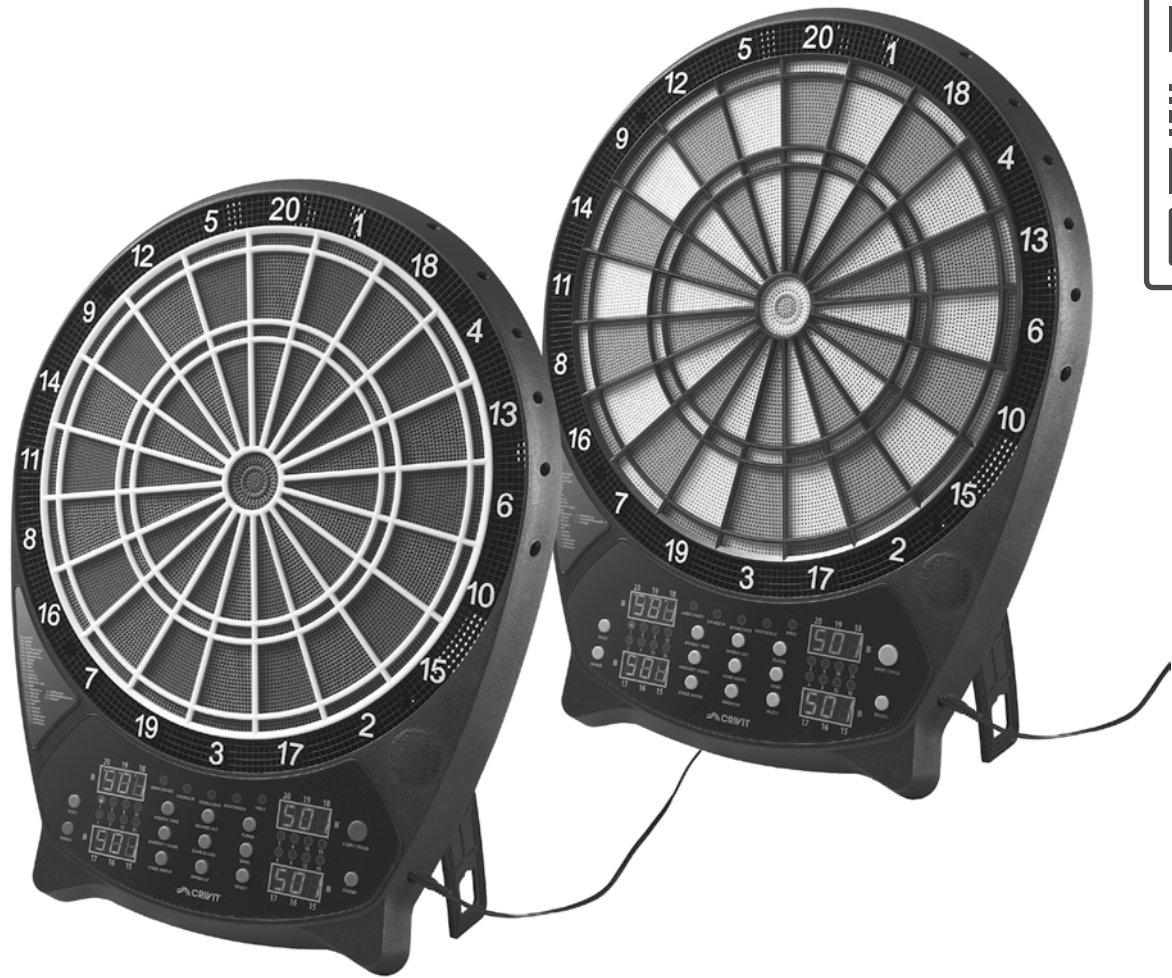


GB CY
Before reading, fold out the illustration page and get to know all of the functions of your unit.

HU
Elolvasás előtt hajtsa ki az oldalt az ábrákkal és ezt követően ismerkedjen meg a készülék valamennyi funkciójával.

SI
Preden začnete brati, odprite stran s slikami in se seznanite z vsemi funkcijami naprave.

CZ
Před čtením si nejdříve vyklepte stránku s obrázky a seznámte se se všemi funkcemi přístroje.

SK
Skôr než začnete návod čítať, si ho otvorte na strane s obrázkami a oboznámte sa so všetkými funkciami prístroja.

HR
Prije čitanja otvorite stranicu sa slikama i upoznajte se sa svim funkcijama uređaja.

RS
Pre početka čitanja rasklopite stranicu sa slikama a zatim se u nastavku upoznajte sa svim funkcijama uređaja.

RO
Înainte să citiți, deschideți pagina cu imagini și după aceea familiarizați-vă cu toate funcțiunile aparatului.

BG
Разгънете страницата със схемите преди да я прочетете и се запознайте с всички функции на уреда.

GR CY
Ξεδιπλώστε πριν την ανάγνωση την πλευρά με τις απεικονίσεις και εξοικειωθείτε κατόπιν με όλες τις λειτουργίες της συσκευής.

ELECTRONIC DARTBOARD
ELEKTRONISCHE DARTSCHEIBE
JEU DE FLÉCHETTES ÉLECTRONIQUE

GB CY
ELECTRONIC DARTBOARD
Game and operating instructions

SI
ELEKTRONSKA TARČA ZA PIKADO
Navodila za igranje in upravljanje

SK
ELEKTRICKÝ TERČ
Návod na hru a obsluhu

RS
ELEKTRONSKA PIKADO TABLA
Uputstva za igranje i rukovanje

BG
ЕЛЕКТРОННА МИШЕНА ЗА ДАРТС
Ръководство за игра и обслужване

HU
ELEKTRONIKUS DARTS TÁBLA
Játékszabály és kezelési útmutató

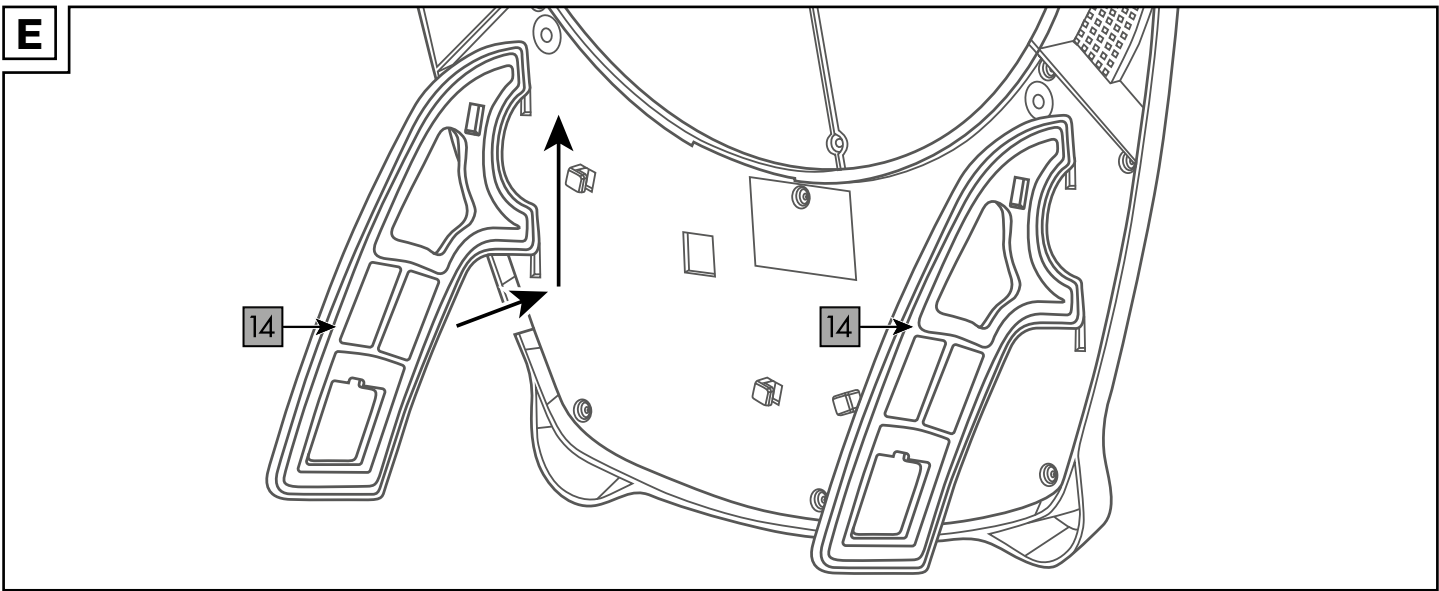
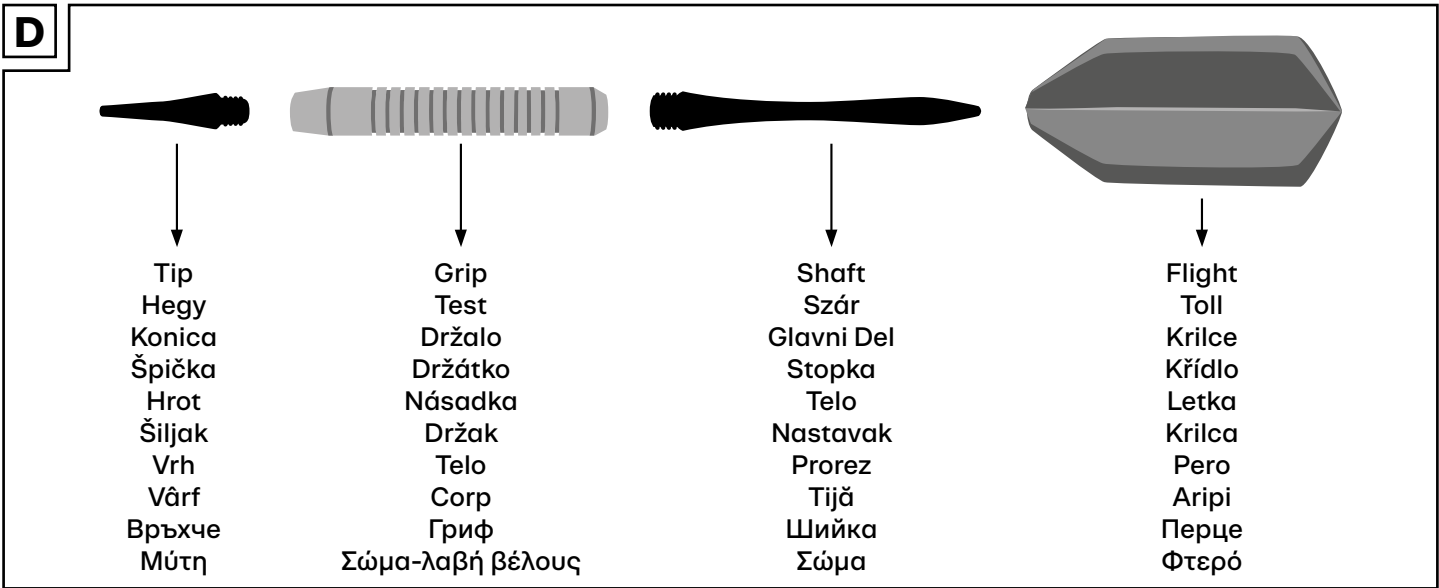
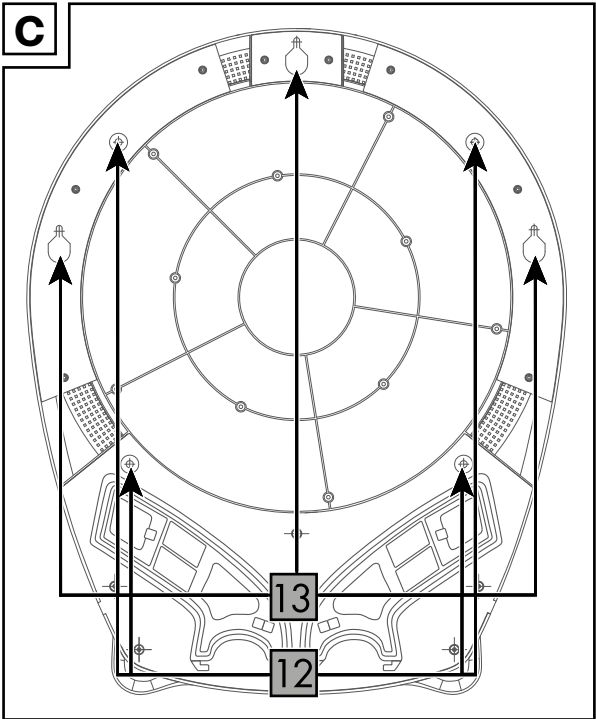
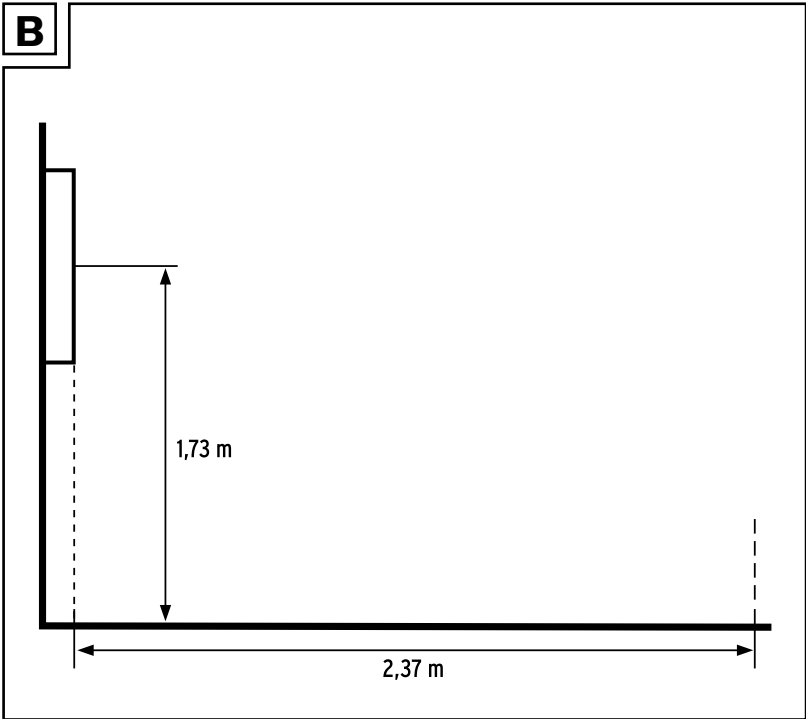
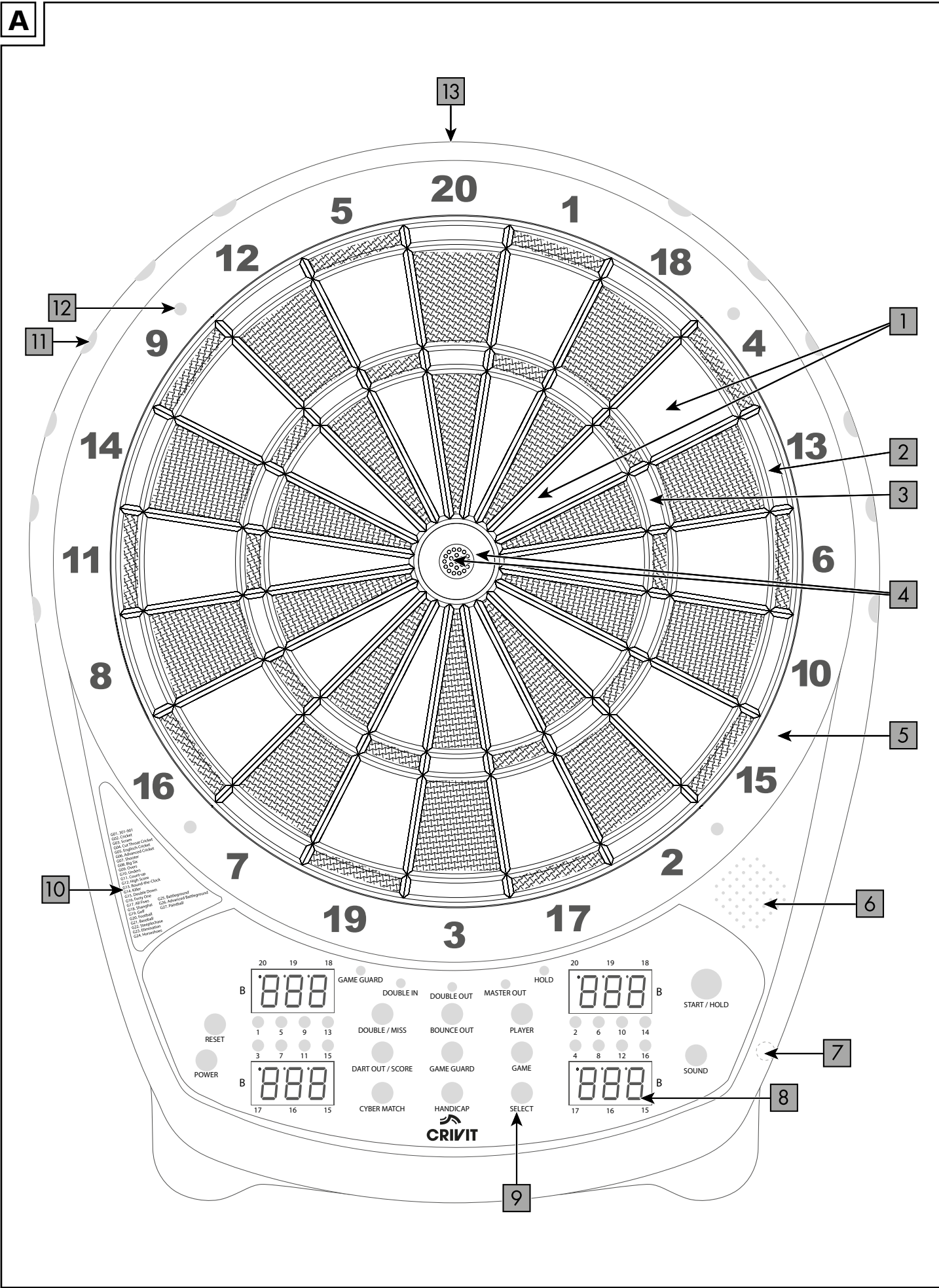
CZ
ELEKTRONICKÝ TERČ NA ŠIPKY
Návod ke hře a obsluze

HR
ELEKTRIČNI PIKADO
Upute za igru i rukovanje

RO
DARTS ELECTRONIC, CU LED
Instrucțiuni de joc și funcționare

GR CY
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΣ ΣΤΟΧΟΣ DART
Παιχνίδι και οδηγίες λειτουργίας





GB	CY		HU		SI	
Package contents	7		Csomag tartalma	16	Obseg dobave	25
Technical data	7		Műszaki adatok	16	Tehnični podatki	25
Intended use	7		Rendeltetésszerű használat	16	Predvidena uporaba	25
Safety information	7		Biztonsági utasítások	16	Varnostni napotki	25
Life-threatening hazard!	7		Életveszély!	16	Smrtno nevarno!	25
Risk of injury!	7		Balesetveszély!	16	Nevarnost poškodb!	25
Preventing damage to the product!	8		Előzze meg az anyagi károkat!	17	Preprečevanje materialne škode!	26
Assembly instructions	8		Szerelési útmutató	17	Navodila za montažo	26
Assembly of the dartboard	8		A céltábla összeszerelése	17	Montaža tarče	26
Assembly of the darts	8		A darts-ok összeszerelése	17	Sestavljanje puščic	26
Attaching the feet	8		A tartólábak felszerelése	17	Montaža nog	26
Designation and function of each of the parts	8		Az alkatrészek megnevezése és funkciója	17	Opisi in funkcije delov	26
Operation of the dartboard	8		A céltábla kezelése	17	Uporaba tarče	26
Turning the product on and off	8		Be-/kikapcsolás	17	Vklop/izklop	26
Functional buttons	8		Funkciógombok	17	Funkcijske tipke	26
Game settings and sequence	9		Játék beállítása és menete	18	Nastavitev in potek igre	27
Game progression	9		A játék menete	18	Potek igre	27
Game options and list of game options	10		Játék kiválasztása és játékopció lista	19	Izbira igre in seznam možnosti igre ...	28
Games	11		Játékok	20	Igre	29
Troubleshooting	13		Hibakeresés	23	Odpravljanje napak	32
Storage, cleaning	14		Tárolás, tisztítás	23	Shranjevanje, čiščenje	32
Disposal	14		Tudnivalók a hulladékkezelésről	23	Napotki za odlaganje v smeti	32
Notes on the guarantee and service handling	14		A garanciával és a szervíz lebonyolításával kapcsolatos útmutató	23	Napotki za garancijo in izvajanje servisne storitve	32
					Garancijski list	33
CZ			SK		HR	
Obsah balení	34		Rozsah dodávky	42	Opseg isporuke	50
Technické údaje	34		Technické údaje	42	Tehnički podaci	50
Použití dle určení	34		Určené použitie	42	Namjenska upotreba	50
Bezpečnostní pokyny	34		Bezpečnostné pokyny	42	Sigurnosne napomene	50
Nebezpečí ohrožení života!	34		Nebezpečenstvo ohrozenia života!	42	Opasnost po život!	50
Nebezpečí poranění!	34		Nebezpečenstvo poranenia!	42	Opasnost od ozljeda!	50
Zamezení věcným škodám!	35		Zabránenie vecným škodám!	43	Izbjegavanje materijalne štete!	51
Návod k instalaci	35		Pokyny pre montáž	43	Upute za montažu	51
Instalace terče	35		Montáž šípového terča	43	Montaža ploče za pikado	51
Sestavení šipek	35		Montáž šípok	43	Montaža strelica	51
Montáž nožek	35		Montáž podperných nôh	43	Montaža nogara	51
Označení a funkce součástí	35		Názov a funkcia častí	43	Oznaka i funkcija dijelova	51
Obsluha terče	35		Obsluha šípového terča	43	Upotreba ploče za pikado	51
Zapnutí/vypnutí	35		Zapnutie/vypnutie	43	Uključivanje i isključivanje	51
Funkční tlačítka	35		Funkčné tlačidlá	43	Funkcijske tipke	51
Nastavení hry a průběh hry	36		Nastavenie hry a jej priebeh	44	Postavljjanje i tijek igre	52
Průběh hry	36		Priebeh hry	44	Tijek igre	52
Výběr her a seznam možností hry	37		Výber hier a zoznam možností hry	45	Odabir igre i popis opcija igre	53
Hry	38		Hry	46	Igre	54
Odstraňování chyb	40		Riešenie problémov	48	Ispravljjanje pogrešaka	56
Uskladnění, čištění	41		Skladovanie, čistenie	49	Skladištenje, čiščenje	57
Pokyny k likvidaci	41		Pokyny k likvidácii	49	Uputa za zbrinjavanje	57
Pokyny k záruce a průběhu služby	41		Pokyny k záruce a priebehu servisu ...	49	Napomene vezane za garanciju i usluge servisa	57

RS

Obim isporuke	58
Tehnički podaci	58
Namenska upotreba	58
Bezbednosne napomene	58
Opasnost po život!	58
Opasnost od povreda!	58
Sprečavanje materijalnih oštećenja!	59
Uputstvo za montažu	59
Montaža pikado table	59
Montaža strelica	59
Montaža nožica	59
Nazivi i funkcije delova	59
Rukovanje pikado tablom	59
Uključivanje i isključivanje	59
Funkcijski tasteri	59
Podešavanje i tok igre	60
Tok igre	60
Izbor igre i lista opcija igre	61
Igre	62
Traženje greške	64
Čuvanje, čišćenje	65
Napomene u vezi odlaganja u otpad ...	65
Napomene za garanciju i postupak za servisiranje	65

RO

Pachet de livrare	67
Date tehnice	67
Destinație de utilizare	67
Indicații cu privire la siguranță	67
Pericol de moarte!	67
Pericol de vătămare!	67
Evitarea daunelor materiale!	68
Instrucțiuni de asamblare	68
Asamblarea tablei de darts	68
Asamblarea săgeților	68
Montarea picioarelor de susținere	68
Descrierea și modul defuncționare al componentelor	68
Utilizarea tablei de darts	68
Pornirea și oprirea	68
Butoane pentru funcții	68
Setarea și desfășurarea jocului	69
Desfășurarea jocului	69
Selectarea jocului și lista cu opțiunile de joc	70
Jocuri	71
Detectarea defectăunilor	74
Depozitare și curățare	74
Instrucțiuni privind eliminarea	74
Indicații referitoare la garanție și operațiuni de service	75

BG

Обхват на доставката	76
Технически данни	76
Използване по предназначение	76
Указания за безопасност	76
Опасност за живота!	76
Опасност от нараняване!	76
Предотвратяване на материални щети!	77
Инструкции за монтаж	77
Монтаж на таблото за дартс	77
Монтаж на стрелите	77
Монтаж на опорните крака	77
Наименование и функция на частите	78
Употреба на таблото за дартс	78
Включване/изключване	78
Функционални бутони	78
Настройка и протичане на играта ...	79
Протичане на играта	79
Избор на игра и списък на опциите за игра	80
Игри	81
Отстраняване на неизправности	84
Съхранение, почистване	84
Указания за отстраняване като отпадък	85
Указания за гаранцията и процеса на сервизно обслужване ...	85

GR CY

Παραδοτέος εξοπλισμός	87
Τεχνικά χαρακτηριστικά	87
Προβλεπόμενη χρήση	87
Προειδοποιήσεις ασφαλείας	87
Κίνδυνος για τη ζωή!	87
Κίνδυνος τραυματισμού!	87
Αποφυγή υλικών ζημιών!	88
Οδηγίες συναρμολόγησης	88
Συναρμολόγηση του Dartboard	88
Συναρμολόγηση των Dart	88
Συναρμολόγηση των ποδιών στήριξης	88
Ονομασία και λειτουργία των μερών ...	88
Χρήση του Dartboard	88
Ενεργοποίηση και απενεργοποίηση	88
Πλήκτρα λειτουργίας	89
Προετοιμασία και εξέλιξη του παιχνιδιού	89
Εξέλιξη του παιχνιδιού	90
Επιλογή παιχνιδιού και λίστα των επιλογών παιχνιδιού	91
Παιχνίδια	92
Αναζήτηση σφαλμάτων	95
Αποθήκευση, καθαρισμός	95
Υποδείξεις ως προς την απόρριψη	96
Υποδείξεις σχετικά με την εγγύηση και τη διαδικασία σέρβις	96

Congratulations!

You have chosen to purchase a high-quality product. Familiarise yourself with the product before using it for the first time.



Read the following game and operating instructions carefully.

Use the product only as described and only for the given areas of application. Store these game and operating instructions carefully. When passing the product on to third parties, please also hand over all accompanying documents.

Package contents

1 x electronic dartboard (incl. two feet)
12 x shaft
12 x dart grip
12 x wing
112 x soft-tip (tip)
1 x power adaptor
4 x screw & dowel
1 x throw-off point
1 x drill template
1 x game and operating instructions

Technical data

Electronic dartboard

Model: DL-15038, DL-15039

Dimensions: approx. 42 x 51.7 x 2.6cm
(W x H x L)

Power supply values: 9V $\equiv$ 500mA

Power adaptor

Model: EU: GQ06-090050-ZG

Model: UK: GQ06-090050-AB

Input:

100–240V $\sim$ 50/60Hz 0.3A Max

Output: 9V $\equiv$ 500mA 4.5W

Name or trademark of the manufacturer, commercial register number and address:

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

Model number: EU: GQ06-090050-ZG

UK: GQ06-090050-AB

Input voltage: 100–240V

A/C input frequency: 50/60Hz

Output voltage: 9.0V

Output current: 0.5A

Average operational efficiency:
78.57%

Efficiency under light load (10%): / %

No-load power consumption:
0.069W



= protection class II



Symbol for direct voltage



Symbol for alternating voltage



Polarity of the coaxial connector



The plug must not be used if
the pins are bent!



Date of manufacture
(month/year): 10/2025



UK Conformity Assessed
Delta-Sport Handelskontor
GmbH hereby declares that this
product complies with the essential
requirements and the other relevant
provisions.



Delta-Sport Handelskontor
GmbH hereby declares that
this product complies with the
essential requirements and the
other relevant provisions.

Intended use

The product is not suitable for children under 14 years of age!

The product contains small parts which could be swallowed by children and, as a sporting product, requires concentration and good motor skills.

The product is for private indoor use only and is not intended for commercial use, or use in outdoor areas. This product is meant to be used exclusively with darts with a soft tip. The use of darts with steel points causes irreparable damage. Remove the protective foil from the dartboard.

Safety information



Life-threatening hazard!

- Never leave children unattended with the packaging materials. There is a risk of suffocation!

Risk of injury!

- This product is not intended for use by persons (including children) with limited physical abilities, motor skills or mental handicaps, nor for persons who lack experience and/or knowledge, unless they are supervised by a safety officer, or have received instruction on the use of the product from a safety officer.
- Children should be supervised to ensure that they don't play with the product.
- Cleaning and maintenance must not be carried out by children without supervision.
- Do not aim at, or throw the darts, at people or animals.
- Take care to position or set up the product in an inaccessible place when in use.
- Do not mount onto doors!
- Metal points cannot be used!
- No modifications may be made to the product!
- Only use the power adaptor for Dartboard DL-15038, DL-15039.
- Use only original adaptor!
- Unplug the power adaptor from the mains power before disconnecting the power adaptor from the dartboard.
- The power adaptor is only suitable for indoor use. Keep away from moisture.

- Do not continue using the power adaptor when the cover or supply cable to the product have been damaged.
- Disconnect the product from the mains when not in use for an extended period.
- The output cable must not be short-circuited.
- The outer connection cable of this transformer cannot be replaced; if the cable is damaged, the transformer should be disposed of.
- Use only original replacement parts in case of malfunctioning parts!

Preventing damage to the product!

- Use only appropriate replacement tips, to prevent the darts from ricocheting from the dartboard. Long tips are not recommended for electronic dartboards. They bend or break easily (removal of broken tips from the dartboard – error messages).
- Do not expose the product to extreme weather conditions or temperatures.
- Protect the product from wet and moist conditions. The electronics may be damaged.

Assembly instructions

Assembly of the dartboard (Fig. B and C)

1. Select an appropriate location, with approx. 3m free space.
2. The throw-off point is about 2.37m from the dartboard. Mount the dartboard to the wall in such a way that the mid-point of the bullseye is around 1.73m from the ground.

3. Mark the relevant drill holes with a pencil, using the drill template included. The markings "+" designate the dartboard's mounting bracket. The markings "O" designate openings on the dartboard, to facilitate the long-term, stable wall-mounting.
4. Either mount the dartboard onto the mounting bracket (13) (3 screws) or onto the permanent wall mount (12) (4 screws). The cross in the middle of the drill template marks the height of the bullseye on the dartboard. Afterwards, mount the dartboard with the screws and dowels included.

Assembly of the darts (Fig. D)

Screw the tips and the shaft to the grip, as shown, and insert the wings into the cross-slits.

Note: please ensure that the tip is screwed in tightly to the flat side of the barrel.

Attaching the feet (Fig. E)

You can also set up the dartboard without wall mounting, on a suitable horizontal surface, using the two feet (14). The two feet (14) are on the back of the dartboard.

Please note that setting up the dartboard in this way can affect play. When the dartboard is set up on a horizontal surface, it is tilted and can't be optimally positioned.

1. Remove the feet (14) from the holder on the back of the dartboard.
2. Attach the feet (14) to the back of the dartboard as shown in Fig. E.

Note: make sure that the floor is suitable for the load and that the support points cannot sink in.

Note: adjust all support points so that they touch the floor and ensure stability.

Designation and function of each of the parts

(Fig. A and C)

- 1 Single: Number of points as shown
- 2 Double: Number of points x 2
- 3 Triple: Number of points x 3
- 4 Bull: Outer ring counts for 25 points; Bullseye counts for 50 points
- 5 Catching border: Border, no points
- 6 Loud-speaker
- 7 Connection point for power adaptor
- 8 4 LED displays
- 9 Functional buttons

- 10 Play list
- 11 Dart holder
- 12 Drill holes
- 13 Mounting bracket (back)

Operation of the dartboard

Note: the equipment warms up during normal operation.

Turning the product on and off

The product is fitted with an automatic switch-off system. To switch the product on, connect the power adaptor with the dartboard and mains power point. If the product is not used for more than 10 minutes, displays and systems are automatically switched off (standby mode). As long as the power adaptor is plugged in, the product will "remember" the current score. Via the pressing of any function button, the product will switch itself on again. To switch of the product completely, unplug it at the mains.

Functional buttons (Fig. A)

POWER

Press the POWER button to switch the product on and off.

GAME

Press the GAME button to select a game. The displays will show the game number, above left, the name of the game, above right, below left, the game options are shown, and below right, the number of players.

Note: while the game is running, press GAME once to stop the game and restart.

SELECT

Press the SELECT button to select options for all players within the current game.

Note: abbreviations for the various options are shown below left on the display.

PLAYER

Press the PLAYER button to select the number of players before the game begins.

You have options to play with 1 to 16 players, or to play team games (2-2 to 8-8).

During a game, the first four players' points are displayed when you press the PLAYER button.

Keep the PLAYER button depressed to see further players' points.

Note: the amount of players is shown on the LED displays, via the relevant lights.

DOUBLE/MISS

Press the button DOUBLE/MISS, to set the function Double In or Double Out for the G01 game.

Press 1 time: Double In,

Press 2 times: Double Out (red light on the left Score Board, 10),

Press 3 times: with Double In, Double Out,

Press 4 times: Master Out,

Press 5 times: Double In/Master Out,

Press 6 times: all selected – no LED.

Press the button DOUBLE/MISS after one throw to reduce the number of left-over darts with no-hits.

SOUND

Default setting: SOUND setting 4.

Press the SOUND button to choose between 7 volume settings, or to switch off the sound.

START/HOLD

Press the button START/HOLD to start a game, or to change to the next player during a game.

CYBER MATCH

Press the button CYBER MATCH button to start a game against a virtual opponent. Via repeatedly pressing the button, you set the level of the virtual player's level (C1 = most challenging opponent – C5 = least challenging opponent).

Note: After the playing strength C5, the system automatically jumps to the player selection. You can skip the player selection by pressing the CYBER MATCH button again.

Note: after one throw you can delete the last throw by pressing the CYBER MATCH button and repeat it. Press the button DARTOUT/SCORE to receive an electronic throw suggestion, for games 301, 401, 501 etc. when your score is below 160. The double and triple throws are designated with 2 and 3 lines respectively.

Note: if you keep the button depressed during the game, the left-over lives of the players are indicated, while playing a specific game.

BOUNCE OUT

If you press this button during a game, the last throw is made redundant. You may not repeat the throw.

RESET

Press the RESET button to reset all scores for a specific game.

Note: pressing the RESET button saves the last volume setting.

GAME GUARD

The GAME GUARD button blocks all buttons while a game is in progress. The LED "game guard" lights up as a reminder.

HANDICAP

Before the start of the game, you may use this button to set varying difficult levels for the different players.

First press the button <PLAYER> and select Player 1. Then press the <HANDICAP> button and set the handicap for Player 1. Then press the button <PLAYER> and select Player 2. Then set the handicap for Player 2. Set as many handicaps as there are players.

Press the button START/HOLD to start a game.

Note: before the game starts, the individual handicaps are displayed on the LED panel.

Game settings and sequence

Set a game as follows:

1. Use the <GAME> button to select a game of your choice.
2. Press the <PLAYER> button to select the number of players (1-16 players).

Note: when you press the button <CYBERMATCH>, you play against the computer.

3. Use the <HANDICAP> button to set the level of difficulty for each player.
4. Press the button <DOUBLE/MISS> for games 301-901, to select further options.
5. Press the button <START/HOLD> to start the game.

Game progression

1. Every player throws 3 darts per round. After the third dart, a signal goes off and the display flashes.
2. Carefully remove the darts from the dartboard.

Note: the darts are most easily removed from the dartboard by twisting each dart gently to the right, as you remove them.

3. Press the button <START/HOLD> for the next player's turn.

Game options and list of game options

The following table lists the possible games with numbers, designations, abbreviations and selection options.

No.	Designation	Abb.	SELECT (Option 1 to 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	BATTLEGROUND	bAt	Sin, dou, tri, GEn
G26	ADVANCED BATTLE-GROUND	Adb	-
G27	PAINTBALL	PbA	Sin, dou, tri

Games

G01 301-901

With this game, points for every dart played per round (3 throws per player) are deducted from the starting point values (e.g. 301 or 501 etc.).

The player who reaches (exactly) 0 first, wins the game. If you throw too many points, your round is not evaluated, and you start with the point from the previous round again.

Select the options Double-IN/Double-OUT via the button <DOUBLE/MISS>:

OP1: Double-IN – the game only begins when a double segment has been struck.

OP2: Double-OUT – you need to strike a double segment to end the game.

OP3: Double-IN-OUT – you need to strike a double segment to start and end a game.

OP4: MASTER-OUT – you need to strike a double or triple segment to end the game.

OP5: Double-IN/MASTER-OUT – you first need to strike a double segment, and to end the game you need to strike a double or triple segment.

Press the <SELECT> button to change between games 301-901.

OP6: Standard – the game begins no matter which segment you hit.

G02 CRICKET

Here, you play exclusively with the numbers 15 to 20, with the bull and the bulls-eye. The aim is to attain the highest possible points, and to close off the correlating numbers (segments). You throw three darts per round. If you manage to strike one number three times, the number (segment) is opened. Only strikes on the opened segment earn points. If your opponent also strikes the opened segment three times, it is closed again, and you cannot gather more points in this segment. The double and triple segments count the same as 2 and 3 strikes. You may open the segment in any order.

The winner is the player who scores the most points, and closed off the most segments. If you've closed off most of the segments, but have less points, you must attempt to strike the open segments before your opponent closes of the segments. Choose the various options via the <SELECT> button.

NO-SCORE-CRICKET

This game is a derivative of cricket, in which you close off the segments via successful strikes. Points are not earned or collected in this game variant, and the winner is the player who has closed off the most segments.

Choose this option via the <SELECT> button.

G03 SCRAM

(for 2 players or 2 teams)

With this cricket-related variant of the game, only the numbers 15 to 20, the bull and the bulls-eye, counts.

You play two rounds. In the first round, Player 1 tries to close off the opened segments. Your opponent, Player 2, can only collect points in the open segments.

The first round ends when all open segments have been closed off. In round 2, your opponent, Player 2, tries to close off all segments and you try to score points. The player with the most points, wins.

G04 CUT THROAT CRICKET

With this variant of cricket, the aim is to close off segments, and earn as few points as possible. The player with the lowest point value, wins. You only earn points in this game variant, if your opponent strikes segments which have been closed off.

Example: You close off Segment 20 in the second throw, and your opponent struck the single 20 with his/her first throw, and with his/her second throw, the double 20. If s/he again strikes Segment 20 with his/her third throw, the points are scored by your opponent.

G05 ENGLISH CRICKET

(only for 2 players)

In this cricket variant, you need to strike the bull and/or the bulls-eye nine times, to end the round. The bulls-eye counts twice. If your opponent fails to strike the bulls-eye, s/he collects the points earned by the throw. You may aim to collect points in the first round, s/he must reach the 40-point mark, however. If you strike the bull or bulls-eye, your opponent will forfeit a bull or bulls-eye respectively. You gain more time to collect points. When your opponent strikes the bulls-eye nine times, the first round is over, and the second round begins, as the roles are reversed.

G06 ADVANCED CRICKET

This Cricket variant is for advanced players. Only double and triple segments count, with double segments counting for one, and the triple segments counting double. The bull counts for one, and the bulls-eye counts double, like in cricket.

G07 SHOOTER

In this game, the computer chooses one segment at random, which is displayed anew for every round. You must hit this segment. Single segments count for one, and double segments count double, and triple segments count triple, a bull counts quadruple. When the computer selects a bulls-eye, then a bull counts double and a bulls-eye counts quadruple. The player with the most points, wins.

Choose the number of rounds via the <SELECT> button:

OP1: 6 Rounds

OP2: 7 Rounds

OP3: 8 Rounds

OP4: 9 Rounds

OP5: 10 Rounds

OP6: 11 Rounds

OP7: 12 Rounds

G08 BIG SIX

With this game, the 6 is the first target segment. If you miss the 6, a life is subtracted.

Your opponent will attempt hit the 6. If you hit the target segment within the first two throws, the third throw is the decider for the next target segment.

You win if your opponent loses all his/her lives first.

Choose the number of lives via the <SELECT> button:

OP1: 3 Lives

OP2: 4 Lives

OP3: 5 Lives

OP4: 6 Lives

OP5: 7 Lives

G09 OVERS

Every player throws three times. If their throws earn the most points in the first round, their opponent must exceed the point score. Otherwise s/he loses a life. The first player to lose all his/her lives, loses the game.

Choose the number of lives via the <SELECT> button:

OP1: 3 Lives

OP2: 4 Lives

OP3: 5 Lives

OP4: 6 Lives

OP5: 7 Lives

G10 UNDERS

This game pre-supposes a point score of 180. Every player throws three times. If you throw the least points in the first round, your opponent must score less than you. Otherwise s/he loses a life. If you miss, you are allocated 60 penalty points. Otherwise s/he loses a life. The first player to lose all his/her lives, loses the game.

Choose the number of lives via the <SELECT> button:

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

G11 COUNT UP

The aim of this game is to reach a specified point score. Every successful throw counts.

The player who reaches, or exceeds, the pre-specified point score, is the winner.

Choose the specified point scores via the <SELECT> button:

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

G12 HIGH SCORE

Every player may throw three darts per round. The aim of this game is to score the highest total score. If you reach the highest total score at the end of the specified round, you are the winner.

Choose the number of rounds via the <SELECT> button:

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

G13 ROUND THE CLOCK

Every player must hit the bull and/or the bulls-eye in sequence, from segments 1 to 20. You have three throws per round, and you must hit the specified segments.

Once you've hit the specified segment, the next segment is indicated. You win if you hit all the specified segments first.

Choose the various options via the <SELECT> button:

- OP1: The game begins in segment 1.
 - OP2: The game begins in segment 5.
 - OP3: The game begins in segment 10.
 - OP4: The game begins in segment 15.
- Double and triple segments count as one.

ROUND THE CLOCK Double

For this game, choose the option double = d via the <SELECT> button. The same rules apply, as for the game ROUND THE CLOCK, but only double segments count.

Choose the various options via the <SELECT> button:

- OP1: The game begins in segment 1.
- OP2: The game begins in segment 5.
- OP3: The game begins in segment 10.
- OP4: The game begins in segment 15.

ROUND THE CLOCK Triple

For this game, choose the option triple = t via the <SELECT> button. The same rules apply, as for the game ROUND THE CLOCK, but only triple segments count.

Choose the various options via the <SELECT> button:

- OP1: The game begins in segment 1.
- OP2: The game begins in segment 5.
- OP3: The game begins in segment 10.
- OP4: The game begins in segment 15.

G14 KILLER

For two or more players. Choose the number you wish to hit. The LED display shows SEL. This is your number, and all the players must select different numbers. Once every player has selected a number, each player must hit the double segment of their selected number to earn the "killer" status. Once you are a killer, you can kill the other players by hitting their selected segments. The player thus loses a life and is no longer a killer him/herself. In order to gain the killer status again, the specific player must once again hit the selected double segment. If you, as a killer hits your own segment by mistake, you lose a life and your killer status. Whoever is left over at the end, is the winner.

Choose the number of lives via the <SELECT> button:

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

G15 DOUBLE DOWN

The aim of this game is to gain the most points in the active segments. All players start off with 40 points. The game begins with one throw on segment 15. If you don't hit segment 15, your point score is halved. If you hit 15, 15 points are added to your point score. The double and triple throws also count. The next round begins in segment 16. The segments are played in the table sequence. The player with the highest score, wins.

G16 Forty One

This game is played like Double Down, except that you play another round on top. You need to reach a point score of exactly 41 with three throws.

G17 ALL FIVES

The aim of the game is to reduce the pre-set results of 51, 61, 71, 81 or 91 in every round. In order to get results, the total points for each round must be divisible by 5. If, for example, a player aims for 20 points in a round, the result is 4 ($20 \div 5 = 4$). Every score which is not divisible by 5, does not count. If one of the 3 darts doesn't hit the board, the round is rated as a no-results round. The first player to reach or exceed the selected point score, is the winner.

Choose the specified total point scores via the <SELECT> button:

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

G18 SHANGHAI

In this game, you need to hit segment one in the first round, segment 2 in the second round etc. until segment 20 is reached, e.g. bull or bulls-eye. Only the hits in the correct order count.

If you miss a number, no points are scored, and you continue with the next sequential number. The player who amasses the most points, wins. Choose the game options via the <SELECT> button:

- OP1: The game begins in segment 1.
- OP2: The game begins in segment 5.
- OP3: The game begins in segment 10.
- OP4: The game begins in segment 15.

SUPER SHANGHAI (S)

This game is played like the game Shanghai, with the exception that you must hit double and triple segments.

Choose the game options via the <SELECT> button:

OP1: The game begins in segment 1.

OP2: The game begins in segment 5.

OP3: The game begins in segment 10.

OP4: The game begins in segment 15.

G19 GOLF

Aim for the segments numbering 1-18, in sequence, and hit these in sequence (round 1 = aim for segment 1, round 2 = aim for segment 2 etc.). The aim of the game is to score as few points as possible in every round.

Point evaluation:

Triple = 1 point (best valuation, the next player continues the game automatically)

Double = 2 points

Single = 3 points

A no-hit in the pre-specified segment earns 5 points

Each player is allowed 3 throws per segment.

If you are satisfied with a double on your first throw, you may hand over to the next player and receive 2 points for the relevant segment. Should you hit a single in the relevant segment, you receive 3 points. In such a case you may decide to hand over to the next player, or to take advantage of your second throw.

If you miss the relevant segment, your score increases from 3 to 5 points. If you better your performance in your second throw, your point score will decrease from 3 to 2, and you may again choose to throw a triple to improve your score (or you may worsen your score again). If you go over your selected point score, you are eliminated from the game.

The winner is the last standing player, or the player with the least points after playing 18 segments.

G20 FOOTBALL

Select a segment, either via a throw on the board, or by selecting a button. After selection, the segment which players must hit, is selected. The selected segment is the starting point, the opposite segment is the target. Example: If you've selected segment 20, the target segment is 3. The playing area is divided into 11 segments, which you must hit one after the other.

Sequence: First, the double-20 segment, then the outer ring, single segment 20, triple-20, inner ring single segment 20, bull, bulls-eye, inner ring single-3-segment, triple 3, outer ring, single-3-segment, double-3-segment. The segments which must be hit, are displayed.

G21 BASEBALL

With this game, you play nine rounds (innings). Every player throws 3 darts per inning.

Single segment = one station

Double segment = two stations

Triple segment = three stations

Bull and/or bulls-eye segment, "home run" (can only be attempted with the third throw)

Your aim is to accomplish as many "runs" per round as possible. The display shows the relevant stations.

G22 STEEPLECHASE

This game is like an obstacle course, starting in segment 20, all the way around the electronic dartboard once, in a clock-wise direction. The end is in segment 5, and then you still need to hit the bull, or the bulls-eye.

During the obstacle course, you may only hit the inner single elements, those that are positioned between the bull or bulls-eye and the triple ring. The segments triple 13, triple 17, triple 8 and triple 5 are obstacles which you must also hit.

G23 ELIMINATION

In this game, you must best the score of your opponent, who's turn was just before yours, in three throws.

If you don't succeed, you lose a life.

Choose the number of lives via the <SELECT> button:

OP1: 3 Lives

OP2: 4 Lives

OP3: 5 Lives

G24 HORSESHOES

In this game, only hits in the 20 and 3 segments count. Double and triple segments in these segments also count.

Choose the number of points via the <SELECT> button:

OP1: 15 Points

OP2: 16 Points

OP3: 17 Points

OP4: 18 Points

OP5: 19 Points up till OP10: 25 Points

G25 BATTLEGROUND

In this game, you take over the upper half of the electronic dart game, and you must hit the bottom half with your three throws. Your opponent must take over the bottom half, and must hit the upper half. Who takes over which half, is decided before the game.

Choose the various options via the <SELECT> button:

Battleground Double

Only double segments count.

Battleground Triple

Only triple segments count.

Battleground General

Play this game like the standard Battleground game, but you need to strike the bull and/or the bulls-eye to finish off.

Upper half: Segments:

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

Lower half: Segments:

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

G26 ADVANCED BATTLEGROUND

This game is played like the standard Battleground game. However, double and triple segments are taboo, and may not be hit. If you hit any taboo segments, you lose a life.

G27 PAINTBALL

This game is similar to the Battleground game. Hit the bulls-eye twice, you capture the enemy's flag. The aim is to destroy the enemy's segments, or to capture the enemy's flag. Choose the various options via the <SELECT> button:

Paintball Double

Here, only double segments count, and the bulls-eye must be hit three times.

Paintball Triple

Here, only the triple segments count, and the bulls-eye must be hit three times.

Troubleshooting

No power

Ensure that the power adaptor is plugged into a mains power source, and the power adaptor connection is plugged into the connection plug on the dartboard.

No results

Check whether the game is in "settings" or "pause" mode. Check whether any buttons or displays fields are stuck.

Stuck display elements or stuck function buttons

During the transport, or during normal operation of the dartboard, the display elements may get stuck temporarily, and results are no longer shown.

A warning signal is emitted, and a display light flickers, indicating the stuck element.

Gently pulling out the dart from the relevant element, or flicking the element back and forth with a gentle pressure usually frees the relevant element quickly. The game can then be continued, and the results are displayed exactly where it was interrupted.

Removing broken dart tips

Soft tips are safe, but they don't last forever. If a tip breaks off, and is stuck in the dartboard, try to remove it with an appropriate pair of pliers. If a tip is broken off and is so short that you it does not protrude from the dartboard, it can be pushed out through the opening on the dart plate. The soft tip cannot damage the electronics behind the element.

To accomplish this step, we do, however, expressly recommend using an undamaged soft-tip dart. Never push a short, broken-off tip through the dartboard with a sharp metal object, as a metal object can easily damage the plate, if it's inserted into the dartboard too deeply. The heavier the dart, the more apparent the danger of the tip breaking off.

Power fluctuations or electro-magnetic disruptions

In extreme situations, when massive electro-magnetic disruptions occur, the electronics may cease to function, or may deliver incorrect results.

Examples:

Heavy thunderstorms, extreme power fluctuations, lack of tension, or if the dartboard has been installed too close to electric engines, or micro-wave ovens.

In order to restore normal functioning, the network power adaptor must be separated from the power network for several seconds, then reconnected. You should, of course, ensure that the cause of the disruption has been fixed.

Storage, cleaning

Important! Remove the mains plug from the socket before cleaning the product.

Only clean the dartboard with a moist cloth! The network adaptor may not come into contact with moisture!

Repeated use of the product mainly causes dirt on the front side, due to touching with fingers. Clean the front, the buttons and the windows with a moist cloth.

As a solvent, we recommend water with a little dishwashing product. Afterwards, dry off with a soft, dry cloth. For extended periods of non-use, cover the product with a cloth, to protect it from dust.

When not in use, always store the product clean and dry at room temperature.

IMPORTANT! Never clean the product with harsh cleaning agents.

Disposal



The accompanying symbol indicates that this device complies with Directive 2012/19/EU. This directive indicates that you may not dispose of this device along with basic household waste at the end of its useful life and instead must hand it in to specifically designated collection sites, valuable substance collection stations, or waste disposal facilities.

Look after the environment and dispose of waste properly. Batteries may not be disposed of with household waste. They may contain toxic heavy metals and are subject to hazardous waste treatment. The chemical symbols of the heavy metals are as follows: Cd = cadmium, Hg = mercury, Pb = lead. Therefore, dispose of used or defective batteries at a municipal collection point in accordance with EU Regulation 2023/1542.



For further information about disposal of the product no longer needed, contact your local council. Dispose of the product and the packaging in an environmentally friendly manner. Store the packaging materials (foil bags, for example) out of the reach of children.



Note the label on the packaging materials when separating waste, as these are labelled with abbreviations (a) and numbers (b) with the following meaning: 1-7: plastics / 20-22: paper and cardboard / 80-98: composite materials.

The product and the packaging materials can be recycled, dispose of them separately for better treatment of waste.

Notes on the guarantee and service handling

The product was produced with great care and under continuous quality control. DELTA-SPORT HANDELSKONTOR GmbH gives private end customers a three-year guarantee on this product from the date of purchase (guarantee period) in accordance with the following provisions. The guarantee is only valid for material and manufacturing defects. The guarantee does not cover parts that are subject to normal wear and tear and that are thus considered wear parts (e.g. batteries) and it does not cover fragile parts such as switches or parts that are made of glass.

Claims under this guarantee are excluded if the product has been used incorrectly, improperly, or contrary to the intended purpose, or if the provisions in the instructions for use were not observed, unless the end customer proves that a material or manufacturing defect exists that was not caused by one of the aforementioned circumstances.

Claims under the guarantee can only be made within the guarantee period by presenting the original sales receipt. Please therefore keep the original sales receipt. The guarantee period is not extended by any repairs carried out under the guarantee, under statutory guarantees, or as a gesture of goodwill. This also applies to replaced and repaired parts.

If you wish to make a claim please first contact the service hotline mentioned below or contact us by e-mail. If there is a guarantee case, then the product will be repaired or replaced free of charge to you or the purchase price will be refunded, depending on our choice. There are no further rights from the guarantee.

Your legal rights, in particular guarantee claims against the respective seller, are not limited by this guarantee.

IAN: 487646_2504

Ⓢ Service Great Britain

Tel.: 0800 404 7657

E-Mail: deltasport@lidl.co.uk

Ⓢ Service Cyprus

Tel.: 8009 4241

E-Mail: deltasport@lidl.com.cy

Szívből gratulálunk!
Vásárlásával kiváló minőségű terméket választott. Használata előtt ismerje meg a terméket.

Figyelmesen olvassa el az alábbi játékszabály és kezelési útmutató.

A terméket kizárólag az itt ismertetett módon, a rendeltetésének megfelelően használja. Gondosan őrizze meg a játékszabály és kezelési útmutató. A termék továbbadásakor adja át az összes kapcsolódó dokumentumot is.

Csomag tartalma

1 x elektronikus darts tábla
(két tartólábbal)
12 x szár
12 x markolat
12 x szárny
112 x puha hegy
1 x hálózati adapter
4 x csavar és dübel
1 x dobóvonal
1 x fúrósablon
1 x játékszabály és kezelési útmutató

Műszaki adatok

Elektronikus céltábla

Modell: DL-15038, DL-15039

Méret: kb. 42 x 51,7 x 2,6 cm
(Szé x Ma x H)

Csatlakozási értékek: 9 V $\equiv$ 500 mA

Hálózati adapter

Modell: EU: GQ06-090050-ZG

Modell: UK: GQ06-090050-AB

Bemenet:

100–240 V $\sim$ 50/60 Hz 0,3 A Max

Kimenet: 9 V $\equiv$ 500 mA 4,5 W

A gyártó neve vagy védjegye, cégjegyzékszáma és címe:

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

Típusjelölés:

EU: GQ06-090050-ZG

UK: GQ06-090050-AB

Bemenő feszültség: 100–240 V

Bemenő váltóáramú frekvencia:
50/60 Hz

Kimenő feszültség: 9,0 V

Kimenő áram: 0,5 A

Üzem közbeni átlagos hatásfok:
78,57 %

Hatásfok kis terhelésnél (10%): / %

Teljesítményfelvétel üresjáraton:
0,069 W

 = II. védelmi osztály

$\equiv$ Egyenáram szimbóluma

$\sim$ Váltóáram szimbóluma

 A csatlakozódugó polaritása

 A dugót nem szabad használni, ha a csapok meghajlottak!

 Gyártási dátum
(hónap/év): 10/2025

 A Delta-Sport Handelskontor GmbH kijelenti, hogy ez a cikk megfelel az alapvető követelményeknek és az egyéb vonatkozó rendelkezéseknek.

Rendeltetésszerű használat

A termék sporteszköz. 14 éven aluli gyermekeknek nem ajánlott!

A termék apró alkatrészeket is tartalmaz, amelyeket lenyelhetnek a gyermekek. Sporteszközként pontos célzást, koncentrációt igényel és magas követelményeket támaszt a motorikus mozgással szemben. A termék csak beltérben és magánjellegű használatra alkalmas, közületek számára, ill. kültérre nem alkalmas.

A termék kizárólag puha hegyű darts használatára alkalmas. Az acélhegyű darts használata javíthatatlan károkat okoz. Távolítsa el a védőfóliát a céltábláról.

Biztonsági utasítások

Életveszély!

- Soha ne hagyjon gyermeket felügyelet nélkül a csomagolóanyaggal. Légutak külső elzáródása miatti fulladásveszély!

Balesetveszély!

- A termék nem alkalmas arra, hogy korlátozott fizikai, érzékszervi vagy szellemi képességekkel rendelkező személyek (a gyermekeket is beleértve), valamint kellő tapasztalattal és ismeretekkel nem rendelkezők használják, kivéve a biztonságukért felelős személy felügyelete mellett vagy ha a termék használatát elmagyarázták nekik.
- Gondoskodni kell a gyermekek felügyeletéről, hogy ne játsszanak a termékkel.
- Tisztítást és felhasználói karbantartást gyermek felügyelet nélkül nem végezhet.
- Tilos a darts játékkal emberre, állatra dobni, célozni.
- Figyeljen arra, hogy a termékkel más személyek által lehetőleg nem használt helyen játsszanak, ill. ilyen helyen állítsák fel.
- Ne rögzítse ajtóra!
- Fémhegyet nem szabad használni!
- A terméket nem szabad átalakítani, módosítani!
- A hálózati adaptert kizárólag DL-15038, DL-15039 céltáblához használja.
- Kizárólag a termékhez mellékelt hálózati adaptert használja!
- Válassza le az áramhálózatról a hálózati adaptert, mielőtt megszünteti a csatlakozást a hálózati adapter és a céltábla között.

- A hálózati adapter csak beltéri használatra alkalmas. Tartsa távol nedves-ségtől.
- Ne használja a további-akban a hálózati adap-tert, ha megsérül a burko-lata vagy a tápvezetéke.
- Válassza le a terméket az áramhálózatról, ha hosz-szabb időn keresztül nem használja.
- A kimenő vezeték nem szabad rövidre zárni.
- A transzformátor külső csatlakozó vezetéke nem cserélhető; ha megsérül a vezeték, le kell selejtezni a transzformátort.
- Meghibásodás esetén kizárólag eredeti pótal-katrészeket használjon!

⚠ Előzze meg az anyagi károkat!

- Kizárólag alkalmas tar-talékhegyet használjon, nehogy visszapattanjon a darts a céltábláról. Hosz-szú hegy nem javasolt elektronikus céltáblához. Mert hamar elgörbül, ill. könnyen letörik (a letört hegyek eltávolítása a cél-táblából – Hibakeresés).
- Ne tegye ki a terméket szélsőséges időjárási kör-ülményeknek, ill. hőmér-sékletnek.
- Óvja a terméket ned-vességtől, folyadéktól, mert megrongálódhat az elektronikája.

Szerelési útmutató

A céltábla összeszerelése (B és C ábra)

1. Válasszon ki kb. 3 m-es üres terü-letet.
2. A táblától 2,37 m-re kell állnia a dobónak. A tábla középpontjá-nak magassága a talajtól mérve 1,73 m-re legyen.
3. Ceruzával jelölje meg a megfe-lelő furatlyukakat a termékhez mellékelt fúrósablon segítségével. A „+” jelű jelölések a céltábla fel-függesztő szerkezetét mutatják. Az „O” jelölések a tábla nyílásait mutatják, ha véglegesen falra rögzítik.
4. Szerelje fel a táblát vagy az akasztóval (13) (3 csavar) vagy a végleges fali rögzítővel (12) (4 csa-var). A fúrósablon közepén lévő x jel mutatja a céltáblán a bull 's eye magasságát. Utána szerelje fel a táblát a mellékelt csavarok-kal és dübelekkel.

A darts-ok összeszerelése (D ábra)

Az ábra szerint csavarozza a hegyet és a szárat a markolatra és tegye a felhajtogatott szárnyakat a kereszt alakú nyílásba.

Megjegyzés: ügyeljen arra, hogy a fogantyú ellaposított oldalán meg kell húzni a hegyet.

A tartólábak felszerelése (E ábra)

A céltáblát nem szükséges a falra felszerelni, azt egy megfelelő felü-leten felállíthatja a két tartóláb (14) segítségével is. A két tartóláb (14) a céltábla hátoldalán található.

Vegye figyelembe, hogy a céltábla felállítása a játékot hátrányosan befolyásolhatja.

Felállításkor a céltábla enyhén meg van döntve, és a helyzetét nem lehet optimálisan beállítani.

1. Vegye ki a két tartólábat (14) a céltábla hátoldalán található tartóból.

2. Rögzítse a két tartólábat (14) a céltábla hátoldalán az E ábrán látható módon.

Megjegyzés: győződjön meg arról, hogy a padló alkalmas a terhelés-re, és hogy a támasztópontok nem süllyedhetnek be.

Megjegyzés: állítsa be az összes támasztópontot úgy, hogy azok a padlót éréjk, és biztosítsák a stabi-litást.

Az alkatrészek megnevezése és funkciója

(A és C ábra)

- 1 Szimpla/Single: Pontszám a jelölés szerint
- 2 Dupla/Double: Pontszám x 2
- 3 Tripla/Triple: Pontszám x 3
- 4 Bull: A külső gyűrű 25 pontot ér; a bull 's eye 50 pontot
- 5 Fogógyűrű: Széldobás, nincs pont
- 6 Hangszóró
- 7 Csatlakozó dugalj hálózati adapterhez
- 8 4 LED-es kijelző
- 9 Funkciógombok
- 10 Játéklista
- 11 Darts-tartó
- 12 Furatlyukak
- 13 Akasztószerkezet (hátral)

A céltábla kezelése

Megjegyzés: a készülék normál működés közben felmelegszik.

Be-/kikapcsolás

A termék kikapcsoló automatikával rendelkezik. A termék bekapcsoláshoz csatlakoztassa a hálózati adaptert a céltáblára és a dugóra. Ha 10 percnél hosszabb ideig nem használják a terméket, automatikusan kikapcsolnak a kijelzők és a rend-szerek (standby mód). Amíg a háló-zati adapter be van dugva, a termék „emlékszik” a legutolsó játék állására. Bármelyik funkciógomb megnyomá-sára visszakapcsol a termék.

A termék teljes lekapcsolásához húzza ki a hálózati csatlakozó dugót.

Funkciógombok

(A ábra)

POWER

Nyomja meg a POWER gombot a termék be- és kikapcsolására.

GAME

Nyomja meg a GAME gombot vala-melyik játék kikeresésére. Az ered-ménykijelzőkön balra fent a játék száma, jobbra fent a játék neve, bal-ra lent a játékokciók és jobbra lent a játékosok száma jelennek meg.

Megjegyzés: játék közben nyomja meg a GAME gombot a játék meg-szakításához és előlről kezdéséhez.

SELECT

Nyomja meg a SELECT gombot, hogy a játékon belül az összes játé-kos számára opciókat válasszanak ki.

Megjegyzés: az opciók rövidítései a kijelzőn, balra lent jelennek meg.

PLAYER

Nyomja meg a PLAYER gombot a játék megkezdése előtt a játékosok számának kiválasztásához.

Játszhat akár 1-16 játékos vagy csapatban is lehet játszani (2-2 vagy 8-8).

Játék közben a PLAYER gomb megnyomására megjelenik az első négy játékos pontszáma.

Tartsa lenyomva a PLAYER gombot, hogy megnézze a többi játékos pontjait is.

Megjegyzés: a LED-kijelzőkben a játékosok számát a megfelelő lámpák jelzik.

DOUBLE/MISS

Nyomja meg a DOUBLE/MISS gombot a Double In vagy Double Out funkció beállításához a G01 játék közben.

Nyomja meg 1x: Double In,

Nyomja meg 2x: Double Out

(piros lámpa a bal oldali pontszámlapon, 10),

Nyomja meg 3x: Double In-nel, Double Out-tal,

Nyomja meg 4x: Master Out,

Nyomja meg 5x: Double In/Master Out,

Nyomja meg 6x: mindent kikapcsol – nincs LED.

Nyomja meg a DOUBLE/MISS-t dobás után, hogy csökkentse a megmaradt darts-ok számát, ha nem találja el a céltáblát.

SOUND

Előbeállítás: SOUND 4-e. hangerő.

Nyomja meg a SOUND gombot a 7 hangerőszint kiválasztásához vagy a hang kikapcsolásához.

START/HOLD

Nyomja meg a START/HOLD gombot a játék indításához vagy játék közben a következő játékosra váltáshoz.

CYBER MATCH

Nyomja meg a CYBER MATCH gombot virtuális ellenféllel szembeni játék indításához. A gomb többszöri megnyomásával állítsa be a virtuális ellenfél játékerejét (C1 = legnehezebb ellenfél – C5 = legkönnyebb ellenfél).

Megjegyzés: A C5 lejátszási erősség után a rendszer automatikusan a játékos kiválasztására ugrik. A CYBER MATCH gomb ismételt megnyomásával átugorhatja a játékos kiválasztását.

Megjegyzés: dobás után a CYBER MATCH gomb megnyomásával törölheti a legutolsó dobást és dobást ismételhet.

Nyomja meg a DARTOUT/SCORE gombot, hogy elektronikus dobási javaslatot kapjon a 301-es, 401-es, 501-es stb. játékban 160 vagy annál kisebb pontszám esetén. A dupla és tripla dobásokat 2 és 3 vonal jelöli.

Megjegyzés: ha lenyomva tartja a gombot játék közben, kijelzi a játékosok maradék életét, ha életekkel játszanak.

BOUNCE OUT

Ha játék közben megnyomja ezt a GOMBOT, az utolsó dobást visszavonja. Nem szabad megismételni a dobást.

RESET

Nyomja meg a RESET gombot az összes beállítás és a játék pontjainak visszavonásához.

Megjegyzés: a RESET gomb megnyomásakor az utoljára beállított hangerő elmentésre kerül.

GAME GUARD

Használja a GAME GUARD gombot, hogy játék közben lezárja a gombokat. A LED „game guard” figyelmeztőként világít.

HANDICAP

Ezzel a gombbal a játék kezdése előtt különböző nehézségi fokokat állíthat be a különböző játékosok számára.

Először nyomja meg a <PLAYER> gombot és válassza ki az 1-es játékost. Nyomja meg a <HANDICAP> gombot, és állítsa be handicapet az 1. játékosnak. Nyomja meg a <PLAYER> gombot és válassza ki az 2-es játékost. Állítsa be handicapet az 2. játékosnak. Állítson be annyi handicapet, ahány játékos játszik. Nyomja meg a START/HOLD gombot a játék indításához.

Megjegyzés: mielőtt a játék elkezdődik, az egyes handicapek a LED kijelzőkön megjelennek.

Játék beállítása és menete

Állítsa be a játék menetét az alábbiak szerint:

1. A <GAME> gombbal válassza ki a kívánt játékot.
2. Nyomja meg a <PLAYER> gombot a játékosok számának (1-16 játékos) beállítására.

Megjegyzés: ha megnyomja a <CYBERMATCH> gombot, akkor a számítógép ellen játszik.

3. A <HANDICAP> gombbal állíthat be minden játékos számára nehézségi szintet.

4. Nyomja meg a <DOUBLE/MISS> gombot a 301-901-es játékokhoz, további opciók kiválasztására.

5. A játék indításához nyomja meg a <START/HOLD> gombot.

A játék menete

1. Körönként minden játékos 3 darts-ot dob. A harmadik darts után hangjelzés hallatszik és a kijelző villog.

2. Óvatosan húzza ki a darts-ot a céltáblából.

Megjegyzés: a darts-okat úgy a legkönnyebb eltávolítani a céltáblából, hogy óvatosan jobbra forgatva kihúzza.

3. Nyomja meg a <START/HOLD> gombot és a következő játékos lesz a soros.

Játék kiválasztása és játékopció lista

A következő táblázat a lehetséges játékokat sorszámmal, megnevezéssel, rövidítéssel és választási lehetőséggel listázza.

Nr.	Megnevezés	Rövidítés	SELECT (OP 1-től 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

Játékok

G01 301-901

Ebben a játékban minden darts pontszámát körönként levonják (3 dobás/játékos) a (kezdő) játékállásból (pl. 301 vagy 501 stb.). Az a játékos nyeri a játékot, aki először éri el a 0-át (még hozzá pontosan). Ha többet dob, azt nem fogja értékelni és a játék állásával a kör előtről kezd.

Válassza ki a Double-IN/Double-OUT opciókat a <DOUBLE/MISS> gombbal:

OP1: Double-IN – A játék csak akkor kezdődik, ha Ön dupla szektorba talált.

OP2: Double-OUT – Dupla-szektor találat szükséges a játék befejezéséhez.

OP3: Double-IN-OUT – A játék kezdéséhez és befejezéséhez dupla szektort kell eltalálnia.

OP4: MASTER-OUT – Dupla vagy tripla szektort kell eltalálnia a játék befejezéséhez.

OP5: Double-IN/MASTER-OUT – A játék indításához dupla szektort kell eltalálnia. A játék befejezéséhez dupla vagy tripla szektort kell eltalálnia.

Nyomja meg a <SELECT> gombot a 301-901-es játékok közül választáshoz.

OP6: Standard – A játék attól függetlenül is elindul, hogy melyik szektort találta el.

G02 CRICKET

Itt kizárólag 15-20-as számokkal játszik, a bull-lal és a bull 's eye-jel. A cél az, hogy a legtöbb pontot elérjük és bezárjuk a megfelelő számokat (szektorokat). Három darts-ot dobunk körönként. Ha háromszor eltalálja ugyanazt a számot, a szám (szektor) nyitva van. Csak a nyitott szektorra lévő találat kap pontot. Ha az ellenfele szintén háromszor találja el a nyitott szektort, újra bezár, és nem tud több pontot gyűjteni ebben a szektorban.

A dupla és tripla szektor 2 és 3 találatnak számít.

A szektorokat tetszőleges sorrendben nyithatja meg.

Az nyer, aki a legmagasabb pontszámot éri el és a legtöbb szektort zárja le. Ha Ön zárta le a legtöbb szektort, de kevesebb a pontja, meg kell próbálnia eltalálni a nyitott szektorokat, mielőtt az ellenfél bezárja azokat.

Válassza ki a különböző opciókat a <SELECT> gombbal.

NO-SCORE-CRICKET

Itt krikettváltozatot játszik, amelyben a szektorokat találatokkal zárja le. Nem pontokat gyűjtenek ebben a változatban, hanem az nyer, aki a legtöbb szektort zárja le. Ezt az opciót a <SELECT> gombbal választhatja ki.

G03 SCRAM

(2 játékos vagy 2 csapat esetén)

Ebben a krikettváltozatban csak a 15-től 20-ig terjedő számok, a bull és a bull 's eye számítanak.

Két kört játszanak. Az első körben az 1. játékos megpróbálja lezárni a nyitott szektorokat. Az ellenfele, a 2. játékos csak a nyitott szektorokban gyűjthet pontokat.

Az első kör akkor ér véget, ha az összes nyitott szektor lezár. A 2. körben az ellenfele, a 2. játékos megpróbálja lezárni az összes szektort, és megpróbál pontot szerezni. A legtöbb pontot szerző játékos nyer.

G04 CUT THROAT CRICKET

Ez a krikettváltozat a szektorok lezárásáról szól és a lehető legkevesebb pontot kell szerezni. A legkevesebb pontszámmal rendelkező játékos nyer.

Csak akkor szerez pontokat ebben a változatban, ha az ellenfele lezárt szektorokat talál el.

Például: A második dobásban a 20-as szektort lezárja, az ellenfele az első dobásban a szimpla 20-at találta el, a második dobásban a dupla 20-at. Ha az ellenfél a harmadik dobás során ismét eltalálja a 20-as szektort, akkor a harmadik dobás pontszámát is ő kapja.

G05 ENGLISH CRICKET

(csak 2 játékosnak)

Ebben a krikettváltozatban kilencszer kell eltalálni a bullt és/vagy a bull 's eye-t a kör befejezésére. A bull 's eye kétszeresen számít. Ha az ellenfele elhibázza a bullt és/vagy a bull 's eye-t, ő kapja a dobás pontjait. Ön szerezhet pontokat az első körben, neki azonban legalább 40 pontot kell elérnie. Ha eltalálja a bullt és/vagy a bull 's eye-t, az ellenfelétől egy bullt és/vagy egy bull 's eye-t levonnak. Ön több időt kap a pontok gyűjtésére. Ha az ellenfele kilencszer találja el a bullt és/vagy a bull 's eye-t, vége az első körnek és a második kör felcserélt szerepekkel kezdődik.

G06 ADVANCED CRICKET

Ez a krikettváltozat haladó játékosoknak való. Itt csak a dupla és a tripla szektorok számítanak, ahol a dupla szektorok egyszeresen, a tripla szektorok kétszeresen számítanak. A bull egyszer számít, a bull 's eye kétszer, mint a krikettben.

G07 SHOOTER

Ebben a játékban a számítógép véletlenszerűen kiválaszt egy szektort, amelyet minden kör előtt megjelölt a kijelzőn. Önnek el kell találnia ezt a szektort. Az egyes szektorok egyszeresen számítanak, a dupla szektorok kétszer, a tripla szektorok háromszor, a bull négyszer. Ha a számítógép kiválasztja a bull 's eye-et, a bull kétszeresen, a bull 's eye négyszeresen számít. A legtöbb pontot szerző játékos nyer.

Válassza ki a körök számát a

<SELECT> gombbal:

OP1: 6 kör

OP2: 7 kör

OP3: 8 kör

OP4: 9 kör

OP5: 10 kör

OP6: 11 kör

OP7: 12 kör

G08 BIG SIX

Ebben a játékban a 6-os az első célszektor. Ha elhibázza a 6-ost, egy életet levonnak.

Az ellenfele megpróbálja eltalálni a 6-ost. Ha az első két dobásban eltalálja a célszektor, a harmadik dobás határozza meg az új célszektor.

Akkor nyer, amikor az ellenfele az összes életét elveszti.

Válassza ki a <SELECT> gombbal az életek számát:

OP1: 3 élet

OP2: 4 élet

OP3: 5 élet

OP4: 6 élet

OP5: 7 élet

G09 OVERS

Minden játékos hármat dob. Ha Ön dobja a legtöbb pontot az első körben, az ellenfelének több pontot kell szereznie. Ellenkező esetben elveszít egy életet. Az veszít, aki először veszti el az összes életét.

Válassza ki a <SELECT> gombbal az életek számát:

OP1: 3 élet

OP2: 4 élet

OP3: 5 élet

OP4: 6 élet

OP5: 7 élet

G10 UNDERS

Ebben a játékban 180 pont érhető el. Minden játékos hármat dob. Ha Ön dobja a legkevesebb pontot az első körben, az ellenfelének kevesebb pontot kell elérnie. Ellenkező esetben elveszít egy életet. Ha elvétí a dobást, 60 büntetőpontot kap. Ellenkező esetben elveszít egy életet. Az veszít, aki először veszti el az összes életét.

Válassza ki a <SELECT> gombbal az életek számát:

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

G11 COUNT UP

Ebben a játékban az a cél, hogy meghatározott pontszámot érjen el. Minden talált dobás számít.

Az a játékos nyer, aki először éri el a kiválasztott pontszámot vagy többet dob.

Válassza ki a célpont számokat a <SELECT> gombbal:

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

G12 HIGH SCORE

Minden játékos három darts-ot dobhat körönként. A játék célja a legmagasabb összeredmény elérése. Ha a meghatározott körök végén Ön éri el a legmagasabb pontszámot, Ön a győztes.

Válassza ki a körök számát a <SELECT> gombbal:

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

G13 ROUND THE CLOCK

Minden játékosnak egymás után el kell találnia az 1-20 közötti terjedő szektort, a bullt és/vagy a bull 's eye-t. Három dobása van körönként, és el kell találnia a kijelzett szektorokat. Amikor eltalálja a szektort, megjelenik a következő eltalálándó szektor. Akkor nyer, ha elsőként találja el az összes szektort.

Válassza ki az opciókat a <SELECT> gombbal:

- OP1: A játék az 1. szektorban kezdődik.
 - OP2: A játék az 5. szektorban kezdődik.
 - OP3: A játék a 10. szektorban kezdődik.
 - OP4: A játék a 15. szektorban kezdődik.
- A dupla és a tripla szektor egyszeresen számít.

ROUND THE CLOCK Double

Ezt a játékot a <SELECT> d = dupla gombbal válassza ki.

Ugyanazok a szabályok érvényesek, mint a ROUND THE CLOCK játékban, de csak a dupla szektorok számítanak.

Válassza ki az opciókat a <SELECT> gombbal:

- OP1: A játék az 1. szektorban kezdődik.
- OP2: A játék az 5. szektorban kezdődik.
- OP3: A játék a 10. szektorban kezdődik.
- OP4: A játék a 15. szektorban kezdődik.

ROUND THE CLOCK Triple

Válasszon ki ehhez a játékhoz a <SELECT> gombbal a t = triplát.

Ugyanazok a szabályok érvényesek, mint a ROUND THE CLOCK játékban, de csak a tripla szektorok számítanak.

Válassza ki az opciókat a <SELECT> gombbal:

- OP1: A játék az 1. szektorban kezdődik.
- OP2: A játék az 5. szektorban kezdődik.
- OP3: A játék a 10. szektorban kezdődik.
- OP4: A játék a 15. szektorban kezdődik.

G14 KILLER

Két vagy több játékos számára. Válasszon ki egy számot, amelyet szeretne eltalálni. A LED-kijelző SEL-t jelez. Ez a szám az Öné, és minden játékosnak különböző számokat kell választania. Ha minden játékos kiválasztott egy számot, a kiválasztott szektorban el kell találni a dupla szektort a killer (gyilkos) szerepének megszerzésére. Ha Ön a gyilkos, akkor „elintézheti” a többi játékost a szektoraik eltalálásával. Az eltalált játékos ezzel életet veszít és már nem gyilkos. A gyilkos státusz viszszerzéséhez a játékosnak újra el kell találnia a kiválasztott szektort a dupla szektorban.

Ha gyilkosként véletlenül eltalálta a saját szektorát, akkor elveszíti gyilkos státuszát és egy életet. Az nyer, aki a végére „életben” marad.

Válassza ki a <SELECT> gombbal az életek számát:

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

G15 DOUBLE DOWN

A játék célja az, hogy a legtöbb pontot kapjuk az aktív szektorokban.

Minden játékos 40 ponttal kezd.

A játék a 15. szektorba dobással kezdődik. Ha nem találja el a 15-ös szektort, pontjai feleződnek. Ha eltalálja a 15-öst, 15 pontot kap a pontszámához. A dupla és tripla találat számít. A következő menet a 16. szektorban kezdődik. A szektorokat a táblázat sorrendjében játsszák le. A legtöbb ponttal rendelkező játékos nyer.

G16 Forty One

Ezt a játékot úgy kell játszani, mint a Double Down-t, azzal a különbséggel, hogy még egy extra kör játszik. Három dobással pontosan 41 pontot kell elérnie.

G17 ALL FIVES

A játék célja, hogy az előre beállított 51, 61, 71, 81 vagy 91-es eredményt minden körben csökkentse. Az eredmény eléréséhez az összes pontszámnak 5-tel oszthatónak kell lennie. Például, ha egy játékos 20 pontot ért el az egyik menetben, az eredmény 4 ($20 \div 5 = 4$). Az 5-tel nem osztható köreredmény nem kap értékelést.

Ha a 3 nyíl közül valamelyik nem talál, akkor azt eredménytelennek értékeli. Az a játékos nyer, aki először éri el vagy haladja meg a kiválasztott pontszámot.

Válassza ki az elérendő összes pontszámot a <SELECT> gombbal:

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

G18 SHANGHAI

Ebben a játékban el kell találni az első körben az egyes szektort, a második körben a második szektort stb., egészen a 20-as szektorig vagy amíg el nem éri a bullt és/vagy a bull 's eye-t. Csak a helyes sorrendű találatok számítanak.

Ha elhibázta valamelyik számot, akkor nincs pont, és a következő alkalommal a következő számmal folytatódik. Az nyer, aki a legtöbb pontot elérte.

Válassza ki a játékokciókat a <SELECT> gombbal:

OP1: A játék az 1. szektorban kezdődik.

OP2: A játék az 5. szektorban kezdődik.

OP3: A játék a 10. szektorban kezdődik.

OP4: A játék a 15. szektorban kezdődik.

SUPER SHANGHAI (S)

Ezt a játékot úgy kell játszani, mint a Shanghai, azzal a különbséggel, hogy csak a dupla és a tripla szektorokat kell eltalálni.

Válassza ki a játékokciókat a <SELECT> gombbal:

OP1: A játék az 1. szektorban kezdődik.

OP2: A játék az 5. szektorban kezdődik.

OP3: A játék a 10. szektorban kezdődik.

OP4: A játék a 15. szektorban kezdődik.

G19 GOLF

Dobjon egymás után a körökben a célmezőre, az 1-18-ig terjedő számokra, és találja el őket egymás után (1. menet = dobás a célmezőre az 1-es számra, 2. menet = dobás a célmezőre a 2-es számra stb.). A játék célja, hogy körönként a lehető legkevesebb pontot ériék el.

Találatok értékelése:

Tripla = 1 pont (legjobb pontszám, automatikusan a következő játékos a sorban)

Dupla = 2 pont

Szimpla = 3 pont

Nincs találat az adott célmezőben = 5 pont

Minden célmezőben a játékosnak 3 dobása van.

Ha elégedett a dobott duplával az első dobásban, utána azonnal továbbadhatja a következő játékosnak, és 2 pontot ér el a megfelelő célmezőért.

Ha az első dobásával az eltalálásra váró célmező szimpláját érte el, akkor 3 pontot kap. Most eldöntheti, hogy átadja-e a következő játékosnak, vagy igénybe veszi a második dobást.

Ha elhibázta a megcélzott célmezőt, 3-ról 5-re növekszik a pontszáma. Ha a második dobásban duplára javít, 3-ról 2-re csökken a pontszáma, és akkor ismét választhat, hogy kilép vagy a harmadik dobásban még lehetősége van triplára (vagy ismét rontani). Ha túllépi az opciónként kiválasztott pontállást, kimarad a játékból.

Az nyer, aki utolsó játékosnak marad vagy akinek a 18 célmező után van a legkevesebb pontja van.

G20 FOOTBALL

Válassza ki a játékmező táblára dobással vagy gombbal. Kiválasztás után meghatározásra kerül a találati vonal. A kiválasztott szektor a kezdőpont, a másik oldali szektor a cél. Például: Ha a 20. szektort választotta, a 3. szektor a cél.

A játékmező 11 szektorra van osztva, amelyeket egymás után el kell találni. Sorrend: Először a dupla-20-szektor, utána a külső szimpla-20-szektor, a tripla-20, a belső szimpla-20-szektor, a bull, a bull 's eye, a bull, a belső szimpla-3-szektor, a tripla-3, a külső szimpla-3-szektor, a dupla-3-szektor. Megjelennek a találatra váró szektorok.

G21 BASEBALL

Ebben a játékban kilenc kört játszanak („Innings”). Körönként minden játékos 3 darts-ot dob.

Szimpla szektor = egy állomás

Dupla szektor = két állomás

Tripla szektor = három állomás

Bull és/vagy bull 's eye szektor, „Home Run” (csak a harmadik darts-szal próbálható)

A cél az, hogy annyi run-ja legyen körönként, amennyi csak lehet. A kijelzőn az egyes állomások jelennek meg.

G22 STEEPLECHASE

Ez a játék olyan, mint az akadályfutás, amely a 20. szektorban kezdődik és egyszer körbe megy az óramutató járásával megegyező irányban az elektronikus darts játék körül. A vége az 5. szektorban van. Utána el kell találni a bullt és/vagy a bull 's eye-t.

Akadályfutás közben csak a belső szimpla elemeket szabad eltalálni, amelyek a bull és/vagy a bull 's eye és a triple ring között vannak. A Triple 13, a Triple 17, a Triple 8 és a Triple 5 szektor jelenti az akadályokat, amelyeket szintén el kell találni.

G23 ELIMINATION

Ebben a játékban három dobással kell meghaladnia a sorban Ön előtti ellenfél pontszámát.

Ha nem sikerül, akkor egy életet veszít.

Válassza ki az életek számát a <SELECT> opcióval:

OP1: 3 élet

OP2: 4 élet

OP3: 5 élet

G24 HORSESHOES

Ebben a játékban csak a 20-as és a 3-as szektor találatai számítanak. A dupla és tripla szektorok is számítanak a területen.

Válassza ki a <SELECT> gombbal a pontok számát:

OP1: 15 pont

OP2: 16 pont

OP3: 17 pont

OP4: 18 pont

OP5: 19 pont OP10-ig: 25 pont

G25 BATTLEGROUNDS

Ebben a játékban az elektronikus darts játék felső felét veszi át, és az alsó felét három dobással el kell találnia. Ha az ellenfél átveszi az alsó felét, akkor a felső felét kell eltalálnia. Ön dönti el a játék előtt, hogy melyik felét ki vegye át.

A következő opciók választhatók a <SELECT> gombbal:

Battleground Double

Csak a dupla szektorok számítanak.

Battleground Triple

Csak a tripla szektorok számítanak.

Battleground General

Játssza úgy, mint a normál battlegroundot, de a befejezéshez találja el a bullt és/vagy a bull 's eye-t.

Felső fél: szektorok:

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

Alsó fél: szektorok: szektorok:

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

G26 ADVANCED BATTLEGROUNDS

Ez a játékot úgy kell játszani, mint a normál battlegroundot. Azonban itt a dupla és tripla szektor tabu, azokat nem szabad eltalálni. Ha eltalálja el az egyik tabu szektort, elveszít egy életet.

G27 PAINTBALL

Ez a játék hasonló a battleground-hoz. Ha kétszer eltalálja a bull 's eye-t, elhódítja az ellenséges zászlót. A cél az ellenséges szektorok megsemmisítése vagy az ellenfél zászlójának elhódítása.

Válassza ki az opciókat a <SELECT> gombbal:

Paintball Double

Itt csak a dupla szektorok számítanak, és a bull 's eye-t háromszor kell eltalálni.

Paintball Triple

Itt csak a tripla szektorok számítanak, és a bull 's eye-t háromszor kell eltalálni.

Hibakeresés

Nincs áram

Győződjön meg róla, hogy a hálózati adapter be van dugva a konnektorba és csatlakozója a darts-tábla csatlakozójában van.

Nincs eredmény

Ellenőrizze, hogy a játék „Beállítások” vagy „Szünet” üzemmódban van-e. Utána ellenőrizze, hogy nem ragadtak-e be az eredménymezők vagy a funkcióbillentyűk.

Beragadt az eredményelem vagy beragadt a funkciógomb

Szállítás vagy a darts tábla normál működése közben előfordulhat, hogy az eredményelemek átmenetileg beragadnak és nem számolják az eredményeket.

Figyelmeztető hangjelzés hallatszik, és a kijelző villogással jelzi a beragadt elemet.

Óvatosan húzza ki a darts-ot az elemből vagy az elemet ide-oda tologatva, könnyű ujjnyomással általában gyorsan kiszabadíthatja az elemet. Utána folytatódik a játék, az eredményszámoló pontosan onnan folytatja, ahol félbeszakadt.

Letört darts hegyek eltávolítása

A puha hegyek bár biztonságosabban használhatók, mégsem tartanak örökké. Ha a hegy egyszer letörtött és elakadt a céltáblában, megfelelő fogóval próbálja óvatosan kihúzni. Ha annyira rövidre törne a hegy, hogy nem látszik ki a céltáblából, akkor be lehet nyomni a nyíláson keresztül a táblába. A puha hegy nem károsítja az elem mögötti elektronikát. Ehhez azonban javasoljuk, hogy valamelyik darts kizárólag még jó, puha végét használja. A rövidre letört hegyet ne tolja át hegyes fémtárggyal a céltáblán, mert a fémhegy könnyen megrongálhatja a táblát, ha túl mélyre tolják. Minél nehezebb a darts, annál nagyobb a hegy letörésének veszélye.

Áramingadozások vagy elektromágneses zavarok

Szélsőséges helyzetekben, amikor jelentős elektromágneses zavarimpulzusok vannak, az elektronika meghibásodhat vagy hibás eredményeket adhat.

Példák:

Erős zivatarban, szélsőséges hálózati áramingadozások esetén vagy ha túl közelre állítják a darts játékot villanymotorhoz, mikrohullámú sütőhöz.

A normál működés folytatásához húzza ki a hálózati dugót néhány másodpercre, majd dugja vissza. Természetesen ilyenkor meg kell szüntetni a hiba okát.

Tárolás, tisztítás

Fontos! A termék tisztítása előtt húzza ki a hálózati csatlakozódugót az aljzatból.

Nedves ruhával tisztítsa a darts táblát! A hálózati adapterhez nem érhet nedvesség!

Ha gyakran használja a terméket, főként az első oldala szennyeződhet az ujjal érintésektől. Nedves ruhával tisztítsa meg az első oldalt, a gombokat és az ablakokat.

Oldószerként kis mennyiségű, enyhén mosószerrel javasolunk. Ezután törölje át száraz, puha ruhával. Ha hosszabb ideig nem használja a terméket, terítővel takarja le, hogy óvja a portól.

A terméket mindig száraz, tiszta és szobahőmérsékletű helyen tárolja, ha azt nem használja.

FONTOS! Ne használjon éles tisztítószereket a tisztításhoz.

Tudnivalók a hulladékkezelésről



Az oldalsó szimbólum azt jelzi, hogy a készülék a 2012/19/EU irányelv hatálya alá tartozik.

Ez az irányelv kimondja, hogy ezt a készüléket a hasznos élettartamának végén nem szabad a normál háztartási hulladékkal együtt ártalmatlanítani, hanem a speciálisan erre a célra kialakított gyűjtőhelyeken, újrahasznosító központokban vagy hulladékfeldolgozóknál kell leadni őket. Óvja a környezetet és ártalmatlanítsa szakszerűen a terméket.

Az elemeket/akkumulátorokat tilos a háztartási hulladékokkal együtt kidobni. Ugyanis mérgező nehézfémeket tartalmazhatnak, ami a különleges hulladékkezeléshez tartozik. A nehézfémek vegyjelei: Cd = kadmium, Hg = higany, Pb = ólom. Ezért a használt vagy meghibásodott elemeket/akkumulátorokat a 2023/1542/EU rendeletnek megfelelően a települési gyűjtőhelyen kell ártalmatlanítani.



Az elhasznált készülék ártalmatlanításával kapcsolatos további információkat a települési vagy városi önkormányzattól tudhatja meg. A készüléket és a csomagolást környezetbarát módon ártalmatlanítsa. A csomagolóanyagokat (például fóliataskákat) tartsa távol a gyermekektől.



A szelektív hulladékgyűjtés során vegye figyelembe a csomagolóanyagokon lévő jelzéseket, ahol a rövidítések (a) és számok (b) jelentése: 1-7: műanyagok / 20-22: papír és karton / 80-98: kötőanyagok.

A termékek és a csomagolóanyagok újrahasznosíthatók, ezért a jobb hulladékkezelés érdekében külön gyűjtse ezeket.

A garanciával és a szerviz lebonyolításával kapcsolatos útmutató

A termék nagy gondossággal és állandó ellenőrzés mellett készült. A DELTA-SPORT HANDELSKONTOR GmbH privát végső felhasználóknak a vásárlás dátumától számított három év (garancia időtartama) garanciát ad erre a termékre a következő rendelkezések szerint. A garancia csak anyaghibára és feldolgozási hibára érvényes. A garancia nem terjed ki a szokásos elhasználódásnak kitett, ezért kopó alkatrésznek tekintendő alkatrészekre (pl. elemek), valamint a törékeny alkatrészekre sem, például a kapcsolókra vagy az üvegből készült alkatrészekre.

Kizárásra kerül a garanciaigény, ha a terméket szakszerűtlenül vagy helytelenül, nem rendeltetésszerűen vagy nem az előírt irányított felhasználási körben használták, vagy figyelmen kívül hagyták a kezelési útmutató előírásait, kivéve, ha a végső felhasználó bizonyítja, hogy olyan anyag- vagy feldolgozási hiba áll fenn, amely nem a fent említett körülmények valamelyikéből ered. A garanciaigény csak a garancia időtartamán belül, az eredeti pénztári bizonylat bemutatásával érvényesíthető. Ezért kérjük, őrizze meg az eredeti pénztári bizonylatot. A garancia, a törvényes garancia vagy a méltányosság alapján végzett esetleges javítások a garancia időtartamát nem hosszabbítják meg. Ez vonatkozik a kicserélt és javított alkatrészekre is.

Kérjük, hogy reklamáció esetén először az alábbi szervizvonalat hívja, vagy e-mailen keressen minket. Garanciális esetekben a terméket saját döntésünk alapján ingyenesen megjavítjuk, kicseréljük vagy megtérítjük a vételárat. A garanciából további jogok nem következnek. A jelen garancia nem korlátozza az Ön törvényes jogait, különösen a mindenkori értékesítővel szembeni garanciaigényét.

IAN: 487646_2504

 Szerviz Magyarország
Tel.: 06800 21225
E-Mail: deltasport@lidl.hu

Čestitamo!

Z nakupom ste se odločili za visokokakovosten izdelek. Pred prvo uporabo se seznanite z izdelkom.



V ta namen natančno preberite naslednje navodila za igranje in upravljanje.

Izdelek uporabljajte, kot je opisano, in za navedena področja uporabe. To navodila za igranje in upravljanje skrbno hranite. Če boste izdelek predali tretjim osebam, zraven priložite vso dokumentacijo.

Obseg dobave

1 x elektronska tarča za pikado (vklj. z dvema nogama)
12 x trup
12 x držalo
12 x pero
112 x mehka konica (konica)
1 x omrežni adapter
4 x vijak in vložek
1 x črta za metanje
1 x vrtalna šablona
1 x navodila za igranje in upravljanje

Tehnični podatki

Elektronska tarča

Model: DL-15038, DL-15039

Mere: pribl. 42 x 51,7 x 2,6 cm

(Š x V x D)

Priključne vrednosti: 9 V $\equiv$ 500 mA

Omrežni adapter

Model: EU: GQ06-090050-ZG

Model: ZK: GQ06-090050-AB

Vhod:

100–240 V $\sim$ 50/60 Hz 0,3 A Max

Izhod: 9 V $\equiv$ 500 mA 4,5 W

Ime ali blagovna znamka proizvajalca,

matična številka in naslov:

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

Oznaka izdelka:

EU: GQ06-090050-ZG

UK: GQ06-090050-AB

Vhodna napetost: 100–240 V

Vhodna frekvenca izmeničnega

toka: 50/60 Hz

Izhodna napetost: 9,0 V

Izhodni tok: 0,5 A

Povprečna učinkovitost pri

delovanju: 78,57 %

Učinkovitost pri manjši obremenitvi (10 %): / %

Poraba energije pri ničelni obremenitvi: 0,069 W



= Razred zaščite II



Simbol za enosmerno napetost



Simbol za izmenično napetost



Polariteta votlega vtiča



Če so zatiči upognjeni, vtiča ne smete uporabljati!



Datum izdelave (mesec/leto): 10/2025



Delta-Sport Handelskontor GmbH izjavlja, da ta izdelek izpolnjuje bistvene zahteve in druge ustrezne določbe.

Predvidena uporaba

Ta izdelek je športna naprava in ni primeren za otroke, mlajše od 14 let! Ta izdelek vsebuje majhne dele, ki jih otroci lahko pogoltnejo, in so zanj kot za športno napravo potrebne natančnost, koncentracija in dobre motorične sposobnosti.

Izdelek je predviden le za zasebno uporabo v notranjih prostorih in ni predviden za poslovno uporabo ali uporabo na prostem.

Ta izdelek je primeren izključno za uporabo puščic z mehko konico (Soft-Tip). Uporaba puščic z jekleno konico povzroči nepopravljivo škodo. Odstranite zaščitno folijo s tarče.

Varnostni napotki



Smrtno nevarno!

- Otrok nikoli ne puščajte brez nadzora v bližini embalaže. Obstaja nevarnost zadušitve zunanje zapore!

⚠ Nevarnost poškodb!

- Ta izdelek ni predviden za uporabo s strani oseb (vključno z otroki) z omejenimi fizičnimi, zaznavnimi ali duševnimi sposobnostmi ali s pomanjkanjem izkušenj in/ali znanja, razen če jih nadzira oseba, odgovorna za njihovo varnost, oz. če jih je oseba, odgovorna za njihovo varnost, poučila o načinih uporabe izdelka.
- Otroci morajo biti pod nadzorom, s čimer je zagotovljeno, da se ne igrajo z izdelkom.
- Otroci ne smejo brez nadzora čistiti in vzdrževati naprave.
- Puščic ne mečite v osebe ali živali ter jih ne usmerjajte proti njim.
- Poskrbite, da je izdelek med uporabo postavljen oz. nameščen na mesto, ki je za osebe po možnosti nedostopno.
- Izdelka ne nameščajte na vrata!
- Kovinskih konic se ne sme uporabljati!
- Izdelka na noben način ne smete spreminjati!
- Omrežni adapter uporabljajte le v povezavi s tarčo DL-15038, DL-15039.
- Uporabljajte izključno priloženi omrežni adapter!
- Preden prekinete povezavo med omrežnim adapterjem in tarčo, najprej izključite omrežni adapter iz električnega omrežja.

- Omrežni adapter je primeren le za uporabo v notranjih prostorih. Ne približujte ga mestom, kjer je prisotna vlaga.
- Omrežnega adapterja ne uporabljajte več, če sta ohišje ali napajalni kabel izdelka poškodovana.
- Izdelek izključite iz električnega omrežja, če ga dalj časa ne uporabljate.
- Na izhodnem kablu ne smete ustvariti kratkega stika.
- Zunanjega priključnega kabla tega transformatorja ni mogoče zamenjati; če je kabel poškodovan, je treba transformator zavreči med odpadke.
- V primeru okvare uporabite izključno originalne nadomestne dele!

⚠ Preprečevanje materialne škode!

- Uporabljajte izključno primerne nadomestne konice, da preprečite odboj puščice od tarče. Dolgih konic ni mogoče priporočiti za elektronske tarče. Hitro se ukrivijo ali zlomijo (odstranitev zlomljenih konic s tarče – odpravljanje napak).
- Izdelka ne izpostavljajte ekstremnim vremenskim pogojem ali temperaturam.
- Izdelek zaščitite pred mokroto in vlago. Lahko bi prišlo do poškodb elektronike.

Navodila za montažo

Montaža tarče (sliki B in C)

1. Izberite primerno mesto postavitev s pribl. 3 m prostega prostora.
2. »Črta za metanje« je od tarče oddaljena 2,37 m. Tarčo namestite na steno tako, da je sredina notranjega središčnega kroga na višini 1,73 m nad tlemi.
3. S priloženo vrtalno šablono in svinčnikom označite ustrezne položaje izvrtin. Oznake, ki vsebujejo »+«, kažejo obesne priprave tarče. Oznake, ki vsebujejo »O«, kažejo odprtine tarče za stalno namestitev na steni.
4. Tarčo montirajte ali z obesnimi pripravami (13) (3 vijaki) ali pa izberite stalno namestitev na steni (12) (4 vijaki). Križ na sredini vrtalne šablone označuje višino notranjega središčnega kroga na tarči. Nato montirajte tarčo s priloženimi vijaki in vložki.

Sestavljanje pušči (slika D)

Konico in trup privijte na ročaj tako, kot je prikazano na sliki, in vtaknite razprta peresa v križne zareze.

Napotek: Pazite na to, da je konica na sploščeni strani ročaja privita.

Montaža nog (slika E)

Tablo za pikado lahko postavite na primerno podlago s pomočjo dveh nog (14), ne da bi jo montirali na steno. Obe nogi (14) se nahajata na zadnji strani table za pikado. Bodite pozorni, da postavitev table za pikado lahko vpliva na igro. Pri postavitvi je tabla za pikado nagnjena in položaja ne morete nastavit optimalno.

1. Nogi (14) sprostite iz držala na zadnji strani table za pikado.
2. Nogi (14) pritrdite na zadnjo stran table za pikado, kot je prikazano na sliki E.

Napotek: Prepričajte se, da so tla primerna za obremenitev in da se podporne točke ne morejo pogrezniti.

Napotek: Vse podporne točke nastavite tako, da se dotikajo tal in zagotavljajo stabilnost.

Opisi in funkcije delov

(sliki A in C)

- 1 Enojno/Single: število točk, kot je prikazano
- 2 Dvojno/Double: število točk x 2
- 3 Trojno/Triple: število točk x 3
- 4 Zunanji središčni krog: zunanji središčni krog vam prinese 25 točk, notranji središčni krog pa 50 točk
- 5 Oštevilčeni predel: met na rob, brez točk
- 6 Zvočnik
- 7 Priključna vtičnica za omrežni adapter
- 8 4 zasloni LED
- 9 Funkcijske tipke
- 10 Seznam iger
- 11 Držalo za puščice
- 12 Izvrtine
- 13 Obesna priprava (zadaj)

Uporaba tarče

Napotek: Pri normalnem delovanju se naprava segreje.

Vklop/izklop

Izdelek ima avtomatiko za izklop. Za vklop izdelka povežite omrežni adapter s tarčo in z vtičnico. Če izdelek ne uporabljate več kot 10 minut, se prikazi in sistemi samodejno izklopijo (način pripravljenosti). Dokler je omrežni adapter vtaknjen, priključite izdelek zadnje stanje igre iz »pomnilnika«. Če pritisnete poljubno funkcijsko tipko, se izdelek znova vklopi. Če želite popolnoma izklopiti izdelek, izvlecite električni vtič iz vtičnice.

Funkcijske tipke (slika A)

POWER

Če želite vklopiti in izklopiti izdelek, pritisnite tipko POWER (NAPAJANJE).

GAME

Pritisnite tipko GAME (IGRA) za izbiro igre. V prikazih rezultatov je zgoraj levo prikazana številka igre, zgoraj desno ime igre, spodaj levo možnosti igre in spodaj desno število igralcev.

Napotek: Med igro enkrat pritisnite tipko GAME (IGRA), da prekinete igro in začnete znova.

SELECT

Če želite za vse igralce izbrati možnosti znotraj ene igre, pritisnite in pridržite tipko SELECT (IZBIRA).

Napotek: Spodaj levo so prikazane okrajšave možnosti.

PLAYER

Če želite pred začetkom igre izbrati število igralcev, pritisnite tipko **PLAYER** (IGRALEC).

Izberete lahko možnost igranja za od 1 do 16 igralcev ali ekipe (od 2-2 do 8-8).

Če med igro pritisnete tipko **PLAYER** (IGRALEC), se prikaže število točk za prve štiri igralce.

Če si želite ogledati število točk nadaljnjih igralcev, pridržite tipko **PLAYER** (IGRALEC).

Napotek: Število igralcev je prikazano na zaslonih LED z ustreznimi lučmi.

DOUBLE/MISS

Če želite nastaviti funkcijo Double In (začetek z dvojnimi poljem) ali Double Out (zaključek z dvojnimi poljem) pri igri G01, pritisnite tipko **DOUBLE/MISS** (DVOJNO/ZGREŠENO).

Pritisnite 1 x: Double In (začetek z dvojnimi poljem),

Pritisnite 2 x: Double Out (zaključek z dvojnimi poljem)

(rdeča luč na območju leve table z rezultati, 10),

Pritisnite 3 x: z Double In (začetek z dvojnimi poljem), Double Out (zaključek z dvojnimi poljem),

Pritisnite 4 x: Master Out (zaključek igre z metom v dvojni ali trojni krog),

Pritisnite 5 x: Double In/Master Out (začetek z dvojnimi poljem/zaključek igre z metom v dvojni ali trojni krog),

Pritisnite 6x: vse je preklicano – luči LED ne svetijo.

Po enem metu pritisnite tipko **DOUBLE/MISS** (DVOJNO/ZGREŠENO), če želite zmanjšati število preostalih puščic, ko tarča ni zadeta.

SOUND

Prednastavitev: jakost zvoka tipke **SOUND** (ZVOK) 4.

Če želite izbirati med 7 stopnjami glasnosti ali izklopiti zvok, pritisnite tipko **SOUND** (ZVOK).

START/HOLD

Če želite začeti igro ali med igro preklopiti na naslednjega igralca, pritisnite tipko **START/HOLD** (ZAČNI/USTAVI).

CYBER MATCH

Če želite začeti igro z navideznim nasprotnikom, pritisnite tipko **CYBER MATCH** (KIBERNETSKA TEKMA). Z večkratnim pritiskom na tipko nastavite moč igranja navideznega nasprotnika (C1 = najmočnejši nasprotnik, C5 = najšibkejši nasprotnik).

Napotek: Ko je moč predvajanja C5, sistem samodejno preskoči na izbiro predvajalnika. Izbiro igralca lahko preskočite tako, da ponovno pritisnete gumb **CYBER MATCH**.

Napotek: Po enem metu lahko s pritiskom na tipko **CYBER MATCH** (KIBERNETSKA TEKMA) izbrišete zadnji met in met ponovite.

Če želite v igrah 301, 401, 501 itd. pri stanju točk 160 ali manj pridobiti elektronsko priporočilo glede meta, pritisnite tipko **DARTOUT/SCORE** (ZAKLJ./REZULTAT). Dvojni in trojni meti so označeni z 2 in s 3 črticami.

Napotek: Če med igro pridržite tipko, se prikažejo preostala življenja igralcev, in sicer takoj, ko začnete igro z življenji.

BOUNCE OUT

Če to tipko pritisnete med igro, je zadnji met ponastavljen. Meta ne smete ponoviti.

RESET

Če želite ponastaviti vse nastavitve in točke igre, pritisnite tipko **RESET** (PONASTAVI).

Napotek: S pritiskom tipko **RESET** shranite zadnjo nastavev glasnosti.

GAME GUARD

S tipko **GAME GUARD** (NADZOR IGRE) zaklenete tipke med igro. Kot napotek zasveti luč LED »game guard« (nadzor igre).

HANDICAP

S to tipko lahko pred začetkom igre nastavite različne težavnostne stopnje za različne igralce.

Najprej pritisnite tipko **<PLAYER>** (IGRALEC) in izberite igralca 1. Pritisnite tipko **<HANDICAP>** (HENDIKEP) in nastavite hendikep za igralca 1. Pritisnite tipko **<PLAYER>** (IGRALEC) in izberite igralca 2.

Nastavite hendikep za igralca 1. Pritisnite tipko **<PLAYER>** (IGRALEC) in izberite igralca 2.

Nastavite hendikep za igralca 2. Nastavite toliko hendikepov, kolikor je igralcev.

Za začetek igre pritisnite tipko **START/HOLD** (ZAČNI/USTAVI).

Napotek: Pred začetkom igre so na zaslonih LED prikazani posamezni hendikepi.

Nastavitev in potek igre

Potek igre nastavite na naslednji način:

1. S tipko **<GAME>** (IGRA) izberite zeleno igro.

2. Če želite določiti število igralcev (od 1 do 16 igralcev), pritisnite tipko **<PLAYER>** (IGRALEC).

Napotek: Če pritisnete tipko **<CYBERMATCH>** (KIBERNETSKA TEKMA), igrate z računalnikom.

3. S tipko **<HANDICAP>** (HENDIKEP) nastavite težavnostno stopnjo za vsakega igralca.

4. Pri igrah 301-901 pritisnite tipko **<DOUBLE/MISS>** (DVOJNO/ZGREŠENO), če želite izbrati nadaljnje možnosti.

5. Da začnete z igro, pritisnite tipko **<START/HOLD>** (ZAČNI/USTAVI).

Potek igre

1. Vsak igralec meče 3 puščice na rundo. Po tretji puščici se sproži signal in zaslon utripa.

2. Previdno odstranite puščice iz tarče.

Napotek: Puščice najlažje odstranite iz tarče tako, da jih izvlečete z rahlim kroženjem v desno.

3. Če pritisnete tipko **<START/HOLD>** (ZAČNI/USTAVI), je na vrsti naslednji igralec.

Izbira igre in seznam možnosti igre

V naslednji tabeli so navedene igre, ki so na voljo, skupaj s številko, z opisom, okrajšavo in možnostmi izbire.

Št.	Opis	Okr.	SELECT (IZBIRA) (OP 1 do najv. 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

Igre

G01 301-901

Pri tej igri se vam število točk vsake puščice na krog (3 meti na igralca) odšteje od (začetnega) stanja igre (npr. 301 ali 501 itd.). Igralec, ki prvi doseže 0 (in sicer natanko), zmaga. Če vržete mimo, se krog ne oceni in začnete s stanjem igre pred krogom. Izberite možnosti Double-IN/Dou-ble-OUT (začetek z dvojnimi poljem/zaključek z dvojnimi poljem) s tipko <DOUBLE/MISS> (DVOJNO/ZGREŠENO):

OP1: Double-IN (začetek z dvojnimi poljem) – igra se začne šele, ko zadenete dvojni segment.

OP2: Double-OUT (zaključek z dvojnimi poljem) – če želite zaključiti igro, morate zadeti dvojni segment.

OP3: Double-IN-OUT (začetek in zaključek z dvojnimi poljem) – zadeti morate dvojni segment, da se igra začne in konča.

OP4: MASTER-OUT (zaključek igre z metom v dvojni ali trojni krog) – če želite zaključiti igro, morate zadeti dvojni ali trojni segment.

OP5: Double-IN/MASTER-OUT (začetek igre z metom v dvojni krog/zaključek igre z metom v dvojni ali trojni krog) – najprej morate za začetek igre zadeti dvojni segment, nato pa za zaključek igre dvojni ali trojni segment.

Pritisnite tipko <SELECT> (IZBIRA), da izberete med igrami 301-901.

OP6: Standard – igra se začne, ne glede na to, kateri segment zadenete.

G02 CRICKET

Tukaj igrate izključno s števili od 15 do 20, z zunanjim središčnim krogom (bull) in notranjim središčnim krogom (Bulls Eye). Cilj je doseči največ točk in zapreti ustrezna števila (segmente). V posameznem krogu vržete tri puščice. Če vam uspe število trikrat zadeti, je število (segment) odprto. Točke prejmete le, če zadenete odprti segment. Če tudi vaš nasprotnik trikrat zadene odprti segment, se segment znova zapre in v tem segmentu ne morete več zbirati točk. Dvojni in trojni segmenti so šteti kot 2 in 3 zadetki.

Segmente lahko odpirate v poljubnem vrstnem redu.

Zmaga tisti igralec, ki doseže najvišje število točk in zapre večino segmentov. Če ste večino segmentov zaprli, a imate manj točk, morate poskusiti zadeti odprte segmente, preden jih nasprotnik zapre.

Izberite različne možnosti s tipko <SELECT> (IZBIRA).

NO-SCORE-CRICKET

V tem primeru igrate različico kriketa, v okviru katere zapirate segmente z zadetki. Pri tej različici se ne zbirajo točke, zmaga pa tisti igralec, ki je zaprl večino segmentov. Pri tej različici se ne zbirajo točke, zmaga pa tisti igralec, ki je zaprl večino segmentov.

To možnost izberite s tipko <SELECT> (IZBIRA).

G03 SCRAM

(za 2 igralca ali 2 ekipe)

Pri tej različici kriketa so šteta le števila od 15 do 20, zunanji središčni krog in notranji središčni krog. Igrate dve rundi. V prvi rundi poskuša igralec 1 zapreti odprte segmente. Nasprotnik, tj. igralec 2, lahko zbira točke le v odprtih segmentih. Prva runda se zaključi, ko so zaprti vsi odprti segmenti. V 2. rundi poskuša nasprotnik, tj. igralec 2, zapreti vse segmente, vi pa poskušate dobiti točke. Zmaga igralec z največ točkami.

G04 CUT THROAT CRICKET

Pri tej različici kriketa morate zapreti segmente in zbrati čim manj točk. Zmaga igralec z najmanjšim številom točk.

Pri tej različici prejmete točke le, če vaš nasprotnik zadene že zaprte segmente.

Primer: Segment 20 zaprete z drugim metom, vaš nasprotnik je s prvim metom zadel enojno 20, z drugim metom pa dvojno 20. Če s tretjim metom znova zadene segment 20, se število točk tretjega meta prišteje nasprotniku.

G05 ENGLISH CRICKET

(le za 2 igralca)

Pri tej različici kriketa morate zunanji središčni krog in/ali notranji središčni krog zadeti devetkrat, če želite zaključiti rundo. Notranji središčni krog se šteje dvakrat. Če vaš nasprotnik zgreši zunanji središčni krog in/ali notranji središčni krog, so mu prištete točke, ki so dosežene z metom. V prvi rundi lahko pridobite točke, toda nasprotnik mora doseči vsaj 40 točk. Če zadenete zunanji središčni krog in/ali notranji središčni krog, se vašemu nasprotniku odšteje zunanji središčni krog in/ali notranji središčni krog. Vi pridobite več časa za zbiranje točk.

Če vaš nasprotnik devetkrat zadene zunanji središčni krog in/ali notranji središčni krog, je prva runda zaključena in začne se druga runda z zamenjanima vlogama.

G06 ADVANCED CRICKET

Ta različica kriketa je primerna za napredne igralce. Tukaj se štejejo le dvojni in trojni segmenti, pri čemer so dvojni segmenti šteti enojno, trojni segmenti pa dvojno. Zunanji središčni krog je enojno štet, notranji središčni krog pa dvojno, kot pri kriketu.

G07 SHOOTER

Pri tej igri računalnik naključno izbere segment, kar je pred vsako rundo na novo prikazano na zaslonu. Ta segment morate zadeti. Enojni segmenti so šteti enojno, dvojni dvojno, trojni trojno, zunanji središčni krog pa štirikratno. Če računalnik izbere notranji središčni krog, se zunanji središčni krog šteje dvojno, notranji središčni krog pa štirikratno. Zmaga igralec z največ točkami.

Izberite število rund s tipko <SELECT> (IZBIRA):

OP1: 6 rund

OP2: 7 rund

OP3: 8 rund

OP4: 9 rund

OP5: 10 rund

OP6: 11 rund

OP7: 12 rund

G08 BIG SIX

Pri tej igri je 6 prvi ciljni segment. Če ne zadenete števila 6, se vam odšteje življenje.

Nato poskusi število 6 zadeti vaš nasprotnik. Če ciljni segment zadenete s prvima dvema metoma, o novem ciljnim segmentu odloča tretji met.

Zmagate, ko vaš nasprotnik prvi izgubi vsa življenja.

Izberite število življenj s tipko <SELECT> (IZBIRA):

OP1: 3 življenja

OP2: 4 življenja

OP3: 5 življenj

OP4: 6 življenj

OP5: 7 življenj

G09 OVERS

Vsak igralec meče trikrat. Če v prvi rundi pridobite večino točk, mora vaš nasprotnik preseči število točk. Sicer izgubi eno življenje. Igro izgubi igralec, ki prvi izgubi vsa življenja.

Izberite število življenj s tipko

<SELECT> (IZBIRA):

OP1: 3 življenja

OP2: 4 življenja

OP3: 5 življenj

OP4: 6 življenj

OP5: 7 življenj

G10 UNDERS

Pri tej igri je določeno število

točk 180. Vsak igralec meče trikrat.

Če v prvi rundi pridobite najmanj točk, mora vaš nasprotnik pridobiti manj točk. Sicer izgubi eno življenje. Pri izgubljenem metu prejmete 60 kazenskih točk.

Sicer izgubi eno življenje. Igro izgubi igralec, ki prvi izgubi vsa življenja.

Izberite število življenj s tipko

<SELECT> (IZBIRA):

OP1: 3 življenja

OP2: 4 življenja

OP3: 5 življenj

OP4: 6 življenj

OP5: 7 življenj

G11 COUNT UP

Pri tej igri je vaš cilj doseganje določenega števila točk. Štet je vsak met z zadetkom.

Igralec, ki prvi doseže ali preseže predhodno izbrano število točk, zmagaja.

Izberite ciljna števila točk s tipko

<SELECT> (IZBIRA):

OP1: 300

OP2: 400

OP3: 500

OP4: 600

OP5: 700

OP6: 800

OP7: 900

OP8: 999

G12 HIGH SCORE

Vsak igralec sme na rundo vreči tri puščice. Cilj te igre je doseči najvišji skupni rezultat. Če na koncu določenih rund dosežete najvišje skupno število, ste zmagovalec.

Izberite število rund s tipko

<SELECT> (IZBIRA):

OP1: 3 runde

OP2: 4 runde

OP3: 5 rund

OP4: 6 rund

OP5: 7 rund

OP6: 8 rund

OP7: 9 rund

OP8: 10 rund

OP9: 11 rund

OP10: 12 rund

OP11: 13 rund

OP12: 14 rund

G13 ROUND THE CLOCK

Vsak igralec mora zaporedoma zadeti segmente od 1 do 20 in zunanji središčni krog in/ali notranji središčni krog. Na rundo imate na voljo tri mete, zadeti pa morate prikazane segmente. Če zadenete segment, je prikazan naslednji segment, ki ga je treba zadeti. Zmagate, če prvi zadenete vse segmente.

Izberite možnosti s tipko <SELECT> (IZBIRA):

OP1: Igra se začne v segmentu 1.

OP2: Igra se začne v segmentu 5.

OP3: Igra se začne v segmentu 10.

OP4: Igra se začne v segmentu 15.

Dvojni in trojni segmenti so šteti enojno.

ROUND THE CLOCK Double

Za to igro izberite s tipko <SELECT> (IZBIRA) možnost d = double (dvojno).

Pri tej različici veljajo enaka pravila kot pri igri ROUND THE CLOCK, a šteti so le dvojni segmenti.

Izberite možnosti s tipko <SELECT> (IZBIRA):

OP1: Igra se začne v segmentu 1.

OP2: Igra se začne v segmentu 5.

OP3: Igra se začne v segmentu 10.

OP4: Igra se začne v segmentu 15.

ROUND THE CLOCK Triple

Za to igro izberite s tipko <SELECT> (IZBIRA) možnost t = triple (trojno).

Pri tej različici veljajo enaka pravila kot pri igri ROUND THE CLOCK, a šteti so le trojni segmenti.

Izberite možnosti s tipko <SELECT> (IZBIRA):

OP1: Igra se začne v segmentu 1.

OP2: Igra se začne v segmentu 5.

OP3: Igra se začne v segmentu 10.

OP4: Igra se začne v segmentu 15.

G14 KILLER

Za dva igralca ali več. Izberite številko, ki jo želite zadeti. Zaslon LED prikaže SEL (IZB.). To je vaša številka, vsi igralci pa morajo izbrati različne številke. Ko vsak igralec izbere številko, morate v svojem izbranem segmentu zadeti dvojni segment, če želite pridobiti status Killer (uničevalec). Če ste Killer (uničevalec), lahko »uničite« druge igralce tako, da zadenete njihove segmente. S tem zadevni igralec izgubi eno življenje in sam ni več Killer (uničevalec). Če želi igralec znova pridobiti status Killer (uničevalec), mora znova zadeti izbrani segment v dvojnem segmentu.

Če kot Killer (uničevalec) nehote zadenete svoj segment, izgubite status Killer (uničevalec) in eno življenje. Kdor ostane na koncu med preživelimi, je zmagovalec.

Izberite število življenj s tipko

<SELECT> (IZBIRA):

OP1: 3 življenja

OP2: 4 življenja

OP3: 5 življenj

OP4: 6 življenj

G15 DOUBLE DOWN

Cilj igre je prejeti največ točk v aktivnih segmentih. Vsi igralci imajo na začetku 40 točk. Igro začnete z metom v segment 15. Če segmenta 15 ne zadenete, se vaše točke razpolovijo. Če zadenete segment 15, je vašemu številu točk dodanih 15 točk. Šteti so dvojni in trojni zadetki.

Naslednjo rundo začnete s segmentom 16. Igrate po segmentih glede na vrstni red tabele. Zmaga igralec z največjim številom točk.

G16 Forty One

To igro igrate kot igro Double Down, le da tukaj igrate še dodatno rundo. S tremi meti morate doseči natanko 41 točk.

G17 ALL FIVES

Cilj igre je zmanjšanje predhodno nastavljenega rezultata 51, 61, 71, 81 ali 91 v vsaki rundi. Da bi dosegli rezultat, mora biti skupno število točk za vsako rundo deljivo s številom 5. Če npr. en igralec v eni rundi doseže 20 točk, je rezultat 4 ($20 \div 5 = 4$). Noben rezultat runde, ki ga ni mogoče deliti s 5, ni vrednoten.

Če z eno od treh puščic ne zadenete cilja, je met ocenjen kot met brez rezultata. Prvi igralec, ki najprej doseže izbrano število točk ali ga preseže, je zmagovalec.

Izberite skupno število točk, ki ga je treba doseči, s tipko <SELECT> (IZBIRA):

OP1: 51 točk

OP2: 61 točk

OP3: 71 točk

OP4: 81 točk

OP5: 91 točk

G18 SHANGHAI

Pri tej igri morate v prvi rundi zadeti prvi segment, v drugi rundi drugi segment itd., vse do segmenta 20 oz. zunanjega središčnega kroga in/ali notranjega središčnega kroga. Šteti so le zadetki, ki so izvedeni v pravilnem vrstnem redu.

Če eno število zgrešite, ne prejmete točk in naslednjič nadaljujete z naslednjim številom. Zmaga igralec, ki lahko zbere največ točk.

Izberite možnosti igre s tipko <SELECT> (IZBIRA):

- OP1: Igra se začne v segmentu 1.
- OP2: Igra se začne v segmentu 5.
- OP3: Igra se začne v segmentu 10.
- OP4: Igra se začne v segmentu 15.

SUPER SHANGHAI (S)

To igro igrate podobno kot igro Shanghai, le da morate zadeti dvojne in trojne segmente.

Izberite možnosti igre s tipko <SELECT> (IZBIRA):

- OP1: Igra se začne v segmentu 1.
- OP2: Igra se začne v segmentu 5.
- OP3: Igra se začne v segmentu 10.
- OP4: Igra se začne v segmentu 15.

G19 GOLF

Zaporedoma mečite v rundah v cilj na polja s številkami 1-18 in jih zaporedoma zadenite (1. runda = meče se v ciljno polje s številko 1, 2. runda = meče se v ciljno polje s številko 2 itd.). Cilj igre je na rundo pridobiti čim manj točk.

Vrednotenje zadetkov:

Trojno = 1 točka (najboljša ocena, samodejno je na vrsti naslednji igralec)

Dvojno = 2 točki

Enojno = 3 točke

Brez zadetka v določenem ciljnim polju = 5 točk

Igralec ima na ciljno polje na voljo 3 mete.

Če ste pri prvem metu zadovoljni z enim zadetim dvojnem, lahko nato takoj prepustite metanje naslednjemu igralcu in za ustrezno ciljno polje prejmete 2 točki.

Če s prvim metom dosežete enojno vrednost ciljnega polja, ki ga morate zadeti, prejmete 3 točke. Nato se lahko odločite, ali boste prepustili metanje naslednjemu igralcu ali pa boste poskusili z drugim metom.

Če zgrešite ciljno polje, ki ga je treba zadeti, se vaše število točk poveča s 3 na 5 točk. Če z drugim metom izboljšajte vrednost na dvojno, se vaše število točk zniža s 3 na 2 in znova imate možnost prenehati z metanjem oz. lahko s tretjim metom izboljšate vrednost na trojno (ali pa poslabšate svoj rezultat). Če glede na možnost presežete izbrano stanje točk, ste izločeni iz igre.

Zmagovalec je tisti igralec, ki je zadnji neizločeni igralec, ali tisti, ki ima po 18 ciljnih poljih najnižje število točk.

G20 FOOTBALL

Igralno polje izberite z metom v tarčo ali z izbiranjem s tipko. Ko izberete, se določi črta, ki jo je treba zadeti. Izbrani segment je začetna točka, nasproti ležeči segment je cilj.

Primer: Če ste izbrali segment 20, je vaš cilj segment 3.

Igralno polje je razdeljeno na 11 segmentov, ki jih morate zaporedoma zadeti.

Vrstni red: Najprej dvojni segment 20, nato zunanji enojni segment 20, trojni 20, notranji enojni segment 20, zunanji središčni krog, notranji središčni krog, zunanji središčni krog, notranji enojni segment 3, trojni 3, zunanji enojni segment 3, dvojni segment 3. Prikazani so tisti segmenti, ki jih je treba zadeti.

G21 BASEBALL

V tej igri igrate devet rund (»innin-gov« oz. menjav). Vsak igralec meče 3 puščice na menjavo.

Enojni segment = ena baza

Dvojni segment = dve bazi

Trojni segment = tri baze

Zunanji središčni krog in/ali notranji središčni krog, »domači tek« (mogoče ga je poskusiti izvesti le s tretjo puščico)

Vaš cilj je, da na rundo opravite čim več »tekov«. Na zaslonu so prikazane posamezne baze.

G22 STEEPLECHASE

Ta igra je podobna teku z ovirami, ki se začne v segmentu 20 in poteka enkrat v smeri urnega kazalca po elektronskem pikadu. Konča se pri segmentu 5, nato morate zadeti še zunanji središčni krog in/ali notranji središčni krog.

Pri teku z ovirami je dovoljeno zadeti le notranje enojne elemente, torej tiste, ki so med zunanjim središčnim krogom in/ali notranjim središčnim krogom ter trojnim krogom. Segmenti Trojni 13, Trojni 17, Trojni 8 in Trojni 5 so ovire, ki jih tudi morate zadeti.

G23 ELIMINATION

V tej igri morate s tremi meti preseči število točk nasprotnika, ki je bil na vrsti pred vami.

Če vam ne uspe, izgubite eno življenje.

Izberite število življenj z možnostjo <SELECT> (IZBIRA):

- OP1: 3 življenja
- OP2: 4 življenja
- OP3: 5 življenj

G24 HORSESHOES

V tej igri so šteti le zadetki v segmentih 20 in 3. Šteti so tudi dvojni in trojni segmenti na območju.

Izberite število točk s tipko <SELECT> (IZBIRA):

- OP1: 15 točk
- OP2: 16 točk
- OP3: 17 točk
- OP4: 18 točk
- OP5: 19 točk do OP10: 25 točk

G25 BATTLEGROUND

Pri tej igri prevzamete zgornjo polovico elektronskega pikada, zadeti pa morate spodnjo polovico s tremi meti. Nasprotnik prevzame spodnjo polovico in mora zadeti zgornjo polovico. Kdo bo prevzel katero polovico, se odločite pred igro.

Izberete lahko naslednje možnosti s tipko <SELECT> (IZBIRA):

Battleground Double

Šteti so le dvojni segmenti.

Battleground Triple

Šteti so le trojni segmenti.

Battleground General

Igro igrate kot normalno igro Battleground, toda če jo želite zaključiti, morate zadeti zunanji središčni krog in/ali notranji središčni krog.

Zgornja polovica: segmenti:

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

Spodnja polovica: segmenti:

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

G26 ADVANCED BATTLEGROUND

To igro igrate kot normalno igro Battleground. Toda tukaj so dvojni in trojni segmenti nedotakljivi in jih ni dovoljeno zadeti. Če zadenete nedotakljivi segment, izgubite eno življenje.

G27 PAINTBALL

Ta igra je podobna igri Battleground. Če dvakrat zadenete notranji središčni krog, zasežete nasprotnikovo zastavo. Cilj je uničiti vse nasprotnikove segmente ali zaseči nasprotnikovo zastavo.

Izberite možnosti s tipko <SELECT> (IZBIRA):

Paintball Double

Tukaj so šteti le dvojni segmenti, notranji središčni krog pa je treba trikrat zadeti.

Paintball Triple

Tukaj so šteti le trojni segmenti, notranji središčni krog pa je treba trikrat zadeti.

Odpravljanje napak

Ni elektrike

Prepričajte se, da je omrežni adapter vtaknjen v električno vtičnico in da je priključek omrežnega adapterja v priključni vtičnici tarče.

Ni rezultatov

Preverite, ali je igra v načinu »Nastavitve« ali »Premor«. Nato preverite, ali so polja z rezultati ali funkcijske tipke zataknejene.

Zatikajoči se element z rezultati ali zatikajoča se funkcijska tipka

Med transportom ali med normalnim delovanjem tarče se lahko zgodi, da se elementi z rezultati občasno zataknejo in štetje rezultatov ni več možno.

Sprožen je opozorilni signal in prikaz z utripanjem prikazuje zatakneni element.

Če nežno vlečete puščico iz elementa ali potiskate element z rahlim pritiskom s prsti v nasprotnih smereh, po navadi hitro sprostite element. Igro lahko nato nadaljujete in štetje rezultatov se nadaljuje natanko tam, kjer je bilo prekinjeno.

Odstranjevanje zlomljenih konic puščic

Mehke konice so sicer varnejše pri uporabi, vendar ne trajajo večno. Če pride do loma konice in se ta zatakne v tarči, jo poskusite s primernimi kleščami previdno izvleči. Če je odlomljen zelo majhen del konice, tako da ne štrli iz tarče, jo je mogoče vtakniti skozi odprtino v ploščo. Mehka konica ne more poškodovati elektronike, ki je za elementom.

Pri tem postopku kljub temu izrecno priporočamo uporabo mehke konice puščice, ki je še uporabna. Konice, katere odlomljeni del je majhen, nikoli ne potiskajte skozi tarčo s koničastim kovinskim predmetom, saj lahko kovinska konica povzroči manjšo škodo na tarči, če jo vstavite pregloboko v tarčo. Težja ko je puščica, tem večja je nevarnost lomljenja konice.

Tokovna nihanja ali elektromagnetne motnje

V ekstremnih situacijah, ko pride do masivnih elektromagnetnih motilnih impulzov, lahko pride do izpada elektronike ali napačnih rezultatov.

Primeri:

Pri močnih neurjih, ekstremnih nihanjih napetosti v električnem omrežju, napetostnih motnjah ali postavitvi pikada preblizu električnim motorjem ali pri mikrovalovnih pečicah.

Da se ponovno vzpostavi normalno delovanje, je treba izvleči električni vtič za več sekund in ga nato znova vtakniti v vtičnico. Pri tem je treba seveda zagotoviti, da je vzrok motnje odpravljen.

Shranjevanje, čiščenje

Pomembno! Izvlecite omrežni vtič iz vtičnice, preden čistite izdelek.

Z vlažno krpo za čiščenje čistite le tarčo! Omrežni adapter ne sme priti v stik z vlago!

Pri pogosti uporabi izdelka nastanejo zaradi dotikanja s prsti predvsem na sprednji strani madeži. Očistite sprednjo stran, tipke in okenca z vlažno krpo.

Kot topilo priporočamo vodo z manjšo količino blagega detergenta. Nato obrišite s suho, mehko krpo. Če izdelka dalj časa ne boste uporabljali, je najbolje, da ga pokrijete s krpo in ga tako zaščitite pred prahom.

Če izdelka ne uporabljate, ga shranite na suho, čisto mesto pri sobni temperaturi.

POMEMBNO! Nikoli ne čistite z ostrimi čistilnimi sredstvi.

Napotki za odlaganje v smeti



Sosednji simbol označuje, da za to napravo velja Direktiva 2012/19/EU. Ta direktiva

določa, da te naprave po koncu njene življenjske dobe ne smete odvreči med običajne gospodinske odpadke, temveč jo morate oddati na posebej vzpostavljenih zbirnih mestih, v centrih za recikliranje ali v podjetjih za odstranjevanje. Varujte okolje in pravilno odstranjujte med odpadke.

Baterij/akumulatorskih baterij ni dovoljeno odlagati med gospodinske odpadke. Lahko vsebujejo težke kovine, zato so podvržene predelavi posebnih odpadkov. Kemični simboli težkih kovin so naslednji: Cd = kadmij, Hg = živo srebro, Pb = svinec. Zato izrabljene ali pokvarjene baterije/baterije za ponovno polnjenje odložite na občinskem zbirnem mestu v skladu z Uredbo EU 2023/1542.



Druge informacije o odstranjevanju odslužene opreme med odpadke lahko dobite pri svoji občinski ali mestni upravi. Opremo in embalažo zavržite okolju prijazno. Embalažni material (kot so npr. vrečke iz folije) hranite izven dosega otrok.



Pri ločevanju odpadkov upoštevajte oznake embalažnih materialov. Označeni so s kraticami (a) in številkami (b) z naslednjim pomenom: 1–7: umetne mase / 20–22: papir in lepenka / 80–98: kompozitni materiali. Izdelek in embalažne materiale je mogoče reciklirati, zato jih zavržite ločeno, da jih je mogoče lažje predelati.

Napotki za garancijo in izvajanje servisne storitve

Izdelek je bil izdelan z veliko skrbnostjo in pod stalno kontrolo. DELTA-SPORT HANDELSKONTOR GmbH zasebnim končnim kupcem od datuma nakupa (garancijskega obdobja) v skladu z naslednjimi določbami odobri triletno garancijo na to postavko. Garancija velja samo za napake v materialu in obdelavi. Garancija ne velja za dele, ki so podvrženi običajni obrabi in jih je zato treba šteti za obrabljive dele (npr. baterije), in za lomljive dele, kot so npr. stikala ali deli iz stekla. Zahtevki iz te garancije so izključeni, če je bil izdelek uporabljen nepravilno ali pretirano ali če ni bil uporabljen v okviru predvidenega namena ali predvidenega obsega uporabe ali če niso bile upoštevane specifikacije v navodilih za uporabo, razen če končni kupec lahko dokaže, da gre za napako v materialu ali izdelavi, ki ne temelji na eni od zgoraj navedenih okoliščin. Garancijski zahtevki se lahko uveljavljajo le v garancijskem roku ob predložitvi originalnega računa. Zato originalni račun shranite. Garancijski čas se zaradi morebitnih popravil na podlagi garancije, zakonskega jamstva ali kulance ne podaljša. To velja tudi za zamenjane in popravljene dele.

Pri morebitnih reklamacijah se najprej obrnite na spodaj navedeno servisno številko za nujne primere ali stopite z nami v stik po elektronski pošti. Če obstaja garancijski primer, vam bomo izdelek po naši izbiri brezplačno popravili, zamenjali ali pa vam bomo povrnili kupnino. Druge pravice iz garancije ne obstajajo. Ta garancija ne omejuje vaših zakonskih pravic, še posebej garancijskih zahtevkov do prodajalca.

IAN: 487646_2504

 **Servis Slovenija**
Tel.: 080 080917
E-Mail: deltasport@lidl.si

Garancijski list

1. S tem garancijskim listom DELTA-SPORT HANDELSKONTOR GMBH jamčimo, da bo izdelek v garancijskem roku ob normalni in pravilni uporabi brezhibno deloval in se zavezuje, da bomo ob izpolnjenih spodaj navedenih pogojih odpravili morebitne pomanjkljivosti in okvare zaradi napak v materialu ali izdelavi oziroma po svoji presoji izdelek zamenjali ali vrnili kupnino.
2. Garancija je veljavna na ozemlju Republike Slovenije.
3. Garancijski rok za proizvod je 3 leta od datuma izročitve blaga. Datum izročitve blaga je razviden iz računa.
4. Če izdelek ne izpolnjuje specifikacij ali nima lastnosti, navedenih v garancijskem listu ali oglaševalskem sporočilu, lahko potrošnik najprej zahteva odpravo napak. O napaki mora potrošnik obvestiti proizvajalca ali pooblaščen servis (kontaktna številka in elektronski naslov navedena zgoraj) in zahtevati odpravo napak. Kupec je dolžan ob uveljavljanju zahtevka predložiti garancijski list in račun, kot potrdilo in dokazilo o nakupu ter dnevu izročitve blaga. Svetujemo vam, da pred tem natančno preberete navodila o sestavi in uporabi izdelka.
5. Rok za odpravo napake je 30 dni od dneva, ko je proizvajalec ali pooblaščen servis prejel zahtevo za odpravo napake. Če napake v tem roku niso odpravljene, mora proizvajalec potrošniku brezplačno zamenjati blago z enakim, novim in brezhibnim blagom. Rok se lahko zaradi narave in kompleksnosti blaga, narave in resnosti neskladnosti ter napora, ki je potreben za dokončanje popravila ali zamenjave podaljša za najkrajši čas, ki je potreben za dokončanje popravila, vendar največ za 15 dni. O številu dni podaljšanja roka in razlogih za podaljšanje mora biti potrošnik obveščen pred potekom 30 dnevnega roka za odpravo napak.
6. Če v roku 30 dni oz. v primeru podaljšanja v roku 45 dni blago ni popravljeno ali blago ni zamenjano z novim, lahko potrošnik od proizvajalca zahteva vračilo celotne kupnine ali zahteva sorazmerno znižanje kupnine. Sorazmerno znižanje kupnine je sorazmerno zmanjšanju vrednosti blaga, ki ga je potrošnik prejel, v primerjavi z vrednostjo, ki bi jo imelo blago, če bi bilo skladno.
7. Če se neskladnost pojavi v manj kot 30 dneh od dobave blaga, lahko potrošnik ob predložitvi blaga od proizvajalca takoj zahteva vračilo plačanega zneska.
8. Proizvajalec oziroma pooblaščen servis lahko potrošniku za čas popravila blaga, za katero je bila izdana obvezna garancija, zagotovi brezplačno uporabo podobnega blaga. Če proizvajalec potrošniku ne zagotovi nadomestnega blaga v začasno uporabo, ima potrošnik pravico uveljavljati škodo, ki jo je utrpel, ker blaga ni mogel uporabljati od trenutka, ko je zahteval popravilo ali zamenjavo, do njune izvršitve.
9. Stroške za material, nadomestne dele, delo, prenos in prevoz izdelkov, ki nastanejo pri odpravljanju okvar oziroma nadomestitvi blaga z novim, krije proizvajalec.
10. V primeru zamenjave blaga ali zamenjave bistvenega dela blaga z novim se potrošniku izda nov garancijski list.
11. V primeru, da proizvod popravlja nepooblaščen servis ali nepooblaščen oseba, kupec ne more uveljavljati zahtevkov iz te garancije.
12. Vzroki za okvaro oziroma nedelovanje izdelka morajo biti lastnosti stvari same in ne vzroki, ki so zunaj proizvajalčeve oziroma prodajalčeve sfere. Kupec ne more uveljavljati zahtevkov iz te garancije, če se ni držal priloženih navodil za sestavo in uporabo izdelka ali če je izdelek kakorkoli spremenjen ali nepravilno vzdrževan.
13. Proizvajalec zagotavlja proti plačilu popravilo, vzdrževanje blaga, nadomestne dele in priklopne aparate vsaj tri leta po poteku garancijskega roka.
14. Obrabni deli oz. potrošni material so izvzeti iz garancije.
15. Vsi potrebni podatki za uveljavljanje garancije in podatki, ki identificirajo blago za katerega velja garancija se nahajajo na dveh ločenih dokumentih (garancijski list, račun).
16. Ta garancija proizvajalca ne izključuje zakonske pravice potrošnika, da zoper prodajalca v primeru neskladnosti blaga brezplačno uveljavlja jamčevalne zahtevke. Ta garancija prav tako ne izključuje pravic potrošnika, ki izhajajo iz obveznega jamstva za skladnost blaga.

Prodajalec: Lidl Slovenija d.o.o. k.d.,
Pod lipami 1, SI-1218 Komenda

Srdečně blahopřejeme!

Svým nákupem jste se rozhodli pro kvalitní výrobek. Před prvním použitím se prosím seznamte s tímto výrobkem.



Pozorně si přečtete následující návod ke hře a obsluze.

Používejte tento výrobek pouze tak, jak je popsáno, a pro uvedené účely. Uchovejte si tento návod ke hře a obsluze pro budoucí použití. Pokud výrobek předáte třetí osobě, předejte jí i veškerou dokumentaci.

Obsah balení

1 x elektronický terč na šipky (vč. dvou nožek)
12 x násadka
12 x tělo
12 x letka
112 x měkký hrot (špička)
1 x síťový adaptér
4 x šroub a hmoždinka
1 x značka pro hod šipek
1 x vrtací šablona
1 x návod ke hře a obsluze

Technické údaje

Elektronický terč

Model: DL-15038, DL-15039

Rozměry: cca 42 x 51,7 x 2,6 cm (š x v x d)

Jmenovitý příkon: 9 V $\equiv$ 500 mA

Síťový adaptér

Model: EU: GQ06-090050-ZG

Model: UK: GQ06-090050-AB

Vstup:

100–240 V $\sim$ 50/60 Hz 0,3 A Max

Výstup: 9 V $\equiv$ 500 mA 4,5 W

Název nebo obchodní značka výrobce, obchodní registrační číslo a adresa:

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

Označení modelu:

EU: GQ06-090050-ZG

UK: GQ06-090050-AB

Vstupní napětí: 100–240 V

Vstupní frekvence střídavého proudu: 50/60 Hz

Výstupní napětí: 9,0 V

Výstupní proud: 0,5 A

Průměrná účinnost v aktivním režimu: 78,57 %

Účinnost při nízkém zatížení (10 %): / %

Příkon při nulovém zatížení: 0,069 W



= třída ochrany II



Symbol stejnosměrného napětí



Symbol střídavého napětí



Polung des Hohlsteckers



Zástrčka se nesmí používat, pokud jsou kolíky ohnuté!



Datum výroby
(měsíc/rok): 10/2025



Společnost Delta-Sport Handelskontor GmbH tímto prohlašuje, že tento výrobek splňuje základní požadavky a další příslušná ustanovení.

Použití dle určení

Tento výrobek představuje sportovní náčiní a není vhodný pro děti do 14 let!

Tento výrobek obsahuje drobné díly, které mohou děti spolknout, a jako sportovní náčiní vyžaduje přesnost, soustředění a dobré motorické schopnosti.

Výrobek je určen jen pro soukromé vnitřní použití a není určen pro komerční využití nebo pro venkovní použití.

Tento výrobek je určen pouze pro šipky s měkkým hrotem (soft tip). Hra se šipkami s ocelovým hrotem způsobí nenapravitelné škody. Odstraňte ochrannou fólii z terče.

Bezpečnostní pokyny



Nebezpečí ohrožení života!

- Nenechávejte děti bez dozoru s balicím materiálem. Hrozí nebezpečí udušení!

⚠ Nebezpečí poranění!

- Tento výrobek není určen pro použití osobami (včetně dětí) s omezenými fyzickými, smyslovými nebo duševními schopnostmi nebo s nedostatkem zkušeností a/nebo znalostí, pokud nejsou pod dozorem osoby odpovědné za jejich bezpečnost nebo pokud od ní nedostaly pokyny, jak výrobek používat.
- Děti by měly být pod dohledem, aby bylo zajištěno, že si s výrobkem nebudou hrát.
- Čištění a uživatelskou údržbu nesmějí provádět děti bez dozoru.
- Neházejte a nemiřte šipkami na osoby nebo zvířata.
- Výrobek musí být při používání instalován tak, aby byl, pokud možno na místě, které je nepřístupné pro osoby.
- Neupevňujte na dveře!
- Nesmí se používat kovové hroty!
- Na výrobku nejsou povoleny žádné úpravy!
- Síťový adaptér používejte pouze ve spojení s terčem DL-15038, DL-15039.
- Používejte pouze dodaný síťový adaptér!
- Před odpojením síťového adaptéru od terče nejprve odpojte síťový adaptér od elektrické sítě.
- Síťový adaptér je určen pouze pro vnitřní použití. Chraňte jej před vlhkostí.

- Přestaňte síťový adaptér používat, pokud je poškozený kryt nebo přívodní kabel vedoucí k výrobku.
- Pokud nebudete výrobek delší dobu používat, odpojte jej od sítě.
- Výstupní kabel nesmí být zkratován.
- Vnější přípojku tohoto transformátoru nelze vyměnit; pokud je vedení poškozeno, je třeba transformátor zlikvidovat.
- V případě závady používejte pouze originální náhradní díly!

⚠ Zamezení věcným škodám!

- Používejte pouze vhodné náhradní hroty, aby nedocházelo k odrážení šipek od terče. Dlouhé šipky se pro elektronické terče nedoporučují. Rychle se ohnou nebo se jim snadno odlomí hroty (Odstranění odlomených hrotů z terče – Odstraňování chyb).
- Nevystavujte výrobek extrémní povětrnostním podmínkám nebo teplotám.
- Chraňte výrobek před mokrem a vlhkostí. Mohlo by dojít k poškození elektroniky.

Návod k instalaci

Instalace terče

(obr. B a C)

1. Zvolte vhodné místo s cca 3 m volného prostoru.
2. „Značka pro hod šipek“ se nachází ve vzdálenosti 2,37 m od terče. Připevněte terč na stěnu tak, aby byl vnitřní střed terče (býčí oko) ve výšce 1,73 m nad zemí.

3. Pomocí přiložené vrtací šablony si vyznačte příslušné otvory tužkou. Značky označené symbolem „+“ označují závěsy terče. Značky označené symbolem „O“ označují otvory na terči určené pro trvalou montáž na stěnu.
4. Nainstalujte terč buď pomocí závěsů (13) (3 šrouby) nebo trvale namontujte na stěnu (12) (4 šrouby). Kříž ve středu vrtací šablony označuje výšku vnitřního středu terče. Namontujte terč pomocí přiložených šroubů a hmoždinek.

Sestavení šipek

(obr. D)

Našroubujte hrot a násadku na tělo tak, jak je znázorněno na obrázku, a rozložené letky vložte do křížové drážky.

Upozornění: Dejte pozor na to, aby špička byla na zploštělé straně držadla pevně dotažená.

Montáž nožek

(obr. E)

Terč můžete umístit i bez montáže na stěnu postavením na vhodný podklad, s pomocí dvou nožek (14). Dvě nožky (14) se nacházejí na zadní straně terče.

Upozorňujeme, že postavením terče může být nepříznivě ovlivněna hra. Při postavení dojde k naklonění terče a polohu tak není možné optimálně nastavit.

1. Uvolněte nožky (14) z držáku na zadní straně terče.
2. Upevněte nožky (14) na zadní straně terče podle obr. E.

Upozornění: Ujistěte se, že podlaha je vhodná pro zatížení a že se opěrné body nemohou propadnout.

Upozornění: Nastavte všechny opěrné body tak, aby se dotýkaly podlahy a zajistily stabilitu.

Označení a funkce součástí

(obr. A a C)

- 1 Jednoduchý segment/Single: Skóre x 1
- 2 Dvojitý segment/Double: Skóre x 2
- 3 Trojitý segment/Triple: Skóre x 3
- 4 Vnější střed terče: Vnější střed se počítá jako 25 bodů; přímý zásah do vnitřního středu se počítá jako 50 bodů
- 5 Lapák: zásah na okraji, žádný bod
- 6 Reproduktor
- 7 Připojovací zdířka pro síťový adaptér

- 8 4 LED displeje
- 9 Funkční tlačítka
- 10 Seznam her
- 11 Držák šipek
- 12 Otvory
- 13 Závěsy (vzadu)

Obsluha terče

Upozornění: Přístroj se při běžného používání zahřívá.

Zapnutí/vypnutí

Tento výrobek je vybaven automatickým vypínáním. Pro zapnutí výrobku spojte síťový adaptér s terčem a zásuvkou. Pokud se výrobek nepoužívá déle než 10 minut, displeje a systémy se automaticky vypnou (pohotovostní režim). Dokud zůstane síťový adaptér zapojen, výrobek si „pamatuje“ poslední stav hry. Stisknutím kteréhokoli funkčního tlačítka se výrobek opět zapne. Pro úplné vypnutí výrobku odpojte síťovou zástrčku.

Funkční tlačítka

(obr. A)

POWER

Stiskněte tlačítko POWER pro zapnutí a vypnutí výrobku.

GAME

Stiskněte tlačítko GAME pro výběr hry. Na displejích s výsledky se vlevo nahoře zobrazí číslo hry, vpravo dole název hry, vlevo dole možnosti hry a vpravo dole počet hráčů.

Upozornění: Pokud v průběhu hry jednou stisknete tlačítko GAME, hra se přeruší a začne od začátku.

SELECT

Stisknutím tlačítka SELECT vyberte možnosti hry pro všechny hráče.

Upozornění: Zkratky možností se zobrazují v levém dolním rohu displeje.

PLAYER

Stiskněte tlačítko PLAYER pro výběr počtu hráčů před zahájením hry. Můžete zvolit 1 až 16 hráčů nebo můžete hrát v týmech (2–2 až 8–8). Během hry se stisknutím tlačítka PLAYER zobrazí skóre prvních čtyř hráčů.

Podržte stisknuté tlačítko PLAYER pro zobrazení skóre dalších hráčů.

Upozornění: Počet hráčů je na LED displejích zobrazován odpovídajícími LED kontrolkami.

DOUBLE/MISS

Stisknutím tlačítka DOUBLE/MISS nastavíte funkci Double In nebo Double Out ve hře G01.

Stiskněte 1x: Double In,

Stiskněte 2x: Double Out

(červená LED v levé výsledkové tabulce, 10),

Stiskněte 3x: s Double In, Double Out,

Stiskněte 4x: Master Out,

Stiskněte 5x: Double In/Master Out,

Stiskněte 6x: vše zrušeno – žádné LED.

Stisknutím tlačítka DOUBLE/MISS po hodu snížíte počet zbývajících šipek, pokud došlo k minutí terče.

SOUND

Přednastavení: SOUND Hlasitost 4.

Stiskněte tlačítko SOUND pro výběr mezi 7 úrovněmi hlasitosti nebo pro vypnutí zvuku.

START/HOLD

Stisknutím tlačítka START/HOLD zahájíte hru nebo během hry přepnete na dalšího hráče.

CYBER MATCH

Stisknutím tlačítka CYBER MATCH zahájíte hru proti virtuálnímu soupeři. Opakovaným stisknutím tohoto tlačítka nastavíte úroveň virtuálního soupeře (C1 = nejsilnější soupeř – C5 = nejslabší soupeř).

Upozornění: Po přehrání síly C5 systémem automaticky přejde na výběr hráče. Výběr hráče můžete přeskočit opětovným stisknutím tlačítka CYBER MATCH.

Upozornění: Po hodu můžete stisknutím tlačítka CYBER MATCH vymazat poslední hod a hod opakovat. Stisknutím tlačítka DARTOUT/SCORE dostanete ve hře 301, 401, 501, atd. v případě skóre 160 a méně elektronické návrhy pro hru. Nutnost hodit double a triple je značena 2 a 3 čárkami.

Upozornění: Podržením tlačítka během hry se zobrazí zbývajících životů hráčů, pokud hrajete hru na životy.

BOUNCE OUT

Pokud stisknete toto TLAČÍTKO během hry, bude poslední hod zrušen. Hod nesmíte opakovat.

RESET

Stisknutím tlačítka RESET vynuluje všechny nastavení a skóre hry.

Upozornění: Stisknutím tlačítka RESET uložíte poslední nastavení hlasitosti.

GAME GUARD

Tlačítkem GAME GUARD uzamknete tlačítka během hry. Tento stav je indikován rozsvícením LED kontrolky „game guard“.

HANDICAP

Toto tlačítko umožňuje nastavit před začátkem hry různé úrovně obtížnosti pro jednotlivé hráče.

Nejprve stiskněte tlačítko

<PLAYER> a vyberte hráče 1. Stisk-

něte tlačítko <HANDICAP> a na-

stavte obtížnost pro hráče 1. Stisk-

něte tlačítko <PLAYER> a vyberte

hráče 2. Nastavte obtížnost pro

hráče 2. Nastavte tolik obtížností,

kolik je hráčů.

Stisknutím tlačítka START/HOLD zahájíte hru.

Upozornění: Před zahájením hry se na LED displejích zobrazují jednotlivé obtížnosti.

Nastavení hry a průběh hry

Hru nastavíte takto:

1. Pomocí tlačítka <GAME> vyberte hru.

2. Stisknutím tlačítka <PLAYER> nastavte počet hráčů (1 až 16 hráčů).

Upozornění: Pokud stisknete tlačítko <CYBERMATCH>, budete hrát proti počítači.

3. Pomocí tlačítka <HANDICAP> nastavte úroveň obtížnosti pro jednotlivé hráče.

4. Stiskněte tlačítko <DOUBLE/MISS> u her 301–901 pro výběr dalších možností.

5. Stisknutím tlačítka <START/HOLD> zahájíte hru.

Průběh hry

1. Každý hráč hází 3 šipky za jedno kolo. Po třetí šipce se ozve signál a displej zabliká.

2. Opatrně vyjměte šipky z terče.

Upozornění: Nejjednodušší způsob,

jak vyjmout šipky z terče, je pootáčet s nimi během vytahování ve směru hodinových ručiček.

3. Stiskněte tlačítko <START/HOLD>, další hráč je na řadě.

Výběr her a seznam možností hry

V následující tabulce je seznam možných her s číslem, názvem, zkratkou a možností výběru.

Č.	Název	Zkratka	SELECT (možnost 1 až 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

Hry

G01 301-901

V této hře je skóre každé šipky za kolo (3 hody na hráče) odečítáno z (počátečního) skóre (např. 301 nebo 501 atd.). Hráč, který první dosáhne 0 (a to přesně), vyhrává hru. Je-li nula překročena, kolo se nehodnotí a hráči zůstává počet bodů stejný jako před tímto kolem.

Tlačítkem <DOUBLE/MISS> zvolíte možnosti Double IN/Double OUT:

OP1: Double IN – Aby mohla hra začít, musí být zasažen dvojitý segment.

OP2: Double OUT – Aby hra mohla skončit, musí být zasažen dvojitý segment.

OP3: Double IN a OUT – Aby hra mohla začít a skončit, musí být zasažen dvojitý segment.

OP4: MASTER OUT – Aby hra mohla skončit musí být zasažen dvojitý nebo trojitý segment.

OP5: Double IN/MASTER OUT – Aby hra mohla začít, musí být nejprve zasažen dvojitý segment, a pro ukončení hry musí být zasažen dvojitý nebo trojitý segment.

Stiskněte tlačítko <SELECT> pro výběr mezi hrami 301-901.

OP6: Standardní – Hra začíná bez ohledu na to, který segment jste zasáhli.

G02 CRICKET

V této hře se hraje pouze na čísla 15 až 20, na vnější střed a vnitřní střed. Cílem je získat co nejvíce bodů a zavřít odpovídající čísla (segmenty).

Na jedno kolo se hází tři šipky. Pokud se Vám podaří zasáhnout jedno číslo třikrát, je toto číslo (segment) otevřené. Body získáváte pouze zásahem otevřeného segmentu. Pokud soupeř třikrát zasáhne otevřený segment, tento segment tím opět zavře a v tomto segmentu již nemůžete získat žádné body.

Dvojitě a trojitě segmenty se počítají jako 2 a 3 zásahy.

Segmenty můžete otevřít v libovolném pořadí.

Vyhrává hráč, který dosáhne nejvyššího skóre a zavře většinu segmentů. Pokud jste zavřeli většinu segmentů, ale máte méně bodů, musíte se pokusit zasáhnout otevřené segmenty dříve, než tyto segmenty zavře soupeř.

Pomocí tlačítka <SELECT> můžete vybírat různé možnosti.

NO SCORE CRICKET

Jedná se o variantu kriketu, v níž zavíráte segmenty zásahem. V této variantě hry se body nesbírají a vyhrává hráč, který zavře většinu segmentů.

Tuto možnost vyberte pomocí tlačítka <SELECT>.

G03 SCRAM

(pro 2 hráče nebo 2 týmy)

V této variantě kriketu se počítají pouze čísla od 15 do 20, vnější střed a vnitřní střed.

Hrají se dvě kola. V prvním kole se pokusí hráč 1 zavřít otevřené segmenty. Váš soupeř, hráč 2, může získat body pouze v otevřených segmentech.

První kolo končí, když jsou zavřeny všechny otevřené segmenty. V 2. kole se váš soupeř, hráč 2, snaží zavřít všechny segmenty a vy se snažíte získat body. Vyhrává hráč, který získal nejvíce bodů.

G04 CUT THROAT CRICKET

V této variantě kriketu je cílem zavřít segmenty a získat co nejmenší počet bodů. Vyhrává hráč s nejnižším počtem bodů.

V této variantě získáváte body pouze tehdy, pokud váš soupeř zasáhne již zavřené segmenty.

Příklad: Zavřete segment 20 ve druhém kole, váš soupeř zasáhl v prvním kole single 20, v druhém kole double 20. Pokud ve třetím hodu opět zasáhne segment 20, bude skóre třetího hodu opět přičteno soupeři.

G05 ENGLISH CRICKET

(pouze pro 2 hráče)

V této variantě kriketu musíte devětkrát zasáhnout vnější střed a vnitřní střed, abyste mohly kolo ukončit. Vnitřní střed se počítá dvakrát. Pokud váš soupeř mine vnější střed a/nebo vnitřní střed, jsou mu přičteny body, které hodem získal. V prvním kole můžete získat body, soupeř však musí získat alespoň 40 bodů. Pokud zasáhnete vnější střed a/nebo vnitřní střed, bude vašemu soupeři vnější střed a/nebo vnitřní střed odečten. Získáte více času k nasbírání bodů. Jestliže váš soupeř devětkrát zasáhne vnější střed a/nebo vnitřní střed, první kolo končí a druhé kolo začíná otočením úkolů.

G06 ADVANCED CRICKET

Tato kriketová varianta je určena pro pokročilé hráče. Zde se počítají pouze dvojitě a trojitě segmenty, přičemž dvojitě segmenty se počítají jedenkrát a trojitě segmenty dvakrát. Vnější střed se počítá jedenkrát a vnitřní střed se počítá dvakrát, jako u normálního kriketu.

G07 SHOOTER

V této hře počítač náhodně vybere segment, který je před každým kolem vždy zobrazen na displeji. Musíte zasáhnout tento segment. Jednoduché segmenty se počítají jedenkrát, dvojitě segmenty dvakrát, trojitě segmenty třikrát, vnější střed čtyřikrát. Pokud počítač vybere vnitřní střed, pak se vnější střed počítá dvakrát a vnitřní střed čtyřikrát. Vyhrává hráč, který získal nejvíce bodů.

Vyberte počet kol tlačítkem <SELECT>:

OP1: 6 kol

OP2: 7 kol

OP3: 8 kol

OP4: 9 kol

OP5: 10 kol

OP6: 11 kol

OP7: 12 kol

G08 BIG SIX

V této hře je prvním cílovým segmentem číslo 6. Pokud minete 6, ztratíte život.

Váš soupeř se nyní pokusí zasáhnout 6. Pokud v prvních dvou hodech zasáhnete cílový segment, třetí hod rozhodne o novém cílovém segmentu. Vyhráváte, pokud ostatní soupeři ztratili všechny životy.

Zvolte počet životů pomocí tlačítka <SELECT>:

OP1: 3 životy

OP2: 4 životy

OP3: 5 životů

OP4: 6 životů

OP5: 7 životů

G09 OVERS

Každý hráč hází třikrát. Pokud v prvním kole získáte nejvíce bodů, musí váš soupeř získat vyšší počet bodů, jinak ztrácí život. V opačném případě stratí život. Prohrává hráč, který jako první ztratí všechny své životy. Zvolte počet životů pomocí tlačítka <SELECT>:

OP1: 3 životy

OP2: 4 životy

OP3: 5 životů

OP4: 6 životů

OP5: 7 životů

G10 UNDERS

V této hře je dáno skóre 180. Každý hráč hází třikrát. Pokud v prvním kole hodíte nejméně bodů, musí váš soupeř získat ještě menší počet bodů, jinak ztrácí život. V opačném případě stratí život. Pokud minete, obdržíte 60 trestných bodů. V opačném případě stratí život. Prohrává hráč, který jako první ztratí všechny své životy. Zvolte počet životů pomocí tlačítka <SELECT>:

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

G11 COUNT UP

V této hře je vaším cílem dosáhnout určitého skóre. Každý zásah se započítává.

Vyhrává hráč, který jako první dosáhne nebo překročí stanovené skóre. Tlačítkem <SELECT> vyberte cílové skóre:

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

G12 HIGH SCORE

Každý hráč může hodit tři šipky za jedno kolo. Cílem této hry je dosáhnout nejvyššího celkového skóre. Pokud na konci stanoveného počtu kol dosáhnete nejvyššího počtu bodů, vyhráváte.

Vyberte počet kol tlačítkem <SELECT>:

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

G13 ROUND THE CLOCK

Každý hráč musí postupně zasáhnout segmenty 1 až 20 a vnější střed a/nebo vnitřní střed. Máte tři hody na kolo a musíte zasáhnout zobrazené segmenty. Když zasáhnete segment, zobrazí se další segment, který máte zasáhnout.

Vyhráváte, když jako první zasáhnete všechny segmenty.

Vyberte možnosti pomocí tlačítka <SELECT>:

- OP1: Hra začíná v segmentu 1.
 - OP2: Hra začíná v segmentu 5.
 - OP3: Hra začíná v segmentu 10.
 - OP4: Hra začíná v segmentu 15.
- Dvojitě a trojitě segmenty se počítají jedenkrát.

ROUND THE CLOCK Double

Pro tuto hru zvolte pomocí tlačítka <SELECT> d = double.

Zde platí stejná pravidla jako pro hru ROUND THE CLOCK, ale počítají se pouze dvojitě segmenty.

Vyberte možnosti pomocí tlačítka <SELECT>:

- OP1: Hra začíná v segmentu 1.
- OP2: Hra začíná v segmentu 5.
- OP3: Hra začíná v segmentu 10.
- OP4: Hra začíná v segmentu 15.

ROUND THE CLOCK Triple

Pro tuto hru zvolte pomocí tlačítka <SELECT> t = triple.

Zde platí stejná pravidla jako pro hru ROUND THE CLOCK, ale počítají se pouze trojitě segmenty.

Vyberte možnosti pomocí tlačítka <SELECT>:

- OP1: Hra začíná v segmentu 1.
- OP2: Hra začíná v segmentu 5.
- OP3: Hra začíná v segmentu 10.
- OP4: Hra začíná v segmentu 15.

G14 KILLER

Pro dva nebo více hráčů. Vyberte číslo, které chcete zasáhnout. LED displej zobrazuje SEL. Toto číslo je vaše a ostatní hráči si musí zvolit jiná čísla. Jakmile si každý hráč zvolil své číslo, musíte ve svém zvoleném segmentu zasáhnout dvojitý segment, abyste se získali status „Killer“. Pokud jste „Killer“, můžete zasažením segmentů ostatních hráčů tyto hráče „vyřidit“. Zasažený hráč ztrácí život, a už není „Killer“. Aby hráč mohl znovu získat status „Killer“, musí znovu zasáhnout vybraný segment ve dvojitěm segmentu.

Pokud jako „Killer“ nedopatřením zasáhnete svůj vlastní segment, ztratíte svůj status „Killer“ a jeden život. Kdo na konci zůstane, vyhrává. Zvolte počet životů pomocí tlačítka <SELECT>:

- OP1: 3 životy
- OP2: 4 životy
- OP3: 5 životů
- OP4: 6 životů

G15 DOUBLE DOWN

Cílem hry je získat co nejvíce bodů v aktivních segmentech. Každý hráč začíná se 40 body. Hra začíná hodem v segmentu 15. Pokud segment 15 nezasáhnete, pak ztrácíte polovinu skóre. Pokud zasáhnete 15, bude vám přičteno 15 bodů. Počítají se double a triple zásahy. Další kolo začíná v segmentu 16. Segmenty se hrají v pořadí tabulky. Vyhrává hráč s nejvyšším skóre.

G16 Forty One

Tato hra se hraje jako hra Double Down, s tím rozdílem, že zde hraje o jedno kolo navíc. Musíte třemi hody dosáhnout přesně 41 bodů.

G17 ALL FIVES

Cílem hry je snížit v každém kole skóre nastavené před začátkem hry 51, 61, 71, 81 nebo 91. Pro dosažení výsledku musí být celkové body na každé kolo dělitelné 5. Například pokud hráč dosáhne 20 bodů za kolo, výsledek je 4 ($20 \div 5 = 4$). Jestliže výsledné skóre není dělitelné 5, žádné body se nepočítají.

Pokud některá ze 3 šipek mine, body se nepočítají. Vyhrává hráč, který jako první dosáhne nebo překročí vybrané skóre.

Pomocí tlačítka <SELECT> zvolte celkový počet bodů, který má být dosažen:

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

G18 SHANGHAI

V této hře musíte v prvním kole zasáhnout první segment, v druhém kole druhý segment atd. až do segmentu 20, resp. vnější střed a/ nebo vnitřní střed. Počítají se pouze zásahy ve správném pořadí.

Pokud nějaké číslo minete, nezískáváte žádné body a v dalším kole pokračujete dalším číslem. Vyhrává hráč, který dokázal získat nejvíce bodů.

Možnosti hry vyberte pomocí tlačítka <SELECT>:

- OP1: Hra začíná v segmentu 1.
- OP2: Hra začíná v segmentu 5.
- OP3: Hra začíná v segmentu 10.
- OP4: Hra začíná v segmentu 15.

SUPER SHANGHAI (S)

Tato hra se hraje stejně jako hra Shanghai s tím rozdílem, že musíte zasáhnout dvojité a trojitě segmenty. Možnosti hry vyberte pomocí tlačítka <SELECT>:

OP1: Hra začíná v segmentu 1.

OP2: Hra začíná v segmentu 5.

OP3: Hra začíná v segmentu 10.

OP4: Hra začíná v segmentu 15.

G19 GOLF

Postupně v jednotlivých kolech házíte na cílové pole čísel 1-18 a zasahuje je po sobě (kolo 1 = hází se na cílové pole čísla 1, kolo 2 = hází se na cílové pole čísla 2 atd.). Cílem hry je získat co nejméně bodů za kolo.

Hodnocení hodů:

Triple = 1 bod (nejlepší skóre, na řadě je automaticky další hráč)

Double = 2 body

Single = 3 body

Žádný zásah v určeném cílovém poli = 5 bodů

Na každé cílové pole má hráč 3 hody.

Pokud jste spokojeni s dvojitým zásahem v prvním hodu, můžete ihned nechat hrát dalšího hráče a za příslušné cílové pole získáváte 2 body. Pokud prvním hodem zasáhnete Single určeného cílového pole, získáváte 3 body. Nyní se můžete rozhodnout, zda necháte pokračovat dalšího hráče, nebo zda využijete svůj druhý hod.

Pokud minete určené cílové pole, vaše skóre se zvýší ze 3 na 5 bodů. Pokud si v druhém hodu vylepšíte skóre zásahem na Double, sníží se vaše skóre ze 3 na 2, a znovu se rozhodujete, zda necháte pokračovat dalšího hráče, resp. máte možnost vylepšit si skóre ve třetím hodu ještě na Triple (nebo si znovu pohoršit). Pokud překročíte zvolený počet bodů, ve hře končíte. Vyhrává ten, kdo zůstává jako poslední hráč nebo má po 18 cílových polích nejnižší skóre.

G20 FOOTBALL

Vyberte pole buď hodem na terč nebo tlačítkem. Po výběru bude stanovená linie, kterou je třeba zasáhnout. Vybraný segment je počátečním bodem, cílem je protilehlý segment. Příklad: Pokud jste vybrali segment 20, segment 3 je vaším cílem. Hrací pole je rozděleno na 11 segmentů, které musíte postupně zasáhnout.

Pořadí: Nejprve dvojitý segment 20, pak vnější jednoduchý segment 20, trojitý 20, vnitřní jednoduchý segment 20, vnější střed, vnitřní střed, vnější střed, vnitřní jednoduchý segment 3, trojitý 3, vnější jednoduchý segment 3, dvojitý segment 3. Zobrazují se segmenty, které mají být zasaženy.

G21 BASEBALL

V této hře hrajete devět kol („směn“). Každý hráč hází 3 šipky za jednu směnu.

jednoduchý segment = jedna stanice

dvojitý segment = dvě stanice

trojitý segment = tři stanice

Vnější střed a/nebo vnitřní střed, „Home Run“ (lze zkusit pouze třetí šipkou)

Vaším cílem je dosáhnout co nejvíce „runs“ v každém kole. Na displeji se zobrazí jednotlivé stanice.

G22 STEEPLECHASE

Tato hra je něco jako překážkový běh, který začíná v segmentu 20 a pokračuje dokola ve směru hodinových ručiček kolem elektronického terče. Konec je na segmentu 5, pak musíte zasáhnout ještě vnější střed a/nebo vnitřní střed.

Během překážkového běhu můžete zasáhnout pouze vnitřní jednoduché segmenty, tedy ty, které jsou mezi vnějším středem a/nebo vnitřním středem a trojitým kruhem. Segmenty triple 13, triple 17, triple 8 a triple 5 jsou překážky, které také musíte zasáhnout.

G23 ELIMINATION

V této hře musíte třemi hody hodit větší počet bodů, než kolik hodil váš soupeř před vámi.

Pokud se vám to nepodaří, ztratíte jeden život.

Vyberte počet životů pomocí volby <SELECT>:

OP1: 3 životy

OP2: 4 životy

OP3: 5 životů

G24 HORSESHOES

V této hře jsou počítány pouze vaše zásahy v segmentu 20 a 3. Dvojitě a trojitě segmenty se v této oblasti také počítají.

Zvolte počet bodů tlačítkem

<SELECT>:

OP1: 15 bodů

OP2: 16 bodů

OP3: 17 bodů

OP4: 18 bodů

OP5: 19 bodů až OP10: 25 bodů

G25 BATTLEGROUNDS

V této hře budete mít horní polovinu elektronického terče a musíte třemi hody zasáhnout dolní polovinu. Soupeř bude mít dolní polovinu a musí zasáhnout horní polovinu. Koho bude která polovina terče, rozhodnete před zahájením hry.

Pomocí tlačítka <SELECT> můžete vybrat následující možnosti:

Battleground Double

Počítat se pouze dvojité segmenty.

Battleground Triple

Počítat se pouze trojitě segmenty.

Battleground General

Hraje se jako normální hra Battleground, ale k ukončení hry musíte zasáhnout vnější střed a/nebo vnitřní střed.

Horní polovina: Segmenty:

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

Dolní polovina: Segmenty:

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

G26 ADVANCED BATTLEGROUNDS

Tato hra se hraje jako normální Battleground. V této hře jsou však dvojité a trojitě segmenty tabu, nesmí být zasaženy. Pokud zasáhnete segment, který je tabu, ztrácíte život.

G27 PAINTBALL

Tato hra je podobná hře Battleground. Pokud dvakrát zasáhnete vnitřní střed, získáte prapor soupeře. Cílem je zničit všechny nepřátelské segmenty nebo získat prapor soupeře.

Vyberte možnosti pomocí tlačítka <SELECT>:

Paintball Double

Zde se počítají pouze dvojité segmenty a hráč musí zasáhnout třikrát vnitřní střed.

Paintball Triple

Zde se počítají pouze trojitě segmenty a hráč musí zasáhnout třikrát vnitřní střed.

Odstraňování chyb

Chyba napájení

Ujistěte se, že je síťový adaptér zapojen do elektrické zásuvky a že je přípojka síťového adaptéru ve zdířce terče.

Žádné výsledky

Zkontrolujte, zda není hra v režimu „Nastavení“ nebo „Pozastavení“. Poté zkontrolujte, zda nedošlo k zaseknutí výsledkových polí nebo funkčních tlačítek.

Zaseknutý výsledkový prvek nebo zaseknuté funkční tlačítko

Během přepravy nebo při normálním používání terčové desky se může stát, že se výsledkové prvky dočasně zaseknou a pak nejsou počítány výsledky.

Zazní varovný signál a displej blikáním zobrazuje zaseknutý prvek. Prvek lze obvykle rychle uvolnit jemným vytažením šipky v prvku nebo zasunutím a vysunutím prvku lehkým tlakem prstu. Ve hře pak lze pokračovat, počítání výsledků pokračuje přesně tam, kde bylo přerušeno.

Odstranění odlomených hrotů šipek

Měkké hroty jsou sice bezpečnější, ale nemají dlouhou životnost. Pokud se hrot ulomí a zůstane uvízlý v terči, zkuste jej pomocí vhodných kleští opatrně vytáhnout. Pokud by se hrot odlomil tak, že již nevyčnívá z terče, můžete ho zatlačit otvorem do terčové desky. Měkkým hrotem nemůžete poškodit elektroniku nacházející se za prvkem.

Důrazně však doporučujeme použít pro tento účel měkký hrot šipky, který je ještě v dobrém stavu. Odlomený hrot, který nevyčnívá, nikdy neprotlačujte terčem ostrým kovovým předmětem, protože kovový hrot může snadno poškodit terčovou desku, pokud ji zasunete příliš hluboko do terče. Čím těžší je šipka, tím větší je riziko odlomení hrotu.

Kolísání proudu nebo elektromagnetické rušení

V extrémních situacích, v případě silných elektromagnetických rušivých impulsů, může dojít k výpadku elektroniky nebo se mohou zobrazovat chybné výsledky.

Příklady:

V případě silných bouří, extrémního kolísání proudu, nedostatečného napětí nebo instalace elektronického terče příliš blízko elektromotorů nebo mikrovlnné trouby. Pro obnovení normálního provozu vytáhněte na několik sekund síťovou zástrčku a pak ji znovu zastrčte. Samozřejmě byste měli zajistit odstranění příčiny rušení.

Uskladnění, čištění

Důležité! Před tím, než začnete výrobek čistit, vytáhněte zástrčku ze zásuvky.

Čistěte terč pouze vlhkým hadříkem! Síťový adaptér nesmí přijít do kontaktu s vlhkostí!

Při častém používání výrobku dochází ke znečištění hlavně přední části dotykem prstů. Vyčistěte přední stranu, tlačítka a okénka vlhkým hadříkem. Doporučujeme použít vodu s malým množstvím čistícího prostředku. Poté otřete suchým měkkým hadříkem. Pokud výrobek nebude delší dobu používán, zakryjte jej hadříkem na ochranu před prachem. Pokud výrobek nepoužíváte, skladujte jej vždy suchý a čistý při pokojové teplotě.

DŮLEŽITÉ! K čištění nikdy nepoužívejte agresivní čistící prostředky.

Pokyny k likvidaci



Tento doprovodný symbol označuje, že toto zařízení podléhá směrnici 2012/19/EU.

Tato směrnice uvádí, že toto zařízení nesmíte po skončení jeho životnosti likvidovat s běžným domovním odpadem, ale musíte jej odevzdat na speciálně zřízených sběrných místech, v recyklačních střediscích nebo ve společnostech pro likvidaci odpadu. Chraňte životní prostředí a provádějte řádnou likvidaci. Poškození životního prostředí v důsledku nesprávné likvidace baterií/akumulátorů! Baterie/akumulátory nesmějí být likvidovány spolu s komunálním odpadem. Mohou obsahovat toxické těžké kovy a podléhají zpracování nebezpečného odpadu. Chemické symboly těžkých kovů jsou následující: Cd = kadmium, Hg = rtuť, Pb = olovo. Použité nebo vadné baterie/dobíjecí baterie proto odevzdejte na obecní sběrné místo v souladu s nařízením EU 2023/1542.



O možnostech likvidace vysloužilého výrobku se informujte u Vaší obecní nebo městské správy. Výrobek a obaly likvidujte ekologicky. Uchovávejte obalové materiály (jako např. fóliové sáčky) nedostupné pro děti.



Při třídění odpadu dodržujte označení balicích materiálů, které jsou označeny zkratkami (a) a čísly (b) s následujícím významem: 1-7: plasty / 20-22: papír a karton / 80-98: smíšený odpad.

Výrobek a balicí materiály jsou recyklovatelné, likvidujte je odděleně pro lepší zpracování odpadu.

Pokyny k záruce a průběhu služby

Výrobek byl vyroben s velkou péčí a za stálé kontroly. DELTA-SPORT HANDELSKONTOR GmbH poskytuje koncovým privátním zákazníkům na tento výrobek tři roky záruky od data nákupu (záruční lhůta) podle následující ustanovení. Záruka se týká pouze vad materiálu a závad ve zpracování. Záruka se nevztahuje na díly, které podléhají běžnému opotřebení, a proto je třeba je považovat za opotřebitelné díly (např. baterie), ani na křehké díly, jako jsou vypínače nebo díly ze skla. Nároky z této záruky jsou vyloučeny, pokud výrobek byl používán neodborně nebo nedovoleným způsobem nebo nikoli v rámci stanoveného účelu určení nebo předpokládaného rozsahu používání nebo nebyla dodržena zadání v návodu k obsluze, ledaže by koncový zákazník prokázal, že existuje vada materiálu nebo došlo k chybě ve zpracování, které nevyplývají z některé výše uvedené okolnosti.

Nároky ze záruky lze uplatnit pouze v rámci záruční lhůty po předložení originálního pokladního dokladu. Proto si prosím uschovejte originál pokladního dokladu. Doba záruky se neprodlužuje případnými opravami na základě záruky, zákonné záruky nebo kulance. Totéž platí také pro vyměněné a opravené díly.

Při reklamacích se prosím obračejte na níže uvedenou horkou linku servisu nebo se s námi spojte e-mailem. Pokud se vyskytne případ reklamace, výrobek Vám – dle naší volby – bezplatně opravíme, vyměníme nebo Vám vrátíme kupní cenu. Další práva ze záruky nevznikají. Vaše zákonná práva, zejména nároky na zajištění záruky vůči konkrétnímu prodejci, nejsou touto zárukou omezena.

IAN: 487646_2504

Servis Česko

Tel.: 800 143 873

E-Mail: deltasport@lidl.cz

Blahoželáme!

Svojím nákupom ste sa rozhodli pre kvalitný výrobok. Pred prvým použitím sa s výrobkom dôkladne oboznámte.



Pozorne si prečítajte tento návod na hru a obsluhu.

Výrobok používajte len uvedeným spôsobom a na uvedený účel. Tento návod na hru a obsluhu si dobre uschovajte. Pri odovzdávaní výrobku tretej osobe odovzdajte s výrobkom aj všetky podklady.

Rozsah dodávky

1 x elektronický terč
(vrát. dvoch podperných nôh)
12 x násadka na šípku
12 x telo šípky
12 x krídla
112 x mäkký hrot
1 x sieťový adaptér
4 x skrutka a hmoždinka
1 x štartovacia čiara
1 x vrtná šablóna
1 x návod na hru a obsluhu

Technické údaje

Elektronický terč

Model: DL-15038, DL-15039

Rozmery: cca 42 x 51,7 x 2,6 cm
(Š x V x D)

Požiadavky na napájanie:

9 V $\equiv$ 500 mA

Sieťový adaptér

Model: EU: GQ06-090050-ZG

Model: UK: GQ06-090050-AB

Vstup:

100 – 240 V $\sim$ 50/60 Hz 0,3 A Max

Výstup: 9 V $\equiv$ 500 mA 4,5 W

Názov a obchodná značka výrobcu,
číslo v obchodnom registri a adresa:

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

Identifikačný kód modelu:

EU: GQ06-090050-ZG

UK: GQ06-090050-AB

Vstupné napätie: 100 – 240 V

Vstupná frekvencia striedavého
prúdu: 50/60 Hz

Výstupné napätie: 9,0 V

Výstupný prúd: 0,5 A

Priemerná účinnosť v prevádzke:

78,57 %

Účinnosť pri nízkej záťaži (10 %): / %

Príkon pri nulovej záťaži: 0,069 W



= trieda ochrany II



Symbol pre jednosmerné
napätie



Symbol pre striedavé napätie



Pólovanie dutej zástrčky



Zástrčka sa nesmie používať,
ak sú kolíky ohnuté!



Dátum výroby
(mesiac/rok): 10/2025



Spoločnosť Delta-Sport
Handelskontor GmbH týmto
vyhlasuje, že tento výrobok spĺňa
základné požiadavky a ostatné
príslušné ustanovenia.

Určené použitie

Tento výrobok je športový prístroj
a nie je vhodný pre deti do 14 rokov!
Výrobok obsahuje malé časti, ktoré
by mohli deti prehltnúť. Ako špor-
tový prístroj si vyžaduje presnosť
a koncentráciu a má vysoké nároky
na motorické zručnosti.

Výrobok je určený len na súkromné
použitie vo vnútorných priestoroch,
nie je určený na komerčné účely
alebo používanie v exteriéri.

Tento výrobok je vhodný len pre šíp-
ky s mäkkým hrotom. Šípky s oce-
ľovým hrotom spôsobujú pri použití
nenapraviteľné škody. Odstráňte
ochrannú fóliu z terča.

Bezpečnostné pokyny



Nebezpečenstvo ohrozenia života!

- Nikdy nenechávajte deti
bez dozoru s obalovým
materiálom. Hrozí nebez-
pečenstvo udusenía!



Nebezpečenstvo poranenia!

- Tento výrobok nie je ur-
čený osobám (ani deťom)
s obmedzenými fyzic-
kými, zmyslovými alebo
duševnými schopnosťami
alebo s nedostatočnými
skúsenosťami a/alebo
vedomosťami, ak na ne
nedohliada osoba zodpo-
vedná za ich bezpečnosť
alebo ak od nej nedostá-
vajú pokyny ako majú
výrobok používať.
- Deti by mali byť pod do-
hľadom, aby sa zabez-
pečilo, že sa s výrobkom
nebudú hrať.
- Bežné čistenie a údržbu
zo strany používateľa ne-
smú vykonávať deti bez
dozoru.
- Nehádzajte a nemierte šíp-
ky na ľudí alebo zvieratá.
- Dávajte pozor na to, aby
sa výrobok počas po-
užívania nachádzal na
čo najmenej dostupnom
mieste pre ľudí, resp.
bol na takomto mieste
umiestnený.
- Neupevňujte ho na dvere!
- Kovové hroty sa nesmú
používať!
- Na výrobku sa nesmú vy-
konávať žiadne zmeny!
- Používajte sieťový adaptér
iba s týmto šípkovým ter-
čom DL-15038, DL-15039.
- Používajte výlučne len
dodaný sieťový adaptér!
- Ako prvý odpojte sieťový
adaptér z elektrickej siete,
až potom odpojte sieťový
adaptér od terča.

- Sieťový adaptér je vhodný len na použitie v vo vnútorných priestoroch. Neskladujte ho vo vlhkom prostredí.
- Sieťový adaptér viac nepoužívajte, ak je jeho kryt alebo prírodný kábel pre výrobok poškodený.
- Odpojte výrobok z elektrickej siete, ak ho nebudete dlhší čas používať.
- Výstupný kábel nesmie byť skratovaný.
- Vonkajší prípojný kábel tohto transformátora nemožno vymeniť. Ak je kábel poškodený, transformátor je potrebné zlikvidovať.
- Pri poruche používajte len originálne náhradné diely!

⚠ **Zabránenie vecným škodám!**

- Používajte len vhodné náhradné hroty, aby ste zabránili odrazeniu šípok od terča. Dlhé hroty sa pre elektronické šípkové terče neodporúčajú. Rýchlo sa ohnú alebo sa ľahko zlomia (odstránenie zlomených hrotov z terča, pozri riešenie problémov).
- Nevystavujte výrobok extrémnym poveternostným podmienkam alebo teplotám.
- Chráňte výrobok pred vlhkosťou a vlhkosťou. Mohla by sa poškodiť elektronika.

Pokyny pre montáž

Montáž šípkového terča (obr. B a C)

1. Vyberte na umiestnenie výrobu vhodné miesto s voľným priestorom cca 3 m.
2. „Štartovacia čiara“ sa nachádza približne 2,37 m od terča. Pripevnite terč ku stene tak, aby stred terča bol vo výške 1,73 m nad podlahou.

3. Označte si ceruzkou príslušné otvory za pomoci priloženej vrtnej šablóny. Značky označené „+“ sú prípravou na zavesenie terča. Značky označené „O“ predstavujú otvory pre trvalú montáž terča na stenu.
4. Namontujte terč buď cez prípravu na zavesenie (13) (3 skrutky) alebo za pomoci otvorov na trvalú montáž na stenu (12) (4 skrutky). Kríž v strede vrtacej šablóny označuje výšku stredu terča na šípkovom terči. Potom namontujte terč s priloženými skrutkami a hmoždinkami.

Montáž šípok (obr. D)

Zaskrutkujte hrot a násadku na šípku k telu šípky ako je znázornené a vložte rozložené krídla do krížových drážok.

Upozornenie: Dávajte pozor na to, aby bol hrot utiahnutý na sploštenej strane držadla.

Montáž podperných nôh (obr. E)

Terč môžete aj bez montáže na stenu postaviť na vhodný podklad pomocou dvoch podperných nôh (14). Dve podperné nohy (14) sa nachádzajú na zadnej strane terča. Uvedomte si, že inštalácia terča môže mať vplyv na hru. Pri inštalácii je terč sklonený a poloha sa nedá optimálne nastaviť.

1. Podperné nohy (14) uvoľnite z držaka na zadnej strane terča.
2. Podperné nohy (14) upevnite na zadnú stranu terča tak, ako je zobrazené na obr. E.

Upozornenie: Uistite sa, že podlaha je vhodná pre zaťaženie a že sa oporné body nemôžu prepadnúť.

Upozornenie: Nastavte všetky oporné body tak, aby sa dotýkali podlahy a zabezpečili stabilitu.

Názov a funkcia častí

(obr. A a C)

- 1 Jednoduchý segment/Single: Skóre ako je zobrazené
- 2 Dvojitý segment/Double: Skóre x 2
- 3 Trojitý segment/Triple: Skóre x 3
- 4 „Bull“: vonkajší kruh stredu terča „Bull“ je za 25 bodov, úplný stred terča „Bull's Eye“ je za 50 bodov
- 5 Ochranný kruh: hod na okraj, žiaden bod
- 6 Reprodukter
- 7 Zásuvka pre sieťový adaptér
- 8 4 LED displeje
- 9 Funkčné tlačidlá
- 10 Zoznam hier

11 Držiak terča

12 Vrtné otvory

13 Závesné zariadenie (vzadu)

Obsluha šípkového terča

Upozornenie: Prístroj sa počas normálnej prevádzky zahreje.

Zapnutie/vypnutie

Výrobok je vybavený automatickým vypnutím. Ak chcete výrobok zapnúť, pripojte sieťový kábel k terču a zásuvke. Ak sa výrobok 10 minút nepoužíva, ukazovatele a systémy sa automaticky odpoja (režim Standby). Pokiaľ sieťový adaptér zostane zapojený, výrobok si „pamätá“ posledný stav hry. Stlačením ľubovoľného funkčného tlačidla sa výrobok opäť zapne.

Pre úplné vypnutie výrobku odpojte sieťovú zástrčku.

Funkčné tlačidlá (obr. A)

POWER

Stlačením tlačidla POWER výrobok zapnete alebo vypnete.

GAME

Stlačte tlačidlo GAME pre výber hry. Na ukazovateľoch výsledkov sa vľavo hore zobrazí číslo hry, vpravo hore názov hry, vľavo dole možnosti hry a vpravo dole počet hráčov.

Upozornenie: Stlačte počas hry jedenkrát tlačidlo GAME pre prerušenie hry alebo jej začatie odznova.

SELECT

Stlačením tlačidla SELECT vyberte možnosti pre všetkých hráčov v rámci jednej hry.

Upozornenie: Skratky pre možnosti sú zobrazené na displeji vľavo dolu.

PLAYER

Stlačením tlačidla PLAYER vyberte pred spustením hry počet hráčov. Hrať môže 1 až 16 hráčov alebo to môžu byť tímy (2 po 2 až 8 po 8 hráčov).

Počas hry sa stlačením tlačidla PLAYER zobrazí skóre prvých štyroch hráčov.

Podržaním klávesy PLAYER zobrazíte skóre ostatných hráčov.

Upozornenie: Počet hráčov zobrazenia na LED displejoch príslušné diódy.

DOUBLE/MISS

Stlačte tlačidlo DOUBLE/MISS pre nastavenie funkcie „Double In“ alebo „Double Out“ pri hre G01.

Stlačte 1x: „Double In“,

Stlačte 2x: „Double Out“

(červená dióda na ľavej výsledkovej tabuli, 10),

Stlačte 3x: „Double In“, „Double Out“,

Stlačte 4x: „Master Out“,

Stlačte 5x: „Double In/Master Out“,

Stlačte 6x: všetko zrušené – žiadne LED.

Stlačte po hode tlačidlo DOUBLE/MISS pre zníženie počtu zostávajúcich šípok po netraffení terča.

SOUND

Predvolené: SOUND hlasitosť 4.

Stlačte tlačidlo SOUND pre voľbu 7 úrovni hlasitosti alebo vypnutie zvuku.

START/HOLD

Stlačením tlačidla START/HOLD spustíte hru alebo počas hry prejdete na ďalšieho hráča.

CYBER MATCH

Stlačte tlačidlo CYBER MATCH pre spustenie hry proti virtuálnemu súperovi. Opakovaným stlačením tlačidla nastavíte silu virtuálneho súpera (C1 = najťažší súper – C5 = najľahší súper).

Upozornenie: Po prehrávaní sily C5 systém automaticky prejde na výber hráča. Výber hráča môžete preskočiť opätovným stlačením tlačidla CYBER MATCH.

Upozornenie: Po hode môžete stlačením tlačidla CYBER MATCH posledný hod zmazať a hod zopakovať.

Stlačte tlačidlo DARTOUT/SCORE, aby ste pri hrách 301, 401, 501 atď. dostali pri skóre 160 alebo menšom počte bodov elektronické odporúčanie hodu. Dvojité a trojité hody sú označené 2 a 3 čiarkami.

Upozornenie: Ak počas hry podržíte stlačené tlačidlo, zobrazia sa vám zostávajúce životy hráčov, pokiaľ hráte hru so životom.

BOUNCE OUT

Stlačením toto TLAČIDLA počas hry zrušíte posledný hod. Hod nesmiete opakovať.

RESET

Stlačením tlačidla RESET obnovíte všetky nastavenia a body v hre.

Upozornenie: Stlačením tlačidla RESET uložíte posledné nastavenie hlasitosti.

GAME GUARD

Tlačidlom GAME GUARD uzamknete tlačidlá počas hry. Ako upozornenie sa rozsvieti LED nápis „game guard“.

HANDICAP

Týmto tlačidlom umožníte pred začiatkom hry nastaviť rôzne úrovne obťažnosti pre rôznych hráčov.

Najprv stlačte tlačidlo <PLAYER>

a vyberte hráča 1. Stlačte tlačidlo

<HANDICAP> a nastavte handicap

pre hráča 1. Stlačte tlačidlo

<PLAYER> a vyberte hráča 2.

Nastavte handicap pre hráča 2.

Nastavte toľko handicapov, koľko je hráčov.

Stlačením tlačidla START/HOLD

spustíte hru.

Upozornenie: Pred začiatkom hry sa na LED displejoch zobrazia jednotlivé handicapy.

Nastavenie hry a jej priebeh

Nastavte hru takto:

1. Zvoľte si tlačidlom <GAME> hru, ktorú chcete hrať.

2. Stlačením tlačidla <PLAYER> nastavte počet hráčov (1 až 16 hráčov).

Upozornenie: Ak stlačíte tlačidlo <CYBERMATCH>, budete hrať proti počítaču.

3. Nastavte tlačidlom <HANDICAP> pre každého hráča stupeň obťažnosti.

4. Stlačte tlačidlo <DOUBLE/MISS> pri hrách 301 – 901 pre výber ďalších možností.

5. Stlačením tlačidla <START/HOLD> spustíte hru.

Priebeh hry

1. Každý hráč hádže 3 šípky v jednom kole. Po tretej šípke zaznie signál a displej začne blikať.

2. Opatrne odstráňte šípky z terča.

Upozornenie: Najjednoduchší spôsob, ako odstrániť šípky z terča, je vytiahnuť ich ľahkým pootočením doprava.

3. Stlačte tlačidlo <START/HOLD>, na rade je ďalší hráč.

Výber hier a zoznam možností hry

V nasledujúcej tabuľke je zoznam možných hier s číslom, názvom, skratkou a možnosťou výberu.

Č.	Názov	Skratka	SELECT (možnosť 1 až 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

Hry

G01 301 – 901

Pri tejto hre sa vám odpočítavajú body pri každej šípke v každom kole (každý hráč má 3 hody) z počiatočného stavu hry (napr. 301 alebo 501 atď.). Hráč, ktorý ako prvý dosiahne 0 (a to presne), vyhráva hru. Ak dosiahnete zápornú hodnotu, kolo sa nepočíta a vy pokračujete stavom z predchádzajúceho kola. Zvoľte možnosti „Double-IN/Double-OUT“ za pomoci tlačidla <DOUBLE/MISS>:

OP1: Double IN – hra sa začne až vtedy, ak zasiahnete dvojité segment.

OP2: Double-OUT – musíte zasiahnuť dvojité segment, aby ste ukončili hru.

OP3: Double-IN-OUT – musíte zasiahnuť dvojité segment, aby hra začala a skončila.

OP4: MASTER-OUT – musíte trafiť dvojité alebo trojitý segment, aby ste ukončili hru.

OP5: Double-IN/MASTER-OUT – najprv musíte pre spustenie hry trafiť dvojité segment a pre ukončenie hry dvojité alebo trojitý segment. Stlačením tlačidla <SELECT> vyberte hry 301 – 901.

OP6: Štandardne sa hra začne bez ohľadu na to, ktorý segment zasiahnete.

G02 CRICKET

Tu hráte výhradne s číslami od 15 do 20 a so segmentami „Bull“ a „Bull ‘s Eye“. Cieľom je získať čo najviac bodov a zatvoriť príslušné čísla (segmenty). V jednom kole sa hádže troma šípkami. Ak sa vám podarí zasiahnuť číslo trikrát, číslo (segment) je otvorené. Len zásahy na otvorenom segmente sa bodujú. Ak váš súper tiež trikrát zasiahne otvorený segment, ten sa opäť zatvorí a v tomto segmente už nie je možné získavať body.

Dvojité a trojité segmenty sa počítajú ako 2 a 3 zásahy.

Segmenty môžete otvárať v ľubovoľnom poradí.

Vítazom je ten, kto dosiahne najvyššie skóre a zatvorí väčšinu segmentov. Ak ste väčšinu segmentov zatvorili, ale máte menej bodov, musíte sa pokúsiť zasiahnuť otvorené segmenty predtým, ako súper tieto segmenty zatvorí.

Vyberte rôzne možnosti cez tlačidlo <SELECT>.

NO SCORE CRICKET

Je to verzia kriketu, v ktorej segmenty zatvárate hodmi. Body sa v tejto verzii hry nespočítavajú, vyhrá ten, kto zatvoril najviac segmentov. Túto možnosť vyberte pomocou tlačidla <SELECT>.

G03 SCRAM

(pre 2 hráčov alebo 2 tímy)

V tejto verzii kriketu sa počítajú iba čísla od 15 do 20, „Bull“ a „Bull ‘s Eye“. Hrajú sa dve kolá. V prvom kole sa hráč 1 pokúša zatvoriť otvorené segmenty. Váš súper, hráč 2, môže získať body iba v otvorených segmentoch. Prvé kolo končí vtedy, keď sa všetky otvorené segmenty podarilo zatvoriť. V druhom kole sa váš súper, hráč 2, pokúsi zatvoriť všetky segmenty a vy sa pokúšate získať body. Vyhráva hráč s najväčším počtom bodov.

G04 CUT THROAT CRICKET

Pri tejto verzii kriketu ide o zatváranie segmentov a získanie čo najmenšieho počtu bodov. Vyhráva hráč s najmenším počtom bodov. V tejto verzii dostanete body len vtedy, ak váš súper zasiahne už zatvorené segmenty.

Príklad: Segment 20 zatvoríte druhým hodom. Váš súper trafil pri prvom pokuse jednoduchú 20-ku, pri druhom hode dvojité 20-ku. Ak s tretím hodom opäť zasiahne segment s 20-kou, skóre tretieho hodu sa pripočíta súperovi.

G05 ENGLISH CRICKET

(len pre 2 hráčov)

V tejto verzii kriketu musíte deväťkrát trafiť „Bull“ a/alebo „Bull ‘s Eye“, aby ste ukončili kolo. „Bull ‘s Eye“ sa počíta dvakrát. Ak váš súper nezasiahne „Bull“ a/alebo „Bull ‘s Eye“, body získané počas hodu sa mu pripočítajú. V prvom kole môžete získať body, on však musí získať najmenej 40 bodov. Ak zasiahnete „Bull“ a/alebo „Bull ‘s Eye“, vášmu súperovi sa odčíta jeden „Bull“ a/alebo „Bull ‘s Eye“. Vy získate viac času na zbieranie bodov. Ak váš súper deväťkrát zasiahne „Bull“ a/alebo „Bull ‘s Eye“, prvé kolo skončí a v druhom kole sa úlohy vymenia.

G06 ADVANCED CRICKET

Táto verzia kriketu je pre pokročilých hráčov. Tu sa počítajú iba dvojité a trojité segmenty, pričom dvojité segmenty sa počítajú jednoducho a trojité segmenty sa počítajú dvakrát. „Bull“ sa počíta jednoducho a „Bull ‘s Eye“ dvojnásobne ako pri krikete.

G07 SHOOTER

V tejto hre počítač náhodne vyberie segment, ktorý sa pred každým oknom zobrazí na displeji. Tento segment musíte zasiahnuť. Jednoduché segmenty sa počítajú jedenkrát, dvojité segmenty dvakrát, trojité segmenty trikrát a „Bull“ štyrikrát. Keď počítač vyberie „Bull ‘s Eye“, potom sa „Bull“ počíta dvakrát a „Bull ‘s Eye“ štyrikrát. Vyhráva hráč s najväčším počtom bodov. Počet kôl zvoľte pomocou tlačidla <SELECT>:

OP1: 6 kôl

OP2: 7 kôl

OP3: 8 kôl

OP4: 9 kôl

OP5: 10 kôl

OP6: 11 kôl

OP7: 12 kôl

G08 BIG SIX

V tejto hre je prvým cieľom číslo 6. Ak číslo 6 netrafíte, stratíte život. Váš súper sa teraz pokúsi zasiahnuť 6-ku. Ak v prvých dvoch hodoch zasiahnete cieľový segment, tretí hod rozhodne o novom cieľovom segmente.

Vyhráte, keď váš súper ako prvý príde o všetky životy.

Počet životov si zvoľte pomocou tlačidla <SELECT>:

OP1: 3 životy

OP2: 4 životy

OP3: 5 životov

OP4: 6 životov

OP5: 7 životov

G09 OVERS

Každý hráč hádže trikrát. Ak v prvom kole hodíte najviac bodov, váš súper musí prekonať toto skóre. V opačnom prípade stratí život. Prehral ten hráč, ktorý ako prvý stratil všetky životy.

Počet životov si zvoľte pomocou tlačidla <SELECT>:

OP1: 3 životy

OP2: 4 životy

OP3: 5 životov

OP4: 6 životov

OP5: 7 životov

G10 UNDERS

V tejto hre sa uvádza skóre 180.

Každý hráč hádže trikrát. Ak v prvom kole získate najmenej bodov, váš súper musí hodiť ešte menej.

V opačnom prípade stratí život. Pri chybnom hode dostanete 60 trestných bodov.

V opačnom prípade stratí život. Prehral ten hráč, ktorý ako prvý stratil všetky životy.

Počet životov si zvolíte pomocou tlačidla <SELECT>:

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

G11 COUNT UP

Cieľom tejto hry je dosiahnuť určité skóre. Každý hod sa počíta. Hráč, ktorý ako prvý dosiahne alebo prevýši zvolené skóre, vyhral. Vyberte cieľové skóre pomocou tlačidla <SELECT>:

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

G12 HIGH SCORE

Každý hráč môže v jednom kole hádzať troma šípkami. Cieľom hry je získať čo najvyššie skóre. Ak dosiahnete na konci stanovených kôl najvyšší celkový počet bodov, ste víťazom.

Počet kôl zvolíte pomocou tlačidla <SELECT>:

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

G13 ROUND THE CLOCK

Každý hráč musí po sebe zasiahnuť segmenty 1 až 20 a tiež segment „Bull“ a/alebo „Bull ‘s Eye“. Máte tri hody na jedno kolo a musíte zasiahnuť zobrazené segmenty. Ak segment zasiahnete, zobrazí sa ďalší segment, ktorý musíte trafiť. Vyhráte, keď ako prvý zasiahnete všetky segmenty.

Možnosti si zvolíte pomocou tlačidla <SELECT>:

- OP1: Hra začína v segmente 1.
 - OP2: Hra začína v segmente 5.
 - OP3: Hra začína v segmente 10.
 - OP4: Hra začína v segmente 15.
- Dvojité a trojité segmenty sa počítajú ako jednoduché.

ROUND THE CLOCK Double

Túto hru si zvolíte pomocou tlačidla <SELECT> d = double.

Tu platia rovnaké pravidlá ako pri hre ROUND THE CLOCK, počítajú sa však iba dvojité segmenty.

Možnosti si zvolíte pomocou tlačidla <SELECT>:

- OP1: Hra začína v segmente 1.
- OP2: Hra začína v segmente 5.
- OP3: Hra začína v segmente 10.
- OP4: Hra začína v segmente 15.

ROUND THE CLOCK Triple

Túto hru si zvolíte pomocou tlačidla <SELECT> t = triple.

Tu platia rovnaké pravidlá ako pri hre ROUND THE CLOCK, počítajú sa však iba trojité segmenty.

Možnosti si zvolíte pomocou tlačidla <SELECT>:

- OP1: Hra začína v segmente 1.
- OP2: Hra začína v segmente 5.
- OP3: Hra začína v segmente 10.
- OP4: Hra začína v segmente 15.

G14 KILLER

Pre dvoch alebo viacerých hráčov.

Vyberte číslo, ktoré chcete trafiť.

Na LED displeji sa zobrazí SEL.

Toto číslo je vaše a všetci hráči si musia vybrať iné čísla. Akonáhle si každý hráč vybral číslo, musíte vo vašom vybratom segmente zasiahnuť dvojité segment, aby ste získali status zabijaka. Ak ste zabijak, môžete iných hráčov „zničiť“ tak, že zasiahnete ich segmenty. Tento hráč potom stratí svoj život a už nie je zabijakom. Ak si chce opäť udržať status zabijaka, musí opäť zasiahnuť vybrané číslo v dvojitom segmente.

Ak ako zabijak nedopatrením zasiahnete svoj vlastný segment, pridáte o status zabijaka a o jeden život. Kto prežije dokonca, ten vyhrá.

Počet životov si zvolíte pomocou tlačidla <SELECT>:

- OP1: 3 životy
- OP2: 4 životy
- OP3: 5 životov
- OP4: 6 životov

G15 DOUBLE DOWN

Cieľom hry je získať najviac bodov v aktívnych segmentoch. Všetci hráči začínajú so 40 bodmi. Hra začína triafaním do segmentu 15. Ak segment 15 nezasiahnete, body sa vám znížia na polovicu. Ak trafiť do segmentu 15, 15 bodov sa vám k vašim bodom pripočíta. Dvojité a trojité zásahy sa počítajú. Ďalšie kolo začnete segmentom 16. Segmenty sa hrajú podľa poradia v tabuľke. Hráč s najvyšším skóre vyhrá.

G16 Forty One

Túto hru hrajte ako hru Double Down, akurát hráte o jedno kolo viac. Musíte dosiahnuť presne 41 bodov s troma hodmi.

G17 ALL FIVES

Cieľom hry je znížiť v každom kole vopred nastavené skóre 51, 61, 71, 81 alebo 91. Aby ste dosiahli výsledok, musia byť celkové body za každé kolo deliteľné 5. Napríklad, ak hráč získa v kole 20 bodov, výsledok je 4 ($20 \div 5 = 4$). Akýkoľvek výsledok, ktorý sa nedá vydeliť číslom 5, sa nehodnotí.

Ak niekto nehodí jednu z troch šípk, nezapočíta sa mu žiaden výsledok. Hráč, ktorý ako prvý dosiahne alebo prevýši zvolené skóre, je víťazom.

Zvoľte tlačidlom <SELECT> celkový počet bodov, ktoré sa majú dosiahnuť:

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

G18 SHANGHAI

V tejto hre musíte v prvom kole zasiahnuť prvý segment, v druhom kole 2 segment a tak ďalej, až do segmentu 20 alebo „Bull“ a/alebo „Bull ‘s Eye“. Počítajú sa iba zásahy v správnom poradí.

Ak niektoré číslo netrafiť, nedostanete žiadne body, pokračujete s ďalším číslom. Vyhrá ten hráč, ktorý nahrá najviac bodov.

Možnosti hry si zvolíte pomocou tlačidla <SELECT>:

- OP1: Hra začína v segmente 1.
- OP2: Hra začína v segmente 5.
- OP3: Hra začína v segmente 10.
- OP4: Hra začína v segmente 15.

SUPER SHANGHAI (S)

Táto hra sa hrá ako „Shanghai“, s tým rozdielom, že musíte trafiť dvojité a trojité segmenty.

Možnosti hry si zvolíte pomocou tlačidla <SELECT>:

- OP1: Hra začína v segmente 1.
- OP2: Hra začína v segmente 5.
- OP3: Hra začína v segmente 10.
- OP4: Hra začína v segmente 15.

G19 GOLF

Každé kolo sa sústreďte na iné cieľové polia čísel 1 – 18, triafajte ich za sebou (1 kolo = hádže sa na cieľové pole číslo 1, 2 kolo = hádže sa na cieľové pole čísla 2 atď.). Cieľom hry je získať v jednom kole vždy čo najmenej bodov.

Hodnotenie zásahov:

Trojité = 1 bod (najlepšie skóre, automaticky je na rade nasledujúci hráč)

Dvojité = 2 body

Jednoduchý = 3 body

Žiaden zásah v predpísanom cieľovom poli = 5 bodov

Pre každé cieľové pole má hráč k dispozícii 3 hody.

Ak ste spokojný s dvojitým hodom v prvom hode, môže ísť hneď ďalší hráč a vy za príslušné cieľové pole získate 2 body.

Ak prvým hodom zasiahnete jednoduché cieľové pole, dostanete 3 body. Teraz sa môžete rozhodnúť, či môže ísť ďalší hráč alebo sa rozhodnete pre druhý hod.

Ak cieľové pole nezasiahnete, stúpne vaše skóre z 3 na 5 bodov. Ak sa v druhom hode zlepšíte a zasiahnete dvojitý segment, vaše skóre klesne z 3 na 2. Opäť stojíte pred rozhodnutím skončiť alebo sa v treťom hode pokúsiť zlepšiť zásahom trojitého segmentu (alebo sa znova zhoršíte). Ak prekročíte počet bodov vybraný cez možnosti, vypadávate z hry. Víťazom je ten, kto zostane ako posledný hráč alebo má po 18 cieľových poliach najnižšie skóre.

G20 FOOTBALL

Vyberte hracie pole buď hodom do terča alebo výberom tlačidla. Po výbere sa určí línia, ktorá má byť zasiahnutá. Zvolený segment predstavuje štartovacie pole, protiľahlý segment je zas cieľ. Príklad: Ak ste vybrali segment 20, tak segment 3 je váš cieľ.

Hracie pole je rozdelené na 11 segmentov, ktoré musíte po sebe zasiahnuť.

Poradie: Najprv dvojitý segment 20, potom vonkajší jednoduchý segment 20, trojitý segment 20, vnútorný jednoduchý segment 20, Bull, Bull 's Eye, Bull, vnútorný jednoduchý segment 3, trojitý segment 3, vonkajší jednoduchý segment 3, dvojitý segment 3. Segmenty, ktoré treba zasiahnuť sa zobrazia.

G21 BASEBALL

V tejto hre sa hrá deväť kôl („Innings“). Každý hráč hodí 3 šípky v jednom „Inning“.

Jednoduchý segment = jedna stanica

Dvojitý segment = dve stanice

Trojité segment = tri stanice

segment „Bull“ a/alebo „Bull 's Eye“, – „Home Run“ (môžete skúsiť len s treťou šípkou)

Vaším cieľom je urobiť toľko „stredových“ segmentov v jednom kole, ako je to len možné. Na displeji sa zobrazujú jednotlivé stanice.

G22 STEEPLECHASE

Táto hra je ako prekážkový beh, ktorý sa začína v segmente 20 a vedie okolo terča v smere hodinových ručičiek. Koniec je v segmente 5, potom musíte ešte trafiť „Bull“ a/alebo „Bull 's Eye“.

Pri prekážkovom behu smiete zasiahnuť iba vnútorné jednoduché prvky, teda tie, ktoré sú medzi poľami „Bull“ a/alebo „Bull 's Eye“ a trojitým kruhom. Trafiť musíte tiež trojité segmenty 13, 17, 8 a 5, ktoré sú prekážkami.

G23 ELIMINATION

V tejto hre musíte tromi hodiť vyššie skóre vášho súpera, ktorý bol na rade pred vami.

Ak sa vám to nepodarí, stratíte jeden život.

Zvoľte počet životov pomocou tlačidla <SELECT>:

OP1: 3 životy

OP2: 4 životy

OP3: 5 životov

G24 HORSESHOES

V tejto hre sa započítavajú iba vaše zásahy v segmentoch 20 a 3. Dvojité a trojité segmenty sa v tejto oblasti tiež počítajú.

Zvoľte si počet bodov pomocou tlačidla <SELECT>:

OP1: 15 bodov

OP2: 16 bodov

OP3: 17 bodov

OP4: 18 bodov

OP5: 19 bodov až po OP10: 25 bodov

G25 BATTLEGROUNDS

V tejto hre si zoberiete hornú polovicu elektronickej šípkovej hry a tromi hodiť musíte zasiahnuť spodnú polovicu. Súper má spodnú polovicu a musí trafiť hornú polovicu. Kto má ktorú polovicu sa rozhodnete pred začiatkom hry.

Pomocou tlačidla <SELECT> môžete vybrať nasledujúce možnosti:

Battleground Double

Počítajú sa len dvojité segmenty.

Battleground Triple

Počítajte sa len trojité segmenty.

Battleground General

Hrajte ako normálny „Battleground“, ale na záver musíte trafiť „Bull“ a/alebo „Bull 's Eye“.

Horná polovica: segmenty:

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

Dolná polovica: segmenty:

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

G26 ADVANCED BATTLEGROUNDS

Hrajte ako normálny „Battleground“. Avšak dvojité a trojité segmenty sú zakázané, tie nesmiete zasiahnuť. Ak trafiť jeden zo zakázaných segmentov, stratíte jeden život.

G27 PAINTBALL

Táto hra je podobná hre „Battleground“. Ak trafiť dvakrát Bull 's Eye, získate súperovu vlajku. Cieľom je zničiť všetky súperove segmenty alebo získať súperovu vlajku.

Možnosti si zvoľte pomocou tlačidla <SELECT>:

Paintball Double

Tu sa počítajú iba dvojité segmenty a Bull 's Eye musí byť zasiahnutý trikrát.

Paintball Triple

Tu sa počítajú iba trojité segmenty a Bull 's Eye musí byť trikrát zasiahnutý.

Riešenie problémov

Žiadna elektrina

Skontrolujte, či je sieťový adaptér zapojený do zásuvky a či sa sieťový adaptér nachádza v konektore terča.

Žiadne výsledky

Skontrolujte, či je hra v režime „Nastavenia“ alebo „Prestávka“. Potom skontrolujte, či nie sú polia s výsledkami alebo funkčné tlačidlá zaseknuté.

Zaseknutý prvok s výsledkami alebo zaseknuté funkčné tlačidlo

Počas prepravy alebo počas bežnej prevádzky šípkového terča môže dôjsť k dočasnému zaseknutiu výsledkových prvkov a žiadne výsledky sa nepočítajú.

Na displeji zaznie varovný signál a zobrazí sa blikajúci zaseknutý prvok. Jemným vytiahnutím šípky z prvku alebo posunutím prvku sem a tam sa spolu s ľahkým tlakom prsta zvyčajne prvok rýchlo uvoľní. Hra potom môže pokračovať ďalej, výsledok sa pripočíta presne tam, kam mal byť pripočítaný pred prerušením.

Odstránenie zlomených šípkových hrotov

Mäkké hroty sú bezpečnejšie, ale nevydržia navždy. Ak by sa hrot zlomil a uviazol v terči, pokúste sa ho vytiahnuť vhodnou pinzetou. Ak by sa odlomil veľmi malý kúsok, ktorý z terča nevychádza, môže byť zatlačený cez otvor dovnútra terča. Mäkký hrot nepoškodí elektroniku, ktorá je za prvkom.

Pri tomto procese však dôrazne odporúčame používať mäkký hrot šípky, ktorý je ešte dobrý. Nikdy nevtláčajte krátky zlomený hrot cez terč s ostrým kovovým predmetom, pretože kovový hrot by mohol ľahko poškodiť terč, ak by do neho prenikol príliš hlboko. Čím je šípka ťažšia, tým je riziko zlomenia hrotu väčšie.

Kolísanie prúdu alebo elektromagnetické rušenie

V extrémnych situáciách, pri výskyte silných elektromagnetických rušivých impulzov, môže zlyhať elektronika alebo priniesť chybné výsledky.

Príklady:

Pri silných búrkach, extrémnych výkyvoch napájania, nedostatku napätia alebo umiestnení terča do blízkosti elektromotorov alebo mikrovlnných rúr.

Pre obnovenie normálnej prevádzky, odpojte sieťovú zástrčku na niekoľko sekúnd a potom ju znova zapojte. Samozrejme by ste sa mali uistiť, že príčina poruchy bola odstránená.

Skladovanie, čistenie

Dôležité! Pred čistením výrobku vytiahnite elektrickú zástrčku zo zásuvky.

Vyčistite iba terč s vlhkou handričkou! Sieťový adaptér nesmie prísť do kontaktu s vlhkosťou!

Pri častom používaní výrobku sa zašpiní predovšetkým jeho predná strana dotykmi prstov. Vyčistite prednú časť, tlačidlá a okienka vlhkou handričkou.

Ako rozpúšťadlo odporúčame vodu s malým množstvom čistiaceho prostriedku. Potom výrobok utrite suchou, jemnou handričkou. Ak sa výrobok dlhší čas nebude používať, zakryte ho plachtou, aby ste ho chránili pred prachom.

Pri nepoužívaní skladujte výrobok vždy suchý a čistý pri izbovej teplote. **DÔLEŽITÉ!** Výrobok nikdy nečistite ostrými čistiacimi prostriedkami.

Pokyny k likvidácii



Vedľa uvedený symbol znázorňuje, že tento prístroj podlieha smernici 2012/19/EÚ.

Táto smernica oznamuje, že tento výrobok nesmiete na konci jeho doby používania likvidovať spolu s bežným domácim odpadom, ale ho musíte odovzdať v špeciálne zriadených zberných dvoroch, recyklačných centrách alebo likvidačných prevádzkach. Chráňte životné prostredie a likvidujte odborne.

Batérie/akumulátory sa nesmú likvidovať spolu s domovým odpadom. Môžu obsahovať toxické ťažké kovy a podliehajú spracovaniu špeciálneho odpadu. Chemické symboly ťažkých kovov sú nasledovné:

Cd = kadmium, Hg = ortuť, Pb = olovo. Použité alebo poškodené batérie/dobíjateľné batérie preto likvidujte na obecnom zbernom mieste v súlade s nariadením EÚ 2023/1542.



Ďalšie informácie o možnostiach likvidácie zastaraného prístroja dostanete na svojej obecnej alebo mestskej správe. Prístroj a obal zlikvidujte ekologicky. Obalový materiál (ako napr. fóliové vrecká) uschovajte mimo dosahu detí.



Pri triedení odpadu dodržiavajte označenie obalových materiálov, ktoré sú označené skratkami (a) a číslami (b) s nasledujúcim významom: 1 – 7: plasty / 20 – 22: papier a lepenka / 80 – 98: kompozitné látky.

Výrobok a obalové materiály sú recyklovateľné, likvidujte tieto oddelene pre lepšie spracovanie odpadu.

Pokyny k záruke a priebehu servisu

Výrobok bol vyrobený veľmi starostlivo a pod stálou kontrolou. Na tento výrobok poskytuje DELTA-SPORT HANDELSKONTOR GmbH súkromným koncovým užívateľom trojročnú záruku odo dňa kúpy (záručná lehota) po splnení nasledovných podmienok. Záruka platí len na chyby materiálu a spracovania. Záruka sa nevzťahuje na diely, ktoré podliehajú bežnému opotrebovaniu a preto sa považujú za diely podliehajúce opotrebovaniu (napr. batérie) alebo krehké diely, ako sú spínače alebo diely vyrobené zo skla.

Nároky z tejto záruky zanikajú, keď sa výrobok používal neodborne alebo nesprávne, mimo určenia na používanie alebo určeného rozsahu používania alebo neboli dodržané pokyny návodu na obsluhu, s výnimkou, že koncový užívateľ preukáže, že ide o chybu materiálu alebo spracovania, ktorá nebola spôsobená niektorou z hore uvedených okolností.

Záruku je možné uplatniť len počas záručnej lehoty po predložení originálu pokladničného dokladu. Originál pokladničného dokladu preto prosím uschovajte. Záručná doba sa kvôli prípadným záručným opravám, zákonnej záruke alebo ako obchodné gesto nepredlžuje. Platí to aj pre vymenené a opravené diely.

Pri reklamáciách sa prosím najskôr obráťte na dole uvedenú Servis-Hotline alebo sa s nami spojte prostredníctvom e-mailu. Ak sa jedná o záručný prípad, výrobok – podľa našej voľby – bezplatne opravíme, vymeníme alebo vrátime kúpnu cenu. Ďalšie práva zo záruky nevyplývajú.

Vaše zákonné práva, hlavne nároky na záručné plnenie voči príslušnému predajcovi, nie sú touto zárukou obmedzené.

IAN: 487646_2504

Servis Slovensko
Tel.: 0850 232001
E-Mail: deltasport@lidl.sk

Čestitamo!

Ovom kupnjom odlučili ste se za visokokvalitetan proizvod. Upoznajte se s proizvodom prije prve upotrebe.



Stoga pažljivo pročitajte sljedeću upute za igru i rukovanje.

Koristite se proizvodom samo na način kako je ovdje opisano i u navedene svrhe. Dobro čuvajte ove upute za igru i rukovanje. Ako proizvod predajete drugim osobama, svakako im predajte i svu dokumentaciju.

Opseg isporuke

1 x električni pikado (uklj. dva nogara)
12 x tijelo
12 x držač
12 x krilce
112 x soft tip (meki vrh)
1 x mrežni adapter
4 x vijak i tipl
1 x linija bacanja
1 x šablona bacanja
1 x upute za igru i rukovanje

Tehnički podaci

Elektronička ploča za pikado

Model: DL-15038, DL-15039

Dimenzije: cca 42 x 51,7 x 2,6 cm
(š x v x d)

Priključne vrijednosti: 9 V $\equiv$ 500 mA

Mrežni adapter

Model: EU: GQ06-090050-ZG

Model: UK: GQ06-090050-AB

Ulaz:

100 – 240 V $\sim$ 50/60 Hz 0,3 A max

Izlaz: 9 V $\equiv$ 500 mA 4,5 W

Naziv ili zaštitni znak proizvođača, broj upisa u trgovački registar i adresa:

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

Identifikacijska oznaka
modela:

EU: GQ06-090050-ZG

UK: GQ06-090050-AB

Ulazni napon: 100 – 240 V

Frekvencija ulazne izmjenične struje: 50/60 Hz

Izlazni napon: 9,0 V

Izlazna struja: 0,5 A

Prosječna učinkovitost u pogonu:

78,57 %

Učinkovitost pri manjem opterećenju
(10 %): / %

Potrošnja energije bez opterećenja:
0,069 W



= razred zaštite II



Simbol za istosmjerni napon



Simbol za izmjenični napon



Polaritet koaksijalnog utikača



Konektor se ne smije koristiti
ako su igle savijene!



Datum proizvodnje
(mjesec/godina): 10/2025



Delta-Sport Handelskontor
GmbH ovime izjavljuje da je
ovaj proizvod u skladu s osnovnim
zahtjevima i drugim relevantnim
odredbama.

Namjenska upotreba

Ovaj je proizvod sportski uređaj i nije primjeren za djecu mlađu od 14 godina!

Proizvod sadrži male dijelove koje djeca mogu progutati, a kao sportski uređaj zahtjeva preciznost ciljanja, koncentraciju i visoke motoričke sposobnosti.

Proizvod je namijenjen samo za privatne svrhe u zatvorenim prostorima i nije namijenjen za komercijalnu upotrebu ili upotrebu u vanjskim prostorima.

Ovaj je proizvod namijenjen isključivo za upotrebu strelica s mekanim vrhom (soft tip). Upotreba strelica s čeličnim vrhom uzrokuje nepopravljivu štetu. Uklonite zaštitnu foliju s ploče za pikado.

Sigurnosne napomene



Opasnost po život!

- Nikada ne ostavljajte djecu bez nadzora u blizini ambalažnog materijala. Postoji opasnost od davljenja!



Opasnost od ozljeda!

- Ovaj proizvod ne smiju upotrebljavati osobe (uključujući djecu) s ograničenim fizičkim, senzornim ili duševnim sposobnostima ili s manjkom iskustva i/ili manjkom znanja, osim ako se ne nalaze pod nadzorom osobe odgovorne za njihovu sigurnost ili dobivaju od nje upute kako treba upotrebljavati proizvod.
- Djeca trebaju biti pod nadzorom kako bi se osiguralo da se ne igraju proizvodom.
- Čišćenje i korisničko održavanje ne smiju izvoditi djeca bez nadzora.
- Nemojte bacati strelice na osobe ni životinje niti ih nemojte ciljati strelicama.
- Pripazite da se proizvod pri upotrebi nalazi, odn. da je učvršćen na mjestu koje je po mogućnosti nedostupno za ljude.
- Nemojte pričvršćivati na vrata!
- Ne smiju se upotrebljavati metalni vrhovi!
- Na proizvodu se ne smiju izvoditi preinake!
- Upotrebljavajte mrežni adapter samo u spoju s pločom za pikado DL-15038, DL-15039.
- Upotrebljavajte samo priloženi mrežni adapter!
- Prvo odvojite mrežni adapter od strujne mreže prije nego odvojite spoj između mrežnoga adaptera i ploče za pikado.

- Mrežni je adapter prikladan samo za upotrebu u unutrašnjosti. Držite ga dalje od vlage.
- Nemojte više upotrebljavati adapter ako je kućište ili vod do proizvoda oštećen.
- Odvojite proizvod iz strujne mreže ako ga ne upotrebljavate dulje vrijeme.
- Izlazni vod ne smije se spojiti tako da nastane kratki spoj.
- Vanjski priključni vod ovoga transformatora ne smije se zamijeniti; ako je vod oštećen, transformator je potrebno zbrinuti u otpad.
- Pri kvaru upotrebljavajte samo originalne rezervne dijelove!

Izbjegavanje materijalne štete!

- Upotrebljavajte isključivo prikladne zamjenske vrhove kako bi se izbjeglo odbijanje strelica od ploče za pikado. Dugi se vrhovi ne mogu preporučiti za elektroničke ploče za pikado. Brzo se savijaju ili lako pucaju (uklanjanje slomljenih vrhova iz ploče za pikado – ispravljanje pogrešaka).
- Ne izlažite proizvod ekstremnim vremenskim uvjetima ili temperaturama.
- Zaštitite proizvod od tekućina i vlage. Elektronika se može oštetiti.



OPREZ

UPOZORENJE:

Mogućnost strujnog udara!
Ne otvarati kućište proizvoda!

Upute za montažu

Montaža ploče za pikado

(sl. B i C)

1. Odaberite prikladno mjesto za stajanje s cca 3 m slobodnoga prostora.
2. „Linija bacanja” nalazi se na udaljenosti od 2,37 m od ploče za pikado. Učvrstite ploču za pikado na zid tako da se sredina mete nalazi na visini od 1,73 m od poda.
3. Olovkom označite odgovarajuće rupe s pomoću priložene šablone s rupama. Oznake obilježene s „+” pokazuju vješalicu ploče za pikado. Oznake obilježene s „O” pokazuju otvore na ploči za pikado za trajnu montažu na zid.
4. Montirajte ploču za pikado ili vješalicom (13) (3 vijka) ili trajnom montažom na zid (12) (4 vijka). Križ u sredini šablone s rupama označava visinu mete na ploči za pikado. Montirajte ploču za pikado isključivo priloženim vijcima i tiplima.

Montaža strelica

(sl. D)

Zategnite vrh i tijelo kako je prikazano na držaču i priključite preklopljena krilca na poprečni presjek.

Napomena: pazite da se vrh zategne na spljoštenoj strani ručke.

Montaža nogara

(sl. E)

Ploču za pikado ne morate postaviti na zid, već i na odgovarajuću podlogu pomoću dva nogara (14). Dva nogara (14) nalaze na stražnjoj strani ploče za pikado.

Vodite računa o tome da način postavljanja ploče za pikado može utjecati na igru. Prilikom postavljanja ploča za pikado će se nakositi i položaj se neće moći optimalno podesiti.

1. Odvojite nogare (14) iz držača na stražnjoj strani ploče za pikado.
2. Pričvrstite nogare (14) na stražnju stranu ploče za pikado kao što je prikazano na sl. E.

Napomena: provjerite je li pod prikladan za opterećenje i da točke oslonca ne mogu potonuti.

Napomena: podesite sve točke oslonca tako da dodiruju tlo i osigurajte stabilnost.

Oznaka i funkcija dijelova

(sl. A i C)

- 1 Jednostruko/Single: Broj bodova kako je prikazano
- 2 Dvostruko/Double: Broj bodova x 2 (bacanje vrijedi dvostruko)
- 3 Trostruko/Triple: Broj bodova x 3 (bacanje vrijedi trostruko)
- 4 Centar: Vanjski prsten nosi 25 bodova; centar nosi 50 bodova
- 5 Prsten za hvatanje: Bacanje na rub, bez bodova
- 6 Zvučnik
- 7 Utičnica za mrežni adapter
- 8 4 LED zaslona
- 9 Funkcijske tipke
- 10 Popis igara
- 11 Nosač za strelice
- 12 Rupe za montiranje
- 13 Vješalica (straga)

Upotreba ploče za pikado

Napomena: uređaj je pri normalnome pogonu topao.

Uključivanje i isključivanje

Proizvod je opremljen automatskom funkcijom isključivanja. Za uključivanje proizvoda povežite mrežni adapter s pločom za pikado i utičnicom. Ako se proizvod ne upotrebljava dulje od 10 minuta, prikazi i sustavi automatski se gase (stanje mirovanja). Dok mrežni adapter ostaje priključen, proizvod se „sjeća” zadnjeg rezultata. Pritiskom na proizvoljnu funkcijsku tipku proizvod se opet uključuje. Za potpuno gašenje proizvoda povucite mrežni utikač.

Funkcijske tipke

(sl. A)

POWER

Pritisnite tipku POWER kako biste uključivali i isključivali proizvod.

GAME

Pritisnite tipku GAME kako biste potražili igru. Na prikazu rezultata gore lijevo prikazuje se broj igre, gore desno naziv igre, dolje lijevo opcije igre i dolje desno broj igrača.

Napomena: tijekom igre jedanput pritisnite GAME kako biste prekinuli igru i počeli otpočetak.

SELECT

Pritisnite tipku SELECT kako biste odabrali sve opcije igrača unutar jedne igre.

Napomena: kratice opcije prikazuju se na zaslonu dolje lijevo.

PLAYER

Pritisnite tipku PLAYER kako biste prije početka igre odabrali broj igrača.

Možete birati između 1 i 16 igrača ili možete odabrati igru u timovima (od 2 – 2 do 8 – 8).

Tijekom igre prikazuje se broj bodova prva četiri igrača pritiskom na tipku PLAYER.

Držite tipku PLAYER pritisnutom kako biste vidjeli broj bodova daljnjih igrača.

Napomena: broj igrača prikazuje se na LED zaslonu odgovarajućim svjetlima.

DOUBLE/MISS

Pritisnite tipku DOUBLE/MISS kako biste postavili funkciju Double In ili Double Out pri igri G01.

1x pritisnite: Double In,

2x pritisnite: Double Out

(crveno svjetlo na lijevoj ploči s rezultatima (Score Board), 10),

3x pritisnite: s Double In, Double Out,

4x pritisnite: Master Out,

5x pritisnite: Double In/Master Out,

6x pritisnite: sve je odabrano – bez LED-a.

Pritisnite tipku DOUBLE/MISS nakon jednoga bacanja kako biste smanjili broj preostalih strelica kada ne pogodite ploču za pikado.

SOUND

Tvornička postavka: SOUND jačina glasnoće 4.

Pritisnite tipku SOUND kako biste odabrali 7 stupnjeva glasnoće ili kako biste isključili zvuk.

START/HOLD

Pritisnite tipku START/HOLD kako biste pokrenuli igru ili se prebacili na sljedećeg igrača tijekom jedne igre.

CYBER MATCH

Pritisnite tipku CYBER MATCH kako biste pokrenuli igru protiv virtualnoga protivnika. Višestrukim pritiskom tipke postavite jačinu igranja virtualnoga igrača (C1 = najteži protivnik – C5 = najlakši protivnik).

Napomena: Nakon igranja razine C5, sustav se automatski prebacuje na odabir igrača. Ponovnim pritiskom na tipku CYBER MATCH možete preskočiti odabir igrača.

Napomena: nakon bacanja pritisnite tipku CYBER MATCH kako biste izbrisali posljednje bacanje i ponovili bacanje.

Pritisnite tipku DARTOUT/SCORE kako biste u igrama 301, 401, 501 itd., pri broju bodova od 160 ili manje dobili elektroničku preporuku bacanja. Dvostruka i trostruka bacanja označena su s pomoću 2 i 3 crte.

Napomena: ako tipku držite pritisnutom tijekom igre, prikazuje vam se preostali broj života ako igrate igru u kojoj postoje životi.

BOUNCE OUT

Ako tu TIPKU pritisnete tijekom igre, ponovno se poništava posljednje bacanje. Ne smijete ponavljati igru.

RESET

Pritisnite tipku RESET kako biste ponovno postavili postavke i bodove igre.

Napomena: kada pritisnete tipku RESET, zadnja postavka glasnoće se sprema.

GAME GUARD

Tipkom GAME GUARD blokirajte tipke tijekom igre. LED „game guard” svijetli kao napomena.

HANDICAP

Ovim tipkom možete prije početka igre postaviti različite stupnjeve težine za različite igrače.

Prvo pritisnite tipku <PLAYER> i odaberite igrača 1. Pritisnite tipku <HANDICAP> i postavite zahtjevnost za igrača 1. Pritisnite tipku <PLAYER> i odaberite igrača 2. Postavite zahtjevnost za igrača 2. Postavite toliko zahtjevnosti koliko ima igrača.

Pritisnite tipku START/HOLD za početak igre.

Napomena: prije početka igre na LED zaslonima prikazuju vam se pojedinačne zahtjevnosti.

Postavljanje i tijek igre

Postavite postupak igre kao u nastavku:

1. Tipkom <GAME> odaberite igru po izboru.
2. Pritisnite tipku <PLAYER> kako biste utvrdili broj igrača (od 1 do 16 igrača).

Napomena: kada pritisnete tipku <CYBERMATCH>, igrate protiv računala.

3. Tipkom <HANDICAP> za svakoga igrača postavite stupanj težine.
4. Pritisnite tipku <DOUBLE/MISS> pri igrama 301 – 901 kako biste odabrali daljnje opcije.
5. Pritisnite tipku <START/HOLD> za početak igre.

Tijek igre

1. Svaki igrač baca 3 strelice po rundi. Nakon treće strelice oglašava se signal i zaslon zatrepće.
2. Oprezno izvadite strelice iz ploče za pikado.
- Napomena:** najlakše ćete ukloniti strelice iz ploče za pikado tako da ih izvučete laganim okretanjem u desno.
3. Pritisnite tipku <START/HOLD> za sljedećeg igrača u redu.

Odabir igre i popis opcija igre

U sljedećoj su vam tablici prikazane moguće igre s brojem, oznakom, kraticom i mogućnostima izbora.

Br.	Oznaka	Kr.	SELECT (OP 1 do maks. 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

Igre

G01 301 – 901

Pri ovoj igri skida vam se broj bodova svake strelice pri prolazu (3 bacanja po igraču) od (početnog) stanja igre (npr. 301 ili 501 itd.). Igrač koji prvi dostigne 0 (to jest pogodi točno) pobjeđuje u igri. Predaleko ste bacili strelicu ako prolaz nije vrednovan i počinjete sa stanjem igre prije prolaza.

Odaberite opcije Double-IN/Double-OUT tipkom <DOUBLE/MISS>:

OP1: Double-IN – Igra počinje tek kada ste pogodili dvostruki odjeljak.

OP2: Double-OUT – Morate pogoditi dvostruki odjeljak kako bi igra završila.

OP3: Double-IN-OUT – Morate pogoditi dvostruki odjeljak, čime igra započinje i završava.

OP4: MASTER-OUT – Morate pogoditi dvostruki ili trostruki odjeljak kako bi igra završila.

OP5: Double-IN/MASTER-OUT – Prvo morate za početak igre pogoditi dvostruki odjeljak i za kraj igre pogoditi dvostruki ili trostruki odjeljak. Pritisnite tipku <SELECT> kako biste odabrali igre 301 – 901.

OP6: Standard – Igra počinje bez obzira na to koji ste odjeljak pogodili.

G02 CRICKET

Ovdje igrate isključivo brojevima od 15 do 20 s užim centrom i centrom. Cilj je osvojiti većinu bodova i zatvoriti odgovarajuće brojeve (odjeljke). Bacate tri strelice po prolazu. Ako uspijete jedan broj pogoditi tri puta, broj je (odjeljak) otvoren. Samo pogotci na otvorenom odjeljku donose bodove. Ako vaš protivnik tri puta pogodi otvoreni odjeljak, opet se zatvara i u tome odjeljku ne možete više skupljati bodove.

Dvostruki i trostruki odjeljci vrijede kao 2 i 3 pogotka.

Možete otvarati odjeljke bilo kojim redoslijedom.

Pobjednik je onaj koji ostvari najviše bodova i zatvori najviše segmenata. Ako ste zatvorili najviše segmenata, ali prikupili manje bodova, morate pokušati pogoditi otvorene odjeljke prije nego ih protivnik zatvori. Odaberite različite opcije tipkom <SELECT>.

NO-SCORE-CRICKET

Ovdje igrate varijantu kriketa u kojemu odjeljke zatvarate pogotkom. Bodovi se u ovoj varijanti ne skupljaju i pobijedio je onaj koji je zatvorio najviše segmenata.

Odaberite ovu opciju tipkom <SELECT>.

G03 SCRAM

(za 2 igrača ili 2 tima)

U ovoj varijanti kriketa broje se samo brojevi 15 i 20, uži centar i centar. Igrate dvije runde. U prvoj igri igrač 1 nastoji zatvoriti otvorene odjeljke. Njegov protivnik, igrač 2, može prikupiti bodove samo u otvorenim odjeljcima. Prva runda završava samo kada se zatvore svi otvoreni odjeljci. U rundi 2 vaš protivnik, igrač 2, nastoji zatvoriti sve odjeljke, a vi prikupljate bodove. Igrač s najvišim brojem bodova pobjeđuje.

G04 CUT THROAT CRICKET

Kod ove varijante kriketa radi se o zatvaranju segmenata i prikupljanju što je manje bodova moguće. Pobijedio je igrač s najnižim brojem bodova. Pri ovoj varijanti dobivate bodove samo kada vaš protivnik pogodi već zatvorene odjeljke.

Primjer: Zatvarate odjeljak 20 u drugom bacanju, vaš je protivnik u prvom bacanju pogodio jednostruki 20, u drugom dvostruki 20. Ako u trećem bacanju ponovno pogodi odjeljak 20, broj bodova trećega bacanja dodaje se protivniku.

G05 ENGLISH CRICKET

(samo za 2 igrača)

Kod ove varijante kriketa morate devet puta pogoditi uži centar i/ili centar kako biste završili rundu. Centar vrijedi dvostruko. Ako vaš protivnik promaši uži centar ili centar, dodaju mu se postignuti bodovi pri bacanju. U prvoj rundi možete osvojiti bodove, ali on mora dobiti najmanje 40 bodova. Ako pogodite uži centar ili centar, vašem se protivniku oduzimaju uži centar ili centar. Dobivate više vremena za prikupljanje bodova. Ako vaš protivnik devet puta pogodi uži centar ili centar, prva je runda gotova i druga runda počinje sa zamijenjenim ulogama.

G06 ADVANCED CRICKET

Ova je varijanta kriketa za napredne igrače. Ovdje se računaju samo dvostruki i trostruki odjeljci, pri čemu se dvostruki odjeljci računaju jednostruko, a trostruki odjeljci dvostruko. Uži centar ovdje vrijedi jednostruko, a centar vrijedi dvostruko, kao kod kriketa.

G07 SHOOTER

U ovoj igri računalo nasumce bira odjeljak, što se prije svake runde iznova pokazuje na zaslonu. Morate pogoditi odjeljak.

Jednostruki odjeljci vrijede jednostruko, dvostruki odjeljci dvostruko, trostruki odjeljci trostruko, a uži centar četverostruko. Kada računalo odabere centar, uži centar vrijedi dvostruko, a sami centar četverostruko. Igrač s najvišim brojem bodova pobjeđuje.

Odaberite broj rundi tipkom

<SELECT>:

OP1: 6 rundi

OP2: 7 rundi

OP3: 8 rundi

OP4: 9 rundi

OP5: 10 rundi

OP6: 11 rundi

OP7: 12 rundi

G08 BIG SIX

Kod ove igre 6 je prvi ciljni odjeljak. Ako promašite 6, oduzima vam se život.

Vaš protivnik sada nastoji pogoditi 6. Ako pogodite ciljni odjeljak u oba prva bacanja, treće bacanje odlučuje o novom ciljnom odjeljku.

Pobijedili ste ako je vaš protivnik prvi izgubio sve živote.

Odaberite broj života tipkom

<SELECT>:

OP1: 3 života

OP2: 4 života

OP3: 5 života

OP4: 6 života

OP5: 7 života

G09 OVERS

Svaki igrač baca tri puta. Ako u prvoj rundi bacite najviše bodova, vaš protivnik mora prijeći taj broj bodova. Inače gubi život. Izgubio je igrač koji je prvi izgubio sve živote.

Odaberite broj života tipkom

<SELECT>:

OP1: 3 života

OP2: 4 života

OP3: 5 života

OP4: 6 života

OP5: 7 života

G10 UNDERS

U ovoj je igri propisano 180 bodova. Svaki igrač baca tri puta. Ako u prvoj rundi bacite najmanje bodova, vaš protivnik mora skupiti još manje bodova. Inače gubi život. Pri neispravnom bacanju dobivate 60 kaznenih bodova.

Inače gubi život. Izgubio je igrač koji je prvi izgubio sve živote.

Odaberite broj života tipkom

<SELECT>:

OP1: 3 života

OP2: 4 života

OP3: 5 života

OP4: 6 života

OP5: 7 života

G11 COUNT UP

U ovoj je igri cilj ostvariti utvrđeni broj bodova. Računa se svako bacanje. Pobjedio je igrač koji prvi postigne odabrani broj bodova ili ga nadmaši. Odaberite broj ciljnih bodova tipkom <SELECT>:

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

G12 HIGH SCORE

Svaki igrač smije baciti tri strelice po rundi. Cilj je ove igre ostvariti najviši ukupni rezultat. Ako na kraju utvrđenih rundi postignete najviši ukupni broj, pobijedili ste.

Odaberite broj rundi tipkom

<SELECT>:

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

G13 ROUND THE CLOCK

Svaki igrač mora odjeljke od 1 do 20 jedan za drugim pogoditi u užu centar ili centar. Imate tri bacanja po rundi i morate pogoditi prikazane odjeljke. Ako pogodite odjeljak, prikazuje se sljedeći odjeljak za pogoditi. Pobijedili ste ako prvi pogodite sve odjeljke.

Odaberite opcije tipkom <SELECT>:

OP1: Igra počinje u odjeljku 1.
OP2: Igra počinje u odjeljku 5.
OP3: Igra počinje u odjeljku 10.
OP4: Igra počinje u odjeljku 15.

Dvostruki i trostruki odjeljci vrijede jednostruko.

ROUND THE CLOCK Double

Za ovu igru odaberite tipkom <SELECT>

d = double.

Ovdje vrijede ista pravila kao i u igri ROUND THE CLOCK, ali ovdje vrijede samo dvostruki odjeljci.

Odaberite opcije tipkom <SELECT>:

OP1: Igra počinje u odjeljku 1.
OP2: Igra počinje u odjeljku 5.
OP3: Igra počinje u odjeljku 10.
OP4: Igra počinje u odjeljku 15.

ROUND THE CLOCK Triple

Za ovu igru odaberite tipkom

<SELECT>

t = triple.

Ovdje vrijede ista pravila kao i u igri ROUND THE CLOCK, ali ovdje vrijede samo trostruki odjeljci.

Odaberite opcije tipkom <SELECT>:

OP1: Igra počinje u odjeljku 1.
OP2: Igra počinje u odjeljku 5.
OP3: Igra počinje u odjeljku 10.
OP4: Igra počinje u odjeljku 15.

G14 KILLER

Za dva ili više igrača. Odaberite jedan broj koji želite. LED zaslon prikazuje SEL. Taj je broj vaš i svaki igrač mora imati različit broj. Ako je svaki igrač odabrao broj, morate u odabranom odjeljku pogoditi dvostruki odjeljak kako biste dobili status Killer. Ako ste Killer, možete pogotkom segmenata drugih igrača „riješiti” te odjeljke.

Onaj koji time izgubi život, više nije Killer. Kako bi opet dobio status Killer, taj opet mora pogoditi odabrani odjeljak u dvostrukom odjeljku.

Ako slučajno kao Killer pogodite vlastiti odjeljak, gubite svoj status kao Killer i jedan život. Tko ostane posljednji, pobjeđuje.

Odaberite broj života tipkom

<SELECT>:

OP1: 3 života
OP2: 4 života
OP3: 5 života
OP4: 6 života

G15 DOUBLE DOWN

Cilj je igre dobiti najviše bodova u aktivnom odjeljku. Svi igrači počinju s 40 bodova. Igra počinje bacanjem u odjeljak 15. Ako ne pogodite odjeljak 15, vaši se bodovi prepolavljaju. Ako pogodite 15, vašem se broju bodova dodaje 15 bodova. Broje se dvostruki i trostruki pogotci. Sljedeću rundu započinjete u odjeljku 16. Odjeljci se igraju redoslijedom tablice. Igrač s najvišim brojem bodova pobjeđuje.

G16 Forty One

Ovu igru igrate kao igru Double Down, samo ovdje igrate jednu dodatnu rundu. S tri bacanja morate osvojiti točno 41 bod.

G17 ALL FIVES

Cilj je svake igre smanjiti unaprijed postavljeni rezultat od 51, 61, 71, 81 ili 91. Kako bi se postigao rezultat, ukupni bodovi za svaku rundu moraju biti djeljivi s 5. Kada primjerice jedan igrač u rundi postigne 20 bodova, rezultat je 4 ($20 \div 5 = 4$). Svaki rezultat runde koji nije djeljiv s 5 ne vrijedi.

Ako se ne pogodi jedna od 3 strelice, vrijedi kao da nema rezultata. Onaj igrač koji prvi postigne odabrani broj bodova ili ga nadmaši pobjednik.

Odaberite ukupne bodove koji se trebaju postići tipkom <SELECT>:

OP1: 51 bod
OP2: 61 bod
OP3: 71 bod
OP4: 81 bod
OP5: 91 bod

G18 SHANGHAI

U ovoj igri morate u prvoj rundi pogoditi prvi odjeljak, u drugoj rundi drugi odjeljak itd. do odjeljka 20 odn. užeg centra ili centra. Vrijede samo pogotci u ispravnom redoslijedu.

Ako promašite broj, ne dobivate bodove i sljedeći put nastavlja se sa sljedećim brojem. Pobjedio je igrač koji je prikupio najviše bodova.

Odaberite opcije igre tipkom

<SELECT>:

OP1: Igra počinje u odjeljku 1.
OP2: Igra počinje u odjeljku 5.
OP3: Igra počinje u odjeljku 10.
OP4: Igra počinje u odjeljku 15.

SUPER SHANGHAI (S)

Ova se igra kao i igra Shanghai, samo ovdje morate pogoditi dvostruke i trostruke odjeljke.

Odaberite opcije igre tipkom

<SELECT>:

OP1: Igra počinje u odjeljku 1.
OP2: Igra počinje u odjeljku 5.
OP3: Igra počinje u odjeljku 10.
OP4: Igra počinje u odjeljku 15.

G19 GOLF

Bacajte jedni za drugim u rundama na ciljna polja brojeva 1 – 18 i pogodite ih jedni za drugim (runda 1 = baca se na ciljno polje broj 1, runda 2 = baca se na ciljno polje broj 2 itd.). Cilj je igre dobiti što je manje bodova moguće.

Vrijednosti pogodaka:

Triple = 1 bod (najbolja vrijednost, to je automatski sljedeći igrač u redu)

Double = 2 boda

Single = 3 boda

Bez pogodaka u zadanom ciljnom polju = 5 bodova

Igračima stoje na raspolaganju 3 bacanja po ciljnom polju.

Ako ste zadovoljni bačenim dvostrukim pogotkom u prvom bacanju, možete zatim odmah pustiti sljedećega igrača i dobiti za odgovarajuće ciljno polje 2 boda.

Ako prvim bacanjem postignete jednostruki pogodak, dobivate 3 boda. Sada možete odlučiti hoćete li pustiti sljedećega igrača ili iskoristiti svoje drugo bacanje.

Ako promašite ciljno polje koje ste gađali, vaš broj bodova poraste s 3 na 5. Ako se poboljšate u drugom bacanju i ostvarite dvostruki pogodak, vaš broj bodova pada s 3 na 2 i opet se nalazite pred izborom odn. u trećem bacanju još imate mogućnost da se poboljšate trostrukim pogotkom (ili da se dalje pogoršavate). Ako prijedete odabrani broj bodova, izlazite iz igre. Pobjednik je onaj koji ostane na kraju ili koji nakon 18 ciljnih polja ima najmanji broj bodova.

G20 FOOTBALL

Odaberite polje za igru jednim bacanjem na ploču, ili odabirom tipkama. Nakon odabira linija je za bacanje određena. Odabrani je odjeljak početna točka, odjeljak je na suprotnoj strani cilj. Primjer: Ako ste odabrali odjeljak 20, vaš je cilj odjeljak 3. Polje za igru podijeljeno je u 11 polja koja se moraju gađati jedno za drugim.

Redoslijed: Prvo odjeljak Double 20, zatim odjeljak Single 20, Triple 20, unutarnji odjeljak Single 20, uži centar, centar, uži centar, unutarnji odjeljak Single 3, Triple 3, vanjski odjeljak Single 3, odjeljak Double 3. Prikazuju se odjeljci koje treba pogoditi.

G21 BASEBALL

Kod ove igre igra se devet rundi („Innings“). Svaki igrač baca 3 strelice po Inningu.

Odjeljak Single = jedna stanica
Odjeljak Double = dvije stanice
Odjeljak Triple = tri stanice
Odjeljak užeg centra ili centra, „Home Run“ (može se pokušati pogoditi samo trećom strelicom)
Cilj vam je napraviti što je moguće više „trčanja“ po rundi. Na zaslonu se prikazuju pojedinačne stanice.

G22 STEEPLECHASE

Ova je igra poput poligona koji počinje u odjeljku 20 i jedanput putuje u smjeru kazaljke na satu oko elektroničke igre sa strelicom. Kraj je kod odjeljka 5, tada morate još pogoditi uži centar ili centar.

Na poligonu smijete pogoditi samo unutarnje elemente Single, i one koji se nalaze između užeg centra ili centra i prstena Triple-Ring. Odjeljci Triple 13, Triple 17, Triple 8 i Triple 5 prepreke su koje također morate pogoditi.

G23 ELIMINATION

U ovoj igri morate s tri bacanja nadmašiti broj bodova svojega protivnika koji je prije vas bio na redu.

Ako vam to ne uspije, gubite život.

Odaberite broj života opcijom

<SELECT>:

OP1: 3 života

OP2: 4 života

OP3: 5 života

G24 HORSESHOES

U ovoj se igri računaju samo vaši pogotci u odjeljcima 20 i 3. Odjeljci Double i Triple isto se računaju u tom području.

Odaberite broj bodova tipkom

<SELECT>:

OP1: 15 bodova

OP2: 16 bodova

OP3: 17 bodova

OP4: 18 bodova

OP5: 19 bodova do OP10: 25 bodova

G25 BATTLEGROUND

U ovoj igri preuzimate gornju polovicu elektroničke igre sa strelicama i morate donju polovicu pogoditi svojim trima strelicama. Protivnik preuzima donju polovicu i mora pogoditi gornju polovicu. Prije igre odlučujete tko će odabrati koju polovicu.

Možete odabrati sljedeće opcije tipkom <SELECT>:

Battleground Double

Računaju se samo dvostruki odjeljci.

Battleground Triple

Računaju se samo trostruki odjeljci.

Battleground General

Igrate je kao normalnu igru Battleground, ali na kraju morate pogoditi uži centar ili centar.

Gornja polovica: Odjeljci:

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

Donja polovica: Odjeljci:

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

G26 ADVANCED BATTLEGROUND

Ovu igru igrate kao normalnu igru Battleground. No ovdje su dvostruki i trostruki odjeljci tabu, ne smijete ih pogoditi. Ako pogodite tabu odjeljke, gubite život.

G27 PAINTBALL

Ova je igra slična igri Battleground.

Ako dva puta pogodite središte, osvojili ste protivničku zastavu. Cilj je poništiti sve protivničke odjeljke ili osvojiti protivničke zastave.

Odaberite opcije tipkom <SELECT>:

Paintball Double

Ovdje se računaju samo dvostruki odjeljci i centar se mora pogoditi tri puta.

Paintball Triple

Ovdje se računaju samo trostruki odjeljci i centar se mora pogoditi tri puta.

Ispravljanje pogrešaka

Nema struje

Pobrinite se da je mrežni adapter priključen u utičnicu i da se priključak za mrežni adapter nalazi u priključnoj utičnici ploče za pikado.

Nema rezultata

Provjerite nalazi li se igra u radnom načinu „Postavke“ ili „Stanka“. Tada provjerite jesu li se zaglavila polja s rezultatima ili funkcijske tipke.

Zaglavljani element za rezultate ili zaglavljene funkcijske tipke

Tijekom transporta ili tijekom normalnoga rada ploče za pikado može se dogoditi da se elementi za rezultate povremeno zaglave i više se ne prikazuju rezultati.

Oglašava se signal upozorenja i zaglavljani element treperi na prikazu. Blago izvlačenje strelice u elementu ili gurkanje elementa naprijed-natrag laganim pritiskom prsta obično brzo oslobađa element. Igra se može nastaviti, brojenje rezultata nastavlja se točno tamo gdje je prekinuto.

Uklanjanje slomljenih vrhova strelica

Meki vrhovi doista su sigurniji za rukovanje, ali ipak ne traju vječno. Ako se vrh odlomi i ostane u pikadu, pokušajte ga pažljivo izvući koristeći se prikladnim klijestima. Ako je vrh pukao na tako kratkom dijelu da se više ne može izvući iz ploče za pikado, možete ga gurnuti i kroz otvor na ploči. Meki vrhovi ne mogu oštetiti elektroniku koja se nalazi iza elementa.

Za ovaj postupak međutim izričito preporučujemo upotrebu mekog vrha strelice koji je još dobar. Vrh koji je pukao na kratkom dijelu nemojte nikad gurati kroz ploču za pikado oštrim metalnim predmetom jer metalni vrh može dovesti do laganog oštećenja ploče ako se uvede preduboko u uređaj. Što je teža strelica, to je veća opasnost od loma strelice.

Kolebanja struje i elektromagnetske smetnje

U ekstremnim situacijama kada se pojave masivni elektromagnetski impulsi smetnji, elektronika se može pokvariti ili se mogu prikazati neispravni rezultati.

Primjeri:

Pri ozbiljnim vremenskim uvjetima, ekstremnim kolebanjima struje, manjku napona ili previše zabrtvljenom postavljanju igre sa strelicama na električne motore ili pri uređajima s mikrovalovima.

Za ponovno pokretanje normalnoga pogona potrebno je izvući mrežni utikač na više sekundi i zatim ga opet priključiti. Pritom se naravno morate pobrinuti da je uklonjen uzrok smetnje.

Skladištenje, čišćenje

Važno! Prije čišćenja proizvoda izvucite mrežni utikač iz utičnice. Čistite vlažnom krpom samo ploču za pikado! Mrežni adapter ne smije doći u dodir s vlagom!

Pri češćoj upotrebi proizvoda na prednjoj strani uglavnom dolazi do zaprljanja zbog dodira prstima. Očistite prednju stranu, tipke i prozor vlažnom krpom.

Kao otapalo preporučujemo vodu s malo laganoga sredstva za čišćenje. Nakon toga obrišite suhom mekom krpom. Ako ga dulje vrijeme ne upotrebljavate, najbolje bi bilo da pokrijete proizvod krpom kako biste ga zaštitili od prašine.

Kada ne koristite proizvod, čuvajte ga uvijek u suhom i čistom stanju na sobnoj temperaturi.

VAŽNO! Proizvod nikad nemojte čistiti oštrim sredstvima za čišćenje.

Uputa za zbrinjavanje



Ovaj simbol označava da uređaj podliježe Direktivi 2012/19/EU. Ova direktiva navodi da ovaj uređaj na kraju njegovog vijeka trajanja ne smijete odlagati s normalnim komunalnim otpadom, već ga morate predati na posebno ustrojenim sabirnim mjestima, centrima za reciklažu ili tvrtkama za zbrinjavanje. Zaštitite okoliš i ispravno zbrinjavajte. Baterije/akumulatori ne smiju se odlagati u kućni otpad. Budući da mogu sadržavati teške metale, potrebno ih je zbrinuti u skladu s odredbama o posebnim kategorijama otpada. Kemijski simboli teških metala su sljedeći: Cd = kadmij, Hg = živa, Pb = olovo. Stoga vas molimo da rabljene ili neispravne baterije/akumulatore odložite na gradskim sabirnim mjestima u skladu s Uredbom EU 2023/1542.



Za više informacija o zbrinjavanju istrošenog uređaja obratite se svojoj općinskoj ili gradskoj upravi. Zbrinite uređaj i ambalažu ekološki. Čuvajte ambalažni materijal (kao što su npr. folijske vrećice) izvan dohvata djece.



Prilikom odvajanja otpada pazite na oznake ambalažnog materijala. One sadržavaju kratice (a) i brojeve (b) sa sljedećim značenjima: 1 – 7: plastika / 20 – 22: papir i karton / 80 – 98: kompozitni materijali. Proizvod i ambalažni materijal prikladni su za recikliranje. Odložite ih odvojeno od ostalog otpada radi boljeg zbrinjavanja.

Napomene vezane za garanciju i usluge servisa

Proizvod je proizveden s velikom pažnjom i pod stalnom kontrolom. Tvrtka DELTA-SPORT HANDELS-KONTOR GmbH privatnim krajnjim kupcima na ovaj proizvod daje trogodišnju garanciju od datuma kupovine (garancijsko razdoblje) u skladu s sljedećim odredbama. Garancija se odnosi samo na greške u materijalu i obradi. Garancija se ne odnosi na dijelove koji su podložni uobičajenom habanju te se stoga moraju smatrati potrošenim dijelovima (npr. baterije), niti na lomljive dijelove poput sklopki ili dijelova koji su izrađeni od stakla.

Zahtjevi iz ove garancije su isključeni ako je proizvod korišten nepropisno ili nepravilno ili ako nije korišten u okviru predviđene namjene ili predviđenog opsega uporabe ili ako se nisu poštivale odredbe iz uputa za uporabu, osim ako krajnji kupac može dokazati da se radi o grešci u materijalu ili obradi koji se ne temelji na nekoj od gore spomenutih okolnosti.

Zahtjevi iz garancije mogu se ostvariti samo unutar garancijskog roka uz predočenje izvornog računa. Čuvajte stoga izvorni račun. Garancijski rok se načelno ne produžuje uslijed eventualnih popravaka na temelju garancije, zakonskog jamstva ili kulancije. To se također odnosi i na zamijenjene i popravljene dijelove.

U slučaju bilo kakvih pritužbi, molimo kontaktirajte prvo niže navedeni servisni telefon ili nas kontaktirajte putem e-pošte. Ako se radi o garancijskom slučaju, mi ćemo proizvod – po našem izboru – besplatno popraviti ili zamijeniti ili ćemo vam vratiti kupoprodajnu cijenu. Druga prava na temelju garancije ne postoje. Ovom garancijom nisu ograničena vaša zakonska prava, posebno jamstveni zahtjevi prema dotičnom prodavatelju.

(1) U slučaju manjeg popravka jamstveni rok se produljuje onoliko koliko je kupac bio lišen uporabe stvari.

(2) Međutim, kad je zbog neispravnosti stvari izvršena njezina zamjena ili njezin bitni popravak, jamstveni rok počinje teći ponovno od zamjene, odnosno od vraćanja popravljene stvari.

(3) Ako je zamijenjen ili bitno popravljen samo neki dio stvari, jamstveni rok počinje teći ponovno samo za taj dio.

IAN: 487646_2504

 Servis Hrvatska

Tel.: 0800 777 999

E-Mail: deltasport@lidl.hr

Srdačno čestitamo!
Ovom kupovinom ste se odlučili za kvalitetan proizvod. Upoznajte se sa proizvodom pre nego što počnete da ga koristite.

 **U tu svrhu pažljivo pročitate sledeće uputstva za igranje i rukovanje.**

Proizvod koristiti samo na opisani način i za navedenu oblast primene. Sačuvajte ova uputstva za igranje i rukovanje. Kada proizvod predajete trećem licu, priložite i svu dokumentaciju.

Obim isporuke

1 x elektronska pikado tabla (uklj. dve nožice)
12 x nastavak strelice
12 x telo strelice
12 x pero strelice
112 x Soft-Tip (vrh strelice)
1 x mrežni adapter
4 x zavrtnanj i tipl
1 x traka za bacanje
1 x šablon za bušenje
1 x uputstva za igranje i rukovanje

Tehnički podaci

Elektronska pikado tabla

Model: DL-15038, DL-15039

Dimenzije: cca 42 x 51,7 x 2,6 cm
(Š x V x D)

Priključne vrednosti: 9 V $\equiv$ 500 mA

Mrežni adapter

Model: EU: GQ06-090050-ZG

Model: UK: GQ06-090050-AB

Ulaz:

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

Izlaz: 9 V $\equiv$ 500 mA 4,5 W

Naziv robne marke proizvođača, registarski broj i adresa:

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

Oznaka modela:

EU: GQ06-090050-ZG

UK: GQ06-090050-AB

Ulazni napon: 100-240 V

Frekvencija ulazne naizmenične struje: 50/60 Hz

Izlazni napon: 9,0 V

Izlazna struja: 0,5 A

Prosečna efikasnost u toku rada:

78,57 %

Efikasnost pri malom opterećenju (10%): / %

Potrošnja električne energije pri nul-tom opterećenju: 0,069 W

 = Klasa zaštite II

$\equiv$ Simbol za jednosmerni napon

$\sim$ Simbol za naizmenični napon

 Polarnost konektora za napajanje

 Konektor se ne sme koristiti ako su igle savijene!

 Datum proizvodnje (mesec/godina): 10/2025

 Srpski znak o usaglašenosti

 Delta-Sport Handelskontor GmbH ovim izjavljuje da je ovaj artikl usklađen sa osnovnim zahtevima i drugim relevantnim odredbama.

Namenska upotreba

Ovaj proizvod je sportski uređaj i nije namenjen za decu mlađu od 14 godina!

Proizvod sadrži sitne delove koje deca mogu da progutaju, a kao sportski uređaj zahteva preciznost, koncentraciju, kao i visoke zahteve u pogledu motorike.

Ovaj proizvod je namenjen samo za privatnu upotrebu u zatvorenom prostoru i nije predviđen za komercijalnu upotrebu ili upotrebu na otvorenom prostoru.

Proizvod je namenjen isključivo za upotrebu sa strelicama sa mekanim vrhom (Soft-Tip). Upotreba strelica sa čeličnim vrhom može dovesti do trajnih oštećenja. Uklonite zaštitnu foliju sa pikado table.

Bezbednosne napomene

Opasnost po život!

- Nikada ne ostavljajte decu bez nadzora sa ambalažnim materijalom. Postoji opasnost od gušenja!

Opasnost od povreda!

- Ovaj proizvod nije predviđen da ga koriste osobe (uključujući i decu) sa smanjenim fizičkim, senzoričkim ili mentalnim sposobnostima ili nedostatkom iskustva i znanja, osim ako su pod nadzorom odgovorne osobe zadužene za njihovu bezbednost ili su od nje dobili uputstva o načinu upotrebe proizvoda.
- Deca moraju biti pod nadzorom kako bi se osiguralo da se ne igraju sa proizvodom.
- Deca ne smeju da obavljaju čišćenje i korisničko održavanje bez nadzora.
- Nemojte da bacate niti da ciljate prema ljudima ili životinjama.
- Pobrinite se da proizvod tokom korišćenja stoji, odn. bude postavljen na mesto koje je što nepristupačnije drugim ljudima.
- Nemojte da ga pričvršćujete na vratima!
- Metalni vrhovi ne smeju da se koriste!
- Ne smeju da se vrše nikakve modifikacije na proizvodu!
- Ovaj mrežni adapter koristite samo u kombinaciji sa pikado tablom DL-15038, DL-15039.
- Koristite isključivo isporučeni mrežni adapter!
- Prvo odvojite mrežni adapter iz električne mreže, a zatim uklonite vezu između mrežnog adaptera i pikado table.

- Mrežni adapter je pogođan samo za korišćenje u zatvorenim prostorijama. Držite ga dalje od vlage.
- Ako su kućište ili priključni kabl proizvoda oštećeni, nemojte više da koristite mrežni adapter.
- Odvojite proizvod iz električne mreže ako ga nećete koristiti duže vreme.
- Izlazni vod se ne sme kratkospajati.
- Spoljni priključni kabl ovog transformatora ne može da se zameni; u slučaju da se ošteti kabl, transformator treba odložiti na otpad.
- U slučaju kvara, koristite isključivo originalne rezervne delove!

⚠ Sprečavanje materijalnih oštećenja!

- Koristite isključivo odgovarajuće rezervne vrhove da bi se sprečilo odskakanje strelica od pikado table. Duži vrhovi za elektronske pikado table se ne preporučuju. Oni se brzo krive ili se lako lome (uklanjanje polomljenog vrha sa pikado table – traženje greške).
- Ne izlažite proizvod ekstremnim vremenskim uslovima ili temperaturama.
- Zaštitite proizvod od tečnosti i vlage. Elektronika može da se ošteti.

Uputstvo za montažu

Montaža pikado table

(sl. B i C)

1. Odaberite pogodnu lokaciju sa cca 3 m slobodnog prostora.
2. „Linija bacanja” se nalazi na 2,37 m od pikado table. Pikado tablu pričvrstite na zid tako da centar polja Bull 's Eye bude na visini od 1,73 m iznad poda.

3. Obeležite olovkom odgovarajuće otvore za bušenje uz pomoć priloženog šablona za bušenje. Oznake obeležene znakom „+” pokazuju delove za zakačinjanje pikado table. Oznake obeležene znakom „O” pokazuju otvore na pikado tabli za trajnu zidnu montažu.
4. Montirajte pikado tablu ili pomoću dela za zakačinjanje (13) (3 zavrtnja) ili preko trajne zidne montaže (12) (4 zavrtnja). Krstić na sredini šablona za bušenje označava visinu polja Bull 's Eye na pikado tabli. Zatim montirajte pikado tablu pomoću priloženih zavrtnja i tiplova.

Montaža strelica

(sl. D)

Navojno pričvrstite vrh i nastavak na telo strelice i umetnite pero u krstasti prerez.

Napomena: Vodite računa o tome da vrh bude pričvršćen na ravnoj strani drške.

Montaža nožica

(sl. E)

Pikado tablu možete da postavite na pogodnu podlogu i bez montaže na zid, pomoću dve nožice (14). Dve nožice (14) se nalaze na zadnjoj strani pikado table.

Obratite pažnju na to da se postavljanjem pikado table može uticati na igru. Pikado tabla je nagnuta prilikom postavljanja i pozicija ne može optimalno da se podesi.

1. Otpustite nožice (14) iz nosača na zadnjoj strani pikado table.
2. Pričvrstite nožice (14) na zadnjoj strani pikado table, kao što je prikazano na sl. E.

Napomena: Uverite se da je pod prikladan za opterećenje i da tačke oslonca ne mogu da potone.

Napomena: Podesite sve tačke oslonca tako da dodiruju tlo i obezbeđuju stabilnost.

Nazivi i funkcije delova

(sl. A i C)

- 1 Jednostruki/Single: Broj poena kao što je prikazano
- 2 Dupli/Double: Broj poena x 2
- 3 Trostruki/Triple: Broj poena x 3
- 4 Bull: Spoljni prsten koji osvaja 25 poena; Bull 's Eye 50 poena
- 5 Ivica: Bacanje na ivicu, bez poena
- 6 Zvučnik
- 7 Priključak za mrežni adapter
- 8 4 LED displeja
- 9 Funkcijski tasteri
- 10 Lista igara

11 Držač strelica

12 Otvori za bušenje

13 Deo za zakačinjanje (pozadi)

Rukovanje pikado tablom

Napomena: Uređaj se zagreva pri normalnom radu.

Uključivanje i isključivanje

Ovaj proizvod je predviđen sa funkcijom automatskog isključivanja. Da biste uključili proizvod, priključite mrežni adapter na pikado tablu i mrežnu utičnicu. Ako se proizvod ne koristi duže od 10 minuta, displeji i sistem se automatski isključuju (režim pripravnosti). Sve dok je mrežni adapter uključen u struju, proizvod „pamti” stanje poslednje igre. Pritiskom na neki funkcijski taster proizvod se ponovo uključuje. Za potpuno isključivanje proizvoda, izvucite mrežni utikač iz utičnice.

Funkcijski tasteri

(sl. A)

POWER

Pritisnite taster POWER da biste uključili ili isključili proizvod.

GAME

Pritisnite taster GAME da biste potražili igru. Na displeju događaja se u gornjem levom delu prikazuje broj igre, u gornjem desnom delu naziv igre, u donjem levom delu opcije igre, a u donjem desnom delu broj igrača.

Napomena: Tokom igre pritisnite jednom taster GAME da biste prekinuli igru i počeli ispočetka.

SELECT

Pritisnite taster SELECT da biste za sve igrače izabrali opcije u okviru igre.

Napomena: U donjem levom delu displeja prikazuje se skraćenica za opciju.

PLAYER

Pritisnite taster PLAYER da biste pre početka igre izabrali broj igrača. Imate mogućnost da igrate sa 1 do 16 igrača ili u ekipama (2-2 do 8-8). Pritiskom na taster PLAYER tokom igre prikazuje se broj poena za prva četiri igrača.

Držite pritisnut taster PLAYER da vidite broj poena ostalih igrača.

Napomena: Broj igrača se prikazuje na LED displeju preko odgovarajućih lampica.

DOUBLE/MISS

Pritisnite taster DOUBLE/MISS, da biste podesili funkciju Double In ili Double Out kod igre G01.

Pritisnuti 1x: Double In,

Pritisnuti 2x: Double Out

(crvena lampica na levoj tabli rezultata, 10),

Pritisnuti 3x: sa Double In, Double Out,

Pritisnuti 4x: Master Out,

Pritisnuti 5x: Double In/Master Out,

Pritisnuti 6x: ništa nije izabrano – bez LED indikatora.

Pritisnite taster DOUBLE/MISS nakon bacanja da biste smanjili broj preostalih strelica u slučaju nepogađanja pikado table.

SOUND

Podrazumevano podešavanje: SOUND jačina zvuka 4.

Pritisnite taster SOUND da biste izabrali neku od 7 jačina zvuka ili isključili zvuk.

START/HOLD

Pritisnite taster START/HOLD da biste započeli igru ili za prelazak na sledećeg igrača tokom igre.

CYBER MATCH

Pritisnite taster CYBER MATCH da biste započeli igru protiv virtuelnog protivnika. Sa više pritisaka na ovaj taster podešavate nivo igre virtuelnog protivnika (C1 = najteži protivnik – C5 = najlakši protivnik).

Napomena: Nakon igranja nivoa C5, sistem se automatski prebacuje na izbor igrača. Ponovnim pritiskom na dugme CYBER MATCH možete preskočiti izbor igrača.

Napomena: Nakon bacanja, pritiskom na taster CYBER MATCH možete da poništite zadnje bacanje i ponovite bacanje.

Pritisnite taster DARTOUT/SCORE da biste u igrama 301, 401, 501 itd., pri broju poena 160 ili manjem dobili elektronsku preporuku za bacanje. Double i Triple bacanja su označena sa 2 i 3 crte.

Napomena: Kada ovaj taster držite pritisnut tokom igre, prikazaće vam se broj preostalih života ako igra ima živote.

BOUNCE OUT

Kada tokom igre pritisnete taster TASTE, poništava se zadnje bacanje. Bacanje ne možete da ponovite.

RESET

Pritisnite taster RESET da biste poništili sva podešavanja i poene neke igre.

Napomena: Kada pritisnete taster RESET, poslednja postavka jačine zvuka se čuva.

GAME GUARD

Tasterom GAME GUARD blokirate tastere tokom igre. LED indikator „game guard” svetli kao upozorenje na to.

HANDICAP

Pomoću ovog tastera možete pre početka igre da podesite različite nivoe težine za različite igrače.

Prvo pritisnite taster <PLAYER>, a zatim izaberite Igrača 1. Pritisnite taster <HANDICAP> i podesite hendikep za Igrača 1. Pritisnite taster <PLAYER>, a zatim izaberite Igrača 2. Podesite hendikep za Igrača 2. Podesite onoliko hendikepa koliko ima igrača.

Pritisnite taster START/HOLD da biste započeli igru.

Napomena: Pre početka igre, na LED displeju se prikazuju pojedinačni hendikepi.

Podešavanje i tok igre

Podesite igru na sledeći način:

1. Tasterom <GAME> izaberite igru koju želite.
2. Pritisnite taster <PLAYER> da biste definisali broj igrača (od 1 do 16 igrača).

Napomena: Kada pritisnete taster <CYBERMATCH>, igrate protiv računara.

3. Tasterom <HANDICAP> podesite nivo težine za svakog igrača.
4. Pritisnite taster <DOUBLE/MISS> kod igara 301–901 da biste izabrali dodatne opcije.
5. Pritisnite taster <START/HOLD> da biste započeli igru.

Tok igre

1. Svaki igrač baca 3 strelice po rundi. Nakon treće strelice se oglašava zvučni signal i displej treperi.
2. Pažljivo izvadite strelice iz pikado table.

Napomena: Strelice ćete najlakše izvaditi iz pikado table tako što ćete ih izvući uz lagano okretanje udesno.

3. Pritisnite taster <START/HOLD> za sledećeg igrača po redu.

Izbor igre i lista opcija igre

U sledećoj tabeli navedene su moguće igre zajedno sa brojem, nazivom, skraćenicom i mogućnostima izbora.

Br.	Naziv	Skr.	SELECT (OP 1 do maks. 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	BATTLEGROUND	bAt	Sin, dou, tri, GEn
G26	ADVANCED BATTLE-GROUND	Adb	-
G27	PAINTBALL	PbA	Sin, dou, tri

Igre

G01 301-901

Kod ove igre vam se oduzima broj poena za svaku strelicu po krugu (3 bacanja po igraču) od (početnog) broja poena (npr. 301 ili 501 itd.). Pobeđuje igrač koji prvi dođe do 0 poena (i to tačno). Ako prebacite, taj krug vam se ne računa i počinjete sa brojem poena koji ste imali pre tog kruga. Izaberite opcije Double-IN/Double-OUT putem tastera <DOUBLE/MISS>:

OP1: Double-IN – Igra počinje tek kada pogodite jedan dupli segment.

OP2: Double-OUT – Morate da pogodite dupli segment da biste završili igru.

OP3: Double-IN-OUT – Morate da pogodite dupli segment da biste igru počeli i završili.

OP4: MASTER-OUT – Morate da pogodite Double ili Triple segment da biste završili igru.

OP5: Double-IN/MASTER-OUT – Da biste započeli igru, prvo morate da pogodite Double segment, a da biste je završili morate da pogodite Double ili Triple segment.

Pritisnite taster <SELECT> da biste izabrali neku igru od 301 do 901.

OP6: Standard – Igra počinje od bilo kog pogodenog segmenta.

G02 CRICKET

Ovde igrate isključivo sa brojevima od 15 do 20 i poljima Bull i Bull 's Eye. Cilj je da se postigne najveći broj poena i da se „zatvore” odgovarajući brojevi (segmenti). Bacate tri strelice po krugu. Ako uspete da jedan broj pogodite tri puta, taj broj (segment) je otvoren. Samo pogadjanje otvorenog segmenta donosi poene. Ako vaš protivnik takođe tri puta pogodi otvoreni segment, on se ponovo zatvara i u tom segmentu više ne možete da sakupljate poene. Dvostruki i trostruki segmenti se broje kao 2 i 3 pogotka.

Segmente možete da otvarate proizvoljnim redosledom.

Pobednik je onaj koji je postigao najveći broj poena i zatvorio najviše segmenata. Ako ste zatvorili najviše segmenata, ali imate manje poena, morate pokušati da pogodite otvorene segmente pre nego što protivnik zatvori te segmente.

Izaberite razne opcije putem tastera <SELECT>.

NO-SCORE-CRICKET

Ovde igrate Cricket varijantu kod koje se segmenti zatvaraju pogotkom. Kod ove varijante se ne sakupljaju poeni, a pobednik je onaj ko je zatvorio najviše segmenata. Izaberite ovu opciju putem tastera <SELECT>.

G03 SCRAM

(za 2 igrača ili 2 ekipe)

Kod ove Cricket varijante se računaju samo brojevi od 15 do 20, polja Bull i Bull 's Eye.

Igrate dve runde. U prvoj rundi igrač 1 pokušava da zatvori otvorene segmente. Vaš protivnik, igrač 2, može da sakuplja poene samo u otvorenim segmentima.

Prva runda se završava kada svi otvoreni segmenti budu zatvoreni. U rundi 2, Vaš protivnik, igrač 2, pokušava da zatvori sve segmente, a vi pokušavate da osvojite poene. Pobeđuje igrač sa najviše poena.

G04 CUT THROAT CRICKET

Kod ove Cricket varijante cilj je zatvaranje segmenata i osvajanje što je moguće manje poena. Pobednik je igrač sa najmanjim brojem poena. Kod ove varijante dobijate poene samo kada vaš protivnik pogodi već zatvorene segmente.

Primer: Zatvarate segment 20 u drugom bacanju, vaš protivnik je u prvom bacanju pogodio jednostruko polje 20, a u drugom bacanju dvostruko polje 20. Ako u trećem bacanju ponovo pogodi segment 20, broj poena trećeg bacanja se zaračunavaju protivniku.

G05 ENGLISH CRICKET

(samo za 2 igrača)

Kod ove Cricket varijante morate devet puta da pogodite polje Bull i/ili Bull 's Eye, da biste završili rundu. Bull 's Eye se broji duplo. Kada vaš protivnik promaši Bull i/ili Bull 's Eye, dodeljuju mu se poeni koje je postigao pri bacanju. Vi u prvoj rundi možete da osvajate poene, ali on mora da postigne najmanje 40 poena. Ako pogodite Bull i/ili Bull 's Eye, vašem protivniku se oduzimaju poeni za jedan Bull i/ili Bull 's Eye. Dobijate više vremena da sakupite poene. Ako vaš protivnik devet puta pogodi Bull i/ili Bull 's Eye, prva runda je završena i započinje druga runda sa zamenjenim ulogama.

G06 ADVANCED CRICKET

Ova Cricket varijanta je predviđena za napredne igrače. Ovde se broje samo Double i Triple segmenti, gde se Double segmenti računaju jednostruko, a Triple segmenti dvostruko. Polje Bull se ovde računa jednostruko, a Bull 's Eye dvostruko, kao kod Cricket-a.

G07 SHOOTER

Kod ove igre računar slučajnim izborom bira segment koji se pre svake runde prikazuje na displeju. Taj segment morate da pogodite. Single segmenti se računaju jednostruko, Double segmenti dvostruko, Triple segmenti trostruko, a Bull četverostruko. Ako računar izabere polje Bull 's Eye, onda se Bull računa dvostruko, a Bull 's Eye četverostruko. Pobeđuje igrač sa najviše poena.

Izaberite broj rundi putem tastera <SELECT>:

OP1: 6 rundi

OP2: 7 rundi

OP3: 8 rundi

OP4: 9 rundi

OP5: 10 rundi

OP6: 11 rundi

OP7: 12 rundi

G08 BIG SIX

Kod ove igre je segment 6 prvi ciljni segment. Ako promašite segment 6, oduzima vam se jedan život.

Sada vaš protivnik pokušava da pogodi polje 6. Ako ciljni segment pogodite pri prvom od dva bacanja, treće bacanje odlučuje o novom ciljnom segmentu.

Pobedili ste kada vaš protivnik prvi izgubi sve živote.

Izaberite broj života putem tastera <SELECT>:

OP1: 3 života

OP2: 4 života

OP3: 5 života

OP4: 6 života

OP5: 7 života

G09 OVERS

Svaki igrač baca tri puta. Ako ste u prvoj rundi osvojili najviše poena, vaš korisnik mora da premaši taj broj poena. U suprotnom će izgubiti život. Gubi igrač koji prvi izgubi sve živote.

Izaberite broj života putem tastera <SELECT>:

OP1: 3 života

OP2: 4 života

OP3: 5 života

OP4: 6 života

OP5: 7 života

G10 UNDERS

Kod ove igre je unapred zadat broj poena 180. Svaki igrač baca tri puta. Ako ste u prvoj rundi osvojili najmanje poena, vaš korisnik mora da osvoji još manji broj poena. U suprotnom će izgubiti život. Ako promašite, dobijate 60 kaznenih poena. U suprotnom će izgubiti život. Gubi igrač koji prvi izgubi sve živote. Izaberite broj života putem tastera <SELECT>:

OP1: 3 života
OP2: 4 života
OP3: 5 života
OP4: 6 života
OP5: 7 života

G11 COUNT UP

Kod ove igre vam je cilj da postignete određeni broj poena. Broji se svako pogodoeno bacanje. Pobeđuje igrač koji prvi postigne ili prekorači prethodno izabrani broj poena.

Izaberite ciljni broj poena putem tastera <SELECT>:

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

G12 HIGH SCORE

Svaki igrač može da baca tri strelice po rundi. Cilj igre je da se postigne najveći ukupan rezultat. Kada na kraju određene runde dostignete najveći ukupan broj poena, vi ste pobednik. Izaberite broj rundi putem tastera <SELECT>:

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

G13 ROUND THE CLOCK

Svaki igrač mora redom da pogodi segmente od 1 do 20 i polja Bull i/ili Bull's Eye. Imate tri bacanja po rundi i morate da pogodite prikazani segment. Kada pogodite taj segment, prikazaće se naredni segment koji treba pogoditi. Pobili ste kada prvi pogodite sve segmente.

Izaberite opcije putem tastera <SELECT>:

OP1: Igra počinje u segmentu 1.
OP2: Igra počinje u segmentu 5.
OP3: Igra počinje u segmentu 10.
OP4: Igra počinje u segmentu 15.
Double (dvostruki) i Triple (trostruki) segmenti se broje jednostruko.

ROUND THE CLOCK Double

Za ovu igru izaberite putem tastera <SELECT> d = double.

Ovde važe ista pravila kao u igri ROUND THE CLOCK, ali se broje samo dupli segmenti.

Izaberite opcije putem tastera <SELECT>:

OP1: Igra počinje u segmentu 1.
OP2: Igra počinje u segmentu 5.
OP3: Igra počinje u segmentu 10.
OP4: Igra počinje u segmentu 15.

ROUND THE CLOCK Triple

Za ovu igru izaberite putem tastera <SELECT> t = triple.

Ovde važe ista pravila kao u igri ROUND THE CLOCK, ali se broje samo Triple segmenti.

Izaberite opcije putem tastera <SELECT>:

OP1: Igra počinje u segmentu 1.
OP2: Igra počinje u segmentu 5.
OP3: Igra počinje u segmentu 10.
OP4: Igra počinje u segmentu 15.

G14 KILLER

Za dva ili više igrača. Izaberite broj koji želite da pogodite. Na LED displeju se prikazuje SEL. Ovo je vaš broj, a svi igrači moraju da izaberu različite brojeve. Kada su svi igrači izabrali po jedan broj, u svom izabranom segmentu moraju da pogode Double segment da bi dobili status Killera. Ako ste Killer, pogadanjem segmenata drugih igrača možete da ih „sredite”. Na taj način neko može da izgubi život i više neće biti Killer. Da bi povratio status Killera, on mora ponovo da pogodi Double segment u okviru izabranog segmenta.

Ako kao Killer slučajno pogodite svoj segment, gubite status Killera i život. Ko preostane na kraju, taj je pobednik. Izaberite broj života putem tastera <SELECT>:

OP1: 3 života
OP2: 4 života
OP3: 5 života
OP4: 6 života

G15 DOUBLE DOWN

Cilj igre je da se osvoji najviše poena u aktivnim segmentima. Svi igrači započinju sa 40 poena. Igru započinjete bacanjem u segment 15.

Ako ne pogodite segment 15, vaši poeni se prepolovljuju. Ako pogodite segment 15, vašem broju poena se dodaje 15 poena. Računaju se Double i Triple pogoci. Sledeću rundu počinjete u segmentu 16. Segmenti se igraju po redosledu u tabeli. Pobeđuje igrač sa najvećim brojem poena.

G16 Forty One

Ovu igru igrate kao igru Double Down, samo što ovde dodatno igrate još jednu rundu. U tri bacanja morate da postignete tačno 41 poen.

G17 ALL FIVES

Cilj igre se sastoji u tome da se u svakoj igri smanji unapred podešeni rezultat od 51, 61, 71, 81 ili 91. Da bi se postigao rezultat, ukupan broj poena za svaku rundu mora biti deljiv sa 5. Kada, na primer, igrač u nekoj rundi osvoji 20 poena, rezultat je 4 ($20 \div 5 = 4$). Svaki rezultat po rundi koji nije deljiv sa 5 neće se računati. Ako nijedna od 3 strelice ne pogodi, rezultat se ne računa. Pobednik je igrač koji prvi postigne ili premaši izabrani broj poena.

Izaberite ukupan broj poena koji treba postignuti putem tastera <SELECT>:

OP1: 51 poen
OP2: 61 poen
OP3: 71 poen
OP4: 81 poen
OP5: 91 poen

G18 SHANGHAI

U ovoj igri u prvoj rundi morate da pogodite prvi segment, u drugoj rundi drugi segment itd. sve do segmenta 20, odn. do Bull i/ili Bull's Eye (centar). Računaju se samo pogoci po pravilnom redosledu.

Ako promašite neki broj, ne dobijate poene i sledeći put nastavljate sa sledećim brojem. Pobednik je onaj ko je sakupio najviše poena.

Izaberite opcije igre putem tastera <SELECT>:

OP1: Igra počinje u segmentu 1.
OP2: Igra počinje u segmentu 5.
OP3: Igra počinje u segmentu 10.
OP4: Igra počinje u segmentu 15.

SUPER SHANGHAI (S)

Ova igra se igra kao igra Shanghai, samo što morate da pogodite Double i Triple segmente.

Izaberite opcije igre putem tastera <SELECT>:

OP1: Igra počinje u segmentu 1.
OP2: Igra počinje u segmentu 5.
OP3: Igra počinje u segmentu 10.
OP4: Igra počinje u segmentu 15.

G19 GOLF

U toku runde, gađajte ciljna poja sa brojevima od 1-18 i pogađajte ih redom (runda 1 = gađa se ciljno polje sa brojem 1, runda 2 = gađa se ciljno polje sa brojem 2 itd.). Cilj igre je da se po svakoj rundi osvoji što je moguće manje poena.

Vrednovanje pogodaka:

Triple = 1 poen (najbolji rezultat, on je automatski sledeći igrač u nizu)

Double = 2 poena

Single = 3 poena

Bez pogodaka u zadatom ciljnom polju = 5 poena

Igraču su na raspolaganju 3 bacanja po ciljnom polju.

Ako ste pri prvom bacanju zadovoljni sa Double pogotkom, možete odmah da ga prosledite sledećem igraču i za odgovarajuće ciljno polje dobiti 2 poena.

Ako svojim prvim bacanjem pogodite ciljno polje, dobijate 3 poena. Sada možete da odlučite da li ćete to bacanje propustiti ili ćete preći na drugo bacanje.

Kada promašite ciljno polje, vaš broj poena se povećava sa 3 na 5 poena.

Ako se popravite u drugom bacanju na Double, broj vaših poena pada sa 3 na 2 i pred vama je ponovo izbor, odn. u trećem bacanju imate još mogućnost da se popravite na Triple (ili da ponovo oslabite). Ako prekoračite broj poena koji je izabran po opciji, ispadate iz igre.

Pobednik je onaj koji kao poslednji ostane u igri ili koji nakon 18 brojčanih polja ima najmanji broj poena.

G20 FOOTBALL

Izaberite polje za igru ili bacanjem na tablu ili izborom putem tastera. Nakon izbora se definiše linija gađanja. Izabrani segment je početna tačka, a suprotni segment je cilj. Primer: Ako ste izabrali segment 20, vaš cilj je segment 3.

Polje za igru je podeljeno na 11 segmenata koje redom morate da pogodite.

Redosled: Prvo segment Double-20, zatim spoljni segment Single-20, Triple-20, unutrašnji segment Single-20, Bull, Bull 's Eye, Bull, unutrašnji segment Single-3, Triple 3, spoljni segment Single-3, segment Double-3. Prikazuju se pogodeni segmenti.

G21 BASEBALL

Kod ove igre igrate nove runde („Innings“). Svaki igrač baca 3 strelice po Inning-u.

Single segment = jedna stanica

Double segment = dve stanice

Triple segment = tri stanice

Polja Bull i/ili Bull 's Eye, „Home Run“ (može da se pokuša samo sa trećom strelicom)

Cilj je da napravite što je moguće više „run-ova“ po rundi. Na displeju se prikazuju pojedinačne stanice.

G22 STEEPLECHASE

Ova igra liči na preskakanje prepreka, počinje u segmentu 20 i nastavlja se u krug u smeru kazaljke na satu. Kraj igre je na segmentu 5 i tada morate da pogodite još polje Bull i/ili Bull 's Eye.

Prilikom „preskakanja prepreka“ imate pravo da pogađate samo unutrašnje Single elemente, dakle one koji se nalaze između polja Bull i/ili Bull 's Eye i Triple prstena. Segmenti Triple 13, Triple 17, Triple 8 i Triple 5 su prepreke koje morate da pogodite.

G23 ELIMINATION

Kod ove igre morate sa tri bacanja da premašite broj poena svog protivnika koji je igrao pre vas.

Ako vam to ne uspe, gubite život.

Izaberite broj života putem opcije <SELECT>:

OP1: 3 života

OP2: 4 života

OP3: 5 života

G24 HORSESHOES

U ovoj igri se broje samo vaši pogoci u 20. i 3. segmentu. Double i Triple segmenti se takođe broje u ovom polju.

Izaberite broj poena putem tastera <SELECT>:

OP1: 15 poena

OP2: 16 poena

OP3: 17 poena

OP4: 18 poena

OP5: 19 poena do OP10: 25 poena

G25 BATTLEGROUNDS

Kod ove igre preuzimate gornju polovinu elektronskog pikada i morate sa tri bacanja da pogodite donju polovinu. Protivnik preuzima donju polovinu i mora da pogodi gornju polovinu. Ko će preuzeti koju polovinu odlučite pre igre.

Sledeće opcije možete izabrati putem tastera <SELECT>:

Battleground Double

Računaju se samo Double segmenti.

Battleground Triple

Računaju se samo Triple segmenti.

Battleground General

Igrate kao običan Battleground, ali na kraju morate da pogodite Bull i/ili Bull 's Eye.

Gornja polovina: Segmenti:

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

Donja polovina: Segmenti:

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

G26 ADVANCED BATTLEGROUNDS

Ova igra se igra kao običan Battleground. Međutim, ovde su Double i Triple segmenti zabranjeni i ne smeju se pogoditi. Ako pogodite neki zabranjeni segment, gubite život.

G27 PAINTBALL

Ova igra je slična igri Battleground.

Ako dvaput pogodite Bull 's Eye, zaobljavate protivničku zastavu. Cilj je da se unište svi protivnički segmenti ili da se zarobi protivnička zastava.

Izaberite opcije putem tastera

<SELECT>:

Paintball Double

Ovde se broje samo Double segmenti i Bull 's Eye mora tri puta da se pogodi.

Paintball Triple

Ovde se broje samo Triple segmenti i Bull 's Eye mora tri puta da se pogodi.

Traženje greške

Nema struje

Proverite da li je mrežni adapter priključen u mrežnu utičnicu i da li je priključak mrežnog adaptera umetnut u utičnicu pikado table.

Nema rezultata

Proverite da li se igra nalazi u režimu „Podešavanja“ ili „Pauza“. Proverite tada da li su polja rezultata ili funkcijski tasteri blokirani.

Blokirani element za rezultate ili zaglavljani funkcijski taster

Tokom transporta ili normalnog rada pikado table može se desiti da se elementi za rezultate povremeno blokiraju i da više ne broje poene.

Oglašava se signal upozorenja, a displej treperi da bi ukazao na blokirani element.

Meko izvlačenje strelice u elementu ili pomeranje elementa levo-desno/gore-dole uz lagani pritisak prstiju normalno će brzo osloboditi element. Igra se tada može nastaviti, a rezultat se nastavlja od stanja na kome je igra prekinuta.

Vađenje polomljenih vrhova strelice
Soft-Tips su pak bezbednije za rukovanje, ali nisu večne. U slučaju da se vrh polomi i ostane zaboden u pikado tablu, pokušajte da ga izvučete odgovarajućim kleštima. Ako je vrh toliko kratko slomljen da ne štrči iz pikado table, onda se tabla mora otvoriti da bi se izvadio. Meka strelica ne može da ošteti elektroniku iza elementa.

Za ovaj postupak preporučujemo da se koristi još uvek dobar Soft-Tip strelice. Polomljeni vrh nikad ne gurati metalnim predmetom kroz pikado tablu, zato što metalni vrh lako može da dovede do oštećenja table ako se suviše duboko umetne u pikado tablu. Što je strelica teža, to je veća opasnost od loma vrha.

Kolebanja struje ili elektromagnetne smetnje

U ekstremnim situacijama, kada se pojave masivni elektromagnetni impulsi smetnji, elektronika može da otkáže ili da prikazuje pogrešne rezultate.

Primeri:

U slučaju jačih oluja, ekstremnih oscilacija u naponu električne mreže, nestanka napona ili postavljanja pikado table suviše blizu elektromotora ili mikrotalasnih rerni. Da bi se povratio normalan rad, izvucite mrežni prekidač na nekoliko sekundi, a zatim ga ponovo priključite. Pri tom treba da obezbedite da su uzroci smetnje otklonjeni.

Čuvanje, čišćenje

Važno! Izvadite utikač iz utičnice pre nego što počnete da čistite proizvod.

Pikado tablu čistite samo vlažnom krpom za čišćenje! Mrežni adapter ne sme da dođe u dodir sa vlagom!

U slučaju češćeg korišćenja proizvoda, prednja strana će se zaprljati usled dodirivanja prstima. Očistite prednju stranu, tastere i staklo vlažnom krpom.

Kao rastvarač preporučujemo vodu sa blagim deterdžentom. Zatim obrišite suvom mekom krpom. U slučaju dužeg nekorišćenja, proizvod je najbolje pokriti krpom da bi se zaštitio od prašine.

Kada se ne koristi, proizvod čuvati u suvom i čistom stanju na sobnoj temperaturi.

VAŽNO! Ne čistiti jakim sredstvima za čišćenje.

Napomene u vezi odlaganja u otpad



Simbol pored označava da artikal podleže direktivi 2012/19/EU. Ova direktiva nalaže da se artikal nakon prestanka upotrebe ne sme odlagati u uobičajenom đubretu iz domaćinstva već se mora predati u posebno uređena skladišta, deponije za reciklažu. Čuvajte životnu sredinu i odlažite otpad propisno. Baterije/punjive baterije se ne smeju odlagati kao kućni otpad. One mogu sadržati otrovne teške metale i podležu tretmanu posebnog otpada. Hemijski simboli teških metala su sledeći: Cd = kadmijum, Hg = živa, Pb = olovo. Stoga, odložite korišćene ili neispravne baterije/punjive baterije na opštinsko sabirno mesto u skladu sa Uredbom EU 2023/1542.



Za više informacija o tome kako da odložite iskorišćeni uređaj, obratite se lokalnoj ili gradskoj upravi. Odložite uređaj i pakovanje na ekološki prihvatljiv način. Držite materijale za pakovanje (kao što su kese od folije) van domaćaja dece.



Prilikom sortiranja otpada, obratite pažnju na oznake ambalažnih materijala koje sadrže skraćenice (a) i brojeve (b) sa sledećim značenjem: 1-7: plastični materijali / 20-22: papir i karton / 80-98: kompozitni materijali. Proizvod i ambalažni materijali se mogu reciklirati; odložite ih odvojeno radi bolje obrade otpada.

Napomene za garanciju i postupak za servisiranje

Ovaj proizvod proizveden je pod brižnim nadzorom i stalnom kontrolom. Za ovaj proizvod DELTA-SPORT HANDELSKONTOR GmbH odobrava privatnim krajnjim korisnicima garanciju od tri godine od datuma kupovine (garantni rok) u skladu sa sledećim odredbama. Garancija se odnosi samo na materijalne i obradne greške. Garancijom nisu obuhvaćeni delovi koji podležu standardnom habanju i stoga se smatraju potrošnim delovima (npr. baterije), kao ni lomljivi delovi kao što su prekidači ili delovi izrađeni od stakla.

Prava koja proizlaze iz ove garancije gube se ako je predmet korišćen nenamenski ili nepravilno i izvan njegove predviđene namene ili predviđenog obima upotrebe, kao i ukoliko se korisnik nije pridržavao navoda iz uputstva za upotrebu izuzev ako krajnji korisnik dokaže da postoji greška u materijalu ili njegovoj obradi koja ne proizlazi iz gorepomenutih okolnosti.

Prava koja proizlaze iz garancije važe isključivo za period u okviru garantnog roka uz predodjenje originalnog računa. Zato Vas molimo da sačuvate originalni račun. Garantni rok se ne produžava zbog popravki koje se vrše na osnovu garancije, zakonske garancije ili dobrih poslovnih običaja. To se odnosi i na zamenjene i popravljene delove. U slučaju bilo kakvih pritužbi, molimo Vas da prvo kontaktirate niže navedeni telefon dežurne servisne službe ili nas kontaktirajte putem e-pošte. U slučaju prava na garanciju, mi ćemo - po našem izboru - besplatno popraviti ili zameniti proizvod ili Vam vratiti novac prema kupoprodajnoj ceni. Druga prava nisu obuhvaćena garancijom. Ova garancija ne ograničava Vaša zakonska prava, a naročito ne Vaše pravo na potraživanje garancije prema predmetnom prodavcu.

IAN: 487646_2504

RS Servis Srbija

Tel.: 0800 300 180

E-Mail: deltasport@lidl.rs

Uvozi i stavlja u promet:

Lidl Srbija KD,

Prva južna radna 3,
22330 Nova Pazova, Republika Srbija

Tel.: 0800 300 180,

E-Mail: kontakt@lidl.rs

Kako izjaviti reklamaciju?

Molimo Vas:

- da pozovete korisnički servis: 0800 300 180
 - pošaljete E-Mail na: kontakt@lidl.rs
 - posetite najbližu Lidl prodavnicu.
- Da bismo osigurali najbržu asistenciju, molimo da sačuvate fiskalni račun i date ga na uvid prilikom izjavljivanja reklamacije.

Lidl i proizvođač nisu u mogućnosti da garantuju obezbeđivanje servisiranja i dostupnost rezervnih delova nakon isteka garantog perioda/perioda saobraznosti. Ukoliko za tim bude potrebe, putem naše Službe za potrošače možete proveriti dostupnost rezervnih delova i opcije za popravku. Hvala na razumevanju.

Felicitări!

Ați ales să achiziționați un produs de calitate superioară. Familiarizați-vă cu produsul înainte de prima punere în funcțiune a acestuia.



Citiți cu atenție cu atenție următoarele instrucțiuni de joc și funcționare.

Utilizați produsul numai în modul descris și în scopurile de utilizare prevăzute. Păstrați aceste instrucțiuni de joc și funcționare într-un loc sigur. În cazul predării produsului unei alte persoane, transmiteți toată documentația acestuia.

Pachet de livrare

- 1 x darts electronic, cu LED (inclusiv două picioare de susținere)
- 12 x coadă
- 12 x tijă
- 12 x aripioară
- 112 x vârfuri moi
- 1 x adaptor de rețea
- 4 x șurub și diblu
- 1 x linie de aruncare
- 1 x șablon de găurire
- 1 x instrucțiuni de joc și funcționare

Date tehnice

Tablă electronică pentru darts

Model: DL-15038, DL-15039
Dimensiuni: cca. 42 x 51,7 x 2,6 cm (lățime x înălțime x lungime)
Valorile puterii instalate:
9 V === 500 mA

Adaptor de rețea

Model: UE: GQ06-090050-ZG
Model: Regatul unit al Marii Britanii: GQ06-090050-AB

Intrare:

100–240 V ~ 50/60 Hz 0,3 A max
Ieșire: 9 V === 500 mA 4,5 W
Numele sau marca comercială a producătorului, numărul de înregistrare comercială și adresa producătorului:

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

Identificator de model:

EU: GQ06-090050-ZG

UK: GQ06-090050-AB

Tensiune de intrare: 100–240 V

Frecvență de intrare CA: 50/60 Hz

Tensiune de ieșire: 9,0 V

Curent de ieșire: 0,5 A

Eficiența medie în funcționare: 78,57 %

Eficiență la sarcină redusă (10 %): / %

Consumul de putere fără sarcină:

0,069 W



= clasa de protecție II



Simbol pentru curent continuu



Simbol pentru curent alternativ



Polaritatea conectorului cilindric



Ștecherul nu trebuie utilizat dacă știfturile sunt îndoite!



Data de fabricație (luna/anul): 10/2025



Delta-Sport Handelskontor GmbH declară prin prezenta că acest articol este conform cu cerințele esențiale și cu celelalte dispoziții relevante.

Destinație de utilizare

Acest produs este un articol sportiv și nu este destinat utilizării de către copiii sub 14 ani!

Produsul conține piese mici, care pot fi ingerate de copii și, ca articol sportiv, necesită acuratețe, concentrare, cât și bune aptitudini motrice. Produsul este destinat exclusiv utilizării private în spații închise și nu este prevăzut pentru utilizarea în scop comercial sau în exterior. Produsul este destinat exclusiv utilizării săgeților cu vârfuri moi. Utilizarea săgeților cu vârfuri din inox provoacă daune ireparabile. Îndepărtați folia de protecție de pe tabla de darts.

Indicații cu privire la siguranță



Pericol de moarte!

- Nu lăsați niciodată copiii nesupravegheați în preajma materialului de ambalare. Există pericol de sufocare externă!

⚠ Pericol de vătămare!

- Produsul nu este destinat utilizării de către persoane (inclusiv copii) care au capacități fizice, senzoriale sau mentale reduse sau lipsă de experiență și/sau cunoștințe, cu excepția cazului în care acestea sunt supravegheate de o persoană competentă pentru siguranța lor sau au primit instrucțiuni de la acesta referitoare la modul de utilizare al produsului.
- Copiii trebuie supravegheați pentru a vă asigura că nu se joacă cu produsul.
- Curățarea sau lucrările de întreținere care se efectuează de către utilizator nu trebuie efectuate de copii nesupravegheați.
- Nu aruncați și țintiți cu săgețile persoane sau animale.
- Asigurați-vă că, atunci când este utilizat, produsul se regăsește, respectiv este poziționat într-un loc potențial inaccesibil pentru persoane.
- Nu fixați produsul pe uși!
- Nu trebuie utilizate vârfuri metalice!
- Nu trebuie efectuate modificări la nivelul produsului!
- Utilizați adaptorul de rețea numai pentru tabla de darts DL-15038, DL-15039.
- Utilizați exclusiv adaptorul de rețea furnizat!
- Decuplați întâi adaptorul de rețea de la rețeaua de curent electric, înainte de a decupla conexiunea dintre adaptorul de rețea și tabla de darts.

- Adaptorul de rețea este destinat exclusiv utilizării în spații închise. Feriți-l de umiditate.
- Nu mai utilizați adaptorul de rețea în cazul în care carcasa sau cablul de alimentare ale produsului sunt deteriorate.
- Decuplați produsul de la rețeaua de curent electric, dacă nu-l utilizați pentru o perioadă îndelungată de timp.
- Cablul de ieșire nu trebuie scurtcircuitat.
- Cablul extern de conectare al acestui transformator nu poate fi înlocuit; în cazul în care cablul este deteriorat, transformatorul trebuie aruncat.
- În cazul unei defecțiuni, utilizați numai piese de schimb originale!

⚠ Evitarea daunelor materiale!

- Utilizați exclusiv vârfuri de rezervă adecvate, pentru a evita ricoșarea săgeților de pe tabla de darts. Nu se recomandă utilizarea vârfurilor lungi pentru table de darts electronice. Acestea se îndoiește repede sau se rup ușor (îndepărtarea vârfurilor rupte de pe tabla de darts – detectarea defecțiunilor).
- Produsul nu trebuie expus condițiilor climatice sau temperaturilor extreme.
- Protejați produsul împotriva umidității. Componenta electronică se poate deteriora.

Instrucțiuni de asamblare

Asamblarea tablei de darts (fig. B și C)

1. Alegeți un loc de amplasare adecvat, cu cca. 3 m de spațiu liber.
2. „Linia de aruncare” se află la o distanță de 2,37 m față de tabla de darts. Fixați tabla de darts pe perete astfel încât centrul inelului Bull's eye să se afle la o înălțime de 1,73 m față de podea.
3. Marcați cu un creion orificiile corespunzătoare cu ajutorul unui șablon de găurire atașat. Marcajele cu „+” indică dispozitivul de suspendare al tablei de darts. Marcajele cu „O” indică orificiile tablei de darts, pentru un montaj stabil pe perete.
4. Montați tabla de darts fie prin dispozitivul de suspendare (13) (3 șuruburi), fie prin montarea permanentă pe perete (12) (4 șuruburi). Crucea din mijlocul șablonului de găurire marchează înălțimea inelului Bull's eye de pe tabla de darts. Montați, apoi, tabla de darts cu ajutorul șuruburilor și diblurilor furnizate.

Asamblarea săgeților (fig. D)

Înșurubați vârfurile și coada pe tijă, așa cum este prezentat în figură, și introduceți aripioara extinsă în despicătura în formă de cruce.

Indicație: asigurați-vă că vârful este strâns prin răsucire pe partea aplatizată a mânerului.

Montarea picioarelor de susținere (fig. E)

Puteți amplasa tabla pentru darts pe o suprafață adecvată, cu ajutorul celor două picioare de susținere (14), fără a o monta pe perete. Cele două picioare de susținere (14) se găsesc pe partea din spate a tablei pentru darts.

Rețineți că amplasarea tablei pentru darts poate afecta jocul. La amplasare, tabla pentru darts este înclinată și poziția nu poate fi reglată în mod optim.

1. Desprindeți cele două picioare de susținere (14) din suportul de pe partea din spate a tablei pentru darts.
2. Fixați cele două picioare de susținere (14) pe partea din spate a tablei pentru darts, conform reprezentării din fig. E.

Indicație: asigurați-vă că podeaua este adecvată pentru sarcină și că punctele de sprijin nu se pot înfunda.

Indicație: reglați toate punctele de sprijin astfel încât acestea să atingă podeaua și să asigure stabilitatea.

Descrierea și modul defuncționare al componentelor

(fig. A și C)

- 1 Singulară/Single: Scorul așa cum este afișat
- 2 Dublă/Double: Scor x 2
- 3 Triplă/Triple: Scor x 3
- 4 Bull: Inelul exterior are valoare de 25 de puncte; Bull's eye are valoarea de 50 de puncte
- 5 Inel de prindere: Aruncarea în margini, niciun punct
- 6 Difuzor
- 7 Conector pentru adaptorul de rețea
- 8 4 afișaje cu becuri LED
- 9 Butoane pentru funcții
- 10 Listă de jocuri
- 11 Recipient pentru săgeți
- 12 Orificii
- 13 Dispozitiv de suspendare (în partea posterioară)

Utilizarea tablei de darts

Indicație: aparatul se încălzește atunci când funcționează normal.

Pornirea și oprirea

Produsul este prevăzut cu o funcție de decuplare automată. Pentru a porni produsul, conectați adaptorul de rețea la tabla de darts și la priza de alimentare. În cazul în care produsul nu este utilizat timp de 10 minute, afișajele și sistemele se închid automat (modul Standby). Atât timp cât adaptorul rămâne conectat, produsul „își amintește” ultimul scor. Prin apăsarea oricărui buton al funcțiilor, produsul pornește din nou. Pentru a opri complet produsul, scoateți ștecherul adaptorului din priză.

Butoane pentru funcții (fig. A)

POWER

Apăsați butonul POWER, pentru a porni și opri produsul.

GAME

Apăsați butonul GAME pentru a selecta jocul. Pe tabela de scor sunt afișate în stânga sus numărul jocului, dreapta sus numele jocului, stânga jos opțiunile de joc și dreapta jos numărul de jucători.

Indicație: în timpul jocului, apăsați o dată pe butonul GAME pentru a opri jocul actual și a începe din nou.

SELECT

Apăsați butonul SELECT pentru a selecta opțiunile pentru toți jucătorii dintr-un joc.

Indicație: comenzile rapide pentru opțiuni sunt afișate în partea stângă jos a ecranului.

PLAYER

Apăsați tasta PLAYER pentru a selecta numărul de jucători, înainte de începerea jocului.

Există posibilitatea de a juca între 1 și 16 jucători sau în echipe (2-2 până la 8-8).

În timpul jocului, prin apăsarea butonului PLAYER, este afișat scorul primilor patru jucători.

Mențineți apăsat butonul PLAYER, pentru a vedea scorul celorlalți jucători.

Indicație: numărul de jucători este indicat pe ecranele cu becuri LED prin intermediul luminilor corespunzătoare.

DOUBLE/MISS

Apăsați butonul DOUBLE/MISS, pentru a seta funcția Double In sau Double Out în cadrul jocului G01.

1x apăsare: Double In,

2x apăsare: Double Out

(lumina roșie în tabela de scor din partea stângă, 10),

3x apăsare: cu Double In, Double Out,

4x apăsare: Master Out,

5x apăsare: Double In/Master Out,

6x apăsare: au fost deselectate

toate funcțiile - fără LED.

Apăsați butonul DOUBLE/MISS după o aruncare, pentru a reduce numărul de săgeți nearuncate rămase.

SOUND

Setare inițială: SOUND volum 4.

Apăsați butonul SOUND pentru a alege între 7 niveluri de volum sau pentru a opri volumul.

START/HOLD

Apăsați butonul START/HOLD pentru a începe un joc sau pentru a trece la jocul următor în timpul unui joc.

CYBER MATCH

Apăsați butonul CYBER MATCH pentru a începe un joc împotriva unui adversar virtual. Apăsați tasta de mai multe ori pentru a seta puterea de joc a adversarului virtual (C1 = cel mai dificil adversar - C5 = cel mai ușor adversar).

Indicație: După redarea tăriei C5, sistemul trece automat la selecția jucătorului. Puteți sări peste selecția jucătorului apăsând din nou butonul CYBER MATCH.

Indicație: după o aruncare, prin apăsarea butonului CYBER MATCH, puteți șterge ultima aruncare și o puteți relua.

Apăsați butonul DARTOUT/SCORE pentru a obține o recomandare de aruncare electronică în jocurile 301, 401, 501 etc., la scorul mai mic sau egal cu 160. Aruncările Dublă și Triplă sunt marcate cu 2 și 3 linii.

Indicație: dacă țineți apăsat butonul în timpul jocului, se afișează viețile rămase ale jucătorului, în cazul în care jucați un joc cu vieți.

BOUNCE OUT

Dacă apăsați acest BUTON în timpul unui joc, ultima aruncare este anulată. Nu aveți voie să reluați aruncarea.

RESET

Apăsați butonul RESET, pentru a reseta toate setările și punctele unui joc.

Indicație: apăsarea butonului RESET salvează ultima setare a volumului.

GAME GUARD

Cu ajutorul butonului GAME GUARD, blocați butoanele în timpul unui joc. Becul LED „game guard” luminează intermitent pentru a indica acest lucru.

HANDICAP

Cu ajutorul acestui buton, puteți seta niveluri distincte de dificultate pentru jucători diferiți, înainte de începerea jocului.

Apăsați, mai întâi, pe butonul

<PLAYER> și selectați jucătorul 1.

Apăsați butonul <HANDICAP> și

setați handicapul pentru jucătorul 1.

Apăsați butonul <PLAYER> și selec-

tați jucătorul 2. Setati handicapul

pentru jucătorul 2. Setati atâtea

handicapuri, câți jucători iau parte la acest joc.

Apăsați butonul START/HOLD pentru a începe jocul.

Indicație: înainte de începerea jocului, sunt afișate handicapurile individuale pe ecranele cu LED.

Setarea și desfășurarea jocului

Setați o procedură de joc după cum urmează:

1. Utilizați butonul <GAME> pentru a selecta un joc la alegere.

2. Apăsați tasta <PLAYER> pentru a stabili numărul de jucători (1 până la 16 jucători).

Indicație: dacă apăsați butonul <CYBERMATCH>, jucați împotriva calculatorului.

3. Utilizați butonul <HANDICAP> pentru a seta un grad de dificultate pentru fiecare jucător.

4. Apăsați butonul <DOUBLE/MISS> din jocurile 301-901, pentru a selecta opțiuni suplimentare.

5. Apăsați butonul <START/HOLD> pentru a începe jocul.

Desfășurarea jocului

1. Fiecare jucător aruncă 3 săgeți per rundă. După cea de-a treia aruncare, se aude un semnal, iar ecranul luminează intermitent.

2. Scoateți cu grijă săgețile din tabla de darts.

Indicație: cea mai ușoară modalitate de a îndepărta săgețile de pe tabla de darts este să le trageți spre dreapta cu o mișcare ușoară de răsucire.

3. Apăsați butonul <START/HOLD>; este rândul jucătorului următor.

Selectarea jocului și lista cu opțiunile de joc

În următorul tabel sunt enumerate variantele de joc împreună cu numărul, denumirea, prescurtarea și posibilitățile de alegere.

Nr.	Denumire	Pre-scurtare	SELECT (OP 1 până la maxim 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	BATTLEGROUND	bAt	Sin, dou, tri, GEn
G26	ADVANCED BATTLE-GROUND	Adb	-
G27	PAINTBALL	PbA	Sin, dou, tri

Jocuri

G01 301-901

În acest joc, din scorul (inițial) (de exemplu, 301 sau 501 etc.) se scade scorul fiecărei săgeți per rundă (3 aruncări per jucător). Jucătorul care a atins valoarea 0 (cu exactitate) primul câștigă jocul. Aruncați în continuare, în cazul în care runda nu este marcată și începeți cu scorul dinainte de rundă.

Selectați opțiunile Double-IN/ Double-OUT prin intermediul butonului <DOUBLE/MISS>:

OP1: Double-IN – Jocul începe numai după ce ați nimerit un segment dublu.

OP2: Double-OUT – Trebuie să nimeriți un segment dublu pentru a finaliza jocul.

OP3: Double-IN-OUT – Trebuie să nimeriți un segment dublu, pentru a începe sau finaliza jocul.

OP4: MASTER-OUT – Trebuie să nimeriți un segment dublu sau triplu pentru a finaliza jocul.

OP5: Double-IN/MASTER-OUT – Mai întâi trebuie să nimeriți un segment dublu pentru a începe jocul și un segment dublu sau triplu pentru a finaliza jocul.

Apăsăți butonul <SELECT>, pentru a alege între jocurile 301-901.

OP6: Standard – Jocul începe indiferent de segmentul pe care l-ați nimerit.

G02 CRICKET

În cadrul acestui joc, jucați numai cu numerele de la 15 la 20, cu Bull și Bull's eye. Obiectivul este să adunați cele mai multe puncte și să închideți numerele (segmentele) corespunzătoare. Aruncați trei săgeți per rundă. Încercați să nimeriți un număr de trei ori, dacă numărul (segmentul) este deschis. Acumulați puncte numai în cazul în care loviți segmentul deschis. De asemenea, dacă adversarul lovește de trei ori segmentul deschis, acesta este închis din nou și nu mai aveți posibilitatea de a acumula puncte în acest segment. Segmentele duble și triple se iau în calcul ca 2 și 3 lovituri.

Puteți deschide segmentele în orice ordine.

Cel care are cel mai mare scor și care închide majoritatea segmentelor, câștigă. În cazul în care ați închis majoritatea segmentelor, însă aveți puține puncte, trebuie să încercați să nimeriți segmentele libere, înainte ca acestea să fie închise de către adversar.

Selectați opțiunile diferite prin intermediul butonului <SELECT>.

NO-SCORE-CRICKET

În cadrul acestui joc, jucați o variantă de cricket în care închideți segmente prin intermediul loviturilor.

În cadrul acestei variante, punctele nu sunt acumulate și câștigate de către cel care a închis majoritatea segmentelor.

Selectați această opțiune prin intermediul butonului <SELECT>.

G03 SCRAM

(pentru 2 jucători sau 2 echipe)

În cadrul acestei variante de cricket se iau în calcul numai numerele de la 15 la 20, Bull și Bull's eye.

Se joacă două runde. În prima rundă, jucătorul 1 încearcă să închidă segmentele deschise. Adversarul acestuia, adică jucătorul 2, poate acumula puncte numai în segmentele deschise. Prima rundă este finalizată dacă toate segmentele deschise sunt închise. În runda 2, adversarul dumneavoastră, adică jucătorul 2, încearcă să închidă toate segmentele, iar dumneavoastră încercați să punctați. Jucătorul cu cele mai multe puncte câștigă.

G04 CUT THROAT CRICKET

În cadrul acestei variante de cricket este vorba despre închiderea segmentelor și acumularea de cât mai puține puncte posibil. Jucătorul cu cel mai mic scor câștigă.

În cadrul acestei variante, primiți puncte numai dacă adversarul dumneavoastră nimerește segmente deja închise.

Exemplu: Dumneavoastră închideți segmentul 20 la cea de-a doua aruncare; adversarul dumneavoastră a nimerit la prima aruncare segmentul 20 singular, iar la cea de-a doua aruncare segmentul 20 dublu. Dacă la cea de-a treia aruncare nimerește din nou un segment de 20, scorul celei de-a treia aruncări este adăugat adversarului.

G05 ENGLISH CRICKET

(numai pentru 2 jucători)

În cadrul acestei variante de cricket trebuie să nimeriți Bull și/sau Bull's eye de nouă ori, pentru a finaliza runda. Bull's eye este luat în calcul de două ori. Dacă adversarul dumneavoastră ratează Bull și/sau Bull's eye, îi sunt adăugate punctele câștigate la aruncare. Puteți câștiga puncte în prima rundă, însă adversarul trebuie să acumuleze cel puțin 40 de puncte.

Dacă nimeriți Bull și/sau Bull's eye, adversarului dumneavoastră îi sunt scăzute punctele pentru un Bull și/sau Bull's eye. Aveți la dispoziție mai mult timp pentru a acumula puncte. Dacă adversarul dumneavoastră nimerește Bull și/sau Bull's eye de nouă ori, se încheie prima rundă și începe cea de-a doua rundă cu rolurile schimbate.

G06 ADVANCED CRICKET

Această variantă de cricket este destinată jucătorilor avansați. În cadrul acestui joc, se iau în calcul numai segmente duble și triple; segmentele duble se iau în calcul o dată, iar cele triple de două ori. Bull se ia în calcul o dată, iar Bull's eye de două ori, la fel ca la cricket.

G07 SHOOTER

În acest joc, calculatorul alege la întâmplare un segment, care va apărea din nou pe ecran înainte de fiecare rundă. Trebuie să loviți acest segment. Segmentele singulare se iau în calcul o dată, segmentele duble de două ori, segmentele triple de trei ori, iar Bull de patru ori. În cazul în care calculatorul alege Bull's eye, atunci Bull se ia în calcul de două ori, iar Bull's eye de patru ori. Jucătorul cu cele mai multe puncte câștigă.

Selectați numărul rundelor prin intermediul butonului <SELECT>:

OP1: 6 runde

OP2: 7 runde

OP3: 8 runde

OP4: 9 runde

OP5: 10 runde

OP6: 11 runde

OP7: 12 runde

G08 BIG SIX

În cadrul acestui joc, primul segment țintă este 6. Dacă ratați segmentul 6, pierdeți o viață.

În acest moment, adversarul dumneavoastră încearcă să nimerască segmentul 6. În cazul în care nimeriți segmentul țintă în primele două aruncări inițiale, cea de-a treia aruncare decide noul segment țintă. Ați câștigat, dacă adversarul dumneavoastră și-a pierdut primul toate viețile.

Selectați numărul de vieți prin intermediul butonului <SELECT>:

OP1: 3 vieți

OP2: 4 vieți

OP3: 5 vieți

OP4: 6 vieți

OP5: 7 vieți

G09 OVERS

Fiecare jucător aruncă de trei ori. În cazul în care, în prima rundă, acumulați cele mai multe puncte, adversarul dumneavoastră trebuie să vă depășească scorul. În caz contrar, pierde o viață. Jucătorul care și-a pierdut primul toate viețile, pierde jocul.

Selectați numărul de vieți prin intermediul butonului <SELECT>:

OP1: 3 vieți
OP2: 4 vieți
OP3: 5 vieți
OP4: 6 vieți
OP5: 7 vieți

G10 UNDERS

În cadrul acestui joc, este acordat scorul de 180 de puncte. Fiecare jucător aruncă de trei ori. În cazul în care, în prima rundă, acumulați cele mai puține puncte, adversarul dumneavoastră trebuie să nu vă depășească scorul. În caz contrar, pierde o viață. Dacă ratați o aruncare, primiți 60 de puncte de penalizare. În caz contrar, pierde o viață. Jucătorul care și-a pierdut primul toate viețile, pierde jocul.

Selectați numărul de vieți prin intermediul butonului <SELECT>:

OP1: 3 vieți
OP2: 4 vieți
OP3: 5 vieți
OP4: 6 vieți
OP5: 7 vieți

G11 COUNT UP

În cadrul acestui joc, obiectivul dumneavoastră este să atingeți un anumit scor. Se ia în calcul fiecare aruncare nimerită.

Jucătorul, care atinge sau depășește primul, scorul selectat anterior, câștigă.

Selectați scorurile țintă prin intermediul butonului <SELECT>:

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

G12 HIGH SCORE

Fiecare jucător are voie să arunce trei săgeți per rundă. Obiectivul acestui joc este obținerea celui mai mare rezultat final. În cazul în care ați acumulat cel mai mare număr total de puncte la sfârșitul rundelor stabilite, ați câștigat jocul.

Selectați numărul rundelor prin intermediul butonului <SELECT>:

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

G13 ROUND THE CLOCK

Fiecare jucător trebuie să nimerască segmentele de la 1 la 20 și Bull și/sau Bull's eye unul după celălalt. Aveți dreptul la trei aruncări per rundă și trebuie să nimeriți segmentele afișate. Dacă nimeriți segmentul, atunci se afișează următorul segment care trebuie nimerit. Ați câștigat, dacă ați nimerit primul toate segmentele.

Selectați opțiunile prin intermediul butonului <SELECT>:

OP1: Jocul începe cu segmentul 1.
OP2: Jocul începe cu segmentul 5.
OP3: Jocul începe cu segmentul 10.
OP4: Jocul începe cu segmentul 15.
Segmentele duble și triple se iau în calcul o dată.

ROUND THE CLOCK Double

Pentru acest joc, selectați butonul <SELECT> d = double.

În cadrul acestui joc se aplică aceleași reguli ca în jocul ROUND THE CLOCK, cu excepția faptului că se iau în calcul numai segmentele duble.

Selectați opțiunile prin intermediul butonului <SELECT>:

OP1: Jocul începe cu segmentul 1.
OP2: Jocul începe cu segmentul 5.
OP3: Jocul începe cu segmentul 10.
OP4: Jocul începe cu segmentul 15.

Tripla ROUND THE CLOCK

Pentru acest joc, selectați butonul <SELECT> t = triple.

În cadrul acestui joc se aplică aceleași reguli ca în jocul ROUND THE CLOCK, cu excepția faptului că se iau în calcul numai segmentele triple.

Selectați opțiunile prin intermediul butonului <SELECT>:

OP1: Jocul începe cu segmentul 1.
OP2: Jocul începe cu segmentul 5.
OP3: Jocul începe cu segmentul 10.
OP4: Jocul începe cu segmentul 15.

G14 KILLER

Este destinat pentru doi sau mai mulți jucători. Alegeți un număr pe care doriți să-l nimeriți. Afișajul cu LED indică SEL. Acest număr vă aparține, iar ceilalți jucători trebuie să își aleagă numere diferite. Dacă fiecare jucător și-a ales un număr, dumneavoastră trebuie să nimeriți segmentul dublu din cadrul segmentului selectat, pentru a obține statusul de Killer. Dacă sunteți Killer, puteți „manipula” ceilalți jucători, prin lovirea segmentelor acestora. Astfel, cel care pierde o viață își pierde și statusul de Killer.

Pentru a obține din nou statusul de Killer, trebuie ca acesta să nimerască din nou segmentul selectat din cadrul segmentului dublu.

În cazul în care nimeriți propriul segment din greșeală, pierdeți statusul de Killer și o viață. Cel care rămâne până la final, câștigă. Selectați numărul de vieți prin intermediul butonului <SELECT>:

OP1: 3 vieți
OP2: 4 vieți
OP3: 5 vieți
OP4: 6 vieți

G15 DOUBLE DOWN

Obiectivul jocului este de a primi cele mai multe puncte din segmentele active. Toți jucătorii încep cu un scor de 40 de puncte. Jocul se începe cu o aruncare în segmentul 15. În cazul în care nu nimeriți segmentul 15, punctele dumneavoastră se înjumătățesc. În cazul în care nimeriți segmentul 15, se adaugă 15 puncte la scorul dumneavoastră. Se iau în calcul lovitura dublă și triplă. În următoarea rundă se începe cu segmentul 16. Segmentele se joacă în ordinea tabelelor. Jucătorul cu cel mai mare scor, câștigă.

G16 Forty One

Acest joc este asemănător cu Double Down, numai că în acest caz jucați o rundă suplimentară. Trebuie să acumulați exact 41 de puncte cu trei aruncări.

G17 ALL FIVES

Obiectivul jocului este a reduce scorul prestabilit de 51, 61, 71, 81 sau 91, în fiecare rundă. Pentru a obține un rezultat, numărul total de puncte pentru fiecare rundă trebuie să fie divizibil cu 5. De exemplu, în cazul în care un jucător obține 20 de puncte într-o rundă, rezultatul este 4 ($20 \div 5 = 4$). Orice rezultat al runde care nu este divizibil cu 5, nu va fi marcat.

În cazul în care una din cele 3 săgeți nu nimereste segmentul, rezultatul este luat în calcul ca neconcludent. Primul jucător care acumulează sau depășește primul scorul selectat, câștigă.

Selectați numărul total de puncte acumulate prin intermediul butonului <SELECT>:

OP1: 51 de puncte

OP2: 61 de puncte

OP3: 71 de puncte

OP4: 81 de puncte

OP5: 91 de puncte

G18 SHANGHAI

În cadrul acestui joc, trebuie să nimeriți segmentul unu în prima rundă, segmentul doi în cea de-a doua rundă etc până la segmentul 20, respectiv Bull și/sau Bull's eye. Se iau în calcul numai loviturile în ordinea corectă.

În cazul în care ratați un număr, nu se acordă puncte și data viitoare se va continua cu următorul număr. Cel care a reușit să acumuleze cele mai multe puncte, câștigă.

Selectați opțiunile de joc prin intermediul butonului <SELECT>:

OP1: Jocul începe cu segmentul 1.

OP2: Jocul începe cu segmentul 5.

OP3: Jocul începe cu segmentul 10.

OP4: Jocul începe cu segmentul 15.

SUPER SHANGHAI (S)

Acest joc se joacă în același mod ca Shanghai, cu excepția faptului că numai segmentele duble și triple trebuie lovite.

Selectați opțiunile de joc prin intermediul butonului <SELECT>:

OP1: Jocul începe cu segmentul 1.

OP2: Jocul începe cu segmentul 5.

OP3: Jocul începe cu segmentul 10.

OP4: Jocul începe cu segmentul 15.

G19 GOLF

Aruncați săgețile una după cealaltă în rândul câmpurilor țintă ale numerelor 1-18 și loviți-le unul după altul (runda 1 = săgeata este aruncată pe câmpul țintă al numărului 1, runda 2 = săgeata este aruncată pe câmpul țintă al numărului 2 etc.). Obiectivul jocului este de a obține cât mai puține puncte posibile per rundă.

Valorile aruncărilor:

Triplă = 1 punct (cea mai bună valoare, este, în mod automat, următorul jucător la rând)

Dublă = 2 puncte

Singulară = 3 puncte

Nicio aruncare în câmpul țintă stabilit = 5 puncte

Jucătorii au la dispoziție 3 aruncări per câmp țintă.

În cazul în care sunteți mulțumit cu o dublă la prima aruncare, puteți să îi oferiți oportunitatea de a arunca următorului jucător și să obțineți pentru câmpul țintă corespunzător, 2 puncte.

Dacă înregistrați cu prima aruncare un segment singular al câmpului țintă care urmează a fi lovit, primiți 3 puncte. Vă puteți decide dacă cedați locul următorului jucător sau dacă folosiți cea de-a doua aruncare.

În cazul în care ratați câmpul țintă, scorul dumneavoastră crește de la 3 la 5 puncte. Dacă vă îmbunătățiți dublarea la cea de-a doua aruncare, scorul dumneavoastră scade de la 3 la 2 și din nou vă confrunțați cu opțiunea de a încheia sau de a avea ocazia să vă îmbunătățiți tripla în a treia aruncare (sau chiar să scadă din nou). În cazul în care depășiți scorul selectat prin opțiune, părăsiți jocul. Cel care rămâne ultimul jucător sau cel care după 18 câmpuri țintă are cel mai mic scor, câștigă.

G20 FOOTBALL

Selectați câmpul de joc fie printr-o aruncare la tablă, fie prin selectarea butoanelor. După selectare, se stabilește linia care urmează să fie lovită. Segmentul selectat reprezintă punctul de pornire, segmentul opus reprezintă ținta. Exemplu: Dacă ați selectat segmentul 20, atunci ținta este segmentul 3.

Câmpul de joc este împărțit în 11 segmente, care trebuie lovite unul după celălalt.

Ordine: Trebuie lovite mai întâi segmentul dublu 20, apoi segmentul exterior singular 20, tripla 20, segmentul interior singular 20, Bull, Bull's eye, Bull, segmentul interior singular 3, tripla 3, segmentul singular exterior 3, segmentul dublu 3. Sunt afișate segmentele care urmează a fi lovite.

G21 BASEBALL

În cadrul acestui joc, se joacă nouă runde („Innings”). Fiecare jucător aruncă 3 săgeți per Inning. Segment singular = o bază
Segment dublu = două baze
Segment triplu = trei baze
Segmentul Bull și/sau Bull's eye-Segment, „Home Run” (poate fi încercat numai cu cea de-a treia săgeată)

Obiectivul este de a face cât mai multe „runs” posibile per rundă. Pe ecran sunt afișate bazele individuale.

G22 STEEPLECHASE

Acest joc este precum o cursă cu obstacole care începe cu segmentul 20 și merge o dată în sensul acelor de ceasornic pe jocul electronic cu darts. Segmentul 5 reprezintă sfârșitul, apoi mai rămân de lovit Bull și/sau Bull's eye.

La cursa cu obstacole aveți voie să nimeriți numai elementele singulare interioare, adică cele care se regăsesc între Bull și/sau Bull's eye și inelul triplu. Segmentele triplă 13, triplă 17, triplă 8 și triplă 5 sunt obstacolele, pe care trebuie, de asemenea, să le loviți.

G23 ELIMINATION

În cadrul acestui joc trebuie să depășiți scorul adversarului care era înaintea dumneavoastră la rând, cu trei aruncări.

Dacă nu reușiți, pierdeți o viață.

Selectați numărul de vieți prin intermediul opțiunii <SELECT>:

OP1: 3 vieți

OP2: 4 vieți

OP3: 5 vieți

G24 HORSESHOES

În cadrul acestui joc sunt luate în considerare numai loviturile în segmentele 20 și 3. De asemenea, se iau în calcul segmentele duble și triple din zona respectivă.

Selectați numărul de puncte prin intermediul butonului <SELECT>:

OP1: 15 puncte

OP2: 16 puncte

OP3: 17 puncte

OP4: 18 puncte

OP5: 19 puncte până la OP10: 25 puncte

G25 BATTLEGROUNDS

În cadrul acestui joc, vi se atribuie jumătatea superioară a jocului electronic pentru darts și trebuie să nimeriți jumătatea inferioară cu cele trei aruncări. Adversarului îi este atribuită jumătatea inferioară a jocului electronic și trebuie să nimerască jumătatea superioară. Distribuția jumătăților este efectuată înainte de începerea jocului.

Puteți selecta următoarele opțiuni prin intermediul butonului <SELECT>:

Battleground Double

Se iau în calcul numai segmentele duble.

Battleground Triple

Se iau în calcul numai segmentele triple.

Battleground General

Se joacă la fel ca și Battleground, însă, pentru a finaliza trebuie să nimeriți Bull și/sau Bull's eye.

Jumătatea superioară: Segmente: 11, 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4, 13.

Jumătatea inferioară: Segmente: 6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, 8.

G26 ADVANCED BATTLEGROUND

Acest joc se joacă la fel ca și Battleground normal. Cu toate acestea, în acest caz, segmentele duble și triple nu sunt permise și nu trebuie lovite. Dacă nimeriți un segment nepermis, pierdeți o viață.

G27 PAINTBALL

Acest joc este asemănător cu jocul Battleground. Dacă loviți de două ori Bull's eye, luați steagul adversarului. Obiectivul este de a distruge segmentele adversarului sau de a lua steagurile acestuia.

Selectați opțiunile prin intermediul butonului <SELECT>:

Paintball Double

În acest caz se iau în calcul numai segmentele duble, iar Bull's eye trebuie lovit de trei ori.

Paintball Triple

În acest caz se iau în calcul numai segmentele triple, iar Bull's eye trebuie lovit de trei ori.

Detectarea defecțiunilor

Lipsa curentului

Asigurați-vă că adaptorul de rețea este cuplat la o priză de alimentare și că, conectorul adaptorului se află în priza de conectare a tablei de darts.

Lipsa rezultatelor

Verificați dacă jocul se află în modul „setări” sau „pauză”. Ulterior, verificați dacă butoanele de funcționare și tabela cu rezultate sunt blocate.

Elementele care afișează rezultatul sau butoanele de funcționare blocate

În timpul transportului sau în timpul funcționării normale a tablei de darts, elementele care afișează rezultatele pot fi blocate temporar, iar rezultatele nu mai sunt înregistrate. Se aude un semnal de avertizare, iar un marcaj luminează intermitent elementul blocat.

Scoaterea ușoară a săgeții din element sau împingerea elementului înainte și înapoi cu presiunea ușoară a degetului eliberează de obicei elementul rapid. Ulterior, jocul poate fi continuat, iar calcularea rezultatelor este reluată exact din momentul în care a fost întreruptă.

Îndepărtarea vârfurilor rupte ale săgeților

Vârfurile moi sunt, într-adevăr, mai sigure la contactul cu tabla, însă nu rezită la sfârșit. În cazul în care un vârf se rupe o dată și rămâne blocat în tabla de darts, încercați să-l scoateți cu atenție, cu ajutorul unui clește. În cazul în care un vârf este rupt atât de scurt încât să nu mai iasă din tabla de darts, acesta poate fi de asemenea împins prin orificiul din tablă. Vârful moale nu poate deteriora componenta electronică din spatele elementului. Totuși, pentru această procedură, vă recomandăm utilizarea exclusiv a unui vârf moale nou adecvat al săgeții. Nu împingeți niciodată un vârf scurt și rupt cu un obiect metalic ascuțit prin tabla de darts, deoarece un vârf de metal poate deteriora ușor tabla dacă este introdus prea adânc în tabla de darts. Cu cât săgeata este mai grea, cu atât crește pericolul de rupere a vârfului.

Fluctuații ale curentului sau tulburări electromagnetice

În situații extreme, atunci când există perturbări electromagnetice masive ale unui impuls, componenta electronică se poate defecta sau furniza rezultate incorecte.

Exemple:

În cazul unor furtuni puternice, fluctuații extreme de curent, lipsa puterii sau instalarea jocului darts prea aproape de motoare electrice sau cuptoare cu microunde. La reluarea modului normal de funcționare, ștecherul de rețea trebuie scos pentru câteva secunde și apoi reintrodus. Bineînțeles, în acest caz trebuie să vă asigurați că motivul defecțiunii a fost eliminat.

Depozitare și curățare

Important! Scoateți cablul de alimentare din priză, înainte de a curăța produsul.

Curățați numai tabla de darts cu o lavetă umedă! Adaptorul de rețea nu trebuie să vină în contact cu umezeala!

La utilizarea frecventă a produsului, acesta se murdărește în principal pe partea frontală, prin contactul cu degetele. Curățați partea frontală a produsului, butoanele și geamul cu o lavetă umedă.

Ca solvent, vă recomandăm să folosiți apă cu puțin detergent. Ulterior, ștergeți produsul cu o lavetă moale și uscată. Atunci când nu îl folosiți mult timp, acoperiți produsul cu o lavetă pentru a-l proteja de praf. În cazul în care nu îl folosiți, depozitați întotdeauna produsul în stare uscată și curată, la temperatura camerei.

IMPORTANT! Nu curățați niciodată produsul cu detergenți agresivi.

Instrucțiuni privind eliminarea



Simbolul alăturat indică faptul că acest dispozitiv face obiectul Directivei 2012/19/UE. Această directivă prevede

că, la sfârșitul duratei de viață a dispozitivului, nu trebuie să îl aruncați împreună cu deșeurile menajere obișnuite, ci trebuie să îl duceți la punctele de colectare special amenajate, la centrele de reciclare sau la societățile de eliminare a deșeurilor. Protejați mediul înconjurător și eliminați produsul în mod corespunzător. Bateriile/acumulatorii nu trebuie eliminate împreună cu gunoierul menajer. Acestea pot conține metale grele toxice și necesită un tratament special pentru deșeuri periculoase. Simbolurile chimice ale metalelor grele sunt următoarele: Cd = cadmiu, Hg = mercur, Pb = plumb. Prin urmare, eliminați bateriile/acumulatorii uzate sau defecte la un punct de colectare municipal în conformitate cu Regulamentul UE 2023/1542.



Puteți afla mai multe informații despre alte opțiuni de eliminare a aparatului uzat de la municipalitatea sau administrația orașului. Eliminați aparatul și ambalajul în mod ecologic. Nu lăsați materialele de ambalare (cum ar fi pungi din folie) la îndemâna copiilor.



Respectați marcajele de pe materialele de ambalare în cazul sortării deșeurilor; acestea conțin abrevieri (a) și numere (b) având următoarea semnificație: 1-7: mase plastice / 20-22: hârtie și carton / 80-98: materiale compozite. Produsul și materialele de ambalare sunt reciclabile și trebuie eliminate separat pentru o mai bună tratare a deșeurilor.

Indicații referitoare la garanție și operațiuni de service

Articolul a fost fabricat cu mare atenție și supus unui control permanent. DELTA-SPORT HANDELS-KONTOR GmbH acordă clienților finali privați o garanție de trei ani pentru acest articol de la data achiziției (perioada de garanție) în conformitate cu următoarele dispoziții. Garanția se aplică doar pentru defectele de material și de prelucrare. Garanția nu se extinde asupra pieselor supuse unei uzuri normale, considerate astfel drept piese de uzură (de ex. baterii) și nici asupra pieselor fragile, de ex. comutatoare sau piese fabricate din sticlă.

Se exclude orice drept legal în legătură cu această garanție dacă articolul a fost utilizat necorespunzător sau abuziv, fără respectarea prevederilor stabilite sau al scopului de utilizare prevăzut sau dacă specificațiile din instrucțiunile de utilizare nu au fost respectate, cu excepția cazului în care clientul final poate dovedi că există defecte de material sau de prelucrare care nu se datorează uneia dintre circumstanțele menționate anterior.

Drepturile din garanție pot fi revendicate doar cu respectarea termenului de garanție și prin prezentarea bonului de casă în original. Vă rugăm astfel să păstrați bonul de casă în original. Durata garanției nu se va prelungi prin eventuale reparații realizate în baza garanției, ca urmare a garanției legale sau prin service-ul acordat după expirarea garanției. Acest lucru se aplică și în cazul pieselor înlocuite sau reparate. În cazul lipsei de conformitate survenite în perioada de garanție, termenul de garanție legală de conformitate și termenul garanției comerciale se prelungesc cu durata de nefuncționare a produsului.

Pentru produsele de folosință îndelungată, înlocuite în perioada de garanție, va curge un nou termen de la data înlocuirii acestora.

Pentru reclamații, vă rugăm să vă adresați întâi liniei telefonice de service indicată mai jos sau să luați legătura cu noi prin e-mail. Dacă este un caz de garanție, articolul va fi reparat, înlocuit gratuit sau vi se va restitui prețul de achiziție – la alegerea noastră. Nu se acordă alte drepturi prin prezenta garanție.

Drepturile dvs. legale, în special cererile de garanție față de vânzătorul respectiv, nu sunt restricționate de această garanție.

IAN: 487646_2504

RO Service România

Tel.: 0800 896 637

E-Mail: deltasport@lidl.ro

Поздравления!

С Вашата покупка Вие избрахте продукт с високо качество. Преди да го използвате за първи път, трябва да се запознаете с него.



За целта прочетете внимателно следващото ръководство за игра и обслужване.

Използвайте продукта само в съответствие с описанието и за посочените области на приложение. Съхранявайте добре ръководство за игра и обслужване. При предаването на продукта на трета страна предайте и всички документи.

Обхват на доставката

- 1 x електронна мишена за гармс (вкл. два опорни крака)
- 12 x опашки за стрели
- 12 x тела за стрели
- 12 x пера за стрели
- 112 x меко острие (Врѳх)
- 1 x мрежов адаптер
- 4 x винта&гюбела
- 1 x старт линия
- 1 x шаблон за пробиване
- 1 x ръководство за игра и обслужване

Технически данни

Електронна мишена

Модел: DL-15038, DL-15039

Размери: ок. 42 x 51,7 x 2,6 cm (Ш x В x Д)

Параметри на захранването: 9 V === 500 mA

Мрежов адаптер

Модел: EU: GQ06-090050-ZG

Модел: UK: GQ06-090050-AB

Вход:

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

Изход: 9 V === 500 mA 4,5 W

Име или търговска марка на производителя, номер в търговския регистър и адрес: 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

Идентификатор на модела:

EU: GQ06-090050-ZG

UK: GQ06-090050-AB

Входно напрежение: 100 - 240 V

Входна честота на променливия ток: 50/60 Hz

Изходно напрежение: 9,0 V

Изходен ток: 0,5 A

Средна ефикасност при работа: 78,57 %

Ефикасност при слабо натоварване (10%): / %

Консумирана мощност при нулево натоварване: 0,069 W



= защитен клас II



Символ за постоянно напрежение



Символ за променливо напрежение



Полярност на конектора



Щепселът не трябва да се използва, ако щифтовете са огнати!



Дата на производство (месец/година): 10/2025



С настоящото Delta-Sport Handelskontor GmbH декларира, че този артикул отговаря на съществени изисквания и на другите съответни разпоредби.

Използване по предназначение

Този продукт е спортен уред и не е подходящ за деца под 14 години! Продуктът съдържа гребни части, които могат да бъдат погълнати от деца, и като спортен уред изисква точност, концентрация и добри двигателни умения.

Продуктът е предназначен единствено за лична употреба в закрити пространства, а не за комерсиална употреба или употреба на открито.

Този продукт е подходящ само за използване на стрели с мек връх (меко острие). Използването на стрели със стоманен връх причинява непоправими щети. Отстранете защитното фолио от таблото за гармс.

Указания за безопасност



Опасност за живота!

- Никога не оставяйте деца без надзор с опаковъчните материали. Съществува опасност от задушаване!



Опасност от нараняване!

- Този продукт не е предназначен за употреба от лица (включително деца) с ограничени физически, сензорни или психически способности или с недостатъчно опит и/или недостатъчно познания, освен ако не са под надзора на лице, отговорно за тяхната безопасност или получават инструкции от него относно начина на използване на продукта.
- Децата трябва да са под надзор, за да се гарантира, че не играят с продукта.
- Почистването и потребителското обслужване не трябва да бъдат извършвани от деца без надзор.
- Не хвърляйте и не целете със стрелите по хора или животни.
- Обърнете внимание на това при употребата си продуктът да се намира или да е монтиран на възможно най-недостъпно за други хора място.
- Не монтирайте на върта!
- Не трябва да се използват метални върхове!
- Не трябва да се извършват модификации на продукта!

- Използвайте мрежовия адаптер само с табло за гартс DL-15038, DL-15039.
- Използвайте само включения в комплекта мрежов адаптер!
- Първо изключете мрежовия адаптер от захранващата мрежа, преди да го отделите от таблото за гартс.
- Мрежовият адаптер е предназначен само за употреба в закрити помещения. Пазете го от влага.
- Не използвайте мрежовия адаптер, ако корпусът или свързващият кабел са повредени.
- Изключете продукта от захранването, ако няма да го използвате за по-продължителен период от време.
- Изходящият кабел не трябва да се свързва накъсо.
- Външният свързващ кабел на този трансформатор не може да бъде сменен; ако кабелът се повреди, трансформаторът трябва да се изхвърли.
- В случай на дефект използвайте само оригинални резервни части!

⚠ Предотвратяване на материални щети!

- Използвайте само подходящи резервни върхове, за да предотвратите отскачането на стрелите от мишената. Не се препоръчват дълги върхове за електронни табла за гартс. Те се огъват бързо или лесно се пречупват (Отстраняване на счупени върхове от таблото за гартс – Отстраняване на неизправности).
- Не излагайте продукта на екстремни климатични условия или температури.
- Защитете продукта от течности и влага. Електрониката може да се повреди.

Инструкции за монтаж

Монтаж на таблото за гартс (фиг. В и С)

1. Изберете подходящо място с ок. 3 m свободно пространство.
2. „Старт линията“ се намира на 2,37 m от таблото за гартс. Прикрепете таблото за гартс към стената така, че центърът на „булс ай“ да се намира на височина 1,73 m над земята.
3. Маркирайте с молив съответните отвори за пробиване с помощта на приложения шаблон за пробиване. Обозначените с „+“ маркировки показват механизма за окачване на мишената. Обозначените с „О“ маркировки показват отвори на мишената за постоянен монтаж на стена.

4. Монтирайте таблото за гартс или чрез окачващия механизъм (13) (3 винта) или чрез постоянния монтаж на стена (12) (4 винта). Кръстът в средата на шаблона за пробиване маркира височината на „булс ай“ на мишената. След това монтирайте таблото за гартс с приложените винтове и дюбели.

Монтаж на стрелите (фиг. D)

Завийте върха и опашката към тялото, както е показано, и поставете сгънатите пера в кръстосания процеп.

Указание: уверете се, че върхът е затегнат на плоската страна на дръжката.

Монтаж на опорните крака (фиг. E)

Можете да изправите мишената за гартс дори без стенов монтаж върху подходяща основа, с помощта на двата опорни крака (14). Двата опорни крака (14) се намират от задната страна на мишената за гартс. Имайте предвид, че поставянето на мишената за гартс върху опорните крака може да повлияе на играта. При поставянето върху опорните крака мишената за гартс се накланя и позицията ѝ не може да се настрои оптимално.

1. Извадете опорните крака (14) от държача на задната страна на мишената за гартс.
2. Фиксирайте опорните крака (14) на задната страна на мишената за гартс, както е показано на фиг. E.

Указание: уверете се, че подът е подходящ за натоварването и че опорните точки не могат да потънат.

Указание: регулирайте всички опорни точки така, че да докосват пода и да осигуряват стабилност.

Наименование и функция на частите

(фиг. А и С)

- 1 Единично/Сингъл: Брой на точките както е показано
- 2 Удвояване/дубъл: Брой на точките x 2
- 3 Утрояване/требъл: Брой на точките x 3
- 4 „Бул“: Външният кръг се брои за 25 точки; „булс ай“ за 50 точки
- 5 Пръстен за улавяне: Удар по ръба, не носи точки
- 6 Високоговорител
- 7 Свързваща буха за мрежов адаптер
- 8 4 светодиодни дисплея
- 9 Функционални бутони
- 10 Списък на игрите
- 11 Стойка за стрели
- 12 Пробивач на отвори
- 13 Механизъм за окачване (отзад)

Употреба на таблото за гартс

Указание: уредът се нагрява по време на нормална работа.

Включване/изключване

Продуктът е снабден с автоматично изключване. За да включите продукта, свържете мрежовия адаптер с таблото за гартс и захранването. Ако продуктът не се използва повече от 10 минути, дисплеите и системите автоматично се изключват (режим на готовност). Докато мрежовият адаптер остане включен, продуктът „помни“ последното състояние на играта. С натискането на произволен функционален бутон продуктът се включва отново. За пълно изключване на продукта извадете щепсела.

Функционални бутони (фиг. А)

POWER

Натиснете бутона POWER, за да включите и изключите продукта.

GAME

Натиснете бутона GAME, за да изберете игра. На дисплеите с резултатите в горния ляв ъгъл се показва номера на играта, в горния десен ъгъл името на играта, в долния ляв ъгъл опциите за игра и в долния десен ъгъл броя на играчите.

Указание: натиснете веднъж GAME по време на игра, за да прекратите играта и да започнете отначало.

SELECT

Натиснете бутона SELECT, за да изберете опции за всички играчи в играта.

Указание: съкращенията на опциите се показват в долния ляв ъгъл на дисплея.

PLAYER

Натиснете бутона PLAYER, за да изберете броя на играчите преди началото на играта. Имате възможност да играете между 1 и 16 играча или в отбори (2 – 2 до 8 – 8).

По време на игра натискането на бутона PLAYER показва резултата на първите четирима играчи.

Загържете натиснат бутона PLAYER, за да видите резултата на другите играчи.

Указание: броят на играчите се показва чрез съответните светлини на светодиодните дисплеи.

DOUBLE/MISS

Натиснете бутона DOUBLE/MISS, за да настроите функцията Double In или Double Out при играта G01.

Натиснете 1x: Double In, Натиснете 2x: Double Out (червена светлина на таблото за резултати, 10), Натиснете 3x: с Double In, Double Out,

Натиснете 4x: Master Out, Натиснете 5x: Double In/ Master Out, Натиснете 6x: Всичко е анулирано – няма LED.

Натиснете бутона DOUBLE/MISS след хвърляне, за да намалите броя на останалите от неуспешните опити за хвърляне по мишената стрели.

SOUND

Фабрична настройка: SOUND сила на звука 4.

Натиснете бутона SOUND, за да изберете между 7 нива на сила на звука или да изключите силата на звука.

START/HOLD

Натиснете бутона START/HOLD, за да започнете игра или да преминете към следващия играч по време на игра.

CYBER MATCH

Натиснете бутона CYBER MATCH, за да започнете игра срещу виртуален противник. Чрез многократно натискане на бутона настройвате силата на игра на виртуалния противник (C1 = най-силният противник – C5 = най-слабият противник).

Указание: След възпроизвеждане на силата на звука C5 системата автоматично преминава към избора на играч. Можете да прескочите избора на играч, като натиснете отново бутона CYBER MATCH.

Указание: след хвърляне чрез натискане на бутона CYBER MATCH можете да изтриете последното хвърляне и да го повторите.

Натиснете бутона DARTOUT/ SCORE, за да получите електронна препоръка за хвърляне в игри 301, 401, 501 и т.н. при резултат 160 или по-нисък. Двойните и тройни хвърляния се отбелязват с 2 и 3 тирета.

Указание: ако сте натиснали бутона по време на играта, ще Ви се покаже останалият живот на играчите, в случай че играете игра с живот.

BOUNCE OUT

Ако натиснете този БУТОН по време на игра, последното хвърляне ще бъде отменено. Не можете да повторите хвърлянето.

RESET

Натиснете бутона RESET, за да възстановите всички настройки и точки в дадена игра.

Указание: натискането на бутона RESET запазва последната настройка на силата на звука.

GAME GUARD

С бутона GAME GUARD заключавате бутоните по време на играта. Светодиодният индикатор на бутона „game guard“ светва за предупреждение.

HANDICAP

С този бутон можете да зададете различни нива на трудност за различните играчи, преди да започнете играта.

Първо натиснете бутона

<PLAYER> и изберете играч 1.

Натиснете бутона <HANDICAP> и настройте хандикап за плейър

1. Натиснете бутона <PLAYER> и изберете играч 2. Настройте хандикап за плейър 2. Настройте толкова хандикапи, колкото играчи ще играят.

Натиснете бутона START/HOLD, за да започнете играта.

Указание: преди началото на играта на светодиодните дисплеи се показват индивидуалните хандикапи.

Настройка и протичане на играта

Настройте хода на играта по следния начин:

1. С бутона <GAME> изберете игра по Ваш избор.
2. Натиснете бутона <PLAYER>, за да зададете броя на играчите (от 1 до 16 играчи).

Указание: ако натиснете бутона <CYBERMATCH>, ще играете срещу компютъра.

3. С бутона <HANDICAP> можете да настроите различна степен на трудност за всеки играч.
4. Натиснете бутона <DOUBLE/MISS> при игри 301 – 901, за да изберете и други опции.
5. Натиснете бутона START/HOLD, за да започнете играта.

Протичане на играта

1. Всеки играч хвърля 3 стрели на един лег. След третата стрела се чува сигнал и дисплеят започва да мига.
2. Внимателно извадете стрелите от мишената.

Указание: най-лесният начин да извадите стрелите от мишената е да ги издърпате надясно с леко въртеливо движение.

3. Натиснете бутона START/HOLD, следващият играч е на ред.

Избор на игра и списък на опциите за игра

В следната таблица са изредени възможните игри с номер, наименование, съкращение и възможности за избор.

№	Наименование	Съкп.	SELECT (ОП 1 до макс. 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	BATTLEGROUND	bAt	Sin, dou, tri, GEn
G26	ADVANCED BATTLEGROUND	Adb	-
G27	PAINTBALL	PbA	Sin, dou, tri

Игри

G01 301 – 901

В тази игра се изважда броя точки на всяка стрела на лег (3 хвърляния на играч) от (първоначалния) брой (напр. 301 или 501 и т.н.). Играчът, който пръв постигне 0 (и то точно), печели играта. Ако пропуснете, не се изчислява резултат и започвате с броя точки от преди това. Изберете опциите Double-IN/Double-OUT с бутона <DOUBLE/MISS>:

OP1: Double-IN – Играта започва едва тогава, когато уцелите двоен сектор.

OP2: Double-OUT – Трябва да уцелите двоен сектор, за да завършите играта.

OP3: Double-IN-OUT – Трябва да уцелите двоен сектор, за да може играта да започне и да завърши.

OP4: MASTER-OUT – Трябва да уцелите двоен или троен сектор, за да завършите играта.

OP5: Double-IN/MASTER-OUT – Първо трябва да уцелите двоен сектор за начало на играта, а за завършването ѝ двоен или троен сектор.

Натиснете бутона <SELECT>, за да изберете от игри между 301 – 901.

OP6: Стандартно – Играта започва без значение какъв сектор сте уцелили.

G02 CRICKET

Тук играете само с числата от 15 до 20, с „бул“ и „булс ай“. Целта е да постигнете най-много точки и да затворите съответните числа (сектори). Хвърляте три стрели на един лег. Ако успеете да уцелите едно число три пъти, числото (секторът) се отваря. Присъждат се точки само при попадения върху отворен сектор. Ако противникът Ви също уцели три пъти отворения сектор, той се затваря отново и вече няма да можете да събирате точки в този сектор. Двойните и тройните сектори се броят като 2 и 3 попадения. Можете да отваряте секторите в произволна последователност.

Победител е този, който постигне най-високия резултат и затвори най-много сектори. Ако сте затворили повечето сектори, но имате по-малко точки, трябва да се опитате да уцелите отворените сектори, преди противникът да ги затвори. Изберете различните опции, като използвате бутона <SELECT>.

NO-SCORE-CRICKET

Тук се играе вариант на крикета, в който секторите се затварят с попадения. Точки при този вариант не се събират и победител става този, който затвори най-много сектори. Изберете тази опция, като използвате бутона <SELECT>.

G03 SCRAM

(за 2 играчи или 2 отбора)

При този вариант на крикета се броят само числата от 15 до 20, „бул“ и „булс ай“.

Играят се два лега. В първия лег играч 1 се опитва за затвори отворените сектори. Противникът, играч 2, може да събира точки само в отворените сектори.

Първият лег завършва, когато всички отворени сектори се затворят. В лег 2 Вашият противник, играч 2, се опитва да затвори всички сектори, а Вие опитвате да отбележите точки. Печели играчът с най-много точки.

G04 CUT THROAT CRICKET

При този вариант на крикета става въпрос за затваряне на секторите и отбелязване на възможно най-малко точки. Печели играчът с най-малък брой точки.

При този вариант получавате точки само, ако Вашият противник уцели вече затворени сектори.

Пример: Затваряте сектор 20 при второто хвърляне, Вашият противник е уцелил единично 20 в първото хвърляне, при второто хвърляне двойно 20. Ако при третото си хвърляне пак уцели сектор 20, резултатът от третото хвърляне се добавя към точките на противника.

G05 ENGLISH CRICKET

(само за 2 играчи)

При този вариант на крикета трябва да уцелите девет пъти „бул“ и/или „булс ай“, за да завършите лега. „Булс ай“ се брои два пъти. Ако Вашият противник пропусне „бул“ и/или „булс ай“, му се присъждат точките, отбелязани при хвърлянето. Можете да спечелите точки в първия лег, но трябва да постигнете поне 40 точки. Ако уцелите „бул“ и/или „булс ай“, от Вашият противник ще бъде отнет един „бул“ и/или „булс ай“. Получавате повече време, за да съберете точки. Ако Вашият противник уцели девет пъти „бул“ и/или „булс ай“, първият лег завършва и вторият започва с разменени роли.

G06 ADVANCED CRICKET

Този вариант на крикета е за напреднали играчи. Тук се броят само двойните и тройните сектори, като двойните сектори се броят веднъж, а тройните сектори се броят два пъти. Тук „бул“ се брои веднъж, а „булс ай“ се брои два пъти, като при крикета.

G07 SHOOTER

При тази игра компютърът избира един сектор на произволен принцип, който се показва на дисплея отново преди всеки лег. Трябва да уцелите този сектор. Единичните сектори се броят веднъж, двойните сектори двойно, тройните сектори тройно, „бул“ четворно. Ако компютърът избере „булс ай“, тогава „бул“ се брои двойно, а „булс ай“ четворно. Печели играчът с най-много точки.

Изберете броя на леговете с бутона <SELECT>:

OP1: 6 лега

OP2: 7 лега

OP3: 8 лега

OP4: 9 лега

OP5: 10 лега

OP6: 11 лега

OP7: 12 лега

G08 BIG SIX

В тази игра 6 е първият целеви сектор. Ако пропуснете 6, губите един живот. Сета противникът Ви опитва да уцели 6. Ако уцелите целевия сектор в първите две хвърляния, третото хвърляне определя новия целеви сектор.

Печелите, ако Вашият противник пръв загуби всичките си животи.

Изберете броя на животите, като използвате бутона <SELECT>:

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

G09 OVERS

Всеки играч хвърля три пъти. Ако хвърлите най-много точки в първия лег, Вашият противник трябва да надмине резултата. В противен случай той губи един живот. Губи играчът, който пръв загуби всичките си животи. Изберете броя на животите, като използвате бутона <SELECT>:

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

G10 UNDERS

В тази игра се дават предва-рително 180 точки. Всеки играч хвърля три пъти. Ако хвърлите най-малко точки в първия лег, Вашият противник трябва да хвърли под този брой точки. В противен случай той губи един живот. При неуспешно хвърляне получавате 60 наказателни точки.

В противен случай той губи един живот. Губи играчът, който пръв загуби всичките си животи. Изберете броя на животите, като използвате бутона <SELECT>:

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

G11 COUNT UP

В тази игра целта Ви е да постигнете определен резултат. Всяко успешно хвърляне се брои. Печели играчът, който пръв постигне или надмине предвари-телно зададения брой точки. Изберете целевия брой точки, като използвате бутона <SELECT>:

- OP1: 300
- OP2: 400
- OP3: 500
- OP4: 600

OP5: 700

OP6: 800

OP7: 900

OP8: 999

G12 HIGH SCORE

Всеки играч може да хвърли три стрели на лег. Целта на тази игра е да се постигне най-висок общ резултат. Вие сте победител, ако достигнете най-високия общ брой точки в края на определените легове.

Изберете броя на леговете с бутона <SELECT>:

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

G13 ROUND THE CLOCK

Всеки играч трябва да уцели един след друг секторите от 1 до 20 и „бул“ и/или „булс ай“. Имате три хвърляния на лег и трябва да уцелите показаните сектори. Когато уцелите сектора, се показва следващият сектор, който трябва да бъде уцелен. Печелите, ако пръв уцелите всички сектори.

Изберете различните опции, като използвате бутона <SELECT>:

- OP1: Играта започва в сектор 1.
 - OP2: Играта започва в сектор 5.
 - OP3: Играта започва в сектор 10.
 - OP4: Играта започва в сектор 15.
- Двойни и тройни сектори се броят веднъж.

ROUND THE CLOCK Double

За тази игра изберете чрез бутона <SELECT> d = double.

Тук важат същите правила като в играта ROUND THE CLOCK, но се броят само двойните сектори.

Изберете различните опции, като използвате бутона <SELECT>:

- OP1: Играта започва в сектор 1.
- OP2: Играта започва в сектор 5.
- OP3: Играта започва в сектор 10.
- OP4: Играта започва в сектор 15.

ROUND THE CLOCK Triple

За тази игра изберете чрез бутона <SELECT> t = triple.

Тук важат същите правила като в играта ROUND THE CLOCK, но се броят само тройните сектори.

Изберете различните опции, като използвате бутона <SELECT>:

- OP1: Играта започва в сектор 1.
- OP2: Играта започва в сектор 5.
- OP3: Играта започва в сектор 10.
- OP4: Играта започва в сектор 15.

G14 KILLER

За двама или повече играчи. Изберете число, което искате да уцелите. Светодиодният дисплей показва SEL. Това число вече е Ваше и другите играчи трябва да си изберат различни от него числа. След като всеки играч е избрал число, трябва да уцели двойния сектор в избора от него сектор, за да получи статус килър. Ако сте килър, можете да „убиете“ другите играчи, като уцелите техните сектори. По този начин той губи живот и самият той вече не е килър. За да възвърне статуса си на килър, играчът трябва отново да уцели избора сектор в двойния сектор.

Ако като килър случайно уцелите своя собствен сектор, губите статуса си на килър и един живот. Който остане последен, печели.

Изберете броя на животите, като използвате бутона <SELECT>:

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

G15 DOUBLE DOWN

Целта на играта е да получите най-много точки в активните сектори. Всички играчи започват с 40 точки. Играта се започва с хвърляне в сектор 15. Ако не уцелите сектор 15, точките Ви ще бъдат намалени наполовина. Ако уцелите 15, 15 точки ще бъдат добавени към Вашия брой точки. Броят се двойните и тройни попадения. Започвате следващия лег в сектор 16. Секторите се изиграват в последователността на таблицата. Печели играчът с най-висок брой точки.

G16 Forty One

Тази игра се играе като Double Down, с тази разлика, че тук играете допълнително още един лег. С три хвърляния трябва да постигнете точно 41 точки.

G17 ALL FIVES

Целта на играта е предвари-телно зададеният резултат от 51, 61, 71, 81 или 91 да намалява във всеки лег. За да се получи резултата, общите точки за всеки лег трябва да се делят на 5. Например, ако един играч постигне 20 точки в един лег, резултатът е 4 ($20 \div 5 = 4$). Всеки резултат от лег, който не може да бъде разделен на 5, няма да бъде отчитан.

Ако една от 3 стрели не уцели, не се присъждат точки. Играчът, който пръв достигне или надхвърли избрания брой точки, е победител.

Изберете общия брой точки, който трябва да бъдат постигнат, с бутона <SELECT>:

OP1: 51 точки

OP2: 61 точки

OP3: 71 точки

OP4: 81 точки

OP5: 91 точки

G18 SHANGHAI

В тази игра трябва да уцелите сектор 1 в първия лег, сектор 2 във втория лег и т.н. до сектор 20 респ. „бул“ и/или „булс ай“. Броят се само попаденията в правилната последователност. Ако пропуснете число, няма да има точки и следващия път ще продължите със следващото число. Печели играчът, който успее да събере най-много точки.

Изберете опции за игра, като използвате бутона <SELECT>:

OP1: Играта започва в сектор 1.

OP2: Играта започва в сектор 5.

OP3: Играта започва в сектор 10.

OP4: Играта започва в сектор 15.

SUPER SHANGHAI (S)

Тази игра се играе като играта Shanghai с тази разлика, че трябва да целите двойните и тройни сектори.

Изберете опции за игра, като използвате бутона <SELECT>:

OP1: Играта започва в сектор 1.

OP2: Играта започва в сектор 5.

OP3: Играта започва в сектор 10.

OP4: Играта започва в сектор 15.

G19 GOLF

Хвърляйте един след друг на легове по целевите полета на числата 1 – 18 и ги уцелете едно след друго (лег 1 = хвърля се по целево поле на числото 1, лег 2 = хвърля се по целево поле на числото 2 и т.н.). Целта на играта е да получите възможно най-малко точки на лег.

Оценка на попаденията:

Требъл = 1 точка (най-добрата оценка, автоматично следващият играч е на ред)

Дубъл = 2 точки

Сингъл = 3 точки

Без попадение в зададеното целево поле = 5 точки

За всяко целево поле играчът разполага с 3 хвърляния.

Ако сте доволни от хвърления дубъл в първото хвърляне, можете веднага след това да предадете на следващия играч и да получите 2 точки за съответното целево поле.

Ако с първото си хвърляне направите сингъл на целевото поле, което трябва да бъде уцелено, ще получите 3 точки. Сега можете да изберете дали да предадете на следващия играч или да се възползвате от второто си хвърляне.

Ако пропуснете да уцелите целевото поле, Вашият брой точки се увеличава от 3 на 5. Ако подобрите във второто си хвърляне на дубъл, Вашият брой точки ще падне от 3 на 2 и отново ще сте изправен пред избора да прекратите или да използвате възможността в третото хвърляне да подобрите с требъл (или отново да влошите резултата си). Ако надхвърлите броя точки, който сте избрали, напускате играта.

Победител е този, който остане последен или има най-малък брой точки след 18 целеви полета.

G20 FOOTBALL

Изберете игралното поле или чрез хвърляне по мишената, или чрез избор на бутон. След избора се определя линията, която трябва да бъде целена. Избраният сектор е началната точка, а противоположният сектор е целта. Пример: Ако сте избрали сектор 20, Вашата цел е сектор 3.

Игралното поле е разделено на 11 сектора, които трябва да уцелите един след друг.

Последователност: Първо двойният сектор 20, след това външният единичен сектор 20, тройният сектор 20, вътрешният единичен 20, „бул“, „булс ай“, „бул“, вътрешният единичен сектор 3, тройният сектор 3, външният единичен сектор 3, двойният сектор 3. Показват се секторите, които трябва да бъдат уцелени.

G21 BASEBALL

При тази игра се играят девет лега („ининг“). Всеки играч хвърля 3 стрели на ининг.

Единичен сектор = една станция

Двоен сектор = две станции

Троен сектор = три станции

Сектор „бул“ и/или „булс ай“,

„хоумрън“ (може да се постигне само с третата стрела)

Вашата цел е да направите колкото се може повече „хоумръни“ на лег. На дисплея се показват отделните станции.

G22 STEEPLECHASE

Тази игра е като бягане с препятствия, което започва в сектор 20 и върви по посока на часовниковата стрелка около електронната игра на дартс. Краят е при сектор 5, след това трябва да уцелите и „бул“ и/или „булс ай“.

При бягането с препятствия можете да целите само вътрешните единични сектори, т.е. тези, които се намират между „бул“ и/или „булс ай“ и тройния пръстен. Тройните сектори 13, 17, 8 и 5 са препятствията, които също трябва да уцелите.

G23 ELIMINATION

При тази игра трябва с три хвърляния да надминете броя точки на Вашия противник, който е бил на ред преди Вас.

Ако не успеете, губите един живот.

Изберете броя на животите, като използвате бутона <SELECT>:

OP1: 3 живота

OP2: 4 живота

OP3: 5 живота

G24 HORSESHOES

В тази игра се броят само попаденията Ви в 20-ия и 3-ия сектор. Двойните и тройните сектори в зоната също се броят. Изберете броя на точките, като използвате бутона <SELECT>:

OP1: 15 точки

OP2: 16 точки

OP3: 17 точки

OP4: 18 точки

OP5: 19 точки при OP10: 25 точки

G25 BATTLEGROUND

В тази игра Ви поемате горната половина от електронната игра на гартс и трябва да уцелите долната половина с трите си хвърляния. Вашият противник поема долната половина и трябва да уцели горната половина. Кой коя половина да поеме, решавате преди играта.

Можете да изберете следните опции, като използвате бутона <SELECT>:

Battleground Double

Само двойните сектори се броят.

Battleground Triple

Само тройните сектори се броят.

Battleground General

Играе се като нормалната Battleground, но за да завършите, трябва да уцелите „бул“ и/или „булс ай“.

Горна половина: Сектори:

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

Долна половина: Сектори:

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

G26 ADVANCED BATTLEGROUND

Играе се като нормалната Battleground. При всички случаи обаче тук двойните и тройни сектори са забранени, те не трябва да бъдат уцелвани. Ако уцелите някой от забранените сектори, губите един живот.

G27 PAINTBALL

Тази игра е подобна на играта Battleground. Ако уцелите два пъти „булс ай“, ще завладеете противниковия флаг. Целта е да унищожите всички противникови сектори или да завладеете противниковия флаг.

Изберете различните опции, като използвате бутона <SELECT>:

Paintball Double

Тук се броят само двойните сектори и „булс ай“ трябва да бъде уцелен три пъти.

Paintball Triple

Тук се броят само тройните сектори и „булс ай“ трябва да бъде уцелен три пъти.

Отстраняване на неизправности

Няма захранване

Уверете се, че мрежовият адаптер е включен в електрически контакт и конекторът на мрежовия адаптер е в свързващата бухса на таблото за гартс.

Няма резултати

Проверете дали играта не е в режим „Настройки“ или „Пауза“. След това проверете дали полетата за резултати или функционалните бутони не са забили.

Забило поле за резултати или функционален бутон

Може да се случи по време на транспортиране или по време на нормална работа на таблото за гартс полетата за резултатите временно да забият и да не се отчитат никакви резултати.

Прозвучава предупредителен сигнал и дисплеят показва забиялия елемент.

Леко издърпване на стрелите от елемента или местене на елемента напред и назад с леко натискане обикновено го освобождава бързо. След това играта може да бъде продължена, отброяването на резултата ще продължи точно там, където е било прекъснато.

Отстраняване на счупени върхове на стрели

Меките върхове са по-безопасни за работа, но не издържат вечно. Ако някой връх се счупи и остане в таблото за гартс, опитайте да го издърпате внимателно с помощта на подходящи клещи. Ако върхът е счупен толкова малко, че не може да излезе от таблото за гартс, може да бъде промушен и през отвора в мишената. Мекият връх не може да повреди намиращата се зад елемента електроника.

Процедиране по този начин обаче препоръчваме само в случай на все още неизхабен мек връх на стрела. Не промушвайте малко парче счупен връх през мишената с помощта на остър метален предмет, тъй като метален връх може лесно да нанесе щети на мишената, ако се вкара твърде надълбоко в таблото за гартс. Колкото по-тежка е стрелата, толкова по-голям е рискът от счупване на върха.

Колебания на тока или

електромагнитни смущения

В екстремни ситуации, когато има масивни електромагнитни смущения, електрониката може да излезе от експлоатация или да даде грешни резултати.

Примери:

В случай на силни бури, екстремни колебания в мрежовото захранване, липса на напрежение или монтиране на играта на гартс твърде близо до електрически двигатели или микровълнови фурни.

За да възобновите нормалната работа, извадете захранващия щепсел за няколко секунди, след което го поставете отново. При това, разбира се, трябва да се уверите, че причината за грешката е била отстранена.

Съхранение, почистване

Важно! Преди почистване с влажна кърпа издърпайте щепсела от контакта.

Почистете само таблото за гартс с влажна кърпа! Захранващият адаптер не трябва да влиза в контакт с влага!

При честата употреба на продукта се стига главно по предната страна до замърсяване от допира с пръсти. Почистете предната страна, бутоните и страничните панели с влажна кърпа. Като разтворител препоръчваме вода с малко мек изплакващ препарат. След това избършете със суха, мека кърпа. Когато не използвате продукта за по-дълго време, го покривайте с кърпа, за да го предпазите от прах. Съхранявайте продукта винаги сух и чист, на стайна температура, когато не го използвате. **ВАЖНО!** Никога не почиствайте с агресивни почистващи препарати.

Указания за отстраняване като отпадък



Символът отстрани указва, че за този уред важи Директивата 2012/19/ЕС. Тази директива гласи, че в края на периода на използването му не можете да изхвърляте този уред с обикновените битови отпадъци, а трябва да го предадете в специално оборудвани гепа, центрове за рециклиране или предприятия за обезвреждане на отпадъци. Щадете околната среда и изхвърляйте съгласно изискванията.

Батериите/акумулаторните батерии не трябва да се изхвърлят с битовите отпадъци. Те може да съдържат отровни тежки метали и подлежат на специално обработване на отпадъци. Химическите символи на тежките метали са както следва: Cd = кадмий, Hg = живак, Pb = олово. Затова изхвърляйте използваните или дефектни батерии/акумулатори в местен пункт за събиране в съответствие с Регламент 2023/1542 на ЕС.



Допълнителна информация относно изхвърлянето на излезлия от употреба уред ще получите от Вашата общинска или градска управа. Изхвърлете уреда и опаковката с грижа за околната среда. Съхранявайте опаковъчните материали (като напр. найлонови пликове) на място, недостъпно за деца.



Спазвайте маркировката на опаковъчните материали при сортирането на отпадъци, те са обозначени чрез съкращения (a) и номера (b) със следното значение:

1 – 7: пластмаси / 20 – 22: хартия и картон / 80 – 98: композитни материали.

Продуктите и опаковъчните материали са рециклируеми, изхвърляйте ги разделно за по-добро обработване на отпадъците.

Указания за гаранцията и процеса на сервизно обслужване

Продуктът е произведен с голямо старание и под постоянен контрол. DELTA-SPORT HANDELSKONTOR GmbH предоставя на частни крайни клиенти три години гаранция за този продукт от датата на закупуване (гаранционен срок) в съответствие със следните разпоредби. Гаранцията важи само за дефекти на материала и фабрични дефекти. Гаранцията не се разпространява върху части, които са подложени на нормално износване и затова трябва да бъдат разглеждани като лесно износващи се части (например батерии), както и върху чупливи части, като напр. превключватели или части, изработени от стъкло.

Претенции по тази гаранция са изключени, ако продуктът е бил използван неправилно или неправомерно, и не в рамките на предвиденото предназначение или предвидения обхват на употреба или не са спазени указанията в ръководството за обслужване, освен ако крайният клиент да докаже, че са налице дефекти на материала или грешки при обработката, които не се основават на някое от гореспоменатите обстоятелства.

Претенции по тази гаранция могат да бъдат предявени само в рамките на гаранционния срок след представяне на оригиналната касова бележка. Затова моля, запазете оригиналната касова бележка.

Ако имате оплаквания, моля, обадете се на горещата линия за обслужване, посочена по-долу, или се свържете с нас по имейл. Вашите законови права, по-специално гаранционни искове срещу съответния продавач, не са ограничени от тази гаранция.

Гаранция

Уважаеми клиенти, за този уред получавате 3 години гаранция от датата на покупката. В случай на несъответствие на продукта с договора за продажба Вие имате законно право да предявите рекламация пред продавача на продукта при условията и в сроковете, определени в глава трета, раздел II и III и глава четвърта от Закона за предоставяне на цифрово съдържание и цифрови услуги и за продажба на стоки (ЗПЦСЦУПС)*. Вашите права, произтичащи от посочените разпоредби, не се ограничават от нашата по-долу представена търговска гаранция, не са свързани с разходи за потребителите и независимо от нея продавачът на продукта отговаря за липсата на съответствие на потребителската стока с договора за продажба съгласно ЗПЦСЦУПС.

Гаранционни условия

Гаранционният срок е 3 години от датата на получаване на стоката. Пазете добре оригиналната касова бележка. Този документ е необходим като доказателство за покупката. Ако в рамките на три години от датата на закупуване на този продукт се появи дефект на материала или производствен дефект, продуктът ще бъде безплатно ремонтиран или заменен. Гаранцията предполага в рамките на тригодишния гаранционен срок да се представят дефектния уред, касовата бележка (касовият бон), както и всички други документи, установяващи наличието на дефект и писмено да се обясни в какво се състои дефектът и кога е възникнал. Ако дефектът е покрит от нашата гаранция, Вие ще получите обратно ремонтирания или нов продукт. В случай на замяна на дефектна стока първоначалните гаранционен срок и гаранционни условия се запазват. В случай на ремонт на дефектна стока, срокът на ремонта се прибавя към гаранционния срок. За евентуално наличните и установени повреди и дефекти още при покупката трябва да се съобщи веднага след разопаковането.

Евентуалните ремонти след изтичане на гаранционния срок са срещу заплащане. Ремонтът или замяната на продукта не поражда нова гаранция.

Обхват на гаранцията

Уредът е произведен грижливо според строгите изисквания за качество и добросъвестно изпитан преди доставка. Гаранцията важи за дефекти на материала или производствени дефекти. Гаранцията не обхваща консумативите, както и частите на продукта, които подлежат на нормално износване, поради което могат да бъдат разглеждани като бързо износващи се части (например филтри или приставки) или повредите на чупливи части (например прекъсвачи, батерии или такива произведени от стъкло). Гаранцията отпада, ако уредът е повреден поради неправилно използване или в резултат на неосъществяване на техническа поддръжка. За правилната употреба на продукта трябва точно да се спазват всички указания в упътването за експлоатация. Предназначение и действия, които не се препоръчват от упътването за експлоатация или за които то предупреждава, трябва задължително да се избягват. Продуктът е предназначен само за частна, а не за професионална употреба. При злоупотреба и неправилно третиране, употреба на сила и при интервенции, които не са извършени от клона на нашияоторизиран сервиз, гаранцията отпада.

Процедура при гаранционен случай

За да се гарантира бърза обработка на Вашия случай, следвайте следните указания:

- За всички запитвания подгответе касовата бележка и идентификационния номер (IAN 487646_2504) като доказателство за покупката.
- Вземете артикулния номер от фабричната табелка.

- При възникване на функционални или други дефекти първо се свържете по телефона или чрез имейл с голупосочения сервизен отел. След това ще получите допълнителна информация за уреждането на Вашата рекламация.
- След съгласуване с нашия сервиз можете да изпратите дефектния продукт на посочения Ви адрес на сервиза безплатно за Вас, като приложите касовата бележка (касовия бон) и посочите писмено в какво се състои дефектът и кога е възникнал. За да се избегнат проблеми с приемането и допълнителни разходи, задължително използвайте само адреса, който Ви е посочен. Осигурете изпращането да не е като експресен товар или като друг специален товар. Изпратете уреда заедно с всички принадлежности, доставени при покупката, и осигурете достатъчно сигурна транспортна опаковка.

Ремонтен сервиз / извънгаранционно обслужване

Ремонти извън гаранцията можете да възложите на клона на нашия сервиз срещу заплащане. Той с удоволствие ще Ви направи предварителна калкулация. Можем да обработваме само уреди, които са достатъчно опаковани и изпратени с платени транспортни разходи.

Внимание: Изпратете Вашия уред на клона на нашия сервиз почистен и с указание за дефекта.

Уредите, предмет на извънгаранционно обслужване, изпратени с неплатени транспортни разходи – с наложен платеж, като експресен или друг специален товар – не се приемат. Ние ще извършим безплатно изхвърлянето на изпратените от Вас дефектни уреди.

Сервизно обслужване България

Тел.: 00800 111 4920
Е-мейл: deltasport@lidl.bg
IAN 487646_2504

Вносител

Моля, обърнете внимание, че следващият адрес не е адрес на сервиза. Първо се свържете с горепосочения сервизен център.

ДЕЛТА-СПОРТ ХАНДЕЛСКОНТОР ГМБХ

Врагекамн 6
22397 Хамбург
Германия

* Като физическо лице – потребител, независимо от настоящата търговска гаранция, Вие се ползвате от правата на законовата гаранция, предоставена от Закона за предоставяне на цифрово съдържание и цифрови услуги и за продажбата на стоки /ЗПЦСЦУПС/. По-специално Вие имате право при несъответствие на стоката да бъде извършен ремонт или замяна по Ваш избор, освен ако това е невъзможно или е свързано с непропорционално големи разходи за продавача. Вие имате право на пропорционално намаляване на цената или на разваляне на договора при наличие на условията на чл. 33, ал. 3 от ЗПЦСЦУПС. Условията и сроковете на законовата гаранция са регламентирани в глава трета, раздел II и III и в глава четвърта на ЗПЦСЦУПС.

IAN: 487646_2504

 Сервизно обслужване
България
Тел.: 00800 111 4920
Е-мейл: deltasport@lidl.bg

Συγχαρητήρια!

Με την αγορά σας επιλέξατε ένα προϊόν υψηλής ποιότητας. Εξοικειωθείτε με το προϊόν, πριν από την πρώτη θέση σε λειτουργία.

 **Διαβάστε προσεκτικά τις οδηγίες παιχνιδιού και χειρισμού που ακολουθούν.**

Χρησιμοποιείτε το προϊόν μόνο σύμφωνα με τον τρόπο περιγραφής και για τα πεδία εφαρμογής που αναφέρονται. Φυλάξτε τις παρούσες οδηγίες παιχνιδιού και χειρισμού. Παραδώστε όλα τα συνοδευτικά έγγραφα όταν παραχωρείτε το προϊόν σε τρίτους.

Παραδοτέος εξοπλισμός

1 x ηλεκτρονικός στόχος
(με δύο πόδια στήριξης)
12 x σώματα
12 x σώματα-λαβές βελών
12 x φτερό
112 x soft-tip (μαλακή μύτη)
1 x τροφοδοτικό
4 x βίδες και ούπα
1 x γραμμή βολής
1 x πλάκα διάτρησης
1 x οδηγίες παιχνιδιού και χειρισμού

Τεχνικά χαρακτηριστικά

Ηλεκτρονικός στόχος

Μοντέλο: DL-15038, DL-15039

Διαστάσεις: περ. 42 x 51,7 x 2,6 cm
(Π x Υ x Μ)

Τιμές σύνδεσης: 9 V === 500 mA

Τροφοδοτικό

Μοντέλο: EE: GQ06-090050-ZG

Μοντέλο: H.B.: GQ06-090050-AB

Θύρα εισόδου:

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

Θύρα εξόδου: 9 V === 500 mA 4,5 W

Όνομα ή εμπορική επωνυμία κατασκευαστή, αριθμός εμπορικού μητρώου και ταχυδρομική διεύθυνση:

Manufacturer: Dong Guan City
GangQi Electronic Co., Ltd.

Trade mark: N/A

Commercial Number:

914419007929512928

Διεύθυνση: Privately Operated

Industrial District,

ShiYong, 532600 Heng Li Town,

Dong Guan, Guangdong, People's

Republic of China

Αναγνωριστικό μοντέλου:

EE: GQ06-090050-ZG

H.B.: GQ06-090050-AB

Τάση εισόδου: 100 - 240 V

Συχνότητα εναλλασσόμενου

ρεύματος εισόδου: 50/60 Hz

Τάση εξόδου: 9,0 V

Ρεύμα εξόδου: 0,5 A

Μέση απόδοση κατά τη λειτουργία:
79,11 %

Απόδοση με ελάχιστο φορτίο (10%):
/ %

Κατανάλωση ισχύος σε μηδενικό
φορτίο: 0,055 W

 = επίπεδο προστασίας II

 Σύμβολο τάσης συνεχούς
ρεύματος

 Σύμβολο τάσης εναλλασσόμενου
ρεύματος

 Πολικότητα ομοαξονικού
βύσματος

 Το βύσμα απαγορεύεται να
χρησιμοποιείται εάν έχουν
λυγίσει οι πείροι!

 Ημερομηνία κατασκευής
(μήνας/έτος): 10/2025

CE Η Delta-Sport Handelskontor
GmbH δηλώνει ότι το παρόν
προϊόν πληροί τις βασικές απαιτήσεις
και τις λοιπές σχετικές διατάξεις.

Προβλεπόμενη χρήση

Το προϊόν αυτό αποτελεί αθλητικό
εξοπλισμό και είναι ακατάλληλο για
παιδιά κάτω των 14 ετών!

Το προϊόν περιέχει μικρά κομμάτια
τα οποία ενέχουν κίνδυνο κατά-
ποσης για παιδιά, ενώ ως αθλητι-
κός εξοπλισμός απαιτεί ευστοχία,
συγκέντρωση, καθώς και υψηλές
απαιτήσεις σε κινητικές ικανότητες.
Το προϊόν προορίζεται αποκλειστικά
για ιδιωτική χρήση σε εσωτερικούς
χώρους και όχι για εμπορική χρήση
ή για εξωτερική χρήση.

Το προϊόν αυτό είναι κατάλληλο
αποκλειστικά για χρήση με Dart με
μαλακή μύτη (Soft-Tip). Η χρήση
Dart με χαλύβδινη μύτη προκαλεί
ανεπανόρθωτες ζημιές. Αφαιρέστε
την προστατευτική διαφάνεια από
το Dartboard.

Προειδοποιήσεις ασφαλείας

Κίνδυνος για τη ζωή!

- Μην αφήνετε τα παιδιά με τα υλικά συσκευασίας χωρίς επιτήρηση. Υπάρχει κίνδυνος ασφυξίας!

Κίνδυνος τραυματισμού!

- Το προϊόν αυτό δεν προορίζεται για χρήση από άτομα (συμπεριλαμβανομένων παιδιών) με περιορισμένες σωματικές, αισθητηριακές ή πνευματικές ικανότητες ή με έλλειψη πείρας και/ή έλλειψη γνώσης, εκτός κι αν βρίσκονται υπό την επιτήρηση ενός ατόμου που είναι υπεύθυνο για την ασφάλειά τους, ή έχουν λάβει από αυτό οδηγίες σχετικά με τον τρόπο που πρέπει να χρησιμοποιείται το προϊόν.
- Τα παιδιά θα πρέπει να επιτηρούνται για να διασφαλίζεται ότι δεν παίζουν με το προϊόν.
- Ο καθαρισμός και η συντήρηση απαγορεύεται να πραγματοποιούνται από παιδιά χωρίς επιτήρηση.
- Μη στοχεύετε και ρίχνετε τα Dart πάνω σε άτομα ή ζώα.
- Προσέξτε, ώστε το προϊόν να βρίσκεται ή να τοποθετείται κατά τη χρήση σε χώρο που κατά το δυνατόν δεν είναι προσβάσιμος για άλλα άτομα.
- Μην το στερεώνετε σε πόρτες!
- Απαγορεύεται να χρησιμοποιούνται μεταλλικές άκρες!
- Δεν επιτρέπονται οι τροποποιήσεις στο προϊόν!
- Χρησιμοποιείτε το τροφοδοτικό μόνο σε συνδυασμό με το Dartboard DL-15038, DL-15039.
- Χρησιμοποιείτε αποκλειστικά το παρεχόμενο τροφοδοτικό!

- Αποσυνδέετε το τροφοδοτικό αρχικά από το ηλεκτρικό δίκτυο, πριν αποσυνδέσετε το τροφοδοτικό από το Dartboard.
- Το τροφοδοτικό είναι κατάλληλο μόνο για χρήση σε εσωτερικούς χώρους. Κρατάτε το μακριά από υγρασία.
- Μη χρησιμοποιείτε πλέον το τροφοδοτικό, αν το περίβλημα ή ο αγωγός προς το προϊόν έχει υποστεί ζημιά.
- Αποσυνδέστε το προϊόν από το ηλεκτρικό δίκτυο, αν δεν το χρησιμοποιείτε για μεγάλο χρονικό διάστημα.
- Ο αγωγός εξόδου δεν επιτρέπεται να βραχυκυκλωθεί.
- Ο εξωτερικός αγωγός σύνδεσης αυτού του μετασχηματιστή δεν μπορεί να αντικατασταθεί. Σε περίπτωση που ο αγωγός έχει υποστεί ζημιά, ο μετασχηματιστής πρέπει να απορριφθεί.
- Σε περίπτωση ελαττώματος χρησιμοποιείτε αποκλειστικά αυθεντικά ανταλλακτικά!

⚠️ **Αποφυγή υλικών ζημιών!**

- Χρησιμοποιείτε αποκλειστικά κατάλληλες ανταλλακτικές μύτες, για να αποφύγετε εξοστρακισμό των Dart από το στόχο. Μακριές μύτες μπορεί να μη συνιστώνται για ηλεκτρονικά Dartboard. Κυρτώνουν γρήγορα ή σπάνε εύκολα (αφαιρείτε τις σπασμένες μύτες από το Dartboard – Αναζήτηση σφαλμάτων).

- Μην εκθέτετε το προϊόν σε ακραίες καιρικές συνθήκες ή θερμοκρασίες.
- Το προϊόν πρέπει να προστατεύεται από νερό και υγρασία. Το ηλεκτρονικό σύστημα μπορεί να υποστεί ζημιά.

Οδηγίες συναρμολόγησης

Συναρμολόγηση του Dartboard (εικ. Β και C)

1. Επιλέξτε έναν κατάλληλο τόπο εγκατάστασης με περ. 3 m ελεύθερο χώρο.
2. Η «γραμμή βολής» βρίσκεται 2,37 m μακριά από το Dartboard. Στερεώστε το Dartboard στον τοίχο έτσι ώστε το μέσο του Bull's Eye (κέντρο) να βρίσκεται σε ύψος 1,73 m από το δάπεδο.
3. Σημαδέψτε με ένα μολύβι τις αντίστοιχες οπές διάτρησης με τη βοήθεια της συνοδευτικής πλάκας διάτρησης. Τα σημάδια που φέρουν τη σήμανση «+» δείχνουν τις διατάξεις ανάρτησης του στόχου. Τα σημάδια που φέρουν τη σήμανση «Ο» δείχνουν τα ανοίγματα του στόχου για μόνιμη συναρμολόγηση σε τοίχο.
4. Συναρμολογήστε το Dartboard είτε μέσω της διάταξης ανάρτησης (13) (3 βίδες) είτε μέσω της διαρκούς συναρμολόγησης σε τοίχο (12) (4 βίδες). Ο σταυρός στο μέσο της πλάκας διάτρησης αντιπροσωπεύει το ύψος του Bull's Eye πάνω στο Dartboard. Συναρμολογήστε στη συνέχεια το Dartboard με τις συνοδευτικές βίδες και τα ούπα.

Συναρμολόγηση των Dart (εικ. D)

Βιδώστε τη μύτη και την ουρά στο σώμα-λαβή, όπως απεικονίζεται, και εισαγάγετε τα ανοιγμένα φτερά στη σταυρωτή εγκοπή.

Υπόδειξη: Φροντίζετε ώστε η μύτη να είναι καλά βιδωμένη στην επίπεδη πλευρά της λαβής.

Συναρμολόγηση των ποδιών στήριξης (εικ. E)

Μπορείτε να τοποθετήσετε το Dartboard χωρίς συναρμολόγηση σε τοίχο, σε κατάλληλο δάπεδο με τη βοήθεια των δύο ποδιών στήριξης (14). Τα δύο πόδια στήριξης (14) βρίσκονται στην πίσω πλευρά του Dartboard.

Λάβετε υπόψη σας ότι το παιχνίδι μπορεί να επηρεαστεί λόγω της τοποθέτησης του Dartboard. Κατά την τοποθέτηση, το Dartboard θα έχει κλίση και η θέση του δεν μπορεί να ρυθμιστεί με τον καλύτερο δυνατό τρόπο.

1. Αφαιρέστε τα πόδια στήριξης (14) από τη βάση στην πίσω πλευρά του Dartboard.

2. Στερεώστε τα πόδια στήριξης (14) στην πίσω πλευρά του Dartboard, όπως απεικονίζεται στην εικ. E.

Υπόδειξη: Βεβαιωθείτε ότι το δάπεδο είναι κατάλληλο για το φορτίο και ότι τα σημεία στήριξης δεν μπορούν να βυθιστούν.

Υπόδειξη: Ρυθμίστε όλα τα σημεία στήριξης έτσι ώστε να ακουμπούν στο δάπεδο και να εξασφαλίζεται η σταθερότητα.

Ονομασία και λειτουργία των μερών

(εικ. A και C)

- 1 Μονό/Single: βαθμοί όπως εμφανίζεται
- 2 Διπλό/Double: βαθμοί x 2
- 3 Τριπλό/Triple: βαθμοί x 3
- 4 Bull (εξωτερική ζώνη κέντρου): Ο εξωτερικός δακτύλιος μετράει για 25 βαθμούς. Το Bull's Eye μετράει για 50 βαθμούς
- 5 Δακτύλιος συγκράτησης: βολή πάνω στις ακμές της περιμέτρου, κανένας βαθμός
- 6 Ηχείο
- 7 Υποδοχή σύνδεσης για τροφοδοτικό
- 8 4 οθόνες LED
- 9 Πλήκτρα λειτουργίας
- 10 Λίστα παιχνιδιών
- 11 Θέσεις συγκράτησης Dart
- 12 Οπές διάτρησης
- 13 Διάταξη ανάρτησης (πίσω)

Χρήση του Dartboard

Υπόδειξη: Το τροφοδοτικό θερμαίνεται κατά την κανονική λειτουργία.

Ενεργοποίηση και απενεργοποίηση

Το προϊόν διαθέτει αυτόματο μηχανισμό απενεργοποίησης. Για την ενεργοποίηση του προϊόντος συνδέστε το τροφοδοτικό με το Dartboard και την πρίζα. Όταν το προϊόν δεν χρησιμοποιείται για περισσότερο από 10 λεπτά, οι ενδείξεις και τα συστήματα απενεργοποιούνται αυτόματα (κατάσταση αναμονής).

Εφόσον το τροφοδοτικό παραμένει συνδεδεμένο, το προϊόν «θυμάται» την τελευταία βαθμολογία του παιχνιδιού. Πατώντας οποιοδήποτε πλήκτρο λειτουργίας, το προϊόν ενεργοποιείται εκ νέου.

Για την πλήρη απενεργοποίηση του προϊόντος, τραβήξτε το φιλ.

Πλήκτρα λειτουργίας (εικ. Α)

POWER

Πατήστε το πλήκτρο POWER, για να ενεργοποιήσετε και να απενεργοποιήσετε το προϊόν.

GAME

Πατήστε το πλήκτρο GAME, για να αναζητήσετε ένα παιχνίδι. Στις ενδείξεις αποτελεσμάτων εμφανίζεται επάνω αριστερά ο αριθμός παιχνιδιού, επάνω δεξιά το όνομα παιχνιδιού, κάτω αριστερά οι επιλογές παιχνιδιού και κάτω δεξιά το πλήθος των παικτών.

Υπόδειξη: Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πατήστε μία φορά πάνω στο πλήκτρο GAME, για να διακόψετε το παιχνίδι και να ξεκινήσετε από την αρχή.

SELECT

Πατήστε το πλήκτρο SELECT, για να ενεργοποιήσετε επιλογές για όλους τους παίκτες εντός ενός παιχνιδιού.

Υπόδειξη: Οι συντομογραφίες των επιλογών εμφανίζονται στην οθόνη κάτω αριστερά.

PLAYER

Πατήστε το πλήκτρο PLAYER, για να επιλέξετε το πλήθος των παικτών πριν από την έναρξη του παιχνιδιού. Έχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε από 1 έως 16 παίκτες, ή να παίξετε σε ομάδες (2 - 2 έως 8 - 8).

Κατά τη διάρκεια ενός παιχνιδιού εμφανίζονται οι βαθμοί των τεσσάρων πρώτων παικτών, εάν πατήσετε το πλήκτρο PLAYER.

Κρατήστε πατημένο το πλήκτρο PLAYER, για να δείτε τους βαθμούς επιπλέον παικτών.

Υπόδειξη: Το πλήθος των παικτών εμφανίζεται στις οθόνες LED μέσω των αντίστοιχων λυχνιών.

DOUBLE/MISS

Πατήστε το πλήκτρο DOUBLE/MISS, για να ρυθμίσετε τη λειτουργία Double In ή Double Out στο παιχνίδι G01.

1 x πάτημα: Double In

2 x πατήματα: Double Out (κόκκινη λυχνία στο αριστερό Score Board (πίνακας σκορ), 10)

3 x πατήματα: με Double In, Double Out

4 x πατήματα: Master Out

5 x πατήματα: Double In/Master Out

6 x πατήματα: όλα αποεπιλεγμένα - καμία λυχνία LED

Πατήστε το πλήκτρο DOUBLE/MISS μετά από μια βολή, για να μειώσετε το πλήθος των Dart που απομένουν, σε περίπτωση που το βέλος δεν καταλήξει πάνω στο στόχο.

SOUND

Προεπιλογή: SOUND ένταση ήχου 4. Πατήστε το πλήκτρο SOUND, για να επιλέξετε ανάμεσα σε 7 επίπεδα έντασης ήχου ή να απενεργοποιήσετε τον ήχο.

START/HOLD

Πατήστε το πλήκτρο START/HOLD, για να ξεκινήσετε ένα παιχνίδι ή να μεταβείτε στον επόμενο παίκτη κατά τη διάρκεια ενός παιχνιδιού.

CYBER MATCH

Πατήστε το πλήκτρο CYBER MATCH, για να ξεκινήσετε ένα παιχνίδι με έναν εικονικό αντίπαλο. Πατώντας το πλήκτρο επανειλημμένα ρυθμίζετε την ευστοχία του εικονικού αντιπάλου (C1 = δυσκολότερος αντίπαλος - C5 = ευκολότερος αντίπαλος).

Υπόδειξη: Στην ευστοχία C5, το σύστημα μεταβαίνει αυτόματα στην επιλογή παίκτη. Εάν πατήσετε ξανά το κουμπί CYBER MATCH, μπορείτε να παρακάμψετε την επιλογή παίκτη. **Υπόδειξη:** Μετά από μια βολή μπορείτε, πατώντας το πλήκτρο CYBER MATCH, να διαγράψετε την τελευταία βολή και να επαναλάβετε τη βολή.

Πατήστε το πλήκτρο DARTOUT/SCORE, για να λάβετε μια ηλεκτρονική σύσταση για βολή στα παιχνίδια 301, 401, 501 κ.λπ., σε περίπτωση βαθμολογίας κάτω από ή έως 160. Οι βολές Double και Triple επισημαίνονται με 2 και 3 γραμμές.

Υπόδειξη: Αν κρατήσετε το πλήκτρο πατημένο κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, εμφανίζονται οι υπόλοιπες ζωές των παικτών, εφόσον παίζετε ένα παιχνίδι με ζωές.

BOUNCE OUT

Αν πατήσετε αυτό το πλήκτρο BOUNCE OUT κατά τη διάρκεια ενός παιχνιδιού, ακυρώνεται η τελευταία βολή. Δεν επιτρέπεται να επαναλάβετε τη βολή.

RESET

Πατήστε το πλήκτρο RESET, για να πραγματοποιήσετε επαναφορά όλων των ρυθμίσεων και των πόντων ενός παιχνιδιού.

Υπόδειξη: Εάν πατήσετε το πλήκτρο RESET, αποθηκεύεται η ένταση ήχου που ρυθμίσατε τελευταία.

GAME GUARD

Με το πλήκτρο GAME GUARD κλείδωνετε τα πλήκτρα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Η λυχνία LED «game guard» ανάβει ως υπόδειξη.

HANDICAP

Με το πλήκτρο HANDICAP μπορείτε να ρυθμίσετε διάφορα επίπεδα δυσκολίας για διάφορους παίκτες πριν από την έναρξη του παιχνιδιού.

Πατήστε αρχικά το πλήκτρο <PLAYER> και επιλέξτε τον παίκτη 1. Πατήστε το πλήκτρο <HANDICAP> και ρυθμίστε το Handicap (βαθμό δυσκολίας) για τον παίκτη 1. Πατήστε το πλήκτρο <PLAYER> και επιλέξτε τον παίκτη 2. Ρυθμίστε το Handicap για τον παίκτη 2. Ρυθμίστε τόσα Handicap, όσοι είναι οι παίκτες. Πατήστε το πλήκτρο START/HOLD, για να ξεκινήσετε το παιχνίδι.

Υπόδειξη: Πριν από την έναρξη του παιχνιδιού εμφανίζονται στις οθόνες LED τα μεμονωμένα Handicap.

Προετοιμασία και εξέλιξη του παιχνιδιού

Ρυθμίστε τη διαδικασία παιχνιδιού ως εξής:

1. Επιλέξτε με το πλήκτρο <GAME> ένα παιχνίδι της επιλογής σας.
2. Πατήστε το πλήκτρο <PLAYER>, για να καθορίσετε το πλήθος των παικτών (1 έως 16 παίκτες).
- Υπόδειξη:** Αν πατήσετε το πλήκτρο <CYBERMATCH>, παίζετε ενάντια στον υπολογιστή.
3. Ρυθμίστε με το πλήκτρο <HANDICAP> το βαθμό δυσκολίας για κάθε παίκτη.
4. Πατήστε το πλήκτρο <DOUBLE/MISS> στα παιχνίδια 301 - 901, για να πραγματοποιήσετε περαιτέρω επιλογές.
5. Πατήστε το πλήκτρο <START/HOLD>, για να ξεκινήσετε το παιχνίδι.

Εξέλιξη του παιχνιδιού

1. Κάθε παίκτης ρίχνει 3 Dart σε κάθε γύρο. Μετά το τρίτο Dart ακούγεται ένα σήμα και η οθόνη ανάβει.
2. Αφαιρέστε προσεκτικά τα Dart από το στόχο.

Υπόδειξη: Μπορείτε να αφαιρέσετε ευκολότερα τα Dart από το στόχο, περιστρέφοντάς τα ελαφρώς προς τα δεξιά και τραβώντας τα προς τα έξω.

3. Πατήστε το πλήκτρο <START/
HOLD> για να έρθει η σειρά του επόμενου παίκτη.

Επιλογή παιχνιδιού και λίστα των επιλογών παιχνιδιού

Στον παρακάτω πίνακα παρατίθενται τα διαθέσιμα παιχνίδια με αριθμό, ονομασία, συντομογραφία και δυνατότητες επιλογών.

Αρ.	Ονομασία	Συντ.	SELECT (OP 1 έως μέγ. 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	BATTLEGROUND	bAt	Sin, dou, tri, GEn
G26	ADVANCED BATTLE-GROUND	Adb	-
G27	PAINTBALL	PbA	Sin, dou, tri

Παιχνίδια

G01 301-901

Στο παιχνίδι αυτό σάς αφαιρούνται οι βαθμοί κάθε Dart ανά γύρο (3 βολές ανά παίκτη) από τη βαθμολογία του παιχνιδιού (αρχική βαθμολογία) (π.χ. 301 ή 501 κ.λπ.). Ο παίκτης που θα φτάσει πρώτος στο 0 (και μάλιστα με ακρίβεια) κερδίζει το παιχνίδι. Αν πετύχετε περισσότερους βαθμούς από αυτούς που είναι απαραίτητοι για το σκοπό αυτό, ο γύρος δεν μετράει και ξεκινάτε με τη βαθμολογία του παιχνιδιού που υπήρχε πριν το γύρο.

Ενεργοποιήστε τις επιλογές Double-IN/Double-OUT μέσω του πλήκτρου <DOUBLE/MISS>:

OP1: Double-IN – Το παιχνίδι ξεκινάει μόλις πετύχετε ένα τμήμα Double.

OP2: Double-OUT – Πρέπει να πετύχετε ένα τμήμα Double, για να ολοκληρώσετε το παιχνίδι.

OP3: Double-IN-OUT – Πρέπει να πετύχετε ένα τμήμα Double, ώστε το παιχνίδι να ξεκινήσει και να ολοκληρωθεί.

OP4: MASTER-OUT – Πρέπει να πετύχετε ένα τμήμα Double ή Triple, για να ολοκληρώσετε το παιχνίδι.

OP5: Double-IN/MASTER-OUT – Αρχικά πρέπει να πετύχετε ένα τμήμα Double για να ξεκινήσετε το παιχνίδι και ένα Double ή Triple για να το ολοκληρώσετε.

Πατήστε το πλήκτρο <SELECT> για να επιλέξετε ένα από τα παιχνίδια 301 – 901.

OP6: Standard – Το παιχνίδι ξεκινάει, ανεξάρτητα από το τμήμα το οποίο πετύχατε.

G02 CRICKET

Εδώ παίζετε αποκλειστικά με τους αριθμούς από 15 έως 20, με το Bull και το Bull's Eye. Ο στόχος είναι να πετύχετε τους περισσότερους βαθμούς και να κλείσετε τους αντίστοιχους αριθμούς (τμήματα). Ρίχνετε τρία Dart ανά γύρο. Όταν καταφέρετε να πετύχετε έναν αριθμό τρεις φορές, ο αριθμός (τμήμα) ανοίγει. Βαθμούς δίνουν μόνο οι επιτυχείς βολές πάνω στο ανοικτό τμήμα. Αν ο αντίπαλός σας πετύχει επίσης τρεις φορές το ανοικτό τμήμα, το τμήμα κλείνει ξανά και δεν μπορείτε πλέον να συγκεντρώσετε βαθμούς από αυτό το τμήμα.

Τα διπλά και τριπλά τμήματα μετρούν ως 2 και 3 επιτυχείς βολές. Μπορείτε να ανοίξετε τα τμήματα με τυχαία σειρά.

Ο νικητής είναι εκείνος που θα συγκεντρώσει τους περισσότερους βαθμούς και θα κλείσει τα περισσότερα τμήματα. Αν κλείσετε τα περισσότερα τμήματα, αλλά έχετε συγκεντρώσει λιγότερους βαθμούς, πρέπει να προσπαθήσετε να πετύχετε τα ανοικτά τμήματα, πριν κλείσει τα τμήματα ο αντίπαλος. Ενεργοποιήστε τις διάφορες επιλογές με το πλήκτρο <SELECT>.

NO-SCORE-CRICKET

Εδώ παίζετε μια παραλλαγή του Cricket, στην οποία κλείνετε τα τμήματα πετυχαίνοντάς τα. Σε αυτήν την παραλλαγή δεν συγκεντρώνετε βαθμούς. Κερδίζει όποιος κλείσει τα περισσότερα τμήματα.

Ενεργοποιήστε αυτήν την επιλογή με το πλήκτρο <SELECT>.

G03 SCRAM

(για 2 παίκτες ή 2 ομάδες)

Σε αυτήν την παραλλαγή Cricket μετρούν μόνο οι αριθμοί από 15 έως 20, το Bull και το Bull's Eye.

Παίζετε δύο γύρους. Στον πρώτο γύρο, ο παίκτης 1 προσπαθεί να κλείσει τα ανοικτά τμήματα. Ο αντίπαλός σας, ο παίκτης 2, μπορεί να συγκεντρώσει βαθμούς μόνο από τα ανοικτά τμήματα.

Ο πρώτος γύρος ολοκληρώνεται, όταν κλείσουν όλα τα ανοικτά τμήματα. Στο 2ο γύρο, ο αντίπαλός σας, ο παίκτης 2, προσπαθεί να κλείσει όλα τα τμήματα και εσείς προσπαθείτε να πετύχετε βαθμούς. Κερδίζει ο παίκτης με τους περισσότερους βαθμούς.

G04 CUT THROAT CRICKET

Σε αυτήν την παραλλαγή Cricket επιδιώκετε να κλείσετε τα τμήματα και να συγκεντρώσετε όσο το δυνατόν λιγότερους βαθμούς. Κερδίζει ο παίκτης με τη χαμηλότερη βαθμολογία. Σε αυτή την παραλλαγή παίρνετε βαθμούς μόνο όταν ο αντίπαλός σας πετύχει τμήματα που έχουν ήδη κλείσει.

Παράδειγμα: Κλείνετε το τμήμα 20 στη δεύτερη βολή. Ο αντίπαλός σας έχει πετύχει το μονό 20 στην πρώτη βολή και το διπλό 20 στη δεύτερη βολή. Αν πετύχει ξανά ένα τμήμα 20 βαθμών στην τρίτη βολή, οι βαθμοί της τρίτης βολής συνυπολογίζονται στον αντίπαλο.

G05 ENGLISH CRICKET

(μόνο για 2 παίκτες)

Σε αυτήν την παραλλαγή Cricket πρέπει να πετύχετε εννέα φορές το Bull και/ή το Bull's Eye, για να τελειώσει ο γύρος. Το Bull's Eye μετράει διπλό.

Αν ο αντίπαλός σας δεν πετύχει το Bull και/ή το Bull's Eye, συνυπολογίζονται σε αυτόν οι βαθμοί που πέτυχε κατά τη βολή. Στον πρώτο γύρο μπορείτε να πετύχετε βαθμούς, αλλά αυτός πρέπει να πετύχει τουλάχιστον 40 βαθμούς. Αν πετύχετε το Bull και/ή το Bull's Eye, από τον αντίπαλό σας αφαιρείται ένα Bull και/ή ένα Bull's Eye. Κερδίζετε περισσότερο χρόνο, για να συγκεντρώσετε βαθμούς. Αν ο αντίπαλός σας πετύχει το Bull και/ή το Bull's Eye εννέα φορές, ο πρώτος γύρος τελειώνει και ξεκινάει ο δεύτερος γύρος με αντίθετους ρόλους.

G06 ADVANCED CRICKET

Αυτή η παραλλαγή Cricket είναι για προχωρημένους παίκτες. Εδώ μετράνε μόνο τα τμήματα Double και Triple, όπου τα τμήματα Double μετράνε μονά και τα τμήματα Triple μετράνε διπλά. Το Bull μετράει εδώ μονό και το Bull's Eye μετράει διπλό, όπως στο Cricket.

G07 SHOOTER

Στο παιχνίδι αυτό, ο υπολογιστής επιλέγει τυχαία ένα τμήμα που εμφανίζεται εκ νέου στην οθόνη πριν από κάθε γύρο. Πρέπει να πετύχετε το τμήμα αυτό. Τα τμήματα Single μετρούν μονά, τα τμήματα Double διπλά, τα τμήματα Triple τριπλά και το Bull μετράει τετραπλό. Αν ο υπολογιστής επιλέξει το Bull's Eye, τότε το Bull μετράει διπλό και το Bull's Eye τετραπλό. Κερδίζει ο παίκτης με τους περισσότερους βαθμούς. Επιλέξτε το πλήθος των γύρων με το πλήκτρο <SELECT>:

OP1: 6 γύροι

OP2: 7 γύροι

OP3: 8 γύροι

OP4: 9 γύροι

OP5: 10 γύροι

OP6: 11 γύροι

OP7: 12 γύροι

G08 BIG SIX

Σε αυτό το παιχνίδι, το 6 είναι το πρώτο τμήμα-στόχος. Αν δεν πετύχετε το 6, σάς αφαιρείται μία ζωή. Ο αντίπαλός σας προσπαθεί με τη σειρά του να πετύχει το 6. Αν πετύχετε το τμήμα-στόχο στις πρώτες δύο βολές, η τρίτη βολή καθορίζει ποιο θα είναι το νέο τμήμα-στόχος. Κερδίζετε, αν ο αντίπαλός σας χάσει πρώτος όλες τις ζωές του.

Επιλέξτε το πλήθος των ζωών με το πλήκτρο <SELECT>:

OP1: 3 ζωές

OP2: 4 ζωές

OP3: 5 ζωές

OP4: 6 ζωές

OP5: 7 ζωές

G09 OVERS

Κάθε παίκτης ρίχνει τρεις φορές.

Αν στον πρώτο γύρο πετύχετε τους περισσότερους βαθμούς, ο αντίπαλός σας πρέπει να ξεπεράσει αυτήν τη βαθμολογία. Διαφορετικά χάνει μία ζωή. Χάνει ο παίκτης, που χάνει πρώτος όλες τις ζωές.

Επιλέξτε το πλήθος των ζωνών με το πλήκτρο <SELECT>:

OP1: 3 ζωές

OP2: 4 ζωές

OP3: 5 ζωές

OP4: 6 ζωές

OP5: 7 ζωές

G10 UNDERS

Σε αυτό το παιχνίδι δίνονται από την αρχή 180 βαθμοί. Κάθε παίκτης ρίχνει τρεις φορές. Αν στον πρώτο γύρο πετύχετε τους λιγότερους βαθμούς, ο αντίπαλός σας πρέπει να πετύχει λιγότερους βαθμούς. Διαφορετικά χάνει μία ζωή. Σε περίπτωση άστοχης βολής λαμβάνετε 60 βαθμούς ποινής. Διαφορετικά χάνει μία ζωή. Χάνει ο παίκτης, που χάνει πρώτος όλες τις ζωές.

Επιλέξτε το πλήθος των ζωνών με το πλήκτρο <SELECT>:

OP1: 3 ζωές

OP2: 4 ζωές

OP3: 5 ζωές

OP4: 6 ζωές

OP5: 7 ζωές

G11 COUNT UP

Σε αυτό το παιχνίδι, στόχος σας είναι να πετύχετε έναν συγκεκριμένο αριθμό βαθμών. Μετράει κάθε επιτυχής βολή.

Κερδίζει ο παίκτης, που πετυχαίνει πρώτος αριθμό βαθμών ίσο ή μεγαλύτερο από αυτόν που έχει προηγουμένως επιλεγεί.

Επιλέξτε τον αριθμό βαθμών-στόχο με το πλήκτρο <SELECT>:

OP1: 300

OP2: 400

OP3: 500

OP4: 600

OP5: 700

OP6: 800

OP7: 900

OP8: 999

G12 HIGH SCORE

Κάθε παίκτης επιτρέπεται να ρίξει τρία Dart ανά γύρο. Στόχος αυτού του παιχνιδιού είναι το υψηλότερο συνολικό αποτέλεσμα. Αν στο τέλος των καθορισμένων γύρων έχετε πετύχει τον υψηλότερο συνολικό αριθμό βαθμών, είστε ο νικητής.

Επιλέξτε το πλήθος των γύρων με το πλήκτρο <SELECT>:

OP1: 3 γύροι

OP2: 4 γύροι

OP3: 5 γύροι

OP4: 6 γύροι

OP5: 7 γύροι

OP6: 8 γύροι

OP7: 9 γύροι

OP8: 10 γύροι

OP9: 11 γύροι

OP10: 12 γύροι

OP11: 13 γύροι

OP12: 14 γύροι

G13 ROUND THE CLOCK

Κάθε παίκτης πρέπει να πετύχει, ο ένας μετά τον άλλο, τα τμήματα από 1 έως 20 και το Bull και/ή το Bull's Eye. Έχετε τρεις βολές ανά γύρο και πρέπει να πετύχετε τα εμφανιζόμενα τμήματα. Αν πετύχετε το τμήμα, εμφανίζεται το επόμενο τμήμα που πρέπει να πετύχετε. Κερδίζετε, αν πετύχετε πρώτος/η όλα τα τμήματα. Ενεργοποιήστε τις επιλογές με το πλήκτρο <SELECT>:

OP1: Το παιχνίδι ξεκινάει με το τμήμα 1.

OP2: Το παιχνίδι ξεκινάει με το τμήμα 5.

OP3: Το παιχνίδι ξεκινάει με το τμήμα 10.

OP4: Το παιχνίδι ξεκινάει με το τμήμα 15.

Τα τμήματα Double και Triple μετράνε μονά.

ROUND THE CLOCK Double

Για το παιχνίδι αυτό επιλέξτε με το πλήκτρο <SELECT> d = double (διπλό).

Εδώ ισχύουν οι ίδιοι κανόνες όπως στο παιχνίδι ROUND THE CLOCK, αλλά μετράνε μόνο τα τμήματα Double.

Ενεργοποιήστε τις επιλογές με το πλήκτρο <SELECT>:

OP1: Το παιχνίδι ξεκινάει με το τμήμα 1.

OP2: Το παιχνίδι ξεκινάει με το τμήμα 5.

OP3: Το παιχνίδι ξεκινάει με το τμήμα 10.

OP4: Το παιχνίδι ξεκινάει με το τμήμα 15.

ROUND THE CLOCK Triple

Για το παιχνίδι αυτό επιλέξτε με το πλήκτρο <SELECT> t = triple (τριπλό).

Εδώ ισχύουν οι ίδιοι κανόνες όπως στο παιχνίδι ROUND THE CLOCK, αλλά μετράνε μόνο τα τμήματα Triple.

Ενεργοποιήστε τις επιλογές με το πλήκτρο <SELECT>:

OP1: Το παιχνίδι ξεκινάει με το τμήμα 1.

OP2: Το παιχνίδι ξεκινάει με το τμήμα 5.

OP3: Το παιχνίδι ξεκινάει με το τμήμα 10.

OP4: Το παιχνίδι ξεκινάει με το τμήμα 15.

G14 KILLER

Για δύο ή περισσότερους παίκτες. Επιλέξτε έναν αριθμό που θέλετε να πετύχετε. Η οθόνη LED εμφανίζει την ένδειξη SEL. Αυτός ο αριθμός είναι δικός σας και όλοι οι παίκτες πρέπει να επιλέξουν διαφορετικούς αριθμούς. Όταν κάθε παίκτης επιλέξει έναν αριθμό, οι παίκτες πρέπει να πετύχουν το τμήμα Double του τμήματος που έχουν επιλέξει, για να γίνουν Killer. Όταν γίνετε Killer, μπορείτε να «εξοντώσετε» τους άλλους παίκτες, πετυχαίνοντάς τα τμήματά τους. Εκείνος ο παίκτης χάνει έτσι μία ζωή και δεν είναι πια Killer. Για να γίνει πάλι Killer, πρέπει ο παίκτης εκείνος να πετύχει πάλι το τμήμα Double του τμήματος που είχε επιλέξει.

Αν πετύχετε κατά λάθος το δικό σας τμήμα ενώ είστε Killer, παύετε να είστε Killer και χάνετε μία ζωή. Κερδίζει όποιος απομείνει τελευταίος. Επιλέξτε το πλήθος των ζωνών με το πλήκτρο <SELECT>:

OP1: 3 ζωές

OP2: 4 ζωές

OP3: 5 ζωές

OP4: 6 ζωές

G15 DOUBLE DOWN

Στόχος αυτού του παιχνιδιού είναι να λάβετε τους περισσότερους βαθμούς από τα ενεργά τμήματα. Όλοι οι παίκτες ξεκινούν με 40 βαθμούς. Ξεκινάτε το παιχνίδι με μια βολή στο τμήμα 15. Αν δεν πετύχετε το τμήμα 15, οι βαθμοί σας μειώνονται στο μισό. Αν πετύχετε το 15, προστίθενται 15 βαθμοί στη βαθμολογία σας. Μετρούν οι επιτυχείς βολές Double και Triple. Ξεκινάτε τον επόμενο γύρο στο τμήμα 16. Παίζετε τα τμήματα με τη σειρά του πίνακα. Κερδίζει ο παίκτης με την υψηλότερη βαθμολογία.

G16 Forty One

Το παιχνίδι αυτό παίζεται όπως το Double Down, μόνο που εδώ παίζετε επιπλέον ένα γύρο ακόμα. Πρέπει να πετύχετε ακριβώς 41 βαθμούς με τρεις βολές.

G17 ALL FIVES

Στόχος του παιχνιδιού είναι σε κάθε γύρο να μειώνεται το αποτέλεσμα που είχε ρυθμιστεί εκ των προτέρων, 51, 61, 71, 81 ή 91. Για να πετύχετε ένα αποτέλεσμα, πρέπει οι συνολικοί βαθμοί κάθε γύρου να διαιρούνται με το 5. Αν, για παράδειγμα, ένας παίκτης πετύχει σε ένα γύρο 20 βαθμούς, το αποτέλεσμα είναι 4 ($20 \div 5 = 4$). Κάθε αποτέλεσμα γύρου που δε διαιρείται με το 5 δεν προσμετράται.

Αν ένα από τα 3 βέλη δε βρει στόχο, το βέλος αυτό θεωρείται βολή χωρίς αποτέλεσμα. Ο πρώτος παίκτης, που θα πετύχει πρώτος βαθμολογία ίση ή μεγαλύτερη από τους επιλεγμένους βαθμούς, είναι ο νικητής. Επιλέξτε τους συνολικούς βαθμούς που πρέπει να επιτευχθούν με το πλήκτρο <SELECT>:

OP1: 51 βαθμοί

OP2: 61 βαθμοί

OP3: 71 βαθμοί

OP4: 81 βαθμοί

OP5: 91 βαθμοί

G18 SHANGHAI

Στο παιχνίδι αυτό πρέπει να πετύχετε το τμήμα ένα στον πρώτο γύρο, το τμήμα δύο στο δεύτερο γύρο κ.λπ. μέχρι το τμήμα 20 και το Bull και/ή το Bull's Eye. Μετρούν μόνο οι επιτυχείς βολές στη σωστή σειρά.

Αν δεν πετύχετε έναν αριθμό, δεν παίρνετε κανένα βαθμό και την επόμενη φορά συνεχίζετε με τον επόμενο αριθμό. Κερδίζει ο παίκτης που μπόρεσε να συγκεντρώσει τους περισσότερους βαθμούς.

Ενεργοποιήστε τις επιλογές παιχνιδιού με το πλήκτρο <SELECT>:

OP1: Το παιχνίδι ξεκινάει με το τμήμα 1.

OP2: Το παιχνίδι ξεκινάει με το τμήμα 5.

OP3: Το παιχνίδι ξεκινάει με το τμήμα 10.

OP4: Το παιχνίδι ξεκινάει με το τμήμα 15.

SUPER SHANGHAI (S)

Αυτό το παιχνίδι παίζεται όπως το Shanghai, μόνο που πρέπει να παίξετε τα τμήματα Double και Triple. Ενεργοποιήστε τις επιλογές παιχνιδιού με το πλήκτρο <SELECT>:

OP1: Το παιχνίδι ξεκινάει με το τμήμα 1.

OP2: Το παιχνίδι ξεκινάει με το τμήμα 5.

OP3: Το παιχνίδι ξεκινάει με το τμήμα 10.

OP4: Το παιχνίδι ξεκινάει με το τμήμα 15.

G19 GOLF

Ρίξτε ο ένας μετά τον άλλον σε γύρους στα πεδία-στόχους των αριθμών 1 - 18 και πετύχετε τους στόχους τον ένα μετά τον άλλο (γύρος 1 = ρίχνετε στο πεδίο-στόχο του αριθμού 1, γύρος 2 = ρίχνετε στο πεδίο-στόχο του αριθμού 2 κ.λπ.). Στόχος του παιχνιδιού είναι να λάβετε όσο το δυνατόν λιγότερους βαθμούς ανά γύρο.

Βαθμολογία επιτυχών βολών:

Triple = 1 βαθμός (η καλύτερη βαθμολογία, ακολουθεί αυτόματα ο επόμενος παίκτης στη σειρά)

Double = 2 βαθμοί

Single = 3 βαθμοί

Αστοχία βολής στο καθορισμένο πεδίο-στόχο = 5 βαθμοί

Ανά πεδίο-στόχο, ο παίκτης έχει στη διάθεσή του 3 βολές.

Αν στην πρώτη βολή πετύχετε ένα Double και είστε ευχαριστημένος, μπορείτε στη συνέχεια να δώσετε τη θέση σας στον επόμενο παίκτη και να κρατήσετε τους 2 βαθμούς για το αντίστοιχο πεδίο-στόχο.

Αν στην πρώτη βολή πετύχετε ένα Single του πεδίου-στόχου, λαμβάνετε 3 βαθμούς. Τότε μπορείτε να αποφασίσετε αν θέλετε να συνεχίσει ο επόμενος παίκτης ή να δοκιμάσετε τη δεύτερη βολή σας.

Αν αποτύχετε να στοχεύσετε το πεδίο-στόχο, η βαθμολογία σας αυξάνεται από 3 σε 5 βαθμούς. Αν η δεύτερη βολή σας είναι καλύτερη και πετύχετε ένα Double, η βαθμολογία σας μειώνεται από 3 σε 2 και έχετε εκ νέου την επιλογή να σταματήσετε ή να δοκιμάσετε να πετύχετε το Triple στην τρίτη βολή, βελτιώνοντας τη βαθμολογία σας (ή μπορεί και να τη χειροτερεύσετε ξανά). Αν υπερβείτε τη βαθμολογία που επιλέξατε ως επιλογή, αποκλείεστε από το παιχνίδι.

Νικητής είναι όποιος παίκτης απομείνει τελευταίος ή έχει τη χαμηλότερη βαθμολογία μετά από 18 πεδία-στόχους.

G20 FOOTBALL

Επιλέξτε το πεδίο παιχνιδιού είτε με βολή πάνω στο στόχο είτε πατώντας ένα πλήκτρο. Μετά την επιλογή καθορίζεται η γραμμή που πρέπει να πετύχετε. Το επιλεγμένο τμήμα είναι το σημείο εκκίνησης και το τμήμα που βρίσκεται απέναντι είναι ο στόχος. Παράδειγμα: Αν έχετε επιλέξει το τμήμα 20, το τμήμα 3 είναι ο στόχος σας.

Το πεδίο παιχνιδιού είναι κατανεμημένο σε 11 τμήματα, που πρέπει να πετύχετε το ένα μετά το άλλο.

Σειρά: Πρώτα το τμήμα Double-20, μετά το εξωτερικό τμήμα Single-20, το Triple-20, το εσωτερικό τμήμα Single-20, το Bull, το Bull's Eye, το Bull, το εσωτερικό τμήμα Single-3, το Triple 3, το εξωτερικό τμήμα Single-3, το τμήμα Double-3. Εμφανίζονται τα τμήματα που πρέπει να πετύχετε.

G21 BASEBALL

Σε αυτό το παιχνίδι παίζετε εννέα γύρους («περιόδους»). Κάθε παίκτης ρίχνει 3 Dart ανά περίοδο.

Τμήμα Single = μία βάση

Τμήμα Double = δύο βάσεις

Τμήμα Triple = τρεις βάσεις

Bull και/ή τμήμα Bull's Eye, «Home Run» (μπορείτε να δοκιμάσετε να το πετύχετε μόνο με το τρίτο Dart)

Στόχος σας είναι να κάνετε όσο το δυνατόν περισσότερα «runs» ανά γύρο. Στην οθόνη εμφανίζονται οι μεμονωμένες βάσεις.

G22 STEEPLECHASE

Το παιχνίδι αυτό είναι ένας δρόμος μετ' εμποδίων, ο οποίος ξεκινάει στο τμήμα 20 και κάνει μία περιστροφή δεξιόστροφα γύρω από τον ηλεκτρονικό στόχο Dart. Το τέρμα είναι το τμήμα 5 και στη συνέχεια πρέπει να πετύχετε ακόμα το Bull και/ή το Bull's Eye.

Στο δρόμο μετ' εμποδίων επιτρέπεται να πετύχετε μόνο τα εσωτερικά τμήματα Single, δηλ. αυτά που βρίσκονται ανάμεσα στο Bull και/ή το Bull's Eye και το δακτύλιο Triple. Τα τμήματα Triple 13, Triple 17, Triple 8 και Triple 5 είναι τα εμπόδια, που πρέπει επίσης να πετύχετε.

G23 ELIMINATION

Στο παιχνίδι αυτό πρέπει με τρεις βολές να ξεπεράσετε τη βαθμολογία του αντιπάλου σας που ήταν πριν από εσάς στη σειρά.

Αν δεν τα καταφέρετε, χάνετε μία ζωή. Επιλέξτε το πλήθος των ζώων με την επιλογή <SELECT>:

OP1: 3 ζωές

OP2: 4 ζωές

OP3: 5 ζωές

G24 HORSESHOES

Σε αυτό το παιχνίδι μετράνε μόνο οι επιτυχείς βολές σας στο 20ό και το 3ο τμήμα. Τα τμήματα Double και Triple μετράνε επίσης στην περιοχή. Επιλέξτε το πλήθος των βαθμών με το πλήκτρο <SELECT>:

OP1: 15 βαθμοί

OP2: 16 βαθμοί

OP3: 17 βαθμοί
OP4: 18 βαθμοί
OP5: 19 βαθμοί έως OP10: 25 βαθμοί

G25 BATTLEGROUNDS

Σε αυτό το παιχνίδι παίρνετε το άνω μισό του ηλεκτρονικού στόχου Dart και πρέπει να πετύχετε το κάτω μισό με τρεις βολές. Ο αντίπαλος αναλαμβάνει το κάτω μισό και πρέπει να πετύχει το άνω μισό. Ποιο μισό θα πάρει ο κάθε παίκτης, αποφασίζεται πριν από το παιχνίδι.

Μπορείτε να ενεργοποιήσετε τις παρακάτω επιλογές με το πλήκτρο <SELECT>:

Battleground Double

Μετράνε μόνο τα τμήματα Double.

Battleground Triple

Μετράνε μόνο τα τμήματα Triple.

Battleground General

Παίζεται όπως το κανονικό Battleground, αλλά για να ολοκληρώσετε πρέπει να πετύχετε το Bull και/ή το Bull's Eye.

Άνω μισό: τμήματα:

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

Κάτω μισό: τμήματα:

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

G26 ADVANCED BATTLEGROUNDS

Το παιχνίδι αυτό παίζεται όπως το κανονικό Battleground. Ωστόσο, εδώ τα τμήματα Double και Triple είναι απαγορευμένα και δεν επιτρέπεται να τα πετύχετε. Αν πετύχετε τα απαγορευμένα τμήματα, χάνετε μία ζωή.

G27 PAINTBALL

Το παιχνίδι αυτό είναι παρόμοιο με το παιχνίδι Battleground. Αν πετύχετε δύο φορές το Bull's Eye, κατακτάτε τη σημαία του αντιπάλου. Στόχος είναι να εξολοθρεύσετε όλα τα αντίπαλα τμήματα ή να κατακτήσετε την αντίπαλη σημαία.

Ενεργοποιήστε τις επιλογές με το πλήκτρο <SELECT>:

Paintball Double

Εδώ μετράνε μόνο τα τμήματα Double και πρέπει να πετύχετε το Bull's Eye τρεις φορές.

Paintball Triple

Εδώ μετράνε μόνο τα τμήματα Triple και πρέπει να πετύχετε το Bull's Eye τρεις φορές.

Αναζήτηση σφαλμάτων

Δεν υπάρχει ρεύμα

Βεβαιωθείτε ότι το τροφοδοτικό είναι τοποθετημένο σε μια πρίζα και ότι η σύνδεση του τροφοδοτικού βρίσκεται στην υποδοχή σύνδεσης του Dartboard.

Δεν υπάρχουν αποτελέσματα

Ελέγξτε αν το παιχνίδι βρίσκεται στη λειτουργία «Ρυθμίσεις» ή «Παύση». Ελέγξτε στη συνέχεια αν υπάρχει εμπλοκή σε πεδία αποτελεσμάτων ή πλήκτρα λειτουργιών.

Εμπλοκή σε στοιχείο αποτελέσματος ή εμπλοκή σε πλήκτρο λειτουργίας

Κατά τη διάρκεια της μεταφοράς ή κατά τη διάρκεια της κανονικής χρήσης του Dartboard ενδέχεται τα στοιχεία αποτελεσμάτων να κολλήσουν κατά διαστήματα και να μη γίνεται πλέον μέτρηση των αποτελεσμάτων.

Ακούγεται ένα προειδοποιητικό σήμα και μια ένδειξη που αναβοσβήνει εμφανίζει το στοιχείο στο οποίο υπάρχει η εμπλοκή.

Τραβώντας μαλακά το Dart από το στοιχείο ή σπρώχνοντας μπρος-πίσω το στοιχείο με ελαφριά πίεση του δακτύλου, μπορείτε να απελευθερώσετε το στοιχείο συνήθως γρήγορα. Το παιχνίδι μπορεί τότε να συνεχιστεί και η μέτρηση αποτελεσμάτων συνεχίζει ακριβώς από το σημείο όπου είχε διακοπεί.

Αφαίρεση σπασμένων μυτών Dart

Οι μύτες Soft-Tip είναι μεν πιο ασφαλείς στη χρήση, δεν κρατούν ωστόσο για πάντα. Αν μια μύτη σπάσει και παραμένει σφηνωμένη στο Dartboard, προσπαθήστε να την τραβήξετε προσεκτικά προς τα έξω με μια κατάλληλη πένσα. Αν η μύτη έχει σπάσει σε τόσο μικρό μήκος, ώστε να μην προεξέχει πλέον από το Dartboard, μπορείτε επίσης να την σπρώξετε προς τα μέσα στο στόχο μέσα από το άνοιγμα. Η μαλακή μύτη δεν μπορεί να προκαλέσει ζημιά στο ηλεκτρονικό σύστημα που βρίσκεται πίσω από το στοιχείο.

Για τη διαδικασία αυτή, ωστόσο, συνιστούμε ρητά να χρησιμοποιήσετε μια καλή μύτη Soft-Tip από ένα Dart. Μην ωθείτε ποτέ μέσα από το Dartboard μια μύτη που έχει σπάσει σε πολύ κοντό μήκος με ένα αιχμηρό μεταλλικό αντικείμενο, καθώς η μεταλλική μύτη μπορεί εύκολα να προκαλέσει ζημιές στο στόχο, αν εισαχθεί πολύ βαθιά μέσα στο Dartboard. Όσο βαρύτερο είναι το Dart, τόσο μεγαλύτερος είναι ο κίνδυνος να σπάσει η μύτη.

Διακυμάνσεις έντασης ηλεκτρικού ρεύματος ή ηλεκτρομαγνητικές διαταραχές

Σε ακραίες καταστάσεις, όταν υπάρχουν έντονες ηλεκτρομαγνητικές παλμικές παρεμβολές, το ηλεκτρονικό σύστημα μπορεί να παρουσιάσει αστοχία λειτουργίας ή να εμφανίσει λανθασμένα αποτελέσματα.

Παραδείγματα:

Σε έντονες καταιγίδες, ακραίες διακυμάνσεις του ηλεκτρικού ρεύματος, ανεπάρκεια τάσης ή τοποθέτηση του παιχνιδιού Dart πολύ κοντά σε ηλεκτρικούς κινητήρες ή συσκευές μικροκυμάτων.

Για να αποκαταστήσετε την κανονική λειτουργία, πρέπει να αφαιρέσετε το φις για αρκετά δευτερόλεπτα και στη συνέχεια να το εισαγάγετε ξανά. Ταυτόχρονα θα πρέπει φυσικά να διασφαλίσετε ότι αντιμετωπίσατε την αιτία της βλάβης.

Αποθήκευση, καθαρισμός

Σημαντικό! Αποσυνδέστε το βύσμα δικτύου από την πρίζα, προτού καθαρίσετε το προϊόν.

Καθαρίζετε μόνο το Dartboard με υγρό πανί καθαρισμού! Το τροφοδοτικό δεν επιτρέπεται να έρχεται σε επαφή με υγρασία!

Σε περίπτωση συχνής χρήσης του προϊόντος, παρουσιάζονται ρύποι κυρίως στην μπροστινή πλευρά λόγω της επαφής με τα δάκτυλα. Καθαρίστε την μπροστινή πλευρά, τα πλήκτρα και τα παράθυρα με ένα υγρό πανί.

Ως διαλυτικό μέσο συνιστούμε νερό με λίγο ήπιο καθαριστικό. Στη συνέχεια σκουπίστε με ένα στεγνό, μαλακό πανί. Σε περίπτωση που δεν χρησιμοποιήσετε το προϊόν για μεγάλο χρονικό διάστημα, καλύψτε το καλύτερα με ένα πανί, για να το προστατεύσετε από τη σκόνη.

Εάν δεν το χρησιμοποιείτε, αποθηκεύετε το προϊόν πάντα στεγνό και καθαρό σε θερμοκρασία δωματίου. **ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ!** Μην καθαρίζετε ποτέ το προϊόν με ισχυρά καθαριστικά.

Υποδείξεις ως προς την απόρριψη



Το διπλανό σύμβολο υποδεικνύει ότι αυτή η συσκευή υπόκειται στην Οδηγία 2012/19/ΕΕ. Αυτή η οδηγία ορίζει ότι δεν πρέπει να απορρίπτετε αυτή τη συσκευή με τα κανονικά οικιακά απορρίμματα στο τέλος της χρήσης της, αλλά πρέπει να την παραδίδετε σε ειδικά διαμορφωμένα σημεία συλλογής, κέντρα ανακύκλωσης ή εταιρείες απόρριψης. Προστατεύετε το περιβάλλον και κάνετε σωστή απόρριψη.

Οι μπαταρίες/συσσωρευτές δεν πρέπει να απορρίπτονται στα οικιακά απορρίμματα. Ενδέχεται να περιέχουν δηλητηριώδη βαρέα μέταλλα και υπόκεινται στους κανονισμούς της διαχείρισης ειδικών αποβλήτων. Ακολουθούν τα χημικά σύμβολα των βαρέων μετάλλων: Cd = κάδμιο, Hg = υδράργυρος, Pb = μόλυβδος. Ως εκ τούτου, απορρίψτε τις χρησιμοποιημένες ή ελαττωματικές μπαταρίες/συσσωρευτές μπαταρίες σε ένα δημοτικό σημείο συλλογής σύμφωνα με τον κανονισμό 2023/1542 της ΕΕ.



Για περαιτέρω πληροφορίες απόρριψης της χρησιμοποιημένης συσκευής μπορείτε να ενημερώνεστε από την κοινότητα ή τη δημοτική διοίκηση. Απορρίπτετε τη συσκευή και τη συσκευασία με φιλικό προς το περιβάλλον τρόπο. Διατηρείτε τα υλικά συσκευασίας (όπως σακούλες μεμβράνης) μακριά από τα παιδιά.



Λαμβάνετε υπόψη την επισήμανση των υλικών συσκευασίας κατά τον διαχωρισμό των αποβλήτων. Επισημαίνονται με συντομογραφίες (α) και νούμερα (b) και έχουν την εξής σημασία: 1 - 7: πλαστικό / 20 - 22: χαρτί και χαρτόνι / 80 - 98: σύνθετα υλικά. Το προϊόν και τα υλικά συσκευασίας του είναι ανακυκλώσιμα. Πρέπει να τα απορρίπτετε ξεχωριστά για την καλύτερη διαχείριση των αποβλήτων.

Υποδείξεις σχετικά με την εγγύηση και τη διαδικασία σέρβις

Το προϊόν έχει κατασκευαστεί με μεγάλη προσοχή και υπό συνεχή έλεγχο. Η DELTA-SPORT HANDELS-KONTOR GmbH παρέχει σε ιδιώτες τελικούς πελάτες τρία χρόνια εγγύηση για αυτό το προϊόν από την ημερομηνία αγοράς (διάρκεια εγγυήσεως), σύμφωνα με τους ακόλουθους όρους. Η εγγύηση ισχύει μόνο για σφάλματα υλικών και επεξεργασίας. Η εγγύηση δεν καλύπτει μέρη που υπόκεινται σε κανονική φθορά και επομένως θεωρούνται φθιρόμενα μέρη (π.χ. μπαταρίες) ή εύθραυστα μέρη όπως διακόπτες ή εξαρτήματα από γυαλί.

Αξιώσεις από αυτή την εγγύηση αποκλείονται, σε περίπτωση που το προϊόν χρησιμοποιήθηκε εσφαλμένα ή καταχρηστικά ή δεν χρησιμοποιήθηκε στα πλαίσια των προβλεπόμενων όρων ή του προβλεπόμενου εύρους χρήσης ή δεν έχουν τηρηθεί προδιαγραφές των οδηγιών χρήσης, εκτός και εάν ο τελικός πελάτης αποδείξει ότι υφίσταται σφάλμα υλικού ή επεξεργασίας, το οποίο δεν οφείλεται σε μια από τις ως άνω καταστάσεις.

Οι αξιώσεις εγγυήσεως ισχύουν μόνο εντός του χρόνου εγγυήσεως και με την υποβολή της γνήσιας απόδειξης αγοράς. Παρακαλείσθε, λοιπόν, όπως φυλάξετε τη γνήσια απόδειξη αγοράς.

Σε περίπτωση παραπόνων, απευθυνθείτε αρχικά στην κάτωθι ανοιχτή γραμμή τηλεφωνικής εξυπηρέτησης ή επικοινωνήστε μαζί μας μέσω email. Εάν υφίσταται θέμα εγγυήσεως, θα επισκευάσουμε ή θα αντικαταστήσουμε δωρεάν το προϊόν ή θα επιστρέψουμε το ποσό αγοράς - σύμφωνα με την κρίση μας. Λοιπά δικαιώματα εκ της εγγυήσεως δεν υφίστανται.

Τα νόμιμα δικαιώματά σας, ειδικά οι αξιώσεις εγγυήσεως έναντι του εκάστοτε πωλητή, δεν περιορίζονται λόγω της παρούσας εγγύησης.

*Με την αντικατάσταση της συσκευής, σύμφωνα με το ΝΟΜΟ 2251/1994, ξεκινάει εκ νέου η περίοδος της εγγύησης. Μετά την λήξη της εγγύησης προκύπτουσες επισκευές είναι με κόστος.

IAN: 487646_2504

GR Σέρβις Ελλάδα
Tel.: 00800 490826606
E-Mail: deltasport@lidl.gr

CY Σέρβις Κύπρος
Tel.: 8009 4241
E-Mail: deltasport@lidl.com.cy

*Ισχύει μόνο για την Ελλάδα

GARANCIJA I GARANTNI LIST

Poštovani,

Ovim putem Vas upoznajemo sa Vašim pravima i obavezama koje proističu iz Zakona o zaštiti potrošača, a u pogledu ostvarivanja prava iz garancije.

Ova garancija ni na koji način ne utiče, niti isključuje prava koja kupac ima u skladu sa važećim Zakonom o zaštiti potrošača po osnovu zakonske odgovornosti prodavca za nesaobraznost robe ugovoru koja traje 2 godine od dana kada je roba predata kupcu.

Davalac garancije ovom izjavom preuzima obavezu da kupcima svojih aparata, a pod uslovima definisanim u ovoj izjavi, obezbedi:

- besplatno otklanjanje kvarova u garantnom roku, koji bi nastali kod uobičajene upotrebe ili zbog grešaka u proizvodnji i materijalu, ili
- zamenu aparata, u garantnom roku predviđenim ovom garancijskom izjavom, u slučaju da opravka nije moguća, ili
- ako otklanjanje kvara nije moguće, kupac ima pravo da zahteva od prodavca povrat novca.

Ukupan rok garancije je 3 godine.

Garantni rok počinje da važi od datuma kupovine proizvoda, odnosno od prijema istog od strane kupca, a što se dokazuje fiskalnim računom.

Garancija važi na teritoriji Republike Srbije.

Kupac može da izjavi reklamaciju usmeno u nekom od prodajnih objekata Lidl Srbija KD, odnosno telefonom, pisanim putem ili elektronskim putem na kontakte kompanije Lidl Srbija KD, uz dostavu fiskalnog računa na uvid.

U cilju ispravnog funkcionisanja proizvod se koristi u skladu sa njegovom namenom i Uputstvom za upotrebu.

Na zahtev kupca, koji je izjavljen u garantnom roku, prodavac će izvršiti otklanjanje kvarova i nedostataka na proizvodu u roku predviđenom Zakonom.

Garantni uslovi:

Pre obraćanja prodavcu za tehničku pomoć, potrebno je proveriti ispravnost instalacije i ostalih potrebnih uslova naznačenih u Uputstvu za upotrebu.

Kupac je dužan da prodavcu preda sve pripadajuće delove proizvoda koje je preuzeo u trenutku kupovine.

Popravke u roku garancije:

Garancija važi počev od dana kada je roba predata kupcu, a na osnovu fiskalnog odsečka. U istom periodu davalac garancije, odnosno prodavac je u obavezi da otkloni sve tehničke kvarove bez naknade, u zakonskom roku.

Garancija ne važi u sledećim slučajevima:

1. Ukoliko prodavcu uz aparat nije priložen fiskalni račun sa datumom prodaje.
2. Ukoliko je kvar prouzrokovan udarom groma, strujnim udarom ili sličnim delovanjem spoljne sile na sam uređaj (požar, poplava, naponski udar..).
3. Ukoliko su nastali kvarovi i oštećenja na uređaju posledica delovanja spoljnih uticaja, kao što su: velika vlaga, previsoka i suviše niska temperatura (pucanje cevi usled smrzavanja, oštećenja gumenih delova, rđanje, itd.)
4. Ukoliko proizvod nije korišćen u skladu sa Uputstvom za upotrebu.
5. Ukoliko je proizvod pokušalo da popravi treće neovlašćeno lice.
6. Ukoliko proizvod nije korišćen u skladu sa namenom.
7. Ukoliko je čišćenje i održavanje uređaja urađeno protivno Uputstvu za upotrebu.
8. Ukoliko je proizvod korišćen u profesionalne svrhe.

Naziv proizvoda:	Elektronska pikado tabla
Model:	Delta-Sport-Nr.: DL-15038, DL-15039
IAN / Serijski broj:	IAN: 487646_2504
Proizvođač:	DELTA-SPORT HANDELSKONTOR GMBH • Wragekamp 6 • 22397 Hamburg GERMANY
Davalac garancije- uvoznik:	Lidl Srbija KD, Prva južna radna 3, 22330 Nova Pazova, Republika Srbija, Tel.: 0800 300 180, E-Mail: kontakt@lidl.rs
Datum predaje robe potrošaču:	datum sa fiskalnog računa
Uvozi i stavlja u promet:	Lidl Srbija KD, Prva južna radna 3, 22330 Nova Pazova, Republika Srbija, Tel.: 0800 300 180, E-Mail: kontakt@lidl.rs