

Drücken Sie die Taste DOUBLE/MISS nach einem Wurf, um die Anzahl der übrig gebliebenen Darts bei Nichttreffen der Dartscheibe zu reduzieren.

SOUND

Voreinstellung: SOUND Lautstärke 4.

Drücken Sie die Taste SOUND, um zwischen 7 Lautstärkestufen auszuwählen oder die Lautstärke auszuschalten.

START/HOLD

Drücken Sie die Taste START/HOLD, um ein Spiel zu starten oder während eines Spieles zum nächsten Spieler zu wechseln.

CYBER MATCH

Drücken Sie die Taste CYBER MATCH, um ein Spiel gegen einen virtuellen Gegner zu starten. Durch mehrmaliges Drücken der Taste stellen Sie die Spielstärke des virtuellen Gegners ein (C1 = schwerster Gegner - C5 = leichtester Gegner).

Hinweis: Nach einem Wurf können Sie durch Drücken der Taste CYBER MATCH, den letzten Wurf löschen und den Wurf wiederholen.

Drücken Sie die Taste DARTOUT/SCORE, um in den Spielen 301, 401, 501 usw., bei Punktestand 160 oder darunter eine elektronische Wurfempfehlung zu bekommen. Die Double- und Triple-Würfe sind mit 2 und 3 Strichen gekennzeichnet.

Hinweis: Wenn Sie die Taste während des Spiels gedrückt halten, werden Ihnen die Restleben der Spieler angezeigt, sofern Sie ein Spiel mit Leben spielen.

BOUNCE OUT

Wenn Sie die Taste BOUNCE OUT während eines Spiels drücken, wird der letzte Wurf rückgängig gemacht. Sie dürfen den Wurf nicht wiederholen.

RESET

Drücken Sie die Taste RESET, um alle Einstellungen und Punkte eines Spiels zurückzusetzen.

Hinweis: Die Lautstärke wird standardmäßig zurück auf 3 gesetzt.

GAME GUARD

Mit der Taste GAME GUARD sperren Sie die Tasten während des Spiels. LED „game guard“ leuchtet als Hinweis auf.

HANDICAP

Durch drücken der Taste HANDICAP, können Sie vor dem Spielstart unterschiedliche Schwierigkeitsstufen für verschiedene Spieler einstellen.

Drücken Sie zuerst die Taste <PLAYER> und wählen Sie Spieler 1 aus. Drücken Sie die Taste <HANDICAP> und stellen Sie das Handicap für Spieler 1 ein. Drücken Sie die Taste <PLAYER> und wählen Sie Spieler 2 aus. Stellen Sie das Handicap für Spieler 2 ein. Stellen Sie so viele Handicaps ein, wie Spieler mitspielen.

Drücken Sie die Taste START/HOLD, um das Spiel zu beginnen.

Hinweis: Vor Spielbeginn werden Ihnen auf den LED-Displays die einzelnen Handicaps angezeigt.

Spieleinstellung und -ablauf

Stellen Sie einen Spielvorgang wie folgt ein:

1. Wählen Sie mit der Taste <GAME> ein Spiel Ihrer Wahl aus.
2. Drücken Sie die Taste <PLAYER>, um die Anzahl der Spieler festzulegen (1 bis 16 Spieler).

Hinweis: Wenn Sie die Taste <CYBERMATCH> drücken, spielen Sie gegen den Computer.

3. Stellen Sie mit der Taste <HANDICAP> für jeden Spieler einen Schwierigkeitsgrad ein.
4. Drücken Sie die Taste <DOUBLE/ MISS> bei den Spielen 301-901, um weitere Optionen auszuwählen.
5. Drücken Sie die Taste <START / HOLD> um das Spiel zu starten.

Spielablauf

1. Jeder Spieler wirft 3 Darts pro Runde. Nach dem dritten Dart ertönt ein Signal und das Display blinkt auf.
 2. Entfernen Sie vorsichtig die Darts aus der Dartscheibe.
- Hinweis:** Die Darts entfernen Sie am einfachsten aus der Dartscheibe, indem Sie diese mit einer leichten Drehbewegung nach rechts herausziehen.
3. Drücken Sie die Taste <START / HOLD> - der nächste Spieler ist an der Reihe.

Spielauswahl und Liste der Spieloptionen

In der folgenden Tabelle werden Ihnen die möglichen Spiele mit Nummer, Bezeichnung, Abkürzung und Auswahlmöglichkeiten aufgelistet.

Nr.	Bezeichnung	Abk.	Select (OP 1 bis max.12)
G01	301-901	Std	301, 401, 501, 601, 701, 801, 901
G02	CRICKET	Cri	Std/nc
G03	SCRAM	Scr	-
G04	CUT THROAT CRICKET	Cut	Cri
G05	ENGLISH CRICKET	EnG	-
G06	ADVANCED CRICKET	ACr	-
G07	SHOOTER	Sho	6, 7, 8, 9, 10, 11, 12
G08	BIG SIX	bSi	3, 4, 5, 6, 7
G09	OVERS	Our	3, 4, 5, 6, 7
G10	UNDERS	Und	3, 4, 5, 6, 7
G11	COUNT UP	CUP	300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 999
G12	HIGH SCORE	HSC	3r, 4r, 5r, 6r, 7r, 8r, 9r, 10r, 11r, 12r, 13r, 14r
G13	ROUND THE CLOCK	ron	r01, r05, r10, r15, d01, d05, d10, d15, t01, t05, t10, t15
G14	KILLER	HiL	3, 4, 5, 6,
G15	DOUBLE DOWN	don	-
G16	DOUBLE DOWN 41	F41	-
G17	ALL FIVES	ALL	51, 61, 71, 81, 91,
G18	SHANGHAI	Shi	01, 05, 10, 15, S01, S05, S10, S15
G19	GOLF	GoL	09H, 10H, 11H, 12H, 13H, 14H, 15H, 16H, 17H, 18H
G20	FOOTBALL	Fot	-
G21	BASEBALL	bAS	6, 7, 8, 9
G22	STEEPLECHASE	Hor	-
G23	ELIMINATION	Eli	3, 4, 5
G24	HORSESHOES	Hsh	15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25
G25	BATTLEGROUNDS	bAt	Sin, dou, tri, GEn
G26	ADVANCED BATTLEGROUNDS	Adb	-
G27	PAINTBALL	PbA	Sin, dou, tri

Spiele

G01 301-901

Bei diesem Spiel wird Ihnen die Punktzahl jedes Darts pro Durchgang (3 Würfe je Spieler) von dem (Anfangs-) Spielstand (z. B. 301 oder 501 usw.) abgezogen. Der Spieler, der zuerst die 0 erreicht (und zwar exakt), gewinnt das Spiel. Überwerfen Sie, wird der Durchgang nicht gewertet und Sie starten mit dem Spielstand, den Sie vor dem Durchgang hatten.

Wählen Sie die Optionen Double-IN/ Double-OUT über die Taste <DOUBLE/ MISS> aus:

OP1: Double-IN - Das Spiel beginnt erst, wenn Sie in ein Double-Segment getroffen haben.

OP2: Double-OUT - Sie müssen ein Double-Segment treffen, um das Spiel zu beenden.

OP3: Double-IN-OUT - Ein Double-Segment müssen Sie treffen, damit Sie das Spiel beginnen und beenden können.

OP4: MASTER-OUT - Sie müssen ein Double- oder Triple-Segment treffen, um das Spiel zu beenden.

OP5: Double-IN / MASTER-OUT - Zuerst müssen Sie zum Starten des Spiels ein Double-Segment treffen und zum Beenden des Spiels ein Double- oder Triple-Segment. Drücken Sie die Taste <SELECT>, um zwischen den Spielen 301-901 zu wählen.

OP6: Standard - Das Spiel beginnt, egal welches Segment Sie getroffen haben.

G02 CRICKET

Hier spielen Sie ausschließlich mit den Zahlen von 15 bis 20, mit dem Bull und dem Bull's Eye. Ziel ist es, am meisten Punkte zu erreichen und die entsprechenden Zahlen (Segmente) zu schließen. Sie werfen pro Durchgang drei Darts. Schaffen Sie es, eine Zahl dreimal zu treffen, ist die Zahl (Segment) geöffnet. Nur Treffer auf dem geöffneten Segment geben Punkte. Trifft Ihr Gegner ebenfalls dreimal das geöffnete Segment, wird es wieder geschlossen und in diesem Segment können keine Punkte mehr gesammelt werden.

Die Doppel- und Dreifachsegmente zählen wie 2 und 3 Treffer.

Sie können die Segmente in einer beliebigen Reihenfolge öffnen.

Gewinner ist, wer die höchste Punktzahl erzielt und die meisten Segmente schließt. Haben Sie die meisten Segmente geschlossen, aber weniger Punkte, müssen Sie versuchen, die offenen Segmente zu treffen, bevor der Gegner die Segmente schließt. Wählen Sie die verschiedenen Optionen über die Taste <SELECT> aus.

NO-SCORE-CRICKET

Hier spielen Sie eine Cricket-Variante, in der Sie die Segmente durch Treffer schließen. Punkte werden bei dieser Variante nicht gesammelt. Gewonnen hat derjenige, der die meisten Segmente geschlossen hat. Wählen Sie diese Option über die Taste <SELECT> aus.

G03 SCRAM

(für 2 Spieler oder 2 Teams)

Bei dieser Cricket-Variante zählen nur die Zahlen von 15 bis 20, das Bull und Bull's Eye. Sie spielen zwei Runden. In der ersten Runde versucht Spieler 1, die offenen Segmente zu schließen. Ihr Gegner, Spieler 2, kann nur in den offenen Segmenten Punkte sammeln.

Die erste Runde endet, wenn alle offenen Segmente geschlossen wurden. In Runde 2 versucht Ihr Gegner, Spieler 2, alle Segmente zu schließen, und Sie versuchen zu punkten. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

G04 CUT THROAT CRICKET

Bei dieser Cricket-Variante geht es um das Schließen der Segmente und darum, so wenig Punkte wie möglich zu erzielen. Gewonnen hat der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl.

Sie bekommen bei dieser Variante nur Punkte, wenn Ihr Gegner bereits geschlossene Segmente trifft.

Beispiel: Sie schließen Segment 20 im zweiten Wurf. Ihr Gegner hat im ersten Wurf die einfache 20 getroffen, im zweiten Wurf die zweifache 20. Wenn er im dritten Wurf erneut ein 20er-Segment trifft, wird die Punktzahl des dritten Wurfs dem Gegner hinzugerechnet.

G05 ENGLISH CRICKET

(nur für 2 Spieler)

Bei dieser Cricket-Variante müssen Sie neunmal das Bull und/oder das Bull's Eye treffen, um die Runde zu beenden. Das Bull's Eye zählt doppelt. Wenn Ihr Gegner das Bull und/oder das Bull's Eye verfehlt, werden ihm die beim Wurf erzielten Punkte hinzugerechnet. Sie können in der ersten Runde Punkte erzielen, er muss aber mindestens 40 Punkte erreichen. Treffen Sie das Bull und/oder das Bull's Eye wird Ihrem Gegner ein Bull und/oder ein Bull's Eye abgezogen. Sie erhalten mehr Zeit, um Punkte zu sammeln. Wenn Ihr Gegner neunmal das Bull und/oder das Bull's Eye trifft, ist die erste Runde vorbei und die zweite Runde beginnt mit vertauschten Rollen.

G06 ADVANCED CRICKET

Diese Cricket-Variante ist für fortgeschrittene Spieler. Hier zählen nur Double- und Triple-Segmente, wobei die Double-Segmente einfach und die Triple-Segmente zweifach zählen. Das Bull zählt hier einfach und das Bull's Eye zählt zweifach, wie beim Cricket.

G07 SHOOTER

Bei diesem Spiel wählt der Computer zufällig ein Segment aus, welches im Display vor jeder Runde neu angezeigt wird. Sie müssen dieses Segment treffen. Single-Segmente zählen einfach, Double-Segmente zweifach, Triple-Segmente dreifach, Bull vierfach. Wenn der Computer Bull's Eye auswählt, dann zählt Bull zweifach und Bull's Eye vierfach. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Wählen Sie die Anzahl der Runden über die Taste <SELECT> aus:

OP1: 6 Runden

OP2: 7 Runden

OP3: 8 Runden

OP4: 9 Runden

OP5: 10 Runden

OP6: 11 Runden

OP7: 12 Runden

G08 BIG SIX

Bei diesem Spiel ist die 6 das erste Zielsegment. Wenn Sie die 6 verfehlen, wird Ihnen ein Leben abgezogen.

Ihr Gegner versucht nun, die 6 zu treffen.

Treffen Sie das Zielsegment in den ersten beiden Würfeln, entscheidet der dritte Wurf über das neue Zielsegment.

Sie haben gewonnen, wenn Ihr Gegner zuerst alle Leben verloren hat.

Wählen Sie die Anzahl der Leben über die Taste <SELECT> aus:

OP1: 3 Leben

OP2: 4 Leben

OP3: 5 Leben

OP4: 6 Leben

OP5: 7 Leben

G09 OVERS

Jeder Spieler wirft dreimal. Wer mit drei Pfeilen weniger Punkte als der Gegner wirft, verliert ein Leben. Verloren hat der Spieler, der zuerst alle Leben verloren hat.

Wählen Sie die Anzahl der Leben über die Taste <SELECT> aus:

OP1: 3 Leben

OP2: 4 Leben

OP3: 5 Leben

OP4: 6 Leben

OP5: 7 Leben

G10 UNDERS

Bei diesem Spiel wird die Punktzahl 180 vorgegeben. Jeder Spieler wirft dreimal. Wenn Sie in der ersten Runde die wenigsten Punkte werfen, muss Ihr Gegner die Punkteanzahl unterschreiten. Ansonsten verliert er ein Leben. Bei einem Fehlwurf erhalten Sie 60 Strafpunkte.

Verloren hat der Spieler, der zuerst alle Leben verloren hat.

Wählen Sie die Anzahl der Leben über die Taste <SELECT> aus:

- OP1: 3 Leben
- OP2: 4 Leben
- OP3: 5 Leben
- OP4: 6 Leben
- OP5: 7 Leben

G11 COUNT UP

Bei diesem Spiel ist es Ihr Ziel, eine bestimmte Punktzahl zu erreichen. Jeder getroffene Wurf wird gezählt.

Der Spieler, der zuerst die vorher ausgewählte Punktzahl erreicht oder überschreitet, hat gewonnen.

Wählen Sie die Zielpunktzahlen über die Taste <SELECT> aus:

- OP1: 300
- OP2: 400
- OP3: 500
- OP4: 600
- OP5: 700
- OP6: 800
- OP7: 900
- OP8: 999

G12 HIGH SCORE

Jeder Spieler darf pro Runde drei Darts werfen. Ziel dieses Spiels ist es, das höchste Gesamtergebnis zu erzielen. Wenn Sie am Ende der festgelegten Runden die höchste Gesamtzahl erreicht haben, sind Sie der Gewinner.

Wählen Sie die Anzahl der Runden über die Taste <SELECT> aus:

- OP1: 3 Runden
- OP2: 4 Runden
- OP3: 5 Runden
- OP4: 6 Runden
- OP5: 7 Runden;
- OP6: 8 Runden
- OP7: 9 Runden
- OP8: 10 Runden
- OP9: 11 Runden
- OP10: 12 Runden
- OP11: 13 Runden
- OP12: 14 Runden

G13 ROUND THE CLOCK

Jeder Spieler muss nacheinander die Segmente von 1 bis 20 und das Bull und/oder das Bull's Eye treffen. Sie haben drei Würfe pro Runde und müssen die angezeigten Segmente treffen. Wenn Sie das Segment treffen, wird das nächste zu treffende Segment angezeigt. Sie haben gewonnen, wenn Sie zuerst alle Segmente getroffen haben.

Wählen Sie die Optionen über die Taste <SELECT> aus:

- OP1: Das Spiel beginnt in Segment 1.
 - OP2: Das Spiel beginnt in Segment 5.
 - OP3: Das Spiel beginnt in Segment 10.
 - OP4: Das Spiel beginnt in Segment 15.
- Double- und Triple-Segmente zählen einfach.

ROUND THE CLOCK Double

Wählen Sie für dieses Spiel über die Taste <SELECT> d = double.

Hier gelten dieselben Regeln wie im Spiel ROUND THE CLOCK, es zählen aber nur die Double-Segmente.

Wählen Sie die Optionen über die Taste <SELECT> aus:

- OP1: Das Spiel beginnt in Segment 1.
- OP2: Das Spiel beginnt in Segment 5.
- OP3: Das Spiel beginnt in Segment 10.
- OP4: Das Spiel beginnt in Segment 15.

ROUND THE CLOCK Triple

Wählen Sie für dieses Spiel über die Taste <SELECT> t = triple.

Hier gelten dieselben Regeln wie im Spiel ROUND THE CLOCK, es zählen aber nur die Triple-Segmente.

Wählen Sie die Optionen über die Taste <SELECT> aus:

- OP1: Das Spiel beginnt in Segment 1.
- OP2: Das Spiel beginnt in Segment 5.
- OP3: Das Spiel beginnt in Segment 10.
- OP4: Das Spiel beginnt in Segment 15.

G14 KILLER

Für zwei oder mehr Spieler. Wählen Sie eine Zahl aus, die Sie treffen wollen. Das LED-Display zeigt SEL an. Diese Nummer ist Ihre und alle Spieler müssen unterschiedliche Nummern wählen. Haben alle Spieler eine Nummer ausgewählt, müssen sie, in ihrem ausgewählten Segment das Double-Segment treffen, um den Status Killer zu erhalten. Sind Sie ein Killer, können Sie durch Treffen der Segmente eines anderen Spielers, diesen „erledigen“. Derjenige verliert somit ein Leben und ist selber kein Killer mehr. Um wieder den Status Killer zu erhalten, muss derjenige wieder das ausgewählte Segment im Double-Segment treffen. Wenn Sie als Killer versehentlich Ihr eigenes Segment treffen, verlieren Sie Ihren Status Killer und ein Leben. Wer am Schluss übrig bleibt, gewinnt.

Wählen Sie die Anzahl der Leben über die Taste <SELECT> aus:

- OP1: 3 Leben
- OP2: 4 Leben
- OP3: 5 Leben
- OP4: 6 Leben

G15 DOUBLE DOWN

Ziel des Spiels ist es, die meisten Punkte in den aktiven Segmenten zu bekommen. Alle Spieler beginnen mit 40 Punkten. Das Spiel beginnen Sie mit einem Wurf in das Segment 15. Wenn Sie das Segment 15 nicht treffen, werden Ihre Punkte halbiert. Treffen Sie die 15, werden 15 Punkte zu Ihrer Punktzahl addiert. Die Double- und Triple-Treffer zählen. Die nächste Runde beginnen Sie in Segment 16. Die Segmente werden in der Reihenfolge der Tabelle gespielt. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

G16 Forty One

Dieses Spiel spielen Sie wie das Spiel Double Down, nur dass Sie hier zusätzlich eine Runde mehr spielen. Sie müssen mit drei Würfeln genau 41 Punkte erreichen.

G17 ALL FIVES

Das Ziel des Spiels besteht darin, in jeder Runde das vorab eingestellte Ergebnis von 51, 61, 71, 81 oder 91 zu verringern. Um ein Ergebnis zu erzielen, müssen die Gesamtpunkte für jede Runde durch 5 teilbar sein. Wenn beispielsweise ein Spieler in einer Runde 20 Punkte erzielt, ist das Ergebnis 4 ($20 \div 5 = 4$). Jedes nicht durch 5 teilbare Rundenergebnis wird nicht gewertet. Trifft einer der 3 Pfeile nicht, wird er als ergebnislos gewertet. Der erste Spieler, der zuerst die ausgewählte Punktzahl erreicht oder überschreitet, ist der Gewinner. Wählen Sie die zu erreichenden Gesamtpunkte über die Taste <SELECT> aus:

- OP1: 51 Punkte
- OP2: 61 Punkte
- OP3: 71 Punkte
- OP4: 81 Punkte
- OP5: 91 Punkte

G18 SHANGHAI

In diesem Spiel müssen Sie in der ersten Runde Segment eins treffen, in Runde zwei das zweite Segment usw. bis Segment 20 bzw. Bull und/oder Bull's Eye. Es zählen nur die Treffer in der korrekten Reihenfolge. Wenn Sie eine Zahl verfehlen, gibt es keine Punkte und es geht beim nächsten Mal mit der nächsten Zahl weiter. Es gewinnt der Spieler, der die meisten Punkte sammeln konnte. Wählen Sie die Spieloptionen über die Taste <SELECT> aus:

- OP1: Das Spiel beginnt in Segment 1.
- OP2: Das Spiel beginnt in Segment 5.
- OP3: Das Spiel beginnt in Segment 10.
- OP4: Das Spiel beginnt in Segment 15.

SUPER SHANGHAI (S)

Dieses Spiel wird wie das Spiel Shanghai gespielt, nur dass Sie die Double- und Triple-Segmente treffen müssen. Wählen Sie die Spieloptionen über die Taste <SELECT> aus:

- OP1: Das Spiel beginnt in Segment 1.
- OP2: Das Spiel beginnt in Segment 5.
- OP3: Das Spiel beginnt in Segment 10.
- OP4: Das Spiel beginnt in Segment 15.

G19 GOLF

Werfen Sie nacheinander in Runden auf die Zielfelder der Zahlen 1 - 18 und treffen Sie diese nacheinander (Runde 1 = geworfen wird auf das Zielfeld der Zahl 1, Runde 2 = geworfen wird auf das Zielfeld der Zahl 2 usw.). Ziel des Spieles ist, pro Runde so wenig Punkte wie möglich zu erhalten.

Trefferwertungen:

Triple = 1 Punkt (beste Wertung, es ist automatisch der nächste Spieler an der Reihe)

Double = 2 Punkte

Single = 3 Punkte

Kein Treffer im vorgegebenen Zielfeld = 5 Punkte

Pro Zielfeld stehen dem Spieler 3 Würfe zur Verfügung.

Sollten Sie mit einem geworfenen Double im ersten Wurf zufrieden sein, können Sie anschließend sofort an den nächsten Spieler weitergeben und erhalten für das entsprechende Zielfeld 2 Punkte.

Sollten Sie mit Ihrem ersten Wurf Single des zu treffenden Zielfeldes erzielen, erhalten Sie 3 Punkte. Sie können sich jetzt entscheiden, an den nächsten Spieler abzugeben oder Ihren zweiten Wurf in Anspruch zu nehmen. Wenn Sie das zu treffende Zielfeld verfehlen, steigt Ihre Punktzahl von 3 auf 5 Punkte. Verbessern Sie sich im zweiten Wurf auf Double, sinkt Ihre Punktzahl von 3 auf 2 und Sie stehen erneut vor der Wahl aufzuhören bzw. haben im dritten Wurf noch die Möglichkeit, sich auf Triple zu verbessern (oder sich auch wieder zu verschlechtern). Wenn Sie den per Option ausgewählten Punktestand überschreiten, scheiden Sie aus dem Spiel aus.

Gewinner ist, wer als letzter Spieler übrig bleibt oder nach 18 Zielfeldern den geringsten Punktestand aufweist.

G20 FOOTBALL

Wählen Sie das Spielfeld entweder durch einen Wurf auf die Scheibe- oder durch Tastenauswahl aus. Nach der Auswahl wird die zu treffende Linie festgelegt. Das ausgewählte Segment ist der Startpunkt, das gegenüberliegende Segment ist das Ziel. Beispiel: Haben Sie das Segment 20 ausgewählt, ist das Segment 3 Ihr Ziel. Das Spielfeld ist in 11 Segmente aufgeteilt, die Sie nacheinander treffen müssen. Reihenfolge: Zuerst das Double-20-Segment, dann das äußere Single-20-Segment, Triple-20, inneres Single-20-Segment, Bull, Bull's Eye, Bull, inneres Single-3-Segment, Triple 3, äußere Single-3-Segment, Double-3-Segment. Die zu treffenden Segmente werden angezeigt.

G21 BASEBALL

Bei diesem Spiel spielen Sie neun Runden („Innings“). Jeder Spieler wirft 3 Darts pro Inning.

Single-Segment = eine Station

Double-Segment = zwei Stationen

Triple-Segment = drei Stationen

Bull und/oder Bull's Eye-Segment, „Home Run“ (kann nur mit dem dritten Dart versucht werden)

Ihr Ziel ist es, so viele „runs“ pro Runde zu machen, wie möglich. Auf dem Display werden die einzelnen Stationen angezeigt.

G22 STEEPLECHASE

Dieses Spiel ist wie ein Hindernislauf, der im Segment 20 beginnt und einmal im Uhrzeigersinn um das elektronische Dart-Spiel geht. Das Ende ist bei Segment 5, dann müssen Sie noch das Bull und/oder das Bull's Eye treffen.

Beim Hindernislauf dürfen Sie nur die inneren Single-Elemente, also die, die sich zwischen Bull und/oder Bull's Eye und dem Triple-Ring befinden, treffen. Die Segmente Triple 13, Triple 17, Triple 8 und Triple 5 sind die Hindernisse, die Sie auch treffen müssen.

G23 ELIMINATION

Bei diesem Spiel müssen Sie mit drei Würfeln die Punktzahl Ihres Gegners, der vor Ihnen an der Reihe war, übertreffen. Gelingt es Ihnen nicht, verlieren Sie ein Leben. Wählen Sie die Anzahl der Leben über die Option <SELECT> aus:

OP1: 3 Leben

OP2: 4 Leben

OP3: 5 Leben

G24 HORSESHOES

In diesem Spiel werden nur Ihre Treffer im 20er und 3er Segment gezählt. Die Double- und Triple-Segmente werden in dem Bereich auch gezählt.

Wählen Sie die Anzahl der Punkte über die Taste <SELECT> aus:

OP1: 15 Punkte

OP2: 16 Punkte

OP3: 17 Punkte

OP4: 18 Punkte

OP5: 19 Punkte bis OP10: 25 Punkte

G25 BATTLEGROUND

Bei diesem Spiel übernehmen Sie die obere Hälfte des elektronischen Dart-Spiels und müssen die untere Hälfte mit Ihren drei Würfeln treffen. Der Gegner übernimmt die untere Hälfte und muss die obere Hälfte treffen. Wer welche Hälfte übernimmt, entscheiden Sie vor dem Spiel.

Sie können folgende Optionen über die Taste <SELECT> wählen:

Battleground Double

Nur Double-Segmente zählen.

Battleground Triple

Nur Triple-Segmente zählen.

Battleground General

Gespielt wird wie das normale Battleground, aber zum Beenden müssen Sie das Bull und/oder das Bull's Eye treffen.

Obere Hälfte: Segmente:

11, 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4, 13.

Untere Hälfte: Segmente:

6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, 8.

G26 ADVANCED BATTLEGROUND

Dieses Spiel spielt man wie das normale Battleground. Allerdings sind hier die Double- und Triple-Segmente tabu, sie dürfen nicht getroffen werden. Treffen Sie eine der Tabu-Segmente, verlieren Sie ein Leben.

G27 PAINTBALL

Dieses Spiel ist ähnlich wie das Spiel Battleground. Treffen Sie zweimal das Bull's Eye, erobern Sie die gegnerische Flagge. Ziel ist es, alle gegnerischen Segmente zu vernichten oder die gegnerische Flagge zu erobern.

Wählen Sie die Optionen über die Taste <SELECT> aus:

Paintball Double

Hier zählen nur die Double-Segmente und das Bull's Eye muss dreimal getroffen werden.

Paintball Triple

Hier zählen nur die Triple-Segmente und das Bull's Eye muss dreimal getroffen werden.

Fehlersuche

Kein Strom

Stellen Sie sicher, dass der Netzadapter in eine Steckdose eingesteckt ist und dass sich der Netzadapteranschluss in der Anschlussbuchse des Dartboards befindet.

Keine Ergebnisse

Überprüfen Sie, ob sich das Spiel im Modus „Einstellungen“ oder „Pause“ befindet. Überprüfen Sie dann, ob Ergebnisfelder oder Funktionstasten klemmen.

Klemmendes Ergebniselement oder klemmende Funktionstaste

Während des Transports oder während des normalen Betriebes des Dartboards kann es passieren, dass sich die Ergebniselemente zeitweise verklemmen und keine Ergebnisse mehr gezählt werden.

Es ertönt ein Warnsignal und eine Anzeige zeigt blinkend das klemmende Element an. Sanftes Herausziehen des Darts im Element oder Hin- und Herschieben des Elements mit leichtem Fingerdruck befreit das Element normalerweise schnell. Das Spiel kann dann fortgesetzt werden, die Ergebniszählung fährt exakt dort fort, wo unterbrochen wurde.

Entfernen abgebrochener Dartspitzen

Soft-Tips sind zwar sicherer im Umgang, sie halten jedoch nicht ewig. Sollte eine Spitze einmal abbrechen und im Dartboard stecken bleiben, versuchen Sie sie mit einer geeigneten Zange vorsichtig herauszuziehen. Sollte eine Spitze so kurz abgebrochen sein, dass sie nicht mehr aus dem Dartboard herausragt, kann sie auch durch die Öffnung in die Scheibe hineingeschoben werden. Die weiche Spitze kann die hinter dem Element liegende Elektronik nicht beschädigen. Für diesen Vorgang empfehlen wir jedoch ausdrücklich die Verwendung eines noch guten Soft-Tips eines Darts. Eine kurz abgebrochene Spitze niemals mit einem spitzen Metallgegenstand durch das Dartboard schieben, da eine Metallspitze leicht Beschädigungen der Scheibe herbeiführen kann, wenn sie zu tief in das Dartboard eingeführt wird. Je schwerer der Dart, desto größer ist die Gefahr des Abbrechens der Spitze.

Stromschwankungen oder elektromagnetische Störungen

In extremen Situationen, wenn massive, elektromagnetische Störimpulse vorliegen, kann die Elektronik ausfallen oder fehlerhafte Ergebnisse liefern.

Beispiele:

Bei schweren Gewittern, extremen Netzstromschwankungen, Spannungsmangel oder Aufstellung des Dartspiels zu dicht an elektrischen Motoren oder bei Mikrowellengeräten.

Zur Wiederaufnahme des Normalbetriebes ist der Netzstecker für mehrere Sekunden herauszuziehen und dann wieder einzustecken. Dabei sollten Sie natürlich sicherstellen, dass die Ursache der Störung beseitigt wurde.

Lagerung, Reinigung

Wichtig! Ziehen Sie den Netzstecker aus der Steckdose, bevor Sie den Artikel reinigen.

Reinigen Sie nur das Dartboard mit einem feuchten Reinigungstuch! Der Netzadapter darf nicht mit Feuchtigkeit in Berührung kommen!

Bei häufiger Benutzung des Artikels kommt es hauptsächlich auf der Vorderseite zu Verschmutzungen durch Fingerberührungen. Reinigen Sie die Vorderseite, die Tasten und die Fenster mit einem feuchten Tuch.

Als Lösemittel empfehlen wir Wasser mit wenig leichtem Spülmittel. Danach mit einem trockenen, weichen Tuch nachwischen. Bei längerem Nichtgebrauch decken Sie den Artikel am besten mit einem Tuch ab, um ihn vor Staub zu schützen. Lagern Sie den Artikel bei Nichtbenutzung immer trocken und sauber bei Raumtemperatur. WICHTIG! Nie mit scharfen Reinigungsmitteln reinigen.

Hinweise zur Entsorgung



Die durchgestrichene Mülltonne ist ein Verbraucherhinweis der Richtlinie 2012/19/EU und weist darauf hin, dass dieses Gerät am Ende seiner Nutzungszeit nicht im Hausmüll entsorgt werden darf. Das Gerät ist bei eingerichteten Sammelstellen, Wertstoffhöfen oder Entsorgungsbetrieben abzugeben. Zudem sind Vertreiber von Elektro- und Elektronikgeräten sowie Vertreiber von Lebensmittel zur Rücknahme verpflichtet. LIDL bietet Ihnen Rückgabemöglichkeiten direkt in den Filialen und Märkten an. Rückgabe und Entsorgung sind für Sie kostenfrei. Beim Kauf eines Neugeräts haben Sie das Recht, ein entsprechendes Altgerät unentgeltlich zurückzugeben.

Zusätzlich haben Sie die Möglichkeit, unabhängig vom Kauf eines Neugeräts, unentgeltlich (bis zu drei) Altgeräte abzugeben, die in keiner Abmessung größer als 25 cm sind.

Bitte löschen Sie vor der Rückgabe alle personenbezogenen Daten. Bitte entnehmen Sie vor der Rückgabe Batterien oder Akkus, die nicht vom Altgerät umschlossen sind, sowie Lampen, die zerstörungsfrei entnommen werden können, und führen diese einer separaten Sammlung zu.

Batterien/Akkus dürfen nicht über den Hausmüll entsorgt werden. Sie können giftige Schwermetalle enthalten und unterliegen der Sondermüllbehandlung. Die chemischen Symbole der Schwermetalle sind wie folgt: Cd = Cadmium, Hg = Quecksilber, Pb = Blei.

Geben Sie deshalb verbrauchte Batterien/Akkus bei einer kommunalen Sammelstelle ab.



Weitere Informationen zur Entsorgung des ausgedienten Geräts erhalten Sie bei Ihrer Gemeinde- oder Stadtverwaltung. Entsorgen Sie das Gerät und die Verpackung umweltschonend. Bewahren Sie Verpackungsmaterialien (wie z. B. Folienbeutel) für Kinder unerreichbar auf.



Beachten Sie die Kennzeichnung der Verpackungsmaterialien bei der Abfalltrennung, diese sind gekennzeichnet mit Abkürzungen (a) und Nummern (b) mit folgender Bedeutung: 1-7: Kunststoffe / 20-22: Papier und Pappe / 80-98: Verbundstoffe. Der Artikel und die Verpackungsmaterialien sind recycelbar, entsorgen Sie diese getrennt für eine bessere Abfallbehandlung. Das Triman-Logo gilt nur für Frankreich.

Hinweise zur Garantie und Serviceabwicklung

Der Artikel wurde mit großer Sorgfalt und unter ständiger Kontrolle produziert. DELTA-SPORT HANDELSKONTOR GmbH räumt privaten Endkunden auf diesen Artikel drei Jahre Garantie ab Kaufdatum (Garantiefrist) nach Maßgabe der folgenden Bestimmungen ein. Die Garantie gilt nur für Material- und Verarbeitungsfehler. Die Garantie erstreckt sich nicht auf Teile, die der normalen Abnutzung unterliegen und deshalb als Verschleißteile anzusehen sind (z. B. Batterien) sowie nicht auf zerbrechliche Teile, z. B. Schalter, Akkus oder Teile, die aus Glas gefertigt sind.

Ansprüche aus dieser Garantie sind ausgeschlossen, wenn der Artikel unsachgemäß oder missbräuchlich oder nicht im Rahmen der vorgesehenen Bestimmung oder des vorgesehenen Nutzungsumfangs verwendet wurde oder Vorgaben in der Anleitung/Anweisung nicht beachtet wurden, es sei denn, der Endkunde weist nach, dass ein Material- oder Verarbeitungsfehler vorliegt, der nicht auf einem der vorgenannten Umstände beruht. Ansprüche aus der Garantie können nur innerhalb der Garantiefrist unter Vorlage des Originalkassenbelegs geltend gemacht werden. Bitte bewahren Sie deshalb den Originalkassenbeleg auf.

Die Garantiefrist wird durch etwaige Reparaturen aufgrund der Garantie, gesetzlicher Gewährleistung oder Kulanz nicht verlängert. Dies gilt auch für ersetzte und reparierte Teile.

Bitte wenden Sie sich bei Beanstandungen zunächst an die untenstehende Service-Hotline oder setzen Sie sich per E-Mail mit uns in Verbindung. Liegt ein Garantiefall vor, wird der Artikel von uns – nach unserer Wahl – für Sie kostenlos repariert, ersetzt oder der Kaufpreis erstattet. Weitere Rechte aus der Garantie bestehen nicht. Ihre gesetzlichen Rechte, insbesondere Gewährleistungsansprüche gegenüber dem jeweiligen Verkäufer, werden durch diese Garantie nicht eingeschränkt.

IAN: 425625_2301

DE Kundenservice Deutschland

Tel.: 0800 5435 111

E-Mail: deltasport@lidl.de

AT Service Österreich

Tel.: 0800 447744

E-Mail: deltasport@lidl.at


CH Service Schweiz

Tel.: 0800 56 44 33

E-Mail: deltasport@lidl.ch

Félicitations !

Vous venez d'acquérir un article de grande qualité. Avant la première utilisation, familiarisez-vous avec l'article.

 **Pour cela, veuillez lire attentivement la règle du jeu et notice d'utilisation suivante.**

Utilisez l'article uniquement comme indiqué et pour les domaines d'utilisation mentionnés. Conservez bien cette règle du jeu et notice d'utilisation. Si vous cédez l'article à un tiers, veuillez à lui remettre l'ensemble de la documentation.

Étendue de la livraison


- 1 jeu de fléchettes électronique (avec deux pieds)
- 12 tiges (3 de chaque en bleu, vert, rouge et noir)
- 12 barillets
- 12 ailettes (3 de chaque en bleu / blanc, vert / blanc, rouge / blanc et noir / blanc)
- 112 soft-tip (pointes)
- 1 adaptateur secteur
- 4 vis et chevilles
- 1 ligne de délimitation
- 1 gabarit
- 1 règles du jeu et notice d'utilisation

Caractéristiques techniques

Jeu de fléchettes électronique

Modèle : DL-13115, DL-13116

Dimensions : env. 42 x 51,7 x 2,6 cm (l x h x L)


Valeurs de raccordement : 9 V  500 mA


Adaptateur secteur

Modèle : UE : GQ06-090050-ZG

Modèle : Royaume-Uni : GQ06-090050-AB

Entrée :

100 - 240 V  50/60 Hz 0,3 A Max

Sortie : 9 V  500 mA 4,5 W

Nom ou marque commerciale du fabricant, immatriculation commerciale et adresse :

Manufacturer : Dong Guan City

GangQi Electronic Co., Ltd.

Trade mark : N/A

Commercial Number :

914419007929512928

Address : Privately Operated Industrial District, ShiYong, 532600 Heng Li Town, Dong Guan, Guangdong, People's Republic of China

Modèle : EU : GQ06-090050-ZG

UK : GQ06-090050-AB

Tension d'entrée : 100 - 240 V

Fréquence de courant alternatif d'entrée : 50/60 Hz

Tension de sortie : 9,0 V

Courant de sortie : 0,5 A

Rendement moyen en mode actif : 78,35 %

Rendement à charge faible (10 %) : / %


Consommation énergétique hors charge : 0,061 W

 = classe de protection II

 Symbole de courant continu

 Symbole de courant alternatif

 Polarité de la fiche creuse

 Date de fabrication (mois/année) : 08/2023

CE Delta-Sport Handelskontor GmbH déclare par la présente que cet article répond aux exigences essentielles et aux autres dispositions en vigueur suivantes : 2014/30/UE - Directive européenne CEM 2011/65/UE - Directive RoHS 2014/35/UE - Directive relative aux limites de tension (LVD)

Utilisation conforme à sa destination

Cet article est un appareil sportif et ne convient pas aux enfants de moins de 14 ans ! L'article comporte des petites pièces que les enfants risquent d'avaler et nécessite une précision de lancer, une concentration ainsi que des hautes exigences de motricité en tant qu'appareil sportif.

L'article est destiné à un usage privé en intérieur et n'est pas prévu pour un usage commercial ou une utilisation en extérieur. Cet article est exclusivement approprié pour une utilisation avec des fléchettes à pointe souple (soft-tip). Une utilisation de fléchettes avec des pointes en acier occasionnera des endommagements irréparables. Retirez le film protecteur de la cible.

Consignes de sécurité

Danger de mort !

- Ne laissez jamais les enfants sans surveillance avec le matériel d'emballage. Dangers de suffocation !

Risque de blessure !

- Cet article n'est pas destiné à être utilisé par des personnes (y compris des enfants) disposant de facultés physiques, sensorielles ou mentales réduites ou manquant d'expérience et / ou manquant de connaissances, à moins que celles-ci se trouvent sous la surveillance d'une personne responsable de leur sécurité ou que celle-ci leur ait donné les instructions relatives à l'utilisation de l'article.

- Les enfants doivent se trouver sous surveillance afin de s'assurer qu'ils ne jouent pas avec l'article.
- Le nettoyage et l'entretien par l'utilisateur ne doivent pas être effectués par des enfants non surveillés.
- Ne lancez et ne visez pas avec des fléchettes sur des personnes ou des animaux.
- Veuillez veiller à ce que lors de l'utilisation, l'article se situe ou soit mis en place à un endroit difficilement accessible pour les personnes.
- Ne pas fixer sur des portes !
- Les pointes métalliques ne doivent pas être utilisées !
- Aucune modification ne doit être apportée à l'article !
- Utilisez l'adaptateur secteur uniquement avec la cible électronique DL-13115, DL-13116.
- Utilisez uniquement l'adaptateur secteur fourni !
- Commencez par débrancher l'adaptateur du réseau électrique avant de déconnecter la liaison entre l'adaptateur et la cible.
- L'adaptateur secteur est uniquement adapté à une utilisation à l'intérieur. Tenez-le éloigné de toute humidité.
- N'utilisez plus l'adaptateur secteur en cas de dommage au niveau du boîtier ou de la conduite vers l'article.
- Déconnectez l'article du réseau électrique, quand vous ne l'utilisez pas pendant une longue durée.
- La conduite de sortie ne peut être court-circuitée.

- La conduite de raccordement extérieure de ce transformateur ne peut pas être remplacée ; si la conduite est endommagée, le transformateur doit être mis au rebut.
- Utilisez uniquement des pièces de rechange d'origine en cas de défaut !

⚠ Éviter les dommages matériels !

- Utilisez exclusivement des pointes de rechange appropriées afin d'éviter un refus de la fléchette par la cible. Les pointes longues ne sont pas recommandées pour les cibles électroniques. Elles se plient rapidement ou cassent facilement (élimination de pointes cassées de la cible - Recherche d'erreurs).
- N'exposez pas l'article à des conditions météorologiques ou à des températures extrêmes.
- Protégez l'article de la pluie et de l'humidité. L'électronique pourrait en être endommagée.

Instructions de montage

Montage de la cible

(fig. B et C)

1. Choisissez un lieu d'installation approprié disposant d'un espace libre d'env. 3 m.
2. La « ligne de délimitation » se situe à une distance de 2,37 m de la cible. Fixez la cible au mur de sorte que le centre du Bull's Eye (la bulle) se situe à une hauteur de 1,73 m au-dessus du sol.
3. Marquez les trous à percer sur le mur à l'aide du gabarit fourni et d'un crayon à papier. Les repères indiqués par « + » indiquent les dispositifs d'accrochage de la cible. Les repères indiqués par un « O » indiquent les orifices de la cible pour un montage mural durable.
4. Montez la cible soit à l'aide du dispositif d'accrochage (13) (3 vis), soit avec un montage mural durable (12) (4 vis). La croix au milieu du gabarit indique la hauteur du Bull's Eye sur la cible. Montez ensuite la cible avec les vis et chevilles jointes.

Montage des fléchettes (fig. D)

Vissez la pointe et la tige comme l'indique la figure sur le barillet et introduisez les ailettes déployées dans les fentes cruciformes.

Remarque : veillez à ce que la pointe soit bien vissée sur le côté plat du manche.

Montage des pieds (fig. E)

Vous pouvez également poser la cible sur une surface appropriée, sans fixation murale, à l'aide des deux pieds (14). Les deux pieds (14) sont situés à l'arrière de la cible. Veuillez noter que ce type d'installation de la cible peut affecter le jeu. Avec cette installation, la cible est inclinée et sa position ne peut être réglée de manière optimale.

1. Retirez les pieds (14) de la fixation située à l'arrière de la cible.
2. Fixez les pieds (14) à l'arrière de la cible comme indiqué sur la fig. E.

Désignation et fonction des pièces

(fig. A et C)

- 1 Simple / Single : Points comme indiqué
- 2 Double / Double : Points x 2
- 3 Triple / Triple : Points x 3
- 4 Bull : l'anneau extérieur vaut 25 points, le Bull's Eye vaut 50 points
- 5 Anneau : lancer sur les côtés, pas de point
- 6 Haut-parleur
- 7 Prise pour adaptateur réseau
- 8 4 affichages à LED
- 9 Touches de fonction
- 10 Liste de jeu
- 11 Support à fléchettes
- 12 Trous
- 13 Dispositif d'accrochage (dos)

Utilisation de la cible

Remarque : l'appareil chauffe en cas d'utilisation normale.

Allumer et éteindre

L'article est doté d'une fonction de coupe automatique. Pour mettre en marche l'article, branchez l'adaptateur secteur à une prise et à la cible. Lorsque l'article n'est pas utilisé pendant plus de 10 minutes, l'affichage et les systèmes s'éteignent automatiquement (mode standby). Dès que l'adaptateur réseau reste branché, l'article se « souvient » des derniers jeux. En appuyant sur n'importe quelle touche, l'article se met en marche.

Pour éteindre complètement l'article, débranchez la fiche réseau.

Touches de fonction (fig. A)

POWER

Appuyez sur la touche POWER pour allumer et éteindre l'article.

GAME

Appuyez sur la touche GAME pour sélectionner un jeu. À gauche de l'affichage du résultat, le numéro de jeu s'affiche, en haut à droite le nom du jeu, en bas à gauche les options de jeu et en bas à droite le nombre de joueurs.

Remarque : pendant le jeu, appuyez une fois sur GAME pour interrompre le jeu et recommencer du début.

SELECT

Appuyez sur la touche SELECT pour sélectionner des options dans un jeu pour tous les joueurs.

Remarque : les sigles des options s'affichent en bas à gauche de l'écran.

PLAYER

Appuyez sur la touche PLAYER pour sélectionner le nombre de joueurs avant de démarrer le jeu.

Vous pouvez jouer avec 1 à 16 joueurs ou en équipes (2 - 2 à 8 - 8).

Pendant un jeu, appuyer sur la touche PLAYER permet d'afficher le nombre de points des quatre premiers joueurs. Maintenez la touche PLAYER appuyée pour voir le nombre de points des autres joueurs.

Remarque : le nombre des joueurs s'affiche à l'écran LED avec les témoins correspondants.

DOUBLE / MISS

Appuyez sur la touche DOUBLE / MISS, pour régler la fonction Double In ou Double Out pour le jeu G01.

Appuyer 1x : Double In,
Appuyer 2x : Double Out (témoin rouge dans le tableau de score gauche, 10),
Appuyer 3x : avec Double In, Double Out,
Appuyer 4x : Master Out,
Appuyer 5x : Double In / Master Out,
Appuyer 6x : tout est désélectionné - pas de LED.

Appuyez sur la touche DOUBLE / MISS suite à un lancer, pour réduire le nombre des fléchettes restantes lorsque la cible est ratée.

SOUND

Préréglage : SOUND volume 4.

Appuyez sur la touche SOUND pour choisir entre les 7 niveaux de volume ou pour éteindre le volume.

START / HOLD

Appuyez sur la touche START / HOLD pour démarrer un jeu ou pendant un jeu pour passer au joueur suivant.

CYBER MATCH

Appuyez sur la touche CYBER MATCH pour démarrer un jeu contre un adversaire virtuel. En appuyant plusieurs fois sur la touche, il est possible de régler l'adresse de jeu du joueur virtuel (C1 = adversaire le plus fort, C5 = adversaire le plus faible).

Remarque : suite à un lancer, vous pouvez supprimer le dernier lancer et le répéter en appuyant sur la touche CYBER MATCH. Appuyez sur la touche DARTOUT / SCORE pour obtenir une recommandation de lancer électronique dans les jeux 301, 401, 501 etc., à un score de 160 ou moins. Les lancers Double et Triple sont désignés par 2 et 3 traits.

Remarque : si vous maintenez la touche appuyée pendant le jeu, la durée de vie restante des joueurs s'affiche, dans la mesure où un jeu est joué avec une vie.

BOUNCE OUT

Si vous appuyez sur cette TOUCHE durant un jeu, le dernier lancer est annulé. Vous ne pouvez pas répéter le lancer.

RESET

Appuyez sur la touche RESET pour réinitialiser tous les réglages et les points d'un jeu.

Remarque : le volume est réinitialisé par défaut sur 3.

GAME GUARD

La touche GAME GUARD verrouille les touches pendant le jeu. La LED « game guard » s'allume en tant qu'indication.

HANDICAP

Cette touche vous permet de régler différents niveaux de difficultés pour les différents joueurs avant le démarrage du jeu. Appuyez sur la touche <PLAYER> et sélectionnez le joueur 1. Appuyez sur la touche <HANDICAP> et réglez le handicap pour le joueur 1. Appuyez sur la touche <PLAYER> et sélectionnez le joueur 2. Réglez le handicap pour le joueur 2. Réglez autant de handicaps que de joueurs. Appuyez sur la touche START / HOLD pour démarrer un jeu.

Remarque : avant le début du jeu, les différents handicaps s'affichent sur les écrans LED.

Réglage et déroulement du jeu

Réglez un jeu comme suit :

1. À l'aide de la touche <GAME> sélectionnez un jeu de votre choix.
2. Appuyez sur la touche <PLAYER>, pour déterminer le nombre de joueurs (1 à 16 joueurs).

Remarque : si vous appuyez sur la touche <CYBERMATCH>, vous jouez contre l'ordinateur.

3. Avec la touche <HANDICAP>, réglez le niveau de difficulté pour chaque joueur.
4. Appuyez sur la touche <DOUBLE / MISS> pour les jeux 301 - 901, pour sélectionner d'autres options.
5. Appuyez sur la touche <START / HOLD> pour démarrer le jeu.

Déroulement du jeu

1. Chaque joueur jette 3 fléchettes à chaque tour. Un signal retentit après la troisième fléchette et l'écran clignote.
2. Retirez les fléchettes de la cible avec précaution.

Remarque : retirez tout simplement les fléchettes de la cible en les faisant légèrement tourner vers la droite pour les enlever.

3. Appuyez sur la touche <START / HOLD>, c'est le tour du prochain joueur.

Sélection du jeu et liste des options de jeu

Le tableau suivant répertorie les jeux possibles avec le numéro, la désignation, l'abréviation et les options.

N°	Désignation	Abr.	SELECT (OP 1 à max. 12)
G01	301 - 901	Std	301, 401, 501, 601, 701, 801, 901
G02	CRICKET	Cri	Std/nc
G03	SCRAM	Scr	-
G04	CUT THROAT CRICKET	Cut	Cri
G05	ENGLISH CRICKET	EnG	-
G06	ADVANCED CRICKET	ACr	-
G07	SHOOTER	Sho	6, 7, 8, 9, 10, 11, 12
G08	BIG SIX	bSi	3, 4, 5, 6, 7
G09	OVERS	Our	3, 4, 5, 6, 7
G10	UNDERS	Und	3, 4, 5, 6, 7
G11	COUNT UP	CUP	300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 999
G12	HIGH SCORE	HSC	3r, 4r, 5r, 6r, 7r, 8r, 9r, 10r, 11r, 12r, 13r, 14r
G13	ROUND THE CLOCK	ron	r01, r05, r10, r15, d01, d05, d10, d15, t01, t05, t10, t15
G14	KILLER	HiL	3, 4, 5, 6,
G15	DOUBLE DOWN	don	-
G16	DOUBLE DOWN 41	F41	-
G17	ALL FIVES	ALL	51, 61, 71, 81, 91,
G18	SHANGHAI	Shi	01, 05, 10, 15, S01, S05, S10, S15
G19	GOLF	GoL	09H, 10H, 11H, 12H, 13H, 14H, 15H, 16H, 17H, 18H
G20	FOOTBALL	Fot	-
G21	BASEBALL	bAS	6, 7, 8, 9
G22	STEEPLECHASE	Hor	-
G23	ELIMINATION	Eli	3, 4, 5
G24	HORSESHOES	Hsh	15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25
G25	BATTLEGROUNDS	bAt	Sin, dou, tri, GEn
G26	ADVANCED BATTLEGROUNDS	Adb	-
G27	PAINTBALL	PbA	Sin, dou, tri

Jeux

G01 301 - 901

Pour ce jeu, le score de chaque fléchette est retiré à chaque passage (3 lancers par joueur) du score de départ (par ex. 301 ou 501 etc.). Le joueur qui atteint le premier 0 (précisément) gagne le jeu. Si un joueur dépasse le score, le tour n'est pas comptabilisé. Le score revient à celui qui avait été atteint au tour précédent.

Sélectionnez les options Double-IN / Double-OUT avec la touche <DOUBLE / MISS> :

OP1 : Double-IN – Le jeu démarre uniquement lorsque vous avez atteint un segment Double.

OP2 : Double-OUT – Vous devez toucher un segment Double pour terminer le jeu.

OP3 : Double-IN-OUT – Vous devez toucher un segment Double pour que le jeu débute et se termine.

OP4 : MASTER-OUT – Vous devez toucher un segment Double ou Triple pour terminer le jeu.

OP5 : Double-IN / MASTER-OUT – Vous devez d'abord toucher un segment Double pour démarrer le jeu et un segment Double ou Triple pour terminer le jeu.

Appuyez sur la touche <SELECT>, pour choisir entre les jeux 301 - 901.

OP6 : Standard – Le jeu débute, quel que soit le segment que vous avez touché.

G02 CRICKET

Vous jouez ici uniquement avec les chiffres entre 15 et 20, avec le Bull et le Bull's Eye. Le but est d'obtenir le plus de points et de toucher les chiffres (segments) correspondants. Vous lancez trois fléchettes par tour. Si vous réussissez à toucher trois fois un chiffre, le chiffre (segment) s'ouvre. Seuls les touchés sur le segment ouvert apportent des points. Si votre adversaire touche également trois fois le segment ouvert, ce dernier se referme et vous ne pouvez plus collecter aucun point dans ce segment.

Les segments Double et Triple comptent comme double et triple.

Vous pouvez ouvrir les segments dans l'ordre de votre choix.

Le gagnant est celui qui obtient le plus grand nombre de points et qui ferme le plus de segments. Si vous avez fermé le plus de segments, mais avez obtenu le moins de points, vous devez essayer de toucher les segments ouverts avant que l'adversaire ne ferme les segments.

Sélectionnez les différentes options avec la touche <SELECT>.

NO-SCORE-CRICKET

Vous jouez ici à une variante de cricket, dans laquelle vous fermez les segments en les touchant. Pour cette variante, les points ne sont pas collectés et celui qui a fermé le plus de segments gagne.

Sélectionnez cette option avec la touche <SELECT>.

G03 SCRAM

(pour 2 joueurs ou 2 équipes)

Pour cette variante de cricket, seuls les chiffres 15 à 20 comptent, ainsi que le Bull et le Bull's Eye.

Vous jouez deux tours. Lors du premier tour, le joueur 1 tente de fermer les segments ouverts. Son adversaire, le joueur 2 peut uniquement collecter des points dans les segments ouverts.

Le premier tour prend fin une fois tous les segments ouverts fermés. Durant le 2e tour, votre adversaire, le joueur 2, essaie de fermer tous les segments et vous essayez de marquer des points. Le joueur qui a obtenu le plus de points gagne.

G04 CUT THROAT CRICKET

Pour cette variante de cricket, il s'agit de fermer les segments et d'obtenir le moins de points possible. Le joueur comptabilisant le moins de points gagne.

Dans cette variante, vous obtenez uniquement des points lorsque votre adversaire touche des segments déjà fermés.

Exemple : Vous fermez le segment 20 lors du second lancer, votre adversaire a touché le 20 simple lors du premier lancer, et le 20 double lors du second lancer. S'il touche à nouveau un segment 20 lors du troisième lancer, le nombre de points du troisième lancer est comptabilisé à l'adversaire.

G05 ENGLISH CRICKET

(uniquement pour 2 joueurs)

Pour cette variante du cricket, vous devez toucher neuf fois le Bull et / ou le Bull's Eye, pour terminer le tour. Le Bull's Eye compte double. Si votre adversaire rate le Bull et / ou le Bull's Eye, les points obtenus lors du lancer lui seront comptabilisés. Vous pouvez obtenir des points au premier tour, mais il doit obtenir au moins 40 points. Si vous touchez le Bull et / ou le Bull's Eye, un Bull et / ou un Bull's Eye est soustrait à votre adversaire. Vous avez plus de temps pour collecter des points. Si votre adversaire touche neuf fois le Bull et / ou le Bull's Eye, le premier tour est terminé et le second tour débute avec les rôles inversés.

G06 ADVANCED CRICKET

Cette variante de cricket s'adresse aux joueurs experts. Seuls les segments Double et Triple comptent ici, les segments Double comptant simple et les segments Triple comptant double. Le Bull compte ici également simple et le Bull's Eye compte double, comme au cricket.

G07 SHOOTER

Pour ce jeu, l'ordinateur choisit un segment au hasard, qui s'affiche à nouveau à l'écran avant chaque tour. Vous devez toucher ce segment. Les segments Single comptent simple, les segments Double comptent double, les segments Triple comptent triple, le Bull compte quatre fois. Si l'ordinateur choisit le Bull's Eye, le Bull compte alors double et le Bull's Eye quatre fois. Le joueur qui a obtenu le plus de points gagne.

Sélectionnez les nombre de tours avec la touche <SELECT> :

OP1 : 6 tours

OP2 : 7 tours

OP3 : 8 tours

OP4 : 9 tours

OP5 : 10 tours

OP6 : 11 tours

OP7 : 12 tours

G08 BIG SIX

Pour ce jeu, le 6 est le premier segment cible. Si vous ratez le 6, une vie vous sera déduite.

Votre adversaire essaie maintenant de toucher le 6. Si vous touchez le segment cible durant les deux premiers lancers, le troisième lancer décide du nouveau segment cible.

Vous avez gagné, lorsque votre adversaire perd toutes ses vies en premier.

Sélectionnez le nombre de vies avec la touche <SELECT> :

OP1 : 3 vies

OP2 : 4 vies

OP3 : 5 vies

OP4 : 6 vies

OP5 : 7 vies

G09 OVERS

Chaque joueur lance trois fois. Si vous marquez le plus de points lors du premier tour, votre adversaire doit dépasser le nombre de points. Sinon il perd une vie. Le premier joueur qui perd toutes ses vies a perdu.

Sélectionnez le nombre de vies avec la touche <SELECT> :

OP1 : 3 vies

OP2 : 4 vies

OP3 : 5 vies

OP4 : 6 vies

OP5 : 7 vies

G10 UNDERS

Le nombre de points 180 est prédéfini pour ce jeu. Chaque joueur lance trois fois. Si vous marquez le moins de points lors du premier tour, votre adversaire doit dépasser négativement le nombre de points. Sinon il perd une vie. En cas de lancer raté, vous obtenez 60 points d'amende.

Sinon il perd une vie. Le premier joueur qui perd toutes ses vies a perdu.

Sélectionnez le nombre de vies avec la touche <SELECT> :

- OP1 : 3 vies
- OP2 : 4 vies
- OP3 : 5 vies
- OP4 : 6 vies
- OP5 : 7 vies

G11 COUNT UP

Dans ce jeu, votre but est d'atteindre un nombre de points précis. Chaque lancer réussi est comptabilisé.

Le joueur qui obtient ou dépasse le nombre de points sélectionné en premier a gagné.

Sélectionnez les nombres de points avec la touche <SELECT> :

- OP1 : 300
- OP2 : 400
- OP3 : 500
- OP4 : 600
- OP5 : 700
- OP6 : 800
- OP7 : 900
- OP8 : 999

G12 HIGH SCORE

Chaque joueur doit lancer trois fléchettes par tour. Le but de ce jeu est d'obtenir le résultat total le plus élevé. Si vous avez atteint le nombre de points maximum à la fin des tours déterminés, vous êtes alors le gagnant.

Sélectionnez le nombre de tours avec la touche <SELECT> :

- OP1 : 3 tours
- OP2 : 4 tours
- OP3 : 5 tours
- OP4 : 6 tours
- OP5 : 7 tours
- OP6 : 8 tours
- OP7 : 9 tours
- OP8 : 10 tours
- OP9 : 11 tours
- OP10 : 12 tours
- OP11 : 13 tours
- OP12 : 14 tours

G13 ROUND THE CLOCK

Chaque joueur doit toucher à la suite les segments de 1 à 20 et le Bull et / ou le Bull's Eye. Vous avez trois lancers par tour et devez toucher les segments affichés. Si vous touchez le segment, le prochain segment à toucher s'affiche. Vous avez gagné lorsque vous touchez tous les segments en premier.

Sélectionnez les options avec la touche <SELECT> :

- OP1 : Le jeu débute dans le segment 1.
 - OP2 : Le jeu débute dans le segment 5.
 - OP3 : Le jeu débute dans le segment 10.
 - OP4 : Le jeu débute dans le segment 15.
- Les segments Double et Triple comptent simple.

ROUND THE CLOCK Double

Sélectionnez pour ce jeu la touche <SELECT> d = double.

Les mêmes règles que pour le jeu ROUND THE CLOCK sont ici applicables, mais seuls les segments Double comptent.

Sélectionnez les options avec la touche <SELECT> :

- OP1 : Le jeu débute dans le segment 1.
- OP2 : Le jeu débute dans le segment 5.
- OP3 : Le jeu débute dans le segment 10.
- OP4 : Le jeu débute dans le segment 15.

ROUND THE CLOCK Triple

Sélectionnez pour ce jeu la touche <SELECT> t = triple.

Les mêmes règles que pour le jeu ROUND THE CLOCK sont ici applicables, mais seuls les segments Triple comptent.

Sélectionnez les options avec la touche <SELECT> :

- OP1 : Le jeu débute dans le segment 1.
- OP2 : Le jeu débute dans le segment 5.
- OP3 : Le jeu débute dans le segment 10.
- OP4 : Le jeu débute dans le segment 15.

G14 KILLER

Pour deux joueurs ou plus. Sélectionnez un chiffre que vous voulez toucher. L'écran LED indique SEL. Ce numéro est le votre et tous les joueurs doivent choisir différents numéros. Dès que chaque joueur a sélectionné un numéro, vous devez toucher le segment Double dans le segment de votre choix pour obtenir le statut Killer. Vous êtes un Killer, en touchant les segments des autres joueurs, vous pouvez les « tuer ». Le joueur concerné perd alors une vie et n'est lui-même plus un Killer. Pour retrouver le statut Killer, le joueur doit toucher à nouveau le segment sélectionné dans le segment Double.

Si en tant que Killer vous touchez par inadvertance votre propre segment, vous perdez à nouveau votre statut et une vie. Celui qui reste en dernier gagne.

Sélectionnez le nombre de vies avec la touche <SELECT> :

- OP1 : 3 vies
- OP2 : 4 vies
- OP3 : 5 vies
- OP4 : 6 vies

G15 DOUBLE DOWN

Le but du jeu est d'obtenir le maximum de points dans les segments actifs. Tous les joueurs débutent avec 40 points. Vous débutez le jeu par un lancer dans le segment 15. Si vous ne touchez pas le segment 15, vos points sont divisés par deux. Si vous touchez le 15, 15 points sont additionnés à votre nombre de points. Les résultats Double et Triple comptent. Vous débutez le prochain tour au segment 16. Les segments sont joués dans l'ordre du tableau. Le joueur comptabilisant le nombre de points le plus élevé gagne.

G16 Forty One

Vous jouez ce jeu comme le jeu Double Down, vous jouez simplement ici un tour de plus. Vous devez atteindre exactement 41 points en trois lancers.

G17 ALL FIVES

Le but du jeu consiste à réduire à chaque tour le résultat préalablement réglé de 51, 61, 71, 81 ou 91. Pour obtenir un résultat, le nombre total de points pour chaque tour doit être divisible par 5. Lorsqu'un joueur obtient par exemple 20 points lors d'un tour, le résultat est 4 ($20 \div 5 = 4$). Chaque résultat de tour non divisible par 5 ne sera pas évalué.

Si l'une des 3 fléchettes ne marque pas, elle est alors évaluée comme sans résultat. Le premier joueur qui atteint ou dépasse le premier le nombre de points sélectionnés est le gagnant.

Sélectionnez le nombre de points à obtenir avec la touche <SELECT> :

- OP1 : 51 points
- OP2 : 61 points
- OP3 : 71 points
- OP4 : 81 points
- OP5 : 91 points

G18 SHANGHAI

Pour ce jeu, vous devez toucher le segment un lors du premier tour, lors du second tour le segment deux etc., jusqu'au segment 20 ou Bull et / ou Bull's Eye. Seuls les touchés dans l'ordre correspondant comptent.

Si vous manquez un chiffre, il n'y a pas de points et le jeu continue avec le chiffre suivant. Le joueur qui a réussi à marquer le plus de points gagne.

Sélectionnez les options de jeu avec la touche <SELECT> :

- OP1 : Le jeu débute dans le segment 1.
- OP2 : Le jeu débute dans le segment 5.
- OP3 : Le jeu débute dans le segment 10.
- OP4 : Le jeu débute dans le segment 15.

SUPER SHANGHAI (S)

Ce jeu se joue comme le jeu Shanghai, la seule différence est que vous devez uniquement toucher les segments Double et Triple. Sélectionnez les options de jeu avec la touche <SELECT> :

- OP1 : Le jeu débute dans le segment 1.
- OP2 : Le jeu débute dans le segment 5.
- OP3 : Le jeu débute dans le segment 10.
- OP4 : Le jeu débute dans le segment 15.

G19 GOLF

Visez à la suite lors des tours les champs des chiffres 1 - 18 et touchez-les à la suite (tour 1 = le lancer s'effectue sur le champ du chiffre 1, le tour 2 = le lancer s'effectue sur le champ du chiffre 2 etc.). L'objectif du jeu est d'obtenir aussi peu de points que possible par tour.

Scores :

Triple = 1 point (meilleur score, on passe directement au joueur suivant)

Double = 2 points

Single = 3 points

Pas de lancer réussi dans le champ défini = 5 points

Par champ, le joueur 3 a trois lancers.

Si vous êtes satisfait après un lancer Double dès la première fléchette, vous pouvez directement passer votre tour au joueur suivant et obtenir 2 points pour le champ correspondant.

Si vous obtenez lors de votre premier lancer un Single du champ à toucher, vous obtenez 3 points. Vous pouvez maintenant décider de passer votre tour au joueur suivant ou d'utiliser votre second lancer. Si vous ratez le champ à toucher, votre score passe de 3 à 5 points. Si vous vous améliorez dans le second lancer avec un Double, votre score baisse de 3 à 2, et vous pouvez à nouveau choisir d'arrêter ou vous avez encore la possibilité de vous améliorer avec un Triple (ou d'empirer) avec un troisième lancer. Si vous dépassez le score choisi par option, vous êtes éliminé du jeu.

Le gagnant est le dernier joueur restant ou qui présente après le champ 18 le score le plus faible.

G20 FOOTBALL

Choisissez le champ de jeu soit en lançant sur la cible, soit en appuyant sur une touche. La ligne à toucher est déterminée après la sélection. Le segment sélectionné constitue le point de départ, le segment opposé est la cible. Exemple : Si vous avez choisi le segment 20, le segment 3 est votre cible.

Le champ de jeu est réparti en 11 segments, que vous devez toucher à la suite.

Ordre : D'abord le segment 20 Double, puis le segment 20 Single extérieur, le 20 Triple, le segment 20 Single, Bull, Bull's Eye, Bull, segment 3 Single intérieur, Triple 3, segment 3 Single extérieur, segment 3 Double. Les segments à toucher s'affichent.

G21 BASEBALL

Pour ce jeu, vous jouez neuf tours (« Innings »). Chaque joueur lance 3 fléchettes par Inning.

Segment Single = une station

Segment Double = deux stations

Segment Triple = trois stations

Segment Bull et / ou Bull's Eye, « Home Run » (peut uniquement être tenté avec une troisième fléchette)

Votre objectif est d'obtenir autant de « runs » que possible par tour. Chaque station s'affiche à l'écran.

G22 STEEPLECHASE

Ce jeu est une course aux obstacles, qui débute dans le segment 20 et se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre autour du jeu de fléchettes électronique. La fin se trouve au segment 5, vous devez alors encore toucher le Bull et / ou le Bull's Eye. Pour la course aux obstacles, vous ne devez toucher que les éléments Single intérieurs, c'est-à-dire ceux qui se trouvent entre le Bull et / ou le Bull's Eye et le Triple-Ring. Les segments Triple 13, Triple 17, Triple 8 et Triple 5 sont les obstacles que vous devez toucher.

G23 ELIMINATION

Pour ce jeu, vous devez dépasser le nombre de points de votre adversaire, dont c'était le tour avant vous.

Si vous n'y parvenez pas, vous perdez une vie.

Sélectionnez le nombre de vies avec l'option <SELECT> :

OP1 : 3 vies

OP2 : 4 vies

OP3 : 5 vies

G24 HORSESHOES

Dans ce jeu, vos touchés dans les segments 20 et 3 sont comptabilisés. Les segments Double et Triple sont également comptabilisés dans cette zone.

Sélectionnez le nombre de points avec la touche <SELECT> :

OP1 : 15 points

OP2 : 16 points

OP3 : 17 points

OP4 : 18 points

OP5 : 19 points jusqu'à OP10 : 25 points

G25 BATTLEGROUNDS

Dans ce jeu, vous prenez en charge la moitié supérieure du jeu de fléchettes électronique et devez toucher la moitié inférieure avec vos trois lancers. L'adversaire prend en charge la moitié inférieure et doit toucher la moitié supérieure. Vous décidez avant le jeu qui prend en charge quelle moitié.

Vous pouvez sélectionner les options suivantes avec la touche <SELECT> :

Battleground Double

Seuls les segments Double comptent.

Battleground Triple

Seuls les segments Triple comptent.

Battleground General

Se joue comme le Battleground normal, mais pour terminer, vous devez toucher le Bull et / ou le Bull's Eye.

Moitié supérieure : Segments :

11, 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4, 13.

Moitié inférieure : Segments :

6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, 8.

G26 ADVANCED BATTLEGROUNDS

Ce jeu se joue comme le Battleground normal. Cependant les segments Double et Triple sont ici tabous, il ne faut pas les toucher. Si vous touchez l'un des segments tabous, vous perdez une vie.

G27 PAINTBALL

Ce jeu ressemble au jeu Battleground. Si vous touchez deux fois le Bull's Eye, vous remportez le drapeau adverse. Le but est de détruire tous les segments adverses ou de conquérir le drapeau adverse.

Sélectionnez les options avec la touche <SELECT> :

Paintball Double

Seuls les segments Double comptent ici et le Bull's Eye doit être touché trois fois.

Paintball Triple

Seuls les segments Triple comptent ici et le Bull's Eye doit être touché trois fois.

Recherche d'erreurs

Pas de courant

S'assurer que l'adaptateur secteur soit enfiché dans une prise de courant et que le raccordement de l'adaptateur se trouve bien dans la connexion de la cible.

Pas de résultats

Vérifiez si le jeu se trouve en mode « Réglages » ou « Pause ». Vérifiez ensuite si les champs de résultat ou les touches de fonctions sont coincés.

Élément de résultats coincé ou touche de fonction coincée

Lors du transport ou durant le fonctionnement normal de la cible, il peut se produire que les éléments de résultats viennent momentanément à coincer et que les résultats ne soient plus comptabilisés.

Un signal d'avertissement retentit et un affichage indique en clignotant l'élément coincé.

Retirer en douceur la fléchette de l'élément ou effectuer un mouvement de va-et-vient avec l'élément en appuyant légèrement avec les doigts libère normalement rapidement l'élément. Le jeu peut alors reprendre, la prise en compte des résultats se poursuit exactement là où elle a été interrompue.

Retirer les pointes de fléchettes cassées

Les Soft-Tips présentent une bonne sécurité de manipulation, mais ne durent pas éternellement. Si une pointe vient à casser et reste plantée dans la cible, essayez alors de la retirer avec précaution à l'aide d'une pince appropriée. Si une pointe est cassée de manière telle à ne plus dépasser de la surface de la cible, elle peut également être poussée dans l'ouverture dans la cible. La pointe souple ne peut pas endommager l'électronique se situant derrière l'élément. Pour cette opération, nous recommandons cependant expressément l'utilisation d'un Soft-Tip (pointe souple) encore en bon état d'une fléchette. Une pointe cassée de manière à ne plus dépasser de la surface de la cible ne doit jamais être introduite dans la cible en poussant à l'aide d'un objet métallique pointu, une pointe métallique pouvant facilement endommager la cible, si celle-ci est introduite trop profondément. Plus la fléchette est lourde, plus le risque que la pointe casse est grand.

Variations de courant ou perturbations électromagnétiques

Dans des situations extrêmes, en présence d'impulsions électromagnétiques parasites massives, l'électronique peut tomber en panne ou fournir des résultats erronés.

Exemples :

En cas d'orages violents, de variations extrêmes du courant du secteur, de manque de tension ou de mise en place du jeu de fléchettes trop près de moteurs électriques ou d'appareils à microondes.

Pour revenir au fonctionnement normal, la fiche secteur doit être retirée plusieurs secondes et être de nouveau branchée. Vous devez naturellement vous assurer ici que la cause de la défaillance a été éliminée.

Stockage, nettoyage

Important ! Débranchez la prise

avant de nettoyer l'article.

Nettoyez la cible uniquement avec un chiffon de nettoyage humide ! La fiche secteur ne doit pas entrer en contact de l'humidité !

En cas d'utilisation fréquente de l'article, des salissures peuvent principalement se produire sur la face avant suite aux contacts avec les doigts. Nettoyez la face avant, les touches et les champs à l'aide d'un chiffon humide.

Nous recommandons de l'eau avec un peu de liquide vaisselle comme solvant. Essuyez ensuite avec un chiffon sec et doux. En cas de non utilisation prolongée, couvrez l'article avec un drap, afin de le protéger contre la poussière.

Lorsque vous n'utilisez pas l'article, rangez-le toujours dans un endroit sec et propre à une température ambiante. **IMPORTANT !** Ne jamais laver avec des produits de nettoyage agressifs.

Mise au rebut



Le symbole ci-contre indique que ce produit est soumis à la directive 2012/19/UE. Cette directive stipule qu'à la fin de sa durée d'utilisation, vous ne devez pas jeter ce produit avec les déchets ménagers normaux, mais le déposer dans des centres de collecte spécialement aménagés, des centres de recyclage ou des entreprises de traitement des déchets. Protégez l'environnement et procédez à une élimination dans le respect des normes en vigueur.

Les piles/batteries ne doivent pas être jetées avec les ordures ménagères. Elles peuvent contenir des métaux lourds toxiques et sont soumises à un traitement spécial des déchets. Les symboles chimiques des métaux lourds sont les suivants : Cd = cadmium, Hg = mercure, Pb = plomb. Alors, retournez les piles/batteries usagées à un point de collecte municipal.



Vous obtiendrez plus d'informations relatives à l'élimination du produit usagé auprès de votre commune ou de votre municipalité. Éliminez le produit et l'emballage dans le respect de l'environnement. Conservez les matériaux d'emballage (comme les sachets en plastique) hors de portée des enfants.



Notez le marquage des matériaux d'emballage lors du tri des déchets.

Ceux-ci sont marqués par les abréviations (a) et les chiffres (b) avec la signification suivante : 1 - 7 : plastique / 20 - 22 : papier et carton / 80 - 98 : matériaux composites.

Le produit et les matériaux d'emballage sont recyclables. Éliminez-les séparément pour une meilleure gestion des déchets. Le logo Triman n'est valable que pour la France.

Indications concernant la garantie et le service après-vente

L'article a été produit avec grand soin et sous un contrôle constant. DELTA-SPORT HANDELSKONTOR GmbH accorde au client final privé une garantie de trois ans sur cet article à compter de la date d'achat (période de garantie) conformément aux dispositions suivantes. La garantie ne vaut que pour les défauts de matériaux et de fabrication. La garantie ne couvre pas les pièces soumises à une usure normale, lesquelles doivent donc être considérées comme des pièces d'usure (comme par ex. les piles), de même qu'elle ne couvre pas les pièces fragiles, telles que les interrupteurs, les batteries ou les pièces fabriquées en verre.

Les réclamations au titre de cette garantie sont exclues si l'article a été utilisé de manière abusive ou inappropriée, hors du cadre de son usage ou du champ d'application prévu ou si les instructions de la notice d'utilisation n'ont pas été respectées, à moins que le client final ne prouve que l'article présentait un défaut de matériau ou de fabrication n'étant pas dû à l'une des conditions mentionnées ci-dessus.

Les réclamations au titre de la garantie ne peuvent être adressées pendant la période de garantie qu'en présentant le ticket de caisse original. Veuillez pour cela conserver le ticket de caisse original. Ceci s'applique également aux pièces remplacées et réparées.

Si vous avez des plaintes à formuler, veuillez d'abord contacter le service d'assistance téléphonique ci-dessous ou nous contacter par courrier électronique. Si le cas est couvert par la garantie, nous nous engageons - à notre appréciation - à réparer ou à remplacer l'article gratuitement pour vous ou à vous rembourser le prix d'achat. Aucun autre droit ne découle de la garantie.

Vos droits légaux, en particulier les droits de garantie contre le vendeur concerné, ne sont pas limités par cette garantie.

IAN : 425625_2301

 Service Suisse

Tel. : 0800 56 44 33

E-Mail : deltasport@lidl.ch

Congratulazioni!

Avete acquistato un articolo di alta qualità. Consigliamo di familiarizzare con l'articolo prima di cominciare ad utilizzarlo.

 **Leggere attentamente le seguenti istruzioni operative e di gioco.**

Utilizzare l'articolo solo nel modo descritto e per gli ambiti di applicazione indicati. Conservare accuratamente queste istruzioni operative e di gioco. In caso di trasferimento dell'articolo a terzi, consegnare tutti i documenti insieme all'articolo.

Contenuto della fornitura

- 1 x gioco freccette elettronico (con due piedi di supporto)
- 12 x freccette (in gruppi di 3 di colore blu, verde, rosso e nero)
- 12 x corpi delle freccette
- 12 x alette (in gruppi di 3 di colore blu/bianco, verde/bianco, rosso/bianco e nero/bianco)
- 112 x soft-tip (punte)
- 1 x adattatore ca
- 4 x viti e bulloni
- 1 x linea per il lancio
- 1 x dima di foratura
- 1 x istruzioni operative e di gioco

Dati tecnici

Gioco freccette elettronico

Modello: DL-13115, DL-13116

Misure: ca. 42 x 51,7 x 2,6 cm (L x A x I)

Caratteristiche alimentazione: 9 V \equiv 500 mA

Adattatore CA

Modello: UE: GQ06-090050-ZG

Modello: Regno Unito: GQ06-090050-AB

Ingresso:

100-240 V \sim 50/60 Hz 0,3 A Max

Uscita: 9 V \equiv 500 mA 4,5 W

Nome o marchio commerciale del produttore, numero di iscrizione al registro imprese e indirizzo:

Manufacturer: Dong Guan City

GangQi Electronic Co., Ltd.

Trade mark: N/A

Commercial Number:

914419007929512928

Address: Privately Operated Industrial District, ShiYong, 532600 Heng Li Town, Dong Guan, Guangdong, People's Republic of China

Denominazione

del modello: EU: GQ06-090050-ZG

UK: GQ06-090050-AB

Tensione in ingresso: 100-240 V


Frequenza corrente alternata in ingresso: 50/60 Hz


Tensione in uscita: 9,0 V

Corrente in uscita: 0,5 A

Efficienza media durante l'utilizzo: 78,35%


Efficienza con basso carico (10%): / %
Potenza assorbita a vuoto: 0,061 W

 = classe di protezione II

 Simbolo di tensione continua

 Simbolo di tensione alternata

 Polarità del connettore coassiale

 Data di produzione (mese/anno):
08/2023

CE Con la presente Delta-Sport Handelskontor GmbH dichiara che questo articolo è conforme ai seguenti requisiti di base e alle altre disposizioni vigenti:

2014/30/UE - Direttiva EMC

2011/65/UE - Direttiva RoHS

2014/35/UE - Direttiva bassa tensione

Uso conforme alla destinazione

Questo articolo sportivo e non è adatto a bambini di età inferiore ai 14 anni.

L'articolo contiene pezzi piccoli, che potrebbero essere ingeriti dai bambini, e come attrezzatura sportiva, richiede precisione, concentrazione e buone abilità motorie.

L'articolo è destinato unicamente a uso privato e in interni e non ne è consentito l'uso a fini commerciali o in esterni.

Infine, l'articolo è adatto all'uso di freccette con punta flessibile (Soft tip). L'utilizzo di freccette a punta rigida provoca danni irreparabili all'articolo. Rimuovere la pellicola protettiva dal bersaglio.

Indicazioni di sicurezza

Pericolo di morte!

- Non lasciare il materiale di imballaggio alla portata di bambini non sorvegliati. Rischio di soffocamento!

Pericolo di lesioni!

- Questo articolo non è pensato per essere utilizzato da persone (e bambini) con capacità fisiche, sensoriali o mentali limitate, o che non dispongono dell'esperienza o della conoscenza necessarie, eccetto nel caso in cui siano supervisionati da una persona responsabile della loro sicurezza o ricevano istruzioni su come utilizzare l'articolo.

- I bambini dovrebbero essere sorvegliati per assicurarsi che non giochino con l'articolo.
- La pulizia e la manutenzione a cura dell'utente non devono essere eseguite da bambini non sorvegliati.
- Non lanciare né puntare frecce contro persone o animali.
- Assicurarsi che l'articolo si trovi in una posizione il più inaccessibile possibile alle persone.
- Non appendere alle porte!
- Non utilizzare punte metalliche.
- Non apportare modifiche all'articolo.
- Utilizzare l'adattatore CA associato unicamente al bersaglio DL-13115, DL-13116.
- Utilizzare solo l'adattatore CA in dotazione!
- Scollegare l'adattatore CA dalla corrente prima di scollegarlo dal bersaglio.
- L'adattatore CA è riservato all'uso in interni. Tenere l'adattatore lontano dall'umidità.
- Sospendere l'utilizzo dell'adattatore CA se la custodia o il cavo dell'articolo sono danneggiati.
- Scollegare l'articolo dalla corrente in caso di non utilizzo per un lungo periodo di tempo.
- La linea d'uscita non deve essere soggetta a cortocircuiti.
- Il cavo di collegamento esterno del presente trasformatore non può essere sostituito. Se la linea è danneggiata, il trasformatore deve essere sostituito.
- In caso di difetti di fabbrica, utilizzare solo pezzi di ricambio originali!

Evitare danni agli oggetti!

- Utilizzare solo punte di ricambio idonee per evitare che le freccette rimbalzino via dal bersaglio. Le punte lunghe non sono consigliabili per bersagli elettronici poiché. Si piegano rapidamente o si staccano facilmente (consultare la ricerca errori per consigli sulla rimozione delle punte dal bersaglio).
- Non esporre l'articolo a condizioni climatiche o temperature estreme.
- Proteggere l'articolo dall'umidità. Le componenti elettroniche potrebbe risultare danneggiate.

Istruzioni di montaggio

Montaggio del bersaglio per le freccette (fig. B e C)

1. Scegliere un luogo adatto con ca. 3 m di spazio libero.
2. La "linea per il lancio" si trova a 2,37 m dal bersaglio. Appendere il bersaglio al muro con il centro, o Bullseye, posizionato a un'altezza di 1,73 m da terra.
3. Utilizzare una matita per contrassegnare i fori corrispondenti con l'aiuto della dima di foratura in dotazione. Le marcature contrassegnate con il simbolo "+" indicano le sospensioni del bersaglio. Le marcature contrassegnate con il simbolo "O" indicano i fori del bersaglio per il montaggio fisso su parete.
4. Montare il bersaglio con il dispositivo di sospensione (13) (3 viti) o con il montaggio fisso su parete (12) (4 viti). La croce al centro della dima di foratura contrassegna l'altezza del centro del bersaglio. Infine, montare il bersaglio con le viti e i bulloni in dotazione.

Montaggio delle freccette (fig. D)

Avvitare la punta e il corpo della freccetta alla maniglia come mostrato e inserire le alette piegate nelle fessure trasversali.

Nota: assicurarsi che la punta sia avvitata sul lato appiattito dell'impugnatura.

Montaggio dei piedi di supporto (fig. E)

È possibile utilizzare il bersaglio per freccette anche senza montarlo a parete, posizionandolo su una superficie adatta tramite i due piedi di supporto (14). I due piedi di supporto (14) si trovano sul lato posteriore del bersaglio.

Si prega di notare che posizionando il bersaglio sui piedi di supporto il gioco potrebbe venire compromesso. Se viene appoggiato sui piedi di supporto, il bersaglio si inclina e non è possibile regolarne la posizione in modo ottimale.

1. Staccare i due piedi di supporto (14) dalla loro sede sul lato posteriore del bersaglio.
2. Fissare i piedi di supporto (14) sul lato posteriore del bersaglio come mostrato in fig. E.

Denominazione e funzione delle parti

(fig. A e C)

- 1 Semplice/single: punteggio come mostrato
- 2 Doppio/double: punteggio x 2
- 3 Triplo/triple: punteggio x 3
- 4 Bull: colpire l'anello esterno vale 25 punti, il centro 50 vale punti
- 5 Anello circostante: il limite, nessun punto
- 6 Altoparlante
- 7 Presa di collegamento per adattatore CA
- 8 4 schermi LED
- 9 Tasti funzione
- 10 Lista di gioco
- 11 Sostegno per bersaglio
- 12 Viti e bulloni
- 13 Dispositivo di sospensione (posteriore)

Utilizzo del bersaglio

Nota: l'apparecchio si scalda durante il normale funzionamento.

Accensione e spegnimento

L'articolo è provvisto di un interruttore automatico. Per accendere l'articolo, collegare l'adattatore CA al bersaglio e alla presa di corrente. Se l'articolo non viene utilizzato per più di 10 minuti, schermi e sistemi si spengono automaticamente (modalità standby). Finché l'adattatore CA rimane collegato, l'articolo "ricorda" l'ultima partita salvata. Premendo su qualsiasi tasto funzione, l'articolo si accende nuovamente. Per lo spegnimento completo dell'articolo scollegare la presa di alimentazione.

Tasti funzione (fig. A)

POWER

Premere il tasto POWER per accendere e spegnere l'articolo.

GAME

Premere il tasto GAME per scegliere un gioco. Lo schermo dei risultati mostra il numero del gioco in alto a sinistra, il nome del gioco in alto a destra, le opzioni di gioco in basso a sinistra e il numero di giocatori in basso a destra.

Nota: una volta iniziato il gioco, premi GAME durante la partita per interromperla e per ricominciarla.

SELECT

Premere il tasto SELECT, per scegliere tra tutte le opzioni per i giocatori all'interno della partita.

Nota: le abbreviazioni delle opzioni sono visualizzate nella parte inferiore sinistra dello schermo.

PLAYER

Premere il tasto PLAYER per selezionare il numero di giocatori prima dell'inizio del gioco. Sono consentiti da 1 a 16 giocatori singoli o in squadra (da 2 contro 2 a 8 contro 8). Durante una partita, premendo il tasto PLAYER viene visualizzato il punteggio dei primi quattro giocatori.

Tocca e tieni premuto il tasto PLAYER per vedere il punteggio degli altri giocatori.

Nota: il numero di giocatori è indicato negli schermi a LED dalle spie corrispondenti.

DOUBLE/MISS

Premere il tasto DOUBLE/MISS per impostare la funzione Double In o Double Out su G01.

Premere 1 volta: Double In,
Premere 2 volte: Double Out (luce rossa nella Score Board sinistra, 10),

Premere 3 volte: con Double In, Double Out,

Premere 4 volte: Master Out,

Premere 5 volte: Double In/Master Out,

Premere 6 volte: nessuna selezione - nessun LED.

Premere il tasto DOUBLE/MISS dopo un tiro per ridurre il numero di freccette rimaste se il bersaglio non viene colpito.

SOUND

Preimpostazione: SOUND volume 4.

Premere il tasto SOUND per selezionare tra 7 livelli di volume o per disattivare il volume.

START/HOLD

Premere il tasto START/HOLD per iniziare una partita o per passare al giocatore successivo durante una partita.

CYBER MATCH

Premere il tasto CYBER MATCH per iniziare una partita contro un avversario virtuale. Premendo ripetutamente il tasto, è possibile impostare la forza di gioco dell'avversario virtuale (C1 = avversario più forte - C5 = avversario meno forte).

Nota: dopo aver effettuato un tiro, è possibile eliminare l'ultimo tiro e ripeterlo premendo il tasto CYBER MATCH.

Premere il tasto DARTOUT/SCORE per ottenere un consiglio di tiro elettronico nei giochi 301, 401, 501, ecc., una volta raggiunto un punteggio di 160 o uno inferiore. I tiri double e triple sono contrassegnati da 2 e 3 trattini.

Nota: se si gioca una partita con le vite, mantenendo premuto il tasto durante la partita saranno visibili le vite rimanenti dei giocatori.

BOUNCE OUT

Se viene premuto questo tasto durante una partita, l'ultimo tiro verrà annullato. Non sarà possibile ripetere il tiro.

RESET

Premere il tasto RESET per ripristinare tutte le impostazioni e i punti di una partita.

Nota: il volume viene reimpostato di default sul valore 3.

GAME GUARD

Con il tasto GAME GUARD è possibile bloccare i tasti durante il gioco. Il LED "game guard" si accende come segnale.

HANDICAP

Con questo tasto, è possibile impostare diversi livelli di difficoltà per i diversi giocatori prima di iniziare il gioco.

Innanzitutto, premere il tasto <PLAYER> e selezionare il giocatore 1. Premere il tasto <HANDICAP> e impostare l'handicap per il giocatore 1. Premere il tasto <PLAYER> e selezionare il giocatore 2. Impostare l'handicap per il giocatore 2. Impostare un numero di handicap pari al numero dei giocatori.

Premere il tasto START/HOLD per iniziare la partita.

Nota: prima dell'inizio della partita, i singoli handicap vengono visualizzati sugli schermi a LED.

Impostazioni e progressi del gioco

Impostare un'azione di gioco come segue:

1. Scegliere un'opzione di gioco a proprio piacimento con il tasto <GAME>.
2. Premere il tasto <PLAYER> per stabilire il numero di giocatori (da 1 a 16).

Nota: premendo il tasto <CYBERMATCH>, è possibile giocare contro il computer.

3. Premere il tasto <HANDICAP> per impostare un livello di difficoltà per ogni giocatore.
4. Premere il tasto <DOUBLE/MISS> nelle partite 301-901 per selezionare più opzioni.
5. Premere il tasto <START/HOLD> per iniziare la partita.

Progresso del gioco

1. Ogni giocatore lancia 3 freccette per turno. Dopo la terza freccetta, suona il segnale e lo schermo si illumina.
2. Rimuovere con cura le frecce dal bersaglio.

Nota: il modo più semplice per rimuovere le freccette dal bersaglio è tirarle delicatamente verso destra con un leggero movimento di rotatorio.

3. Premere il tasto <START/HOLD> per passare al prossimo giocatore.

Scelta del gioco ed elenco delle opzioni di gioco

La seguente tabella elenca i possibili giochi con numero, denominazione, abbreviazione e opzioni.

N.	Denominazione	Abb.	SELECT (OP 1 fino a max. 12)
G01	301-901	Std	301, 401, 501, 601, 701, 801, 901
G02	CRICKET	Cri	Std/nc
G03	SCRAM	Scr	-
G04	CUT THROAT CRICKET	Cut	Cri
G05	ENGLISH CRICKET	EnG	-
G06	ADVANCED CRICKET	ACr	-
G07	SHOOTER	Sho	6, 7, 8, 9, 10, 11, 12
G08	BIG SIX	bSi	3, 4, 5, 6, 7
G09	OVERS	Our	3, 4, 5, 6, 7
G10	UNDERS	Und	3, 4, 5, 6, 7
G11	COUNT UP	CUP	300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 999
G12	HIGH SCORE	HSC	3r, 4r, 5r, 6r, 7r, 8r, 9r, 10r, 11r, 12r, 13r, 14r
G13	ROUND THE CLOCK	ron	r01, r05, r10, r15, d01, d05, d10, d15, t01, t05, t10, t15
G14	KILLER	HiL	3, 4, 5, 6,
G15	DOUBLE DOWN	don	-
G16	DOUBLE DOWN 41	F41	-
G17	ALL FIVES	ALL	51, 61, 71, 81, 91,
G18	SHANGHAI	Shi	01, 05, 10, 15, S01, S05, S10, S15
G19	GOLF	GoL	09H, 10H, 11H, 12H, 13H, 14H, 15H, 16H, 17H, 18H
G20	FOOTBALL	Fot	-
G21	BASEBALL	bAS	6, 7, 8, 9
G22	STEEPLECHASE	Hor	-
G23	ELIMINATION	Eli	3, 4, 5
G24	HORSESHOES	Hsh	15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25
G25	BATTLEGROUNDS	bAt	Sin, dou, tri, GEn
G26	ADVANCED BATTLEGROUNDS	Adb	-
G27	PAINTBALL	PbA	Sin, dou, tri

Giochi

G01 301-901

In questo tipo di gioco, viene sottratto il punteggio di ciascuna freccetta per round (3 tiri per giocatore) dal punteggio iniziale (ad esempio 301 o 501, ecc.). Il giocatore che per primo raggiunge 0 (ossia il punteggio finale) vince la partita. Se il tiro non va a buon fine, il round non viene segnato e si riparte dal punteggio precedente al round. Seleziona le opzioni Double-IN/Double-OUT con il tasto <DOUBLE/MISS>:

OP1: Double-IN: la partita non inizia finché non si colpisce un segmento double.

OP2: Double-OUT: la partita non finisce finché non si colpisce un segmento double.

OP3: Double-IN-OUT: è necessario colpire un segmento double, al fine di fare iniziare e terminare la partita.

OP4: MASTER-OUT: è necessario colpire un segmento double o triple, al fine di terminare la partita.

OP5: Double-IN/MASTER-OUT: innanzitutto è necessario colpire un segmento double per iniziare il gioco, quindi è necessario colpire un segmento double o triple per terminare il gioco.

Premere il tasto <SELECT> per scegliere tra i giochi 301-901.

OP6: Standard: il gioco inizia appena viene colpito un segmento qualsiasi.

G02 CRICKET

In questo caso, si gioca esclusivamente con numeri da 15 a 20, con Bull e Bull's Eye. L'obiettivo è ottenere il maggior numero di punti e di completare le cifre corrispondenti (segmenti). Si lanciano tre frecce per round. Nel caso in cui si riesca a colpire un numero tre volte, la cifra (segmento) è aperta. Unicamente se si colpisce sul segmento aperto è possibile accumulare punti. Se l'avversario colpisce tre volte lo stesso segmento aperto, esso verrà chiuso nuovamente e non sarà più possibile accumulare punti colpendo il segmento.

I segmenti double e triple devono essere colpiti 2 o 3 volte.

È possibile aprire i segmenti in qualsiasi ordine.

Vince chi ottiene il punteggio più alto e chiude il maggior numero di segmenti. Se la maggior parte dei segmenti è chiusa, ma i punti sono meno rispetto a quelli dell'avversario, è necessario provare a colpire i segmenti aperti prima che l'avversario li chiuda.

È possibile selezionare le varie opzioni usando il tasto <SELECT>.

NO-SCORE-CRICKET

Questa variante Cricket consente di chiudere i segmenti colpendoli. Non vi sono punti in questa variante e vince colui che chiude il maggior numero di segmenti.

È possibile selezionare questa opzione usando il tasto <SELECT>.

G03 SCRAM

(per 2 giocatori o 2 squadre)

In questa variante di cricket contano solo i punteggi da 15 a 20, ossia Bull and Bull's Eye.

La partita si compone di due round. Nel primo, il giocatore 1 tenta di chiudere i segmenti aperti. L'avversario, il giocatore 2, può guadagnare punti unicamente nei segmenti aperti.

Il primo round termina quando tutti i segmenti aperti sono stati chiusi. Nel round 2 l'avversario, il giocatore 2, cerca di chiudere tutti i segmenti mentre il giocatore 1 tenta di segnare punti. Vince chi ha accumulato più punti.

G04 CUT THROAT CRICKET

Questa variante di cricket prevede la chiusura dei segmenti e il minor numero possibile di punti. Vince il giocatore con il punteggio più basso.

In questa variante, si ottengono punti solo se l'avversario colpisce segmenti già chiusi.

Esempio: viene chiuso il segmento 20 al secondo tiro, l'avversario colpisce una volta il segmento Single 20 nel primo tiro e colpisce nuovamente il segmento Double 20 nel secondo tiro. Se colpisce ancora una volta il segmento 20 con il terzo lancio, il punteggio del terzo lancio viene conteggiato all'avversario.

G05 ENGLISH CRICKET

(solo per 2 giocatori)

In questa variante di cricket, è necessario colpire il Bull e/o il Bull's Eye (centro) nove volte, al fine di terminare il round. Il Bull's Eye conta doppio. Se l'avversario manca il Bull e/o il Bull's Eye, i punti segnati con il tiro vengono aggiunti a lui. È possibile segnare punti nel primo round, ma devono essere almeno 40 punti. Se viene colpito il Bull e/o il Bull's Eye, all'avversario verrà dato un Bull e/o Bull's Eye. In questo modo si ottiene più tempo per segnare un maggior numero di punti. Se l'avversario colpisce il Bull e/o il Bull's Eye per nove volte, il primo round è finito e il secondo round inizia con ruoli invertiti.

G06 ADVANCED CRICKET

Questa variante di cricket è adatta a giocatori esperti. Vengono conteggiati solo i segmenti double e triple. I segmenti double vengono conteggiati una volta, mentre quelli triple due volte. Il Bull viene conteggiato una volta, mentre il Bull's Eye due volte, come nel Cricket.

G07 SHOOTER

In questo caso, il computer seleziona casualmente un segmento, che viene visualizzato di nuovo sullo schermo prima di ogni round. È necessario colpire tale segmento. I segmenti single vengono conteggiati una volta, quelli double due volte, quelli triple tre volte e il Bull quattro volte. Se il computer seleziona il Bull's Eye, allora il Bull conta due volte e il Bull's Eye quattro volte. Vince chi ha accumulato più punti.

È possibile selezionare il numero di round usando il tasto <SELECT>:

OP1: 6 round

OP2: 7 round

OP3: 8 round

OP4: 9 round

OP5: 10 round

OP6: 11 round

OP7: 12 round

G08 BIG SIX

In questo caso, il primo segmento da colpire è il numero 6. Se il segmento 6 non viene colpito, ciò comporterà la perdita di una vita.

L'avversario prova a colpire il segmento 6. Se viene colpito il segmento in questione entro i primi due lanci, il terzo tiro comporterà la scelta del nuovo segmento di destinazione.

Si vince quando l'avversario perde tutte le vite.

Selezionare il numero di vite usando il tasto <SELECT>:

OP1: 3 vite

OP2: 4 vite

OP3: 5 vite

OP4: 6 vite

OP5: 7 vite

G09 OVERS

Ogni giocatore ha a disposizione 3 tiri. Se viene totalizzato il maggior numero di punti nel primo round, l'avversario deve riuscire a battere il punteggio. Altrimenti, perde una vita. Perde il giocatore che esaurisce per primo il numero di vite.

Selezionare il numero di vite usando il tasto <SELECT>:

OP1: 3 vite

OP2: 4 vite

OP3: 5 vite

OP4: 6 vite

OP5: 7 vite

G10 UNDERS

In questo caso, vengono conferiti 180 punti. Ogni giocatore ha a disposizione 3 tiri. Se viene totalizzato il minor numero di punti nel primo round, l'avversario deve riuscire a ottenere un numero di punti inferiore. Altrimenti, perde una vita. Nel caso di un lancio erroneo vengono accumulati 60 punti di penalità.

Altrimenti, perde una vita. Perde il giocatore che esaurisce per primo il numero di vite.

Selezionare il numero di vite usando il tasto <SELECT>:

- OP1: 3 vite
- OP2: 4 vite
- OP3: 5 vite
- OP4: 6 vite
- OP5: 7 vite

G11 COUNT UP

In questo caso, l'obiettivo è raggiungere un determinato punteggio. Viene conteggiato ogni tiro.

Il giocatore che per primo raggiunge o supera il punteggio selezionato in precedenza ha vinto.

È possibile selezionare i punteggi da raggiungere usando il tasto <SELECT>:

- OP1: 300
- OP2: 400
- OP3: 500
- OP4: 600
- OP5: 700
- OP6: 800
- OP7: 900
- OP8: 999

G12 HIGH SCORE

Ciascun giocatore può lanciare tre frecce per turno. L'obiettivo di questo gioco è di ottenere il punteggio totale più alto. Vince chi raggiunge il punteggio totale più alto al termine dei round selezionati.

È possibile selezionare il numero di round usando il tasto <SELECT>:

- OP1: 3 round
- OP2: 4 round
- OP3: 5 round
- OP4: 6 round
- OP5: 7 round
- OP6: 8 round
- OP7: 9 round
- OP8: 10 round
- OP9: 11 round
- OP10: 12 round
- OP11: 13 round
- OP12: 14 round

G13 ROUND THE CLOCK

Ogni giocatore deve colpire i segmenti da 1 a 20 in sequenza, quindi il Bull e/o il Bull's Eye. Ciascun giocatore dispone di tre tiri per round e deve colpire i segmenti visualizzati. Una volta colpito il segmento, viene visualizzato il segmento successivo da colpire. Vince chi colpisce per primo tutti i segmenti.

È possibile selezionare le varie opzioni usando il tasto <SELECT>:

- OP1: la partita comincia nel segmento 1.
- OP2: la partita comincia nel segmento 5.
- OP3: la partita comincia nel segmento 10.
- OP4: la partita comincia nel segmento 15.

I segmenti double e triple vengono conteggiati una volta.

ROUND THE CLOCK Double

È possibile selezionare questo gioco usando il tasto <SELECT> d = double.

Vengono applicate le stesse regole di ROUND THE CLOCK, ma vengono conteggiati solo i segmenti double.

È possibile selezionare le varie opzioni usando il tasto <SELECT>:

- OP1: la partita comincia nel segmento 1.
- OP2: la partita comincia nel segmento 5.
- OP3: la partita comincia nel segmento 10.
- OP4: la partita comincia nel segmento 15.

ROUND THE CLOCK Triple

È possibile selezionare questa opzione usando il tasto <SELECT> t = triple.

Vengono applicate le stesse regole di ROUND THE CLOCK, ma vengono conteggiati solo i segmenti triple.

È possibile selezionare le varie opzioni usando il tasto <SELECT>:

- OP1: la partita comincia nel segmento 1.
- OP2: la partita comincia nel segmento 5.
- OP3: la partita comincia nel segmento 10.
- OP4: la partita comincia nel segmento 15.

G14 KILLER

Per due o più giocatori. Selezionare una cifra da colpire. Lo schermo LED mostra la scritta "SEL". Questa cifra appartiene al giocatore che la seleziona, ciascun giocatore dovrà selezionare la propria. Una volta che i giocatori hanno scelto il proprio numero, devono colpire il segmento double all'interno del segmento selezionato per ottenere lo stato di "killer". Il "killer" può "uccidere" gli altri giocatori colpendo i loro segmenti. In questo modo, il giocatore colpito perde una vita e non ricopre più il ruolo di "killer". Per riguadagnare lo stato di "killer", il giocatore deve colpire nuovamente il segmento selezionato all'interno del segmento double.

Se in veste di "killer" colpisce accidentalmente il proprio segmento, perde lo stato di "killer" e una vita. Vince l'ultimo giocatore che rimane in vita.

Selezionare il numero di vite usando il tasto <SELECT>:

- OP1: 3 vite
- OP2: 4 vite
- OP3: 5 vite
- OP4: 6 vite

G15 DOUBLE DOWN

Lo scopo del gioco è ottenere il maggior numero di punti all'interno dei segmenti attivi. Tutti i giocatori iniziano con 40 punti. Il gioco inizia con un lancio all'interno del segmento 15. Se il giocatore non colpisce il segmento 15, i suoi punti verranno dimezzati. Se colpisce il segmento 15, verranno aggiunti 15 punti al suo punteggio.

Vengono conteggiati i tiri double e triple. Il round successivo inizia nel segmento 16. I segmenti vengono mostrati nell'ordine riportato sulla tabella. Vince il giocatore con il punteggio più alto.

G16 Forty One

Questo gioco segue le stesse regole di Double Down, eccetto per il fatto che in questo caso viene giocato un round in più. Il giocatore deve segnare esattamente 41 punti con tre tiri.

G17 ALL FIVES

L'obiettivo di questo gioco è di ridurre il punteggio iniziale di 51, 61, 71, 81 o 91 in ogni round. Per ottenere un risultato, i punti totali per ciascun round devono essere divisibili per 5. Ad esempio, se un giocatore ottiene 20 punti in un round, il risultato è 4 ($20 \div 5 = 4$). Qualsiasi risultato del round non possa essere diviso per 5 non verrà conteggiato.

Se una delle 3 frecce manca il bersaglio, non si ottiene alcun risultato. Il primo giocatore a raggiungere o superare per primo il punteggio selezionato vince.

È possibile selezionare i punteggi totali da raggiungere usando il tasto <SELECT>:

- OP1: 51 punti
- OP2: 61 punti
- OP3: 71 punti
- OP4: 81 punti
- OP5: 91 punti

G18 SHANGHAI

In questo caso il giocatore deve colpire il segmento uno nel primo round, il secondo segmento nel secondo round e così via fino al segmento 20 o al Bull e/o al Bull's Eye. Contano solo i tiri che seguono l'ordine prestabilito.

Nel caso di mancanza di un numero, non vengono totalizzati punti e nei round successivi dovranno essere colpiti i numeri mancanti in ordine. Vince il giocatore che totalizza il maggior numero di punti.

È possibile selezionare le varie opzioni di gioco usando il tasto <SELECT>:

- OP1: la partita comincia nel segmento 1.
- OP2: la partita comincia nel segmento 5.
- OP3: la partita comincia nel segmento 10.
- OP4: la partita comincia nel segmento 15.

SUPER SHANGHAI (S)

Questo gioco segue le stesse regole di Shanghai, l'unica differenza è che è necessario colpire i segmenti double e triple.

È possibile selezionare le varie opzioni di gioco usando il tasto <SELECT>:

- OP1: la partita comincia nel segmento 1.
- OP2: la partita comincia nel segmento 5.
- OP3: la partita comincia nel segmento 10.
- OP4: la partita comincia nel segmento 15.

G19 GOLF

Tirare le freccette una dopo l'altra a turno sui campi meta dei numeri da 1 a 18 e colpirli in sequenza (round 1 = tirare la freccetta sul campo meta del numero 1; round 2 = tirare la freccetta sul campo meta del numero 2 ecc.). Lo scopo del gioco è ottenere il minor numero possibile di punti per round.

Punteggi per tiro:

Triple = 1 punto (miglior punteggio, automaticamente passa al turno del giocatore successivo)

Double = 2 punti

Single = 3 punti

Nessun tiro nel campo meta indicato = 5 punti

Per ogni campo meta il giocatore ha a disposizione 3 tiri.

Se si è soddisfatti di un double nel primo tiro, è possibile passare immediatamente al giocatore successivo e totalizzare 2 punti per il campo meta corrispondente.

Se viene totalizzato un single con il primo tiro nel campo meta da colpire, si totalizzano 3 punti. Quindi è possibile decidere se passare al giocatore successivo o se effettuare il secondo tiro.

Se non viene colpito il campo meta, il punteggio aumenterà da 3 a 5 punti. Se si migliora il Double al secondo tiro, il punteggio scende da 3 a 2 e il giocatore deve nuovamente scegliere se fermarsi o cogliere l'opportunità di migliorare il Triple nel terzo lancio (con il rischio di peggiorarlo nuovamente). Se il giocatore supera il totale di punti selezionato, deve abbandonare il gioco.

Vince il giocatore che rimane in vita per ultimo o che ha il punteggio più basso dopo 18 campi meta.

G20 FOOTBALL

Selezionare il campo o tirando una freccetta sul bersaglio o selezionandolo con il tasto. Dopo la selezione, viene determinata la linea da colpire. Il segmento selezionato è il punto di partenza, il segmento opposto è quello di fine. Esempio: se è stato selezionato il segmento 20, il segmento 3 costituirà l'obiettivo.

Il campo è diviso in 11 segmenti, da colpire uno dopo l'altro.

Ordine da seguire: prima il segmento Double 20, poi il segmento Single 20 esterno, Triple 20, segmento Single 20 interno, Bull, Bull's Eye, Bull, segmento Single 3 interno, Triple 3, segmento Single 3 esterno, segmento Double 3. Vengono visualizzati i segmenti da colpire.

G21 BASEBALL

In questo gioco ci sono nove round ("inning"). Ogni giocatore tira 3 freccette per "inning".

Segmento Single = una stazione

Segmento Double = due stazioni

Segmento Triple = tre stazioni

Segmento Bull e/o Bull's Eye, "Home Run" (è possibile provare a ottenerlo solo dopo il terzo tiro)

L'obiettivo è effettuare il maggior numero possibile di "run" per turno. Lo schermo mostra le singole stazioni.

G22 STEEPLECHASE

Questo gioco è simile a un percorso ad ostacoli che inizia nel segmento 20 e gira in senso orario lungo tutto il bersaglio elettronico. La fine si trova al segmento 5, quindi è necessario colpire il Bull e/o il Bull's Eye.

Durante il percorso ad ostacoli, è possibile colpire solo i singoli elementi interni, cioè quelli che si trovano tra Bull e/o Bull's Eye e Triple Ring. I segmenti Triple 13, Triple 17, Triple 8 e Triple 5 sono gli ostacoli da superare.

G23 ELIMINATION

In questo gioco è necessario usare tre tiri per superare il punteggio dell'avversario.

Se ciò non avviene, si perde una vita.

Selezionare il numero di vite usando l'opzione <SELECT>:

OP1: 3 vite

OP2: 4 vite

OP3: 5 vite

G24 HORSESHOES

In questo caso, vengono conteggiati solo i tiri che colpiscono i segmenti 20 e 3. I segmenti double e triple vengono conteggiati anche se vengono colpite le parti circostanti.

Selezionare il numero di punti usando il tasto <SELECT>:

OP1: 15 punti

OP2: 16 punti

OP3: 17 punti

OP4: 18 punti

OP5: 19 punti fino a OP10: 25 punti

G25 BATTLEGROUND

In questo gioco, viene esclusa la metà superiore bersaglio elettronico ed è necessario colpire la metà inferiore con i tre tiri a disposizione. L'avversario esclude la metà inferiore e deve colpire la metà superiore. Il destinatario di ciascuna metà, viene stabilito prima dell'inizio della partita.

È possibile selezionare le seguenti opzioni usando il tasto <SELECT>:

Battleground Double

Vengono conteggiati unicamente i segmenti double.

Battleground Triple

Vengono conteggiati unicamente i segmenti triple.

Battleground General

Questo gioco segue le stesse regole di Battleground classico, ma per terminare è necessario colpire il Bull e/o il Bull's Eye.

Metà superiore: segmenti:

11, 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4, 13.

Metà inferiore: segmenti:

6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, 8.

G26 ADVANCED BATTLEGROUND

Questo gioco segue le regole del Battleground classico. Tuttavia, in questo caso i segmenti double e triple sono un tabù e non devono essere colpiti. Se il giocatore colpisce uno dei segmenti tabù, perde una vita.

G27 PAINTBALL

Questo gioco segue le stesse regole di Battleground. Colpire due volte il Bull's Eye consente di conquistare la bandiera nemica. L'obiettivo è distruggere tutti i segmenti degli avversari o conquistare la bandiera nemica.

È possibile selezionare le varie opzioni usando il tasto <SELECT>:

Paintball Double

In questo caso, vengono conteggiati solo i segmenti double e il Bull's Eye dev'essere colpito tre volte.

Paintball Triple

In questo caso, vengono conteggiati solo i segmenti triple e il Bull's Eye dev'essere colpito tre volte.

Ricerca degli errori

Assenza di corrente

Assicurarsi che l'adattatore CA sia collegato a una presa di corrente e che il connettore dell'adattatore CA sia inserito all'interno del connettore sul bersaglio.

Assenza di risultati

Controllare se il gioco si trova in modalità "Impostazioni" o "Pausa". Quindi verificare se i campi risultato o i tasti funzione sono bloccati.

Risultato bloccato o tasto di funzione bloccato

Durante il trasporto o durante il normale funzionamento del bersaglio, gli elementi che contribuiscono a ottenere il risultato possono incepparsi temporaneamente e non conteggiare alcuni elementi. Verrà emesso un segnale di acustico e una luce lampeggerà sullo schermo indicando l'elemento bloccato.

Normalmente, per risolvere il problema è sufficiente estrarre delicatamente le freccette nell'elemento o spingere l'elemento avanti e indietro con una leggera pressione delle dita. Dopodiché, il gioco può continuare e il conteggio dei risultati riprende esattamente dal punto in cui è stato interrotto.

Rimuovere le punte delle freccette danneggiate

Le punte morbide sono più sicure da gestire, ma non durano a vita. Se una punta dovesse staccarsi e rimanere bloccata nel bersaglio, provare a estrarla con le apposite pinze. Se una punta si rompe in un frammento tanto piccolo da non sporgere dal bersaglio, è anche possibile spingerla attraverso l'apertura del bersaglio. La punta morbida non danneggia le componenti elettroniche dell'elemento.

Per compiere questo processo, tuttavia, consigliamo vivamente l'uso di una punta morbida di una freccetta ancora intera. Non spingere mai una punta rotta con un oggetto metallico appuntito attraverso il bersaglio, poiché una punta metallica può facilmente danneggiare il bersaglio, se viene inserita troppo in profondità. Più pesante è la freccetta, maggiore è il rischio di rompere la punta.

Oscillazioni di potenza o interferenze elettromagnetiche

In situazioni estreme, in presenza di forti impulsi di interferenza elettromagnetica, le componenti elettroniche potrebbero non funzionare o fornire risultati errati.

Esempi:

In caso di forti temporali, forti oscillazioni di potenza, mancanza di potenza o posizionamento del bersaglio troppo vicino a motori elettrici o a forni a microonde. Per riprendere il normale funzionamento, scollegare la presa di alimentazione per alcuni secondi, quindi ricollegarla. Ovviamente, è opportuno assicurarsi che la causa del guasto sia stata eliminata.

Conservazione, pulizia

Importante! Staccare la presa dalla spina prima di pulire l'articolo. Pulire solo il bersaglio con un panno umido! In nessun caso, l'adattatore CA deve entrare in contatto con l'umidità!

A causa dell'uso frequente, l'articolo tende a sporcarsi principalmente sulla parte anteriore a causa del contatto con le dita. Pulire la parte anteriore, i tasti e lo schermo con un panno umido.

Come detergente, consigliamo di mischiare con l'acqua una piccola quantità di sapone delicato. In seguito, asciugare con un panno morbido e asciutto. In caso di non utilizzo per un lungo periodo di tempo, coprire l'articolo con un panno per proteggerlo dalla polvere.

In caso di mancato utilizzo, riporre l'articolo a temperatura ambiente in un luogo asciutto e pulito.

IMPORTANTE! Non utilizzare mai detergenti aggressivi.

Smaltimento



Il simbolo accanto indica che questa apparecchiatura è soggetta alla Direttiva 2012/19/UE. Questa direttiva prevede che alla fine del suo periodo di impiego non sia consentito smaltire questa apparecchiatura insieme ai normali rifiuti domestici, bensì presso centri di raccolta appositamente allestiti, presso strutture di riciclaggio dei materiali oppure presso aziende di smaltimento. Rispettate l'ambiente e smaltite i rifiuti correttamente.

Le batterie non devono essere smaltite come rifiuti domestici. Possono contenere metalli pesanti tossici e sono soggetti a un trattamento speciale dei rifiuti. I simboli chimici dei metalli pesanti sono i seguenti: Cd = cadmio, Hg = mercurio, Pb = piombo. Pertanto, restituire le batterie usate in un punto di raccolta comunale.



Presso la propria amministrazione comunale o cittadina è possibile ottenere ulteriori informazioni sullo smaltimento dell'apparecchiatura usata. Smaltire l'apparecchiatura e la confezione nel rispetto dell'ambiente. Conservare i materiali della confezione (come ad es. i sacchetti) in modo che non siano raggiungibili per i bambini.



Si noti la marcatura dei materiali di imballaggio durante la separazione dei rifiuti, questi sono contrassegnati da abbreviazioni (a) e numeri (b) con il seguente significato: 1-7: materiali plastici / 20-22: carta e cartone / 80-98: materiali compositi.

L'articolo e i materiali di imballaggio sono riciclabili, smaltirli separatamente per una migliore gestione dei rifiuti.

Il logo Triman è valido solo per la Francia.

Avvertenze sulla garanzia e sulla gestione dei servizi di assistenza

L'articolo è stato prodotto con la massima cura e sotto un continuo controllo. DELTA-SPORT HANDELSKONTOR GmbH concede ai clienti finali privati, su questo articolo, tre anni di garanzia dalla data di acquisto (termine di garanzia) sulla base delle seguenti disposizioni. La garanzia vale per difetti del materiale o di fabbricazione. Questa garanzia non si estende a componenti del prodotto esposti a normale logorio, che possono pertanto essere considerati come componenti soggetti a usura (esempio capacità della batteria, calcificazione, lampade, pneumatici, filtri, spazzole...). La garanzia non si estende altresì a danni che si verificano su componenti delicati (esempio interruttori, batterie, parti realizzate in vetro, schermi, accessori vari) nonché a danni derivanti dal trasporto o altri incidenti.

Dalla presente garanzia sono escluse le richieste legate a casi di utilizzo non conforme oppure di abuso dell'articolo, oppure di utilizzo avvenuto non nell'ambito delle condizioni previste oppure del campo di impiego previsto, oppure in caso di non osservanza delle direttive riportate nelle istruzioni d'uso, a meno che il cliente non dimostri che sussista un vizio di materiale o di lavorazione che non sia riconducibile ad una delle circostanze riportate sopra.

Le richieste di garanzia possono essere avanzate solo entro il relativo termine, su presentazione dello scontrino originale di acquisto. Si prega quindi di conservare lo scontrino originale. Il termine di garanzia non sarà prolungato a seguito di eventuali riparazioni effettuate sulla base della garanzia, della garanzia obbligatoria prevista per legge oppure di accondiscendenza. Ciò vale anche per le parti sostituite oppure riparate.

In caso di contestazione rivolgersi dapprima alla hotline di assistenza sotto indicata oppure mettersi in contatto con noi via e-mail. Laddove sussista un caso coperto dalla garanzia, l'articolo sarà - a nostra discrezione - da noi riparato gratuitamente, sostituito oppure sarà rimborsato il prezzo di acquisto. Non sussistono ulteriori diritti derivanti dalla garanzia.

I vostri diritti giuridici, in particolare i diritti di garanzia obbligatoria prevista dalla legge nei confronti del relativo venditore, non sono limitati dalla presente garanzia.

IAN: 425625_2301

Assistenza Svizzera
Tel.: 0800 56 44 33
E-Mail: deltasport@lidl.ch

