

ONECONCEPT

Tarcza do rzutek



10029495 10029496

Szanowny Kliencie,

gratulujemy dokonanego zakupu.

Prosimy, przeczytaj uważnie instrukcję i przestrzegaj poniższych wskazówek, aby uniknąć uszkodzenia urządzenia. Nie ponosimy odpowiedzialności za szkody spowodowane nieprzestrzeganiem instrukcji i wskazówek.

Instrukcje bezpieczeństwa

- Niniejsza instrukcja ma na celu zapoznanie użytkownika z obsługą tego produktu. Niniejszą instrukcję należy zawsze przechowywać w bezpiecznym miejscu, aby mieć do niej dostęp w dowolnym momencie.
- Przy zakupie tego produktu otrzymasz dwuletnią gwarancję na usterki, które wystąpią nawet przy prawidłowym użytkowaniu sprzętu.
- Produkt należy stosować wyłącznie zgodnie z jego przeznaczeniem. Każde inne użycie może spowodować uszkodzenie produktu lub otaczającego środowiska.
- Naprawa lub modyfikacja produktu wpływa na bezpieczeństwo produktu. Uwaga na ryzyko obrażeń!
- Nigdy nie otwieraj produktu bez autoryzacji i nigdy nie dokonuj samodzielnych napraw!
- Z produktem należy obchodzić się ostrożnie. Może ulec uszkodzeniu w wyniku uderzenia lub upadku z niewielkiej wysokości.
- Produkt należy przechowywać z dala od wilgoci i ekstremalnych temperatur. To urządzenie jest przeznaczone wyłącznie do użytku domowego w pomieszczeniach.
- W urządzeniu nie należy umieszczać metalowych przedmiotów.
- Na urządzeniu nie należy umieszczać ciężkich przedmiotów.
- Urządzenie należy czyścić wyłącznie suchą szmatką.
 - Nie należy blokować otworów wentylacyjnych.
 - Należy używać wyłącznie akcesoriów zalecanych przez producenta lub autoryzowanego sprzedawcę. Gwarancja traci ważność w przypadku ingerencji w urządzenie.

Drobne przedmioty / Materiały opakowaniowe (torby plastikowe, karton itp.):

Małe przedmioty (np. śruby i inne materiały montażowe, karty pamięci) oraz części opakowania należy przechowywać w miejscu niedostępnym dla dzieci, aby nie mogły ich połknąć. Nie zezwalaj małym dzieciom na zabawę folią. Istnieje niebezpieczeństwo uduszenia!

Transport urządzenia:

Zachowaj oryginalne opakowanie. Aby zapewnić odpowiednią ochronę podczas transportu, urządzenie należy zapakować w oryginalne opakowanie.

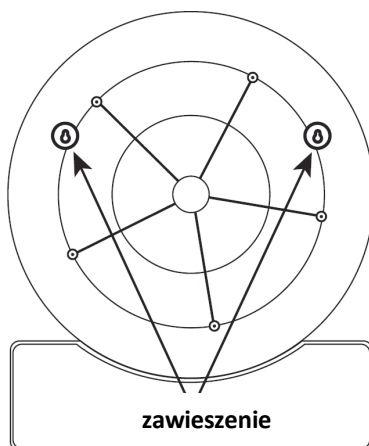
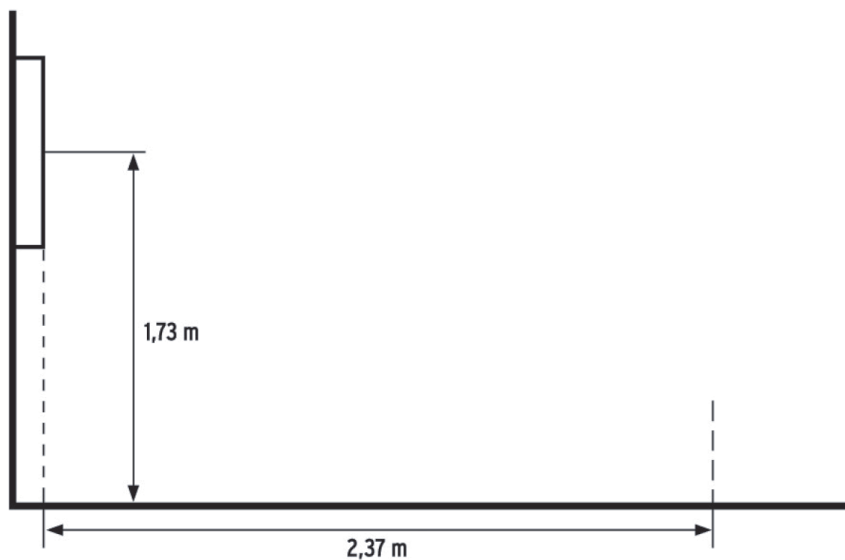
Czyszczenie powierzchni zewnętrznych:

Nie używaj lotnych płynów, takich jak spraye na owady.

Nadmierny nacisk podczas wycierania może spowodować uszkodzenie powierzchni. Gumowe lub plastikowe części nie powinny przez dłuższy czas pozostawać w kontakcie z urządzeniem. Użyj suchej szmatki.

Zawieszenie / montaż

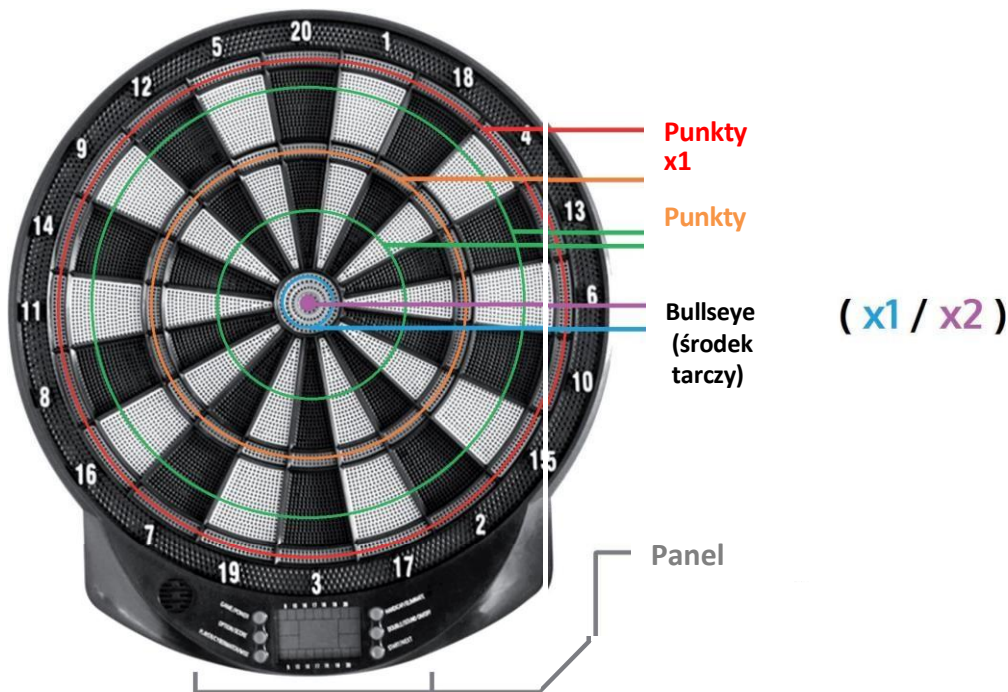
Wybierz miejsce, w którym możesz powiesić tarczę, jak poniżej. Odległość gracza od tarczy powinna wynosić 2,37 m. Wysokość bullseye (środek tarczy) powinna wynosić 1,73 m.



Złóż strzałki:



Tarcza



Panel sterowania

Panel sterowania składa się z 6 przycisków funkcyjnych, wyświetlacza i zintegrowanego głośnika.

Przyciski funkcyjne

GAME / POWER	Naciśnij wyświetlacz, aby włączyć/wyłączyć urządzenie i wybrać grę. Podczas gry naciśnij przycisk, aby anulować bieżącą grę i wrócić do początku.
OPTION / SCORE	Naciśnij kilkakrotnie, aby wybrać jeden z dostępnych wariantów poprzednio wybranej gry (patrz „Lista gier i wariantów”). Naciśnij kilkakrotnie podczas gry, aby zobaczyć punkty graczy. Po 3 sekundach (lub naciśnięciu dowolnego innego przycisku) gra zostanie wznowiona.
PLAYER / CYBERMATCH / MISS	Przed rozpoczęciem gry: Naciśnij przycisk wielokrotnie, aby ustawić liczbę graczy lub naciśnij Cybermatch, aby grać z automatem (C1: profesjonalista, C2: ekspert, C3: senior, C4: średniozaawansowany, C5: początkujący). Podczas gry: naciśnij („miss”), aby zmniejszyć liczbę pozostałych rzutów, jeśli rzutki nie trafią w tarczę.
HANDICAP / ELIMINATE	Przed grą: naciśnij Handicap i ustaw poziomy trudności/opcje dla różnych graczy. Podczas gry: naciśnij przycisk Usuń, aby wyczyścić wynik ostatniej wyrzuconej rzutki.
DOUBLE / SOUND on/off	Naciśnij przycisk, aby włączyć/wyłączyć dźwięk. W grach Countdown: naciśnij, aby aktywować tryb Double.
START / NEXT	Naciśnij, aby rozpocząć grę lub przejść do następnego gracza.

Lista gier i wariantów

NR	Gra	HC	Wariant
G01	Count Down	✓	301, 501, 601, 701, 801, 901, 999
G02	Count Down Team	✓	301, 501, 601, 701, 801, 901, 999
G03	Count Up	✓	100 ~ 900
G04	Standard Cricket	✓	E00, E20, E25

G05	No Score Cricket	✓	Π00, Π20, Π25
G06	Cut Throat Cricket	✓	C00, C20, C25
G07	KillerCricket	✓	H00, H20, H25
G08	LowPitchCricket	✓	L00, L20, L25
G09	Round Clock	✓	105,110,115,120; 205,210,215,220; 105,310,315,320
G10	Shoot Out	✓	-05, -07, -09~-21
G11	Shang Hai	X	101,105,110,115
G12	Halve It	X	H12
G13	High Score	X	003~014
G14	Over	✓	003, 005, 007~021
G15	Under	✓	U03, U05, U07~U21
G16	Big6	✓	b03, b05, b07~B21
G17	Score Color	✓	100, 200, 300, 400, 500
G18	Bonus Color	✓	100, 200, 300, 400, 500
G19	Correctional Color	✓	100, 200, 300, 400, 500
G20	No Score Color	✓	003, 004, 005, 006, 007
G21	Free Dart Color	✓	005, 010, 015, 020
G22	Shooting I	X	- - -
G23	Shooting II	X	- - -
G24	Shooting III	X	- - -
G25	Shooting IV	X	- - -
G26	Gotcha	✓	101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901

Zasady gry

Ogólnie rzecz biorąc, każdy gracz ma zawsze trzy rzutki.

Po każdej rundzie tarcza automatycznie przełącza się w tryb „Hold”. Naciśnij przycisk START/NEXT, aby aktywować następnego gracza i wznowić grę.

G01 – Count Down

Ta gra polega na odjęciu wyrzuconego wyniku od liczby początkowej (301/501 / ... / 999). Trzy rzuty każdego gracza są liczone w każdej rundzie i odejmowane od punktów początkowych. Pierwszy gracz, który osiągnie dokładnie 0, wygrywa grę. Oznacza to, że runda, która przekroczy wymagany wynik (aby osiągnąć 0), nie jest punktowana. Aby utrudnić grę, można użyć funkcji DOUBLE. W tym wariantcie początek i koniec gry stanowią większe wyzwanie.

Double In: Gra nie rozpoczyna się, dopóki nie zostanie trafiony dublet. Do tego czasu zdobyte punkty nie będą rejestrowane.

Double Out: Aby ukończyć grę, gracz musi rzucić dubletem, co zredukuje wynik dokładnie do zera. Jeśli pozostanie 1 punkt lub gracz zdobędzie więcej punktów niż potrzeba do osiągnięcia dokładnie 0, jego runda nie zostanie zaliczona.

Double In / Out: oba warianty mogą być połączone.

G02 – Count Down Team

Wariant drużynowy (2 drużyny) G01. Gracz, który wyrzuci tyle punktów dla swojej drużyny, że zostanie mu 0, wygrywa dla swojej drużyny.

G03 – Count Up

Wybierz docelowy wynik spośród dostępnych opcji (100, 200, ..., 900). Każdy punkt z rzutów łączy się do całkowitego wyniku gracza. Pierwszy gracz, który osiągnie lub przekroczy wybrany wynik docelowy, wygrywa.

G04 – Standard Cricket (E00, E20, E25)

W grze są tylko pola od 15 do 20 i bullseyes.

E00: Pola mogą być trafione w dowolnej kolejności.

E20: Pola muszą być trafione w kolejności malejącej od 20 (gracz musi trafić w pole 20 trzy razy) do 15, a następnie bullseye.

E25: Najpierw należy trafić trzy razy w bullseye, a następnie w kolejności rosnącej w pola od 15 do 20.

Każdy segment jest „otwarty”, gdy tylko gracz uderzy w niego trzy razy. Gdy wszyscy gracze trafią segment (trzy razy), zostaje on „zamknięty”. Gracz, który otworzył segment, jest „właścicielem” tego segmentu i może kontynuować gromadzenie punktów poprzez uderzanie w ten segment, dopóki segment nie zostanie zamknięty przez innych graczy. Gdy wszystkie segmenty zostaną zamknięte, gracz z najwyższym wynikiem wygrywa.

G05 – No Score Cricket (Π00, Π20, Π25)

Podobnie jak w Cut Throat Cricket, liczą się tylko segmenty 15-20 i Bullseye.

P00: Segmenty mogą być trafione w dowolnej kolejności.

P20: Gracz musi trafić 20 trzy razy. Segment, a następnie musi trafić w kolejności malejącej segmenty od 20 do 15, a następnie bullseye.

P25: Najpierw trzeba trafić w bullseye (3 x!), a następnie w kolejności rosnącej segmenty od 15 do 20. Każdy segment docelowy pojawi się na wyświetlaczu. Odpowiedni segment wyświetlacza LCD zaświeci się, gdy gracz w niego uderzy. Zwycięzcą zostaje gracz, który trzykrotnie trafi we wszystkie segmenty docelowe.

G06 – Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)

Również w grze Cut Throat Cricket liczą się tylko segmenty 15-20 i Bullseye.

C00: Segmenty można trafiać w dowolnej kolejności.

C20: Gracz musi trzy razy trafić 20. Segment, a następnie musi trafić w kolejności malejącej segmenty od 20 do 15, a następnie bullseye.

C25: Najpierw bullseye (3x), a następnie w kolejności rosnącej segmenty od 15 do 20.

Uderzenie w segment 3 razy „otwiera go” - punkty mogą być zbierane poprzez uderzanie w otwarty segment, aż gdy wszyscy gracze uderzą w segment 3 razy. Segment jest wtedy zamykany. Punkty zdobyte przez każdego gracza są przyznawane pozostałym graczom. Celem jest zdobycie dla przeciwników jak największej liczby punktów. Gdy wszystkie segmenty zostaną zamknięte, gracz z najniższym wynikiem wygrywa.

G07 – Killer Cricket (H00, H20, H25)

Działa podobnie jak No Score Kriket - z małą zmianą: Po zamknięciu segmentu gracz ma możliwość wyeliminowania segmentu przeciwnika poprzez wyrzucenie tej samej liczby. Jeśli jednak przeciwnik również ma taką samą liczbę zamkniętą, punkty nie zostaną odjęte. Uwaga: Zamiast włączać znacznik, każde prawidłowe trafienie spowoduje wyłączenie znacznika na wyświetlaczu. Gracz, który jako pierwszy ukończy wszystkie segmenty, zostaje zwycięzcą.

Przykład: dla numeru 19, gracz 1 ma 1 wyłączoną pozycję (znacznik), gracz 2 ma 2 wyłączone pozycje (znaczniki), a gracz 3 ma 19 zamknięte (trzy znaczniki wyłączone). Gracz 4 podchodzi i trafia 19 trzy razy, co zamyka numer 19. Następnie gracz 4 celuje i ponownie trafia 19. W efekcie gracze 1 i 2 mają dodatkowo aktywowany jeden znacznik na 19, a gracz 3 pozostaje bez zmian. Oznacza to, że gracze 1 i 2 zostają cofnięci o 1 uderzenie przed zamknięciem 19.

G08 – Low Pitch Cricket (L00, L20, L25)

Podobny do standardowego krykieta (G04), z wyjątkiem tego, że liczą się niskie wyniki (1-6 i w bullseye).

G09 – Round the Clock (105,110,115,120; 205,210,215,220; 305,310,315,320)

Gra liczy tylko podwójne strefy następujących segmentów:

Opcja **105,110,115,120**: Każdy segment ma zastosowanie

Opcja **205,210,215,220**: Podwójnie punktowane segmenty są uznawane. Opcja

305,310,315,320: segmenty potrójnej punktacji są uznawane.

„5”: Traf segmenty punktacji od 1 do 5; „10”: Traf segmenty od 1 do 10; „15”: Traf

segmenty od 1 do 15; „20”: Traf segmenty punktowania 1 do 20.

Gracz musi trafić rzutki do segmentu punktowanego na podstawie wyboru urządzenia.

Jeśli segment zostanie trafiony, wybierany jest następny segment. Gracz, który jako pierwszy trafi wszystkie segmenty, wygrywa.

G10 – Shoot Out (-05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21)

(-05, ..., -21) reprezentuje oryginalne punkty gracza. Urządzenie losowo wybiera segment do rzucenia. Gracz powinien trafić w segment liczbowy w ciągu 10 sekund, w przeciwnym razie wybór wygaśnie. Po trafieniu segmentu urządzenie powie „Tak” lub „Nie”. Kiedy gracz trafi w segment single, double lub triple, urządzenie odejmuje jeden punkt od całości. Gracz, który osiągnie zero, zostaje zwycięzcą.

G11 – ShangHai (101, 105, 110, 115)

Opcja **101**: Trafiaj w segmenty od jednego do dwudziestu oraz w środek tarczy

(bullseye) w kolejności. Opcja **105**: Trafiaj w segmenty od pięciu do

dwudziestu oraz w środek tarczy (bullseye) w kolejności.

Opcja **110**: Trafiaj w segmenty od dziesięciu do dwudziestu oraz w środek

tarczy (bullseye) w kolejności. Opcja **115**: Trafiaj w segmenty od

piętnastu do dwudziestu oraz w środek tarczy (bullseye) w kolejności.

Każdy gracz może rzucić tylko jedną lotkę na każdy segment. Traf w numer, a zdobędziesz punkty; w przeciwnym razie nie otrzymasz punktów. Jeśli pominiesz segment liczbowy lub zatrzymasz się i nie wykonasz rzutu, nie ma opcji ponownego trafienia liczby. Kiedy w końcu trafisz w bullseye, gra się kończy, a zwycięzcą zostaje gracz z najwyższym wynikiem

G12 – Halve It (H12)

Gra jest podobna do Jeopardy. Trzy nieprawidłowe rzuty mogą spowodować obniżenie wyniku. Wszyscy rozpoczynają grę od trafienia w numer 12, a następnie 13, 14, dowolny podwójny, 15, 16, 17, dowolny potrójny, 18, 19, 20 i Bullseye. Każdy gracz rzuca trzema rzutkami na ten sam numer, a następnie przechodzi do następnego numeru w następnej rundzie. Trafienie double lub triple oznacza 2x i 3x więcej punktów. Jeśli gracz popełni błąd i nie wykona wszystkich trzech rzutów na dany cel w rundzie, jego wynik zostanie zmniejszony o połowę. Na przykład: jeśli gracz ma łączny wynik 76 punktów po dwóch rundach, a następnie nie trafia kolejnej liczby w żadnym z trzech rzutów, jego wynik zostaje zmniejszony o połowę, pozostawiając 38 punktów. Gracz z najwyższym wynikiem wygrywa.

G13 – High Score (003, 005, ..., 014)

Wszystkie segmenty są w grze. (003, 004...014) to rundy wybranego gracza. Jedna runda to rzut trzema lotkami. Na koniec wszystkich wybranych rund wygrywa gracz z najwyższym wynikiem.

G14 Legs Over (003, 005, 007, 009, 011, 013, 015, 017, 019, 021)

reprezentuje pierwotne punkty gracza. Na początku urządzenie oznaczy wynik benchmarku dla pierwszego gracza. Każdy gracz powinien uzyskać wyższy lub równy wynik w trzech rzutach niż poprzedni gracz. Jeśli gracz uzyska w trzech rzutach mniej punktów niż poprzedni gracz, odejmowany jest jeden punkt.

Jeśli gracz nie rzuca lotkami, ale bezpośrednio naciska przyciski Start/Następny, również traci jeden punkt. Gdy wynik gracza wynosi zero, zostaje on wyeliminowany. Ostatni gracz zostaje zwycięzcą. W tę grę powinno grać więcej niż dwóch graczy.

G15 Legs Under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

reprezentuje pierwotne punkty gracza. Każdy gracz powinien starać się zdobyć mniej lub tyle samo punktów, co poprzedni gracz w swoich trzech rzutach. Gdy gracz zdobędzie więcej punktów niż poprzedni gracz, traci jeden punkt. Jeśli gracz nie rzuca lotkami, ale bezpośrednio naciska przyciski Start/Następny, traci jeden punkt. Gdy gracz ma zerowy wynik, odpada. Ostatni gracz zostaje zwycięzcą. W tę grę powinno grać więcej niż dwóch graczy.

G16 – Big6 (b03, b05, b07, b09, b11, b13, b15, b17, b19, b21)

Gracz powinien spróbować uzyskać szansę na wybranie następnego celu poprzez trafienie bieżącego celu. Single-6 to pierwszy cel po rozpoczęciu gry. W trakcie trzech rzutów gracz musi trafić w cel, aby ocalić życie. W przypadku trafienia celu w pierwszym lub drugim rzucie, gracz ma szansę wybrać kolejny cel w ostatnim rzucie. singles, Doubles i triples są uważane za różne cele. Strategia polega na wybraniu najtrudniejszych celów dla przeciwnika, takich jak „triple-20” lub „double-bull's eye”. Ostatni gracz z „życiem” zostaje zwycięzcą.

G17 – Score Color (100, 200, 300, 400, 500)

Aby rozpocząć tę grę, każdy gracz musi rzucać po kolei i określić, w który blok/kolor (# 20/kolor lub # 1/kolor) będzie celował.

Jeśli gracze trafią w bullseye, muszą rzucić ponownie, aby zdecydować o kolorze. Następnie gracze starają się trafić w swój kolor, aby dodać punkty do całkowitego wyniku, o którym musisz zdecydować i ustawić w opcjach gry na początku tej gry: 100, 200, 300, 400, 500.

Jeśli gracz rzuci lotką w kolor przeciwnika, rzut się nie liczy. Bullseye liczy się do całkowitego wyniku. Pierwszy gracz, który osiągnie ustalony wcześniej wynik końcowy, wygrywa grę.

G18 – Bonus Color (100,200,300,400,500)

Ta gra jest taka sama jak „ Score color ” z następującym wyjątkiem. Jeśli gracz rzuci lotką w kolor przeciwnika, ten otrzyma punkty, które zostaną dodane do jego całkowitego wyniku.

G19 – Correctional Color (100, 200, 300, 400, 500)

Ta gra jest taka sama jak „ Score color ” z następującym wyjątkiem. Jeśli gracz rzuci lotką w kolor celu przeciwnika, punkty te są odejmowane od całkowitego wyniku gracza.

G20 – No Score Color (003, 004, 005, 006, 007)

Ta gra jest taka sama jak „ Score color” z następującym wyjątkiem. Każdy gracz próbuje trafić w swój kolor, aby zaznaczyć jeden punkt. Całkowity wynik musi zostać określony i ustawiony w opcjach gry na początku gry: 003, 004, 005, 006 lub 007 punktów całkowitych. Jeśli gracz rzuci lotką w kolor docelowy przeciwnika, jeden punkt jest usuwany z całkowitego wyniku, a gracz traci kolejność. Bullseye nie wlicza się do sumy punktów wynik. Zwycięzcą zostanie jedyny gracz, któremu pozostały punkty (gdy wszyscy inni będą mieli zero).

G21 – Free Dart Color (005, 010, 015, 020)

Ta gra jest taka sama jak „ Score color” z następującym wyjątkiem. Każdy gracz próbuje trafić w swój kolor, aby zaznaczyć jeden punkt. Całkowity wynik musi zostać określony i ustawiony w opcjach gry na początku gry: 003, 004, 005, 006 lub 007 punktów całkowitych. Jeśli gracz rzuci lotką w kolor docelowy przeciwnika, jeden punkt jest usuwany z całkowitego wyniku, a gracz traci kolejność. Bullseye nie wlicza się do sumy punktów

wynik. Zwycięzcą zostanie jedyny gracz, któremu pozostały punkty (gdy wszyscy inni będą mieli zero).

G22 – Shooting I

W tej grze każdy gracz rzuca trzema rzutkami na rundę. Gracz z najwyższym łącznym wynikiem za trzy rzutki wygrywa rundę, zdobywając jeden punkt. Gracz, który jako pierwszy zdobędzie 7 punktów, wygrywa.

G23 – Shooting II

Ta gra jest taka sama jak Shooting I. Jednak tylko strzałki, które wylądują w następujących segmentach: 15, 16, 17, 18, 19, 20 i bullseye, wliczają się do wyniku. Gracz, który jako pierwszy zdobędzie 7 punktów, wygrywa mecz.

G24 – Shooting III

Ta gra jest taka sama jak Shooting I. Gracz, który jako pierwszy zdobędzie 4 punkty, wygrywa grę, albo gra trwa siedem rund, a gracz, który uzyska najwyższy wynik, wygrywa.

G25 – Shooting IV

Ta gra jest taka sama jak Shooting III. Jednak tylko rzutki, które trafią w następujące segmenty: 15, 16, 17, 18, 19, 20 i bullseye, wliczają się do wyniku. Gracz, który jako pierwszy zdobędzie 4 punkty, wygrywa grę, albo gra trwa siedem rund, a gracz, który uzyska najwyższy wynik, wygrywa.

G27 – Gotcha (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

(101, ..., 901) to określone punkty, które gracze muszą dokładnie osiągnąć. Każdy gracz zaczyna z 0 punktami, wynik wzrasta, gdy gracz trafi w segment. Gracz, który jako pierwszy osiągnie określone punkty, jest zwycięzcą. Jeśli gracz przekroczy określone punkty, wynik gracza powraca do stanu sprzed rzutu w tej rundzie. Gracze

mogą "bombardować" innych graczy, co obniża ich wynik do zera. Dzieje się tak, gdy rzucający gracz wyrówna swój wynik do wyniku innego gracza dowolną rzutką.

Specyfikacja techniczna

Pozycja	10029495	10029496
Zasilanie	DC 5V (3x bateria AA, brak w zestawie)	DC 5V (3x bateria AA, brak w zestawie)
Wymiary / waga	900g	2100g
Zakres dostawy	Urządzenie, 6 rzutek, 6 zapasowych grotów, instrukcja użycia	Urządzenie, 6 rzutek, 12 zapasowych grotów, instrukcja obsługi urządzenia

Rozwiązywanie problemów

Brak zasilania? Sprawdź, czy adapter jest podłączony do gniazdka elektrycznego i czy adapter jest podłączony do złącza na tarczy.

Brak punktacji? Sprawdź, czy gra została ustawiona w trybie Ustawień lub w trybie Pauzy. Następnie sprawdź, czy elementy czujników nie są zablokowane lub zacięte.

Czy elementy czujników lub przyciski funkcyjne zablokowały się? Podczas transportu i normalnego użytkowania może się zdarzyć, że elementy czujników sporadycznie zablokują się i nie będą rejestrować rzutu. W takim przypadku rozlegnie się sygnał ostrzegawczy, a lampka kontrolna zacznie migać, sygnalizując zacięcie elementu. Delikatnie wyciągnij rzutkę z elementu lub delikatnie poruszaj elementem za pomocą lekkiego nacisku palców, co zazwyczaj szybko go uwolni. Gra będzie kontynuowana, a wynik zostanie wyświetlony w punkcie, w którym jego naliczanie zostało przerwane.

Usuwanie złamanych grotów rzutek: Miękkie groty są bezpieczne w użyciu, ale nie są wieczne. Jeśli grot złamie się i pozostanie w tarczy, spróbuj go bardzo ostrożnie wyciągnąć odpowiednimi pęsetami. Jeśli grot jest złamany tak, że nie wystaje ponad powierzchnię tarczy, można go wcisnąć do tarczy, aby wypadł z tyłu przez otwór. Miękki grot nie może uszkodzić elektroniki umieszczonej pod elementami. Do tej operacji zalecamy użycie miękkiego grota innej rzutki, który jest w idealnym stanie. Nigdy nie wciskaj krótkiego, złamanego grota przez tarczę za pomocą ostrego metalowego przedmiotu, ponieważ może on łatwo spowodować uszkodzenie tarczy, jeśli zostanie włożony zbyt głęboko. Im cięższa rzutka, tym większe ryzyko złamania grota.

Instrukcje dotyczące likwidacji



Zgodnie z Europejskim Rozporządzeniem w sprawie Odpadów 2002/96/UE, ten symbol na produkcie lub na jego opakowaniu oznacza, że produkt nie należy do odpadów komunalnych. Zgodnie z dyrektywą urządzenie należy przekazać do odpowiedniego punktu zbiórki zajmującego się recyklingiem sprzętu elektrycznego i elektronicznego. Zapewniając prawidłową utylizację produktu, pomożesz zapobiec możliwemu negatywnemu wpływowi na środowisko i zdrowie ludzkie, który w przeciwnym razie mógłby być wynikiem niewłaściwej utylizacji produktu. Aby uzyskać bardziej szczegółowe informacje na temat recyklingu tego produktu, skontaktuj się z władzami lokalnymi lub firmą zajmującą się odpadami domowymi i utylizacją.

Deklaracja zgodności

Producent: Chal-Tec GmbH, Wallstraße 16, 10179 Berlin, Niemcy

Ten produkt jest zgodny z następującymi dyrektywami europejskimi:

2014/30/UE (EMC)

2011/65/EU (RoHS)

