D

Aufbau- und Bedienungsanleitung

Vor Benutzung bitte die Bedienungsanleitung sorgfältig lesen und aufbewahren

Karella
E-MASTER

Stand: 01. März 2023

ACHTUNG: BITTE SORGFÄLTIG VOR MONTAGE LESEN UND AUFBEWAHREN
Gefahr für Kinder – Lebensgefahr durch Ersticken / 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!

D

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!

Hinweis: Montagen immer mit 2 Personen durchführen.

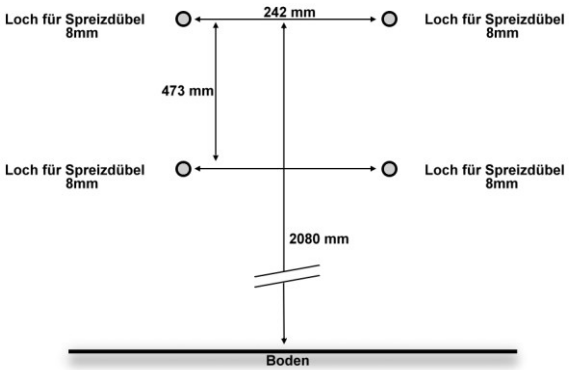
1.1. Wandmontage

Schritt 1

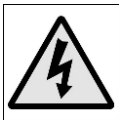
Öffnen Sie das Gerät und entnehmen Sie das Zubehörset. Lösen Sie die Sicherheitsschraube und entfernen die Wandhalterung von Rückseite des Gerätes.

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

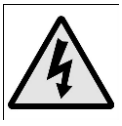


ACHTUNG: Führen Sie diesen Vorgang bitte mit mindestens zwei Personen durch – nie alleine!

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:

A **Standfuß rechts**	B **Standfuß links**	C **Oberteil**
D **Querverstrebung**	E **2 x Schlossschraube lang (M6 65mm)**	F **2 x Schlossschraube medium (M6 45mm)**
G **2 x Schlossschraube short (M6 40mm)**	H 6 x Mutter (ø 10 mm)	

Schritt 1

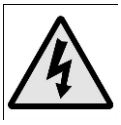
Öffnen Sie das Gerät.
Lösen Sie die Sicherheitsschraube und entfernen Sie die Wandhalterung von Rückseite des Gerätes.

Schritt 2

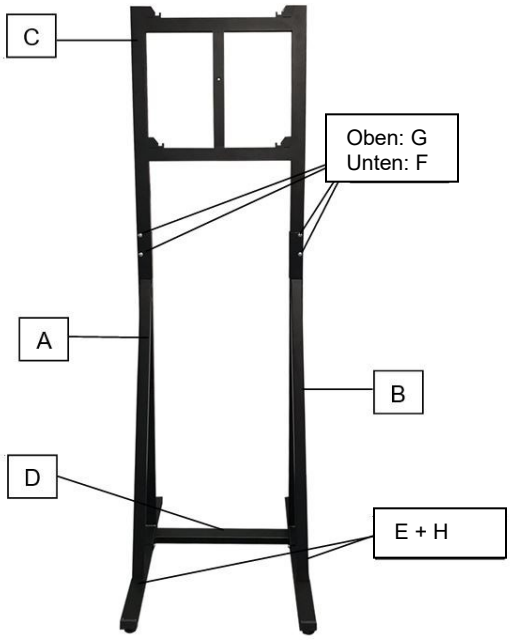
Nehmen Sie die beiden Standfüße A, B und verbinden Sie diese mit der Querverstrebung D. Nutzen Sie hierfür die mitgelieferten Schrauben E und die Muttern H.

Schritt 3

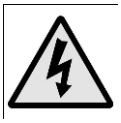
Stecken Sie nun das Oberteil C auf die beiden Holme und verschrauben diese mit den mitgelieferten Schrauben. Für die oberen Löcher benötigen Sie die Schrauben G, für die unteren die Schrauben F, jeweils mit Mutter H.



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



Schritt 4



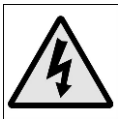
ACHTUNG: Führen Sie diesen Vorgang bitte mit mindestens
zwei Personen durch – nie alleine!

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.

Hinweis: Montagen immer mit 2 Personen durchführen.

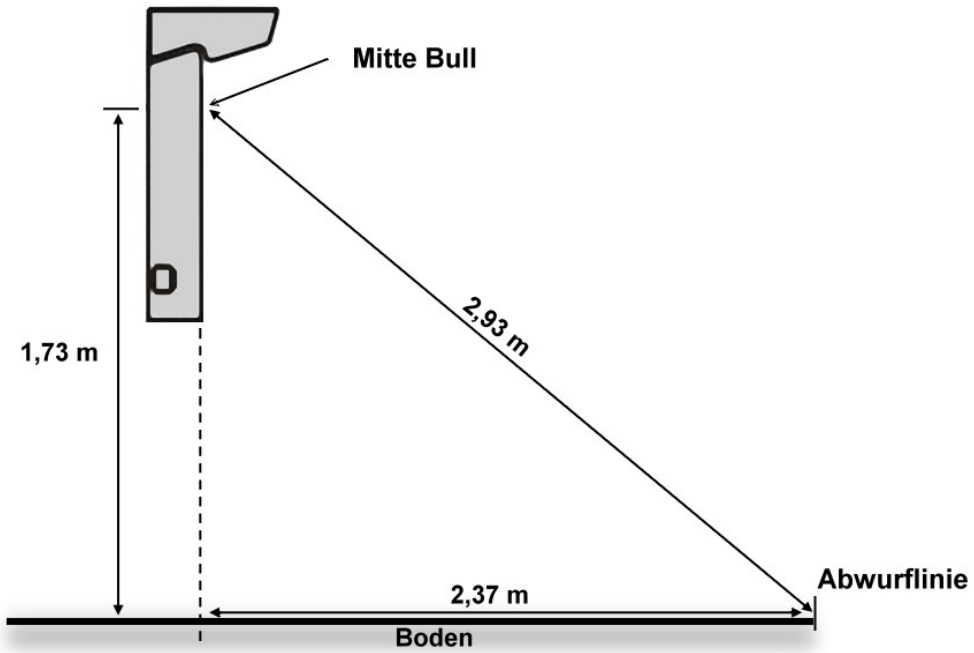
Schritt 5

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!

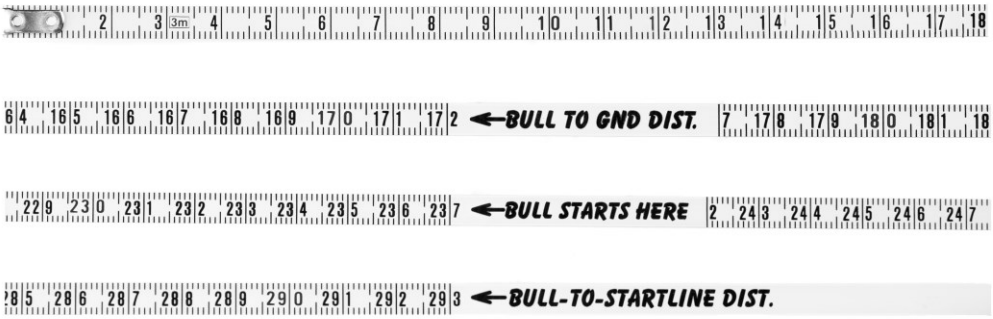
Anbringung der Startlinie und Justierung der Höhe



Höhe von Bull's Eye: Die Standbeine des Standfußes können geringfügig in die Höhe verstellt werden. 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.

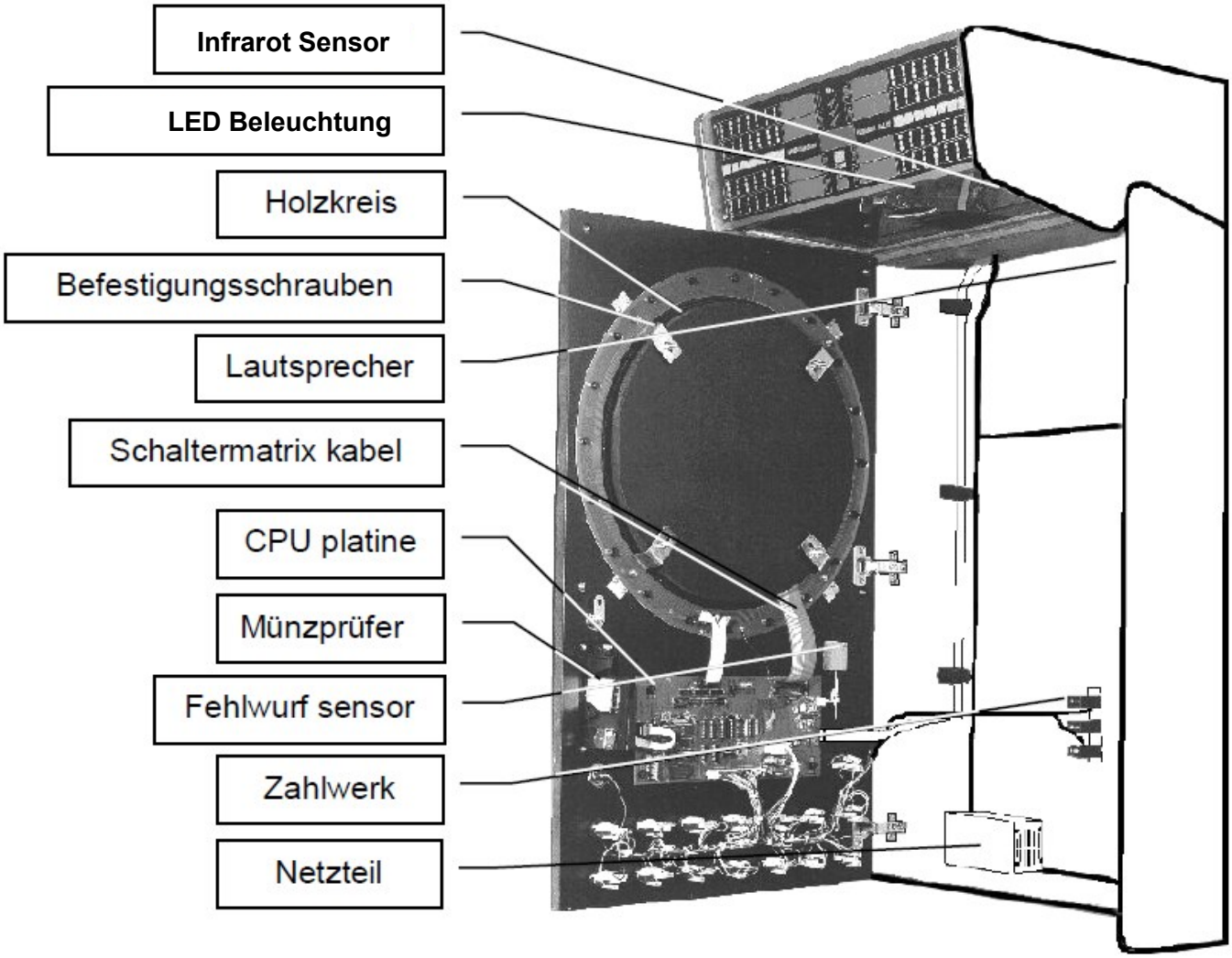
Die Maße sind im beiliegenden **Maßband** nochmals zusätzlich markiert, so dass eine richtige Montage erleichtert wird.



2. Detailansicht und Inbetriebnahme

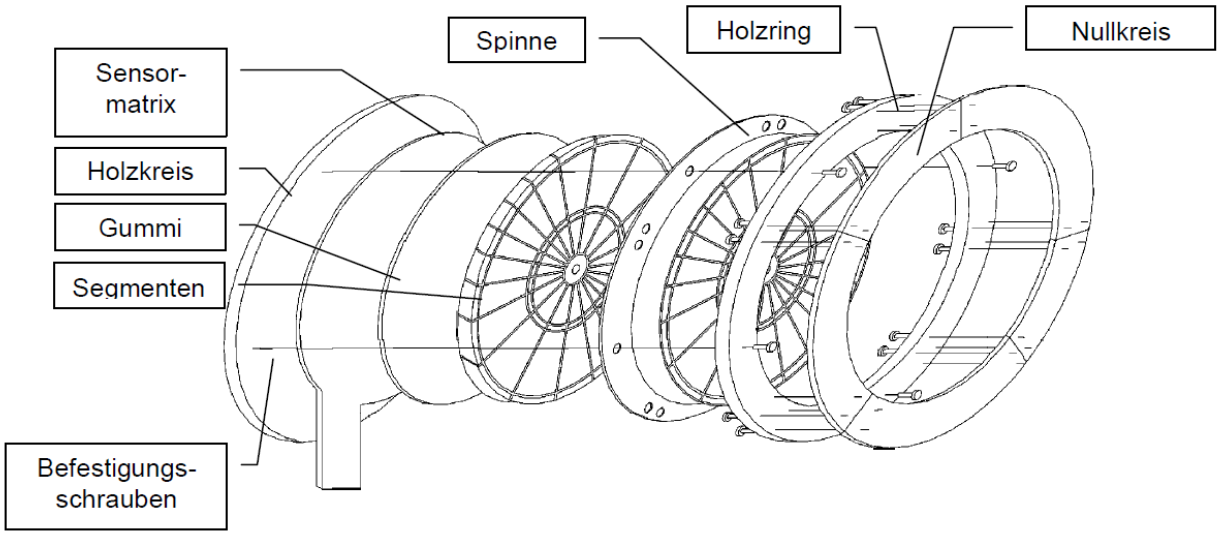
2.1. Detailansicht des Gerätes

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.

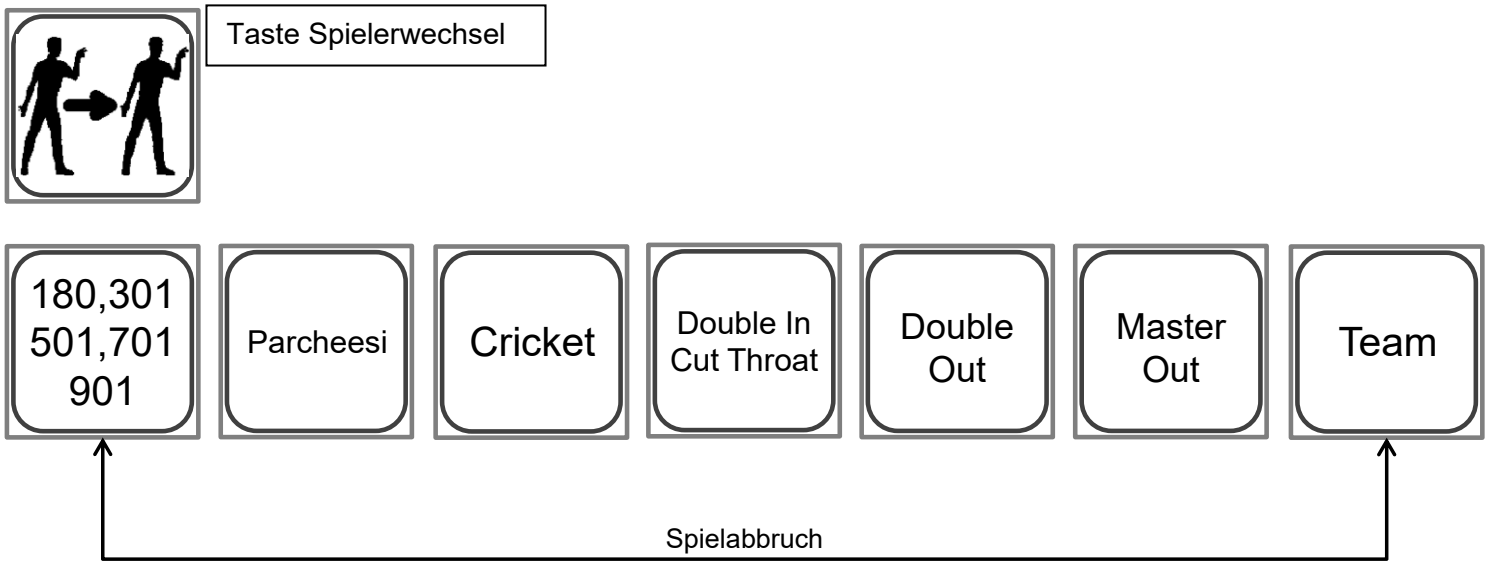
Wird ohne gültigen Credit auf die Dartscheibe geworfen, ertönt ein Alarmsignal – außer, das Gerät befindet sich im Turniermodus.

2.4. Credits löschen

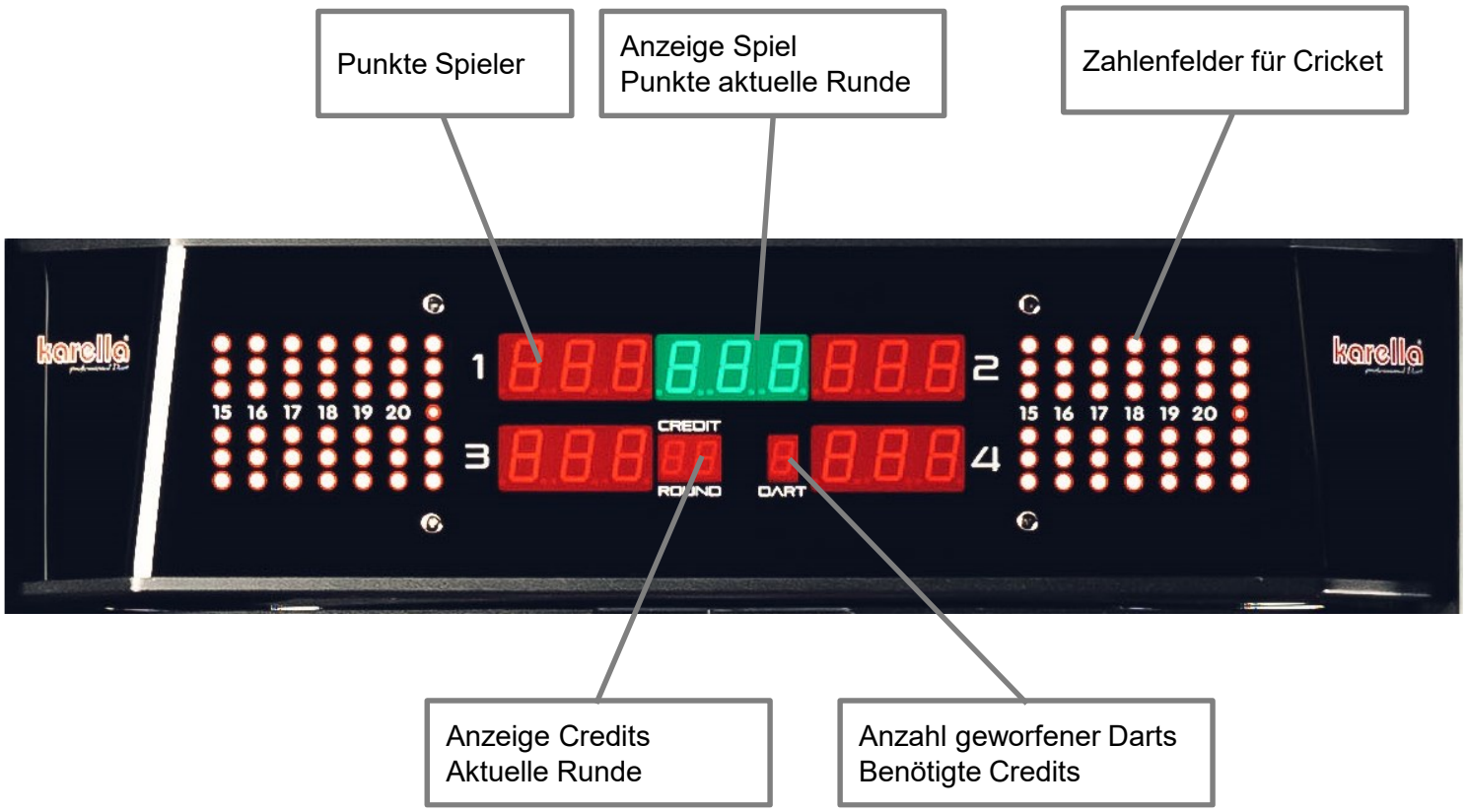
Zum Löschen der Kredite das Gerät mit dem Schlüssel öffnen, DIP-MikroSchalter 5 (ausführliche Erläuterung der DIP-Mikroschalter in Kapitel 3) auf ON setzen und die Spieler-Wechsel-Taste für einige Sekunden drücken. Anschließend den Mikroschalter wieder auf OFF setzen.

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

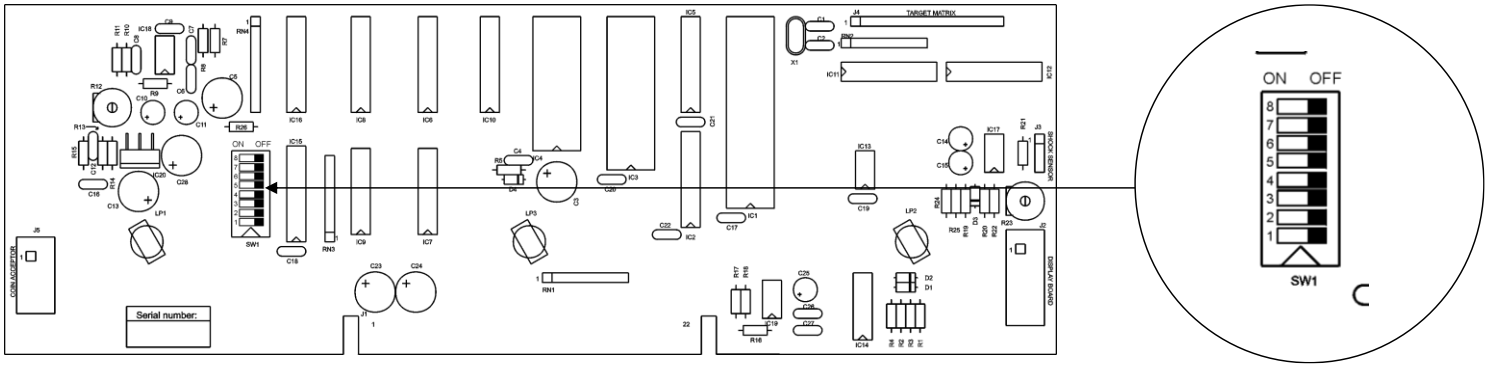
Der Karella E-Master ist standardmäßig mit einem Münzprüfer der Marke COMESTERO ausgestattet. COMESTERO ist ein elektronischer Münzprüfer und Kreditor, der auf dem Gerät direkt ohne zusätzliche Ausrüstung programmiert werden kann. Der Münzprüfer hat 12 Kanäle und kann auf 12 Arten von Münzen programmiert 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 Testmenus (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 Testmenus 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 Untermenus 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.

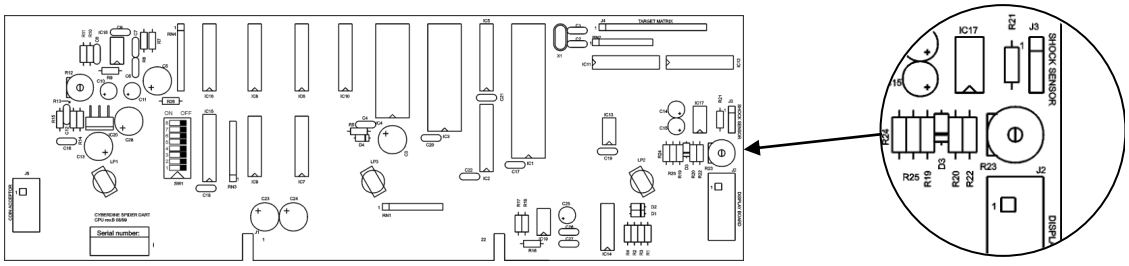
c) Test Button

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 (Leuchtflächen, 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" setzten.

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" setzten.

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 Geräts 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)	IMIPULSE 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 Zurücksetzten 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" setzten, 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 Kredits 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.

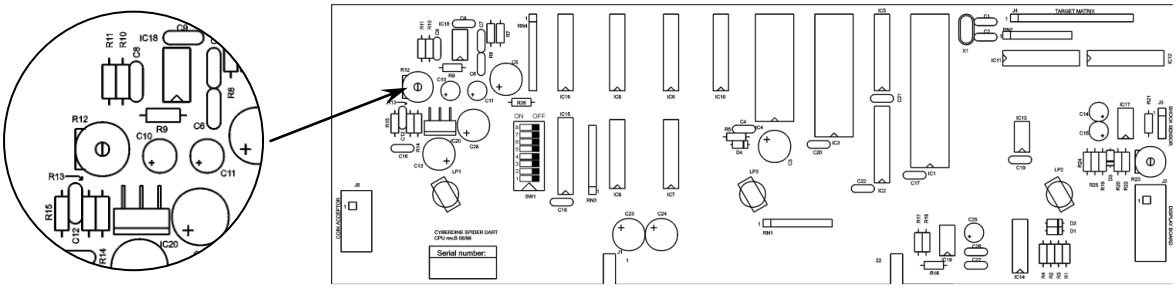
p) Infrarot Sensor

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

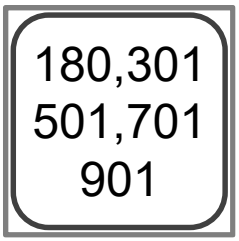
Mit der Taste **301** bewegen Sie sich im Hauptmenü vorwärts. Sobald auf dem Display "**SET Acc**" erscheint, drücken Sie die Taste **Team** und das Untermenü öffnet sich. Innerhalb dieser Unterauswahl können wir die Art der Annahme der Münzen im Gerät ändern und festsetzen. Das Gerät ist so konstruiert, 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 Kredits 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

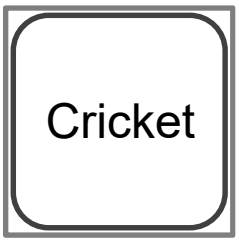


180,301,501,701,901
Die populärste Variante des Dartspiels. Jeder Spieler beginnt mit 180, 301, 501, 701 oder 901 Punkten. Die im Verlaufe des Spieles erzielten Punkte werden von der Startpunktezahl abgezogen. Nach jedem Wurf werden die Punkte abgezogen, die mit dem Dart getroffen wurde. Das Spiel gewinnt 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 Punktezahl 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 Startpunktezahl 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 Punktezahl 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 beachte 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 austauscht. 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 info@winsport.de
Telefon 0049-(0)8234-904930
www.winsport.de

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