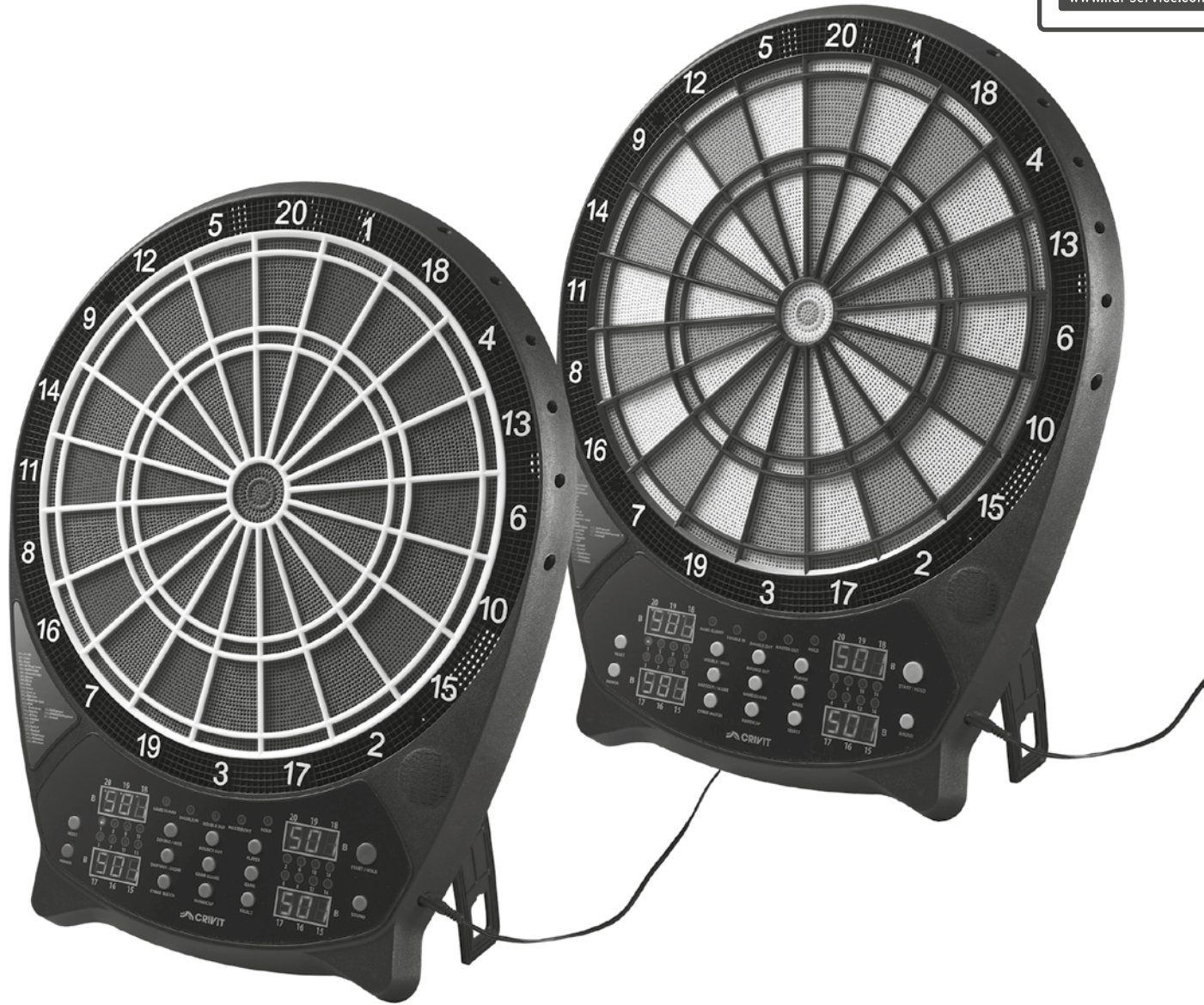


FR BE
Dépliez la page avec les illustrations avant la lecture et informez-vous ensuite au sujet des fonctions de l'appareil.

NL BE
Klap voor het lezen de pagina met de afbeeldingen open en maak u vervolgens vertrouwd met alle functies van het apparaat.

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



JEU DE FLÉCHETTES ÉLECTRONIQUE

FR BE
JEU DE FLÉCHETTES ÉLECTRONIQUE
Règles du jeu et notice d'utilisation

DE AT CH
ELEKTRONISCHE DARTSCHEIBE
Spiel- und Bedienungsanleitung

NL BE
ELEKTRONISCH DARTBORD
Spelregels en bedieningshandleiding



FR/BE	Consignes d'utilisation et de sécurité	Page	06
NL/BE	Bedienings- en veiligheidstips	Pagina	15
DE/AT/CH	Bedienungs- und Sicherheitshinweise	Seite	24

FR
Cet appareil, ses accessoires et cordons se recyclent

À DÉPOSER EN MAGASIN

OU

À DÉPOSER EN DÉCHÈTERIE

Points de collecte sur www.quefairedemesdechets.fr
Privilégiez la réparation ou le don de votre appareil !

FR
CET ARTICLE SE TRIE

ASSOCIATION

OU

MAGASIN

OU

DÉCHÈTERIE

quefairedemesdechets.fr

DELTA-SPORT HANDELSKONTOR GMBH
Wragekamp 6 • 22397 Hamburg
GERMANY
07/2025
Delta-Sport-Nr.: DL-15038, DL-15039

IAN 487646_2501



IAN 487646_2501

FR BE	NL BE	DE AT CH
Étendue de la livraison6	Leveringsomvang15	Lieferumfang24
Caractéristiques techniques6	Technische gegevens15	Technische Daten24
Utilisation conforme à sa destination6	Beoogd gebruik15	Bestimmungsgemäße Verwendung24
Consignes de sécurité6	Veiligheidstips15	Sicherheitshinweise24
Danger de mort !6	Levensgevaar!15	Lebensgefahr!24
Risque de blessure !6	Kans op lichamelijk letsel!15	Verletzungsgefahr!24
Éviter les dommages matériels !7	Voorkomen van materiële schade!16	Vermeidung von Sachschäden!25
Instructions de montage7	Montagehandleiding16	Montageanleitung25
Montage de la cible7	Montage van het dartbord16	Montage des Dartboards25
Montage des fléchettes7	Montage van de darts16	Montage der Darts25
Montage des pieds7	Montage van de voeten16	Montage der Standfüße25
Désignation et fonction des pièces7	Naam en functie van de onderdelen16	Bezeichnung und Funktion der Teile25
Utilisation de la cible7	Bediening van het dartbord16	Bedienung des Dartboards25
Allumer et éteindre7	In-/uitschakelen16	Ein-/Ausschalten25
Touches de fonction8	Functietoetsen17	Funktionstasten26
Réglage et déroulement du jeu8	Spelinstelling en -verloop17	Spieleinstellung und -ablauf26
Déroulement du jeu8	Spelverloop17	Spielablauf26
Sélection du jeu et liste des options de jeu9	Spelkeuze en lijst met spelopties18	Spielauswahl und Liste der Spieloptionen27
Jeux10	Spellen19	Spiele28
Recherche d'erreurs13	Probleemoplossing22	Fehlersuche31
Stockage, nettoyage13	Opslag, reiniging22	Lagerung, Reinigung31
Mise au rebut13	Afvalverwerking22	Hinweise zur Entsorgung31
Indications concernant la garantie et le service après-vente14	Opmerkingen over garantie en serviceafhandeling22	Hinweise zur Garantie und Serviceabwicklung32

Félicitations !

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



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

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

Étendue de la livraison

1 jeu de fléchettes électronique
(avec deux pieds)
12 tiges
12 barillets
12 ailettes
112 soft-tip (pointes)
1 adaptateur secteur
4 vis et chevilles
1 ligne de délimitation
1 gabarit
1 règles du jeu et notice d'utilisation

Caractéristiques techniques

Jeu de fléchettes électronique

Modèle : DL-15038, DL-15039
Dimensions : env. 42 x 51,7 x 2,6 cm
(l x h x L)

Valeurs de raccordement :
9 V $\equiv$ 500 mA

Adaptateur secteur

Modèle : UE : GQ06-090050-ZG

Modèle : Royaume-Uni :

GQ06-090050-AB

Entrée :

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

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

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

Manufacturer : Dong Guan City
GangQi Electronic Co., Ltd.

Trade mark : N/A

Commercial Number :

914419007929512928

Address : Privately Operated

Industrial District,

ShiYong, 532600 Heng Li Town,

Dong Guan, Guangdong, People's
Republic of China

Modèle :

EU : GQ06-090050-ZG

UK : GQ06-090050-AB

Tension d'entrée : 100 - 240 V

Fréquence de courant alternatif

d'entrée : 50/60 Hz

Tension de sortie : 9,0 V

Courant de sortie : 0,5 A

Rendement moyen en mode actif :
78,57 %

Rendement à charge faible (10 %) :
/ %

Consommation énergétique hors
charge : 0,069 W



= classe de protection II



Symbole de courant continu



Symbole de courant alternatif



Polarité de la fiche creuse



La fiche ne doit pas être
utilisée si les broches sont
tordues !



Herstellungsdatum
(Monat/Jahr): 07/2025



Par la présente, Delta-Sport
Handelskontor GmbH dé-
clare que cet article est conforme
aux exigences essentielles et aux
autres dispositions applicables.

Utilisation conforme à sa destination

Cet article est un appareil sportif
et ne convient pas aux enfants de
moins de 14 ans !

L'article comporte des petites
pièces que les enfants risquent
d'avaler et nécessite une précision
de lancer, une concentration ainsi
que des hautes exigences de motri-
cité en tant qu'appareil sportif.

L'article est destiné à un usage privé
en intérieur et n'est pas prévu pour
un usage commercial ou une utili-
sation en extérieur.

Cet article est exclusivement appro-
prié pour une utilisation avec des
fléchettes à pointe souple (soft-tip).
Une utilisation de fléchettes avec
des pointes en acier occasionnera
des endommagements irrépa-
rables. Retirez le film protecteur de
la cible.

Consignes de sécurité



Danger de mort !

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



Risque de blessure !

- Cet article n'est pas destiné à être utilisé par des personnes (y compris des enfants) disposant de facultés physiques, sensorielles ou mentales réduites ou manquant d'expérience et / ou manquant de connaissances, à moins que celles-ci se trouvent sous la surveillance d'une personne responsable de leur sécurité ou que celle-ci leur ait donné les instructions relatives à l'utilisation de l'article.
- Les enfants doivent se trouver sous surveillance afin de s'assurer qu'ils ne jouent pas avec l'article.
- Le nettoyage et l'entretien par l'utilisateur ne doivent pas être effectués par des enfants non surveillés.
- Ne lancez et ne visez pas avec des fléchettes sur des personnes ou des animaux.
- Veuillez veiller à ce que lors de l'utilisation, l'article se situe ou soit mis en place à un endroit difficilement accessible pour les personnes.
- Ne pas fixer sur des portes !
- Les pointes métalliques ne doivent pas être utilisées !
- Aucune modification ne doit être apportée à l'article !
- Utilisez l'adaptateur secteur uniquement avec la cible électronique DL-15038, DL-15039.
- Utilisez uniquement l'adaptateur secteur fourni !

- Commencez par débrancher l'adaptateur du réseau électrique avant de déconnecter la liaison entre l'adaptateur et la cible.
- L'adaptateur secteur est uniquement adapté à une utilisation à l'intérieur. Tenez-le éloigné de toute humidité.
- N'utilisez plus l'adaptateur secteur en cas de dommage au niveau du boîtier ou de la conduite vers l'article.
- Déconnectez l'article du réseau électrique, quand vous ne l'utilisez pas pendant une longue durée.
- La conduite de sortie ne peut être court-circuitée.
- La conduite de raccordement extérieure de ce transformateur ne peut pas être remplacée ; si la conduite est endommagée, le transformateur doit être mis au rebut.
- Utilisez uniquement des pièces de rechange d'origine en cas de défaut !

⚠ Éviter les dommages matériels !

- Utilisez exclusivement des pointes de rechange appropriées afin d'éviter un refus de la fléchette par la cible. Les pointes longues ne sont pas recommandées pour les cibles électroniques. Elles se plient rapidement ou cassent facilement (élimination de pointes cassées de la cible – Recherche d'erreurs).

- N'exposez pas l'article à des conditions météorologiques ou à des températures extrêmes.
- Protégez l'article de la pluie et de l'humidité. L'électronique pourrait en être endommagée.

Instructions de montage

Montage de la cible (fig. B et C)

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

Montage des fléchettes (fig. D)

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

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

Montage des pieds (fig. E)

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

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

Remarque : assurez-vous que le sol est adapté à la charge et que les points d'appui ne peuvent pas s'enfoncer.

Remarque : réglez tous les points d'appui de manière à ce qu'ils touchent le sol et assurent la stabilité.

Désignation et fonction des pièces

(fig. A et C)

- ❶ Simple / Single : Points comme indiqué
- ❷ Double / Double : Points x 2
- ❸ Triple / Triple : Points x 3
- ❹ Bull : l'anneau extérieur vaut 25 points, le Bull's Eye vaut 50 points
- ❺ Anneau : lancer sur les côtés, pas de point
- ❻ Haut-parleur
- ❼ Prise pour adaptateur réseau
- ❽ 4 affichages à LED
- ❾ Touches de fonction
- ❿ Liste de jeu
- ⓫ Support à fléchettes
- ⓬ Trous
- ⓭ Dispositif d'accrochage (dos)

Utilisation de la cible

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

Allumer et éteindre

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

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

Touches de fonction

(fig. A)

POWER

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

GAME

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

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

SELECT

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

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

PLAYER

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

Vous pouvez jouer avec 1 à 16 joueurs ou en équipes (2 - 2 à 8 - 8). Pendant un jeu, appuyer sur la touche PLAYER permet d'afficher le nombre de points des quatre premiers joueurs.

Maintenez la touche PLAYER appuyée pour voir le nombre de points des autres joueurs.

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

DOUBLE / MISS

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

Appuyer 1x : Double In,

Appuyer 2x : Double Out (témoin rouge dans le tableau de score gauche, 10),

Appuyer 3x : avec Double In, Double Out,

Appuyer 4x : Master Out,

Appuyer 5x : Double In / Master Out,

Appuyer 6x : tout est désélectionné - pas de LED.

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

SOUND

Préréglage : SOUND volume 4.

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

START / HOLD

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

CYBER MATCH

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

Remarque : après le niveau de jeu C5, le système passe automatiquement à la sélection des joueurs. En appuyant une nouvelle fois sur la touche CYBER MATCH, vous pouvez sauter la sélection des joueurs.

Remarque : suite à un lancer, vous pouvez supprimer le dernier lancer et le répéter en appuyant sur la touche CYBER MATCH.

Appuyez sur la touche DARTOUT / SCORE pour obtenir une recommandation de lancer électronique dans les jeux 301, 401, 501 etc., à un score de 160 ou moins. Les lancers Double et Triple sont désignés par 2 et 3 traits.

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

BOUNCE OUT

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

RESET

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

Remarque : en appuyant sur la touche RESET, le dernier volume réglé est enregistré.

GAME GUARD

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

HANDICAP

Cette touche vous permet de régler différents niveaux de difficultés pour les différents joueurs avant le démarrage du jeu.

Appuyez sur la touche <PLAYER> et sélectionnez le joueur 1. Appuyez sur la touche <HANDICAP> et réglez le handicap pour le joueur 1. Appuyez sur la touche <PLAYER> et sélectionnez le joueur 2. Réglez le handicap pour le joueur 2. Réglez autant de handicaps que de joueurs.

Appuyez sur la touche START / HOLD pour démarrer un jeu.

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

Réglage et déroulement du jeu

Réglez un jeu comme suit :

1. À l'aide de la touche <GAME> sélectionnez un jeu de votre choix.
2. Appuyez sur la touche <PLAYER>, pour déterminer le nombre de joueurs (1 à 16 joueurs).
- Remarque :** si vous appuyez sur la touche <CYBERMATCH>, vous jouez contre l'ordinateur.
3. Avec la touche <HANDICAP>, réglez le niveau de difficulté pour chaque joueur.
4. Appuyez sur la touche <DOUBLE / MISS> pour les jeux 301 - 901, pour sélectionner d'autres options.
5. Appuyez sur la touche <START / HOLD> pour démarrer le jeu.

Déroulement du jeu

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

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

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

Sélection du jeu et liste des options de jeu

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

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

Jeux

G01 301 - 901

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

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

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

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

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

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

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

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

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

G02 CRICKET

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

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

Sélectionnez les différentes options avec la touche <SELECT>.

NO-SCORE-CRICKET

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

Sélectionnez cette option avec la touche <SELECT>.

G03 SCRAM

(pour 2 joueurs ou 2 équipes)

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

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

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

G04 CUT THROAT CRICKET

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

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

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

G05 ENGLISH CRICKET

(uniquement pour 2 joueurs)

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

G06 ADVANCED CRICKET

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

G07 SHOOTER

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

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

OP1 : 6 tours

OP2 : 7 tours

OP3 : 8 tours

OP4 : 9 tours

OP5 : 10 tours

OP6 : 11 tours

OP7 : 12 tours

G08 BIG SIX

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

Votre adversaire essaie maintenant de toucher le 6. Si vous touchez le segment cible durant les deux premiers lancers, le troisième lancer décide du nouveau segment cible. Vous avez gagné, lorsque votre adversaire perd toutes ses vies en premier.

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

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

G09 OVERS

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

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

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

G10 UNDERS

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

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

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

G11 COUNT UP

Dans ce jeu, votre but est d'atteindre un nombre de points précis. Chaque lancer réussi est comptabilisé. Le joueur qui obtient ou dépasse le nombre de points sélectionné en premier a gagné.

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

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

G12 HIGH SCORE

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

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

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

G13 ROUND THE CLOCK

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

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

ROUND THE CLOCK Double

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

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

Sélectionnez les options avec la touche <SELECT> :

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

ROUND THE CLOCK Triple

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

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

Sélectionnez les options avec la touche <SELECT> :

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

G14 KILLER

Pour deux joueurs ou plus. Sélectionnez un chiffre que vous voulez toucher. L'écran LED indique SEL.

Ce numéro est le votre et tous les joueurs doivent choisir différents numéros. Dès que chaque joueur a sélectionné un numéro, vous devez toucher le segment Double dans le segment de votre choix pour obtenir le statut Killer. Vous êtes un Killer, en touchant les segments des autres joueurs, vous pouvez les « tuer ». Le joueur concerné perd alors une vie et n'est lui-même plus un Killer. Pour retrouver le statut Killer, le joueur doit toucher à nouveau le segment sélectionné dans le segment Double. Si en tant que Killer vous touchez par inadvertance votre propre segment, vous perdez à nouveau votre statut et une vie. Celui qui reste en dernier gagne.

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

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

G15 DOUBLE DOWN

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

G16 Forty One

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

G17 ALL FIVES

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

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

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

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

G18 SHANGHAI

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

Si vous manquez un chiffre, il n'y a pas de points et le jeu continue avec le chiffre suivant. Le joueur qui a réussi à marquer le plus de points gagne. Sélectionnez les options de jeu avec la touche <SELECT> :

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

SUPER SHANGHAI (S)

Ce jeu se joue comme le jeu Shanghai, la seule différence est que vous devez uniquement toucher les segments Double et Triple.

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

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

G19 GOLF

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

Scores :

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

Double = 2 points

Single = 3 points

Pas de lancer réussi dans le champ défini = 5 points

Par champ, le joueur 3 a trois lancers. Si vous êtes satisfait après un lancer Double dès la première fléchette, vous pouvez directement passer votre tour au joueur suivant et obtenir 2 points pour le champ correspondant.

Si vous obtenez lors de votre premier lancer un Single du champ à toucher, vous obtenez 3 points. Vous pouvez maintenant décider de passer votre tour au joueur suivant ou d'utiliser votre second lancer.

Si vous ratez le champ à toucher, votre score passe de 3 à 5 points. Si vous vous améliorez dans le second lancer avec un Double, votre score baisse de 3 à 2, et vous pouvez à nouveau choisir d'arrêter ou vous avez encore la possibilité de vous améliorer avec un Triple (ou d'empirer) avec un troisième lancer. Si vous dépassez le score choisi par option, vous êtes éliminé du jeu. Le gagnant est le dernier joueur restant ou qui présente après le champ 18 le score le plus faible.

G20 FOOTBALL

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

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

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

G21 BASEBALL

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

Segment Single = une station

Segment Double = deux stations

Segment Triple = trois stations

Segment Bull et / ou Bull 's Eye,

« Home Run » (peut uniquement être tenté avec une troisième fléchette)

Votre objectif est d'obtenir autant de « runs » que possible par tour.

Chaque station s'affiche à l'écran.

G22 STEEPLECHASE

Ce jeu est une course aux obstacles, qui débute dans le segment 20 et se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre autour du jeu de fléchettes électronique. La fin se trouve au segment 5, vous devez alors encore toucher le Bull et / ou le Bull 's Eye.

Pour la course aux obstacles, vous ne devez toucher que les éléments Single intérieurs, c'est-à-dire ceux qui se trouvent entre le Bull et / ou le Bull 's Eye et le Triple-Ring. Les segments Triple 13, Triple 17, Triple 8 et Triple 5 sont les obstacles que vous devez toucher.

G23 ELIMINATION

Pour ce jeu, vous devez dépasser le nombre de points de votre adversaire, dont c'était le tour avant vous. Si vous n'y parvenez pas, vous perdez une vie.

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

OP1 : 3 vies
OP2 : 4 vies
OP3 : 5 vies

G24 HORSESHOES

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

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

OP1 : 15 points
OP2 : 16 points
OP3 : 17 points
OP4 : 18 points
OP5 : 19 points jusqu'à OP10 : 25 points

G25 BATTLEGROUND

Dans ce jeu, vous prenez en charge la moitié supérieure du jeu de fléchettes électronique et devez toucher la moitié inférieure avec vos trois lancers.

L'adversaire prend en charge la moitié inférieure et doit toucher la moitié supérieure. Vous décidez avant le jeu qui prend en charge quelle moitié.

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

Battleground Double

Seuls les segments Double comptent.

Battleground Triple

Seuls les segments Triple comptent.

Battleground General

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

Moitié supérieure : Segments :

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

Moitié inférieure : Segments :

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

G26 ADVANCED BATTLEGROUND

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

G27 PAINTBALL

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

Sélectionnez les options avec la touche <SELECT> :

Paintball Double

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

Paintball Triple

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

Recherche d'erreurs

Pas de courant

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

Pas de résultats

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

Élément de résultats coincé ou touche de fonction coincée

Lors du transport ou durant le fonctionnement normal de la cible, il peut se produire que les éléments de résultats viennent momentanément à coincer et que les résultats ne soient plus comptabilisés. Un signal d'avertissement retentit et un affichage indique en clignotant l'élément coincé.

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

Retirer les pointes de fléchettes cassées

Les Soft-Tips présentent une bonne sécurité de manipulation, mais ne durent pas éternellement. Si une pointe vient à casser et reste plantée dans la cible, essayez alors de la retirer avec précaution à l'aide d'une pince appropriée. Si une pointe est cassée de manière telle à ne plus dépasser de la surface de la cible, elle peut également être poussée dans l'ouverture dans la cible. La pointe souple ne peut pas endommager l'électronique se situant derrière l'élément.

Pour cette opération, nous recommandons cependant expressément l'utilisation d'un Soft-Tip (pointe souple) encore en bon état d'une fléchette. Une pointe cassée de manière à ne plus dépasser de la surface de la cible ne doit jamais être introduite dans la cible en poussant à l'aide d'un objet métallique pointu, une pointe métallique pouvant facilement endommager la cible, si celle-ci est introduite trop profondément. Plus la fléchette est lourde, plus le risque que la pointe casse est grand.

Variations de courant ou perturbations électromagnétiques

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

Exemples :

En cas d'orages violents, de variations extrêmes du courant du secteur, de manque de tension ou de mise en place du jeu de fléchettes trop près de moteurs électriques ou d'appareils à microondes. Pour revenir au fonctionnement normal, la fiche secteur doit être retirée plusieurs secondes et être de nouveau branchée. Vous devez naturellement vous assurer ici que la cause de la défaillance a été éliminée.

Stockage, nettoyage

Important ! Débranchez la prise avant de nettoyer l'article.

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

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

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

Lorsque vous n'utilisez pas l'article, rangez-le toujours dans un endroit sec et propre à une température ambiante.

IMPORTANT ! Ne jamais laver avec des produits de nettoyage agressifs.

Mise au rebut



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

Protégez l'environnement et procédez à une élimination dans le respect des normes en vigueur.

Les piles/batteries ne doivent pas être jetées avec les ordures ménagères. Elles peuvent contenir des métaux lourds toxiques et sont soumises à un traitement spécial des déchets. Les symboles chimiques des métaux lourds sont les suivants : Cd = cadmium, Hg = mercure, Pb = plomb. C'est pourquoi vous devez remettre les piles/batteries usagés ou défectueux à un point de collecte communal, conformément au règlement européen 2023/1542.



Ce produit est recyclable. Il est soumis à la responsabilité élargie du fabricant et est collecté séparément.



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



Notez le marquage des matériaux d'emballage lors du tri des déchets. Ceux-ci sont marqués par les abréviations (a) et les chiffres (b) avec la signification suivante : 1 - 7 : plastique / 20 - 22 : papier et carton / 80 - 98 : matériaux composites.

Le produit et les matériaux d'emballage sont recyclables. Éliminez-les séparément pour une meilleure gestion des déchets.

Indications concernant la garantie et le service après-vente

L'article a été produit avec grand soin et sous un contrôle constant. DELTA-SPORT HANDELSKONTOR GmbH accorde au client final privé une garantie de trois ans sur cet article à compter de la date d'achat (période de garantie) conformément aux dispositions suivantes. La garantie ne vaut que pour les défauts de matériaux et de fabrication. La garantie ne couvre pas les pièces soumises à une usure normale, lesquelles doivent donc être considérées comme des pièces d'usure (comme p. ex., les piles), de même qu'elle ne couvre pas les pièces fragiles, telles que les interrupteurs ou les pièces fabriquées en verre. Les réclamations au titre de cette garantie sont exclues si l'article a été utilisé de manière abusive ou inappropriée, hors du cadre de son usage ou du champ d'application prévu ou si les instructions de la notice d'utilisation n'ont pas été respectées, à moins que le client final ne prouve que l'article présentait un défaut de matériau ou de fabrication n'étant pas dû à l'une des conditions mentionnées ci-dessus. Les réclamations au titre de la garantie ne peuvent être adressées pendant la période de garantie qu'en présentant le ticket de caisse original. Veuillez pour cela conserver le ticket de caisse original. Ceci s'applique également aux pièces remplacées et réparées. Si vous avez des plaintes à formuler, veuillez d'abord contacter le service d'assistance téléphonique ci-dessous ou nous contacter par courrier électronique. Si le cas est couvert par la garantie, nous nous engageons - à notre appréciation - à réparer ou à remplacer l'article gratuitement pour vous ou à vous rembourser le prix d'achat. Aucun autre droit ne découle de la garantie. Vos droits légaux, en particulier les droits de garantie contre le vendeur concerné, ne sont pas limités par cette garantie.

*Article L217-16 du Code de la consommation

Lorsque l'acheteur demande au vendeur, pendant le cours de la garantie commerciale qui lui a été consentie lors de l'acquisition ou de la réparation d'un bien meuble, une remise en état couverte par la garantie, toute période d'immobilisation d'au moins sept jours vient s'ajouter à la durée de la garantie qui restait à courir. Cette période court à compter de la demande d'intervention de l'acheteur ou de la mise à disposition pour réparation du bien en cause, si cette mise à disposition est postérieure à la demande d'intervention. Indépendamment de la garantie commerciale souscrite, le vendeur reste tenu des défauts de conformité du bien et des vices rédhibitoires dans les conditions prévues aux articles L217-4 à L217-13 du Code de la consommation et aux articles 1641 à 1648 et 2232 du Code Civil.

Article L217-4 du Code de la consommation

Le vendeur livre un bien conforme au contrat et répond des défauts de conformité existant lors de la délivrance. Il répond également des défauts de conformité résultant de l'emballage, des instructions de montage ou de l'installation lorsque celle-ci a été mise à sa charge par le contrat ou a été réalisée sous sa responsabilité.

Article L217-5 du Code de la consommation

Le bien est conforme au contrat :
1° S'il est propre à l'usage habituellement attendu d'un bien semblable et, le cas échéant :

- s'il correspond à la description donnée par le vendeur et posséder les qualités que celui-ci a présentées à l'acheteur sous forme d'échantillon ou de modèle ;
- s'il présente les qualités qu'un acheteur peut légitimement attendre eu égard aux déclarations publiques faites par le vendeur, par le producteur ou par son représentant, notamment dans la publicité ou l'étiquetage ;

2° Ou s'il présente les caractéristiques définies d'un commun accord par les parties ou être propre à tout usage spécial recherché par l'acheteur, porté à la connaissance du vendeur et que ce dernier a accepté.

Article L217-12 du Code de la consommation

L'action résultant du défaut de conformité se prescrit par deux ans à compter de la délivrance du bien.

Article 1641 du Code civil

Le vendeur est tenu de la garantie à raison des défauts cachés de la chose vendue qui la rendent impropre à l'usage auquel on la destine, ou qui diminuent tellement cet usage que l'acheteur ne l'aurait pas acquise, ou n'en aurait donné qu'un moindre prix, s'il les avait connus.

Article 1648 1er alinéa du Code civil

L'action résultant des vices rédhibitoires doit être intentée par l'acquéreur dans un délai de deux ans à compter de la découverte du vice.

Les pièces détachées indispensables à l'utilisation du produit sont disponibles pendant la durée de la garantie du produit.

IAN : 487646_2501

(FR) Service France
Tel. : 0800 919 270
E-Mail : deltasport@lidl.fr

(BE) Service Belgique
Tel. : 0800 12089
E-Mail : deltasport@lidl.be

*n'est valable que pour la France

Gefeliciteerd!

Met uw aankoop hebt u voor een hoogwaardig artikel gekozen. Zorg ervoor dat u voor de ingebruikname met het artikel vertrouwd raakt.



Lees hiervoor de volgende spelregels en bedieningshandleiding zorgvuldig door.

Gebruik het artikel alleen zoals omschreven en voor het aangegeven doel. Bewaar deze spelregels en bedieningshandleiding goed. Geef alle documenten mee als u het artikel aan iemand anders geeft.

Leveringsomvang

1 x elektronisch dartbord
(incl. twee voeten)
12 x shaft
12 x barrel
12 x flight
112 x soft-tip (punt)
1 x netadapter
4 x schroeven en pluggen
1 x werplijn
1 x boormal
1 x spelregels en
bedieningshandleiding

Technische gegevens

Elektronisch dartbord

Model: DL-15038, DL-15039

Afmetingen: ca. 42 x 51,7 x 2,6 cm
(b x h x l)

Aansluitwaarden: 9 V $\equiv$ 500 mA

Netadapter

Model: EU: GQ06-090050-ZG

Model: VK: GQ06-090050-AB

Ingang:

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

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

Naam of handelsmerk van de fabrikant, handelsregisternummer en adres:

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

Typeaanduiding:

EU: GQ06-090050-ZG

UK: GQ06-090050-AB

Ingangsspanning: 100 - 240 V

Ingangswisselstroomfrequentie:
50/60 Hz

Uitgangsspanning: 9,0 V

Uitgangsstroom: 0,5 A

Gemiddelde efficiëntie in bedrijf:

78,57 %

Efficiëntie bij geringe last (10%): / %

Opgenomen vermogen bij nullast:

0,069 W



= beschermingsklasse II



Symbol voor gelijkspanning



Symbol voor wisselspanning



Polariteit van de DC-stekker



De stekker mag niet worden gebruikt als de pennen verbogen zijn!



Productiedatum
(maand/jaar): 07/2025



Delta-Sport Handelskontor GmbH verklaart hierbij dat dit artikel voldoet aan de essentiële eisen en de overige relevante bepalingen.

Beoogd gebruik

Dit artikel is een sportartikel en niet geschikt voor kinderen jonger dan 14 jaar!

Het artikel bevat kleine onderdelen die door kinderen kunnen worden ingeslikt en vereist als sportartikel nauwkeurigheid bij het richten, concentratie en goede motorische vaardigheden.

Het artikel is uitsluitend bestemd voor privégebruik binnenshuis en niet voor industrieel gebruik of voor gebruik buitenshuis bedoeld.

Dit artikel is uitsluitend geschikt voor gebruik met darts met een zachte punt (soft-tip). Het gebruik van darts met stalen punten veroorzaakt onherstelbare schade. Verwijder de beschermfolie van het dartbord.

Veiligheidstips



Levensgevaar!

- Laat kinderen nooit zonder toezicht alleen met het verpakkingsmateriaal. Er bestaat verstikkingsgevaar!



Kans op lichamelijk letsel!

- Dit artikel is niet bestemd om door personen (inclusief kinderen) met beperkte fysieke, zintuiglijke of geestelijke vaardigheden, of met gebrekkige ervaring en/of kennis, gebruikt te worden, tenzij er toezicht op hen wordt gehouden door een persoon die verantwoordelijk is voor hun veiligheid, of van u aanwijzingen ontvangen hoe het artikel gebruikt dient te worden.
- Er dient toezicht op kinderen gehouden te worden om ervoor te zorgen dat ze niet met het artikel spelen.
- Reiniging en onderhoud door de gebruiker mogen niet door kinderen zonder toezicht worden uitgevoerd.
- Werp en richt de darts niet op personen of dieren.
- Let erop dat het artikel zich bij het gebruik, indien mogelijk, op een voor personen ontoegankelijke plaats bevindt resp. opgesteld wordt.
- Niet aan deuren bevestigen!
- Metalen punten mogen niet worden gebruikt!
- Het artikel mag niet worden gemodificeerd!
- Gebruik de netadapter alleen in combinatie met dartbord DL-15038, DL-15039.
- Gebruik uitsluitend de meegeleverde netadapter!

- Koppel eerst de netadapter van het elektriciteitsnet los, voordat u de aansluiting tussen de netadapter en het dartbord losmaakt.
- De netadapter is alleen geschikt voor gebruik binnenshuis. Houd hem weg van vochtigheid.
- Gebruik de netadapter niet meer wanneer de behuizing of de kabel van het artikel is beschadigd.
- Koppel het artikel los van het elektriciteitsnet als u hem gedurende langere tijd niet gebruikt.
- De uitgangskabel mag niet worden kortgesloten.
- De buitenste verbindingkabel van deze transformator kan niet worden vervangen; als de kabel is beschadigd, dient de transformator te worden weggegooid.
- Gebruik bij een defect uitsluitend originele vervangingsonderdelen!

⚠ Voorkomen van materiële schade!

- Gebruik uitsluitend geschikte punten ter vervanging om het terugkaatsen van de darts van het dartbord te voorkomen. Lange punten worden voor elektronische dartborden niet aanbevolen. Ze verbuigen snel of breken gemakkelijk af (raadpleeg voor de verwijdering van afgebroken punten uit het dartbord "Probleemoplossing").

- Stel het artikel niet bloot aan extreme weersomstandigheden of temperaturen.
- Bescherm het artikel tegen nattigheid en vocht. De elektronica kan worden beschadigd.

Montagehandleiding

Montage van het dartbord (afb. B en C)

1. Kies een geschikte plek met ca. 3 m vrije ruimte.
2. De "werplijn" bevindt zich op 2,37 m van het dartbord. Bevestig het dartbord zodanig op de muur dat het midden van de bull's eye zich op een hoogte van 1,73 m boven de vloer bevindt.
3. Markeer met een potlood de betreffende boorgaten met behulp van de meegeleverde boormal. De met "+" gemerkte markeringen tonen de ophanghaken van het dartbord. De met een "O" gemerkte markeringen tonen de openingen van het dartbord voor een duurzame wandmontage.
4. Monteer het dartbord op de ophanghaak (13) (3 schroeven) of met de duurzame wandmontage (12) (4 schroeven). Het kruis in het midden van de boormal geeft de hoogte van de bull's eye op het dartbord aan. Monteer vervolgens het dartbord met de bijgeleverde schroeven en pluggen.

Montage van de darts (afb. D)

Schroef de punt en de shaft zoals afgebeeld op de barrel en steek de uitgevouwen flights in de kruisgleuf.
Aanwijzing: let erop dat de punt aan de afgevlakte zijde van de handgreep vastgedraaid wordt.

Montage van de voeten (afb. E)

In plaats van de wandmontage kunt u het dartbord met behulp van de twee voeten (14) ook op een geschikte ondergrond plaatsen. De twee voeten (14) bevinden zich aan de achterkant van het dartbord. Houd er rekening mee dat het plaatsen van het dartbord op een ondergrond het spel negatief kan beïnvloeden. Bij het plaatsen kantelt het dartbord, zodat de positie ervan niet optimaal kan worden ingesteld.

1. Maak de voeten (14) los uit de houder aan de achterkant van het dartbord.
2. Bevestig de voeten (14) aan de achterkant van het dartbord zoals getoond in afb. E.

Aanwijzing: zorg ervoor dat de vloer geschikt is voor de belasting en dat de steunpunten niet kunnen wegzakken.

Aanwijzing: stel alle steunpunten zo af dat ze de vloer raken en voor stabiliteit zorgen.

Naam en functie van de onderdelen

(afb. A en C)

- 1 Enkel/Single: aantal punten zoals afgebeeld
- 2 Dubbel/Double: aantal punten x 2
- 3 Driedubbel/Triple: aantal punten x 3
- 4 Bull: de buitenkant levert 25 punten op, de bull's eye 50 punten
- 5 Buitenring: worp aan de buitenkant, geen punten
- 6 Luidspreker
- 7 Aansluitcontact voor de netadapter
- 8 4 led displays
- 9 Functietoetsen
- 10 Lijst met spellen
- 11 Darthouder
- 12 Boorgaten
- 13 Ophanghaak (achterkant)

Bediening van het dartbord

Aanwijzing: de netadapter wordt bij normaal gebruik warm.

In-/uitschakelen

Het artikel is voorzien van een automatische timerfunctie. Sluit voor het inschakelen van het artikel de netadapter op het dartbord en het stopcontact aan. Als het artikel langer dan 10 minuten niet wordt gebruikt, gaan de aanduidingen en het systeem automatisch uit (stand-bystand). Zolang de netadapter blijft aangesloten, "onthoudt" het artikel de laatste score. Door op een willekeurige functietoets te drukken wordt het artikel weer ingeschakeld. Koppel voor een volledige uitschakeling van het artikel de stekker los.

Functietoetsen

(afb. A)

POWER

Druk op de POWER-knop om het artikel in of uit te schakelen.

GAME

Druk op de GAME-knop om een spel uit te kiezen. Op de displays wordt linksboven het spelnummer, rechtsboven de naam van het spel, links onder de spelopties en rechtsonder het aantal spelers weergegeven.

Aanwijzing: druk tijdens het spel éénmaal op GAME om het spel af te breken en van voren af aan te beginnen.

SELECT

Druk op de SELECT-knop om voor alle spelers de opties binnen een spel uit te kiezen.

Aanwijzing: de opties worden op de display linksonder met een afkorting weergegeven.

PLAYER

Druk op de PLAYER-knop om vóór het begin van een spel het aantal spelers te selecteren.

U heeft de mogelijkheid om met 1 tot 16 spelers of in teams (2 - 2 tot 8 - 8) te spelen.

Tijdens een spel wordt door het indrukken van de PLAYER-knop het aantal punten van de eerste vier spelers weergegeven.

Houd de PLAYER-knop ingedrukt om het aantal punten van de overige spelers te zien.

Aanwijzing: het aantal spelers wordt door de corresponderende lichtjes op de leddisplays weergegeven.

DOUBLE/MISS

Druk op de DOUBLE/MISS-knop om bij het spel G01 de functie Double In of Double Out in te stellen.

1 x drukken: Double In,

2 x drukken: Double Out (rood lichtje in het Score Board links, 10),

3 x drukken: met Double In, Double Out,

4 x drukken: Master out,

5 x drukken: Double In/Master out,

6 x drukken; alles gedeselecteerd, geen ledlampjes.

Druk na een worp op de DOUBLE/MISS-knop om na het missen van het dartbord het aantal overgebleven darts te verminderen.

SOUND

Standaardinstelling: SOUND geluidsvolume 4.

Druk op de SOUND-knop om uit 7 geluidsvolumes te kiezen of het geluid uit te schakelen.

START/HOLD

Druk op de START/HOLD-knop om een spel te beginnen of tijdens een spel naar de volgende speler te wisselen.

CYBER MATCH

Druk op de CYBER MATCH-knop om een spel tegen een virtuele tegenstander te starten. Door meerdere keren op de knop te drukken stelt u de speelsterkte van de virtuele tegenstander in (C1 = zwaarste tegenstander - C5 = lichtste tegenstander).

Aanwijzing: Na de afspeelsterkte C5 springt het systeem automatisch naar de speler selectie. U kunt de speler selectie overslaan door nogmaals op de CYBER MATCH knop te drukken.

Aanwijzing: na een worp kunt u deze worp wissen door op de CYBER MATCH-knop te drukken en de worp herhalen.

Druk op de DARTOUT/SCORE-knop om tijdens de spellen 301, 401, 501, enz. bij de puntenstand 160 of daaronder een elektronische aanbeveling van worpen te ontvangen. De Double- en Triple-worpen worden met 2 en 3 streepjes aangegeven.

Aanwijzing: als u de knop tijdens het spel ingedrukt houdt, worden bij een spel met levens de resterende levens van de spelers weergegeven.

BOUNCE OUT

Als u deze knop tijdens een spel indrukt, wordt de laatste worp ongedaan gemaakt. U mag de worp niet herhalen.

RESET

Druk op de RESET-knop om alle instellingen en punten van een spel terug te zetten.

Aanwijzing: als u op de RESET-knop drukt, wordt de laatste volume-instelling opgeslagen.

GAME GUARD

Met de GAME GUARD-knop blokkeert u de knoppen tijdens het spel. Ter aanwijzing gaat het ledlampje bij "game guard" branden.

HANDICAP

Met deze knop kunt u vóór het begin van het spel verschillende moeilijkheidsgraden voor verschillende spelers instellen.

Druk eerst op de <PLAYER>-knop en selecteer speler 1. Druk op de <HANDICAP>-knop en stel de handicap voor speler 1 in. Druk op de <PLAYER>-knop en selecteer speler 2. Stel de handicap voor speler 2 in. Stel net zoveel handicaps in als er spelers deelnemen.

Druk op de START/HOLD-knop om te beginnen met spelen.

Aanwijzing: voor het begin van het spel worden op de leddisplays de individuele handicaps weergegeven.

Spelinstelling en -verloop

Stel een spelverloop als volgt in:

1. Kies met de <GAME>-knop een spel van uw keuze uit.
2. Druk op de <PLAYER>-knop om het aantal spelers (1 tot 16 spelers) vast te leggen.

Aanwijzing: als u op de <CYBERMATCH>-knop drukt, speelt u tegen de computer.

3. Stel met de <HANDICAP>-knop een moeilijkheidsgraad voor iedere speler in.
4. Druk bij de spellen 301 - 901 op de <DOUBLE/MISS>-knop om overige opties te selecteren.
5. Druk op de <START/HOLD>-knop om te beginnen met spelen.

Spelverloop

1. Iedere speler werpt 3 darts per ronde. Na de derde dart wordt een signaal weergegeven en knippert de display.

2. Haal de darts voorzichtig uit het dartbord.

Aanwijzing: u kunt de darts het eenvoudigst uit de dartbord verwijderen door ze met een lichte draaibeweging naar rechts eruit te trekken.

3. Druk op de <START/HOLD>-knop; de volgende speler is aan de beurt.

Spelkeuze en lijst met spelopties

De volgende tabel is een overzicht van alle mogelijke spellen, met het nummer, de omschrijving, de afkorting en de verschillende opties binnen elk spel.

Nr.	Omschrijving	Afk.	SELECT (van OP1 tot maximaal OP12)
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

Spellen

G01 301 - 901

Bij dit spel wordt het aantal punten van iedere dart per beurt (3 worpen per speler) van de (begin-) score (bijv. 301 of 501, enz.) afgetrokken. De speler die het eerst (exact) de 0 bereikt wint het spel. Als u te hoog gooit, is de beurt ongeldig en begint u met de score van vóór de beurt. Selecteer de opties Double-IN/ Double-OUT met de <DOUBLE/ MISS>-knop:

OP1: Double-IN: het spel begint alleen wanneer u een Double-segment heeft geraakt.

OP2: Double-OUT: u moet een Double-segment raken om het spel te beëindigen.

OP3: Double-IN-OUT: u moet een Double-segment raken om het spel zowel te beginnen als te beëindigen.

OP4: MASTER-OUT: u moet een Double- of een Triple-segment raken om het spel te beëindigen.

OP5: Double-IN / MASTER OUT: u moet een Double-segment raken om het spel te beginnen en een Double- of Triple-segment om het spel te beëindigen.

Druk op de <SELECT>-knop om uit de spellen 301 - 901 te kiezen.

OP6: Standaard: het spel begint, ongeacht welk segment u heeft geraakt.

G02 CRICKET

Hier speelt u uitsluitend met de getallen 15 tot 20, de bull en de bull's eye. Het doel is om de meeste punten te behalen en de betreffende getallen (segmenten) te sluiten. U werpt drie darts per beurt. Als u erin slaagt om een getal driemaal te raken is het aantal (segment) geopend. Alleen treffers van geopende segmenten leveren punten op. Als uw tegenstander het geopende segment ook driemaal raakt, wordt het weer gesloten en kunt u in dit segment geen punten meer verzamelen.

De Double- en Triple-segmenten tellen als 2 en 3 treffers.

U kunt de segmenten in een willekeurige volgorde openen.

De winnaar is degene die het hoogste aantal punten bereikt en de meeste segmenten sluit. Als u de meeste segmenten heeft gesloten maar minder punten heeft, moet u proberen om de open segmenten te raken voordat de tegenstander de segmenten sluit.

Selecteer de verschillende opties met de <SELECT>-knop.

NO-SCORE-CRICKET

Hier speelt u een variant van cricket waarin u de segmenten met treffers sluit. Bij deze variant worden er geen scores verzameld en wint degene die de meeste segmenten heeft gesloten. Selecteer deze optie met de <SELECT>-knop.

G03 SCRAM

(voor 2 spelers of 2 teams)

Bij deze variant van cricket tellen alleen de getallen van 15 tot 20, de bull en de bull's eye.

U speelt twee ronden. In de eerste ronde probeert speler 1 om de open segmenten te sluiten. Uw tegenstander, speler 2, kan alleen in de open segmenten punten verzamelen.

De eerste ronde eindigt wanneer alle open segmenten zijn gesloten. In ronde 2 probeert uw tegenstander, speler 2, om alle segmenten te sluiten en u probeert om punten te scoren. De speler met de meeste punten heeft gewonnen.

G04 CUT THROAT CRICKET

Bij deze variant van cricket gaat het erom de segmenten te sluiten en zo weinig mogelijk punten te scoren.

De speler met het laagste aantal punten heeft gewonnen.

U haalt bij deze variant alleen punten wanneer uw tegenstander segmenten raakt die al zijn gesloten.

Voorbeeld: U sluit segment 20 in de tweede worp, uw tegenstander heeft in de eerste worp de enkele 20 geraakt en in de tweede worp de dubbele 20. Wanneer hij in de derde worp opnieuw een 20-segment raakt, wordt het aantal punten van de derde worp aan de tegenstander toegekend.

G05 ENGLISH CRICKET

(voor slechts 2 spelers)

Bij deze variant van cricket moet u negenmaal de bull en/of de bull's eye raken om de ronde te beëindigen. De bull's eye telt dubbel. Als uw tegenstander de bull en/of de bull's eye mist, worden de bij de worp behaalde punten aan hem toegekend. U kunt in de eerste ronde punten halen, maar uw tegenstander moet ten minste 40 punten bereiken. Wanneer u de bull en/of de bull's eye raakt, wordt er een bull en/of bull's eye van uw tegenstander afgetrokken. U heeft meer tijd om punten te verzamelen. Als uw tegenstander negenmaal de bull en/of de bull's eye treft, is de eerste ronde voorbij en begint de tweede ronde met de rollen omgedraaid.

G06 ADVANCED CRICKET

Deze variant van cricket is voor gevorderde spelers. Hierbij tellen alleen Double- en Triple-segmenten, waarbij de Double-segmenten enkel en de Triple-segmenten dubbel tellen. De bull telt hier slechts één keer en de bull's eye dubbel, net als bij cricket.

G07 SHOOTER

Bij dit spel kiest de computer willekeurig een segment uit. Dit segment wordt bij iedere ronde opnieuw op de display weergegeven. U moet dit segment raken. Single-segmenten tellen enkel, Double-segmenten dubbel, Triple-segmenten driedubbel en de bull vier keer. Als de computer de bull's eye selecteert, telt de bull twee keer en de bull's eye vier keer. De speler met de meeste punten heeft gewonnen. Selecteer het aantal ronden met de <SELECT>-knop:

OP1: 6 ronden

OP2: 7 ronden

OP3: 8 ronden

OP4: 9 ronden

OP5: 10 ronden

OP6: 11 ronden

OP7: 12 ronden

G08 BIG SIX

Bij dit spel is de 6 het eerste segment. Als u de 6 mist, wordt er een leven bij u afgetrokken.

Uw tegenstander probeert nu om de 6 te raken. Als u beiden het doelsegment in de eerste worp raakt, beslist de derde worp over het nieuwe doelsegment.

U heeft gewonnen wanneer uw tegenstander als eerste alle levens heeft verloren.

Selecteer het aantal levens met de <SELECT>-knop:

OP1: 3 levens

OP2: 4 levens

OP3: 5 levens

OP4: 6 levens

OP5: 7 levens

G09 OVERS

Iedere speler werpt driemaal. Als u in de eerste ronde de meeste punten gooit, moet uw tegenstander het aantal punten overtreffen. Zo niet, dan verliest hij een leven. De verliezer is de speler die als eerste alle levens heeft verloren.

Selecteer het aantal levens met de <SELECT>-knop:

OP1: 3 levens

OP2: 4 levens

OP3: 5 levens

OP4: 6 levens

OP5: 7 levens

G10 UNDERS

Bij dit spel wordt het aantal punten 180 gegeven. Iedere speler werpt driemaal. Als u in de eerste ronde de minste punten gooit, moet uw tegenstander minder dan dit aantal punten treffen. Zo niet, dan verliest hij een leven. Bij een misser krijgt u 60 strafpunten.

Zo niet, dan verliest hij een leven. De verliezer is de speler die als eerste alle levens heeft verloren.

Selecteer het aantal levens met de <SELECT>-knop:

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

G11 COUNT UP

Bij dit spel is het doel om een bepaald aantal punten te bereiken. Iedere rake worp telt.

De speler die als eerste de vooraf uitgekozen score bereikt of overschrijdt heeft gewonnen.

Selecteer de verschillende opties met de <SELECT>-knop:

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

G12 HIGH SCORE

Iedere speler mag per beurt drie darts werpen. Het doel van het spel is om het hoogste totaalresultaat te behalen. Wanneer u aan het eind van het aantal gekozen ronden de hoogste totaalscore heeft behaald, bent u de winnaar.

Selecteer het aantal ronden met de <SELECT>-knop:

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

G13 ROUND THE CLOCK

Iedere speler moet achtereenvolgens de segmenten 1 tot en met 20 en de bull en/of de bull's eye treffen. U heeft drie worpen per beurt en moet de aangegeven segmenten raken. Wanneer u het segment raakt, wordt het volgende te raken segment weergegeven. U heeft gewonnen wanneer u als eerste alle segmenten heeft geraakt.

Selecteer de opties met de <SELECT>-knop:

- OP1: Het spel begint met segment 1.
 - OP2: Het spel begint met segment 5.
 - OP3: Het spel begint met segment 10.
 - OP4: Het spel begint met segment 15.
- Double- en Triple-segmenten tellen éénmaal.

ROUND THE CLOCK Double

Selecteer deze optie met de <SELECT>-knop; d = double.

Hierbij gelden dezelfde regels als voor het spel ROUND THE CLOCK, behalve dat alleen de Double-segmenten tellen.

Selecteer de opties met de <SELECT>-knop:

- OP1: Het spel begint met segment 1.
- OP2: Het spel begint met segment 5.
- OP3: Het spel begint met segment 10.
- OP4: Het spel begint met segment 15.

ROUND THE CLOCK Triple

Selecteer deze optie met de <SELECT>-knop; t = triple.

Hierbij gelden dezelfde regels als voor het spel ROUND THE CLOCK, behalve dat alleen de Triple-segmenten tellen.

Selecteer de opties met de <SELECT>-knop:

- OP1: Het spel begint met segment 1.
- OP2: Het spel begint met segment 5.
- OP3: Het spel begint met segment 10.
- OP4: Het spel begint met segment 15.

G14 KILLER

Voor twee of meer spelers. U kiest een getal uit dat u wilt treffen. De leddisplay geeft SEL weer. Dit getal is van u en elke andere speler moet een ander getal kiezen. Wanneer iedere speler een getal heeft uitgekozen, moet u in het door u uitgekozen segment het Double-segment raken om de Killer-status te verkrijgen. Als u een Killer bent, kunt u door segmenten van andere spelers te treffen de spelers in kwestie "afmaken". Deze spelers verliezen daarmee een leven en zijn zelf geen Killer meer. Om de Killer-status terug te krijgen moeten deze spelers het uitgekozen segment in het Double-segment opnieuw treffen.

Als u als Killer per ongeluk uw eigen segment raakt, verliest u uw Killer-status en een leven. Wie aan het einde overblijft heeft gewonnen. Selecteer het aantal levens met de <SELECT>-knop:

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

G15 DOUBLE DOWN

Het doel van het spel is om de meeste punten in de actieve segmenten te behalen. Alle spelers beginnen met 40 punten. U begint het spel met een worp in het segment 15. Wanneer u het segment 15 niet raakt, worden uw punten gehalveerd. Als u de 15 raakt, worden er 15 punten bij uw score opgeteld. De Double- en Triple-treffers tellen als zodanig (dubbel en driedubbel). De volgende ronde begint u in segment 16. De segmenten worden in de volgorde van de tabel gespeeld. De speler met de meeste punten heeft gewonnen.

G16 Forty One

Dit spel speelt u net als het Double Down-spel, maar u moet hier nog een extra ronde spelen. U moet met drie worpen precies 41 punten halen.

G17 ALL FIVES

Het doel van het spel bestaat eruit om in iedere ronde de vooraf ingestelde score van 51, 61, 71, 81 of 91 te verminderen. Om een score te behalen moet de totaalscore in iedere ronde door 5 deelbaar zijn. Als een speler bijvoorbeeld 20 punten haalt in een ronde, is de score 4 ($20/5=4$). Elk resultaat van een beurt dat niet door 5 deelbaar is is ongeldig.

Indien één van de 3 pijlen niets raakt, wordt hij als zonder resultaat beschouwd. De eerste speler die de uitgekozen score bereikt of overschrijdt is winnaar.

Selecteer de te behalen totaalscore met de <SELECT>-knop:

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

G18 SHANGHAI

In dit spel dient u in de eerste ronde segment één te raken, in ronde twee het tweede segment, enz., tot aan segment 20 resp. de bull en/of bull's eye. Alleen treffers in de juiste volgorde tellen.

Als u een getal mist, haalt u geen punten en gaat u bij de volgende keer met het volgende getal verder. De speler die de meest punten heeft verzameld wint.

Selecteer de opties met de <SELECT>-knop:

OP1: Het spel begint met segment 1.
OP2: Het spel begint met segment 5.
OP3: Het spel begint met segment 10.
OP4: Het spel begint met segment 15.

SUPER SHANGHAI (S)

Dit spel wordt net als het Shanghai-spel gespeeld, behalve dat u de Double- en Triple-segmenten moet raken. Selecteer de opties met de <SELECT>-knop:

OP1: Het spel begint met segment 1.
OP2: Het spel begint met segment 5.
OP3: Het spel begint met segment 10.
OP4: Het spel begint met segment 15.

G19 GOLF

Werp na elkaar in rondes op de doelvelden van de getallen 1 - 18 en raak deze na elkaar (ronde 1 = er wordt geworpen op het doelveld 1, ronde 2 = er wordt geworpen op het doelveld 2 enz.). Het doel van het spel is om per ronde zo weinig mogelijk punten te behalen.

Waardering treffers:

Triple = 1 punt (beste score; de volgende speler in de reeks is automatisch aan de beurt)

Double = 2 punten

Single = 3 punten

Geen treffer in het betreffende doelveld = 5 punten

Per doelveld heeft de speler 3 worpen ter beschikking.

Als u tevreden bent met een geworpen Double in de eerste worp, kunt u daarna de beurt meteen doorgeven aan de volgende speler en krijgt u voor het betreffende doelveld 2 punten.

Als u met uw eerste worp de Single van het betreffende doelveld raakt, krijgt u 3 punten. U kunt nu beslissen of u de beurt wilt doorgeven aan de volgende speler of dat u uw tweede worp wilt claimen.

Wanneer u vervolgens het te raken doelveld mist, stijgt uw score van 3 naar 5 punten. Verbeter u zich in de tweede worp met een Double, dan daalt uw aantal punten van 3 naar 2 en staat u opnieuw voor de keus om op te houden of met uw derde worp de Triple proberen te raken en uw score te verbeteren (of bij het missen daarvan juist te verslechteren). Als u de uitgekozen score overschrijdt, stopt u met het spel.

De winnaar is degene die als laatste speler overblijft of na 18 doelvelden het geringste aantal punten heeft.

G20 FOOTBALL

Selecteer het speelveld door een worp op het bord of door selectie met de knoppen. Na de selectie wordt de te treffen lijn bepaald. Het uitgekozen segment is het beginpunt, het tegenoverliggende segment is het doel. Voorbeeld: Als u segment 20 heeft uitgekozen, is segment 3 uw doel.

Het speelveld is opgedeeld in 11 segmenten, die u na elkaar dient te treffen.

Volgorde: eerst het Double-20-segment, dan het buitenste Single-20-segment, Triple-20, binnenste Single-20-segment, bull, bull's eye, bull, binnenste Single-3-segment, Triple 3, buitenste Single-3-segment, Double-3-segment. Het te raken segment wordt weer gegeven.

G21 BASEBALL

Bij dit spel speelt u negen rondes ("innings"). Iedere speler werpt 3 darts per inning.

Single-segment = één honk

Double-segment = twee honken

Triple-segment = drie honken

Bull en/of bull's eye = homerun (kan alleen met de derde dart geprobeerd worden)

Uw doel is om zo veel mogelijk "runs" per ronde te maken. Op de display worden de afzonderlijke honken weergegeven.

G22 STEEPLECHASE

Dit spel is als een hindernisloop, die in segment 20 begint en éénmaal met de klok mee om het elektronische dartspel gaat. Het einde is bij segment 5, waarna u nog de bull en/of de bull's eye moet raken.

Bij de hindernisloop mag u alleen de binnenste Single-segmenten raken, d.w.z. de segmenten die zich tussen de bull en/of de bull's eye en de Triple-ring bevinden. De segmenten Triple 13, Triple 17, Triple 8 en Triple 5 zijn de hindernissen die u ook moet raken.

G23 ELIMINATION

Bij dit spel moet u met drie worpen het aantal punten van uw tegenstander, die vóór u aan de beurt was, overtreffen.

Als u dat niet lukt, verliest u een leven.

Selecteer het aantal levens met de <SELECT>-knop:

OP1: 3 levens

OP2: 4 levens

OP3: 5 levens

G24 HORSESHOES

In dit spel worden alleen uw treffers in het 20ste en het 3e segment geteld. De Double- en Triple-segmenten worden ook als binnen het gebied geteld.

Selecteer het aantal punten met de <SELECT>-knop:

OP1: 15 punten

OP2: 16 punten

OP3: 17 punten

OP4: 18 punten

OP5: 19 punten tot aan OP10: 25 punten

G25 BATTLEGROUND

Bij dit spel neemt u de bovenste helft van het elektronische dartspel en moet u de onderste helft met uw drie worpen raken. De tegenstander neemt de onderste helft en moet de bovenste helft raken. Wie welke helft neemt, beslist u vóór het spel. U kunt de volgende opties kiezen met de <SELECT>-knop:

Battleground Double

Alleen de Double-segmenten tellen.

Battleground Triple

Alleen de Triple-segmenten tellen.

Battleground General

U speelt net als het normale Battleground, maar om te beëindigen moet u de bull en/of de bull's eye raken.

Bovenste helft: Segmenten:

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

Onderste helft: Segmenten:

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

G26 ADVANCED BATTLEGROUND

Dit spel wordt net als het normale Battleground gespeeld. De Double- en Triple-segmenten zijn hier echter taboe: u mag deze niet treffen. Als u een taboesegment treft, verliest u een leven.

G27 PAINTBALL

Dit spel lijkt op het spel Battleground. Als u de bull's eye tweemaal raakt, verovert u de vlag van de tegenstander. Het doel is om alle segmenten van de tegenstander te vernietigen of de vlag van de tegenstander te veroveren.

Selecteer de opties met de <SELECT>-knop:

Paintball Double

Hier tellen alleen de Double-segmenten en moet de bull's eye drie maal geraakt worden.

Paintball Triple

Hier tellen alleen de Triple-segmenten en moet de bull's eye driemaal geraakt worden.

Probleemoplossing

Geen stroom

Controleer of de netadapter is aangesloten op een stopcontact en of de aansluiting van de netadapter zich in de aansluiting van het dartbord bevindt.

Geen resultaten

Controleer of het spel zich in de modus "Instellingen" of "Pauze" bevindt. Controleer vervolgens of de resultaatvelden of functieknoppen klemmen.

Een klemmend resultaat element of klemmende functieknoppen

Tijdens het transport of tijdens de normale werking van het dartbord kan het gebeuren dat de resultaat elementen af en toe klemmen en er geen scores meer worden weergegeven. Er wordt een waarschuwingssignaal weergegeven en een aanduiding geeft knipperend het klemmende element aan.

Door de dart voorzichtig uit het element te trekken of het element met een lichte druk van de vinger heen en weer te schuiven wordt het element meestal snel bevrijd. Het spel kan daarna worden voortgezet; de telling van de score gaat precies daar door waar hij werd onderbroken.

Verwijderen van afgebroken dartpunten

Soft-tips zijn wel veilig in het gebruik, maar ze gaan niet eeuwig mee. Als een punt afbreekt en in het dartbord blijft steken, probeert u om deze er met een geschikte tang voorzichtig uit te trekken. Als een punt zo kort is afgebroken dat hij niet meer uit het dartbord steekt, kan deze ook door de opening in het bord naar binnen worden geschoven. De zachte punt kan de elektronica achter het element niet beschadigen.

Voor dit proces bevelen we echter uitdrukkelijk aan om soft-tips van een dart te gebruiken die nog goed zijn. Schuif een kort afgebroken punt nooit met een puntig metalen voorwerp door het dartbord, aangezien een metalen punt gemakkelijk tot beschadigingen van het bord kan leiden, wanneer deze te diep in het dartbord wordt ingestoken. Hoe zwaarder de dart, des te groter is het gevaar dat de punt afbreekt.

Stroomschommelingen of elektromagnetische storingen

In extreme situaties, wanneer er enorme elektromagnetische storingen de impulsen aanwezig zijn, kan de elektronica uitvallen of gebrekkige resultaten leveren.

Voorbeelden:

Bij zwaar onweer, extreme stroomschommelingen, gebrek aan spanning of wanneer het dartspel zich te dicht bij een elektromotor of een magnetron bevindt.

Om een normale werking te hervatten moet de stekker meerdere seconden worden losgekoppeld en vervolgens weer worden ingestoken. Daarbij dient u er natuurlijk voor te zorgen dat de oorzaak van de storing ondertussen is weggenomen.

Opslag, reiniging

Belangrijk! Trek de netstekker uit het stopcontact voordat u het artikel reinigt.

Reinig het dartbord alleen met een vochtige schoonmaakdoek! De netadapter mag niet met vochtigheid in aanraking komen!

Bij frequent gebruik van het artikel komt het hoofdzakelijk aan de voorkant tot vervuiling door aanrakingen met de vingers. Maak de voorkant, de knoppen en het scherm met een vochtige doek schoon.

Als oplosmiddel bevelen we water met een beetje afwasmiddel aan. Veeg daarna met een droge, zachte doek af. Als u het dartbord voor een langere tijd niet gebruikt, kunt u het artikel beter met een doek bedekken om het tegen stof te beschermen. Bewaar het artikel wanneer u dit niet gebruikt altijd droog en schoon op kamertemperatuur.

BELANGRIJK! Reinig nooit met agressieve reinigingsmiddelen.

Afvalverwerking



Het hiernaast afgebeelde symbool geeft aan dat dit apparaat aan de richtlijn 2012/19/EU onderworpen is.

Deze richtlijn impliceert dat u dit apparaat op de einde van de gebruiksduur daarvan niet samen met het normale huisvuil mag afvoeren, maar op speciaal voorziene inzamelpunten, in recyclagecentra of bij afvalverwerkende bedrijven moet afgeven. Draag zorg voor het milieu en voer deskundig af.

Batterijen/accu's mogen niet via het huisafval worden afgevoerd. Ze kunnen giftige zware metalen bevatten en moeten worden behandeld als klein chemisch afval. De chemische symbolen van de zware metalen zijn als volgt: Cd = cadmium, Hg = kwik, Pb = lood. Lever gebruikte of defecte batterijen/accu's daarom in bij een gemeentelijk inzamelpunt in overeenstemming met EU-verordening 2023/1542.



Bijkomende informatie over de afvoer van het onbruikbaar geworden apparaat krijgt u bij uw gemeente- of stadsbestuur. Voer het apparaat en de verpakking milieuvriendelijk af. Berg verpakkingsmaterialen (zoals bv. foliezakjes) op buiten het bereik van kinderen.



Neem de markering van verpakkingsmaterialen voor de afvalscheiding in acht.

Deze zijn gemarkeerd met afkortingen (a) en nummers (b) met de volgende betekenis: 1 - 7: kunststoffen / 20 - 22: papier en karton / 80 - 98: composietmaterialen. Het artikel en de verpakkingsmaterialen zijn recyclebaar; voer ze gescheiden af voor een betere afvalbehandeling.

Opmerkingen over garantie en serviceafhandeling

Het artikel werd met de grootste zorgvuldigheid en onder permanent toezicht geproduceerd. De firma DELTA-SPORT HANDELSKONTOR GmbH verleent particuliere eindklanten op dit artikel drie jaar garantie, te rekenen vanaf de datum van aankoop (garantietermijn) en dit op grond van de volgende bepalingen. De garantie geldt alleen voor materiaal- en verwerkingsfouten. De garantie is niet van toepassing op onderdelen die aan een normale slijtage onderhevig zijn en daarom als slijtageonderdelen te beschouwen zijn (bv. batterijen) en evenmin op breekbare onderdelen zoals schakelaars of onderdelen die van glas gemaakt zijn.

Uit de garantie voortvloeiende claims zijn uitgesloten als het artikel onvakkundig, verkeerd of niet in het kader van de voorziene bepaling of in het kader van het voorziene gebruiksdoeleinde gebruikt werd of indien richtlijnen in de gebruiksaanwijzing niet in acht genomen werden, tenzij de eindklant aantoonst dat er sprake is van een materiaal- of verwerkingsfout die niet op één van de hoger vermelde omstandigheden gebaseerd is.

Uit de garantie voortvloeiende claims kunnen alleen tijdens de garantieperiode op vertoon van de originele kassabon ingediend worden. Gelieve daarom de originele kassabon te bewaren. De garantieperiode wordt door eventuele reparaties op grond van de garantie, wettelijke waarborg of coulance niet verlengd. Dit geldt ook voor vervangen en gerepareerde onderdelen.

Gelieve u bij klachten in eerste instantie tot de hieronder vermelde servicehotline te richten of met ons per e-mail contact op te nemen.

Is er sprake van een garantiegeval, dan wordt het artikel door ons – naar onze keuze – voor u gratis gerepareerd, wordt het vervangen of wordt de aankoopsom terugbetaald. Verdere rechten op grond van de garantie bestaan niet.

Uw wettelijke rechten, in het bijzonder rechten op garantie tegenover de betreffende verkoper, worden door deze garantie niet beperkt.

IAN: 487646_2501

 Service België

Tel.: 0800 12089

E-Mail: deltasport@lidl.be

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

 Lesen Sie hierzu aufmerksam die nachfolgende Spiel- und Bedienungsanleitung.

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

Lieferumfang

1 x Elektronische Dartscheibe
(inkl. zwei Standfüße)
12 x Schaft
12 x Griff
12 x Flügel
112 x Soft-Tip (Spitze)
1 x Netzadapter
4 x Schraube und Dübel
1 x Abwurflinie
1 x Bohrschablone
1 x Spiel- und Bedienungsanleitung

Technische Daten

Elektronische Dartscheibe

Modell: DL-15038, DL-15039
Maße: ca. 42 x 51,7 x 2,6 cm (B x H x L)
Anschlusswerte: 9 V $\equiv$ 500 mA

Netzadapter

Model: EU: GQ06-090050-ZG
Model: UK: GQ06-090050-AB
Eingang:
100-240 V $\sim$ 50/60 Hz 0,3 A Max
Ausgang: 9 V $\equiv$ 500 mA 4,5 W
Name oder Handelsmarke des Herstellers, Handelsregisternummer und Anschrift:
Manufacturer: Dong Guan City
GangQi Electronic Co., Ltd.
Trade mark: N/A
Commercial Number:
914419007929512928
Adresse: Privately Operated
Industrial District,
ShiYong, 532600 Heng Li Town,
Dong Guan, Guangdong, People's
Republic of China
Modellkennung:
EU: GQ06-090050-ZG
UK: GQ06-090050-AB
Eingangsspannung: 100-240 V
Eingangswechselstromfrequenz:
50/60 Hz

Ausgangsspannung: 9,0 V
Ausgangsstrom: 0,5 A
Durchschnittliche Effizienz im Betrieb: 78,57 %
Effizienz bei geringer Last (10 %): / %
Leistungsaufnahme bei Nulllast:
0,069 W

 = Schutzklasse II

$\equiv$ Symbol für Gleichspannung

$\sim$ Symbol für Wechselspannung

 Polung des Hohlsteckers

 Der Stecker darf nicht verwendet werden, wenn die Pins verbogen sind!

 Herstellungsdatum
(Monat/Jahr): 07/2025

 Hiermit erklärt Delta-Sport Handelskontor GmbH, dass dieser Artikel mit den grundlegenden Anforderungen und den übrigen einschlägigen Bestimmungen übereinstimmt.

Bestimmungsgemäße Verwendung

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

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

Der Artikel ist nur für den privaten Gebrauch in Innenräumen bestimmt und nicht für den gewerblichen Gebrauch oder den Gebrauch im Außenbereich vorgesehen.

Dieser Artikel ist ausschließlich für die Verwendung von Darts mit weicher Spitze (Soft-Tip) geeignet. Die Verwendung von Darts mit Stahlspitze verursacht irreparable Schäden. Entfernen Sie die Schutzfolie vom Dartboard.

Sicherheitshinweise

Lebensgefahr!

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

Verletzungsgefahr!

- Dieser Artikel ist nicht dafür bestimmt, von Personen (einschließlich Kindern) mit eingeschränkten physischen, sensorischen oder geistigen Fähigkeiten oder mangels Erfahrung und/oder mangels Wissen benutzt zu werden, es sei denn, sie werden durch eine für ihre Sicherheit zuständige Person beaufsichtigt oder erhalten von ihr Anweisungen, wie der Artikel zu verwenden ist.
- Kinder sollten beaufsichtigt werden, um sicherzustellen, dass sie nicht mit dem Artikel spielen.
- Reinigung und Benutzer-Wartung dürfen nicht von Kindern ohne Beaufsichtigung durchgeführt werden.
- Werfen und zielen Sie mit den Darts nicht auf Personen oder Tiere.
- Achten Sie darauf, dass sich der Artikel bei Verwendung an einem für Personen möglichst unzugänglichen Ort befindet bzw. aufgestellt wird.
- Nicht an Türen befestigen!
- Metallspitzen dürfen nicht verwendet werden!
- Es dürfen keine Modifikationen am Artikel vorgenommen werden!
- Verwenden Sie den Netzadapter nur in Verbindung mit dem Dartboard DL-15038, DL-15039.
- Verwenden Sie ausschließlich den mitgelieferten Netzadapter!

- Trennen Sie den Netzadapter zuerst vom Stromnetz, bevor Sie die Verbindung zwischen dem Netzadapter und dem Dartboard trennen.
- Der Netzadapter ist nur für die Verwendung in Innenräumen geeignet. Halten Sie ihn von Feuchtigkeit fern.
- Verwenden Sie den Netzadapter nicht mehr, wenn das Gehäuse oder die Zuleitung zum Artikel beschädigt sind.
- Trennen Sie den Artikel vom Stromnetz, wenn Sie ihn über einen längeren Zeitraum nicht verwenden.
- Die Ausgangsleitung darf nicht kurzgeschlossen werden.
- Die äußere Anschlussleitung dieses Transformators kann nicht ersetzt werden; falls die Leitung beschädigt ist, sollte der Transformator entsorgt werden.
- Bei einem Defekt verwenden Sie ausschließlich Original-Ersatzteile!

⚠ Vermeidung von Sachschäden!

- Verwenden Sie ausschließlich geeignete Ersatzspitzen, um ein Abprallen der Darts von der Dartscheibe zu vermeiden. Lange Spitzen können für elektronische Dartboards nicht empfohlen werden. Sie verbiegen schnell oder brechen leicht ab (Entfernung abgebrochener Spitzen aus dem Dartboard – Fehlersuche).

- Setzen Sie den Artikel keinen extremen Witterungsbedingungen oder Temperaturen aus.
- Schützen Sie den Artikel vor Nässe und Feuchtigkeit. Die Elektronik könnte beschädigt werden.

Montageanleitung

Montage des Dartboards (Abb. B und C)

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

Montage der Darts (Abb. D)

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

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

Montage der Standfüße (Abb. E)

Sie können das Dartboard auch ohne Wandmontage auf einen geeigneten Untergrund, mit Hilfe der zwei Standfüße (14) aufstellen. Die zwei Standfüße (14) befinden sich auf der Rückseite des Dartboards.

Beachten Sie, dass durch das Aufstellen des Dartboards das Spiel beeinträchtigt werden kann. Beim Aufstellen wird das Dartboard geneigt und die Position kann nicht optimal eingestellt werden.

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

Hinweis: Stellen Sie sicher, dass der Boden für die Belastung geeignet ist und die Auflagepunkte nicht einsinken können.

Hinweis: Stellen Sie alle Auflagepunkte so ein, dass sie den Boden berühren und die Stabilität gewährleisten.

Bezeichnung und Funktion der Teile

(Abb. A und C)

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

Bedienung des Dartboards

Hinweis: Der Netzadapter wird bei normalem Betrieb warm.

Ein-/Ausschalten

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

Funktionstasten (Abb. A)

POWER

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

GAME

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

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

SELECT

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

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

PLAYER

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

Sie haben die Möglichkeit, zwischen 1 bis 16 Spieler auszuwählen oder in Teams (2-2 bis 8-8) zu spielen. Während eines Spieles wird durch das Drücken der Taste PLAYER die Punktzahl der ersten vier Spieler angezeigt.

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

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

DOUBLE/MISS

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

1x drücken: Double In

2x drücken: Double Out (rote Leuchte im linken Score Board, 10)

3x drücken: mit Double In, Double Out

4x drücken: Master out

5x drücken: Double In/Master out

6x drücken: alles abgewählt - keine LED

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

SOUND

Voreinstellung: SOUND Lautstärke 4. Drücken Sie die Taste SOUND, um zwischen 7 Lautstärkestufen auszuwählen oder die Lautstärke auszuschalten.

START/HOLD

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

CYBER MATCH

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

Hinweis: Nach der Spielstärke C5 springt das System automatisch in die Spielerauswahl. Durch ein weiteres Drücken der Taste CYBER MATCH können Sie die Spielerauswahl überspringen.

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

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

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

BOUNCE OUT

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

RESET

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

Hinweis: Bei Betätigung der Taste RESET wird die letzte eingestellte Lautstärke gespeichert.

GAME GUARD

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

HANDICAP

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

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

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

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

Spieleinstellung und -ablauf

Stellen Sie einen Spielvorgang wie folgt ein:

1. Wählen Sie mit der Taste <GAME> ein Spiel Ihrer Wahl aus.
2. Drücken Sie die Taste <PLAYER>, um die Anzahl der Spieler festzulegen (1 bis 16 Spieler).
- Hinweis:** Wenn Sie die Taste <CYBERMATCH> drücken, spielen Sie gegen den Computer.
3. Stellen Sie mit der Taste <HANDICAP> für jeden Spieler einen Schwierigkeitsgrad ein.
4. Drücken Sie die Taste <DOUBLE/MISS> bei den Spielen 301-901, um weitere Optionen auszuwählen.
5. Drücken Sie die Taste <START/HOLD> um das Spiel zu starten.

Spielablauf

1. Jeder Spieler wirft 3 Darts pro Runde. Nach dem dritten Dart ertönt ein Signal und das Display blinkt auf.
2. Entfernen Sie vorsichtig die Darts aus der Dartscheibe.

Hinweis: Die Darts entfernen Sie am einfachsten aus der Dartscheibe, indem Sie diese mit einer leichten Drehbewegung nach rechts herausziehen.

3. Drücken Sie die Taste <START/HOLD> - der nächste Spieler ist an der Reihe.

Spielauswahl und Liste der Spieloptionen

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

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

Spiele

G01 301-901

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

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

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

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

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

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

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

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

G02 CRICKET

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

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

Sie können die Segmente in einer beliebigen Reihenfolge öffnen.

Gewinner ist, wer die höchste Punktzahl erzielt und die meisten Segmente schließt. Haben Sie die meisten Segmente geschlossen, aber weniger Punkte, müssen Sie versuchen, die offenen Segmente zu treffen, bevor der Gegner die Segmente schließt.

Wählen Sie die verschiedenen Optionen über die Taste <SELECT> aus.

NO-SCORE-CRICKET

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

G03 SCRAM

(für 2 Spieler oder 2 Teams)

Bei dieser Cricket-Variante zählen nur die Zahlen von 15 bis 20, das Bull und Bull 's Eye.

Sie spielen zwei Runden. In der ersten Runde versucht Spieler 1, die offenen Segmente zu schließen. Ihr Gegner, Spieler 2, kann nur in den offenen Segmenten Punkte sammeln. Die erste Runde endet, wenn alle offenen Segmente geschlossen wurden. In Runde 2 versucht Ihr Gegner, Spieler 2, alle Segmente zu schließen, und Sie versuchen zu punkten. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

G04 CUT THROAT CRICKET

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

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

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

G05 ENGLISH CRICKET

(nur für 2 Spieler)

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

G06 ADVANCED CRICKET

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

G07 SHOOTER

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

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

OP1: 6 Runden

OP2: 7 Runden

OP3: 8 Runden

OP4: 9 Runden

OP5: 10 Runden

OP6: 11 Runden

OP7: 12 Runden

G08 BIG SIX

Bei diesem Spiel ist die 6 das erste Zielsegment. Wenn Sie die 6 verfehlen, wird Ihnen ein Leben abgezogen. Ihr Gegner versucht nun, die 6 zu treffen. Treffen Sie das Zielsegment in den ersten beiden Würfen, entscheidet der dritte Wurf über das neue Zielsegment.

Sie haben gewonnen, wenn Ihr Gegner zuerst alle Leben verloren hat. Wählen Sie die Anzahl der Leben über die Taste <SELECT> aus:

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

G09 OVERS

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

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

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

G10 UNDERS

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

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

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

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

G11 COUNT UP

Bei diesem Spiel ist es Ihr Ziel, eine bestimmte Punktzahl zu erreichen. Jeder getroffene Wurf wird gezählt. Der Spieler, der zuerst die vorher ausgewählte Punktzahl erreicht oder überschreitet, hat gewonnen. Wählen Sie die Zielpunktzahlen über die Taste <SELECT> aus:

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

G12 HIGH SCORE

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

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

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

G13 ROUND THE CLOCK

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

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

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

ROUND THE CLOCK Double

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

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

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

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

ROUND THE CLOCK Triple

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

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

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

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

G14 KILLER

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

Wenn Sie als Killer versehentlich Ihr eigenes Segment treffen, verlieren Sie Ihren Status Killer und ein Leben. Wer am Schluss übrig bleibt, gewinnt.

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

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

G15 DOUBLE DOWN

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

G16 Forty One

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

G17 ALL FIVES

Das Ziel des Spiels besteht darin, in jeder Runde das vorab eingestellte Ergebnis von 51, 61, 71, 81 oder 91 zu verringern. Um ein Ergebnis zu erzielen, müssen die Gesamtpunkte für jede Runde durch 5 teilbar sein. Wenn beispielsweise ein Spieler in einer Runde 20 Punkte erzielt, ist das Ergebnis 4 ($20 \div 5 = 4$). Jedes nicht durch 5 teilbare Rundenergebnis wird nicht gewertet.

Trifft einer der 3 Pfeile nicht, wird er als ergebnislos gewertet. Der erste Spieler, der zuerst die ausgewählte Punktzahl erreicht oder überschreitet, ist der Gewinner.

Wählen Sie die zu erreichenden Gesamtpunkte über die Taste

<SELECT> aus:

OP1: 51 Punkte

OP2: 61 Punkte

OP3: 71 Punkte

OP4: 81 Punkte

OP5: 91 Punkte

G18 SHANGHAI

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

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

OP1: Das Spiel beginnt in Segment 1.

OP2: Das Spiel beginnt in Segment 5.

OP3: Das Spiel beginnt in Segment 10.

OP4: Das Spiel beginnt in Segment 15.

SUPER SHANGHAI (S)

Dieses Spiel wird wie das Spiel Shanghai gespielt, nur dass Sie die Double- und Triple-Segmente treffen müssen.

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

OP1: Das Spiel beginnt in Segment 1.

OP2: Das Spiel beginnt in Segment 5.

OP3: Das Spiel beginnt in Segment 10.

OP4: Das Spiel beginnt in Segment 15.

G19 GOLF

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

Trefferwertungen:

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

Double = 2 Punkte

Single = 3 Punkte

Kein Treffer im vorgegebenen Zielfeld = 5 Punkte

Pro Zielfeld stehen dem Spieler 3 Würfe zur Verfügung.

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

Sollten Sie mit Ihrem ersten Wurf Single des zu treffenden Zielfeldes erzielen, erhalten Sie 3 Punkte. Sie können sich jetzt entscheiden, an den nächsten Spieler abzugeben oder Ihren zweiten Wurf in Anspruch zu nehmen.

Wenn Sie das zu treffende Zielfeld verfehlen, steigt Ihre Punktzahl von 3 auf 5 Punkte. Verbessern Sie sich im zweiten Wurf auf Double, sinkt Ihre Punktzahl von 3 auf 2 und Sie stehen erneut vor der Wahl aufzuhören bzw. haben im dritten Wurf noch die Möglichkeit, sich auf Triple zu verbessern (oder sich auch wieder zu verschlechtern). Wenn Sie den per Option ausgewählten Punktestand überschreiten, scheiden Sie aus dem Spiel aus.

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

G20 FOOTBALL

Wählen Sie das Spielfeld entweder durch einen Wurf auf die Scheibe- oder durch Tastenauswahl aus. Nach der Auswahl wird die zu treffende Linie festgelegt. Das ausgewählte Segment ist der Startpunkt, das gegenüberliegende Segment ist das Ziel. Beispiel: Haben Sie das Segment 20 ausgewählt, ist das Segment 3 Ihr Ziel.

Das Spielfeld ist in 11 Segmente aufgeteilt, die Sie nacheinander treffen müssen.

Reihenfolge: Zuerst das Double-20-Segment, dann das äußere Single-20-Segment, Triple-20, inneres Single-20-Segment, Bull, Bull 's Eye, Bull, inneres Single-3-Segment, Triple 3, äußere Single-3-Segment, Double-3-Segment. Die zu treffenden Segmente werden angezeigt.

G21 BASEBALL

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

Single-Segment = eine Station

Double-Segment = zwei Stationen

Triple-Segment = drei Stationen

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

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

G22 STEEPLECHASE

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

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

G23 ELIMINATION

Bei diesem Spiel müssen Sie mit drei Würfeln die Punktzahl Ihres Gegners, der vor Ihnen an der Reihe war, übertreffen.

Gelingt es Ihnen nicht, verlieren Sie ein Leben.

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

OP1: 3 Leben

OP2: 4 Leben

OP3: 5 Leben

G24 HORSESHOES

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

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

OP1: 15 Punkte

OP2: 16 Punkte

OP3: 17 Punkte

OP4: 18 Punkte

OP5: 19 Punkte bis OP10: 25 Punkte

G25 BATTLEGROUND

Bei diesem Spiel übernehmen Sie die obere Hälfte des elektronischen Dart-Spiels und müssen die untere Hälfte mit Ihren drei Würfeln treffen. Der Gegner übernimmt die untere Hälfte und muss die obere Hälfte treffen. Wer welche Hälfte übernimmt, entscheiden Sie vor dem Spiel. Sie können folgende Optionen über die Taste <SELECT> wählen:

Battleground Double

Nur Double-Segmente zählen.

Battleground Triple

Nur Triple-Segmente zählen.

Battleground General

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

Obere Hälfte: Segmente:

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

Untere Hälfte: Segmente:

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

G26 ADVANCED BATTLEGROUND

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

G27 PAINTBALL

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

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

Paintball Double

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

Paintball Triple

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

Fehlersuche

Kein Strom

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

Keine Ergebnisse

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

Klemmendes Ergebniselement oder klemmende Funktionstaste

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

Es ertönt ein Warnsignal und eine Anzeige zeigt blinkend das klemmende Element an.

Sanftes Herausziehen des Darts im Element oder Hin- und Herschieben des Elements mit leichtem Fingerdruck befreit das Element normalerweise schnell. Das Spiel kann dann fortgesetzt werden, die Ergebnisszählung fährt exakt dort fort, wo unterbrochen wurde.

Entfernen abgebrochener Dartspitzen

Soft-Tips sind zwar sicherer im Umgang, sie halten jedoch nicht ewig. Sollte eine Spitze einmal abbrechen und im Dartboard stecken bleiben, versuchen Sie sie mit einer geeigneten Zange vorsichtig herauszu ziehen. Sollte eine Spitze so kurz abgebrochen sein, dass sie nicht mehr aus dem Dartboard herausragt, kann sie auch durch die Öffnung in die Scheibe hineingeschoben werden. Die weiche Spitze kann die hinter dem Element liegende Elektronik nicht beschädigen.

Für diesen Vorgang empfehlen wir jedoch ausdrücklich die Verwendung eines noch guten Soft-Tips eines Darts. Eine kurz abgebrochene Spitze niemals mit einem spitzen Metallgegenstand durch das Dartboard schieben, da eine Metallspitze leicht Beschädigungen der Scheibe herbeiführen kann, wenn sie zu tief in das Dartboard eingeführt wird. Je schwerer der Dart, desto größer ist die Gefahr des Abbrechens der Spitze.

Stromschwankungen oder elektromagnetische Störungen

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

Beispiele:

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

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

Lagerung, Reinigung

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

Reinigen Sie nur das Dartboard mit einem feuchten Reinigungstuch!

Der Netzadapter darf nicht mit Feuchtigkeit in Berührung kommen!

Bei häufiger Benutzung des Artikels kommt es hauptsächlich auf der Vorderseite zu Verschmutzungen durch Fingerberührungen. Reinigen Sie die Vorderseite, die Tasten und die Fenster mit einem feuchten Tuch. Als Lösemittel empfehlen wir Wasser mit wenig leichtem Spülmittel. Danach mit einem trockenen, weichen Tuch nachwischen. Bei längerem Nichtgebrauch decken Sie den Artikel am besten mit einem Tuch ab, um ihn vor Staub zu schützen. Lagern Sie den Artikel bei Nichtbenutzung immer trocken und sauber bei Raumtemperatur. **WICHTIG!** Nie mit scharfen Reinigungsmitteln reinigen.

Hinweise zur Entsorgung



Die durchgestrichene Mülltonne ist ein Verbraucherhinweis der Richtlinie 2012/19/EU und weist darauf hin, dass dieses Gerät am Ende seiner Nutzungszeit nicht im Hausmüll entsorgt werden darf. Das Gerät ist bei eingerichteten Sammelstellen, Wertstoffhöfen oder Entsorgungsbetrieben abzugeben. Zudem sind Vertreiber von Elektro- und Elektronikgeräten sowie Vertreiber von Lebensmitteln zur Rücknahme verpflichtet.

LIDL bietet Ihnen Rückgabemöglichkeiten direkt in den Filialen und Märkten an. Rückgabe und Entsorgung sind für Sie kostenfrei. Beim Kauf eines Neugeräts haben Sie das Recht, ein entsprechendes Altgerät unentgeltlich zurückzugeben. Zusätzlich haben Sie die Möglichkeit, unabhängig vom Kauf eines Neugeräts, unentgeltlich (bis zu drei) Altgeräte abzugeben, die in keiner Abmessung größer als 25 cm sind. Bitte löschen Sie vor der Rückgabe alle personenbezogenen Daten.

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

Batterien/Akkus dürfen nicht über den Hausmüll entsorgt werden. Sie können giftige Schwermetalle enthalten und unterliegen der Sondermüllbehandlung. Die chemischen Symbole der Schwermetalle sind wie folgt: Cd = Cadmium, Hg = Quecksilber, Pb = Blei. Geben Sie deshalb verbrauchte oder defekte Batterien/Akkus gemäß der EU-Verordnung 2023/1542 bei einer kommunalen Sammelstelle ab.



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



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

Hinweise zur Garantie und Serviceabwicklung

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

Ansprüche aus dieser Garantie sind ausgeschlossen, wenn der Artikel unsachgemäß oder missbräuchlich oder nicht im Rahmen der vorgesehenen Bestimmung oder des vorgesehenen Nutzungsumfangs verwendet wurde oder Vorgaben in der Anleitung/Anweisung nicht beachtet wurden, es sei denn, der Endkunde weist nach, dass ein Material- oder Verarbeitungsfehler vorliegt, der nicht auf einem der vorgenannten Umstände beruht.

Ansprüche aus der Garantie können nur innerhalb der Garantiefrist unter Vorlage des Originalkassenbelegs geltend gemacht werden. Bitte bewahren Sie deshalb den Originalkassenbeleg auf. Die Garantiefrist wird durch etwaige Reparaturen aufgrund der Garantie, gesetzlicher Gewährleistung oder Kulanz nicht verlängert. Dies gilt auch für ersetzte und reparierte Teile.

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

IAN: 487646_2501

DE Kundenservice Deutschland
Tel.: 0800 5435 111
E-Mail: deltasport@lidl.de

AT Service Österreich
Tel.: 0800 447744
E-Mail: deltasport@lidl.at

CH Service Schweiz
Tel.: 0800 56 44 33
E-Mail: deltasport@lidl.ch