

Aufbau- und Bedienungsanleitung

*Vor Benutzung bitte die Bedienungsanleitung sorgfältig
lesen und aufbewahren*

Karella E-MASTER



ACHTUNG: BITTE SORGFÄLTIG VOR MONTAGE LESEN UND AUFBEWAHREN

Gefahr für Kinder – Lebensgefahr durch Erstickten / Verschlucken
Halten Sie das Verpackungsmaterial von Kindern fern! Bewahren Sie Kleinteile außerhalb der Reichweite von Kindern auf. Diese konnten evtl. verschluckt oder eingeatmet werden! Bei nicht artikelgerechter Nutzung jeder Art erlöschen alle Gewährleistungsansprüche!



HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH ZUM KAUF IHRES KARELLA DARTAUTOMATEN.
Bevor Sie das Gerät aufbauen und benutzen, lesen Sie bitte zuerst diese Gebrauchsanleitung sorgfältig durch und bewahren Sie diese auf. Nur so können Sie das Gerät sicher und zuverlässig nutzen.
Machen Sie sich insbesondere mit den Sicherheitshinweisen vertraut.



WICHTIG: Die Montage sollte durch Erwachsene erfolgen.
Verwenden Sie dieses Gerät ausschließlich für den beabsichtigten Zweck.

Technische Hinweise

- Bei Anschluss des Netzkabels an eine Steckdose wird das Gerät automatisch mit Strom versorgt. Zur Bedienung des Apparates schalten Sie bitte den Netzschalter des Apparates auf ‚ON‘.
- Netzspannung: 110 - 240V_{AC} / 50 Hz
- Max. Verbrauch: 120 W_{MAX}
- Im Apparat gibt es keine lebensgefährlichen Spannungen, da alle stromführenden Einheiten nur 5V und 12V nutzen.

Maße Wandgerät

Höhe: 97,5cm	Breite: 62,0 cm	Tiefe: 46,5cm	Gewicht: ca. 45,0 kg
--------------	-----------------	---------------	----------------------

Maße Standfuß (optional)

Höhe: 210,0 cm	Breite: 60,0 cm	Tiefe: 60,0 cm	Gewicht: ca. 8,0 kg
----------------	-----------------	----------------	---------------------

Bitte beachten: Die **Oberkante** des Gerätes hat im montierten Zustand eine Höhe von **218 cm**. Zum Einhängen werden weitere 3cm benötigt.



ACHTUNG: Stromschlag durch Kabelschäden – Wenn das Stromkabel durchtrennt oder beschädigt wird, löst nicht immer sofort die Sicherung aus und kann zu **schweren Körperverletzungen oder sogar zum Tod führen.**

- Kabel nicht berühren, bevor der Stecker nicht aus der Steckdose gezogen wurde.
- Beschädigtes Kabel komplett austauschen. Es ist verboten das defekte Kabel mit Isolierband zu flicken.
- Lassen Sie Reparaturen nur von fachkundigem Personal durchführen.
- Kabel immer sauber ohne Stolperfallen verlegen und Verlängerungskabel immer lang genug wählen.
- Kabel muss immer Spritzwassergeschützt platziert werden.
- Fassen Sie Netzstecker und Steckdose **niemals** mit feuchten Händen an. Schließen Sie das Gerät nur an Wechselstrom an. Die angegebene Spannung auf dem Typenschild muss mit der Spannung der Stromquelle übereinstimmen

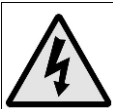


Beachten Sie bitte die folgenden Sicherheitshinweise, um eine lange Lebensdauer und optimale Funktionstüchtigkeit Ihres *DARTAUTOMATEN* zu gewährleisten:

- (1) Versuchen Sie nicht, das Gerät gewaltsam zu öffnen. Es enthält keine Teile, die von einem Laien repariert werden könnten. Wenden Sie sich an einen speziell geschulten Fachmann, wenn eine Reparatur nötig ist.
- (2) Schlitze und andere Öffnungen auf der Oberseite, an den Seitenteilen und im Boden des Gehäuses unterstützen das Lüftungssystem. Um sicherzustellen, dass das Gerät richtig funktioniert und sich nicht überhitzt, dürfen diese Öffnungen nicht verstopft, zugedeckt und zugestellt werden.
- (3) Es dürfen keine spitzen Gegenstände durch Schlitze ins Innere des Apparates geschoben werden, denn mit ihnen könnten stromführende Teile berührt werden. Es könnte ein Kurzschluss mit anschließendem Brand entstehen.
- (4) Das Gerät darf nicht in der Nähe von Heizkörpern stehen.
- (5) Es darf keinerlei Flüssigkeit über den Apparat gegossen werden. Falls dies trotzdem passiert, muss das Gerät von einem Fachmann überprüft werden.
- (6) Setzen Sie das Gerät keinesfalls dem Regen oder großer Feuchtigkeit aus.
- (7) Wenn Sie den Dartautomat an eine andere Person weitergeben, stellen Sie sicher, dass diese Person den Inhalt der Aufbau- und Bedienungsanleitung kennt.
- (8) Vor jeder Nutzung sollten Sie alle Teile auf Ihre Funktion überprüfen und bei auftretenden Störungen dieses Gerät nicht benutzen.



ACHTUNG: Vor Reinigung des Geräts immer Netzstecker aus der Steckdose ziehen



VORSICHT: Fehlende oder veränderte Sicherheitseinrichtungen

Sicherheitseinrichtungen dienen Ihrem Schutz. Verändern oder umgehen Sie niemals Sicherheitseinrichtungen.

ZUBEHÖR & ERSATZTEILE

Nur Original-Zubehör und Original-Ersatzteile verwenden, sie bieten die Gewähr für einen sicheren und störungsfreien Betrieb des Geräts. Informationen über Zubehör und Ersatzteile erhalten Sie bei Ihrem Fachhändler.

LIEFERUMFANG

Prüfen Sie beim Auspacken den Lieferumfang (Inhalt) des Gerätes auf Vollständigkeit. Bei fehlendem Zubehör oder bei Transportschäden benachrichtigen Sie bitte Ihren Fachhändler.

Winsport übernimmt keine Haftung für Schäden die durch Nichtbeachtung dieser Hinweise entstehen sollten.
Technische Neuerungen oder Abweichungen in Farbe und Gestaltung behalten wir uns vor.
Bitte bewahren Sie die Originalverpackung für evtl. spätere Rücksendungen auf.

Inhaltsverzeichnis

1. AUFBAUANLEITUNG.....	5
1.1. Wandmontage	5
1.2. Montage mit Standfuß (optional)	6
Anbringung der Startlinie und Justierung der Höhe.....	8
2. DETAILANSICHT UND INBETRIEBNAHME.....	9
2.1. Detailansicht des Gerätes	9
2.2. Demontage und Instandhaltung der Dartscheibe	10
2.3. Inbetriebnahme	11
2.4. Credits löschen	11
2.5. Tasten.....	11
2.6. Anzeige.....	12
2.7. Credits buchen / Münzprüfer / Schlüssel.....	12
3. EINSTELLUNGEN AM AUTOMATEN ÄNDERN (DIP-SWITCH)	13
3.1. Übersicht	13
3.2. Testmenü.....	13
3.3. Freispiel – Trainings Modus	16
3.4. Ton	16
3.5. Hauptbuchhaltung.....	16
3.6. Hilfsbuchhaltung	16
3.7. Turniermodus.....	17
3.8. Werkseinstellungen / Reset	17
3.9. Setup Menü	18
3.10. Lautstärke einstellen	22
4. SPIELREGELN	23

Hinweis: Die Anleitung ist geistiges Eigentum der Firma Winsport e.K. Eine Vervielfältigung der gesamten Anleitung oder einzelner Passagen ist nur nach schriftlicher Genehmigung der Firma Winsport zulässig.

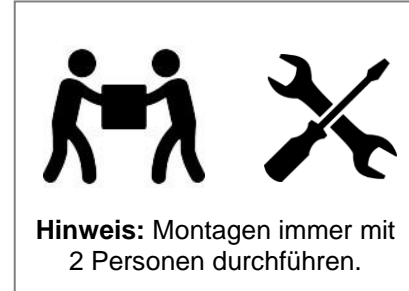
1. Aufbauanleitung

Bitte lesen Sie die Anleitung genau durch bevor Sie mit der Montage beginnen! Montieren Sie den Dartautomat immer mit mindestens zwei erwachsenen Personen!

1.1. Wandmontage

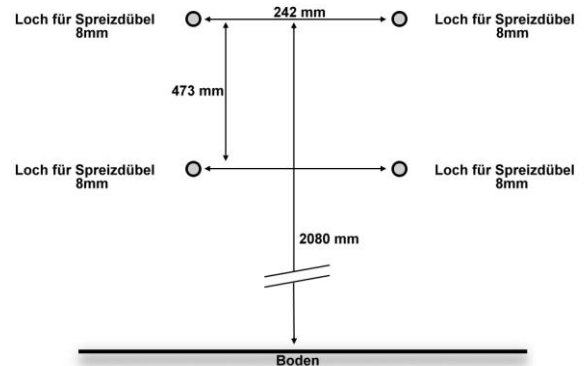
Schritt 1

Öffnen Sie das Gerät und entnehmen Sie das Zubehörset. Lösen Sie die Sicherheitsschraube und entfernen die Wandhalterung von Rückseite des Gerätes.

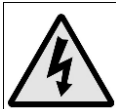


Schritt 2

Befestigen Sie die Wandhalterung mit den mitgelieferten vier Dübeln (Φ 8 mm) und Schrauben (6 x 50 mm) an der Wand. Die Position der Bohrlöcher entnehmen Sie bitte der Skizze.



Schritt 3



ACHTUNG: Führen Sie diesen Vorgang bitte mit mindestens zwei Personen durch – nie alleine!

Hängen Sie das Gerät in die Wandhalterung ein und befestigen Sie das Gerät mit der Sicherheitsschraube an der Wandhalterung.

Schritt 4

Nachdem das Gerät ordnungsgemäß montiert wurde, kann das Gerät an das Stromnetz angeschlossen werden.



ACHTUNG: Das Kabel darf **keine** Stolperfallen verursachen. Verwenden Sie immer entsprechende Kabelverlängerungen, wenn die Entfernung zur Steckdose zu groß sein sollte!











1.2. Montage mit Standfuß (optional)

ACHTUNG: Aus Sicherheitsgründen ist es unbedingt erforderlich, das Gerät zusätzlich durch Befestigung am Boden oder an der Wand gegen Umfallen zu sichern. Wenn möglich führen Sie denn Aufbau zu zweit durch.



Bauteile Liste:

<p>A Standfuß rechts</p> 	<p>B Standfuß links</p> 	<p>C Oberteil</p> 
<p>D Querverstrebung</p> 	<p>E 6 x Mutter (Ø 10 mm)</p> 	<p>F 2 x Schraube Teilgewinde</p> 
<p>G 4 x Schraube Vollgewinde</p> 	<p>H 2 x Unterlegscheibe</p> 	

Schritt 1

Öffnen Sie das Gerät.
Lösen Sie die Sicherheitsschraube und entfernen Sie die Wandhalterung von Rückseite des Gerätes.

Schritt 2

Nehmen Sie die beiden Standfüße A, B und verbinden Sie diese mit der Querverstrebung D. Nutzen Sie hierfür die mitgelieferten Schrauben F, die Muttern E und die Unterlegscheiben H.

Schritt 3

Stecken Sie nun das Oberteil C auf die beiden Holme und verschrauben diese mit den mitgelieferten Schrauben G und Muttern E.



ACHTUNG: Bevor Sie das Gerät an den Standfuß einhängen, stellen Sie sicher, dass das Gerät an seinem finalen Platz steht.

Schritt 4



ACHTUNG: Führen Sie diesen Vorgang bitte mit mindestens zwei Personen durch – nie alleine!

Hängen Sie das Gerät in die Halterung des Standfußes ein und befestigen Sie das Gerät mit der Sicherheitsschraube an der Standfußhalterung. Um einen sicheren Stand zu gewährleisten, stellen Sie das Gerät auf festen, ebenen Untergrund ab, sodass das Gerät in der Waage steht.

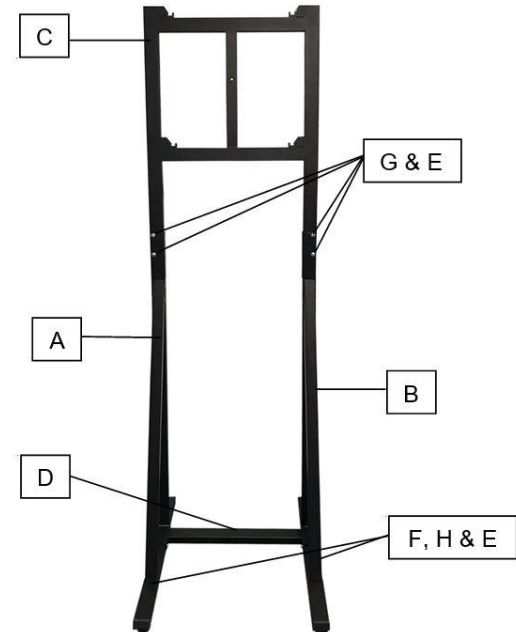


Schritt 5

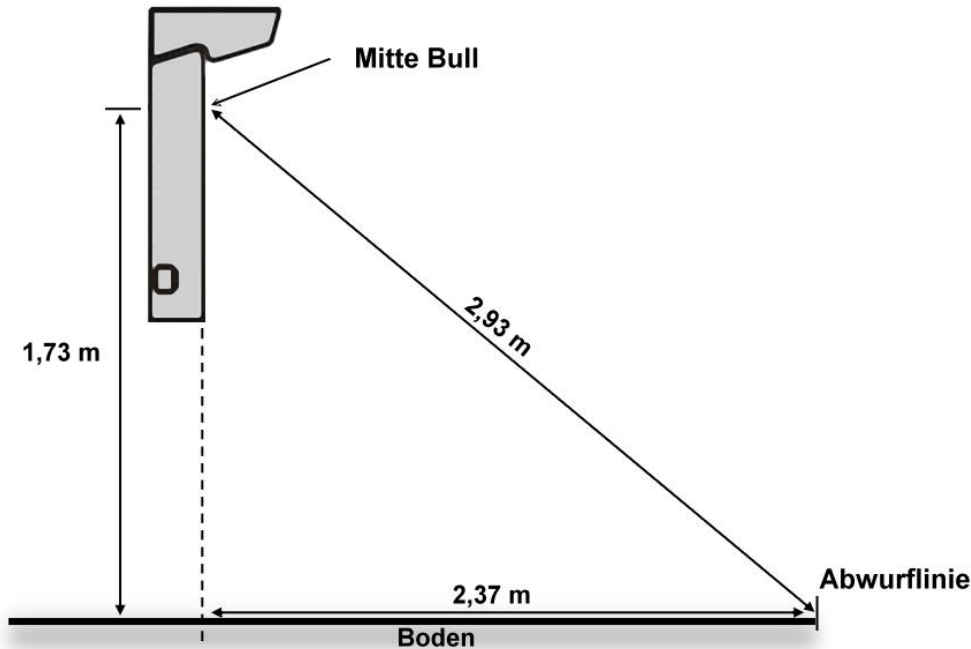
Nachdem das Gerät ordnungsgemäß montiert wurde, kann das Gerät an das Stromnetz angeschlossen werden.



ACHTUNG: Das Kabel darf **keine** Stolperfallen verursachen. Verwenden Sie immer entsprechende Kabelverlängerungen, wenn die Entfernung zur Steckdose zu groß sein sollte!



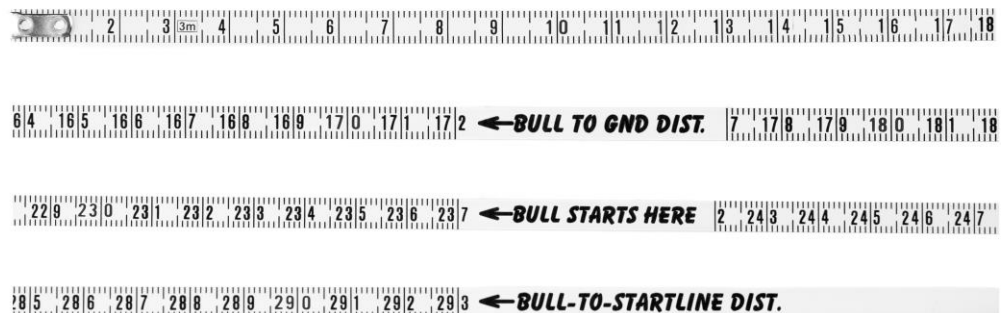
Anbringung der Startlinie und Justierung der Höhe



Höhe von Bull's Eye: Die Standbeine des Standfußes können geringfügig in die Höhe verstellt werden. Der Abstand vom Bull's Eye zum Boden sollte 1,73m betragen.

Abwurflinie: Der Abstand zwischen Abwurflinie und Bull's Eye (nicht der Wand!) sollte am Boden 2,37m bzw. 2,93 m in der Diagonale betragen.

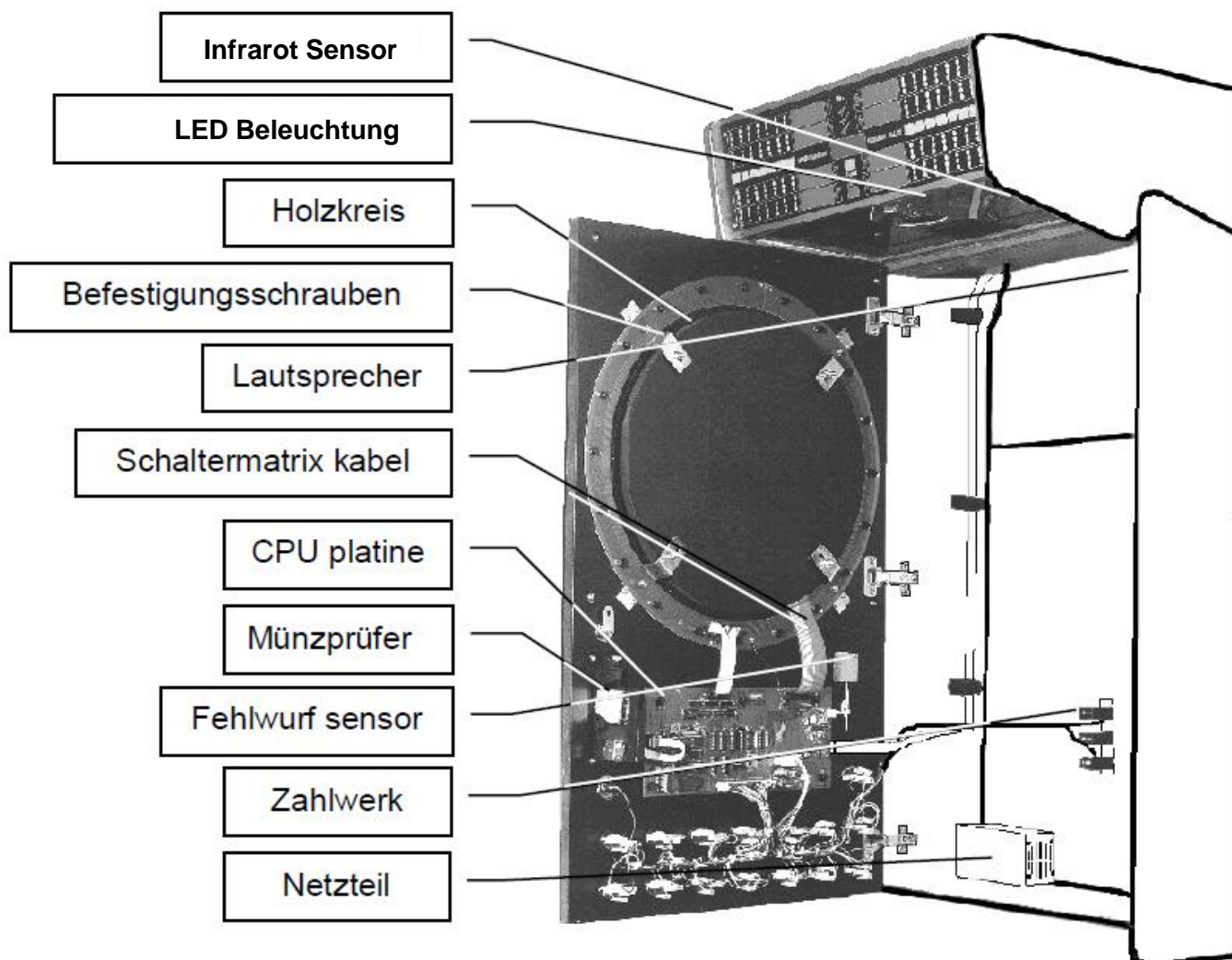
Die Maße sind im beiliegenden **Maßband** nochmals zusätzlich markiert, so dass eine richtige Montage erleichtert wird.



2. Detailansicht und Inbetriebnahme

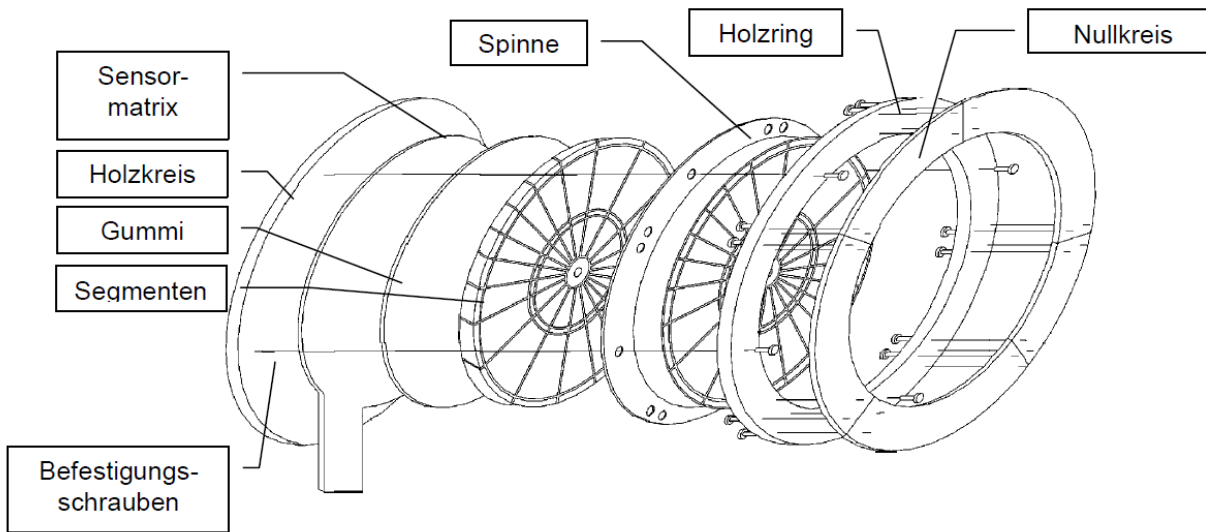
2.1. *Detailansicht des Gerätes*

In nachstehender Abbildung ist das Innere des Dartautomaten zu sehen. Die Instandhaltung des Gerätes und die Säuberung bzw. Austausch der Dartscheibe sind sehr einfach und können selbst durchgeführt werden.



2.2. Demontage und Instandhaltung der Dartscheibe

Nach einigen tausend Spielen könnten abgebrochene Spitzen der Pfeile die Segmente der Dartscheibe ausfüllen, so dass die Pfeile nicht mehr in der Dartscheibe steckenbleiben. Dann muss die Dartscheibe gesäubert werden. Die abgebrochenen Spitzen können mit Hilfe einer Zange entfernt werden, wobei man diejenigen, die sich nicht mit der Zange herausziehen lassen, in das Innere des Segments hineindrücken kann. Anschließend muss die Dartscheibe zerlegt werden, um die eingedrückten Spitzen herausnehmen zu können.



Hinweis: Eine unsorgfältige und unvorsichtige Handhabung der Dartscheibe und ihrer Teile kann Schäden verursachen und Beschädigungen der Dartscheibe und ihrer Teile zur Folge haben. Für eine sichere Demontage der Dartscheibe halten Sie sich an die **genaue Reihenfolge** der unten angeführten Schritte.

Schritt für Schritt Demontage der Dartscheibe:

1. Das Gerät ausschalten, die Tür öffnen und das Schaltermatrixkabel (Kabelverbindung zwischen Dartscheibe und CPU) an der CPU Platine abziehen. (s. Detailansicht Kapitel 2.1.);
2. 4 Flügelmuttern losschrauben (s. Detailansicht Kapitel 2.1.); und die Dartscheibe **nach vorne** aus herausnehmen;
3. 4 Muttern von der Rückseite der Dartscheibe losschrauben und die hölzerne Unterlage entfernen;
4. Sorgfältig die beiden Schrauben vom Sensorfeld losschrauben und das Sensorfeld und den Schutzgummi entfernen;
5. Die abgebrochenen Spitzen entfernen und die Dartscheibe in umgekehrter Reihenfolge wieder zusammensetzen;
6. Nach jeder Demontage und jedem Zusammenbau ist die Funktion des Sensorfeldes im Testmenü (test target) zu überprüfen.

2.3. Inbetriebnahme

Beim Einschalten ertönt eine Start-Melodie. Bevor das Gerät in den Demo Modus springt, prüft das Gerät, ob klemmende Taster vorhanden sind. Wird eine klemmende Taste gefunden, erscheint "KEY BLK" im Display und ein Warnton ertönt.

Das Gerät verfügt über einen RAM-Speicher, in dem das letzte Spiel gespeichert wird. Sollte z.B. aufgrund eines Stromausfalls das Gerät während des laufenden Betriebes ausgeschaltet (z.B. Stromausfall) werden, kann nach dem Neustart des Gerätes das letzte Spiel fortgeführt werden. Auch eventuell vorhandene Credits werden gespeichert.

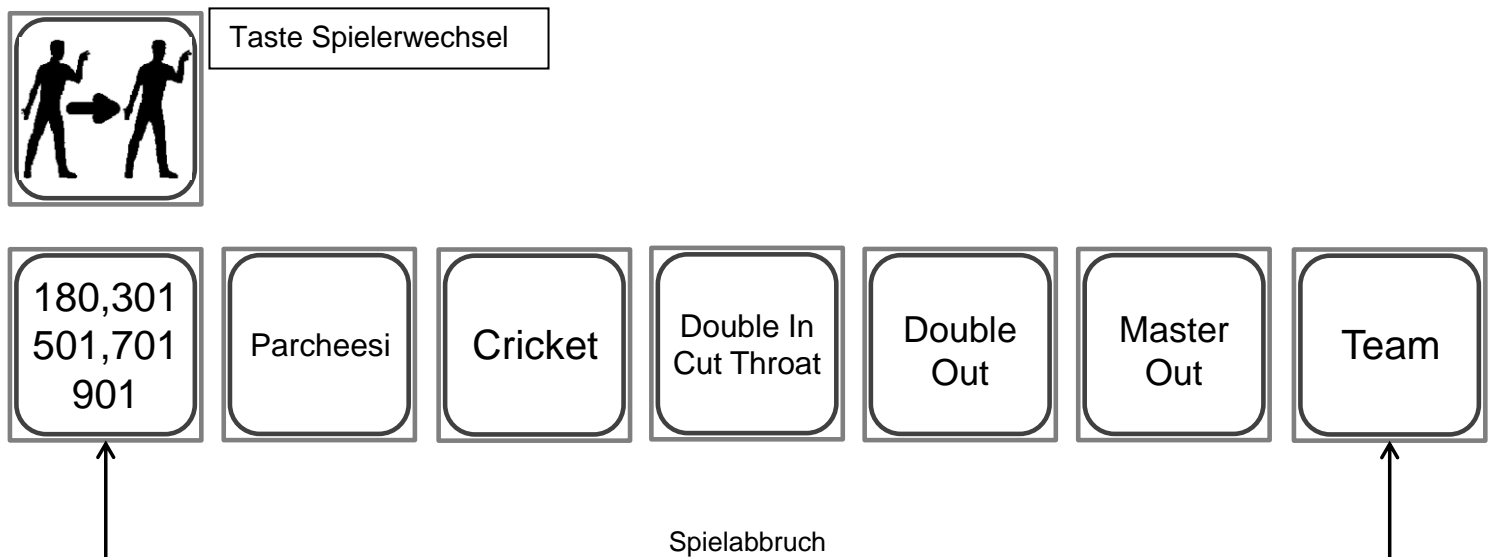
Wird ohne gültigen Credit auf die Dartscheibe geworfen, ertönt ein Alarmsignal – außer, das Gerät befindet sich im Turniermodus.

2.4. Credits löschen

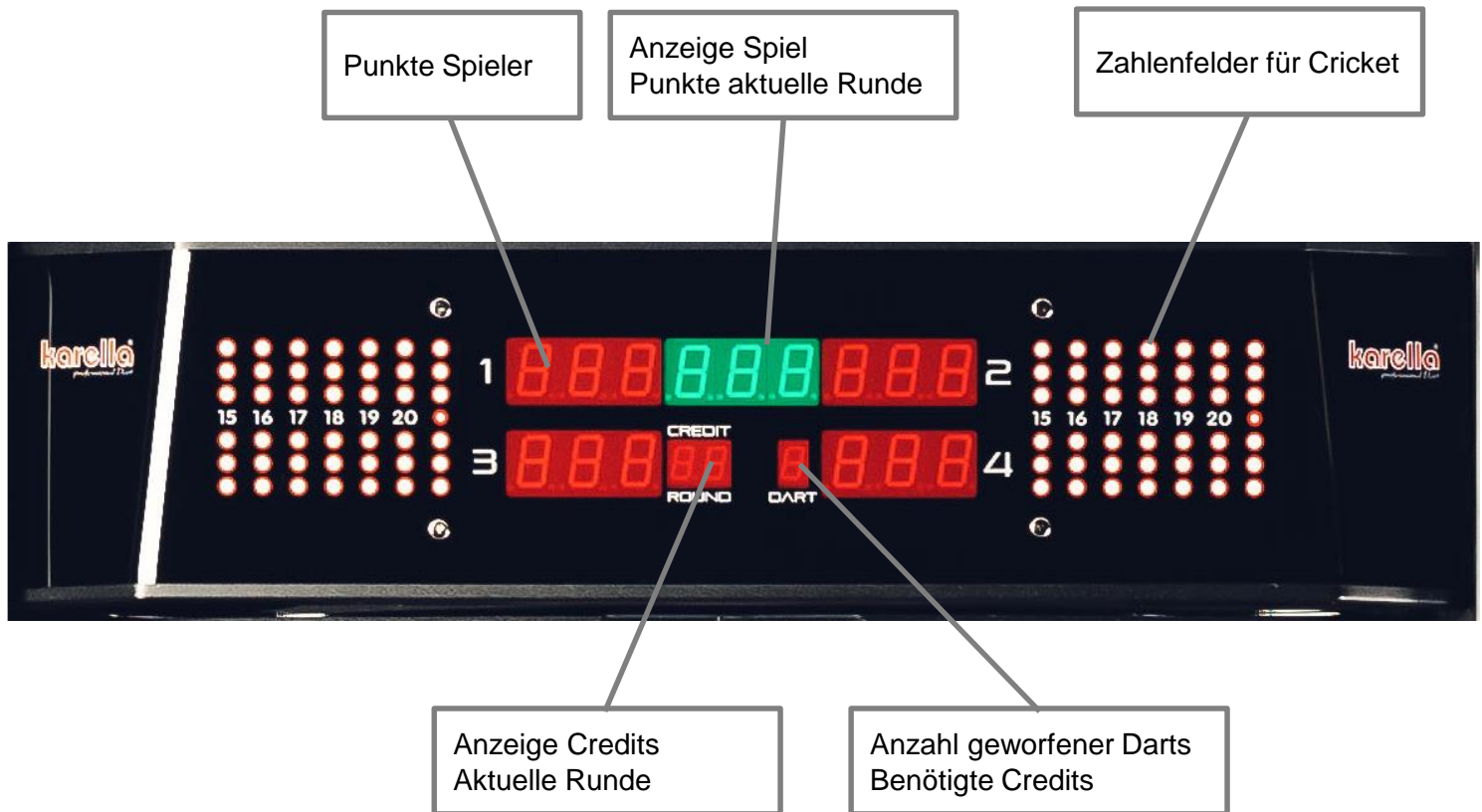
Zum Löschen der Kredite das Gerät mit dem Schlüssel öffnen, DIP-MikroSchalter 5 (ausführliche Erläuterung der DIP-Mikroschalter in Kapitel 3) auf ON setzen und die Spieler-Wechsel-Taste für einige Sekunden drücken. Anschließend den Mikroschalter wieder auf OFF setzen.

2.5. Tasten

Bei jenen Tasten, die mehrere Funktionen haben, wird durch einen Druck auf die Tasten das Spiel geändert (z.B. muss man für das Spiel 501 3-mal auf die Taste drücken). Zusätzlich erscheint auf dem Display der Name des Spiels. Nach der Wahl eines Spiels blinken die Optionstasten. Diese können so lange gewählt werden, bis das Spiel beginnt, auch wenn die Lämpchen der Tasten zu blinken aufgehört haben. Auf dem Display erscheint die gewählte Option des Spiels.



2.6. Anzeige



2.7. Credits buchen / Münzprüfer / Schlüssel

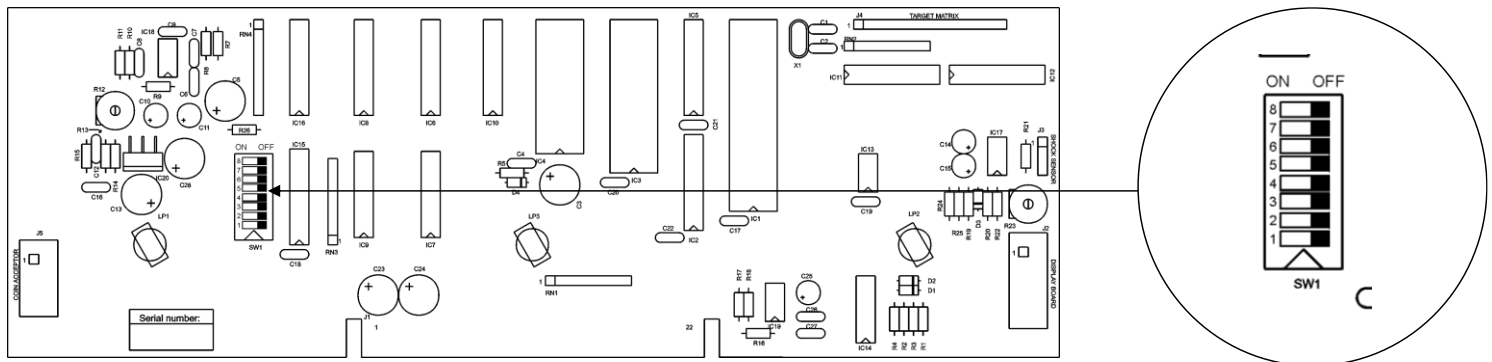
Der Karella E-Master ist standardmäßig mit einem Münzprüfer der Marke COMESTERO ausgestattet. COMESTERO ist ein elektronischer Münzprüfer und Kreditor, der auf dem Gerät direkt ohne zusätzliche Ausrüstung programmiert werden kann. Der Münzprüfer hat 12 Kanäle und kann auf 12 Arten von Münzen programmiert werden. Ab Werk werden 0,50€, 1€ und 2€ Münzen akzeptiert und 1 Credit kostet 0,50€.

Zusätzlich können Credits auch mit dem Schlüssel unterhalb des Münzprüfers manuell gebucht werden. Dazu den Schlüssel nach rechts drehen.

3. Einstellungen am Automaten ändern (DIP-SWITCH)

3.1. Übersicht

Im Inneren des Gerätes befindet sich die Platine des Dartautomaten. Auf der Platine befindet sich ein sogenannter DIP-Switch mit insgesamt 8 Mikroschaltern. Durch Umlegen der einzelnen Schalter können nachstehende Einstellungen am Gerät vorgenommen werden.



1. Testmenü
2. Freispiel – Trainings Modus
3. Ton
4. Hauptbuchhaltung
5. Hilfsbuchhaltung
6. Turniermodus
7. Werkseinstellungen / Reset
8. Setup Menü

3.2. Testmenü

Im Testmenü können die Funktionen des Gerätes überprüft werden. Beim Aufruf des Testmenüs (Mikroschalter Nr.1 auf ON) erscheint auf dem Display "tst tgt" und die Tasten **301**, **Cricket** und **Team** beginnen zu blinken. Mit den Tasten 301 und Cricket wechselt man das Untermenü. Die Taste **Team** dient zum Öffnen und Schließen des gewünschten Untermenüs.

Folgende Untermenüs sind vorhanden und werden nachstehend näher erläutert:

- a) Test target
- b) Test LED
- c) Test button
- d) Test infra
- e) Test tup
- f) Test credit

a) Test Target

Beim Aufruf des Testmenüs erscheint auf dem Display "**tst tgt**". Um die Dartscheibe zu testen, drücken Sie die Taste **Team**. Mit Hilfe von "tst tgt" kann die Funktionalität der Verbindungen aller Segmente der Dartscheibe mit dem zentralen Sensor des Gerätes getestet werden. Zum Durchführen des Tests bitte die einzelnen Segmente drücken. Im Display-Feld "ROUND" wird die Zahl des gedrückten Segments angezeigt. Im Display-Feld "DART" wird mit den Ziffern 1, 2 und 3 gezeigt, ob der Treffer im Einfach-, Doppel- oder Triple-Feld ist. Nach Beendigung der Prüfung verlassen Sie durch einen Druck auf die Taste **Team** das Untermenü.

b) Test LED

Durch Drücken der Taste **301** oder **Cricket** können Sie im Testmenü weiter bzw. zurückblättern. Sobald auf dem Display "**tst LED**" erscheint, drücken Sie die Taste **Team**, um das entsprechende Untermenü aufzurufen. Innerhalb dieses Untermenüs können Sie die Funktionalität aller LED-Dioden und der Lämpchen des Gerätes testen. Es lassen sich folgende Tests durchführen:

- Test der Segmente auf dem Display
- Test der vertikalen und horizontalen Linien auf dem Display
- Test der Tastenlämpchen
- Test der Cricket-Lämpchen im Display
- Aufleuchten aller Lichtsignale

Nach Beendigung des Testens der Lichtsignale müssen Sie die Taste **Team** drücken, um das Untermenü zu verlassen.

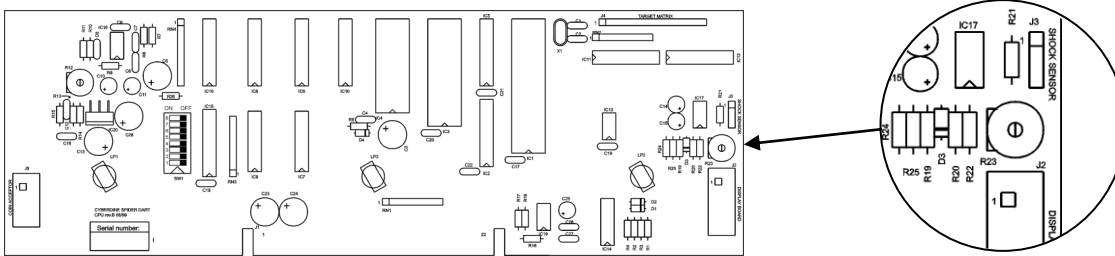
c) Test Button

Durch Drücken der Taste **301** oder **Cricket** können Sie im Testmenü weiter- bzw. zurückblättern. Sobald auf dem Display "**tst but**" erscheint, drücken Sie die Taste **Team**, um das entsprechende Untermenü aufzurufen. Alle Tasten beginnen zu blinken. Jetzt kann durch Drücken einzelner Tasten die Funktion der Tasten geprüft werden. Beim Druck auf eine Taste erscheint im Display die Bezeichnung der Taste und die Taste leuchtet hell auf. Mit der Taste **Spielerwechsel** verlassen Sie das Untermenü.

d) Test Infra

Durch Drücken der Taste **301** oder **Cricket** können Sie im Testmenü weiter- bzw. zurückblättern. Sobald auf dem Display "**tst inf**" erscheint, drücken Sie die Taste **Team**, um das entsprechende Untermenü aufzurufen. Bei der Aktivierung des Untermenüs ertönt ein kurzes Signal und die Lämpchen FAULT leuchten auf. Wenn der Sensor wegen äußerer Einflüsse (Leuchtfelder, Hindernisse in der Umgebung, die eine falsche Detektion verursachen u.ä.) oder durch unsachgemäße Handhabung nicht richtig funktioniert, muss er neu eingestellt werden. Falls das Signal ununterbrochen ertönt, ist der Sensor zu sensibel eingestellt und wenn der Sensor im Bereich des schwarzen Kreises rund um die Dartscheibe nicht anschlägt, ist er zu schwach eingestellt. Der Sensor sollte so eingestellt werden, dass das Signal im Bereich des schwarzen Kreises unterhalb der Dartscheibe ertönt. Der Sensor kann verstärkt werden, indem man die Einstellschraube (unterhalb des Infrarot-Sensors – s.Punkt 2.1.) im Uhrzeigersinn dreht. Beim Drehen gegen den Uhrzeigersinn wird die Sensorstärke verringert. Mit der Taste **Team** verlassen Sie das Untermenü.

e) Test tup



Durch Drücken der Taste **301** oder **Cricket** können Sie im Testmenü weiter- bzw. zurückblättern. Sobald auf dem Display "**tst tup**" erscheint, drücken Sie die Taste **Team**, um das entsprechende Untermenü aufzurufen. Bei der Aktivierung des Fehlwurfsensors ertönt bei einem Treffer im schwarzen Kreis rund um die Dartscheibe ein kurzes Signal und ein F(Fault) erscheint im Display. Wenn der tup-Sensor zu empfindlich oder nicht ausreichend empfindlich ist, kann er auf der CPU-Platte eingestellt werden. Der Trimmer für die Regulierung der Empfindlichkeit (R23) befindet sich in der oberen rechten Ecke der CPU-Platte. Durch Drehen im Uhrzeigersinn wird die Empfindlichkeit des Sensors verstärkt, beim Drehen in der Gegenrichtung verringert sich die Empfindlichkeit. Mit der Taste **Team** verlassen Sie das Untermenü.

f) Test Credit

Durch Drücken der Taste **301** oder **Cricket** können Sie im Testmenü weiter- bzw. zurückblättern. Sobald auf dem Display "**tst cre**" erscheint, drücken Sie die Taste **Team**, um das entsprechende Untermenü aufzurufen. Beim Testen des Schlüssels oder des Münzprüfer ertönt ein kurzes Signal. Die Credits werden nicht gezählt und weder in die Buchhaltung noch in das Zählwerk eingetragen. Mit der Taste **Team** verlassen Sie das Untermenü.

Das Testmenü verlassen Sie, in dem Sie den Mikroschalter Nr.1 wieder auf Position "Off" setzen.

3.3. *Freispiel – Trainings Modus*

Setzen Sie den Mikroschalter Nr. 2 auf "On", aktivieren Sie den Freispiel-, bzw. Trainingsmodus. In dieser Einstellung können alle Spiele **ohne** Kredite gespielt werden.

Den Freispiel-, Trainingsmodus verlassen Sie, in dem Sie den Mikroschalter Nr.2 wieder auf Position "Off" setzen.

3.4. *Ton*

Wird der Mikroschalter Nr. 3 auf "On" gestellt, werden die Musikeffekte im Demo-Modus ausgeschaltet.

3.5. *Hauptbuchhaltung*

Wenn sich der Mikroschalter Nr.4 in der Position "On" befindet, öffnen Sie die Hauptbuchhaltung und auf dem Display wird die Zahl aller auf dem Gerät bisher gebuchten Credits dargestellt. Diese elektronische Buchhaltung ist ein sicheres batterieloses, doppeltes Abrechnungssystem für die ständige Einnahmenkontrolle. Sie kann **nicht** gelöscht werden und die Angaben bleiben ständig gespeichert. Auf dem Display der Spieler eins und zwei, sind die Credits zu sehen, die über den Münzprüfer gebucht wurden, während auf Display der Spieler drei und vier die Credits dargestellt werden, die über den Schlüssel gebucht wurden. Die Hauptbuchhaltung verlassen Sie, indem Sie den Mikroschalter Nr.4 wieder auf die Position "Off" setzen.

3.6. *Hilfsbuchhaltung*

Wenn der Mikroschalter Nr.5 auf der Position "On" steht, erscheint auf dem Display die Zahl der Kredite. Es handelt sich hierbei um eine Hilfsbuchhaltung, die gelöscht werden kann, indem man die Taste **Team** 5 Sekunden gedrückt hält. Die Hilfs(Kellner-)buchhaltung kann auch ohne Öffnen des Gerätes und ohne, dass sich der Mikroschalter Nr.5 in der Position "On" befindet, abgelesen werden. Dazu muss beim Einschalten des Gerätes die Taste **Double In** gedrückt werden, worauf auf den Displays der Kreditstand erscheint. Lässt man die Taste **Double In** los, kehrt das Gerät sofort in Demo Mode oder zum Betriebsmodus zurück, falls ein Kredit vorhanden ist. Ein Löschen ist jedoch nur dann möglich, wenn der Mikroschalter Nr.5 auf die Position "On" gesetzt wird.

Diese Art der Buchhaltung soll dem Personal einen einfacheren Einblick gewähren und wird deshalb auch Kellnerbuchhaltung genannt. Auf dem Display der Spieler eins und zwei, sind die Credits zu sehen, die über den Münzprüfer gebucht wurden, während auf Display der Spieler drei und vier die Credits dargestellt werden, die über den Schlüssel gebucht wurden. Die Hilfsbuchhaltung verlassen Sie, indem Sie den Mikroschalter Nr.5 wieder auf die Position "Off" setzen.

3.7. Turniermodus

Mit dem Mikroschalter Nr.6 setzen Sie das Gerät in den Turniermodus. Hier besteht die Möglichkeit des Spielens von Spielen mit einer unendlichen Anzahl von Runden. Die Klangeffekte beim Werfen sind für die Darts unter 50 Punkte ausgeschaltet.

3.8. Werkseinstellungen / Reset

Um das Gerät auf Werkseinstellungen zurückzusetzen, muss der Mikroschalter Nr.7 auf "On" gestellt werden. Drücken Sie anschließend die Taste **Team** so lange, bis vier Signaltöne zu hören sind. Dann kann die Taste losgelassen werden. Nach dem Tonsignal sind die Parameter wieder auf die folgenden Standardwerte eingestellt.

	Beschreibung	Einstellung
a)	CREDITS PRO SPIEL	s. Tabelle
b)	ANZAHL RUNDEN -Cricket -180, 301, 501, 701, 901	20 10,10,20,30,30
c)	ZEITLIMIT	00
d)	IMPULSE ZÄHLWERK	00
e)	CREDITS MIT SCHLÜSSEL	01
f)	ZEIT CREDITS	0
g)	BONUS PROZENT	0
h)	BONUS CREDIT	20
i)	LOTTERIE	10
j)	OPTIONEN SPEICHERN	ON
k)	DEMO SOUND	ON
l)	RETURN DART	ON
m)	WERT BULL	2
n)	PLAY OFF	ON
o)	HINTERGRUNDBELEUCHTUNG	2
p)	INFRA SENOSR	02
q)	ACCEPTOR	01

Beim Zurücksetzen auf Werkseinstellungen wird die Hauptbuchhaltung nicht gelöscht!

Wenn Sie das Gerät auf Werkseinstellungen gesetzt haben, müssen Sie den Mikroschalter Nr.7 wieder auf Position "Off" setzen, um in den normalen Betriebsmodus zurückzuerlangen.

3.9. Setup Menü

Innerhalb dieses Menüs lassen sich verschiedene Einstellungen am Gerät ändern. Legen Sie dazu bitte den Mikroschalter Nr.8 in Position "On". In obiger Tabelle sind die fabrikmäßig definierten Parameter dargestellt, die durch Initialisierung eingestellt sind.

In diesem Menü bewegen Sie sich wie im Testmenü mit den Tasten **Spielerwechsel, 301, Double In** und **Team**. Die Taste **Team** dient zum Öffnen und Schließen des gewünschten Untermenüs und zur Bestätigung der Wahl des neuen Wertes. Die Taste **301** dient zur Vorwärtsbewegung und zur Erhöhung des Wertes, während die Taste **Double In** zur Rückwärtsbewegung und zur Verringerung des Wertes im Menü und Untermenü dient. In der Option **Lotterie**, dient die Taste **Spielerwechsel** zum Bewegen im Untermenü, da mit den Tasten **301** und **Double In** die Werte geändert werden.

a) Credits pro Spiel

Beim Aktivieren des Mikroschalters Nr.8 auf Position "On" erscheint auf dem oberen Display "**Set Pri**". Durch Drücken der Taste **Team** öffnen Sie das Untermenü. Im Untermenü bewegen Sie sich (bzw. ändern Sie die Spiele) mit der Taste **Players**, während Sie mit den Tasten **301** und **Double In** die Preise der Spiele ändern. Nach dem Einstellen der Werte bestätigen Sie mit der Taste **Team** die neue Wahl und schließen das Untermenü. In der Tabelle sehen Sie die Spielvarianten und die benötigten Credits, die ab Werk eingestellt sind.

SPIEL / OPTION	CREDITS
180	1/2
301	1
501	2
701	3
901	3
CRICKET	2
DOUBLE IN	0
DOUBLE OUT	0
DOUBLE IN OUT	0
MASTER OUT	0

b) Anzahl Runden

Mit der Taste **301** bewegen Sie sich im Hauptmenü vorwärts. Sobald auf dem Display "**SET RND**" erscheint, drücken Sie die Taste **Team** und das Untermenü öffnet sich. Im Untermenü bewegen Sie sich (bzw. ändern Sie die Spiele) mit der Taste **Players**, während Sie mit den Tasten **301** und **Double In** die Anzahl der Runden der Spiele ändern. Nach dem Einstellen des Wertes bestätigen Sie mit der Taste **Team** die neue Wahl und schließen das Untermenü.

c) Zeitlimit

Mit der Taste **301** bewegen Sie sich im Hauptmenü vorwärts. Sobald auf dem Display "**SET Tim**" erscheint, drücken Sie die Taste **Team** und das Untermenü öffnet sich. Innerhalb dieser Unterauswahl können Sie die maximale Zeit ändern und bestimmen, die ein Spieler zum Werfen eines Pfeiles auf die Dartscheibe zur Verfügung hat. Mit **301** und **Double In** ändern Sie die Zeit von 00 bis 60 Sekunden (10er Schritte). Wenn Sie 0 wählen, gilt für alle Pfeile ein unbegrenzter Zeitrahmen. Nachdem Sie eine zeitliche Grenze definiert haben, müssen Sie die Taste **Team** drücken, um den Wert zu bestätigen und zu speichern.

d) Impulse Zählwerk

Mit der Taste **301** bewegen Sie sich im Hauptmenü vorwärts. Sobald auf dem Display "**SET Cnt**" erscheint, drücken Sie die Taste **Team** und das Untermenü öffnet sich. Innerhalb dieser Unterauswahl können Sie die Anzahl der Umdrehungen des mechanischen Zählwerks in Bezug auf die Zahl der Credits von 0 bis 10 ändern. Die Zahl zeigt, wieviel Impulse von 10 Impulsen auf dem mechanischen Zählwerk nicht gezählt werden. Die Zahl 3 besagt beispielsweise, dass von 10 Credits 7 gezählt werden, während die Zahl 10 besagt, dass kein einziger Kredit auf dem mechanischen Zählwerk gezählt wird. Um den Wert zu bestätigen und zu speichern, müssen Sie die Taste **Team** drücken.

e) Credits mit Schlüssel

Mit der Taste **301** bewegen Sie sich im Hauptmenü vorwärts. Sobald auf dem Display "**SET Cre**" erscheint, drücken Sie die Taste **Team** und das Untermenü öffnet sich. Innerhalb dieser Unterauswahl können Sie die Zahl der Credits für jeden durch das Umdrehen des Schlüssels aufgenommenen Impuls ändern und definieren. Mit **301** und **Double In** ändern Sie die Zahl der Credits gemäß dem Impuls von 1 bis 50. Der Wert des Credits ist auf dem Display ersichtlich. Um den Wert zu bestätigen und zu speichern, müssen Sie die Taste **Team** drücken.

f) Zeit Credits

Mit der Taste **301** bewegen Sie sich im Hauptmenü vorwärts. Sobald auf dem Display "**SET tCr**" erscheint, drücken Sie die Taste **Team** und das Untermenü öffnet sich. Diese Option bestimmt, wie viele Minuten ein Kredit gültig ist. In diesem Falle wird die Spielzeit und nicht die Anzahl der Spiele berechnet. Bei einem Wert von 0 werden die Spiele nach der Preisliste berechnet. Mit den Tasten **301** und **Double In** wählt man die Spieldauer eines Credits. Die möglichen Werte reichen von 0 bis 30, in Einzelschritten. Bestätigt und gespeichert wird mit der Taste **Team**.

g) Bonus Prozent

Mit der Taste **301** bewegen Sie sich im Hauptmenü vorwärts. Sobald auf dem Display "**SET bpr**" erscheint, drücken Sie die Taste **Team** und das Untermenü öffnet sich. Mit dieser Option können Sie die Bonus-Credits in Prozenten festlegen. So vergibt z.B. ein Bonus von 20% zwei zusätzliche Kredite bei 10 bezahlten Spielen, 3 bei 15 bezahlten, u.s.w. Die möglichen Werte reichen von 0 bis 30, in Fünferschritten. Bestätigt und gespeichert wird mit der Taste **Team**.

h) Bonusschwelle

Mit der Taste **301** bewegen Sie sich im Hauptmenü vorwärts. Sobald auf dem Display "**SET btr**" erscheint, drücken Sie die Taste **Team** und das Untermenü öffnet sich. Diese Option bestimmt die Grenze, ab welchem Betrag Bonus-Credits vergeben werden. Wenn z.B. die Zahl 10 ausgewählt wurde, (unabhängig von der Bonus-Prozentzahl) wird beim Buchen von bis zu 10 Credits kein Bonus erteilt. Erst ab 10 oder mehr Credits werden Bonus-Credits erteilt, in Abhängigkeit von den im unter "**Bonus Prozent**" eingestellten Werten. Die möglichen Werte reichen von 2 bis 50. Bestätigt und gespeichert wird mit der Taste **Team**.

i) Lotterie

Mit der Taste **301** bewegen Sie sich im Hauptmenü vorwärts. Sobald auf dem Display "**SET Lot**" erscheint, drücken Sie die Taste **Team** und das Untermenü öffnet sich. Innerhalb dieser Unterauswahl können Sie die Option "Lotterie" aktivieren. Wenn diese nach jedem Spiel aktiviert ist, ist eine Zahl auf dem Display zu sehen. Wenn die Zahl auf dem Display identisch mit der Zahl der Spieler (einem oder mehreren) ist, gewinnen der oder die Spieler einen Credit. Der Spieler erhält einen Credit in der Höhe des Wertes dieses Spiels. Spielte er z.B. 301, erhält er 1 Credit, spielte er aber 701 gewinnt er 3 Credits. Die Gewinncredits werden in der Buchhaltung nicht gezählt. Mit **301** und **Double In** Tasten wählen Sie zwischen 0 und 30. Mit 0 heben Sie die Option der Lotterie auf, während Sie mit der Wahl anderer Zahlen den Prozentsatz der Chancen für den Gewinn eines Credits erhöhen. Nach der Beendigung des Programmierens der Lotterie müssen Sie die Taste **Team** drücken, um den Wert zu bestätigen und zu speichern.

j) Optionen speichern

Mit der Taste **301** bewegen Sie sich im Hauptmenü vorwärts. Sobald auf dem Display "**SET Opt**" erscheint, drücken Sie die Taste **Team** und das Untermenü öffnet sich. Innerhalb dieser Unterauswahl können Sie die automatische Speicherung der Option, die Sie für ein Spiel anlässlich der Beendigung dieses Spiels gewählt haben, ein- bzw. ausschalten. Um den Wert zu bestätigen und zu speichern, müssen wir die Taste **Team** drücken.

k) Demo Sound

Mit der Taste **301** bewegen Sie sich im Hauptmenü vorwärts. Sobald auf dem Display "**SET Dem**" erscheint, drücken Sie die Taste **Team** und das Untermenü öffnet sich. Innerhalb dieser Unterauswahl haben Sie die Möglichkeit des Ein- oder Ausschaltens einer Demo-Melodie, wenn sich das Gerät im Demo Mode befindet. Um den Wert zu bestätigen und zu speichern, müssen Sie die Taste **Team** drücken.

l) Return Dart

Mit der Taste **301** bewegen Sie sich im Hauptmenü vorwärts. Sobald auf dem Display "**SET Ret**" erscheint, drücken Sie die Taste **Team** und das Untermenü öffnet sich. Im Verlaufe des Spiels ermöglicht das Programm die Rückgabe der Darts, indem man die Tasten **301** und **Double In** gleichzeitig drückt. Diese Option wird nach einem zufälligen Aktivieren des tup-Sensors oder des Fehlwurfsensors ermöglicht. Die Option wird mit OFF deaktiviert und mit ON aktiviert. Um den Wert zu bestätigen und zu speichern, müssen Sie die Taste **Team** drücken.

m) Wert Bull

Mit der Taste **301** bewegen Sie sich im Hauptmenü vorwärts. Sobald auf dem Display "**SET Bul**" erscheint, drücken Sie die Taste **Team** und das Untermenü öffnet sich. Diese Unterauswahl ermöglicht die Einstellung des Wertes des Bull's Eye. Mit den Tasten **301** und **Double In** stellen Sie den Wert von 01 bis 04 ein:

- 01 - der Wert für beide Felder beträgt 25
- 02 - äußeres Feld 25, inneres Feld 50
- 03 - beide Felder 50
- 04 - äußeres Feld 50, inneres 100

Um den Wert zu bestätigen und zu speichern, müssen Sie die Taste **Team** drücken

n) Play Off

Mit der Taste **301** bewegen Sie sich im Hauptmenü vorwärts. Sobald auf dem Display "**SET Pla**" erscheint, drücken Sie die Taste **Team** und das Untermenü öffnet sich. Play off ist eine Option, die ein Entscheidungsspiel in einem Spiel ermöglicht. Wenn die Spieler nach der Beendigung eines Spiels die gleiche Punkteanzahl aufweisen, spielen sie um die Entscheidung. Jeder mit je einem Pfeil, wobei jener Spieler der bessere ist, der die höhere Punktzahl erzielt. Mit ON aktivieren Sie diese Option und mit OFF schalten Sie sie aus. Um den Wert zu bestätigen und zu speichern, müssen Sie die Taste **Team** drücken.

o) Hintergrundbeleuchtung

Mit der Taste **301** bewegen Sie sich im Hauptmenü vorwärts. Sobald auf dem Display "**SET bac**" erscheint, drücken Sie die Taste **Team** und das Untermenü öffnet sich. Diese Unterauswahl ermöglicht Ihnen die Einstellung der Helligkeit der Lämpchen unterhalb der Dartscheibe. Mit den Tasten **301** und **Double In** verstärken oder verringern Sie die Helligkeit von 02 bis 10. Um den Wert zu bestätigen und zu speichern, müssen Sie die Taste **Team** drücken.

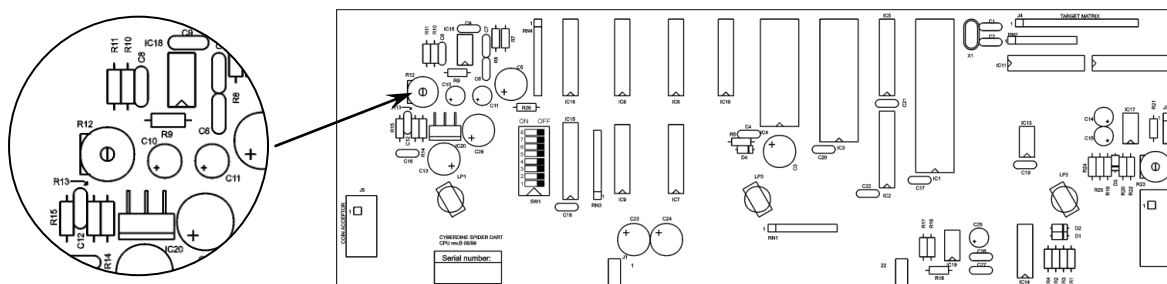
p) Infrarot Sensor

Mit der Taste **301** bewegen Sie sich im Hauptmenü vorwärts. Sobald auf dem Display "**SET inf**" erscheint, drücken Sie die Taste **Team** und das Untermenü öffnet sich. Innerhalb dieser Unterauswahl ist es möglich, den Infrarot-Sensor für den automatischen Spielerwechsel zu aktivieren bzw. zu deaktivieren. Es werden die Optionen von 00 bis 05 mit einer Erhöhung von 1 geboten. Die Option 0 deaktiviert den IR-Sensor und in diesem Fall erfolgt der Spielerwechsel im Verlaufe des Spiels manuell durch einen Druck auf die Taste **Spielerwechsel**. Die Optionen 01 bis 05 aktivieren den IR-Sensor mit einer verschiedenen zeitlichen Konstante für den automatischen Spielerwechsel. Die schnellste Option ist 01 und die langsamste 05. Nach der Einstellung des gewünschten Wertes müssen Sie die Taste **Team** drücken, um den Wert zu bestätigen und zu speichern.

q) Acceptor

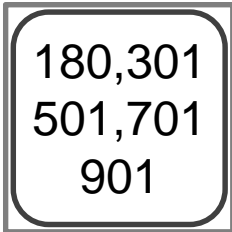
Mit der Taste **301** bewegen Sie sich im Hauptmenü vorwärts. Sobald auf dem Display "**SET Acc**" erscheint, drücken Sie die Taste **Team** und das Untermenü öffnet sich. Innerhalb dieser Unterauswahl können wir die Art der Annahme der Münzen im Gerät ändern und festsetzen. Das Gerät ist so konstruiert, dass eine Kombination für die Annahme von Credits (Schlüssel oder Münzprüfer) möglich ist. Die Geschwindigkeit der Annahme des Geldes wird mit den Tasten **301** und **Double In** geändert. Die Art der Annahme von Münzen ist auf dem Display ersichtlich, wobei zwischen den Optionen 1, 2 und 3 gewählt werden kann. Nach Beendigung des Programmierens der Annahme des Credits müssen Sie die Taste **Team** drücken, um den Wert zu bestätigen und zu speichern.

3.10. Lautstärke einstellen



Wenn Sie die Lautstärke des Geräts ändern wollen, können Sie diese auf der Platine eingestellt werden. Der Trimmer für die Regulierung der Lautstärke (R12) befindet sich in der oberen linken Ecke der Platine. Durch Drehen im Uhrzeigersinn wird die Lautstärke erhöht, beim Drehen in der Gegenrichtung verringert sich die Lautstärke.

4. Spielregeln



180,301,501,701,901

Die populärste Variante des Dartspiels. Jeder Spieler beginnt mit 180, 301, 501, 701 oder 901 Punkten. Die im Verlaufe des Spieles erzielten Punkte werden von der Startpunktzahl abgezogen. Nach jedem Wurf werden die Punkte abgezogen, die mit dem Dart getroffen wurde. Das Spiel gewinnt der Spieler, der zuerst mit exakt 0 Punkten abschließt. Kommt der Spieler mit seiner Trefferzahl tiefer als 0. zählt der Treffer nicht und der Spieler bleibt bei seiner Punktzahl zu Beginn der Runde.

Optionen:

- Double In: Das Spiel kann nur mit einem Treffer in das Double-Feld begonnen werden.
- Double Out: Das Spiel kann nur mit einem Treffer in das Double-Feld beendet werden.
- Master Out: Das Spiel kann nur mit einem Treffer in das Double- oder Triple-Feld beendet werden.
- Team: Nur das Team mit der geringsten Gesamtpunktzahl kann das Spiel beenden.

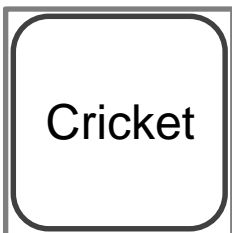


PARCHEESI

Jeder Spieler beginnt mit 0 Punkten und die erzielten Punkte werden der Startpunktzahl hinzugefügt. Wenn ein Spieler den Punktestand des anderen Spielers erreicht, wird die Punktzahl dieses anderen Spielers auf 0 zurückgesetzt. Sieger ist der Spieler, der genau das Resultat (180, 301,...) erreicht. Wenn beim Versuch das Spiel zu beenden die erforderliche Punktzahl übertroffen wird, werden dem Spieler die Punkte auf den Punktestand vor dem Beginn der Runde zurückgesetzt.

Optionen:

- Double In: Das Spiel kann nur mit einem Treffer in das Double-Feld begonnen werden.
- Double Out: Das Spiel kann nur mit einem Treffer in das Double-Feld beendet werden.
- Master Out: Das Spiel kann nur mit einem Treffer in das Double- oder Triple-Feld beendet werden.
- Team: Nur das Team mit der geringsten Gesamtpunktzahl kann das Spiel beenden.



CRICKET

Die Spieler müssen auf die Segmente 15,16,17,18,19,20 und das Bull der Dartscheibe zielen. Punkte kann ein Spieler dann erzielen, wenn er eine der Zahlen dreimal getroffen hat und die Zahl somit "geschlossen" wurde. Trifft ein Spieler eine von ihm geschlossene Zahl erhält er entsprechende Punkte. Haben alle Gegner eine Zahl geschlossen, können mit der Zahl keine Punkte mehr erzielt werden. Der Spieler, der die meisten Segmente schließt und die höchste Punktzahl erzielt, gewinnt.

Optionen:

- Cut Throat: Treffer in eine geschlossene Zahl bringen den übrigen Spielern, die diese Zahl offen haben, die Punkte. Sieger ist der Spieler, der am Ende am wenigsten Punkte hat.
- Master Out: Nur in Verbindung mit Cut Throat! Im Falle eines Treffers in Zahlen unter 15 oder in eine Zahl, die alle Spieler geschlossen haben, werden die Punkte jenem Spieler zugezählt werden, der am Werfen ist. Ein Verfehlen der Dartscheibe wird als Treffer des Bulls gewertet.

ABBAU UND ENTSORGUNG - Der Dartautomat setzt keinerlei schädliche Substanzen frei. Der Abbau des Dartautomaten bedarf keiner besonderen Sorgfalt, da keinerlei Bauteile aus gefährlichen Materialien bestehen. Dennoch darf dieser nicht im Hausmüll entsorgt werden.



Die Verpackungsmaterialien sind recyclebar. Die folgenden Materialien wurden zur Konstruktion verwendet: **Holz, MDF, Stahl, Aluminium, ABS, PP, PE, PVC**. Diese Materialien sind insbesondere in den folgenden Bauteilen enthalten:

Cabinet: Holz, MDF, Stahl.
Zubehör: ABS, PE, PVC.
Ausstattung: Aluminium, ABS

Optional:
Beine: Stahl, Kunststoff



Elektrische und elektronische Geräte enthalten wertvolle recyclebare Materialien und oft Bestandteile wie Batterien, Akkus oder Öl, die bei falschem Umgang oder falscher Entsorgung eine potentielle Gefahr für die menschliche Gesundheit und die Umwelt darstellen können. Für den ordnungsgemäßen Betrieb des Geräts sind diese Bestandteile jedoch notwendig. Mit diesem Symbol gekennzeichnete Geräte dürfen nicht mit dem Hausmüll entsorgt werden.

Entsorgung der Schadstoffe - Für die Entsorgung wird eine Sortierung je nach Materialart der einzelnen Bauteile sowie deren Abgabe an eigens dafür eingerichtete Sammel- bzw. Recyclingstellen empfohlen.



Garantiebedingungen

Garantiebeginn mit Rechnungs- bzw. Auslieferdatum.

Reparaturen oder etwaige Rückgaben sind möglichst in Originalverpackung mit Rechnungsbeleg, Aufbau- und Übungsanleitung möglich. Die Garantie bezieht sich auf Herstellungs- und Materialfehler.

Hierzu gehören keine Schäden, die durch unsachgemäße Behandlung oder Gewaltanwendung entstehen sowie keine natürlichen Verschleißerscheinungen (Verschleißteile). Eine Haftung für mögliche Beschädigungen durch Umwelteinflüsse (Luft- und/ oder Regen- Wasserverschmutzung) ist ausgeschlossen. Kosten zur Beseitigung solcher Schäden werden vom Hersteller nicht übernommen. Sollten vorgenannten Behandlungs- und Pflegehinweise nicht beachtet werden, besteht kein Grund zur Reklamation.

Während der Garantiezeit haben Sie das Recht auf Reparatur. Dies bedeutet, dass eventuelle Mängel bis zum Ablauf der beim Kauf gültigen Garantiezeit kostenlos beseitigt werden. Danach werden Ihnen jeweils anfallende Porto- und Verpackungskosten berechnet. Sofern notwendig wird ein Artikel ganz oder teilweise ausgetauscht. Sollten Reparaturbemühungen während der beim Kauf gültigen Garantiezeit fehlschlagen oder die Reparatur unwirtschaftlich sein, steht Ihnen wahlweise auch das Recht auf Rückgängigmachung des Kaufvertrages (Wandlung) oder auf Herabsetzung des Kaufpreises (Minderung) zu.

Melden Sie uns bitte jeden Mangel sofort. Offensichtliche Mängel einschließlich Transportschäden werden von uns nur anerkannt, wenn Sie spätestens eine Woche nach Lieferung schriftlich angezeigt werden oder direkt auf den Lieferdokumenten notiert wurden.



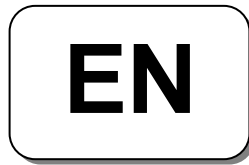
Fehlerbeschreibung bei Rücksendung

Bei etwaigen Störungen senden Sie diesen Artikel nach vorheriger Absprache mit Ihrer Kaufadresse bitte gut verpackt (wenn möglich Originalverpackung) mit Rechnungsbeleg sowie detaillierter Fehlerbeschreibung an die Kaufadresse zurück. Fordern Sie hierzu bitte unser Formular „Fehlerbeschreibung/ Reklamation“ an.

Die Komplettierung dieser Fehlerbeschreibung hilft Ihnen und unserem Service Team mögliche Fehlerquellen schnell zu lokalisieren und diese Spielbehinderung abzustellen.

**Support
 Telefon** info@winsport.de
 0049-(0)8234-904930
 www.winsport.de

WINSport e.K.
 Waldstrasse 21
 D-86517 Wehringen
 Germany



Instruction manual

Before use, please read the operating instructions carefully and keep it!

Karella E-MASTER



Stand: 03. September 2020

ATTENTION: PLEASE READ CAREFULLY PRIOR TO COMMENCING THE ASSEMBLY AND USE OF THE UNIT.

It is not a toy! Danger for children – Choking hazard. Small parts.
With not appropriate use for article of every kind all guarantee claims go out!



CONGRATULATIONS FOR THE PURCHASE OF YOUR KARELLA DART MACHINE.
Before you mount device and use it, please read the following instructions first and keep it.
Only so you can use the device safe and with high reliability.
Familiarize yourselves in particular with the safety regulations.



IMPORTANT: The assembly may only be done by adults.
Use this device exclusively for the supposed purpose.

Technical advice:

- If the power cord is connected to a socket, the unit is automatically powered. To operate the appliance, please switch the main switch of the appliance to 'ON'.
- Mains voltage: 110 - 240V_{AC} / 50 Hz
- Max. Power Consumption: 120 W_{MAX}
- Within the device **there are no voltage potential which could endanger life**, all of the circuits use a voltage potential of 5 Volts or 12 Volts.

Dimension wall unit

Height: 97,5cm	Width: 62,0 cm	Depth: 46,5cm	Weight: approx. 45,0 kg
----------------	----------------	---------------	-------------------------

Dimensions base-underframe (optional)

Height: 210,0 cm	Width: 60,0 cm	Depth: 60,0 cm	Weight: approx. 8,0 kg
------------------	----------------	----------------	------------------------

Please note: the **top edge** of the device has a height of **218 cm** when installed correctly. Another 3 cm are required for hanging.



CAUTION: Electric shock due to cable damage – If you notice any visible damage to your E-Master or power cord, do not use it.

- Do not touch the cable until the plug has been disconnected from the socket.
- Replace damaged cable completely.
- It is forbidden to mend the defective cable with insulating tape. Repairs are only allowed by qualified personnel.
- Always route cables without tripping hazards and always choose extension cables long enough.
- Cable must always be placed splash-proofed.
- Never touch the mains plug and socket with wet hands. Only connect the device to AC power. The specified voltage on the identification plate must match the voltage of the power source.



Please observe the following safety instructions to ensure a long life and optimal function of your darts machine:

- (1) Do not try to open the unit by force. It contains no parts or components to which the user will be able to repair. Consult a specially trained professional if there is a need for a repair.
- (2) Slots and other openings on the top, sides, and bottom of the cabinet supports the ventilation system. To ensure the unit is working properly and does not overheat, these openings must not be blocked or covered.
- (3) No sharp objects should be pushed through slots in the interior of the apparatus, as they could touch live parts. It could cause a short circuit followed by a fire.
- (4) The appliance must not be installed or located close to the heat source.
- (5) No liquid may be poured over the apparatus. If this happens anyway, the device must be checked by a specialist.
- (6) Never expose the unit to rain or high humidity.
- (7) If you pass on the dartboard to another person, make sure that this person knows the contents of the set-up and operating instructions.
- (8) Before each use, you should check all parts for their function and should not use this device in the case of faults occurring



CAUTION: Always unplug the power cord before cleaning the device.



CAUTION: Missing or modified safety devices.

Safety devices are for your protection. Never change or bypass safety devices.

ACCESSORIES & SPARE PARTS

Only use original accessories and original spare parts, they guarantee the safe and trouble-free operation of the device. Information about accessories and spare parts can be obtained from your dealer.

DELIVERY

During unpacking, check the contents of the device for completeness. If there are no accessories included or transport damages, please inform your dealer.

Winsport accepts no liability for damage that should be caused by disregarding these instructions.
 We reserve the right to technical innovations or deviations in color and design.
 Please keep the original packaging for possible later returns.

Content

1. ASSEMBLY INSTRUCTIONS	5
1.1. Wallmounting	5
1.1. Mounting with stand (optional)	6
1.2. Put up the start-line ad adjusting the height	8
2. DETAILS AND STARTING UP	9
2.1. Detail view of the device	9
2.2. Disassembly and maintenance of the dartboard	10
2.3. Start up	11
2.4. Delete credits	11
2.5. Keys	11
2.6. Display	12
2.7. Coin validator	12
2.8. Overview	13
2.9. Testmenu	13
2.10. Sound	16
2.11. Main bookkeeping	16
2.12. Secondary bookkeeping	16
2.13. Turniermodus	17
2.14. Werkseinstellungen / Reset	17
2.15. Setup Menu	18
2.16. Sound Volume adjust	22
3. GAME RULES	23

Attention: The manual is intellectual property of Winsport e.K. Reproduction of the entire manual or individual passages is only permitted with the written permission of Winsport.

1. Assembly Instructions

Please read the instructions carefully before you start assembling! Always mount the dartboard with at least two adults!

!

1.1. Wallmounting

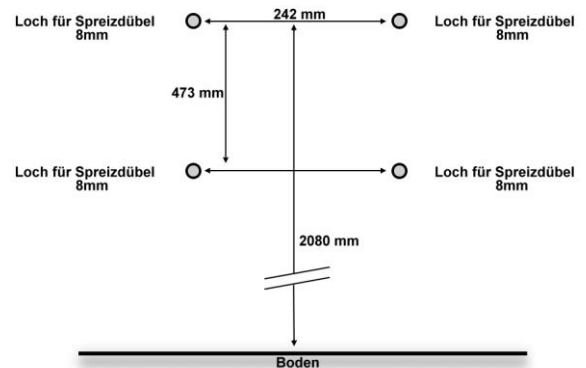
Step 1

Open the device and remove the accessory set. Loosen the safety screw and remove the Wall bracket from the back of the device.



Step 2

Attach the wall bracket with the supplied our dowels (Φ 8 mm) and screws (6 x 50 mm) on the wall. The position of the drill holes can be found in the sketch beside.



Step 3



ATTENTION: Please carry out this procedure with two people – never alone!

Hang the device in the wall bracket and fix the device with the safety screw on the wall bracket.

Step 4

After the device has been properly installed, the device can be connected to the power supply.



ATTENTION: The power cable must not cause tripping hazards. Always use appropriate cable extensions, if the distance to the socket should be too big!











1.1. Mounting with stand (optional)

ATTENTION: For safety reasons, it is absolutely necessary to secure the unit against falling over by attaching it to the floor or wall.
If possible, do the setup in pairs.



Components list:

A	stand right	B	stand left	C	top
					
D	cross bracing	E	6 x nut (Ø 10 mm)	F	2 x partial thread screw
					
G	4 x fully threaded screw	H	2 x washer		
					

Step 1

Open the device.
Loosen the safety screw and remove the Wall bracket from the back of the device.

Step 2

Take the two lower parts A, B and connect them to the cross-brace D. Use the supplied screws F, the nuts E and the washer H for this.

Step 3

Now insert the upper part C on the two cross-beams and screw them together with the screws G and nuts E provided.



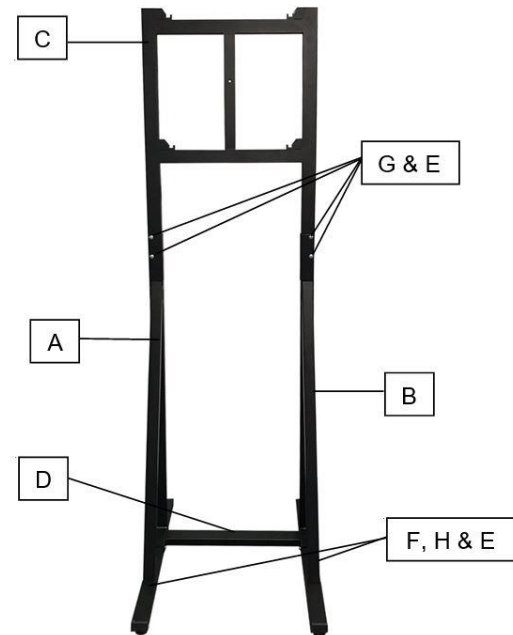
ATTENTION: Before you hang up the device to the stand-foot, make sure that the device stands on his final place.

Step 4



ATTENTION: Please carry out this procedure with two people – never alone!

Hang the device in the holder of the stand and secure the device to the pedestal-bracket with the safety screw. To ensure a secure footing, place the device on a firm and level floor, so that the device is in the balance.



Step 5

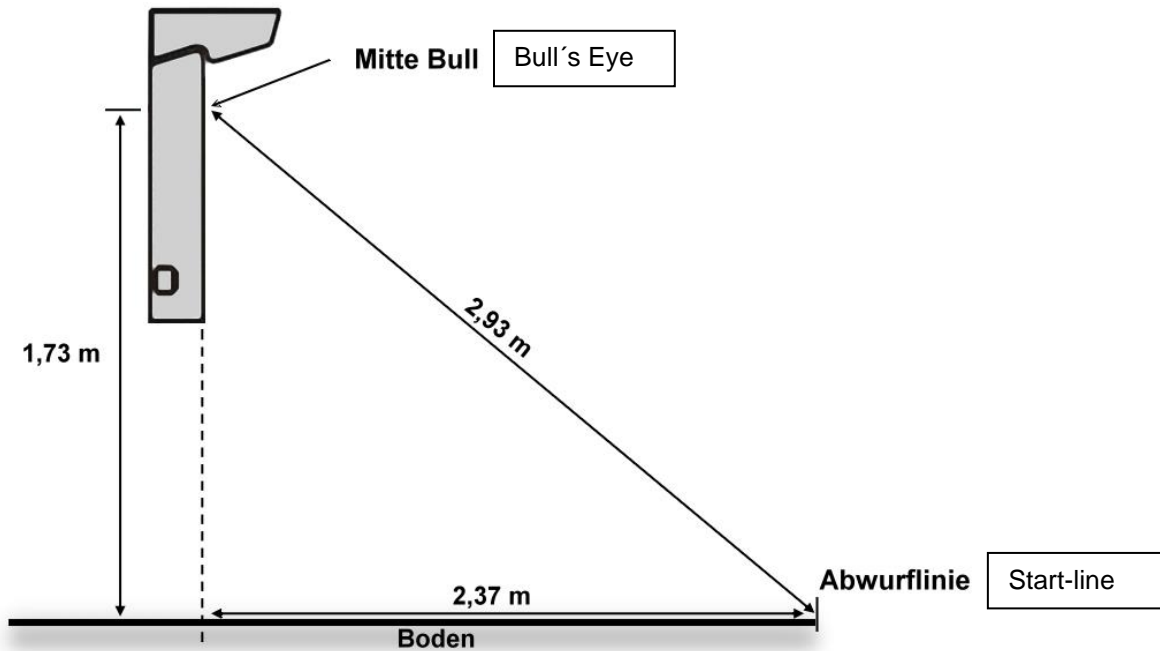
After the device has been properly installed, the device can be connected to the power supply.



ATTENTION: The power cable must not cause tripping hazards. Always use appropriate cable extensions, if the distance to the socket should be too big!



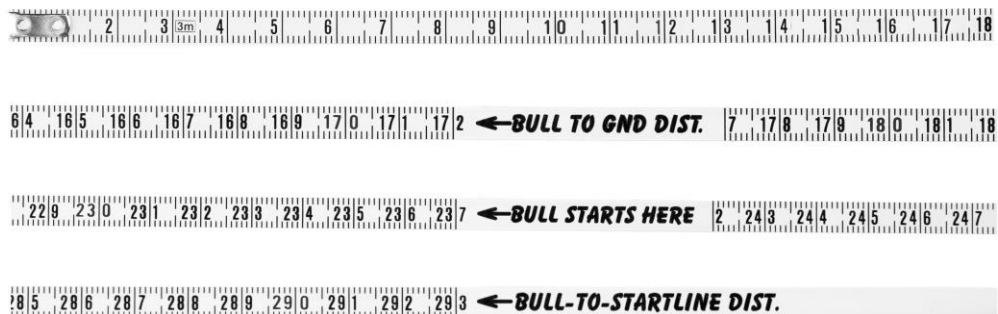
1.2. Put up the start-line ad adjusting the height



High of the Bull's Eye: The distance from the Bull's Eye to the ground should be 1.73m.

Start-line: The distance between the throw-off line and Bull's Eye (not the wall!) should be 2.37m on the ground or 2.93m diagonal from the startline.

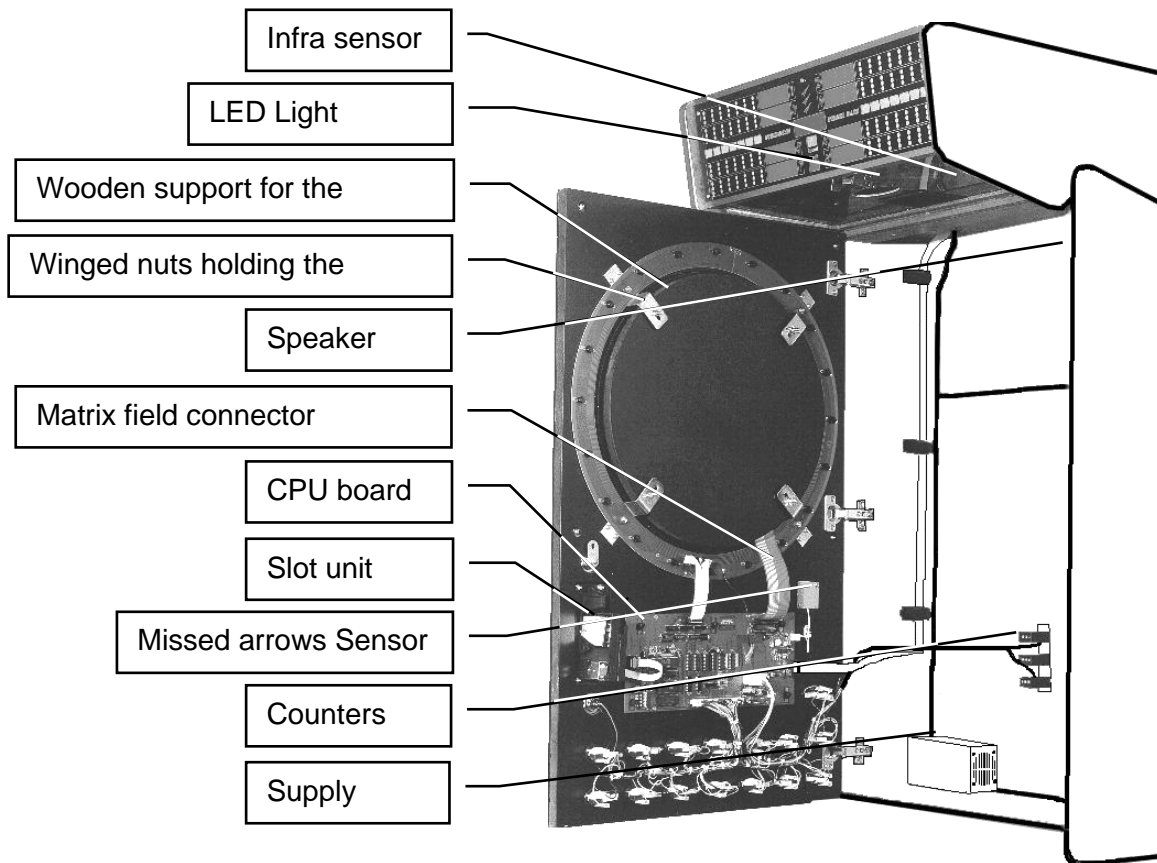
The distances are additionally marked in the enclosed measure-tape, so that a correct installation is facilitated.



2. Details and Starting up

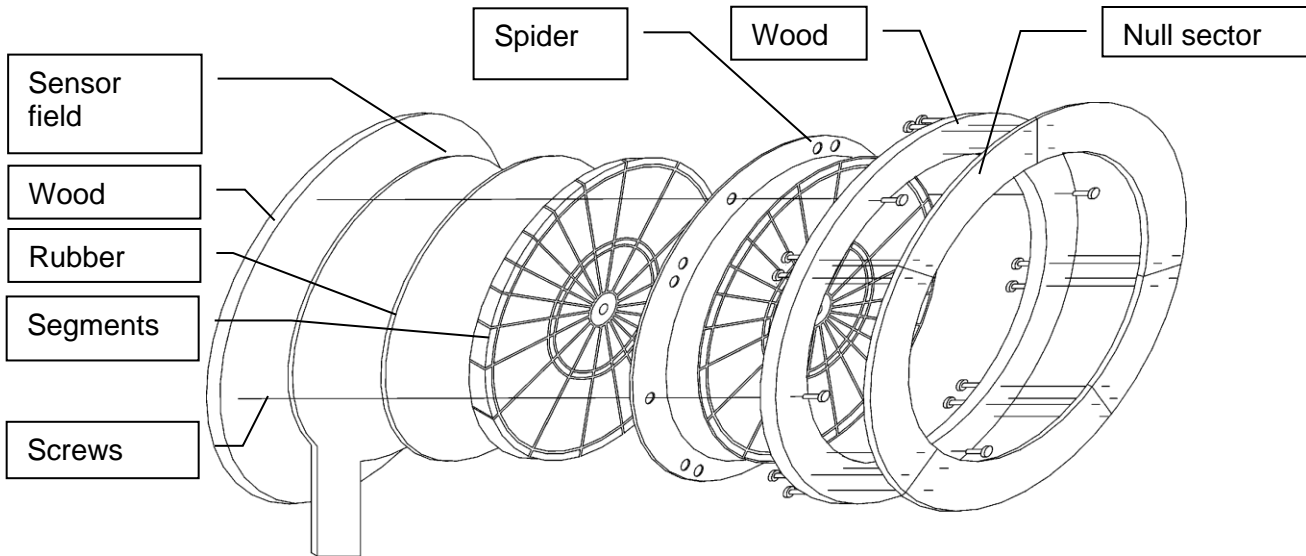
2.1. *Detail view of the device*

The illustration below shows the inside of the dart machine. The maintenance of the device and the cleaning or replacement of the dartboard are very simple and can be done by yourself.



2.2. *Disassembly and maintenance of the dartboard*

After a few thousand games broken arrow points could fill in or clog dartboard segments, resulting the arrows not being able to stick on the dartboard. Then it is time to clean the dartboard. The broken tips can be removed with the help of pliers, whereby those who cannot be pulled out with the pliers can push into the interior of the segment. Then the dartboard has to be disassembled to be able to remove the pressed-in tips.



WARNING: Careless and incautious handling of the dartboard and its parts can cause damage and provoke damage to the dartboard or its parts. To safely disassemble the dartboard follow the exact sequence of the steps below.

Step by step disassembling the dartboard:

1. Turn off the device, open upper door and disconnect the sensor field connector on the electronics board (see detail view 2.1.);
2. Unwind 4 wing nuts (see detail view 2.1.) and take out the dartboard **to the front** from its base;
3. Unwind 4 wing nuts from the rear side of the dartboard and remove the wooden base;
4. Carefully unwind the two screws from the sensor field and remove the sensor field and protective rubber;
5. Remove the broken tips and assemble the dartboard board to the opposite side;
6. After every disassembly and assembly it is important to check the sensor field function (test target, see chapter 5.1.1.).

2.3. Start up

When switched on, a start melody sounds. Before the device jumps into the demo mode, the device checks whether there are clamping buttons. If a jammed key is found, "KEY BLK" will appear in the display and a warning tone will sound

The device has a RAM memory where the last game is saved. Should be e.g. due to a power failure, the device will be switched off during operation (for example, power failure), the last game can be continued after restarting the device. Any existing credits are also saved.

If you throw on the dartboard without a valid credit, an alarm will sound - unless the device is in tournament mode.

2.4. Delete credits

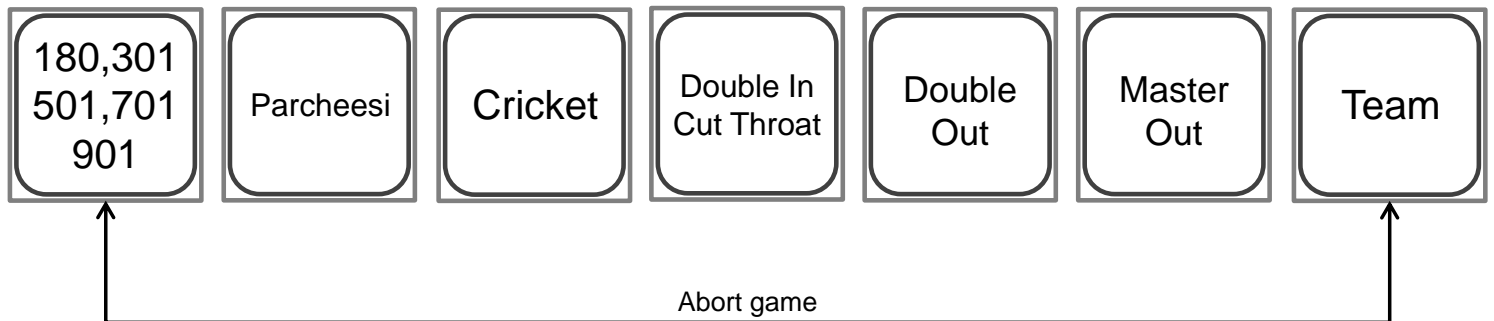
To clear the credits, open the unit with the key, set DIP microswitch 5 (detailed explanation of the DIP microswitches in Chapter 3) to ON, and press the player change button for a few seconds. Then set the microswitch back to OFF.

2.5. Keys

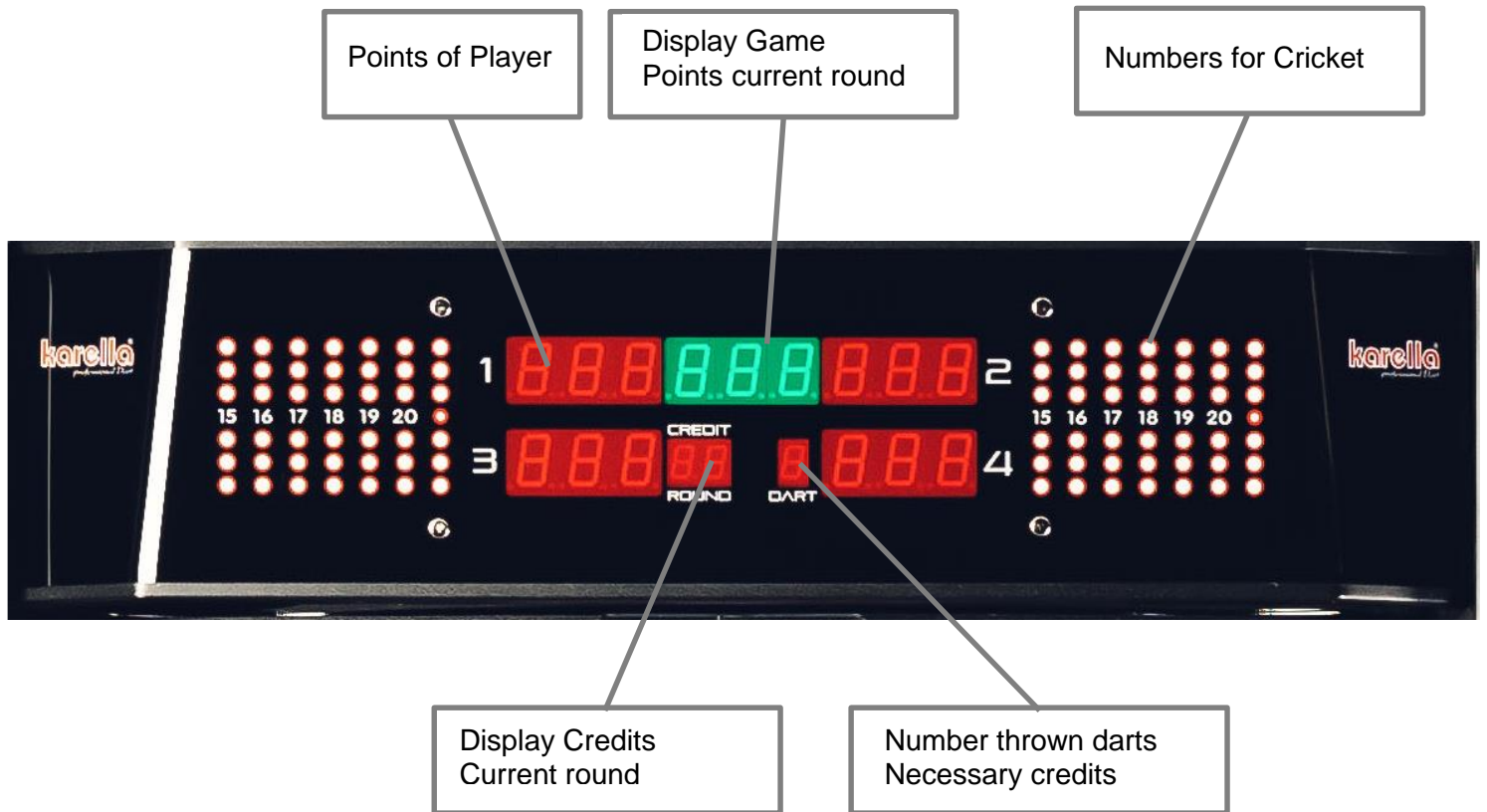
For those keys that have multiple functions, pressing the keys changes the game (for example, you have to press the key 3 times for game 501). In addition, the name of the game appears on the display. After selecting a game, the option keys flash. These can be selected until the game starts, even if the lights on the keys stop flashing. The selected option of the game will appear on the display.



Key change player



2.6. Display



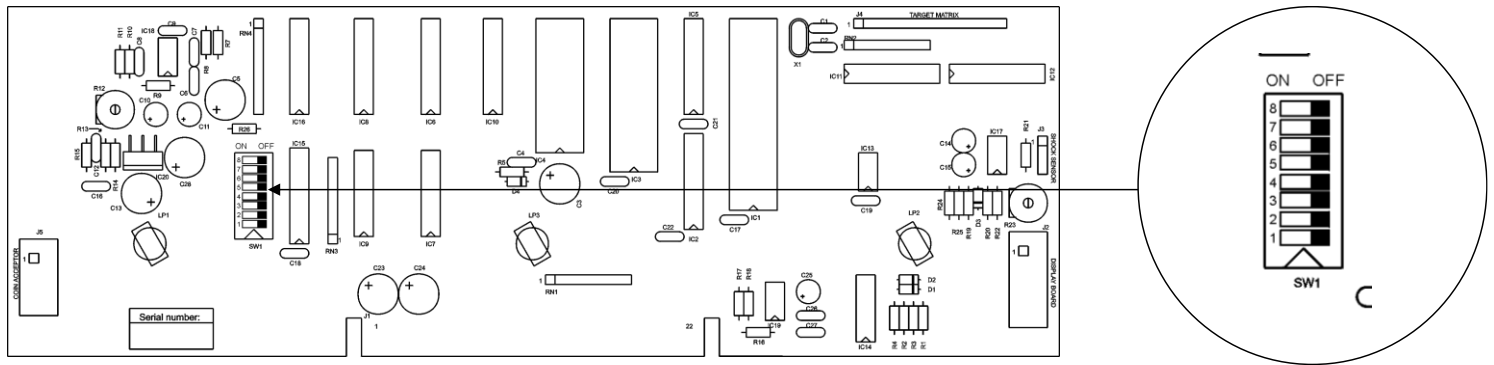
2.7. Coin validator

The Karella E-Master is equipped as standard with a coin validator of the COMESTERO brand. COMESTERO is an electronic coin validator and vendor that can be programmed directly on the device without any additional equipment. The coin validator has 12 channels and can be programmed on 12 types of coins. Ex works the validator accepts the coins 0,50 €, 1 € and 2 € .

CHANGE THE SETTINGS OF THE DART-MACHINE (DIP-SWITCH)

2.8. Overview

Inside the device is the board of the Dartautomaten. On the board is a so-called DIP switch with a total of 8 microswitches. By switching the individual switches, the following settings can be made on the device.



1. Testmenu
2. Freeplay – Training Mode
3. Sound
4. Main bookkeeping
5. Secondary bookkeeping
6. Tournament Mode
7. Factory settings / Reset
8. Setup Menu

2.9. Testmenu

The functions of the device can be checked in the test menu. If the test menu is called (microswitch No.1 ON), "**tst tgt**" appears on the display and the 301, Cricket and Team buttons start flashing. Use buttons 301 and Cricket to change the submenu. The Team button is used to open and close the desired submenu.

The following submenus are available and are explained in more detail below:

- a) Test dartboard
- b) Test LED
- c) Test button
- d) Test infra
- e) Test tup
- f) Test credit

a) Test Dartboard

If the test menu is called, "**tst tgt**" appears on the display. To test the dartboard, press the **Team** button. With the help of "**tst tgt**" the functionality of the connections of all segments of the dartboard can be tested with the central sensor of the device. To perform the test, please press the individual segments. The display field "ROUND" shows the number of segments pressed. The display field "DART" shows with the numbers 1, 2 and 3 whether the hit is in the single, double or triple field. After completing the test, you can exit the submenu by pressing the **Team** button.

b) Test LED

Pressing the 301 or Cricket button allows you to scroll further through the test menu. If "tst LED" appears on the display, press the Team button to enter its submenu. Within this submenu you can test the functionality of all LED diodes and the lamps of the device. The following tests can be realized:

- Test the segments on the display
- Test of vertical and horizontal diode lines on the display
- Test of the button lights
- Test of the Cricket-lights on the display
- Test all light signals turn on

After testing the light signals, you must press the Team button to exit the submenu.

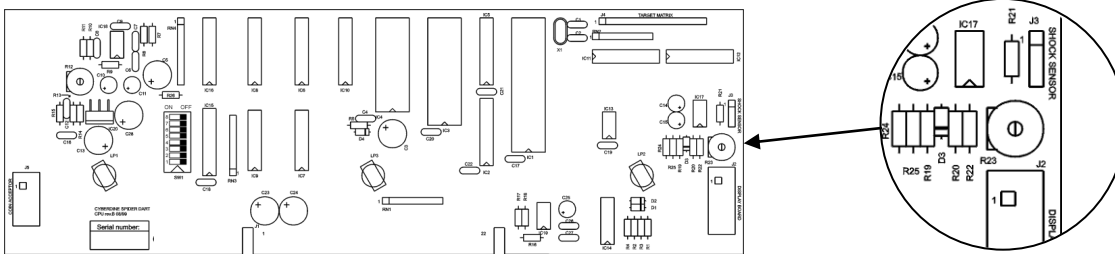
c) Test Button

Pressing the 301 or Cricket button allows you to scroll forward or backward in the test menu. If "tst but" appears on the display, press the Team button to enter its submenu. All buttons start to flash. Now you can check the function of the buttons by pressing individual buttons. If you press a button, the name of the button appears in the display and the button lights up brightly. With the button **player change** you leave the submenu.

d) Test Infra

Pressing the **301 or Cricket button** allows you to scroll forward or backward in the test menu. If "**tst inf**" appears on the display, press the Team button to enter the corresponding submenu. If the submenu is activated, a short signal will sound and the FAULT lamps will light up. If the sensor does not function properly due to external influences (illuminated areas, obstacles in the surroundings that cause a false detection, etc.) or improper handling, it must be readjusted. If the signal sounds continuously, the sensor is too sensitive and if the sensor does not touch the black circle around the dartboard, it is too weak. The sensor should be adjusted so that the signal sounds in the area of the black circle below the dartboard. The sensor can be strengthened by turning the adjusting screw (below the infrared sensor - see 2.1) in a clockwise direction. Turning counterclockwise decreases the sensor strength. Use the Team button to exit the submenu.

e) Test tup



Pressing the 301 or Cricket button allows you to scroll forward or backward in the test menu. If "tst tup" appears on the display, press the Team button to enter the corresponding submenu. If the miss-throw sensor is activated, a short signal appears in the black circle around the dartboard and a F (Fault) appears in the display. If the tup sensor is too sensitive or not sensitive enough, it can be adjusted on the CPU board. The sensitivity adjustment trimmer (R23) is located in the upper right corner of the CPU board. Turning clockwise increases the sensitivity of the sensor, while turning it in the opposite direction decreases the sensitivity. Use the Team button to exit the submenu.

f) Test Credit

Pressing the 301 or Cricket button allows you to scroll forward or backward in the test menu. If "tst cre" appears on the display, press the Team button to enter the corresponding submenu. If the key, the coin validator or the reader is activated, a short signal sounds and the FAULT lamps light up. If testing the key or the coin validator, the credits are not counted and entered neither in the bookkeeping nor in the register. Use the Team button to exit the submenu.

You leave the test menu by setting the microswitch no.1 back to position "Off".

Freeplay – Training Mode

Setting the microswitch no. 2 to "On", activates the free play or training mode. In this setting, all games can be played without credits.

Leave the free play, training mode by setting the microswitch no.2 back to position "Off".

2.10. Sound

If Microswitch # 3 is set to "On", the music effects will be turned off in demo mode.

2.11. Main bookkeeping

If microswitch # 4 is in the "On" position, the display shows the total number of credits. This electronic bookkeeping is a secure, batteryless, double-billing system for continuous revenue control. It can not be deleted and the information is permanently stored. On the first and second display of the player, a six-digit electronic counter, the credits are displayed on the entrance no.1 (key), while on the third and fourth player-displays, a six-digit counter, all credits shown on the entrance No.2 (coin validator) can be seen. You exit the main bookkeeping by setting the microswitch no. 4 back to the "Off" position.

2.12. Secondary bookkeeping

If microswitch # 5 is in the "On" position, the display shows the number of credits. This is a help bookkeeping that can be cleared by holding down the Team button for 5 seconds. The Auxiliary (Waiter) Accounting can also be read without opening the device and without the microswitch No.5 being in the "On" position. To do this, If you turn on the unit, press the **Double In** button and the unit will turn off, and the credit status will appear on the displays. If you release the **Double In** button, the device will return to demo mode or operation mode immediately if there is a credit. If the stand is read from the outside, the bookkeeping cannot be deleted. Deletion is only possible if the microswitch no.5 is set to the position "On". This type of accounting should give the staff a simpler insight and is therefore called waiter accounting. On the first display of the players, a six-digit electronic counter, the credits shown are turned on the input No.1 (key), while on the second display the player, a six-digit counter, a six-digit counter, all credits shown on the input no .2 (coin validator) are switched on. You can exit the auxiliary accounting by setting microswitch no. 5 back to the "Off" position.

2.13. *Turniermodus*

With the Microswitch number 6 you set the unit on the TOURNAMENT mode. Over here there is a possibility to play the game to an unlimited number of rounds, thence disconnection of the automatic display of numbers for the possibility of dropping the number to a zero. All of the sound effects are disconnected for the numbers valued up to the figure of 50.

2.14. *Werkseinstellungen / Reset*

To reset the device to factory settings, microswitch no. 7 must be set to "On". Then press the Team button until you hear four signal sounds. Then the key can be released. After the signal sounds, the parameters are reset to the following default values.

	Description	Settings
a)	CREDITS PER PLAY	s. Table
b)	ROUND ADJUST -Cricket -180, 301, 501, 701, 901	20 10,10,20,30,30
c)	TIME LIMIT	00
d)	COUNTER PULSES	00
e)	CREDITS WITH KEY	01
f)	TIME CREDITS	0
g)	BONUS PERCENT	0
h)	BONUS CREDIT	20
i)	LOTTERY	10
j)	OPTIONS STORE	ON
k)	DEMO SOUND	ON
l)	RETURN DART	ON
m)	BULL VALUE	2
n)	PLAY OFF	ON
o)	BACK LIGHT	2
p)	INFRA SENSOR	02
q)	ACCEPTOR TIME ADJUST	01

If resetting to factory settings, the main bookkeeping is not deleted, but the current credit status is cleared on the display.

If you have set the device to factory settings, you must set the microswitch no.7 back to the "off" position to return to the normal operating mode.

2.15. Setup Menu

Within this menu you can change various settings on the device. For this please place the microswitch no. 8 in position "On". The above table shows the factory-defined parameters set by initialization.

In this menu you can move with the button Player Change, 301, Double In and Team as in the test menu. The Team button is used to open and close the desired submenu and to confirm the selection of the new value. Button 301 is used to move forward and to increase the value, while the Double In button is used to move backward and to decrease the value in the menu and submenu. In the lottery option, the player change button is used to move in the submenu, as the values are changed using the 301 and Double In buttons.

a) Credits per Game

If microswitch No.8 is set to "On", "**Set Pri**" appears on the upper display. Press the Team button to open the submenu. In the submenu, you can move (or change the games) with the Players button, while using the 301 and Double In buttons, you can change the game prices. After setting the values, confirm the new selection with the Team key and close the submenu. The table shows the game variants and the required credits, which are set ex works.

GAME / OPTION	CREDITS
180	1/2
301	1
501	2
701	3
901	3
CRICKET	2
DOUBLE IN	0
DOUBLE OUT	0
DOUBLE IN OUT	0
MASTER OUT	0

b) Number of rounds

Press button 301 to move forward in the main menu. If "SET RND" appears on the display, press the Team key and the submenu will open. In the submenu, you can move (or change the games) with the Players button, while the 301 and Double In buttons change the number of rounds of the games. After setting the value, confirm the new selection with the Team button and close the submenu.

c) Time-Limit

Press button 301 to move forward in the main menu. If "**SET Tim**" appears on the display, press the Team button and the submenu will open. Within this sub-selection, you can change and set the maximum amount of time a player has to throw an arrow at the dartboard. With 301 and Double In you change the time from 00 to 60 seconds (10 steps). If you choose 0, all arrows have an unlimited time frame. After defining a time limit, you must press the Team key to confirm and save the value.

d) Counter pulses

Press button 301 to move forward in the main menu. If "**SET Cnt**" appears on the display, press the Team key and the submenu will open. Within this sub-selection you can change the number of revolutions of the mechanical index in relation to the number of credits from 0 to 10. The number shows how many pulses of 10 pulses are not counted on the mechanical counter. For example, the number 3 indicates that out of 10 credits 7 are counted, while the number 10 indicates that not a single credit on the mechanical counter is counted. To confirm and save the value, press the Team button.

e) Credits with key

Press button 301 to move forward in the main menu. As soon as "SET Cre" appears on the display, press the Team button and the submenu will open. Within this subselection, you can change and define the number of credits for each impulse taken by turning the key. With 301 and Double In you change the number of credits according to the impulse from 1 to 50. The value of the credits is shown on the display. To confirm and save the value, press the Team button.

f) Time Credits

Press button 301 to move forward in the main menu. If "**SET tCr**" appears on the display, press the Team button and the submenu will open. This option determines how many minutes a credit is valid. In this case, the game time and not the number of games is calculated. At a value of 0 the games are calculated according to the price list. Use button 301 and Double In to select the playing time of a credits. The possible values range from 0 to 30, in single steps. Confirmed and saved with the Team button.

g) Bonus Percent

Press button 301 to move forward in the main menu. If "**SET bPt**" appears on the display, press the Team button and the submenu will open. This option allows you to set the bonus credits in percent. So assigns e.g. a bonus of 20% two additional credits at 10 paid games, 3 at 15 paid, and so on. The possible values range from 0 to 30, in five steps. Confirmed and saved with the Team button.

h) Bonus Credit

Press button 301 to move forward in the main menu. If "**SET bCr**" appears on the display, press the Team button and the submenu will open. This option determines the limit from when bonus credits will be awarded, i.e. from which amount bonus credits will be given. If e.g. the number 10 is selected (regardless of the bonus percentage), no bonus will be given up to 10 credits. Bonus credits will only be issued after 10 or more credits, depending on the values set in "Bonus percent". The possible values range from 2 to 50. Confirmed and saved with the Team button.

i) Lottery

Press button 301 to move forward in the main menu. If "**SET Lot**" appears on the display, press the Team button and the submenu will open. Within this sub-selection you can activate the option "Lottery". If this is activated after each game, a number will be shown on the display. If the number on the display is the same as the number of players (one or more), the player (s) will win a credit. The player receives a credit in the amount of the value of this game. Did he play e.g. 301, he gets 1 credit, but he played 701 he wins 3 credits. The profit credits are not counted in the bookkeeping. With 301 and Double In buttons, you can choose between 0 and 30. With 0 you can clear the lottery option, while choosing other numbers increases the percentage of chances to win a loan. After completing lottery programming, you must press the Team button to confirm and save the value.

j) Options store

Press button 301 to move forward in the main menu. If "SET OPT" appears on the display, press the Team key and the submenu will open. Within this sub-selection you can switch the automatic saving of the option that you have selected for a game on the occasion of the termination of this game on or off. To confirm and save the value, we need to press the Team button.

k) Demo Sound

Press button 301 to move forward in the main menu. If "**SET Dem**" appears on the display, press the Team key and the submenu will open. Within this sub-selection, you have the option of turning a demo melody on or off if the unit is in demo mode. To confirm and save the value, press the **Team** button.

l) Return Dart

Press key 301 to move forward in the main menu. If "SET Ret" appears on the display, press the Team key and the submenu will open. During the game progresses, the program allows you to return the darts by simultaneously pressing the 301 and Double In buttons. This option is enabled after accidentally activating the top sensor (or the miss-throw sensor). The option is deactivated with OFF and activated with ON. To confirm and save the value, press the Team key.

m) Wert Bull

Press button 301 to move forward in the main menu. If "**SET Bul**" appears on the display, press the Team key and the submenu will open. This subselection allows you to set the value of the Bull's Eye. Use the 301 and Double In buttons to set the value from 01 to 04:

- 01 – both fields are worth 25
- 02 – outside field 25, a double 50
- 03 – both fields 50
- 04 – outside field 50, a double 100

To confirm and save the value, press the Team button.

n) Play Off

Press button 301 to move forward in the main menu. If "SET PLA" appears on the display, press the Team button and the submenu will open. Play off is an option that allows a playoff in a game. If the players have the same number of points at the end of a match, they are playing for the decision. Each with an arrow, where the player is the better, who scores the higher score. With ON you activate this option and with OFF you deactivate it. To confirm and save the value, press the Team button.

o) Back - light

Press button 301 to move forward in the main menu. If "SET bac" appears on the display, press the Team button and the submenu will open. This sub-selection allows you to adjust the brightness of the lights below the dartboard. Use the 301 and Double In buttons to increase or decrease the brightness from 02 to 10. To confirm and save the value, press the Team button.

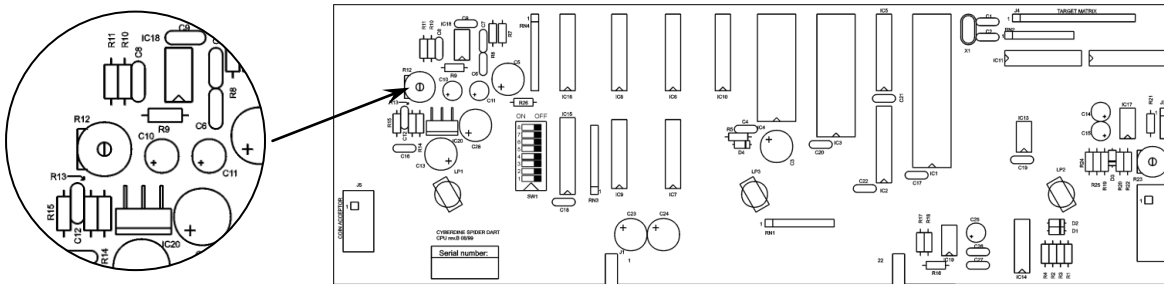
p) Infrared Sensor

Press button 301 to move forward in the main menu. If "SET inf" appears on the display, press the Team button and the submenu will open. Within this sub-selection it is possible to activate or deactivate the infrared sensor for automatic player switching. The options are offered from 00 to 05 with an increase of 1. Option 0 deactivates the IR sensor, and in this case the player changes manually during the game by pressing the Player Change button. Options 01 to 05 activate the IR sensor with a different time constant for the automatic player change. The fastest option is 01 and the slowest is 05. After setting the desired value, you must press the Team button to confirm and save the value.

q) Acceptor

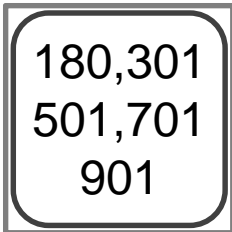
Press button 301 to move forward in the main menu. If "SET Acc" appears on the display, press the Team button and the submenu will open. Within this sub-selection we can change and set the way of accepting the coins in the device. The device is designed so that a combination for the acceptance of credits (key or coin validator) is possible. The speed of acceptance of the money is changed with the buttons 301 and Double In. The method of accepting coins is shown on the display, with options 1, 2 and 3 selected. After completing programming the credit acceptance, press the Team button to confirm and save the value.

2.16. Sound Volume adjust



If you want to change the volume of the device, you can adjust it on the board. The volume control trimmer (R12) is located in the upper left corner of the board. Turning clockwise increases the volume, while turning in the opposite direction decreases the volume.

3. Game rules



180,301,501,701,901

The most popular variant of the dart game. Each player starts with 180, 301, 501, 701 or 901 points. The points earned in the course of the game will be deducted from the starting points. After each throw, the points hit with the dart are deducted. The game wins the player who finishes first with exactly 0 points. If the player hits lower than 0 with his number of hits, the score does not count and the player stays with his score at the beginning of the round.

Options:

- Double In: The game can only be started with one hit in the double field.
- Double Out: The game can only be ended with one hit in the double field.
- Master Out: The game can only be ended with a hit in the Double or Triple field.
- Team: Only the team with the lowest total score can finish the game.

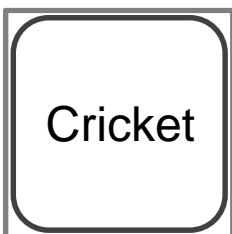


PARCHEESI

Each player starts with 0 points and the points earned are added to the starting point number. If one player reaches the other player's score, that other player's score is reset to zero. The winner is the player who achieves exactly the result (180, 301, ...). If, when attempting to finish the game, the required score is exceeded, the player is reset the points to the score before the start of the round.

Options:

- Double In: The game can only be started with one hit in the double field.
- Double Out: The game can only be ended with one hit in the double field.
- Master Out: The game can only be ended with a hit in the Double or Triple field.
- Team: Only the team with the lowest total score can finish the game.



CRICKET

The players have to aim at the segments 15,16,17,18,19,20 and the bull of the dartboard. A player can earn points if he has hitten one of the numbers three times and the number has been "closed". If a player hits a number closed by him, he receives corresponding points. If all opponents have closed a number, the number can no longer be scored. The player who closes most segments and achieves the highest score wins.

Options:

- Cut Throat: Hits in a closed number bring the points to the remaining players who have this number open. The winner is the player with the least score in the end.
- Master Out: Only in combination with Cut Throat! In the case of a hit in numbers under 15 or in a number that all players have closed, the points will be added to the player who is throwing. A miss of the dartboard is counted as Bull's hit.

DISASSEMBLY AND DISPOSAL - The Dartboard does not release any harmful substances. The dismantling of the Dartautomaten requires no special care, since no components are made of hazardous materials. Nevertheless, this must not be disposed of with household-trash.



The packaging materials are recyclable. The following materials were used for construction: **wood, MDF, steel, aluminum, ABS, PP, PE, PVC**. These materials are included in particular in the following components:

Cabinet: wood, MDF, steel.
Accessories: ABS, PE, PVC.
Equipment: aluminum, ABS
 Optional:
Legs: Steel, plastic



Electrical and electronic devices contain valuable recyclable materials and often components such as batteries, rechargeable batteries or oil. At Misuse or improper disposal may present this components a potential hazard to human health and the environment. However, these components are necessary for the proper operation of the device. Devices marked with this symbol must not be disposed of with the trash.

Disposal of pollutants - For disposal, a sorting is recommended depending on the material type of the individual components and their delivery to specially collection- or recycling- points.



Warranty terms

Guarantee start with invoice or delivery date. Repairs or possible returns are possible in original packaging with invoice receipt, assembly and training instructions possible. The warranty refers to manufacturing and material defects. This does not include damage caused by improper handling or use of force and no natural signs of wear (wearing parts). Liability for possible damage due to environmental influences (air and / or rain water pollution) is excluded. Costs for the elimination of such damage will not be borne by the manufacturer. If the aforementioned treatment and care instructions are not observed, there is no reason to complain.

During the warranty period you have the right to repair. This means that any defects will be eliminated free of charge until the end of the warranty period valid at the time of purchase. Thereafter, you will be charged for each postage and packaging costs. If necessary, an article is exchanged in whole or in part. Should repair efforts fail during the warranty period valid at the time of purchase or the repair be uneconomical, then you have the right to cancel the purchase contract (conversion) or to reduce the purchase price (reduction).

Please report any shortcoming to us immediately. Obvious defects including transport damage will be only recognized by us if you are notified in writing no later than one week after delivery or have been noted directly on the delivery documents.



Error description on return

In case of any problems, please return this item after prior agreement with your purchase address well packaged (if possible original packaging) with invoice receipt and detailed description of the defect to the purchase address. Please request our form "Error description / Complaint". The completion of this error description helps you and our service team to locate possible sources of error quickly.

Support info@winsport.de
Phone: 0049-(0)8234-904930
 www.winsport.de

WINSPORT e.K.
 Waldstrasse 21
 D-86517 Wehringen
 Germany