FR

Notice d’utilisation

Avant toute utilisation, veuillez lire attentivement cette notice et conservez la !

Karella
E-MASTER

Juillet 2021

ATTENTION: LISEZ ATTETIVEMENT CETTE NOTICE AVANT DE COMMENCER LE MONTAGE ET D'UTILISER CETTE CIBLE.
Ce n'est pas un jouet ! C'est dangereux pour les enfants – Risque d'étouffement. Petites pièces.
Aucune demande de garantie sur cet appareil ne sera retenue en cas de mauvaise utilisation !

E

FELICITATIONS POUR L'ACHAT DE VOTRE CIBLE KARELLA.
Avant de monter et d'utiliser cet appareil, veuillez en premier lire les instructions suivantes et les garder. Familiarisez-vous avec ces règles de sécurité.

IMPORTANT: Le montage doit être fait uniquement par des adultes.
Utilisez cet appareil exclusivement à ces fins.

Avis technique:

- Si le cordon d'alimentation est connecté à une prise, l'appareil est automatiquement alimenté. Pour faire fonctionner l'appareil, veuillez mettre l'interrupteur principal de l'appareil sur « ON ».
- Tension : 110 - 240V_{AC} / 50 Hz
- Puissance : 120 W_{MAX}
- Dans l'appareil, il n'y a pas de tension qui pourrait mettre en danger la vie, tous les circuits utilisent une tension de 5 Volts ou 12 Volts.

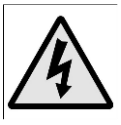
Dimensions de l'unité murale

Hauteur: 97,5cm	**Largeur: 62,0 cm**	**Profondeur: 46,5cm**	**Poids approx. 45,0 kg**

Dimensions du pied (option)

Hauteur: 210,0 cm	**Largeur: 60,0 cm**	**Profondeur: 60,0 cm**	**Poids approx. 8,0 kg**

Veuillez noter : le bord supérieur du meuble est à une hauteur de **218 cm** quand il est installé correctement. 3 cm de plus sont nécessaires pour manipuler et fixer le meuble.



ATTENTION: Chocs électriques dus à un câble abimé – Si vous remarquez des dommages sur votre E-Master ou le cordon électrique, ne l'utilisez pas.

- Ne touchez pas le câble tant que la fiche n'a pas été débranchée de la prise.
- Remplacer entièrement un câble défectueux
- Il est interdit de réparer le câble défectueux avec du ruban isolant. Les réparations ne sont autorisées que par du personnel qualifié.
- Placez toujours les câbles sans risque d'accrochage et choisissez toujours des rallonges suffisamment longues.
- Le câble doit toujours être placé à l'abri des projections d'eau.
- Ne touchez jamais la fiche et la prise secteur avec les mains mouillées. Connectez l'appareil uniquement à l'alimentation secteur. La tension indiquée sur la plaque signalétique doit correspondre à la tension de la source d'alimentation.

Veuillez respecter les consignes de sécurité suivantes pour assurer une longue durée de vie et un fonctionnement optimal de votre meuble fléchettes :

(1) N'essayez pas d'ouvrir l'appareil de force. Il ne contient aucune pièce ou composant que l'utilisateur pourra réparer. Consultez un professionnel spécialement formé si cette réparation est nécessaire.

(2) Les fentes et autres ouvertures sur le dessus, les côtés et le bas de l'armoire sont des entrées et sorties du système de ventilation. Pour assurer le bon fonctionnement de l'appareil et ne pas surchauffer, ces ouvertures ne doivent pas être obstruées ou couvertes.

(3) Aucun objet pointu ne doit être poussé par les fentes à l'intérieur de l'appareil, car ils pourraient toucher des pièces sous tension. Cela pourrait provoquer un court-circuit suivi d'un incendie.

(4) L'appareil ne doit pas être installé ou situé à proximité d'une source de chaleur.

(5) Aucun liquide ne peut être versé sur l'appareil. Si cela se produit malgré tout, l'appareil doit être contrôlé par un professionnel.

(6) N'exposez jamais l'appareil à la pluie ou à une humidité élevée.

7) Si vous passez le jeu de fléchettes à une autre personne, assurez-vous que cette personne connaisse le contenu des instructions d'installation et d'utilisation.

(8) Avant chaque utilisation, vous devez vérifier toutes les pièces pour leur fonction et ne devez pas utiliser cet appareil en cas de défauts.

ATTENTION : Toujours débrancher l'appareil avant de le nettoyer.

ATTENTION : Pièces de sécurité manquantes ou modifiées.
Les pièces de sécurité sont là pour votre protection. Ne jamais modifier ou courtcircuiter les dispositifs de sécurité.

ACCESSOIRES ET PIECES DETACHEES
Utilisez uniquement les accessoires et pieces détachées d'origine, ils garantissent votre sécurité et un fonctionnement sûr et sans problème de votre appareil. Des informations sur les accessoires et les pièces de rechange peuvent être obtenues auprès de votre revendeur.

LIVRAISON
Lors du déballage, vérifiez que le contenu de l'appareil est complet. S'il manque quelque chose ou qu'il y a des dommages de transport, veuillez en informer votre revendeur.

Winsport décline toute responsabilité pour les dommages qui pourraient être causés par le non-respect de ces instructions.
Nous nous réservons le droit d'apporter des innovations techniques ou des écarts de couleur et de design.

Contenu

1. INSTRUCTIONS DE MONTAGE 5
1.1. Fixation au mur 5
1.1. Montage avec support (optionnel) 6
1.2. Placement de la ligne de tir et ajustement de la hauteur de la cible 8

2. DÉTAILS AND DÉMARRAGE 9
2.1. Vue de detail de l'appareil 9
2.2. Démontage et maintenance de la cible 10
2.3. Démarrage 11
2.4. Effacer les crédits 11
2.5. Clés 11
2.6. Afficheur 12
2.7. Monnayeur 12
2.8. Aperçu 13
2.9. Menu Test 13
2.10. Son 16
2.11. Comptabilité principale 16
2.12. Comptabilité auxiliaire 16
2.13. Tournoi 17
2.14. Remise à zéro / Reset 17
2.15. Menu des réglages 18
2.16. Sound Volume adjust 22

3. GAME RULES 23

Attention: Cette notice est la propriété intellectuelle de Winsport Gmbh & Co. KG. La reproduction de tout ou partie de cettenotice est uniquement premise avec l'autorisation écrite de Winsport.

1. Instructions de montage

Veuillez lire attentivement les instructions avant de commencer le montage ! Montez toujours la cible avec au moins deux adultes !
!

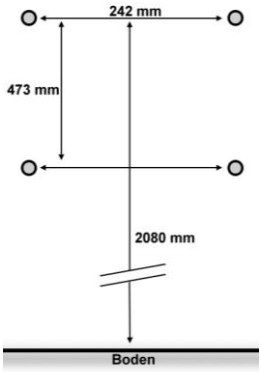
1.1. Fixation au mur

Etape 1

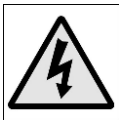
Ouvrir le colis et enlever le kit d'accessoires. Desserrez la vis de sécurité et retirez le support mural de l'arrière de l'appareil.

Etape 2

Attacher le support mural avec les chevilles (Φ 8 mm) et vis (6 x 50 mm) fournies. La position des perçages est indiquée sur le dessin ci-contre.



Etape 3

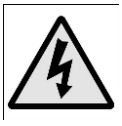


ATTENTION: Veuillez effectuer cette action à deux personnes – jamais seul !

Accrochez l'appareil au support mural et fixez-le avec la vis de sécurité.

Etape 4

Une fois l'appareil correctement installé, il peut être connecté à l'alimentation.



ATTENTION: Le câble d'alimentation ne doit pas provoquer de risques de chute. Utilisez toujours des rallonges électriques, si la distance à la prise est trop grande !

1.1. Montage avec support (optionnel)

ATTENTION: Pour des raisons de sécurité, il est absolument nécessaire de sécuriser l'appareil contre les chutes en le fixant au sol ou au mur.

Liste des composants :

A **support droit**	B **Support gauche**	C **haut**
D **traverse**	E **6 x écrou (Ø 10 mm)**	F **2 x vis filetée partiellement**
G **4 x vis filetée entièrement**	H **2 x rondelle plate**	

Etape 1

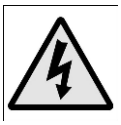
Ouvrez l'appareil.
Desserrez la vis de sécurité et retirez le support mural de l'arrière de l'appareil.

Etape 2

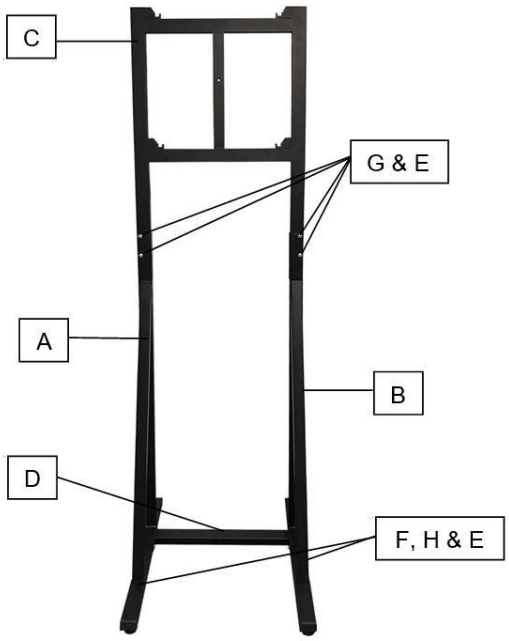
Prenez les deux supports inférieures A, B et reliez-les à la traverse D. Utilisez pour cela les vis fournies F, les écrous E et les rondelles H.

Etape 3

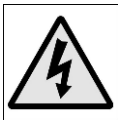
Insérez maintenant la partie supérieure C sur les deux supports et vissez-les ensemble avec les vis G et les écrous E fournis.



ATTENTION: Avant de suspendre l'appareil sur le pied, assurez-vous qu'il se trouve à sa place définitive.



Etape 4



ATTENTION: Veuillez effectuer cette procédure à deux – jamais seul !

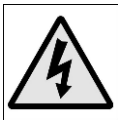
Accrochez l'appareil au pied et sécurisez-le avec la vis de sécurité.

Pour assurer une position stable et sûre, placez l'appareil et son support de tel façon qu'il soit en parfait équilibre.

Note : 2 personnes sont nécessaires pour le montage.

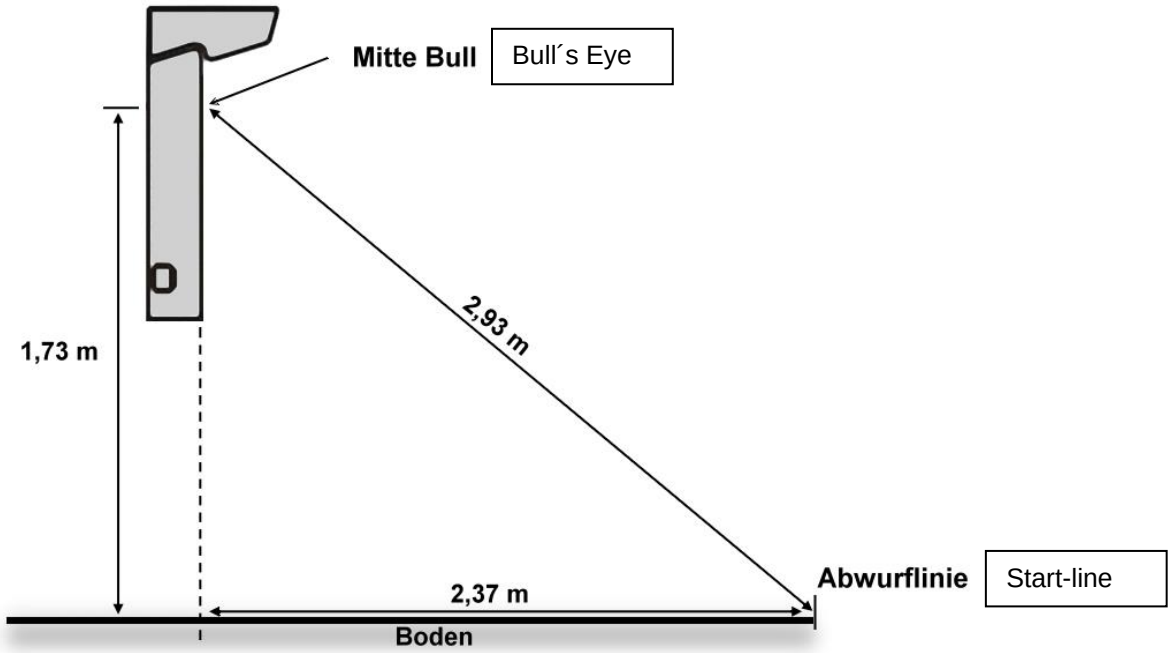
Etape 5

Une fois l'appareil correctement installé, il peut être connecté à l'alimentation.



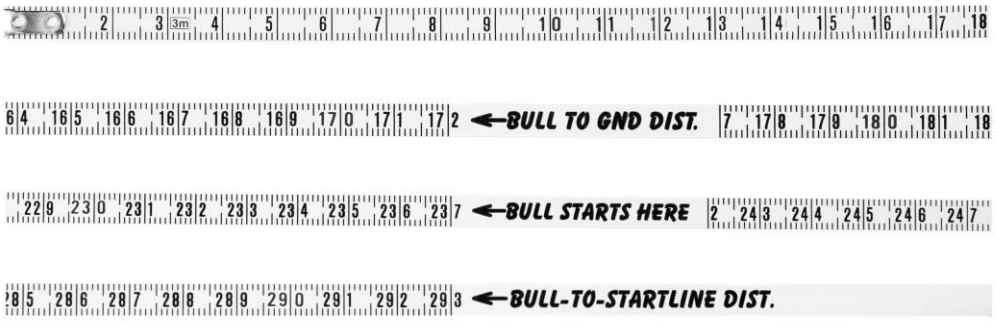
ATTENTION: Le câble d'alimentation ne doit pas provoquer de risques de chute. Utilisez toujours des rallonges électriques, si la distance à la prise est trop grande !

1.2. Placement de la ligne de tir et ajustement de la hauteur de la cible



Hauteur du centre de la cible (Bull's Eye) : 1.73m.

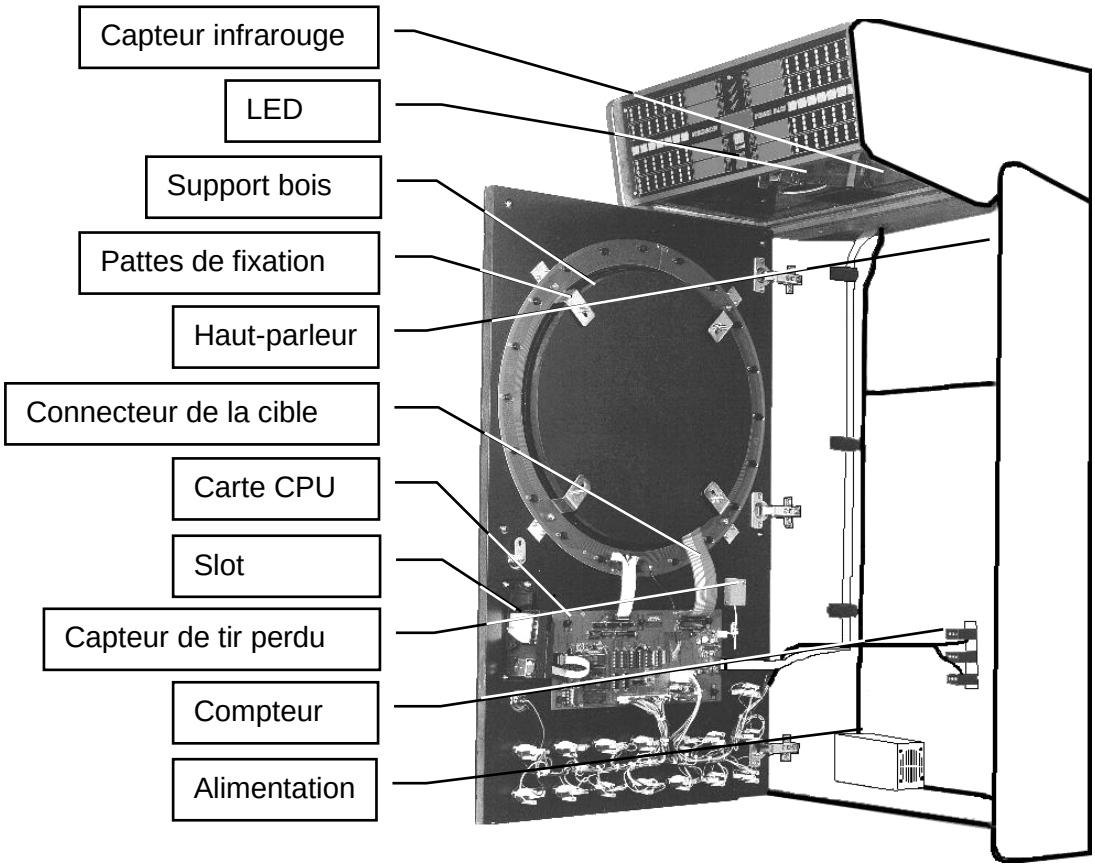
Ligne de tir (Start-line) : La distance horizontale entre la ligne de tir et le centre de la cible ou Bull's Eye (pas le mur !) doit être de 2.37m au sol ou 2.93m en diagonal.
Les distances sont marquées sur le mètre à ruban fourni, ainsi une installation correcte est facilitée.



2. Détails and démarrage

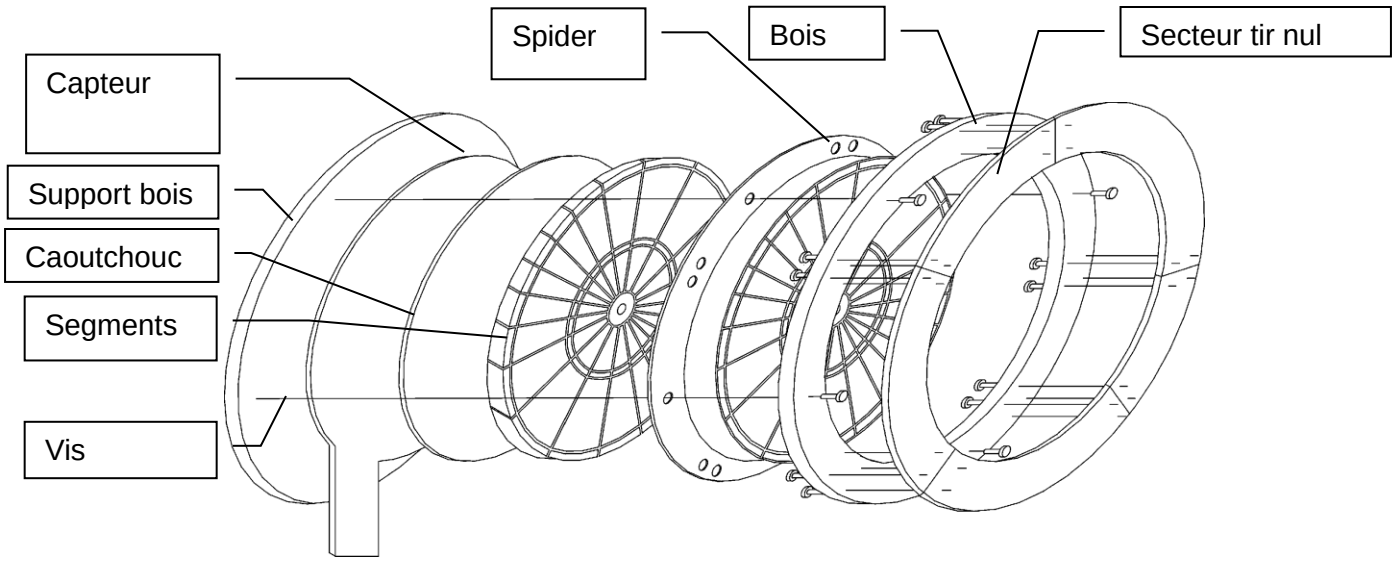
2.1. Vue de detail de l'appareil

The illustration suivante montre l'intérieur de l'appareil. L'entretien de l'appareil et le nettoyage ou le remplacement de la cible sont très simples et peuvent être effectués par vous-même.



2.2. Démontage et maintenance de la cible

Après quelques milliers de parties, des pointes de flèches cassées peuvent remplir ou obstruer les segments de la cible, ce qui empêche les flèches de se planter dans la cible. Alors il est temps de nettoyer le jeu de fléchettes. Les pointes cassées peuvent être retirées à l'aide d'une pince, ce qui permet à celles qui ne peuvent pas être retirés avec la pince d'être poussé à l'intérieur du segment. Ensuite, le jeu de fléchettes doit être démonté pour pouvoir retirer les pointes enfoncées.



ATTENTION: Une manipulation imprudente du jeu de fléchettes et de ses pièces peut causer des dommages au jeu de fléchettes ou à ses pièces. Pour démonter le jeu de fléchettes en toute sécurité, suivez la procédure ci-dessous.

.

Démontage pas à pas de la cible :

1. 1. Éteignez l'appareil, ouvrez la porte supérieure et débranchez le connecteur de la cible de la carte électronique (voir vue de détail 2.1.);

2. Dévisser les 4 écrous à ailettes (voir vue de détail 2.1.) et sortez la cible par l'avant ;

3. Dévisser 4 écrous à oreilles à l'arrière de la cible et retirez la base en bois ;

4. Dévissez soigneusement les deux vis du capteur et retirez-le ainsi que le caoutchouc de protection ;

5. Retirez les pointes cassées et remontez la cible ;

6. Après chaque démontage et remontage, il est important de vérifier le fonctionnement du capteur (test de la cible, voir chapitre 5.1.1.).

2.3. Démarrage

Lorsque le jeu est allumé, une mélodie de démarrage retentit. Avant que l'appareil ne passe en mode démo, l'appareil vérifie les boutons. Si un contact est bloqué, "KEY BLK" apparaîtra à l'écran et une tonalité d'avertissement retentira.

L'appareil dispose d'une mémoire RAM où le dernier jeu est enregistré. Si par ex. en raison d'une panne de courant, l'appareil s’est éteint pendant le fonctionnement (par exemple, une panne de courant), le dernier jeu peut être poursuivi après redémarrage. Tous les crédits existants sont également sauvegardés.

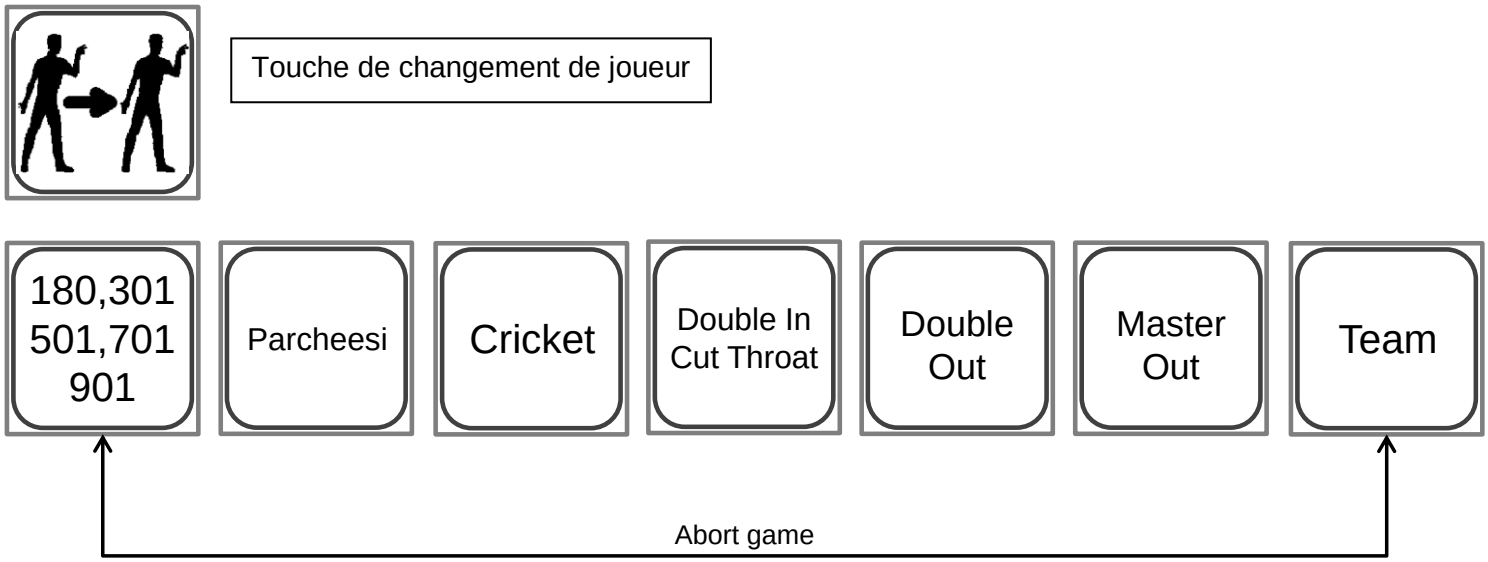
Si vous jouer sans crédit, une alarme retentira - à moins que l'appareil ne soit en mode tournoi.

2.4. Effacer les crédits

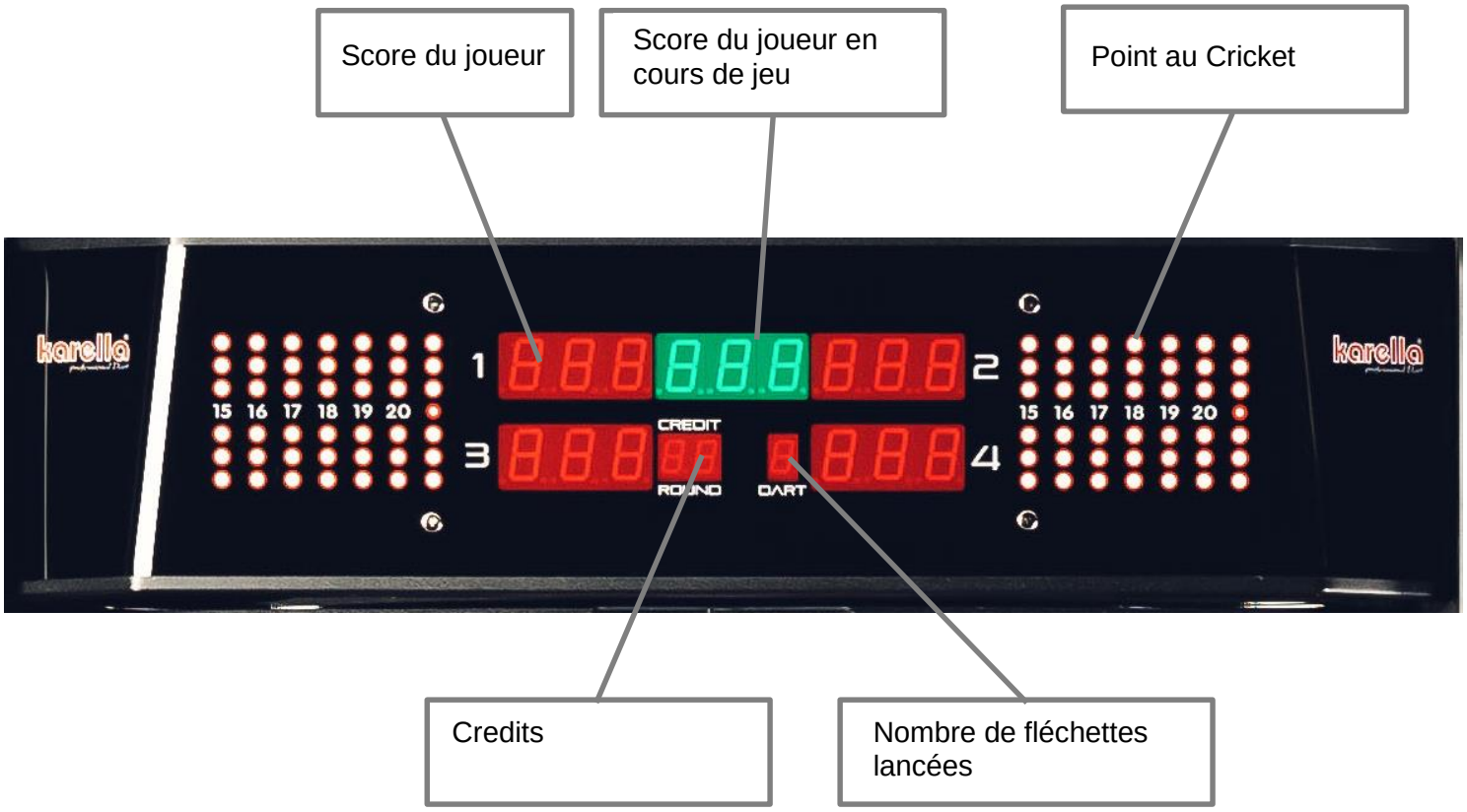
Pour effacer les crédits, ouvrez l'appareil avec la clé, positionnez le switch DIP 5 (explication détaillée des micro-interrupteurs DIP au chapitre 3) sur ON, et appuyez quelques secondes sur le bouton de changement de joueur. Remettez ensuite le switch sur OFF.

2.5. Clés

Pour les boutons qui ont plusieurs fonctions, appuyer sur ces boutons change le jeu (par exemple, vous devez appuyer sur la touche 3 fois pour le jeu 501). De plus, le nom du jeu apparaît à l'écran. Après avoir sélectionné un jeu, les boutons d'option clignotent. Ceux-ci peuvent être sélectionnés jusqu'au démarrage du jeu, même si les voyants des boutons arrêtent de clignoter. L'option sélectionnée du jeu apparaîtra à l'écran.



2.6. Afficheur



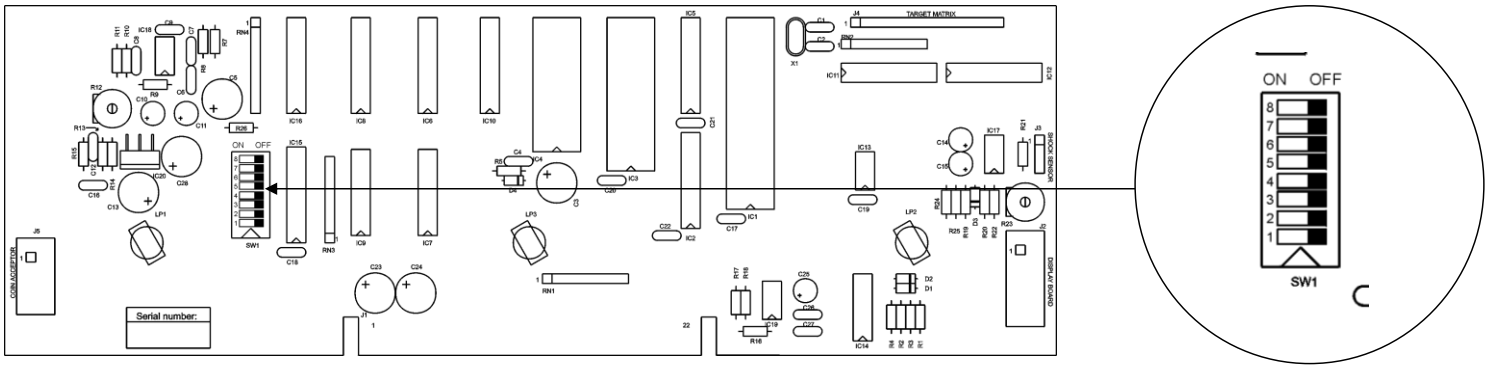
2.7. Monnayeur

Le Karella E-Master est équipé en standard d'un monnayeur de la marque COMESTERO. COMESTERO est un validateur électronique de pièces qui peut être programmé directement sur l'appareil sans aucun équipement supplémentaire. Le monnayeur dispose de 12 canaux et peut être programmé sur 12 types de pièces. En réglage usine, le monnayeur accepte les pièces 0,50 €, 1 € et 2 €.

REGLAGES DES DIP-SWITCHES

2.8. Aperçu

À l'intérieur de l'appareil se trouve la carte électronique. Sur cette carte se trouve un DIP switch avec 8 switches.



1. Menu Test
2. Mode gratuit Freeplay
3. Son
4. Comptabilité générale
5. Comptabilité secondaire
6. Mode Tournoi
7. Réglages Usine / Reset
8. Menu des paramètres

2.9. Menu Test

Les fonctions de l'appareil peuvent être vérifiées avec ce menu de test. Si le menu test est lancé (switch N°1 sur ON), "**tst tgt**" apparaît sur l'afficheur et les boutons 301, Cricket et Team se mettent à clignoter. Utilisez les boutons 301 et Cricket pour changer de sous-menu. Le bouton Team permet d'ouvrir et de fermer le sous-menu souhaité.

Les sous-menus suivants sont disponibles et sont expliqués plus en détail ci-dessous :

a) Test cible
b) Test LED
c) Test bouton
d) Test capteur infrarouge
e) Test tup
f) Test credit

a) Test Cible

Lorsque le menu de test est appelé, "**tst tgt**" apparaît à l'écran. Pour tester la cible, appuyez sur le bouton Team. Avec "tst tgt", la fonctionnalité des connexions de tous les segments de la cible peuvent être testés avec le capteur central de l'appareil. Pour effectuer le test, veuillez appuyer sur les segments individuels. Le champ d'affichage "ROUND" indique le nombre de segments enfoncés. Le champ d'affichage "DART" indique avec les chiffres 1, 2 et 3 si le coup est dans le champ simple, double ou triple. Une fois le test terminé, vous pouvez quitter le sous-menu en appuyant sur le bouton Team.

b) Test LED

Appuyer sur le bouton 301 ou Cricket vous permet de faire défiler le menu de test plus loin. Lorsque "**tst LED**" apparaît à l'écran, appuyez sur le bouton Team pour accéder à son sous-menu. Dans ce sous-menu, vous pouvez tester la fonctionnalité de toutes les LEDs et lampes de l'appareil. Les tests suivants peuvent être réalisés :

- Test des segments sur l’afficheur
- Test des lignes de leds verticales et horizontales sur l’afficheur
- Test des lampes des boutons
- Test des lampes Cricket sur l’afficheur
- Test de toutes les lampes

Après avoir testé les lumières, vous devez appuyer sur le bouton Team pour sortir de ce sous-menu.

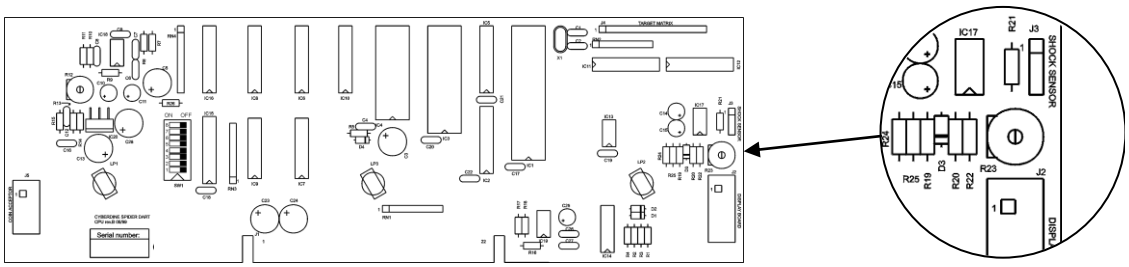
c) Test bouton

Appuyer sur le bouton 301 ou Cricket vous permet de faire défiler vers l'avant ou vers l'arrière le menu de test. Lorsque «**tst but**» apparaît à l'écran, appuyez sur le bouton Team pour accéder à son sous-menu. Tous les boutons se mettent à clignoter. Vous pouvez maintenant vérifier la fonction des boutons en appuyant sur des boutons individuellement. Si vous appuyez sur un bouton, le nom de celui-ci apparaît à l'écran et le bouton s'allume fortement. Avec le bouton changement de joueur, vous quittez le sous-menu.

d) Test Infra

Appuyer sur le bouton 301 ou Cricket vous permet de faire défiler vers l'avant ou vers l'arrière dans le menu de test. Lorsque «**tst inf**» apparaît à l'écran, appuyez sur le bouton Team pour entrer dans le sous-menu correspondant. Lorsque le sous-menu est activé, un bref signal retentit et les voyants FAULT s'allument. Si le capteur ne fonctionne pas correctement en raison d'influences extérieures (zones éclairées, obstacles aux alentours provoquant une fausse détection, etc.) ou d'une mauvaise manipulation, il doit être réajusté. Si le signal sonne en continu, le capteur est trop sensible et si le capteur ne touche pas le cercle noir autour de la cible, il est trop faible. Le capteur doit être réglé de manière à ce que le signal retentisse dans la zone du cercle noir sous le jeu de fléchettes. La puissance du capteur peut être renforcée en tournant la vis de réglage (sous le capteur infrarouge - voir 2.1) dans le sens des aiguilles d'une montre. Tourner dans le sens inverse des aiguilles d'une montre diminue la puissance du capteur. Utilisez le bouton Team pour quitter le sous-menu.

e) Test tup



Appuyer sur le bouton 301 ou Cricket vous permet de faire défiler vers l'avant ou vers l'arrière dans le menu de test. Lorsque «**tst tup**» apparaît à l'écran, appuyez sur le bouton Team pour entrer dans le sous-menu correspondant. Si le capteur de raté est activé, un bref signal apparaît lorsqu'on appui sur le cercle noir autour de la cible et un F (Fault) apparaît à l'écran. Si le capteur tup est trop ou pas assez sensible, il peut être réglé sur la carte CPU. Le potentiomètre de réglage de la sensibilité (R23) est situé dans le coin supérieur droit de la carte CPU. Tourner dans le sens des aiguilles d'une montre augmente la sensibilité du capteur, tandis que le tourner dans le sens inverse diminue la sensibilité. Utilisez le bouton Team pour quitter le sous-menu.

f) Test Credit

Appuyer sur le bouton 301 ou Cricket vous permet de faire défiler vers l'avant ou vers l'arrière dans le menu de test. Lorsque « **tst cre** » apparaît à l'écran, appuyez sur le bouton Team pour entrer dans le sous-menu correspondant. Si la clé ou le monnayeur est activé, un bref signal sonore retentit et les voyants FAULT s'allument. Lorsque vous testez la clé ou le monnayeur, les crédits ne sont pas comptés et ni inscrits dans la comptabilité ou le registre. Utilisez le bouton Team pour quitter le sous-menu.

Vous quittez le menu test en replaçant le micro-interrupteur n°1 sur la position "Off".

Mode gratuit

Régler le micro-interrupteur n. 2 sur "On", active le mode gratuit ou entraînement. Dans ce cadre, tous les jeux peuvent être joués sans crédits.

Quitter le mode gratuit en réglant le microswitch no.2 back en position "Off".

2.10. Son

Si le Microswitch #3 est réglé sur "On", les effets musicaux seront désactivés en mode démo.

2.11. Comptabilité principale

Lorsque le microswitch n°4 est en position "On", l'afficheur indique le nombre total de crédits. Cette comptabilité électronique est un système de double facturation sécurisé, sans pile, pour un contrôle continu des revenus. Il ne peut pas être supprimé et les informations sont stockées de manière permanente. Sur les premier et deuxième afficheurs joueur, six chiffres, il y a les crédits de l'entrée n°1 (clé), et sur les troisième et quatrième afficheurs joueur, six chiffres, il y a les crédits de l'entrée n°2 (monnayeur). Vous quittez la comptabilité principale en réglant le microswitch no. 4 vers la position « Off ».

2.12. Comptabilité auxiliaire

Lorsque le microswitch #5 est en position "On", l'afficheur indique le nombre de crédits. Il s'agit d'une comptabilité auxiliaire qui peut être effacée en maintenant le bouton Team enfoncé pendant 5 secondes. La Comptabilité peut également être lue sans ouvrir l'appareil et sans que le microswitch n°5 soit en position "On". Pour ce faire, si vous allumez l'appareil, appuyez sur le bouton Double In et l'appareil s'éteindra et l'affichage du crédit apparaîtra sur les écrans. Si vous relâchez le bouton Double In, l'appareil revient immédiatement en mode démo ou en mode de fonctionnement s'il y a un crédit. Dans ce mode, la comptabilité ne peut pas être remise à zéro. La remise à zéro n'est possible que si le micro-interrupteur n°5 est en position "On". Ce type de comptabilité devrait donner au personnel un aperçu plus simple et est donc appelé comptabilité du serveur. Sur le premier affichage des joueurs, six chiffres, les crédits affichés sont activés par l'entrée N°1 (clé), tandis que sur le deuxième affichage des joueurs, six chiffres, il y a tous les crédits de l'entrée n°2 (monnayeur). Vous sortez de la comptabilité auxiliaire en réglant le microswitch no. 5 en position « Off ».

2.13. Tournoi

Avec le Microswitch numéro 6, vous réglez l'appareil sur le mode TOURNOI. Ainsi il y a possibilité de jouer avec un nombre illimité de tours, les afficheurs sont déconnectés ainsi que les bruitages.

2.14. Remise à zéro / Reset

Pour réinitialiser l'appareil et revenir aux réglages d'usine, le microswitch no. 7 doit être réglé sur « On ». Appuyez ensuite sur le bouton Team jusqu'à ce que vous entendiez quatre signaux sonores. Ensuite, le bouton peut être relâchée. Une fois que le signal retentit, les paramètres sont réinitialisés aux valeurs par défaut suivantes :

	Description	Settings
a)	CREDITS PAR JEU	s. Table
b)	NOMBRE DE TOURS -Cricket -180, 301, 501, 701, 901	 20 10,10,20,30,30
c)	LIMITE DE TEMPS	00
d)	COUNTER PULSES	00
e)	CREDITS WITH KEY	01
f)	TIME CREDIT	0
g)	BONUS PERCENT	0
h)	BONUS CREDIT	20
i)	LOTTERY	10
j)	OPTION 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

En cas de réinitialisation aux paramètres d'usine, la comptabilité principale n'est pas supprimée, mais les crédits en cours sont perdus.

Si vous avez remis l'appareil aux réglages d'usine, vous devez remettre le microswitch n°7 en position "off" pour revenir au mode de fonctionnement normal.

2.15. Menu des réglages

Dans ce menu, vous pouvez modifier divers paramètres sur l'appareil. Pour cela, veuillez placer le microswitch no. 8 sur « On ». Le tableau ci-dessus montre les paramètres définis en usine lors de l'initialisation.

Dans ce menu, vous pouvez vous déplacer avec le bouton « Changer de joueur », 301, Double In et Team comme dans le menu de test. Le bouton Team permet d'ouvrir et de fermer le sous-menu souhaité et de valider la sélection de la nouvelle valeur. Le bouton 301 est utilisé pour avancer et augmenter la valeur, tandis que le bouton Double In est utilisé pour reculer et diminuer la valeur dans le menu et le sous-menu. Dans l'option loterie, le bouton de changement de joueur est utilisé pour se déplacer dans le sous-menu, et les valeurs sont modifiées à l'aide des boutons 301 et Double In.

a) Credits par Jeu

Si le micro-interrupteur n°8 est réglé sur "On", "**Set Pri**" apparaît sur l'afficheur supérieur. Appuyez sur le bouton Team pour ouvrir le sous-menu. Dans le sous-menu, vous pouvez vous déplacer (ou changer les jeux) avec le bouton Joueurs, et avec les boutons 301 et Double In, vous pouvez modifier les prix des jeux. Après avoir défini les valeurs, confirmez avec la touche Team et fermez le sous-menu. Le tableau montre les réglages usine.

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) Nombre de tours

Appuyez sur le bouton 301 pour avancer dans le menu principal. Lorsque "**SET RND**" apparaît à l'écran, appuyez sur la touche Team et le sous-menu s'ouvrira. Dans le sous-menu, vous pouvez vous déplacer (ou changer les jeux) avec le bouton Joueurs, tandis que les boutons 301 et Double In modifient le nombre de tours des jeux. Après avoir défini la valeur, confirmez la nouvelle sélection avec le bouton Team et fermez le sous-menu.

c) Limite de temps

Appuyez sur le bouton 301 pour avancer dans le menu principal. Lorsque "**SET Tim**" apparaît à l'écran, appuyez sur le bouton Team et le sous-menu s'ouvrira. Dans cette sous-sélection, vous pouvez modifier et définir le temps maximum dont un joueur dispose pour lancer une flèche sur le jeu de fléchettes. Avec 301 et Double In, vous changez le temps de 00 à 60 secondes (10 étapes). Si vous choisissez 0, toutes les flèches ont une durée illimitée. Après avoir défini une limite de temps, vous devez appuyer sur la touche Team pour confirmer et enregistrer la valeur.

d) Counter pulses

Appuyez sur le bouton 301 pour avancer dans le menu principal. Lorsque "**SET Cnt**" apparaît à l'écran, appuyez sur la touche Team et le sous-menu s'ouvrira. Dans cette sous-sélection, vous pouvez modifier le nombre de tours Du compteur mécanique par rapport au nombre de crédits de 0 à 10. Le nombre indique combien d'impulsions sur 10 ne sont pas comptées sur le compteur mécanique. Par exemple, le chiffre 3 indique que sur 10 crédits 7 sont comptés, tandis que le chiffre 10 indique qu'aucun crédit sur le compteur mécanique n'est compté. Pour confirmer et enregistrer la valeur, appuyez sur le bouton Team.

e) Credits with key

Appuyez sur le bouton 301 pour avancer dans le menu principal. Dès que « **SET Cre** » apparaît à l'écran, appuyez sur le bouton Team et le sous-menu s'ouvrira. Au sein de cette sous-sélection, vous pouvez modifier et définir le nombre de crédits pour chaque impulsion prise en tournant la clé. Avec 301 et Double In, vous modifiez le nombre de crédits en fonction de l'impulsion de 1 à 50. La valeur des crédits est affichée sur l'écran. Pour confirmer et enregistrer la valeur, appuyez sur le bouton Team
.

f) Time Credits

Appuyez sur le bouton 301 pour avancer dans le menu principal. Lorsque "**SET tCr**" apparaît sur l'écran, appuyez sur le bouton Team et le sous-menu s'ouvrira. Cette option détermine combien de minutes un crédit est valable. Dans ce cas, c'est le temps de jeu et non le nombre de jeux qui est calculé. A une valeur de 0, les jeux sont calculés selon la liste de prix. Utilisez le bouton 301 et Double In pour sélectionner la durée de lecture d'un générique. Les valeurs possibles vont de 0 à 30, en une seule étape. Confirmez et enregistrez avec le bouton Team.

g) Bonus Percent

Appuyez sur le bouton 301 pour avancer dans le menu principal. Lorsque "**SET bPt**" apparaît à l'écran, appuyez sur le bouton Team et le sous-menu s'ouvrira. Cette option vous permet de définir les crédits bonus en pourcentage. Par ex. avec un bonus de 20%, deux crédits supplémentaires sont donnés pour 10 parties payantes, 3 à 15 payantes, et ainsi de suite Les valeurs possibles vont de 0 à 30, en cinq étapes. Confirmez et enregistrez avec le bouton Team.

h) Bonus Credit

Appuyez sur le bouton 301 pour avancer dans le menu principal. Lorsque "**SET bCr**" apparaît à l'écran, appuyez sur le bouton Team et le sous-menu s'ouvrira. Cette option détermine la limite à partir de laquelle les crédits bonus seront attribués, c'est-à-dire à partir de laquelle les crédits bonus seront attribués. Si par ex. le nombre 10 est sélectionné (quel que soit le pourcentage de bonus), aucun bonus ne sera accordé jusqu'à 10 crédits. Les crédits bonus ne seront émis qu'après 10 crédits ou plus, en fonction des valeurs définies dans "Bonus Percent". Les valeurs possibles vont de 2 à 50. Confirmez et enregistrez avec le bouton Team.

i) Lottery

Appuyez sur le bouton 301 pour avancer dans le menu principal. Lorsque "**SET Lot**" apparaît à l'écran, appuyez sur le bouton Team et le sous-menu s'ouvrira. Dans cette sous-sélection, vous pouvez activer l'option "Lotery". S'il est activé, après chaque partie, un numéro s'affichera à l'écran. Si le nombre affiché est le même que le nombre de joueurs (un ou plusieurs), le ou les joueurs gagneront un crédit. Le joueur reçoit un crédit du montant de la valeur de ce jeu. S'il a joué par ex. 301, il obtient 1 crédit, mais il a joué 701 il gagne 3 crédits. Ces crédits de lotterie ne sont pas comptabilisés dans la comptabilité. Avec les boutons 301 et Double In, vous pouvez choisir entre 0 et 30. Avec 0, vous pouvez désactiver l'option lotery, tandis que choisir d'autres numéros augmente le pourcentage de chances de gagner. Après avoir terminé la programmation de la loterie, vous devez appuyer sur le bouton Team pour confirmer.

j) Options store

Appuyez sur le bouton 301 pour avancer dans le menu principal. Lorsque "**SET OPT**" apparaît à l'écran, appuyez sur la touche Team et le sous-menu s'ouvrira. Dans cette sous-sélection, vous pouvez activer ou désactiver la sauvegarde automatique de l'option que vous avez sélectionnée pour un jeu à la fin de ce jeu. Pour confirmer et enregistrer la valeur, nous devons appuyer sur le bouton Team.

k) Demo Sound

Appuyez sur le bouton 301 pour avancer dans le menu principal. Lorsque "**SET Dem**" apparaît à l'écran, appuyez sur la touche Team et le sous-menu s'ouvrira. Dans cette sous-sélection, vous avez la possibilité d'activer ou de désactiver une mélodie de démonstration si l'appareil est en mode démo. Pour confirmer et enregistrer la valeur, appuyez sur le bouton Team.

l) Return Dart

Appuyez sur la touche 301 pour avancer dans le menu principal. Lorsque "**SET Ret**" apparaît à l'écran, appuyez sur la touche Team et le sous-menu s'ouvrira. Au cours du jeu, le programme vous permet d'enlever les fléchettes en appuyant simultanément sur les boutons 301 et Double In. Cette option est activée après l'activation accidentelle du capteur tup (ou du capteur de raté). L'option est désactivée avec OFF et activée avec ON. Pour confirmer et enregistrer la valeur, appuyez sur la touche Team.

m) Bull Value

Appuyez sur le bouton 301 pour avancer dans le menu principal. Lorsque "**SET Bul**" apparaît à l'écran, appuyez sur la touche Team et le sous-menu s'ouvrira. Cette sous-sélection vous permet de définir la valeur du Bull's Eye. Utilisez les boutons 301 et Double In pour régler la valeur de 01 à 04 :

- 01 – Les deux champs valent 25
- 02 – Le champ extérieur = 25, le centre 50
- 03 – Les deux champs valent 50
- 04 – Le champ extérieur = 50, le centre 100

Pour confirmer et sauvegarder la valeur, appuyez sur le bouton Team.

n) Play Off

Appuyez sur le bouton 301 pour avancer dans le menu principal. Lorsque "**SET PLA**" apparaît à l'écran, appuyez sur le bouton Team et le sous-menu s'ouvrira. Le play-off est une option qui permet un playoff dans un match. Si les joueurs ont le même nombre de points à la fin d'un match, ils jouent pour la décision. Chacun avec une flèche, où le joueur est le meilleur, qui marque le score le plus élevé. Avec ON vous activez cette option et avec OFF vous la désactivez. Pour confirmer et enregistrer la valeur, appuyez sur le bouton Team.

o) Back - light

Appuyez sur le bouton 301 pour avancer dans le menu principal. Lorsque « **SET bac** » apparaît à l'écran, appuyez sur le bouton Team et le sous-menu s'ouvrira. Cette sous-sélection vous permet de régler la puissance des lumières sous la cible de fléchettes. Utilisez les boutons 301 et Double In pour augmenter ou diminuer la luminosité de 02 à 10. Pour confirmer et enregistrer la valeur, appuyez sur le bouton Team.

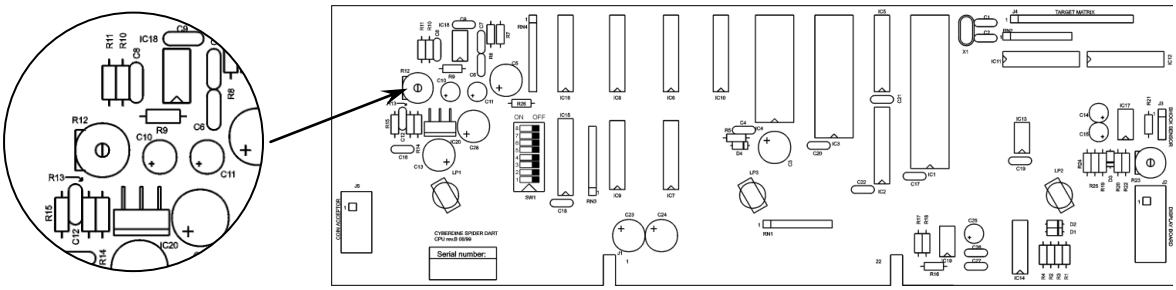
p) Infrared Sensor

Appuyez sur le bouton 301 pour avancer dans le menu principal. Lorsque "**SET inf**" apparaît à l'écran, appuyez sur le bouton Team et le sous-menu s'ouvrira. Dans cette sous-sélection, il est possible d'activer ou de désactiver le capteur infrarouge pour le changement automatique de joueur. Les options sont proposées de 00 à 05. L'option 0 désactive le capteur IR, et dans ce cas le joueur change manuellement en cours de partie en appuyant sur le bouton Player Change. Les options 01 à 05 activent le capteur IR avec une constante de temps différente pour le changement automatique de joueur. L'option la plus rapide est 01 et la plus lente est 05. Après avoir défini la valeur souhaitée, vous devez appuyer sur le bouton Team pour confirmer et enregistrer la valeur.

q) Acceptor

Appuyez sur le bouton 301 pour avancer dans le menu principal. Lorsque "**SET Acc**" apparaît sur l'écran, appuyez sur le bouton Team et le sous-menu s'ouvrira. Dans cette sous-sélection, nous pouvons modifier et définir la manière d'accepter les pièces dans l'appareil. L'appareil est conçu de manière à ce qu'une combinaison pour l'acceptation de crédits (validateur de clés ou de pièces) soit possible. La vitesse d'acceptation de l'argent est modifiée avec les boutons 301 et Double In. La méthode d'acceptation des pièces est indiquée à l'écran, avec les options 1, 2 et 3 sélectionnées. Après avoir terminé la programmation de l'acceptation du crédit, appuyez sur le bouton Equipe pour confirmer et enregistrer la valeur.

2.16. Sound Volume adjust



Si vous souhaitez modifier le volume de l'appareil, vous pouvez le régler sur la carte. Le potentiomètre du volume (R12) est situé dans le coin supérieur gauche de la carte. Tourner dans le sens des aiguilles d'une montre augmente le volume, tandis que tourner dans le sens opposé diminue le volume.

3. Game rules

180,301
501,701
901

180,301,501,701,901
La variante la plus populaire du jeu de fléchettes. Chaque joueur commence avec 180, 301, 501, 701 ou 901 points. Les points gagnés au cours du jeu seront déduits des points de départ. Après chaque lancer, les points touchés avec la fléchette sont déduits. Le gagnant est le joueur qui arrive en premier a exactement 0 point. Si le joueur tombe en-dessous de 0, le score ne compte pas et le joueur reste avec son score au début du tour.

Options:

- Double In: Le jeu ne peut commencer qu'avec un double.
- Double Out: Le jeu ne peut finir qu'avec un double.
- Master Out: Le jeu ne peut finir qu'avec un double ou un triple.
- Team: Seule l'équipe avec le score total le plus bas peut terminer la partie.

Parcheesi

PARCHEESI
Chaque joueur commence avec 0 point et les points gagnés sont ajoutés au score précédent. Si un joueur atteint le score de l'autre joueur, le score de cet autre joueur est remis à zéro. Le gagnant est le joueur qui obtient exactement le résultat (180, 301, ...). Si, en essayant de terminer le jeu, le score requis est dépassé, le joueur reste à son score du début du tour.

Options:

- Double In: Le jeu ne peut commencer qu'avec un double.
- Double Out: Le jeu ne peut finir qu'avec un double.
- Master Out: Le jeu ne peut finir qu'avec un double ou un triple.
- Team: Seule l'équipe avec le score total le plus haut peut terminer la partie.
-

Cricket

CRICKET
Les joueurs doivent viser les segments 15,16,17,18,19,20 et le Bull Eye.
Un joueur peut gagner des points s'il a touché l'un des numéros trois fois et que le numéro a été "fermé". Si un joueur atteint un nombre fermé par lui, il reçoit les points correspondants. Si tous les adversaires ont fermé un numéro, le numéro ne peut plus être marqué. Le joueur qui ferme le plus de segments et obtient le score le plus élevé gagne.

Options:

- Cut Throat: les coups dans un nombre fermé rapportent les points aux joueurs restants qui ont ce nombre ouvert. Le gagnant est le joueur avec le moins de points à la fin.
- Master Out: Uniquement en combinaison avec Cut Throat ! Dans le cas d'une touche en nombre inférieur à 15 ou en nombre que tous les joueurs ont fermé, les points seront ajoutés au joueur qui lance. Un raté du jeu de fléchettes est compté comme un tir dans le Bull Eye.

Démontage - Le jeu de fléchettes ne libère aucune substance nocive. Le démontage du meuble ne nécessite aucun soin particulier, car aucun composant n'est constitué de matières dangereuses. Néanmoins, il ne doit pas être jeté avec les ordures ménagères.

-

Les matériaux d'emballage sont recyclables. Les matériaux suivants ont été utilisés pour la construction : bois, MDF, acier, aluminium, ABS, PP, PE, PVC. Ces matériaux sont notamment inclus dans les composants suivants :

Meuble: bois, MDF, acier**.**
Accessoires: ABS, PE, PVC.
Equipement: aluminum, ABS
Optional:
Pieds: Acier, plastique

Les appareils électriques et électroniques contiennent des matériaux recyclables de valeur et souvent des composants tels que des piles, des batteries rechargeables. Lors d'une mauvaise utilisation ou d'une élimination inappropriée, ces composants peuvent présenter un danger potentiel pour la santé humaine et l'environnement. Cependant, ces composants sont nécessaires au bon fonctionnement de l'appareil. Les appareils marqués de ce symbole ne doivent pas être jetés à la poubelle.

Élimination des polluants - Pour l'élimination, un tri est recommandé en fonction du type de matériau des composants individuels et de leur livraison à des points de collecte ou de recyclage spéciaux.

Garantie
La garantie débute avec la facture ou la date de livraison. Les réparations ou les retours éventuels sont possibles dans l'emballage d'origine avec copie de la facture, instructions de montage et de formation. La garantie se réfère aux défauts de fabrication et des matériaux. Cela ne couvre pas les dommages causés par une mauvaise manipulation ou l'utilisation de la force et aucun signe naturel d'usure (pièces d'usure). La responsabilité pour d'éventuels dommages dus à des influences environnementales (pollution de l'air et/ou des eaux de pluie) est exclue. Les frais d'élimination de tels dommages ne seront pas à la charge du fabricant. Si les instructions de traitement et d'entretien susmentionnées ne sont pas respectées, aucune plainte ne sera retenue.

Pendant la période de garantie, vous avez le droit de réparation. Cela signifie que tout défaut sera éliminé gratuitement jusqu'à la fin de la période de garantie valable au moment de l'achat. Par la suite, vous serez facturé pour chaque frais de port et d'emballage. Le cas échéant, un article est échangé en tout ou en partie. Si les efforts de réparation échouent pendant la période de garantie valable au moment de l'achat ou si la réparation n'est pas rentable, vous avez le droit d'annuler le contrat d'achat (conversion) ou de réduire le prix d'achat (réduction).

Veuillez nous signaler immédiatement tout défaut. Les défauts évidents, y compris les dommages de transport, ne seront reconnus par nous que si vous êtes notifiés par écrit au plus tard une semaine après la livraison ou si vous les avez notifiés directement sur les documents de livraison.

Description de l'erreur au retour
En cas de problème, merci de retourner cet article après accord préalable avec votre adresse d'achat bien emballé (si possible emballage d'origine) avec copie de la facture et description détaillée du défaut à l'adresse d'achat. Veuillez demander notre formulaire "Description de l'erreur / Réclamation". La description de l'erreur vous aide, ainsi que notre équipe après-vente, à localiser rapidement les problèmes éventuels.

Contact info@winsport.de
Téléphone: 0049-(0)8234-904930
www.winsport.de

WINSPORT GmbH & Co. KG
Waldstrasse 21
D-86517 Wehringen
Germany