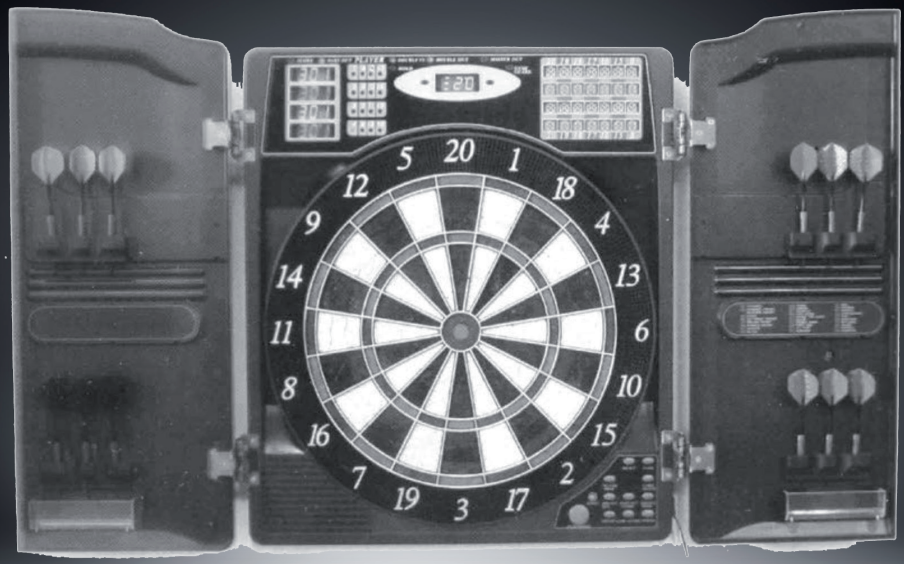
ONECONCEPT

Masterdarter



10030658 10030659

Szanowny kliencie,

Gratulujemy zakupu tego produktu marki Klarstein. Przed rozpoczęciem użytkowania należy starannie przeczytać instrukcję obsługi, a następnie przestrzegać podanych w niej zasad, aby uniknąć uszkodzenia produktu. Nasza gwarancja nie obejmuje żadnego uszkodzenia spowodowanego na skutek nieprzestrzegania podanych w instrukcji obsługi zasad i uwag. Firma nie ponosi żadnej odpowiedzialności za takie uszkodzenia.

Specyfikacja techniczna

Numer produktu	10030658 10030659
Zasilanie	9V DC, 500 mA (Zasilacz impulsowy 100-240V, 50Hz)
Wymiary	513 x 572 x 65mm

Zawartość opakowania	• Elektroniczna tarcza do darta
	• Instrukcja obsługi i zasady gry
	• 12 lotek (części)
	  • 3x niebieska
	  • 3x zielona
	  • 3x czerwona
	  • 3x czarna
	• 24 miękkich grotów
	• 2x śruba, 2x szufladka
	• zasilacz sieciowy

Zasady bezpieczeństwa

- Przed użyciem urządzenia uważnie przeczytaj całą instrukcję obsługi.
- Nie umieszczaj urządzenia na lub w pobliżu gorącej kuchenki gazowej lub elektrycznej ani w gorącym piekarniku.
- Aby zmniejszyć ryzyko pożaru, porażenia prądem elektrycznym lub obrażeń osób, nie zanurzaj przewodu ani urządzenia w wodzie ani innych cieczach.
- Nie narażaj urządzenia na działanie wysokich temperatur. Urządzenie powinno być używane w klimacie umiarkowanym.
- Używanie niezalecanych przez producenta akcesoriów może spowodować pożar, porażenie prądem elektrycznym lub obrażenia ciała.
- Nie otwieraj urządzenia, zdejmując jakiekolwiek osłony. Nie próbuj naprawiać urządzenia samodzielnie. Jakiekolwiek naprawy lub serwis powinny być wykonywane wyłącznie przez wykwalifikowany personel.
- Tylko wykwalifikowane osoby mogą naprawiać produktu. Produktu nie wolno otwierać ani modyfikować. Użytkownik nie może naprawiać części urządzenia. Producent nie ponosi odpowiedzialności za jakiekolwiek zakłócenia radiowe lub telewizyjne spowodowane nieautoryzowanymi modyfikacjami.
- Urządzenie nie jest przeznaczone do zabawy dla dzieci. Dzieciom nie wolno bawić się tym urządzeniem. Nigdy nie pozwalaj dzieciom na wkładanie obcych przedmiotów do urządzenia.

- Do czyszczenia powierzchni urządzenia nigdy nie stosuj rozpuszczalników, rozcieńczalników, detergentów ani innych produktów chemicznych. Zamiast tego użyj miękkiej suchej szmatki lub miękkiej szczoteczki.
- To urządzenie jest używane z zasilaniem 12V.
- Zachowaj tę instrukcję obsługi.

Zasady bezpieczeństwa

- Przed użyciem urządzenia uważnie przeczytaj całą instrukcję obsługi.
- Nie narażaj urządzenia na działanie wysokich temperatur. Urządzenie powinno być używane w klimacie umiarkowanym.
- Tylko wykwalifikowane osoby mogą naprawiać produktu. Produktu nie wolno otwierać ani modyfikować. Użytkownik nie może naprawiać części urządzenia. Producent nie ponosi odpowiedzialności za jakiekolwiek zakłócenia radiowe lub telewizyjne spowodowane nieautoryzowanymi modyfikacjami.
- Do czyszczenia powierzchni urządzenia nigdy nie stosuj rozpuszczalników, rozcieńczalników, detergentów ani innych produktów chemicznych. Zamiast tego użyj miękkiej suchej szmatki lub miękkiej szczoteczki.
- Zachowaj tę instrukcję obsługi.

Małe przedmioty

- Małe przedmioty (tzn. śruby, materiał montażowy, karty pamięci itd.) i opakowanie przechowuj w miejscu niedostępnym dla dzieci. Nie pozwalaj dzieciom bawić się folią opakowaniową. Niebezpieczeństwo uduszenia!

Przemieszczanie urządzenia

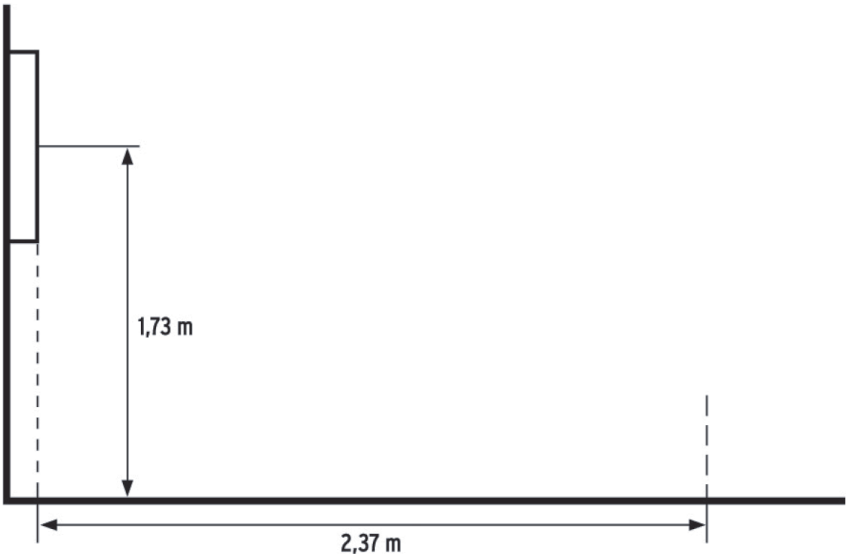
- Zachowaj opakowanie oryginalne. Aby zapewnić wystarczającą ochronę urządzenia podczas dostawy lub transportu, upewnij się, że jest on przechowywany w oryginalnym opakowaniu.

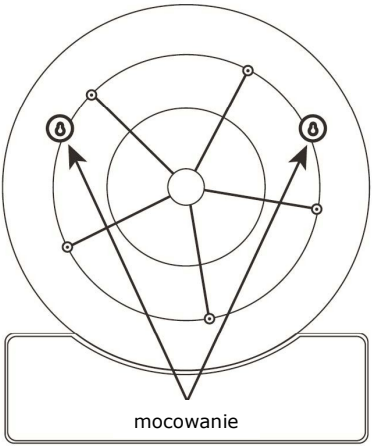
Czyszczenie powierzchni

- Nie używaj lotnych cieczy, środków czyszczących itp. Do czyszczenia używaj tylko suchej ściereczki.

Instalacja

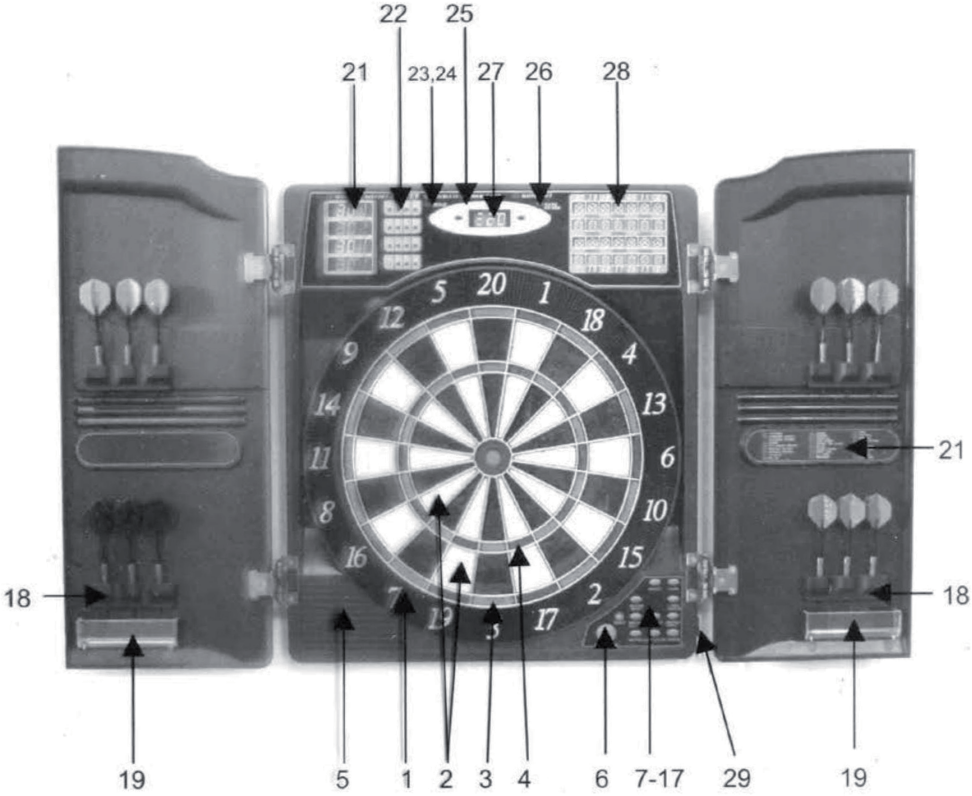
Wybierz odpowiednie miejsce, zostawiając wokół urządzenia ok. 3 m wolnej przestrzeni. Linia rzutu musi znajdować się w odległości 2,37 m od tarczy. Przymocuj tarczę na ścianie tak, aby jej środek znajdował się 1,73 m nad podłogą. Zaznacz odpowiednie otwory ołówkiem na ścianie. Wywierć otwory w zaznaczonych miejscach na ścianie. Włóż śruby używając odpowiednich kołków, a na koniec zawieś tarczę na śrubie. Połącz grot i beczkę, jak pokazano na obrazku, a następnie włóż rozłożone piórko do nasadki.


1,73 m
2,37 m


mocowanie

Złóż lotki:

Tarcza



1 Catch ring
2 Singles
3 Doubles (podwójna liczba punktów)
4 Triples (potrójna liczba punktów)
5 Głośnik
6 Start/Pauza
7-17 Przyciski funkcyjne
18 Uchwyt na lotki
19 Szufladka
20 Menu gry
21 Wyświetlacz pokazujący liczbę punktów
22 Wyświetlacz pokazujący graczy
23 Sygnał przerwania
24 Sygnał Double In
25 Sygnał Double Out
26 Sygnał Master Out
27 Sygnał Temp. liczba punktów
28 Sygnał Cricket liczba punktów
29 DC IN

Eksploatacja

Przełącznik/przycisk POWER - znajduje się w prawym dolnym rogu z boku tarczy.

Upewnij się, że zasilacz sieciowy jest podłączony do złącza po prawej stronie tarczy lub baterie są włożone. Naciśnij przełącznik POWER, aby włączyć lub wyłączyć grę.

Przyciski funkcyjne:

GAME GUARD	Po naciśnięciu przycisku START i rozpoczęciu gry można aktywować funkcję gry GAME GUARD. Po naciśnięciu tego przycisku wszystkie przyciski zostaną zablokowane. Jeśli funkcja GAME GUARD jest aktywna, lotka uderzająca w przycisk nie będzie miała wpływu na grę. Aby dezaktywować funkcję GAME GUARD, wystarczy ponownie nacisnąć ten przycisk, a przyciski się odblokują.
BOUNCE OUT	Przed rozpoczęciem gry zdecyduj się, czy lotki, które nie utkwią w tarczy mają być liczone, czy nie. Jeśli nie, po prostu naciśnij przycisk BOUNCE OUT po tym, jak dojdzie do „wyskoczenia” lotki, aby natychmiast odjąć punkty.
DART OUT/SCORE	Funkcja DART-OUT jest aktywna tylko w „-01” grach; tzn. gry (301, 401 itd.). Kiedy liczba punktów gracza jest niższa niż 160, może on nacisnąć przycisk DART OUT, aby zasugerować, w jaki sposób wykonać trzy rzuty, aby wygrać mecz.Wskazówka: podwójne i potrójne liczby punktów są reprezentowane przez dwie lub trzy kreski po lewej stronie cyfry. Funkcja SCORE umożliwia graczowi wyświetlanie aktualnej liczby punktów.

SOUND	Poziom dźwięku można regulować w zakresie 0-7 (8 poziomów).
DOUBLE/MISS	Przycisk ten służy do aktywacji funkcji Double In/Double Out i Master Out dla gier. Funkcja ta jest aktywna tylko po wybraniu „-01” gier (301, 401 itd.). Funkcja MISS jest aktywna podczas grania w dowolną grę. Jeśli lotka poleci całkiem obok tarczy, naciśnij ten przycisk, aby przeskoczyć liczbę punktów lotki. Gracz może nacisnąć ten przycisk, gdy lotka poleci poza obszar tarczy, aby komputer zarejestrował rzuconą lotkę.
PLAYER/PAGE	Przycisk ten służy do wyboru liczby graczy na początku każdej gry. Pozwala on graczom zobaczyć liczbę punktów innego gracza, którego nie ma na aktywnym wyświetlaczu.
GAME	Naciśnij ten przycisk, aby przewijać menu na wyświetlaczu gry i wybrać grę.
SELECT	Służy do wyboru różnych ustawień trudności gier.
RESET	
CYBERMATCH	Graj przeciwko komputerowi, wybierz poziom trudności (C1 = Pro; C5 = początkujący) i naciśnij przycisk START.

Przykład:

- Ta ekscytująca funkcja umożliwia grę w trybie dla jednego gracza przeciwko komputerowi na jednym z pięciu różnych poziomów trudności! W danym momencie tylko jeden gracz może pokonać Cybermatch przeciwnika. Funkcja Cybermatch dodaje poziom rywalizacji do normalnego rutynowego treningu.
- Poziom trudności Cybermatch: Level 1 (C1) profesjonal - Level 5 (C5) początkujący

Gra drużynowa:
Możesz także grać w drużyna nawet do 16 graczy. Dlatego naciskaj przycisk PLAYER, aż przed numerem pojawi się „t”. Przykład:

t 2-2	2 drużyny, 4 graczy	(1. drużyna 1 i 3, 2. drużyna 2 i 4)
t 3-3	3 drużyny, 6 graczy	(1. drużyna 1 i 4, 2. drużyna 2 i 5, 3. drużyna 3 i 6)
t 4-4	4 drużyny, 8 graczy	(1. drużyna 1 i 5, 2. drużyna 2 i 6, 3. drużyna 3 i 7, 4. drużyna 4 i 8)

- Naciśnij, aby aktywować funkcję Cybermatch, w której możesz grać przeciwko komputerowi, a następnie naciśnij przycisk START. Kiedy rozpoczyna się gra: „gracz-człowiek” rzuca pierwszy. Po 3 lotkach przejdź do tarczy, aby z niej wyjąć lotki, a następnie naciśnij przycisk START, aby zmienić następnego gracza (Cybermatch). Zobacz, jak liczbę punktów przeciwnika Cybermatch wyświetlaną na wyświetlaczu.Tarcza wskaże segment, w który przeciwnik Cybermatch rzuca lotki na wyświetlaczu aktywnej liczby punktów (wskaźnik LED ATTEMPT się zaświeci). Następnie wyświetlacz aktywnej liczby punktów pokaże segment, w który faktycznie rzucił lotkę przeciwnik Cybermatch (wskaźnik RESULT LED się zaświeci).Po zakończeniu rundy przeciwnika Cybermatch tarcza automatycznie przełączy się do „gracza-człowieka”. Gra toczy się do momentu wygrania jednego gracza. POWODZENIA!

ONECONCEPT

Lista gier

nr	gra	nr	gra
G01	301	G20	Football
G02	Cricket	G21	Baseball
G03	Scram	G22	Steeple Chase
G04	Cut Throat	G23	Bowling
G05	English Cricket	G24	Car Rallye
G06	Advanced Cricket	G25	Shove a Penny
G07	Shooted	G26	Nine Darts
G08	Big Six	G27	G&R
G09	Overs	G28	Gold Hunt
G10	Unders	G29	Casino A
G11	Count Up	G30	Casino B
G12	High Score	G31	Casino C
G13	Round The Clock	G32	Elimination
G14	Killer	G33	Horse Shoes
G15	Double DOwn	G34	Warfare
G16	41	G35	Advanced Warfare
G17	All Fives	G36	Paintball
G18	Shanghai	G37	Fox Hunt
G19	Golf	G38	Tic Tac Toe

Rozwiązywanie technicznych problemów

Brak liczby punktów?
Upewnij się, że gra została ustawiona na tryb Ustawienia lub tryb Pauza. Następnie sprawdź, czy elementy czujnika lub przyciski funkcyjne są zablokowane lub uszkodzone.

Zablokowane elementy czujnika lub przyciski funkcyjne?
Podczas transportu, a także podczas normalnej pracy tarczy może się zdarzyć, że elementy czujnika czasami utkną lub nie zarejestrują rzutu. W takim przypadku rozlega się sygnał ostrzegawczy, a wskaźnik zaczyna migać, wskazując zablokowany element. Delikatne wyciągnięcie lotki z elementu lub delikatne przesuwanie elementu w przód i w tył z lekkim naciskiem palca zwykle powoduje szybkie zwolnienie elementu. Wtedy można wznowić grę, a liczba punktów zostanie wznowiona dokładnie od momentu jej przerwania. Usuwanie złamanych grotów lotek: miękkie groty są z pewnością bezpieczniejsze w użyciu, ale nie są bardzo wytrzymałe. Jeśli grot pęknie i utknie w tarczy, spróbuj go bardzo ostrożnie wyciągnąć za pomocą odpowiednich szczypiec. Jeśli złamany grot jest taki krótki, że nie wystaje ponad powierzchnię tarczy, można go również wepchnąć w tarczę przez otwór. Miękki grot nie może uszkodzić elektroniki znajdującej się pod elementami tarczy. Do tej operacji jednak zdecydowanie zalecamy użycie miękkiego grotu lotki, która jest w idealnym stanie. Nigdy nie wciskaj krótkiego złamanego grotu lotki w tarczę ostrym metalowym przedmiotem, ponieważ metalowy grot może łatwo uszkodzić deskę, jeśli zostanie włożony zbyt głęboko w tarczę. Im cięższa lotka, tym większe ryzyko złamania grotu.

Ochrona środowiska

Zgodnie z Dyrektywą Parlamentu Europejskiego i Rady 2002/96/EG to oznakowanie na urządzeniu lub jego opakowaniu oznacza, że urządzenia tego nie wolno wyrzucać z odpadami domowymi. Aby uzyskać szczegółowe informacje dotyczące możliwości recyklingu tego urządzenia, należy skontaktować się z lokalnym urzędem miasta lub służbami oczyszczania miasta. Przestrzegaj lokalnych przepisów i nie wyrzucaj starych urządzeń z odpadami domowymi. Właściwe postępowanie ze zużytym sprzętem elektrycznym i elektronicznym przyczynia się do uniknięcia szkodliwych dla zdrowia ludzi i środowiska naturalnego konsekwencji, wynikających z niewłaściwej utylizacji urządzenia.

Deklaracja zgodności

Producent: Chal-Tec GmbH, Wallstraße 10179 Berlin, Deutschland

Niniejszy produkt jest zgodny z następującymi dyrektywami europejskimi:
2011/65/UE (RoHS)
2014/30/UE (EMC)